

**PLAYGAMES**

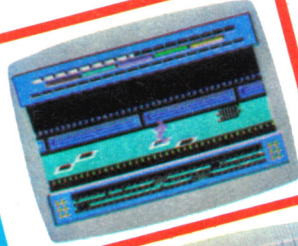
# TOP

**PER IL CBM 64 e 128**

**INTERNATIONAL**

**7**  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"

**MOTO PATTINO 4**



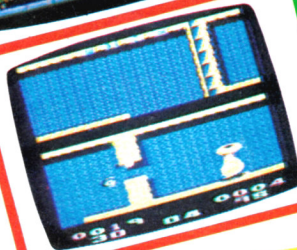
**1 FRECCETTE**  
SCORE 5



**2 PONI**  
SPEDIZIONI  
JEEP 6



**3 VASI**  
ZONA ZERO 7



# ANCORA ALIENI?

Il dubbio ci è venuto leggendo i vostri accorati bigliettiini che inviate ogni giorno al nostro gruppo editoriale. In quasi tutti questi messaggi ci chiedete di pubblicare questo o quel gioco che hanno gli alieni come protagonisti. Ma è mai possibile che questi schifosi esseri siano sempre nella vostra mente? Noi comunque obbediamo ai vostri voleri e anche su questa rivista vi diamo le spiegazioni e i trucchi per distruggere tali bestiacce. Druid, Avenger, Quartet sono infarciti di alieni. L'ultimo gioco, Yie Ar Kung Fu, è invece uno dei più classici giochi di arti marziali. In guardia...

## IN QUESTO NUMERO

### I GIOCHI

● FRECCETTE	pag. 4	● MOTOPATTINO	pag. 7
● PONI SPEDIZIONI	pag. 5	● SCORIE	pag. 8
● VASI	pag. 6	● JEEP	pag. 9
		● ZONA ZERO	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 Famagosta 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Uteriano (MI)

pag. 12 **Druid:** uno strano labirinto pieno di mostri ma con un amico inaspettato: il Golem.

---

pag. 16 **Archon:** ovvero la luce riesce a sconfiggere le tenebre. Un gioco di ragionamento simile a quello degli scacchi.

---

pag. 20 **Quartet:** vi ricordate Quintet? Ebbene qui c'è un elemento di meno ma altrettanta morte.

---

pag. 22 **Yie Ar Kung Fu:** una palestra di arti marziali in cui ogni colpo è lecito, anche quelli più vigliacchi.

---

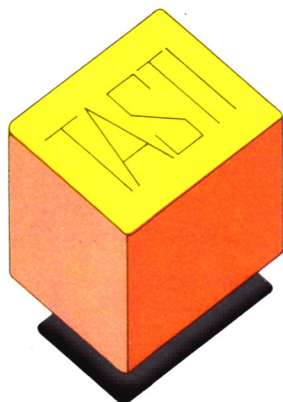
pag. 24 **Avenger:** guai a rubare le antiche pergamene. Porta sfortuna e anche tanti nemici.

---



# FRECCETTE

All'inizio della partita hai un certo punteggio (301, 501, 701) e devi riuscire a decrementarlo fino a raggiungere lo 0 perfetto entro un tempo limite. Per fare ciò devi colpire un bersaglio con delle freccette; tale bersaglio è suddiviso in tanti spicchi, ognuno dei quali ha associato un punteggio. Tieni presente però che il centro perfetto vale 50 punti, mentre la corona adiacente ad esso ne vale 25. Per lanciare una freccetta devi posizionarla orizzontalmente, premere lo sparo e lasciarlo quando l'indicatore dell'angolo di tiro (in basso a destra) è sulla posizione desiderata ed infine premere nuovamente lo sparo quando l'indicatore della forza di tiro (in basso a sinistra) è sulla posizione desiderata ed infine premere nuovamente lo sparo quando l'indicatore della forza di tiro (in basso a sinistra) ha raggiunto la potenza desiderata. È possibile giocare da soli, contro il computer o un amico; in tal caso ogni giocatore può effettuare tre lanci per turno. Inoltre è possibile scegliere diverse opzioni di gioco impostando a SI o a NO i parametri DOPPIO, LIMITE. Il primo, se vale SI, indica che i punti iniziano ad essere conteggiati solo dopo che sarai riuscito a fare un tiro da più di 25 punti. Il secondo, se vale NO, indica che potrai raddoppiare o triplicare il punteggio del settore colpendo uno dei due cerchi del bersaglio; se vale SI indica che i due cerchi sono metallici e quindi che le freccette rimbalzeranno su di essi.



## JOYSTICK IN PORTA 1(2) NECESSARIO

SPARO opzioni (quando sei posizionato sulle freccette)

SPAZIO inserire/disinserire pausa

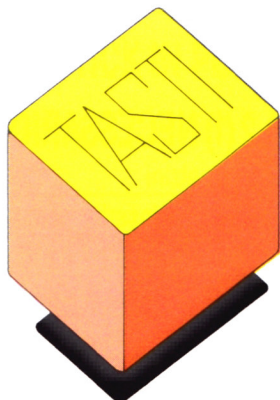
F1 + F3 fine partita

# PONI SPEDIZIONI

Sei un operatore della compagnia Poni Spedizioni e al controllo di un droide devi distribuire pacchi ed importanti documenti. La vita di un operatore non è affatto facile in quanto nel compiere il suo lavoro deve vedersela con le altre compagnie e con dei veri e propri pirati sempre pronti a derubare pacchi preziosi. Il sistema di trasporto usato dai droidi consiste di 15 corridoi interconnessi da stanze di congiunzione; su entrambi i lati dei corridoi ci sono dei nastri trasportatori che permettono di muoversi velocemente, mentre sul corridoio centrale ci sono alcuni ascensori che conducono agli uffici delle varie compagnie, alle stanze di informazione, alle stanze di unione ed ai garages. Negli uffici delle varie compagnie si ritirano e si consegnano i vari pacchi, mentre nei garages si può fare rifornimento di energia e riparare o sostituire delle parti di droide danneggiate. L'obiettivo del gioco è viaggiare attraverso la rete di spedizione, raccogliere i pacchi e consegnarli ai loro destinatari. All'inizio del gioco il tuo droide ha un equipaggiamento standard, ma più avanti è possibile comprare dei meccanismi aggiuntivi che faciliteranno i movimenti. L'equipaggiamento base consiste di:

- un pieno di energia
- razzi per muoversi in avanti

*continua a pag. 11*

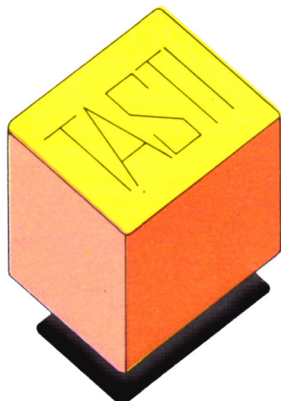
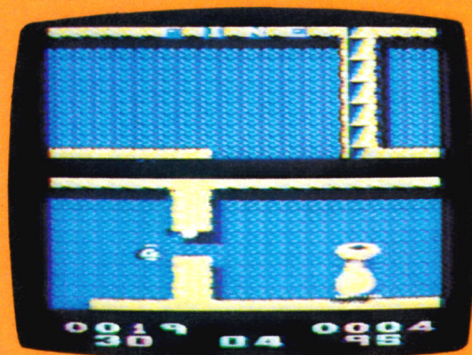
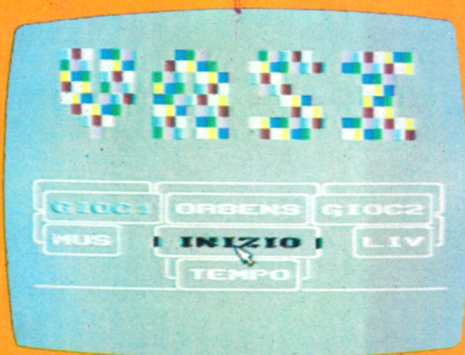


## JOYSTICK IN PORTA 2 OPZIONALE

Q..*	su
A..=	giù
SHIFT SIN. .. CRSR	alternativamente sinistra/destra
1 .. DEL	sparo
SPARO + DIREZIONE	per muovere cubo
DIREZIONE	per posizionarsi sulla scelta
SPARO	per confermare scelta

# VASI

Sei intrappolato in un labirinto sotterraneo e la tua unica possibilità di fuga è un apriscatole nascosto in uno dei vasi disseminati lungo il percorso. Questi vasi sono molto strani, infatti da essi fuoriescono in continuazione degli ufo travestiti da bolle. Il loro contatto ti farà perdere preziosa energia, quindi fai molta attenzione! Per difenderti da questi ufo e per localizzare l'apriscatole puoi utilizzare il tuo fedele Orbens, la lunetta orbitante attorno al tuo testino. 10 colpi di Orbens contro il vaso lo trasformeranno in un diamante e solo con un ulteriore colpo potrai scoprire cosa esso nasconde: l'apriscatole, un mostro alieno, un bonus, un po' di energia. Una volta trovato l'apriscatole, raggiungi la botola per accedere al successivo livello (ce ne sono ben 30). Puoi scegliere se giocare da solo o contro un amico. In quest'ultimo caso il doppio schermo ti consentirà di controllare i progressi del tuo avversario per aiutarlo o anche per fargli compiere il lavoro e poi raccoglierne spietatamente i frutti!



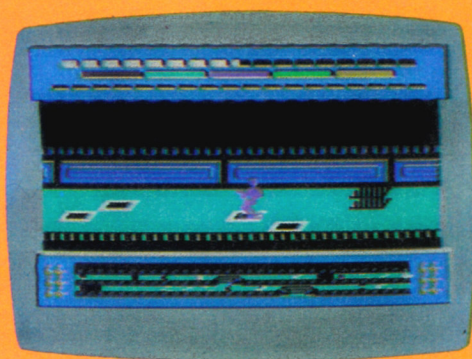
## JOYSTICK IN PORTA 2 (1) NECESSARIO

N	inserire pausa
SPARO	confermare opzioni/disinserire pausa
STOP	fine partita

# MOTOPATTINO

Sali sul tuo motopattino e cerca di raggiungere l'ultimo piano di un magazzino sotterraneo. Qui troverai il computer degli antichi saggi contenente tutti i loro segreti. A questo punto dovrai risolvere un enigma, quindi tieni gli occhi ben aperti lungo il percorso in modo da non farti sfuggire degli utili indizi. Il magazzino è protetto in due modi: è irto di ostacoli ed inoltre ha un sistema di difesa basato su codici colorati. Come se non bastasse un gruppo di strani guardiani perlustra il magazzino. La tua tuta è fatta in modo da nasconderti al sistema di difesa: lo scopo dei guardiani è individuarti e distruggerti. Per difenderti da essi puoi lanciare delle reti per intrappolarli. A questo punto avvicinati per assorbire la loro energia in modo da muovere l'indicatore di colore verso destra o sinistra. Tale indicatore cambia il colore della tua tuta permettendoti di muoverti attraverso il sistema di difesa. Infatti per muoversi da un piano con associato un codice di colore ad un altro avente colore diverso devi avere la tuta dello stesso colore del nuovo piano.

Quando sei sul nuovo piano la tua tuta inizierà a lampeggiare indicando uno stato di estrema vulnerabilità. Quindi affrettati ad intrappolare uno o più guardiani per modificare nuovamente il colore della tuta. Ricordati che i guardiani bianchi muovono l'indicatore di colore verso sinistra, mentre quelli neri lo muovono verso destra.



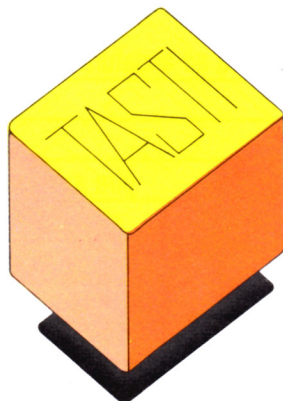
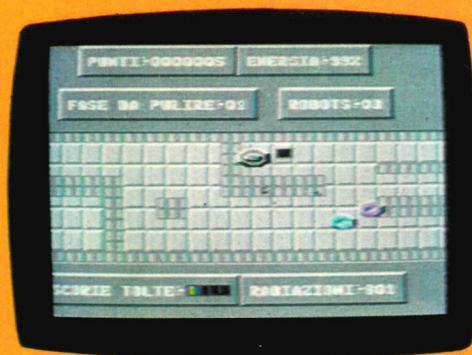
## JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F1	inizia nuova partita con 1 giocatore
F3	inizia nuova partita con 2 giocatori
STOP (1' volta)	rallenta andatura
STOP (2' volta)	pausa
STOP (3' volta)	fine pausa ad andatura lenta

STOP (4' volta)	fine pausa ad andatura normale
CTRL	su
SHIFT SINISTRO	giù
HOME	gira a sinistra
DEL	gira a destra
SHIFT DESTRO	sparo
SPARO (1 volta)	per saltare
SPARO (2 volte)	per sparare

# SCORIE

Siete l'impavido pilota di una astronave-robot e la vostra missione consiste nel ripulire la superficie del pianeta Krytol da pericolosissime scorie radioattive. Dovete guidare il vostro veicolo lungo un intricato percorso alla ricerca delle scorie (indicate da quadratini bianchi) che devono essere portate una alla volta in un apposito contenitore a forma di grata. Le scorie devono essere raccolte in un ordine ben preciso, quindi controllate che, una volta depositate, il corrispondente quadratino giallo sull'indicatore si trasformi in un quadratino bianco. Purtroppo il livello di radioattività sul pianeta è mortale e conseguentemente la vostra permanenza su di esso non potrà protrarsi più di tanto. Come se non bastasse degli alieni ostili cercheranno di ostacolarvi: distruggeteli o evitateli se non volete rimanere privi di energia.



## JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

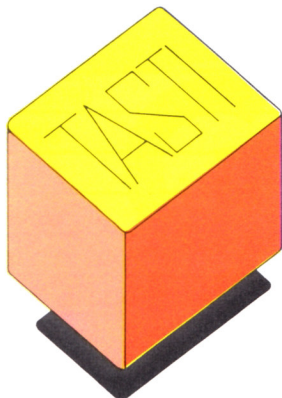
SPARO	inizio partita
RESTORE	fine partita



# JEEP

Siete l'impavido e spericolato pilota di una jeep. Preparatevi ad affrontare 5 difficili prove in cui dovrete far correre il vostro veicolo su diversi terreni irti di pericoli:

- 1) Le montagne rocciose dove dovrete attraversare un campo minato, evitare frane e difendervi da piccoli gruppi di uomini che cercheranno di distruggervi o almeno di farvi perdere tempo.
- 2) I ponti interrotti qua e là da un precedente bombardamento e difesi da carri lancia missili.
- 3) La prateria in cui sarete completamente allo scoperto e dovrete superare un ostacolo d'acqua.
- 4) Il paese dove, se sopravviverai all'assalto furioso dei nemici, potrai finalmente salire a bordo di un aeroplano.
- 5) L'aeroporto in cui, a bordo del tuo aereo, dovrai riuscire a decollare.



## JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F7	inserire pausa
F3 o F5	disinserire pausa
SPAZIO	per saltare

# ZONA ZERO

Gli alieni hanno invaso la Terra. La tua missione è fermare la loro avanzata e distruggere la loro fortezza, la Zona Zero! Sotto il tuo controllo hai 5 robot e il lasertron, un'arma incredibilmente sofisticata che deve essere portata fino alla Zona Zero prima che gli alieni riescano a dominare tutta la Terra. Per riuscire nell'impresa devi spingere il lasertron con i tuoi robot lungo un percorso infestato da nemici di ogni tipo e suddiviso in ben trenta zone, una più pericolosa dell'altra. Preparati ad utilizzare un robot per distruggere gli alieni e spianare la strada al lasertron che deve assolutamente raggiungere la zona zero. Ricordati che il destino della Terra è nelle tue mani!



## JOYSTICK IN PORTA OPZIONALE

1	tastiera
2	joystick
3	informazioni
4	dimostrazione
5	inizio partita

I	accelerare
Q	decelerare
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	sparare
H	• inserire pausa
L	disinserire pausa
A + G	fine partita

## PONI SPEDIZIONI *continuaz. da pag. 5*

- sistema automatico allineamento piattaforma (SAAP) senza il quale si consuma energia per non cadere
- unità di centramento automatico piattaforma (UCAP) senza la quale si consuma molta energia
- rotatore con il quale si gira il droide nel senso di marcia
- difesa standard che protegge dalle collisioni
- unità di navigazione che visualizza la posizione del droide.

A questi si possono aggiungere:

- motori per le altre direzioni
- turbo per avere maggiore potenza
- schermi di vari tipi per difendersi dall'attacco dei pirati, anche se ogni schermo ha il suo punto debole.

Il gioco incomincia nella stanza di interfaccia droide nella quale è possibile modificare alcuni parametri. Il controllo del droide, in qualsiasi stanza, avviene attraverso un menù rappresentato da un cubo con 8 scelte per ogni faccia. Le facce del cubo hanno diversi significati a seconda della stanza in cui si trova il droide; quelle più importanti sono le seguenti.

— Destinazione oggetti: su di essa è visualizzato qualsiasi elemento trasportato selezionando il quale si ottiene l'indirizzo del destinatario.

— Uscita: su di essa sono visualizzate le varie uscite verso un determinato corridoio; attenzione che quest'ultimo può anche essere interrotto ed una caduta costa un droide; per rientrare in una stanza bisogna posizionarsi sull'ascensore, tenere premuto lo sparo e dirigersi verso il basso.

— Modifica linea di stato: su di essa sono visualizzate le varie parti del droide e due frecce con le quali è possibile scorrere la linea di stato (in basso al centro). Quest'ultima consente di tenere sotto controllo solo 6 delle 11 parti che compongono il droide con la convenzione che le icone lampeggianti indicano la presenza di un guasto riparabile mentre quelle rosse indicano un danno irrimediabile. Per sostituire una delle icone di questa linea di stato bisogna dapprima posizionarsi su quella da togliere e poi scegliere la sostituta sulla faccia del cubo.

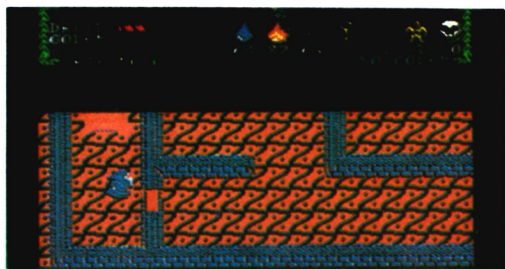
MENSILE N. 3 ANNO I

# WAR GAMES

11  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"

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

# DRUID



siete forniti prendendola dalle stelle a cinque punte che rivitalizzano la vostra energia. La versione Amstrad è molto buona, quasi migliore della versione Commodore con la grafica ricercata. Tutti i livelli che ho superato dopo i primi tre sono di pari qualità con una eccellente definizione di tutti gli ambienti.

Una cosa da osservare nella versione Commodore e Amstrad sono gli stupefacenti schermi di caricamento. Originariamente effettuati da un "super-artista" del 64, Bob Stevenson.

Teo St.

Se pensate che un'attesa troppo lunga per acquistare la versione ufficiale di Gauntlet sia inutile allora l'ultima realizzazione della Firebird potrebbe essere la medicina giusta per voi. Usando lo schermo con uno scrolling multi direzionale, Druid combina sensazioni da vero "arcade", un'atmosfera non dissimile dai primi giochi Dungeons e Dragons.

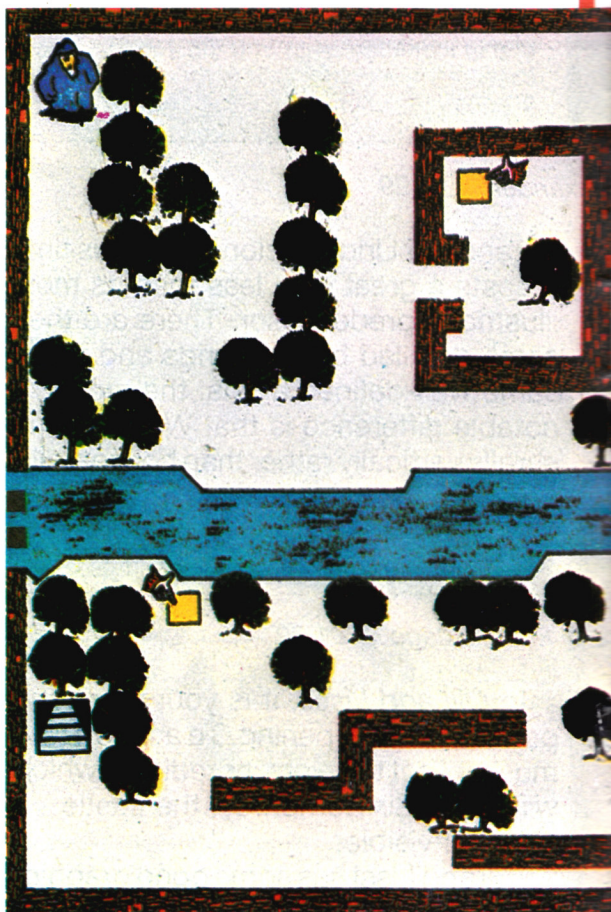
Consiste nel viaggiare attraverso vari livelli cercando l'uscita ed usando le chiavi che avete raccolto per completare il gioco. Oltretutto, a differenza dell'originale Gauntlet, non più di un giocatore può giocare la partita completa.

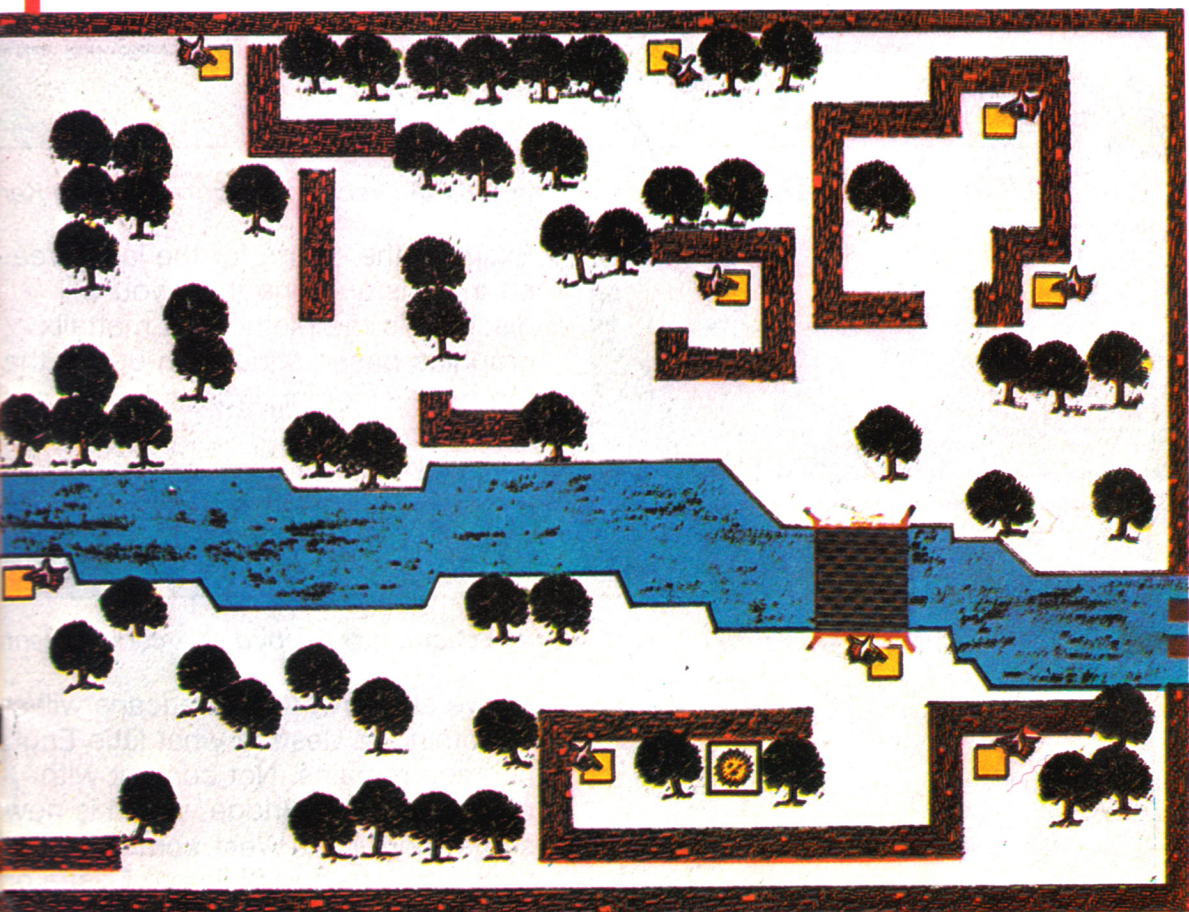
In alcuni punti il giocatore può prendere un oggetto chiamato Golem. Lo stesso agisce come "atout" difensivo che, sebbene non sia in grado di sparare, può uccidere ogni cattivo che lo importuna.

Se avete un amico potrà controllare il Golem ma anche da soli il Golem potrebbe tornarVi utile.

Gli altri oggetti che si possono raccogliere includono il Chaos (che agisce nello stesso modo di una bomba devastante) l'invisibilità, una potenza di fuoco per ognuna delle armi che usate, acqua, fuoco ed elettricità.

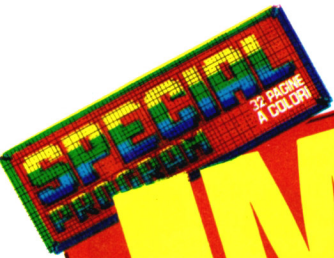
La durata del gioco dipende dalla capacità di utilizzare al meglio l'energia di cui





**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...**



**IMMAGNIFICI  
ISETTE**

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

# SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 25 - in edicola il 2 gennaio



32 PAGINE  
A COLORI

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 29 - in edicola il 12 gennaio

# ARCHON: LA LUCE CONTRO LE TENEBRE

Archon descrive l'eterna lotta tra la luce e le tenebre, tra il bene e il male, in un contesto di azione e strategia fra opposte forze scaturite dal mito e dalla leggenda.

Le forze della luce e quelle delle tenebre sono in egual numero, bilanciate in potenza, ma non identiche. Il loro obiettivo, d'altronde, è lo stesso: conquistare i cinque "punti di forza" o eliminare l'avversario.

## LE ICONE

Le varie e fantastiche creature ai vostri comandi sono rappresentate da particolari immagini: le icone, figure stilizzate di cavalieri, goblins, manticore e così via. Vi sono 18 icone, un totale di 8 differenti tipi per ogni lato. Nessuna delle vostre icone è simile a quelle del vostro avversario.

## I DUE SCHERMI

Archon è un gioco su due schermi. Sul primo, lo schermo per la parte strategica, voi ed il vostro avversario potete, a turno, manovrare le vostre icone nelle posizioni che considerate favorevoli. Quando posizionate una icona su un quadrato già occupato dall'icona avversaria, il gioco si sposta temporaneamente sul secondo schermo: l'arena del combattimento.

## OSTILITÀ

In giochi di scacchiera fuori moda e, ammettiamolo pure, piuttosto noiosi come scacchi, backgammon ed altri della stessa famiglia, il pezzo in "difesa" viene rimosso tranquillamente dalla scacchiera, l'attaccante vince la battaglia ed il quadrato, senza aver tirato un colpo. In Archon, non è permesso una tale docilità, un tale grado di arrendevolezza da parte del difensore. No! Se volete quel quadrato dovrete combattere! E quando tentate di occupare un quadrato tenuto dal nemico, il quadrato disputato si espande sino a riempire l'inte-

ro schermo...ed è il "tempo del massacro".

## IL CICLO LUMINOSO

Lo schermo strategico di Archon cambia. Mentre alcuni quadrati sono sempre bianchi o sempre neri altri, i quadrati della "luminanza", variano in colore durante il gioco in modo semplice dal chiaro allo scuro e viceversa. Questo ciclo continua durante tutta la partita e la luminanza cambia dopo ogni turno. Le vostre fortune tendono a montare o rifluire secondo il ciclo della luminanza. Questo perché le icone della Luce sono più difficili da sconfiggere sui quadrati chiari che non su quelli scuri. Al contrario le icone delle Tenebre sono più forti sui quadrati scuri e più deboli su quelli chiari.

## PUNTI FORZA

I cinque "punti forza" sono indicati sullo schermo da simboli lampeggianti. Le icone sui "punti forza" guariscono più velocemente del normale e sono protette contro gli effetti degli incantesimi.

## MOVIMENTO

Se il quadrato vuoto o "quadrato delle scelte" (frame) è dalla vostra parte, è il vostro turno. (Facile, eh?) Usate il vostro joystick per muovere il frame sull'icona che volete. Una volta che avete premuto il bottone per confermare la vostra scelta dovete muovere quella icona da qualche parte. (Se non sapete dove spostare l'icona, il computer non vi permetterà di spostarla). Mossa l'icona alla sua destinazione (sempre con il joystick) premete di nuovo il bottone, e l'immagine obbediente si fermerà nella posizione voluta. Il movimento è possibile in tre maniere: ground (movimento a piedi), fly (volare) e teleport (teletrasporto). Le pedine che usano il ground non possono muoversi attraverso quadrati occupati; le pe-



dine che usano il fly hanno restrizioni per l'area di atterraggio ma possono muoversi anche diagonalmente; le icone ground invece non possono muoversi diagonalmente. Solamente il Mago e la Strega possono usare il teleport, ma praticamente potete considerarli come le icone che usano il fly.

Ad ogni turno potete muovere una icona, per quanto lo permette il suo raggio di azione, in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Essa può fermarsi su qualsiasi quadrato che non sia già occupato da un'altra delle vostre icone.

Nota: se cambiate idea mentre spostate una pedina ground dovete fare macchina indietro, altrimenti il computer penserà che stiate facendo una mossa illegale.

## COMBATTIMENTO

Nell'arena l'azione è immediata e simultanea: non sono necessari turni. I joysticks muovono direttamente le icone. Premendo si inizia l'attacco (mulinando la spada, scoccando una freccia, lanciando una palla di fuoco) nella direzione verso la quale è puntato il joystick. Potete muovere in otto direzioni: su, giù, destra, sinistra e nelle quattro diagonali. Importante: la vostra icona non può muoversi se il bottone del joystick è premuto. Il combattimento è generalmente di tre tipi.

Knights e Goblins hanno spade o bastoni; essi devono, quindi, essere molto vicini all'avversario per potere infliggere danni. La Banshee e la Phoenix infliggono danni in un'area circolare attorno ad essi; più a lungo l'icona avversaria rimane in questo circolo, più grandi saranno i danni che essa riceverà. Con tale "area" non è necessario, durante gli attacchi, mirare.

Tutte le altre icone "lanciano" proiettili di diverso tipo e possono, di conseguenza, fare danni da distanze considerevoli.

## PAUSE

Durante un veloce e furioso combattimento, non potete fare fuoco tanto velocemente per quante volte il vostro dito preme il bottone di sparo. È necessario tempo per sfo-derare la spada e attaccare ed è necessario ancora più tempo per sollevare e lanciare una veloce palla di fuoco; sono necessari ben due secondi per sollevare ab-

bastanza in alto un masso da terra e lanciarlo.

Non serve a nulla premere il bottone prima che la vostra icona sia pronta. Per un nuovo attacco, eccetto che impedirle il movimento. Nell'esatto momento in cui potrete lanciare un nuovo attacco il computer suonerà — una nota alta per la "luce" ed una bassa per le "tenebre" — per avvisarvi.

## BARRIERE

Le barriere o ostacoli cambiano luminanza con un ciclo proprio. Fate attenzione: essi possono essere più pericolosi di un avversario! Normalmente una barriera è impenetrabile però quando durante il suo ciclo di luminanza assume il colore dello sfondo... scompare per alcuni secondi. Ora potete camminarci sopra, sparare attraverso di lei qualunque cosa essa sia inoltre alcuni momenti prima che la barriera scompaia e alcuni momenti dopo la sua riapparizione potete camminare o lanciare un proiettile attraverso essa, ma rallenterà il vostro movimento e quello del proiettile. Se tutto ciò sembra creare confusione, ricordatevi che più una barriera sem-





bra solida sarà. Se avete dubbi evitate le barriere e cercate di mettervi sulla traiettoria di proiettili in arrivo.

### VITA, MORTE, FERITE

Le barre colorate ai lati dell'arena rappresentano le "linee vita" ed indicano l'attuale livello di salute e di forza delle due icone in combattimento. Quando un'icona viene ferita la "linea vita" si riduce proporzionalmente alla gravità delle ferite. Terminata la "linea vita" l'icona muore ed il combattimento è finito.

L'icona vincente ritorna sullo schermo strategico e controlla il quadrato precedentemente disputato. D'altra parte un'icona seriamente ferita è facile venga sconfitta al combattimento successivo. Anche l'icona più forte, infatti, può essere battuta se sottoposta a più attacchi avversari.

Sullo schermo strategico le icone ferite guariscono, lentamente, con il solo passare del tempo; ciò avviene più velocemente se le icone sono su un "punto forza"; il processo è istantaneo e completo per un "heal spell" (incantesimo di guarigione).

### INCANTESIMI

Arguibilmente, in Archin, la magia è l'elemento strategico più significativo. Solo i

due stregoni — il Mago e la Strega — possono fare incantesimi, ed ogni stregone può farli tutti, solo una volta. Gli incantesimi sono estremamente potenti ma hanno un inconveniente: ogni incantesimo indebolisce il mago che lo fa, lasciandolo sempre meno abile a difendersi da attacchi diretti.

Sullo schermo strategico è possibile fare un incantesimo al posto di una mossa regolare; spostate semplicemente il frame sopra il vostro mago come se doveste muoverlo, quindi pigiate il bottone e, all'apparire dell'usuale messaggio, senza muovere l'icona, schiacciate il pulsante di nuovo, comparirà ora un nuovo messaggio: "select your spell" (selezionate il vostro incantesimo). Spingete ora il joystick avanti o indietro per visionare gli incantesimi ancora disponibili: quindi, trovato l'incantesimo che vi serve, premete il pulsante, e se vengono richieste ulteriori azioni vi saranno date appropriate istruzioni.

Ricordate che non potete fare lo stesso incantesimo più di una volta, e che non potete fare incantesimi contro "punti forza" o contro icone su "punti forza".

### TELEPORT

Effetto: questo incantesimo muove qual-

siasi delle vostre icone e qualunque distanza da un quadrato ad un altro dello schermo strategico. Azioni richieste: selezionato l'incantesimo spostate il frame sull'icona che volete, premete il bottone e quindi spostate l'icona alla sua destinazione proprio come se fosse un normale movimento. Restituzioni: non potete muovere un'icona nemica; non potete muovere dentro o fuori un quadrato già occupato da una vostra icona (come è logico); non potete teletrasportare dentro o fuori un "punto forza", non potete teletrasportare un'icona impropionata.

### **HEAL**

Effetto: questo incantesimo guarisce istantaneamente qualunque icona delle ferite subite in combattimento. Azioni richieste: dopo aver selezionato l'incantesimo spostate il frame sull'icona ferita e premete il bottone. Restrizioni: non potete guarire un'icona ferma su un "punto forza", ma perché annoiare?

### **SHIFT TIME**

Effetto: sono possibili due effetti. Molto spesso l'incantesimo cambia il flusso del tempo: per esempio la direzione del ciclo di luminanza dei quadrati delta. Quadrati che stanno diventando neri dovrebbero diventare chiari fino alla fine del ciclo. Comunque se l'incantesimo è fatto quando un ciclo è al massimo, Shift Time provoca immediatamente il cambiamento all'estremo opposto (dal bianco al nero e viceversa).

### **EXCHANGE**

Effetto: questo incantesimo costringe due icone qualsiasi a cambiarsi di posizione. Azioni richieste: muovere il frame su una delle icone che desiderate spostare e premere il pulsante. Quindi ripetere la stessa procedura con l'altra.

### **SUMMON ELEMENTAL**

Effetto: questo sortilegio permette di attaccare una qualsiasi icona nemica con una nuova temporanea icona rappresentata da uno dei quattro elementali, spiriti animati degli antichi elementi di terra, acqua, fuoco e aria. Il combattimento è condotto nell'arena come normale, eccetto che dopo lo scontro l'elementale svanisce sia in caso di vittoria che di sconfitta.

Azioni richieste: selezionato l'incantesimo l'elementale comparirà dal vostro lato sullo schermo strategico quindi spostatelo sull'icona che desiderate attaccare. In combattimento, l'elementale viene diretto come una qualsiasi altra icona.

Restrizioni: non potete attaccare icone su "punti forza". Non potete spostare elementali su un quadrato libero o occupato da vostre icone. Non potete scegliere quale elementale risponderà alle vostre evocazioni.

### **REVIVE**

Effetto: questo incantesimo riporta in gioco un'icona precedentemente persa (uccisa) in combattimento. Azioni richieste: la procedura è simile al teleport o al normale movimento, eccetto che l'icona resuscitata proviene da uno speciale schermo a lato dello schermo strategico e che la sua destinazione deve essere un quadrato vicino al mago. Restrizioni: non potete resuscitare un'icona ancora viva. Uno dei cinque quadrati vicino al mago deve essere libero ed in uno di questi quadrati dovete posizionare l'icona resuscitata.

### **IMPRISON**

Effetto: questo incantesimo impedisce ad un'icona, sullo schermo strategico, di abbandonare il suo quadrato. L'icona può combattere se attaccata ma non può muoversi dal suo quadrato. Importante: un mago imprigionato non può fare incantesimi! L'imprigionamento è temporaneo. Un'icona delle tenebre rimarrà imprigionata finché i quadrati delta torneranno neri; un'icona della luce tornerà libera quando i quadrati delta diverranno bianchi.

Azioni richieste: una volta che l'incantesimo è pronto muovete il frame sull'icona obiettivo e premete il pulsante.

Restrizioni: non potete imprigionare un'icona su un "punto forza". Non potete imprigionare un'icona nel momento stesso in cui il ciclo di luminanza la libererebbe automaticamente.

### **Nota**

Nel prossimo numero di Top vi daremo i consigli di gioco per superare nemici e tenebre!

**Cristina Barigazzi**

# QUARTET



Salva la colonia spaziale dal totale annientamento. Scaccia gli alieni ed assicura la continuazione della partita. Si sa già tutto, ma questa volta, la presentazione grafica e la bellezza del gioco compensano la scarsità della trama. Quartet è una variante di Gauntlet, un fortunato gioco a quattro partecipanti dell'Atari. È giocato, a grandi linee, alla stessa maniera, con quattro personaggi da controllare, uno per ogni giocatore. Si può prendere parte al vivo della battaglia o lasciarla quando si vuole, senza disturbare il gioco ai compagni di squadra. Allo stesso modo si può giocare da soli. La massima "più si è, meglio è" è però certamente vera.

Scegli i personaggi — Mary, Joe, Lee o Edgar e incomincia. Il funzionamento è semplice. Distruggi la tua strada ad ogni livello, combatti fino in fondo con il boss — un enorme mostro meccanico — afferra la chiave che lascia cadere e, attraverso la porta, vai al livello successivo. Non è però così tutto facile come sembra. La prima sezione ti lascia entrare facilmente in gioco, ma da questo momento diventa più complicato giocare, e gli alieni diventano più astuti nei loro attacchi.

I disegni sono più chiari e meglio definiti di quelli di "Gauntlet". Gli spiritelli sono più larghi e lo sfondo è meno confuso, dando così l'impressione dello spazio. Il ragazzo che ti rappresenta intanto salta verso l'alto per evitare robots senza testa, missili volanti e simili. Ci sono anche altri oggetti da raccogliere — una molla, stivali scuri, e una batteria di potenza sono solo alcuni — raccoglili e aumenteranno in altezza i tuoi salti. In ogni modo, se ti capita di scontrarti con un robot senza testa, o uno dei loro associati ugualmente mortali, cadrà a terra stordito e il "power pack" ti verrà strappato dalla schiena e con ogni probabilità finirai abbandonato in un orribile ed inaccessibile luogo. Forse sulla cima di una piattaforma dove è impossibile raggiungerci, perché non puoi saltare così in alto.

Come protezione si ha anche un'arma che può essere cambiata con una più potente capitando davanti alla grossa palla. Questa rimbalza attraverso lo schermo con intervalli regolari e cambia colore prendendo quelli dei personaggi. Se la catturi mentre porta il tuo colore, la tua arma aumenterà automaticamente la potenza del fuoco. In caso contrario avrai un bonus di punti. Non puoi permetterti di perdere. Ovviamente giocando in quattro sono maggiori le probabilità che hai con gli alieni. Specialmente se manovri tutto per aumentare la potenza della tua arma. Ogni volta che la tua energia viene prosciugata dal contatto con i cattivi, ti viene data l'opportunità di spendere altri soldi e continuare il gioco dal punto in cui sei morto. Molto utile, molto dispendioso! I disegni sono molto colorati, in stile "cartone animato", i movimenti sono fluidi, specialmente nel passaggio da uno schermo all'altro.

Nei primi due livelli giocherai in un paesaggio spaziale pieno di tubi, palazzi lunari e una quantità di piani e piattaforme. Potrai anche essere costretto a strisciare sotto bassi pali per sfuggire agli alieni. Il terzo livello — è l'ultimo che ho fatto, prima che i miei soldi finissero — ti porta sottoterra attraverso un lungo tunnel. È completamente differente dai due schermi precedenti e consiste in un dedalo di scale e mura. Il viaggiare su e giù attraverso il labirinto contorto è un affare piuttosto ingannevole. Bada ai trabocchetti. Questi si aprono con un colpo e lanciano la loro carica mortale ogni volta che capiti nelle vicinanze. Quartet è estremamente divertente e si gioca molto bene, con l'opposizione del gioco "a quattro" genera subito un forte spirito di squadra.

Walter Scossa



# YIE AR KUNG FU

Per quanti l'anno scorso sono stati in coma, oppure erano in vacanza nella Mongolia Esterna oppure hanno comprato questa rivista pensando che si trattasse di *Grazia*, ecco alcuni cenni sui videogiochi di arti marziali.

Ogni tanto capita che l'industria del software azzechi un tema capace di catturare l'immaginazione (e i soldi) del pubblico. L'altr'anno questo tema era lo sport, così che abbiamo visto milioni di giochi sportivi, da *Daley Thompson* a *Winter Olympics* ecc. Quest'anno invece tocca alle arti marziali, e *Yie Ar Kung Fu* è l'ultimogenito di questa lunga dinastia di giochi. Se sembriamo un po' privi di entusiasmo, è perché di solito sono i primi giochi i migliori di ogni dato filone, e tutto ciò che segue non è che mediocre scopiazzatura.

Insomma, in questa versione di *Yie Ar Kung Fu* non c'è nulla di tremendamente nuovo o originale o brillante: è un gioco spartano, senza fronzoli, ma che probabilmente avrà successo.

Tocca a voi controllare Oolong, che agli inizi è un po' inesperto nell'arte di uccidere a mani nude. Avversari assortiti cercheranno di farvi fuori con bastoni, catene, aste, spade e shuriken — delle letali stelline metalliche dalle punte aguzze. Potrete difendervi in vari modi, a secondo di come muovete il joystick.

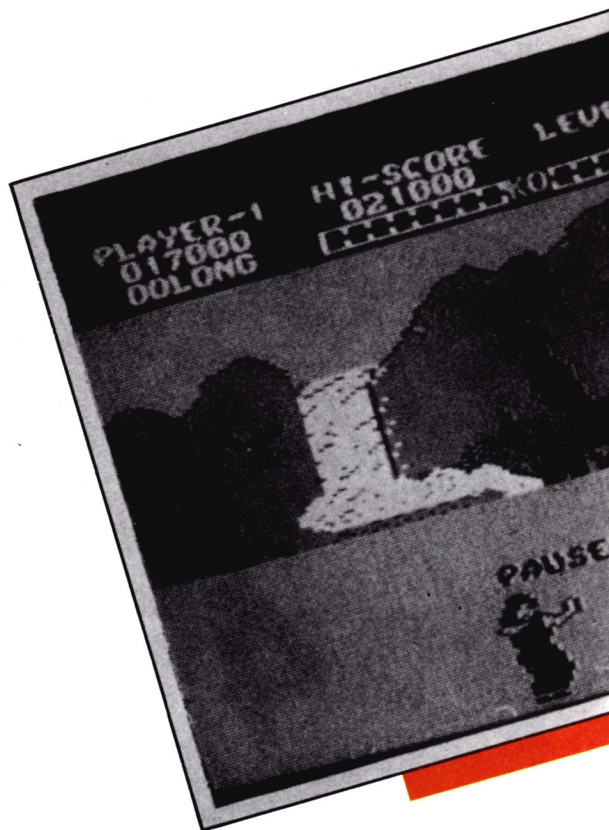
Un vero maestro userebbe certo delle belle combinazioni di calci e pugni per neutralizzare gli avversari, ma noi abbiamo scoperto che il modo migliore sta nell'agitare scompostamente il joystick: è uno spettacolo indecoroso, ma funziona! Con un po' di fortuna riuscirete a sconfiggere il vostro incredulo avversario e vi preparerete ad affrontare il successivo.

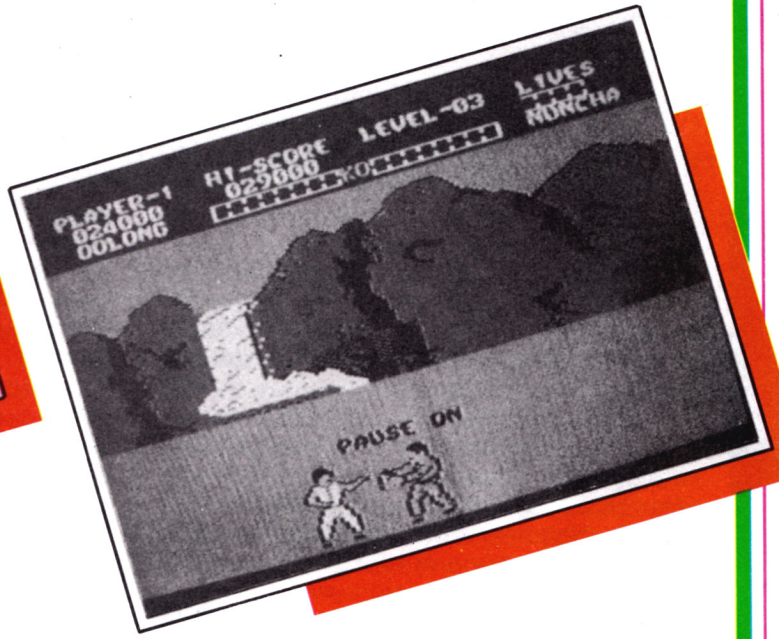
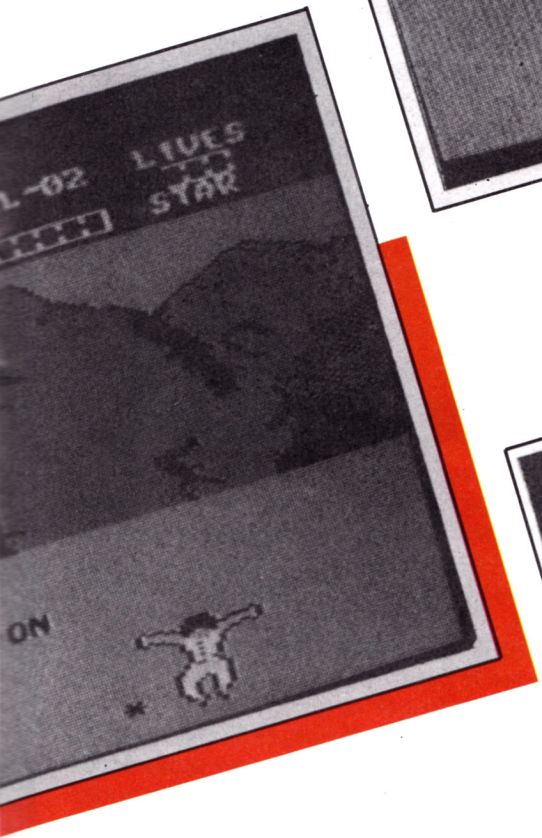
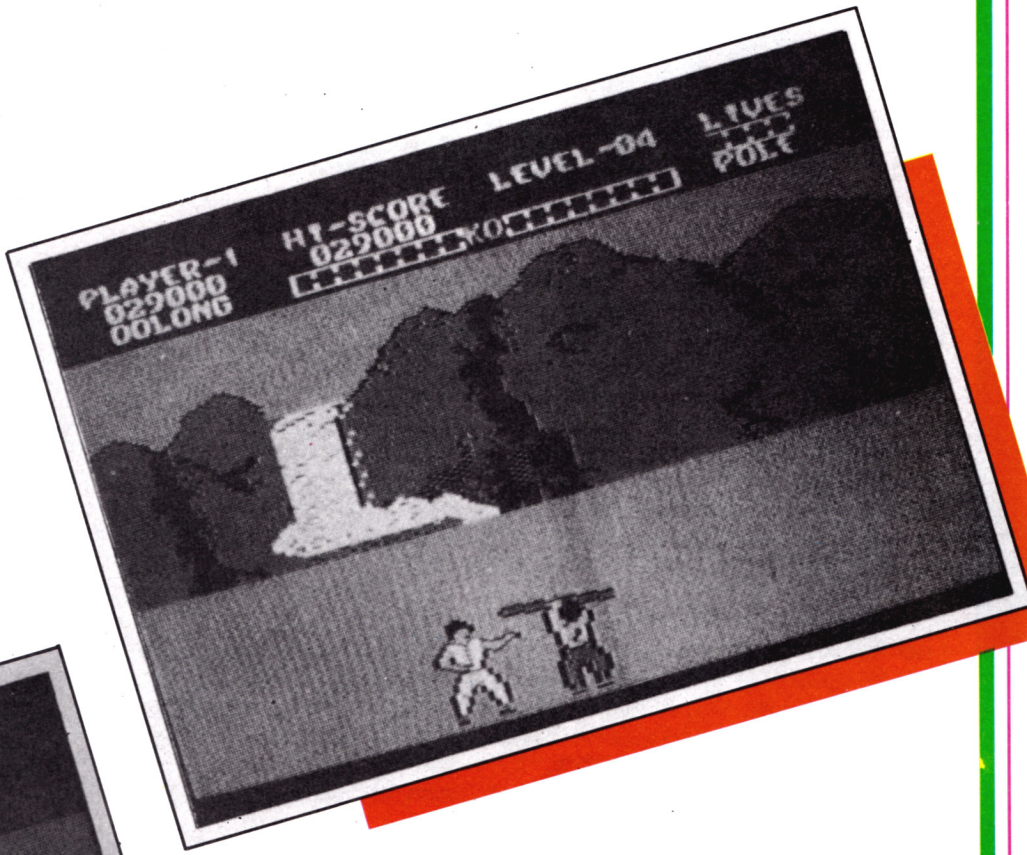
Una cosa sgradevole della grafica è che a volte si riesce ad uccidere un avversario senza neanche toccarlo: il difetto risiede certo nel blocco di grafica in cui si trova quel dato avversario, ed è davvero strano veder cadere un combattente facendo il solo gesto di dargli un pugno!

A parte voi, ci sono otto partecipanti. I primi

quattro incontri si svolgono sullo sfondo di un paesaggio di montagna piuttosto squallido, mentre gli altri quattro vengono caricati con una pagoda sullo sfondo — il che è un piccolo miglioramento. Noi siamo rimasti vittima di un difetto particolarmente irritante: finita la prima parte con tutte e cinque le nostre vite sane e salve, dopo aver caricato la seconda parte ci siamo ritrovati con una sola vita!

In conclusione, a *Yie Ar Kung Fu* si può solo dare un voto di sufficienza, dato che non presenta alcun aspetto esaltante. Agli appassionati di arti marziali non resta che consolarsi pensando che se non altro è molto meglio di *Ninja Master*.





# AVENGER

Yaemon, padrone di Flame (accendi il mio fuoco baby) ha tolto di mezzo Naijshi, tuo padre adottivo ed ha rubato la pergamena di Ketsuin (nessuna pace per queste pergamene) e voi avete giurato di recuperare al Great God Kwon. Alla fine vi trovate fuori dalla Quench Heart: tenetevi pronti ad ammazzare chi si presenterà sul vostro cammino, inclusi i seguaci di Yaemon, Manse mago della morte e Honoric proprietario della spada magica. Roditi il fegato, Eastender.

Naturalmente avete calcolato subito che i nemici conoscono altre mosse di judo. Calcolate quali arti marziali conoscono. Ma se voi siete una di quelle persone che devono fare le loro mosse Kung-fu in base ai numeri segnati in basso al menu non preoccupatevi e bevete pure la vostra tazza di the cinese. Battetevi duramente con joystick!

Di solito userete dei bastoni ma potete utilizzare anche armi come shuriken o pugno di ferro.

## Consigli

Lasciate cadere il Great Keep: il vostro compito è di localizzare le chiavi per non rimanere fuori per tanto tempo. Una volta entrati, il vostro prossimo compito apparirà sotto forma di un messaggio sullo schermo, una sorta di celestiale teletype dal gran dio Kwon. Voi comunque potreste perderlo nelle prime uscite respingendo i demoni e tracciando il labirinto del castello.

Avete però probabilmente lasciato le Vostre rimanenti chiavi giù nel buco o dimenticato di ricaricare la vostra energia. Dovete pertanto chiamare Kwon appena le vostre forze si affievoliscono. Egli ve le ricaricherà. Naturalmente aggiungerà nuove mosse al repertorio di Kung-fu: il Kwon, il balzo.

I corridoi del castello sono perlustrati da losche figure ma, ad eccezione dei "pezzi grossi", gli stessi soccombono quando li colpirete. Ma il peggio deve ancora veni-

re. Il gioco è pieno di insetti come ad esempio enormi ragni neri che appaiono dai buchi per farvi fretta. (Fortunatamente non ci sono pidocchi, mosche o altro).

## Caratteristiche

Sembra Gauntlet. Scrolla costituendo un multi-livello colmo di nemici. Le azioni vengono viste dall'alto. Ma realmente la similitudine finisce lì. Avenger non consiste solo nel combattere orde di orrori per raggiungere lo schermo finale. Non lo completerete seguendo un particolare sentiero ma potete vagare per tutto il castello. In più c'è un lungo tratto che vi porterà del "lavoro" extra prima che voi uccidiate il terribile trio e recuperiate le pergamene.

Avenger ha 298 schermi che scorrono abbastanza stranamente. La mappa è scomposta in 9 schermi-unità che scorrono molto lisci e molto veloci.

Ma quando raggiungete l'estremità del nono schermo bloccatevi prima di balzare nel prossimo. Subito, sembrerà strano ma Vi abituerete. Siete a questo punto nel regno di Tiger.

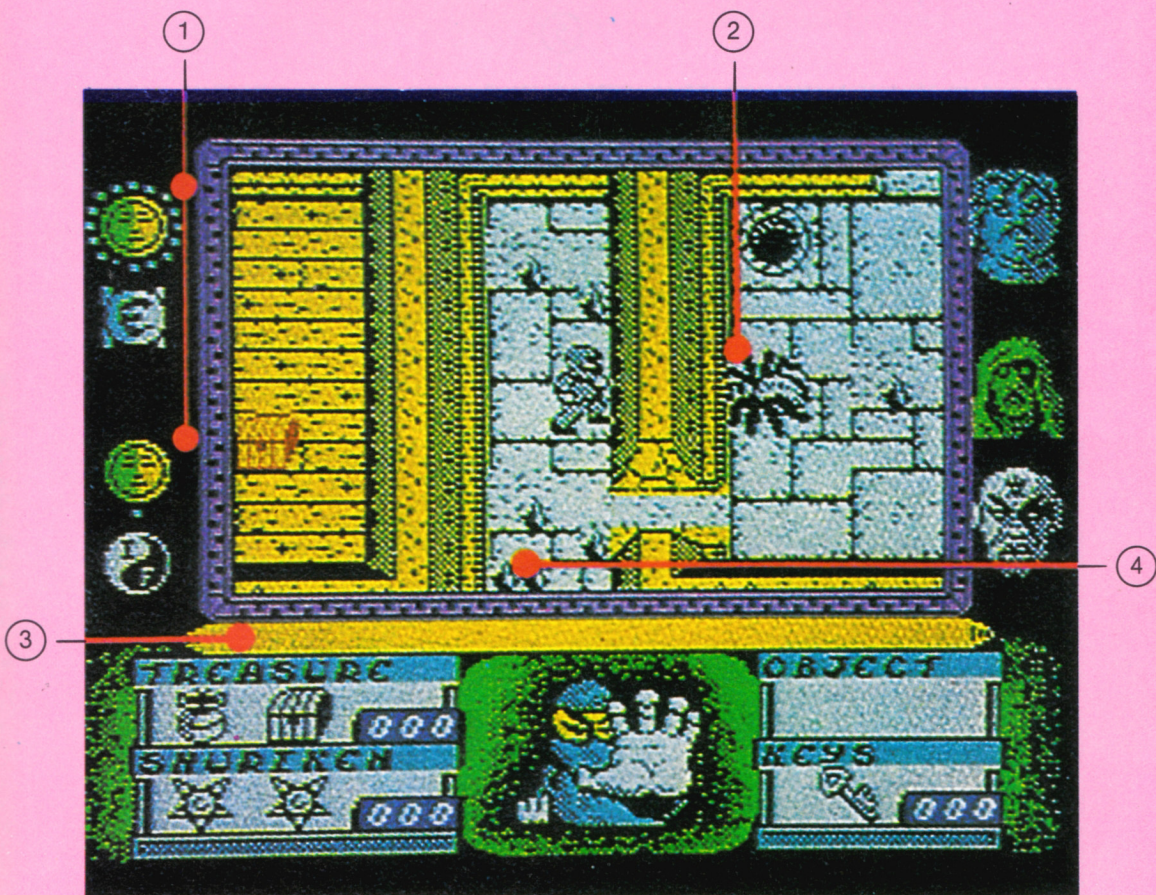
## Return of the Tiger

1. — Come in Wott, i soli indicano il vostro attuale livello di energia. La cima si abbassa come voi vi muovete e schizza via appena toccate uno dei nemici. La vostra forza interiore si indebolisce lentamente ma è facile dimenticare di chiamare Kwon per rifornirla.

2. — Accade proprio come per un ragno che si trascina fuori dal buco dopo che lo avete respinto per la quinta volta. I buchi sono proprio irritanti come gli aracnidi. Se cercate di avvicinarli vi accorgete che avete perso la chiave che stavate portando.

3. — Osserva, c'è un messaggio da stampare. Come voi completate ogni scena del vostro obiettivo, il compito successivo lampeggia sullo schermo. Vi dice cosa dovrete fare sebbene non vi specifichi dove e come.





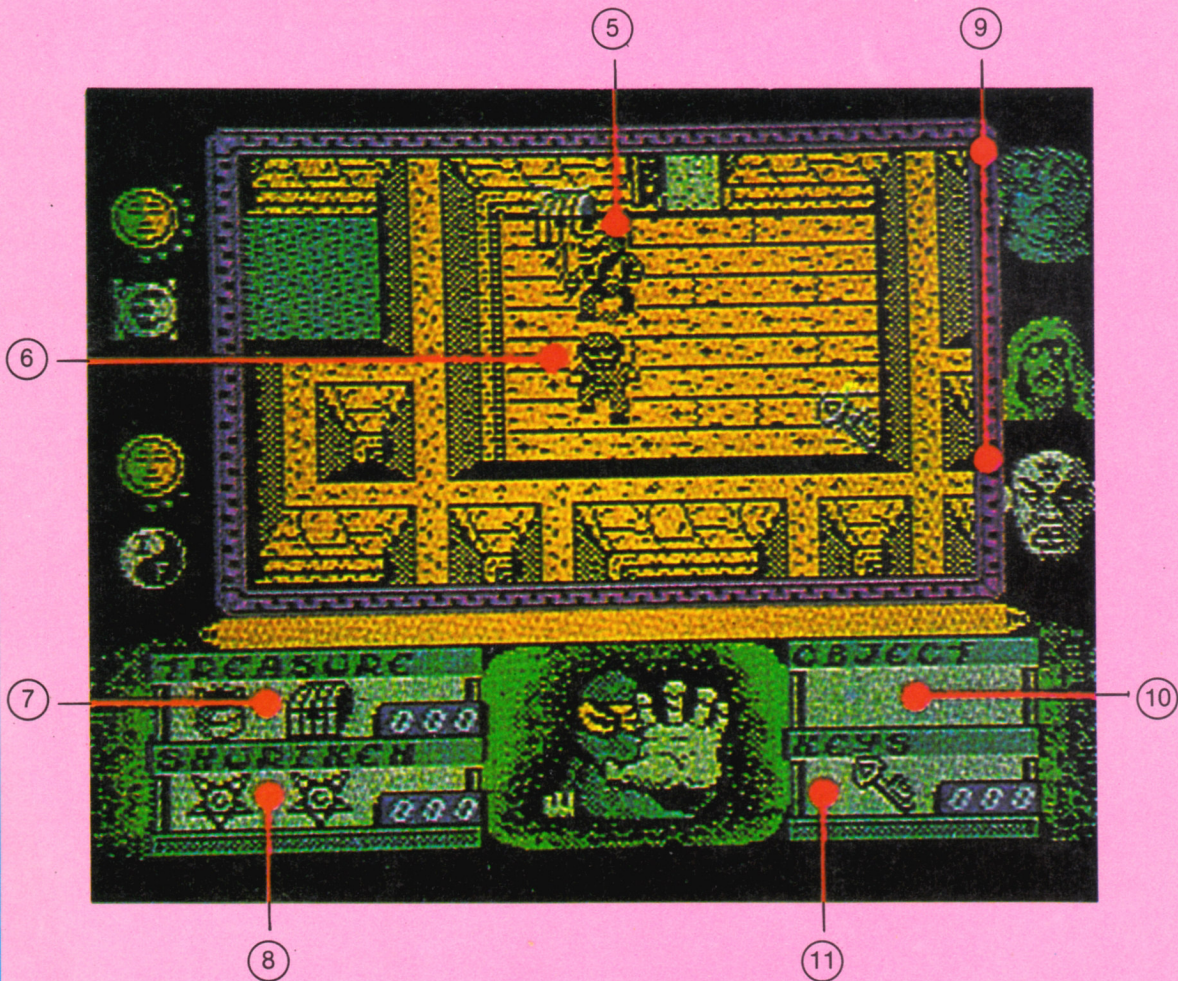
4. — Loro non vi amano e nessuno vi vuole. Fortunatamente i chiodi sono solamente un ostacolo e non indeboliscono la vostra forza. Aspettate che ritornino nel pavimento e sarete liberi di passare.

5. — Alcuni di questi nemici non vogliono morire. Non ci sono problemi, nonostante voi li abbattiate ritornano ancora.

6. — Fermate i ninja.

7. — Il tesoro non è essenziale alla partita ma viene aggiunto al vostro punteggio alla fine. Così se è là da prendere perché non farlo?

8. — Bastoni e pietre possono rompere le vostre ossa ma uno shuriken di Ninja dividerà la vostra testa. Quando correre fuori dovrete cercare di risolvere il combattimento che è molto costoso in energia, quindi cer-



cate "forniture" extra.

9. — Non sono deformi jettatori. Potreste vederli dopo che hanno tolto i loro vestiti. Le carni cadono e voi potrete vedere il teschio sotto la pelle.

10. — La vostra ricerca non può essere completata fino a quando non localizzate certi oggetti. Senza dare partita persa, andrete ad attraversare delle pozioni magiche, barre,

funi e dovrete usarle nel modo corretto.  
11. — Non potete andare da nessuna parte senza le chiavi. Certo non attraverso le porte chiuse. È di solito dietro queste che troverete gli oggetti necessari alla vostra richiesta. Per salvare le chiavi perdute dovrete fare una mappa delle camere importanti.

# 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 giochi originali in cassetta come: Frankie Goes, Uridium, Impossible Mission, Hyper Sports, Winter e Summer Games I, Spiderman, Gremlin e altri. Cerco adventures in inglese. Offro e richiedo massima serietà.

Ricci Rosario - via A. Mereu, 35 - Nuoro - tel. 0784/38596.

● Vendo solo novità all'ingrosso. Spedizioni mensili Ordine minimo 10 dischi. Continui arrivi dagli USA. Prezzi: L. 5.000 a dischi + materiale (tutto compreso). Ricci Marco - v.le B. Cellini, 165 - Valenza 15048 - tel. (0131)974822.

● Vendo giochi con ottima grafica come Fighting Girls, Super Car, Alien Demons, Cyborg Hunter, Intruder, Ectoplasms, Moon Ranger, Earth Quake. Inoltre vendo giochi anche per lo Spectrum 48 K tutti comprati in edicola.

Domenico Marconi - 2ª Trav. D. Colasuto, 7 - Casoria (NA) - tel. 081/7591273.

● Voi non sapete chi siamo noi! Siamo il "Ghost Sof Club", da noi oltre che trovare il software migliore e aggiornato sia su nastro che su fatti da gente che se ne intende. Scriveteci o telefonate!! Tiziano Frabetti - Via Ricciarelli, 139 - Ferrara - tel. 0532/61034.

● Comprò e cambio qualsiasi programma per Commodore 64.

Cristiano Cravanzola - via Prof. Oliva, 16 - Borgo S.D. (CN).

● Invio programmi su cassetta per CBM 64; ne possiedo molti come: Golf, Olimpiadi, Scacchi, Tennis ed Utilities al prezzo di copertura spese. Per avere la lista inviare 2 francobolli da L. 550 a: Franco Tarocco - via Scevaroli, 17 - Bovolone (VR).

● Vendo favolosi giochi per CBM 64 - 128 importati dagli USA allo straordinario di L. 1000 cadauno - telefonare ore pasti ai numeri 06-5423804 o al 06/5560895. Richiedere lista.

Gessini Alessandro - via Colossi, n. 20 - Roma - Tel. 06/5423804.

● Vendo eccezionale!!! Vendo le migliori cassette per CBM 64 trovabili in edicola (Top-Playgames; Special, Program/Playgames; etc.) sia arretrate, che le ultime uscite (con giochi come: Green - Beret; Bomb Jac. etc.) a L. 2.000!!! Tescari Ezio - via Montebello, 3, 10080

- Lugnacco (TO) - tel. 0125/789417.

● Cerco il gioco Porno Show se l'avete me lo date e io vi manderò in una busta i soldi del gioco. Aspetto lettera. Gianluca - via Tommaso Cannizzoro - Messina - tel. 090-718791.

● Vendo per CBM 64 (fantastici giochi come: Ghos Busters, Gyrus, Impossibile Mission, Calcio Replay, Gli shtensti, H.E.R.O., Bruce Lee, Strip Poker I e altri fantastici giochi. Inoltre cerco per CBM 64 Dragon's Lair, Sommer Games I, II, Rambo I, II, Catch. Sono pronto per scambi.

Angelo e Agostino Lubrano - via S. Leucio - Isernia - tel. 0865/50145 ore pasti.

● Vendo circa 1.000 giochi su cassetta e disco. Tra i migliori giochi: Green Beret, Dragons' Lair, Ghost's, Gorlins, Summer Games 2, Frankie Brung Si Boxing - Telefonare ore pasti. Da 500 a 100 lire il gioco.

Pierfrancesco - via Bertolongo, Carrara - tel. 0585/54762.

● Vendo programma logo su cassetta a sole lire 15.000 per C. 64. Vendo inoltre cassette con 10 giochi a scelta a lire 5.000. Telefonare o scrivere. Possiedo + di 200 giochi.

Pronti Gianluca - via Silvio Pellico - Cardi (Modena) - tel. 059/695919.

● Cerchiamo a prezzi modici i seguenti giochi (su cassetta) Impossibile Mission II, III; Entombed, Dragon's Lair, Mario and Bruno's Boxing, Terror Castle 1 e 2. Siamo disposti anche allo scambio: disponiamo di oltre 900 giochi massima serietà.

Fabrizio Delpiano - via Cesare Pavese, 5 - Alba (CN) - CAP 12051 - tel. 0173-34715 ore pomeridiane.

● Vendo giochi (registrazioni) per C.B.M. tipo: Rambo; Mr, Dò, Zascon, Zombie, Ghostbuster, Decation; Calcio, Okei, Commando, e altri. Per saperne di più telefonare o scrivere. Fabrizio Vignale - via Umberto Primo - Bossolasco - tel. 793120.

● Vendo per CBM favolosi giochi come: Dragon's Lair, Ghost'm Gobbli, Commando, Rambo, International Karatè, Ghostbusters, Spy Us Spy II, Transformer, Strip Poker I,II,III,IV,V, Summer Games I, II e Winter Games e tante al-

tre novità circa 700. Telefonare a: Simone Destro - Cammaregio, 29/49/C - Venezia - tel. 71-64-51.

● Vendo qualsiasi tipo di programma esistente per Commodore 64 sia su nastro che su disco a prezzi da ridere. Dragon's Lair per me è già vecchio. Telefonare dopo le ore 17.

Natale Oreste - via Quadrivio, Campagna (SA) - tel. 0828/45207.

● Vendo super, mega, fantastici giochi e programmi per CBM 64 a prezzi ultrastracciati. Richiedetemi lista e prezzi: offerta sempre valida!! Ciao!!

Claudia Cattaneo - via Brera, 7, Nerviano - MI - tel. 0331/585792.

● Cerco i seguenti giochi su cassetta: The Gonnies, Dragon's Lair, Bambiack, Thrust. Inoltre vendo altri giochi come: Predatore, Miss. Imposs., Nave Fantasma, Gostgoblin, ecc.

Marco Speranzin - via Gemelli, 7 - Pordenone - tel. 961402/0434.

● Alt! Vendo i programmi per C 64 e alcuni giochi per C 128. Telefonare dalle 13,35 alle 15.

Fabrizio Radiosi - via Stradella, 214, Torino - tel. 011/21-48-52.

● Vendo tutti, dico tutti, a L. 1.000 l'uno i migliori giochi in L.M. esistenti sul mercato. Possiedo una Softeca con più di 3.000 programmi. Telefona o scrivi a: Gaetano Pinto - via Tanzi, n. 17 - Bari - tel. 541614.

● Vendo Games nuovissimi e supergalattici tra cui: Decathlon, Kung Fu, Beach-Head II, Action Biker, Winter Games, Rambo, The Captive, Bmx Trials, Hunter Patrol, ecc.

Andreottola Francesco - via Vincenzo Leone - S. Nicola Baroni prov. (AV) - tel. 0827/92318.

● Eccezionale! Cerco 3 giochi a L. 10.000 tutti. Cerco i seguenti giochi (su cassetta): Space Ace, Dragon's Lair, The Fourth Protocol. Contattatemi! Pago spese.

Mencarelli Cristiano - via G. Verga n. 11 - M. Di Montemarciano (AN) - tel. 071/916224.

● La ditta R.E.Y. si è servita anche di questa rivista per annunciare grandi vendite. Da ora in poi per mezzo di questa società potrete ottenere per sole L.

20.000. 6 giochi originali su cassetta. Le spese postali sono a carico nostro. Le nostre cassette sono ad altissimo valore tecnico ma nel caso non funzionassero vi garantiamo che saranno cambiate. La R.E.Y. vi saluta e vi prega di chiedere informazioni. Ai primi dieci che telefoneranno attende una magnifica sorpresa.

Alessandro Nipoti — Rey - via Luca della Robbia, 8, Bologna - tel. 051/531048.

● Vendo compravendita e scambio di programmi per C 64 solo su cassetta. Ultima novità: Green Beret, Ghosts'n' Goblins, Last V 8, Frankie GTH, Transformers, ecc. Solo Milano.

Lorenzo Marotta - via A. Verga, 8 - Milano (CAP 20144) - Tel. (02) 4395930.

● Vendo tutti i migliori giochi per C 64 anche ultimissime novità come: Ghosts'n' Goblins, Green Beret, Kung Fu, Master, Summer Games 1 e 2 Winter Games, Rambo, Commando, Exploding Fist, Zorro. Prezzi Incredibili es. 50 giochi L. 35.000. Per lista telefona o scrivi a: Vincenzo Macaione - via Consolare Pompea 15 Contemplazione - Messina - tel. 090/650207.

● Tutti i settori per CBM 64 vendo: Green Beret, Golf, Pinr, Pong I e II Flistons, Goliath, Paradroid, Demon's Light, Beach Head I e II, Commando II, Wexplod, Fist II, Karateka, Ghosts'n' Goblins, Match Day, New Basket, Camel Trofj, cerco i migliori giochi sportivi, pago bene e max serietà.

Massimiliano.

● Cerco giochi per il CBM 64 per esempio Papeye 1ª versione, MR. DO che costano poco grazie.

Luigi Melchiori, via Vignole, n. 4. 38050 Impertn - tel. 04966748.

● Eccezionale!! Vendo i migliori programmi per CBM 64 in circolazione (Dragons' Lair, Ghosts'n' Lair, Ghosts'n' Goblins, Kane, Elite, Karateka, Summer Games 1-2, Winter Games, Last V8, Green Beret, Visitors, Bomb Jack, Gremlins, Kung Fu Master, Ye Ar Kung Fu, Commando 1-2-3, Saboteur, Cauldron 1-2, Terror Castle 1-2, Donald Duck 2, Popeye 2, a view to a Kill, Way of exploding fist 1-2, Friday 13Th, Quo Vadis 2, Paradroid) tutto su cassetta!!! Richiedere lista gratuita.

Luigi Bambaci - via Mandanici, 109 - Barcellona P.C. - tel. 090/9702412.

● Vendo per C 64 giochi e utilities quali gli Voe, Rambo II, Bruce Lee, Summer Games I + II, Pitstop I + II, Imp. Mission, Rock'n Wreshe, Bungeling Bay, Desert fox, Skyfex, Exploding fist I + II, Horror Schow, Yie or Kung-Fu, Commando, Lazy Vones etc. Prezzo: L. 2000 per giochi (dischetto nel prezzo compreso). Roseano Johnny - Emil-Kloctistr, 20 - Winterthur Svizzera - tel. 052/233361.

● Vendo o scambio max Lit. 10.000: Ghost'n Goblin, Dragons Lair, Vari Kung Fu, Bomb Jack, Impossible Mission, Summer Games, Ping Pong ecc. (trasferibili) in varie lista se scambio.

Della Moretta Fabrizio - via Italia, 23 - 23031 Aprica (Sondrio) - tel. 0342-746468.

● Eccezionale: iscrivendovi al Commodore Club riceverete più di 3000 PRG gratis. Novità settimanali da tutto il mondo: scrivete a: Commodore Club, via Calatafimi 5, 91026 Mazara del Vallo (TP). Commodore Club - via Calatafimi, 5 - Ma-

zara del Vallo.

● Vende qualunque gioco esistente per CBM 64. Inviare direttamente la lista dei giochi che cercate all'indirizzo seguente (prezzo max lire 4000 l'uno). Specificare nastro o disco. Valestri Orianna - via Rocca, 61/A - 42010 Roteglia (RE).

● Vendo Philips MXS Vg 8020, 80 k Ram, completo di registratore stampante + 10 cassette giochi ed utility. Al favoloso prezzo di L. 700.000 trattabili. Telefonatemi o scrivete mi.

Salvatore Panza - via Cozzomare n. 34 - Reolipiano CS - Tel. 0984 471682.

● Cerco da tempo i seguenti giochi per CBM 64: simulatore Spectrum, Winter Games, Pitfall III, Rocky I II III IV, Summer Games. Pagherò i giochi richiesti dalle 3000 alle 5000 L. cad. Se li avete e siete di Bari rivolgetevi a: Fabio Romanelli - via Amendola, 21. Bari - tel. 080/332355.

● Vendiamo programmi per CBM 64. Tra i migliori giochi e utility: Baretti per CBM 64. Tra i migliori giochi e utility: Berretti Verdi - Geosd, Dragons', Lair, Ghosts'n' Goblins. Su disco e cassetta. Massima serietà. Annuncio sempre valido.

Marco Cacciapaglia - via Fratelli Roselli, 4 - Taranto - 327367.

● Vendo programmi per C 64 a L. 1000-1500. Ultime novità e scelta fra circa 700 PRG tra cui: Ghost Goblin, Green Beret, Visitors, Knight Games, DFragon's Lair, ecc. Richiedete la lista. In arrivo: Fist II, Rogue Tropper, Hatman ecc. Scrivete o telefonate.

Antonio Davoglio - via Leonardo da Vinci.

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. 17

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

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

Città.....Telefono.....Anni.....

1, Zeld B.P. 20060 (MI) - tel. 02/9065379.

● Vendo o scambio giochi per CBM 64 come: Commando, Spyeys Spye I e II, Popeye I e II, Kung Fu, Mario Bros, H.E.R.O., Strip Poker, Cowboy, Mission Impossibile e altri 2000 tutti su nastro. Scambio con giochi stereo e altri ma solo su nastro. Telefonatemi per la lista. G. Soft (di Gengi) - Milano (Settimo Mil.) - tel. 02/3283216.

● Vendo giochi e utility per CBM 64 tra cui: Revs, Silent, Service, Samanta, Fox, Strip, Poker, The Last V8, Summer Games I II, Winter, Games F, molti altri (circa 350 in più). Cerco Summer Games, III, Dragon's, Llear, e Camel, Pronphy, solo su disco.

Diego Giorgi - Viale Cortemaggiore, 12 - Gela (CL) - tel. 0933/938404.

● Scambio Ghostbuster, Pharaon, Forth Apocalipse, Burning Rubber, Nibbler, Phoenix, Calcio, sono disponibili per lo scambio assieme a circa altri 300 giochi. E a programmi quali il Simon's Basic, Il Sam, Speedscript e diversi altri. Scrivi subito, particolarmente se possiedi "Wanted: Monty Mole", Impossibile Mission, Shadow Fire, Draghon's Lair, a View To a Kill, Monty Mole is innocent. Sempre valido.

Per Mario Satta - via Udine, 24 - Tempio P. (SS) - tel. 079/630553.

● Vendo giochi come Dragon's Lair, Hang On, Ghosts'n Goblins, Green Beret; ho sempre tutte le novità su cassetta. Telefonatemi nelle ore pasti. Massima serietà.

Roberto Cingolani - via Crescimbeni, 11 - Macerata (MC) - tel. 0733/46437.

● Cerco giochi per CBM 64 e 128 (solo disco) inviate le liste a: Paolo Zocaro - via Maliseti 10/L - Prato 50047 (FI).

● Vendo utilities e giochi per CBM 64 ottima grafica come: Summer Games, Pit Stop II, Dambusters, Soccer con Replay Simulavolo a prezzi bassissimi (L. 500 a 1500) annuncio sempre valido. Max serietà scrivere o telefonare ore serali. Maddi Salvatore - via L. da Vinci, 26 - Catania - Tel. 437035 95123.

● Cerco e possibilmente compro a non di 1000 l'uno i seguenti giochi: Pitfall II, Summer game II Gostouters Zaxxon, Donald Duck, Indiana Jones.

Daniilo Lazzarino - via Trieste, 14 - Poirino (TO) - tel. 9452621.

● Compro per C 64 il programma "Spectrum 49", e i seguenti giochi: Dragon's Lair, Space Ace, The Goonies, W, Inter Games, Mario Broos, e tutti i Summer Games. Chi ha questi giochi scriva a: Roberto Alpini - via Toscanini, 7 - Le Siegi (FI).

● Vendo non avete il floppy e per voi i giochi su disco sono un sogno vi foriamo su Tape, Karateka, Cualdron I e II, Summer Games I II, Winter Games, Nexvs II, Staff of Karnath, Mission Imp. Saboteur, International Karate Uridium Body in Focvs, The Goonies, Rambo II, e qualunque altro richiesto.

Domenico Dato - via Giovanni XXIII n. 30 - Gioia Tauro (R.C.) - tel. 0966/52658.

● S.O.S. cerco disperatamente copiatori x CBM 64 per copiare programmi protetti (da rivista) e cioè: cassetta, cassetta; disco-disco; cassetta, disco; disco-cassetta; a prezzo modico. Scrivetemi annuncio sempre valido.

Sauro Faoli - via Pompeiana n. 207. Fer-

mo CAP) CAP. 63023 - tel. 36291/0734.

● Vendo per C 64 (disco e nastro) ultime novità es. (mese agosto-settembre), Green Beret, Ghost'n Goblins, Knich Games, Pirate's e molti altri. Club 20 giochi L. 25.000.

Fumagalli Bruno - via Dottesio, 12 - 22100 Como - tel. 031/241078.

● Vendo per CBM 64 oltre 600 magnifici giochi a L. 2000 Cad. (N.E.X.U.S. Ghost'n Goblins, Elite, Monty On Run, Thing on a Spring, ecc.). Vendo anche utility quali: Spectrum, Simulator, ecc. Pagamento per contrassegno, spese di spedizione e cassette a vostro carico. Richiedere lista se interessati.

Alessandro Maccolini - via Medaglie D'oro 118, Faenza (Ravenna) CAP 48018 - tel. 0546/23011.

● Vendo Dragons Lair, su cassetta per CBM 64 (riproduzione omonimo gioco laser). Posseggo inoltre stupendi giochi, che intendo vendere o scambiare, tra cui i Popeye 2; Pestet Foll, Frank Bruno's Boxing, Knight Rider i Tasks Man, The Goonice ecc. ecc. prezzi vantaggiosi (cercasi Gi-Jo II).

Gabriele Miconi - via dell'Imbrecciato 257 - Roma (RM) - tel. 06/5582462/5270095.

● Cerco giochi per CBM 64 a lire 1500 l'uno cerco i seguenti: Visitors, Indiana Jones, Zorro, Master, Ghostbusters, Olimpiadi, Los Angegeles 84, ritorno al futuro e altri.

Cavaia Peppino - via Gorizia 81/1 - (GE) - tel. 3991329.

● Vendo x CBM 64 ultime novità software su nastro e disco tra cui: Ghost'n Goblins, Spellboond, Red Hawr, Leader Board, Green Beret, Uridium, Visitors, Pallavolo, Commando, 6 tipi di olimpiadi e 4 tipi di karatè. Max serietà da L. 2000 a l. 5000.

Minoli Ivano - via Ghibellino n. 13 28037 - Domodossola - tel. 0324-44004.

● Abbiamo circa 320 giochi tra cui Navi Fantasma, Boonies, Gli Antenati, Esse Tenn 2, Idolo D'oro, Super Cannon, Last Caverne, Cumel Tropi, e molti altri, anche con il turbo. Richiedere lista telefonando al (06) 741027 oppure 7481715. Mauro Gattari - Davide - Roma - tel. 7481027/7481715.

● Compro duplicatori rer com. 128 a qualsiasi prezzo. Vendo anche cassette come (Rambo L. 4.000, sconto 15%, Commando, Maxi-Game, Desert Fow, Messico 86, telefonare dall'ora 15 all'ora 18.

Paolo Solandin - Via G. Fantin, Ciano Del M. Ilo - tel. 0423-84004.

● Fermati! Se hai un drive 1541 e desideri programmi su disco inediti, nuovi, originali, lunghissimi, alta risoluzione, scrivimi!! da L. 4000 in su titoli come: Ballblazer, Hacker, Zorro, Toy, Bizare, Dream House, Battle of Britain, The Fourth Protocol e il nuovissimo infiltrator. Inoltre per chi vuole nastro oltre 700 programmi a lire 1000-2000 max. Regalo spese postali. Scrivetemi e inviate L. 550 per risposta.

Valentina Baio - Casella Postale, 29 - 36016 Thiene (VI).

● Vendo scambio, giochi per 64 (800 titoli) come Visitors, Ghosts'n Goblins, V8, Green Beret, Internat. Karatè 1 e 2, Stripsamantha Fox, Winter Games, 1 e 2, Knight Games, Punch Out, e Dragons Lair "originale". (solo nastro).

Labellarte Alberto - via Montrone, 47 - Valenzano (Bari) - tel. 080/658369.

● Posseggo moltissimi giochi x C 64 circa 150 dischi e 900 giochi su cassetta, alcune novità (questi vengono pubblicati un mese tardi). Super Cycle Epyx, Trilogy, Temple of Apshai, Epyx prezzi bassi, max 1000 L a 7000 L. Dragon's L'Airs Epyx, Parallax, Timetrax, Deluxe Paints, Time Cristal.

Morini Ermes - Vizi Corini, 22 - Parma PR 48100 - tel. 0521/72286.

● Compro i seguenti giochi per C 64: Frank Bruno's Boxing, Fight Night, Spy Hunter, Visitors, Gonies, Superman, Kung FU, Master, Automan, Street Hawk - Revs, Daley Thompson's, Super Test, Pit Stop II. Solo su nastro.

Antonio Procopio - via Nazionale n. 160 - 88060 Badolata M. (CZ) - tel. 0967/81021.

● Vendo Dragons: Lair 2, Rambo 3, Commando 4, Indiana Jones 1-2-3, Shadoweire 3, Zorro 2, Exploding, Fist 2, Fight Night 2, Pitfall 4, Beach Head 3, Cauldron 3, Sp V.S. Sp 3, Ghabstuster 2, e Ghost'goblin e tanti altri, a L. 1000 cadauno.

Ciro Gasparre - via Cupacamaldoli 12/A - Napoli - tel. 80131.

● Vendo commodore Club Master, vende, scambia, compra su disco e cassetta Games, utility, copiatori e gestionali per C 64 e C 128. Disponiamo di oltre 3.000 prog. a prezzi stracciati: Games L. 1.000. Utility L. 2.000 - Gestionali L. 5.000 copiatori e protettori L. 1.000. Massima serietà. Pagamento in contrassegno. Fabio Gaudiano - via Talucchi 20 - Torino - 10143 - tel. 011/764895.

● Vuoi avere i migliori prog. su nastro per CBM 64 come: Beach Head II, Winter Games I, II, Frank Bruno's Boxing, Kane, Leader Board, Fist II, Frankie Goes To H., ecc. a sole 700. Cad! Inoltre Dragon's Lair (originale) a L. 10.000. Per informazioni:

Gelli Franco - R. Feletti, 25 - 44022 Comacchio (FE) - tel. 0533/312083.

● Vendo giochi come Frankie Goesito Hollywood, Tau Ceti, Spy us Spy II, Pit Stop I e II, Ghost'n Goblins e Rambo a Lire 500 e inoltre cerco amici ad Aosta con il 64. Scrivere a:

Valerio Folcicchio - via St. Martin De C 25/45 - Aosta.

● Vendo Dragon's Lair, su cassetta per commodore 64/128 (riproduzione dell'omonimo gioco Laser). Posseggo inoltre stupendi giochi, tra cui ultime novità, per CBM 64/128. Prezzi vantaggiosissimi!!! Gabriele Miconi - Via dell'imbrecciato 257 - Roma - Tel. 06/5270095/5582462.

● Vendo su disco o cassetta fantastici giochi & programmi per il CBM 64 a L. 3000 ca. Tra cui: Ghost'sn Goblin, Who Dares Wins, a View To a Kill, Indiana Jones, Kung Fu, Master, Ghostbusters, Scramble 3D, Spiffire 40, e tantissimi altri. Procuo nel giro di un mese qualsiasi programma a L. 5.000. Dispongo di cassette e dischi per Floppy a L. 2.000. Telefonare o scrivere a:

Vittorio Riva - via lunga, 36 - 22055 Merate (CO) - tel. 039/593406.

● Vendo per C 64 i migliori giochi come: Paradroid, Pitstop II, Uridium, Raid Over Moscow, Wizard's Lair, Leader Board, Yie Are Kung Fu, Kung Fu, Master, Rork'n Westle, Ghost'n Goblins, Bomb Jack e moltissimi altri tutti fantastici; il prezzo è basso, soltanto L. 2000

cad. Richiedere lista gratuita a: Roberto Alpini - via Toscanini, 78 - Sieci (FI).

● Vendo o scambio giochi x il CBM 64: Dragon's Lair, Ghosts'n Goblins, Cauldron I e II, Summer Games I e II, Winter Games, Spy Vs Spy I e II, Strip Poker I II III, Beach Head, Raid Over Moscow, Rambo, Commando, Catch, Ugo e gli amici I e II, Green Beret, F.G.T.O. Hollywood, e tanti altri (circa 900). Corno Massimo - via C. Menotti, 8 - Villasanta 20058 (MI) - tel. 302312.

● Vendo favolosi giochi per CBM 64 tra cui: Rambo, Pole Position, Olimpadi, Bmx Racer, Calcio, Visitors, Commando, Kung Fu, Trans Forners, Bruslee, Pit-stop, La Giungla nera e molti programmi: la calcolatrice la sveglia ecc. a sole 2.000 L. l'uno.

Ceraolo Tindaro - strada dei CUnioi alti 120 Torino - tel. 638425.

● Vendo o scambio: Ye Ar Kung Fu, Kung Fu, Master, Jack's Bombs, Commando, Winter Games, Match Point, Match Day Cdiscoj, The Dad After, Beach Head, 69 Ross, Beach Head II (disco) Rochd Horror Show, Black Which. Alessandro Greco - viale Virgilio, 20, Taranto - tel. 91458.

● Vendo o scambio: infiltrator (disco) Tour De France (disco) Hulk (disco) The Dallas Quest (disco) Green Beret, Rambo II, Karate Champ (disco), Elite (disco) Pouch Out, Uridium, Hot Wheels (disco), Space Station (disco), Print Shop (disco).

Greco Alessandro - viale Virgilio, 20 - Taranto - tel. 91458.

● Softwaregames vende più di 2500 giochi e programmi i supporti sono sia disco che cassetta. Alcuni titoli: Dragon's Lair, Rambo, Rambo (Bar), Ghosts'n Goblins/The Gooniers/Summer Games I II ecc.

Softwaregames Club - Postumia n. 9 - Valdarno (VI) 36078 - tel. 0445/404045.

● Comprò Cony 19, Dragons Lair. Inoltre vendo 50 giochi a L. 20.000, tutti caricati col turbo. Son disposto a scambiare. Il tutto è solo su cassette. Vendo giochi anche per VIC-20, Spectrum, C 16, e plus 1/4.

Vincenzo Raia - via S. Giovanni de Mattha, 57, 80049 Somma Ves.na (NA) - tel. 081/8931281.

● Vendo giochi su disco e su cassetta su disco i migliori in commercio Dragon's Lear, Michie, Infiltrator, Time, Cristal, su cassetta tra i migliori vendo Dragon's Lear e altri 1000 titoli.

Zucchiatti Antonio - via Silvio Pellico, 25 - Campofornido (UD) - tel. 0432/662100.

● Vendo-scambio programmi per CBM 64 e 128 dispongo di tutte le ultime novità. Massima serietà. Prezzi onesti. Possibilmente vendo o scambio su disco. Volete sapere qualche titolo (disponibili dal 7-7-86)? Sono: Two on two, Green Beret, Ghostand Goblins, Spindizzx, Alterego, Matchday, Commando, Fantastic Four, Mermaid Madones, Bomb Jack, Dragon's Lair, Knigh Games. In arrivo Paperboy. Dispongo di ottimi adventures. Conosco molti trucchi su mostri videogames, sono disposto a scambiare riformare anche negozi. Possibilità di vantaggiosi abbonamenti.

Sandro Arnod - via Alessi, 7 - Aosta 11100 - tel. 0165/553414.

● Cerco Outlaws, Elite, Karateka, Cauldron, Fight Night. Spy vs Spy, Entombed e Lc Spectrum Emulator che trasforma il cbm 64 in uno spectrum, tutto a prezzo ragionevoli.

Luigi Rais - via Bolino 5, Sassari - tel. 079/243760.

● Vendo programmi e giochi per C64/128, C16 e Vic 20, Spektrum 48K. Per il C64 vendo Zeus, Rambo, Commando, Ghostbusters, Visitors, Kung Fu Master, Exploding Fist. Richiedere lista. In più vendo il super copiatore per disco turbo tape, in Spectrum 48K. I programmi sono disponibili in disco e in cassetta. Per informazioni rivolgersi a:

Russo Giuseppe - Via Cav. P. Longo n. 33 - Praia a Mare (CS) - tel. (0985)/72285.

● Vendiamo la totalità di Software per C64/128 fatto o doppiato da gente che se ne intende, a prezzi da vera concorrenza. Disponiamo sia su nastro che su disco. Se vi interessa contattateci, possiamo dimostrarvelo.

Frabetti Tiziano - Via Ricciarelli n. 139 - Ferrara - tel. (0532)/61034.

● Vendo fantastici viedo giochi per C64 con o senza Turbo Tape. Tra i quali il Grande Golf, Commando, Il Tempio Maledetto, Impossible Mission, Zaxxon, Kong Fu e molti altri. Cerco persona che scambi giochi del c64.

Ducoli Davide - via A. Ratti n. 86 - Rho (MI) - tel. 9300409.

● Vendo giochi per C64 come Ramboll, Summer Games I e II, Winter Game, Commando, Kung fu I, II e III, Karate I, Buck Rogers, Visitors, Ghostbusters, Golf I e II, Shadowfire, Boxeing, Barry McGuigan a sole lire 2.000 l'uno. Minimo 5 giochi. Telefonare ore pasti a: Giacomelli Daniele - Via M. Mastacchi n. 28 - Livorno - tel. 408898.

● Vendo per C64 giochi ultime novità arrivi da USA e Inghilterra vendo programmi in grado di trasferire tutto da disco a cassetta e viceversa.

Fumagalli Bruno - Via Dottesio n. 12 - 22100 Como - tel. (031)/241078.

● Comprò cassette di ogni tipo tranne quelle di Karatè per C64 o 128. Massimo 5 cassette, spesa massima per ogni cassetta lire 2.000.

Berretta Alessandro - Viale Fulvio Testi n. 42 - Sesto San Giovanni (MI) - tel. 2401512.

● Vendo grandiose novità per C64 come: Revs, Int. Karatè I e II, Cauldron II, Time Cristal, Two on Two, Green Beter, Kane, Volleyball, Quiwi, Ping Pong II, Super Uridium, e altri 1.000 a prezzi stracciati!

Matteucci Marco - via Fermana Nord n. 35 - 63014 M. Granaro (AP) - tel. (0734)/891168.

● Cerco e comprò giochi su cassetta per C64 tra cui: Frankie goes to Hollywood, Impossible Mission, Raid over Moscow, Shadowfire, Summer Games I e II, Winter Games, Beach Head III, Nato Commander. Possibilmente a prezzi moderati. Telefonare ore 13.30 o dopo ore 20.15 a:

Andreucci Fabio - V.le Raniero Capocci n. 34 - 01100 Viterbo - tel. (0761)/235526.

● Cerco programmi scritti per C64/16, giochi ed utilities. Per accordamenti scrivere a:

Leonetti Francesco - Via Emilio De Marchi n. 81 - Roma - tel. (06)/8170930.

● Cerco i seguenti giochi: Popeye, Donkey Kong, Hero, Indiana Jones, Dig Dug, Golf dimension.

Vetro Maurizio - Via Washington n. 86 - 20100 Milano - tel. (02)/4234411.

● Attenzione: vendo 260 giochi per C64 su cassetta da 90 a lire 25.000. Scrivete mi e vi invierò la lista dei 260 game e in seguito se acquisterete la cassetta. Annuncio valido per tutta Italia. Guidi Alessandro - Via Palazzolo n. 27 - 00178 Roma.

● Sono un ragazzo che ha la fortuna di possedere un'arca di giochi e vorrei cambiarli, venderli, regalarli a ragazzi come voi. Questa è una verissima occasione non perdetela. Vendo tutto a lire 1.000.

Piras Simone - Via Bellini n. 33 - San Giovanni Suergiu - tel. (0781)/68260.

● Assoluta novità es: Focus e Hocus, Cauldron II, Titanic, International Karate, Samantha Fox, Murder on Mississippi, Bombo, Time Cristal, Green Beret e altri ancora. Arrivi giornalieri, dischi e tape. Caroti Marzio - Via Casine n. 212 - 56030 Perignano (PI) - tel. (0587)/616224.

● Il Rivers Empire Computer Club si rivolge a voi che avete sete di giochi nuovi e selezionati per C64, vi garantiamo novità, sorprese e tanta serietà. L'iscrizione è gratuita e con una telefonata riceverete a casa vostra la tessera con nome e numero di codice. Avrete giochi come: Revs, Green Beret, Volleyball, International Karate I e II, Cauldron II, Knight Games ecc. a lire 2.500-3.000 l'uno. Questo non è il solito annuncio, pensateci!! Scrivere a:

Club Rivers - Via Fermana Nord n. 35 - 63014 Montegranaro (AP) - tel. (0734)/891168.

● Vendo giochi di alta qualità per C64 a sole lire 1.000 cad.: Rambo, Commando, Strip Poker, Sexy Games I, Mexico '86, Ghostland, Far West, Detective, Calcio Replay, Popeye, Flipper, Il Killer. Garantisco il contenuto dell'annuncio. Telefonare ore pasti a:

Marla Egidio - Via Carlo Levi n. 8 - 75013 Ferrandina (MT) - tel. (0835)/755676.

● Scambiamo ultime novità nel campo dei giochi del C64 su disco o cassetta come Beach Head, Los Angeles 84, Kane, Gi Joe, Uridium, Ping Pong, Transformers, Fight Night, Spy vs Spy II, Tour de France, Frank Bruno's, Frankie goes to Hollywood, Commando, Impossible Mission, Winter Games, Summer Games I e II, con giochi altrettanto recenti nell'ambito della provincia. Criscuolo Mauro - Rapolla Claudio - Via F. Manzo n. 44 - 84100 Salerno - tel. (089)/232057.

● Raccon Club Germanica cerca membri con C64 (Internazionale). Per informazioni spedire un francobollo per risposta. Cerco anche compagni per cambiare. Ciao!

Raccon Club - Studentenweg 16 - 7932 Nunderkingen (BRD).

● Vendo videogames a prezzi scontatissimi. Novità sempre in arrivo. L'annuncio riguarda solo possessori di C64. Per informazioni telefonare o scrivere a: Allevi Ivan - Via D. Manin n. 24 - Bienate (MI) - tel. (0331)/658641.

● Vendo giochi per C64. Ne posseggo più di 350 fra cui: Spy vs Spy I e II, Cristal Castel, Super Punct Out, Hiper Sports, Commando, Rambo II, Boulder

Dash I, II e III, Kung Fu Master, Rock'n Wreslite. Telefonare ore pasti a:

Cognolato Mauro - Via Chiesa n. 86 - S. Pietro di Stra (VE) - tel. (049)/503529.

● Scambio giochi per C64 tra i quali: Way of the Exploding Fist, Slap Shot, Pole Position, Gi Joe, Flight Simulator II, Super Golf Professionale, Enigma Force, Quake Minus one, Rambo II, Beach Head II, Frank Bruno's Boxing e molti altri. Scambio anche liste. Scrivete o telefonate a:

Di Rauso Luca - Viale Ferrovia n. 13 - Capua (CE) - tel. (0823)/961339.

● Vendo a prezzi stracciati (solo 2.500 al gioco) ultime novità per C64 solo su cassetta, tra cui: Winter games, Zorro, Frankie, Rambo, Commando, Spaziale enon, Manager, Porno movie e tutti i tipi di Karatè. Schermata originale solo per alcuni. Annuncio sempre valido.

Governatori Gianmarco - via Elpidiense n. 2116 - Sant'Elpidio a Mare - tel. (0794)/859354.

● Eccezionale! Vendo per C64 un apparecchio che permette di rallentare, bloccare l'immagine di un gioco o resettare il computer a vostro piacimento. Il tutto a lire 20.000 corredato di istruzioni. Inoltre vendo più di 1.000 giochi a lire 1.00 l'uno tra cui Visitors. Annuncio valido per tutta Italia. Scrivere per lista a:

Guidi Alessandro - Via Palazzolo n. 24 - 00178 Roma.

● Vendo/scambio circa 500 giochi per C64 tra i quali: Ghostbusters, Mario Bros, Pyjamarama, Tapper, 5 tipi di olimpiade e altri. Ogni 20 giochi acquistati 5 in omaggio.

Zucchi Giovanni - Via Palantone n. 192 - Ferrara - tel. (0532)/412097.

● Cerco/compro programmi grafici per C64 a prezzo non troppo folle. Cerco inoltre Summer Games, Falcon Patrol, Golf Tridimensionale sia su cassetta che su disco.

Gianluca - Via XXV Aprile n. 58 - 33082 Azzano (PN).

● Vendo giochi per C64 su cassetta come: Fairlight, Uridium, Rock'n Wrestle, Fight Night, Zoids, Bomb Jack, Super Bowl, Who dares wins I e II, Ping Pong, Demons of Topaz, Visitors e altri. Richiedere la lista gratuita telefonando ore pasti a:

Zannoni Roberto - Via Biancardi n. 6 - Lodi (MI) - tel. (0371)/53847.

● Comunicato: Il Commodore Computer Club mette a disposizione dei soci 2.000 programmi completamente gratis. Novità GB e USA. Per informazioni scrivere a:

Commdore Computer Club - Via Calatafimi n. 5 - 91026 Mazara del Vallo (TP).

● Cerco: Commando II, Rambo I, Biliardo II, Transformers, Summer Games II e Invernale, Visitors I e II, The Flintstones, Karate Champ, Rocky I, II e III, Impossible Mission I e II, Dragon's Lair a un prezzo non superiore a lire 2.000 al gioco ed altre novità.

Governi Giampiero - Via Barbaruta n. 618 - Grosseto - tel. 301029.

● Cerco/compro o scambio il programma che trasforma il Commodore 64 in ZX Spectrum.

Paolucci Alberto - Via C. Colombo n. 435 - 62012 Civitanova Marche (MC) - tel. (0733)/70707.

**TOP  
PLAYGAMES**

**TOP  
PLAYGAMES**

**TOP  
PLAYGAMES**

**TOP  
PLAYGAMES**

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

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME

17

# TOP PLAYGAMES

## TOP PLAYGAMES



### SU QUESTA CASSETTA

#### LATO A / CBM 64

- INTRODUZIONE  
1 FRECCETTE  
2 PONI SPEDIZIONI  
3 VASI

COUNTER

#### LATO B / CBM 64

- 4 MOTOPATTINO  
5 SCORE  
6 JEEP  
7 ZONA ZERO

COUNTER

QUESTA CASSETTA  
È DI

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_

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

CITTÀ \_\_\_\_\_

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