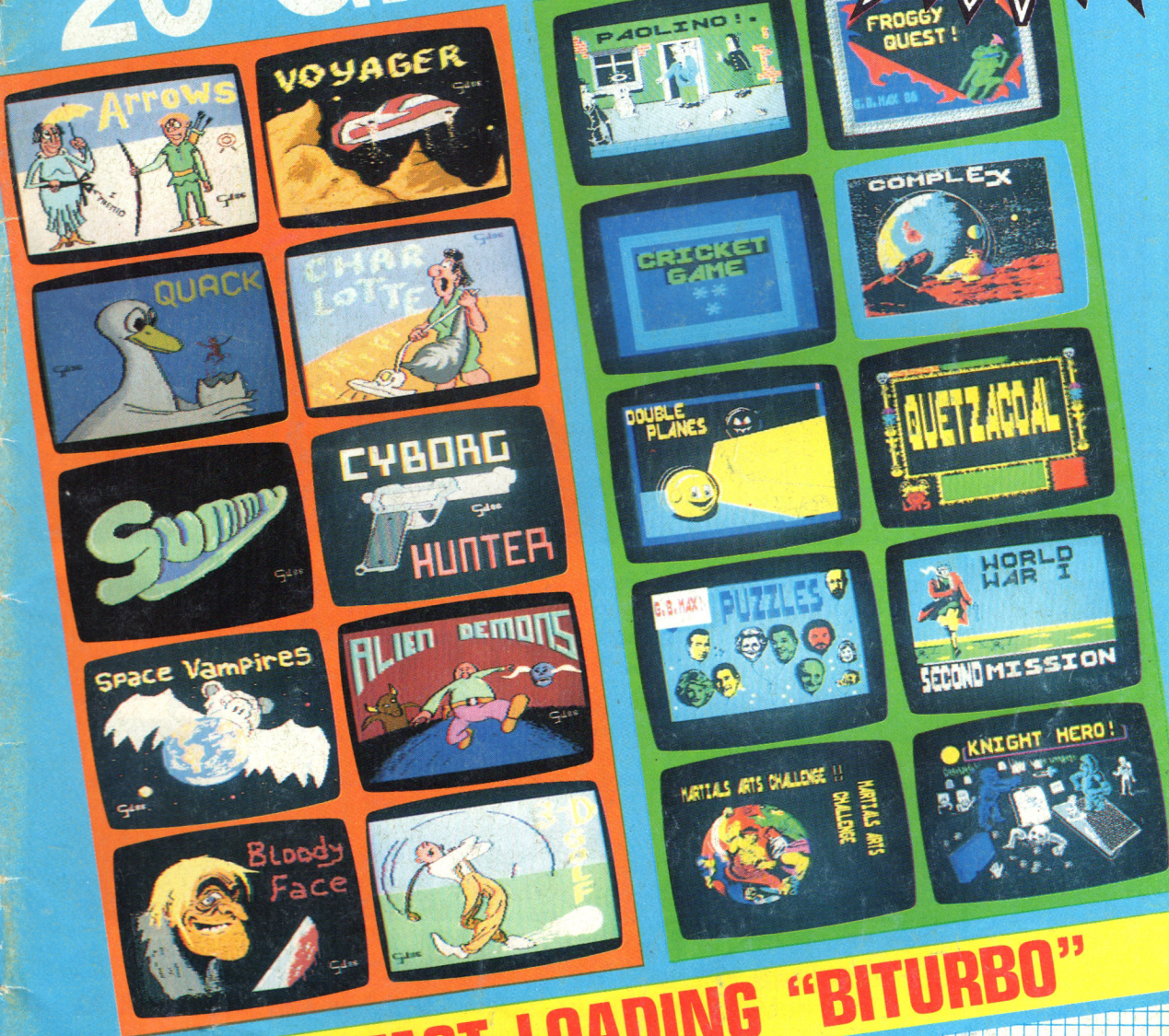


# BITURBO

**CBM 64**  
**SPECTRUM**  
**48 K**

## 20 GIOCHI



**FAST LOADING "BITURBO"**



# DOMANDE E RISPOSTE

Sono quelle che un famoso avvocato e investigatore vi potrà fare su questo numero specialissimo. Stiamo riferendoci a Perry Mason protagonista dell'articolo di pagina 18 che anche sul 64 imperversa con le sue ficcanti argomentazioni legali e con il suo "aiuto" da segugio. Chi ama la guerra, oltre a comprare War Games, può seguire Codename Mat. Gli sportivi si diano da fare con Ping Pong e invece chi vuol prevalere a tutti i costi segua con attenzione la rubrica "Sporchi trucchi". C'è di che accontentare anche i più esigenti. Ciaooo!



**MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!**

**POTRETE VINCERE**

**da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato  
Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/8361077  
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

Dir. Resp. Elvio Fantini  
Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano  
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70  
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello



# SULLA CASSETTA



**CBM 64**

**LATO A**



**SPECTRUM**

**LATO B**

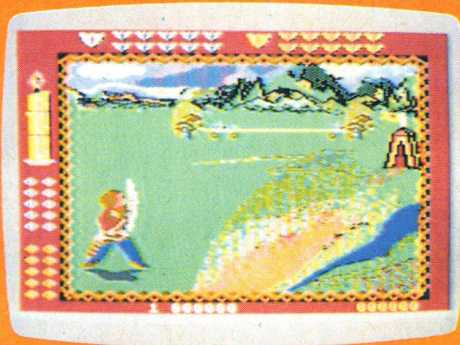
- |    |                                       |                          |
|----|---------------------------------------|--------------------------|
| 4  | Arrows                                | - Paolino                |
| 5  | Voyager                               | - Froggy Quest           |
| 6  | Quack                                 | - Cricket Game           |
| 7  | Charlotte                             | - Complex                |
| 8  | Gummy                                 | - Double Planes          |
| 9  | Cyborg Hunter                         | - Quetzacoal             |
| 10 | Space Vampires                        | - Puzzles                |
| 11 | Alien Demons                          | - Second Mission         |
| 12 | Bloody Face                           | - Martial arts challenge |
| 13 | 3D Golf                               | - Knight hero            |
| 16 | Codename Mat II: guerra nello spazio  |                          |
| 20 | Perry Mason indaga su di noi e sul 64 |                          |
| 23 | Ping Pong: una pallina impazzita      |                          |
| 25 | Sporchi trucchi per vincere a...      |                          |



00

ARROWS 84

PAOLINO

**CBM 64**

L'orrenda principessa Belinda, la più brutta principessa che si sia mai vista vuole sposarsi a tutti i costi e il povero Re Giacomo, per trovarle un marito ha pensato bene di costringere i migliori cavalieri del reame ad una gara di tiro con l'arco. Ma poiché nessun pretendente aspira alla vittoria è stato deciso che a colui che perderà la gara spetterà il discutibile piacere di impalmare Belinda. Metticela quindi tutta, aggiusta la mira e prepara i riflessi, perché perdere a questo gioco può essere peggio che morire.

**SPECTRUM**

Ve lo ricordate il film in cui il grande Charlie Chaplin se la vedeva con un discolo, un monellaccio di strada che rompeva vetri, facce e anche scatole a tutto il mondo? Ebbene Paolino fa le stesse cose solo che si limita allo Spectrum. È un'entusiasmante odissea fatta di pasticci con Paolino a recuperare oggetti lungo i tanti schermi per cercare di mandare ai massimi livelli il "cattivometro". Siete alle prese con bombe, saponi e floppy, carte di credito, tazze da bagno, chiavi ecc.

## TASTI

**JOYSTICK PORTA 2****FUOCO** inizio gioco**JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR = AGF**

Z/X	sinistra/destra
O/K	alto/basso
O	fuoco
H	pausa
Q	esce gioco
1 & 2	prende/lascia
ENTER	apre porta
FIRE & O	salta



## 94 VOJAGER 149

## FROGGY QUEST 30



**CBM 64**



**SPECTRUM**

Alla ricerca di preziosi minerali, vitali per l'economia della Terra, sei stato posto a capo di una pericolosa missione che ti vedrà al comando di una poderosa nave stellare in viaggio per l'Universo. Dotato dei più moderni mezzi di rilevamento potrai viaggiare a velocità iperluce esplorando ogni settore della galassia e ad ogni rientro dal meta-spazio sondare l'eventuale presenza di minerali. Se sarai fortunato potrai così scendere nelle viscere del pianeta per l'operazione di recupero. Questa sarà la fase più delicata della missione poiché, sebbene la navetta sia di estrema maneggevolezza, i passaggi che dovrai affrontare per la discesa e la risalita richiederanno spesso una precisione millimetrica e nervi saldissimi. Ricorda che nella discesa devi usare la joystick per i razzi frenanti e direzionali.

Un ranocchietto solitamente nelle avventure dello Spectrum si deve guardare come dal Diavolo dall'attraversare una strada o un fiume. Gli ex girini in questi casi finiscono immancabilmente schiacciati da auto, battelli, squali (finiti chissà come nei fiumi...) e altre schifezze. Stavolta invece Froggy vive la sua avventura nelle tre dimensioni dello spazio. Ha un vestituzzo dotato di 4 tasche in cui può riporre solo 4 degli oggetti che recupera in questo suo peregrinare e che gli servono per proseguire il suo cammino. "Prendi e usa" diventa il suo verbo ma anche il vostro.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

<b>FUOCO</b>	scudi
<b>T</b>	motori
<b>R</b>	ripara i danni
<b>P</b>	punteggio
<b>S</b>	scandaglio
<b>D</b>	detector
<b>L</b>	laser
<b>RUN/STOP</b>	pausa on
<b>CTRL</b>	pausa off
<b>X</b>	per ricominciare

**JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR  
= PROTEK**

### TASTI RIDEFINIBILI

**1/2/3/4** tasche e oggetti



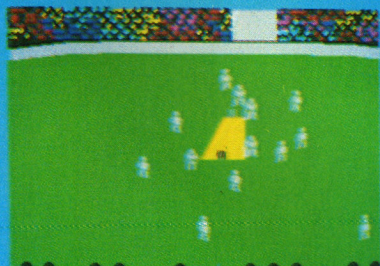
149

**QUACK**

187

**CRICKET****CBM 64**

Nel magico mondo di DuckeHill succedono le cose più strane e questa volta Lizard, il mago, ha fatto rubare le uova di Gertrude. Ma prima di usarle per la sua pozione magica, le ha messe a stagionare nelle case degli otto colori, mettendoci a guardia dei fastidiosi folletti. Alla povera oca, desiderosa di recuperare la sua progenie, non resterà altro che recarsi nel bosco di Hidden e una volta raccolte le chiavi delle case colorate usarle per entrare e prendere tutte le uova. Gertrude dovrà fare molta attenzione ad evitare i perfidi folletti, specialmente dopo aver recuperato ogni uovo, pena vederselo portare via un pezzetto alla volta. Alla fine della sua Odissea la nostra oca potrà fare così il bilancio della sua nidiatea e se avrà avuto fortuna, potrà vedere il cattivo mago disintegrarsi dalla rabbia.

**SPECTRUM**

Se siete stati in Gran Bretagna non potete non esservi divertiti a vedere una decina di atletici giovanotti impegnarsi, vestiti di tutto punto con le loro candide divise, nel gioco del cricket. Lo scopo del gioco consiste nel far cadere, con una palla battuta da una mazza, un'asta appoggiata su tre pioli. Per non togliervi nemmeno il gusto e il sapore dei Paesi anglosassoni non abbiamo voluto stavolta italianizzare certi termini tipici del gioco inglese.

## TASTI

**JOYSTICK PORTA 2****FUOCO** inizio gioco**JOYSTICK KEMPSTON****Da 1 a 5** movimenti prima squadra**Da 6 a 0** movimenti seconda squadra

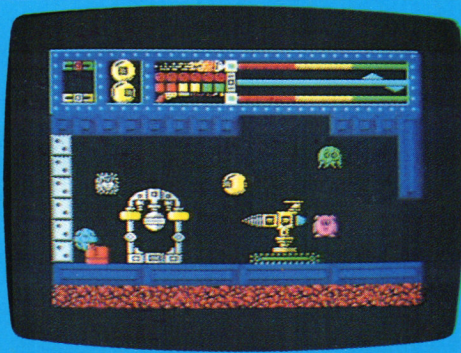


184 **CHARLOTTE** 245

**COMPLEX**



**CBM 64**



**SPECTRUM**

Sebbene Zyril, il fauno maggiore l'avesse avvisata Charlotte, la più curiosa delle piccole ninfe, ha voluto ugualmente mangiare i funghi di kaleb. Ed ora è sprofondata nel sonno ipnotico da cui potrà uscire solo riuscendo a liberare la realtà imprigionata nel fondo del mare dell'oblio. Ella dovrà guidare la sua immagine astrale e raccogliere le 240 chiavi della conoscenza, evitando i mostri dell'id inconscio. Solo allora, portata a galla la realtà potrà aprire la grande porta della verità e riconquistare il mondo reale. L'unico aiuto che potrà avere sarà quello della sua piccola mascotte, che ogni volta potrà donarle una nuova vita.

In un punto qualsiasi di uno spazio galattico qualsiasi un'astronave viaggia alla ricerca dei contenitori radioattivi che le possono dare la possibilità, un lontano domani, quando tutti i serbatoi saranno riempiti, di tornare sulla Terra. Sono otto i livelli di questo incredibile gioco. Leggete attentamente le istruzioni a video per conoscere il funzionamento del terminale teletrasportatore e i crediti che potete guadagnare. Durante il demo, quindi, molta attenzione! Il pannello video mostra oggetti, vite, tempo e punti.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

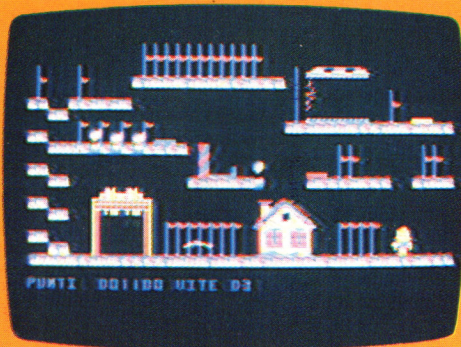
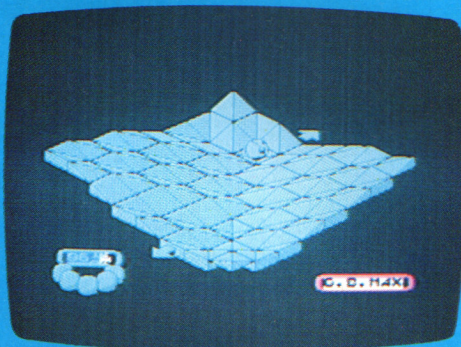
**F1** inizio gioco/ricomincia  
**SPAZIO** pausa

### JOYSTICK KEMPSTON

**3** istruzioni  
**A** usa  
**O/P** sinistra/destra  
**CAPS +**  
**SPACE** reset  
**M** fuoco



245

**GUMMY** 246**DOUBLE PLANES****CBM 64****SPECTRUM**

Benny, il folletto, dispettoso e malevolo, questa volta ha giocato un pessimo tiro a Gummy, un povero taglialegna che vive nella pace delle montagne. Introducendo una quarta variabile dimensionale ha stravolto il mondo di Gummy creando paradossali cannoni e fantastiche macchine gravitazionali in grado di polverizzare il nostro eroe. L'unica via di salvezza per il taglialegna sarà quella di raggiungere e tagliare tutte le bandierine solari che alimentano il mondo infernale. A ostacolare la sua impresa ci si metterà anche Korak, il velenoso uccello, al servizio del perfido folletto.

Gli sciocchi fratelli del nostro eroe si sono persi in un labirinto a tre dimensioni e sono continuamente braccati da una congrega di diavoli scatenati che li vogliono uccidere. L'unico loro fratello assennato si mette quindi alla ricerca della famiglia affrontando, anche lui, l'ira dei diavoli. Il problema non diventa così quello di trovare i fratelli ma di salvare la pelle...

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 1

**F7** per giocare  
**F1** pausa on/off

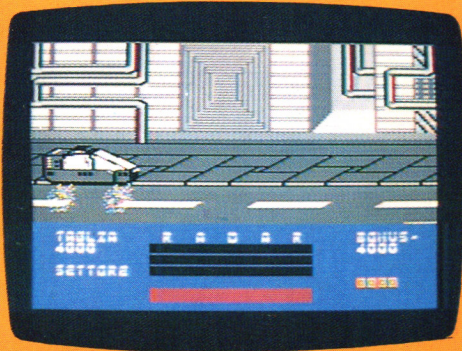
### JOYSTICK KEMPSTON = AGF = SINCLAIR

**Y/P** alto/destra  
**H/Enter** basso/sinistra  
**0** parte  
**6/7** scelte



## 286 CYBORG HUNTER 3/8

## QUETZACOAL



**CBM 64**



**SPECTRUM**

Siamo nel 21° secolo. Il livello di produzione dei robot è arrivato allo stadio dei replicanti, degli androidi virtualmente identici agli umani. Questi vengono usati in tutto il mondo come lavoratori schiavi, nell'esplorazione e nella colonizzazione di altri pianeti. Dopo una sanguinosa rivolta di un team di replicanti di livello 6, combattenti con grande forza e intelligenza pari agli ingegneri genetici che li hanno creati, questi droidi vengono dichiarati illegali sulla terra e sotto pena di morte. Tu fai parte di una squadra di bounty killer, formata dalla polizia per eliminare i replicanti. La scena inizia nel quartier generale della polizia dove osservi su uno schermo la posizione dei replicanti ed il compenso per la loro ricerca. Dopodiché a bordo del tuo velivolo sorvoli la città alla ricerca dei robot. Quando decidi quale replicante inseguire, atterri. A questo punto sullo schermo appare una via della città e tu dovrai inseguire a piedi la tua preda e potrai avvalerti di un radar portatile. Questa missione è una grande occasione per un bounty killer come te; ma riuscirai a spendere i tuoi guadagni?

### JOYSTICK PORTA 1

<b>A</b>	su
<b>Z</b>	giù
<b>N</b>	sinistra
<b>M</b>	destra
<b>SPAZIO</b>	per partire, atterrare, fuoco

Un gioco arcade = adventure vi attende. Preparatevi quindi a dare sfogo non soltanto alla vostra velocità di riflessi ma anche agli eccessi della vostra fantasia. Un "team" di tre persone più un simpatico cane deve esplorare il mitico Quetzacoal, un luogo sperduto e misterioso nella foresta amazzonica. In ogni momento dell'avventura potete cambiare il personaggio che state interpretando (potete quindi diventare anche il cane...) per superare i vari ostacoli in quanto ogni componente della squadra ha caratteristiche tali da renderlo preferibile agli altri per superare una certa difficoltà. In mezzo a tali pasticci ogni tanto arrivano mostri preistorici, uomini senza testa, zombi e altre "immondezze" umane a creare sconvolgimento. Una volta terminato il gioco, quando vuoi rientrare nella città di Quetzacoal, ricordati di selezionare il personaggio che vuoi usare. (es. premi fuoco 2 volte per selezionare il primo personaggio).

### JOYSTICK KEMPSTON

<b>A/S/D/F/G</b>	sinistra alto
<b>H/J/K/L/</b>	
<b>ENTER</b>	destra alto
<b>B/N/M/</b>	
<b>SYMBOL/</b>	
<b>SPACE</b>	sinistra basso
<b>CAPS/Z/X/C/V</b>	destra basso
<b>Y/U/I/O/P</b>	fuoco



## 317 SPACE VAMPIRES 3/3

## PUZZLE



**CBM 64**



**SPECTRUM**

Venuti da un'altra Galassia gli inarrestabili vampiri dello spazio sono ai confini della Terra e dopo avere sbaragliato le difese di Plutone e la flotta astrale presso Nettuno si apprestano ora a dissanguare il nostro pianeta. Ma buon per noi la macchina finale, in grado di disintegrare qualunque cosa conosciuta nell'Universo è pronta. Tuttavia nella fretta di costruirla nessuno si è preoccupato dell'addestramento di qualche abile tiratore. Vuoi provare tu a manovrare questa super-arma? Decidi in fretta perché gli alieni si stanno già delineando all'orizzonte.

Uno dei giochi più vecchi del mondo, il puzzle, trova nello Spectrum un validissimo alleato. I programmatori però non hanno voluto riproporre soltanto le tante difficoltà di comporre un'immagine fatta e finita sullo schermo. Vi hanno aggiunto alcuni oggetti che capitando improvvisamente sul video riescono, come nel caso della bomba, a disfare tutto il vostro paziente lavoro. Sappiate ad esempio che con la bomba avete soltanto 5 secondi di tempo prima che esploda. Se invece riuscirete ad andar avanti nel gioco vedrete apparire Sir Clive Sinclair, alcune pop star conosciutissime, addirittura mister Ronald Reagan!

# TASTI

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

**JOYSTICK KEMPSTON = PROTEK  
= AGF = SINCLAIR**

**2/3/4** scelta joystick  
**O/P** sinistra/destra  
**Q/A** alto/basso

**da CAPS**  
**a SPACE** fuoco  
**R+T** esce dal gioco  
**H** pausa  
**J** riprende gioco

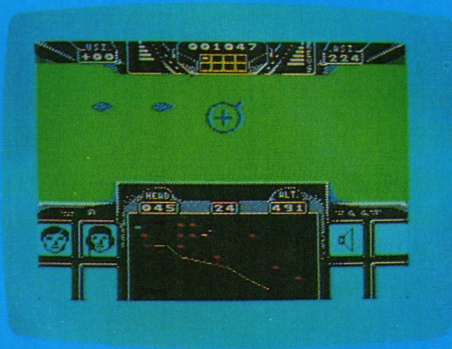


# 343 ALIEN DEMONS 344

## SECOND MISSION



**CBM 64**



**SPECTRUM**

Sei l'ultimo supereroe sopravvissuto e devi distruggere gli alieni arrivati da Kral. Il gioco inizia con il tuo arrivo nel mondo alieno dove devi raccogliere i setti pugnali del potere, ognuno ad una certa distanza dalla freccia e portarli alla grande porta. Lasciali all'entrata e viaggia nella patria degli alieni. Ora devi raccogliere 5 pezzi di aglio e le 5 croci, uno dopo l'altro. La metà in basso dello schermo cambia colore quando hai trovato qualcosa e lampeggia una F. Il codice S ti indica che cosa devi cercare. Tu non puoi prendere una croce se non hai preso il pezzo giusto di aglio.

Ma ricorda che l'aglio e le croci sono invisibili. Quando avrai tolto la maledizione sarai portato alla presenza dell'alieno. I suoi guardiani sono indistruttibili, ma se riuscirai a colpirli alla testa potrebbero morire. In questo caso avrai un grande bonus.

È la seconda missione che il nostro pazzo eroe volante affronta sullo Spectrum. Nella prima si era trovato alle prese con i tedeschi, i loro palloni frenati nel cielo della Germania e i primi caccia della Lutwaffe. Ora vola su un elicottero primordiale e cerca di superare il feroce controllo poliziesco che difende la più potente arma del nemico. Il suo elicottero può trasportare quattro uomini e altrettanti oggetti contemporaneamente. Sul pannello di bordo appaiono l'indicatore di velocità verticale, il carburante, il segnalatore di danni, i punti, il computer di bordo, l'indicatore di velocità. Attenti anche ai cambiamenti di colore sul radar.

### JOYSTICK PORTA 2

**FUOCO** inizio gioco

### JOYSTICK KEMPSTON

<b>Z/X</b>	virata sinistra/destra
<b>P/L</b>	salita/discesa
<b>SPACE</b>	fuoco
<b>O/K</b>	altimetro
<b>T/D</b>	prendi/lascia oggetti e uomini
<b>ENTER</b>	scelta
<b>M</b>	mappa
<b>BREAK</b>	esce dal gioco
<b>H</b>	pausa



## 379 BLOODY FACE



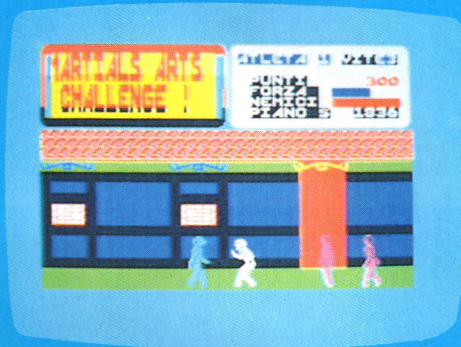
**CBM 64**

Un quieto campo di vacanze sul lago Crystal è disturbato quando uno dei villeggianti, James, annega. Sua moglie, pazza di dolore, accusa tutti gli altri campeggiatori che non l'hanno aiutato. Decide di vendicarsi e li uccide tutti tranne una ragazza che uccide lei. La sopravvissuta galleggia nel mezzo del lago quando James emerge dall'acqua per vendicare la morte di sua moglie. James sta ancora continuando la sua vendetta la sua collera quando tu arrivi al lago per una vacanza. Il tuo compito è trovare un santuario sicuro dove James non può ammazzare suoi nemici ed è questo il luogo ove devi portarli. Ma per edificare il santuario devi prima trovare la stanza con la croce sacra; premere il fuoco per prendere la croce e poi per depositarla dove preferisci. Attento però, non devi mostrare il santuario a James; altrimenti dovrai spostarlo in un altro luogo. Ricorda che sulla strada troverai 10 armi, ma potrai portarne solo una per volta e dovrai fare attenzione perché quando incontri James, ti rivelerà la sua identità. Devi riuscire a difendere i tuoi amici e a scovare l'assassino.

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

## MARTIAL ARTS CHALLENGE



**SPECTRUM**

Una palestra d'arti marziali è il nostro sfondo. Ma non è una palestra classica. Questa ha cinque piani in cui il nostro combattente cerca di dimostrare il proprio coraggio e la propria abilità gareggiando con altri samurai. Il suo scopo è quello di salire i cinque piani per essere il campione con la C maiuscola. Alla fine del caricamento del gioco occorre premere un tasto qualunque per cominciare a gareggiare. Le mosse sono 8 con i piedi e altrettante con le mani a seconda che si preme o meno il pulsante di fuoco del joystick.

## TASTI

**JOYSTICK KEMPSTON = AGF  
= SINCLAIR 1/2**

<b>S</b>	gioco
<b>M</b>	menu
<b>P</b>	uno/due giocatori
<b>L</b>	livello
<b>C</b>	controlli
<b>J</b>	joystick



## 3D GOLF

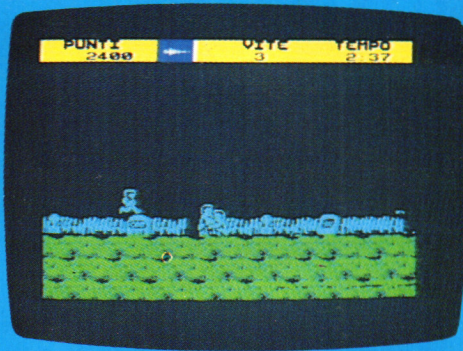


**CBM 64**

Di tutti i giochi a grafica tridimensionale nessuno era mai riuscito, come in questo caso, a rendere così viva e reale l'azione come questo 3D Golf.

Avrete la netta sensazione di muovervi su veri campi erbosi spezzati da insidiosi laghetti e, come in tutti i giochi del golf, lo scopo sarà quello di completare il percorso nel minor numero di tiri possibile. Selezionate la mazza del peso voluto, regolate la potenza del tiro e la direzione, tenendo naturalmente d'occhio la velocità e il senso del vento e in breve tempo vi troverete avvinti in un appassionante gioco difficile da abbandonare.

## KNIGHT HERO



**SPECTRUM**

Siamo capitati nel regno della fantasia e il nostro indomito eroe deve vedersela con un gruppo di famelici nemici assetati di sangue e di morte. Il cavaliere senza macchia né paura vuole riportare a casa la sua bella innamorata che è stata rapita dal padrone del castello della Morte dove mille trabocchetti lo attendono. Gli effetti speciali si susseguono ad ogni schermo e man mano che l'avventura procede diventa sempre più facile lasciare la propria esistenza tra le mura del maniero.

# TASTI

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

**JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR**

**9/0** sinistra/destra  
**2/W** alto basso  
**M** fuoco  
**X** salta  
**J** joystick



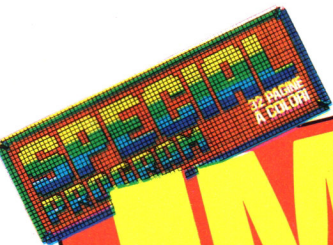
**QUESTO  
MESE IN  
EDICOLA**

**CHI CAPISCE  
DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE  
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO  
NON PERDETEVELE!!!  
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**

# **SPECIAL PLAYGAMES**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 21 - in edicola il 2 settembre**





# IMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64  
N. 16 - in edicola il 2 settembre

# PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64  
N. 13 - in edicola  
il 12 settembre





Mat e i Myon si affrontano di nuovo in questo gioco tipo Star Trek per disputarsi il prezioso karillium di cui sono ricche le miniere del pianeta Vesta. Per le forze d'occupazione terrestri le miniere sono importanti in quanto il karillium è una sostanza che può trasformare i deserti in fertili giungle.

Mat è l'unico difensore della rete di satelliti che rifornisce d'energia le miniere, e deve usare tutta la propria abilità per far sì che il flusso non si interrompa anche durante l'attacco della flotta Myon. La nave di cui egli è al comando è la Centurian II, armata di cannoni laser e al plasma, di propulsione ionica e iperspaziale, nonché di una vasta gamma di sistemi di pilotaggio e di difesa. Il giocatore deve controllare la nave servendosi di una varietà di cursori, ma il suo compito può essere un po' alleviato dall'uso del joystick.

Gli schermi difensivi e i sistemi di spegnimento automatico possono essere inseriti o disinseriti a volontà — ma non si capisce perché mai si dovrebbero spegnere gli scudi difensivi! Il sistema di sicurezza per lo spegnimento automatico serve come salvaguardia contro gli errori del pilota, impedisce che le armi surriscaldate esplodano e abortisce il salto nell'iperspazio se lo schermo frontale è danneggiato.

Per vedere dov'è il nemico e per accertare quali siano i satelliti più vulnerabili, basta consultare il quadrante operativo. Quando un satellite è danneggiato, il suo colore passa dal bianco al rosso. La griglia dei satelliti è profonda quattro unità, e ciascuna fila può erogare energia soltanto se tutti i satelliti di quella

fila sono funzionanti. La quantità di energia erogata è pari a quella erogabile dall'unità più debole di una data fila, ma alla fine di ogni attacco si possono effettuare delle riparazioni e spostare i satelliti in modo di utilizzare al meglio le risorse disponibili.

Una volta individuato il nemico si usa il quadrante per calcolarne la distanza dalla vostra posizione, e lo si raggiunge con la propulsione iperspaziale. Inserendo il computer da battaglia, il processo di individuazione del nemico e di avvicinamento ad esso può essere delegato all'indicatore automatico di direzione e ai motori a ioni.

La successiva battaglia non è niente di speciale, ma la grafica ottiene degli effetti tridimensionali particolarmente buoni, e si ha l'impressione che il nemico si stia avvicinando a detta velocità. Ogni ondata di alieni ha caratteristiche e capacità di tiro diverse, e ogni ondata successiva è più astuta e veloce della precedente. Cercate di schivare le salve di plasma che vi vengono sparate contro. Nelle prime fasi, speronare il nemico con la propria nave è una mossa difensiva disperata ma efficace.

Tra una battaglia e l'altra i danni si possono aggiustare assegnando uno (o entrambi) gli androidi di bordo al punto dell'avaria. Per le riparazioni ci vuol tempo, ed è per questo che il sistema dello speronamento si può usare solo contro le prime due ondate d'attaccanti. Più restate inattivi per le riparazioni, più saranno i danni inferti alla rete dei satelliti. Le riparazioni si possono anche effettuare tra un'ondata e l'altra, e in questo caso saranno più rapide. Per le riparazioni è concessa solo una







data quantità di tempo, e una volta scelta l'area di azione parte il conteggio alla rovescia man mano che l'entità del danno diminuisce. Un'ottima caratteristica di questo gioco è la sua funzione load/save, che permette di proseguire il gioco in un altro momento o di tornare indietro di una fase se avete commesso qualche errore di valutazione. Dato che avete una sola nave, si tratta di una funzione mol-

to utile se volete giungere al punteggio più alto possibile.

Nell'ambito del filone alla Star Trek, questo è uno dei migliori giochi sul mercato. La grafica è ottima e il sonoro funzionale, anche se non eccezionale. Se già questo tipo di simulazione non vi ha stancato, non riuscirete a trovarne di migliori.

**Teo Strazza**









# PERRY MASON: IL CASO DELL'OMICIDIO DEL MANDARIN



Se nomi come Perry Mason o Della Stet esprimono per voi un senso di dramma, mistero e **suspense**, **Perry Mason: The Case of the Mandarin Murder** è il vostro gioco. Si tratta di una nuova **text adventure** della serie Telarium, della Spinnaker.

Laura Kapp, una donna che è stata recentemente dimessa da una clinica per malattie mentali, è stata arrestata per l'omicidio del marito Victor (da cui era separata), proprietario del ristorante Mandarin. Il caso sembra facile: Laura ha un movente (Victor voleva il divorzio) ed è stata arrestata sul luogo del delitto con l'arma omicida ancora fumante al fianco. Ma si proclama innocente e voi, nei panni di Perry Mason, le credete. Con l'aiuto del fedele Paul Drake, dovete trovare le prove per individuare il vero assassino. Poi, con

l'aiuto di Della, dovrete portare il caso in tribunale.

Il vostro ruolo, ovviamente, è quello di mettere insieme le prove da produrre in udienza. Ma anche l'abilità di discutere e confutare gli argomenti legali ha il suo peso. Bisogna sapere che cosa fare esattamente dei vari oggetti che si raccolgono, e come fare a far combaciare tutti i pezzi del rompicapo giuridico. Bisogna saper combinare: senso del tempo, espressioni facciali e manovre legali per sostenere il proprio punto di vista presso il giudice Northrup e persuadere la giuria. Non basta analizzare i fatti e svolgere un'indagine approfondita sul caso.

Al gioco è allegato un "manuale legale" di 12 pagine: vi sono contenuti, fra l'altro, alcuni suggerimenti, indicazioni di come trarre pro-



fitto dalla collaborazione di Drake e di Della, ragguagli sulle procedure legali e qualche elemento base d'istrionismo da corte d'assise. È il primo gioco a me noto in cui il giocatore, per influenzare la giuria o intimidire un testimone, può scegliere tra le possibilità di sorridere, digrignare i denti o uscire in invettive. Potete, naturalmente, far obiezione alle domande che il rappresentante dell'accusa, Burger, fa ai testimoni, ma dovete sapere su che base. Se un'obiezione non ha adeguato fondamento legale, il giudice Northrup la respinge.

Il vocabolario dei comandi non supera le 1200 parole. Può darsi — quindi — che il programma non capisca i sinonimi. Per raggiungere una località non bisogna usare espressioni come "go north" ("vai a nord") o "go south" ("vai a sud"), ma dire esattamente "go to apartment" ("vai all'appartamento") e simili. Il problema non è tanto quello di trovare i luoghi in cui si sono svolti i fatti, ma quello di osservarli traendone delle deduzioni.

Costruite il caso in base alle prove, evitando di saltare alle conclusioni. Saltare alle conclusioni può comportare delle strane risposte. Per esempio, se chiederete di botto al portiere "Ha ucciso lei Victor?" la risposta sarà "Non lo so: io sono solo il portiere", il che è un po' strano da parte di un testimone.

**The Case of the Mandarin Murder** ha due caratteristiche singolari: la grafica e il sonoro. Una colonna musicale molto dettagliata definisce l'atmosfera e il gioco permette di richiedere dei **display** grafici. I grafici sono richiamati nella memoria del computer dal disco, per cui quando li si introduce c'è un breve periodo d'attesa, ma visto che sono ben fatti e rivelano importanti indizi, vi suggerirei di sopportare l'attesa e di godervi i disegni.

Comunque, si tratta di un'option, che può essere eliminata.

Una lacuna piuttosto grave è rappresentata dal fatto che non si può passare su una stampante il testo che appare sullo schermo. È un difetto strano, in un gioco in cui la raccolta e lo studio delle informazioni ha tanta importanza. Dopotutto, un legale ha sempre accesso alle trascrizioni relative al caso di cui si occupa. In questo caso, invece, se vi interessano le trascrizioni dovrete provvedere personalmente. Per fortuna che Della prende nota sommaria dei principali eventi delle udienze. I fan di Perry Mason e i giallofilo in genere apprezzeranno **The Case of the Mandarin Murder**. È un caso lungo e complesso, che richiede ben quattro facce di disco, e richiede anche ragionamento e applicazione. Lo si può salvare e riprendere in qualsiasi fase, il che permette di rifletterci su quanto si vuole.

**The Case of the Mandarin Murder** vi trasformerà in un Perry Mason. Vi sentirete un grande avvocato. Per vincere, comunque, avrete bisogno del **vostro** cervello.

PER TRIONFARE IN TRIBUNALE

● **Studiatevi** con cura il manuale legale. Nel gioco è incluso un demo, per far capire al novizio come funziona la faccenda.

● **Tenete** Drake sotto pressione, nel corso della ricerca delle prove, o perderà molto tempo abbuffandosi.

● **Quando** cercate di screditare un testimone, non irritate la giuria. Potreste vincere una battaglia ma perdere la guerra.

● **Il programma** si aspetta da parte vostra un comportamento logico: non stupitevi se a domande illogiche avrete risposte strane.

● **Ricordatevi** che ogni volta che giocate ricevete notevoli lezioni legali: rilassatevi e godetevela. Sarà più facile.

Hamilton Burger picks up a gun from the evidence table, then turns to Lieutenant Tragg.  
**"IS THIS REVOLVER CONSIDERED A LADY'S GUN?"**  
**OBJECTION**  
"On what grounds are you objecting, Mr. Mason?"  
**THE QUESTION ASKS FOR AN OPINION.**  
"Objection sustained."  
Burger storms back to his seat. **"YOUR WITNESS."**





# TOP GAMES TOP 20



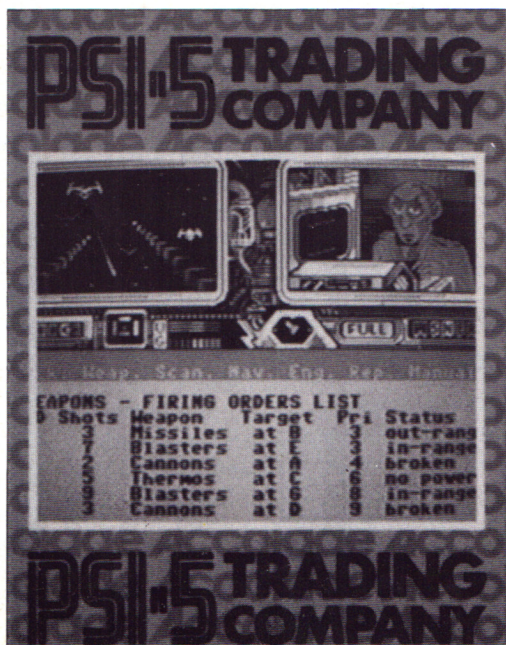
Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Batman	Ocean
2	Thrust	Firebird
3	Spindizzy	Electric Dreams
4	Commando	Elite
5	Formula One Simulator	Mastertronic
6	Bomb Jack	Elite
7	They Sold (2)	Hit Squad
8	Spellbound	Mastertronic
9	Kik Start	Mastertronic
10	Green Beret	Imagine
11	Visitors	Ocean
12	International Karate	System 3
13	Last V8	Mastertronic
14	Superbowl	Ocean
15	Way Of The Tiger	Gremlin
16	Heavy On the Magik	Gargoyle Games
17	Comp. Hits 10 Vol 2	Beau Jolly
18	PSI-5 Trading Company	US Gold
19	Starstrike 2	Realtime
20	One Man And Hits Droid	Mastertronic

## COMMODORE 64

Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Thrust	Firebird
2	Spindizzy	Electric Dreams
3	Int Karate	System 3
4	PSI-5 Trading Company	US Gold
5	Bomb Jack	Elite
6	Spellbound	Mastertronic
7	They Sold (2)	Hit Squad
8	F1 Simulator	Mastertronic
9	Visitors	Ocean
10	Kane	Mastertronic

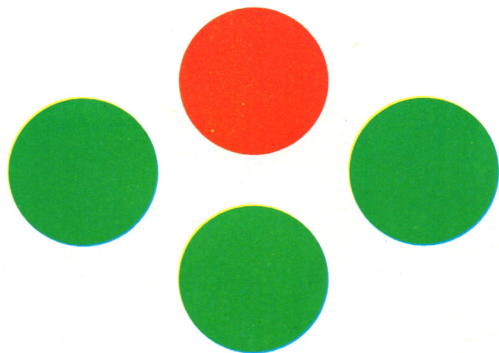
## SPECTRUM

Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Batman	Ocean
2	Green Beret	Imagine
3	Hvy On The Magik	Gargoyle
4	Starstrike 2	Realtime
5	Quazatron	Hewson
6	Cyberun	Ultimate
7	Bomb Jack	Elite
8	Way Of The Tiger	Gremlin
9	Visitors	Ocean
10	Superbowl	Ocean





# PING PONG



Ed ecco un ennesimo gioco della Imagine/Konami, che attualmente pubblica qualcosa come un titolo al mese. Pur non essendo un capolavoro, non meritava di essere messo in ombra da compagni di scuderia come **Green Beret** e **Hyper Sports**. Per prima cosa, si tratta di uno di quei giochi del tipo "carica e gioca" che non richiedono dizionario e lente d'ingrandimento per decifrare una massa di istruzioni superflue: **Ping Pong** carica in fretta, e non appena comincia a girare potete partire. I controlli sono semplici, e il gioco si può imparare in fretta — "imparare", badate bene, e non "padroneggiare", poiché il computer comincia subito a bombardarvi di palline. Ogni livello di difficoltà comporta un progressivo aumento del ritmo di gioco — che al quinto livello diventa insostenibile! Poco o nulla è cambiato rispetto alla versione da bar: non appena caricato, appare un tipico cartellone per punteggi della Ocean, accompagnato da una musichetta di Martin Galway. Graficamente, il gioco è grazioso, anche se un po' spoglio: due mani armate di racchetta

colpiscono la pallina di dritto e di rovescio, molto elegantemente. Basta scegliere il livello per cominciare. Il gioco è veloce, ma una maggiore varietà di colpi non avrebbe guastato — dato che ci sono solo la battuta, il tiro tagliato e la schiacciata. Vi accorgete ben presto che i colpi non vanno usati a caso: chi schiaccia ad ogni pie' sospinto, ad esempio, è avviato ad una rapida sconfitta. I cambiamenti di direzione sono per la più parte automatici, ma passando dal dritto al rovescio e cambiando il tempismo della battuta (ma ci vuole molta pratica!) si può modificare l'angolazione del tiro.

Il gioco è accompagnato da simpatici effetti sonori — tra i quali il più simpatico è quello di una pallina da ping pong che rimbalza sul pavimento. Un po' meno efficace è l'ovazione della folla — che somiglia a uno stormo di gabbiani. **Ping Pong** è un gioco davvero riuscito, ideale soprattutto per chi ama un buon gioco di destrezza faccia a faccia con un solo avversario.

Cr. Bar.



MENSILE N. 4 - ANNO I

# WAR GAMES

10  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"



USA CONTRO URSS  
NATO CONTRO PATTO DI VARSAVIA  
UOMINI CONTRO LA PAURA  
È SEMPRE... VENTO DI GUERRA!

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

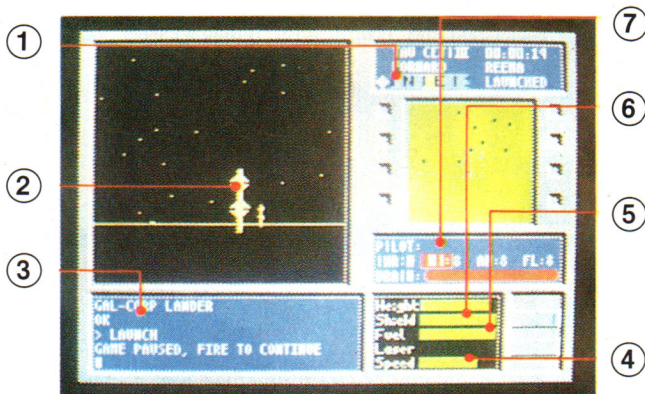


# TUTTI GLI SPORCHI TRUCCHI PER VINCERE A...

## TAU CETI

1- Dal vostro punto di partenza, a Reema, la destinazione più prossima è Hame, a nord-ovest. Seguite il radiofaro nord e conquistate

la piattaforma di lancio: le sue difese sono così deboli che cederà anche al disintegratore più disinvolto.





2- Affrontate i nemici uno alla volta, e non volate mai direttamente contro i dischi: fermatevi e abbatteteli non appena sono a portata utile. Se li attaccate in movimento, vi sarà più difficile colpirli: ricordatevi che anche loro si muovono!

3- Usate il notes e la mappa del vostro computer di bordo: annotate dove siete stati e soprattutto dove sono i depositi. Se le cose si mettono al peggio, sarà utile sapere dove rifugiarsi.

4- La prima regola è di andar piano! Invece di scagliarvi contro tutto e tutti, identificate ogni oggetto al suo apparire e sparategli da fermi. Se siete colpiti, fermatevi.

5- Risparmiate tutto, ma soprattutto il carburante: ci riuscirete andando piano e volando a media altezza. Attenti però all'altitudine quando raggiungete una piattaforma di lancio, poiché potreste danneggiare gli schermi sul suo bordo.

6- Un buon modo di risparmiare gli schermi e di rinforzarli quando sono esauriti è di volare bassi. Non digitate 'L' per atterrare: è inutile! In questo modo potete rigenerare gli schermi senza sprecare il carburante.

7- Cercate nella città di Kzinti l'unico missile sperimentale: come estremo rimedio è molto efficace. Beccatevi questo, alieni!

# THUNDERBIRDS

1- Il secondo blocco da spostare è questo. Thunderbird 2 deve spingerlo a sinistra finché casca nel buco. Assicuratevi prima che Thunderbird 1 non sia nelle vicinanze.

2- Fate spostare questo blocco da Thunderbird 1: spingetelo a destra, poi allontanatevi... se no nel giro di un minuto vi cadrà un blocco in testa.

3- Un buon consiglio: meno carico avete all'inizio, migliore il punteggio con cui iniziate — e migliore il vostro punteggio finale.

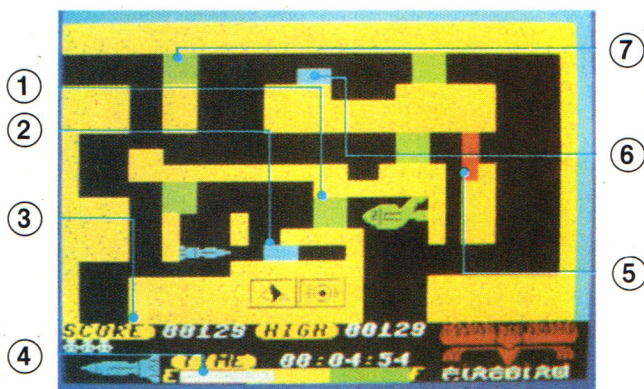
4- I Thunderbird non hanno una grande autonomia. Cercate di raggiungere il deposito di carburante più vicino solo se sapete bene

ciò che fate.

5- La quarta mossa: il Thunderbird 2 deve spingere a sinistra il blocco rosso in modo che cada, poi spingere il blocco verde a sinistra fino alla fine della piattaforma — e poi potrà uscire.

6- La terza parte: il Thunderbird 1 deve aggirare tutti i blocchi e spingere questo a sinistra finché cade, poi a destra finché riempie il varco nel livello sottostante.

7- Per finire, Thunderbird 2 deve spingere da parte questo blocco in modo che possiate entrambi uscire nella sala accanto. Ecco un consiglio per la sala accanto: Thunderbird 4!





# ROLLER COASTER

1- Qui ci si capisce poco, ma se finirete male sarà solo un incidente. Mentre siete tra i tronchi cercate di state vicino al centro, se no potreste cadere.

2- Attenti a questo, che balza su senza preavviso. Aspettate che stia scendendo e poi superatelo con un balzo, poi aspettate il vostro vagoncino.

3- Siete vicini al successo: arrampicatevi qui sopra e superate con un balzo i tronchi.

4- Roba da niente: atterrate sul bordo e procedete. Per raggiungere gli altri, addentratevi tra i tronchi e saltate finché sarete all'altezza giusta.

5- Salire su questo vagoncino non è la cosa più facile del mondo, dato che dovrete balzarci sopra da lontano.

6- Questo potrete conquistarlo solo se il piccolo rullo sotto di voi non sta girando. Niente paura, non c'è fretta.

7- Questo oggetto sì che è difficile! Quando il vagoncino giunge in cima alla salita, dovette saltare, afferrarlo e poi atterrare di nuovo sul vagoncino.



## IL COLTELLO DELLA SOPRAVVIVENZA

FINALMENTE ANCHE IN ITALIA!

Per gli amanti dell'avventura! Lama in acciaio dentata ed all'estremità si



trova una bussola nordica di precisione. All'interno a prova d'acqua, un vero segreto, contiene l'indispensabile per affrontare ogni necessità: 5 ami da pesca, 3 piombini, filo di nylon, fiammiferi, 2 anelli, una sega a filo che taglia anche l'acciaio ed una pietra speciale per affilare. Con questo coltello sopravviverete ad ogni emergenza! **Solo per adulti.**  
Art. 612 - L. 23.500

### MINI-RADIO CUFFIA

POTENTE RADIORICEVITORE A 2 GAMME D'ONDA AM-FM

Regolabile ed adattabile ad ogni persona, leggero, con antenna telescopica funziona a pile e vi permette di ascoltare i vostri programmi preferiti in qualsiasi luogo senza disturbare i vostri vicini.

Art. 384 - L. 29.500

RICHIEDETE A:

**SMAIL** - CASELLA POSTALE 1727 / G - 40100 BOLOGNA  
Pagamento in contrassegno + L. 4.000 per spese postali. Spedizione riservata senza indicazione del contenuto.



# VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Vendo tastiera per CBM 64, relativo programma, giochi per CBM 64, prezzi arcimegasupermaxi convenienti!! (Commando, Rambo, Space Ace, Fireball, Rocki, Tom & Jerry, Dragon's Slire).

Matteo Pini - P.za Rossa, 8 - Modena - Tel. 059/351558

● Vendo tutti i programmi per C. 64, nastro e disco, circa L. 6000 prg. con arrivi settimanali di novità dall'Italia e dall'estero. Prezzi bassissimi (a parziale recupero spese). Per invio lista allegare L. 1.500 (anche in francobolli), contributo spese.

Mazzantini Giuseppe - Via Mario Giuntini, 42 - 56023 Navacchio (PISA) - Tel. 050/776009

● Vendo qualsiasi programma per commodore 64 con manuale su disco o cassetta, prezzi favolosi. Cambio giochi per Atari 520, novità ogni settimana.

Bibo Soft - via Lattanzio, 16 - Milano - Tel. 02/575412-5464301

● Compro o scambio con altri miei, giochi per CBM 64, che nel caso comprassi, li comprerei a L. 1000 non trattabili. I giochi che desidero sono i seguenti: Karaté I-II-III, Boxe, Cacht, Goonies, Indiana Jones, Kung fu master, Mustafà, Puffi, Zorro, Snoopy, Be II, Dracula, Frankenstein, Jumpman Junior e tanti altri. Telefonatemi per i vostri giochi più belli che non conosco. Lacalamita Stefano - Via Magenta, 13 - Garbagnate Milanese (MI) - Tel. 02/2857043

● Vendo occasione Cartridge per C. 64 super expander 64, completa di manuale, perfettamente funzionante a L. 6000 tutto compreso.

Ricci Alessio - Via G. Bartolena, 14 - Livorno - Tel. 0586/500901

● Vendo giochi per CBM 64: Raid Ower Moscow, Calcio Rep, Int. Basket, Tracy & Field, Decathlon, Summer Games I, Pyjamarama, Zorro, Popeye ecc. Per lista e prezzi telefonare o scrivere. Vendo anche listati e giochi per Vic 20.

Roberto e Mauro - Via Sorano, 18 - Roma - Tel. 7991066-7991391

● Vendo giochi CBM 64, su nastro: Summer Games I e II, Winter Games, Chostbuster, Calcio Replay, Olimpiadi, Kung Fu, Bruce Lee, Beach Head I e II, e molti altri a L. 1000 cad.

Roberto Rotunno - Via G. Di Vittorio 8/A - Bussero (Milano) - Tel. 02/95039363

● Vendo software per C. 64 tra cui le ultime novità in mercato. Da me potrete trovare: Ye Ar kung fu, Ritorno al futuro, Il Cketch, tom and Yerry, donadl duk II Dinamite Dan, Fight Night, Hang on, Kung fu Master, Kimera, Super Car e il favoloso Streat Hawk.

Dany and Elio - Via di Meo, 2 - Avel-

**In questa rubrica 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 dei Texas o di altre marche.**

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

lino - Tel. 0825/71710

● Cerco madem telefonico per CBM 64, pago al massimo L. 50.000. Vincenzo Pagano - Via Modigliani, 24 - Aversa (CE) - Tel. 081/8111325

● Vendo-scambio videogames e utility di qualunque tipo, dispongo: Super Punch Out, Ye ar Kung Fu, Rambo, e soprattutto il fantastico Ghost'n Goblins e tanti altri ancora. Inoltre tutti i codici di protezione per programmi protetti. Per informazioni scrivere o telefonare a:

Antonio Gargarella - Via S. Antonio, 23 - 70051 Barletta (Bari)

● Vendo per C. 64 moltissimi giochi (circa 1200) del tipo: Fronk Bruno's Boxing, Rambo II, Commando, Uridium, Sky fox, Winter e Summer Games I e II, combinazioni vantaggiose. Telefonare ore 19-22 a:

Luppi Fabrizio - via Toscanini, 292 - 41100 Modena - Tel. 059/364459

● Vendo Commodore 64 + oltre 150 super giochi, Come per es.: Commando, Bruce Lee Kung Fu (bellissimo). Vendo inoltre registratore datasette C2N. Il tutto allo stracciatissimo prezzo di L. 400.000/450.000!!! eccezionale. Telefonatemi o scrivete mi a:

Nozza Paolo - Via. Bergamo, 90 - Pontirolo Nuovo (BG) - Tel. 0363/880036

● Vendo i seguenti magnifici giochi per CBM 64: Summer Games II, Franck's Bruno Boxing, Star Rank Boxing, 4.1 Joe, Conan, Fight Night... e anche molti copiatori: 4. Sprotector... Amendola Gianluca - V.le Michelangelo, 2 - S. Sebastiano al V. (NA) - Tel. 081/7713309

● Vendo 14 simulatori di volo a L. 3000, alcuni esempi: Fortezza Volante, Solo Flight, Resque on Fractalus, Star Fighter, Torre di Controllo, ecc. Telefonare ore 17.00 in poi a:

Manzoni Claudio, Via P. Micca, 13 - 14100 Asti - Tel. 0141/56738

● Cerco e compro giochi Space Ace e Dragons Lair su cassetta per commodore 64. Scrivere o telefonare a: Marco Paglioni - Via Pascoli, 1 - 47036 Riccione (FO) - Tel. 0541/40415

● Vendo-scambio per il CBM 64 + di 600 giochi tra cui: Rambo II, Commando originale, American Football I e II, Rocky Horror Show, Summer Game I e II, Dragon's Lair, The Exspoding Fist, Winter Game, Cung Fu master, a L. 1000 al gioco. Inviare lista, risponderò!

Pino - Via S. Pellico, 4 - 20030 Seveso (MI) - Tel. 0362/520729

● Vendo programmi per CBM 64 in turbo Tape come: Dig Dug, International Soccer, Baseball, Zaxxon, Suicide Strike, Pole Position, Le mans, ecc... Solo a L. 1000 cad. Telefonare verso le ore 20 a:

Delbò Stefano - Via Espinasse, 19 - Milano - Tel. 02/393289

● Se avete da poco un C. 64 e non possedete ancora molti giochi questo è l'indirizzo che fa per voi!!! Vendo cassette con 20 giochi a L. 30.000 con 30 a L. 40.000, con 40 a L. 50.000 e con 60 a L. 65.000. Telefonate e chiedete di:

Ermanno Scavlenzo - Str. Torino, 1 - Chivasso (TO) - Tel. 011/9112627

● Vendiamo giochi per CBM 64, tra i più belli e ricercati: Soccer I e II, Popeye, Karate, Boxe, Pengo, One on Ome, Commando, Huncback I, Pole Position, Summer Games, Winter Games, Decathlon, Poker, Pitstop II, GCS Zaxxon, Jungle Hunt, Match Point, Elicottero, Blue Max, Aqua Racer, Rugby, Ritorno al futuro, ecc. I prezzi dei giochi sopra elencati e degli altri che noi possediamo, variano da L. 500 a L. 2000 (per i migliori giochi!). Chiunque desideri ricevere il nostro listato completo dei giochi con i relativi prezzi, spedisca L. 900 in francobolli in una busta chiusa a:

Dario e Cinzia Piccirilli - Via delle Bocchette, 29 - 56014 Putignano (PISA)

● Vendo per C. 64 lemas + padole (indispensabili per giochi) + cartuccia Kilman + cartuccia jaw breaker tutto a L. 50.000 in regalo cassetta con



- 10 giochi. Vendo inoltre giochi originali e non a modico prezzo si praticano sconti per acquisti in massa.  
Ermanno Scavlenzo - Str. Torino, 1 - Chivasso (TO) - Tel. 011/9112627
- Carissimi amici commodoriani vendono il famosissimo Dragon's Lair a L. 25.000 in contrassegno.  
Perricone Salvatore - Via Benedetto Croce, 79 - 63100 Ascoli Piceno - Tel. 073/47321
- Vendo prg. per C. 64 tutti a L. 2000 tra cui: Ritorno al futuro, Uridium, Frankie Goes To Hollywood, Alice in Vede... Ski Fox, Elite, Frank Bruno's Boxing, Commando, Rambo, Zorro, Y a Kung Fu, e altri 650. Richiedere lista a:  
Manzoni Claudio - Via P. Micca, 3 - Asti - Tel. 0141/56738
- Vendo e scambio super giochi per CBM 64 tipo: Rambo, Formula 1, Exploding fist, ecc. Prezzi da L. 2500. Telefonare dopo le ore 19 a:  
Marchesi Angelo - Via Libertà, 108 - Cinisello B. (MI) - Tel. 6176534
- Comprò-cerco Ghostbuster, Raid Over Moscow, baseball, Popeye, donkey Kong, Missione Impossibile, Pit Stop, Kung Fu Master, Winter Games, Olimpiadi I e II, Summer Games. Per CBM 64, su cassetta. Telefonare ore pasti a:  
Davide Di Donato - Via Pompeo Mariani, 37 - Milano - Tel. 02/2576704
- Vendo a L. 2000, oppure cambio i seguenti giochi: Popeye, Pitfall, Zaxxon, Gyrrus, Jeep, Treni. Cerco a prezzo non esagerato programma duplica cassette e Dragons lair. Per comprare questi giochi (per CBM 64) inviare lista a:  
Antonio Nichelosa - Via Giovanna Murari Brà, 36 - Verona - Tel. 045/506081
- Vendo per CBM 64 cassetta contenente l'originale, stupendo, nuovissimo gioco di Commando. Usato solo una volta (praticamente nuovo) costato L. 28.000, che vengo all'imbattevole prezzo di L. 8.000 non trattabili. Per ulteriori informazioni e/o notizie sullo scambio, sulla vendita di altri stupendi giochi, telefonare ore pasti a:  
Lacalamita Stefano - Via Magenta, 13 - Garbagnate Milanese (Milano) - Tel. 02/9957043
- Comprò-cerco giochi sport, preferibilmente football americano e rally, tour de Franche, anche olimpiadi, a prezzi ragionevoli.  
Fabiano Pirovario - via Carpinoni, 6 - Bergamo - Tel. 219386
- Vendo causa passaggi a sistema superiore eccezionale blocco di 80 cassette per C. 64 acquistate in edicola, a sole L. 80.000. Sono più di 600 giochi! occasionissima!  
Giorgio Sasdelli - Via Vespri Siciliani, 31 - 20146 Milano - Tel. 02/4238485
- compro per CBM 64 giochi come: Tour de France, Raid over Moscow, Pistop II, Futbol Americano, Dragons Leir, Donal Duck, Gi-Joe. Sono disposto a pagare fino a L. 5000 trattabili. Telefonare ore pasti a:  
Luca Bellini - Via Diaz, 36 - Riccione (FO) - Tel. 0541/600150
- Vendo e scambio giochi, avventure e programmi per commodore 64, ne possiedo oltre 800, ognuno a L. 1500. Tutto questo solo in Pescara e provincia. Per maggiori informazioni telefonare dalle 14 alle 15 a:  
Coccia Marco presso Ammazalorso Loredana - Via Sangro - S. Teresa di Spoltore (PE) - Tel. 209630
- Cerco disperatamente interessanti pro. grafici, o penne ottiche (in buono stato). Ricambio con denaro pro. vendo giochi bellissimi come: Gli antenati, Donald Duck, I. Mission, BC 2, Rambo.  
Cro Salvatore - V.le Jonio, 98 - Catania - Tel. 373863
- Vendo per commodore 64 su nastro e disco più di 1500 programmi max a L. 3000 l'uno. Richiedere lista o telefonare dalle 15 alle 18.  
Simmaco Ferriero - Via Pratilli Vico Privato, 4 - S. Maria C.V. (CE) - Tel. 0823/846236
- Siamo un gruppo di amici, cerchiamo soci per un nuovo club. I prezzi sono: 10 giochi (a scelta) a L. 3000. Per chi è interessato richiedere la lista. Oltre la lista invieremo informazioni sul club, oppure telefonare dalle 19 alle 20 a:  
Alessandri Maurizio - Via Castelfidardo, 10 - Pesaro - Tel. 0721/67866
- Vendo giochi per CBM 64, per sola Puglia: Rambo, Camel Trophy, Winter Games, Summer Games II, gli antenati, Ghostbuster, Boxe, Strip Jack, ecc. Prezzi bassi. Telefonare ore pasti a:  
Patruno Giuseppe - Via D'Avanzo, 12 - Bari - Tel. 584389
- Vendo ZX spectrum 48 K, 6 mesi di vita + amplificatore alimentato dal computer + copritastiera + 2 libri del basic + 40 programmi a scelta. Il tutto a L. 400.000.  
Neri Alessandro - Via Diaz, 12 - 20033 Desio (MI) - Tel. 0362/628340
- Vendo o scambio per ZX spectrum oltre 300 giochi (tra cui Match Day, The Way of Exploding fist, Jet Set Willy, Atic Atac, Pyjamarama, Wally Family). Prezzi da L. 1000 a L. 3000 l'uno, metà prezzo se più di 15. Richiedete la lista inviando L. 1000 (che rimborserà dopo) o inviatemi la vostra.  
Stefano Cionchi - via Pio Emanuelli, 55/41 - 00143 Roma
- Vendo videogioco Intellivision con tre cassette: Poker e Black jack, Tran e Space Battle. Condizioni ottime, usa-
- to pochissimo, prezzo stracciato: L. 230.000.  
Buffa Mauro - 0161/842312
- Vendo per ZX spectrum 48 Kk: Penetrator, Zebbody, City Bomber, Duello. Tutto a L. 3500. Poi per C 16: Super pac, Guerra di Zargon, Volo 210, Gulp! ecc. A L. 4000 tutto. Scrivere a: Mario Bertolasi - Via Cernaia, 11 - Paderno Dugnano (MI)
- Vendo videogioco Atari 2006 più undici cartucce gioco tipo Jounge, Hunt Ms, pac man, Phoenix Moon, Patrol, ecc. Più computers' spectravideo 16 kappa (solo compatibile con Atari) e registratore per computer al prezzo di 300.000 trattabili. Oppure scambio con floppy disk per CBM 64.  
Rudy De Carli - Viale Italia - Fano (Pesaro) - Tel. 0721/84222
- Cerco per spectrum: The Artist (softex), Art Studio (Oxford com. publ.) Paint Plus (Print' n' Plotter). Cerco per CBM 64 copiatori, turbo tape e programmi per disegnare (su cassetta). Cerco/Scambio/Vendo per questi due computer programmi vari (più di 500). Cerco ultime novità inglesi.  
Daniele Ferretti - Via Monte Vettore, 23 - 60131 Ancona - Tel. 071/42609
- Vendo a L. 3000 spec. program. n 5. Vendo n. 1-2-3-4-5 di videobasic x spectrum + raccoglitore origin. A L. 20.000. Vendo oltre 600 prg. x C. 64 - 2 x spectrum. 20 giochi a piacere L. 1000. 30 a L. 15.000, 50 a L. 20.000, 100 a L. 45.000 (sped. escl.).  
Ferretti Daniele - Via Monte Vettore, 33 - 60131 Ancona - Tel. 071/42609
- Vendo, causa acquisto, home computer consolle intellivision completa di 4 cassette, in ottime condizioni, a sole L. 250.000!!!  
Alessandro Suvio - Viale Boccetta, 43 - Messina - Tel. 42346
- Venso Spectrum 48 K, Tastiera Saga 1 Emperor, Interface 1, Microdrive, interfaccia joystick 3 ingr. + rom, stampante Alphacom, rotoli carta, penna ottica, box allim. e ampolonoro lire 600.000. Inoltre 10 cartridge zeppe di programmi e utility + cassette con + di 500 giochi a L. 200.000.  
Claudio Soldi - Ostia (Roma) - Tel. 06/5604307
- Cerco per 48 K spectrum adventure per comprarle o scambiarle. Alcuni dei titoli che desidero?!: Spiderman, Hulk... o perché no?!: Loro of the Ringsd, Termormolinos, ecc. Posseggo anch'io moltissimi giochi. Zona Verona  
Tevoi Massimiliano - Viale Spolverini, 37 - Verona - Tel. 045/529312
- Vendo ZX spectrum 48 K, con registratore e giochi tra cui: Olimpiadi, Pole Position, tutto a L. 150.000.  
Marco - Via Marsala, 7 - Verona - Tel. 914577



● Cerco soci per formare un club per spectrum 48 K e commodore 64. Il prezzo per l'iscrizione ammonta a L. 4500 a chi scriverà regaleremo un simpatico gioco.

Grassi Andrea - Via dei Colli, 146 - Signa (FI) - Tel. 8734226

● Club "CBMZ" vende qualsiasi gioco e utility esistente sul mercato per CBM 64 e ZX 48 K a prezzi bassi (max L. 1000). Il club "CBM ZX" è disposto anche a scambi ed acquisti con altri club. Per ricevere la lista completa di giochi e utility scrivere a:

Grelli Robert - Via Val Tiberina, 102 - 63037 Porto d'Ascoli - Tel. 659064

● Vendo ZX spectrum 48 K completo di cavetti e cassette con numero di giochi tutti bellissimi a L. 320.000. Telefonare o scrivere a:

Massimo Fedele - Via Libertà, 2° TRDX 35 - Portici (NA) - Tel. 475306

● Scambio spectrum 48 K compresi giochi con un commodore 64.

Paolo Caridi - Via Duchessa Iolanda, 21 bis - Torino - Tel. 4473680

● Vendo, compro e scambio giochi e utility per Sinclair ZX spectrum 48 K. Cerco duplicatore di programmi, ma solo se a buon prezzo. Telefonare do-

po le 19,30 o scrivere a:  
Cesare Rutigliano - Via Montegani, 18 - Milano - Tel. 02/8433782

● Vendo Atari 2006 + 11 cartucce gioco (stupende tipo gichi salagiochi), più computer 16 K spectravideo, compatibile con atari, più registratore per computer a L. 300.000. Sono disposto (anzi preferisco) a scambiarlo con floppy per CBM 64. Ho moltissimi giochi arrivati dall'America. Cerco disperatamente, Goestin Goblin.

Rudy De Carli - Viale Italia, 9 - Fano (Pesaro) - Tel. J0721/84222

● Vendo Consolle intellivision in ottimo stato, con 8 cartucce gioco tra cui: Tron, Calcio, Tennis, Gaurdie e Ladri, Battaglia Navale, al fantastico prezzo di L. 150.000!!! Per informazioni telefonare o scrivere a:

Trevani Gianluca - Via G. Santarelli, 6 - 06088 S. M. Angeli - Tel. 075/8040028

● Compro a prezzi ragionevoli: Go-sthbuster, Pit Stop I e II, Rollerball, Space Ase, Dragons Lair's, Spy Hunter II, Beach Head II, A View To a Kill, tutto per spectrum.

Alessandro Pollio - Corso Umberto, 114 - Taranto - Tel. 099/20401

● Vendo e scambio giochi per il computer migliore, lo spectrum. Esempi delle novità di cui dispongo: Ping Pong (Ocean), Beach Head II, Turbo Esprit (durell), International Rugby, Winter Game I e II (!), Catch one on one, Rambo.

Walter Benatti - Via Bramante, 35 - Milano - Tel. 3183686

● Ciao sono un sofferiano che è qui a proporvi i piu fantastici giochi per lo ZX spectrum 48 K (a prezzo di L. 5000 o 3000 trattabili). Tra cui: Winter Game I e II, Rambo II, (solo in Genova). Lorenzo Banocozzi - Sal. Montebello, 11/2 - Genova - Tel. 202096

● Vendo 3 cassette per sinclair 48/18: fighter pilot, Aliens, il minetore, ecc. Poi vendo altre 2 cassette per sinclair con: 28 giochi come: olimpiadi I e II, Karate, ecc. Telefonare ore pasti a:

Orlandini Paolo - Via Jenne, 7 - Settecomini (Roma) - Tel. 6190433

● Cerco/compro i giochi: Mario Bros e Gyrus (se esistenti) per sinclair ZX spectrum 48 K a buon prezzo. Telefonare ore pasti a:

Cavallaro Alberto - Via Madonna, 12 - Bovolone (VR) - Tel. 045/7101077

**Tagliando da compilare e spedire in busta  
alla redazione di Program e Special Program,  
presso SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano**

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 25**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

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

Città.....Telefono.....Anni.....



● Cercasi urgentemente i seguenti programmi per ZX spectrum: Hacker, System 15000, Spy us spy II. Sono disposto a pagarli o a scambiarli. Telefonare ore pasti o scrivere a:

Zani Federico - Via Del Capitel, 74 - Martignano (TN) - Tel. 0461/820460

● Vendo-cerco-scambio giochi per C. 64 a L. 1500 l'uno. Ne possiedo fra i migliori come Frank Bruno's, Kung Fu Master, Catch a Wiex To a Kill, Spy Ys Spy I e II, Gli antenati, Winter Games, Pole Position II, Shadow fire I e II, Rocky, Horror Show I e II, Commando I e II, Rambo I e II, Exploding First I e II, e inoltre il porno!!! Girl-Girl-Girl. Massima serietà.

Francesco Giove - Via Trieste, 7 - 71100 Foggia - Tel. 0881/22407

● Vendo giochi e programmi per CBM 64 su cassetta tra i quali: Karateka, Friday The 13 TH (orror) Ye air Kung fu, Beach Head I e II, ecc. da L. 500 a 2000 l'uno. Scrivete a:

Della Ragione Massimo - Via Eraclea 37 - 48100 Ravenna - Tel. 0344/423257

● Cerco Dragon's Sair o/e Space Ace!!! Compero a qualsiasi costo scambio con giochi altrettanto fantastici come: Hyper Sport I e II, Rambo Punch Out (8 campioni)!!!

Giovanni Gattei - Via Princ. Amedeo 148 - Roma - Tel. 734108

● Vendo e scambio giochi per C. di ogni genere (Gi Joe, Winter, Gam Fight Halt, ecc). Telefonare ore past  
Mario Lazzari - Via Lubriano, 40 - I  
ma - Tel. 06/3662449

● Cerco-compro: Summer Game e II, Strip Poker I, II e III, The Wa  
The Exploding fist. Telefonare a  
19.30 alle 20.30 a:

Igal Janni - C.so P.ta Romana, 52 Mi-  
lano - Tel. 02/878819

● Vendo il nuovissimo C. 16 col ap-  
pena 4 mesi di vita, corredato di ma-  
nuale d'uso in italiano, trasformatore,  
cavetto per la tv, registratore a cassette  
commodore 1531, joystick analogica  
(commodore), un'eccezionale pro-  
gramma munito di tastiera che con-  
sente di: suonare, ascoltare, compo-  
re, risentire le musiche e anche cari-  
carle su cassetta, nonché ascoltare  
l'eccezionale sonorità del commo-  
dore 16 nelle esecuzioni preesistenti nella  
cassetta, corredato di un'eccellente  
manuale d'uso che inizia l'insegna-  
mento dalle primissime nozioni musi-  
cali; per finire cedo interessanti video  
games come: il famosissimo Pacman  
in versione originale, super games I,  
rig attack, ecc. Il tutto al fantastico  
prezzo (e perché no, paranormale) di  
L.(ire) 250.000. trattabili. Ragazzi! E so-  
prattutto futuri commodoriani, non per-  
dete questa fantasmagorica e soprat-  
tutto unica occasione!!! Telefonare a:  
Mauro Mendula - Via Donizotti, 26 -  
07026 Olbia (SS) Sardegna



● Cerco soci per formare un club per spectrum 48 K e commodore 64. Il prezzo per l'iscrizione ammonta a L. 4500 a chi scriverà regaleremo un simpatico gioco.

Grassi Andrea - Via dei Colli, 146 - Signa (FI) - Tel. 8734226

● Club "CBMZ" vende qualsiasi gioco e utility esistente sul mercato per CBM 64 e ZX 48 K a prezzi bassi (max L. 1000). Il club "CBM ZX" è disposto anche a scambi ed acquisti con altri club. Per ricevere la lista completa di giochi e utility scrivere a:

Grelli Robert - Via Val Tiberina, 102 - 63037 Porto d'Ascoli - Tel. 659064

● Vendo ZX spectrum 48 K completo di cavetti e cassette con numero di giochi tutti bellissimi a L. 320.000. Telefonare o scrivere a:

Massimo Fedele - Via Libertà, 2° TRDX 35 - Portici (NA) - Tel. 475306

● Scambio spectrum 48 K compresi giochi con un commodore 64.

Paolo Caridi - Via Duchessa Iolanda, 21 bis - Torino - Tel. 4473680

● Vendo, compro e scambio giochi e utility per Sinclair ZX spectrum 48 K. Cerco duplicatore di programmi, ma solo se a buon prezzo. Telefonare do-

po le 19,30 o scrivere a:

Cesare Rutigliano - Via Montegani, 18 - Milano - Tel. 02/8433782

● Vendo Atari 2006 + 11 cartucce gioco (stupende tipo gichi salagiochi), più computer 16 K spectravideo, compatibile con atari, più registratore per computer a L. 300.000. Sono disposto (anzi preferisco) a scambiarlo con floppy per CBM 64. Ho moltissimi giochi arrivati dall'America. Cerco disperatamente, Goestin Goblin.

Rudy De Carli - Viale Italia, 9 - Fano (Pesaro) - Tel. J0721/84222

● Vendo Consolle intellivision in ottimo stato, con 8 cartucce gioco tra cui: Tron, Calcio, Tennis, Gaurdie e Ladri, Battaglia Navale, al fantastico prezzo di L. 150.000!!! Per informazioni telefonare o scrivere a:

Trevani Gianluca - Via G. Santarelli, 6 - 06088 S. M. Angeli - Tel. 075/8040028

● Compro a prezzi ragionevoli: Gosthbuster, Pit Stop I e II, Rollerball, Space Ase, Dragons Lair's, Spy Hunter li, Beach Head II, A View To a Kill, tutto per spectrum.

Alessandro Pollio - Corso Umberto, 114 - Taranto - Tel. 099/20401

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

Tagliando da compilare e spedire  
alla redazione di Program e Spec  
presso SIPE, via Ausonio 26, 20

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIA**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

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

Città.....Telefono.....

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME