SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI
MENSILE - ANNO II - N. 17

7 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

MAGNIFICI SETTE

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

- **FLASHING IRONS**
- **PHASOR**
- **THE HERO**
- **FALLS**
- **THE JOURNEY**
- **FLASHING MEADOWS**
- **ISOTOPE**



● GEOFF STRONGMAN: LA FORZA BRUTA ● SPORCHI TRUCCHI PER VINCERE A RAMBO, TRANSFORMER, SABOTEUR ● COME TRIONFARE A ELITE

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

"smanettoni" del 64
è il vostro momento COLLABORATE!

POTRETE VINCERE

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

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: I MAGNIFICI SETTE SIPE s.r.l., via Ausonio 26 - 20123 Milano

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 - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

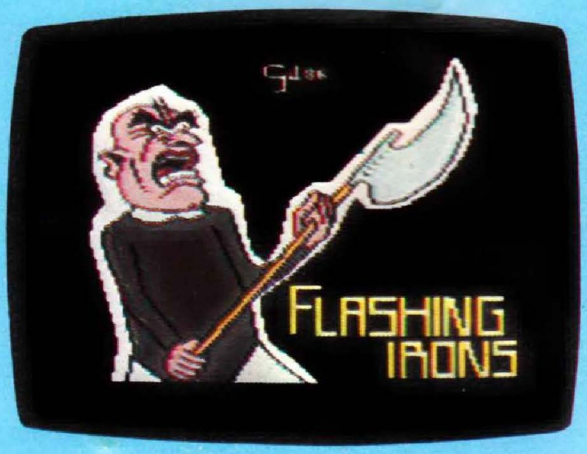
	Flashing Irons
5	Phasor
6	The Hero
7	Falls
8	The Journey
9	Flashing Meadows
10	Isotope
11	La classifica del miglior software del mese
12	Geoff Strongman: la forza bruta
17	Sporchi trucchi per vincere a Rambo, Transformer, Saboteur
20	Come trionfare a Elite
28	Il mercato di hardware e software

MUSCOLI E MITRAGLIE

Un po' d'attenzione per favore: se avete voglia di scaldarvi i muscoli e di fare una salutare giornata di educazione fisica allora il gioco Geoff Strongman fa al caso vostro. Se poi cercate qualche sporco trucco per primeggiare ad alcuni tra i migliori giochi del momento andate subito a pagina 17 e seguenti. Infine non perdetevi il servizio su Elite: è di quelli "succosi"

FLASHING IRONS

Siamo in pieno Medioevo e anche allora esisteva per i padri il problema di maritare la propria figlia. Poiché la bella principessa Eliana è indecisa tra una serie di pretendenti, tutti in possesso dei requisiti necessari per poter sposare l'erede del sovrano, il saggio re Zender decide di indire una gara a colpi di alabarda dalla quale dovrà uscire il futuro sposo. Tu hai avuto la fortuna di venire inserito nella rosa dei pretendenti che parteciperanno alla grande sfida e dovrai difendere il tuo onore a colpi di alabarda. Sullo schermo vedrai l'indicazione delle forze in tuo possesso e di quelle del tuo sfidante. Riuscirai a sposare la bella Eliana?





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FLASHING IRONS

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

I MAGNIFICI SETTE

PHASOR

L'astronave Phasor, in missione per l'Universo alla ricerca di nuovi mondi e di nuove civiltà, è in avaria. E l'unico ingegnere in grado di ripararla si trova londano al di là della zona neutra. Ma, interpellato, il tecnico decide di avventurarsi nella sua missione e di attraversare con la sua navetta le quattro zone proibite nelle quali dovrà difendersi da numerosi nemici. Se riuscirà a sopravvivere e ad arrivare all'astronave dovrà, a colpi di pistola laser, aprire le quattro bacheche che contengono i pezzi di ricambio. Una volta giunto poi nel nucleo centrale riparerà finalmente l'astronave.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

A	decellera
Q	accellera
X	sinistra
C	destra
RETURN	pausa
CTRL	riparte
1	fuoco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

PHASOR

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

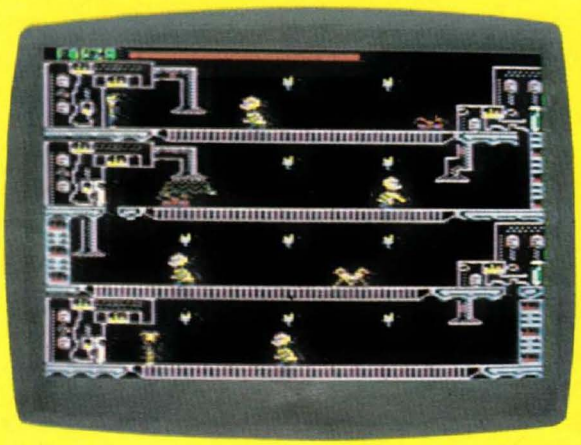
.....

I MAGNIFICI SETTE

THE HERO

Il malefico Dottor Hero ha inventato una formula segretissima e pericolosissima per annientare l'umanità e ha nascosto la sua scoperta all'interno del suo Istituto di Whales. L'Agenzia ha scelto te, come agente più esperto, per recuperare l'invenzione e rubarla al temibile scienziato. Utilizzando gli ascensori, dovrai riuscire a perlustrare tutti i cinque laboratori senza cadere vittima degli occhi murati, davanti ai quali potrai passare, meglio se a carponi, quando sono socchiusi per non perdere energia. Non dimenticare, se vuoi vivere a lungo, di raccogliere le cariche energetiche in giro, ma mimetizzate come dei lecca lecca.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

JOYSTICK A SINISTRA

inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE HERO

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

I MAGNIFICI SETTE

FALLS

Nel regno della Luce è accaduta una disgrazia tremenda, il perfido mago Herold ha rapito il piccolo Jasmie, figlio del suo più acerrimo nemico e lo ha nascosto nel suo castello nel mezzo della Terra del Buio, ove ovunque scorrono fiumi di pece e ha nascosto le chiavi della fortezza sulle cime delle colline che emergono un po' dappertutto. Tu, che impersoni il ruolo del padre, dovrai percorrere le strade fino alla regione dove è nascosto Jasmie e recuperare le innumerevoli chiavi che ti serviranno per aprire le porte del nascondiglio di tuo figlio. Ma stai molto attento, perché anche se per merito delle tue pozioni potrai entrare nei fiumi bollenti, Herold ha lasciato a guardia del suo rapito delle guardie a lui fedeli, che cercheranno di farti la pelle in ogni modo.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa
F1	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FALLS

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

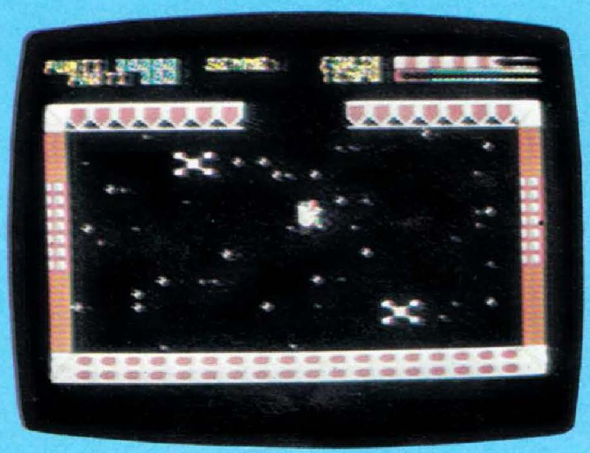
.....

.....

THE JOURNEY

Le pietre della saggezza sono state rubate dagli abitanti del pianeta degli Stolti e sono state disseminate nell'Universo. Per far riacquistare la sapienza al tuo popolo dovrai, a bordo della tua navetta, percorrere tutte le galassie alla ricerca di queste preziose gemme, che si trovano sempre nel buco interspaziale dal quale appaiono i tuoi nemici. Ricordati che dovrai sparare a destra e a sinistra i proiettili tetranucleari per difendere la vita del tuo equipaggio e che per fare rifornimento di energia potrai utilizzare le basi spaziali, dalle cui stanze, se sopravviverai abbastanza, riceverai energia.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE JOURNEY

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

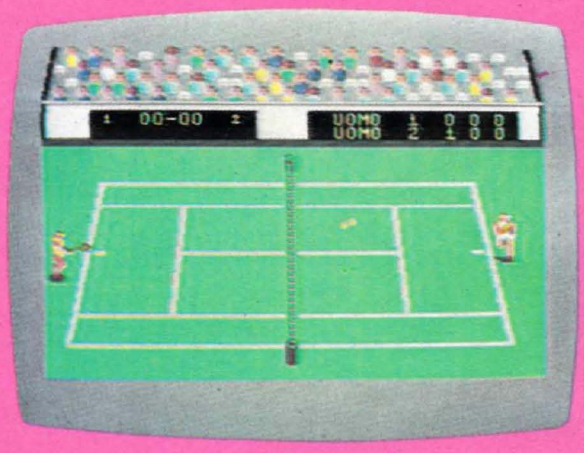
.....

.....

FLASHING MEADOWS

Mentre siete tranquillamente davanti alla vostra televisione, vi sarete certamente più di una volta chiesti che cosa si prova ad essere concorrenti di uno dei tornei di tennis più prestigiosi come quello che si sta tenendo ora a Flashing Meadows. Ecco che questa volta vi viene offerta l'opportunità di affinare le vostre capacità atletiche e di provare la gioia della vittoria, disputando innumerevoli partite con il vostro CBM-64, senza quindi sprecare energie fisiche. Le regole sono quelle naturalmente usuali del tennis e vince il match chi riesce ad aggiudicarsi un vantaggio di 2 set sull'avversario. Ma basta con le parole e buon divertimento. Non dimenticate che potrete giocare anche contro il vostro amico e scegliere il colore delle maglie.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	colore giocatore 1
F3	colore giocatore 2
F5	scelta no. giocatori

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FLASHING MEADOWS

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

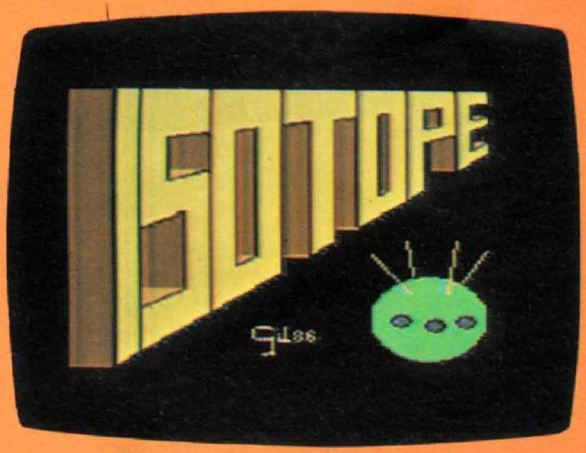
.....

.....

I MAGNIFICI SETTE

ISOTOPE

I sei reattori nucleari della centrale elettrica della città di Chernosil sono entrati, a causa di un attentato in uno stadio di estrama pericolosità. Tu sei il droide addetto alla sicurezza e dovrai disattivare l'innesco della fusione espellendo i reattori dalla loro sede. Ma la cosa, non semplice già di per sé, ti sarà resa ancora più difficile dai sabotatori che, aggirandosi per il complesso, cercheranno con ogni mezzo di impedirti il compimento della tua missione. Ricordati anche, che per meglio muoverti potrai utilizzare i teletrasportatori, seguendo attentamente le istruzioni prescritte per ognuno di essi.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ISOTOPE

.....

.....

.....

Annotazioni

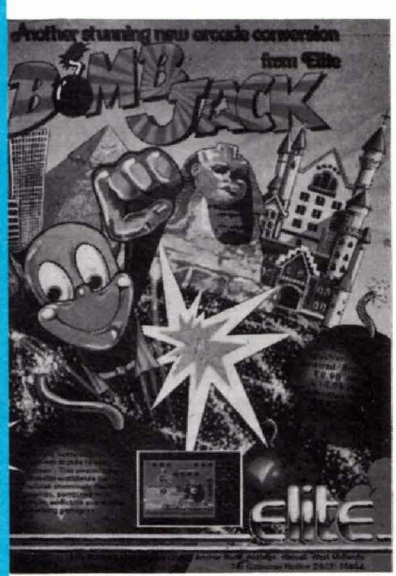
.....

.....

.....

TOP GAMES 20

Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Bomb Jack	Elite
2	Commando	Elite
3	V	Ocean
4	Formula 1 Simulator	Mastertronic
5	Green Beret	Imagine
6	Way of the Tiger	Gremlin
7	They Sold (2)	Ocean
8	Last V8	Mastertronic
9	Spindizzy	Electric Dreams
10	Comp. Hits 10(2)	Begu Jolly
11	Batman	Ocean
12	Thrust	Firebird
13	Spellbound	Mastertronic
14	Superbowl	Ocean
15	One Man and His Droid	Mastertronic
16	Turbo Espirit	Durell
17	Finders Keepers	Mastertronic
18	Action Biker	Mastertronic
19	Starstrike 2	Real Time
20	Yie Ar Kung Fu	Imagine
21	Kik Start	Mastertronic
22	Off the Hook	Off the Hook
23	FA Cup Football	Virgin Games
24	Heavy on the Magik	Gargoyle Games
25	BMX Racers	Mastertronic
26	Vegas Jackpot	Mastertronic
27	Incredible S.Fireman	Mastertronic
28	Mr Puniverse	Mastertronic
29	Sport of Kings	Mastertronic
30	Winter Olympics	Tynesoft



COMMODORE 64

1	Thrust	(Firebird)
2	Bomb Jack	(Elite)
3	V	(Ocean)
4	Spindizzy	(Electric Dreams)
5	International Karate	(Sistem 3)
6	PSI-5 Trading Company	(US Gold)
7	Uridium	(Hewson Consultants)
8	Yhey Sold (2)	(Hit Squad)
9	Superbowl	(Ocean)
10	Kane	(Mastertronic)

GEOFF STRONGMAN: LA FORZA BRUTA

Chi sei: un uomo o un topo? Questo gioco ti aiuterà a scoprirlo. Diventare un vero uomo forte come Geoff non è facile. Muscoli che possono ribaltare un auto o trasportare barili su un camion in attesa non vengono in una notte. Se speri di poter compiere queste azioni, avrai da lavorare duramente per la sessione di allenamento. Anche se riesci a costruirti un corpo robusto e potente pronto ad affrontare i sei esercizi, avrai bisogno di abilità e reazioni velocissime per aver successo.

COME GIOCARE

In Strongman prendi il controllo del corpo di Geoff nel tentativo di completare ogni differente evento. Hai anche la totale responsabilità della condizione generale e della salute del corpo di Geoff, cercando di assicurarti che sia capace di affrontare gli altri sforzi richiesti da ogni esercizio, e che abbia energie a sufficienza per portarli a termine.

Per aiutarti a far ciò il corpo di Geoff è stato suddiviso in aree differenti rappresentate dalle Icone dei muscoli. Ogni area dei muscoli contiene un indicatore che serve ad aiutarti a vedere quanta energia è disponibile per quel particolare muscolo.

Esercizi differenti utilizzano muscoli differenti. Per esempio i muscoli delle braccia sono particolarmente importanti per il taglio dei tronchi.

All'inizio di ogni esercizio hai a disposizione una Sessione di allenamento. Durante l'allenamento puoi aumentare l'energia di ogni muscolo per i sei esercizi da affrontare. Mentre giochi ti renderai conto di quali muscoli sono più determinanti di altri per ogni esercizio e rendere la sessione di allenamento più specialistica, allenando maggiormente quei muscoli a cui viene richiesto uno sforzo maggiore.

Se l'indicatore di un'area muscolare raggiunge lo zero Geoff avrà un collasso e dovrai ripartire nuovamente dall'inizio.

Il ritmo con il quale viene usata l'energia muscolare non dipende solamente dalla velocità e abilità d'esecuzione, ma anche dallo sforzo che decidi di applicare. Durante molti eventi puoi regolare lo sforzo che i muscoli devono fare tra lo 0% ed il 100%.

Maggiore sarà lo sforzo, più facilmente completerai l'esercizio, ma ogni cosa ha il suo prezzo e in questo caso il prezzo è pagato dai muscoli di Geoff. Maggiore lo sforzo, più velocemente ogni muscolo si deteriora e più velocemente il gioco diventa difficile.

In ogni esercizio perciò dovrai trovare il miglior compromesso tra la tua abilità e quanto sforzo applicare ad ogni muscolo. Poiché ogni muscolo non sfruttato viene ritrovato poi nei successivi esercizi più man-



terrai Geoff efficiente più possibilità avrai di proseguire.
Dopo ogni esercizio hai a disposizione un limitato periodo di tempo in cui riposare e cercare di preparare il corpo di Geoff per l'evento successivo.
Se riesci a completare i sei esercizi, hai la possibilità di riallenarti e affrontare nuovamente ognuno dei sei esercizi. Comunque più avanti vai e più duri diventano gli esercizi.

MACCHINE DI ALLENAMENTO

All'inizio di ogni partita ogni muscolo è a zero. Prima di costruire ogni muscolo devi allenarti.
Dopo che è apparso il messaggio "Training Mode", F8 seleziona il modo "Build Energy" (accumulare Energia) F7 seleziona il modo "Train in Secret" (Allenati in Segreto). Scelta l'opzione desiderata premere il tasto F1 per iniziare l'azione.

BUILD ENERGY

Presenta Geoff in palestra. Hai a disposizione sedici secondi per accumulare più energia possibile.

— Premi F1 per far partire l'orologio
— Joystick in basso, poi in alto per alzare la barra. Velocemente a destra e sinistra per piegare la barra e ritornare alla posizione iniziale. Ripeti questo processo il maggior numero di volte possibile nel tempo concesso.
— Ogni volta che pieghi la barra aumenta l'energia di un blocco.

TRAIN IN SECRET

Se non sei realmente un uomo forte puoi scegliere questa opzione.
In questo modo l'energia viene accumulata in modo casuale.
Probabilmente non otterrai la massima energia possibile; ma ne otterai abbastanza per completare ciascun esercizio (giocando con accuratezza).

ALLOCATE ENERGY

Al termine del TRAINING MODE apparirà il messaggio "Allocate Energy".
Premi F1 per iniziare.
Tutta l'energia accumulata nella sessione di allenamento deve ora essere distribuita a tutti i muscoli. Ogni muscolo deve avere un po' di energia. Comunque, per ogni esercizio, ci sono muscoli che sono più impor-

tanti di altri e l'energia distribuita a questi si consumerà più velocemente.
Per distribuire l'energia muovi il cursore sopra l'icona desiderata e premi il pulsante fino a che non viene raggiunto il livello richiesto.
Dopo che tutta l'energia disponibile è stata distribuita lo schermo mostrerà lo scenario del primo evento.
In ogni esercizio devi raggiungere un obiettivo entro un tempo determinato senza che ogni muscolo esaurisca l'energia a sua disposizione. Se un muscolo esaurisce l'energia a sua disposizione Geoff sverrà e dovrai iniziare nuovamente l'esercizio. Il ritmo con cui viene consumata l'energia dipende dallo sforzo applicato.
Lo sforzo iniziale deve essere determinato prima dell'inizio dell'esercizio. F7 incrementa lo sforzo mentre F5 lo decrementa. Lo sforzo applicato può essere variato in qualunque istante di gioco mediante i tasti F7/F5.
L'ammontare dello sforzo applicato ha effetti differenti per ogni evento. In generale determina la velocità di esecuzione dell'esercizio. Comunque, alcuni esercizi richiedono più cura e strategia che non forza bruta per raggiungere i punteggi più alti.
Il punteggio assegnato per ogni esercizio è correlato al tempo impiegato per compiere l'esercizio stesso. Un punteggio zero indica il fallimento nel tentativo di terminare l'evento.
Non riuscendo a compiere l'esercizio nel tempo limite si dovrà ripetere l'esercizio da capo. Però fate attenzione: si possono ripetere gli esercizi non più di tre volte durante l'intero gioco. Ad esempio se si termina il primo evento al secondo tentativo si avranno a disposizione solo due ripetizioni per quelli successivi.
Al termine di ogni evento (segnalato dal cronometro) viene mostrato il punteggio per l'esercizio compiuto. Uno zero indica l'insuccesso ed un punteggio positivo indica il superamento dell'evento. Dopo una piccola pausa viene mostrato il messaggio "Allocate Energy".
Se l'esercizio è stato superato stai distribuendo l'energia per il prossimo evento. In caso contrario la stai distribuendo per il secondo approccio all'esercizio fallito.
Se completi tutti e sei gli eventi riapparirà la schermata; iniziale con la scritta "Circuit Completed" (Circuito Completato) e viene visualizzato il punteggio totalizzando fino a quel momento. Hai ora la possibilità di ripetere gli esercizi, ovviamente con tempi di qualificazione più restrittivi.
Alla fine del gioco, se il tuo punteggio è abbastanza alto, ti sarà chiesto di introdurre il tuo nome nella "Hall of Fame".

1. **EARREL LOADING (Trasporto Barili)**
Scopo - Caricare due barili sul camion.

Metodo — Andare a sinistra, scendere i gradini, prendere il barile, ritornare al camion e lanciare il barile sul piano di carico del camion.
Scendere dai gradini richiede un uso preciso del joystick nella sequenza che segue: basso-sinistra per ogni gradino. Similarmente per salire alto-destra. Sbagliare il tempo di esecuzione dei movimenti porta ad una caduta o a dover compiere nuovamente l'esercizio.
Per sollevare un barile si deve abbassare il joystick e poi lo si deve muovere velocemente a sinistra/destra. Il movimento del joystick deve essere preciso altrimenti Geoff sarà incapace di sollevare il barile.

2. **TUG OF WAR (Tiro alla Fune)**
Scopo — Tirare l'avversario ad una certa distanza.
Metodo — Per metterti in condizione di vincere devi avere un fattore di "grip" (far presa) e "pull" (tirare) maggiore del tuo avversario. Per gettare il "grip" muovi il cursore sulla parte superiore o inferiore del braccio e premi il pulsante. Il tuo fattore "grip" è indicato sulla sinistra dell'indicatore di energia del muscolo. Per gettare il "pull" muovi il cursore sull'icona del torace e premi il pulsante.
Anche in questo caso viene mostrato il fattore "pull".
Un primo approccio al tiro può essere iniziato selezionando entrambe le icone delle gambe a turno. Se i fattori combinati di "pull" e "grip" sono sufficienti ed il tempismo nel compiere l'esercizio è buono guadagnerai terreno. Invece se i fattori o il tempismo sono scarsi sarai a tua volta tirato dall'avversario.
In aggiunta al tiro puoi tentare un Quick Snatch (Strappo improvviso) selezionando l'icona della spalla. Lo sforzo richiesto per

lo strappo è lo stesso necessario per il tiro, ma il tempismo è più critico.
Ti è consentito un solo strappo durante l'esercizio ma se lo porti a termine con successo il terreno guadagnato è lo stesso che otterresti con due tiri.
Nel frattempo l'avversario controllato dal computer cerca a sua volta di trascinare Geoff nella direzione opposta con tiri e strappi.
Ogni volta che viene effettuato un "pull" o un "grip" sia da parte di Geoff che da parte del computer, i fattori relativi vengono azzerati e devono quindi essere impostati nuovamente.

3. FAIROUND SELL (Colpo del Martello)

Scopo — Colpire due volte la campana.
Metodo — Portare Geoff al martello, prendere il martello, posizionere Geoff e lasciar partire il colpo.
Arrivare al martello si ottiene selezionando a turno la icone rappresentanti le gambe. Ogni selezione fa avvicinare Geoff al martello.
Quando lo ha raggiunto può chinarsi e raccogliere.
Per sollevare il martello devi selezionare in sequenza:
L'icona delle spalle.
L'icona della parte superiore delle braccia.
L'icona della parte inferiore delle braccia.
Dopo che il martello è stato sollevato completamente devi posizionare Geoff nella miglior posizione per sferrare la martellata. L'icona superiore della gambe le muove a destra e l'icona inferiore le muove a sinistra. Comunque hai a disposizione un tempo limitato per il posizionamento e dopo questo tempo il bordo lampeggerà in bianco. A questo punto devi accumulare energia per il colpo muovendo il più velocemente possibile il joystick a sinistra/destra. Un posizionamento non corretto può essere compensato da un buon accumulo di energia. Se il posizionamento e/o l'energia sono sufficienti la campana suonerà.
Il colpo può essere sferrato prima che il bordo lampeggi selezionando l'icona del torace.
Ogni selezione delle icone deve essere effettuata entro un tempo specifico (controllato dallo sforzo applicato). Errori nel far ciò o selezionando le icone nella sequenza non corretta faranno ripartire Geoff dalla sequenza di avvicinamento al martello.

4. MODO CHOPPING (Taglio dei Tronchi)

Scopo — Tagliare un tronco in due parti.
Metodo — Il successo è raggiunto aprendo un piccolo taglio lungo il tronco come nella realtà.
Joystick su/giù per dare un colpo di accetta.
Joystick sin/des con il pulsante premuto



per cambiare l'angolo della testa della scure ed effettuare un taglio differente.
La velocità della scure varia in base allo sforzo applicato.

5. SUMO WRESTLING (Lotta Giapponese)

Scopo — Buttare fuori dal tappeto 1 avversario. Tre cariche vincenti fanno superare l'evento.
Metodo — Il joystick sinistra/destra fa muovere Geoff avanti e indietro. Muovendo il joystick in basso si inizia una carica e premendo il pulsante durante una carica si aumenta la potenza della carica.
Dopo che è iniziata una carica l'unica contromossa che l'avversario può attuare è di opporsi alla carica. Se entrambi i giocatori si scontrano caricando entrambi, quello con il fattore di sforzo maggiore vincerà la carica. La distanza a cui l'avversario sarà spostato durante una carica dipende dallo sforzo applicato. Uno scontro tra giocatori che non stanno caricando risulterà in una lotta che potrà o non potrà (dipende dallo sforzo) risultare in una carica.
Ogni collisione avrà come effetto il far ritornare i giocatori alle posizioni di partenza.

6. CAR ROLLING (Ribaltare le Auto)

Scopo — Ribaltare un auto sul suo tetto.
Metodo — Il Car Rolling ha quattro fasi:
1. Avvicinarsi all'auto.
2. Prepararsi al sollevamento.
3. Sollevarla su di un lato.
4. Spingerla e ribaltarla definitivamente.

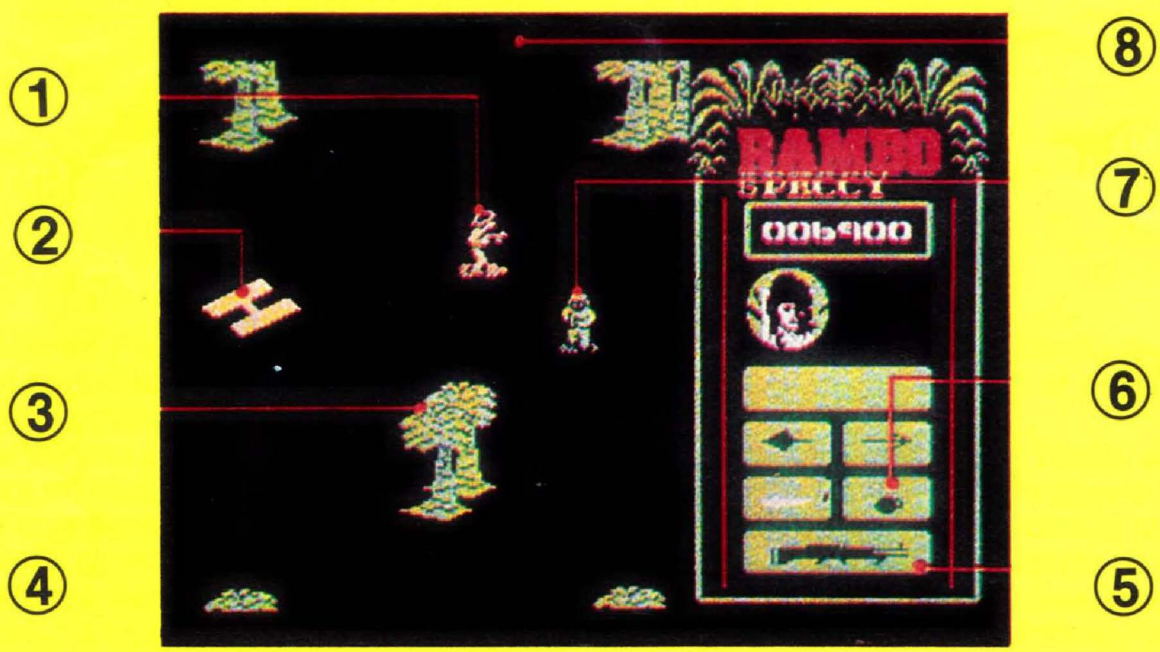
Ad ogni fase il computer selezionerà una serie di muscoli che sono richiesti per quella fase specifica. Mostrerà la serie facendo lampeggiare in sequenza di muscoli. Una scelta corretta è indicata dal bordo lampeggiante in verde, una sequenza non corretta dal bordo lampeggiante in rosso. Dopo tre sequenze errate il computer sceglierà una nuova sequenza che deve essere eseguita dall'inizio.
Il ritmo a cui viene mostrata la sequenza è controllato dallo sforzo applicato.



RAMBO

SPORCHI TRUCCHI PER VINCERE A...

1 - Se correte a tutta birra, forse non avrete bisogno di sparare nemmeno un colpo. La parola d'ordine è "correre a zig zag"!
2 - Una grossa H indica il punto in cui atterra l'elicottero: è qui che dovete tornare con i vostri compagni e attendere che vi portino via. Fissatevi questo punto nella memoria.
3 - Con un lanciarazzi, potete distruggere anche gli alberi. Dite che di distruggere gli alberi non ve ne frega niente? Già, ma se dietro c'è nascosto un subdolo comunista?
4 - Ratatata! La mitragliatrice è indispensabile all'aspirante Rambo: la troverete a nord e ad est della vostra posizione di partenza.
5 - Il lanciarazzi non è solo utile per fare delle pose da culturisti, ma vi verrà utile anche quando sarete sulll'elicottero. Lo troverete a nord.
6 - Siate precisi nell'usare le granate poiché è un pò difficile valutare esattamente la loro traiettoria. No, non servono nei corpo a corpo!
7 - Non sparate a tutto quello che si muove, o vi metterete troppo in mostra (sì, ma fatelo capire a Stallone!). Uno sparo, e avrete alle calcagna un intero esercito!
8 - Il campo di prigionia è a nord: è lì che troverete i vostri compagni.



TRANSFORMER

1 - Alzarsi in volo e sorvolare la superficie del pianeta è più veloce e meno pericoloso che camminare. Volate ogni volta che potete, specialmente in alto e a destra: in questo modo troverete anche un frammento dell'enigma.

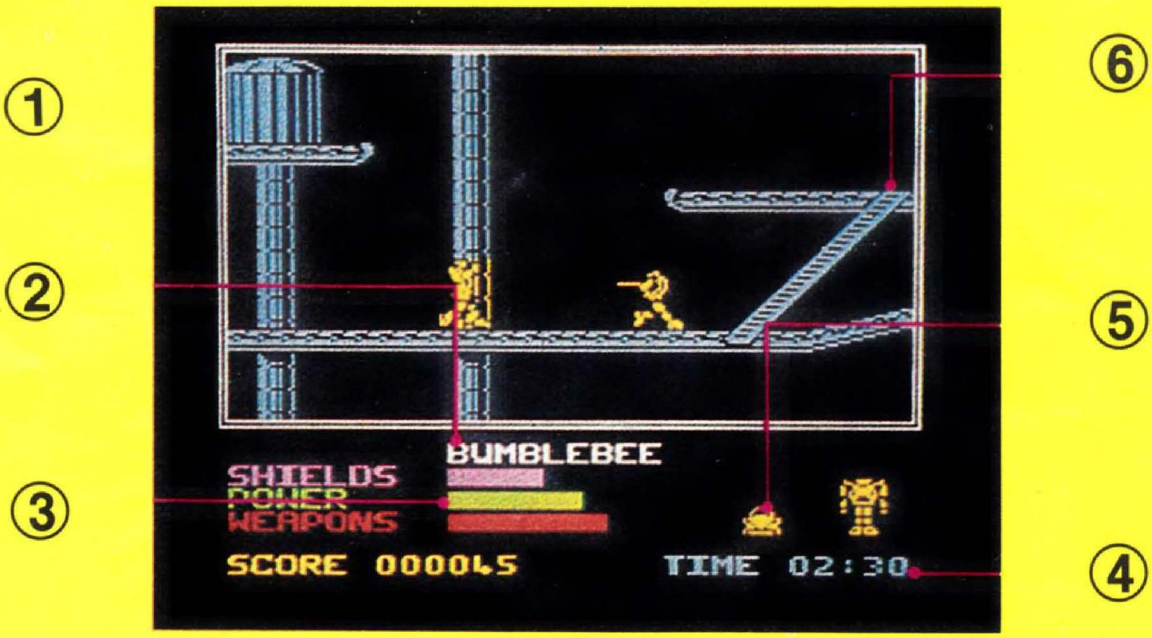
2 - Attenti a come schierate le vostre truppe. Distribuendole su tutta la superficie avrete più possibilità di trovare i frammenti dell'enigma.

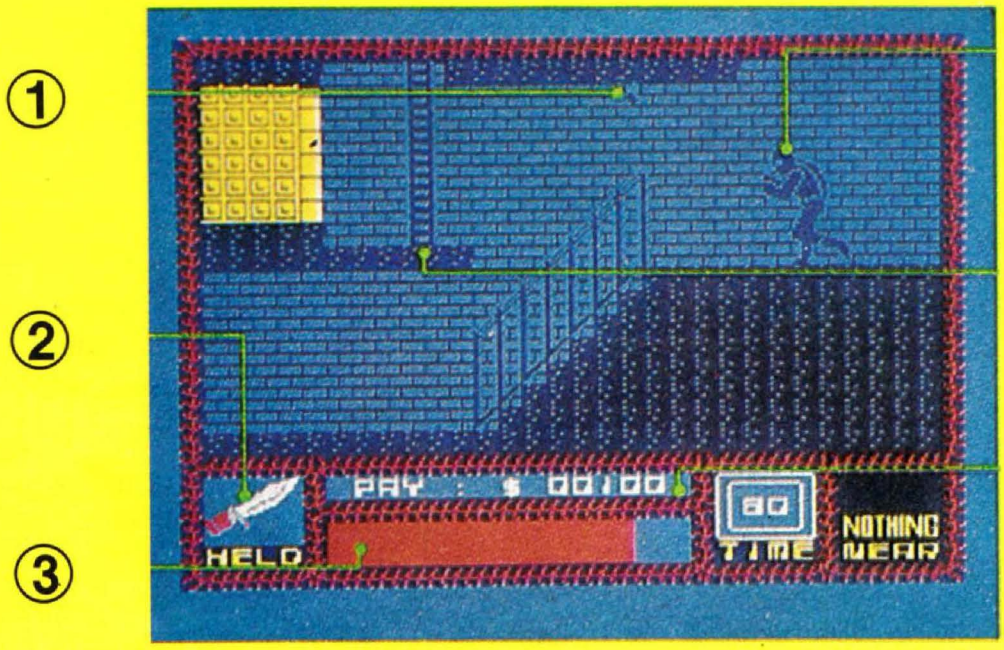
3 - Ricaricate regolarmente: se non lo fate, ben presto i vostri scudi cederanno. Ricordate anche che ogni tanto è piacevole fare un riposino o cambiare personaggio.

4 - Il timer si ferma quando state ricaricandovi oppure rifornendovi in un baccello difensivo. È il momento migliore per cambiare lo schieramento delle proprie forze oppure per escogitare una nuova strategia.

5 - Se state per essere stretti tra due avversari, trasformatevi in veicolo e riguadagnate la libertà travolgendo uno di essi. In questo modo spareranno al di sopra di voi.

6 - Attenti quando volate a bassa quota: potreste urtare in qualche pezzo di piattaforma nascosto appena fuori dello schermo, o in una delle piattaforme volanti.





SABOTEUR

1 - Il Grande Fratello vi guarda. Le telecamere vi seguono dappertutto, e vi sparano.
2 - Ecco l'arma di cui disponete. Anche se uccidendo una guardia con un arma vi guadagnerà un numero inferiore di punti, è più sicuro che prenderla a pugni o a calci.
3 - Il livello energetico: meglio tenerlo d'occhio, specie con quei cani da guardia che gironzolano in giro. Per ricostruire la vostra energia, basta che raggiungiate una sala priva di insidie.
4 - È la grana che conta... e infatti il vostro punteggio è espresso in spoundulik! Si guadagnano dei punti uccidendo le guardie, ma uccidendo i cani non si guadagna un bel niente.
5 - Guardate in cima e in fondo alle scale prima di salirci: potrebbero essere bloccate da una porta. Avendo accesso al computer, forse riuscirete ad aprire le porte.
6 - Non appena entrati in una sala, occhio alla guardia: vi darà un calcio oppure vi scaglierà contro qualcosa. Se però solleva le braccia, abbassatevi: vuol dire che sta per spararvi!

●

COME VINCERE A ELITE

ELITE è un adventure game spaziale in 3D con azioni in tempo reale, ovvero un gioco che combina il meglio di un simulatore di volo in 3D, di una battaglia spaziale stile arcade e di un gioco di strategia.
Al comando di un'astronave Cobra dovrete attraversare otto galassie, ciascuna con oltre 250 pianeti conosciuti, aprendovi la strada o con la forza o con gli scambi commerciali, fino a raggiungere la qualifica di ELITE il vero e ultimo obbiettivo del gioco.
Caricato il programma il computer vi chiederà se volete caricare da disco un altro comandante, rispondete di no.
Premendo n.10 lo schermo cambierà ed apparirà la situazione della nave in quel preciso istante, ed esattamente:

COMMANDER JAMENSON

Present sistem: Lave
Hyperspace System: Lave
Condition: Docked
Fuel: 7,0 Light Years
Cash: 100,0 Cr
Legal Status: Clean
Rating: Harmless

EQUIPEMENT: Front Pulser Laser

Tutto questo per dirvi, il sistema in cui vi trovate (pianeta) l'iperspazio di cui state godendo (stesso pianeta di prima) la condizione della nave, attraccata (docked), verde (green), giallo (yellow), rosso (red)
la benzina che avete a disposizione
il denaro che avete a disposizione
stato legale
classificazione dei danni
equipaggiamento di armi

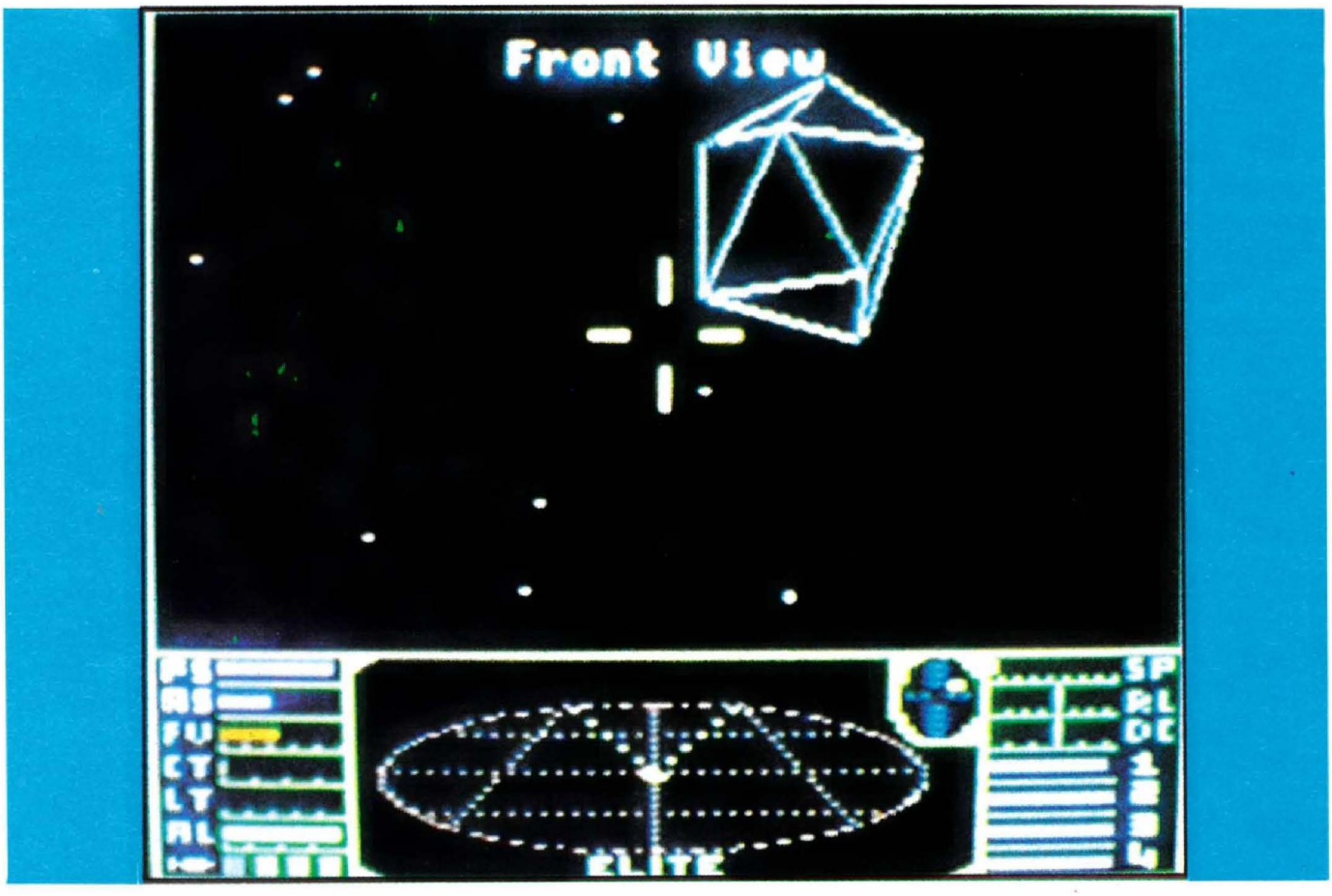
Il seguente stato generale può essere richiamato ogni volta premendo il tasto "8".
Passiamo in rassegna ora le varie opzioni del gioco:
premendo il tasto "1" potrete fare acquisti utili o meno utili per il proseguo della vostra missione, ed esattamente

Avete a disposizione una certa cifra iniziale per cui potete operare le vostre compere come più vi piace facendo attenzione a non spendere più del necessario, scegliete fra;

La tabella sopra esposta vi indica per ogni prodotto:
unità di misura, prezzo unitario, quantità di vendita.
Per ogni prodotto nel basso dello schermo il computer vi chiederà la quantità di prodotto che vorrete acquistare, se non siete interessato premete "CTRL" la lista avanzerà al prossimo prodotto.
Operati i vostri acquisti il computer vi mostrerà un inventario richiamabile in ogni istante con il tasto "9":

INVENTORY

FUEL: 7.0 Light Years
Cash: .....
Elenco materiale acquistato
In pratica questo inventario vi dice quanto carburante espresso in anni luce avete a disposizione, la rimanenza di soldi e la quantità di materiale che avete acquistato o che avete a disposizione.
Ricordate che gli acquisti si possono fare solo ed esclusivamente a nave ferma ed atraccata.



Premendo il tasto "2" potrete vendere il vostro carico o parte di esso:

SEL CARGO
ELENCO PRODOTTI

Il computer vi chiede per ogni prodotto se volete vendere oppure no. Finita la vendita si ritorna all'inventario in cui vi vengono mostrate le vostre rimanenze, ricordate che la vendita può essere effettuata solo a nave attraccata, in nessun altro caso.
Premendo il tasto "3" appariranno sullo schermo le condizioni di equipaggiamento della vostra nave:

EQUIP SHIP

Item?
Le possibilità che avete a disposizione sono due, lasciare le cose così come stanno oppure acquistare qualcosa per potenziare la vostra nave, potete scegliere fra:

per operare una scelta premete sulla tastiera il tasto corrispondente alla cosa prescelta, premete poi "RETURN".

Premendo il tasto "4" si ha una visione della carta galattica, carta che vi mostra parte dell'universo da esplorare, mostra dove vi trovate con un mirino, voi vi trovate al centro del sistema, potete muovere il cursore usando i tasti cursore, potete con questo metodo controllare tutti i pianeti e chiedere tramite il tasto "6" tutte le informazioni più importanti su quel pianeta. Vi sarà data la distanza in anni luce, la popolazione, il tipo di governo, l'economia, la ricchezza, il livello tecnologico.
Quindi potrete sapere in anticipo quello che potrete trovare sui vari pianeti che vorrete esplorare.
Premendo il tasto "5" avrete una visione ravvicinata del sistema in cui vi trovate, con tutti i pianeti di cui è composto, la vostra nave è raffigurata dal mirino, come prima si può muovere attraverso i tasti cursore, e come prima spostando il cursore sopra il pianeta desiderato potrete sapere tutte le informazioni indispensabili per la sua esplorazione usando il tasto "6".
Premendo il tasto "7" potrete avere sullo schermo tutti i prodotti in vendita sul pianeta in cui siete sistemati con tutti i relativi prezzi.

GUIDA DELLA NAVE

Scelto sulla mappa a corto raggio il pianeta che si vuole visitare bisogna premere "F1" per partire, "H" per inserire l'iperspazio e raggiungere velocemente la zona del pianeta, sullo schermo apparirà la scritta "HYPERSPACE" con il nome del pianeta, sull'alto dello schermo a sinistra un contatore scandirà i secondi all'inizio del lancio, a lancio avvenuto vi troverete nella zona prescelta.

COMANDI DELLA NAVE

La nave può essere guidata sia da tastiera sia con il joystick, per la tastiera i comandi principali per il movimento della nave sono:
A = fuoco con il laser frontale
X = salire di quota
= ruotare in senso orario
= ruotare in senso antiorario
S = scendere di quota
? = per diminuire la velocità della nave
SPACE = aumentare la velocità
Si può però usare il joystick in porta due rendendo così molto più semplice governare la nave. Per fare fuoco usando il joystick premere "FIRE" dello stesso.

CABINA DI PILOTAGGIO

Al centro troviamo il SISTEMA RADAR con nell'angolo in alto a destra il sistema di assetto della nave.
Il RADAR ci segnala centralmente la nostra posizione mentre ci fa notare anche le varie navi dei nemici o presunti tali, inoltre vi mostra il satellite o pianeta in cui dovete attraccare.
Alla vostra sinistra avete diversi indicatori e precisamente;
PS = indicatore di potenza motori
AS = livello di energia agli scudi spaziali
FU = carburante a disposizione
CT = temperatura all'interno della gabina di pilotaggio
GT = temperatura d'uso raggio laser, surriscaldamento
AL = energia totale
Indicatori di armamento inserito TASTI "T", "U", "J"
alla vostra destra invece trovate:
SP = velocità della nave TASTI "SPACE", "?"
AL = indicatore di rotazione
= indicatore di alzata o discesa
1, 2, 3, 4 indicatori del livello di potenza dei motori.

ATTRACCO

Per effettuare i vostri scambi dovete posarvi sui pianeti che vi interessano.
Dopo essere partiti, dopo aver dato l'iperspazio ed essere stati trasportati nel sistema da voi richiesto, guardando il regolatore di assetto sulla destra in alto nel radar, regolatore che si basa sulla posizione del pianeta vicino al quale voi vi trovate, a questo punto sarà sufficiente che voi centriate il pianeta che nel regolatore è rappresentato da un trattino giallo se davanti a voi, marrone se si trova dietro, centrato il pianeta nello schermo a massima velocità vi recherete fino vicino ad esso, sarà rappresentato da un poliedro con su di una faccia un rettangolo che simula l'ingresso della zona di attracco, il pianeta però gira per cui cercate di far rimanere questo rettangolo ben al centro del vostro schermo, rallentate la velocità al minimo e se sarete stati bravi sarete pronti a fare i vostri scambi.

COMANDI GENERALI

F1 = vista di fronte
F3 = vista da dietro
F5 = vista di sinistra
F7 = vista di destra

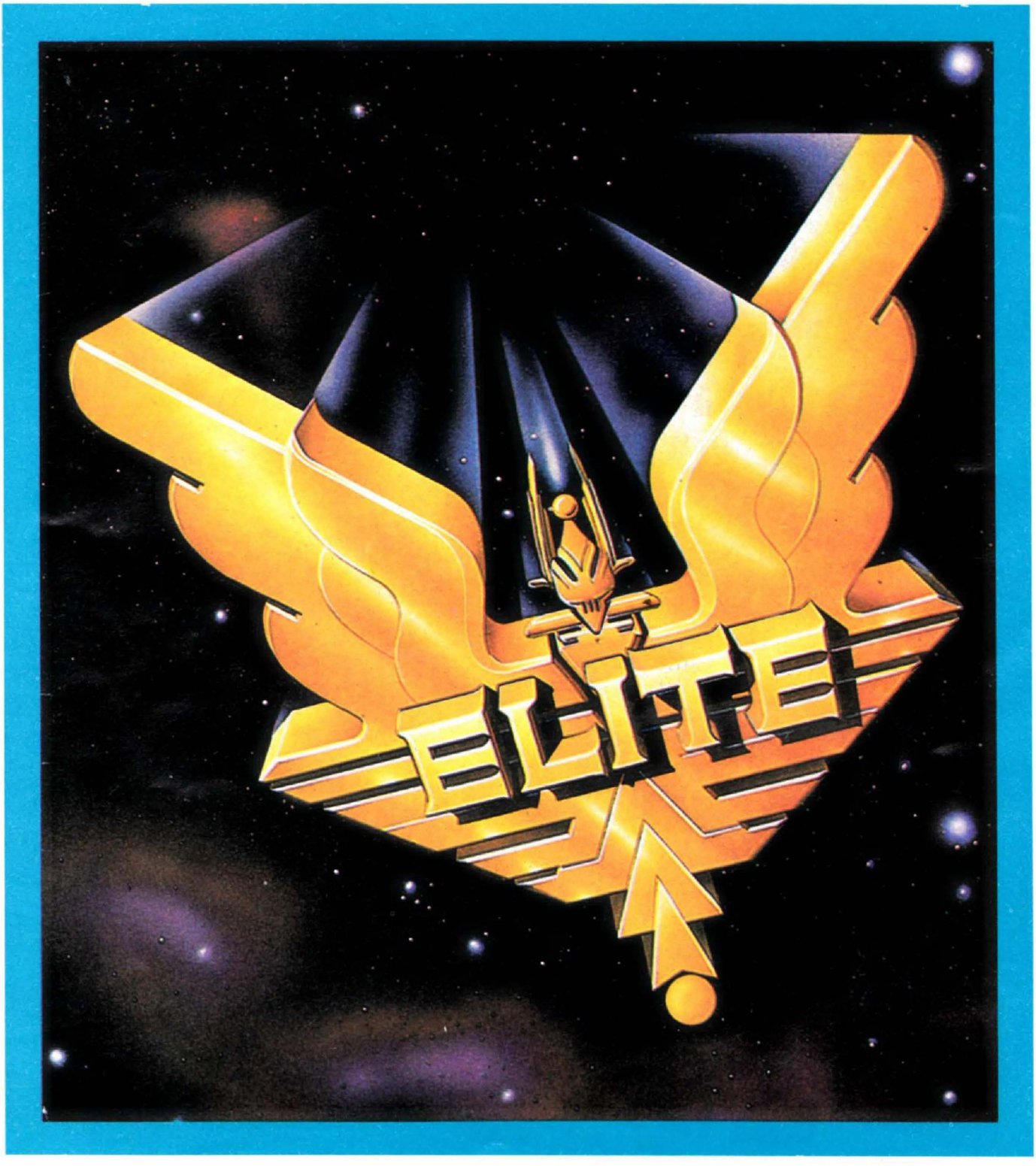
All'inizio del gioco vi viene chiesto se volete caricare un nuovo comandante, nel qual caso abbiate salvato qualche gioco, invece di premere "N" premete "Y" apparirà un menù con cui il computer vi proporrà diverse possibilità:
1 caricare un nuovo comandante se ne avete salvati
2 salvare comandante
3 cambiare periferica TAPE o DISCO
4 cancellare comandante
5 uscire dal menù.

Nel qualcaso decidiate di salvare un comandante, dopo aver premuto il tasto "2" il computer vi chiederà quale nome ad esso assegnare.

CONSIGLI

Usare sempre il joystick in porta due, si controlla meglio.
Evitare di raggiungere pianeti troppo lontani, potreste non avere sufficiente energia.
Attaccate solamente quando siete a vostra volta attaccato.
Controllate spesso le vostre riserve di cibo e carburante.
Fate molta attenzione nell'attraccare, ogni minimo errore può esservi fatale.
Ricordate poi che ogni nave nemica distrutta farà aumentare sensibilmente le vostre finanze.

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...



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 26 - in edicola il 12 ottobre

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 22 - in edicola il 12 ottobre

PLAYGAMES

TOP

PER IL CBM 64
N. 14 - in edicola
il 12 ottobre

I SEGRETI DI GATES OF DAWN

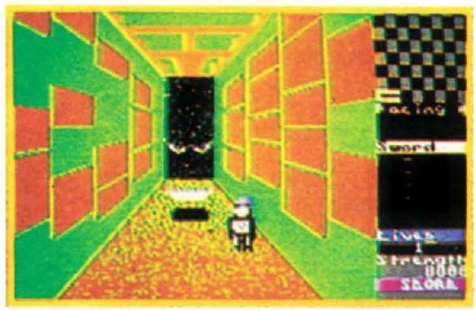
Siete nei panni di un coraggioso cavaliere medioevale il quale si è perso all'interno di un tetro castello.
Se ti senti abile e coraggioso aiuta il nostro eroe a ritrovare l'uscita, sfida con lui i ragni, le palle magiche, le ragnatele e i cavalieri del male.
Per muovere il cavaliere usare il joystick in porta due, per usare un determinato oggetto premi fuoco, per cambiare l'oggetto in mano usare il tasto Ctrl.
Per avere a disposizione altre opzioni premi file per prendere un oggetto precedentemente trovato premere spazio.
Ogni qualvolta si seleziona il menù delle opzioni il gioco viene messo in pausa per un certo lasso di tempo.
I comandi richiamati dal tasto F1 sono comandi tipici della maggior parte delle avventure come Look, Drop, Use ecc.
Per aiutarvi nei punti più critici vi diamo una mappa a parte, inoltre vi diamo anche la soluzione del gioco con la speranza che leggiate la soluzione dei vari passaggi esclusivamente in casi di assoluto bisogno.
Per comodità di uso abbiamo suddiviso la mappa in un insieme di G4 caselle, tante sono le stanze del gioco, le abbiamo numerate partendo dal lato in basso a sinistra verso l'alto da 0-7, orizzontalmente da F1-H.

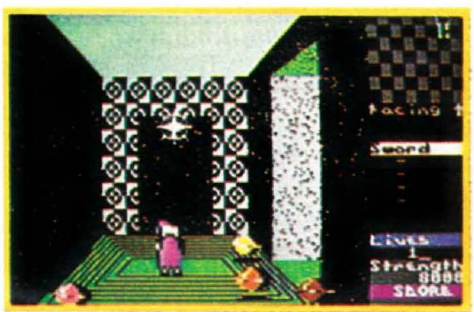
Il gioco inizia dalla stanza RO, si procede verso B1, prendete la bottiglia e andate in CO,C1,B1,R2,R8.
In A8 prendete la bottiglia di olio, andate in G4, prendete Hip Flask e il Jar procedete verso RS.
Pagate la guardia, e procedete in A6, A7, B7, B6 prendete il Mushroom, andate quindi in B5.
Prendete quindi il Crystal andate in B4,B8,B2, prendi il Rudy.
Procedi per B1,C1,CO,DO,EO,FO,CO,H1, qui lascia il cristallo nell'acqua. Procedi ora per H2.
Se esci indietreggiando da questa stanza la mancherai, lo stesso vale per la stanza H8.
Vai in H4,G5,G4,BO, offri al guardiano un cristallo.
Vai in G2,G1,F1,E1,D1,D2,C2,C3,C4,C5,C6,C7, prendi il gioiello lampeggiante, ti servirà per proseguire.
Torna indietro attraverso C6,C5, qui c'è un buon posto per mangiare i tuoi funghi (mushroom), e potrai vedere parecchie creature che prima ti erano invisibili, tuttavia tutte le cose ora ti appariranno come funghi, per un certo lasso di tempo.
Procedi in C4,C5,C6,C7, quindi in D7,D6,E6,E5,E4.

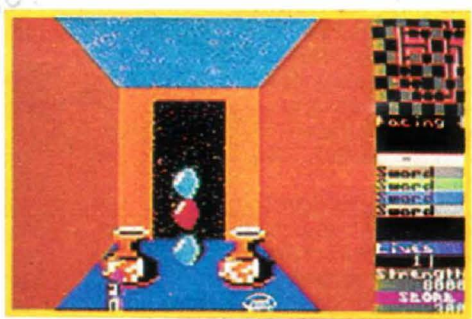
Spera ora di avere un secondo fungo. Mangia e ti sentirai molto meglio.
Adesso puoi passare sotto al blocco, vai attraverso F8,F4. Catturare i funghi che si trovano ti rivelerà una porta nascosta che ti porterà in F5, c'è ora un altro blocco sulla tua via, sotto al quale c'è un gioiello ed una spada. Togli il gioiello da sotto il blocco e verrai ucciso, ma devi fare questo per il tuo assoluto bisogno della spada; questo è l'unico modo per riuscirci.
Ritorna ora in F4,F3,E3,E2. Cammina nella luce brillante e queste su trasformeranno in mele che ti daranno forza, adesso procedi in E1,D1. Devi avere una spada fiammeggiante con te usala sul blocco di ghiaccio prendi un'altra spada una diversa che ti servirà più tardi.
Le spade sono importanti da adesso in avanti così cerca di collezionarle.
Vai ora in D2,C2,C3,C4,C5,C6,C7,D7,E7,F7.
Vai in O7. Vai in G6, cattura la stella cadente, vai in H6 sei vicino al tuo fine.
Ora sarai attaccato da quattro diverse forze del male, avrai bisogno di diverse spade per ucciderli, finalmente procedi verso H7.
Lì dovrai scoprire da solo quale stupende esperienza è immagazzinata in questa stanza.

●











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 ultime novità per CBM 64 come (Ghostbusters, Match Powt, Basket, Olimpiadi, Nemici, Lady Palman, Tutankamen, Tapper, H.E.R.O), e molti altri a lire 1500 c.d. telefonare ore pasti, massima serietà. Cerco l'interfaccia, in cambio dò soldi.
Fizialetti Fabio - via San Filippo, 32 - Fabriano (AN) - tel. 0732/5232.

● Vendo e scambio programmi per C 64, ultime novità, assoluta serietà contrattami per telefono.
Gianluca Bolognesi, via Corsia 6° - Alghero (SS) - tel. 079/950703.

● Vendo giochi di ogni tipo per C 64 da sportivi come Decathlon, Basket, Etoc, a giochi di avventura come Zaxxonz da L. 1.000 a L. 2.000.
Massimo Franco - via Isonzo, 41, Villesse (GO) - tel. 0481-91285.

● Vendo giochi coperti a lire 500 l'uno. Totale giochi 1100 in cassetta (le novità sono: Scuola di Kung Fù, Super Boxing ecc.).
Dani Alessandro - valbondone 109 - Roma (Labaro) - tel. 6423041.

● Vendo Registratore di 6 mesi. Nuovo con Kit che serve per regalare la testina + giochi Jpper Sport, Commando, Ghosbuster.
Mario e Luigi Emanuele - via Candolo 66/32 - Torino - tel. 6062131.

● Scambio giochi molto belli o programmi come Linee e Musica, Kung Fù, Master, Boxing, Automan, ecc. Vorrei che mi mandasse la vostra lista, così poi vi mando la mia.
Landolfi Giuseppe - via della Bdia n. 13/A/6 - Pozzolo Form. (AL) - tel. 0143/418044.

● Vendo ultime novità su disco e cassetta a prezzi bassi tra cui: Flistones, Gremlins, Visitors, Karatè, Uridium. Inoltre vendo cassette edicola a 3000 CAD. Cerco Solly Mogers.
Massimiliano Filetti - via Vassalli Gandi, 20 - Torino - Tel. 011/4474151.

● Vendo tutti i tipi di calcio C 64, int. Soccer, Calcio Replay, Mondiale 86 e II, Football Manager, Calcio con rigori e punizioni, Match Day. Quest'ultimo a L. 10.000. Mentre gli altri a L. 3.000 CAD. Telefonare ore pasti.
Massimo Laudani - via Pietro Novelli, 53 - Siracusa - tel. 0931/30212.

● Cerco Zombi, il Pistolero, Posce, Dragons Lair, Caverna, Superman, Aiva, Tfrow, Pau Land, Sala Giochi, Il Guadiano Telematico, Misterius Stours, Silieau Valli, Z - Race, Record, Stinger, Penta, Nave Fantasma.
Marco Schermino via Medaglie D'oro, 38 - Salerno 84100 - tel. 323576.

● Vendo il miglior Software per C 64 a prezzi bassissimi. Sono in grado di procurare qualsiasi programma su richiesta. Per informazioni o per richiedere lista scrivere o telefonare a:
Santi Mondo - via Orsa maggiore, 53 - 98057 Milazzo (ME) - tel. 090-9284863.

● Vendo Dragons Lair, Ghostbusters, Aztecchallenge, Year, Kung Fu, Commando, Rambo I - II, Impossible Mission i - II, Commando II, Catch, Caccia Troopa, Fortapocalypse, Da L. 500 fino a L. 6.000 (Dragons Lair 13.000) sconti e regali.
Jacopo Bonistalli - v.le Mameli, 65 - 07100 Sassari - tel. 079/291230.

● Vendo giochi per CBM 64 sia su disco sia su cassetta: Rocki, Indiana Jones, Ghostbusters, Strip Poker, Summer Game II°, Zorro; a prezzo ragionevole, telefonare ore pasti a:
Taddio Alex - via Calatafimi, 2/1, Udine - tel. 25676.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 su cassetta a L. 1.000 fra cui Gyrrus, Basket, Otto Volante. Ne regalo 1 ogni 5. Telefonatemi dalle 19 alle 20.30.
Fabio Rava - via P. Gozzo, n. 6 - Spinetta MGO (AL) - tel. 0131/619116.

● Compro per Commodore 64: Halley (Adventure), Rambo 'II, Punch Ouy, Fire Fox, Catch, Ritorno al futuro, Camel Trophy, Frankie Goes T.N., Barry, Mac, Guigan Box, Kung Fu, Pornò Adventure, (italiana), Indiana Jones, Adventure italiana, Il brutto e la meglio, campionato e Coppa dei campioni, Pmenomena, School Daze.
Giovanni De Caro, via F. Raguzzini, 3, 82100 Benevento - tel. 0824/28802.

● Scambio per c 64 Catch, Rambo II, Ritorno al futuro, Camel, Trophy, Frank, Goes, To Hollywood, Barry Mc, Guigan, Boxing, Kung Fu, Porno, Adventures, Indiana Jones, Phenomena, Skool, Daze, Coppa campioni, Footbal, Usa Far, West, Punch, Out, Fire, Fox.
Giovanni Seneca - via Vanvitelli, n. 77 - Benevento - tel. 0824/25768.

Vendo x CBM 64 Videogiochi a partire da L. 2000. Alcuni sono: Ping Pong, Corrida, Raid nella baia, Rommell, Rambo, VBisitors, Forbiten, Forest II, Commando, Geografia, Trans Formers, Scalextric, Toto Professional, Catch, Tex, Camel Trophy.
Maximiliano Magritilli - via Pace, 270 - Macerata - tel. 0733/422129.

● Vendo giochi di qualsiasi tipo, c ome Impossibile Mission, Gyruss, Golf 3 D, Pugilato Special 3 D, Gran Premio di Formula Uno, Rambo, Commando, Impossibile Mission 2.
Borgese Alessandro - F. Ferri, 44 - Palermo - tel. 364226.

● Vendo per C. 64 i seguenti giochi: Paperino, Kill, Rambo, Commando, Chatch, Dragons Lair, Sepolto, Karateca, Scuola di Lung Fu, Mis. Suicida, Futuro, e moltissimi altri da L. 3000 CAD. in su.
Roberto Malandrucco, 10 - via Toscana n. 6 - Pontinia (LT) - tel. 0773/866750.

● Vendo giochi x CBM 64 Winter Games, Summer Games II, Streep Poker, Commando, Frank Bruno's Boxing, Kung Fu e molti altri L. 5.000 cad. già con cassetta.
Alberto Guizzardi - via della Dozza, 4 - Bologna - tel. 051/5325524.

● Vorrei scambiare possibilmente il mio commodore 16 in ottime condizioni con uno spectrum (ZX) 48K.
Il computers lo do completo e cioè. La tastiera con il trasformatore e i fili vari, poi do il registratore, il jiostik, e 5 cassette con dentro 6-5 giochi ciascuna.
Ritardo Carlo, via Casazza traversa III n. 21. Brescia.

● Vendo cassette per C64 e Spec. 48 con 10 giochi a L. 5.000 l'una. Scrivere a:
Daniele Ricci - P.zza 3 luglio, 1 - 53100 Siena.

● Vendo tutti i giochi esistenti per CBM 64 a prezzi stracciati. Per informazioni scrivere a:
Paolo Bedrani - via. A. da Murano, 68, Padova 35100. Grazie tante!

● Compro tutti i giochi sulla pallavolo per CBM 64 (possibilmente su cassetta). Prezzo trattabile. Scrivere o telefonare a:
Lorenzo Casotto - via Papa Luciani, 14 - Lentiai "BL" - tel. 0437/750702.

● Vendo e scambio per C 64 Video, Games, ed Utility, solo di ottimo livello. Iniziare propria lista indirizzo, noi manderemo la nostra. Prezzi discreti e trattabili.
Senneca Arcangelo, via Raffaele de Blasio, 24 - Marigliano (NA) - tel. 8852494.

● Vendo giochi e copiatori di qualunque genere, come Bomb, Jack, Mugsy Revenge, Swisscopy (per copiare tutto), ecc.
Tiziano Vigna - via Monginero, 32 - Torino - tel. 4475140.

● Vendo x CBM 64/128 programmi ultime novità a prezzi interessanti. Per in-

E SOFTWARE IL MERCATO DI

formazioni scrivere o telefonare al 0141/274093 oppure 31165.
Maurizio Panzani - via N. Costa, 1 - 14100 Asti - tel. 0141/31165.

● Vendo x CBM 64/128 vendo programmi ultime novità su Disco/Nastro a prezzi interessanti. Per informazioni telefonare 0141/274093 (ore ufficio) oppure 31165 (serale).
Maurizio Panzani - via Costa, 1 - 14100 Asti - tel. 0141/31165.

● Vendo stupendi giochi per Commodore 64 a L. 1.000 cadauno, ho circa 250 programmi tra i quali Impossibile Mission, Soccer Torson, Tank, Rambo, Fire to life ecc.
Angius Alberto - via Olmedo, n. 4 - Carbonia (CA) - tel. 09013/673336.

● Vendo giochi strabilianti per CBM 64 al prezzo eccezionale di lire 1.000 cadauno: Sexy, Games, Rambo, Commando, Calcio Replay, Detective, Visitors, Ghostland, Far West, Safari, telefonare ore pasti.
Egidio Marla - via Carlo Levi, 8 - 75013 Ferrandina (MT) - tel. 0835/755676.

● Vendo più di 1500 PRG per CBM 64 e C128 per sole L. 15.000 a disco. Inoltre si effettuano abbonamenti di nuovo Soft (proveniente dal N. 1) x L. 10.000 a disco pieno fronte e retro. Dischi L. 3.500.
Pesco Leonardo - Seb. Nicastro, 4 - 91026 Mazara (TP) - tel. 0923/945623.

● Vendo o scambio gammer per CBM 64 sia su disco che cassetta tra cui: Aview To a Kill I/II, Beatles LP, Soxy Cartoon II, The Soonies, Racing destr. set, Frank goes Hollywood, Amazon Women, ecc.
Malfatti Fabio - viale Liguria, 101 - Taranto 74100 - tel. 099/311869.

● Vendo progr. C 564 tipo Spritee Prog. Spectrum Simul, Vic Simul, Summer Games, I e II, Corso d'inglese (parlato), Zoids, Bruno's Boxe, Imposs. M I e II ed altri in più. Vendo nuovo tipo di duplicatore di cassette, tirare la testina del registratore, e tantissimi altri giochi. Per informazioni. Telefonare o scrivere a:
Fabio Bruno - via Silvio Pellico, n. 36 - Foggia (FG) - tel. 0881/76194.

● Cambio-vendo circa 500 giochi tra cui Baseball, Game, Summer, Games I e II, Staff of Kafrnath, Rowerball, Driving School, Zorro, Winter Games, 4 tipi di Boxe, Football Usa, gli antenati, scuola Pazza, Catch, Track & Field, Splendidi altri giochi. Prezzo lire, udite udite, 500 l. Ogni 5 giochi, uno in regalo.
Daniele Bortoluzzi - via Tomitano, n. 11 - 31100 Treviso - tel. 25686(0422).

● Vendo i migliori giochi per CBM 64: The Goonies, Mission Impossible, Frankie Goes, To Holly Wood, Commando, Hoke: su ghiaccio, Ping Pong, Spy V.S. Spy, 2°, Boxe, Pararrold.
Cristian - via Meloria, 10 - Milano - tel. (02) 361181.

● Carissima redazione di 'I magnifici sette" prego pubblicare la mia inserzione sul fogletto per motivi di spazio.
Zucchiatti Antonio - via Silvio Pellico, Campofo:mido (UD) - tel. 0432/662100.

● Vendo magnifici programmi su disco e cassetta a bassi prezzi. Qualche titolo? Dragon's Lair, Space Ale, The Foucth, Pratocol, Silence Service oltre a Winter Games e Tour de France.
Marchelli Cesare - via E. Bachi n. 2 - Aosta (AO) - tel. 0165/553367.

● Vendo cassetta di 60 minuti colma di favolosi giochi fra cui: Pole Position, Bc-S, Giruss, Olimpiadi, Soccer Blue Max e moltissimi altri. La cassetta completa comprese spese di psedizione L. 14.000. Inoltre scambio per programma sdoppiatore giochi protetti cassetta già descritta più lezioni video basic della

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 17 (cancellare i settori che non interessano)

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

.....

.....

.....

.....

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

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

IL MERCATO DI HARDWARE

Jakoom. Il mio indirizzo è:
Nicol Trinca - via Patrioti, n. 53 - 23034 Grosotto (Sondrio).

● Vendo stupendi Games per C 64 a prezzi concorrenziali. Dispongo di giochi e utility come: Bruno's, Boxing, Winter Games, Summer Games il, Ghostbusters, Exploding, Fist, Uridium. Spedisco in contrassegno massima serietà.
Adriano Avecone - via Protopisani, 5 - Atrani (SA) - tel. 089/871042.

● Vendo per CBM 64 i seguenti giochi su disco e cassetta tra cui: Winter Games, Rocky, Karateka, Break Street, Rambo, The, Rocky, Horror Show, Girls Picture, Raid Over Moscow, Tour de France, Summer Games I II, Ghostbusters, Hulk, The Way of the exploding fist, Match Point, Catch, Blagger Goes to Holliwod, Frankie Goes to Hollywood, Indiana Jones, Porno Slides, View to a Kill - Dragon's Lair; i prezzi variano dalle 5.000 alle 10.000 escluso il prezzo di Dragons Lair. Telefonate o scrivete a:
Aucello Emanuele - via Livorno n. 20 - telefonate dalle 14.00 ale 15.30 e dalle 21.30 alle 23.30 - 71042 Cerignola (FG) - tel. 0885/22668.

● Vendo giochi per C 64 come: Vistors, Bomb, Jack Jr., Uridium, Leader Golf, Dragon's Lair, Puc Land, Ping Pong, The Eidolon, Animation, Space Station, Comic Bakeri, e altri mille tutti a prezzi stracciati ad importazione inglese.
Matteucci Marco - via Fermana Nord 35 - Montegranaro (AP) - tel. 0734/891168.

● Vendo e cambio programmi su disco per C 64/128 fra i quali Hes Games, Gi Joe, F.B. Boxe, The Goomes, Yie Air Kung Fu, Exploding Fist, Doodle, The Print Shop e altri. Vendo anche Freeze Frame, cartuccia che permette di duplicare tutti i programmi sia su nastro che su disco a L. 80.000.
Carlo Maestroni - via Montevedi, 5 - Soresina 26015 (CR) - tel. 0374/2117.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64. Posseggo circa 700 giochi fra i quali Yic as Kung Fu, Enigma Force, Winter Games, Commando, The Last V8, Summer Games II, Under wurlde, Air Wolf, Donald Duck, Strip Poker, Kung Fu master ecc. Per chi fosse interessato a comprare o a scambiare scrivere a questo indirizzo.
Angelo Atzeni - Piazza Matteotti, 12 - 09013 Carbonia (CA) - tel. 0781-673493.

● Cerco e compero Dragons Lair in oltre ghost busters, Bloc Busters, Mario Bros, Rambo, Wuonder Omen (PS) per tutti eccetto Dragons Lair il prezzo deve essere modico (Dragons Lair in disco).
Christian Parlato - via Postoina, 9 - Valdagno (VI) - tel. 404045.

● Vendo una cassetta con 50 giochi ha L. 20.000. I giochi sono Ghosbusters Sint vocale e musicale, Pitfall I° e II°, Raid Over Moscow, Bruce Lee, Kong II° Pistopp II° Zorro, Kung Fu, Pugilato, Vie Air Kung Fu, Scarabeo, Rambo, Commando, Il Gobbo e molti altri + 5 adventurs in omaggio annuncio sempre valido.
Bozzi Roberto - via Venezia, n. 204 - Marnate (VA) - tel. 0331/600666.

● Vendo o scambio super programmi per CBM 64 potete scegliere tra più di 400 programmi tra i quali: Bomb Jack, Green, Beret, Cauldron II, Biggles, International Karatè, I - II e moltissime utilityes, tutti su nastro e disco.
Vincenzo Rubino - via De Grazia, 73 - Catanzaro - tel. 0961-42366.

● Vendo c. 16 + registratore + 150 giochi di cui gran porte originale + copritastiera + intro bosic + rividte + cassette e disco per stampante prezzo da trattare (solo Livorno e provincia). Chiedere di:
Menchini Alessandro (ore pasti) via Fagiuoli n. 9 - 57125 Livorno - Tel. 0586/23313.

● Vendo/scambio giochi su disco e cassetta per C 64 (James Bond agente 007, Space Taxi, Donald, Duck, Indiana Jones, Impossibil Mission, e molti altri) a prezzi stracciatissimi.
Maurizio Zanzon - via Torino, 64/D - Borgaro (TO) - tel. 011/4702335.

● Cerco a qualsiasi prezzo accettabile Dragon's Lair. Massima serietà!!!
D'Errigo Giovanni - via Olanda, n. 43 - Latina - tel. 0773/410058.

● Vendo giochi per CBM 64 come: Imp. Mission/Dechatlon I e II Reach Head, Raid Over Moscow. Cerco: Beach Head II/Imp. Mission II/Summer Games I-II/Se Poss. scambio per ricevere la lista inviare L. 450 in francobolli correnti a:
Lanfranco Maggiore - via Cernuschi, 19, Varese VA - tel. 241001.

● Vendo giochi e programmi per CBM 64 - lezioni di Basic. In tutto oltre 600 fra programmi e giochi a partire da lire 500 l'uno. Cerco Hyper Sport, Kung Fu, Master, Lupo Solitario, Zorro.
Castagnoli Andrea - via Confine n. 32 - Pisignano (RA) - tel. 0544/918042.

● Vendo consolle intellyvision completa di 12 cartucce gioco, cavi e manuale d'istruzione a lire 300.000. (pagato 993.000), per informazioni scrivere a:
Giacomelli Omar - via Nazionale 19 - Calalzo (BL).

● Vendo e scambio oltre 1.000 giochi, utilities, Gestionali, Musicali, per C-64 i migliori programmi esistenti sul mercato. Ultimissime novità. Prezzi irrisori. Richiedere lista dettagliata e/o spedire la propria. Max serietà. Offertissime!!
Roberto Ferraro - via Vico Buono, 7 - Vico Equense - 80069 - NAPOLI - tel. 081/8799937.

● Vendo per CBM 64 a L. 2.000 l'uno i seguenti giochi: Chiller, Summer Games II, Cauldron, Cacth, Ritorno al Futuro, Visitors, Rambo II, Hiper Sport, Impossible Mission, Pjamarama, Mario Bros, Fire Fox, Demoni, Yer, Ar, Kung Fu.
Bernardi Leonardo - via S. Gennaro, n. 151, Roma - tel. 8402332.

● Compro cerco Dragon's Lair (a cartone animato) per CBM 64 o sono disposto a pagarlo (disco o nastro).
Soldati Alessandro - B. Chellini, n. 21, Forlì 47100 - tel. 68179.

● Vendo-scambio oltre 1400 programmi per C 64 e C 128. Continui aggiornamenti e arrivi, originali e non cercato un particolare programma? Contattatemi! Vendo a L. 1.000-2.000 Print Shop, Girls Girls Girls, yie Ar Kung Fu, Kung Fu, Master, The Goonies, Karate Champ, Planedroid, tutti i giochi della ultimate compreso Night Shade, Gi Joe, Conan, Porno Sketck, tutti gli Strip Poker, Rambo II, Rocky Horror. Tutti i migliori copiatori per disco e i metodi di protezione dei nastri. Su nastro e disco. Inviare L. 1.000 per catalogo.
Sorace Oreste - via Pizzicarì - Terme Vigliatore (ME) C.A.P. 98050 - tel. 090/9781661.

● Vendo registratore compatibbile per Commodore 64 e 128 e Vic 20 a lire 70.000 - telefonare verso le ore 20.00/20.30/22.00.
Giacomo Dilorio - via Garibaldi, 150 - Campobasso - tel. 0874/66398.

● Vendo consolle intellyvision completa di 12 cartucce gioco, cavi e manuale d'istruzioni a lire 300.000 (pagato 993.000), per informazioni scrivere a:
Giacomelli Omar - via Nazionale, 19, Calalzo (BL).

● Vendo le ultimissime novità del momento importi di PRG originali e stupendi PRG in esclusiva. (meglio di fanta Soft, più di Softpier, come nina è nova a poco prezzo.
Nova Software - via della Caserma 6/D, 55048 - Torre del Lago - Tel. 0584-391391/343463.

● Vendo favolosi programmi per C 64: come Ghostbusters, One on One, Karate, Barman, Gyruss, Pitfall II, Dac Man e moltissimi altri programmi (CA 1000) sia su disco che cassetta.
Simone Pasquato - via Gimarconi, 11, Legnago (VR) - tel. 0442/23632.

● Vendo moltissimi programmi per C 64 come: Ghosbusters, Gyruss, Pitfall 2, Winter Games, Summer Games II. Cerco Tastiera musicale con programma Polifonico. Il tutto a L. 80.000 (telefonare ore pasti).
Simone Pasquato - G. Marconi - Legnago (VR) - Tel. 0442/23632.

● Vendo giochi su nastro per CBM 64 a prezzi veramente economici. Possiedo un vastissimo assortimento alcuni introvabili su cassetta molte novità e massima serietà è il mio motto a presto!
Pigierro Giuliano - via Sondrio, 7 - Gallarate (Va) - tel. 0331/793597.

● Vendo a L. 90.000 trattabili: Mole Attak, Raid On Fort Knoz, Personal Fin invece (BVIC 20 tutti su cartuccia). Cerco Games Commodore, 64, su cassetta (compro o scambio) Beach Head I e II, Gremlis, Goonies, Dragonsl'Air, Indiana Gioens. Scambio giochi C 64 circa

200 belli e nuovi, anche copiati, scrivetemi e telefonatemi (ore pasti) vi invierò la lista dei miei giochi!!
Paolo Colombo - viale Venezia, 13 - Busto Arsizio (Varese) - tel. 628433.

● Cerco disperatamente, su cassetta, Dragons's lair, Space Ace, e Pacland. Sono disposto a pagarlo o cambiarlo con altri giochi.
Enrico Amigoni - via Carso, 3, Ranica (BG) - tel. 035/340502.

● Vendo stupendi giochi per CBM 64 da L. 1.500 cadauno tra cui: Goonies, Visitors, Frankie Goes To Hollywood, Ping Pong, Antenati Marines, Desert, Fox Baseball, Karate, Kung, Fu, Summer Game, 1-2, Winter Games, Kung Fu, Master, ecc.
Puricelli Massimo - F.lli Cairoli, 4, Legnano (MI) - tel. 0331/54476.

● Vendo su cassetta per C 64 programmi da L. 500 a 2.000. Ne possiedo oltre 1.000. Riceverete gratis 3 programmi a vostra scelta ogni 10. Richiedendo oltre 20 programmi, inoltre, anche le cassette sono gratis. Oltre 40 anche le spese di spedizione sono a mio carico. Richiedetemi la lista inviando L. 1500. Alcuni titoli: Frankie Goes To Hollywood, Rocky Horror Show, Boulderdash I, II, III. Barry Mc Guiganboxing, Socceri II, Baseball I, II, The Kull, Black Thunder, Ping Pong.
Romano Giuseppe - via Nazionale, 12 98065 Montalbano Elicona (ME) - tel. 0941/679040.

● Vendo computer Aquarius completo di trasformatore e antenna ha solo un mese di vita, ottime condizioni. Motivo: passaggio a sistema superiore. Prezzo: L. 299.000.
Roby Ferretti - via Cerberone, 52 - Lomprecchio (PT) - tel. 0573/81332.

● Vendo giochi per C 64 su disco e nastro. Per esempio The Goonies, Catch, Ping Pong, Speed King, Camel Trophy, Karate Champ, ritorno al futuro Gremlins, Roland rat race, Horror Show. Vendo anche copiatori come: Turbo 202, Connection, Fast heec'hem e Extra Copy. Da L. 2.500.
Canoro Igor - Salita 2 porte 60B - Napoli - tel. (081)467097.

● Vendo una infinità di giochi nuovissimi tra cui: Summer Games II - Zorro Hulk - Shadow Fire - Bioritmi - ecc. Inviare francobolli per lista. Arrivi settimanali.
Sellerio Raffaele - via Negroli, 28 - Milano (MI) - tel. 02/7386592.

● Vendo giochi per C 64 su disco e nastro. Alcuni esempi: The goonies Catch, Ping Pong, speed King. Camel Trophy, Karate Champ, Kung Fu, Master, Ritorno al futuro, Gremlins, Roland Rat Roce. Supercopiatori come: Turbo 200, Connection. Fast Hach'em e Extra Copy. Canoro 160R Salita 2 Porte 60B - Napoli - tel. (081)467097.



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

17

I MAGNIFICI SETTE

17

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	□ □ □
1 FLASHING IRONS	□ □ □
2 PHASOR	□ □ □
3 THE HERO	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
4 FALLS	□ □ □
5 THE JOURNEY	□ □ □
6 FLASHING MEADOWS	□ □ □
7 ISOTOPE	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI _____