MENSILE - ANNO II - N. 9

SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI SETTE

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64** e **128**

7
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



- **ATTENTO ETTORE**
- **S.O.S ATTACCO AEREO**
- **MABEE**
- **SCUOLA PAZZA**
- **SCANNER**
- **LA FRECCIA NERA**
- **BASEBALL GAME**

- LE ULTIME NOVITÀ PER IL VOSTRO 64
- UN NUOVO MOUSE
- SUMMER GAMES II
- SLAP SHOT
- KENNEDY APPROACH

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 SETTE o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE srl, via Ausonio 26, 20123 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 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 Attento Ettore

5 S.O.S. attacco aereo

6 Mabee

7 Scuola pazza

8 Scanner

9 La Freccia nera

10 Baseball game

11 Qualche succosa novità per il 64

16 Il Mouse, un topolino in casa Commodore

18 Giochiamo insieme a Summer Games II

22 Date a Caesar quel che è di Caesar

24 Hockey selvaggio con Slap Shot

26 Kennedy Approach: quando il computer parla ...

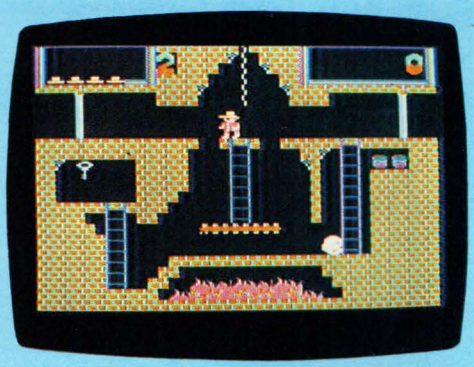
AH, GLI USA...

Come si fa a non vivere negli States? Ce lo chiediamo tutte le volte in cui sfogliamo qualcuna delle meravigliose riviste statunitensi per computer. In cerca di idee e novità scopriamo un mondo irreale in cui per il nostro amato 64 vengono sfornate belle croccanti novità quasi ogni giorno. In questo numero ve ne proponiamo alcune, appetitose come Corn flakes. La prima riguarda il Mouse, quel topolino nato principalmente come ausilio degli Apple ma poi approdato anche a Ibm e Commodore. Poi vi raccontiamo come vincere a Summer Games (seconda parte), a Slap Shot, a Kennedy Approach. Poi ...

ATTENTO ETTORE

Le indicazioni della antichissima mappa erano esatte! Ed ora ti trovi davanti all'ingresso della mitica piramide di Eldorado, nella quale si dice sia celato un tesoro di immenso valore che tu hai deciso di fare tuo. Ma prima di entrare, rifletti bene, perché i mortali pericoli e i mille orrori che ti attendono laggiù saranno al disopra di ogni possibilità di sopravvivenza. Ed ora pensa bene a questo: vale la pena di morire per poche tonnellate di oro? Se decidi che tutto questo non ti spaventa e sei allettato dalla prospettiva del favoloso tesoro, entra nei cunicoli della piramide e cerca la tua ricompensa per i tuoi sacrifici, ma non tornare indietro a mani vuote o avrai rischiato tutto per un pugno di polvere.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO per partire

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ATTENTO ETTORE

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

S.O.S ATTACCO AEREO

Se amate volare, se il vostro eroe ideale è un impavido pilota impegnato in mortali duelli aerei contro preponderanti forze nemiche, questo è il gioco che fa per voi. Potrete scegliere il tipo di battaglia preferita e le condizioni atmosferiche in cui operare. Vi sarà possibile decollare o atterrare e variare la potenza del motore per eseguire cabrate di ogni genere e avrete la possibilità di scegliere anche le armi con cui combattere. Terminato tutto ciò potrete lanciarvi alla guida di un potentissimo caccia-bombardiere in una emozionante missione il cui realismo vi farà dimenticare tutto ciò che vi circonda.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	opzioni
C=	diminuisce potenza
SPAZIO	aumenta potenza
U	carrello su/giù
M	mappa sì/no
STOP	pausa

I TUOI PUNTEGGI RECORD

S.O.S ATTACCO AEREO

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

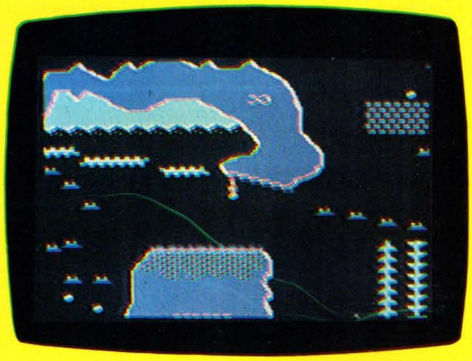
.....

.....

MABEE

A seguito di un maleficio della perfida strega Proserpina, tutto l'oro del buon Re Zold è stato fatto precipitare nell'inferno e si è sparpagliato dappertutto. Per salvare l'onore e il Regno del tuo amato Re Zold tu, che impersonerai questa volta la parte del mitico Ercole, dovrai scendere nell'oscuro regno delle tenebre e raccogliere tutte le monete. Dovrai fare molta attenzione per evitare di cadere nei mille trabocchetti, altrimenti diventerai un residente ... del luogo. Se avrai fortuna potrai anche riscattare il tesoro finale e tornare da eroe e ricco tra la tua gente mortale!!





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

MABEE

.....

.....

.....

Annotazioni

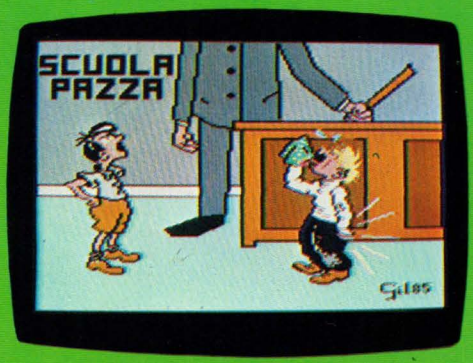
.....

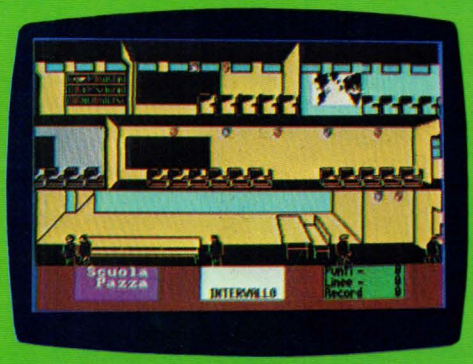
.....

.....

SCUOLA PAZZA

Ti trovi in una vera e propria scuola con tanto di preside, insegnanti e compagni di classe e partecipi alle lezioni. Non solo ma ti si presenta l'occasione di prendere i risultati dei tuoi compiti dalla cassaforte della scuola per modificarli prima che vengano presentati al preside. La combinazione della cassaforte è composta da 4 lettere, ogni professore conosce una lettera, mentre il preside conosce la prima. Per tentare di indovinare la combinazione dovrai colpire gli scudi appesi alle pareti saltando o usando la fionda o in altri modi. Ma attento a non farti beccare altrimenti le punizioni fischieranno fino all'espulsione finale. Mentre lo scudo oscilla ti indica una lettera, che dovrai tenere a mente. La cosa non è così semplice per il codice del professore di storia, del quale dovrai scrivere sulla lavagna la data di nascita, prima che ipnotizzato ti riveli la sua lettera. Quando conoscerai tutte le lettere dovrai provare a scrivere su una lavagna la combinazione, se nulla accade ritenterai su un'altra lavagna pulita fino a quando la cassaforte non si aprirà. Dopodiché dovrai rimettere a posto gli scudi e passerai finalmente al corso successivo.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

S	per sedersi
J-L	per saltare
H	per colpire
W	scrivere

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SCUOLA PAZZA

.....

.....

.....

Annotazioni

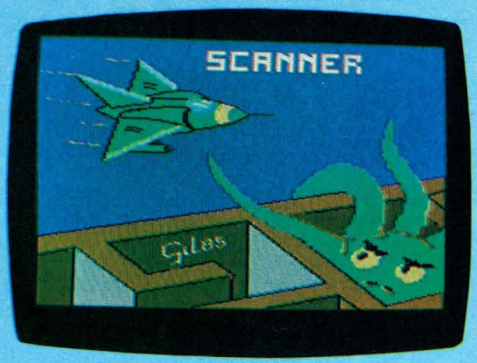
.....

.....

.....

SCANNER

Le forze aliene di Vegane hanno attaccato la tua città e si sono infiltrate nel suo sottosuolo. Megalopoli ha infatti una vasta rete fognaria che la percorre tutta e gli emissari degli alieni si sono nascosti nel dedalo delle infinite gallerie. Tu, alla guida del tuo super-caccia, dovrai perlustrare i vari cunicoli per scovare, inseguire, intrappolare e finalmente eliminare gli invasori, usando naturalmente tutte le armi di difesa a tua disposizione. Ma stai attento a non farti beccare per primo e a non ... perdere la strada. Buona fortuna e ricordati che i tuoi concittadini credono in te!!





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

N	sinistra
E	destra
F1	avanti
SPAZIO	fuoco
G	fine gioco
S	inizio

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SCANNER

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

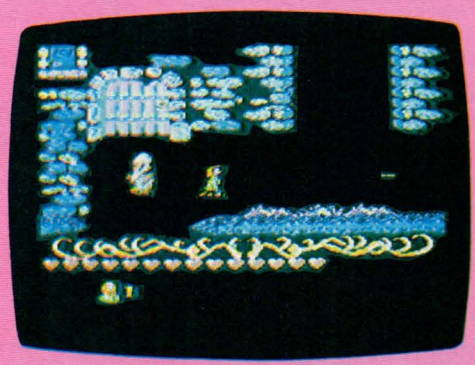
.....

.....

LA FRECCIA NERA

Nel regno di Nottingham è stata indetta una gara per scegliere l'arciere più bravo. Questa volta impersonerai Robin che andrà da solo alla sfida dello sceriffo mentre due tuoi amici hanno nascosto delle faretre in posti segreti della foresta per aiutarti contro i nemici. Ma nella foresta troverai anche delle streghe, dalle quali potrai salvarti dando loro in cambio piante e radici per i loro filtri. Nel bosco dimora anche un antico eremita, vicino alla morte, che dovrai curare dalle sue malattie; stai però attento che il sant'uomo non abbia disperso delle stregonerie attorno alla sua casa, potrai evitarle solo pagando 3 sacchi d'oro per ogni sortilegio. La tua spada e il tuo fedele arco si trovano nella vecchia foresta di Ent, abbastanza distante perché non possa essere seguito al tuo ritorno. Quando avrai recuperato tutte le armi potrai presentarti alla sfida e a questo punto dovrai cercare di vincere a tutti i costi.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

LA FRECCIA NERA

.....

.....

.....

Annotazioni

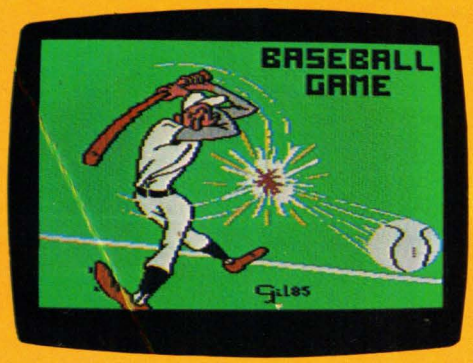
.....

.....

.....

BASEBALL GAME

Ecco, finalmente, con questo entusiasmante gioco ti si presenta l'opportunità di giocare un'esilerante partita di baseball con il tuo amico del cuore o il tuo peggior nemico. Potrai di volta in volta impersonare un battitore o un lanciatore della squadra che rappresenti, mentre il tuo obiettivo dovrà essere quello di fare strike, quando lancia la tua squadra e di impedire invece di fare la stessa cosa ai tuoi avversari. Per muovere il tuo uomo dovrai premere una volta fuoco per posizionarlo mentre alla seconda pressione del bottone il tuo personaggio effettuerà la mossa da te scelta. Inutile dire che la partita deve essere giocata da due giocatori, ma se vuoi affinare la tua prontezza di riflessi, potrai impersonare entrambe le squadre, cercando di raggiungere per tutte e due i team il maggior punteggio possibile.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1 e 2

SPAZIO graduatoria

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BASEBALL GAME

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

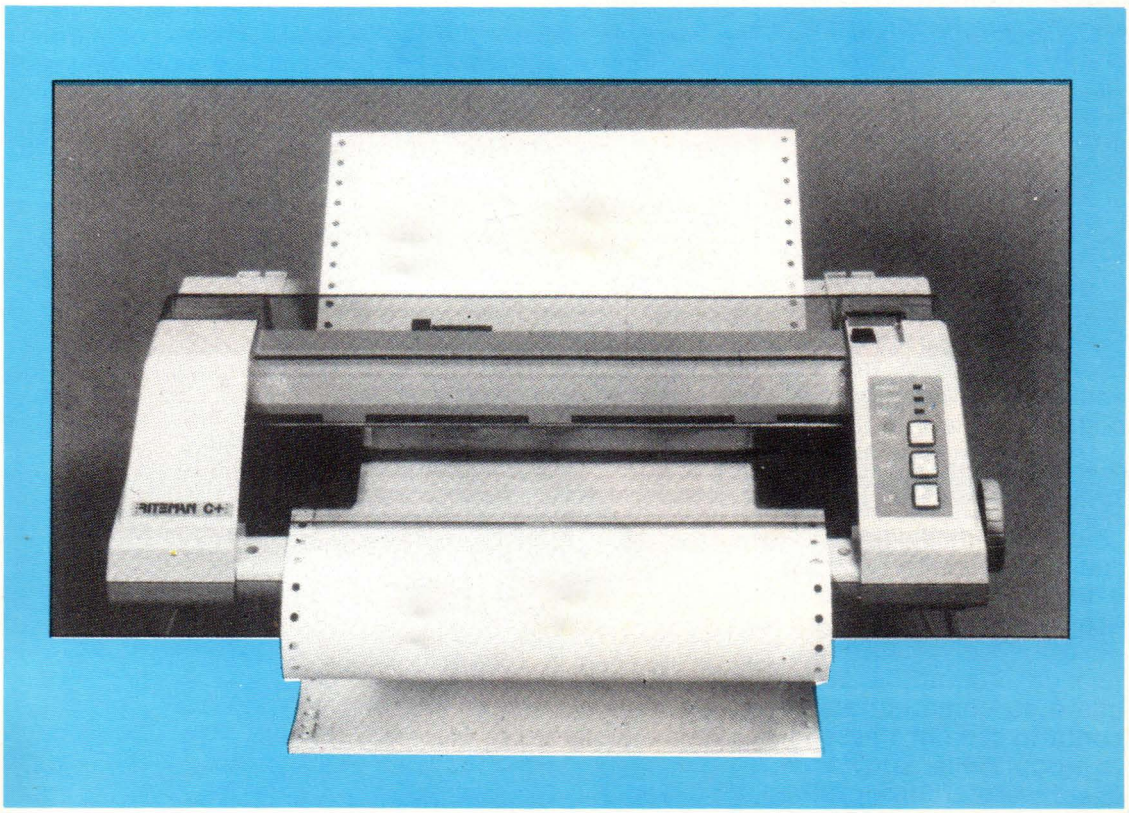
NEWS NEWS NEWS

C COME COMMODORE

Il primo compilatore completo in linguaggio C per il Commodore 64 è stato messo in vendita dalla Dynamite Software, una casa canadese. A livello mondiale, si tratta del linguagio più potente e flessibile per il Commodore.
Il compilatore, battezzato *C Power,* accetta qualsiasi parte del linguaggio C- o C Programming Language, come è ufficialmente definito. Oltre a produrre un efficiente e compatto codice macchina 6502, il *C Power* comprende una gestione programma shell, trattamento e preparazione alla stampa del testo, controllo della sintassi, linker e biblioteche di funzioni.
Il compilatore è in vendita su dischetto a sterline 119,95 più 2 sterline e mezza per le spese postali, insieme a un manuale di 531 pagine.
Per ulteriori informazioni: Dynamite Software, BCM 8713, Londra WCIN 3XX.

UN MEDICO DI FAMIGLIA PER IL 64

In quasi tutte le case ci sono uno o più manuali medici, che di solito sono organizzati per tipo di malattia o per regione anatomica - il che rende difficile individuare la causa dei propri malanni, a meno che i loro sintomi non siano già familiari. Grazie alla potenza del computer, oggi è possibile identificare la malattia più probabile, per oscura o insolita che sia.
La Navic (Box 14727, North Palm Beach, Florida 33408, USA) ha pubblicato *Family Medical Advisor,* un data base di circa 200 condizioni cliniche: l'utente deve semplicemente rispondere sì o no



ad una serie di domande (sintomi e indizi) poste in termini non specialistici. Il computer analizza poi i dati raccolti e visualizza la diagnosi più probabile. Nel caso che i sintomi siano riconducibili a più malattie, queste vengono identificate ed elencate sullo schermo del monitor in ordine decrescente di probabilità.
Il programma è in vendita negli Stati Uniti a 38 dollari.

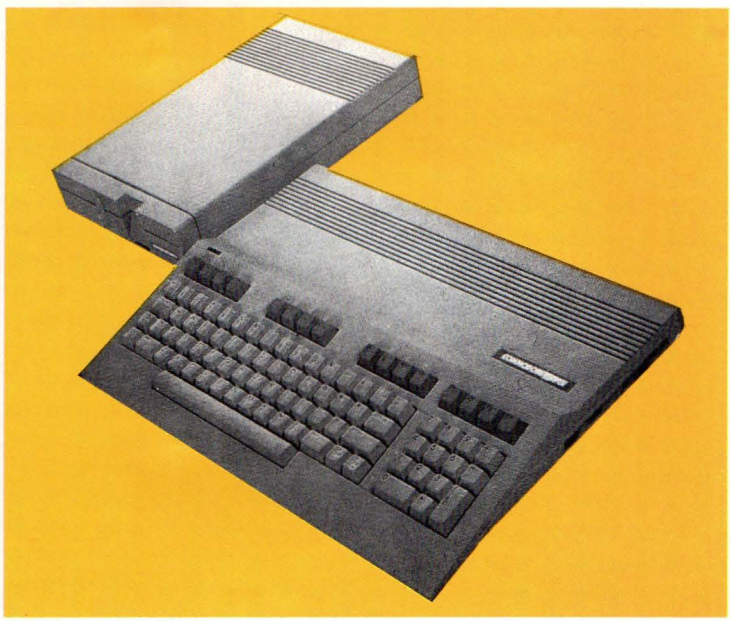
NEWS NEWS NEWS

IL COMPUTER E I PORTATORI DI HANDICAP

L'associazione Closing the Gap (P.O.Box 68, Henderson, Minnesota 56044, USA) pubblica *Computer technology for the handicapped,* una miniera di applicazioni del microcomputer scritte espressamente per gli addetti all'educazione differenziale e alla riabilitazione nonché agli handicappati, alle loro famiglie e ai loro amici. In questo volune di 260 pagine vengono presentate 45 delle applicazioni esposte al congresso annuale di Closing the Gap. Si tratta in sostanza di rispondere al quesito: come può il computer venire in aiuto alle persone handicappate e svantaggiate? Quale che sia l'handicap -della vista, dell'udito, dell'eloquio, mentale o fisico -il libro prende in esame tutte le possibili applicazioni nel microcomputer e dà informazioni dettagliate su come entrare in contatto con circa sessanta produttori di hardware e di software. L'introduzione è di Dolores Hagen, cofondatrice di Closing the Gap nonché autrice di *Microcomputer Resource Book for Special Education* .
Computer technology for the handicapped è in vendita a dollari 17,95. Per ulteriori informazioni sul libro o sui servizi computerizzati che Closing the Gap fornisce agli specialisti della riabilitazione e alle persone handicappate, si può scrivere all'indirizzo già riportato oppure telefonare al 6912-248-3294.

TRE UTILITA' PER IL 128

La Timeworks, Inc. annuncia di aver aggiornato in versione C-128 tre prodotti per il C-64, ciascuno dei quali è in vendita a dollari 69,95.
Word Writer 128 comprende un "dizionario" inglese su cui controllare la grafia di 85.000 vocaboli, un calcolatore a cinque funzioni nonché delle funzioni di word processing come la concatenazione dei documenti, la stampa delle circolari, la separazione delle pagine e lo scrolling orizzontale/verticale.
Data Manager 128 può etichettare e stendere relazioni, e possiede inoltre funzioni di ricerca, di selezione e di visualizzazione.
Swiftcalc 128 comprende l'utilità *Sideways* per la stampa dello spreadsheet verticale. Per informazioni: Timeworks, Inc., 444 Lake Cook Road, Deerfield, IL 60015, USA, tel. 312-948-9200.





È IN EDICOLA!

L'OCCASIONE D'ORO

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

Golden Program può essere richiesto direttamente alla SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano, allegando assegno non trasferibile di L. 25.000, oppure ricevuta di versamento postale per lo stesso importo.

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...



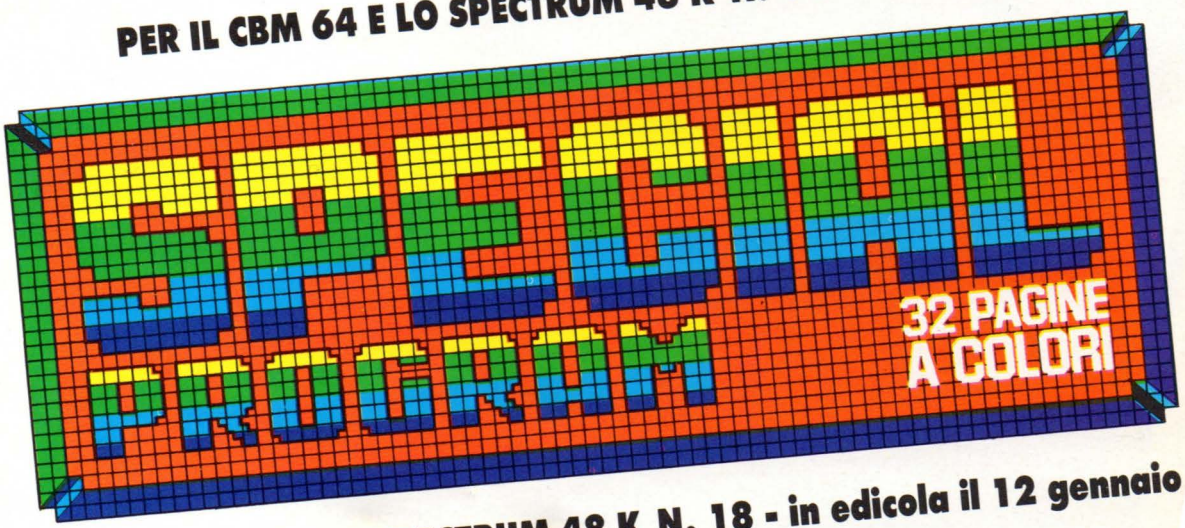
DAL 2 GENNAIO FORMULA NUOVA

5 GIOCHI PER IL VIC 20

5 GIOCHI PER IL 64

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 14 - in edicola il 2 genna



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 18 - in edicola il 12 gennaio

PLAYGAMES

TOP

PER IL CBM 64 N. 6 - in edicola il 12 gennaio

UN MOUSE "MAGIC"

Primo tra i mouse espressamente concepiti per il Commodore 64, il Magic Mouse permette di sfruttare appieno il potenziale del computer e di creare della grafica insuperabile. Di facile impiego, il Magic Mouse unisce alla precisione degli spostamenti del cursore i noti vantaggi del controllo tramite mouse: lo si può incorporare nei propri programmi oppure usarlo col suo ampio software grafico. Grazie alla sua concezione ergonomica, usare il Magic Mouse diventa quasi un riflesso condizionato, e la sua sfera metallica ricoperta di gomma consente di usarlo praticamente su qualsiasi superficie piatta. È corredato di software a caricamento rapido su dischetto e cassetta.

Nel software del Magic Mouse si distingue il programma per la grafica ad alta risoluzione, che mette a disposizione dell'utente sedici colori, diverse grandezze e forme di pennellata (tutti i caratteri grafici della Commodore sono disponibili sotto forma di pennellata), aerografo, punta fine, cancellazione, righe orizzontali e verticali, disegno, triangoli, cerchi, finestre, sfondi, raggi, cornici e testi di grandezza variabile. La grafica così creata si può memorizzare su cassetta o dischetto e poi riversare su gran parte delle stampanti Centronics, e viene visualizzata nel modo multicolor del 64 con una risoluzione di 160 × 200 pixel. Si può disegnare e fare gli sfondi con dei colori a scelta, e anche dopo che si è cominciato a disegnare si può cambiare il colore di uno sfondo. Tutte le funzioni si scelgono mediante un menu iconico a tapparella di facile e rapido accesso, che permette inoltre di lavorare su gran parte dello schermo.

Lo sprite designer del Magic Mouse consente di creare dei caratteri sprite (MOB) nel modo normale o in quello multicolor: questi caratteri possono poi essere impiegati nei programmi personali dell'utente. Lo schermo principale comprende una griglia di 24 × 21 caratteri, una tabella iconica a taparella e una zona d'osservazione a grandezza naturale degli sprite con i propri colori per i caratteri e lo sfondo. Lo sprite si può visualizzare in una forma X o Y amplificata oppure sotto forma di sprite multicolor.

L'icon designer del Magic Mouse permette invece di creare dei blocchi di 3 × 2 di caratteri definiti dall'utente. Questi blocchi possono restare riuniti sotto forma di icona, oppure si possono usare singolarmente i caratteri individuali definiti dall'utente. La figura iconica a grandezza naturale dispone di colori propri per il carattere e lo sfondo.

Il controller del Magic Mouse consente di interfacciare con le routine di controllo del mouse controllato ad interruzione — fa sì cioè che l'utente possa controllare il mouse con i propri programmi in Basic o in codice macchina.
Prodotto dalla Connexions, il Magic Mouse pesa 300 grammi, è di colore beige e le sue dimensioni sono di 125 x 47 x 68 mm. Ha tre pulsanti, la sua pressione sulla superficie è di 30 gr. e dispone di un cavetto di un metro e mezzo con una spina tipo D femmina a 9 spilli. È distribuito e messo in vendita al prezzo di sterline 59,95 dalla SMC Supplies, II Western Parade, Great North Road, Barnet, Herts EN5 IAD. Il telefono è 01-441-1282 oppure 01-441-1698.



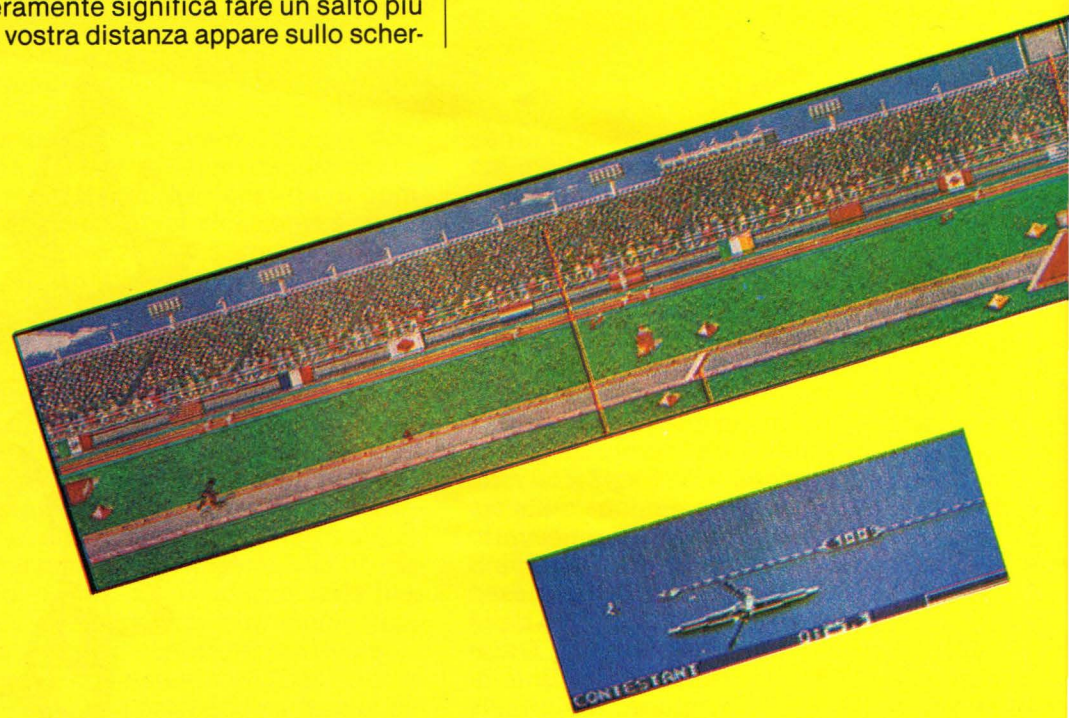
SUMMER VINCERE A

Proviamo anche noi a vincere le Olimpiadi estive. Lo facciamo con il Summer Games II, un gioco di cui molto si è parlato ma che presenta ancora mille trucchettini poco conosciuti per riuscire a vincere una medaglia d'oro o d'argento. Vediamo insieme le diverse prove.

SALTO TRIPLO
Il segreto del salto triplo sta nel manovrare con delicatezza il joystick. Per coprire una buona distanza sono necessari dei movimenti senza scosse che coincidano con il ritmo del vostro atleta. Per aumentare il salto, spingete in avanti il più velocemente possibile il joystick. La folla premia con un applauso ogni buon salto. Usate l'intera lunghezza dell'area di rincorsa: non sfruttarla interamente significa fare un salto più corto. La vostra distanza appare sullo schermo. Qualsiasi salto al di sopra dei 17 metri non è male. Meno, e il vostro uomo rimarrà steso sconsolatamente nella sabbia.

CANOA
Agitare forsennatamente il joystick come se steste giocando a Decathlon non vi servirà a niente. Assicuratevi di cominciare spostando a sinistra il joystick, poi procedete con remate delicate ma energiche, badando a portare i remi fino alla massima estensione possibile davanti e dietro. Accellerate progressivamente il ritmo.

LANCIO DEL GIAVELLOTTO
Aumentate la velocità della rincorsa pre-

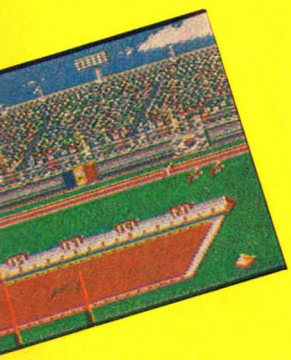


GAMES II

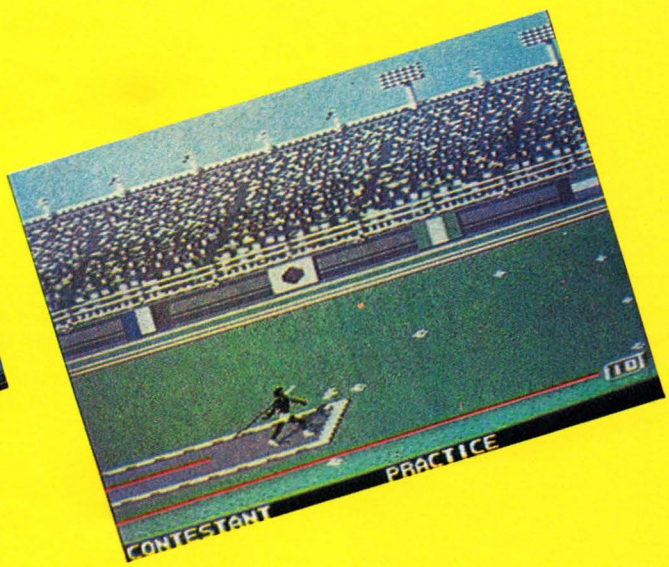
mendo più volte sempre più velocemente il pulsante di fuoco. Meglio usare un pulsante di fuoco laterale che uno in cima al joystick. Il momento del lancio è cruciale: occorre continuare a premere il pulsante di fuoco fino all'attimo in cui si preme il joystick a sinistra per il lancio. Lasciatelo poi tornare di scatto nella posizione originaria. In questo modo riuscirete ad effettuare lanci anche fino a novanta metri. Toccare i cento metri è eccezionale, ma non impossibile. Errore: avete trattenuto troppo a lungo indietro il joystick. Il giavellotto sparirà oltre il bordo superiore dello schermo e cadrà bruscamente al suolo.

EQUITAZIONE

Il salto: prendete velocità spingendo in avanti per un paio di volte il joystick, ed affrontate ogni ostacolo a velocità ragionevole. Il segreto sta nel non trovarsi troppo vicini all'ostacolo quando si salta. Se è troppo lontani da esso, invece, ci si mette in ogni sorta di guaio. L'atterraggio: portate il joystick a sinistra proprio nel momento in cui gli zoccoli anteriori del cavallo toccano terra (con qualsiasi altro sistema otterrete solo una caduta). Sull'ultimo terzo









del tracciato, fate accellerare il cavallo. Per un eccesso di penalità e di tempo impiegato si può essere squalificati.
Il rifiuto: vi siete portati troppo sotto l'ostacolo. Fate girare il cavallo e riprovate.

SCHERMA
Sembra una specialità difficilissima, ma in realtà il droide è lento e goffo. Per sconfiggerlo a tutti i livelli basta attendere che alzi o abbassi la guardia, come nella figura. Affondate tirando e poi premendo il joystick: in questo modo il vostro uomo avanzerà non poco.

CICLISMO
Occorre comprendere che il computer reagisce come se foste voi a girare fisicamente la freccia indicata. Fatela girare a ritmo costante, e manterrete la velocità. Se invece la farete ruotare vorticosamente, perderete il ritmo e dovrete rallentare.

SALTO IN ALTO
La sbarra può essere posta fino a un massimo di m.2,5: è possibile saltare fino a m.2,4. Punto dello stacco. Premete in avanti il joystick quando l'atleta è a mezz'aria. Una rincorsa moderata vi permetterà di superare i 2 metri. Durante la seconda metà della rincorsa premete in avanti il joystick per avvicinarlo alla sbarra, e saltate non appena superato il primo paletto di sostegno della sbarra. Quando il vostro uomo è a mezz'aria, premete il joystick per farlo ruotare su sé stesso.

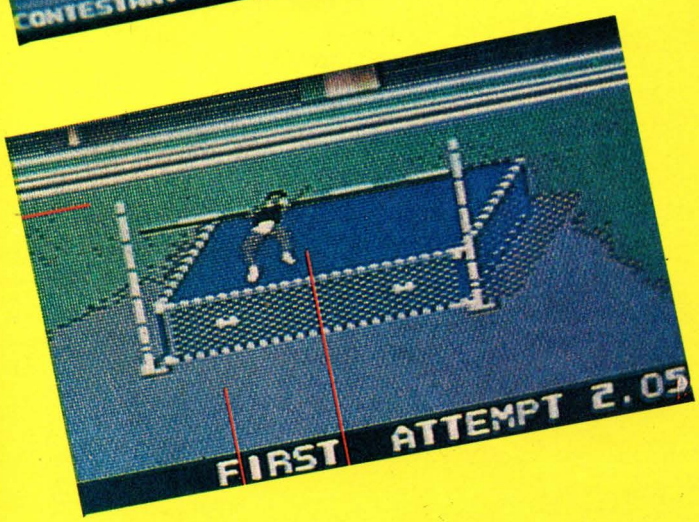
KAYAK

Guidate il più velocemente possibile il vostro kayak attraverso le quindici porte senza commettere errori. Meglio puntare a un tempo al di sotto dei 3 minuti, poiché è possibile fare i 5'19" semplicemente abbandonandosi alla corrente ed evitando tutte le porte. Spingete lo stick ad ogni remata e cercate di sfruttare a vostro vantaggio la corrente e gli scogli.

Aggirate sulla destra questi scogli. Non scordatevi di girarvi passando per la porta. In questo punto la corrente sembra essere più forte. Remate a ritroso per rallentare. La porta 10 è difficile: dovete uscire dal retro della porta, però andando avanti, quindi non appena usciti dalla porta 9 rallentate e remate controcorrente. Non scordate di girarvi passando per questa porta. Uscite dalla porta 5 e portatevi a destra degli scogli. Le prime tre porte sono facili: sfruttate la corrente per discendere il fiume, ma non uscite troppo in fretta dalla 3, se no non farete in tempo a girarvi prima della 4.

Cristina Barigazzi







DATE A CAESAR QUEL CHE È DI CAESAR

In un'umida cantina della Budapest vecchia qualcosa di strano sta prendendo vita: la libera impresa.
Caesar la sta allevandò da tre anni ormai, ossia fin da quando la legge magiara ha incoraggiato lo sviluppo della piccola impresa. A Caesar dobbiamo il quasi omonimo *Caesar the Cat* (Mirrorsoft) e *Eureka* della Domark (in collaborazione con Kiss Donat): ora è al lavoro su un'avventura tipo *Guerre stellari,* ancora priva di titolo.
"Sono troppe le confezioni splendide che contengono giochi scadenti" dice svagatamente Caesar, che vorrebbe trasferire il meglio dell'illustrazione fantascientifica nei suoi sfondi mobili ad alta risoluzione. "Il mio sogno è un'avventura in tempo reale in cui interpretare me stesso, come in un





film. Sto lavorando a un telescopio mobile per ingrandire le zone dello schermo in cui si cercano gli indizi, poi voglio anche una carta stellare e cento schermi mobili diversi". Caesar fa anche uso dei sintetizzatori di voce. "Voglio che tutte le mie astronavi abbiano una voce!"
Severo e idealista, Caesar ha fama d'essere un tipo ombroso. Nel suo ultimo lavoro ha messo praticamente tutte le situazioni di gioco possibili e immaginabili. Ci spiega con passione come sarà lo scrolling di questa luna e di quel pianeta mentre un pianeta tridimensionale rosa e butterato di crateri pulsa sotto l'astronave. Se solo riuscirà a infilare tutti gli schermi che abbiamo visto nel gioco definitivo, sarà una bomba!
Tra le difficoltà che Caesar deve affrontare c'è quella di far stare il suo capolavoro nella memoria del CBM. Ogni schermo deve essere compresso da 10K a 2K. Caesar scrive sul Commodore e schizza gli schermi preliminari su un Koalapad. Nel programmare usa un metodo tutto suo che si può tradurre facilmente per altre macchine. "Preferirei scrivere su un mainframe e poi caricare, ma alla Mikromatix costerebbe troppo" dice Caesar e aggiunge tristemente: "La Mikromatix è una piccola ditta".

A differenza della Novatrade, che è spalleggiata dallo stato, Caesar è uno dei primi magiari a rischiare in proprio come imprenditore privato. Il fatto di essere così lontano dal proprio mercato lo angoscia. "Qui da noi è l'unico" dice Robert Stein della Andromeda.
In sostanza, la Mikromatix consiste di un gruppo centrale che impiega dei professionisti a seconda del lavoro che c'è da fare. "Il nostro è un circolo chiuso, non è come in Occidente". Gestire un gruppo di esperti radunati per un dato lavoro non è tutto rose e fiori. "Senza l'atmosfera adatta, l'equipe va a farsi benedire. Meglio portare a termine in fretta un incarico, in modo che tutti possano vedere i frutti del proprio lavoro e siano contenti."
"All'inizio sapevamo bene che tutto ciò che facevamo era già stato fatto in Occidente, ma con *Eureka* volevamo fare un salto di qualità, staccarci dai soliti giochi da bar per impadronirci dell'avventura. Credo che il salto ci sia stato, e che ora siamo alla pari con i programmatori occidentali."
Prima di dar vita alla Mikromatix, Caesar lavorava per una grande società di ingegneria: "Avevo tante idee, ma non riuscivo a metterle in pratica". Poi, il concorso della Novatrade per i migliori soggetti. Caesar ne inviò sette, e il suo *Ghost Hunt* fu tra i prescelti. La Novatrade informò Caesar che un programmatore professionista stava per trasformare le sue idee in un gioco vero e proprio. "I miei giochi li faccio io, e nessun altro" disse rabbiosamente Caesar uscendo dagli uffici di via Sandor della Novatrade con un CBM sotto il braccio. Tre settimane dopo, consegnò alla Novatrade il gioco definitivo -ed era la prima volta che usava quella macchina!
Ghost Hunt si vendette bene in Germania, ma il gioco successivo di Caesar, *Coleco Soccer,* fu un disastro, e così pure la filiale britannica della Coleco. "Oltre ad essere brillante" dice Renyi Gabor della Novatrade, "Caesar ha la fortuna di poter mettere a frutto il proprio talento."
I frutti del talento di Caesar dovremmo poterli vedere verso questa estate, a patto che qualcuno li compri. Nel frattempo, lui sta già meditando sul prossimo gioco: "Il mio sogno è una favola orientale con tanti tappeti volanti e tanta magia" dice, svagato come al solito. Ave, Caesar...

La folla impazzisce! Ora si è improvvisamente liberato dal centro ghiaccio con nessuno, tranne il portiere, tra lui e il punto vincente. Guardate che modo grandioso di maneggiare la mazza. Poi il tiro, alto e rapido. C'è? Sì! Bobby ha rotto il pareggio a due secondi dalla fine. Meraviglioso, semplicemente meraviglioso.
E questo vale anche per Slap Shot Hockey della Artworx. Questa loro novità può benissimo diventare l' *International Soccer* del 1985. Dopo tutto mostra un'eccellente grafica, stupefacenti animazioni realistiche, controllo fluido e chiarissime parole sintetizzate. Con tutto ciò, come può fallire?
Slap Shot è una sfida su ghiaccio per due giocatori. La vista del campo dalla tribuna stampa permette il controllo del dischetto, i passaggi, i corpo a corpo e... le cadute. I due giocatori scelgono tra sei nazionali (Canada, U.S.A., Unione Sovietica, Cecoslovacchia, Svezia e Germania Ovest). Una volta scelta la squadra si sente un breve arrangiamento del relativo inno nazionale. Il che lascia il tempo sufficiente ad affilare i pattini prima che le squadre si allineino sul ghiaccio per tre tempi di due minuti pieni di azione, eccitazione ed energia. Ogni giocatore ha il controllo diretto sul giocatore della squadra più vicino al disco, un sistema che facilita i passaggi ed il controllo del disco. Una parola di avvertimento: la difesa diretta dal computer è dura a qualunque velocità di gioco.
I membri delle squadre si muovono in modo così autentico da far pensare che pattinino davvero. I giocatori festeggiano un punto sbracciandosi proprio come nelle partite reali. Se vi sale la frustrazione perché continuano a fregarvi il dischetto, potete caricare selvaggiamente. È garantito che l'avversario diventerà per qualche secondo un sacco di patate con lo sguardo fisso nel vuoto e il cervello pieno di sabbia. Però state attenti, perché troppe cariche contro lo stesso giocatore (o una contro qualcuno senza disco) possono comportare una penalità... che è un rigore di fronte alla vostra rete, una situazione che cercate di evitare come il vaiolo.

HOCKEY SELVAGGIO

Oltre alle squadre graficamente realistiche, c'è una vera moltitudine di spettatori, con ciascuno che batte le mani, fischia e osanna ai suoi eroi alla vittoria finale. La folla animata e partecipante dà veramente una spinta psicologica ai giocatori.
Lo scendere a gol, il maneggiare la mazza, il colpire il dischetto, i movimenti dei giocatori sono controllati dal joystick e/o dalla combinazione joystick-pulsante di fuoco. Questo sistema di manipolazione poco complicato rende *Slap Shot* facile ad imparare, anche se di per sé l'azione è difficile da controllare.
Meno e più a lungo si preme il pulsante del fuoco e più alto e più lontano viaggia il disco. Questa correlazione tra durata e di-

stanza è un altro bell'esempio di idee di programmazione che stanno dietro a questa eccellente simulazione sportiva. Anche il controllo del portiere (parata alta, bassa e tra le gambe) e l'animazione sono incredibilmente veristiche.
Oltre alle prestazioni di prima categoria fin qui descritte *Slap Shot* offre un altro entusiasmante capolavoro tecnologico: la sintesi vocale. La Electronic Speech Systems merita fama duratura per la qualità della voce, incredibilmente vivace, chiara e simile a quella umana. È senza dubbio uno dei migliori esempi di sintesi vocale che abbia mai udito da un 64.
Sebbene di varietà limitata, il vocabolario ravviva l'azione e fa montare l'eccitazione, la tensione e il coinvolgimento dei giocatori. Che sia l'arbitro a gridare "Punizione!" o la folla a cantare "Carica" (accompagnata nientemeno che dalla musica d'organo adatta), il rendimento vocale è davvero buono. Ma ho salvato il meglio per ultimo. Una volta che il dischetto è entrato in rete, qualche anonimo (annunciatore, spettatore, allenatore?) si smolla gridando "Ha segnato!". Naturalmente questa diventerà la frase favorita di tutti, una volta che avranno imparato a padroneggiare le opportune tecniche offensive.
L'Artworx ha prodotto una vera gamma. Oggi è il migliore gioco di hockey computerizzato sul mercato. E per citare proprio il gioco: "Ha segnato!"



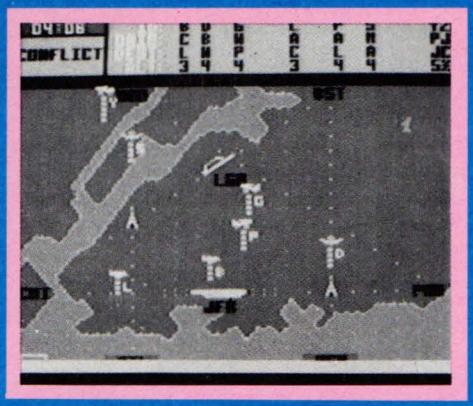
IL GIOCO DEL MESE:

KENNEDY APPROACH

Immaginate una specie di scacchiera tridimensionale con degli aerei da carico supersonici al posto di re e regine, dei jumbo jet al posto dei cavalieri e lenti Cessna al posto degli umili pedoni. Tuttavia *Kennedy Approach,* l'ultimo titolo della Microprose, è più coinvolgente degli scacchi: è un gioco di simulazione per eccellenza.
Quando gli aerei si avvicinano al di sotto di una certa altitudine agli aeroporti più frequentati, i regolamenti federali impongono loro di mettersi in contatto col Controllo Avvicinamento. I controllori del traffico aereo osservano gli schermi radar e tengono d'occhio l'avvicinamento di ogni volo: è compito loro far sí che questi aerei restino sempre a tre miglia di distanza l'uno dall'altro (se volano alla stessa quota) o a mille piedi di distanza verticale l'uno dall'altro se si trovano nel raggio di tre miglia l'uno dall'altro.

Kennedy Approach mette in grado il vostro Commodore 64 non solo di simulare lo schermo radar del controllore del traffico aereo, ma anche le sue comunicazioni radio con i piloti.
Usando un'ingegnosa miscela di joystick e di pulsante di fuoco, si possono comodamente e rapidamente inviare istruzioni complesse agli apparecchi che appaiono sullo schermo. Per impartire un ordine si sposta col joystick il cursore sull'immagine radar dell'aereo, e si preme il pulsante di fuoco per fissarsi su di esso. Per i cambiamenti di altitudine si sposta il cursore in su o in giù, e a destra e a sinistra per i cambiamenti di direzione. Basta premere nuovamente il pulsante di fuoco per trasmettere il messaggio. Poiché gli aerei che attendono sulla pista il permesso di decollare non hanno un'immagine radar, ci si fissa su di essi digitando sulla tastiera la lettera che li identifica.
Quando si trasmette un ordine (che è sempre costituito da una direzione sulla bussola e da un'altitudine), se ne può materialmente ascoltare la trasmissione — forte e chiara — all'aereo grazie alla spettacolare sintesi di voce della Electronic Speech Systems di Berkeley, in California. Solitamente il pilota risponde con uno stringato ed efficiente "Roger", ma a volte deve anche annunciare un problema: "United 817, emergenza! Abbiamo carburante solo per otto minuti!" E non c'è come sentire per credere.
Il controllo Avvicinamento dell'aeroporto internazionale J.F.Kennedy di New York è solo uno dei cinque Controlli Avvicinamento simulati da questo gioco. Prima vi farete le ossa all'aeroporto di Atlanta, poi passerete a quello di Dallas-Fort Worth prima





di andare a Denver e poi a cimentarvi all'aeroporto di Washington. La vostra ultima e più gloriosa tappa sarà l'aeroporto della Grande Mela, il JFK!
Dopo aver scelto un livello di difficoltà che va da uno a cinque, sceglierete anche al vostro aeroporto un turno di lavoro che si adatti al livello di difficoltà prescelto. Ad esempio, un "tranquillo" turno di notte al JFK ha lo stesso livello di difficoltà di una mattinata relativamente frenetica all'aeroporto di Atlanta.
Spesso nelle vicinanze troverete un aeroporto più piccolo dal quale partono sciami di voli locali e turistici, lentissimi. In cima allo schermo ci sono i piani di volo condensati di un numero d'aerei che può giungere a un massimo di 26: in essi troverete le provenienze, le altitudini aggiornate, le destinazioni e gli apparecchi in lista d'attesa per il decollo. A volte un aereo vorrà soltanto sorvolare la vostra zona dirigendosi a un'altra città, ma molto più spesso toccherà a voi far sì che un aereo eviti tutti gli altri velivoli presenti nella zona ed atterri felicemente.
E non solo felicemente, ma anche secondo tutti i regolamenti vigenti, se non volete essere voi a prendere un aereo con un biglietto di sola andata. Quando ci sono in gioco centinaia di vite, i vostri capi non si faranno certo scrupolo di licenziare un controllore inefficiente.
Per ciascun periodo di gioco di dieci minuti o di un quarto d'ora, i meritevoli possono ricevere gratifiche in denaro o addirittura essere promossi. Nella simulazione si terrà conto favorevolmente della vostra capacità di portare felicemente a termine i decolli e gli atterraggi e di gestire efficacemente i casi di emergenza. Ciò che i vostri capi invece non amano sono i casi di conflitto in cui gli spazi aerei di più velivoli si sovrappongono, i ritardi degli aerei che attendono di decollare, le partenze sbagliate (errori di direzione e di altitudine) e-ed è comprensibile- i disastri aerei.
Quando tutto è tranquillo, potete premere la sbarretta delle spaziature per raddoppiare la velocità di gioco. Se poi non trovate abbastanza stimolante un cielo pieno di aerei, *Kennedy Approach* può fare in modo che un tremendo uragano investa il vostro aeroporto, obbligandovi ad ordinare agli aerei a voi affidati di mettersi al sicuro.
Il manuale è notevole per la sua capacità di intrecciare il mondo dei veri controllori di volo alle spiegazioni su come usare il programma. Una cosa va tuttavia detta, se non altro per evitare una certa confusione: sullo schermo, l'altitudine di ogni aereo viene visualizzata mediante delle linee sotto l'icona dell'aereo. Ogni linea rappresenta 1000 piedi d'altitudine. La posizione effettiva dell'aereo è rappresentata non dall'icona, ma dall'ultima linea in fondo, cosa che purtroppo il manuale non spiega con sufficiente chiarezza. Ad ogni modo, *Kennedy Approach*, in vendita su dischetto a dollari 34,95, è un gioco davvero appassionanate, veloce e coinvolgente. È prodotto dalla Microprose, 120 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD 21030, USA.

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/cerco/scambio a prezzo ragionevole i seguenti giochi: Dragons Lair e Dragons Busters su cassetta con turbo tape per CBM 64. Massima serietà. Vi prego di esaudirmi.
Lello Piergiovanni - Via Piola S. Bartolo - URBINO - tel. 0722/4872.

● Vendo causa doppio regalo cartuccia Rugby della Rane!!! Regalo inoltre Simulatore Elicottero, Ghostbuster, Torneo Calcio, Tennis, Pole Position a chi accetta l'offerta. Prezzo L. 30.000 contrattabile.
Riccardo Giovannetti - Via Don Bigongiari - Sant'Anna (LU) - Tel. 581876.

● Vendo/scambio programmi inediti su disco quali: Mr Mephisto, Impossible Mission, Summer Game, Nostri ispandi, Navatran Super Pepeline, Chopfither II, Donald Duch, C Xteret, Aztec, Gyruss Popeye, Robin Vascul. Richiedere l'intera lista.
Carmelo Benigno - Via dello Sbarco, 96 - 91025 Marsala (TP) - Tel. 0923/955549.

● Vendo CBM 64 completo di registratore, 1 Joystick e 100 giochi come: Pitfall I e II, Bruce Lee ecc. al modico prezzo di L. 250.000 trattabili. (il computer è in ottimo stato ed ha 6 mesi di vita). Contattatemi, è un'occasione. Telefonare ore pasti.
Luvisotti Paolo - Stradone d'Oria, 89 - La Spezia - Tel. 507188.

● Vendo oltre 2000 Programmi per CBM 64 solo per nastro. Per nastro sono fornitissimo. Posseggo novità come A Kill to Will o James Bond Agente 007, Boxe Activions e tanti altri. Richiedere telefondando lista gratuita.
Felaco Salvatore - Via Madonna delle Grazie, 251 - Gragnano (NA) - Tel. 081/8706072.

● Vendo fantastici giochi per C 64 a prezzi veramente stracciati: L. 3.000 cadauno. Ho 300 titoli veramente speciali: Strip Poker, Impossible Mission registrati sia in turbotape che in superturbo. Scrivete per la lista!
Toscani Mattia - Via Gramsci, 13 - Collecchio (PR) - Tel. 0521/805491.

● Vendo su disco i seguenti giochi per CBM 64: Gi Joe, Summer Games I-II, Frankie goes to Hollywood, James Bond, Pitstop II, Bruce Lee, Spy vs spy II, Lord of Midnight II, Psytron, Basket 5 contro 5, Ghostbusters, ecc. Molti di questi anche su cassetta. Prezzi non superiori a L. 10.000. Lista gratuita. Telefonare ore pasti.
Morini Maurizio - Via America Latina, 113 - 03100 Frosinone - Tel. 0775/854095.

● Vendo/scambio giochi come Calcio, Monopoli, Startrek, Myst, Adventure, Mr. Wimpy, Pole Position, King Kong, Frog Hunch Back, Falcon Patrol, Superpipeline, Shuttle, Congo Bongo e molti altri. Scrivete per avere la lista o meglio telefonate dalle 19 in poi.
Beretta Francesco - Vico Pellizzari, 7 - Vimercate (MI) - Tel. 039/661671.

● Vendo cassetta a L. 16.000 + spese postali con 20 bellissimi giochi tutti in turbo (Zaxxon, Ghostbusters, Match Point, Pyjamarama, Flipper, Bruce Lee, ecc.). Inoltre compro massimo a L. 6.000 il gioco Dragons Lair.
Barone Roberto - Via Puglia, 3 bis - Galatina (LE) - Tel. 0836/62570.

● Vendo/scambio eccezionali giochi per CBM 64. Ogni tre giochi che compri uno in regalo. Prezzi che non superano le L. 5.000. Aspetto le vostre lettere che mi chiedono la lista.
Musso Guenda - Via Ca'Granda, 2 - 20100 Milano - Tel. 02/6431649.

● Vendo/scambio Indiana Jones, Hulk, Bruce Lee, Karate, Raid over Moscow, e molti altri. Richiedere la lista. Prezzi da L. 1.000 a L. 3.000.
Bettoni Aldo - Via Brescia, 16 - 25032 Chiari (BS) - Tel. 030/711575.

● Vendo magnifici giochi per CBM 64 tra i quali: Bruce Lee, Karate I e II, Hyper sport, F 15 strike, Killer, ecc.; 10 giochi L. 7.500; 20 giochi L. 13.000 + Simon's Basic in omaggio. Telefonare per la lista ore 14.00-15.00.
Verzier Alessandro - Via Orsera, 5 - Trieste - Tel. 812012.

● Help!!! Amici, regalo oltre 600 fantastici videogiochi per Commodore 64 a chi mi aiuterà a duplicarli. Aspetto solo su nastro (non ho il floppy) i vostri programmi ultra copiatori e il vostro aiuto. Risposta immediata.
Baio Valentina - Casella Postale, 29 - 36016 Thiene (VI).

● Amici vicini e lontani, vendo software a prezzi modici. Ultimi arrivi sul mercato internazionale (Exploding Fist, Summer Games I e II, Strip Poker, Poker a luce rossa). Annuncio sempre valido.
Frabetti Alberto - Via A. Ricciarelli, 139 - Ferrara - Tel. 0532/61034.

● Vendo ottimo programma di scacchi "Colossus 20" a L. 10.000 in cassetta. Pagamento con vaglia postale.
Spolentini Maurizio - Via Circonvallazione, 22 - 25028 Verolanuova (BS) - Tel. 030/9360157.

● Vendo giochi di tutte le salse tra cui: Kung-Fu, Baseball, Brack Dance, Ghostbusters, Pole Position e altri 400 che stanno aspettando di essere comprati a L. 1.500 l'uno. Contattatemi.
Espanoli Silvio - Viale Libertà, 13 - Pordenone - Tel. 28512.

● Vendo ultime novità. Inutile scriverle perché sono molte. A L. 5.000 l'una. Inoltre una cassetta con 40 giochi L. 40.000. Telefonatemi dalle 8.30 alle 13.30 e dalle 16.30 alle 20.30.
Aucello Emanuele - Via Roma, 84 - 71042 Cerignola (FG) - Tel. 0885/22853.

● Vendo Commodore con garanzia + registratore + 2 joystick + interfaccia + manuale d'istruzioni + enciclopedia del computer utile per una conoscenza dell'apparecchio + 300 magnifici giochi comprendenti le ultime novità dall'America. Inoltre vendo anche giochi a parte come Frankie, Summer Games I e II, Beach Head I e II, Spy vs spy I e II, Air Wolf, Ghostbusters, BMX, Streep poker I e II, American Football, Karatè, F 15, Tutto a prezzi favolosi. Massima serietà. Telefonare ore 14.00 o ore 20.30.
Salvitti Fabrizio - Via dell'Aeroporto, 6 - Roma - Tel. 06/7663767.

● Vendo giochi per CBM 64 tipo Ghostbusters, Snoopy, Popeye, Night Mission, e alcuni simulatori di volo. Inoltre Cerco istruzioni per Simon's Basic.
Mori Riccardo - Str. Canneto, 2 - Colle Umberto (PG) - Tel. 075/690497.

● Compro giochi per CBM 64, in particolare Impossible Mission, Decathlon e il biturbo, tutti su cassetta ad un prezzo massimo di 10.000 lire.
Gianola Alvaro - 6935 - Bosco Luganese (TI) Svizzera - Tel. 593317.

● Vendo oltre 2000 videogiochi per il CBM 64 al prezzo di L. 2.000. Tra i quali Super G, La Storia Infinita, Goldrake, Zorro, Impossible Mission II. Vendo inoltre Dragons Lear su 6 dischi, L. 25.000.
Galiano Giovanni - Piazza Rosario, 9 - Sassari - Tel. 079/230572.

● Cerco il bellissimo gioco Buck Rogers e Popeye per il CBM 64 a L. 10.000.
Benassi Roberto - Via Arconati, 4 - Milano - Tel. 5462782.

● Vendo bellissimi giochi per CBM 64 (come Pitfall I e II, Doney Kong II, Gyruss, Zaxxon, Soccer, Puck-Man e Mrs Puck-Man, Pole Position ed altri) o li scambio con altri, li vendo per L. 500

IL MERCATO DI HARDWARE

cadauno.
Stefanini Luca - Via Carducci, 2/A - Corsico (Milano) - Tel. 4470010.

● Vendo i migliori giochi in commercio (e anche non) per Commodore 64. Summer game, Strip poker, Karate Champ e Football manager sono solo una parte. Tutti a prezzi incredibili (credetemi).
Ciammei Federico - Piazza Albania, 13 - Roma - Tel. 06/5775061.

● Compro per CBM 64 alcuni giochi tra cui: Indiana Jones, Karatè, Baseball, Moto Cross, Hulk, Karatè III, Falcon Patrol I e II. Anche se non li avete tutti mandate una lista. Prezzo accessibile.
Ferrari Marco - Via Galileo Ferraris, 15 - Bollate (MI) - Tel. 02/3504967.

● Vendo eccezionale su cassetta al ridicolo prezzo di L. 500-1.500 i migliori programmi per CBM 64. Es. Impossible Mission, Shadowfire, Raid over Moscow, Ghostbusters, Simon's Basic, Magic Desk. Richiedere catalogo inviando L. 2.000. Offerta sempre valida.
Romano Giuseppe - Via Nazionale, 12 - Montalbano Elicona (ME) - Tel. 0941/679040.

● Vendo 50 favolosissimi giochi per CBM 64, su cassetta e con turbo tape a sole L. 30.000!!! (in blocco). Sono tutti videogames identici a quelli dei bar e in linguaggio macchina!! Affrettarsi perché le cassette disponibili sono poche!
Ariaudo Angelo - Piazza De Angeli, 2 - Milano - Tel. 02/4811780.

● Scambio e vendo oltre 300 giochi ed utility (Basket N.B.A., Pit Fall I e II, Cohen's Tower, Aztec Chall diesse etc. etc.). Telefonate ore pasti e scrivete!!!
Monacelli Andrea - Via Maffei, 32 - 06024 Gubbio (PG) - Tel. 079/9273104.

● Vendo per CBM 64 giochi su cassetta in "Turbo Tape" tra i quali: Ghostbusters, Zaxxon, Match Point, W.S. Baseball, Miss Pacman, Pitfall I e II, Decathlon, Gyruss, ecc. Su disco sono disponibili: Pitstop II, Impossible Mission, The Way of the Exploding fist (karatè), Summer Games II, Raid over Moscow. Richiedete la lista ed ordinate eventualmente un minimo di 5 giochi per L. 10.000.
Ciano Massimo - C.so Vittorio Emanuele III, 16 - Torre Annunziata (NA) - Tel. 081/8616869.

● Vendo giochi fantastici tra i quali: Karatè, Bruce Lee, Spy vs Spy, corsa in moto, Rocket, ecc.
Grillenzoni Gabriele - via G. di Vittorio, 53 - Nonantola (MO) - Tel. 059/549244.

● Cerco Daley Thompson's Decathlon e Pit Fall II, a prezzi stracciati. Vendo giochi per CBM 64 come Impossible Mission, Pit Stop II, Gyruss, Olimpiadi, ecc. a lire 1.500 cad. + Cassetta (1.000). Per ogni 10 giochi la cassetta è in regalo. Massima serietà. Telefonare ore 20.00-22.00.
Rocca Paolo - Via Val Trompia, 4 - Milano - Tel. 02/3554021.

● Vendo/scambio meravigliosi programmi per CBM 64 come The Roky Morror Show, Karatè Exploded, Impossible Mission, B.C. II, Miss Puck Man, e tanti altri al prezzo di L. 1.000 l'uno.
Biangianti Filippo - Piazza Michelozzo, 4 - 53045 Montepulciano (SI) - Tel. 0578/757931.

● Vendo e scambio programmi per CBM 64, ottimi prezzi!!! Cerco in cambio soprattutto programmi di Ingegneria Utility anche giochi se ultime novità. Per lista dei miei programmi scrivere a:
Riazzola Marco - Via Gaslini, 2 - Monza (MI).

● Vendo interfaccia per registatore qualsiasi programma protetto sia in autorun sia in autoturbo. Per CBM 64.
Giovanni - Via F.sco P. Perez, 212 - Palermo - Tel. 284597.

● Volete entrare in possesso dei più fantastici video giochi del CBM 64 dell'Atari, del Vic 20 e dello Spectrum. Eb-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI SETTE presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE 9 (cancellare i settori che non interessano)

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

.....

.....

.....

.....

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

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

bene Telefonateci o scriveteci (Provare per credere).
Minuti Alessio - Via Domenico Pino, 10 - (CO) - Tel. 591201.
Civelli Davide - Via Monte Grappa, 39 - Villaguardia (CO) - Tel. 480174.

● Vendo i migliori video games in commercio fra cui: Pitfall II, Pitstop Mr.Do Dig Dug, Forest Defender, Neptune Troglodit, Karatè, Aztec, Pac Man, Avenger Jungle Hunt Soccer Hunk Buck, per CBM 64 a L. 1.500 cad.
Tomatis Danilo - Via Europa, 59 - Pessano (MI) - Tel. 02/95039215.

● Vendo per CBM 64 le ultime novità dell'America: Blacknight, Flight Pat 747, Dumbuster, Task Master, Beach Head II, Who dares Wins, Speed King, The Sorcer, Winter Games, Donalds Duck Hulk, Pitfall III, Summer Games I e II, Ghostbusters, Impossible Mission, Raid over Moscow. A L. 1.500 cadauno + cassetta L. 1.000 (a parte Summer Games e Winter Games L. 4.000 + cassetta 1.000). Per ogni 5 giochi cassetta in omaggio. Telefonare ore pasti serali. Annuncio sempre valido.
Rocca Paolo - Via Val Trompia, 4 - Milano - Tel. 3554021.

● Vendo cassette per il CBM 64. Giochi bellissimi come Zaxxon, Melissa, Bruce Lee, F. 104, Olimpiadi I e II, Fort Apocalipse, Pitfall I e II e tantissimi altri. Scrivetemi il prezzo e di L. 800 al gioco.
Scarano Massimiliano - Via Taranto, 94 - Brindisi - Tel. 0631/26450.

● Vendo programmi per CBM 64 ne possiedo di inediti su disco e cassetta su quest'ultima gli introvabili (Fourth of Protocol, Hyper Olimpic, Greemlins, Rocky, Dragons Lair, Summer Games 2, Master of Lamp, Frankie goes to Hollywood, e Don Dinime. Riproduzioni di dischi laser. Rispondo a tutti, garantisco massima serietà.
Rizzuto Umberto - Cesare Milone, 14 - Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352.

● Vendo programmi per CBM 64 ne possiedo di inediti (Fourth of Protocol, Frankie goes to Hollywood, Super pone out, Shades, Summer Games 2) tutti su cassetta e anchesu disco possiedo inoltre tutte le altre novità per chi si iscrive al mio club invio gratis Tour de France e Fire a side. Rispondo a tutti. Massima serietà.
Rizzuto Umberto - Cesare Milone, 14 - Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352.

● Vendo/compro/scambio per CBM 64 Cassetta e disco. Alcune novità: Printer Shop I e II; Commando, Hyper sport, Beach head II, Tour de France, The Wizzardry, Black wyche. Winter Games. Tutti ora anche su cassetta. Novità assoluta Punch-out su nastro e su disco. Inoltre anche giochi porno. Arrivi giornalieri inglesi.
Pagliai Alessandro - Via Pratovecchio, 7 - 50053 Empoli (FI) - Tel. 0571/81570.



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

9

I MAGNIFICI SETTE

9

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 ATTENTO ETTORE	□ □ □
2 S.O.S. ATTACCO AEREO	□ □ □
3 MABEE	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
4 SCUOLA PAZZA	□ □ □
5 SCANNER	□ □ □
6 LA FRECCIA NERA	□ □ □
7 BASEBALL GAME	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI _____