

Video game news

N° 41

GENNAIO
1987
L. 2000
FRS 4.90



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE PIRELLA

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES



**LEGENDARY WINGS:
DALLA CAPCOM
CON FURORE**

**PROVATI 15 GIOCHI
PER C64, SPECTRUM
MSX, ATARI E C16**

**VIDEOFUMETTO:
DOCTOR ECHO
MISTERY ACTION**



IN EDICOLA I PRIMI
2 FASCICOLI
A SOLE 2.500 LIRE

**NUOVO DA
JACKSON**

Laboratorio di ELETTRONICA

- REALIZZAZIONI PRATICHE
- ARGOMENTI DI ELETTRONICA
- COMPONENTI
- APPLICAZIONI



Laboratorio di Elettronica è la prima grande opera teorico-pratica di Elettronica del Gruppo Editoriale Jackson: una vera e propria enciclopedia-laboratorio, in cui il lettore troverà sia le nozioni teoriche per impadronirsi perfettamente della materia, sia ampie sperimentazioni pratiche. **Laboratorio di Elettronica** è uno strumento utilissimo sia per il principiante, sia per l'hobbista esperto, per comprendere a fondo il mondo dell'Elettronica e dei microcircuiti.

52 fascicoli

5 volumi

1050 pagine

4000 foto e illustrazioni a colori

Retro-Gaming.it



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**
DIVISIONE GRANDI OPERE

SOMMARIO

4 TUTTONEWS

5 A CHE GIOCO GIOCHIAMO: "IN EDICOLA" LIBRI

6 LA RIS"POSTA"

8 GARE: "VG Gauntlet" & "Sfida ai campioni" Records' Gallery

9 TAGLIANDI

10 LE INTERVISTE VIDEOBAZAR

11 ADVS' HELP

12 I GIOCHI DEL MESE: Legendary Wings - Bubble Bobble

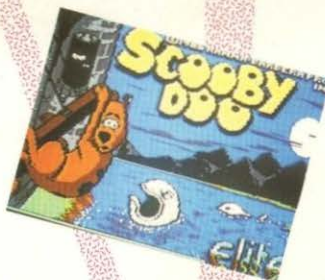
14 NONSOLOGIOCHI: MSX/The Chess Game C64/Johnny Reb II

A CHE GIOCO GIOCHIAMO: 16 A CASA: Atari/Chicken Chase-SWAT C16/Aardvark C64/Paperboy-Scooby doo-Flash Gordon Tarzan-Yie Ar Kung Fu 2 MSX/Fuzzball-Zoot Spectrum/Break Thru-Xeno-Cobra-Handball Maradona

24 FUORI: Dangar-Baluba Louk

23 TIPS & TOPS: Solomons' key VG STORY

26 IL VIDEOFUMETTO: Doctor Echo



EDITORIALE

In questo numero ancora una volta abbiamo battuto il record delle recensioni, tra giochi da casa e da bar: C64, Atari, Spectrum, MSX e C16 fanno la parte del leone, anche se ultimamente nelle riunioni di redazione uno strano brusio di cui si distinguono soltanto le parole "Prodest" e "CPC64" si è fatto sempre più insistente. Natale è già alle spalle, i dati hanno confermato una ripresa nel settore "superhome", e non escludiamo di allargare il nostro campo di interesse verso computer nuovi e già abbastanza diffusi. Per il momento "accontentatevi" di 14 nuovi giochi per cinque computer, oltre ai Tips per Solomon's Key, ai giochi da bar, alla VG Gauntlet e al Videofumetto, che in questo numero presenta un nuovo personaggio "computerizzato".

Diego Biasi

PS: Contate i programmi per MSX, e poi voglio proprio vedere se avete ancora il coraggio di lamentarvi!

Retro-Gaming.it



3

SOMMERGIBILE A POPPA

Grandi novità anche per i patiti di giochi di simulazione. La MicroProse, famosa produttrice di simulazioni in ambiente guerresco, ha lanciato da poche settimane sul mercato europeo un nuovo supergame destinato a bissare il successo di F-15 Strike Eagle, best seller anche in ambiente MS-DOS. Il nuovo prodotto della MicroProse si chiama Silent Service, e ricorda a grandi linee l'arcinato Gato della Spectrum Holobyte. Di sommergibili anche questa volta si tratta, ma a ben altro livello! Disponibile anche per Commodore 64, Atari 800XL, 520/1040ST, Apple II e PC IBM. Silent Service mostra nei dettagli oltre allo scenario delle varie battaglie contro i Giapponesi, anche l'interno della sala comando del sommergibile, con tanto di capitano impegnato nelle manovre del sottomarino.

FLIGHT SIMULATOR PER ATARI ST

Realismo nei suoni e nella grafica sono il pregio di un altro cavallo di battaglia fra le simulazioni a computer: per i patiti di Atari ST, la Sublogic ha immesso sul mercato in questi giorni il Flight Simulator II, versione "atariizzata" dell'arcinato sw per MS-DOS e Macintosh. Il FSII per Atari non ha nulla di diverso da quello per Apple Macintosh, dal quale riprende i menù pull-down e la velocità di esecuzione.

TUTTI IN ORBITER!

A proposito di Macintosh, restando in tema di simulazioni non si può non ricordare a chi ne fosse ancora sprovvisto l'eccellente Orbiter della Spectrum Holobyte, che passa dai sommergibili alle navette spaziali con grande disinvoltura. Se anche la dinamica della simulazione non fosse al solito livello Holobyte, Orbiter si farebbe ricordare nella storia dei videogames per Macintosh grazie ai dialoghi sintetizzati. Le comunicazioni radio tra Houston e gli astronauti dello Space Shuttle sono tutte parlanti, grazie all'ottimo software che utilizza il sintetizzatore vocale built-in del Mac. Ottima la grafica di base, un po' macchinosi i comandi, utilissima l'opzione di pilota automatico per imparare a "guidare".

U.S. GOLD BULLETIN

Mese di gennaio, mese di calma dopo la furia delle feste natalizie: la U.S. GOLD, nel suo "bollettino" che preannuncia le prossime uscite, è piuttosto

tutto NEWS

sto avara di titoli questa volta, tanto che si possono contare sulle dita delle mani.

Unico fatto interessante è l'annuncio di versioni per Apple, IBM e Amiga: chissà se arriveranno anche in Italia? Ecco i titoli:
GUNSLINGER per C64, Atari, Spectrum e Apple;
TENTH FRAME per C64, Amstrad e Spectrum;
BLACK MAGIC per C64, Atari, Spectrum, Amstrad e Apple;
MASTER OF THE UNIVERSE per IBM;
SWORD OF THE SAMURAI per IBM;
GAUNTLET per IBM e Amiga.

NEWS FROM LAGO

Gli arrivi di gennaio

Il 1987 sarà l'anno dell'Atari? A giudicare dall'impegno della consorella italiana e dalla risposta delle case produttrici di software, le premesse ci sono tutte.

Anche la cabala ci mette lo zampino: la Laga ha preannunciato l'arrivo di ben "13" novità per i cari vecchi 800 XL e 130 XE, prodotti dalla Prism Leisure e commercializzati ad un prezzo stracciato: 9.900 lire.

Eccovi i titoli: Airline, Mountain Shot, Treasure Quest, Lunar Landing, Star Flite, Earthquake, Galactic Revolution, Galactic Trader, Galactic Empire, Escape from Traum, Electric Starfish e Dambusters.

Come dite?

Ne avete contati solo 12?

È vero: ne manca uno.

Per accontentarvi allora vi proponiamo la versione di Superman della First Star per l'Atari, nonché per Spectrum, C64, ed Amstrad, però a 19.900 lire. Ancora ad un prezzo "budget" (le solite 9.900 lire) saranno invece disponibili 5 titoli per MSX prodotto dalla Micro: Mayhem, Humphrey, Zakil Wood, Crazy Golf e Punchy. Poi dovrebbero uscire le versioni per CBM 64 di Vera Cruz e Inheritance, prodotti dalla Infogrames, nonché di Handball Maradona, della Grand Slam, di cui trovate già una recensione in anteprima della versione per Spectrum su questo stesso nu-

mero di VGnews, tutte offerte a 19.900 lire. Data per imminente la commercializzazione dell'ultima fatica della Quicksilver, Star Soldier, un gioco con un controllo a icone che si preannuncia difficile ed appassionante al tempo stesso, con moltissime opportunità di gioco, grazie alla scelta tra ben 100 missioni!

Altro titolo che promette bene è The Three Musketeers della American Actions, un misto di adventure e arcade game, che riproduce le gesta dei leggendari spadaccini di Alessandro Dumas attraverso 80 ambienti con una grafica in alta risoluzione: due versioni, per il CBM 64 e il CBM 128, saranno vendute a 19.900 lire, mentre sono già state annunciate anche quelle per l'Amiga e per l'Atari ST.



Tornando all'Atari, sempre per l'ST sono stati annunciati due giochi su disco: Tee Up della Anco (39.000 lire) e Mercenary della Novagen (59.900 lire).

Infine due ghiotte novità per coloro che possiedono IBM, Olivetti e compatibili, cioè quei computer che utilizzano il sistema operativo MSDOS: la First Star sta per commercializzare la versione su disco di Boulder Dash e Boulder Dash II, due tra i migliori computer game in assoluto, a sole 34.000 lire!

PARTNER 128

Un amico a tempo pieno per il tuo C128

Oltre che di videogiochi espressamente dedicati per il fratellone maggiore del Commodore 64, il catalogo Lago si sta via via riempiendo anche di utilities e gestionali: l'ultimo nato è questo PARTNER 128, una cartuccia multi-funzione, con otto utilissimi "accessori da tavolo" residenti in memo-

ria, che girano contemporaneamente ad altri programmi per Commodore 128!

Infatti, PARTNER sospende il programma che stai adoperando ogni volta che vuoi usare uno degli accessori di PARTNER; quando hai terminato, premi un tasto e PARTNER ti riporterà al punto in cui avevi sospeso il programma in uso.

ACCESSORI DISPONIBILI:

AGENDA: la memoria degli appuntamenti e le scadenze. Premendo un tasto, visualizza gli appuntamenti e gli impegni relativi ad un giorno, settimana o mese specifico. I mesi possono essere interamente visualizzati nel formato tradizionale a calendario, quindi stampati.

BLOCCO PER APPUNTI: memorizza le note e le cose importanti da ricordare: puoi stampare o salvare su disco ciò che hai scritto.

AGENDA INDIRIZZI: memorizza nomi e indirizzi. Disponibile istantaneamente, in qualsiasi momento in cui usi il computer.

CALCOLATRICE: una calcolatrice multi-funzione con l'opzione di stampare i calcoli tramite stampante.

MACCHINA DA SCRIVERE: il computer e la stampante diventano una tradizionale macchina da scrivere.

BUSTE ED ETICHETTE: con il tuo elenco di nomi ed indirizzi puoi stampare le buste o etichette per mailing, circolari ecc. in maniera velocissima, senza dover interrompere il tuo lavoro con altro software.

AGENDA TELEFONICA e AUTO-COMPOSIZIONE NUMERI TELEFONICI: memorizza i numeri di telefono. Ad un tuo comando, il computer cercherà tra l'elenco il numero richiesto, e, se hai un modem auto-dial, lo comporrà automaticamente.

STAMPA DEL VIDEO: premendo un tasto, stampa ciò che appare sul video.

ALTRE FUNZIONI: SWIFTDOS: permette di accedere ai comandi del disk drive in qualsiasi momento.

SWIFTLOCK: puoi mettere un codice segreto prima di spegnere il computer: la tastiera rimarrà bloccata fino a che non digiterai quel codice.

CONTROLLO ESTESO DELLA STAMPANTE: permette di inviare istruzioni alla stampante in qualsiasi momento.

SWIFTLOAD: rende il disk drive Commodore 1541 veloce nel caricare quanto il disk drive Commodore 1571.

PARTNER è un prodotto TIMEWORKS per Commodore 128 (128K, 80 colonne) e sarà disponibile al prezzo di lire 119.000.

I TUOI AMICI
COMMODORE 16 E
PLUS 4di Brian Lloyd
Gruppo Editoriale Jackson
pp 156 - Lire 16.000I FONDAMENTI
DELL'INFORMATICAdi Osvaldo Carlon
Gruppo Editoriale Jackson
pp 731 - Lire 60.000

Lo scopo principale del libro "I fondamenti dell'informatica", un titolo impegnativo adatto a un tomo parecchio voluminoso, è di spiegare a chiunque, con parole semplici, la struttura, il funzionamento e l'utilizzo di un calcolatore. Per dare al testo una struttura organica si è ritenuto opportuno raccogliere i capitoli in quattro parti ideali pur non essendoci soluzione di continuità nel discorso. La prima parte è decisamente propedeutica ed arriva a trasmettere i concetti primari (programmabilità, hardware, software, aritmetica binaria eccetera), terminando con un chiaro esempio di programma in linguaggio BASIC. La seconda parte approfondisce il discorso sul software spiegando cosa sia un sistema operativo, una banca dati, e quali siano le elaborazioni principali cui questi dati vengono sottoposti con un calcolatore. La terza parte è tutta dedicata ai compu-

La guida di Brian Lloyd è un valido strumento per chi desidera incominciare a programmare in BASIC con il Commodore 16 o Plus 4, senza essere affatto uno studio didattico o un testo sul BASIC. Il lettore viene introdotto, passo dopo passo, nella programmazione attraverso esempi chiari ed esaurienti, che rappresentano un saggio sull'uso del computer. Questo sistema spinge a provare cose sempre nuove, unendo l'utile al dilettevole e facendo del proprio computer uno strumento operativo dalle possibilità quasi illimitate. Il lettore scoprirà le capacità grafiche ed artistiche del C16/Plus 4 insieme alle capacità matematiche, dalle operazioni più semplici alle funzioni più avanzate. Il principiante ha a sua disposizione una spiegazione dettagliata di tutti



Se ne descrive l'architettura hardware e software, gli apparecchi che si possono collegare, le applicazioni ed il modo di usarli. Infine l'ultima parte, dopo aver fatto il punto sullo stato dell'arte dei computer più recenti, prospetta cosa ci si debba attendere dall'informatica nei prossimi anni, sia quelli più immediati, che quelli più lontani. Il lettore è così condotto passo-passo, grazie anche a frequenti esempi esplicativi, ad assimilare i concetti base dell'informatica.

I comandi, mentre chi è già esperto, può far riferimento a delle Appendici sintetiche ma esaurienti. Il libro si compone di 12 capitoli e mentre i primi servono a creare una conoscenza tra il computer e il "nuovo" programmatore, quelli successivi approfondiscono le molteplici e più interessanti capacità dell'hardware, stimolando nel lettore il desiderio di apprendere e concretizzare l'utilizzo della "macchina" che presto diventerà una inseparabile amica. Infine, il glossario inserito tra le Appendici, in cui sono raccolti i termini che fanno parte del linguaggio del computer e che perciò, non sono di uso corrente. È quindi consigliabile un esame attento ed accurato del Manuale perché le parti sono fra di loro concatenate e danno una completa panoramica dell'argomento.

GIOCHI
in
EDICOLA

OBIETTIVO 13

Jackson Soft Oro per C64
Prezzo: L. 10.000 (cassetta)
L. 14.000 (disco) in edicola

Questo programma è il primo di una triade dedicata ai concorsi a pronostici più popolari in Italia: prossimamente usciranno infatti anche "SUPER TOTIP" e "SUPER ENALOTTO". Fare 13 al TOTOCALCIO: sogno di tutti gli italiani, ora realizzabile grazie all'aiuto del computer. Il programma considera innanzitutto due parametri relativi al valore in assoluto delle due squadre di un incontro e alla differenza di punteggio in classifica tra le stesse; si possono poi introdurre quattro variabili relative ai punti delle due squadre, le loro condizioni di forma, le rispettive vittorie, pareggi e sconfitte, e i ritardi dei tre segni nelle rispettive caselle. A queste quattro variabili viene poi assegnata una percentuale di importanza (la somma deve dare 100) e quindi si imposta la schedina col numero di triple, doppie assolute, doppie condizionate e fisse; una volta stilato il sistema, si può modificarlo in qualsiasi sua parte senza ricominciare da capo.

JET SET WILLY

Jackson Soft Compilation per MSX
Prezzo: L. 8.000 in edicola

Ricordate Manic Miner? Il protagonista, Willy, è riuscito a sfruttare quella sua avventura, incarnando una più che discreta fortuna: ora il nostro esaminatore è proprietario di una stupenda villa, che ogni sera si anima fino a tardi con dei pranzi lucculliani, al termine dei quali la sbronza è inevitabile: con che cuore, quindi, Maria, la governante italiana di intima di rassettare tutta la casa, se vogliamo andare a dormire? Oltre tutto, la sbronza fa degli effetti strani: non ci sembrava proprio che la villa avesse più di 50 stanze! E che dire di tutti quegli strani oggetti e personaggi giganti? Attento a quella lametta da barba! Se vogliamo uscire da questo incubo, due sono le alternative: o cercare di tornare sobri o spegnere il computer; ma forse è meglio la prima, che ne dite?

STRIKE FORCE COBRA

Jackson Soft Compilation per C64
Prezzo: L. 8.000 in edicola

"The Enemy": ennesimo pazzoide con il pallino di dominare il mondo, minacciando l'umanità con lo spettro di un ultimo, definitivo olocausto nucleare. Per realizzare il suo progetto, ha obbligato i migliori scienziati e tecnici informatici a lavorare per perfezionare un sistema computerizzato per arrivare al controllo dei centri d'informazione di difesa dei principali Stati. Il nostro compito è quindi quello di scegliere quattro tra gli otto migliori componenti del "Cobra", per formare un Commando, che deve penetrare nella fortezza di "The Enemy", eliminare guardie umane e robotizzate, trappole elettroniche, sabotare i terminali del super-computer, rintracciare tutti gli scienziati prigionieri, perché ciascuno di essi conosce una parte del codice segreto per accedere alla stanza finale del computer principale. Un gioco di azione e strategia nel quale è indispensabile sintonizzare i movimenti di tutti i quattro componenti del nostro commando.

CAVE FIGHTER

Jackson Soft Compilation per C16
Prezzo: L. 8.000 in edicola

Vi piacerebbe fare l'esploratore? Ecco per voi una stupenda avventura per il C16, che si svolge all'interno di un sistema di caverne, che si sviluppa in ben 8 differenti livelli, ciascuno costituito da 6 differenti grotte. Ma l'esplorazione non sarà priva di pericoli, anzi, altrimenti che avventura sarebbe? Dovrete cercare di utilizzare i pochi sostegni a disposizione, arrampicarvi sulle funi, saltare o addirittura gettarvi nel vuoto, prestando attenzione a non urtare contro le pareti delle grotte o a non incappare nella moltitudine di alieni automatici, guidati da un perfido computer centrale che vuole la vostra morte. Nello stesso numero di questo gioco, potete trovare un interessante programma in Basic per realizzare schermate grafiche con una tecnica tutta particolare.



VGNEWS AI RAGGI X

Simpatica Redazione di VGnews, sono un possessore di uno Spectrum 48K amante di computer e videogiochi, e vorrei dire in tutta franchezza quali sono le mancanze e anche i pregi (ci sono non preoccupatevi!) di questa carissima rivista.

Prendendo in considerazione il sommario del n° 1 posso dire quali sono le rubriche che io e molti miei amici definiamo bellissime e altre superflue. TUTTO NEWS: bellissima e indispensabile per l'informazione riguardo il mondo del software e dell'hardware. 2 pagine sono sufficienti ma una terza non ci starebbe male.

LA RISPOSTA: va benissimo così com'è.

LO SPAZIO DELLE GARE: di vuole (ma non senza premi).

L'INTERVISTA DEL MESE: per favore lasciate stare!!! Sarebbe interessante solo se le interviste fossero fatte a grandi programmatori inglesi. Ma penso non sia possibile per voi.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO: INSUFFICIENTE nel modo più assoluto; francamente parlando, il successo di una rivista del settore è basato principalmente sulle recensioni e due sono pochissime; solitamente i giornali superano tutti la quindicina, per cui vi consiglio di aumentarle (capisco chiaramente che al primo numero non si può subito esigere il meglio). E se intendete fare la cosa più giusta, cioè aumentare il numero di pagine fatto per aumentare il numero delle recensioni.

Un altro consiglio: sarebbe più intelligente ridurre (in dimensioni) i caratteri di stampa.

AL BAR: come rubrica va bene così com'è.

IL GIOCO DEL MESE: va bene, ma perché non ne mettete uno anche per quanto riguarda gli Home Computer?

NON SOLO GIOCHI: può andare ma non vale più di una pagina.

TIPS e TOPS: è più che necessario.

VIDEO BAZAR: serve, non eliminatelo!

VIDEO LETTURE: interessa poco (ma

interessa).

MAPPE: se le pagine fossero 2 non mi dispiacerebbe.

ADV'S: gli ADV mi piacciono, ma non mi appassionano, però è giusto che abbiano un piccolo spazio tutto loro.

I TAGLIANDI: se non servono loro??? VIDEO FUMETTO: non so cosa dirvi a proposito.

Per quanto riguarda il giornale in se stesso è OK, ma c'è un particolare: le pagine si staccano con estrema facilità (necessità di una migliore rilegatura, con più spillette, o senza, come VG e C.). Vorrei ora dare un ultimo consiglio sulle recensioni: fatele orizzontalmente (e non a colonna) con caratteri ridotti come YOUR COMPUTER.

Grazie per la sicura attenzione e Auguroni!!

D.D. Wolf

(Dario Elia - Carbonia (Ca))

P.S.: Dimenticavo la cosa più importante: vi consiglierò di inserire una nuova rubrica con la descrizione di uno o più computer appena usciti (ogni mese). E perché non iniziate col descrivermi al meglio il nuovo SINCLAIR SPECTRUM + 2?

Caro "doppia D", nonché "Luopo", ci pare che tu abbia iniziato a scriverti con l'intenzione di mandarci una letteraccia piena di critiche, e alla fine ti sei ritrovato con tre pagine di consenso, tranne qualche piccolo dubbio.

Il più evidente è quello che ha ricevuto la migliore risposta: in A CHE GIOCO GIOCHIAMO "IN" siamo passati dai 6 giochi (più tre "giochingerà") del numero 39 al 12, più 2 giochi del

numero, più uno speciale su Trailblazer, con le versioni per cinque computer del numero 40, sino al 14 (più tre "in edicola") di questo numero.

Il rapporto QUALITÀ/PREZZO (solo 2.000 lire, non dimentichiamolo!) si è quindi notevolmente incrementato e noi ci stiamo attrezzando per vedere se sia possibile ottenere il medesimo risultato (come minimo) anche riducendo la periodicità di uscita in edicola (quindicinale anziché mensile). Questo dipende da diversi fattori: dalla vostra risposta diretta, partecipando alla vita della rivista con lettere, record (sia nei videogiochi da casa, sia in quelli da bar, per i quali abbiamo concepito delle gare completamente nuove!), consigli, trucchi, curiosità, mappe, soluzioni, dubbi e richieste di aiuti per gli adventure; riguardo questo, siamo confortati dalle vostre risposte al nostro piccolo questionario, che hanno superato ogni più rosea previsione. Un altro fattore riguarda il mercato, che in fin dei conti dipende anch'esso da voi, cari lettori: se dimostrerete con una buona risposta che i nuovi sistemi lanciatosi alla fine del 1986, cioè i vari Spectrum + 2 (di cui ci chiedi una "prova su strada") Olivetti PC 128, Sega Master System, ecc., sono validi, e se di conseguenza le software house se ne occupano sfornando nuovi prodotti, sicuramente ne parleremo anche noi, anche se magari non ogni mese (almeno con lo spazio a disposizione attualmente).

Comunque già sul numero scorso c'è stato uno spazio dedicato all'hardware ed è in programma in un prossimo

numero una prova sui joystick più diffusi in Italia.

Le NEWS: affermi che due pagine vanno bene, ma tre sarebbero meglio, ma purtroppo questo non dipende da noi, ma dalle notizie stesse.

Noi cerchiamo di parlarvi di ciò che interessa il mercato italiano, perché è inutile dirvi che in Inghilterra sono usciti 100 giochi, quando magari 60 fanno schifo a prima vista e degli altri 40, che vengono importati altri 10 non superano la sufficienza; è un problema di mentalità, come diceva nel numero scorso John Holder, boss della Marteltronic Italiana, in quanto in Italia il software per computer non è ancora un bene di consumo ed in fin dei conti i gusti degli italiani spesso non coincidono con quelli degli inglesi, o degli americani o dei giapponesi.

L'INTERVISTA: noi pensiamo sia giusto fare una panoramica sul mondo italiano, a torto poco conosciuto; ma non è escluso che di tanto in tanto ci scappi pure qualche salto oltre Manica, anche se grazie ai "signori pirati" gli italiani sono guardati con un certo sospetto dai programmatori inglesi.

IL GIOCO DEL MESE: come hai potuto vedere negli ultimi due numeri, possono anche essere due, sia da bar che da casa; non ci sono problemi!

GLI ADVENTURE: sono un piccolo problema, perché in pratica non hanno una distribuzione ufficiale, ma sono affidati alla "buona volontà" di qualche negoziante che li acquista direttamente all'estero, per cui lo spazio loro dedicato rimarrà nelle debite proporzioni finché la situazione non muterà.

La rilegatura?

Ci sembra un problema ormai risolto ma se così non fosse scriveretelo ancora, perché purtroppo a volte le prove che si fanno in legatoria non rendono i risultati di una certa naturale usura nel maneggiare una rivista.

YOUR COMPUTER?

Non ci dirai sul serio che graficamente ti piace di più della nostra rivista.



che preferisci le recensioni a "box", magari con foto in bianco e nero, o a due colori (cioè bianco e nero più un colore base), messe tutte di spicco, con dei pezzi di schermo tagliati? Grazie, Dario e... alla prossima: fa sempre piacere ricevere una lettera così approfondita!



QUALCHE CONSIGLIO SULL'ATARI

Cortese redazione di VG News, è la prima volta che vi scrivo dopo ben due anni di silenziosa lettura. Forse non vi ho mai scritto prima perché non ce ne è mai stato bisogno, adesso sì, però.

Quando sul numero di settembre diceste che il giornale avrebbe avuto un nuovo formato, non pensavo ad un cambiamento così radicale. VG come era prima mi andava a genio, pieno di notizie sul mondo del gioco elettronico e curiosità che talvolta estraniavano da quell'argomento, ma erano comunque molto simpatiche. Adesso vi siete fatti un po' troppo formali, o meglio, normali, cioè come una delle tante riviste che si trovano nelle edicole. Il n. 38 non mi è piaciuto affatto, mi rendo conto che non potevo più esserci le gialle e illeggibili classifiche che a me piacevano tanto, niente più listati e classifiche dei video games più votati o gettonati dai noi lettori. Il n. 39 è già molto meglio, ho appena finito di leggerlo e spero si avvicinerà sempre più al suo predecessore. Resta comunque una splendida rivista. Bene, adesso che vi ho detto ciò che penso vorrei porvi alcune domande a proposito del mio Atari 130 XE.

- 1) Ci sono programmi specifici per il mio sistema? (a parte quelli prodotti su disco dell'Atari Italia).
- 2) Non potreste recensire un po' più di programmi per i computers Atari? Non sono abbastanza diffusi, forse?
- 3) Avrei intenzione di acquistare il drive, ma il mio negoziante me lo ha sconsigliato dicendo che non avrei trovato dei soft su disco, è vero? E con questo ho finito, vi mando un grosso ciao. Scusate gli errori di battitura.

Damiano Mosi

Caro Damiano, ti ringraziamo per aver gratificato i nostri sforzi di miglioramento che hai notato nel numero 39 e che speriamo noterai sempre, in tutti i numeri a venire. VG come era strutturata una volta è stato a lungo una splendida realtà, ma purtroppo i tempi cambiano e si invecchia inesorabilmente, per cui è inevitabile cambiare.

Riguardo le rubriche di cui senti la mancanza, ti diremo che nel questionario stranamente solo uno si è lamentato della scomparsa delle classifiche dei più votati e gettonati, qualcuno (pochissimi) per la mancanza dei listati, mentre molti chiedevano ancora delle gare (anche senza premi), anche se concordavano con l'eliminazione di quelle vecchie (ed illeggibili). Per quanto riguarda l'Atari, già dal numero 40 hai trovato qualcosa per il tuo computer, e cercheremo sempre di mantenergli un piccolo spazio dedicato, in proporzione alla sua diffusione, per il momento certamente minore rispetto ad altri computer.

Per i programmi, se intendi quelli gestionali per il momento dovrai accontentarti dell'Atari Italia, mentre per quanto riguarda i videogiochi, si sta assistendo ad un risveglio di interesse da parte delle software house, che normalmente però offrono solo prodotti su cassetta.

AUGURI...

Spett. Redazione di VideoGiochi, sono un lettore che ha seguito le vicende della vostra rivista dal remoto n. 2, e questa è la prima volta che invio una lettera; forse questa decisione scaturirà dal fatto che oggi mi sono trovato di fronte ad un radicale cambiamento rispetto a tutto lo sviluppo che ha subito la testata sino ad arrivare al n. 36.

Dopo aver letto il vostro "primo" numero, il 38, ho volto uno sguardo alla mia collezione di VideoGiochi e da essa ho estratto il "mitico" (secondo me) n. 11, ove c'era il compleanno della rivista; ebbene: vedere insieme una rivista piena di entusiasmo e di buoni propositi per il futuro (n. 11) e un'altra nella quale praticamente si ricomincia da zero (n. 38) mi ha fatto divenire molto malinconico; forse si potranno spendere pagine e pagine per trovare i motivi che hanno condotto la rivista alla forma attuale, però quello che spero è che non si spenga mai la passione che la rivista ha avuto per il mondo del videogioco e la passione che i lettori hanno avuto per la rivista. Vittime nel mondo dei Video-

giochi ce ne sono state molte, forse troppe, non facciamo una di più. Ed è per questo che auguro alla vostra redazione di rinnovare, egualizzare, e spero, persino superare i fasti di quello precedente.

P.S. Auguri anche a Maurizio Miccoli che, a quanto mi risulta, è passato a Capo Redattore nella nuova redazione. Ciao.

Andrea Rimicci
Abissola Capo (SV)

Grazie degli auguri, caro Andrea, anche da parte di Maurizio, che ti ricorda buon recordman italiano a PENGUIN-KUN WARS.

Il numero 11 vedeva il mondo dei videogiochi nel suo pieno fulgore, e ciò si rifletteva logicamente anche sulla rivista: prova a guardare qualche pagina di pubblicità conteneva quel numero!

Ora, la nostra sola forza siete voi, per cui se ci fosse un'altra "vittima", sarà in pratica un suicidio!



COME RISOLVERE IL PROBLEMA DEL SOFTWARE COPIATO?

Vorrei proporre a società come Mastertronic e Lago di duplicare i programmi originali su licenza delle case produttrici, complete di istruzioni in italiano. Per la diffusione proprii i canali dell'editoria periodica cioè edicole e giornali in genere, con un prezzo inferiore a quello di listino. Anche se si tratta di un videogame, pubblicizzato con il nome originale, sarà credo cosa molto conveniente venderlo possibilmente ad un prezzo inferiore alle 10.000 lire. In questo modo gli introiti saranno sicuramente sufficienti da giustificare il costo così basso. E sarebbe credo una ventata di ossigeno per noi qui al sud dove un videogame originale non lo si vede neanche con il cannocchiale. Infatti come in edicola, anche in apprezzati negozi specializzati come Melchioni o GBC non si vedono altro che copie pirata.

Cordiali saluti ed auguri per il giornale
Blanchi Gianfranco
Galatina (Lecce)

Qualcosa si sta già muovendo, caro Gianfranco: vedrai che il tuo consiglio non rimarrà inascoltato e presto troverai qualche sorpresa sfogliando le pagine della nostra rivista...



W LE CONSOLE!

Carissimi di V.G., chi scrive è un acanito lettore della vostra rivista. E da molto che la seguo e ne sono veramente soddisfatto!

Complimenti!!

Sono un felice possessore del Commodore 64, uno stupendo computer che però uso quasi esclusivamente per giocare. Nel numero 39 della vostra rivista avete presentato una stupenda console: SEGA MASTER SYSTEM e mi è venuta subito l'acquolina in bocca!

Così discutendo con i miei genitori ho deciso di comprarmi una console solo per giocare. Volevo chiedervi:

1) Usciranno altri giochi per questa console?

2) Ci sono delle altre console con la stessa memoria (o più), e grafica? Se sì quali?

Ve ne sono veramente grato.

Massimo Calabria
Abano Terme (PD)

Caro Massimo, anche a noi è venuta l'acquolina in bocca a vedere certi giochi di questa nuova console della Sega, per cui ti rispondiamo subito in breve:

1) Altri giochi sono previsti, ma non si sa ancora quali e quando usciranno: probabilmente tutto dipenderà dal successo commerciale dei primi. A proposito di questi possiamo darti i prezzi con più precisione: le cartucce da 1 Mega costano 69.000 lire, le "Sega-Card" 59.000, la console 349.000 lire e la pistola "LIGHT" 159.000 (con un gioco omaggio).

2) In Italia non ci sono altre console paragonabili a questa.

In Giappone e in U.S.A. pare che ci sia una console della Nintendo (altra famosa casa produttrice di coin-op) che sta spopolando: se qualcuno deciderà di importarla ve ne parleremo immediatamente.



G · A · R · E

Cari ragazzi, siete proprio incontentabili! Abbiamo ricevuto in redazione una valanga di telefonate di protesta, che asserivano che i videogiochi in gara erano troppo nuovi, soprattutto quelli da bar, e in alcune zone non si erano ancora visti!

Tutto ciò ci sembra un tantino esagerato e siamo sicuri che la situazione si sarà già aggiustata, anche se la distribuzione normalmente è differente secondo le varie zone della nostra penisola. Comunque, per non essere accusati di insensibilità, abbiamo deciso di darvi un mese in più di tempo anche per i videogiochi da bar e di non mettere in gara altri giochi; ma per il prossimo mese preparatevi: c'è OUT RUN che incombe!

In ultimo, vi ricordiamo i nostri due consigli preliminari: fate un pacco di fotocopie del tagliando (nella pagina qui a fianco), così ne avrete sempre di scorta e non rovinerete la rivista; se avete dei problemi riguardo le fotografie, procuratevi una macchina fotografica (o un amico che ce l'abbia) con la quale sia possibile regolare il tempo d'esposizione, che deve

essere, per motivi tecnici legati al video, 1/5 di secondo o un tempo più lungo (1/8, 1/4 e così via).

Ricordatevi infine di indirizzare i record a:

VG GAUNTLET (o SFIDA AI CAMPIONI) — VIDEOGIOCHI NEWS — C. SO P.TA ROMANA 1 — 20122 MILANO.

Coin-Op: SFIDA AI CAMPIONI

Nonostante questo numero di VGnews sia stato chiuso in anticipo (causa problemi natalizi), sono arrivati in redazione già dei punteggi di tutto rispetto per Solomon's Key. Per la pestifera macchinetta della Capcom nessuno ha avuto il coraggio di pronunciarsi: qualcuno ci ha chiesto che senso aveva mandare un record di 60.000 punti adesso, quando tra un mese ne potrà mandare uno di 90.000 punti. Noi rispondiamo che nessuno vi vieta di mandarci uno o più record al mese ed è logico che si migliori man mano che passa il tempo, ma è sempre meglio premunirsi: si può es-



sere primi questo mese con 60.000 punti e magari solo secondi il mese prossimo con 90.000; quindi, meglio non perdere le occasioni.

Altro rimprovero per i prigionieri: i record arrivati sono quasi tutti di Milano, mentre questa sfida è stata pensata principalmente per dare la possibilità ai campioncini di tutta l'Italia di farsi un viaggietto gratis a Milano per conoscere i campioni e farsi conoscere, con una bella intervista su VGnews!

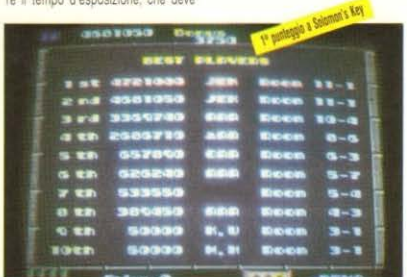
Forse non vi interessa tutto ciò? Comunque, come al solito potete vedere riassunto il tutto nell'apposito specchio riassuntivo, al quale si aggiunge una classifica per i punteggi già arrivati. Vi rammentiamo poi che lo scopo della gara non è solo fare il punteggio migliore, anzi, questo non è affatto necessario e comunque costituisce solo la prima parte della sfida.

Infatti coloro che si piaceranno ai primi due posti al termine dei due mesi a disposizione riceveranno un abbonamento annuale a Videogiochi

News e avranno la possibilità di venire a Milano, ospiti del Gruppo Editoriale Jackson per una giornata, per conoscere e sfidare il campione in carica, designato di volta in volta dalla redazione. Chissà che non riusciate a detronizzarlo e a diventare voi i nuovi campioni!

Quindi datevi da fare: una volta realizzato il record (o i record, se volete gareggiare in più videogiochi), compilate in maniera chiara e precisa (in STAMPATELLO) il tagliando, che trovate nella pagina apposita, e allegate a questo due foto del record stesso, nelle quali sia visibile il punteggio nella classifica generale (con la propria sigla) nella prima, e nell'HI-SCORE visualizzato durante una qualsiasi fase di gioco, anche in "demo" (se non fosse possibile questa foto per la mancanza dell'HISCORE, cercate di fare uno scatto appena finisce la partita, prima che compila la classifica generale) nella seconda.

Ogni mese verrà pubblicata una classifica parziale insieme alle foto dei record e di coloro che li hanno realizzati.



VIDEOGIOCHI NEWS

DIRETTORE RESPONSABILE

Piero Renna

DIRETTORE

Diego Biasi

CAPOREDATTORE

Maurizio Miccoli

REDAZIONE

Giorgio Goria, Luca Dossena,

Luca Santorola, Fabio D'Alia,

Paolo Carroli, Andrea Verona,

Luca Mantegazza, Claudio Balzi

ART DIRECTOR

Giovanna Ghazzi

IMPAZIONCIONE

Anna Sironi

FOTOGRAFIE

Maurizio Miccoli, Carlo Scollari,

Andrea Zucchi

REDAZIONE

BY BYTE s.n.c.

Servizi per la comunicazione

Corso di P.ta Romana 1

20122 Milano

Tel. 079992-87084

DIVISIONE PUBBLICITÀ

via Pola, 8 - 20124 Milano - Tel. 6948 1 -

Telex 316213 RENA I - 33435 GEJTI I

CONSEGNARIO DI ROMA

Francesca Juvara UNION MEDIA S.r.l.

via G. B. Martini, 13 - 00198 ROMA

tel. (06) 8119803 - Telex 63205 UNION I

UFFICIO ARRETRAMENTI

Via Rosellini, 12 - 20124 MILANO

tel. (02) 6880951

prezzo della rivista L. 2000 - Frs 3.00

prezzo per l'istituto L. 4000

numero arretrato L. 4000 - Frs 6.00

Abbonamento annuo L. 18.000

per l'Estero L. 36.000

I versamenti vanno indirizzati a: GRUPPO

EDITORIALE JACKSON S.p.A. via

Rosellini, 12 - 20124 MILANO

mediante emissione di assegno bancario,

o cartoline viaggio o utilizzando il c/c

postale n° 11566003

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE

via Rosellini, 12 - 20124 MILANO

tel. 680368-680354-680351-2.3.4.5

telex 333436 GEJ ITI

SEDE LEGALE

via G. Pozzone, 5 - 20121 MILANO

CONSIGLIERI ESTERI

U.S.A.: GEJ Publishing Group Inc. 125

University Avenue

Palo Alto, CA 94301

tel. (415) 3225985

U.K.: GEJ Publishing Ltd. 18 Oxford

Street, London W1R 3AJ - tel. (01) 4392901

telex (051) 21248

SPAIN:

Jackson Hispania s.a.

Plaza Republica del Ecuador, 2

28016 MADRID - tel. 0034/1/4759424

telex (052) 49371 ELOCE

FOTOCOPIAZIONE Basoli

STAMPA LITHO 800

Concessionario esclusivo per la

distribuzione in Italia

SDIP via Zuretti, 25 - 20125 MILANO

Specimens in add. post. GRUPPO M/70

Autorizzazione alla pubblicazione:

Trb. di Milano n. 455 del 27/12/1982

ti, quindi mandateci anche una vostra foto, possibilmente a colori.

In casi di punteggi alla pari, sarà avvantaggiato quello con il timbro postale più vecchio. Per ogni controversia riguardo tagliandi incompleti, foto non chiare, ecc. varrà unicamente il giudizio insindacabile della redazione.

P.S. PER I GESTORI

Se la sala giochi, il bar, o "altro" dove avete effettuato il record è un luogo particolarmente bello, non è escluso che trovi un posticino nella nostra apposita rubrica dedicata alle interviste: ditelo al vostro gestore!

A buon intenditor, poche parole!

Nome giocatore	Punteggio minimo di ammissione	Campione da sfidare	Termine d'invio dei record	Documentazione dei record
Solomon's Key	500.000 punti	Muayno Moscati	31-1-1987	Tagliando 2 fogli del record 1 foto visibile
Rush & Crash (Rushes)	50.000 punti	Emmanuel Betti	31-1-1987	
Momodo	200.000 punti	Luca Zamborini	29-2-1987	
Bubble Bubble	200.000 punti	Luca Zamborini	29-2-1987	

NOME GIOCO	PUNTEGGIO	NOME SFIDANTE	PROV.	DATA
SOLOMON'S KEY	4.721.360- 2.684.110	ORAZIO (X MAGLIE STEFANO DE FINIS	MI MI	4/12/86 25/11/86

NAME	DESCRIPTION	STATUS
ALPHA-1000	Project 1000 - New software	Open
BETA-2000	Project 2000 - New software	Open
DELTA-3000	Project 3000 - New software	Open
EPSILON-4000	Project 4000 - New software	Open
FOXTROT-5000	Project 5000 - New software	Open
GOLF-6000	Project 6000 - New software	Open
HOTEL-7000	Project 7000 - New software	Open
INDIA-8000	Project 8000 - New software	Open
JULIETT-9000	Project 9000 - New software	Open
KILO-10000	Project 10000 - New software	Open
LIMA-11000	Project 11000 - New software	Open
MIKE-12000	Project 12000 - New software	Open
NATO-13000	Project 13000 - New software	Open
OSCAR-14000	Project 14000 - New software	Open
PAPA-15000	Project 15000 - New software	Open
QUEBEC-16000	Project 16000 - New software	Open
RADIO-17000	Project 17000 - New software	Open
ROMEO-18000	Project 18000 - New software	Open
SIGMA-19000	Project 19000 - New software	Open
TANGO-20000	Project 20000 - New software	Open
UNIFORM-21000	Project 21000 - New software	Open
VICTOR-22000	Project 22000 - New software	Open
WHISKEY-23000	Project 23000 - New software	Open
XRAY-24000	Project 24000 - New software	Open
YANKEE-25000	Project 25000 - New software	Open
ZULU-26000	Project 26000 - New software	Open



Stefano De Finis, autore del 2° miglior punteggio a Solomon's Key

A casa: VG GAUNTLET

Vi ricordiamo il regolamento della sfida sui videogiochi da casa, in collaborazione con la Lago e la Mastertonic.

Coloro che vogliono parteciparvi devono documentare i loro record con due foto da allegare al tagliando che si può trovare nella apposita pagina (lo stesso che dovete utilizzare per la "SFIDA AI CAMPIONI": basta apporre una crocetta nella casellina "CA-SA"): in una foto dovrà essere ben visibile il punteggio, quando è possibile, nella classifica generale, affiancato dal nome completo del concorrente, mentre l'altra deve documentare l'ori-

Inoltre, tra tutti i punteggi classificati, coloro che vanteranno la maggior "anzianità" in assoluto, cioè quelli con il timbro postale più vecchio, riceveranno:

- 1° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 1 personal computer EPSON HX 20
- 2° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 1 joystick "M1-GUN" MASTER-TRONIC
- 3° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 2 giochi su cassetta MASTERTRONIC o LAGO

P.S. Vi ricordiamo ancora che il termine per l'invio del record è il 28 febbraio 1987 e che la documentazione completa di ogni record deve essere costituita da: TAGLIANDO, DUE FOTO del RECORD e UNA FOTO VO-
STRA.

Sotto con i joystick, allora, se volete vedervi pubblicati su VG news!

TAGLIANDI. TAGLIANDI!!!

Questi sono i tagliandi per poter partecipare attivamente alla vita della TUA rivista preferita: puoi ritagliarli o fare un mucchio di fotocopie (così non rovini la rivista), e poi spedirli direttamente a:

VIDEOGIOCHI NEWS - Corso di Porta Romana, 1 -
20122 MILANO-MI

Vgn's Care

CASA ☐ FUORI ☐

**IMPORTANTE: INCOLLATE LE FOTO DEL RECORD
AL TAGLIANDO CON DELLO SCOTCH!**

NOME GIOCO _____

PUNTEGGIO _____

TEMPO IMPIEGATO _____

N° QUADRO RAGGIUNTO _____

VITE INIZIALI _____ VITE EXTRA _____

LIVELLO DIFFICOLTÀ _____

MARCA GIOCO _____

SUPPORTO (VG CASA) _____

COMPUTER (VG CASA) _____

SALA GIOCHI (VG FUORI) _____

NOME GIOCATORE _____

VIA _____ CAP _____

CITTÀ _____ PROV _____

DATA DI NASCITA _____ TEL _____

NOTE _____



VIDEO BAZAR

TESTO ANNUNCIO _____

NOME _____
 INDIRIZZO _____
 TEL. () _____

RECORDS' GALLERY

Come promesso, riempio lo spazio dedicato ai vostri record nei videogiochi non compresi tra quelli in gara, finalmente con qualche bella foto che documenta sicuramente e perennemente il risultato dei vostri sforzi.

Vi ricordiamo che sono ammessi tutti

	SCORE	SOLVED	WINS
1ST	26554750	56	50%
2ND	12133890	36	60%
3RD	11655040	44	100%
4TH	11187770	36	90%
5TH	9915500	32	60%

Luca Santorsola si sta allenando a Bubble Bobble, ed ecco i risultati...

Substrate	5CDH1	WDR5	Ratio
2AP	27680	106	
3AP	30440	27	
3AP	64900	2	
4TH	44310	17	
5TH	37380	1	
6TH	22990	17	
7TH	30200	1	
8TH	30030	19	
9TH	29060	1	
10TH	27480	25	

Un megarecord di Emanuele Bellini a Stag Fight

i videogiochi, da casa o da bar: basta che la foto del record sia chiara e che magari sia accompagnata da una foto vostra; potrete ritrovarle pubblicate entrambe. Una splendida maniera per pavoneggiarvi con i vostri amici!

VIDEO BAZAR

CORRISPONDO con "Avventurieri" possessori di un C64 per scambiare consigli ed idee. In particolare per Hobbit, Hulk, Gremlins, Lucifer's realm. Andrea Mura Via Fazioli 18 - 60123 Ancona (An) tel. (071) 200241 orario pasti

VENDO Console Atari 2600 + imballaggio e istruzioni Originali + 2 Joystick + 4 Cartucce — il tutto in ottimo stato a L. 250.000 Cella Massimiliano Via N. Machivelli 31 - 95047 Paternò (Cr) tel. (095) 842027

VENDO Console Intellivision + cassette di Soccer, Space armada Triple action, Basket, Mouse trap a L. 550.000 trattabili. Stato generale ottimo. Pennestri Andrea Via Manfredi 112 - 29100 Piacenza tel. (0523) 754103 Orario 13.00-15.00

VENDO Atari CX 2600 + 2 Cartucce (Tennis — Space invaders) + Manuale istruzioni + Joystick a L. 300.000 il tutto quasi nuovo e ben funzionante. Manolo Albonetti tel. (071) 916023

VENDO Base Mattel Intellivision + 5 giochi tutto in confezione originale con istruzioni al modico prezzo di 150.000 lire trattabili Mauro Poloni Via Valpredina 24069 Cenate sopra Bergamo tel. (035) 956416 dopo le 20.

CERCO Drive 1541 per commodore 64 in buone condizioni. Gianni Maz-

zezi Via Cella 329 - 48020 S. Stefano Ravenna tel. (0544) 573529 Orario 17-21.

VENDO Collezione "Videogiochi" dal 1° numero — inoltre grandi raccolte delle più diffuse riviste di hifi-video, computer e musicali a prezzi modici. Roberto Colaneri Via Circuito 40 - 65100 Pescara tel. (085) 24100 ore pasti.

CERCO Possessori di modem per scambio esperienze ed eventualmente programmi se possedete un computer Atari. Barozzi Luca Via Del Casaleto 521 00151 Roma tel. (06) 5370431 Orario 15/21

CERCO Software midi per Spectrum 48K e Software per MSX (Yamaha CX5). Daniele Zambrini Via T. Tasso 40026 Imola (BO) tel. (0542) 34332

A.A.A. CLUB Commodore Calabria cerca indirizzi e numeri telefonici per comunicazioni via modem per mandare avanti la nostra idea. Astengasi gente poco serie svogliata, grazie. Gianluca Monteforte Via Città 2000 Pace 87100 Cosenza (CS) tel. 37353 Orario pasti

VENDO Computer Philips MSX 8020 80K ram, completo di registratore, cavetti, manuali e un centinaio (circa) di video games. Il Computer è nuovissimo, acquistato nel giugno '85, usato fino a dicembre, tenuto sempre nell'imballaggio originale; gli interessati possono telefonare allo 0583/935248 chiedere di Nico oppure scrivere a Cerri Nico Via di Corte Bertolucci n 3 55012 Capannori (LU)

P ROGRAMMERS: Adventures made in Italy.

Nel numero 38 di VG news è stata pubblicata la recensione di "2030 Radio Killer", un'avventura per Atari 130 e 800. Malgrado il gioco sia ambientato a New York e il suo titolo suoni un po' esotico, esso è stato concepito e realizzato da due italiani ed è prodotto e distribuito dalla Lago, software-house anch'essa italiana, che non ha più bisogno di presentazioni (v. intervista nel n. 38 di VG news).

Trovare un videogioco nostrano tra i mille stranieri è cosa piuttosto rara; dagli USA, dalla Gran Bretagna, dalla Germania ogni mese arrivano carrette di adventure, giochi di simulazione, ecc., mentre a casa nostra sembra nessuno abbia pensato di programmarne uno. Naturalmente, nessuno tranne i due autori di "2030 Radio Killer": Dorian Benaglia e Daniele Guarnio.

Doriano ha 34 anni, è sposato con prole, vive a Monza e lavora in una banca. Daniele, invece, è più giovane; ha 24 anni ed è laureando in scienze economiche bancarie presso l'Università Cattolica di Milano.

VG - Perdonate la curiosità, ma ci sembra che le vostre attività c'entrino ben poco con i videogiochi. Come vi è venuto in mente di realizzarne uno? **Daniele** - In realtà, l'idea non è mia, ma di Doriano; lui ha scritto la storia e

disegnato i vari quadri, lo ho aiutato nel realizzare il supporto tecnico di programmazione: routine di caricamento, interfaccia utente...

Doriano - È vero che ho scritto la storia e realizzato le pagine grafiche, ma senza l'aiuto di Daniele — che è un bravissimo programmatore — sarei riuscito a fare ben poco.

VG - In genere quasi tutti gli adventure sono ambientati in dimensioni fantastiche, in mondi incantati popolati di mostri, streghe e maghi, belle fanciulle da salvare e tesori favolosi da recuperare. Al contrario, la vicenda di "2030 Radio Killer" si svolge a New York, in un futuro neanche troppo lontano. Ti sei forse ispirato al soggetto di qualche libro o film per creare la tua storia?

Doriano - No, direi che è tutta farina del mio sacco. Però, ammetto di essere un avido lettore di fumetti, di ogni genere; casa mia ne è piena. Tra i tanti preferisco le avventure di Flash Gordon e mi piacciono molto i personaggi della Marvel Comics: Devil, i Fantastici 4, l'Uomo Ragno.

Dalla storia di "2030 Radio Killer" vorrei addirittura trarre lo spunto per scrivere un libro, ma il lavoro non mi lascia molto tempo libero.

VG - Avete incontrato molte difficoltà nel realizzare "2030 Radio Killer"? **Daniele** - Soprattutto difficoltà tecni-



che. Non siamo certo programmatori professionisti e nessuno di noi due pensa certo di vivere facendo videogiochi.

"2030 Radio Killer" è scritto in BASIC, non c'è animazione e, rispetto a certe adventures straniere, l'interfaccia utente è molto semplice. Comunque, realizzare "2030 Radio Killer" è stata un'esperienza utile e ci servirà certo per il futuro.

VG - Avete già qualcosa nel cassetto o pensate ad una nuova release di "2030 Radio Killer"?

Doriano - Non abbiamo niente di pronto, ma stiamo lavorando intorno all'idea di un altro adventure. Personalmente sto preparando la grafica e l'interfaccia utente per un programma di scacchi per Atari 800 e 130XL e ho intenzione di provare a scrivere dei programmi di grafica sempre per Atari.

A una versione migliorata di "2030 Radio Killer" non ci avevamo pensato: forse la prepareremo più avanti.

VG - In Italia, di gente come voi che si cimenta nella realizzazione di videogiochi a un certo livello ce n'è pochissimo. Non vi sentite delle mosche bianche?

Daniele - Creare un videogioco non è poi così difficile come si pensa. Di persone con la capacità tecnica e la fantasia necessarie sicuramente ce ne sono molte anche nel nostro paese. Esistono altri problemi molto più grossi; per esempio il fenomeno della pirateria. Non è un mistero che qui in Italia, più che all'estero, da quando esce un nuovo prodotto non passa molto tempo che tutti ne hanno una copia; di conseguenza i negozianti comprano pochissimo e il mercato non decolla. Chi è in grado di fare un videogioco di ottima qualità ci rinunci, perché sa in partenza di non guadagnare niente.

VG - Ma voi il vostro videogioco l'avete realizzato e avete trovato chi ve lo commercializza.

Doriano - Con quelli della Lago ci siamo intesi subito; ci sono dimostrati disponibilissimi e ci hanno dispensato suggerimenti preziosi. Per loro produrre un videogioco tutto italiano è stato un esperimento utile, come per noi farlo.

Daniele - In effetti, la nostra si può considerare un'esperienza pilota. Siamo anche impegnati in altri fronti. Doriano ed io siamo soci di un Atari Club, con sede a Monza. Al contrario di molti altri club, veri e propri voci di "pirati" del software, nel nostro lo scambio di programmi è limitato a quelli realizzati dagli stessi soci, mentre si organizzano attività di tipo didattico come riunioni, corsi, ecc.

Giorgio Gorla

Puntuali come sempre, ricorriamo all'appuntamento tanto atteso da tutti gli ADVENTURE — MANIACI ovvero l'angolo degli HELPS.

Anche questo mese tante e tante richieste di aiuto su quelle che sono le adventures del momento, vale a dire quelle della INFOCOM (tanto per cambiare) e quelle graficamente più appariscenti.

TERRORMOLINOS

Roberto Nunzi di Brescia ci scrive: "Ho parecchi problemi nel risolvere TERRORMOLINOS; datemi qualche suggerimento".

Bene, caro (si fa per dire) Roberto la tua richiesta è troppo generica. Cosa dovrai fare, darti la soluzione? Mi sembra esagerato no? Comincia intanto col capire, se già non l'hai fatto, (ma credo di no) che per avere tutta la famiglia al completo devi chiamare anche la figlia e cioè: CALL DOREEN. Mi sembra di averti aiutato parecchio. Ora prosegui fino al prossimo help.

SPELLBREAKER

Ettore Mancini di Perugia chiede come fare per salire sulla collina in SPELLBREAKER. OK, usa l'incantesimo che ferma il tempo. I sassi si fermano e tu passi.

A questo punto volendo fare il crudele non ti direi più niente (e vorrei vedere come faresti ad entrare nella baracca), ma come certo saprai sono molto generoso, quando non si tratta di soldi, e ti elargisco un altro prezioso consiglio: usa l'incantesimo PERFECTION contro la baracca e prendi subito il cubo all'interno. Contento dell'omaggio?

WISHBRINGER

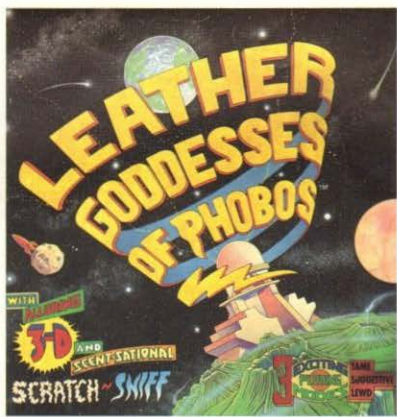
Riccardo Brusi di Pesaro vuole un aiuto per WISHBRINGER.

Domanda: "Come faccio ad entrare nella torre?".

Risposta: "Arrangiati". Deluso? Anch'io da te! Ma che razza di avventuriero sei? Non capisci che dando il cappello al pellicano otterrai da lui la parola magica per abbassare il ponte levatoio? Comunque non hai proprio tutti i torti. Era difficile!

RED MOON

Andrea Ferri di Cernusco sul Naviglio



(Mi) ci chiede: "Sono nella stanza delle luci in RED MOON e non so cosa fare per non rimanere abbagliato". Facile, getta la palla nera nella stanza e le luci si spegneranno.

Consiglio bis, sempre su RED MOON, per Virgilio Canobbi di Milano, che non riesce ad uccidere la mummia nella stanza dei sarcofagi.

Sono sicuro, caro Virgilio, che hai provato con la spada. Niente di più sbagliato. Hai provato con la parola magica? Come? Dov'è la parola magica? Diamine, è sul libro che hai trovato nella torre. Cosa? Non l'hai ancora trovato? Beh, allora datti da fare o smetti con le adventures.

E dopo questi HELPS, vogliamo darvi un piccolo consiglio sulla prossima adventure da acquistare, che noi abbiamo ricevuto da pochi giorni direttamente dall'Inghilterra.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

Chi di voi ha avuto la fortuna di provare a cimentarsi con un'avventure della INFOCOM, avrà senza dubbio notato che tali giochi posseggono un tale tasso di "classe" da oscurare qualsiasi altro prodotto concorrente, nonostante che nessuna adventure Infocom possieda la più minima traccia di grafica (per altro sempre inutile). La quantità di vocaboli usati, le descrizioni minuziose (attenti però a conoscere la lingua inglese), il sense of humor, le difficoltà ben congegnate e mai insensate, spiegano il perché tali adventures sono oggi considerate il "non plus ultra" nel settore.

Uscita da pochissimo tempo e già entrata nelle top 10 delle classifiche del settore, specializzata negli USA è

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS, una nuova avventure che ambienta la sua trama a cavallo tra il nostro pianeta e Marte.

Qui impersonerete un giovane che, entrato in un pub per bere una birra, si ritrova poco dopo prigioniero in una cella di un pianeta a lui sconosciuto.

È da qua che inizieranno le vostre peripezie per salvare la terra dall'invasione aliena delle dee in pelle del pianeta PHOBOS.

La particolarità più divertente di questo gioco è che per la prima volta la INFOCOM permette a voi di scegliere il tipo di linguaggio da usare durante l'avventure e cioè: pulito, colorito o un po'... piccante; così dato che vi incontrerete con delle splendide fanciulle in un harem di un sultano, il mio consiglio è (se avete la giusta età) di optare per la terza soluzione.

Il pacchetto di LEATHER GODDESSES OF PHOBOS contiene oltre al dischetto, anche un divertentissimo fumetto da leggere con gli appositi occhiali acclusi per gustarne eccitati la favolosa tridimensionalità.

Come se non bastasse avrete a disposizione una "tavolozza" con otto cerchi i quali, una volta grattati con una moneta, riveleranno i corrispondenti otto odori nei vari luoghi in cui il testo dell'avventure vi chiederà di farlo.

Insomma, ditemi voi se questo non è davvero il massimo!

a cura di Claudio Balzi

LEGGETE

strumenti MUSICALI

MENSILE DI STRUMENTI E INFORMATICA MUSICALE
OGNI MESE IN EDICOLA

LEGGETE

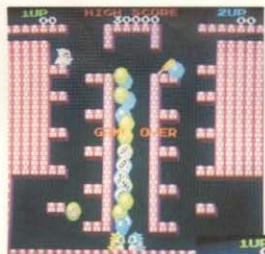


**OGNI MESE
IN EDICOLA**

11

Non c'è niente da fare: anche la Taito assieme alle famosissime Capcom, Bally Midway, Sega, Konami, sta proponendo novità eccezionali nel campo dei videogiochi. Certamente ricorderete il coin-op che ha fatto parlare molto di sé trattandosi di un "ritorno alla grande": Return of the Invaders! Questo gioco ha avuto un grosso successo sia per la sua grafica "metallica", sia per la sua diversità di velocità e di movimento rispetto agli antenati; altro gioco che ricordiamo con piacere è la versione del gioco del filone di Xevious, Wilvern F-O, che utilizzava il meglio di tutte le versioni delle altre case viste sino ad allora. Arriviamo quindi alle ultime novità di quest'anno con Baluba-Louk e l'ormai notissimo Bubble Bobble. È di questo che sentiamo il bisogno di occuparci in questo numero proponendolo coin-op del mese. Il gioco in sé stesso non richiede particolari attitudini da parte del videatleta soprattutto per quanto riguarda la meccanica del gioco, ma con l'avanzare dei quadri è necessaria una certa dose di bravura, in particolare di capacità strategiche. Il kit del gioco è del filone di Mario & Luigi, vale a dire che si ha la possibilità di giocare da soli o in due contemporaneamente. I personaggi sono due graziosi draghetti uno rosso e l'altro azzurro: noi abbiamo a disposizione per manovrarli un joystick e due pulsanti; uno ha la funzione di produrre bolle, con le quali potremo imprigionare i nemici e quindi catturarli, mentre con l'altro potremo saltare qua e là nel quadro per dileguarci o prendere tutto ciò che è utile per aumentare il nostro punteggio, ma soprattutto per ottenere il recupero di oggetti che verranno utilizzati dal nostro personaggio. Lo scopo del gioco è di liberare due bambine che sono state imprigionate con grosse catene nelle viscere della terra, presiedute da un vero e proprio esercito, il quale farà di tutto per tenerle prigioniere. Per accedere alla stanza finale dovremo passare ben 100 quadri: questi hanno forme geometriche ben definite, sotto forma di labirinti. In ogni quadro ci sono due punti fissi: nel primo appaiono degli oggetti dai quali otteniamo solo punti (sotto forma di frutta, come banane, mele, uva, oppure oggetti vari come bicchieri, saponette, torte); nel secondo punto magico avremo armi utili per i nostri draghetti, per difenderci dagli attacchi dei nemici. In questo punto magico appaiono sovente tre oggetti utilissimi, una scarpa e due tipi di caramelle, una rossa ed una azzurra. La scarpa ha l'effetto di far camminare più velocemente i nostri draghetti, che possono quindi raggiungere gli oggetti e i nemici in minor tempo (cosa molto utile, dato che, anche se non viene segnalato, c'è un tempo limite in cui conviene finire il quadro, altrimenti comparirà una specie di balenotterica bianca invulnerabile, che verrà velocemente alla nostra caccia). Le caramelle

hanno un diverso effetto secondo il colore: quella rossa serve per produrre bolle più rapidamente, mentre quella azzurra dà la possibilità di avere un raggio di azione più lungo nel lancio delle stesse. Se compare una specie di ampolla, cercate di raccoglierla, perché vi farà concludere il quadro trasformandolo in fiori, ciambelle, ecc., che se riuscite a cogliere tutte entro il tempo prestabilito vi daranno un bonus di 100000 pts.; al contrario, non terminandolo, otterrete solo, per ogni fiore (o qualsiasi altra cosa apparsa) 500 pts. ciascuno. Oltre alle scarpine e alle caramelle appaiono altri oggetti quali



anelli, corone, collane, un campanello, bastoni, croci e scrigni: cercate di prendere in particolare gli oggetti con i quali si ottengono dei bonus utili per aumentare il punteggio. I più facili da prendere sono i bastoni che hanno svariati colori: bianco, azzurro, marro, rosso, arancione; tutti, una volta presi, offriranno al termine del quadro giganteschi oggetti come torte, panettoni etc., e, a seconda dell'oggetto dato, tutte le bolle che saranno presenti in quel momento si trasformeranno nell'oggetto corrispondente, ma in miniatura. Stesso procedimento hanno gli scrigni, i quali al contrario offrono sempre dei diamanti il cui valore varia dai 50000 ai 70000 pts. Per quanto riguarda le vite extra si ha la possibilità di guadagnarne componendo la scritta EXTEND con le lettere che otteniamo durante il gioco, oltre a vincerle a 50000 e 250000 pts. ed a ogni milione raggiunto. Speriamo di avervi "stuzzicato" abbastanza: sicuramente avremo l'occasione di parlare ancora degli altri oggetti e dei numerosi trucchi che questo splendido gioco nasconde. Non vi anticipiamo nulla per quanto riguarda il finale, perché altrimenti vi rovineremmo la sorpresa; vi diciamo solo un piccolo accorgimento per continuare la partita dal punto in cui siete arrivati: basta introdurre altri gettoni prima che muoia l'ultimo omino.

Luca Santorsola

BUBBLE BOBBLE

(TAITO 1986)

LEGENDARY WINGS

(CAPCOM 1986)

Anche in occasione di quest'ultimo videogioco la CAPCOM si è confermata: grafica eccellente e difficoltà superiore, il tutto conglobato in una vivace situazione di gioco; requisiti che, a nostro parere, sono fondamentali per divertirsi e dimostrare le proprie capacità.

Bisogna anche aggiungere la notevole fantasia usata per programmarlo: troviamo uno, anzi due uomini alati (si può giocare anche in due contemporaneamente) che combattono contro astronavi, basi terrestri ultramoderne, stransissimi animali, statue di un passato ormai remoto e chi più ne ha, più ne metta. Teatro di tutto questo, splendidi scenari di stile mitologico fra rovine di civiltà misteriose, montagne, scogliere a picco sul mare, per finire in oscure caverne; insomma, una ottima fusione fra passato e futuro. Prima di addentrarci nel vivo del gioco spieghiamo molto brevemente i comandi: oltre al solito joystick a otto posizioni, che permette di muoversi per tutto lo schermo, abbiamo 2 pulsanti, uno con il compito esclusivo di sparare, mentre l'altro serve a lanciare le bombe a terra o per saltare, secondo che ci troviamo in uno schema a scorrimento verticale, od orizzontale. I due essere alati, che si differenziano per il diverso colore della loro tunica (verde o blu), iniziano la loro avventura fra scogliere delle punte a forma di terribili teste, che improvvisamente si animano, osservandoci con ghigno famelico (non fanno comunque nulla); improvvisamente però arrivano delle formazioni di otto astronavi le quali, se distrutte tutte, ci daranno o un bonus di 500 punti oppure una lettera P che se opportunamente presa ci darà uno sparo più veloce e più potente, (in successione: sparo più veloce, sparo doppio, sparo laser triplo, sparo laser singolo ma potentissimo), quindi dopo aver trovato vari basi terrestri che colpiremo con colpi a terra, arriveremo a tu per tu con un'enorme e bruttissima faccia che spalancherà le fauci, tentando di inghiottirci; se lo farà niente male, ci troveremo sotto terra (DANGER): una caverna a tre piani con una moltitudine di strani cavallucci marini muniti di un corno, che se non uccideremo subito ci spareranno un colpo di fuoco e delle specie di polipoidi dai corti e veloci tentacoli e dal robusto guscio che hanno il compito di disturbarci, fino ad arrivare davanti a un mostro stransissimo, dopo essere caduti dal pavimento della caverna che improvvisamente ha ceduto; questi ci sparerà dei colpi facilmente scansabili, e non è un gran problema piazzare una raffica di colpi per distruggerlo. Attenzione però, perché questo schema è a tempo (timer 600, segnato in alto a sinistra nello schermo). Ritorneremo, poi, nello schema iniziale buttati letteralmente fuori dalla bocca del mostro che ci aveva risucchiato, incontrando subito una serie di statue ai lati dello schermo che lanceranno, a



mo' di siluri, le loro possenti braccia, per fortuna distruggibili come le loro teste, quindi arriverà una astronave circondata da altre che si muovono in circolo intorno a questa principale, che è l'unica vulnerabile; questo è forse il punto più difficile del gioco, specie nei livelli avanzati perché saremo bersagliati da un nugolo impressionante di colpi. Si troveranno poi tre sfingi, che celano, sotto una a caso, un quadro bonus, nel quale saremo risucchiati come la volta precedente; il bonus consiste nel prendere tutti i forzieri sparsi nella grotta (che danno 200 punti), fra enormi stalattiti e stalagmiti, nel tempo messo a disposizione (timer 600); bisognerà



però fare attenzione perché lo schermo ha uno scroll automatico in avanti e si rischia perciò di rimanere schiacciati contro le pareti della caverna. Un ultimo appunto: sparando contro le pareti si potrà trovare o la lettera P oppure delle astronavi che spareranno quasi immediatamente.

Tornati per la seconda volta in superficie, dopo aver superato un passaggio abbastanza difficile fra statue dorate a forma di uccello indistruttibili e astronavi vulnerabili per pochi attimi, troveremo prima 2 mosconi giganti ed infine 2 enormi uccellini immobili di color marrone che verranno distrutti con quattro colpi a terra sulla testa di ciascuno (2000 pt.).

Finalmente i nostri due protagonisti entreranno nel palazzo del mostro finale (BOSS) planando verso l'ingresso. All'interno del palazzo incontreremo una specie di polpo da distruggere subito come gli altri simili che troveremo durante il percorso, perché ci lancia contro un colpo infuocato con una traiettoria a parabola molto insidiosa; si aprirà quindi una porta, che scoprirà un palazzo all'interno ultramoderno, disposto su tre piani. Si troveranno oltre ai polpi fasci di luce non facili da passare e comunque da non colpire perché si ingrosseranno sempre di più, dei missili, che improvvisamente partono dai soffitti e piccoli robot a forma ovale sospesi nell'aria, che lanciano improvvisi colpi laser; superato tutto questo arriveremo di fronte al mostro, una specie di robot incassato tra due colonne, distrutto il quale avremo terminato la 1ª area: compare infatti una scritta che ci dirà che mancano quattro aree per arrivare al vero e proprio capo (il terribile DARK). La 2ª area ricomincia grosso modo le situazioni della prima, anche se cambia il paesaggio e qualche astronave e logicamente sarà più difficile, comunque le spieghiamo seppur brevemente: lo sfondo sarà un mare con delle rovine sommerse, quindi delle piramidi indistruttibili, una faccia enorme un po' diversa da quella precedente, ancora il mare, tutto questo "farcito" da astronavi, sempre più pericolose; ci saranno in seguito dei cobra, in perfetto equilibrio su delle isolette, che lanciano tre colpi misteriosi, arriveremo al quadro bonus, celato questa volta sotto uno dei tre uccelli verdi; dopo una scogliera ci sarà un diavolo verde indistruttibile che ci getterà contro delle astronavi, i soliti due mosconi e i due uccellini (questa volta di color verde) a guardia di un secondo palazzo ben più difficile del primo da oltrepassare. La 3ª, 4ª e 5ª area le lasceremo scoprire ai nostri lettori più bravi e testardi; diremo solo che chi le passerà avrà salvato il mondo dal terribile DARK, che in realtà non è per niente impegnativo da distruggere, almeno giocando in coppia.

Luca Dossena

JOHNNY REB II

LOTHLORIEN per C64
Prezzo: L. 19.900

21 luglio 1861: gli eserciti unionista e confederato iniziano a sparare l'uno contro l'altro; è appena iniziata la Guerra di Secessione, considerata il primo vero conflitto moderno, che oppone per la prima volta due schieramenti i cui effettivi toccano o superano il milione. Volendo rimanere fedele alla realtà, la Lothlorien, ci offre la possibilità di controllare uno ad uno i 2 milioni e passa di nordisti e gli 850.000 e rotti sudisti. Scherzi a parte, in questo strategy game, ispirato appunto allo scontro militare che durò fino al 1865, ci si deve più semplicemente occupare della zona di giurisdizione di una compagnia (come già detto unionista o confederata a seconda della scelta) attaccata da una soverchiante forza nemica, in attesa di rinforzi. Nella zolla di terra in cui i "nostri" si sono insediati si possono incontrare corsi di fiumi, montagne, case e ponti, ma il particolare più interessante è che sin dall'inizio ogni parametro di gioco può essere ridefinito, con una grande vastità di opzioni disponibili, oppure potete lasciare tutto immutato. Si inizia a giocare: a occupare circa 3/4 dello schermo è l'inquadratura di una sezione del campo di battaglia, il quale può essere visionato in ogni suo recondito angolo, poiché muovendo il cursore apposito l'inquadratura muta: ecco che intravediamo le nostre forze schierate e divisibili in quattro unità: fanteria, artiglieria, cavalleria e rifornimenti



(che non possono combattere per ovvi motivi) rappresentate da icone quadrate. Direi di darci da fare subito, le truppe nemiche incalzano: inquadrando col cursore un reparto a scelta e premiamo il pulsante; subito ci vengono fornite le sue caratteristiche, quali disponibilità di munizioni, forza, morale, efficienza. A questo punto decidiamo di impartire i comandi; possiamo ordinare al plotone di trincerarsi, avanzare (sparando o meno), caricare, sparare, ben sapendo che non tutte queste azioni valgono per tutte le unità (si è mai visto un cavallo trincerarsi in un fossato?). Inizia così una paurosa e fucosa battaglia in cui saranno sacrificate molte vite umane; nonostante questo bisogna attenersi al proprio ideale e perseverare fino all'ultimo per conseguire la vittoria, che è la cosa più importante. Dovrete compiere scelte rischiose e della massima gravità, ma in definitiva poter comandare un esercito è appagante e la Lothlorien lo rende ancora più stimolante per la comprensibilità e la varietà che ci offre. Il gioco non è difficilissimo (soprattutto se giocato nella versione a un giocatore), richiede comunque intelligenza e senso tattico e infonde la necessaria grinta per poter urlare: "Ragazzi, all'attacco!!!"

Paolo Cardillo

THE CHESS GAME

EAGLESOFT per MSX 64K
Prezzo: L. 19.900

Nella pur ricca e varia biblioteca di software per il sistema MSX non poteva certo mancare un classico come il gioco degli scacchi (sempre che di gioco si possa parlare). Quanti di voi, esperti scacchisti, hanno provato personalmente il confronto con una macchina intelligente, sapranno come questo sia difficile, se



non impossibile, vincere, e questo CHESS GAME non fa che confermare la regola. Ciò che rende questa versione degna di essere recensita è la facilità d'uso e la varietà di opzioni. Esaminiamole insieme. Dopo il caricamento è possibile una tripla scelta: analisi, inizio di una nuova partita o caricamento di una già iniziata. L'analisi consiste nel modificare la posizione dei pezzi nella scacchiera a piacere, potendo quindi creare pro-

blemi in grado di verificare la potenza del programma o semplicemente emulare le situazioni in cui si sono trovati i grandi maestri di questo antichissimo gioco. Iniziando una partita è possibile la scelta del colore dei propri pezzi e il "tempo di risposta" del computer. I movimenti dei vari pezzi avvengono con l'ausilio della tastiera, inserendo le coordinate iniziali e finali del pezzo che si desidera muovere. E inoltre possibile l'arrocco e la ripetizione di una mossa errata.

INDUSTRIA OGGI



Il mensile dell'alta tecnologia nell'industria moderna: soluzioni applicative e nuovi orientamenti in R&D, produzione e servizi.
Abb. annuo 10 numeri
lire 41.000
anziché lire 50.000

VIDEOTEL MAGAZINE



La rivista delle interattive telecomunicazioni, forme di informazione, servizi e applicazioni.
Abb. annuo 6 numeri
lire 20.000
anziché lire 24.000



VIDEOGIOCHI NEWS



Il giornale di video e home computer: recensioni di giochi sempre nuovi.
Abb. annuo 11 numeri
lire 18.000
anziché lire 22.000

STRUMENTI MUSICALI



Il mensile per i professionisti della musica: audiotest, rassegne, composizioni, servizi, interviste.
Abb. annuo 11 numeri
lire 35.000
anziché lire 39.000

nonologiochi

Retro-Gaming.it

ELETTRONICA OGGI



La più autorevole rivista italiana di componenti, strumentazione ed elettronica professionale.
Abb. annuo 20 numeri
lire 64.000
anziché lire 80.000

INFORMATICA OGGI



L'informatica professionale dall'elaborazione dati all'office automation. Servizi speciali e anticipazioni esclusive dalla Silicon Valley.
Abb. annuo 11 numeri
lire 40.000
anziché lire 39.500

AUTOMAZIONE OGGI



Robotica, controllo numerico, CAD/CAM, sistemi flessibili, problemi e soluzioni per la nuova automazione industriale.
Abb. annuo 11 numeri
lire 46.000
anziché lire 53.000

PC & COMPUTER PRODUCT NEWS



Il giornale di tutti i nuovi prodotti hardware e software dell'informatica: dai micro sistemi al Personal Computer.
Abb. annuo 11 numeri
lire 27.000
anziché lire 33.000

ELETTRONICA, STRUMENTAZIONE & AUTOMAZIONE PRODUCT NEWS



Il giornale di tutti i nuovi prodotti dell'elettronica, della strumentazione dell'automazione industriale e dell'elettronica medicale.
Abb. annuo 11 numeri
lire 26.000
anziché lire 33.000

PC WORLD MAGAZINE



La prima e unica rivista italiana per gli utenti a personal computer IBM Olvetti e compatibili.
Abb. annuo 11 numeri
lire 44.000
anziché lire 53.000

TRASMISSIONE DATI E TELECOMUNICAZIONI



Il mensile dei nuovi sistemi di telecomunicazioni, dati e telematica.
Abb. annuo 11 numeri
lire 36.000
anziché lire 43.000

BIT



La prima rivista europea, la più famosa e autorevole in Italia, di personal, home, business computer, software e accessori.
Abb. annuo 11 numeri
lire 43.000
anziché lire 53.000

SUPERCOMMODORE 64 & 128



La prima rivista con cassette programmi, dedicata agli utenti home computer Commodore 64 & 128.
Abb. annuo 11 numeri
lire 66.000
anziché lire 82.500

OLIVETTI PRODEST USER



L'unica rivista per gli utenti dei sistemi Olivetti Prodest PC128 e PC128S. Una guida all'uso indipendente e completa.
Abb. annuo 6 numeri
lire 15.000
anziché lire 18.000

AUTOMOBILE QUARTERLY



Il trimestrale più prestigioso e raffinato del mondo, dedicato all'auto, alla sua storia, ai suoi usi. Per chi intende l'auto come un fatto di cultura e di passione.
Abb. annuo 4 numeri
lire 69.500
anziché lire 80.000

CKSON

AMENTI 86-87



COMPUSCUOLA



L'informatica nella didattica: problemi, esperienze e prospettive del computer nel mondo della scuola.
Abb. annuo 9 numeri
lire 21.000
anziché lire 27.000

ELETTRONICA HOBBY



La rivista per l'hobbyista elettronico, il radiomane, il riparatore radio TV, l'hardware dei personal computer.
Abb. annuo 12 numeri
lire 32.000
anziché lire 42.000

NAUTICAL QUARTERLY



Il trimestrale di cultura nautica più pregioso e raffinato del mondo. Emozioni da leggere, guardare e conservare.
Abb. annuo 4 numeri
lire 70.000
anziché lire 80.000

LA TUA RIVISTA.



Tra le opzioni sono da segnalare la possibilità di ricevere suggerimenti sulla mossa più corretta da parte del vostro avversario elettronico, la possibilità di stampa della scacchiera o delle mosse effettuate, e infine, il "save" su nastro dell'intera partita (per poterla poi rivedere in un secondo momento). La praticità di questo programma è data dalla velocità di esecuzione e dalla chiarezza della scacchiera, mentre non sono molto convincenti la grafica e i metodi di lavoro con la ta-

stiera (l'utilizzo di un joystick sarebbe stato più apprezzato). Buona inoltre la confezione e le istruzioni in italiano fornite dalla sempre efficiente Lago. Nell'insieme questo CHESS GAME può essere adatto a tutti coloro che con gli scacchi hanno una certa familiarità, ma se non siete veri patiti difficilmente riuscirete ad avere la soddisfazione di vincere il vostro elaboratore.

Luca Mantegazza

15

IN

a che gioco giochiamo?

FLASH GORDON

MASTERTRONIC per C64
Prezzo: L. 9.900

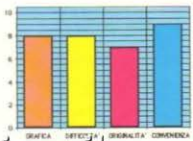
Flash Gordon, il mitico eroe dei fumetti di Alex Raymond e di una moltitudine di versioni cinematografiche, televisive e animate, è la star di questa nuova brillante produzione a basso costo ed alta convenienza della Mastertronic. La trama, classica delle storie disegnate, vede la Terra sotto l'incombente minaccia dei terrificanti MISSILI PLANETARI che l'Imperatore Ming, l'irriducibile avversario di Flash, intende far decollare dalle rampe di lancio del suo pianeta Mongo allo scadere di 24 ore dal momento in cui ha inizio il gioco. Flash disporrà di



ricabile con le munizioni che potrà trovare, chiuse dentro casse, disseminate un po' ovunque per i sentieri della giungla. L'eventuale contatto con questi esseri risulterà nella diminuzione, più o meno considerevole, delle ore che rimangono per riuscire a salvare la Terra. Nella seconda fase Flash, chiuso nella caverna solo con Barin, dovrà vincerlo in un lungo combattimento corpo a corpo con pugni, calci volanti e mosse proibite, per conquistare la sua simpatia e quindi il suo aiuto. L'ultima fase del gioco vedrà Flash Gordon condurre una moto volante — regalo di Barin — per le infinite distese lastricate del pianeta Mongo all'inseguimento di Ming, a sua volta in fuga sulla sua "bike" a reazione. Ma prima ancora dovrà distruggere con i laser direzionabili la retroguardia di Uomini Aquila al servizio di Ming che dall'alto bombardano con micidiali saette; subito dopo di loro, la velocità della moto aumenterà paurosamente, in tempo per cercare di superare, zigzagando come dei forsennati, un'impressionante sbaramento di mine a mezz'aria, dietro il quale si nasconde l'odiata, agognata preda: Ming!

FLASH GORDON è una riuscita compilation dei generi più amati: dallo "spara e fuggi" al "pestaduro" alla battaglia aerea in soggettiva, c'è di tutto per tutti i gusti. Se amate le emozioni forti e le visuali mozzafiato, FLASH GORDON è il vostro gioco; peccato perderlo per sole 9.900 lire!

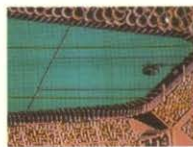
Fabio D'Italia



XENO

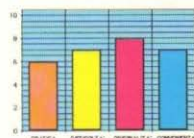
QUICKSILVA per Spectrum
Compatibilità: C64
Prezzo: 19.900

Anno 2386: il Rollerball è stato bandito dalla Corporazione Interstellare, e si è avuta la necessità di inventare un nuovo gioco che non richiedesse così alti tributi di sangue. Così, dalla mente perversa di uno dei grandi campioni del sanguinario divertimento, nacque l'idea di Xeno. In uno stadio gremito di folla entusiasta si



scontrano due temerari in una lotta che al perdente non chiederà la morte, ma solo l'onta della sconfitta. La "spara e fuggi" si svolge sul ghiaccio, e, con l'ausilio di due dischi privi di attrito, tu e il tuo avversario (il computer o il tuo più perfido amico) vi sfidate a segnare il maggior numero di goals possibili. Il vostro scopo è infatti quello di mandare una "palla" di gas metano compresso, nella rete avversaria. Per rendere più difficile la vostra prova, il movimento del disco è reso difficoltoso: la palla verrà colpita da ognuno dei due avversari grazie ad un mirino (una specie di disco che si muove a scatti verso la posizione richiesta). Come la maggior parte dei videogiochi in commercio, anche Xeno risulta a scorrimento orizzontale, e

le due porte in cui dovrete segnare si trovano alle due estremità del campo. Una caratteristica basilare del gioco è che il vostro ipotetico pallone rimbalza sui bordi, permettendovi così infinite variazioni del tema di gioco (che, a nostro giudizio potrebbe ricordare quello del biliardo). Ovviamente non vi è consentito un perfetto posizionamento; cosicché, se non premete il tasto "fire" entro pochi secondi, il disco partirà di sua iniziativa, con effetti non certo desiderati. Dopo il consueto caricamento, appare un ricco menù di opzioni, che vi consente la scelta del numero di giocatori, dell'uso di un Joystick o della tastiera, e della possibilità di rileborazione dei tasti d'uso. La grafica non è certo delle più esaltanti, tuttavia è ben inserita nel contesto del gioco, e sia lo stadio (completo di pubblico) sia i tabelloni luminosi (indicanti il punteggio e il tempo di gioco) e i protagonisti del gioco sono sufficientemente definiti. La velocità è una delle caratteristiche più positive, mentre è da biasimare la totale mancanza di effetti sonori, che impoverisce non indifferentemente l'atmosfera della gara. Nell'insieme si potrebbe pensare che Xeno sia un gioco semplice ma efficace, mentre, pur conservando un certo fascino, è di una discreta difficoltà (vedrete l'impaccio delle prime partite!). Cosa aggiungere, Xeno è... Xeno!

Luca Mantegazza
Giuseppe Porretti

ZOOT

BUG BYTE per MSX 64K
Prezzo: L. 6.600

Incredibile! Non può essere vero! Queste sono state le nostre prime parole quando abbiamo coraggiosamente caricato il nuovo lavoro della casa inglese: ZOOT. Con gli occhi an-

a casa

Retro-Gaming.it

cara fissi sullo schermo, non riusciamo a distinguere altro che una massa informe di Pixel, e l'orribile effetto dei primi istanti non è diminuito con il completo utilizzo del gioco. Se volete perdere un amico, fategli provare questo videogame e vedrete! Volete



sapere il perché? Presto detto: vi trovate nei panni di un "pallido" tentato umano che, con l'ausilio dei propri pugni, deve colpire un numero indefinito di orrendi mostri (orrendi è un complimento). E questo è quello che vi aspetta nel primo schema, perché gli altri sono anche peggio! Vi muovete nei vari piani di una "caverna" grazie a delle piattaforme che fungono da ascensore e, con l'aiuto di un novello supereroe, dovete raccogliere degli oggetti non meglio identificati, il tutto condito con i già citati mostri. Non dimenticatevi che le vite in vostro possesso sono solamente quattro. Da queste poche righe potreste già definire il gioco come una vera schifezza, invece è anche peggio: i suoni sono il massimo dell'infantilismo, e quando sentirete degli strani "gracchi" non date la colpa al televisore, perché è il peggior tentativo di sintetizzazione vocale



della storia umana. I movimenti sono abbastanza rapidi, gli effetti speciali alquanto deludenti, e per quanto ci sforziamo, non riusciamo a trovare punti positivi da abbinare con il pur vantaggioso prezzo: perché continuano a tentare la strada della quantità anziché della qualità? Un piccolo consiglio per coloro che non si fidano del giudizio del sottoscritto: acquistate ZOOT, giocatelo, riavvolgete il nastro, spegnete il computer, e usate la



L'ESCLUSIVITÀ.

le tariffe di abbonamento Jackson 86-87

	RIVISTA	NUMERI ANNUI	TARIFTE ABBONAMENTO
PROFESSIONALI	INDUSTRIA OGGI	10	lire 41.000 anziché lire 50.000
	ELETTRONICA OGGI	20	lire 64.000 anziché lire 80.000
	AUTOMAZIONE OGGI	11	lire 46.000 anziché lire 55.000
	ELETTRONICA, STRUMENTAZIONE & AUTOMAZIONE, PRODUCT NEWS	11	lire 26.000 anziché lire 33.000
	TRASMISSIONE, DATI E TELECOMUNICAZIONI	11	lire 36.000 anziché lire 44.000
	VIDEOTEL MAGAZINE	6	lire 20.000 anziché lire 24.000
	INFORMATICA OGGI	11	lire 40.000 anziché lire 49.500
	PC & COMPUTER PRODUCT NEWS	11	lire 27.000 anziché lire 33.000
	COMPUTER GRAFICA & APPLICAZIONI	4	lire 19.000 anziché lire 24.000
	PC WORLD MAGAZINE	11	lire 44.000 anziché lire 55.000
PERSONAL E HOME COMPUTER	BIT	11	lire 43.000 anziché lire 55.000
	SUPERCOMMODORE 64 & 128	11	lire 66.000 anziché lire 82.500
	NOI C128 E C64 (con cassetta)	11	lire 70.000 anziché lire 99.000
	NOI C128 E C64 (con disco)	11	lire 115.000 anziché lire 144.000
	QUINTELLI PROCESSION USER	6	lire 18.000 anziché lire 22.000
HOBBY E TEMPO LIBERO	VIDEOGIOCHI NEWS	11	lire 18.000 anziché lire 22.000
	COMPLUSCULI	9	lire 21.000 anziché lire 27.000
CULTURA E PRESTIGIO	ELETTRONICA HOBBY	12	lire 32.000 anziché lire 42.000
	STRUMENTI MUSICALI	11	lire 35.000 anziché lire 44.000
	NAUTICAL QUARTERLY	4	lire 70.000 anziché lire 80.000
	AUTOMOBILE QUARTERLY	4	lire 69.500 anziché lire 80.000

N.B. - Per abbonamenti all'estero le tariffe dovranno essere raddoppiate. Non è prevista la spedizione via aerea.

i privilegi riservati agli abbonati Jackson

Agenda monografica Jackson

Elegante e raffinata, l'agenda settimanale Jackson è qualcosa di più di una delirante agenda: oltre a rappresentare la prestigiosa linea editoriale di Nautica Quarterly e Automobile Quarterly, ha caratteristiche monografiche e, nell'edizione 1987, è dedicata alla Computer-Art, con splendide immagini a colori.



Questa agenda diventerà una costante nei privilegi riservati agli abbonati Jackson e costituirà un vero e proprio oggetto da collezione, il cui valore aumenterà nel tempo. L'edizione 1987 sarà inviata soltanto a coloro che risulteranno

Jackson Magazine

L'altra straordinaria novità, che accompagnerà gli abbonati Jackson nel corso del 1987.

Una vera e propria rivista tri-



mensale, contenente una selezione dei migliori articoli pubblicati dai periodici Jackson e un aggiornamento costante sul mondo dell'alta tecnologia. Non solo: Jackson Magazine sarà anche l'occasione di un dialogo diretto con Jackson per scoprire, in anticipo, programmi e iniziative future e per trasmettere suggerimenti, impressioni e desideri.

Risparmio assicurato



Gli abbonati alle riviste Jackson possono contare su un duplice risparmio: una tariffa privilegiata, come indicato nella tabella e la garanzia del prezzo bloccato per l'intera durata del proprio abbonamento, oltre alla cortesia di

Sconto 20% sui libri Jackson

È questo un altro significativo privilegio riservato agli abbonati Jackson: lo sconto del



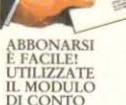
20% su tutti i libri del catalogo Jackson per acquisti effettuati fino al 28/2/1987 direttamente all'editore. Dopo tale data, e per tutta la durata dell'abbonamento, tale sconto privilegiato sarà del 10%.

Offerte speciali e riservate

Nel corso dell'anno, periodicamente, saranno inviate ai nostri abbonati offerte speciali, che il Gruppo Editoriale Jackson riserverà ai soli abbonati. Tali

offerte consentiranno l'acquisto di selezioni di libri, grandi opere e software, a condizioni particolarmente vantaggiose.

Un privilegio veramente esclusivo.

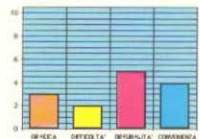


ABBONARSI È FACILE! UTILIZZATE IL MODULO DI CONTO CORRENTE POSTALE GIÀ PREDISPOSTO E/O LA SPECIALE "BUSTA-ABBONAMENTI" INSERITI IN QUESTA RIVISTA



cassetta per registrare della buona musica (sarà l'utilizzo migliore). Grazie, Bug Byte!

Luca Mantegezza



PAPERBOY

ELITE per C64

Compatibilità: C16, BBC, Amstrad, Spectrum

Prezzo: L. 19.900

È un mestiere molto diffuso nelle cittadine americane di provincia. Servono: una bicicletta, un pacco di giornali, un paio di scarpe da tennis e... tanta attenzione. È il lavoro di paperboy,

la cui difficoltà è stata amplificata dall'Atari nell'84 in un suo splendido coin-op. E che cos'è un video game se non la simpatica esasperazione di ciò che avviene nella realtà? Ecco allora che come nell'arcade della casa di Tramiel, così anche in questa trasposizione della Elite, il nostro giovane fornitore di quotidiani affronta uno dopo l'altro immani pericoli che non sono altro in realtà che archetipi della vita quotidiana: auto, cani, ubriacconi,

IN

a che gioco giochiamo?

etc. Rivelati questi primi elementi, si entra nel vivo del gioco: innanzi tutto lo scorrimento dello schermo avviene in diagonale, cosa vista rare volte, il che già conferisce una certa originalità al gioco; si succedono una dopo l'altra tipiche vilette americane a nostro avviso molto ben definite, con prati verdi intorno. Alcune di queste appar-

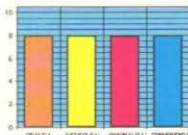


tengono agli abbonati, coloro cioè che il nostro provetto ciclista deve rifornire di giornali, altre no. Questi devono essere lanciati al volo dalla bici con estrema precisione, nelle caselle postali degli abbonati o davanti alle porte e, particolare divertentissimo, il paperboy è stato autorizzato dal "capo" a vendicarsi di coloro che non hanno sottoscritto l'abbonamento scagliando gli ordigni cartacei contro le loro finestre, infrangendole. Ma eccoci alla sezione ostacoli (animali e non): quando pedalete per la strada attenti a improvvise apparizioni di motociclette tipo Easy-Rider, automobili di lusso, cani idrofobi, grate, e chi più ne ha, più ne metta. Sono tutti riconoscibilissimi grazie ad una apprezzabile definizione grafica, sicuramente da sottolineare e che vale anche per gli ostacoli sul marciapiede. Quando vi salite, e questo è possibile solo nei tratti in cui esso si interrompe, in prossimità di box o simili, guar-



datevi bene davanti al naso, potreste doversi cimentare in slalom per evitare le traiettorie di falciatrici impazzite, automobili telecomandate da un bambino dispettoso, quando deficiente, ubriacconi barcollanti e ladri in fuga. Fortunatamente, di tanto in tanto lungo il tragitto c'è anche un pacco di quotidiani da raccogliere, provvidenziale rifornimento di munizioni. Affrontata con successo la sezione cittadina, il capo ci riserva un percorso d'allenamento, con trampolini e bersagli da colpire (con i giornali logicamente); anche stavolta la definizione grafica è soddisfacente. Alla fine di ogni giornata (sette in tutto) il resoconto: se non si è azzeccata nemmeno una casella si viene licenziati in tronco! In definitiva questo gioco ha tutti i requisiti per diventare un successo: la grafica è notevole, non si avverte per nulla l'assenza di alcuni elementi dell'arcade ed è buona anche la riproduzione del motivetto musicale: compratelo.

Paolo Cardillo



SCOOBY DOO

ELITE per C64

Compatibilità: C16, Amstrad, BBC, Spectrum

Prezzo: L. 19.900

Ecco qua il tanto atteso gioco di Scooby-Doo, arcinato cagnolino della Hanna & Barbera, sempre impegnato in imprese tinte del più fitto mistero, eternamente in pericolo di fronte a forze maligne insieme con gli inseparabili Velma, Daphne, Fred e Shaggy, il più fedele a Scooby. Attendendosi strettamente a frame già sceneggiate nei famosi "cartoons" eccolo alle prese, nel gioco della Elite, con una serie di misteriosi esseri ectoplasmatici, fucaghi presenze che infestano il Castle Mystery (il Castello Mistero) in cui i quattro compagni di



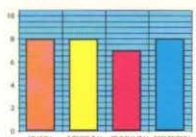
Scooby sono tenuti prigionieri, sucubi di malefici incantesimi. Solo lui, il prode alano, può salvarli: ed infatti si addentra nella tenebrosa costruzione per esplorare le quattro sezioni, in ognuna delle quali si trova uno dei suoi amici. Attraversando vari piani che scorrono a parallasse, con uno scrolling in realtà un po' gelatinoso, eccolo affrontare nella prima zona due tipi di fantasmi, uno che scorrazza incapucciato per i vari piani del livello, l'altro che fa la sua comparsa improvvisa da dietro una porta; un primo consiglio utile è quindi: "non sostare nei pressi delle porte". Per eliminarli, basta una zampata, attenzione però, deve essere un tocco ben assestato e con una perfetta scelta di tempo, importantissima vista la frenesia con cui le "presenze" si scagliano contro il cagnolino da ambo i lati. Vi sono anche teschi da saltare e scatole magiche da incamerare, visto che regalano vite ulteriori. Nel secondo livello le ostiche presenze sono pervase da un maggior furore: saltano su moltiplici e hanno l'aspetto di marziani, con tanto di antenne, oppure esordiscono a grossi balzi su palloncini elastici, e stavolta possono usufruire delle scale e avventurarsi sull'ignaro quadrupede dai di sopra. Al terzo livello incontriamo pesci-fantasma che fluttuano con le fauci spalancate, nel tentativo di inghiottire il nostro eroe, con azioni

di disturbo da parte dei soliti spettri che spuntano da dietro le porte, di altri "poltergeist" sospesi nell'aria o che volano all'altezza del pavimento, attentando alle zampe posteriori di Scooby. Nel quarto livello vi cimentate con fallaci chimeri di monaci gobbi, pipistrelli, i consueti fantasmi disturbatori, etc. In tutti e quattro i livelli gli sprites sono splendidamente definiti, questo poteva essere un gioco banale, dato il meccanismo di gio-



co tra i più consueti, ma la sua frenesia e l'atmosfera che lo pervade lo rendono un gioco superiore alla media. A giocarlo ci si diverte davvero, è difficile, ma di estrema comprensibilità. Videogiochi, ciontoli e non, non potete perderlo.

Paolo Cardillo



HANDBALL MARADONA!

GRAND SLAM per Spectrum

Compatibilità: C64

Prezzo: L. 19.900

È l'episodio più noto del Mundial '86: è il secondo tempo di Argentina-Inghilterra, quarti di finale, e siamo ancora sullo 0-0; viene allungato un pallone verso l'area britannica, si avventurano su di esso Peter Shilton, estremo difensore della nazionale inglese, e Diego Armando Maradona, l'asso degli assi, e succede l'incredibile: "el pibe de oro" scaraventa il pallone in rete con un tocco di mano evidenti-

a casa



mo, ma né arbitro né guardalinee ravvedono alcuna irregolarità nell'azione dell'argentino; "Pete" Shilton urla: "Handball Maradona!" (fallo di mano, Maradona!), ma non c'è niente da fare, il gol viene convalidato: la nazionale di Bilardo è in vantaggio, vincerà poi 2-1. Ancora oggi Pete non ha dimenticato e vuole dimostrare a Dieguito come si può svolgere il proprio ruolo senza commettere alcuna irregolarità: ha prestato così il suo nome a una software-house esordiente, che ha creato un gioco in cui il vostro unico compito sarà quello, dopo aver indossato guantoni, maglietta e calzoncini, di difendere la porta della vostra squadra. È un concetto del tutto nuovo, poiché il destino di una partita è impennato tutto sulle parate di un portiere non più su azioni e manovre attraverso il campo, dettate da un joystick sapiente; in "Handball Maradona" viene inquadrata soltanto una parte della propria metà campo, quella che comprende ovviamente la porta, con una visione tridimensionale tipo Exciting Soccer (noto videogioco da bar), cioè dal lato corto del campo. È in questa zona che gli avversari tessono trame offensive svariate nel tentativo di infilare la porta; ma Pete ai loro tirì sa come rispondere, disponendo di un repertorio degno di un'acrobata del Barnum: può tuffarsi a tre "quote" diverse per parare palloni alti, a mezza altezza e rasoterra, elevarsi per abbrancare palloni centrali e avanzare fino al limite dell'area piccola per chiudere lo specchio della porta. Il ruolo specifico richiede nella realtà intuizione e senso di posizione: bisogna capire in anticipo chi tirerà e assumere la posizione adeguata per la respinta, e in "Handball Maradona" vi è un'aderenza al reale che è strepitosa. Vengono addirittura battuti difficilissimi calci di punizione ad effetto e calci d'angolo, su cui gli avversari intervengono sovente di testa, "e non di mano... vero Dieguito?" si adira il



LA FORTUNA.

cento e uno premi

1 premio

In palio, fra tutti gli abbonati, una scattante, elegante, ruggente Alfa 33 4x4 giardinetta (1500 cc.)

nella versione più prestigiosa e super accessoriata, perfettamente a suo agio in ogni situazione, potente e nello stesso tempo parca nei consumi, protagonista instancabile di mille avventure.



Time of Greenwich

Time of Greenwich

100 premi

Il fantastico orologio Time of Greenwich modello 120321. Uno strumento di altissima perfezione ed esclusività, in edizione limitata e personalizzata, realizzata appositamente per i fortunati vincitori abbonati Jackson, dalla prestigiosa Time of Greenwich. Distribuito in Italia da LED ITALY

Regolamento del concorso

- 1 - Il Gruppo Editoriale Jackson S.p.A. promuove un concorso a premi in occasione della Campagna Abbonamenti 86/87.
- 2 - Per partecipare è sufficiente sottoscrivere, entro il 31.12.1987, un abbonamento a una delle 21 riviste Jackson.
- 3 - Sono previsti 1+100 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati.
- 4 - 1° premio
Un'automobile Alfa 33 4x4 giardinetta (1500 cc.). Gli altri 100 premi consistono in altrettanti orologi Time of Greenwich.

- 5 - Gli abbonati a più di una rivista avranno diritto, per l'estrazione, all'inserimento del proprio nominativo tante volte quante sono le testate sottoscritte.
- 6 - L'estrazione dei 1+100 premi in palio avverrà presso la Sede della Jackson entro il 30.5.1987.
- 7 - L'elenco dei vincitori, ad estrazione avvenuta, sarà pubblicato su almeno 10 delle riviste Jackson.
- La vincita inoltre, sarà comunicata con lettera raccomandata a ciascuno dei sorteggiati.

- 8 - I premi verranno messi a disposizione negli eventi diretti entro 60 giorni dalla data dell'estrazione.
- 9 - Le spese di immatricolazione della Alfa 33 4x4 giardinetta saranno a carico del vincitore.
- 10 - I dipendenti, familiari, i collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

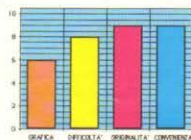


LA TUA RIVISTA.

portiere di sua maestà britannica. È possibile giocare con tasti (ridefinibili dall'utente) o joystick, in due o da soli, scegliere una squadra delle divisioni inglesi etc. etc. La grafica non raggiunge livelli di eccellenza, ma di questa lacuna non ci si accorge neanche, tanto è intrigante, nuovo, coinvolgente il gioco. E l'ennesima prova che da soggetti che si ritengono troppo sfruttati con un pizzico di fantasia si può sempre ricavare qualcosa di mol-

to originale.

Paolo Cardillo



TARZAN

MARTECH per C64
Compatibilità: Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 19.900

In origine, Edgar Rice Burroughs, creatore (nel 1911) del personaggio, volle che Tarzan, dopo mille avventure nella Giungla, appendesse il perizoma al chiodo e consuevasse una vita più serena in città, accanto alla sua

19

IN

a che gioco giochiamo?

Jane. Ma nel nome dei bei tempi d'oro che furono, le sue imprese sugli alberi e fumetti, al cinema e in Tv, la Mar- tech ha finalmente ottenuto, con tanto di licenza autorizzata sui diritti d'autore, che l'eroe in pensione smettesse per un attimo giacca e pantaloni e si desse una bella rischiarata alle portentose corde vocali per un'ultima grande avventura grafica quale — "Ooooooooooooo-Ahooooo A-ho-Ahoooooooooooo!!!" — TARZAN, SIGNORE DELLA GIUNGLA! Il gioco ha come obiettivo la liberazione dell'amata Jane che è stata rapita da Usung, capo della tribù africana degli Wamabo. Costui la rilascerà sol-



tanto se Tarzan riuscirà a trovare e riportare indietro le sette pietre preziose note come gli Occhi dell'Arcobaleno, che sono state rubate dal tempio sacro Wamabo che le custodiva. Per far ciò, Tarzan disporrà di tre giorni di tempo. Altrimenti, alla fine del terzo giorno la povera Jane sarà data in pasto a Sheeta la Pantera, e ciò che di lei rimarrà a Ska l'Avvoltoio! La ricerca delle pietre si svolge mediante gli schemi — forse troppo noti! — e le scenografie, tipici dei giochi di esplorazione tipo PITFALL: Tarzan può infatti correre per i sentieri del sottobosco a destra e a sinistra, di schemata in schemata; chinarsi o mollar pugni per scopi di difesa (contro gli indigeni che gli vengono addosso o i cacciatori bianchi che sparano con i fucili, ad esempio); imboccare gli ingressi che portano a nuovi percorsi, nonché spiccare un salto mortale per valicare le sabbie mobili o afferrare al

volo le liane. Durante il cammino, Tarzan potrà inoltre trovare degli animali (scimmie) e degli oggetti (funi, torce, scudi, pietre solari...) chiusi dentro scatole, che lo potranno aiutare nelle situazioni più inestricabili. Per raccogliere gli oggetti bisogna che Tarzan si ponga di fronte ad essi, quindi alzi- te il joystick e premette il pulsante contemporaneamente: l'oggetto apparirà in fondo all'angolo sinistro dello schermo. Per servirsene, ripetere l'operazione: una zanna di elefante potrà essere spostata per indicare, fra i tanti, l'oggetto da depositare a terra per l'uso. TARZAN è un gioco abbastanza simpatico, di immediata comprensibilità (benché di difficile esecuzione), ma soprattutto pittoresco nella rappresentazione grafica della giungla, dei totem, dei villaggi indigeni, dei templi maledetti... Ugh! Ugh! Ugh!

