SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

MENSILE - ANNO I - N. 5

I MAGNIFICI SETTE

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

7
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



- SIGNOR DO
- FUSE
- TRIAL
- SKYGUARD
- INVASION
- NIGHT MISSION
- ESSE TEAM

● LE ULTIME NOVITÀ PER IL VOSTRO 64 ● BEACH HEAD II E RAID OVER MOSCOW: COME SONO NATI ● F 15 STRIKE EAGLE ● L'ATARI 520 ST

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

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

Telefonate al 02/8361077
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	Signor Do: mangia le ciliegie, tira le mele
5	Fuse: un barilotto molto pericoloso
6	Trial: due ruote, tanto coraggio, cadute certe
7	Skyguard: un'astronave sperduta nel cielo
8	Invasion: gli asteroidi sembrano infiniti
9	Night mission: nei cieli infuocati morire è facile
10	Esse team: un gruppo di coraggiosi contro gli alieni
12	Un pacco di novità per il vostro Commodore 64
18	Chi c'è dietro la grande Access Software
22	F 15 Strike Eagle: a zonzo nei cieli sul "mostro"
24	Ecco l'Atari 520 St, il "supermicro"

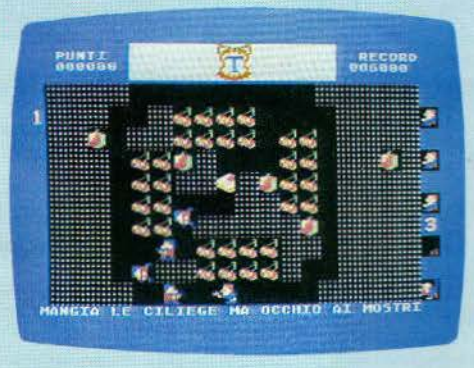
UN VOLTO TUTTO NUOVO

Un nuovo maquillage è forse l'aspetto più innovativo che offre da questo mese la nostra rivista. Ci sono tante novità, tutte da gustare e soprattutto create apposta per venire incontro ai vostri desideri. Abbiamo inserito un sacco di "news" sul vostro 64, un gioco bellissimo (F 15 Strike Eagle), la presentazione di una delle migliori software house inglesi e la "vetrina" dell'ultimo Atari, il 520 St. Cosa volete di più?

SIGNOR DO

Raccogli le ciliegie per nutrire l'insaziabile signor Do e usa le mele per schiacciare i mostri. Accendi la parola extra e avrai una vita omaggio.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

W	su
A	sinistra
Z	giù
S	destra
SPAZIO	fuoco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SIGNOR DO

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

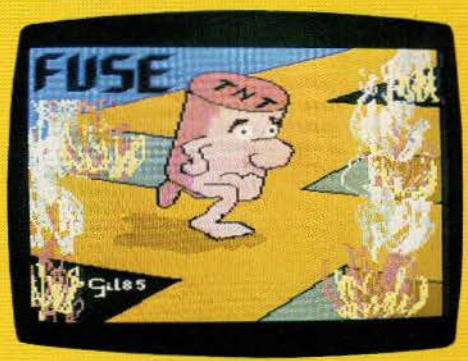
.....

.....

FUSE

Manovra un barilotto di TNT lungo una rete incandescente ma rapidamente per evitare che le fiamme ti facciano scoppiare. Raccogli la dinamite.

69



88



TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	1-2 giocatori
F3	livello gioco
F5	partenza
F7	pausa
RETURN	musica si/no

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FUSE

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

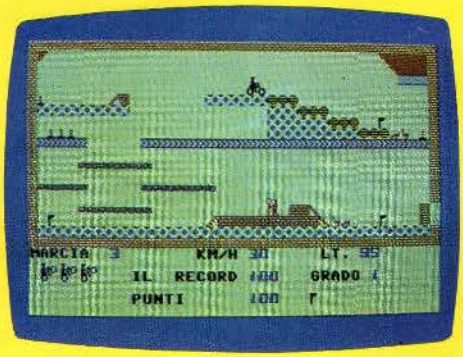
.....

.....

TRIAL

Molti i rischi da superare. Muoviti veloce, sterza bruscamente e usa i freni. Salta le rampe solo alla massima velocità. Valuta quando fare benzina.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	partenza
Y	riparte
T	pausa
G	musica si/no
Q	sinistra
S	destra
P	accellera
L	frena

I TUOI PUNTEGGI RECORD

TRIAL

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

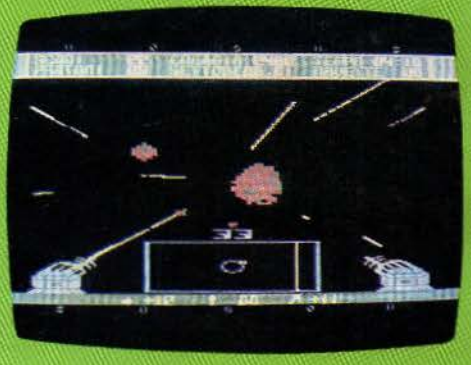
.....

.....

SKIGUARD

Al comando di un'astronave navighi nello spazio. Distruggi le navette nemiche e evita gli asteroidi. Difendi il tuo pianeta dall'attacco degli alieni.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F7	partenza
F1	pausa
CRSR	no iperspazio
C=	iperspazio
SPAZIO	raggio protonico

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SKYGUARD

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

INVASION

Difendi il nostro sistema dagli alieni. Scontrati con le meteoriti per avere carburante o attracca alla nave madre. Evita però gli asteroidi mortali.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1 o 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

INVASION

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

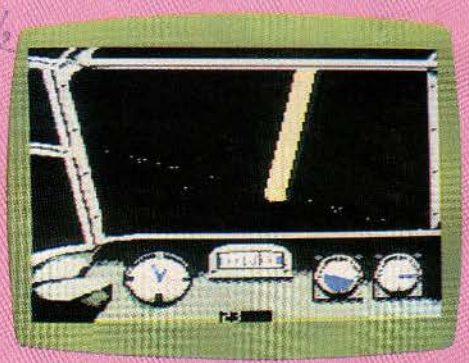
.....

.....

NIGHT MISSION

Un entusiasmante gioco per guidare una caccia nell'attacco alla diga. Impersona il ruolo di ogni addetto ai lavori dal pilota al mitragliere.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

1-2-3 livello gioco
da 1 a 8 scelta personaggio

I TUOI PUNTEGGI RECORD

NIGHT MISSION

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

ESSE TEAM

Impersonando il pilota guida l'Esse Team contro gli alieni e libera il console terrestre. Utilizza al meglio le capacità di ogni personaggio del gruppo.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	tastiera
F3	joystick
F7	penna ottica

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ESSE TEAM

.....

.....

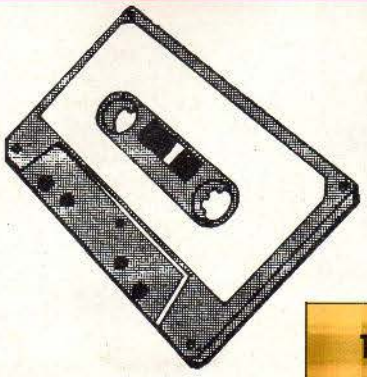
.....

Annotazioni

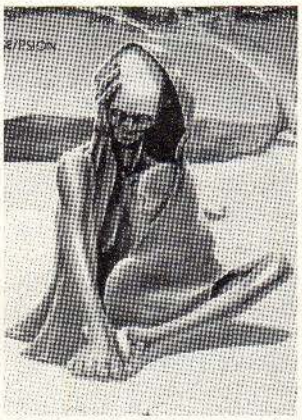
.....

.....

.....



TOP GAMES 20



	TITOLO	EDITORE	SPECTRUM	CBM 64	BBC	ELECTRON	VIC 20	AMSTRAD	ATARI
1	Soft Aid	Vari	●	●					
2	Spy Hunter	Us Gold	●	●					
3	Shadowfire	Beyond	●	●					
4	Worlds Series Baseball	Imagine	●	●					
5	Knight Lore	Ultimate	●		●			●	
6	Combat Lynx	Durrell	●	●	●	●		●	
7	Alien 8	Ultimate	●		●			●	
8	Dambusters	Alligata		●	●		●		●
9	Bruce Lee	US Gold	●	●					●
10	Daley Thompson's Decathlon	Ocean	●	●				●	
11	Gremlins	Adventure Int	●	●	●	●			
12	Everyone's a Wally	Mikro-Gen	●	●					
13	Football Manager	Addictive	●	●	●	●			
14	Starion	Melbourne Hse	●						
15	Rocky Horror Show	CRL	●	●					
16	Ghostbusters	Activision	●	●	●			●	
17	Manic Miner	Software Project	●	●	●			●	
18	Pitstop 2	CBS		●					
19	Raid Over Moscow	US Gold	●	●					
20	Theatre Europe	PSS		●					

IL GUINNESS DEI RECORD

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

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

NEWS NEWS NEWS

IL REGISTRATORE CHEETAH È "SUPERCOMPATIBILE"

La Cheetah ha lanciato sul mercato un registratore di dati a cassette compatibile con gran parte dei microcomputer più diffusi. Il nuovo registratore, in vendita a circa 30 sterline, unisce sotto un'estetica attraente una buona qualità e un basso prezzo. L'unità accetta le cassette per computer di tipo normale e dispone di una presa Din standard. I comandi, a tasto, sono: record, play, fast forward e fast rewind. Caratteristica di questi comandi è che la funzione 'record' si attiva unicamente con il tasto 'record', e non con la solita combinazione di 'play' e 'record'.
Il registratore usufruisce del servizio d'assistenza della Cheetah ed è accompagnato da una garanzia di un anno.
Per informazioni, telefonare in Inghilterra allo 01-833 4909.

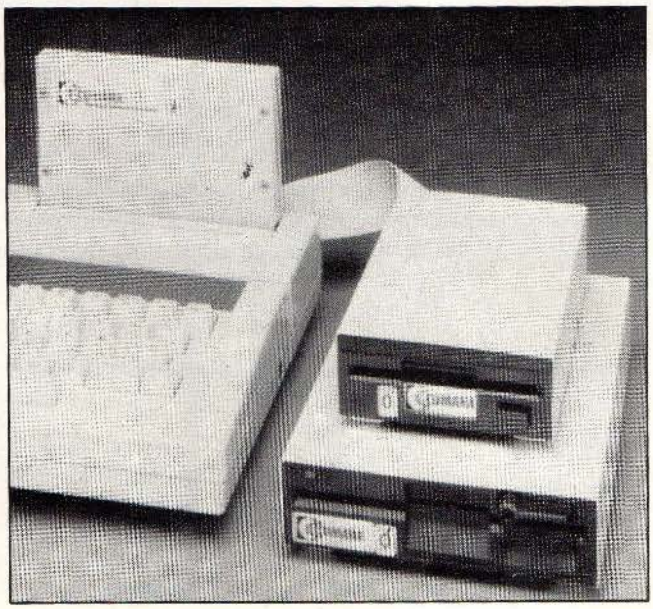


INTERFACCIA CUMANA ELECTRON

La Cumana, una delle maggiori produttrici europee di disk drive per floppy, presenta un interfaccia disk drive per l'Acorn Electron.
Uno dei principali vantaggi dell'interfaccia Cumana-Electron sta nel fatto che è stata progettata per una registrazione a densità doppia, e a parità di disk drive la sua capacità è pari a 1,8 volte quella di un sistema monodensità, e la velocità del trasferimento dati è addirittura doppia. È compatibile sia con i disk drive da 4 pollici e un quarto che con quelli da 3 pollici e mezzo, e si può usare sia con drive da 40 o 80 piste che con drive a una o due facciate.
Tra le prestazioni offerte c'è un menu, che consente di scegliere rapidamente tra i programmi d'utilità sull'apposito dischetto, un programma che copia i file dal sistema a doppia densità Cumana DFS al dischetto monodensità Acorn DFS che si può usare sul BBC Micro e un programma di trattamento che legge e scrive direttamente i dischetti.
L'interfaccia è facilissima da montare: basta infilarla nell'espansione Plus One dell'Electron.

UN VULCAN... O PER L'MSX

Per venire incontro alla sempre più grande diffusione dello standard Msx la Vulcan annuncia l'uscita del nuovo joystick Vulcan Msx.
Robusto ed eccezionalmente a buon mercato come tutti i prodotti della Vulcan, il joystick Vulcan Msx è direttamente compatibile con tutti i computer Msx ed è un joystick competitivo per tutti gli utenti del Msx.
Il joystick Vulcan Msx vanta



una robusta impugnatura pressofusa in un pezzo unico, due pulsanti di fuoco a otto direzioni e quattro tenaci ventose. Per informazioni, telefonare in Inghilterra allo 01-203 6366.

BINATONE: REGISTRA MA IN PIEDI

La Binatone presenta un nuovo registratore a cassette, un'unità piuttosto massiccia in cui il vano cassette è verticale, mentre i tasti sono posti ad angolo retto in fondo ad esso. Il registratore è pressoché quadrato, e sul pannello frontale, oltre ai normali tasti Play, Record, Fast Forward, Rewind, Stop e Pause, ci sono un contagiri, un interruttore monitor e un interruttore on/off.
Sul lato sinistro ci sono le prese per gli auricolari e il microfono (rispettivamente denominate "autput/load" e "Input-save", una presa per il controllo a distanza e un controllo a cursore del volume ("output-Load level). Sempre su questo pannello c'è un interruttore di fase che dà all'output una fase normale oppure inversa.
Una pecca grave sta nel fatto che non c'è modo di regolare l'azimuth della testina: nelle altre unità c'è di solito un piccolo foro in cui basta inserire il cacciavite e girare per convincere anche i programmi più ribelli a caricare. La Binatone tuttavia afferma che sarà lieta di mettere a punto qualsiasi unità dovesse presentare dei problemi di allineamento.
Il manuale è ben concepito, e non bisogna essere dei "volpini" per capirlo! Abbiamo collaudato l'unità con una quantità di nastri vecchi e nuovi e



NEWS NEWS NEWS

— salvo una sola eccezione — li abbiamo caricati tutti ottimamente.
A un prezzo che in Inghilterra si aggira sulle trenta sterline, questo registratore non è certo a buon mercato, ma è esteticamente bello e ha delle ottime prestazioni. Lo raccomandiamo a chiunque desideri un buon registratore per il proprio computer. Tra parentesi, possiamo anche aggiungere che è questo ormai il registratore che usiamo in redazione quando vogliamo provare del software nuovo.

IN VACANZA COL 64

Gli ingegneri della Commodore inglese ed europea recatisi in California per partecipare all'Amiga sono rimasti impressionati dalla grafica. Il nuovo micro CBM basato sul 68.000 arriverà in Inghilterra nel 1986 e il suo prezzo di 1.200 sterline include un disk drive 3.5 pollici Sony incorporato e un mouse a due pulsanti.
Ma i chips grafici appariranno nei prossimi home computer Commodore. La risoluzione è meglio della qualità televisiva... fino a 1024 x 800 e 4096 colori tutti disponibili attraverso un sistema operativo tipo GEM. Sullo schermo potete avere cinque finestre con 16 colori l'una. Amiga ha anche un sintetizzatore incorporato per lanciare il grido di guerra contro il "Saint" della Tramiel.
La Commodore offre anche viaggi gratis a chiunque la liberi di un CBM 64. Per 199 sterline dà un 64, un C2N Data Recorder, un gioco, Calcio Internazionale, e tre giorni gratis in uno dei 250 alberghi d'Inghilterra e d'Europa. Un funzionario della Commodore ha rassicurato i cinici che c'è possibilità di scelta e che "gli alberghi non sono tutti a Brugherio o in Albania". Il Plus 4 è venduto con un disc drive 1541, una stampante MPS 801 e un Inpec business software per 450 sterline.



Lo Stratos



Il 128 era venduto a Chicago a 300 dollari

ORIC PASSA ALL'EUREKA

L'Eureka Informatique, che distribuisce computer inglesi in

Francia, ha comprato la Oric per parecchie centinaia di migliaia di sterline e inizierà la produzione degli Atmos nella sua fabbrica di periferiche in Normandia, al più tardi in questo mese.
La Oric, che aveva annunciato l'Oric 16 e 48K, destinato a dare un rude colpo allo Spectrum, alla fine del 1982 aveva sofferto ripetute crisi finanziarie, il che le aveva impedito di competere con successo in Inghilterra con la Sinclair, anche se, come Jean Claude Talar, presidente dell'Eureka, fa notare "in Francia godeva di una buona reputazione".
Infine, all'inizio di quest'anno, la Oric ha dovuto chiamare un curatore giudiziario che ha venduto all'Eureka tutti i diritti dei piani futuri della Oric per home micro, incluso lo Stratos, 68.000 macchine, un sostanzioso stock di componenti, e Atmos completi e mezzo costruiti. Gli altri beni della Oric, comprendenti i piani di chips per un compatibile IBM a bassissimo costo, saranno venduti ad altri. Per ora la Eureka intende montare i prodotti della Oric in Normandia, finché non ha esaurito lo stock di componenti, e venderli in Francia.
In agosto o settembre l'Eureka deciderà se proseguire con lo Stratos, un micro 64/128K con interfaccia per disco incorporata e forse modem, e se tornare sul mercato inglese.
I proprietari della Oric Britannica hanno perso le autorizzazioni con il crollo della loro ditta, ma l'Eureka annuncerà i particolari di un nuovo servizio d'assistenza per i software e le periferiche e le riparazioni.

NEWS NEWS NEWS

WAFER DRIVE TECNOLOGIA VINCENTE

Per il vostro Commodore finalmente prestazioni da floppy disk a prezzi da cassetta audio. Il Quick Data Drive della Entrepo porta la memoria di massa al Commodore 64 e al VIC 20. Progettato per sostituire le cassette, il Quick Data Drive si inserisce nelle porte già esistenti per le cassette. Ora potete caricare un programma di 24K in circa 20 secondi, invece di 8 minuti per le audiocassette e di 1 minuto per il Commodore Disk Drive.

- Prezzo suggerito sotto i $ 85
- 20 volte più veloce di una cassetta audio
- Operazione completamente automatica... Nessuna necessità di riavvolgimento
- Altamente affidabile
- Può essere usato con un secondo drive o con una cassetta audio
- È adatto a sistemi di amministrazione d'archivio e con programmi di utilità
- Software disponibile in versione Microwafer.



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



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

PLAYGAMES

TOP

PER IL CBM 64
N. 2 - in edicola
il 12 settembre

CHI C'È DIETRO LA ACCESS SOFTWARE

La maggior parte di voi certo non sa chi sia Bruce Carver, ma probabilmente avete avuto a che fare con i prodotti della sua compagnia. Bruce è il presidente della Access Software Inc. ed è anche il programmatore dei suoi più grandi successi. La casa ha avuto grandiosi consensi per le sue produzioni per il Commodore 64, in particolare per *Spritemaster 64*, *Neutral Zone*, *Master Composer*, *Scrolls of Abadon*, l'immortale *Beach Head* e il recentissimo *Raid Over Moscow*. Lo scorso giugno l'abbiamo raggiunto al Consumer Electronic Show e abbiamo fatto un'interessante chiacchierata.

Cristina Bruce, mi piacerebbe avere qualche informazione di fondo su di te. Come hai incominciato nel giro del software?

Carver: Da ingegnere. Sono sempre stato interessato alla matematica, e al college mi sono imbattuto nei computer. Ho giocherellato un po' con il Fortran, poi quando mi sono diplomato sono andato a lavorare per un azienda a San Francisco. Lì avevano un computer che nessuno sapeva far funzionare. Un giorno il principale mi ha scaricato sulla scrivania una pigna di manuali e mi ha detto: "Impara a far funzionare quel coso... Ho visto che al college usavi il Fortran".
Ho tenuto il naso sui libri finché non ho



Bruce Carver (a sinistra) stringe la mano al fratello Roger (a destra), che ha fatto la programmazione di Beach Head II°.

capito come funzionava e alla fine ero io a programmarlo. Da quella volta mi sono trovato a lavorare nel campo del linguaggio macchina, qualcosa che non avevo mai fatto prima... ero abituato a lavorare con linguaggi ad alto livello. A quel punto m'innamorai dei computer.
Sette anni dopo ero ancora un ingegnere, ma sul lavoro non stavo piú con i computer. Per poter continuare la mia attività di programmatore ho dovuto farlo nel tempo libero.
Poi nel 1981, quando è uscito il Commodore 64, ho convinto mia moglie a lasciarmene prendere uno. Ho cominciato a giocarci e mi sono sovreccitato... starei alzato tutta la notte a giocare con una macchina. Poi ho sviluppato *Spritemaster*, il mio primo programma. Lo feci vedere a uno del luogo, il tizio da cui avevo comprato il mio 64... Ora lavora per me. A lui piacque, ed aveva l'impressione che avremmo potuto venderlo. E così abbiamo fatto, proprio cominciando dal niente.

Cristina: E da quel niente in che direzione sei andato?

Carver: Decisi di creare un video-game stile sala giochi... Prima di allora non avevo mai fatto nulla di simile. E così nacque *Neutral Zone*. Mi ci vollero sei mesi per com-

pletarlo.
Quando *Neutral Zone* fu finito, ne sapevo molto di più su quello che dovevo affrontare, così pianificammo lo sviluppo di *Beach Head*. *Neutral Zone* era stato riorganizzato in continuazione, mentre imparavo a padroneggiare il meccanismo, e questo mi fece venire idee precise per *Beach Head*, così quest'ultimo fu molto ben pianificato... Storyboards, diagrammi di flusso, facemmo ogni cosa per benino. Il risultato fu un gioco più profondo, più complesso, più organizzato.
Anche da quello imparai un bel po', così, quando incominciammo *Raid Over Moscow*, facemmo le stesse cose, ma a un livello più profondo... Più strategia e più complessità su un concetto similare.
Ho appena assunto mio fratello Roger, che prima stava in Marina. Nel modo che abbiamo di programmare siamo quasi identici. È incredibile, specie perché finché non l'ho assunto non lo sapevo. Ora sta lavorando a *Beach Head II*.
Con *Beach Head II* ci siamo messi a tavolino e abbiamo buttato giù tutto in anticipo. Abbiamo anche voluto essere innovatori, così abbiamo anche incorporato il gioco tra due antagonisti e la simulazione della voce... vogliamo rimanere sempre all'avanguardia della tecnologia. Sarà della qualità di *Beach Head* e di *Raid*, ma faremo qualche altro passo avanti aggiungendo nuovi elementi... Su questo siamo su di giri!

Cristina: Guardando *Beach Head* scommetterei che hai fatto il soldato, forse in Vietnam... Giusto?

Carver: No, ma alla Tv non mi sono mai perso un film di guerra, neanche quelli vecchi in bianco e nero... Mi sono sempre piaciuti. Il mio amico e commercialista, anche lui matto per i videogame, Chris Jones, ha sempre diviso con me questo interesse... giocando sempre con i carri armati e guardando alla Tv i film di guerra da bambino. *Beach Head* è stato essenzialmente generato dal suo interesse per film di guerra.

Cristina: Sei anche un programmatore musicale: *Master Composer* è nella tua linea di prodotti. Questo com'è nato?

Carver: Questo programma è stato prodotto da un tizio che si chiama Paul Kleimeyer e sta a Salt Lake City. Un giorno è venuto da me ed ha detto: "Ecco qua il mio programma... Ci dia un'occhiata". Io l'ho guardato e ho pensato che era molto interessante. Gli mancavano alcuni particolari che ho suggerito.
Fino a quel momento qualunque programma musicale sul mercato aveva un ingresso lentissimo e noioso. *Master Composer* aveva un *veloce* format ed era molto flessibile e versatile senza un grosso consumo di memoria. In più il programma poteva produrre un *modulo* che anche un bambino di sette anni avrebbe potuto incorporare nel suo programma di Basic per produrre musica.
Era così pulito e ben fatto che ho pensato che avrebbe attirato il programmatore serio che vuole usare musica nei suoi programmi. Non ha tutte le chiassosità degli altri programmi musicali: come *Spritemaster*, *Master Composer* si rivolge al vero *costruttore* di programmi, il programmatore che vuole creare ed usare i migliori strumenti disponibili. Anche se non si vende nemmeno lontamente quanto alcuni dei nostri giochi più di successo, quelli che lo usano mi telefonano per dirmi che è il più grande programma musicale che abbiano mai adoperato.

Cristina: Scrolls of Abadon è un'altra radicale deviazione dalla tua usuale lista. Ti dispiace parlarcene?

Carver: Scrolls of Abadon è stato fatto per i più giovani. Ricevo ancora lettere di donne che mi parlano dei loro mariti che giocano con *Beach Head* e con *Raid Over Moscow*. Ma sono i loro figli che adorano *Scrolls of Abadon*.
Per qualche motivo, però, il pubblico non capisce del tutto il messaggio. *Non* comprano *Scrolls of Abadon* perché pensano che sia un'altro *Beach Head*, invece non è così! Non vogliamo che qualcuno provi una seria delusione nell'acquistare quello che crede essere un gioco di strategia seria. È stato fatto per i bambini e per loro è un gran gioco... E questo quello che mi premeva mettere in chiaro.

Cristina: Oltre a *Beach Head II*, c'è qualche altra novità di cui ci puoi parlare in que-

sto momento?

Carver: Certo, abbiamo *Mach IV*. Che da noi è incominciato come un esperimento. Abbiamo programmatori di grande talento che lavorano con noi, e con loro abbiamo deciso di esplorare le varie possibilità. È un programma a caricamento veloce, fornisce un'*espansione* di 4K all'area di lavoro del Basic e è caratterizzato da un'utilità di catalogo su disco... Niente di trascendentale, ma fornisce un bel modo di tenere pulite le tracce dei vostri dischi. Visto che ci stiamo ancora lavorando sopra, a questo punto non posso dire nulla di più.

Cristina: In poco più di due anni hai sviluppato un'impresa come Access da un laboratorio in un garage in una compagnia di software di grande successo nel mercato del Commodore. Che cosa pensi che abbia contribuito a questo successo?

Carver: Con i nostri prodotti ci siamo presi molta pena per essere sicuri che siano della qualità più alta possibile. Altra cosa ugualmente importante, cerchiamo di essere gentili con la gente con cui abbiamo a che fare. Io mi sento davvero un uomo di successo quando leggo le cartoline di garanzia spedite dai nostri clienti con su cose come "il più grande gioco del mondo" scritte sulla riga dei commenti. L'altro giorno nel mio ufficio è entrato un ragazzino con la mano tesa, e ha voluto stringere la mia. Sono quelle, per me, le ricompense di cui vado in cerca. Sono quelle che costituiscono il vero successo.

Cristina: Ti interesserebbe vedere il lavoro di altra gente... forse essere l'editore di altri programmatori di talento?

Carver: Noi guardiamo tutto quello che ci mandano. È interessante però notare che c'è moltissima spazzatura... Non so dove stiano andando a finire tutti i nuovi programmatori. Abbiamo uno standard di qualità da mantenere, e di recente non abbiamo visto nulla che corrisponda a questo requisito.
Sai, in questo giro ci puoi mettere anni per farti una reputazione, ma puoi fartela fuori in pochi giorni. Per questo motivo entriamo in contatto con le cose con una certa cautela. Ma le cose che ci mandano le esaminiamo davvero e diamo loro considerazione.

Cristina: Hai qualche consiglio da dare ai nostri lettori che vogliono intraprendere una carriera nello sviluppo del software?

Carver: Certo, ed in realtà è molto semplice. Non applicatevi a nulla di meno che il meglio. Spendete tempo e fatica sui vostri programmi. Cominciate con una buona idea e portatela fino in fondo.
Il problema è che la gente vuole finire in fretta... Non spendono il tempo necessario a mettere quel pixel in più nel posto giusto. Pensano che così sia "discreto". "Discreto" è un termine che noi non usiamo in questa azienda, perché quella che in realtà conta è l'attenzione ai particolari. Se c'è quella, allora una persona è proiettata dentro il gioco. Mentre gioca le cominciano a sudare i palmi: puoi vederla tutta curva sul joystick. Se le chiedi il perché, non te lo sa dire con esattezza, se non che ci si trova "davvero dentro".
Non posso dirti perché, però! È quell'attenzione al particolare che ti fa sentire di essere davvero *là*, invece di osservare le cose su di uno schermo. È questa la cosa più magica di tutte: prendere uno schermo a due dimensioni e crearci su l'illusione di un ambiente. Ma basta un pixel nel posto sbagliato, una bomba che non diventa piccola quanto dovrebbe, qualche movimento scomposto... ed ecco che il cervello non ci crede più. Se riesci a convincere il cervello, hai anche la persona.
Conosco programmatori molto in gamba che non hanno la necessaria pignoleria. Sono sempre in ritardo hanno una gran fretta di finire e dicono discreto. È lì che casca l'asino. Devi restarci attaccato fino alla fine. È tutto lì il segreto.

Cristina Barigazzi

F15 STRIKE EAGLE: UN AEREO DA 40 MILIARDI

F15 Strike Eagle è una simulazione di un moderno combattimento aereo che vi fa saltare nella carlinga di un aereo da 40 miliardi per difendere la libertà da una varietà di potenti nemici. Dopo il caricamento del programma, vi vengono presentate le varie opzioni di missione. I tasti numerati scelgono lo scenario in cui vi piacerebbe volare: F1 ne sceglie uno con quattro livelli di abilità, F3 si estende a quattro giocatori e F7 inizia il gioco.

La vostra missione è semplice. Usando il joystick per far volare l'aereo e la tastiera per scegliere le possibilità offensive e difensive, accumulate punti distruggendo aerei e obiettivi terrestri. Il vostro punteggio massimo verrà mantenuto da missione a missione, ma non verrà memorizzato a computer spento.

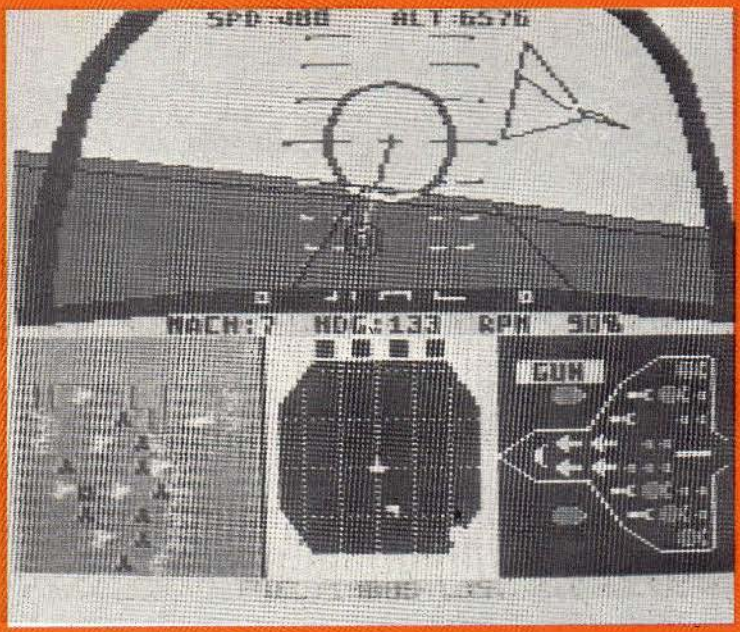
Il primo livello di abilità si chiama Arcade. Far volare l'areo è facile e sopravvivere è semplice. Il nemico è un pessimo tiratore, mentre voi siete Buffalo Bill. Nel livello Arcade l'unico vero pericolo è restare senza carburante.

Gli altri livelli (Rookie, Pilot, Ace) sono molto più realistici. Ci vuole un sacco ad abituarcisi, ma la cosa fondamentale della simulazione è far volare l'Eagle. A livelli più alti l'Eagle è più manovrabile. Ma, naturalmente, a livelli più alti le capacità del vostro aereo diminuiscono, mentre aumentano quelle del nemico, proprio come in un vero combattimento aereo.

I sette scenari sono la Libia, l'Egitto, Haifong, la Siria, Hanoi, l'Iraq e il Golfo Persico. Ogni scenario offre più sfide e migliori reazioni del nemico. Anche se non è detto apertamente, in tre scenari siete un pilota israeliano e non americano.

Lo schermo è diviso orizzontalmente a metà. La vista dalla carlinga è l'HUD (Heads Up Display, o vista da prua). L'HUD dà informazioni sullo stato dell'aereo e su ogni minaccia che si contrappone sulla rotta. Mostra gli obiettivi per le mitragliere e per le bombe, linee di livello, un mirino luminoso e messaggi. L'HUD visualizza anche indicatori di bersaglio che mostrano quando e dove apparirà un aereo o un missile nemico. Vi si vede anche scorrere il terreno. *F 15 Strike Eagle* ha una grafica con una parvenza effetto tridimensionale, in quanto un oggetto diventa più grande man mano che si avvicina.

La metà inferiore dello schermo è divisa



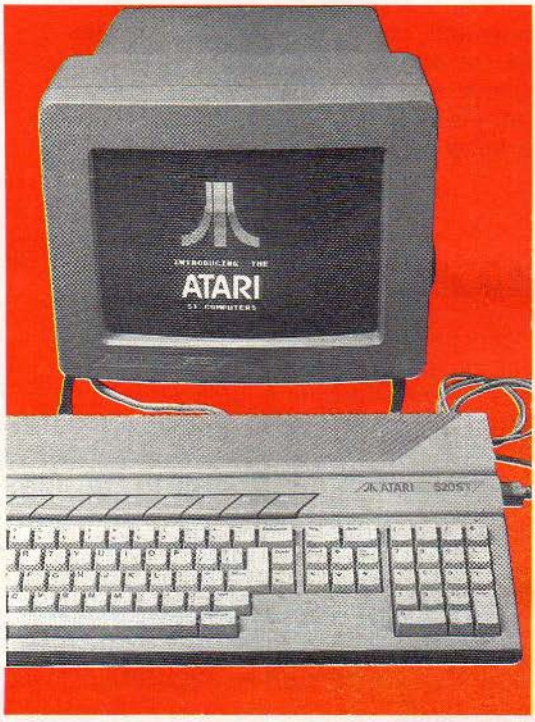
in tre sezioni. Una è una panoramica dell'area della missione, che mostra il vostro aereo, la vostra base e tutti gli obiettivi nemici. Con il cursore descrivete un rettangolo sull'obiettivo che intendete bombardare. Una volta fatto, allineate il mirino con il punto centrale di allineamento e sarete puntati sul bersaglio scelto.
La seconda sezione è un radar. Mostra la zona della missione a lungo, medio o breve raggio. Localizza gli obiettivi nelle vicinanze, gli aerei nemici in zona e i missili che vengono nella vostra direzione. Ci sono anche quattro scanners che mostrano com'è guidato un missile nemico, se le vostra quota è troppo bassa e se state per finire il carburante.
La terza parte dello schermo è una silhouette del vostro aereo. Dice che tipo di arma avete scelto e che numero di missili, bombe e bengala vi rimane.
Per darvi un'idea delle capacità dell'Eagle e dei pericoli che affrontate, il nemico può lanciarvi dei SAM (surface-to-air missiles, o missili terra-aria) guidati da raggi infrarossi o dal radar. Cercate di sopravvivere con azioni evasive, con ECM (contromisure elettroniche) o lanciando bengala.
Saranno tre diversi tipi di aerei nemici ad attaccare. Due hanno minori capacità dell'Eagle, ma uno, il Mig 23, è quasi vostro uguale. Mentre il nemico vi spara con le mitragliere o vi lancia dei missili aria-aria, voi dovete evitare il tutto o abbattere gli aerei con la mitragliera o con i missili a breve o medio raggio.
L'unico problema veramente seccante è che non potete vedere gli obiettivi a terra con sufficiente chiarezza, mentre li sorvolate. Sono appena delineati, così è particolarmente facile mancarli, ma basta considerarlo divertimento in più. Dovreste riuscire a padroneggiare il gioco in una dozzina di partite o giù di lì. Maneggiare l'aereo, invece, è una storia diversa. Aspettate di fare accidentalmente un looping per poi cercare di capire perché l'aereo vola a testa in giù.
Mi piace *F15 Strike Eagle*. È un gioco eccellente e di buona qualità. Ma a 40 miliardi di dollari ad aereo sono già costato al governo 2000 miliardi. Sono felice di non aver cercato di far carriera in aviazione.

Theó Rubini

ATARI 520 ST UN SUPERMICRO

Pochissimi computer hanno provocato tanto interesse quanto la serie ST della Atari, annunciata inizialmente in gennaio.
Il 130 ST, in particolare, prometteva molte delle caratteristiche che l'utente medio di home vorrebbe trovare in un computer ideale: 128 K di RAM, un potente processore a 16 bit, ottima risoluzione grafica, disk drive ad alta capacità, un interfaccia Midi e un Mouse, ad un prezzo senza precedenti (non molto maggiore del costo di un BBC).
Ed in più bisogna aggiungere l'uso del G.E.M., Graphics Environment Manager, della Digital Research.
Gem è un sistema operativo che da alla serie ST tutte le possibilità dell'Apple Macintosh; icon, window e menù completi sotto diretto e totale controllo del mouse.
A differenza del sistema Macintosh, Gem ha il vantaggio di poter usare i colori, come è già stato sperimentato su altri computer, IBM PC e Apricot. Software scritto per altre macchine può essere convertito abbastanza facilmente per l'Atari.
Per il momento, comuque, il 130 ST non sarà commercializzato, mentre sarà presto in vendita il 520 ST, che dovrebbe costare poco più di 2.000.000. Il prezzo può sembrare fuori dalla portata dell'utente medio di home, ma non bisogna dimenticare che esso include un disk drive da 3.5 (500K), un monitor monocromatico ad alta risoluzione e un mouse. Insieme all'hardware c'è una buona lista di software: TOS (non è una malattia, ma il frutto della megalomania del boss della Atari Jack Tramiel) ovvero Tramiel Operating System, Gem, Gem Desktop, Gem Write, Gem Paint, DR Logo e DR Personal Basic.
Ad eccezione del Tos questi programmi sono sotto licenza della Digital Research. Il problema di adattarli all'ST sembra richiedere però più tempo di quanto l'Atari avesse previsto. DR Basic, per esempio, che è stato convertito per fornire all'utente l'accesso alla grafica del GEM non funziona ancora. Nel prototipo il software è stato caricato da disco, mentre, quando il 520 ST apparirà nei negozi in Settembre, dovrà essere residente in una ROM da 192 K.
Il computer e le periferiche hanno un design comune, stile micro da ufficio, ma tendono ad occupare parecchio spazio. La tastiera è infatti molto larga, il prezzo che si deve pagare per una ben spaziata distribuzione dei tasti. Anche la qualità dei mate-

riali di costruzione è buona.
All'interno, il processore è un Motorola MC-68000 che gira a 8 MHz ed è capace di indirizzare fino a 16 Mbytes di RAM. È forse il migliore sistema a 16 bit, ma non bisogna commettere l'errore di pensare che 512 K di RAM siano equivalenti a 512 K di un processore ad 8 bit.
Infatti ogni codice è immagazzinato in un minimo di 2 bytes, e quindi inevitabilmente verrà usata molta più memoria. L'effetto principale sarà quello di "divorare" memoria; si calcola infatti che programmi equivalenti occuperebbero circa il 25% dello spazio in meno, su alcune macchine a 8 bit.
L'Atari ST contiene i seguenti chip periferici di supporto: un 6301 che effettua lo scanner della tastiera, del mouse e del joystick; un MC-68901 che gestisce comunicazioni ed interrupts; un FD1772, controller per floppy disk che supporta fino a due drive; un YA-2149 della Yamaha (equivalente al AY-3812 della Texas) che controlla il suono. Un MC-6580 fornisce l'interfaccia per le funzioni del Midi ed un altro MC 6580 gestisce un interfaccia seriale RS-232.
In aggiunta ci sono quattro speciali ULA Atari, che funzionano come memory management. Non c'è però alcun generatore hardware di caratteri; è tutto svolto via software. I chip di memoria sono 16 RAM da 256 K e 6 Eprom da 32 K.
La tastiera è costituita da 60 tasti (disposti secondo lo standard "QWERTY"), 8 tasti per il controllo del cursore, keypad numerico a 18 tasti e 10 tasti funzionali. È uniforme, consistente e molto adatta per attività di word processing.
Non c'è alcun altoparlante interno e il suono viene perciò riprodotto dall'altoparlante dell'unità video. Non c'è neppure una batteria che alimenti il clock interno che deve essere perciò attivato all'accensione, per fornire corrette informazioni data/ora ai file.
Le connessioni esterne sono numerose, così da soddisfare le richieste anche dei più esigenti; manca solo la possibilità di aggiungere più memoria esterna.
Le porte periferiche includono due uscite per joystick, una delle quali opportunamente adattata per il mouse, sistemate sul lato destro.
Sul retro ci sono invece un pulsante di reset, un interruttore per l'accensione, una presa per l'alimentatore, una DIN a 5 poli



per Midi in/out, due uscite per TV e monitor (composito e RGB), una presa a 25 vie RS-232, una Centronics che funziona anche come porta bidirezionale ad otto bit, un controller per floppy disk, una porta per l'accesso diretto alla memoria (19 poli, a forma di D) che può essere usata per il collegamento di un hard disk, ed una, sul lato, per un'espansione Rom.
L'interfaccia Midi opera come un sequencer e può essere usata per eseguire step, time, note e data entry tramite trigger, oltreché come collegamento network (per questo scopo possono essere usate anche la Centronics bidirezionale, la RS-232 e la porta per hard disk).
C'è un discreto numero di linguaggi ad alto livello disponibili: DR Logo, Forth, C, Assembler, oltre, ovviamente, al DR Personal Basic.
Sembra strano l'uso del Logo a questo livello. Con esso l'Atari vuole probabilmente attirare possibili utenti nel campo educazionale, anche se poi i linguaggi ad alto livello hanno poco valore nel mondo reale (un esperto programmatore in Logo non è molto avvantaggiato rispetto ad altri nel trovar lavoro!!).
Il resto del software fornito con l'ST include

il Gem, il sistema operativo della Digital Research, che fornisce un'iniziale interfaccia tra operatore e macchina attraverso "icons", rappresentazioni simboliche delle utility e dei servizi che l'operatore desidererebbe utilizzare.

MOUSE

L'uso del Mouse è molto semplice; posizionandolo sopra una "icon" e premendo il trigger si seleziona qualsiasi operazione. Gem Desktop fornisce la "simulazione" di un ambiente di lavoro, permettendo di caricare, copiare ed utilizzare un programma gestionale, mentre Gem Write è un word processor, basato sul Volkwriter, e Gem Paint è un programma molto simile a Macdraw.
Ci sono tre modi grafici, 640 x 400 monocromatico, 320 x 200 con 16 colori e 640 x 200 con 4 colori che possono essere scelti tra una gamma di 512. Il generatore sonoro ha un canale per il rumore e tre per il suono. Non è purtroppo disponibile un Macro linguaggio, simile a quello degli MSX, che faciliti la gestione e l'accesso al sistema.

50 PROGRAMMI IN PREPARAZIONE

Il numero di programmi che attualmente gira sotto Gem è molto piccolo ma Tramiel ha assicurato che oltre 50 programmi saranno messi a punto prima della commercializzazione della macchina, ad un prezzo che oscillerà tra $50 e $100. Il primo di questi dovrebbe essere un Telex Emulator, che dovrebbe fornire nuove possibili applicazioni all'ST. I dischi Atari sono gli standard floppy drive da 3.5 della Epson ed offrono rispettivamente 500 K (SF 354) e 1 Mbytes (SF 314) non formattati. Sono abbastanza veloci, basti pensare che per caricare il TOS, 200 K, impiegano circa 35 secondi.

UNITÀ VIDEO

La qualità del monitor è buona, ma è limitata ad una risoluzione massima di 640 x 200 da un circuito di protezione del display. Una delle insolite caratteristiche dell'ST è il controllo del tipo di monitor collegato, RGB o composito, e la conseguente selezione del modo grafico adatto alla risoluzione del monitor. **Roberto Albé**

LA CONCORRENZA

QL: il QL ha 128 K di RAM, costa circa un milione ed è completo di adeguato software. Aggiungendo un monitor monocromatico e abbastanza memoria per arrivare a 512 K, verrebbe a costare circa 2.000.000 (come l'ST). Dunque la sola ragione per comprare un QL invece di un ST è il prezzo iniziale di 1.000.000, se però si possiede già un monitor o una Tv, oppure il software di supporto che viene offerto con la macchina (da non sottovalutare) e che è già pienamente adatto ai 128 K.
Apple Macintosh: a circa due volte il prezzo e limitata al bianco e nero, è forse la macchina che l'Atari ST sostituirà più facilmente.
IBM PC: l'Atari ST ha la capacità di girare in PC mode ed usare alcuni PC data file (solo data file però!). Molto difficilmente dei programmi in PC DOS funzioneranno sull'Atari.
Act Apricot F1E: al prezzo corrente di circa 1.600.000 per un 16 bit 8086 con 128 K di RAM, CP/M 86, Basic e dischi Sony da 3.5 (315 K formattati) è il più valido concorrente dell'ST, soprattutto se si considera anche il numeroso software disponibile. L'Apricot F1 è disponibile a circa 2.300.000 ed ha il considerevole vantaggio di girare anche sotto MS-DOS, 256 K di RAM, un disk da 1 Mbyte (non formattato) e parecchio software.
Commodore Amiga: è la nuvola sull'orizzonte sereno dell'ST. Per il suo alto livello tecnologico è l'unica ragionevole alternativa oltre all'Apricot.



È IN EDICOLA!

L'OCCASIONE D'ORO

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

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle 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 interessantissima vendita di eccezionali programmi per C64, riservata e non a fornitori all'ingrosso. Novità in esclusiva tra cui Summer Game 2. La tua soddisfazione sarà la nostra: su disco e cassetta abbiamo tutto.
Cesaria Delfine - Via L. Pinto 34 - Putignano (BA) - Tel. 080/734739 - ora 15,30-19.00.

● Vendo o scambio con programmi per Commodore 64, l'enciclopedia a cassette della Ricordi "Conoscere il computer direttamente dal computer" dal n. 1 al 12 + 5 cassette di Utility allegate a L. 50000 invece di L. 96.000, mai usate. Cerco l'unità disco per Commodore 64.
Luigi De Gregorio - Via Botteghe Di Sotto 4 - Comune di Massa Lubrense (NA) - Tel. 081/8780681.

● Vendo moltissimi giochi (e utilità) per C64 con i prezzi che non superano le 8000 l'uno. Il massimo per la verità è 4500 L. ma ve ne sono molti a prezzo minore siete interessati? Allora richiedete la lista a:
Manzoni Davide - Via P. Micca 3 - Asti - Tel. 0141/56738.

● Vendo per CBM 64 giochi (Pole Position, The Hobbit, Burgertime, ecc.) utility (Simmon's Basic, Data Base, ecc.) e programmi tipo il sintetizzatore vocale o musicale a prezzi molto bassi che si aggirano sulle 1500 lire più spese postali. Massima serietà.
Giovanni Fox - Via Vittorio Veneto 16 - Piacenza - Tel. 0523/756424.

● Vendo giochi per Commodore 64 di qualsiasi genere a lire 1000 cadauno + spese di spedizione. Alcuni di questi sono Ghostbusters, Simulatore di volo, Decathlon.
Annini Alan - Via delle Casterie 12 - Roma - Tel. 2596379.

● Cerco-compro per CBM 64, a prezzo ragionevole, su cassetta i seguenti giochi: Summer Games 1, Summer Games 2, Karate, Pitfall 1, Pitfall 2, Bruce Lee, Indiana Jones. Anche se non possedete tuti i giochi sopra elencati contattatemi; ci accorderemo.
Matteo - Via L. Comerio 3 - Milano - Tel. 02/3182514.

● Compro cassetta Commodore 64 a L. 20.000 con 40 giochi di Raffaella - Piazza Biagio Pace 24 - Roma.
Giampiero Governi - Barbaruta 618 - Grosseto - Tel. 401029.

● Vendo per CBM 64 meravigliosi videogiochi. Possiedo circa 300 titoli tra cui: Ghostbusters, H.E.R.O., Decathlon, Bruce Lee e tanti altri. Per chi è interessato telefonare ore pasti a:
Belviso Giuseppe - Via Dante 14 - Cerignola - Tel. (0885) 22879.

● Vendo tantissimi giochi per Commodore 64, da Popeye a Decathlon, da Bc's Quest for Tires a One on One, tutti a prezzi stracciatissimi. Assicuro massima serietà.
Zappatore Giuseppe - Via Mons. Adarso 11 - Galatina (LE) - Tel. 0836/62737.

● Vendo console Intellivision in ottimo stato + 4 cassette delle migliori a L. 180 mila trattabili. Inoltre compro tastiera Commodore 64 o Spectrum 48 K a basso prezzo. Telefonare dopo le ore 20.30.
Simone Fratamica - Corso Europa - Vasto (CH) - Tel. 0873/53816.

● Vendo tantissimi giochi in turbo e no (prezzi da concordare) per CBM 64. Cerco «Rais over Moscow», «Booty», «Chiller», «BMX Racers» (a prezzi ragionevoli).
Giuseppe Principe - Via Copernico 1 - Corsico (MI) - Tel. 4477465.

● Vendo fantastici giochi come Pole Position, Donkey Kong, Fort Apocalypse, Dig Dug, Pengo, H.E.R.O., e molti altri a L. 1000 l'uno. Scrivere e mandare L. 500 per la lista a:
Marco Sgura - Via Laviosa 26 - Pegli (GE) - Tel. 010/666634.

● Vendo 12 magnifici gio-

E SOFTWARE IL MERCATO DI

chi: Poker d'Assi, Corsa d'auto, Bombardiere, Donkey Kong, U-Boot, Scacchi, Lo Scalatore, ecc. Tutto su nastro e col turbo-tape a L. 15.000.
Marcello Martines - Via Bottai 16 - Palermo.

● Solo per poco tempo!!! Vendo all'eccezionale prezzo di L. 7.000 il favoloso Ghostbusters Activision e a L. 7.000 vendo anche Tapper e il Simon Basic a sole L. 8.000. Affrettatevi!!!
Campari Alessandro - Via Cavour 17 - Vibo Valentia (CZ) - Tel. 0963/41360.

● Cerco simulatore di volo in cassetta e i giochi: Bruce Lee, Zaxxon, Elite, Flipper, Doctor 64, Magic Desk, Burger Times e altri. Vendo, o scambio con quelli soprascritti, giochi favolosi e utility tutti con turbotape a L. 2.000.
Massimiliano Missori - Via Camacchia - Grottaferrata (Roma) - Tel. 06/9423625.

● Vendo-scambio giochi per CBM 64 su cassetta. Ho circa 500 giochi (in turbotape) tra i quali Shuttle, Phoenix, The Pit, Ghostbusters, Colombo, River Raider, Dankey Kong 2, Simulatore di volo ecc. Il prezzo varia da 1.000 a 1.500 cadauno.
Fossati Luca - Via Borro 31 - Invorio (NO) - Tel. 0322/55400.

● Cerco giochi per CBM 64 come Space Age, Decathlon, Darey Thompon, Dragons Liar, Olimpic Sky da scambiare con altri bellissimi video games come Falcon Patrol, Popeye, Mundial Soccer, Ghostbusters, Gyruss, Zaxxon, ecc. su floppy o cassetta.
Riccardo Giunchini - Via Cimarosa 2 A - Livorno - Tel. 0586/404052.

● Vendo Zaxxon, Jungle Hunt, Gyruss, Formula 1, Pinguino, Basket, Popeye, Bruce Lee, Quo Vadis, Pac Man e molti altri con la spiegazione o cassette con 10 games. Prezzo concordabile.
Del Forno Eliseo - Via Amendola 8 - Piacenza - Tel. 0523/72728.

● Scambio-vendo videogames e utilities in turbo e su nastro e su disco. Ho quasi 500 programmi Commodore 64, per esempio Impossible Mission, Space Pilot, Summer Games.
Eugenio Missere - Via Archirola 4 - Modena - Tel. 243197.

● Vendo a lire 1.000 fantastici giochi per Commodore 64 tra cui Frogger II, Daley Thompson, Decathlon, Summer Game, Flip Flop, Pygyamarama. Telefonare o chiedre la lista completa a:
Franco Simonelli - Via delle Ginestre 5 - Ciriè (TO) - Tel. 011/9206965.

● Vendo programmi, utility e giochi per CBM 64 veramente eccezionali a L. 1.500 tipo: Super Basket, Pole Position, Le Mans, Biliardo, Mondial Soccer, Magic Desk. Ti interessano?
Guolo Davide - Via G. Degan 27 - Rovigo - Tel. 0425/33950.

● Vendo giochi e utility per Commodore 64. Posseggo una vasta gamma di software tra cui Ghostbuster, Hyrer Olimpics, Decathlon, Pounch Out, Pole Position, ecc. Accetto scambi.
Giuliano Leone - Via R. Morandi 8 - Bitonto (BA) - Tel. 080/613324.

● Vendo i migliori giochi del CBM 64 a lire 3000 ciascuno.
Giuseppe Albanese - Via Arcinazzo R. 30 - Roma - Tel. 06/2576812.

● Vendo giochi fantastici (Ghostbusters, Decathlon, Falcon Patrol II e I, Summer Game) per CBM 64 a L. 2.000 cadauno. Per chi fosse interessato anche utility scuola (superiori).
Marco Papagni - Via Arcinazzo R. 48 - Roma - Tel. 06/2579147.

● Vendo o scambio più di 300 programmi tra i più belli e famosi, per CBM 64. L'uno, L. 3.000, trattabili.
Mattia Valente - V. Carlo Porta 20 - Roma - Tel. 5810162.

● Vendo molti giochi per Commodore 64 uno più bello dell'altro come Pit Stop II, Pengo, Summer Games, HBS Games, Arabian Night, Space Taxi, Missione Impossibile, Karate, Paperino, Mondial Soccer, Basketball, ecc. Richiedete la lista e spedite la vostra per eventuali scambi.
Mirko Lanterno - Corso Cavour 112 - Forno (AP) - Tel. 0734/215363.

● Vendo videogames per CBM 64 veramente strabilianti tra cui molti in tre dimensioni. Cadauno a L. 600!!! Scrivere o telefonare per richiesta della lista gratuita! Cerco inoltre gioco Summer Game a prezzo inferiore a L. 6.000.
Miconi Gabriele - Via dell'Imbrecciato 257 - Roma - Tel. 5270095-5582462.

● Vendo numerosissimi programmi per CBM 64. Tra questi: Database, Archivio, Basic personalizzato, Previsioni del tempo, ecc. Inviare L. 1.000 per lista.
Francesco Cinquini - Via Barcara - Aulla (MS).

● Vendo oltre 600 bellissimi

IL MERCATO DI HARDWARE

giochi per CBM 64 sia per disco che per cassetta. Tutti fantastici e nuovi come il bellissimo Dragons Lair!!! Poi Daley Thompson's, Decathlon, Chiller, Arabian ecc.
Marco - Via Mori - Arezzo - Tel. 22013.

● Vendo a L. 1.000 fantatici giochi e utility per CBM 64. Tra cui Impossible Mission, Pit Stop II, Hunch Buck II, Strip Poker, Skramble III, Android II. Scrivere o telefonare a:
Mauro Nepote - Corso Nazioni Unite 86 - Ciriè (TO) - Tel. 011/9209023.

● Vendo e scambio programmi e games per il CBM 64. Io posseggo: Soccer, Pac Man, Simon Basic, Burger Time, Pole Position, Atzel, e molti altri. Scrivetemi e mandatemi vostra lista, rispondo a tutti.
Roberto Cella - Via Boccaccio 7 - Pavia - Tel. 0382/462592.

● Vendo programmi su cassetta per il Commodore 64. Per ricevere lista programmi inviare L. 1.000 per spese postali. Il prezzo di ogni programma si aggira a L. 2.000. Spero che il mio indirizzo sia pubblicato al più presto possibile.
Stefano Iezzi - Via Panoramica 45 - Lanciano (CH) - Tel. 0872/30107-39462 ore pasti.

● Vendo giochi e utility per tutti i gusti. Vendo a L. 1.000 ciascuno. Inoltre vendo cassette di Special Playgames - Special Program a L. 3.500 ciascuna. Richiedere lista.
Paolo Pizzo - Via A. Stradella 11 - Roma.

● Per CBM 64 vendo, scambio: Pole Position, Mission Impossible, Burgertime, Azteco, ed a un prezzo fantastico, L. 6.000 (solo su disco), Ghostbusters. Inoltre formatto dischi a L. 500. Telefonare dopo le 18.
Nicola Giacomantonio - Via Matteotti 28 - Ghedi (BS) - Tel. 030/901719.

● Compro a prezzo ragionevole i seguenti giochi: Pole Position, Pac Man, Fort Apocalypse, ecc. su cassetta, turbo tape per CBM 64.
Antonio - Via S. Savino 37 - Torre Vecchia (CH) - Tel.

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

I MAGNIFICI SETTE 5 (cancellare i settori che non interessano)

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

.....

.....

.....

.....

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

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

0871/680345.

● Vendo programmi per CBM 64, Vic 20 e ZX Spectrum al prezzo di L. 2.500 l'uno o a L. 20.000 ogni 10 come Beach Head, Decathlon, Superpipeline, Pitfall I e II, Fort Apocalypse, S.A.M. ed altri 150. Per lista inviare L. 500 a:
Maffucci Giuseppe - Via Tripoli 43 - Biella (VC) - Tel. 015/401413.

● Vendo programmi (giochi e utiliry) per CBM 64 solo su cassetta a lire 1.500 per gioco, minimo 4 giochi su cassetta. I migliori giochi (es. Ghostbusters, Impossible Mission, Beach Head, Chiller, Scacchi, Scacchi Magici ecc.). Solo zona di Torino e Rivoli.
Lari Paolo - Corso IV Novembre 13 - Cascinevica (Rivoli) - Tel. 9591343.

● Vendo cassette con 50-60 fra i migliori giochi ed utility per Commodore 64 (es. Int. Soccer, Scacchi, Pit Stop, Totocalcio, Qix, ecc.) a L. 20.000, causa passaggio ad altro sistema. Annuncio valido sino al 31 maggio.
Andrea Rossi - c/o Mori - Piazza Vespri Siciliani 12 int. 13 - Roma - Tel. 06/4246000.

● Vendo a prezzi stracciati programmi come Summer Games, Impossible Mission, Flight Simulator II, F15, Raid over Moscow, Zork III, Ghostbusters, Havoc, Temple of Abshai, The Hobbit e ancora Bi-Sector!!!
Fantoni Fabrizio - Via Dal Molin 51/a - Desenzano (BS) - Tel. 30/9144880.

● Compro giochi e programmi utilità per CBM 64. Mi raccomando, speditemi le vo-



RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

5

I MAGNIFICI SETTE

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 SIGNOR DO	□ □ □
2 FUSE	□ □ □
3 TRIAL	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
4 SKYGUARD	□ □ □
5 INVASION	□ □ □
6 NIGHT MISSION	□ □ □
7 ESSE TEAM	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI _____