IL QUADERNO DEGLI APPUNTI
"BUDDHA DICK'S STYLE" DEI

GIOCHI C64

di Ivan Venturi
1991
cioè dopo "F1 MANAGER"
(datazione via testimoni oculari)

RISERVATO
AI LETTORI DI

VITA DI VIDEOGIOCHI
MEMORIE A 8 BIT

VIETATA LA DIFFUSIONE / COPIA IN QUALSIASI MODO
TRANNE DOVE ESPRESSAMENTE AUTORIZZATA DALL'AUTORE
PER ISCRITTO SU TATUAGGIO ARTIGIANALE MAORI

G.P. TENNIS MANAGER

© COPYRIGHT 1990
SIMULMONDO ITALIA
ALL RIGHTS RESERVED

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

F.1 manager

© Copyright 1989 SIMULMONDO srl - ITALY
All rights reserved

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

AD Soccer

©COPYRIGHT 1990/91
SIMULMONDO ITALIA
ALL RIGHTS RESERVED

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

Italy '90 Soccer

directed by
FRANCESCO CARLÀ e
RICCARDO ARIOTI

© COPYRIGHT 1988 SIMULMONDO ITALIA
ALL RIGHTS RESERVED

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

Errori nel master disco di F13D - 23/11/90

- FORMULA TWO COMPLEX IN G6.2

- MANAGGR 1, a Montecarlo, gomme C, non ha cagato il cambio gomme.

- RODARINO NON CAGA DEL TUTTO LE 2 MACCHININE DIETRO L'USER

- ~~in caso di sbando~~, che rimanga + indietro (almeno del doppio del valore attuale) e che si consumino le gomme

~~- che consumi di più il cambio~~

+ rigaricando la partita, salta un G.P.

+ ~~in G5.2 salva la situaz. senza infilargli dentro gli ultimi soldi beccati.~~

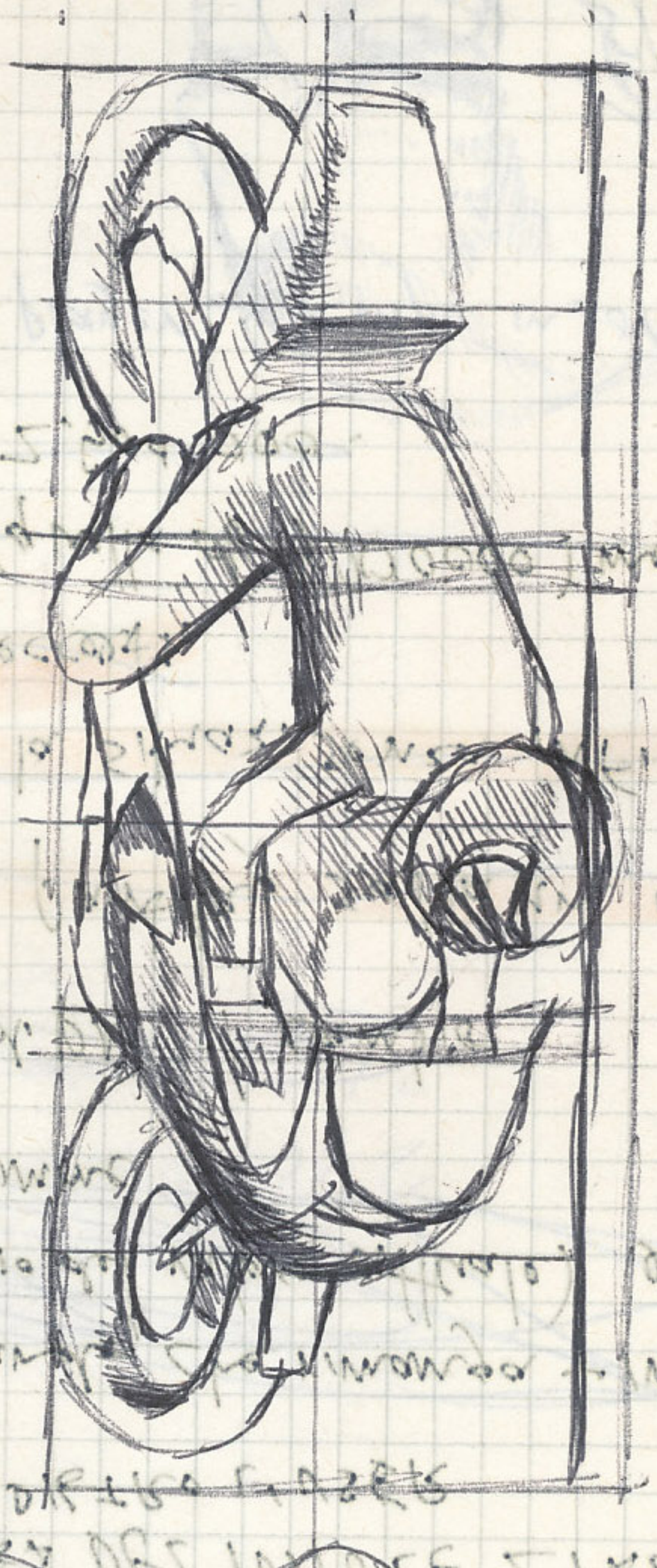
+ ~~il premio finale (quello da 5'000'000) mettilo a 3'000'000 o 2.500'000.~~

- QUALIFICA 1° e 2° player ~~in tempo~~ in sort random.











G2 loading games
from tape

28/11/90

SYS 50493 ; INIT

56526,193 648,132

SYS 50056

~~C811~~ subroutine
SF6E install new
adresses

SF6E

C9F6

JSR C928 ; COPY COLORI

F1 manager

- deviler
- intro (strizzarla e tape load)

Routine START

- si lancia quando l'intero corpo del programma (HI e LAW PARTS) è in memoria.
spegne il video e inizializza IERROR e ISVARM (0300-0303)

71
AE
7A
B0
BA

SING.

Routine SETLOAD

viene attaccata alla prima routine di INIT del programma (in modo che i valori non vadano persduti)

0330, LAW
0331, HI
> INDIRIZZO ROUTINE LOAD

Routine LOAD

- Rimette a posto i valori in 0330 e 0331, 00 in $9D e E1 in $0328 e effettua il caricamento, e dopo il JSR FFD5 dello stesso, fa un JMP $02A7

Remember: - setta a 89 3FFF
- nella rout[illegible] di mettere il giusto indirizzo (nome) prima di JSR FFBD

- nel deviler: - in $ 0900 trasf.
- giusto nome nel LOAD



GØ

START: ÐØ8DF
(2271)

0801-8A6Ø

$Ø5C6

COMPACKED
START $Ø812

*3928:14632

51

PRINT PLAY
↑
OSC9,A SOSTITUIRE CON 55*5E
OFF=1

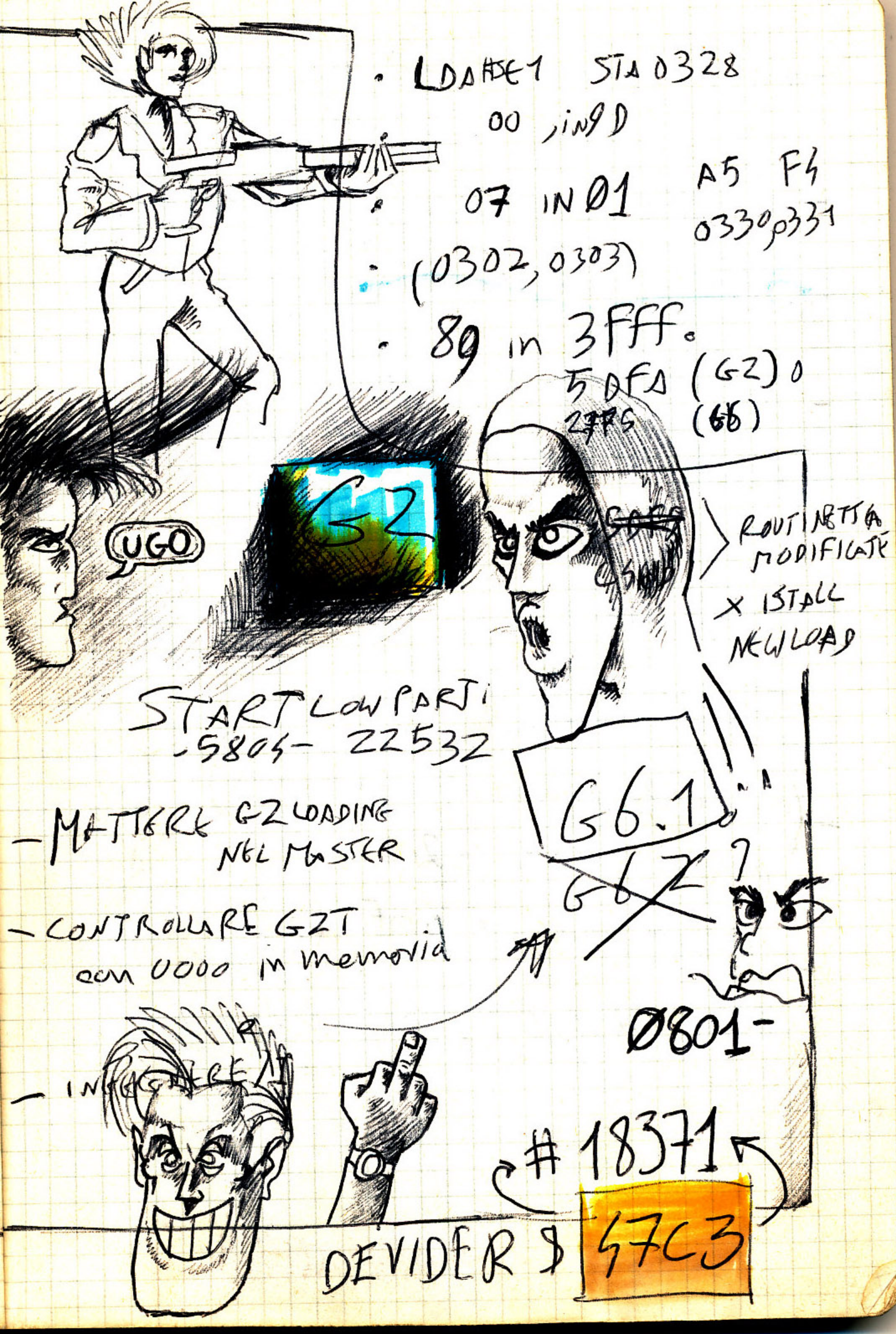
START: 3E6B
(16107)

0801-F910

FIRST

COMPACKED
(2066)
START $Ø812

*$8B4Ø
#35648


LDA #$E1 STA 0328
00 ,inD
07 IN 01
A5 F4
0330 0331
(0302, 0303)
89 in 3fff.
5 OFA (G2) 0
2FF5 (66)
UGO
G2
ROUTINE TTA MODIFICATE
X ISTALL
NEW LOAD
START LOW PART
-5805- 22532
- MATTERE G2 LOADING
NEL MASTER
- CONTROLLARE G2T
con 0000 in memoria
G6.1
G6.2?
0801-
- INSERIRE
DEVIDER $
#18371
57C3

- G1 se caricato da GO non parte col loading
d. G2 ma si rosetta.

- il dervlov- non dice 'ATTENDI PREGO,
dei dati ci sono solo inoltre,

- all'inizio di GO chiesperga lo schermo.
- provare a mettere a 0 i valori
dei PROFS



- P1 a. '94
- ~~[S] CLOSE~~
- ~~(sprite 03 dei percorsi espansoni X)~~
- press spare in G2.2 inglese
- f1 manager prof. (andare nel master disco)
- all'inizio di G6.1, spegnere le 3 voci



SIDE 2

000 = G0.1

039 = G3.1

091 = G3.2

091 = G4.1

105 = G4.2

137 = G5.1

166 = G2.1

178 = G2.2

205 ENDED

G0 = 000

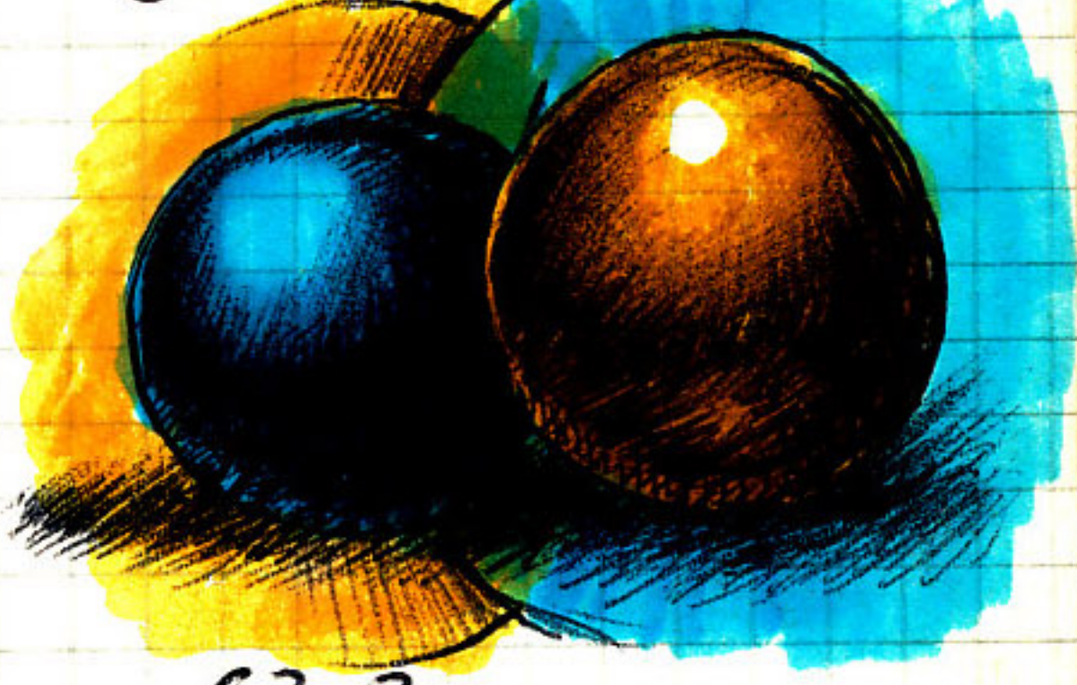
G1 = 016

G2.1 = 046

G2.2 = 61

G6.1 = 96

G3.1 = 120



G3.2 =

G4.1 = 171

G4.2 = 183

G5.1 = 205

G2.1 = 231

- IN G1

PLAY PLAY

83 A4

0302 0303

APOSTO

- PRESS PLAG

83 A4

- 0302, 0303

8B E3

- 0300, 0301

G6

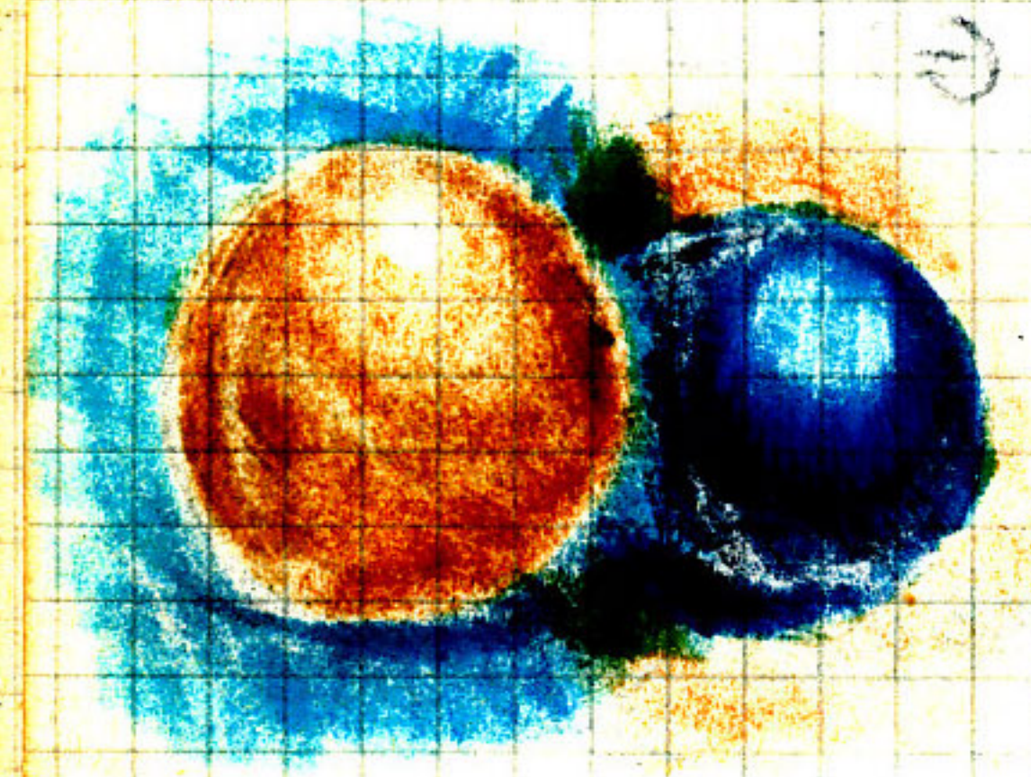
(START)

396B 14827

START

~~C200~~ (40664)

lead routine:
9FAF



G3

G3.1 START:
(18371)
~~5973~~

2D71 WAITGETCHAR
2D37 INIT
2CDE PRESSPLAY
SETLOAD

ind

2C9E

2D09 LOAD

2E3F
JMP 3CD8

G4

START G4.2
$4063 (16483)

START.G4.1
$4723 (18371)

DCCO-DDBF → 4670

F1 . 3
IPS . 3
[redacted]
TBM 3
ITA 1
F1 1



Provare il tape master
fino a G5.1 . tape & disk
(eliminare errori in G2)

G5

START: $5D38
(19768)
3DFB

prima di
premere
Space, alla
fine di 66.1,
stack Pointer a

F6

~~a Hoffmann~~

a

G6 modified for
- formula to complex -
error

3405 MODIFIED
R15

SYS 14240
SYS 14211

3FFF, 8EB
JMP 5081C

- A VOLTE SALTA LA QUALIFICA

- ~~APPENA FATTO IL~~ CARICAMENTO SI IMPUTTANA TUTTO

- SE CARICA MALE DA NASTRO CIOCCA

- ~~consolle il save~~

- ~~de metta f, $= "0B0100"~~

- ~~load nom~~ = crash

- ~~copia roba varie~~ Toppa in Ta.

-

- FARE COPIA DEL G1 DISK RIFARE G1.1

- FARE MASTER TAPE

- IMPACCIARE A PROVARLO

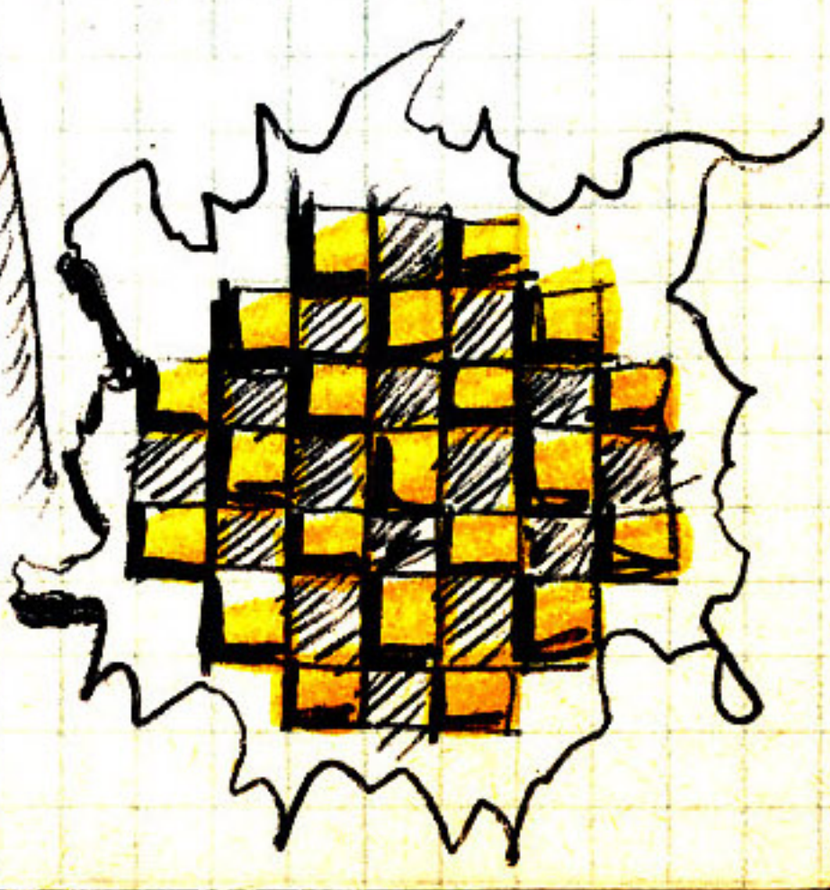
in 5787 c'è la routine
che si lancia
se va in error



nanes -
G2.1

23D8 (RTS)
JMP 85F9

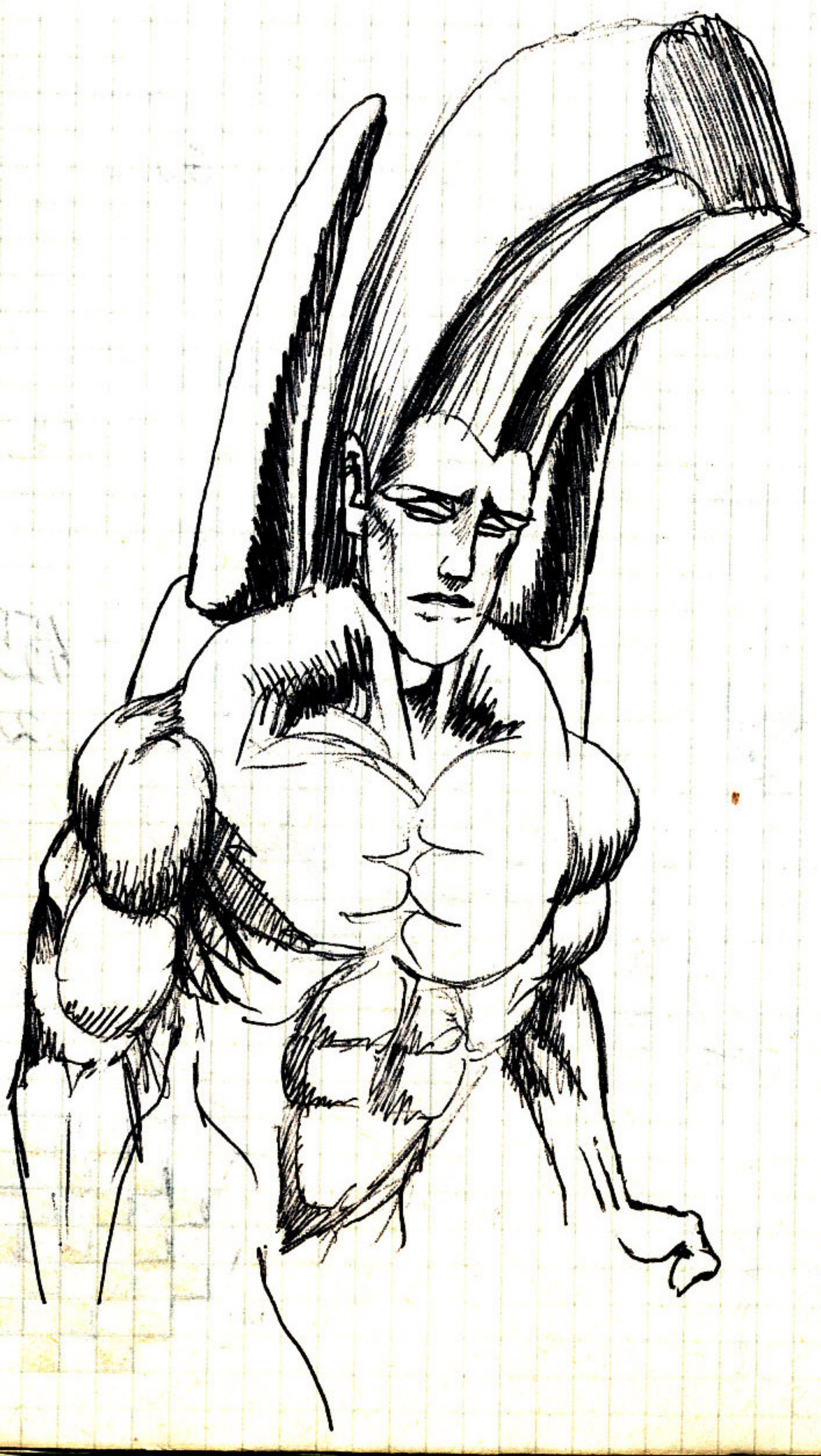
455D=
20



3F38

4520

ENDING

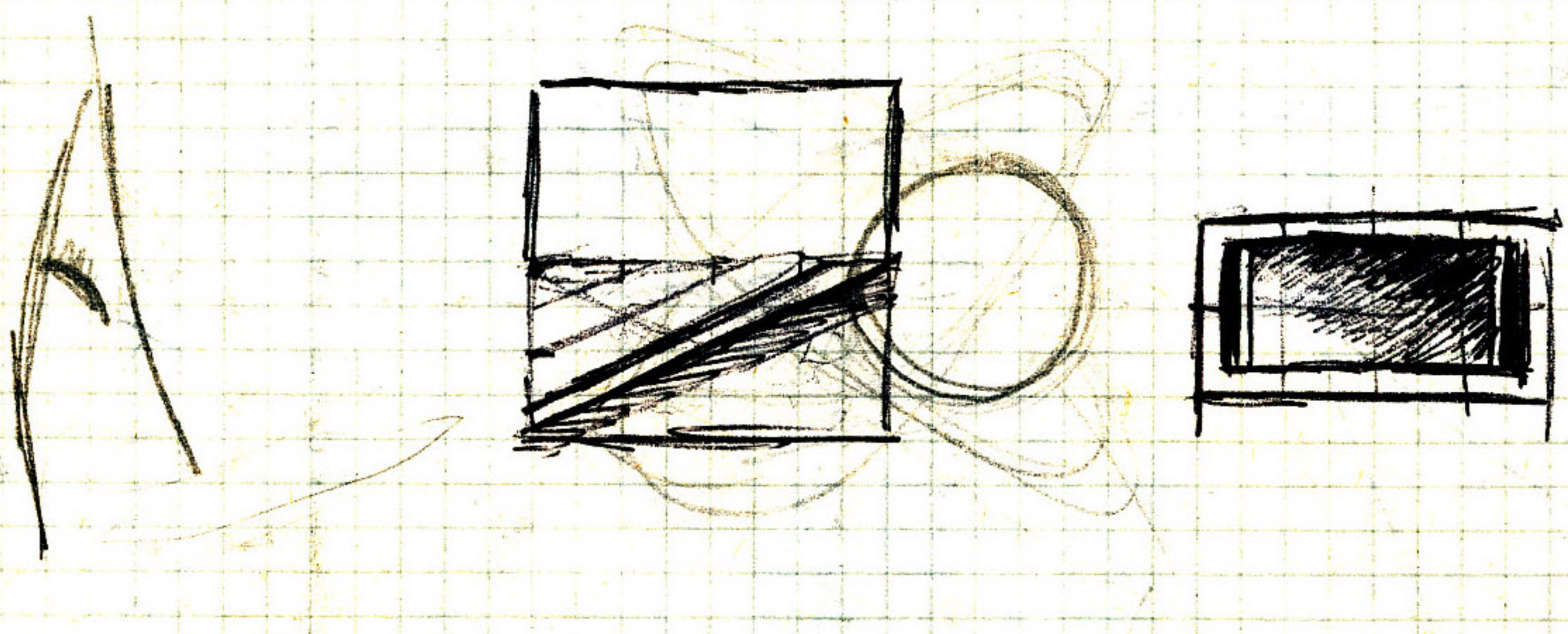


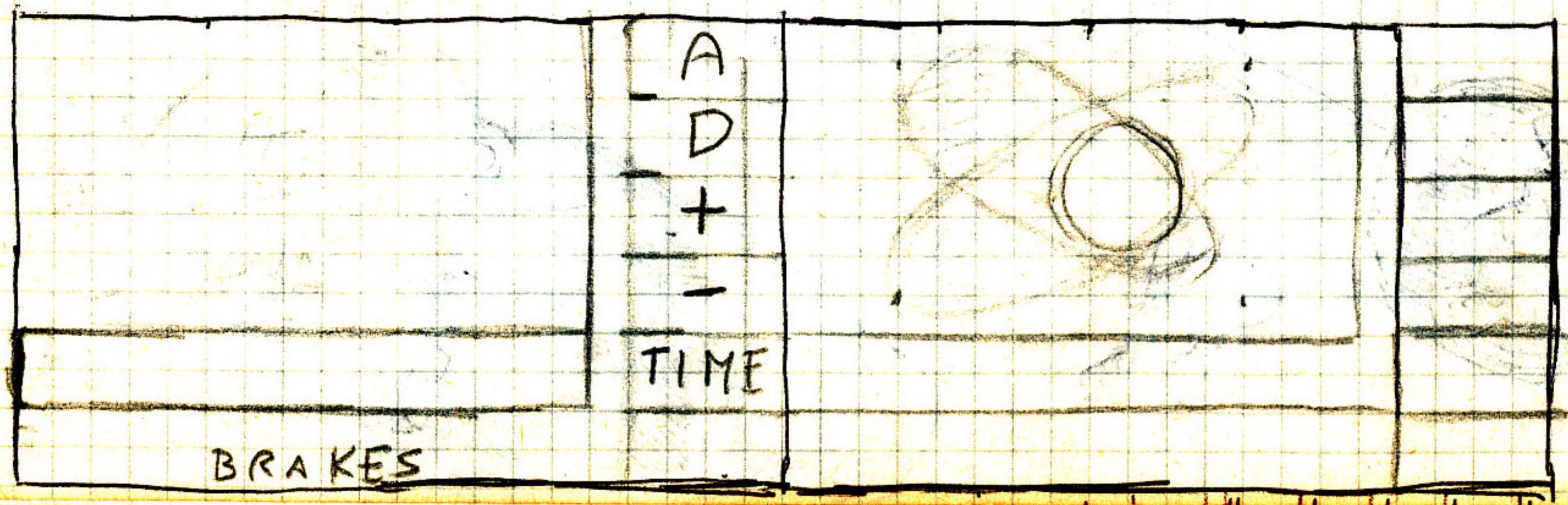
- IMPIANTI X ETICHETTE CALCIO

- = X = F1 31

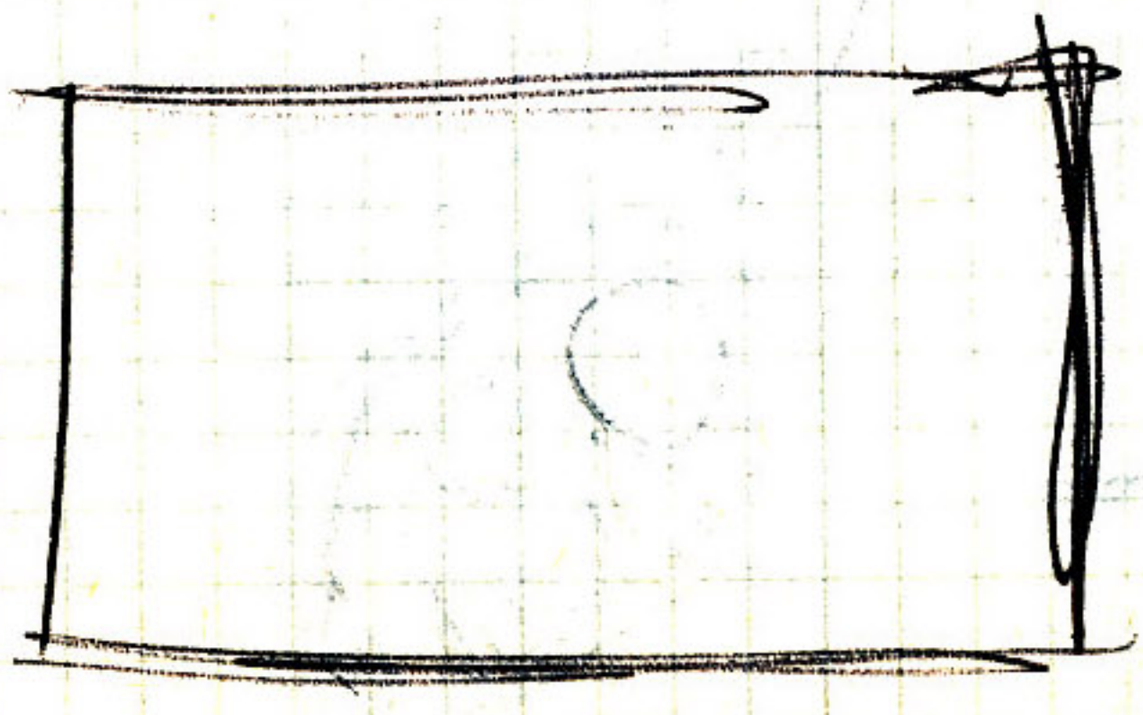
- 5100 X TIPO

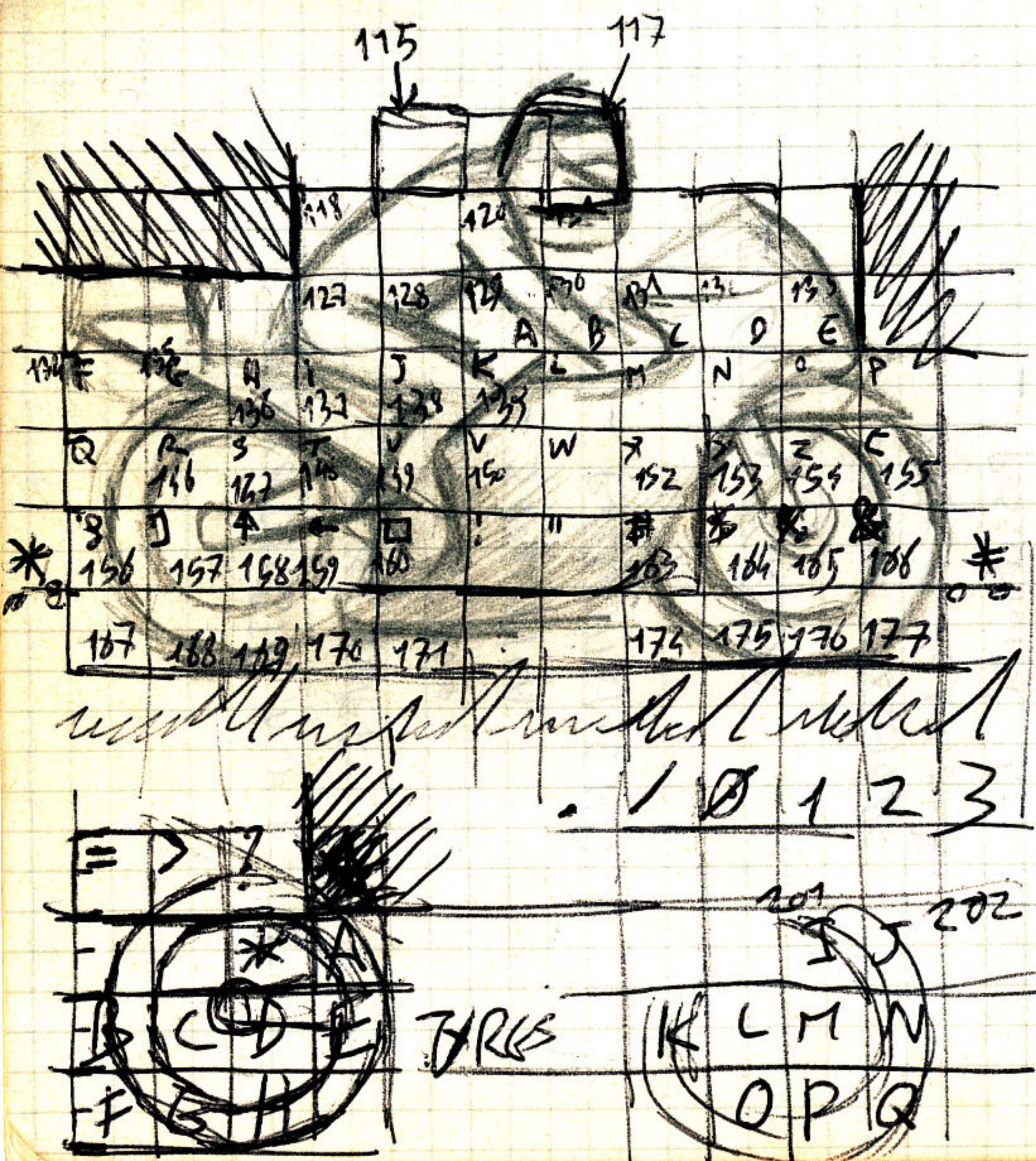


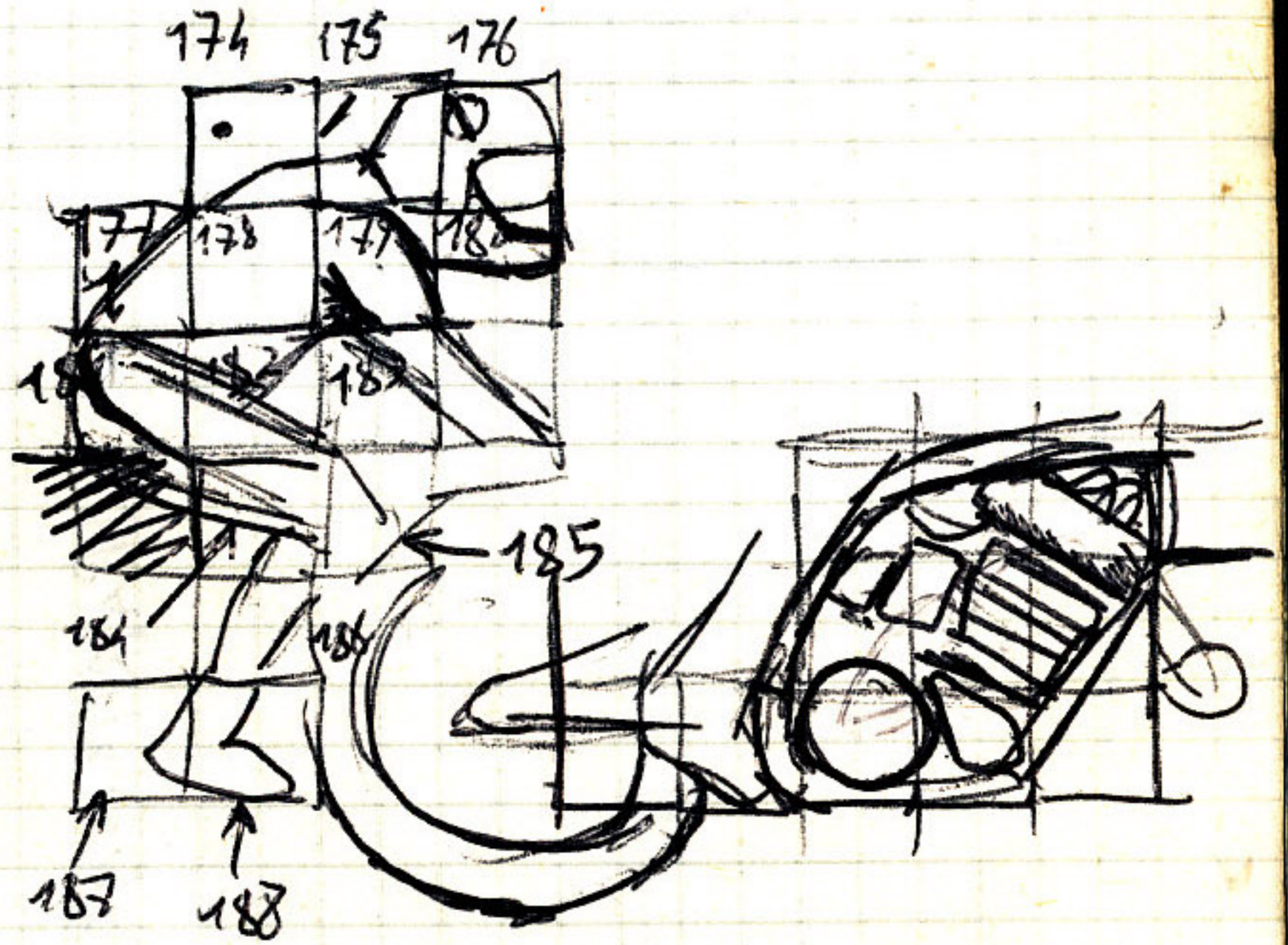



A
D
+
−
TIME
BRAKES

- ATTACCO DIRETTO A UN PILOTA
  - BUSSO AVVERS.
  - " TUO
  - SQUALIFICA
  - ROLLENTAMENTO
- GUIDA CRUDA
  - CONSUMO MAGGIORE PARTI MECCANICHE
  - POSSIBILITÀ CHE AMMAZZI QUALCUNO
- RIPARTIZIONE USURE

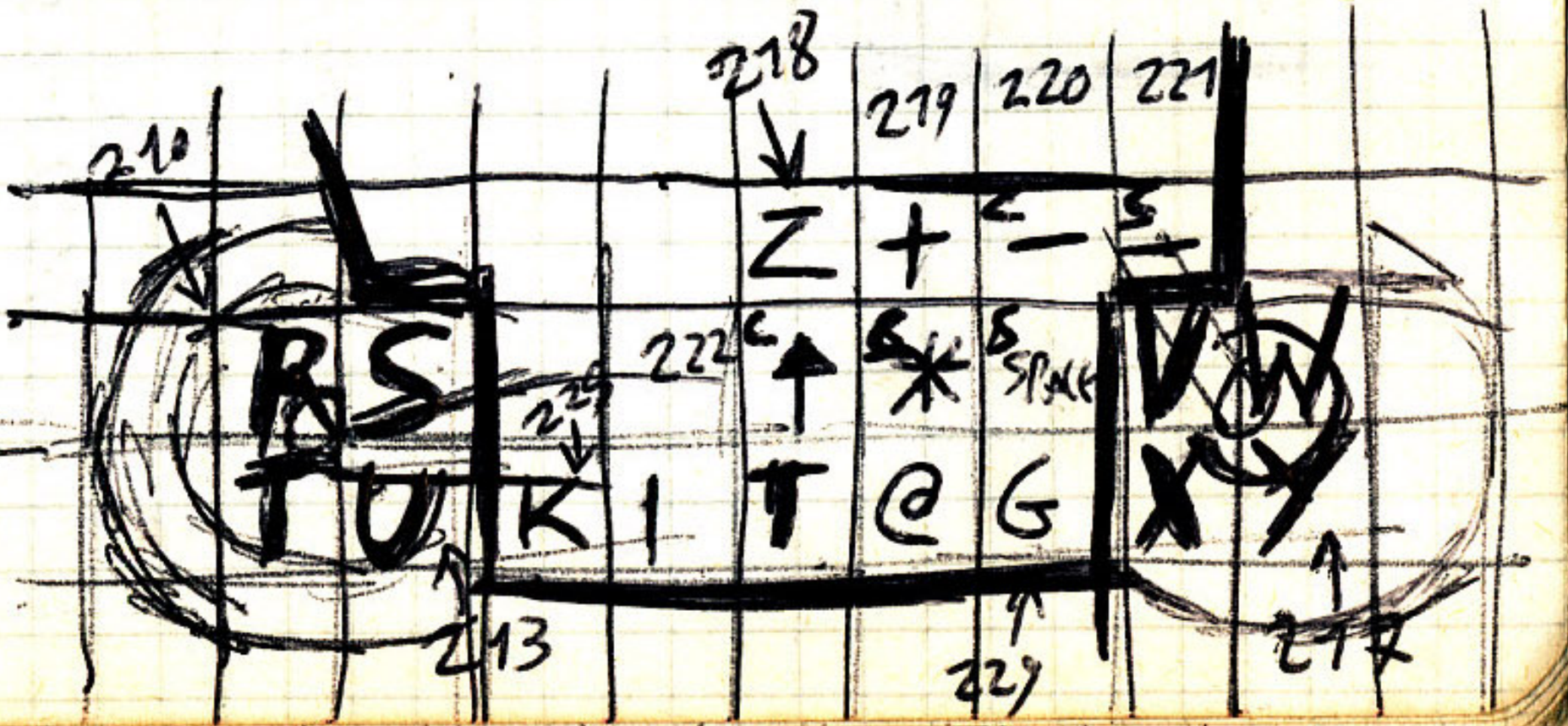



115
117
A B C D E
F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z
156 157 158 159 160 163 164 165 166
167 168 169 170 171 174 175 176 177

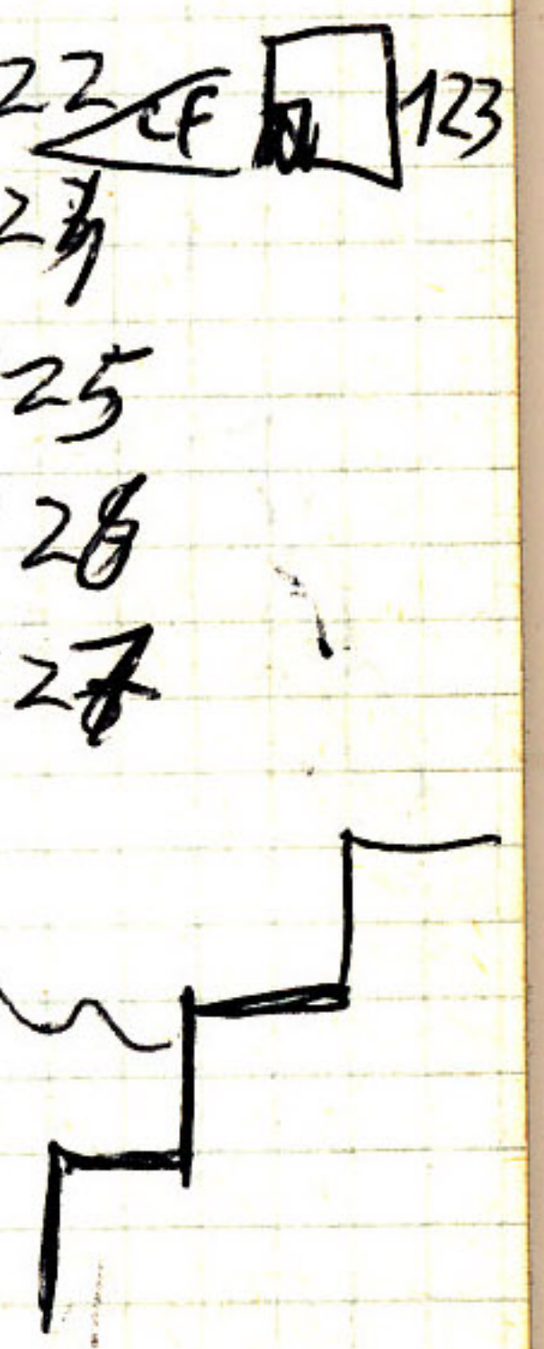

174 175 176
177 178 179 180
181 182 183
184 185 186
187 188

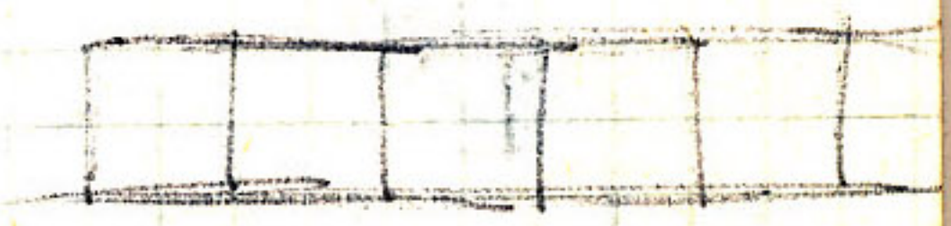
= > ?
A
B C D E
F G H

I J
K L M N
O P Q

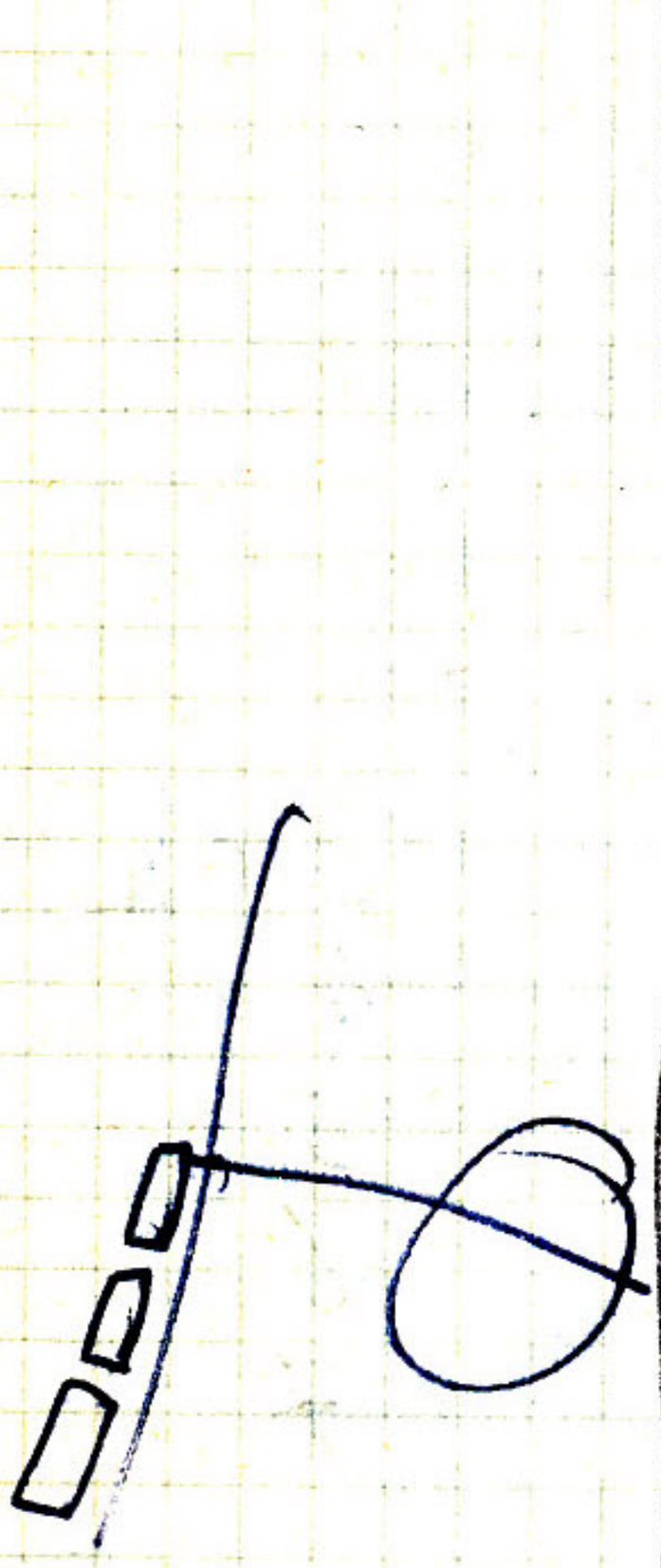

Z + − =
R S
T U V K 1 T @ G W X Y
210 213 218 219 220 221 222 229

	+				c	W	244	115
c	−				c	H	245	116
s	−				c	J	246	117
s	↑ (↑↑)				c	L	247	118
&	*				c	Y	248	119
s	SPACE	22	96		c	U	249	120
&	K	226	97		c	O	250	121
c	I	227	98		s	@	251	122
c	T	228	99		c	C	252	123
c	@	229	100		c	X	253	125
c	G	230	101		c	V	254	126
c	+	231	102		c	B	255	127
c	M	232	103					
c	¿	233	104					
s	&	234	105					
c	N	235	106					
c	Q	236	107					
c	D	237	108					
c	Z	238	109					
c	S	239	110					
c	P	240	111					
c	A	241	112					
c	F	242	113					
c	R	243	114					





- SEGNI
- CAPELLI
- COLORE CAPELLI
- FORMA FACCIA
- OCCHI
- NASO
- BOCCA
- BARBA + BAFFI





A

INTRO

1

~~MANA~~ 1

SELEZ.

1 PM 1

B

ARCADE

1

MANA

1 PBZ

MANA.

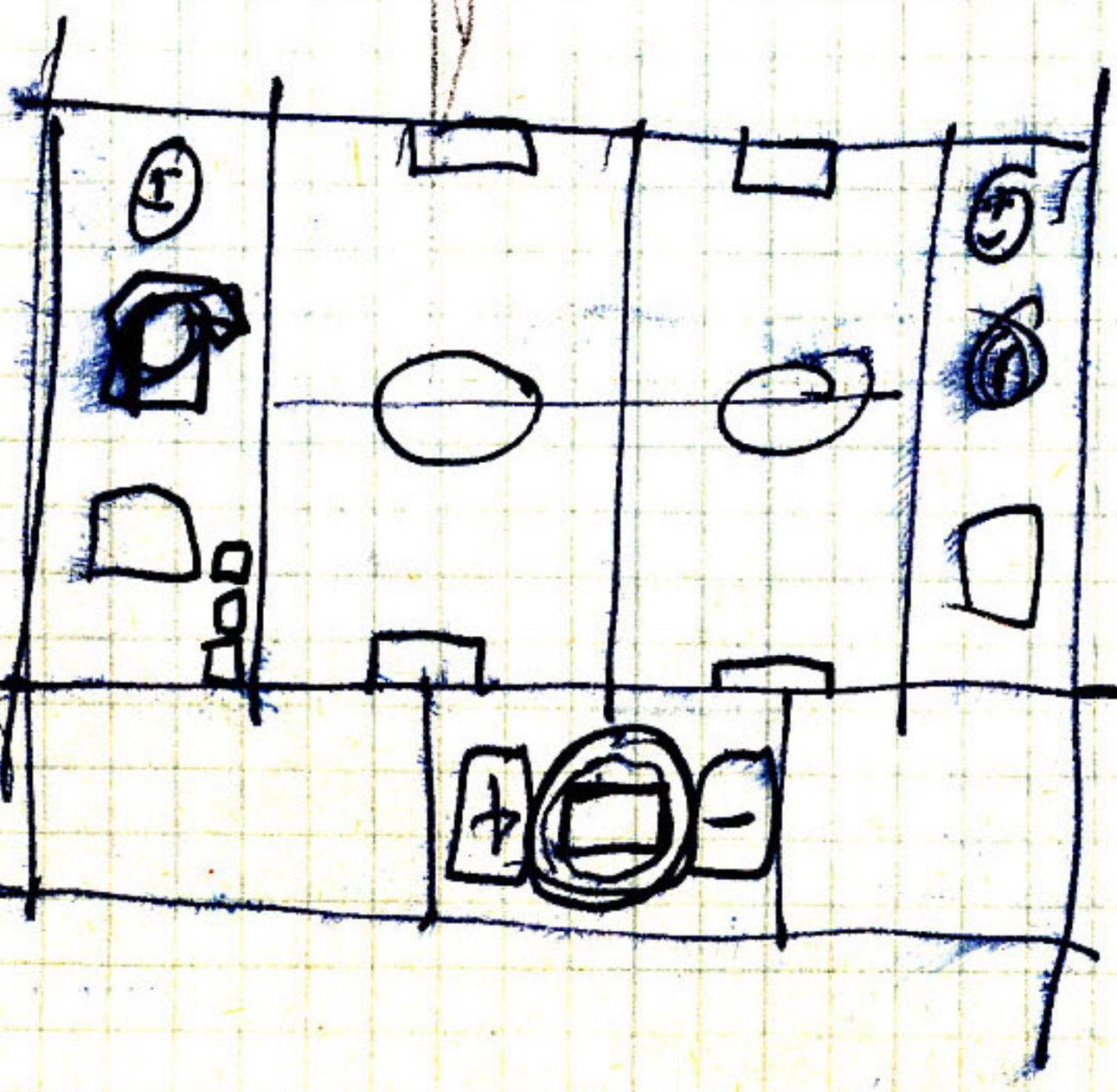
1 PBB

ARCADE

1

SELEZ.

1 PM 1



TITOLI

SELEZ. LINGUA

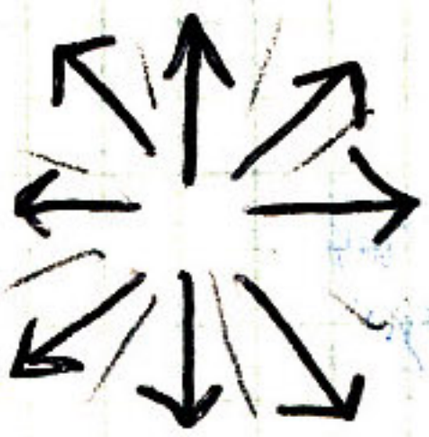
SELEZ. CAMPION.

SCELTA 2 SQUADRE

ITALIANO 18
INGLESE 18
TEDESCO 18

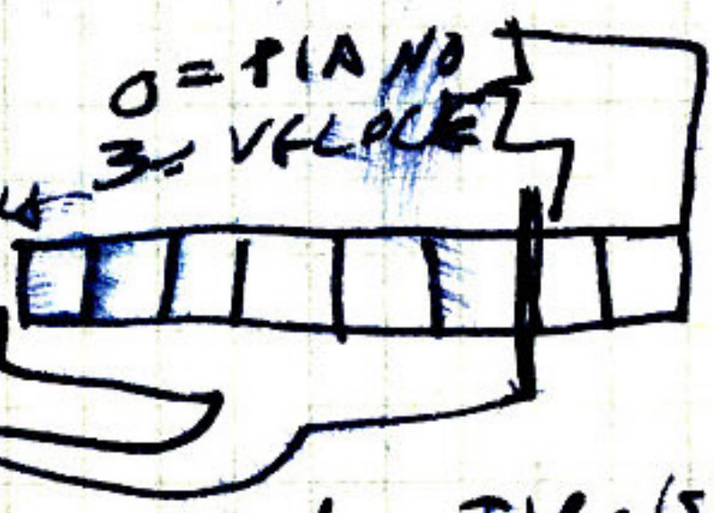
OGNI NOME DI SQUADRA LUNGO 16 BYTES

1



1) - 12 bytes di nome in ascii +spez:

13) velocità 0-3 0=PIANO 3=VELOCE
stamina 0=NOBOLL
03=FONTE



1

14) SKILL TIRO (SHOOT) = 0 SCARSO 15 TOSTO



15) ~~16)~~ CARATTERISTICHE FACCIALI

16)

- SCREEN STADIO A
  PIENO SCHERMO
  (26 LETTERE + 1 SPAZIO)
- 28 sprites di lettere

12 x (16)

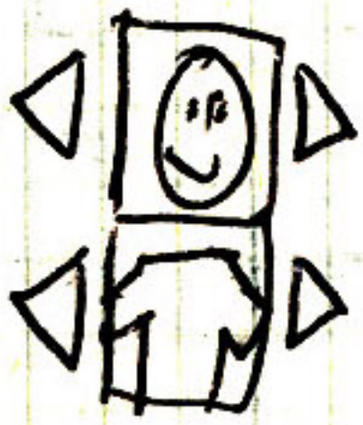
- ~~SCREEN CAMPI CON ICONE~~
- CRONOMETRO
- FALCE con 8 SPRITES

$E000 = DATI CAMPION. 256 BYTES

F000 = NOMI SQUADRE 96 BYTES

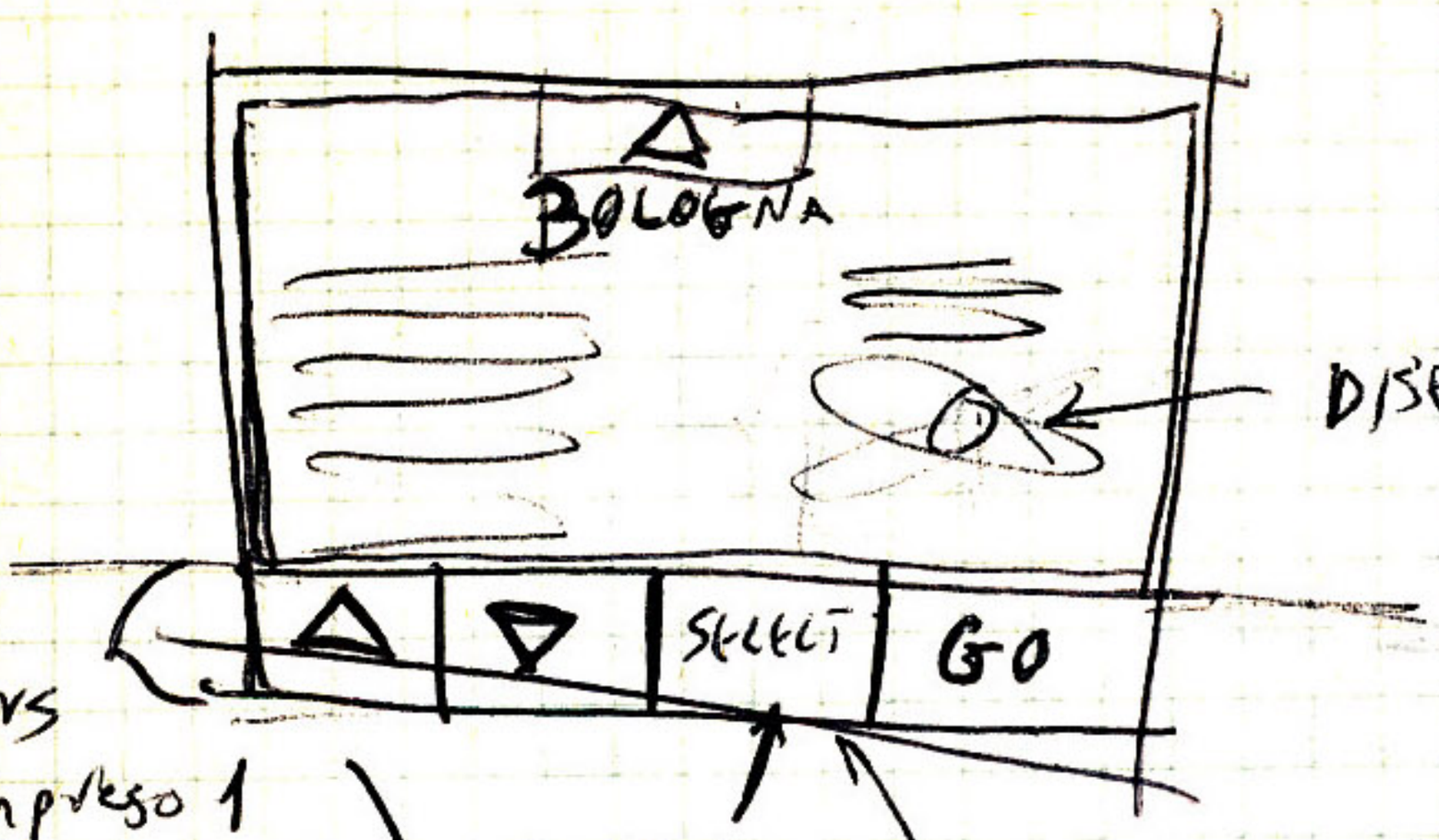
- SINGLE IN MILAN
  VS
  TORINO
- MUSICA LUNGA DA
  $C000 a D000

- ~~SCHERMATA COPPA (WIPE)~~
- OPZIONI (DISK/TAPE)





081/8421498

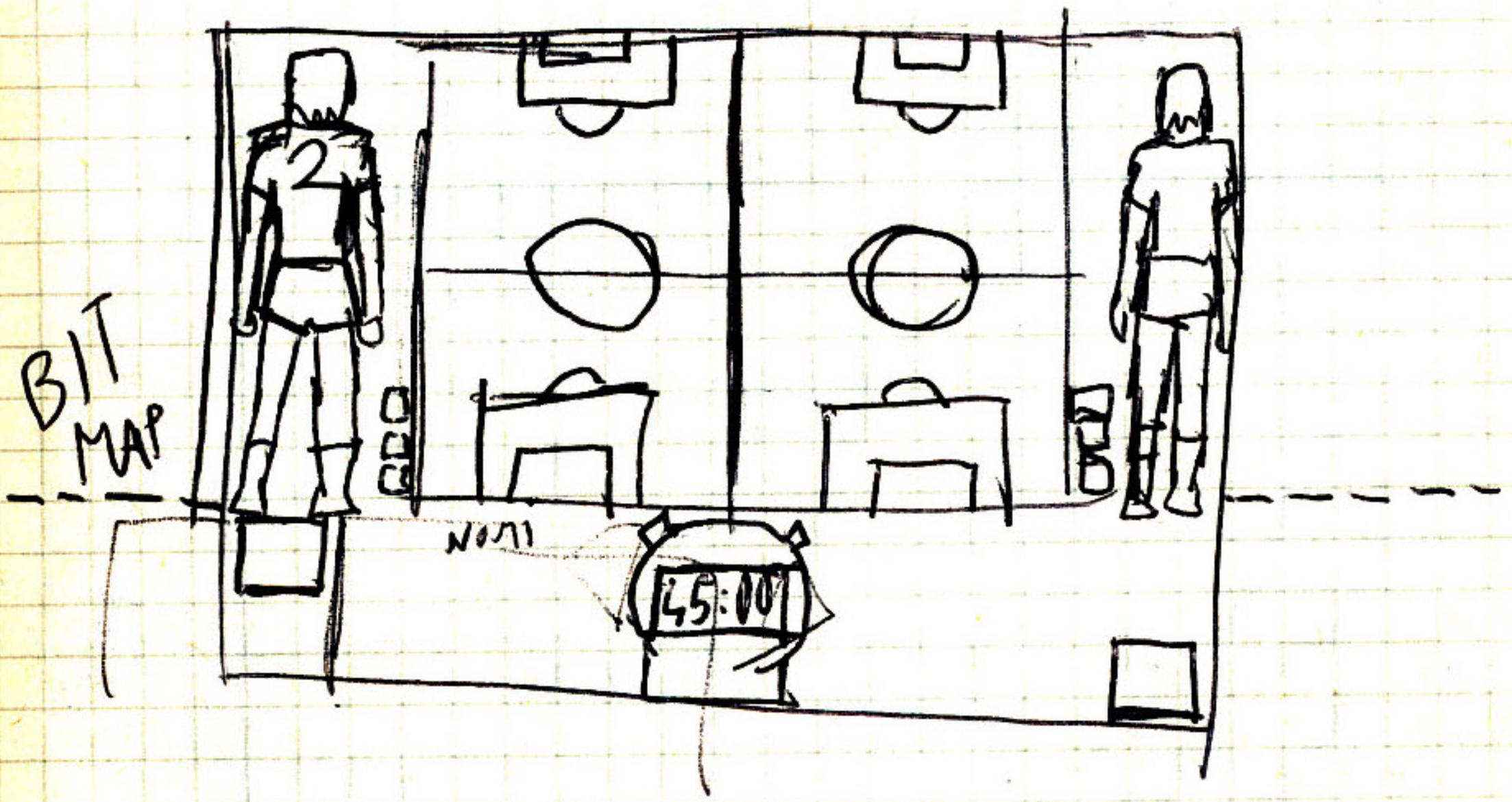


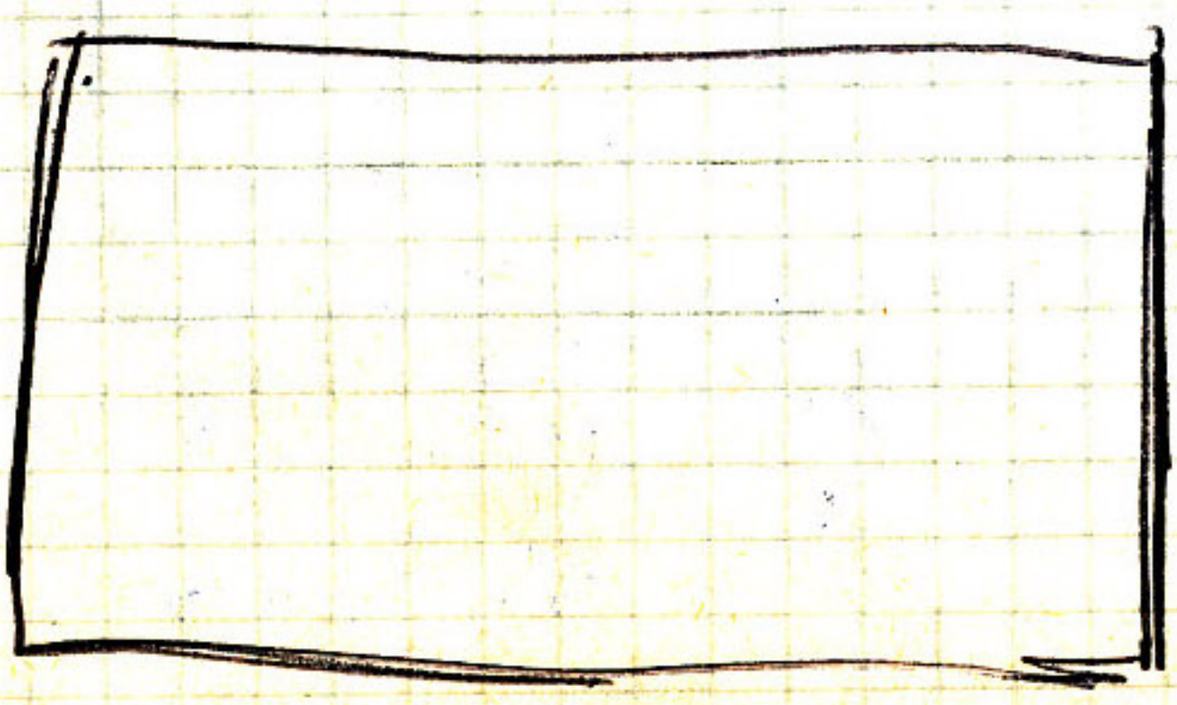
DISEGNO CON SPRITES

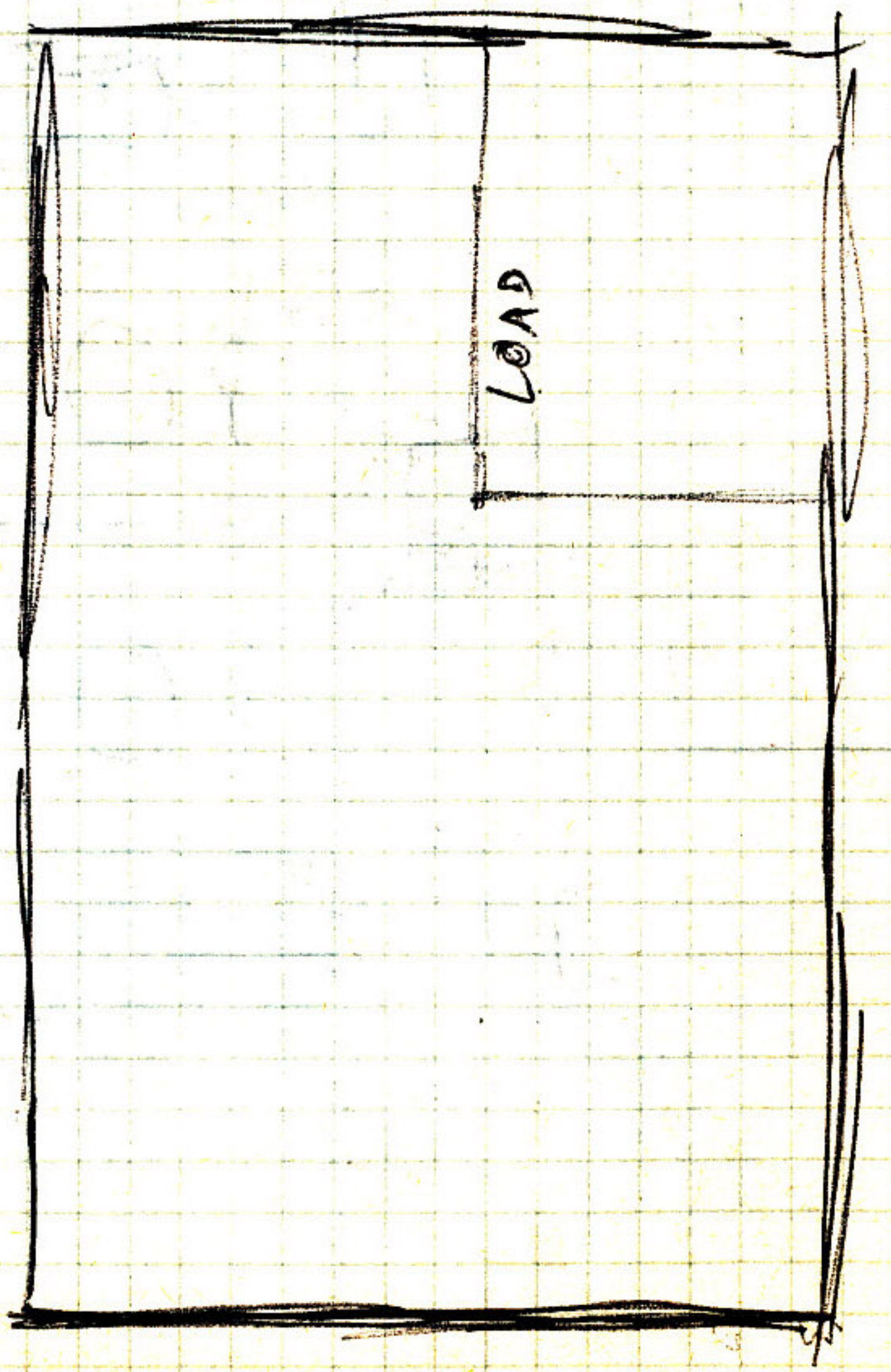
7 chars (compreso 1 di cornice sotto)

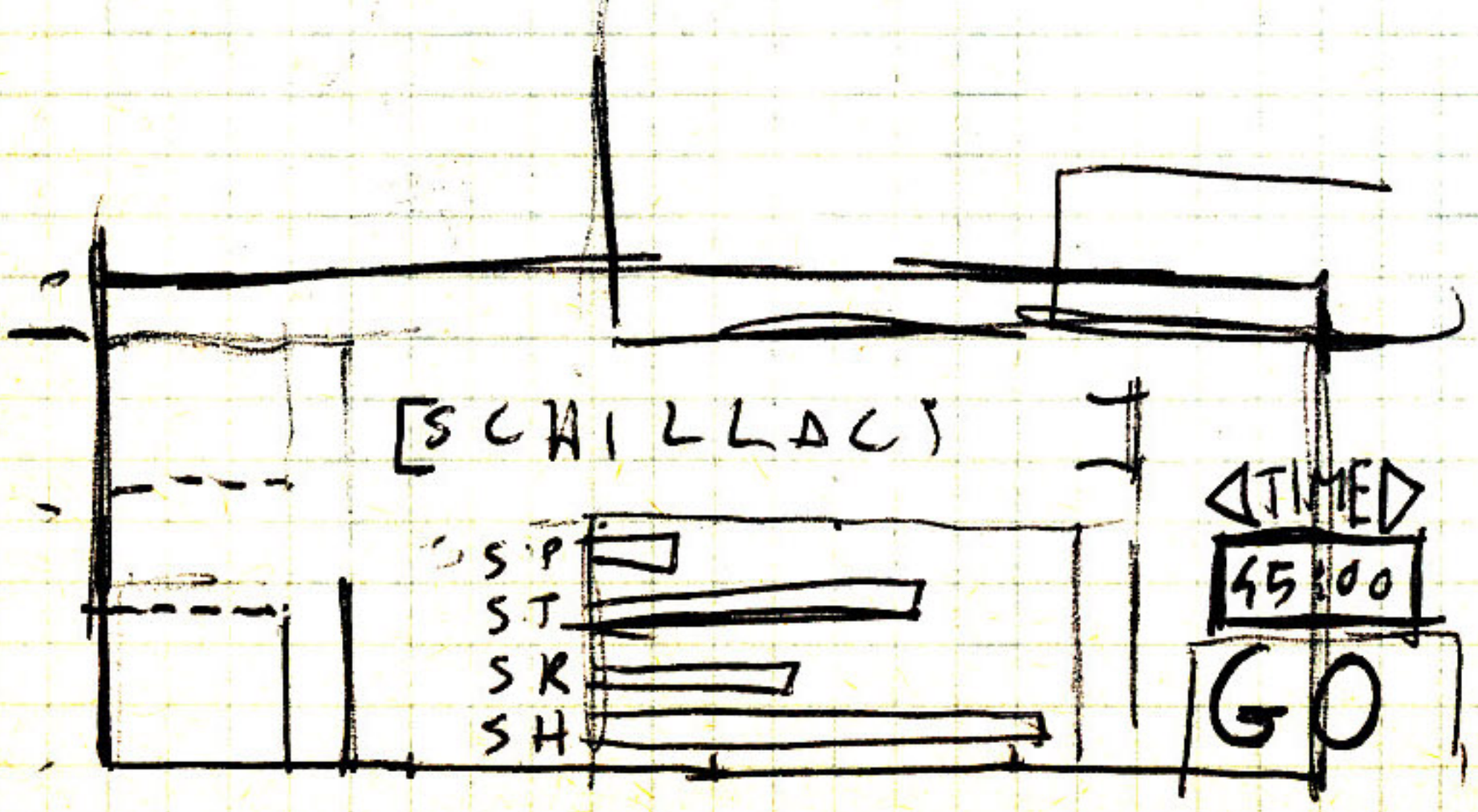
CON ICONA

DISEGNO 0/1 CON SPRITES

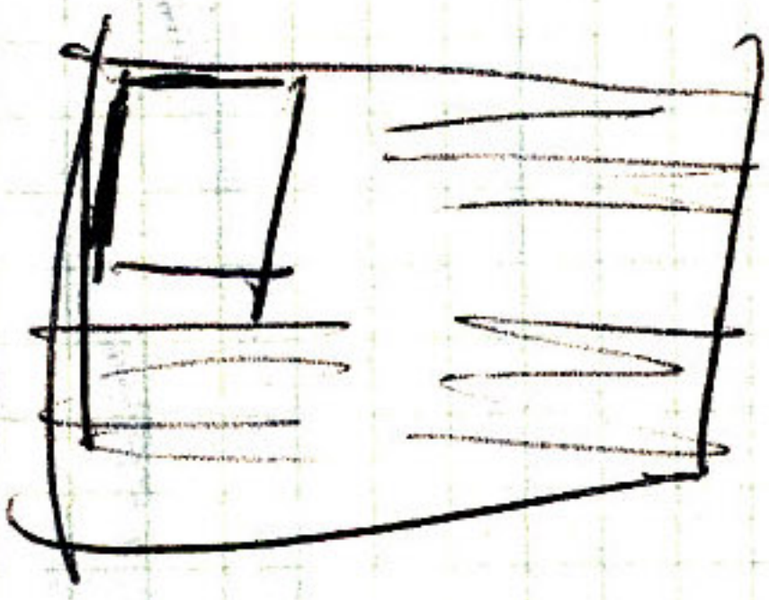





LOAD


[SCHILLAC]
S P
S T
S R
S H
TIMED
45:00
GO

5 piccoli screens



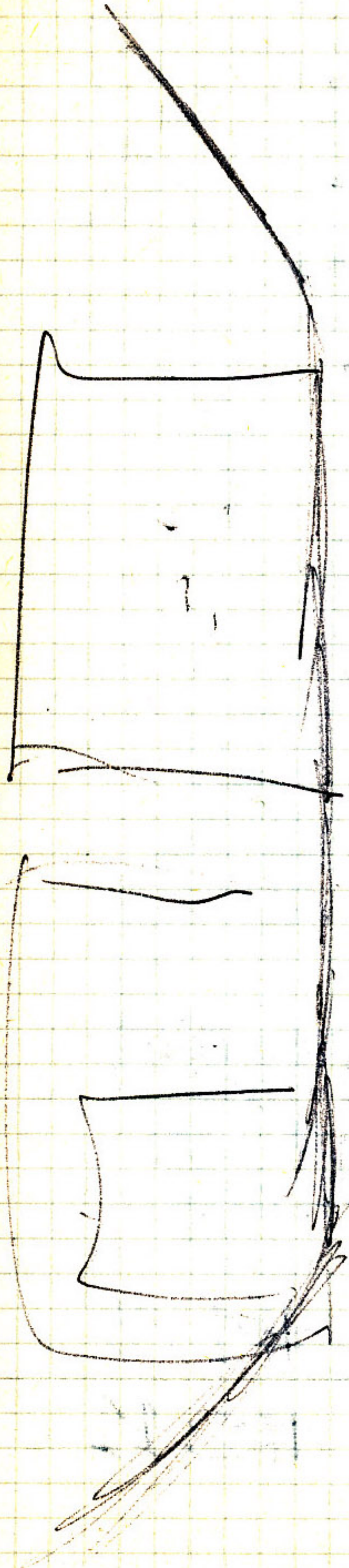
schermata di gindizio

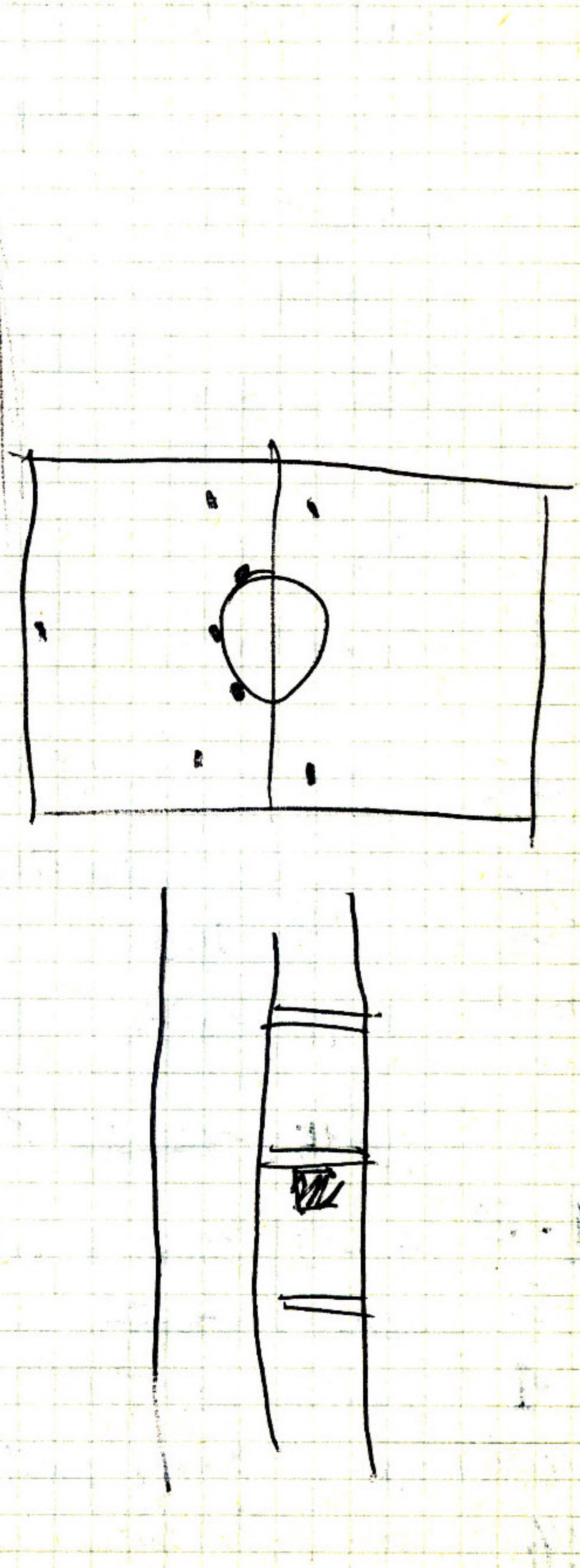
- comunicato stampa.



LINGUA
CAD
CAMPIONATO
OK







1 FORMA FACCIA ROSA H •

2 " " OMBRE H •

3 CAPELLI A ••

4 OCCHI •

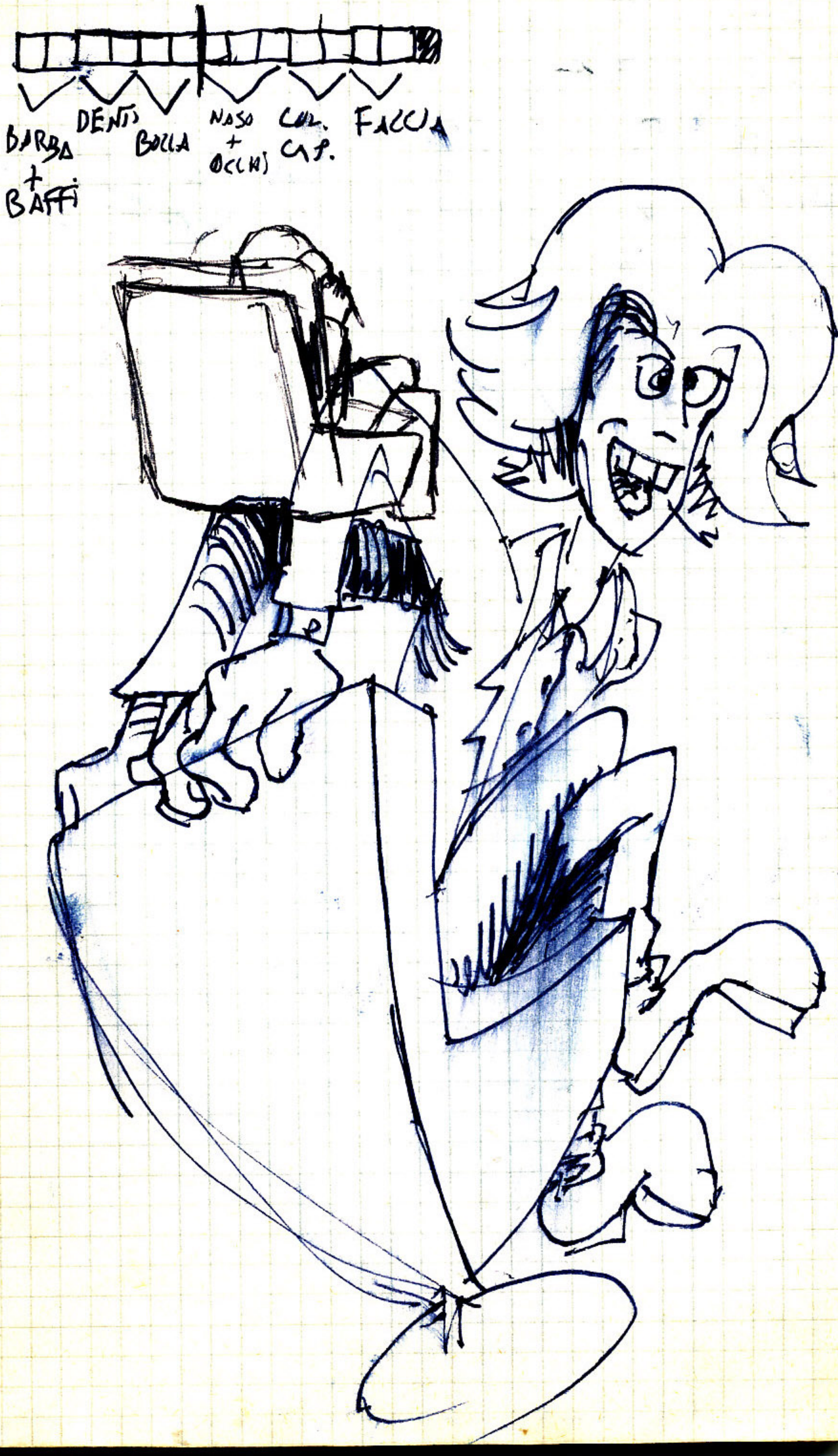
5 OCCHI OMBRE

6 NASO •

7 BOCCA •

8 BARBA+BAFFI H •

COL.	BOX	WHAT'S
10	0-3	FORMA FACCIA
2	4-7	OMBRA "
0/8/9/7	8-11	CAPELLI ~~NERI (CAPELLI)~~ NERI
	~~12-15~~	~~OMBRE~~ (MARRON. CASTAN. BIOND. #1:15 #2:11
M-0	12-19	OCCHI + NASO
2	20-23	~~DENTI~~ BOCCA #1:15
1	24-27	DENTI #2:11
0/8/9/7	28-30	BARBA-BAFFI
0/6	31	FONDO


BARBA
+
BAFFI
DENTI
BOCCA
NASO
+
OCCHI
CAP.
FACCIA

0-4 ↑

5-9 ←

10-14 ↖

15-19 ↓

20-24 →

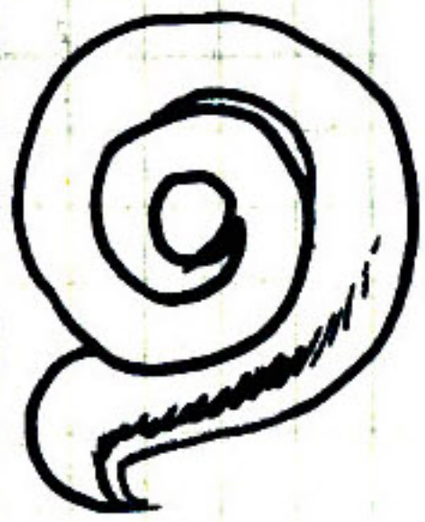
25-29 ↗

30-34 ↘

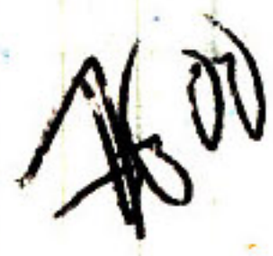
35-39 ↙

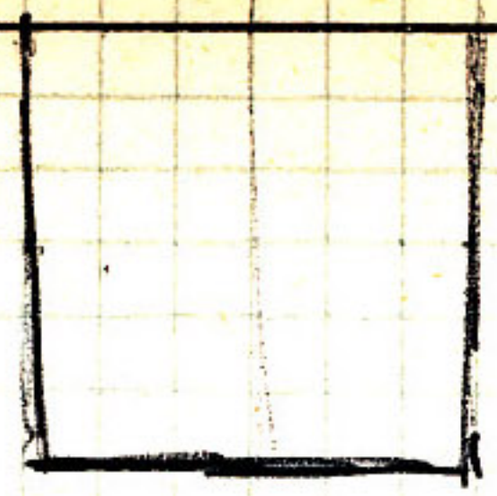
0

FERMO
+
CORSA
+
NESA
PALLA
IN 4 FRASES

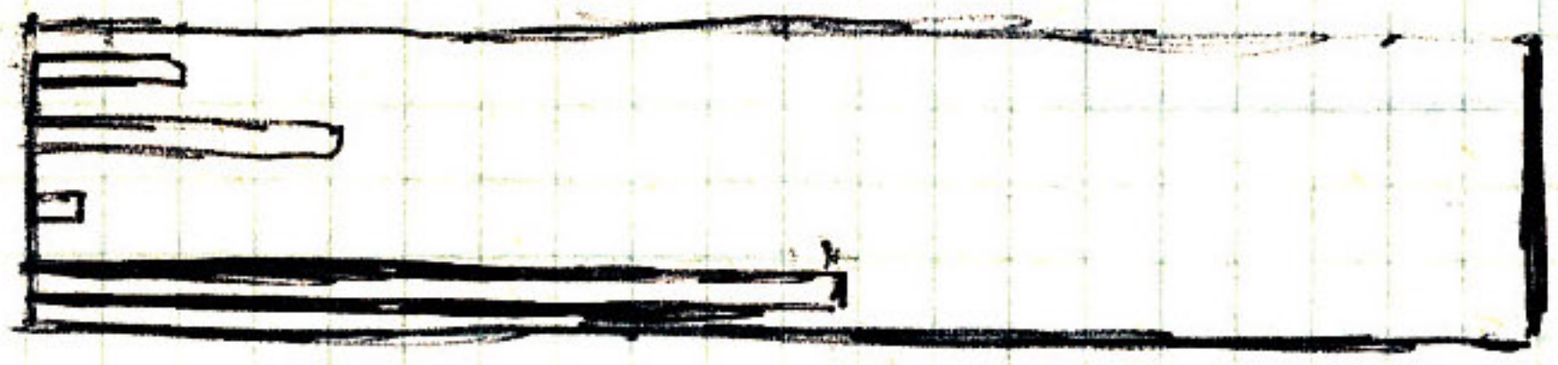


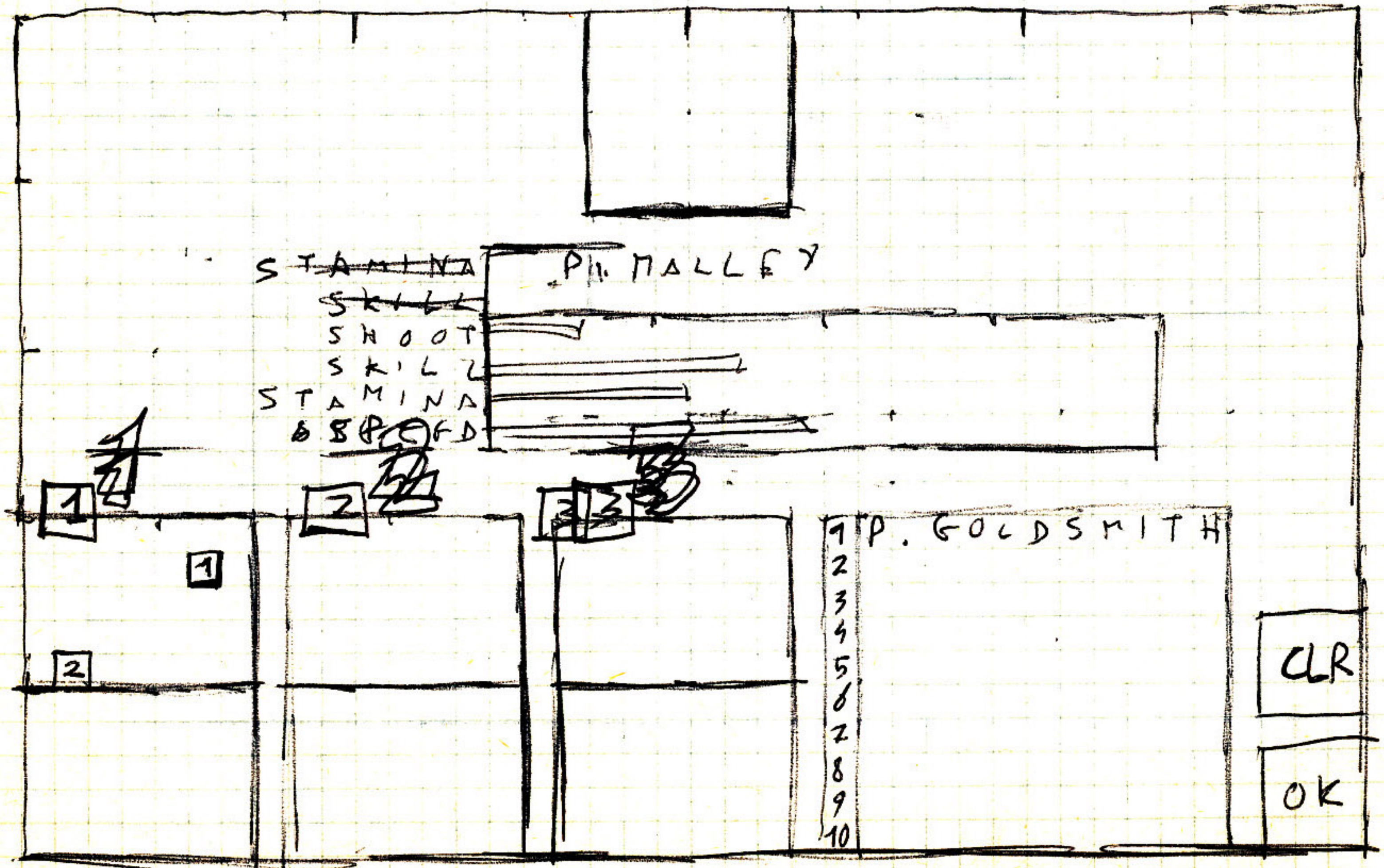






P. GOLDSMITH




STAMINA
SKILL
SHOOT
SKILL
STAMINA
SPEED
P. MALLEY
1
2
3
1
2
P. GOLDSMITH
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
CLR
OK

P. MALLEY

SIMULMON

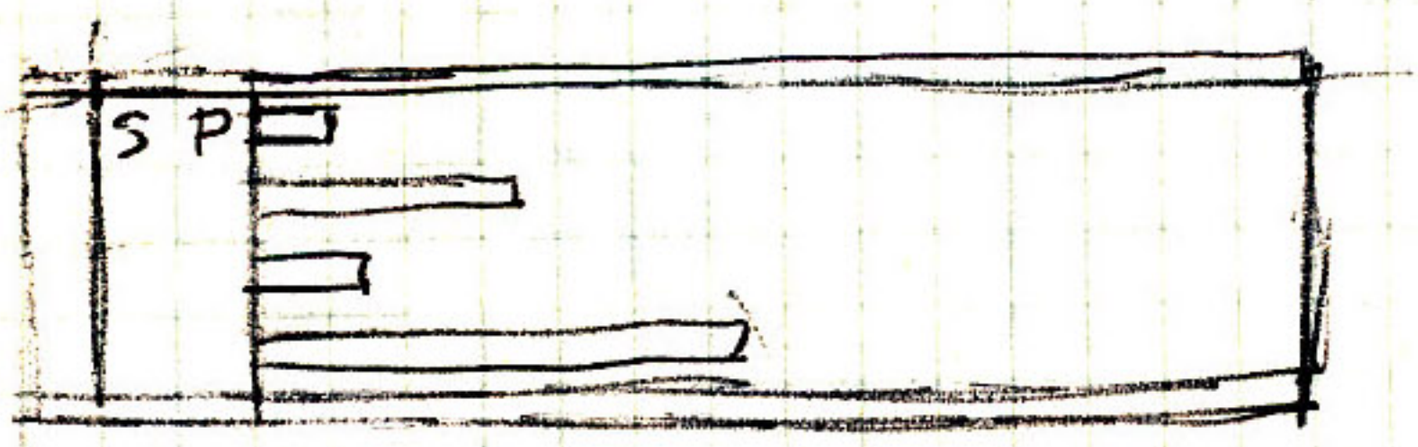
SK
SP
ST
SH

1 2 3 CLR OK

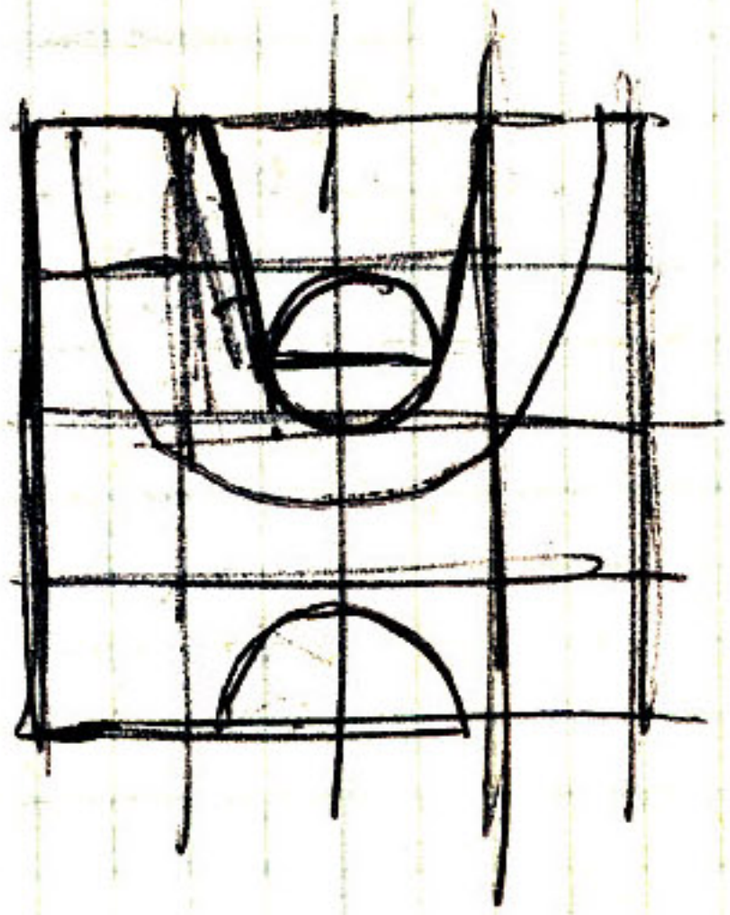
BASKET PLAY OFF

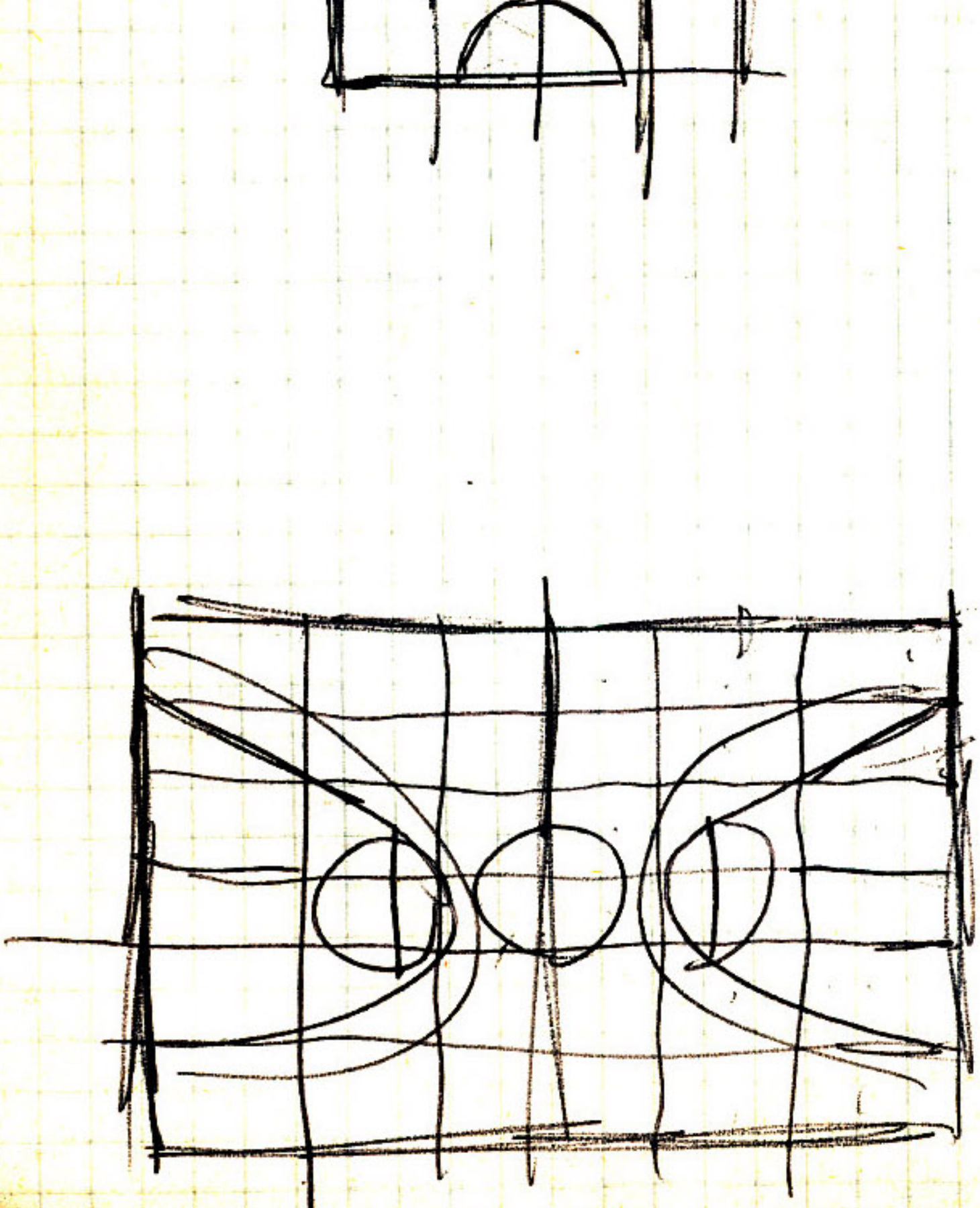
BARRA x PARAMETRI

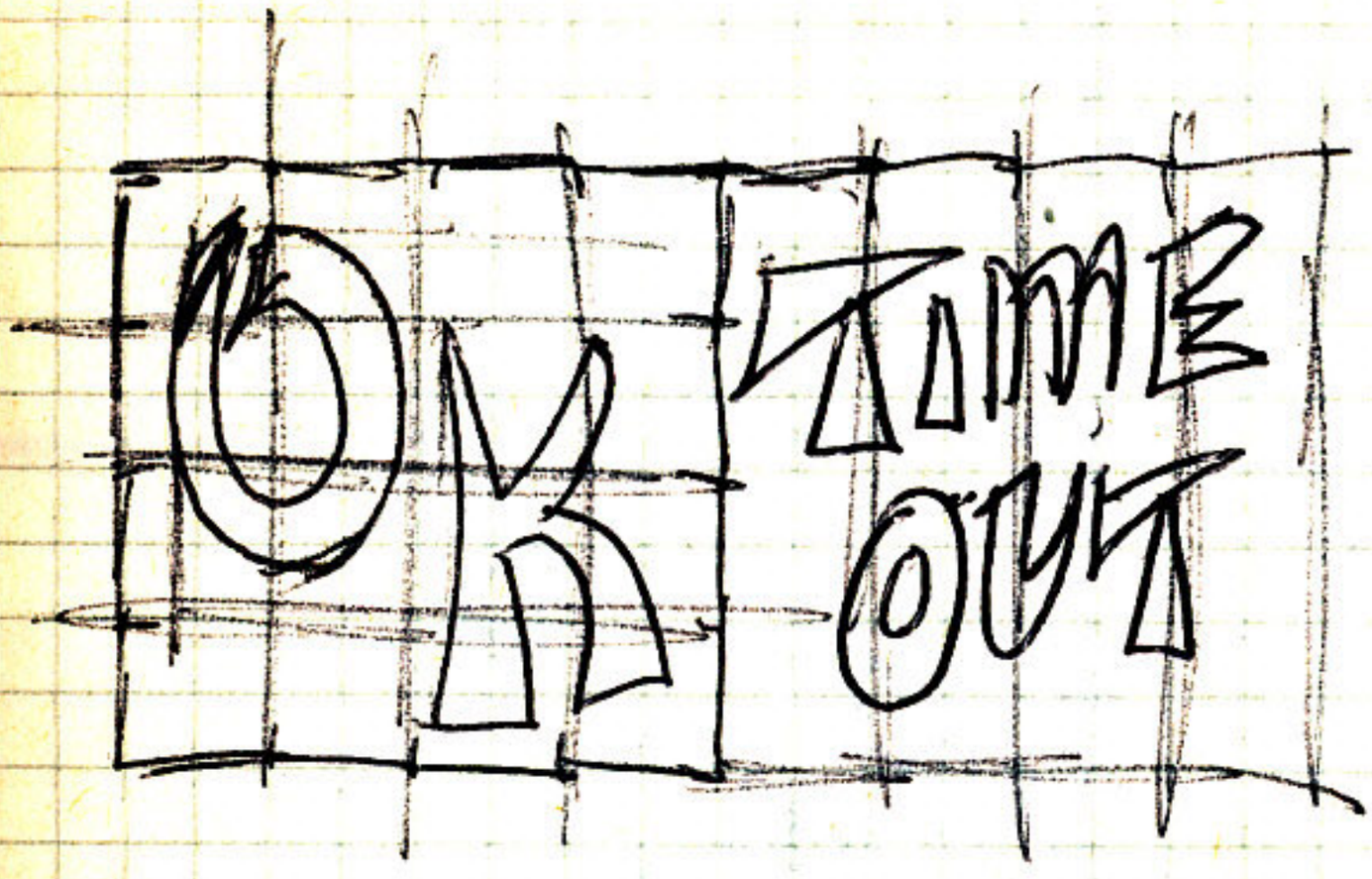
SP
IR
T
4



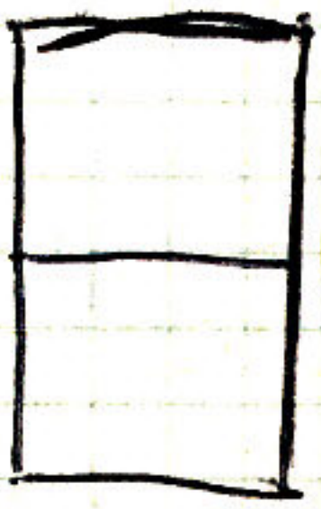
CQ

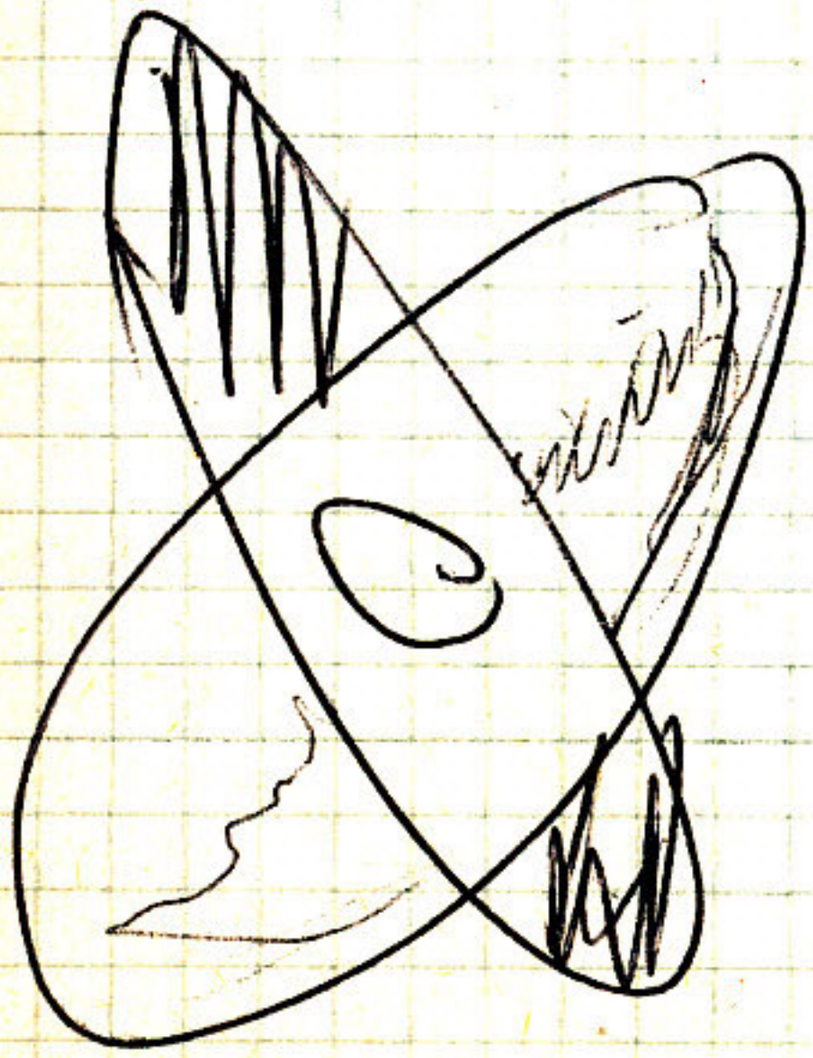














#1=53271
X1=53277 (-2)
(2=53269
M2=53276

uno stad. Bitmap d. 16x8 pixels.

- * alla riga 22
- c(0)

0770.

- sprites sotto indipendenti da esp-X o Y e movibili (con coords)
- half ↓
- half ↑
- double ↓
- double ↑
- half ←
- = →
- double →
- = ←

- 1 cons X [ESCI]

SPRITES

+ CAPPS 1
+ = 2
+ = 3
- Temista
- racchetta
- campo in prospettiva
- cassetta con 6 sprites
- disco = 6 sprites
- Freccia con 2 sprites ↖
- " " " " ↘

- Lacroix 8
- Donnelly 8
- RICCI 8
- Scheifer 8
- Lindstrom 8
- computer 8 sprites
- foglio
- calendario
- soldi
- scheda avversario

16896 - 17056 = 18+20+18 NOMI TEAMS (56 TEAMS)

9672 - 17211 : DATI RICKERS

16 RICKERS X TEAM

16 BYTES X RICKER

INIZIO RICKER: TEAM * 224

9672 17056

— 45566 syntax error

— non cag a l'exp Y.

- save X, Y's, etc

- no riposition sprite

- no del. colors.



Ø-11 NOME¹

1
1
12) NAME

13) STAMINA VELOCITÀ LO

14) SKILL (BRAVURA) RI
SHOOT (PRECISIONE) LO

15)
16) FACCIA

TE # TEAM:
TE$ TEAM:
NO #Team:
NO$ NOME:
SA STAMINA:
VE VELOC:
SK SKILL:
SH SHOOT:
FA FACCIA:
CA CAPELLI:
LC col. CAPELLI:
OC OCCHI-NASO:
BD BOCCA-DENTI:
BA BARBA:
PE col. PELLE

- LOAD KICKER
- STORE
- ESAME SE SONO FINITI
- CHANGE SQUADRA
- NOMI SQUADRE 18 ITA
+
20 ING
+
78 TED.

- Logo
- Simulando
- Screen Cover
- Credits.
- 2 musiche
- 3d soccer sudoku

00 = INTRO
01 = XILO
02 = REPRISE PESO
03 = " " 2
04 = CASINO 1
05 = BATTERIA + ROCK
06 = ROCK

6000 : BASSO DRUG 1
6017 : VOICE PLAN PART 1
6059 : " " 2
6030 : AGHI
6072 : BASSO DOPPIO & OTTO

6099 OMBRELLOIDES

60AA : XILO 1
60D1 : XILO 2
60EA : OMBRELLOIDES 2
60F7 : " " 3 MANY SHORTS
610B : BASSO SEGA DRUG 1
6132 : VOICE PLAN 2/1
6149 : " " 2/2
615D : " " 3/1
6174 : " " 3/2
6185 = ROCK BASS
61A0 : ROCK DRUMS
61C3 : ROCK KEYBORD
61EA : STOP VOICE

} INTEGRALI

C.MTB-E000

M=0 A=1

M=0 A=1

18 V

20 V

20 N

12 SU 20

2 SU 20

1 SU 20

- ERROR 17/3/91

† NON STORA IL RIFF DELLA MET. JUSTA

- NON SUONA TUTTI I BLOCCHI

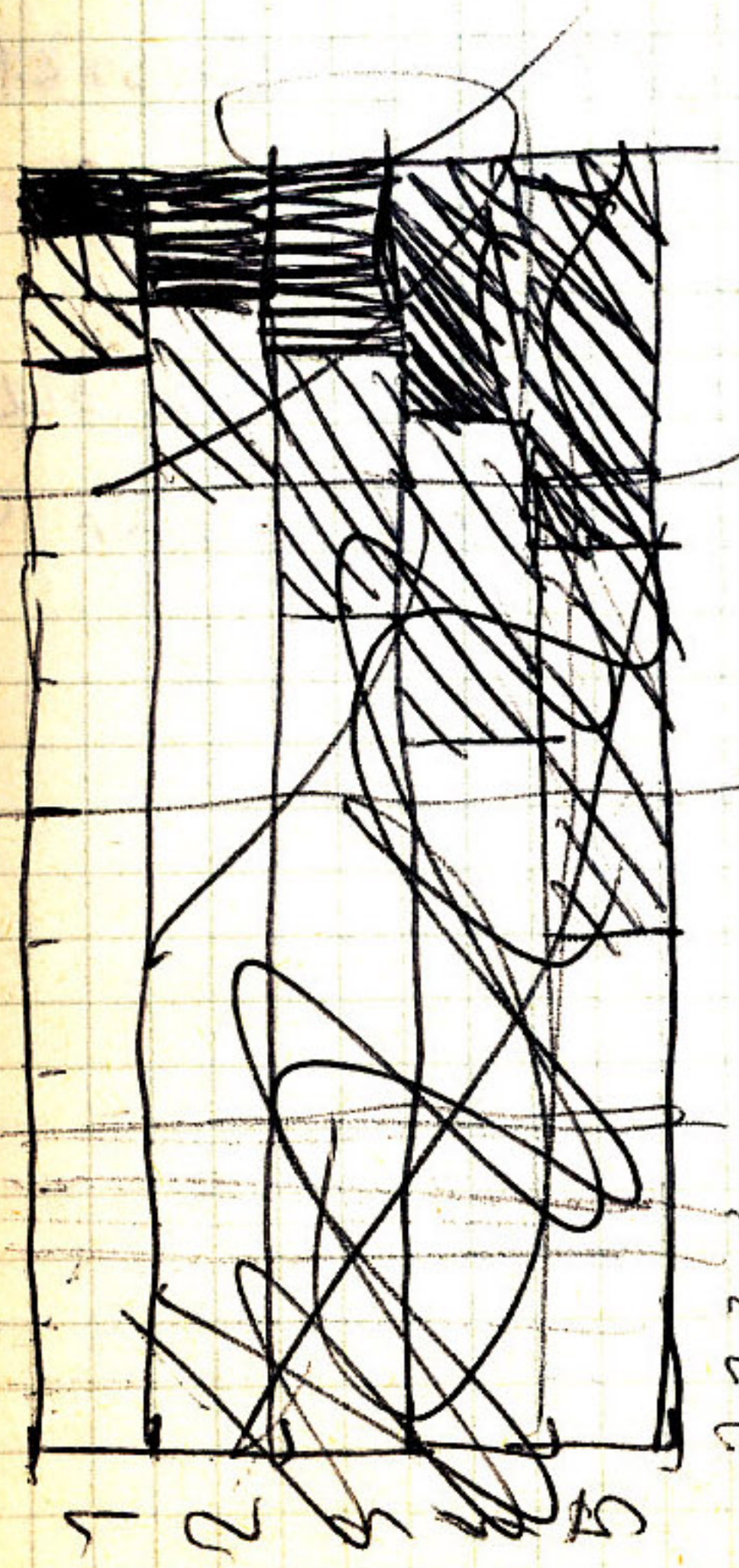
† STORE BLOCK 01 =31

- SE SI FA RETURN DOPO VOL: NON VA ←

- SE VAI IN F3 E FAI 'PLAY' -- (CONFERMA ISTR.) FA ILLEGAL QUANTITY + (SE SI ARRIVA DA F7)

- LA MUSICA NON RICOMINCIA

- GLI STRUMENTI SI SOVRAPPONGONO AI LOW BYTES DEI BLOCCHI (ED8D)



DEVO DIRE DI ESSERE RIMASTO PROPRIO DELUSO DELL'ANDAMENTO DELLA SQUADRA, SOPRATTUTTO ULTIMAMENTE.

NON SONO ASSOLUTAMENTE SODDISFATTO DI COME LEI ABBIA DIRETTO LA SQUADRA NEGLI ULTIMI TEMPI.

ULTIMAMENTE LA SQUADRA È STATA PER ME UNA GROSSA DELUSIONE, E PENSO CHE LEI ME SIA TOTALMENTE RESPONSABILE.

È PER QUESTO CHE SONO COSTRETTO A SOLLE DALL'INCARICO DI ALLENATORE CHE NON HA SA ADEMPIRE A DOVERE.

MALISSIMO

6000-6200 → €9A0

C850-C9AA IN IT CHANGE BLOCKS

- ISTRUZIONI PER COMPATTARE LA MUSICA COL MUSICWORKS

-SPOSTARE I RIFFS DA $6000 A $CA00 (DOVE' RIMASTO POSTO NELLA MEMORIA BLOCCHI

- AGGIORNARE IN CE80 e CD80 GLI INDIRIZZI DI PARTENZA (ALL'INTERNO DEI BLOCCHI. SE E' $6000 DIVENTA $CA00

- INSERIRE ROUTINE SETUP, TOGLIERE START INTERRUPT E CAMPEGGIO SCREEN

$CC20 INIZIO CANZONE

6000 : BASSO HILL
602D : DRUM 3
6059 : HILL PLAN 1
607D : HILL PLAN 2
60A3 : HILL END TRUMPET
60B6 : MARACAS
60DF : BIGDRUMMM
60EC : BASSOSEGA
6103 : " 2
611A : " 3
6131 : PIAN — 1
613A : " — 2
6143 : " 3
6153 :
615D :
6157 : " SCALA
6164 : " 2
6173 : " 3
618F : BASSO — SEGOSO
61A6 : " — " 2
61BB BRUMEND
61D0 : GUITAREND 1
61EB : " " OVER

V Grimaldi

Se digiti 000051
inkoda

ERRORS
- DEL DO 1 (*)
ILLEGAL QUANTITY
(*) SE SI SCRIVE UN BLOCCO CHE IN ALTO VA IN FB APPAIA CHE METTENDA SOLO ALLA FINE DI COLO FFFF
- SE UN BLOCK RIFFFINISCE CON FF QUANDO STORA IL BLOCKLO TAGLIA
- QUANDO AGGIUNGI UN BLOCK NON SETTI FFFF IN C0FC C850 NO STORE
- INFO INVERTIRE CURSORE
- NON CANCELLA GLI OSTERISCHI

- Johnny Boy
- Nonstop Nonsense
- Hit Parade

- PARK MUTA
- RESTARIA
OGNIVOLTA

C032

8229
845F
8957
8980
8A3D
31 EA
8AD8, 8AD9
34 C0

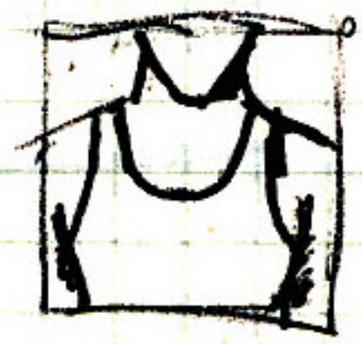
C750*
5859

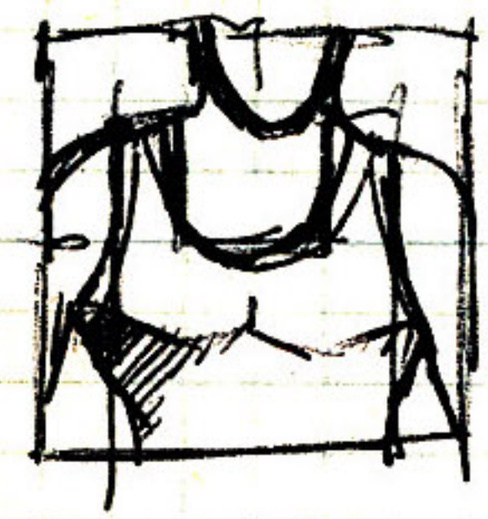
6000 TROMBO1
601C ≤ DAWN
6034 DRUM.
6050 BASSO
607D FLOYD1
6092 ≤ LOW
60A1 ≤ PERC
60B7
60ED
60E1
60F3
60FF 6173.
610B ~~FLUTE~~ BASSBLUES1
6122 DRUMBLUES
6134 BASSBLUES 2
613B } GUITAR
615F }

- COSA POSSO CHIEDERE DI FARE ALLORA QUANDO IO NON CI SONO
- CORRIERI, PONY EXPRESS QUANDO USARLI OVVERO QUANDO SPENDERE DEI SOLDI PER LA VELOCITÀ DI CONSEGNA
- A CHE LIVELLI SCASSARE IL CAZZO AI COLLABORATORI DI PRODUZIONE

- ESTERNI (MARIO, RICKY) QUANTO CI SI DEVE CAGARE
- (GAETANO) - 3D TENNIS
  - SPORT TRILLS
  - GENESIS

- QUANTO FARE AFFIDAMENTO SU BOB



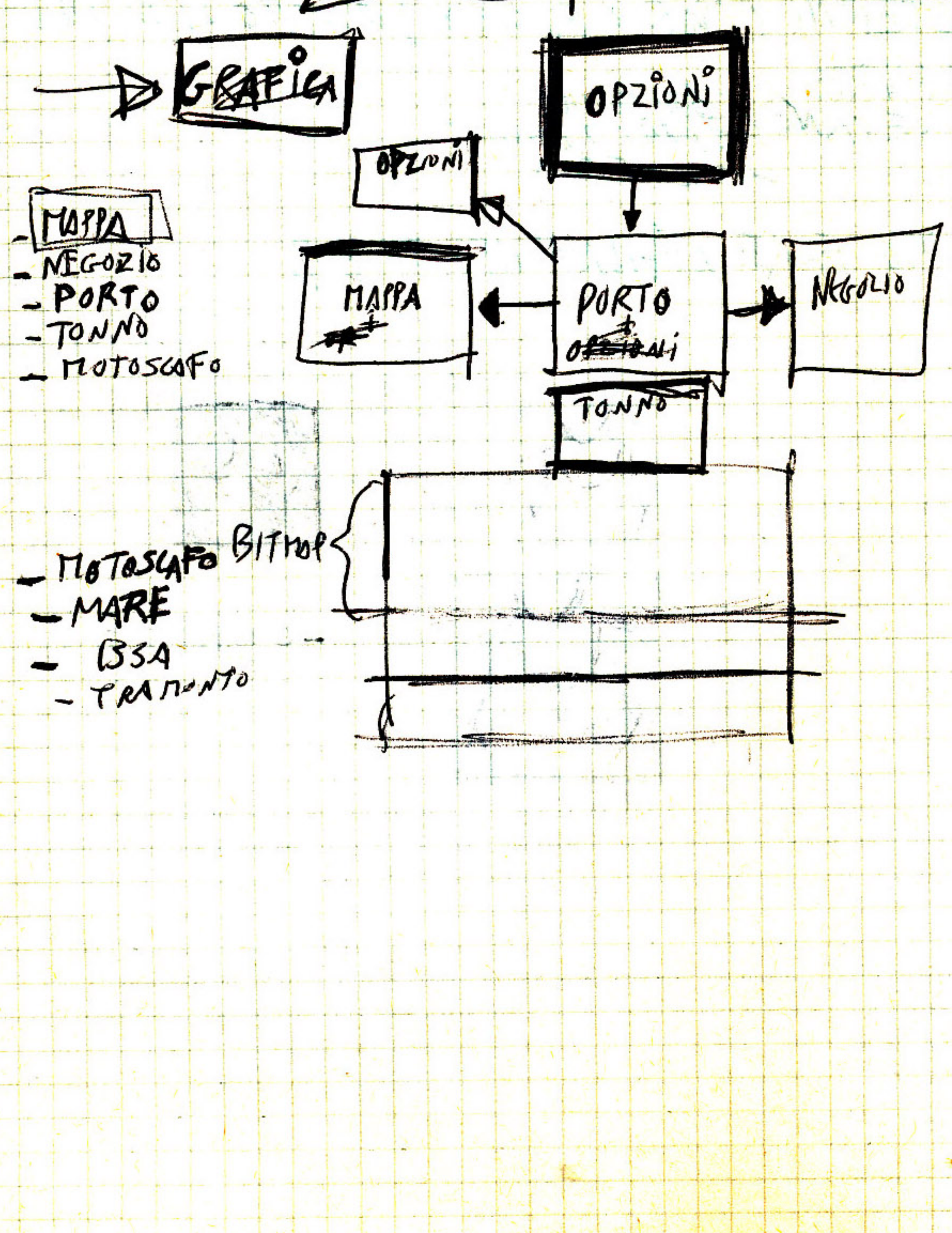




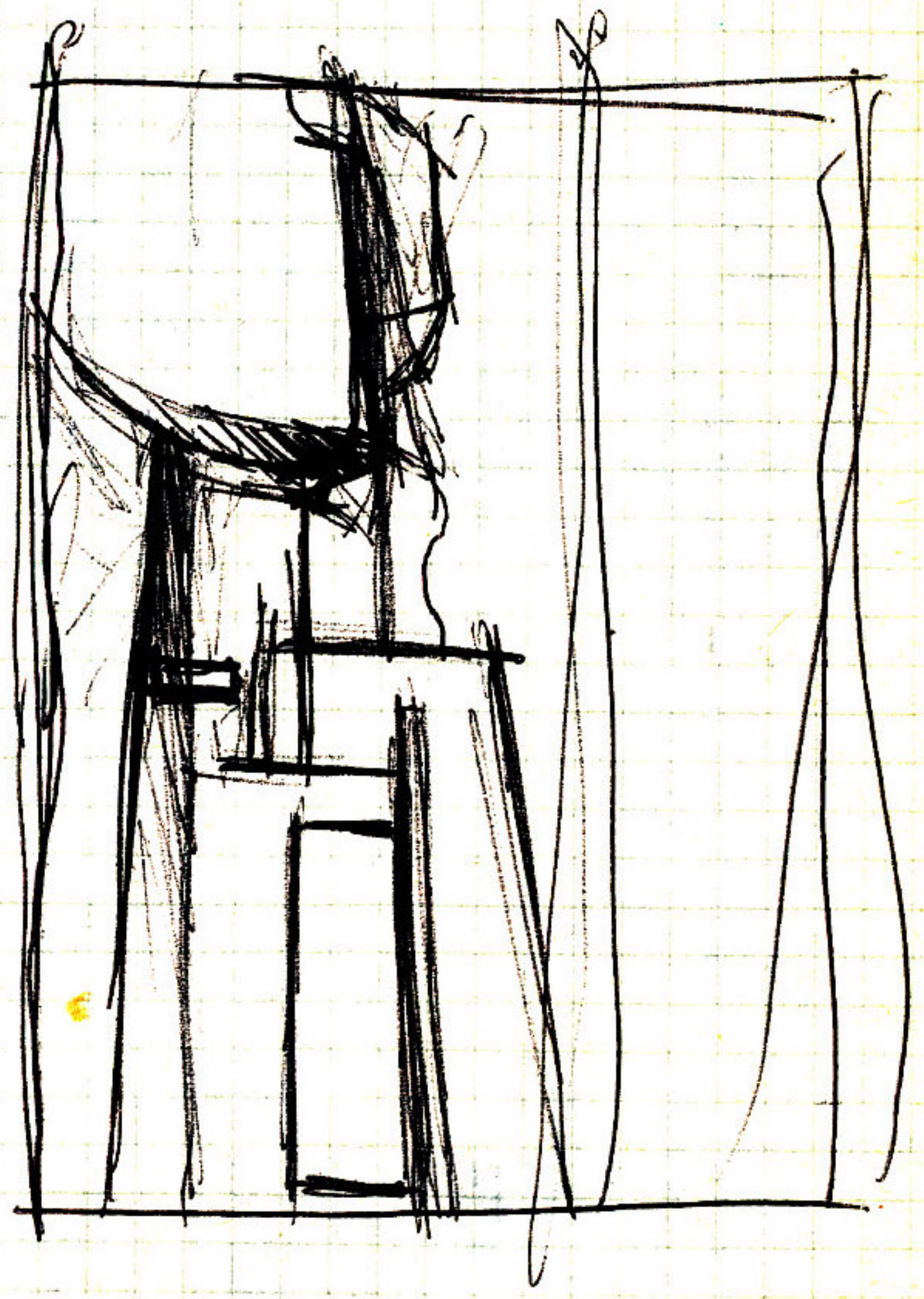
- call Rancati

CTFD 3C al posto di 6D

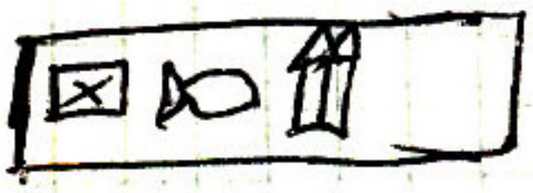
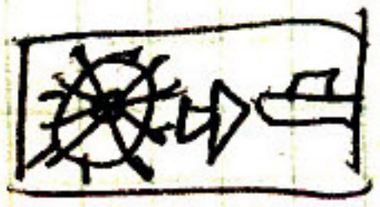
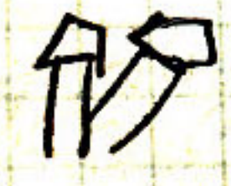
BGF



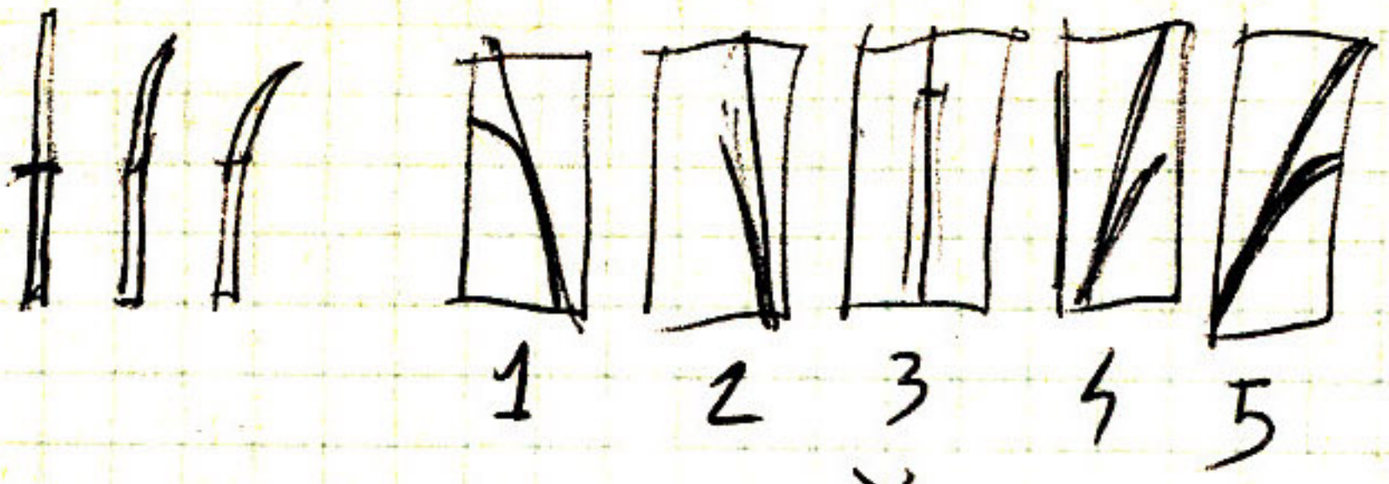
4E	05	0C	00
41	06	05	80
44	04	0D	80
49	06	0A	12
51	07	08	
00	06	07	
00	04	04	
04	07	03	
80	01	02	
80	04	0B	
80	03	10	
80	05	0F	
02	06	01	
02	03	09	
01	00	11	
01	00	06	
01		04	



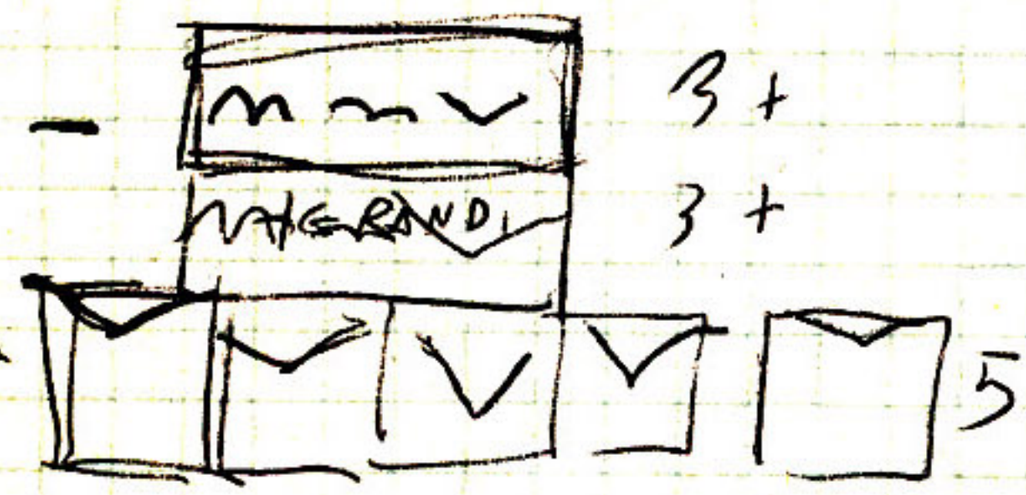
ICONE

- 
- 
- 
- 
- SOS
- 
- 
- 

- MULINELLO 4

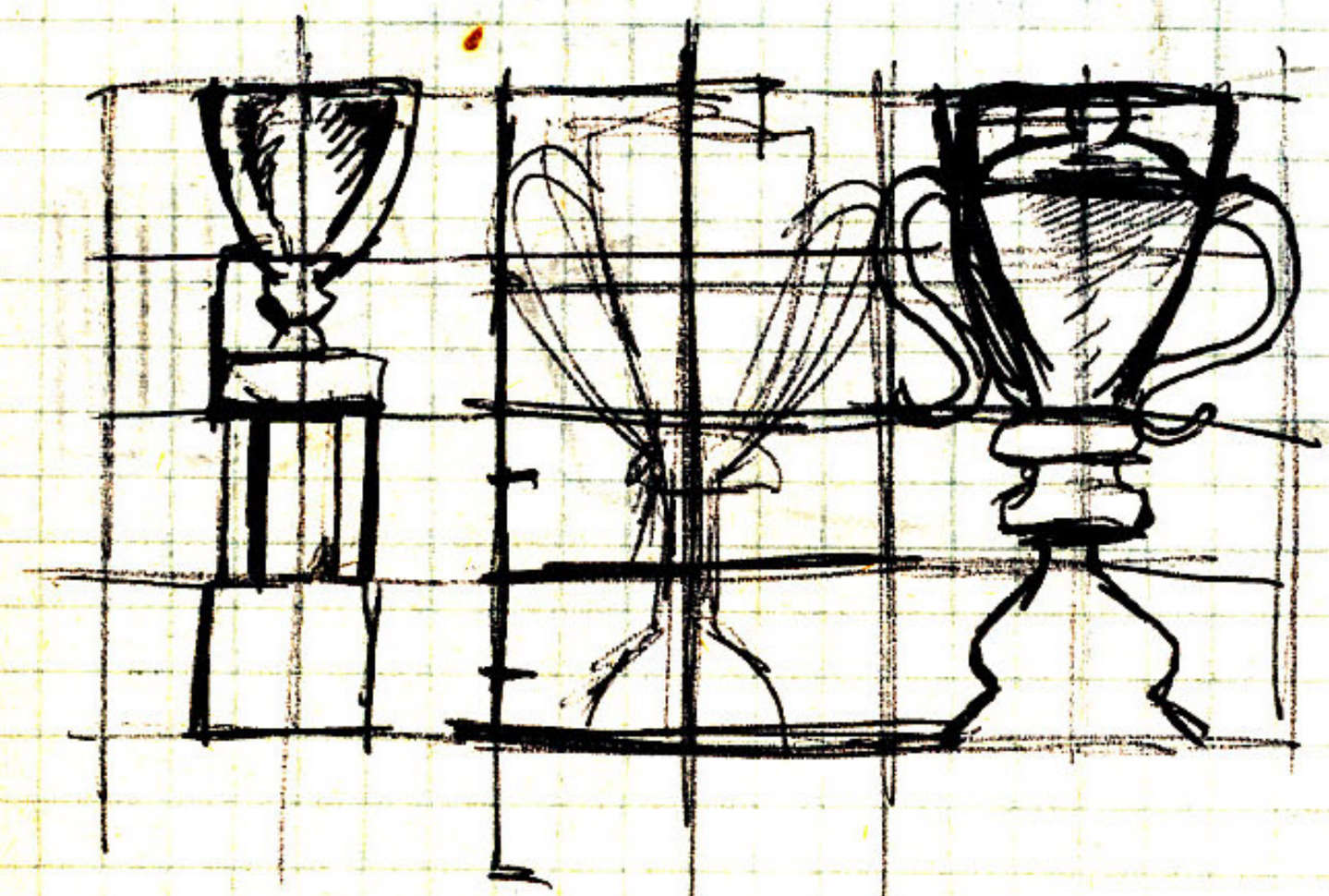


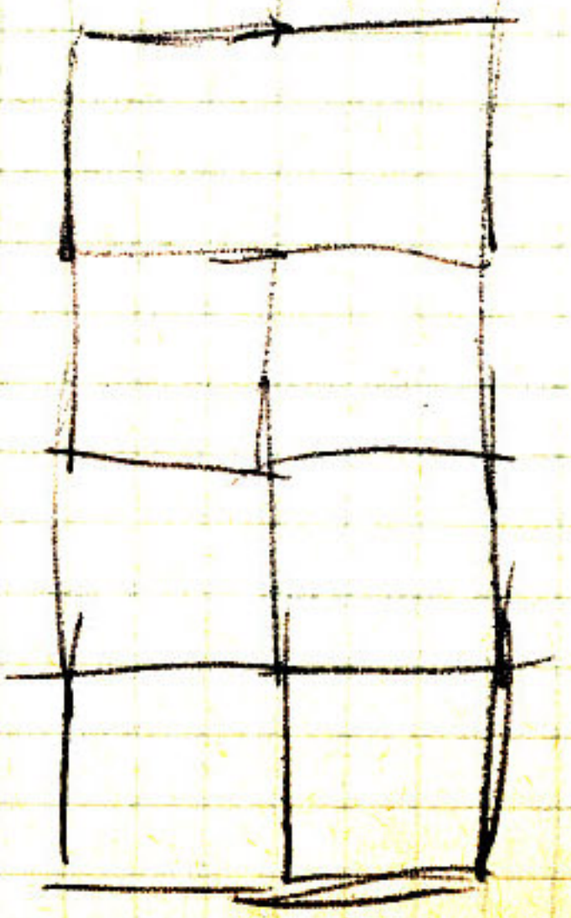
X 3



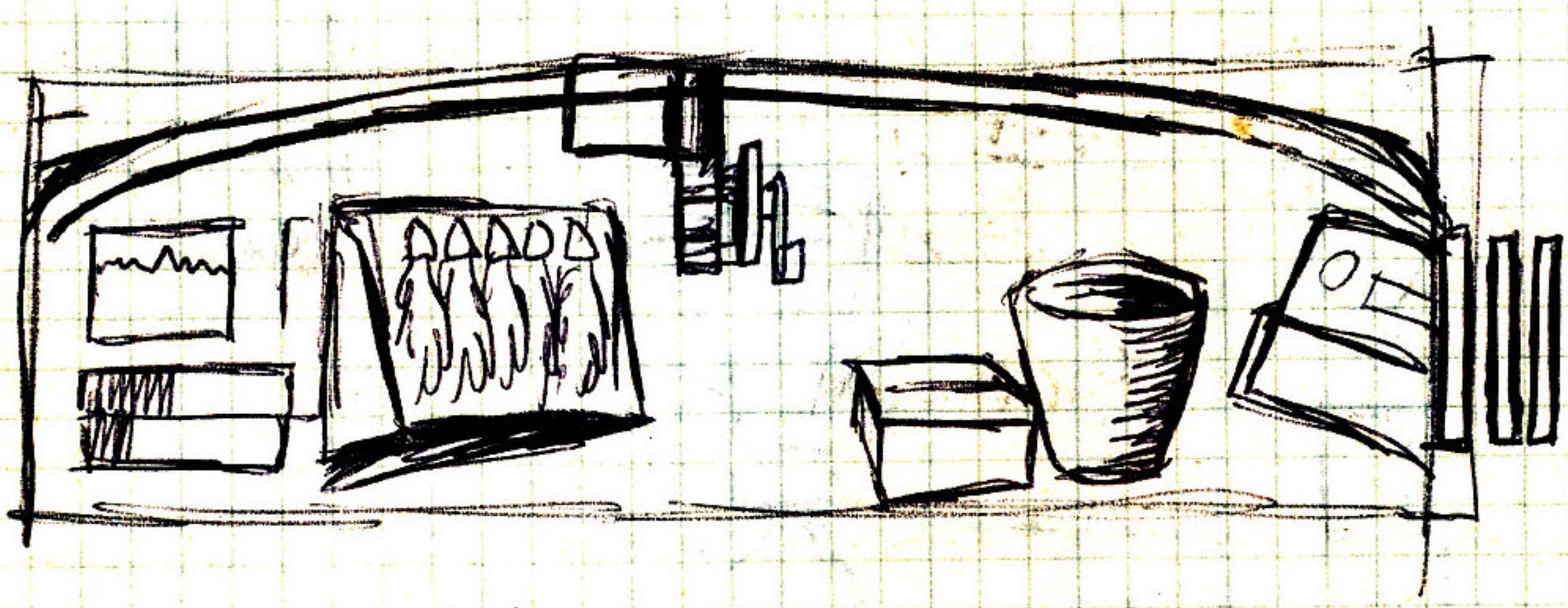
ERRORI SPRITEDITOR
16/4/91

- NON CAGA GLI COLORI





- ECOSC.
- RADIO
- RESIST.
- FRIZIONE
- ESCA
- LENZE
- CONTAMETRI
- SARDE
- VELOCITÀ
- CARBUR.
- TERMOMETRO



- STRUMENTI + CANNA
- ~~MOV. CANNA~~ MOV. PLSUF
-

71 cols
x
32 righe

colore carattere : 1 (bianco)
colore sfondo : 6 (blu)
colore bord # 1 7 (giallo)
bord # 2 8 (arancio)

CARTE ~~CARATTERI~~ : $A000 - $AC00
CARATTERI : $B000 - $B800

241-242 244

63

~~0 / 33 / 34 / 35 - 39 / 40 / 41~~

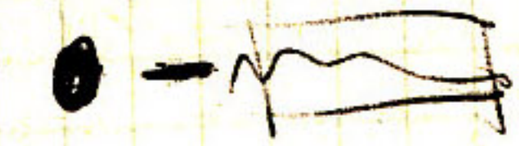
61 80

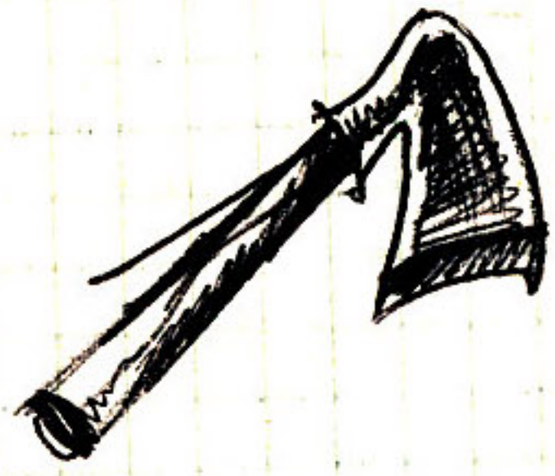
91

81

80

120



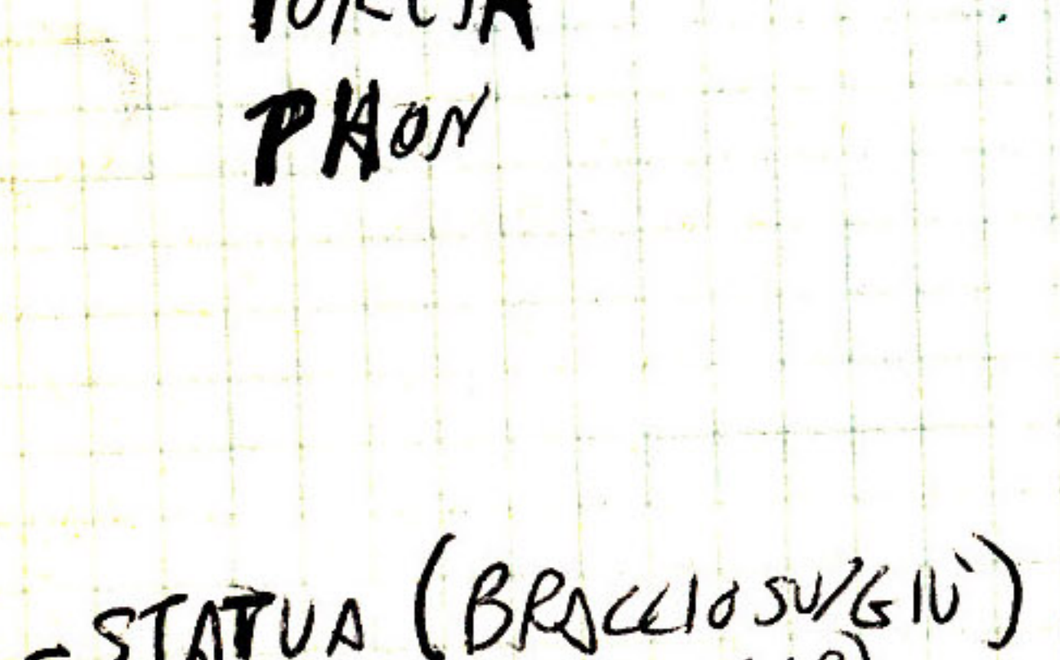


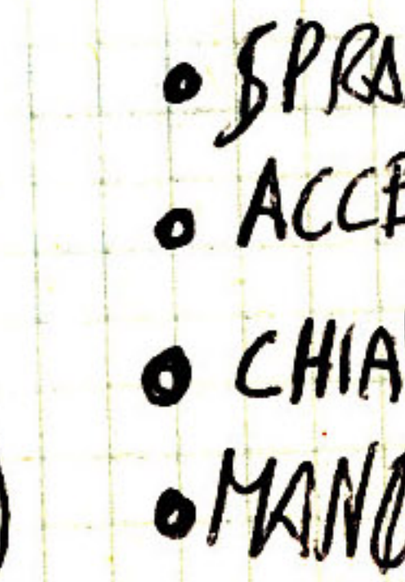
HINTS
- STATUA
- SCUDO ALMURO
- CHIAVI
- PORTA SEGRETA

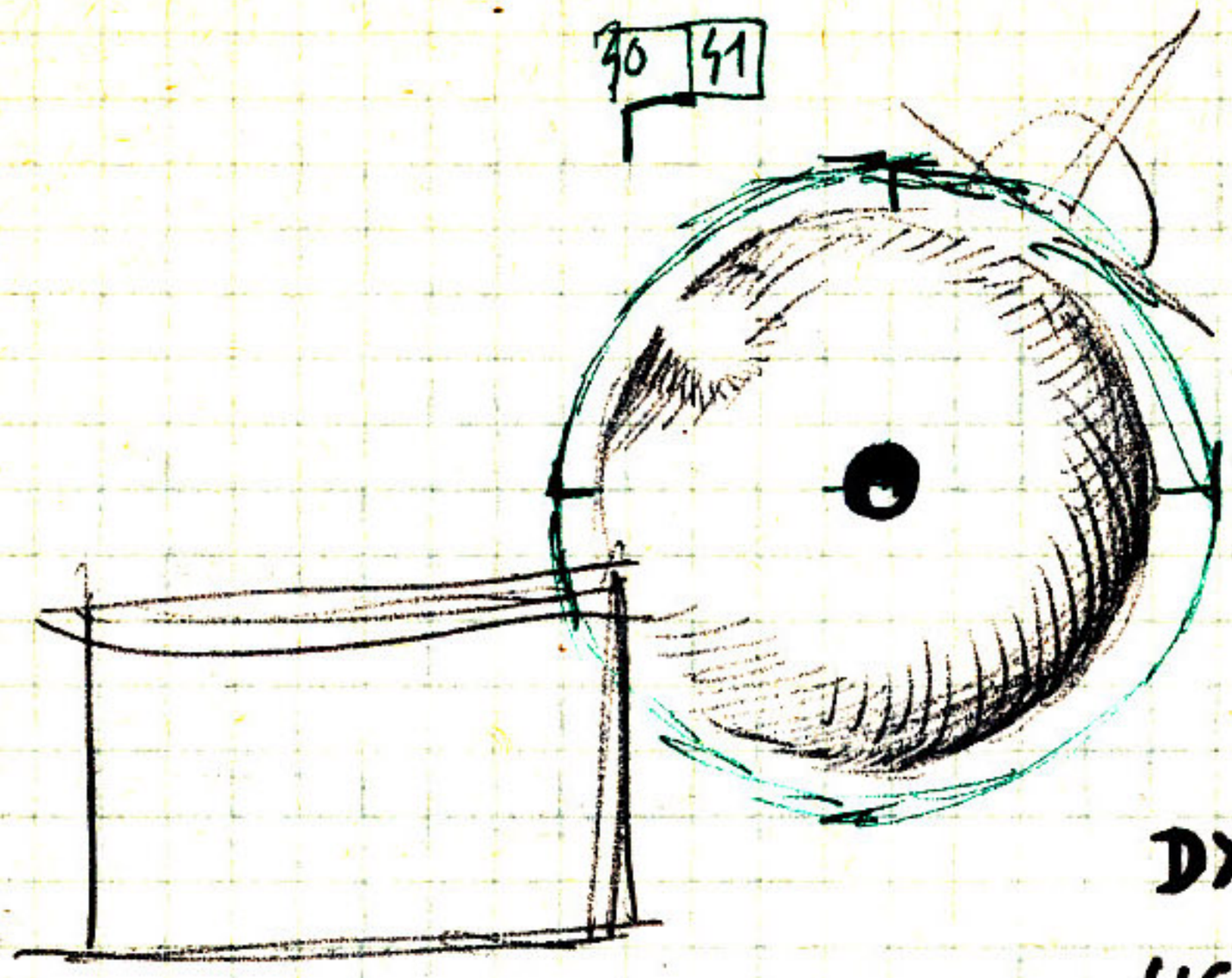
TORCIA
PHON

OBJECTS
- PISTOLA
- SPRANGA
- ACCETTA (ASCIA)
- CHIAVI
- MANO (OPERATE)
- ACCENDINO
- CACCIAVITE (PER APRIRE I CONDOTTI D'ARIA)
- SIGARETTE

- STATUA (BRACCIO SU/GIU')
- SCUDO (SPOSTATI/NO)
- AUTOMOBILI (APERTO IL SERB.) ESPLOSE







6 + 63

DYLAN 3 SPRITES
UCCISORE 2 SPRITES
VICTIM 2 SPRITES

(TIME) ENERGY OBJECTS (WEIGHT)

- DARGLI FUOCO
- APRIRGLI LA BOTOLA SOTTO I PIEDI

• object 1-9
•

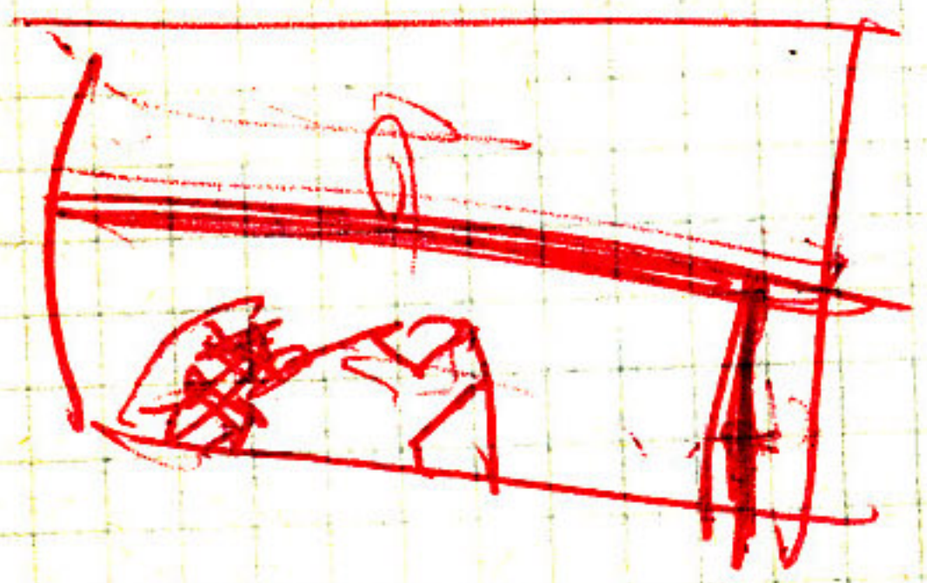
- NON MANTIENE IL COLORE NELLO SCREEN EDIT

- AUTOMOBILI → BENZINA / ACCENDINO → BUM
- BOTOLA (CANNA DA PESCA) → LEVA / DOWN
- (RADIOREGISTRATORE) TV → TAPE

MOSTRO SI INCAMMELLA E NOI GLI SI SPACCA LA TESTA.

- RIPARAZIONE CAVO ELETTRICO → ARGANO DOWN SQUICH DEL MOSTRO
- ARMADIO / GROSSO → MOSTRO SCIVOLA E MUORE
- LAMPADARIO IN TESTA / ACCETTA MODO PER ARRIVARE AL SOFFITTO.
- LAMPADARIO / SI FA TARZAN SI COLPISCE IL MOSTRO CHE CASCA GIÙ.

- AFFOGARLO
- TAGLIARGLI UN BRACCIO



• Botole

DYLAN

OR { CORSA →
CORSA ←
FERMO °
↗ ←
↘ →

OR { COLPISCE (OPERATE) (SPARA)

OR { SALTA ↑
↗ →
↖ ←
→ →
← ←

UGGIOLI

SI CHIAMA
CAZZOTTO

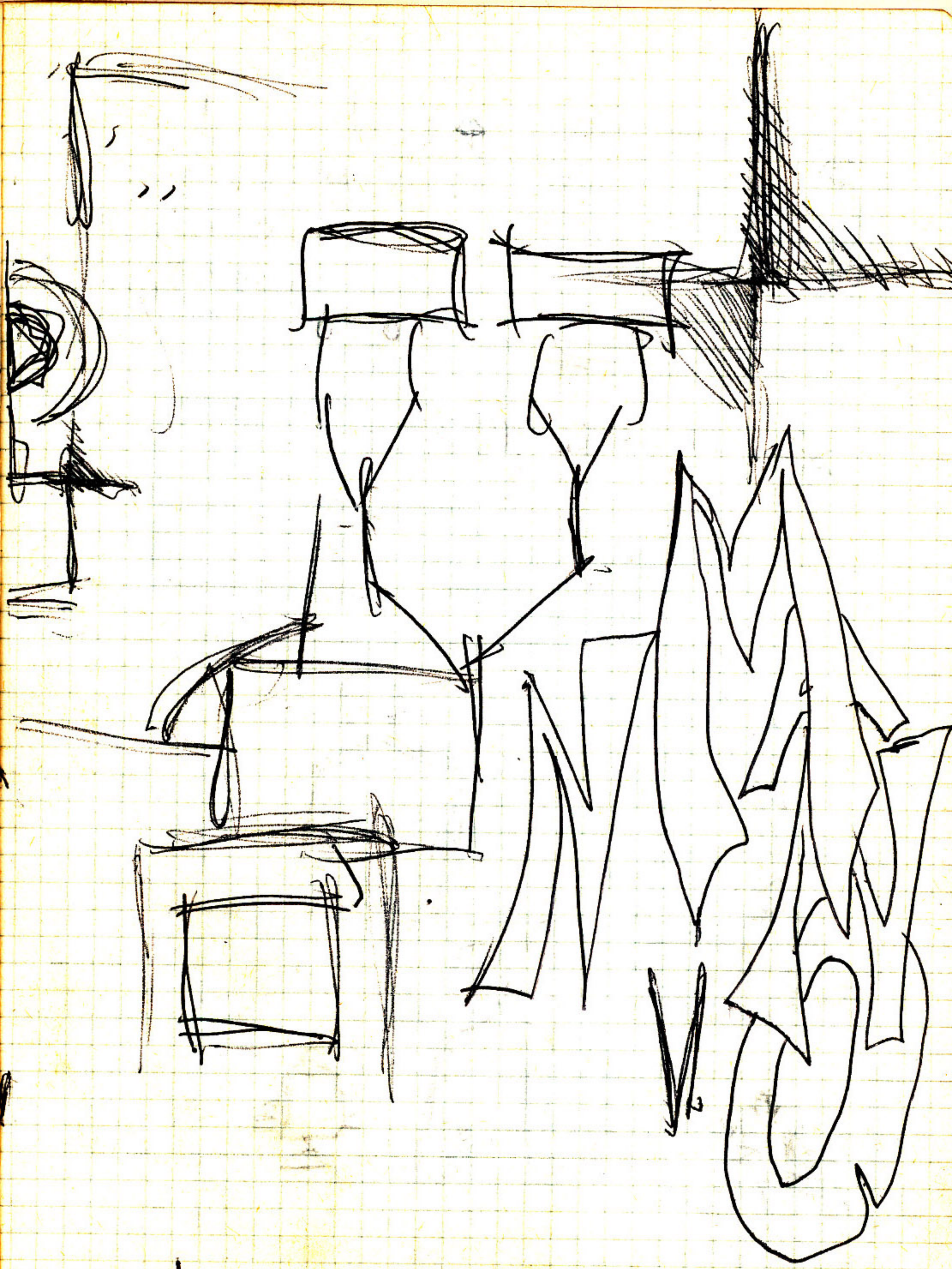
- chiavi
- cacciavite
-

- POINTS (+ 0%)
- OBJECTS
- STATUS

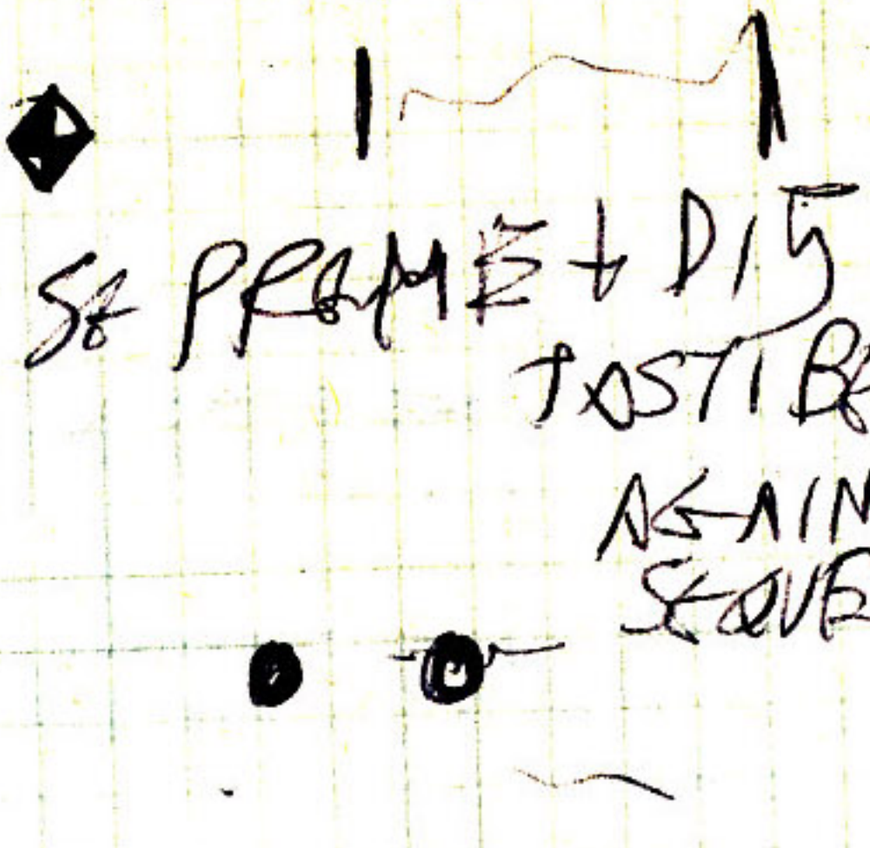


50

Budget.

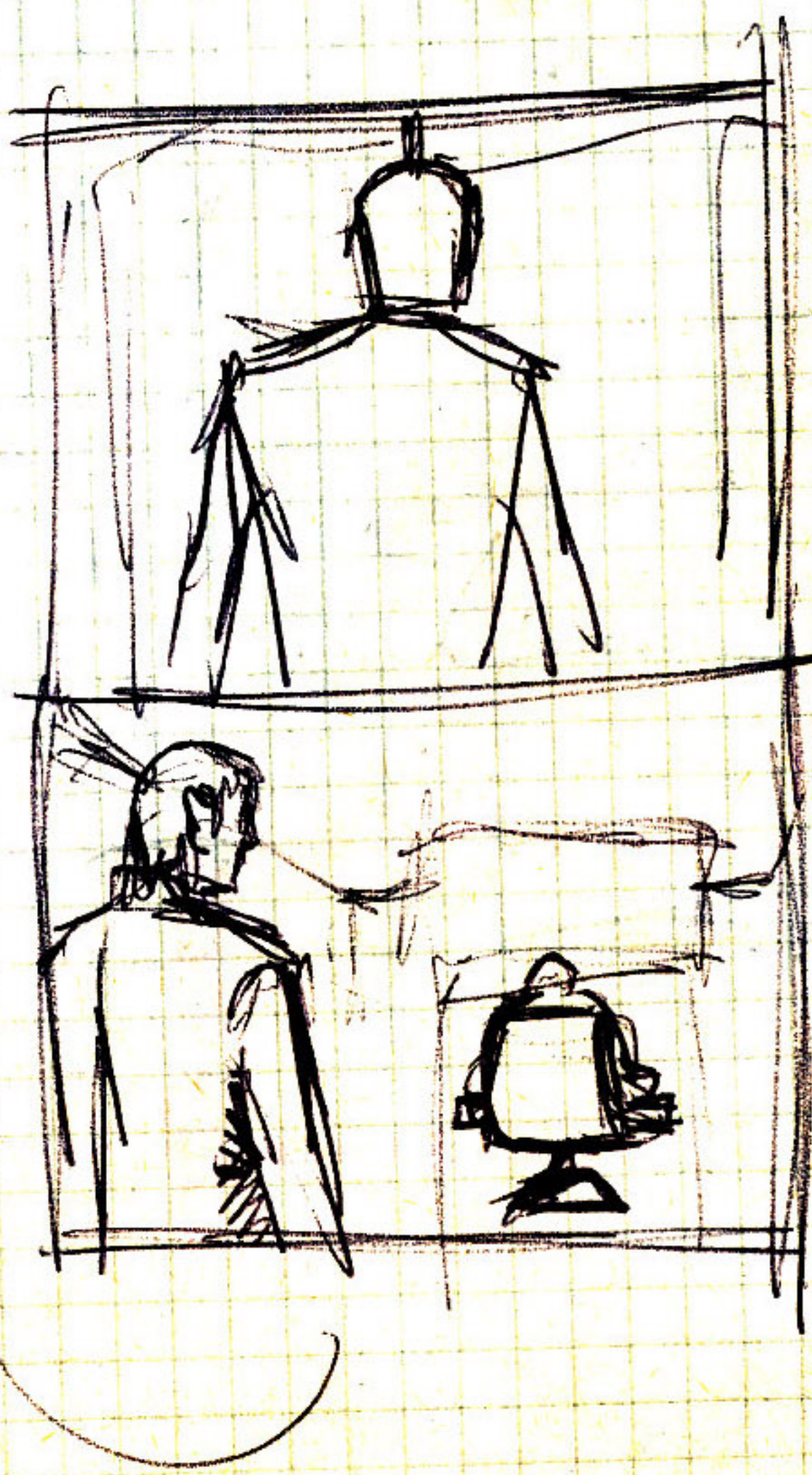






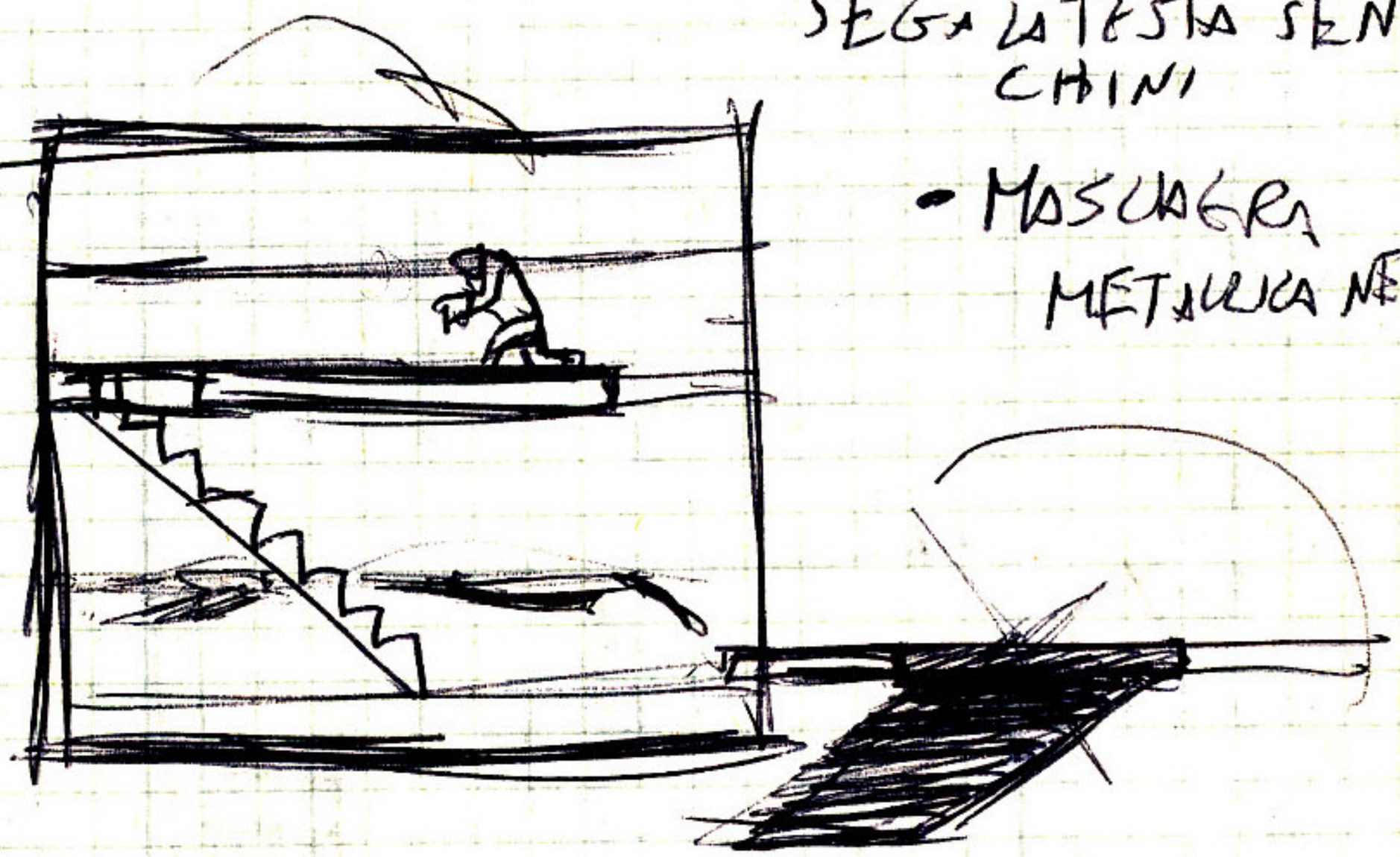
LAST LEVEL : PUZZLE





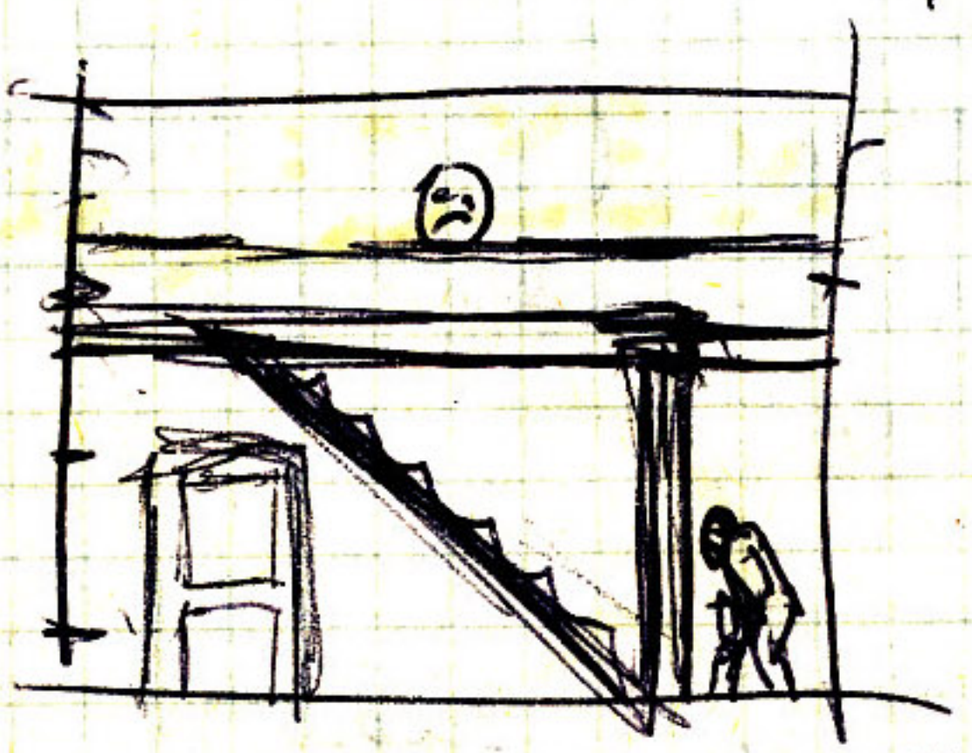
UCCISORI

- LAMA NEL MURO. L'HINT AZIONA UNA LAMA NEL MURO, CHE TI SEGA LA TESTA SE NON TI CHINI



- MOSCHERA METALLICA NEL MURO

~~SE DYLAN~~ LA LAMA PARTE DALLA PARTE DI DYLAN



- UN'ALTRO CHE GLI DAI UN SACCO DI BOTTE CHE LO RALLENTANO SEMPRE

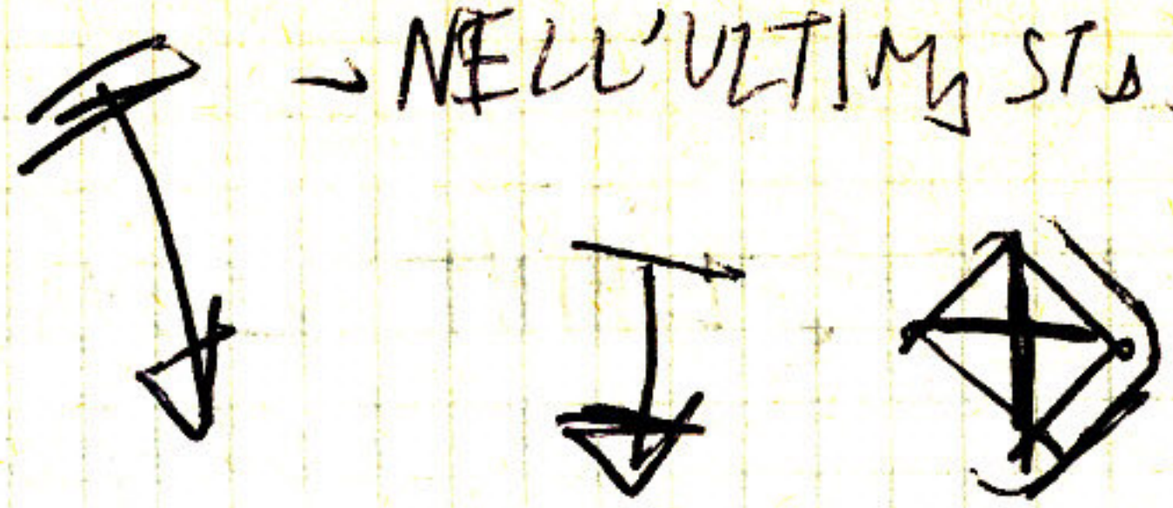
- NEED: ACCETTA O SPRANGA X DISTRUGGERE LA PORTA (PARETE LIGNEA)

- UCCISORE TI SEGUE E LO PORTI SU'

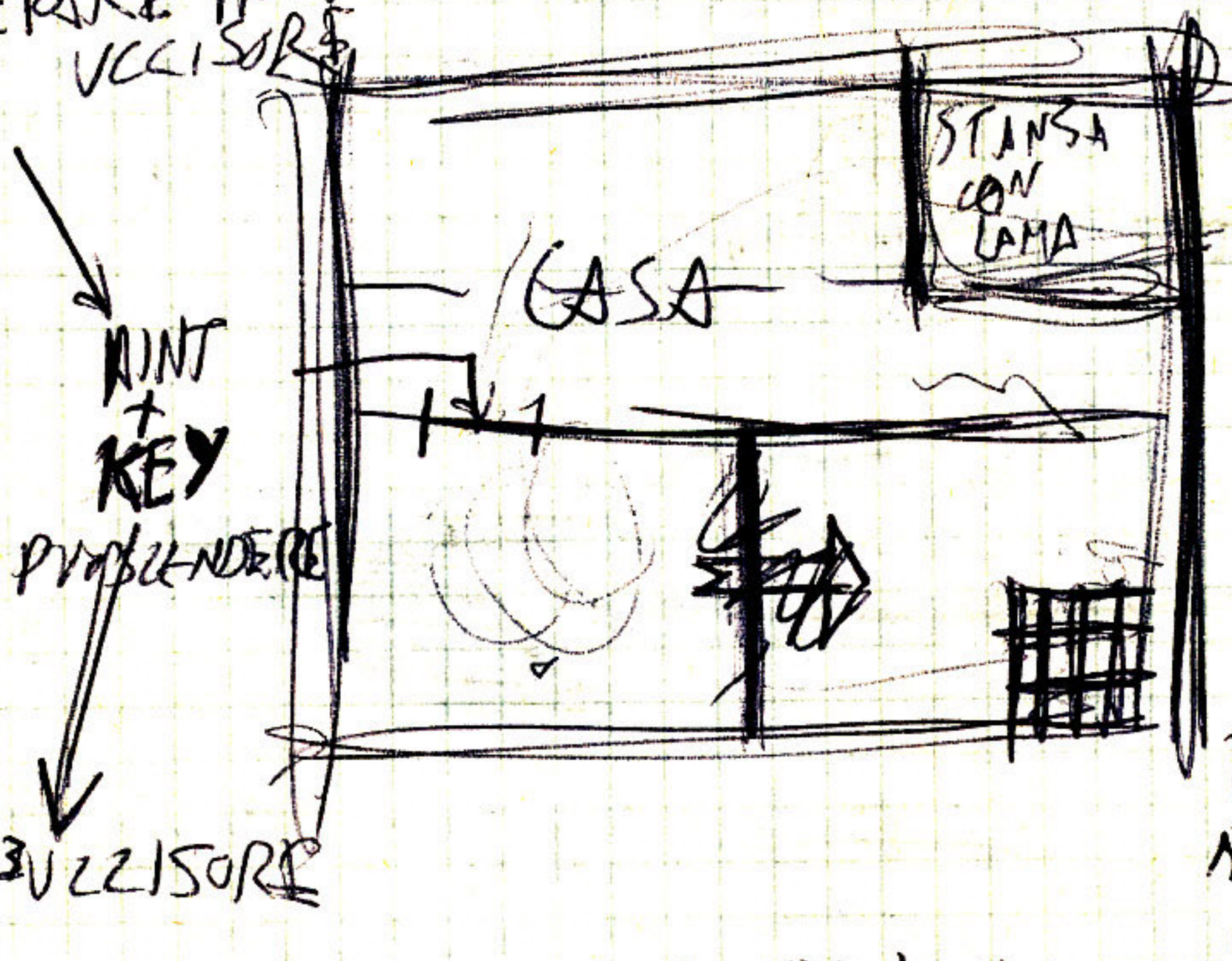
- AZIONI L'HINT TI CHIAMA (LAMA SEGA LA TAPA ALL'UCCIS.)

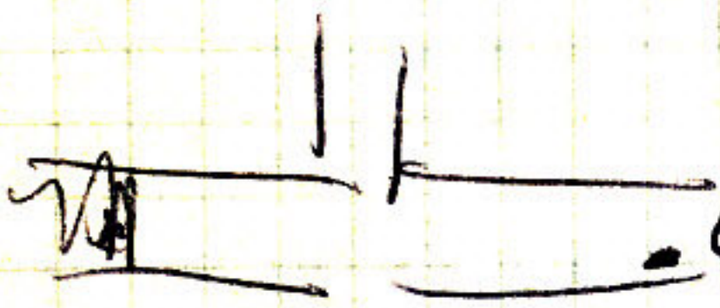
- GLI BECCHI UNA CHIAVE ADDOSSO

• OGGETTI → NELL'ULTIMA STANZA



LIBERARE VITTIMA PA
UCCISORE





MORTI UCCISORI

- LAMA INSTANCA (CHIAVE PUZZLE)
- BASTONATA IN TESTA DA DAVANTI
- BOTTE DA ORBI
- BOTOLA
- PISTOLATA PESA (2 COLPI)
- " " (" ")
- " " CORAZZATI (2 COLPI)
- " " (2 COLPI)

PRIMA DEL PUZZLE

GLI UCCISORI NORMALI SI UCCIDONO CON 1 PROIETTILE

+ VITTIME + KINS

4 VITTIME QUANDO ESCONO, QUANDO ESCI DALLO SCREEN E RIENTRI, NON C'E' PIU.

TI DICE COME ARRIVARE AL LABIRINTO (MASCHERA) — TIPO DIETRO INFERRIATA (NEEDKEY) X
— PORTA FRONTALE DA CUI ESCE UN TIPO QUANDO SEGNI L'UCCISORE.

HINT X PUZZLE FINALE

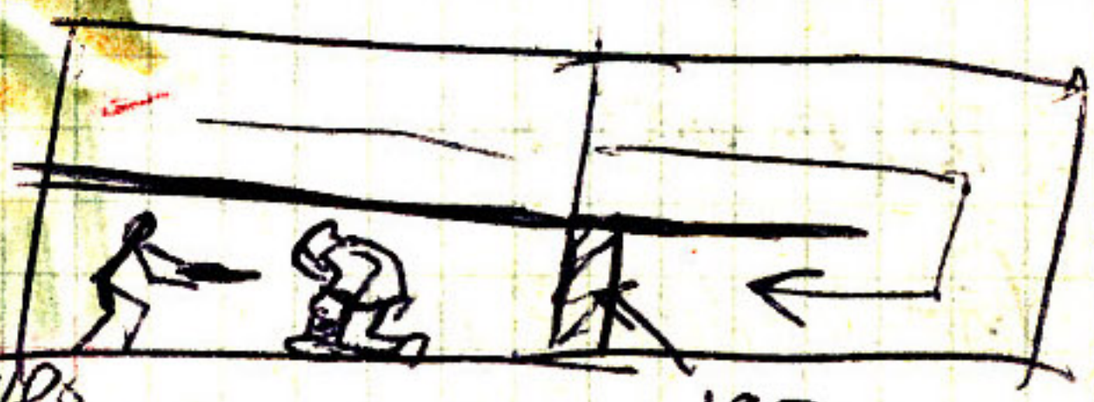
HINT X BOTOLA CHE UCCIDE MOSTRO A METÀ DELLE SEGRETE — TIPO CHE METTE FUORI LA TESTA DA DIETRO IL DIVANO

TI DICE DOVE SONO I COLPI DI PISTOLA — ALTRA PORTA FRONTALE CON UCCISORE CHE PICCHIA

HINT X ANDARE NELLE SEGRETE — UNO SOTTO UN LETTO CHE METTE FUORI LA TESTA

QUESTO TI DICE L'HINT — UNO CON UN BASTONE CHE TIENE A BADA UN MOSTRO. BASTA ARRIVARE DIETRO AL MOSTRO, E UNO SI GIRA E LO VITTIMA GLI SPACCA LA TESTA.

APPENA VEDI LA STANZA DA SOPRA, SI ATTIVA UN TIMER UN PO' LUNGO, E QUANDO SCATTA VEDI L'UCCISORE CHE UCCIDE LA VITTIMA (POI NON LO VEDI. VEDI SEMPRE L'ATTO COMPIUTO)



KEY

CACCIAVITE

Juce

Barba

11

38 UNEF 2.5

$$\frac{1/2}{1} + 2$$

V.V
V N
T M
T S

$$IM = \frac{VV/2}{TS} + VN$$

U: MESCALINE



TM = TELEFONATE MIE

W = Volte che ci si è visti

TS = Telefonate sue

VN = Volte che non ci si è visti

Steady ← 0 → 1 2 3

124

WALR ←

→

HIT ←

HIT →

113-117 ←

121-123 →

-BANG
- SANGUE
- " PESO
- TESTA CHE VOLA

Die 1 Escape

= 2 FIRE

= 3 BITE

= 4 TESTA FRANTUMATA

105-107

110-112

114-123

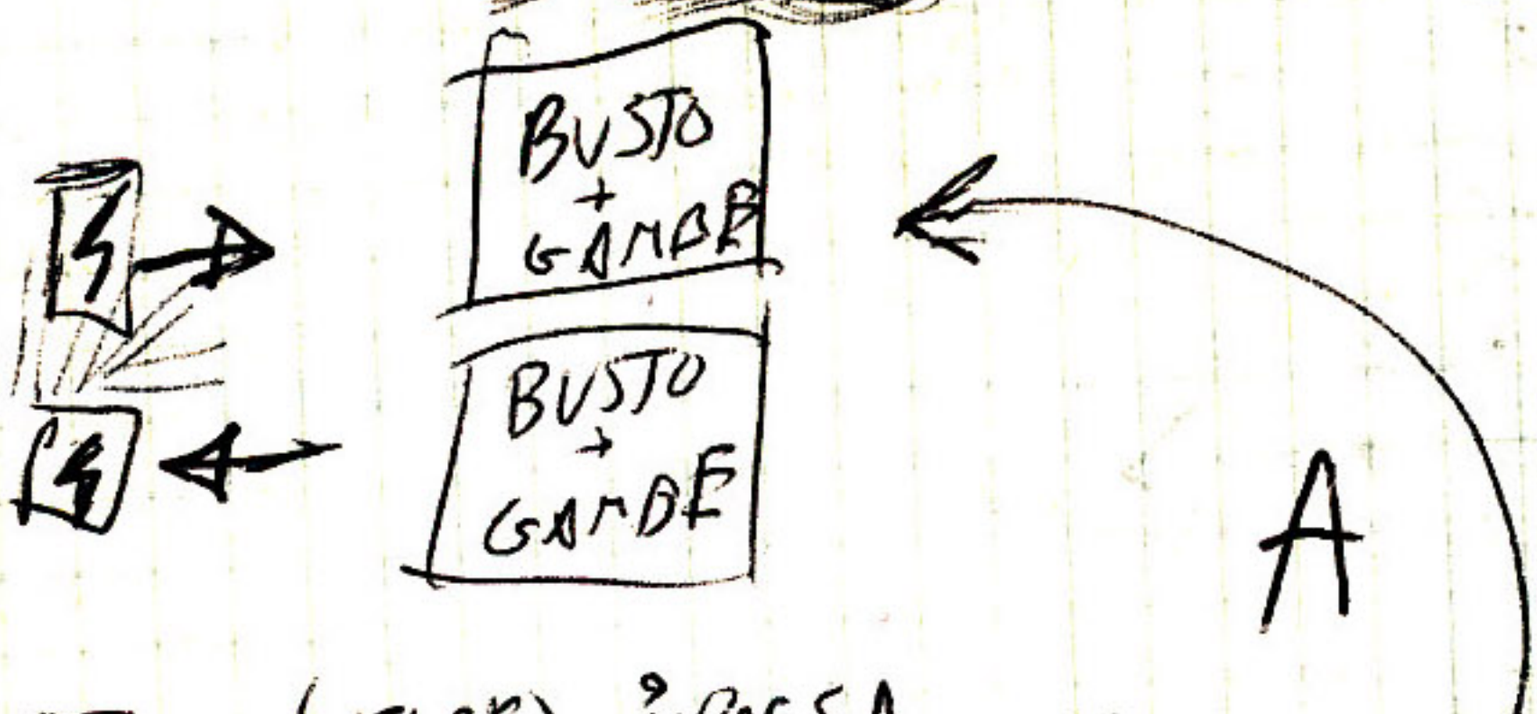
5/2

5 b2

102

TM = 2 5 30

UCCISORE DIES

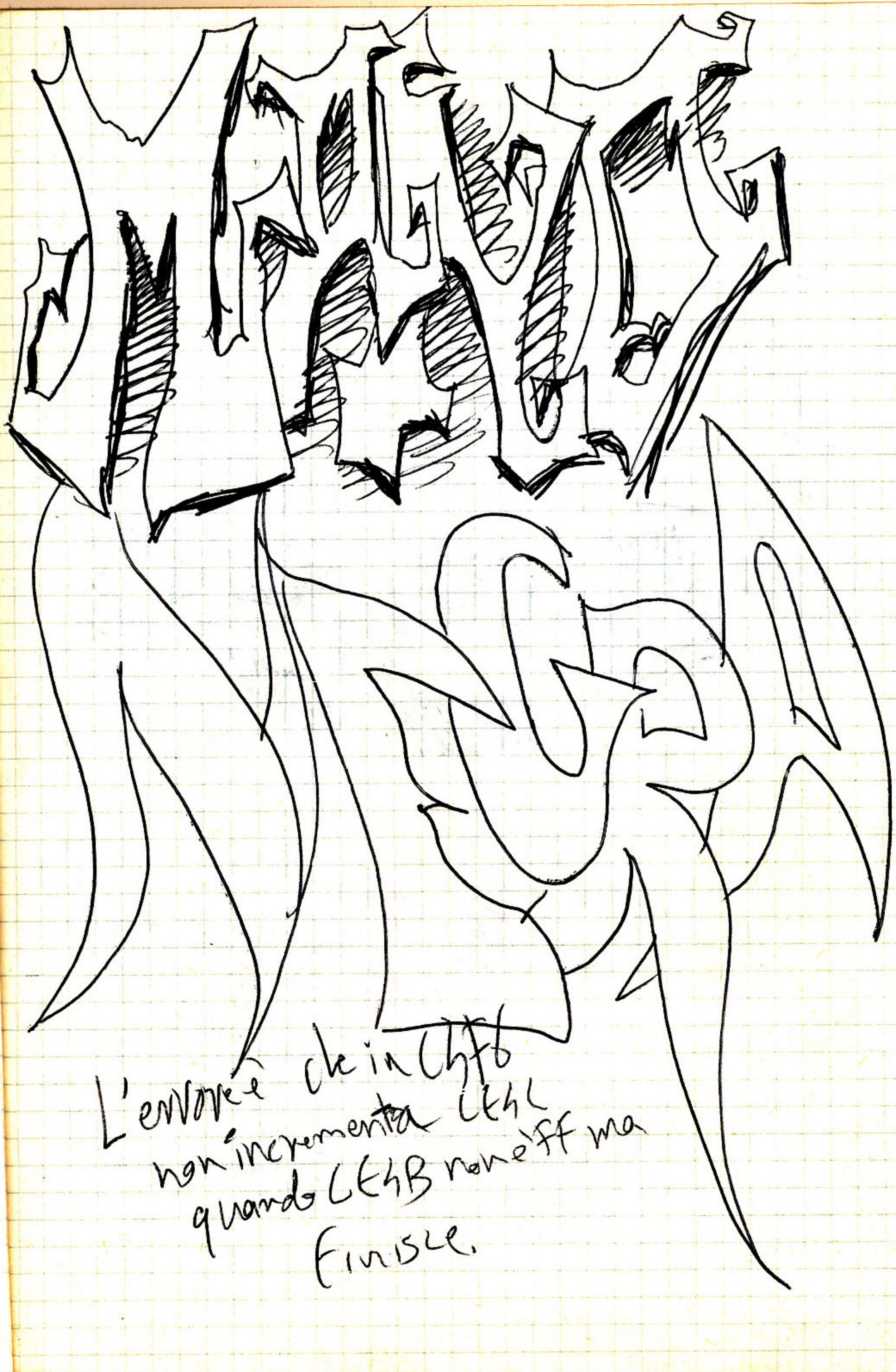


3 (FIRE) INCASSA + TIENE PANCIA TUE CONJUNGE CON

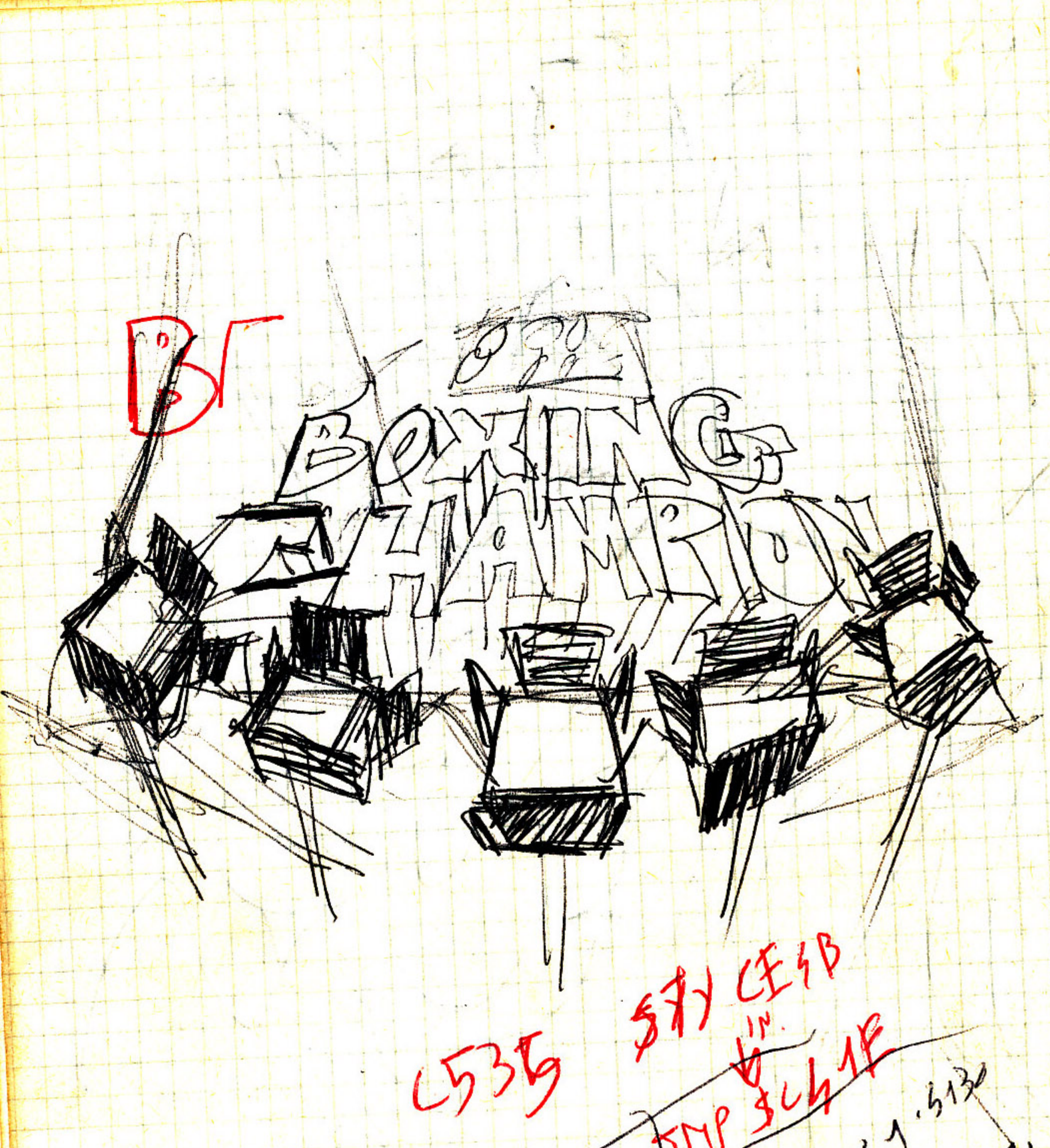
1 BOTTA BECCATA

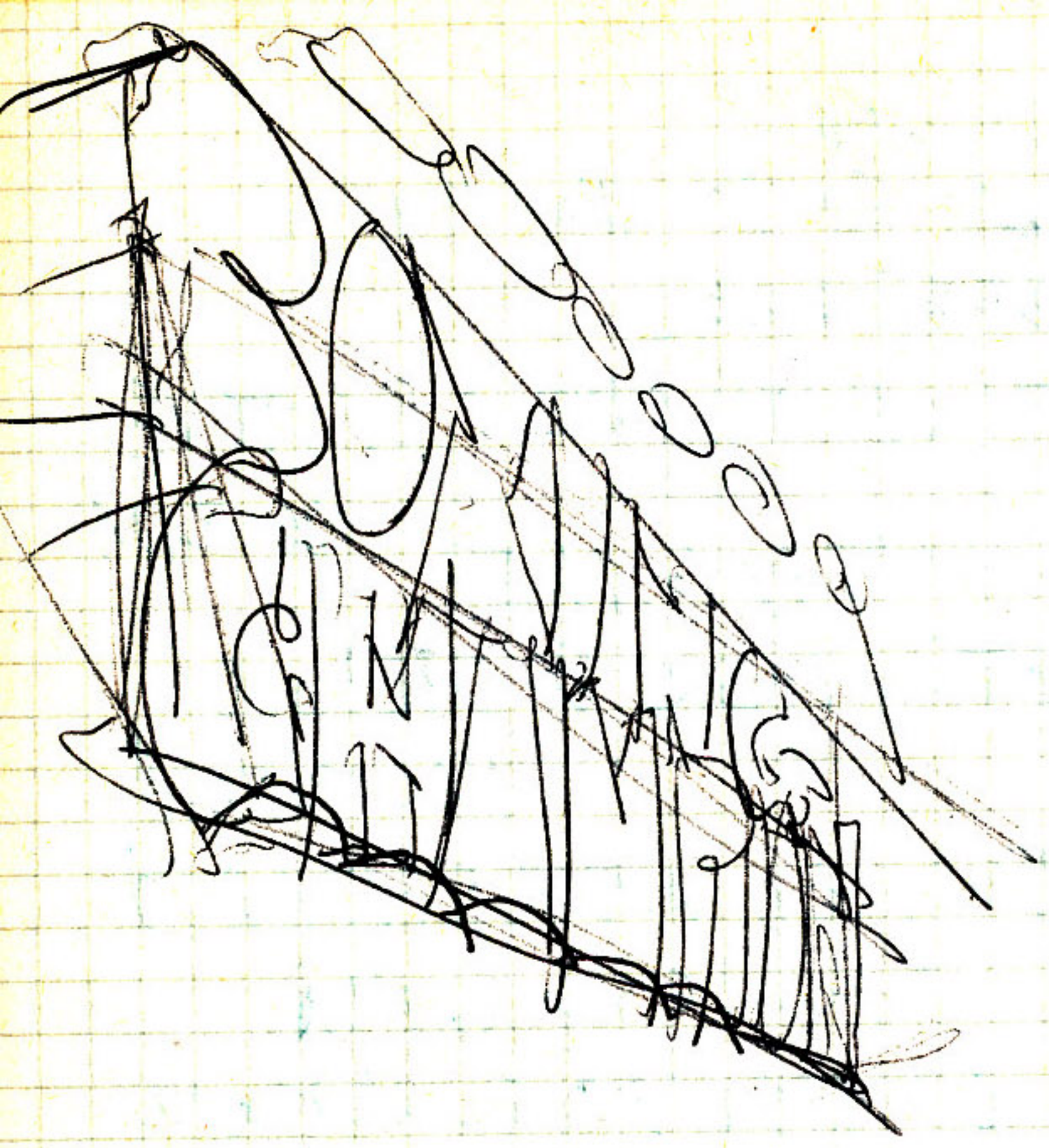
2 BANG

- Calamai viene ogni week
- Mostare 3D dennis a Frankie



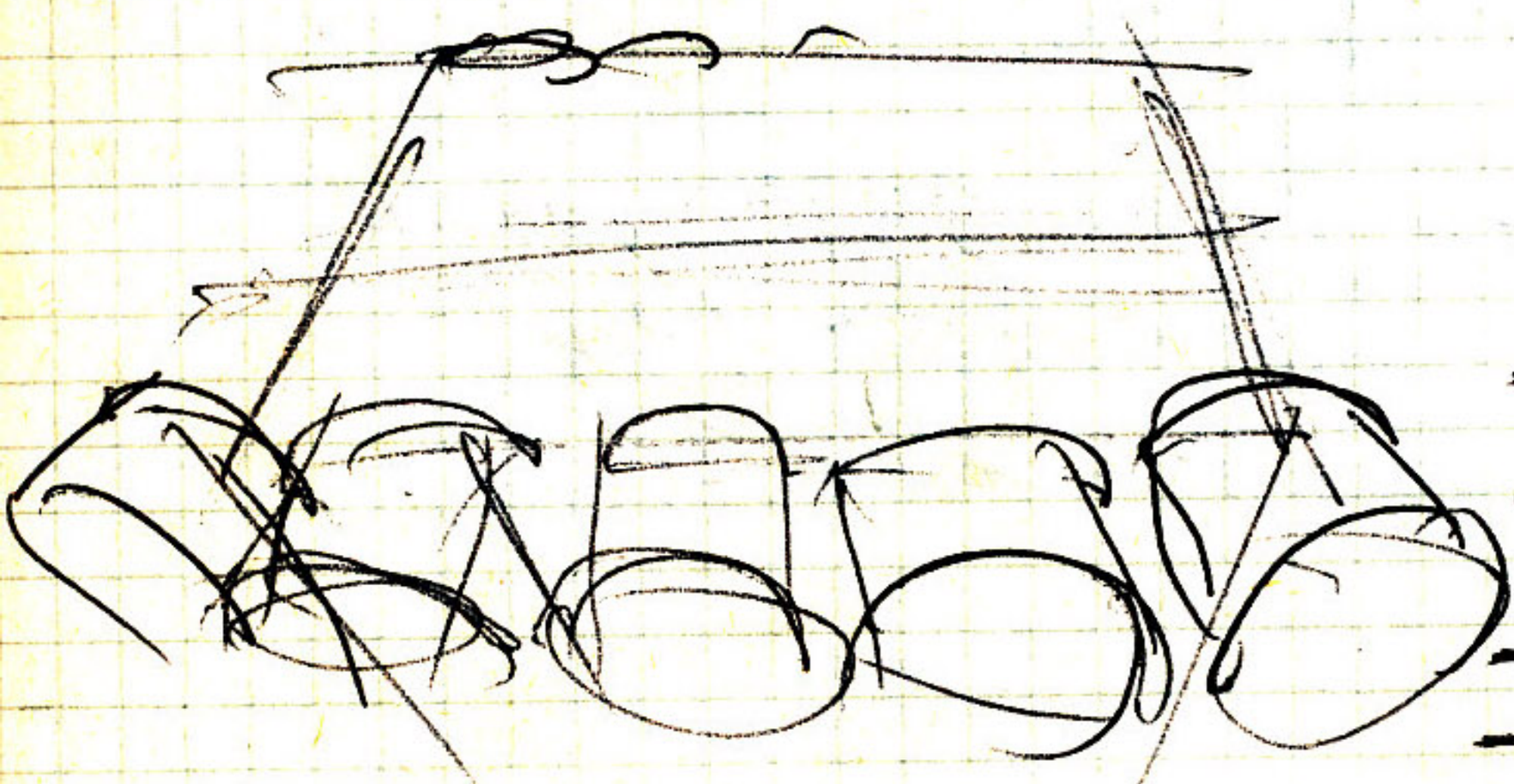
L'envoyé de inCht6
non incrementa LEhL
quando LEhB non è ff ma
Finisce.


BOXING
CHAMPION



BOTOLA-
INFERRIATA con
TIPO DIETRO
CALDAIE
PANNELLI ELETTRONICI

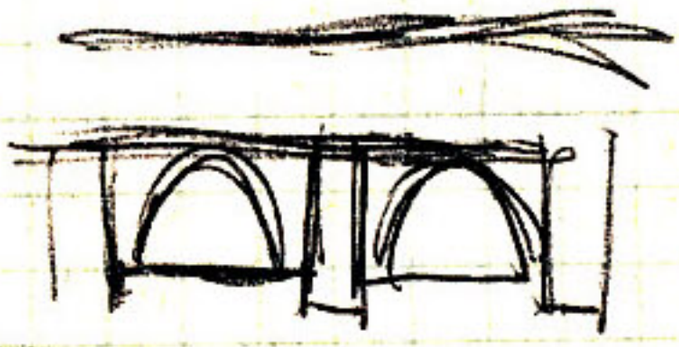
Scale
- MATTONI BLU A MEZZA
- CONGIUNZIONI
SCALE



- CADAVERI IN SEGRETA
- LAPIDE 1 SPRITE
- LUNA 1 =
- MONTACE SALOTTO SEGRETE
- " "

- ORDINARE PANNELLO

- MOBILI (LETTO)
- PORTALAT.
- GRATA
-



DESIGNED
~~WRITTEN~~ BY IVAN VENUCI

~~OF FE CONTAT~~

PROGRAMMING HELP BY STEVE
BALZAM

CONCEPT BY G. PONTE

INTRO MUSIC BY STEFANO
PALMARI

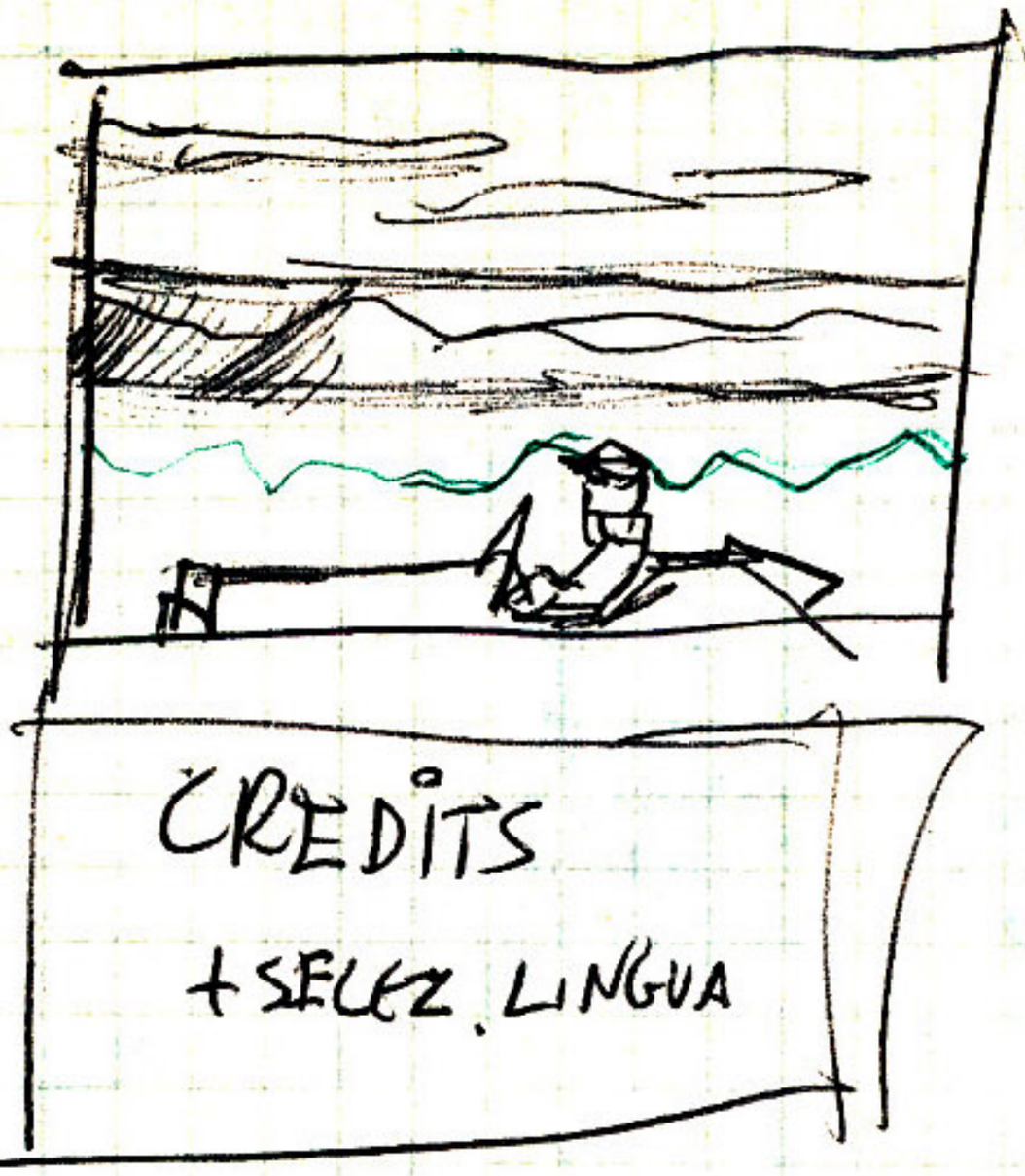
PRODUCED AND DIRECTED BY
FRANCESCO CARLÀ

(c) 1991/92 SIMULMONDO

M. Le Miglia

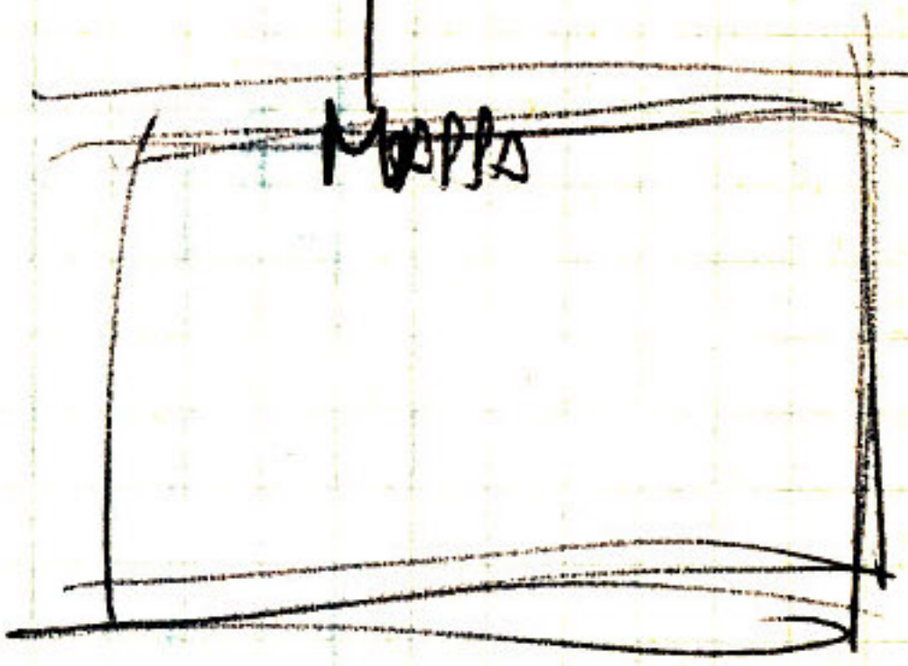
= in Prend, oggetti, ande
lascia oggetto (drop

- Secl/cchi sclizza 26 volte

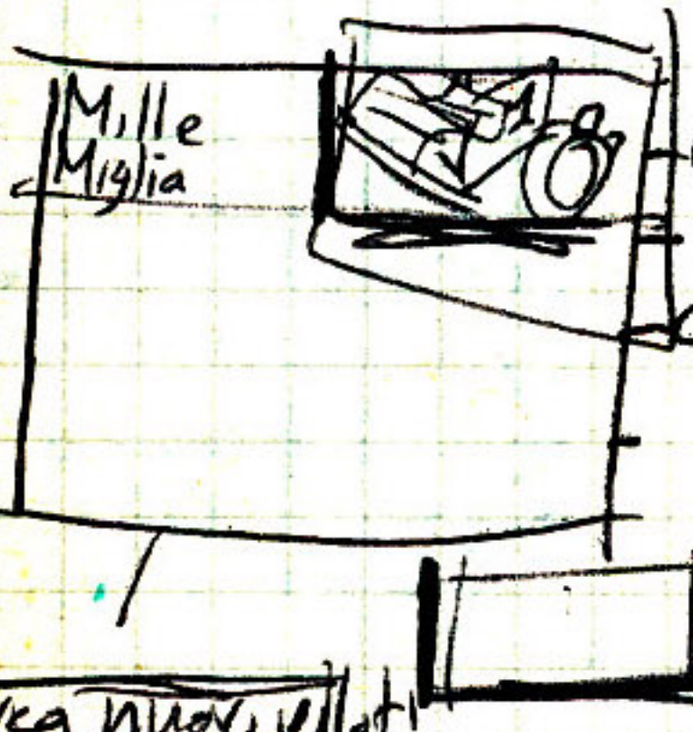


MILLE MIGLIA con SPRITES

~~SCHERMO GUASTI~~



schermo schede principali



1927 - 1928 - 1929 - 1930 - 1931 - 1932 - 1933 - TUTTI

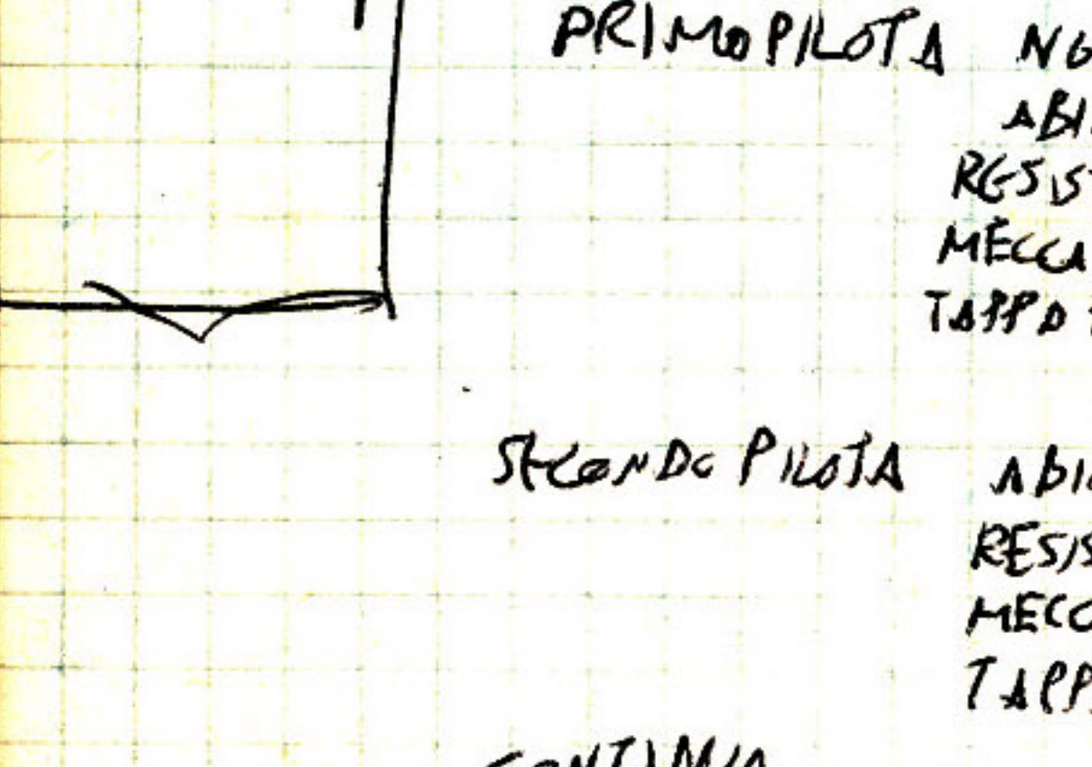
Informazioni sulla tappa

TAPPA:
DESCRIZIONE:
LUNGHEZZA:
FONDO:
TEMPO:

PRIMO PILOTA
NOME
ABILITÀ
RESISTENZA
MECCANICA
TAPPA FAV.

SECONDO PILOTA
ABILITÀ
RESISTENZA
MECCANICA
TAPPA FAV.

CONTINUA
PULISCI SCHEDE
SCEGLI AUTO



nome
cilindr.
potenza
cilindrata
velocità
classe
anno

Pagella
Accel.
Freni.
Tenuta.
Resist.
Consums.

RICAMBI





- CANDELE
- TAMPONI
- BOCCE D'ACCIAIO
- GOMME DI SCORTA
- POMPA BENZINA



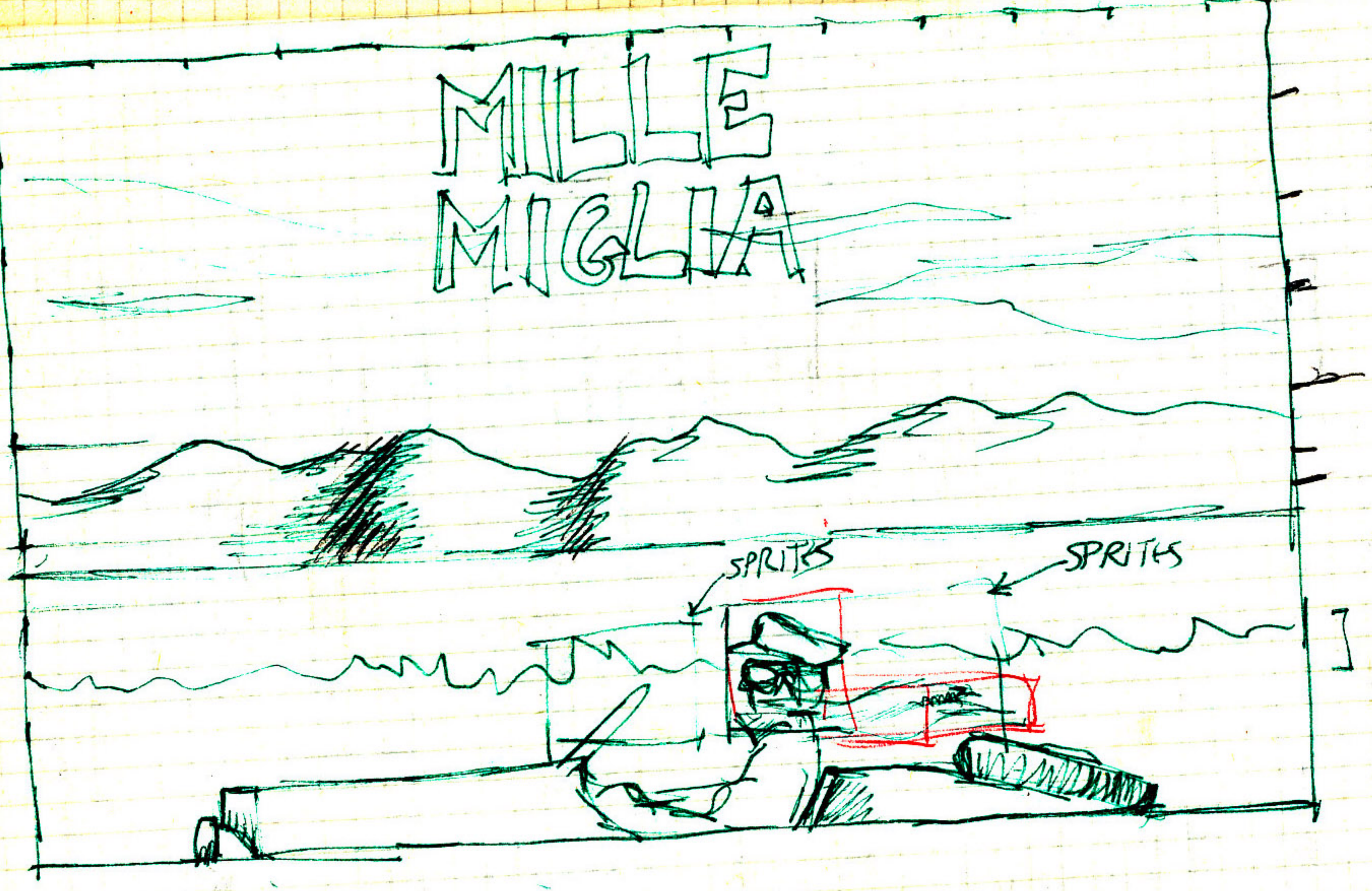
+ CINGHIA DISTRIBUZ.



- BATTERIA
- ALTERNATORE

+ commento

MILLE MIGLIA



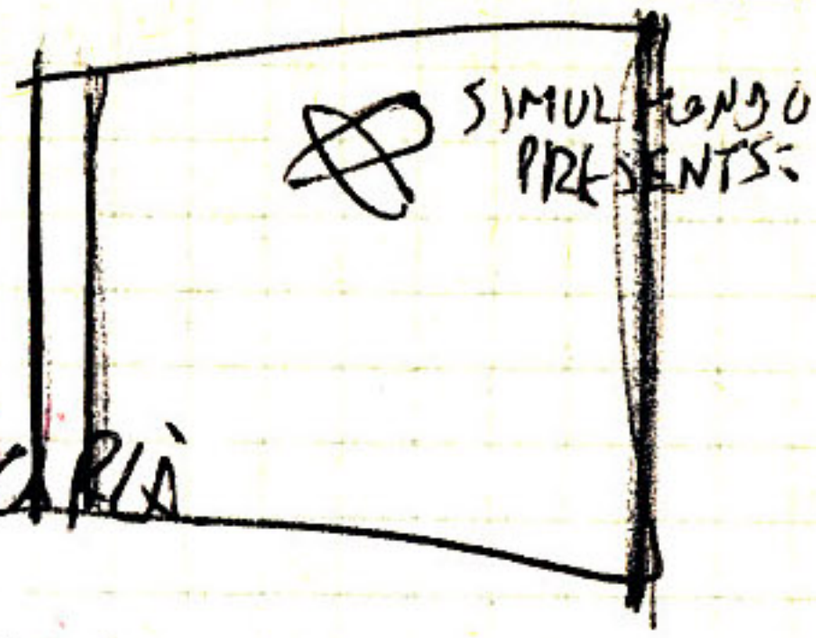
MILLEMIGLIA - FROM 1927 TO 1933

MUSIC : STEFANO PALMONARI

CODING : PIETRO PINO

GRAPHIX : IVAN VENTURI

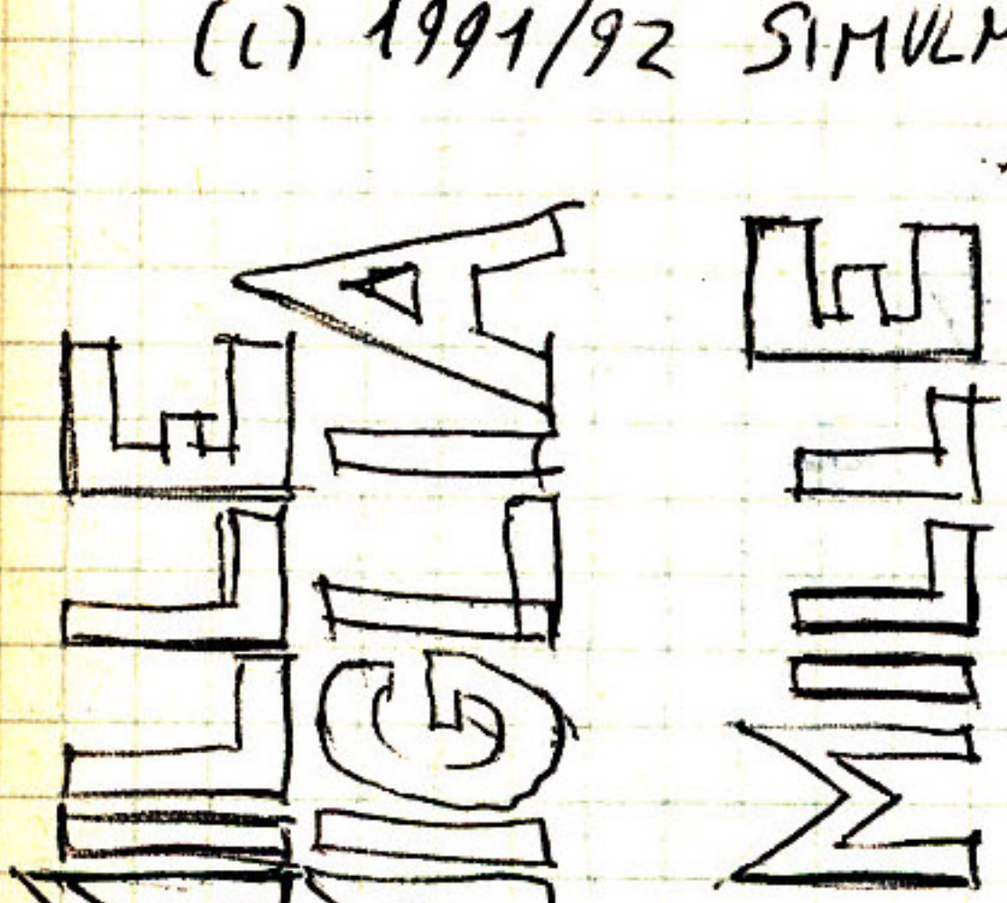
DIRECTED AND PRODUCED BY FRANCESCO CARLÀ

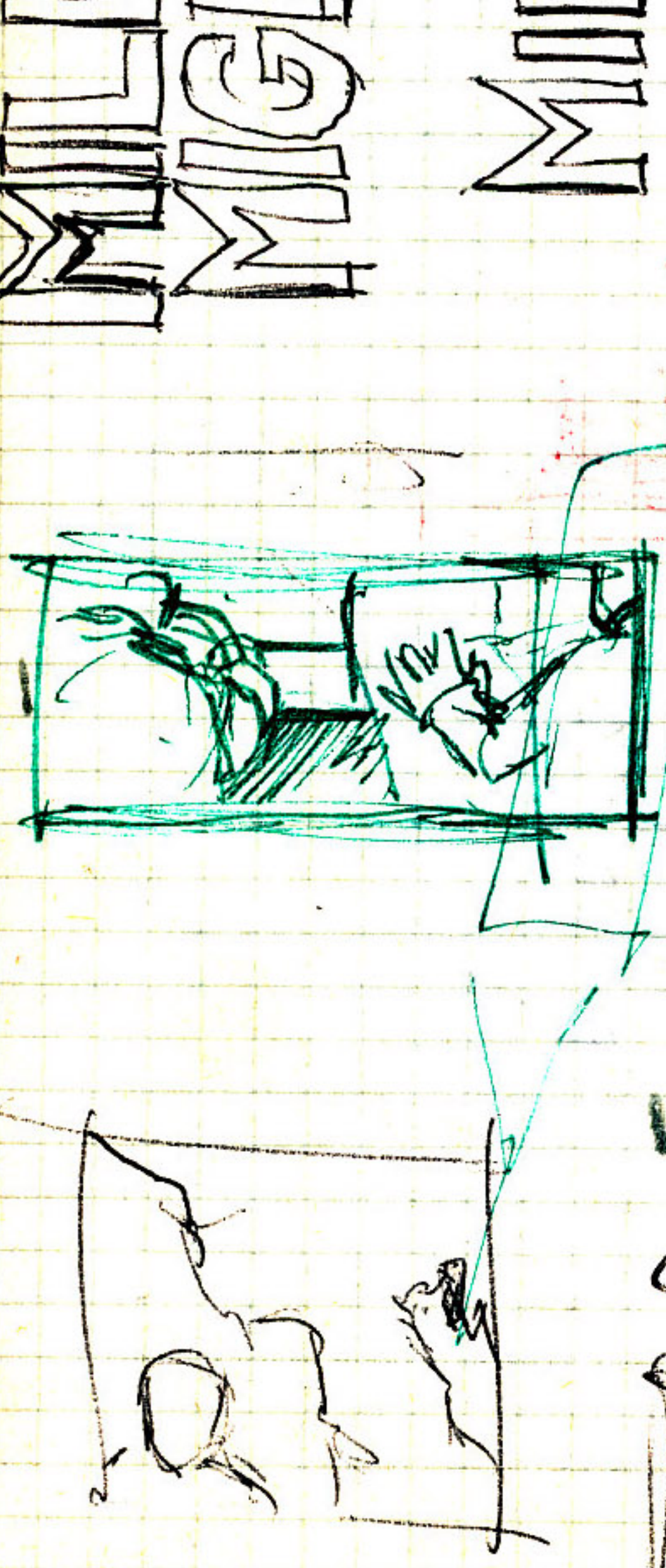


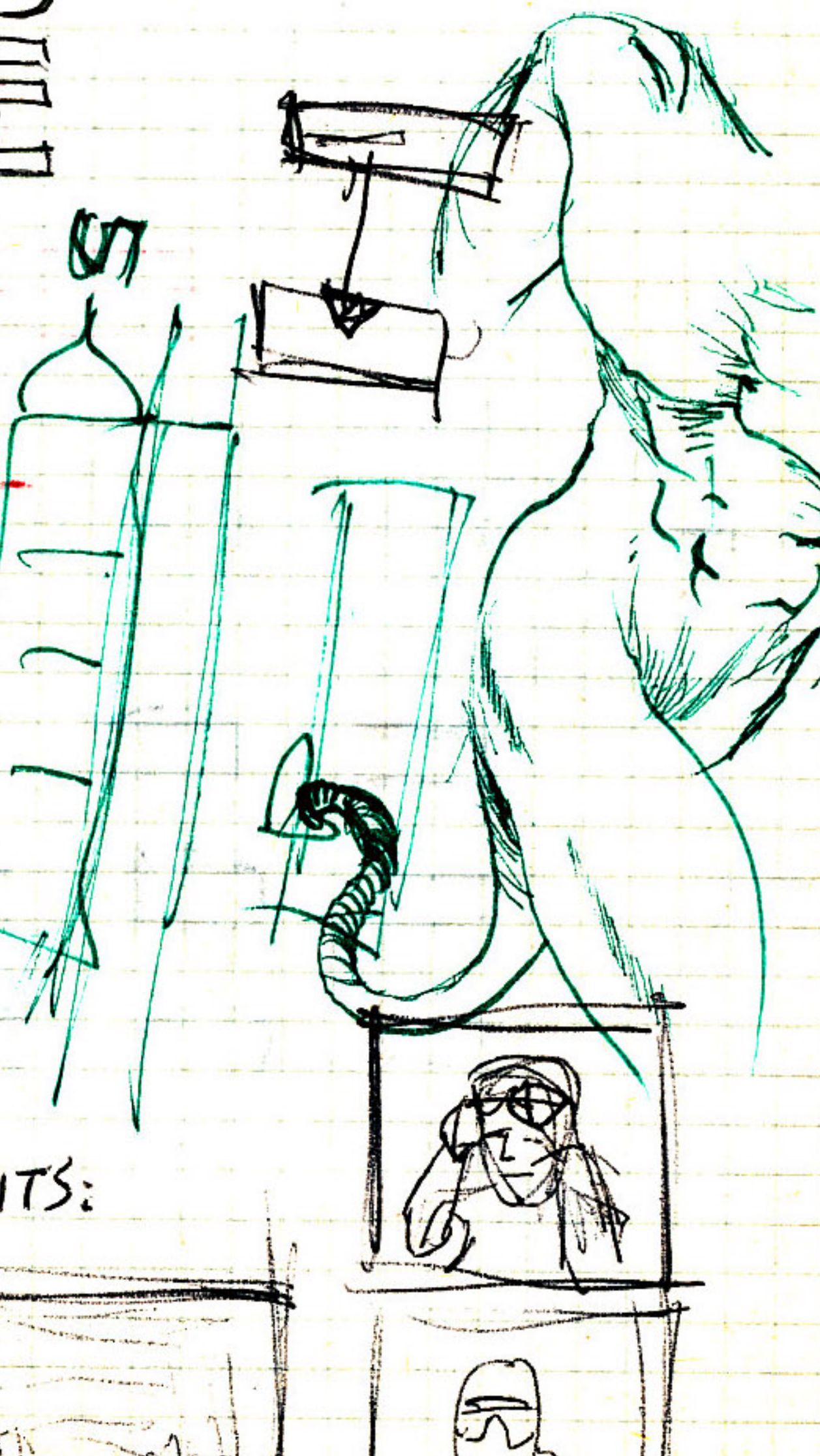
(c) 1991/92 SIMULMONDO.

TESTING: ANDREA BRADAMANTI

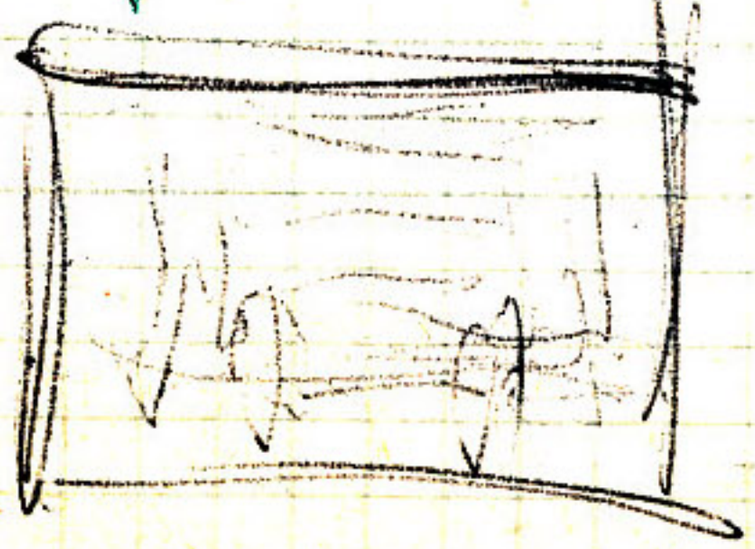
ORIGINAL STORYBOARD: GAETANO DALBONI







CREDITS:



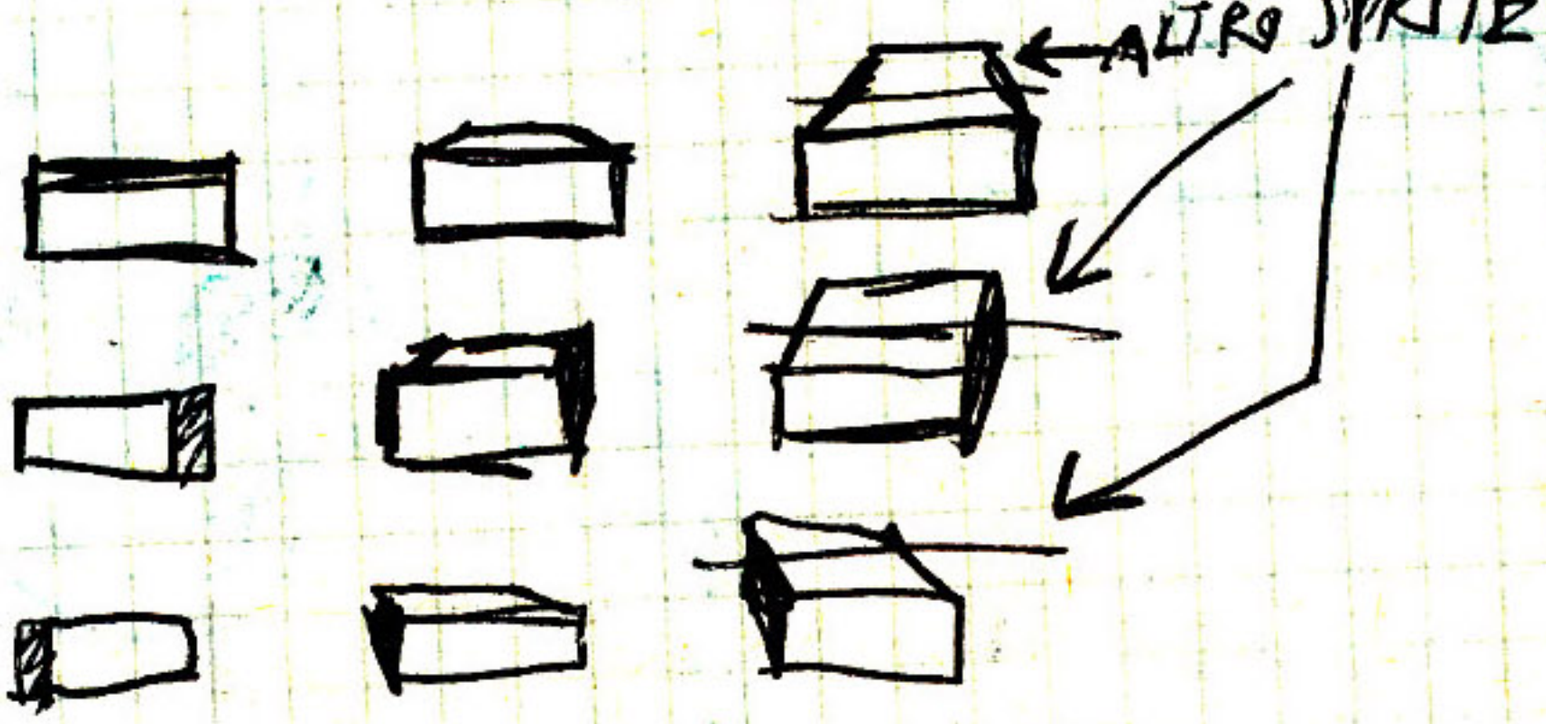


- ABBANDONARE
- TENTARE

- cpuscotto, bitmap — 4 marce + 000 — alto 11 chars



→ Macchina propria

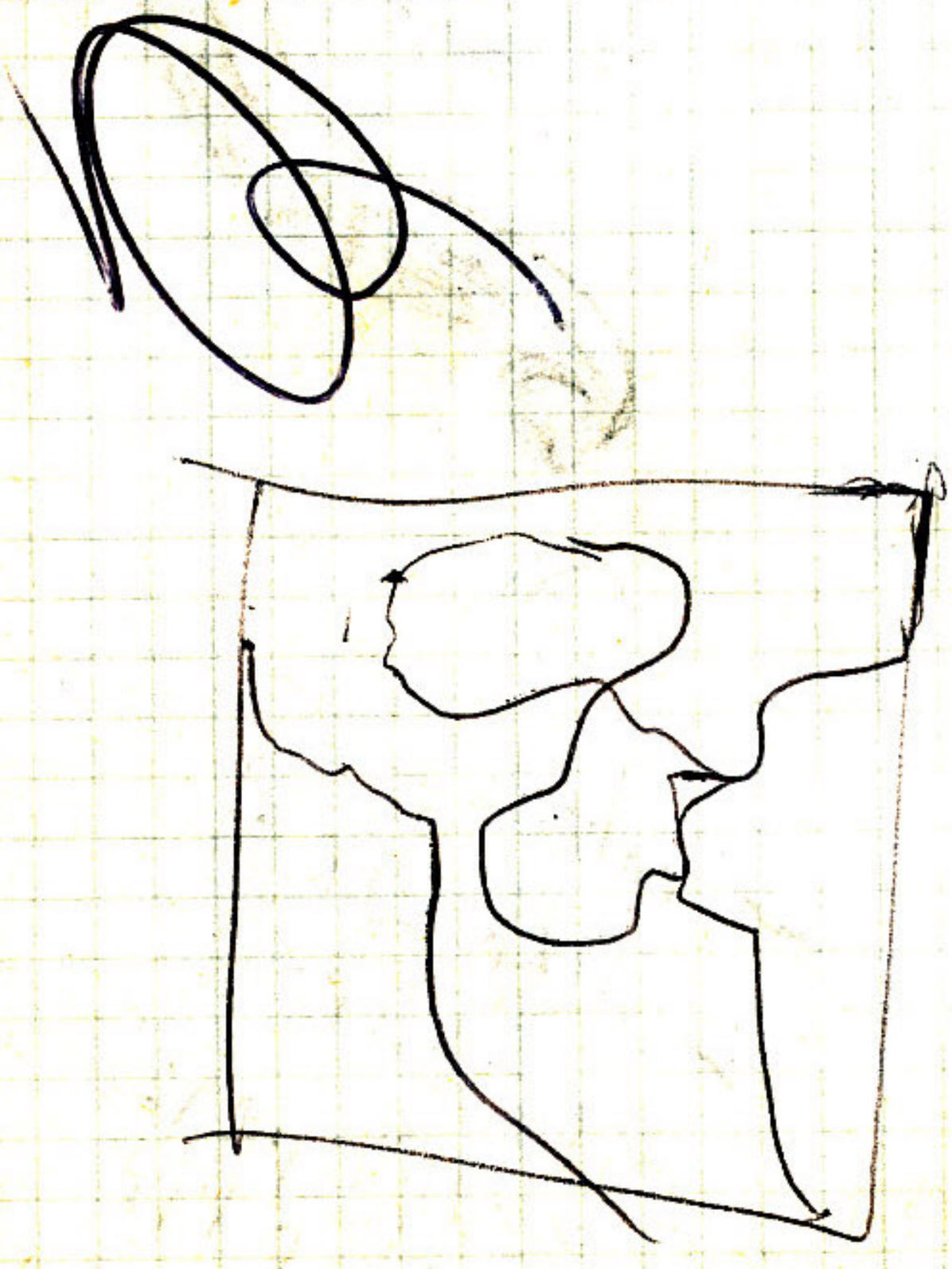


- alberi con 1 sprite 8 frames
3 tipi ; primi 4 frames in comune anche ingranditi in X

- cespugli

- cartelli di città 6 diversi x sfondo

- 3 elementi grossi



- mappa x
  gruscotto

- mappa x
  + scelta tipologia



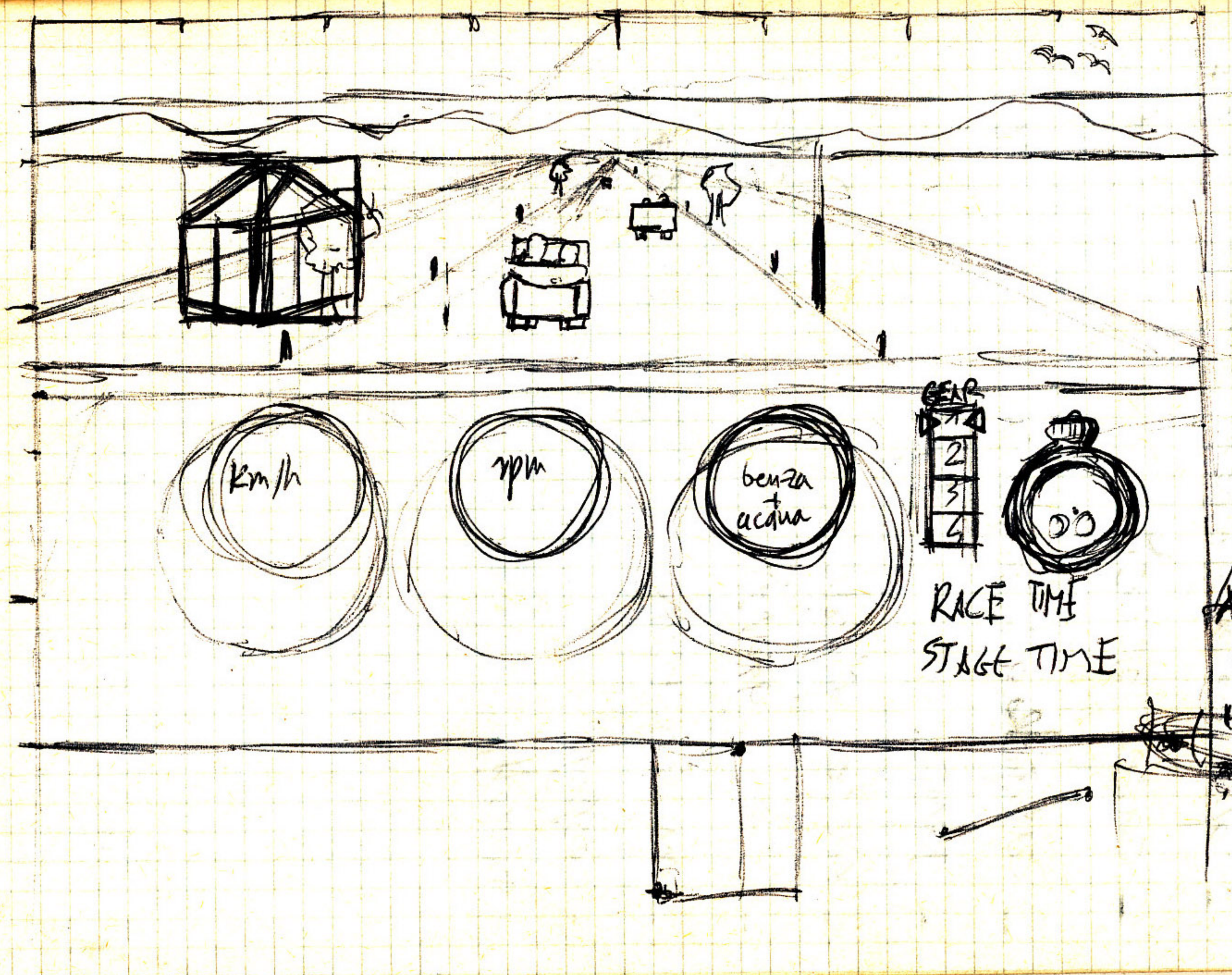
- RUOTA  + GRANDE

- 



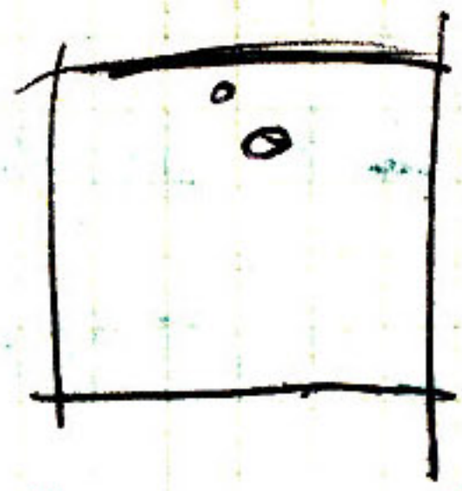
- Luca Ghini

- Volume 1
- SPURS CARDS
- SPURVBOARD TESTINGS
OTHER GRINDS
BOP PISO-


km/h
rpm
benza
acqua
GEAR
2
3
4
RACE TIME
STAGE TIME

- macchina propria — 2 sprites
- macchina avversaria — 2 sprites — 16+
- capocchia degli alberi — 1 sprite — 8+
- case OR così — 16+
- casupole a lato strada — 16+
- gente — 1 sprite — 16+
- pecore piccole
- " grandi — } 42+
- macchine ferme — 8+
- cespugli — 8+
- muretti — 8+

- 2 macchine avversarie non devono stare mai troppo vicine



- altri sprites (in modo da avere 3 alberi

2 case

1 macchina avversaria

2 cartelli

---

72 sprites +

45 sprites x animare l'auto

\+

24 (3 elementi esterni

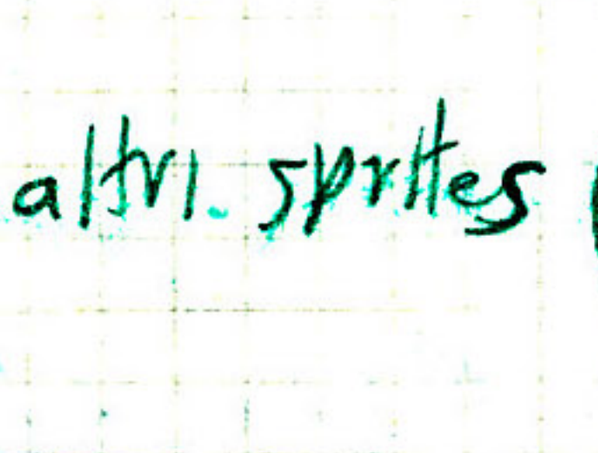
2560 8 sfondi di 40 chars l'uno

\+

1280 bytes di mascbere

2880 bytes 15 sprites per 3 mascherature di auto.

Scelta tappa.



info sulla tappa

+

selezioni sul caso.

totale di 12288 bytes

- curve sui rilievi?

things I can do.

OK - 8 sfondi + mascherе

- 3x8x8 risoluzioni elementi

- rear 7c (macchina con coppole)

- mappa dell'Italia piana > scelta tappa + save

- scheletro menu

- auto modulapi

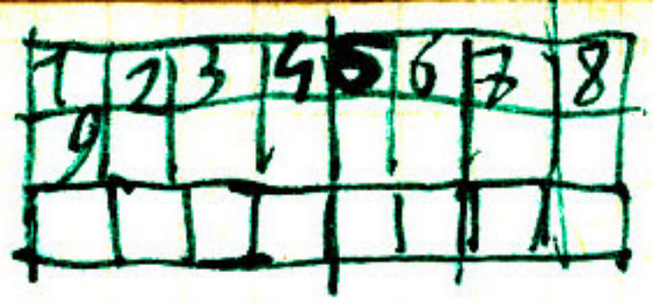
- screen vittoria

- screen gameover.

} fra arcade e manager





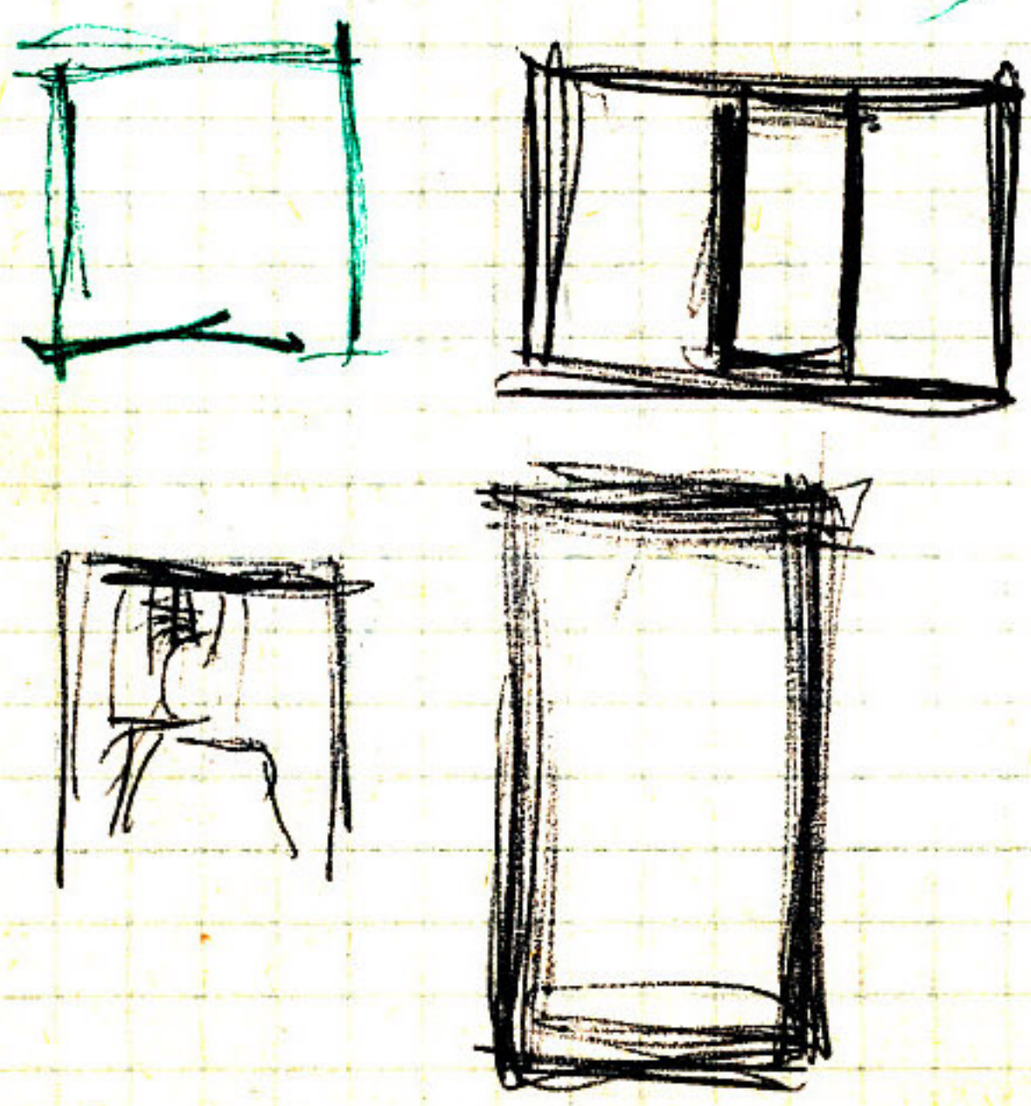


Stekka degli elementi

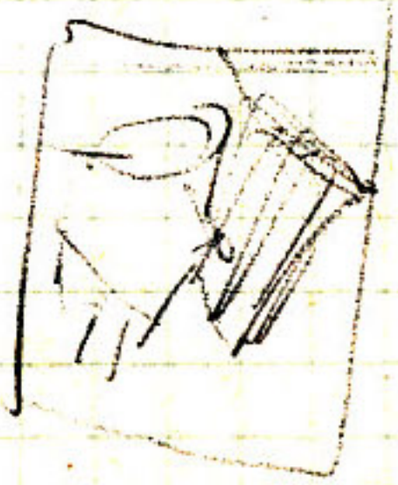
1 = muretto con albero (0C)
2 = pagliaio (07)
3 = casettina sulla s. nistra (02)
4 = muro grande (0C)
5 = masso (0C)
6 = pigradi Pocce (08)
7 = Simul castello (04)
8 = Pixelli (04)
9 = staccato (08)

Tra gli elementi a lato della strada ci sono anche delle auto (parcheggiate).

Bucle!!!



Condarli tutti



0

Sfondi

SFONDO 1 = colli bassi

SFONDO 2 = Monti spigolosi

SFONDO 3 = " pitorni

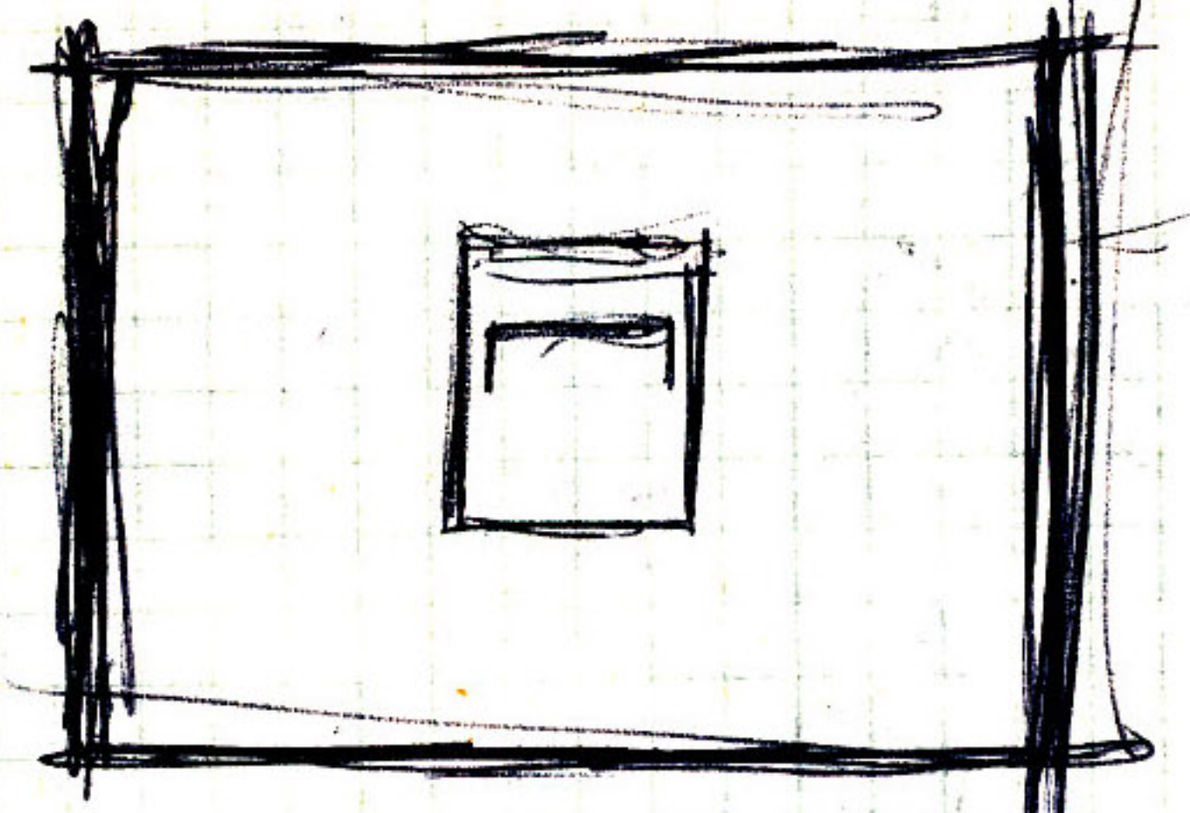


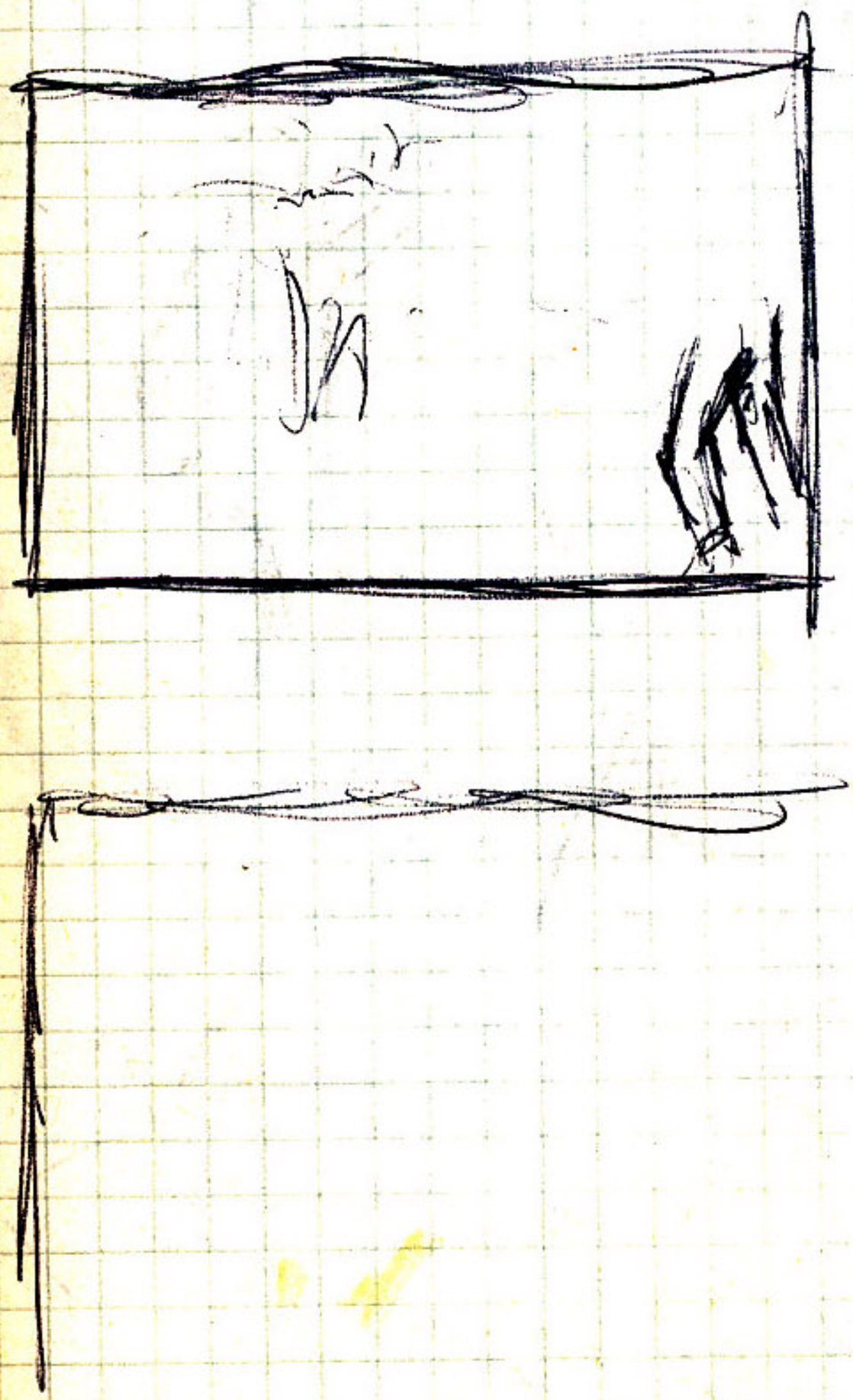
- insert position (seedle dants)
  soccer player
  team

- Insérer position (regarder le tableau
  Équipe

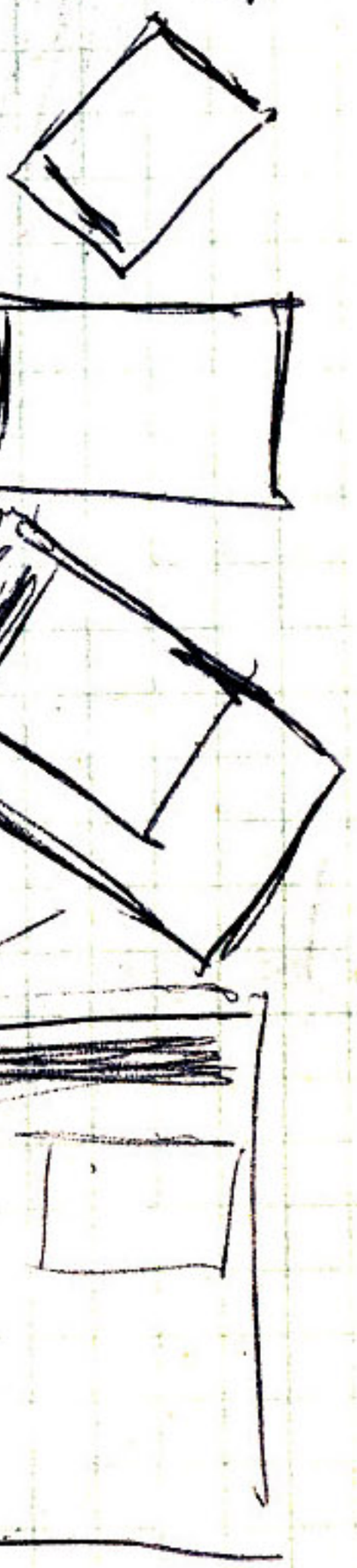
~~Joueur~~ Footballeur

- Einfügen position (sehen tabelle

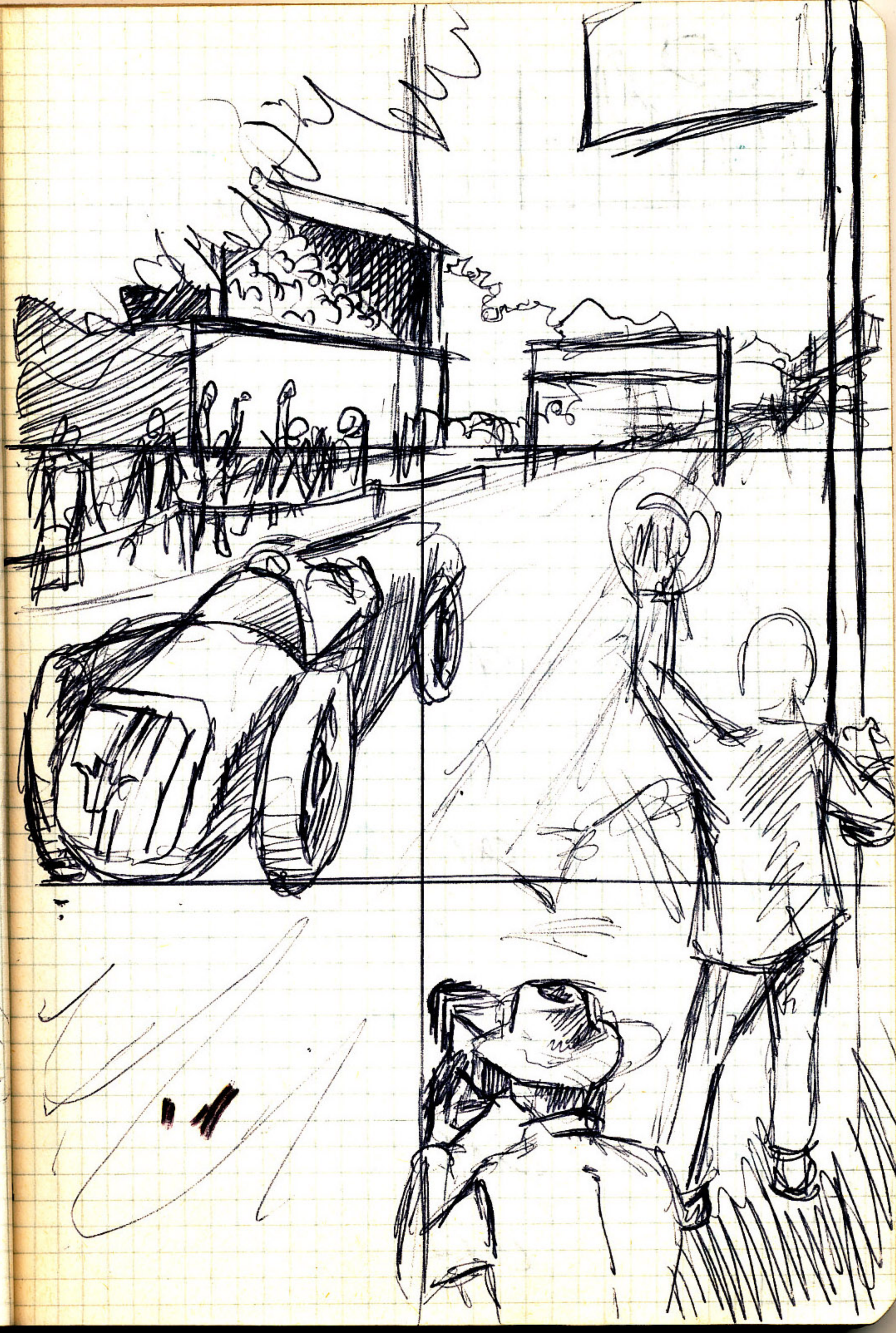


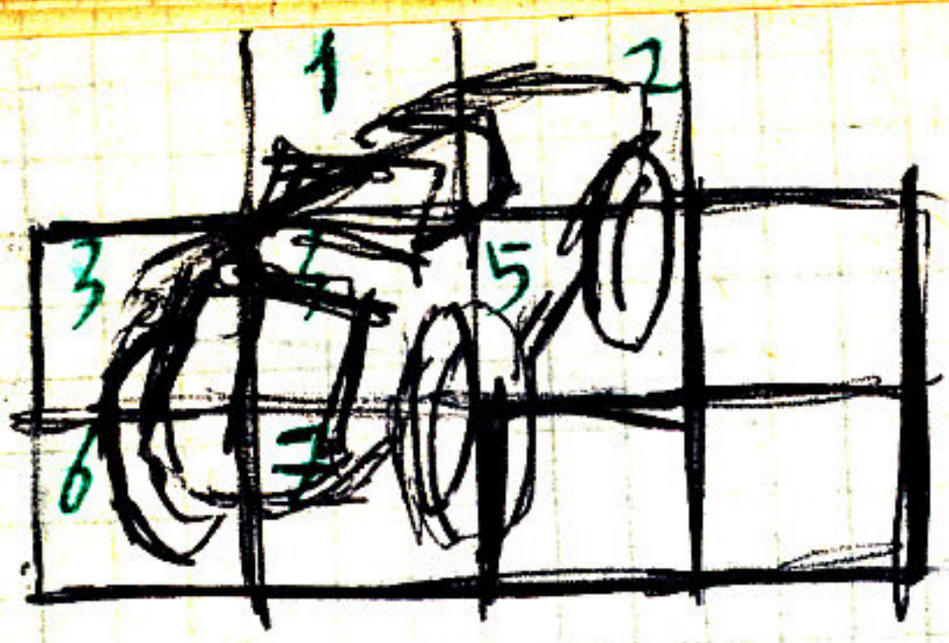










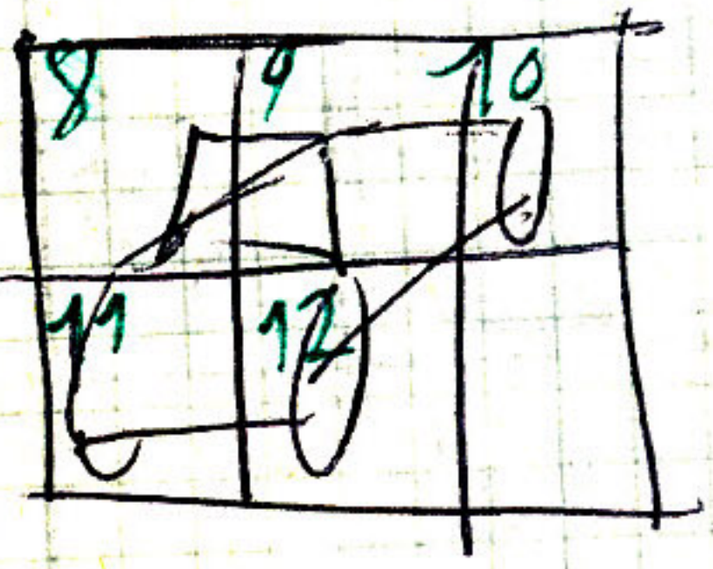


car 1

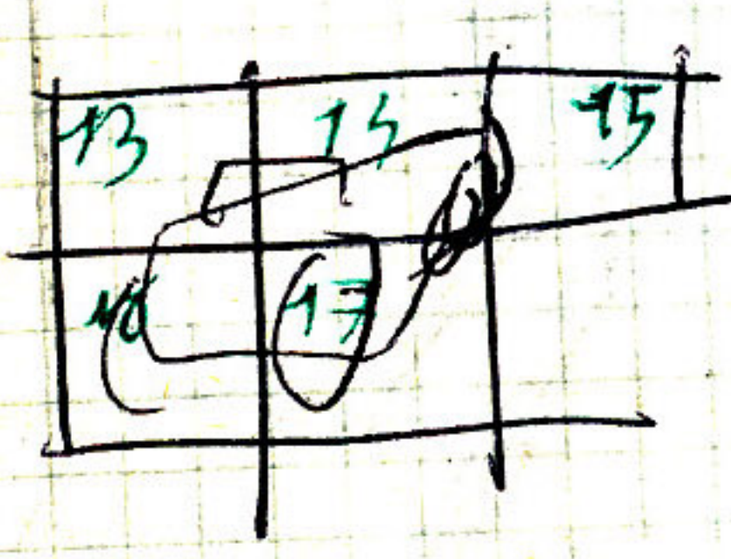


car 8

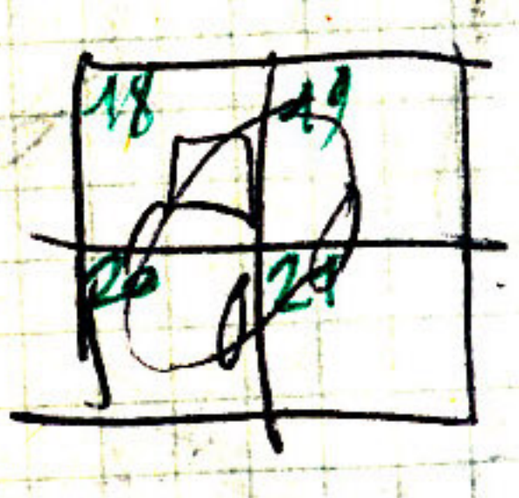
1



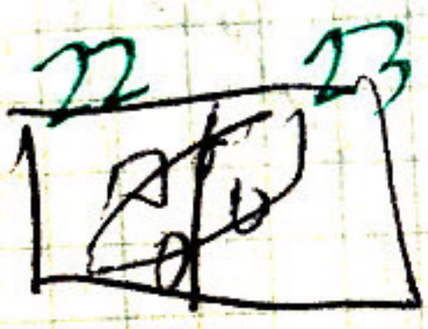
car 2



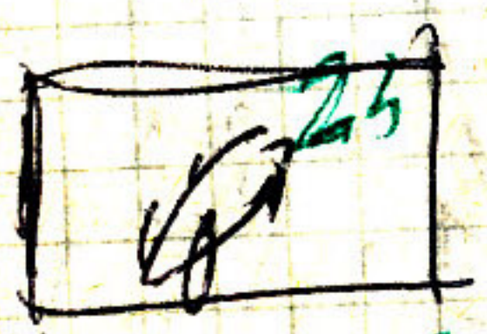
car 3



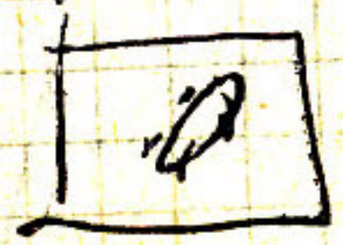
car 4 0



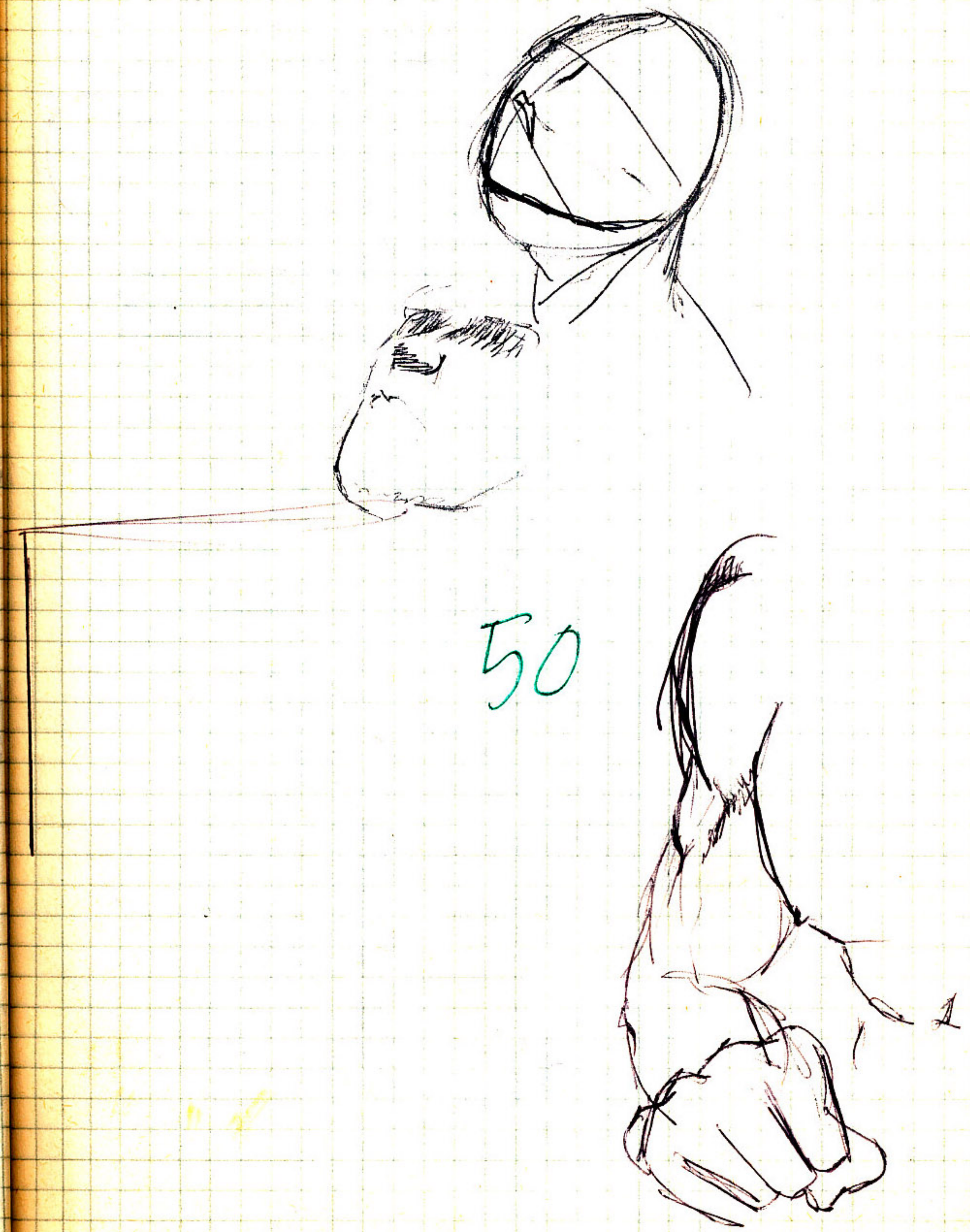
car 5 6



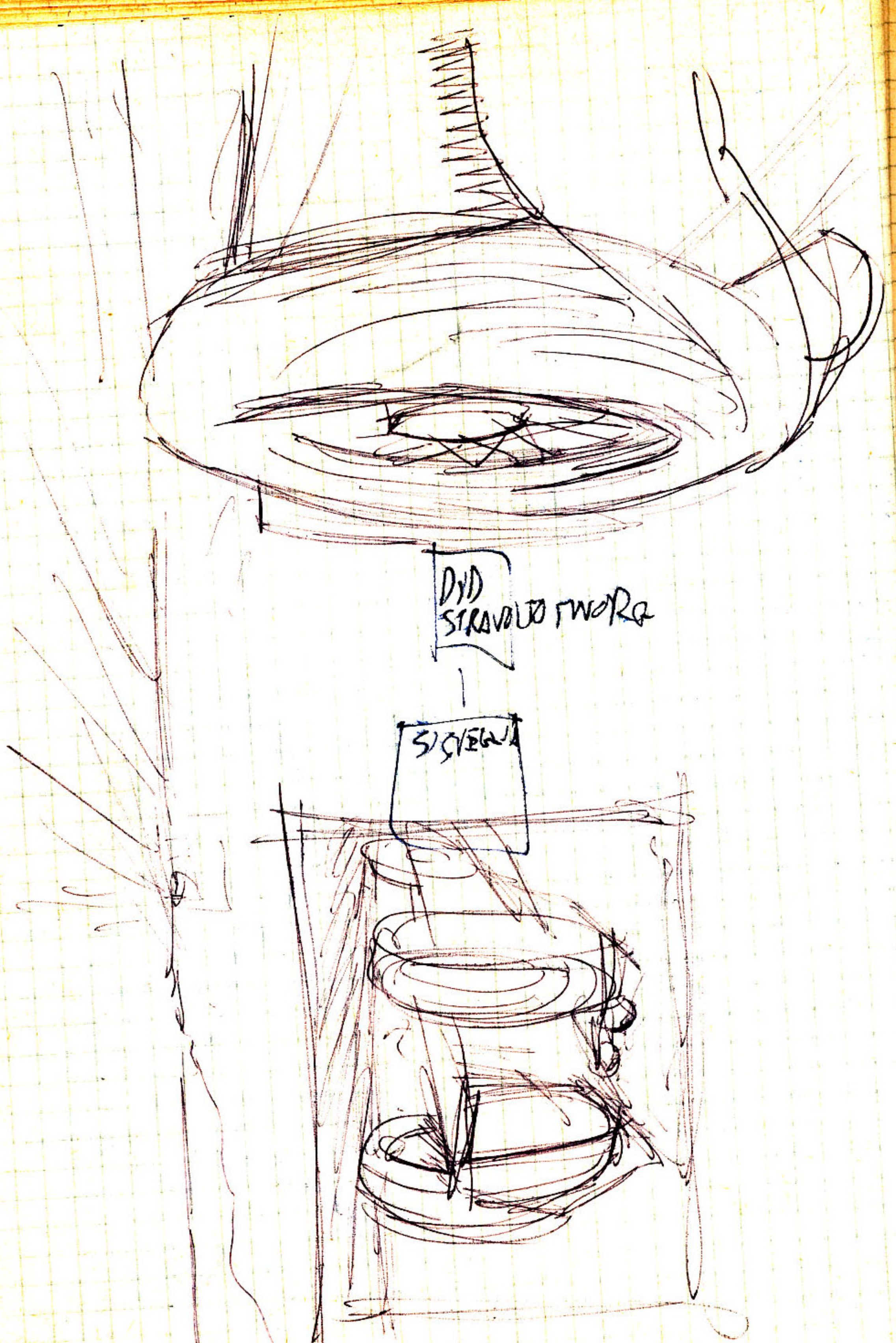
car 6



car 7

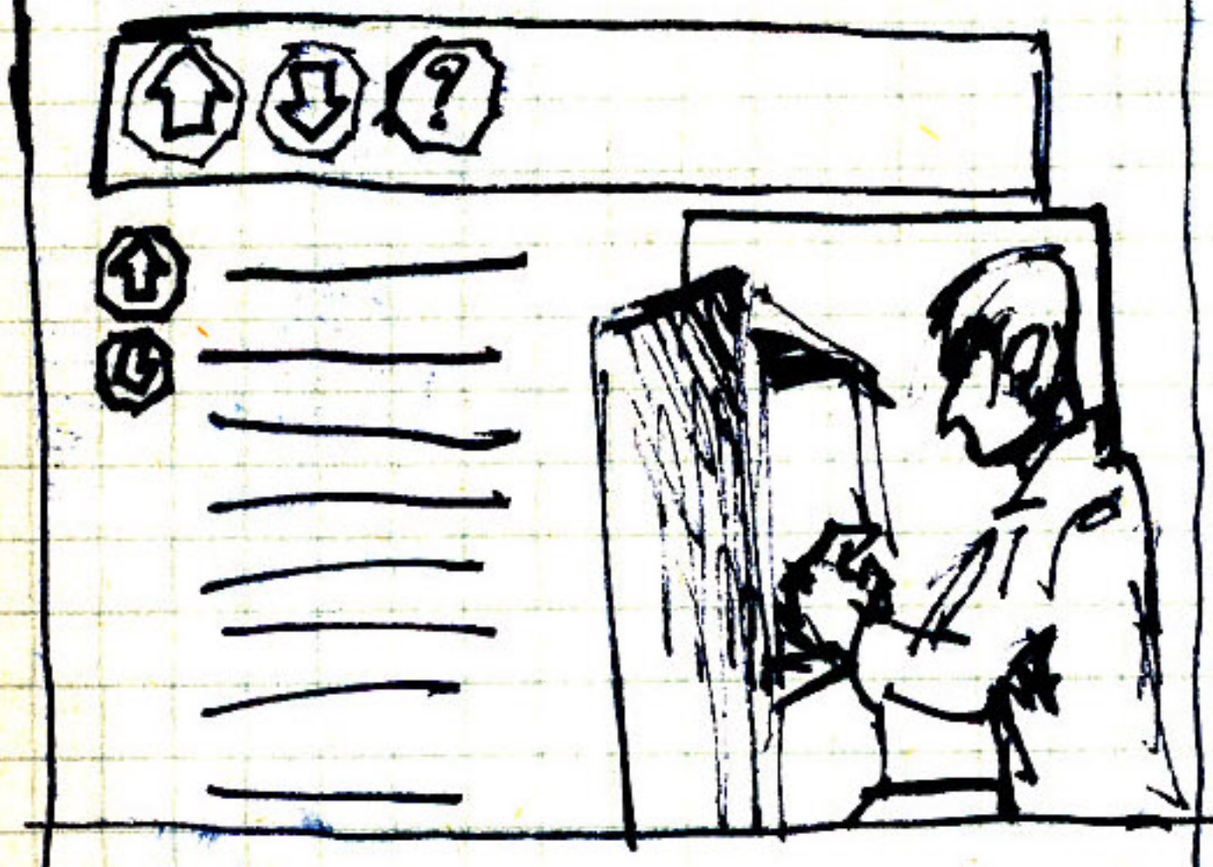


50


DVD
STRAVOLTO TWORQ
SI ÇVEGLJA

3. Interazione con gli oggetti

ESEMPIO




Lader
Gators
Comerts
INICIO
Cuentas
Cerrar
Sesion
Mensajes
3 Fotos
INDICE

DOCENTI

LICEI

ESEMPIO

4 / 5

SPOSTAMENTI PILLEGHI

8 / 9

16

RICERCA COLLABORATORI SITUAZ. STATO AVVISI

VIAGGIO A NAPOLI

09

10 IL FATTORE TEMPO

11 SITUAZIONI DI PERICOLO

6 / 11

LETTERA NEMESIS

AUTOPSIA

RAPPORTO PULA + INDIRIZZI CONOSCIUTI

ZANNA

12 / 13

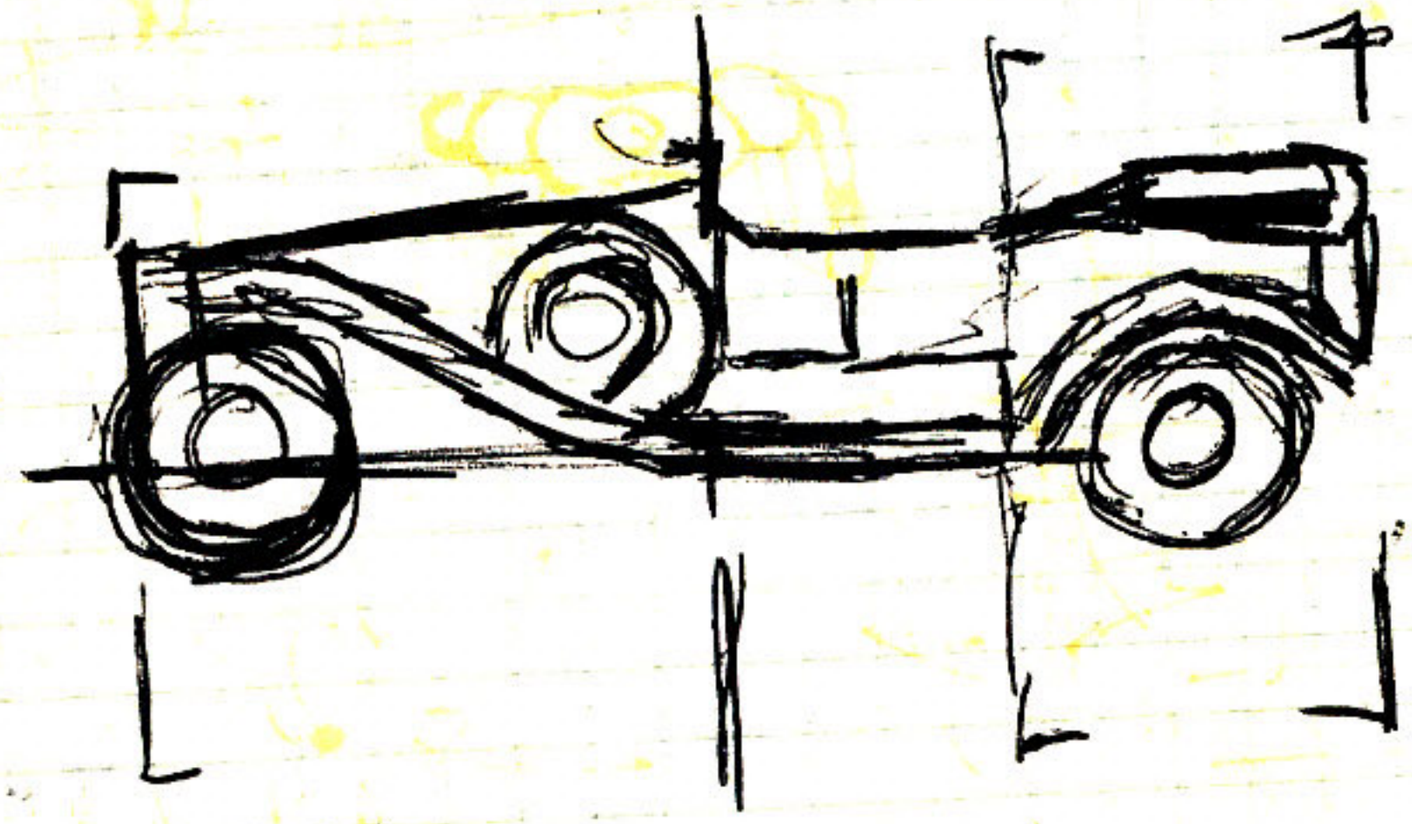
DISEGNI

DOT LINE

ALTRI GIOCHI DI SPAZIO

ALTRI GAMES

13 / 15



MUSO = 8 clarsx
x
4 y

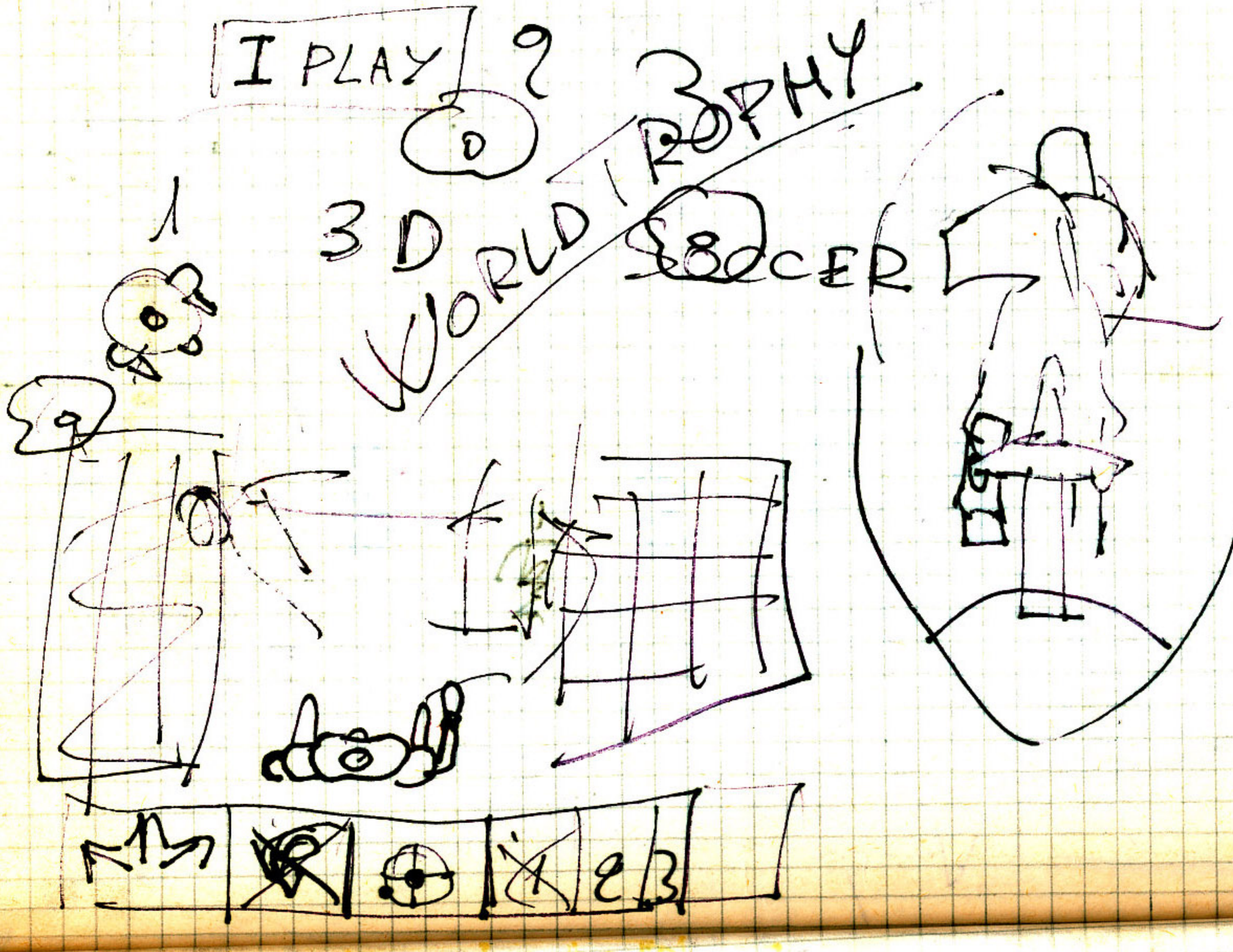
Merzo = 4 x 4

cielo = 5 x 4

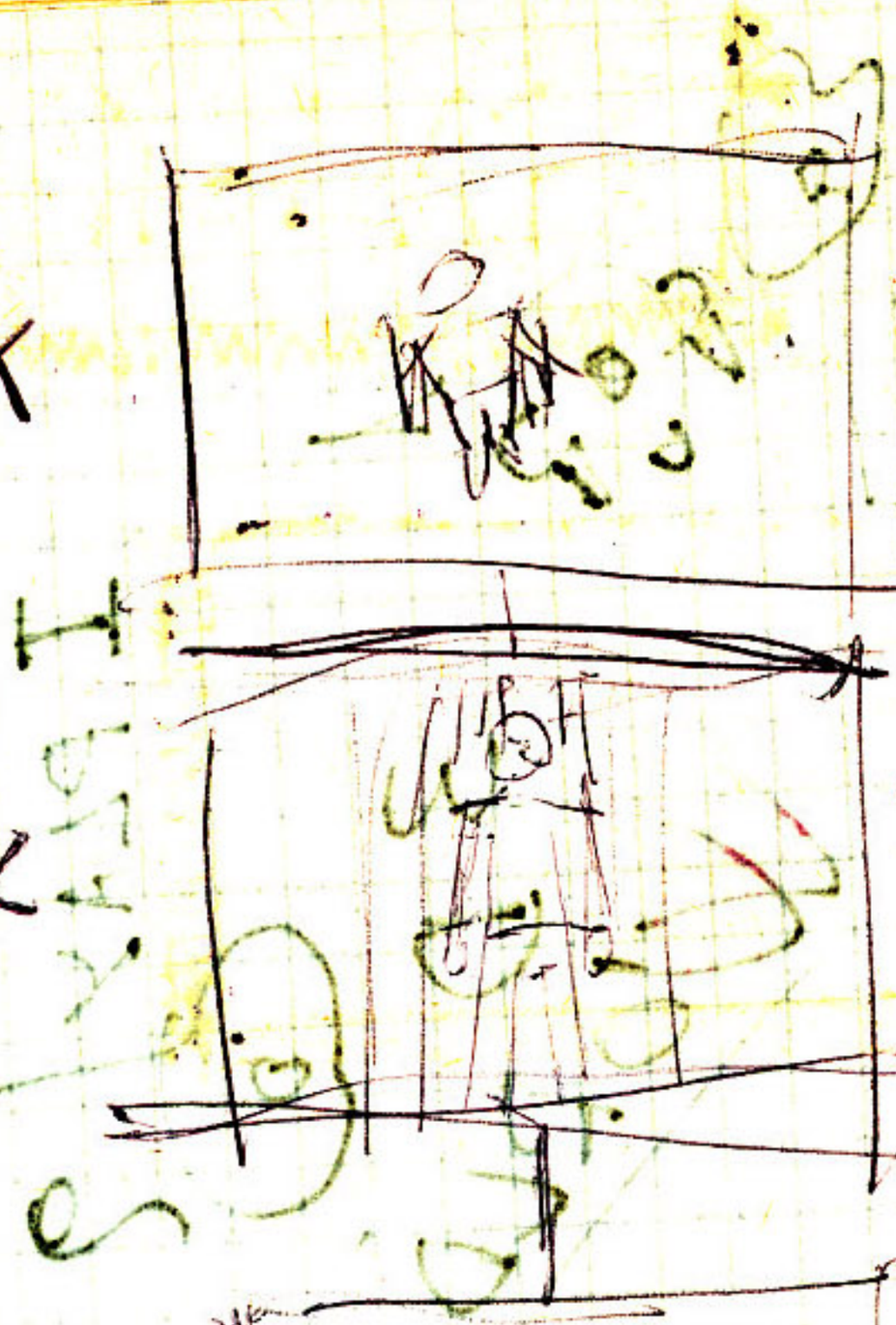
20+16+32

Sprites:
- fanale
- 4 gomme
- 1 capota
- 2 cerchione

I PLAY ? 3D WORLD ROPHY SOCCER



5K



6049

10K cod. 4 mus

4K

2795

6K



4868

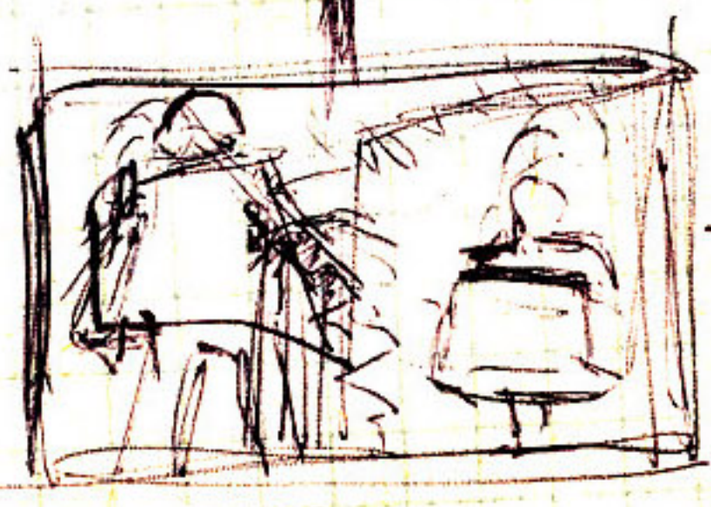
4K

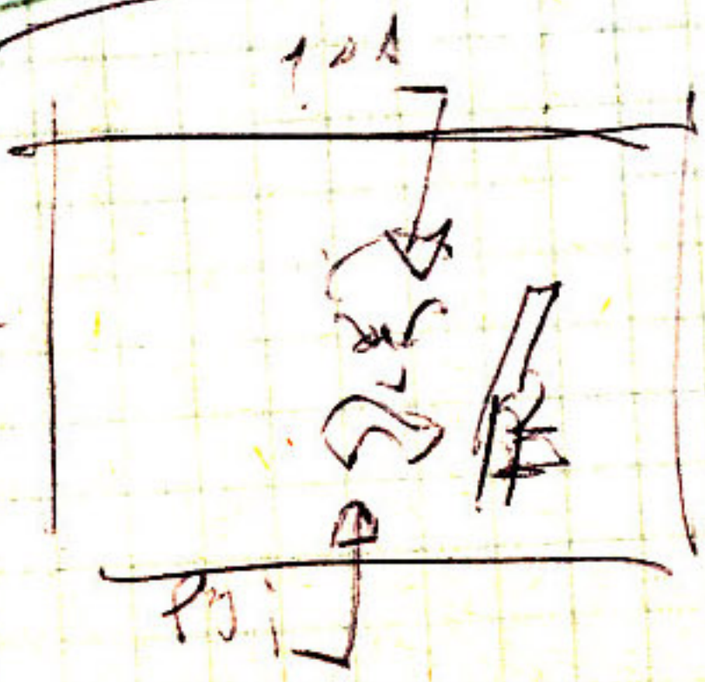
BRACCIO IN MOV.

3651

5710

4K





GIRATESTA

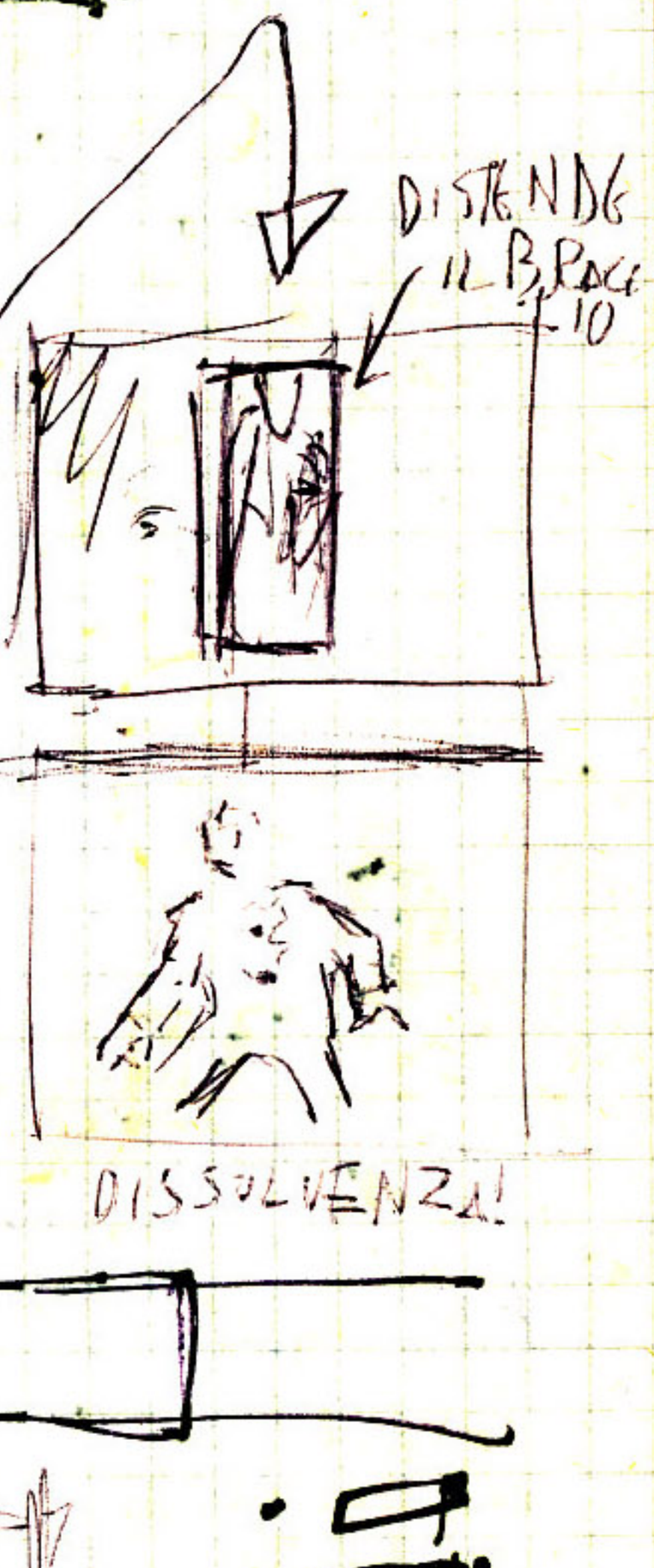
2 DISS

3K

2 DISS

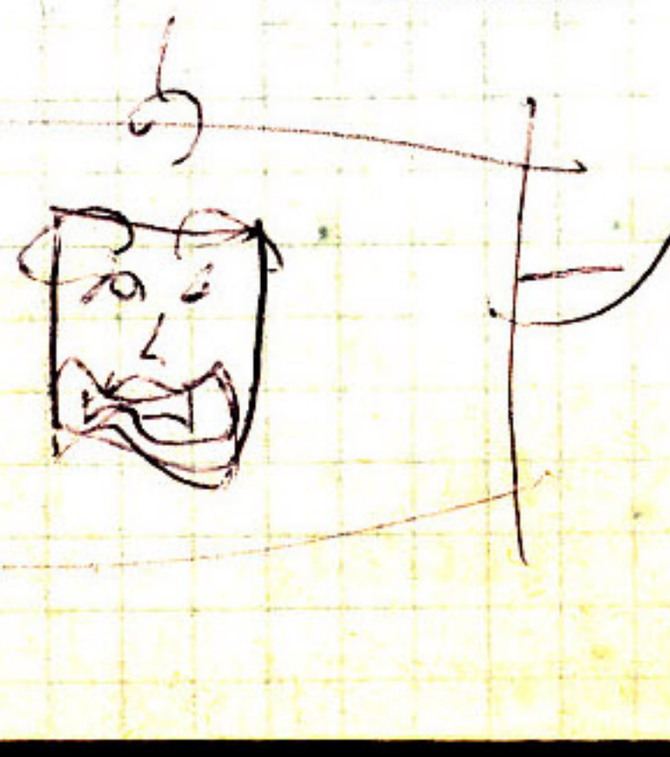
DISSOLVENZA



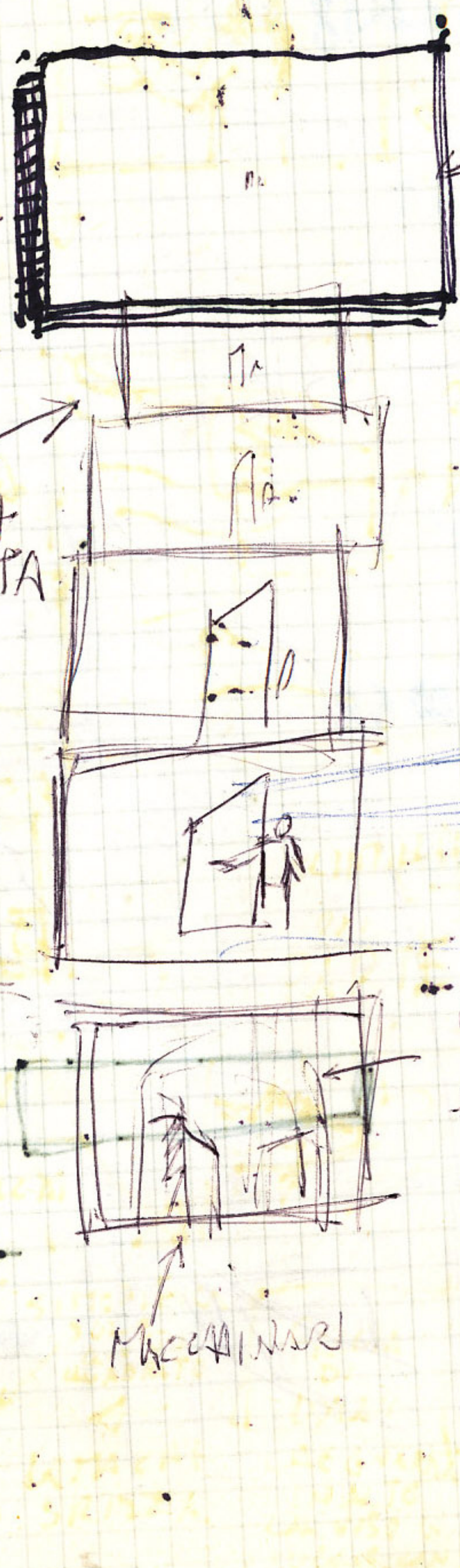








OPEN-LAB



IMMAGINI A 8 COLORI ISOATONALITÀ

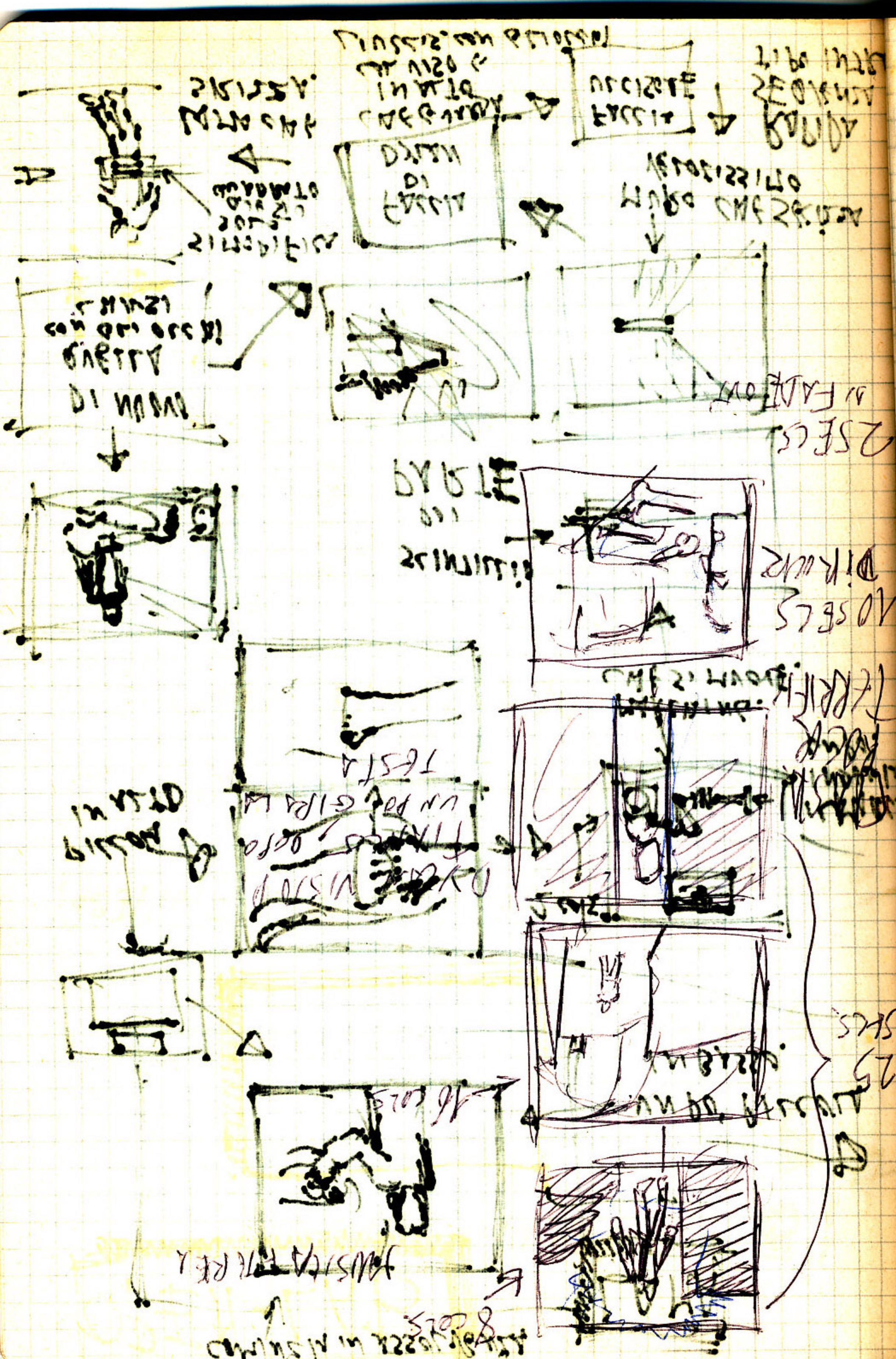
RAISE! 10 SECS.

PORTA SEMPRE APERTA

6 ~~10~~ SECS

L'IMMAGINE SI FORMA CON ~~SOLO~~ LATERALMENTE, COME SE SI APRISSE UNA PORTA.

MACCHINARI



CAMMINA IN ASSOLVENZA

LAMA

UN PO' PIU' PICCOLA IN BASSO.

PICCOLA IN ALTO

2 colpi

MARCIANO. CHE SI MUOVE.

SCINTILLIO POI PARTE

DI NUOVO QUELLA CON GLI OCCHI CHIUSI

SI MODIFICA SOLO QUESTO QUADRETTO

LAMA CHE SBRIZZA.

FACCIA DI DYLAN CHE GUARDA IN ALTO CON VISO LUCIDO. CON GLI OCCHI

FACCIA ULCISORE

MURO CHE SCHIZZA VELOCISSIMO

RAPIDISSIMA SEQUENZA TIPO

1 SECS (PAURA CHE ARRIVA)

5 SECS. (SI ATTACCA UN RIFF ~~PESO~~ SICURO. ABBOZZATO)

2-3 SECS. (STESSO RIFF PERÒ PIUPPESO)

1 SECS. (SKRIZZO PESISSIMO)

(DESINENZIONE - COOP)





Lucchini Mauro
v. Leonhard Albrecht
3 5078 24

Urteil:





(Dezember 1992)

- BANG
- FINE - THE END
ALTO 42
- esplosioni x morte di Exel
- Coso dell'ascensore



- CANCELLARE ANIM LOG. ETL. INSTRUMENT. LIT.

- SPOSTARE
- CRUSC 8 INARCADE
- G FONTZ (FINIRLO, REMAP poi FIGHTA)

- ANIM LOGO
59 MAP

SPOSTA
SCRGADS INMENU
SCRWORK INMENU

59 MAP WORK
SCRLOGO
SIMBACK
SIMBODY

5 secondi?

1 NUM DI DYLAN CHE MENA (BOB NORMALI?)

SE UNO GLI SPARA SI VEDE CHE FA FUOCO.

4 colors

8 frame ginocchiata nel mento (v. guerrieri della notte) (gli ultimi 2 frame Dylan si, l'uc rimba

CON LUCE D'ERBA (SOLO SAGOME)

16 COLORS

DYLAN SULLA PESTA (FARE FLIP DELL'IMMAGINE)

8 COLORS (3 FRAMES)

PAUSA

PAUSA

DI NUOVO DOPO UN PÒ DI PAUSA TURN HEAD.

SI ALZA IL TIPO (SCROLL PURO)
A 8 COLORI



8 COLORS

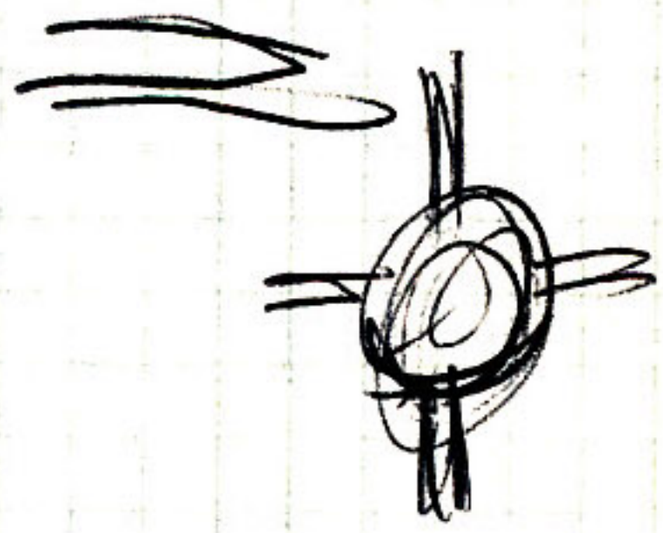


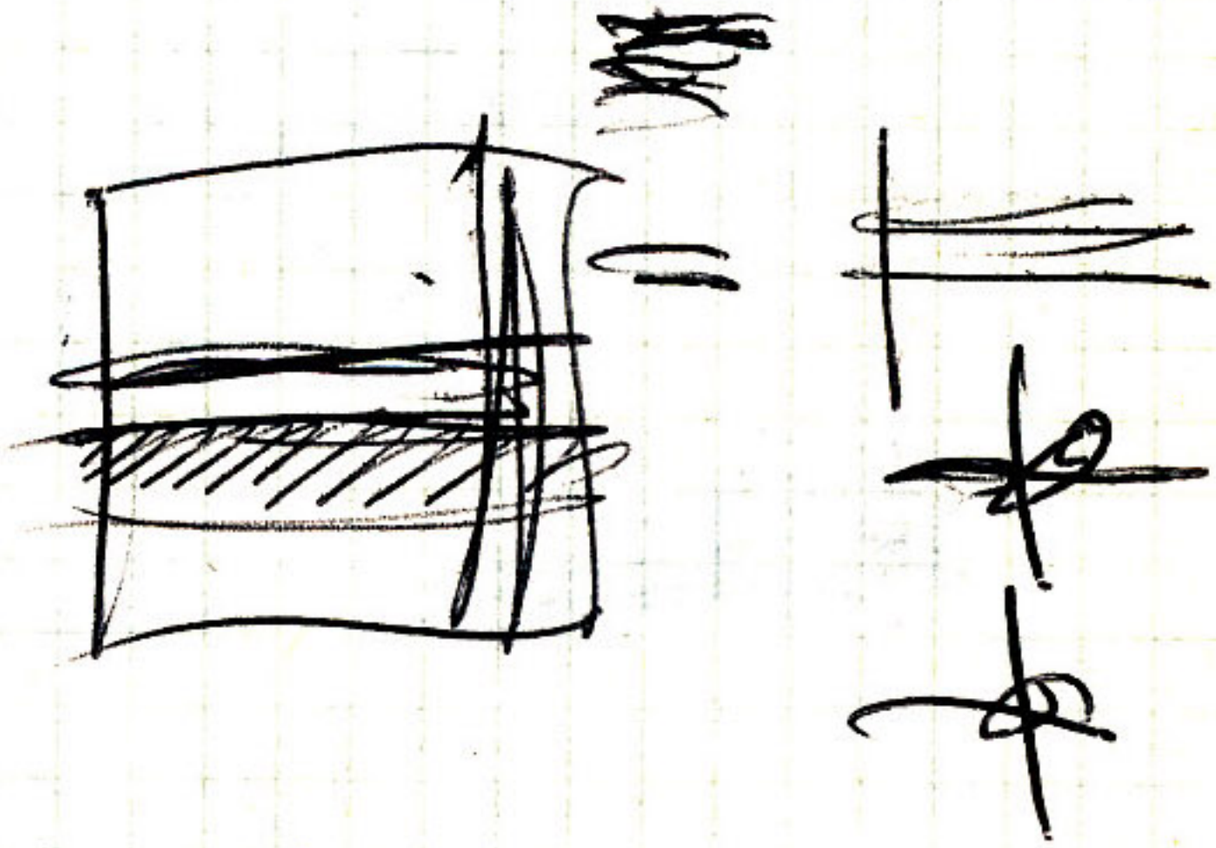


3 FRAMES

SCOMPARE NELL'OSCURITÀ.







200.
100

STAZIONE

24649

TRAIN

8:00
7:46
5:42

si cambia a Firenze per Siena

0577/42209

280551

288084

90 000

Hotel Italia v. Cavour, 67

Hotel Moderno v. Peruzzi 19

41177 288453

5 km ore 16.0
fuori Porta ovile

1) 64 SLOT DA GESTIRE X DYLAN - SALE LE SCALE
- SI ACCOVACCIA
- SCENDE LE SCALE

VARI UCCISORI

DISEGNARLI TUTTI CHE
GUARDANO A SINISTRA.

2) OGGETTI: VIDEOCASSETTA
COLTELLO
CHIAVI COLORATE

3) PUNTE & TRAPPOLE

CARATTERI
- PALLA RIENTRATA

4) DYLAN WAKE UP
- 1 SILENZIORE

5) PANNELLO
- LIBRERIA CON RAGNO.
- PORTE CHE SI APRONO (SFONDE)
- mattonelle + grandi di sfondo.
- LIBRERIA

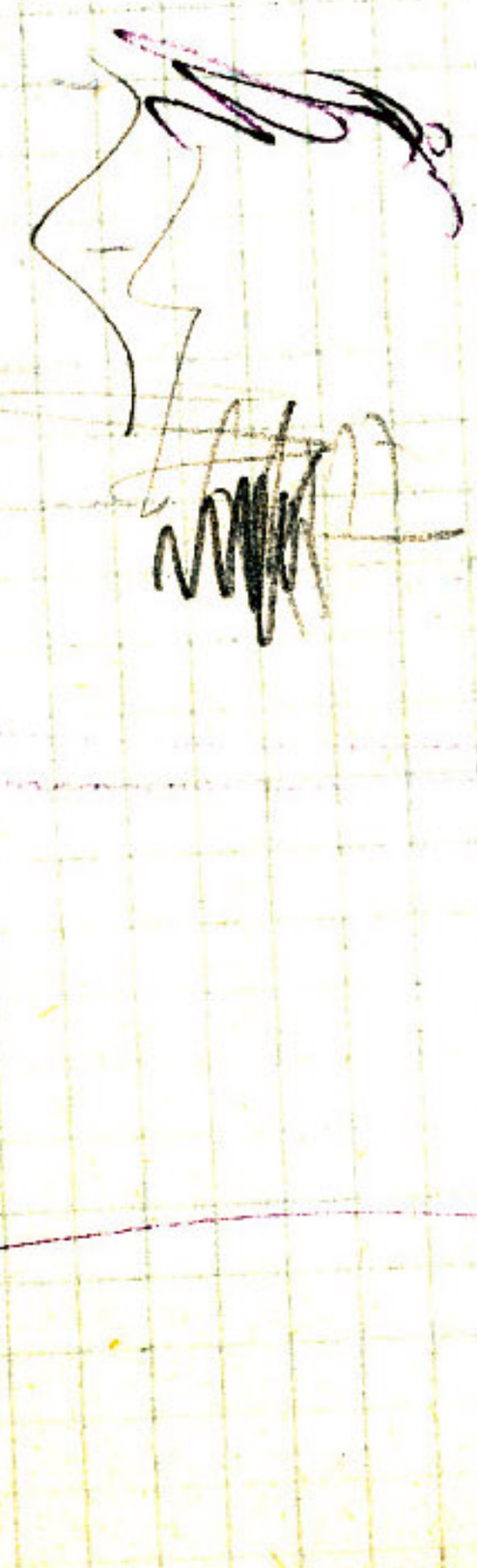
35235

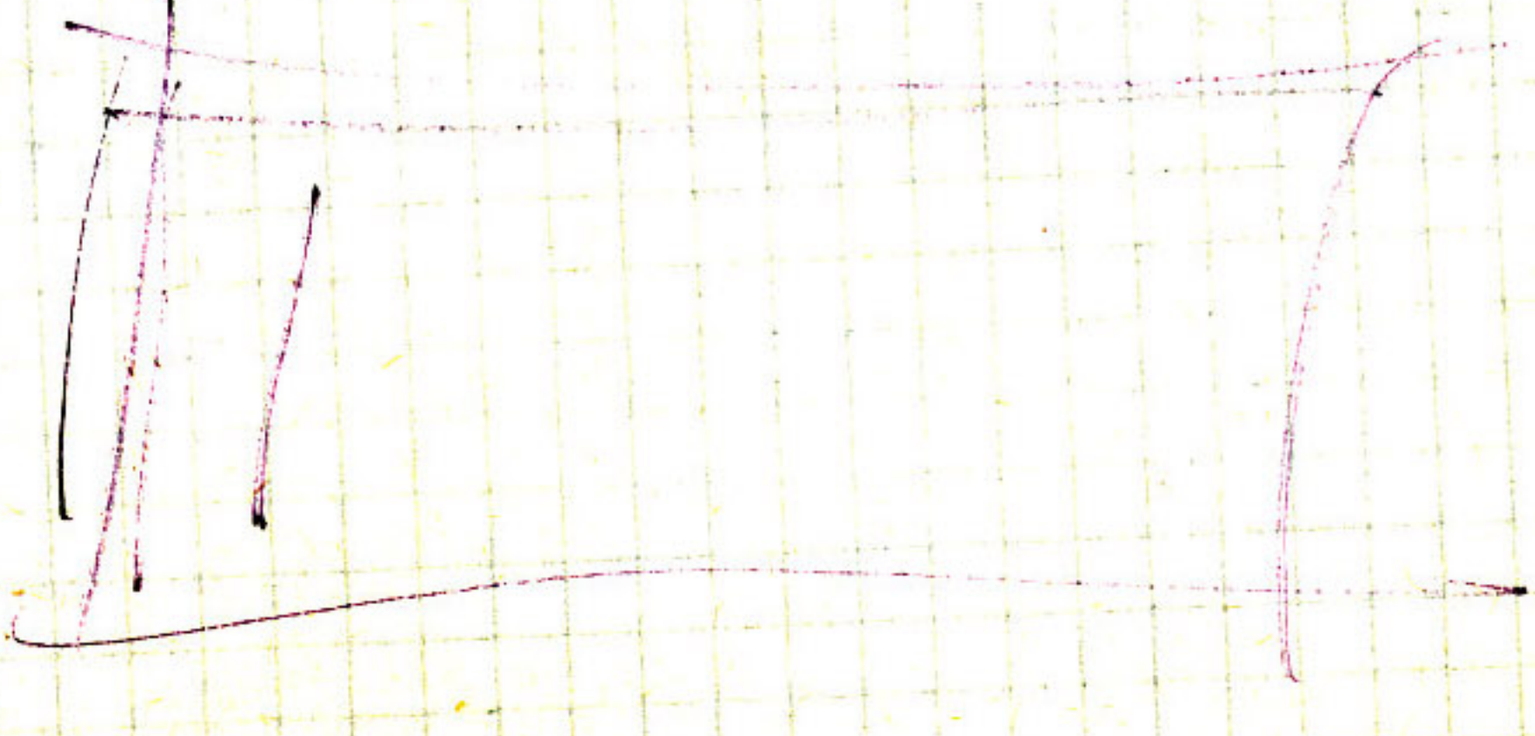
- SI APRE LA CROCE
- ~~ROVESCIO CROCE~~
- ~~SI SCOPRE VOLANDO~~
- ~~LUI DICE "CAZZO"!~~
- ~~SI APRE LA CROCE~~
- TUNNEL
- TROVA TRONO.
- ACCOPPA EVIL
- SVIENE
- FLASHBACKS
- FACCIACCIA
- END.







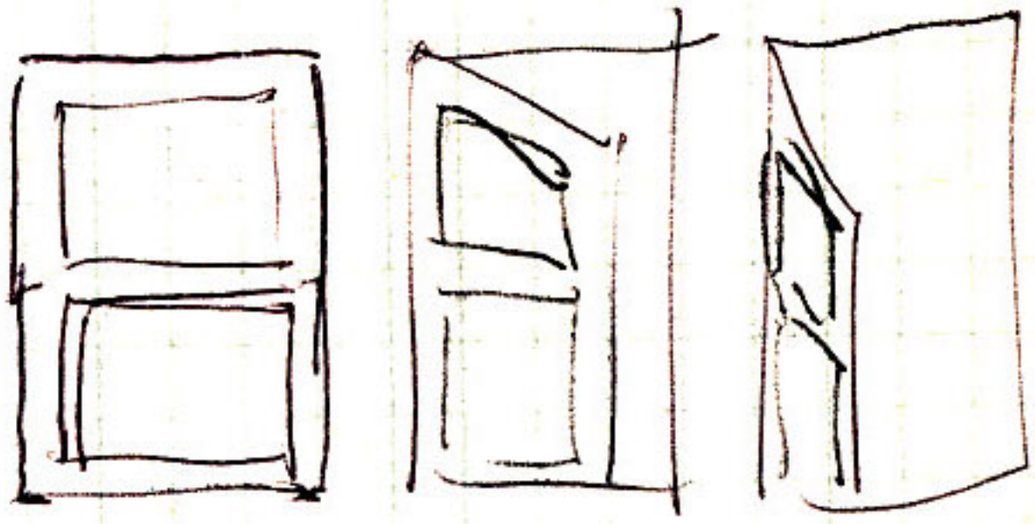






Possibilità

PORTA



50 chars per tutto

40 chars x le segrete

- chiavi e toppe (chars)
- chiave segrete + toppa.
- proiettili
- oggetti vari
- video cassetta
- sbarra
- spada
- altre

- frame con pistola
- = = sbarra
- = = spada
- e altre ruttine in movimento

COOP. TASTO IN SETTI VICINATE

32 COLORI

8 COLORI

8 COLORI

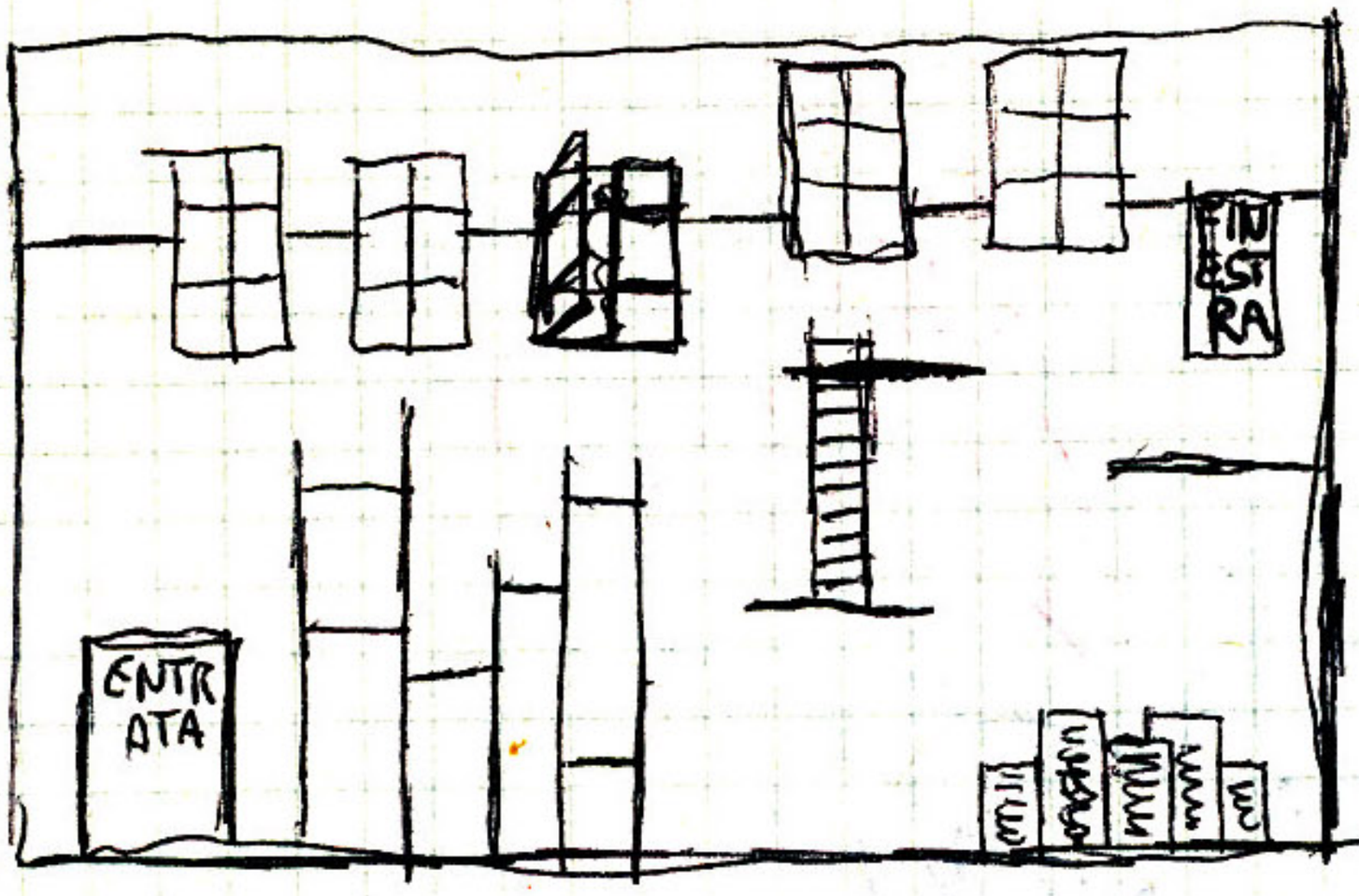
-

-

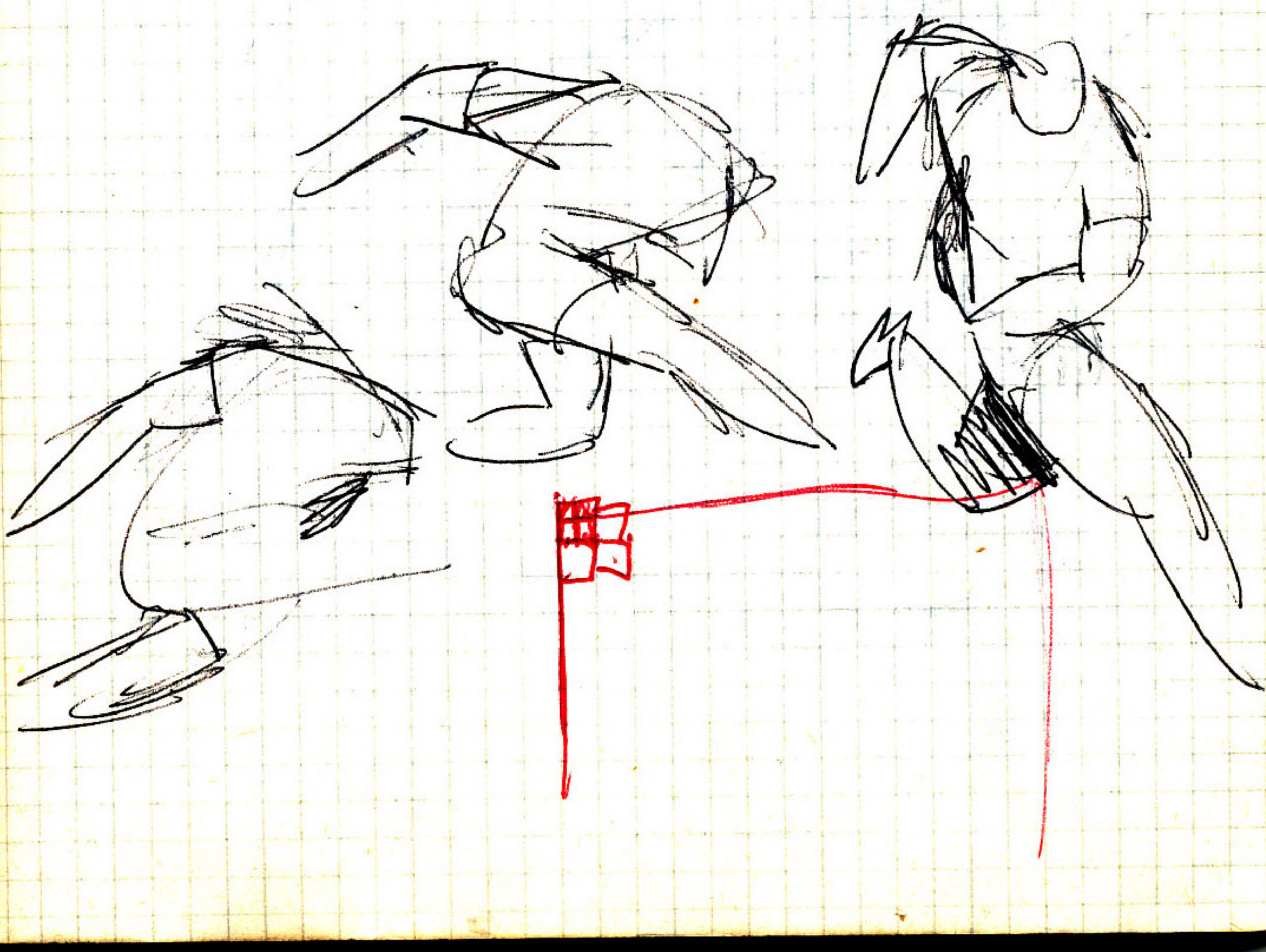
-



FARE IN MODO CHE IN OGNI MISSIONE SIA POSSIBILE USCIRE ANCHE SE NON SI HANNO I COMPONENTI GIUSTI.

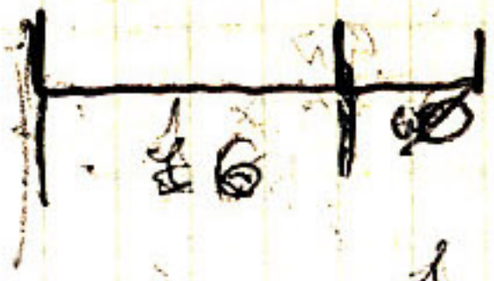


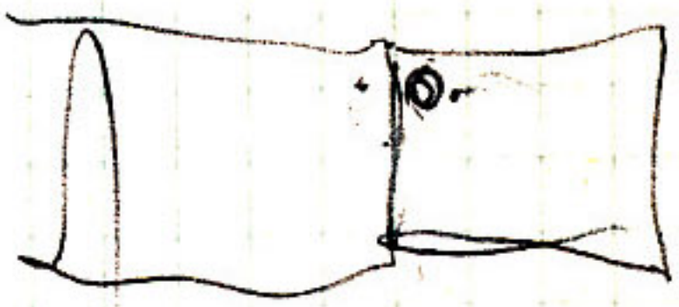






15 - 427









6

03