

BITURBO

32 PAGINE
COLORI

14 GIOCHI

CBM 64
e 128



SPECTRUM
48 K



FAST LOADING
"BITURBO"

UNA SPORCA GUERRA

Questo numero della rivista è all'insegna della sporcizia. Niente paura, non stiamo parlando di cose immonde. Stiamo solo riferendoci alla guerra sporca, piena di trucchi, che Rambo conduce contro i suoi nemici. A lui e alle sue perizie è dedicato uno dei capitoli più interessanti di questo volumetto in cui vanno anche ricordati gli altri "sporchi" trucchi per vincere ad alcuni tra i giochi più famosi oppure quello "sporco" (nel senso di poco pulito, questa volta sì) gobbetto chiamato Hunchback tornato a far parlare di sé. Per tutti un unico consiglio: acqua e sapone!



MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

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

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70

Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



CBM 64

LATO A



SPECTRUM

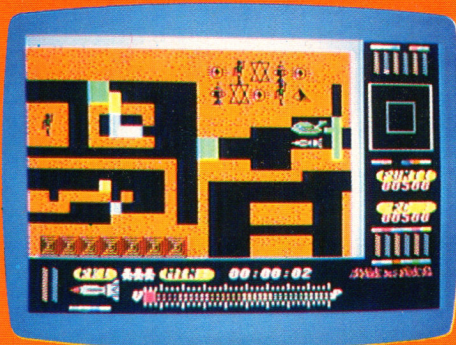
LATO B

- | | | |
|----|----------------|-----------------|
| 4 | Rocket team | Lo zio Tom |
| 5 | Egyptian | Blast |
| 6 | Spark | Sapphire |
| 7 | Perso nel buio | Egyptians |
| 8 | Pedemania | Ugo e gli amici |
| 9 | Sottobosco | Tappezziere |
| 10 | Super Cannon | Kung Fu |

IN QUESTO NUMERO

- 12 Un po' di novità per i nostri computer
- 18 E se provassimo a usare il Turbo?
- 21 Il gioco del mese: Hunchback II
- 24 Il "topolino" per il Commodore 64
- 27 Qualche sporco trucco per giocare e vincere a...

ROCKET TEAM



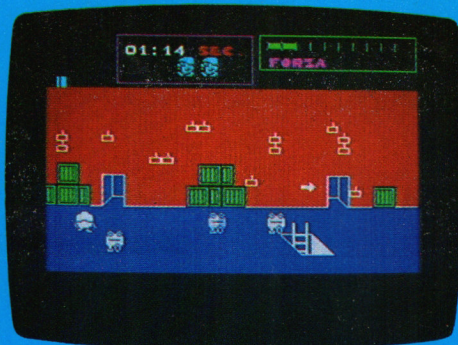
CBM 64

Una cosa spaventosa è accaduta mentre alcuni archeologi stavano visitando la tomba di un faraone, una scossa tellurica ha fatto sì che alcuni blocchi di pietra li intrappolassero. L'aria sta consumandosi rapidamente e tu dovrai dirigere le operazioni di salvataggio con i due razzi neutronici. Fortunatamente durante una precedente spedizione sono stati disseminati per la tomba dei fusti di carburante, che potrai utilizzare quando l'energia starà per finire.

Come ricompensa potrai anche raccogliere tutti i tesori che troverai nel tuo viaggio.

Ricordati che il razzo 1 può muovere le pietre blu, il razzo 2 muove le pietre verdi e le pietre gialle vengono spostate indifferentemente da entrambi. Non dimenticarti, prima di partire, di caricare sui razzi l'equipaggiamento che ritieni più opportuno, ma solo fino ad un peso di 40 tonnellate.

LO ZIO TOM



SPECTRUM

Scopo di questo meraviglioso gioco è raccogliere i 18 pezzi nascosti della gabbia nella quale potrai eventualmente intrappolare l'inafferabile Boris. Ma tu ti sei perso in una fortezza vagante e dovrai trovare la strada girando in passaggi segreti e misteriosi corridoi, scalando i bastioni e arrampicandoti sulle scale. Stai però attento ai passaggi ingannevoli che ti condurranno molto distanti dalla tua meta e alle botole nascoste che ti si richiuderanno sopra murandoti vivo. Non dimenticare che perderai energia ad ogni scontro con un pericolo e che quanto sarà finita morirai. Per difenderti temporaneamente potrai però raccogliere la siringa magica che con il suo misterioso potere terrà lontana i malvagi.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	cambia razzo
F1	partenza
Q	su
Z	sinistra/destra
A	giù
F3	musica si/no
+	aumenta velocità
-	diminuisce velocità
F5	pausa
RUN/STOP	ricomincia

JOYSTICK KEMPSTON

Q	alto
O	destra
P	sinistra
A	basso

EGYPTIAN



CBM 64

La tua avventura si svolge nell'antico Egitto dove la principessa Tara è stata rapita dal malvagio faraone. Rinchiusa in un vecchio tempio la principessa sta per essere bruciata come sacrificio agli dei. Armato solo con la spada e la tua reputazione di valoro guerriero dovrai attraversare il deserto alla ricerca del tempio, ma molti pericoli, come demoni mitologici, semidei e stregonerie, saranno sul tuo cammino. Nel tuo viaggio troverai anche molti oggetti lasciati tempo prima da alcuni predecessori, ma saranno posseduti da magici poteri, malefico o benefici, che usando la tua intuizione potrai scoprire. Una volta entrato nel tempio che si trova sotto il controllo degli stregoni del faraone dovrai combattere contro il loro potere malvagio. Avrai vinto solo quando ti sarai ricongiunto alla Principessa e l'avrai liberata dalle catene.

