

PLAYGAMES

# TOP

PER IL CBM 64

INTERNATIONAL

**7**  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"

LADRI 4



1 MINICIRCUITI  
FORMULA 5  
INDY



2 FURTO  
A HOLLYWOOD  
TOPO SUPERDIVO 6



3 SCOPA MAGICA  
SOTTERRATO 7  
VIVO



# SUPERNOVITÀ

Rieccoci al dialogo con i nostri lettori dopo la pausa di agosto. È stato per tutti un mese salutare. Per Voi, lettori, in quanto sotto il solleone è difficile pensare al computer e alle sue POKE. Per noi perché non ce la facevamo proprio più con le SYS, i RESET e i giochi che non riuscivamo a caricare. Comunque non abbiamo poi del tutto dormito. Lo vedete subito sin dalle prime pagine: la rivista è più snella, alleggerita in molte pagine, magari più scarna ma senz'altro più infarcita di notizie e di novità. Abbiamo cercato di spaziare dall'hardware al software e crediamo che il cocktail che abbiamo ottenuto possa essere di vostro gradimento. Come al solito, se qualcosa non vi va, scriveteci. Sin dal numero successivo vi accorgete che i vostri consigli saranno diventati per noi ordini. Obbediamo!

## IN QUESTO NUMERO

### I GIOCHI

- |                        |        |                      |         |
|------------------------|--------|----------------------|---------|
| ● MINICIRCUITI         | pag. 4 | ● LADRI              | pag. 7  |
| ● FURTO<br>A HOLLYWOOD | pag. 5 | ● FORMULA INDY       | pag. 8  |
| ● SCOPA<br>MAGICA      | pag. 6 | ● TOPO<br>SUPERDIVO  | pag. 9  |
|                        |        | ● SOTTERRATO<br>VIVO | pag. 10 |

pag. 11 **Le nostre classifiche:** Usa, Gran Bretagna e Francia. Il meglio della produzione software per i più venduti home computer.

---

pag. 12 **Il Magic Mouse della Smc:** un topolino molto "grafico" dalla pelle di gomma, l'anima di silicio e le gambe a rulli.

---

pag. 14 **Il gioco del mese: The Heist.** Un agente segreto nei meandri di un museo. Come riuscire a fare punti, sopravvivere e soprattutto a divertirsi.

---

pag. 18 **Il Voice Master:** creatività a buon mercato.

---

pag. 20 **Il Quick Data Drive** è un'alternativa vincente per il normale registratore Commodore. Tre wafer e un manuale per imparare a lavorare velocemente e meglio.

---

pag. 23 **L'Electron Acorn** è arrivato ormai anche in Italia. Un computer dalle caratteristiche didattiche ma buono anche per la programmazione e i videogiochi.

---

pag. 24 **Così si gioca:** due pagine fitte fitte di consigli per giocare e fare punti nei principali e più conosciuti giochi del momento.

---

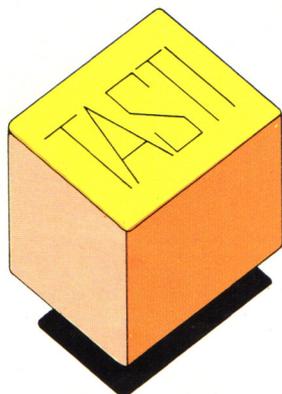
pag. 26 **News per voi.** Le ultime novità che non possono mancare a chi è veramente "in" nel mondo dell'home computer.

---

pag. 27 **Shop Market**

# MINICIRCUITI

Sei nell'interno del più efficiente computer esistente al mondo e devi proteggere l'area del microprocessore dagli attacchi di microcreature intenzionate a metterlo fuori uso colpendo l'unità centrale di elaborazione. I tuoi nemici sono numerosi e di diverse forme: i distruttori che cercano e distruggono i circuiti per trasformarsi in pericolosissimi accumulatori, i quarzi che percorrono lentamente i circuiti depositando mine, le cariche che appaiono improvvisamente e sono molto veloci ed infine i caccia che volano rasoterra minacciosamente. Il compito non è facile, perché devi muoverti sulle piste dei circuiti ed i tuoi stessi colpi seguono questo percorso obbligato. Per vincere avrai bisogno di ottimi tempi di reazione e di una logica impeccabile, anche se nei momenti di pericolo potrai attivare una ipercarica che distruggerà tutti gli intrusi presenti.

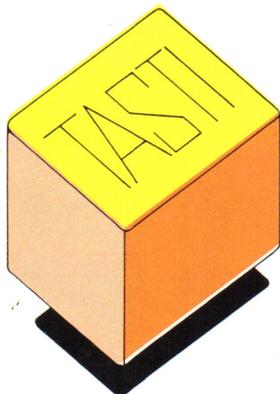
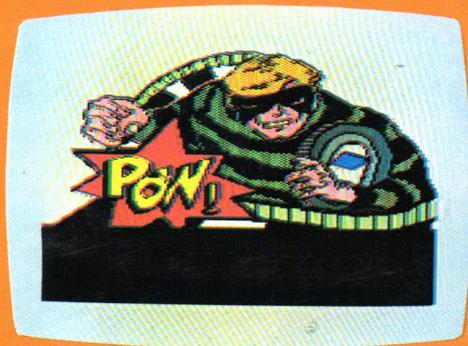


## JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita
I	istruzioni
SPAZIO	ipercarica
CTRL	inserire pausa
Q	disinserire pausa

# FURTO A HOLLYWOOD

Hai deciso di tentare la fortuna come produttore cinematografico e per questo sei disposto anche a rubare l'ultimo successo di "Steven Spielberg". Devi penetrare in un grande studio cinematografico, costituito da 13 stanze e raggiungere l'ufficio di "Spielberg", dove è custodita la pellicola. Per riuscire nell'impresa devi però mettere fuori combattimento tutti i 12 personaggi del film scagliando contro di loro uno degli oggetti disseminati nei sets. Gli oggetti ed i personaggi sono in relazione e per uccidere un personaggio è necessario un determinato oggetto, ma fai attenzione agli oggetti falsi sparsi nelle stanze per ingannarti! Bada a non farti colpire dagli attori quando sono truccati, perché lo scontro ti sarebbe fatale ed a non attraversare troppe volte le barriere di forza, perché potresti fare una fine prematura.

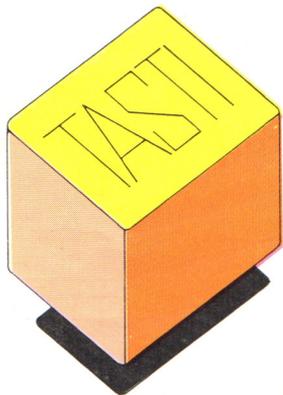


## JOYSTICK IN PORTA 2

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

# SCOPA MAGICA

Protagonista del gioco è una strega alla ricerca della scopa magica con la quale potrà diventare la regina nella notte delle streghe ed attraversare la valle delle Zucche. Tuttavia, per riuscire ad entrare in questa regione, dovrà comporre nella sua casa una formula magica che richiede ingredienti di diversi luoghi ed entrare nella stanza delle Zucche per rivendicare la scopa. La strega dovrà sorvolare un vasto territorio: foreste, mari infestati da squali e cime rocciose. Dovrà trovare ed aprire 4 porte che le permetteranno di raggiungere gli ingredienti magici. La sua missione sarà complicata dall'impossibilità di trasportare più di due elementi alla volta, dalla disponibilità limitata di energia, di cui però potrà rifornirsi, e da ostili creature che potrà eliminare con colpi energetici.



## JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO

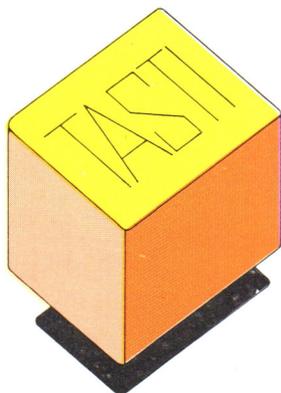
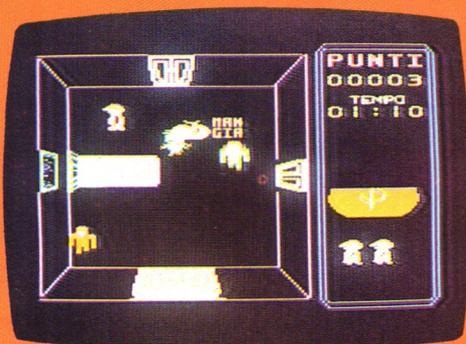
inizio partita

RESTORE

fine/partita

# LADRI

Hai deciso di svaligiare la villa di un miliardario stracolma di oggetti preziosi che aspettano solo di essere rubati. Sfortunatamente capiti nel bel mezzo di una festa in maschera e ti ritrovi, così, a correre in un intricato labirinto di stanze inseguito da numerosi ospiti. Allora raccogli le chiavi magnetiche colorate che ti permetteranno di aprire le relative porte sbarrate e di sfuggire ai tuoi inseguitori eliminabili, comunque, con un preciso colpo di bottiglia. Durante la fuga non dimenticare di rubare quanto più puoi, perché una volta rimasto senza bottino perderai una vita e di tentare la fortuna mangiando il cibo magico.

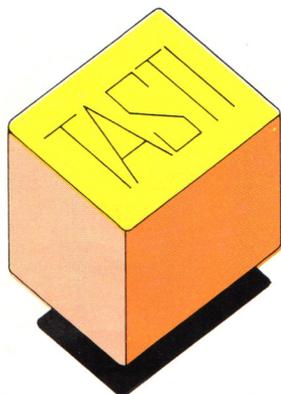


## JOYSTICK IN PORTA 1 O 2

SPARO	inizio partita/lancio bottiglia
P	raccogliere/usare chiave
M	mangiare/bere
Z	destra
CTRL	sinistra
1	su
←	giù

# FORMULA INDY

Gli obbiettivi di coloro che vogliono cimentarsi in questa corsa automobilistica sono due: qualificarsi per la gara e correre la medesima superando le macchine avversarie e soprattutto mantenendo la prima posizione con una guida veloce e senza incidenti. Durante la corsa gli avversari sono sempre pronti a bloccarvi o a cambiare traiettoria per provocare leggere collisioni che, assieme alle alte velocità in curva e alle escursioni sui cordoli, contribuiscono a degradare le gomme. Attenti però che un contatto violento con le macchine antagoniste pregiudicherà, irrimediabilmente la vostra corsa. Fortunatamente ai box vi assiste un team di meccanici che vi permetteranno di sostituire gomme consumate, di fare rifornimento di benzina e di riparare il motore. Proprio come nella realtà per superare gli avversari potete azionare il turbo che però vi farà consumare molta benzina e renderà la macchina difficilmente controllabile in curva. Per consumare meno benzina potete cercare di mettervi in scia (l'auto diventa luminosa) alle altre vetture e di guidare in modo pulito. Durante la corsa possono anche verificarsi situazioni di pericolo (segnalate dalla bandiera gialla) che causano l'interruzione temporanea della corsa durante la quale potete fare una sosta ai box. Quindi, per riuscire a battere Teo Fabi e ottenere una affermazione di prestigio, guidate con precisione, pianificate le soste ai box, tenete d'occhio gli indicatori di posizione, di carburante, di gomme e di condizioni del tracciato ricordando che bandiera verde (g) segnala tutto O.K., bandiera gialla (y) segnala situazione di pericolo e bandiera a scacchi segnala fine competizione!

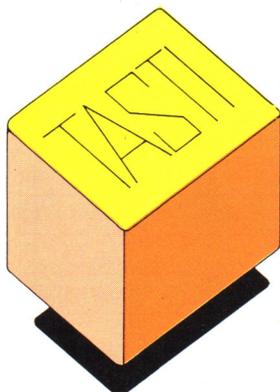
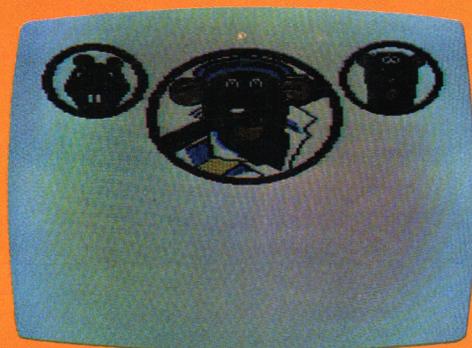


## JOYSTICK IN PORTA 2

<u>SPARO</u>	inizio partita
<u>SPARO</u>	per accelerare
<u>SPARO E AVANTI</u>	per azionare il turbo

# TOPO SUPERDIVO

Gigio è un topo di città, diventato un famoso divo della TV. Egli deve raggiungere gli studi televisivi entro le nove di mattina e per questo è disposto ad avventurarsi nelle gallerie sotterranee e nei canali di scolo della città. Deve anche liberare due suoi amici rapiti da malvage creature fermamente decise ad ostacolare il suo cammino. Fortunatamente Gigio ha con sé una pistola spara colla per immobilizzare temporaneamente i suoi nemici: enormi stivali e lumache giganti che toccandolo lo privano di forza. Per rendere il suo compito meno impossibile sono disseminati lungo il percorso mele e panini energetici e contenitori di colla per permettergli di ricaricare la pistola. La rete fognaria della città è molto vasta e complessa e Gigio deve fare molta attenzione a non perdersi. Inoltre la galleria d'uscita è bloccata da una porta: per aprirla Gigio deve dapprima trovare tutti i pezzi che la costituiscono e poi impossessarsi della chiave. Solo a questo punto potrà liberare i suoi amici infilando la chiave nella toppa a sinistra dello schermo e raggiungere il suo posto di lavoro.

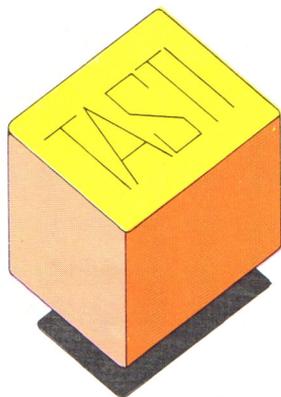


## JOYSTICK IN PORTA 1 O 2

SPARO	inizio partita
RESTORE	fine partita

# SOTTERRATO VIVO

Sei rimasto intrappolato in una terrificante tomba sotterranea costituita da un dedalo di stanze e corridoi e solo con molta abilità potrai riguadagnare la libertà perduta. Per trovare la via d'uscita devi aggirarti per i corridoi della catacomba alla ricerca di tutte le pergamene, una delle quali indica la via della salvezza. Ma non avrai vita facile! Già nella prima stanza trovi la strada sbarrata da una gigantesca statua: per aprire un varco guardati attorno, trova l'occhio di Osiride, posizionati perfettamente e salta. Inoltrandoti nel labirinto sotterraneo ti accorgerai ben presto che questo pullula di letali creature. Fortunatamente non sei totalmente indifeso perché hai a disposizione un certo numero di scudi protettivi, ma soprattutto hai la possibilità di trovare una utilissima frusta e anche una torcia con la quale illuminare le camere buie.

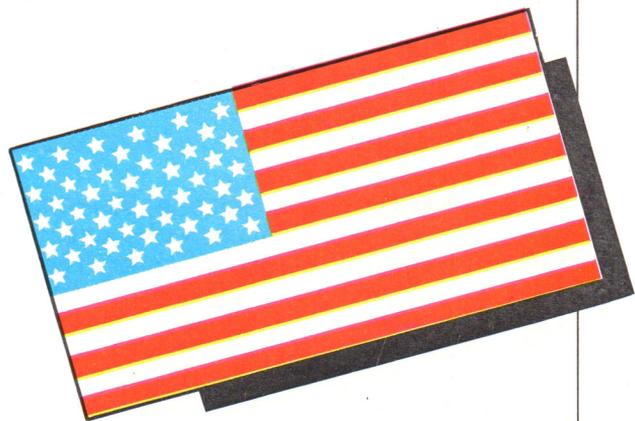


## JOYSTICK IN PORTA 2

<u>SPARO</u>	inizio partita
<u>F7</u>	inserire/disinserire pausa
<u>F1</u>	fine partita
<u>ALTRI</u>	per cambiare azione

# I TOP I TOP I TOP

## STATI UNITI



### TITOLO

- 1 Soft Aid
- 2 Alien 8
- 3 Raid Over Moscow
- 4 Ghostbusters
- 5 Football Manager
- 6 Impossible Mission
- 7 Booty
- 8 Everyone's A Wally
- 9 Daley Thompson's Decathlon
- 10 Bruce Lee

### EDITORE

- Quicksilva  
Ultimate  
US Gold  
Activision  
Addictive Games  
CBS  
Firebird  
Mikro-Gen  
Ocean  
US Gold

## GRAN BRETAGNA



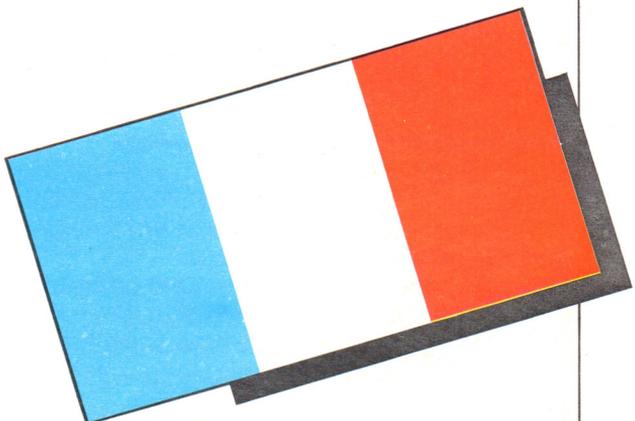
### TITOLO

- 1 Soft Aid
- 2 Spy Hunter
- 3 World Series Baseball
- 4 Bruce Lee
- 5 Gremlins
  
- 6 Brian Jack's Challenge
- 7 Alien 8
- 8 Moon Cresta
- 9 Finders Keepers
- 10 Dragon Torc

### EDITORE

- Quicksilva  
US Gold  
Imagine  
US Gold  
Adventure International  
Martech  
Ultimate  
Incentive  
Mastertronic  
Hewson Consultants

## FRANCIA



### TITOLO

- 1 Soft Aid
- 2 Pitstop 2
- 3 World Series Baseball
- 4 International Basketball
- 5 Impossible Mission
- 6 Airwolf
- 7 Ghostbusters
- 8 Bigger Goes to Hollywood
- 9 Brian Jacks Challenge
- 10 Roland's Rat Race

### EDITORE

- Quicksilva  
Epyx  
Ocean  
Commodore  
Epyx  
Elite  
Activision  
Alligata  
Martech  
Ocean

# UN TOPOLINO PROPRIO MAGICO



Il Magic Mouse della SMC Supplies è un package comprendente un mouse a tre pulsanti, un cuscinetto a sfera rivestito di gomma, cassetta e nastro. Il software è costituito da tre package di grafica: un designer di grafica ad alta risoluzione, un designer Sprite e un designer Icon. Essendo allegato anche il software di controllo del Mouse, il topolino si può usare sia col proprio codice macchina che con i programmi in basic. Rispetto ad altri suoi simili, il topolino della SMC è piuttosto grosso e pesante, cosa che personalmente non mi spiace affatto. Il topolino è controllato da tre pulsanti a scatto colorati posizionati sul davanti. Il cavetto è di una lunghezza ragionevole, e per suo tramite il topolino si inserisce nel 64 attraverso l'ingresso di controllo due-uno degli ingressi per il joystick.

Osservando il topolino da di sotto, si nota che il movimento è avvertito da un cuscinetto a sfera rivestito di gomma e fissato da una piccola vite Phillips. All'interno del topolino stesso, due rulli rivestiti di gomma e posti ad angolo retto l'uno rispetto all'altro avvertono gli spostamenti del cuscinetto, mentre un terzo rullo metallico impedisce al cuscinetto di "ballare" dentro il topolino.

Il programma principale del package è quello del designer di grafica ad alta risoluzione. Esso permette all'utente di creare immagini a 16 colori facendo uso del modo multicolor del Commodore, che fornisce una definizione di 160x200 pixel. Le funzioni disponibili sono 15, e c'è anche la possibilità di memorizzare/caricare le proprie creazioni su dischetto o nastro.

Per piccoli lavori di stampa del contenuto dello schermo si possono usare una stampante tipo Centronics o una seriale compatibile col Commodore. Nel package ad

alta risoluzione è fornito il software di controllo per la stampante Centronics, ma occorre dire che sarà necessario collegare la stampante al 64 tramite l'ingresso utente. Il designer Sprite viene impiegato per creare degli sprite nel modo normale o multicolor. Tra le sue caratteristiche ci sono la selezione degli sprite, il cambiamento di colore, l'espansione degli sprite (nelle direzioni X e Y), l'inversione di stato dei pixel e così via. Il designer Icon offre delle funzioni analoghe e fornisce blocchi di 3x2 di caratteri da definirsi che si possono memorizzare sia a blocchi che come singoli UDG. L'uso è abbastanza semplice. Per prima cosa, bisogna inserire il cuscinetto a sfera nel topolino, poi bisogna allineare l'indicatore regolando due piccole viti poste sotto il topolino.

Una volta caricato il software su dischetto, appare il menu principale con il copyright e i nomi dei quattro package. Portando l'indicatore (che è una mano) sul nome del programma e premendo il pulsante rosso si carica e si esegue l'applicazione prescelta. Ho provato per primo il programma ad alta risoluzione, e in generale sono rimasto soddisfatto delle sue prestazioni. Il designer suddivide lo schermo in due parti, il menu e l'area di disegno vera e propria. Gran parte dei normali comandi di un package di grafica è presente, ma è un peccato che non ci sia qualche altra funzione - come ad esempio l'effetto elastico, il disegno ad arco o lo zoom.

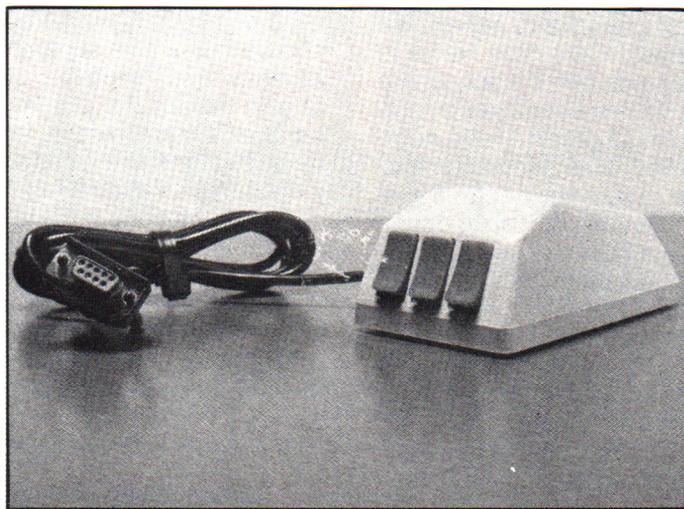
I designer Sprite e Icon mi hanno invece lasciato un po' deluso: entrambi hanno una quantità di comandi e producono dei buoni schermi, ma l'uso del package non brilla per semplicità. In entrambi i casi, i comandi vengono scelti portando l'indicatore nell'angolo inferiore destro dello scher-

mo, dove appare un menu a tapparella infarcito di lettere e di numeri! Usare i comandi sarebbe molto più facile se per ciascuno di essi ci fosse un menu singolo che ne illustri le funzioni.

Usare il package col topolino è molto divertente. Il Mouse è ergonomicamente valido, e quando lo si usa non scivola grazie al rivestimento in gomma del cuscinetto a sfera. Di per sé, tuttavia, i package sono criticabili per quei piccoli difetti di cui so-

pra. Se vi stuzzica l'idea di avere un topolino, compratelo pure; se invece è soprattutto l'aspetto grafico a starvi a cuore, ci sono dei package (ad esempio il Koala Pad) più economici e con migliori prestazioni, e che si controllano con un semplice joystick. Il Magic Mouse costa in Gran Bretagna circa 60 sterline ed è prodotto dalla SMC Supplies, Il Western Parade, Greath North Road, Barnet, Herts. Tel. 01-441 1282.

**Cristina Barigazzi**



#### **FUNZIONI DEL PACKAGE AD ALTA RISOLUZIONE:**

**DRAW** = disegno a mano libera.

**LINE** = traccia una linea tra due punti.

**LINES** = simile a LINE, ma ogni linea parte dall'estremità della linea precedente.

**FILL** = riempie una data zona col colore prescelto.

**TEXT** = permette di inserire un testo di dimensioni variabili all'interno del disegno.

**FRAME** = disegna una cornice tra due punti e poi la riempie di colore.

**BOX** = identico a FRAME, però riempie lo spazio con lo stesso colore del disegno.

**CIRCLE** = disegna dei cerchi.

**RAYS** = disegna delle linee che convergono verso un punto specifico.

**AERO** = disegna con un effetto aerografo.

**CLEAR** = sgombra l'area in cui si disegna.

**RUBBER** = cancella le parti indesiderate dello schermo.

**HORIZONTAL** = disabilita il movimento verticale.

**VERTICAL** = disabilita il movimento orizzontale.

**FINE** = permette all'utente di inserire dei dettagli minuti controllando l'indicatore con la tastiera.

**LOAD/SAVE** = carica e memorizza i disegni.

## IL GIOCO DEL MESE

# THE HEIST

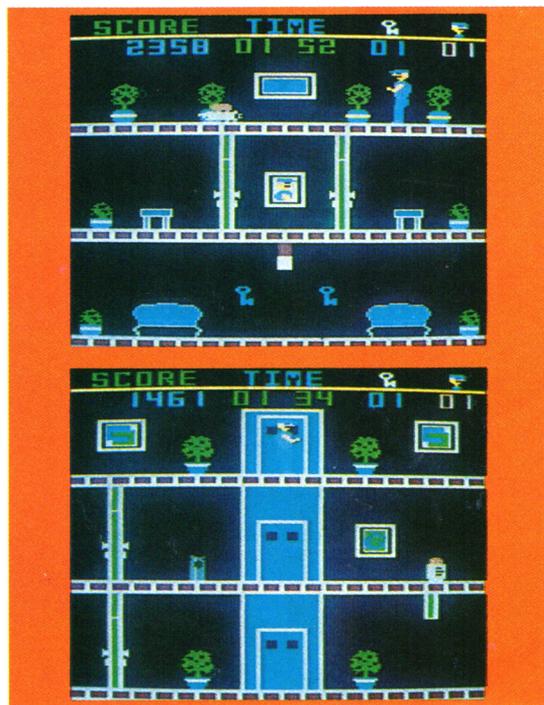
Se ritenete che una grafica e un'animazione superbe e un tempismo e una strategia eccezionali siano gli ingredienti essenziali di un buon gioco per il C-64, The Heist vi piacerà. Il gioco ha tre livelli, ciascuno dei quali permette di scegliere tra un gioco "normale" e uno "difficile". Ciascun livello comprende tre piani di dieci sale per piano: trattandosi di un totale di 90 sale, anche il giocatore esigente avrà pane per i suoi denti! Vediamo la vicenda a grandi linee. L'agente segreto Graham Crackers è alle prese con un caso difficile: i nemici della pace mondiale hanno rubato un microfilm segretissimo contenente i piani di un'arma tremenda, e l'hanno nascosto nella tela di un prezioso dipinto esposto al museo. Per recuperare il microfilm, Graham deve penetrare nel museo ed impossessarsi di tutti i quadri esposti.

Se si considera che ci sono 90 sale piene di quadri famosi, si capisce che si tratta di un incarico non da poco. Si aggiunga a tutto ciò il fatto che il museo è sorvegliatissimo: tra gli ostacoli che Graham dovrà evitare o superare ci sono monitor, drones, aspirapolvere e cancelli elettrificati. Egli troverà anche delle chiavi che gli consentiranno di aprire certe porte e di completare l'opera.

Il gioco è ricco di occasioni di guadagnare dei punti. Ad esempio, aprire una porta vale 250 punti, mettere fuori uso un monitor vale 100 punti, rubare un quadro vale 150 punti e ogni chiave vale 50 punti. C'è anche un cronometro che fa un conteggio alla rovescia a partire da due minuti: ogni volta che si ruba un dipinto o che si conquista una chiave, i secondi rimanenti vengono riconosciuti come punti. Il cronometro torna poi sui due minuti e ricomincia

il conteggio alla rovescia. Il povero Graham non sa più dove girarsi: già la sua missione è difficile, figuriamoci poi se deve anche badare a non superare i limiti di tempo! L'azione viene diretta tramite sia il joystick che la tastiera. Il pulsante del joystick fa saltare Graham, mentre la tastiera viene usata per azionare gli ascensori: i pulsanti 1, 2 o 3 porteranno Graham al piano corrispondente. Premendo il tasto K, Graham si suiciderà. Poveretto, anche per lui ci sono delle situazioni senza via d'uscita!

All'inizio del gioco, Graham dispone di tre vite. Raggiunti i 10000 punti, riceverà in omaggio una vita extra e ne avrà bisogno, se vorrà passare ai livelli successivi. Vi sono alcuni ostacoli (ad esempio i drones) che non si possono neutralizzare: se non si evita



un drone saltandogli sopra, Graham perde una vita. Anche gli aspirapolvere, ordigni sferici dal movimento incessante, sono potenzialmente letali: si può solo schivarli con un salto oppure essere più veloci di loro.

Le chiavi hanno una doppia funzione: si possono usare tanto per aprire le porte quanto per neutralizzare i monitor. Una volta neutralizzato, un monitor rimane inoffensivo fino alla fine di quel particolare livello. Le chiavi sono comunque essenziali per portare a termine un livello, e sarà buona strategia non

spreccarle tutte per i monitor, correndo il rischio di non poter aprire quelle porte che vi separano dalla conclusione del livello. Se le cose si mettessero così, c'è sempre la chiave del suicidio: non è una gran scelta, ma tenete conto che questo è un gioco molto serio.

La pianta della galleria è circolare: insomma, se Graham continuasse a correre sempre nella stessa direzione, finirebbe col tornare la punto di partenza (a patto di non incontrare un muro o qualche altro ostacolo stazionario).

## COME FARE IL COLPO GROSSO AL MUSEO

Nell'elaborare la strategia di gioco, sarà meglio tener conto di alcuni fattori dei quali non si fa cenno nelle istruzioni accluse al gioco.

a) Il gioco si comincia con tre vite, e si riceve un Graham supplementare ai 10000 e ai 30000 punti.

b) Le chiavi conquistate in un piano possono essere portate al piano successivo.

c) Potete cadere senza danno in qualsiasi varco della struttura a patto che sotto di voi ci sia un pavimento integro.

d) Ad ogni livello è esposto un numero diverso di quadri: 34 al primo, 36 al secondo, 33 al terzo. Fino a quando non conoscerete molto bene la pianta del museo, contate mentalmente i quadri per assicurarvi di averli presi tutti ed evitare una brutta fine.

e) Quando vi trovate di fronte a un ostacolo fisso, come un drone o un crepaccio, fermatevi e studiate bene il salto. Che Graham salti da fermo o con la rincorsa, la lunghezza del salto non cambia. Se non siete a corto di tempo, meglio fermarsi un attimo a riflettere.

f) Quando dovete saltare oltre un oggetto mobile, come un monitor o un aspirapolvere, aspettate che Graham e l'apparecchio si spostino in direzioni opposte. Questa tecnica richiede meno precisione, poiché l'oggetto vi passerà sotto mentre siete a mezz'aria.

g) Nel passare da una sala all'altra del museo, fermatevi prima di entrare. Ad entrambi i lati dello schermo c'è un'area morta simile alle quinte di un palcoscenico teatrale: qui potete attendere e studiare la situazione prima di mettere Graham in azione. Se necessario, avvaletevi della pausa concessa dal gioco: fermate il cronometro e studiate un piano.

h) A ciascuno dei tre piani dovrete affrontare un doppio drone, cioè due congegni micidiali che lavorano in coppia, separati soltanto da uno spazio molto ristretto. Non scoraggiatevi, poiché con un po' d'esercizio potete farcela. Al primo salto, fate atterrare in piedi Graham ad una ventina di centimetri di distanza dal primo drone. Dopo il salto, dirigete Graham verso lo stesso drone: in questo modo, avrete lo spazio necessario a schivare il secondo ordigno.

i) Nell'attraversare una parte del museo che non conoscete, state se possibile ai piani superiori: ricordatevi che per evitare un'insidia è più facile lasciarsi cadere che arrampicarsi.

l) Ai primi piani, prendete tutte le chiavi del display e conservatene il maggior numero possibile. Le chiavi sono utilizzabili ai piani successivi e saranno preziose durante la terza fase. I giocatori già esperti sanno che a volte per conquistare un paio di chiavi vale la pena di perdere una vita.

**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. 16 - in edicola il 2 settembre**



**32 PAGINE  
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48K  
N. 14 - in edicola il 12 settembre**



# IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64  
N. 5 - in edicola il 2 settembre

# PLAYGAMES

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM  
N. 10 - in edicola il 12 settembre

# SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 10 - in edicola il 2 settembre

# BUONGIORNO, SONO IL VOICE MASTER

I programmi vocali per computer non rappresentano più un grosso investimento in hardware, ma esistono però parecchi sistemi a buon mercato la cui fonica e i cui vocabolari di serie possono ostacolare la creatività dell'utente in materia di software. Progettato per il Commodore 64, il Voice Master della Covox è un ausilio alla creazione dei programmi che permette a chiunque di allestirsi dei file di vocabolario personali e poi di riprodurre tale vocabolario senza lo hardware: un vocabolario praticamente illimitato, insomma.

Il package del Voice Master comprende un modulo hardware che si inserisce nell'ingresso joystick, un microfono a cuffia per digitalizzare la voce e parecchi programmi utili alla creazione del software personale. Essendo lo hardware sensibile al tono, si può addirittura cantare il proprio vocabolario! Il sistema può registrare immediatamente intere frasi, e grazie ancora alla sua sensibilità al tono anche le inflessioni del discorso vengono riprodotte esattamente.

Il nuovo microfono a cuffia del Voice Master è un grosso miglioramento rispetto al vecchio modello manuale: non solo lascia entrambe le mani libere di lavorare sulla tastiera, ma la posizione costante del microfono rende più omogenea la qualità della registrazione.

Il software incluso nel package contiene parecchi programmi d'utilità, tra i quali il più importante è "Voice Master": questo programma aggiunge al Basic dieci nuovi comandi che permettono di registrare e di riascoltare parole e frasi, nonché di cambia-

re la qualità delle parole registrate e riprodotte.

Il comando LEARN X serve a registrare digitalmente in memoria una parola o una frase. X è un numero compreso tra lo 0 e il 63, e identifica la parola registrata. Si possono registrare 64 parole o frasi per volta, e poi memorizzare il file ottenuto su dichetto o cassetta col comando PUT "filename",8 (omettendo il ,8 se si tratta di una cassetta). Il numero del file dipende solo dalla capacità della memoria.

Il comando LEARN variabile X può essere un calcolo oppure si può leggere da una riga di dati. La documentazione è semplice e chiara e fornisce parecchie buone idee per la creazione di programmi per la registrazione di un vocabolario.

Poiché il microfono è attivato dal suono, il comando LEARN non ha corso finché non viene ricevuto un input, dal microfono. Normalmente, la registrazione cessa quando si cessa di parlare. Tuttavia, se c'è troppo rumore di fondo, la funzione LEARN continua fino a quando l'informazione ha riempito la memoria di transito - ossia per circa dieci secondi.

Il comando SPEAK X prende il vocabolario appreso dal 64 e lo riproduce attraverso il monitor. Anche in questo caso X può essere un calcolo oppure una lettura di una riga di dati.

I file immagazzinati si possono caricare in memoria con il comando FIND "filename",8, che permette di usare parecchi file di vocabolario in un programma. Ci vogliono sui 17 o 18 secondi per caricare in memoria un file contenente 55 foniche, parole e frasi.

Questo fattore tempo non è un problema se si gestisce oculatamente il vocabolario. Durante il play back, di solito lo schermo del monitor si svuota: si può oviare a questo inconveniente usando il comando SCREEN N. Lo schermo rimarrà acceso se il valore di N è un numero positivo qualsiasi, e non causerà alcun cambiamento nella qualità della voce.

I comandi RATE N e SPEED N cambiano rispettivamente la velocità della digitalizzazione e la velocità della voce. In entrambi i comandi, N ha undici diversi valori (da 0 a 10).

Si possono creare dei periodi combinando le singole parole e frasi tratte dal file vocabolario, dando poi ad essi un'inflessione meno meccanica usando il comando PAUSE N tra alcune delle parole. Il valore di N varia da 1 a 225: il valore 1 equivale a 0,25 secondi, 2 a 0,50 secondi, 4 a 1 secondo e così via. Il comando VOLUME N si può usare con valori dallo 0 al 15, ma ai valori bassi la qualità della riproduzione comincia a scadere.

Per finire, il comando CLEAR cancella il vocabolario in memoria senza disturbare il programma. Il comando NEW non elimina il programma "Voice Master".

Si può incorporare il vocabolario del Voice Master nel proprio programma in Basic aggiungendo ad esso "VM2.O". Si può usare analogamente il programma "Play/Find" se si ha semplicemente bisogno di caricare il programma in memoria e di riprodurlo. Di solito è preferibile mettere il programma "VM2.O" o "Play/Find" sullo stesso dischetto dei file del vocabolario. Il package del Voice Master comprende il software necessario a fare dei programmi di riserva.

Il software comprende un programma denominato "Bar", che visualizza i livelli di frequenza e di volume raccolti dal microfono, il che viene molto utile quando si vuol ottenere dal sistema la miglior registrazione possibile. Il programma "Demo" dà un "assaggio" dei programmi del package e contiene delle istruzioni preziose per servirsi del Voice Master.

Allo scopo di scoprire i pro e i contro del sistema Voice Master, ho messo insieme un programma data base per un amico cieco. Ho usato come base il "Programming

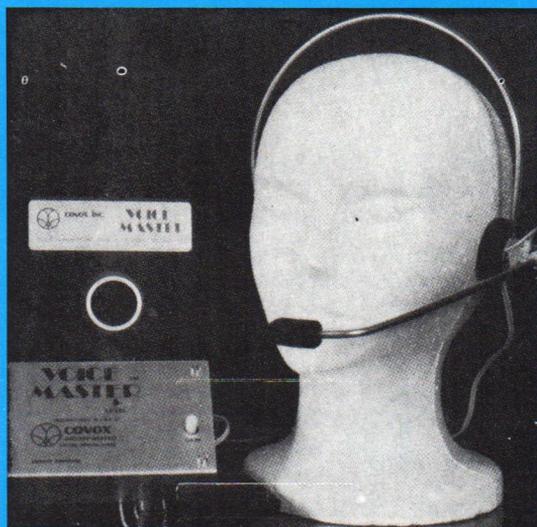
Kit N° 3" della Timeworks, e ad esso ho aggiunto il sistema Voice Master.

Su due aspetti in particolare mi sono dovuto soffermare. La registrazione doveva essere buona: anche se il mio amico conosce la mia voce, troppo rumore finisce con l'essere una distrazione, se non addirittura una fonte d'irritazione. La sperimentazione è il solo modo per scoprire il livello di registrazione ottimale. Ricordate anche che il monitor a cui è affidata la riproduzione del suono influirà sulla sua qualità. La gestione dei file del vocabolario era estremamente importante: ho usato tre file che caricavano in memoria in momenti diversi. Caricarli era necessario per non perder tempo: dopotutto, il mio amico sa consultare molto rapidamente il proprio archivio in braille!

Una parte dei file è un vocabolario a "tastiera parlante". I calcoli per la variabile X di SPEAK X impiegano il comando ASC, e quindi l'ordine del vocabolario è molto importante, come in tutti i calcoli che comportano un vocabolario. La pianificazione del vocabolario è di fondamentale importanza.

Il suono del Voice Master è un po' rumoroso, ma entro limiti accettabili. Questo ausilio alla creazione del software verbale vale ciò che costa, e con un po' di programmazione e di sviluppo creativi potrebbe trovare delle ottime applicazioni commerciali. Questo sistema aggiunge una dimensione vocale ai programmi a un costo minimo.

**Cr. Bar.**



# QUICK DATA DRIVE ALTERNATIVA AL C2N

Gli utenti del microcomputer Commodore hanno a disposizione quattro diversi metodi per memorizzare i programmi-metodi riconducibili a due grandi categorie: nastro e dischetto.

Il nastro consente un risparmio sia al produttore che all'utente, e inoltre garantisce ai dati memorizzati una protezione fisica maggiore di quella offerta dai floppy disk. I dischetti presentano invece il vantaggio insuperabile di dare accesso immediato ai dati memorizzati, quale che sia la loro collocazione sulla superficie del dischetto. In sostanza, tra il nastro e il dischetto c'è la stessa differenza che c'è tra la musicassetta e il disco LP: per trovare la canzone desiderata sulla cassetta, l'utente deve prima far passare (sotto controllo meccanico o manuale) tutte le canzoni che non gli interessano, mentre i solchi del LP sono visibili in qualsiasi momento al braccio del pickup, e quindi la scelta della canzone desiderata è molto più rapida.

La differenza tra nastro e dischetto si complica se si pensa che esistono dischetti floppy e dischetti duri (il disk driver per questi ultimi è tra l'altro uno degli hardware più costosi per l'utente). Analogamente, i sistemi a nastro si possono suddividere in cassette drive e streamer (o wafer) drive. Quest'ultimo si distingue in quanto ha il nastro su un loop finito, la cui lunghezza determina la capacità di memoria.

L'unico modo per valutare l'efficienza di un sistema di memoria sta nell'accertare quanti bit al secondo può erogare e il costo-memoria di ciascun byte.

Il Quick Data Drive è un sistema del tipo streamer per il Commodore 64, e comprende tre wafer e un manuale per l'utente. Si inserisce nell'ingresso cassette, e sul retro dell'unità è possibile connettere a margherita dei drive supplementari oppure conti-

nuare ad impiegare la onnipresente unità a cassette.

Lo chassis di plastica beige ha più o meno le stesse dimensioni del modem Commodore, e quindi il posizionamento del drive (che dispone anche di un cavetto di lunghezza rispettabile) non dovrebbe essere un problema. Un'occhiata all'interno rivela una piastra circuiti razionale con una testina BSR per cassette. I circuiti integrati sono tutti della serie 74LS- il che significa che pur non essendo il meglio dal punto di vista tecnico sono indubbiamente tra i meno cari. Dei tre wafer, uno è in bianco, un secondo è per i giochi e il terzo è un comando sistema operativo denominato QOS (Quick Operating System). La documentazione allegata comprende un manuale di 38 pagine per l'utente e un depliant sui giochi. Il manuale è decisamente di facile comprensione, e di questo va dato atto all'autore. Pur mancando un indice, un quadro riassuntivo degli argomenti trattati facilita l'uso del manuale, che spiega tutto di ogni comando, delle connessioni e della mappa della memoria. C'è anche un capitolo di domande e risposte. Chiunque sia riuscito a concentrare tanto in appena 38 pagine merita un applauso!

Per inizializzare il drive si inserisce un wafer, e nel modo diretto si impartisce il comando di caricare dall'unità a cassette (sistema n. 1). Il drive carica poi in memoria il sistema operativo, e funge in effetti da cassetta-ombra facendo uso del sistema n. 1. L'uso del drive non dà alcun problema. Inserire in maniera errata i wafer è impossibile, e poiché sono appena più grandi di una scatoletta di fiammiferi non causano certo problemi di spazio.

La sintassi di comando del QOS non sarà una novità per i possessori di un disk drive. Gli utenti delle cassette sulle prime re-

steranno annichiliti, specie se nella loro macchina è la cassetta il sistema di memoria per difetto, e se metà del lavoro di comando è già bell'e fatto.

Il sistema operativo parte a freddo congelando un programma che simula il C2N per la macchina usata. Esso poi si autocarica ed esegue il programma principale QOS. Del QOS fa anche parte un programma d'utilità denominato FMU (File Management Utility) che può essere estratto dall'utente: è un programmino di tutto rispetto, poiché permette il trasferimento di file tra dischetto, wafer e nastro, quale che ne sia la combinazione (ma sempre col wafer). L'uso del FMU è indispensabile quando si usa un nuovo wafer, poiché è necessario prestabilire il formato. Lo FMU permette inoltre di usare un indirizzario di wafer. Il QOS e lo FMU portano dei file sequenziali o di programma, anche se (teoricamente) un sistema che regge dei file sequenziali dovrebbe anche reggere dei file relativi.

Al di là delle apparenze, tuttavia, le cose stanno un po' diversamente. Il codice di partenza del QOS risiede al \$49152, che è probabilmente la parte più intasata del RAM in qualsiasi Commodore 64. Lo FMU risiede nel RAM sotto il BASIC ROM al \$A000 e viene accessato in interruzione - quindi, perché scegliere \$49152 per QOS.

Purtroppo il QOS non è facilmente rilocabile, poiché contiene un jump table vicino all'inizio del codice. Quindi, a meno che il vostro assemblatore non contenga un jump table e un modo di rinumerazione dei sottoprogrammi, la rilocazione sarà un lavo-

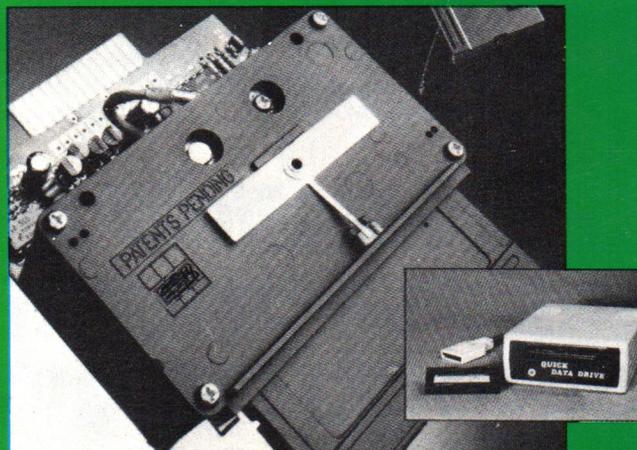
raccio. Continuando ad esaminare il codice di partenza del QOS, si notano parecchie lunghezze di NOP. Se le riscontrassi in un programma commerciale, potrei solo concludere che o il programmatore ha dimenticato di scrivere i ritardi di tempificazione del loop adeguati, oppure vuole abusare della memoria della mia macchina! In ogni caso, questo modo scarsamente professionale di programmare è imperdonabile in un programma di marca.

A parte il codice d'inizio, QOS e FMU funzionano benone anche se il wafer dei giochi non vuole permettere al 64 di spingersi oltre la fase dimostrativa, dimostrando così che il difetto sta nel wafer e non nel drive.

Pur ammettendo che il Quick Data Drive è una valida alternativa alle cassette, bisogna esprimere almeno una riserva. Analizzando il rapporto costo/memoria, ci si accorge che questo drive da 100 sterline è decisamente caro. Si ha l'impressione che l'importatore abbia calibrato il prezzo sulle attuali esigenze degli utenti Spectrum: questa filosofia di marketing va benissimo se siete degli utenti del Microdrive che al momento non dispongono di un sistema alternativo di accesso casuale, ma poiché sul mercato dei Commodore la concorrenza è vivace, questo prezzo al dettaglio non è certo giustificato.

---

Per informazioni: Dean Electronics Ltd., Glendale Park, Fernbank Road, Ascot, Berkshire SL5 8JB. Tel. 0344/885661.



**E 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...**

# L'ELECTRON ACORN È ARRIVATO IN ITALIA

Dopo Sinclair, Amstrad e Oric anche la Acorn ha deciso di entrare nel mercato italiano degli home con il suo Electron.

La Ricordi, che da anni si occupa di comunicazione (stampa, radio, dischi, televisione ed ora microelettronica), ha infatti stipulato con la Acorn Computer Ltd. un contratto per la distribuzione dell'Electron in Italia e per la preparazione di software dattico (in collaborazione con la Paravia). Prima di accennare qualsiasi commento diamo un'occhiata alle caratteristiche tecniche e alle prestazioni di questa nuova macchina.

**MICROPROCESSORE :** 6502 con un clock a 2 MHz. (non molto veloce!)

**MEMORIA :** 32 Kbytes di ROM E 32 Kbytes di RAM disponibili per l'utente (gli altri 32 K sono riservati al sistema operativo, 3,5 K, e al linguaggio di programmazione).

**TASTIERA :** tipo standard OWERTY a 56 tasti, con 10 tasti definibili e 29 predefiniti,

con comandi e istruzioni Basic, (tipo Spectrum) dotati di autoripetizione.

**GRAFICA E TESTO :** è la caratteristica forse più rilevante dell'Electron, che possiede infatti 7 modi operativi:

modor	risoluzione	testo	colori	RAM usata
0	640 x 256	80 x 32	2	20K
1	320 x 256	40 x 32	4	20k
2	160 x 256	20 x 32	16	20K
3	Solo testo	80 x 25	2	16K
4	320 x 256	40 x 32	2	10K
5	160 x 256	20 x 32	4	10K
6	solo testo	40 x 25	2	8K

Come si può vedere dalla tabella, testo e grafica possono essere rappresentati contemporaneamente e a più colori, scegliendo di volta in volta il modo operativo più adatto (o per le prestazioni o per il "consumo" di Ram).

Inoltre è possibile ridefinire caratteri e finestre grafiche gestibili in modo autonomo.

**BASIC** : questo interprete è identico a quello utilizzato dal Personal Computer BBC ed è derivato direttamente dallo standard Microsoft.

È dotato di comandi grafici (limitati purtroppo a PLOT e DRAW) e di una discreta gestione degli errori, oltre ad avere le istruzioni IF... THEN... ELSE, REPEAT... UNTIL e la utilissima AUTO/RENUM.

È possibile inoltre utilizzare variabili locali e definire procedure; manca però una adeguata gestione sonora, forse dovuta al fatto che l'altoparlante incorporato è pilotato da un circuito ad un solo canale.

Da notare il fatto che vi è un assemblatore per il 6502 incorporato, che permette di utilizzare programmi misti in BASIC e ASSEMBLER.

**USCITA VIDEO** : è dotato di uscita sul canale 36 per il collegamento con un normale apparecchio TV (tramite cavo coassiale) e di una uscita supplementare monitor RGB.

**MEMORIA DI MASSA** : è costituita (per ora!) da un normale registratore a cassette che viene collegato all'Electron tramite presa DIN a 7 poli e che consente una velocità di trasmissione di 1200 baud.

È però disponibile anche un registratore dedicato, molto più affidabile: il DATA RECORDER BBC.

**ESPANSIONI** : purtroppo sul retro della consolle si trova una unica porta di espansione a pettine che fornisce tutti i canali di entrata e di uscita necessari per collegarsi solo (e sottolineato "solo"! ) a periferiche ed espansioni del sistema, non è cioè possibile collegarsi a periferiche standard se non tramite apposite espansioni della Acorn.

Esiste già sul mercato la PLUS 1, un'espansione che consente di collegarsi con una stampante e un joystick, mentre sarà presto disponibile la PLUS 3 con un disc drive da 3.5".

**PREZZO**: dovrebbe costare circa 625.000/ lire dotato di trasformatore, cassetta con 19 programmi e due manuali (di istruzioni e di programmazione).

# COSÌ SI GIOCA: I CONSIGLI DEL PROFESSOR VIDEO

## PYJAMARAMA

Per disattivare la serratura magnetica, bisogna prima conquistare il magnete, che si trova nel forziere sotto il tavolo della cucina.

- Prendete la patente di guida nella prima stanza in cui entrate al primo livello, poi salite sul tetto attraverso la stanza in cui c'è una piramide di casse di té. Procedete sulla destra fino a trovare la chiave di avviamento.

- Andate al quarto livello, afferrate una corda e lasciatevi scivolare lungo le balaustre. Alla chiave si sostituirà un casco.

- Con il casco e il libro della biblioteca raggiungete la biblioteca al secondo livello (appena prima della stanza dell'ascensore) e balzate sul tavolo. Camminando sul tavolo, potrete andare a prendere le forbici.

- Andate al quarto livello a prendere la leva del nastro trasportatore. Ora avete conquistato sia le forbici che la leva.

- Entrate nella stanza col pulsante HELP e mettetelo sulla posizione ON.

- Il più rapidamente possibile, scendete in ascensore dal quarto al terzo livello. Entrate nella stanza delle piante e lasciatevi cadere nel buco del pavimento.

- Vi troverete ora nei pressi di una mongolfiera. Incamminandovi verso di essa incontrerete una serie di dislivelli: superateli finché non potrete saltare sulla cassa di té attivata dal pulsante HELP. Saltate dalla cassa e potrete conquistare la chiave del forziere. Raggiungete la cucina del secondo livello e passate davanti al forziere. Ora dovrete avere il magnete.

- Prendete il magnete e una tanica piena di carburante e andate sulla Luna col razzo.  
- Arrivati sulla Luna, raggiungete la porta all'estrema destra. Entrate e disattivate la serratura magnetica balzando verso l'interruttore. Disattivata la serratura, prendete la chiave dell'orologio a pendolo e tornate a casa.

- Raggiungete il quarto livello e entrate nella stanza da letto della sveglia. Raggiungete la sveglia e... ce l'avete fatta!

## SKOOL DAZE

Per conquistare tutti gli scudi dell'ultimo piano, basta semplicemente balzare su di essi mentre i professori non guardano.

- Potete raggiungere tutti gli scudi del secondo livello abbattendo i vostri compagni di scuola e salendo sui loro corpi.

- Gli scudi del livello più basso si possono raggiungere solamente abbattendo i professori e facendo rimbalzare sulle loro teste un proiettile della catapulta. Sarà meglio non provarci nella vita reale...

## AIRWOLF

Ostacolo 1 (schermo 2, "muro"): non cercate di sparare all'ultima fila di mattoni. Sparate alle tre file sottostanti.

- Ostacolo 2 (schermo 3, "muro"): prima di cominciare a sparare posizionate l'Airwolf col muso rivolto verso l'esterno dello schermo. Dovete eliminare tre file di mattoni.

- Ostacolo 3 (schermo 6, "raggi"): entrate nello schermo 6 e mantenetevi tra i due raggi. Non appena quello di destra ha sparato per una volta, dirigetevi diagonalmente in basso a destra per entrare nello schermo 5.

- Ostacolo 4 (schermo 5, "scatola rossa"):

entrati nello schermo 5, crederete di dover entrare nella piccola caverna per colpire la scatola rossa. Non fatelo!

- Ostacolo 5 (schermo 6, "raggi"): andando in diagonale verso l'alto, rientrate nello schermo 6. Superate il secondo raggio ed entrate nello schermo 7.

- Ostacolo 6 (schermo 7, "laser"): non appena entrati nello schermo 7, superate in diagonale il primo laser e attendete che il secondo si accenda.

- Ostacolo 7 (schermi 8 e 10, "cannoni"): entrate nello schermo 10 e mantenetevi alla sinistra del cannone finché non abbasserà la canna su di voi. Assicuratevi che stia sparando a sinistra prima di superarlo. Una volta evitato il primo cannone, superate subito il secondo, mantenetevi sul fondo dello schermo e colpite la scatola rossa. Tornate allo schermo 7 e subito scendete allo schermo 10.

- Ostacolo 8 (schermo 10, il più difficile!): sparate al muro sotto il laser e tenetevi pronti a scendere. Mantenetevi vicino al centro dello schermo col cannone che spara verso l'alto.

- Ostacolo 9 (schermo 12, "raggi, laser e scatola rossa"): scendete fino a trovarvi in mezzo ai due raggi, attendete che il secondo smetta di sparare e poi procedete verso il basso. Sparate alla scatola rossa e stazionate finché il secondo raggio smette nuovamente di sparare. Salite fino al laser, mantenetevi vicini ad esso e attendete che abbia sparato tre volte prima di salire ulteriormente.

- Ostacolo 10 (schermo 9, "laser"): tornate ad oltrepassare i due cannoni allo stesso modo di prima. Attendete che il laser si spenga e poi entrate nello schermo 8.

- Ostacolo 11 (schermo 8, "muro robot"): attendete all'ingresso dello schermo 8 finché il robot spara. Correte dalla parte opposta della stanza e scagliate due mattoni. Tornate all'ingresso. Dovete togliere otto mattoni dalle prime quattro file alla vostra sinistra.

- Ostacolo 12: superate il laser, attendete che il disco volante sia passato e poi fuggite nello spazio, oltre la portata del disco. Andate a destra e mentre sparate spostatevi a sinistra. Prima di far ciò, eliminate le due file di mattoni che potete colpire dalla vostra posizione di partenza. Dovete poi scendere e mantenervi vicini al fondo dello schermo per salvare lo scienziato. Sarà poi a voi trovare il modo di venirne fuori!

**Prof. Video**

# NEWS

# NEWS

# NEWS

## **INTERFACCIA PER VIC E 64**

Un nuovo interfaccia della PACT International permette agli utenti di macchine Commodore di collegarsi a registratori a cassette di altre marche. Fino ad oggi, con il CBM64 e il VIC20 si potevano usare solo registratori Commodore, il che gravava sul costo globale del sistema. Il nuovo interfaccia permette invece di usare qualsiasi marca di registratore. Questo significa che chi già possiede un registratore a cassette potrà realizzare un notevole risparmio. L'interfaccia, del costo di circa 18 sterline, dispone di un interruttore di fase che gli permette di lavorare praticamente con ogni tipo di registratore e di nastro. Esso dispone anche di due piccoli Led che indicano quando un programma viene memorizzato o caricato. L'unità carica anche i programmi a caricamento "turbo".

## **LA CASSAFOTE DEL COMPUTER**

La Omni Tech Corporation di Brookfield, nel Wisconsin, ha lanciato sul mercato Compu-Safe, un contenitore di sicurezza che proteggerà fisicamente i componenti del vostro sistema, rendendo impossibile il furto, il sabotaggio e l'uso illegittimo. Nel Compu-Safe trovano posto sia il disk-drive che l'unità a nastro magnetico. Il coperchio si apre verso il basso, e diventa una mensola per la tastiera quando il sistema è in funzione. Quando non viene usato, il 64 oppure il Vic scivola sotto lo scomparto del disk drive. Il monitor viene fissato sopra il contenitore. Il prezzo suggerito al pubblico è (sempre negli Usa) di 145 dollari.

## **UN BUSTER ANTISTATICO**

La Advanced Marketing Concepts di Tarzana, in California, ha presentato lo Static Buster, un nuovo equalizzatore anti-carica elettrostatica. L'apparecchio, di dimensioni ridottissime e del peso di meno di un etto, elimina gran parte dei problemi che l'elettricità statica causa ai computer e alle periferiche, ponendo fine a fenomeni come l'alterazione della memoria, le avarie della testina, il malfunzionamento totale del sistema causato da componenti KO, l'affaticamento della vista dovuto all'accumulo di polvere sui display, la perdita di dati o programmi, l'input o l'output erroneo di dati. Lo Static Buster si installa in pochi minuti e si adatta ad ogni tipo di microprocessore. Gli appositi pickup vengono collegati allo schermo del computer e alla tastiera o al disk drive. Un filo di terra viene poi collegato a una presa elettrica, un tubo dell'acqua o un elemento strutturale dell'edificio. L'apparecchio non ha parti meccaniche né batterie da ricaricare ed è accompagnato da una garanzia. È in grado di disperdere fino a 20000 volt nel giro di appena due secondi. Lo Static Buster è in vendita negli Stati Uniti al prezzo suggerito di circa 50 dollari.

# 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.

● Comprò CBM 64 o ZX Spectrum 48 K in buono stato e a buon prezzo, possibilmente lo scambio con Commodore Vic 20 (4 mesi di vita), cavi, alimentatore, manuale di istruzione in italiano + 100 giochi (Program, Playgames, Arcade) + 2 cartucce + L. 15.000 (al massimo L. 17.000). Non telefonare, ma scrivere a:

Cherubini Ivan - Via Vanvitelli, 14 - Verona.

● Vendo una vasta scelta di programmi su CBM 64. Tutti i programmi sono in ottima forma e a prezzi veramente miserabili, infatti vendo a sole L. 3.000 l'uno. Vendo giochi, utility, e linguaggio Basic, su cassetta. Tutto il corso completo a L. 30.000. Inoltre vorrei trovare un Drive Disk per CBM 64, a modico prezzo.

Marino Pellegrino - Via Sandoli, 1 - 83100 Avellino - Tel. 0825/22088.

● Vendo programmi CBM 64 su disco e giochi: Donald Duck, Missione Impossibile, Flight Simulator II, Tranck e Field, Hes Games, Bruce Lee, copiatori di qualsiasi genere, Double Image, Connection Super Clone, Miniturbo Tape. Alfredo Cagiola - Via Rio dei Combattenti, 31 - Cer-

veteri - Tel. 9951600.

● Vendiamo giochi su cassetta per CBM 64, registrati in turbo tape, tra cui: Popeye, Decathlon, Zaxxon, Pengo, Pole Position, Pit Stop, Pitfall, Biliardo, Dragons Den, Jungle Hunt, Tennis, Calcio, Super Pipeline, Bagitman, Boo Gaboo, Borning Rubber e altri. Al favoloso prezzo di L. 1000 cd. Massimo Gilardi - Via Marvera - Alessandria - Tel. 0131/619621.

● Straordinario!!! Scambio tanti giochi nuovi come: Popeye, Biliardo, Flipper, Simon's, Basic, Pit Stop, Pole Position. Richiedete la lista completamente gratis a: Danilo Palumbo - Via G. Marconi, 42 - Giovinazzo (BA) - Tel. 080/933360.

● Cerco disperatamente istruzioni d'uso del programma Zoom per CBM 64, eventuale scambio con cassette giochi.

Gilberto Ambrosini - Via Campo Gallo, 22/13 - Arese (MI) - Tel. 02/9384833 (telefonare dopo le 15.30).

● Scambio programmi per CBM 64. Cerco software di comunicazione e di grafica, cerco anche fotocopie manuale Simon's Basic che scambierei con fotocopie

manuale Flight Simulation II. Roberto Maugeri - Via V. Brancati, 6 - 95128 Catania - Tel. 095/432876.

● Vendo per CBM 64: giochi, utility, totocalcio, e il corso completo di Basic, a L. 30.000. I programmi sono tutti fidati con garanzia, che se non dovessero funzionare vi saranno cambiati o rimborsati. Il tutto con massima serietà. Il costo è di L. 3.000 cd. Inoltre cerco Floppy Disk Drive per CBM 64, che sia in ottime condizioni e a prezzo modico. Le richieste sono molte, quindi affrettatevi ad essere i primi.

Marino Pellegrino - Via Sandoli, 1 - 83100 Avellino - Tel. 0825/22088.

● Vendo/scambio per CBM 64: Pole Position, Mission Impossible, Burger Time, Azteco, ed a un prezzo fantastico L. 6.000 (solo su disco) Ghostbusters, inoltre formato dischi a L. 500. Telefonare dopo le ore 18.

Nicola Giacomantonio - Via Matteotti, 28 - Ghedi (BS) - Tel. 030/901719.

● Scambio programmi per CBM 64. Mi interessano soprattutto le utilities. Inviatemi i vostri listini, vi invierò la mia. Rispondo a tutti.

Ruiu Franco - C.P. 244 - 07026

# SHOP MARKET

Olbia (SS) - Tel. 0789/22030.

● Vendo per CBM 64 Super programmi L.M. tipo Summer Games, Henry's House, Impossible Mission, il nuovissimo Ghostbusters, Popeye. Tutti su nastro a L. 10.000, 15.000 oppure cambio con altri.

Andrea Girelli - Via B. Maggi, 62 - Brescia - Tel. 030/291978.

● Vendo cassette per registratore del Commodore 64 a L. 20.000 con 40 giochi tutti entusiasmanti, ad esempio: Congo Bongo, tutti gli sport più belli e altri.

Raffaella - Piazza Biagio Pace, 24 - Roma - Tel. 06/6258292.

● Vendo per CBM 64 cassette gioco a L. 1000 cd. Vendo Kong, favoloso gioco, originale a metà prezzo. Inoltre vendo utility, libri istruttivi e un libro con 20 programmi gioco. Per informazioni telefonare a:

Lorini Maurizio - Via G. Garibaldi - 21040 Origgio (VA) - Tel. 02/9658387.

● Vendo stampante Alpha con 32 in ottimo stato + carta + istruzioni a L. 150.000. Vendo inoltre interfaccia programmabile Joystick + Joystick e 10 giochi a L. 70.000. Vendo anche molti giochi. Tutti e due per L. 200.000. Tutto per ZX Spectrum.

Piero Lisandrelli - Largo Castel Bolognese, 10 - Vitinia (Roma) - Tel. 06/6071850.

● Vendo programmi in linguaggio macchina per lo Spectrum, per il Vic 20 (anche espanso) e per il Commodore 64 a L. 1000 cd. + cassetta in regalo.

Marco Caradonna - Via Oscar Ghiglia, 11 - Livorno - Tel. 808834.

● Vendo fantastici giochi per Commodore 64 e Vic 20. Cassetta con 31 giochi per il 64 fra cui: Popeye, Zaxxon, Pitfal II e altri 28 fantastici giochi con una grafica stupenda, a sole L. 38.000, comprese spese di spedizione;

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. 2

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

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

Città.....Telefono.....Anni.....

# SHOP MARKET

inoltre per il Vic 20 vendo cassette con 30 giochi; lab. 3/D, Birra, Jumpin Jek, gli altri 27 vi entusiasmeranno ugualmente fino a non smettere più di giocare, a sole L. 30.000, comprese le spese di spedizione. Assicuro massima serietà. Per informazioni scrivere o telefonare a: Stefano Filippazzi - Via Scablirini 37/b - 29100 Piacenza - Tel. 0523/37679 (dalle 20 alle 21).

● Cerco joystick e microdrive 2X, cartucce di giochi. Chiedere di Luigi al seguente numero telefonico: 041/522472. (dalle 20 alle 21).

● Vendo-scambio programmi per CBM 64; ne ho di bellissimi (Scacchi, Decathlon, ecc.); cerco inoltre un disk drive per CBM 64 in buono stato a metà prezzo.

Silvio Motta - Piazza G. Verga, 29 - Catania - Tel. 095/373640.

● Vendo-compro giochi per CBM 64; vendo giochi belli fra cui: Pitfall I e II, Popeye, Pole Position e molti altri; a chiunque scriverà manderò la lista dei giochi gratuitamente. Per informazioni scrivere o telefonare (ore pasti) a: Glionna Giuseppe-Vico III Lucana, 4 - 75100 Matera - Tel. 0835/217347.

● Cerco per CBM 64, cassetta geografica da usare con registratore, e il gioco Karate, da scambiare con i giochi: "Pit Stop", "Calcio", "Pitfall 2", "Pole Position", "Falcon-Patrol" e altri, tutti registrati in turbo tape. Lorenzo Bordini - Via Verrocchio, 30 - Milano - Tel. 02/44457.

● Scambio giochi per CBM 64. Posseggo oltre 500 giochi scelti, tra cui: "Decathlon, Summe Games, Olympic Ski, Ghostbusters, Decathlon Daley Tompson, Raid Over Mosca, Motocross, Bmx". Rispondo a tutti, sempre. Roberto Giglio - Via S. Janny - 04023 Formia (LT).

● Vendo giochi per CBM 64 di qualsiasi genere a L. 1000 cd + spese di spedizione. Tra i giochi ho: "Ghostbusters, Decathlon, Simulatore di volo, Zaxxon, Aztec", ecc. Annini Alan - Via Delle Gasterie, 12 - Roma - Tel. 2596379.

● Cerco il videogame "Ghostbuster", a prezzo non troppo folle. Scrivere a: Alberto Corsini - Via Marche, 34 - Grosseto - Tel. 0564/27261.

● Vendo per CBM 64 favoloso, 6 giochi + turbo a sole L. 10.000 + spese postali. Solo su cassetta (Calcio, Sky Race, Aztec Challenge, Frogger, Popeye, Zaxxon, One on One, Pooyan, ecc.). Annuncio sempre valido.

Marco Gamannossi - Via T. Cortesi, 19 - 50047 Prato.

● Scambio software per CBM 64 solo su tape. Inviatemi la vostra lista ed io vi invierò la mia. Dispongo di oltre 200 titoli. Cerco preferibilmente utilities.

Daniele Marzorati - Via Stoppani, 5/7 - 20031 Cesano Maderno (MI) - Tel. 0362/508359 (dopo le h. 20).

● Vendo/scambio programmi per Commodore 64. Possiedo circa 300 titoli tra cui: H.E.R.O., Popeye, Pallacanestro, Decathlon, e tanti altri. Telefonare possibilmente

tra le 16 e le 20 a:

Belvuso Giuseppe - Via Dante, 4 - Cerignola (FG) - Tel. 0885/22879.

● Affarone!!! Permuta Commodore 64 + 2 joystick + floppy disk 1541 + stampante 1526 + 50 cartridge per Vic 20 + registratore. Telefonare dalle 20 in poi a: Andrea Miozzo - Via Grado, 1 - Marghera (VE) - Tel. 041/933236.

● Vendo 3000 programmi per Commodore 64; giochi, gestionali, utility, backup, gestione condominio, medici, clinici, assicurazioni, IVA, magazzino, totocalcio, garage, bar, alberghi, computi metrici, ingegneria, radioamatori, legge 373, contabilità, lotto, totip.

Talamo Mariano - Via Colucci, 10 - 70019 Triggiano - Tel. 080/681470.

● Vendo/scambio programmi per CBM 64, ultime novità americane (Ganoalf, Hockey, Shoot the Rapids, etc.), sia cassetta che disco.

Solla Stefano - Via Monsummano Terme, 7 - Roma - Tel. 5238377.

● Vendo per la sola zona di Asti, parecchi giochi tra cui Tapper, Calcio, Tornado Jet, Archon, Fort Apocalipse, Centipede, Le Olimpiadi dello sci e molti altri a sole L. 6.000 l'uno. A chi ne acquista tre, 1 a scelta in regalo. Manzoni Davide - Via P. Micca, 3 - Asti - Tel. 0141/56738.

● Vendo a L. 1.000 fantastici giochi per CBM 64, tra cui Frogger II, Football Manager, Flip Flop, Wing Commander, One on One, Baseball.

# SHOP MARKET

Chiedere la lista completa a:  
Nepote Mauro - Corso Nazioni Unite, 86 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9209023.

● Vendo programmi per CBM 64. Grafica bellissima e "turbizzati". Tra questi: One on One, Pitfall, Formula 1, Speed Script, Campionato al computer, Turtle Graphics, ecc. L. 1.000 per lista.

Francesco Cinquini - Via Barcara - Aulla (MS).

● Vendo o scambio più di 300 programmi tra giochi e utility per CBM 64. L. 5.000 cadauno, trattabili.

Mattia Valente - Via Carlo Porta, 20 - Roma - Tel. 5810162.

● Cerco giochi e utility per CBM 64 soprattutto: Dragons Liar e Space Ace. Per informazioni telefonare o spedire una lettera a:

Ricciardi Angelo - Via Saniucci, 16 - Ravenna - Tel. 460630.

● Vendo/scambio software per CBM 64 a prezzi bassissimi fra cui: Ghostbusters, Simon's Basic, Voce 64, Neptun, Hobbit, Decathlon, Sky Lancer, Mrs Pac Man, Solo Flight, etc.

Maurizio Megliola - Viale Marconi, 2/6 - Arquata Scrivia (AL) - Tel. 0143/665024.

● Vendo per CBM 64, 25 videogiochi tutti su una cassetta a L. 30.000 in contrassegno, sono tutti favolosi: Daley Thompson's, Decathlon, Beach-Head, International Soccer, Agente speciale (il primo gioco parlante).

Giuseppe De Vivo - Via Napoli, 167 - San Severo (FG) - Tel. 0882/73911 (ore pasti).

● Compro giochi per il CBM 64 "Raid Over Moscow, Ba-

seball, Karate", in cassetta. Per eventuali informazioni scrivere o telefonare dalle 20 alle 22 a:

Paolo Talpone - Via Torino, 17 - Alessandria - Tel. 0131/54279.

● Cerco il gioco del Calcio e Ghostbusters per CBM 64. Scrivere o telefonare a:

Riccardo De Cesare - Via G. Benzoni, 14 - Roma - Tel. 06/5773311.

● Vendo fantastici videogame per Commodore 64 tutti a L. 1.000, inoltre vendo cartuccia del gioco Avenger a L. 20.000. Per ulteriori informazioni telefonare dopo le 21 a:

Briguglio Franco - Via Fabio Filzi - Bollate (MI) - Tel. 02/3563566.

● Vendo per CBM 64: giochi, utility, totocalcio, e il corso completo di Basic, a L. 30.000. I programmi sono tutti fidati con garanzia, che se non dovessero funzionare vi saranno cambiati o rimborsati. Il tutto con massima serietà. Il costo è di L. 3000 cd. Inoltre cerco Floppy Disk Drive per CBM 64, che sia in ottime condizioni e a prezzo modico. Le richieste sono molte, quindi affrettatevi ad essere i primi.

Marino Pellegrino - Via Sandoli, 1 - 83100 Avellino - Tel. 0825/22088.

● Vendo/scambio per CBM 64: Pole Position, Mission Impossible, Burger Time, Azteco, ed a un prezzo fantastico L. 6000 (solo su disco) Ghostbusters, inoltre formato dischi a L. 500. Telefonare dopo le ore 18.30.

Nicola Giacomantonio - Via Matteotti, 28 - Ghedi (BS) - Tel. 030/901719.

● Vendo per CBM 64 Super programmi L.M. tipo Summer Games, Henry's House, Impossible Mission, il nuovissimo Ghostbusters, Popeye. Tutti su nastro a L. 10.000, 15.000 oppure cambio con altri.

Andrea Girelli - Via B. Maggi, 62 - Brescia - Tel. 030/291976.

● Vendo cassette per registratore del Commodore 64 a L. 20.000 con 40 giochi tutti entusiasmanti, ad esempio: Congo Bongo, tutti gli sport più belli e altri.

Raffaella - Piazza Biagio Pace, 24 - Roma - Tel. 06/6258292.

● Vendo programmi CBM 64 su disco e giochi: Donald Duck, Missione Impossibile, Flight Simulator II, Tranck e Field, Hes Games, Bruce Lee, copiatori di qualsiasi genere, Double Image, Connection Super Clone, Miniturbo Tape.

Alfredo Cagiola - Via Rio dei Combattenti, 31 - Cerveteri - Tel. 9951600.

● Vendiamo giochi su cassetta per CBM 64, registrati in turbo tape, fra cui: Popeye, Decathlon, Zaxxon, Pengo, Pole Position, Pit Stop, Pitfall, Biliardo, Dragons Den, Jungle Hunt, Tennis, Calcio, Super Pipeline, Bagitman, Boo Gaboo, Borning Rubber e altri. Al favoloso prezzo di L. 1000 cd.

Massimo Gilardi - Via Marvera - Alessandria - Tel. 0131/619621.

●Vendo favolosi giochi per CBM 64 a L. 1000-1500 cd. tra cui Ghostbusters, Popeye, Decathlon, Burgotime ecc. Telefonare dalle 14 alle 15,30 e dalle 18,30 in poi.

Dorio Della Morca - Via Tonallo 2 - Torino - Tel. 898162.

● Vendo giochi per C64 (i migliori), Brakdance, Tarzan, Buck Roger Pitfall II, Inter. Socceri B.C., I Forby, Then Forest, Baseball, Popeye il guardiano, Aspiratutto e molti altri. Mandatemi le vostre liste di giochi. Cerco Ghostbuster.

Massimo Pinna - Via Ragazzi del 99 - Nuoro - Tel. 08100/230137.

● Compro giochi a 1000 lire l'uno o scambio giochi x CBM 64 (circa 300) fra cui: Quo Vadis, Indiana Jones, Donald Duck e i migliori copiatori di Sector I e II, Maker, Canada A/M. In disco e cassetta.

Luca Cimino - Via della Pergola 5 - Viganello (Svizzera) - Tel. (091) 518250.

● Vendiamo giochi per CBM 64 a L. 3000 l'uno (Quo Vadis, BMX, Forbidden Forest, La Cripta, Ghostbuster, Sorcery Impossible mission) e vari adventures. Solo zona Roma. Telefonare dalle 15,00 alle 18,00. Annuncio sempre valido.

Marco Colazingari - Via Dell'Angelo 25 - Roma - Tel. 6787739.

● Vendo e scambio favolosi programmi per CBM 64, oltre 500 pro.

Chiusole Livio - 6648 Minusio/TI/CH - 6648 Minusio - Tel. 093/334393.

**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

2

# TOP PLAYGAMES

## SU QUESTA CASSETTA

### LATO A / CBM 64

INTRODUZIONE

- 1** MINICIRCUITI          
**2** FURTO  
A HOLLYWOOD          
**3** SCOPEA MAGICA

COUNTER

### LATO B / CBM 64

- 4** LADRI  
**5** FORMULA INDY          
**6** TOPO SUPERDIVO          
**7** SOTTERRATO VIVO

COUNTER

PROGRAMMI PER CBM 64

## QUESTA CASSETTA È DI

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

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

CITTÀ \_\_\_\_\_

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