MENSILE - ANNO IV - N. 34

SPECIAL PROGRAM 32 PAGINE A COLORI

20 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"

MAGNIFICI SETTE

NUMERO SPECIALE

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

- SECRET SERVICE
- BAT BALL ● GALACTICAL
- BLOCK BUSTER
- CRIPTICAL ● GELIDONK
- RAPID FIREGUN
- INCUBI ● HOP
- THE DRIVE
- CAVERNE MISTERIOSE
- SUPER HERD
- RAID ● ACE
- HELL'S TOWER
- ROCCAFORTE
- INVESTIGATE ● NEW BAT
- CAMPIONATO ● PALADINO



- BASIL IL GRANDE DETECTIVE ● TRANTOR E TETRIS, DUE "BOMBE" PER IL VOSTRO 64
- GARFIELD, UN GATTONE PROPRIO PARTICOLARE ● PEGASUS IL SUPERINCROCIATORE

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

I MAGNIFICI SETTE - Mensile - Anno IV - N. 34 - Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 62 del 11-2-85 Sped. abb. post. gr. III/70 - Distrib. per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta 75 20142 Milano, tel. 8467 545 - Stampa: S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI).

IN QUESTO NUMERO

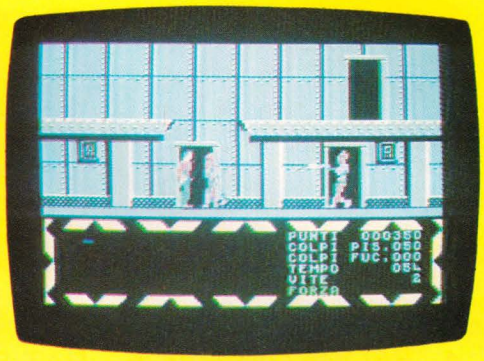
4	SECRET SERVICE - BAT BALL
5	GALACTICAL - BLOCK BUSTER
6	CRIPTICAL - GELIDONK
7	RAPID FIREGUN - INCUBI
8	HOP - THE DRIVE
9	CAVERNE MISTERIOSE - SUPER HERD
10	RAID - ACE
11	HELL'S TOWER - ROCCAFORTE
12	INVESTIGATE - NEW BAT
13	CAMPIONATO - PALADINO
14	Basil the great mouse detective: un classico!
16	Knightmare: incubo senza limiti
18	Power struggle: voglia di comandare
20	Tetris: tra quadrati e rettangoli
23	Trantor: la violenza vuole scoppiare
25	Garfield: Un gatto troppo simpatico
28	Pegasus: sui mari scivola...

VIOLENTEMENTE VOSTRA

Questa rivista è proprio violentemente vostra. Può sembrare un discorso molto poco pacifista ma stavolta i nostri recensori hanno preso di mira soprattutto i giochi che hanno alto contenuto di violenza e di thrilling. C'è anche, e non guasta mai, un pizzico di mistero e di fantasia (vedi Knightmare e Garfield) ma di solito il vostro schermo del 64 finirà inzuppato di morti. Mamma mia!

SECRET SERVICE

Ecco finalmente un gioco entusiasmante di spionaggio che richiede riflessi pronti e soprattutto voglia di vincere. Ti trovi all'interno di un edificio che apparentemente, sembra un magazzino ma che in realtà cela nei suoi meandri una base dello spionaggio sovietico.
Nei molteplici livelli e aree che supererai man mano, vedrai sbucare fuori dalle porte agenti del K.G.B. i quali cercheranno di ucciderti sparandoti contro o, semplicemente, aggredendoti in un corpo a corpo per impedirti di raggiungere il computer centrale.
Niente paura, tu sei stato addestrato molto bene e ti batterai come un leone per rimanere in vita.
All'uomo con la tuta viola, basta un colpo solo per ucciderti (proprio come per te), a quello vestito di giallo ce ne voglio due, ed infine al bianco, il più potente, devi sparare tre volte prima di vederlo stramazzare al suolo.
Entra e esci dalle porte contraddistinte da cartelli gialli e vedrai incrementare il tuo quantitativo di munizioni, sia quelle normali che quelle super che ti permetteranno una maggior rapidità di fuoco.

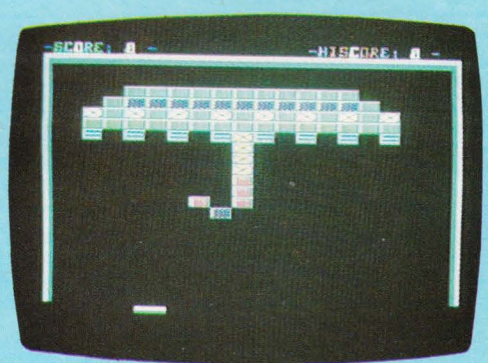


JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per iniziare
Joystick in su + fuoco	salta
F1,F5	musica no
F3,F7	ripristino musica

BAT BALL

Anche se in apparenza vi potrà sembrare il classico gioco dei muretti non affrettate le conclusioni, noterete da soli le differenze e le difficoltà che lo differenziano dagli altri simili videogames. Il gioco comprende 5 diversi livelli di velocità e di difficoltà, ognuno dei quali riserva diverse sorprese. Colpendo con la palla alcuni oggetti dello schema riuscirete a direzionare la pallina nella direzione voluta, oppure, in altri casi riuscirete a chiudere totalmente la base dello schema per un determinato periodo di tempo riuscendo così a non fare entrare la sfera e perdendo quindi una vita.

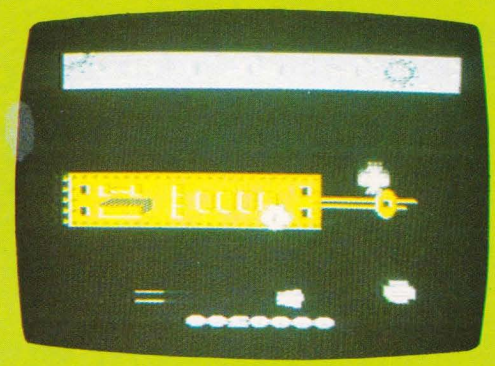


JOYSTICK PORTA 2

F1	velocità
F3	scelta livello
F5	inizio gioco
F7	informazioni utili

GALACTICAL

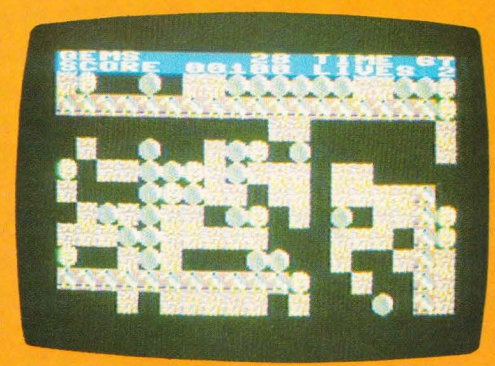
Nello spazio stellare e precisamente nella galassia di Orber vi sono tante piccole stazioni spaziali ognuna delle quali assediata dai tremendi e potenti Calgaron.
A bordo dell'astronave Orber 1, devi sconfiggere gli aggressori e ricondurre gli abitanti di tutte le varie stazioni spaziali alla tanto sospirata pace. Aiuta il pilota a compiere la sua importante missione in modo tale da far conoscere agli Orberiani l'importanza della pace e della libertà.



JOYSTICK PORTA 2
FUOCO per iniziare

BLOCK BUSTER

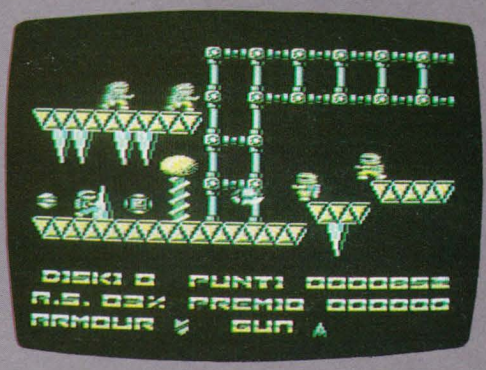
Stai per diventare ricco, anzi ricchissimo. Come? Dovrai semplicemente recuperare le gemme che compaiono durante l'itinerario del gioco.
Innazitutto per evitare di rimanere schiacciato, devi scavare delle gallerie in modo tale che i massi soprastanti non ti rovinino addosso, facendo attenzione inoltre, a non rimanere intrappolato.
Se un masso ti dà fastidio puoi spostarlo spingendolo via con le mani, questo però soltanto se dietro al masso in questione non vi è niente che lo possa impedire.
Insomma, dovrai racimolare un determinato numero di gemme vedendone scendere il numero nel contatore in alto a sinistra dello schermo.
Il numero di queste pietre preziose, varia a secondo dello schema in cui ti trovi, in ogni caso comunque, quando il contatore delle gemme sarà arrivato a zero, dovrai trovare ed entrare in una porta dislocata in un punto dello schermo e passare così al livello successivo.



JOYSTICK PORTA 2
P pausa
SPAZIO esci dal gioco

CRIPTICAL

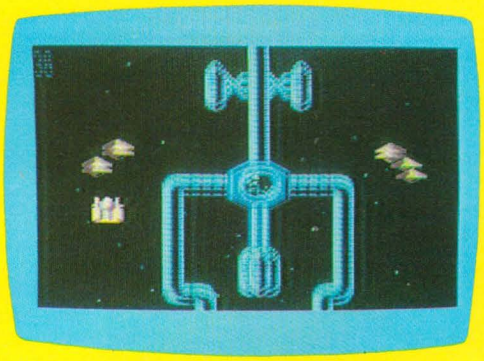
Ti trovi nei panni di un astronauta e devi perlustrare il labirinto spaziale Albetron, fino ad essere teletrasportato in un'altra zona. Per fare questo devi innanzitutto, raccogliere dei medaglioni che troverai durante il tuo percorso, tenendo ben presente che devi raccoglierli in ordine progressivo rispetto alla numerazione che quest'ultimi riportano.
Il tuo compito è tutto qui ...e bada che non è poco.



JOYSTICK PORTA 2
FUOCO per iniziare

GELIDONK

A bordo di una veloce astronave sei diretto su sedici diverse città satellite, ognuna delle quali invasa da umanoidi che minacciano severamente la sopravvivenza su di esse.
La tua fortuna è che, con questa navicella a propulsione nucleare, puoi sparare potenti raggi laser contemporaneamente da tutti e quattro i lati e distruggere così tutte le navicelle nemiche anche se quest'ultime ti accerchiano.
A volte però non basta colpire le astronavi una volta sola, infatti si trasformano in una sorta di stelle che devi colpire una seconda volta per distruggerle definitivamente. Attento alle postazioni di cannoni laser che trovi man mano che prosegui nel gioco, quest'ultime hanno una tripla potenza rispetto alle astronavi in volo.
Le vite a disposizione sono cinque, lo stretto necessario per riuscire a portare a termine il gioco.



JOYSTICK PORTA 1
FUOCO per iniziare

RAPID FIREGUN

Alla guida di un modernissimo carro armato, devi penetrare nei territori nemici; dovrai attraversare ponti pericolanti che sormontano tumultuosi corsi d'acqua, distruggere le postazioni anticarro, e colpire i caccia F-15 che volano radenti al suolo. Ogni imminente pericolo, comunque, ti verrà segnalato in basso allo schermo, mediante una frase che varierà a secondo del pericolo che incombe. Aspetta, non è ancora finita: all'inizio del gioco, quando ti trovi pronto a cominciare, potrai scegliere se guidare il carro armato o, se preferisci, pilotare un elicottero.
Buon combattimento e ricorda di rifornirti sempre di munizioni nei posti che recano la scritta Ammo.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	per iniziare
JOYSTICK SU/	seleziona
DESTRA	carro/elicottero
F1	scelta giocatori
F3	musica on/off
F5	seleziona fuoco doppio on/off

INCUBI

Tutti i ricordi ancestrali e le paure che giacciono negli angoli più remoti della nostra mente e che si trovano descritti nelle antiche storie e leggende ritornato a galla durante il sonno nei nostri sogni. Il protagonista della nostra avventura dovrà riuscire a sconfiggere le terrificanti creature dei suoi via via più terrificanti sogni e raggiungere sano il momento del risveglio, tenendo presente che il superamento di ogni scena corrisponde a 6 minuti di sonno. Dovrai raccogliere oggetti quali l'acqua santa, che elimina mostri come meduse, teschi, ragni, vampiri, dei, fantasmi; l'orologio che rallenta il movimento dei suoi nemici; la croce che fa scappare i non morti come zombi, lupi mannari; il revolver e i proiettili, se ne trovi due raddoppi la tua portata di fuoco, infatti non tutte le creature vengono uccise con un solo colpo. Se poi sarai fortunato troverai anche la pistola e i proiettili d'argento che uccidono all'istante i non morti. Le armi in tuo possesso vengono mostrate nell'inventario, dove si sistemano a mano a mano che vengono raccolte sempre a sinistra, e puoi usare quelle più a destra. Potrai trovare altri oggetti utili come le ali, che aumentano la portata del salto, calici che diminuiscono lo stato di sogno o trasportatori per muoversi facilmente in una scena.
Riuscirai ad arrivare al mattino?

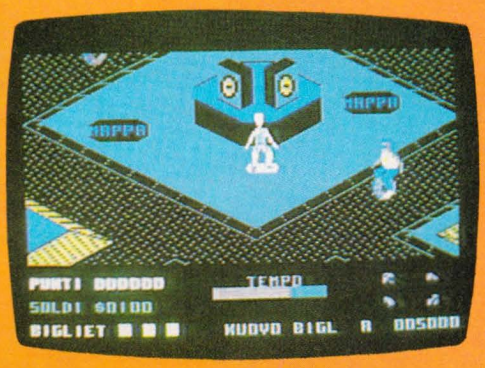


JOYSTICK PORTA 2

JOYSTICK GIÙ	ruota inventar.
FUOCO	usa oggetti

HOP

Bobby è molto bravo nel fare acrobazie con uno skateboard e decide di iscriversi al campionato della città di Brokesvield. Ogni concorrente deve visitare uno dei 4 parchi, guadagnando per una buona prestazione medaglie e soldi e con i quattrini acquistare una nuova e più efficiente attrezzatura in uno dei 4 negozi specializzati della città. Utilizzando egregiamente la mappa potrai scegliere le strade da percorrere per raggiungere un posto prescelto, ma attento ad evitare pedoni o veicoli se non vorrai essere sbalzato dalla tua tavola. Se poi impiegherai parecchio tempo prima di entrare in un parco verrai assalito da delle api assassine che cercheranno di farti la pelle. Ricorda comunque che scopo ultimo del gioco è riuscire a completare la manovra più difficile, quella del pendio a 720°. Buon divertimento!



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	salta
SPAZIO	pausa
F1	musica sì/no

THE DRIVE

Sono proprio di questi ultimi tempi le notizie delle mirabili gesta dei partecipanti alla Parigi-Dakkar e tutti vorrebbero avere la possibilità di poter partecipare a questa bellissima avventurosa competizione. Purtroppo però non tutti hanno la capacità o peggio ancora la possibilità di trovare la vettura adatta ed uno sponsor per intraprendere questa corsa. Abbiamo pertanto pensato di farvi cosa gradita pubblicando questo gioco, dove vi troverete alla guida di una superattrezzata auto accompagnati da un secondo pilota, con il quale percorrere tracciati con diverse difficoltà di terreno e ostacoli. Dovrete porre la massima concentrazione alla guida, usando abilmente le due marce a disposizione, per superare le varie fasi della prova e giungere quindi incolumi al traguardo.



JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	cambio marcia

CAVERNE MISTERIOSE



L'obiettivo del giocatore, che controlla un elicottero armato di bombe e missili aria/aria, è di raggiungere e distruggere un'importante base nemica sotterranea! È una missione praticamente suicida, dal momento che per arrivare sul bersaglio bisogna prima riuscire ad attraversare indenni una lunga serie di cunicoli estremamente difesi! Questi cunicoli sono infatti dotati di stazioni radar, di missili e soprattutto pieni di mine vaganti. Condizione necessaria per avanzare è quella di evitarne il più possibile o al limite distruggere tutto quello che vi capita a tiro! Naturalmente il carburante del vostro velivolo non è illimitato e quindi dovrete muovervi con rapidità. L'accesso nei vari cunicoli è ostruito da piccoli muri di mattoni che vanno distrutti a colpi di bomba e questo è l'unico sistema per proseguire il vostro cammino verso il bersaglio finale. A questo punto impugnate la cloche del vostro elicottero e tuffatevi in questa terribile missione! In bocca al lupo!!

JOYSTICK IN PORTA 1 OPZIONALE

SPAZIO/C	fuoco
1	su
FRECCIA SX	giù
CTRL	sinistra
2	destra

SUPER HERD

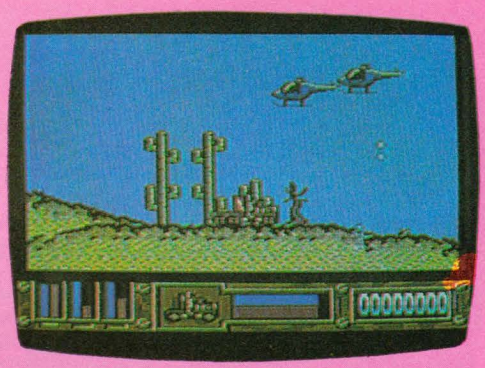


Dopo l'improvvisa invasione dei Rogon e l'olocausto che ne era seguito gli invasori dissimularono abilmente le loro basi logistiche nei punti più caldi della Terra, ben sapendo che nessuno avrebbe avuto il coraggio di avventurarsi in queste zone altamente contaminate. Ma tornato dalla sua missione spaziale il famoso Superhero di Clavix è stato incaricato di disfarsi una volta per tutte dell'incomodo nemico.
Utilizzando la navetta di teletrasporto potrà raggiungere le varie zone contaminate e, nel breve tempo concessogli dalle radiazioni, dovrà assolvere la missione indicata dal comando centrale distruggendo le forze nemiche. Come arma il nostro eroe disporrà di uno scudo neutronico boomerang, capace di distruggere ogni cosa e di ritornare nelle sue mani. Ricorda che per aprire le porte dei sistemi di sicurezza dovrai prima distruggere i difensori.

JOYSTICK PORTA 2

F1	ricomincia
F3	pausa
F7	fine gioco

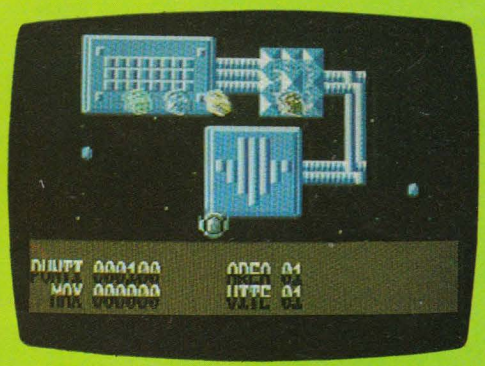
RAID



Dotato di un'incredibile potenza di fuoco capace di essere diretta in qualunque direzione il Mastodont, ultima creazione nel campo dei mezzi d'attacco blindati, è stato subito inviato nella prima pericolosa missione. Sotto la guida della più coraggiosa squadra d'assalto il compito del Mastodont sarà quello di affrontare e distruggere la linea di acciaio, l'orgoglio del baluardo difensivo nemico. L'attacco verrà da tutte le direzioni, aerei, elicotteri, camion, carri armati, persino dal sottosuolo e sarà incessante. Solo una capillare azione di difesa-attacco guidata con incredibile abilità e non comune prontezza di riflessi potranno condurre il pilota al successo della missione, dimostrando così appieno la qualità di questo incredibile mezzo.

JOYSTICK PORTA 2
FUOCO inizio gioco

ACE

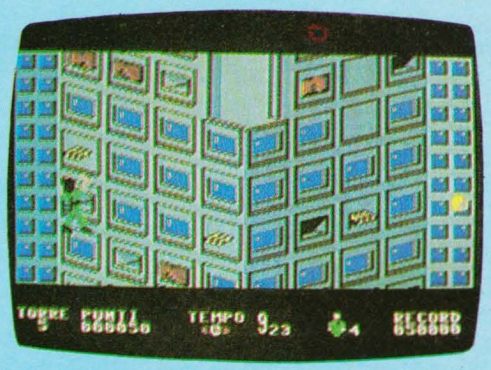


L'asso della astronautica militare della Confederazione Unita è stato informato durante una riunione supersegreta presso il quartier generale che, nonostante la strenua difesa delle nostre forze, dei pirati dello spazio alieni si sono impossessati delle provviste vitali custodite sui cinque pianeti gemelli che circondano la stessa Alpha Omega. Il tuo compito sarà quindi quello di raggiungere questa zona della galassia sorvolare ogni singolo pianeta distruggendo tutte le forme di vita aliena, che incontrerai sul tuo cammino. Se poi riuscirai a raggiungere le installazioni offensive e a colpirle otterrai una supervelocità oltre a numerosi bonus. Potrai anche recuperare delle bombe neutroniche molto utili.

JOYSTICK PORTA 2
FUOCO inizio gioco

HELL'S TOWERS

Da qualche tempo nella tua città stanno accadendo delle cose molto strane. Periodicamente infatti alcuni edifici tra i più alti prendono fuoco e sul tetto di ciascun fabbricato rimane sempre intrappolata una bella ragazza. Proprio per questa ragione è stata creata una squadra specializzata di esperti equilibristi che siano in grado di arrampicarsi, usando ventosa od altri mezzi ingegnosi, sulle pareti dell'edificio in fiamme, gettando opportuni secchi d'acqua sulle finestre dalle quali escono le fiamme. Inoltre come se l'equilibrio non fosse di per sé già difficile, l'incaricato di turno dovrà evitare gli oggetti che gli abitanti lanciano dalle finestre per salvarli dalle fiamme. Riuscirai ad arrivare in cima e salvare la bella fanciulla?



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco/lancio acqua
RUN/STOP	pausa on/off

ROCCAFORTE

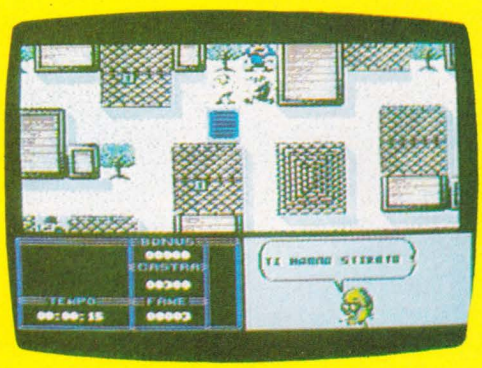
Essere un agente della resistenza partigiana può essere emozionante, ma quando si rischia la vita per il proprio paese occorre essere dei soldati ben addestrati! Trasformato in perfetto commando delle squadre speciali dovrete penetrare in una roccaforte nemica altamente difesa e quindi liberare i vostri compagni che in essa sono detenuti! A vostra disposizione avete un potente fuoristrada dotato di cannoncino e lanciabombe (per lanciare le bombe basta premere lo sparo e contemporaneamente muovere il joystick). Il cannoncino va usato essenzialmente per combattere con i soldati mentre le bombe sono necessarie per distruggere i bunker ove sono custoditi i prigionieri ed ogni altra postazione armata (casematte, cancelli, etc.). Dopo pochi istanti vi accorgerete di come sia difficile fare il partigiano nelle guerre moderne! Che la forza o meglio la fortuna sia con voi!!!



JOYSTICK IN PORTA 1 OPZIONALE

SPAZIO	fuoco
1	su
FRECCIA SX	giù
CTRL	sinistra
2	destra

INVESTIGATE



Da alcune settimane la tranquilla cittadina di Bargletown si trova nel caos più completo, una banda di delinquenti è riuscita ad insediarsi in una delle villette e da qui gestisce un pericoloso traffico seminando morti e furti in tutti i rioni. La polizia comunale sembra essere incapace di catturare il capo di questi malfattori e, non potendo rimanere inerme davanti a questo sfacelo, ha chiamato il famoso detective Svetloch Folmes affinché con la sua capacità investigativa e la sua esperienza possa far luce sulla questione. Facendo ricerche a destra e a manca raccogli tutti gli indizi, osserva attentamente case e negozi e cerca tutto quanto ti può essere utile per sciogliere il bandolo della matassa. Ma fai attenzione: ovunque si celano dei brutti ceffi che vogliono impedire a tutti i costi che tu porti a termine il tuo compito.

JOYSTICK PORTA 2
FUOCO inizio gioco

NEW BAT



Una volta in quasi tutte le fiere paesane c'era il baraccone del tiro a segno e numerosi erano gli uomini che volevano mettere alla prova la loro mira colpendo dei barattoli a colpi di fucile, successivamente, con l'avvento dell'elettronica questo gioco è stato computerizzato e con il fucile si deve colpire per mezzo di microlaser un bersaglio su un video; ecco invece che nel 2080 la cosa è un po' cambiata e con una sfera d'acciaio devono essere colpiti dei rettangoli colorati, che a volte rilasciano delle sfere. Queste sfere hanno diversi colori e quando ne raccogli una si accenderà la lettera del colore corrispondente nell'alto del tabellone. Quando ne avrai raccolte 5 per ogni colore otterrai una abilità speciale nel gioco. Alcune sfere hanno inoltre una lettera, queste daranno la possibilità di attivare le vite extra, di far rallentare le sfere o di aumentare la tua velocità, ma per fare ciò dovrai premere lo spazio durante il gioco e procedere alla scelta. Prova quindi questo entusiasmante tiro al bersaglio, ma ricorda se sbaglierai il rimbalzo verrai distrutto perdendo ciò che avrai ottenuto.

JOYSTICK PORTA 2
SPAZIO per definire i tasti
FUOCO per lanciare

CAMPIONATO



Siamo in inverno, la stagione che di consueto rappresenta il massimo per gli appassionati di calcio. È proprio durante questa stagione e la primavera che si svolgono le maggiori competizioni calcistiche ad iniziare dal campionato per arrivare alla coppa dei campioni. Per tenervi in allenamento e meglio valutare e provare le abilità dei vostri beniamini ecco per voi questo appassionante gioco per il CBM 64.
Avrete infatti la possibilità di scegliere se disputare un vero e proprio campionato di serie A, se partecipare alla coppa dei campioni o giocare delle singole partite di allenamento. Le regole sono naturalmente quelle note a tutti e scopo del gioco è fare più goal della squadra avversaria. Ricordate all'inizio di ogni campionato viene assegnato un codice, che dovrete annotarvi per continuare a giocare le partite seguenti.

JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP pausa on/off

PALADINO



L'ultima cosa che Cedrik ricordava di quanto era avvenuto prima del suo risveglio in quella misera cella era di essersi recato al castello di Re Mevlot per diventare un paladino della Tavola Rotonda. Nessun indizio lasciava comprendere cosa fosse successo e come mai si trovasse in quel luogo. Sotto la guida dei suoi dei e dello spirito del gioco Cedrik dovrà analizzare ogni singola situazione e trovare una via di fuga, raccogliendo oggetti e indizi utili per risolvere l'intricato mistero dell'incantesimo. Le prove che dovrà superare saranno dure e numerose ma costituiranno l'unica strada possibile per arrivare alla verità, ma soprattutto al sospirato titolo di cavaliere di Re Mevlot. Saprai aiutare Cedrik nella difficile impresa?

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO scelta opzioni

RETURN per confermare

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Basil, il Grande Investigatopo: eccolo qui, un altro Roditore della lunga serie dei Walt Disney. Mi aspettavo che Basil fosse uno di quei thriller che di solito usano sbalorditive e deduttive polveri magiche per acciuffare i furfanti. Beh, invece non è niente del genere. Non c'è assolutamente nessuna investigazione da fare.

Immagina di essere nella Londra Vittoriana. Il tuo caro e paffuto amico Dr. Dawson è stato rapito dal famigerato Proff. Ratigan. Il tuo compito è attraversare la vecchia Londra e raccogliere più informazioni possibili per arrivare alla soluzione, e liberarlo. Il gioco ha tre livelli: negozi, banchine, e fogne della Londra di questi tempi, per non parlare del covo stesso di Ratigan.

Per procedere in modo esatto da un livello ad un altro, devi raccogliere l'esatto numero di soluzioni. Come molti di questi giochi, ci sono parecchie difficoltà da superare, quali: i tirapiedi di Ratigan. La tua energia diminuisce se incorri nella loro compagnia: energia che può essere rimpiazzata, se mangerai un pezzo di formaggio. Vedrai continuare il gioco sotto un particolare punto di vista... di "roditore". Così nel I° livello solo l'ultima delle tre porte del negozio si può vedere, visto che tu procedi lungo la strada. Casse, barili, e sacchi diventano degli enormi ostacoli su cui devi saltare, e poi superarli.

I movimenti di Basil sono limitati: può andare a destra a sinistra, arrampicarsi e saltare. Ora, le soluzioni. La fascetta pubblicitaria ti dice che esiste un totale di 13 oggetti su ogni livello. Ma solo 5 di esse sono le vere soluzioni, le altre sono state messe da Ratigan per mandare Basil fuori pista.

Basil ha 5 tasche in cui metterle (disegnate come 5 quadrati vuoti, posti in fondo allo schermo). Quando ne hai ottenuti 5, allora premi la chiave "?", e ti apparirà il numero di quelle che sono corrette, ma non quali esattamente. Solo quando avrai raccolto le 5 soluzioni esatte, ti apparirà una scritta con scritto dove ora dovrai andare. Esamina i vari oggetti presenti nel quadro; (vasetti di miele, lattine, sacchi, borse, scrigni...) e davanti ad ognuno premi lo spaziatore. Se l'oggetto c'è allora esso apparirà in tutta la sua magnificenza in fondo a destra dello schermo. Qui, puoi prenderlo e tenerlo in una delle tue tasche, oppure lasciarlo.

Decidere quali sono le soluzioni esatte è difficile. Ma, dopo un 'po d'esercizio... beh, comincerà a funzionare. Se le 5 soluzioni che hai raccolto, sono tutte errate, non ti buttare giù (succede), vuol dire che la tua cerchia di possibilità è scesa da 13 a 8. E così vai avan-

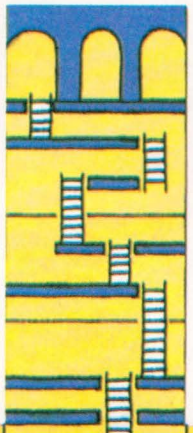
CONSIGLI UTILI

Ecco alcune cose da tenere a mente se si vuole aiutare Basil. Agli schermi segreti si accede tramite le cassette delle lettere e le grate. Se volete risparmiare energia, continuate a camminare finché Basil si mette a correre; perderete meno punti se poi andrete ad urtare un avversario. Il miglior punto in cui disporre una trappola è quello in cui non riuscite a superare la guardia.

Annotatevi la posizione del cibo e delle trappole, poiché ad ogni partita si trovano sempre allo stesso posto; cambiano però posizione i cinque indizi di cui avete bisogno per completare ciascun livello.

ti. Il problema è trovarle prima che tu perda tutta l'energia. Ad ogni modo le ''clues'' (soluzioni) non sono mai nello stesso posto, quando cominci un gioco. Ci sono trappole per topi disseminate qua e là che possono essere prese e poi lasciate cadere sul cammino dei tirapiedi di Ratigan, per indurli così a non inseguirti. I tuoi nemici ti seguono solo lungo un particolare livello, mai da quadro a quadro.

Le trappole occupano spazio nelle tue tasche, e dovrai lasciarle andare se vorrai raccogliere le tue 5 ''clues''. Per ciò che concerne i grafici il gioco è sufficientemente competente, ma non speciale, e le scene abbastanza avventurose quanto altri giochi del genere.

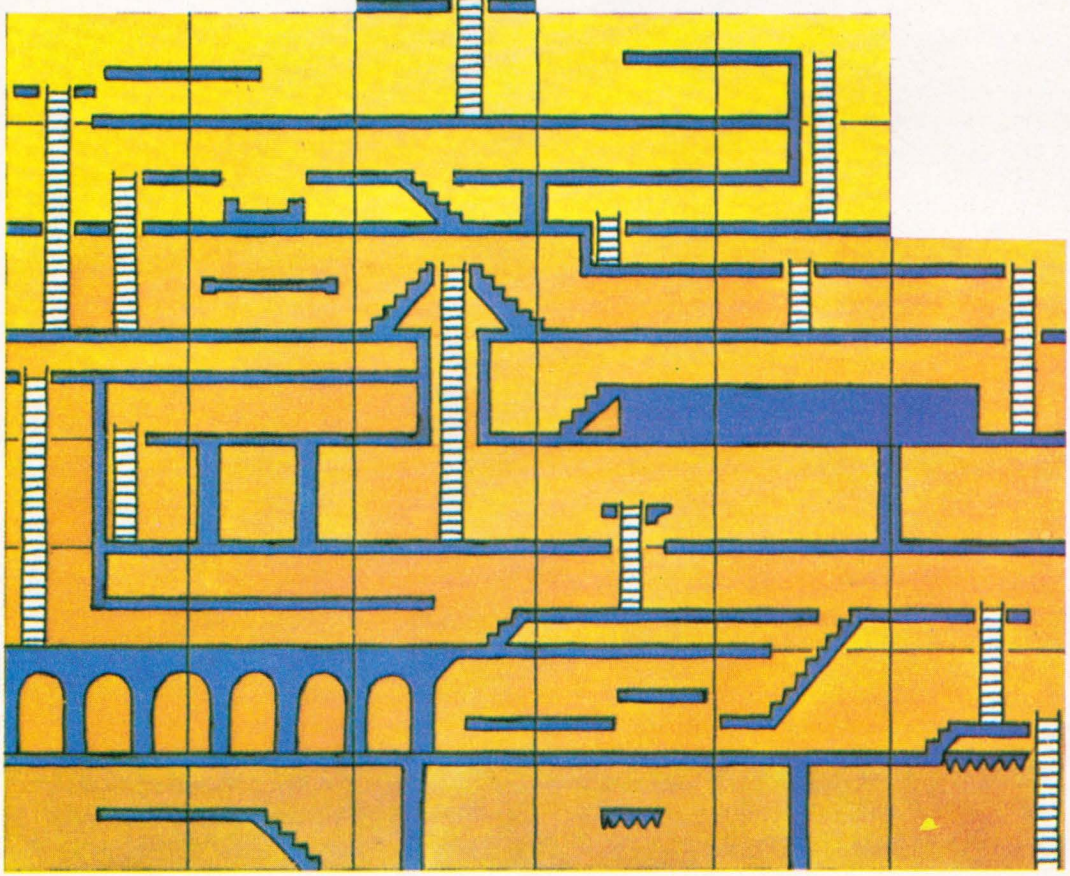


Anche Basil è giusto nelle sue proporzioni, ma nei confronti di Yogi o Berk nel **Trapdoor**, non è della stessa ''lega''.

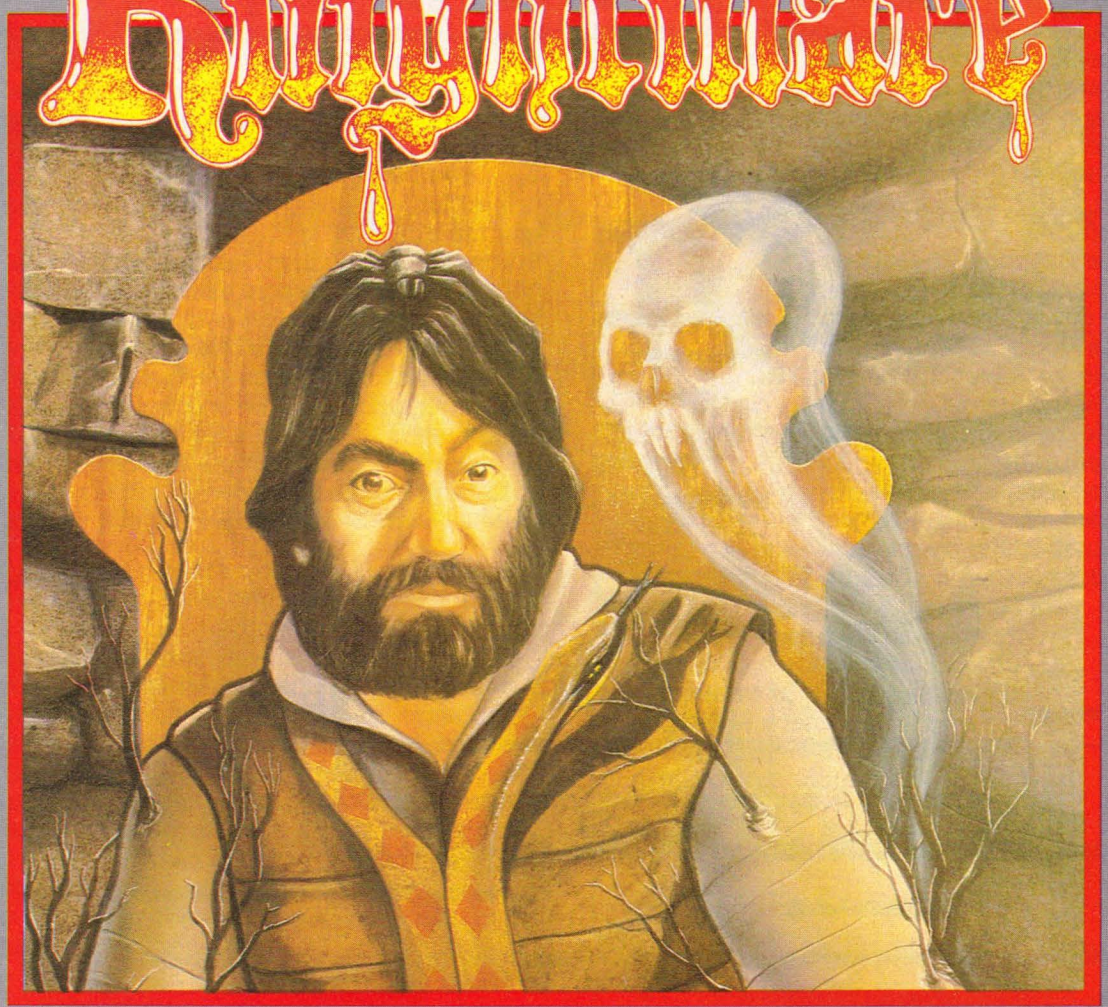
Anche i cattivi sono sconcertanti! Una cosa positiva è che Basil può arrampicarsi nella buca delle lettere di varie porte dei negozi, nel I° livello. Così da poter raggiungere l'interno del negozio stesso. E anche quando fugge dalla porta del ''retro''. Un'altra cosa un po' raccapricciante, è la presenza di un numero enorme di insetti.

Il gioco termina quando Basil ha terminato l'energia. Ci sono parecchi esempi in cui Basil sembra comportarsi proprio come se... si bloccasse, tra un barile e un tirapiedi... e quindi preso in trappola, e non sembra esserci modo di strapparlo al suo destino. Solo spegnere il computer e ricaricarlo. Con 4 soluzioni nella tua tasca, il tutto è un po' fastidioso. Non posso dire che questo gioco mi abbia divertito tantissimo. Basil poteva e doveva dare di più.

Vito Nanni



Knightmare



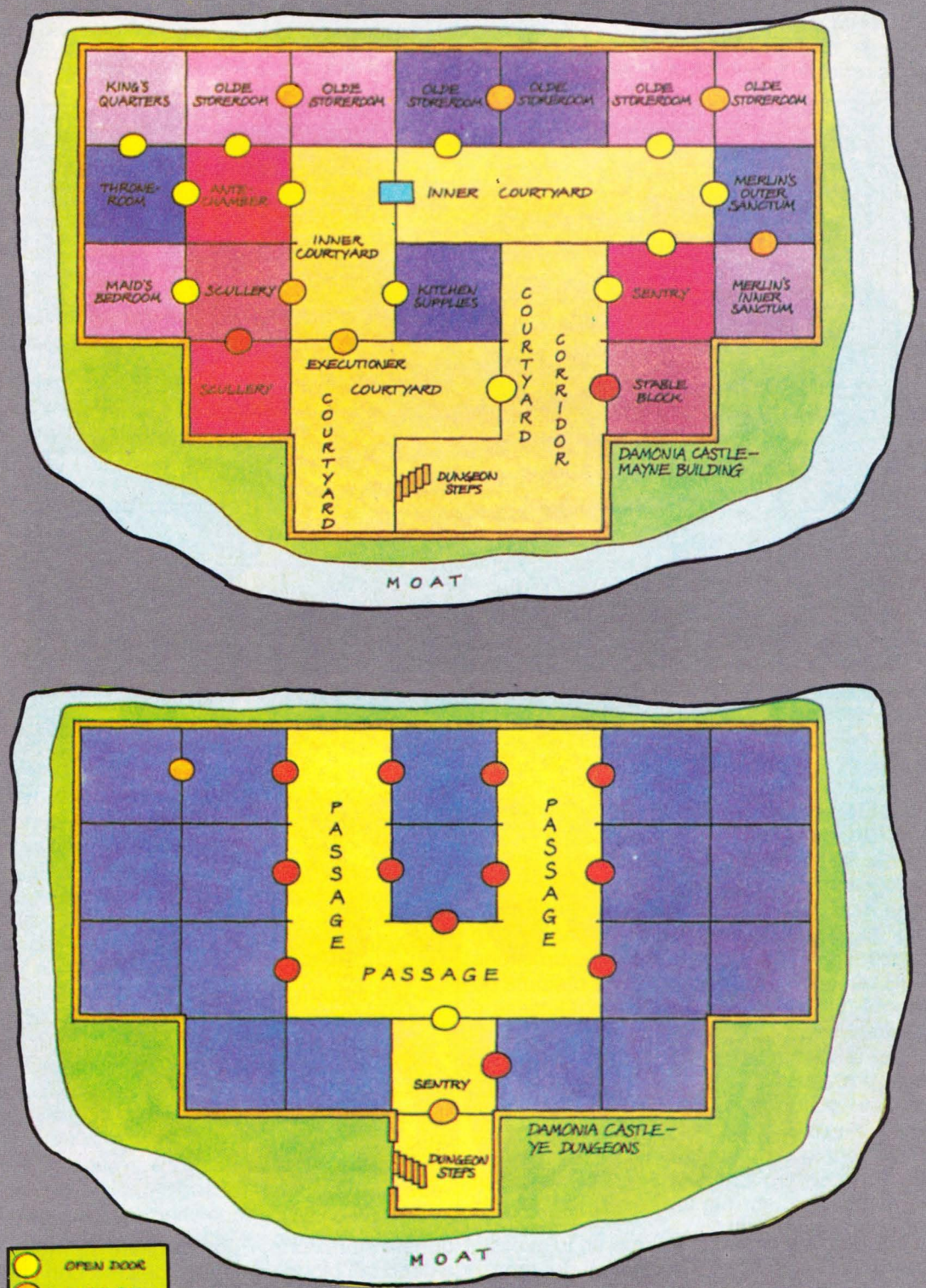
Ancora demoni e tenebrose segrete in questo periglioso viaggio nel castello di Damonia. Eccovi alcuni consigli per aiutarvi a superare le peggiori insidie. Se venite attaccati da mostri come il goblin, la mano, il serpente o il pipistrello, fuggite! Se vi fermate a combattere, non farete che perdere la vostra forza vitale. Se siete bloccati nella segreta n° 5, chiedete consiglio agli oracoli, provate ad usare il badile ed aiutate il vecchio.

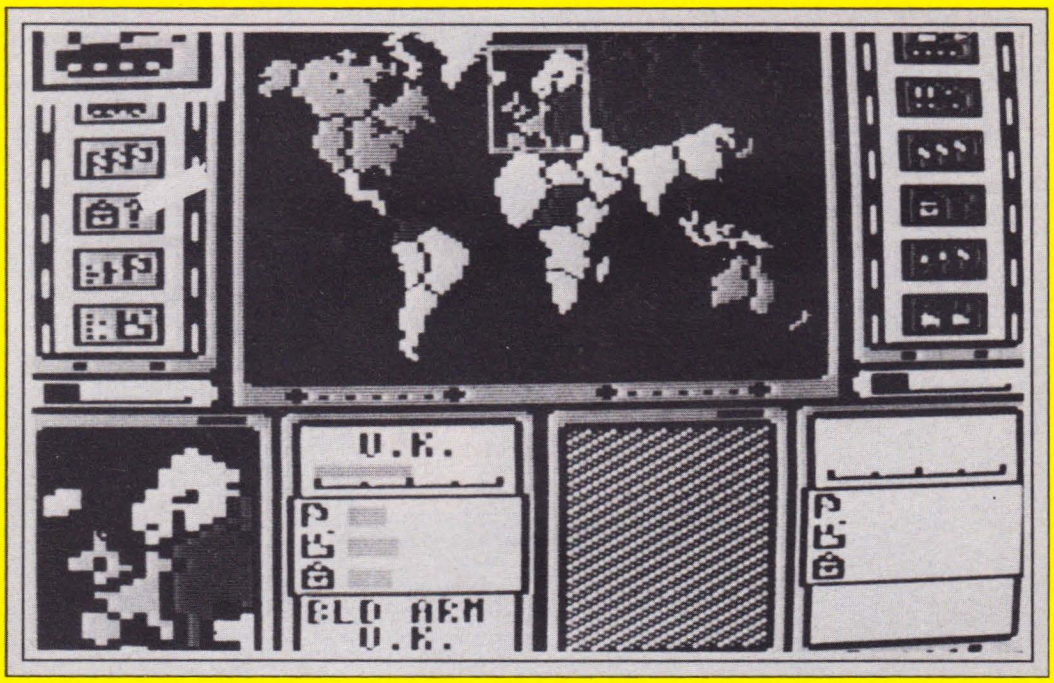
Nella segreta n° 6, la via d'uscita è palese... ma potreste trovarla indecorosa! Se fuori della segreta continuate a farvi uccidere, provate a muovervi in qualche altra direzione. Alcune porte non si apriranno senza la chiave apposita: per risolvere questo problema, dovrete trovare Merlino e imparare da lui l'arte magica degli incantesimi.

L'incantesimo che fa al caso vostro è Caspar, ma usatelo a ragion veduta, poiché è efficace per una volta sola.

Prima di poter usare gli incantesimi dovrete trovare la pozione, studiare le pergamene e consultare gli oracoli. Se la sentinella continua ad uccidervi, cercate nella sua garitta l'arma più adatta, prendetela e selezionate il tipo di fuoco desiderato.

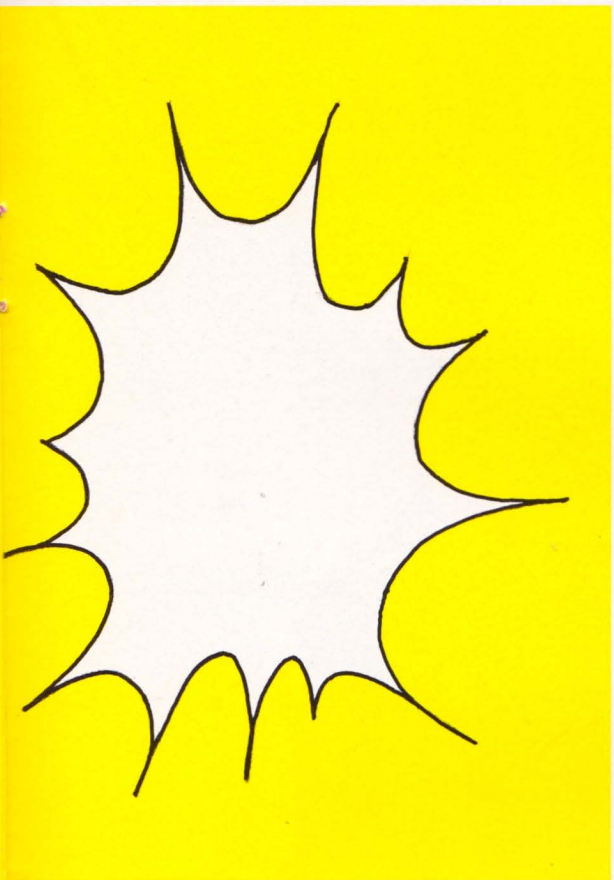
Se il mostro del muro vi uccide, cercate di ascoltare con più attenzione la sua domanda. Vi serve l'aiuto della ragazza: in cambio le offrirete qualcosa che le sarà utile per pagare le tasse.


KING'S QUARTERS
OLDE STOREROOM
OLDE STOREROOM
OLDE STOREROOM
OLDE STOREROOM
OLDE STOREROOM
OLDE STOREROOM
THRONE-ROOM
ANTE-CHAMBER
INNER COURTYARD
MERLIN'S OUTER SANCTUM
INNER COURTYARD
MAID'S BEDROOM
SCULLERY
KITCHEN SUPPLIES
COURTYARD
SENTRY
MERLIN'S INNER SANCTUM
SCULLERY
EXECUTIONER
COURTYARD
COURTYARD
CORRIDOR
STABLE BLOCK
COURTYARD
DUNGEON STEPS
DAMONIA CASTLE— MAYNE BUILDING
MOAT
PASSAGE
PASSAGE
PASSAGE
SENTRY
DUNGEON STEPS
DAMONIA CASTLE— YE DUNGEONS
MOAT
OPEN DOOR
CLOSED BUT UNLOCKED DOOR
CLOSED AND LOCKED DOOR
DEAD END



POWER STRUGGLE

Hai mai pensato come ti sentiresti se tu avessi il controllo di tutti i paesi comunisti del mondo? O di tutti gli stati fedeli a Ronnie e alla Costituzione? L'hai fatto? Bene, **Power Struggle** ti permette proprio di trovarti in questa situazione. Puoi scegliere se metterti a capo del blocco dei paesi dell'Est con i loro alleati, oppure della NATO. Quello che senti più adatto al tuo spirito. Puoi mettere in gioco la tua intelligenza contro il nemico con-

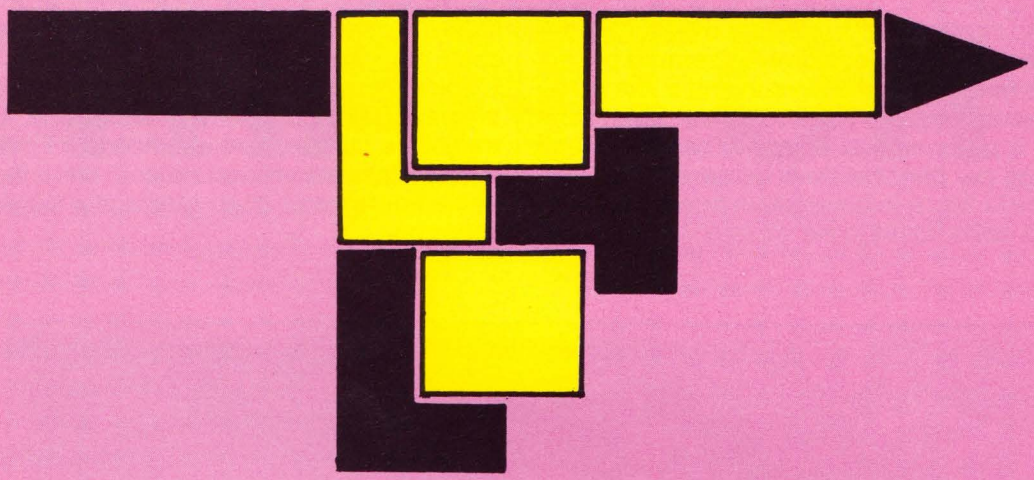


trollato dal computer oppure combattere con un amico, lottando tutti e due per arrivare a controllare tutto il mondo. Tutto il gioco si svolge sullo stesso schermo, che è occupato per poco meno di metà da una mappa del mondo. A lato della mappa si trovano le icone disponibili per te e per il nemico, mentre le informazioni e la scatola dei comandi occupano la parte restante del video. Sulla mappa c'è un command cursor con il quale puoi divertirti per delle ore facendolo vagare senza scopo. Come diversivo divertente puoi posizionarlo su di uno stato e premere il fuoco.
Nella scatola dei comandi apparirà la scena del paese che salta in aria con la zona che lo circonda ed un piccolo cursore per selezionare con attenzione il paese. Nella scatola delle infomazioni ti verranno comunicati i dati più importanti relativi allo stato, fra cui l'allineamento nel mondo (est o ovest), la forza militare, la potenza industriale, l'influenza politica e lo stato attuale. Se premi due volte il tasto di fuoco puoi entrare nella tavola delle icone.

L'icona attack è quasi ovvia, fa in modo che tutte le tue risorse miliari comincino a lavorare i paesi vicini a quello scelto, finché le loro forze militari (o le tue) vengono esaurite, il tuo governo può così rivendicare quel paese oppure vieni contrattaccato.
L'icona successiva è chiama supply, e, quando la selezioni, trasferisce il 10% delle industrie del paese ad un altro paese. Se il governo dello stato che ha ricevuto l'approvvigionamento è neutrale, lo tirerai così dalla tua parte. L'industria influenza anche la velocità con cui il tuo esercito cresce.
L'icona seguente è chiamata Enforce e se la selezioni trasferisce tutte le tue armi al tuo vicino. Questa tattica lascia il tuo stato completamente indifeso e ti conviene utilizzarla solo se sei ben protetto da una zona cuscinetto di stati alleati. C'è poi l'icona Political che trasferisce ad un paese neutrale il 12,5% della forza politica del tuo stato. Scopo di questa icona è di influenzare il paese neutrale e fargli assumere il tuo stesso regime. Questo sistema fa in modo che tutta la forza politica fornita al paese sia sommata e il lato con valore maggiore viene fatto oscillare nel lato neutro. La icona Build Army trasferisce il 12,5% della forza industriale a quella militare. Ed infine la icona Build Factories parla da sola. Ma probabilmente la migliore caratteristica è quando tutti gli stati vengono assegnati a caso all'est e all'ovest.
Se hai il gioco un po' in mano, il computer comincia a disperarsi ed a fare cose senza senso, oppure ti dà solo l'impressione di sedersi e morire. Per essere un gioco vecchio, **Power Struggle** è bello e ben giocabile. Se hai già giocato con **Balance of Power** e ti è piaciuto, anche questo dovrebbe piacerti. E pur essendo studiato secondo le stesse linee del **BoP**, è assolutamente un gioco differente. Mentre all'inizio è entusiasmante, dopo un po' comincia a diventare un po' fiacco, cosa che ci si può aspettare da un gioco di questo genere con opzioni limitate. Non tanto un gioco di guerra ma una forma di strategia, e non un gioco che richiede abilità tattiche e pianificazioni riflettute. **Power Struggle** ti permette per pochi soldi di uscire dal giro dei soliti giochi. È il genere di cosa che può interessare nei week end di brutto tempo quando non hai niente di meglio da fare. Ma senza essere un gioco che fa impazzire può piacere o meno; a me piace.

Nereo Guardi

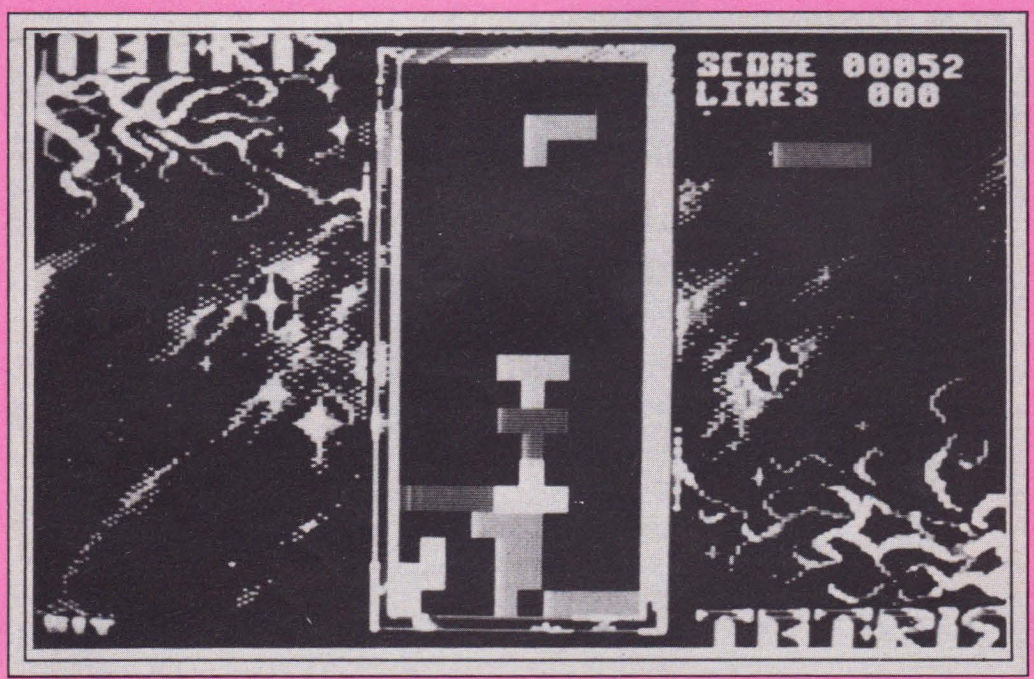


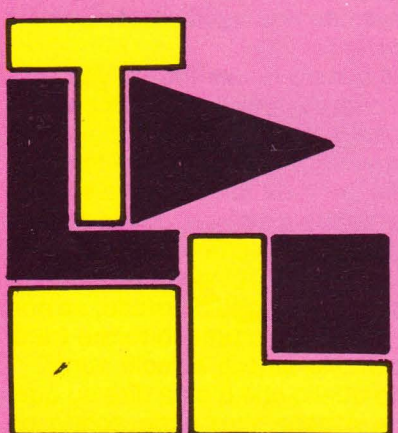


TETRIS

Ho cercato la parola **Tetris** sul dizionario e non esiste. Suona in modo proprio particolare, non ti sembra? (Derivata da qualcosa che ha a che fare con dei quadrilateri, non ci sono dubbi).
Potrebbe essere un pesce rosso, o forse anche una malattia che fa cadere tutti i capelli. Non è proprio niente di tutto ciò, ma, come avrai indovinato, è semplicemente un gioco. Posso onestamente dire che è proprio bizzarro e che non ho mai visto niente di simile.
Non voglio dire che è brutto, mi è quasi piaciuto, solo che è basato su un'idea terribilmente semplice e non sembra, secondo le parole del programmatore, niente di eccezionale.
Ma, insomma, cos'è? Forme che fanno cosa? Quadrati, rettangoli, figure e T, a L o simili a due mattoni sfalsati, se capisci cosa intendo. Tutte queste forme sono di colori diversi, ma questo non ha nessuna importanza per il gioco. Quello che interessa è che c'è una finestra rettangolare nel centro dello schermo.
Le forme cadono, una per volta, dall'alto al basso della finestra. A volte cadendo le forme si incastrano una con l'altra (credo che la parola giusta sia ''si tassellano'', chiedi al tuo professore di matematica) ma la maggior parte delle volte questo non succede. Puoi naturalmente aumentare le chances di incastro spostando le figure a destra o a sinistra e facendole ruotare con una rapida pressione sul tasto di fuoco.
Purtroppo (ma questo renderebbe la vita troppo facile) non puoi dar loro dei colpetti per correggere la rotta.
Se riesci a fare in modo che le varie forme si incastrino così bene da formare una striscia ininterrotta da destra a sinistra, quella striscia scompare e tutto quello che vi è appoggiato sopra viene abbassato. L'obiettivo è di fare durare il gioco il più a lungo possibile, se non per sempre, incastrando tutte le forme fra di loro, facendo molte strisce e molti punti.
È proprio tutto quello che c'è da dire su questo gioco che è senz'altro stato scritto da

qualcuno che aveva una vera ossessione per la geometria. Il gioco diventa sempre più difficile man mano che si va avanti e che le forme si appoggiano l'una sull'altra. Man mano che il pavimento si alza, hai sempre meno tempo per pensare dove cercare di far incastrare la figura successiva. In questa situazione ci sono poche cosa da fare. Una è di utilizzare il tasto di panico, che congela qualsiasi cosa, premendo il joystick.
L'unica noia è che poi devi premere la barra di spazio per scongelare la situazione. L'altra cosa a cui devi fare attenizone è l'indicatore di ''cosa sta venendo dopo'', che ti indica quale figura verrà dopo quella che hai sullo schermo.





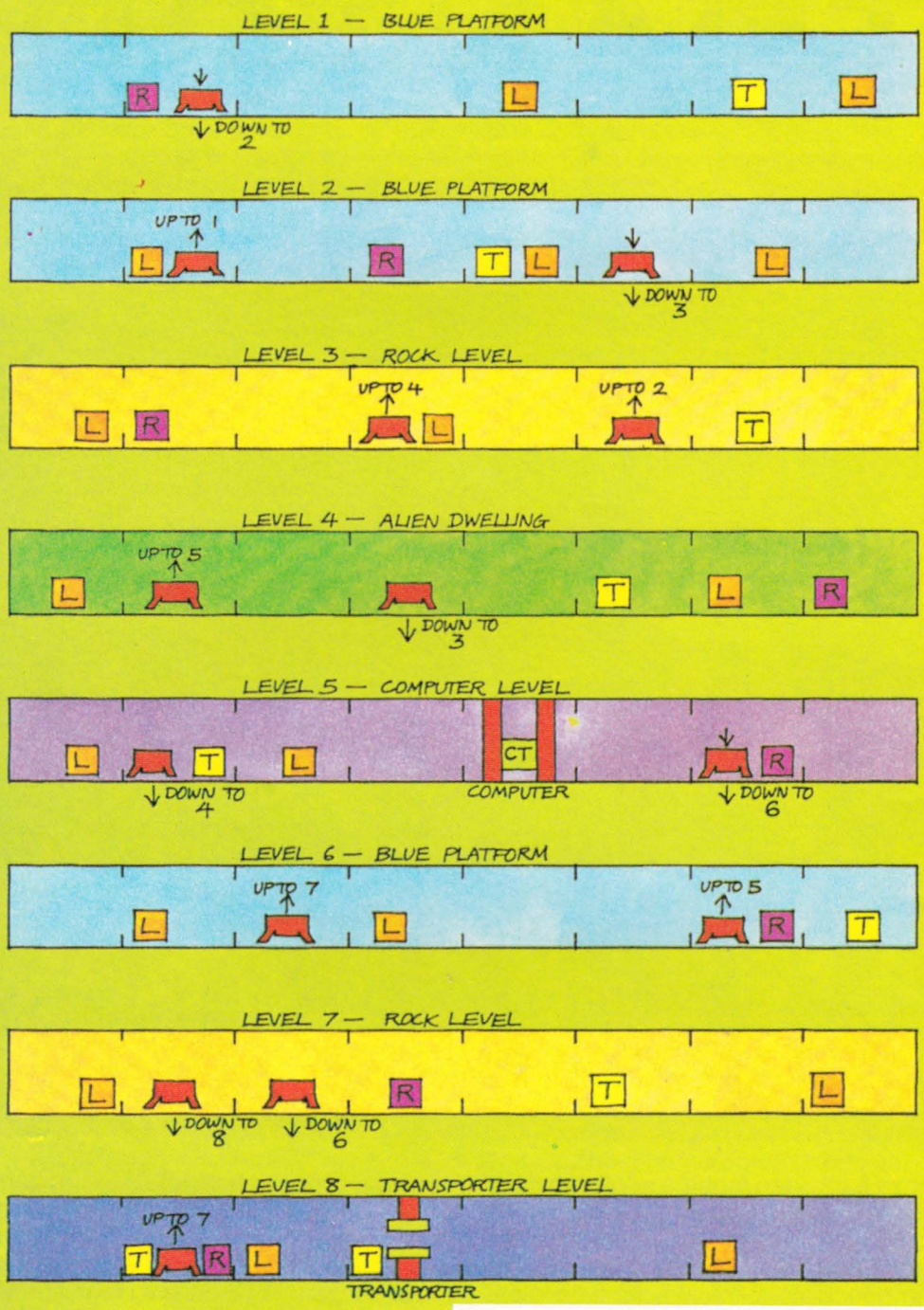
Il suono è semplice. Potrebbe essere stato scritto in Basic, e probabilmente lo è. C'è una cosa che è certo molto meglio del suono. La musica, che dura 25 minuti, è proprio bella e scommetto che lo sfondo dello schermo ha richiesto molto più lavoro del gioco stesso. Due critiche, una poco importante e l'altra più di rilievo. I blocchi si muovono verso il basso di uno spazio alla volta, il che sembra un po' rudimentale e amatoriale, perché non hanno pensato ad un movimento un po' diverso? La lamentela più grossa invece è che il gioco è interessante per circa un quarto d'ora, ma quando hai visto tutto quel che c'è da vedere, non resta più niente. O per dirla in un altro modo, il divertimento, se così lo si può chiamare, è proprio di breve durata.

Cristina Barigazzi

TRANTOR



La violenza è davvero febbrile negli otto livelli di questo gioco. Ciascun livello contiene una parola d'ordine di otto lettere: dovrete trovarle tutte prima di potervi collegare alla fine del computer principale. Sappiate che tutte le parole d'ordine hanno a che fare con l'informatica (potrebbero essere ad esempio **Spectrum**, **Sinclair** o qualcosa di simile), però non scervellatevi perché dovrete trovarle tutte, lettera per lettera.
Il gigantesco alieno del 4° livello è l'unico essere che si possa uccidere istantaneamente: potete spararegli, ma lui continuerà ad attaccarvi, quindi non vi vergognate di darvela a gambe. Potete ricaricare il vostro lanciafiamme ai depositi, e perquisire i terminali e gli armadietti stando di fronte ad essi e tirando indietro il joystick. Se accidentalmente trovate una bomba, dovete trovare subito una cassetta d'attrezzi oppure un cacciavite per disinnescarla, se no- Bang!
Ogni orologio che trovate vi concede novan-



ta secondi extra di vita: una volta capiti i codici di sicurezza, ci vuole circa un'ora per finire la partita, quindi cercate di tenere sempre d'occhio gli orologi... e ricordate che per ottenere dell'energia extra dovete mangiare gli hamburger.

GARFIELD

Garfield non assomiglia approssimativamente al personaggio del fumetto ma è uguale a lui in tutto e per tutto, dall'espressione al carattere. Ed anche le avventure sono simili, infatti il gioco è stato tratto con intelligenza dai temi del fumetto. La trama vede Garfield impegnato nel tentativo di liberare la sua ex ragazza dalla prigione della città.



Il gioco richiede che il gattone stia sveglio, che continui a mangiare, che prenda a calci Oddie — il cane più ridicolo del mondo — che cerchi di capire il funzionamento dei vari oggetti e di trovare la strada che conduce alla prigione.

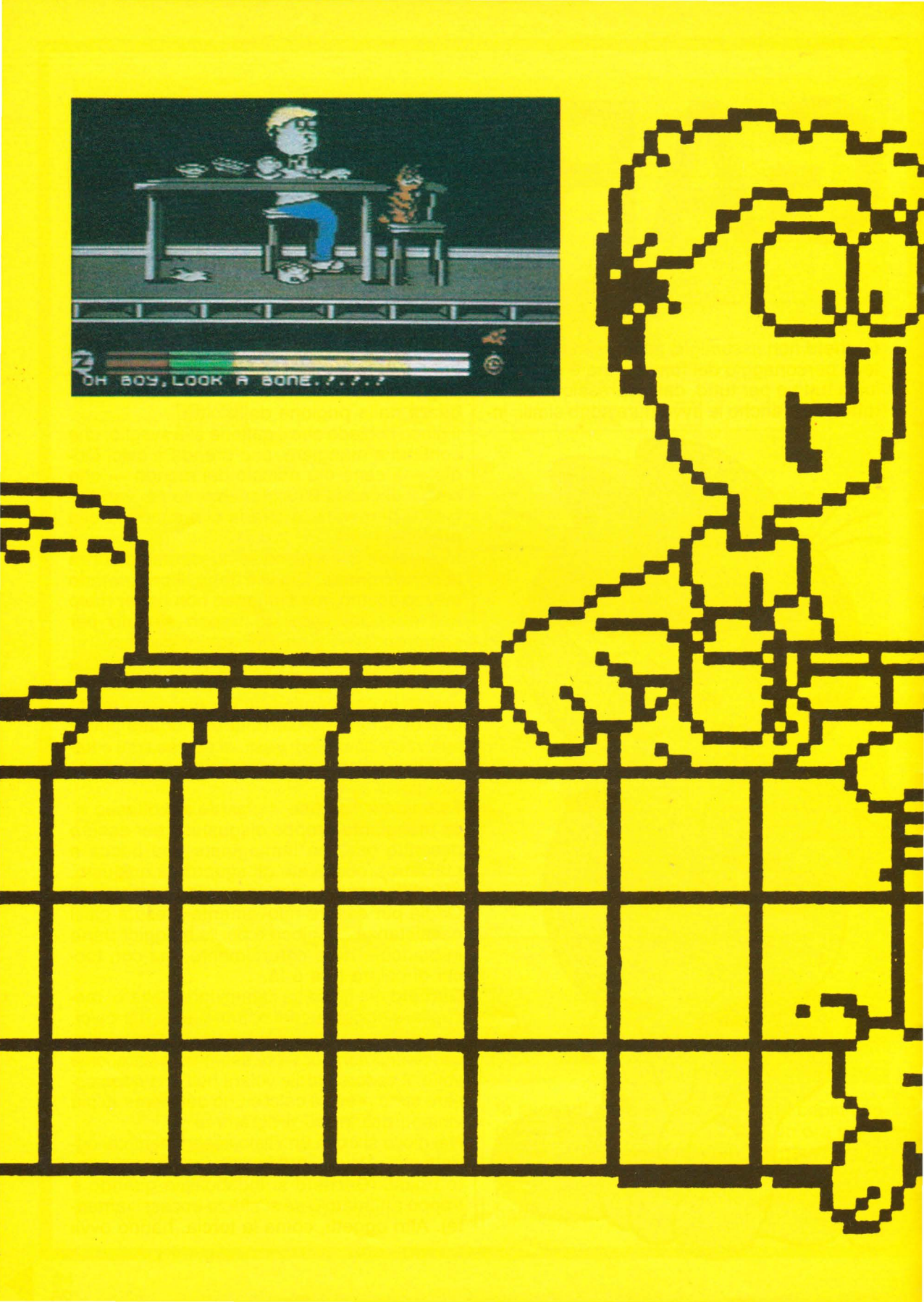
Inizierete bene il gioco se riuscirete ad aprire la porta frontale. Qui vi è John, il proprietario mezzo scemo, ma l'ingenuo non ha un ruolo nell'intreccio, essendo troppo stupido per comprendere i piani dei gatti e dei cani.

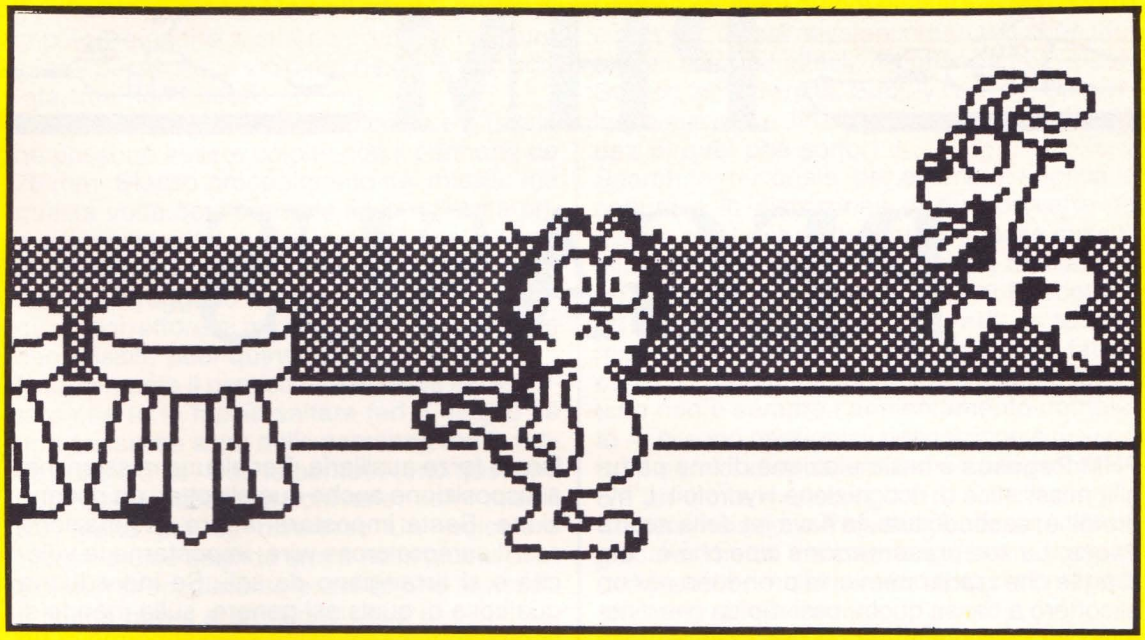
Immaginate di dar vita al fumetto, ecco cosa accade nel gioco, alcuni dettagli visivi sono scarsi, in compenso tutti i grafici sono molto grandi. Il fumetto **Garfield** è rinomato per la sua vasta gamma di gesti, di espressioni e tutte queste caratteristiche sono presenti in questo gioco.

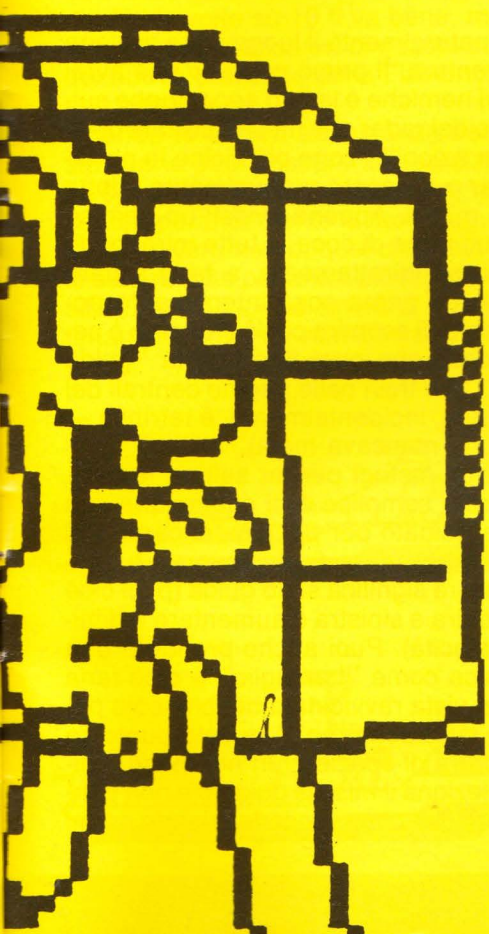
Esaminate il sorriso, il gigante e grottesco viso mangiante (troppo disgustoso per essere descritto ora, ma immaginate una bocca e null'altro), osservate gli sguardi di disgusto, di indifferenza — non la stupida sorpresa di Oddie per essere nuovamente preso a calci nella stanza... Il gioco è per la maggior parte in bianco e nero naturalmente, ma con tocchi di colore qua e là.

Garfield nel gioco sa camminare, saltare, raccogliere oggetti usarli o mangiarli e dar calci. Quest'ultima capacità è (fortunamente) necessaria poiché dovrete esercitarla parecchie volte. Il vedere Oddie volare nell'aria dopo essere stato preso a calci è uno dei momenti più violenti dell'intero programma.

Nel gioco si trova un vasto assortimento di oggetti utili. Alcuni, inutile dirlo, servono durante i pasti (**Garfield** si indebolisce quando è troppo affamato o se si sforza eccessivamente). Altri oggetti, come la torcia, hanno ovvii


OH BOY,LOOK A BONE.?.?.?





usi. Usate la torcia in cantina, ove si trovano altri oggetti, oltre i topi, che, bisogna ammetterlo sono molto furbi.
Gli effetti sonori sono buoni, sebbene il gioco non ne richieda molti. Io compresi l'andamento del gioco dopo un paio di tentativi: è importante ricordare che **Garfield** è molto pigro: questo può essere l'unico gioco nella storia del software in cui il giocatore deve riposare contro la sua volontà.
Vi sono alcune zone, inclusa una scena stradale, che scoprirete quando caricherete il gioco — che vi lasceranno perplessi avendo la sensazione di non riuscire a progredire ma c'è sempre un'altra uscita, basta trovare l'oggetto giusto.
Il gioco è entusiasmante, buffo e comprende scene di gratuita violenza: insomma è una sfida.

CONSIGLI UTILI
Per vedere come vi muovete nella prigione, prendete la lampada dalla televisione.
Quando siete stanchi, dirigetevi in qualche posto in alto e sedetevi. Quando Oddie salta verso di voi, saltategli sopra, poi quando ritorna prendetelo a calci.
Prendete a calci le casse o saltete sopra di esse in modo da aprirle, potreste trovarvi qualcosa di utile.
Se Oddie ha qualcosa di cui avete bisogno, prendetelo a calci.



PHM PEGASUS



PHM Pegasus è la simulazione di una pattuglia missilistica di ricognizione Hydrofoil. L'hydrofoil è, secondo tutti, la nave jet della nostra epoca. La sua presentazione dice che è ''così agile che i radar nemici la prendono per un elicottero a bassa quota, così rapida che il nemico ha solo pochi minuti per reagire''. Ma questo naturalmente dipende da chi la sta guidando. Credo che all'inizio il nemico resti un po' soncertato scoprendo che aveva ore per reagire, ma questa situazione non durerà molto.

Pegasus non è il tipo di gioco che fa apparire un nemico perché tu possa colpirlo e distruggerlo e poi te ne sottopone un altro, e un altro e un altro ancora finché non ti stufi e cerchi possibilità più eccitanti come ribaltare la tua stessa nave o prendere di mira un innocente spettatore. **Pegasus**, al contrario, ti propone 8 missioni basate su scenari reali, ognuna delle quali mette alla prova la tua abilità nel comandare e controllare le armi dell'hydrofoil ed il suo sistema di navigazione. I primi due scenari servono in realtà da allenamento e non c'è nessun vantaggio nel passare alle missioni più eccitanti ed ambiziose se non ti sei fatto un po' le ossa su questi due primi scenari. L'allenamento alla battaglia presenta 10 navi nemiche nella tua zona d'acqua e devi farle saltare. Le navi appaiono una alla volta, puoi dunque prendertela con comodo, pensare a quel che devi fare e diventare un'arma di distruzione veramente efficiente.

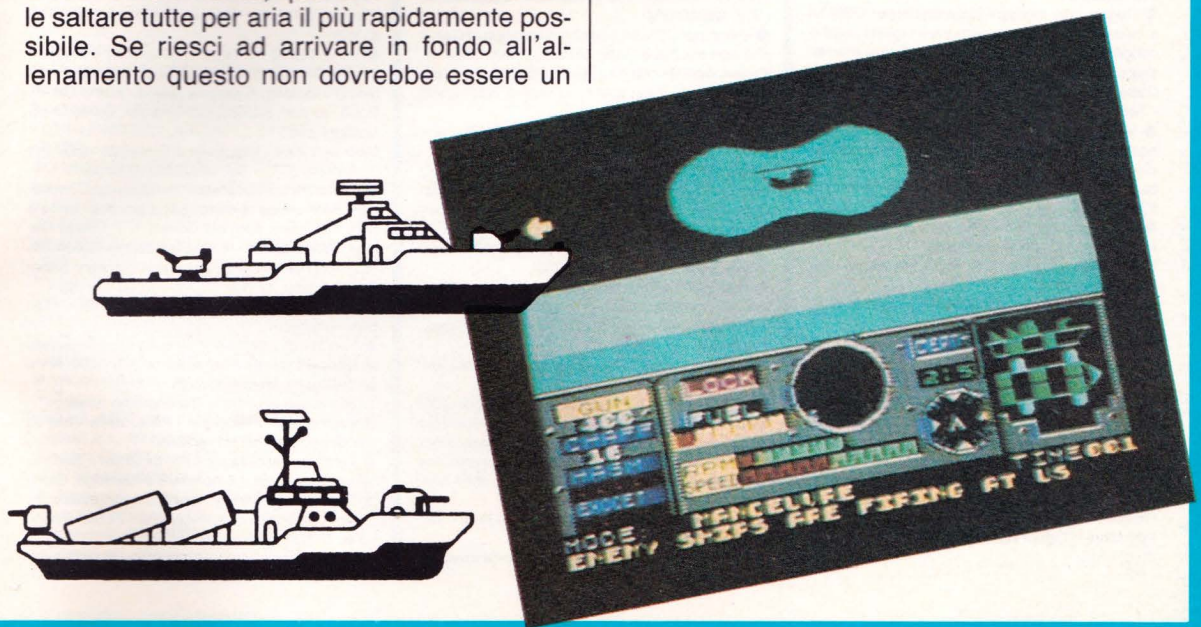
Pegasus lavora su due immagini, il ponte, dove hanno luogo tutte le azioni, e la mappa delle operazioni, dove puoi controllare un'ampia zona (comprende dei continenti) e impostare numerosi percorsi per l'autopilota. Sulla mappa delle operazioni si possono anche controllare le forze ausiliarie. Per alcune missioni hai a disposizione anche due elicotteri da ricognizione. Basta impostare la loro destinazione con il cursore cross-wire, impostarne la velocità e si arrangiano da soli. Se individuano qualcosa di qualsiasi genere, sulla mappa si accende una luce come sullo schermo di un radar. Si può inserire l'autopilota anche per l'hydrofoil ma se togli il ponte o prendi il controllo con il joystick, l'autopilota viene abbandonato.

Il ponte è naturalmente il luogo dove avviene tutta l'avventura. Il primo contatto che avrai con le navi nemiche è la loro apparizione sullo schermo del radar che ha una portata di 40 miglia. Per azioni in zone più vicine la portata del radar può essere gradualmente ridotta fino a 2,5 miglia. Appena avvisti un nemico puoi fare un mare di cose, e tutte mirano, direttamente o indirettamente, a farlo saltare nell'acqua. La prima cosa interessante potrebbe essere di scoprire cos'è e quanto è pericoloso, cosa che puoi fare con la ''guida delle navi'' che trovi nelle pagine centrali del manuale (che, incidentalmente, è terribile — e del mio ne mancava metà).

Esistono due metodi per far saltare le navi. Il primo e più semplice è di squarciarle con un missile guidato per poi dimenticarle. Sul ponte ci sono due modi: ''manvora'' e ''mira''. ''Manovra significa sotto guida (puoi cioè girare a destra e sinistra e aumentare o diminuire la velocità). Puoi anche prendere una nave nemica come ''bersaglio'' e cioè farla apparire in vista ravvicinata nel binocolo posto in alto sullo schermo. A questo punto se premi la barra di spazio entri nel modo ''mira'', F3 seleziona il missile guidato e non penso di doverti dire cosa succede quando premi

il pulsante di fuoco. I missili guidati possono impiegare anche 1 minuto prima di raggiungere il bersaglio, e ciò dipende dalla loro portata, ma sono fidati.
Le navi di ricognizione più piccole e più vicine possono essere colpite con il cannone da 76 mm. Stesso procedimento dei missili, ma questa volta devi premere F1 per l'arma prima di mollare il tiro. Per indicarti che l'ultimo tiro è diretto lontano dal bersaglio e permetterti di correggerlo di conseguenza, si accende un correttore di mira. Hai molte più bombe che missili, puoi quindi diventar matto.
Naturalmente il nemico non si siede ad aspettare che tu lo faccia saltare (ed è meglio se non pensi che sono delle persone), ma fa fuoco contro di te. Con le bombe, tutto quel che puoi fare è provare a schivarle, con i missili c'è molto più da divertirsi. Un indicatore ''lock'' ti dice quando una è nella giusta direzione. Il procedimento prevede che tu aspetti finché non è a un miglio circa di distanza, lanci la ''beffa'' (specie di miscuglio di Bacofoil, vecchio involucro di **Kit Kat** e barattoli più grossi, vuoti, che fa impazzire il radar nemico e fa deviare i missili) e te la batti zigzagando. Nove volte su 10 ti va bene, ma se vieni colpito, degli indicatori di guasto come quelli del nuovo cruscotto della Fiat Uno, ti indicano cosa è fuori uso.
Quando te la cavi abbastanza bene in questa scena puoi passare all'esercizio successivo, dove tutte e dieci le navi sono contemporaneamente al tuo inseguimento. È un bel divertimento, quel che devi fare è farle saltare tutte per aria il più rapidamente possibile. Se riesci ad arrivare in fondo all'allenamento questo non dovrebbe essere un problema e puoi quindi passare al gioco vero e proprio. Le sei missioni rimanenti sono intitolate: Terrorist attack, A better part of valour, Search for terrorists, Supply convoy, Surveillance mission e Jihad, e dovrebbero darti un'idea di quel che sono.
Search for terrorists, per esempio, implica la cattura e la distruzione di due corvette da guerra che hanno attaccato una base missilistica americana sulle coste della Sicilia. Hai un hydrofoil Sparviero (armato di Exocets) e un elicottero AB212 per catturarle. In tutte le missioni il punteggio è basato su vari fattori come il raggiungimento dello scopo finale (che non è sempre l'annientamento completo — ci sono missioni di ricognizione e di scorta), i nemici distrutti e il tempo rimanente — c'è un limite massimo.
Come simulazione **Pegasus** è affascinante da giocare, mette insieme la giusta miscela di complessità, realismo e bei grafici per tenerti attaccato allo schermo.
Il fatto che ci sia un obiettivo finale che deve essere raggiunto in un limite di tempo, se ce la fai, assicura un finale ricco di tensione. La sola cosa che posso criticare è che, inevitabilmente, la vecchia mentalità dello ''zio Ron'' che vuol tenere lontano dal mondo libero gli indigeni, i comunisti e i fanatici è decisamente prevalente. Ma se questo ti disturba vuol dire che non ti interessano i giochi di guerra per molti altri motivi. Come gioco di guerra **Pegasus** è riuscito proprio molto bene.

Lino Rinaldi



IL MERCATO DI HARDWARE

● Compro/cerco disperatamente qualsiasi gioco o programma su cassetta per "Olivetti Prodest PC 128", non ho il telefono scrivetemi.
Francesco Guazzo - Principi Carafa 83 - Castel S. Lorenzo (SA).

● Attenzione ragazzi! Cerchiamo soci per il nostro club: Alba Soft. Abbiamo Le più grandi novità del momento, gennaio '88: Out Run, 720°, Shoot'Em Construction Kit, Combat School, Gasmogh, Mario Bros II, Ruftan ecc..
Alba Soft - V.le Della Vittoria 63 - Alba Adriatica (TE) - Tel. 0861/72557.

● Offertissima! Vendo solo su nastro per C64/128 i migliori games a prezzo stracciato! Super Compilation di 40 games a L. 20.000. Vastissima scelta, scrivi subito per avere la lista gratuita delle ultime novità!!! Spese postali gratuite, premi e regali.
Valentina Baio - Casella Postale 52 - Piovene R.

● Vendo magnifici giochi per CBM 64 (es. Platoon, Rambo, Bubble Boble, S. Soccer e altri), a richiesta. Solo zona Genova.
Gianfranco Campanini - Via Sampierdarena 4/3 - Genova - Tel. 460643.

● Cerco giochi per C64 o 128 come: Rambo, Commando, Donald Duck, Zorro, Spy Vs Spy. Sono disposto a spendere fino a L. 5000. Telefonare ore pasti.
Sanino Paolo - Via M.T. Cicerone 15 - Vibo Valentia (CZ) - Tel. 0963/45354.

● Vendo per C64 cassetta C46 con magnifici giochi a L. 15.000 (cassetta + spese postali comprese) giochi come: Barbarian, Kung Fu, Paradroid, e molti altri.
De Luca Marco - Via Luca 34 - Fregona (TV) - Tel. 0438/585629.

● Cerco disperatamente il Calcio con Rigori e Punizioni in partita per un prezzo di L. 5000 massimo. Telefonare ore pasti. Mi raccomando max serietà. Per Commodore 64.
Luca Marsili - Via D. Lelli 51 - Nereto (TE) - Tel. 0861/855447.

● Regalo i più moderni video giochi per CBM 64 a chiunque mi riesca a procurare biglietti usati di concerti, partite di calcio, basket, ed altre manifestazioni sportive.
Galantucci Vincent - Via Maggio 6 - Altamura (BA) - Tel. 080/843287.

● Vendo per CBM 64 giochi e utility su disco e nastro a L. 500 cad. Chiedere lista gratis. Annuncio sempre valido.
Buizza Ivano - Via Casaglia 23 - Travagliato - Tel. 030/661774.

● Cerco soci per nuovo club (C.C.C.) (Commodore Computer Club) entro Roma.
Paccari Stefano - Via G. Benzoni 14 - Roma - Tel. 5772560.

● Vendo Floppy Disk telefonare ore serali entro Roma.
Paccari Stefano - Via G. Benzoni 14 - Roma - Tel. 5772560.

● Cerco Disk Drive quasi nuovo a prezzo trattabile. Telefonatemi per decidere la quota ciao a presto.
Di Sarno Ignazio - Via A. Gramsci 29/A - Monte Rotondo (RM) - Tel. 06/9008959.

● Vendo programmi su disco per CBM 64 a L. 1500 cad. Ne posseggo oltre 300. Invio lista gratuita. Tra i giochi: Renegade, California Game, Road Runner, ed altri.
Igal Janni - C.so di P.ta Romana 52 - Milano - Tel. 02/878819.

● Compro giochi per CBM 64 su cassetta a L. 4.000 cad.: Ye Ar Kung Fu 1, 2, Kung Fu Masters, Road Runner, Zinaps, Indiana Jones, Karate Kid 1, 2, The Last Ninja 2, Enduro Racer, Bruce Lee, Championship Wrestling, Defender of the Crown. Max serietà. Telefonare ore pasti.
Pierluigi Rani - Via C. Bertazzoli - Lugo (RA) - Tel. 0545/26846.

● Cerco giochi di pugilato (solo ottime grafiche), oppure giochi che consistono nel dover abbattere a pugni dei nemici.
Farinella Giuseppe - Via Pietro Nenni 97 - 20085 Locate di Triulzi - Tel. 9077739.

● Vendo circa 300 giochi in blocco o sfusi (minimo 20) a L. 800! tra cui: Buggy Boy, Out Run, Dragon's Lair 2 e Bubble Bobble. Per informazioni telefonare allo 011/9591796. Tratto solo con la zona di Torino.
Guglielmino Cristiano - Via Adige 2/D - Rivoli (TO).

● Per CBM 64 vendo solo ultimissime novità. Per Amiga scambio i migliori programmi. Massima serietà e celerità.
Santi Mondo - Via Orsa Maggiore 53 - Milazzo (ME) - Tel. 090/9284863.

● Per CBM 64 vendo programmi tipo: Impossible Mission II, Platoon, Rastan. Per Amiga scambio software tipo: Out Run, Soccer, Mission Impossible II, Wizball ecc.
Santi Mondo - Via Orsa Maggiore 53 - Milazzo (ME) - Tel. 090/9284863.

● Vendo giochi solo su disco come: Platoon, S.E.U.C.K., Star Wars, Test Drive, Rampage, Match Day 2, e molti altri, continui arrivi tutti a L. 2000 cad. Telefonare dalle 18.30 in poi.
Bonisoli Andrea - Via Roma 21 - Segrate (MI) - Tel. 02/2137048.

● Cerco: Karateka, Ye Ar Kung Fu, Summer Games, Rocky, Horror Show, Combat School, Guerriglia War, Double Drible, Dragon's Lair, Tiger Road, Terra Force.
Traversa Michele - V.le Trieste 234 - Caltanissetta - Tel. 0934/36350.

● Cerco per CBM 64 qualche nuovo tipo di Calcio che non sia Super Star, Soccer, Calcio, Replay. Preferibilmente cerco su disco al prezzo che supera le 6.000 L. Telefonate ore pasti e chiedete di Marco.
Marco Di Napoli - C.so Europa - Napoli - Tel. 8942444.

● Vendo le 7 Prove, Blitz, World Games, Hiper Sport, Karate, Donald Duck, Barbarian, Freddy Hardest, Africa Nera, L'Idolo d'Oro, Druido a L. 1500 cad per CBM 64 su cassetta.
Rimicci Cristiano - Via Tosco Romagnola 79 - Pontedera (Pisa) - Tel. 0587/54271.

● Fantastica offerta: vendo per C64: Super Star, Soccer originale su disco + 15 giochi a vostra scelta a L. 25.000, inoltre vendo altri giochi a L. 500 cad.. Telefonare ore pasti.
Diomede Paolo - Via Kennedy 97 - Pescara - Tel. 085/71215.

● L'Ovs Group vende solo ultime novità per CBM 64 a Amiga. L. 5000 1 disco per C64, registrato ambo i lati e disco compreso, stesso prezzo per 1 disco Amiga, solo contattandoci scoprirete che le novità ci sono davvero e che i prezzi sono bassissimi, rispetto alla qualità.
Paolo Serego - Via Del Terminillo 51 - Rieti - Tel. 0746/484988.

● Eccezionale! New Video Computer Club scambia e vende migliaia di programmi su nastro per C64. Iscrizione gratuita, invio notiziari, informazioni. Inviate le vostre liste, vi invieremo gratuitamente la nostra. Scrivete a: New Video Computer Club - c/o
Valentina Baio - Casella Postale 52 - Piovene R. (VI).

● Cerco: Renegade, Tarzan (CBM 64). Telefonare ore pasti possibilmente di sera.
Maio Mannucci - Via Erbarella 12 - Jesi (AN) - Tel. 0731/58917.

● Vendo tutti i giochi esistenti a questo mondo. A prezzi bassissimi me li mandano dall'America e dall'Inghilterra, affrettatevi.
Carmine Sandri - Via Leopardo - Salerno - Tel. 089/237672.

● Vendo molto software su disco e cassetta a L. 1000 + supporto tra cui: Test Drive, Hyper Olimpics, Out Run, Logo, Music Comp. Toto, Koala Painter, Wonderboy, Vari Strip Poker. Dispongo di 700 programmi con arrivi settimanali e anche software per C128.
Rocchetto Luigi - Via G. Verdi 11 Borgnano - Cormons (Gorizia) - Tel. 0481/67100.

● Cerco tutti i tipi di Wrestling esistenti nel Commodore 64 inoltre cerco anche Paclandia. Prezzo da definire telefonare ore pasti.
Lot Andrea - Via XXV Aprile 39 - Arquata Scrivia (AL) - Tel. 663235.

● Cerco assolutamente Space Ace, in cartone animato, solo su cassetta per il CBM 64. Lo pagherò anche a L. 10.000. Vi prego sono disperato.
Adorni Marco - Orsoline 65/4 - Sorbolo (Parma) - Tel. 0521/69663.

● Vendo computer MSX inespanso a L. 100.000 oppure cambio con scarpe Timberland n. 43. Max serietà. Telefonare ore 22.50.
G.Luca Baldo Baldini - Via Emilia - Pontenure (PC) - Tel. 51423.

● Hei! Ragazzi, ecco una grande novità valida solo per Piacenza, vendo C128 e registratore a L. 100.000 o in cambio di 1 cassetta di Zucchero.
Mazzoni G.Guido - Vialone - Pontenure (PC) - Tel. 51313.

● La Soft 2000 vende per C64 su disco e cassette più di 1000 giochi tra cui le ultimissime novità: Frank Bruno's Boxing, California Game, World Game, Road Runner, Rambo, Commando, Game Over, Masters ecc.
Club Soft 2000 - Marchese di Casalotto 19/D - Aci S. Antonio (CT) - Tel. 095/839216-831557.

● Carissimi commodoriani, possiedo un Commodore 64 e vendo numerosissimi giochi in turbo e non, fra i quali: Summer Games 1, 2, Winter Games, World Games, Ghost'n Goblins, Green Beret, inoltre cerco Great Guarianos, Tai Pan, Super Sunday, Spy Vs Spy III. Telefonare ore pasti.
Tencanera Paolo - Str. Petrera 4/M - Bari - Tel. 080/419529.

● Vendo tutti i giochi e utility esistenti sul mercato su disco e cassetta a un massimo di L. 1000. Arrivi settimanali massima serietà.
Telefonare o scrivere e diventeremo amiconi.
Pierdomenico - Baccolario - Pass. Bella Vista 36 - Acquiterme - Tel. 0144/53483.

● Vendo su cassetta per CBM 64 Ghost'n Goblins, Green Beret, PSI 5, Doomdark's Revenge, Catch 2, Thrust. Cerco inoltre l'avventura di Spiderman.
Scalora Maurizio - C.so Peschiera 177 Bis - Torino - Tel. 011/377766.

● Vendo Commodore 64 compreso di tastiera re-

gistratore 2 joystick, circa 250 giochi, copritasti
a prezzo trattabile. Telefonare ore pasti preferi
mente di sera.
Marco De Angelis - Via Nicolò III n. 8 - Roma - T
6370425.

● Vendo solo su nastro per C64 ultimissime nc
tà garantite a L. 1000 cad. Richiedi subito lista g
tuita, in regalo le spese postali e la cassetta.
Valentina Baio - Casella Postale 52 - Piovene R. (

● Vendo la cassetta inedita originale Vampyr N
tel. È un adventure grafico-testuale in italiano, co
pleta di istruzionia. Prezzo L. 8000. Max serie
Andrea Tito - C.so Europa 188 - Rho (MI).

● Vendo CBM 64 Drive, Speeddos, registrato
Freeze frame, penna ottica, programmi casse
e dischi stampante, 802 grafica, a blocco o se
ratamente anche MPS 803.
Massimiliano Matta - Via D. Simonetti 86 - Os
Lido (RM) - Tel. 5665565.

● Attenzione!!! A tutti quelli che vogliono disfa
di un Floppy Disk rivolgersi a me, offro L. 180.0
trattabili. Telefonare ore 13-15.30.
Bettoncini Marcello - Via Quarto 26 - Ravenn
Tel. 0544/465495.

● Cerco e compro il programma Gi Joe, vo
spendere un massimo di L. 5000, accetto la
gliore offerta, per mettersi daccordo telefonare
serali.
Fabrizio Cappelletti - Via Sportin Mirasole 11 - I
verasco di Opera (MI) - Tel. 5243473.

● Vendo giochi per C64 del calibro di Palad
Fighting Girls, Play on Ice, Pallanuoto, Ping Po
1942, Mirkie, Revs, Ghost'n Goblins ecc. a L. 20
Lorenzo Piotti - Circonvallazione Nord 6 - As
Piceno - Tel. 63400.

● Compro una cassetta di Ghostbuster e Jack
Nipper il più presto possibile grazie.
Avanzi Carlo - Via Vivaldi 12 - Castiglione delle
viere - Tel. 0376/632360.

● Cerco Bomb Jack II, Rambo, Dragon's Lai
Mission Impossible III.
Tanzi Luca - Via V. Veneto 5 - 37050 San Pie
di Morubio - Tel. 045/7144287.

● Cerco per CBM 64, Hardball e Ace of Aces,
no disposto a pagare non più di 5000 L. cad. S
su cassetta, telefonare ore pasti.
Frittella Francesca - Via Esimo 102 - Ancona -
880066.

● Vendo software per C64/128. Sono disposto p
a scambi ma solo con programmi funzionant
modo 128. Inoltre cerco soci per adesione al c
Pirata. Per informazioni scrivere o telefonare
Diego Giorgi - V.le Corte Maggiore 12/2 - Gela (
- Tel. 0933/938404.

● Cercate le ultime novità per CBM 64 a sol
800? Oppure abbonamenti mensili a L. 4500 a
sco? Allora avete trovato il nome giusto.
Videosoft Group - Via Pavan 9 - Mogliano V. (
- Tel. 041/5902148.

● Vendo giochi per CBM 64 fra i quali Toy Bi
re, Tapper, Ghostbuster, Pitfall II, Flip and Fl
ecc. a L. 1500 cad. In più vendo cassette gic
originali a L. 6000 cada. Telefonare ore 14.0
Gardumi Davide - Via Einaudi 16 - Sovizzo (V
- Tel. 0444/551940.

● Vendo tutti i miei giochi per C64 ne ho più
500 a prezzi contrattabili. Telefonatemi ore pa
Max serietà. Possiedo tra le più belle arcade,
mulazioni ed adventure del momento.
Ceglie G. Maria - Via XX Settembre 16 - Verba



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

34

I MAGNIFICI SETTE

34

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

INTRODUZIONE
1 SECRET SERVICE
2 BAT BALL
3 GALACTICAL
4 ROCKMAN
5 CRIPTICAL
6 GELIDONK
7 RAPID FIREGUN
8 INCUBI
9 HOP
10 TEST DRIVE

LATO B / CBM 64

1 CAVERNE MISTERIOSE
2 SUPER HERO
3 RAID
4 ACE
5 HELL TOWER
6 ROCCAFORTE
7 INVESTIGATE
8 NEW BAT
9 CAMPIONATO
10 PALADINO

QUESTA CASSETTA È DI

NOME
debussy78

COGNOME

VIA N.

CITTÀ
GENOVA

ANNOTAZIONI
MUSICISTA