

PLAYGAMES

# TOP

PER IL CBM 64 e 128

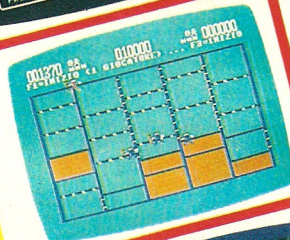
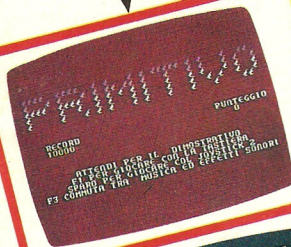
INTERNATIONAL

**7**  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"

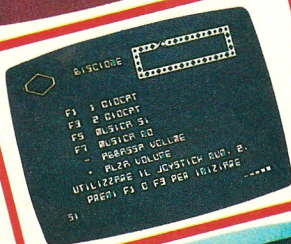
**AGENTE 4  
SEGRETO**



**1 PRIMITIVO  
L'IMBIANCHINO 5**



**2 BISCIONE  
IL PRESTINAIO 6**



**3 GATTO & TOPO  
KUNG FU 7**





# E SE PROVASSIMO...

E se provassimo a dare una bella fregatura a tutti quei rivenditori di computer che cercano di rifilarvi già da qualche mese il nuovo rack prodotto dalla Commodore per stivare al meglio il 64, il disk drive e il registratore? Stiamo ovviamente parlando di quel mibiletto smilzo che viene dato in offerta se comprate il drive o la stampante. Invece Top Playgames ve lo offre non in vendita ma come idea. Nel senso che vi insegniamo come farlo con pochissima spesa. Anche noi facciamo come i cinesi più evoluti che solevano dire: "Se vuoi sfamare un amico è inutile che tu gli regali un pesce. È molto più utile che tu gli insegni a pescare".

## IN QUESTO NUMERO

### I GIOCHI

<b>● PRIMITIVO</b>	pag. 4	<b>● AGENTE SEGRETO</b>	pag. 7
<b>● BISCIONE</b>	pag. 5	<b>● L'IMBIANCHINO</b>	pag. 8
<b>● GATTO &amp; TOPO</b>	pag. 6	<b>● PRESTINAIO</b>	pag. 9
		<b>● KUNG FU</b>	pag. 10

Dir. Resp. Elvio Fantini  
Edizione Società Edizioni Internazionali s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano  
Registr. presso il Trib. di Milano n. 192 del 9/04/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70  
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)



pag. 11 **Come costruirsi un rack con 20mila lire.** Suggerimenti, piani di lavoro e consigli per risparmiare divertendosi.

---

pag. 18 **Un pò di musica con il 64.** Ovvero proviamo insieme le qualità del Sound Buggy e scopriamoci compositori.

---

pag. 20 **Bersaglio mobile, 007.** Giochiamo insieme alle diversi fasi che hanno fatto di "A view to a kill" un classico.

---

pag. 26 Il gioco del mese: **Star Rank Boxing.** Saliamo insieme sul quadrato per scoprire chi ha l'uppercut più forte.

---

pag. 28 **Il mercato di hardware e software.** Mille occasioni per scoprire insieme chi ha, chi vuole e chi vorrebbe...

---

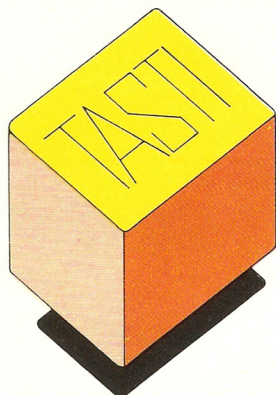
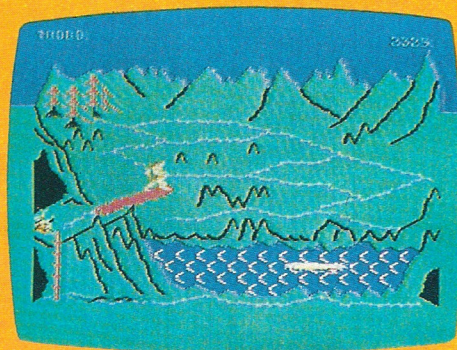
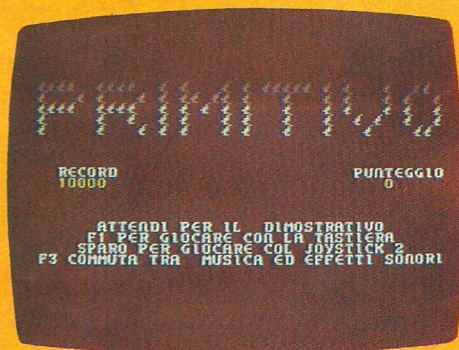
pag. 32 **La fascetta.** Un utilissimo risguardo da inserire nella vostra cassetta per caricare "comodo" e divertirsi meglio.

---



# PRIMITIVO

Protagonista del gioco è un primitivo disposto ad affrontare qualsiasi difficoltà pur di riuscire a conquistare il fuoco. Munito solo della sua abilità ed astuzia egli dovrà superare ben 7 schermate irte di pericoli. Nelle prime schermate dovrà avvicinarsi al vulcano evitando ragni, lava e lapilli. Poi dovrà procurarsi la legna necessaria a tenere vivo il fuoco, evitando di farsi incenerire dai lampi. Infine, all'interno di insidiose grotte, dovrà armarsi di torcia, ammazzare ben 16 ragni, saltare fosse infuocate ed affrontare un temibile animale preistorico.



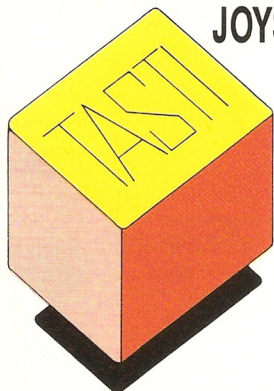
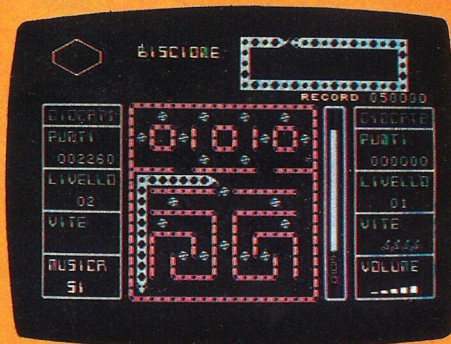
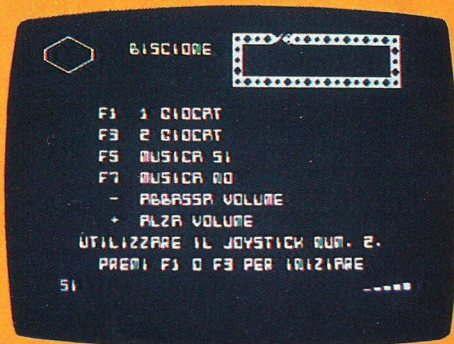
## JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	selezionare joystick
F1	selezionare tastiera
F3	inserire/disinserire suono
1	sinistra + giù
2	destra + giù
+	sinistra + su
-	destra + su
SPAZIO	per saltare



# BISCIONE

Il protagonista del gioco è un biscione goloso di uova. Purtroppo il giardino in cui si muove è un vero e proprio labirinto dove è assolutamente necessario scegliere con estrema attenzione il percorso da fare. Come se non bastasse, ogni volta che mangia un uovo, diventa più lungo, e questo certo non gli giova! per il povero biscione è sempre più difficile muoversi e solo con molta abilità riuscirà a divorare tutte le uova del giardino entro il tempo messogli a disposizione ed accedere al successivo livello.



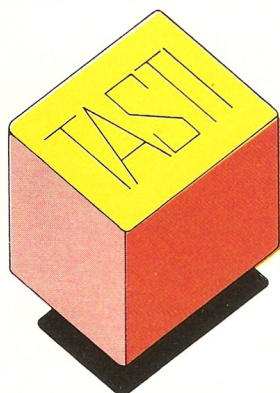
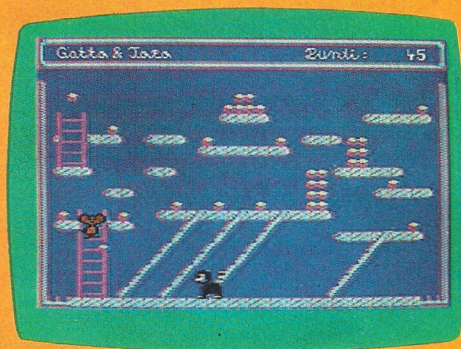
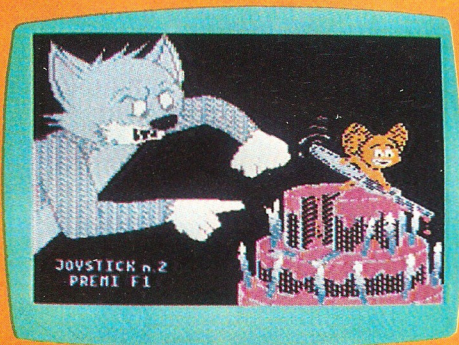
## JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore + inizio partita
F3	2 giocatori + inizio partita
F5	musica si
F7	musica no
-	diminuire volume
+	aumentare volume
1 Z	su
W S	giù
Q A	sinistra
2 X	destra



# GATTO E TOPO

Questo gioco è basato sulla classica lotta tra il gatto e il topo. Voi siete al controllo del topo che deve essere guidato lungo un dedalo di pianerottoli e scale. Il topo deve riuscire a mangiare tutti i bocconi di formaggio presenti nelle varie schermate per poter accedere al livello successivo. Naturalmente, oltre ad ingegnarsi per arraffare il formaggio deve anche evitare il pericoloso gatto che lo insidia senza sosta.



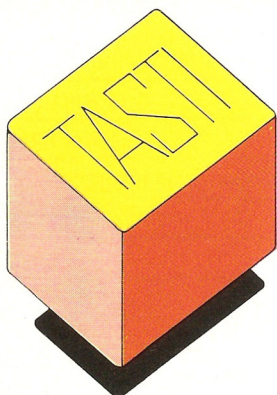
## JOYSTICK PORTA 2

F1 \_\_\_\_\_ inizio partita  
F3 \_\_\_\_\_ inserire/disinserire musica



# AGENTE SEGRETO

L'azione si svolge in uno studio cinematografico attraverso il quale dobbiamo portare a spasso un agente segreto alla ricerca di importanti documenti (quesiti e risposte). Una volta trovati i documenti il nostro intraprendente eroe deve portarli nella stanza del computer per riunire a mettere insieme i quesiti con le relative risposte e decifrare così i codici segreti. Naturalmente gli eventi non si svolgono senza pericoli. Infatti lo studio è infestato da micidiali cineprese che cercheranno di far perdere tempo prezioso al nostro amico. Per difendersi l'agente potrà chiamare in suo aiuto Superman, ricordando però che al suo posto potrebbe anche venire Chaos Woman, la quale causerà più male che bene.



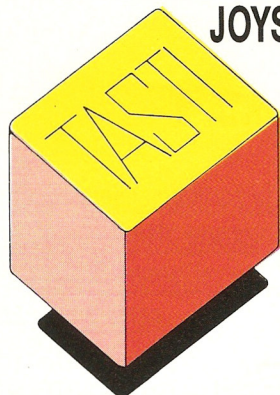
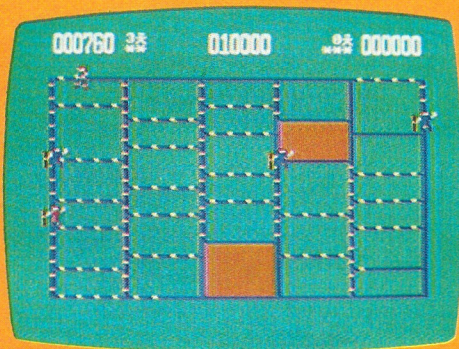
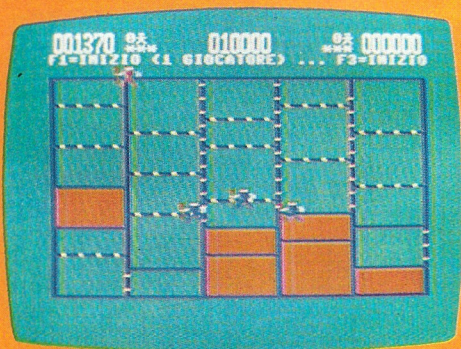
## JOYSTICK IN PORTA 2

<u>SPAZIO</u>	inizio partita/prendere oggetti
<u>SPARO+JOSTICK SU</u>	ritornare stanza computer
<u>SPARO+JOSTICK SX/DX</u>	chiamare Superman
<u>JOYSTICK GIÙ</u>	cercare oggetti



# L'IMBIANCHINO

Controlli un imbianchino e devi pitturare una vasta area rappresentata da una griglia irregolare. Il tuo scopo è guadagnare punti scorrazzando in lungo ed in largo sui lati dei vari quadrati chiudendo delle aeree con un percorso completo. Naturalmente non è tutto così semplice come può sembrare, perché la tua corsa è disturbata dai soliti omini ostili che cercano di catturarti inseguendoti sui vari lati. Fortunatamente puoi evitare i disturbatori, oltre che fuggendo, anche versando un pò di olio sul tuo cammino; questo farà scivolare i tuoi inseguitori liberandoti dalla loro minacciosa presenza per un breve ma prezioso momento. Una volta completato il percorso avrai la possibilità di guadagnare punti di bonus per poi accedere al successivo livello che ti metterà di fronte nemici sempre più agguerriti.



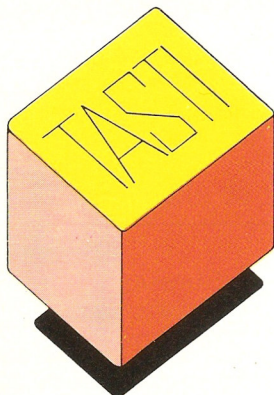
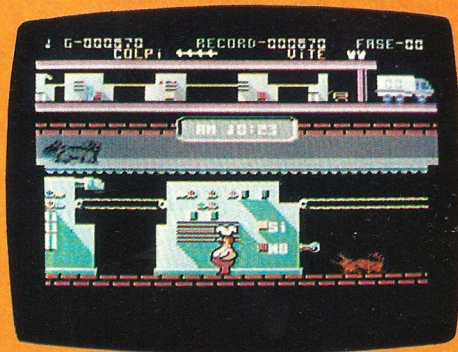
## JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore + inizio partita
F3	2 giocatori + inizio partita
F5	musica si/no
F7	inserire pausa
SPARO o SPAZIO	disinserire pausa/gettare olio
A .. H	sinistra
J .. =	destra
Q .. ↑	SU
SCHIFT .. SHIFT	giù
STOP+RESTORE	fine partita



# IL PRESTINAIO

Aiuta un povero prestinaio a sfornare quante più pagnotte può ed a caricarle su un camion entro le 5 di mattina. Il forno è automatizzato, ma alcuni procioni dispettosi rendono la vita del prestinaio veramente difficile. Infatti rubano le pagnotte, fermano le macchine della catena di produzione e come se non bastasse il loro morso è fatale al nostro amico. Fortunatamente il prestinaio è munito di una speciale pistola che addormenta per pochi secondi i procioni, permettendogli di allontanarli con un bel calcio.



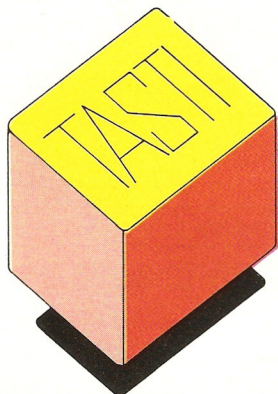
## JOYSTICK PORTA 2

<u>SPAZIO o SPAZIO</u>	inizio partita
<u>S</u>	inserire/disinserire musica
<u>STOP</u>	inserire/disinserire pausa



# KUNG FU

Vi sentirete come Bruce Lee affrontando questa difficile prova in cui farete sfoggio di tutte le vostre conoscenze nel campo delle arti marziali. Il vostro scopo è quello di diventare Gran Maestro, ma per raggiungere questo importante traguardo dovrete prima sconfiggere dieci campioni di karatè e lotta orientale. Solo impegnandovi al massimo e usando una combinazione di dieci differenti mosse potrete superare i vostri avversari, insuperati maestri in diverse discipline delle arti marziali!



## JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO

inizio partita



# COSTRUITEVI UN RACK PER IL COMPUTER

**CON SOLE  
20.000 LIRE!**

Piani e testo di Cristina Barigazzi

A molta gente non importa fare un po' di lavoro in più per risparmiarne qualche soldo. Se badate al bilancio e siete in grado di maneggiare un cacciavite, un trapano e una sega, in qualche ora potete costruirvi un posto di lavoro per circa 20.000 lire.

È facile, economico e divertente. Per il posto di lavoro sono stati usati questi materiali a questi prezzi:

1 - tavola in truciolato cm. 90 x 120, spessore cm. 2	12.000
2 - cantinelle difettate lunghe cm. 240 x 5 x 10	4.000
3 - viti da legno lunghe 1/2 cm.	3.500
4 - viti da legno da 1 cm.	500
	<hr/>
	20.000

Con l'IVA dovrebbe venire meno di 22.000 lire, così, anche se acquistate un mezzo chilo di vernice e un pennello di poco prezzo, siamo ancora sotto le 30.000 lire! Non importa il centro del legno in cui ho

comprato il materiale: anche negli altri centri i prezzi sono equivalenti. Ho scelto il truciolato più che altro per il basso prezzo, e così le cantinelle, ma se per voi l'aspetto conta potete prendere del legno migliore a prezzi di poco più alti.

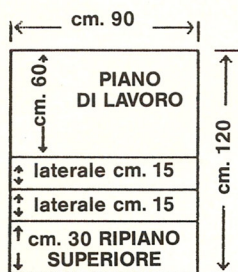
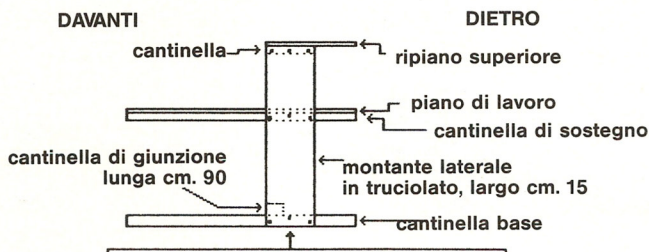
Le viti le avevo già, ma un rapido controllo dal ferramenta sotto casa ha confermato i prezzi che ho scritto.

Per quel che riguarda gli utensili, vi serve un cacciavite, un trapano elettrico con punta, una fresa, sega, matita, riga e squadra. Potete anche usare una sega a mano e un trapano manuale, ma gli utensili elettrici renderanno certo il lavoro più facile e più rapido. Anzi, se avete anche un cacciavite elettrico è anche meglio.

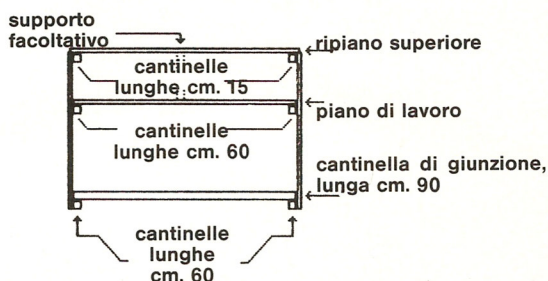
A seconda delle viti che usate, potete fresare i buchi che praticate in modo che le teste delle viti poi si immergano nel legno. Nella foto la fresa non è stata usata di proposito, in modo che i posti dove sono le viti si vedessero meglio. Noterete che il no-



VISTA LATERALE  
DEL POSTO DI LAVORO MONTATO



VISTA FRONTALE  
DEL POSTO DI LAVORO MONTATO.



**POSTO DI LAVORO PER IL COMPUTER.** Tagliate dalla tavola di truciolato. Tagliate anche 4 pezzi lunghi cm. 60 da una cantinella e tre pezzi, uno di cm. 90 e due di cm. 15 dall'altra.

La cantinella di giunzione è un buon poggiapiedi, e intanto fornisce una maggiore solidità al posto di lavoro.

stro prototipo usa due viti per parte per assicurare il ripiano superiore: tre sarebbero state meglio. Nei piani allegati suggerisco di usare tre viti per assicurare ogni giunzione.

Raccomando di scartavetrare tutte le parti segate per eliminare ogni scheggia prodotta dalla segatura, anche se il nostro prototipo non ha ricevuto questo trattamento (non ancora). Una mano di vernice farà meraviglie per coprire le leggere imperfezioni e aggiungere il tocco finale.

**COSTRUZIONE.**

Con riga e matita dividete a metà la tavola di truciolato in due parti di cm. 60 x 90., poi tagliate con la sega. Mettete via una parte: sarà il ripiano principale.

Misurate la parte rimanente ancora a metà (due parti di cm. 30 x 90) e mettetene via una. Sarà il ripiano superiore. La parte restante va ancora divisa a metà in due parti di cm. 15 x 90. Saranno i sostegni laterali.

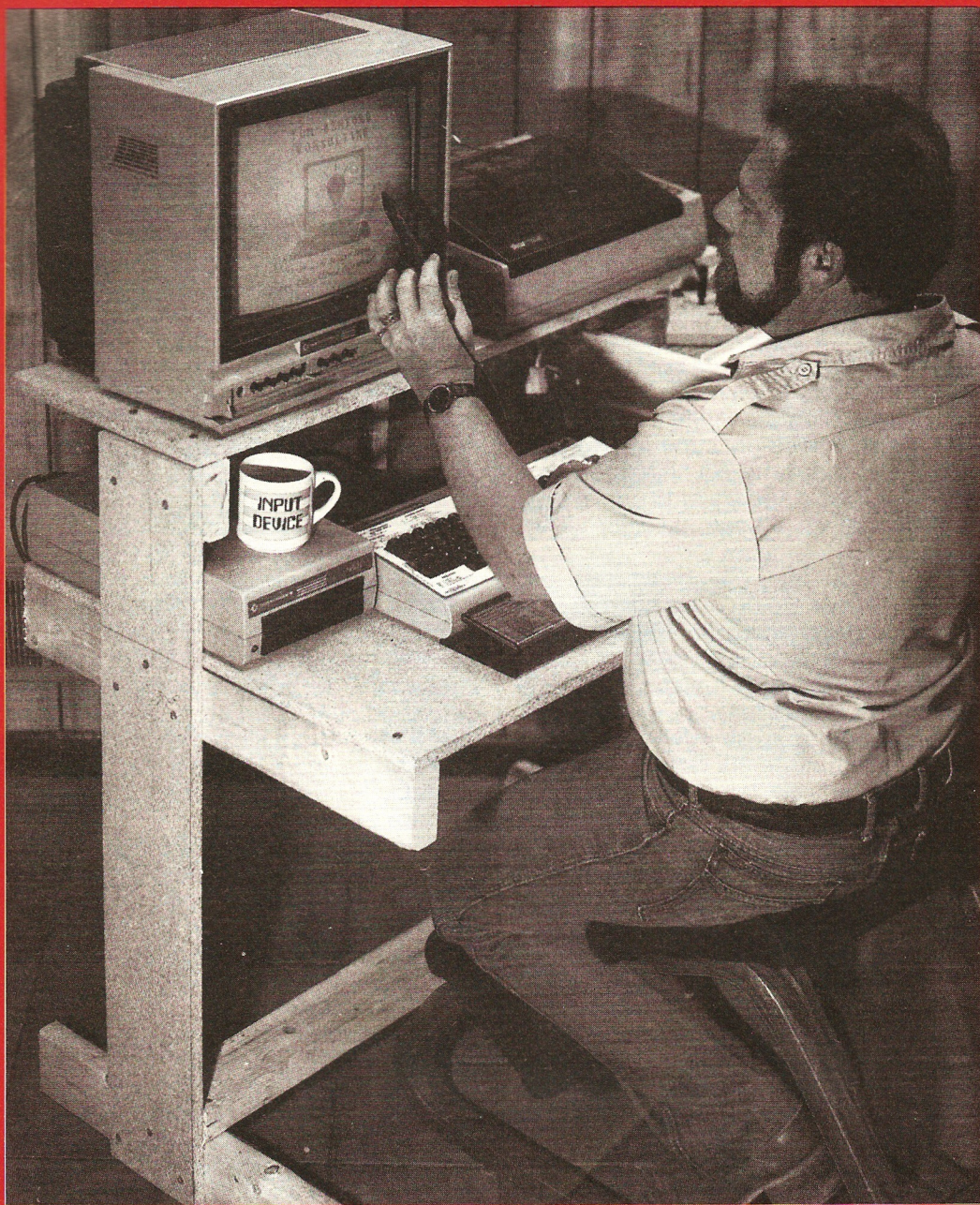
Tagliate una delle due cantinelle in quattro parti uguali di cm. 60 l'una. Due pezzi saranno le basi a terra, gli altri due i sostegni del ripiano principale.

Tagliate l'altra cantinella a metà. Poi tagliate una delle due parti in una sezione di cm. 90 e in altre due di cm. 15.

Il pezzo da cm. 90 servirà da giunzione per le due basi, mentre i due pezzi da 15 cm. serviranno da sostegno per il ripiano superiore. Tenete da parte l'altra metà della cantinella per eventuali ed opzionali altri supporti. E con questo, tutto il lavoro di segatura è finito.

Il passo successivo è determinare a che altezza vi piacerebbe avere il piano di lavoro, usando il metodo che ho descritto nell'articolo principale. Nel nostro prototipo ho deciso che un piano di lavoro a cm. 68 d'altezza sarebbe andato bene, così ho misurato 66 cm. (considerando gli altri 2 cm. lo spessore del piano di lavoro) e ho fatto una riga (matita e squadra) sui due





montanti da 15 cm. x 90.

Noterete nella vista laterale della pianta che sia il piano di lavoro principale, che quello superiore e le basi sporgono sul retro di cm. 15. Fate un segno sullo spessore di ciascuna di queste parti, ovviamente a 15 cm. Ora allineate al segno i montanti

con le basi e i sostegni dei ripiani e praticate a ogni giuntura tre fori per le viti con il trapano. Scavate un buco più largo con la fresa in ogni foro, in modo da poterci immergere la testa delle viti, quando le stringerete.

A questo punto avvitate tutto. Avrete i due



montanti laterali, con avvitati (per ciascuno) dal basso verso l'alto:

una base a terra lunga cm. 60; un sostegno del piano principale, lungo cm. 60; un sostegno del ripiano superiore, lungo cm. 15 (quanto il montante).

Tenendo le parti avvitate all'interno, reggete in piedi i due montanti e uniteli in basso (con tre viti a giunzione) con la giunzione lunga cm. 90. Questa giunzione deve poggiare sulle due basi, ed è a queste che dev'essere avvitata. A questo punto il sistema giunzione-montanti dovrebbe stare in piedi da solo. Appoggiate il ripiano grande di lavoro sui due sostegni sporgenti sul retro cm. 15 e avvitatelo con tre viti a sostegno. Montate infine il ripiano superiore sui due sostegni superiori (badando bene che il davanti sia allineato con il montante e il retro sporga di 15 cm.) e avvitatelo con due viti. Il posto da lavoro è fatto.

Va da sé che per ogni vite che avvitate, prima dovete trapanare un buco sui due pezzi congiunti e poi allargare il buco con la fresa sul pezzo di superficie.

Con la mezza cantinella lunga cm. 120 che vi è avanzata potete fare dei supporti opzionali. Per esempio, se intendete tenere monitor e stampante sul ripiano superiore, la parte centrale tenderà a incurvarsi nel centro sotto il peso, anche se è forte abbastanza per sopportarlo. Un pezzo di cantinella incastrato tra piano superiore e piano di lavoro farà sparire questo inconveniente. Nella pianta frontale ho indicato con due linee tratteggiate il punto in cui questo supporto va messo (dopo averlo tagliato di una lunghezza corrispondente alla distanza tra i due ripiani).

Una scartavetrata sugli spigoli, una stuccata e una verniciata e il posto di lavoro sembrerà un pezzo commerciale da 200.000 lire.

Niente male per due "deca", eh?

Per concludere, una penna luminosa Flexidraw e del software hanno facilitato la progettazione e l'esecuzione delle piante. Ringraziamenti speciali vanno a Fabio per la sua assistenza in carpenteria, il mio capo che ha immediatamente confiscato il posto da lavoro per suo uso e consumo e al nostro cane Rambo, che ha immediatamente reso noto che i pezzi di legno erano sua proprietà privata e li ha nascosti immediatamente chissà dove. ●

# LA GIUNGLA DEI CAVI

I cavi sono le vene e le arterie dei computer. Ma se avete un Commodore 64, un disk drive 1541, un monitor o un televisore e una stampante collegati insieme, allora avete quattro cavi, il cavo del monitor, quello del disk drive, quello della stampante e magari anche quello di una stampante interfaccia. E anche di più se avete drive duali, un modem, un joystick ed altra mercanzia. Oltre ad essere brutti a vedersi, tutti questi cavi causano un casino molto poco ergonomico.

Anche se non potete eliminarli, almeno potete eliminare un po' del casino. Se possibile, cercate di convogliare i cavi dietro il posto di lavoro, possibilmente in un fascio ordinato. Potete comprare dei legacavi in un negozio di elettrodomestici, o anche farvi dei vostri legacavi con strisce del sacco della spazzatura. Un'altra buona idea è etichettare il cavo vicino alla presa, in modo di sapere subito a che cosa corrisponde. Il nastro isolante va benissimo per fare etichette.

Se il vostro posto di lavoro è attaccato al muro, potrebbe essere utile trapanarci un foro per farci passare i cavi attraverso. In questo caso assicuratevi che nel foro non ci siano orli taglienti che possono spelare la protezione dei cavi, causando un corto circuito o peggio.

Potete anche usare una scatola di sicurezza a più uscite. Le migliori hanno una valvola che scatta quando c'è uno sbalzo di tensione e un interruttore che vi permette di dare o togliere corrente al vostro equipaggiamento simultaneamente. Molte di queste scatole sono avvitabili al muro o al vostro posto di lavoro.

## FATE LUCE.

L'illuminazione è un'altra considerazione ergonomica, perché nella maggior parte dei casi è inadatta o insufficiente. Una luce insufficiente può causare scomodità e stanchezza degli occhi, ma anche un eccesso di luce offuscherà lo schermo, generando scomodità e stanchezza degli





## **RIPIANI PER IL MONITOR E LA STAMPANTE**

Poiché monitor e stampante sono massicci e scomodi per essere piazzati su una scrivania, ci sono scaffali e mobiletti che li reggono comodamente sottraendoli al vostro piano di lavoro. Ce ne sono anche di girevoli e di spostabili con facilità, il che permette all'utente di sistemare monitor e stampante nell'angolo più comodo per lui. Vengono prodotti in tutte le dimensioni, a uno o più ripiani, in lamiera verniciata o in legno di quercia, e tutti vi danno la possibilità di organizzare bene i componenti del vostro equipaggiamento, e quindi il vostro lavoro.

## **I BRACCIOLI**

Quando siete molto stanchi per il troppo lavoro, le braccia vi diventano di piombo. Ci sono in commercio dei rialzi che vi sostengono i polsi affaticati, permettendovi così di tirare avanti, malgrado tutto.

## **COPERTURE PER IL COMPUTER.**

Il vostro computer, quando non lo usate, sta lì a prendere polvere. In commercio ci sono dei contenitori in cui inserire il computer, che poi si richiudono a preservare il vostro tesoro.

## **COPERTURE PER I DISCHI.**

Quando i dischi sono molti, vanno catalogati. In ogni caso vanno sempre protetti. Ci sono dei portadischi che vi permettono di avere un archivio ordinato e la loro copertura scorrevole tiene lontane le mosche...

## **PER LE STAMPANTI**

Semplici guide di plastica permettono di ripiegarsi in modo ordinato a quello che esce dalla vostra stampante.

## **ALTRO**

Un estintore è una sicurezza in più. Sta poi nascendo tutto un mercato di accessori per chi lavora con il computer, che arrivano ad essere anche tazze da caffè, taccuini, matite, ripiani, e così via. Il tutto per fornirvi un ambiente realmente ergonomico. Ma con un po' d'immaginazione sarete voi stessi a migliorare le condizioni in cui lavorate.

occhi. La maggior parte della gente si sente a suo agio con un'illuminazione che permetta loro di leggere ma non sufficientemente forte da compromettere la leggibilità di quello che appare sul video.

La luce incandescente (quella della lampadina, per intenderci) è più comoda per gli occhi di quella fluorescente (neon), specialmente perché quella fluorescente causa spesso effetti stroboscopici sul video. La luce diffusa è preferibile a quella diretta, perché quest'ultima spesso è troppo aspra per gli occhi. Una piccola lampada da tavolo con copertura traslucida è spesso tutto quello che vi serve per illuminare il vostro posto di lavoro senza strafare.

E intanto che parliamo di luce e di stanchezza degli occhi, è anche una buona pratica ergonomica far riposare gli occhi ogni tanto. Di tanto in tanto staccate gli occhi dal monitor e posateli altrove. Finché lavorate al computer gli occhi restano a un fuoco fisso e hanno bisogno di riposare cambiando fuoco su oggetti distanti. Se non avete modo, riposatevi chiudendo gli occhi. Ci sono aziende che danno ai loro operatori un intervallo ogni ora o due per riposare gli occhi e in molti stati degli Stati Uniti questo "intervallo per gli occhi" è obbligatorio per legge, il che può darvi un'idea di quanto importante questo intervallo possa essere.



**QUESTO  
MESE IN  
EDICOLA**

**CHI CAPISCE**

**DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE  
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.**

**NON PERDETEVELE!!!**

**E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 20 - in edicola il 12 marzo**





# IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64  
N. 11 - in edicola il 2 marzo



PER IL VIC 20 E IL CBM 64  
N. 21 - in edicola il 12 marzo

# SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 16 - in edicola il 2 marzo



# THE MUSIC STUDIO: UN PO' DI MUSICA AL 64

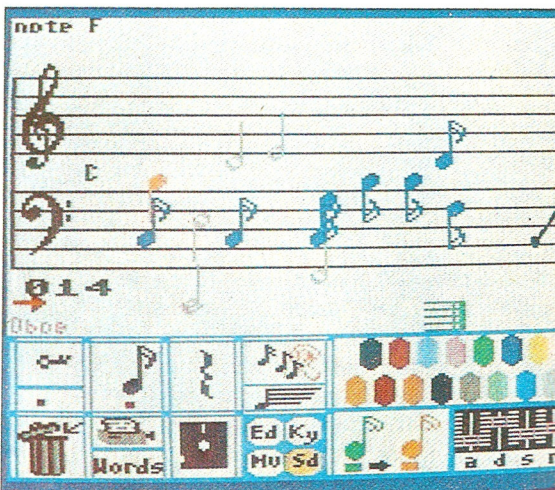
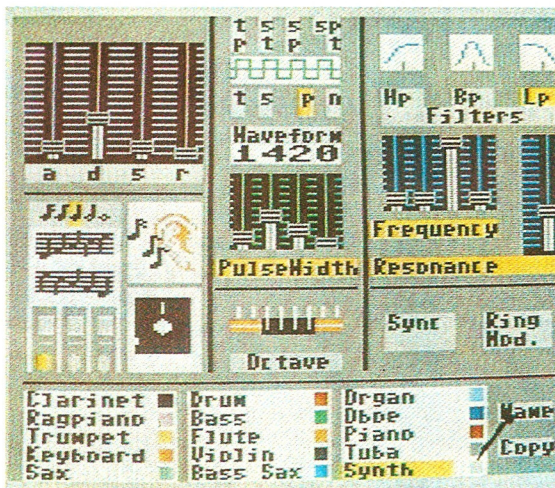
Come in *Magic desk* della Commodore, anche in *The music studio* la selezione delle opzioni si effettua tramite icone e joystick. Per l'ascolto, basta portare l'indicatore dello schermo sull'icona dell'orecchio e premere il bottone. Stanchi di un dato brano? Portate l'indicatore sull'icona del bidone della spazzatura e della vostra composizione non resterà neppure il ricordo.

Il *Music studio* è composto di due parti, il Paintbox e il Trattamento Musica. Fatevi le ossa col modo Paintbox, poi passate alle più estese funzioni del Trattamento Musica: è un modo facile di avvicinarsi al programma, e alla musica in generale.

Lo schermo principale del Trattamento Musica contiene un doppio pentagramma e delle icone per il posizionamento delle note (però le 32esime dovevano essere in vacanza quando hanno scritto il programma!), le accidentali (bemolle, minori e maggiori), le pause e i mezzi per creare delle legature triple o per aumentare di metà il valore di ogni nota.

C'è anche una fantastica opzione "parole" per aggiungere o modificare i testi, e un'icona "stampa" per la creazione degli spartiti. E poi c'è l'immane File 13 (il bidone della spazzatura) per quegli incidenti che possono capitare a tutti.

Premendo il pulsante di fuoco mentre l'indicatore è sul simbolo ADSR (attack/sustain/decay/release), si passa al mondo della creazione e della manipolazione delle onde. Da qui, si può avere accesso agli effetti preprogrammati o, meglio ancora, creare







degli effetti originali. Date loro un nome, poi assegnate loro un colore della tavolozza che li identifichi. Questo è molto utile anche quando si vogliono cambiare le voci strumentali preprogrammate.

I compositori possono variare le frequenze, predisporre individualmente i filtri (tre) e scegliere tra le funzioni di modulazione sync e ring... oppure scrivere per un massimo di tre strumenti contemporaneamente. I Beethoven in erba possono suonare ripetutamente le scale variando i parametri prescelti, cambiare ottave, regolare le ampiezze d'onda o indirizzare ciascuna delle funzioni ADSR. Gran parte di queste funzioni si modificano usando dei cursori orizzontali o verticali, come negli apparecchi stereo.

Portando l'indicatore sul bordo inferiore dello schermo e premendo il pulsante di fuoco si torna allo schermo precedente, e da qui si può avere accesso alla funzione trattamento, grazie alla quale si possono inserire, cancellare, copiare o spostare le colonne. Si possono spostare o copiare anche interi blocchi.

Usando la funzione chiave si cambiano le chiavi, si altera il valore di tutte le note già

posizionate e si traspone l'intera composizione in un'altra chiave.

Il modo musica regola la velocità d'esecuzione (anche qui ci sono dei cursori al posto della normale notazione), va all'inizio o alla fine di una composizione o scrolla attraverso la musica a cinque colonne per volta. È qui inoltre che si fanno le legature delle note, che si regola il volume del playback e che si inseriscono le ripetizioni e le misure.

Avuto accesso a Sound, si scelgono gli strumenti attivi, si cambia la scatola degli strumenti (è come cambiar colore in una scatola di matite) o si indirizzano le funzioni di envelope dell'ADSR. Tra gli strumenti preprogrammati ci sono clarinetto, piano ragtime, tromba, sax, sax basso, flauto, batteria e violino.

*The music studio* è un programma semplice ma potente, e dopo esservene impraticati sarete sorpresi dalle sottigliezze e dalle sfumature che vi consentirà di ottenere... ma soprattutto non c'è bisogno di essere musicisti professionisti per divertirsi. Raccomandato a chiunque voglia scoprire le possibilità nascoste del chip SID.



# 007

## BERSAGLIO MOBILE



Ci sono voluti incontri a notte fonda, oscuri passaggi di denaro, incontri clandestini, segreti a non finire... ma alla fine la Domark è riuscita a fare il colpo grosso: Bond ha avuto la licenza di divertire nel nuovo gioco tratto dal film *Bersaglio mobile*.

Bisogna dire che la Domark non ha certo tirato al risparmio: tre grosse porzioni del film originale sono state trasformate in altrettanti giochi, autonomi ma collegati. Inoltre ci sono i titoli, che ricalcano quelli del film, e poi un finale per i pochi che riusciranno ad arrivarci (o a barare!).

Ciascuno dei giochi carica individualmente, ma non appena lo si completa si riceve una parola d'ordine che permette di passare al gioco successivo. Il primo gioco è ambientato a Parigi, e si scorrazza per i boulevard all'inseguimento dell'avversaria, May Day, che poi si paracaduterà dalla torre Eiffel. Dei tre giochi, questo è certamente il più luffio, e la sua cattiva programmazione gli toglie ogni pretesa di tensione. L'auto è patetica, e controllarla è praticamente impossibile: non vi illudete di fare le inversioni col freno a mano, come promette la pubblicità. Il gioco stesso è pieno di difetti che alla lunga lo rendono insopportabile. Che poi Bond ogni tanto vada a sbattere nei muri è comprensibile, ma vorremmo che ogni tanto potesse anche tirarsene fuori.

L'inizio non è promettente, ma poi le cose migliorano. Il gioco ambientato nel municipio ricalca fedelmente il film, e chi lo vedrà prima di giocare troverà più facile salvare Stacy, la nuova bionda di Bond. La programmazione resta piuttosto rozza, ma il gioco è appassionante.

Il terzo gioco è ambientato in una miniera d'argento, e Bond deve disinnescare una bomba postavi dal malvagio Max Zorin: è



certamente il gioco più fantasioso e originale dei tre, e Bond è costretto a correre, saltare, arrampicarsi e fare giravolte per trovare May Day e impedire l'esplosione. Anche qui però i difetti sono clamorosi: Bond può finire imprigionato nella roccia e a un certo punto rimane letteralmente senza piedi — per non parlare di un certo ascensore segreto che vi porta direttamente nel cuore del programma! Non che si tratti di un brutto gioco: anzi, è appassionante... ma

se solo avessero curato un po' di più la programmazione!

Pur essendo tutti basati sul film di Bond, questi tre giochi se ne discostano non poco. I film di Bond sono fatti soprattutto di classe e di effetti speciali — proprio ciò che manca a questi tre giochi! Ad ogni modo, riuscirete comunque a divertirvi, e poi tre giochi su una sola cassetta sono pur sempre un buon affare!

cr. bar.

# FACCIAMO LE PULCI A BOND

Sarà antipatico dirlo, ma questo gioco avrebbero dovuto intitolarlo non *Bersaglio mobile*, ma *Prendi i soldi e scappa*. Dei tre giochi che ci sono sulla cassetta, due sono tra i più difettosi che siano mai apparsi sul mercato. Mi rendo conto che la Domark aveva una fretta indiatolata di pubblicare i programmi, ma può darsi che pubblicarli in questo stato le costi di più che se avesse atteso un mese o due per correggere gli errori.

Una delle cose migliori è il programma introduttivo, in cui un Bond ben animato (anche se un po' smagrito) vi spara addosso. Il sangue cola sullo schermo, l'otturatore scrolla avanti e indietro cancellando Bond. Tutto ciò viene realizzato grazie a cinque routine veloci e complesse. Per prima cosa si stampa sullo schermo un otturatore invisibile, che poi viene lentamente colorato. Non è una cosa semplice come sembra, poiché lo schermo è già stampato da cima a fondo, e la cosa sarebbe riuscita anche con lo LDIR. L'otturatore poi si sposta sulla sinistra dello schermo mentre Bond entra in scena. Questo viene fatto scollando un enorme sprite grosso quasi una volta e mezza lo schermo (che è largo quarantasette caratteri) a mezzo carattere per volta, e poi sovrastampando su di esso uno sprite più piccolo con Bond.

Purtroppo i programmatori si sono dedicati troppo al frontespizio e troppo poco al con-

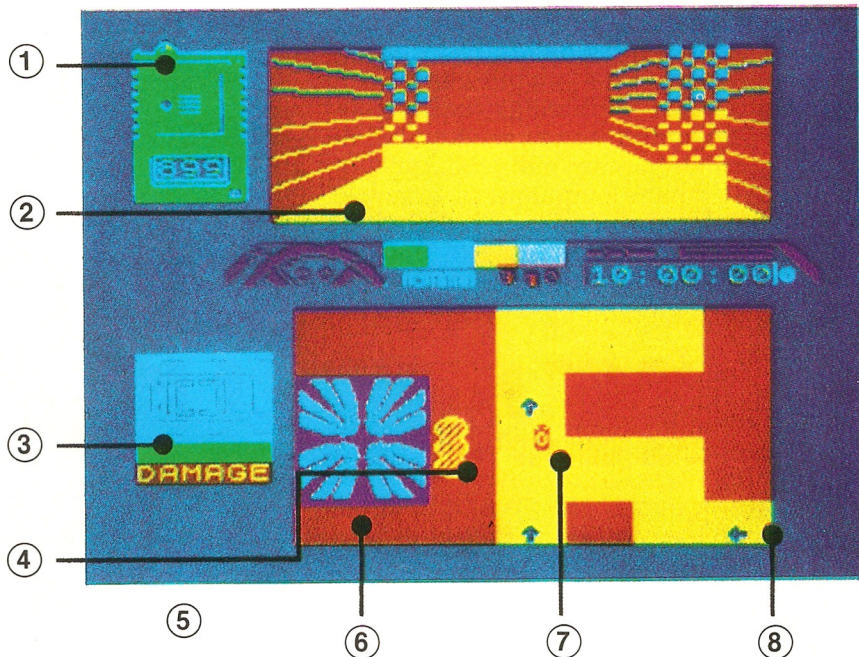
tenuto. Prendiamo ad esempio il primo gioco. L'auto ha sempre la stessa velocità, sia che vada avanti sia che vada in retromarcia, e poi ha il vizio di infilarsi nei muri — dai quali però non riesce più a uscire. Se finite questo gioco (io non ci sono riuscito), vi viene data una parola in codice da immettere quando si comincia il secondo gioco. Per chi come me ha incontrato delle difficoltà, il codice è QRS21. Non ho trovato difetti nel gioco successivo, quello del municipio. Qui Bond viene messo sullo schermo manco fosse Wally e i suoi compagni in *Life of Wally*, ma di fronte agli altri problemi questo dettaglio impallidisce. Alla fine si ottiene il codice per il terzo gioco, codice che contiene delle informazioni relative agli oggetti utili di cui si dispone e al tempo totalizzato. Non sono riuscito a finire neanche questo gioco, ma ho scoperto che con QQQQQ si ottiene il tempo maggiore e il contatore geiger funziona nel gioco seguente.

Il terzo programma, ambientato in una miniera, dovrebbe essere intitolato *Vita da saltimbanco*, dato che è infarcito di corse, salti, giravolte a capitomboli. Anche questo programma contiene dei grossi difetti. Per esempio, se il tempo si esaurisce e si muore, l'orologio non viene riportato a zero... ma come vedremo in seguito sono riuscito a correggere questo errore.

Difetti a parte, dei tre giochi questo è quello



Più tardi, a Parigi... Bond corre a perdifiato per raggiungere la cima della torre Eiffel. Le sue pallottole colpiscono le strutture di ferro, mancando di poco l'assassina del suo informatore. Si avvicina. L'assassina è a portata di mano... e poi si butta. Bond cerca invano di afferrarla al volo, e solo allora vede il paracadute che si apre. Ormai non gli resta altro da fare che correre da basso e darle la caccia a bordo di un taxi...



1 - Attenzione al bip bip del segnalatore: è il vostro unico mezzo per capire dove si dirige May Day quando la perdete di vista. Tenete d'occhio anche la sua altitudine, ma non fatevi prendere dal panico se scende così lentamente... in questo gioco la forza di gravità è molto relativa!

2 - Benvenuti a Parigi. Questo è il panorama di cui godete dal parabrezza. Come sarebbe a dire, sembra più un labirinto tridimensiona-

le che la capitale colta ed elegante che avete visitato durante le vacanze?

3 - Attenti ai danni che subisce l'auto: d'accordo, non è vostra, però non riuscirete mai a prendere May Day a bordo di un relitto!

4 - La prima volta, non aspettatevi di precedere May Day a terra: il vento può cambiare e deviarla all'ultimo minuto. Di certo, il fatto che l'auto sia incontrollabile non vi è di molto aiuto.

5 - Attenzione al difetto più

clamoroso del gioco: quando la vostra auto va a finire dentro un muro, sembra che le venga un colpo!

6 - Questa veduta aerea di Parigi mostra tutte le strade attorno alla torre che portano verso i possibili punti di atterraggio di May Day. Se riuscite ad incontrarla ad uno di essi, vi verrà dato un codice che vi servirà per le due missioni seguenti.

7 - Ecco il taxi di cui vi siete impossessati. Nel film finisce spaccato a metà, ma

sarà sempre più facile da guidare di questo! Si può controllare soltanto la velocità, e non la direzione, quindi si finisce inevitabilmente col rimbalzare sui muri come una pallina impazzita.

8 - Se vi infilate nei sensi unici dalla parte sbagliata potete attendervi una visitina della gendarmeria - però non vi impressionate, perché non sono più cattivi dell'ispettore Clouseau! E poi, potete sempre travolgerli a tutta birra!

tecnicamente più curato. La routine che scrolla lo schermo circolarmente è certo la più interessante. Parecchi di voi avranno visto dei giochi in cui il personaggio centrale appare sfuocato durante lo scrolling dello schermo. Ciò accade perché prima il personaggio viene cancellato, poi lo schermo viene scollato e infine il personaggio viene rimesso a posto: ciò significa che il personaggio scompare per pochi decimi di secondo, il che basta a farlo apparire malamente fuori fuoco.

In questo gioco però c'è una intelligente routine per lo scrolling dello schermo: si scrolla una riga di pixel per volta, finché giunge alla posizione del personaggio di Bond. Viene poi scollata a ritroso quella piccola porzione della riga su cui si trova

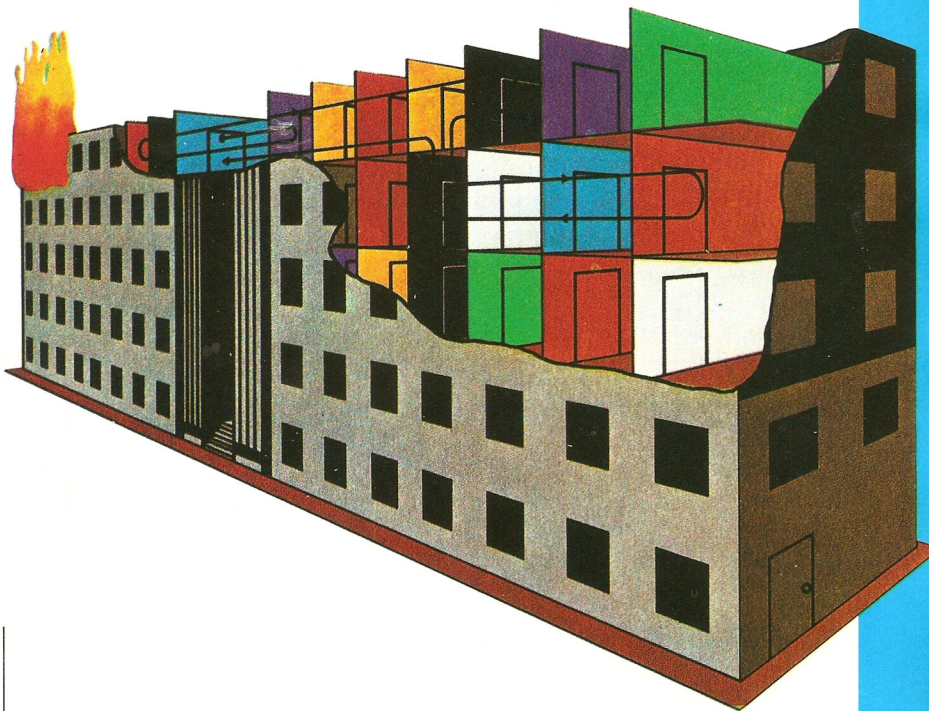
il personaggio, in modo che egli è sempre nel mezzo e non appare mai fuori fuoco. Questo processo prosegue fino al fondo del personaggio, dove scrolla normalmente lo schermo sotto i suoi piedi. In questo modo, gli spostamenti di Bond sono talmente minimi da essere impercettibili.

Nell'ultimo gioco, POKE 30010,0 vi consente di provare tutti i codici che volete invece di NEWare dopo tre tentativi sbagliati, se volete sbizzarrirvi. Se volete eliminare l'errore di cui sopra, fondete il Basic secondo la migliore tradizione degli hacker e aggiungete questi comandi alla riga 30 prima del comando RANDOMIZE USR:

POKE 28032, 255: POKE 28087, 8: POKE 29243, 8: POKE 30543, 8



Nel frattempo, mercoledì al municipio di San Francisco... Intrappolati nell'ascensore, Bond e Stacy sentono l'odore della benzina. Un boato e una vampata di calore: le fiamme si riversano come un uragano incandescente nel pozzo dell'ascensore, che si trasforma in un forno a microonde. Imperturbabile, Bond sguscia fuori dalla botola sul tetto: deve salvare Stacy prima che il cavo si spezzi e l'ascensore precipiti... Ecco alcuni degli oggetti che troverete nello spaccato del municipio. Ce ne sono parecchi altri, ma quelli li scoprirete da soli.



1 - La pistola è forse il vostro attrezzo più essenziale, poiché vi permette di aprire tutte le porte chiuse... a patto che abbiate le pallottole.

2 - Senza pallottole la vostra pistola non serve a un fico secco, ma per fortuna ce n'è una quantità notevole disseminata per l'edificio. Dato però che dovete usarle due alla volta, non sprecatele.

3 - Presto saprete distinguere tra le chiavi delle porte e quelle degli armadi... è una questione di colore. Le chiavi come questa aprono solo gli archivi, in modo che possiate frugare.

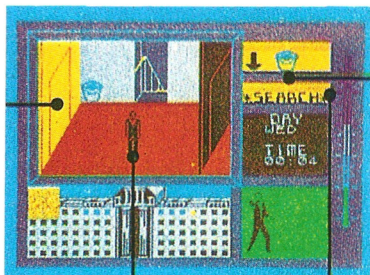
4 - Nell'edificio troverete parecchie chiavi il cui colore è uguale a quello delle porte che aprono.

5 - Anche i lasciapassare colorati aprono le porte, ma non li si può usare per più di una porta. Per fortuna una porta, una volta aperta, rimane aperta.

6 - Ecco l'estintore che vi servirà a calarvi nel pozzo dell'ascensore per salvare Stacy: è pesante, quindi dovrete forse buttar giù qualcosa d'altro prima di poterlo sollevare.

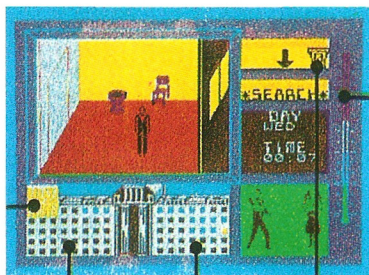
7 - Ci sono secchi antincendio su tutti i pianerottoli... forse li troverete utili.

8 - Questo nastro potrebbe esservi utile: dopotutto, gli uffici sono pieni di computer. Se solo si riuscisse a capire qual'è la sua esatta funzione...!



A

A - in senso antiorario  
Scoprirete che parecchie porte del municipio sono chiuse a chiave. Se avete trovato la chiave o il lasciapassare colorato siete a posto, se no dovrete aprirvi la strada sparando: ci vogliono due colpi, e le pallottole non sono molte.  
Bond è tornato, è in abiti completamente diversi da quelli che indossò nella miniera per il gioco finale. Qui sembra un pochino a disagio, ma c'è un tocco di classe: quando fa caldo si asciuga la fronte.  
Quando perquisite un locale, non aspettatevi di trovare tutto e subito: a volte anzi dovrete fare a pezzi i mobi-



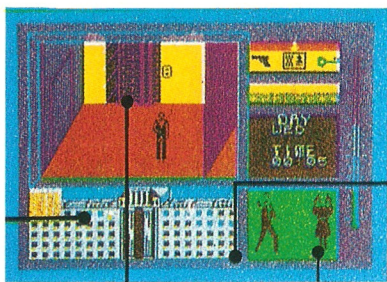
B

li prima di scoprire qualcosa. Attenzione a queste due finestre. La prima vi mostra cosa c'è in un locale e cosa vi state portando appresso. La seconda vi permette di scegliere una condotta adeguata.

B - in senso antiorario  
Il fuoco divampa subito, quindi è meglio perquisire al più presto possibile i locali di sinistra, poiché ben presto scotteranno. Attenti se entrate in un locale immediatamente vicino all'incendio: le fiamme possono raggiungervi e incenerirvi.

Il vostro solo mezzo per spistarvi da un piano all'altro sono le scale da entrambe le parti dell'edificio. Spesso val la pena di scendere di corsa per un paio di piani per andare a prendere le pallottole che vi servono e poi risalire di volata.  
Ci sono dei secchi antincendio su tutti i pianerottoli. Se volete, provate a versare acqua sulle fiamme: noi ci abbiamo provato, ed è stato inutile.  
Tenete d'occhio il termometro: quando lampeggia vuol dire che siete spacciati e che finirete arrosto. Più vi avvicinate alle fiamme, più lente diventano le vostre azioni.





©

C - in senso antiorario  
Seguite il vostro percorso osservando le finestre del municipio: c'è un quadratino giallo sul luogo in cui vi trovate, e le stanze in cui siete già stati sono colorate di blu.

Stacy è intrappolata nel pozzo dell'ascensore, e per tirarla fuori vi servirà l'estintore, come nel film. Seguite il percorso che abbiamo tracciato per voi sullo spaccato del municipio. Non appena è in salvo, la

sua immagine appare accanto a quella di Bond: però più che Tanya Roberts sembra Olivia! Ditele cosa fare usando i comandi STAY e FOLLOW della finestra: vi ha già messo in un bel guaio!

Salvare Stacy non è stato difficile, ma mettervi tutti e due in salvo è un problema! Dovete trovare un codice completo per aprire la porta di sicurezza sulla destra del pianterreno.

Una miniera d'argento sopra la faglia di Sant'Andrea... Zorin ha predisposto il detonatore: tra cinquanta minuti l'esplosione nucleare devasterà lo stato e distruggerà il cuore di Silicon Valley: per dieci milioni di californiani sarà un'esperienza davvero fuori del comune! Ormai nessuno può sventare il malefico piano... nessuno tranne 007! La sola speranza di Bond è di riuscire a trovare May Day e convincerla che non è altro che uno strumento nelle mani di Zorin. E allora, si salta per aria o ci si salva? Solo Bond lo sa...

1 - Se riuscite a trovarla, May Day vi calerà giù con la carrucola... però sappiate che anche senza di lei potete scendere e risalire con la piccozza.

2 - Disseminati per la miniera troverete i numeri del codice che disinnesca la bomba... però dovete usarli nell'ordine giusto. No, noi non ce l'abbiamo fatta; belle pie che saremmo!

3 - Spaccate tutto: se nella miniera c'è qualche manufatto che vi sbarrà il cammino, fatelo saltare con la dinamite. Assicuratevi però di avere l'accendino, se no vi sarà impossibile farlo.

4 - La piccozza è probabilmente il vostro attrezzo più importante: senza di essa non potrete mai raggiungere le parti più inaccessibili della miniera. Per raggiungere la carrucola, ad esempio, non potete saltare perché il varco è troppo largo: dovrete fare il Tarzan!

5 - Dov'è May Day? L'avete cercata in lungo e in largo, e ancora non l'avete trovata. Noi crediamo di avercela messa tutta, ma per darvi la mappa dell'intera mi-

niera ci vorrebbero tre fascicoli!

6 - Se Bond scivola farà una bella caduta - ma non sarà grave come sembra: cadrà in ginocchio, spompato, imprecherà (ma non riusciamo a capire cosa dice) e poi proseguirà.

7 - Da questa parte raggiungerete direttamente la faglia - non quella di Sant'Andrea, purtroppo, ma quella faglia di incompetenza e approssimazione che si spalanca nel gioco...

8 - A regola, ci vorrebbe una leva per azionare il nastro trasportatore, ma noi non siamo riusciti a trovarla. In ogni caso, con un pò di agilità riuscirete a balzarci sopra.

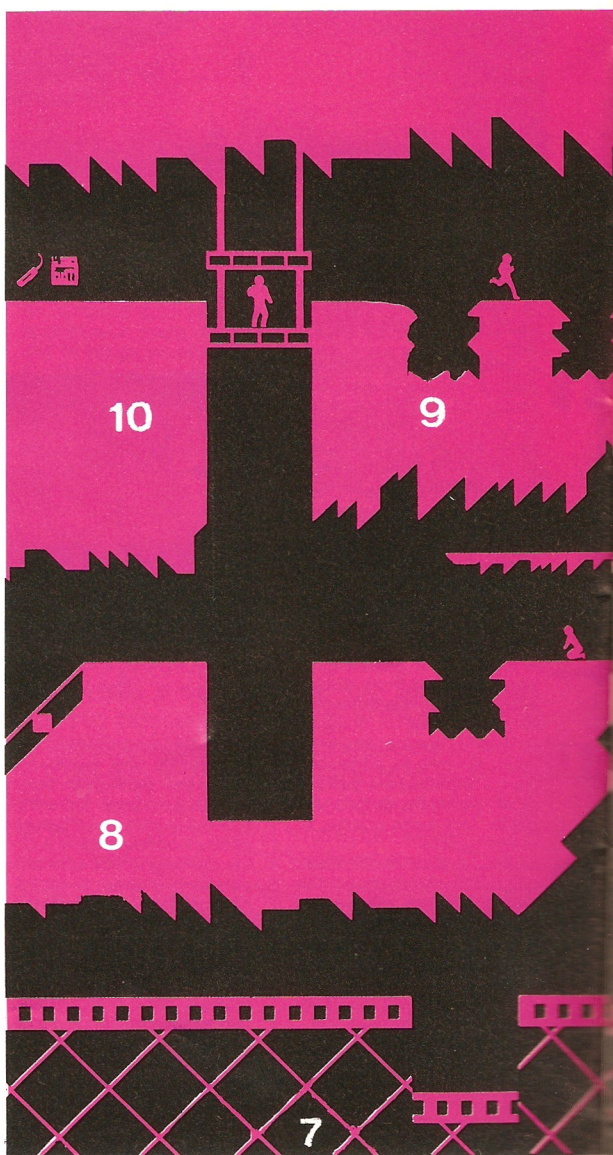
9 - Se conoscete il gioco *Impossible Mission*, sapete già chi è il papà di Bond: vedete per credere!

10 - Ultimo piano: dinamite, piccozze e accendini. Se state presso il pozzo, potete chiamare l'ascensore tramite la finestra... il che è molto comodo se vi occorresse di risalire in tutta fretta in superficie.

a - Dovete di nuovo impraticarvi della finestra, ma se ce l'avete già fatta al municipio questo non dovrebbe essere un problema. Certo che però rallenta il gioco mica male!

b - Questo gioco si svolge in tempo reale... e avete solo cinquanta minuti! Abortire il gioco è possibile: tutti gli oggetti che avete preso tornano al loro posto, però l'orologio resta dov'era... capirai che vantaggio!

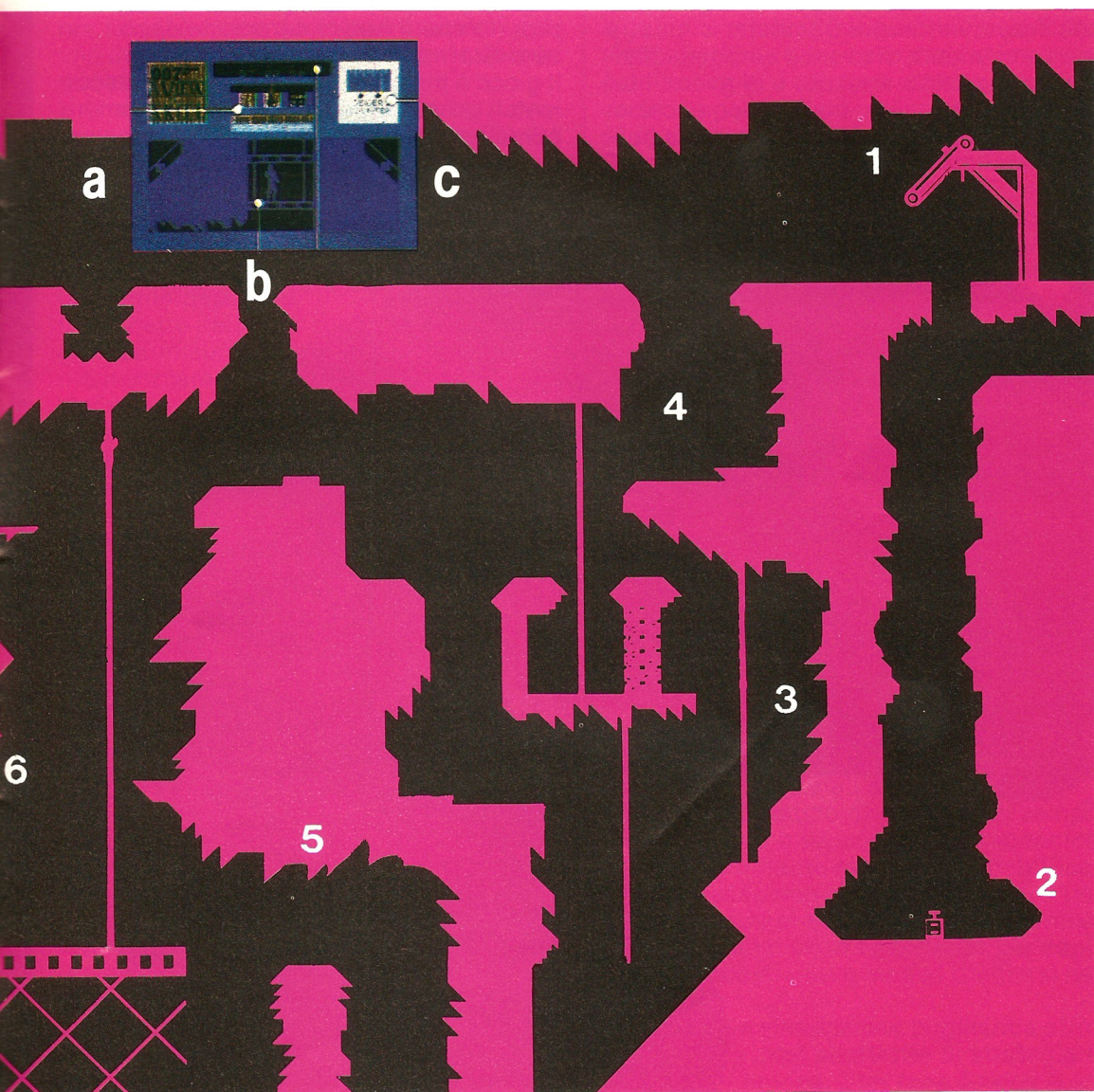
c - Il contatore geiger serve ad individuare la bomba, ma teoricamente funziona soltanto se si ha il codice.





Questo vi rimanderà alla routine di immissione della parola d'ordine, quando o si muore o si abortisce il gioco, e quindi l'azzeramento dell'orologio dipende da cosa digitate come codice lasciapassare. L'ultimo programma si chiama END (almeno una cosa l'hanno azzeccata!). Per accedervi vi occorrerà una parola d'ordine patriottica che ha a che fare con sua altezza reale la regina Elisabetta... vogliamo scommettere che è HRMQE?

**Cristina Barigazzi**





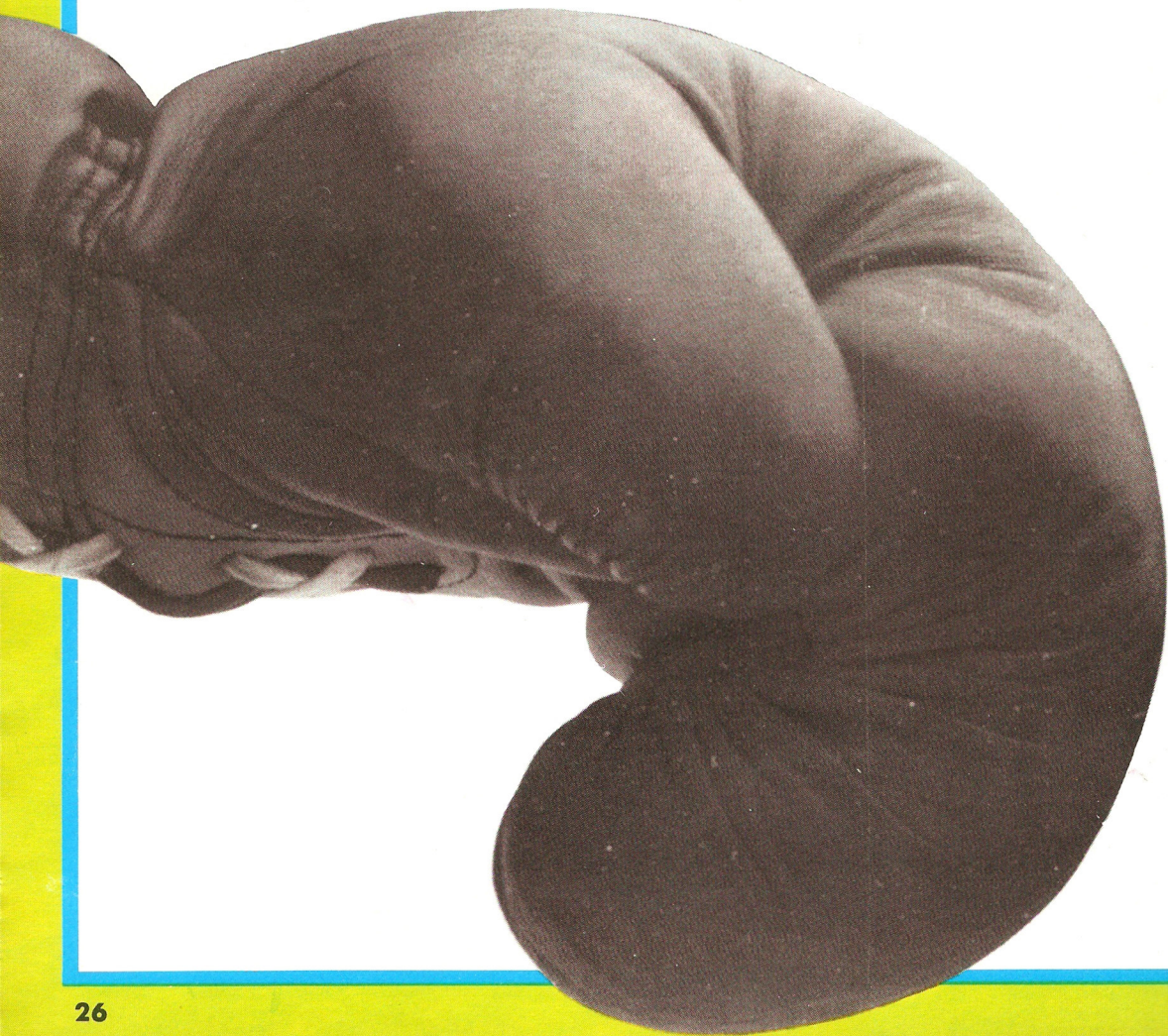
## IL GIOCO DEL MESE

# STAR RANK BOXING

I match più esaltanti oggi si possono vedere non solo in *Rocky*, ma anche sul Commodore, grazie all'opera del programmatore Troy Lyndon. La Gamestar dimostra una volta ancora di avere il coraggio di affrontare un tema abusato e di avere il talento di trasformarlo in un gioco eccezionalmente originale. L'Activision aveva pub-

blicato il primo software pugilistico nel 1980, e in seguito era uscita un'altra mezza dozzina di giochi del genere, ma ora sembra proprio che il nuovo campione debba essere *Star rank boxing*.

Il gioco è innovativo nel senso che ciascun match contribuisce ad indirizzare la carriera complessiva del pugile. Altri giochi in pas-





sato hanno cercato di porre i cazzotti in un contesto più ampio, ma erano tutti a base statistica: il giocatore poteva scegliere il pugile e anche la sua strategia, ma una volta suonata la campana d'inizio non poteva più intervenire.

Prima di incrociare i guantoni, occorre costruire il pugile usando una serie di schermi menu attivati dal joystick. Dopo aver digitato il nome del futuro campione (non più di sedici lettere!), il giocatore ne determina l'aspetto fisico, sceglie una immagine e seleziona uno dei cinque stili di base: ballerino, pugile, misto, picchiatore o mastino. Questa è una decisione cruciale, poiché determinerà il comportamento del pugile durante gli incontri.

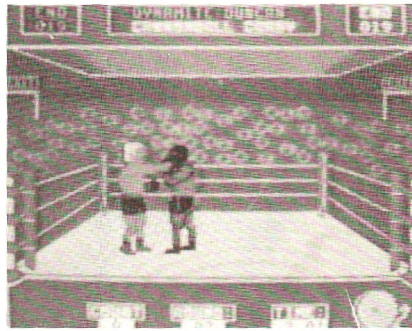
Una volta effettuate queste scelte, il programma genera uno schermo col profilo del pugile: esso contiene dati sui parametri di forza, resistenza e agilità, nonché sul suo morale. Peccato che su questo il giocatore non possa influire direttamente, poiché nessuno ha voglia di seguire la carriera di un pugile depresso.

Il dischetto del gioco contiene fino a 40 pugili "su misura", ma altri se ne possono memorizzare a parte su un dischetto inizializzato.

Sullo schermo della graduatoria, tutti i nuovi pugili iniziano dal fondo, al numero 19, e possono salire soltanto sconfiggendo uno dei due pugili che li precedono in graduatoria.

La strada è lunga per giungere al titolo (detenuto da Boris Nicolenko): il pugile dovrà affrontare avversari dagli stili svariati, dai corpo a corpo violentissimi di Bashin'Bill Snow alla letale velocità di Flash Fenwick. Una volta organizzato l'incontro, il pugile comincia ad allenarsi. Ci sono cinque attività di allenamento, ciascuna delle quali tende a migliorare uno o più fattori. La corsa migliora la resistenza (cioè fa rialzare più in fretta il pugile quando viene atterrato) mentre lo sparring migliora l'energia, cioè la capacità di ripresa tra un round e l'altro.

Finito l'allenamento, si sale sul ring con un avversario guidato dal computer o da un altro giocatore. Lo stadio è ben studiato: i contendenti sono visti di profilo, e il ring è leggermente inclinato verso il giocatore per migliorare la visibilità. La folla applaude quando i due rivali si salutano.



Sullo schermo i pugili sono piuttosto grossi, e quindi è più facile seguirne l'azione. Immobili, le figure sono belle, ma l'animazione è un po' rigida: sarebbe stata più realistica se le spalle e il tronco si fossero mossi di più.

Dato che è il computer a controllare il gioco di gambe, il giocatore può concentrarsi sui pugni e la parete. Grazie al controllo del joystick, il giocatore può portare una varietà di colpi o proteggersi la testa e il corpo dall'attacco. Se un pugno arriva a destinazione si sente un tonfo, ma se si manca il colpo si sente solo un sibilo.

Ogni round occupa tre minuti di gioco, pari a circa un minuto in tempo reale. Dopo ogni round, c'è un aggiornamento sulle condizioni dei due pugili, sulle reazioni del pubblico e sui punteggi dati dai cartellini dei giudici.

Il match ha fine quando un pugile mette KO l'avversario, si aggiudica un KO tecnico atterrandolo per tre volte nello stesso round oppure viene dichiarato vincitore dopo l'ultimo round. Su uno schermo appaiono il risultato e anche le borse guadagnate sia dal vincitore che dallo sconfitto. Tutti i risultati vengono poi memorizzati su dischetto, così che la carriera di un pugile procede da un incontro all'altro.

Il gioco automatico di gambe è al tempo stesso un pro e un contro: la meccanica del combattimento ne è molto semplificata, ma spesso non c'è modo di trarsi d'impaccio quando si è sul punto di essere messi KO: basta un po' d'esperienza per capire che in questi casi è meglio rifugiarsi nei clinch.

Nessun'altra simulazione pugilistica offre una miscela così allettante di strategia e di azione fulminea. *Star rank boxing* è un gioco che appassiona subito.



N. 1 - Anno I

# WAR GAMES

8  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



**SIMULAZIONI, STRATEGIE,  
COMBATTIMENTI TERRESTRI,  
AEREI, NAVALI**

**DA QUESTO MESE  
IN EDICOLA  
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**



# SHOP MARKET

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiare programmi o hardware gratis o a pagamento. Top Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo software x CBM 64 a prezzi contenuti, novità assolute tipo: Zorro, Rambo, Robin Hood, Goonies, Yie Ar Kung Fu, Karatè, Champ, Wargames (Coloco), Kung Fu Master, Never Ending Story, Diskmaker 3.3, e tantissimi altri! Maurizio Porzionato - via Avogadro, 22 - Quaregna (UC) 13010 - tel. 015-94751

● Vendo fantastico!! Vendo per C 64 una cassetta con 50 video-game, tra cui l'Isola Delle Meraviglie, Ghostbuster a sole L. 20.000, o, ogni game a L. 1.000. Rignanese Matteo - via Miramare, n. 14 - Manfredonia (FG) - Tel. 0884/27129.

● Vendo commodore 64 + registratore C2N originale + jostick + 520 giochi tra cui le utility più importanti come: matematica, tema, copy 190, e i giochi più famosi come: Mission Impossibile (Parlante!), Ghosbusters! (parlante), Henry's House, Tapper, Hipeb Olympic, Hiper Sports, Summer Game. Decathlon, Pitteall I e II, Shamus I e II. Il tutto a L. 1.000.000 trattabilissimi. Karate - Pouch Off (pugilato). Egidio - via Mannarini, 50 - Taranto - Tel. 414296.

● Vendo ultime novità su nastro come: Rambo-Xinter Games Commando - Skool Daze Beach Head II - a Viento a Kill Sabreuxurf - Tour de France - Hacker - Franck Bruno Box (versione competa) De Rocky Orror - Monty On Bun - Booty Exploding Fist Karatè - Hyper Sport - GhettoBcaster - Spyussy II Franckie Goesto Ollixed - Stop the Express - American Road Race. Nolè Domenico - via Appia, N. 21/F - Potenza - Tel. 37265.

● Vendo una cassetta contenente ben 31 programmi tra cui Koala Painter II, solo Flight, Turbo Tape 1° e 2°, 2 sintetizzatori sonori, 7, Programmi Gestionali eccetera, il tutto a lire 20.000 scrivere a: Giacomelli Omar - via Nazionale, 19 - 34042 Calalzo (BL).

● Cerco su cassetta x CBM 64: G1-Joc I e II, Winter Games, Summer Games III. Beach Heard II, The Way of Exploping First II, Mario Bross II, Rambo. Telefonatemi al più presto (ore pasti). Badii Roberto - via R. Bonchi, 34 - Roma - tel. 735149.

● Vendo per commodore 64 giochi e prezzi stracciati tra cui (Beach Head I, Pit Stop I e II, Summer Games I e II, The Rocky, Horra Show, Bruce Lee, Impossible Mission e tanti altri. Cristiano Stasi - via Smaldone, 21 - Foggia - Tel. 0881/86088.

● Vendo-scambio, giochi per G 64 fra cui: Kung Fu, Spy Vs Spy 1 e 2, Summergames, Winter Games, Pit Stop 2, Rocketball, disponibili su disco Hes Games, e copiatori come Double Image. Ordinanze non inferiore ai 10 giochi il prezzo è di L. 1000 cad. telefonare ore pasti. Alex e Nicola - via De Gasperi, 126 - Rezzato (BRESCIA) - tel. 030/2791712-2793048.

● Compro (il ricavo andrà in beneficenza). Vendo cassette con 50 videogiochi turbizzati, selezionati fra quelli con una grafica eccezionali, il tutto al modicissimo prezzo di L. 25.000. Gregorio e Salvatore - via Cola di Rienzo, 35 - 96010 Melilli (SR) - tel. 0931-951808

● Vendo giochi per CBM 64: Impossibile Mission, Tennis, Ningia, Pit Stop II, Pitstopi, Donkey Kong, Super Pipeline, Raid Over, Moscow, Falcon Patrol 1° e 2°, Gyross, Aztek, Sorceri, Bruce Lee, e tanti altri. Fantastico vero? Telefonatemi. Lagala Michele - via S. Martino 12/1 - Genova tel. 010/364019.

● Vendo i miglior Game del 64 (prezzi irrisori!) sia su disco che nastro ne possiedo circa 1500. Fra cui le ultime novità. Voi Inter-Games, Pouchout, Exploding Fist (con voce), Tour De France, Castle of Terror II, Space Taxi II, Silent Service (simulazione sottomarino), Boxeactiv. E inoltre Rambo e Draguns Lair. Vendita esclusiva solo per la città di Livorno. Tel. 503626 Simon (ore cena).

Simon - Livorno - tel. 503626.

● Vendo per C64 sprotettore universale ed efficace nel 95% dei casi a lire 25.000. Su disco o nastro. Massima serietà. Giuseppe Binati - via Oretto, 332. Palermo - tel. 091/444664.

● Cerco programmi CBM64 tipo: Raid Over Moscow, Karate, e sintetizzatore vocale (tutti su cassetta). Vendo inoltre giochi su cassetta per una

gamma di circa 500 giochi a L. 1500 cad. tipo: pitfall II, Ghost Buster, Zaxxon, Pengo, Toy Bizarre, Centipiede, Suicide Strike.

Marco Ricci - via Uruguay 30/2 - Milano - tel. 02/3083176.

● Vendo giochi per CBM 64 in cassetta, fantastici, tra cui: Buck-Rogers, Bagdad, Pit-Stop, Hamburger, Popeye, Wizard-Of-Wor, e tanti altri a L. 1.000 cd. Gerardo Zardi - via Molino Nuovo, 5 - Avegno (GE) - Tel. 79150

● Vendo eccezionale, vendo per C-64 i migliori giochi giochi e le migliori utility: Summer Games I - II, G.I. - Goe, Karate, Champ, Flight Simulator II, Oxford Pascal, Digitizer-Music, Super Base 64 e tantissimi altri. Scrivete (super prezzi!). Bianchi Cristiano - via Trivio - n. 2 - Ceruaro (FR) 03044.

● Compro programmi per atari 130 x E. Mauro Saiglia - via Mannu, 3 - Portotorres - Tel. 0781/83167 - 079/510185.

● Vendo e/o scambio software per CBM 64, sia su disco che cassetta. Posseggo circa 300 titoli. Tra i quali "Scara-beusw - Enigma Force - Who Darer Wins 1 e 2 e molte altre novità. Raffaele Del Sordo - via Udine, 20 - Montemurlo (FI) - Tel. 790130.

● Vendo il Gobbo - Atzeki - Billardo 3D - Shamus - Jungle Hunt - Qix - Forbident Forest - Bici - Re 'Artù', Sammy Lightfoot - Il Ladro - Il Meccanico - Moon Buggy - Ski - Zaxxon - Frogger 3D - Basket NBA - Football Nel - Pitfall II ed altri 150 circa (500 l'uno + cassetta inclusa). Beretta Alessandro - via A. Moro, 6 - Concorezzo (MI) - Tel. 039/648743

● Vendo Speltrum Plus 48K + registratore + interfac. 2 + Jorstickt 5 numeri videobasic + cassette C90-C60-C30 (Calcio, Knight, Alien 8, ecc.) + molte riviste + listati + 3 libri + 2 manuali + 2 raccoglitori + altro con imballo L. 550.000 (+ spese) o scambio con CBM 64.

Daniela Ferretti - via M. Vettore, 23 - Ancona - tel. 071-42609.

● Vendo incredibile per Commodore 64. Direttamente dagli U.S.A. Dragon's Lair, Rambo, Commando, Frankie questo Hollywood, Frank Bruno's boxing, 007 ed altri centinaia di giochi.



# SHOP MARKET

Paolucci Alberto - via Cristoforo Colombo, 435 - Civitanova Marche (mc) - tel. 0733/70707.

● Scambio, programmi x C 64 inviati mi la vs. lista ultime novità prezzi bassi e annuncio sempre valido.

Franco - via Riviera Berica, 580 - Vicenza - tel. 0444/533509.

● Vendo cassetta a L. 10.000 con Winter Games e Summer Games II; cassetta di Erotic Games e simulatori di volo a L. 7.000; cassetta con giochi di società e giochi di tandem televisivo a L. 10.000, cassetta completa della serie Puamarama, Automania, Wally Family Dimmy-Pun aw L. 15.000 posseggo altri favolosi giochi come Exploding Fist Parlatto. A vostra scelta scrivete mi (posiedo oltre 1.000 giochi).

Maiello Alfonso - via S. Tecla 5/A - Maiori (SA).

● Vendo solo in Milano ultime novità su disco (Rambo, Kung Fu, Master, Transformers ecc) e casella (Speed King Five a Side, Ruperb Toy patry, Zenji ecc.) a prezzi bassi: Telefonare dopo le 20.00 per lista programmi.

Marco Enst - via Della Pergola, 12 - 20159

Milano - ● Tel. 6880249.

● Vendo per CBM 64 - Punch Out, Boxe Alti Vision Summer Game II, Pit Fall III, Frankie Goes To Holliwood Soppe III, Basket, One On One, Impossible Mission, Beach Head, Football Manager, F 15 Strike Eagle.

Angelo Perniola - viale Virgilio 20, Taranto - Tel. 099/29019.

● Vendo giochi per C 64 tra cui i recentissimi "Beach - Heao II, Shadowfire, Spiderman, Karateka, Winter Games The Hobbit e Zour de France". Una vasta lista di giochi per disco e cassetta. Prezzi da contrattare.

Fabio Castelnuovo - via Q. Sella, n. 5 - Agropoli (SA) 84043 - Tel. 0974/824481.

● Vendo giochi per C 64 a L. 500 w. tra i tanti: Pole Position, Mundial Soccer, Strippoker I, Ghostbusters ecc., sono disponibili anche utility. Inoltre vendo interfacce per commodore a L. 20.000 cad., duplicano al 100% protetti e non ed inoltre vendo reset a L. 2.000.

Mario Antonacci - viale Ofanto, 185 - Foggia - tel. 0881-32756.

● Vendo giochi di qualsiasi tipo come Summer Game I - II, Winter Game, Bru-

ce Lee, e altri 300. Telefonare dopo le 15.00

Mori Riccardo - Str. Canneto, 2 - Colle Umberto II (PG) - Tel. 075/690497.

● Vendo fantastico programma per 64 che permette di passare anche giochi a più file tipo GI GIOE da disco su cassetta. Possiedo anche programmi che passano tutto da cassetta su disco e vendo interfacce per 2 registratori commodore; telefonare esclusivamente il venerdì, sabato e domenica.

Umberto Rizzuto - via Cesare Milone, 14 - C.A.P. 72021 - Francavilla F. (Br) - Tel. 0831/942353.

● Vendo Commodore 64 in ottime condizioni usato per mezzo anno a non meno di L. 350.000.

Compro: Commodore 128 D con disk drive incorporato a meno di L. 1.300.000. Colonnello Marco - via Dei Ponti (Z.Art.) n. 7 - Spilimbergo (PN) - tel. 2144/0427.

● Vendo videobasic C 64; 20 cassette con circa 140 programmi L. 60.000. Tutti in ottimo stato con garanzia.

Giuseppe Binati - via Oretto, 332 - Palermo - tel. 091/444664.

● Vendo e scambio giochi per Commo-

Tagliando da compilare e spedire in busta  
alla redazione di Top Playgames  
presso Società Edizioni Internazionali  
Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

TOP PLAYGAMES N. 8

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....



dore 64 come: Tour De France, Beach Head II, Summer Games, World Series Baseball etc. a Lit. 2000 cadauno. Richiedere e inviare lista. Vasta scelta P.S. Minimo 5 giochi.

Sassu Mario - via Roma, 80 - 18039 - Ventimiglia (IM) - tel. 0184/355483.

● Vendo Video Games a L. 2.000 l'unc x CBM 64. Richiedete lista ve la manderò gratis alcuni giochi sono: Tutto il calcio Minuto x Minuto, MS. Pacman, Pitstop II, Boxe, Rollerball, Moto Mondiale.

Maximiliano Magritilli - via Pace, 270 - Macerata.

● Vendo/scambio/cerco giochi per CBM 64. Dispongo di: vari tipi di "Boxe"; Summer Games 1 e 2; Pit Stop 1 e 2; Winter Games; Bruce Lee; Speed King; Basket 3 con 3; cerco "Indiana Jones"; "Dragon's Lair" solo su cassetta.

Liperini Massimiliano - via del Partigiano, 11 - Livorno - tel. 0589/811691.

● Vendo fantastici programmi per CBM 64: Pyramorama, Automania, Zaxxon, Gyruus Aztec, James Bond 007, Mario Bros, Burger Time, Don Key Kong, Popeye, Bitfall II, Henry House, Donald, Spy Hunter, Strip Poker 1-2-3-4, Cristol, Hunch Back 1-2, F 104 ect. (oltre 350 titoli tra i più noti). Giochi di simulazione, di automobilismo, di motociclismo, tennis, calcio, basket, baseball, sci nautici, sci, bici, olimpici 1-2. Moltissime utility tra cui: Kawosaki, S.A.M., Simon's, Hoala, Doktor ect. Ogni gioco ed utility cui: Kawosaki, S.A.M., Simon's, Hoala, Doktor ect. Ogni gioco ed utility a lire 800. Sconti su quantità e moltissimi regali, N.B. tutti in turbo.

Andrea - via Molino, n. 34 - Lazzarato (VE) - San Donà di Piave - tel. 0421/320823.

● Vendo Summer Games II - Winter Games.

Cristiano Baldi - via. B. Sestini, 147 - Pistoia - tel. 0573/450466.

● Cerco interfaccia per CBM 64 capace di duplicare qualsiasi programma inoltre cerco a buon prezzo: Rambo II, Beach Head II, Frankie Goes To Holliwood, Pit Stop II, Zorro, Commando. Possibilmente in Lombardia.

Grego Pier Paolo - via De Gasperi, 7 - Veduggio A.L.L. (MI) - tel. 360/317.

● Vendo ultime novità non arrivate dall'America come dicono gli altri ma comprate in negozio. Le ultime novità sono: Frankie Goes Yo Holliwood, Karateka, Rocky Frank Bruno, Wuter Games, Summer Games I II, Indiana Jones, Commando, Bruce Lee, Hyper Sport, Sam Ricer, ed altri. Il prezzo è di L. 5.000 cad., ed inoltre inter facce potenti capaci di duplicare qualsiasi cosa. A L. 50.000. Emanuele Aucello - via Roma, 84 - CAP 71042 - Cerignola (FG) - tel. 0885/29853.

● Vendo più di 500 giochi x CBM 64 e altrettanti x specturm 48. Prezzi stracciati e trattabili. Telefonare ore pasti. Rigolli Umberto - viale Po' 127. Cremona - 36458.



**RITAGLIA LUNGO  
IL BORDO SEGNATO  
IN NERO E PIEGA  
SEGUENDO IL  
TRATTEGGIO INDICATO**

**PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME**