

## COMUNICATO STAMPA

E' nato il primo gioco svizzero su micro-computer.

Antico di 5000 anni, il gioco MANCALA, rinasce nel nostro XX secolo.

Passatempo sia dei re che dei mendicanti, l'antico gioco conosciuto in Italia col nome di Mancala (o Awele), nei suoi 5000 anni di vita ha fatto il giro del mondo. Gli Assiri, i Babilonesi, i Celti e i Cinesi condividevano lo stesso entusiasmo. Oggi questo stesso avvincente gioco ci viene presentato in versione elettronica provvista di intelligenza artificiale. Così la felice esistenza di questo avvincente gioco tattico-strategico potrà continuare sotto una nuova forma. Il suo nome? ZETA CHALLENGER!

ZETA CHALLENGER è un gioco di società, ma, contrariamente all'antico MANCALA, è tascabile e quindi vi si potrà applicare ad esempio anche un uomo d'affari in viaggio verso una conferenza. Il compagno di gioco sarà il micro-computer. Con questa nuova versione del gioco il fascino, la distensione, la sfida mentale e l'entusiasmo, saranno gli stessi che ai tempi dei Greci, quando si giocava all'ombra di un ulivo con una tavoletta e delle pietruzze. In effetti Zeta Challenger richiede lo stesso procedimento logico.

All'inizio del gioco, lo schermo di Zeta Challenger visualizza 12 'caselle' e 2 'casse'; le casse sono vuote e le caselle provviste ognuna di 6 pietre. Si tratta di riempire, secondo precisi meccanismi, le casse con le pietre, azionando i tasti situati sotto le caselle. La vittoria spetta al giocatore che a fine partita ha più pietre nella sua cassa; determinanti sono la tattica e la strategia usate dal giocatore.

Con Zeta Challenger si vive la sensazione del successo. Già dopo pochissime partite il giocatore potrà effettuare con precisione e accuratezza le mosse contro l'avversario, sia esso il computer o un compagno. Le regole sono molto semplici e veloci da capire: un ragazzino di nemmeno 10 anni potrà accanirsi a vincere con la stessa passione dell'uomo d'affari o della casalinga. Zeta Challenger può anche essere usato con successo dagli insegnanti di matematica nelle scuole: gli studenti si divertono e nello stesso tempo affinano le loro capacità logico-matematiche. La scelta fra i 4 diversi gradi di difficoltà assicura un'atmosfera di passione costante, anche fra i più astuti.