MENSILE - ANNO I - N. 7

SPECIAL PROGRAM

I MAGNIFICI SETTE

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

7
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



- **SUPER TOMBOLO**
- **IL GIARDINIERE**
- **SKULL MANIA**
- **I LABIRINTI...**
- **UGO E GLI AMICI**
- **GANG**
- **TOYLANDIA**

- LE ULTIME NOVITÀ PER IL VOSTRO 64
- IL PC COMPATIBILE
- LA RASSEGNA DEI MIGLIORI JOYSTICK
- IL "TURBO" PER IL 1541

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 Super tombolo: i 10 tesori degli antenati

5 Il giardiniere: uno scrupoloso robot e 64 giardini

6 Skull mania: nel labirinto del mago Woz

7 I labirinti del castello misterioso (parte prima)

8 Ugo e gli amici: festa di compleanno

9 Gang: alla raccolta delle borse d'oro

10 Toylandia: un party molto difficoltoso

11 Tutte le novità per il vostro computer

13 Kwik Load: il 1541 "turbo"

19 Le classifiche mensili del migliore software

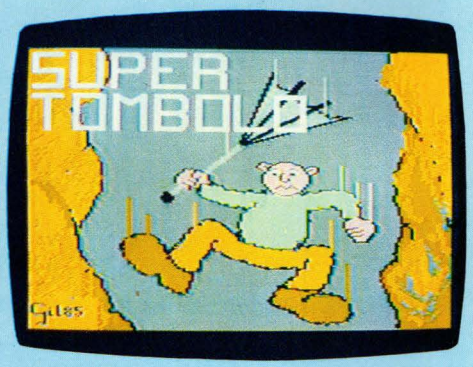
20 A tutto joystick: la rassegna dei migliori

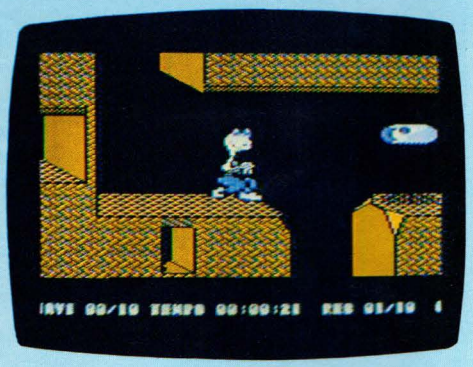
L'ANNO DELLA COMMODORE

Nonostante certe terrificanti notizie che arrivano dagli Stati Uniti e che parlano di Commodore in gravi difficoltà finanziarie, la società americana continua a sfornare prodotti di grande classe e dai contenuti tecnologici rilevantissimi. Uno di questi è certo il personal Ibm compatibile. Di lui e di mille altre diavolerie Commodore parleremo nelle pagine di questa rivista che presenta inoltre una rassegna ragionata dei migliori joystick sul mercato e, meraviglia delle meraviglie, le immagini del Sim, il salone milanese dell'hifi e dei computer tenutosi a settembre alla Fiera e che ha visto i nostri redattori e programmatori a disposizione del pubblico per fornire trucchi, giochi e consigli sui migliori videogiochi.

SUPERTOMBOLO

Il malvagio mago Skull ti ha rubato i 10 tesori che hai ereditato dai tuoi valorosi antenati e li ha nascosti nella sua miniera sotterranea. Dovrai lasciarti cadere nei cunicoli fino a trovare dei passaggi non sorvegliati dai guardiani del mago, per recuperare gli oggetti di tua proprietà. Ma il tuo cammino non sarà facile, troverai infatti che la strada ti verrà impedita da fiumi di lava incandescente e da torrenti sotterranei impetuosi. Dovrai inoltre fare attenzione ai massi che si staccano dalle pareti soprastanti. Non dimenticarti che per risalire potrai utilizzare le corde dei guardiani che pendono dall'alto.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO salta

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SUPERTOMBOLO

.....

.....

.....

Annotazioni

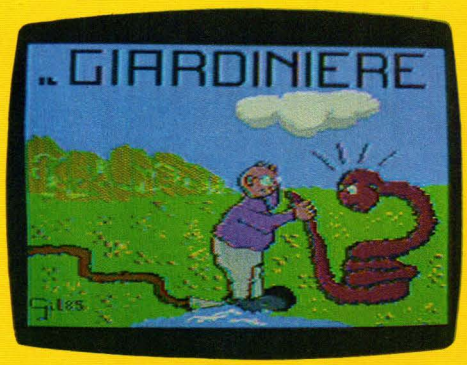
.....

.....

.....

IL GIARDINIERE

Questa volta sei uno scrupoloso robot giardiniere, il cui compito è innaffiare 64 giardini di piante esotiche. Queste piante hanno una reazione molto rapida all'innaffiatura. Quando tutte le sei piante del giardino sono fiorite potrai passare al livello successivo. Il tuo padrone è molto impaziente e perciò tu hai poco tempo da trascorrere in ogni giardino. Inoltre sarai disturbato nel tuo lavoro da un'infinità di cose e persone che cercheranno di ostacolarti in ogni modo e da cui potrai difenderti usando il pesticida letale. Ricordati che potrai rifornirti di acqua e energia dal rubinetto.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RESTORE ricomincia

I TUOI PUNTEGGI RECORD

IL GIARDINIERE

.....

.....

.....

Annotazioni

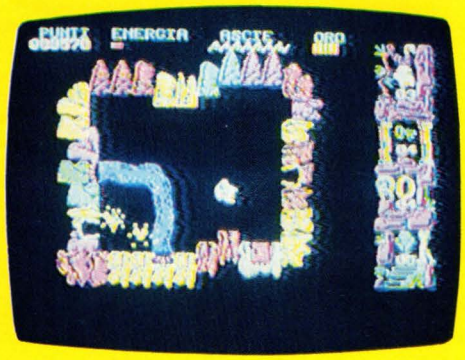
.....

.....

.....

SKULL MANIA





Nello psichedelico labirinto del Mago Woz potrai trovare la ricchezza, il cibo per darti energia, le armi e molte altre cose utili. Ma attento! Oltre a tutto ciò ti troverai a dover affrontare il perfido esercito del mago, costituito da ogni sorta di perfide creature, da cui potrai difenderti con la tua scure-boomerang o con la fuga. Buona fortuna!!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SKULL MANIA

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

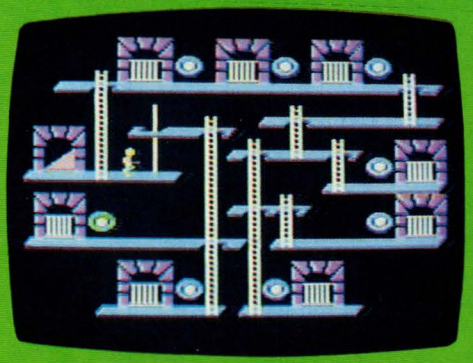
.....

.....

I LABIRINTI...
(parte 1ª)

Trovandoti in Transilvania per trascorrere un periodo di riposo cerchi un posto dove abitare. Benvenuto nei 13 castelli stregati di questo gioco. Dopo essere entrato in uno di essi non potrai uscirne se non dopo averne completato il giro. Potrai notare che sono forniti di tutte le comodità: generatori, riproduttori musicali. Troverai infinite porte dietro le quali ci sono sorprese inaudite. Alla fine raggiungerai la stanza della mummia, che sembra ben fasciata, ma non lo sarà a lungo e farai la conoscenza del mostro di Frankenstein. I tuoi ostacoli consisteranno in: macchine lancia-saette, neutralizzabili con la joystick; campi di forza che potrai interrompere temporaneamente premendo l'interruttore esagonale, mummia e mostri, che dovrai folgorare con le saette. Come armi potrai usare i fucili a raggi, i cui comandi sono 2 frecce sopra un pulsante bianco; materializzatori, accendibili abbassando la joystick e premendo il bottone di fuoco; porte, trappole, passaggi mobili da mettere in funzione premendo il bottone di fuoco. Ricordati che avrai solo 3 vite a disposizione.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

bottone joystick porta 1	1 giocatore
bottone joystick porta 2	2 giocatori
RUN/STOP	menù

I TUOI PUNTEGGI RECORD

I LABIRINTI...

.....

.....

.....

Annotazioni

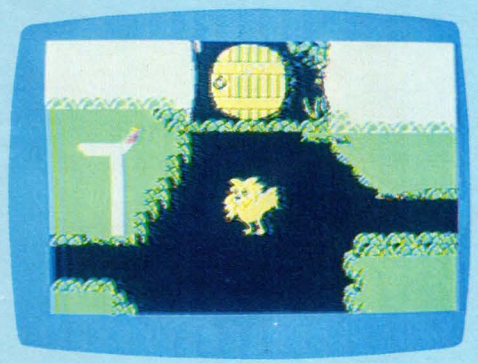
.....

.....

.....

UGO E GLI AMICI





Il gioco inizia con un test che stabilisce il livello di gioco che consiste nel fermare le lettere del titolo il più vicino possibile alla linea, premendo un tasto qualsiasi. Oggi è il compleanno di Ugo ed egli decide di farsi una torta, ma deve cercare gli ingredienti. Tu decidi di aiutarlo riempiendo i vasi in cucina. Dopodiché Ugo ti chiede di aiutarlo a trovare tutti i vostri amici: la lumaca, il topo, il riccio e la talpa. La freccia indica la via da prendere, premi un tasto mentre lampeggia la direzione che tu vuoi scegliere. Premi un tasto anche per prendere gli amici. Prima che tutti insieme possiate godervi la festa tranquilli dovrai anche togliere di mezzo i tre nemici: il topo il gatto e il corvo che potrai far sparire solo se incontrandoli avrai accanto l'amico giusto (ti apparirà sullo schermo). La lumaca, il topo e il riccio sono all'aperto nei campi, mentre per trovare la talpa dovrai entrare nei tunnel sotterranei. Se però incontrerai i nemici nel tunnel la talpa scomparirà per riapparire in un altro tunnel. La festa potrà iniziare solo quando ognuno avrà occupato il posto a tavola assegnatogli da Ugo.

TASTI

SPAZIO per partire e giocare

I TUOI PUNTEGGI RECORD

UGO E GLI AMICI

.....

.....

.....

Annotazioni

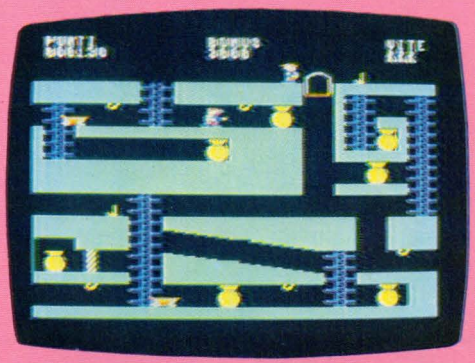
.....

.....

.....

GANG





Scopo del gioco è raccogliere tutte le borse di oro e metterle nella carriola prima che il tempo a tua disposizione finisca. Ogni borsa raccolta ti dà più tempo e incrementa il tuo punteggio, ma ricorda che i fuorilegge stanno alle calcagna tue e del tuo tesoro. Salta sui carrelli, appendendoti ai ganci, o scappa usando le scale e gli elevatori, ma guardati dalle aste minate. Unico modo per difenderti momentaneamente dai fuorilegge è colpirli con le borse dell'oro.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1-2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GANG

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

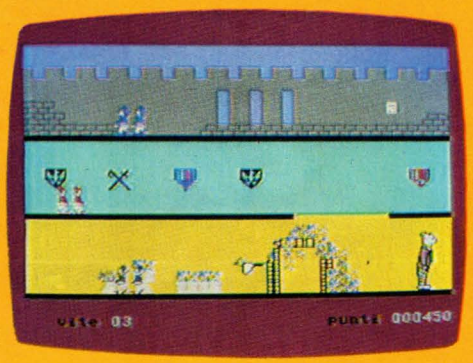
.....

.....

TOYLANDIA

Tutti i tuoi amici sono andati al party del costruttore di giocattoli e hanno lasciato solo Mario. Per aiutarlo dovrai trovare le tracce degli inviti fissati ai muri del castello del fabbricante. Il tuo compito è di far raccogliere gli inviti al tuo amico. Quando avrai tolto tutti gli inviti da ciascun dei quattro lati dello schermo di un livello, passerai automaticamente a quello successivo. Dovrai passare 8 livelli ciascuno dei quali rappresenta un'area del castello, prima di raggiungere la festa e in ogni livello troverai differenti difficoltà per il tuo avventuroso amico. Alcuni dei giochi che troverà sul suo cammino lo aiuteranno mentre altri gli saranno ostili. Ci sono quattro differenti vie per la festa e dovrai pertanto girare a lungo per il castello prima di raggiungere la meta.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

N	sinistra
M	destra
SHIFT	salta
SPAZIO	pausa
RESTORE	fine gioco
1 2 3 4	via

I TUOI PUNTEGGI RECORD

TOYLANDIA

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

NEWS NEWS NEWS

NUOVE CARTUCCE ROBCOM

CHi me lo fa fare di comprare un Commodore? Se poi devo comprare anche un'interfaccia Centronics, il basic supplementare, il turbocaricatore per cassette e un nuovo sistema di filing su dischetti, la spesa raddoppia!
Be', e invece adesso non è più così: la nuova gamma di cartucce della Robcom contiene tutto questo e anche di più, e senza sprecare neanche un po' della preziosa memoria-utente.

IL FUTURO È PIATTO

Fonti interne della Sinclair non smentiscono l'esistenza di uno Spectrum da 128K dotato di un vero e proprio chip sonoro, l'AY-38910 montato dall'Amstrad, dal Msx e così via. Nel frattempo dovrebbe essere portato a termine l'assorbimento della Sinclair da parte di Robert Maxwell.



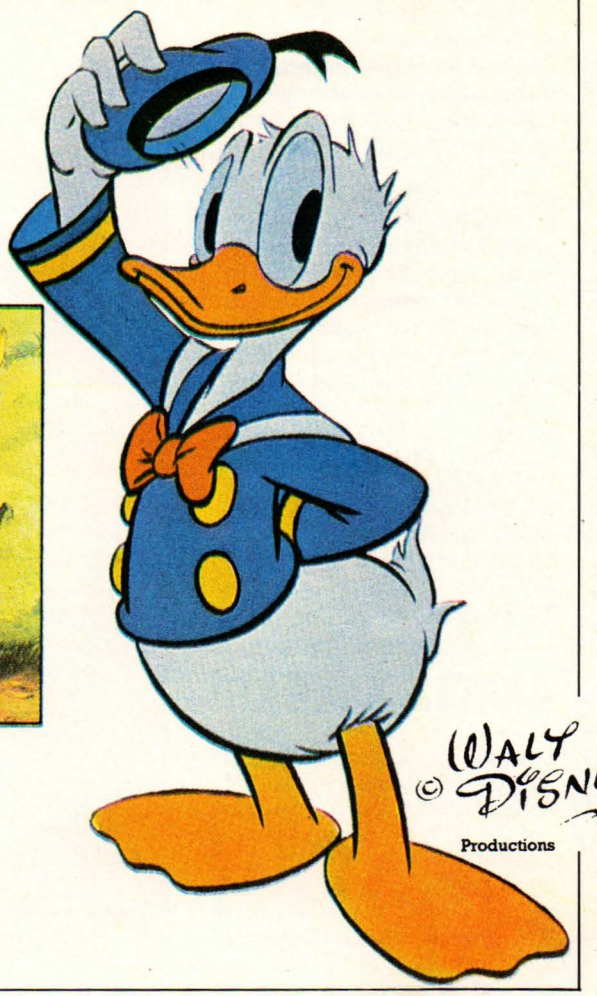
IL LIBRO DELLA GIUNGLA

La Walt Disney Productions ha concesso alla US Gold la licenza esclusiva per la produzione di una serie di videogiochi basati sui personaggi del *Libro della Giungla* e di due nuovi film disneyani. La produzione dei giochi non è ancora iniziata, e comunque nessuno di essi uscirà prima di novembre.

Il film che fa seguito al *Mago di Oz, Ritorno a Oz*, non uscirà in Inghilterra prima della fine del mese, ma il gioco tratto da esso uscirà solo in novembre.
Il secondo film nuovo, *The Black Cauldron*, uscirà a Natale, ma nulla si sa dell'uscita del gioco. La licenza concessa prevede inoltre che la US Gold possa produrre giochi con tutti i personaggi di Walt Disney: a quando dei giochi con Topolino, Paperino e Pluto?

OCEAN VARCA GLI OCEANI

Una delle più grandi etichette delle sale giochi giapponesi è sbarcata in Europa. Il gruppo



NEWS NEWS NEWS

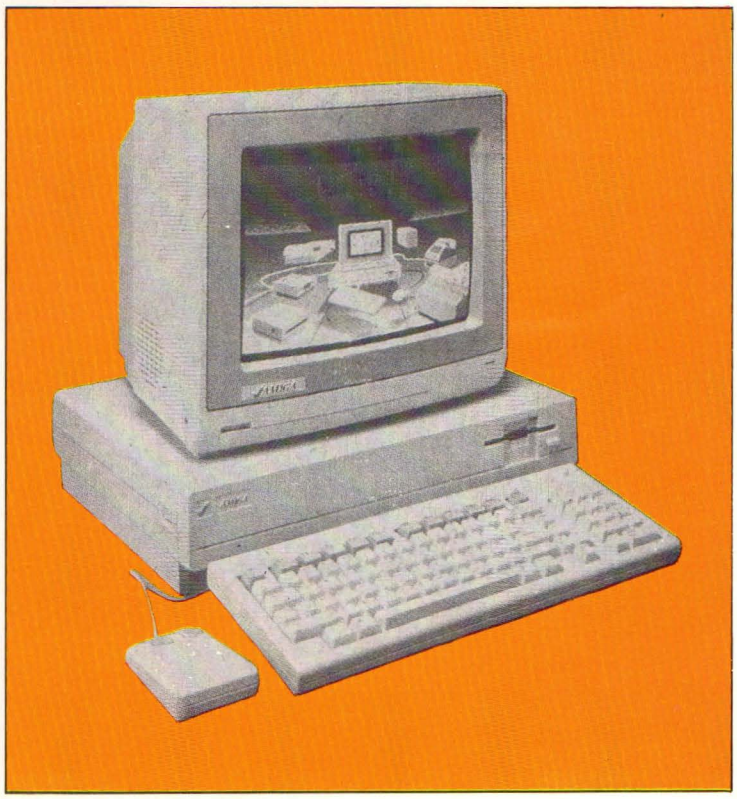
Ocean ha cominciato a distribuire i giochi giapponesi della Konami sotto l'etichetta Imagine, acquisita di recente.
Yie Ar Kung Fu deve uscire questo mese: Oolong deve diventare Gran Maestro della propria arte marziale in onore del padre. Le ambientazioni vanno dai templi alle montagne.
Hypersport e *Konami's Tennis* sono già usciti, mentre *Hyper Rally, Konami's Golf, Mike* e *Comic Bakery* arriveranno nei negozi nei mesi prima di Natale.
Tutti i giochi sono "da bar" e costeranno sulle otto sterline l'uno.

UN ARCHIVIO PER INDIANA JONES

Siete degli avventurieri seri che non sanno come portare a termine la propria missione? L'archivio delle informazioni per avventurieri perduti (HALA) è stato fondato per aiutarvi con mappe e indizi. Questo nuovo gruppo ha la finalità di raccogliere tutte le informazioni utili su tutti i giochi avventurosi per lo Spectrum oggi sul mercato.
Griffiths-Glover, autonominatosi archivista capo, chiede solo che ogni richiesta di informazioni sia corredata di una busta già indirizzata e affrancata per la risposta e soprattutto che gli si inviino tutte le informazioni possibili per arricchire l'archivio.
L'indirizzo è HALA, 38 Bellfield Drive, Well Lane, Willerby, East Yorks HUIO 6HQ.

ARRIVA AMIGA!

L'Amiga, la risposta della Commodore all'Atari ST, è destinata a diventare una di quelle macchine che tutti vorrebbero possedere — se se lo potessero permettere. Il cuore dell'Amiga è lo stesso del ST, il microprocessore 68000. Il sistema operativo — scritto dalla società inglese Metacompo — è di tipo Macintosh, con icone e finestre controllate dal mouse. A differenza del rivale, l'Amiga è un multitasking che può girare più di un programma alla volta, ma è nelle funzioni grafiche che l'Amiga eclissa decisamente l'avversaria. Un chip grafico collegato a un blitter (un manipolatore ad alta velocità di immagini in bit) permette all'Amiga di disegnare, trasportare e trasformare delle forme sullo schermo molto più velocemente di quanto potrebbe fare il solo processore.
Bastano poche righe di codice per animare le figure. Ci sono due diversi tipi di sprite e un'alta risoluzione di 600 x 200 a 16 colori. Il chip grafico è uno dei tre chip esclusivi che pongono l'Amiga in una categoria a sé stante, e che le permettono anche una grande versatilità musicale su quattro canali.
La macchina di serie comprende un disk drive da 880K e 3,5 pollici, 128K di Rom e 256K di Ram espandibili a 512K. Si può supporre che il futuro software sarà costituito soprattutto da applicazioni commerciali, ma il potenziale grafico è così notevole che si dice che le software house siano anche intenzionate a scrivere dei giochi per l'Amiga.



KWIK LOAD: IL 1541 "TURBO"

Pur ponendo l'accento sulla rapidità di funzionamento, il nome Kwik-Load! trascura altre prestazioni di questa utilità a dischetto poco costosa ma potente. Scritto da Mark Riley, già autore di Paint Magic, il dischetto d'utilità Kwik-Load! contiene due programmi. Il primo quintuplica la velocità di Load del 1541 con il Commodore 64. Il secondo è una collezione di utilità che semplifica e accelera le più comuni operazioni di gestione di un file su dischetto.

L'utilità Kwik-Load! è una breve routine in linguaggio macchina che carica nel blocco $COOO del sistema operativo C-64 cambiando il vettore Load a $330-$331 in modo che punti su se stesso, distogliendo così tutti i Load successivi dalle normali routine in Kernal. Anche se i produttori del programma decantano una velocità triplicata, in realtà il vero vantaggio è frutto della combinazione del tipo d'attività del dischetto, della lunghezza del programma e del numero di file a cui si accede. I miglioramenti medi della velocità si aggirano su una proporzione di cinque a uno. Ad esempio, Paper Clip (che è sempre il nostro preferito per i Load lunghi) è stato caricato in meno di 15 secondi, mentre la prima volta ci aveva messo l'25". Si noti che Kwik-Load! funziona solo quando si caricano i programmi, e non ha alcun effetto sui tempi di Save. Come tutte le utilità veloci a base Ram, il Kwik-Load! dà il meglio di sé con i programmi in Basic. Gran parte del software commerciale a caricamento automatico stacca il programma durante il caricamento. Una seconda versione del Kwik-Load!, fornita sul dischetto, carica in cima al Basic Ram libero, riducendo di un kilobyte la quantità di memoria disponibile per i programmi in Basic. In cambio, però, la wedge Dos del Commodore si può caricare nel solito modo.

Kwik-Copy, seconda parte di questo package, è un ampio programma di utilità su dischetto. Il pezzo forte del package è una routine per la copiatura ad alta velocità dei dischetti-routine che permette di copiare un intero dischetto in 4'30" e tre passate con un unico disk drive. Usando due drive, il procedimento richiede appena 3'40" (e ovviamente è anche eliminata la necessità di spostare i dischetti avanti e indietro). Questi tempi sono stati ottenuti escludendo l'opzione verifica. Accendendo invece la verifica l'operazione risulta un po' rallentata, ma non di molto. La routine abortisce se incontra un settore difettoso, quindi non attendete che i dischi si deteriorino prima di realizzare delle copie.

Kwik-Copy tiene automaticamente conto di un secondo drive. Se avete una periferica nove su un drive, accendeteli tutti e due e caricate il programma. Se entrambi i drive sono un otto, accendetene uno solo e caricate. Fatto questo, accendete il secondo drive. Kwik-Load! rileverà automaticamente la presenza del drive addizionale ed eseguirà un cambiamento soft del numero della periferica.

Tra le altre utilità incluse ci sono un editor di settore di facile impiego con un hex in due parti piuttosto comodo e display Ascii, un'utilità per la copiatura ad alta velocità dei file, e infine una routine di copiatura diretta dal Bam. Il test di velocità è completamente passivo e non scrive sulla superficie del disco quando è operativo. La routine di copiatura file ha una funzione molto comoda che il manuale non mette in luce adeguatamente. Quando la routine richiede il nome di un file, basta immettere come default un asterisco. Il programma metterà automaticamente in display uno per uno i nomi dei file e vi domanderà se desiderate copiarlo.

Kwik-Load! fa parte della linea Kwid-Ware! di software prodotta dalla Datamost a prezzi competitivi: tutti i programmi conterranno le stesse routine ad alta velocità per dischetti. Questo package merita l'attenzione di chi opera con un budget ristretto.

Per informazioni: Datamost, 20660 Nordhoff Street, Chatsworth, CA 91311, Usa.

QUESTO MESE IN EDICOLA

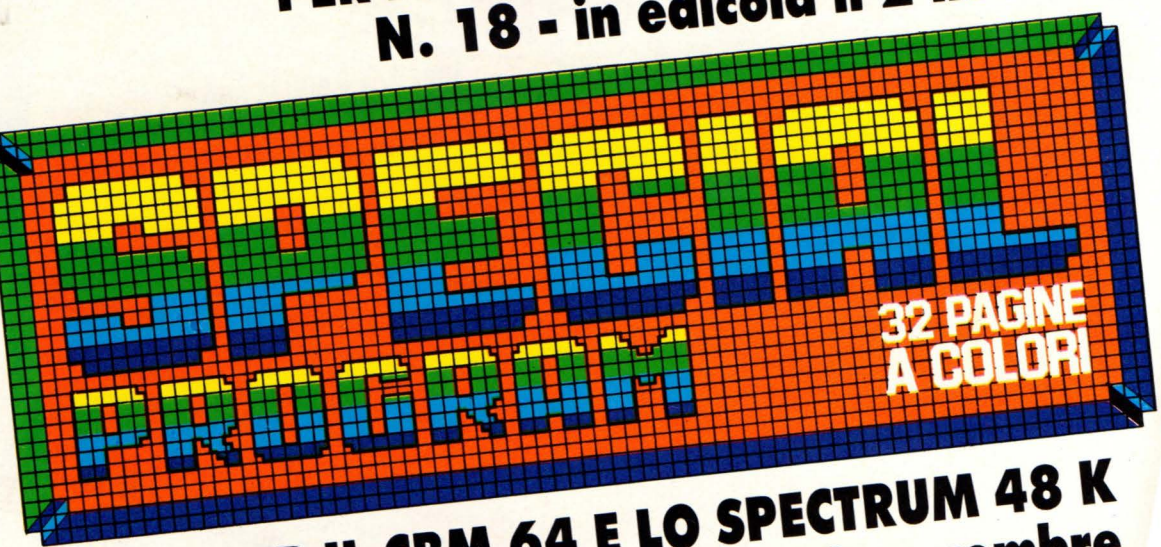
CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...



PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 18 - in edicola il 2 novembre



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 16 - in edicola il 12 novembre

PLAYGAMES

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

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 12 - in edicola il 2 novembre

PLAYGAMES

TOP

PER IL CBM 64
N. 4 - in edicola
il 12 novembre

TUTTI AL SIM

Cari amici, la nostra e vostra rivista non poteva mancare all'appuntamento fieristico più importante dell'anno. Non poteva mancare dunque a questo Sim. In redazione sapevamo quanti ragazzi e ex ragazzi sono soliti frequentare la nostra dell'hi-fi e dell'elettronica di consumo. Certo non ci saremmo mai immaginati che a questo Salone si sarebbero visti assalti all'arma bianca per accaparrarsi questo o quell'adesivo. Comunque sia, il nostro editore una bella mattina ha convocato la redazione tutta e dopo aver distribuito forti razioni di grappa — come usava ai tempi della guerra mondiale, quella del '18, quando occorreva andare all'arma bianca contro il nemico trincerato al sicuro — ha detto con tono solenne: "Quest'anno faremo anche noi della rivista uno stand al Sim".
Subito un brivido di terrore è corso lungo le nostre schiene di umili redattori. Cosa voleva dire il cerbero editore? Che ci saremmo dovuti scontrare contro le torme di ragazzotti urlanti e vocianti? Mai, se non dopo una cospicua assicurazione sulla vita e dopo promesse di adeguati aumenti di stipendio.

Nei giorni precedenti alla manifestazione ci siamo letti tutti i manuali di sopravvivenza e di lotta corpo a corpo. C'è stato anche chi ha frequentato amici sessantottini che nel "Movimento" se l'erano dovuta vedere con le opposte fazioni, mostrando abilità di pugilatori non comuni. È così arri-





vato il giorno fatidico. Alle sette del mattino l'editore ha portato parte della redazione davanti ai cancelli della Fiera. Scaricate le casse contenenti arretrati, poster, computer, stampanti e monitor ci siamo diretti al nostro stand e lo abbiamo visto come una trincea nella nostra immaginazione di votati al suicidio.
Due ore più tardi, infatti, quando si sono aperti i cancelli della Fiera abbiamo sentito arrivare da lontano uno strano rumore che diventava ogni momento più forte. Scrutavamo l'orizzonte come il tenente Drogo nel Deserto dei tartari di Buzzati. Chi stava arrivando? La nostra curiosità è stata appagata qualche minuto più tardi quando una torma di ragazzini (voi, cari lettori) è arrivata a passo da bersagliere tormentandoci con simpatia, ma anche con poca intenzione di andarsene insoddisfatta, con domande del tipo: "Mi dia per favore subito il numero 2 della rivista perché quando è uscito ero malato!". "Quale è il segreto per vincere a Ghostbusters! Vero che sapete i numeri di codice per avere subito 400.000 dollari in cassa e poter comprare tutta l'attrezzatura per la cattura dei fantasmi?". "Per piacere mi spieghi subito come si fa a regolare i flaps dell'aereo in Flight Simulator II?".
L'avverbio "subito" era il refrain di quella e delle mattinate successive. Abbiamo imparato sulla nostra pelle che la nostra e vostra generazione fa della parola "subi-



to" una chiave con cui cercare di aprire tutte le porte. Non esiste nemmeno lontanamente la possibilità che uno non possa in quel momento. Occorre risolvere immediatamente il problema. Del resto siamo una generazione e una rivista di informatici, di gente che deve abituarsi a lavorare in tempo reale. A parte gli scherzi e le facili battute abbiamo avuto con il pubblico un rapporto bellissimo. I ragazzi, ma non soltanto loro, hanno compreso subito (ahrieccoci! che il nostro era il "loro" stand, uno spazio in cui potevano fare e chiedere di tutto. C'è stato chi ha richiesto gli arretrati, chi ha voluto sapere qualche segreto di programmazione, chi si è messo a digitare sulle tastiere degli Spectrum, Vic e 64 che avevamo portato in Fiera. E infine chi ci ha chiesto di collaborare alla riuscita delle nostre tante iniziative. Molti hanno comprato la maglietta promozionale delle nostre riviste. A qualcuno è anche riuscito di farsela regalare dalle nostre simpatiche e carine ragazze = rivista che hanno attratto più di un visitatore incusiosito da due occhi azzurri o da jeans di una misura inferiore al dovuto.

È stata quella del Sim un'esperienza bellissima per tutti, una festa per la redazione che stanchezza a parte è riuscita anche a divertirsi. L'appuntamento è per l'anno prossimo. Non dimenticatevelo!







TOP GAMES 20



Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE
2	HYPERSPORTS	IMAGINE
3	SOFT AID	VARI
4	ELITE	ACORNSOFT
5	CAULDRON	PALACE
6	ROCCO	GREMLIN GRAPHICS
7	JET SET WILLY 2	SOFTWARE PROJECTS
8	COMBAT LYNX	DURELL
9	ACTION BIKER	MASTERTRONIC
10	SPY HUNTER	US GOLD
11	ROCKY HORROR SHOW	CRL
12	DALEY THOMPSON'S DECATHLON	OCEAN
13	SPY VS SPY	BEYOND
14	ALIEN 8	ULTIMATE
15	WORLD SERIES BASEBALL	IMAGINE
16	VIEW TO A KILL	DOMARK
17	GREMLINS	ADVENTURE INTERNATIONAL
18	PITSTOP 2	EPYX/US GOLD
19	SHADOWFIRE	BEYOND SOFTWARE
20	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION

IL GUINNESS DEI RECORD

Presentiamo anche in 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

A TUTTO

"Ergonomìa" è una parola che oggigiorno si sente molto spesso nel mondo dei computer — specie in quello dello hardware — e anche i joystick si sono lasciati contagiare. La Kempston, ad esempio, nel descrivere il suo nuovo Joystick Pro 5000 parla di "base ergonomica e impugnatura anatomica d'acciaio rivestita di nylon".
L'ergonomìa sembra occuparsi soprattutto di estetica e di facilità d'uso, e attualmente il look dei joystick sta cambiando radicalmente. Ai tradizionali scatolotti neri si sostituiscono più frivoli aggeggi in rosso semaforo, azzurro neon, beige e grigio, nero e rosso, rosso bianco e blu. E questi sono solo i colori usati nei joystick usciti negli ultimi sei mesi, vedere per credere! Certo, dati i colori piuttosto deprimenti dei computer Commodore, c'è il rischio che il servo sia più elegante del padrone! Scherzi a parte, questi nuovi elegantoni non costano di più dei loro dimessi progenitori, quindi avete ben poco da perdere. Se poi vi interessa l'ergonomìa (trovatevi un buon dizionario...), questi nuovi joystick dovrebbero essere per voi una piacevole novità.
Detto ciò, non limitatevi però a giudicare un joystick solo dall'involucro, poiché essi sono diversi tanto all'interno che all'esterno. Gli interruttori che inviano i segnali possono essere sia "a foglie" che a cuscinetti sensibili alla pressione, il che ne influenza la sensibilità. Mentre con i primi ci si può spostare in modo scorrevole e continuo, con i secondi occorre spingere ripetutamente nella direzione voluta per ottenere il movimento, che non sarà continuo ma bensì composto di tratti di una lunghezza costante: con essi si può tuttavia esercitare un controllo più sicuro.
La facilità d'uso di un joystick dipende soprattutto dal suo design: se ad esempio vi piace tenerlo in grembo ma la sua base non



JOYSTICK



si presta a ciò, avrete delle sgradite sorprese. Alcuni amano le impugnature comode, mentre altri preferiscono invece impugnare una sola parte della manopola, e quindi la forma del joystick non è un aspetto fondamentale.
Rispetto a tutte le altre periferiche, i joystick sono poco costosi, ma poiché i giochi molto veloci e in cui occorre sparare di frequente li logorano, tenete presente che in media un joystick vi durerà un anno, a seconda di come e con quale frequenza lo usate.
Nel recensire gli ultimi modelli apparsi, ci siamo basati sui parametri di sensibilità, velocità di reazione, resistenza, facilità d'uso, robustezza e prezzo. Ciascun joystick è stato collaudato con più giochi, in modo di valutarne le prestazioni in tutte le situazioni.

Grand Prix Formula I
In pratica, la Kempston ha vestito a nuovo il proprio modello Competition Pro 5000 per inserirlo nella nuova linea di joystick ispirata alla sua squadra corse. La forma è identica a quella originale, ma il colore è azzurro chiaro e ci sono dei grossi pulsanti di fuoco bianchi. Il cambiamento significativo è rappresentato dai nuovi microinterruttori all'interno, che consentono un controllo preciso in otto direzioni e col

MODELLO	SENSIBILITÀ (0-5)	COSTRUZIONE (0-5)	FACILITÀ USO (0-5)	N° PULSANTI FUOCO	CASA PRODUTTRICE
Formula 1	4	5	5	2	Kempston Micro Electronics Singer Way
Formula 2	—	4	—	3	Woburn Road Ind. Estate Kempston
Competition Pro 3000	3	4	4	3	Bedford MK427AF. Tel: 0234-856633
Ascom	4	4	3	4	Dynamics Marketing Ltd GR Backerstrasse 11 2000 Hamburg 1 West Germany
Gunshot II	4	4	3	2	Vulcan Electronics Ltd
Gunshot II (rapid-fire)	4	3.5	3	2	200 Brent Street London NW4 1BH
Quick Shot 1	4	4	4	2	Tel: 01-2036366/9
Wico Three-way Dèluxe	4	5	3	2	CGL CGL House
Wico Redball	4	4	4	2	Goldings Hill, Loughton
Wico Super Three-way	—	—	—	2	Essex Tel: 01-5085600
Powerplay	4	4	5	2	Protek Computing Ltd 1A Young Square Brucefield Industrial Park Livingston West Lothian EH54 9BX Tel: 0506-415353
Atari	4	5	5	1	Atari International Atari House
Trak-Ball	4	4	4	1	Railway Terrace Slough, Berks Tel: 0753-33344
Commodore	3	2	3	1	Commodore UK 1 Hunters Lane, Weldon Corby, N. Hants NN17 1QX Tel: 0536-205252
Joy Sensor	4	4	2	1	Consumer Electronics Failsworth
Starfighter	4	5	5	1	Manchester M35 OHS Tel: 061-6822339
Datapad (Programmable keypad)	—	—	—	—	Voltmace Ltd Park Drive Baldock
Delta 35	5	4	5	3	Herts SG7 6EW Tel: 0462-894410
Marconi RB2 Tracherball	—	—	—	—	Central Trade Exchange Ltd Ashton Lodge, Ashton Road Dunstable Beds LU6 1NP Tel: 0582-64334
RAT (Rapid Action Transmitter)	4	3	2	1(pad)	Chectah Marketing 24 Ray Street London EC1 Tel: 01-8334909

loro tichettio aiutano a capire quando ci si è mossi e quando invece no. Se si desiderano lunghezze diverse di un movimento costante, il Formula I non è all'altezza, pur rimanendo migliore di molti concorrenti. Grossi e sensibili, i due pulsanti di fuoco consentono di giocare sia con la destra che con la sinistra. La base è solida e la si può anche poggiare su un tavolo, ma al tempo stesso la sua forma consente di tenerla comodamente anche in mano.

Vulcan Gunshot I

La grigia impugnatura stampata del Gunshot poggia su una larga e solida base grigia e beige che, grazie alle proprie ventose, è ottima per giocare su un tavolo, ma è scomoda da tenere in mano. Il pulsante di fuoco posto sulla base non ha la sensibilità di quello in cima all'impugnatura, e il fatto che sia posizionato davanti a sinistra non lo rende certo di facile accesso per i mancini. Il movimento è in otto dire-

zioni... se però riuscite a capire in che direzione vi state spostando! Piuttosto sciolto, il meccanismo non consente infatti un controllo fermo, e a volte è difficile capire quale sia la posizione neutra centrale. L'impugnatura soffre anche di una certa oscillazione, anche quando non la si tocca.

Vulcan Gunshot II
Questa versione è dotata di un interruttore per il fuoco automatico, che è molto comodo nei giochi d'azione più veloci. L'impugnatura consente un controllo più fermo di quello del Gunshot I. Il solo problema è che il coperchio dell'interruttore si stacca se il joystick cade o si rovescia. Il Gunshot II è disponibile in grigio e beige oppure in nero. Stiano allegri gli utenti del CI6: la Vulcan produce un semplicissimo cavetto interfaccia che permette di usare col C16 qualsiasi joystick Vulcan o del tipo D.

Powerplay
L'impugnatura anatomica e il pulsante per il fuoco rapido contraddistinguono questo joystick, uno dei primi ad essere espressamente destinati al CI6. Prodotto in Cina, il Powerplay ha una straordinaria capacità di fuoco in otto direzioni e una buona sensibilità. Il pulsante di fuoco in cima all'impugnatura spara un solo colpo per volta, ma l'abbiamo trovato utilissimo anche per il fuoco rapido manuale. Il pulsante inserito nella impugnatura ci è sembrato piuttosto inutile, ma dipende dalle preferenze personali. Ancora una volta, il grosso problema è la base. Pur essendo larga e piantata su quattro ventose, è troppo leggera per usarla sopra un tavolo, e a meno di non avere delle mani enormi, tenerla in mano può essere addirittura doloroso.

Command Control
Ci vuole una bella faccia tosta a far pagare care sterline questo Three-Way Deluxe Joystick! Certo, ci sono tre impugnature intercambiabili e la costruzione solida e pesante fa del Deluxe uno dei migliori prodotti sul mercato, ma se si considerano le sue prestazioni medie e la vita solitamente breve di un joystick, non si può non ripetere che è caro. Una nota positiva sta nel fatto che è accompagnato da una garanzia di due anni, e non di un anno solo, come è abituale. Il perno d'acciaio sotto l'impugnatura ha troppo gioco per dare la sensazione del movimento, ma la reazione dipende dall'impugnatura. Ci siamo trovati bene con l'impugnatura anatomica e con quella a forma di mazza da baseball, ma con la terza ci è sembrato meglio impugnarla verso il fondo piuttosto che totalmente. Inutile tocco di raffinatezza, un selettore permette di usare entrambi i pulsanti di fuoco o soltanto quello in cima all'impugnatura. Ma perché limitarsi, poi?

Ascom
Lo High Score Joystick della Ascom è simpaticamente colorato di rosso, bianco e blu e ha un'impugnatura anatomica che in posizione neutrale si inclina in avanti, probabilmente per dare l'effetto di una cloche d'aereo. I due pulsanti di fuoco sulla base saranno utili ai giocatori mancini, ma il pulsante all'interno dell'impugnatura non ci sembra una gran bella idea, dato che la mano è soprattutto impegnata nel controllo, e che l'indice potrebbe inavvertitamente scivolare. La base poggia su quattro ventose di gomma, ed è abbastanza larga e pesante da consentire di giocare su un tavolo con una certa stabilità, e proprio per questo è scomoda da tenere in mano. L'Ascom ha un'azione morbida e senza sforzo, tanto che bisogna impratichirsene per non andare oltre i risultati desiderati.

Rat
Malgrado tutta la pubblicità che si è data a questo nuovo tipo di joystick, il Remote Action Transmitter è una delusione. L'unità si tiene in mano, e si controlla il gioco tramite dei tasti in rilievo e sensibili al tocco. Essi trasmettono dei segnali infrarossi a un diode posto in un piccolo ricevitore. Ci avevano detto che l'unità funzionava in tutte le posizione, ma ciò non ci sembra vero: non solo era scomoda da tenere in mano, ma dovevamo puntarla direttamente sul ricevitore per ottenere un qualche effetto, e i tasti dovevano essere sfiorati proprio a puntino prima che il gioco reagisse. In ogni caso, quando tutto è a posto il segnale deve viaggiare molto velocemente, poiché non abbiamo notato alcun ritardo nell'azione. Eppure, il Rat non riesce a generare quell'entusiasmo che si sviluppa giocando con un normale joystick. Usato con i giochi giusti e nel modo giusto, il Rat potrebbe essere niente male.

PC

La Commodore ha preso una decisione senza precedenti presentando una macchina compatibile con lo standard altrui, e in questo caso si tratta dello standard Ibm, ossia di quello che è ormai lo standard "industriale" nel settore dei personal computer. Per comprendere l'importanza di questo fatto, occorre ricordare cosa è successo nel corso degli ultimi tre anni sul mercato del personal computer "serio".

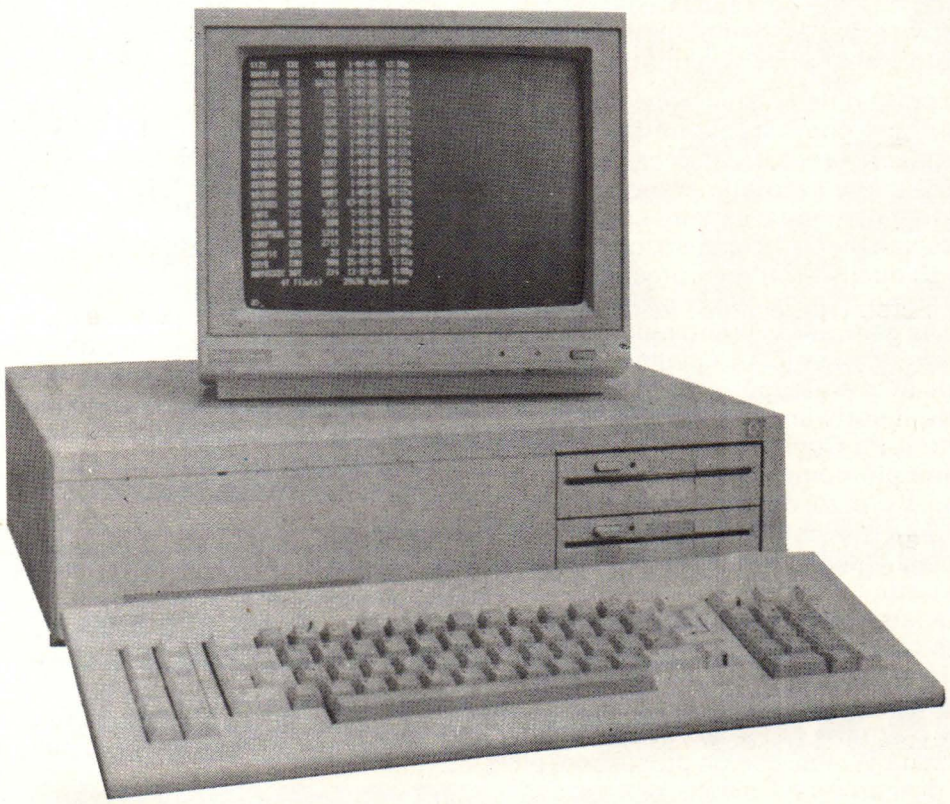
Prima che la Ibm presentasse il suo Pc, c'erano sul mercato parecchie macchine (soprattutto a 8 bit) con un'incredibile varietà di standard. Tra di esse, la serie Pet della Commodore, i primi modelli Apple e una quantità di altre macchine che operavano in CP/M, ossia il primo vero sistema operativo standard per microcomputer. Anche se il sistema operativo CP/M era pur sempre uno standard, la grande varietà di formati dei dischetti rendeva difficile girare il software su macchine che non fossero della stessa marca. Tutto ciò cambiò quando la gigantesca Ibm Corporation decise di entrare nel mercato dei personal computer.

La più grossa fetta del mercato l'hanno le macchine Ibm da 16 bit oppure le macchine compatibile Ibm (specie nel settore aziendale), seguite da Olivetti e Apple, che vende ancora degli Apple II da 8 bit nonché il rivoluzionario Macintosh da 32 bit. Tutto il resto è davvero ben poca cosa.

Qual è dunque lo standard Ibm? Perlomeno, consiste nella capacità di eseguire il sistema operativo Ms-Dos, impiegando di solito un chip processore Intel 8086 o 8088 da 16 bit. Idealmente, dovrebbe anche comprendere una compatibilità architettonica dello hardware, in modo di poter estendere la macchina con delle piastre supplementari di circuiti stampati di formato standard (o 'schede'), ad esempio per aggiungere nuove possibilità di comunicazione. Il grado di compatibilità può variare drasticamente. L'effetto più notevole di questo standard è stato la creazione di una quantità enorme di software (per la maggior parte software professionale) capace di girare su queste macchine. In una rivista del settore venivano offerti più di 800 package diversi! Il successo dello standard sta nel fatto che c'è a sua disposizione una quantità ineguagliabile di software.

Alcuni lamentano che lo standard Ibm non rappresenti tecnologicamente parlando il meglio e che stia soffocando l'evoluzione del software, ma a mio parere la stabilità

COMMODORE: IL COMPATIBILE



che ha portato nel mercato mette a tacere qualsiasi obiezione. Il successo porta alla disponibilità di software, e la disponibilità di software porta la successo, ed è difficile per una nuova macchina spezzare questo circolo vizioso. Sul mercato degli home computer, il 64 si trova in una posizione analoga e infatti dispone di un'eccellente gamma di software. Il tentativo di stabilire un nuovo standard per gli home computer, l'Msx, non sembra aver incontrato molto successo.

Ultimamente, negli Stati Uniti l'impatto dello standard Ibm comincia a farsi sentire sul mercato del computer domestico: la gente comincia a dare in permuta i propri Apple II. C'è una netta tendenza verso un uso più "serio" dello home computer: la gente si stufa dei giochi, e comunque non si può ignorare l'enorme quantità di software compatibile Ibm. Questo salto di qualità non è a buon mercato: un Pc Commodore costa quattro volte un 64 con disk drive e monitor monocromatico. D'altro canto, gli utenti americani di computer sono certo più ricchi di quelli inglesi...

E questo Pc Commodore? Avrà qualche effetto sul mercato del compatibile Ibm o resterà solo un ennesimo compatibile Ibm?

Questo potrà dirlo solo il tempo, ma val la pena di tener conto di alcuni fattori. Primo: la macchina è estremamente compatibile, sia come hard che come software (anzi, vorrei che non avessero copiato così pedissequamente la tastiera, che ha tutti i difetti di quella Ibm). Alla presentazione una versione Ibm del word processor Vizawrite ha caricato al primo colpo e ha girato magnificamente. La Commodore non pretende di avere il 100% di compatibilità con tutto il software, ma tutto lascia credere che il Pc Commodore sia una delle macchine più compatibili in commercio. Secondo: il prezzo, del 25% inferiore al suo equivalente Ibm, lo pone tra le più economiche delle macchine compatibili Ibm oggi sul mercato.
Terzo: la fama che la Commodore si è guadagnata con la serie Pet sul mercato del computer aziendale potrebbe dare un bell'impulso alle vendite. Se però nel frattempo (come si mormora da tempo) la Ibm annuncerà l'uscita del Pc2 con un processore più veloce, disk drive da 3,5 pollici e prezzo del 20% inferiore a quello del Pc originale...

Specifiche tecniche

CPU - Processore 8088; Coprocessore 8087 (opzionale); Clock rate 4,77 MHz.

Memoria - Dimensioni RAM principale: RAM Standard 256K; Internamente espandibile a 512K; Esternamente espandibile fino a 640K usando piastre d'espansione a lunghezza piena.

Display - Tubo catodico 12 pollici (fosfori verdi antiriverbero); monitor a colori RGBI da 14 pollici a risoluzione media (disponibile tra breve); Risoluzione alfanumerica bianco e nero 9 x 14; display caratteri 80 x 25; il colore e la grafica ad alta risoluzione non sono previsti nella configurazione di base.

Storage - Due disk drive PC-10 a due facciate a doppia densità da 5 pollici e un quarto per 360 Kilobyte; Formato IBM compatibile; 40 piste, 9 settori/pista oppure un solo disk drive da 5 pollici e un quarto per 360 Kbyte più disco duro da 10 Mbyte.

Storage esterno - Il controllore interno floppy disk può gestire fino a 4 drive. Il controllore può sostenere due drive Winchester con una capacità fino ai 70 Mbyte per drive.

Espansione - Cinque fessure d'espansione compatibili PC a misura piena.

Tastiera - Tastiera staccabile; 85 tasti tra cui 10 tasti di funzione e tastiera numerica; conforme ai requisiti DIN europei.

Interfaccia - Ingresso stampante in parallelo (Centronics); Ingresso RS232C; Output video monocromatico; Output video composito bianco e nero (non compreso nella configurazione standard).

Sistema operativo - MS-DOS.

Linguaggio - GW Basic; Linguaggi di programmazione opzionali: Cobol, Fortran, Pascal, Macro Assembler ecc.

Dimensioni - Unità base (CPU): alt. cm. 14,5, largh. cm. 49, prof. cm. 39; Monitor: alt. cm. 27,7, largh. cm. 30,3, prof. cm. 29,3; Tastiera: alt. cm. 4, largh. cm. 49, prof. cm. 17.

Alimentazione - CPU 240 VAC 170 watt, 50 Hz. Monitor 240 VAC 30 watt, 50 Hz.



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 programmi per CBM 64 su cartuccia, disco e cassetta. Anche ultime novità. Prezzi stracciatissimi!!! Contattatemi!!!
Luca Intoppa - Via Francesco Massi 12/D - 00152 Roma - Tel. 5894008.

● Cerco Commodore 64 ad un prezzo trattabile avente registratore joystick + manuale. Per informazioni telefonare dalle 13,30 alle 15,30 o scrivere a:
Nicola Gorgaglione - Via XX Settembre 23/I - Lavagna (GE) - Tel. 308545.

● Vendo giochi per CBM64, i più belli: Staff of Kharnat, Bruce Lee, Sorcery, Karatè, Donald-Duck, Gremlins, Ghostbusters, Quo Vadis, Impossible Mission, e molti altri da L. 3000 l'uno. Annuncio sempre valido.
Marco Colazingari - Via Dell'Agnello 25 - Roma - Tel. 06/6787739.

● Vendo portacassetta maxi 96 posti, girevole, imballato, mai aperto, con istruzioni a L. 16.000 (+ spese sped.) o scambio con n. 1-2-3-4 de "I Magnifici 5" (solo originali, non copiati).
Daniele - Ancona - Tel. 071/42609.

● Scambio giochi per Commodore 64 tra cui: Trak Field, Summer Games II, Ghostbusters, MB Olimpiadi, Franke Goes to Hollywood, Missione Impossibile, Marco Brosc, Paperino, Bruce Lee, The Staff of war Nass II, Esse Team, Karatè (Bar) Arabian Night, Cad Cam warrior, Blagger goes to Hollywood, Spy vs Spy, Hulk, Indiana Jones II (ed altri). Li vendo a prezzi stracciatissimi. Vendo inoltre simulatori di volo tra cui: Elicottero, Easy Flight, Flight Simulator ed altri. Scrivere o telefonare ore pasti.
Massimiliano Caruso - Via Cefalù 24/6 - 20151 Milano - Tel. 02/3086012.

● Vendo circa 100 giochi al fantastico prezzo di L. 50.000 tra i quali Ghostbusters, Beach-Head-Copy 190-Gyruss-Decathlon (telefonare ore pasti) per CBM 64.
Roberto Quatraro - Via Lucarelli N.C. - Acquaviva (BA) - Tel. 080/761755.

● Vendo set di 45 giochi registrati con turbo per CBM 64, a L. 25.000, fra cui Pole Position, Mrs Pac Man, Pitfal II, Manic Miner I e II. Vendesi anche sfusi. Telefonare ore pasti a:
Centoscudi Flavio - Via Pievaiola 202R - Perugia - Tel. 075/7740230.

● Vendo libro "Imparare il Basic con il Vic/CBM" del Gruppo Editoriale Jackson come nuovo a L. 10.000.
Nicola Pecoraro - Via Monti/Parco del Sole - Salerno - Tel. 225270.

● Vendo-scambio programmi per CBM 64 su cassetta, ne ho più di 300 tra cui Summer Games I, II, Flight Simulator II Ghostbusters, Raid Over Moscow e molti altri. Invio lista gratis.
Pellati Francesco - Via Forlanini 11 - Vercelli 13100 — - Tel. 0161/57183.

● Vendo compro cambio programmi per CBM 64, dispongo di molti giochi inediti quali: Summer Games 2, Exploding Fist (Karaté bar) Knockout (box) Hokey e tutti gli altri giochi di simulazione sportiva; e i copiatori più potenti Sentry Mr. Nibble Ultra Byte Disk Mimic.
Passera Giorgio - Via Jerago 36 - 20010 Besnate (VA) - Tel. 0331/274258.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 a L. 1000 caduno. Possiedo oltre 300 titoli tra cui: Ghostbusters, Karatè, Donald Duck's, Cristal Castles, Impossible Mission.
Bruno De Bernardi - Corso Nazioni Unite 98 - Civiè (TO) - Tel. 9204516.

● Vendo e cambio per CBM 64 più di 450 programmi di giochi tutti su cassetta, es. Wally Family, Spy Hunter, Decathlon II, Entombed, The Hulk, Raid on Boungelly Bay. Cerco Shades, Rocky.
Preatoni Angelo - Via Amedeo D'Aosta - Milano - Tel. 02/2041674.

● Vendo giochi per CBM 64 su cassetta, dispongo di tutte le novità inglesi: Karatè Chamo (come quello da bar) Bruce Lee, Tapper, Spy Hunter, Pijamorama, Pij Fall I e II. E ho tutti i giochi della: Ocen, Sega, Datasoft, Activisio, Ultimate, Microgene e molti altri.
Fabrizio Verderio - Via De Gaspari 14 - Desio (MI) - Tel. 0362/630478.

● Vendo ottimi Games per C64 tra cui: Bowling, Rocky, Summer Games II, Conan, GI-Joe della Epix e altri. Inoltre dispongo di circuito elettronico, in grado di duplicare da due registratori "Commodore" qualunque Games.
Davide Galloni - Via Magenta 21 - Cislago (VA) - Tel. 02/96381037.

● Possiedo più di 300 programmi per CBM 64 su cassetta in Turbo Tape e non; tra cui Summer Games, Summer Games II, Raid Over Moscow. Vendo e scambio. Invio lista gratis a tutti.
Pellati Francesco - Via Forlanini 11 - Vercelli 43100 - Tel. 0161/57183.

● Compro a qualsiasi prezzo le seguenti cassette giochi: Soft Aid - Spy Hunter - Shadowfire - Worlds Series Baseball - Combat Lynx - Alien 8 - Dambusters - Gremlins - Football Manager - Rocky Horror Show.
Grelli Robert - Via Val Tiberina 102 - 63037 Porto d'Ascoli - Tel. 659064 (0735).

● Vendo circa 800 o più su disk e cassetta - soprattutto su cassetta si accettano richieste di qualsiasi tipo di programmi o giochi ad esempio su cassetta - Summer Games II - Beach Head II (parlato). Per C64 - Telefonate.
Salvatore Purgato - Corso Europa 26 - San Marcellino (CE) - Tel. 081/8121276.

● Per Commodore 64 vendo ottimi Games come il Karatè parlante, Rocky, Rocky Horror Show, Olimpiadi ecc. Sia su disco che su nastro. Inoltre dispongo di circuito elettronico in grado di riprodurre qualsiasi gioco con due registratori Commodore.
Davide De Galloni - Via Magenta 21 - Cislago (VA) - Tel. 02/96381037.

● Qualsiasi cassetta x Commodore 64 preferibilmente adventure ne ho di molti anche molto belli compro su cassetta il gioco "The Hobbit".
Cerchi Massimiliano - Via S. Maria Della Libertà 13 - Napoli - Tel. 081/640639.

● Vendo programmi e giochi per Commodore 64 su disco e cassetta, come il turbo 3 (o-14), Dhoenix, Bruce Lee, Soccer con Replay, Ghostbusters e moltissimi altri. Vorrei anche comprare dei giochi come i 3 tipi di Boldozzotto, Donald Duck, Daley Thompstons' Decathlon. Telefonare ore pasti.
Francesco Stacchini - P.le Montesquian 28-B - Roma - Tel. 8275937.

● Giochi per Commodore 64 su cassetta in turbo tape a L. 4000 l'uno. Dispongo dei più bei titoli presenti sul mercato tra cui: Decathlon, Zaxxon, Jungle Hunt, Hero, Pitfall II, Zenjy, Karatè, Popeye, Ghostbusters, Le Bagnard, ecc. (solo Milano).
Riccardo Camoirano - 1ª strada 15 - San Felice Segrate (MI) - Tel. 02/7533130.

● Vendo giochi per CBM 64 in turbo tape su cassetta a L. 4000 l'uno. Dispongo di : Falcon Patrol, Automania, Scamble, MR e MRS, Pacman, Xevioux, Koala Painter, Copy 190 (L. 10.000), Qix, Calcio, ecc. (Zona Milano).
Riccardo Camoirano - 1ª Strada 15 - Segrate (Milano) - Tel. 02/7533130.

● Cassette di 5 videogiochi a L. 5000 l'una. Dispongo di: Linguaggio Macchina 1-2; Special Playgames 3-6-4; Olimpic Games; Super Burger; Special Program 7; a chi acquista almeno 2 cassette il "Copy 190" gratis! (solo zona Milano).
Riccardo Camoirano - 1ª Strada 15 - Segrate (Milano) - Tel. 02/7533130.

E SOFTWARE IL MERCATO DI

● Giochi x Commodore 64 su cassetta in turbo tape a L. 4000 l'uno. Dispongo di: Ghostbusters, Zaxxon, Decathlon, Pitfall II, Hero, Popeye, Karatè, Le Bagnard, Dig Dug, Defender, Baseball, Tennis, ecc. (solo zona Milano).
Riccardo Camoirano - 1ª strada 15 - San Felice-Segrate (MI) - Tel. 7533130.

● Cerchi il miglior software su C64? Dispongo dei migliori programmi e ultimi arrivi e novità. Telefonate e scrivete. Vi aspetto.
Daniele Noris - Via S. Bernardino 1 - 24100 Bergamo - Tel. 035/224500.

● Vendo giochi per Commodore 64 in turbo tape su cassetta a L. 3000 l'uno. Dispongo di: Ghostbusters, Zaxxon, Hero, Pitfall II, Decathlon, Popeye, Defender, Le Bagnard, Flipper El., Copy 190 (L. 10.000), Pengo.
Riccardo Camoirano - 1ª strada 15 - San Felice-Segrate (MI) - Tel. 02/7533130.

● Cerchi il miglior software per il tuo C64? Dispongo degli ultimi programmi e ultimissime novità, scrivete o telefonate (es. Strip Poker III - Beach Head II).
Daniele Noris - Via S. Bernardino 1 - 24100 Bergamo - Tel. 035/224500.

● Vendo videogioco Ghostbusters a L. 1000 e tutti i giochi più belli per il CBM 64 i prezzi sono stracciatissimi potete anche richiedere la lista dei giochi.
Francesco Lenzerini - Via Marche 27 - Grosseto - Tel. 20480.

● Cerco-scambio giochi per Commodore 64 su cassetta. Scambio: Calcio, Hero, Pitfall II, Pengo ecc. con giochi bellissimi. Cerco Ghostbusters, Gyruos, The Hulk, ecc.
Cristofanon Roberto - Via Spinazzolo 271 - Rovolon (Padova) - Tel. 049/5226276.

● Vendo programmi CBM 64 tra cui: Ghostbusters, Cristal Castles, Soccer, Hero, Aztec, ecc. Cerco inoltre: Daley Thompsons Dec., Raid Over Moscow. I giochi sono disponibili anche su disco.
Bologna Massimo - C.so Umberto 79 - Gambolò (PV) - Tel. 0381/938393.

● Vendo per CBM 64 i seguenti giochi su disco e cassetta a L. 3500: Missione Impossibile, Raid Over Moscow, Hero, Pitfall, Dechatlon, Summer Games, Ghostbusters, Karatè ed altri a richiesta.
Pozzi Simone - V.F. Cavalllotti 11 - Melara (Rovigo) - Tel. 0425/89166.

● Cerco Mission impossible (cassetta). Pago non più di L. 10.000.
Antonio Galli - Via Nazionale 18 n° 340 - Gioia Tauro (RC) - Tel. 0966/55606.

● Vendo videogiochi per CBM 64 in L.M. (più di 1000) a L. 1.500 cadauno + disco e cassetta (se non inviato da voi) L. 2750. A richiesta possibilità vendite contrassegno (+ spese postali L. 3500). Per ordini superiori a 10 programmi spese contrassegno gratis. Richiedere lista o telefonare a:
Sergio Fusero - Via A. Barbaro 17 - Torino - Tel. 011/746839.

● Cerco i seguenti giochi: Karatè, Hiperolimpio, Dragon's, Arabian Night, Space Taxi, Paperino Mission Impossible, Beach-Head I e II. Scrivere. Vi prego!!
G. Battista Ponzetto - V. Italia 27 - Coazze (TO).

● Vendo programmi per CBM 64 su cassetta. Il prezzo della cassetta è di L. 10.000 (Decathlon, Ghostbusters, Pole Position, BC, Mission Impossible ecc.). Cerco inoltre giochi Adventure Game. Sono disposto a pagarli anche L. 2000 ciascuno.
Gianesini Giovanni - Via Mazzini 22 - Oderzo (TV) - Tel. 0422/717579.

● Cerco soci per il "Commodore Maria Club". I soci hanno a loro completa disposizione programmi e riviste per Commodore 64 Vic 20 C-16. Possibilmente i soci devono essere nella zona del nostro paese. Per informazioni scrivi a:
Selmi Alessio - Via S. Guandi 150 - Formigino 41043 (MO) - Tel. 55168132 (059).

● Compro giochi su cassetta per CBM 64 come: Pole Position, Summer Games, Zaxxon, Popeye, Jungle Hunt, Simulatore di volo a non più di L. 5000. Telefonare ore pasti.
Bisin Luca - Via Moscova 24 - Milano - Tel. 6571428.

● Vendo favolosi giochi per CBM 64, tra cui Pitfal Impossible Mission Pac Man Wascington DC e molti altri a L. 1000 l'uno. Inoltre vendo anche utility.
Pietro - Via Sisto IV 237 - Roma - Tel. 6286592.

● Vendo programmi per CBM 64 solo su nastro. Mandate la vostra lista. Rispondo a tutti. Prezzi di vendita: L. 700, L. 1000 l'uno.
Giorgio Foscili - Via Nazionale 1 - 43040 Piantonia (PR) - Tel. 0525/3462.

● Compro a qualsiasi prezzo le seguenti cassette giochi: Hero, Missione Impossible, The Hobbit, Pole Position, The Staff of Karnath, Strip Poker, Football Manager, Theatre Europe, Pitstop 2, Manic Minir, Everyone's Wally, Quo Vadis?, Soft Aid, Spy Hunter.
Grelli Robert - Via Val Tiberina 102 - 63037 Porto d'Ascoli - Tel. 0735/659064.

● Scambio per CBM 64 ultimissime novità su cassetta e disco. Prezzi straordinari L. 2000. Summer Games - Impossible Mission - Raid Over Moscow, Ghostbusters, Strip Poker e tantissimi supergiochi Epix-Ocean-Us gold.
Cangianelli Paolo - Via Oslavia 43 - 00195 Roma - Tel. 385173/06.

● Vendo programmi per CBM 64 a prezzi imbattibili. Verificare per credere. Posseggo molti programmi bellissimi ed anche utility. Rispondo a tutti. Annuncio sempre valido.
Lazzara Salvatore-Pietro - Via Argo Cida Pizzolungo - 91016 Erice (TP).

● Vendo giochi per C64. Ne posseggo 500 circa molti in turbo e oltre 100 su disco. Qualche esempio: Rollerball, Summer Games 1 e 2, Raid Over Moscow ecc. a L. 1000.
Andrea e Nicola - Via U. Giordano - Rezzato (Brescia) - Tel. 030/2792137.

● Compro a L. 1000 l'uno i seguenti giochi: Indiana Jones, Donkey Kong, Popeye, Fort Apocalypse, Rocky Horror Show per CBM 64 su cassetta; chi fosse interessato telefoni ore di cena a:
Vettorello Marco - Via Mosè Bianchi 79 - Milano - Tel. 493148.

● Vendo a prezzi da sballo favolosi giochi per il CBM 64 (lire 1500 l'uno-minimo 3 giochi) tra cui Ghostbusters, Hero, One on One, etc. Vendo anche cassetta Strip Poker 1 + Ghostbusters a L. 10.000. Commodoristi della zona di Torino, accorrete! (Telefonate ore 19.00-21.00).
Basso Luca - Via De Sanctis 44 - Torino - Tel. 798805.

● Vendo giochi per CBM 64 tra cui: Ghostbusters, Pitfall I e II, Hero, Blue Max, Bruce Lee, Karatè, Spy Hunter, Impossible Mission, Aztek. Cerco inoltre il gioco Daley Thompson's Decathlon su cassetta. Telefonare o scrivere a:
Bianchi Lorenzo - Via CL. Augusta 28/12 - Bolzano - Tel. 33084.

● Vendo nuovo tipo di duplicatore per CBM 64 a sole L. 20.000. Telefonare ore pasti.
Luca Fossati - Via Barro 31 - Invorio (NO) - Tel. 0322/55400.

● Sono fondatore del Program club COM 1046 Dogisp iscrivendovi a sole L. 15.000 + spese postali. Riceverete in regalo una cassetta con 20 giochi eccezionali e in più in seguito moltissime offerte lancio.
Dotti Giovanni - Via G. Cappellini 34 - Portavenere (TP) - Tel. 011/901595 (ore 13-14-20-21).

● Compro prezzo ragionevole i seguenti giochi: Pit Stop II, Dragonsliar, Bruce Lee, U-Boot, Summer Games II, Strip Poker. Telefonare ore pasti. Aspetto!!!
Federico - Via Di Nudo 42 - Pisa (PI) - Tel. 050-575057.

● Compro a L. 4000 l'uno N. 1-2-3-4-5-6-8-9-12 e a L. 6000 N. 13 (Special program), N. 1-2-3-4-6-7 (Special Playgames), N. 1-2-3-4 (Magnifici 5), N. 1 (Top). Solo originali non copiati. Escluse sped.
Daniele Ferretti - Via Monte Vettore 23 - 60131 Ancona - Tel. 071/42609.

● Vendo cassette con tanti bellissimi giochi per il Commodore 64. Basta scrivere o telefonare.
Manuela Pinna - Via G. Acerbi 32 - Roma - Tel. 5758618.

● Vendo e scambio più di 500 videogames a prezzi stracciati e su cassetta, Entombed, The Staft of Karnath, Spy Hunter, Shadowfire, Gremlins, Dambusters, Cauldron e Gryphon e tanti altri.
Preatoni Angelo - Via Amedeo D'Aosta 19 - Milano - Tel. 02/2041674.

● Vendo-scambio programmi per C64 su disco. Ultime novità es.: Gi-soe, Summer Games II, Beach Head II, Racin Recostrution Set, ecc. Offerta sempre valida. Per informazioni scrivere a:
Angelo Tosarello - Via Giovanni Tasso 49 - Fratta Pol. 45025 (RO) - Tel. 0425/68108.

● Cerco disperatamente istruzioni, se possibile esaurienti, del gioco: "Twin Kingdom Valley" per Commodore 64.

IL MERCATO DI HARDWARE

Landini Antonio - Via XXIV Maggio 03035 - Fontana Liri (FR) - Tel. 0776/525574.

● Vendo giochi del Commodore 64 su cassetta. Alcuni di questi giochi sono: Cybernet, Agente speciale, Track & field (il nuovissimo gioco delle olimpiadi) Cross calcio replay ecc. Per la lista dei giochi spedire lire 500 (per le spese postali). Il costo di uno di questi giochi si aggira sulle 1000 lire. (Chi vorrebbe uno di questi giochi dovrebbe, se possibile, mandare le mille lire insieme alla lettera se non è possibile è uguale).

D'Andrea Massimiliano - Via Vomano 16 - 65016 Montesilvano (PE) - Tel. 085/76351.

● Commodorissimi sessantaquattriani, in Milano è sorto un Club per i possessori del C64 e VIC20.

Il suo nome???

Club 64 naturalmente!!!!

È davvero fantastico, provare per credere. Al Club 64 troverete simpatia, amicizia e tantissimi ma tantissimi giochi su disco e cassetta (circa 5000), inoltre listati a volontà e c'è di più ogni mese il nostro Club 64 dirama una rivista con tutte le novità del momento, critiche, elogi, listati, consigli e tante innumerevoli sorprese. Per avere informazioni non devi fare altro che scrivere a questo indirizzo.

Club 64 - Via Arosio 4 - 20148 Milano. Riceverai una copia omaggio del nostro notiziario con su tutte le risposte alle tue domande.

Ciao ti aspettiamo.

● Scambio programmi per CBM 64 (solo su cassetta) tra i quali Pitfall II, Zaxxon, SAM, Impossible Mission, Cristal Castle, ecc. ed altri di pari valore oltre a numerose utility.

Franco Baldizzone - Cso Inglesi 247 - Sanremo (IM) - Tel. 0184-881719.

● Vendo Intellivision ottime condizioni 1 anno di vita compreso 6 giochi tra cui (Burgertime, Soccer, Skiing, Astrosmash e altri) tutto Juve 400.000 trattabili. Un vero affare!!

Carlo Alberto Pinacoli - Via Umeoli 29 - 06023 Gualdo Tadino (PG) - Tel. 914174-075.

● Scambio giochi su cassetta per CBM 64. Ne posseggo circa 250 fra cui Arabian Night, Aztec, River Raid, Giruss, Basket, Q-Bert, Decathlon e di altri superbi. Cerco inoltre Summer Games, Hulk, Beach Head e Select One.

Di Palma Alessandro - Via Garibaldi 93/A - 13015 Crevacuore (VC) - Tel. 015-768602.

● Vendo-scambio giochi per CBM 64 in cassetta. Dispongo di giochi come: Donkey Kong, Ghostbusters, Decathlon, Hero, etc. Telefonare ore pasti a: Massimiliano Di Taneo - Viale di Vittorio 22 - Arese (MI) - Tel. 2385216.

● Vendo per CBM 64 giochi a L. 1000 cad. Oltre 400 titoli tra cui: Onfiled Football, Airwolf, Hyper Olimpick, Crystal Castles, Saloon. Sconti per quantità. Mandare L. 1000 per ricevere la lista completa, che saranno pienamente rimborsate al primo acquisto.

Nepote Mauro - Cso Nazioni Unite 86 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9209023.

● Solo per poco tempo!!! Scambio-vendo il migliore software per CBM 64 su cassetta prezzi incredibili dalle 500-1000 L. l'uno giochi come: Impossible Mission, F104 II, Pit Stop II, Booty, Spy Hunter, Gyruss, Pooyan, Blue Max, Pengo, Raid Over Moscow, Macht Point, Karatè. Rispondo a tutti. Preferisco scambi.

Cucchi Mauro - Via dei Gonzaga 94 - Reggio Emilia - Tel. 0522/53721.

● Scambio giochi su cassetta tra i quali: (per CBM 64) Black Death, Zapper, Micro Robot, Gran Prix, La Serra, Phoenix, Robert, Serival, Bmt Runner, Babbo Natale, Korea, Zaxxon, Luna Park, Popeye. (Cerco giochi con grafica magnifica). Posseggo anche il videogioco: Ghostbusters, Fire Quest - Guerre Stel-

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

I MAGNIFICI SETTE 7 (cancellare i settori che non interessano)

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

VENDO

.....

.....

.....

.....

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

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

lari, Superman, Seawolf, Buck Rogers. Schiaccia Mostri, Burger Time - The Ghost. Cerco disperatamente il gioco de "Return of the Jedi (Il ritorno dello Jedi)" e potrei scambiarlo con il massimo di 2 videogiochi e dei migliori. Preferirei scambiare i miei giochi con giochi con una grafica impeccabile e con metodo o di avventura. Avvertitemi se dovesse uscire sul mercato il gioco di "Indiana Jones". Sono in possesso del turbo tape 64. Arrivederci e grazie per l'attenzione.
Gianluca Pigliacelli - Via dei Colombi 89-91 - Roma 00169 - Tel. 2670876/06. Ore pasti.

● Vendo Ghostbusters, Indiana Jones. Falcon Patrol, Dragons Lair, Hulk, Missione Impossible (a prezzo ragionevole).
Stefano Deiuri - Via Duca d'Aosta 17 - Monfalcone - Tel. 75632.

● Posseggo oltre 500 videogiochi, per CBM 64, tra cui Ghostbusters, Quo Vadis, Raid Over Moscow, Pijamarama, Automania, Staff of Karnath 1 e 2, Pitfall 1 e tantissimi altri a L. 1500 cadauno per liste. Scrivere a:
Marco Meneghelli - Via S. Bernardo - Fiorenzuola (PC) - Tel. 05231/982107 ore pasti.

● Scambio giochi: Bruce Lee, Lazy Jones, F1, Quo Vadis, Olimpic games. Con Decathlon, Batime, Pac Man, Basket, Basebal, Pole Position.
Saverio Di Benetto - Via Roma 96 - Saracena (CS) - Tel. 0981/34114.

● Vendo e scambio per CBM 64 centinaia di Games ed utility fra i migliori in commercio a L. 1000 cadauno. Posseggo i più conosciuti programmi, fra i quali: Ghostbusters, Decathlon, Raid Over Moscow, Bruce Lee, Impossible Mission, Pyjamarama, Pit Stop 1 e 2, Hunch Back 1,2 e 3, Popeye, Pitfall, Beach Head, Staffof Karnath e molti altri, Match Point, Hero, Karatè ed utility: Superbasic, Superturbo, Austro Compiler. Inviatemi le vostre liste per eventuali scambi. Cerco Daley Thompson's Decathlon, Pitfall II, Simon's Basic, Chiller, Dig Dug, Football Manager ecc.
Oreste Sorace - Via Pizzicari - Terme Vigliatore 98050 - Tel. 090/9781661.

● Compro Rally Montecarlo + Hockey su ghiaccio + torneo Wimbledon + Scacchi + Pallavolo + Pole Position tutto in linguaggio macchina su nastro (urgente).
Trisolini Tito - Via C. Errico 12 - Carovigno (BR) - Tel. 991085.

● Vendo Pole Position, Pooyan, Basket, Burnin Pubber, Popeye, Burgertime, Aztec Challenge, Superpipeline, Pengo, Baseball e molti altri a richiesta. Oppure scambio con Summer Games 1 e 2, Karatè, Ghostbusters, Flipper, Decathlon, Pyjamarama, Raid Over Moscow, Bruce Lee, Pitfall 1, Chiller.
Benzi Ugo - Via Padova 154 - Milano - Tel. 02/2827778.



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

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

I MAGNIFICI SETTE

7

I MAGNIFICI SETTE

7

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 SUPER TOMBOLO	□ □ □
2 IL GIARDINIERE	□ □ □
3 SKULL MANIA	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
4 I LABIRINTI	□ □ □
5 UGO E GLI AMICI	□ □ □
6 GANG	□ □ □
7 TOYLANDIA	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI _____