SPECIAL COMPUTER 32 PAGINE A COLORI

MENSILE - ANNO II - N. 14

7 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

I MAGNIFICI SETTE

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

- **VIETNAM**
- **WOODOO**
- **INSPECT**
- **THE RAID**
- **HAMMERER**
- **FLAGGER**
- **TACTICS**



● SIR CLIVE "LASCIA" ● I DIECI MIGLIORI GIOCHI DELL'ANNO: TRUCCHI E SPIEGAZIONI COMPLETE ● COMMODORE PER IL LAVORO

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
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	Vietnam
5	Woodoo
6	Inspect
7	The Raid
8	Hammerer
9	Flagger
10	Tactics
11	La classifica dei migliori giochi del mese
12	Super Huey il superelicottero targato 64
16	I Commodore Center professionali
19	I migliori giochi di tutto il 1986 per il 64
28	Il mercato di hardware e software

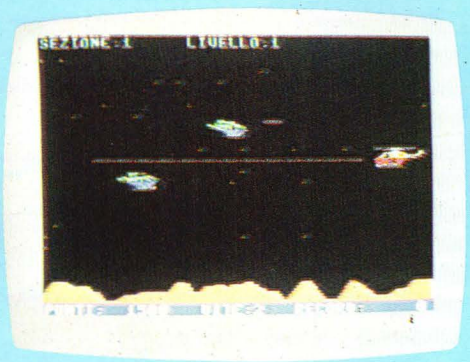
CHI È IL MIGLIORE?

Ve lo chiediamo noi, cari lettori che potrete trovare in questo numero oltre alla classifica del mese anche i migliori dieci giochi dell'anno. Almeno secondo le nostre stime. Se volete conoscere gli altri dieci giochi non avete che da comprare Top Playgames di giugno! Se invece volete accontentarvi dei Magnifici allora potrete anche gustare il perché Clive Sinclair abbia "lasciato". Se poi volete invece dedicarvi al lavoro sul Commodore vi abbiamo lasciato un po' di spazio con l'elenco dei Centri "professionali".

VIETNAM

Un potentissimo turboelicottero ed una vitale missione da compiere ad ogni costo sono gli emozionanti ingredienti di questa grande avventura che ti porterà ad affrontare in fasi successive uno scontro aereo contro un agguerrito nemico, uno snervante slalom tra minacciosi aerostati fino, all'obiettivo finale: bloccare i ventilatori statici e una volta aperta una breccia nello schermo nemico dovrai fare fuoco contro il generatore di energia e costringere alla resa il tuo avversario. Mantieni i nervi saldi specie durante le delicate manovre aeree di rifornimento.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

S	su
X	giù
CRSR	fuoco
M	menù
H	record
I	istruzioni
S	livello
FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

VIETNAM

.....

.....

.....

Annotazioni

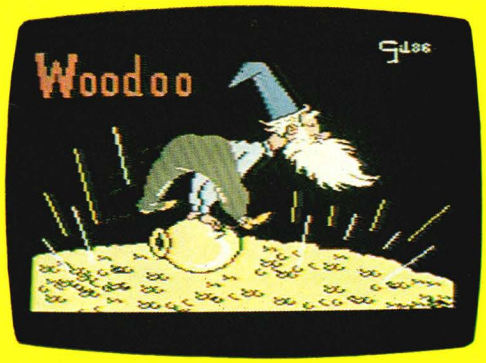
.....

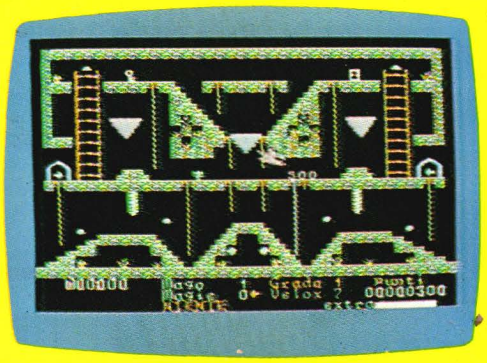
.....

.....

WOODOO

Il perfido mago di Nottingham, per soddisfare la sua sete di ambizione, ha derubato il re del suo paese del tesoro regale e ha disseminato in preziose bacheche nella sua dimora tutte le gemme preziose e i monili d'oro. L'aspirante mago Wurtler, fedele servitore del re, appena uscito da una scuola di specializzazione per maghi, decide di mettere a frutto le sue doti ed esperienze nel recupero del tesoro. Aiutalo a superare le difficili prove che gli verranno sottoposte dal vecchio mago nel recuperare il prezioso tesoro. Stai però molto attento perché le difficoltà da superare sono molte e ovunque sono nascoste insidie e trabocchetti. Ricorda che potrai scegliere il livello di difficoltà e la velocità di movimento del tuo maghetto a seconda dei tuoi umori.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio partita

I TUOI PUNTEGGI RECORD

WOODOO

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

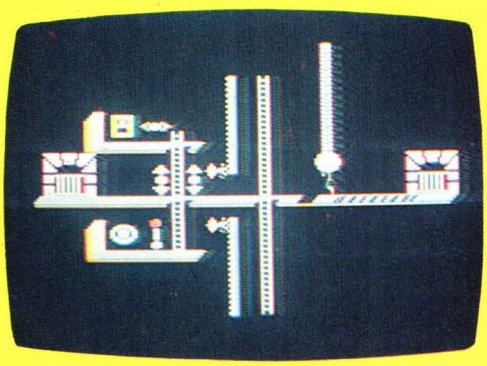
.....

.....

INSPECT

L'ispettore Gerrik è alla ricerca di un notissimo criminale che, dopo aver terrorizzato mezza Europa con le sue malefatte, si dice si sia nascosto in un antico maniero scozzese, dove, nelle segrete, ha immagazzinato tutta la refurtiva. Tu, impersonando il notissimo ispettore, dovrai furtivamente introdurti nella residenza del malvivente alla ricerca del bottino e con esso della via di uscita. Ma dovrai fare molta attenzione, perché nei sotterranei sono celati pericolosi trabocchetti e delle pericolosissime macchine che lanciano dei raggi mortali, che potrai però neutralizzare dopo averne identificato il tasto di azionamento. Non dimenticarti inoltre dei robot che sono capaci di elettrizzanti scosse.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO JOY PORTA 1
1 giocatore

FUOCO JOY PORTA 2
2 giocatori

I TUOI PUNTEGGI RECORD

INSPECT

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

THE RAID

L'eroe della nostra avventura è un capitano della squadriglia di attacco aereo della tua nazione che a bordo del suo caccia-bombardiere ha il compito di minare le forze di difesa terrestri, aeree e navali dello stato nemico, per proteggere il suo territorio da eventuali invasioni. Il bombardiere parte dalla nave appoggio nel Lago Lakar e dopo essersi scontrato con gli aerei nemici e aver superato il fuoco delle vedette aliene deve ritornare indenne alla sua base ed atterrare per rifornirsi nuovamente. Mano a mano che la battaglia avanza le difficoltà saranno sempre maggiori e dovrà battersi duramente per vender cara la pelle. Ricorda che per mitragliare dovrai sparare da fermo, mentre per lanciare le bombe dovrai premere il fuoco della joystick in movimento.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	per ricominciare
FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE RAID

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

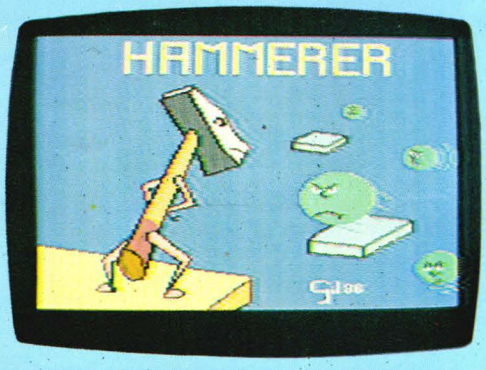
.....

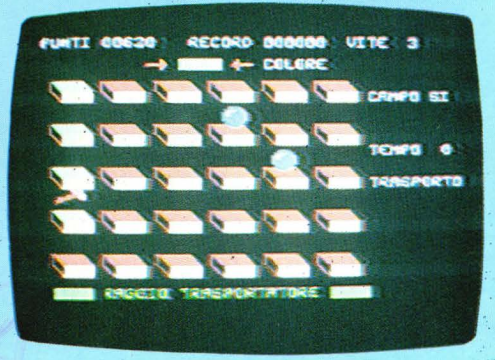
.....

I MAGNIFICI SETTE

HAMMERER

Nel magico mondo di Fabula c'è sempre chi si diverte a fare stupidi scherzi e questa volta ci hanno pensato Bog e Bag le due dispettose palle di ghiaccio blu. A rimettere a posto le cose, dovrà allora pensare il tuo amico Marty che, con colpi ben assestati, dovrà ricomporre col colore esatto la griglia di alimentazione dei trasformatori. Ma i due perfidi gemelli vigilano e cercheranno di fermare Marty schiacciandolo sotto il loro peso. Aiuta il tuo amico nella sua impresa e ricorda che potrai dare il fatto loro a Bag e Bog quando diventeranno di colore verde.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

HAMMERER

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

FLAGGER

Dopo mille anni di pace e di prosperità sul pianeta Mork è scatenato il panito. Infatti Graxon 10 scienziato pazzo ha scatenato la furia degli elementi disseminando sulle piattaforme resistive una miriade di magnetostati, contrassegnati da bandierine, causando la notte eterna. In mezzo al caos risultante solo Flagger, l'eroe di Mork, saprà forse raggiungere e disinserire ad una ad una le bandierine magnetiche affrontando così enormi pericoli e le micidiali trappole predisposte da Graxon. Riuscirai ad aiutare il tuo eroe nella sua impresa ed evitare così la distruzione del pianeta?





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa on/off
F7	x partire e reset

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FLAGGER

.....

.....

.....

Annotazioni

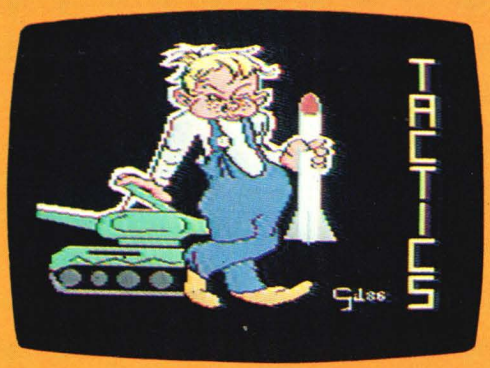
.....

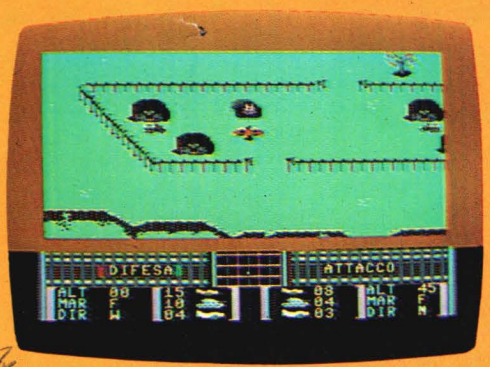
.....

.....

TACTICS

Un'isola di strategica importanza è caduta nelle mani nemiche. L'isola deve essere riconquistata ad ogni costo, seppure sia ben difesa sul terreno come nell'aria. I risultati spiistici indicano che una serie di bunker, denominati postazioni di comando, provvedono a fornire le informazioni vitali per la difesa dell'isola al comandante dei nemici. Perciò la distruzione di questi bunker è essenziale per la dibattuta del nemico. Il comandante nemico si muove costantemente con il suo quartier generale e la sua posizione viene indicata sullo schermo radar una volta che sarete riusciti a distruggere tutte le postazioni di comando. La vittoria finale sarà però raggiunta soltanto quando il suo quartier generale sarà stato completamente distrutto. Avrete vari livelli di difficoltà e in quelli più elevati potrete variare considerevolmente la velocità di spostamento dei vostri mezzi, carri armati, missili. Non dimenticate che gli aereoplani cadranno se sarete ad un altitudine pari o inferiore a 10 e dovrete anche difenderli dall'attacco dei carri armati.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1 invasori

JOYSTICK PORTA 2 difensori

C pausa

RETURN ricomincia

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

TACTICS

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

TOP GAMES 20



Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Uridium	Hewson
2	Yie Ar Kung Fu	Imagine
3	Commando	Elite
4	Hardball	US Gold
5	FA Cup Football	Virgin
6	Rambo	Ocean
7	Sky Fox	Ariolasoft
8	Formula One Simulator	Mastertronic
9	One Man and his Droid	Mastertronic
10	Hypersports	Imagine
11	Movie	Imagine
12	Action Biker	Mastertronic
13	Steve Davis Snooker	CDS
14	Barry McGuigan World Championship boxing	Activision
15	Big Mac	Mastertronic
16	Lord of the Rings	Melbourne House
17	Finders Keepers	Mastertronic
18	Winter Games	Epyx/US Gold
19	Elite	Firebird/Acornsoft
20	Way of the Exploding Fist	Melbourne House



COMMODORE 64

1	Uridium	(Hewson)
2	Hardball	(US Gold)
3	Yie Ar Kung Fu	(Imagine)
4	Kung Fu Master	(US Gold)
5	Electra Glide	(English)
6	Eidolon	(Activision)
7	Kane	(Mastertronic)
8	Zoids	(Martech)
9	Bounder	(Gremlin Graphics)
10	Lord of the Rings	(Melbourne House)

SIR CLIVE "LASCIA"

Il sogno di Clive Sinclair, il genio che ha rivoluzionato il mercato mondiale dei computer, è svanito a Londra. Schiacciata dai debiti, la Sinclair computer, la prima società a vendere i computer a prezzi familiari, è stata ceduta in blocco alla Amstrad per cinque milioni di sterline (circa 12 miliardi di lire). Il naufragio della Sinclair segna la fine di una leggenda. Sinclair aveva lasciato senza fiato il mercato degli elaboratori elettronici offrendo al pubblico cinque anni fa un computer, lo "Zx 80", al prezzo di una macchina da scrivere.

In un'epoca in cui i computer costavano ancora milioni ed il loro uso era ristretto alle compagnie ed agli uomini d'affari l'iniziativa di Sinclair sembrava rasentare la follia. "La gente non è pronta — sostenevano gli esperti — Sinclair si rivolge ad un mercato che non esiste". "Se il mercato non esiste è ora di inventarlo — replicava Sinclair — il mio sogno è un computer Sinclair in ogni famiglia".

Sinclair aveva ragione: lo "Zx 80" andò a ruba, così come i più sofisticati modelli successivi (lo "Zx 81 e la linea "Spectrum"). Nel 1983 la Sinclair diventò la prima compagnia al mondo a vendere oltre un milione di computer. La concorrenza dovette prenderne atto: era nato il mercato degli 'home computer".

L'avvento di altre compagnie, dopo la Sinclair, sul mercato degli "home computer", come la Commodore e la Atari, scatenò una guerra dei prezzi a tutto vantaggio dei consumatori. I computer, venduti a prezzo di giocattoli, potevano entrare in ogni famiglia. Con gli economici Sinclair la rivoluzione tecnologica iniziata dalla Ibm nella fascia alta del mercato e proseguita dalla Apple nella fascia media trovava adesso il suo logico completamento nella fascia "casalinga".

Nonostante la serrata concorrenza Sinclair era riuscito a mantenere nel 1985 la posizione di testa nel mercato britannico (col 35 per cento) con vaste esportazioni negli altri Paesi europei e negli Stati Uniti. Ma la catastrofe incombeva: con un fatturato di 102 milioni di sterline la Sinclair è riuscita ad accumulare un passivo di oltre 18 milioni di sterline.

Si ripeteva il destino delle altre geniali intuizioni di Sinclair: la prima calcolatrice tascabile, la prima Tv a schermo piatto, la prima vettura monoposto elettrica, tutti falliti per la incapacità di Sinclair di piazzare commercialmente i suoi prodotti rivoluzionari.

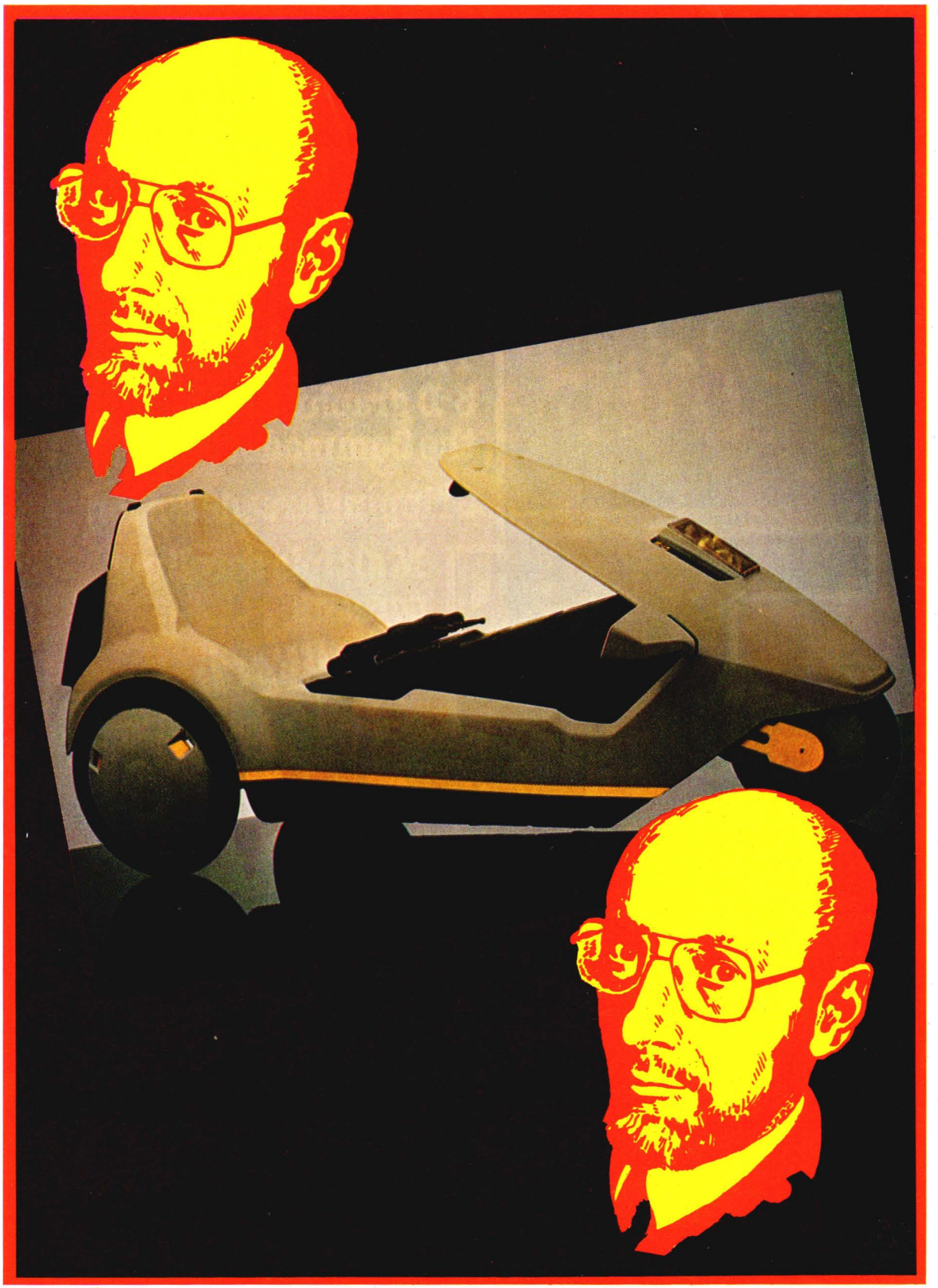
Travolta da 34 milioni di sterline di debiti la Sinclair computer è stata rilevata dalla Amstrad, che potrà continuare a produrre e vendere in futuro tutti i computer Sinclair. "L'accordo è di reciproco vantaggio — ha dichiarato Alan Sugar, proprietario della Amstrad — Sinclair è un genio della ricerca ed avrà adesso i fondi per proseguire la sua attività in questo campo. Noi siamo dei geni commerciali ed abbiamo adesso un altro ottimo prodotto da vendere".

