

PLAYGAMES

TOP

PER IL CBM 64

INTERNATIONAL

7
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

SALVA 4
GLI ANIMALI



1 FOTOGRAFO
SUPER RAZZO 5



2 IPERFLIPPER
DOPPIA VITA 6



3 REGNO
DELL'IGNOTO
DROIDE 7



A TUTTO SPIA

Top Playgames non scordiamocelo è la più internazionale delle riviste che potete trovare in edicola. Oltre a presentarvi le più interessanti novità di software e hardware, Top vuole potervi dare in anteprima proprio il... top di ciò che negli Stati Uniti, in Gran Bretagna o in Francia è stato studiato per il vostro adorabile e sfruttatissimo 64. Come non deliziarvi e deliziarci allora con l'eccezionale gioco che vede 007 impegnato sulla Torre Eiffel (e la grande musica dei Duran Duran di sottofondo)? Oppure come non presentarvi il Quarto protocollo tratto pari pari dal libro di Forsyth con le sue mille difficoltà inframmezzate una pagina sì e l'altra anche, o meglio un bit sì e l'altro pure? Diremmo che è stato quasi un dovere essere riusciti a recuperare oltre Manica il bellissimo gioco e sottoporvelo nelle sue tante fasi. Se questo non vi bastasse abbiamo anche sbirciato tra le novità per il Mac e vi proponiamo alcuni "dirty", sporchissimi trucchi per vincere a Spy vs Spy. Bravi, no?

IN QUESTO NUMERO

I GIOCHI

- | | | | |
|---------------------|--------|---------------------|---------|
| ● FOTOGRAFO | pag. 4 | ● SALVA GLI ANIMALI | pag. 7 |
| ● IPERFLIPPER | pag. 5 | ● SUPER RAZZO | pag. 8 |
| ● REGNO DELL'IGNOTO | pag. 6 | ● DOPPIA VITA | pag. 9 |
| | | ● DROIDE | 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 Ulteriano (MI)

pag. 12 **News per voi.** Le ultime novità che non possono mancare a chi è veramente "in" nel mondo dell'home computer.

pag. 14 **007 Va a Parigi:** l'ultimissimo film di James Bond "rivisitato" per il vostro 64. Non potete assolutamente perdervi questo schianto di gioco e la musica dei Duran Duran.

pag. 18 **Quarto protocollo:** il libro di Forsyth portato sullo schermo del 64. È una vera manna per chi chiede da un gioco anche lo sfruttamento del proprio QI.

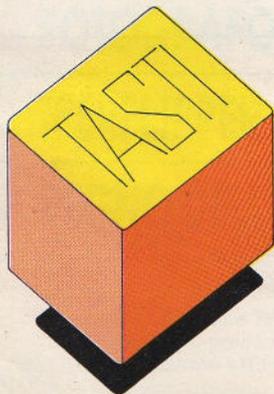
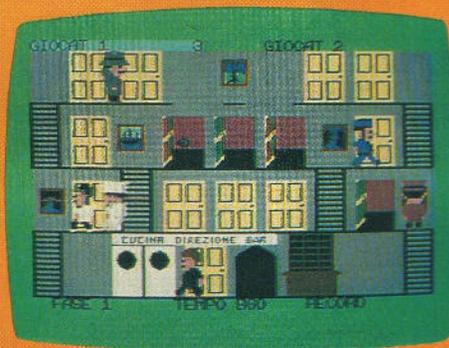
pag. 23 **Spy vs Spy:** un po' di sporchissimi trucchi per riuscire a venire a capo di questo gioco che fa appassionare tutti gli amanti delle vicende cariche di thrilling.

pag. 23 **Software per il Mac:** a quasi due anni dalla presentazione del Macintosh la Casa madre ha provveduto a pubblicare in italiano alcuni validissimi programmi.

pag. 28 **Shop Market**

FOTOGRAFO

Sei il migliore reporter del tuo giornale e ti è stato affidato il difficile compito di fotografare una famosa diva che alloggia nell'attico di un albergo esclusivo. Per raggiungere il tuo scopo devi prima raccogliere l'equipaggiamento nascosto nelle varie camere dell'albergo: la macchina fotografica, il flash, la tessera stampa e la chiave dell'attico. Tutto questo badando a non farti acchiappare dal personale dell'albergo o dal sig. Nervetti che mal sopporta di venire svegliato all'improvviso e soprattutto affrettandoti il più possibile, perché il tempo a disposizione è limitato. Tieni presente che puoi sfuggire ai tuoi inseguitori saltandoli, ma attento perché non sempre la manovra ha successo!

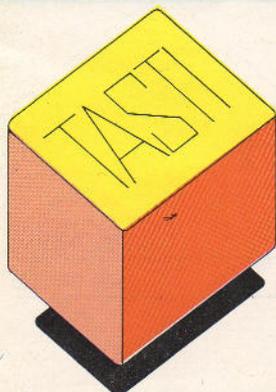
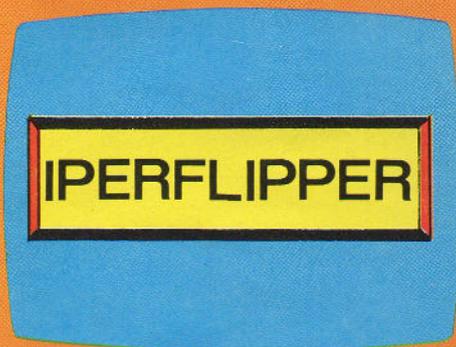


JOYSTICK PORTA 2

<u>SPARO</u>	inizio partita
<u>RESTORE</u>	inserire/disinserire pausa
<u>JOYSTICK SIN DES</u>	numero giocatori
<u>JOYSTICK SU GIÙ</u>	livello difficoltà

IPERFLIPPER

Per i fanatici del flipper, eccone una versione completamente computerizzata. Iniziate ogni turno con cinque palline e per un maggiore realismo potete regolare la velocità di immissione in gioco di ogni pallina. Il vostro scopo è naturalmente quello di realizzare il maggior numero di punti possibile per superare il vostro primato personale. A voi spetta il compito di tenere la pallina in gioco facendola rimbalzare contro i respingenti, di colpire i bersagli e di accendere tutte le lettere della parola IPERFLIPPER per guadagnare i punti di bonus.

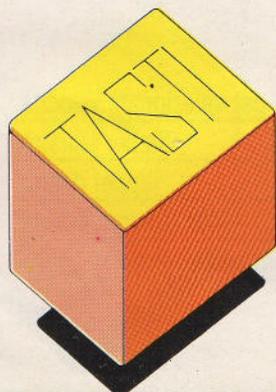
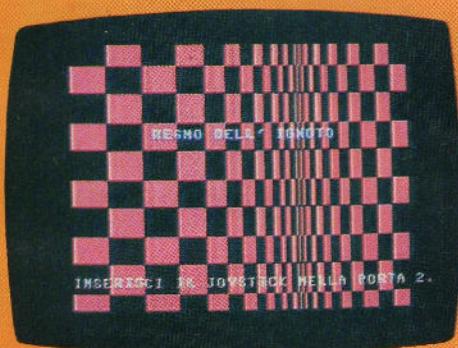


1 2 3 4 5	per selezionare velocità
SHIFT SIN o C=	flipper sinistro
SHIFT DESTRO o F7	flipper destro
SPAZIO	per lanciare pallina
STOP	inserire/disinserire pausa

REGNO DELL'IGNOTO

Sei un intrepido archeologo ed in seguito al ritrovamento di una sacra reliquia, sei stato catturato dal Dio del vulcano e gettato nelle profondità della terra. Fortunatamente non tutto è perduto! Infatti potrai fuggire con un vascello acquistato con le magiche icone che troverai nelle colonie del caos. Per riuscire nell'impresa dovrai lavorare duramente scavando buche ed evitando numerosi pericoli: blocchi di lava incandescente, cimici, ragni, demoni e uccelli di lava.

(continua a pag. 11)



JOYSTICK PORTA 2

SPARO

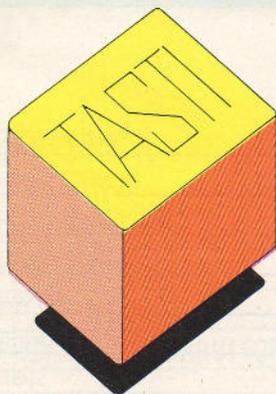
inizio partita

F1

fine partita

SALVA GLI ANIMALI

Sei un amante degli animali e devi proteggere un cigno ed un pesce che vivono felicemente in una vasca. Il tuo compito consiste nel mantenere stabile il livello dell'acqua lottando contro un tuo antagonista che invece avrà il compito opposto. Per raggiungere il tuo scopo devi aprire e chiudere le valvole apposite posizionandoti bene con il braccio. Ricorda che se il livello dell'acqua è troppo alto il cigno scappa, mentre se è troppo basso il pesce muore. Tieni d'occhio l'elefante e il ragazzo che dal bordo della vasca faranno di tutto per renderti la vita difficile.



JOYSTICK PORTA 1, 2

SPARO o SPAZIO	inizio partita
CTRL	sinistra
2	destra
SPAZIO	aprire/chiusure valvole
STOP	fine partita

SUPER RAZZO

Scopo del gioco è naturalmente ottenere il maggior numero di punti possibile, abbattendo gli invasori extraterrestri col tuo formidabile cannone laser. Gli alieni attaccano in ondate successive, si schierano in formazione di combattimento e si tuffano verso di te con lo scopo di distruggerti per collisione. Quando avrai respinto parecchie ondate di nemici, avrai la possibilità di guadagnare punti di bonus unendoti all'astronave madre: più veloce sarà l'attraccaggio e maggiore sarà il bonus. Gli invasori alieni useranno sporchi trucchi per riuscire a distruggerti: quando avrai annientato una particolare ondata, alcune meteore attraverseranno lo schermo alla velocità della luce. L'unica possibilità di salvezza sarà allontanarti velocemente dalla loro traiettoria.

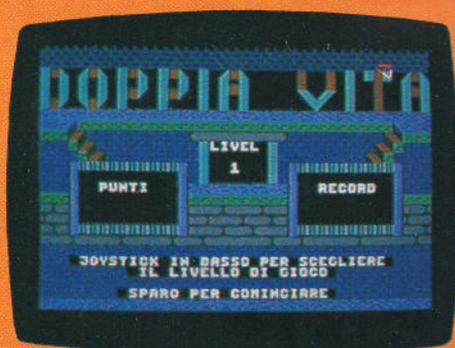


JOYSTICK PORTA 2

1	un giocatore	6	inizio partita
2	due giocatori	F1	inserire pausa
3	tastiera	QUALSIASI TASTO	disinserire pausa
4	joystick	STOP + RESTORE	fine partita
5	definizione tasti	C=	sinistra
		SHIFT SINISTRO	destra
		RETURN	sparo

DOPPIA VITA

Sei in un laboratorio nucleare per fare le pulizie. Malauguratamente finisci in uno sdoppiatore che ti trasformerà in due distinte persone. La prima rimarrà sotto controllo, mentre l'altra vorrà ostacolarti. Devi cercare di pulire tutti i laboratori per poter giungere allo sdoppiatore e ricomporti con l'altra metà. Il tutto si svolge in cinque stanze del laboratorio.



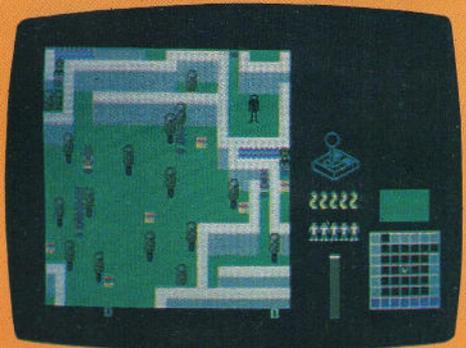
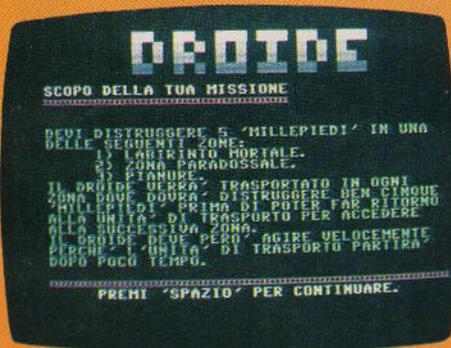
JOYSTICK

CHINARSI	fuoco + joystick giù
TIRARE A SINISTRA	fuoco + joystick sinistra
TIRARE A DESTRA	fuoco + joystick destra
PREMERE L'INTERRUTTORE	fuoco + joystick su

SALIRE A SINISTRA	joystick sinistra + fuoco
SALIRE A DESTRA	joystick destra + fuoco
SCENDERE A SINISTRA	joystick sinistra e giù
SCENDERE A DESTRA	joystick destra e giù
SALIRE ASCENSORE	fuoco
PAUSA	spazio
MUSICA SÌ/NO	M

DROIDE

Protagonista del gioco è un droide a cui è stata affidata una difficile missione: penetrare in territorio nemico e distruggere cinque millepiedi dapprima nel labirinto mortale, poi nella zona paradossale e infine nelle pericolose pianure. Dopo aver ripulito una zona dai nocivi millepiedi, il droide può raggiungere la successiva salendo sull'unità di trasporto. Per riuscire a portare a termine la sua missione dovrà agire velocemente perché il tempo a disposizione è limitato ed affrontare numerose difficoltà. Infatti, armato di una potente pistola fotonica, dovrà uccidere le guardie, evitare le mine, sfuggire alle guardie robot indistruttibili, raggiungere i millepiedi e distruggerli colpendoli due volte sulla testa.



JOYSTICK PORTA 2

J	joystick	X <	sinistra
K	tastiera	C >	destra
Y	istruzioni	SPAZIO	per sparare
N	inizio partita	RESTORE	fine partita
P W	su	F1	volume musica a zero
L S	giù	F3	diminuire volume musica
		F5	aumentare volume musica

REGNO DELL'IGNOTO (continua da pag. 6)

Lo scenario è costituito da quadrati, sotto molti dei quali sono nascoste le icone che devi raccogliere (premendo lo sparo) prima che il vulcano le ricopra con la lava. Alcuni quadrati sono invece buchi trasportatori, saltando sui quali vieni trasportato da una parte all'altra dello schermo.

Le icone sono di due tipi: quelle utili per acquistare pezzi di vascello e quelle speciali. Tu puoi portare otto icone alla volta e puoi lasciare l'ultima saltando su una barca vuota (e premendo lo sparo). Le icone speciali non possono essere trasportate e sono: la pozione magica che temporaneamente ti dà una vita fatata, la bacchetta di raddomante che mostra la posizione di tutte le icone, la scala che trasforma il vulcano in una scala magica con la quale raggiungere il regno del Dio del vulcano per scambiare le icone con pezzi di vascello. Al termine di questa fase vieni posto al centro di nove quadrati per scegliere la zona da esplorare. Quando hai comprato sufficienti pezzi di vascello puoi accedere al livello più basso usando il quadrato centrale. Bada che i livelli più bassi offrono maggiori ricompense ma presentano maggiori pericoli!

Quando esplori un settore hai purtroppo una disponibilità limitata di energia di scavo. Per rifornirti di essa devi raggiungere il pozzo senza fondo custodito da un sacerdote che farà di tutto per non farti tornare ad esplorare le varie zone. Nel pozzo devi riuscire a trovarti su uno dei piccoli cubi quando lampeggia e guadagnare così l'energia necessaria (l'indicatore diventa rosso) per allontanarti dal pozzo saltando su una delle quattro uscite agli angoli. Ma le cose non sono così semplici. Infatti serpenti e guardiani mandati dal crudele sacerdote ti rendono la vita difficile: i serpenti ti paralizzano fino ad ucciderti se ti colpiscono troppo spesso, mentre i guardiani ti fanno perdere energia.

Invece nelle varie zone da esplorare sei minacciato dai poco amichevoli abitanti del luogo. Le cimici appaiono quando un blocco di lava cade su un buco trasportatore; esse lasciano una scia di palme ed erba e mentre sono sullo schermo ti fanno perdere l'energia di scavo: devono essere quindi eliminate velocemente saltandoci sopra quando il loro occhio è chiuso. I ragni ti paralizzano temporaneamente e possono essere eliminati quando sono sulle zampe posteriori (quando sono verdi). I demoni vagano per lo schermo: inizialmente non sono pericolosi ed è possibile ucciderli saltandoci sopra, ma in seguito si nascondono seppellendosi e diventano letali. Gli uccelli di lava depongono le uova nelle buche vuote. Le uova si schiudono al tuo passaggio o a quello di una cimice; il giovane animale che nasce è molto affamato e mangia tutto ciò che trova sul suo cammino: fai in modo di non esserci anche tu!

IL GUINNESS DEI RECORD

Presentiamo da questo numero il TOP dei record. Si tratta di punteggi sensazionali (quasi tutti almeno) ottenuti sui principali computer trattati dalla nostra rivista. Non si tratta di una gara ma della pubblicazione di punteggi-limite. Bisogna essere veramente dei campioni per poterli superare!

GHOSTBUSTERS	41.000	TALES OF ARABIAN NIGHTS	26.275	TOY BIZARRE	87.590
IMPOSSIBLE MISSION	25.600	PITFALL II	139.100	MAMA LAMA	898.924
RAID OVER MOSCOW	320.500	ZAXXON	198.500	STAR WARS	1.150.666
BRUCE LEE	3.212.000	UP'N'DOWN	85.270	RAID ON BUNGELING BAY	85.500
POLE POSITION	129.650	CADCAM WARRIOR	1.181	RIVER RAID	256.750
BOULDERDASH	47.848	FALCON PATROL	8875	GALAXY	126.000
SPY VS SPY	9972	HERO	174.456	BEACH HEAD	291.400
SON OF BLAGGER	98.000	SPY HUNTER	596.225		

ECCO PASCAL IL COMPILATORE FAST

Il PASCAL-64, pubblicato dalla Abacus Software di Grand Rapids, nel Michigan, è un compilatore completo che produce un codice macchina 6502 veloce. Reca delle schiere di caratteri di varie dimensioni e offre un facile trattamento della stringa, procedure per la gestione sequenziale e relativa dei dati e la capacità di scrivere delle routine d'interruzione. Viene fornito con delle estensioni per l'alta risoluzione e la grafica sprite, nonché un IS per il linguaggio macchina Assem/Mon. È in vendita a circa 40 dollari.

PIANO, PIÙ PIANO ANCORA PIÙ PIANO...

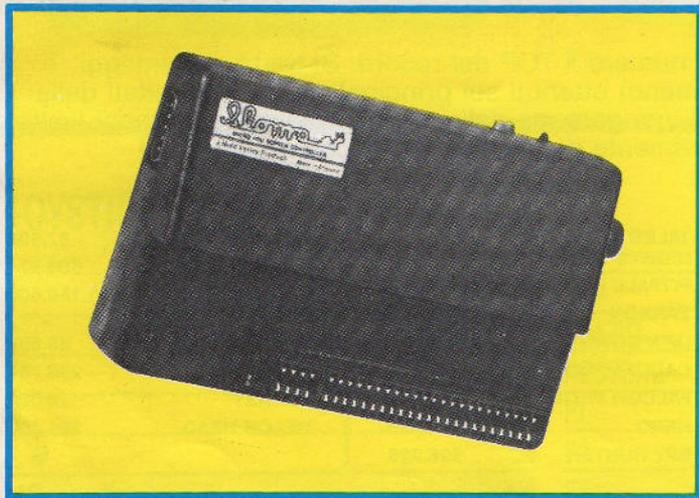
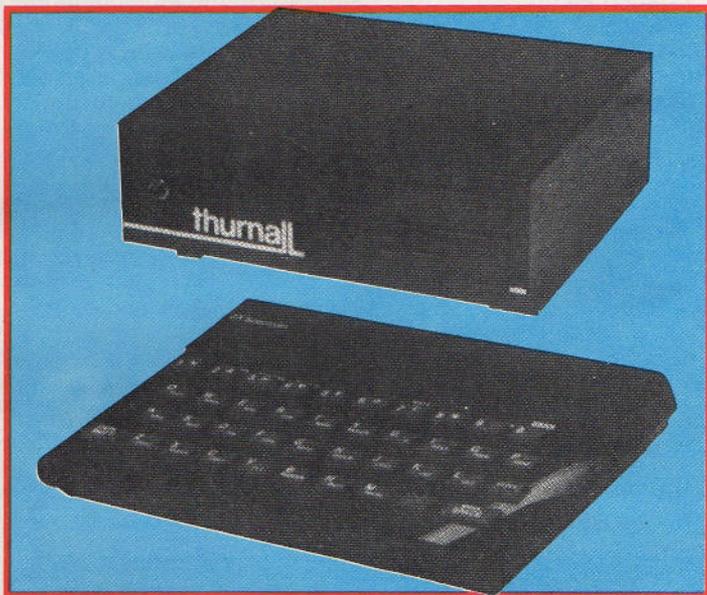
Ricordate lo Slomo, quell'aggeggio che permetteva anche ai più incapaci di vincere nei videogiochi permettendo loro di controllare la velocità del programma? La casa produttrice dello Slomo, la Nidd Valley Micro Products, lancia oggi due nuove periferiche contenenti il dispositivo Slomo.

Entrambe le nuove periferiche

NEWS NEWS NEWS

sono degli interfaccia joystick. Il primo è lo Spectrum Pacesetter, un interfaccia compatibile Kempston con l'aggiunta di un dispositivo Slomo. Il secondo è una versione programmabile denominata Programmable Pacesetter. Entrambi i Pacesetter presentano un pulsante di on/off e un LED che indica se lo Slomo è in funzione.

"Quanto?", ansimerete. Lo Spectrum Pacesetter costa a Londra circa quindici sterline, mentre il Programmable Pacesetter — di pochissimo più po-



tente — costa dieci sterline di più.

Insomma, se ci sono dei giochi che vi sfuggono di mano, fate una telefonatina alla Nidd Valley Micro Products in Gran Bretagna al (0423) 864488 e vi insegneranno a prendere le cose con più calma.

DISK DRIVE THURNALL

Gli utenti dello ZX Spectrum hanno ora a disposizione un nuovo disk drive. Compatibile con gli Spectrum 16K e 48K e lo Spectrum +, l'unità della Thurnall Electronics utilizza il

disk drive standard da 3 pollici della Hitachi con una capacità di mezzo Mbyte. L'unità è corredata di cavetti, manuale e programmi di presentazione, ed è compatibile con Microdrives, Interface I e con ogni tipo di unità stampante e di joystick. In vendita direttamente presso la Thurnall Electronics, 95 Liverpool Road, Cdishead, Manchester (tel. 061-775-7922) al costo di 219,95 sterline.

ANCORA PIÙ POTENTE IL SINCLAIR QL

La Sinclair Research ha raggiunto un accordo con la Micro Peripherals Limited per la messa a punto di floppy disk drive system per il computer QL.

Il sistema, costituito da dischi della dimensione di 3 1/2" con una capacità di memoria di 720K ciascuno, consente di migliorare significativamente le prestazioni del QL in particolare per quanto riguarda le superiori possibilità di utilizzo anche per chi ha necessità di trattare una mole di dati superiore alla media.

La scheda di interfaccia (custom designed) si allaccia direttamente al sistema di espansione del QL e può essere collegata con un massimo di quattro floppy disk drives assicurando una capacità totale di 2.88 Mbytes di memoria di massa. Il QL disk drive verrà venduto con il marchio Sinclair e avrà lo stesso design degli altri prodotti della casa inglese.

NEWS NEWS NEWS

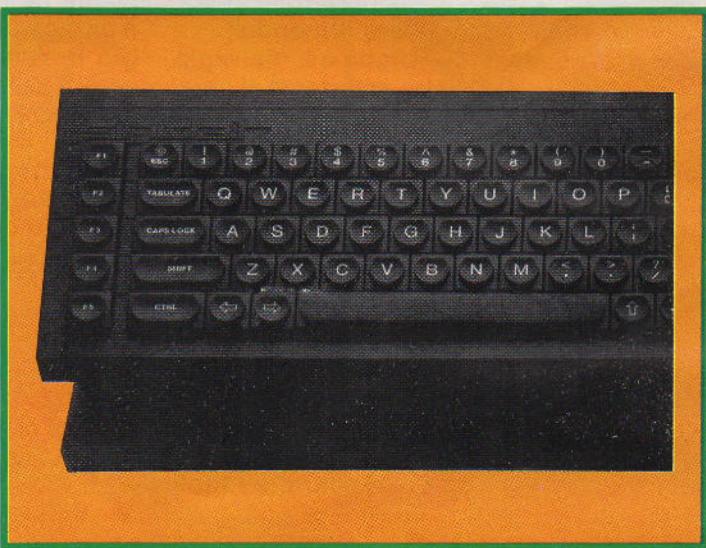
L'ARIOLA SI BUTTA!

L'Ariolasoft UK Limited ha dato inizio a una grande campagna promozionale: la ditta ha già

sorteggiato un computer Commodore SX64, e entro la fine dell'anno ci saranno altri premi per un valore di diecimila sterline.

Sino a dicembre, l'Ariolasoft offrirà al pubblico due grosse promozioni, l'estrazione mensile di un SX64 e dei buoni premio che consentiranno notevoli risparmi sulle periferiche.

Gli acquirenti dei programmi Ariolasoft Commodore devono solo ritagliare e spedire un tagliando per partecipare all'estrazione. In ogni titolo dell'Ariolasoft c'è inoltre un buono sconto speciale. I buoni sono cumulabili, e danno diritto a sconti sui joystick Boss, sul sintetizzatore di voce Currah 64 sul disk drive Commodore 1541. Per informazioni, telefonare in Inghilterra allo 01-834 8507.



DATI TECNICI

I floppy disk drive sono forniti di una serie di utility che consentono di emulare il funzionamento dei microdrive. Questo permette a tutto il software, che normalmente gira sui microdrive, di funzionare anche con i floppy. Altri programmi di utilità forniti assieme al drive sono: backup, copy, del, exchange, spool. Con questa serie di programmi che possono funzionare in multitasking con altre applicazioni, il sistema operativo del QL risulta più completo.

Formato	720 K per 80 tracce (DS, DD)	Tempo di accesso	3 ms da traccia a traccia
	360 K per 80 tracce (SS, DD)		94 ms tempo medio (incluso il posizionamento)
Velocità di trasferimento	250 kbit per secondo		15 ms tempo posizionamento
Tempo medio di laterza	100 ms	Velocità rotazione	300 RPM
		Tracce (DS)	160

IL GIOCO DEL MESE

007 x IL 64

James Bond è tornato, e deve affrontare la più difficile delle missioni sul 64! Il gioco è tratto dal nuovo film di James Bond (A view to a kill) uscito questa estate, e ne ricalca abbastanza fedelmente le situazioni. Si tratta in pratica di tre giochi completamente diversi l'uno dall'altro, accompagnati da sintesi di voce, due temi musicali e ovviamente un intreccio del tipo "folle megalomane vuole conquistare il mondo".

Il megalomane in questione è il malvagio Max Zorin, la cui sinistra assistente si chiama May Day. Zorin vuole monopolizzare il mercato mondiale dei chip di silicio, e a questo scopo vorrebbe fare affondare nel Pacifico la Silicon Valley della California. Come avrete forse già capito, tocca a Bond impedirglielo.

Il gioco comincia con la sequenza del film in cui Bond appare riflesso in un occhio, raggiunge il centro dello schermo e spara allo spettatore, il tutto con l'accompagnamento del celeberrimo tema musicale della serie. Quando l'occhio si arrossa di sangue e scompare, si passa alla musica dei Duran Duran e cominciano a scorrere i titoli di testa.

Convertita per il 64 da Tony Crowther, la musica è ottimamente eseguita sfruttando appieno tutti e tre i canali. Ci sono frasi come "Mi chiamo Bond, James Bond", "Ci sei cascato, Bond", "Ben fatto, Bond" e persino un "Dannazione!" quando Bond commette un errore.

Ciascuno dei tre giochi riempie la memoria: ciò significa che bisogna caricarli separatamente.

Primo gioco — È ambientato a Parigi. Bond raggiunge la complice di Zorin sulla torre

Eiffel, ma la donna si getta dalla torre col paracadute. Bond si impossessa di un'auto e la insegue.

A questo punto intervenite voi, aiutati dalle vedute di Parigi che appaiono sullo schermo, divisi in due per l'occasione. Nella parte inferiore dello schermo c'è una veduta a volo d'uccello che vi mostra l'area circostante, l'automobile, le strade a senso unico, il paracadute e i possibili punti d'atterraggio. Dovete raggiungere prima della criminale il punto d'atterraggio giusto.

Dovrete affrontare parecchi problemi, tra i quali i danni subiti dalla vostra auto negli scontri, i gendarmi che vi inseguono perché siete andati contromano e i costanti cambiamenti di rotta del paracadute. Che riusciate o meno a raggiungere il punto d'atterraggio, vi verrà comunque fornito il codice per passare alla seconda parte del gioco.

Secondo gioco — Il secondo gioco comincia con la cattura di Bond e della sua amica Stacey. I due restano intrappolati nell'ascensore di un hotel in fiamme: Bond riesce a fuggire, ma deve mettere in salvo Stacey e scappare dall'hotel.

In fondo al display ci sono l'hotel con le stanze incendiate, la vostra posizione e la vostra provenienza. La parte superiore dello schermo mostra le stanze e il loro contenuto in 3D, con Bond nel suo abituale abito da sera. Per scappare dovete esplorare l'hotel servendovi degli innumerevoli oggetti che vi stanno intorno.

L'elemento enigmistico-avventuroso viene controllato tramite il joystick e vi permette di scegliere qualsiasi oggetto nei modi abituali. Una volta che l'avete salvata, po-

tete anche dare delle istruzioni a Stacey per farvi aiutare.

Non potete entrare nelle stanze in cui già divampa il fuoco, ma più vi avvicinate ad esse più lentamente vi muovete, a causa dell'intenso calore. Se non salvate Stacey, la sentirete urlare tra le fiamme, ma anche se la perdete (infami!) potete passare al gioco seguente.

Terzo gioco — Il terzo gioco è ambientato nelle caverne del sottosuolo della Silicon

Valley, dove dovete disinnescare la bomba che minaccia di distruggere i chip destinati a tutto il mondo. È un gioco molto avventuroso, in cui Bond è costretto a saltare da una parte all'altra delle caverne, e c'è anche una forte componente enigmistica, tra oggetti da scovare, corde ed ascensori da usare e piccole trappole pericolosissime.

Il grande James Bond ancora una volta ha fatto centro!

Teo Ruzzoli

YOU as . . .



007 

**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. 17 - in edicola il 2 ottobre**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48K
N. 15 - in edicola il 12 ottobre**



IMMAGNIFICI I SETTE

PER IL CBM 64
N. 6 - in edicola il 2 ottobre

PLAYGAMES

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 11 - in edicola il 12 ottobre

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 11 - in edicola il 2 ottobre

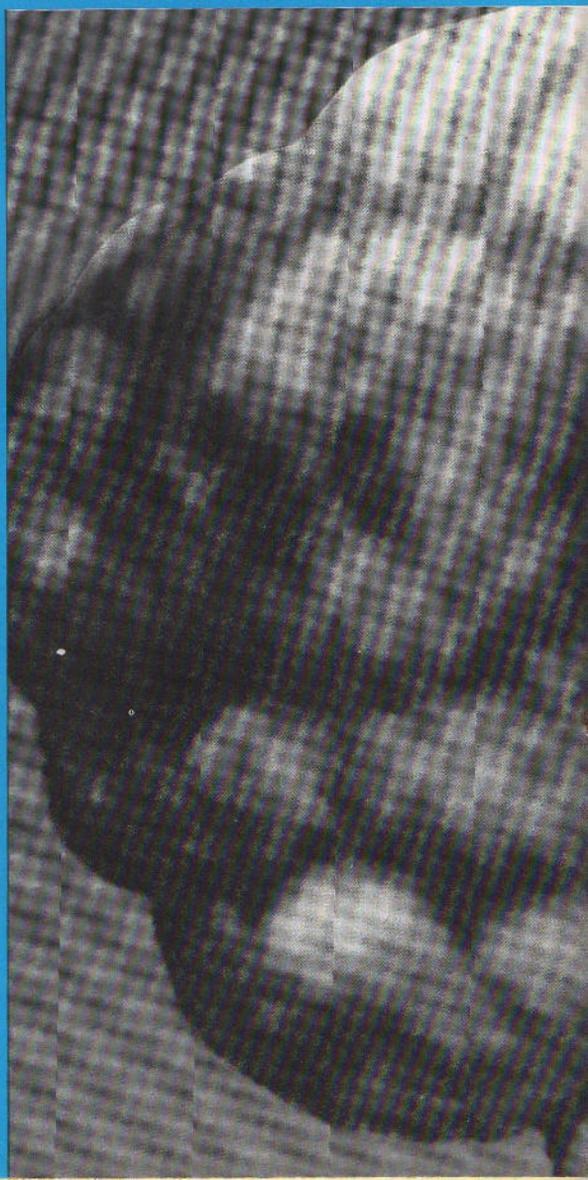
IL QUARTO PROTOCOLLO

Immaginate un po' cosa succederebbe se un piccolo ordigno nucleare esplodesse in Gran Bretagna. Siete l'agente del MI5 John Preston, e vi è giunta voce che qualcuno sta cercando di fare proprio questo: vi resta poco tempo per scoprire chi, come e dove.

Questo gioco della Hutchinson è tratto dall'ultimo thriller di Frederick Forsyth. Il "Quarto protocollo" è un accordo segreto firmato da Russia, America e Gran Bretagna nel 1968: esso prevede che nessuno dei firmatari possa introdurre un ordigno nucleare nel territorio di un'altra nazione firmataria. Nessuno infatti ci aveva mai provato — almeno fino ad ora.

Siamo nel 1987, qualche settimana prima delle elezioni. Gli esperti moscoviti prevedono che se il partito laburista tornerà al potere, i russi potranno controllarne il governo in maniera tale che nel giro di pochi anni la Gran Bretagna si staccherà dalla Nato, favorendo così un'invasione russa che non sarà che l'inizio della conquista sovietica dell'Europa continentale. Viene così concepito il piano Aurora: si tratta di fare esplodere una piccola bomba nucleare e fare poi opera di disinformazione per incolpare del fatto gli americani. In questo modo, le elezioni sarebbero vinte dal solo partito che si è impegnato al disarmo unilaterale.

Si tratta di un gioco avventuroso in tre parti. Le prime due sono controllate da un menu iconico, mentre la terza ha un input testuale con delle sequenze tipo gioco da bar. Nella prima parte, bisogna smascherare il traditore che si annida tra di voi. Nella seconda parte occorre scoprire il luogo esatto in cui è nascosta la bomba, e nella terza bisogna disinnescarla. Le tre parti vanno giocate nel loro ordine, poiché soltanto superando le prime due parti si ottiene la pa-



FREDERICK FORSYTH THE FOURTH PROTOCOL

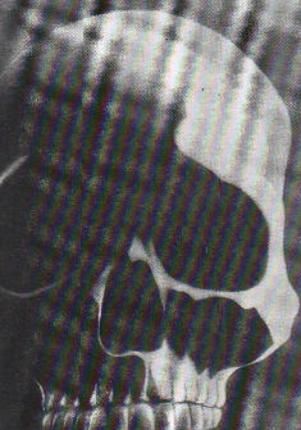
the chilling
world of counter-
espionage

TOP SECRET
SOFTWARE



THE GAME

FCE



rola d'ordine che dà accesso alla terza parte. Mentre state prendendo le consegne del vostro nuovo incarico di direttore responsabile della sicurezza degli edifici governativi, sta avendo luogo un furto di diamanti. Il ladro ha fatto il passo più lungo della gamba, poiché insieme ai diamanti trova anche dei documenti segretissimi della Nato. Essendo un buon cittadino, li spedisce anonimamente al ministero della difesa, ed è qui che comincia il gioco.

La prima parte consiste principalmente nella raccolta d'informazioni all'interno del vostro stesso ufficio, e le icone sullo schermo illustrano le varie funzioni a cui potete avere accesso. Le icone vengono scelte spostando sullo schermo un dito indicatore e premendo poi il tasto "return". Una volta prescelta, gran parte delle icone porta ad una finestra piena di altre opzioni. Ad esempio, scegliendo l'immagine del telefono vi vengono offerte quattro opzioni: telefonare all'esterno (vi viene chiesto il numero), ricevere una telefonata, tenere occupata la linea (in modo di non dover perdere la telefonata se state facendo qualcosa d'altro) oppure tornare allo schermo principale. Le icone sono grandi, molto ben disegnate e facilmente comprensibili. Il telefono è già stato descritto. L'archivio viene usato per conservare i memorandum e i rapporti a cui avete accesso. La telecamera permette di pedinare un sospetto. La cassetta permette di memorizzare diverse posizioni, mentre il grafico vi informa sul vostro attuale prestigio e sulla parte di gioco già risolta.

Avete solo quaranta giorni per risolvere la prima parte del gioco, e il calendario vi incalza. Sul computer ciascun "giorno" dura due minuti, ma dopo aver risolto le prime parti dell'avventura potete usare l'icona del calendario per far sì che il tempo passi più in fretta.

I tre sottoschermi in fondo al display sono la vostra principale fonte d'informazioni. Sono solitamente spenti, ma quando c'è qualcosa che dovete leggere appaiono dei simboli sullo schermo. Da destra a sinistra, ci sono memorandum, rapporti e rapporti-situazione dai vostri agenti. Avendo accesso a uno di questi terminali si può scegliere tra leggere, archiviare o gettar via il rapporto. Man mano che il gioco procede, il vostro tavolo sarà invaso dalle carte,

e per ciascuna di esse dovete prendere una decisione. È confortante sapere che anche nel romantico mondo dello spionaggio la burocrazia resta un problema!

Tornando al gioco vero e proprio, si è già detto che dovete scoprire chi ha sottratto i documenti della Nato. Il vostro incarico però vi impone di badare a tutti gli aspetti della sicurezza degli edifici governativi, e quindi parecchia gente verrà a chiedervi di risolvere svariati problemi. Alcuni di questi incarichi servono soltanto a farvi perdere tempo, ma altri vi potranno fornire degli indizi utili.

Dopo aver letto i messaggi di congratulazioni per la vostra nomina, sarà meglio mettersi seriamente al lavoro. Apprendete che un giovane funzionario di nome Abbs ha una relazione con una straniera, e quindi decidete di farla pedinare per vedere cosa succede. A questo punto vi conviene dare un'occhiata al file "telephone", in cui troverete dei numeri importanti che vi saranno utili in seguito. Il più utile è quello di Blenheim, uno degli altri uffici del MI5. Chiamando questo numero, potete far trasferire al vostro ufficio tutti i loro file, a patto naturalmente di conoscere il nome del file che desiderate.

Un'altra cosa che dovrete scoprire in tutta fretta è il nome di quanti avevano accesso ai documenti trafugati, in modo di poter subito eliminare dalla lista dei sospetti il maggior numero possibile di persone. Nessuna storia di spionaggio che si rispetti può fare a meno dei codici segreti, e "Quarto protocollo" non fa eccezione. A intervalli regolari vi arrivano dei memorandum contenenti l'ultima parola d'ordine in vigore: dovete conoscerla, se volete avere accesso ai file di Blenheim. Essendo segrete, le parole d'ordine non vi sono comunicate in chiaro, ma in codice. Occorre decodificarle usando le tabelle accluse al gioco. Queste tabelle contengono un insieme di lettere che vengono impiegate per trasformare i numeri in sequenze, e — essendo a prova di decifrazione — fanno parte dell'arsenale delle spie di tutto il mondo.

Non dovrete sempre stare in ufficio: vi verrà chiesto di installare un sistema di sicurezza all'edificio 17. Una volta sul posto, riceverete una mappa dell'edificio e dovrete decidere dove mettere le serrature di sicurezza. Se non le metterete al posto giusto

fin dal primo tentativo, continueranno a richiamarvi finché non le azzeccerete. Un po' seccato, ho creduto di cavarmela mettendo delle serrature su ogni porta dell'edificio. Fatto ciò, ho ricevuto un memorandum piuttosto gelido in cui mi si informava che i rotoli di carta igienica non erano considerati materiale segreto e che i sindacati avrebbero proclamato uno sciopero se non avessi tolto in tutta fretta le serrature dai bagni!

Man mano che completate le diverse azioni, il vostro prestigio può variare in meglio o in peggio. Più in basso scenderà, meno saranno gli agenti che avrete a disposizione, e quindi gli incarichi successivi saranno sempre più difficili. Una cosa che potrebbe influenzare il vostro prestigio è ad esempio la potenziale fuga di un diplomatico straniero: se lo prendete voi e lo convincete a dire a MI5 tutto quel che sa, il vostro prestigio va alle stelle. Se non lo prendete in tempo, passa ai russi e il vostro prestigio va in malora.

Nel contesto della prima parte ci sono circa quindici diversi intrecci che si snodano, anche se voi non vi accorgete di tutti: alcuni di essi sono vitali, altri danno delle informazioni supplementari mentre altri ancora sono semplici depistaggi. Gli intrecci si intersecano abilmente e c'è una sensazione di vera partecipazione, specie nelle variazioni dei memorandum e dei rapporti che ricevete. A differenza delle altre avventure, qui sono i fatti che vengono incontro a voi, e non il contrario. Alla ricerca del traditore, potrete analizzare le impronte vocali, servirvi dell'incredibile memoria che ha Blodwyn per le facce e tenere i contatti con gli altri servizi di sicurezza, inglesi ed esteri. Quando sarete convinti di sapere chi ha tradito i nostri segreti, dovrete convincerle anche il comitato Paragon, istituito per indagare sul caso. Dovrete così rispondere a una serie di domande su chi è stato, come è stato reclutato e da chi, e che prove ci sono contro di lui. Se risponderete esaurientemente (ma sappiate che non è facile), avrete la parola d'ordine che vi permetterà di passare alla parte seconda. In caso contrario il gioco proseguirà lo stesso, ma il vostro prestigio sarà annullato. Se non riuscite a risolvere la prima parte, il gioco si concluderà automaticamente allo scadere del quarantesimo giorno.

Nella seconda parte dovete scoprire l'ubicazione della bomba. Anche questa è un'avventura controllata dalle icone, ma in questo caso bisogna viaggiare molto, esplorando circa 175 località! Le icone di utilità e di status sono le stesse della prima parte, ma ce ne sono parecchie di nuove. "Communicate" vi permette di usare il telefono o parlare con qualcuno, mentre "wait" serve ad avanzare cronologicamente. "Manipulate" permette di prendere, lasciare o usare un oggetto, e con "Look" si può esaminare un oggetto, leggere qualcosa o guardarsi intorno. L'ultima icona permette una vasta gamma di movimenti: prender un taxi o la metropolitana, salire su un ascensore, seguire qualcuno ecc.

Per cominciare, dovrete recarvi in vari edifici del MI5 per rifornirvi di documenti, denaro ecc. Incontrerete anche un personaggio tipo Q (tanto per prendere a prestito un personaggio da James Bond) che potrà esservi utile nell'equipaggiarvi.

Viaggiando per il Paese alle calcagna di un gruppo di terroristi su cui avete avuto una soffiata, verrete ostacolati da scioperi delle ferrovie e via dicendo, per non parlare del fatto che non potete mai avere l'attrezzo giusto al momento giusto. In questa parte, non ci sono agenti ad aiutarvi: dovete far tutto da soli. Come prima, se porterete a termine con successo la seconda parte riceverete la parola d'ordine per passare alla terza. La missione dev'essere portata a termine in un dato numero di mosse, ma le regole sono piuttosto elastiche e non occorre seguire un itinerario fisso.

Ora non resta che disinnescare la bomba — una bazzecola! È proprio in questa parte che le versioni Spectrum e 64 sono notevolmente diverse. In origine, la parte terza doveva essere un gioco tipo bar, ma gli scrittori — la Electronic Pencil Company — obiettarono che questo avrebbe snaturato il gioco. Tuttavia, la versione Spectrum era già a così buon punto che si decise di lasciare il gioco tipo bar. Scoperta l'ubicazione della bomba nella seconda parte, dovrete organizzare un'incursione di teste di cuoio nell'edificio. Dovrete così armare i sei soldati a vostra disposizione prima di mandarli all'interno ad affrontare i gorilla del KGB. Ne esce un gioco tipo Berzerk, in cui

(continua a pag. 30)

È IN EDICOLA!

**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**

L'OCCASIONE D'ORO

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

SETTE SPORCHI TRUCCHI PER VINCERE A *SPY* vs *SPY*

L'inizio — Questo è un gioco talmente feroce che per prima cosa si dovrebbe ammazzare l'avversario. Tosto, eh? In fin dei conti, quando si affronta un computer è solo così che si vince.

Una volta che l'avete ucciso, preparate una trappola per ciascuna delle porte che conducono fuori della stanza iniziale. Radunate tutto ciò che vi serve, e poi allestite le trappole: quando il vostro avversario riapparirà e cercherà di uscire, sarà una trappola a farlo fuori, continuate così.

Se ci riuscite, ripetete questo procedimento a ciascuna porta che vi trovate ad attraversare: in questo modo, a partire dalla prima stanza, l'avversario dovrà affrontare un'intera serie di porte per lui inaccessibili, a meno che non si desideri morire parecchie volte! Attenti però a non incappare nelle vostre stesse trappole, se no sarete voi a dover ricominciare tutto da capo.

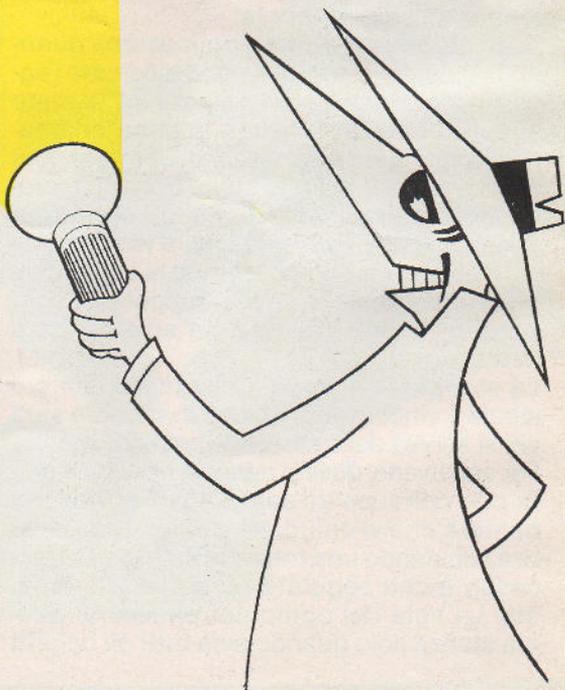
Questo primo omicidio a sangue freddo è più facile di quanto possa sembrare. Se il computer ha un QI basso, colpite l'avversario col bastone. In caso contrario, cercate di beccarlo con una trappola il più presto possibile.

La bomba ad orologeria — A qualsiasi livello, è sempre un modo fantastico per fregare il computer. Avrete forse già notato che a volte la spia del computer tenta di entrare da una porta che voi state bloccando dall'altra parte. A patto che non vi spostiate, la spia avversaria cercherà invano di varcarla.

È questo il momento ideale per impiegare la bomba ad orologeria. Dopo averla innescata, contate fino a 10 o a 15 e poi andate di corsa ad un'altra porta, cercando di fare in modo che la spia del computer vi

insegua. (Tenete presente che questo sistema non funziona nelle stanze in cui la sola uscita è quella che state bloccando, sempre che non riusciate ad evitare la spia del computer e a riattraversarla).

Bloccate questa porta come avete bloccato le altre: se tutto va bene, la spia del computer farà di tutto per attraversare la porta che state bloccando, e così finirà col trovarsi nella stanza contenente la bomba ad orologeria. In men che non si dica svolerà via, trasformato in un angioletto. È sempre utile sapere quanto durerà la miccia della bomba ad orologeria: giocate ai suicidi sperimentandola su voi stessi, così accerterete il tempo necessario alla fuga.



La bomba ad orologeria si può usare dopo che l'avversario è stato ucciso nella prima stanza. Anche in questo caso, conoscere la lunghezza della miccia sarà molto utile: con un po' di tempismo, riuscirete a far saltare in aria l'avversario proprio nel momento in cui riapparirà.

La barricata — C'è un altro trucchetto che vi può dare la certezza della vittoria: è decisamente sporco, ma in questo gioco vince solo chi usa i trucchi più sporchi. Trovate una stanza in cui ci sia un oggetto da conquistare, poi allestite una trappola per ciascuna porta usando dei secchi d'acqua oppure dei fucili e dello spago.

Cercate di usare delle trappole alle quali non esista rimedio nelle vicinanze: per esempio, se usate un fucile azionato da un pezzo di spago, assicuratevi prima che nelle stanze vicine non ci siano delle forbici a portata di mano.

Se desiderate giocare in modo eccezionalmente sporco, concentratevi su una sola trappola, quella più pratica è il secchio d'acqua, in quanto è di facile allestimento. Quando incontrate un portaombrelli (l'unica contromossa possibile di fronte a un secchio d'acqua è un ombrello!) allestite una trappola anche dentro di esso. In questo modo, la spia del computer salterà in aria mentre cerca un ombrello. Ricordate: dove c'è il rimedio a una trappola, si può sempre allestire un'altra trappola!

Tutto ciò trova un'altra applicazione quando la spia del computer viene a cercare l'oggetto che custodite nella stanza in cui avete allestito la trappola: non appena cercherà di entrare, rimarrà stecchito. Potrete così entrare nella stanza in cui si trovava in precedenza e impossessarvi degli oggetti in suo possesso. Trasferiteli nella vostra stanza, e se ancora non possedete la serie completa allestite delle nuove trappole ad ogni porta in attesa che un'altra spia venga a cercarvi.

La stangata — In un gioco in cui è il più sleale a vincere, è ovvio che il vincitore sarà chi si servirà dello strattagemma più sporco! Per servirvene, dovete aver già trovato la porta che conduce all'aeroporto. Per vincere, basterà che vi chiudiate nella stanza relativa allestendo una trappola sulla porta d'accesso e che seguiate le regole già esposte. La spia del computer entrerà in questa stanza solo quando avrà tutti gli oggetti

nella propria valigetta. Quando entrerà, la trappola lo farà a pezzi, e voi non dovrete far altro che prendere la sua valigetta e uscire dalla porta che dà sull'aeroporto.

Il suicidio — Vi sembrerà strano, ma anche questo può servire! Quando vi accorgete che la spia del computer ha trovato il modo di aprire la porta della stanza in cui vi siete chiusi, innescate una bomba ad orologeria in modo che esploda quando entra: salterete in aria insieme, ma almeno avrete la soddisfazione di non darli la vittoria!

La sequenza — È di fondamentale importanza quando il QI del computer è 3 o più di 3. A questo livello, il computer trova solitamente il rimedio ad ogni trappola, e nel corpo a corpo è micidiale. È tuttavia possibile confondere anche un computer dal QI molto alto usando la sequenza di trappole a cui abbiamo già accennato. In questo caso però è meglio usare il secchio d'acqua e poi il fucile azionato dallo spago, e così via. Il computer è in grado di trovare la contromossa a gran parte delle trappole, ma in questo modo rimarrà certamente confuso.

Il tesoro nascosto — Quest'ultimo consiglio serve solo a sconfiggere il giocatore umano, ma spesso anche il computer ci cassa. Per prima cosa, occorre trovare una stanza in cui ci sia un solo mobile: è in esso che nasconderete tutti gli oggetti conquistati.

Quando nascondete un oggetto dentro di esso, allestite una trappola nel mobile. Ogni volta che trovate un oggetto, entrate nella stanza e premete il pulsante di fuoco: esso si piegherà automaticamente dietro il mobile.

Usate sempre lo stesso tipo di mobile come nascondiglio, ad esempio, i televisori. Inserite sempre in essi una trappola a cui si possa rimediare: se ad esempio usate una molla, fate in modo che ci siano delle cesoie a portata di mano. Non troppo a portata di mano, però, se non volete che l'avversario depredi i vostri nascondigli segreti. Quando tutti gli oggetti saranno nascosti e al sicuro, fate fuori l'avversario, raccogliete tutti gli oggetti e poi filate a tutta birra. Come avete visto, *Spy vs Spy* è un gioco veramente sporco: non scordatevi di lavarvi!!!

M.ra.

SOFTWARESSIMO PER IL "MAC"

I programmi Macintosh della nuova generazione

Macintosh con la sua apparizione sul mercato ha dato il via alla creazione di una serie di programmi "esclusivi" prima irrealizzabili con qualsiasi altro personal computer. Fa parte di questa serie l'ormai famoso MacPaint, il programma per "dipingere" sul video, che ha scatenato i produttori di software a realizzare versioni più o meno simili anche per i personal computer tradizionali.

Le nuove generazioni di programmi per Macintosh mostrano tutte le potenzialità offerte da questo personal che si pone sempre all'avanguardia per originalità ed efficienza nelle prestazioni. Ecco gli esempi più significativi.

Filevision (Telos Software Products - J. Soft), con manuale italiano e presto anche in versione nazionale, è un programma che introduce un nuovo concetto nella creazione di archivi ove le informazioni alfanumeriche sono associate e inserite in un am-

biente grafico. L'ambiente che contiene i dati di tipo alfanumerico è direttamente collegato agli elementi grafici realizzabili dall'utente con grande libertà; ad ogni elemento grafico è possibile associare una serie di dati alfanumerici oppure rappresentare anche questi ultimi in forma grafica.

Creando, ad esempio, un listino prezzi di un catalogo di mobili componibili si potrà disegnare la forma dei vari elementi e associare ad essi il prezzo, la disponibilità a magazzino, i termini di consegna, i tipi di colore disponibili o i diversi tipi di ripiani interni mostrando i disegni delle diverse versioni. Un ragionamento analogo può essere fatto nel caso di una agenzia im-



mobiliare che voglia mostrare ai propri clienti le varie proposte corredate da mappe e informazioni sulle superfici, dotazioni, prezzi etc.

Tutta questa potenza di rappresentazione grafica non è disgiunta da una notevole gestione delle informazioni alfanumeriche dell'archivio dove è possibile effettuare ricerche e selezioni piuttosto sofisticate e in modo veramente semplice e immediato. Filevision non sarà l'unico data base grafico: anche il **CX MacBase** della Controle X, di origine francese, verrà distribuito in Italia dalla Italtware.

MacProject (Apple) è un potentissimo strumento per la gestione di progetti e la pianificazione delle attività che permette di realizzare diagrammi di PERT molto complessi, semplicemente rappresentando graficamente sul video le diverse attività e collegandole fra loro; il programma penserà ad organizzarle nel mondo più razionale individuando eventuali sovrapposizioni e incoerenze.

Si aprono letteralmente nuove prospettive per l'azienda o il professionista che oggi possono scoprire strumenti innovativi per migliorare e razionalizzare la loro attività, evitando enormi perdite di tempo che fino ad ora hanno costretto a rinunciare a queste valide metodologie organizzative.

Jazz (Lotus) rappresenta l'evoluzione più sofisticata e allo stesso tempo più semplice e completa dei cosiddetti pacchetti integrati che stanno riscuotendo nel mondo del personal computer.

Si tratta di uno "strumento di produttività" personale prodotto esclusivamente per il Macintosh 512K, che comprende attività multifunzionali di elaborazione testi (word processing), foglio di calcolo elettronico, data base, funzioni di comunicazione dati e grafica professionale.

Dopo un anno la storia del software di Macintosh è già ricca di avvenimenti di rilievo: sono stati ampiamente superati gli obiettivi in termini di quantità con oltre 300 applicazioni sviluppate rispetto alle 150 previste, ma soprattutto sono stati realizzati numerosi prodotti software per applicazioni professionali non disponibili su normali personal computer.

Il 1985 è l'anno del software di Macintosh anche per l'Italia dove numerose software house hanno sviluppato e stanno svilup-

pando software originale o italianizzando i più importanti pacchetti internazionali. **Multiplan**, disponibile completamente in italiano (Microsoft - J. Soft), è uno dei più affermati fogli elettronici per personal computer dotato di potenti funzioni di calcolo e di elaborazioni numeriche enormemente esaltate dalla flessibilità e facilità di impiego caratteristiche del Macintosh: è uno strumento utile per chiunque, dal professionista, al manager, al commerciante e allo studente, desideri fare previsioni finanziarie, estratti contabili, listini, calcoli complessi e parametrizzati.

CFS (Cominform - J. Soft) è un data base originale scritto in Italia e disponibile oggi anche su Macintosh. Si tratta di uno strumento potente alla portata di tutti che permette di creare con facilità archivi di buone dimensioni con numerose possibilità di selezione e manipolazione delle informazioni, utile per creare indirizzi, schede clienti, cartelle dati, inventari, etc.

Memo (Parsec), un altro originale programma concepito e realizzato in Italia esclusivamente per Macintosh, è una agenda elettronica molto versatile, utile per chiunque voglia organizzare nel modo più razionale e facile tutta la propria attività professionale (e non).

Overvue (ProVUE - J. Soft) è un sofisticato sistema per la creazione e manipolazione di archivi, potente negli ordinamenti, nelle selezioni e con notevoli capacità di calcolo su campi diversi. La filosofia di questo applicativo è completamente orientata a sfruttare tutte le capacità di Macintosh. Overvue è particolarmente adatto per quelle applicazioni nelle quali nomi di persone o cose sono associati a numeri come, ad esempio, la gestione dei conti correnti e degli effetti bancari o di un portafoglio clienti di medie dimensioni.

MacCash (Peachtree - Italtware), in italiano, è un particolare programma per la gestione dei movimenti di cassa molto utile in ufficio, nel commercio e in tutti quei casi in cui si vuole disporre di uno strumento facile ed efficiente per avere una visione chiara e documentata delle entrate e delle uscite.

Front Desk (Layered - J. Soft) è un'altra interessante applicazione di agenda elettronica presto disponibile in lingua italiana.

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 per CBM 64 giochi: Karate, Dragons Liar o Space Ace. Prezzi bassi. Bellotti Pietro - Via N. Rosa 22 - S. Severo (FG) - Tel. 0882/75540.

● Cerco per CBM 64 i videogames "Dragons Liar", "Vocabolario di inglese", "Moto cross", "BMX" da comprare a un prezzo non troppo folle o da scambiare con altri giochi. Scrivere o telefonare a:

Luca Marano - Via Calabria 15 Vadue - 87030 Carolei (CS) - Tel. 0984/624112.

● Vendo programmi su nastro per CBM 64 a L. 1.000 l'uno (circa 900) disponibile anche allo scambio inviare lista. Giorgio Foscili - Via Nazionale 1 - 43040 Piantonia (PR) - Tel. 0525/3462.

● Vendo-scambio i migliori programmi per CBM 64 come: Frankie Goes to Hollywood, Two on Two, Hyper Sport, Winter Games pervenuti direttamente dall'America.

Alessio Bazzanella - Via Lungadige Leopardi 3 - Trento - Tel. 0461/986274.

● Programmi per C-64 su disco. Dispongo di U.B. Disk Nibbler, Superclone + Unguard, Mimic 5+, Dubber, Bisector, Summer Games II, Hes Games, Stellar 7, Seven Cityés of gold, Paperino ecc.

Marco Scatà - Via S. Freud 62 - 96100 Siracusa.

● Vendo più di 50 giochi per CBM 64. 2 giochi + turbo tape a L. 3.000 (già registrati su cassetta). Oppure scambio con altri giochi. Inviatemi L. 450 in francobolli vi invierò la mia lista dei giochi. Scrivete e non telefonate a:

Rizzo Gianluca - Via Mazzini 29 - Montalto-Uffugo - 87046 (CS).

● Vendo giochi da L. 1.000 a 3.000 tra cui: The staff of Karnath 1 e 2 Summergames 1 e 2 Frankie Goes Hollywood, Ghostbusters Mission impossible, Rocky Horror Show, Hyper Sports, Beach. Head 1 e 2. Vendo inoltre la favolosa Utility "Spectrum Simulator" e tanti altri. Costantini Riccardo - Via Ferrante - Atri (Teramo) - Tel. 085/87515.

● Vendo x CBM 64 favolosi giochi in cassetta a sole L. 2.000 cd + Turbo Tape in regalo. Sconti per più di 10 giochi (Ghostbusters, Calcio, Zaxxon, Suicide Strike, Jungle Hunt, Basket ecc.). Scrivere o telefonare ore serali x lista giochi. Penna Gianluca - Via S. Martino 61C - Genova - Tel. 010/366028.

● Vendo e cambio più di 500 Videogames per Commodore 64 su cassetta tipo: Kung fu Master, Gremlins, Cauldron, Summergames II, Wally Family, Ducks Hanoy, Dambusters; a poco prezzo. Preatoni Angelo - Via Amedeo D'Aosta 19 - Milano - Tel. 02/2041674.

● Vendo-cambio per CBM 64 giochi e utilities ho i più recenti games made in Usa tra cui Beach Head 2, Summergames 2, Supertest etc. I. Prezzi: 2.000-3.000 L. a programma. Per accordi: Rossetti Giacomo - Via Giardini 26 - Pistoia - Tel. 0573/367309.

● Vendo per C64 programmi gestionali su disco e cassetta. Possiedo anche moltissimi giochi originali su cassetta e disco, programmi di matematica e algebra. Per informazioni scrivere: Caramagno Sebastiano - Contr. Cipolazzo - 96011 Augusta (SR).

● Vendo a sole L. 2.000 cd. oltre 1000 splendidi games per il CBM 64 come: Quasimodo D-Day, Jinn Genie, Kalwasa Ky's Rithm Rocker, Journey To the... Fulvio Cavina - Via Palazzo Vecchio 30 - Faenza (RA) - Tel. (0546) 23518.

● Vendo/cambio fantastici giochi per CBM 64 a L. 1.000 cd + spese postali. Tra essi: Popeye, Pole Position, Scacchi Master, Decathlon, Burger Time, Aztec Challenge... Non si accettano ordini inferiori a 6 giochi.

Salvi Luca - Via Panzacchi 16 - S. Giustina (FO) - Tel. 0541/747149.

● Chiller della Mastertronic + altre 6 cassette della Mogul, tutte originali con fast Loading e istruzioni a sole L. 20.000. Occasione unica.

Marco Chini - V. Bonicalza 65 - Cassano Magnago (VA) - Tel. 0331/204045.

● Vendo per CBM 64, circa 500 programmi tra cui: summer games II, Racing Destruction Set, Mario Bros, defender Crystal Castle, Karateka, Kung fu, Lord's of Midnight e molti altri ancora, sia su nastro che su disco. Per informazioni telefonare o scrivere a: Magistro Massimo - San Maurizio d'Ogavio - Via Montebianco 1 - 28017 Novara - Tel. 0322/96310. Sono disposto anche allo scambio.

● Vendo/scambio giochi per Commodore 64 tipo Ghostbusters, Raid Over Moscow, Olimpiadi, The staff of Karnat,

Karaté, Bruce lee, Mission Impossible e altri 500 tutti a L. 2.500.

Squinabal Massimiliano - Via Emile Chanoix 122 - Pont St. Martin (AO) - Tel. 0125/82019.

● Scambio/vendo una vasta scelta di PRG per CBM 64. Per informazioni: Franco Gelli - Via R. Feletti 25 - Comacchio (FE) - Tel. 0533/822083.

● Vendo Color-Printer Plotte Stampante 1520 per Vic 200 Commodore 64 4 penne 1 rotolo di carta e 8 programmi per disegnare in cassetta + registratore. 1 mese o meno di vita a L. 420.000.

Davide Cerioni - Via Dei Fontanili 9 - Cecchina (Roma) - Tel. 06/9342055.

● Vendo Softwarex CBM 64, programmi arrivati direttamente dagli Usa tipo: Two on Two, Ring Side Seat, Winter Games, Empire G.I. Joe e G.I. Joe II (questi tutti della Epyx) e molti altri.

Maurizio Porzionato - Via A. Avogadro 22 - Quaregna (VC) - Tel. 015-24751.

● Vendo per C64 ottimi giochi a prezzi trattabili (es. Summer game n. 2, Rocket ball - Impossible e Mission - Spy vs Spy - Ghostbusters ecc.). Telefonare o scrivere (per ricevere lista giochi). L'annuncio è sempre valido.

Aurelio Falconio - Via Santospirito - Lancia (CH) - Tel. 0872/40055.

● Vendo per C64 come Popeye, Totocalcio, Skramble, Billardo, Sungle Hunt, Poker, Laser, Enduro, King-Kong, Defender, Flashk, Red Baron, Gummy (tipo Pac-Man) e tanti altri, tutti con Turbo Tape, a L. 2.000 l'uno. Escluso spese postali e cassetta per registrazione.

Emanuele Tumminia - Via D. Camarda 3 - Palermo - Tel. 425701.

● Vendo giochi per CBM 64 su disco e cassetta, ne possiedo di eccezionali (Roky, Dragoni, Lair, Basketball, Heroey House, Hated House, Summer Games 2, Iwt Tennis, Spy vs Spy, Impossibil Mission Ghostbusters, Indiana Jones, Piyamarama, Buldrosn, Honc Pack 2, Cireus Charlie. Rispondo a tutti, garantisco massima serietà.

Giovanni Cinefra - Via Aldo Moro 10 - Francavilla F (BR) - Tel. 0831/942352.

● Vendiamo giochi ed utility per CBM 64, con turbo tape (Skramble II, Mario Bros, Calcio ecc.) ad ogni spesa di almeno L. 10.000 un fantastico gioco in

SHOP MARKET

regalo! Annuncio sempre valido.

Claudio e Giancarlo - Via Atlante 64 - Roma 00133 - Tel. 06/6146690-6142739.

● Vendiamo videogiochi per CBM 64 in L.M. (più di 1000) a L. 1.500 cadauno + disco o cassetta (se non inviato da voi) L. 2.750. A richiesta possibilità di vendite contrassegno (+ spese postali L. 3.500). Per ordini superiori a 10 programmi spese contrassegno gratis. Richiedere lista o telefonare a:

Sergio Fusero - Via A. Barbaro 17 - 10143 Torino - Tel. 011/ 746839.

● Cerco-compro, per CBM 64 Dragons Lair!!! Contattarmi dopo 17 agosto. Maurizio Grisotto - Via 1° Settembre - Soligo (TV) - Tel. 0438/840300.

● Vendo giochi fantastici per CBM 64 a prezzi favolosi: 10 a L. 5.000, 15 a L. 8.000, 20 a L. 10.000, 25 a L. 12.000, 30 a L. 15.000. Scrivere o telefonare ore pasti e chiedere di Paolo. N° programmi da me posseduti 1.400 tra cui: Kawasaki, Boxe, Summer Games II.

GBR-Software - Via Batticana 3 - Marina di Carrara (MS) - Tel. 634734.

● Vendo o scambio giochi per CBM 64; possiedo le ultime novità su cassetta:

Summer Games 2, Exploding Fist (Karate), Hyper Olympic, Star Wars, Mario Bros, Flight Simulator 2; e molti altri. Damiano Rossi - Via Lionello Spada 32 - Bologna - Tel. 363339.

● Vendo splendidi giochi per Commodore 64 come: Zaxxon, Popeye, Ivo, Galaga, Rox 64 e tantissimi altri tutti su cassetta da 10 giochi a L. 9.000. Vendo anche utilities.

Arbizzi Alessandro - Via E. Di Capua 12 - Modena 41100 - Tel. 059/367758.

● Vendo, cambio e compro programmi per C64 (ne possiedo quasi 2000), per C16 e Plus 4 (qualche centinaio) per Vic 20 (idem), per Spectrum 16 e 48K (idem), per Msx e Apple II (alcune decine), telefonate vi manderò la lista gratuita. I prezzi sono bassi!!!

Cristiano Tenca e Paolo - Via Cabrino 15 - 13053 Mongrando (VC) - Tel. 015/666494 ore pomeridiane.

● Vendo per Commodore 64 programmi tra i più belli in circolazione, come: Summer Games, Spiderman, Bruce Lee, Saucer Attack, Boxe, ecc...

Fuda Paolo - Via Virgilio 49 - Palmi (RC) - Tel. 23109.

● Vendo Software di ogni genere, su disco e cassetta, per CBM 64. Disponibilità di circa 1000 titoli in costante aumento. Chiedere le liste con i prezzi. Telefonare ore pasti chiedere di Paolo. GBR-Software e BRK Programs - Via Nazario Sauro 58 - Marina di Carrara (MS) - Tel. 54803.

● Vendo, scambio programmi C-64 sia utilities che giochi, ne possiedo molti. Inviatemi anche vostra lista. Assicuro massima velocità e serietà. Annuncio sempre valido.

Moncaro Andrea - Via Udine 191/D - Gorizia - Tel. 0481/391484.

● Vendo giochi bellissimi come: Aztec, Gostbusters, Soccer, Popeye, Hero o tanti altri. Inoltre cerco Daley Thompson Decathlon Raid Over Moscow Pitstop II. Moschino Francesco - Via Vecchia di Vigevano - Gambolò (PV) 27029 - Tel. 0381/930563.

● Compro i seguenti programmi per CBM 64 Raid Over Moscow, Daley Thompson Dec., Summer Games 1, Summer Games 2.

Pit Stop II (solo su cassetta). Bologna Massimo - Cso Umberto 79 -

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. 3

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

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

Città.....Telefono.....Anni.....

SHOP MARKET

27025 Gambolò (PV) - Tel. 0381/938393.

● Cerco i seguenti programmi per CBM 64: Raid Over Moscow, Summer Games 1, Summer Games 2, Indiana Jones, Managier Football (solo su cassetta).

Bologna Massimo - Cso Umberto 79 - 27025 Gambolò (PV) - Tel. 0381/938393.

● Cerco persone per scambio di programmi su cassetta per il CBM 64. Inviare lista. Rispondo a tutti.

Stefano Cavallini - Via Cividale 5 - Ravenna - Tel. 0544/28609.

● Vendo o scambio (cerco) giochi per CBM 64; possiedo ultime novità su cassetta: Summer Games II, Explodind Fist (Karate), Hyper Olimpic, Star Wars, Mario Bros, Flight Simulator II, e molti altri.

Monti Simone - Via Di Corticella 45 - Bologna - Tel. 358852.

● Eccezionale!!! Vendo la cartuccia di Jupiter Lander per CBM 64 al prezzo di L. 30.000. Vendo copie arretrate di special Program per CBM 64 n. 2-3-4-5 al prezzo di L. 10.000 (cadauna). Cerco per CBM 64 i seguenti giochi in cambio di altri:

Alchemist, Rocky, Karate, Dragons Bane, Fred, Piballed, 3D Tank, Android Two, Smurf. Inviare le liste a:

Petrelli Piero - Viale Liguria 125 - Taranto - Tel. 099/378573 oppure 099/624314. Dalle 14.00 alle ore 16.00.

● Vendiamo giochi ed utility per CBM 64, con turbotage (Skramble II, Jupiter Lander, Mario Bros, Decatlon ecc.), ad ogni spesa di almeno L. 10.000 un fantastico gioco sorpresa in regalo. Annuncio sempre valido.

Claudio e Giancarlo - Via Delle Amadriadi 29 - Roma 00133 - Tel. 06/6146690/6142739.

● Giochi per CBM 64 e Vic 20, da L. 2.000 in poi! Lista a L. 500!

Scrivere o telefonare a: Stefano Zacchiroli - Via Valdossola 6 - Bologna - Tel. 411486.

● Giochi per CBM 64 ne possiedo di inediti con grafica da sola bar ecco alcuni esempi (Imponibil Mission, Ghostbusters, Mario Bros, Chiller, Quo Vadis, Pyjamarama, Summer Games 2, Decatlon Ocean, Rocky, Circus Charlie, Herry House. Rispondo a tutti, garantisco massima serietà.

Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone 14 - Francavilla F (BR) - Tel. 0831/942342.

● Cambio software possiedo ottimi giochi e utilities in L.N. su disco o cassetta quali: Impossible Mission Flight Simulator II - Summer game, Soccer, Raid over Moscow ecc., EasyScript, Data base Backup ecc. Per l'elenco allegare L. 500. Carmelo Benigno - Via Dello Sbarco 56 - Marsala (TP) 51025 - Tel. (0923) 955549.

● Vendo/scambio giochi per Commodore 64 ad un prezzo non superiore a L. 2.000 cd. Tra cui Ghostbusters, Popeye, Bruce Lee e 5 fantastici simulatori di volo.

Del Zempora Marco - Via Ristori 5 - Firenze - Tel. 055/603307.

● Vendo giochi per CBM 64 ne possiedo numerosi e inediti tra cui (Manic Miner 2, Spittfreno, Olimpic Challenge, Rocky, Basketball, Summer Games 2, Fotball Americano, Piyamarama, Cauldron, Breack Fever, Dragoni Lair, Elidon, Quo Vadis, Spy vs Spy, Gosthbusters Impossibil Mission. Rispondo a tutti garantisco massima serietà.

Giovanni Rizzuto - Via Cesare Milone 14 - Francavilla F (BR) - Tel. 0831/942352.

● Vendo in unica cassetta a L. 10.000 i giochi: Lo scalatore, U-boat, Simulatore volo III D. Crazy jump, Centipede. Galacia, Crazy Die, antiaerea, G.P. di Monza II + il favoloso anche se non originale Donkey Kong.

Telefonare o scrivere a Roberto Brunetti - Via S. Vito 22/5 Firenze - Tel. 714147.

● Vendo giochi a L. 1.000 cad. come Congo Bongo, Frogger, Calcio, Bonka, Serpi e altri. Per C64 inviate a:

Veronese Massimiliano - Via F. Baracca 89 - VI - Tel. 569004.

● Vendo-cambio Software per Commodore 64, dispongo degli ultimi titoli come "Summer Games II" versione originale, Beach Head II; Two on Two Sports e tanti altri.

Inoltre vendo disk drive 1541 in ottimo stato a L. 400.000 trattabili. Massima serietà. Rivolgersi a:

Stefano Tagliaferrì - Via Giacinto Pieralce De Vecchi 44 - 00167 Roma - Tel. 06/6383712.

● Vendo programmi di tutti i tipi per CBM 64 sia su disco che su cassetta a L. 1.500. Sconti eccezionali per acquisti in blocco! Scrivere o telefonare a:

Fox Giovanni - Via Vittorio Veneto 16 - 29100 Piacenza - 0523/756424.

● Vendo cassetta con 10 giochi bellissimi es. Gostbuster, Bruce Lee Crazy joe ecc. a L. 1.500 incluso cassetta e trasporto o una cassetta con circa 50 giochi già con il turbo a L. 18.000 incluso tutto, e a chi spenderà più di 30.000 Gostbusters in regalo per la lista 1.000.

Claudio Gianfranceschi - Via Bregoscia 15 - Cinquale (Massa) - Tel. 0585/84244 (ore di lavoro).

● Ragazzi possessori di Commodore 64 vendono/scambiano/comprano videogiochi a prezzi stracciati (1 L. 700). Ne possediamo di favolosi!!! Scrivere inviando la lista, noi vi invieremo la nostra. Vaccaro Massimiliano - Via Verdi 3 - 20041 Agrate B^{CA} - Milano.

● Vendo e scambio bellissimi games e utility per CBM 64, tra cui: Supercopy, Double Image, Magic Desk, Multidata, Simon's, Raid Over Moscow. In arrivo superprogrammi da 1200 blocchi. Richiedete la lista a: Luca Bobst - Via C.P. 34 - 6952 Canobio (CH).

● Scambio video giochi ed utility per CBM 64 (Zaxxon, Basketball, Crystal Castle, Decathlon, Simon's Basic, Word

Processor, ecc.) inviate la vostra lista e vi invierò la mia.

Ciuccarelli Paolo - Via E. Bellesi 81 - Fermo (A.P.) - Tel. 0734/31330.

● Vendo cassetta con oltre 10 giochi per Commodore 64 a L. 1.000. Tra cui: Decathlon, Pole Position, Soccer, Basket. Ghostbusters, Zaxxon, Popeye. Messina Davide - Via S. Nicolò 21 - Pietraperzia (EN) - Tel. 0934/961180.

● Vendo cassette per C64 con giochi in turbo tape tra cui i più famosi: Basket, Popeye, Calcio, Forth apocalipse, Pac Man, Pengo Pitstop ecc. Telefonare ore pasti per lista e prezzo. Paolo Serra - Via P. Buole 3/16 - Genova-Cornigliano - Tel. 459449.

● Eccezionale! Vendo cassetta per CBM 64 con giochi stupendi: Ghostbusters, Beach Head; River Raid, Zaxxon e altri 46, tutti con caricamento turbo tape (inserito) il tutto al solo prezzo di L. 40.000. Scrivete!

Paolo Casamassima - Via Reg. Elena - Taranto - Tel. 089/94318.

● Vendo giochi per CBM 64, dispongo di circa 230 giochi che vendo al prezzo di (protetti L. 500 l'uno) (sproteetti L. 1.000 caricati con turbotape). Telefonate o scrivete al seguente indirizzo.

Rognini Pietro - Via. Carlo Alberto 30 - Roma - Tel. 7313271.

● Giochi per CBM 64 e Vic 20, tra cui (per CBM 64) Cuck delle caverne, Olimpiadi, Soccer, Il castello, Aztac Callenger e (per Vic 20) Puck Man, Ginevra, Blitz, Invaders, Lo scalatore.

Maiorella Emiliano - Via Marchesi 2 - S. Croce S'arno (Pisa) - Tel. 0571/33438.

● Vendo blocchi di 50 giochi per CBM 64, a sole L. 35.000. Per chi non volesse acquistare un'intero blocco, vendo anche giochi separati. Per informazioni telefonare a:

Della Vecchia Guido - Via Montebello 19 - Sassuolo (MO) - Tel. 0536/803581.

● Vendo una miriade di super giochi per CBM 64 ad un super prezzo: L. 1.500 l'uno, la cassetta vergine in omaggio (C30), spese postali a carico del destinatario! Eccone alcuni: Popeye, Mundial Soccer, One on One, Hero, Decathlon, Cosmic Cruiser, Simulatore di volo, Pogo Sol, Qix, Tapper, Pecos Bill.

Alessandro D'Alessandro - Via Casale 84 - Ripa Teatina (CH).

● Comprò CBM 64 al miglior offerente possibilmente zona Modena. Pagamento in contanti. Telefonare a: Berveglieri Stefano - Via S. Antonio - Colombaro (MO) - Tel. 059/553715.

● Scambio amici se volete scambiare i vostri blocchi. Scrivetemi inviando vostre liste io vi spedirò la mia con oltre 150 titoli. Scrivete a: Muzzetta Carmelo - Via Treviso 64 - 95030 Mascualucia (CT).

● Vendo Wouh! A Venezia c'è la possibilità di trovare tutti i programmi che

SHOP MARKET

vuoi! Scelta vastissima fra oltre 2.000 programmi!. Prezzi concorrenziali. Soprattutto su disco.

Di Trani Sabino - Tel. 041/614702.

● Vendo meravigliosi giochi per CBM 64 tra cui: Bc & Bc II, Pit stop & Pit stop II, Impossible Mission, Ghostbusters, Zaga, Chiller, Space Wolk, Black Hawk, Washington e vari tipi di olimpiade, inoltre dispongo di autentici simulatori di volo con grafica eccezionale e altri fantastici giochi a L. 2.000 (anche per Vic 20) cd. Telefonare o scrivere a:

Alessandro Biroghi - Viale croce rossa 159 - Palermo (C.A.P. 90146) - Tel. 091/512790-519018.

● Vendo e scambio programmi per CBM 64, tutti di ottima fattura, tra cui: Sindh Sample, Paperino, Monty Mole, Poster Paster, Impossible Mission, Suicide Express, Pit Stop II, Track and Field, Bruce Lee, Bagitman, Spy vs Spy e tanti altri. Telefonare ore pasti.

Marco Bevilacqua - Via Papa Giovanni XXIII 11 - Chieti - Tel. 0871/61409.

● Pitfall II, Summergames 2, Strippper, Briscola, Raid Over Moscow, Pole Position, Popeye, Match Point (Winbledon), Baseball, Calcio Replay, Billiard. Giacomo Tiboni - Via Cabotto 50 - Pescara - Tel. 65130.

● Eccezionale! Vendo cassetta con 50 video-giochi per CBM 64 tra cui: Ghostbusters, Beach, Head, Jungle Haunt e altri tutti con caricamento turbo. Tutto a sole 25.000 L. (Disponibili più copie). Sergio Casamassima - Via Reg. Elena 29 - Taranto - Tel. 099/94318.

● Vendo Software di ogni tipo (utility BS-Sector e Dou. Immagine tutto) ecc. Giochi Olimpiadi Konamy, Boxe, D-Day II, Summegame II su disco e nastro. Carlo De Francesco - Via Tonio Da Belledo 111 - Lecco - Tel. 0341/374780.

● Compro Commodore 64 + registratore in buone condizioni, che non superi le

630.000. Telefonare o scrivere.

Rizzo Carlo - Via Ferrari 24 - Fino Morasco (CO) - Tel. 928538.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 ultime novità dagli Usa. Inoltre vendo cartucce mai usate a solo L. 20.000 trattabili. Richiedere lista inviando L. 1.000 a: Masini Gianluca - Corso Nazionale 227 - La Spezia - Tel. 0187-505743.

● Per CBM 64 vendo-scambio oltre 400 giochi, utilities e didattici. Chiedete la lista (disco e tape).

Enza Albano - Via Verdi 37 - 24040 Arcene BG - Tel. 035-878594.

● Vendo qualsiasi tipo di programma per CBM 64, sia su cassetta che su disco e tutti a lire 1.500! Sconti eccezionali per acquisti in blocco. Massima serietà. Scrivere o telefonare a: Fox Giovanni - Via Vittorio Veneto - 29100 Piacenza - Tel. 0523/756424.

● Vendo: Commodore 64: (2 mesi di vita) + registratore C2N + joystick + 1 ca-

IL QUARTO PROTOCOLLO (continua da pag. 21)

i due gruppi di agenti si nascondono dietro i mobili nel tentativo di uccidersi a vicenda. Solo quando tutti i russi saranno morti potrete entrare nella stanza della bomba.

La versione 64 invece vi pone direttamente nella stanza della bomba, mentre la battaglia infuria attorno a voi. Si tratta di un'avventura realistica con input testuale. Il KGB cerca di catturarvi (e ci riuscirà, se permettete che troppi agenti vi si avvicinino) ma non spererà per paura di far esplodere la bomba.

La bomba è nascosta in un armadio, e il vostro primo problema è come fare ad aprirlo: occorre una combinazione che dovrete aver scoperto nelle fasi precedenti del gioco. Qualsiasi altro tentativo di aprire l'armadio (ad esempio con un bel calcione) farà esplodere prematuramente la bomba, e salterete in aria in una nuvola a forma di fungo. Una volta aperto l'armadio, troverete la bomba e una serie di luci lampeggianti, luci

che devono essere premute secondo una data sequenza: individuarla non è difficile, ma anche in questo caso avreste dovuto scoprirla in precedenza. Mentre fate tutto questo, un orologio sta conteggiando alla rovescia il tempo che vi rimane: riuscirete a farcela prima dello zero? Trovata la sequenza esatta, vi troverete poi davanti tre fili da tagliare. Tagliate il primo, e l'orologio continua a ticchettare...

"Quarto protocollo" è il primo tentativo di trarre un gioco da una storia di spionaggio, ed è un tentativo davvero ben riuscito. Le icone rendono il gioco molto più facile da usare di quelli con input testuale, e la storia è ben costruita e la suspense non si abbassa mai. Ciò è certamente anche merito di Frederick Forsyth: prima di giocare avevo letto "Quarto protocollo" e temevo che il gioco non avrebbe reso giustizia al romanzo, ma mi sono dovuto ricredere. La parte più debole del gioco è la terza, e si ha la sensazione che sia stata appiccicata solo per far vedere al giocatore come va a finire la storia. La parte che però farà scalpore è la prima, molto originale ed estremamente ben congegnata.

Maurizio Ragazzi

tridge + 2 manuali d'uso + 160 programmi su cassetta (giochi utili) ed infine, l'apposito copritastiera in tutto a L. 600.000. Per informazioni rivolgersi a: Perugini Aldo - Viale dei Tigli 22^a - Riva del Garda pr. TN - Tel. 552871.

● "Plus 4" (data d'acquisto 28/6/85) + regis.re + 2 Joystick + 3 cassette + "Introduzione al Basic + cartuccia a L. 420.000. Affarone per gli esperti. Corrado Carnemolla - Via Adda 33 - Siracusa (96100) - Tel. 0931/22583.

● Occasionissima!!! Vendo giochi in turbo tape per il 64, in cassetta, a L. 300 l'uno. Vendo anche la cartuccia Pimball spectacular a L. 10.000 (pagata 35.000) invio liste.

Roberto Casula - Via San Salvatore - Serdiana (CA) - Tel. 070/741202.

● Vendo per C 64 circa 2000 Programmi a prezzi veramente bassi, vendo anche tasto Reset, giochi su nastro e su disco, novità GI Joe, Summer Games 2°, Beach, Heard 2°, Rocket Ball, ecc. Gianni Cottogni - Via Strambino 23 - Carone (TO) - Tel. 0125/712311.

● Vendo e scambio moltissimi giochi per CBM 64 solo su cassetta tra cui: Bruce Lee, Mr. Do Castle, H.E.R.O., Suicide Express, Pit Stop II, Caos, Impossible Mission, Star Wars, L'idolo d'oro, Cybotron, Frogger tre DIM, ecc.

Veroni Claudio - Via Il Giugno 10 - Rio Saliceto (RE) - Tel. 0522/649357.

● Fantasmagorica offerta per CBM 64! Vendo giochi ed utility su cassetta a prezzi eccezionali si richiede la massima serietà. Per ricevere catalogo dei giochi scrivere o telefonare a:

Tiziano Frabetti - Via A. Riccarelli 139 - Ferrara - Tel. 0532/61034.

● Vendo per CBM 64 i migliori giochi in commercio attualmente tra cui: Summer Games, impossible Mission, Pit Stop II, Ghosbusters, Bruce e tanti altri, tutti su cassetta e compresi tra le 1500 e 4000 Lire. Per Sharp MZ 721 e 731 vendo i più bei giochi ed utilit's in circolazione a prezzi super bassi (max L. 5000) chiedete le liste le manderò gratis. Massimiliano De Maria - Via Priv. S. Severino S/B - Napoli.

● Vendo, compro e scambio cassette su Bruce Lee e Karate o altre Arti Marziali, Sport, Scacchi e giochi di Società. Per CBM 64. Cerco tutto su B. Lee. Cerco anche Poster o figure sulle Arti Marziali.

Manega Sandra - Viale Kennedy 49 - Ivrea (TO) - Tel. 239166.

● Vendo e scambio moltissimi giochi per CBM 64 solo su cassetta tra cui: Ghostbuster, Track & Field, Raid over Moskov, Strip Poker, Summer Games, Rocket Ball, on Field Football, Donald Duck, Mario Bross, Crystal Castle, Hulk, etc.

Galantini Marco - Via Marzabotto 6 - Rio Saliceto (RE) - Tel. 0522/649205.

**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

3

TOP PLAYGAMES

**TOP
PLAYGAMES**

3

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

- INTRODUZIONE
1 FOTOGRAFO
2 IPERFLIPPER
3 REGNO DELL'IGNOTO

COUNTER

LATO B / CBM 64

- 4 SALVA GLI ANIMALI
5 SUPER RAZZO
6 DOPPIA VITA
7 DROIDE

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI

