

PLAYGAMES

TOP

PER IL CBM 64 e 128

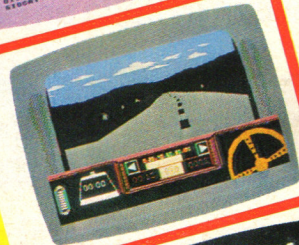
INTERNATIONAL

7
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

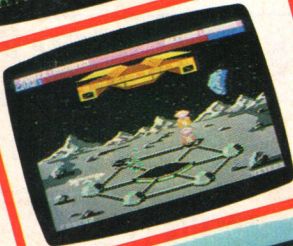
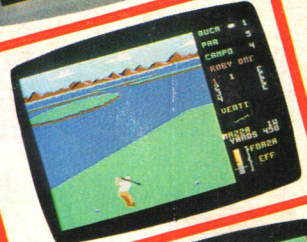
ESTREMA 4
DIFESA



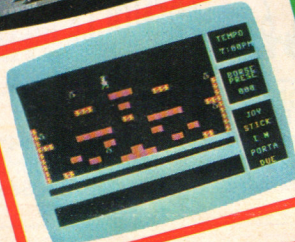
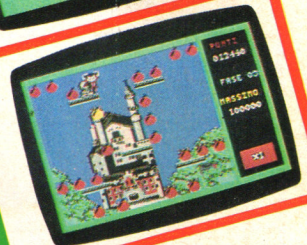
1 ARENA
SUPER 5
RALLY



2 BASE LUNA
IL GRANDE 6
GOLF



3 OMINO
PRENDI 7
LE MELE



UN NUOVO AMICO

Nella scuderia Commodore da qualche mese c'è un nuovo amico. Si chiama Amiga ed è il computer che nelle strategie della società statunitense dovrebbe riuscire a ribaltare i destini di alcuni bilanci ormai deficitari. Il grosso boom dell'home computer negli Stati Uniti è già passato e l'utenza (cioè voi, cari amici) ha compreso che un computer non serve soltanto per giocare. Ecco quindi nascere nuovi home che hanno potenze smisurate di memoria e velocità di ragionamento per adattarsi anche a esigenze più sofisticate. È anche un po' la ragione per cui le nostre riviste (e Top è veramente il top) da qualche tempo si stanno sofisticando sempre di più cercando di offrirvi soltanto i migliori giochi del mondo. Basta con la solita "fuffa" che potete trovare un po' ovunque. È il momento di fare un discorso qualitativo. E Top lo fa, così come da due mesi lo fa War Games, rivista per i giochi di strategia, un filone che pare destinato ad avere anche in Italia un successo enorme. Provatela, le diverrete amici.

IN QUESTO NUMERO

I GIOCHI

● ARENA	pag. 4	● ESTREMA DIFESA	pag. 7
● BASE LUNA	pag. 5	● SUPER RALLY	pag. 8
● OMINO	pag. 6	● IL GRANDE GOLF	pag. 9
		● PRENDI LE MELE	pag. 10

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

pag. 11 **News, news:** un mare di novità per il vostro 64. Sono sempre gli Stati Uniti la nazione che hanno qualcosa da insegnare.

pag. 12 **Amici, è arrivata Amiga:** il nuovo computer della Commodore ha notevoli qualità. Basta, come sempre, saperle sfruttare al meglio.

pag. 18 **Ritorno al futuro:** un bellissimo videogioco tratto da un altrettanto simpatico film in cui tempo e fantasia si mischiano.

pag. 22 **La battaglia d'Inghilterra:** ovvero quando la caccia nemica cominciò a sorvolare i cieli di Londra e le bombe cominciarono a piovere...

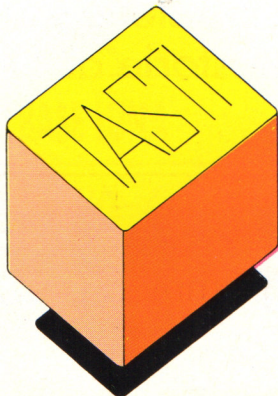
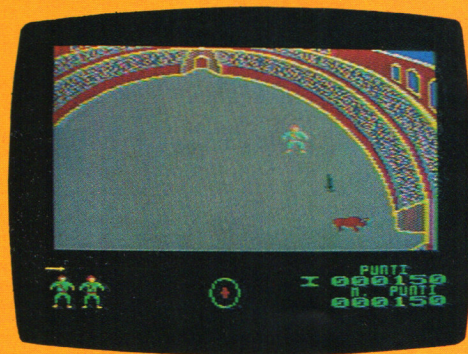
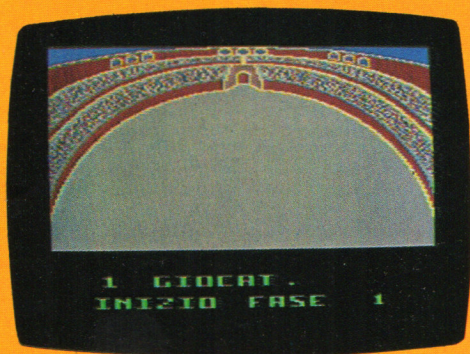
pag. 24 **Il gioco del mese, Karate Champ:** tra un colpo mortale e l'altro il campione di karate che è in voi può saltare fuori e combattere con gli avversari.

pag. 26 **Gli antenati:** i simpatici amici di Flintstone sono tutti qui a deliziarci con le loro bellissime storie di clavi e dinosauri.

pag. 29 **Il mercato di hardware e software:** ancora indirizzi per scambiarsi macchine e programmi a prezzi davvero abbordabili.

ARENA

Indossa i panni di un gladiatore e in un'arena gremita di persone preparati ad affrontare animali feroci come leoni, leopardi, tori... Per difenderti hai a disposizione una sola saetta (che puoi scagliare premendo lo sparo due volte). Tuttavia, all'interno dell'arena, troverai lance, arco e frecce, sassi, reti: precipitati a raccogliere questi utilissimi mezzi di difesa e uccidi i tuoi avversari prendendo la mira (sparo premuto+direzione) e sparando (lasciando lo sparo).

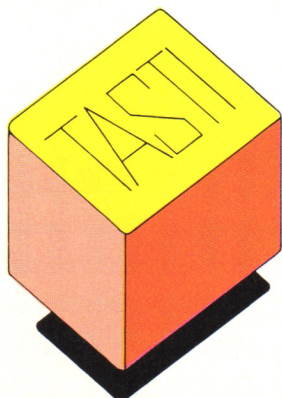


JOYSTICK IN PORTA 1

F1 o SPARO	inizio partita
STOP	fine partita
F3	numero giocatori
F5	numero fase
C=	inserire/disinserire pausa

BASE LUNA

Devi difendere 6 basi lunari da un attacco alieno di incredibile efficacia. Gli invasori extraterrestri trasportano delle bombe a tempo che piazzano sulla sommità delle basi. Tu devi distruggere le astronavi aliene prima che riescano a sganciare le bombe oppure devi trasportare le bombe nel bunker situato in mezzo alle basi stesse prima che il conto alla rovescia raggiunga lo zero. Fai molta attenzione ai robot alieni che si scagliano contro le basi facendole esplodere e soprattutto tieni d'occhio il livello del carburante di cui puoi fare rifornimento al passaggio dell'astronave appoggio.

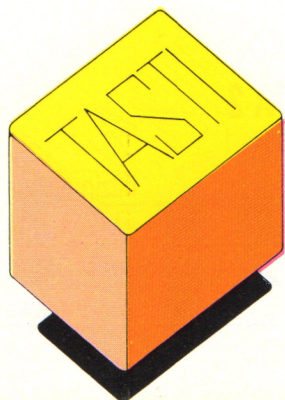
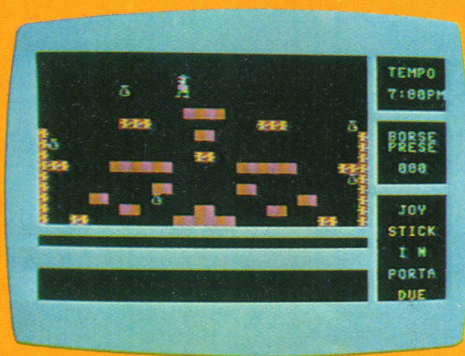


JOYSTICK IN PORTA 2

<u>SPARO</u>	inizio partita
<u>RESTORE</u>	fine partita
<u>SPAZIO</u>	inserire pausa
<u>JOYSTICK</u>	disinserire pausa

OMINO

Protagonista del gioco è un simpatico omino che si muove attraverso le stanze di un intricato labirinto alla ricerca di sacchetti colmi di denaro. Naturalmente il labirinto è infestato da creature malvage, per difendersi dalle quali il nostro omino può solo fuggire. Per riuscire a portare a termine l'impresa egli dovrà evitare di stare fermo troppo a lungo perché in tal caso gli cadrà un micidiale peso sulla testa e dovrà cercare di raccogliere quanti più paracadute possibili che gli saranno utilissimi in caso di fatali cadute.

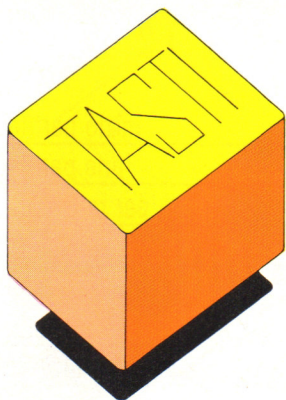


JOYSTICK IN PORTA 2

<u>QUALSIASI TASTO</u>	inizio partita/disinserire pausa
<u>A</u>	sinistra
<u>S</u>	destra
<u>SHIFT</u>	per saltare
<u>P</u>	inserire pausa

ESTREMA DIFESA

Una nuova minaccia è apparsa lungo l'orizzonte galattico: è vostro dovere respingere l'attacco portato da Meteor, piccolo sistema planetario posto in un lontano settore della galassia. Lo spazio sopra la vostra base sarà letteralmente ricoperto da asteroidi infuocati e navi aliene. Il vostro compito è chiaro: intercettare e distruggere gli asteroidi prima che questi tocchino il suolo e distruggano i 10 schermi protettivi di cui è dotata la tua base. Quanto più, riuscirete a resistere alle insidie galattiche, tanto più le difficoltà ed il vostro divertimento aumenteranno.

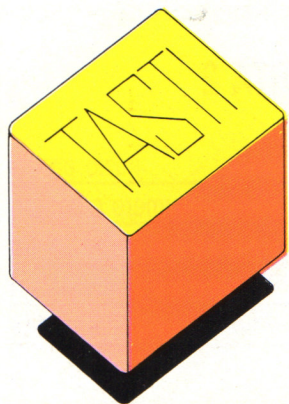
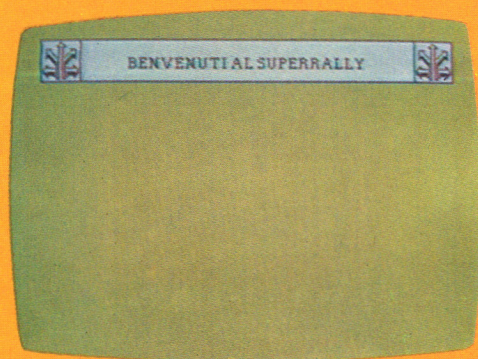


JOYSTICK IN PORTA 2

<u>SPARO</u>	inizio partita
<u>JOYSTICK SX DX</u>	numero giocatori
<u>F7</u>	inserire pausa
<u>JOYSTICK</u>	disinserire pausa
<u>F1</u>	fine partita

SUPER RALLY

Il rally è una prova di velocità e resistenza sui lunghi percorsi: dovete condurre la vostra autovettura su ogni tipo di strada e con ogni condizione meteorologica. La vostra corsa si prolungherà tra curve e rettilinei alla luce del giorno o con l'oscurità della notte. Variate la velocità ed impostate correttamente le curve per giungere al traguardo felicemente. Fate attenzione al codice che vi verrà assegnato al controllo del passaggio perché questo vi sarà chiesto al posto di controllo e vi permetterà di proseguire la corsa. Ricordatevi che verrete penalizzati per ogni uscita di strada e per ogni scontro con gli ostacoli che si presenteranno sul percorso.



JOYSTICK IN PORTA 1 O 2

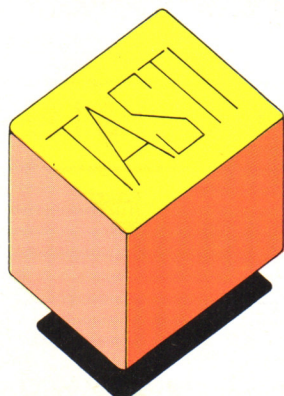
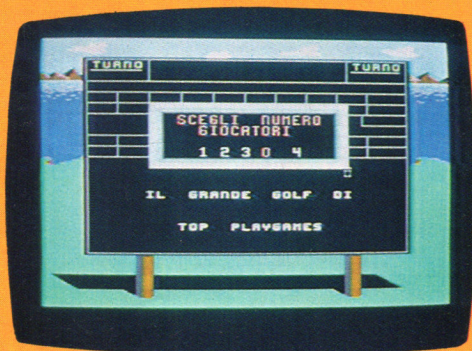
SPARO o RETURN	inizio partita
STOP	fine partita
JOYSTICK SU	per rallentare
JOYSTICK GIÙ	per accelerare
Q	freccia a sinistra
C	freccia a destra
3	luci di posizione

IL GRANDE GOLF

Il golf può sembrare un gioco complicatissimo, ma in realtà non è così. Infatti, dopo un paio di prove, anche un profano potrà diventare un campione di questo golf giocato sul video di casa. Per cimentarsi in questo sport basta indicare il numero dei giocatori, il numero del campo su cui giocare, l'abilità di ciascun giocatore ed infine specificare su quante buche si vuole giocare. Dopo un attimo di pausa comparirà sul video la prima buca ed il computer chiamerà i giocatori per nome specificando il par (numero di colpi ottimale che il campo esige per quella buca). Scelta la mazza che si vuole usare e la direzione di tiro, verranno chiesti anche la forza e l'effetto che si vogliono imprimere al colpo.

Le mazze sono: 1W=la pallina percorre circa 270 yards a forza massima, 3W=250 yards, 5W=235 yards, 1I=220 yards, 2I=210 yards, 3I=200 yards, 4I=190 yards, 5I=180 yards, 6I=170 yards, 7I=155 yards, 8I=140 yards, 9I=120 yards, PW=85 yards. Il putter invece viene automaticamente selezionato quando si è arrivati al green.

La potenza da imprimere alla pallina si seleziona tenendo premuto lo sparo fino a quando l'indicatore di forza segna il livello desiderato; l'effetto invece si seleziona subito dopo premendo nuovamente lo sparo quando l'indicatore segna il livello desiderato (la linea centrale indica l'effetto nullo). Solo dopo una certa pratica si potrà stabilire con certezza quale misura usare di forza e di effetto. Sul green invece bisognerà scegliere la direzione di tiro e selezionare la forza da imprimere al colpo facendo molta attenzione all'inclinazione del campo.

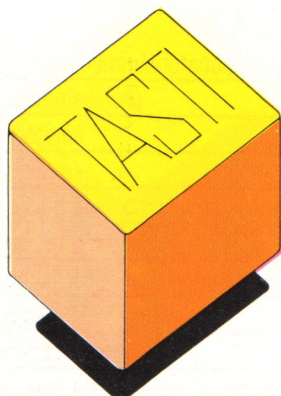
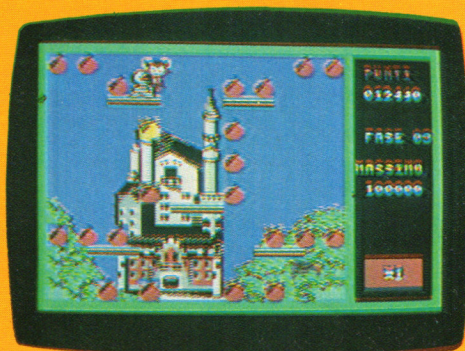


JOYSTICK IN PORTA 2

1..4	numero giocatori/numero campo
P	professionista
A	amatore
N	novizio
F1	18 buche
F3	36 buche
F5	54 buche
F7	72 buche
/	fine partita
JOYSTICK SU GIÙ	scelta mazza

PRENDI LE MELE

Il vostro compito consiste nell'aiutare Goffredo a far piazza pulita delle mele disseminate per le 5 diverse schermate, ognuna rappresentante un particolare paese. Saltando da un piano all'altro dovete difendervi da un numero variabile di nemici ansiosi di nuocere. Per sbarazzarvi di loro dovete prendere la moneta con raffigurata una "P" e correre contro di loro prima che il potere magico si esaurisca. Per riuscire a portare a termine l'impresa ricordatevi che potete darvi più o meno slancio per saltare (tenedo premuto lo sparo) ed anche frenare le eventuali cadute da grandi altezze (sempre tenendo premuto lo sparo).



JOYSTICK IN PORTA 2

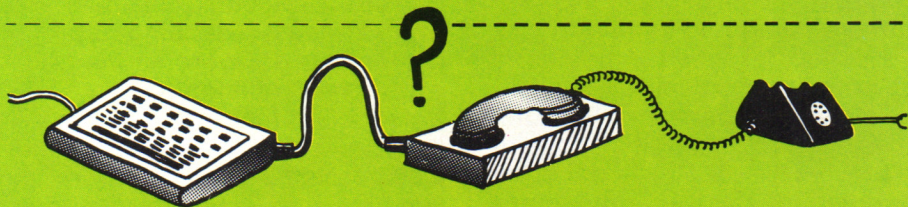
<u>SPARO</u>	inizio partita
<u>SPARO+SU</u>	per saltare tanto
<u>RESTORE</u>	fine partita

LIGHTNING 24

La Anchor Automation (6913 Valjean Avenue, Van Nuys, CA 91406, USA) ha lanciato un modem per dati intelligente da 2400 baud. Esso consuma poco, ha tre velocità di funzionamento ed è dotato di autochiamata/autorisposta. Il Signalman Lightning 24 (così è denomi-

NEWS NEWS NEWS

chi che si possono giocare contro il computer (due di essi hanno anche una versione a due giocatori). I giochi metteranno tra l'altro alla prova la vostra capacità di ricostruire delle parole ingarbugliate e di ricomporre il puzzle di un cubo, nonché la vostra conoscenza della geografia degli Stati Uniti. *Idle Time II* è in vendita su dischetto a circa venti dollari.



nato il modem) funziona in modo asincrono a 2400 baud con un equalizzatore automatico che garantisce una trasmissione chiara su tutte le linee telefoniche non irrimediabilmente disturbate, e può scendere a 1200 o a 300 baud se la linea telefonica non può reggere i 2400 baud. Nella versione C-64, è in vendita a circa 600 dollari.

PER I GHIOTTONI

La Scarborough Systems (55 S. Broadway, Tarrytown, NY 10591, USA) presenta la versione C-64 della Original Boston Computer Diet. Il programmal formula una dieta

personalizzata per l'utente analizzandone i dati personali, come il peso, l'altezza e le abitudini alimentari. Aggiungendo a tutto ciò un profilo psicologico e comportamentale, viene creato un programma tendente a modificare il comportamento alimentare dell'utente. Su dischetto, costa circa 50 dollari.

IDLE TIME II

La Able Software (P.O. Box 422, Kulpville, PA 19443, USA) ha pubblicato la versione C-64 di *Idle Time II*. Fedele ai parametri stabiliti dal primo *Idle Time*, *Idle Time II* è una raccolta di otto gio-

THE WORKS!

La First Star Software (18 East 41 Street, New York, NY 10017, USA) ha pubblicato *The Works!*, un programma di produttività per il C-64. *The Works!* si suddivide in quattro sezioni: organizzazione, strumenti, apprendimento e arte. Tra i moduli individuali ci sono un programma di grafica, un corso di dattilografia, un compositore musicale, un programma scrittura lettere, portafogli azionario, agenda con rubrica, calcolatore, formule matematiche, equivalenze, indirizzario e budget. Il tutto è disponibile su dischetto a circa 50 dollari.

AMICI, C'È AMIGA!

Commodore Amiga rappresenta la nuova generazione di personal computer, e sembra che questo suo carattere innovativo non sia stato ancora compreso dagli altri produttori. Lo sviluppo del nuovo computer ha richiesto un investimento di oltre 40 milioni di dollari e centinaia di anni/uomo. Per comprendere il significato di Amiga bisogna ripercorrere brevemente la storia del computer. In origine i calcolatori erano molto più ingombranti e avevano capacità molto minori degli attuali. Solo dieci anni fa i computer hanno incominciato a usare anche le lettere minuscole per la stesura dei testi. A quell'epoca le linee curve erano riproducibili solo attraverso blocchi di punti e non come linee vere e proprie. Con l'avvento del moderno personal computer e delle relative apparecchiature periferiche è diventato possibile creare curve e diagrammi, e utilizzare il calcolatore nei vari settori professionali. Nell'era delle telecomunicazioni, alla vigilia dell'introduzione delle reti di trasmissione a fibre ottiche integrate, l'industria dell'elettronica di consumo e quella delle macchine per ufficio hanno imboccato una strada comune.

È proprio nel settore della comunicazione che il Commodore Amiga rivela le sue capacità. Al suo interno coesistono e lavorano in sinergia microprocessori diversi, destinati all'elaborazione dell'immagine, dei suoni e della sintesi vocale, oltre che ai soliti compiti tipici di un personal computer. Solo per la gestione della grafica l'Amiga ha addirittura tre processori che si suddividono il lavoro e permettono alla CPU di portare al termine altri compiti. Grazie a questa par-

ticolare architettura, la velocità operativa del computer è sensibilmente maggiore. Uno speciale modulo chiamato "Paula" controlla l'accesso dei singoli processori alla memoria di lavoro, in modo che non si verifichino collisioni con la CPU.

Un secondo modulo, chiamato "Denise", gestisce la grafica e le 4096 tonalità di colori a disposizione e controlla quelli che in precedenza erano conosciuti con il nome di sprites, oltre che i "Playfield". Questi ultimi sono elementi grafici multicolori di dimensioni variabili che possono essere mossi usando le finestre. Denise è supportato anche dal "Blitter", circuito in grado di disegnare un milione di pixel al secondo. Questo dispositivo rende Amiga un velocissimo disegnatore e le superfici dello schermo vengono riempite in modo istantaneo. Amiga è in grado di produrre 60 immagini al secondo, più dei cicli della corrente alternata. Questa alta velocità è particolarmente importante nell'animazione, perché è sufficiente per la produzione di cartoni animati, visto che le normali cineprese lavorano a una velocità dimezzata rispetto a quella di Amiga. Gli altri microprocessori si occupano dell'input dei dati e della generazione dei suoni, voci e musica. Amiga può prelevare immagini e suoni da qualsiasi dispositivo audio e video conosciuto. Questo significa che ad Amiga è possibile collegare non solo telecamere ma anche TV, impianti Hi-Fi, videodischi e strumenti musicali.

Fino ad oggi i computer sono stati capaci di scrivere lettere, svolgere calcoli, esplorare banche dati e produrre diagrammi, ma



tutto in sequenza. Amiga può fare tutto ciò simultaneamente. Proprio a questo scopo è stato creato un nuovo sistema operativo, l'AmigaDOS. Con questo sistema operativo integrato la Commodore ha aperto vie nuove alla potenza di calcolo. Per avere una RAM da 512K completamente libera per i dati l'AmigaDOS viene caricato in un'area RAM separata da 256K. Successivamente quest'area rimane protetta da scrittura e si comporta proprio come una ROM. Il vantaggio è che il sistema operativo viene aperto e aggiornato in continuazione. Rispetto ai PC standard nei quali il sistema operativo viene caricato nella memoria di lavoro, l'Amiga dispone di una memoria complessiva di 768K RAM.

Per la comunicazione con l'utente l'Amiga utilizza un'interfaccia utente completamente nuova, chiamata "Intuition". Essa è basata su un numero arbitrario di finestre che possono essere aperte sullo schermo, e con le quali l'utente può controllare l'esecuzione dei programmi che girano simultaneamente. Le finestre non distruggono l'immagine attuale sullo schermo, ma si sovrappongono ad essa e possono essere ingrandite, ridotte, sovrapposte, spostate e accese o spente a comando. Questo rende possibile un lavoro di precisione sulle immagini del video che possono essere ingrandite con la funzione di "zoom".

Ogni finestra può essere messa da parte come una tenda e lo schermo viene immediatamente riempito con una nuova immagine.

Il sistema di finestre è anche in grado di visualizzare una figura tridimensionale in rotazione. Questo rende Intuition estremamente flessibile, molto più che in ogni altro computer orientato alla grafica che lavori con il microprocessore 68000.

La qualità delle immagini a colori di Amiga eccede ampiamente quella di un normale personal computer. Con una risoluzione di 640 x 400 pixel, risultato che gli attuali PC non sono in grado di produrre, se non in bianco e nero, Amiga visualizza 16 colori effettivi sullo schermo. Con una risoluzione di 320 x 200 pixel un modo speciale permette di avere fino a 4096 tonalità di colori. Questo rende Amiga adattissimo per l'utilizzo come terminale Videotext. Amiga non solo permette la riproduzione di pagine Videotext, ma dispone an-

che di un ingresso video per disegnare e rielaborare le pagine: questo rende Amiga il più economico e potente dispositivo di editing per Videotext attualmente in circolazione.

Amiga può, come già detto, caricare attraverso dispositivi complementari a basso costo immagini e sequenze di immagini prelevate da telecamere e videoregistratori, può modificarle o creare sovrapposizioni con le proprie immagini e testi. Le immagini di oggetti, per esempio di un'automobile, possono essere mostrate in differenti colori o modificate nell'aspetto. L'elaborazione dell'immagine apre ad Amiga una vasta gamma di applicazioni. Un architetto d'interni potrebbe filmare con una telecamera l'appartamento da arredare, e con le immagini sul computer potrebbe studiare diverse soluzioni posizionando mobili e punti luce a piacere in ogni ambiente rappresentato sul video. Una stazione di polizia potrebbe addirittura archiviare i dati dei ricercati, sotto forma di schede segnaletiche elettroniche, con una ricerca rapida nel corso degli identikit. Un parrucchiere per signora può ritrarre le clienti con una telecamera fissa e mostrare loro l'effetto di una particolare acconciatura prima ancora di eseguirla. Allo stesso modo un salone di bellezza può sperimentare insieme alle clienti il risultato di nuove tecniche di trucco e trattamenti particolari.

Come un mixer audio, Amiga può prelevare suoni, può cambiarne la struttura, immagazzinarli e riprodurli attraverso due canali stereo in qualità Hi-Fi. La registrazione di un concerto eseguita in uno studio può essere elaborata da Amiga per ottenere, per esempio, l'acustica della Cattedrale di Notre Dame o quella di una birreria. In uno studio di registrazione Amiga oltre a controllare tutti gli strumenti musicali, può intervenire in fase di mixaggio e può imitare alla perfezione qualsiasi voce e strumento, perché ha tutte le caratteristiche di un sintetizzatore professionale. Per i musicisti, Amiga è il partner ideale, perché permette di scrivere uno spartito sullo schermo e ascoltare più strumenti contemporaneamente. Il tutto, ovviamente, con la qualità di un impianto Hi-Fi a due canali stereo. Amiga è dotato anche di sintesi vocale, che gli permette di generare parole e frasi pronunciate a viva voce. Questo permette per

esempio di indirizzare all'utente messaggi o richieste vocali. Una simile possibilità è importante quando l'utente ha lo schermo occupato da numerose finestre o è impegnato in compiti che richiedono concentrazione. La sintesi vocale può avere impiego nella didattica o come ausilio per gli handicappati, ad esempio per i ciechi. A scuola l'impiego di Amiga porterà sostanziali innovazioni nei metodi didattici. Finalmente avremo il libro di storia elettronico che si illustra da solo agli allievi, impartisce esercizi e controlla i test, che parla, incoraggia, corregge e si comporta in modo diverso a seconda della risposta che gli viene data.

Considerando che ogni stazione di lavoro Amiga è dotata di monitor a colori di altissima qualità, con l'avvento delle reti di trasmissione dati, attraverso fibre ottiche, sarà possibile utilizzare il computer per le videoconferenze. Oltre a mostrare le immagini dei partecipanti sul video, Amiga può anche elaborare tutta la documentazione, scritta e visiva, necessaria per la conferenza. Sullo schermo, in sovrapposizione alle immagini dei relatori, il computer può mostrare informazioni aggiuntive, grafici, diagrammi e dati di ogni genere. Il futuro delle comunicazioni visive avrà un notevole sviluppo con l'avvento della tecnologia a disco laser (compact disc-CD). Questi nuovi supporti permetteranno di organizzare con una singola stazione di lavoro intere banche dati sia di testi che di suoni e di immagini. Da qui all'enciclopedia interattiva o ai sistemi esperti il passo è breve. Ogni metodo potrebbe avere la propria banca dati personale su compact disc gestito da Amiga, che funge da aiutante elettronico per la diagnosi e la terapia dei pazienti in cura. In ogni casa le enormi enciclopedie di cultura generale saranno sostituite da dischi laser che contengono immagini, testi e suoni. Ogni voce viene ricercata attraverso la tastiera del computer, che provvede anche a visualizzare le illustrazioni e a riprodurre i relativi effetti sonori. L'unico computer che possiede tutte queste capacità oggi è Commodore Amiga. Amiga è il computer più adatto per gli impieghi tecnico-scientifici, perché la sua alta capacità di elaborazione gli permette di affrontare compiti che sono tuttora dominio dei mainframes. Soprattutto, la sua capa-

cià di multitasking è importante perché spesso è richiesta per gestire simultaneamente elaborazioni e immagini diverse. Nel campo della simulazione, Amiga è utilissimo perché può condurre più esperimenti contemporaneamente, per trovare nuove combinazioni mostrando i risultati sullo schermo sotto forma di grafico. In campo tecnico, Amiga può essere utilizzato per i test non distruttivi di tipo sperimentale. Un costruttore di automobili per esempio può usare Amiga per verificare la risposta di un motore a ciclo Wankel al variare del numero di ottani.

Per permettere all'utente di controllare le molte funzioni disponibili, Amiga dispone di un'interfaccia utente di tipo grafico che utilizza immagini simboliche. L'utente può spostare una freccia sullo schermo utilizzando il suo mouse per selezionare le funzioni con le quali vuole lavorare. Questo rende molto più semplice l'uso di Amiga rispetto ai precedenti personal computer. La tastiera quando non viene utilizzata può essere spinta sotto la consolle, per sfruttare a fondo ogni spazio sulla scrivania. Anche gli altri componenti del sistema sono miniaturizzati. Per esempio la memoria di massa è un drive a floppy disk da 3,5", che nonostante le ridotte dimensioni ha una capacità di 880K, più che doppia rispetto allo standard precedente.



SCHEDA TECNICA

Processori/Controller

CPU Motorola 68000
— 7.16 Mhz, 16/32 bit

Chip per la grafica e l'animazione 'Agnus' Bit Blitter
— Trasferimento dati ad alta velocità con interconnessione dei dati da tre diverse sorgenti per il movimento degli oggetti
— tracciamento linee e riempimento superfici ad alta velocità (1 milione di punti al secondo)

Chip video "Denise" Risoluzioni
— 320 x 200 punti
— 640 x 200 punti
— 640 x 400 punti

Colori
— 32 con 320 punti
— 16 con 640 punti da un palette di 4096 tonalità
— fino a 4096 tonalità di colore visualizzabili contemporaneamente a seconda del modo operativo

Controller Sprites (8)
— integrazione di due sprites a richiesta
— rivelatore di collisione con decisione di priorità in sovrapposizione

Testo
— 60 o 80 colonne a colori

Chip 1/0 "Paula" Controllo DMA
— controllo dell'accesso alla RAM di tutti i moduli consentiti

Controllo Input/Output
— interfaccia seriale
— interfaccia parallela

— porte di controllo
— tastiera
— uscita audio
— 4 canali sonori su due canali stereo
— ampiezza e frequenza di campionamento programmabili
— 9 ottave
— forme d'onda complesse
— modulazione d'ampiezza e di frequenza
— ingresso audio
— controllo di ingresso per suoni e musica (attraverso un'interfaccia speciale)

Memoria

Memoria di lavoro 768 K RAM
— 512 K accesso random
— 256 K di separazione, area RAM protetta da scrittura riservata al sistema operativo, che si comporta come una ROM
— espandibilità fino a 8,5 MB con accesso diretto

Memoria di massa Integrata
— drive a microfloppe da 3,5"
— doppia faccia, doppia densità
— 880 K formattati

Opzionale
— drive a microfloppe da 3,5"
— drive a floppy disk da 5,25" formato MS-DOS
— hard disk

Sistemi esterni
— sistemi a memoria ottica
— videoregistratore

Elementi di input

Tastiera
— controllata dal micro-
processore
— 89 tasti, tasti numeri-
ci e di cursore
— tastiera numerica se-
parata
— 10 tasti di funzione,
due tasti Amiga
— tastiera a scomparsa
sotto la consolle quando
non in uso

Mouse
— due tasti

Ingresso audio
— attraverso impianto hi-
fi, videoregistratori, lettori
di CD
— microfono/amplifica-
tore
— strumenti musicali at-
traverso interfaccia Midi

Ingresso video
— con interfaccia Gen-
lock Amiga/sincronizza-
zione del computer con
sorgenti video e rappre-
sentazione di sfondi sul
monitor
— attraverso telecamera
— Compact Disc
— televisione
— videotext
— scanner
— valutazione ed elabo-
razione immagini digita-
lizzate attraverso Amiga
Frame Grabber/digitaliz-
zatore video

Interfacce

Porte Floppy Disk Stazioni esterne Floppy
disk
— per tre drives
— 3,5" o 5,25"

Parallela Porta programmabile
— per input e output
— standard Centronics

Seriale Porta programmabile
— baud rate fino a 31.250
baud
— RS 232 C
— Midi attraverso spinot-
to adattatore

Porte di controllo 2 porte
— mouse
— tavoletta grafica
— penna ottica
— joystick
— control wheel

Video/Audio 3 porte
— sincronismo stereo/au-
dio
— RGB analogico e digi-
tale
— video composito

Tastiera 1 porta

Espansioni Bus del processore
esteso
— espansione RAM
— hard disk
— periferiche speciali
— misurazione della rac-
colta dati
— coprocessori

Dispositivi di Output

Monitor Monitor a colori
— 14 pollici

Uscita audio Altoparlante interno o
uscita per impianto ste-
reo in qualità di Hi-Fi

Trasmissione dati Trasmissione di dati digi-
talizzati da testi, grafica,
immagini, parlato e mu-
sica

Configurazione hardware di base

Configurazione base Unità centrale di elabora-
zione con:
— drive a microfloppy da
3,5"
— tastiera
— monitor
— mouse

Sistema Operativo
— Amiga-DOS con Intui-
tion

Linguaggio di program-
mazione
— Basic

Dimensioni e dati 10,5 x 45 x 33
(altezza x peso x profon-
dità)
Peso 8 kg
220 V, 50 Hz, 90 W

RITORNO AL FUTURO

Marty MacFly, diciassettenne aspirante rock star, si trova un bel giorno a viaggiare a ritroso nel tempo a bordo di una De Lorean sportiva trasformata in macchina del tempo: arriva nel 1955, ed è proprio qui che hanno inizio i suoi guai. Riuscirà a far sì che suo padre e sua madre si innamorino? Riuscirà a convincere il professore svitato che è stata la *sua* futura invenzione a portarlo nel passato? E soprattutto, riuscirà a ritornare al futuro? Ecco per sommi capi la vicenda dell'ultimo megasuccesso del cinema Usa, prodotto da quel mago di Steven Spielberg... ed è anche la vicenda su cui è imperniato un nuovissimo gioco edito dalla Electric Dreams.

“Il futuro influisce sul passato e sul presente, proprio come il passato e il presente influiscono sul futuro. Il passato non è morto e sepolto: esiste ancora. Una volta trovato il modo di penetrarvi, potremo modificare ciò che accadrà domani”.

Così la pensa il dottor Emmett Brown, l'eccentrico inventore che ha trasformato una lussuosa De Lorean in una macchina del tempo a quattro ruote. È stato proprio Doc Brown a spedire nel 1955 il nostro eroe, Marty MacFly. Forse non ne è il solo responsabile, poiché c'entrano anche dei terroristi libici armati fino ai denti... ma di questo parleremo poi.

I problemi dei viaggi nel tempo (ciò che avverrà nel futuro se si cambia qualcosa che è avvenuto nel passato) sono alla base del film di fantascienza *Ritorno al futuro*, scritto e diretto da Robert Zemeckis. L'omonimo videogioco, edito dalla Electric Dreams, è invece opera di Mark Eyles (già

della Quicksilver e guru dei videogiochi) e di Martin Walker, già autore del mitico *Rupert*, un duo di tutto rispetto.

Il film

Tutto comincia quando Marty accetta un misterioso invito di Doc Brown, il quale vuole che Marty si rechi nel cuore della notte in un parcheggio deserto per assistere a una dimostrazione della sua ultima invenzione. Giunto sul posto, Marty vede scendere dall'autocarro di Doc una macchina fantastica, una lussuosa De Lorean carica di congegni che l'hanno trasformata in una macchina del tempo: basta farle raggiungere le 88 miglia orarie perché si trasferisca nel passato o nel futuro, basta programmarne la destinazione.

Doc la collauda mettendo il suo fido cane Einstein al posto di guida, e la macchina funziona! Doc carica a bordo la valigia, saluta Marty e sta per partire per il futuro quando si fanno vivi i terroristi libici. Doc è coinvolto con loro in un affare poco pulito: ha promesso di costruir loro una bomba nucleare... ma lo ha fatto solo per mettere le mani sul plutonio che gli occorreva per far funzionare la De Lorean. Insomma, la bomba non l'ha costruita... e i terroristi sono a dir poco delusi, tanto che inseguono Doc sparandogli addosso.

Doc si dà alla fuga, mentre Marty cerca di salvarsi a bordo dell'auto: inseguito dai terroristi, supera inavvertitamente il limite cruciale delle 88 miglia all'ora... e si ritrova nel 1955. A questo punto, Marty comincia a pasticciare col passato. Per esempio: sua madre (molto più giovane) si innamora di lui...

il che potrebbe avere gravi conseguenze. Cosa accadrebbe se sua madre non incontrasse suo padre?

E qui cominciano gli inghippi. Marty non solo deve "mettere a posto" il passato, ma deve anche trovare una fonte di energia che gli permetta di tornare al futuro a bordo della macchina.

Ci fermiamo qui, poiché non avrebbe senso sciuparvi tutti i colpi di scena di cui è ricco il film... e passiamo quindi al gioco.

Il gioco

Marty Mac Fly siete voi, e il vostro compito è semplice: dovete fare in modo che i vostri futuri genitori si incontrino nel passato e dovete trovare una fonte d'energia in grado di riportarvi al 1985. Semplice? Mica tanto...

Nei panni di Marty, potete interagire direttamente con gli altri personaggi del gioco nel rivivere le avventure del ragazzo, catapultato nel 1955. Stilisticamente, la grafica è un misto di 1955 e di 1985. Il display del tempo, per esempio, è preso pari pari dal cruscotto della De Lorean ed è in puro stile 1985, mentre degli altri readout di stato sono visualizzati in televisori stile 1955. Il gioco è imperniato sui tentativi di Marty di tornare dal 1955 al 1985, e sui suoi sforzi per far sì che i suoi genitori si innamorino. Sullo schermo appaiono grosse animazioni dei personaggi del film Marty, sua madre e suo padre, Doc e il prepotente Biff. Obiettivo del gioco è di predisporre delle situazioni in cui Marty possa far incontrare i propri genitori... ma i tentativi di Marty sono spesso ostacolati da Biff. Una volta



riuscito a far innamorare i propri genitori, Marty deve ritornare al futuro a bordo della macchina del tempo, con l'aiuto di Doc Brown.

Lo schermo

Marty) Il personaggio è completamente animato e colorato, e lo si controlla con il joystick: in determinate parti del gioco può far sgambetti, dare pugni, saltare o eseguire altre azioni specifiche. Per esempio: se è al bar chiederà un frullato, se è al ballo suonerà la chitarra sul palcoscenico e così via. Queste opzioni sono offerte dalle icone che appaiono in cima allo schermo.

Icone) Indicano la gamma delle diverse azioni che Marty può eseguire per influenzare gli altri personaggi del gioco. Marty può impiegare un'opzione per volta se si trova nel punto apposito dell'area di gioco: nel frattempo, la relativa icona lampeggerà. Conclusa l'azione, l'icona sparirà, e Marty non potrà ripetere quell'azione finché l'icona non sarà riapparsa. Vediamo ora le opzioni possibili.

Sgambetto: Marty può tentare di sgambettare tutti gli altri personaggi che gli passano vicino. **Travestimento da alieno:** Marty può travestirsi da alieno per spaventare tutti gli altri personaggi. **Poesie d'amore:** Marty può passare delle poesie d'amore a ciascuno degli altri personaggi. **Frullato:** Marty può offrire un frullato a ciascuno degli altri personaggi. **Chitarra:** Marty può suonare la chitarra per ognuno dei personaggi.

Vi sono però alcune condizioni: prima di poter usare le poesie d'amore, Marty deve raccogliere; Marty può travestirsi da alieno soltanto dove ci sono degli armadi; le bevande si possono prendere solo in un bar; la chitarra si può suonare solo sul palcoscenico, al ballo. Queste diverse azioni (più il pugno) potranno avere tre diversi effetti sugli altri personaggi del gioco: essi resteranno nello stesso posto per un dato periodo di tempo, oppure seguiranno Marty, oppure invece si allontaneranno di corsa da lui. In questo modo potrete avviare i vari personaggi alle posizioni e alle situazioni giuste per far sì che il padre di Marty possa mettersi in luce agli occhi della madre di Marty.

Sfondo ad alta definizione) Mentre Marty se ne va in giro, lo sfondo scrolla in modo eccellente: forse si tratta di scene digitalizzate tratte dal film. Vediamo ora le am-

bientazioni.

Le strade della città, in cui si affacciano gli ingressi della scuola, del bar, della sala da ballo e della casa di Doc, e poi gli interni di tutti questi luoghi. Ciascuna ambientazione ha una larghezza di quattro schermi, per un'area complessiva di gioco di venti schermi.

L'indicatore di cotta) Indica lo stato di coinvolgimento romantico della madre di Marty. Se riuscirete ad architettare un incontro tra i genitori di Marty, il cuore che funge da indicatore diventerà sempre più grande, mentre se non ci riuscirete il cuore si farà più piccolo. Il vostro obiettivo è di far sì che il cuore raggiunga la sua massima grandezza entro i sette giorni che trascorrerete nel 1955, e dopo i quali ritornerete nel futuro.

Ecco qui alcune situazioni tipiche che faranno ingrandire il cuore:

a - Fate incontrare al bar la madre e il padre di Marty, poi inducete Biff ad inseguirvi nel bar e sgambettatelo, in modo che il padre di Marty possa dargli un pugno. Il pugno verrà sferrato automaticamente, ma perché ciò succeda dovrete disporre tutti i personaggi nelle posizioni giuste.

b - Fate incontrare il padre e la madre di Marty nella sala da ballo e suonate la chitarra: ciò li incoraggerà a ballare insieme. Può darsi che Biff si faccia vivo e li separi: in questo caso, dovrete scacciare Biff e riunire i genitori.

c - Date al padre di Marty il libro delle poesie e fate in modo che si incontri con la madre di Marty senza Biff tra i piedi.

Foto) È la fotografia di Marty col fratello e la sorella. All'inizio del gioco la foto si vede solo a metà, e man mano che si gioca diminuirà ancora oppure si ingrandirà. Se la foto sparisce del tutto non ce l'avete fatta e dovrete ricominciare da capo. La fotografia dovrà essere completa se vorrete riportare Marty al futuro. Nel film, Marty ha con sé una foto della propria famiglia che sbiadisce sempre di più man mano che la sua permanenza nel passato si allunga. **Il display del tempo)** È uguale al display dell'auto e mostra il presente, il passato (regolato sull'ora in cui dovrete lasciare il passato) e l'arrivo (ossia sull'ora entro cui dovrete arrivare nel 1985). Confrontando il quadrante del presente con quello del passato saprete quanto tempo vi resta per finire la partita.

Questo mese in edicola!



IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64

N. 13 - in edicola il 2 maggio

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K

N. 18 - in edicola il 2 maggio



**32 PAGINE
A COLORI**

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K

N. 22 - in edicola il 12 maggio

LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

La Battaglia d'Inghilterra è l'ultima novità della serie Wargame della PSS, che comprende *La battaglia delle Midway* e *Teatro Europa*. Controllate il Comando Caccia, comandando i 18 stormi che stanno tra l'Inghilterra e la minaccia della Luftwaffe. Il gioco è un'insolita combinazione tra gioco d'azione e gioco strategico. In passato queste combinazioni hanno avuto un successo limitato, ma questa è più efficace. A differenza di molti giochi strategici, i tempi morti, da trascorrere in attesa che il computer faccia qualcosa, sono ridotti al minimo... Ci sono sempre ordini da dare e situazioni da controllare.

Gli stormi di aerei della Luftwaffe in avvicinamento hanno tre obiettivi primari: aeroporti, basi radar e città. Il gioco è stato programmato per riflettere l'effettiva strategia della Luftwaffe di quella volta, ma questo non fa diminuire la rigiocabilità, perché il computer risponde molto bene alle iniziative del giocatore.

Una volta caricata la cassetta, vi vengono offerte diverse scelte: un gioco d'allenamento (raccomandato anche se foste un esperto di giochi strategici o un cecco di giochi d'azione), 'Blitzkrieg' ('Guerra lampo', in tedesco), che riflette una pesante giornata di massicci attacchi, e la 'Campagna', che rispecchia tutta la Battaglia d'Inghilterra. In tutti i casi viene offerta al giocatore la scelta se includere le scene d'azione o meno, e ci sono tre diverse velocità in cui giocare la 'Campagna'.

L'obiettivo fondamentale è di rintuzzare gli attacchi della Luftwaffe riducendo le perdite al minimo (naturalmente!). Per far questo il giocatore deve far decollare e dirigere gli stormi da nove aeroporti, tenendo in

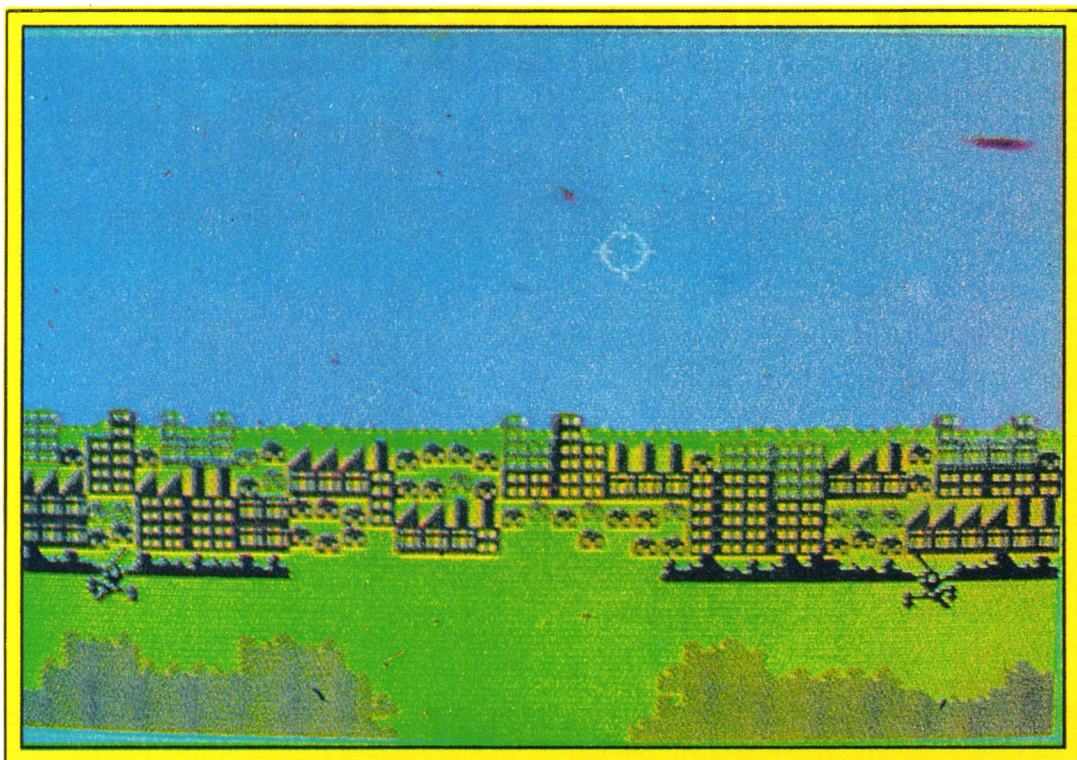
considerazione fattori come il carburante, le munizioni e le condizioni del tempo. Nei combattimenti gli stormi hanno delle perdite e il gioco diventa sempre più fluido, con unità che continuamente decollano e con gli aeroporti che patiscono danni dai bombardamenti, così che per gli stormi diventa sempre più difficile atterrarvi.

La scelta per il gioco d'azione si presenta ogni volta che uno stormo inglese intercetta una squadriglia della Luftwaffe o quando un aeroporto viene attaccato. Nel primo caso l'azione è vista attraverso un simulatore di volo, con una grafica spesso molto sofisticata. Nel secondo caso il giocatore controlla una batteria antiaerea sul campo, durante l'attacco.

Il gioco richiede l'uso di un joystick, che si scelga o meno il gioco d'azione. Il movimento delle unità avviene piazzandovi sopra il cursore e facendo le scelte con il pulsante del fuoco.

In termini di grafica il gioco è attraente e le sequenze d'azione molto sofisticate, anche se corte. Il gioco avviene principalmente su una mappa dell'Inghilterra meridionale e i simboli delle unità sono chiari e facili a leggersi. Lo stato delle unità e degli aeroporti viene comunicato in un display a finestra quando il cursore vi viene sovrapposto ed altri messaggi appaiono sulle prime due righe in alto dello schermo.

Inconvenienti: questo è un gioco per un solo giocatore, senza possibilità di controllare anche la Luftwaffe. L'uso del joystick non sembra del tutto necessario: per ottenere lo stesso risultato sarebbero bastati i tasti, anche se, ad essere onesti, alcune scene d'azione sono così rapide che il



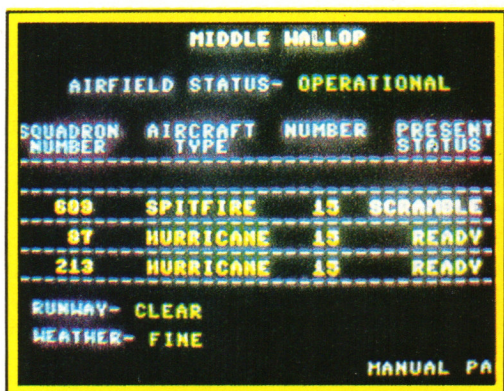
In una delle scene d'azione, Londra sotto un bombardamento.

La mappa principale mostra gli aeroporti della RAF e gli incursori tedeschi che stanno attraversando la Manica a est dell'isola di Wight.

Lo schermo informativo dell'aeroporto mostra che sono stati impiegati 15 Spitfire, mentre 30 Hurricane sono pronti ad esserlo.

joystick è decisamente più comodo. In conclusione, si tratta di un gioco piacevole e coinvolgente, con un buon equilibrio tra gioco strategico e di riflessi. Raccomandato.

Cristina Barigazzi



IL GIOCO DEL MESE:

KARATE CHAMP

Se non siete assidui frequentatori dei bar e delle sale giochi, sarete forse convinti che i videogiochi si siano fermati all'epoca d'oro di *Pac-Man*: niente di più falso, invece! Per riguadagnarsi il favore di quanti s'erano stufati dei giochi sempiterni in cui bisognava solo sparare e disintegrare, i produttori di videogiochi hanno puntato su una nuova generazione di programmi che, pur mantenendo tutta la suspense dei classici giochi d'azione, contengono anche una grossa componente strategica. Non cercate subito il portamonete, poiché un ottimo esempio di questi nuovi giochi è oggi disponibile anche in versione Commodore: non sarà forse elettrizzante come la versione da bar, ma resta comunque un buon gioco di azione e strategia per uno o due giocatori.

Il giocatore controlla un karateka vestito di bianco usando un sistema piuttosto complicato di comandi via joystick: non è stato possibile riprodurre per il Commodore il sistema a due joystick usato per le macchine da bar. Non che il sistema non funzioni, tutt'altro, è solo che al giocatore occorreranno parecchie partite per imparare a memoria tutte le posizioni del joystick. Peccato, perché *Karate Champ* prende quota soltanto quando l'esecuzione dei vari col-

pi è diventata una seconda natura. Il manuale consiglia saggiamente ai neofiti di esercitarsi con un avversario immobile per impraticarsi dei comandi.

Per ordinare un movimento, il giocatore punta il joystick in una delle otto direzioni possibili; se nel far ciò preme il pulsante di fuoco, può avere accesso a un altro gruppo di movimenti. In ben quattro casi, la medesima posizione del joystick produce due manovre diverse: è il computer a decidere quale delle due deve essere eseguita, a secondo della distanza tra i contendenti e di ciò che l'avversario sta facendo in quel momento. Ad esempio, spingere il joystick sulle tre produce un pugno al petto se gli avversari sono distanziati oppure un calcio frontale se sono vicini.

Il display presenta una veduta laterale dei contendenti, nonché un arbitro che proclama il vincitore di ciascun incontro in un fumetto quadrato. Ogni incontro va dagli uno ai nove round, e ognuno si svolge in uno scenario diverso.

La grossa innovazione di *Karate Champ* è che nel corso dell'incontro i due avversari non stanno sempre rivolti nella stessa direzione, né restano sempre fermi dalla stessa parte del display. Con una giravolta e

un dietrofront, il contendente che aveva cominciato a sinistra va a finire sulla destra del display... e così facendo manda in tilt il sistema di controllo, il che non facilita certo l'immissione degli ordini. In questo caso però vale la pena di sopportare questa complicazione, che finisce per rendere il gioco più fluido e imprevedibile di tutti gli altri programmi di arti marziali.

In *Karate Champ*, il tempismo è molto più importante della velocità: l'atleta sullo schermo esegue ciascun movimento a una velocità predeterminata, e non è possibile programmare contemporaneamente diversi colpi. Se si ordina un nuovo colpo prima che l'atleta abbia finito il precedente, si fa abortire il movimento e lo si espone a un feroce contrattacco. Per effettuare un attacco incalzante, bisogna immettere un nuovo ordine proprio mentre l'atleta sta finendo il precedente.

Ciascun incontro dura 30 secondi, oppure fino all'atterramento di un contendente da parte di un altro. Per ogni caduta, l'ar-

bitro assegna un punto oppure mezzo, a seconda della natura del colpo e della sua esecuzione. Con due punti si vince il round. C'è un punteggio separato (che non influisce direttamente sull'esito del match, se non in caso di parità) che indica la perizia con cui ciascun contendente esegue le tecniche del karate.

Il vincitore di un match può guadagnarsi dei punti extra accettando delle sfide particolari: se ad esempio riesce a colpire un vaso da fiori sospeso, spezzare delle assi oppure fermare un toro imbizzarrito, può ottenere dai 200 ai 2000 punti. Chi affronta con successo una di queste sfide può passare alla successiva, fino a un massimo di cinque.

Impraticarsene non è facile, ma *Karate Champ* vale lo sforzo. Se i joystick sono nelle mani di due giocatori esperti, si tratta di uno dei giochi più appassionanti mai apparsi sullo schermo di un computer. *Karate Champ* è prodotto dalla Data East.



THE FLINTSTONES: GLI ANTENATI

Yabadabadù! Ecco a voi il buon vecchio Fred Flintstone, impegnato in un'opera di edilizia paleolitica. Si tratta di *The Flintstones*, una versione del famoso cartone animato programmata dalla Taskset ed edita dalla Quicksilva. Fred si è appena stabilito a Bedrock, e le sue esigenze sono semplici: gli servono una casa e una moglie. Fred comincia dunque a costruirsi la casa e a cercare Wilma.

Costruirsi una casa non è poi così facile:

ci sono degli uccellacci preistorici che sganciano sassi, tartarughe selvatiche, dinosauri e poi Dino, il dinosauro domestico di Fred, che continua a combinare pasticci... e tutto ciò concorre ad ostacolare il lavoro di Fred. Per prima cosa, egli deve preparare il terreno su cui sorgerà la sua nuova casa, togliendo le pietre che lo invadono e gettandole in una discarica. In seguito dovrà usare delle pietre rotonde per costruirsi la casa stessa. Una volta costruito il primo piano,





Freud scopre d'aver bisogno d'aiuto... dell'aiuto di un dinosauro, per la precisione. Per fortuna di Fred, Bedrock è un centro in rapida espansione, e uno dei primi edifici della città è un'agenzia per il noleggio dei dinosauri. Per noleggiare un dinosauro, però, Fred ha bisogno di soldi, e quindi va a lavorare nella cava. Una volta noleggiato il dinosauro, Fred lo usa a mo' di scala e può finire la propria casa. A questo punto, gli resta solo da convincere Wilma a metter su casa con lui.

Il gioco non è facile come sembra. Fatevi una mappa dei vostri spostamenti, in quanto a Bedrock c'è il rischio di perdersi: come punti di riferimento, tenete d'occhio gli edifici che vengono costruiti mentre Fred è al lavoro. Tra gli edifici ci sono una stazione di servizio, una palestra e persino un cinema drive in. Sappiamo che Wilma frequenta la palestra e l'hamburgeria e quindi Fred sa dove trovarla.

Trovare Wilma fa aumentare uno dei due livelli di energia visualizzati in cima allo schermo (e fa battere più forte il cuore di

Fred, come si può vedere in un'altra finestra in alto sullo schermo): fate in modo che Fred non si scoraggi, se no smetterà di costruire.

La grafica è ottima, e coglie perfettamente l'atmosfera e lo humor del cartone animato. Fred, poi, sembra appena uscito dal televisore ed entrato direttamente nel videogioco: cammina e si muove esattamente come il suo omonimo televisivo, e c'è anche una bella gag ricorrente in cui egli inciampa in un dinosauro o in una tartaruga e poi resta seduto per terra e scuote la testa finché smette di veder le stelle.

Anche la grafica degli sfondi è ottima, e così pure il suono, specialmente la canzoncina dei Flintstones. Il gioco è impegnativo, e ci vuole un po' di tempo per imparare a costruire la casa e ad evitare gli incidenti. Il difficile sta nel capire in quale punto della città ci si trova finché non è apparso qualche edificio che serve da punto di riferimento: sarà meglio tenere notes e matita vicino al 64!

N. 2 - Anno I

32 PAGINE
A COLORI
CHE "GIRANO"
SUL CBM 64

WAR GAMES

10
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



NEI CIELI DELLA LIBIA,
SUI MARI DEL PACIFICO,
NELLA GIUNGLA DEL VIETNAM
GUERRA, SOLTANTO GUERRA!

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

SHOP MARKET

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

● Cerco giochi per il CBM 64 come Biliardo II, Tour of France, F1 Nautica, 007 Bersaglio Mobile, Indiana Jones, Falcon Patrol I e II - Pit Fall I e II, Hiper, Sports, Robin Hood) su cassette, pago bene.

Giancarlo Di Luca - Salone 2000 - 64045 Isola Gran Sasso (TE).

● Vendo per CBM 64 cassette contenenti ben 20 videogames per sole L. 8.000 (Zaxxon, Pole Position, Psidron, Karatè, Dum Buster, Fort Apocalypse, Break Dance, Star Fighter, ecc.). Altra super offerta quella di una cassetta con 12 games + 18 utility a sole L. 15.000 (Kaola Painter, Simon's Basic, Copy 190, Turbo Tape, Turbo Disk, Magic Desk, Easy Script, Basic 4.0, ecc.). Tutti i miei programmi sono in vendita all'irrisorio prezzo di L. 800 l'uno. Per richiedere lista scrivere al seguente indirizzo allegando francobollo L. 550 (rimborsato se acquistato)

Marco Baldessari - Via Baldessari, 14 - 38041 Albiano (TN) - Tel. 0461/689628.

● Vendo per CBM 64 i seguenti PRG su cassetta! Logo, Forth, Mini Office, Copy Pack, Busicall, Summergames I, Ghostbusters, Snoopy, Frank goes to Hollywood, Broad Street.

Claudio Di Guida - Pass. dei Castani, 27 - Bolzano 39100 - Tel. 0471-45165.

● Vendo, a prezzi accessibili, giochi per CBM 64, su nastro e soprattutto su disco, anche introvabili. Come: Goldrake, Gi Goe II, Dragons Lair, Space Ace, Transformer, Zorro ecc. Scrivete a: Calabrò Ferdinando - via Roma, 53 - 89063 Melito P.S. (R.C.) oppure telefonare al (0965) 781132.

● Vendo-cambio programmi per CBM 64. Posseggo ultime novità come: Rambo II, Enigma Force, The Flintstones, Gremlins (Atarisoft), The Young Ones, The Goonies, Scalekric, Starion e molti altri disponibili su cassetta e disco. Il mio numero di telefono è 02/33.90.974. Chiedere di Roberto.

● Cerco giochi per CBM 64 tra i quali: The Day After, 007 Bersaglio Mobile, Rocky, Dragons Lair, Indiana Jones, Summer Games Invernale, Gremlins e duplicatore cassette a prezzi ragionevoli, telefonare ore pomeridiane.

Lucio - Rossetto - Lido di VE - Tel. 765639.

● Comprò Spectrum Simulator per caricare giochi e istruzioni anche critte da voi. Pago fino a L. 7000. Max serietà. Scrivere o telefonare dopo le 18.30.

Davide Pasi - Via Galliera, 34 - Bologna - Tel. 222567.

● Vendo commodore C. 16 + 10 cassette + joystick il tutto L. 120.000 Bidoglia Renzo - Via F.lli Cervi - Arce- ne (BG) - Tel. 035/878533.

● Vendiamo fantastici videogames per CBM 64 con o senza Turbo-Tape tra i quali: Impossible Mission, Blue Print, Blue Max, Fight Night, Popaye, Pole Position B.C., Pitfall II-III, Calcio, Pit Stop, Tarzan (jungle hunt), Dragon's fire, Dragon's den e tanti altri. Inoltre cerchiamo i seguenti giochi: Dragon's Lair, Winter Games, Beach Head II ed infine Visitors (I e II). Se è possibile desidereremmo scambiare i medesimi giochi con altri come: Pengo, Snoopy, Go one on one, Turbo Cars, Pac-Man (anche 3D), Decatlon, Gyruus, Zaxxon, H.E.R.O. e tantissimi altri (anche quelli in vendita). Annuncio sempre valido. Per eventuali scambi o vendite (anche per ricevere lista) scrivere o telefonare a:

Fantacchiotti Massimo e Giannola Gabriele - Via Giuseppina Turrisi Colonna, 44 - Palermo - Tel. 091/587004.

● Comprò Niente, Pit Stop II, Elite, Kun Fu.

Roberto - Via Vela, 127 - 62012 Civitanova - Tel. 0733/772080.

● Vendo per CBM 64 le seguenti ultime novità a L. 5000 cad.: Rambo, Comando I e II, Summer Games I e II, Winter Games, Rocky, Zorro, Computer Baseball, Kung Fu Master, Transformers, Karatè, Scool Daze, Rambo II, Break Street, Broad Street, Tour De France, Catch, Frankie Goes To Hollywood, The Rock Horror Show. Telefonare o scrivete a: Emanuele Auccello - Via Livorno, 20 - 71042 Cerignola - Tel. 0885/22662.

● Vendo ultimissime novità come Dragons Lair, Catch, Missione Impossibile II. Comprò e cerco ultimissime novità. Massima serietà. Disposto anche allo scambio.

Marco Ricci - V.le B. Cellini, 165 - Valenza 15048 - Tel. 013/974822.

● Annuncio sempre valido. Vendo per cause strettamente personali la seguente lista a blocco o a scelta (tutto assicurato, 6 mesi di vita, ancora sotto garanzia): Commodore, Plus 5/4 (64 Kram) + Datacassetta 1531 (originale) + joystick + Manuale per l'elaboratore e per i programmi gestionali incorporati nella memoria (Rom) + libro per imparare a programmare più riviste di ogni tipo (Super Commodore, Paper Soft ecc. ecc.) + una cinquantina di giochi e utility ecc. E in più televisore 14 pollici compatibile col computer, è perfettamente funzionante. All'interessato offro tutto all'incredibile prezzo a sole L. 500.000 (riducibili). Scrivere o telefonare a: Angelo Amenita - Via Finale, 5 - Francfonte (S.R.) - Tel. 948038.

● Ragazzi, questa è la vostra occasione, vendo i giochi più stabilizzanti da lire 1000 a lire 5000 e se ne comprate almeno due da lire 5000 un gioco in regalo. Tra alcuni giochi ne elenco qualcuno:

Giglio Pasquale - Via Cutro Coopmont - 88074 Crotone (CZ) - Tel. 0962/28111.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 1500 l'uno come: Calcio, Tennis, Creazy Kong, Olimpiadi, Dama, Plumb Crazy, Guerra Spaziale. Telefonare ore pasti. Simone - Via Oridi, 11 - Bologna (Bo) - Tel. 43/4588.

● Comprò Commodore 64 (ha 5 mesi) per l'acquisto di una moto. Oltre ad esso vendo il registratore, più di 100 programmi (giochi e utility), la guida per l'uso con altre numerose riviste al prezzo di 450.000 trattabili.

Luca Busato Ruffini - Zell Di Cognola, 38 - Cognola (TN) - Tel. 982612.

● Vendo Video-Games Intelevison con relative 80 cassette, L. 100.000. Alfio Lo Vecchio - Viale Liguria, 85 - Taranto - Tel. 339182.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 a L. 1000. Alcuni titoli: Rocky Horror Show, Black Wyche, under Wurldie, Kung Fu Master, Summer Games I e II, Winter Games, Wizard's Lair, Sabre Wulf, Hyper Sports, Exploding Fist, Comando, Rambo, Zorro, Mr.Do Castle, Transformer, Boxe.

Spisani Emanuele - Via Cavour, 7 - Pogg-

SHOP MARKET

gio Renatico (FE) - Tel. 825112.

● Ragazzi!! È nato il Club Super Commodore 64. L'iscrizione è gratis, ma ogni socio si deve impegnare a versare L. 2500 come quota mensile. Inoltre ogni membro riceverà il giornale di club contenente spiegazioni su video-games, novità, sorprese e curiosità; ogni socio potrà usufruire magnifici sconti su giochi classici; sono ammessi scambi. Garanzia massima serietà; spedizioni in Italia del Nord, centro (ammesso Abruzzo e Molise). Forza, scrivete a: Club Super Commodore 64, Via Salimbeni, 1, 60035 Jesi (AN).

● Fantastici giochi per CBM 64. Gli Antenati, Scarabeus, Talisman, Rambo Schermata originale sono solo alcuni. Massima serietà.

Vitarelli Domenico - C.so Roma, 87 - 70010 Cellamare (BA) - Tel. 080/337680.

● Vendo cassetta Dragoni Loir per CBM 64 a L. 50.000. Vero affare. Inoltre vendo computer in ottime condizioni a L. 299.000. Spese di spedizione a mio carico.

Ferretti - Via Cerbaia, 72 - Lamporecchio (PT) - Tel. 0573/81332.

● Vendo novità assolute "Uridium, Time Tunnel, Zoid, Welcome a Board, Yee Ar Kung Fu, Comic Backery. Arrivi giornalieri dall'Inghilterra. Telefonare dopo le 21.

Marzio Caroti - Via Casine 212 - 56030 Perignano (PI) - 616224 (0587).

● Programmi di ogni genere. Utility fantastiche ed introvabili, giochi nuovissimi. Il tutto sia su disco che su cassetta. Proteggiamo e sprotteggiamo programmi. Inoltre proponiamo vendite promozionali di Stock di giochi fra i migliaia di titoli. Contattateci, saremo la vostra softeca. Accettiamo anche scambi di liste.

Marco Losavio - Via Fosse Ardetine, 9 - 70023 Gioia Del Colle (BA) - Tel. 080/830893.

● Vendo a prezzo stracciato (L. 2000 al gioco) ultime novità inglesi e americane tra cui Rambo, Hyper Sports, Frank Bruno B, Mauty Mole Is Innocent, Summer Games I e II, Winter Games ecc. ecc. (chiesere lista) cerco Jet set Willy II, View To a Kill.

Solimeo Antonello - Via Arduino, 9 - Asti (AT) - Tel. 217301.

● Cerco assolutamente presto i seguenti giochi x C 64: Calcio Replay, One on One, Popey, Sci, Poleposition, BMX, Motocross, Olimpiadi I e II. E inoltre programma per duplicare tutti i giochi del 64.

Girardelli Michele - Giovanni XXIII, 5 - Mori (TN).

● Alt! Stop: F.15 Strike Eagle, Exploding Fist, The Heist, Space Shuttle, Ghostbusters, Winner Games, Strip Poker, Boxing Shadowfire, Combat Lynx Hulk, Frankie Goes to Hollywood e molti altri, a sole lire 1.000 l'uno. Scrivi subito per lista gratuita. Scontissimi e regali, acquisti 30 programmi!!! Scrivi ora a: Valentina Baio - Casella Postale, 29 - 36016 Thiene (VI).

● Scambio giochi per il CBM 64 con altri tra cui: Super Pipeline, Buck Rogers, Decathlon, Burnig-Rabber, Forbioden Forest, Congo Bongo, Defender, Popey, Aztek, Fort Apocalypse, Mundial-Soller, Il Gobbo, Basket e centinaia di altri giochi

Bozzi Roberto - Via Venezia, 204 - Marate (VA) - 0331/600666.

● Comprò View To a Kill, Gremlins, Roc-

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.10

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

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

Città.....Telefono.....Anni.....

co, Quo Vadis, Impossible Mission II, Space Ace, Frankie Goes To Hollywood, Rocky Horror, Show, Spy Hunter. Annuncio sempre valido.

Cavaliere Sergio - V.le Oceano Atlantico, 47 - 00144 Cavaliere Roma - Tel. 06/5014574.

● Vendo giochi come: Donald Over, Pit Stop II, Kung Fu, Spy Vs Spy II, Ghostbusters, Bruce Lee, One on One, e tanti altri in cambio di Rambo I e II, Gremlins, Beach Head II, Spy Vs Spy e The Hobbit.

Antonio Di Caprio - Via Torretta, 4 - Caserta (Falciano) - Tel. 32-48-55.

● Vendo per CBM 64 fantastici programmi come Frankie goes to Hollywood, Beach Head II, Winder Games, Esse Team ecc. Vendo inoltre a L. 500 cad. oltre 630 progr. come calcio, Replay, Aztec, BC I e II, Pitfall I e II, Suicide Strike, Zaxxon ecc. Comprò Dragon's Lair Spiderman, Indiana Jones e sex-giochi. Prezzo possibilmente non superiore a L. 2000 cad.

Mancuso Michelangelo - Corso d'Halia, 23 - (87100) Cosenza - Tel. 0984/71415.

● Vendo Commodore Plus 4 + registratore + 12 cassette + 1 Joystick (il computer ha ancora 8 mesi di garanzia) a L. 450.000 (trattabili).

Guido Rossi - Via Firenze, 62 - Celle Ligure - Tel. 019/991157.

● Dragonis Lair e Space Ace per Commodore 64 su cassetta. Scrivere o telefonare ore pasti.

Daniele Ferrante - Via Delle Madonie, 19 - 90100 Palermo - Tel. 091/526688.

● Comprò tutti i giochi di arti marziali tipo (Kung Fu, Yudò, Karaté, anche Indiana Jones) ecc a prezzi trattabili. Telefonare di sera o scrivere per Commodore 64.

Roberto Colasanti - Via Dei Liburni, 1 - Roma - Tel. 4940269.

● Vendo giochi per CBM 64 da lire 1000 a 2000 tra cui (Winter Games, Summer Games, Hiper Sport, Calcio, Replay, Calcio Americano, Wimbledon, Gyruus, Pallacanestro, e moltri altri. A chi ne ordina più di 10, regaliamo 3 giochi a scelta. Telefonare dopo le 17.

Christian Anesa - Antonio Locatelli, 13 - Fiorano Al Serio (BG) - Tel. 71.34.46.

● Eccezionale!! Vendo Dragon's Lair a L. 3000. Vendo anche altri giochi da L. 750 a L. 3000. Possiedo ultime novità. Su nastro: Strip paker I e II, Slapshot, Circus Charlie, Space Shuttle; Mr. do's Castle, Hopper Sports, Staff of Kornoth 2, Impossible Mission, Daley Thompson's Decathlon, ecc. Su disco: G.I. Joe, Summer games II, Winter Games, A wiew to a Kill, Frank Bruno's, Boxing, Karoteca, ecc.

Castelli Alessio - Via Borgolano 34 - 15030 Villanova Monf. (AL) - Tel. 0142/83252.

**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

10

TOP PLAYGAMES

**TOP
PLAYGAMES**

10

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

INTRODUZIONE

- 1 ARENA
- 2 BASE LUNA
- 3 OMINO
- 4 ESTREMA DIFESA

COUNTER

LATO B / CBM 64

- 5 SUPER RALLY
- 6 IL GRANDE GOLF
- 7 PRENDI LE MELE

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA' _____

ANNOTAZIONI

