

PLAYGAMES

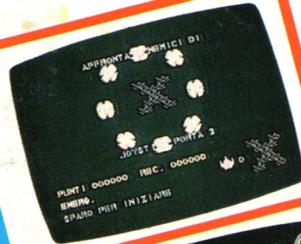
TOP

PER IL CBM 64 e 128

INTERNATIONAL

7
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

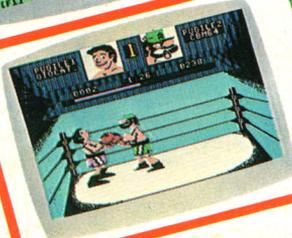
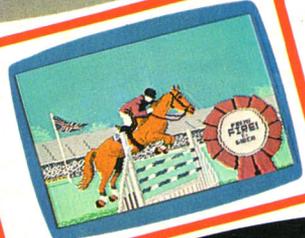
X 4



1 **ARRAKIS**
VIAGGIO 5
NEL TEMPO



2 **GIROSCOPIO**
GRAN PREMIO 6
DELLE NAZIONI



3 **PUGILATO**
ASSALTI 7



UN PO' DI GUERRA

Beh, si ammettiamolo. Siamo fondamentalmente dei guerrafondai. Ha ragione allora Reagan? Oppure ha ragione Gorbaciov? Non sappiamo quale dei due guerrafondai sia il portatore del Verbo, certo è che nel nostro piccolo mondo di computermaniaci siamo irresistibilmente attratti dagli "sparaspara", quei giochi che hanno nella precisione di tiro e nella ferocia il loro punto di forza. Una volta superati ancora vivi la raffica di giochi per il 64, la rivista propone infatti Raid on Bungeling Bay, un "classico" del Fire. Se questo gioco non fosse sufficiente a placare la vostra sete di sangue allora immergetevi nella foga di Beach Head II ma state ben attenti a tenere la testa bassa. Potrebbero spararvi!

IN QUESTO NUMERO

I GIOCHI

		● X	pag. 7
● ARRAKIS	pag. 4	● VIAGGIO NEL TEMPO	pag. 8
● GIROSCOPIO	pag. 5	● GRAN PREMIO DELLE NAZIONI	pag. 9
● PUGILATO	pag. 6	● ASSALTI	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 La classifica mensile del miglior software per il 64.

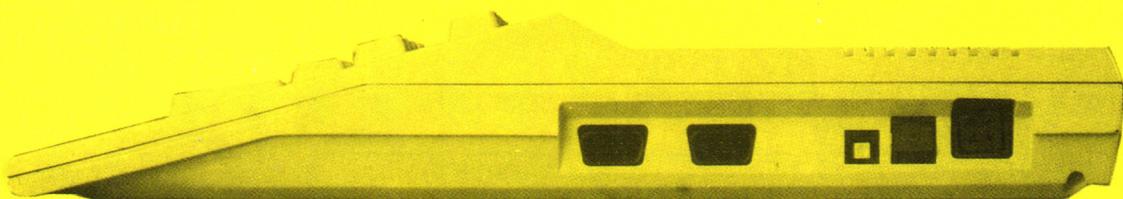
pag. 16 **Raid on Bungeling Bay**, ovvero come riuscire a mantenere in vita un elicottero, delle navi ma soprattutto noi stessi.

pag. 19 **La prova del Fast Load**: quando il 64 ha poco tempo per caricare ogni tipo di gioco o utility.

pag. 12 **Beach Head II**: molti schermi per riuscire a conquistare la testa di ponte nel territorio nemico.

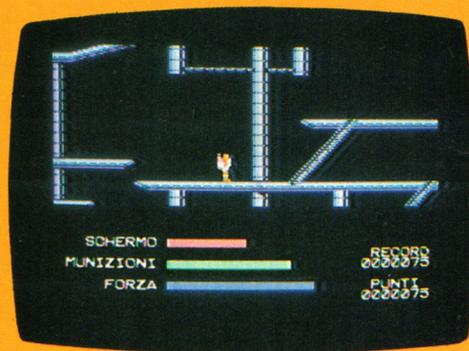
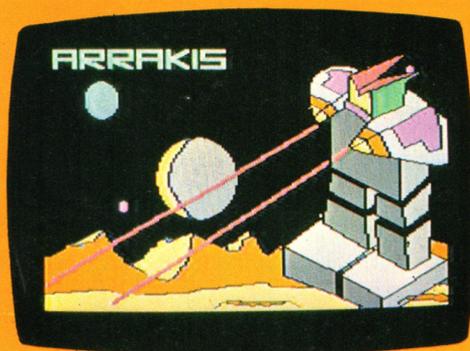
pag. 24 **Il Commodore 128**: la nuova scoperta americana per battere la concorrenza più agguerrita. È supercompatibile con tutto il software del 64. Non è poco.

pag. 28 Il mercato di hardware e software per il 64.



ARRAKIS

Anno 2037: si scatena una guerra sul pianeta Arrakis tra le forze del bene, gli Atreides, e le forze del male, gli Herkonnen. Assumi il ruolo degli eroici Atreides e aiutali a sconfiggere i loro malvagi avversari. Gli Atreides devono lavorare in squadra per respingere l'attacco degli Herkonnen, raccogliere i quattro elementi fondamentali del generatore di energia e trasportarli nel centro di controllo prima che questi vitali cubi vengano rubati dai loro avversari. Gli Atreides devono portare a termine un difficile compito, ma fortunatamente possono volare, sparare con la loro pistola laser, usare un veloce veicolo e rifornirsi di energia e munizioni entrando nei rifugi anti-radiazioni.



JOYSTICK PORTA 2

riga da C a CRSR sinistra, destra alternativamente

riga da Q a FRECCIA ALTO su

riga da A a = giù

riga da 1 a DEL sparo

SPARO o F5 modo scelta (in posizione frontale)

In modo scelta si possono scegliere i robot o commutare veicolo/robot posizionandosi sull'apposita figura

SPARO o F5 entrata rifugio
(sotto il rifugio in posizione frontale)

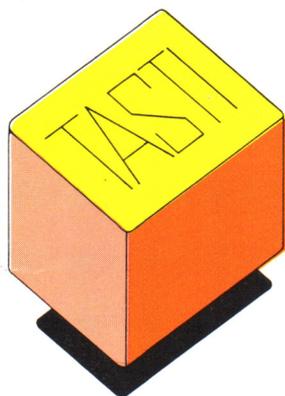
SPARO o F7 conferma scelta

SU volare

DIREZIONE ORIZZONTALE + VERTICALE salire/
scendere scale

GIROSCOPIO

Il gioco consiste nel manovrare un veloce giroscopio dalla cima di un tracciato fino alla zona più in basso. Vi sono ben 30 differenti percorsi per portare a termine con successo questo fantastico gioco. Cinque sono gli ostacoli che tenteranno di rallentare la vostra discesa: vetri sdruciolevoli, magneti direzionali, anguste sporgenze, rampe ripidissime e gli immancabili mostri! Una volta arrivati in fondo, si aprirà una voragine che vi consentirà di accedere al tracciato successivo. Avete a disposizione ben 5 giroscopi, ma se uscite di strada o toccate un mostro ne perderete uno. Tenete presente che avete a disposizione una quantità di tempo limitata per portare a termine il percorso, pena la morte!

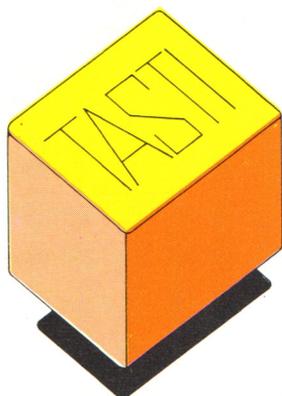
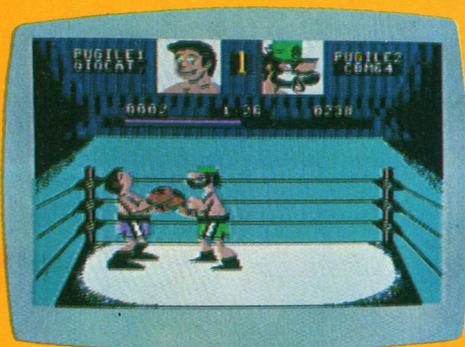


JOYSTICK PORTA 2

F1	joystick/tastiera
F7	inizio partita
Z	sinistra
X	destra
;	indietro
/	avanti

PUGILATO

Il quadrato è illuminato, al bordo del ring la folla incita i pugili. L'incontro ha inizio! I giudici sono imparziali e tu devi accumulare punti con i pugni e i knock-out. Mantieni le distanze dal tuo avversario in questa prova di forza e di abilità. Studia bene il tuo antagonista, non puoi permetterti nessuna sorpresa. Puoi anche scegliere la tua strategia preferita per il combattimento: preferisci vincere ai punti o tentare una soluzione prima del limite, mandando al tappeto il tuo avversario?

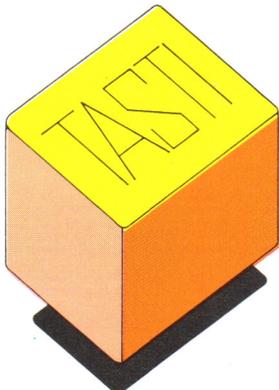


JOYSTICK PORTA 2

1	inizio partita
SU	guardia alta
GIÙ	guardia bassa
SPARO+SU	pugno in faccia
SPARO+GIÙ	pugno nello stomaco

X

Indossate i panni del cadetto spaziale: il pianeta X è stato attaccato dal malvagio impero degli Yar e il comando delle forze spaziali interstellari vi ha affidato il difficile compito di respingere l'invasione e lanciare un contrattacco. Dovrete distruggere varie astronavi ostili e soprattutto le Unità di energia che una volta colpite libereranno una capsula energetica: raccoglietela velocemente per ottenere utilissime bombe di energia. Quando avrete parecchie bombe potrete perforare la barriera di forza che circonda l'unità di trasporto per essere teletrasportati al successivo livello. Alla fine della vostra missione dovrete affrontare dapprima l'astronave madre e poi la temibilissima nave di controllo aliena. Per distruggere la prima dovrete colpirla 10 volte, mentre per annientare la seconda dovrete scagliarle contro 5 bombe di energia.

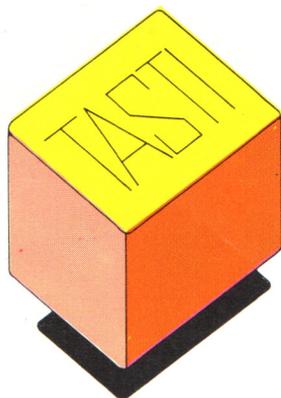


JOYSTICK PORTA 2

<u>SPARO</u>	inizio partita
<u>1</u>	inserire pausa
<u>2</u>	disinserire pausa
<u>SPAZIO</u>	per lanciare bombe

VIAGGIO NEL TEMPO

Si tratta di un viaggio nella dimensione spazio-tempo che metterà a dura prova, non solo i vostri riflessi e la vostra capacità di combattente, ma anche la vostra abilità nel risolvere difficili sciarade. Vi trovate nell'anno 2010 e, freschi di Accademia spaziale, venite imbarcati sulla prima astronave temporale che l'uomo abbia mai costruito. Vostro compito sarà andare a ritroso nel tempo per combattere contro le forze aliene che nel futuro distruggeranno la Confederazione planetaria. Dovrete esplorare ben 81 zone temporali e distruggere le navi aliene presenti in esse. Ogni volta che colpirete una nave nemica, si materializzerà una lettera da raccogliere attraversandola. Una volta distrutte tutte le navi di una zonna, dovrete comporre una parola che vi fornirà un indizio per arrivare nella successiva zona temporale volando attraverso la porta del tempo. Fatta questa operazione per ben 243 volte, sfruttando tutte le parole composte potrete determinare la parola chiave finale che vi permetterà di diventare il creatore!



JOYSTICK PORTA 2

SPARO o SPAZIO	inizio partita/per sparare
I	sinistra
P	destra
Q	alto
X	basso
F1	per accelerare
F7	per decelerare
F3	per inserire pausa
F5	per disinserire pausa

GRAN PREMIO DELLE NAZIONI

In sella al vostro cavallo preparatevi ad affrontare ben 12 percorsi cercando di portarli a termine nel minor tempo possibile. Vi è permesso di muovervi lungo il percorso per esaminarlo fino al momento in cui attraversate la linea di partenza. A questo punto incomincia la gara vera e propria. Sulla pianta, il prossimo ostacolo è marcato in nero, mentre quelli seguenti appaiono in rosso. Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine esatto! Il vostro cavallo può raggiungere 3 andature: trotto, piccolo galoppo e galoppo, ma tenete conto che, proprio come un vero cavallo, non reagisce immediatamente ai vostri ordini. Ricordatevi che sarete penalizzati ogni volta che toccate un ostacolo: se urtate l'ostacolo che dovete saltare subirete varie punizioni a seconda delle circostanze, se urtate un ostacolo diverso da quello che dovete affrontare oppure dopo 3 rifiuti o cadute sarete eliminati. È interessante notare che potete tracciare voi stessi un nuovo percorso, ma fate attenzione a non mettere insieme più di due ostacoli: tali combinazioni possono risultare molto difficili durante il gioco!



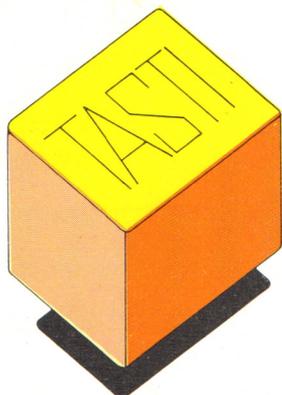
JOYSTICK PORTA 1

R	numero cavalieri
S	scelta percorso
P	inizio gara
H	per mostrare i records
V	inserire/disinserire musica
N	per cambiare nomi ai cavalli
D	per creare un percorso usando il joystick e i tasti

S	per marcare la partenza
F	per marcare la fine
A	staccionata verticale di 5 sbarre
B	staccionata larga di 3 sbarre
C	muro
D	staccionata con asse trasversale
E	cancello
N	per cancellare ostacolo
DIRIGERSI SUL BORDO	per finire

ASSALTI

Fate parte di un corpo speciale di guerriglieri ben addestrati e vi viene affidata un'importante missione: penetrare in territorio nemico, infliggergli il maggior numero possibile di danni e liberare i compagni prigionieri. Lungo il percorso si trovano le trincee nemiche difese da uomini disposti a tutto, pericoli mortali come paludi, caverne e una serie di mezzi di tutti i tipi: jeep, moto, camioncini che vanno distrutti con le bombe, badando naturalmente a non farsi colpire dal fuoco nemico. Le bombe a disposizione sono limitate, e nel corso della missione è assolutamente necessario raccogliere le casse di dinamite abbandonate dagli avversari durante la ritirata. Il territorio nemico è suddiviso in sezioni e per procedere dovete annientare il battaglione addetto alla difesa del quartier generale.



JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
<u>SPAZIO</u>	per lanciare bombe

TOP GAMES 20



Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE
2	HYPERSPORTS	IMAGINE
3	SOFT AID	VARI
4	ELITE	ACORNSOFT
5	CAULDRON	PALACE
6	ROCCO	GREMLIN GRAPHICS
7	JET SET WILLY 2	SOFTWARE PROJECTS
8	COMBAT LYNX	DURELL
9	ACTION BIKER	MASTERTRONIC
10	SPY HUNTER	US GOLD
11	ROCKY HORROR SHOW	CRL
12	DALEY THOMPSON'S DECATHLON	OCEAN
13	SPY VS SPY	BEYOND
14	ALIEN 8	ULTIMATE
15	WORLD SERIES BASEBALL	IMAGINE
16	VIEW TO A KILL	DOMARK
17	GREMLINS	ADVENTURE INTERNATIONAL
18	PITSTOP 2	EPYX/US GOLD
19	SHADOWFIRE	BEYOND SOFTWARE
20	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION

L'ANGOLO DEI RECORD

In questa veloce rassegna di punteggi abbiamo voluto inserire alcuni risultati che rappresentano spesso dei record inavvicinabili ma sovente solo dei "muri" che un giocatore bravo può superare con qualche ora di attenzione. Per i giochi a punteggio abbiamo messo il valore dei punti, per i giochi e le avventure a percentuale abbiamo indicato il valore del dato raggiunto dai più bravi... sulla piazza. Non abbiamo indicato nomi e cognomi dei campioni per evitare che la redazione venisse subissata di telefonate e lettere del tipo "Io ho fatto X punti in quel gioco, mettete il mio nome...". Giocare è bello anche se chi vince resta anonimo. In fondo il videogames è una lotta con noi stessi. L'importante è che si sappia di essere stati una volta tanto più bravi della macchina.

SABRE WOLF	88%
PYJAMARAMA	92%
STARSTRIKE	1395700
BRUCE LEE	320,425
POGO	122,000
ALIEN 8	7 rooms
JETPAC	77,770
SNOWMAN	47,450
SKOOL DAZE	41,620
KNIGHT LORE	79%
RAID OVER MOSCOW	152,150
STAR STRIKE	1,103,900
BUGABOO	46 secondi
MOON CRESTA	37,750
PHEENIX	54,000
CHUCKIE EGG	453,160
ATIC ATAC	98%
BEACH HEAD	131,800
BOULDER DASH	32,545

PYRAMID	121,471
SKOOL DAZE	15,800
TRASHMAN	25,199
SPY HUNTER	453,025
TAPPER	57,000
MOON CRESTA	29,320
3D TANK DUEL	10,500
JET PAC	1,240,395
MUGSY	79,5%
DEC 1	348,998
DEC 2	489,846
POGO	165,210
CAVERN FIGHTER	45,385
3D STARSTRIKE	10601000
BOOTY	38
SKOOL DAZE	24600
ANT ATTACK	45020
HARRIER ATTACK	27870
UNDERWURIDE	37%

HOBBIT	89%
POLE POSITION	61,080
LUNAR JETMAN	111,000
ROBOTRON 2084	17900
STARBIKE	14450
HYPERACTION	4495
KONG STRIKES BACK	8010
CHEQUERED FLAG	
CAMBRIDGE RING	50,18 sec.
SILVERSTONE	1 minuto 8 sec.
EVERYONE'S A WALLY	£420
HERO	97,530
BOULDER DASH	5,596
PHEENIX	78,275
TURMOIL	2420 A-J
BRUCE LEE	104,025
DRAGONFORC	26,5%
PINBALL WIZARD	12,350
AD ASTRA	5.05 5150

LA GUERRA CONTINUA

Come tutti gli appassionati di serie cinematografiche (tipo Guerre Stellari) sanno, sconfiggere il cattivo è una cosa, ma metterlo definitivamente fuori gioco è un altro paio di maniche. *Beach-Head II* dimostra che ciò accade anche nel mondo dei videogiochi.

Il dittatore colpisce ancora è il minaccioso sottotitolo di questa simulazione strategica sulle attività di una piccola unità verso la fine della seconda guerra mondiale. Il nemico implacabile (già sconfitto da parecchi appassionati nel *Beach-Head* del 1984) è sopravvissuto alla distruzione della propria fortezza: ora il Drago è assetato di vendetta.

La grossa differenza tra *Beach-Head II* e il suo predecessore sta nel fatto che il gioco più recente si può giocare in due, ma anche da soli. Nel modo "solitario", il giocatore può controllare sia gli Alleati che il Dittatore nei quattro episodi collegati forniti dal programma.

In dispregio ad ogni logica, la sola eccezione a questa regola è costituita dall'episodio "Fuga", in cui è sempre il giocatore a controllare gli elicotteri, mentre è il computer a controllare le forze di terra. Anche se negli altri episodi il giocatore assume i panni del Dittatore, dev'essere sempre lui o lei a controllare l'elicottero di "Fuga". Non v'è alcuna ragione plausibile per cui il Dittatore decida repentinamente di mettere in salvo gli ostaggi traghettandoli, e il manuale non tenta neppure di fornirne una spiegazione: forse il Drago vorrebbe in seguito chiedere agli Alleati un riscatto per i propri prigionieri.

Non si possono certo accusare i creativi Roger e Bruce Carver di essersi risparmiati, specie all'inizio: "Attacco", l'assalto iniziale alla roccaforte del Dittatore, è per molti la



BEACH



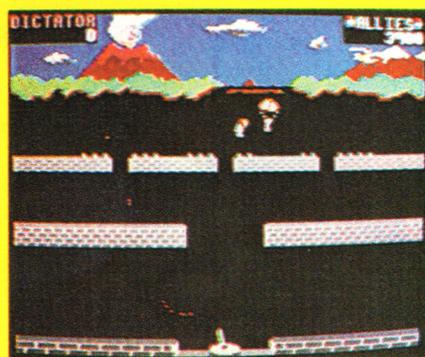
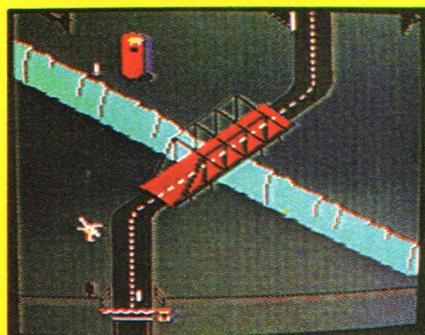
CH-HEAD II

美版 **BEACH HEAD II** 日版
THE DICTATOR STRIKES BACK



SCORE-S TOP TEN-T FILTER +/- DEMO-D

LEVEL-1 LEVEL-2 LEVEL-3
ONE PLAYER
TWO PLAYER
PLEASE SELECT



parte più appassionante del gioco. Non solo la situazione è intricata, ma gli effetti audiovisivi sono fantastici e la meccanica del gioco è la più originale di tutto il programma. "Attacco" comincia con un lancio di paracadutisti da un elicottero alleato, sullo sfondo. In fondo al display, al centro, la mitragliatrice del Dittatore cerca di falciare quanti più soldati è possibile prima che essi travolgano la postazione. Due file di muri di mattoni forniscono un riparo tra una disperata corsa e l'altra in campo aperto, ma in effetti si tratta fondamentalmente di una guerra d'attrito: in altre parole, il comandante alleato è rassegnato a subire delle perdite per raggiungere i propri obiettivi. Gli alleati vincono un rinforzo per ciascun soldato che riesce a raggiungere quello dei due muri che è più vicino alla mitragliatrice. Per gli attaccanti ogni uomo è prezioso, poiché il solo modo per passare al secondo episodio, "Salvataggio", sta nell'esporsi al fuoco della mitragliatrice e nel far saltare la porta dietro di essa. I soldati possono scagliare delle granate contro la postazione della mitragliatrice, ma il grosso problema tattico sta nell'evitarne le raffiche. Dopo che il gruppo d'assalto è riuscito a conquistare la postazione, il display passa alla fase "Salvataggio". L'arsenale del Dittatore è esaurito, per cui egli deve impedire che i venti ostaggi traversino il cortile e raggiungano gli elicotteri che li attendono con mezzi decisamente strani: un uomo che getta pietre sui prigionieri dal tetto, un carro armato ormai incapace di sparare che li travolge, un autocarro che spara loro con una mitragliatrice di piccolo calibro e un individuo che sbuca da una botola e semina mine. La mitragliatrice degli Alleati, in fondo allo schermo, è in grado di fare a pezzi i vari ostacoli che si oppongono alla fuga degli ostaggi. Se "Salvataggio" è folle, "Fuga"-il terzo episodio -è prosaico, e somiglia a un *Choplifter* visto a volo d'uccello. Gli Alleati devono mettere in salvo gli ostaggi a bordo di tre paia di elicotteri malgrado la tenace opposizione che incontrano a terra. In "Battaglia", il comandante degli Alleati affronta personalmente il Dittatore. Un ampio corso d'acqua al centro dello schermo separa i due rivali, che si tirano dei pounta, pesanti aste appuntite.

Ciascun avversario può muoversi in su e in giù sulla propria sponda, schivare o saltare per evitare d'essere colpito e scagliare dei pounta contro l'avversario. Si può fare un lancio dritto semplicemente premendo il pulsante di fuoco, ma si può anche tentare un lancio parabolico muovendo il joystick nel momento in cui il personaggio sullo schermo scaglia il pounta.

L'epilogo di questa puntata della saga di *Beach-Head* è divertente, ma non certo all'altezza di "Attacco" o di "Salvataggio": il combattente, che totalizza quattro centri vince il round e manda l'avversario a finire in acqua. Per una o due volte ci si può anche divertire, ma i nove round di cui è costituito di duello sono francamente troppi!

Effetti sonori e grafica sono impeccabili. La Speech Systems di Berkeley, la casa che ha realizzato la voce di *Ghostbusters* per la Activision, ha palesemente superato sé stessa: le patetiche urla dei soldati feriti in "Attacco" sono addirittura troppo realistiche -ma i più sensibili possono escludere la voce prima di cominciare a giocare. La grafica è tutto sommato eccezionale, anche se "Fuga" sembra un po' scipito rispetto agli altri tre episodi. L'animazione è particolarmente notevole nelle sequenze iniziali e finali, e in "Salvataggio" proprio non si può fare a meno di ridere delle prodezze dell'ometto che sbuca dalla botola con le mine.

Messi insieme, i quattro episodi di *Beach-Head II* formano un gioco certamente godibile, ma nessuno di essi potrebbe affermarsi come gioco autonomo. Si tratta comunque di uno dei migliori giochi a due per il Commodore, e nel solitario il computer è un avversario temibile.

Chi lo sa? Forse dopo essere stato sconfitto in "Battaglia", il Dittatore è fuggito a nuoto e tornerà ad affliggere gli Alleati in un futuro *Beach-Head III*- ed è certo questo che sperano gli ammiratori dell'inimitabile creatività dei Carver.

La Access Software ha sede al 925 East 900 South di Salt Lake City, UT 84105, USA.

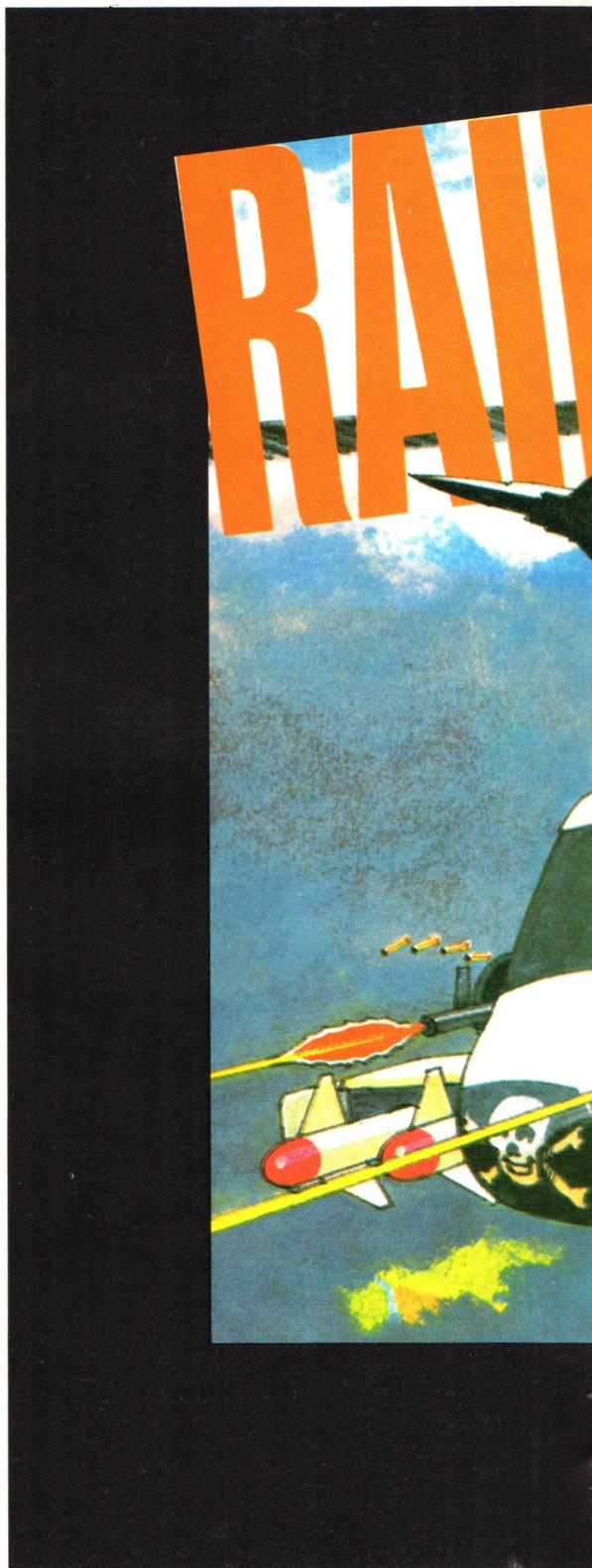
Tullio Scotti



IL GIOCO DEL MESE:

In passato, i rapporti informativi hanno dipinto l'impero Bungeling come potente ma pacifico. Di recente, però, le foto scattate dai satelliti hanno rivelato che l'apparato militare è mobilitato, e che sono in costruzione sei nuove fabbriche di materiale bellico. Fortunatamente, la cattura di alcuni documenti segreti ha permesso al nostro governo di capire che si prepara un attacco, nonché di rendersi conto che i Bungeling hanno un tallone d'Achille: Bungeling Bay.

Sembra che allo scopo di risparmiare tempo e risorse, l'impero abbia fatto sorgere tutte e sei le fabbriche a poche miglia di distanza l'una dall'altra su un arcipelago di dodici isole che stanno nella baia. Con una preparazione meticolosa e un po' di fortuna, un solo elicottero d'assalto potrebbe probabilmente riuscire a colpire le fabbriche prima d'essere individuato. La sola speranza della nazione siete voi: giungerete nella baia a bordo di una portaerei e avrete a disposizione cinque elicotteri per portare a termine la missione. Ricordate però che se volete evitare d'essere scoperti dovrete attaccare con un solo elicottero per volta. Il tempo è un fattore determinante: se ci metterete troppo, l'impero riuscirà a portare a termine la costruzione di una grande nave da guerra. Se ciò dovesse verificarsi, sarà solo una questione di tempo prima che la vostra portaerei e gli elicotteri superstiti vengano affondati (a meno che non riusciate ad affondare la nave da guerra per primi). L'obiettivo di *Raid on Bungeling Bay* è di distruggere tutte e sei le fabbriche prima di perdere tutti e cinque gli elicotteri. Insieme al manuale delle istruzioni c'è una mappa che vi aiuterà ad individuare le fabbriche. Sulle isole troverete due aeroporti nemici, carri armati robot, postazioni radar e di contraerea. Nella baia troverete invece due piccole imbarcazioni che sparano al vostro elicottero.



on BUNGELING BAY





Lo schermo di gioco è una veduta aerea del luogo dell'azione, ma ci sono anche uno schermo radar su cui appare la vostra posizione, un indicatore per dirigervi alla vostra portaerei, il numero degli elicotteri e delle fabbriche rimasti, l'indicatore del punteggio e un indicatore di danni che va da 0 a 100: se tocca i 100, il vostro elicottero precipita.

Anche se il manuale parla di 100 schermi, personalmente ne ho trovato un massimo di 80. Durante lo scrolling dello schermo potete spostarvi a volontà bombardando qualsiasi bersaglio di terra o in mare con le vostre nove bombe (ma vi sono alcuni bersagli su cui si possono usare anche le mitragliatrici). Esaurite le bombe, dovete tornare alla portaerei, atterrare e caricare altre nove bombe. Un consiglio: sull'isola di Picdis troverete un aeroporto che dispone di un deposito di bombe. Per trovare il punto in cui potete atterrare, osservate i margini della mappa, dove appaiono dei numeri: noterete che le lettere delle coordinate 10,20,36 e 72 compongono R-A-I-D. Ora seguite ciascuna linea fino al punto in cui si incrociano: a parte la portaerei, questo è il solo punto della baia in cui potete atterrare.

Mentre svolazzate in giro bombardando a

destra e a manca, vi imbatteverete in un problema frustrante. Non avrete mica creduto che fosse così facile, eh? Il problema (o meglio, i problemi) sono i jet tra i quali dei bombardieri neri che attaccano la vostra portaerei e dei caccia bianchi che sganciano dei missili "intelligenti" contro il vostro elicottero. I casi sono due: o evitate (se possibile) gli aerei, oppure li distruggete prima che si levino dagli aeroporti.

Nulla da eccepire su questo gioco, tranne che si gioca da soli e non c'è la possibilità di graduare le difficoltà. Anche se vi ritenete bravi, però, non aspettatevi di vincere in un paio d'ore: non è facile come sembra!

Se poi ce la fate, c'è un premio che vi aspetta: un articolo del *Daily News* racconterà tutto di voi e del vostro successo, il listino di borsa si impennerà grazie alla vostra vittoria e sarete i protagonisti di una parata trionfale per le strade della città.

Raid on Bungeling Bay è un gioco su dischetto per il Commodore 64, prodotto dalla Broderbund (17 Paul Drive, San Rafael, CA 94903, USA). Per grafica e giocabilità è un ottimo gioco, che continuerà ad appassionarvi per ore ed ore.

Cr. Bar.

MY NAME IS FASTLOAD

Già da qualche mese il nome Fast Load gira tra i commodoriani più scatenati come un codice segreto. "Hai il Fast?" si domandano l'un l'altro i computerdipendenti. "Sì" rispondono i più fortunati e subito questa risposta suscita invidie, richieste di prestito e altre reazioni varie. In effetti il Fast Load riesce a rendere ancora più interessante e veloce (lo dice la parola stessa, ammiccherebbe Ferrini) l'uso del 1541. Il Fast Load è disponibile in cartuccia, creato dalla Epyx ma già abbondantemente piratato da diverse software house inglesi, statunitensi e di casa nostra.

Su disco esiste una versione di 5 blocchi Turbo che serve solo a velocizzare i programmi. La cartuccia invece consente molte altre diavolerie che questo articolo va a spiegarvi.

ISTRUZIONI D'USO

- 1) Per inserire o estrarre le cartridge dal Commodore 64, controllare che sia spento e che abbia l'etichetta rivolta verso l'alto.
- 2) Usando il comando LOAD "nome", 8,1 a cartridge inserita, il caricamento risulterà 5 volte più rapido.
- 3) Per caricare la directory è sufficiente digitare "\$" seguito dal tasto (RETURN).
- 4) Premendo contemporaneamente i tasti (C=) + (RUN/STOP) si carica il primo programma del disco.
- 5) Per caricare un programma in BASIC è sufficiente digitare /(NOME PROGRAMMA).
- 6) Per salvare un programma in BASIC digitare ← (NOME PROGRAMMA).
- 7) Per caricare un programma in linguaggio macchina digitare % (NOME PROGRAMMA).
- 8) Digitando C (COMMAND) o >(COMMAND), queste corrispondono alla scritta: OPEN 15,8, 15, "COMMAND": CLOSE 15.
- 9) Se si digitano gli stessi simboli del punto 8), premendo il tasto (RETURN), si leggono i messaggi di errore del disco quando la luce rossa lampeggia.

UTILITY

Per utilizzare il primo menù inserite nella cartuccia, digitare "£", dopodiché verrà visualizzato il primo menù. Successivamente digitare la lettera corrispondente alla funzione voluta.

FIRST MENÙ

- A-DIRECTORY Visualizza la directory del floppy.
- B-RETURN TO BASIC Ritorno al BASIC, mantenendo il fastload inserito.
- C-COPY Al menù: COPY.
- D-DISABLE FASTLOAD Disabilita definitivamente il fastload, per riattivarlo spegnere e riaccendere il computer.
- E-EDIT DISKETTE Al monitor da disco.
- F-FILE UTILITY Al menù: UTILITY.

MENÙ: COPY

- A-DIRECTORY Visualizza la directory.
- B-RETURN TO FIRST MENÙ Ritorno al primo menù.
- C-COPY ENTIRE DISKETTE Copia l'intero contenuto di un disco su un altro. (N.B. il disco copia deve essere formattato prima di selezionare questa opzione).
- D-BAM COPY Copia solo i settori del disco che sono stati allocati dal DOS, questa op-

zione è molto più veloce che copiare l'intero disco. (N.B. il disco copia deve essere formattato prima dell'uso).

E-COPY A FILE Copia un file da un disco a un altro.

F-FORMAT DISKETTE Cancella completamente un dischetto.

Questa opzione deve essere usata prima di eseguire una BAM COPY o una copia totale di un dischetto.

MENÙ: FILE UTILITY

A-DIRECTORY Lista la directory.

B-RETURN TO FIRST MENÙ Ritorno al primo menù.

C-COPY A FILE Copia un file da un disco a un altro.

D-DELETE A FILE Cancella un file della directory.

E-LOCK A FILE "Blocca" un file in modo che sia impossibile da cancellare senza prima sbloccarlo. I file "bloccati" si riconoscono per la presenza del segno "<" dopo il nome, sulla directory.

F-UNLOCK A FILE Sblocca un programma bloccato con l'opzione E.

G-RENAME A FILE Cambia il nome di un file.

MONITOR DA DISCO

EDIT DISKETTE TRACK 12 SECTOR 02
READ WRITE QUIT

Inserire per primo il numero della traccia e del settore che si desidera esaminare, in esadecimale, se si preferisse il sistema decimale, digitare "#" prima del numero. Per cambiare un byte, digitare il valore desiderato in esadecimale, per muoversi all'interno del settore usare i tasti cursore, per leggere un settore digitare "R", per scriverlo digitare "W".
Per finire digitare "Q".

MONITOR-ASSEMBLER

Si accede al programma digitando "!" (RETURN) e si esce digitando "%" (RETURN).

UTILIZZO DEL MONITOR-ASSEMBLER SINTASSI

8000G: manda in esecuzione un program-

ma in linguaggio macchina per mezzo di JRS (con inizio a \$8000).

70A2J: manda in esecuzione il programma via JMP a partire \$70A2.

1000 2000 11 22 33: ricerca la sequenza di "22 33" nel range tra \$1000 e 10A0, posizionandolo a 2000.

1000 2000 3000M: muove il blocco di memoria tra \$2000 e \$3000 posizionandolo a \$1000.

N: nessuna operazione.

C000 D000 9000 1000 2000Q: riloca i codici tra \$1000 e \$2000 cambiando gli indirizzi assoluti tra \$C000 e \$D000 di \$9000 (sottrae \$9000 da questi).

1000S: esegue un codice operativo di L.M. dei registri. \$1000 è l'indirizzo di partenza.

S: continua l'esecuzione del codice successivo.

2000T: esegue il programma da \$2000 e mostra i registri dopo ogni istruzione.

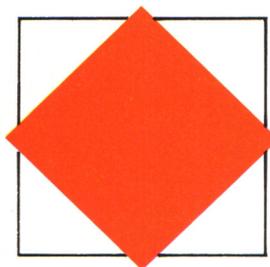
1000 2000 8000 4000Z: disassembla la memoria da \$3000 e \$4000 e indica tutti i riferimenti assoluti o in pagina 0 del range tra \$1000 e \$2000.

1000 2000*: visualizza la memoria tra \$1000 e \$2000 in HEX e ASC II.

1000 2000 †: mostra in ASC II il contenuto tra \$1000 e \$2000.

£AA XX YY PP SP: mostra i registri. Se è seguita da numeri, questi saranno caricati nei corrispondenti registri (per cambiare il registro X è necessario cambiare anche il registro A).

1000* 08r "NOME FILE": carica il programma dalla periferica 08 (disco). Se \$1000 è specificato, il file verrà caricato a partire da \$1000. Se non è specificato, verrà caricato senza essere rilocato.





dischetto	caricamento normale	caricamento veloce
Blue Max	2'45"	2'15"
Sky Travel	2'45"	1'30"
Manager	2'15"	2'00"
Easy Script	1'03"	0'57"
F15 Strike Eagle	3'07"	0'45"
Unguard	0'50"	0'27"

**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. 18 - in edicola il 12 gennaio**



IMMAGINE A COLORI ISETTE

PER IL CBM 64
N. 9 - in edicola il 2 gennaio



PER IL VIC 20 E IL CBM 64
N. 20 - in edicola il 2 gennaio

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 14 - in edicola il 2 gennaio

3 COMPUTER x 1 COMMODORE

= 128

La Commodore con il 128 ha finalmente reso compatibile la propria produzione pur riuscendo a creare nel contempo una macchina davvero nuova. In realtà, il Commodore 128 è tre computer riuniti in uno. È una macchina da 128K con un Basic molto migliorato, pur essendo a tutti i fini pratici un Commodore 64 fatto e sputato. È anche capace di eseguire in CP/M, e quindi merita d'essere definito al tempo stesso home computer e computer per piccole aziende.

Riunisce in sé i microprocessori, 6510, 8502 e Z80A, una combinazione che permette tre modi operativi principali. Sul 128 sono possibili cinque modi: modo Commodore 64K, modo Commodore 128K, modo CP/M e poi modi opzionali di schermo a 80 colonne disponibili solo nei modi 128 e CP/M.

Quando lo si accende, il 128 assume automaticamente il modo 128K con uno schermo di 40 colonne. Il modo 128K esegue una versione estesa del Basic Commodore 4,0 denominata Basic 7,0. Un tasto per l'opzione

40/80 colonne (posto in basso come 'shift lock') attiva il modo 128K a 80 colonne. Gli altri modi si attivano tramite comandi in Basic, o inserendo una cartuccia Commodore 64 per il modo CP/M (nell'ingresso giochi per il modo 64K), oppure con un dischetto d'utilità CP/M nel disk drive quando viene acceso il computer.

Il modo ad 80 colonne può anche essere attivato dal Basic con un comando Assign. Il modo 128K fornisce tutte le normali prestazioni del Commodore 64. All'accensione, tuttavia, appare sullo schermo un impegnativo "122365 byte free". Nel modo a 40 colonne un chip VIC II fornisce un output video composito, mentre il modo a 80 colonne è prodotto da un output RGB proveniente da un chip video 8563. Il Ram di 128K è suddiviso in due banche: la inferiore per la parte testuale dei programmi in Basic, la superiore per variabili, stringhe e insiemi. Il suono è prodotto in tutti i modi da un chip SID.

Sullo schermo nel modo 64K il 128 si com-



porta esattamente come un Commodore 64, appare il solito "38911 byte free", ed è disponibile solo uno schermo a 40 colonne. L'inizializzazione viene fatta dal Basic tramite il comando 'GO 64', oppure la macchina andrà automaticamente nel modo 64K all'accensione se verrà inserita nell'ingresso espansione giochi una cartuccia Commodore.

Il CP/M viene inizializzato automaticamente all'accensione se in un drive collegato c'è un dischetto d'utilità CP/M, oppure dal modo 128K con il comando in Basic 'BOOT'. Il C128 esegue il CP/M versione 3 usando il processore interno Z80A a 4MHz.

Disponibile nel modo 128K, il Basic 7,0 è la più completa versione del Basic mai creata dalla Commodore. Si tratta di un'estensione del CBM Basic 4,0 con un totale di più di 140 comandi, funzioni e proposizioni. I comandi di programmazione strutturata, simili a quelli usati nel Simon's Basic, fanno inoltre del Basic 7,0 il Basic più facile mai prodotto dalla Commodore, poi-

ché è preciso senza essere verboso. Alcuni comandi conferiscono al Basic la potenza di programmazione strutturata del Pascal o del Fortran, specialmente i comandi Do/Loop/While e Until/Exit, nonché il comando Print Using con l'annesso comando di definizione Pundef. C'è anche un'estensione fino alla proposizione If...Then che impiega Begin e Bend per definire il numero di righe da eseguire nella condizione Then. L'eliminazione degli errori dai programmi è gestita da una combinazione di Trap e Resume. Oltre a ciò, il Commodore 128 offre anche una quantità di comandi per inserirsi a scopo di debugging nei programmi. Oltre ai soliti Auto e Delete c'è un tasto Help che individua gli errori di sintassi o di divisione per zero e li mostra sullo schermo a video invertito.

Particolarmente utili sono Tron e Troff, una funzione che segue ciascuna riga di un programma nel momento in cui viene eseguita e ne stampa il numero sullo schermo. Nel C128 è incorporato un comodo moni-

tor a 14 comandi.

Nel modo 128K ci sono comandi per disegnare, spostare, colorare e manipolare punti, linee e forme su uno schermo ad alta risoluzione. Basta solo un comando per suddividere lo schermo tra testo e grafica. Nel complesso, il modo 128K permette il normale schermo testo, lo schermo ad alta risoluzione, schermo suddiviso testo/alta risoluzione, alta risoluzione multicolor oppure schermo suddiviso con multicolor e testo. Il tipo di schermo viene prescelto col nuovo comando Graphic, mentre gli altri nuovi comandi sono Circle, Box, Paint e Draw.

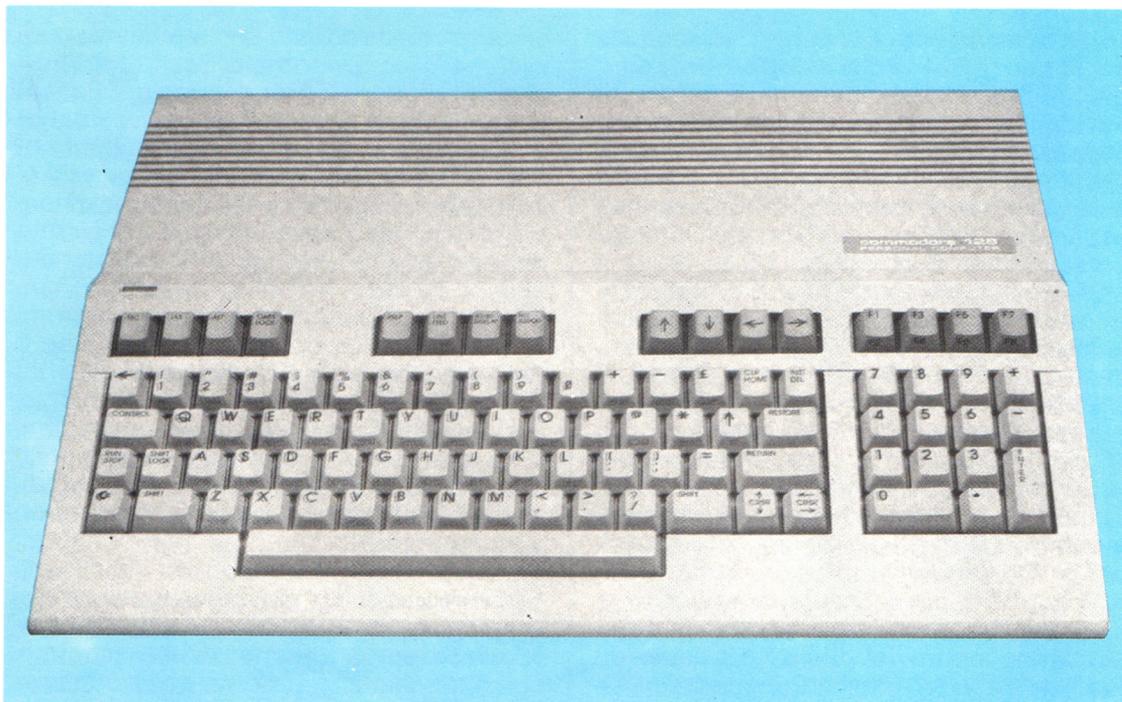
Il modo 128 fornisce gli stessi 16 colori disponibili nel modo 64K. Tuttavia, grazie al modo schermo suddiviso, è possibile una risoluzione più alta, il cui massimo è 640x200. Come nel modo 64K, anche il modo 128K permette fino a un massimo di otto sprite, creati da un package generatore di sprite accluso. Ci sono tre canali di suono, e il suono viene controllato da cinque programmi in Basic: Vol, Envelope, Filter, Tempo e Sound.

La snella console beige non sfigurerebbe su nessuna scrivania. La tastiera a misura piena tipo macchina per scrivere ha 92 tasti di facile lettura e di buon scorri-

mento. La tastiera è divisa in sei parti: una tastiera standard tipo word processor con simboli, numeri e lettere; una tastiera numerica a 14 tasti; quattro tasti a doppia funzione programmabile; sei tasti controllo cursore; due file di tasti per opzione 40-80 colonne, line feed, cap lock e così via.

L'interfacciamento con il C128 viene realizzato tramite una gamma di entrate poste sul fianco e sul retro: ingresso utente, ingresso cassette, due ingressi giochi, ingresso seriale (standard Commodore), ingresso RF/TV, ingressi input e output audio, e poi ingresso video composito/video RGBI. Due nuove periferiche sono già pronte ad affiancarsi alla nuova macchina. Sarà un sollievo per parecchi sapere che il vecchio 1541 sarà sostituito dal nuovo disk drive 1571: il 1571 sarà a 5,25 pollici con una capacità di 350K. La seconda periferica è più una necessità che un capriccio, a meno che non vogliate due monitor. Il modo a 80 colonne produce un output RGBI. Per il Commodore 128 esistono ormai più di 6000 titoli di software. Nel modo CP/M il C128 è un buon computer da ufficio, nel modo 64K è un home computer. Nel modo 128K saprà provare il proprio valore?

T. Sco.



SHOP MARKET

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi 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.

● Compro/cerco CBM 64 per non più di L. 300.000 (se in buone condizioni). Telefonare ore pasti a:

Prencipe Giuseppe - via S. Lorenzo, 32 - Manfredonia (FG) - Tel. 0884/23168.

● Cerco da tempo i seguenti giochi per CBM 64 su cassetta: Rollerball, Break Dance, Donald Duck, Bruce Lee, Hyper Olympic, Indiana Jones, The Day After, Karate, Decathlon Ocean, giochi sportivi e utility. Prezzi sotto le L. 1.500. Scambio giochi.

Fazio Mauro - via Beccai, 5 - Alvito (FR) - Tel. 0776/504634.

● Il C.I.S.S. Club cerca nuovi soci a cui promette massima serietà. L'iscrizione è di L. 6.000 e vi permetterà di ricevere una cassetta con 6 favolosi programmi e un bollettino video con le ultime novità nel campo informatico.

Gisotti Attilio - via G. Mameli, 54 - Latina - Tel. 0773/498659.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 a prezzi bassissimi. es. Zaxxon L. 2.000; Falcon Patrol L. 1.500. Telefonare dalle ore 20.30 alle ore 21.30.

Solo su nastro cerco Biturbo e altri copiatori per cassetta.

Manieri Marco - via O. Micini, 31 - 06100 Perugia - Tel. 075/753379.

● Vendo fantastici giochi in turbo e non (circa 650) a L. 1.500/2.000 cad. (Pole Position A e B, Pit Stop I e II, Summer Game I e II, Track & Field, Hyper sport, Ghostbuster, ecc.) per Commodore 64. Collareta Giorgio - via Garibaldi 81 - Novi Ligure (AL) - Tel. 0143/2910.

● Vendo e cerco programmi per 64 su disco e cassetta. Ne ho di inediti (Super pone out, Dragon's Lair, Mario Boxing, Winter Game, Explodin Fist, Beach Head 2, Summer Game 2, Winter Game, Cauldron, Shadow fire, Frankie goes to Hollywood, Impossible Mission II, Staff of Kornath II, Pitfall III ecc.

Rizzuto Umberto - via Cesare Milone, 14 - 72021 Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352.

● Scambio giochi per CBM 64 (Calcio, baseball, ecc.). Vendo Commodore VIC 20 + Espansione 8 K Ram + 167 giochi e utility + riviste e manuali Basic, a sole 150.000, comprese spese postali.

Lusuardi Marco - via Luigi Brenti, 6 - Bologna.

● Vendo giochi e utility per CBM 64 su nastro e su disco. Ultimissime novità: Summer Games, Easy Script, Ghostbuster, Spy vs Spy I e II, Simon Basic I e II, Simul Spectrum. Annuncio sempre valido. Assicuro massima serietà. Stievano Maurizio - v. M. Agaro, 3 - Favaro Veneto (VE) - Tel. 041/631376.

● Vendo giochi per CBM 64 su cassetta tra i quali: Ghostbusters, Decathlon, Popeye, Bruce Lee e tanti altri. Vendo inoltre Simulatore di Spectrum. Cerco alcune istruzioni per il Simons Basic. Telefonare dopo le 19.00

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

● Cerco giochi con grafica bella possibilmente.

Rossi Cristian - via Fontanese, 14 - Reggio Emilia - Tel. 0522/689938.

● Eccezionale!!! Vendo a sole L. 1.000, 1.500 cad. giochi originali come: Frogger, Karatè, Pitfall I e II, Chiner I e II, Zaxxon, Pole Position, Decathlon, Boxe, Football Manager, H.E.R.O., Ghostbusters, Bugertime, Pipeline, Pecos Bill, ecc. Per CBM 64 solo su cassetta. Inoltre vendo VIC 20, completo di alimentatore e cavetti + 50 video games bellissimi al prezzo di L. 150.000.

Scrivere a:

Rosucci Giuseppe - via largo Fiera, 12 - 85024 Lavello (PZ).

● Vendo oltre 2.000 video giochi per CBM 64 al prezzo di L. 2.000 tra cui impossibile Mission II, Rocky, Conan il Barbaro, Super G. Karatè Champ. Goldrake, La Storia Infinita, ed altri. Scrivere o telefonare a:

Galiano Giovanni - p.zza Rosario, 9 - 07100 Sassari - Tel. 079/230572.

● Vendo giochi per CBM 64 da lire 3.000 a L. 10.000 bellissimi tipo: The Way to the Exploding Fist, Frankie goes to Hollywood, Time Zone, Trak & Field e il fantastico Hiper Sport solo su nastro. Vecchi Andrea - via del Grano, 3A - Roma - Tel. 2818029.

● Vendo videogiochi per Commodore 64 fra i più nuovi: Kung Fu (nuovo tipo), Bruce Lee, Baseball Americano, La Strega, Lo Scalatore, ecc. A prezzi modici e convenienti.

Galati Marco - card. Port. Rausei, 27 - Reggio Calabria - Tel. 0965/24920.

● Posseggo giochi inediti per 64 in disco e cassetta su quest'ultima ho (Spy vs Spy II, Hyper Sport, F-15 Strike, Fourth of Protocol, Frankie goes to Hollywood, Gi Joe, Beach Head II, Pitfall III, End-tombbed, Staff of Karnath III, Summer Games II, Exploding Fist. Rispondo a tutti, garantisco massima serietà. Leone Gianclaudio - via Michele Imperiali, 61 - Francavilla F (BR) - Tel. 0831/943438.

● Eventualmente scambio programmi per C 64. Ne possiedo più di 6.000. Alcune novità inglesi sia su nastro che su tape: Tour de France, Punch, Out, The Wizardry, Beach Head II, Karateka, Hyper Sport, Wintergames, Commando. Ar-rivi giornalieri da tutta Italia e da America e Inghilterra. Anche giochi porno. Pagliai Alessandro - via Pratovecchio, 7 - 50053 Empoli (FI) - Tel. 0571/81570.

● Vendo giochi, utility e lezioni su cassette per il CBM 64, oppure compro o scambio con giochi e utility originali e inediti non ancora reperibili nelle edicole. Per inviare liste o richiedere le mie, scrivere o telefonare a:

Trotta Francesco - Casella Postale 92 - 00049 Velletri - Tel. 06/9630534.

● Vendo 50 programmi (videogames + utility) i migliori che ci siano in circolazione al favoloso prezzo di L. 10.000. Per CBM 64. Massima serietà. Grassi Marco - via I Trav. Castelfidardo, 23 - 70031 Andria (BA) - Tel. 0883/22775.

● Vendo per CBM 64 a prezzi irrisori programmi tipo World Series Baseball, Air Escort, Quo Vadis, Rocky, Alice, Indiana Jones, Summer Games II. Massima serietà.

Vitarelli Domenico - c.so Roma, 87 - 70010 Cellamare (BA) - Tel. 080/337680.

● Vendo Videogames su cassetta per CBM 64 prezzo L. 6.000.

Fredianelli Alessandro - via Michelangelo, 20 - Cascina (PI) - Tel. 050/700192.

● Scambio programmi su cassetta: prezzi L. 700-2.000 per lo scambio inviare lista.

Foscili Giorgio - via Nazionale, 1 - 43040 Piantonia (PR) - Tel. 0525/3462.

● Vendo utility e programmi per CBM 64. Ne possiedo tra i migliori per disco e cassetta. Rivolgersi a:

SHOP MARKET

Lombardo Giuseppe - via Libertà, 33 - Acicatenà (CT) - Tel. 095/801819.

● Vendo per CBM 64 da L. 2.000 a L. 5.000 su dischi e cassette i seguenti programmi: Boxe, Cauldron, Summer Games I, Staff of Karnath, Football Manager, Ghostbusters, Decathlon, Pitfall II e 100 altri. Per informazioni: Fumagalli Bruno - via Dottesio, 12 - Como - Tel. 031/241078.

● Il Program Club Patti cerca contatti con altri Club per scambio software per CBM 64, di cui dispone circa 400 titoli (Shadowfire, Impossible Mission, G.I. Joe, e molte altre utility originali) e per scambio esperienze. Massima serietà, rispondiamo a tutti!!!

Cacciolo Molica Tinuccio - via Case Nuove Russo, 6 - 98066 Patti (ME) - Tel. 0941/37166.

● Vendo per CBM 64 circa 200 giochi col turbotape. Per avere la lista basta telefonare ore pasti a:

Morgante Dario - via Etruria, 53 - S. Marinella (ROMA) - Tel. 0766/737276.

● Vendo 6 favolosi giochi per CBM 64 (Pitfall I, Pitfall II, Aztec Challenge, L'idolo D'oro, Calcio, Popeye) + Turbo a so-

le L. 10.000. Solo su cassetta e... la cassetta in regalo!!

Mauro Gadotti - via al Lago, 14 - Pergine (TN) - Tel. 0461/532308.

● Comprò Break Street, Track & Field, Donald Duck, Mario Bros, Hulk, Karateka, Flash Dance, Football, Manager, Chiller, Indiana Jones, Rambo, Beach Head 2°, Star Trek, Raid over Moskow. Colabelli Michele - via Posillipo, 217 - NAPOLI - Tel. 081/660925.

● Vendo giochi per CBM 64, C16 e PLUS 4 a prezzi stracciati! Prego inviare vostra lista. Rispondo a tutti. Telefonare ore pomeridiane (15-20) contattatemi! Perticara Samuel - v.le F. Crispi, 50 - 64100 Teramo - Tel. 0861/410592.

● Vendo vari giochi tra cui Exploding, Fist, Carateca, Bruce Lee, Summer Games I e II, Calldron, Shadowfire, L'isola del tesoro, The Staf of Karnath, Sherlock. Comprò Dragons, Cair Conan e Gi Joe su nastro. Dispongo di 400 Game al costo da 1000 a 5000.

Renato Affanni - via O Grassi, 51 - Collecchio-Parma - Tel. 0521/800662.

● Comprò Kung Fu Masters, Raid Over Moscov, Summer games I e II.

Orazi Roberto - via Corso Flaminio , 91 - S. Giacomo - Tel. 520968.

● Scambio giochi per C64. Posseggo oltre 500 giochi tutti su cassetta; trasportati da drive su cassetta tipo Rochi III, Caulalroh, Winter Games, Explo-din Fist II e tanti altri.

Pinuccio Moccagatta - via Reg. Roncaglie, 17 - Rivalta B. (AL) - Tel. 0144-72124.

● Vendo stampante MPS 801 quasi nuova a L. 400.000.

Zordan Davide - via Cimone, 6 - 36011 Arsiero (VI) - Tel. 0445/70565.

● Vendo il famoso Dragons Lair a L. 25.000. Massima serietà. Su disco e cassetta.

Massimiliano - via Malpighi - Arezzo - tel. 0575/381613.

● Computer maniaco che mi trovi la soluzione dei giochi: (Staff of Karnath) La Cripta, (Entombed) Sotterrato vivo, (Wizard D.) Castello delle illusioni, (Black Wyche) La nave fantasma. A chiunque telefonerà o manderà una lettera con la/e soluzione/i riceverà in regalo (spese postali e cassetta a parte) 18 fantastici giochi appena usciti, anche se non avete la soluzione finale è lo stesso, ba-

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. 6

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....
Città.....Telefono.....Anni.....

È IN EDICOLA!

**GOLDEN
PROGRAM**

18 GIOCHI

12 UTILITY

**2 TOTO
SISTEMI
PER DIVENTARE
MILIARDARI**

**1 CASSETTA VERGINE
PER IL FAI-DA-TE**

PER IL VOSTRO

**CBM
64**

L'OCCASIONE D'ORO

**PROVARE PER CREDERE
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE
PER 30 GIORNI 30...**

Golden Program può essere richiesto direttamente alla SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano, allegando assegno non trasferibile di L. 25.000, oppure ricevuta di versamento postale per lo stesso importo.

SHOP MARKET

sta anche un piccolo aiuto (per questo 8 giochi gratis!). Inoltre vendo dei Games per 64 (inviatemi L. 1000 per lista) ne posseggo 200.

Fabrizio Franzoi - via al Lago, 8 - S. Cristoforo 38050 (TN) - Tel. 0461/532309.

● Vendo programmi per CBM 64 tra cui: Quarter Back (Baseball, Who Dare Wins 1 e 2, International Basket, Dragon Hawk, Rocky Horror, Show Willow Pattern, Blackwayche, Fire Quest, Frank Goes To, Hollywood ecc.) tutti in cassetta a partire da L. 1000 a L. 4000. D'Amico Andrea - via Paola Falconieri, 110 - Roma 00152 - Tel. 06/5314083.

● Vendo giochi nuovissimi a L. 500 cad. Tra cui: Kun Fu, Box, Le olimpiadi 2 ecc. Telefonare dalle ore 13.30 alle 15 e dalle 18 alle 21.30.

Massimo - via Gaetano Sarti, 12 - Villa Fontana - Tel. 853866.

● Super offerta!!!: Vendo cassette per CBM 64 contenenti ben 20 utility + 4 videogiochi a sole L. 10.000 (cassetta, spese sped. e istruzioni comprese). Utility tipo: Omniscopy, Turbocopy, Sys Sound, Paintbox, Speedscript 3.0 (word processor) e videogiochi in turbo tape tipo: Zaxxon, Basket, Pole Position, Fort Apocalypse, ecc. Vendo inoltre cassette contenenti 8 lezioni di Assembler L/M con monitor "Ultrawedge" + 2 giochi in regalo a sole L. 8.000. Annuncio sempre valido. Affrettatevi!!!!

Baldessari Marco - via Baldessari, 14 - 38041 Albiano (TN) - Tel. 0461/689628.

● Vendo fantastici programmi per Commodore 64 tra cui: Tour de France, Winter Games, Summer Games II, Monty on Run, ecc. a L. 2.500 l'uno + spese postali, disco, cassetta. Inviare L. 1000 per lista. Levis Carlo - via G. Marconi, 19 - Tignes D'Alpago (BL) - Tel. 0437/478189.

● Vendo qualsiasi programma per CBM 64 a basso prezzo. Arrivi quotidiani. Enziane ordini in 1 giorno. Disposto anche a scambiare programmi. Dal mese di dicembre disporrà anche di software per CBM 128. Annuncio sempre valido. Massima serietà.

Arnold Sandro - Via Alessi 7 - Aosta - Tel. 0165/553414.

● Vendo giochi per CBM 64 offerta Dragons Lair a lire 20.000. Altri esempi: Fire Fox, Cung Fu, Master, Missione impossibile, Karate ecc.

Alessandro Marzi - via Caffaro, 17 - Roma - Tel. 5134051.

● Vendo per Commodore 64 più di 1500 giochi a L. 1000 l'uno. Possiedo quasi tutte le novità del mercato Americano e Inglese. Offerte vantaggiose in occasione del Natale.

Simonelli Franco - via Delle Ginestre, 5 - 10073 Cirié (TO) - Tel. 011/9206965.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 500. Per ogni 5 giochi in regalo un gioco a piacere, in regalo Turbo. Unico problema: le spese postali a carico vostro. In-

viare lista. Telefonare oppure scrivere a: Alberto Orsini - A. Gramsci, 359 - Modena (MO) - Tel. 059/313454.

● Vendo-scambio ultime novità su cassetta per CBM 64. Posseggo oltre 600 programmi fra i quali: Cauldron, Frankie Goes to Hollywood, Staff of Karnath I, II e III (Entombed, Black Wyche), tutta la serie di pyjarama, Spy vs spy I e II, Manic miner I e II, Exploding Fist I e II, Hypersports, Combat Lynx, Action Biker, Shadoware, Spectrum Simulator, Superturbo, Simons Basic e Compiler. A L. 1000 cadauno. Inviatemi le vostre liste.

Oreste Sorace - via Pizzicari - 98050 Terme Vigliatore (ME) - Tel. 090/9781661.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 2000 (es. Ghostbusters, Saw Breaker, Poker, Demoni, Spy Hunter, Hero) e programmi a L. 1500 ciascuno (es. Word Processing, Organo, Classifica, Tavarit, Istogrammi, Programma, Copy 190). A offerta speciale vendo inoltre una cassetta con 30 giochi a L. 20.000. Invio la lista con tutti i giochi e programmi, gratis a coloro che la richiedono. Prometto: massima serietà! Affrettatevi!!!!

Roberto Casoli - via Cingoli, 4/A - 60128 Ancona - Tel. 071-83282.

● Vendiamo fantastici giochi per CBM 64 come BC2, Impossible Mission, Ghostbuster, Frantic Freddie, Hulk e tanti altri bellissimi giochi e utilities varie. (Cerco Dragons Lair) Annuncio sempre valido.

Gabriele Princi e Giuseppe Accardo - via La Farina, 11 - Palermo - Tel. 091/6251289.

● Vendo Hero-International Soccer, Pit Stop ecc. ecc. a prezzi modici da L. 2.500 a L. 6.000 per gioco. Disponibili a tutti per CBM 64. Ciao computeromani. Luca Schimmer - via Calatafimi, 2 - 33100 Udine - Tel. 0432/293488.

● Cerco i seguenti giochi per CBM 64 a prezzi trattabili. Assicuro massima serietà: Way of the exploding, Fist, Football 2, Rocky, View to a Kill, Soft Aid, Gremlins, Combat Lynx, Alien 8, La Forchetta.

Grelli Robert - via Val Tiberince, 102 - S. Benedetto del Tronto - Tel. 0739/669064.

● Ricordiamo a tutti i catanesi possessori di Commodore VIC 20 o 64 che il "Commodore Club Catanesi" allestisce un mercatino di compro-vendite sia di computers che di giochi. Telefonateci!!! (È gratis).

Sergio Baronello - via A. Mario, 68 - Catania - Tel. 378226.

● Vendo giochi per CBM 64 L. 500 c.d. come: Whoschituan, Farbioden, Forest, Semmons, Tennis, Baseball, Basket, Calcio con replay, Star Trek, Bowling, Aztec, Karaté etc. (solo zona Roma).

Alessio Ricciardi - via Delle Dalie, 55 - Guidania (Roma) - Tel. 0774-301276.

● Scambio giochi per Commodore 64

tra cui Toybizzarre, Match Point, Spy Hunter, Sorcery, inoltre cerco two on two Rocky, Spy us spy.

Tommaso Tamantini - via Milano, 13 - 52023 Levante (AR) - Tel. 055/978284.

● Cerco dizionario su cassetta o disco italiano.

Adriano - Via Torrevecchia 665 - Roma - Tel. 6278860.

● Vendo a sole 420.000 la seguente lista: Commodore plus 14, Nuovissimo ancora sotto garanzia. Datacassette 1531, Joystick (Magnum). Manuali della macchina in traduzione "italiano" ordinati a Milano e in più in regalo un libro di programmazione e moltissimi giochi come: BMX, Ranger, Dama, Poker, Agenda telefonica e altri. Per informazioni o acquisto telefonare ore pasti o scrivere. Giuseppe Amenita - via Finale, 5 - Francoforte (SR) - Tel. 948038.

● Vendo cassetta con oltre 10 giochi per Commodore 64 a L. 1.000. Tra cui: Decathlon, Pole Position, Soccer, Basket, Ghostbusters, Zaxxon, Popeye, Messina Davide - Via S. Nicolò 21 - Pietraperzia (EN) - Tel. 0934/961180.

● Vendo cassette per C64 con giochi in turbo tape tra cui i più famosi: Basket, Popeye, Calcio, Forth apocalipse, Pac Man, Pengo Pitstop ecc. Telefonare ore pasti per lista e prezzo.

Paolo Serra - Via P. Buole 3/16 - Genova-Cornigliano - Tel. 459449.

● Eccezionale! Vendo cassetta per CBM 64 con giochi stupendi: Ghostbusters, Beach Head; River Raid, Zaxxon e altri 46, tutti con caricamento turbo tape (inserito) il tutto al solo prezzo di L. 40.000. Scrivete!

Paolo Casamassima - Via Reg. Elena - Taranto - Tel. 089/94318.

● Vendo giochi per CBM 64, dispongo di circa 230 giochi che vendo al prezzo di (protetti L. 500 l'uno) (sproteetti L. 1.000 caricati con turbotape). Telefonate o scrivete al seguente indirizzo.

Rognini Pietro - Via. Carlo Alberto 30 - Roma - Tel. 7313271.

● Giochi per CBM 64 e Vic 20, tra cui (per CBM 64) Cuck delle caverne, Olimpiadi, Soccer, Il castello, Aztac Challenger e (per Vic 20) Puck Man, Ginevra, Blitz, Invaders, Lo scalatore. Maiorella Emiliano - Via Marchesi 2 - S. Croce S'arno (Pisa) - Tel. 0571/33438.

● Vendo blocchi di 50 giochi, per CBM 64, a sole L. 35.000. Per chi non volesse acquistare un'intero blocco, vendo anche giochi separati. Per informazioni telefonare a:

Della Vecchia Guido - Via Montebello 19 - Sassuolo (MO) - Tel. 0536/803581.

● Scambio amici se volete scambiare i vostri giochi. Scrivetemi inviando vostre liste io vi spedirò la mia con oltre 150 titoli. Scrivete a:

Muzzetta Carmelo - Via Treviso 64 - 95030 Mascalcucia (CT).

● Vendo oltre 2000 video giochi in contrassegno a L. 2.000 tra cui Dragon's Lair (6 dischi) Super G., Rocky, Goldrake, Gi Joell, Aztec II, Karate kamp (2 dischi), Impossible Mission II. Scrivere o telefonare a:

Galiano Giovanni - p.zza Rosario, 9 - Sassari - Tel. 079/230572.

● Vendo software per CBM 64. 1 Cassetta con 40 giochi L. 35.000. Escluse le ultime novità che sono: Pi Jama Rama, Summer Games I e II, Hyper Olimpic, Kung FU, Bruce Lee, Pit Stop I, II, Pit Fall I II III, Raid over Moscow. A L. 5.000 ogni gioco. Scrivetemi o telefonate a:

Aucello Emanuele - via Roma, 84 - 71042 Cerignola (FG) - Tel. 0885/22853.

● Vendo Punch out, Karateka, Skyfox, Wintergames per CBM 64 su cassetta a L. 8.000 cad.

Scalora Maurizio - c.so Peschiera, 177 bis - Torino - Tel. 377766.

● Cerco giochi per il CBM 64 come: Kung Fu, Jinn Genie, Karateka, Rocky, Dragon's. Vorrei sapere il prezzo di queste cassette che ho nominato. (Top scrivimi).

Fagioli Davide - via Torresi, 70 - Ancona - Tel. 81127.

● Vendo e cerco programmi per CBM 64 su disco e cassetta. Ne possiedo di inediti (Winter Games, Exploding fist, Beach Head 2, Dragon's Lair, Impossible Mission 2, A Wie to a Kill, Antattak, Staff of Karnath 2, Entombed, Cauldron, Super pone out, Fourth of Protocol, Mario Boxing ecc. Massima serietà.

Rizzuto Umberto - via Cesare Milone, 14 - 72021 Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352.

● Vendo e cambio programmi per CBM 64 (ne possiedo 500): Summer Games II, Karatè, Hypers Spoats, Snoopy, Decathlon, Ghostbusters, Boxe e tanti altri. Scrivetemi e vi manderò la lista dei miei giochi oppure telefonatemi per contattare dalle ore 14.00 alle ore 16.00.

Pastore Paolo - via del Popolo, 1 - Rionero in Vulture (PZ) - Tel. 0972/721547.

● Vendo o cambio nuovissimi giochi come: Frankie goes to Hollywood, Summer Games II, Spy vs Spy II, Simulatore II, Hiper Sport II, Archon II, Boxe. Annuncio sempre valido.

Stizzo Ettore - v. F. Persico, 62 - 80141 Napoli.

● Causa passaggio a sistema superiore vendo CBM 64 + registratore joystick + libri "guida di riferimento per il programmatore" + "i segreti del linguaggio macchina" + corso di Basic su cassetta + 200 programmi circa, a L. 450.000.

Marras Alessandro - via A. Vivaldi, 8 - Monteveglio (BO) - Tel. 051/6707448.

● Comprò CBM 64 al miglior offerente possibilmente zona Modena. Pagamento in contanti. Telefonare a:

Berveglieri Stefano - Via S. Antonio - Colombaro (MO) - Tel. 059/553715.

**TOP
PLAYGAMES**

**TOP
PLAYGAMES**

**TOP
PLAYGAMES**

**TOP
PLAYGAMES**

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNA TO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

6

TOP PLAYGAMES

**TOP
PLAYGAMES**

6

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

INTRODUZIONE

- 1 ARRAKIS
- 2 GIROSCOPIO
- 3 PUGILATO
- 4 X

COUNTER

LATO B / CBM 64

- 5 VIAGGIO NEL TEMPO
- 6 G.P. DELLE NAZIONI
- 7 ASSALTI

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA _____

ANNOTAZIONI

