MENSILE - ANNO III - N. 25

SPECIAL PROGRAM 32 PAGINE A COLORI

7 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

I MAGNIFICI SETTE

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

- GRID
- NESTORE
- GIMMI
- STRIKE!
- THE ORDES
- I TUBISTI
- COMPUBRAIN



- IL SISTEMA GEOS DEL NUOVO 64
- THE HIVE: ALLARME ROSSO PER LA TERRA
- ARTIST II: QUANDO IL COMPUTER INSEGNA A DISEGNARE

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

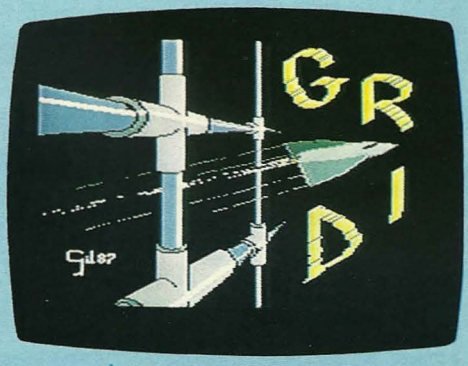
4	GRID
5	NESTORE
6	GIMMI
7	STRIKE
8	THE ORDES
9	I TUBISTI
10	COMPUBRAIN
12	Il sistema Geos del vostro 64
14	Kwah! un grido di dolore ma anche di forza
18	Lightforce: a "caccia" di alieni
20	Highway Encounter: strani incontri in autostrada
22	Artist II: quando il computer disegna
26	The Hive: allarme nucleare sulla Terra

MAMMA MIA CHE NUMERO!

Siamo convinti che non crederete alle vostre orecchie, pardon ai vostri occhi, quando guarderete la rivista che siamo riusciti a confezionarvi. C'è praticamente di tutto: non mancano i giochi spaziali come The Hive o Highway Encounter né le pagine per chi vuole fare di più col proprio 64 (vedi le spiegazioni del sistema Geos e di Artist II). Per gli incontentabili un consiglio: comprare anche Special Playgames e Special Program: troverete una fantastica maglietta!

GRID

Nel lontano 21° secolo la Corporazione aveva messo in orbita attorno al sole la sua prima griglia energetica solare. La griglia utilizzava l'energia del sole per creare degli speciali cristalli energetici che permettevano di viaggiare nello spazio alla velocità della luce. In poco tempo furono messe in orbita altre 15 griglie. Sfortunatamente alla fine del 22° secolo a causa delle formazioni di impulsi instabili disgreganti è diventato impossibile raccogliere i cristalli con i soliti veivoli. È stato quindi ridisegnato un nuovissimo astroveivolo, con una velocità supersonica e uno straordinario potere di fuoco e tu sei stato scelto per pilotarlo. Colpisci uno dei 4 impulsi disgreganti (bianchi) finché non perde energia e lo farai saltare da un'altra parte liberando un cristallo energetico (verde). Passa sopra a quest'ultimo per raccoglierlo ma prima che la sua energia sia finita, continua in questo modo fintanto che avrai raccolto 10 cristalli. A questo punto dovrai passare attraverso il cancello roteante e colpire la cellula dell'iperspazio (arancio) per poter passare ad un'altra griglia. Per ricaricare il tuo veivolo dovrai passare attraverso le cellule dell'iperspazio, ma ogni passaggio brucia un cristallo, fallo, perciò quando è necessario. Evita le pareti blu, i cristalli gialli e le radiazioni rosse.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2
RUN/STOP inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GRID

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

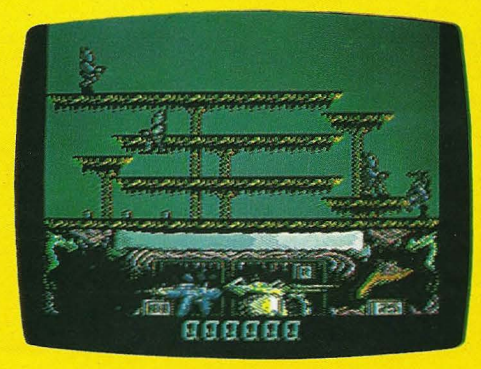
.....

.....

NESTORE

Per distruggere definitivamente il malvagio regime di Torquemada, Nestore dovrà aprirsi un varco fino al cuore dell'impero. Ma per proteggersi Torquemada invierà una serie di Terminator. Per completare ogni schermo Nestore dovrà distruggere tutti i terminatori indicati in basso e trovare poi l'uscita. Nestore potrà contare oltre che sulla sua fedele spada anche su un fucile, le cui munizioni troverà nel piano più basso di ogni schermo, e solo una volta per livello potrà spruzzare un acido per uccidere tutti i suoi nemici. Potrà inoltre usare i corpi dei suoi nemici per crearsi provvidenziali sostegni. Quanto piú tempo Nestore impiegherà per superare ogni schema e più forte sarà l'influenza di Torquemada su di lui, ma soprattutto userà la sua influenza per riportare in vita, come Zombie, alcuni terminatori morti, che potrai distruggere solo a fatica. Fai quindi molta attenzione, e sii molto abile perché distruggere Torquemada non è così semplice.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	spruzzo acido
RUN/STOP	fine gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

NESTORE

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

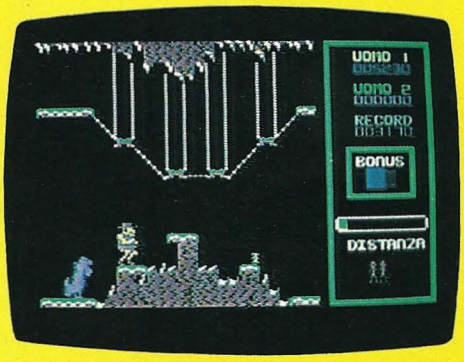
.....

.....

GIMMI

Guidato da un'antica pergamena del professor Van Hoster che indica il cammino al favoloso giacimento d'oro nel centro della Terra, l'incauto Gimmi, spinto dalla febbre della ricchezza ha intrapreso il lungo viaggio che potrà renderlo ricco o portarlo alla rovina completa. Infatti, come apparirà chiaro durante il cammino, la strada della ricchezza sarà irta di pericoli e di trabocchetti e solo una non comune agilità e prontezza di riflessi potranno permettere di raggiungere la meta sani e salvi. Lo scopo sarà di superare le varie fasi del difficile cammino evitando tutto ciò che si muove, ma soprattutto senza perdere troppo tempo, poiché guidato dall'odore dell'intruso, un vorace dinosauro si è già messo sulle tracce di Gimmi.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GIMMI

.....

.....

.....

Annotazioni

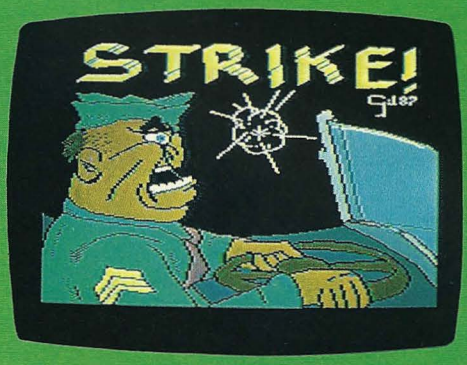
.....

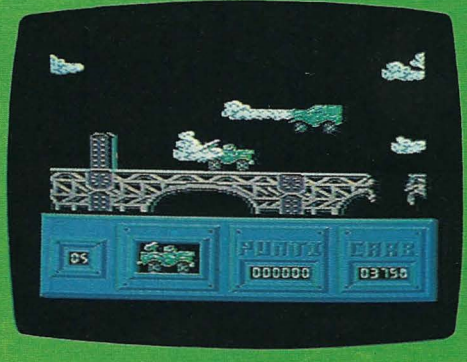
.....

.....

STRIKE

Appartenete ad un corpo speciale utilizzato per le missioni più pericolose. Gli agenti segreti della vostra nazione hanno scoperto che le forze armate nemiche hanno nascosto in una cassaforte nel loro quartier generale degli importanti segreti militari, che potrebbero cambiare, se scoperti, l'esito del conflitto in corso. Scopo del gioco è raggiungere l'edificio del comando nemico attraversando giungle, deserti usando differenti mezzi di trasporto e varie armi. Nella prima fase dovrete raggiungere la base degli elicotteri nemici, evitando gli autotreni e gli aerei nemici e saltando quando il ponte è interrotto. Rubato un elicottero dovrete evitare i caccia, inviati per fermarvi, i sottomarini e le torrette contraeree. Ricordatevi di cercare gli eliporti per i rifornimenti. Giunti all'eliporto nel mezzo della giungla dovrete proseguire a piedi e superate anche le difese più interne, giungerete finalmente al quartier generale. Intrufolatevi e cercate la cassaforte, stando ben attenti a non farvi prendere. Se riuscirete ad arrivare a questo punto della missione dovrete usare tutte le vostre qualità per portarla a termine, perché sarà difficilissimo, ma la riuscita è essenziale per la vostra nazione.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	missile terra/terra-bomba-granata
SPAZIO	SPAZIO missile terra/aria-missile aria/aria-mitragliatrice

I TUOI PUNTEGGI RECORD

STRIKE!

.....

.....

.....

Annotazioni

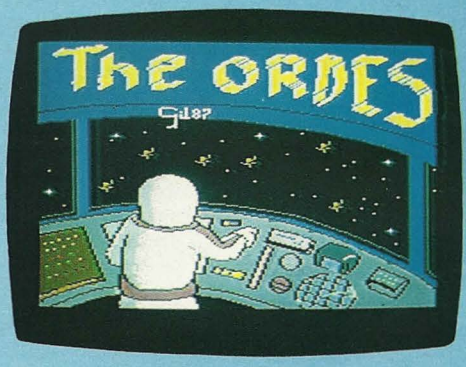
.....

.....

.....

THE ORDES

Quando il satellite avanzato Psirius 6 rilevò nei pressi di Andromeda ingenti forze aliene in rapido movimento verso la Terra, apparve chiaro che avevamo solamente 25 anni di tempo per organizzare una valida difesa. Non avendo il tempo di preparare un'intera flotta da guerra concentrammo tutti i nostri sforzi per realizzare la supernova, un potente mezzo d'attacco virtualmente indistruttibile da impiegarsi contro i nemici. Oggi le forze aliene si sono affacciate nel nostro sistema e la supernova ha trasmesso di essere in contatto con esse. Per completare la nostra missione di attacco rimane solamente da trovare un abile pilota capace di guidare la nostra difesa. Saprai essere all'altezza della missione affidatati? Il destino della Terra è nelle tue mani.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	Musica sì/no
F3	facile/difficile
F7	tastiera/joystick
FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE ORDER

.....

.....

.....

Annotazioni

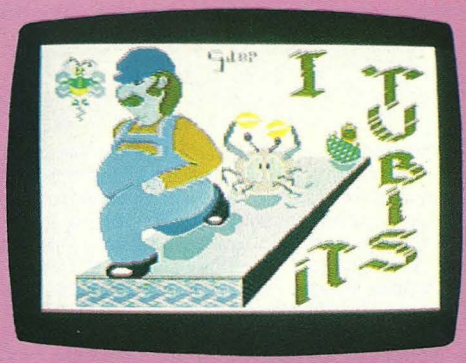
.....

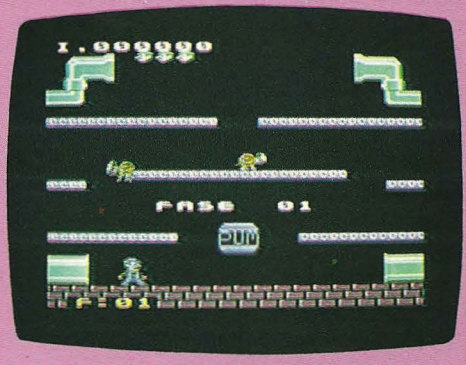
.....

.....

I TUBISTI

I nostri amici tubisti devono riparare la fognatura della città di Portland, ma come se il loro lavoro non fosse già di per sé difficile, dei dispettosi animali faranno di tutto per fargli la pelle. Come unica soluzione per sconfiggere i vostri nemici dovrete prima rovesciarli sulla schiena, colpendo dal basso il tubo su cui si trovano, e poi finalmente acciuffarli. Ricordatevi inoltre che potrete avvalervi del pump, che potrà rovesciare tutti i vostri nemici che sono sullo schermo, facilitando così il vostro compito. State attenti a non scivolare perché i tubi sono abbastanza insidiosi. Non dimenticate di raccogliere le monete, che a caso escono dai tubi, perché vi faranno guadagnare molti punti. Potrete giocare da soli o in squadra, aiutandovi a vicenda o se volete ostacolandovi, ricordate che se riuscirete a distruggere tutti i cattivi di uno schema, avrete la possibilità di giocare un bonus, dove dovrete raccogliere quante più monete vi sarà possibile.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO JOY 1	1 giocatore
FUOCO JOY 2	2 giocatori
FUOCO	salta

I TUOI PUNTEGGI RECORD

I TUBISTI

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

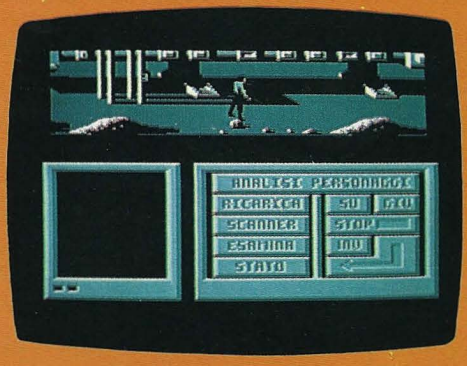
.....

.....

COMPUBRAIN

Siamo nell'anno 2087. Sette mesi fa una squadra di ricerca completa composta da 7 uomini è stata lanciata nello spazio per poter investigare più da vicino uno strano inspiegabile fenomeno: Avernus. Infatti gli astronomi avevano visto che questo asteroide sembra muoversi verso la Terra e purtroppo se esso continuerà la sua corsa alla sua attuale velocità e con odierna traettoria colpirà la Terra al più tardi in 70 giorni, causando una distruzione estesa. I sette astronauti sono stati scelti per prevenire tutto ciò. 30 giorni dopo la loro partenza dalla Terra i sette sono atterrati su Avernus per riportare indietro dei reperti. Ci siamo sempre tenuti in contatto con loro, ma 5 giorni dopo l'atterraggio qualcosa è andato storto. Infatti prima di perdere il contatto avevamo appreso che avevano urgente bisogno di carburante e mezzi di sussistenza.
In breve, la tua missione consisterà nel portare quanto abbisogna a questi astronauti e a ristabilire il contatto radio con la Terra. Per far ciò potrai utilizzare il sofisticato computer internazionale, i cui terminali sono disseminati un po' ovunque sull'astronave dei sette.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

R	fine gioco
F1	accedi al computer
F3	ritorna al gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

COMPUBRAIN

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

"INDOSSA" LE TUE RIVISTE PREFERITE

Per un'estate "special"
in edicola con i fantastici numeri di

GIUGNO

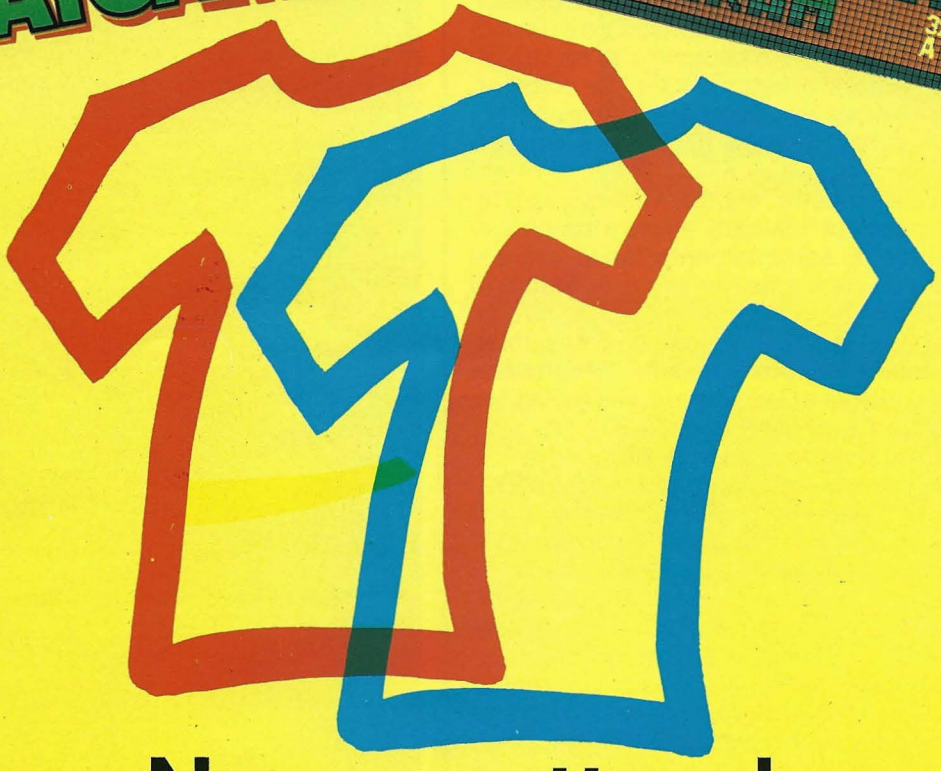
26 GIOCHI
PER IL CBM 64
E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES

26 GIOCHI
PER IL CBM 64
E SPECTRUM 48K

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI



Non aspettare!
Prenotale nella tua edicola

IL SISTEMA GEOS DEL VOSTRO 64

La mostra dei beni di consumo elettronici del 1987 di Las Vegas non è stata ricca di novità interessanti per chi utilizza i computers. Ci sono stati un numero di nuovi prodotti Amiga ma il maggior sviluppo del Commodore 64 è stato realizzato nell'ambito di Geos. La Berkeley Software afferma che Geos è un "universo" intero. Potrebbe essere un po' futuristico ma certamente Geos è il prodotto che ha non solo probabilmente la più grande potenzialità di applicazioni ma ha soprattutto certamente prolungato la vita degli 8 bit del 64/128, in barba alla sua lunga predetta eliminazione da parte delle macchine a 16 bit, tipo Amiga.

Geos, come la maggior parte dei possessori Commodore saprà, sta per sistema operante di sviluppo della grafica. Questo è un pacchetto di stile professionale che ha virtualmente tutte le caratteristiche che possono essere trovate in simili sistemi operativi costruiti con macchine a 16 bit come Amiga o Atari St.

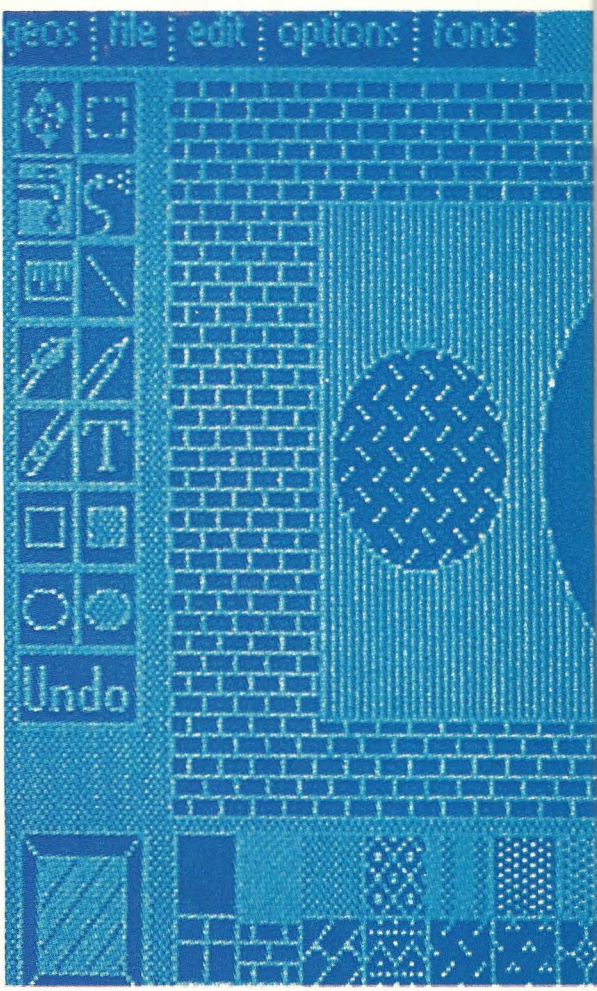
Geos è a "finestra" e grafica (icone), il sistema grafico con dialoghi, errore e sistema di domande. È estremamente facile usare e trovare un crescente numero di operatori in tutto il mondo anche se non è fornito su cassetta. Geos è stato originariamente pubblicato con due potenti pacchetti software, Geos-scrittura e Geos pittura. Ora la Berkley Software ha emesso i successivi due pacchetti nel sistema Fontpack 1 e Deskpack 1. Geos in origine fu creato con una disposizione di 5 serie complete di caratteri ma il nuovo prodotto Fontpack ne introduce 20 in più. Sono interessanti ed è persino una serie spiritosa. È come avere un libro della Letraset nel vostro computer disponibile da usare per ogni occasione adatta. Gli stili tipografici certamente sembrano altamente professionali per la loro presenza e per il modo in cui possono essere usati. Ci piace particolarmente Stadium per l'intestazione ed anche Harmon è molto attraente.

Fontpack 1 è un eccellente pacchetto per chiunque debba stampare senza materiale di stile professionale e, naturalmente abbia un 64 o 128 su cui farlo girare.

Aggiungete una stampante ed avrete ottenuto ciò che serve per realizzare una vera operazione di composizione.

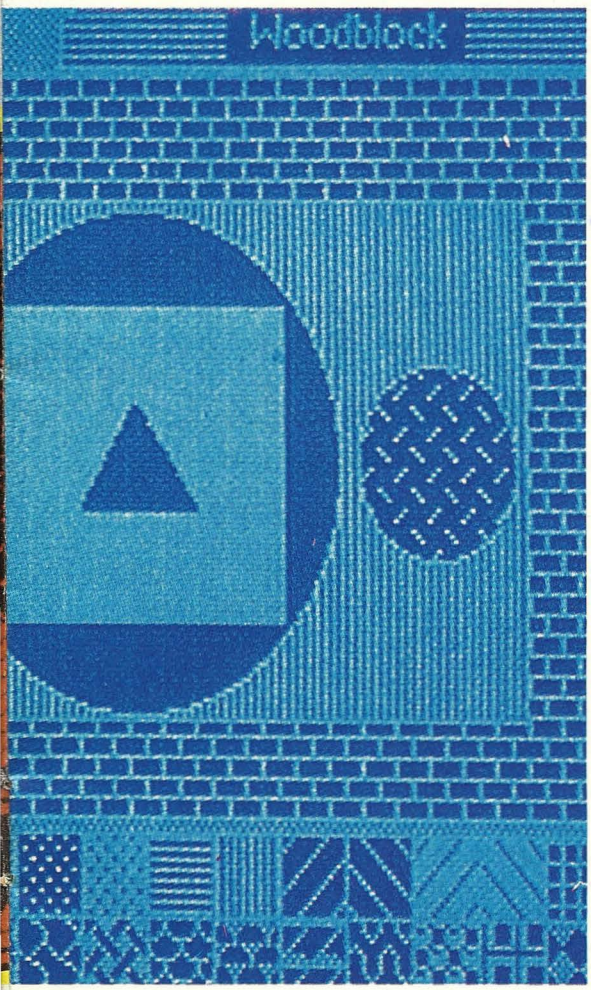
Deskpack 1 offre, in un pacchetto (solo disco naturalmente) 4 applicazioni da usare con Geos. Tutti girano sui computers 64, 64C e 128. C'è anche un calendario e personalmente ho trovato più facile da usare un calendario vero appeso alla parete, particolarmente se vi è stampata una foto "attraente". L'unica cosa leggermente speciale del calendario di Deskpack 1 è che è valido fino all'anno 9999.

Più utile è Icon Editor che vi dà la possibilità di creare le vostre proprie icone e facilmente identificare e raggiungere i files di Geos. Interessante ma non vitale.

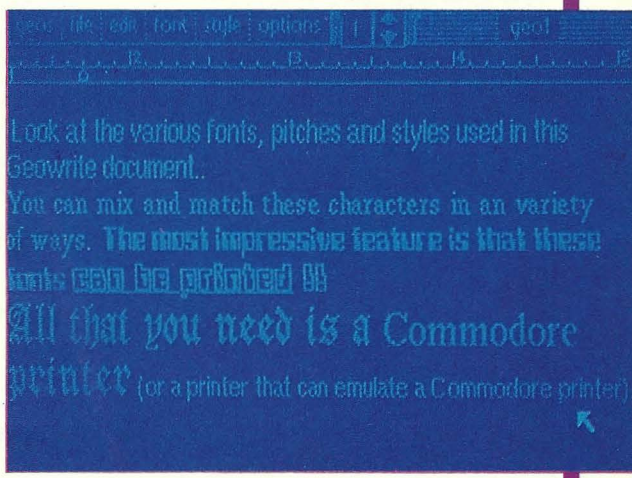


Molto più pratica è la grafica Grabber. Questo permette di copiare le grafiche dall'aumentante numero di prodotti quali Printshop, Printmaster, Newsroom e così via. Vi darà un archivio delle immagini da usare all'occorrenza, potete incorporarle nel lavoro che state facendo su GeosWrite e GeosPaint. Questa è una idea molto utile: con tutta l'eccellente grafica ora disponibile è spesso una perdita di tempo cercare di creare semplici cose come mappe, disegni universalmente noti o immagini complesse già esistenti.
Naturalmente una volta che le avete incorporate potete cambiarle o modificarle per usarle per i vostri scopi.
L'ultima applicazione, Black Jack, potrebbe essere divertente: ha una grafica abbastanza piacevole ed effetti sonori ma non è qualcosa per cui vorrei comprare il pacchetto. Mi sembra che sarebbe stato possibile per la Berkley Softworks creare una applicazione un po' più produttiva.
Questi nuovi pacchetti Geos suggeriscono due cose: primo che la serie Geos sta estendendo considerevolmente la portata delle applicazioni che possono essere utilizzate dal 64 o 128.
Secondo, la semplice vivacità di un prodotto come Geos non si può fermare qui. Deve proseguire allo stesso livello di creatività tecnica e pratica. Fontpack certamente continua questa qualità molto elevata nell'utilizzo di Geos, tuttavia non sono sicuro che Deskpack gli renda giustizia.
Ciò nonostante, sono sicuro che vedremo molte idee brillanti nella serie di Geos dalla Berkley Softworks che daranno ancora più potenza al 64.

Tullio Negri



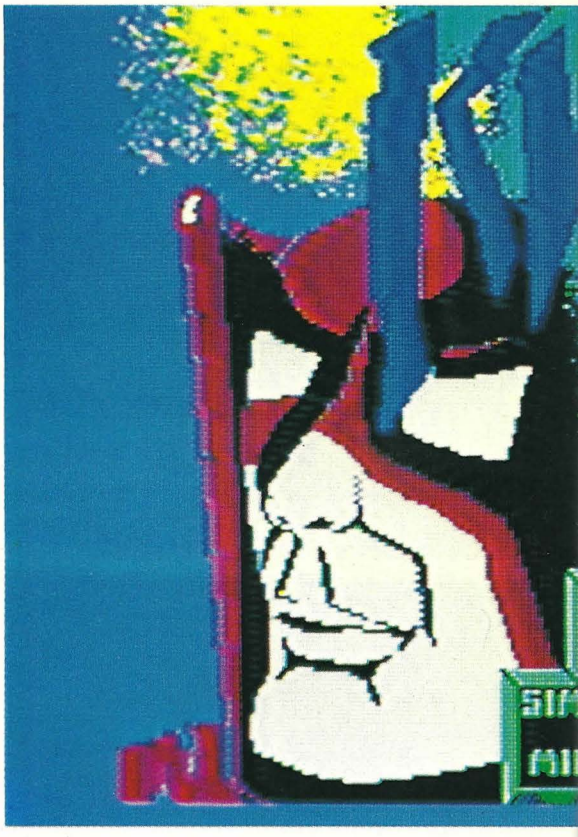




Il mingherlino Kevin Oliver staziona fuori del cancello della villa del bizzarro dottor Lee. Armato del fido registratore e della tessera da giornalista, Kevin è sulle tracce di una storia davvero grossa: nella zona ci sono state delle strane sparizioni, accompagnate da insoliti fenomeni, e Kevin vuol fare in modo che sia il suo giornale ad avere l'esclusiva.

Al cancello, egli mostra la tessera alla telecamera di sorveglianza e viene ammesso alla presenza del dottor Lee, ma poi le cose si mettono male, e Kevin viene narcotizzato e si risveglia legato e imbavagliato in una cella imbottita.

Sarà questa la fine del povero giornalista? Oh, no: al piccolo Kevin basta semplicemente gridare "Kwah!" per trasformarsi nell'arcinemico del crimine, il supereroe Redhawk! Come si faccia poi a gridare "Kwah!" quando si è imbavagliati non è che uno dei molti problemi posti da questo gioco della Melbourne House, che è il seguito di *Redhawk*. L'azione ha luogo nello stesso inimitabile stile fumettistico, in cui i vostri comandi appaiono in didascalia. Quando entrate in una stanza, esaminate un oggetto oppure dite "Kwah!", appare una nuova vignetta mentre le precedenti scrollano a sinistra.

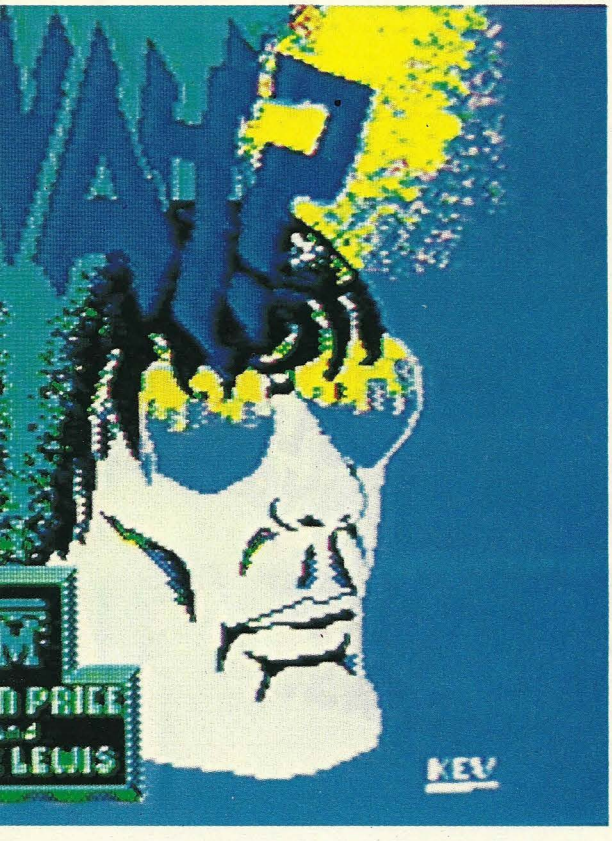


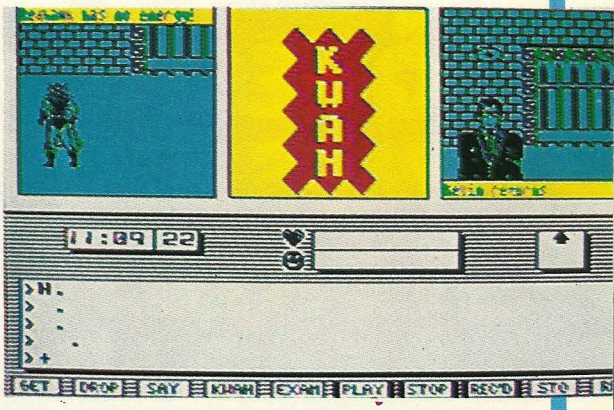
UN GRIDO DI DOLORE

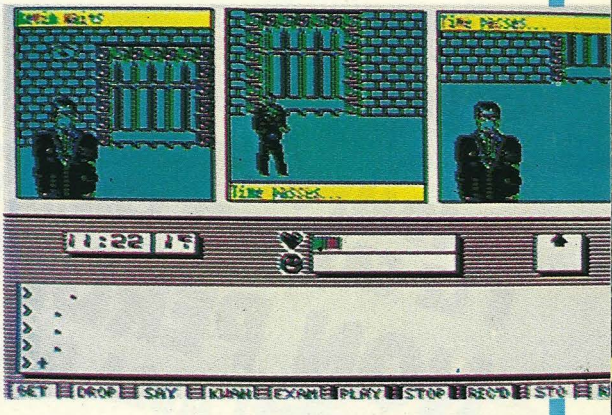
Sotto le vignette appaiono un orologio, un indicatore delle possibili uscite, una finestra-comandi per immettere le vostre istruzioni e un indicatore della forza di Redhawk. Fare il supereroe è un lavoraccio, e Redhawk perde poco a poco energia: quando scenderà a zero, vi ritrasformerete in Kevin.

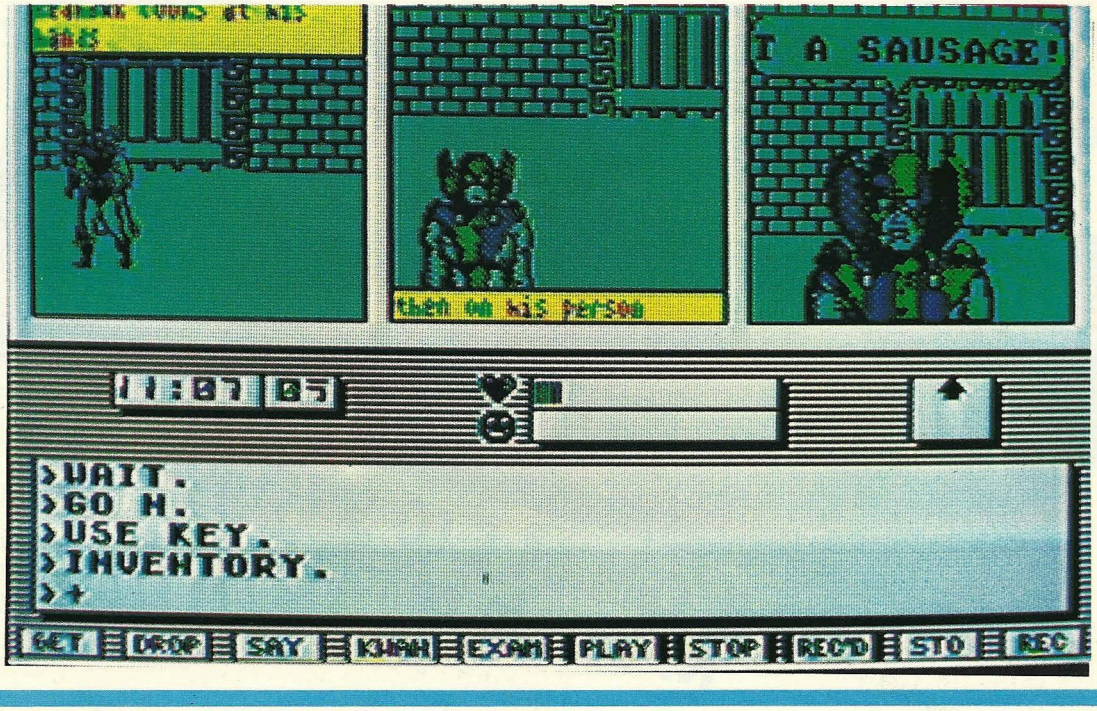
Il contrasto tra il debole ma stabile Kevin e il forte ma effimero Redhawk è una delle componenti più simpatiche del gioco, anche perché Kevin e Redhawk non sono affatto certi che il loro doppio esista veramente!

Cercare di venire a capo di un enigma con un supereroe schizofrenico non è facile, e dovrete servirvi accortamente degli oggetti più importanti a vostra disposizione: se per esempio siete Kevin, ricordatevi di lasciarli dove Redhawk potrà trovarli. Il gioco è impegnativo, frustrante e molto divertente, e il partner è abbastanza intelligente da comprendere gran parte delle cose che volete dire, lasciandovi la sola incombenza di affrontare i vari problemi. A proposito di problemi, ne incontrerete di così pazzeschi che vi verrà voglia di buttare fuori della finestra il 64! Per fortuna il programma comprende alcune funzioni che permettono di giocare riducendo al minimo i grattacapi, ad esempio le dieci parole più usate tradotte in tasti numerici e una funzione di memorizzazione della partita che permette di mettere rapidamente in memoria la situazione di gioco nel caso che stiate per fare una brutta fine. Aggiungete a tutto ciò un punteggio espresso in percentuale, e il risultato è un gioco tentatore anche per il più incallito dei joystick dipendenti!


PRICE
LEWIS
KEV


KUAH
11:09 22
>H.
>+
GET DROP SAY KUAH EXAM PLAY STOP REC'D STO


11:22
>+
GET DROP SAY KUAH EXAM PLAY STOP REC'D STO


I A SAUSAGE!
11:07 05
>WAIT.
>GO H.
>USE KEY.
>INVENTORY.
>+
GET DROP SAY KUAH EXAM PLAY STOP REC'D STO REC

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. 34 - in edicola il 12 giugno

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 30 - in edicola il 2 giugno

PLAYGAMES

TOP

PER IL CBM 64
N. 22 - in edicola
il 12 giugno

LIGHTFORCE

Non appena caricato il programma, sentirete una delle tipiche musichette di Bob Hubbard, ma poi vi acorgerete ben presto che il gioco manca di originalità sotto tutti i profili, tranne forse che nello schermo del punteggio, in cui dovete sparare alle lettere del vostro nome mentre l'alfabeto vi scrolla velocemente davanti agli occhi. In definitiva, ci vuole più tempo per immettere il proprio nome che per il gioco vero e proprio: interessante, ma poco pratico!

A parte la mancanza di originalità, *Lighforce* è un gioco divertente, anche se va detto che chiunque abbia una collezione di giochi ne possiederà già uno simile. La Faster Than Light (emanazione "da bar" della Gargoyle Games) ha ottenuto un buon successo con la conversione Spectrum di questo gioco, ma sul 64 dovrà affrontare la dura concorrenza di giochi come *Uridium*, *Sanxion* e così via.

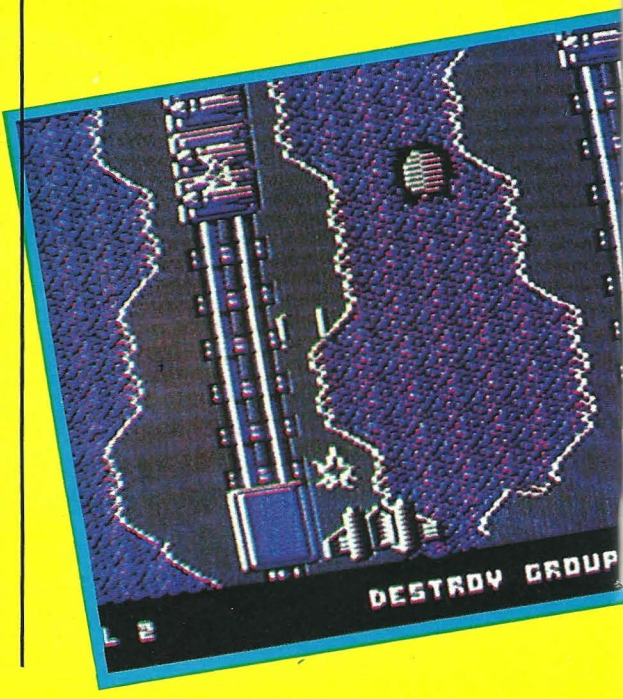
Come spesso accade nei giochi avventurosi, l'intreccio non è particolarmente interessante: siete ai comandi di un caccia Lighforce, che all'improvviso viene attaccato da migliaia di alieni... bé, ve l'avevamo detto che non era originale! Se disponete del fuoco automatico, inseritelo e cominciate a farli fuori. Lo schermo scrolla efficacemente dal basso in alto, con gli alieni che vi vengono addosso da tutte le direzioni. Alcuni di essi si possono vaporizzare con un sol colpo di laser, mentre altri vanno centrati per parecchie volte consecutive. Il nemico attacca ad ondate, e ogni ondata appare da un lato diverso dello schermo. Distruggendo ogni singolo alieno di una data ondata, si guadagna un bonus extra.

Dopo ogni quattro ondate, vi trovate a sorvolare un centro di controllo che dovrete distruggere se volete guadagnarvi altri punti extra. Non siate però troppo avidi: non dimenticate che gli alieni continuano a venirvi addosso! La grafica di questi centri di controllo è di quel tipo metallico, sempre più diffuso, già visto in giochi come *Uridium*, *Parallax* e *Warhawk*.

A proposito di *Warhawk*, occorre dire che è molto simile a *Lightforce*, ma però il gioco della Firebird aveva un prezzo più contenuto. Sia come sia, *Lightforce* è più impegnativo. Bisogna completare quattro livelli piuttosto ampi, e tutti spettacolari dal punto di vista grafico. In *Lightforce* ci sono anche delle armi extra da scoprire e delle vite bonus nascoste nei centri di controllo: si può anche guadagnare una vita extra distruggendo quattro centri di controllo. Anche se gli sprite sono metallici, gli sfondi hanno delle eccezionali sfumature di colore.

Gli effetti sonori, opera di Bob Hubbard, sono ottimi ma purtroppo bisogna scegliere tra musica o effetti: peccato, perché entrambi sono eccezionali.

Insomma, un ottimo gioco d'esordio per la Faster Than Light.




L 2
HI : 42650
00130
001550
L 3
HI : 42650
001150

HIGHWAY ENCOUNTER

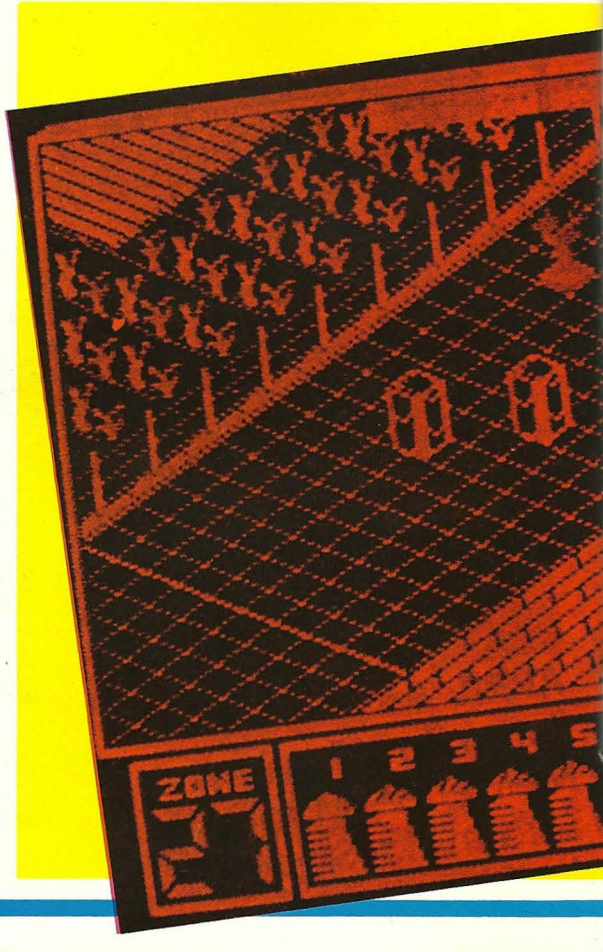
Questo gioco era già apparso nella versione Spectrum ai primi del 1985, e già allora erano stati in molti a definirlo un piccolo classico. In concetto è di una semplicità sconvolgente: una nave aliena è atterrata sulla Terra, posandosi proprio su una lunga autostrada diritta. A voi il compito di controllare via tastiera o joystick una task force di cinque Vortran (androidi mobili) il cui compito è di portare l'arma finale, il Lasertron, dentro la nave, e qui farla esplodere. Ad ostacolarvi troverete blocchi, fusti di benzina e un intero assortimento di tipi sgradevoli.

I vostri droidi sono armati di laser che sparano a raffica: ci vogliono alcuni secondi per ricaricarli, ma purtroppo non avete molto tempo per respingere l'invasione aliena. Messa così, la cosa non sembra differenziarsi troppo da mille altri giochi avventurosi, ma in realtà si distingue per la grafica tridimensionale, per l'eccezionale maneggevolezza dei Vortran e soprattutto per le rapide decisioni strategiche che il gioco richiede. È possibile fare in modo che i droidi schizzino lungo l'autostrada sparando all'impazzata, ma ciò non servirà certo a portare il lasertron a destinazione.

Tanto per cominciare, potete controllare un solo Vortran per volta: mentre esso spara contro la marea degli avversari, gli altri sospingono caparbiamente il Lasertron, finché non incontrano un ostacolo. A questo punto dovete escogitare un modo di eliminare l'ostacolo, tenendo presente che così facendo la vostra task force potrebbe incrociare una mina vagante, una delle tante sfere di energia che si intersecano lungo l'autostrada.

I fusti di benzina non si possono distruggere ma solo spingere via, o con delle raffiche di laser o con la forza bruta. Potete anche usarli per imprigionare le mine vaganti, rendendole innocue.

Solo quando il Vortran che controllate viene distrutto (perché ha toccato un alieno oppure perché ha investito un ostacolo letale), il controllo passa ad un altro membro della task force, l'ultimo della fila. Quando tutti e cinque i Vortran sono andati perduti, la par-



tita finisce, e la Terra presumibilmente soccombe agli alieni.
Ci sono 30 schermi, che diventano man mano più difficili, sempre più fitti di mine e di astuti alieni. Questi ultimi non si fanno certo beccare dai vostri laser, ma spesso restano fuori della loro portata, fintano a destra e a sinistra e attendono un vostro momento di sbadataggine per farvi fuori.
La tattica impiegata varierà da giocatore a giocatore: alcuni vorranno lanciare sull'autostrada il Vortran che controllano facendogli travolgere quanti più ostacoli ed alieni possibile, seguito da presso dalla Task Force, mentre altri preferiranno spostarsi in massa, lenti e sicuri, e con un Vortran di rimpiazzo sempre a disposizione.
In ogni caso, meglio tenere il Vortran vicino al bordo dell'autostrada, riducendo il numero delle direzioni da cui può giungere un attacco nemico, e inoltre indirizzando fuori dello schermo diverse raffiche di laser si fanno fuori gli eventuali alieni in agguato — e in ciò il gioco è davvero interattivo!
La grafica degli sfondi è eccezionale: l'autostrada si snoda tra coltivazioni ed edifici, e sopra ponti e cavalcavia. Il colore è sobrio ma efficace (ma anche giocando con un monitor in bianco e nero non ci si perde niente), gli effetti sonori sono lo stretto necessario e lo schermo del titolo (graficamente notevole) è accompagnato da una bellissima musica.
E dunque, cosa c'è che hon va? Nel convertire il gioco originale per il 64, i programmatori sono incorsi in alcuni inevitabili difetti, tra i quali il fatto che quando sullo schermo ci sono troppi sprite in movimento, essi tendono a frammentarsi o a sovrapporsi: è un difetto temporaneo, poiché dopo gli sprite riappaiono.
In ogni caso, *Highway encounter* è un esempio egregio di programmazione, e il gioco è impegnativo ed appassionante.
Cristina Barigazzi





THE ARTIST II

Come direbbe Steven Spielberg, se val la pena di fare qualcosa tanto vale darle anche un seguito! Non contenta d'aver prodotto l'ottimo *Artist*, la SofTechnics pubblica oggi *Artist II*. Pur contenendo gran parte dei soliti cavalli di battaglia (ingrandimento, grandezza pennellata, riempitivo, linea, riquadro, circolo ed ellisse), *Artist II* vanta una varietà di nuove funzioni, come ad esempio un'opzione controllo mouse e delle funzioni per tagliare, inserire e incollare. No, non stiamo parlando di chirurgia plastica, ma di un programma molto valido!

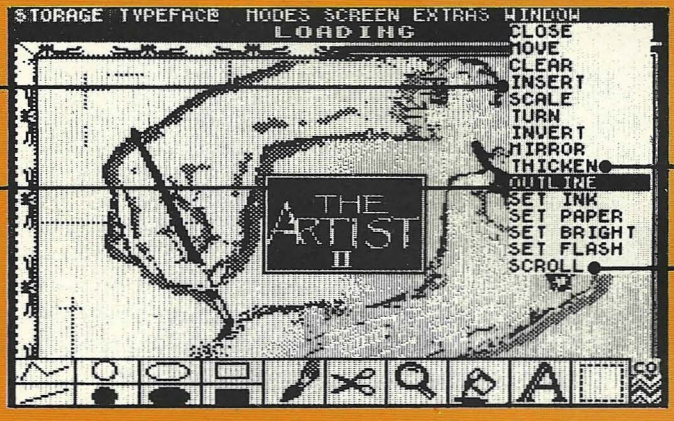
Per quanti di noi non hanno le somme stratosferiche necessarie a comprarsi una stampante a inchiostro, è anche possibile riversare in stampa la gamma dei grigi. Compatibile con la maggior parte delle stampanti, questa funzione permette di riprodurre i colori di una immagine sotto forma di tonalità di grigio, permettendovi di stampare quante copie in bianco e nero volete delle

vostre immagini. Mica male!
Lungi dall'essere un nero aggiornamento di *Artist*, *Artist II* è un programma a sé stante, con la propria individualità. Anche se lo si può usare con la tastiera o con un joystick compatibile, il programma dà il meglio di sé se viene usato con un mouse AMX o Kempston, che permette (al contrario del joystick) di disegnare a mano libera.
Rispetto al programma precedente (e anche all'*Art Studio* della Rainbird), la grossa novità sta nella funzione Ritaglia e Incolla, tanto importante da essere trasversale a tutte le parti del programma: da qualsiasi parte dello schermo si può ritagliare una forma irregolare, posizionarla ed incollarla istantaneamente.
Per fare ciò, si sceglie un'area di lavoro e si ricalca il grafico desiderato con un pennello grosso, si posiziona la copia risultante sullo schermo e la si incolla. Come se ciò non bastasse, il modo Inserto permette di ritagliare e incollare una parte di qualsiasi schermo si è memorizzato, senza per questo perdere lo schermo su cui si lavora. Il package comprende anche tre programmi d'utilità grafici che si possono usare indipendentemente dal programma principale, estendendone ulteriormente le potenzialità.
Se avete il pallino dell'editoria, *Page Maker* vi fornirà tutta la tecnologia necessaria. Caricando i file testuali ASCII creati con *The Writer* (il word processor "fratello" di *Artist II*) e i dati schermo di *Artist II*, si possono creare delle pagine formato A4 pronte alla stampa... e per fare tutto ciò non c'è bisogno di un Apple Macintosh!
Lo *Screen Compressor* è un'altra utilità molto comoda, poiché prende i vostri schermi (che di solito occupano quantità mostruose di spazio) e li riduce a un terzo delle loro dimensioni. In questo modo si può caricare una quantità di schermi compressi in un'altra parte della memoria, assegnare ad essi un numero e riversarli istantaneamente in stampa ogni volta che si vuole.
Ed eccoci infine allo *Sprite and Font designer*, che non solo si destreggia supervelocemente tra i fonti, ma è anche in grado di gestire degli sprite animati di qualsiasi dimensione. I vostri sprite possono essere grandi fino a sei caratteri, ma se sono piccoli il programma può gestire fino a 73 fotogrammi di animazione — che sono già di per sé un breve cartone animato!
Servendosi del *Page Maker*, si possono stampare circolari, fanzine e fumetti, o addirittura crearsi i propri biglietti d'auguri. Col *Compressor* si può scrivere un gioco grafico avventuroso o un'avventura a fumetti come *Red Hawk* alternando velocemente gli schermi in memoria tra le diverse locazioni. Usando poi lo *Sprite and font designer*, si possono realizzare brevi cartoni animati o avventure tridimensionali. E il bello è che per fare tutto ciò non occorre saper disegnare: disporre di un simile trattamento della grafica significa che chiunque può facilmente realizzare delle buone immagini.
Come si può intuire, le applicazioni di un package grafico WIMP (Windows Icon Mouse Pointers) sono praticamente illimitate, e tra di esse c'è il fumetto computerizzato, come il famoso *Shatter* del disegnatore americano Mike Saenz. Mike usa un Apple Macintosh e un programma grafico con le stesse funzioni dell'*Artist II*.
Nel recensire *Artist II*, ci siamo posti il problema di cosa disegnare per far comprendere le potenzialità di questo programma abbiamo deciso di realizzare un fumetto, giusto per vedere come veniva. È stata dura, ma ce l'abbiamo fatta.
Artist II è un ottimo package grafico: lo sarebbe anche da solo, ma sono le utilità accluse ad esso che lo rendono imbattibile. Anche chi già possiede *Art Studio* sarà tentato di comprare *Artist II*, che vanta una quantità ineguagliata di funzioni. Usarli in tandem sfruttando il meglio di ciascuno di essi non sarebbe una cattiva idea, ma occorre dire che volendo a tutti i costi stabilire una graduatoria, sarebbe *Artist II* a vincere, anche se solo per una incollatura.
Abbiamo anche notato alcune cose irritanti, bisogna dire. Per esempio, quando si scelgono le pennellate, a volte gli spazi tra le diverse forme si riempiono di codice corrotto-seccante, anche se non irrimediabile. Un'altra cosa strana è che quando si memorizza un'immagine, il programma la memorizza però quando si torna al programma l'immagine è sparita! Di sicuro finisce sulla cassetta, però è una bella seccatura dover ricaricare se si vuole continuare!
Come avrete capito, *Artist II* è un completissimo package grafico dalle possibilità numerosissime, che per sole quindici sterline vi dà tutta la potenza e le funzioni dei più costosi computer masticagrafica.

COSA C'È NEL MENU'

1) La funzione inserto permette di finestrare una parte dello schermo e poi di inserire nella finestra un secondo schermo. Con questa tecnica si possono miscelare i due schermi con molta precisione.

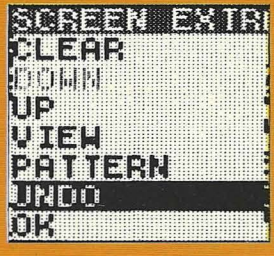
2) La funzione spessore serve ad ispessire tutte le linee o le orme dell'immagine, e ciò è molto utile se si vuole rinvigorire un'immagine rimpicciolita in precedenza.



3) Se si vuole trasformare il contenuto di una data finestra, con la funzione outline si fa diventare bianco l'inchiostro e si disegna una linea attorno all'oggetto. Ripetendo questa operazione, si ottiene un effetto "op art" che mette a dura prova la vista!

4) Il modo scroll permette di scrollare il contenuto di una finestra, in modo di poterla posizionare con precisione. Si può addirittura racchiudere l'intero schermo in una finestra (cosa che accade automaticamente se si eliminano tutte le altre finestre), e scrollarla fino a posizionare della grafica entro lo schermo.





5) Il modo pattern permette di dipingere con dei motivi preprogrammati. Come al solito, si possono usare come riempitivo un colore o un motivo, ma la vera flessibilità del programma verrà a galla usando i motivi col pennello: sullo schermo, sotto la pennellata apparirà il motivo.

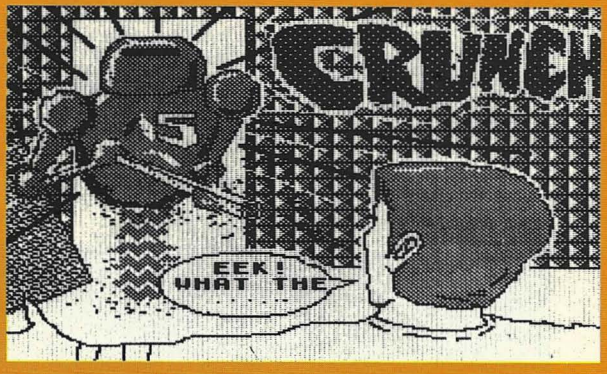
6) Oltre a sgombrare lo schermo, si può spostare Undo in su e in giù per vedere che altro c'è. Nel modo disegno non si può vedere l'intero schermo, ma usando l'opzione preview si può farsi un'idea di come sarà. Se commettete un errore, usate Undo.



A) Per realizzare questo titolo abbiamo scelto il fonte Future (un po' avveniristico) e lo abbiamo posto nel bel mezzo dello schermo, poi lo abbiamo ingrandito fino a riempire la metà superiore dello schermo e infine gli abbiamo sovrapposto un motivo a linee orizzontali. Dopo aver finestrato il sottotitolo, abbiamo creato lo sfondo con un motivo scuro a puntini.

B) Abbiamo disegnato a mano libera la faccia del protagonista e poi l'abbiamo ingrandita. Il fumetto è un'ellisse, piazzata sullo schermo prima che ci fosse il muro, e il piede del fumetto è realizzato con due linee che si intersecano.





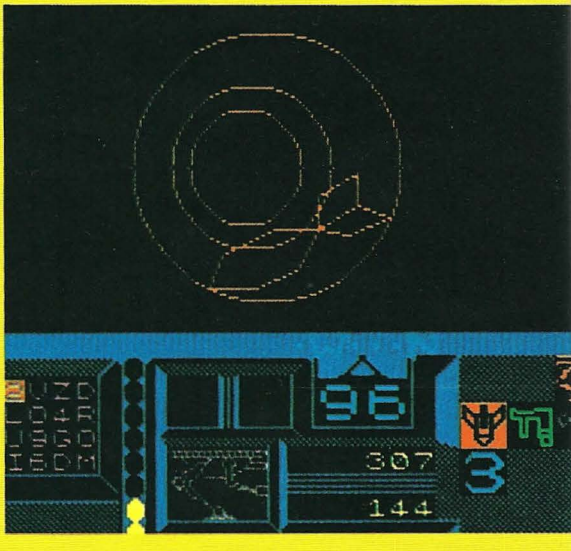
C) Schizzate le vostre idee su un foglio prima di affidarle al programma, e alla fine di ogni disegno intervenite su quelle parti di esso che vi sembrano troppo fredde e meccaniche e aggiungetevi a mano libera gli ultimi tocchi... in modo che sembri davvero un disegno, e non il prodotto di un computer.

D) Il protagonista è stato ritagliato e poi incollato dalla prima inquadratura e poi modificato per adattarsi alle nuove situazioni. L'effetto di schiuma bianca è stato ottenuto con l'aerografo.



THE HIVE
ALLARME ROSSO PER LA TERRA

Myrtle Rowbottom trascorre i mesi estivi nel villaggio di Oxfordshire. Da quando è stata evacuata da Londra durante la guerra, si è messa il cuore in pace per passare i suoi ultimi anni in modo tranquillo. 30 anni come postina a Tooting l'hanno lasciata stanca, affaticata e bisognosa di un po' di pace.
Venerdì 13 maggio 1988, è il giorno in cui la pace finì. Fu un giorno che Myrtle ricorderà per molto tempo. Poco prima dell'ora del the Myrtle lasciò il suo cottage ed attraverò il prato erboso per andare verso il suo alveare, prestando attenzione alla fremente attività delle migliaia di api che le incutevano un senso di calma in quanto gli insetti ronzavano per la loro strada verso l'arnia, con i loro corpi gonfi di nettare. Ma oggi sembrava diverso, Myrtle non era sicura del come e perché ma sentiva solo che tutto non era come avrebbe dovuto essere.
Era curioso, ma il ronzio oggi si sentiva più forte, più insistente ed anche minaccioso. Poi si fermò e fece attenzione: era sicura che il rumore stava crescendo. E il cielo, stava oscurandosi? Sicuramente no, non era anche l'ora del te ed il crepuscolo era ancora lontano.
Fu allora che Myrtle alzò gli occhi. Impallidì ed una maschera di paura calò sulla sua faccia. Sopra di lei c'era una mostruosa vista, era un'arnia, un alveare di api ma non era di questa terra. Sembrava metà del cielo e stava diventando più grande ad ogni momento. Stava cadendo sulla terra. Myrtle corse più veloce di quanto potessero riportarla nel suo cottage le sue gambe. Una volta entrata, sprangò la porta dietro di lei ed andò verso la finestra. Era morta di paura. Situata nel prato dietro il suo alveare c'era l'arnia, una terribile struttura metallica grande come una torre.
Poi, con un rumore simile al tuono, emersero. Insetti grandi come furgoni per traslochi arrivavano esplodendo da tutte le parti, ronzando attraverso i campi e sopra le colline.
Myrtle non aveva dubbi. Le autorità dovevano essere avvertite. Ad una remota scrivania nell'ufficio londinese dell'M19, le telefonate stavano arrivando. Erano le 20.47 ed entro 30 minuti sarebbe cominciata l'evacuazione di Oxfordshire. Solo un mezzo stava entrando nell'area, il camion che conteneva l'unica speranza, l'unica possibilità di salvezza. L'esercito delle cavallette sarebbe presto arrivato a Upper Slaughter.
Poiché si avvicinava all'ultimo bivio, l'agente M40 Braham strinse i denti. Era soltanto la sua seconda missione sul campo ed era nervoso quanto disperato.
Ripiegando indietro la testa, prosciugò la sua lattina di birra. Era solo troppo spaventato che potesse essere l'ultima. Sul sedile a fianco giaceva una cartella di pelle che conteneva gli scarsi dettagli di spionaggio che le forze militari hanno reso disponibile; aveva sempre creduto che lo spionaggio militare era in contraddizione nei termini.
La situazione era critica. Le tracce luminose thermosoniche erano solo in grado di rilevare la struttura periferica dell'arnia. Sapevano che erano formate da otto strati ma potevano solo tenere insieme un piano di "Strata O". Era pienamente inadeguato. Il solo fattore incoraggiante era l'indicazione delle armi disponibili sopra ed il rifornimento di benzina entro l'arnia. Braham sapeva che la nave di cavallette in sé non sarebbe stata sufficiente; erano i rifornimenti che avrebbero ottenuto la chiave. Ma non c'erano in-



sufficienze nello scafo e non era stato costruito per questa sorta di operazioni. Era un "Seacmk 11" specificamente disegnato per stivare la gente in caso di situazioni d'attacco in un territorio ostile, il suo salto e le abilità di chinarsi gli fanno guadagnare il nome di cavalletta. Braham avrebbe voluto essere "Locust". Avrebbe avuto bisogno di tutto l'aiuto possibile e persino una piccola misura di phsicologia barbaria sarebbe stata utile.
Myrtle era al centro di evacuazione Banbury. Erano le 22.04. Gli insetti ronzavano sopra la testa.
Braham si piegò in avanti e pigiò il tasto giallo segnato "Partenza". La cavalletta prese vita e barcollò via, incidendo con cura le ruote nel tappeto erboso di Myrtle. Sporcarono il punto d'entrata e la missione fu sotto controllo.

Energia

La nave di cavallette è potenziata da "Piloni" elettronici che devono essere cercati sparsi intorno all'alveare e possono essere facilmente presi. Questi piloni sono usati gradatamente fino a quando non vengono presi tutti, a quel punto, l'energia viene presa dalla vostra forza interna di vita. Se la vostra forza di vita raggiunge lo zero, morirete.
La quota di consumo d'energia dipende da quanti strumenti state portando e da quanto state correndo veloci.
Se portate due o più piloni, la vostra forza di vita aumenterà fino ad un massimo di 99 unità.

Manovre

Il vostro aereo viaggia automaticamente nei tubi rispettivamente nella direzione che state guardando. Mentre, muovendo i controlli direzionali muovete solo la vostra testa e vi animate solo per centrare la mira con i laser per migliorare la vista o per scegliere in quale tubo entrare. Ma una volta che siete fermi, potete girare attorno.
In tutto "The Hive" incontrerete vari ostacoli quali pungiglioni, chiodi, trappole e sgambetti.
Questi possono essere sorvolati, schiacciati o colpiti quando sembra necessario. Alcuni tubi d'accesso sono bloccati da saracinesche e possono essere aperte solo con la chiave giusta.

Attrezzatura

Siete provvisti di tre segnalatori che possono essere utilizzati ovunque in "The Hive" in modo da aiutarvi a tracciare la mappa dei tortuosi tubi d'accesso. Sparsi intorno all'alveare ci sono vari pezzi di attrezzi che potete raccogliere ed utilizzare.
Per assiemare, premete Q ed apparirà una veduta della piazza. Prendete l'oggetto che volete vedere entro le visuali e, una volta che lo avete fatto, sarà raccolto ed aggiunto alla selezione Display di icone.
Per usare un pezzo, premete L. Questo congelerà il controllo della nave e vi permetterà di muovere il cursore nella selezione Display di icone.
Ora piazzate il cursore sopra l'icona che volete usare e premete L nuovamente per darvi ancora il controllo della vostra nave. Alcuni pezzi come le chiavi lavoreranno automaticamente una volta selezionate, mentre altri, come i segnalatori, dovranno essere lasciati cadere, le armi sono usate premendo A/Fuoco.
Solo un oggetto per volta può essere selezionato così, non potete aprire il cancello e mandare via gli insetti simultaneamente.

Il nemico

Molti differenti tipi di insetti elettronici stanno volando intorno all'arnia e diventano sempre più numerosi e tenaci come voi progredite attraverso gli strati. Per afferrarli avete bisogno di trovare i laser di potenza ed una pesante corazza per proteggervi. Ci sono anche carcerieri ronzanti nell'alveare che paiono facce demoniache giganti che si avvicinano a voi lentamente. Hanno un punto debole, ma questo punto deve essere battuto ripetutamente per poterli uccidere.
Se un carceriere vi inghiotte, vi troverete rinchiuso in una prigione da qualche parte nello strato. 1. Potete scappare solo se avete la chiave della prigione 2 (trovata in uno strato). Altrimenti dovrete espellere il gioco premendo 1 poi 2.

Salvezza e caricamento

Invece di caricare e salvare la vostra posizione sul tape, dovete semplicemente riportare il codice visto in "Code display". Questo codice è postdatato se oltrepassate un cancello. Per ripristinare un vecchio codice, premete semplicemente 1 per fermare il gioco e poi premete 3. Ora potete scrivere in codice.

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.

● Fantastico è uscito il nuovo club per C 64 abbiamo più di 500 giochi bellissimi Dragons' Lair, Green Beret, Friday 13th, Chath, tutti i tipi di boxe e altri. Una cassetta con 2-3 o 4 giochi L. 5000, poco no.
Gabriele Verardo - Via Arrivabene, 16/2 - Sestri Genova - Tel. 677083.

● Vendo a sole lire 600 i migliori giochi per Commodore 64: Missione Impossibile, Rambo, Hyper Sports, summer Games I e II, Winter Games, Wally Family, Drmmy Run, Battle of Britain ecc.
Gallitri Diego - v.le Europa, 56 - Castelraimondo (MC) - Tel. 0737/470757.

● Vendo, scambio 800 giochi per 64, come: Impossible Mission 2, Beach Head I e II, Summer Games I e II, Winter Games I e II, V8, Commando 1,2,3,4, Street Hawk, Ghost's Goblins, Gigi, e poi novità "Originali" Beach Head III e Dragon's Lair (tape).
Labellarte Alberto - Via Montrone, 47 - Valenzano (Bari) - Tel. 080/658369.

● Vendo: Visitor, Wally Family, Nave Fantasma, Strip Poker, Golf Dimensioni, Marble Madnes, Indiana Jones, Prendi le mele, e migliaia di altri giochi.
Daniele Messina - Via Meucci, 25 - Ragusa (RG) - Tel. 0932/29150.

● Scambio programmi per Amiga solo provincia di Brescia. Massima serietà telefonare dopo le 19.
Giacomantonio Nicolò - Via Matteotti, 28 - Ghedi (BS) - Tel. 030/901719.

● Vendo Videogioco Tectronic TVG 868 con cassetta intercambiabile 10 giochi compreso 2 joystick, usato pochissimo L. 70.000.
Mangone Alessandro - Via Palazzo, 72 - 18038 Sanremo - Tel. 0184/77988.

● Vendo come nuovo videogioco Tectronic TVG 868 compreso 10 giochi in cassetta intercambiabile e n. 2 joystick L. 70.000.
Mangone Alessandro - Via Palazzo, 72 - 18038 Sanremo - Tel. 0184/77988.

● Vendo i migliori programmi in commercio per C 64 ed offro vantaggiosi abbonamenti, esempio: 10 Disk lire 40.000. Compreso le spese dei disk e postali. Si vendono cartucce di qualsiasi tipo come: Oma - The final cartridge - Isepic.
Purgato Salvatore - Corso Europa, 26 - 81030 San Marcellino (CE) - Tel. 081/8121276.

● Vendo per C 64/128 giochi a L. 700 l'uno come: Gost'n Goblins, Thay Boxing, 1942, Ninja, Paperboy, Hot Weels, Miami Vice, Gren Beret, Dragon's Lair I e II, Frank Bruno's Boxing, Highlander, Karatè, Champ, Asterix, Ritorno al futuro, ecc. Annuncio sempre valido.
Feliziani Graziano - Via Teatro Romano, 84 - Macerata (MC) - Tel. 0733/429321.

● Vendo/scambio tutti i programmi per C64/128 con continue novità. Programmi per nastro e disco. Massima serietà. Allegare bollo per invio lista.
Mazzantini Giuseppe - Via Mario Giuntini, 42 - 56023 Navacchio (Pisa) - Tel. 050/776009.

● Ho assoluto bisogno di: Summer Games I e II (se esite anche III), Yie Ar Kung Fu e Championship Wrestling.
Francesco Marrapese - Via Aranci, 25 - Sorrento (NA) - Tel. 8784337.

● Vendo giochi su nastro e disco a L. 2000 cd. come Uridium II, Tau Ceti II, World Games, Wirto Games II, Paper Boy, Dragon's Lair II, Esplorer, Last Ninja e tantissimi altri. Assicuro max. serietà.
...efano - Via XX Settembre - Catanzaro - Tel. ...0284.

● Scambio video-games con tutta Italia, lista fornitissima arrivi periodici, ultime novità: Space Harrier, Scooby Doo, Tarzan, Parallax, Paperboy, Executive Leaderboard, Tag Team Catch, Future Knight, 1942, Flash Gordon, Ace of Aces, Gauntlet, 10th Frame e Dragon's Lair I e II, Supercycle. Tutto su nastro.
Di Meglio Antonio - Via Roma, 73 - Ischia 80077 (NA).

● Offertissima!!! Vendo giochi ultime novità U.S.A.: World Games, Super Cycle, Ghostbuster 2, Ghost'n Goblins, The way of the tiger, Knight Games, Time, Visitors, Back to the Future, Revs, The Never ending Story, G. Joe, S. Fox strip Poker.
Riccardo Rizzi - Via A. Fornari, 36 - Canosi di P. - Tel. 0883/964016.

● Compro G. Joe, Karateka, Conan, Rocky IV e i Puffi (per C64).
Scambio giochi per CBM 64. Popeye, Rambo II, Commando, Time Gate, Medieval, Tenzone, Guitar, e Samurai Warriors ecc.
Vincenzo Pagano - Via Ciro Menotti, 182 - Trecase (NA) - Tel. 081/8625812.

● Vendo programmi utili per CBM 64 e numeri arretrati Special Playgames, Programm, I magnifici sette a prezzi stracciati. Possibilità di scambio con altri numeri. Massima serietà. Copie originali!
Beoni Maurizio - Via Risorgimento, 10 - Badia al Pino, (AR) - Tel. 0575/49278.

● Vendo a prezzi eccezionali i migliori videogames per CBM 64 (Winter games; Summer games I,II; Ghost'n Goblins; Green Beret, Space ace, Impossible Mission, Dragon's Lair, Rambo, Miranda Boxe).
Peli Samuele - Via Risogimento, 3 - Badia al Pino, (AR) - Tel. 0575/49306.

● Fantastico!!! Vendo i migliori prog. per CBM 64 su disco e nastro, come: Scooby Doo, Gauntled, Sigma 7, Cobra, Terra Cresta, 1942, Breakthru, Movie Monster, Hot Wheels, Galvan, Dragon's Lair II, ecc. A sole L. 800 cad. per informazioni:
Franco Gelli - Via R. Feletti, 25 - 44022 Comacchio (FE) - Tel. 0533/312083.

● Cerco le soluzioni dei seguenti giochi: Il castello delle illusioni, Rick Backer, Etrusk, Master of Magic, Nave Fantsma, Sotterrato vivo, Spirits. Inoltre ho moltissimi giochi. Telefonare.
Alberto - Via Provinciale, 12 - Mondavio (PS) - Tel. 977756.

● Vendo giochi e utility per C 64 a L. 300 cadauno. Interessato anche a scambi e acquisti. Scrivere a (Inviare francobollo per risposta):
Scarpellino Luigi - Via Pientime, 1 - 04023 Formia.

● Compro le ultime novità in commercio (giochi). Scrivetemi o telefonatemi. Aspetto vostre notizie mi raccomando presto presto presto.
Salsone Paolo - Via Cavour, 8 - Bruziano Zeff. (RC) 89030 - Tel. 0964/902198.

● Vendo Commodore 16 con 70 video game, registratore e 1 joystick solo a L. 150.000 + libretto per imparare il basic.
Riccardo Eugenio - N. Rione S. Rosa is. 10 - Napoli - Tel. 7561181.

● Compro H.E.R.O., Schooldaze 2, Automan, Nightmare, Rally, 1942, Infiltrator, Masters of the Univers, Rampage, Road Runner, Gremlins, Law of the West, Last V8, 007 Bersaglio Mobile, Fight Night, Hulk, tutti solo su cassetta, Lire 5000 massimo, un vero affare!!!
Marco Carboni - Via F.li Rosselli, 18 - Subbiano (Arezzo) - Tel. 0575/48420.

● Vendo anti-Connection e anti-turbo 202 per C 64, a lire 20.000 uno (30.000 entrambi). Sproteggono: nastro-disco e nastro-nastro. Massima serietà. Annuncio sempre valido, per informazioni rivolgersi a:
Giuseppe Binanti - Via Oreto, 332 - Palermo - Tel. 091/444664.

● Se comprate 6 giochi (1500 l'uno) in regalo vi darò il noto Dragon's Lair, accetto anche scambi solo per disco (massima serietà).
Di Mauro Massimo - Via Simone Martini, 10/1 - Firenze - Tel. 055/785467.

● Vendo giochi per CBM 64 su cassetta. Commando, Dragons Lair, Cobra, Rambo I, Paperino, Fist IIpLS6, VenerdpL4 13, Tour de France ecc., a lire 2.000. Si prega massima serietà.
Bitto Alberto - Via Risorgimento, 35 - Sesto San Giovanni (MI).

● Cerco computer Commodore executive SX 64. Telefonare a:
Gianluca Roncati - V. Carducci, 11/7 - Ferrara - Tel. 0532/95549.

● Vendo 2000 giochi per CBM 64 a L. 800 cadauno tra cui Ghost'n Goblins, Space Ace, Dragon's Lair, Pierino, Transformer, Exploding Fist II, Pac Man 3D, ecc. Richiedere lista. In più vendo programma per trasformare il CBM 64 in uno spectrum.
Banirino Giuseppe - V.S. Gervasio, 134 - Trani (BA).

● Vendo giochi per C64 a prezzi stracciatissimi (2500-6000) tra le ultime meravigliose novità: Paperboy, Ikari Warrios, Space Harrier, Spy vs Spy III, Cobra, Highlander, Judge Oredd, Mikie, M. Elevator, Ace of aces, S. Cycle, Galvan Tarzan Scooby Dooo, Gauntlet, Fist II, 1942, Two on two, Law of west, Breakthru, Dokford C Kit e molti arrivi mensili da USA e Inghilterra. Dispondo di dischi su nastro e disco. Massima serietà.
Olivier Betta - Via Cerere, 18 - Arco 38062 TN - Tel. 0464/516810.

● Vendo programmi nuovissimi per C64 e 128 su disco e cassetta. Richiedere lista aggiornata al 26/1/87.
Maccia Roberto - Via Breventano, 8 - Pavia - Tel. 0382/486323/462983.

● Vendo ultime novità per C 64 e 128 sia su disco che nastro: Gauntlet, Druid, Paperboy, etc. Telefonare ore pasti.
Maccia Roberto - Via Breventano, 8 - Pavia - Tel. 0382/486323/462983.

● Vendo giochi eccezionali: Dragon's Lair, Visitors, Donald Duck, The Goonies, The last V8... Sono interessato a: Space Ace, Uridium I e II.
Rinaldi Nicola - Via Giovanni XXIII - Erbusco (BS) - Tel. 7241490.

● Vendo su disco o cassetta eccezionali giochi per CBM 64 come Labyrinth, Scooby Doo, Space Harrier, America's Cup, Terra Cresta, Xevious, Jail Break, Gauntlet e moltissimi altri.
Tonon Luca - Via S.G. Bosco - Bassano (VI) - Tel. 0424/33678.

● Vendo magnifici videogames come: Marble Madness (Bar), Championship Wrestling, Deceptor, Cobra, Dragon's Lair II, Flash Gordon, Gauntlet e moltissime novità, solo su disco per CBM 64, affrettatevi inviate la vostra lista o telefonatemi. Posseggo anche 4 dischi "Porno".
Walter Rossi - Via Martignacco, 66 - 33100 Udine - Tel. 0432/540214.

● Vendo oltre 400 giochi per CBM 64 a L. 1000 e L. 3000 cad. In lista ho: Ghosts'n Goblins, Messi-

E SOFTWARE IL MERCATO DI

co 86, Suzuky, Jack lo squartatore, Zorro ecc.. Telefonare o scrivere a:
Bacchetti Ezio - Via Alessandria, 36 - Folignano (AP) - Tel. 0736/492065.

● Vendo!!! I migliori giochi in circolazione per CBM 64, alcuni esempi (Green Beret, Commando, Indagine ecc...) e tutti a L. 1000 (cadauno) per richiedere la lista dei giochi (gratuita) telefonare ore pasti a:
Farruggia Paolo - Via Friuli, 39 - Siracusa - Tel. 0931/35727.

● Ragazzi!! Vendo super giochi per CBM 64 tra cui: Dragon's Line I e II, Gost Goblins, Goonies, Samurai, Summer Game 1,2, Winter Games I e II, Deep Command e tanti altri in attesa anche di Space Ace. Mandateci la vostra lista con i giochi introvabili e il vostro desiderio si avvererà. Prezzi ragionevoli e max serietà. Minimo 10 giochi.
Riccardo Rippa - Via E. Cosenz, 26 - Napoli - Tel. 081/224352.

● Vendo/scambio giochi per CBM 64 solo su nastro ne possiedo molti? Ma certamente e tutti originali. Se interessati all'acquisto richiedere lista (L. 1000 il gioco). Se interessati allo scambio spedite la vostra lista.
Roberto Alpini - Via Toscanini, 7 - Le Sieci (FI).

● Vendo favolosi giochi per CBM 64 come i Bob Jack, Zombie, Popeye II, Dragons Lair, Commando I, II, Rambo II, Green Beret, Catch, Paris Dakar, Exploding Fist I,II, 1942, Sanxion, Zorro, Gli Antenati, Fungus ecc. a 1000 L. cad. Richiedete la lista gratis.
Paolo Vareschi - Via Puccini, 2 - Rovereto TN - Tel. 0464/413578.

● Ti piacerebbe avere il 90% delle recensioni di Zzap! Tutti originali, per CBM 64 su nastro e disco a prezzi stracciati! Per informazioni:
Gelli Franco - Via R. Feletti, 25 - 44022 Comacchio (FE) - Tel. 0533/312083.

● Vendo giochi per C64 su disco tra i quali: Ghost Busters, Scarabeus, Dragon's Lair ecc. Telefonare ore pasti.
Alex Daldon - Via A. Volta, 4 - Eupilio (CO) - Tel. 031/656597.

● Vendo per CBM 64 tantissimi giochi ultime novità USA e Inghilterra a L. 2500. Telefonare a:
Perlasca Federico - Via Trieste, 14 - (CO) - Tel. 039/5310035.

● Vendo magnifici giochi per C64 arrivati direttamente dalle case produttrici. Possediamo oltre 3000 titoli tra i più belli come Worldgame, Cobra, Antiriad ecc.
Cirillo Bernard - Via Francesca, 526 - Monte Calvoli (PS) - Tel. 0587/748602.

● Vendo Commodore 128 + registratore + CP/M a Lit. 400.000. Disk drive 1570 + programmi: Superbase 128/Cobol/Turbopascal/C128 Compiler L. 300.000. Disk Driver 1541 + programmi: Superbase 64/Easy Script/Geos 1.2/Abacalc L. 250.000. Telefonare ore ufficio.
Hans Hartings - Via Stezzano, 24 - Bergamo - Tel. 035/313132.

● Compro da tutti qualsiasi gioco sono disposta a comprarli ad un prezzo ragionevole come 500 o 1000 cadauno. Mandatemi le vostre liste le accoglierò felicemente.
Valentini Michela - Via Raccordo Pian di Torre, 10 - Porto Sant'Elpidio (AP) 63018 - Tel. 0734/991312.

● Cerco su cassetta il gioco Dragons' Lair per CBM 64. Prezzi possibilmente bassi.
William Lianardi - Via Marsigliani, 11 - Ancona - Tel. 071/34653.

● Vendo 007, Hiper, Biker, Beach Head II, Flinstons a L. 3000 l'una. Telefonare a:
Luca Grassi - C.so Cavour, 23 - Vigevano (PV) - Tel. 0381/71500.

● Vendo giochi, programmi, copiatori cassetta disco, disco cassetta, Programmi utilitari es: contabilità generale, archivio, tutto per Commodore 64.
Stilo Domenico - Viale Europa, 79 - Reggio Calabria (RC) - Tel. 590456.

● Vendo magnifici programmi per il CBM 64; la bandiera italiana, come far suonare il computer, l'oroscopo, magia e fortuna. Telefonare dalle 5 in poi.
Amato Mirko - Via Rovigo, 1 - Valvera Gerbole (TO) - Tel. 9856033.

● Sto cercando i seguenti giochi: Pallacanestro, le Olimpiadi, Kong, Bowling, Poker, Rambo, Baseball, Sci Nautico, Ghostbuster. Telefonate dalle 5 in poi. Grazie.
Amato Mirko - Via Rovigo, 1 - Valvera Gerbole (TO) - Tel. 9856033.

● Vendo giochi CBM 64 fra cui: Dragon's Lair I e II, World Games A.R. Wolf, Raid Over Moscow, Paperboy, e tanti altri a L. 500 cadauno.
Andrea Venturoli - Via Cavo Argine, 12 - Modena - Tel. 059/251176.

● Vendo Video Computer System Atari CX 2600 accessoriato + 25 cassette videogiochi L. 800.000 trattabili.
Ianni Vincenzo - Cso Nazionale, 351 - La Spezia - Tel. 0187/508989.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 1000. I giochi come: I.C.U.P.S., Transformers, Zorro e altri. Tratto solo con Torino e dintorni. Richiedere lista completa o telefonare a:
Fabrizio Paciocco - Via Pasubio, 7 - Cassino (TO) - Tel. 9606037.

● Cerco/compro giochi per il CBM 64 come: Rocky, Bruce Lee, Indiana Jones, Guerre Stellari, Po-

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 **25** (cancellare i settori che non interessano)

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

.....

.....

.....

.....

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

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

IL MERCATO DI HARDWARE

peye, Dragons Liar, Olimpic Sky, Pac Man, Gara Moto, Hiper Sport II, Boxing.
Benazzo Sergio - Via F.lli Canale - Genova - Tel. 010/3993659.

● Vendo giochi per CBM 64, le ultime novità in commercio ne possiedo di bellissimi e li vendo a L. 2500 cad. Richiedere la lista. Annuncio sempre valido.
Bambaci Luigi - Via Mandanici, 109 - 98051 Barcellona (ME) - Tel. 090/9702412.

● Vendo fantastici giochi, tutti inediti, tra cui: Uridium, Spindizzy, Miami vice, The Flinstones, Transformers, Kane, Bomb Jack, Rambo II, Commando, Impossible Mission, Winter Games, Fight Might... tutti su nastro; prezzi trattabili. Telefonare ore pasti a:
Enrico Narciso - Via Griselda, 28 - Saluzzo (CN) - Tel. 45175.

● Vendo giochi per Commodore 64, ultime novità: Dragons Lair, Calcio con rigori, Green Beret, Super Cycle, Goston's Goblins, Paper Boys, Scooby Doo e molti altri. Solo su cassetta. Inoltre cerco gioco Exting Soccer.
Michele Benigno - Via S. Pietro, 110 - Catania - Tel. 095/444419.

● Compro/cerco floppy disk drive per CBM 64 possibilmente in buono stato; cerco inoltre Dragon's Lair e Space Ace.
Bollini Stefano - Via Gorizia, 19 - Limbiate (MI) - Tel. (02) 9961700.

● Vendo per C64 giochi su disco o nastro ultimissime novità in continuo arrivo da USA e Inghilterra si effettuano anche abbonamenti mensili a ultime novità.
Fumagalli Bruno - Via Dottesio, 12 - 22100 Como - Tel. 031/241078.

● Annuncio sempre valido.
La F.T. Soft vende il migliore software per Commodore 64. Per informazioni telefonare a Tex. Possiedo le ultime novità.
Tex - Via Bolivia, 22 - Paderno Dugnano (MI) - Tel. 9189672.

● Vendo giochi per C 64 in turbo e doppia piastra L. 1000 trattabili (uno) possiedo Ghosts'n Goblins, Speed Kings, Simulatori di Volo, streep Poker, Impossible Mission, ecc.
Michele Gammarota - V. Gian Pietro Lucini, 9 - Roma - Tel. 5015810.

● Per tutti gli amanti dei videogames di alta risoluzione grafica e ottimo obbiettivo vendo: Howard, Judge Dreed, Football, of the year, Xevious, Legend of Kage, Bazoka Bill, Flash Gordon, Paper Boy, Highlander, 10th Frame, Robobolt, Spy vs Spy III, Scooby Doo, Psi Warrio II, Commando Lybia, Space Harrier, Dragon's Lair II, Handball Maradona, Knunkle, Ninja, Labirinth, 1942, Ghost & Goblins II ecc.
Daniele - Tel. 0825/71710.

● Carissimi amici non fatevi sfuggire di mano questa proposta. Vendiamo a L. 2500 cad. Di queste novità!!! Es: Double Take (Ocean), Odissey, The Vikings, Destiny Knight, Jail Break (direttamente dalle sale giochi!), Popples (Il gioco dei pupazzetti della Hasbaro!!!), GFL Football (Il nuovo Rughby), Football fortune, Labirinth, l'incredibile Dragon's Lair II, Space Harrier (Coin op delle sale giochi - Incredibile!!!), Vigmore Artist ecc.
Daniele - Tel. 0825/71710.

● Cerco video per CBM 64 in colore verde ad un prezzo ragionevole.
Della Valle Federico - Via Campobasso, 6 - Riccione - Tel. 603980.

● Cerco i seguenti giochi: Rocky, Bruce Lee, Pallavolo II, Superman, Street Hawk, e Rocky IV. Offro 1000 lire cadauno o scambio con altri giochi. Richiedere o mandare la propria lista.
Di Silvestri Jerome - Via Enna, 29 - Riccione (FO) - Tel. 0541/604424.

● Vendo per CBM 64 oltre 1000 programmi a L. 1000 l'uno + spese spedizione con una vidimazione non inferiore ai 5 giochi, possiedo tutti i tipi di calcio, per richiedere lista spedire L. 500 in francobolli a:
Giancoloni Wlater - Via Donghi, 51/5 - Genova.

● Attenzione: annuncio valido a tutti i Commodoristi. Cerco i seguenti programmi: Compilatore Simon's, Linguaggio C, Oxford, Pascal, World Games. Inoltre cerco ragazzi disposti a fare scambi dei programmi. Annuncio sempre valido. Ciao!!!
Fiorito Antonio - Via Pasubio, 54 - Torremaggiore (FG) 71017 - Tel. 0882/281899.

● Vendo i seguenti giochi a prezzi miseri: Paper Boy, Gauntlet, Gail, Break, Space Harrier, Express Raider, Galivan, West Bank, Breakthru, Terra Cresta, Xevious, Hei non sono favolosi questi giochi da bar. Se non vi piacessero ascoltate questi: Avenger, Scooby Doo, Stallone, Cobra, Sigmaz, Tau Ceti, Uridium, Antiriad, Yie Ar Kung Fu II.
Otello - Bassano del Grappa (VI).

● Vendo migliaia di programmi per CBM 64 tutte le ultimissime novità. Omaggi sconti serietà e celerità per ulteriori informazioni affrettatevi a contattarmi.
Vitarelli Domenicao - C.so Roma, 87 - 70010 Cellamare (BA) - Tel. 080/337680.

● Compro/cerco giochi come Aztech, Zaxxon, Crazy Joe, che sono 20 giochi in uno solo Koala Pointer, One or one, Olimpiadi, Karate, King off dove giocherete a calcetto, scacchi, ecc.
Antonio - Via Paolo VI - Taranto - Tel. 099/421832.

● Come potrai ricevere più di 1000 programmi gratis??? È facile! Basta iscriverti presso il nuovo «Commodore Software Club» Se l'idea ti ha colpito scrivici subito, riceverai informazioni al più presto. Attenzione. È valido solo in Italia e isole comprese.
Commodore Software Club - Piazza Termini - Alife (CE) 81011.

● Si effettuano favolosi abbonamenti per la compera di programmi C64 a sole lire 3500 incluso il Disk, è veramente eccezionale. Aspetto ansiosamente vostre notizie.
Purgato Salvatore - Corso Europa, 26 - San Marcellino 81030 (CE) - Tel. 081/8121276.

● Vendo/scambio i migliori programmi in commercio per C 64 e C 128. Disponibili su disk e cassette veramente i migliori e le migliori agevolazioni per tutti, quindi che aspettate. Telefonatemi aspetto vostre notizie.
Purgato Salvatore - Corso Europa, 26 - San Marcellino 81030 (CE) - Tel. 081/81221276.

● Vendiamo per CBM 64 le ultime novità sul mercato alcuni titoli Dragon's Lair I e II, World Game, summer Game I e II, Winter Game, Asterix, Scooby Doo, Visitors, Kung Fu Master, Commando, Catch, ecc. su disco o cassetta a L. 1500 cad. (telefonare ore 14.00 - 20.00).
Ferrera Maurizio/Albanese Giuseppe - Via Lorenzo D'Avanzo, 12 - Bari (BA) 70126 - Tel. 585424/584391.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 su disco e cassetta come: Transformers, Karateka, Exploding Fist 1 e 2 etc. Scrivere o telefonare a:
Carlo Rosa - L. Cadorna, 13 - Magnago (MI) - Tel. 0331/655432.

● Vendo espansione /3K/8K/16K di memoria) per Commodore VIC 20 a L. 70.000. Telefonare ore pasti.
Claudio Maracaglia - Via P. Colonna, 32 - Roma - Tel. 06/5261073.

● Vendo Commodore 64 + copri tastiera + registratore + monitor + 3 joystick + 1200 programmi e giochi ancora garanzia al misero prezzo di L. 400.000.
Andrea Farnesi - V. Domenico, 200 - Cesena (FO) - Tel. 383948.

● Vendo bellissimi giochi a L. 2000 come Championship, Wreatling, Cobra, Dragons Lair 1 e 2, Scoby Doo, Knight Future, Gost and Goblins, 1942, Space ace, arrivi giornalieri inglesi e Americani solo su nastro.
Bianconi Luca - Viale Gorizia, 39A - Pavia 27100 - Tel. 0382/22367.

● Vendo software per Amiga a L. 15.000 il disco per C 64/128 a L. 10.000 il disco massima serietà. Spedizioni in contrassegno. Arrivi settimanali!!!
Michele Rubino - Via XX settembre, 62 - Catanzaro - tel. 0961/20284.

● Scambio i seguenti giochi: Summer Game 2, Bruce Lee, Ghostbusters, Con Xevious per CBM 64. Chi fosse interessato può telefonarmi dalle 14,00 alle 15,00 e dalle 20,00 alle 21,00.
Ravasio Mirko - Via Trento, 12 - Bonate Sotto (BG) - Tel. 993309.

● Vendo favolosa cartuccia sprotettrice, passa tutto su disco e su nastro. Si tratta di Freeze Frame completo di istruzioni. La spedizione sarà effettuata in contrassegno e compreso tutto, il costo finale sarà di L. 60.000.
Paolo Sarego - Via del Terminillo, 51 - Rieti - Tel. 0746/484988.

● Vendo L. 650 l'uno Pitstop II, calcio Replay, Asterix, Zorro, Green Berets, Gost'n Goblins, Comando, Rambo, Summer Games I-II, Minimo acquisto 10 giochi. Rivolgersi a Nicola dalle 14.00 in poi.
Nicola - Tel. 0781/42203.

● Vendo PRG per C64 a L. 1000-2000. Ne ho più di 1000 tra cui tutte le ultime novità come: Dragon's Lair II, Cobra, Terra Cresta, Short Circuit, Top Gun ecc. su disco e nastro. Posso procurarmi qualsiasi prg esistente per C 64 e C 128 cpm. Max serietà.
Davoglio Antonio - Via Leonardo Da Vinci, 1 - Zelo Buon Persico (MI) 20060 - Tel. 02/9065379.

● Vendo e scambio giochi per CBM64. Ne ho più di 2000: Camel Trophy, Cobra, Rambo, Desert Fox, Skate Board, Gremlins, Top Gun, Goonies, Super Cycles, Spy vs Spy II, Commando, Gi joe, Infiltrator, Dragon's Lair, Demoni, Green Beret, per informazioni scrivere a: (regalo spese postali + buoni).
Formentini Paolo - Svizzera - 6652 Tegna - Tel. 093/811319.

● Vendo prg per C 64 a L. 1000-2000. Ne ho circa 1000 tra cui: Dragon's Lair II, Bomb Jack II, Gauntlet, Short Circuit ecc. Posso procurarmi qualsiasi prg esistente per C 64 e C 128 cpm. Su nastro o disco. Massima serietà.
Davoglio Antonio - Via Leonardo Da Vinci, 1 - Zelo Buon Persico (MI) 20060 - Tel. 02/9065379.

● Scambio giochi e programmi per CBM 64 su disco come: Paperboy, 1942, Int. Karate, Catch, Gi Joe, Football americano, se mi scrivete vi manderà la mia lista. Tel. ore cena.
Matteo Rambelli - V.le Risorgimento, 41 - Forlì (FO) - Tel. 0543/65954.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 su disco come: Gi Joe, Exploding Fist I II III, Ping Pong, Catch, Ghost'n'Goblins, Bomb Jack, Dragons Lair II, Miami Vice, cerco World Games e scambio Paper Boy, Miki.
Rambelli Matteo - V.le Risorgimento, 41 - Forlì (FO) - Tel. 0543/65954.

● Vendo CBM 128, disk Drive 1570, programmi in cassetta e disco per 64 e 128, 2 joystick, manuali d'uso con imballo a L. 1.200.000 trattabilissime!
Massimo Mondini - Via Bligny, 19 - Varese - Tel. 0332/284430.

● Cerco Spy vs spy I,II,III. Inoltre Trasformer su disco o cassetta.
Davide Bassanelli - Via M. Da Caravaggio, 7 - Ponteranica (BG) - Tel. 035/572053.

● Vendo CBM 64 in ottime condizioni + circa 500 programmi + disk driver + registratore e stampante per sole L. 480.000!!! Eccezionale.
Ranaldo Lorenzo - Via Segantini, 56 - Firenze - Tel. 7877208.

● Volete ricevere a casa vostra, ogni mese, due cassette piene di fantastici e sempre aggiornati giochi con le ultimissime novità in campo internazionale? Entrate nel nostro club; con sole L. 30.000 al mese (+ sole spese spedizione) Potrete avere i migliori giochi prima ancora che vengano messi in commercio.
Telefonare dalle 16.00 alle 21.00.
Salvatore Verola - Via F. D'Angiò, 76 - Francavilla F.na (BR) 72021 - Tel. 0831/949290.

● Attenzione!!! Vendo su nastro i fantastici Dragon's Lair I e II: prezzo da concordare per la consegna a domicilio L. 5000 in più e se vi affrettate a ordinare, 5 nuovi, games in omaggio. Annuncio valido solo per Milano.
Stefano Burrini - Via G.B. Grassi, 23 - Milano - Tel. 3570283.