

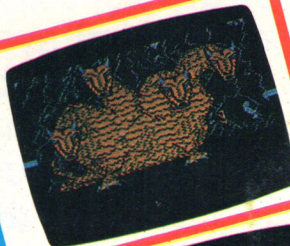
**PLAYGAMES**

# TOP

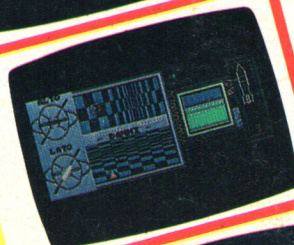
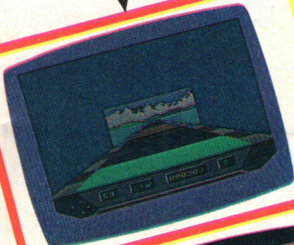
**PER IL CBM 64 e 128**

**7**  
**VIDEOGAMES**  
**FAST LOADING**  
**"BITURBO"**

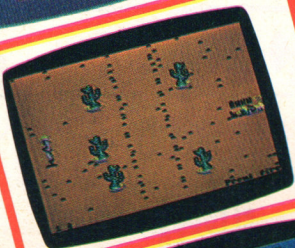
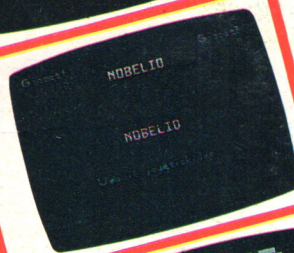
**DRAGO 4**  
**A 4 TESTE**



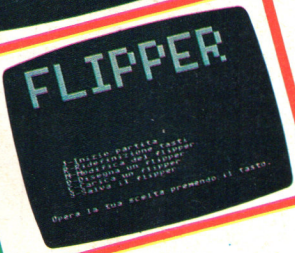
**1 CORSA FOLLE**  
**ZETAROBOT 5**



**2 DUELLO**  
**DEL FAR WEST**  
**NOBELIO 6**



**3 TUNNEL**  
**FLIPPER 7**



**INTERNATIONAL**

# E GUERRA SIA!

Anche questo numero di Top Playgames è parzialmente dedicato alla guerra e alle sue mille sfaccettature. Ci siamo infatti accorti che i combattimenti aerei, navali e terrestri attirano l'attenzione e l'interesse dei nostri lettori. Per questa ragione abbiamo creato War Games e anche nelle altre riviste del Gruppo diamo spazio ai giochi che hanno cannoni, armi e strategia come sottofondo. Il servizio d'apertura è dedicato appunto ai diversi giochi strategici studiati appositamente per il 64. Segue qualche gioco di svago come il catch e poi è di nuovo guerra con Jet Combat Simulator. Infine un po' di spazio anche per i Commodore Center e il Basic. Chi non s'accontenta mai può allora dare un occhio alla pagina di news o al mercato di hardware e software.

## IN QUESTO NUMERO

### I GIOCHI

		● DRAGO A 4 TESTE	pag. 7
● CORSA FOLLE	pag. 4	● ZETAROBOT	pag. 8
● DUELLO DEL FAR WEST	pag. 5	● NOBELIO	pag. 9
● TUNNEL	pag. 6	● FLIPPER	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 **News, news:** alcune delle tante novità che fanno del 64 il computer più amato dai giovani di tutto il mondo.

---

pag. 12 **Tutto ok per i Commodore Center:** breve storia dei centri per commodoriani e le "pagine gialle" del vostro computer preferito.

---

pag. 18 **Rock'n Wrestle:** qualche presa di catch non fa mai male, specie se ci si limita a farla soltanto sul vostro monitor.

---

pag. 21 **Jet combat simulator:** ovvero quando il vostro jet tende a scappare ai comandi dati e a sparare all'impazzata!

---

pag. 24 **Un po' di guerra con il 64: strategia "fina" per chi ama i giochi bellici simulati sulla tastiera del computer.**

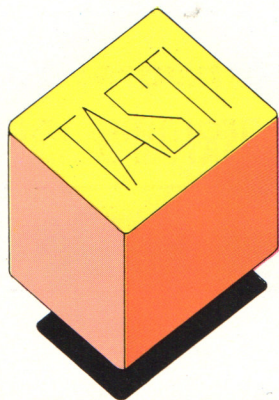
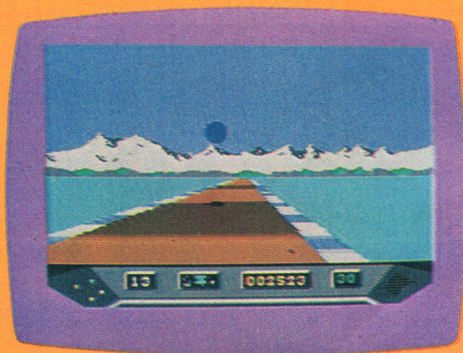
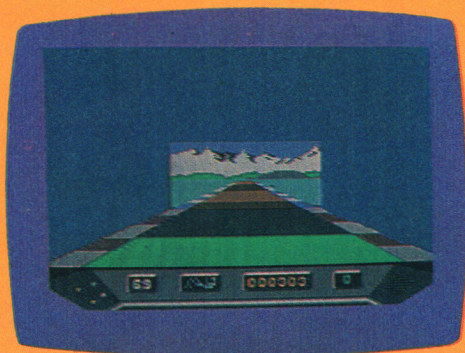
---

pag. 29 **Il mercato di hardware e software:** annunci da tutta Italia per scambiarsi programmi, vendere ferraglia e anche periferiche.

---

# CORSA FOLLE

Ecco a voi una vera corsa nel mondo della fantasia. Dovrete pilotare una incredibile vettura in un circuito irto di difficoltà. Dapprima dovrete scegliere il raggio di sterzata (joystick tutto a destra per ampio raggio, joystick tutto a sinistra per corto raggio) ed infine il percorso. A questo punto non vi resterà altro che buttarvi a capofitto in questa folle corsa. È necessario rimanere in pista a tutti i costi per poter arrivare vittoriosi all'inizio del giro seguente fino ai vostri limiti estremi di bravura! Ma attenzione: vi sono delle sfere intelligenti, in grado di individuare la vostra posizione, che tenteranno di far finire anzitempo la vostra gara.

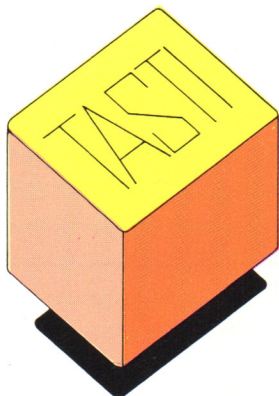
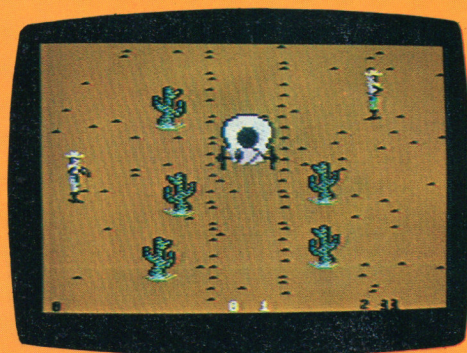
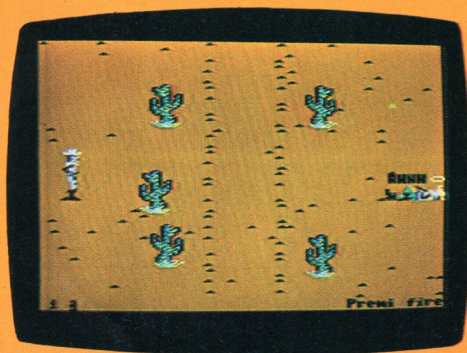


## JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

<u>SPARO</u>	inizio partita/conferma scelte
<u>JOYSTICK SU</u>	inizio corsa
<u>RESTORE</u>	fine partita
<u>JOYSTICK SX DX</u>	scelta pista/scelta volante
<u>QUALSIASI TASTO</u>	inserire/disinserire pausa

# DUELLO DEL FAR WEST

Nel selvaggio West due feroci pistoleri si sfidano in un duello all'ultimo sangue. Calati nei panni di uno di essi e sfida un amico o meglio un tuo nemico! Devi assolutamente premere il grilletto per primo e se ti è andata male, per difenderti dai colpi del tuo avversario, puoi sempre nasconderti dietro ad un provvidenziale cactus. Ricorda sempre che la tua colt ha 6 colpi in canna e che per ricaricarla rimarrai privo di difesa per un breve, ma forse fatale momento!

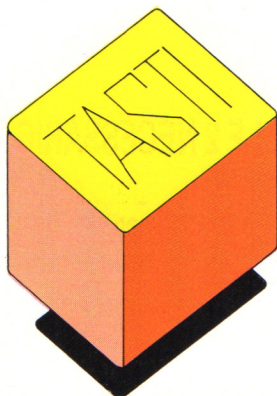
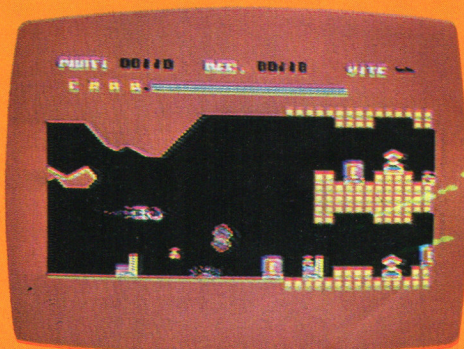


**JOYSTICK IN PORTA 1 E 2 NECESSARIO**

SPARO                      inizio partita/caricamento pistola  
RESTORE                      fine partita

# TUNNEL

L'obbiettivo del giocatore, che controlla una navicella armata di bombe e missili aria-aria, è penetrare in territorio nemico, infliggere ai suoi avversari il maggior numero possibile di perdite e fare incetta di tesori. È una missione praticamente suicida dal momento che bisogna fare i conti con i vari nemici (missili, laser, stazioni radar, massi...) e con il consumo di carburante di cui si può rifornirsi bombardando i serbatoi presenti sul percorso. Una caratteristica tutta particolare del gioco è la possibilità di modificare il paesaggio e di aggiungere e togliere a piacere basi radar, missili, ecc. Per costruire una versione personalizzata del gioco basterà selezionare l'oggetto desiderato e premere lo sparo per posizionarlo in un determinato punto del percorso; per eliminare un oggetto basterà invece selezionare "E" e posizionarsi sull'oggetto da eliminare.

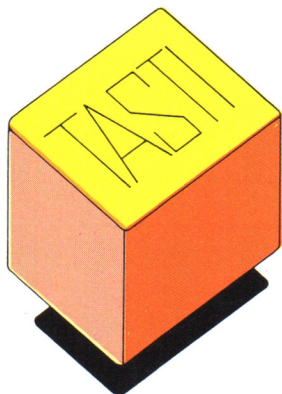


## JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F1	inizio partita/fine modifiche
F7	per modificare percorso

# DRAGO A QUATTRO TESTE

Vi trovate in una tenebrosa foresta infestata da malvagi pipistrelli. Armati di arco e frecce dovete difendervi da queste creature notturne e soprattutto uccidere il temibile pipistrello arancione per poter accedere alla caverna del drago (l'ultima a sinistra). Prendete bene la mira posizionando gli indicatori di tiro in modo opportuno e ricordatevi di caricare sempre l'arco con una freccia per non rimanere privi di difesa. Una volta entrati nella caverna del drago a quattro teste vi troverete faccia a faccia con il più grande ed orrendo mostro che abbiate mai visto: colpitelo più volte e fate attenzione a non farvi incenerire dalle sue fiammate.



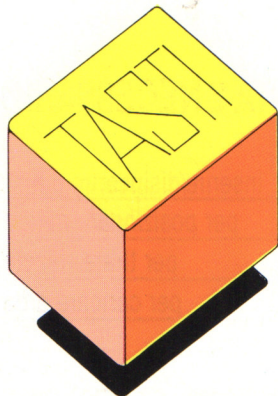
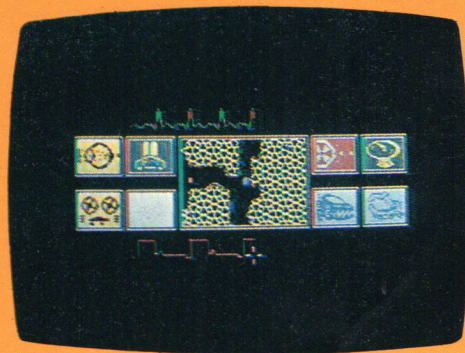
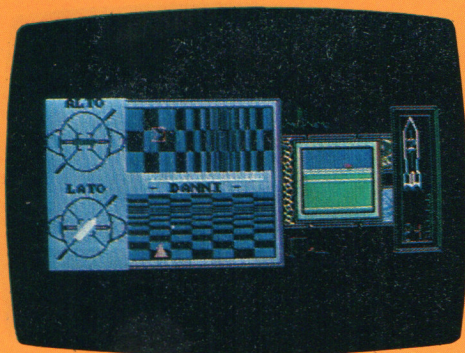
## JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

<u>F1</u>	inserire/disinserire pausa
<u>SPARO</u>	per posizionare mirino
<u>SPARO+DIR</u>	per tirare freccia
<u>JOYSTICK SX+DX</u>	per caricare arco

# ZETAROBOT

I malvagi Zetarossi hanno conquistato il tuo pianeta. Per riuscire a sconfiggerli devi recuperare gli 8 pezzi dello Zetarobot, ricostruirlo ed affrontare il capo nemico Redhorn. Tu sei il capo degli Zetablu e devi penetrare in territorio nemico a bordo di un sofisticato veicolo dotato di incredibili strumenti:

- un indicatore a onde dei battiti cardiaci (in alto) e dello stato del veicolo (in basso);
- la mappa centrale sulla quale sono indicate le città nemiche, le miniere, le stazioni radio, le centrali energetiche e le pattuglie di Zetarossi. Premendo lo sparo sulla mappa avrai la possibilità di selezionare il bersaglio da colpire o la direzione di movimento;
- due strumenti (quelli più a sinistra) per ottenere preziose informazioni sui nemici;
- tre strumenti per selezionare le armi con cui abbattere i nemici;
- \* il missile (a sinistra della mappa) per lanciare il quale devi prima far rifornimento di carburante e poi guidarlo sul bersaglio indicato da una piramide rossa evitando gli ostacoli visualizzati a destra;
- \* il cannone (sopra il missile) per usare il quale devi guidare il bersaglio all'interno del mirino e sparare quando il bersaglio diventa rosso;
- \* il disturbatore di segnali radio (il più a destra in alto) grazie al quale puoi neutralizzare le trasmissioni nemiche imitando l'onda visualizzata in alto. Per fare questo devi scegliere un'onda portante (in alto), combinarla con una variabile (in centro), aggiustarne la frequenza, l'ampiezza e la fase e poi trasmetterla;
- uno strumento (il più a destra in basso) per raccogliere e lasciare oggetti;
- uno strumento (a sinistra del precedente) per visualizzare i pezzi di Zetarobot raccolti;
- uno strumento (sopra al precedente) per posizionare gli schermi protettivi di maggiore efficacia nei punti vitali del tuo veicolo (massima protezione=viola, blu, azzurro, rosa, rosso).



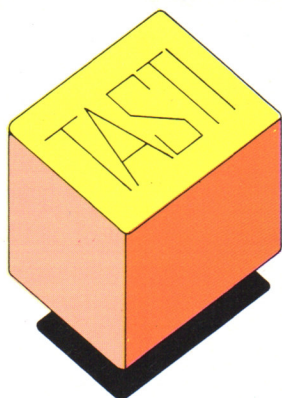
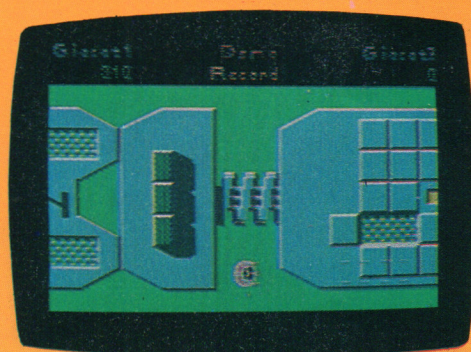
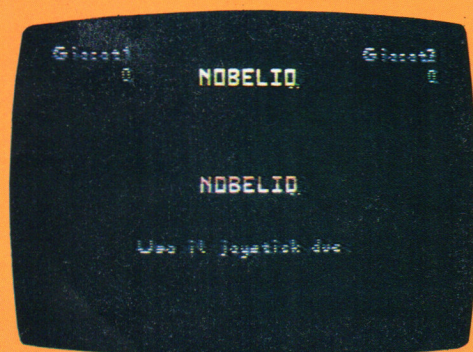
## JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

<u>P</u>	inserire pausa
<u>SPAZIO</u>	disinserire pausa
<u>M</u>	musica/effetti sonori



# NOBELIO

Il sistema solare è sotto attacco! Numerose corazzate spaziali nemiche sono state poste in orbita attorno a ben 15 pianeti. Queste stanno esaurendo le riserve minerarie dei pianeti per usarle nel loro convertitore metallo-energia. A bordo del tuo super caccia, sarai trasportato da un pianeta all'altro per distruggere tutte le corazzate nemiche. Per riuscire nell'impresa dovrai attaccare varie astronavi, neutralizzare la maggior parte delle difese di ogni corazzata e atterrare sull'apposita pista (avvicinandoti da sinistra verso destra) quando apparirà il messaggio "ATTERRA". Una volta a bordo potrai accedere al deposito di energia per prelevare la maggior quantità possibile di energia dal convertitore. Ma fai attenzione ad uscire da esso prima che il conto alla rovescia raggiunga lo zero in modo da poter bombardare la corazzata mentre si sta disintegrando.

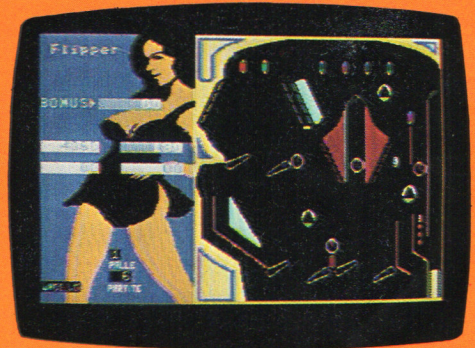


## JOYSTICK IN PORTA 1 O 2 NECESSARIO

F1	1 giocatore con 1 joystick (porta 1 o 2)
F2	2 giocatori con 1 joystick (porta 1 o 2)
F3	2 giocatori con 2 joysticks
F5	alzare volume
F6	diminuire volume
F7	colore
F8	bianco-nero
STOP+RESTORE	inserire/disinserire pausa
PAUSA+HOME	fine partita

# FLIPPER

Per i fanatici del flipper ecco una versione completamente computerizzata! Lo scopo è naturalmente tenere la pallina in gioco per realizzare più punti del vostro avversario o per superare il vostro primato personale. Una caratteristica tutta particolare del gioco è la possibilità di costruire un flipper a vostro piacimento, di memorizzarlo su cassetta e di recuperarlo ogni volta che volete. Se siete pigri, invece, potete utilizzare quello già in memoria. Oltre che per giocare (da 1 a 4 giocatori), potete usarlo per sperimentare la vostra capacità creativa, apportando alcune modifiche.



## JOYSTICK NON ATTIVO

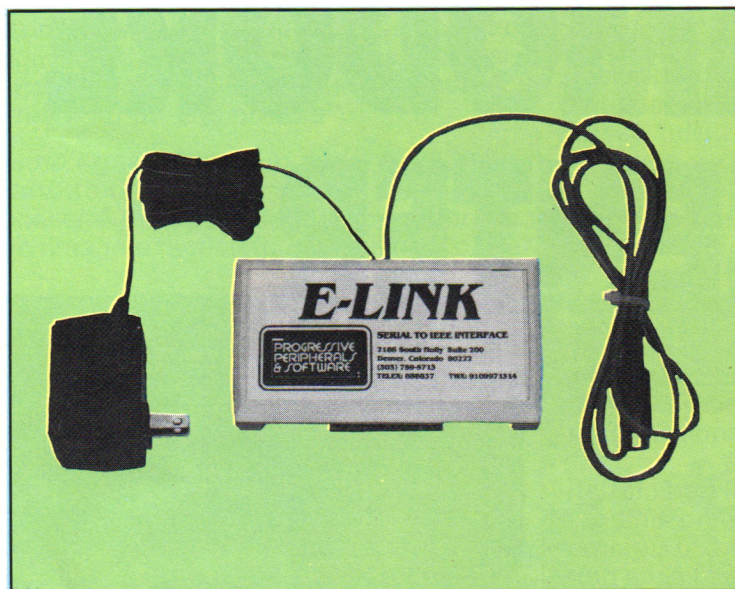
J	inizio partita
R	ridefinizione tasti
M	modifica flipper
D	creazione nuovo flipper
C	caricamento flipper
S	memorizzazione flipper
F1	fine partita (a pallina non in gioco)

SHIFT DX	flipper destro
SHIFT SX	flipper sinistro
CRSR GIÙ	spinta destra
C=	spinta sinistra
FRECCIA SX	perdita pallina
P	numero gettoni (1 gettone=1 partita)
I	numero giocatori (premere I tante volte quante numero giocatori)
FLIPPER DX SX	per tirare pallina (tenere premuti entrambi i flipper e poi lasciarli)

# NEWS NEWS NEWS

## E-LINK: L'INTERFACCIA

La Progressive Peripherals & Software (2186 South Holly, Denver, CO 80222, USA) ha messo in vendita E-Link, un'interfaccia seriale-IEEE compatibile con le periferiche Commodore IEEE e completamente trasparen-



te per il Commodore 64. E-Link non si serve della memoria interna del Commodore 64, ha un'alimentazione indipendente ed è controllato da un microprocessore. L'interfaccia è in vendita a circa cento dollari.

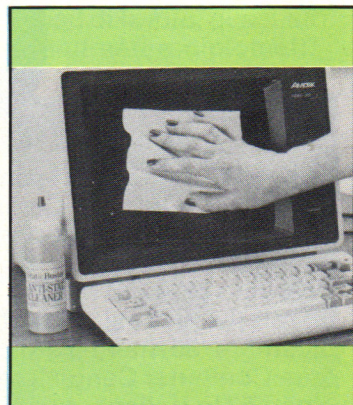
## SIMPLE SONIC EARLYBIRD

Quando venne lanciato lo Spectrum, subito ci fu tutta una fioritura di interruttori Load/Save e On/Off fatti apposta per esso. Il Simple

Sonic della Earlybird (31 Gleagles Drive, Penwortham, Preston, Lancs PRI OJT, Regno Unito) è un interruttore col normale Load/Save che permette di non dover scambiare i fili, e in più ha anche una posizione Playback grazie alla quale il segnale viene inviato a una presa DIN sulla scatoletta, nella quale si può inserire il proprio hi fi: immaginatevi di giocare a *Space Invaders* con 40 watt per canale! L'interruttore sul davanti della scatoletta ha anche una posizione Clear: premendo anche un pulsante, essa to-

## PRODOTTI ANTISTATICI

La linea *Static Buster* di prodotti per il controllo della statica comprende oggi anche l'Anti-Stat Cleaner (che riduce il riverbero, la statica e gli accumuli di polvere lasciando inoltre un'invisibile pellicola antistatica) e l'Anti-Stat Wipes, entrambi da usare insieme allo Static Potential Equalizer. L'intera linea è prodotta dalla Lamb's Information Systems, 301 N. Main St., Pueblo, CO 81003, USA.



glie l'alimentazione allo Spectrum e ne sgombra la memoria. Tutto sommato, si tratta di un apparecchietto semplice e utile, messo in vendita al prezzo ragionevole di quindici sterline circa.

# TUTTO OK PER I COMMODORE CENTER

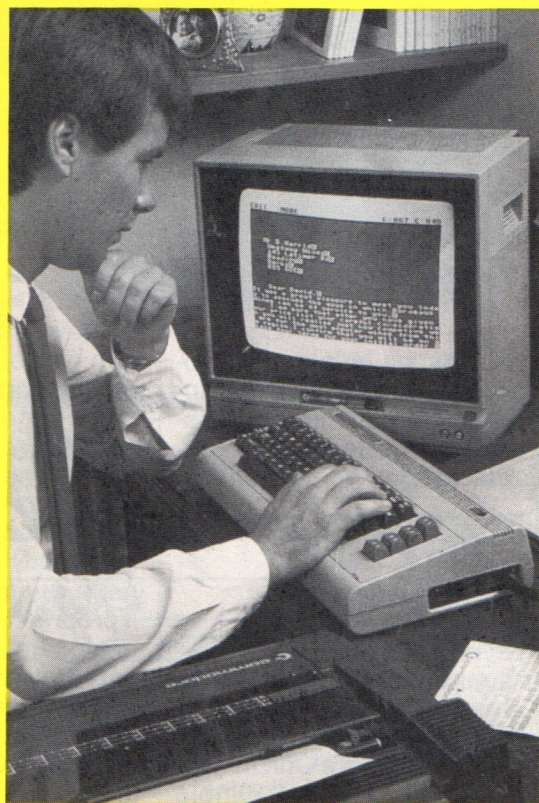
L'originale progetto di sponsorizzazione culturale lanciato dalla Commodore Italiana nel marzo 1985 sta conoscendo un grande successo.

Un primo bilancio basato sui dati statistici, relativi ai mesi di ottobre, novembre e dicembre '85, ha rilevato che i 30 Commodore Computer Center, presenti nelle principali città italiane, hanno riscosso notevole interesse e favore di pubblico.

Adriano Metelli, responsabile del Progetto e delle Pubbliche Relazioni della Commodore Italiana ha dichiarato: "I 127 corsi offerti dai 30 Centri hanno registrato in soli tre mesi una presenza superiore alle 1000 persone.

I Centri sono oggi 54 di cui 6 stagionali, presenti presso i Villaggi Valtur; i risultati statistici indicano, per ciascun Centro, una produttività media di tre corsi interni e uno esterno".

Oltre ai corsi standard, Logo e Basic a vari livelli, grafica, musica, scrittura elettronica, contabilità, Pascal ecc., molti Centri organizzano corsi "su misura" per gruppi specifici di utenti: insegnanti, studenti, professionisti, circoli aziendali militari e bambini.



Secondo Adriano Metelli il successo riscosso dai Commodore Computer Center è dovuto alla crescente richiesta di informatizzazione che la Commodore Italiana non ha mancato di soddisfare e alimentare. Un milione di computer Commodore, in altrettante famiglie italiane, ha sicuramente contribuito a imprimere una grande spinta all'alfabetizzazione informatica di massa. Inoltre, questa grande famiglia di commodoriani, dopo aver imparato l'ABC del computer, ha voluto approfondire ulteriormente le sue conoscenze decretando in questo modo il successo dei Commodore Computer Center.

I corsi comunque non sono frequentati solo da possessori di computer; circa un terzo degli iscritti è infatti rappresentato da persone che vogliono cominciare a "mettere le mani su un elaboratore".

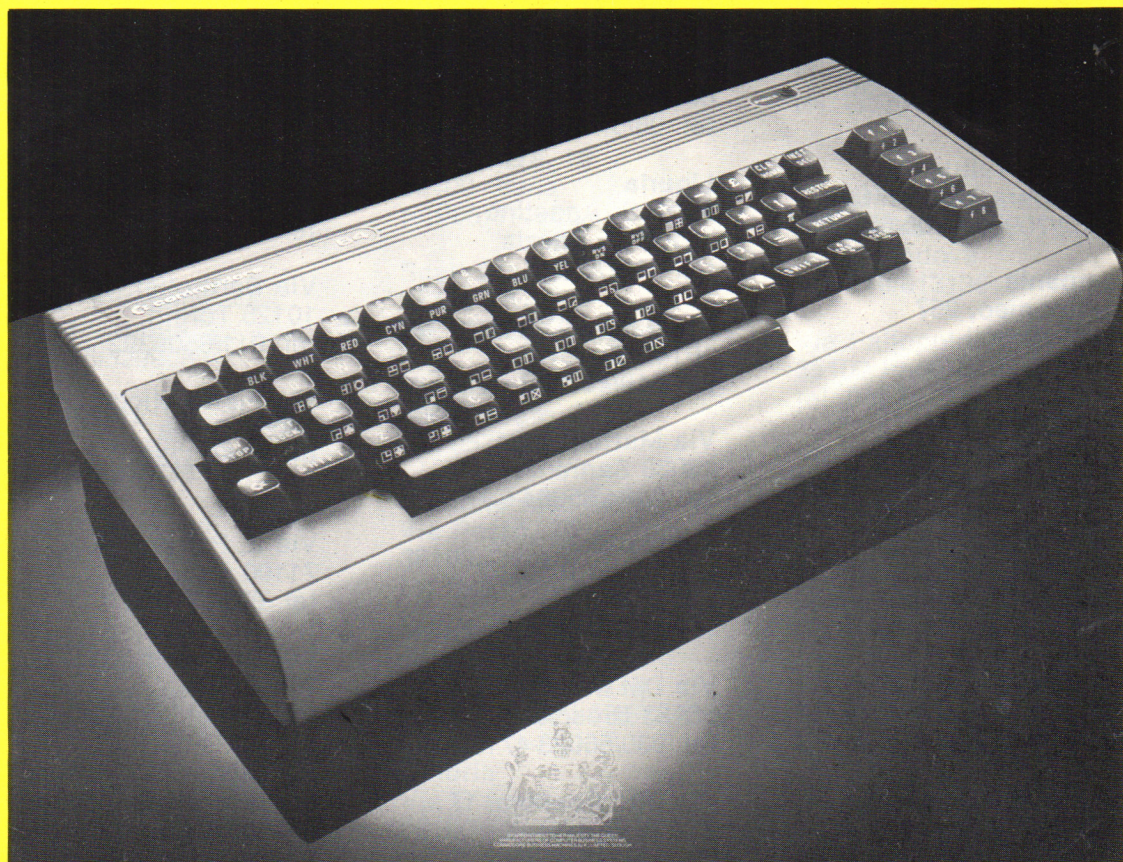
Siamo ormai a pochi anni dal 2000, e soprattutto i giovani si rendono conto della necessità di saper usare il computer per non rimanere tagliati fuori da un futuro che

è ormai presente. Mentre le strutture scolastiche, pubbliche e private, appaiono sorde alle loro legittime richieste di studio, le aziende private si muovono per soddisfare queste esigenze e creano nuove strutture di supporto, saldi punti di riferimento: i Commodore Computer Center ne sono un esempio.

La responsabilità dei Centri è affidata a operatori culturali presso circoli ARCI e scuole di lingue, a cui la Commodore Italiana ha dato la possibilità di dar vita a una nuova esperienza culturale, mettendo a disposizione sistemi Commodore completi con relativi software, materiale didattico e formazione iniziale.

Chiunque sia interessato all'iniziativa o desideri approfondire le sue cognizioni informatiche può trovare completa assistenza presso tutti i Centri.

Un'ultima notizia, non ultima d'importanza: i Commodore Computer Center hanno creato circa 300 nuovi posti di lavoro, quasi tutti coperti da giovani laureati e diplomati.



# COMMODORE COMPUTER CENTER

## **Abruzzi**

Via Milano, 19  
65100 Pescara  
tel. 085/375169

## **Calabria**

Via Frà Gesualdo Melacrino, 26  
89100 Reggio Calabria  
tel. 0965/99535 (95095)

Via Montesanto, 116  
87100 Cosenza  
tel. 0984/28075

Villaggio Valtur  
di Nicotera Marina (CZ)  
tel. 02/709824 - 06/6784588

## **Campania**

Via Epomeo, 257  
80126 Napoli  
tel. 081/7283818

Via Mercanti, 36  
84100 Salerno  
tel. 089/228942

## **Emilia Romagna**

Via Centotrecento, 1/A  
40126 Bologna  
tel. 051/270701

Via Emilia Ovest 2/III  
Loc. Fraone S. Pancrazio (PR)  
tel. 0521/672385

Rua Freda, 8  
41100 Modena  
tel. 059/238522

Via Castelli, 2  
Angolo via G. Da Castello  
42100 Reggio Emilia  
tel. 0522/485708

Via Brandolino, 19  
47037 Rimini (FO)  
tel. 0541/778353-56090

Via Mariani, 7  
48100 Ravenna  
tel. 0544/34567

## **Friuli Venezia Giulia**

Via Torre Bianca, 25  
34100 Trieste  
tel. 040/61741

Via P. Sarpi, 12  
33100 Udine  
tel. 0432/297842

## **Lazio**

Via C. Emanuele 1, 41/A  
00154 Roma - sig. Tulli  
tel. 06/5783468

Via B. Peruzzi, 14  
00153 Roma  
tel. 06/5759288

## **Liguria**

P.zza S. Agostino, 10  
19100 La Spezia  
tel. 0187/32331

Via S. Pier D'Arena, 12 Int. 5  
16149 Genova  
tel. 010/463579

Via Matteotti, 34  
18038 Sanremo  
tel. 0184/85084-5

## **Lombardia**

Via Fabio Filzi, 27  
20124 Milano  
tel. 02/6556904

Via Del Molino, 27  
25123 Brescia  
tel. 030/56023-47191

Via Ugo Foscolo, 11  
27100 Pavia  
tel. 0382/303130

Via Pasquale Sottocorno  
20129 Milano , 46  
tel. 02/7385622

Via Carcano, 4  
22100 Como  
tel. 031/263170

Via C. Battisti, 7  
21100 Varese  
tel. 0332/235545

Via Quarenghi, 34  
24100 Bergamo  
tel. 035/239565-212088

Via Frutta, 1  
46100 Mantova  
tel. 0376/327590

## **Marche**

C.so Amendola, 45  
60100 Ancona  
tel. 071/57393

## **Piemonte**

Via Dei Cattaneo, 12  
28100 Novara  
tel. 0321/20023-27717

Via Saluzzo, 60  
10125 Torino  
tel. 011/657157

Via Berthollet, 13  
10125 Torino  
tel. 011/6509392

Via Pietro Micca, 31  
13051 Biella  
tel. 015/23736

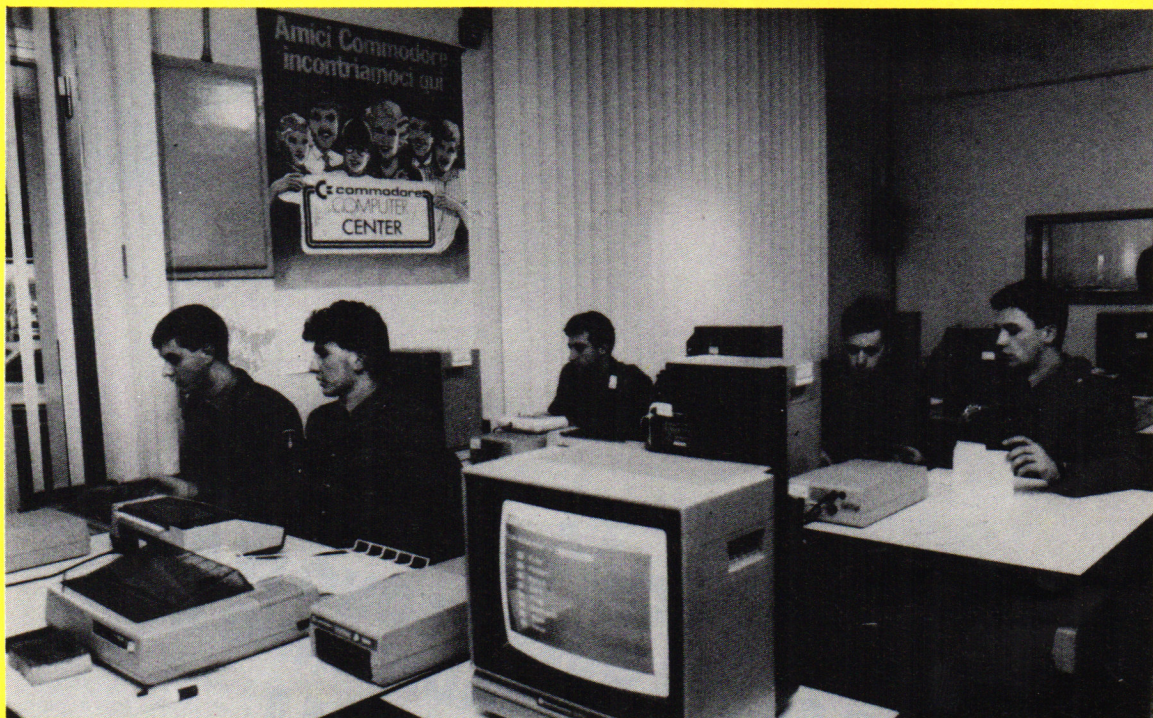
## **Puglia**

Via E. Perrone, 4  
71100 Foggia  
tel. 0881/77898

Via Davanzati, 32  
70100 Bari  
tel. 080/211371 (232686)

## **Sardegna**

Via G. Mameli, 46  
09100 Cagliari  
tel. 070/652969



**Villaggio Valtur di S. Stefano**  
 La Maddalena (SS)  
 tel. 02/709824-06/6784588

**P.zza Chiara Gambacorti, 13**  
 56100 Pisa  
 tel. 050/502640

**Valle D'Aosta**  
 Villaggio di Pila (AO)  
 tel. 02/709824-06/6784588

**Sicilia**

Via C. Battisti, 62  
 98100 Messina  
 tel. 090/772000

Via S. Filomena, 44  
 95129 Catania  
 tel. 095/329906

Via Libertà, 95  
 90143 Palermo  
 tel. 091/302433

C.so Gelone, 82  
 96100 Siracusa  
 tel. 0931/60875

Villaggio Valtur  
 di Pollina (PA)  
 Villaggio Valtur  
 di Brucoli Augusta (SR)

**Toscana**

Via Delle Porte Nuove, 48  
 50144 Firenze  
 tel. 055/356777

P.zza Lizza, 10  
 53100 Siena  
 tel. 0577/49533

Scali Olandesi, 42  
 57100 Livorno  
 tel. 050/20598 (prov.)

Via Marco Roncioni, 116  
 50047 Prato  
 tel. 0574/26606

**Trentino Alto Adige**

Via Pozzo, 30  
 38100 Trento  
 tel. 0461/981733-981687

Villaggio Valtur  
 di Marileva Mezzano  
 in Val Di Sole (TN)  
 tel. 02/709824-06/6784588

**Umbria**

Via D'Andreotto, 57  
 06100 Perugia  
 tel. 075/753353

**Veneto**

Via Istria, 47  
 35100 Padova  
 tel. 049/613136

Via Falloppio, 39  
 35100 Padova  
 tel. 049/663888

Via Podgora, 95  
 30170 Mestre (VE)  
 tel. 041/935332

Via Contrà Pasini, 18  
 36100 Vicenza  
 tel. 0444/37743

Via Bolzano, 3 int. 4  
 31100 Treviso  
 tel. 0422/55512

Via Francesco da Levanto  
 37100 Verona  
 tel. 045/574674

**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...**



**32 PAGINE  
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 21 - in edicola il 12 aprile**





# IMMAGNIFICI I SETTE

PER IL CBM 64  
N. 12 - in edicola il 2 aprile

# SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 17 - in edicola il 2 aprile

# CATCH!

Dopo aver pubblicato *Way of the exploding fist*, la Melbourne House si è trovata col problema di trovare un altro gioco altrettanto appassionante, compito non facile, se si pensa che *Way of the exploding fist* è stato votato miglior gioco dell'anno da tutte le riviste specializzate. Ed ecco quindi *Rock 'N Wrestle*, un gioco che di sicuro non è stato concepito per i pigri: anche se il manuale lo definisce un gioco "non complesso", ci vuole un sacco di lavoro per impraticarsi delle ventisei tecniche possibili. Non lasciamoci però scoraggiare: è proprio questa varietà di tecniche a distinguere *Rock 'N Wrestle* da tutti gli altri giochi di lotta a coppie.

Come nel gioco precedente, tutte le tecniche possibili vengono eseguite impiegando le otto posizioni del joystick e premendone (oppure non premendone) il pulsante di fuoco. Chi sa far bene i suoi conti si sarà già accorto che così sarebbero solo sedici le tecniche potenzialmente eseguibili, ma occorre sapere che certe tecniche si possono eseguire soltanto dopo averne eseguite delle altre. Ad esempio, senza prima avere una presa sicura non si possono eseguire tecniche come l'*Aeroplane Spin*, il *Pile Driver* o il *Body Slam*. Ad esempio, non si può inchiodare l'avversario al suolo se prima non lo si è atterrato. In ogni caso, ecco qui una lista delle tecniche:

**Aeroplane Spin** - fate girare l'avversario al di sopra della vostra testa. Agitare il joystick lo fa girare più in fretta, e lasciare andare il pulsante di fuoco lo getta al tappeto.

**Armspin** - i due lottatori si tengono per le braccia e girano a più non posso. Il primo a lasciare andare il pulsante scaglia l'avversario contro le corde.

**Atomic drop** - afferrate l'avversario da dietro, sollevatelo e poi scagliatelo sul tappeto a piedi avanti.

**Back Breaker** - come sopra... solo che lasciate cadere l'avversario sul vostro ginocchio. Ahi!

**Turnbuckle Fly** - è la tecnica più appassionante. Arrampicatevi su uno dei paletti del ring, poi gettatevi a corpo morto sull'avversario mettendolo al tappeto.

**Suplex** - normale sollevamento con proiezione da catch. Reverse Suplex - proiezione dell'avversario sopra la spalla.

**Stump** - l'atto di prendere a calci l'avversario mentre è al tappeto. Carognata.

**Body Slam** - sollevate in alto il vostro avversario e poi gettatelo sul tappeto. Tutto il ring tremerà!

**Headlock** - prendete l'avversario per il collo e stringete.

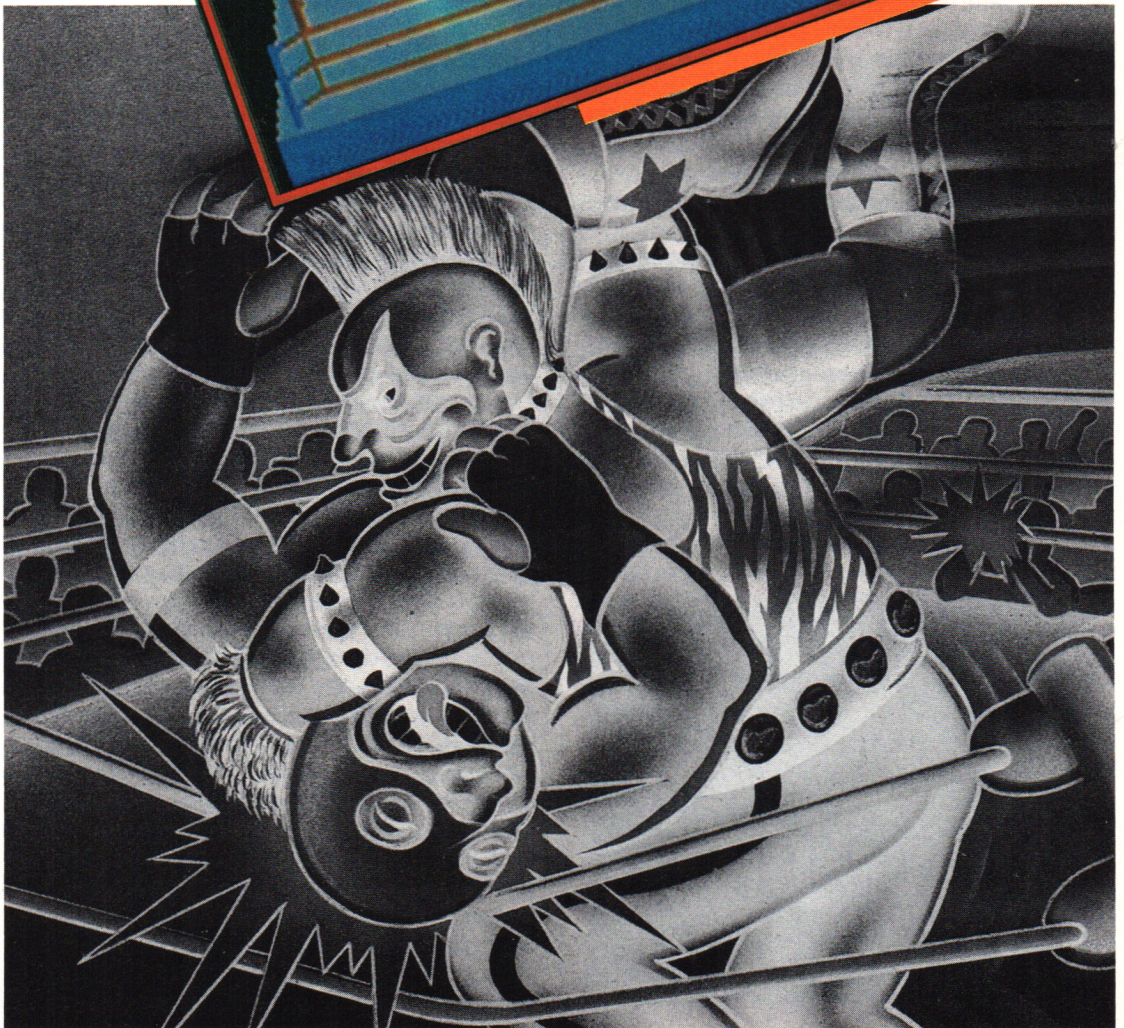
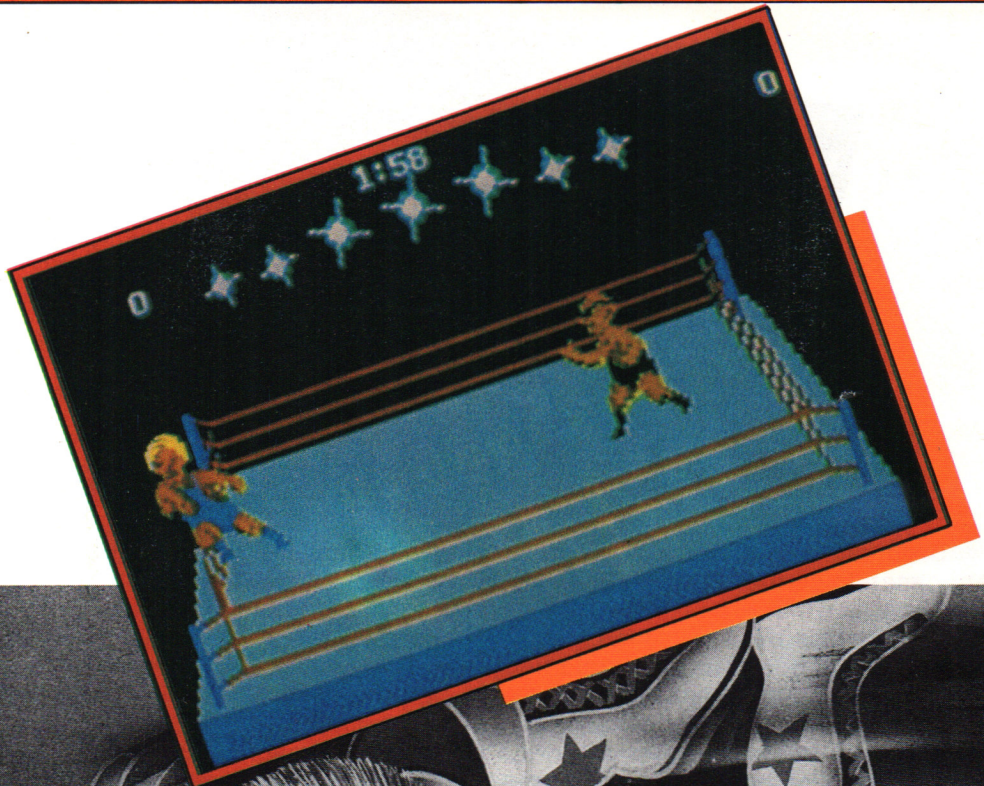
**Pile driver** - una delle tecniche più efficaci e dolorose. Afferrate l'avversario, sollevatelo e rovesciatelo, poi lasciatelo cadere a testa in giù sul tappeto.

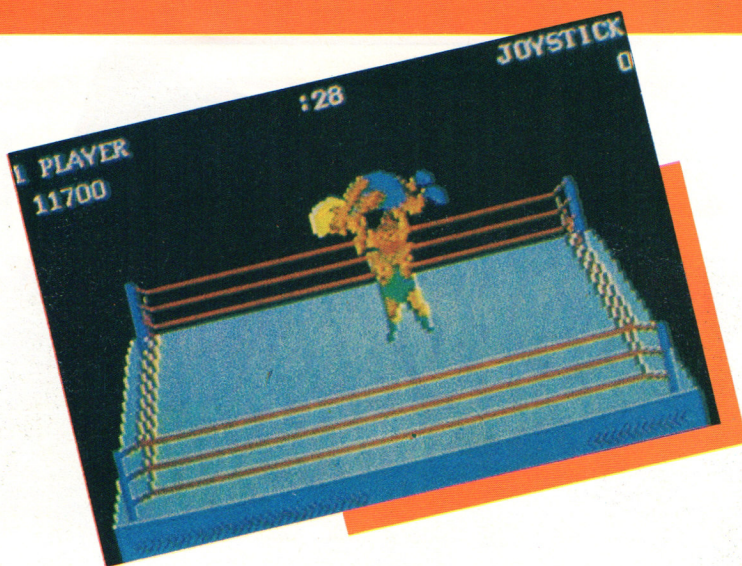
**Clothes line** - una chiusura dell'avambraccio esteso.

**Flying Body Press** - buttatevi sulle spalle dell'avversario, costringendolo a terra.

**Forearm Jolt** - un colpo portato con l'avambraccio alla testa dell'avversario.

**Full Nelson** - torsione del braccio dietro le spalle.





**Elbow Drop** - sollevate in alto il gomito e poi abbassatelo con forza per colpire l'avversario.

**Pin** - la tecnica che dà la vittoria. Quando l'avversario è al tappeto, inchiodatelo fino al tre. Fatto ciò, dovrete incontrare un avversario nuovo e più battagliero.

Ed ecco la lista dei lottatori:

**Gorgeous Greg** - siete voi... l'eroe bello e di gentile aspetto.

**Redneck Mac Coy** - il vostro primo avversario... ed è un tipetto veramente tosto!

**Molotov Mick** - l'avversario successivo. Sarà anche guercio e pelato, però è pieno di muscoli e ha una testata che non perdona.

**Angry Abdul** - è sempre arrabbiato perché sa che sarà l'ultimo ad ereditare i petrodollari della famiglia, però si tiene su di morale usando la sua tecnica preferita, il Pile Driver.

**L.A. Bruce** - questo tipetto di Los Angeles va preso con le molle, e la sua specialità è l'Aeroplane Spin.

**Missouri Breaker** - un cowboy che si è fatto i muscoli lavorando la terra. La sua tecnica preferita è il Body Slam.

**Vicious Vivian** - una ragazza che ha imparato a fare a botte tifando per il Tottenham. Con una capigliatura così, bisogna essere tosti per forza!

**Flying Eagle** - questo guerriero apache applica magistralmente la tecnica del Turnbuckle Fly.

**Bad Barney Trouble** - il misterioso lottatore mascherato è un avversario di tutto rispetto. È specializzato nella Clothes Line.

**Lord Toff** - il vostro ultimo (e peggiore) av-

versario è questo aristocratico inglese che conosce tutte le tecniche e le applica con disinvoltura.

In realtà, descrivere le tecniche e gli avversari non serve a spingersi oltre la superficie di *Rock 'N' Wrestle*. Occorre anche un sacco di acume strategico per giocare, capire se è il caso o no di usare le corde, cogliere il momento giusto per colpire, scegliere una tecnica piuttosto di un'altra e inseguire l'avversario sul ring.

Dal punto di vista grafico, ci sono parecchie raffinatezze come ad esempio i flash che lampeggiano quando viene eseguita una tecnica particolarmente spettacolare. Dal punto di vista musicale, la colonna sonora è costituita da due brani piuttosto anonimi e non particolarmente rockeggianti. La grafica non è limpida come in *Way of the exploding fist*, ma il guaio è che in *Rock 'N' Wrestle* c'è anche la dimensione della profondità, ossia è possibile passare davanti o dietro a un avversario... e tutti questi movimenti devono aver sottratto un bel po' di memoria all'animazione. Con questo non vogliamo certo dire che si tratti di una grafica scadente: Flying Eagle che si tuffa dalla corda più alta è uno degli spettacoli più emozionanti a cui si possa assistere in un gioco per il 64.

Come già *Way of the exploding fist*, anche *Rock 'N' Wrestle* fa parte della nuova generazione di giochi da bar per il 64, giochi supersofisticati e che si possono giocare all'infinito.

**Cristina Barigazzi**

# JET COMBAT SIMULATOR

Per fare questa recensione ho richiesto l'aiuto del pilota Tommaso Falcucci. "Tommy" è un pilota privato che vola da nove anni. Al momento ha 250 ore di volo e lavora per poter commercializzare la sua attività. L'altra parte della medaglia mostra che Tommy è stato un programmatore del Commodore 64 per quasi due anni e mezzo, e ha lavorato con la maggior parte dei simulatori di volo reperibili per il 64. Tra tutti e due abbiamo esaminato passo dopo passo questo *Jet Combat Simulator* della Epyx. Siamo tutti e due d'accordo che il manuale spiega chiaramente il controllo del velivolo. Tommy pensa che i disegni esplosi e i diagrammi contribuiscono moltissimo all'educazione del pilota novizio. Gli è anche piaciuta la carta voci di controllo stampata sul retro del libretto. Io sono stato impressionato dai dati tecnici sul manuale. Dà al giocatore un sacco di informazioni interessanti sul vero F-15, che è l'aereo che fate volare nel simulatore.

## Il punto di vista del pilota

Alcuni simulatori di volo hanno menu che confondono, ma questo mantiene le cose semplici. Se volete usare un'opzione, basta che battiate il numero di quella che volete. In questo menu ci sono sei opzioni, e qui Tommy le ha esaminate una per una. *Pratica di atterraggio* è un'opzione precisa, pratica e molto realistica. È stata progettata per far fare ai piloti novellini esperienze con il ILS (Instrument Landing System, o Simulatore strumentale d'atterraggio) e con il computer di volo. Uno appena

giunto nel campo aeronautico imparerà rapidamente l'importanza della velocità in questo esercizio e intanto si familiarizzerà con i controlli coordinati e le sincronizzazioni. Raccomando di arrivare a padroneggiare questo, prima di tentarne qualunque altro.

*Addestramento al volo* vi lascia provare a volare per vostro conto. I piloti dovrebbero usare questa sezione del programma per sviluppare basilari capacità aviatorie. Questa parte del programma insegna a regolare ogni controllo. Non abbiate paura a spingere l'aereo ai suoi limiti per scoprire esattamente che cosa è capace di fare. È anche importante per voi abituarvi all'idea che vi è concesso un tempo di reazione molto piccolo. La maggior parte degli schermi dei simulatori sono lenti, perché sono tarati per velocità che vanno dalle 100



alle 130 miglia orarie. Il *Jet Combat Simulator* ha un sistema dati incredibilmente veloce. Questo era necessario perché l'F-15 vola a una velocità molto maggiore di qualunque altro aereo... Quasi il doppio della velocità del suono.

*Pratica di combattimento aria-aria* vi permette di fare esperienza nella localizzazione di caccia nemici. In aria non c'è nulla che vi metta in difficoltà, così avete l'ambiente perfetto per sperimentare l'equipaggiamento radar e praticare l'avvicinamento a bersagli in movimento.

Una luce sullo schermo radar vi permette di vedere la posizione del vostro nemico in rapporto al vostro jet. Usate questa opzione per prepararvi a effettivi scontri in combattimento. È anche una buona idea per familiarizzare con la mappa. La mappa vi dà una vista della zona in cui volate, su cui colloca la posizione relativa del vostro jet, il nemico, gli aeroporti e la topografia della regione. Se volate fino all'orlo della mappa e continuate a volare in quella direzione, il vostro aereo apparirà dall'altra parte dello schermo.

Quando entrate in questa sezione del programma, la vostra missione è proteggere le vostre quattro piste abbattendo il massimo possibile di aerei nemici. È interessante notare che un aereo nemico può fare le stesse manovre che fate voi, così osservate le sue manovre, definite la sua strategia e usate queste informazioni contro di lui. E soprattutto, imparate dai vostri errori.

Se non riuscite ad abbattere un aereo nemico, questo proseguirà per il vostro più vicino aeroporto e lo cancellerà con le bombe, o abbandonerà la missione per rintracciarsi ed uccidervi. Non lasciate mai che un caccia nemico vi si metta dietro: questo gli dà l'opportunità perfetta per abbattervi. Ogni colpo a segno di fuoco nemico è indicato colorando sezioni del vostro simbolo d'aereo sullo schermo radar. Potete sopravvivere a tre centri del fuoco nemico, ma il quarto vi sarebbe fatale. Il gioco termina anche quando l'ultima pista è distrutta, perché per voi è impossibile atterrare a fare rifornimento di carburante e munizioni e riparazioni.

L'opzione *Atterraggio alla cieca* comincia con voi tra le nubi che vi preparate a far atterrare il vostro jet. Non avete nulla su

cui basarvi se non le vostre istruzioni. Sono rimasto compiaciuto per il fatto che il giocatore ha accesso ai controlli basilari necessari per il volo. Per fortuna le cose non diventano mai troppo tecniche, in modo da non trovarvi a cercare affannosamente sulla tastiera l'input giusto, durante una situazione critica.

Dovete anche ricordare di avvicinarvi allo zero con il tempo di reazione. I simulatori che imitano gli aerei convenzionali offrono al pilota un sacco di tempo per pensare alla sua situazione. Ma i jet richiedono decisioni istantanee. La vera chiave per padroneggiare questa opzione è perfezionare l'aggiustamento dei comandi in modo molto preciso, ma graduale.

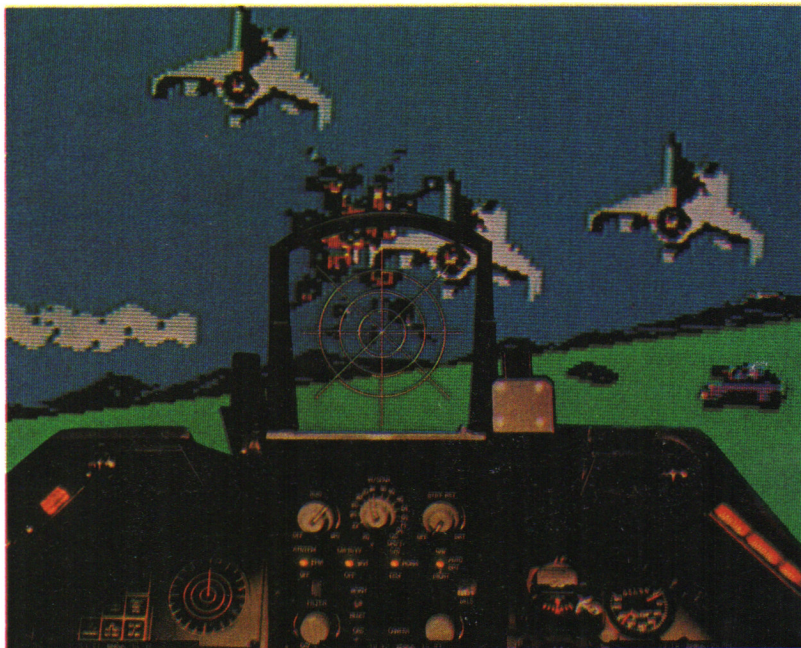
L'ultimo, *Venti laterali e turbolenze* è una bella sfida. Una cosa è padroneggiare il volo coordinato del programma, un'altra farlo con venti laterali e turbolenze che aggiungono nuovi fattori alle condizioni preesistenti. Qualunque cosa facciate, mantenete il sangue freddo e ricordate che cosa avete imparato nelle precedenti sezioni del programma.

### **Portandolo al limite**

Quanto è realistico il vostro jet simulato, in rapporto alle capacità dell'aereo vero? Leggendo il libretto di istruzioni Tommy ha scoperto che la quota massima raggiungibile dal vero Mc-Donnell Douglas F-15 Eagle è approssimativamente di 65.000 piedi (circa 20.000 metri), perché non può generare sufficiente sollevamento per andare più in alto ed ha solo un quantitativo limitato di spinta. Comunque, ho deciso di far volare il jet simulato fino alla sua quota limite per poi vedere che cosa sarebbe successo.

Man mano che mi avvicinavo alla quota limite, sono stato sorpreso nel vedere che la capacità di salita dell'aereo diminuiva, come sarebbe successo in quello vero. Infatti il mio angolo di cabrata continuava a diminuire, mentre mi avvicinavo alla quota massima, anche se continuavo a dare piena spinta e usavo i retroiniettori.

Visto che l'esperimento aveva funzionato tanto bene, ho deciso di provare un'altra manovra. Dopo aver decollato dalla pista, ho messo il jet nell'angolo massimo possibile di cabrata. Dopo aver raggiunto l'altezza di circa 35.000 piedi (circa 10.000 metri)



ho cambiato assetto e spinto l'aereo in picchiata. Direttamente sotto di me c'era l'aeroporto da cui mi ero appena alzato. Avere questo riferimento è uno dei migliori aspetti del *Jet Combat Simulator*. Man mano che perdevi quota, vedevi le piste diventare sempre più grandi. Caratteristiche di questo genere rendono il *Jet Combat Simulator* uno dei più realistici simulatori di volo del mercato.

#### Qualità e difetti

In linea generale Tommy ed io abbiamo trovato il programma di ottima qualità, malgrado alcune carenze minori. Il programma simula accuratamente un alto grado di velocità, perché il programmatore usa la tecnica dei videogames per l'aggiustamento continuo della grafica. Le stesse grafiche sono molto attraenti e i comandi funzionano come quelli di un aereo vero. Tra altri effetti simpatici c'è la resa di "Off We Go into the Blue Yonder" ("Via che andiamo nel selvaggio blu lontano" la canzone dell'aeronautica militare americana, nota per tanti film di guerra), lo scroscio dei jet, le variazioni di suono in rapporto all'aumento e alla diminuzione di spinta. Tutto è mantenuto sul semplice, ma rispondente alle

leggi basilari dell'aviazione.

Mi è anche piaciuto molto il fatto che parecchi importanti comandi possono essere manovrati usando sia la tastiera che il joystick. Un altro interessante servizio è quello che, quando precipiti al suolo, ti spiega i motivi del disastro. Non si deve tirare a indovinare né passare in continuazione a guardare il libretto d'istruzioni.

D'altra parte, il vostro caccia ha bisogno di più armamento. Il giocatore ha soltanto un cannoncino da usare contro il nemico nelle sequenze di combattimento ariaria. E poi i numeri dei pannelli dei controlli sono piuttosto difficili a leggersi. Potete anche cercare di migliorare il colore, ma sono proprio le dimensioni del numero, accoppiate all'addensarsi d'informazioni che creano difficoltà.

In conclusione vorrei dire che il *Jet Simulator* della Epyx è un vero simulatore, con i comandi basilari e le misure che si usano nel volo effettivo. La grafica del programma è ben fatta, e le cose sono mantenute interessanti dagli schermi che si aggiornano in continuazione rapida. I suoni del programma sono semplici, ma spalleggiano la grafica veramente con efficacia.

Cr. Bar.

# UN PO' DI GUERRA COL 64

---

## BATTAGLIA D'INGHILTERRA

*Battle of Britain*, che fa parte della serie wargames della PSS, è stata progettata per attirare sia il giocatore esperto che il novizio. Le sequenze da sala giochi opzionali dovrebbero rendere il gioco accessibile anche per il principiante.

La Battaglia d'Inghilterra ha avuto luogo tra il luglio e l'ottobre del 1940, quando la Luftwaffe tedesca cercava di sconfiggere la RAF e spianare la strada per un'invasione tedesca dell'Inghilterra.

La vostra missione è controllare il Comando Caccia e spiegare la vostra aviazione contro quella tedesca. Dovete anche lottare con i problemi dei limiti di tempo di volo, del munizionamento, di piste d'atterraggio e delle dimensioni delle forze attaccanti.

Complesso e soddisfacente, *Battle of Britain* è un gioco molto atmosferico. La grafica della sequenza da sala gioco, che include il pilotare uno Spitfire in un combattimento aereo e l'azionare una mitragliera contraerea, è più che adeguata.

Le istruzioni del libretto sono chiare e l'unica pecca è che non contiene alcun accenno storico sulla Battaglia d'Inghilterra.

## DECISIONE NEL DESERTO

*Decision in desert* segue il *Crusade in Europe* della MicroProse.

Il formato e la presentazione sono simili a *Crusade*. Cinque campagne sono comprese, in un periodo che va dal 1940 al 1942. Sono Sidi Barrani, che tratta della vittoria inglese sulle truppe italiane; Operation Crusader, la battaglia lunga un mese tra Rommel e gli inglesi a Tobruk; Gazala, che riguarda quella che si considera l'ora migliore di Rommel; First Alamein, l'ultima delle grandi battaglie mobili del deserto e Alam El Halfa, l'inizio della fine per Rommel.

Per ciascuno degli scenari ci sono varianti per i giocatori (uno o due) per esercitare le loro abilità militari nello sforzo di alterare quello che sta avvenendo.

Al giocatore viene fornita un'abbondanza d'informazioni che, anche se all'inizio possono sembrare troppo complesse, col tempo e con la perseveranza possono essere padroneggiate.

Le note storiche sono esaurienti e, anche se non è necessario leggerle per giocare, aggiungono un sacco di atmosfera al gioco.





L'unico vero inconveniente in *Decision in the Desert* è il prezzo. È un po' esorbitante e probabilmente scoraggerà tutti, tranne naturalmente i giocatori più accaniti.

### ARNHEM

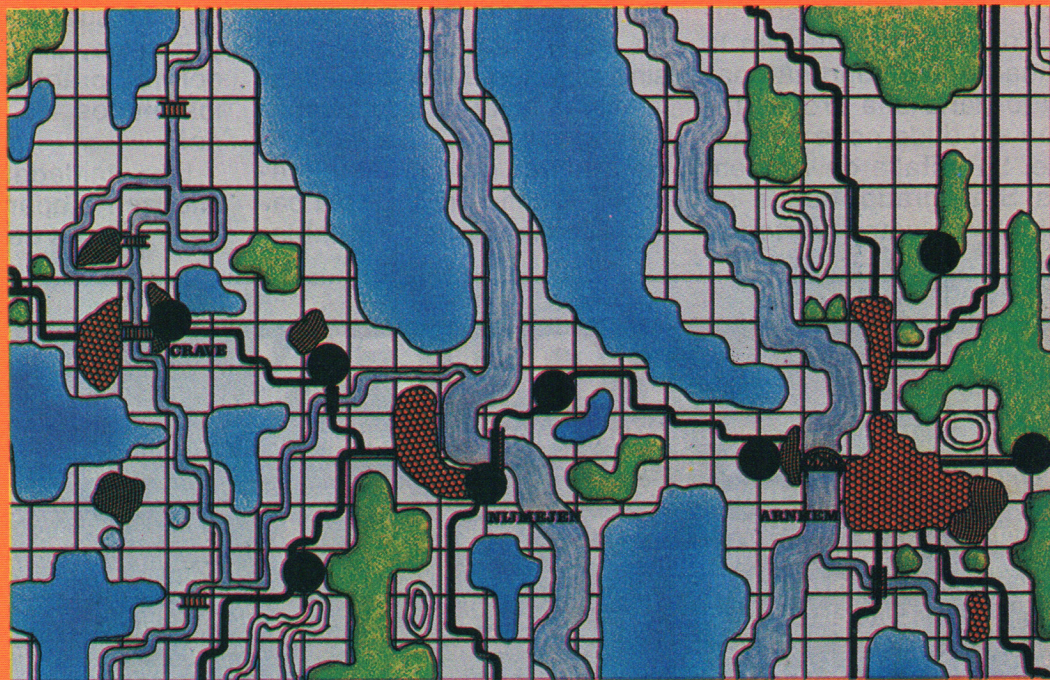
*Arnhem* simula l'Operazione Market-Garden, con cui, nel 1944 gli inglesi pensavano di annientare l'occupazione tedesca dell'Olanda.

Tre divisioni paracadutate alleate furono lanciate dietro le linee nemiche per catturare ponti vitali.

Questo è un gioco superbamente presentato, con una lussuosa confezione e un'ottimo libretto d'istruzioni contenente anche utili informazioni storiche.

Il layout sullo schermo è leggermente alterato rispetto alla versione dello Spectrum e ho trovato la presentazione delle informazioni sullo schermo meno facile a cogliersi con un'occhiata sola.

Di per se stesso il gioco è molto buono e ci si potrebbe aggiungere veramente poco per migliorarlo. La mappa e la grafica delle unità sono di uno standard notevolmente



le, e anche i suoni non sono affatto male. Ci sono cinque opzioni di gioco che coprono diverse sezioni dell'operazione di Arnhem (l'opzione Cinque comprende tutte le altre) e il giocatore può scegliere tra opzioni con uno, due o tre giocatori.

Ho la sensazione che la tattica tedesca in quelle a un giocatore è un po' rigida, leggermente mancante d'immaginazione e un po' prevedibile, e ho anche la sensazione che il raggruppamento delle unità e la loro rappresentazione grafica sia in un certo senso poco maneggevole.

Questo, comunque, è cercare il pelo nell'uovo. Recensioni precedenti sulla versione dello Spectrum ne hanno cantato le lodi e, dal mio punto di vista, perfettamente a ragione.

Il gioco è comodo e la sua meccanica facile a seguirsi. Certi aspetti delle fasi dei movimenti ricorda *Confrontation*.

## CONVOGLIO

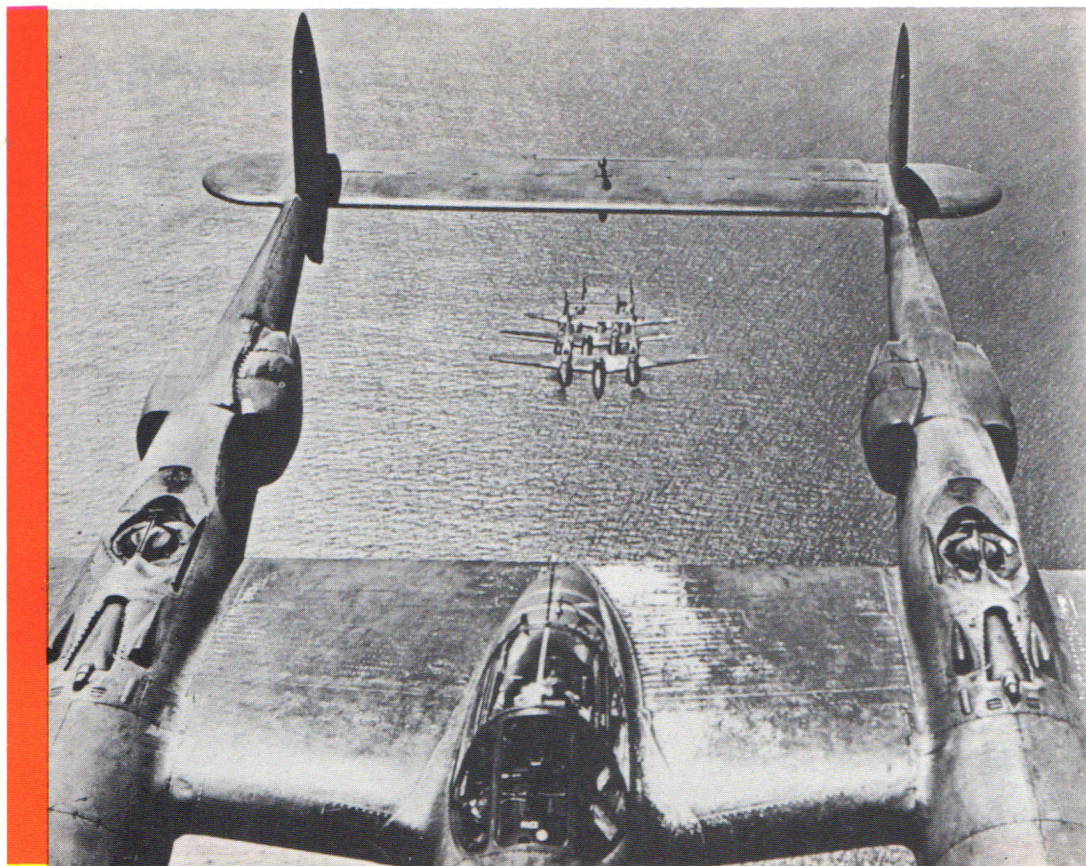
La guerra navale durante la Seconda Guerra Mondiale forma il sottofondo di *Convoy*, gioco per due giocatori.

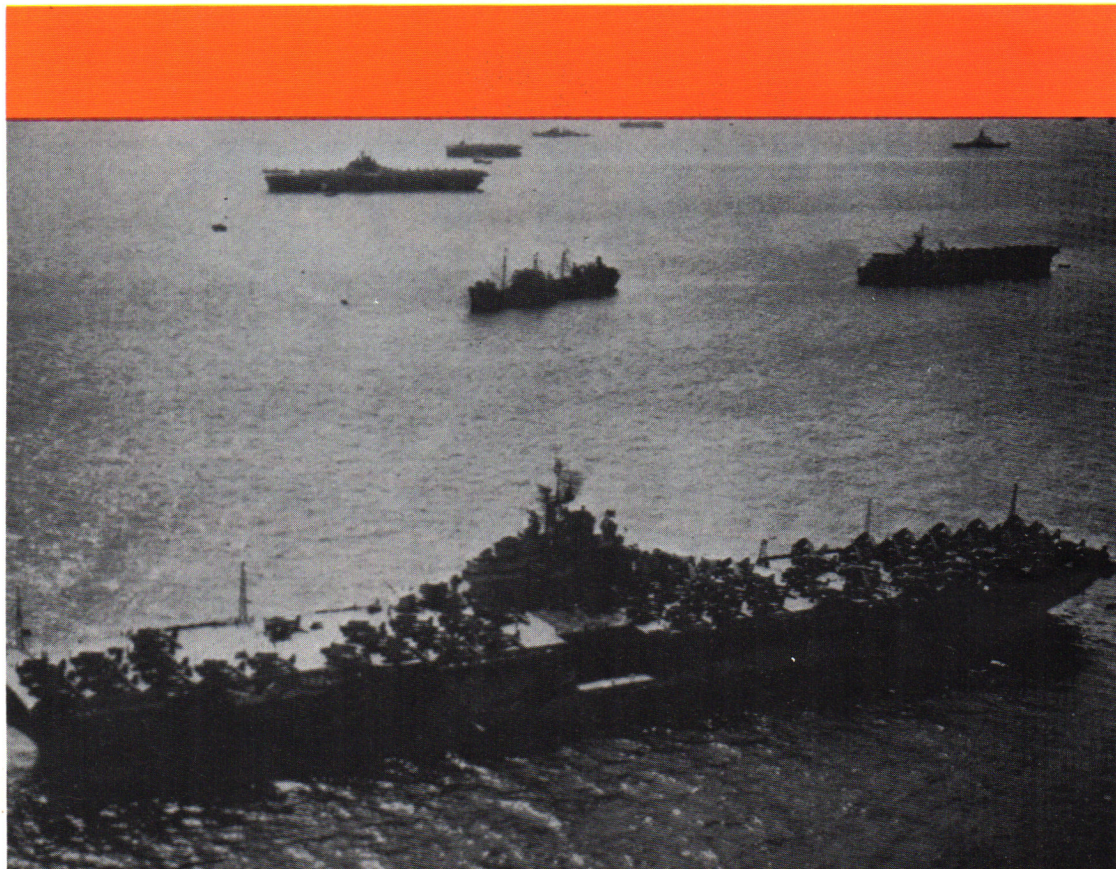
Ogni giocatore, inglese o tedesco, immette a turno i suoi ordini nel computer, dopo di che tutte le navi si muovono e le loro posizioni appaiono sulla mappa.

Ogni contatto nave-contro-nave viene segnalato ai giocatori.

Se adatti, possono essere dati ordini agli aerei di scorta, e ancora ogni contatto con navi nemiche viene segnalato.

Combattimenti impegnati tra navi vengono mostrati graficamente, sia pure in modo rudimentale. Quando un aereo ha localizzato una nave nemica, il giocatore ha la possibilità di decidere a che punto lasciare cadere la sua bomba mentre l'aereo "vola" sopra la nave in questione. Anche qui la grafica è abbastanza rudimentale.





Mentre ci sono illustrazioni molto belle, in particolare qualche nave, sfortunatamente queste non abbelliscono una idea basilamente buona molto poveramente implementata e in ritardo di 12 mesi.

Il fatto che il gioco sia principalmente scritto in basico non aiuta, con certe parti che sono estremamente lente e noiose. In parecchie occasioni ho dovuto aspettare due minuti e passa perché le navi prendessero posizione.

Gli ordini di ogni nave (velocità, direzione) devono essere laboriosamente immessi con la tastiera, e prima che un altro giocatore possa immettere i suoi ordini, deve aspettare che le navi abbiano preso posizione. La navigazione è molto difficoltosa.

Riassumendo, non posso far altro che dire che è una vera fregatura. Bella l'idea, peccato il prodotto.

# 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 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.

● Vendo fantastici programmi per CBM 64: jyamarama, Automania, Zaxxon, Gy-russ Aztec, James Bond 007, Mario Bros, Burger Time, Don Key Kong, Popeye, Pitfall 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 nautico, sci, bici, olimpiadi 1-2. Moltissime utility tra cui: Kawasaki, 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 Lazzarato - via Molino, n. 34 - (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 Hollywood, Pit Stop II, Zorro, Commando. Possibilmente in Lombardia.

Grego Pier Paolo - via De Gasperi, 7 - Vedano all Lambro (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 to Hollywood, Karateka, Rocky Frank Bruno, Winter Games, Summer Games I II, Indiana Jones, Commando, Bruce Lee, Hyper Sport, Sam Reiter, ed altri. Il prezzo è di L. 5.000 cad., ed inoltre interfacce potenti capaci di duplicare qualsiasi cosa. A L. 50.000. Emanuele Aucello - via Roma, 84 - CAP 71042 - Cerignola (FG) - tel. 0885/22853.

● Vendo programmi per CBM 64 su disco e cassetta di tutti i generi ho molte novità come: Kung Fu Master, Gyroscope, Zorro, The Goonies, Gartfield, The Jet, Gli Antenati, Masquerade e molti altri.

Marco Marchetti - via Dante n. 27, Massa (MS) 54100 tel. 0585/40829.

● Vendo Intelevison con 7 cassette al prezzo di L. 200.000, inoltre vendo Leonardo Il Genio dei Video Games con due cassette al prezzo di L. 120.000, il gioco ha solo un mese di vita.

Marco - via Degli Ulivi, 116 - Torino - tel. 2622965.

● Cerco ragazzi e ragazze per costituire un club informatico, scopo scambio software per tutti i computer, scrivete indicando il computer e i giochi posseduti. Pappalardo Domenico - via Circumvalazione, 56, 80059 - Torre del Greco (NA) 081/8814684.

● Cerco "Break Street" e "Frankie Goes To Hollywood" e "Rocky"

Stefano Sarbella - via Napoli, 10, Siracusa 96100 - tel. 0931/61458.

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

● Vendo su cassetta o disco: sia i classici giochi per CBM 64: Frogger, Pacman; anche i nuovissimi: Inter Games, Hunchback II, Kung Fu, Ghost Buster ect. Prezzi incredibili (L. 500-1500). Telefonare dopo 14.00.

Blasoni Bruno - via Irene di Spilimbergo, n. 39 - Udine 33100 UD - tel. 45607/0432.

● Vendo e scambio giochi bellissimi per il CBM 64 come: Paolo alla riscossa, Donald Duck, Hyper Byker, Kung Fu, Boxing, Daley Thompson's Decathlon, World Series, Baseball, Adventure Games (italiano), Soccer Replay, Bruce Lee, Raid Over Moscow e altri. Lire 5.000. Grappini Massimo - via Casale Lumbroso, 40 - Roma - tel. 6900260.

● Vendo magnifici giochi come il Calcio spettacolo, Commando, Karate, ecc. a sole 7.000 L. compreso la cassetta. Inoltre vendo l'interfaccia per duplicare ogni tipo di gioco. Per informazione chiamare tutti i giorni tranne il sabato e la domenica dalle ore 20.00 alle 22.00. Iovino Domenico - via M. Semmola n. 68 - Napoli - 80131 - tel. 461498.

● Scambio bellissimi giochi per CBM 64 e su nastro come: Impossible Mission, Ghotsbusters, Pitfall 1, 2, Girus, Bruce Lee, Attacco su Washintong, Break Dance, Soccer 3D, Nave Fantasma, Le 7 prove. Telefonare ore pasti o dalle 19 alle 20,30.

Gaetano Negro - via S. Freud n. 62 - Siracusa - tel. 0931/54525.

● Cerco Gremlins. Vendo giochi vari: Ghostbuster e alcune cassette originali Pac-Man ecc. Vendo a bassissimo prezzo. Cerco il gioco "James-Boond-007" Telefonatemi entro le 20.30 rispondetemi.

Nicola Randone - via Risorgimento, 116, Ragusa - tel. 29414.

● Vendo giochi e utilities per C 64, a lire 500/3000 a seconda del programma. Richiedete la lista. Annuncio sempre valido.

Binanti Giuseppe - via Oreto, 332 - Palermo - tel. 091/444664.

● Eccezionale più di 2000 programmi gratis iscrivendovi al Commodore Computer Club Mazara. Alcuni titoli: Dragons Liar, Zorro, Wiza Write. Per averli scrivete a Commodore Computer Club - via Calatafimi, 5 - 91026 Mazara del Vallo.

● Comprò giochi per CBM 64 come: Ghostbusters, Bruce Lee, Mario Bros, Box, Raid Over Moscow, Winter Games (Olimpiadi Invernali), Missione Impossibile, Quo Vadis, Indiana Jones, Select I e II. (giochi in nastro). Se avete uno di questi giochi telefonatemi.

Massimo Rossi - via del Giglio, 20, Figgline Valdarno (FI) - tel. 055/959619.

● Comprò Top n. 1.  
Alfredo Bertoni (presso Ciraso) - via Udine, 26 - Cervignano D.F. (Udine) - Tel. 2073.

● Vendo per CBM 64: Karate, Pitstop II, Summer Game I e II, Pitfall II e III. Soccer III, Snoopy, Paperino, Missione Impossibile, Rocky Track & Field I e II (Konami), BC II e altri 2.000 titoli. Perniola Angelo - viale Virgilio n. 20 - Taranto - tel. 099/29019.

● Cerco amici con cui scambiare giochi per CBM 64, di giochi ne ho molti dei più nuovi direttamente importati dall'America. Cerco inoltre Dallas Quest e Mdo castle a prezzi accessibili. Richiedo massima serietà.  
Amato Umberto - via Arzaga, 11 - Milano - tel. 02/4153555.

● Vendo favolosi giochi come: Impossible Mission I, Commandos, e Rambo II e altri! Inoltre cerco: Bruce Lee, Karateka, Rocky e Exploding Fist, pago massimo L. 3.000 cadauno. Il tutto solo su nastro. Per CBM 64.

# SHOP MARKET

Riccardo Del Priore - via A. Berneri, 11 - Roma - tel. 2671165.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 500 ca. dauno. Posseggo oltre 100 giochi tra cui: Kung Fu, Motomondiale, Bruce Lee, Marines, Pac Man, Jungle Hunt, Decathlon, Geppo 2, Luna Park, Azteco, Castello, Coppa Davis e tanti altri. Telefonare ore pasti a:

Lacalamita Stefano - via Magenta, n. 13 - Garbagnate Milanese (MI) - tel. 02/9957043.

● Vendo e cambio giochi per il CBM 64 a L. 1.000 l'uno. Inoltre chi acquista 80 giochi paga solo L. 50.000, anziché 80.000 L. Vero affare. Annuncio sempre valido. Inoltre cerco i seguenti giochi: Robin Holins - Mobi Dick - Indiana Jones - Bruce Lee - Karatè - Snoopy - Gremlins Magavero.

Alessandro V - Via D. Alighieri 175 - Sanremo - (IM) - tel. 0184/883216.

● Vendo giochi fantastici per CBM 64 su disco e cassetta fra cui Gi Joe, Shadow Fire I e II. Commando, Dragon's Lair, Rambo, Bruno's Boxing, Paperino e tanti altri. Cerco Two on Two.

Domenico Colella - via S. Pansini, 18 - Molfetta (BA) - tel. 080/911030.

● Vendo bellissimi videogames per possessori Commodore C 16 e Plus/4, all'incredibile prezzo di L. 2500 ognuno. Per richiedere la lista scrivere a; Massimo Ghizzoni - via L. Drusilla 13 D5 - 00175 Roma.

● Vendo per CBM 64: Ghostbusters, Pit Stop II Boxe, Karatè, Football, Soccer, Pelota, Moto Mondiale, Winter Game, Summer Game II, Soccer III, Tennis, Py-jaz Marama, Wally Family. Angelo Perniola - viale Virgilio, 20 - Taranto - tel. 099/29019.

● Comprò a prezzi ragionevoli i seguenti giochi (max L. 3000) Bounty Bob Strikes Bach, Rocky, Horror Show, Gremlins, Indiana Jones, Soft Aid. Carlo Comparozzi - Cir.ne Gianicolense, 368 - Roma.

● Comprò a prezzi ragionevoli i seguenti giochi: The Heist, Frankie Goes To Hollywood, Spy Vs Spy, Elite, Rocco, Alien 8, Cauldron, Action Biker, Booty. Peter Marangoni - Cir.ne Gianicolense, 368 - Roma - tel. 06/5341312.

● Cerco programmi per CBM 64 su cassetta dispongo di ultime novità tra cui: Frankie Goes To Hollywood, Hiper Sport

II, Exploding Fist, Summer Games II, Rocky, Horror Show, ecc. Scrivetemi e vi manderò la mia lista. Massima serietà. Marco Como - via Tamburini, 36 - Collemarino Ancona - tel. 882128.

● Vendo bellissimi programmi per C 64 inediti su disco tipo Goonies, Winter Game + (Turbo), People Computer, Project, Wizardry, Zorro, Koronis Rift, e Idolon, Sip. Derman, ecc.: cerco amici con buon software.

Luca Ferrari - via S. Francesco, 18 - Merano (BZ) - tel. 0473/30921.

● Vendo Games per 64 su disco e cassetta, ne posseggo di inediti Chimera, Space Pilot 2, B.C. 2, Dragons Lair, Space Ace, Fiveaside, Winter Games, Rocky, Horror Show, Rocky, Calcio con rigori, Rambo, Neve Ring Story, Spy Vs Spy 2. Rispondo a tutti massima serietà. Cinefra Giovanni - Aldo Moro, 10 - Francavilla - F. (BR) - tel. 0831/943203.

● Vendo, scambio eccezionali giochi per C 64. Posseggo due versioni di Dragon's Lair sia su disco che su nastro e poi: G.I. Joe II, Winter Games II, Jaxman in città, Space Ace, Seven Cities, Mikey, ecc.

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. 9

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

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

Città.....Telefono.....Anni.....

**TOP  
PLAYGAMES**

**TOP  
PLAYGAMES**

**TOP  
PLAYGAMES**

**TOP  
PLAYGAMES**

Castelli Alessio - via Borgolano, 34 - Villanova Monf. (AL) - tel. 0142/83252.

● Vendo bellissimi vidiogames per C 64 a L. 1000 cadauno, per esempio Rollerball, Summer Games 1 e 2, Beach Head II, Baseball, massima serietà, telefonare e scrivere.

Giorgio Di Rosa - via Cuzzi 7/D - Como - tel. 593068.

● Vendo per CBM 64 Games e Utility in blocchi da 100 e 200 prog. rispettivamente a L. 60.000 e L. 100.000, o singolarmente a L. 700. Dispongo: Karateka, Winter Games, Frank Brunos Boxing. Inoltre corso di basic della Jackson «Vi-deobasic» 80.000.

Franco Gelli - via R. Feletti, 25, Comacchio (FE) - tel. 0533/312083.

● Vendo stupendi videogiochi per cassetta: Summer games I e II, Gostbuster, Boxing, Kung Fu, Hunch Buck ed altri bellissimi. Prezzi straordinari trattabili. Scrivete o telefonate ore pasti.

Blarasin Andrea - via Peschiera, 25 - Macerata (MC) - tel. 0733/292931.

● Vendo a L. 5000 giochi per CBM 64 come Frank Brunos Boxing (Super Punch Out), Rambo 2°, Fankie Goes to Hollywood, Spy vs Spy I e II, Impossibile Mission, Ghostbuster, Karate Parlante, Fort Apocalypse I e II, Summergame I e II wintergame, Marios Bross, e tanti altri, e inoltre cerco Dragons Liar e Space Ace su Cassetta max. L. 15.000. Marco Capucci - via Campania, n. 9 - San Benedetto Del Tronto - tel. 86436.

● Attenzione!! Vendo programma per CBM 64 che trasforma il Commodore in 2 x Spectrum 48K e vendo anche più di 400 Programmi da L. 1000 a L. 2000 come: Tour de France, Rambos, Summer Game 1-2 ecc.

Lenzerini Francesco - via Marche, 27, 58100 Grosseto - tel. 0564/20480.

● Cerco il Program Club 248 cerca tantissimi soci, circa 800 programmi per C 64, Spectrum 16K o 48K, MSX. Cassetta mensile con giochi straordinari, in turbo gratuita iscrizione L. 10.000 con cassetta con qualsiasi gioco richiesto ciao!

Program Club 248 - via Monte Vettore, 23 - 60131 Ancona - tel. 071/42609.

● Vendo/scambio, giochi per il CBM 64 (su cassetta) Winter Olympics, Kung Fu, Summer Game, Karate Ma-Wally e Family, Olimpiadi, Rockman II, Rollerball, ecc. Compro: Beach Head, Summer Games II, Gremlins (su cassetta). Vendo da L. 2000 in giù e compro fino a L. 3000 massima serietà.

Bruno Vitale - via Caliri, 28/A - Cava Dei Tirreni (SA) - 84013 - tel. 089/842763.

● Cerco membri per un club per i possessori di un Commodore 64 o 128. La Quota di iscrizione è di L. 5.000; ne trarrete sicuramente un grande vantaggio. (telefonare!)

Andrea Scarafoni - via Michele Rosi, 93 - Lucca (55100) - tel. 0583/434241.

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

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME

9

**TOP  
PLAYGAMES**



**TOP PLAYGAMES**

PROGRAMMI PER CBM 64

**SU QUESTA CASSETTA**

**LATO A / CBM 64**

INTRODUZIONE

- 1 CORSA FOLLE
- 2 DUELLO DEL FAR WEST
- 3 TUNNEL
- 4 DRAGO A 4 TESTE

COUNTER

**LATO B / CBM 64**

- 5 ZETAROBOT
- 6 NOBELIO
- 7 FLIPPER

COUNTER

**QUESTA CASSETTA  
È DI**

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

CITTA' \_\_\_\_\_

ANNOTAZIONI  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_