MENSILE - ANNO 1 - N. 3

SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI CINQUE

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64**

5
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



- **SERIVAL**
- **BMT RUNNER**
- **BABBO NATALE**
- **KOREA!**
- **BOMBER**

■ I QUINDICI GIOCHI PIÙ BELLI DEL MONDO ■ ECCO IL PLOTTER
■ I NOSTRI CAMPIONI ■ IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE
Lire 500.000 a gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

"smanettoni"
del 64 e dello Spectrum
è il vostro momento
COLLABORATE!

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

I numeri arretrati di I MAGNIFICI CINQUE o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

4 Serival: una tenzone nel cielo del mondo

6 Bmt Runner: pedalando a più non posso

8 Babbo Natale: portare i doni non è così facile

10 Korea: in missione con l'elicottero

12 Bomber: l'aereo del Barone Rosso non perdona

14 Le tantissime adesioni di Program Club

18 La nostra speciale classifica

20 Il codice caratteri del 64

24 I nostri campioni: premi e avvertenze

26 Il plotter per il Commodore 64

29 Il mercato di hardware e software

SEMPRE PIÙ COMPLICATO

Anche la nostra rivista nata come "giocagioca" vuole darsi un'immagine più seria. Stiamo scherzando! Non intendiamo propinarvi discussioni teoriche sull'utilizzo della Ram o della Rom. Vogliamo riuscire a darvi qualche suggerimento su come tirar fuori il massimo dal vostro 64, magari stando un pochino attenti a tutto ciò che è "nascosto" nelle pieghe tecniche di questo meraviglioso computer. Poiché crediamo anche che sia necessario conoscere quanto c'è di meglio in giro, abbiamo inserito anche la prova del Plotter, un aggeggio eccezionale per "dare colore" al vostro 64.

SERIVAL

Uno scontro alato tra cavalieri senza macchia né paura. Siamo nell'anno Mille e una serie di avversari si vuole confrontare con il nostro campione che cavalcando Pegasus li affronta con coraggio anche se spesso la morte è dietro l'angolo, nell'attimo di distrazione che impedisce di veder sopraggiungere l'avversario più forte. Il segreto è riuscire a piombare dall'alto sui nemici, disarcionando il cavaliere avversario salvo poi finirlo, schiacciandolo una volta a terra.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

SPACE	salta
CTRL	sinistra
2	destra

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SERIVAL

.....

.....

.....

Annotazioni

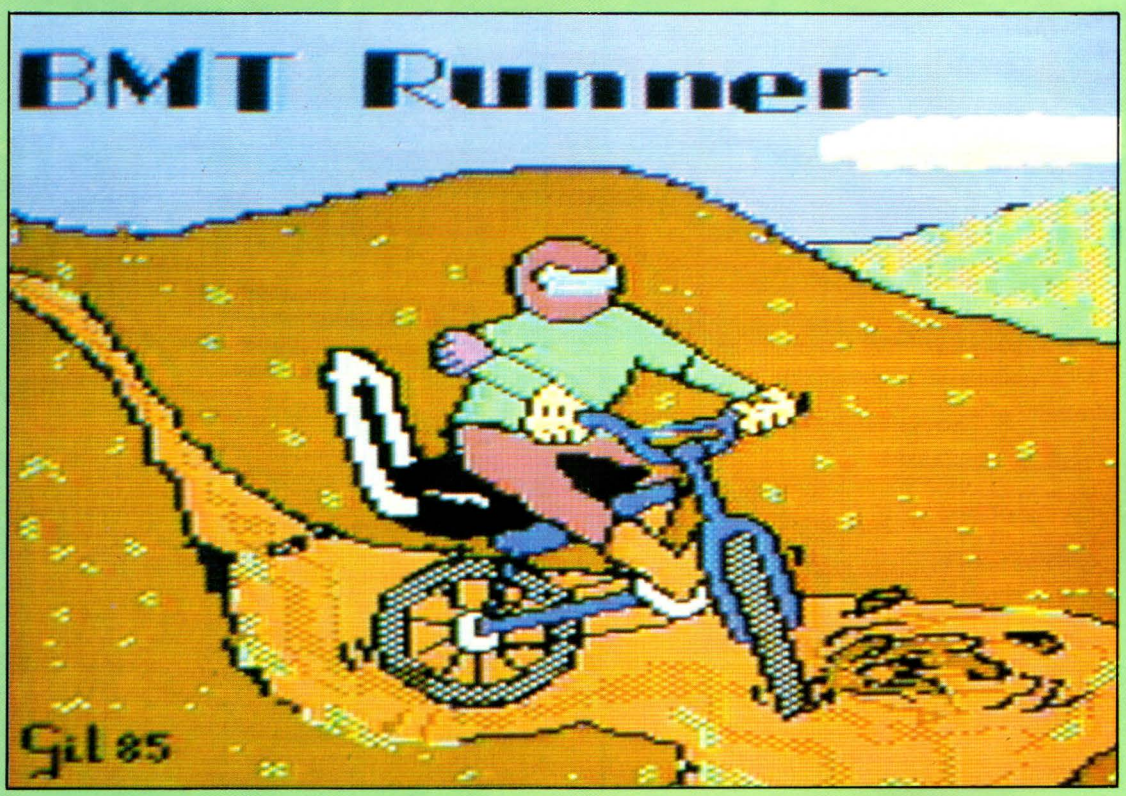
.....

.....

.....

BMT RUNNER

Una lunghissima corsa in bicicletta può concludersi solo in una maniera: con la vostra sconfitta. Non siamo pessimisti, vogliamo semplicemente avvisarvi che questo gioco vi costringerà a tirar fuori tutta la vostra abilità nel maneggiare il joystick per battere il computer o il vostro avversario. Lo scopo del gioco è molto semplice: correre pedalando come Moser o Saronni intanto che lo schermo scorre davanti a voi e il vostro avversario non sembra mai stanco. Prima di battersi per il titolo occorre riuscire a superare le qualificazioni.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	un giocatore
F3	due giocatori
FUOCO	pedala
JOYSTICK	sterza

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BMT RUNNER

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

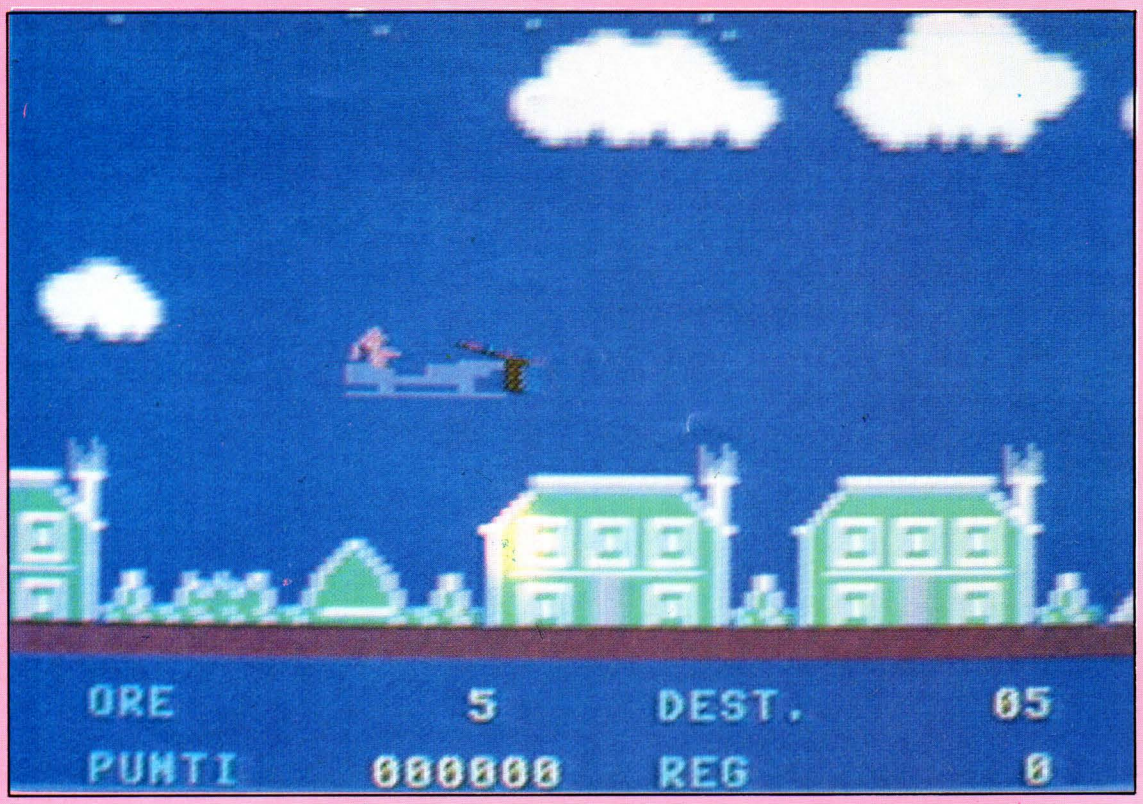
.....

.....

BABBO NATALE

Anche se siamo ben lontani da fine anno e dai suoi doni il caro vecchio Babbo Natale si è già messo in attività. In questo gioco sta sorvolando con la sua slitta varie regioni per portare nelle case regali e felicità. Per riuscire a raggiungere i diversi territori deve sorvolare le montagne, contro cui può sbattere, e le nubi che rallentano notevolmente il suo lavoro. Una volta giunto a destinazione lascia cadere i doni raccolti precedentemente e passa attraverso la canna fumaria. Ma il suo compito purtroppo non è finito...





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

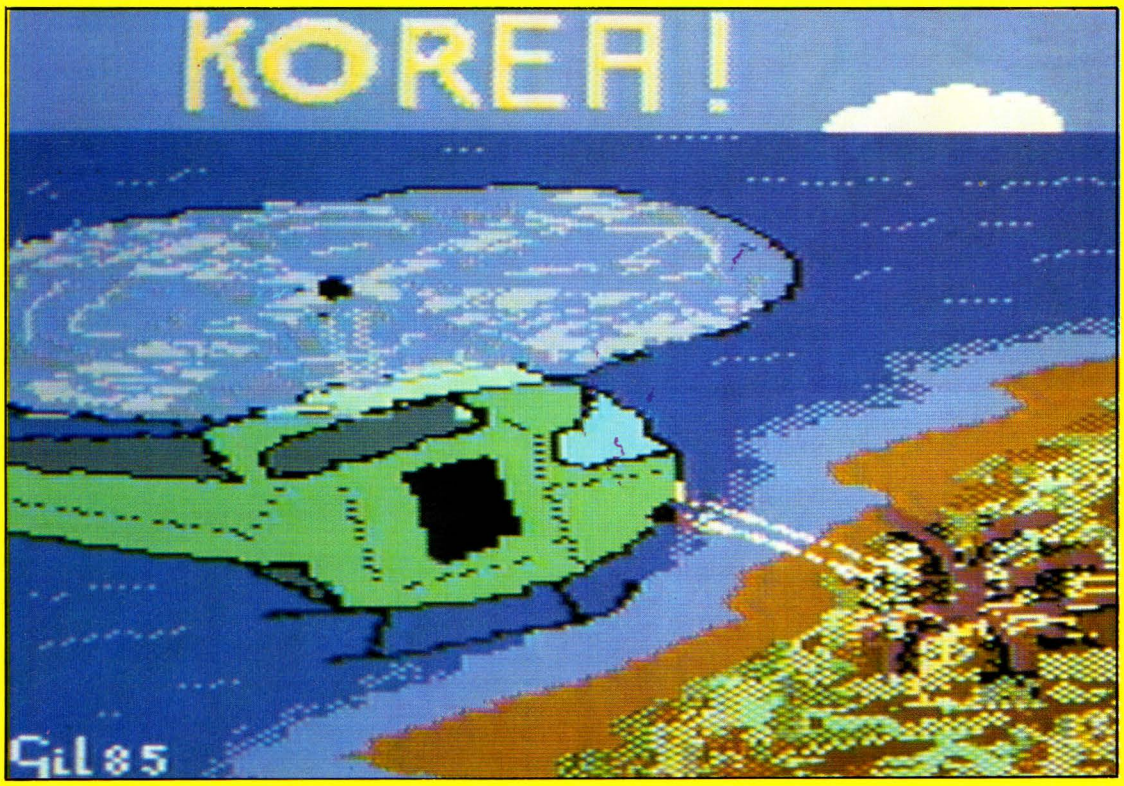
I TUOI PUNTEGGI RECORD

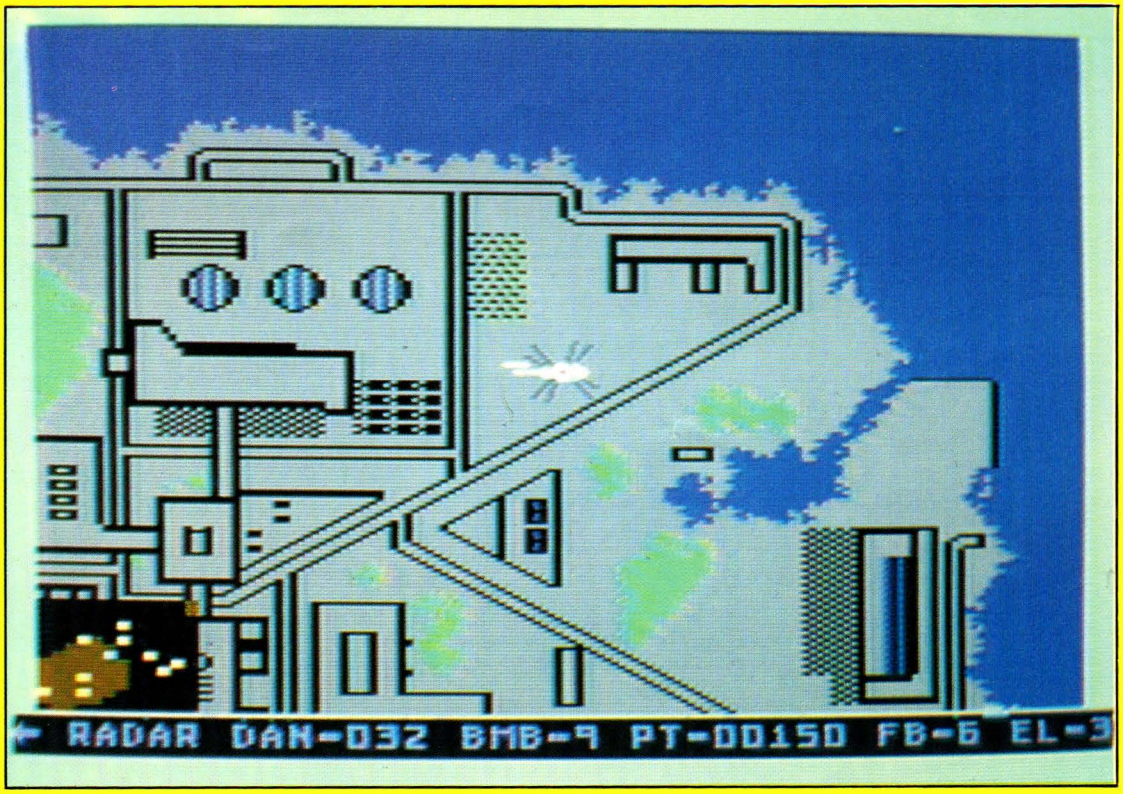
BABBO NATALE

Annotazioni

KOREA!

Un'avventura che non ha nulla da invidiare a Apocalypse Now. Siamo nel folto dei combattimenti nel Sud Est asiatico e il nostro elicottero parte dalla portaerei per una delle tante missioni impossibili. Il suo scopo è mitragliare e bombardare le fabbriche avversarie stando ben attento a non farsi beccare da qualche pallottola vagante o dai missili della contraerea. Mentre siamo in volo veniamo avvertiti via radio che la nostra portaerei è attaccata dai caccia avversari. Veloce inversione di rotta e di corsa verso di lei...





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

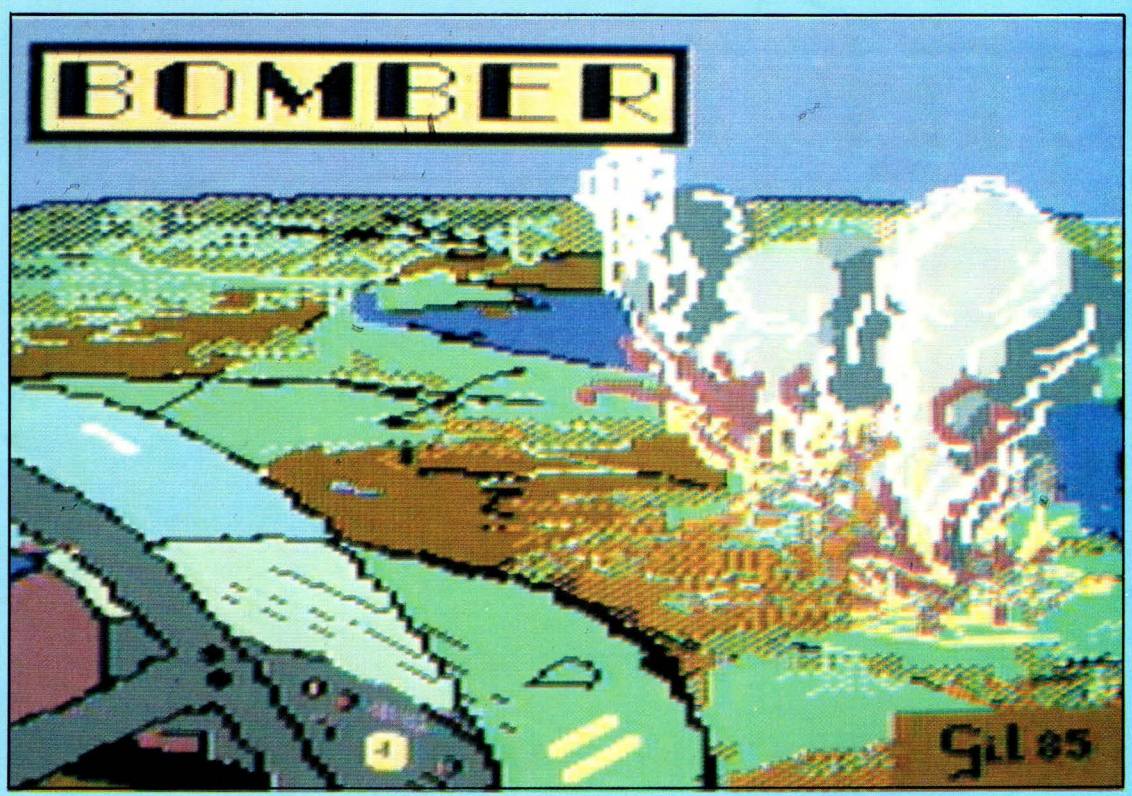
KOREA!

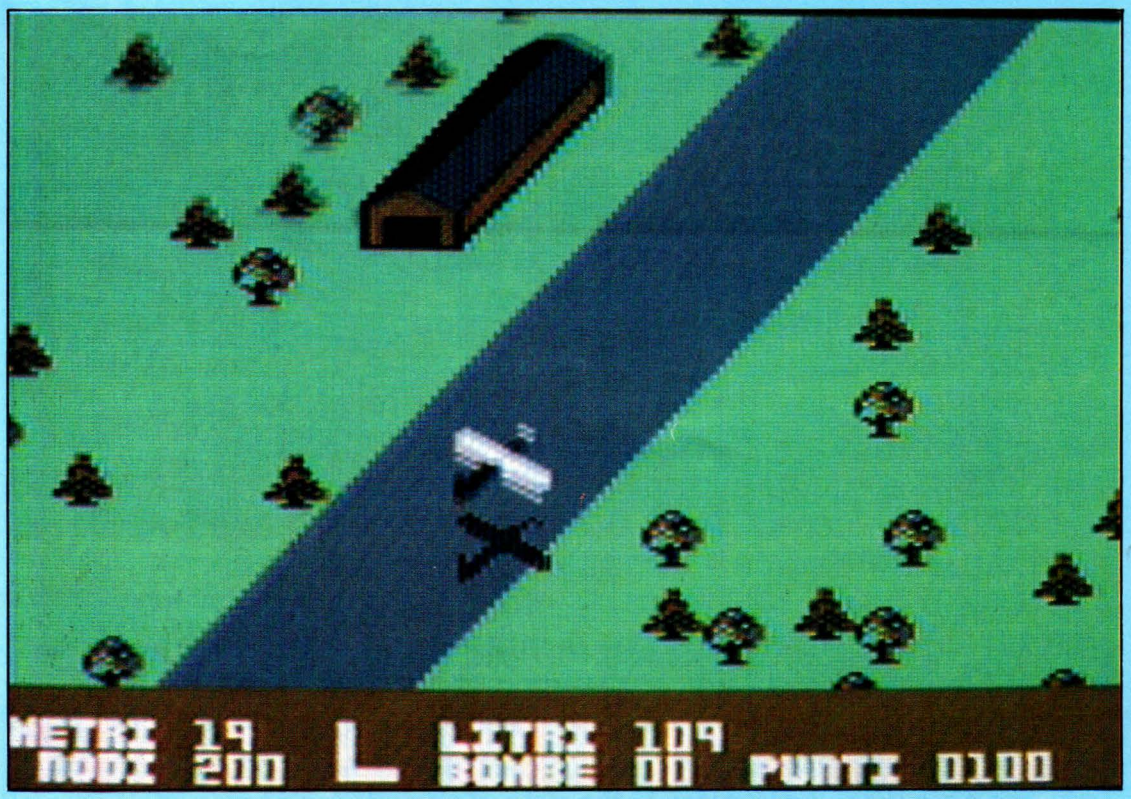
Annotazioni

GIOCO PREMIO

BOMBER

L'aereo del Barone Rosso è stato conosciuto dal grande pubblico più per la simpatia di Snoopy, brachetto di simpatia enorme, che per le avventure tramandate dai libri di storia della Prima Guerra Mondiale. Però la sua abilità a volare per le campagne di Francia era ben conosciuta dagli avversari che non riuscivano mai a buttarlo giù per quanti sforzi mettessero e per quanti aerei nemici impegnassero nell'avventura. La sua mitragliatrice era implacabile così come le sue bombe (sgancio in picchiata e tocco del fire). Il problema era il tiro incrociato della contraerea e la poca benzina.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	opzioni
F3	scelta
F5	modifiche
F7	reset

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BOMBER

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

ANCHE PER NOI PROGRAM CLUB

Anche questa nuova rivista intende promuovere un rapporto più stretto possibile tra noi e voi, cari lettori. Per tale ragione ha pensato di aderire al "circuito" di Program, Specialprogram, Playgames e Specialplaygames che da qualche mese sta portando avanti il discorso Club. Sotto la dizione Program Club sono stati dedicati ai possessori di Spectrum, Vic e Commodore 64 sconti, vantaggi e sorprese a non finire. Per cominciare chi è intenzionato a fondare un PROGRAM CLUB (completamente gratuito) deve compilare il tagliando allegato. Sui prossimi numeri segnaleremo il suo avviso in modo da dare la possibilità agli altri lettori in zona di contattare il MANAGER CLUB!!! A chi invierà il tagliando la redazione al più presto recapiterà un adesivo, il diploma di fondatore del PROGRAM CLUB e in seguito anche tutti quei documenti di affiliazione dei nuovi soci, proposte per la gestione del club. Iscrivetevi, gente, iscrivetevi!!!

Il sottoscritto _____

di anni _____ abitante a _____ prov. _____

in via _____ telefono 0__/_____

vuole fondare un PROGRAM CLUB dedicato al seguente computer

_____

Resto in attesa del vostro diploma e del materiale di lavoro per la gestione del mio club.

Firma _____

I PRIMI CLUB

ECCO I NOSTRI PRIMI MANAGERS

Stanno per arrivare le prime buste con il materiale necessario a far funzionare bene il Club. Se non fossero ancora arrivate non preoccupatevi. È solo questione di Poste. Prima o poi tutti potrete avere la suspense di aprire un pacco abbastanza voluminoso e di... indossarlo. Calma. Ce n'è per tutti i soci.

CBM 64

Ruggieri Domenico
Via Salv. Cappello, 14 - Palermo - Tel. 091/475640
Brunello Flavio
Via XI Febbraio, 15 - Rossano Veneto - Tel. 0424/84242
Bassanello Manuel
Via Bergamo, 7 - Milano - Tel. 02/5464163
Punturieri Maurizio
P.zza Concezione, 10 - Melito P.S. - Tel. 0965/781383
Pinna Adriano
Via Niccolò Copernico, 3 - Cagliari - Tel. 070/493611
Esposito Ezio
Via Bonea, 1 - Vico Equense (NA) - Tel. 081/8798584
Bellini Davide
Via Raffaele Pettazzoni - Roma - Tel. 06/2774018
Marinaro Angelo
Via G. Matteotti, 7 - Campobasso - Tel. 0874/69563
Toti Cristian
Via Della Quercia (Palazzo Anas), 1 - Capezzano - Tel. 089/272124
Brancale Rocco
Via S. Antonio Abate, 135 - S. Arcangelo (PZ) - Tel. 0973/811293
Cora Alessandro
Via Magellano, 14 - Cavazzale (VI) - Tel. 0444/596265
Di Guardo Martino
Via Del Rotolo, 44 - 95124 Catania - Tel. 095/493257
Fioretti Ennio
Via U. Bassi, 48 - S. Benedetto del Tronto (A.P.) - Tel. 0735/2990
Libbi Raffaella
Via Firenze, 17 - Giulianova (TE) - Tel. 085/8001548
Meola Luigi
Via Armando Diaz, 120 - 80055 (NA) - Tel. 081/270821
Casaretti Massimo
Via Cavalleggeri D'Aosta, 42 - Napoli - Tel. 081/626591
Lo Presti Gianluca (Fam. Damiez)
Via Faverges, 1 - Nus (AO) - Tel. 0165/767815
Zanini Luigi
Via Pisa, 11 - 31100 Treviso - Tel. 0422/25519
Mongardini Marco e Massimo
Via Della Scuola, 134/D - Ponte S. Giovanni (Perugia) - Tel. 075/394415
Crepaldi Christian
Via Giovanni Pascoli, 1/3 - Corsico (MI) - Tel. 02/4400942
Coletta Pietro
Via Oriolese, 25 - Canale Monterano (Roma) - Tel. 06/9027228
Alcaro Domenico
Via Lazio, 106 - Taranto - Tel. 099/372748
Carreri Carlo
Via L. Dari, 11 - Ostiglia (MN) - Tel. 0386/2194
Algisi Alberto
Via Razziche, 5 - Brescia - Tel. 030/393678
Bellotti Franco
Via Hermada, 15 - Milano - Tel. 02/6425257
Curia Isidoro Amerigo
Via Iglesias, 29 - Milano - Tel. 02/2575867
Mazzarella Pasquale
Via Vagnara, 25 - San Salvatore Telesino (BN) - Tel. 0824/948239
Zamperini Andrea
Via Lorenzo Viani - Firenze - Tel. 055/716080
Pettinari Alberto
Via S. Ubaldo, 63 - Monsano (AN) - Tel. 0731/57962
Lombardo Giuseppe
Via Libertà, 33 - Acicatena (CT) - Tel. 095/801819
Curto Giuseppe
Via F.lli Plutino, 31 - Catanzaro - Tel. 0961/45500

Foglia Marcello
Via Cimarosa, 95 - Napoli - Tel. 081/375261
Ottone Alessandro
Via Appia Nuova, 596 - Roma - Tel. 06/7944776
Matteucci Mario
C.so Filippo Turati, 101 - Colleferro (Roma) - Tel. 06/975507
D'Agnolo Sandro
Via Alcide De Gasperi, 45 - Gruaro (VE) - Tel. 0421/72485
Rigenti Devis
Via Caselline, 365 - Vignola (MO) - Tel. 059/775469
Pasquadibisceglie Luca
Via Italia, 66 - Biella (VC) - Tel. 015/29263
Scaffidi Calcedonio
Via Castelforte, 141 - Partanna Mondello (PA) - Tel. 091/453960
Caravello Cosimo Damiano
Via XX Settembre - Milazzo (ME) - Tel. 090/923335
Degli Esposti Adriano
Via Marconi, 63 - Bologna - Tel. 051/278715
Mulè Giovanni
Via G. Borremans, 96 - Caltanissetta - Tel. 0934/25646
Fiore Marco
P.zza V. Veneto 1/5 - Varazze (SV) - Tel. 019/95603
Sbisà Massimiliano
V.le Ippodromo, 16 - Trieste - Tel. 040/944555
Ferraro Andrea
V.le Giotto, 20 - Terzigno (NA) - Tel. 081/8243332
Schiaffino Simone
Via Figari, 19 - Camogli (GE) - Tel. 0185/771771
Natoli Giuseppe (Studio Fotocolor Pino)
Via XXIV Maggio, 17 - Lipari (ME)
Alessio Alessio
Via Carpineto, 5/6 - Trieste - Tel. 040/830628
Cassano Michele
Via S. Antonio, 31 - San Giovanni Rot. - Tel. 0882/856207
Malgioglio Giovanni
Via Duca Furnari, 3 - Ficarazzi (CT) - Tel. 095/639506
Fiore Riccardo
Via Monte Pollino, 2 - Roma - Tel. 06/8172725
Curreri Giuseppe
Via Alcide De Gasperi, 108 - Scacca (AG) - Tel. 0925/23137
Del Corso Raoul
Via Goldoni, 25 - Cattolica (FO) - Tel. 0541/960583
Guida Marco
Via Vignate, 130 - Gambolò (PV) - Tel. 0381/930653
Franzese Raffaele
Via Roma, 7 - Frattaminore (NA) - Tel. 081/8314104
Guerzoni Marco
Via Camatta, 3 - Modena - Tel. 059/216770
Colucci Donato
Via Nazario Sauro, 23 - Modugno (Bari) - Tel. 080/560424
Ghinelli Davide
Via Bertola, 49 - Rimini (FO) - Tel. 0541/54365
Gramuglie Fabrizio
Via Lorenzo Stallo, 3/5 - Genova - Tel. 010/213253
Rizza Giorgio
Via Raccomandata, 24 - Modica (Ragusa) - Tel. 0932/944434
Cavarelli Francesco
Via G. Tilli - Perugia - Tel. 075/752095
Lombi Carlo
Via R. Margherita, 9 - Loro Piceno (MC) - Tel. 0733/509270-500112
Fiore Riccardo
Via Monte Pollini, 2 - Roma - Tel. 06/8172725
Nicoletti Flavio
Via Alessandro Volta, 72 - Castiglione Scalo - Tel. 0984/839055
Corsini Alberto
Via Marche, 34 - Grosseto - Tel. 0564/27261
Perria Sandro
Via Marche, 31 - Grosseto - Tel. 0564/27833
Rodriguez Riccardo
Viale Gorgia Di Leontini, 260 - 00124 Roma - Tel. 06/6092968
Cavazzana Daniele
Via Michele Buniva, 9 - Torino - Tel. 011/884954
Toscani Paolo
Piazza Caduti, 14 - S. Angelo Lodigiano (MI) - Tel. 0371/90042
Testa Vincenzo
C.so Garibaldi, 254 - Portici (NA) - Tel. 081/273249
Rosanova Claudio
Via Arcodaci, 40 - Barcellona (ME) - Tel. 090/9702043
Secoli Andrea
Via Cisternone, 57 - Trieste - Tel. 040/410902
Trotta Francesco
Via Casella Postale, 92 - Velletri (RM) - Tel. 06/9630534
Gacioppo Armando
Via Manzoni - Gela (CL) - Tel. 0933/935378
Mora Fabio
Via M. Coppino, 45 - Torino - Tel. 011/290515
Fascaiana Luca
Via Cigna, 158 - Torino - Tel. 011/236376
Nurzia Massimiliano
Via Benozzo Gozzoli, 62 - Roma - Tel. 06/5411226
Cappello Roberto
Via Bronte, 1 (Quartiere Macchitella) - 93012 Gela (CL) - Tel. 0933/936479
Gerardini Cristian
Via Cidneo, 8 - Bettoletto di Bedizzole (Brescia) - Tel. 030/674831
Nardi Mario
Lojodice - Adorno (VC) - Tel. 015/471671
Scatà Marco
Via S. Freud, 62 - Siracusa - Tel. 0931/56672
Frigerio Roberto
Via L. Da Vinci, 14 - Trecella (MI) - Tel. 02/9599293
Giosafat Solazzo
Via Vecchia Capuccini, 66 - Bitonto (BA)
Tartaglia Maurizio
Via Mario Vignola I di Maio - Eboli (SA)
Barone Filippo
Parco Scizzo - Torre a Mare (BA) - Tel. 080/301325
Genta Riccardo
Via S. Paolo, 25 - Pavia - Tel. 0382/464617
Di Guardo Martino
Via del Rotolo, 44 - Catania - Tel. 095/493257
Citarella Pietro Paolo
Via Vincenzo De Giaxa, 2 - Napoli - Tel. 081/7311604
Zanini Luigi
Via Pisa, 11 - 31100 Treviso - Tel. 0422/25519
Orlati Davide
Via Biancospino, 25 - Rimini (FO) - Tel. 0541/741341
Lignante Marcello
Via A. Guariglia, 12 - Salerno - Tel. 089/225549
Boschi Antonella
Via Della Cartiera, 21 - Pontedera (Pisa) - Tel. 0587/292890
Fantinato Massimo
Via Bagaron, 28 - Favaro Veneto (VE) - Tel. 041/903612
Accarino Ferdinando
C.so Gramsci, 165 - Pistoia - Tel. 0573/365414
Pella Massimo
Via Alla Parrocchia, 4 - 28040 Lesa (NO) - Tel. 0322/7267
Palmisano Giovanni
Via Robolotti, 19 - Cremona - Tel. 0372/411407
Stella Roberto
Via S. Filippo, 13 - Spoleto (PG) - Tel. 0743/44545
Cangiarelli Paolo
Via Oslavia, 43 - 00195 Roma - Tel. 06/385173

E' IN EDICOLA IL N. 7 DI

SPECIAL PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI AFFASCINANTI GIOCHI PER IL VOSTRO

CBM 64 E SU OGNI SPECTRUM 48K

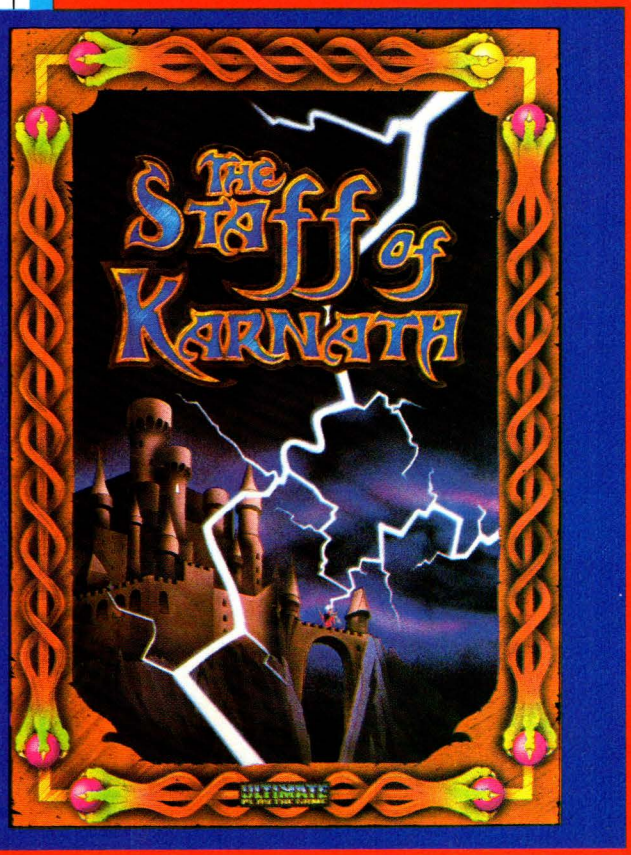
DA NON PERDERE!

LA HIT PARADE DEL 64

1°

THE STAFF OF KARNATH

(Ultimate)





GHOSTBUSTERS
(Activision)



HUNCHBACK II
(Ocean)

4° DALEY THOMPSON'S DECATHLON
(Ocean)

5° KONG STRIKES BACK
(Ocean)

6° CHILLER
(Mastertronic)

7° RAID OVER MOSCOW
(Us Gold)

8° BOOTY
(Firebird)

9° BLOCK BUSTERS
(Macsen)

10° CADCAM WARRIOR
(Taskset)

11° BMX RACERS
(Mastertronic)

12° MANIC MINER
(Software Projects)

13° TAPPER
(Us Gold)

14° SELECT I
(Computer Records)

15° KONG II
(Ocean)

IL CODICE CARATTERI: SEGRETI E CARATTERI

Una grafica che si rispetti non può esimere il programmatore dal conoscere tutti i piccoli segreti del codice video del 64. Non si tratta di novità incredibili o di cose impossibili da attuare. Occorre semplicemente molta memoria per tenere a mente tanti codici e tante conversioni. Per rendere più semplice questo processo mentale abbiamo pensato di farvi cosa gradita proponendovi una tabella di caratteri da consultare ogni volta che nella programmazione si sta usando una Poke con caratteri già stabiliti. Per chi fosse ancora a digiuno di questi argomenti ricordiamo che la gran parte dei computer utilizzano in memoria dei caratteri in un codice standard chiamato Ascii mentre i computer della famiglia Commodore usano una versione più estesa di questo Ascii per tutto tranne che per la rappresentazione dei caratteri nella memoria video.

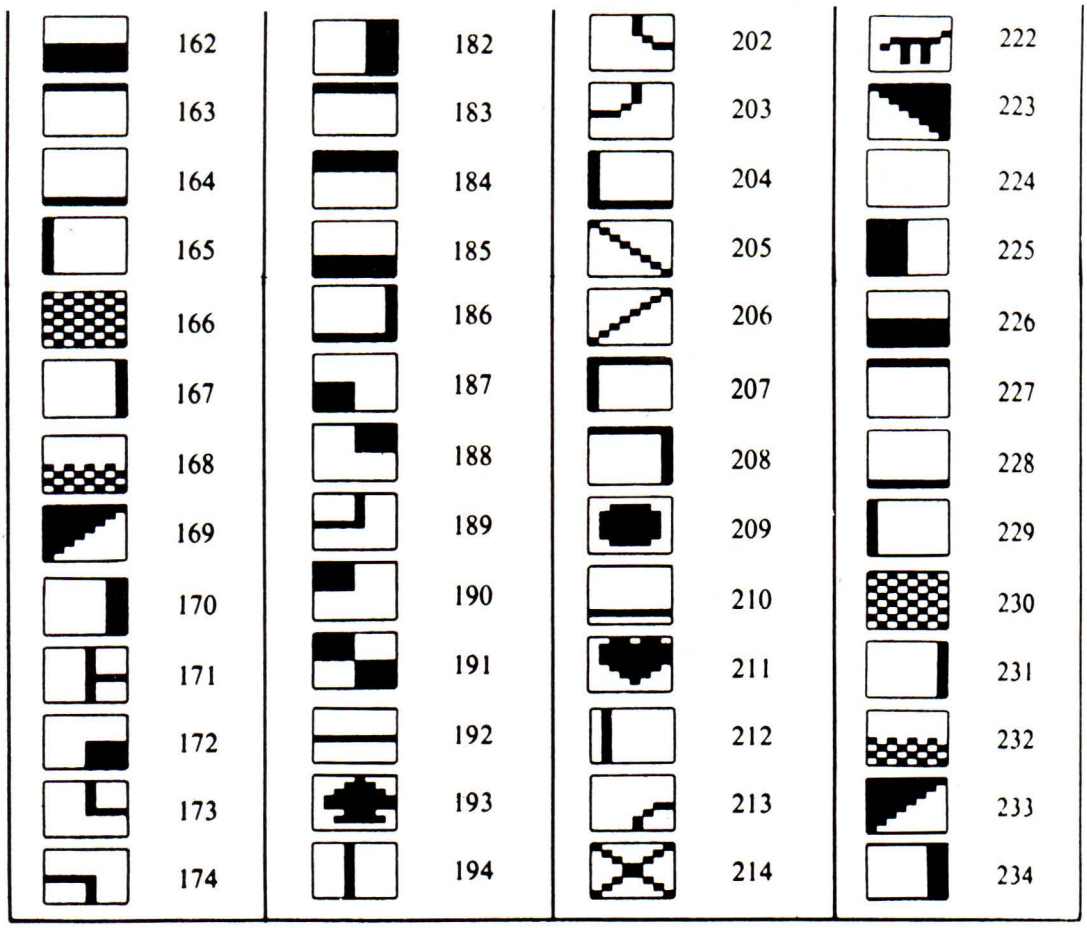
Simboli	CHR$	Simboli	CHR$	Simboli	CHR$	Simboli	CHR$
	0	CLR HOME	19		38	:	58
	1				39	;	59
	2	INST DEL	20	(	40	<	60
	3		21	)	41	=	61
	4		22	*	42	>	62
WHT	5		23	+	43	?	63
	6		24	,	44	@	64
	7		25	-	45	A	65

	8		26	.	46	B	66
	9		27	/	47	C	67
	10	RED	28	0	48	D	68
	11	CRSR →	29	1	49	E	69
	12	GRN	30	2	50	F	70
RETURN	13	BLU	31	3	51	G	71
SWITCH TO LOWER-CASE	14		32	4	52	H	72
		!	33	5	53	I	73
	15	"	34	6	54	J	74
	16	#	35	7	55	K	75
		$	36	8	56	L	76
CRSR ↓	17	%	37	9	57	M	77
RVS ON	18						

Simboli	CHR$	Simboli	CHR$	Simboli	CHR$	Simboli	CHR$
N	78		98		118	f4	138
O	79		99	O	119	f6	139
P	80		100		120	f8	140
Q	81		101		121	SHIFT RETURN	141
R	82		102		122		
S	83		103		123	SWITCH TO UPPER-CASE	142
T	84		104		124		
U	85		105		125		143

	86		106		126	BLK	144
	87		107		127	↑ CRSR	145
	88		108		128	RVS OFF	146
	89		109	ORANGE	129	CLR HOME	147
	90		110		130		
	91		111		131	INST DEL	148
	92		112		132	BROWN	149
	93		113	f1	133	LT RED	150
	94		114	f3	134	DK GREY	151
	95		115	f5	135	MED GREY	152
	96		116	f7	136	LT GREEN	153
	97		117	f2	137	LT BLUE	154

Simboli	CHR$	Simboli	CHR$	Simboli	CHR$	Simboli	CHR$
LT GREY	155		175		195		215
PUR	156		176		196		216
CRSR ←	157		177		197		217
YEL	158		178		198		218
CYN	159		179		199		219
	160		180		200		220
	161		181		201		221



Simboli	CHR$	Simboli	CHR$	Simboli	CHR$	Simboli	CHR$
	235		241		246		251
	236		242		247		252
	237		243		248		253
	238		244		249		254
	239		245		250		255
	240						

I NOSTRI CAMPIONI

ECCO I PRIMI PREMI

Come al solito siamo di parola. Nel numero precedente vi avevamo promesso che già da questo mese avremmo premiato il vincitore del gioco a premi del N. 1. Eccolo, si chiama Donato Colucci di Modugno (Bari). Secondo (non per punteggio ma per data d'invio del gioco) è Alessandro Maioli di Forlì. A lui un abbonamento annuo a una rivista. Troppo bassi i punteggi per "meritare" il terzo premio! A Donato la redazione regala un abbonamento a due riviste (Program, Special Program, Playgames e Special Playgames). Non è un premio da poco per chi ha avuto solo la voglia di mettersi a smanettare con il joystick e di scattare una foto non appena il suo punteggio ha raggiunto cifre che lui reputasse degne di comparire nella nostra specie di hit parade dei più bravi. A lui vanno quindi i nostri complimenti e un invito: riprovaci ancora. Chi sa che anche con gli altri prossimi premi tu non riesca a fare nuovamente centro. Se lo farai potrai guadagnare altri due abbonamenti e diverrai probabilmente il nostro migliore (e più economo) lettore.



I NOSTRI PREMI

Continua anche in questo numero il concorso per i lettori-giocatori. Nel prossimo numero premieremo chi ci avrà mandato foto record del gioco inserito per quinto nel numero 2 della rivista. Sarà come al solito una lotta all'ultimo punteggio per riuscire ad aggiudicarsi i premi del concorso che lo ripetiamo sono i seguenti:

1° classificato: un abbonamento annuo a due delle riviste (Program, Special Program, Playgames e Special Playgames)

2° classificato: un abbonamento annuo a una delle riviste

3° classificato: un abbonamento semestrale a una delle riviste

COME FARE LE FOTO

Ci immaginiamo che non tutti siano troppo pratici di fotografia anche se dai computermaniaci ci si dovrebbe aspettare qualsiasi abilità. Nella maggior parte dei casi però i ragazzi hanno a disposizione solo delle Polaroid o Kodak o apparecchi simili. In questo caso non scoraggiatevi: le foto verranno benissimo. Basterà ricordarsi di non usare mai il flash, per evitare di scattare solo foto di... televisori neri. Non bisogna mettersi troppo vicino allo schermo per evitare sfuocature. Ma neanche mettersi troppo lontano se no il punteggio sarà ben difficilmente comprensibile.
Chi invece dispone di una macchina con tempi d'otturazione (di scatto) variabili deve disporre la camera fotografica a 1/15 di secondo, ben perpendicolare allo schermo. Cercate di tenerla ferma e di usare un diaframma più possibile "chiuso", cioè con numeri alti (8 oppure 16) in modo da avere molta profondità di campo evitando le possibili sfuocature. Evitate come il diavolo le lampade accese dietro di voi che finirebbero per essere impresse sul vetro dello schermo. Qualche altro spicciolo di tecnica: se nella vostra macchina c'è il segno "sole" o "ombra" scegliete quest'ultimo e regolate il Tv con la massima luminosità e contrasto possibili. Buona fortuna!

LE REGOLE DEL GIOCO

Il giocatore che intenda partecipare al nostro concorso deve far pervenire entro 30 giorni dalla pubblicazione della rivista una foto (stampa o diapositiva) in cui si legga CHIARAMENTE il punteggio ottenuto. Non si accetta nessuna altra forma di documentazione del punteggio. La foto deve essere più nitida possibile e deve riportare l'ultimo schermo raggiungibile nel gioco e soprattutto non deve riguardare soltanto il particolare del punteggio ma deve essere comprensibile che si tratta del punteggio del gioco in concorso. Questo per evitare facili furberie.
Vi ricordiamo di attaccare la foto al tagliando appiccicandola ad un foglietto in cui ripetere almeno nome e cognome per evitare che nel viaggio la vostra lettera arrivi tutta a pezzi e che sia così difficile in redazione mettere assieme foto e tagliando.

Grazie.



Prego scrivere con caratteri stampatello

TAGLIANDO PER IL CONCORSO

RIVISTA .....

NOME DEL GIOCATORE ..... TEL. .....

ETÀ ..... ABITANTE A .....

IN VIA .....

NOME DEL GIOCO ..... DIAPOSITIVA ☐

PUNTEGGIO .....

ALLEGATA FOTO ☐

IL PLOTTER 1520 DA' COLORE AL 64

Tra i tanti settori applicativi del personal computer, la grafica riveste oggi un ruolo di primo piano grazie anche al perfezionamento tecnico delle apparecchiature e del software dedicato alla visualizzazione delle immagini e dei segni.
I linguaggi di programmazione più diffusi includono un numero sempre crescente di istruzioni e comandi per l'uso della grafica sul video, e il progresso tecnologico ha permesso di realizzare computer a basso costo, come il Commodore 64, dotati di capacità grafiche per la gestione del video che fino a qualche anno fa erano prerogativa soltanto di pochi personal della fascia alta.
Il trasferimento su carta delle immagini e dei grafici creati con il computer è il passo successivo.
Per la produzione di grafici a colori e disegni geometrici, diagrammi e istogrammi, schemi circuitali e costruttivi o layout di oggetti o ambienti, un plotter è l'ideale. Se è a 4 colori, tanto meglio. E se è in grado anche di scrivere in quattro formati diversi, in orizzontale e verticale e di riprodurre testi e listati, allora è davvero l'ideale per lo studente, l'hobbysta, il progettista, il grafico, l'architetto, l'ingegnere, il manager e il professionista.
La stampante-plotter a colori 1520 della Commodore è una periferica di primaria importanza per il Commodore 64, il potente computer dalle incredibili capacità grafiche e sonore. Stampa in quattro colori su carta comune, è semplice da usare perché utilizza i comandi del linguaggio Basic Commodore si collega direttamente al 64 tramite cavo ed è facile da trasportare perché è piccola e leggera.

STAMPA IN QUATTRO COLORI

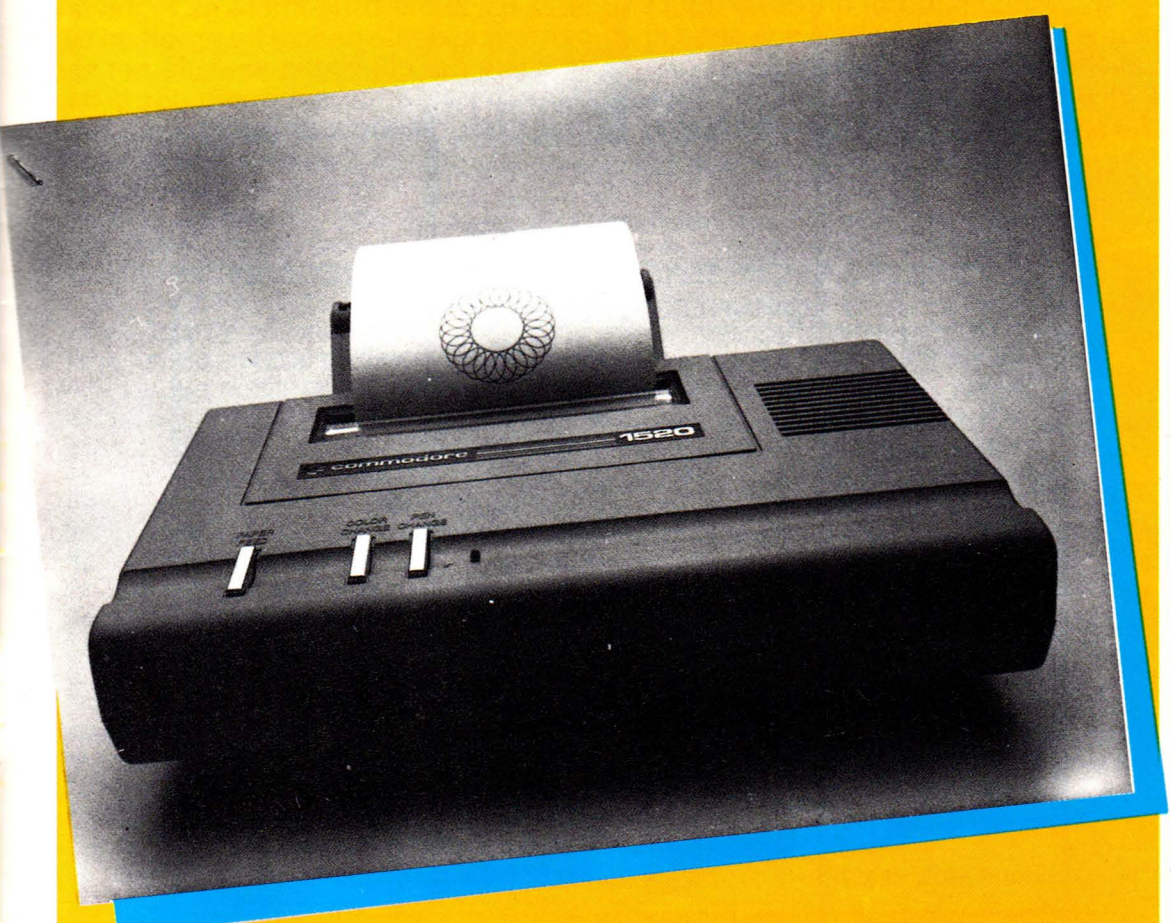
La stampante-plotter 1520 è dotata di supporto per quattro speciali penne a colori (blu, verde, rosso, nero), fornite in dotazione. La scelta del colore può essere fatta direttamente premendo uno dei tasti sulla consolle, o via software utilizzando l'apposito comando Basic. Le penne a sfera con inchiostro ad alta densità sono di lunga durata e di facile sostituzione.
All'atto dell'accensione la stampante esegue un test di scrittura per il controllo del funzionamento delle penne e del meccanismo di avanzamento della carta. Il rotolo di carta, fornito nella confezione, è largo 114 millimetri ed è alloggiato su un pratico supporto facilmente smontabile per il trasporto della stampante.
L'avanzamento della carta è comandato da un apposito tasto sulla parte anteriore, e può essere controllato anche dal computer.

È FACILE DA PROGRAMMARE

La stampante-plotter 1520 accetta i comandi impartiti dal computer utilizzando il linguaggio Basic Commodore. La testina portapenne si muove in orizzontale lungo l'asse X, mentre la carta si muove in verticale lungo l'asse Y. Il tracciamento dei segni (plotting) si ottiene combinando in modo opportuno gli spostamenti lungo gli assi della testina e della carta.

La notevole precisione dei movimenti consente una risoluzione di 0.2 millimetri. L'asse X si estende per 96 mm per un totale di 480 punti, lasciando un margine laterale di 9 mm. L'asse Y è continuo, e permette di programmare 2000 posizioni, corrispondenti a 2000 punti. Speciali comandi consentono di spostare automaticamente la penna al centro dell'area di lavoro, o nella posizione di "Home".

I comandi possono essere inviati alla stampante-plotter in modo diretto attraverso la tastiera per ottenere un'esecuzione immediata, o possono essere inclusi in un normale programma Basic. Il sistema di scambio dei segnali con il plotter è lo stesso impiegato con le altre stampanti Commodore, e fa uso



dei comandi OPEN e CMD. L'indirizzo della stampante-plotter 1520 è 6 per il Commodore 64.
Per sfruttare al massimo le ampie possibilità offerte dal plotter, si utilizza la tecnica degli indirizzi secondari. Attraverso semplici comandi (descritti dettagliatamente nel manuale d'uso), è possibile stampare caratteri alfanumerici in formato ASCII provenienti dal computer. Questo significa che il plotter è in grado di riprodurre i listati dei programmi in memoria e di stampare sequenze di caratteri e brani di testo esattamente come una normale stampante. Per i caratteri alfanumerici è possibile selezionare la dimensione (10, 20, 40 o 80 caratteri per riga) e l'orientamento delle scritte (orizzontale o verticale). Per il tracciamento di grafici e figure geometriche esiste inoltre una serie di comandi per disegnare linee da un punto all'altro dell'area di lavoro, per muovere la penna sul foglio senza tracciare, e per creare sistemi di riferimento relativi. Una funzione aggiuntiva consente di ottenere linee tratteggiate di 15 tipi diversi, con le quali arricchire diagrammi e istogrammi.

Il cavo seriale in dotazione sulla stampante-plotter 1520 va infilato semplicemente nella presa della porta seriale posta sul retro del Commodore 64, senza bisogno di ulteriori interfacce di collegamento. Se si possiede già un drive a floppy disk 1541, il cavo andrà invece infilato nella presa posteriore di quest'ultimo.

La stampante-plotter 1520 è di ridottissime dimensioni (mm 251 × 282 × 93), pesa poco più di 1 kg e può essere trasportata con facilità. La maneggevolezza e il minimo ingombro ne fanno la periferica ideale per chi ha problemi di spazio e per chi voglia avere la possibilità di trasformare il Commodore 64 in un vero sistema portatile.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Metodo di stampa:	Penne con inchiostro ad acqua
Colori:	4 (nero, blu, rosso, verde)
Unità stampante:	A tamburo
Velocità di stampa:	12 caratteri/secondo
Lunghezza riga:	10-20-40-80 caratteri
Velocità plottaggio:	260 passi/secondo
Passo:	0.2 mm sugli assi X-Y
Velocità tracciamento:	52 mm/secondo sugli assi X-Y
Linee:	73 mm/secondo in asse diagonale
Area di lavoro:	479 passi sull'asse X Programmabile sull'asse Y (+/-999 posizioni)
Durata penne:	250 metri minimo
Carta:	Rotolo Commodore 1520030-01 Larghezza 114 mm Spessore 70 micron Diametro rotolo 70 mm massimo
Dimensioni esterne:	251x282x93 mm

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardvare gratis o a pagamento. I Magnifici Cinque 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.

VENDO

● 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 formatto 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, Burning Rubber e altri. Al favoloso prezzo di L. 1000 cd.
Massimo Gilardi - Via Marvera - Alessandria - Tel. 0131/619621.

● 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, solo per Milano e dintorni, 50 giochi 50!! per CBM 64, in blocco, a sole lire 25.000!! Tutti in L.M. e tutti perfettamente uguali ai videogames dei bar (Zaxxon, Congo Bongo, Pole Position, Gyruss, ecc.).
Angelo Ariaudo - Piazza De Angel1 2 - Milano - Tel. 02/465780.

● Vendo moltissimi giochi per CBM 64 tra cui Mission Impossible, Washington D.C., Antenato B.C., Pitfall II, Pit Stop, Gyruss, Popeye, Beam Rider, H.E.R.O., Donkey Kong, Decathlon, Basket, ecc. (tutti in turbo). Cerco Karate e Football.
Gerardini Cristian - Via Cidnes, 8 - Bedizzole (BS) - Tel. 030/474831.

● Vendo giochi e programmi per CBM 64 da L. 3000 a

IL MERCATO DI HARDWARE

L. 5000 oppure scambio gli stessi. Richiedere lista o telefonare a
Mambelli Flavio - Via G. Valmarana, 68 - 00139 Roma - Tel. 06/8122497.

● Vendo più di 400 giochi "favolosi" per il CBM Commodore 64 a prezzi stracciati. Scrivere per avere la lista.
Tony Jaccarino - Via Martiri della Libertà, 3 - 66100 Chieti - Tel. 0871/41780.

● Vendo giochi per CBM 64. Sono infatti in possesso di ben 200 giochi che vorrei o scambiare o vendere al prezzo di L. 2000 l'uno. Vendo anche copy 190 ed altri programmi utility. Ciao.
Mastantuono Rosario - Via Raffaele Lettieri, 2 - Salerno - Tel. 333168.

● Vendo per CBM 64 cassette, con registrati fino a 70 programmi a scelta fra quelli che possiedo (per es. Pole Position, The Hobbit, Simon's Basic, Ex Basic V2, Dig Dug, ecc.). Il prezzo per ogni programma è di 1500 lire. Se si comprano in blocco costano meno! Scrivere o telefonare a:
Giovanni Fox - Via Vittorio Veneto, 16 - Piacenza - Tel. 0523/756424.

● Vendo su cassetta per Commodore 64 tra i quali Ghostbusters, Dragons Den, Gyruss, B.C., Breakdance, Baseball e molti altri. Inoltre trascrivo su cassetta programmi da listato.
Marco Aruglio - Via Fiamminghino, 9 - 20156 Milano - Tel. 364361.

● Vendo o scambio molti giochi per il CBM 64 tra cui Pole Position, Popeye, Decathlon, Activision e Ocean, due stupendi simulatori di volo (Space Shuttle, Flight). Scambio anche il magnifico Turbotape. Cerco il gioco Scacchi.
Matteo Pignoni - Via Sant'Isaia, 8 - Bologna - Tel. 051/332529.

● Stupendi programmi per CBM 64 tra cui sintetizzatore vocale, Suicide, Strike Kong, Decathlon e molti altri favolosi games. Per informazioni scrivere a:
Massimiliano Sbisà - Viale

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI CINQUE presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

I MAGNIFICI CINQUE N. 3 (cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **SCAMBIO**

.....

.....

.....

.....

Nome..... **Indirizzo**.....

Città..... **Telefono**..... **Anni** .....

E SOFTWARE IL MERCATO DI

Ippodromo 16 - Trieste - Tel. 040/94455.

SCAMBIO

● Scambio giochi su cassetta per CBM 64 tra i quali Chiller, Star Trek, Blade Runner, Puck Man, ecc. Inviare proposte, preferibili giochi strategici.
Daria Bottaz - Via della Pietà, 29 - Treieste.

● Cambio e vendo giochi per Commodore 64 a lire 500. Inoltre vendo numeri di Special Program o Special Playgames a lire 3000. I giochi sono oltre 100 e hanno una grafica magnifica. Un'offerta eccezionale.
Conezzi Fabrizio - Via Oderisi da Gubbo, 149 - Roma - Tel. 5562263.

● Scambio giochi per CBM 64. Assicuro prezzi contenuti, massima serietà. Solo zona Bergamo e comuni vicini. Chi mi volesse contattare scriva o telefoni il sabato o la domenica a:
Pietro Dragonetti - Via Serena, 13 - Ponteranica (BG) - Tel. 571374.

● Cambio circa 1000 programmi su disco e nastro per CBM 64. Cerco utilizzatori modem 1200 bauds.
Flavio Bernardotti - Via Trento, 10 - 15040 Montecastello (AL).

● 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.

● Scambio programmi per CBM 64. Mi interessano soprattutto utilities. Inviatemi i vostri listini, vi invierò la mia. Rispondo a tutti.
Ruiu Franco - C.P. 244 - 07026 Olbia (SS) - Tel. 0789/22030.

CERCO

● 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).

● Cerco videogiochi per CBM 64 in buone condizioni.
Lustrissini Antonio - Via La Toran, 4 - Affile - Tel. 0774/88094.

● Cerco disperatamente istruzioni chiare, complete ed esaurienti di "The Hobbit" e "Solo Flight" per Commodore. Le scambio con "Popeye", "Baseball", ecc. (cassetta esclusa). Telefonare preferibilmente.
Lillini Roberto - Via A.E. Devoto, 113/4 - Chiavari (GE) - Tel. 0185/301623.

● Cerco programma per CBM 64 "Totocalcio", compro solo se a prezzo ragionevole (su cassetta). Scrivere a:
Raffaele Mongiello - Via G. Prati, 11 - 20145 Milano.

● Cerco un floppy disk per Commodore 64 anche già usato. Telefonare all'ora di cena o scrivere:
Rota Luca - Strada del Lionetto, 37 - Torino - Tel. 011/711377.

COMPRO

● Compro 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.

● Compro, vendo ma soprattutto scambio: games, utilities e programmi vari su cassette per CBM 64. Massima serietà.
Antonio Lionetti - Viale Nazioni Unite, 22 - 75100 Matera - Tel. 0835/224222.

● Compro unità a dischi 1541 per CBM 64 max. 250 mila. Telefonare primo pomeriggio.
Cattacin Giorgio - Viale San Gimignano, 8/A - Milano - Tel. 4155245.

● Compro per Commodore 64 i seguenti giochi (su cassetta): Zaxxon, Pole Position, Pacman, Buck Rogers. Al prezzo di 2500 cadauno (trattabili).
Ciccarelli Cristian - Via R. Margherita 40 - S. Omero (Teramo) - Tel. 0861/88176.

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 4 DI



I MAGNIFICI CINQUE

CON ALTRI 5 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE GIRANO
SUL COMMODORE CBM 64

ASSOLUTAMENTE
DA NON PERDERE!