

20 GIOCHI

CBM 64
SPECTRUM
48 K

ULTRA DARTS
WIZ
MELE
ROLL
FRUTTA
PING TRONIK
BICI
CIRCUITS
HIGH DANCER

REFEREE'S GAME
DE CONSTRUCTION
LAST SLOPE
SUPER COUPLE
COLOMBO'S IDEA
LASER SQUAD
SQUASHER
SECRETS
PANZERS
THREAT

FAST LOADING "BITURBO"

ATTENTI AI VIRUS

Non facciamo come vostra mamma che vi mette in guardia sui virus che potete prendere se non vi mettete la sciarpa di lana. Il nostro consiglio si riferisce al pericolo di infettare il vostro computer in caso di copie piratate di giochi contenenti uno dei mille virus che possono mettere in grave difficoltà il vostro computer. Sappiamo che il problema virus è diventato molto importante anche in Italia e che non riguarda soltanto il mondo dell'Ms-Dos. Leggete quindi con attenzione quello che vi diciamo e imparate se non altro a riconoscere i virus.

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

**da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato**

SULLA CASSETTA



CBM 64

LATO A



SPECTRUM

LATO B

4 ULTRA DARTS

5 WIZ

6 ROLL

7 MELE

8 FRUTTA

9 PING TRONIK

10 DRONI

11 BICI

12 CIRCUITS

13 HIGH DANGER

14 Riparte Agonistika

16 Line of Fire: operazioni da commandos

19 Nitro: auto indiavolate

20 Rogue Trooper: pattuglie aliene

22 Virus: come difendersi

26 Andre Panza's Kick Boxing: che botte!

29 Vendo, compro, cerco, trovo

REFEREE'S GAME

DE CONSTRUCTION

LAST SLOPE

SUPER COUPLE

COLOMBO'S IDEA

LASER SQUAD

SQUASHER

SECRETS

PAWNS

THREAT

ULTRA DARTS

La grande serata è agli inizi: al Frecciodromo di Nashville tutto è pronto per trasmettere in mondovisione la grandissima finale del campionato mondiale di freccette. Tu e pochi altri campioni vi state scaldando ai bordi della pista mentre la folla vi sta a guardare e in attesa del grande via potete scaldarvi al tiro al bersaglio. Ma ormai non è più tempo di indugiare e una volta che ti sarai scelto il diretto avversario avrà inizio l'incalzante sfida da cui emergerà un solo vincitore assoluto.

Alternandosi in drammatiche manche disporrai di tre tiri per turno nei quali dovrai realizzare il massimo punteggio. Questo gioco non richiede solo un'eccezionale mira e la mano ferma, ma anche una notevole dose di sangue freddo e la capacità di concentrazione di un grande campione per poter mantenere la calma mentre l'immensa folla che ti circonda incita a pieni polmoni i propri favoriti ed è sempre pronta a fischiare ad ogni minimo errore.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

REFEREE'S GAME

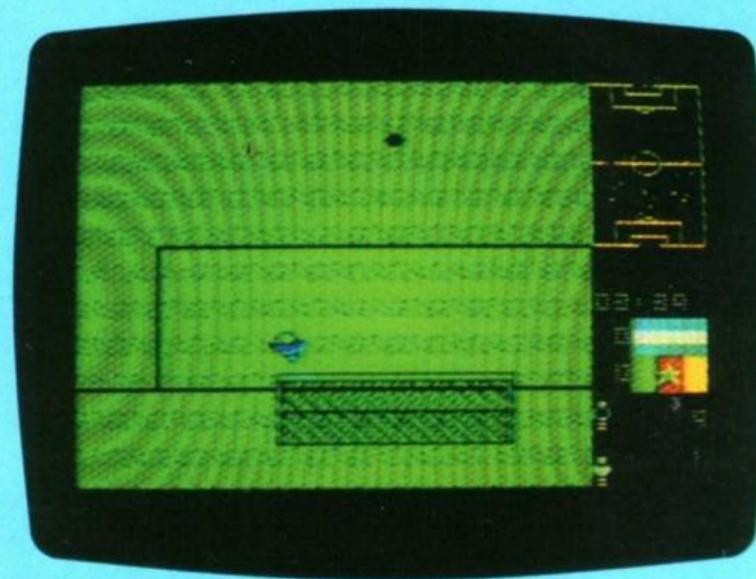
Non vi basta il Campionato Italiano? Le gare di Coppa sono insufficienti? Vorreste essere Voi i campioni più amati dai tifosi di ogni squadra? Bene, impegnate il joystick e preparatevi a rivivere le più emozionanti partite di football che mai avreste immaginato.

La vista del gioco è dall'alto, questo per offrirvi la migliore veduta, e lo scorrimento è verticale.

Completa di ogni regola fondamentale, avrete anche la possibilità di sfidare le più grandi squadre d'Europa e del mondo.

Brasile, Argentina, Germania, Francia, Inghilterra ecc., sono nulla al confronto dell'abilità di cui la tua squadra è dotata, bisognerà, comunque, dimostrarla, a scampo di ogni equivoco.

Buona fortuna e soprattutto buon divertimento!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

WIZ

Dopo l'avvento del Signore tenebroso, seguirono tre secoli di caos totale in cui i pochi superstiti delle quattro razze vennero per la maggior parte fatti schiavi al servizio delle creature del male. Ma nella fortezza di Palinor la segreta setta dei druidi ha finalmente escogitato un modo per riportare le cose sulla giusta vita. Con una arcana cerimonia il mago Wiz verrà teletrasportato indietro nel tempo, nei giorni che precedettero la grande catastrofe. Qui egli incontrerà l'orda delle malvage creature del Signore oscuro nel momento in cui stavano preparando il suo arrivo. Fidando solo nelle sue forze magiche e attingendo l'energia dell'acqua, del fuoco e dell'aria dagli altari druidici a lui noti, Wiz dovrà aprirsi la strada fin nelle viscere della Terra per affrontare il malvagio Signore nel momento del suo arrivo dal portale nero, per ricacciarlo indietro e salvare così il mondo. Ad aiutarlo potrà disporre di arcane magie tra cui l'evocazione di un potente Golem distruttore e della facoltà di diventare invisibile.



JOYSTICK PORTA 1

; su
Z sinistra
F3 seleziona magie
/ giù
X destra
— invisibilità

DE CONSTRUCTION

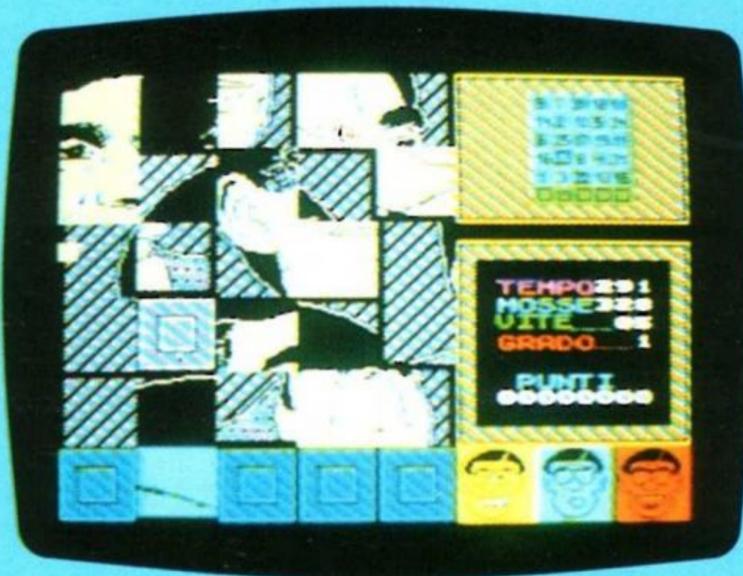
Per la prima volta sul vostro monitor... No! Non è un annuncio di un colossal, né tanto meno la 1^a visione di un capolavoro di Zeffirelli, si tratta tuttavia di un qualcosa di realmente unico, un gioco che richiede da parte vostra un alto Q.I. (quoziente d'intelligenza) senza il quale non riuscirete a cavare un ragno dal buco.

"DE CONSTRUCTION" ricalca le orme di un vecchio giochetto "Spaccacervello" chiamato "Il gioco del 15" in cui bisognava ordinare i numeri (dall'1 al 15) spostando in ogni direzione i vari quadratini sulla scacchiera mobile.

In questa versione al posto dei numeri disponi di vari quadratini recanti, sulla superficie, un tratto di un viso scomposto in 15 pezzi.

Il vostro compito sarà quello di riordinare il tutto e formare il volto di una persona nota.

Buon divertimento!!



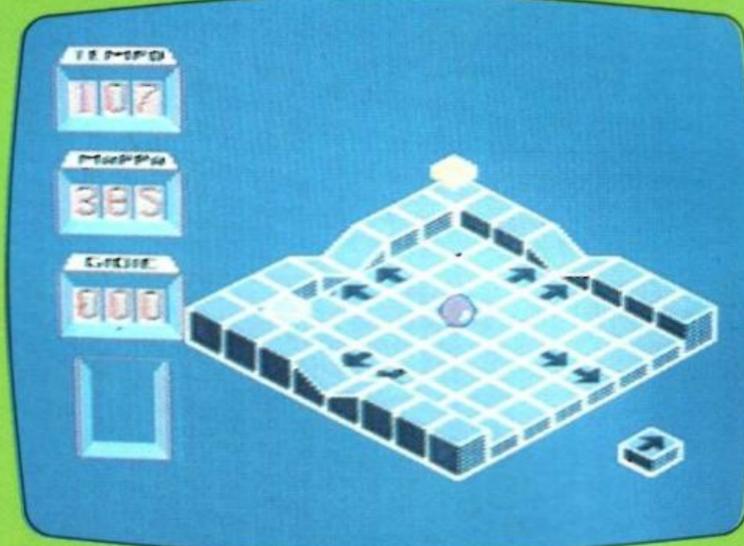
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

C
B
M
6
4
S
P
A
C
E
R
U
M

ROLL

La Confederazione intergalattica ha scoperto una nuova dimensione che contiene uno strano mondo artificiale sospeso nello spazio. A te viene affidato il difficile compito di esplorare questo nuovo mondo e tracciarne una mappa. Purtroppo la tua astronave è molto costosa da mantenere e perciò ti è stato dato un tempo veramente limitato per portare a termine la tua missione. Sul computer di bordo hai memorizzata una mappa molto generalizzata della superficie, ma a te rimane il compito di esplorare ogni area badando in special modo a raccogliere le perle, grazie alle quali guadagnerai tempo prezioso. Poiché questo mondo è sospeso nello spazio infinito, dovrai stare molto cauto per non cadere nel vuoto. Ciò causerebbe infatti un enorme spreco di energia, con conseguente diminuzione del tempo a tua disposizione.



JOYSTICK PORTA 1/2

I	seleziona astronave	S	punteggio
FUOCO		0	opzioni
SPAZIO	inizio gioco	F1	velocità/ripristino orientamento inizio
P	pausa sì/no	F3	numero joystick/giro 90 gradi orari
1	su	F5	giro 90 gradi antiorari
2	destra	F7	fine opzioni/giro 180 gradi
CTRL	sinistra		
Q	fine partita		
C	colore schermata		
M	mappa		

LAST SLOPE

Spalancate gli occhi e stupite!!
Quello che vi proponiamo è la migliore versione del gioco del flipper.

In questo caso la visione è tridimensionale lasciando ampio margine di spazio alla vostra fantasia, fino a farvi sembrare realmente di stare a giocare con un flipper vero.

Lo scopo, come al solito, è di riuscire a totalizzare il punteggio più alto in assoluto, andando a scrivere così il vostro nominativo, nell'albo dei migliori. Segui con gli occhi la pallina e, cosa fondamentale, senza un attimo di distrazione, altrimenti... lo scoprirai da solo.

Mano sui tasti e... buona fortuna!



TASTIERA

Q	leva sinistra
0	leva destra
ENTER	lancio

MELE

Goffredo, dopo essere stato disoccupato per parecchio tempo, ha finalmente trovato un'occupazione, anche se un po' stravagante. Il suo compito consiste nel far piazza pulita delle mele disseminate in 5 diverse schermate, ognuna delle quali rappresenta un quartiere del paese. Goffredo si muove per tutto lo schermo saltando da un isolato all'altro, ma i suoi dispettosi amici, come se volessero che lui sia licenziato, cercano di fare di tutto per nuocergli. Dovrete quindi difendervi da un numero variabile di nemici prima che riescano nel loro intento; per sbarazzarvi di loro dovrete prendere la moneta con raffigurata una 'P' e acchiapparli prima che il potere magico svanisca. Ovviamente scoprirete giocando che non è semplice muoversi da un piano all'altro, potrete però darvi più o meno slancio per saltare e soprattutto frenare le cadute da grandi altezze (in entrambi i casi premendo fuoco).
Buona fortuna, amico!

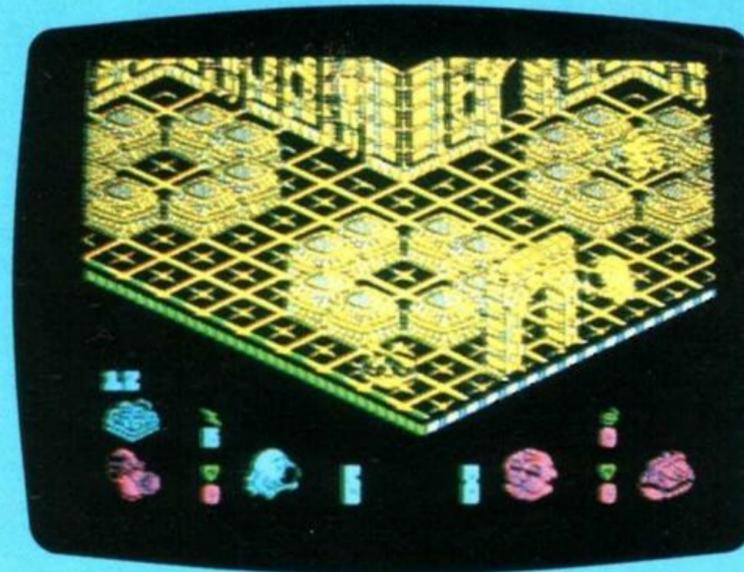


JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
FUOCO + ALTO	salta più alto
RESTORE	fine gioco

SUPER COUPLE

Famosissimo arcade in tre dimensioni nel quale, il tuo scopo principale, è quello di unire una coppia di strani amici che si sono persi in uno dei pianeti alieni. Uno dei due strani tipi è bravo a saltare in alto, mentre l'altro corre veloce e spicca dei poderosi salti in lungo. Dovrai quindi fare di tutto per cercare di riunirli in quanto, insieme, formeranno una coppia davvero formidabile. Come al solito dovrai superare innumerevoli pericoli che, manco a dirlo, sono letali per la tua esistenza. Mano sul joystick e... via, alla ricerca della persona perduta.



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

C
B
M
6
4

S
A
P
U
R
U
M

FRUTTA

Berto, il protagonista della nostra avventura, è un vero patito del salto con il trampolino e, per esercitarsi nel suo sport preferito, spesso lascia da parte i compiti o anche l'aiutare i suoi genitori in campagna. Per punirlo gli è stato quindi assegnato un incarico veramente impegnativo, raccogliere la frutta in cima agli alberi. Berto decide di imparare ad usare al meglio il suo trampolino per saltare fino a dove gli occorre. Fai attenzione però agli avvoltoi che sorvolano il frutteto in attesa di afferrare qualche buon bocconcino. Regola la tua potenza di salto e muovi il trampolino a destra e a sinistra per evitare di fare una brutta fine. Una volta raccolti i frutti accederai al livello successivo, dove avrai veramente bisogno di tutta la tua abilità e prontezza di riflessi per riuscire a portare a termine il pericoloso compito.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

COLOMBO'S IDEA

È proprio il caso di dirlo! Abbiamo scoperto l'uovo di Colombo!! In questo gioco infatti impersonate un simpatico uovo che rotolando di schermo in schermo, dovrà riuscire a raccogliere un certo numero di chiavi per poter accedere di conseguenza allo screen successivo. Per ottenere lo scopo prefissatoti dovrai saltare su delle piattaforme, evitare tutto ciò che si muove, insomma dovrai fare ben attenzione a rimanere in vita in modo da riuscire, una volta per tutte, a terminare il gioco.
Divertimento assicurato!



JOYSTICK - KEMPSTON - SINCLAIR

PING TRONIK

Prima ancora delle scelte strategiche, dell'allenamento intensivo e della necessaria concentrazione, Ping Tronik richiede innanzitutto la possibilità di trovare un compagno di gioco, poiché, sebbene gestito da una sofisticata elettronica, il gioco è stato concepito per l'esclusiva sfida tra due esseri umani, mentre solamente l'arbitraggio è lasciato alla gestione del computer. Nello stretto specchio del campo di Ping la saettante sfera di acciaio sarà costantemente canalizzata da potenti campi magnetici verso le rispettive porte muovendosi a velocità sonica. Manovrando i rispettivi schermi deflettori i due giocatori potranno rimandarsi la sfera nel tentativo di fare goal all'avversario. Un giocatore viene proclamato vincitore al ventesimo goal e sarà pronto per la manche successiva.



JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

LASER SQUAD

Gioco spaziale a scorrimento verticale. Sei a bordo di una navicella armata di Laser e con la quale devi combattere le interminabili orde di alieni che si prospettano all'orizzonte.

Colpendone un certo numero avrai la possibilità di accedere ad un bonus il quale ti permetterà di potenziare le armi di cui disponi e, se preferisci, la tua difesa.

Continua così fino alla fine e la vittoria ti sorriderà anche questa volta. Buona fortuna!



TASTIERA

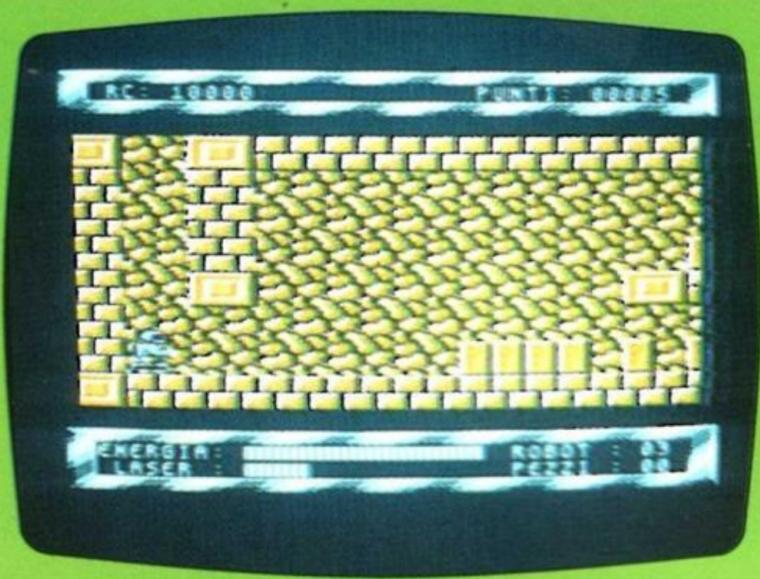
S	su
X	giù
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	fuoco

C
B
M
6
4

S
A
L
U
R
M

DRONI

Golem, il mega-computer di controllo dell'intera attività trinitologica terrestre è stato infettato da un virus informatico che sta proliferando e diffondendosi a tutti i livelli dei suoi circuiti elettronici. Il sistema automatico di difesa prevede il lancio di un sofisticato robot miniaturizzato controllabile dall'esterno capace di scovare in ogni singolo byte la presenza dell'infernale parassita e di distruggerlo con potenti raggi laser. Introdottosi nel circuito primario, Droni inizia così la sua estenuante ricerca e mentre dovrà affrontare e distruggere i mortali nemici, dovrà raccogliere strada facendo le celle di energia necessarie al suo sostentamento vitale e alla ricarica delle armi. Ma attento, evita accuratamente i buchi di potenziale e i circuiti elettronici a fondo cieco, poiché significherebbero morte certa.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO

inizio gioco

SQUASHER

Il tuo compito, in questo innovativo gioco, è quello di gettare un dado contro un altro, quest'ultimo appartenente ad una fila di dadi.
Al fine di poter ridurre la fila di dadi devi gettare il tuo dado contro un altro dado che abbia la medesima forma di quella che sei andato a lanciare. Quindi, in fin dei conti, non dovrai far altro che colpire innumerevoli pile (e anche file) di dadi fino ad abatterli tutti quanti.
Buon divertimento!



TASTIERA

Q

su

A

giù

SPAZIO

lancia

BICI

Il protagonista del nostro gioco è Luigi, un vero amante del mare. Purtroppo il nostro amico vive lontano dalla spiaggia e per raggiungerla deve percorrere ogni giorno un percorso veramente lungo. Non sarebbe pesante per lui, patito dell'acqua salmastra, se non fosse che la strada è infestata da creature e oggetti ostili: palle volanti, lumache, rane, api... Per risolvere il problema, l'ingegnoso Luigi ha inventato una bicicletta dotata di cannone annienta-nemici e di potenti molle che gli consentono di fare grandi balzi. Ovviamente anche in questo modo le cose non sono così semplici, perché per raggiungere la sabbia, Luigi dovrà sfoderare tutta la sua abilità nel distruggere o evitare gli avversari. Una volta completato il percorso Luigi intraprenderà un nuovo incredibile viaggio nel quale dovrà affrontare creature sempre più temibili.

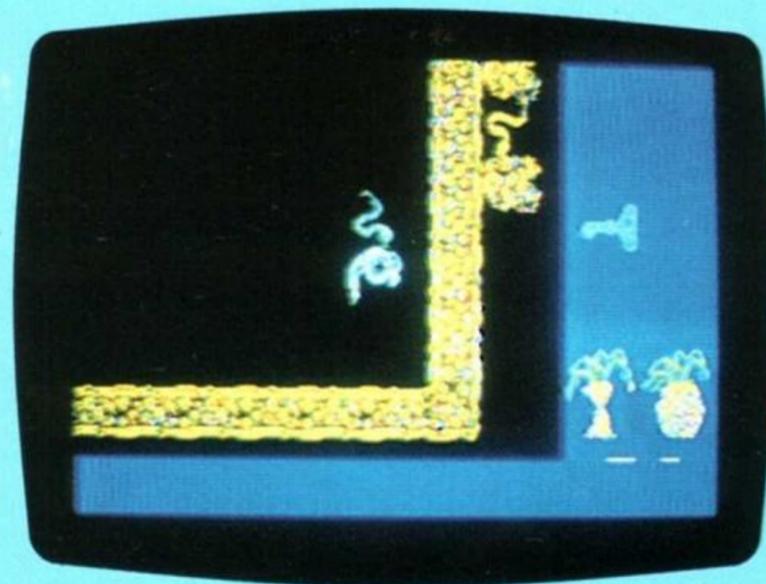


JOYSTICK PORTA 2

F1	velocità
F3	numero vite
F5	livello difficoltà
F7	volume
FUOCO	inizio gioco

SECRETS

L'avventura dell'anno ti attende!! Nei panni di un espertissimo esploratore devi perlustrare delle grotte, antiche quanto il mondo, e trovare dei pezzi di una mappa. A questo scopo potrai usare delle chiavi che ti saranno utilissime per riuscire a proseguire nel gioco.
Presta molta attenzione agli animali che abitano la zona, feroci come sono, possono annientarti in pochi istanti e... chi mai riuscirebbe a ritrovare la tua carcassa in posti così isolati e sconosciuti? Basta un po' d'attenzione e il pericolo di scomparire per sempre rimarrà soltanto una cosa irreale. Buona fortuna!

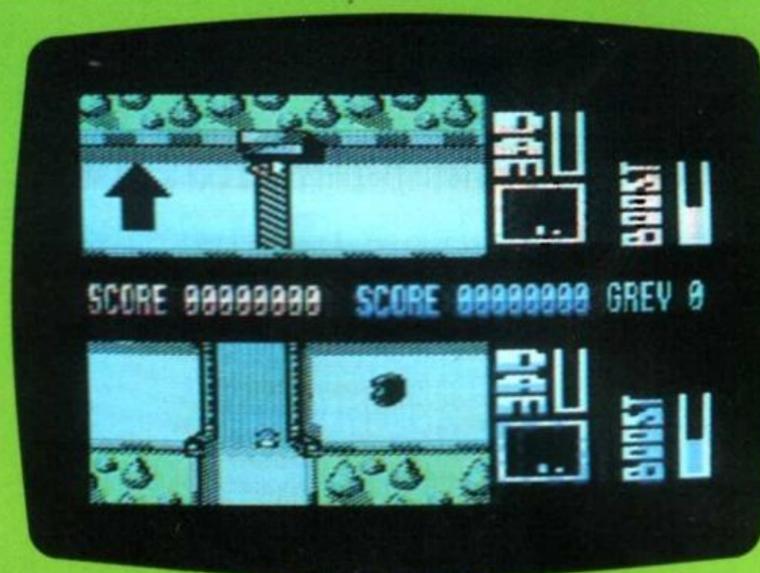


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

CIRCUITS

Correre un campionato di kart può sembrare un gioco da ragazzi, tuttavia già dai primi momenti, seduto sul tuo rombante mezzo, ti accorgi che le cose non sono poi così facili. I tuoi agguerriti avversari ti guardano malevolmente assaporando il momento in cui si troveranno a contendere con te le traiettorie migliori per evitare gli urti reciproci o i disastrosi fuori-pista capaci di disintegrare il tuo mezzo. Come loro tu sai che ogni errore potrà essere fatale, ma sai bene che la speranza di vincere è legata alla possibilità di raccogliere prima degli altri gli oggetti disseminati sul percorso e che ti permetteranno di migliorare, via via, le prestazioni del tuo mezzo. All'inizio potrai scegliere il sistema di guida a te più congeniale, e poiché questo sarà determinante, è consigliabile una fase preliminare di addestramento ai comandi.



JOYSTICK PORTA 1

giocatore 1

JOYSTICK PORTA 2

giocatore 2

PAWNS

Preparatevi a giocare al calcio ma... a tavolino, senza sprecare una goccia di sudore. Infatti in questo gioco dovrete disputare una partita di football simulata, per intenderci tipo "Subbuteo" che da anni entusiasma migliaia di appassionati. La regola da seguire sono le stesse adottate nelle partite di calcio nella realtà, l'unica differenza è che dovrai innanzi tutto scegliere il tuo atleta e, in sequenza, decidere la potenza di tiro da adottare. Tutto il resto viene da sè. Buon divertimento!!

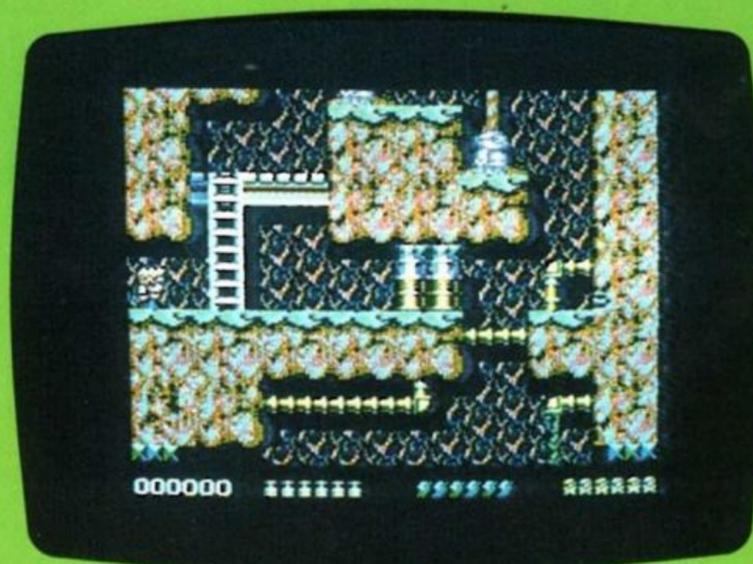


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

HIGH DANGER

È passato molto tempo da quando gli alieni hanno tentato prima, e sono quasi riusciti poi, nel loro tentativo di attaccare la Terra e ridurre il genere umano in loro schiavitù. Nel frattempo sono state fatte numerose ricerche e molti uomini hanno dato la loro vita in questa importante missione, ma finalmente si è riusciti a raggiungere la base sul pianeta 'Workplane' dove ha sede il comando operativo alieno. A questo punto è stato deciso che un solo uomo fosse in grado di introdursi nella base e distruggere definitivamente i comandanti avversi alla Terra: il capitano Drake. Tu sei quindi il prescelto e usando oltre al tuo 'super-pugno', anche detonatori elettronici, un fucile a raggi laser e uno scooter antigravità che troverai abbandonati da qualche parte, dovrai mettercela tutta per portare a termine la tua missione. Dovrai quindi soprattutto combattere strenuamente contro gli androidi lasciati a custodia dell'intera base e stare attento ai numerosi trabocchetti seminati un po' ovunque.



JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP

Q

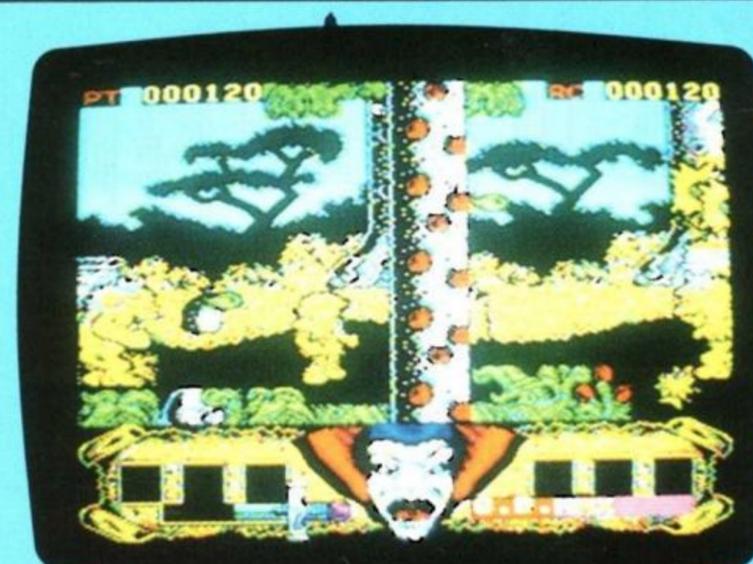
pausa sì/no

fine gioco

THREAT

Le vie della magia sono infinite, e ve ne accorgete da soli giocando a questo formidabile videogame.

I tuoi compaesani, infatti, sono stati trasformati in maiali dal mago cattivo che, puntualmente, dovrai uccidere. Lungo l'aspro sentiero però, il mago cercherà di bloccarti con ogni sorta di magia scagliandoti contro mostri di ogni tipo, alberi che camminano, uccelli divoratori di uomini ecc., tutte cose, comunque, che lasciano certamente poco spazio alla tua sopravvivenza. A tua disposizione hai un "Frisbee" potente che dovrai lanciare contro le strane e demoniache creature spezzando l'incantesimo del mago maligno.
Buona fortuna... eroe!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

C
B
M
6
4

S
A
L
U
T
A
R
I
M

RIPARTE AGONISTIKA CON I SUOI "DRAGONI"

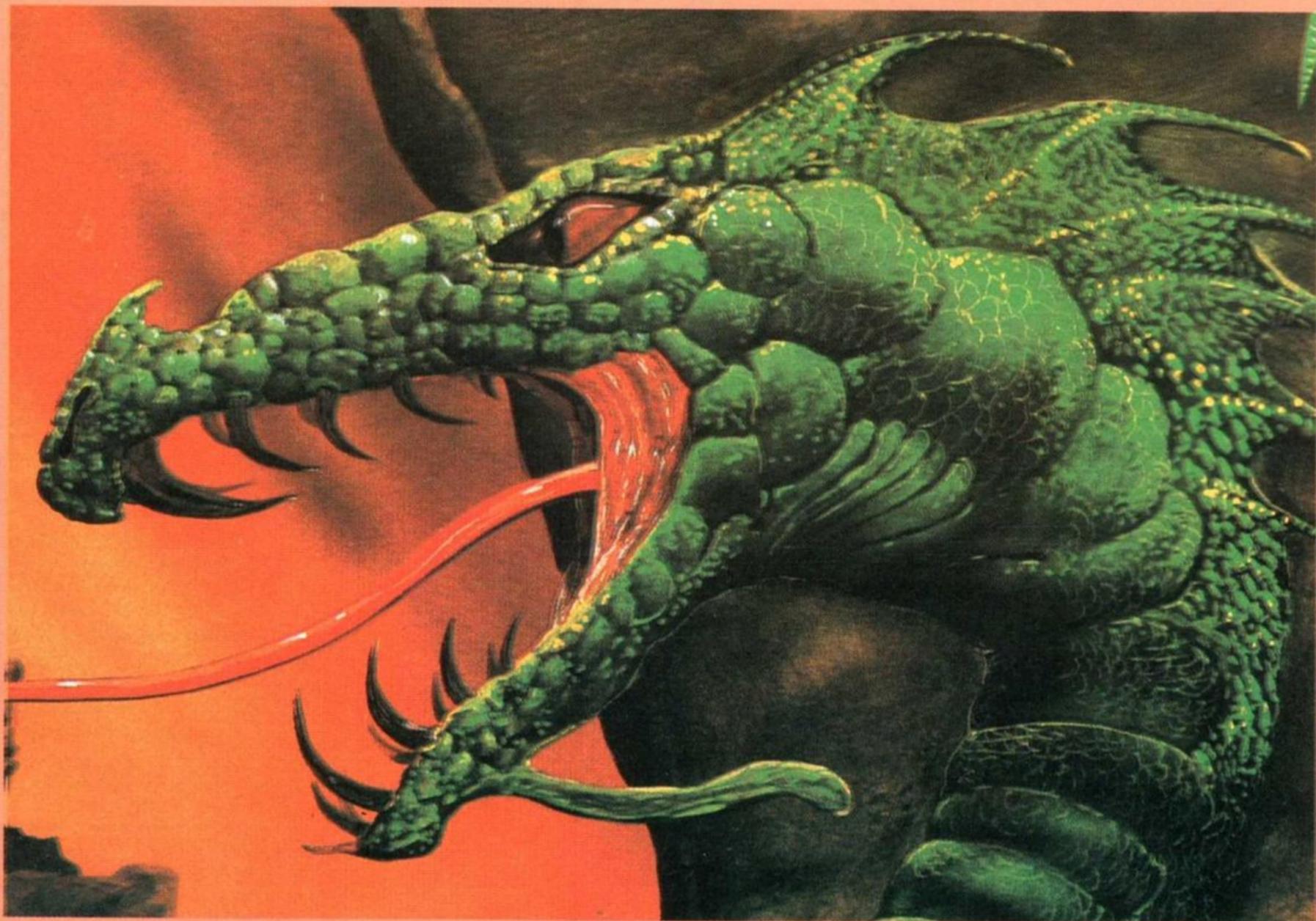
Sono aperte ufficialmente in tutta Italia le iscrizioni al quarto campionato nazionale di **Dungeons & Dragons**, nell'ambito della manifestazione **Agonistika 91**.

Le precedenti edizioni del campionato hanno fatto registrare un crescente interesse del pubblico: dai 600 iscritti del 1988 si è passati ai 2400 iscritti del 1990, distribuiti in oltre 20 località italiane. I tornei di selezione regionali si sono conclusi entro il 31 marzo e le finali nazionali si terranno a Roma nei giorni 24-25-26 maggio durante un evento ludico che avrà risonanza internazionale.

Il gioco di ruolo e **Agonistika** hanno destato anche l'interesse di una delle più prestigiose istituzioni culturali del paese: l'Università

degli Studi di Roma "La Sapienza". Per il 91 infatti il Dipartimento di Psicologia dei Processi di Sviluppo e Socializzazione, in collaborazione con il Gruppo Interdisciplinare per la Ricerca Sociale, ha avviato una serie di studi e ricerche sulla utilizzazione dei giochi di simulazione, e in particolare dei giochi di ruolo, nella formazione e nella didattica.

Al fine di conoscere meglio il profilo sociale e psicologico dei giocatori dei giochi di ruolo, il Dipartimento ha richiesto ad **Agonistika** di favorire la distribuzione di un questionario appositamente elaborato, in occasione delle annuali attività di torneo. I risultati della ricerca verranno editati in veste ufficiale e costituiranno la prima indagine approfondita sull'argomento.



AGONISTIKA 91

TORINO

- Games Centre, Via Lagrange 15, telefono 011-512576
- Lords of Dragons (Pierandrea Saraco 011-7711696, Ciro Sacco 011-835009)

MILANO

- Coord. reg. lombardo:
Ass. Cult. Darkover "D&D network" c/o Alessandro Zemignan, Via Martiri di Belfiore 2, Monza, tel. 039/732460 (province di Milano, Como, Sondrio, Varese, Brescia, Pavia)

VENEZIA

- Homo Ludens c/o Antica Osteria da Codroma, Dorsoduro 2540, telefono 041-5204161. Leo Colovini 041-5344619.

TRIESTE

- Massimo Brelich, Via Catalani 4, telefono 040-810800.

GENOVA

- Labyrinth, Vico S. Antonio 5-3/a, telefono 010-295610 (aperto lun-mar-gio-ven 21,30-24,00 / sab. 13.30-19.00)
Paolo Fasce tel. 010-887969.

LA SPEZIA

- Associazione Masters Spezzini, c/o Oratorio salesiano "Don Bosco", Via Roma 128.
Marco Tabini tel. 0187-23720 - Simone Carozzo tel. 0187-511634.

FORLI

- Centro Giovanile "Lo Specchio", Via Palareti 1, tel. 0543-60526
PTB Giocattolo, Corso Repubblica 134, tel. 0543-32435

FERRARA

- Hobbit Club c/o Gianluca Roncati, Via Carducci 11, tel. 0532-95549

FIRENZE

- Lo Stratagemma, Via Giusti 15, telefono 055-2477655
Alessandro Ivanoff tel. 055-352858.

PISA

- Strategiochi, Via S. Andrea 15, telefono 050-542590

VIAREGGIO

- Strategiochi, Via S. Francesco 205, telefono 0584-46360
Simone Peruzzi, tel. 0584-51420

FALCONARA (AN)

- Circolo Pickwick, Via Fiumesino (ex scuola materna), tel. 071-914209. Luca Di Noto tel. 071-910536.

ROMA

- Strategia e Tattica, Via del Colosseo 5, tel. 06-6787761/6789400
Associazione Culturale Agonistika, telefono 06-5899287

PESCARA

- La Città del Sole, Via Regina Elena Margherita 30, tel. 085-295356

NAPOLI

- Diego Di Dato, III Traversa D. Fontana 41, tel. 081-5467559

BARI

- OB-BIT Club, Via Benedetto XIII, 3 - telefono 080/512844
Alessandro Cingolani, Via Gabrieli 25, telefono 080-5227128

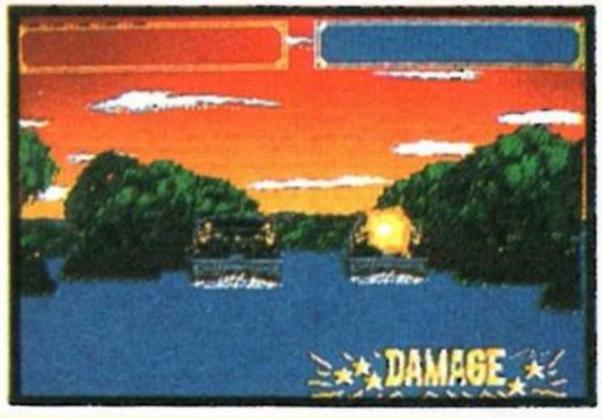
PALERMO

- Circolo Oscurita, Via S. Martino 12
Giuseppe Siino tel. 091-6257664

CAGLIARI

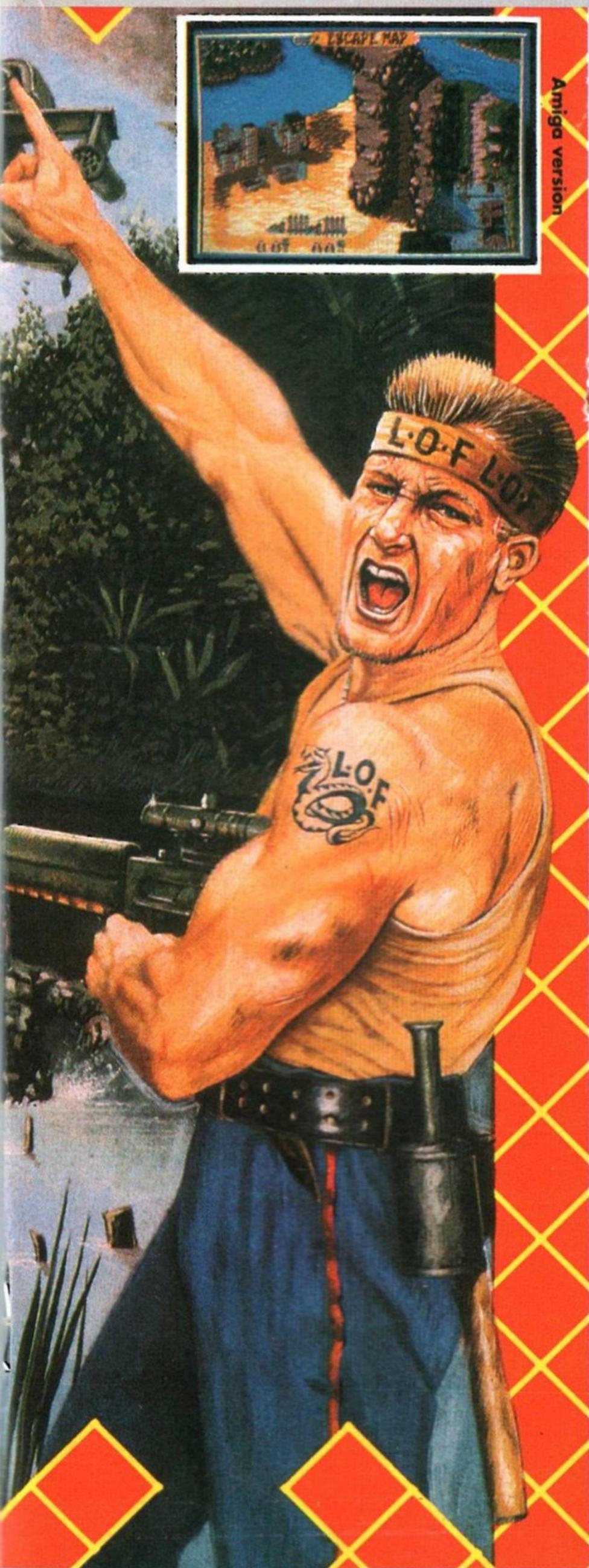
- La Città del Sole, Via Abba 21/a, telefono 070-669387
Giovanni Pasini 070-572707, Christian Salas 070-581210

Amiga version



™
DEFENSE
U.S. GOLD
AMERICA





Amiga version

Uno dei primi frutti del recente accordo esclusivo tra la USG e Sega, il gigante dei giochi da sala, è **Line of Fire**, un gioco avventuroso tipo **Operation Thunderbolt** suddiviso in otto livelli. Il gioco è dotato di scrolling sia orizzontale che frontale (il che permette al protagonista anche di girare gli angoli) — un sistema che il software Sega può gestire benissimo, ma che avrebbe potuto causare non pochi problemi sul 64. Per fortuna, il compito della conversione è andato alla Creative Materials, appena reduce dal successo del sistema Rotoscape, che ha fatto di **Line of Fire** uno dei più bei giochi mai visti.

Per chi non conoscesse ancora la versione da sala, **Line of Fire** è un gioco tutto azione dello stampo di **Operation Wolf**, in cui uno o due giocatori affrontano orde su orde di soldati, motoscafi e carri armati nemici. L'azione è vista in soggettiva, dagli occhi dei protagonisti, e l'ottimo doppio scrolling porta verso il giocatore gli avversari e le loro armi. Per prendere la mira si usa il cursore con il joystick o con il mouse, con i cui pulsanti si spara a raffica o si gettano granate. Attenzione a non sparare troppo, poiché la vostra dotazione è solo di pochi caricatori e di una manciata di granate, anche se ci si può rifornire colpendo le apposite icone che di tanto in tanto appaiono sullo schermo. Analogamente, si possono sostituire i corredi di pronto soccorso e l'energia persa durante gli scontri. Se però l'energia scende a zero, perderete una delle vostre cinque vite.

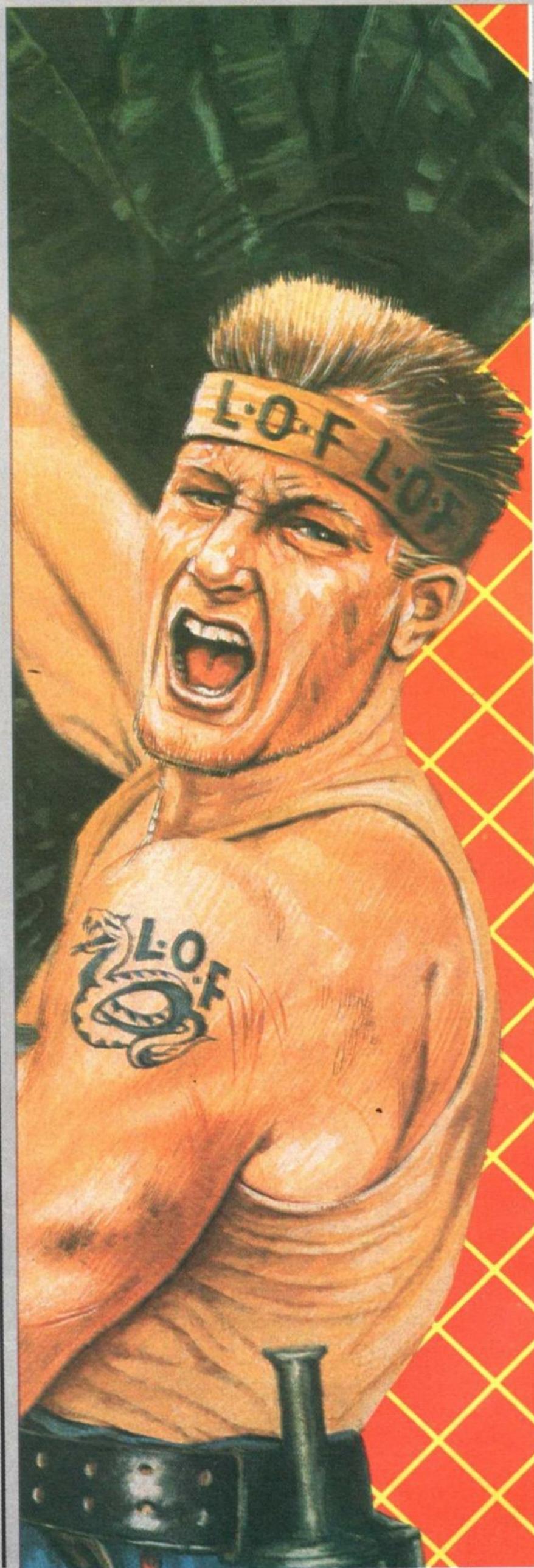
Grosso modo, la vicenda è questa: dopo che i due protagonisti sono riusciti a penetrare le difese dell'anonimo nemico e a rubare il prototipo di un nuovo mitragliatore, dovrete cercare di riportarli in salvo. Gli otto livelli della loro fuga sono documentati da una mappa che appare tra un livello e l'altro. Il viaggio comincia con una corsa disperata nei corridoi della base nemica e procede tra fiumi e caverne. Alla fine di ciascun livello c'è un grosso ostacolo (un elicottero o un carro armato) che va distrutto con un abbondante uso di pallottole o di granate.

A parte la riduzione del numero degli sprite presenti sullo schermo, la Creative è riuscita incredibilmente a conservare quasi tutto della versione da sala nella versione Amiga, che sembra addirittura più facile da giocare dell'originale — certamente più dei due giochi Taito della Ocean. Certo, a volte la grafi- ▶

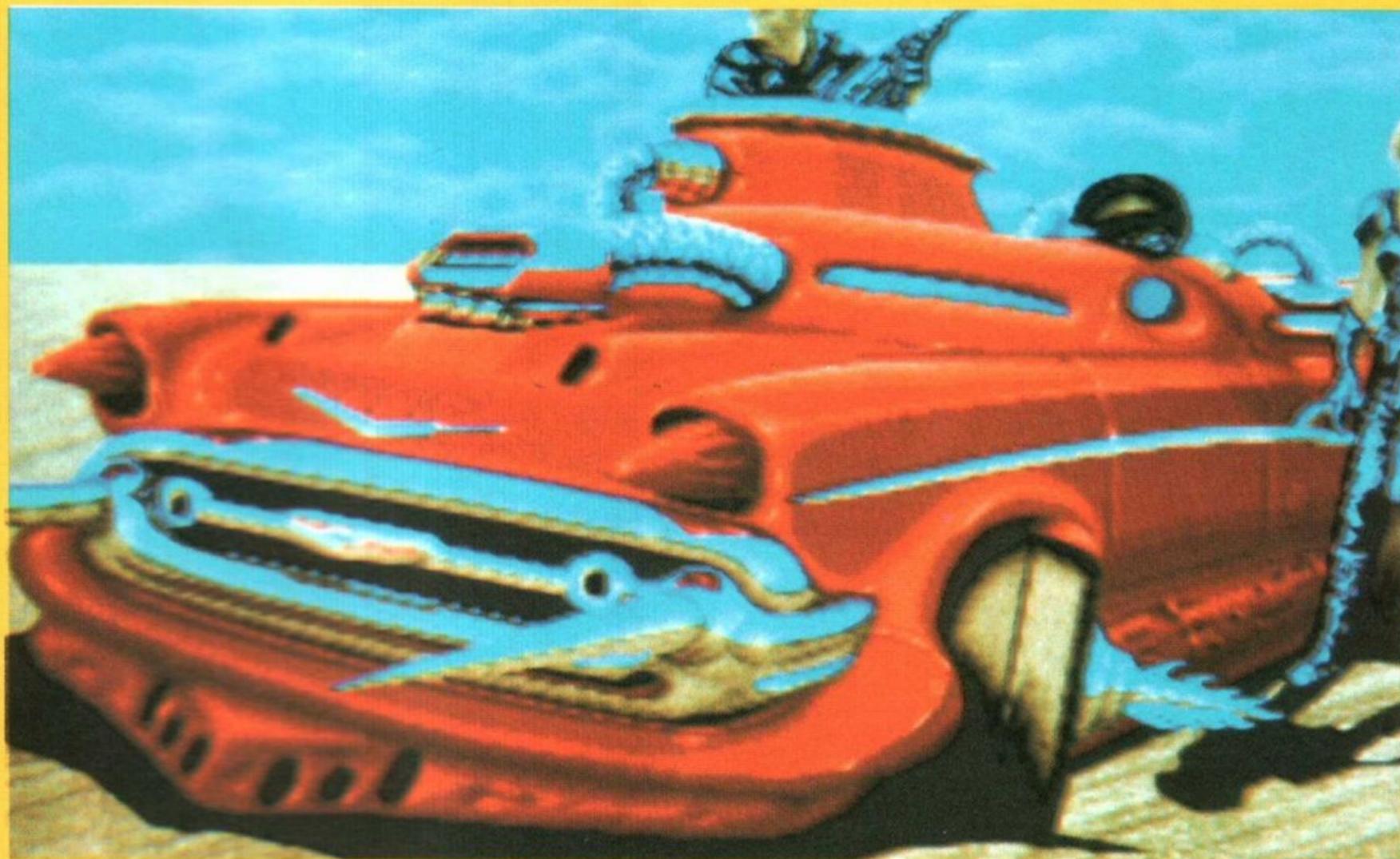


ca è un po' "tirata via", ma se si considerano la velocità e la quantità di quanto appare sullo schermo, questo è più che comprensibile. Gli effetti sonori non sono il massimo, e le esplosioni sono un po' scialbe. Forse il livello di difficoltà di **Line of Fire** avrebbe dovuto essere modificato per rendere il gioco più appassionante, ma anche così è un'ottima avventura che cattura immediatamente l'attenzione.

Inevitabilmente, data la disparità tra una macchina Sega e un 64, la Creative Materials ha dovuto scegliere, e ha scelto di sacrificare parzialmente la grafica, limitandosi però a ridurre il numero dei nemici presenti sullo schermo, il che non incide sulla bontà del gioco, ma lo rende anzi più veloce. Invece di impiegare mesi per fare tutto da capo, la Creative ha trasferito direttamente gli sprite dalla versione da sala tramite un particolare hardware e poi li ha ritoccati, realizzando una conversione più rapida e precisa. ●



NITRO

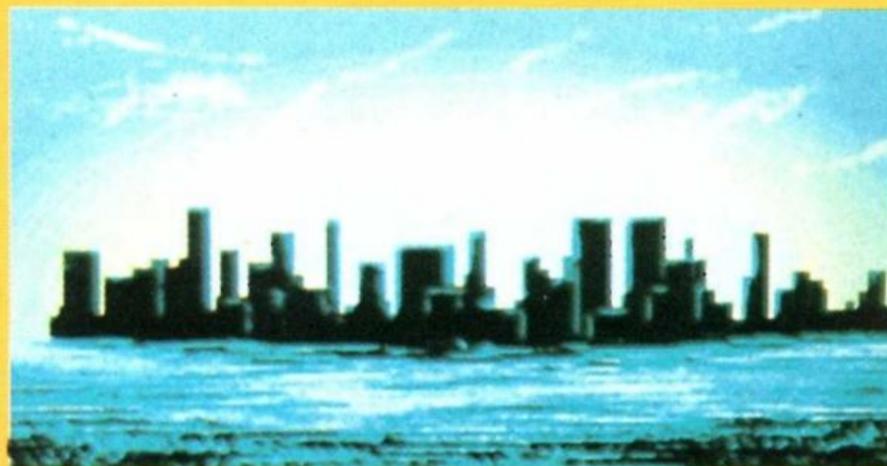


Nitro non si può certo dire un gioco originale: se si parla di automobili che gareggiano su una piccola pista raccogliendo bonus che ne migliorano le prestazioni, allora c'era già **Super Sprint**... Persino l'idea di ambientare la pista sullo sfondo di una grande città viene da **Hot Rod** della Activision. E allora, cos'ha di particolare questo gioco della Psygnosis? Ha che è ottimamente programmato ed è appassionante, ecco cosa!

Il "Campione dei campioni" è una gara che si tiene ogni anno: il primo premio è di un milione di sterline, e chi perde muore. La corsa si svolge su trentadue percorsi che attraversano affollati centri cittadini, foreste e deserti, e perde non chi arriva ultimo, ma chi resta senza benzina. Ogni percorso è presentato sotto forma di una mappa a volo d'uccello con uno scrolling di 360 gradi, ed è disseminata di ostacoli e trabocchetti come massi, buche, muri e chiazze d'olio. Ogni col-

lisione significa una perdita di tempo: il motore comincia ad emettere anelli di fumo e l'auto non tiene più la strada.

Strada facendo, si possono guadagnare dei bonus che danno punti, benzina o soldi. I soldi servono a migliorare il motore dell'auto, oppure addirittura a comprarne una nuova. Graficamente, **Nitro** non è eccezionale, ma lo scrolling è realistico e gli sprite sono ottimi, e inoltre appassiona per la fluidità della meccanica di gioco. ●



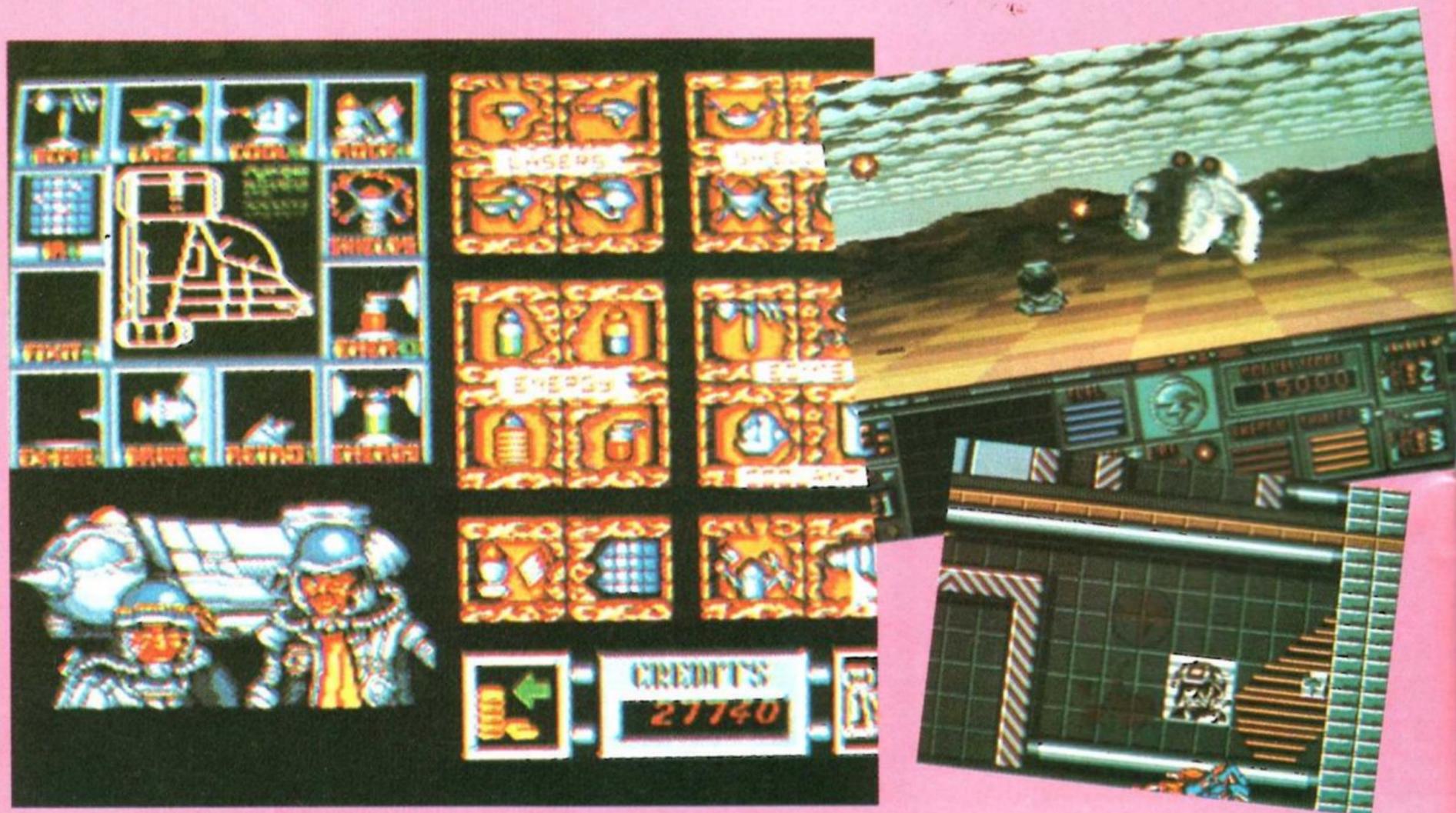
ROGUE TROOPER

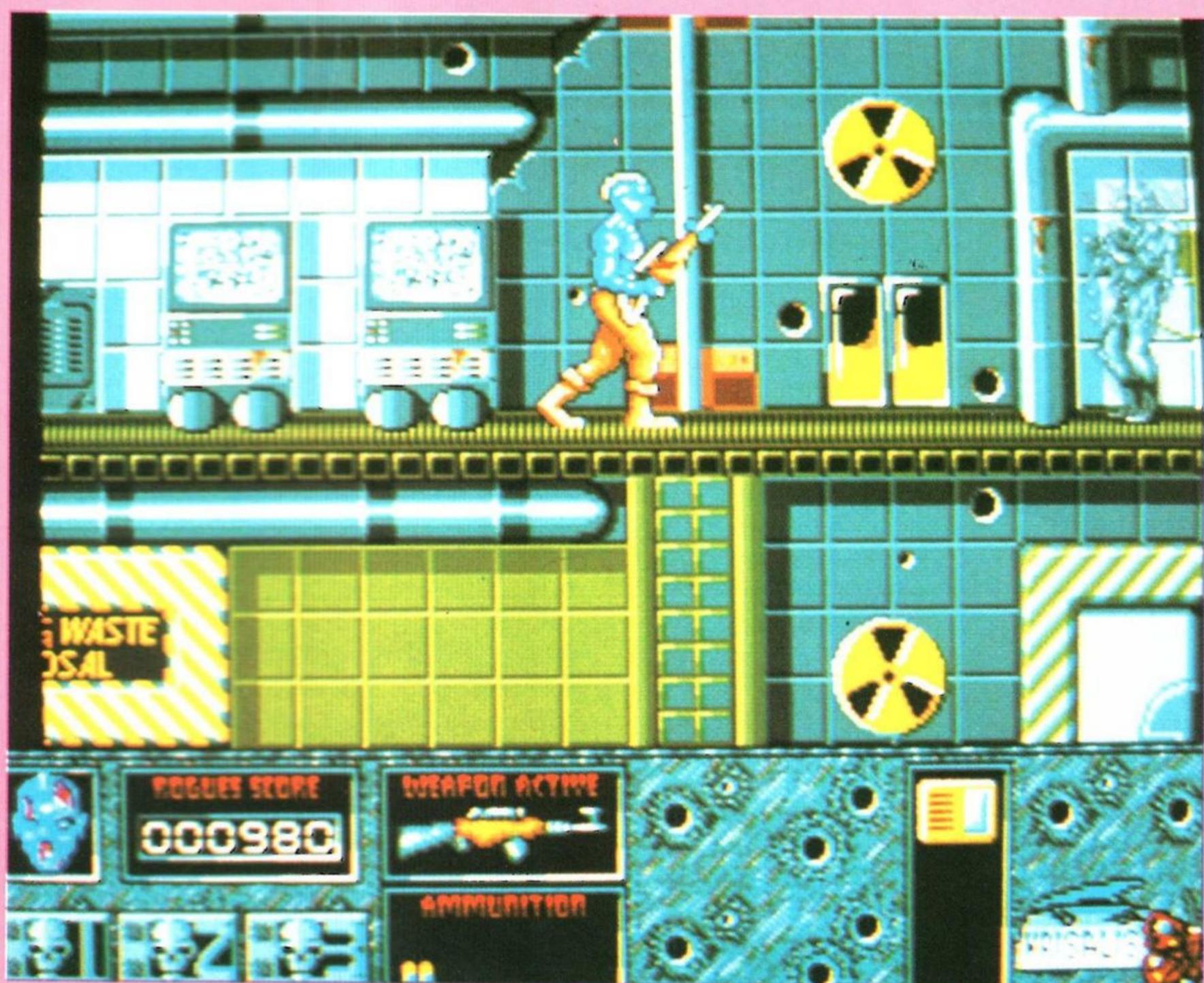
Iniziato nel 1981, **Rogue Trooper** è un fumetto che ancora oggi gode di una popolarità che non conosce flessioni, e già alcuni anni fa era stato trasformato (piuttosto mediocrementemente) in videogioco dalla Piranha. Oggi ci riprova la Krisalis, che risale alle origini del personaggio. Sul pianeta Nu Earth, inquinato da micidiali tossine in grado di uccidere ogni essere umano senza protezione, si fronteggiano due fazioni. La fazione dei Southers ha creato in laboratorio una razza di "soldati genetici", combattenti superefficienti e immuni alle tossine. I soldati genetici vengono però quasi interamente sterminati dal nemico grazie alle informazioni ad esso fornite da un generale traditore. Rogue e tre suoi compagni giurano di uccidere il traditore, ed è questo l'obiettivo del gioco. L'inizio non è proprio originale: prigioniero in una base nemica, Rogue deve recuperare l'elmetto, il fucile e lo zaino prima di

poter evadere: ci sono i soliti ascensori, le solite pattuglie nemiche e i soliti oggetti da raccogliere. Anche se l'animazione non è eccellente, la grafica almeno è ben fatta e ampia. Nei due livelli successivi (che ben poco hanno a che fare con il fumetto originale) Rogue pilota un'astronave intorno a Nu Earth. Buona grafica, e molte reminiscenze di **Space Harrier**, della Elite.

Nel quarto e ultimo livello, Rouge deve piazzare dell'esplosivo nei punti vitali di una base nemica per far saltare la cupola in cui si trova il traditore. Gli interludi in stile fumettistico che informano sullo snodarsi della vicenda non sono molto efficaci.

Rogue Trooper è un gioco senza infamia e senza lode, non all'altezza del grande fumetto da cui è tratto e di cui scontenterà certamente gli ammiratori. Per consolarli, c'è solo la ristampa dei primi dodici episodi del fumetto, contenuta nel manuale. ●





VIRUS

COME DIFENDERSI

Il virus è il grande nemico dei nostri computer. *La Stampa* di Torino ha recentemente pubblicato un lunghissimo articolo sull'argomento. Finalmente un articolo scritto con cognizione di causa su uno degli argomenti più interessanti per chi "traffica" giornalmente sulla tastiera e con i mouse.

Di questo articolo riprendiamo i passi più importanti raccomandando ai nostri lettori di seguire con attenzione i consigli che il giornale torinese dà a chi improvvisamente, un bel giorno, si accorge di avere "qualcosa" che non va nel proprio computer.

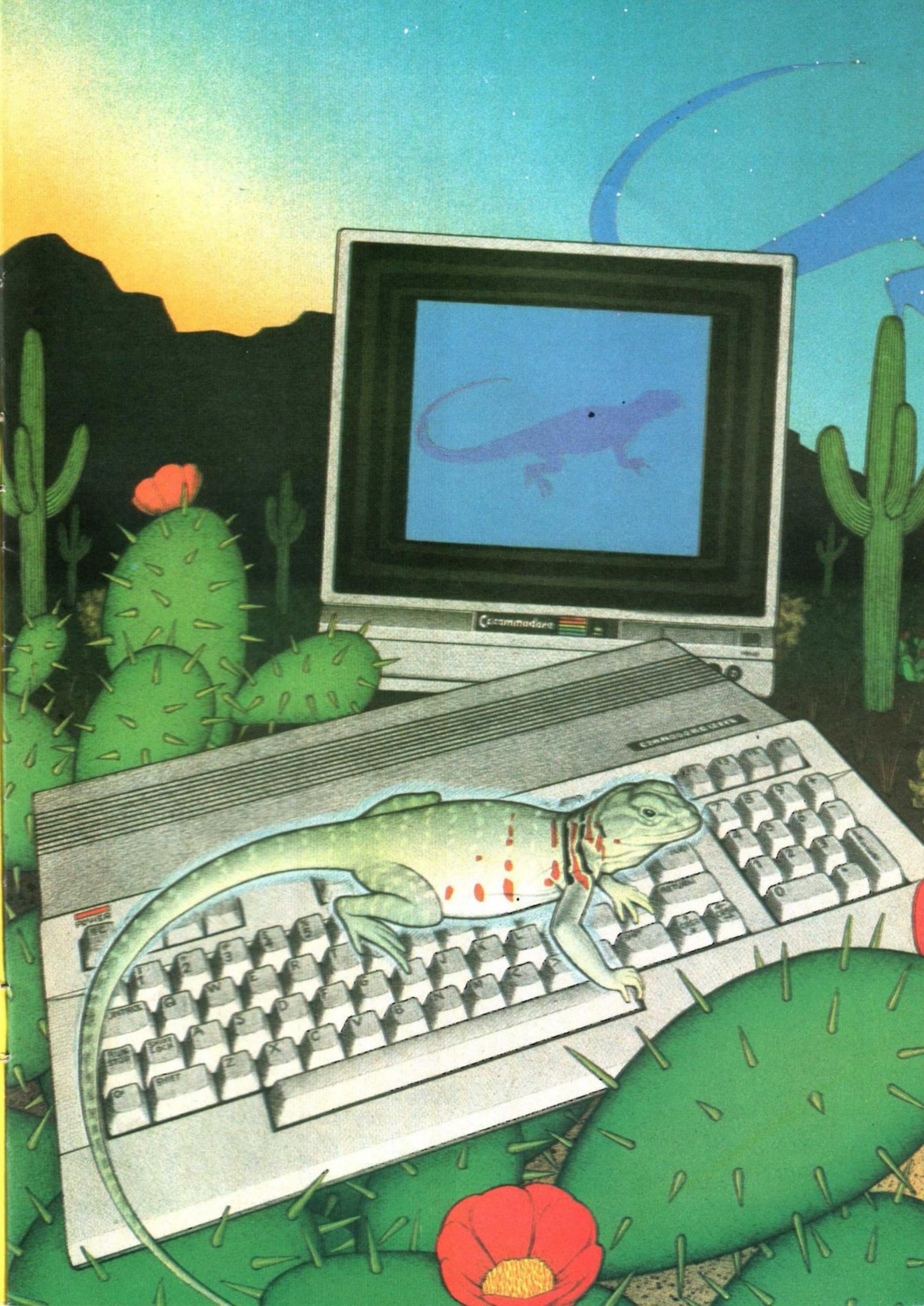
Un *virus* è un programma come tutti gli altri, ma progettato per compiere due tipi di attività: modificare o distruggere programmi e dati; trasferirsi da un computer all'altro. Secondo la terminologia proposta dall'associazione americana *Computer Virus Industry Association* (Cvia), si parla di virus solo quando ogni replica agisce indipendentemente dal programma originario. Si parla invece di *worm* (verme) quando l'agente si diffonde in modo da saturare (e quindi collassare) la memoria del computer ospite, mantenendo però il contatto con il programma originario. Per quanto i due termini siano considerati intercambiabili, un virus ha la capacità di auto-copiarsi da un dischetto all'altro, mentre un worm ha la capacità di viaggiare lungo le linee di comunicazione.

Il virus è senza dubbio il più pericoloso degli attacchi a un sistema computerizzato, potendo assumere forme del tipo *Trojan Horse* (Cavallo di Troia) o *Logic Bomb* (Bomba lo-

gica o a tempo). Un Cavallo di Troia è un segmento di programma nascosto all'interno di un programma legittimo, con lo scopo di compiere azioni illegittime. Una Bomba logica è un set di istruzioni che viene eseguito al verificarsi di un determinato evento (ad esempio al sopraggiungere di un venerdì 13). Creare e diffondere un virus non è un gioco (nonostante la pittoresca terminologia), ma una vera e propria azione di sabotaggio. Il danno può andare dal disturbo delle normali funzioni del computer (virus disturbativi) alla distruzione totale o parziale degli archivi (virus distruttivi). Tra gli effetti secondari vi sono la perdita di produttività e di tempo, compreso quello necessario per tranquillizzare gli utenti diretti o indiretti del sistema.

Allo stato attuale l'obiettivo primario dei virus è costituito dai microcomputer. Ciò dipende dal fatto che il sistema operativo Ms-Dos, adottato da oltre 30 milioni di microcomputer nel mondo, può essere liberamente modificato in quella parte chiamata *Interrupt Vector Table* (tabella di gestione delle interruzioni). Inoltre i possessori di tali macchine hanno l'abitudine di scambiare tra loro programmi di ogni tipo, sia su floppy-disk sia tramite collegamento su linea telefonica.

Attaccare direttamente un minicomputer o addirittura un mainframe (computer di grandi dimensioni) è certamente più difficile, poiché queste macchine sono fornite di procedure di controllo a livello di sistema operativo. Ma il danno può essere ben maggiore, quindi i grossi centri di calcolo sono obiettivi molto ambiti da parte degli *hackers* di tutto



il mondo (appellativo con cui si indicano i pirati del computer). Un hacker può operare dall'esterno oppure dall'interno dell'organizzazione che vuole danneggiare, ma adopera quasi sempre un micro-computer come canale di attacco indiretto.

Ecco ad esempio come operava il Cavallo di Troia creato da Joseph Louis. Il virus viaggiava sotto forma di un piccolo segmento di codice nascosto all'interno di un programma-ospite, a sua volta registrato su un comune floppy-disk. Un operatore del centro di calcolo riceveva per posta il floppy-disk e lo introduceva, in perfetta buona fede, nel proprio microcomputer. Il virus si attivava non appena veniva eseguito il programma-ospite (un informativo sulla profilassi dell'Aids) e per prima cosa copiava se stesso sull'hard-disk (disco fisso). La vera astuzia consisteva nell'evitare che il danno si verificasse subito, in modo che ci fosse il tempo di infettare il maggior numero possibile di altri floppy-disk: in pratica l'utente non si accorgeva di nulla finché il virus non si era riprodotto un numero prestabilito di volte. Quindi appariva sullo schermo un messaggio del tipo: «Pagate o i vostri dati saranno completamente distrutti!». Nel seguito si prometteva di fornire l'antidoto, dietro versamento di una certa somma su un conto corrente bancario a Panama City.

Per difendersi dalla minaccia dei pirati del computer è sufficiente adottare alcuni sem-



plici accorgimenti. La prima norma da sempre è quella di guardare con sospetto i programmi di provenienza incerta, che spesso sono forniti gratuitamente; se proprio è necessario lanciare un programma sospetto, è bene farlo su una macchina «in quarantena», cioè isolata da tutte le altre e posta sotto osservazione per un certo periodo di tempo. È buona norma eliminare il sistema operativo dall'hard-disk ed effettuare il *bootstrap* (caricamento all'accensione) sempre da un dischetto Dos originale, oppure da una copia sicura dell'originale. Come ulteriore precauzione conviene proteggere dalla scrittura ogni floppy-disk inserito nella macchina (soprattutto il disco Dos master), a meno che non sia necessario effettuare proprio un'operazione di scrittura.

Sintomi di contaminazione da virus sono: tempi di esecuzione o di accesso al disco più lunghi del normale, riduzione ingiustificata delle capacità di memoria, sparizione misteriosa di programmi o dati. Qualsiasi anomalia dovrebbe essere indagata a fondo, fino a scoprirne la causa, evitando di passare all'operazione successiva prima di aver capito esattamente che cosa è successo. Per accertarsi del pericolo esiste un programma chiamato Scanvirus, in grado di scandagliare qualsiasi disco alla ricerca dei virus conosciuti. Se Scanvirus risponde affermativamente la prima cosa da fare è non lasciarsi prendere dal panico, ad esempio spegnendo la macchina: il virus potrebbe attivarsi o proseguire la sua azione proprio al bootstrap successivo. La seconda cosa da fare è controllare nello stesso modo i dischi di *backup* (copie di sicurezza): se le copie non sono infette e contengono l'immagine integrale dell'hard-disk si può procedere tranquillamente al *format* dell'hard-disk stesso, operazione che distruggerà il virus e consentirà di riprendere il lavoro a partire dalla data dell'ultimo backup. Non disponendo di Scanvirus o in mancanza di copie di sicurezza bisogna ricordarsi che il virus si annida nei programmi, cioè nei files con estensione Exe o Com. Quindi bisogna salvare su floppy-disk gli archivi e procedere alla cancellazione di tutto il resto (formattazione); in seguito si andrà a ripristinare il contenuto dell'hard-disk reinstallando i programmi dai dischi originali (quelli forniti dai produttori) e trasferendo i dati dalle copie di salvataggio.

Virus e antivirus. Gli esperti hanno ormai



identificato centinaia di virus, molti dei quali derivano da «mutazioni» dei ceppi originari. La proliferazione si spiega col fatto che gli *hackers* lavorano spesso in contatto tra loro, tentando di perfezionare a vicenda i rispettivi programmi.

Ecco un elenco dei virus più noti e più diffusi, relativamente al sistema operativo Ms-Dos.

Pakistan Brain. Agisce sul settore di bootstrap e infetta un disco da 5"1/4 ogni volta che questo viene referenziato (ad esempio con il comando Dir). La variante più comune è il Brain-B, che attacca anche l'hard-disk.

Friday 13th (Venerdì 13). Agisce infettando altri due programmi con estensione Com e cancellando il programma ospite se questo viene eseguito un venerdì 13.

Jerusalem. Agisce infettando tutti i programmi con estensione Com/Exe e cancellando i programmi che sono eseguiti nella giornata di qualunque venerdì 13. Risiede in memoria e rallenta il processore di circa un decimo. È uno dei più pericolosi in quanto ne esistono ben 5 versioni.

Italian. Detto anche «virus della pallina», si ritiene abbia avuto origine al Politecnico di Torino. Agisce visualizzando una pallina che rimbalza e cancella ogni carattere incontrato.

Lehigh University. Agisce infettando il file più importante del sistema operativo (Command. Com). La diffusione avviene quando si usa uno dei seguenti comandi Dos: Dir, Copy, Erase, Chdir, Mkdir, Type, Verify.

1701, 1704. Agisce facendo cadere in basso i caratteri sui monitor Cga. Prende il nome dal numero di byte che aggiunge ai programmi infettati, cioè 1701 byte per i programmi Com e 1704 byte per i programmi Exe.

Sono stati messi a punto numerosi prodotti antivirus, la maggior parte dei quali sono programmi Tsr (residenti in memoria) che hanno il compito di sorvegliare il computer e prevenire le infezioni (antivirus di Classe I). Esistono inoltre programmi in grado di scoprire le infezioni già in corso (antivirus di Classe II) o addirittura di rimuoverle (anti-virus di Classe III). Tutti questi prodotti vengono indicati con il generico nome di vaccini.

Quando si acquista un vaccino è bene accertarsi che sia una versione aggiornata: ad esempio l'ultima versione di Scanvirus è in grado di rilevare la presenza di oltre 100 virus conosciuti, ma non di rimuoverli. Per fare ciò sono necessari prodotti più sofisticati (e anche più costosi) come Flushot, The Virus Hunter, Turbo Antivirus, Vaccine.

ANDRE PANZA'S KICK BOXING



Mentre la boxe europea è all'insegna delle regole del marchese di Queensbery, il kick boxing è invece uno stile molto più elastico, basato su diverse arti marziali. Mentre nella boxe Thai (a sua volta derivata dalle arti marziali cinesi) dopo il colpo gli avversari si allontanano e meditano la mossa successiva, nel kick boxing sono ammessi i corpo a corpo. Non a caso, il kick boxing (oggi dominato dagli occidentali) è uno degli sport più violenti.

Questa simulazione di kick boxing della US Gold è stata programmata in Francia dalla Futura e reca il nome di Andre Panza, pure francese, attuale detentore del titolo mondiale. Dato che Panza ne è anche il consulente tecnico, presumibilmente le mosse sono molto realistiche.

Come in molti altri giochi di questo tipo, l'obiettivo ultimo è di sfidare il campione in carica e di sottrargli il titolo. Il giocatore comincia ultimo tra i nove pugili concorrenti e deve farsi onore fino a giungere a sfidare Andre. Gli indici del pugile sono tre: forza (l'entità del danno che infligge all'avversario), resistenza (che determina quanto soffre di un colpo incassato) e riflessi. Anche se il computer esclude automaticamente gli scontri troppo impari, è sempre meglio avere indici almeno uguali a quelli dell'avversario per evitare di essere battuti da un opponente magari tecnicamente non brillante ma statisticamente più forte.

I fattori cruciali sono la velocità e le mosse e queste ultime nel gioco sono ben cinquantacinque, anche se a causa dei limiti del joystick in combattimento se ne possono usare solo tredici. Il sistema di gioco permette di "creare" il pugile in base alle caratteristiche del suo avversario, nonché di crearsi uno stile di combattimento personale - il che impedisce al gioco di farsi ripetitivo.



Purtroppo, il gioco non è altrettanto brillante per quanto riguarda la velocità. Spesso il pugile reagisce lentamente ai comandi — specie quando gli si ordina di girarsi — ma una certa lentezza è una caratteristica di tutto il gioco.

Malgrado ciò, l'animazione dei pugili è otti-

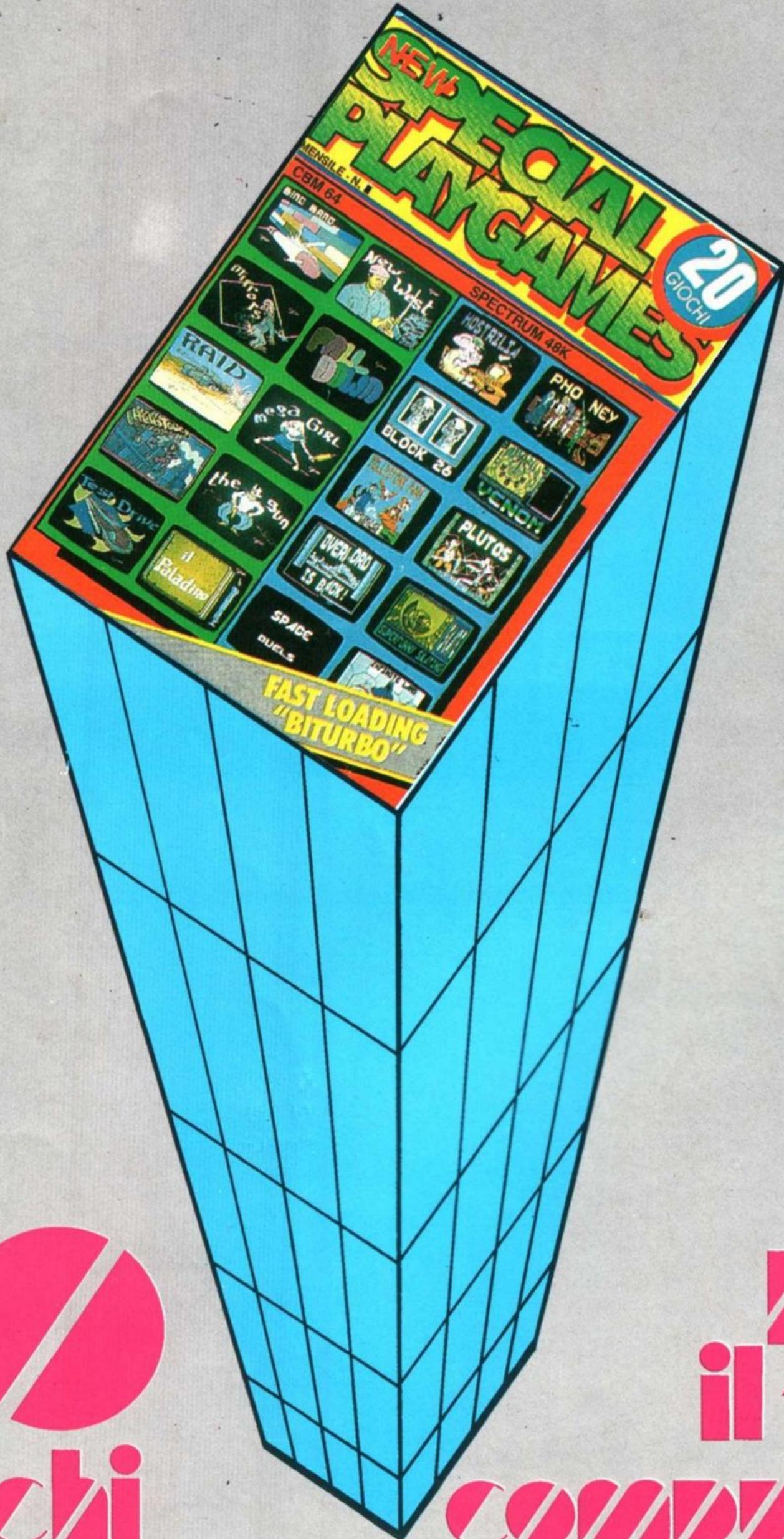
ma (specialmente nei momenti di sconfitta e di stanchezza), in particolare quando si piegano in due dopo aver beccato un colpo.

Andre Panza's Kick Boxing è ben realizzato e abbastanza variato da risultare divertente; la sua carenza di velocità non lo rende meno valido. ●



OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

C
|
B
|
M



S
P
E
C
T
R
U
M
|
M

20
giochi

per
il tuo
computer

VENDO COMPRO CERCO TROVO

**LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO**

**In questa rubrica Special
Program intende ospitare tutte
quelle proposte di scambio,
acquisto e anche vendita di
programmi e computer. Dalla
quantità delle lettere che ci
manderete imposteremo la
rivista. Attendiamo proposte
anche dai possessori
di altre marche.**

**Indirizzate a Società SIPE srl,
- Vendo, compro, cerco, trovo -
via Ausonio, 26 - 20123 Milano**

Commodore 64 in Spectrum; inoltre compro qualsiasi gioco di catch, Ninja o karate (devono essere con grafica passabile) a L. 500-1000 l'uno. Se volete fare affari d'oro telefonatemi durante le ore pomeridiane dalle 15 in poi. Annuncio sempre valido.

Francesco Papeo - Via Canne, 76 - 70051 Barletta (BA) - Tel. 0883/529499.

● Vendo fantastici videogiochi per CBM 64 su disco a L. 1500 cad. e tantissime offerte. Telefonare ore pasti.

Cavallari Massimo - Via Pietro R. 9A - 16012 Bussalla (GE) - 010/932658.

● Vendo giochi originali e non per lo Spectrum come: Platoon, Superman, Indiana Jones, e Nuro Race, Turtles, Robocop, Rambo III, Super Wonder boy e tantissimi altri; telefonare ore pasti e i prezzi delle cassette originali non superano le 12.000 lire.

Martorelli Giacomo - Don Minzoni, 27 - 60048 Serra S. Quirico (AN) - Tel. 0731/86381.

● Cerco i seguenti giochi per C64 in cassetta: Football, Manager 2, F1 Manager, Rambo, World Cup, Grande Golf. Prezzi trattabili.

Stefano Sassi - Via Soiteri 41/10 - 38100 Trento - Tel. 824112.

● Vendo vari giochi tra cui Sketa Or Die, Tom e Gerry 2, Italy (calcio con replay - avanti-indietro veloce), operazione Wolf 2, Barbarians, Asterix ecc. ecc. Posso anche scambiare con vari giochi. Telefonare di domenica o tutti i giorni dalle 19.30 alle 21.000. Ciao.

Gianluca Modica - Via Theodoli, 14 - 40069 Zola Predosa (BO) - Tel. 753574.

● Vendo cassette per CBM 64 contenenti fantastici giochi: Batman, Imp Mission 1-2, Cobra, Visitors, Rambo, Dragon, 5 Lair, Robocop 2, Ghostbusters 1-2, Mic. Prose soccer e tutti i migliori giochi di calcio e di tutti gli altri sport come: Passine Shot, S.5 Sport, Basketball, California game ecc. Scrivimi o meglio telefona.

Simone Cabiddu - Via Gennavara, 15 - 08045 Lanusei (NU) - Tel. 0782/42257.

● Siamo gli unici in Italia ad avere oltre 8000 programmi fra giochi e utilities per il tuo Commodore 64/128K. Siamo il club Commodormania - Italia (il primo in assoluto) e possiamo offrirvi il miglior software a sole lire 2500 cad. (su cassetta), lire 4000 cad. (su disco) + 7000 per contributo spese postali. Telefonateci oppure scrivici per richiedere le nostre liste (gratis). Annuncio

● La Softbank si rinnova!!! Infatti dopo aver accontentato moltissimi spectrumisti vuole ripetere il successo con gli utenti Amiga. Telefonate per richiedere la lista soprattutto utility che vi elencherò (solo una misera parte) in un altro annuncio su questa stessa stupenda rivista. Telefonate anche se volete acquistare uno spectrum 128K + 2 o un 128K plus spagnolo nuovo di zecca con vari accessori troverete anche + di 30 cassette di Special Playg. e S. Program e moltissime di load n run a sole 5000.

Magosso Nico - Caselle 10 - 45026 Lendinara - Tel. 0425/63061.

● Vendo programmi e giochi di ogni tipo per spectrum 48/128/+2/+2A/+3 e super spectrum Sam Coupé 512K. Dispongo anche di molti accessori per potenziare il tuo mitico speccy: interfaccia plus D da 800K con floppy da 3,5" L. 300.000. Telefonatemi per ricevere la lista di giochi e accessori e per contattare altri utenti Sinclair.

Matteo Caccia - Via Rossini, 18 - 24030 Presezzo (BG) - Tel. 035/460817.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 tipo: Double Dragon 1 e 2, Forgotten World, Time Yachine, Beac Volley, Blacktiger, Ghostbuster 1 e 2, Cabal, Out Run, Dragon's Lair, Microprose Soccer, Pacland, Bubble Bobble, Wonderboy, Gli intoccabili Ghost's'n'goblins, Ghoul's'n'ghosts, Robocop, R-Type, Barbarian 1 e 2, Int. 3D Tennis, Arkanoid 1 e 2, Batman 1 e 2, Int Karate 1 e 2, Ninja spirit, Shinoby Last Ninja 1 e 2, Ferrari Formula 1, Football manager e tutti i giochi porno e strip poker tutto a prezzi molto bassi. Disponibili sia su disco che su cassetta. Max serietà. Telefonatemi.

Scarso Roberto - C.da Masicugno Scardina - 96019 Rosolini (SR) - Tel. 0931/858403.

● Bellissimi giochi per CBM 64 come Double Dragon II, Dna Warrior, Rambo, Renegade, Frightmare, Batman, Ace 1-2, Ace 2088, Karate, Hades Nebula, Formula 1, Traz, Boot Camp 1-2, e tutti i tipi di calcio da quelli con le punizioni e rigori a quelli con le testate e scivolate. Tutte a lire 3000 cadauno + spese postali. Inoltre cerco anche il programma che trasforma il CBM 64 in spectrum 48K. Massima serietà.

Franco - Via Dei Messapi, 23 - 75100 Matera - Tel. 0835/261317.

● La Sinclair Club offre il meglio del videogioco su cassetta. Offriamo a L. 13000 (tredicimila), quaranta fantastici giochi del piccolo grande computer ZX Spectrum 48K. Si telefona oppure scrivi inviando una cassetta o cartuccia (microdrive) con i soldi e indirizzo. E per chi volesse tentare il 13. Abbiamo i migliori programmi per il totocalcio. Telefona dopo le ore 20.30 oppure richiedere il catalogo allegando alla lettera L. 1000. Cristian Proietti - Via Empolitana, 173, 00019 Tivoli (RM) - Tel. 0774/273146.

● Vendo C64 completo di floppy, registratore, due joystick e con circa 200 (o più) giochi tra cui: Batman, Ninja Remix 1990, Omase H.Q., Dragon' Lair, Out Run, Hammerfist e tanti altri ancora, tutto a L. 400.000. Telefonare al numero 045/7212333 ore pasti.

Zuffoni Andrea - Via Vasco De Gama, 33 - 87011 Bardolino (VR) - Tel. 045/7212333.

● Cerco disperatamente videogioco "Reggae" per CBM 64, pubblicato su uno dei primi numeri di Special Program fine 1984 inizio 1985 presunto dal n. 1 al n. 10 anno I e anno II. Viste le difficoltà nel reperirlo sono disposto a comprarlo a prezzo originale (della cassetta). Telefonare tra le 9.30 e le 12.30 o tra le 16.00 e le 19.00.

Paolo Formisani - Casella Postale 300 - 65100 Pescara - Tel. 085/4310146.

● Vendo fantastici giochi a prezzi imbattibili per CBM 64. Qualche esempio: Turtles, Rampage, Mask 2, Indiana Jones e l'ultima crociata, The Real Ghostbuster etc. etc... Cerco giochi duplicati per Amiga 500. Max serietà.

Metello Mognai - V.le Cadorna, 48 - 50129 Firenze - Tel. 331558.

● CBM 64 con registratore, 150 giochi circa, Joystick, ministampante a colori nuova (ancora imballata). Per quanto riguarda il prezzo accordarsi telefonicamente (dopo cena).

Melzi Christian - Piazza Del Lavoro, 12 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2425665.

● Cerco/compro programma per trasformare il

sempre valido.

Club Commodormania - Via delle Romite 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 0337/671492.

● Vendo il mitico programma per trasformare il C64 in Spectrum 48K. Posseggo inoltre molte utility per disegnare, comporre musica, creare giochi (Seuck) ecc., ed anche molti giochi come Batman 1,2, The Movie, Ghostbusters 2, e tanti altri. Telefonate in tanti perché i prezzi sono davvero modici. L'emulatore Spectrum a sole L. 10.000 (trattabili), i giochi a L. 500 ciascuno. Assicuro la massima serietà (e la chiedo, anch'!). Angelo Vanasia - Via Gardenia, 5 - 97018 Scicli (RG) - Tel. 0932/833501.

● Incredibile ma vero. Non andare oltre con lo sguardo, il tuo vero annuncio è questo. Il Club Commodormania Italia vende i seguenti giochi: Basket, Spaghet Western, Prince Clunys, Satan P2, Super Stock Car, Alien, Globetrotter, Volley Ball Simulator, Grand Prix 2, Super Oswlad, Mig 29, Soccer 7, Emotion, Protennis Tour, Road Burner. Tutti a sole lire 28.000 compreso cassette, istruzioni e spese postali. L'offerta è valida anche in dischetti a sole lire 35.000. L'annuncio è sempre valido!!! Per le richieste telefonateci (ore ufficio).

Club Commodormania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 0337/671492.

● Urgentissimo! Cerco e compro con urgenza il programma su cassetta per trasformare lo Spectrum 48K in CBM 64. Compro anche a L. 30.000. Telefonare a qualsiasi orario oppure scrivermi. Max Serietà!

Alex Colapinto - Via S. Prosdocimo - 35100 Padova - Tel. 049/8721713.

● Vendo giochi per commodore 64. Arrivi settimanali dall'Inghilterra. Vendo più di 100 utilities es: programma che trasforma il 64 in Spectrum L. 10.000, totocalcio (più di 20 tipi), o diversi programmi di musica, grafica, foglio elettronico. Accetto abbonamenti settimanali, mensili. Ho programmi per fare giochi, e altri per cambiare le scritte dei giochi. Tutti gli utilities sono completi di manuale d'istruzione. Telefonare ore serali Alessio.

Alessio Bortoli - Via dell'Olmo 64 - 36055 Nove (VI) - Tel. 0424/829739.

● Vendo giochi originali con tanto di poster, istruzioni ecc. Ritengo importante ripetere che questi giochi in cassetta per C64 sono tra i più nuovi e sono "originali". Posseggo mitici giochi come: Passing Shot, Rambo III, Indy, Road, Runner, Action Fighter, Dragon Ninja, Forgotten Worlds, The Vendicator, Tigerrod, Whirlinord, Bionic, Commando, Shinobi, Gryzor, Rygar, Rastan, Vigilante, Dragon Spirit, Last Ninja II, Tusker, World Games, Dynamite Dux. Sono esattamente 21 giochi originali del valore totale di L. 325.000!... Io li vendo a seconda che siano nuovi o meno da 4000 a 7000 lire cadauno. Oppure a 40.000 di 6 giochi. In blocco li vendo a 200.000. Affrettatevi!

Luca Berbieri - Via Gramsci 48/C - 30035 Mirano (VE) - Tel. 041/432527.

● Se sei un vero commodoriano non puoi trascurare questo annuncio. Il Club Commodormania (primo in Italia) vende i suoi programmi (oltre 8000 titoli fra games e utilities) ad un prezzo stracciato (soltanto lire 2500 cad. su cassetta, lire 4000 cad. su disco) aggiungendo al totale lire 7000 per contributo spese postali. Arrivi quindici, giochi sempre nuovi e garantiti per un mese, istruzioni perfettamente comprensibili. Cosa aspetti allora telefonaci al più presto oppure scrivici, ti manderemo (gratis) le nostre numerose liste.

Club Commodormania - Via Delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 0337/671492.

● Cerco disperatamente il gioco di The Last Ninja (cassetta per CBM64). Sono disposto a pagarlo fino a 25.000 L. Telefonare ore pasti al 0041/091/22/76/17; o: spedire direttamente la cassetta raccomandata e io lascerò il premio alla PTT.

Clement Antonino - Via Castausio, 15 - 6900 Lugano (CH) - Tel. 0041/091/22/76/17.

● Se vuoi avere le ultime novità per C64 su nastro e su disco scrivimi!! Non ti racconto che ho fantomatici contatti in Usa e/o sul pianeta Balla ma sono fornito di migliaia di programmi con arrivi settimanali. Ho anche novità recenti per Ami-

ga. Faccio anche abbonamenti mensili superconvenienti!!! Scrivimi subito!!!
Cottogni Gianni - Via Strambino, 23 - 10010 Carone (TO) - Tel. 0125/712311.

● Comprò urgentemente i seguenti giochi per il Commodore 64: Catch, Wrestling, WWF Wrestling, WF Superstars, Champion, Ship wrestling. Comprò a 2000 lire l'uno. Telefonare dalle 15.30 alle 16 non più presto e non più tardi, grazie.
Gabrio Casati - Piazza Meschitta, 9 - 90133 Palermo - Tel. 66529.

● Cerco joystick per lo Spectrum 48K.
Lirso Massimiliano - Via Gane, 21 - 96100 Siracusa - Tel. 61739.

● Comprò giochi come: Barbarians II, Robocop, Dragon Ninja, Human Killing, Machine, Outrun, Heroes of the lance, Kistart, Wanderboy, Daugeon masters, Batman, per il C64.

Giuseppe Prestopino - Via E. Besta, 67 - 00167 Roma - Tel. 6210271.

● Cerco disperatamente il programma che trasforma il C64 in Spectrum 48K. Telefonare ore pasti.

Giuseppe Prestopino - Via E. Besta, 67 - 00167 Roma - Tel. 6210271.

● Cerco programmi per ZX Spectrum 48K tra cui: After Burner, Outrun Guerilla war. L. 5000 l'uno.

Marco Borsini - Via Betti, 235/1 - 16035 Rapallo (GE) - Tel. 0185/59294.

● Cerco delle nuove cassette videogiochi per ZX Spectrum 48K con i seguenti giochi: Pro Tennis tour, Ghostbusters 1,2, Batman the movie e se avete delle belle novità scrivetemi o telefonatemi dopo le 18,30. Desidererei la massima serietà.

Floriani Massimiliano - Via F.lli Bequinot, 23 - 03018 Paliano (FR) - Tel. 0775/579433.

● Vorrei per favore delle cassette videogiochi con i seguenti giochi per ZX Spectrum 48K: Bobble bobble, Mario Bros, Ninja Warrior, Ghoul's Ghost, War of Wears, Back to the future 2 e Italy 90. Scrivetemi o telefonate dopo le 18.30 - Desidererei la massima serietà.
Floriani Massimiliano - Via F.lli Bequinot, 29 -

03018 Paliano (FR) - Tel. 0775/579433.

● Cerco per ZX Spectrum 48K il programma che trasforma il ZX in C64 possibilmente in cassetta. Desidererei la massima serietà. Scrivetemi o telefonate dopo le 18.30.

Floriani Massimiliano - Via F.lli Bequinot, 29 - 03018 Paliano (FR) - Tel. 0775/579439.

● Vendo giochi per CBM 64. Ecco alcuni esempi: Turrican, Last Ninja II, Tusker, Shinoby, Chambers of Shaoun, Persian Gulf Inferno, Gary Lineker, Trail Blazer, Mot, After the War, giochi di simulazione a quantità e tanti altri. Telefonare ore pasti.

Bovone Daniel - Via. C. Reta 2/1B - 16162 Bolzaneto (GE) - Tel. 010/403582.

● Vendo ZX Spectrum 48K L. 135.000, ZX Spectrum 128 + 2 L. 335.000. Sinclair Users club cerca utenti per scambio software. Programmi ZX 48/128: Strider II, Total Recall 128K only, Robocop II, 128K only, Turtles, Strip Poker, Dea Show, Sexy Bordello, The miracle, Israeleli Demo ecc. Programmi Sam Coupe: The Paint flash II, The Defender of the Eart, Operation Tundifer bold, Ninja Squad, The Stius's, Assembler, Art Studio I e II ecc. Telefonateci!!

Caccia Matteo - Via Rossini, 18 - 24030 Presezzo (BG) - Tel. 035/460817.

● Vendo giochi per C-64 su disco da L. 1000 a L. 5000 l'uno. Alcuni esempi: Emlyn Hughes Int. Soccer, Micro soccer, Ferrari Formula 1, Ghoul's n Ghosts, Golden Aze, Int. 3D Tennis, Flimbo's Quest, The Last Ninja II, The Untouchables, Iron Man Off Road, Giana Sisters ecc.

Luca Sambucci - Via Guido Banti, 34 - 00191 Roma - Tel. 3332077.

● Cerco disperatamente giochi: Ghost'n'Goblins, Indiana Jones e il tempo maledetto, Outrun, tutti per CBM64 su nastro. Sono pronto a pagare (per tutti e tre i giochi) L. 12000 (trattabili) l'annuncio è sempre valido, si richiede max serietà e giochi funzionanti. Anche giochi unici.

Nicola Scioni - Via Leoncavallo, 14 - 09041 Dolianova (CA) - Tel. 070/740567.

● La Sed di Michele e Vito vi offrono da sempre le ultimissime novità come Golden, Axe, Ro-

bocop, Dragon Ninja, Ninja Spirit, Predator, Indiana Jones 1-2-3, Split, Personalites, Seuk, Rainbow Island, Wonder boy, Wonderboy in Monsterland, dalle 3000 alle 5000 con sconti a ordini superiori a 5 giochi: ancora eccoli altri: Super Hangon, New Zeland story, Toy Bizarre, Rocky Horror, Venerdì 13 ecc.

Michele Panettieri - Via Carlo Levi, 7 - 75020 Marconia (MT) - Tel. 0835/411289.

● Comprò Fiendish Freddy's per Commodore 64 su cassetta, anche se non singolarmente; prezzo da concordare.

Preferirei ricevere la cassetta per posta dopo aver stabilito un accordo al telefono. Telefonare ore pasti oppure scrivere. Max serietà. (pagherò se sarà necessario, le spese di spedizione postale). Edoardo Auteri - Via Roma, 275 - 95030 Mascalucia (CT) - Tel. 095/7276097.

● Vendo PC 128 "Olivetti" usato pochissimo più giochi e manuali a lire 400000 trattabili. Pollini Diego - Morandi, 28 - 20097 S. Donato Mil. - Tel. 02/5273829.

● Cerco/comprò giochi su nastro per CBM 64 a un massimo di L. 3000 ciascuno come: Robocop, Super Mario Bros, Wonder Boy, Pacland, After Burner. E cerco disperatamente Shinobi ad un massimo di L. 6000 e infine cerco programma che trasforma il Commodore 64 in Spectrum 18K. Telefonare dalle 20.00 alle 21.00.

Marangon Stefano - Corso Roma, 57 - 28069 Treccate (NO) - Tel. 76156.

● Vendo giochi su disco recenti per il C64 da lire 1000 a lire 1500 disco compreso. Alcuni titoli: Double Dragon II, Test Drive II, Blood MOney, Myth, Batman II, Rainbow Islands e molti altri belli. Vendo inoltre MSX 8 bit, ottime condizioni. D'Elia Claudio - Via Bergamo, 1 - 73014 Gallipoli (LE) - Tel. 0833/24236.

● Cerco il programma che trasformi lo Spectrum 128K ZX in C64 non più di L. 15000. Cerco sempre per lo Spectrum 128K ZX i seguenti giochi: Double Dragons, Bobble Bobble, Micro Soccer, non più di duemila lire a gioco.

Almeri Andrea - Via Giovanni Battista Scezza - 00133 Roma - Tel. 2015104.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO

(cancellare i settori che non interessano)

COMPRO

CERCO

TROVO

SPECIAL PROGRAM N. 75

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME _____ INDIRIZZO _____

CAP _____ CITTA' _____ TEL. _____ ETA' _____

- Compro: Wrestling, Bouble Bouble, Asterix, Wonder boy, World games, California, Games, Obliterator, Dragons Lair II, Summer Games I e II, Indiana Jones, Last Ninja II, Golf, Calcio r-play, Ghost'n'Goblins. Lire 1500 cadauno, sconto per la grande richiesta.
Andrea Raccagni - Via Lombardia, 29 - 25037 Pontoglio (BS) - Tel. 7470329.
- Cerco programmi Basicode che permettono di caricare sullo Spectrum i programmi di altri sistemi CBM 64 - Amiga ecc. (su nastro). Compro interface e periferiche per ZX Spectrum. Scrivere indicando pretese.
Mignone Sandro - Via G. Oberdan 72/2 - 16167 Genova.
- Compro giochi su cassetta per CBM 64 come: The Last Ninja 2, Dragoninja, Turbo Outrun e Street Fighter. A prezzi ragionevoli.
Larocca Emilio - Via Fiorentini, 27 - 87010 Saracena (CS).
- Cerco il programma che trasformi lo Spectrum 48K in C64, e il gioco Island. Per il prezzo ci metteremo d'accordo. Telefonare ore pasti.
Christian Podda - Via N. Pagani, 10 - 09025 Sanluri (CA) - Tel. 070/9307120.
- Vendo per C64 in cassetta "originale" numerosi giochi in blocco. Sono giochi nuovi come: Shinobi, Dinamite Dux, Indy, Tusker Gryzor ecc. Ne vendo a 5000 L. l'uno minimo 7 e a 3000 L. l'uno minimo 10 a "vostra scelta". In disco ho tutto quello che mi chiedete. A risentirci.
Luca Barbieri - Via Gramsci - 30035 Mirano (VE) - Tel. 041/432527.
- Vendo dischetti con giochi fantastici, ed anche cassette. Telefonatemi per chiedere qualsiasi gioco. Però vendo solo originali, non duplicati e a poco prezzo.
Emanuele Martellotti - Via della Repubblica - 73012 Campi Sal. (LE) - Tel. 0832/791796.
- Vendo causa passaggio sistema superiore dischetti pieni di giochi, ed anche cassette. Alcuni titoli: Beach Volley, Indiana Jones 1, BMX II, Altered Beast, Turbo Out Run, Yeti, Bach to the Future II, 3D International, Tennis e tanti altri. Chiedere la mia lista.
Martellotti Emanuele - Via della Repubblica - 73012 Campi Sal. (LE) - Tel. 0832/791796.
- Vendo su cassetta giochi per il C64 tra i quali: Tp Gun, Ace of aces, Miami Vice, Ghostbuster, Rambo 2, Green Beret, Bolle bolle, Wonder boy, Formula 3 plus, Tennis ball, Golf, Delathion, Camel Trophy, ecc. a L. 2500 cadauno. Ogni 4 giochi uno in regalo. Telefonare tutti i giorni tranne sabato e domenica dopo le ore 14,00 e chiedete di Alessandro. Annuncio sempre valido.
Alessandro - Via Verga, 15 - 20092 Cinisello B. (MI) - Tel. 02/6125107.
- Vendo al modico prezzo di L. 2500 l'uno oltre 1000 giochi per il tuo C64 in disco. Sono in possesso di "ultimissime novità" e altre tante nuove me ne arrivano periodicamente. Alcuni titoli: Ghols'n'Gost, Black Tiger, Indy, Golden Aze, X-Out, Turtles, Fer. F.1, Cabal, Ghostbusters II e I, Test Drive I e II, Ninja Spirit, Turrigan, Shinobi, Rainbow Island. Chiamami ore pasti e chiedi di Luca e vedrai che non te ne pentirai!!
Barbieri Luca - Via Gramsci, 48 - 30035 Mirano (VE) - Tel. 041/432527.
- Cerco un programma per mettere i giochi dello Spectrum 48K nel CBM 64. Chiedo massima serietà.
Aldo Deiana - Via A. Diaz - Quartu S.E. - Tel. 813955.
- Gruppo di ragazzi cercano altri ragazzi per scambiare gratuitamente programmi (sia su disco, sia su cassetta) per il C64. Si assicura la massima serietà e una risposta a tutti. (numerosi programmi a disposizione).
Gruppo Informatico Istituto Saccheri - Via Lupia Alberi, 3 - 35044 Montagnana (PD).
- Vendo C128 D completo di floppy disk, monitor fosfori verdi a L. 800.000 e in regalo tanti giochi e in più la penna ottica. Vendo anche C128 con registratore e giochi in regalo a L. 400.000. Ed infine vendo anche tantissimi giochi, sia su disco che su cassetta a prezzi stracciati per causa passaggio a sistema superiore. (annuncio sempre valido) Telefonatemi o scrivete a:
Martellotti Emanuele - Via della Repubblica, 78 - 73012 Campi Sal. (LE) - Tel. 0832/791796.

ga. Faccio anche abbonamenti mensili superconvenienti!!! Scrivimi subito!!!

Cottogni Gianni - Via Strambino, 23 - 10010 Carone (TO) - Tel. 0125/712311.

● Compro urgentemente i seguenti giochi per il Commodore 64: Catch, Wrestling, WWF Wrestling, WF Superstars, Champion, Ship wrestling. Compro a 2000 lire l'uno. Telefonare dalle 15.30 alle 16 non più presto e non più tardi, grazie. Gabrio Casati - Piazza Meschitta, 9 - 90133 Palermo - Tel. 66529.

● Cerco joystick per lo Spectrum 48K. Lirso Massimiliano - Via Gane, 21 - 96100 Siracusa - Tel. 61739.

● Compro giochi come: Barbarians II, Robocop, Dragon Ninja, Human Killing, Machine, Outrun, Heroes of the lance, Kistart, Wanderboy, Daugon masters, Batman, per il C64.

Giuseppe Prestopino - Via E. Besta, 67 - 00167 Roma - Tel. 6210271.

● Cerco disperatamente il programma che trasforma il C64 in Spectrum 48K. Telefonare ore pasti.

Giuseppe Prestopino - Via E. Besta, 67 - 00167 Roma - Tel. 6210271.

● Cerco programmi per ZX Spectrum 48K tra cui: After Burner, Outrun Guerilla war. L. 5000 l'uno.

Marco Borsini - Via Betti, 235/1 - 16035 Rapallo (GE) - Tel. 0185/59294.

● Cerco delle nuove cassette videogiochi per ZX Spectrum 48K con i seguenti giochi: Pro Tennis tour, Ghostbusters 1,2, Batman the movie e se avete delle belle novità scrivete o telefonatemi dopo le 18.30. Desidererei la massima serietà.

Floriani Massimiliano - Via F.lli Bequinot, 23 - 03018 Paliano (FR) - Tel. 0775/579433.

● Vorrei per favore delle cassette videogiochi con i seguenti giochi per ZX Spectrum 48K: Bobble bobble, Mario Bros, Ninja Warrior, Ghouls' Ghost, War of Wears, Back to the future 2 e Italy 90. Scrivetemi o telefonate dopo le 18.30 - Desidererei la massima serietà.

Floriani Massimiliano - Via F.lli Bequinot, 29 -

03018 Paliano (FR) - Tel. 0775/579433.

● Cerco per ZX Spectrum 48K il programma che trasforma il ZX in C64 possibilmente in cassetta. Desidererei la massima serietà. Scrivetemi o telefonate dopo le 18.30.

Floriani Massimiliano - Via F.lli Bequinot, 29 - 03018 Paliano (FR) - Tel. 0775/579439.

● Vendo giochi per CBM 64. Ecco alcuni esempi: Turrigan, Last Ninja II, Tusker, Shinoby, Chambers of Shaoun, Persian Gulf Inferno, Gary Lineker, Trail Blazer, Mot, After the War, giochi di simulazione a quantità e tanti altri. Telefonare ore pasti.

Bovone Daniel - Via. C. Reta 2/1B - 16162 Bolzaneto (GE) - Tel. 010/403582.

● Vendo ZX Spectrum 48K L. 135.000, ZX Spectrum 128 + 2 L. 335.000. Sinclair Users club cerca utenti per scambio software. Programmi ZX 48/128: Strider II, Total Recall 128K only, Robocop II, 128K only, Turtles, Strip Poker, Dea Show, Sexy Bordello, The miracle, Israeleli Demo ecc. Programmi Sam Coupe: The Paint flash II, The Defender of the Eart, Operation Tundifer bold, Ninja Squad, The Stius's, Assembler, Art Studio I e II ecc. Telefonateci!!

Caccia Matteo - Via Rossini, 18 - 24030 Presezzo (BG) - Tel. 035/460817.

● Vendo giochi per C-64 su disco da L. 1000 a L. 5000 l'uno. Alcuni esempi: Emlyn Hughes Int. Soccer, Micro soccer, Ferrari Formula 1, Ghouls'n Ghosts, Golden Aze, Int. 3D Tennis, Flimbo's Quest, The Last Ninja II, The Untouchables, Iron Man Off Road, Giana Sisters ecc. Luca Sambucci - Via Guido Banti, 34 - 00191 Roma - Tel. 3332077.

● Cerco disperatamente giochi: Ghost'n'Goblins, Indiana Jones e il tempo maledetto, Outrun, tutti per CBM64 su nastro. Sono pronto a pagare (per tutti e tre i giochi) L 12000 (trattabili) l'annuncio è sempre valido, si richiede max serietà e giochi funzionanti. Anche giochi unici.

Nicola Scioni - Via Leoncavallo, 14 - 09041 Dolianova (CA) - Tel. 070/740567.

● La Sed di Michele e Vito vi offrono da sempre le ultimissime novità come Golden, Axe, Ro-

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

Tagliando da compilare e spedire in busta di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 201

VENDO

(cancellare i settori che non interessano)

COMPRO

CERCO

TROVO

SPECIAL PR

SCRIVERE IN

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

NOME _____ INDIRIZZO _____

CAP _____ CITTA' _____ TEL. _____