Se Sinclair è un sognatore, Sugar è un uomo coi piedi ben a terra. Nel giro di due anni, pur non avendo la più pallida idea di come funziona un computer, è riuscito a conquistare con la Amstrad la fetta più grossa del mercato britannico (circa il 65 per cento, dopo l'acquisto della Sinclair) grazie alla sua abilità nell'anticipare i bisogni dei consumatori.

Con il Pcw 8256, il primo word processor con schermo e stampante ad essere venduto al prezzo di un milione di lire, ha ottenuto un successo clamoroso. La promessa di Sugar di continuare a vendere i computer Sinclair va presa con le molle: alcuni modelli (come il Ql) sono diretti concorrenti dei modelli Amstrad e saranno certo eliminati. Ed anche i popolarissimi Spectrum, abbandonati a se stessi, potrebbero cadere nel dimenticatoio nel giro di un paio di anni.

Il motivo principale per cui la Amstrad ha acquistato la Sinclair è quello di liberarsi del più pericoloso concorrente. Il sogno di Sir Clive forse non è del tutto svanito: ci sarà un computer in ogni famiglia. Ma si chiamerà Amstrad e non Sinclair.

Cristina Barigazzi



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...

UNA SPECIALE MAGLIETTA PER DUE "SPECIAL" RIVISTE

nei numeri che usciranno a luglio

PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 11 - in edicola
il 12 giugno

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 19 - in edicola il 2 giugno







PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 23 - in edicola il 12 giugno

COMMODORE COME PROFESSIONE

Commodore non è solo videogames e computer per giochi. La società in Italia ha adottato una serie di misure per rafforzare la sua presenza nel mercato dei sistemi professionali, dove è presente attualmente con una linea di prodotti: PC, standard Ms-Dos, eccezionale per rapporto presso prestazioni e lo sarà a breve con Amiga, un sistema rivoluzionario, che apre una nuova era nel campo dei personal.
I miglioramenti riguardano distribuzione e assistenza, con un cambiamento anche al vertice, dove Alfred Duncan, nuovo Presidente e Amministratore Delegato, sostituisce Sergio Messa che ha lasciato la Commodore.
Una nuova rete distribuiva di concessionari provinciali è stata attivata per i Sistemi professionali.

Questi concessionari sono circa trenta ad oggi, con l'obiettivo di arrivare a 100 in 3 mesi.
Inoltre per seguire più da vicino l'importante mercato del centro-sud è stata aperta una filiale a Roma: Giulio Cesare Office Center - Viale G. Cesare, 71 - 00192 Roma, tel. 06/383397 - 317604 - 352715. Responsabile: Claudio Proietti. L'esistente rete distributiva per prodotti home computer rimane invariata.
Il servizio di assistenza tecnica per i sistemi professionali viene assicurato da una rete di centri autorizzati a livello nazionale, i Commodore Service Center. Una garanzia di assistenza valida per 12 mesi, viene fornita dalla Commodore Italiana sia per i sistemi professionali che home computer. ●



COMMODORE SERVICE CENTER PER SISTEMI

PIEMONTE-VAL D'AOSTA

GRUN.A.R. - Via de Sanctis 126/F - 10100 TORINO - Tel. 011/7072472

LOMBARDIA

CATME - Via Severoli 9 - 20147 MILANO - Tel. 02/4152962/6185546/6188259
ASCO-ITALIA - Via Voltaire 3 - 20092 Cinisello B. Mo (MI) - Tel. 02/6186102/6185546/6188259

COMPUTER SERVICE CENTER - Via Genala 21 - 26100 CREMONA - Tel. 0372/435861

LIGURIA

SIRAGUSA - Via Milano 41 - 16126 GENOVA - Tel. 010/261655

VENETO

CARPANESE ELETTRONICA TELECOMUNICAZIONI - Strada VII Martiri 101 - 35100 PADOVA - Tel. 049/624160
SISTEL - Via Decorati al Valore Civile 67 - 30100 MESTRE - Tel. 041/935332

TRENTINO ALTO ADIGE

ELECOMP - Via Druso 52/A 39100 BOLZANO - Tel. 0471/42128

FRIULI VENEZIA GIULIA

AUDIO VIDEO SERVICE - Via Gemelli - 33170 PORDENONE - Tel. 0434/961104

EMILIA ROMAGNA

MASER - Via di Corticella 177 - 40128 BOLOGNA - Tel. 051/326420
S.I.R.A. s.r.l. - Via Aniene 42 - 48100 RAVENNA - Tel. 0544/64223

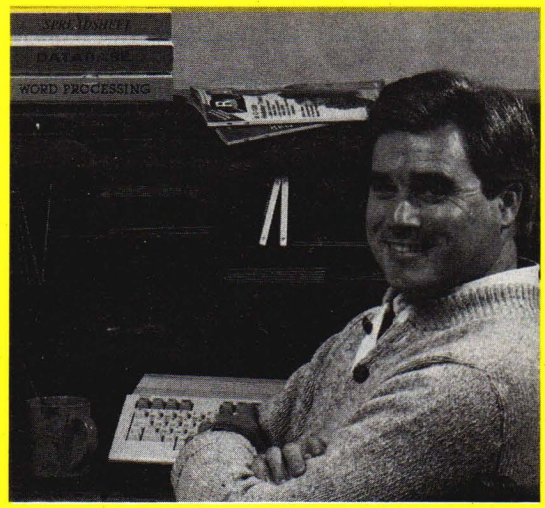
TOSCANA

PAOLO PAOLIERI - Via Gordigiani 32/A - 50127 FIRENZE - Tel. 055/362069

G.L.G. ELETTRONICA - Via Pietrasantina 61 - 56100 PISA - Tel. 050/21445

UMBRIA

H.C.H. - Via Ruggero D'Andreotto 49 - 06100 PERUGIA - Tel. 075/753353



MARCHE

CAR - Via Primo maggio 10 - 60020 ANCONA - Tel. 071/804488

LAZIO

COMPUTER SERVICE ITALIA - Via Baldassarre Orero 50 - 00159 - ROMA - Tel. 06/4382252

CAMPANIA

ELECTRICAL ENGINEER - Via Supportico Lopez 5/A - 80137 NAPOLI - Tel. 081/444444/293408

CALABRIA

HARDWARE SYSTEME - Via Fiume 2 - 98100 REGGIO CALABRIA - Tel. 0965/91696

SERVICE CENTER - Via Parisio 25 - 87100 COSENZA - Tel. 0984/75741

PUGLIA

VIGA - Via Domenico Morea 42 - 70124 BARI - Tel. 080/413766

BASILICATA

CITRE di Lopomo - Via dell'Edilizia - 85100 POTENZA - Tel. 0971/23823

SICILIA

CO.AS INFORMATICA - Via Raffaele Mondini 3 - 90143 PALERMO - Tel. 091/295209
CAT ELETTRONICA - Via Ravenna 7/A - 95100 CATANIA - Tel. 095/438670

N. 2 - Anno I

32 PAGINE
A COLORI
CHE "GIRANO"
SUL CBM 64

WAR GAMES

10
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



**NEI CIELI DELLA LIBIA,
SUI MARI DEL PACIFICO,
NELLA GIUNGLA DEL VIETNAM
GUERRA, SOLTANTO GUERRA!**

**QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

I TOP TEN DELL'ANNO

AIRWOLF

Airwolf, della Elite, è il miglior gioco d'elicotteri oggi in circolazione: si tratta di una megaoperazione di salvataggio che ha luogo in un dedalo di caverne e che comporta un bel po' di battaglie. Obiettivo del gioco è di penetrare col vostro agguerritissimo elicottero in un complesso sotterraneo di caverne in cui un generale folle tiene prigioniero un gruppo di scienziati *Airwolf* non sarà forse il gioco più originale dell'anno (già due anni fa infatti si erano visti dei giochi imperniati sull'elicottero e sulle caverne, come *Fort Apocalypse* e *Chopper Command*), ma in ogni caso si tratta della miglior implementazione di questo filone vista fino ad oggi sul 64. L'elicottero tipo Airwolf è dannatamente difficile da pilotare, ma si può dire che l'intero gioco non si presta ai novellini. Proprio questa difficoltà ha scoraggiato fin dal primo caricamento parecchi acquirenti di *Airwolf*: peccato, poiché proprio in questo sta la forza del gioco. In giochi come questo c'è un che di ossessivo: si sente il bisogno di addentrarsi sempre di più nella caverna, un po' per vedere cosa c'è dietro l'ultima roccia, un po' per dimostrare a se stessi (e al proprio 64) che ce la possiamo fare. Oltre ad impratichirsi dei controlli, bisogna anche risolvere parecchi enigmi — tanto per rendere le cose ancor più complesse! A proposito: gran parte delle pareti della caverna sono elettrificate — se le toccate, siete finiti!
Consigli utili: 1) Fatevi una mappa. 2) Il complesso è suddiviso in cinque sezioni, in ciascuna delle quali c'è uno scienziato. Liberate gli scienziati uno per volta e tornate alla base. 3) All'inizio di ogni fase, abbattete sparando le pareti in cui si celano i Cercatori: solo così riuscirete a tornare felicemente alla base. 4) Prima di tentare un salvataggio, impratichitevi dei controlli dell'Airwolf.

BLACKWYCHE

Blackwyche è il terzo ed ultimo gioco della trilogia di sir Arthur Pendragon, ed è anche il migliore dei tre. Esso trae il proprio titolo da una misteriosa nave priva di equipaggio, alla deriva nella notte. La chiave del mistero si trova nel diario di bordo del capitano, che parla di una strana isola con una montagna di teschi, sulla quale egli avrebbe trovato un teschio di cristallo. Nelle pagine insanguinate del diario si fa anche accenno alla missione di sir Arthur: trovare l'anima del capitano e liberarla da chi la tiene prigioniera. A questo scopo dovrete ispezionare i numerosi ponti della Balckwyche nonché decine di stanze, ognuna delle quali presenta affetti e difficoltà diversi. Ciò che davvero distingue *Blackwyche* dagli altri videogiochi avventurosi è l'eccellenza della grafica unita alle sfide av-

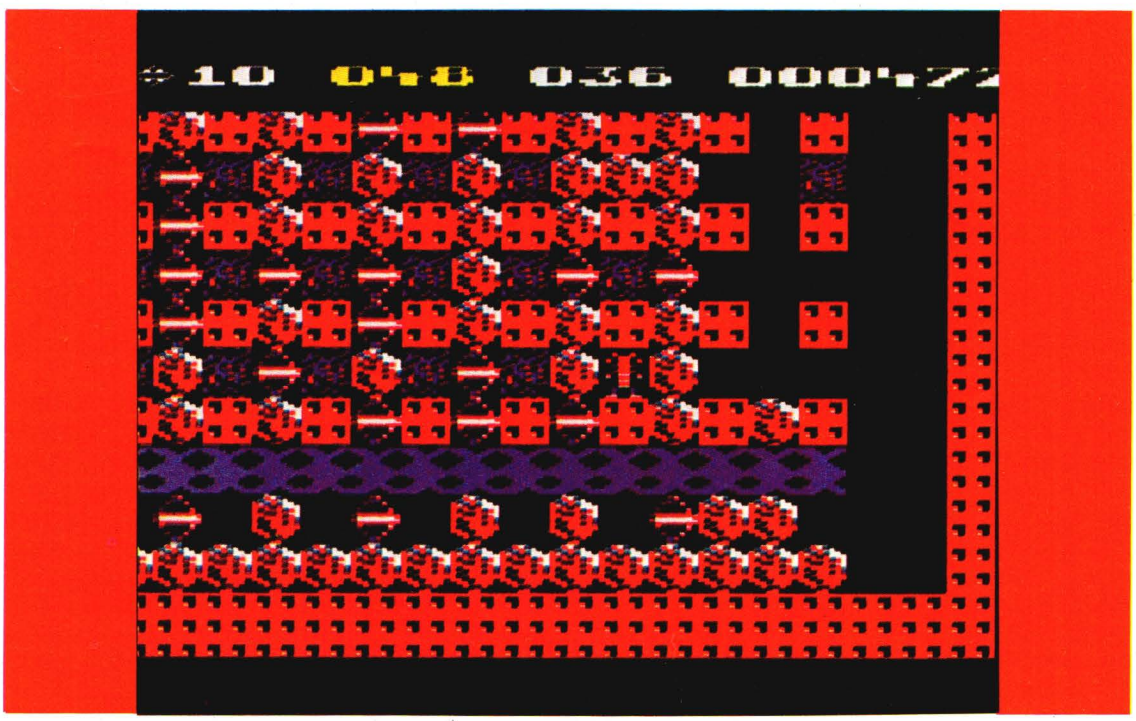
vincenti che ci vengono poste di continuo. Quando si esplorano i ponti, quasi si riesce a sentire l'aria salmastra del mare — o per lo meno i rumori, generati dal vostro 64. Per prendere gli oggetti che dovete raccogliere, basta semplicemente passarci davanti — e anche questi oggetti sono di una qualità grafica insuperabile.
Consigli utili: 1) Se volete eliminare i cattivi dallo schermo in cui vi trovate, entrate velocemente nelle stanze e subito uscitene a ritroso. 2) Fatevi una mappa della nave. 3) Prendete subito la spada: la troverete alla seconda porta a sinistra della posizione di partenza. 4) Prima di intraprendere la ricerca, studiate la sequenza d'attacco dei cattivi ed allenatevi ad abbatterli con la spada.

ROCKFORD'S RIOT

Questo gioco ci piace tanto che quasi ci scordavamo di preparare questo numero della rivista! In effetti, si tratta di un gioco così appassionante che è difficile smettere. Il bello è che *Rockford's Riot* ha una grafica non brillante e degli effetti sonori mediocri... però basta cominciare a giocare perché diventi una mania. Obiettivo del gioco è di far uscire Rockford sano e salvo da una caverna piena di insidie di tutti i tipi — tra cui macigni che franano, farfalle assassine, amebe e lucciole. Strada facendo, Rockford deve raccogliere dei diamanti. La parte più divertente del gioco sta nel manipolare i macigni: potete fare in modo che piombino sui vostri avversari, facendoli in polpette.
Consigli utili: 1) Prima di ogni tentativo di fuga, servitevi del pulsante di pausa per studiare bene le vostre mosse. 2) Per caricare questo gioco occorre un sacco di tempo.

CAULDRON

Un grosso successo della Palace Software, che purtroppo in seguito non ha più prodotto niente. *Cauldron* inizia in una casetta ai margini di una fitta foresta. Balzate sul vostro manico di scopa e levatevi in volo sopra alberi, montagne, cimiteri e mari infestati di squali. Nel mondo di *Caul-*





dron ci sono quattro porte che conducono a vasti complessi di stanze. Obiettivo di questa parte del gioco è di raccogliere gli ingredienti necessari a preparare la pozione balzando di piattaforma in piattaforma, come in *Bounty Bob.* È tutto molto magico: ci sono rospi, lucertole e pipistrelli... e dovete metterli tutti nel pentolone, se volete preparare la pozione. Una volta riusciti a prepararla, potrete entrare nella stanza segreta in cui è custodito il manico da scopa d'oro. A cavalcioni di esso potrete scacciare le zucche malvage della terra di Cauldron... e se credete che sia facile, vi sbagliate di grosso. Avete a disposizione appena nove streghe per conquistare il manico d'oro, ma per servirsene ci vuole un po' di allenamento — specialmente per gli atterraggi! Le situazioni da affrontare sono talmente tante che ci si potrebbe giocare per mesi: meglio non mettersi alla tastiera se si ha un appuntamento con qualcuno!

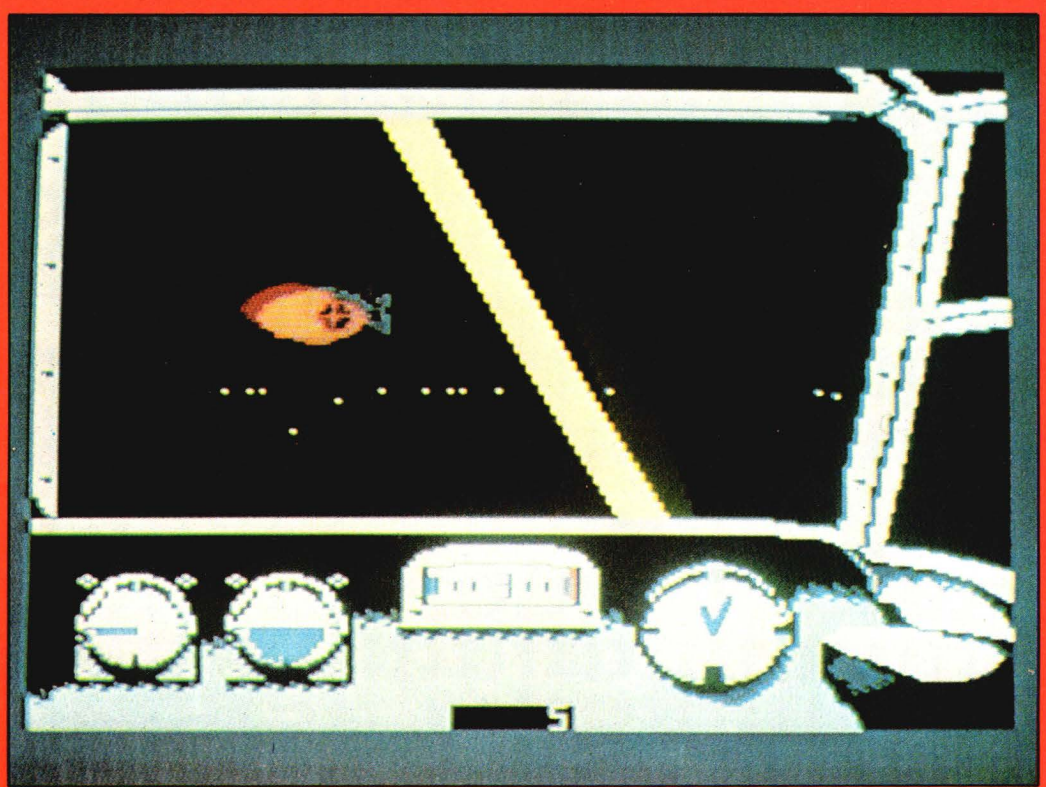
Consigli utili: 1) Portate uno ad uno alla casetta gli ingredienti della pozione. 2) Vi sarà utile farvi una mappa con le Caverne della Cicuta, la Cripta, le Camere di Lava e il Covo della Zucca. 3) State sempre attenti al vostro tasso di magia: se scende a zero, precipiterete!

DAMBUSTERS

Si può forse affermare che *Dambusters* sia il più appassionante gioco aereo che si sia mai visto. Pur mancando dell'autenticità delle simulazioni di volo "pure" e distorcendo un po' la verità storica sulle missioni dei "distruttori di dighe", si tratta comunque di un gioco ben al di sopra di gran parte degli altri giochi aerei disponibili per il 64. Il bello è che siete voi e voi solamente i responsabili del bombardiere Lancaster, del suo equipaggio e del successo della missione: il pilota, il navigatore, il puntatore, il mitragliere di prua e quello di coda siete voi.... e ai livelli più alti siete anche il motirista! Ciò che rende *Dambusters* così divertente e così gradito a tanta gente sta proprio nel fatto che bisogna districarsi tra tutti questi ruoli. Ai fanatici dell'avventura piacerà invece sparare ai Messerschmidt della Luftwaffe, mentre per i patiti della simulazione di volo c'è la gioia di pilotare il Lancaster e tenerlo sulla rotta giusta per le dighe, e poi c'è un sacco di strategia per quei giocatori che preferiscono il ruolo del motorista, che deve provvedere a tutti i dan-

ni causati dalla contraerea nemica. Il vero esperto di *Dambusters* è il giocatore che riesce ad impratichirsi di tutti questi ruoli. Passare dall'uno all'altro di essi è semplice: basta digitare l'apposito tasto del 64. Se mai diverrete talmente bravi da raggiungere le dighe nemiche e sganciare la famosa bomba "saltellante", il programma vi mostrerà la bomba che supera saltellando le difese nemiche e fa saltare in aria lo spesso calcestruzzo della diga.

Consigli utili: 1) Allenatevi in tutti i ruoli prima di partire in missione — dovrete essere bravi in tutto se volete riuscire. 2) Passate continuamente di schermo in schermo per tenere sotto controllo l'azione. 3) Abbattete i caccia nemici non appena appaiono nel vostro mirino: più si avvicinano, più diventano difficili da colpire.





ELITE

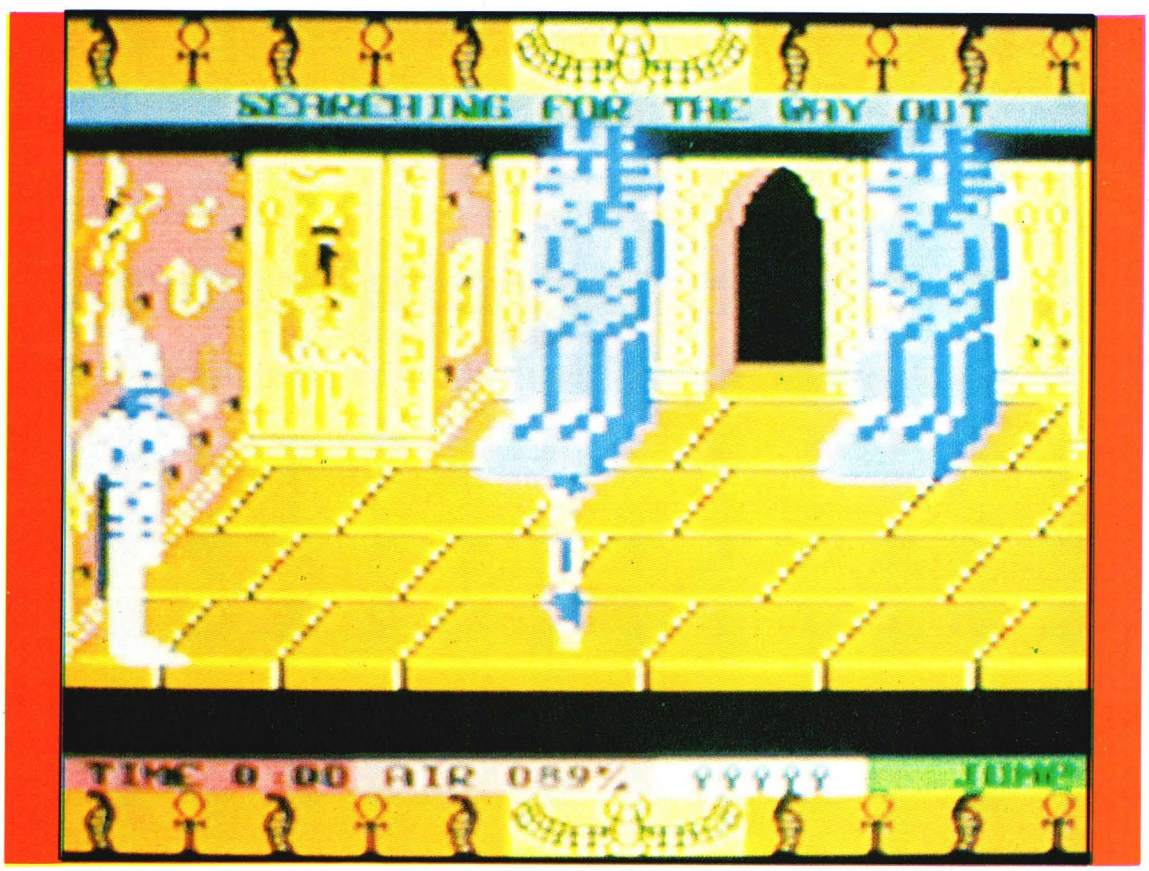
Questo gioco della Firebird è raccomandato a tutti i programmatori dilettanti che hanno voglia di sfondare e di tradurre in moneta sonante il proprio lavoro: *Elite* è piaciuto tanto che i suoi creatori, David Braben e Ian Bell, hanno già incassato qualcosa come un centinaio di milioni di lire... a testa. Si tratta di un gioco dalle molte sfaccettature: da una parte è un superbo gioco avventuroso tradimensionale, dall'altra è un superbo gioco strategico che richiede uno studio accurato di ogni mossa. Risultato: si continua a giocare per mesi, se non addirittura per anni! Scopo del gioco è giungere ad ottenere l'ambìto rango di Elite: a questo scopo dovrete viaggiare per le galassie commerciando con altri pianeti e viaggiatori spaziali, affrontare delle battaglie e apportare delle migliorie alla vostra astronave del tipo Cobra. Un altro pregio del gioco sta nel fatto che niente viene fatto in modo predeterminato, e quindi il giocatore può applicare le proprie strategie personali. Per esempio, scegliendo di essere uno spacciatore di droga intergalattico potete innalzarvi di rango e diventare perfino Elite. I controlli della Cobra sono estremamente sofisticati e comprendono dei radar a breve e a lunga portata, degli scanner, degli schermi protettivi, "trappole" per i detriti spaziali e per il carburante, laser a pulsazione e missili. Una volta tanto, ecco un gioco che merita davvero di essere definito "megagioco"!

Consigli utili: 1) Il commercio è la chiave del successo. Impratichitevi bene delle diciassette merci e concentratevi su quelle che vi concedono il maggior margine di profitto. 2) Comprate al più presto un buon laser, preferibilmente di tipo militare. Sarete lieti di averlo quando i pirati vi attaccheranno! 3) Attenzione ai Trumbles: esistono solo nella versione 64, e sono una dannata seccatura.

ENTOMBED

È il secondo gioco della trilogìa di sir Arthur Pendragon. Questa volta l'esploratore-gentiluomo è alla ricerca dell'antico Occhio di Osiride, e deve affrontare il guardiano di una tomba egizia. Sir Arthur si trova intrappolato in un labirinto sotterraneo di stanze e di corridoi, senza apparente via d'uscita. Le stanze sono unite da corridoi affrescati di geroglifici: vi farete strada alla luce delle torce, tormentati da api, zanzare e uccellacci. Tra le altre insidie ci sono una mummia che cammina ed uno scorpione che fa un rumore così sinistro che viene la pelle d'oca. Fate come Indiana Jones, e tenete a bada questi seccatori con la vostra fida frusta. "Cercate tra le pergamene", vi dice il programma: "è lì che si nasconde la chiave." Il bello di *Entombed* (come del suo seguito, *Blackwyche*) sta nella grafica eccezionale e nei numerosi enigmi che vanno risolti. Man mano che procedete, scoprirete che certi oggetti vi possono essere utili — come ad esempio la torcia per illuminare le sale buie. Attenzione però alle false piste: in *Entombed* ce n'è un sacco. Questo gioco è destinato a diventare un classico, ed è una gioia per gli occhi.

Consigli utili: 1) Non potete giungere all'ultima stanza finché non avete tutte le pergamene. 2) Nella Sala dei Gong, colpite ogni gong con la frusta — ma nell'ordine giusto!) 3) Nella Sala delle Pozze di lava, la prima e la seconda da sinistra a destra vi rendono visibili. Usando la frusta per guidarvi, entrate nella terza. Continuando ad usare la frusta, attraversate la prima e tornerete di nuovo visibili. Attraversate di nuovo la seconda pozza e passerete al livello successivo.





EVERYONE'S A WALLY

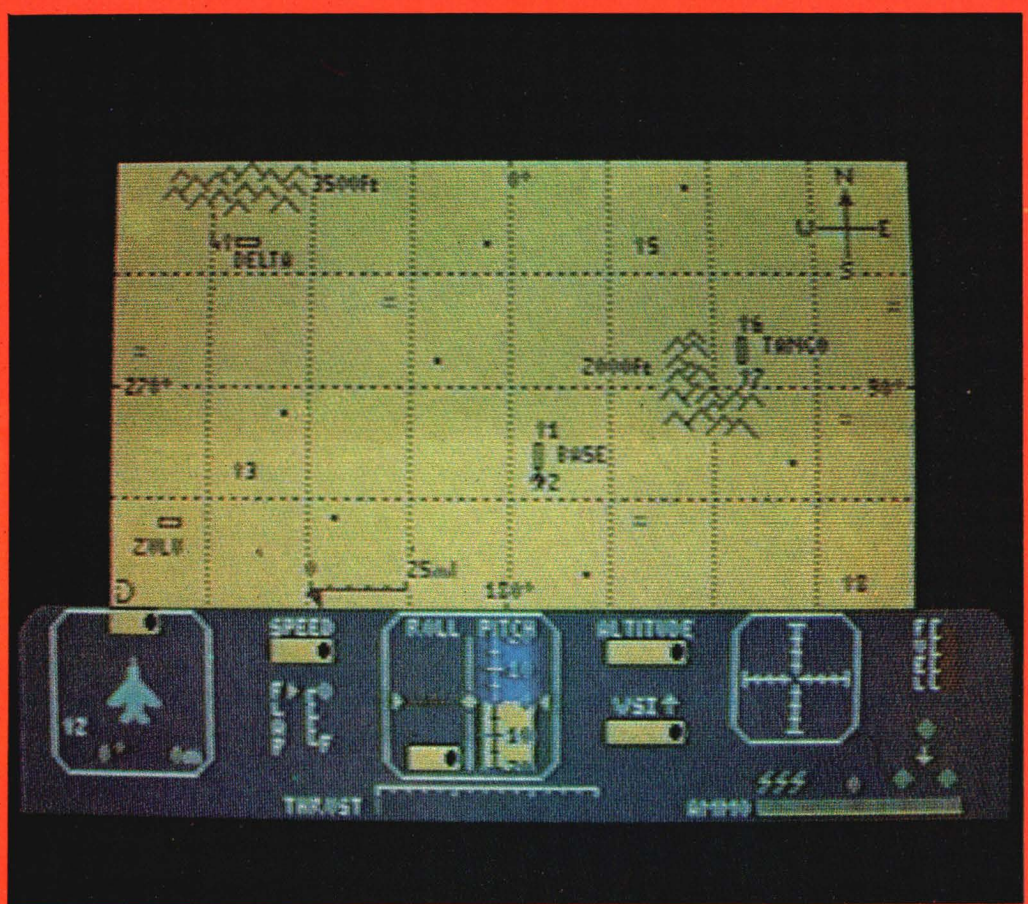
Questo gioco della Mikrogen è secondo alcuni il più divertente dell'anno, ma è al tempo stesso una impegnativa avventura in cui bisogna convincere Tom, Dick, Harry e Wilma a lavorare insieme per portare a termine cinque diversi compiti. Completato ciascun lavoro, si ottiene una lettera dell'alfabeto: le cinque lettere formano la combinazione che vi permetterà d'aprire la cassaforte della banca. In questo modo potrete pagare ai Wally i loro stipendi. Dato che ciascun Wally ha la propria specialità, bisognerà assegnare a ciascuno di loro il compito giusto (sono controllati individualmente), nonché fornir loro gli attrezzi adeguati all'opera. La grafica è molto originale e ci presenta parecchi luoghi della vita quotidiana — come l'ufficio postale, il pub, la cabina telefonica ecc. I quattro Wally sono simpaticamente raffigurati e zampettano sullo schermo di profilo. Si tratta davvero di un gradito sollievo per chi è stanco di avventure *fantasy* e spaziali!

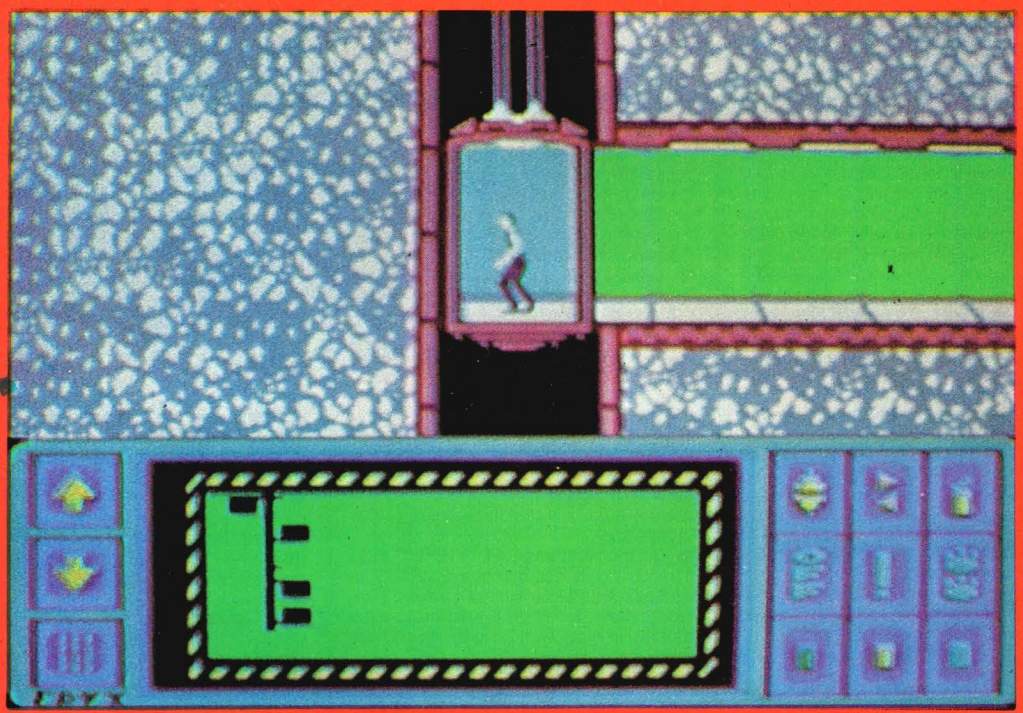
Consigli utili: 1) La città è suddivisa in circa quaranta ambienti. Fatevi una mappa per orizzontarvi. 2) Ricordate di scegliere il Wally giusto per il lavoro giusto. Per esempio, Wally stesso fa il muratore, quindi fategli costruire il muro. 3) Cercate di capire quali sono gli oggetti veramente utili e quali sono le false piste.

FIGHTER PILOT

C'è voluto un bel po' di tempo, ma finalmente il caccia Mac Donnel Douglas F15 può volare anche sul monitor del 64! Parecchi dei controlli di volo sono presi pari pari dalla realtà, ma ciò che fa di *Fighter pilot* un grande gioco non è questo senso di autenticità, ma bensì la sua ricchezza di opzioni e di modi. Una volta riusciti a padroneggiare i controlli dell'F15, vi verrà voglia di giocare nel modo "combat": per fare ciò dovrete salire ad almeno 5000 piedi di quota prima di potervi scontrare col nemico.

Per usare i missili, basta premere la barra spaziatrice... e vi farete un'idea della velocità dei moderni duelli aerei. Quando sarete piloti più esperti, potrete affrontare anche manovre difficili come gli atterraggi nella nebbia o il volo nelle turbolenze o con i venti contrari. *Fighter pilot* potrà anche non essere emozionante come volare su un vero F15, ma di certo ci si avvicina! Consigli utili: 1) Se davvero volete diventare bravi piloti, dovrete usare i modi "training": certo, non sono emozionanti come i duelli aerei, ma meglio imparerete a pilotare e più vi divertirete. 2) Le munizioni non durano in eterno, quindi non sparate all'impazzata come in *Space invaders*!





FRANK BRUNO'S BOXING

In questo gioco (che è stato giudicato il miglior gioco di boxe oggi disponibile per il 64), Bruno deve affrontare otto avversari dai nomi improbabili, tipo Fling Long Chop e Tribal Trouble. I round durano tre minuti, come nei match veri, scanditi dal suono della campana. Con un pugno decente si può anche atterrare l'avversario, ma con un colpo fortunato potreste metterlo direttamente KO. Sul display appaiono il conteggio, il numero dei KO, il miglior KO, il punteggio e tutti i bonus eventualmente vinti. In *Frank Bruno's Boxing,* la Elite è riuscita a cogliere tutta la velocità e la scorrevolezza di gioco dei videogiochi di boxe da bar a cui si ispira.

Consigli utili: 1) non restate mai immobili. 2) Studiate lo stile del vostro avversario, che è sempre diverso. 3) Sfruttate il riquadro informativo.

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 e scambio giochi per C64 (ne possiedo circa 1600) sia su nastro che su disco tra cui: Goonies, Rambo II, Catch (con voce), space station (ottima simulazione space shuttle), Mago di Oz elite, Lords of Midnight II, Gi-Joe, Zorro, e la stupenda simulazione sonora del "Digeted Music" inoltre fra alcuni mesi potrò disporre di: "Visitor-Street Hawk - Supercar" e altre centinaia di novità. Solo per la città di Livorno.
Simon Jacopino - via Machiavelli n. 12 - 57128 Livorno - tel. 503626.

● Vendo e vi offro: 1 cassetta con 27 utility a 25.000, oppure 1 cassetta con 22 giochi + turbo a L. 20.000, oppure 1 cartuccia (tooth invaders), a L. 15.000 oppure scaccia pensieri della Mattel L. 35.000, cosa volete di più? Che mi butti? Si!!.
Oberdan Caforio - via A. Labriola 43 - Bagnolo Imp. (R.E.).

● Vendo programmi per CBM 64 su nastro. Ultime novità: Yar Kung Fu, Comic Backery, I Goonies e Nightsade.
Leonardo - via D. Boninsegna - Roma - tel. 5040504.

● Vendo e scambio giochi e programmi per CBM 64 da L. 500 a L. 1.500. Tra cui Summer Games II, Speedking Commando, Skooldaze, Who Dares Wins, Bruce Lee, Football Manager, Track and Field inviare L. 1000 per lista solo su cassetta.
Marco Ferrari - viale Italia 43/6 - Albenga (Sv) - Tel. 52435.

● Vendo circa 200 giochi in turbo a sole L. 1.000 l'uno alcuni titoli: Fort Apocalypse, Pit Stop, Pole Position Snokie, M.E.R.O., B.C., Congo Bongo, Buck Rogers, Conan, James Bond 007, Tapper, Basket Commodore, Baseball, Batman.
Pietro Di Bello - via Argelati 30/A. Milano - tel (02) 8358718.

● Vendo attenzione!!! Vendo moltissimi giochi per C-64: Zorro; Trasformers; Hobbit; High Moon; Survivor. E molti altri ancora. Scrivetemi vi manderò la lista.
Sellerio Raffaele - Via Negroli, 28 - Milano 20133 - Tel. 02/7422326.

● Scambio oltre 1000 PRG per Commodore 64 su disco. Scrivete a Verini Mario - Via Matteotti, 10 - 54011 Aulla (MS) - Tel. 0187/409724.

● Vendo Software per CBM 64, fatto e doppiato da gente che se ne intende a prezzo di vera concorrenza, sia su nastro che su disco. Disponiamo di tutto il software in commercio su disco e su nastro buona parte. Inoltre se vi interessa potreste associarvi al Program Club Ferrara il che comporterebbe vere occasioni d'oro. Scrivere o telefonare a: Frabetti Tiziano - Via Ricciarelli, 139 - Ferrara - Tel. 0532/61034.

● Vendo giochi come: Rambo - Commando - Zorro - Boxe Raid Over Moscow - Summer Games II - Ghostbusters - Kung Fu - Pit Stop I e II BC - Wintergames - Antenati - Karateka - Per CBM 64 - L. 3000 cad.
Colla Davide - via Rorine n. 7 - Alba - Tel., 0173/30334.

● Vendo ultime novità inglesi-americane. Prezzi modici. Per informazioni telefonare allo 0832/54627 e chiedere di Alberto.
Alberto Memmi - via Gentile, Lecce - Tel. 0832/54627.

● Vendo Commodore Vic 20 a L. 100.000 e cartucce giochi a L. 10.000 l'una Scacchi, Poker, Jupiter Lander, Slot, Gorf, Cartrige, Attack Demon; causa cambio computer. Il tutto in ottime condizioni.
Barboni Aldo - via alla Cartiera, 52 - 28040 - Lesa No.

● Vendo programmi × C 64. Inviate L. 550 in francobolli per ricevere la lista. Cerco, inoltre urgentemente i seguenti programmi: Dragons lair, A view to a Kill, Beachead II Rocky Orror Show, su cassetta e a bassissimi prezzi.
Marco Riazzola - via Gaslini, 2 - Monza (MI).

● Solo zona Milano, compravendita e scambio di Programmi per C 64. Telefonare dopo le 13,30. Disponibili oltre 40 titoli in Turbo Tape 64, giochi e utilities, più altri giochi con Iperturbo, Flashload ecc.
Lorenzo Marotta - via A. Verga n. 8 - Milano - tel. 4395936.

● Vendo cassette per C 64 di tutti i tipi. Il prezzo è da L. 4.000 a L. 8.000.
Guida Gennaro - via Bari 180/14 - Valenzano/Ba - Tel. 080/87.72.051.

● Vendo programmi per CBM 64 a L. 1000 - 1500 cad. ne ho circa 400 fra cui: Rambo - Commando - Tour The France - Frank Bruno's Boxing - Winter Games - Summer Games I e II. Tutti su cassetta max serietà. Vendo anche 500 PRG. per 2× spectrum ultime novità!
Antonio Davoglio - Via Leonardo Da Vinci - Zelo Buon Persico (MI) 20060 - Tel. 02/9065379.

● Vendo giochi per C 64 su cassetta (Space Ace, Rambo, Winter Games, Commando I e II; Summer Games II, Beach-Head II, Spy Vs Spy I e II°, Gremlins, Superman, Hyper Sports, Pit Stop 2° Way of The Exploding Fist, a View To a Hill, H.E.R.O. ecc., a prezzo modico.
Tarable Mario - via Vit. Emanuele, 6 - Alba (CN) - Tel. (0173) 42214.

● Vendo e compro giochi per il Commodore 64, duplicatore di cassette.
Massimo Motta - Res. Lago, 212 - Milano, 2 - Tel. 2134073.

● Compro per C 64: Floppy Disk e registratore, in buone condizioni. Attenzione!!! a prezzi ragionevoli.
Caiterzi Giorgio - C.so Umberto I° n. 73 - (Paese) Gambolò (Pv).

● Vendo più di 2000 programmi per CBM 64 su disco e nastro. Novità dall'estero. Alcuni sono rambo 2, Commando, Kung Fu Master, oltre ai soliti programmi telefonare dalle 15.00 alle 16.30 a scrivere a:
Ciro Cipriani - Via Roma, n. 52 - Battipaglia (SA) - Tel. 0828/22138.

● Siamo il Club "Super Commodore" vi proponiamo alcune ultime novità del 64 unità dischi e cassette Winter Games, Strip Poker I° II° III°, Beach Head I° II°, Summer Games I° II°, Kung Fu, Catch, Karateka, a View To a Kill, Gi, Joe, Donald Duck, La Casa del Terrore a L. (1000-2000).
Massimo Mascali - via 24 maggio, 17 - Ponte S. Pietro (BG) - Tel. 035/611810.

● Vendo i seguenti fantastici giochi: Rambo II, Black Knight, Zorro, Spy Vs Spy II, Speed King, The Last V8, Kung Fu Master, Fractalus, Space Shuttle e molti altri, solo zona Roma.
Antonio Sciolari - Via Bellotti Bony 10 - Roma - Tel. 805658.

● Compro programmi per trasferire su nastro o disco programmi e giochi protetti. Debbono essere molto affidabili e funzionali. Pago L. 3000 cd. chiamare ore pasti o scrivere a:
Pasquale Di Massa - Via Buttavento, 20, 80070 Barano D'Ischia - Na - Tel. 081-905087.

● Vendo, compro, cerco ultimissime novità a prezzi buoni come: Dragon's Lair, Catch, Missione Impossibile II. Compro e cerco ultimissime novità. Massima serietà.
Ricci Marc - v.le B. Cellini, 165, Valenza 15048 - tel. 0131/974822.

● Vendo nuovissimi programmi × 64 con continui arrivi di novità. Es: Yie-Ar-

E SOFTWARE IL MERCATO DI

Kung-Fu, Catch, Comic Bakery, Camel Trophy, Night Shade su nastro e su disco. Vendo inoltre interfaccia × duplicare con due registratori tipo commodore. Spedisco ovunque in contrassegno. Chiedere la lista A.
Davide Galloni - via Magenta, 21 - 21040 Cislago - VA - Tel. 02/96381037.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 come kung fu master exloding fist, Spy vs Spy I e II, Winter Games, Rambo Indiana Jones 1 e 2, Bestioids, Fred Flinston; Luky Luke Esse Team 2 e tanti altri, a vostra richiesta vi spedirò la lista. Telefonatemi dalle 20.30 in poi.
Andrea Corradi - P. Risorgimento, 8 - Arezzo - Tel. 351304.

● Vendo eccezionali giochi per CBM 64 originali inglesi: Spy Hunter - Zorro - Rambo - Paris - Dakar - Knockaut 1 - Combat Leader. Prezzi stracciati, telefonare ore pasti, prezzi particolari per grosse ordinazioni.
Guidi Federico - Via di Nudo, 42 - Pisa - Tel. 050-575057.

● Vendo su cassetta a L. 1500 ciascuno i migliori programmi per commodore 64, anche le ultime novità. Possiedo oltre 1.000 programmi. Richiedere minimo 6 programmi. Richiedendone oltre 20 il prezzo diventa L. 1250 a programma richiedendone oltre 50 il prezzo diventa L. 1.000 a programma.
Romano Giuseppe - Via Nazionale, 12 - 98065 Montalbano Elicona (ME).

● Vendo strabiliante!! Vendo giochi di ogni genere che vanno dalle lire 1000 a lire 5000 tra cui: Winter Games - Spy Vs Spy II, Summer Games II - The Way Of The Exploding Fist e tanti altri. Telefonare ore pasti.
Scervo Emilio - via Cutro Coop. Mont. Crotone (CZ) Cap. 88074 - Tel. 0962/27497.

● Vendo Exsploding fist 1 e 2 - Spy Vs Spy - Rochy Horror, Beack Head 2 - Pipeline 2 - Rollerbal Wintergames - Shadow fire 1 e 2. Pengo 2 - Indiana Jones - Hipersport, Kung Fu - Master Karateca - Commando 1 e 2 - Pitstop 2 - Ninja - Wally Family.
Francesco Peretti - Roma 75 - Alghero 0704188 - Tel. 071/979062.

● Vendo le ultime novità per CBM 64 e 2× spectrum 48K a lire 3.000, tra cui: (CBM 64) rambo II - Karateka - Winter Games - Frank Bruno Boxing. (2× spectrum 48k) Kung Fu Masters. Jet - Set - Willi - Frankenstain.
Per richiedere la lista dei giochi telefonare nelle ore dei pasti.
Vallesi Alessandro - Viale Guglielmo Marconi, 100 - Merte (VT) - Tel. 0761/88777.

● Vendo, scambio giochi da L. 750 a L. 3.000. Su nastro: vari sprotettori che permettono di copiare i programmi da rivista o altri. Hyper Sports - Bomb Jak - Jet set Willi - Dragons Lair - Dambusters - ecc. Su disco: Karaté Champ - Karateca - Exodusultima III - Racing D. Set - ecc.
Castelli Alessio - Via Borgolano, 34 - Villanova Monf (AL) - Tel. 0142/83252.

● Vendo giochi o utilities per CBM64 come: (Ultrawedge, Winter-Games - Si Joe, Tour De France - Frank B.B., Shadow Fire II°) e altri! Disponibili su cassetta o disco, a lire 2.000 CAD.
Cardamone Francesco - Via Dante Alighieri, 7 - Frosinone.

● Vendo (o scambio) giochi eccezionali ed utilities per CBM/64 a prezzi sbalorditivi, ecco alcuni nomi: Rambo - Zorro - Raid Over Moscow - Impossible Mission - Summer Games - Winter Games - Basket - Spy vs Spy I e II - Football Usa - Olimpiadi II - Los Angeles 84 - Donald Duck - Ghostbusters - Tot 13 - Tot Professional, Totip, Mod 740/S, e tanti altri ancora.
Fabio Contenti - Via Elci, 50 - 81016 - Piedimonte Matese (CE) - Tel. 0823/911992.

● Vendo i migliori programmi per CBM 64 tutti e solo su disco come: exploooding Fist - Hyper Sports - Shadowfire 1 e 2 - Gi-Joe Spy vs Spy - Break Street - Mr Doś Castle ecc... A L. 1000 cad. inoltre vendo utility come forth, Oxford Pascal ecc. Trattabili.
Cristiano Gambato - via Divisione Julia n. 29 - Thiene (VI) - Tel. 0445/361539.

● Vuoi giochi nuovissimi per il Commodore 64 su cassetta come: The last V8 - Scalextric - Impossible Mission 2 - Superman - Strip Poker in Italiano 1° - 2° - 3° - 4° - Koala Painter 2° - Rambo 2° - Kung Fu Master - Zorro - Fight Night - Beach Head 2° - Hell's Gate - Terror's Castle I° e 2° - Boxing Activision - 1985 The Day After - Strontium Dog - Grog's Revenge - F15 Strike Eagle - Rally Speedway? Questi ed altri 1000 videogames li scambio con te. Solo giochi nuovi e con bella grafica ricerco.
Antonio Lamberti - via Indipendenza n. 27 - 84100 Salerno - Tel. 089/225847.

● Cerco gli utility più belli! Scolastici scientifici, fisici, archivio, matematici, etc... inoltre il gioco "Rocky" che non trovo - prezzi bassi e ottima qualità!
Alberto Marzolo - Via Galliano, 29 - Firenze - Tel. 367361.

● Vendo su cassetta per CBM 64 nuovissimi giochi, come: Super Road - Commando - Zeta - Karateka - Explodyng Fist - Summer Games I & II - Winter Games - 1985 The Day After. Prezzo L. 2000 cadauno. Scrivere a Manlio Montuori - via S. Agostino n. 35 - Salerno - Tel. 224467.

● Ehi tu!! Sì proprio tu, presta attenzione per favore, a queste poche righe. Se cerchi il migliore software per il CBM 64 hai trovato chi fa per te (es. Summer Games, Exploding Fist, P.T. Stop, e altri 1100 programmi).
Annuncio sempre valido.
Tiziano Frabetti - via A. Ricciarelli, 139 - Ferrara - Tel. 0532/61034.

● Scambio utilità + giochi. Per CBM 64. Posseggo oltre 5.000 giochi e utilità. Su cassetta solamente tra gli ultimi giochi originali made in Usa. Vendo a L. 1.000 cad. a richiesta minimo 15 giochi + 2 in regalo. Accetto anche scambio. Raccomando la massima serietà. Scrivere o telefonare a:
Antonio Mignanelli - via Donizetti, 13 - 03043 Cassino (Fr) - tel. 0776/26907.

● Vendo tutti i numeri fin'ora pubblicati de "i magnifici cinque e sette" alcuni numeri di "special program e Playgames", tutti per CBM 64 a metà prezzo cioè L. 4000. Per informazioni telefonare possibilmente dalle ore 14 alle 15.30 scrivere all'indirizzo sotto indicato.
Bartolomeo Ivone - via Della Pace 82/1 - Gioia Del Colle (BA) - Tel. 080/835724.

● Cerco a prezzi ragionevoli i seguenti programmi (per C 64): Tour de France, Exploding fist 2, Calcio Rigore, Basket CBM, Winter Games Epyx, Summers Games 1, 2 ecc. Ore pasti.
Ivano Perosino - viale Casabianca, 21 - Lido Di Fermo (AP) - Tel. 0734-50706.

● Ragazzi!! È nato il Club Super Commodore 64. L'iscrizione è gratis, ma ogni socio si deve impegnare a versare L. 2500 come quota mensile. Inoltre ogni membro riceverà il giornale di club contenente spiegazioni su video-games, novità, sorprese e curiosità; ogni socio potrà usufruire magnifici sconti su giochi classici; sono ammessi scambi. Garantita massima serietà; spedizioni in Italia del Nord e centro (ammesso Abruzzo e Molise). Forza, scrivete a:
Club Super Commodore 64 via Salimbeni 1, 60035 Jesi (An).

● Vendo o scambio 500 giochi per CBM 64 su cassette a sole L. 500 cadauno. Tra cui Summer Games II - Bruce Lee - Kung-Fu - Hyper Olimpics ecc.
Giampiero Solari - via Alghero, 63 - Sassari - 275409.

● Vendo dischi per C 64 tra i quali Spider Man, Print Shop, Beach Head II, Karate Doddle, Donald Duck a L. 10000. Cerco Modem per CBM 64.
Zanola Stefano - via volta 7 - Nigoline (BS) - Tel. 030/984327.

● Cerco ragazzi o ragazze per il "Commodore 64" per poter scambiare o programmare, programmi o giochi. Gli interessati devono essere o ragazzi o ragazze della Lombardia per informazione scrivere a:
Bruno Vanacore - via Medaglie D'oro, 21100 Varese - Tel. 0332/231970.

● Vendo Joystick a raggi infrarossi nuovissimo a L. 75000 non trattabili per CBM 64. Atari 400 e 800 home computer, vic 20, Arcade Game, e Barrit, Apple, ed ibm.
Giuseppe Russo - via Naviziati n. 56, Messina - 98100 - Tel. 0901 715622.

● Vendo espansione di memoria per Comodore Vic 20 da 16k-3k selezionabile e da 8K rispettivamente a 80.000 e 45.000. Telefonare nel pomeriggio.
Amedeo Marinelli - via Regina Margherita - S. Omero (TE) - Tel. 0861/88582.

● Vendo programmi per C 64 su disco e cassetta come: Rambo - The Goonies

IL MERCATO DI HARDWARE

- The Flistones - Commando - Winter Games - Topolino - Koronis Rift - The Last Porn - Sex Carton III e molti altri ancora!!!
Matteucci Marco - via Fermana Nord, 35 - Montegranaro (AP) - Tel. 0734/891168.

● Vendo per CBM 64, utility easy script a L. 20.000, oppure Ic spectrum emulator, che trasforma il 64 in uno spectrum, a L. 20.000, oppure tutta la serie dei copiatori e sprotettori per disco a L. 20.000.
Piero Piana - via Palazzotto, 14 - Pino Tor.se (To) - Tel. 011/840713.

● Vendo × C 64 programmi (giochi e utility) su dischi e nastro tra cui: Frank Bruno's Boxing Ghostbusters, Hyper Sports, Summer Games 1 Cauldron, Impossible Mission - Football Manager e altri.
Fumagalli Bruno - via Dottesio, 12 - Como - Tel. 031/241078.

● Vendiamo giochi per CBM - 64 come - Rambo II - Mario Bros - Le Bagnard - Forbidden Forest - e molti altri a partire da L. 500. Richiedere lista Gratuitamente.
New G.M. Soft - Montespertoli (FI) - Tel. 0571/608413.

● Vendo 25 giochi per CBM 64, tra i quali Rambo - Zorro - Frankie Goes to Hollywood, Rocky, e tanti altri alla modica somma di L. 30.000, e altre novità come Commando I e II, Karateka, Kung-Fu "Masters", Massima serietà.
Francesco Budinleo - via Roma, 231 - Cerignola (FG) - Tel. 25169/0885.

● Scambio circa 400 giochi con commodoristi genovesi. Posseggo duplicatore universale sicuro al 100% (usa due registratori Commodore).
Rampini Ivano - Salita P. Toscanelli, 1/6 - Genova - Sestri P. - Tel. 010/679320.

● Scambio programmi solo su disco di qualsiasi genere per CBM 64, inviatemi la vs. lista ed io vi farò avere la mia oppure telefonatemi dopo le 19.00.
Rivalta Pierluigi - via Trento e Trieste, 4 - 10026 Santena (TO) - Tel. (011) 9491475.

● Vendo eccezionali programmi come: Rambo - Commando - Hacker - Dallas Quest - Little Computer People - Elite - Gyroscope - Zorro - Fight Night - Scarabeus - Never Ending Story, Park Patrol - Catch (rock'n Wrestle) - Back To The Future. N.B. telefonare ore pasti.
Emanuele - via Pascoli, 3 - 20129 - Milano (MI) - Tel. 202844/02.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 come: Rambo - Commando - Bruce Lee, Los Angeles 86 e tanti altri, con giochi come: Spy Vs Spy, Frankie Goes To Hollywood e altri ancora. Richiedere la lista a:
Giorgio Ramazzotti - via Vespucci n. 14 - San Giuliano Mil. (MILANO) - Tel. 02/9840218.

● Vendo una cassetta per CBM 64 con rivista ogni settimana a L. 6000. La rivista contiene i migliori giochi per CBM 64.
Alessandro Bazzea - via Cimabue 1° A - Torino - Tel. 307582.

● Vendo "Super giochi" per CBM 64 come mundial Soccer - Cosmic - M.R. Mefisto - Basket (Replay) - Flipper - Hunch Back I - Giruss - Burgertime - Poopsy - Attack F - 104 Decathlon ecc... tutti su turbo tape.
Marco Farnesi - via Sottomonte Massa Macinaia (LU) - tel. 0583/907708.

● Vendo innumerevoli giochi × CBM 64 e Spectrum 48 a prezzi stracciati e trattabili. Telefonare ore pasti. Preferebilmente zona Cremona e dintorni.
Umberto Rigolli - viale Po', 129 - Cremona - Tel. 36458.

● Vendo giochi per C 64 come: Hyper Sport, Spy vs Spy 2, Commando 2, Rambo 2, Winter Games, Karateka, Explo-

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 14 (cancellare i settori che non interessano)

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

.....

.....

.....

.....

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

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

ding Fist, Kung Fu, Masters ecc. L. 1000 l'uno (nastro).
Marco Befera - Via del Cardello, 14 - Roma 00184 - Tel. 4759751.

● Privato vende ultime novità giochi e utility su "disco" per CBM 64. Telefonare ore pasti.
Pierluigi Campanelli - via Arceviese, 114 - Senigallia (An) - Tel. 071/661496.

● Vendo strepitoso cassetta × CBM 64 con ben 60 ghiochi a L. 30.000 fra cui: Raid Over Moscow - Indiana Jones - Kung Fu Master - Ghostbuster - Pyjamarama - Kung Fu - Pitfall I II II - Olimpiadi I II III - Pit Stop I II - Baseball - Tennis - Agente Speciale - Bruce Lee - Shadowfwire I II - Decatlon - WInter Olimpics - Hunck Back I II - Frank Bruno Boxing - Vadis.
Danilo Tomatis - via Europa, 59 - Pessano (MILANO) - Tel. 02/95740815.

● Vendo per CBM 64 su cassetta i giochi: ritorno al futuro, Rambo 2, Enigma Force, Fight Night. Spese postali in aggiunta. Cerco inoltre il gioco Rocky (Boxe) derivato dal film.
Scalora Maurizio - C.so Peschiera 177 bis - Torino - 10141 - Tel. 011/377766.

● Cerco per CBM 64 i seguenti giochi su nastro: Commando - Rambo - Elite, Five a Side. Cerco, se esiste, il gioco Pac-Land, e cerco inoltre Dragon's Lair. Fatevi vivi
Lucio Gobbato - via G. Tartini, 14 - Conselve (PD) - Tel. 049/5385360.

● Vendo qualsiasi tipo di gioco × CBM 64. Compro e cerco ultimissime novità. Disposto anche allo scambio. Possiedo Dragon's lair, Catch bar, Commando bar, Karatè Champ II, Impossible mission II.
Ricci Marco - v.le B. Cellini, n. 165. Valenza 15048 - tel. 974822.

● Vendo A.A.A. programmi per CBM 64 solo a lire 1.000 l'uno. Vasta scelta con oltre 700 titoli in regalo il supporto magnetico e le spese postali potrai scegliere tra: F.15 strike Eagle, Shadowfire I e II Boxing, Hulk, Combat Lynx, Strip Poker e molti altri. Richiedi la lista completamente gratuita.
Valentina Baio - Casella Post. 29 - 36016 Thiene (VI)

● Scambio oltre 1000 PRG. per C 64. Scrivete!!! (preferisco scambi su disco).
Verini Mario - via Matteotti, 10 - Aulla 54011 (MS) - Tel. 0187/409724.

● Vendo nuovissimi giochi per CBM 64, su cassetta, tra cui: Rambo II, indiana Jones, Commando, Bruce Lee, Zorro, The Flintstones, Tales O. Arabian Night, Boulder Dash I e II, Spy Hunter. E molti altri ugualmente belli li vendo da L. 2000 a L. 3000. Telefonare ore pasti.
Marco Mollisi - Viale G. Marconi, 44 - Livorno - Tel. 23212.

● Compro giochi per CBM 64: Commando, Rocky I, II, III, IV Rambo - The Green Berrett.
Gianluca Virgilio - via Montegrappa, 38 - Foggia - Tel. 77542.



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

14

I MAGNIFICI SETTE

14

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	□ □ □
1 VIETNAM	□ □ □
2 WOODOO	□ □ □
3 INSPECT	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
4 THE RAID	□ □ □
5 HAMMERER	□ □ □
6 FLAGGER	□ □ □
7 TACTICS	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI _____