MENSILE - ANNO II - N. 10

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"**



- **THE EVOLUTION STORY**
- **NINJA**
- **FUGA DALLA CRIPTA**
- **GLI ANTENATI**
- **THE RUNTY RUN**
- **MONOLITH**
- **ESSE TEAM 2**

- COME INVENTARE LE AVVENTURE CON IL VOSTRO 64
- GYRON
- MOUSE MS - 1 DATEX
- UP'N DOWN
- I GIOCHI DEL MESE

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 The evolution story

5 Ninja

6 Fuga dalla cripta

7 Gli antenati

8 The runty run

9 Monolith

10 Esse Team 2

12 New, news, nient'altro che novità per il 64

18 Vediamo chi sono i "genitori" di Gyron

22 Arriva il Mouse MS-1 della Datex

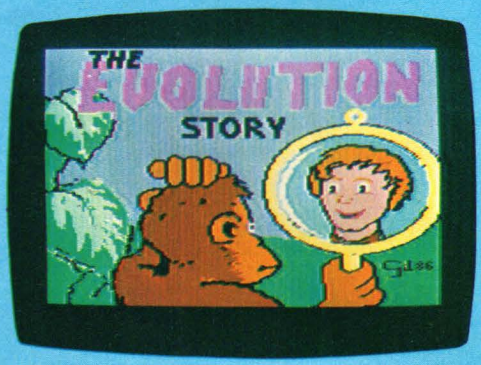
24 Il 64 si mette ad inventare le avventure

UFFA!!!

Adesso il nostro 64 finisce quasi per stufarci. Non facciamo a tempo a pensare a qualcosa che subito le software house producono giochi che più belli non si può, nemmeno con l'immaginazione più fervida di questa terra. Stesso discorso per gli accessori del 64. Questo numero dei Magnifici Sette ne è un esempio. Troviamo il miglior software inglese (Gyron, Up'N'Down) e una manciata di novità hardware tra cui fa spicco il Mouse MS I della Datex cui abbiamo dedicato un articolo abbastanza lungo. C'è di che sbadigliare...

THE EVOLUTION STORY

La storia della nascita dell'uomo è ancora una cosa misteriosa e ne esistono varie versioni. Questa è quella che vede come nostri antenati le scimmie. Dovrai infatti superare cinque schemi per evolverti e diventare uomo. Nel primo schema dovrai raccogliere tutte le banane in una particolare sequenza senza farti aggredire dai rapaci o dalle bestie feroci. Nel secondo schema dovrai, su un terreno infuocato, passare in zone sicure evitando anche le fiamme che cadono dal cielo. Nel terzo dovrai attraversare un fiume su un tronco evitando che i coccodrilli divorino la tua zattera improvvisata. Nel quarto schema le cose si complicheranno, infatti, mentre cercherai di allontanare il ragno spruzzandogli acqua con la bocca, dovrai fare anche attenzione al colore delle piastrelle su cui cammini, perché a seconda del colore indicato dalla ruota queste diventeranno dei trabocchetti. E da ultimo il quinto schema, superato il quale, la scimmia sarà finalmente diventata uomo, e qui dovrà infatti dimostrare tutta la sua abilità e intelligenza per superare la prova propostagli. Buona fortuna.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO x partire

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE EVOLUTION STORY

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

NINJA

Dei malefici predoni Ninja sono arrivati nel tuo paese e spadroneggiano su tutti gli abitanti. Il loro capo si è insediato in una casa isolata e da lì comanda i suoi servitori. Tu sei stato incaricato dalla cittadinanza di recarti al tempio e difare il possibile per avversare i perfidi guerrieri. I tuoi avversari ti attaccheranno da sinistra e tu dovrai evitare o bloccare le loro micidiali armi elettrificate: le grandi stelle, o i loro pugnali. Combatti al meglio nelle varie fasi del gioco ed entrato nella tana dei Ninja avrai a disposizione 15 secondi per distruggere il grande maestro. Sappi inoltre che se combatterai bene verrai promosso di Dan e riceverai una nuova energia. Buona fortuna e ricordati che i tuoi amici sono nelle tue mani.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

NINJA

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

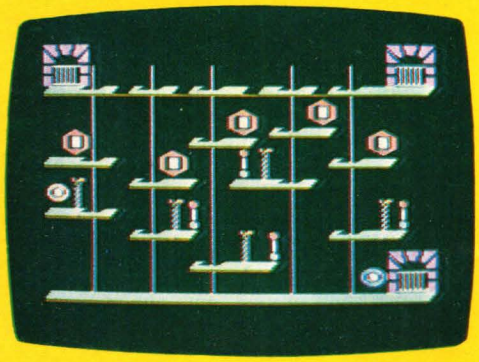
.....

.....

FUGA DALLA CRIPTA

Un vostro caro amico, durante una gita in montagna, si è perso in una valle tenebrosa e non riesce a trovare la strada di casa. Scesa la notte si appresta a trovare un rifugio provvisorio, quando gli appare alla vista una casa solitaria nella vallata. Bussa alla porta e nessuno gli risponde. Decide quindi di entrare ugualmente, ma non appena è nell'atrio il portone gli si richiude alle spalle, senza più riaprirsi. Dovrai aiutare il tuo amico a cercare un'altra uscita girovagando per le varie stanze di questa casa stregata. Ma la cosa sarà resa difficile da campi di forza, da mostri che si aggirano per i corridoi e persino da una vecchia mummia egizia. Per difendersi il vostro amico potrà girare a suo favore i campi magnetici o usare un laser a raggi protonici che troverà da qualche parte nella casa. Non dimenticarti che dietro le porte possono essere nascosti dei trabocchetti, che però potrai usare contro i tuoi nemici. Ricordati inoltre che disseminati ovunque troverai dei teletrasportatori da usare a tuo piacimento.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1 e 2

fuoco JOY 1 1 giocatore
fuoco JOY 2 2 giocatori

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FUGA DALLA CRIPTA

.....

.....

.....

Annotazioni

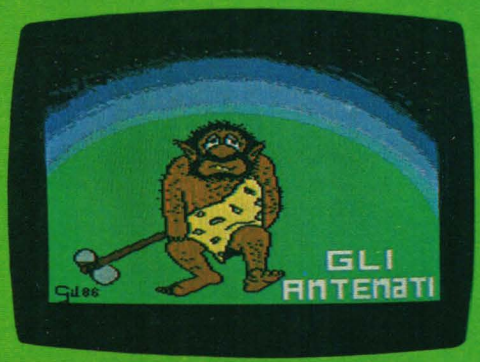
.....

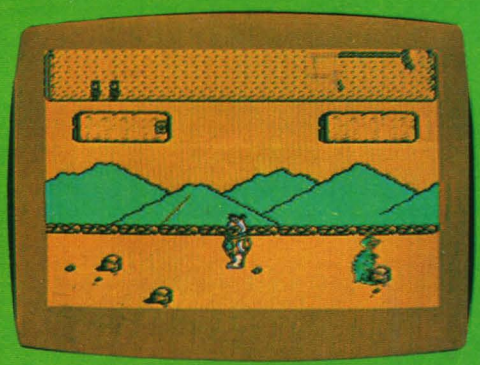
.....

.....

GLI ANTENATI

Da una landa deserta sorgeranno le prime costruzioni di quella che diventerà la famosa Hollywood. Ma per creare questo paradiso terrestre il nostro Fred dovrà trovarsi una donna e convincerla a vivere con lui. Perché lei gli presti però attenzione, egli dovrà costruirle una casa. Tu dovrai aiutare il tuo amico nella sua impresa e permettergli di conquistare così il cuore della sua amata. Nel primo schema Fred vedrà dei macigni emergenti dalla sabbia e dovrà utilizzarli per costruire la casa dei suoi sogni, servendosi del dinosauro come scala per finire il tetto. Dovrai fare anche molta attenzione perché dei nemici come pterodattili, tartarughe o i suoi stessi futuri vicini, lo ostacoleranno nel suo lavoro. Dovrai inoltre procurargli un automobile per cercare ovunque i massi necessari e nello stesso tempo flirtare con Mary. Ricordati sempre di osservare il livello energetico di Fred, perché lo scappare dagli pterodattili o un qualsiasi suo incontro con Mary lo buttano a terra. Osserva inoltre il cuore rosso nell'angolo dello schermo, perché pomperà più forte tutte le volte che avrà la meglio nel persuadere Mary del suo amore. Avrai vinto però solo quando il cuore pomperà il più velocemente possibile e Mary seguirà Fred nell'affascinante casa preistorica.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

L	sinistra
:	destra
RUN/STOP	su
C =	giù
SPAZIO	fuoco
F1	pausa

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GLI ANTENATI

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

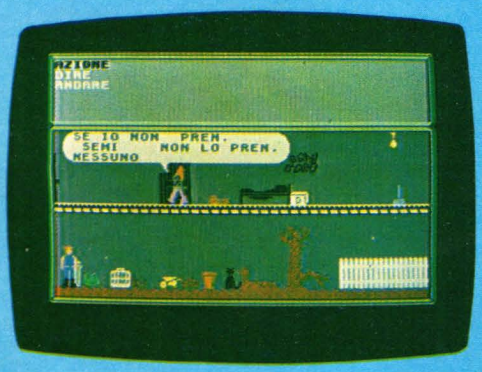
.....

.....

THE RUNTY RUN

Eccovi finalmente l'opportuntà di giocare un nuovo gioco, dove non tutti gli schemi sono prefissati e che potrete quindi variare di volta in volta in base al vostro stato d'animo e alle vostre voglie. La scena si svolge infatti in una famiglia e potrete impersonare a vostra scelta sempre un personaggio diverso, mentre gli altri tre membri verranno fatti muovere dal computer. Dovrete quindi far parlare il vostro personaggio, e a seconda delle sue affermazioni aiutarlo a muoversi nelle varie stanze della casa o all'esterno in giardino, per compiere le azioni che gli sono necessarie per eseguire i suoi desideri o le sue mansioni. In questo gioco non ci sono nè vinti nè vincitori, ma Vi darà la possibilità di passare delle belle ore divertenti con il Vostro CBM 64.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE RUNTY RUN

.....

.....

.....

Annotazioni

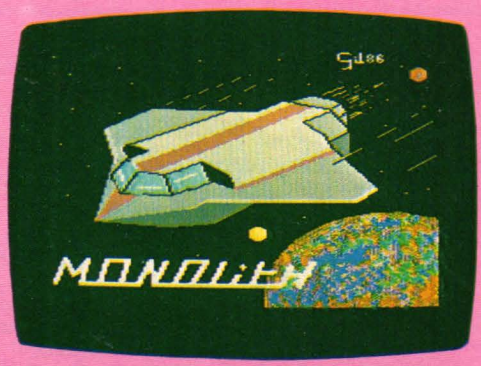
.....

.....

.....

MONOLITH

Sono passati molti mesi da quando Charlie si è trovato immischiato in uno strano affare dell'organizzazione per i problemi universali. Egli è stato infatti incaricato di trovare la trasmittente che rende le difese terrestri vulnerabili ad un eventuale attacco delle forze aliene dello spazio. Ma la cosa non sarà facile. La trasmittente, un computer nascosto in un monolite si trova sul pianeta Ariat. La tua missione consisterà nel recarti su questo pianeta e trovare il monolite per disattivare la trasmittente. Ma attento perché l'atmosfera del pianeta è composta da argo e metano con tracce di ossigeno, anidride carbonica e idrogeno e gli abitanti del pianeta sono ostili e tutti gli altri agenti sono stati eliminati entro una settimana dopo essere atterrati sul pianeta. Ricordati inoltre che per poter tornare sulla terra dovrai aver eseguito la tua missione. Attento, come unica arma avrai una sfera che spara.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

Q-W	salta/sfera
A-S-D	lancia bombe/abbassa sfera

I TUOI PUNTEGGI RECORD

MONOLITH

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

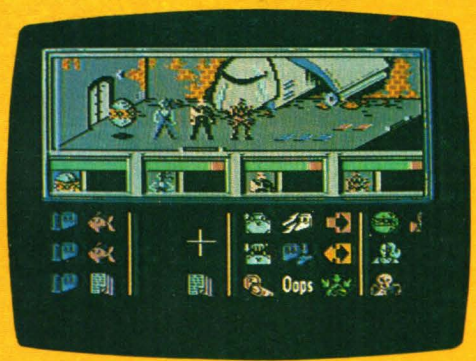
.....

.....

ESSE TEAM 2

Il dittatore Zoff sta per essere catturato, ma egli ha ancora il tempo di dichiarare guerra all'impero. Mentre tu e gli altri quattro membri del tuo gruppo: Zak, Syrio, Mavrina e il droide RAOUL state scortando Zoff alla presenza della furia dell'imperatore la guerra infuria attraverso la galassia. Ma non appena avrete passato i confini dell'impero, Zoff concentrerà il suo potere psionico sul sistema di guida della Vostra navetta. Poco dopo la navetta precipiterà incendiandosi nell'atmosfera del pianeta. Atterrati miracolosamente indenni sul pianeta, che scoprirete essere la patria di Syrio, troverete gli abitanti, insettoidi, in lotta con le truppe rettiloidi del dittatore. Mentre i rimorchiatori dei distruttori stanno arrivando per eliminare tutti i rettiloidi Voi dovrete rintracciare il leader degli insettoidi, recuperare un valore intatto, rintracciare Zoff e intercettare i rimorchiatori. Per far intervenire alla lotta i membri del suo gruppo dovrai muovere il cursore sulla figura corrispondente al personaggio e premere il bottone del fuoco o il tasto F7 e lo stesso vale per tutti gli altri comandi. Ricordati che avrai a disposizione varie armi e esplosivi e di usare tutto il tuo intuito e ingegno per riuscire nella tua missione.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F7 per premere il pulsante

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ESSE TEAM 2

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

TOP GAMES 20



Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Commando	Elite
2	Elite	Acornsoft
3	Winter Games	Us Gold
4	Rambo	Ocean
5	They Sold A Million	Hit Squad
6	Fight Night	Us Gold
7	Formula One Simulator	Mastertronic
8	Tomahawk	Digital Integration
9	Computer Hits (10)	Beau Jolly
10	Back To Skool	Microsphere
11	Way Of The Exploding Fist	Melbourne House
12	Beach Head 2	Access/US Gold
13	Finders Keepers	Mastertronic
14	Monty On The Run	Gremlin Graphics
15	BMX Racers	Mastertronic
16	International Karate	System 3
17	Frank Brunos Boxing	Elite
18	Action Biker	Mastertronic
19	Arcade Hall Of Fame	US Gold
20	Robin Of The Wood	Odin



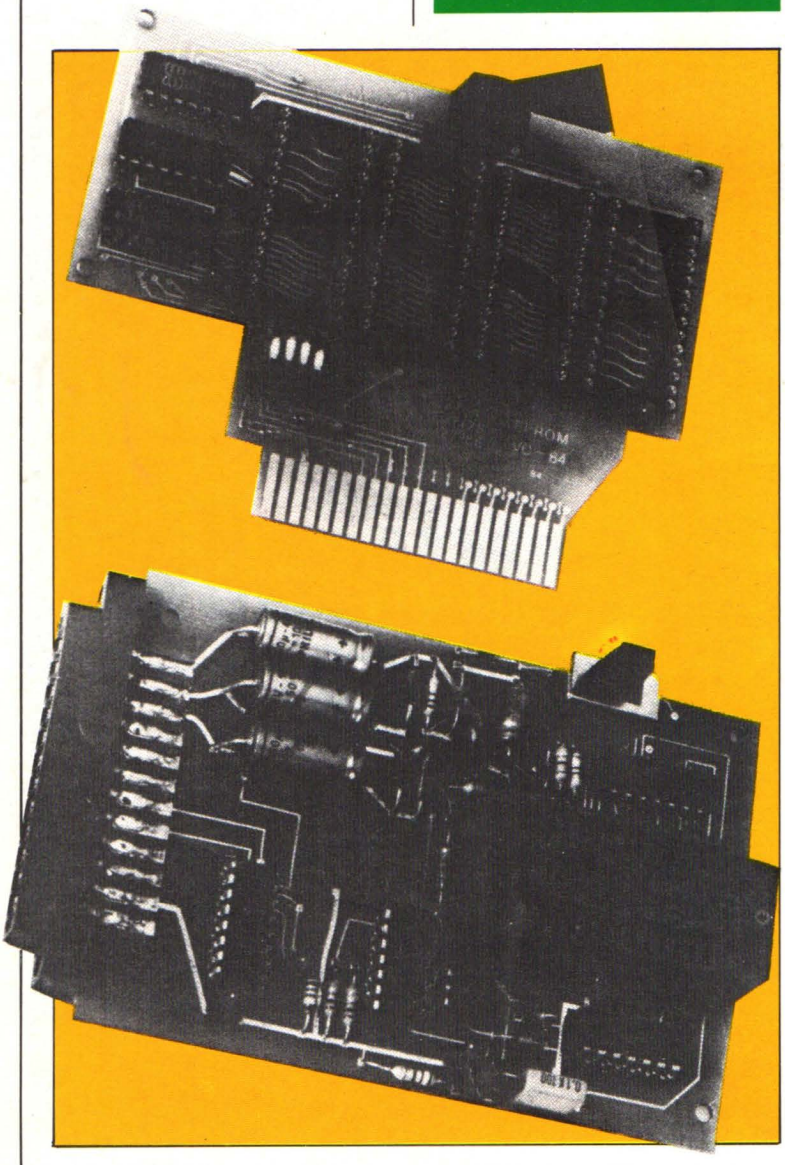
COMMODORE 64

1	Winter Games	(US Gold)
2	Rambo	(Ocean)
3	Fight Night	(US Gold)
4	Commando	(Elite)
5	Last V8	(Mastertronic)
6	Little Computer People	(Activision)
7	Summer Games 2	(Epyx/US Gold)
8	Arcade Hall of Fame	(US Gold)
9	Racing Destruction Set	(Ariolasoft)
10	They Sold A Million	(Hit Squad)

NEWS NEWS NEWS

EPROM BURNER

La Lightwave Leisures ha di recente messo sul mercato un nuovo EPROM Burner appositamente progettato per il C64 e il 128. La Lightwave produce anche delle piastre madre da 8K e da 128K da usare con l'EPROM Burner.
I moduli EPROM permettono all'utente di risparmiare i tempi di caricamento dalla cassetta o dal dischetto, e non vengono danneggiati né dalle radiazioni magnetiche né dal grasso.
Con i raggi ultravioletti è possibile cancellare i programmi che stanno sull'EPROM, e quindi lo si può riprogrammare parecchie volte.
Un registro operato dal software rende accessibili al computer i programmi EPROM a tre diverse sezioni d'indirizzo in sezioni da 8K.
L'EPROM Burner costa circa 55 sterline ed è corredato di manuale e di software operativo e di contrallo.
La piastra madre da 128K costa sulle 35 sterline, e quella da 8K circa 13. L'indirizzo della Lightwave Leisures è al 2 di Maldwyn Road, Liscard, Wirral, Merseyside L44 IAL, Regno Unito.



MODULO DIGITALIZZATORE VIDEO

La CRL, una casa già nota per il suo software, esordisce ora sul mercato delle periferiche con un Modulo Digitalizzatore Video per il C64.
L'unità permette di visualizzare su schermo, memorizzare su dischetto e stampare i segnali video.
Progettato in Austria, il Digitalizzatore è compatibile con le normali videocamere, con le videocamere per sorveglianza, con i videoregistratori, con l'output video del televisore e con l'output delle stazioni riceventi per satelliti metereologici, a patto che siano videocompatibili.

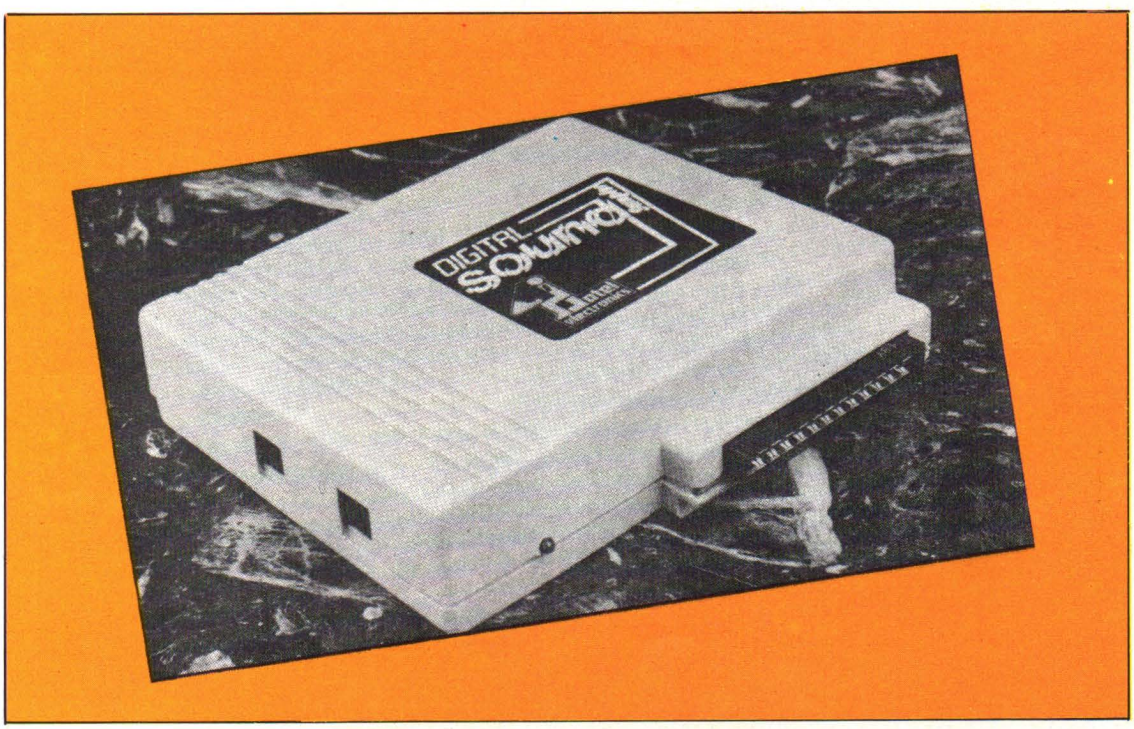
NEWS NEWS NEWS

L'unità visualizza l'immagine sullo schermo, e con l'aiuto dei tasti del cursore l'utente può carrellare fino a vedere l'intera immagine. Essa appare inizialmente in quattro sfumature di grigio, ma ad esse si possono incorporare dei colori usando i tasti di funzione. Usando una penna ottica, si possono isolare le parti desiderate dell'immagine e usarle in seguito come UDG.
Il Digitalizzatore è in vendita a circa 150 sterline, e secondo la CRL mette a disposizione dell'utente di home computer una sofisticazione e una facilità d'uso fino ad oggi impensabili.
L'indirizzo della CRL è CRL House, 9 Kings Yard, Carpenter's Road, Londra E15 2HD, Regno Unito.



DIGITAL SOUND SAMPLER

Chi è alla ricerca di effetti sonori come l'eco, il looping, il repeat o il riverbero, può oggi applicare al 64 il nuovo Digital Sound Sampler della Datel (in vendita a circa 50 sterline), che si inserisce nell'ingresso cartuccia. Il software è disponibile su cassetta o dischetto, e comprende una tastiera cromatica completa che permette di suonare un intero pezzo musicale partendo da un unico suono samplato.



NEWS NEWS NEWS

COMPUTEREYES

Prodotto dalla Stem Computing di Dundee, il Computereyes è un'acquisizione video per il C64 che permette di catturare le immagini sullo schermo e poi riversarle sulla stampante. Esso collega la fonte video al 64 tramite l'ingresso utente 1/0: nel giro di sei secondi circa, sullo schermo appare una immagine in sfumature di grigio.
Il software accluso comprende delle routine in linguaggio macchina per la cattura delle immagini, un eseucutivo gestito dal menu e delle routine per il packaging dell'immagine.
Secondo la Stem Computing (che lo mette in vendita a 139 sterline), il Computereyes può essere utile in parecchi campi, dalla didattica alla sorveglianza alla geometria. La ditta (3 Blackness Avenue, Dundee, DD2 IER, Regno Unito) offre anche un dischetto dimostrativo a 10 sterline e un dischetto di codice fonte a 40 sterline.





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



PER IL VIC 20 E IL CBM 64
N. 21 - in edicola il 2 febbraio



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 19 - in edicola il 12 febbraio

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...

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 15 - in edicola il 2 febbraio

PLAYGAMES

TOP

PER IL CBM 64
N. 7 - in edicola
il 12 febbraio

I "GENITORI" DI GYRON

Una domanda: chi ci mette un anno a inventare un gioco di successo al giorno d'oggi? Risposta: la Torus. La Torus è uno di quei team creativi che creano programmi per altre aziende, come Denton Designs, su commissione. Il vantaggio è la sicurezza: non si ha a che fare con tutta la pubblicità e i grossi impicci di una operazione di mercato. Lo svantaggio è che in caso di successo non si vede tutta la grana che si farebbe gestendo la cosa in proprio. Il gioco che ha preso più di un anno di progettazione è stato *Gyron* una delle più originali e sconcertanti produzioni del 1985. Si deve viaggiare per i labirinti di Atrium e Necropolis, evitando enormi sfere blu che rotolano lungo i corridoi. Sul vostro progresso incombono ad impedirlo delle torri... Sparate contro di loro e queste ruotano, producendo nuovi complessi schemi nel labirinto e influenzando la vostra strategia. La programmazione è straordinariamente raffinata... Fin troppo e non l'apprezzerete necessariamente mentre giocate. Questa è la storia di Riccardo e delle sue gigantesche palle rotolanti.

Ricardo Pinto e Dominic Prior l'hanno incominciata insieme. Tutti e due sono matematici, laureati rispettivamente a Dundee e ad Oxford. Ricardo è anche un artista. L'ufficio della Torus ha appesi ai muri i suoi disegni a penna, un incrocio tra l'arte giapponese e le oscene e sensuali caricature di Aubrey Beardsley. Per Ricardo i giochi sono una potenziale forma d'arte. Dominic, dice, "è fissato sull'equipaggiamento". Quello che sembra aver spronato Ricardo e Dominic verso i primi passi è stato l'odio puro che provavano per i giochi sul mer-



cato. Ricardo è particolarmente velenoso su Ultimate and Imagine. "Avevamo visto *Pssst* e *Ah Diddums*. Questa è solo spazzatura, ho detto. Posso far di meglio." A Londra incontrarono l'oscura figura di John Dixon. Dixon voleva far soldi.

Dixon era un mezzo americano cinquantenne dai distinti gusti da bohemien, che proclamava di essere stato l'agente nel passato di vari complessi pop. Calcolava di poter portare in cima Ricardo e Dominic nel campo del software.

"Abbiamo incominciato a lavorare nel gennaio dell'anno scorso," dice Ricardo "in un appartamento a Chelsea. Un sacco di cose che chiedevamo alla macchina di fare erano ridicole. 'Perché questo non lo possiamo fare?' gridavo, piangendo e battendo a terra il piede della rabbia?" Tipo teatrale, il nostro Ricardo.

Il gruppo si ingrandì inglobando altri due programmatori: Philip Machan, maniaco dei giochi e Mark Whigton. Philip studia computer design all'università di Edimburgo e Mark studia intelligenza artificiale.

"Reti astratte complicate e oggetti rotanti," è quello che Dominic dice fosse il concetto su cui si basava *Gyron*. "Il potenziale del graphics sullo Spectrum è meraviglioso."

Se riprogrammi il ROM, cioè. Torus l'ha fatto. La capacità di disegno del ROM nello



Spectrum è dieci volte più lenta di quella usata in *Gyron.* "Siamo completamente disgustati dagli sprites," dice Ricardo. "Le palle nelle trincee vanno da un diametro di due ad uno di 512 pixels. Non c'è assolutamente modo di far questo con gli sprites. Abbiamo modellato un mondo a tre dimensioni e poi vi abbiamo creato su un paio di finestre. Anche senza le sfere ci sono miliardi di possibili punti di vista."

Una volta lanciati sulle glorie della loro programmazione non si fermano più. Abbastanza stranamente non ne parlano con immodestia. Parlano con tanta gioia impaziente dell'eleganza di programmazione che sembra più ascoltare degli oranti carismatici che dei noiosi pieni di sé.

"Ci sono otto diversi sistemi di tracciare linee," dice Dominic. Ricardo chiarisce. "Abbiamo rimosso tutta la codificazione superflua possibile. Il computer disegna un cerchio in 1040 millisecondi. Non lo facciamo in 14. Una sfera piena prende 20 millisecondi."

Sembra che la programmazione del computer usi funzioni trigonometriche per descrivere il circolo. Impressionante? Meno che mai. "I nostri circoli sono più rotondi dei loro," dice orgoglioso Ricardo. "Mai usata la trigonometria. La nostra funzione più complicata è una divisione. C'è una divisione da qualche parte, vero Dominic?"

Come se aumentare la velocità di disegno non fosse abbastanza, il team del *Gyron* ha deciso che gli serviva uno schermo di ricambio. Uno non bastava. "Usando uno schermo di ricambio ci vogliono solo 23 millisecondi per ridisegnare la struttura," dice Dominic, che pensa in questi termini. Comunque quello che vedete sono disegni intermittenti, uno del normale display e l'altro da un display alternato. Gli oggetti possono essere su uno schema e il labirinto sull'altro. Il che permette alla Torus di usare sullo schermo più di due colori senza combinare pasticci.

Le sfere sono disegnate usando il machine stack, neutralizzando tutte interruzioni. L'interruzione due è usata per l'icosaedro, che ruota impressionantemente in un angolo. Non chiedetemi come. Ricardo dice che è un fossile di un'era precedente, e Dominic calcola che abbia a che fare con un blocco della memoria.

Tutto questo è stato fatto con qualche Spectrum, dei televisori e dei tape decks. "A pile," specifica Ricardo. Abbiamo passato giornate intere a cercare di far funzionare i tape decks. Johnny era lì a scocciarci in continuazione. Ci piaceva da matti, ma era proprio un lavoro duro. Per fare il programma delle sfere ci sono voluti tre mesi."

In origine il gioco avrebbe dovuto svolgersi in una trincea diritta, ma poi i ragazzi ebbero l'idea di farle descrivere degli angoli arrotondati. Ricardo non era troppo entusiasta dell'idea del solito gioco con trappole e mostri. Le sfere erano l'idea di Ricardo di un impervio pezzo di muro che si spostava in giro. Voleva un gioco con le sfere. "Per tutto il tempo John continuava a venire a sabotare le nostre idee. Io ero istericamente entusiasta delle sfere. Una mattina arrivai per scoprire che John aveva persuaso tutti altrimenti."

Le torri ci misero molto a sbucare. In origine sporgevano dai muri del labirinto e ti sparavano addosso.

Infine le torri diventarono dei blocchi nel labirinto che potevano essere aggirati. Si influenzavano l'un l'altra e il sistema diventò 'chiuso', come la mette Ricardo. A dispetto di qualsiasi programazione industriosa il labirinto fu disegnato soltanto all'inizio di quest'anno e le torri allora non erano neanche certe. Qualche mese prima si erano aggiunti al team anche Mark e Phil.

"Phil era un maniaco. Per noi andava bene," dice Ricardo. "Noi tendevamo troppo ad essere esteti ed esoterici".

Da quel momento Dixon si mise in caccia dell'affare, ma i suoi protetti erano sempre più disincantati nei riguardi del loro buon padrino. "La EMI ci offrì una cifra ridicola," dice Ricardo. "Andammo alla Firebird e mostrammo il gioco a Tony Rainbird che ne fu entusiasta."

Infine l'affare fu fortunosamente fatto. "Dodici mesi per programmare il gioco ed altri due di litigi per sbarazzarci di John," racconta Ricardo. "Non ne abbiamo ricavato denaro. Lavoriamo incredibilmente duro, siamo molto meticolosi e coscienziosi e stupidaggini del genere..."

Il progetto che al momento occupa i febbrili cervelli della Torus è la a lungo attesa conversione di *Elite*, il best seller gioco spaziale della BBC. È un gigantesco gioco spaziale e commerciale, con grafica grigliata e sequenze di sparatorie, manovre di attracco e così via. Ha una leggera somiglianza con Starion della Melbourne Hou-

se per la grafica, ma l'ovvio antenato è la risposta fantascientifica a *Dungeons and Dragons, Traveller.*

"In origine avevamo deciso di prenderlo per i soldi," dice Ricardo. "È un'esperienza interessante," dice Phil, finalmente intervenendo mentre Ricardo si ferma a chiedersi che cosa è cambiato sulle sue motivazioni per fare il lavoro. "Preferiremmo essere occupati su un nostro progetto," dice infine. "Tuttavia su *Elite* facciamo il lavoro migliore che possiamo. Vogliam far sembrare infantile il precedente."

"Per far questo c'è un sacco di spazio," dice Phil ironicamente.

Più tardi Ricardo diventa più entusiasta. "Ci abbiamo messo dentro un sacco di idee curate," dice. "Immagino che vorremmo fare sempre e solo i nostri progetti, ma a questo qualche miglioramento l'abbiamo messo. Sarà molto meglio della versione Commodore, comunque, con grafica più morbida. Altrettanto buono, se non migliore del gioco originale della BBC."

L'esitazione di Ricardo e Phil dipende dal fatto che *Elite* non è concepito da loro e che loro non s'impressionano facilmente per giochi basati su concezioni già esistenti. Le loro idee si librano in qualche parte della stratosfera e la loro immaginazione è a calor bianco.

Mentre la conversazione si volge al futuro ci porta verso una computer. È tutto il pomeriggio che scalpita per portarci lì. "Guarda", dice, mostrando una scena di Gyron, "è quello che ottieni con una telecamera fissata al cofano di una macchina." È una classica immagine in prospettiva a tre dimensioni. "Ci piacerebbe fare cose diverse, del genere di *Alice attraverso lo specchio.*"

"Grafica vista con un obbiettivo ad occhio di pesce," si intromette Ricardo. *"Gyron* è piuttosto come una scultura mobile".

È difficile, certo, entrare in Gyron: ci vuole un'ora buona di gioco prima che il gioco cominci ad aprirsi. "È stato congegnato per un pubblico adulto," dice Ricardo. "Non per i bambini delle elementari. La Necropolis è troppo difficile. Alcuni giocatoricavia non sono stati in grado di giocarla affatto."

Ed è complesso, non c'è dubbio. I percorsi che prendono le sfere sono predeterminati, ma a sei immagini al secondo ci vorrebbero quindici miliardi di anni per passare per tutte le possibili permutazioni. "Con questo potresti misurare la storia dell'universo," dice Ricardo con aria sognante. "Potresti usarlo come mezzo per la divinazione. E un sacco di altre idee ridicole..."

E se il pubblico non vuole giochi che misurano la storia dell'universo? E se vogliono far cadere Clumsy Colin per tutto il tempo in *Action Bike?*

"Dovremmo educarli," dice Dominic. "Abituare il pubblico ad apprezzare un gioco decente."

"Non abbiamo progettato *Gyron* per fare soldi," dice Ricardo. "È stata una cosa molto sincera." Ride con sincerità. "Non è come la distribuzione che dice: 'Voglio tre cose verdi che vadano in giro per lo schermo saltando su e giù. Quando vediamo uno di quei giochi ci viene subito da vomitare."

Vogliono credere davvero nel futuro di una teoria gioco-arte del computer. Su questo li vedi stimolarsi psicologicamente a vicenda.

Non ci sono giochi che si sono meritati l'approvazione della Torus? Proprio nessuno?

"3D *Ant Attack*," ammette Phil. "L'abbiamo trovato sorprendente. Dopo di che non c'è stato più nulla. *Jet Set Willy? TLL* era isterico. Immagino che *Shadowfire* fosse interessante."

"La maggior parte dei giochi è repulsiva," dice Ricardo. *"Jet Set Willy* è stato divertente, ma niente di più di quanto non potessi fare da solo. *Elite* è notevole, molto... Abbiamo sentito gente dire che non c'è motivo di comprare *Elite* a causa di tutti gli altri giochi che ci sono in giro. Abbiamo guardato gli altri programmi e abbiamo trovato molto stupide queste lamentele."

Per lui tutto si riduce all'originalità e all'immaginazione. "Ecco perché *Starion* è spazzatura ed *Elite* è passabile."

Pensate, se Ricardo, Dominic, Phil e Mark avranno successo nel trasformare in giochi in opera, portandoci tutti alle stelle, raggiungeranno il livello del tizio che ha inventato gli scacchi. E se falliranno, noi faremo una risatina e diremo: "Guarda che bel capitombolo." È questo il destino dei geni. Ora vivono tutti ad Edimburgo, in un ambiente molto più tranquillo e carino di quell'appartamento di Chelsea. Qualunque cosa possiate pensare delle loro teorie, tenete d'occhio il loro prossimo gioco.

●

MOUSE MS-1 DATEX

Il mouse grafico è nato per rendere più rapido l'input di dati da parte dei progettisti industriali che lavoravano sul computer, ma in seguito si è diffuso anche tra gli utenti di microcomputer, sia come strumento per il disegno creativo che come ausilio alla preparazione di grafici e diagrammi. L'avvento del mouse ha reso possibile una grafica più complessa ed estrosa, grazie anche al software sempre più potente che lo accompagna.

Oggi la Datex mette a disposizione del Commodore 64, del Commodore 128 e del portatile SX64 tutto ciò con un nuovo mouse ottico e del nuovo software grafico. A proteggere questa combinazione è addetto un dongle incorporato, che fa sì che il mouse non si possa usare da solo.

La potenza del 64 fa di esso la macchina ideale per la grafica creativa, e col mouse della Datex se ne possono sfruttare appieno le possibilità. Totalmente a colori, il software permette di sbizzarrire la propria immaginazione sullo schermo: si possono disegnare figure d'ogni tipo, riempire le zone prescelte con motivi particolari e sfondi di varia trama nonché spostare i disegni dove si vuole. Inoltre, si possono memorizzare in qualsiasi momento le proprie creazioni per poi riprendere in seguito a lavorare su di esse.

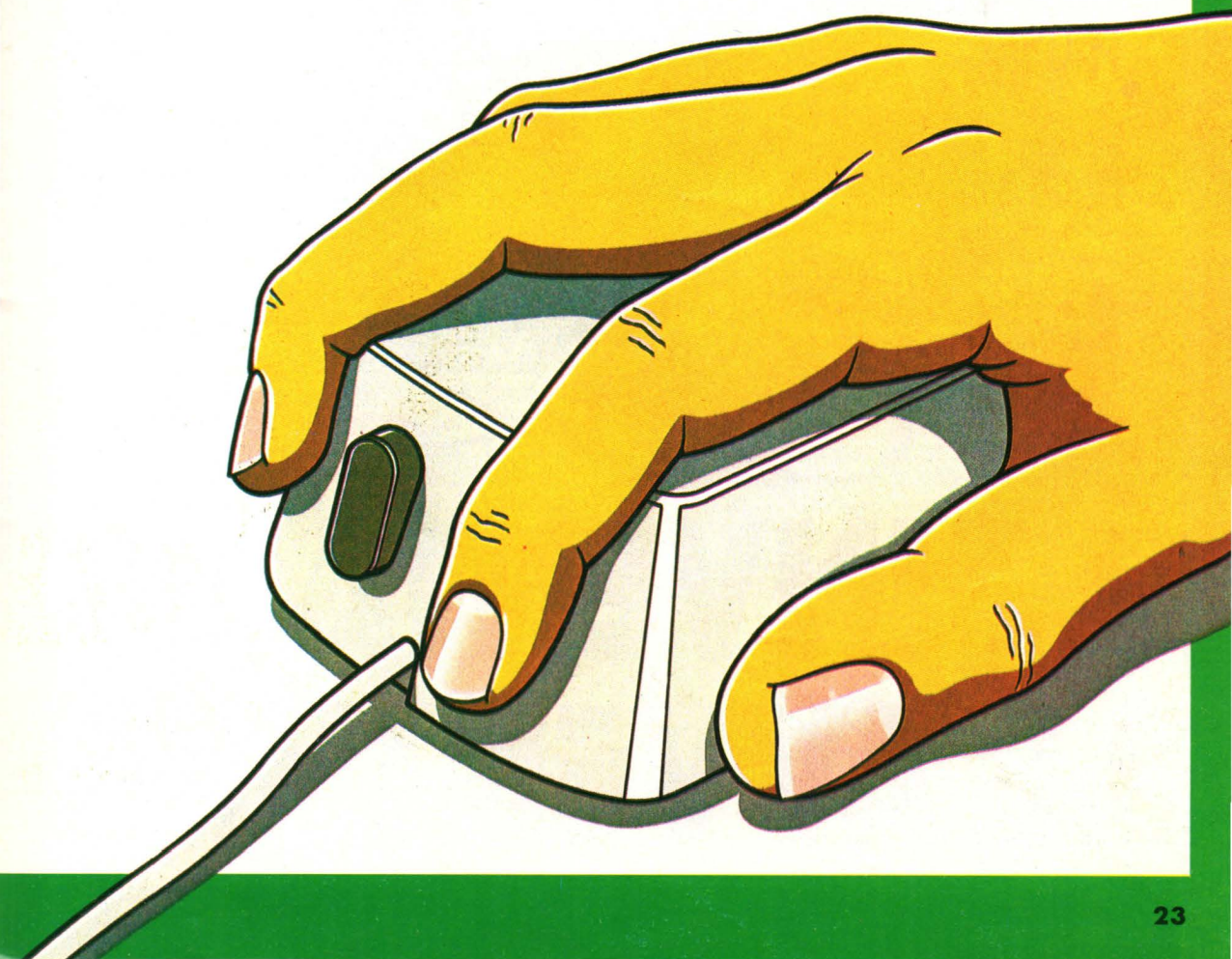
Il software si integra ottimamente alla gamma sempre più vasta dei package commerciali della Datex, già pubblicati o di imminente uscita. Chi voglia produrre relazioni, grafici o circolari di qualità professionale potrà creare su carta dei layout limpidi e gradevoli di propria concezione usando caratteri diversi.

Il mouse impiega un sistema ottico, il che gli conferisce dei grossi vantaggi rispetto ai modelli meccanici. I movimenti della sfera interna vengono decodificati dalle cellule ottiche, e dunque anche il minimo spostamento viene riportato con precisione. Oltre ad essere tecnicamente sofisticato, il sistema ottico è anche molto più affidabile dei sistemi convenzionali. Il mouse della Datex sta comodamente in mano e permette di seguire con facilità e precisione il segno grafico: unito al suo potente software, è un prodotto decisamente d'avanguardia.

Il mouse, ovviamente, non serve a niente senza un buon software grafico — e il software della Datex è veramente eccezionale. Sulla tavolozza ci sono sei simboli grafici fondamentali: Pencil (linee rette), Paint Roller (riempie a spruzzo un'area prescelta), Spray Can (crea linee o motivi), Eraser (cancella qualsiasi parte dello schermo), Circle (crea dei cerchi), Square (crea finestre quadrate o rettangolari), Box and Fill (crea le finestre e le riempie automaticamente di colore) e Text (crea il testo sullo schermo).

Nel modo 'Fast', il computer rappresenta graficamente delle figure che toccherà poi

all'utente ricalcare. Ad esempio, per disegnare un cerchio basta semplicemente premere il pulsante 'select' per fissare il centro del cerchio, spostare il mouse per ingrandire o ridurre fino a raggiungere le dimensioni desiderate e poi premere di nuovo il pulsante 'select' per tracciare il cerchio.
La funzione 'Paint' è una vera e propria rivelazione: una volta scelti la pennellata o lo 'spruzzo' desiderati, si può riempire una data zona con un motivo di propria invenzione, oppure usare uno dei motivi già disponibili, come ad esempio "mattoni" o "zig zag". Se si vuole riempire un contorno, basta scegliere un motivo, posizionare il mouse e premere un pulsante perché il contorno si riempia automaticamente.
Le icone del software rendono il compito ancor più facile: pennellate, motivi e caratteri si scelgono con il mouse tra le semplici icone che appaiono in margine allo schermo.
I disegni si possono spostare in qualsiasi punto dello schermo: se quindi si mette nel posto sbagliato un disegno che è costato ore ed ore di lavoro, non sarà necessario rifare tutto da capo. La grafica creata si può stampare in modo assolutamente identico su qualsiasi stampante a micropunti compatibile Epsom.
Messo in vendita in un'elegante confezione regalo, il mouse è corredato dal suo software grafico, sia su dischetto che su cassetta ma senza alcùn aggravio di prezzo: in questo modo, chi usa un registratore a cassette ma ha intenzione di migliorare la propria strumentazione non dovrà comprare del nuovo software. Il package comprende inoltre un manuale semplice ed esauriente che insegna a sfruttare al meglio le potenzialità del mouse.
Insomma, si tratta di un eccezionale sistema grafico diretto al Commodore 64. Per ulteriori informazioni sul mouse Datex, rivolgersi alla EEC Distribution Services Ltd., 14 Western Parade, Barnet Herts EN5 IAD, Regno Unito, tel. 01-441 1722/1590.



IL 64



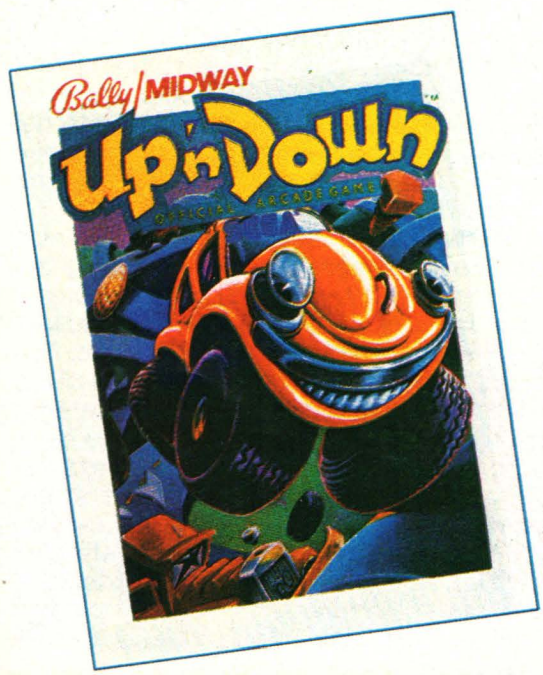
INVENTA LE AVVENTURE

Attenzione: se davvero vi piacciono i giochi d'avventura, può darsi che questo programma non faccia per voi. Se però vi piacerebbe crearvi dei giochi "su misura", non lasciatevi scappare *Adventurewriter.* Ancora una volta la Codewriter ci dà un sistema che permette di creare con facilità dei programmi complessi, sollevando al tempo stesso l'utente della responsabilità di dover scrivere materialmente il programma.
Prima di descrivere *Adventurewriter,* sarà meglio dire due parole sulla filosofia dei giochi d'avventura. Per sua stessa natura, un programma d'avventura deve sistematicamente manipolare una base di dati tramite i comandi del giocatore. Questa manipolazione ha luogo in Basic, facendo soprattutto uso di schiere. Le schiere controllano il posizionamento degli oggetti e giocatore, nonché i movimenti del giocatore e il numero degli oggetti che esso trasporta. Pur prestandosi benissimo alla gestione di questi parametri, le schiere non sono facilmente programmabili e gestibili con precisione. Proprio questo complesso processo di gestione e di manipolazione dei dati fa sì che scrivere delle avventure in Basic sia così difficile.
Oltre a gestire i dati, il programma deve anche saper identificare o interpretare i comandi immessi dal giocatore, simulando quindi un certo livello di intelligenza. Tali comandi devono essere trattati dal programma. Un buon programma d'avventura deve tener conto di tutti questi elementi, e per far ciò bisogna saper programmare davvero bene.
La Codewriter è venuta incontro all'esigenza di semplificare i processi di gestione e di interpretazione. Usando *Adventurewriter* basta formulare le proprie richieste in ciascuna di parecchie aree (movimenti, comandi legali e controllo oggetto), e il software scriverà un programma d'avventura in linguaggio macchina.
Questo formato tuttavia si distacca un po' dai precedenti prodotti della Codewriter. In essi l'utente era al tempo stesso il creatore, definiva le proprie esigenze e le soddisfava con un programma applicativo su misura che lui stesso usava.
Con *Adventurewriter* invece giocare con i giochi autoprodotti sarà molto più difficile, poiché prima ancora di cominciare a giocare si sa già come va a finire l'avventura.
Sotto questo profilo, *Adventurewriter* ricorda *Dialog* (un altro prodotto della Codewriter), in quanto si creano dei programmi che finiranno con l'essere usati da qualcun altro.
Adventurewriter comprende un dischetto e un manuale di 114 pagine. Come per tutti i suoi altri prodotti, la Codewriter offre una garanzia di un anno sul dischetto, con un'opzione per un'eventuale copia sostitutiva, e sono ben poche le case di software che offrono una garanzia altrettanto buona. Manuale a dischetto sono confezionati in un'elegante custodia a libro che non sfigurerà su qualsiasi scaffale.
Passiamo ora al manuale, che si divide in tre parti principali: introduttiva, didattica e informativa. Nell'introduzione si spiega prima di tutto come usare correttamente il manuale, poi si prendono in esame le caratteristiche dei programmi d'avventura e infine si spiega come avviare *Adventurewriter* e quale lavoro preliminare va svolto prima di cominciare a scrivere.
Ci sono inoltre dei consigli sul come fare a vendere le avventure create. Tutto sommato, questa introduzione costituisce un ottimo approccio ai giochi d'avventura e a come scriverli.
Il pezzo forte del manuale è però la parte didattica, settanta pagine di istruzioni dettagliate su come costruire materialmente un'avventura. Sulla base di una sceneggiatura-tipo, si viene condotti attraverso tutte le fasi dello sviluppo del programma. Questa parte copre tutti gli aspetti possibili e immaginabili, a partire da come usare l'editor, che espande un po' le capacità del 64 per rendere più flessibile l'immissione dei comandi e delle descrizioni che vanno sviluppati.
Subito dopo, si viene condotti passo a passo attraverso il processo di creazione del data base dell'avventura. Si comincia creando le descrizioni di tutte le ambientazioni che verranno usate nel gioco didattico. Fatto ciò, si viene guidati tra le altre parti del data base e viene spiegato come fare ad espanderla e a trattarla. Si possono cambiare i messaggi e i punti di partenza degli oggetti e modificare la tabella di stato. Ciascuna tabella con cui si lavora viene dettagliatamente descritta, insieme alla sua posizione nell'economia globale del programma.

IL GIOCO DEL MESE:

UP'N DOWN

L'obiettivo di *Up'n Down* sta nel conquistare una serie di bandierine attraversando un dedalo di strade ed autostrade ed aggirando le interruzioni del percorso. Il nostro veicolo è un grintoso dune buggy a due porte, una versione supercompressa della vecchia Volskswagen. In effetti, quest'auto non ha neanche bisogno del volante: resta automaticamente entro i limiti dei guard rail. Occorre però l'imput del joystick per farle compiere le tre manovre fondamentali del gioco: svoltare a destra o a sinistra, mettere la retromarcia e saltare. Del salto bisogna assolutamente impratichirsi: col pulsante di controllo si può far schizzare il veicolo verso il cielo, saltellare sul posto, balzare da un punto all'altro della strada oppure di strada in strada. In realtà, più che di una corsa si tratta di una gara ad ostacoli mobili in cui una schiera di automobili suicide farà di tutto per venirci addosso! La capacità di saltare ci permette di scegliere tra due condotte difensive: evitare lo scontro sollevandosi, oppure calcolare il momento della ricaduta in modo di schiacciare l'avversario, aggiudicandosi così dei punti extra. Se però si viene sbalzati dalla strada o ci si scontra a livello della sede stradale, si perde un'auto.



Le strade scrollano dall'alto al basso, rivelando intrichi di asfalto. A peggiorare la situazione c'è il fatto che tutte le strade sono ad un'unica corsia, e quindi bisogna assolutamente saper individuare subito le possibili fonti di pericolo. Ci saranno ad esempio camioncini e vecchie auto che con la propria lentezza creeranno dei veri e propri blocchi stradali. Quando poi avrete padroneggiato l'arte di scalare le marce, appariranno gli avversari più aggressivi: dragster, carri armati e hot rod si fionderanno sul vostro maggiolino alla ricerca dello scontro.

Nel terzo round facciamo la conoscenza di una simpatica auto dal cui paraurti posteriore sventola una delle bandierine colorate che dobbiamo conquistare: per impossessarsene bisogna raggiungere l'auto e speronarla.

È l'assortimento del traffico a vivacizzare il gioco: dato che ogni veicolo ha delle caratteristiche particolari e la sua apparizione è assolutamente casuale, non si può mai sapere cosa ci attende dietro l'angolo, e quindi è impossibile elaborare delle tattiche difensive.

Il terreno è altrettanto diversificato, e bisogna affrontare un paesaggio dalle difficoltà inesauribili: a farci stare in campana ci penseranno colline, valli, ponti, incroci, vicoli ciechi e canyon. La nostra auto, poi, "sente" le diversità del terreno: se ad esempio cerchiamo di salire per una scarpata ripida a bassa velocità, può darsi che il motore non ce la faccia, come pure in discesa sarà meglio lavorar di freno per evitare di schiantarci a valle.
Ciascun giocatore comincia con cinque auto: le auto supplementari si ricevono con i primi 10.000 punti e poi a tutti i 20.000 punti successivi. I livelli di difficoltà sono tre, ciascuno di otto round.
Completato un round, un display vi dirà quale è stata la vostra velocità: al di sotto dei 69 secondi si ha diritto a dei punti premio, in quantità maggiore o minore a seconda del tempo realizzato. Qui però sorge un problema relativo alla difficoltà del gioco: correndo a tutta velocità e senza mai incontrare un ostacolo, non sono mai riuscita a realizzare un tempo inferiore ai 57". Ci sono però tre divisioni di tempo, nonché dei premi che partono a 49". Ho il sospetto che questi livelli siano irraggiungibili. La Sega Enterprises (1230 Ave. of the Americas, New York, NY 10020, USA) trascura inoltre di mettere al corrente l'acquirente del gioco di alcuni suoi elementi fondamentali. Nelle istruzioni di *Up'n Down,* ad esempio, non si fa cenno dell'importanza dell'auto con la bandierina, né si parla dei punteggi raggiungibili. Ad ogni modo, questo non deve farci dimenticare che *Up'n Down* è un gioco veloce e divertente per il Commodore 64 e richiede precisione e pazienza. La grafica è limpida, e la musica di accompagnamento è opportunamente allegra e ritmata.

Cristina Barigazzi



SCUOLA GUIDA
Per imparare tutti i tranelli di *Up'n Down* non c'è nulla come giocarlo per alcune volte, poiché è l'esperienza la migliore maestra. Una volta impratichitivi, provate a mettere in pratica i nostri suggerimenti.
— Se il traffico davanti a voi vi è sfavorevole, lasciate che i veicoli guidati dal computer escano dallo schermo: una volta spariti, il programma non ricorda in che modo erano raggruppati.
— Forse a causa del funzionamento dei freni aerodinamici, una volta sollevatosi il dune buggy non è molto controllabile, ma lo è abbastanza da evitare le insidie e atterrare con precisione sui veicoli sottostanti.
— Anche se non si può saltare mentre si è in retromarcia, dopo il salto si può far muovere all'indietro il dune buggy: basta far avanzare lentissimamente il joystick e poi tirarlo indietro mentre si balza in alto.
— Anche se la posizione dei veicoli avversari è casuale, quella della bandierina non lo è: ogni volta che giocherete un dato round vi accorgerete che la bandierina è sempre nella stessa posizione.
— La prova a cronometro non è molto azzeccata, quindi lasciate perdere: vi aggiudicherete più punti cercando di distruggere il maggior numero possibile di veicoli.
— Dal quinto livello in su, ogni volta che passerete per l'asta di una bandierina che avete già conquistato la bandierina stessa riapparirà, e voi perderete il punteggio relativo. Per evitare questo grattacapo basta balzare su *tutte* le aste su cui sventolano delle bandierine bianche.

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 per ZX Spectrum e CBM 64 a partire da L. 1000, programmi su cassetta, tipo Ant Attack, Summer Games 1 e 2, Trans Express Match Point, Hulk, e molti altri ancora.
Baldizzone Franco - C.so Inglesi 247 - SanRemo (IM) - tel. 0184-881719 anni 20.

● Vendo Atari videogames + 2 joystick e 24 cartucce a L. 45000.
Peruzzi Christian - Via Benevento n. 12 - Riccione (FO) - 603372 anni 14.

● Vendo 2×81 + espansione 32 Ram il tutto completo di alimentatore originale + cavetti per collegare al registratore + manuale in italiano e vari giochi in cassetta da 1 a 16 K: 200.000, non trattabili - tel. ora pasti serali 0742/21828.
Caseti V. Monte Rosa - Foligno (PG).

● Vendo Vic. 20 + Joystick + 9 cassette giochi vari a L. 150.000 (compreso manuale) compro: progr. Totocalcio - Biliardo - Poker - cerco: idem (solo su cassetta-nastro) cerco "Biturbo Fast Loading su nastro.
Barbieri Mimmo - V. Segantini, 1 - 39012 Merano - Tel. 0473/47529 - anni 40.

● Vendo Commodore - Vic. 200 - ottime condizioni - 1 anno di vita compreso 9 cartucce gioco tra cui (Poker - Superslot - Pirate Cove - Radar Rat - Race ecc.) Prezzo di commercio cartucce comprese L. 450.000. Io vendo tutto a L. 300.000. Un vero affare!! telefonare dalle 17.00 in poi.
Gerardo Scognamillo - Via Cellini n. 1 - S. Maria di C/Te (SA) - Tel. 0974-961829 - Anni 17.

● Vendo offertissima: Vic 20, entrambi i volumi di introduzione al basic, oltre 250 giochi su nastro, 7 cartucce Gioco e molte riviste, tutto a lire 200.000, il mio indirizzo è Federico Mercatali, via B. Partigiane 3 - Antella (FI) Telefono 055/620153.

● Vendo Commodore vic 20 + 5 cartucce, e altri giochi a lire 1000, ad un prezzo ragionevole, in più cerco i giochi Kung Fu - Master e Indiana Jones per informazioni telefonare al 20145 ore pasti.
Munari Massimo - Via XX Settembre 75 - Catanzaro.

● Vendo a L. 500 l'uno (in media) migliaia di programmi per commodore 64 su disco o nastro. Tour de France, Winter Games Epyx, Summer Games II, Tot Expert, Tot Professional, Videoprinter II, Superbase, Barbie, American Cross Race, Sex Games, Dia Sexy Show, f 15 Strike Eagle, scrivere a C 64 Lecce Club - Via N. Sauro 87 - 73100 - Lecce - tel. 0832/45344.

● Vendo programmi su nastro per C64 al 1000, tra cui: exploding fist 1 e 2 (Karate), Cauldron, Shadow Fire, Mario Bros, Spy Vs Spy 1 e 2, Pitstop 1 e 2, Summer Games 1 e 2, Entombed, Hiper Sport, Don Key Kong 1 e 2 ecc. Inoltre alle prime 8 richieste pervenutemi sarà incluso gratuitamente un magnifico gioco a vostra scelta.
Mura Gianluca - Via Caravaggio 47 - Alghero - 07041 - anni 18.

● Vorresti Summer Games 1 + 2 oppure Olimpics, o anche Hunch Buck Olimpics, Decatlon Ocean & Activision, Hyper Olipics. Hyper Sports, Track Field, oppure ti piace guidare: pit stop 1 e 2, Pole position, Montecarlo, on Field Football, Winbledon, Tennis CBM, coppa Davis. Calcio CBM, Calcio Rigore, Calcio Replay, Two on Two, Three on Three, Basket CBM, Baseball Atari & CBM ecc... Allora richiedici la lista? Siamo i migliori!!!!
Stefanelli Vincenzo - Via Marco Minghetti n. 5 - Benevento (BN) - Anni 17.

● Cerco espansione per Commodore VPC 20 a 16 K, non vorrei spendere più di 40.000 lire.
Cocioli Mauro - V. V.F. Severi, 104 - Arezzo 52100 - Tel. 360132 - Anni 15.

● Finalmente nel Sud Italia è arrivata l'organizzazione Italian Software. Si vendono giochi ed utility solo su cassetta per CBM 64 - Telefonare dalle 14-15 alle 16.000. Domenica esclusa.
Francesco Polito - Via Irace N. 20, Villammare (Salerno) - Tel. 0973-365156 - Anni 15.

● Vendo oltre 2000 programmi per Commodore 64 su disco o nastro a L. 2000 cadauno sempre novità in arrivo. Telefonare ore pasti e chiedere di Massimo.
Massimo Venturini - Cannaregio 96 E - Venezia - Tel. 041/714283 - Anni 17.

● Vendo - Scambio a L. 1.000 Cad. oltre 600 programmi per CBM 64. Arrivi settimanali. Inviatemi vostre liste per scambi alcuni titoli. Mario Bros, exploding-fist, Frankie Goes to Hollywood, Boulder Dash I e II, Spy Vs Spy I e II, Hulk, Havoc, Manic Miner I e II, cerco qualsiasi programma.
Oreste Sorace - Via Pizzicari - Terme Vigliatore (ME) C.A.P. 98050 - Tel. 090/9781661 - Anni 17.

● Vendo cassetta con 60 giochi tutti col turbo tape a 50.000 L. tra cui Fordiden Forest, Popeye, Falcon Patrol, Hunchback, Donkey Kong, Night Mission, Jump Man JR, Bouldeldash, Aztec, Bulkroger, Pooyan.
Romeo Maurizio - Viale Piave, 28 - Milano - Tel. 9966295 - Anni 14.

● Vendo i migliori giochi per commodore 64 a prezzo modestissimo (2.000 cadauno) scambio giochi ottimi come: "Rollerball", "Ghostbusters", "Pit Stop II", "Bruno Boxing", "Exploding Fist" ecc. Posseggo solo unità nastri - Telefonare ore pasti.
Riccardo Alessandri - Via Flaminia 344 - Roma - Tel. 393597 - Anni 14.

● Cerco adventures in italiano per CBM 64, compro inoltre: Hulck, Donald Duck, Boxe, The Hobbit, Jyper Sports, Summer Games I, Gremlins. Scrivere a:
Marco Capelli - Via Toscanini, 14, Novi di Modena (MO) 41016 - Anni 16.

● Compro cassetta di Ghostbusters a Lire 10.000 (non trattabili).
Di Cesare Fabrizio - Via Cantoreggio, 36 - Varese - Tel. 0332/225808 - Anni 24.

● Vendo o scambio giochi per CBM 64 o circa 300 giochi e 200 Utility. Tutto su nastro. Annuncio sempre valido. Telefonare dalle 20.00 in poi.
Gianluca Bolognesi - Via Corsica, 6 07041 Alghero (SS) - Tel. 079/950703.

● Compro i giochi di Mario Colazingari: Bruce Lee, Karatè, Gremlins, Ghostbusters, Dond-Duck.
Se possibile pago alla consegna.
Nicola Roveda - Via SS. Cosma e Damiano - Calolziocorte (BG) - Tel. 644272 - Anni 17.

● Vendo disco con 10 giochi a L. 12.000. Alcuni di questi sono: Pole Position - Giruss - Bascket - Calcio.
Rebecchi Daniele - Via Galantini n. 5 - 19100 La Spezia - Tel. 35485 - Anni 12.

● Vendo per commodore 64 più di 1500 giochi a L. 1.000 l'uno. Possiedo quasi tutte le novità del mercato americano e inglese. Offerte vantaggiose in occasione del Natale.
Simonelli Franco - Via delle Ginestre 5 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9206965 - Anni 15.

● Compro cassette di Pole Position, Dragons Lair (soprattutto), Karate, Hulk Fraukie Goes to Hollywood.
Di Cesare Fabrizio - Via Cantoreggio 36, Varese (Masnago) 0332/22/58/08 - Anni 14.

E SOFTWARE IL MERCATO DI

● Cerco Pitall 1 e 2 - Raid Over Moscow - Pooyan - Quo Vadis? The Hulk - Herc - Arabion Night - Indiane Jones 1 e 2 - Ghosthusters - Jungle Hunt - Burgertime - Qtbert - Booty - Cauldron - Ant. Atack - Foy Bizzarre - Solo su nastro - Max L. 1.000 CAD. × C.B.M. 64.
Mauro Tescaro - Via Marconi 102, Agna (PD) 35021 - Telefono 5381065/049 - Anni 20.

● Vendo Giochi, Utility, Gestionali, Musicali per CBM 64 a L. 800 cadauno. Alcuni titoli: Bruce Lee, Ghostbusters, Snoopy, Decathlon, Motocross, Karate, Pole Position, Burger Time, Dondkey Kong, Pengo, Snookie, Biliardo, Scacchi, G - Pascal, Forth 64,80 Colonne, Sintetizzatore vocale in italiano, Spectrum Simulator, Assembler, Copy, Simons Basic 2, Gestione Magazzino, Bilancio Familiare, Composer ecc. Invia L. 500 in francobolli per la lista a:
Anania Paolo - Via Capuana, 56 - 00137 - Roma - Tel. 06/823514 - Anni 19.

● Vendo giochi per C.B.M. 64, tra cui: Burgertime - Mundial Sacer Zaxxon Gyruss - Cosmic - Pitfal.
Farnesi Marco - Via Sottomonte 38. Massa Macinata (LU) Tel. 0583/907708, Anni 15.

● Compro registratore per commodore 64 in buone condizioni. Offro fino ad un massimo di L. 50.000. Affrettatevi! Massima serietà.
Grosso Ireneo - Via Pacinotti, 23 - Cagliari - Anni 18.

● Amici commodorissimi vendo (a prezzi stracciatissimi) oltre mille giochi per CMB 64 tra i quali: Hyper Sports, 007 a View To a Kill, Winter Games ed altre novità. Telefonare ore pasti.
Di Palma Daniele - Via Giuseppe Allievo n. 80. Roma - Tel. 3384656 - Anni 16.

● Vendo, solo vendo per Commodore 64 fantastici video Games (Night Mission, Crystal Castle, Gyruss, Pole Position, Buck Rogers, H.E.R.O., Burgertime, River Raid, Blue Max e molti altri). Solo su nastro. Supporto e spese postali gratuite. Lire 1000 il programma per chi ordina 35 programmi sconto di lire 10.000 (25.000) tutto compreso. Lista gratuita scrivere solo se interessati a:
Valentina Baio - Casella Post. 29. 36016 Thiene (VI).

● Vendo CBM 64 + registratore C2N 1530 + Joystick tutto in ottime condizioni, come nuovi, al prezzo competitivo di Lire 370.000 trattabili. A richiesta vendo Prg. di utilità e giochi su disco e cassetta affrettatevi!!
Toriello Attilio - C.so Sebastopoli 295/15 - 10136 Torino - Tel. 011/307637 - Anni 17.

● Vendo oltre 2000 programmi per CBM 64 solo per nastro. Per nastro sono fornitissimo posseggo novità come a Kill To WIII o detto James Bond agente 007 - Boxe Activision e altri. Richiedere telefonando o scrivendo lista gratuita.
Felaco Salvatore - Via Madonna delle Grazie, 251.
Gragnano (NA) - Tel. 081/8706072 - Anni 18.

● Scambio se il tuo 64 è depresso ed ha i chip a terra allora dagli un po' di sprint con mega programmi quali: Exploding Fist. Gremlins. Football Manager. Sorcery, Raid on Moscow e tanti altri per la gioia del tuo microprocessore. Scrivi o telefona a:
Raffaele Martinelli - Via C. Colombo n. 22 - Portici (NA) 80055 - Tel. 081/275536 - Anni 17.

● Vendo stupendi giochi per CBM 64, ultimi arrivi dalla Bretagna tra cui: (Hyper Olimpic, Hyper Sport, Summer Games 2 Kung Fu (bar) Bruce Lee, Ghostbuster. Impossibile mission, spy vs spy, Il Gobbo 2° ecc. tutti al magico prezzo di 5000 l'uno telefonare dalle 15.30 in poi.
Pagliuca Domenico - Via L. Sturzo 1, Aversa (CE) - Tel. 081/8907341 - Anni 14.

● Cerco Floopy Disk 1541 per commodore 64 in buono stato e a prezzo ragionevole. Telefonare ore pasti.
Andrea Patriarca - Via Balduina n. 80 - Roma - Tel. 3498340 - Anni 13.

● Scambio programmi per C64. Es. Gobbo alle olimpiadi, Beach Head I, Washington D.C., Ocean Decathlon, Bc's Quest I e II, Exploding Fiss, Manic Miner, Blue Max, Montezuma, Night Mission, Replay Soccer, Spy vs. Spy II.
Cavalieri Girolamo - via C.C. Azzimonti, 28 - Busto A. (Va) - Tel. 686208 - Anni 15.

● Vendo magnifici giochi es: Karatè - Superzaxxon - Calcio R. - Odixeus - Supermany - Pitfall II - Snoopy - Hamburger - Thriller - Totocalcio - Il Puffo etc. richiedere lista - rispondo a tutti.
Angelo Ivone - Viale della Libertà - Battipaglia - Tel. 25607(0828) - Anni 15.

● Vendo per CBM 64 giochi su cassetta e su disco a L. 2000 cad. tra i quali: Pistop II, James Bond 007, The Way of the exploding fist, Franc Bruno's Boxing, Rollerball, Los Angeles '84, Winter Games, World Championship Boxing, Impossible Mission, Raid on Bungeling Bay, Strip Poker, Gi-Joe, Summer Games I & II, Miss Pacman, ecc. Richiedete la lista (gratis) ed eventualmente ordinate un minimo di 3 giochi.
Ciano Massimo - C.so Vitt. Eman. III, 16 - Torre Annunziata (NA) - Tel. 081/8616869 - Anni 17.

● Vendo-Cambio favolosi giochi ed utility per C-64 come: Hyper Sport - Summer Games 2 - Kung Fu - Impossibil Mission - Calcio - Tennis - Raid over Moscow - One On One - Bruce Lee - Strip Poker - Spy vs Spy I e II. Ed utility come: Simon's Basic - Sam/Reciter - Music Composer - Maxiarchivio Tot 13 - Totosystem 1 Bis ecc.
Per maggiori informazioni telefonare o scrivere a questo indirizzo: Naida Massimiliano - Via del Prato 27 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/89496.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 a L. 500! Ho magnifici giochi tra cui: Karate, Bruce Lee, Screen and Display, Popeye, Forblдden Forest, ecc.
Marco Salvemini - Via Costa di Palma - Contursi Terme - Anni 16.

● Scambio e vendo bellissimi ed originalissimi giochi per C64 - Scrivete o telefonate subito. Ciao!!!
Gianluca Lepratti - Via ai Colli, 1 - 22040 - Malgrate (CO) - Tel. 0341-583245 - Anni 14.

● Cerco A.A.A. offro 500 programmi per Commodore 64 in cambio di interfaccia doppio tape e registratore 1530 datassette C2N (sempre per c-64). Scrivere a: Valentina Baio Ca.s Post. 29 Thiene (Vi)
Valentina Baio - Casella Post. 29 - 36016 Thiene (VI).

● Il "Commodore Club" catanese possiede anche giochi per spectrum. Per ciò cari spectrumiani potete telefonare e può darsi che potremo soddisfare anche le vostre esigenze.
Giovanni Caltavuturo - C.so Italia, n. 58 Catania - 384219 - Anni 12.

● Compro a prezzi non molto elevati e su cassetta con Turbo Tape, i seguenti giochi Dragonsliar e Karate I. Vendo inoltre tantissimi giochi molto belli, ne ho moltissimi (affrettatevi).
Lello Piergiovanni - Via Piola S. Bartolo - Urbino - Tel. 0722/4872 - Anni 14.

● Vendiamo per CBM64 giochi favolosi come: Impossibile Mission 2, BC 2, Hunch Back 2, Staff of Karnath, Biack Sword, Cauldron. (Cerchiamo Dragonslair) Annuncio sempre valido. Preferibilmente zona Palermo. Telefonare a...
Prinzi Gabriele & Accardo Giuseppe - Via La Farina, 11, Palermo 90141 - Tel. 091/6251289 - Anni 14.

● Scambio giochi per CBM 64. Ultime novità Winter Games - Hot Wheels - Tour de France - 007 James Bond. Per ricevere la lista (circa 600 titoli) scrivere a:
Rocco Tassone - Via Marconi, 97 - Locri (R.C.) Tel. 0964/20843 - Anni 18.

● Vendo e Scambio per C64: Calcio Replay - Staff of Karnath - Basket - Pistamarama - Ghostbusters - Entombed - Kung Fu - Pitfall 2 - Paperino - Bruce Lee - Cauldron - Boxe - Wally Family - Porno Show - Summergames 2 - Shadow Fire - Tennis - Spyhunter.
D'Antona Pierluigi - Via Colle Verde 3 - Isernia - Tel. 0865/29175 - Anni 15.

● Vendo tutti i programmi che cercate al prezzo che concorderemo contattatemi ci metteremo d'accordo.
Pomponi Alberto - Via Diego Angeli 145 "Enzo" sc. E int. 20 - 00159 Roma - Tel. 4388995 (06) Anni 17.

● Hei! Se hai un CBM 64 un Vic 20 o addirittura un Apple II allora il F.R.M. Computer Club è quello che fa per te. Siamo alla ricerca di nuovi associati e di moltissimi programmi.
F.R.M. Computer Club - Via A. Moro 83ª strada - Taglio di Po (RO) - Tel. 0426/660511.

● Vendo giochi e programmi per CBM

IL MERCATO DI HARDWARE

64 e ZX Spectrum 48 K: come Frank Bruno's Boxing (Per 64 e ZX 48K) Speed-King, Strip Poker (Per CBM 64) Burger Time, Spiders (per ZX 48K) inoltre per voi altri 1500 programmi.
Balugola Sofware Club - Via R. Sassi n. 13 - Castelnuovo M. (MO) - Tel. 059/535341.

● Scambio giochi cassette per CBM 64. Possiedo i seguenti titoli: Ghostbusters, Hunch back, 1 - Wizard of wor - Pole Position - Skramble - Pit Stop - Aztec Challenge. Telefonare ore pasti.
Federico - Via Di Nudo 42 - Pisa - Tel. 050/575057 - Anni 16.

● Vendo giochi CBM 64 in turbo o no come: One On One - Pit Stop - Ghost Busters - Atzec Challenge - Hunch bach 1 e molti altri. Prezzo 2.000 cadauno. Telefonare ore pasti!
Federico - Via Di Nudo 42 - Pisa - Tel. 575057 (050) - Anni 10.

● Vendo programmi per CBM 64 a L. 2500 cadauno e L. 10.000.
Ho circa 400 programmi tipo— Ghost - A Wiew To a Kill - Esploding Pist - Hiper Sport - Summer Gane 1-2 - Karate e molti altri. Vi do un consiglio!! Scrivete presto!
Guido Rocchetta - Via Parma n. 7 - La Spezia - Tel. 0187/514723 - Anni 15.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 ne ho circa 500 e molti sono le ultime novità. Mandatemi la vostra lista risposta assicurata a tutti!!!
Fabiano Ciro - C.so Umberto I 245 - Torre Annunziata (NA) - Tel. 081/5361921 - Anni 16.

● Cerco soci per il "Commodore 64 per poter scambiare o programmare programmi, giochi ecc. I soci devono essere nella zona del varesotto per informazioni scrivere a:
Bruno Vanacore - Via Medaglie D'Oro 16. Varese 21100 - Anni 25.

● Vendo e scambio giochi come: Shadowfire, Action Biker, Exploding First, Hipersports, Soft Aid, Calcio - Mission Impossible, Ghostbusters ecc. Inoltre compro i giochi: Rocky Horror, Spy Vs Spy, View Toa Kill!
Damiani Ivano - Via Caffaro, 24 - Roma - 5114353 (06) - Anni 13.

● Vendo giochi per CBM 64 tra i quali Donkey, Fort Apocalypse, Phoenix, Spy Hunter, Zaxxon, Pole Position, ecc. a un prezzo stracciato ho anche il Super Turbo Tape.
Giulio De Vivo - Via Trametto 20, Pesaro - Tel. 452910 - Anni 14.

● Compro il Karate dei bar - che sia però dei bar.
Paolo Stella - Via Boggiani 39 - Novara - Tel. 0321-455422 - Anni 11.

● Cerco a prezzi non esagerati per il CBM 64 le ultime novità: Summer - Games, Impossibile - Mission, Ghostbusters, Rochy (pugilato). Raccomando massima serietà!!!
Antidormi Luca - Via Industriale, 22 - 25086 Pezzato (BS) - Anni 12.

● Ehi tu!! Si propri tu, presta attenzione per favore, a queste poche righe. Se cerchi il migliore software per il CBM 64 hai trovato chi fa per te. Esempio (Rocky, Summer Games II, Exploding Fist, Missione Pericolosa, Strip Poker I II III ecc.
Tiziano Frabetti - Via Ricciarelli, 139 - Ferrara 4410 - Tel. 0532/61034 - Anni 26.

● Cambio e vendo (max L. 2000) programmi per CBM 64 dispongo di 250 titoli tra cui molte novità. Vendo inoltre i numeri 1 e 2 di "Amico Bit" a L. 5000 cadauno, il n° 1 di Go Games a L. 4000, il n. 4 (10/84) di Next e il n° 3 (3/85) di Next Game a L. 6000 cadauno. Inviare le liste a: Armeni Gianluca - via Trento 29 - 60015 Falconara Marittima (AN) - Tel. 071/9170375 ore pasti.
Gianluca Armeni - Via Trento, 29 - Falconara M. (AN) - Tel. 071/9170375 - Anni 19.

● Vendo 1200 fra i più nuovi giochi, su

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

I MAGNIFICI SETTE 10 (cancellare i settori che non interessano)

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

.....

.....

.....

.....

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

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

disco e cassetta (per es. Summer Games II su disco. Winter Games su cassetta, Gryphon su cassetta, Ducks Ahoy su cassetta ecc.).
Graziani Mattia - V.le Ugo Maspero n. 14 - Somma Lombardo (VA) - Tel. 0331/254950 - Anni 14.

● Vendo Cari lettori di "magnifici 7", avendo l'opportunità di pubblicare il mio annuncio, mi sono proposto di vendere circa 500 programmi su nastro per il vostro CBM 64 a prezzi sbalorditivi. Difatti, come pochi fanno, venderò a voi questi giochi a L. 1500, 1000, 700. I più famosi (Impossible Mision, Ghostbusters, Shadow Fire, Indiana Jones ecc.) ve li venderò a L. 1500 mentre tutti gli altri anche a L. 1000 e 700 l'uno. Scrivetemi!!! Ciao.
Alessio Pierdominici - Via Pian Due Torri 43, (RO) - Tel. 06/5261815 - Anni 14.

● Vuoi giochi nuovissimi per il C64 come Boxing Activision - Terror's Castle 1° e 2° - Impossible Mission 2° - Tour de France - Strip Poker 1°, 2°, 3°, 4° in italiano - Super Zaxxon - Rocky Horror Show - Tutti su cassetta - Ho altri 800 videogames + 100 utility che scambio con Videogames Nuovi e con buona grafica - massima serietà.
Antonio Lamberti - Via Indipendenza, 27, - 84100 Salerno - Tel. 089/225847 - Anni 18.

● Cerco per CBM 64 un programma che permetta di copiare Software protetto. Inoltre cerco automania, Quo Vadis Baldanzotto a prezzi ragionevoli.
Lucio Gobbato - Via G. Tartini n. 14 - Conselve (PD) - Tel. 049/5385360 - Anni 14.

● Vendo e dispongo di oltre 600 Fantastici giochi per C64 di ogni genere, tra cui le più grandi novità americane, e inoltre molte utility, tra cui Spectrum Clone, prospettiva, calendario ecc. Vendo sia giochi che utility a L. 4.500 l'uno. Assicuro massima serietà.
Scarpino Antonio - via C. Colombo n° 153 - Catanzaro Lido (CZ) - Anni 16.

● Vendo dispongo di oltre 600 fantastici giochi per C64 di ogni genere tra cui le più grandi novità americane, come Los Angeles 84, Football Usa, Break Dance, ecc., e inoltre molto utility, tra cui Spectrum Clone, Prespettiva ecc. L. 4.500 l'uno. Assicuro massima serietà.
Scarpino Antonio via C. Colombo n. 153. Catanzaro Lido (CZ) - Anni 16.

● Vendo programmi per C.B.M. 64 come: Zaxxon, Lazarian, Tarzan, Dragosden, Gobbo, Inter, Soccer, Atzec, Tomb, Pengo I e II, Mario Bros ed altri.
Benvenuti Massimiliano - Via Mariotti, N. 36 - Fucecchio (FI) 50054 - Tel. 0571/22938 - Anni 15.

● Vendo e cambio programmi per CBM 64 posseggo "Summer Games II": "Beachhead II"; "Vip Terminal" solo per disco rivolgersi ore pasti a:
Giuseppe Lombardo - via Libertà, 33 - 95022 Acicatena (CT) - Tel. 095/801819 - Anni 14.



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

10

I MAGNIFICI SETTE

10

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 THE EVOLUTION STORY	□ □ □
2 NINJA	□ □ □
3 FUGA DALLA CRIPTA	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
4 GLI ANTENATI	□ □ □
5 THE RUNTY RUN	□ □ □
6 MONOLITH	□ □ □
7 ESSE TEAM 2	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI _____