SPECIAL COMPUTER 32 PAGINE A COLORI

MENSILE - ANNO III - N. 30

7 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

MAGNIFICI SETTE

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



- KARATE MASTER
- LABIRINTH
- MANTARAY
- MICRO FLIPPER
- COMMANDO ONE
- MISSION ASTEROID
- BASKET MASTER

● PIRATE'S OF BARBARY COAST: EROI SULLE NEVI ● SLAP FIGHT UN'ASTRONAVE: CONTRO GLI ALIENI ● LAUREL & HARDY: GIOCHIAMO CON STANLIO E OLIO

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

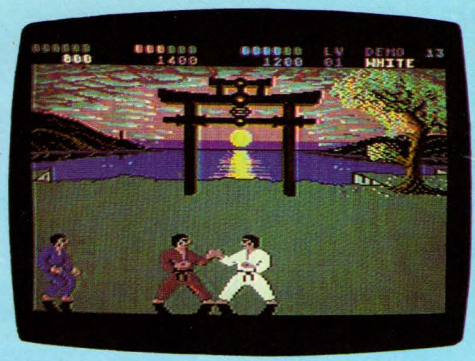
4	Karaté Master
5	Labirinth
6	Mantaray
7	Micro Flipper
8	Commando One
9	Mission Asteroid
10	Basket Master
11	Re-Bounder: tra piattaforme e armature
14	Slap fight: un'astronave contro gli alieni
18	Knight Orc: un'avventura medioevale
22	Traxxion: la Robocar è ormai impazzita
24	Laurel & Hardy: giochiamo con Stanlio e Ollio
26	Pirate's of Barbary coast: eroi sulle nevi

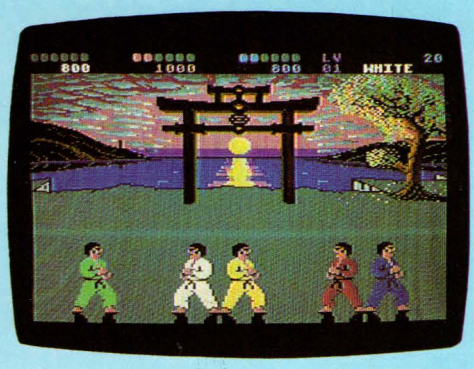
L'AVVENTURA DEL FUTURO

Magnifici Sette vi porta stavolta nel fantastico mondo di domani, in quella galassia della vostra fantasia in cui il Commodore dà l'occasione per soddisfare sogni e giochi. L'atmosfera è quasi tutta spaziale ma nella rivista c'è anche spazio per il divertimento comico (Laurel & Hardy) e la pirateria.

KARATE MASTER

Una lunga corsa verso la cintura nera di Karate. Una lunga battaglia affrontando mille avversari ai quali è spesso necessario rifilare più di un colpo mortale per vederli cadere al suolo. Sullo schermo puoi anche vedere i bonus. Si può giocare da solo contro due o in due contro il computer.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

KARATE MASTER

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

LABIRINTH

Il gioco a prima vista può sembrare un semplicissimo labirinto ma in verità ci vuole davvero tanta abilità per districarsi in mezzo alle migliaia di stanze che affollano questo stranissimo castello in cui solo molto buon senso ci permetterà di non perdere la bussola. L'importante è trovare le 5 parole magiche per scoprire il tesoro.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

LABIRINTH

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

MANTARAY

La tua astronave si è persa nella Galassia e quando senti alla radio astrale che il Comando supremo ti richiama a Terra ti metti alla guida dell'astronave. Soltanto che una pioggia di meteoriti si abbatte sul tuo cammino. Prova ad evitare meteoriti e ostacoli.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

MANTARAY

.....

.....

.....

Annotazioni

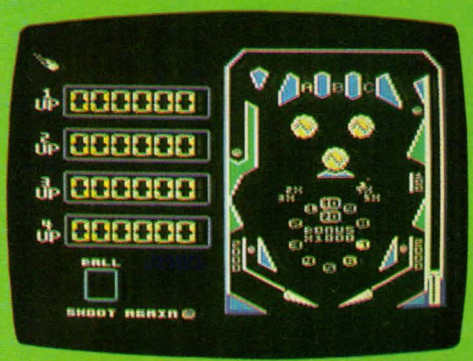
.....

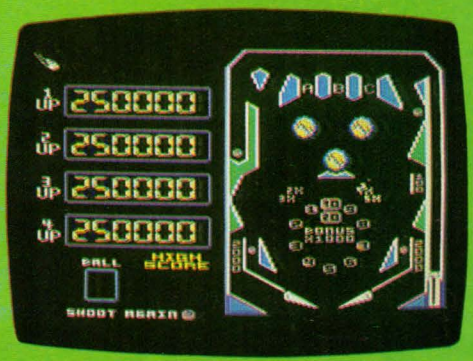
.....

.....

MICRO FLIPPER

Chi di noi non ha mai giocato al flipper?
Crediamo che tutti abbiano passato qualche ora della loro vita tra bumpers e palline.
Ora il Commodore 64 ci permette di appassionarci a questo gioco in cui possiamo divertirci da soli o in compagnia di altri 3 amici.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RETURN	parte gioco
SPACE	carica la molla
SHIFT	controllo palette

I TUOI PUNTEGGI RECORD

MICRO FLIPPER

.....

.....

.....

Annotazioni

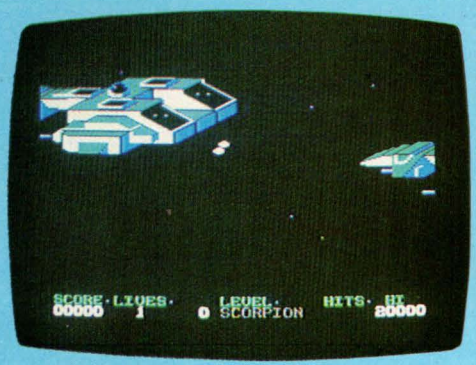
.....

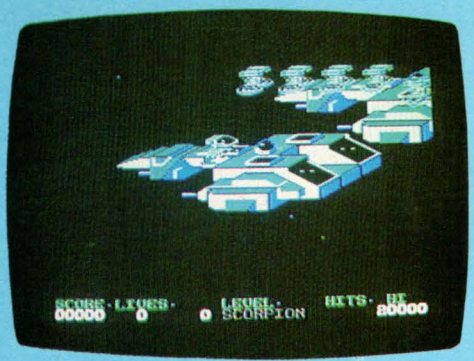
.....

.....

COMMANDO ONE

Questo gioco è stato studiato appositamente per soddisfare la voglia di viaggiare nello spazio e nelle galassie. Il compito principale della tua missione è quello di eliminare tutte le orde aliene proseguendo nella tua corsa verso la definitiva consacrazione come eroe dello spazio.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

I TUOI PUNTEGGI RECORD

COMMANDO ONE

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

MISSION ASTEROID

La vostra astronave è stata colpita da un meteorite enorme che l'ha danneggiata nelle parti vitali. Purtroppo per voi siete finiti su un pianeta inospitale i cui abitanti vi danno la caccia per impossessarsi dei metalli pregiati con cui è forgiata l'astronave. Dovete raggiungere la salvezza e per farlo non avete che una possibilità: sparare con il cannone laser sperando di distruggere ogni forma vivente del pianeta.





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

I TUOI PUNTEGGI RECORD

MISSION ASTEROID

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

BASKET MASTER

Immaginiamo di essere alti tutti almeno due metri e di combattere contro tre altri giganti per il possesso di una palla arancione a spicchi. Si tratta di un bellissimo gioco di basket in cui ogni particolare della pallacanestro è rimandato sullo schermo del vostro 64. Palla al centro e via!





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BASKET MASTER

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

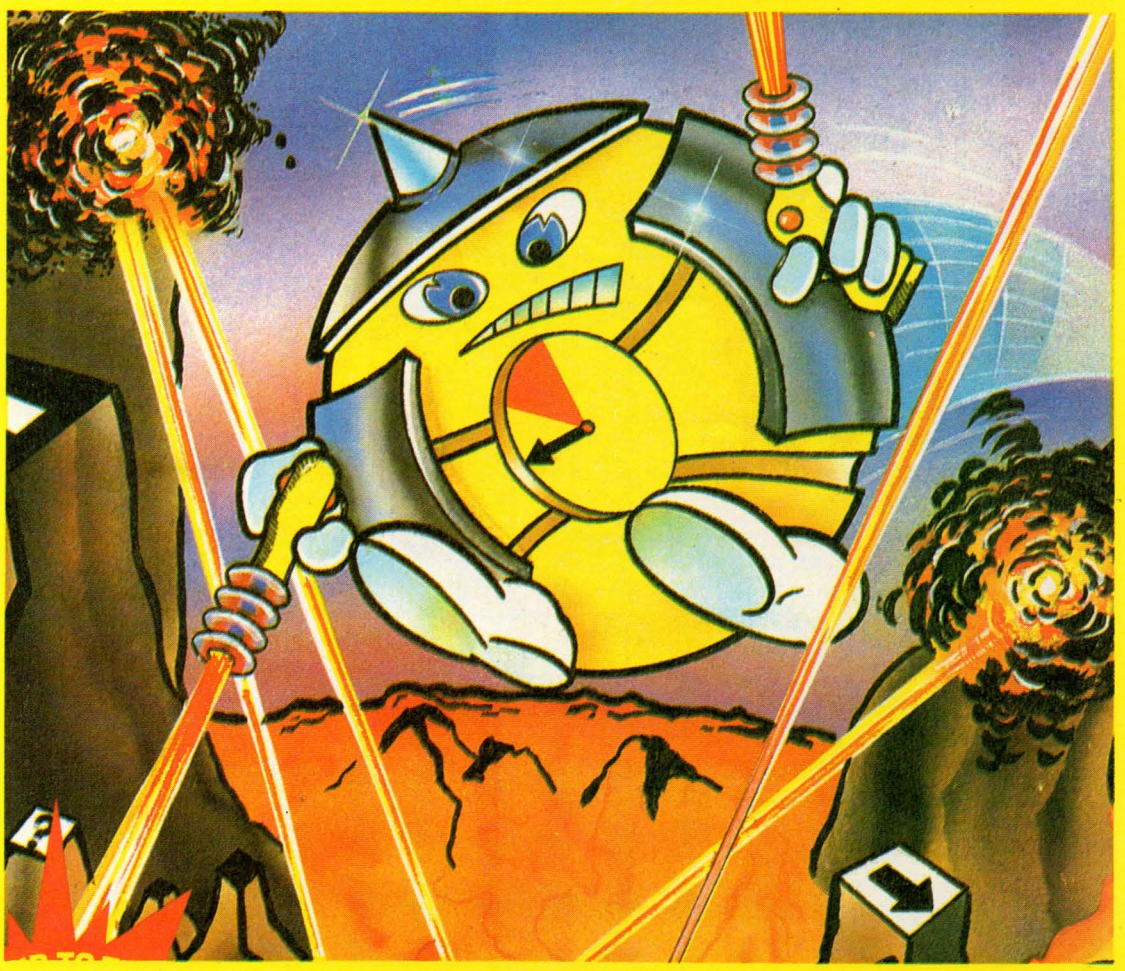
.....

Re-bounder

Per l'entusiasmo degli appassionati, la Gremlin ha vulcanizzato il vecchio classico, **Bounder**, e lo ha mandato ad affrontare nuovi pericoli. A differenza di parecchi seguiti, che si riducono a sbrodolature del tema originale, **Rebounder** è un ottimo gioco che farà la felicità dei patiti di **Bounder**.

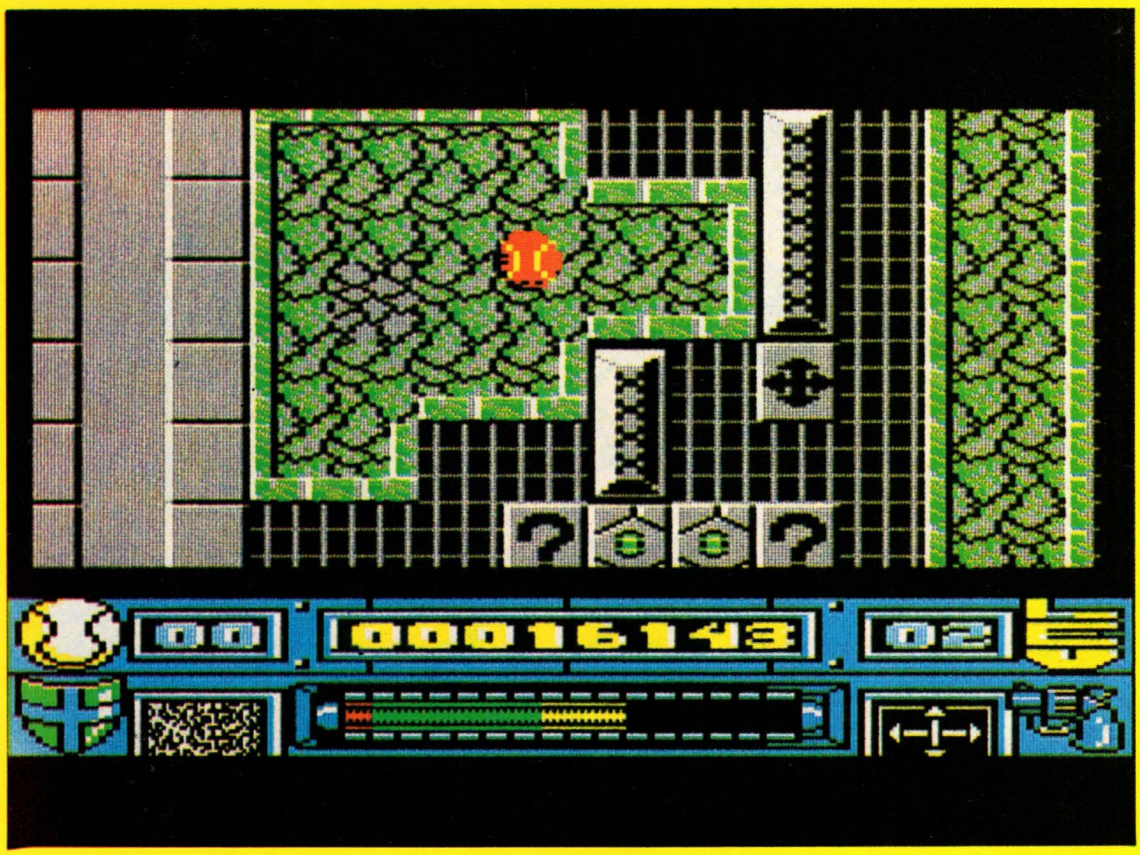
Bounder si trova nella fortezza dell'Overlord, difesa da alieni di tutti i tipi, pozze di lava ribollente e altre orribili insidie. Il vostro compito è di guidare Bounder tra le varie minacce e le ben note piattaforme sospese fino al duello finale con l'Overlord. Alla fine di ciascun livello affronterete una Sentinella, uno dei più poderosi scherani dell'Overlord: se la sconfiggerete, potrete passare a livelli più pericolosi e più impegnativi.

Il primo livello ha semplicemente la funzione di riabituarvi a maneggiare il buon vecchio Bounder, dato che forse è passato un po' di tempo

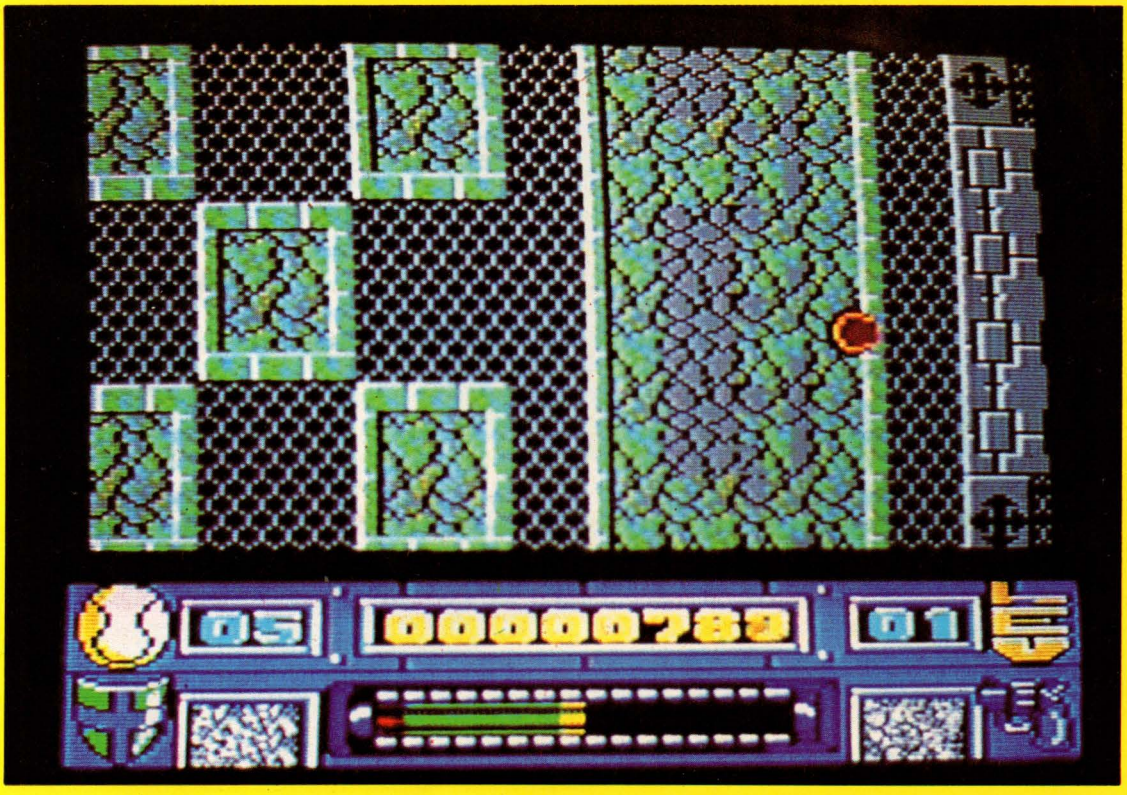


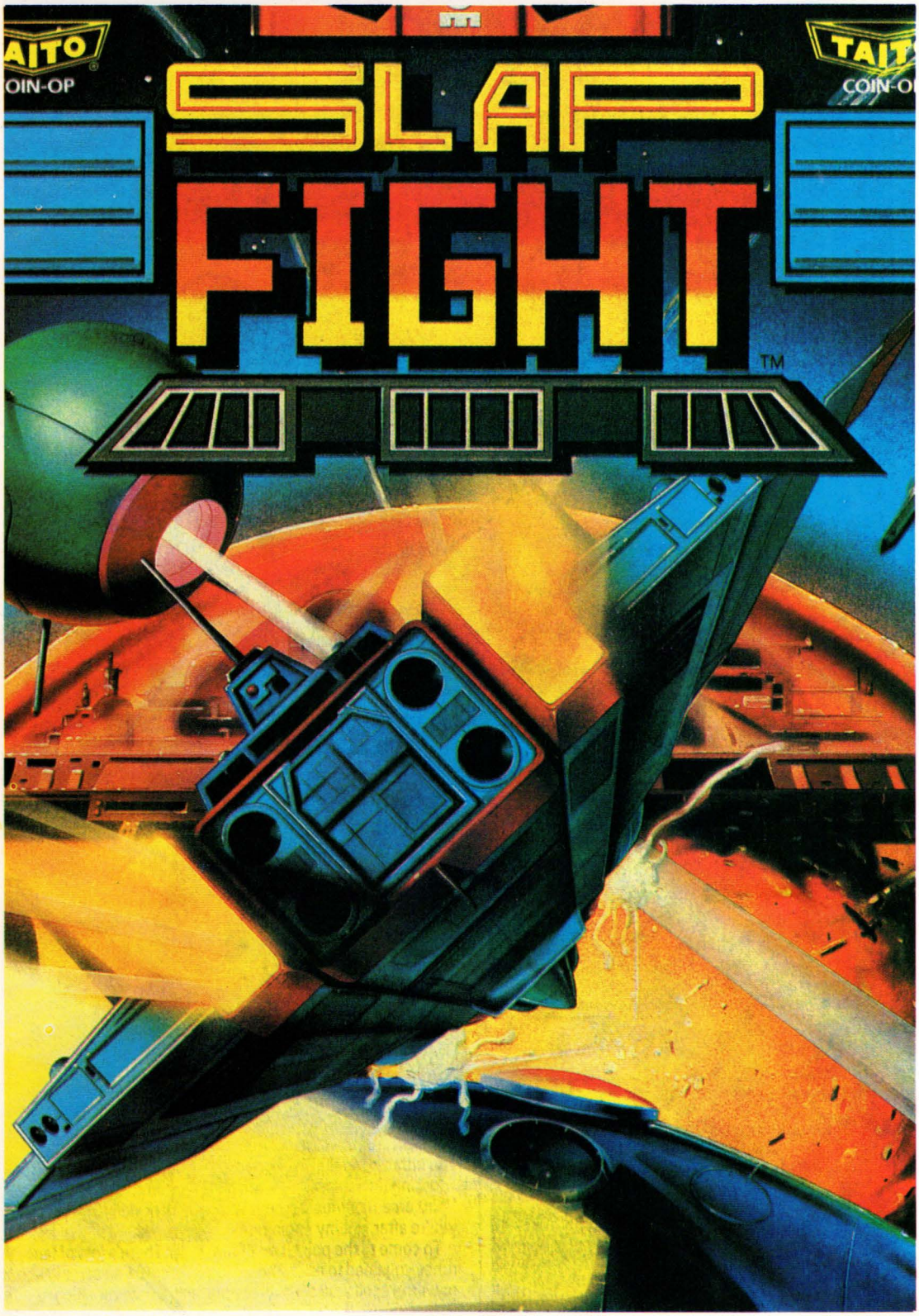
dall'ultima volta che avete giocato col classico capostipite. In effetti, il nuovo bounder non ha la stessa reattività del primo, ma si è risarciti di ciò da tutte le nuove cosine extra che i programmatori hanno messo nel nuovo gioco.
Bounder si difende dai vari alieni al servizio dell'Overlord scagliandogli contro diversi proiettili. Raccogliete i simboli "F" ed otterrete diverse armi, indicate da un numero a fianco del simbolo. Dopo qualche partita, comincerete a capire che cosa state raccogliendo. State attenti anche ai simboli "A", con i quali Bounder può fornirsi di un'armatura in grado di respingere anche gli attacchi più ostinati degli alieni. Come nel gioco originale, anche qui ci sono piattaforme che potenziano i rimbalzi di Bounder, piattaforme che forniscono punti extra, piattaforme che regalano bonus misteriosi, buoni o cattivi che siano e inoltre nuove cose, come le bombe "intelligenti" necessarie e sconfiggere l'Overlord e le comode stanzioni di pompaggio che vi permettono di gonfiare Bounder: più la pressione nella palla, più lunghi i salti.... ma non esagerate con la pressione, se non volete assistere a una scena cruenta!

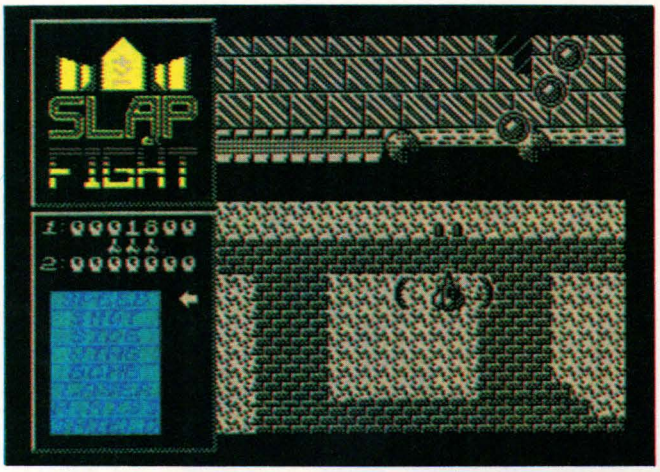
Completate il primo livello d'addestramento, sconfiggete la Sentinella e potrete scegliere tra il continuare a rimbalzare da sinistra a destra oppure passare allo scrolling dal basso o dall'alto al basso — e già questo dice con quale cura è stato realizzato **Rebounder**.
I tipi di alieni che dovrete affrontare sono almeno nove, ciascuno con diverse abilità. Tutti però hanno una cosa in comune: se non li disintegrate, faranno fuori voi! Attenzione al Crepito, che è una specie di barriera elettrica mobile e decisamente letale: mettete fuori gioco i terminali e passerete indenni, se no finirete arrosto. Potete provare a saltarci sopra, ma nove volte su dieci non ci riuscirete.
Grafica e sonoro sono eccellenti, e in effetti l'intero gioco è molto ben realizzato: cercate ad esempio certi scherzi tecnici nei messaggi introduttivi.
Rebounder è pieno di sorprese che scoprirete solo giocandolo a lungo... e continuerete a giocarlo, poiché è appassionante come il suo predecessore. Accettate il nostro consiglio, e compratelo subito!




01
00003264
01


05
00000783
01


AITO
OIN-OP
TAIT
COIN-O
SLAP
FIGHT
TM



La Imagine si è avventurata nel selvaggio mondo dei bar e ne è uscita conquistandosi i diritti di **Slap Fight** della Taito, un gioco che sarà un vero schiaffo per tutti quegli utenti Commodore che ritenevano che lo Spectrum non fosse all'altezza di produrre quello scrolling realistico tipico della loro macchina preferita.

Siete al comando di uno Slapfighter, a bordo del quale tenterete di annientare le orde aliene che vi affronteranno ad ondate successive su Orac, un pianeta ostile. Vi servirà un joystick Kempston, Sinclair o Cursor, dato che potete anche usare la tastiera e ridefinirla a vostro piacimento, però controllare otto direzioni di movimento più altri due tasti è una bella faticaccia e vi candidate alla cancrena delle dita!

La superficie del pianeta Orac scrolla dall'alto al basso; potete muovervi in tutte le direzioni, ma sulle prime potrete solo sparare dritto davanti a voi. In questa fase siete in svantaggio rispetto ai cattivoni di Orac, che non appena appaiono sullo schermo possono sparare in tutte le direzioni. Alcuni dei missili che vi lanceranno contro saranno "intelligenti", quindi dovrete continuare a muovervi e cercare di schivarli. Quando colpirete uno dei vostri avversari, lo vedrete trasformarsi in una stella e questo ci porta alle otto diciture che appaiono di fianco allo schermo.

Le otto diciture indicano tutti gli optional che potete aggiungere al vostro Slapfighter; quando avrete sorvolato una stella, apparirà un indicatore sulla prima parola, VELOCITÀ. Selezionatela premendo la barretta spaziatrice, e la vostra velocità aumenterà di cinque volte. Se non selezionate VELOCITÀ, la volta seguente che sorvolerete una stella l'indicatore passerà a CENTRO, e poi a FIANCATA, ALA, BOMBA, LASER, MISSILI INTELLIGENTI e SCUDO. Una volta selezionato l'optional, l'indicatore scompare.

Scoprirete da soli le funzioni degli optional, ma che dire del gioco? La parola "veloce" non basta a definirlo: bisognerebbe dire "frenetico" o "fantastico". Sulle prime gli alieni appaiono lentamente, poi in numero sempre maggiore, e anche quando stanno sparendo in fondo allo schermo continuano a lanciarvi addosso dei missili — e dovete sperare che non si tratti di missili intelligenti.

Il gioco acquista ritmo sul serio quando anche voi disponete dei missili intelligenti: in questo caso lo scontro è più equilibrato, e man mano che travolgete le difese di Orac incontrerete sempre nuove varietà di alieni, tra cui alcuni enormi tipacci che sembrano invulnerabili alle armi convenzionali, e forse anche ai laser e alle bombe. Se però a questo punto perdete una delle vostre cinque vite, riprenderete il gioco sullo stesso schermo, però senza i vari optional. È dura, ma è così.

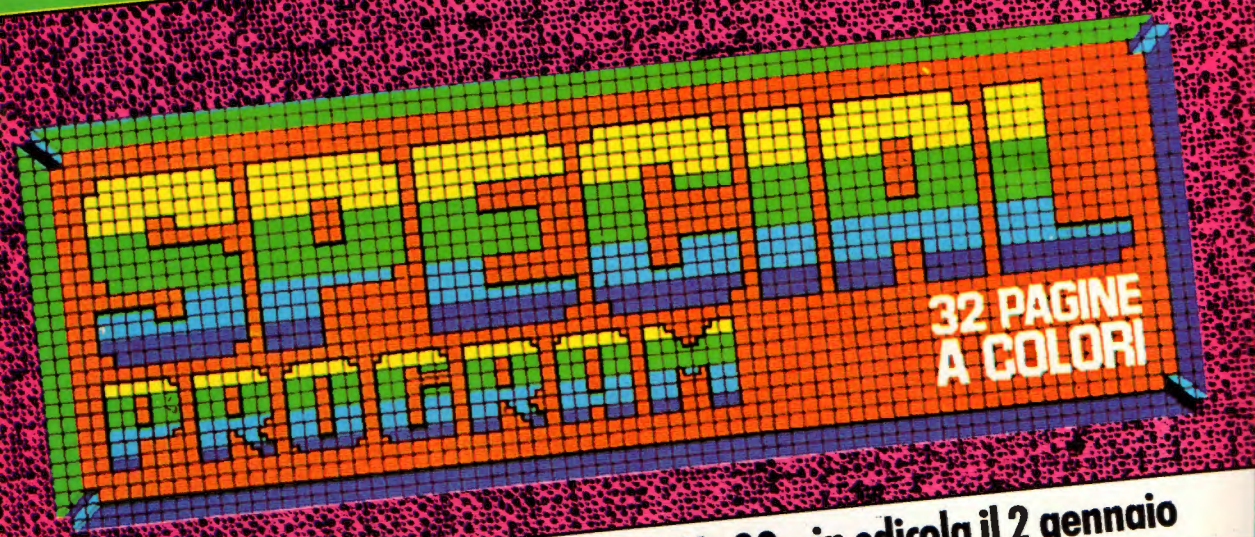
Anche se il gioco è eccelso, vi sono alcuni nei. Il primo problema (ma non è certo colpa della Imagine) è che ad esempio lo Spectrum ha disperatamente bisogno di una barretta spaziatrice, poiché quando si è pronti a selezionare l'opzione desiderata il suo tasto spaziatore di gomma non dà certo la reazione istantanea che sarebbe necessaria. Il secondo problema è che gli sfondi sono così dettagliati che spesso è difficile distinguere su di essi i missili nemici e quindi a volte ci si trova disintegrati senza sapere perché. Be', forse anche bestemmiare per queste cose fa parte del gioco e a **Slap Fight** si può giocare in due. Compratelo e non ve ne pentirete!

Cr. ba.

NEW SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 5 – in edicola il 2 gennaio

È IN EDICOLA!



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 39 – in edicola il 2 gennaio

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!!!

KNIGHT ORC

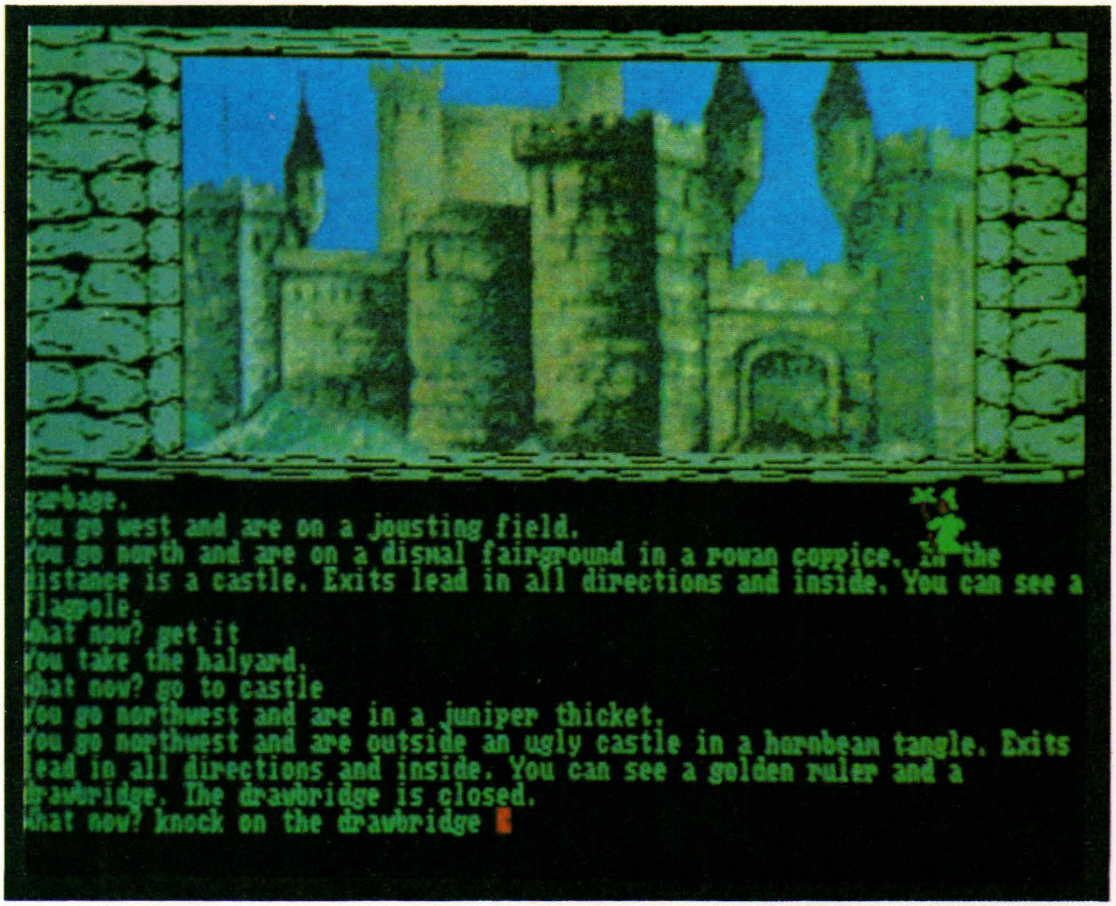


Knight Orc è diverso da tutto ciò che avete visto finora di Level 9. Il loro sistema di avventure è stato migliorato da un pezzo, ma questa volta ha sorpassato ogni limite, così come la loro grafica. Sono sparite le rappresentazioni piuttosto rudimentali e senza senso per essere rimpiazzate da figure digitali.

Ma è il modo di giocare che è mutato drasticamente. Non c'è più bisogno di fare una mappa, e seguirla diligentemente mossa per mossa per ritornare in un luogo precedentemente visitato; non c'è più bisogno di ricordare dove avevi lasciato un oggetto che potrebbe servirti più avanti. Tutto ciò di cui c'è bisogno è che tu sappia quale è l'oggetto che ti serve o quale è il luogo che intendi raggiungere.

Se tutto questo può farti sembrare Knight Orc terribilmente semplice da giocare, ti stai sbagliando di grosso! A controbilanciare la semplicità delle operazioni c'è il fatto che l'avventura è fornita di un numero di personaggi indipendenti superiore al normale, con proprie intenzioni che intralciano il tuo cammino, afferrando per esempio proprio ciò che tu stai cercando ed attaccandoti con inesorabile determinazione.

I nuovi comandi che facilitano il gioco sono GO TO (andare verso, dirigersi) e FIND (trovare). Scrivi ad esempio "GO TO CASTLE" (andare al castello) e, ovunque tu ti trovi, sarai portato



là, o comunque il più vicino possibile se c'è qualcosa che ostruisce il passo. Se il ponte levatoio è sollevato, per esempio, ti fermerai nei suoi pressi e dovrai risolvere il problema se vuoi attraversarlo.

Durante il tuo viaggio, sullo schermo verrà specificato ogni luogo nel momento in cui ci passerai, così come ciò che lì sta accadendo.

Perciò se sei vittima di un agguato durante il cammino e non riesci ad avere la meglio, potresti perdere tutto ciò che hai o addirittura venire attaccato ed ucciso prima di arrivare alla meta.

Sebbene non si giochi in tempi reali, una volta premuto RETURN dopo un GO TO, l'indipendenza degli altri personaggi nel gioco fa sembrare il tempo proprio come reale.

Ma il tempo può essere congelato reagendo agli eventi e premendo una chiave. In questo modo ti verrà offerta la possibilità di scegliere di fermarti o di continuare. Dopo esserti fermato, un veloce "OOPS" ti riporterà indietro di una o tre mosse e da lì potrai procedere più cauto.

Simile al comando GO TO c'è il comando RUN TO (correre verso), ed in questo caso i messaggi che ti verranno dati saranno i semplici eventi, senza nessun dettaglio dei luoghi ad ingombrare lo schermo.

Se hai bisogno di un oggetto, diciamo una lancia (SPEAR) e non l'hai a portata di mano, FIND SPEAR (trova la lancia) ti porterà, come GO TO, nel luogo dove si trova la lancia in quel momento, anche se tu non sai dove si trovi o se è nelle mani di qualcun altro.

Inoltre puoi dare comandi ai personaggi di fare cose per te. DENZYL, FIND SPEAR, GET SPEAR (prendere la lancia), FIND ME (trovami), GIVE SPEAR TO ME (dammi la lancia) ti faranno risparmiare tempo e noie, cosa che non sarebbe stata possibile se avessi dovuto fare tutto da te; così invece puoi dedicarti ad altri propositi, e startene tranquillo con la consapevolezza che Denzyl prima o poi ti raggiungerà e ti porterà la lancia.

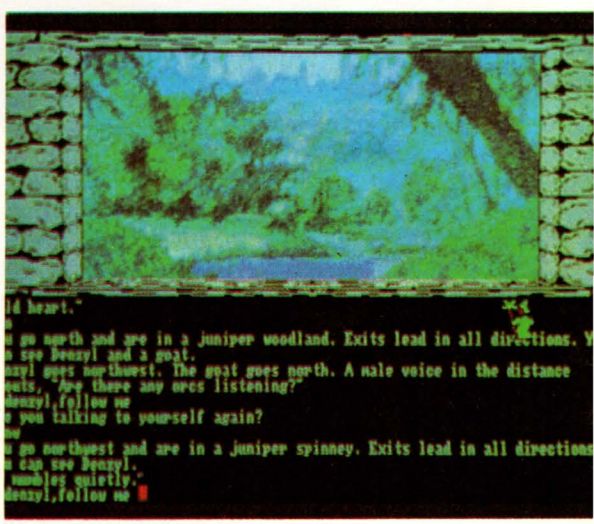


Naturalmente non sempre tutto funziona in modo così semplice. Prova a chiedere a Denzyl del denaro: è probabile che l'unico risultato che ottiene è di scatenare uno dei cattivi del gioco, Odin o Boadicea per esempio. Se Denzyl non viene ucciso, potrebbe anche ritornare ma probabilmente a mani vuote.

Questo, a grandi linee, è come funziona questo gioco e, proprio per aiutarti ad abituarti a questo modo completamente nuovo di giocare un'avventura, la prima parte di Knight Orc è fatta per farti fare della pratica.

Tu sei Grindleguts, un cavaliere codardo abbandonato dai suoi compagni e lasciato legato ad un cavallo a lottare in un torneo per conto loro, mentre loro la fanno franca. Nei pressi del ponte sul fossato che conduce alle Torri di Orc, essi scorgono lo Squadrone di Arcieri di Orc sulle loro tracce, e nemmeno troppo lontane. Non appena oltrepassato il ponte, lo abbattono eliminando il temibile esercito.

Il tuo scopo è di tornare alla Torre, e per farlo devi procurarti un pezzo di corda per oltrepassare il fossato. Perciò tu non cercherai certo dell'oro ma qualsiasi cosa che sia lunga e flessibile, come una gomena, una cintura oppure





un semplice pezzo di spago.
Alcuni problemi sono relativamente semplici; ve ne sono altri invece la cui soluzione non è tanto immediata.
Devi tenere tutti gli altri personaggi fuori dai piedi mentre porti a termine il lavoro della fune. Questi gironzolano dappertutto e, in effetti, uno si chiede se tutto ciò non faccia parte di un qualche piano ignoto. Sembra che siano determinati a riprendersi tutto ciò che tu possa avere "preso in prestito" da loro.
Prima di poter accedere ad altre parti, devi completare la prima parte. Invece di essere in grado di comandare un solo personaggio, Denzyl, come nella prima parte, nelle parti successive ne hai a disposizione diversi.
Le loro caratteristiche sono finalizzate ad integrare le tue, completandole, e per terminare l'avventura con successo, sarà necessario accentuarne alcune.
Alcuni dei tuoi vecchi amici passano dalla prima parte alle successive, ma accade qualcosa di piuttosto strano, quando rimuovi il tuo visore plastico appena acquistato...
Come un parser progredito, Knight Orc mostra un comando OOPS, che ti porta indietro di un certo numero di mosse se fai un errore di giudizio. C'è anche un RAMSAVE e un RAMLOAD, molto utili per giocare durante una singola sessione, senza dover ricorrere al cambio di dischi o dover trovare una cassetta vuota.
"The Sing of The Orc" (Il Segno di Orc) è il romanzo che ti aiuta ad entrare nello spirito dell'avventura, più del manuale delle istruzioni. La lettura di questo romanzo ti pone nel giusto ordine di idee per immedesimarti in un orco — avido, vile e disgustoso.
Per quanto riguarda i nuovi personaggi, l'interazione è portata a termine molto intelligentemente.
Level 9 si merita i complimenti per un sistema che davvero accorcia le distanze fra tecnologia-disco e cassetta. Questa squadra guarda verso il futuro senza abbandonare comunque i suoi fedeli fans di cassette.

Nico Druidi

TRAX

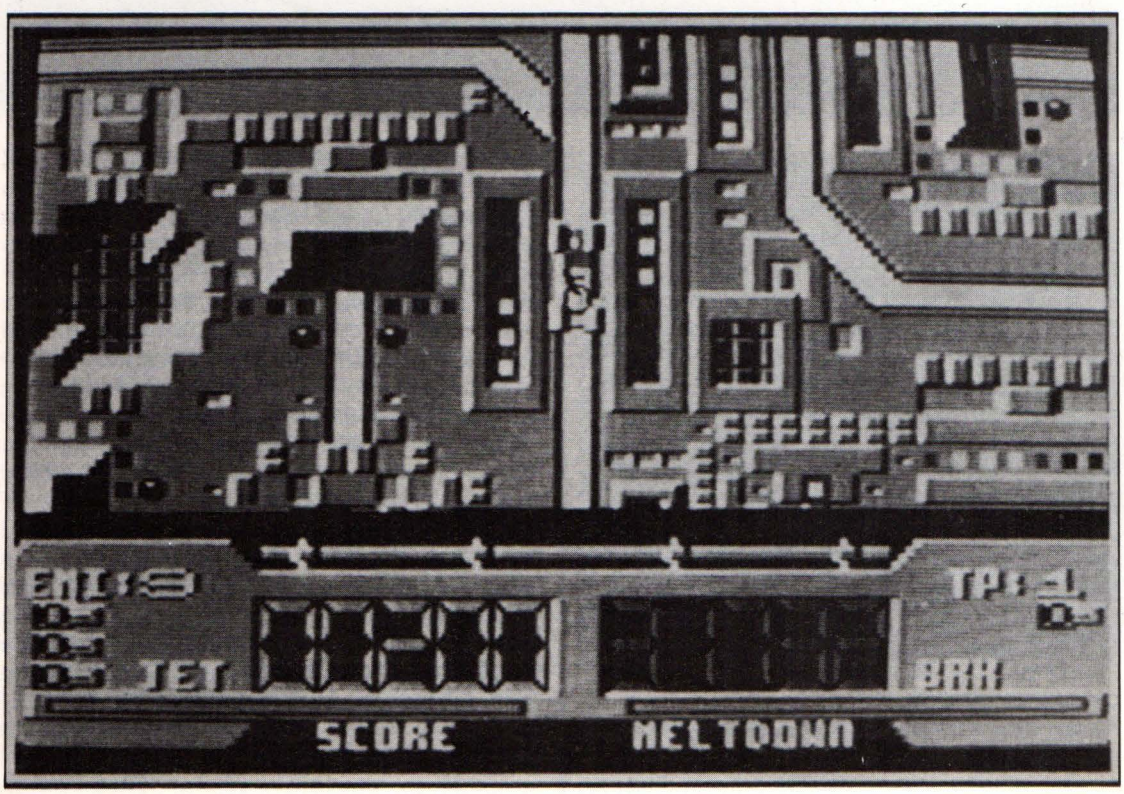
Traxxion viene presentato come il seguito di **Tau Ceti**, e l'azione si svolgerebbe su una piattaforma sospesa al di sopra del pianeta, ma ogni somiglianza col vecchio gioco si riduce alla confezione.

La vicenda vuole che una cometa abbia colpito la stazione spaziale, sovraccaricandone il reattore nucleare. Questo esploderà in un futuro non troppo remoto (tra un'ora!), e dovrete fuggire a bordo della vostra Robocar guadagnando l'uscita malgrado le insidie che vi attendono. Tali insidie vanno dalle Robocar impazzite (basta colpirle e distruggerle) agli incroci e alle strade mobili, su cui vi ammazzate con monotona regolarità.

Il gioco sta tutto nel fatto che la vostra Robocar viaggia su un percorso predeterminato sul quale non può fermarsi né deviare, e che spara a vari oggetti. Colpendo certi oggetti potrete ritardare la fusione del reattore, modificare la strada che vi aspetta, distruggere altre auto e teletrasportarvi più vicino al traguardo. Fin dall'inizio, però, il gioco vi darà sui nervi.

La cosa più noiosa sta nello sparare, usando la torretta rotante montata sull'auto. Purtroppo si fa ruotare la torretta in senso orario o antiorario spingendo il joystick a destra o a sinistra, mentre sarebbe preferibile prendere una mira assoluta usando sempre il joystick. Ciò significa che se state prendendo di mira un dato bersaglio, scoprirete che non appena il cannone è in posizione l'auto cambia direzione e che il cannone, avendo seguito l'auto, si trova ora puntato in una direzione totalmente diversa.

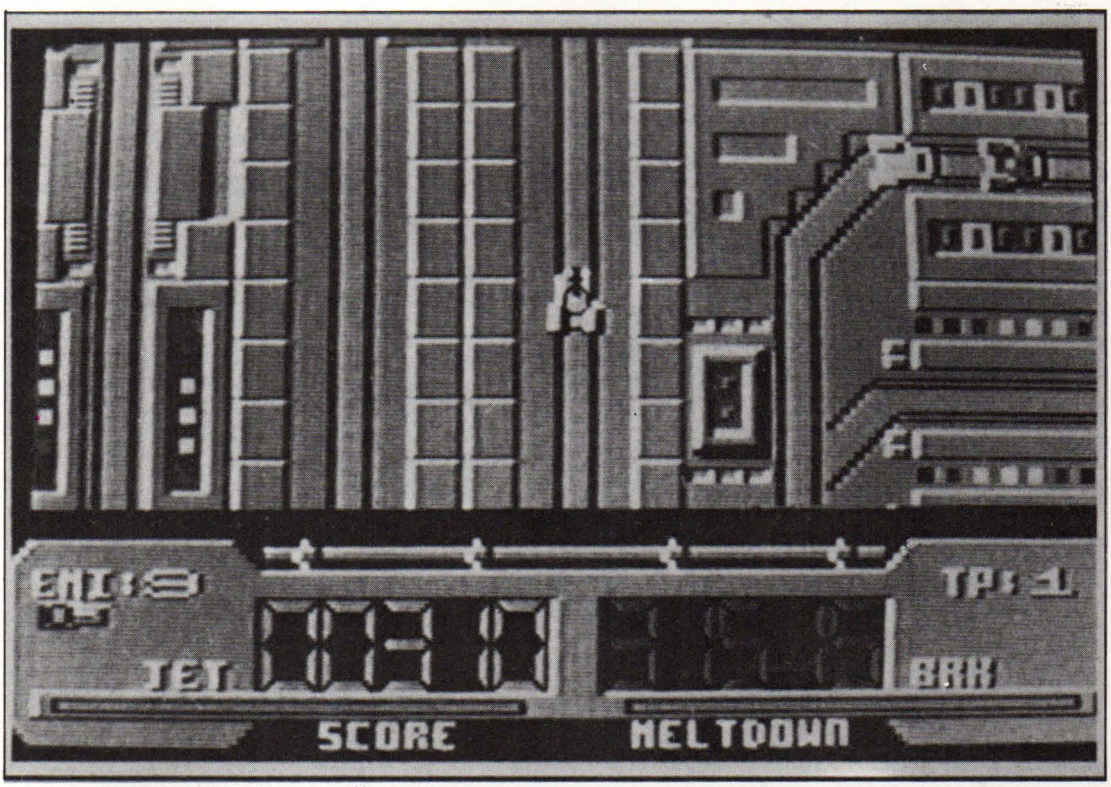
Niente di positivo anche sul versante del display. La strada è rappresentata da una stri-



TRAXXION

scia di fluorescenza acida che fa male agli occhi, e l'intero stile del display è molto datato. L'aspetto più grave però è che il paesaggio è disseminato di strutture estremamente simili ma con finalità diverse, che vengono segnalate solo da alcune sfumature di grigio.
Il gioco soffre inoltre di un malanno ormai molto diffuso, quello del doppio controllo joystick/tastiera. Contrariamente a quanto credono i programmatori, non è affatto riposante dover lasciare il joystick per premere un tasto e poi tornare in tutta fretta a impugnare il joystick per evitare di essere distrutti in quel breve intervallo. Questa complessa operazione è per esempio necessaria per far voltare la Robocar, e dovrete eseguirla di frequente, poiché vi troverete spesso a imboccare un vicolo cieco o la strada sbagliata di un bivio.
Il gioco però non è privo di aspetti positivi, come ad esempio la capacità di memorizzare la vostra posizione: per un gioco avventuroso questa è una funzione piuttosto insolita, e se si trattasse di un gioco migliore invoglierebbe forse a dedicarvi più tempo.
Si tratta tuttavia di un gioco davvero brutto, che ricorda un po' **Hypercircuit**, un vecchio (ma più divertente) gioco della Alligata. In tutto l'arco del gioco si ha la sensazione di non poterlo controllare — per esempio quando i cambiamenti casuali di un crocicchio vi fanno finire per la centesima volta in fondo a una via senza sbocco. **Traxxion** viene ad aggiungersi alla sempre più vasta categoria dei "seguiti mal riusciti", e dopo questo buco nell'acqua la CRL dovrà probabilmente rendersi conto che c'è un limite a tutto.

Matteo Limiti



Laurel & Ha



rdy



Mr. Laurel e Mr.Hardy stanno litigando! Questo è l'inizio del gioco. Vedi, Stan se ne stava lì in un angolo di una piccola cittadina, quando vide Ollie avvicinarglisi. In una mano stringeva la mappa della città, nell'altra aveva una borsa con la scritta "Percys Perfect Pies" (Le torte perfette di Percy). Ollie si diresse verso Stan, e indovina un po' cosa accadde? Prese una di quelle grosse, gustosissime torte alla panna dalla sua borsa e... sì, la spiaccicò in faccia a Stan. Ma adesso Stan deve prendersi la sua vendetta; tu devi farlo per lui! Per vendicarlo devi innanzitutto trovare la pasticceria, comprare le più grosse torte alla crema che trovi e sbatterle in faccia ad Holly. Ciò significa che devi metterti alla ricerca della pasticceria, e tutto questo fa di Laurel and Hardy un'avventura arcade molto simpatica, divertente ed apprezzabile.

Ora, prima di voltare pagina, leggi il resto della recensione, perché questo gioco è un riuscito tentativo di intrappolare il divertimento e gli scherzi dei film di Laurel and Hardy, i nostri veri Stanlio e Ollio, in un videogame.

La tua avventura ha inizio in un negozio di mappe, dove puoi acquistarne una della città in cui ti trovi, per poterla girare senza problemi. Quando avrai preso la tua mappa ed avrai iniziato a camminare guardandoti attorno, noterai che il giocatore controllato dal computer sa esattamente dove andare e cosa fare. Trovai terribilmente seccante vederlo entrare nella pasticceria, ritornare verso di me su una bicicletta che aveva trovato per piantare nel mezzo della mia faccia una bella torta.

Comunque penso di aver fatto anch'io la mia parte, per esempio quando salvai un cane dal furgone dell'accalappiacani, e quell'altra volta che afferrai una bottiglia di vino dal bar e mi ubriacai!

C'è talmente tanto da dire di questo gioco che è difficile renderne l'idea; puoi fare talmente tanti trucchi e ci sono talmente tante sottigliezze da cui puoi vedere quanta cura ci sia in questo gioco. Per esempio, quando mi ubriacai lo schermo cominciò a muoversi ed io finii per girare come impazzito, incapace di controllare le mie direzioni, oppure quando gettai a terra una bottiglia rotta e Stan ci passò sopra con la bicicletta rompendola. Provai anche a raccogliere una bottiglia rotta e venne fuori un bigliettino che diceva "Solo uno sciocco avrebbe raccolto una bottiglia rotta!".

Advance ha faticosamente cercato di catturare lo spirito dei film e Andy Wilson, che ha programmato Dan Dare, ha fatto un ottimo lavoro; è stata mantenuta persino la stessa musica dei film (che molto presto diventa fastidiosa!).

Sulla prima, quando iniziai a giocare questo gico, non mi piacque, ma non appena mi ci addentrai trovai la pasticceria e salvai il cane, che cominciò a seguirmi dappertutto, cominciai ad appassionarmici ed ora non riesco quasi a fare a meno di giocare.

Questo gioco non è tutto spari ed azioni superveloci, ma se cerchi un gioco con un fascino durevole ed hai un paio di settimane da spendere puoi sempre farti un giro con questo gioco!

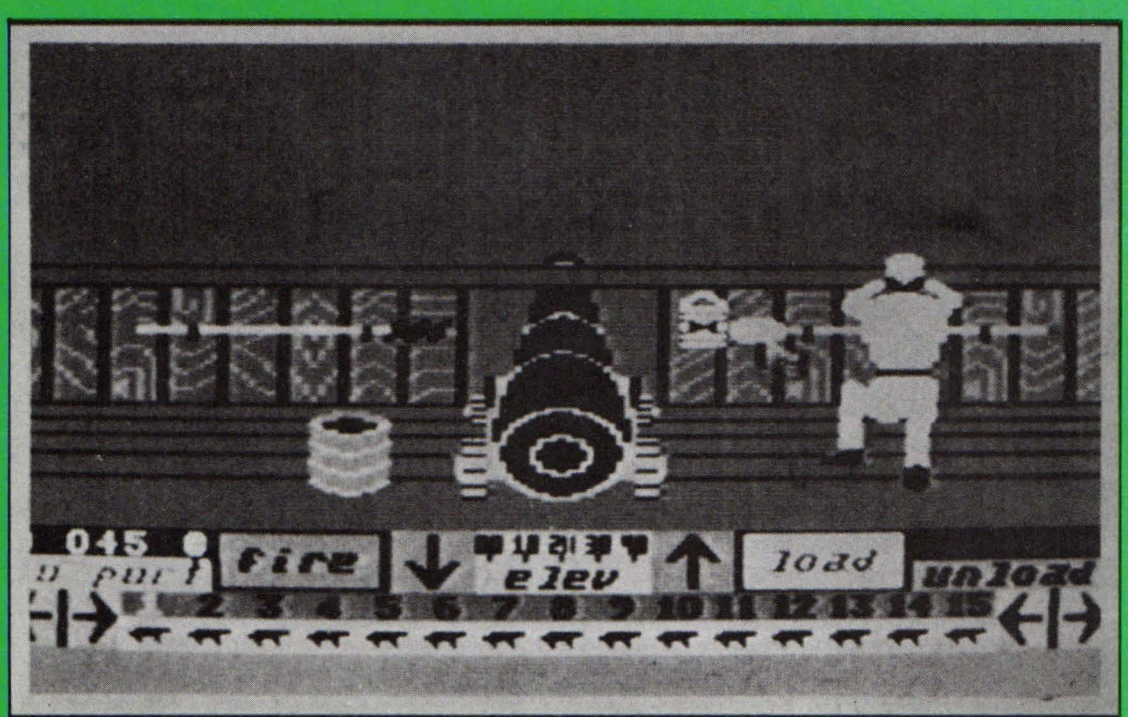
Adesso lasciatemi andare a gettare Ollie ancora in quella bella baraonda!

Cristina Barigazzi



PIRA
OF T
BARBARY

È possibile che i Pirati stiano facendo diventare la Ninjas un'eroina dei videogiochi? Vedremo pugnali e pigiami neri rimpiazzati da spade, pappagalli e gambe di legno?
Azione, avventura e audacia in alto mare, ma il gioco di Cascade non è in realtà quello che appare. Nonostante l'involucro e la grafica sia-



TES
HE COAST

no molto belli, Pirates perde tutto il suo fascino a causa del gioco in sé un po' troppo lento e noioso.
La trama è piena di quel tipo di cliches che tu ti aspetti. Mentre la tua nave, "The American Star", (la trama deve di più alla 20th Century Fox che alla storia del XVIII secolo), è ferma nel Porto di Casablanca e viene attaccata da "Bloodthroat".
Bloodthroat, se non l'avessi ancora capito, è il pirata cattivo della situazione. Ha rapito tua figlia Katherine, ed ha chiesto un riscatto di 50.000 pezzi d'oro (è davvero una bella cifra!). Secondo la mappa, ci sono 7 porti sulla costa di Barberia e tu devi passarli ad uno ad uno in cerca della povera e sfortunata Katherine. parti con 5.000 pezzi d'oro, un equipaggio, cibo sufficiente per un po' di giorni, alcune piccole necessità come il tabacco, della lana e della merce che potresti scambiare.
Altre piccolezze si trovano già sulla nave, per esempio 15 cannoni con le relative munizioni. Navigando di porto in porto, la tua occupazione è quella di vendere un po' di quello e comprare un po' di questo finché non avrai racimolato i 50.000 pezzi necessari per riavere la tua adorata figlia (si presume che lei non sia pazzamente felice di stare dove si trova!). Oppure puoi cercare di eliminare Bloodthroat con la forza.
Mentre sei nel porto vieni avvicinato da un commerciante che ti domanda se vuoi concludere un piccolo e conveniente affare. Questo commerciante ha un nome diverso in ogni porto da Tangeri a Tripoli, ma sembra sempre lo stesso in qualsiasi posto ti trovi.







Puoi discutere sul prezzo delle merci, ma se esageri il commerciante si potrebbe irritare e rifiutare di concludere. Allora puoi provare fuori del locale emporio, dove tra le altre cose, puoi anche comprare informazioni preziose. Le notizie però sono piuttosto care da queste parti ed il loro prezzo non sempre corrisponde al loro valore. Mi è successo di pagare fin troppo per sapere dove puoi rimediare una tazza di té a buon prezzo a Tripoli.
Alla ricerca di qualcosa di più eccitante, levai l'àncora. Certo, era più eccitante che restare in porto, ma non era esattamente ciò che mi aspettavo. Dopo aver osservato le onde per dieci minuti, arrivai al porto successivo.



Provai ancora, questa volta ebbi maggior fortuna, infatti fui chiamato all'azione, fui attaccato ma prima di poter rispondere al fuoco c'era il cannone da caricare.
Usando un indicatore bisogna puntare il cannone che si vuole caricare e premere fire (fuoco), poi, prendi la palla, riempi il cannone ed è subito fatta! È chiaro che la preparazione del cannone richiede un giusto ordine di azione, altrimenti è tutto da rifare.
Tutto questo doveva sembrare terribilmente realistico, ma dopo averlo fatto 15 volte, ti assicuro che è un buco nell'acqua. Se riesci a caricare i cannoni puoi regolarne la mira e sparare a navi che scorgi all'orizzonte e che stanno per attaccarti. Ma se sei bravo e riesci a colpirle, le puoi abbordare ed arraffare il bottino oppure avere informazioni utili dal Capitano Slog.
Non sembra tanto male vero? Ma c'è un'ultima cosa che mi ha fatto cambiare parere. Ogni volta che decidi di fare qualcosa, come salpare, parlare al commerciante o andare all'emporio, il vecchio 1541 perde i colpi e ti dà il tempo di andare a giocare mezza dozzina di Monopoly.
Anche il sonoro è piuttosto mediocre. Il mare non si sente neppure e le palle di cannone che vengono sparate emettono un debole fischio. Pirates non è terrificante, al contrario, è solo molto noioso e a meno che tu non sia smisuratamente ansioso di essere in alto mare, andrei a vedere se la recensione Microprose di Pirates dice qualcosa di meglio.

Capitan Nevo

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 Commodore 64, Floppy Disk 1541, stampante MPS803, Plotter 1520 oltre 1000 programmi vari accessori (Speeddos ecc.) ad un prezzo super!
Antoniutti Christian - Via Mazzini 147 - Tarcento (UD) - Tel. 0432/785147.

● Vendo programmi per Commodore 64, ultimissime novità. Tratto in tutta Italia, sia su disco che cassetta. Si fanno anche abbonamenti. Prezzi stracciatissimi!
Enrico Granzotto - Via Pastro 126 - Fontane di Villorba - Treviso - Tel. 0422/910258.

● Compro giochi per Commodore 64: Dragon's Lair, Winter Games, Pitstop, su cassetta a prezzi modici. Telefonare ore pasti.
Vittoria Fragalà - Riviera Di Chiaia 48 - Napoli - Tel. 669138.

● Attenzione! Sì dico a te. Vendo a prezzi stracciatissimi cassette zeppe dei migliori programmi per ZX Spectrum, tutti originali inglesi e spagnoli, novità quindicinali, gli ultimi arrivi sono: Basket Master, Game over, Zinaps, Survivor ed altri, inoltre cassette Mix Sport, Mix Arcade, Mix Simulation a L. 9000 cad. Mappe e Poker dei giochi + famosi! Ad eventuali scambi per la lista scrivere a:
Alessandro Sala - Via Bolla 19 - Milano - Tel. 02/3085255.

● Vendo Commodore Vic 20 + Cartridge, Jupiter Lander, + cassetta gioco Star Force, + libro Giochiamo con il Vic 20, il tutto al prezzo favoloso di L. 100.000. Per informazioni telefonare a:
Barlettami Marilù - Via M. Cimone 28 - Cecina (LI) - Tel. 0586/682209.

● Vendo in blocco a 150.000 L. o separatamente computer Vic 20 a L. 90.000, registratore L. 30.000, Joystick a L. 9000, 100 programmi 90.000.
Luca Maccegnini - V.le Virgilio - Gorizia - tel. 0481/89110.

● Vendo Vic 20 con espansione 3/8/16 (intero corso di Basic + relativi manuali, 15 volumi e cassette), Joystick, 150 giochi, registratore originale L. 150.000 tutto.
Botti Massimiliano - Via A. Gandini 6 - Formigine (MO) - Tel. 059/571779.

● Vendo sistema Hanimex-Leonardo più 11 giochi tra cui: Capture, Soccer, Jungler, 3D Bowling a lire 300.000 trattabili. Scrivere o telefonare a:
Rolando Olioso - Via Paisiello 44 - Cinisello B. - Tel. 02/6182387.

● Cerco interfaccia per registratori. In cambio do tutti i miei giochi (153). Cerco amici per scambiare giochi. Annuncio sempre valido. Cerco 19 giochi. Richiedere le liste. Ciao!
Valentina Bianchi - Via Emilia 197 - Santa Giustina (Forlì) - Tel. 0541/741076.

● Vendo Commodore Plus 4, nuova, ancora imballato, L. 400.000 (senza registratore) telefonare ore pasti.
Dino Olivieri - Via Tofane 2 - Torino - tel. 011/380341.

● Vendo a prezzo stracciato (L. 2000 al gioco) ultime novità inglesi ed americane tra cui: Rambo 2, Hyper Sports, Combat Lynx, Rocky Orror Show, Spy Vs Spy I e II, Way of the Exploding Fist, Frank's Bruno Boxing. Cerco Jet-Set Willy II.
Solmeo Antonello - Via Arduino 9 - Asti - tel. 217301.

● Si è formato a Finale Emilia il Commodore 64 Club. Vendiamo e scambiamo programmi. Chiedere o spedire lista a:
Paolo Garuti - Via Bellensanti - Finale Emilia (MO) - Tel. 0535/92196.

● Aiutatemi vendo C16 con introduzione al Basic 3 giochi e Joystick a sole 100.000 L. 3 mesi di vita. Funziona perfettamente, lo vendo perché mi hanno regalato lo Spectrum.
Domanti Roberto - Via Rosselli 36 - Sesto Calende (VA) - Tel. 0331/923693.

● Compro ultime novità o comunque bei video giochi a L. 500. Sono disposto a scambiare con giochi miei: Kung Fu, Bruce Lee, Raid Iver masters ecc. Tutto questo solo in area romagnola. Rivolgersi a:
Simone Sbrighi - Via Cosmonauti 3 - Cervia (RA) - Tel. 0544/987152.

● Vendo Vic 20 + 1 cartuccia + 1 manuale + giov§Pchi in cassetta. Per informazioni e lista giochi telefonare a:
Amadori Alessandro - Via Natale dell'Amore 20 - Cesena (FO) - Tel. 20224.

● Ragazzi cerco per fondare un Club Informatico, scopo scambio programmi. Scrivendo si prega di specificare il computer, le periferiche, i programmi ecc. scrivete o telefonate a:
Domenico Pappalardo - Via Circumvallazione 56 - Torre Del Greco (NA) - Tel. 081/8814684.

● Incredibile vendo solo per Plus 4 il bellissimo Adventures interamente grafico di Rambo! Per prenotarlo telefonare. È compreso di mappa data l'incredibile estensione del territorio gioco. È in esclusiva.
Davide Colombo - Via Montello 26 - Premezzo (VA) - Tel. 0331/218066.

● Vendo programmi per C64 e C128 sia su disco che cassetta. Nuovi arrivi ogni settimana. Max serietà.
Alberto Fassoni - Via La Vignetta 17 - Belluno (BL) - Tel. 0437/20471.

● Cerco ultimissime novità. Dispongo di oltre 800 titoli con i quali poter scambiare tra i quali: Dragon's Lair, Rambo, Commando Bar, a prezzi stracciatissimi. Novità escluse.
Marco - Via Ricci - Valenza a Po - Tel. 0131/94822.

● Vendo/scambio bellissimi giochi per CBM64 a L. 2000 trattabili. Posseggo programmi come: Hero, Forbidde Forest, Decathlon, Pitfall, Saxxon, Toy Bisarre, Ghostbusters, Pitstop 1 e 2. Scrivetemi per avere la lista gratuitamente e mandatemi la vostra per eventuale scambio.
Marco Musumeci - P.le Ciccio 9 - Salerno.

● Eccezionale! Vendo CBM 64 completo di registratore, 2 ottimi Joystick, 1 cartuccia, manuali, molte cassette utili e games. IL tutto a sole L. 500.000. Max serietà.
Valbusa David - Via Florimonte 12 - Verona - Tel. 520901.

● Vendo ultime novità per C64 a L. 800 cad. alcuni titoli: Wonder Boy, Express Rider, Nosferatu, Il Vampiro, Dragon's Lair 1 e 2, Ghost'n Goblins, Fist II, Mangon, Gauntlet, Corto Circuito ecc. Per informazioni:
Feliziani Graziano - Via Teatro Romano 84 - Villa Potenza (MC) - Tel. 0733/429321.

● Cerco programmi di grafica (quelli che fanno fare disegni perfetti), videogames e utility vari, vendo inoltre fantastici videogames a L. 1500 cad. Telefonare ore pasti o scrivere!
Cro Salvatore - V.le Jonio 98 - Catania - Tel. 373863.

● Vendo video computer System Atari 2600, ancora in ottimo stato in più vendo anche 4 stupendi giochi come: Pole Positon, Crystal Castels e altri. È nuovo, prezzo da concordare.
Pier Luigi Bastia - Via Di Mezzo Levante 253 - Crevalcore (BO) - Tel. 051/980405.

● Vendo Commodore 16 ottime condizioni, registratore, 1 Joystick e più di 90 giochi tra cui: Calcio, Commando, Tennis, Winter Games, Ghost'n Goblins a sole 250.000.
Busato Adriano - Via Selva Nera - Roma - Tel. 06/692046.

● Il nuovo Commodore Computer Club annuncia l'attesa apertura. L'iscrizione è interamente gratuita, e vi renderà soci del club. Questo non è un club come tutti gli altri ma ha qualcosa di più infatti mensilmente riceverete a casa senza alcun impegno il giornaletto del club, inoltre nel club avverranno scambi di Games e Utility. Allora cosa aspettate. Iscrivetevi subito al New C.C. Club. Ciao!!!.
Simone Facchinetti - Via Pesenti 28 - Gorlago (BG) - Tel. 035/951135.

● Noi del Detosini Soft Club vendiamo a basso prezzo numerosissimi giochi come: Defender of The Crown, Bubble Bubble, Indiana Jones, The Last Ninja, Dragon's Lair I-II, Mexico '86, Rebounder, Mega Apocalip, solo per CBM 64/128. Ci si può anche abbonare e ricevere così il notiziario del club e cassette piene di giochi.
Simone Tomaello - Via Cecchini 12 - Mestre (VE) - Tel. 041/940720.

● È nato un nuovo Pirata, grazie a molti contatti, le varie novità, tra cui moltissime conversioni da bar, hanno sempre permesso fino ad oggi di soddisfare i nostri utenti. Sono avvantaggiati i possessori di Floppy Disk, ma colore che hanno la cassetta non si debbono scoraggiare, le novità ci sono comunque. I prezzi sono bassi. Per ulteriori informazioni telefonate.
Paolo Serego - Via del Terminillo 51 - Rieti - Tel. 0746/484988.

● Vendo moltissimi giochi su cassetta per C64, a prezzi bassi, tra i quali: Commando, Mexico '87, Bomb Jack II, Karate Kid, Ghost'n Goblins, Formula I Simulator, Miami Vice, Boxe, Catch e tanti altri inesauribili giochi.
Caputo Raffaele - Via B. Croce 2 - Acerra (NA) - Tel. 081/5202128.

● Vendo fantastici giochi e programmi tra i quali: Totocalcio, Indiana Jones, Tombola Napoletana, Poker I-II, Pitfall II, Karate Kid, Kung Fu Master, Paperboy, Bubble Bubble, Renegade, Ace II, Star Pown, Green Beret, Road Runner ecc. Ogni gioco a lire 100. Telefonare verso le 21.00-22.00.
Petrella Giuseppe - Via Milano 10 - Acerra (NA) - Tel. 081/8859171.

● Eccezionale!!! Vendo per CBM 64 stupendi giochi su cassetta a L. 750 l'uno come: Dragon's Lair II, Rambo, Bomb Jack ecc. Per informazioni rivolgersi a:
D'Ambrosio Giuseppe - Via F. Cerlone 11 - Napoli - Tel. 081/616196.

● Cerco disperatamente per C64 su nastro: Barbarian, Bard's Tale, Ark Pandora, Sidney Affair, Tai-Pan a prezzi modici. Vendo: Commando, Scuola di Pazzi, Snoopy, Master of The Universe, Ghost'n Goblins e Karate Kid.
Valerio Pirovano - Via Roma 67 - Carnate (MI) - Tel. 039/670134.

● Cerco/Compro computer Commodore 64 (CBM 64) usato, in ottimo stato a basso prezzo + regi-

IL MERCATO DI HARDWARE

stratore per CBM 64 + 1 o 2 Joystick.
Devecchi Costantino - Via II[a] Cremonese 38 - Lodi (MI) - Tel. 0371/50773.

● Attenzione: vendo tutte le novità per CBM 64 in arrivo continuo da tutto il mondo. Prezzi veramente bassi. Massima serietà. Telefonatemi o ve ne pentirete.
Nonnis Andrea - Via Stelvio 67 - Torino - Tel. 011/705268.

● Salve amici, abbiamo per voi fantastici giochi per CBM 64: Dragon's Lair I-II, Road Runner, Gauntlet, Ghost'n Goblins, Rambo e altri 440 Games.
Igor Buratti - Via S. Isidoro - Vimodrone (MI) - Tel. 02/2504820.

● Vendo 3 cassette per C64 tra cui: Top Playgames, Giochi d'estate e Terminator, tutte in ottime condizioni a prezzo trattabile.
Giovanni Bassetti - Via Mazzini 14 - Gallarate (VA) - Tel. 0331/794748.

● Alt! Che ne dite di California Game, Indiana Jones, The Last Ninja, Pacos Pete, Road Runner, Championship Wrestling, Movie Monster ecc. su disco a L. 1.500! Basta che mi scrivete o telefonate dopo le 20.00.
Gianluca Delli Rolioli - C.so Vittorio Emanuele 77 - Città S. Angelo (PE) - Tel. 085/96332.

● Hey! Dove vai se il meglio non ce l'hai! A sole L. 1.000 il gioco. Abbonamenti Disk e Nastro. Scrivici subito. Ti aspettiamo.
Videosoft - Via Pavan 9 - Mogliano V. (TV) - Tel. 041/5902148.

● La By the Fist Software, vende qualsiasi programma per C64, Spectrum 48 e MSX. Defender of the Crown, California Games, The Last Ninja I-II, James Bond 007, Conan il Distruttore e altri. Inoltre disponiamo di protettore e sprotettore.
Giancarlo Cappello - Via Meucci 3 - Ragusa - Tel. 0992/23949.

● Vendo per C64 su disco ultime novità come: Cauldron II, Top Gun, Tarzan, Mikie, Wonderboy, Equalizer, West Bank, Enduro Racer, Road Runner ecc. a L. 1000 cad.
Marziali Mirko - Via Lazio 6 - 63023 Fermo (AP).

● Cerco/Compro giochi come: Fist II, Ye Ar Kung Fu, Supercycle, Fight Night, Indiana Jones, Frank Bruno's BOxing, Paradroid, Space Ace, Ghostbusters, Gremlin. Sono disposto a pagare fino a L. 2000 cad.
Gianluca Ferrari - Via Montà 9 - Genova - Arenzano - Tel. 010/9125821.

● Vendo Commodore 16 + trasformatore + copritastiera + libro per uso + libro per Basic della Jackson + minipiano adattabile con libro e cassetta + registratore dedicato + tantissimi giochi + utilies + imballaggio originale + adattore per Joystick a un ottimo prezzo.
Sergio Spaccavento - Via F. Cavallotti 29 - Molfetta (BA) - Tel. 080/918154.

● Vendo più di 300 giochi a L. 1000-2000 anche le ultime novità o li scambio con chi mi invierà la sua lista. Telefonare ore pasti, oppure scrivetemi.
Fabio D'Onofrio - Via Milano 18 - Bologna - Tel. 051/548478.

● Vendo interessanti giochi e programmi per Commodore 64 a prezzi interessantissimi.
Formero Ezio - Via S. Ai Losami 51 - Pinerolo - Tel. 0121/74716.

● Vendo cassette per CBM 64 da L. 2000 a L. 4500. Una cassetta può contenere da 5 a 10 giochi. Ecco alcuni giochi: Dragon's Lair, V-Visitors, Rambo, Ghost'n Goblins, Catch, Anti-Droga, Deep ecc.
Brandomisio Rocco - C.so Italia 89 - Bari - Tel. 217931.

● Vendo per Commodore 64 giochi a L. 1000 cad. su nastro o disco, sconti per quantità. Posseggo tutte le ultime novità tra cui: Bubble Bubble, Super Sprint, Star Paw, Handycapp, Renegade, Living Daylights, Mega Apocalypse, Kik Star II, California Games e tantissimi altri. Possibilità di vantaggiosi abbonamenti, disponibili anche cartucce O.M.A. e Final Cartbridge II. Max serietà.
Mauro Nepote - C.so Nazioni Unite 86 - Cirié (TO) - Tel. 011/9209023.

● Cerco disperatamente il gioco Mario Bross. Sono disposto a pagarlo sino a L. 4000.
Giganti Gianni - Via dei Nebrodi 70 - Palermo - Tel. 091/525119.

● Vendo oltre 6000 programmi per CBM 64-128 e Atari 520 ST. Ultime novità, arrivi mensili. Costo di ciascun gioco L. 2000 solo su disco. Richiedere lista.
Iacomini Riccardo - Via Letizia 9 - Bagni di Lucca (LU) - Tel. 0583/87251.

● Vendo Phantom, Compro Daley Thompson, Cerco Bruce Lee, Football Manager.
Marco Bonsangue - Via Lazio 9 - Canicatti (AG) - Tel. 0922/853963.

● Vendo C128 + registratore + 2 Joystick + Disk Drive con 30 cassette, 13 dischett con giochi e programmi d'attualità e monitor monocromatico. Prezzo trattabile.
Luca Di Francesco - Via Roma 160 - Barbarasco (MS) - Tel. 0187/477013.

● Vendo programmi in casseta per CBM 64 come: Rollerball, Ye Ar Kung Fu, Suicide Express, Pistop II, Friday 13th, Robin Hood, Mondiale, Enduro e molti altri. Scambio inoltre giochi, solo a Treviso città e periferia.
Stefano Bottegal - P.za Pio IX 4 - Treviso - Tel. 0482/547264.

● Vendo 8 Games sportivi tra i quali: Super calcio Rigori, Olimpiadi I, II, III, IV, V, World Games, Giochi senza Frontiera, Boxe I, II, III, IV, V, e mol-

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

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

.....

.....

.....

.....

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

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

tissimi altri a sole 9000 Lire + spese di spedizione. Telefonare ore pasti.
Massimo Laudani - Via Filisto 150 - Siracusa - Tel. 0931/30212.

● Il Software Club vende giochi sensazionali a L. 4000. Alcuni titoli: Big Truben, Little Cina, Spy Vs Spy, Black Magic, Kik Start 2, Laurel And Hardy.
Walter Cherenti - Via Pasquale Paoli 19 - Iglesias (CA) - Tel. 0781/42210.

● Attenzione! Sto cercando disperatamente il gioco The Bard's Tale (Ariola Soft) per C64, a qualsiasi prezzo possibilmente originale. Se lo possiedete telefonate subito.
Antonio Micheloni - Via Salita San Sepolcro 6/A - Verona - Tel. 045/34044.

● Attenzione ragazzi, non perdete quest'occasione.Se avete un Drive telefonate subito alla Futura 64 International Software.
Matteo Novelli - Via De Gasperi 7 - Vedano al Lambro - Tel. 039/384165.

● Cerco: The Vikings, Nosferatu, Gauntlet, Martianoids, Peter Shilton's, Handball, Maradona per C64 a prezzi modici. Cerco anche The Movie Monsters.
Antonio Spatrisano - Via Arno 62/C - Orvieto - Tel. 0763/40730.

● Solo per Roma: Cerco/Compro o scambio con giochi giusti: Ace of Aces, Raid Over Moscow, Thanathos, a prezzi ragionevoli e perfettamente funzionanti per CBM 64.
Marziali Arnaldo - Via Lusitania 29 - Roma - Tel. 776014.

● Eccezionale! Vendo per CBM 64 stupendi giochi su cassetta a L. 750 cad. come: Dragon's Lair I-II, Rambo, Bomb Jack ecc.
D'Ambrosio Giuseppe - Via Cerlone 11 - Napoli - Tel. 616196.

● Vendo ultime novità su disco e cassetta per C64. California Games, Bubble Bubble, Tai-Pan ecc. a prezzi bassi. Contattatemi per lista.
Antonio Pitoni - Via L. Einaudi 4 - Rieti - Tel. 0746/496720.

● Compro da Betta Olivier Via Cerere 18 Tel. 38067 Arco (TN) Tel. 0484/516810 Summer games II, Hyper Olimpics, Commando, Rambo, Hyper Sports, Winter Games.
Vico Stefano - Via Fasolo 23 - Pavia - Tel. 471336.

● Compro da Giuseppe Stefanini Via Carducci 8 Battipaglia (Salerno) Tel. 29088 (0828) Erotic Games e Rambo II, a L. 1500 cad.
Stefano Vico - Via Fasolo 23 - Pavia - Tel. 471336.

● Vendiamo noi del De Tosini Soft Club a prezzi stracciatissimi eccezionali giochi su disco e cassetta. Ecco alcuni titoli: Defender of The Crown, Bubble Bubble, Super Sprint, Renegade, Tai-Pan, Dragon's Lair II. Solomon Key, Re-Bounter e milioni altri.
Simone Tomaello - Via Lecchini 2 - Mestre (VE) - Tel. 041/940720.

● 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.

SPECIAL COMPUTER 32 PAGINE A COLORI
MAGNIFICI SETTE
SPECIAL COMPUTER 32 PAGINE A COLORI
MAGNIFICI SETTE
SPECIAL COMPUTER 32 PAGINE A COLORI
MAGNIFICI SETTE
SPECIAL COMPUTER 32 PAGINE A COLORI
MAGNIFICI SETTE

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

30

I MAGNIFICI SETTE

I MAGNIFICI SETTE

30

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 KARATE MASTER	□ □ □
2 LABIRINTH	□ □ □
3 MANTARI	□ □ □
4 MICRO FLIPPER	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
5 COMMANDO ONE	□ □ □
6 MISSION ASTEROID	□ □ □
7 BASKET MASTER	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

GIUSEPPE
NOME

DI LILLO
COGNOME

VIA N.

CITTÀ
COLOGNO MONZESE

ANNOTAZIONI