SPECIAL PREMIUM
32 PAGINE A COLORI
MENSILE - ANNO III - N.29

7 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

MAGNIFICI SETTE

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

- **PLANETRIBUS**
- **RIVER MAN**
- **BALET**
- **WILD TOWN**
- **METEOR WAR**
- **FROS**
- **AFRICA**



● ZYNAPS: UNA SCOMODA POLTRONA ALIENA ● BARBARIAN: I GUERRIERI DELLA NOTTE ● STRIKE: IL BOWLING ● OINK: TRE FUMETTI SPAZIALI

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

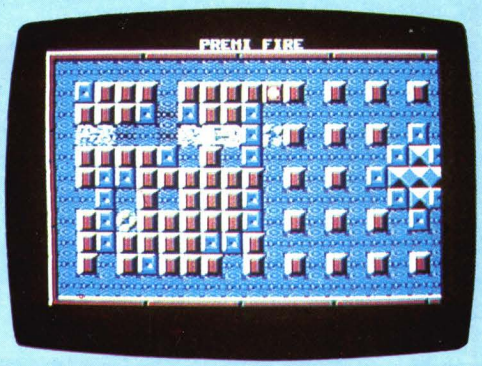
4	PLANETRIBUS
5	RIVER MAN
6	BALET
7	WILD TOWN
8	METEOR WAR
9	FROS
10	AFRICA
11	Zynaps: una scomoda poltrona aliena
14	Passengers on the Wind: storia di una fuga
18	Barbarian: i guerrieri della notte
22	Strike: Il bowling
24	Oink: tre fumetti spaziali

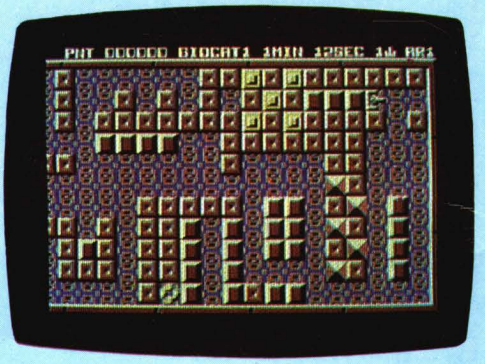
GLI ALIENI SONO TRA NOI

Il numero che state per leggere vi porterà nel fantastico mondo delle galassie perdute e avrete in quello spazio di che divertirvi. Abbiamo scelto giochi d'azione sfrenata come Zynaps e Barbarian accanto ad altri, tipo Passengers on the Wind, in cui dovrete aggiungere alla vostra abilità di distruttori anche quella di ragionatori. È un mix che crediamo appartenga allo stile dei nostri lettori.

PLANETRIBUS

Il mondo della galassia infinita attende il suo eroe. Potrai essere tu, se riuscirai nella difficile impresa di far fuori con abilità diabolica tutti quei maledetti quadratini rossi e piramidali che ti si parano dinanzi. Nel gioco sono stati inseriti anche alcuni "nemici" che si fermeranno un istante quando tu li raggiungerai con il tuo cannone laser. Hai due minuti di tempo per superare ogni livello e trovare la via d'uscita.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

PLANETRIBUS

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

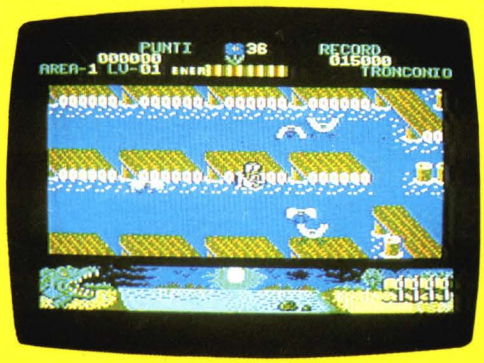
.....

.....

RIVERMAN

Hai mai provato a passare una giornata lungo un fiume? Ebbene con questo gioco ne hai l'occasione. Incomincia pertanto a raccogliere tutti e 36 i quadrifogli che troverai sul tuo cammino. Dai anche un occhio alle tante e suggestive diramazioni del fiume. La giornata sarebbe idilliaca se non ci fossero quelle maledette bestiacce che ogni tanto cercano di succhiarti tutta l'energia. Ci riferiamo a robot, uccelli fluviali e strane molle che saltano fuori all'improvviso e provocano disastri.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

RIVERMAN

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

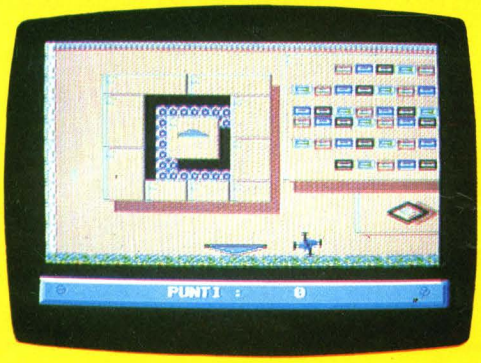
.....

.....

BALET

In questo gioco controlli una pallina. Lo fai tramite una paletta che non è poi così facile da manovrare come potrebbe sembrare. Devi cercare di distruggere i mattoncini per ottenere un po' di punti. Lo schermo intanto continua a muoversi e tu oltretutto devi stare anche molto attento a non farti colpire la paletta da qualche oggetto perché in tale caso il gioco termina subito lasciandoti ovviamente molto, molto, nervoso.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BALET

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

WILD TOWN

La città in cui vivi è infestata da bande di ragazzacci di strada che impediscono ogni forma civile di vita. La tua ragazza vive dall'altro capo della città e per incontrarla sei costretto ad affrontare cinque bande di teppisti in 5 differenti scenari. Inizi con la metropolitana, prosegui sul lungomare, poi vai verso il centro città, nella zona negozi e finisci in un interno dove il boss, colui che gestisce tutta la malavita cittadina, tenterà di farti fuori. Puoi difenderti solo grazie alla tua conoscenza del karate.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

1/2 colpi di karate

I TUOI PUNTEGGI RECORD

WILD TOWN

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

METEOR WAR

Adesso questi alieni stanno proprio esagerando. Non contenti di fare il bello e il cattivo tempo a casa loro si son messi in testa di dominare anche la Terra. Il comando supremo ha pertanto ordinato alla tua astronave di partire per una missione delicatissima e pericolosa: devi distruggere tutte le navi spaziali della flotta aliena stando attento a non farti colpire da una delle tante particelle di meteoriti che viaggiano a ipervelocità nella galassia.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

Q	esce dal gioco
F1	demo
F3	difficoltà
F5	gioco a sorpresa

I TUOI PUNTEGGI RECORD

METEOR WAR

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

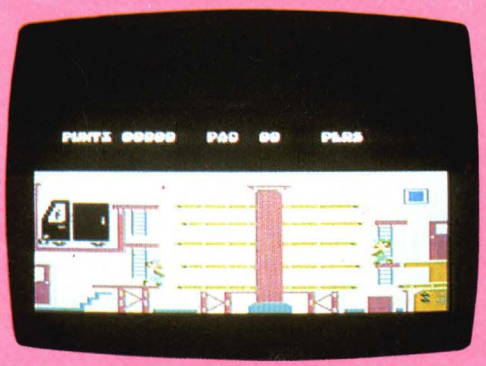
.....

I MAGNIFICI SETTE

FROS

Due lattai devono riempire il loro camion di cassette contenenti tutti i "vuoti" recuperati nelle case del loro villaggio. Queste cassette sono trasportate tramite dei nastri che scorrono a vari livelli. Il difficile del loro lavoro consiste nel fatto che facilmente queste cassette cadono dai nastri. Ogni volta che si riesce a convogliare e stivare 8 cassette in un camion si accede al livello successivo.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

A-Z	uomo a sinistra
;-/	uomo a destra

I TUOI PUNTEGGI RECORD

FROS

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

AFRICA

Un poco di storia con un poco di mistero mentre rivivete la terribile spedizione organizzata da Stanley alla ricerca del grande missionario smarrito Dr. Livingstone. Ma nessuna giungla africana sarà così pericolosa come il viaggio che vi sta aspettando. Frecce avvelenate dei pigmei, martelli insanguinati nelle miniere di diamanti, lance scagliate dai nativi dalla macchia, e anche gli uomini bianchi, quei pochi, sono ostili e vi vorrebbero più morto che vivo. Dovrete percorrere quindi sentieri irti di pericoli, uccidendo o evitando tutto ciò che si muove: pigmei, cannibali, alligatori, noci di cocco e così via, piegandovi o saltando. Non dimenticate inoltre che l'unico modo per passare il tempio segreto sarà quello di raccogliere le 5 gemme disseminate sullo schermo.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

TASTI CURSORE

1	boomerang
2	pugnale
3	granate
4	asta
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

AFRICA

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

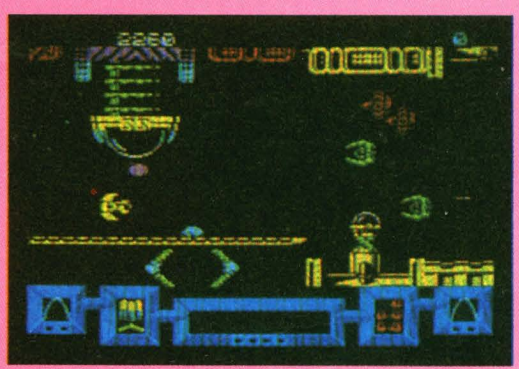
ZYNAPS

Prima di comprare *Zynaps*, sarà saggio investire nel joystick più robusto e reattivo che si trovi sul mercato, dato che *Zynaps* è un gioco d'azione come non se ne vedevano da secoli, pieno di sparacchiamenti a destra e a manca. In ogni caso, si tratta di un gioco che comprende sedici livelli variati e dettagliati, e sullo schermo saltellano i più grandi sprite che si siano mai visti.

Zynaps è opera di Dominic Robinson, che già si era messo in luce riuscendo ad adattare *Uridium*, un'impresa che tutti consideravano impossibile. Non solo Robinson si presenta con delle ottime credenziali, ma riesce anche a dar vita ad alcuni alieni abbastanza originali.

Non attardiamoci troppo sull'intrecco: sappiate solo che per qualche ottimo motivo la vostra nave spaziale da guerra si trova ad incrociare in luoghi svariati, tra i quali una città spaziale high-tech, delle cinture di asteroidi, dei brulli paesaggi alieni e tra delle singolari bolle galleggianti. Vi trovate in una situazione in cui dovete distruggere tutto ciò che si muove (ma anche alcune cose che non si muovono!) mentre tutti gli altri vi sparano addosso. Ogni volta che respingete un'ondata di alieni oppure distruggete una loro postazione, avete diritto a un diamante energetico. Più diamanti energetici avete, più aumenta la vostra potenza di fuoco (e disponete degli inutili laser a un colpo solo, dei raggi fotonici multipulsazione, delle bombe a rimbalzo e dei missili guidati).

Dopo il non brillante *Gunrunner*, la Hewson ha profuso su Zynaps un notevole impegno, e il risultato è un gioco davvero difficile: ci vuole un sacco di tempo già per uscire dal primo livello, specialmente a causa di certe antipatiche postazioni dalle quali vi piovono addosso bombe da tutte le parti, persino alle spalle. In ogni caso, se distruggete una postazione vi beccate un diamante energetico: vi conviene, perché è meglio raggiungere al più presto possibile i massimi livelli di potenza di fuoco.



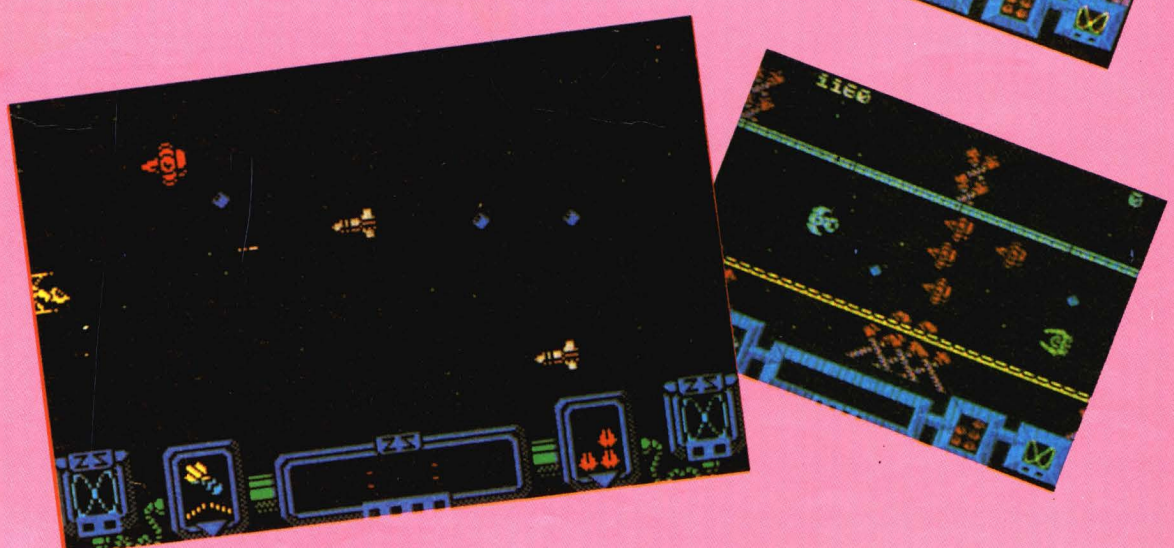
I livelli sono sedici, ma in ogni partita i primi quattro sono sempre uguali, mentre i restanti dodici appaiono in ordine casuale. La grafica è davvero superba, e anche gli sfondi (che negli altri giochi sono solitamente statici) scrollano ottimamente. I colori sono senza sbavature, e anche gli effetti sonori sono più che adeguati: tra di essi c'è uno

PYMAPS

strillo particolarmente agghiacciante che sentirete quando sarete sconfitti. Le armi sono piuttosto sofisticate, anche se il laser di cui disponete all'inizio è patetico e la vostra nave è lenta. Man mano che accumulate energia, però, filerete velocissimi e potrete lanciare dei missili guidati che, rimbalzando per lo schermo sotto il vostro controllo, faranno fuori alieni a decine. Questi missili (simili a dei boomerang rotondi) vi saranno utili quando affronterete la grande nave madre aliena (che è davvero meravigliosa ed addirittura animata).
Ecco tutto... ma ora cercatevi un joystick veramente degno di questo gioco.

Consigli utili
È importante cambiare continuamente la propria posizione laterale sullo schermo, poiché a volte occorre essere all'estrema sinistra per respingere un'ondata di attaccanti alieni, oppure all'estrema destra per cercare di superare fulmineamente una postazione prima che si metta a sparare.
Gli alieni si spostano secondo modalità singolari: certi spariscono quando li oltrepas-





sate, altri volano all'indietro per raggiungervi.
Non trascurate alcuna occasione di conquistare un diamante energetico: a volte lo schermo è così pieno di alieni che vi servirà la massima potenza di fuoco possibile.
Certi alieni attaccano in linea retta: se siete pronti, forse riuscirete a distruggerli prima ancora che si alzino in volo.
Mantenetevi bassi sopra le postazioni nemiche, che nei primi livelli del gioco sono solitamente poste in cunette: per eliminarle, dovrete essere in grado di abbassarvi rapidamente.

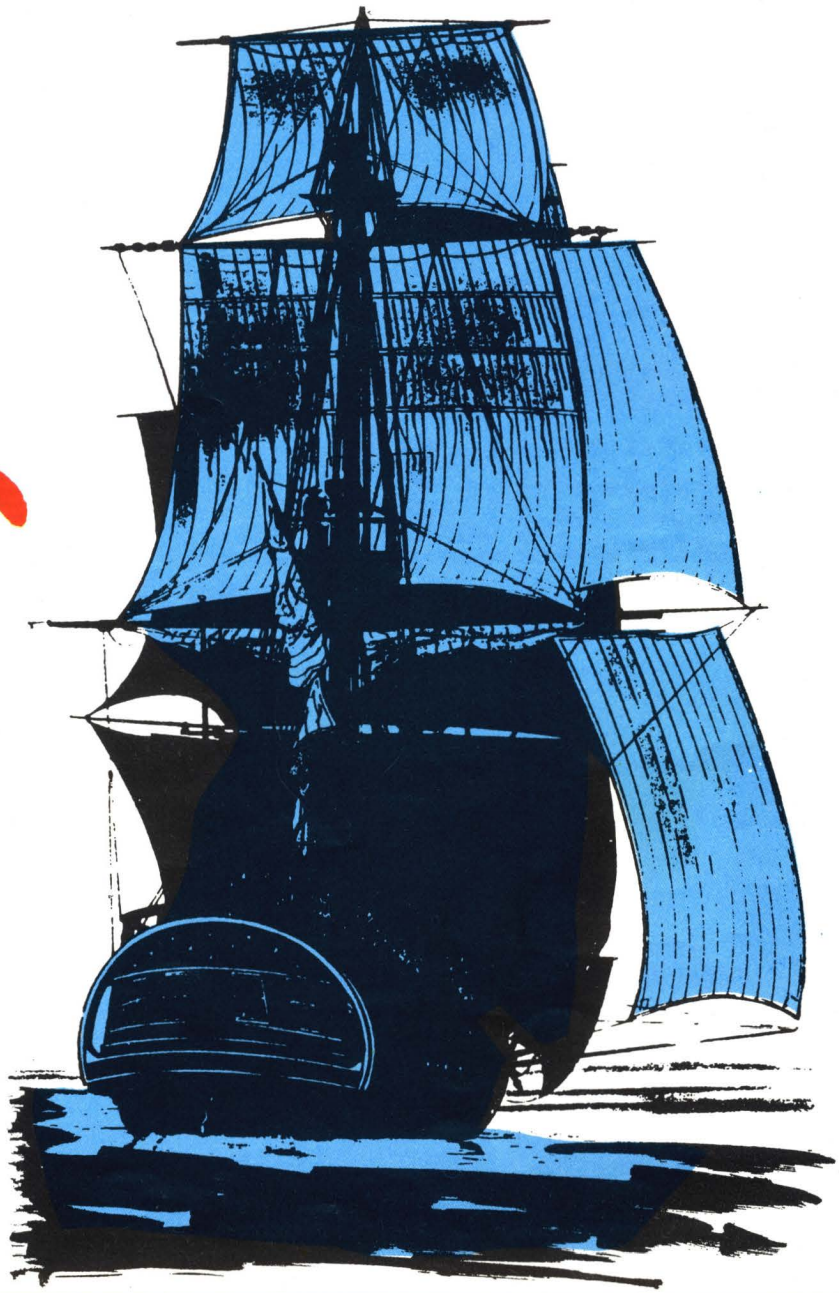






PASSENGERS ON THE WIND

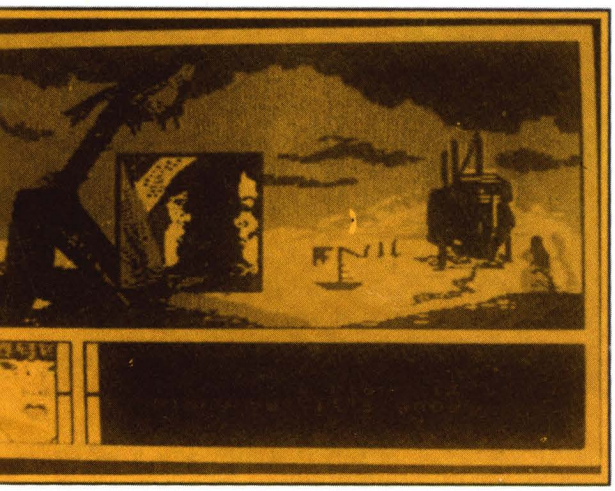
Un'audace fuga da una nave inglese, un tentato stupro da parte di un crematore guercio, vudù nella colonia francese del Dahomey, seduzioni ed intrighi a Savannah... Ov-







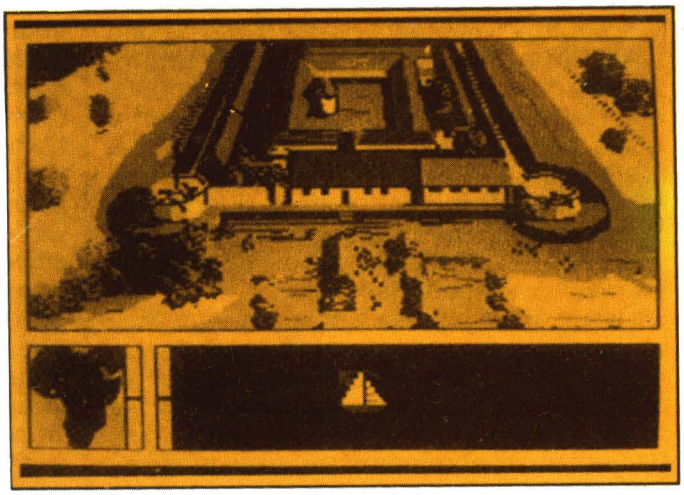
viamente, *Passengers on the Wind* ha una vicenda un po' più complessa della solita robaccia che ci propinano gli editori di software. Tratto molto fedelmente nella storia e nella grafica dal famoso fumetto di Francois Bourgeon, il gioco segue le avventure di Isabeau, fanciulla francese di nobile lignaggio del Diciottesimo secolo, che viaggia per il mondo alla ricerca della prova che le restituirà le perdute fortune.
Si tratta di un'impresa ambiziosa, e infatti il gioco copre solo una piccola parte della storia — il guaio però è che all'inizio la storia è già ben avviata, e si resta subito confusi: Isa e Mary salvano in drammatiche circostanze Hoel (l'amante bretone di Isa), prigioniero su un bastimento inglese. Da qui, la vicenda procede a balzelloni: Isa e la sua compagna raggiungono la Francia a bordo d'una nave contrabbandiera (durante il viaggio Mary partorisce) e dopo un breve soggiorno nella cittadina di Nourmoutier raggiungono la fortezza di Juda, nell'Africa francese. Qui, tra europei depravati e schiavi sciagurati, un vecchio missionario conserva il segreto del passato misterioso e pittoresco di Isa.
Strada facendo c'è un bel po' di insidie e di spaventi, e certo gli spogliarelli hanno una frequenza mai vista nel software corrente: sia Isa che Mary sono due indomite eroine che risolvono le situazioni più difficili sbottonandosi invariabilmente le vesti. Be', cosa vi aspettavate da un fumetto francese?
I programmatori della *Infogrames* hanno affrontato virilmente il compito proibitivo di condensare tutto ciò su uno schermo di computer. Ogni episodio (e ce ne sono nove) si apre con un'illustrazione pittoresca e vivace dell'ambientazione, alla quale si sovrappongono dei riquadri da fumetto, nel tentativo di conservare lo spirito dell'originale.
Sotto l'area grafica c'è l'area su cui interviene il giocatore: si usa il cursore (via joystick) per selezionare i ritratti dei personaggi e per leggere i loro pensieri e i loro discorsi nella finestra del testo, scegliendo se necessario tra linee di condotta alternative. Per fare procedere il racconto, si tratta di far sì che la persona giusta dica e faccia la cosa giusta al momento giusto.
La cosa non comporta molta abilità: a volte la scelta di un personaggio o di un'azione è obbligata, oppure è totalmente casuale. Se i personaggi parlano nell'ordine sbagliato, la vicenda può svilupparsi in una direzione di-

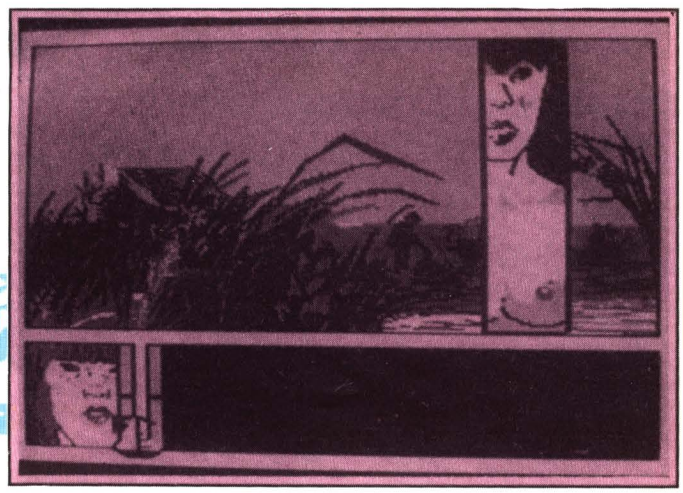












versa, ma accade più spesso che i dialoghi siano pasticciati, con risposte a domande mai poste. Un'azione sbagliata può essere fatale (come quando Francois attacca il leopardo) oppure semplicemente irrilevante (come quando il lascivo Viaroux decide se portarsi a letto una sola delle eroine o entrambe).

Quando però non si sceglie la linea d'azione corretta e un'intera parte della vicenda viene così trascurata, è una bella frustrazione — anche se al momento uno non se ne accorge. Per fortuna si può ricominciare da capo ciascun episodio se si ha l'impressione che le cose non vadano, e quando si è messo tutto a posto lo si può memorizzare. In questo modo, provando e riprovando, prima o poi si riesce a completare la vicenda, ma il meccanismo è lo stesso (e altrettanto divertente) del rimettere in ordine le pagine di un libro.

In ogni caso, l'intreccio è perlopiù incomprensibile, con personaggi che appaiono e scompaiono di capitolo in capitolo: che ne è di Grenouille, che giurava di restar sempre al fianco di Hoel? Dov'è l'amante di Mary, John, mentre costei sta picchiando Francois tra i cespugli? E chi bada al bambino di Mary nel frattempo?

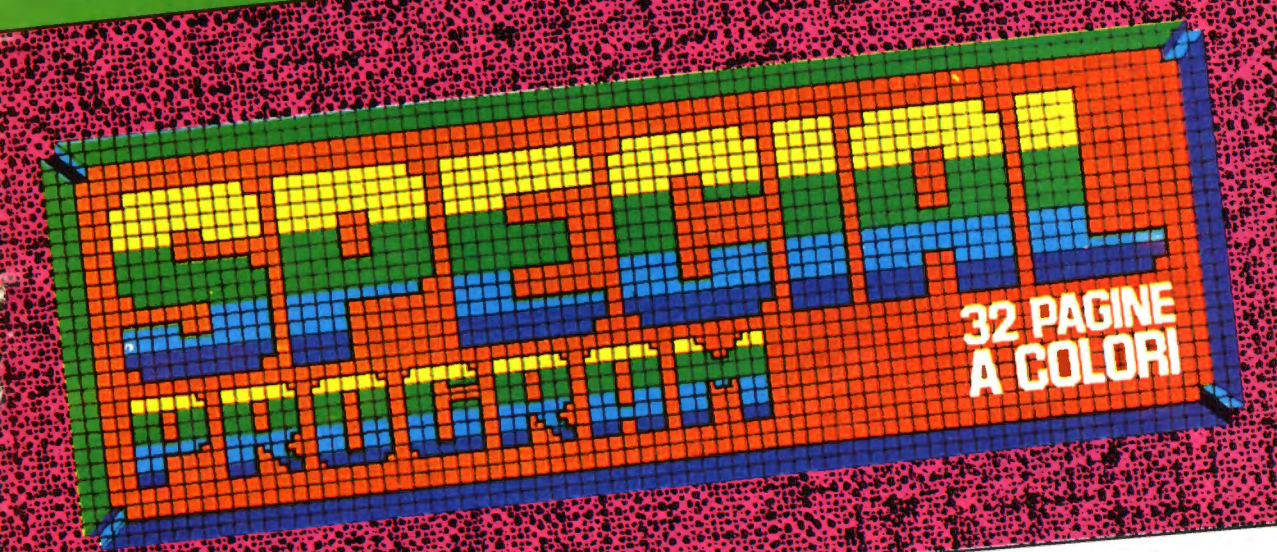
La comprensione della vicenda non è certo aiutata dalla traduzione dal francese, che è impenetrabile e spesso ridicola. Se a ciò aggiungiamo un manuale che spesso tende al demenziale e alcune complicazioni superflue nella meccanica di gioco (ad esempio, non si sa chi siano i vari personaggi e le icone sono di difficile accesso), ci troviamo di fronte a un gioco ricco di promesse ma povero nella sostanza. E così, il giocatore finisce col domandarsi: "Non sarebbe meglio se mi comprassi il fumetto?"

Maria Sorrenti

NEW SPECIAL PLAYGAMES

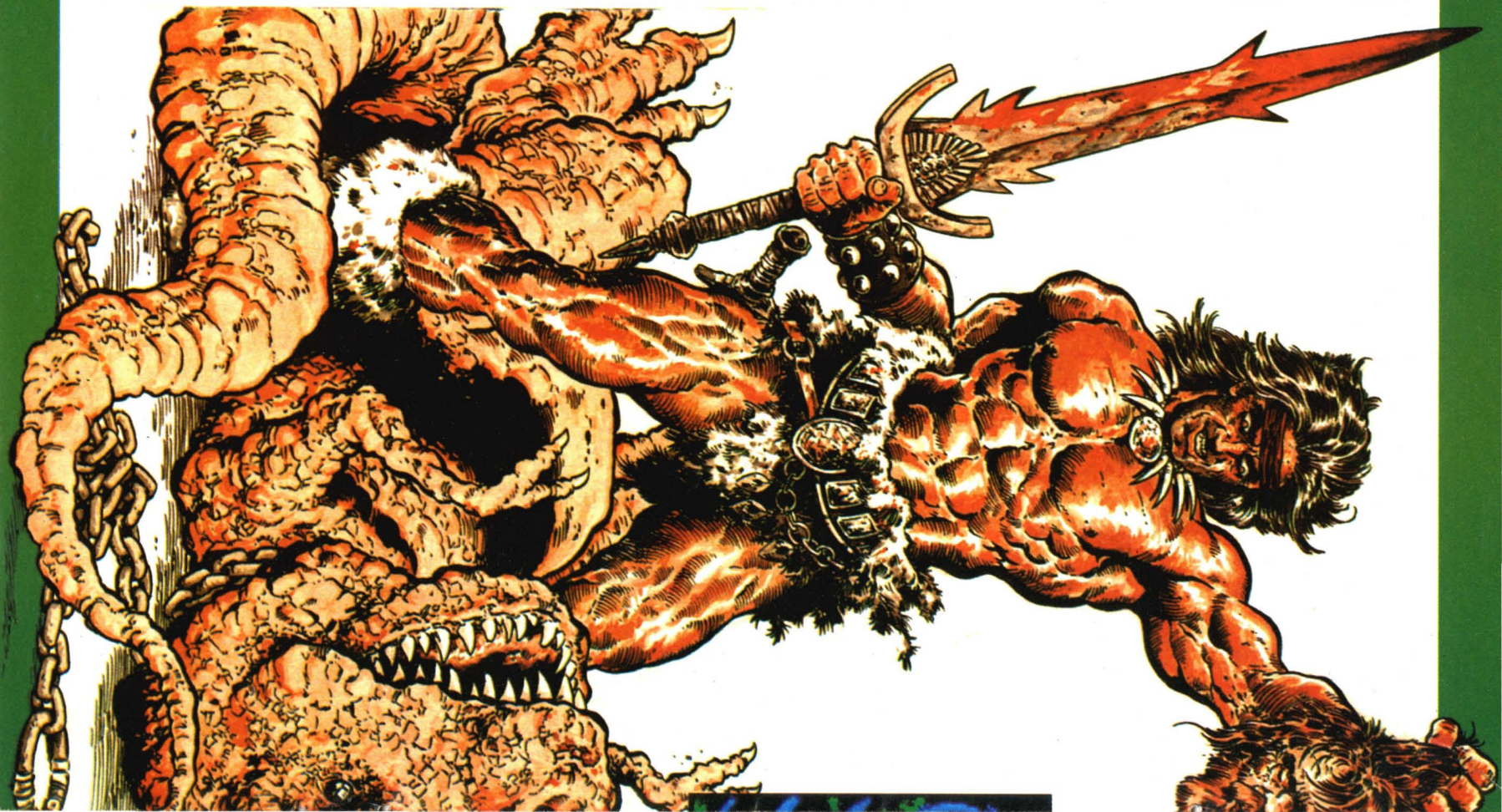
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 4 - in edicola il 2 dicembre

È IN EDICOLA!



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 38 - in edicola il 2 dicembre

BARBARIAN









Il guaio di *Barbarian* è che uno tende a concentrarsi soltanto sulle tettone delle procaci fanciulle che ne illustrano la confezione e la pubblicità: peccato, poiché si tratta di un gioco d'azione realizzato con estrema cura. Sappiano i nostri lettori più libidinosi che le ragazze che appaiono sul monitor sono solo dei piccoli pixel privi di caratteri sessuali clamorosi!

Detto ciò, partiamo dalla considerazione che un gioco avventuroso può dirsi un successo o un fallimento in base a un solo fattore — la possibilità o meno di eseguire i movimenti con il joystick. Tra i successi, ricordiamo *International Karate* e *Fist*, mentre tra i fallimenti possiamo includere *Rock and Wrestle*, *Fighting Warrior* e, in una certa misura, *Uichi Mata*.

Barbarian fa decisamente parte dei successi: ci sono sedici possibili movimenti, ed è possibile eseguirli tutti con un po' di pratica. Ovviamente ce ne sono di più o meno difficili, ma per combattere con ragionevoli possibilità di vittoria basta impadronirsi di una mezza dozzina di movimenti. Il fatto importante è che ci sono, e che sono fattibili.

Anche le storie più brutali hanno bisogno di un intreccio, e *Barbarian* non fa eccezione. Nella fattispecie, quel vecchio porcaccione dello stregone Drax minaccia cavoli amari a non finire al popolo della "città ingioiellata" a meno che non gli venga consegnata la tetta — cioè, la principessa Mariana.

Ovviamente il Barbaro, appena arrivato dalle "distese dimenticate del Nord" non accetterà che Drax riduca in schiavitù la principessa senza colpo ferire. E quindi, mano alla spada e via, al salvataggio della principessa Mariana.

Il primo avversario che vi trovate ad affrontare è il guerriero dalla camicia rossa, che è un inetto del quale potete servirvi per impratichirvi dei movimenti più difficili. Provate ad esempio la "rete della morte", in cui il Barbaro gira su sé stesso con la spada levata, tagliando tutte le teste che gli capitano a portata di lama! Una volta mozzata la testa del guerriero rosso, entra in scena un mostriciattolo che se la porta via calciandola con un pallone! Chiaramente non si tratta di roba da deboli di stomaco, e ci penseremmo due volte prima di lasciare i bambini a giocare con questa carneficina!

I guerrieri di Drax però si fanno sempre più tosti: il successivo è il guerriero verde, che è



un po' più sveglio, seguito a sua volta dal marrone (che è un buon placcatore) e dal blu, che sa appioppare delle tremende testate. Il guerriero azzurro è proprio un tipaccio, ma quello nero è veramente elegante.
Se riuscite a colpire l'avversario, la cosa viene segnalata da uno schizzetto di sangue. Ciascun giocatore dispone di sei cerchi rossi: ogni volta che viene colpito al corpo, scompare mezzo cerchio. Perduti tutti i cerchi, stramazzate al suolo e il mostricciattolo sogghignante vi trascina via. Il guerriero sopravvissuto invece agita la spada in aria per celebrare la vittoria.
Se riuscirete a sconfiggere tutti i suoi guerrieri, alla fine vi scontrerete con Drax stesso, e questa sarà la prova suprema della vostra abilità di spadaccini. Il cattivone vi sparerà contro delle saette magiche: saltate, abbassatevi, schivatele in tutti i modi, poiché se vi beccano vi fanno secchi! Ovviamente la principessa Mariana assiste, alla finestra. Se riuscirete ad uccidere Drax, scenderà a ringraziarvi e a questo punto il programma vi invierà un messaggio — che però non vi riferiremo per non togliervi la curiosità.
Barbarian offre un sacco di opzioni: per esempio, non è necessario giocare come se fosse un gioco da bar, poiché c'è un'opzione che lo trasforma in un classico gioco a due. La grafica è convincente, ma dopo la magnificenza di *Sacred Armour of Antiriad* (sempre della Palace) è un po' una delusione per chi si aspettava che *Barbarian* fosse altrettanto bello, se non più bello: ciò che gli manca è la profondità e il realismo delle animazioni del gioco precedente.
La musica non è niente di eccezionale, ma gli effetti sonori sono buoni, specialmente il tonfo della scarpa del mostriciattolo sulla testa del Barbaro. *Barbarian* potrà anche essere un po' sanguinolento, ma è pronto a diventare uno dei classici del gioco avventuroso.

Cristina Barigazzi

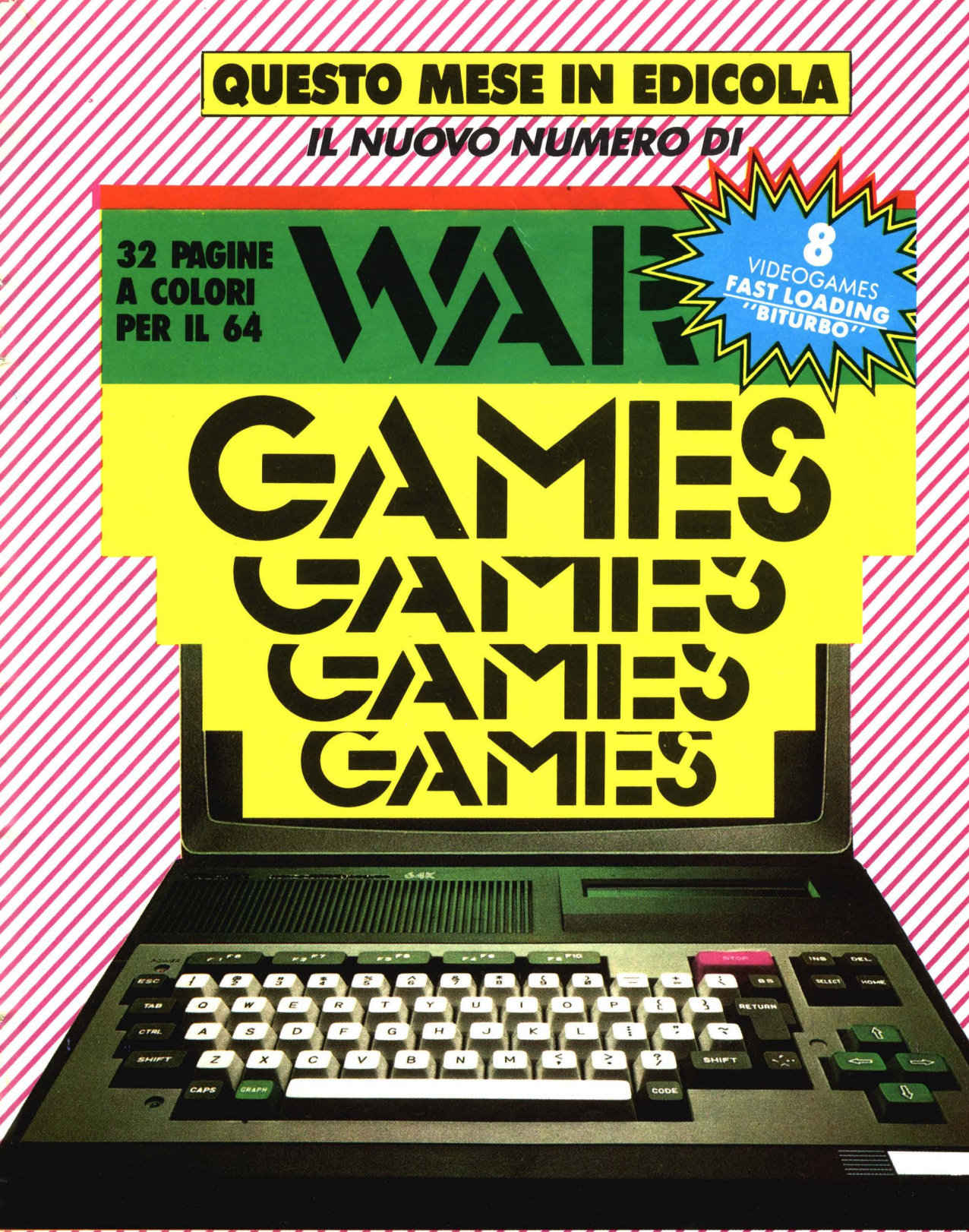
QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

32 PAGINE A COLORI PER IL 64

WAR GAMES GAMES GAMES GAMES

8 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!



STRIKE

Il bowling la fa ormai da padrone sugli schermi dei computer: lo abbiamo visto in *Indoor Sports*, poi in *10th Frame* della Access, e oggi la Mastertronic pubblica una versione economica di questo popolarissimo gioco. Funziona o non funziona, questo primo tentativo di videogioco di bowling a poco prezzo?

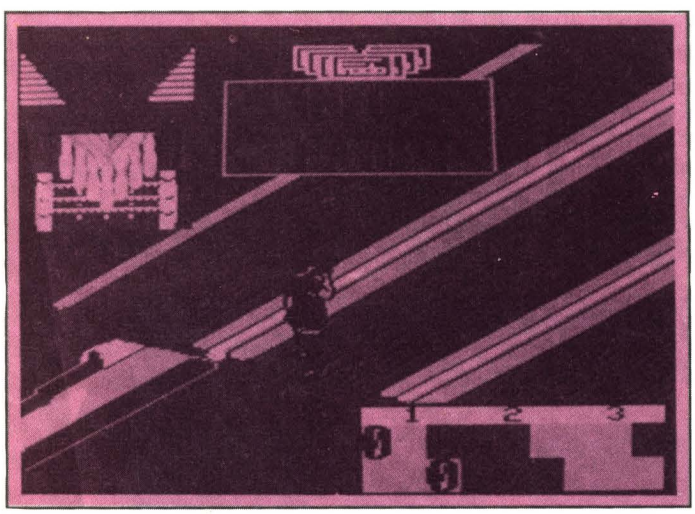
Si può giocare contro il computer oppure contro un avversario umano. Nel caso abbiate passato gli ultimi vent'anni su un'isola deserta, il bowling è quel gioco in cui si getta una boccia su una pista di legno nel tentativo di abbattere dieci birilli. Siete voi a controllare il vostro giocatore, e per prima cosa dovete scegliere da dove deve cominciare la rincorsa. Per dare inizio al lancio dovete poi premere il pulsante di fuoco, e poi toccherà a voi decidere quando mollare la boccia.

Da un punto di vista matematico, i punteggi del bowling sembrano sempre incomprensibili, ma in realtà sono davvero semplici. In ogni incontro avete diritto a dieci tentativi, con due bocce per ciascun tentativo. Per ogni birillo abbattuto vi aggiudicate un punto, tranne che in caso di "strike", cioè quando abbattete tutti i birilli con la prima delle due bocce. In questo caso, potrete aggiungere il punteggio ottenuto a quello del turno successivo. Sarà poi meglio che conosciate il termine "gutterball" — che sta ad indicare una boccia che, lanciata male, è andata a finire in una delle due corsie che fiancheggiano la pista.

Strike è un bel gioco, ma il suo tallone d'Achille sta nella funzione computer contro giocatore: con 64K di memoria, come si fa ad essere così fessi? Niente di più facile che battere il computer con un punteggio di cinque volte superiore al suo... e questo è frustrante! Quando invece si gioca contro un avversario umano, il gioco è davvero divertente e impegnativo.

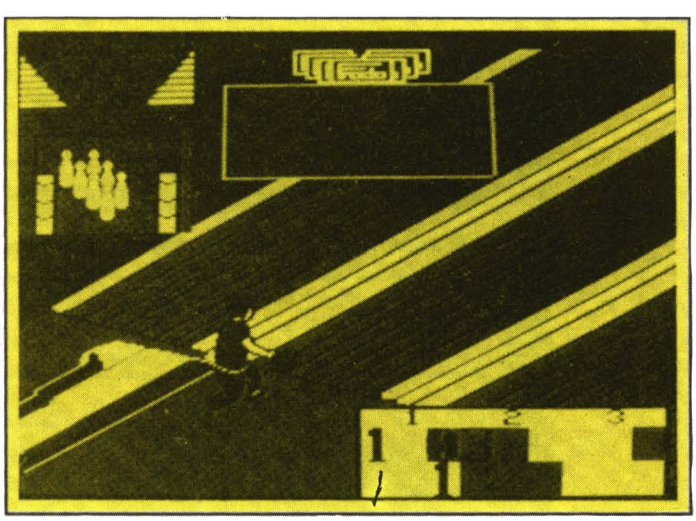
Insomma, ora sappiamo che il bowling non sfigura affatto sul computer. *Strike* non sarà forse un classico immortale ma è decisamente divertente e presenta un ottimo rapporto qualità-prezzo.



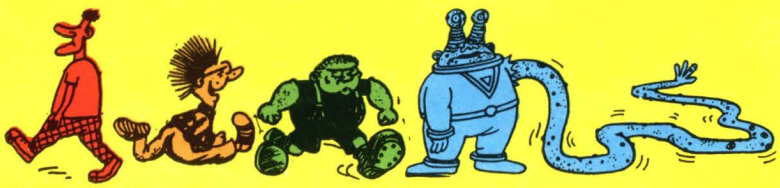




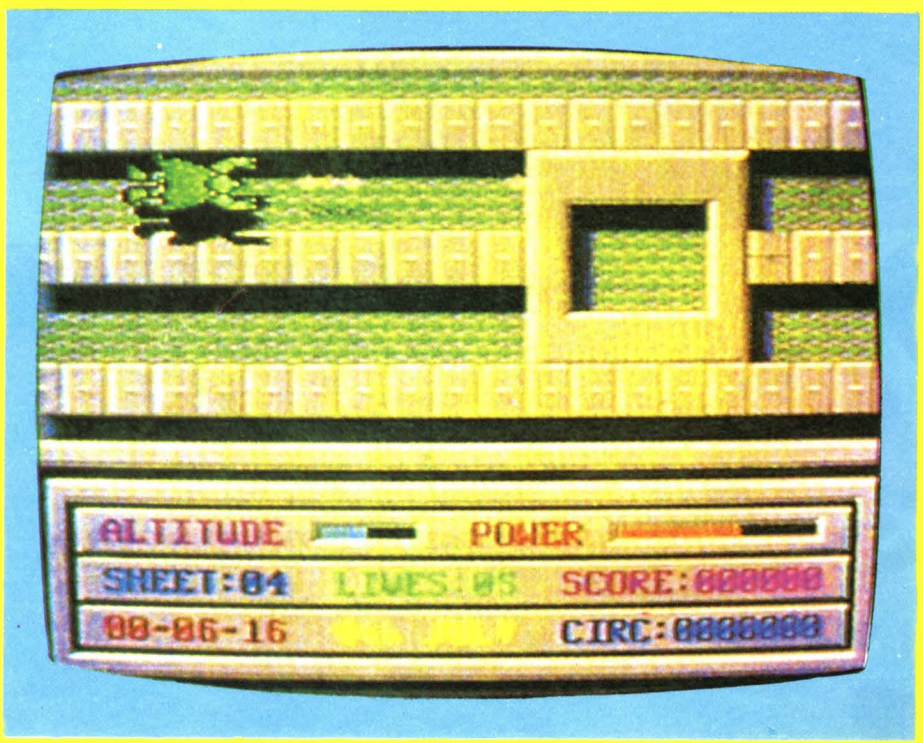


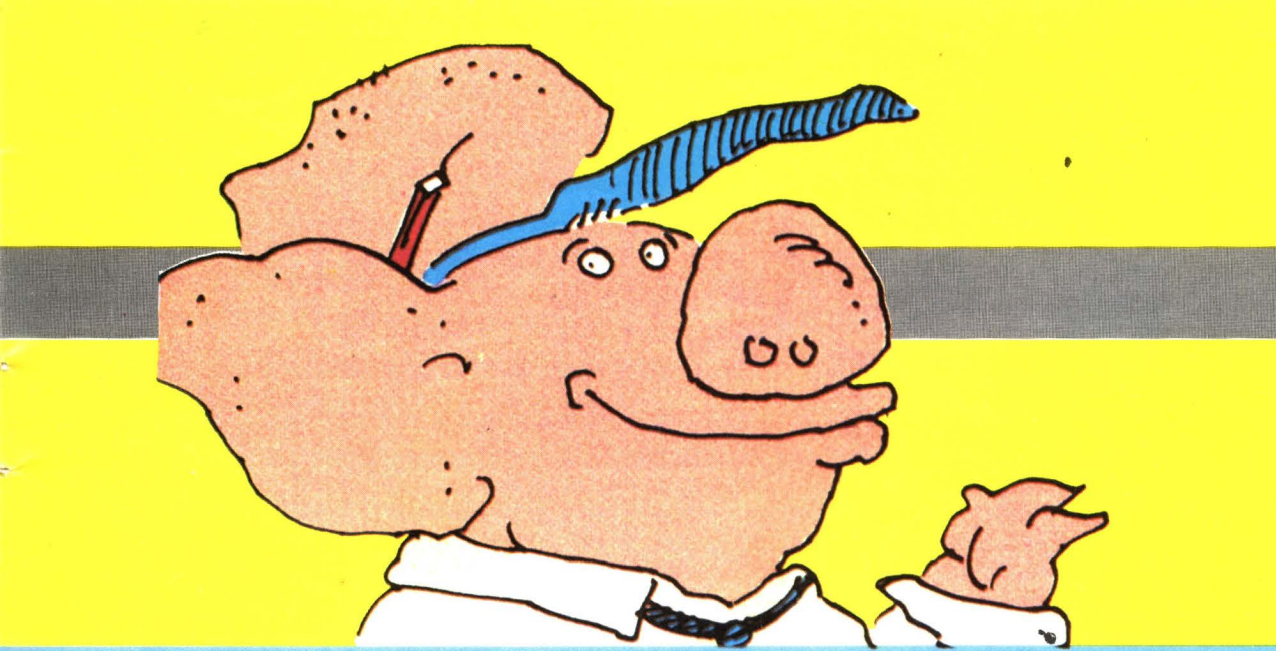


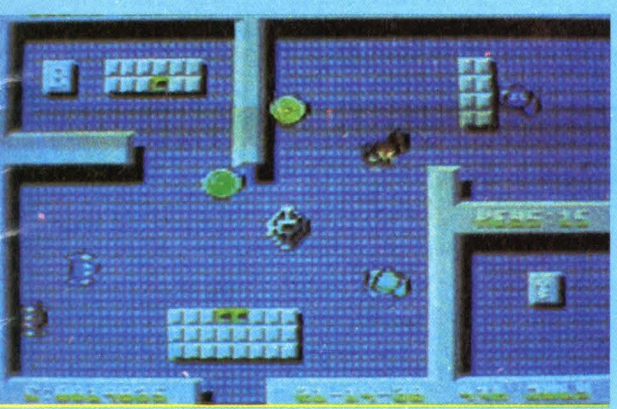
OINK!

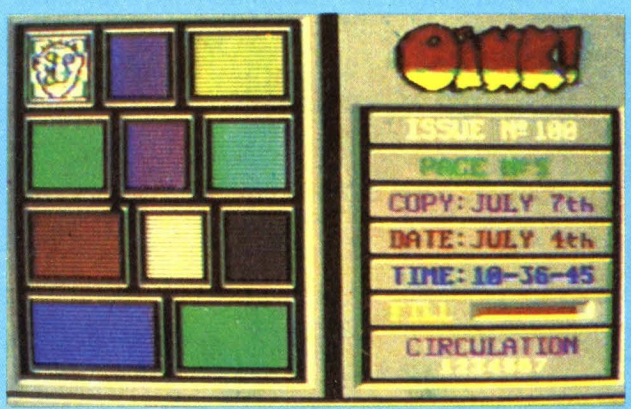


L'anno scorso, la rivista *Oink* ha deliziato i lettori di fumetti lanciando un fantastico gruppetto di anteroi, in gran parte suini con nomi tipo Superprosciutto, la Nonna Paranoica e Larderello, con in più alcuni umanoidi come Tom Teppa, il Monnezzaro, Harry la Testa, Horace il Brutto e Pete e il suo foruncolo. Bastano già i nomi a far sorridere, ma col giornaletto ci si spancia dalle risate.
La CRL ha compiuto il temerario tentativo di trasformare tre dei personaggi più amati di *Oink* in un videogioco, ma purtroppo — limitatamente all'essere riusciti a ricreare il feeling di *Oink* sullo schermo — bisogna dire che questo tentativo è fallito. Per questo però non si possono biasimare troppo i programmatori: è già difficile trasferire dalla pagina al monitor un solo fumetto, figuriamoci poi un'intera rivista con numerosi personaggi autonomi!
Tuttavia, non si ha certo l'impressione che la CRL si sia molto tormentata su questo









spinoso problema, ma sembra anzi che l'abbia risolto senza tante ambasce con un'idea del tipo: "Ehi, perché non facciamo una versione *Oink* di tre famosissimi giochi da bar?" Per essere onesti, la cosa non si riduce solo a questo: il vostro obiettivo è di colorare dieci pagine di una striscia a fumetti, ma per far ciò dovrete guadagnarvi dei punti nei tre giochi minori, che somigliano rispettivamente a *Arkanoid*, a *Zaxxon* e a *Paradroid*.

Arkanoink: forse il migliore dei tre giochi, anche se il tema della fuga è ormai un po' logoro, dopo *Krackout* della Gremlin e appunto *Arkanoid* della Ocean. *Arkanoink* offre dodici schermi incredibilmente difficili di squash contro il computer. La vostra nave è armata fin dall'inizio, quindi non dovrete conquistare delle capsule, con in *Arkanoid*. Gli avversari sono bellissimi, e somigliano a pesci tropicali. Ci sono anche dei punti interrogativi da abbattere (anche negli altri due giochi) se volete aumentare i vostri livelli di energia. In gran parte degli schermi di *Arkanoink* la vostra mazza si troverà vicinissima ai mattoni, e questo vi renderà la vita molto difficile. Il controllo della mazza è lento, e ciò significa che respingere certe palle è praticamente impossibile a meno di non avere una fortuna sfacciata. Insomma, un'utile e divertente versione dell'originale. *Arkanoink* dovrebbe essere ispirato a Pete e al suo Foruncolo — ma in che modo ci sfugge proprio!

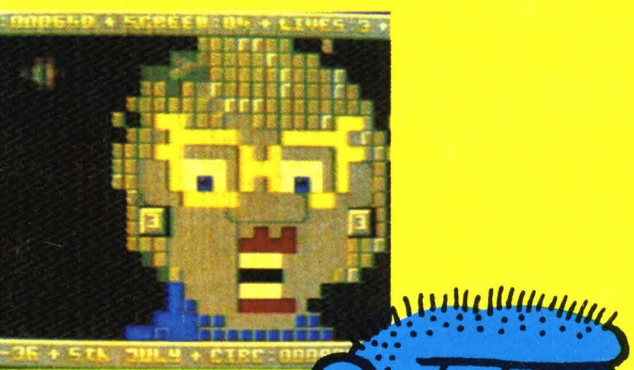
Zaxoink: qui se non altro c'è un personaggio che somiglia davvero al Monnezzaro di *Oink* e che se ne svolazza col mantello al vento tra gli ostacoli di un paesaggio futuristico. Per vincere, bisogna evadere da sei zone. Il Monnezzaro può muoversi solo in su, in giù e in →



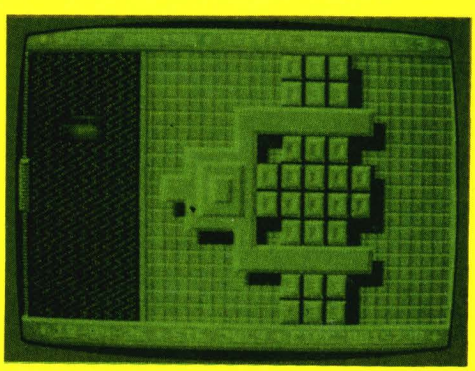
avanti, e quindi è indispensabile volare con precisione. Di tanto in tanto dovrà abbattere dei muri di mattoni e colpire i punti interrogativi per potersi guadagnare dell'energia in più. Volare sotto certi ostacoli è difficile, e dovrete accerttarvi che la quota del Monnezzaro sia quella giusta osservando la sua ombra sul suolo. Quando decolla e ridiscende c'è un magnifico effetto sonoro, e anche le esplosioni dei mattoni che vanno in frantumi sono forti e realistiche. *Zaxoink* è appassionante, e richiede un bel po' di perizia nel volare, nel manovrare e nello spaccare.

Paradroink: quest'ultimo gioco si basa sullo sgradevole, cattivo e discutibile Tom Teppa... che però non somiglia per niente al personaggio che appare sul monitor! Lo schermo scrolla, e l'obiettivo è di guidare attraverso di esso la "Teppamobile" di Tom distruggendo i blocchi. Ci sono due tipi di avversari: gli zombi, che si distruggono una volta per tutte, e i robot, che sono molto più tosti perché si possono stordire soltanto temporaneamente. A render le cose ancor più difficili è il fatto che la Teppamobile non può sparare e muoversi contemporaneamente, e quindi si deve studiare molto bene il percorso che si intende seguire. Anzi, strada facendo sarebbe saggio farsi una mappa per ricordarsi dove si è già stati. Lungo il percorso, Tom deve distruggere i blocchi che ostruiscono le uscite verso gli altri schermi. *Paradroink* è lento e faticoso, davvero laborioso. Il gioco principale — cioè la faccenda di assemblare una striscia a fumetti con le vignette guadagnate come bonus nei tre giochi minori — è incredibilmente noioso. Il metodo di trasferimento dei bonus agli appositi schermi è complicatissimo, e avrebbe dovuto essere automatico. Il risultato finale è frustrante: una striscia che non è neanche un fumetto, ma solo un assemblaggio di vignette colorate, ognuna contrassegnata da una barzelletta: sarebbe stato molto meglio un vero fumetto con i personaggi di *Oink!*

Per fortuna, i tre giochi minori sono di per sé validi e valgono da soli il prezzo del package. *Oink* vi dà tre giochi divertenti con un solo caricamento, ma se volete anche ridere, compratevi il giornaletto. **Cr.Ba.**







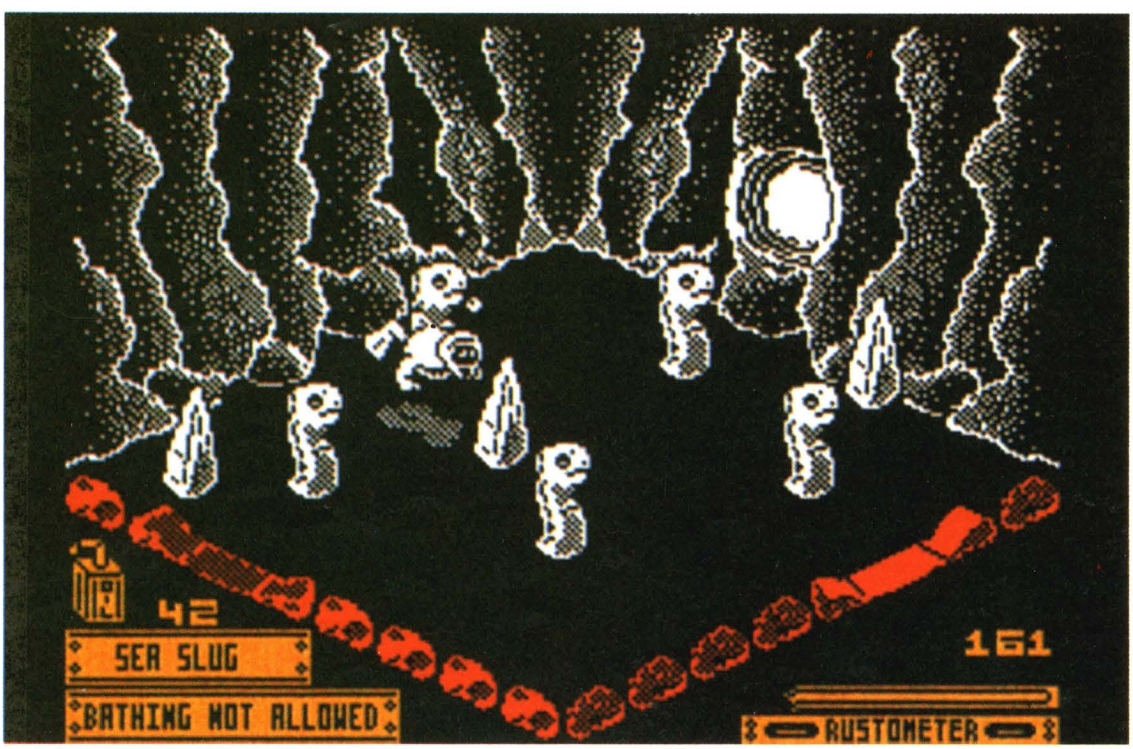


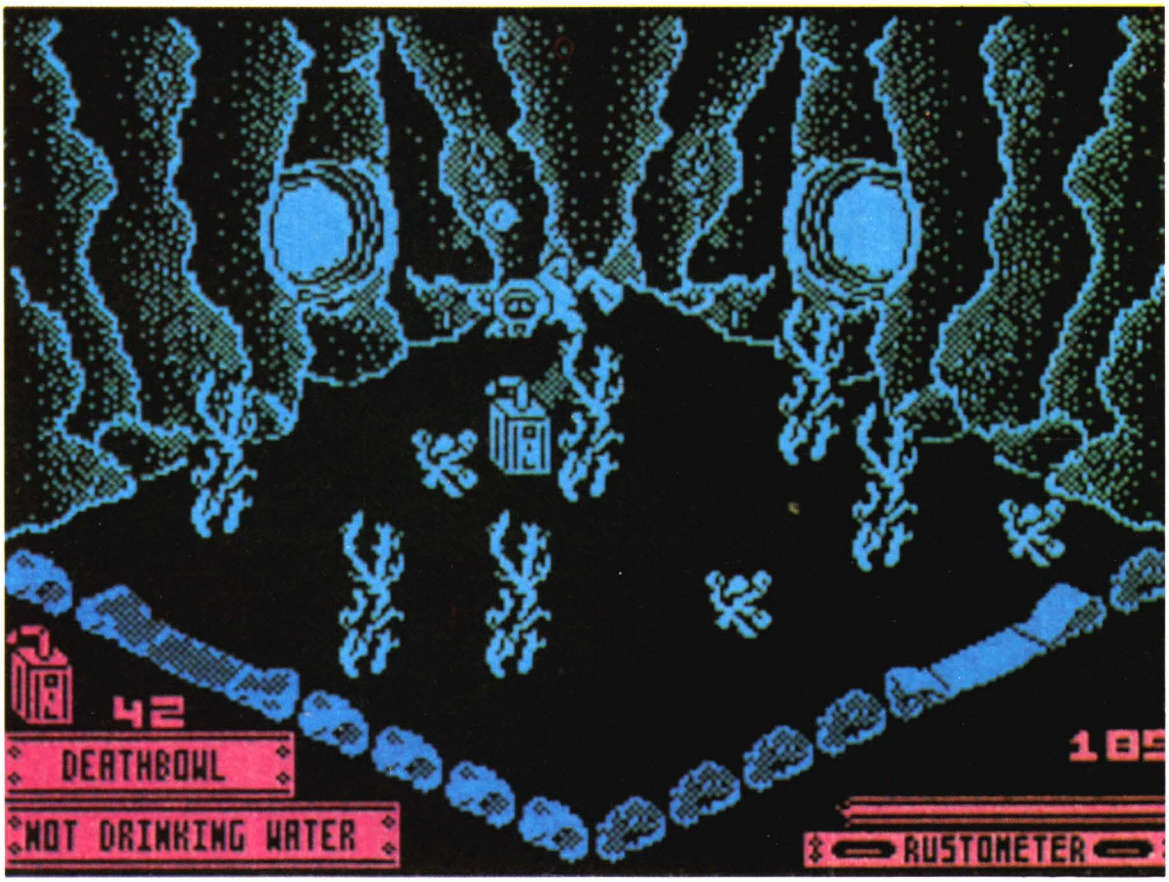
Hydrofool

Solo l'aggettivo "brillante" può descrivere *Hydrofool*, seconda parte delle avventure di Sweevo. Se vi sentite stanchi e saturi di videogiochi, *Hydrofool* vi ridarà l'entusiasmo e la fede nel Grande Programmatore che è nei cieli. Tremendamente appassionante e pieno di rompicapi e di scherzi, *Hydrofool* è la risposta a chi credeva che *Sweevo's world* fosse il massimo.

Reduce dai trionfi sul proprio mondo, Sweevo si presenta al Robo-Master, che subito gli assegna un'altra missione, quella di ripulire il Deathbowl. Il Deathbowl è un gigantesco acquario grande come un intero pianeta, ma divenuto così inquinato e pieno di creature mutanti che ormai si può solo svuotarlo togliendone i tappi.

Dotato di uno scafandro da immersione, Sweevo deve trovare gli oggetti che lo metteranno in grado di togliere i quattro tappi e svuotare il pianeta ponendoli su dei piedistalli nelle "sale tappi". Gli oggetti sono sparsi tra duecento stanze suddivise tra sei livelli; alcuni di essi sono sorvegliati ed altri no, ma di tutti bisogna capire la funzione — ed è in questo che sta il divertimento del gioco. Sweevo può mettere in fuga i nemici acquatici usando le armi che troverà nelle innumerevoli stanze cavernose: per esempio, gli arpioni servono contro le balenottere (ma cosa dirà il WWF?), i cucchiai ad uccidere le meduse e i ferri di cavallo (ovviamente) a far





fuori i cavallucci marini. Anche altri oggetti vengono in aiuto di Sweevo — per esempio un osso che svia un banco di sgradevoli pesci in procinto d'azzannarlo mentre egli sta prendendo uno gnomo. Ma perché uno gnomo? Solo chi giocherà lo scoprirà!

Dovrete anche imparare a servirvi delle bolle d'aria per passare da livello a livello, o anche solo per superare qualche ostacolo. Lasciatevi trasportare dalle bolle per scoprire fino a che altezza vi possono portare e dove, poi usatele per raggiungere certi oggetti apparentemente irraggiungibili posti su certe scomode sporgenze delle stanze. Dei mulinelli trasportano Sweevo ai livelli inferiori: alcuni di essi sono astutamente posti proprio fuori delle porte, e quindi si finisce con l'essere risucchiati anche se non si vuole andare!

Sweevo deve raccogliere dell'olio antiruggine perché il suo scafandro possa reggere all'acqua inquinata, dato che esso arrugginisce non appena entra in acqua: se si esaurisce l'olio, bisogna tornare in superficie.

Lo schermo è organizzato in maniera simile a quello di *Sweevo's World* infatti in fondo a sinistra dello schermo ci sono delle finestre in cui appaiono messaggi infarciti di suggerimenti e di battute. Si può cominciare a giocare a partire da uno qualsiasi dei quattro scenari — ciascuno dei quali è inspiegabilmente chiamato con i titoli di famosissime canzoni di Elvis Presley!

La musica (persino sullo Spectrum!) è eccellente: è opera di Rob Hubbard e non è la solita accozzaglia di pigolii e rigurgiti. La grafica è quella tipica, curatissima, della Gargoyle. Nel complesso, *Hydrofool* è forse il miglior gioco dell'anno per lo Spectrum, e certamente il miglior gioco mai realizzato per l'Amstrad dopo *Batman*. L'avventura da bar non è morta, ma viva e vegeta — come dimostra *Hydrofool*.

Ultimissime: abbiamo scoperto che gli arpioni servono anche ad uccidere il terribile pesce lupo, e poi che sarà utile guardare dentro i piedistalli per capire quali sono gli oggetti necessari. **Guido Mosconi**

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. Se avete da poco un CBM 64 ecco quello che fa per voi: cassetta con 10 giochi L. 15.000; con 20, L. 25.000, con 60 L. 50.000. Inoltre interfaccia originale L. 25.000, non originale L. 15.000. Dragon's Lair 1, 2, 3 a L. 20.000, Allineatore di testina L. 10.000, Calcio con rigori e punizioni a sole L. 20.000 (cassetta originale). Programma unico per disegnare sul video (come con una matita in un foglio) a L. 30.000 trattabili. Super turbo a L. 12.000. 8 programmi per il totocalcio L. 25.000. Inoltre 20 fascicoli per imparare il Basic L. 35.000 trattabili. Spectrum simulator a L. 20.000 e tanti tanti (6.000) altri giochi, non mancherà quello che cerchi! Affrettati! Max serietà!
Benni Flavio - Via C. Pisacane 6 - 06012 Città di Castello (PG) - Tel. 075/8554433.

● Hei boys: per 64-128 e CP/M vendo-cambio oltre 2000 titoli (prg. e giochi). Tra le ultime novità: il favoloso Bubble Bubble (2 versioni), Dragon's Lair 1-2-3, Arkanoid, Wonderboy, Deceptor, The Sentinel, Nightmare Rally, Head Over Heels, Barbarian, Defender of The Crown, Road Runner, Nemesis, Nemesis the Warlock, Bomb Jack 1-2, Kikstart 1-2, Laurel & Hardy, Marble Madness, Labyrinth, Quartet, Shockway Raiders, Feud, Party Girls, Sex Games, Brekout Sexy, Eroticon, Sex Show Eight, Porno Movie, Sex Cartoon 1-2-3, Prohibition, Last Ninja, Galvan, Top Gun, Frank Bruno's Boxing, Summer Games 1-2, Winter Games, Metro Cross. Il prezzo è di L. 1.000 a gioco (su cassetta) e su disco L. 2.500 a facciata. Si realizzano prg. in 64-128 e CP/M a richiesta. Telefonare ore pasti.
Soddu Alessandro - Via Labriola 3 - Nazzano - 54031 Carrara (MS) - Tel. 0585/51764.

● Vendo Commodore 64 + Drive IS41 + Speed Dos già montato + 2 registratori con interfaccia duplicatrice + cartridge Isepic per sproteggere i programmi da N-D-D; N-N; D-N! + gemma ottica con programma + 3 joystick + 800 programmi di ogni genere. Vendo in blocco L. 1.000.000 e separatamente.
Motta Massimiliano - Via Diego Simonetti 86 - Ostia (Roma) - Tel. 06/5665565.

● Vendo i migliori e più nuovi games per CBM 64: Dragon's Lair, Champ. Wrestling, World Games, Super Cycle, Movie Monster, Mutants, Double Take, Cobra, Ace of Aces e moltissimi altri, continui arrivi! Prezzi da L. 500 a L. 1.500.
Alfredo Spadaro - C.so Martiri Libertà 38 - 95131 Catania - Tel. 095/325693.

● Vendo a prezzi bassi giochi sempre recenti (arrivi settimanali) su nastro e su disco. Abbonamenti superconvenienti. Cedo anche doppio-tape per duplicare nastri, Speeddos; Hard Disk C64; Isepic; Hacker ecc. ecc.
Cottogni Gianni - Via Strambino 23 - 10010 Carrone (TO) - Tel. 0125/712311.

● Vendo Commodore 64, registratore, trasformatore, 50 cassette, più di 500 programmi e giochi a sole L. 500.000 trattabili. Vendo anche a pezzi separati (trasformatore ecc...).
Ricciardi Angelo - Via Santucci 16 - Ravenna - Tel. 0544/460630.

● A L. 7.000 (disk compreso) vendo giochi per C64 su disco con 2 facciate di programmi. Qualunque gioco voi vogliate ve lo darò. Quindi inviate direttamente le liste di prg. che vi servono. I giochi sono assicurati contro il Load Error. Vendo inoltre cassette di Top, Special PL e PR, ecc. con lo sconto del 50%. Scambio, inoltre, con utility e adventure. Cosa volete di più?
Luigi Ruffolo - Via S. Medici 36 - 87012 Castrovillari - Tel. 0981/22.663.

● Vendo. Eccezionale!!! basta che mi spediate la lista dei giochi che voi desiderate, e li avrete... a sole L. 7.000 il disco doppio (compreso!), anche giochi ultranuovi. Scambio inoltre giochi e utility con tutta Italia. Se volete più informazioni scrivete, o telefonate (possibilmente domenica).
Ruffolo Luigi - S. Medici 36 - 87012 Castrovillari - Tel. 0981/22.663.

● Vendo registratore Commodore originale in buono stato e con imballaggio originale a L. 50.000, e/o cassette con giochi a L. 4.000 l'una, non originali.
Luca Poli - Via di Mezzana 19 - Pisa - Tel. 050/575296 (ore pasti).

● Vendo giochi e utilities per CBM-64 su disco e su nastro a prezzi modici. Ultime novità. Massima serietà. Telefonare o scrivere per ricevere la lista gratuita.
Pellegrini Leonardo - Via Bettole 7 - Brescia - Tel. 030/2300144.

● Vendo un computer Commodore 64 composto da: tastiera, 2 registratori, duplicatore universale, 2 joystick, 245 videogiochi, tra cui: Donald Duck, Rambo 2, ecc. il tutto a L. 700.000 trattabili.
Pugliese Gianmarco - Corso Cavour 35 - 37100 Verona - Tel. 045/37311.

● Vendo giochi solo su disco oltre 1.000: Gi-Joe, Hot Whells, Wrestling e tanti altri a 1.500 l'uno. Spese a carico vostro e mandare francobollo per risposta.
Maiolini Luca - Via Rabbi 13 - Ravenna - Tel. 64168.

● Vendo noto circuito elettronico duplicatore per C64 e Vic 20 (Duply I) professionale, ad altissima fedeltà per riprodurre esattamente la copia di una cassetta o di un singolo programma protetto o non. Ne possiedo molti e quindi ho deciso di svenderli. Il prezzo è di sole 45.000 L. escluse spese postali. Per richiesta di alti quantitativi il prezzo verrà ulteriormente abbassato. Duply I è completo di manuale d'istruzioni. Telefonate per ulteriori informazioni.
Alessandro Nipoti - Via Luca della Robbia 8 - Bologna - Tel. 051/531048.

● Vendo tutte le novità per Commodore Amiga a sole L. 7.000 a disco (Verbatim DD) costanti arrivi fanno di me uno dei primi in Italia. Contattatemi!!
Torelli Fulvio - Via Agnesi 41 - 18100 Imperia - Tel. 0183/24532.

● Scambio per CBM 64 (solo cassetta) ultime novità come: Wonderboy, Barbarian, Metrocross, Nemesis Warlock, Army Moves, Masters, Mag Max, Spy Vs Spy III, Arkanoid, into the Eagle's Nest, ecc. ecc. Cerco Gauntlet, Wizball.
Marco Zanelli - Via Ardaro 38/B - 38066 Riva sul Garda (TN) - Tel. 0464/551714.

● Cerco i seguenti giochi: Calcio con replay, Basket, Green Beret e Mundial Soccer. Telefonare ore pranzo.
Andrea Biffi - Via IV Novembre 39B - Villanterio (PV) - Tel. 967733.

● Vendo i migliori programmi (giochi e utilità) a prezzi realmente bassi. Arrivi dagli U.S.A. continui, quindi si dispone delle ultimissime novità. Tratto sia disco che cassetta e in tutta Italia.
Enrico Granzotto - Via Pastro 126 - Fontane di Villorba (TV) - Tel. 0422 /910258.

● Se siete dei fortunati possessori del Floppy, telefonate all'A.V. Soft a tutto quel che vi serve per programmare e video-giocare con il vostro C64. Ultimissime novità importate dall'America. Prezzi dalle L. 1000 alle 3000 secondo la lunghezza di un programma inciso sul supporto.
Vincenzo Alari - Via Santa Margherita 17 - 52044 Cortona (AR) - Tel. 0575/601812.

● Vendo giochi su cassetta per Commodore 64: Hero, Kung Fu, Kung Fu Master, Impossible Mission, Combat I, II, III, Bomb Jack, Montezuma, Wonderboy, Enduro Racer, Arkanoid.
Fuggetta Massimo - Via Vazia 50 - Rieti - Tel. 0746/484780.

● Cerco programma per poter registrare da cassetta a cassetta, e possibilmente da disco a cassetta e da cassetta a disco, inoltre scambio di giochi qualsiasi tipo.
Alessandro Scalora - Via Greve 10 - Roma 00146 - Tel. 5274067.

● Vendo abbonamenti "settimanali" "quindicinali" e "mensili" di videogiochi e utility solo su disco. Abbonamenti "settimanali" 6 dischetti a L. 2000, "quindicinnali" 9 dischetti con i migliori programmi delle 2 settimane a L. 35.000, "mensili" 12 dischetti a L. 60.000 con i migliori programmi giunti nel mese. Telefonare da ore 1 alle 2.
Guglielmin Carlo - Via Dei Carpani 8/A - Castelfranco V.to (TV) - Tel. 490139.

● Vendo intera collezione Top Play Games (n. 1-22) a L. 132.000 (L. 6.000 a numero), oppure vendo singoli numeri, ma a L. 9.000 l'uno. Massima serietà.
Stefano de Cesaris - Via Murri 6 - Ascoli Piceno - Tel. 0736/48416.

● Vendo intera collezione War Games (1-16) a L. 104.000 (L. 8.000 a numero), oppure vendo i singoli numeri a L. 12.000 l'uno. Max serietà. Telefonare o scrivere.
Stefano De Cesaris - Via A. Murri 6 - Ascoli Piceno - Tel . 0736/48416.

● Vendo giochi: Dragon's Lair I-II e altre novità. Vendo tutti i giochi esistenti su CBM 64 (e utility) a sole L. 400 cad. Per ulteriori informazioni rivolgersi a:
Pasquale La Rocca - Via Papa Pio - 74012 Crispiano (TA) - Tel. 099/611913.

● Vendo giochi per CBM 64: Tennis, Kacht, Comando, Wonderboy, Bulldog, Winner Games 1, Arkanoid, Future Knight, Paris Dakar, Pisanarama, Karate Kid, Hiper Sports, Frank Bruno's Boxing, Ghostbusters, Ghost'n Goblins.
Emanuele Chiocchi - Via Montegiove 30 - Foligno (PG) - Tel. 0742/21463.

● Vendo Video Games per Commodore C64. Per la lista nome e prezzo del gioco scrivere o telefonare a:
Marco Carboni - Via Monte Bianco 11 - Arezzo Tel. 0575/352254.

● Compro interfacce per duplicatore con due registratori, il nuovo sistema. Costo massima L. 30.000. Aiutatemi mi è indispensabile. Scrivere o telefonare.
Dragoni G. Luca - Via Gramsci 25 - Rezzato (BS) - Tel. 030/2793779.

● Vendo e scambio fantastici giochi per CBM 64 cassetta (es. Fort Apocalipse II, Popeye, Raid Over,

IL MERCATO DI HARDWARE

Moscow, Dragon's Revenge, Rambo, ecc.) Scrivete o telefonate per la lista ore pasti. Prezzi accessibili.
Francesco Specchio - Via Tumicelli 4 - 37069 Villafranca (VR) - Tel. 045/7901627.

● Vendo Video Giochi per CBM 64 (su floppy o cassetta) e per MSX. Posseggon le ultimissime novità (Arkanoid II, Living in Daylighits, Game Over...).
Zardetto Carlo - P.zza Mafalda 9 - Busto Arsizio (VA) - Tel. 0331/6297770.

● Vendo CBM64 con Disk Drive, 1 Joystick da bar, cartuccia sprotettrice O.M.A., duplicatore nastro/nastro e più di 100 dischi per un totale di oltre 800 programmi il tutto a L. 700.000 (comprese un centinaio di cassette).
Spelta Massimo - Via Trebbia 24 - Piacenza - Tel. 0523/44518.

● Vendo interessanti giochi e programmi per Commodore 64 a prezzi interessantissimi.
Fornero Ezio - S. Ailosani 51 - Pinerolo - Tel. 0121/74716.

● Stavate cercando dei bellissimi giochi per il C64. Li avete trovati a L. 5000. Vendo giochi tipo Proembition, California Games, Enduro Racer, Arkanoid, Super Cycle, Dragon's Lair II, Road Runner, Gi Joe. Ho anche copy per disco.
Dennis Volpato - Via Piccarello 80 - Latina - Tel. 0773/241675.

● Vendo e scambio per CBM 64/128 fantastici programmi come: Defender of the Crown (L. 4000), Quartet (L. 3000), Labirinth (L. 4000), Graphic Adventure Creator (L. 5000), Slap Fight (L. 4000), Conan (L. 3000), Dragon's Lair I e II (L. 3000), Gobots (L. 2000) e molti altri. I programmi sono disponibili solo su disco. Invio la lista a chi mi invia la sua.
Alessio Marco - Viale Europa 20/2 - Spotorno (SV).

● Vendo computer Commodore 16 del dicembre 1986 con diverse cassette di giochi e programmi. Il tutto a lire 90.000. Telefonare ore 19.00.
Rocco Giancarlo - Via Chiò 38 - Lamporo (VC) - Tel. 0161/848249.

● Attenzione! Vendo ultime novità e giochi tradizionali da L. 2000 in giù. Vendo anche delle magnifiche compilation da C90 (L. 15.000) e da C60 (L. 10.000) con tanti giochi e utilities.
Angelo Valenzano - Via Lattanzio 80 - Bari - Tel. 080/582769.

● Vendo Commodore 64 come nuovo + 2 registratori Commodore + copritastiera + interfaccia-copiatore + 1.500 giochi aggiornati con le ultimissime novità, al prezzo di 590.000 L. trattabili.
Andrea Nonnis - Via Stelvio 67 - Torino - Tel. 011/705268.

● Vendo magnifici giochi a L. 1.000 cadauno tra cui: Dragon's Lair 1 e 2, Movie Monster, Paris Dakar, Mega Sfida, Hypersport e tutte le ultimissime novità.
Fabrizio Foglio - Via Lago di Memi 86/N - Taranto - Tel. 099/521487.

● Vendo a 2.000 L. cadauno ultimissime novità su nastro come: Ghost'n Goblins, Wonderboy, Barbarian, World Games, Leaderboard, Footballer of the year e altri.
Roberto De Antonellis - Via Bari 14 - Foggia - Tel. 0881/72123.

● Sto cercando i seguenti giochi: Football americano, Dragon's Lair II, World Games, Cobra, Hypersports, Wrestling. Scrivetemi o telefonatemi.
Pagliaro Antonio - Via Servi di Maria 46 - Siracusa - Tel. 0931/34555.

● Vendo giochi o programmi su disco da più remoti a nuovissimi arrivati. Il prezzo si aggira sulle 5000 a facciata. Disponibili: California Games, Nemesis, Road Runner ecc. Chi compra 10 dischi (4 cassette in omaggio).
Salvatore Legname - Via Sansovino 12 - Verona - Tel. 045/561269.

● Cerco Paper Boy, Commando, Scooby Doo, Asterix, Superman 1, 2, 3, Rambo, Zorro, Visitors, Karate Kid, Pitfall 3, 4, 5, Popeye. Prezzo max L. 2000 cad.
Vittorio Cazzadore - Via Norge P. 64 - Rosolina (RO) - Tel. 0426/664806.

● Vendo mangianastri e CBM 64 praticamente mai usati al prezzo di L. 350.000 trattabili. Tratto solo con la zona di Roma. Telefonare dalle ore 20.00 alle 22.00.
Emiliozzi Paolo - Stamira 31 - Roma - Tel. 4247802.

● Cerco i seguenti giochi: Summer Games 1, Decathlon, Tour de France, World Class Leader Board, The Quill and the Illustrator.
Ricotta Pietro - Via Siracusa 57 - Palermo - Tel. 091/295322.

● Cerco disperatamente giochi per il computers Sega SC 3000. Telefonare ore pasti al 040/211428.
Massimiliano Veglia - Via Conconello 6 - Opicina Trieste - Tel. 040/211428.

● Vendo programmi su dischetto per CBM 64/128 a L. 5000 a facciata. Disponibili: California Games '87, Road Runner, Nemesis, Arkanoid, Vecchi e nuovi. Telefonare ore pasti e chiedere di:
Salvatore Legname - Via Sansovino 12 - Verona - Tel. 045/561269.

● Vendo per computers Commodore 64/128 e presto Amiga giochi, fantastici a basso prezzo. I migliori Ghost'n Goblins, Mikie 1 e 2, Wonder Willy.
Andrea D'Alessandro - V.le Fiume 127 - Viterbo - Tel. 0761/288481.

● Vendo Leonardo della Gig poco usato più una cassetta a L. 100.000 trattabili. Scrivere a:
Ivan Vanzini - Via Cavour 21 - Alpignano (TO).

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 **29**

(cancellare i settori che non interessano)

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

.....

.....

.....

.....

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

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

E SOFTW

● Cerco Dragon's Lair, Summer Games 1 e 2, Winter Games 1, World Games in cambio di International Tennis, International Soccer (cartuccia) e altri.
Leonardo Buccolieri - Via Oleandri 4 - Zingonia (BG) - Tel. 035/885238.

● Cerchi i giochi più nuovi con aggiornamenti in continuazione ogni settimana a prezzi ridicoli? Bene!! Videosoft è il nome che cerchi!! Abbonamenti mensili disk L. 5000.
Videosoft Group - Via Pavan 9 - Mogliano (TV) Tel. 041/5902148.

● Vendo giochi di ogni tipo a prezzi vantaggiosi. Linguaggi Pascal-Cobol Forth per Commodore 64. Chi primo arriva meglio trova. Sbrigatevi.
Tarpanelli Paolo - Via del Popolo 17 - Bastia Umbra (PG) - Tel. 075/8000712.

● Il C64 Panormus Club è in via di espansione e cerca addetti. Iscrizione annua L. 6000. Per informazioni scrivere a:
Binanti Giuseppe - Via Oreto 332 - Palermo - Tel. 444664.

● Vendo Commodore 128 per motivi personali + data cassette + libri per 128 e circa 400-500 programmi a lire non trattabili.
Ruggero Dileo - Via Papa Giovanni XXIII n. 1 - Barletta (BA) - Tel. 0883/35781/516283.

● Ottima offerta, vendo CBM 64 + Floppy Disk 1541 + registratore C2N + 10 disk vergini + tanto soft nuovissimo tutto a lire 650.000 intrattabili.
Carlo Raiti - Via Ignazio Guidi 89 - Roma - Tel. 06/5113863.

● AAA Cercasi Drive 1541 per Commodore 128 disperatamente. Lo scambio con qualsiasi cosa disponibile o lo compro, telefonare o scrivere al più presto a:
Michele Lovisa - Via Frattina 139 - Pravisdomini (PN) - Tel. 0434/639480.

● Vendo giochi eccezionali per CBM 64 (ne ho circa 2000) su disco o cassetta di qualsiasi tipo e varietà al prezzo di L. 1000 cad. Possiedo Dragon's Laier I e II, Summer games I e II, giochi pornografici, Supercycle e tanti altri. Telefonare dopo le ore 19.
Mantelatici Roberto - Fraz. Frassineto 105 - Arezzo - Tel. 0575/367192.

● Cerco e compro giochi per CNM 64, essi sono: Ninja, Gost'n Goblins, Dragon's Lair I e II, Green Beret, Mario Bronso, The Goonies, Visitors. Massimo prezzo L. 1000. Max serietà.
Giacomo Lombardi - Via Savonarola - Cecina - Tel. 683234.

● Eccezionale! Il Sinclommodore Club vende per CBM 63 le ultime novità di software. Alcuni titoli: Dragon's Lair I e II, Head Over Heels, Wonderboy, Gauntlet, Blod's Gots, ranarama, World Games.
Carlo Badiali - Via Pivetta 18 - 42012 Campagnole (RE) - Tel. 663175 (0522).

● Vendo programmi per CBM 64. Oltre 2.600 titoli. Tutte le ultimissime novità. Possibilità di abbonamenti software periodici con 3 dischetti gratuiti. Vendita sia su cassetta sia su disco. Affrettatevi!
Rigato Alberto - Via Dei Platini 6 - Castelfranco (TV) - Tel. 0423/493558.

● Vendo/scambio giochi come: Green Beret II, Dragon's Lair I e II, Masters of the Universe, Beach Head I, II, III, Corsaro I, II, Trap Door, Warrios Castle, Legend of Kage, Paper Boy, tarzan. Telefonare ore pasti.
Cupo Antonio - Via Matteotti 2 - Formia (CT) - tel. 0771/25588.

● Scambio giochi per C64 e C128 come: Visitors, dragon's Lair I e II, Asterix, Ninja, Over the Top, Paninaro, The Staff, Commando, Pit Stop II, Super Pepeline.
Petrocelli Gianni - Via Colonia Giulia 248 - Venafro (IS) - Tel. 0865/900007.



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

29

I MAGNIFICI SETTE

29

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 PLANETRIBUS	
2 RIVER MAN	
3 BALET	

LATO B / CBM 64

	COUNTER
4 WILD TOWN	
5 METEOR WAR	
6 FROS	
7 AFRICA	

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI