

PLAYGAMES

TOP

PER IL CBM 64

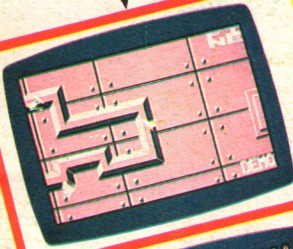
INTERNATIONAL

7
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

MAGO WIZ 4



1 INVASIONE
KLINGON
COMETE 5



2 SCI NAUTICO
ESPLORATORE 6



3 PAOLO
ALLA RISCOSSA
AFFAMATO 7



64 IDEE PER IL 64

Le abbiamo contate: in questo numero di Top sono proprio 64 le idee che vi proponiamo per rendere ancora più entusiasmante l'uso del vostro 64. Iniziamo subito con 7 giochi strepitosi per proseguire con una manciata di news stuzzicanti. E poi, lungo le pagine della rivista, una cascata fantasmagorica di trovate: la maniera di fare più punti nei più seguiti giochi, l'arte di strimpellare il pianoforte a suon di bit, oppure le musicchette accattivanti del gioco del mese. C'è di che sballare. O no?

IN QUESTO NUMERO

I GIOCHI

		● MAGO WIZ	pag. 7
● INVASIONE KLINGON	pag. 4	● COMETE	pag. 8
● SCI NAUTICO	pag. 5	● ESPLORATORE	pag. 9
● PAOLO ALLA RISCOSSA	pag. 6	● AFFAMATO	pag. 10

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 192 del 9/04/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Uteriano (MI)

pag. 12 **News, nient'altro che news** per rendere ancora più completa l'efficienza del vostro magico 64 e delle vostre periferiche.

pag. 18 **Qualche sporco, anzi sporchissimo trucco** per riuscire a fare tantissimi punti nei più famosi giochi creati per il Commodore.

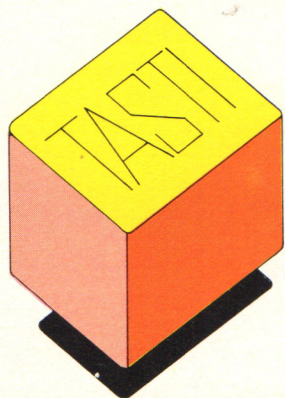
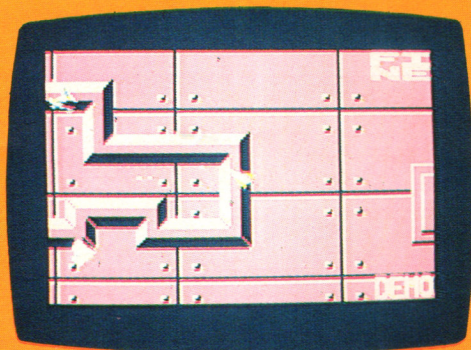
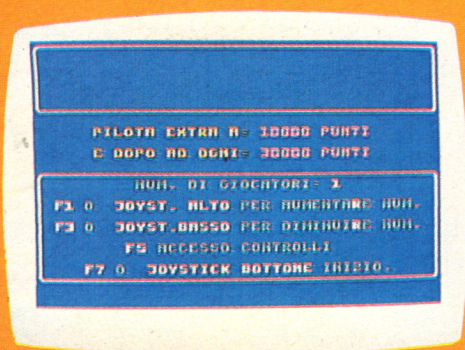
pag. 22 **L'arte di fare musica** battendo i tasti di un computer anziché quelli di un ricco pianoforte a coda. Il suono è in fondo quasi uguale.

pag. 26 **Il gioco del mese: Frankie goes to Hollywood.**

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

INVASIONE KLINGON

Una nuova minaccia è apparsa all'orizzonte galattico: è vostro dovere respingere l'attacco portato dai Klingon, nemici acerrimi ed irriducibili della federazione interstellare. Siete voi l'unica speranza di sopravvivenza del vostro pianeta: respingete l'invasione e lanciate un contrattacco. Dovete sorvolare 8 settori del pianeta e cercate di sopravvivere in ognuno di essi per almeno 2 minuti per poi essere teletrasportati al settore successivo. Combattetevi contro varie astronavi ostili che vi attaccano da ogni lato e vi lanciano contro missili teleguidati. Manovrate rapidamente per evitare i loro missili e rispondete al fuoco per cercare di sopravvivere.

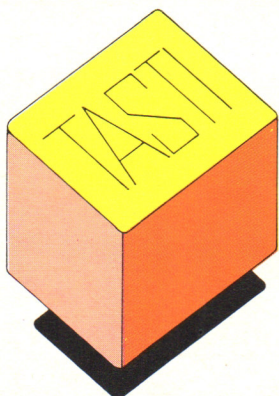


JOYSTICK PORTA 1 o 2

F7 SPARO	inizio partita
F1 F3	numeri giocatori
F5	per visualizzare controlli
F7	inserire pausa
QUALSIASI TASTO	disinserire pausa
RESTORE	fine partita
<	sinistra
>	destra
Z	per sparare

SCI NAUTICO

Lotta contro il tempo per riuscire a qualificarti per la gara suicida di sci nautico. Devi riuscire a portare a termine sei giri nel minor tempo possibile, ma fai attenzione: le alte velocità potrebbero crearti difficoltà. Cerca di saltare sulle apposite rampe per guadagnare punti preziosi, ma evita le macchie d'olio e le mine disseminate lungo il percorso. Inoltre non rallentare esageratamente, perché rischieresti di trasformarti in un succulento bocconcino per gli squali.

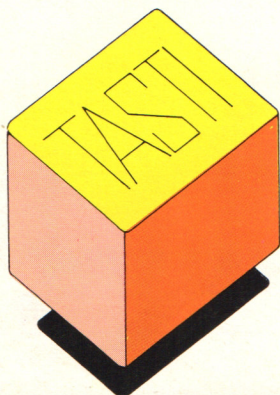


JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	inserire pausa
F3	disinserire pausa
JOYSTICK SU	accelerare
JOYSTICK GIÙ	decelerare

PAOLO ALLA RISCOSSA

Paolo è scappato dalla prigione ed ora cerca di raggiungere la libertà attraverso un intricato labirinto di nascondigli segreti. La sua meta è una nave che lo porterà in un luogo sicuro dove poter vivere serenamente ed alla luce del sole. In questa disperata fuga dovrà portare con sé 5 elementi (scelti fra 21) necessari al successo del rocambolesco viaggio. Inoltre dovrà raccogliere le monete d'oro che troverà sulla strada, più alcuni oggetti che gli saranno d'aiuto. Purtroppo Paolo dovrà affrontare molte difficoltà: la via verso la libertà è lunga e faticosa!

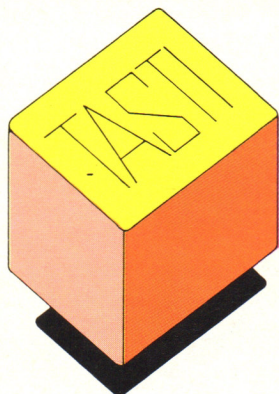


JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO SPARO	inizio partita
R	ridefinizione tasti
P	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine partita
Z	sinistra
X	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	per saltare

MAGO WIZ

Tutte le forze del male si sono unite nel tentativo di sconfiggere il più grande mago di tutti i tempi. Aiuta Wiz a combattere contro malvage creature usando magiche palle di fuoco. Purtroppo Wiz ha solo una certa quantità di potenza e per non rimanerne privo deve fabbricare una pozione magica. Per questo egli deve raccogliere svariati ingredienti, lasciarli cadere nel pentolone magico e fare attenzione alle creature del male che cercheranno di far cadere nel pentolone speciali ingredienti anti-pozione. Inoltre il mago Wiz dovrà evitare a tutti i costi qualsiasi contatto con il mostro blu il cui tocco è mortale.

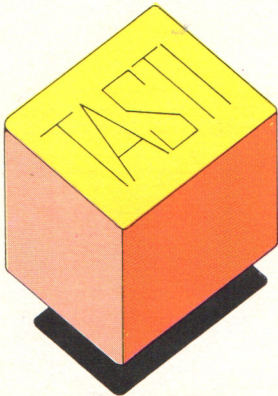
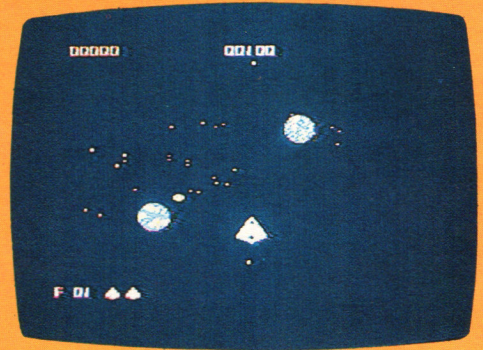


JOYSTICK PORTA 2

QUALSIASI TASTO	inizio partita
A	su
A RILASCIATO	giù
I	sinistra
P	destra
Z	per lanciare palle di fuoco
RESTORE	fine partita

COMETE

L'universo è in pericolo! La materia dei corpi celesti si trasforma in energia pura provocando tremendi cataclismi. Il comando strategico interstellare decide di inviare la migliore astronave da combattimento per tentare un'ultima disperata mossa. Gli scienziati sostengono infatti che distruggendo i corpi celesti energizzati in supernove è possibile ristabilire l'ordine dell'universo. Toccherà proprio a voi tentare questa storica missione: annientate i corpi celesti colpendoli più volte e recuperate le capsule spaziali perse nello spazio. Che la forza sia con voi!

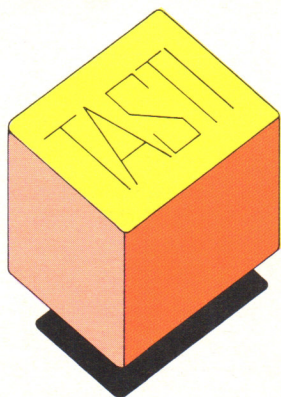


JOYSTICK PORTA 1 o 2

<u>SPARO o SPAZIO</u>	inizio partita
<u>SPAZIO</u>	per sparare
<u>1</u>	su
<u>FRECCIA SINISTRA</u>	giù
<u>CTRL</u>	sinistra
<u>2</u>	destra
<u>F1</u>	numero giocatori

ESPLORATORE

Sei un esploratore alla ricerca di antichi tesori. Qui ti trovi in una lussureggiante giungla tropicale, infestata da una marea di esseri ostili (indigeni, ragni, serpenti), contro i quali basta usare la vecchia e fidata spada. C'è però anche il terribile rinoceronte, con il quale anche darsela a gambe spesso non è sufficiente per riportare a casa la pellaccia. Per fortuna il maledetto animale non ama andare troppo a zozzo e si limita a vagare per una zona limitata della giungla. Una caratteristica particolare del luogo è costituita dalle orchidee che sono di 5 colori diversi. Passandoci sopra quando sono al massimo della fioritura succedono diverse cose strane. Infatti quelle rosse danno una certa invulnerabilità, quelle azzurre permettono di correre velocemente, quelle magenta invertono i controlli di direzione, quelle gialle paralizzano per qualche secondo ed infine quelle bianche curano dagli effetti delle altre.

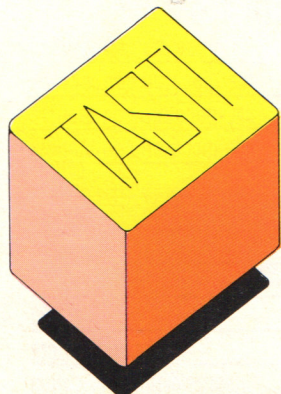
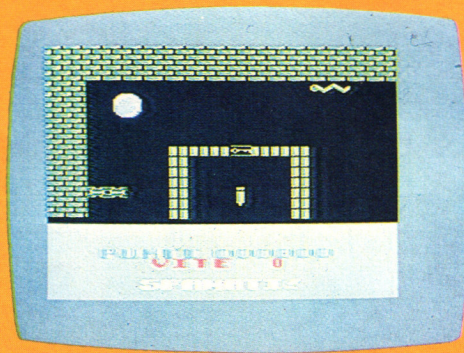
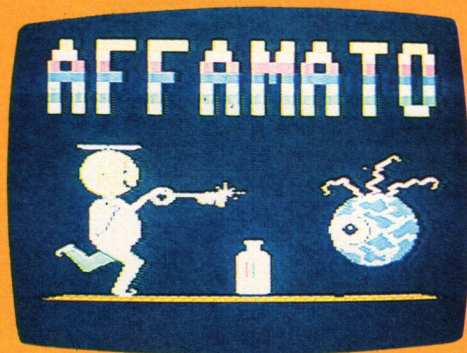


JOYSTICK PORTA 1 o 2

1	un giocatore con joystick
2	due giocatori con joystick
3	un giocatore con tastiera
4	due giocatori con tastiera
0	inizio partita
A	sinistra
S	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	per combattere
F1	inserire/disinserire pausa

AFFAMATO

Quattro fratelli hanno terminato le scorte di cibo e stanno morendo di fame; quindi si recano da un loro amico proprietario di un grosso negozio di alimentari per rifornirsi. Purtroppo il droghiere è partito per le vacanze ed ha chiuso il negozio con efficienti sistemi di sicurezza per prevenire eventuali furti di merce. Poiché la fame è tanta i quattro decidono di penetrare nel negozio per procurarsi il vitale cibo. L'impresa è molto difficile perché le 40 stanze del supermercato sono infestate da ogni sorta di trabocchetti: serpentelli cattivissimi, insetti saltellanti, occhi di cimice, globi pulsanti e così via. Come se non bastasse i nostri avventati fratelli devono prelevare in tutta fretta le leccornie contenute in una stanza, altrimenti rischiano di esplodere in mille pezzi. Non solo, per prendere alcuni cibi devono addirittura procurarsi la chiave! Una volta ripulite tutte le stanze verranno a conoscenza del codice segreto per accedere al gran banchetto finale.



JOYSTICK PORTA 2

SPARO	lista opzioni/inizio partita
F1	per scegliere stanze iniziali
F3	per scegliere livello difficoltà
F5	per scegliere numero giocatori
SPAZIO	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine partita

TOP GAMES TOP 20



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

L'ANGOLO DEI RECORD

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

SABRE WOLF	88%	PYRAMID	121,471	HOBBIT	89%
PYJAMARAMA	92%	SKOOL DAZE	15,800	POLE POSITION	61,080
STARSTRIKE	1395700	TRASHMAN	25,199	LUNAR JETMAN	111,000
BRUCE LEE	320,425	SPY HUNTER	453,025	ROBOTRON 2084	17900
POGO	122,000	TAPPER	57,000	STARBIKE	14450
ALIEN 8	7 rooms	MOON CRESTA	29,320	HYPERACTION	4495
JETPAC	77,770	3D TANK DUEL	10,500	KONG STRIKES BACK	8010
SNOWMAN	47,450	JET PAC	1,240,395	CHEQUERED FLAG	
SKOOL DAZE	41,620	MUGSY	79,5%	CAMBRIDGE RING	50,18 sec.
KNIGHT LORE	79%	DEC 1	348,998	SILVERSTONE	1 minuto 8 sec.
RAID OVER MOSCOW	152,150	DEC 2	489,846	EVERYONE'S A WALLY	£420
STAR STRIKE	1,103,900	POGO	165,210	HERO	97,530
BUGABOO	46 secondi	CAVERN FIGHTER	45,385	BOULDER DASH	5,596
MOON CRESTA	37,750	3D STARSTRIKE	10601000	PHEENIX	78,275
PHEENIX	54,000	BOOTY	38	TURMOIL	2420 A-J
CHUCKIE EGG	453,160	SKOOL DAZE	24600	BRUCE LEE	104,025
ATIC ATAC	98%	ANT ATTACK	45020	DRAGONTORC	26,5%
BEACH HEAD	131,800	HARRIER ATTACK	27870	PINBALL WIZARD	12,350
BOULDER DASH	32,545	UNDERWURIDE	37%	AD ASTRA	5.05 5150

CS-1

Gli utenti Commodore hanno oggi a disposizione un disk drive, che a un prezzo competitivo rispetto a quello del 1541 garantisce un più alto livello di funzioni, prestazioni e compatibilità. Il CS-1 della Peripheral Systems of America è all'altezza di tutti i drive sul mercato, e offre molto di più.

Totalmente compatibile, dispone di un pulsante di reset per minimizzare il logorio del disk drive e viene fornito con due programmi di utilità gratuiti, Q-Load (caricamento rapido) e la Copy-Q (copiatura rapida).

Disponibile di un interruttore esterno per selezione del numero d'unità, di una funzione per la individuazione e la correzione degli errori nei dati nonché di una affidabilissima funzione di memoria.

In grado di preparare per la stampa in 16 secondi, il CS-1 è di concezione ultramoderna: ha un'alimentazione esterna ed è robusto, tanto da essere accompagnato da una garanzia di 90 giorni.

NEWS NEWS NEWS

La PSA (2526 Manana RD., Suite 209, Dallas, TX 75220, USA, tel. 214-956-7866) produce inoltre per la Commodore un doppio drive, un'interfaccia seriale, un modem da 300 baud, un'interfaccia stampante grafica, una cartuccia caricamento rapido/DOS, nonché varie penne ottiche e joystick. Nel campo del software, invece, la PSA offre un programma terminal, un programma di duplicazione e cinque package di contabilità modulare.

Per le altre marche, la PSA pro-

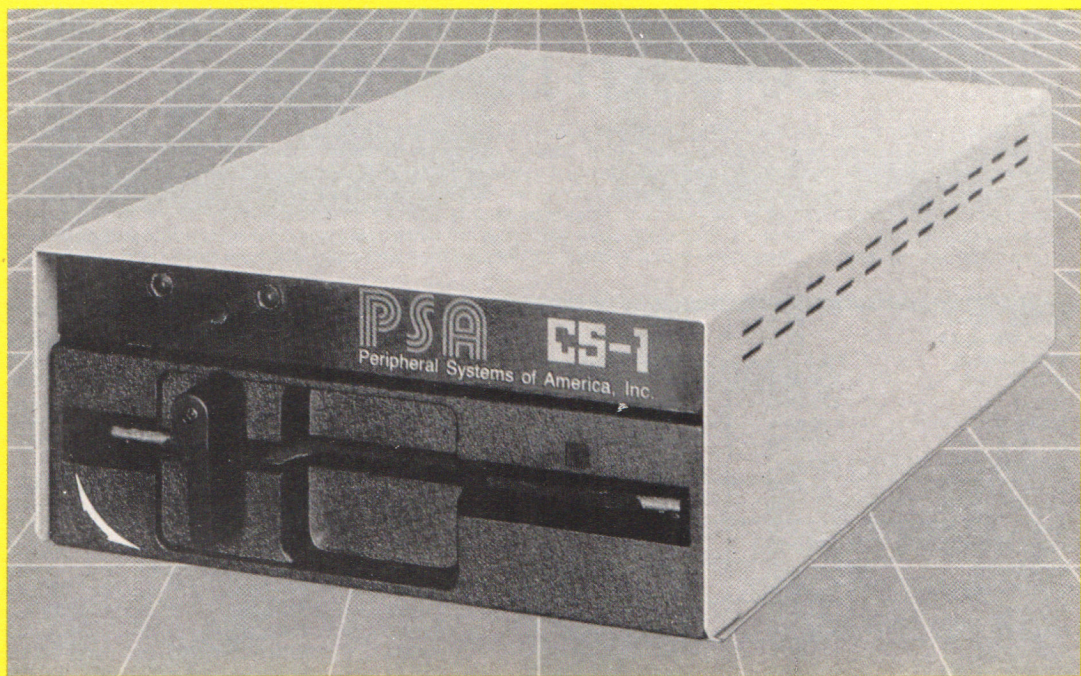
duce invece un plotter/stampante Centronics in quadricromia e un foretore di dischetti.

INTERFACCIARE COL MONDO!

Ecco due nuovi apparecchi che hanno lo scopo di collegare il nostro computer Commodore al mondo esterno.

Con un X-10 Powerhouse nell'ingresso utente del C-64, si può controllare automaticamente fino a un massimo di 72 luci, elettrodomestici, unità di riscaldamento e di condizionamento d'aria e altri apparecchi elettrici. L'unità contiene un microprocessore autonomo, e anche in caso di black out elettrico la sua memoria dura per più di 100 ore grazie a una batteria. Il package di interfaccia, software su dischetto e cavetto costa 120 dollari.

La X-10 (USA) Inc. ha sede al 185A di Legrand Ave., Northvale, NJ 07647, tel. 201-784-9700. Il Simple Interface Analog Data Acquisition System consente invece agli utenti del Vic-20,



del C-64 e del C-128 di digitalizzare 16 canali di segnali analogici, e quindi di impiegare i propri computer per controllare il riscaldamento o il condizionamento, per misurare i voltaggi, per il monitoraggio delle stazioni meteorologiche e per altri scopi. Il package comprende la scheda Simple IF e l'Analog Data Acquisition Conditioner. Il prezzo è al di sotto dei 100 dollari, mentre il dischetto dimostrativo costa dollari 9,95. Sono disponibili anche altre piastre ad inserimento.

La Proteus Electronics ha sede in Spayde Road RD2, P.O. Box 693, Bellville, OH 44813, USA. Tel. 419-886-2296.

C-128/80

Il nuovo cavo adattatore video C-128/80 della Cardco, Inc. (300 S. Topeka, Wichita, KS 67202, USA, tel. 316-267-6525) permette al Commodore 128 di produrre dei display monocromi di 80 colonne a qualsiasi normale monitor video composito. In assenza di questo dispositivo, l'output del C-128 verso i monitor non RGB è solo nel modo a 40 colonne. Il cavetto di circa 15 cm. che collega l'ingresso RGB del computer al jack dell'input video del monitor è in vendita a dollari 9,95. La Cardco sta anche preparando una memoria di transito per stampante da 32K che restituirà il computer all'utente del C-64, C-128, C-16 o Plus/4 quindici volte più in fretta di quando si inviano dati direttamente alla stampante.

VENI, VIDEO, VICI!

La CRL fa il proprio ingresso nel mercato delle periferiche per home computer con un modulo digitalizzatore video per il Commodore 64.

Il digitalizzatore consente di visualizzare sullo schermo del computer segnali video provenienti da qualsiasi fonte, di me-

NEWS NEWS NEWS

morizzarli su dischetto e poi di trattarli e stamparli. Esso è compatibile con ogni normale telecamera per video o per sorveglianza, col videoregistratore, col video-out del televisore e con l'output di un ricevitore per satelliti meteorologici.

Una volta digitalizzata, l'immagine viene riprodotta sullo schermo con una risoluzione di 200 x 160 punti. In realtà, la risoluzione in memoria è di 256 x 256 punti, e la parte esclusa dell'immagine si può vedere carrellando sullo schermo. Sullo schermo, l'immagine ap-

pare in quattro sfumature di grigio, modificabili. È acclusa anche una penna ottica, che permette di isolare le parti desiderate dell'immagine sullo schermo, di convertirle in grafica definita dall'utente e di integrarle nei programmi dell'utente stesso.

Il digitalizzatore è in vendita a sterline 149,95 presso la CRL, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenter's Road, London E1 5 2HD, tel. 01-402 9134.

PROGRAMMATORE EPROM

Oggi potete programmare i vostri ROM con questa piastra concepita per il C64 e che può contenere fino a 128K di ROM. Se poi però vorrete usare i Rom che avrete programmato, vi serviranno anche le piastre madri ROM, che costano sterline 34,95 nella versione 128K e sterline 12,95 nella versione 8K. Il programmatore ROM (che costa sterline 54,95) e le piastre madri sono in vendita presso il Lightwave Leisure, tel. 051 639 5050.



ENHANCER 2000

Il Comtel Group presenta l'Enhancer 2000, un disk drive compatibile Commodore prodotto in Giappone dalla Chinon Industries. Questa unità superveloce si segnala esteticamente per la linea piatta e snella e per le feritoie di ventilazione che si aprono nello chassis. Totalmente compatibile col Commodore, l'Enhancer 2000 gode di una garanzia di un anno (che garantisce 10.000 ore di lavoro senza problemi), ha un motore a trazione diretta, un'alimentazione a stato solido, doppio ingresso seriale con opzione di concatenazione e accoglie il formato di 5 pollici e un quarto che è lo standard dell'industria. Per ulteriori informazioni: The Comtel Group, 1651 East Edinger, Suite 209, Santa Ana, CA 92705, USA. Tel. (714) 953-6165.

SOTTOSISTEMA A DISCHETTO DURO E DOS PER IL 64

La Fiscal Information (P.O. Box 10270, Daytona Beach, Florida 32020, USA) sta per mettere in vendita un nuovo sottosistema a dischetto duro e DOS per il

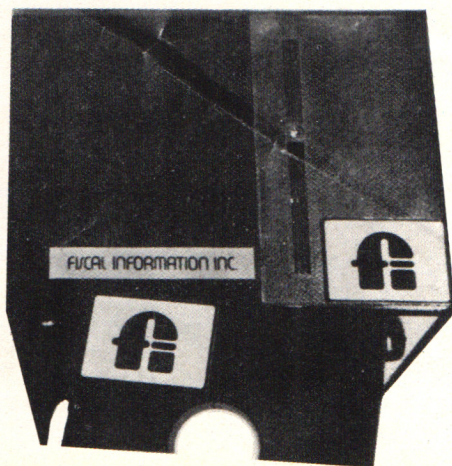
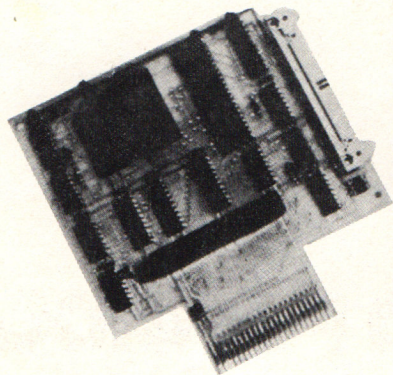
NEWS NEWS NEWS

Commodore 64. Il sistema ha una capacità di memoria che va dai 5 ai 144 megabyte ed offre in trasparenza tutte le funzioni del DOS floppy Commo-

dore 1541.

Il DOS non impiega la memoria-utente normalmente disponibile nel 64. Il software incluso al package integra notevolmente il Basic del 64 con funzioni aggiuntive in tempo d'esecuzione e parecchie prestazioni in linea di comando analoghe a quelle del CBM, tra le quali l'avvio automatico delle applicazioni al momento dell'accensione.

Il package comprende un'interfaccia ingresso cartuccia, il sottosistema dischetto/controller e il software DOS configurabile dall'utente. Si prevede che il prezzo di un sistema da 10 megabyte con acclusa interfaccia di produzione si collocherà tra i 1300 e i 1700 dollari.



GOLDEN PROGRAM

18 GIOCHI

12 UTILITY

2 TOTO SISTEMI
PER DIVENTARE
MILIARDARI

1 CASSETTA VERGINE
PER IL FAI-DA-TE

PER IL VOSTRO
**CBM
64**

È IN EDICOLA!

L'OCCASIONE D'ORO

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

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

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

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

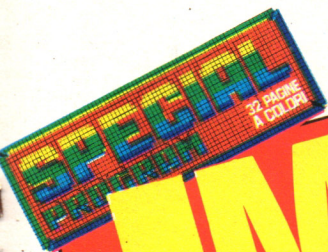


**PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 19 - in edicola il 2 dicembre**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48K
N. 17 - in edicola il 12 dicembre**



IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64
N. 8 - in edicola il 2 dicembre

PLAYGAMES

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 13 - in edicola il 12 dicembre

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 13 - in edicola il 2 dicembre

QUALCHE SPORCO TRUCCO PER GIOCARE A...

Spyhunter

Se volete totalizzare un buon punteggio senza essere attaccati una volta che l'auto ha lasciato il camion, tenetevi sul lato destro dello schermo e portate l'auto sull'erba. Premete dolcemente in avanti il joystick finché l'auto non comincia a muoversi. Tenendo il joystick sulla destra, l'auto comincerà a zigzagare, e man mano che avanza il vostro punteggio salirà. In questo modo potrete superare il posto di blocco e persino percorrere il ponte crollato.

Bounty Bob Strikes Back!

Dopo aver preso il vaso da fiori al primo livello, digitate F7 e sarete trasportati al quarto livello. Dopo aver preso la caffettiera al quinto livello, digitate 8 e poi F7 e sarete trasportati all'ottavo livello.

Elite

Se le navi pirata vi attaccano lanciandovi contro un missile, reagite lanciando a vostra volta un missile contro una di esse. Tutte le navi pirata sono dotate di sistemi di rilevamento, quindi una di esse rileverà contemporaneamente il proprio missile e il vostro.

Pitstop II

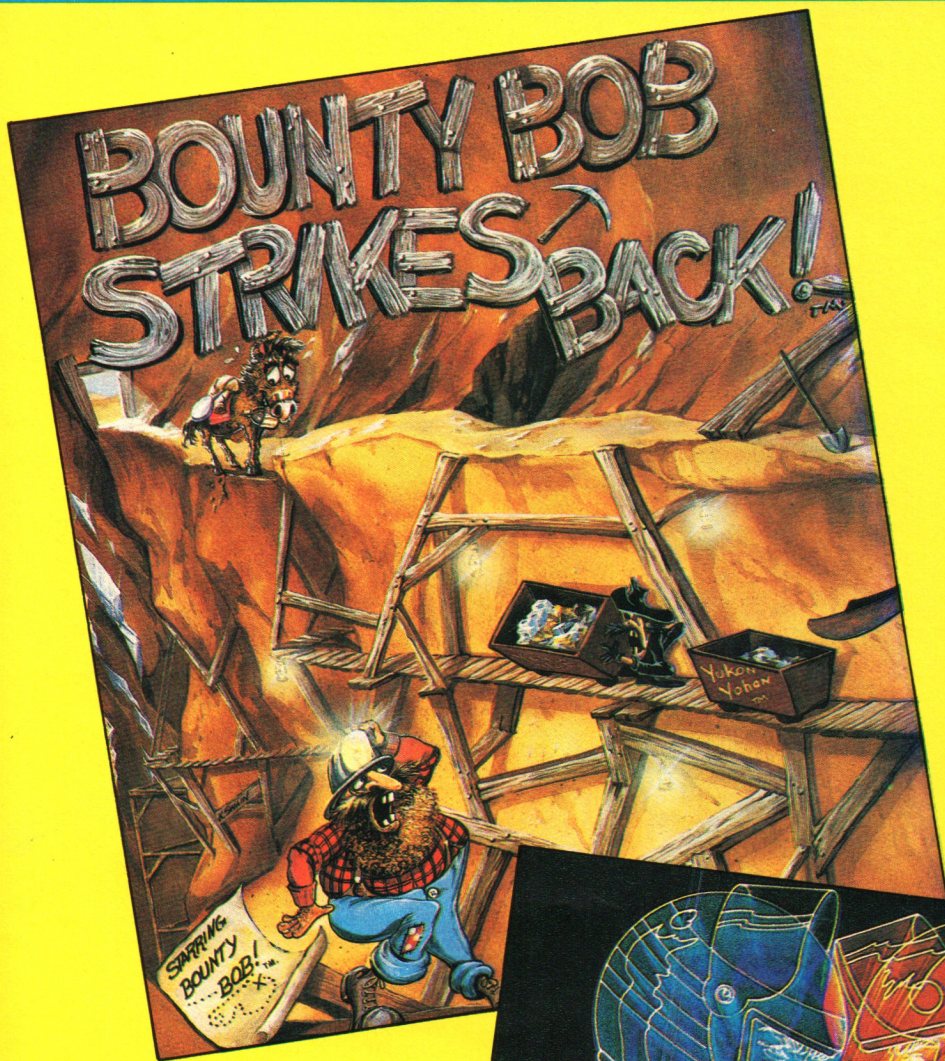
All'inizio della corsa, quando starete gareggiando contro il computer, tamponate la sua auto finché i suoi e i vostri pneumatici scoppieranno. Il computer dovrà cambiare la gomma più esterna, mentre voi dovrete cambiare quella più interna: questo vi darà un vantaggio.

Rocky Horror Show

Quando la temperatura del freezer giunge a circa -10°, raggiungete il freezer e premete il pulsante illuminato (ce ne sono tre in cima alle varie scale) per rimettere in funzione il freezer. Attendete prima che Eddie se ne vada e non premete il pulsante all'estrema sinistra, se no Eddie tornerà indietro e parcheggerà ai piedi della scala.

Impossible Mission

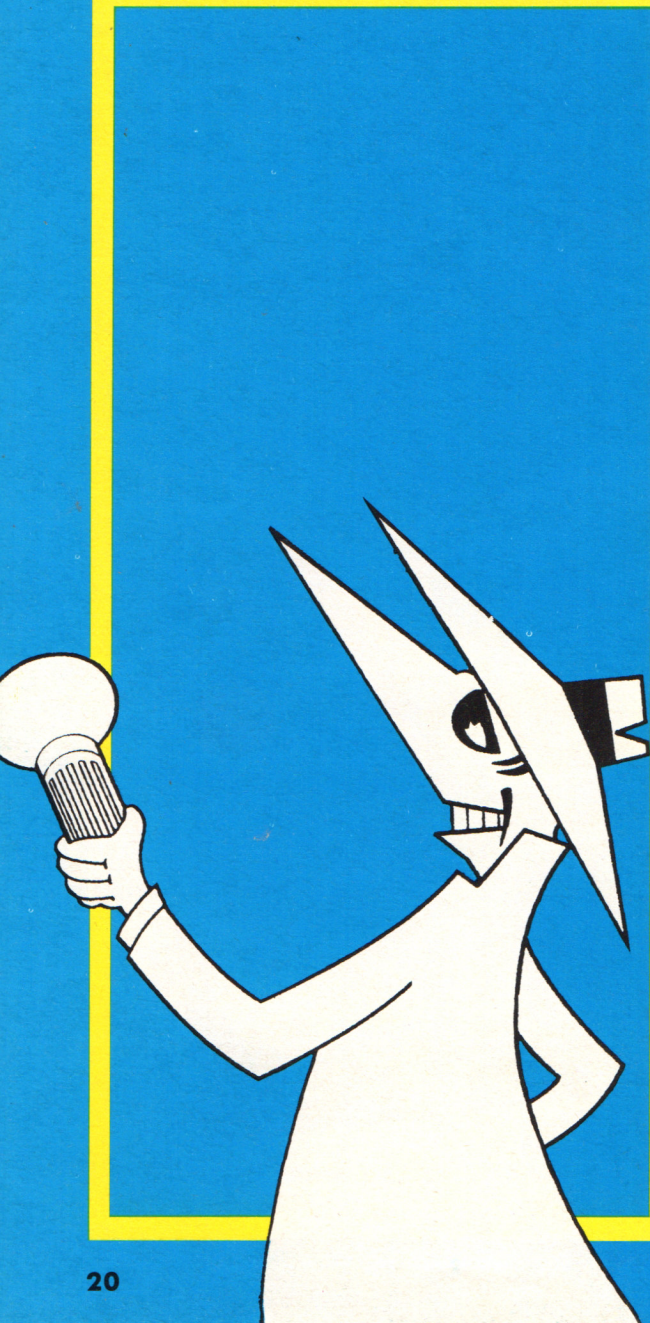
Fate in modo che la sfera nera colpisca e distrugga un robot. Radunati tutti i 36 pezzi del puzzle, trovate la sala di controllo, poi andate sull'ascensore e mettetevi insieme i pezzi: alla fine questo vi consentirà un bel risparmio di tempo, poiché non dovrete arrabattarvi come matti!



Spy vs Spy

Per giocare a *Spy vs Spy* bisogna essere veramente delle carogne, ma un paio di lettori ci hanno inviato dei trucchi particolarmente carogna per lasciare di stucco il computer.

A volte la spia del computer cercherà di entrare da una porta che voi bloccate dalla parte opposta: se non vi sposterete, il suo tentativo sarà inutile. Questa è un'ottima



occasione per usare la bomba ad orologeria. Caricate il timer, attendete dieci secondi e poi raggiungete un'altra porta, cercando di attirare ad essa la spia del computer. Bloccate la porta, e si troverà nella stessa stanza della bomba — che carognata! Raggiungete la stanza in cui c'è la porta dell'aeroporto e piazzate delle trappole a tutte le porte. La spia del computer non giungerà qui finché non avrà radunato tutti gli oggetti. Quando entrerà qui rimarrà ucciso, permettendovi così di tornare nella stanza a prendere la valigetta, per poi andarsene dalla porta dell'aeroporto. Deplorevole!

Ghostbusters

A giudicare dalla corrispondenza che riceviamo, questo gioco è ancora terribilmente popolare. Ecco alcuni tra i molti suggerimenti ricevuti:

Accounts: per un milione di dollari, digitate 'No Name', Account Number: 458'.

Sliming: di solito si usano due uomini. In questo caso, calate la trappola al centro dello schermo e spostate il primo uomo sulla sinistra. Portate il secondo uomo direttamente sopra il primo: entrambi devono essere rivolti in senso contrario alla trappola. A questo punto, attivate. Si può usare un uomo solo immobilizzando il primo portandolo alla sinistra dello schermo e usando il secondo per attirare il fantasma sulla trappola.

Marshmallowing: dopo i primi 5000 punti, per ogni 1000 punti che segnate in più vi aggiudicate un marshmallow man. Quando appare l'allarme, premete 'runstop' per fermarlo, poi premetelo di nuovo aggiungendo 'B', l'esca. Digitate 'B' una sola volta, se non volete esaurire l'esca.

Il Tempio di Zuul: sgattaiolare nel tempio sotto il naso di un marshmallow man è una faccenda difficile. Fate avanzare lentamente il vostro uomo finché non si troverà esattamente allineato con l'ingresso. Attendente che il marshmallow man balzi a destra, poi mentre rimbalza premete in avanti il joystick e il vostro uomo gli salterà sano e salvo tra le gambe. Per salvare la città, fate la stessa cosa con il secondo uomo. Attenzione però: Ghostbusters vi permette solo di giungere a un punteggio massimo di 999.999!



L'ARTE DI FAR MUSICA... COL 64

Commodore Sampler

Facendo uso di un sampler è possibile ottenere parecchi degli effetti che si sentono nei dischi più recenti, in cui la registrazione digitale del suono viene riprodotta in svariati modi dal computer: basta registrare musica, voce o altri suoni tramite un microfono e poi alterare e riprodurre la registrazione.

Il package Sampler della Commodore comprende il software, il microfono, una cartuccia che si inserisce nell'ingresso utente del 64 e un manuale — il tutto per meno di 70 sterline.

Una volta messo in funzione il sistema, si può registrare e riprodurre qualsiasi suono entro una gamma di dieci ottave. La funzione Show mostra graficamente ciò che si è detto sotto forma di onde di frequenza. Le pagine a disposizione sono 127, ma non tutti i suoni avranno bisogno di tutte queste pagine: si può andare alla pagina desiderata e trattare i suoni tramite il joystick.

La funzione Echo non ha bisogno di spiegazioni: cambiando il numero di byte si può aumentare o diminuire il tempo del delay. Chi invece vuole togliersi lo sfizio di parlare come Craxi o come Paperino realizzerà il proprio sogno con la funzione Harmoniser: basta registrare la propria voce e poi riprodurla con toni più bassi o più acuti. La quadrifonia è possibile grazie a un sampling sampler-tastiera che viene messo in

display in quattro parti impiegando i tasti QWER per il playback.

L'inclusione di un interfaccia MIDI significa che si può interfacciare con qualsiasi strumento fornito di MIDI, oppure con un altro computer. Le opzioni si scelgono usando i tasti di funzione: il Sampler non è difficile da usare, e con un po' di immaginazione si possono ottenere dei risultati interessanti. Il software comprende quattro suoni preregistrati, ma si possono memorizzare anche tutti i propri suoni personali.

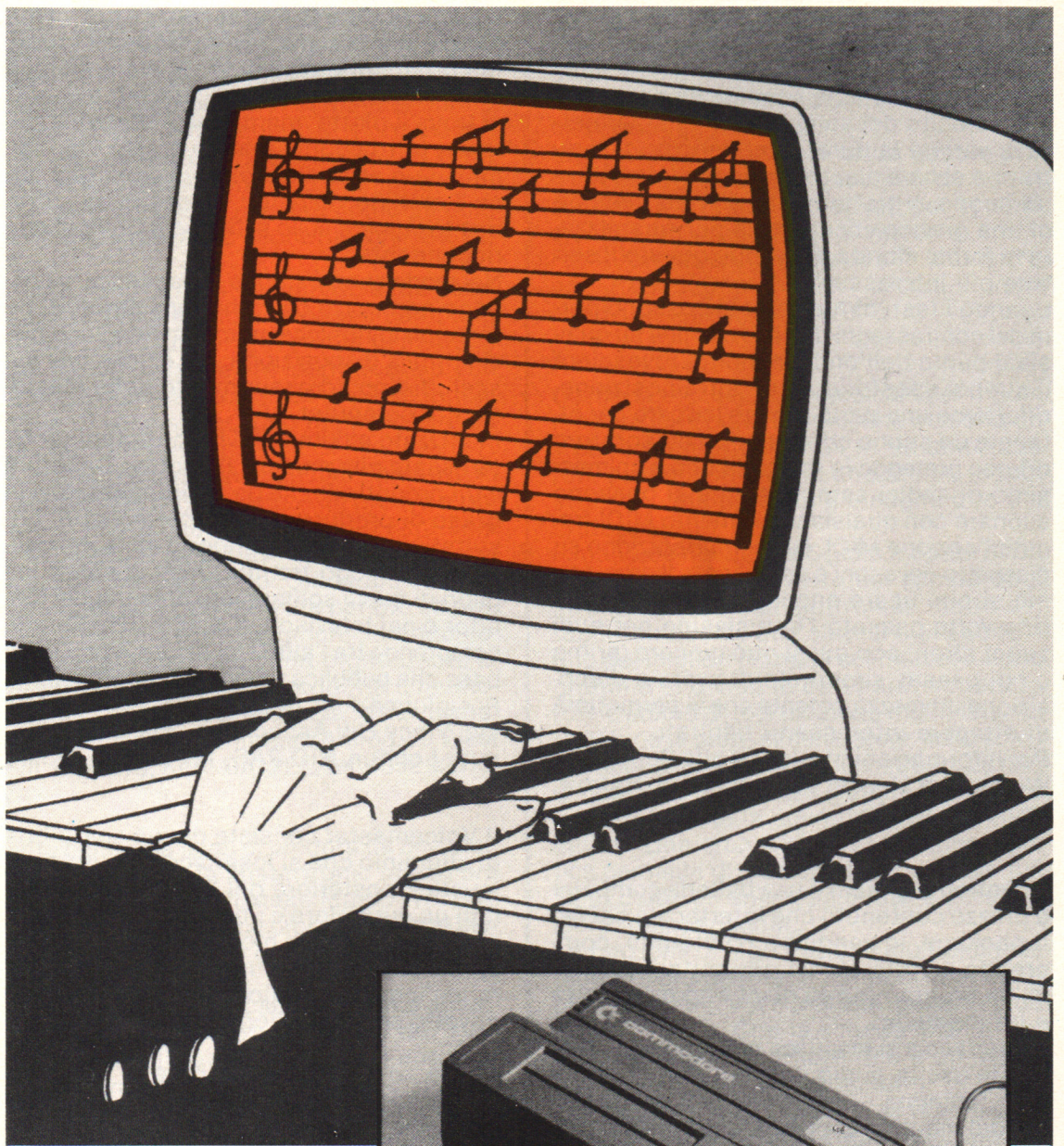
Il Sampler Commodore è indirizzato al principiante che si interessa alla musica elettronica, e questo package è un'ottima introduzione al sampling. Se poi volete giungere alle vette della hit parade, usatelo insieme al Music maker Commodore!

Per informazioni, rivolgersi alla Commodore, I Hunters Lane, Weldon, Corby, N. Hants, tel. 0536-205555.

Supersoft Sampler

Il Sampler della Supersoft costa 230 sterline, e non a caso è diretto a un pubblico seriamente interessato a sfruttare pienamente le potenzialità musicali del 64.

Si tratta in effetti di un package notevole: il software accluso comprende una quantità di suoni preregistrati — vi rotolerete per terra quando sentirete la risata! Nel modo sampling, esistono funzioni per il sampling e per il playback di ciò che si è registrato. Si può stabilire un livello di soglia



per eliminare le interferenze esterne, in modo che il microfono si accenda solo quando si parla, e non perché c'è del rumore nell'ambiente.

Altre caratteristiche sono il compounding e la velocità del sampling — che permette di variare la durata del periodo di tempo che si ha a disposizione per immettere un suono. Il trattamento d'onda dispone di una grafica eccezionale per visualizzare le forme d'onda. È proprio questo il settore più interessante.

Usando i tasti di funzione si possono porre dei contrassegni di inizio e di fine su qualsiasi punto dell'onda, e inoltre rovesciare il suono, spostarlo ad un'altra posizione, rifletterne una parte oppure loopare per ottenere un suono continuo. Un elaboratore di voce protegge in memoria fino a un massimo di sedici sampling, che si possono suonare con qualsiasi strumento MIDI tramite l'opzione MIDI. La memorizzazione su dischetto dei suoni è semplice, e il programma si può usare anche col joystick.

Una volta passato l'entusiasmo per quei suoni strani con cui si può giocare (prima o poi passa), scoprirete di avere a disposizione un mezzo potente che vi permetterà di ottenere interessanti risultati.

Per informazioni, rivolgersi alla Supersoft, Winchester House, Canning Road, Harrow, tel. 01-861 1166.

Syntron Digidrum

Il Syntron Digidrum è una batteria-computer a prezzo contenuto che interfaccia col 64. Il package, in vendita a 65 sterline, comprende un'interfaccia per batteria digitale, un programma su dischetto o cassetta e un manuale.

L'interfaccia si inserisce nell'ingresso utente. Un'uscita audio dotata di un normale jack femmina si inserisce nell'uscita audio del monitor oppure dell'amplificatore. Viene anche fornita una presa ad esclusione di soglia che permette di mettere in funzione la macchina con un input di una data soglia. Caricato il software, appare un menu comprendente:

P Pista ritmo programma

R Composizione linea ritmica (canzone)

T Regolazione tempo

L Caricamento piste ritmiche + linea ritmica

S Memorizzazione piste ritmiche + linea ritmica.

Il Digidrum è di facile impiego, e comprende una serie di ritmi preregistrati. Nel modo

programmazione, appare automaticamente la pista ritmica O. Premendo R e poi un numero a scelta si può lavorare con altri ritmi. In corrispondenza dei tasti, è disponibile una varietà di strumenti: ad esempio, al C si trova il piatto, mentre al S si trova il rullante. (Altri suoni saranno presto disponibili su un altro dischetto, in vendita a circa 7 sterline). Quando si sceglie uno strumento, appare sullo schermo il simbolo corrispondente.

Nel modo composizione linea ritmica si possono comporre canzoni consistenti di diverse piste ritmiche: normalmente sono dieci i ritmi a disposizione, ma è possibile miscelarli fino ad esaurimento della memoria del computer.

Indirizzato all'utente di home computer interessato alla musica, il Syntron Digidrum è un prodotto facile da padroneggiare e in grado di produrre effetti interessanti. I risultati migliori si ottengono se la riproduzione ha luogo tramite degli speaker migliori di quelli solitamente presenti nei monitor o nei televisori. Il prezzo (65 sterline) comprende tra l'altro l'iscrizione a una userbase che pubblica un bollettino trimestrale. Per informazioni, rivolgersi a Syndromic Music, Vince Hill Associates, 35a Grove Avenue, London N10 2AS, tel. 01-883 1335.

Voicemaster

Il Voicemaster consiste di una scatoletta di alluminio che si inserisce nell'ingresso joystick posteriore del 64 e di una cuffia con un auricolare e un microfono che può essere posizionata mediante un perno. Una spina DIN collega l'unità al computer tramite l'ingresso audio/video, e un secondo cavetto serve a collegarla a un monitor video.

Al prezzo di circa 60 sterline, il Voicemaster offre tre funzioni: sintesi vocale, riconoscimento verbale e composizione ed esecuzione della musica in tempo reale.

A differenza di altri sintetizzatori di voce che costruiscono la voce basandosi sugli allofoni, il Voicemaster memorizza e poi riproduce i suoni come i due sampler di cui sopra. In effetti, si tratta di un sampling digitale.

Per quanto riguarda la sintesi di voce, si registra digitando Learn e poi un numero compreso tra 1 e 64 (questo numero rappresenta una parola o una frase). Premendo 'return', il computer attende la vostra parola, la registra mentre la pronunciate e

smette di registrare quando smettete di parlare. Digitando 'speak' seguito dal numero desiderato, il computer ripete la vostra parola.

Si può migliorare la qualità della voce aumentando il numero dei sample di suono presi per ciascun secondo (il manuale fornisce i comandi in Basic necessari a far ciò), ma questo è dispendioso in termini di memoria. Effetti speciali come gli echi si ottengono usando i controlli Speed e Volume.

La funzione di riconoscimento delle parole funziona in modo analogo: il sampling più volte ripetuto di una parola fa in modo che essa possa essere identificata e che ottenga una reazione. I dati dell'identificazione di voce si possono memorizzare su dischetto o cassetta.

Voiceharp è una funzione che permette di canticchiare o fischiettare un motivo e poi fare in modo che il computer lo canticchi o fischietti a sua volta, oppure lo stampi sotto forma di spartito. Giocando col Voicecomposer ci si può divertire per ore ed ore, e gli aspiranti autori di giochi saranno lieti di sapere che, una volta digitalizzate le proprie parole, si può riprodurle e memorizzarle su qualsiasi 64 senza lo hardware. Per informazioni, contattare Anirog, 29 West Hill, Dartford, Kent DAI 2EL, tel. 0332 92513.

Make Music

Nota per la sua linea di prodotti da una sterlina a 99 pence, la Mistertronic lancia ora allo stesso prezzo il Make Music With Mistertronic, un semplice programma che permette di comporre e di riprodurre dei motivi musicali.

Al momento del caricamento, sullo schermo appaiono (dall'alto al basso) vari strumenti, note di varia lunghezza e una scala. Il programma è di facile impiego. Usando per tutti i movimenti i tasti del cursore oppure il joystick, si sceglie una nota, la si colloca sulla scala, si sceglie uno strumento e poi si passa al Playback per ascoltare il motivo che si è creato.

Se il motivo è troppo lungo e non ci sta su una pagina sola, appare automaticamente un'altra pagina — fino a un massimo di sette pagine. Per le note sbagliate si può usare 'delete' per la cancellazione, e il tasto F1 per ricominciare da capo.

I motivi si possono memorizzare e caricare facilmente, e se si ha una stampante Commodore con prestazioni grafiche si può

stampare il proprio motivo.

Si tratta di un programma davvero spartano: non dà informazioni sulla teoria musicale né sulla scelta degli strumenti, tra i quali solo il flauto somiglia a un vero strumento — ma per meno di due sterline non ci si può lamentare.

La Mastertronic raccomanda questo programma per i bambini (assistiti da adulti) dai sei anni in su, e in effetti per i principianti è un programma divertente.

Per informazioni, rivolgersi alla Mastertronic, Park Lorne, III Park Road, Londra NW87JL, tel. 01-486 3478.

Sound Studio

L'altro nuovo package musicale per il Commodore è il Sound Studio, che in teoria dovrebbe trasformare il 64 in un sintetizzatore professionale e in uno studio di registrazione multipiste... e bisogna dire che ci riesce!

Il manuale del Sound Studio è opera di David Crombie, un esperto nel campo degli strumenti musicali elettronici: molto dettagliato rispetto alla sintesi e al suono, è uno dei migliori manuali sul mercato. Il programma si divide in due parti: sintetizzatore e studio di registrazione multipiste. Immettendo la parte sintetizzatore, sullo schermo appare una console di controllo. Le note si possono immettere tramite la tastiera, oppure tramite la sovrapposizione Music Maker. Una chiara rappresentazione grafica permette di predisporre e cambiare funzioni come gli envelope, i filtri e altre funzioni indispensabili.

La funzione di registrazione multipiste permette di creare intere composizioni multipiste con tre voci distinte generate dal Sound Studio. Con la scheda MIDI è inoltre possibile controllare fino a un massimo di tre sintetizzatori esterni.

La musica si può caricare sul registratore multipiste del Sound Studio in tempo reale oppure in tempo di passo. Una volta fatta una registrazione, è facilissimo modificarla con le funzioni di trattamento.

Come tutti i prodotti musicali Commodore, anche il Sound Studio è facilissimo da usare. Costando meno di 15 sterline ed essendo dotato di un ottimo manuale, è un ottimo investimento per chiunque si interessi alla musica.

Per informazioni, rivolgersi alla Commodore, I Hunters Lane, Weldon, N. Hants, tel. 0537 205555.

IL GIOCO DEL MESE

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

Conoscevamo già i giochi tratti dai film di successo, ma la Ocean è oggi la prima a lanciare un gioco basato su una canzone della hit parade: *Frankie goes to Hollywood* diventerà certamente un best seller, dato che la Denton Design (già programmatrice di *Shadowfire*) ha applicato ad esso tutte le più avanzate tecniche di programmazione, come finestre, icone ecc.

Il gioco si apre sul celeberrimo ritmo martellante di *Relax*: tocca a voi controllare la figura indistinta che rappresenta la vostra personalità immatura. Si comincia tra le case del quartiere di Mundanesville: il vostro obiettivo è la leggendaria Pleasure Dome. Lungo il percorso dovrete sostenere più di sessanta prove, e per portarle tutte a termine vi occorreranno fantasia, creatività e riflessi fulminei.

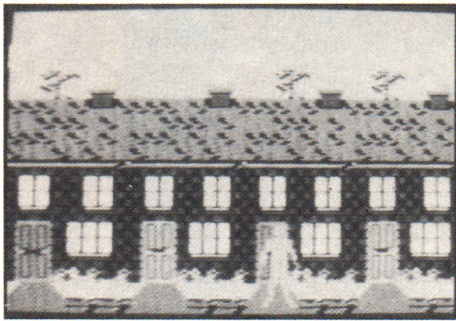
Per giungere alla Pleasure Dome dovete totalizzare 99000 punti-piacere (che vengono aggiudicati ogni volta che si completa una prova) e giungere in cima a ciascuno dei quattro diagrammi di Santt che appaiono sulla destra dello schermo: essi rappresentano i vostri fattori Amore, Piacere, Guerra e Fede, e solo quando saranno giunti al massimo sarete una persona completa. Passando di scena in scena, l'animazione del personaggio e i brillanti effetti di finestrata vi incanteranno, ma non lasciatevi distrarre dal contenuto di ciascuna sala. Usate la tastiera o il Joystick per far prendere i vostri oggetti al personaggio. Quando toccate un armadio o una cassetiera sullo schermo si aprirà accanto a voi una finestra: userete poi il joystick per portare

l'indicatore sui vari oggetti della finestra, e per procedere sceglierete l'icona "Quit". Dovete trovare quindici diversi oggetti, ognuno dei quali potrebbe esservi utile per raggiungere la Pleasure Dome. Gran parte di questi oggetti non richiede spiegazioni: una giacca antiproiettile, una bottiglia di latte, un videoregistratore e così via. Altri oggetti invece vi serviranno a bilanciare i fattori della vostra personalità. Si possono portare solo otto oggetti per volta, e ciascuno di essi si può usare una volta sola. Se usate un dato oggetto al momento sbagliato, apparirà una finestra con l'avvertimento "L'oggetto X qui è inutile", e lo avrete perso. Quindi, quando studiate gli oggetti a vostra disposizione (tirando il joystick e facendo fuoco), assicuratevi di scegliere l'oggetto giusto.

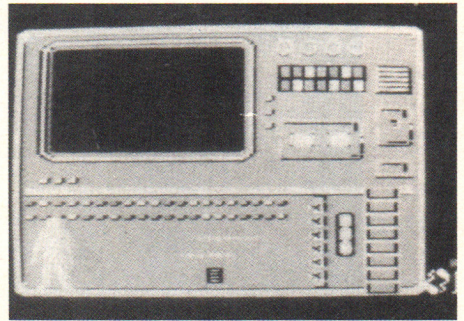
Per passare di sala in sala basta portarsi di fronte a una porta, sostarvi davanti e spingere il joystick. Nello schermo si aprirà così una finestra dentro cui apparirà la nuova sala.

Tra le scene ci sono salotti, cucine, ingressi e giardini, ciascuna piena di normali oggetti della vita quotidiana. Telefoni, interruttori, mobili - dovrete provare tutto per vedere se vi può aiutare a trovare la Pleasure Dome.

Le cose si fanno davvero difficili quando inserite un video nel sistema TV e vi trovate alle prese con una serie di giochi tipo bar. Con questi giochi potrete migliorare la vostra personalità scagliando le icone volanti contro un bersaglio, sparando a dei famosi uomini politici, prendendo parte



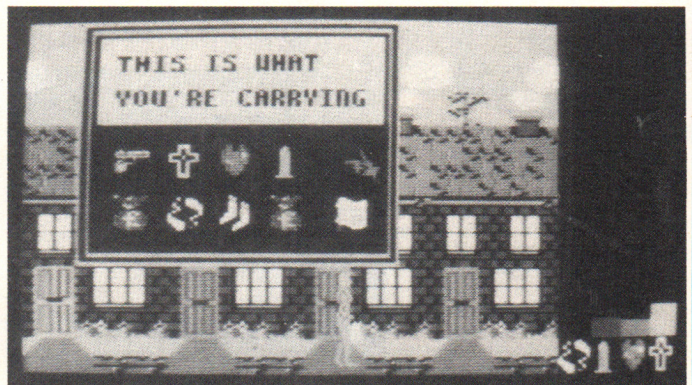
1. Si comincia da qui...



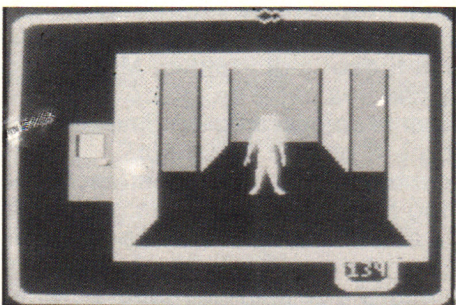
2. Provate gli interruttori del computer.



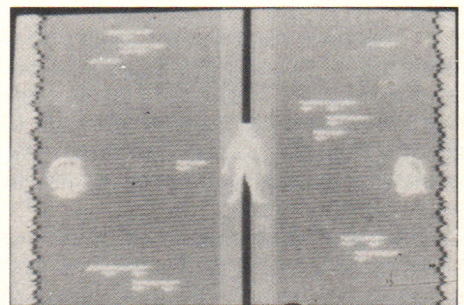
3. Guerra! Ma a che cosa serve?



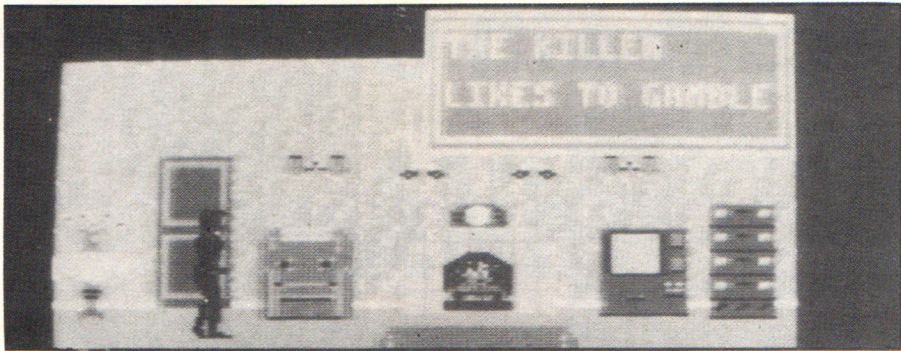
4. Potete portare un massimo di otto oggetti.



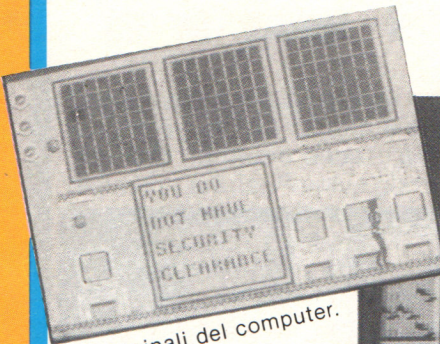
5. Nei corridoi del potere.



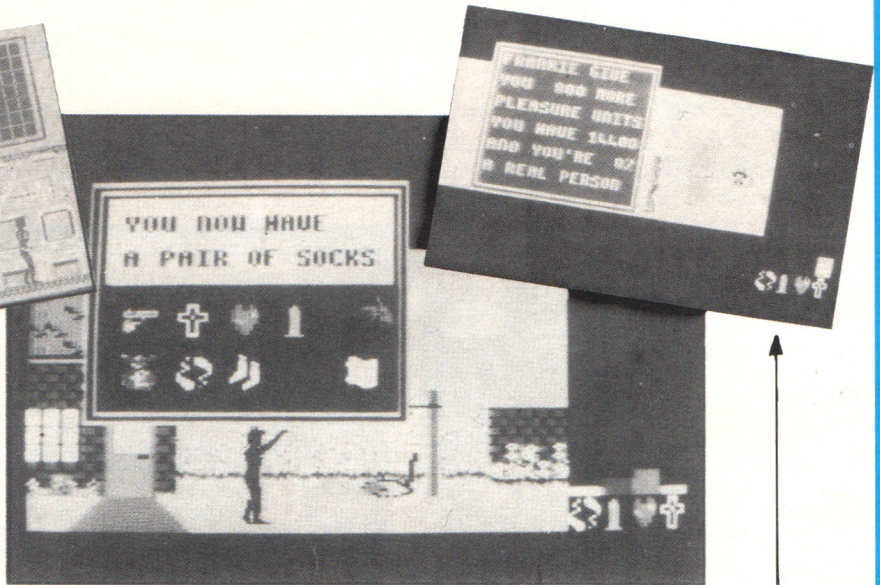
6. State affrontando le testate nucleari.



7. Raccogliete gli indizi per risolvere il giallo dell'omicidio.



8. I terminali del computer.



9. Tutto ciò che possedete appare nella finestra.

10. I punti-piacere si accumulano, ma siete una persona vera solo all'8%.

a una battaglia tra Reagan e Gorbachov, salvando Liverpool dai bombardieri, giocando con un terminale di computer e altro ancora.

Ben presto vi renderete conto che ci vuole un certo metodo per aggirarsi nelle sale interne della Pleasure Dome. Una volta riusciti ad entrare nei Corridoi del Potere, potrete farvi un'idea del labirinto e studiare come giungere allo schermo finale, la Pleasure Dome stessa.

Dovrete anche risolvere l'enigma di un omicidio, raccogliendo degli indizi che appaiono a casaccio: tornerete sulla scena del delitto ed identificherete l'assassino.

Per quanto giochiate con Frankie, ci sono sempre cose nuove da scoprire. Per fortuna, la Denton Designs non ha realizzato una delle idee proposte da Paul Morley, l'uomo della casa discografica ZTT che ha elaborato la filosofia di Frankie: Morley proponeva che una parte del gioco fosse tremendamente noiosa, proprio come possono esserlo certi periodi della vita!

Invece, abbiamo un gioco che affascina fin dal primo momento grazie alla grafica, al suono e al sistema operativo tra i più sofisticati, ma che continua a risultare appassionante anche se lo si è giocato più volte.

Cristina Barigazzi

SHOP MARKET

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Top Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Compro programmi di utilità per il CBM 64 a prezzi bassi. Compro "The Hobbit", "The Biz", e "Dragons Lair" per il CBM 64 a prezzi modici. Vendo molti giochi a prezzi straordinari. Telefonate o scrivete a:

Gian Andrea Marresi - via del Sodo, 10 - Firenze - Tel. 055/454006.

● Cerco a prezzo ragionevole i seguenti giochi: The Day after, 007 Bersaglio Mobile, Rocky, Dragons Lair, Indiana Jones, Summer Games I, Two on Two, Winter Games, Calcio replay, Frankie goes to Hollywood, Gremlins e inoltre programma per duplicare le cassette tutti per CBM 64. Vendo CBM 64 + trasformatore + cavo collegamento Tv/monitor + manuale d'uso in italiano + alcune riviste specializzate + introduzione al Basic I + primi numeri di Video Basic a L. 450.000 trattabili. Massima serietà. Telefonare (dopo le 21.00) o scrivere a: Bestoso Stefano - via Orsini, 43/6 - 16146 Genova - Tel. 010/318967.

● Vendo per CBM 64 giochi favolosi, a un prezzo imbattibile (da L. 500 a L. 2.500) come: Zaxxon, L. Bird and Dr. J. go one go one, Falcon Patrol I e II, Pitfall I e II, Aztec Challenge the Siege of Casles sover, Reggae Buck Rogers, Pecos Bill, Attack!, Hamburger, L'idolo d'oro, Super Pipeline, Pole Position, Tennis, Pit Stop I, Popeye Defender, Pengo. A chi compera 15 giochi 5 in omaggio a scelta.

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

● Vendo/scambio ultimissime novità U.S.A. Da L. 500 a L. 5.000 cadauno e altri fantastici games per CBM 64 dalla grafica e dal suono incredibili: Ghostbuster, Rond over Morrow, Popeye, Summer game I e II, Challenge, Aztec, Pharaon Tombs, Black and White, Hiper Olimpics (quello del bar), Winter games... e tanti altri. Scrivimi mandandomi anche le tue liste.

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

● Vendo/scambio giochi per CBM 64 a L. 1.000 cad. del tipo: Summer Games, Pit Stop I e II. Cassetta e spese di spedizione a carico del destinatario. Vendo inoltre Intelelevision con 21 cassette a L. 500.000. Scrivere a:

Grilli Aldo - via del Sabotino, 59 - Grosseto - Tel. 27763.

● Compro a buon prezzo i seguenti giochi: Dragon's Lair, Simulatore di volo, Spiderman, Star Wars, Gremlins e altri eventuali, tutti per il CBM 64.

Giardino Marco - via Madesimo, 40 - Roma - Tel. 3452260.

● Vendo/scambio i migliori giochi per CBM 64. Ne possiedo 537 fra cui: Indiana Jones, Impossible Mission, Mario Bros, Beach Head, Karate, Caos, ecc. Ho un nuovo gioco: Pitfall III. Cerco "Spy vs Spy" a buon prezzo.

Bardi Alberto - p.zza G. Garibaldi, 15 - S. Sofia (FO) - Tel. 0543/971041.

● Vendo programmi per CBM 64 solo cassetta fra cui: Winter games, Karateka, Beach Head II, Strip Poker II, Indiana Jones, Hiper Sports, Summer games II, Raid over Moscow, Gremlins. Settembrini Marco - via Vigorelli, 2 - 20090 Segrate (MI) - tel. 02/2141901.

● Cerco giochi come: Dragon's Lair, Space, Ale, Pac, Lano, Baldassotto. Il prezzo fino a L. 10.000 per ogni gioco CBM 64 + Smurf.

Visone Raffaele - via Marconi, 26 - Casoria (NA) - Tel. 7585992.

● Vendo interfaccia per duplicare qualsiasi programma CBM 64 su nastro L. 30.000.

Filiaci Albano - via B. Miriam, 61 - 63035 Offida (AP) - 0736/80144.

● Vendo programmi arrivati direttamente dagli U.S.A. tra i quali: Two on Two, Zorro, Winter Games, The Eidolon, Hacker, Space Ace, I Butter up e molti altri; inoltre, vendo intellivision + 10 cartucce a L. 200.000!

Porzionato Maurizio - via A. Avogadro, 22 - Quaregna (VC) - Tel. 015/94751.

● Vendo giochi per CBM 64 da L. 1.000 a L. 3.000 + spese cassetta: Decathlon, Crystal Castle, River Raid, Snoopy, Attack, Raid over Moscow e molti altri. Telefonare ore pasti.

Tiziano D./Modafferia - v.co Botteghelle, 52 - Reggio Calabria - Tel. 0965/56013-54783.

● Vendo o scambio cassette acquistate in edicola per CBM 64 VIC 20 e Spectrum (per quest'ultima vendo soltanto); disponibili altri programmi. Richiedere liste inviando francobollo.

Sasdelli Giorgio - via V. Siciliani, 31 - 20100 Milano - Tel. 02/4238485.

● Volete entrare in possesso dei più fantastici video giochi del CBM 64 dell'Atari, del VIC 20 e dello Spectrum? Ebbene telefonateci o scrivete (provare per credere).

Minuti Alessio - via Domenico Pino, 10 - Como - Tel. 591201.

Civelli Davide - via Monte Grappa, 39 - Villaguardia (CO) - Tel. 480174.

● Vendo registratore C2N per Commodore VIC 20 e CBM 64 a L. 50.000. Vendo anche cassette di utility e giochi a L. 1.000 l'uno.

Maiorella Emiliano - via C. Marchesi, 5 - S. Croce sull'Arno - 33438.

● Vendiamo i seguenti Video Games per CBM 64: Achon, Attack, Aztec Challenge, Baseball, BC, Donkey Kong, Enduro, Forbidden Forest, Frogger, Frogger 3 D; Grand Masters; Ghostbusters; Moby Dick, Mr Mephisto, Pit Stop, Pole Position, Pooyan, Robin Hood, Sea Wolf, In. Soccer, Squish'em, Sky Slalom, Suicide Strike. Il prezzo? Affarone. Da L. 1.000 a L. 2.000. Chi acquista 5 anzi 3 giochi in regalo Sam/Reciter "Fà parlare il vostro CBM". Inoltre vendiamo programmi come: Koala, Data Base, Copy 190, Memory Alfa. Telefonare dalle 14.00 alle 15.00 - dalle 19.30 alle 20.30 a:

AC3 & Dim software - via Quarto, 44 - 09044 Quartucciu (CA) - Tel. 070/882363.

● Vendo programmi per CBM 64 a L. 2.000: Wimbledon, Lororin, Briscola, Pacman Atari, Cosmic Tunnel, Slalom II, Loco. Telefonare ore pasti: Facchin Emiliano - via Pasqualis, 65 - Vittorio Veneto - Tel. 0438/551506.

● Vendo centinaia di dischi per CBM 64 con la massima serietà sia su disco che su cassetta, cerco inoltre giochi sportivi e non come Flight Simulation II, BMX, Motocross e Olympic Sky. Prezzi decenti. Telefonare a:

Gamberini Marco - via Togliatti, 19 - Imola - Tel. 0542/35312.

● Scambio/vendo/compro cassette giochi Commodore 64.

Vassallo Antonino - p.zza Serenità, 7 - Partanna Mondello (PA).

● Vendiamo giochi per CBM 64 su disco e cassetta a prezzi bassissimi. Disponiamo di centinaia di titoli. Ci inte-

SHOP MARKET

resserebbe poi cambiare i nostri titoli con titoli come BMX, Dragon's Lair e altri games sportivi. Telefonare a: Gamberini Marco - via Togliatti, 19 - Imola - Tel. 0542/35312.

● Tanti stupendi giochi su disco o cassetta. Frank B.B., Boxe Activision, Multiplan, Superbast, Ghostbuster, Karateka, Karate e altri belli. Invio lista a chi interessa. Rispondo a tutti. Annuncio sempre valido. Prezzi eccezionali.

Marchetti Marco - via Dante, 27 54100 Massa.

● Vendo/compro/cerco Summer Games II, Frank B.B., Boxe Activision, Tour of France, Utility e altri giochi stupendi. Annuncio sempre valido. Assicuro a tutti una risposta sicura. Prezzi super bassi soprattutto utility serie.

Ballini Alberto - via Dante, 27 - 54100 Massa.

● Vendo video giochi su cassetta come: Calcio, BC's, One on One, Forbidden Forest, Popeye, Poleposition, Biliardo II, Froger 3D, Koala, Panter, Simon's Basic, Buck Rogers, Congo Bongo, Sci, Did Dug, Pitfall II, Jinn Genie e molti altri. Latini Dario - v.le A. Mantegna, 21 - Brin-

disi (BR) - Tel. 0831/882290.

● Vendo interfaccia per Commodore 64 che permette di registrare programmi da cassetta a cassetta o passando attraverso il computer o direttamente da registratore a registratore L. 40.000 contrassegno + spese postali max. serietà.

Rossi Tiziano - via Stanga, 11 - 37139 Verona - Tel. 045/565012.

● Vendo eccezionali giochi per CBM 64 tra cui: Ghostbuster, Impossible Mission, Raid over Moscow, Bruce Lee, Summer Game, BC II, Football Manager, Rollerball, Karate, Pecos Bill e altri a prezzi bassissimi. Sono disposto anche allo scambio.

Lorenzi Stefano - via Pierluigi da Palestrina, A/3 - 03100 Frosinone - Tel. 0775/80822.

● Vendo ottime utility e video giochi per CBM 64. Dispongo dei migliori giochi calcio con replay, Ghostbusters, Bruce Lee, F1 nautica, Gara moto, Snoopy, Olimpiadi I, II e vari sport. Cassetta da 10, 20, 32 programmi a scelta a L. 7.000, 14.000, 25.000. Massima serietà. Autullo Massimiliano - via Cav. di Vit-

torio Veneto, 17 - Velletri (ROMA) - Tel. 06/9634980.

● Vendo CBM 64 nuovissimo ancora sotto garanzia + registratore commodore + 2 joystick + interfaccia (G.C.S.) + manuale di istruzioni per l'uso del computer + 300 magnifici giochi come Summer Games II, Beach Head, Spy vs Spy II, Hyper Sports, Air Wolf, B.M.X., Frankie, American Football e tantissimi altri + Enciclopedia del Computer utilissima per un migliore uso e una migliore conoscenza del computer. Prezzo trattabile. Massima serietà. Telefonare ore 14.00 o ore 20.30.

Salvitti Fabrizio - v. dell'Aeroporto, 6 - Roma - Tel. 7663767.

● Vendo video giochi a L. 1.000 per 64 fra cui: Pitfall II, Pitstop, Troglodit, Mr Do Dig Dug, Forest, Defender, Neptune, Aztec, Karate, Avenger, Jungle Hunt, Pacman, Soccer Hunch Buck Pipeline, Pole Position.

Tomatis Danilo - via Europa, 59 - Pesano (MI) - Tel. 02/95039215.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64. Tutti in turbo Tape. Ogni 3 acquistati uno in regalo (Defender, Zaxxon, Decath-

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. 5

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

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

Città.....Telefono.....Anni.....

lon, Break Dance, Spy Hunter, e tanti altri + utilities.

Musso Matteo - via Ca'Granda, 2 - Milano - Tel. 02/6431649.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**TOP
PLAYGAMES**

**TOP
PLAYGAMES**

**TOP
PLAYGAMES**

**TOP
PLAYGAMES**

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

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

5

TOP PLAYGAMES

**TOP
PLAYGAMES**

5

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

INTRODUZIONE

- 1 INVASIONE KLINGON
- 2 SCI NAUTICO
- 3 PAOLO ALLA RISCOSSA

LATO B / CBM 64

COUNTER

- 4 MAGO WIZ
- 5 COMETE
- 6 ESPLO RATORE
- 7 AFFAMATO

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA _____

ANNOTAZIONI