Fabio D'Italia



YIE AR KUNG FU 2

OCEAN per C64
Prezzo L. 19.900

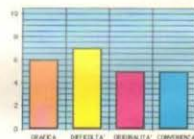
La Ocean è la software house più strana che esista: ogni volta si accaparra i diritti delle serie televisive del momento, dei films dal maggior incasso, di giochi da bar arcinoti e ogni volta riesce a deluderci nelle loro trasposizioni in videogame da casa. È successo per titoli come Miami Vice, Street Hawk, Knight Rider che farebbero gola a chiunque, quali garanzie di successo, ma la Ocean riesce ogni volta a trarne giochi che fanno allibire per la pochezza di contenuto. La tradizione continua: adesso, questa ambigua software-house inglese ha incorporato l'Imagie, per poter così riportare sullo schermo casalingo il seguito dell'arcinoto Yie Ar Kung Fu: il



penoso risultato ci apprestiamo a descriverlo or ora: in Yie Ar Kung Fu 2 l'eroe del gioco originario, Lee Young, esperto della specifica arte marziale, si deve cimentare in combattimenti con avversari, ognuno con caratteristiche differenti. Prima di giungere a questo conflitto, viene assalito da orde di nanetti, che fluttuano nell'aria ad altezze diverse, nel tentativo di colpirlo con calci volanti. Ebbene, questa sarebbe la prima differenza col gioco originario, ma se la potevano anche risparmiare visto che questi "tappeti orientali" sono talmente facili da evitare (basta infatti un salto in diagonale) o da eliminare con appositi colpi, che ci chiediamo se i realizzatori di questo obbrolio ci abbiano almeno giocato una volta dopo averlo programmato! Una volta superati i frenetici nani, che in genere tengono occupato Lee-Young per tre schermi, si passa allo scontro con un contendente, logicamente dal nome orientale come Yen-Pei, Lan-Fang, Po-Chin e... il resto lo lasciamo scoprire a voi altrimenti vi annoiereste a morte con un gioco così). Lo svolgimento del combattimento non ha nulla di diverso da quello di Yie Ar Kung Fu 1 eccetto che per un oggetto fatale che, raccolto, rende invulnerabile Lee Young per qualche secondo; il nostro eroe può effettuare varie mos-

fesa o di posizionamento e difesa (come i salti), ovvero calci all'indirizzo del volto, dei piedi, del ventre e i corrispondenti colpi di mano. Fanno tutti parte di un repertorio che non si è per nulla allargato rispetto a prima. La possibilità di giocare in due non aggiunge certo punti in favore del gioco anche se può apparire divertente poter impersonare un nemico di Lee-Young. Se contiamo poi una grafica scadente, che comprende monotone rappresentazioni orientali di sfondo, abbiamo ogni buon motivo per consigliarvi di risparmiare i soldi per qualche altro prodotto: in giro c'è senza dubbio di meglio.

Paolo Cardillo



COBRA

OCEAN per Spectrum 48K
Prezzo: L. 19.900

"Crime is a disease, I'm the cure" (Il crimine è una malattia, io sono la cura), così esordiva Silvestr Stallone interpretando nel film Cobra uno dei suoi fortunati personaggi della serie "faccio tutto, lo faccio bene e lo faccio da solo", e allo stesso modo ecco che esordisce il nuovissimo gioco della Ocean ispirato appunto al film ancora adesso in prima visione cinematografica. Il gioco prende chiaramente spunto dalla scena finale nella quale Cobra affronta e sgominava la terribile banda di terroristi assetati di sangue, facendo affidamento sulle sue perfette doti atletiche e sulla sua grande abilità nell'utilizzare qualsiasi tipo di arma. Lo scopo del gioco è infatti quello di affrontare i numerosissimi nemici con tutte le armi disponibili e di ricongiungersi con la dolce amata. Fanno da sfondo al gioco ambienti completamente diversi fra loro, dal magazzino di rottami alla ridente

a casa

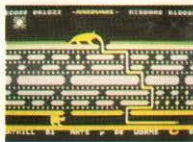
Retro-Gaming.it



AARDVARK

BUG BYTE per C16
Prezzo: L. 6.600

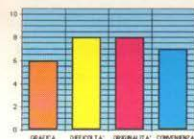
Se, possedendo un C16 vi siete stufo dei soliti spaziali o di arcade del tutto privi di fantasia, allora queste poche righe sono la miglior occasione per conoscere AARDVARK. La dinamica del gioco è semplice ma avvincente: interpretando il ruolo di un formichiere, dovete nutrivi (grazie alla vostra apocissiosissima lingua) di uova, vermi, bruchi, formiche, e di ogni altra specie di insetti presenti sottoterra. Il tutto non sarebbe poi così complicato se il vostro "frigorifero naturale" non fosse a labirinto, e se gli insetti non opponessero resistenza! Cerchiamo di riassumere. Con il vostro fedele joystick guidate la lingua del formichiere in uno dei mille labirinti che compongono le relative direzioni, il tasto "fire" serve ad un veloce recupero della stessa. Le formiche vanno "catturate" solo con l'estremità della vostra "protuberanza", mentre i vermi solo ritirandola. Si perde quindi una delle cinque vite a disposizione quando non vengono rispettate queste due regole fondamentali. Lo schema termina con l'esaurimento



delle uova da raccogliere nel sottosuolo. Non mancano nel gioco particolari che lo rendono più avvincente: al calare del sole appare infatti un fastidiosissimo ragno, da cui è possibile liberarsi solo "catturando" una delle due formiche giganti presenti nel livello più profondo dello schema: così facendo verranno eliminati anche tutti gli insetti presenti nello schermo in quell'istante. La velocità è ottima, la dinamica avvincente, sono solo da biasimare i suoni e la pur sufficiente grafica (ma questa sembra essere una prerogativa del piccolo Commodore). Una terza nota di demerito va inviata al programmatore di AARDVARK per non aver inserito l'uso della tastiera; forse in questa occasione se fosse stato previsto l'uso di cinque tasti si sarebbe ottenuta una giocabilità migliore. Se, a questo punto, i più schifitosi e i più deboli di stomaco tra voi si aspettano che giudichiamo questo videogame come gli effetti presenti in esso, debbono ri-

credersi: il divertimento è assicurato e... slurp!
Datevi da fare!

Luca Mantegazza



FUZZBALL

EAGLESOFT per MSX 64K
Prezzo: L. 19.900

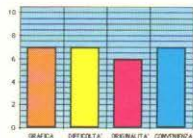
In una misteriosa confezione che sembra nascondere un fantastico "space game", si nasconde un videogioco caro a molti di voi, che, tempo fa, ha spopolato nelle sale giochi della penisola: Q-BERT. Per quelli che non conoscono o non ricordano di cosa si tratti, basta elencare quattro nomi per avere un ritratto del gioco: un Q-BERT, una piramide, un salto e un colore. Tutto chiaro? No? Allora ricominciamo. Vi trovate nei panni di un non meglio definito mostriacchiolo, e partendo dalla cima di una piramide, dovete saltellare su tutti gli scalini che la compongono. Così facendo essa cambierà colore pezzo per pezzo, e il termine di uno schema coincide con la colorazione completa di tutta la piramide. A cercare di impedire il vostro fin troppo facile scopo (ma solo apparentemente) ecco comparire fastidiosissimi serpenti, mostriacchioli terribilmente sadici (vedrete quando vi rincorreranno per tutto lo schermo) che hanno la caratteristica di disfare il vostro lavoro, e palle vaganti. Alcuni di questi hanno delle particolarità: ad esempio, facendo lo stesso percorso di una palla blu (solo quella blu) otterrete del "tempo magi-



co" che vi immunizzerà dagli altri fastidiosissimi "avversari". Divertente? Non è finita! Ai lati della piramide trovate infatti quattro dischi in rotazione continua. Rappresentano degli ascensori, e grazie a loro, eviterete inseguimenti mortali, tornando così in cima alla vostra costruzione. Riguardo al programma in se stesso sono da sottolineare un caricamento lun-

ghissimo e una fantastica sintetizzazione vocale: finalmente si riesce a tradurre quello che il computer vuole dirvi! Riguardo alla grafica e ai suoni, i giudizi risultano opposti: mentre purtroppo i suoni si riducono ai soliti monotoni bip bip. Nell'insieme FUZZBALL si può definire un buon gioco, forse non appassionante come altri del suo genere, ma sicuramente in grado di offrirvi ore e ore di... allegro coloramento!

Luca Mantegazza



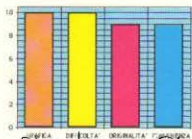
SWAT

MASTERTRONIC per Atari 800
Prezzo: L. 9.900

Los Angeles, anno 1999: la città è caduta nelle mani di terroristi armati e



pericolosi e tu se l'ultima speranza che resta per liberare gli ostaggi ancora vivi. La situazione e l'ambientazione del gioco, alquanto sfruttate e banali, fanno da sfondo ad un programma non certo tra i più originali ed avvincenti, dove l'unica novità è rappresentata dal fatto che i vecchi criminali vengono ora chiamati terroristi. La delusione diventa divertimento solo quando pensiamo che in teoria noi dovremmo rappresentare gli S.W.A.T., Special Weapons And Tactics, cioè un manipolo di uomini addestrati per tattiche ed armamenti speciali, mentre nel gioco ci ritroviamo a camminare nel centro di una strada uccidendo brutalmente con un normalissimo fucile-mitragliatore, dotato oltretutto di un raggio di fuoco molto corto. Per chi ancora avesse dei dubbi, volevamo precisare che, a parte alcuni elettivi armati di granate e altri, un paio per livello, sui tetti delle case che spaziano in un punto fisso, i pericolosi terroristi sono in realtà goffi figurati armati di bastone. Il compito del



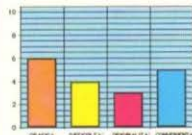
IN

a che gioco giochiamo?

nostro ardito S.W.A.T., è quindi quello di avanzare a mo' di slalom fra i suddetti terroristi uccidendone il più possibile, senza troppo farsi condizionare dalle granate, che intanto cadono ed esplodono sempre a distanza di sicurezza, ed evitando di dirigersi a mo' di Kamikaze contro i proiettili dei cecchini sul tetto. Superati questi terribili avversari potremo così arrivare al "crocevia maledetto" dove il boss del gruppo tiene prigioniero un povero civile inerme.

Sarà sufficiente eliminare uno dei due, perché liberare l'ostaggio da solo pochi punti extra, per accedere al secondo livello, che in realtà non si discosta quasi per niente dal livello precedente. In caso di prematura scomparsa, il nostro baldo S.W.A.T. sarà subito sostituito da un suo degno collega: persi tre uomini il gioco termina. Il punteggio viene attribuito in base alla distanza percorsa e al numero di terroristi uccisi (100 punti ciascuno), mentre è buona norma evitare di uccidere il civile che si ostina a percorrere dall'alto in basso il campo di combattimento, pena la perdita di 1000 punti. Questo gioco, come ci sembra traspaia chiaramente dalle nostre parole, appartiene a quella categoria di programmi che si basano su temi troppo usati, privi di qualsiasi originalità propria, mal sfruttando oltretutto in fase di realizzazione le capacità di computers molto validi, come l'Atari appunto.

Andrea Verona



BREAKTHRU

U.S. GOLD per Spectrum
Compatibilità: C64
Prezzo: L. 19.900

Un sogno più o meno ricorrente accarezza la fantasia di ogni automobilista o passeggero, soprattutto in determinate situazioni cittadine o auto-

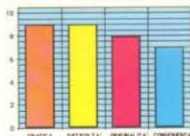
stradali: avere un mezzo indistruttibile in grado di farsi largo tra spinte e salti nei più compatti ingorghi. Per ovvie ragioni morali, materiali e giuridiche, questo tipo di fantasia rimane tale nella realtà delle strade, ma non nelle menti diaboliche, soprattutto in quelle dei programmatori della U.S. Gold, che per soddisfare le nostre brame distruttrici hanno tradotto per il nostro piccolo Spectrum il famoso coin-op Breakthru. Ovviamente lo scopo del gioco non è quello poco edificante di eliminare automobilisti e pedoni per arrivare puntuali al lavoro, ma è quello molto più nobile di farsi strada nel terreno nemico per togliere dalle mani dei cattivi il prezioso cacciabombardiere ingiustamente rubato. Il nostro sofisticato veicolo è quindi costretto ad affrontare le insidie del nemico rappresentate da tutto quello che una mente diabolica pote-



va concepire: mine, uomini armati di mitragliatori, postazioni anticarro, carriarmati, elicotteri, unità mobili lanciamissili, camion e jeep armati e pronti al suicidio pur di distruggerci. Visto che tutto questo non soddisfatta la sua mente diabolica, l'anonimo programmatore ha pensato bene di dividere il percorso in quattro zone geografiche ricche di asperità naturali. Così iniziando dalla zona montagnosa il nostro baldo pilota deve guardarsi dal non rovinare contro i bordi della montagna o dentro i burroni adiacenti, sempre ben inteso che non si schianti prima contro uno degli innumerevoli pezzi di montagna franta che ostruiscono la strada. Ammesso e non concesso che si superi questa zona, ci si ritrova subito dopo a saltellare tra i resti di un lungo ponte, tra le insidie di una prateria trasformata in gruiera e le strade di una città distrutta. Solo dopo aver superato quest'ultimo ostacolo si giunge all'agognato aeroporto, dove trovia-

mo sano e salvo l'amato aereo. Ad un programma tanto ben congeniato, veloce e divertente, non corrisponde purtroppo uno sfruttamento intelligente dei comandi: infatti nonostante i numerosissimi ed abbastanza sconcertanti tentativi, siamo riusciti ad ottenere una media di dieci blocchi del programma per ogni volta che l'opzione Kempston ha funzionato, se questo non bastasse quando in preda ad isterismo collettivo ci siamo rassegnati ad usare i tasti, abbiamo dovuto constatare che le cose non andavano poi tanto meglio, poiché dopo aver disposto le mani per i tasti direzionali e per il fuoco, l'unico modo per premere il tasto dei salti era quello di usare... il naso.

Andrea Verona



CHICKEN CHASE

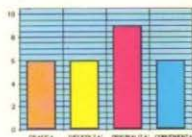
BUG-BYTE per Atari 800
Prezzo: L. 6.600

Molto spesso per citare una situazione di conflitto molto acceso tra due persone si ricorre al paragone dei due galli in un pollaio. Beh, credeteci, nel caso di Chicken Chase la situazione diventerebbe invece perfetta, viste le estenuanti pretese di Lady Gallina. Il gioco è ambientato in un luminoso ed ordinato pollaio con tanto di quattro entrate indipendenti, alti ripiani per le uova e, ben protetto da occhi indiscreti, il nido d'amore di Mr Gallo e Lady Gallina. Questo ambiente, diventa ben presto un terribile campo di battaglia per il nostro povero gallo: dopo alcuni secondi di apparente quiete, inizia a presentarsi la prima



minaccia, rappresentata da un lento porcospino in cerca di uova fresche, poiché contemporaneamente Lady Gallina ha deposto il primo uovo concepito con Mr Gallo. Da buon padre, il nostro eroe pennuto deve quindi scacciare a colpi di becco gli intrusi (porcospini, topi, roditori e serpenti), che vogliono papparsi impunemente il figlio. Fin qui le cose sembrano facili, ma in quanto padre, Mr Gallo è anche marito e quindi, oltre alla salvezza del figlio, deve anche badare a soddisfare il desiderio procreativo della amata consorte, assentandosi così per brevi periodi nel tranquillo nido d'amore, con i rischi che ne conseguono per le uova. Durante la partita, il gallo è anche sottoposto ad un consumo di calorie notevoli, che deve reintegrare beccettando del grano posto ai bordi dello schermo o catturando dei prelibati vermicelli, che sbucano di tanto in tanto dal terreno. Lady Gallina, da buona madre e consorte, è molto intransigente e punisce severamente a colpi di mattarello il marito quando per negligenza viene mangiato un uovo o quando non vengono soddisfatti in tempo i suoi desideri procreativi. Dopo tre punizioni, con i conseguenti traumi craniici che ne derivano, il gallo viene posto a forza in pensione, per essere sostituito da un collega più baldo e giovane. Il programma è basato su un'idea originale e le difficoltà sono numerose e ben assortite, anche se a lungo andare il gioco diventa un po' troppo noioso e ripetitivo.

Andrea Verona



a casa

Retro-Gaming.it

TIPS & TIPS

FINAL PRISON!

Sta per giungere la parola fine per il favoloso Solomon's Key, videogioco del mese di VGnews 38? Sembra proprio di sì: il ROUND 44 (che corrisponde alla ROOM 11-1) non è il solito BONUS PRISON (come il 4, il 12, il 20, il 28 e il 36), ma porta la scritta "FINAL PRISON" e presenta un numero di avversari incredibile, come potete vedere dalla foto accanto. Bisogna superare, in ordine, un fantasma (con contorno di fiamma azzurra), un Frankie, un riccio, un altro fantasma (con un movimento verticale "largo" tre caselle!), un drago verde ultraveloce, un mostro blu fisso, un altro riccio, un drago grigio e una strega (perdite creature che costruiscono e distruggono massi come il nostro omino, anzi, più velocemente, e che per fortuna incontriamo solo nelle ROOM 7-4, 8-5 e 10-3), il tutto condito con una dose abbondante di palline rosse, ben più bellicose di quelle verdi: proprio una bella compagnia! E cosa succede dopo questo quadro? Si ricomincerà dal primo Round, oppure il gioco terminerà e verrà assegnato un bonus per ogni omino residuo (come succede in Pitfall II, per esempio), oppure...? Purtroppo non ve lo sappiamo ancora

dire con precisione assoluta, perché né il nostro Maurizio Miccoli, né il validissimo "JEK" (vedi sezione GARE) sono riusciti a finire questo Round in maniera "normale", nonostante entrambi ormai riescano ad arrivarci con una scorta di sei, o più, omini (che vengono memorizzati) e di otto fiamme (il massimo concesso dal gioco). Perché abbiamo messo la parola "normale" tra virgolette? Perché esiste un trucco particolare che permette di attraversare i muri, funzionante solo nel quadri in cui ci sono le streghe, grazie al quale si può finire il quadro senza dover prendere la chiave e uscire dalla porta.

Questo trucco però è difficile da effettuare, specialmente nel quadro infortunato, tanto che solo Maurizio è riuscito ad effettuarlo con successo, una volta sola. Risultato?

Dopo aver ricevuto il "REST BONUS" (cioè il tempo rimasto accreditato in punti) è comparso il quadro successivo: un altro FINAL PRISON! Potete immaginarvi lo scoramento di Maurizio: l'unica speranza è che non succeda la medesima cosa finendo il quadro in maniera "normale".

Ma come si deve fare, visto che non esistono né chiave, né porta?

Qui ci viene in aiuto l'ultimo BONUS PRISON (ROUND 36), nel quale è scritto: "CAST A SPELL ON THE BOOK AT XI-4", che indica che bisogna lanciare un incantesimo sul libro del nostro famigerato Round. Una scritta simile compare anche nel primo BONUS PRISON: "CAST A SPELL ON THE KEY AT III-1".

Lanciamo un incantesimo con la nostra bacchetta sulla chiave del quadro indicato, la stessa si trasforma e ci permette di accedere ad un quadro supplementare (che viene indicato nella successione delle ROOM, ma non in quella del Round): finora sono stati scoperti 7 quadri supplementari, che portano ad un totale complessivo di 51 ROUND!



Ah, beata la generazione di coin-oppers che si è fatta le ossa sterminando con un cannone di file di marziani verdi che scendevano minacciosi verso la Terra con un sinistro rumore di mandibole! Altro che suoni stereofonici e immagini al laser! Quello sì che era uno sport da duri! Forse il nome "Space Invaders" non dice nulla ai lettori più giovani, ma ha rappresentato, per chi nel 1978 aveva 15 anni, un punto fermo della storia dei videogiochi da bar. Il vecchio game giapponese è stato forse l'unico fra i coin-op a non avere una versione da computer, anche se per console qualcosa di simile è stato prodotto. E pensare che del primitivo videogame da bar circolano ancor oggi esemplari d'annata che affollano luoghi inaspettati come rifugi alpini, vecchie osterie di paese, bar degli oratori...

In effetti, Space Invaders ha rappresentato per la Taito (il produttore) e la Midway (il distributore negli Stati Uniti) il più grande successo commerciale di tutti i tempi. Dal momento del lancio mondiale alla fine del 1983, con le vendite delle macchine originali Space Invaders aveva già surclassato altri clamorosi successi come Pong e Pac Man.

E non solo in America. Dal 1978 al 1980 la macchina negli Stati Uniti era stata venduta in 100.000 esemplari, contro una popolazione totale di 226 milioni di abitanti. In Giappone, dove ha sede la Taito, inventore del videogioco, Space Invaders aveva in circolazione oltre 350.000 macchine originali, contro una popolazione di 117 milioni di abitanti: una percentuale di penetrazione superiore di 7 volte rispetto agli Stati Uniti!

Semplice nella configurazione di gioco, eccitante nello svolgimento, Space Invaders deve il suo clamoroso successo commerciale all'immediata altezza del gioco, comprensibile a tutti dopo un paio di partite di prova. Lo

schermo iniziale vede 55 alieni, in 5 file di 11 mostriccioli, scendere minacciosi verso la Terra, dove un cannone laser, che si muove lungo la base dello schermo, può sparare per abatterli.

Le file di marziani scendono con velocità sempre maggiore verso la Terra: quando il primo invasore tocca il suolo, il gioco è finito.

Il giocatore ha a disposizione tre cannoncini per fermare l'orda barbara che nella sua discesa sgancia in continuazione bombe micidiali contro il cannone laser. Il cannone, a sua volta, può trovare riparo dietro quattro barriere solide, che vengono però scalfite progressivamente, fino alla completa distruzione, dai colpi degli invasori.

La struttura semplice e relativamente ripetitiva del gioco ha permesso lo sviluppo di strategie di combattimento abbastanza complesse ma molto efficaci. Tali strategie, fondate su schemi di gioco da seguire scrupolosamente, e su bergagli invisibili da colpire in un determinato momento del gioco, sono state le prime in assoluto nella storia dei videogames da bar.

La strategia più nota per totalizzare un gran numero di punti a Space Invaders è quella dell'Astronave Misteriosa.

Basta contare i colpi da inizio partita, e usare il 23esimo colpo di cannone per abbattere l'astronave fantasma che attraversa lo schermo all'improvviso.

Si ottengono 300 punti, il massimo consentito per le astronavi.

Al 37esimo colpo, cioè dopo altri 15 colpi, basta attendere l'arrivo di una nuova astronave, e via con altri 300 punti.

Ogni 15 colpi l'abbattimento dell'astronave fa guadagnare sempre il massimo del punteggio previsto per ogni quadro.

Altre tecniche di gioco sfruttano la posizione degli invasori nella loro discesa, e il fatto che quando la prima fila sta quasi per toccare il suolo, i marziani appena sopra il cannone non sganciano bombe, e offrono un minimo di riparo.

Nonostante la notorietà delle strategie vincenti, Space Invaders è rimasto a lungo sulla piazza, ed è in assoluto il videogioco da bar più venduto.

Ma non è certo il migliore. La Midway nel 1979 lanciò sul mercato un altro prodotto della Taito, simile al precedente ma molto più sofisticato: Deluxe Space Invaders.

Ne ripareremo sul prossimo numero.

Diego Biasi



OUT



a che gioco giochiamo?

DANGAR (UFO ROBO) (NICHIBUTSU 1986)

"Ragazzi, è arrivato un nuovo videogioco in sala giochi: è bellissimo!"
"Ah, è della Nichibutsu! Allora non dovrebbe essere malaccio, proviamolo un po'..."

"Mi sbaglierò, ma questo gioco mi ricorda qualcosa..."

"Ma è TERRA CRESTA!"

"No, no! È DANGAR, L'UFO ROBO!"
"Sarà, ma a me sembra uguale a TERRA CRESTA..."

Questa scena si è ripetuta già in due sale test e probabilmente si ripeterà in ogni posto dove Dangar è stato preceduto dal suo illustre antenato.

Ma dopo averlo provato in maniera un po' più approfondita potremmo rispondere all'ultima frase tra virgolette: "Se ti sembra uguale a Terra Cresta, vediamo se riesci a realizzare gli stessi punteggi". In effetti questo Dangar potrebbe essere inteso come la prosecuzione di Terra Cresta, nel senso che chi passava tranquillamente il milione a quel gioco (ben pochi!) ha una discreta base di allenamento per questo, ma nulla di più. Infatti, se è vero che il meccanismo di gioco è pressoché identico, perché anche qui

ne (il primo serve naturalmente per sparare); l'effetto che si ottiene (che dura una manciata di secondi e che può essere effettuato tre volte per aggancio, finché abbiamo a disposizione quei pallini con una "F" che compaiono a fondo schermo) è che ciascun pezzo spara come un indomaniato, ma solo il principale è vulnerabile, mentre gli altri possono passare impunemente attraverso una pioggia di proiettili od avversari. La prima sensazione che si ottiene iniziando a giocare a Dangar è positiva: si parte già con due agganciamenti! Ma già il primo impatto con i nemici ci fa capire l'atmosfera di questo gioco: mentre la nostra astronave si muove piuttosto lentamente, come in Terra Cresta, i nemici sono delle autentiche saette, che escono da ogni lato dello schermo, compreso il fondo, con la traiettoria più imprevedibile e veloce



che possiate immaginare, naturalmente sparando grandinate di proiettili. Anche graficamente Dangar ricorda nella parte iniziale Terra Cresta, ma fortunatamente a gioco inoltrato si incontrano numerose novità, la migliore delle quali è il... buco nero: se si entra in questo, ci si ritrova in una nuova dimensione, con uno sfondo stupendo grazie a dei colori resi ancora più belli dal contrasto col nero, ma anche con degli avversari particolarmente insidiosi. Alla fine della fase del buco nero c'è uno dei soliti tipici ed ormai immancabili mostri, per superare il quale bisogna impallinare abbondantemente diversi centri vitali secondo una certa successione; ma in fondo, per tutti questi videogiochi discendenti del caro vecchio XEVIOUS, il succo del gioco è proprio riuscire a scoprire tutti gli avversari e le loro particolarità, sino ad arrivare al punto in cui ricomincia il ciclo del gioco: a voi il joystick!

Maurizio Miccoli

BALUBA LOUK (TAITO 1986)



Cari lettori, non immaginerete mai chi abbiamo appena conosciuto: niente di meno che "Baluba, la testa dura"! Il gioco si ambienta in grotte sotterranee ed il nostro personaggio munito di una macchina d'epoca, si avvicina ai numerosi pozzi in superficie, nei quali si calerà per affrontare le insidie e i pericoli che lo aspettano nelle varie grotte. Queste sono presidiate dai sei indescribibili nemici che faranno il possibile per acciuffare il nostro eroe, il cui compito è quello di raccogliere 25 cofanetti d'oro disseminati nel quadro; per aiutarlo a fare ciò, avremo a disposizione 120 secondi per completare il livello e accedere quindi a quello successivo. Per difendersi Baluba non deve fare altro che dare dure testate ai di sotto delle piattaforme su cui sono disposti i cofanetti, in modo che, una volta raccolti, scoprirà sotto di essi una bomba o uno speciale meccanismo che lancia due coltelli lateralmente, con i quali tramortirà o trasformerà i nemici in lettere, ciascuna con una caratteristica diversa; infine dispone di una P per trasformare in palle gialle i nemici e poterli quindi raccogliere, ottenendo in successione 200, 400, 800, 1.600, 3.200 e ben 10.000 punti!

Si può sapere in anticipo quale arma si nasconde sotto ad ogni cofanetto: se al di sopra del tesoro si formerà un fiorellino, otterremo i coltelli, viceversa le bombe.

Arriviamo quindi alle lettere; ogni volta che lanciamo i coltelli (il che si ottiene sia saltando sopra il mecca-

simo che li lancia, sia dando una testata alla piattaforma su cui è posto lo stesso) essi daranno una o più lettere che possono essere una B, che sta per bonus, incrementabile per due, tre, quattro e così via, prendendo un numero indefinito di K; abbiamo poi una Y (o meglio, una "psi" visto che si tratta di lettere greche), che fa comparire delle porte, che danno la possibilità di entrare in un punto del quadro e ricomparire in un altro posto; infine non poteva mancare la possibilità di vincere vite extra, grazie ad una E. C'è poi una specie di rettangolo con un trattino dentro (un "theta"), che permette di ottenere una P supplementare (di color nero), poi una specie di "V" rovesciata (una "lambda") che fa formare i fiorellini su tutti i tesori del quadro, e un'ultima non ben identificata lettera, che permette la trasformazione del nostro eroe in superuomo, che può attraversare i muri raccogliendo i tesori senza correre pericoli.

Dimenticavamo di ricordarvi di terminare prima che scada il tempo il livello, poiché al termine dei secondi a nostra disposizione, si afflancherà ai sei mostri quella specie di drago, che ci sparerà palle di fuoco a ripetizione rendendo la nostra situazione molto ardua.

Terminato il livello, Baluba risalerà il pozzo nel quale si era calato, per ac-



cedere alla grotta successiva.

In superficie si susseguono scenari diversi: si potranno intravedere, durante quelli nostri deserti, castelli e montagne, mentre in quelli diurni incontreremo foreste, laghi, isole e fiumicelli.

La grafica è abbastanza curata e il gioco si sviluppa su 32 livelli di difficoltà che aumenta a poco a poco, costantemente, con l'avanzare del gioco.

Luca Santorsola

fuori



Retro-Gaming.it

JACKSON POSTALSOFT

Per soddisfare le Vostre plebiscitarie richieste (vedi "Piccolo Sondaggio"), da questo numero vi offriamo un servizio di vendita per corrispondenza, che vi permetterà di ricevere comodamente a casa vostra tutte le ultime novità, in collaborazione con la Lago Snc. Come fare? Basta scegliere tra i giochi in catalogo, compilare l'apposito modulo, spedito alla Jackson, e in pochi giorni vi arriverà un pacchetto dalla Lago, che pagherete contrassegno.

Qui di seguito troverete un catalogo con tutti i giochi che usciranno in gennaio; potete ordinare anche tutti i giochi recensiti in questo numero (alla voce CODICE mettete VG 41).

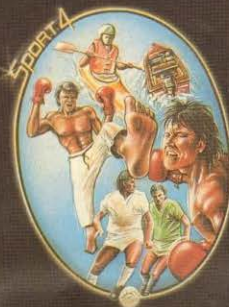
Item	Price
001 Airline	1.00
002 Car	1.00
003 Earthquake	1.00
004 Electric storm	1.00
005 Escape from train	1.00
006 Gasoline engine	1.00
007 Gasoline revolution	1.00
008 Gasoline tractor	1.00
009 Lunar lander	1.00
010 Mountain stream	1.00
011 Star Wars	1.00
012 Superman	1.00
013 The course of Great Britain	1.00
014 The course of Great Britain	1.00

Commodore 16		
SAIT 5-year games	Shao-July	16.00
SAIT 5-year course	Green	16.00
SAIT 5-year prospectus	Wentworth	16.00
SAIT 5-year book	Shao	16.00
SAIT 5-year 1	Wentworth	16.00
SAIT 5-year 4	Shao	16.00
SAIT 5-year 10	Shao	16.00

[illegible][illegible]

Spectrum 48K		
507	Footballer of the year	Grain
508	Legend of a page	Imagin
509	Space Warner	Erie
510	Madness - China	Grain

2SPORTS4ALL



C16/PLUS 4

Thai Boxing
European Cup
Canoe Race
Speed Boat Grand Prix



CBM 64/128

Ice Hockey
Burning Rubber
Golf
Water Sports

Su cassetta
L. 19.900

DISTRIBUITO IN ITALIA DA  **LAGO** S.N.C.
Via Buonarroti 9 Milano Tel. (02) 46.36.59

BUONO D'ORDINE

Desidero ricevere
i seguenti articoli:

I prezzi indicati sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa. Tutti i prodotti s'intendono su cassetta ad eccezione di quelli con il prezzo contrassegnato con "d" (disco).

[illegible]

Ordine minimo L. 20.000

SPESE POSTALI	4.000
---------------	-------

Cognome _____

None

Via _____

Città _____

Cao _____

Firma (se minorenni quella di un genitore) _____

Completa le parti del buono (o di una sua fotocopia) e spedisilo in bu-

THE CROSS ST. JEROME POSTAGE - THE BUREAU, 12 - 20147 10000

25

Retro-Gaming.it

DR. ECHO

di EIFO

MENTRE UN TEMPORALE SI
AVVICINA ALLA CITTÀ AD-
DORMIMENTATA, SOLO UNO STU-
DENTE DI INFORMATICA VEGLIA



STO IMPAZZENDO!
QUESTO PROGRAMMA
NON GIRA!



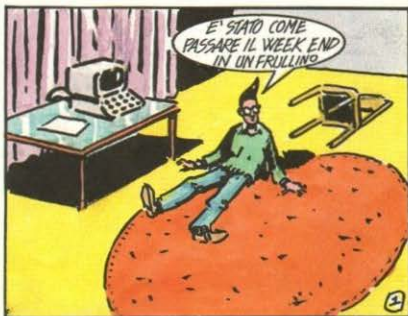
CI VORREBBE
UN LAMPO
DI GENIO...



AAAARGGH!



E' STATO COME
PASSARE IL WEEK'END
IN UN FRULLINO





MORDI IL FUTURO

BYTES, CORSO AVANZATO DI CULTURA INFORMATICA

**NUOVO DA
JACKSON**



L. 3.000

Dalla grande sapienza informatica Jackson nasce Bytes, il primo, vero corso di cultura informatica.

Con Bytes avanzi nei linguaggi evoluti: Fortran, Cobol, Assembler, C, Pascal, APL, ADA. Conosci a fondo le applicazioni: Cad/Cam, sistemi esperti, informatica musicale, computer grafica. Impari a procedere nella programmazione e nei sistemi operativi, con sicurezza. Perché Bytes è una "pagina aperta", chiara, autorevole e completa, per chi studia, chi insegna, chi lavora.

Bytes: la nuova cultura universale, da oggi in edicola in 60 fascicoli settimanali, da rilegare in 6 splendidi volumi, che ti offrono tutto il sapere informatico a portata di mano. Scegli Bytes e sei pronto a mordere il futuro. Bytes. Nuovo da Jackson.

**IN EDICOLA
IL 1° FASCICOLO**



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**
DIVISIONE GRANDI OPERE

Retro-Gaming.it