BLAST



SPECTRUM

Lo spazio infinito è lo sfondo di questo entusiasmante gioco in cui la nostra astronave è a guardia dell'ipermondo dominato dalle forze del Bene cui la cattiveria degli alieni porta ogni tanto attacchi infernali. Nel primo schema ci troviamo a difendere il Bene dalle orde aliene che nel nostro mirino si avvicinano a velocità ipersonica e che vanno colpiti senza pietà facendo attenzione a non terminare gli schermi di protezione. Bisogna arrivare allo schermo finale in cui appare la lunga sagoma dell'astronave madre aliena e che va colpita nello stesso punto per farla esplodere. Tutto questo dopo un entusiasmante slalom mortale tra le torri della città fantasma. Un occhio di riguardo al computer di bordo che ci segnala l'arrivo del nemico e le nostre condizioni di volo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	fuoco
Q	salta
Z	si abbassa
P	avanza
I	indietreggia
Q+fuoco	colpo in alto
Z+fuoco	colpo in basso
P+fuoco	colpo al centro

JOYSTICK KEMPSTON

SPARK



CBM 64

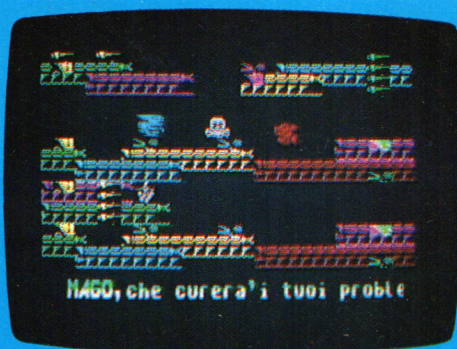
Il pianeta Rigellian I è stato conquistato dai perfidi Kghozza. I ribelli, nascosti su una lontana luna, hanno deciso di essere abbastanza forti per ritornare sul loro pianeta natio per liberare i poteri magici di proprietà dei Rigelliani e sconfiggere quindi gli invasori.

Le prove che dovrai superare sono:

1. Allucinazioni – Guidando il tuo droide dovrai colpire l'alieno, che muta continuamente aspetto e posizione, con i proiettili aggiungendo così un quartino alla piastrina in alto sullo schermo, mentre ne perderai un certo numero se colpirai l'alieno con la nave. Quando la piastrina verrà completata tu avrai un bonus e metà icona, dopo la seconda volta l'icona sarà completa e avrai vinto.

continua a pag. 11

SAPPHIRE



SPECTRUM

La tua trasformazione non è riuscita, ma ti ha dato la possibilità di liberare il tuo popolo dalla morsa del malvagio Kronan. Il tuo obiettivo è esplorare il dominio di Kronan per trovare il siero che ti tramuterà definitivamente in uomo.

Dopo dovrai distruggere la zona, ma avrai bisogno di 4 pezzi di carburante nucleare.

Prendili nella stanza del reattore, ma scappa dal complesso prima che il reattore esploda.

Ci sono varie forme di vita, che ti aiuteranno durante la tua ricerca, e in particolare il mago, che è capace di curare tutti i tuoi malanni, ma solo quando sei allo stato naturale. Ricordati di cibarti durante il viaggio e stai attento di non

fare troppo uso del processo di trasformazione, perché indebolisce il tuo cuore. Se riuscirai a trovarlo, la tua unica arma sarà il boomerang, che è in possesso di Kronan.

TASTI

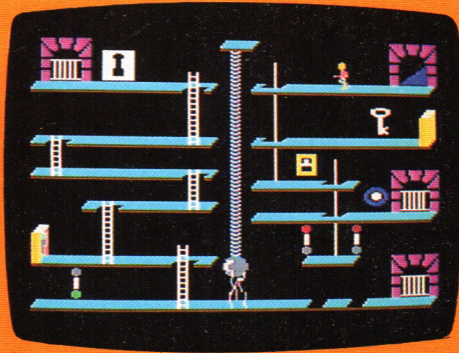
JOYSTICK PORTA 2

F1	livello
F3	stroboscopico

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

O	alto
Q	sinistra
W	destra
K	fuoco

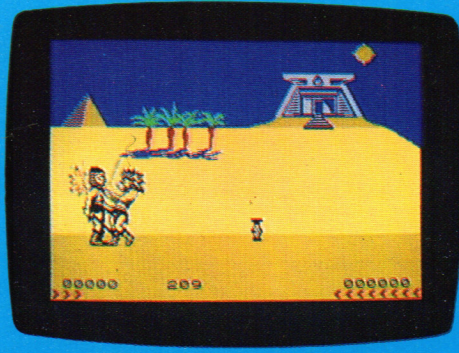
PERSO NEL BUIO



CBM 64

Durante una passeggiata in montagna ti sei smarrito e calata la notte devi cercarti un rifugio dove trascorrere le ore notturne. A salvarti dall'impaccio ti appare alla vista un antico castello nel quale corri a ripararti. Ma ahimè, una volta entrato, ti accorgi di essere caduto dalla padella nella brace, perché il castello nasconde misteriose insidie, nonché mostri, fantasmi e una assassina mummia egizia. Ma non temere il castello ha in serbo delle armi di difesa, come disintegratori protonici, trabocchetti e passaggi segreti, trasportatori dimaterializzanti. Unico tuo cruccio è il fatto che per uscire dovrai attraversare tutto il castello.

EGYPTIANS



SPECTRUM

La tua avventura si svolge nell'antico Egitto, dove la principessa Tara è stata rapita dal malvagio imperatore. Rinchiusa nel vecchio tempio la principessa sta per essere bruciata come sacrificio agli dei. Armato solo della tua spada e della tua reputazione di valoroso guerriero dovrai attraversare il deserto alla ricerca del tempio, ma molti pericoli, come demoni mitologici, semidei e stregonerie saranno sul tuo cammino. Nel tuo lungo viaggio troverai anche molti oggetti, lasciati lì da tempo che saranno posseduti da magici poteri, che usando la tua intuizione potrai scoprire. Ma attento perché i poteri potranno essere malefici o benefici. Una volta entrato nel tempio, che si trova sotto il controllo degli stregoni del faraone, dovrai combattere contro il loro potere malvagio. Avrai vinto solo quando ti sarai ricongiunto alla principessa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

bottone joystick 1 1 giocatore

bottone joystick 2 2 giocatori

JOYSTICK KEMPSTON

Z/M fuoco

Q salta

A si abbassa

P avanza

O indietreggia

Q + Z colpo forte

A + Z colpo leggero

P + M colpo medio

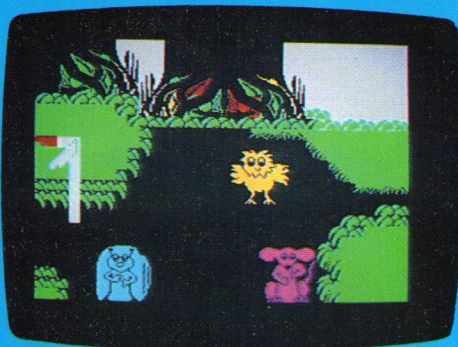
PEDEMANIA



CBM 64

A causa di un malvagio scienziato i tuoi amici sono stati trasformati in micronauti e ora nel giardino devono difendersi dalle insidie ivi nascoste. Innanzitutto dovranno vedersela con il millepiedi che scambiata la loro navetta per un nuovo insetto cercherà di divorarsela. Ma la cosa non è finita, verranno assaliti anche da ragni, che possono essere anche giganteschi, o dalla chiocciola. In loro aiuto potrai usare il cannone laser della navetta spaziale, nella quale si sono rifugiati e cercare quindi di fare piazza pulita dei loro nemici. Perciò spara all'impazzata e buona fortuna!

UGO E GLI AMICI



SPECTRUM

Il gioco inizia con un test nel quale dovrai fermare, premendo un qualsiasi tasto, le lettere del titolo il più vicino possibile alla riga, e da questo test dipenderà il livello di partenza.

Oggi è il compleanno di Ugo ed egli vuole preparare una torta. Tu devi aiutarlo a riempire i vari barattoli in cucina con i giusti ingredienti. Ma il tuo compito non è finito, Ugo ti chiederà di cercare i suoi amici: la chiocciola, il topolino, il riccio e la talpa. La freccia indica la direzione da prendere e tu dovrai premere un tasto quando lampeggia nel verso che ti interessa. Quando trovi un amico, premi un tasto per convincerlo a seguirti e continuare la tua ricerca. Ma dovrai stare attento ai tre
continua a pag. 11

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	no. giocatori
F3	tastiera
F5	joystick
F7	pausa
A	su
Z	giù
>	destra
<	sinistra
SPAZIO	fuoco

Qualsiasi tasto

SOTTOBOSCO



CBM 64

Il tuo amico si è perso in un antico maniero e tu dovrai aiutarlo a trovare la via di uscita. Ricordati che per prima cosa dovrai trovare le armi per poterti difendere dai numerosi diavoli e spiriti, che ti inseguiranno non solo per le varie stanze, ma anche per i numerosi passaggi sotterranei. Dovrai fare anche molta attenzione alle sirene, che con i loro canti cercheranno di richiamare l'attenzione del tuo amico, per ucciderlo non appena egli sarà loro vicino. Ricordati che potrai utilizzare le bolle di vapore per risalire, mentre le corde ti aiuteranno sia a scendere sia a salire in base alle tue necessità. Non dimenticarti inoltre di recuperare il maggior numero possibile di gemme, affinché il tuo viaggio nell'aldilà non sia stato inutile.

TAPPEZZIERE



SPECTRUM

Sei stato ingaggiato dalle costruzioni Acme per coprire di tegole il tetto della casa di Bob. Tuttavia la cosa non è facile, perché Bob non la smette di saltellarti attorno e se egli ti atterra sopra, tu rimarrai schiacciato al suolo. Potrai riuscire dove altri operai hanno fallito? Il gioco si articola in 3 scene: la casa, il garage e il giardino e tu potrai spostarti da una parte all'altra attraversando una porta. Però avrai bisogno della chiave del garage per riuscire in giardino. Per mezzo delle scale potrai muoverti nei vari livelli e raggiungere le tegole che si trovano sul tetto del garage. Tutte le volte che avrai preso una tegola o la chiave, l'oggetto verrà raffigurato sullo schermo. Non dimenticare che quando sarai in pericolo mortale, potrai usare il bottone di panico, ma usalo con parsimonia, perché il suo prezzo è la tegola che stai portando.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

CRSR↑↓	sinistra
CRSR→	destra
Z	giù
A	su
FUOCO E SHIFT	usa le armi
F3	scende dalla corda
F5	sale sulla corda
F1	pausa

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - PROTEK

Q	alto
O	destra
P	sinistra
A	basso
SPAZIO	panico

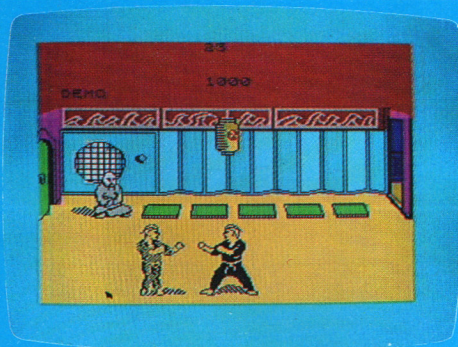
SUPER CANNON



CBM 64

Le portaerei spaziali del pianeta Zyaks, guidate dai draghi guerrieri, sono giunte nell'orbita terrestre per impadronirsi del tuo pianeta. Alla guida del tuo potente caccia-bombardiere Super Cannon dovrai distruggere le postazioni di difesa, le basi di lancio dei missili, nonché tutti i mezzi aerei che si trovano sulle portaerei per giungere finalmente al nascondiglio dei draghi. Ma la tua vittoria sarà completa solo quando riuscirai a sconfiggere, con la martellante precisione del tuo fuoco, i tre draghi che sono a capo della flotta di ogni base aliena. Buona fortuna, la terra confida in te!!

KUNG FU



SPECTRUM

I samurai di tutto l'Impero del Sol Levante si sono dati appuntamento per questo scontro di morte e di gloria. C'è chi è padrone della tecnica sopraffina del Kung Fu e chi invece combatte con tanto coraggio in modo da supplire alle carenze tecniche. State ben attenti a non appartenere a questa seconda famiglia di combattenti perché in breve vi trovereste stesi a terra mentre il vostro avversario trionfa. Come prima cosa dovete armarvi di tanto buon senso e pazienza e cercare di capire i 18 metodi che vi permettono di atterrare l'avversario. Mani, gambe, prese voltanti e pugni terribili sono a portata di mano e di joystick. Ricordatevi che per vincere una gara dovete vincere tre Ippon. Il gioco dopo l'inizio in palestra continua al tempio e in strada, dove la morte è in agguato ad ogni angolo. Banzai!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	no. giocatori
F3	difficoltà
FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR
tasti ridefinibili

Continuazione da pag. 6
SPARK

2. Attacco in volo – Distruggi i dromedari prima che raggiungano la destra dello schermo, altrimenti avrai un nemico in più. Dovrai superare 4 livelli di gioco prima di ottenere un'icona intera.

3. Attivazione della base Zooloo – Stai andando ad attivare la base mostrando delle tracce di fosfeni. L'indicatore mostra le 8 direzioni della joystick e il fuoco al centro. Con l'indicatore dovrai seguire le sfere di fosfeni senza perderne le tracce, premendo il fuoco quando la traccia diventa circolare. Dovrai superare 100 sequenze prima di entrare nella base.

4. Colorare con i raggi – Mentre stai percorrendo un corridoio grigio appaiono dei raggi colorati con i quali dovrai colorare le pareti, mentre delle sfere ostili, colpendo i muri, li fanno cambiare di colore. Potrai però usare i proiettili per colpire i tuoi nemici. Ricordati che potrai saltare premendo fuoco e di non cadere nei buchi neri.

5. Sincronizzazione – Muovendo la joystick puoi selezionare quali targhette devono ruotare e a che velocità ricordandoti che tutte quelle dello stesso colore faranno la medesima cosa. In questo modo devi cercare di bloccare le sfere per superare gli 8 livelli ed ottenere quindi l'icona.

6. Psichedelia – Questa prova serve per ottenere il rilassamento interiore. Potrai cambiare la simmetria premendo S e la velocità con C e con F1 e shift variare i colori.

Ricordati inoltre che potrai passare da una prova all'altra premendo i tasti da 1 a 6 e che il tuo CBM 64 ricorderà la posizione raggiunta in quella prova.

continuazione da pag. 8
UGO E GLI AMICI

nemici: il topo, il gatto e il corvo, dai quali potrai difenderti solo se avrai vicino l'animale che verrà indicato sullo schermo. La chiocciola, il riccio e il topolino si trovano all'aperto, mentre per cercare la talpa dovrai entrare nei tunnel della collina. Ma ricordati se uno qualsiasi dei nemici ti raggiungerà, quando hai scovato la talpa; il tuo amico fuggirà. Ricordati che quando sarete finalmente salvi a casa, non potrete iniziare la festa fin quando ciascuno non occuperà il posto assegnatogli da Ugo.

IL GUINNESS DEI RECORD

Presentiamo anche in questo numero il TOP dei record. Si tratta di punteggi sensazionali (quasi tutti almeno) ottenuti sui principali computer trattati dalla nostra rivista. Non si tratta di una gara ma della pubblicazione di punteggi-limite. Bisogna essere veramente dei campioni per poterli superare!

GHOSTBUSTERS	41.000
IMPOSSIBLE MISSION	25.600
RAID OVER MOSCOW	320.500
BRECE LEE	3.212.000
POLE POSITION	129.650
BOULDERDASH	47.848
SPY VS SPY	9972
SON OF BLAGGER	98.000

TALES OF ARABIAN NIGHTS	26.275
PITFALL II	139.100
ZAXXON	198.500
UP'N'DOWN	85.270
CADAM WARRIOR	1.181
FALCON PATROL	8875
HERO	174.456
SPY HUNTER	596.225

TOY BIZARRE	87.590
MAMA LAMA	898.924
STAR WARS	1.150.666
RAID ON BUNGELING BAY	85.500
RIVER RAID	256.750
GALAXY	126.000
BEACH HEAD	291.400

BORN IN THE USA

Se siete appassionati dei Duran Duran, di Bruce Springsteen, dei Van Halen o dei Police, l'idea di sentirli 'interpretare' dal chip Sid del Commodore 64 potrà farvi rabbrivire. Imperterrita, l'americana Hal Leonard Publishing ha puntato tutto proprio su questa idea, producendo un package *Hitware* per ciascuno degli artisti sunnominati, con tanto di grafica e di libro illustrato.

Ciascun dischetto (agli americani non piacciono le cassette), presentato come un "rock video computerizzato" contiene dieci canzoni e dei display di grafica a colori sincronizzata alla musica. Se la grafica non vi piace, potrete almeno godere dei ritratti di Bruce, Simon, Sting, Eddie Van H. ecc.

E il suono? "Gli arrangiamenti strumentali sono fantastici", dice la pubblicità.

NEWS NEWS NEWS

PRECISION PUNTA SUL C128

Le versioni del *Superbase* e del *Superscript* della Precision Software per il C128 potranno vantare alcune funzioni che nessun altro possiede.

I due package si possono caricare sul C128 simultaneamente e possono scambiarsi informazioni. *Superbase* e *Superscript* sono già disponibili per il CBM64.

Sia *Superscript* che *Superbase* sono entrambi dei

programmi estremamente "disk-active", la loro combinazione sul 128 si giova delle prestazioni del nuovo disk drive 1571. Il 1571 è cinque volte più veloce del vecchio 1541. Sul 128, *Superbase* e *Superscript* possono impiegare il 'burst mode', che rende doppiamente veloce il 1571.

La Precision intende mantenere i prezzi del proprio software per il 128 alla portata degli utenti di home computer, e quindi le versioni 128 di *Superbase* e *Superscript* costeranno rispettivamente 99,95 e 79,95 sterline rispettivamente.

Anche se per ora i due programmi sono messi in vendita separatamente, può darsi che in futuro la Precision riunisca i due package e li metta in vendita a prezzo scontato.

Per informazioni: Precision, 6 Park Terrace, Worcester Park, Surrey, 01-330 7166



UN'ALTERNATIVA AL 1541

Fino ad oggi, i dispositivi di memoria alternativi al 1541 non potevano girare i dischetti destinati a quest'ultimo. Ora non è più così con una novità americana, il diskdrive Enhancer 2000.

Secondo la casa produttrice, non solo l'Enhancer è



totalmente compatibile al 1541, ma ha anche una velocità doppia grazie a una Rom di nuova concezione. Prodotta in Giappone dalla Chinon, l'unità è sofisticata e affidabile, e c'è anche un alimentatore esterno che dovrebbe ridurre l'accumulo di calore all'interno del drive stesso.

L'Enhancer verrà distribuito in Gran Bretagna da una specialista in robotica, la Commotion, a un prezzo tra le 180 e le 190 sterline, ossia pochissimo di meno del 1541 stesso. Chi vivrà vedrà.

STRISCIA ANTISTATICA

La First Touch Model 9250 Keyboard Strip (in vendita a dollari 19,95) aderisce alla tastiera del Commodore

NEWS NEWS NEWS

(o di qualsiasi altro micro-computer), e basta toccare ogni tanto per prevenire i difetti di funzionamento dovuti all'elettricità statica indotta dall'utente. No, non si tratta di magia: la striscia è collegata a una terra di circa 30 centimetri!

Per ulteriori informazioni: 3M, P.O. Box 33600, St. Paul, MN 55133-3600, USA. Tel. 612-736-2355.

INTERFACE RS232

Si tratta dell'UART 8251, che fornisce le varie velocità in baud ai voltaggi appropriati dell'RS 232. C'è anche un ingresso a 24 spilli, compatibile con l'ingresso utente del BBC, nonché due fessure ROM. Una delle fessure per il ROM è riservata al ROM SKYCOM, che contiene il

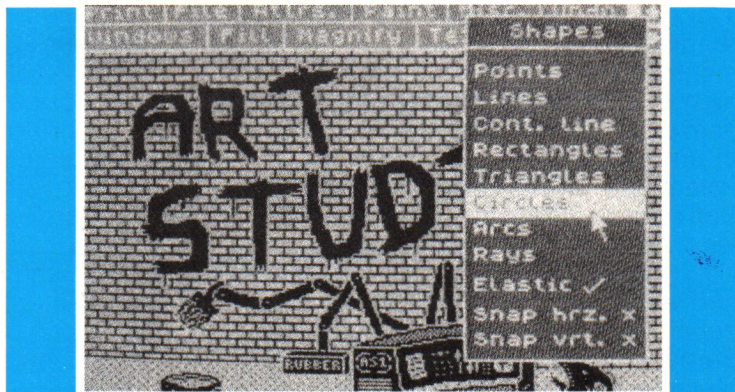
software del Prestel. Secondo la Skywave, questo ROM conterrebbe un software downloading compatibile con un nuovo servizio che la Micronet dovrebbe annunciare in un prossimo futuro.

L'ingresso utente permette all'Amstrad di interfacciare con dei modem (come il Miracle) e di usare le funzioni di controllo del software.

L'UART 8251 costa sterline 99,95 ed è prodotto dalla Skywave Software, tel. 0202 302385.

QUESTO SPECTRUM SEMBRA PROPRIO UN MACINTOSH!

Art Studio è il nome di un notevole package di grafica per lo Spectrum prodotto dalla Oxford Computer Publishing. Al prezzo di sole 12,95 sterline, il package offre finestre, icone, menu a tapparella, ed è controllabile tramite tastiera, joystick o mouse AMX. Il programma è veloce, e fa sì che mai come la grafica dello Spectrum si sia avvicinata tanto a quella del Macintosh.



RAMBO

COLPISCE ANCORA



“Per lui l’inferno era come casa sua.” Entro Natale, anche voi potrete seguire Rambo, il rinnegato dei Berretti Verdi, nel lussureggiante inferno della giungla vietnamita, mentre tenta di mettere in salvo dei prigionieri di guerra americani rimasti in Vietnam dopo la precipitosa ritirata degli USA di un decennio fa.

Polemiche politiche a parte, la Ocean Software ha dovuto lavorare sodo per ottenere un gioco appassionante come il film, in cui – si è calcolato – ogni due minuti e sei secondi qualcuno ci lascia la pelle! Il programmatore della Ocean, Bill Barna, avvicina il gioco ora in fase di completamento a un vecchio classico dei vi-

degiochi da bar, *Commando* – però più complesso e sofisticato. “Rambo può spostarsi in tutte le direzioni, e non solo lateralmente, e inoltre il gioco contiene un elemento di sfida, in quanto bisogna risolvere alcune situazioni.”

Il nerboruto soldato riceve arco e frecce da qualcuno che incontra nella giungla (proprio come nel film), ma attenzione: senza arco e frecce, si troverà a mal partito nel gioco.

Il programma comprenderà anche una simulazione di volo: sarà questa la prima simulazione di volo su un elicottero sovietico mai messa in vendita a ovest di Samarcanda?

GOLDEN PROGRAM

18 GIOCHI

12 UTILITY

2 TOTO SISTEMI
PER DIVENTARE
MILIARDARI

1 CASSETTA VERGINE
PER IL FAI-DA-TE

PER IL VOSTRO
**CBM
64**

È IN EDICOLA!

L'OCCASIONE D'ORO

**PROVARE PER CREDERE
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE
PER 30 GIORNI 30...**

Golden Program può essere richiesto direttamente alla SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano, allegando assegno non trasferibile di L. 25.000, oppure ricevuta di versamento postale per lo stesso importo.

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

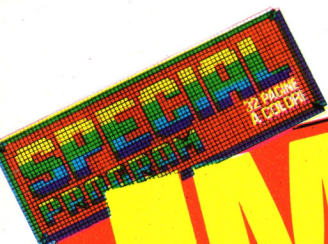
**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 19 - in edicola il 2 dicembre**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 13 - in edicola il 2 dicembre**



IMMAGNIFICI I SETTE

PER IL CBM 64
N. 8 - in edicola il 2 dicembre

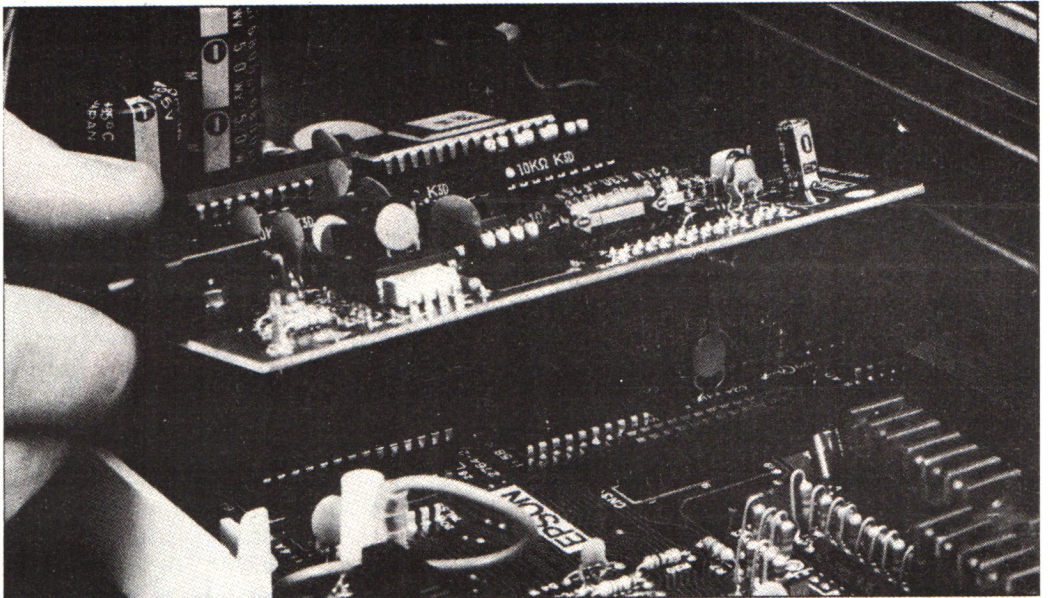
PLAYGAMES

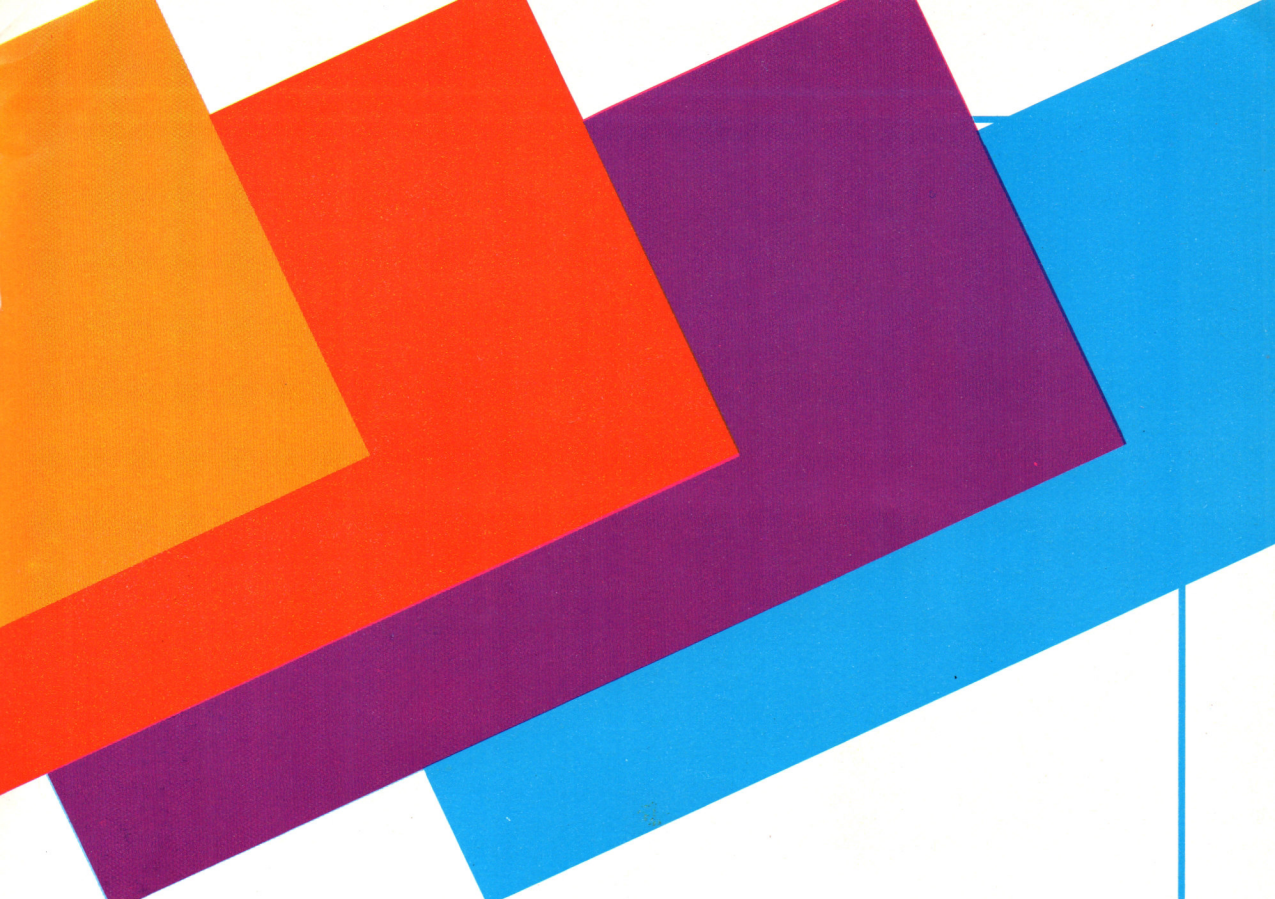
PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 13 - in edicola il 12 dicembre

PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64
N. 5 - in edicola
il 12 dicembre

TURBO!





Sugli ausili per correggere le presunte pecche del C64 è fiorita una vera e propria industria, prova ne sia quest'ultima gamma di cartucce prodotta dalla Robocom Ltd., cartucce che vanno dall'umile Turbo 10 (sterline 24,95) alla Turbo 50 (che costa sterline 39,95). La Turbo 50 offre un corredo Basic, comandi su dischetto e cassetta, un monitor del codice macchina, un interruttore di azzeramento e del software Centronics.

Il corredo Basic non pretende d'essere una bacchetta magica, ma si limita a fornire un paio di decine di comandi (tra cui cancellazione di blocchi, liste di blocchi, rinumerazioni e così via) che saranno utili ai programmatori. I comandi su nastro e su dischetto tendono ad accelerare la memorizzazione e ad abbreviare i comandi del DOS.

Il caricamento e la memorizzazione su nastro risultano dieci volte più veloci, mentre le operazioni su dischetto sono cinque volte più veloci. Esistono anche dei comandi di fusione e di copiatura. L'elabora-

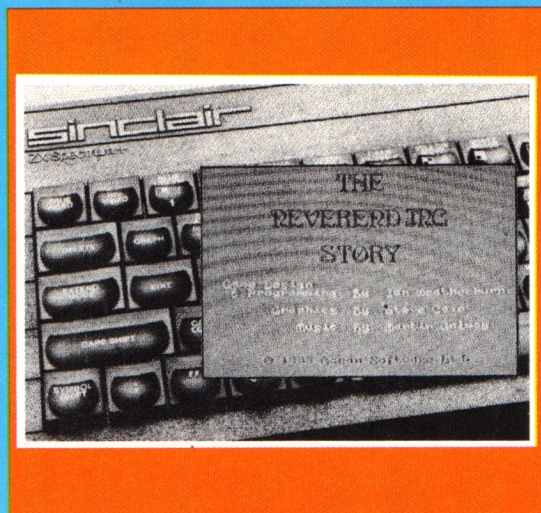
zione stampante può gestire una stampante Centronics, e le liste dei programmi hanno i colori e i caratteri grafici "decodificati".

Il monitor del codice macchina è molto versatile: occupa 4K e lo si può rilocalizzare come si vuole. Esso dispone di assembleatore e disassemblatore, punto di separazione, passaggio singolo e rilocalizzazione con conversione di tutti i salti assoluti. C'è anche un interruttore di azzeramento che — insieme al vecchio comando — dovrebbe consentire il recupero di un programma in Basic dopo un crash.

La cartuccia non occupa alcuna parte del RAM Basic, e la piccola zona che occupa — da COOO a CFFF — può essere liberata usando il comando "Quit".

Per quanto riguarda il resto della famiglia Turbo, è chiaro che le funzioni diminuiscono col diminuire del prezzo, e tocca all'acquirente decidere quali funzioni gli premono di più. Nel complesso, si tratta di package a buon mercato.

LA STORIA INFINITA DELLO SPECTRUM



I nostri agenti segreti sono riusciti a dare un'occhiata agli Spectrum Plus da 128K che la Sinclair ha distribuito a poche e sceltissime software house in preparazione del suo lancio che avrà luogo non appena i magazzini si saranno svuotati degli stock giacenti. Il 128 verrà messo in vendita con un programma scritto espressamente per approfittare di tutta quella memoria, forse *La storia infinita*, della Ocean, che per lo Spectrum da 48K è suddivisa in tre parti, ma che sul 128 si carica in una volta sola.

I prototipi consistono di un Plus con una piastra aggiuntiva appesa di dietro, e il 128 ha due Rom, così che (come il suo concorrente della Commodore) può restare compatibile con il software esistente nel mondo Spectrum pur offrendo migliori prestazioni nel 128, tra le quali un Basic perfezionato, un chip sonoro AY 38910 e un miglior display video.

Tra giugno e luglio, le macchine sono state presentate in versione incompleta agli scrittori di programmi. Nel frattempo, il prezzo del QL è sceso fino alla cifra estremamente allettante di 200 sterline, il che fa sì che le 140 sterline necessarie a comprare uno Spectrum Plus paiano un po' care, per accessorio che esso sia. Rispetto a tre mesi fa, il futuro della Sinclair appare oggi relativamente tranquillo anche se Robert Maxwell ha ritirato la propria offerta di 12 milioni di sterline per rilevare l'azienda e la vettura elettrica C5 si è rivelata un fallimento totale.

I creditori hanno deciso che per quest'anno non manderanno in malora sir Clive Sinclair, che quindi potrà approfittare del boom delle vendite natalizie per rifarsi una certa liquidità e poi lanciare i suoi tre nuovi prodotti: il portatile Pandora, lo Spectrum 128 e il QL II. Il QL II disporrà di 256 oppure 512K, e forse anche di software Psion sul Rom.

HUNCHBACK II: IL GOBBO E' TORNATO

Ero già stato il protagonista di uno o due romanzi, parecchi film e qualche dramma, ma sono diventato veramente famoso soltanto con *Hunchback*, un classico dei videogiochi creato per lo Spectrum. E adesso, tenetevi forte: più di due anni dopo, torno in azione con *Hunchback II*.

Esmeralda è ormai una vecchia amica per me, solo che ha il vizio di farsi sempre imprigionare in qualche torre, e il solo fesso sempre disposto ad andarla a salvare sono io!

Se già conoscevate il mio primo gioco, sarete lieti di apprendere che adesso so camminare... invece di essere costretto ad aggirarmi in punta di piedi! Non solo, ma mi hanno anche dato dei vestiti decenti: sapeste che fischi mi facevano per la strada con quel costumino di prima! Se poi vi piacciono le campane (io ne vado pazzo!), questo è il gioco che fa per voi.

Alla Ocean, qualcuno dev'essersi finalmente accorto che un gioco dev'essere pieno di bei colori, ma non è tutto: nel primo *Hunchback* dovevo solo schivare un po' di olio bollente, ma in questo gioco sono spompato già alla fine del primo schermo. Non so dove siano andate a finire questa volta le guardie — forse è il loro giorno libero — ma in ogni caso state attenti agli animaletti che girano da queste parti: E non vi considerano certo una specie pro-

tetta dal WWF, questo è poco ma sicuro. Ai rockettari piaceranno da matti i riff che si sentono tra un livello e l'altro, ma io, personalmente, avrei preferito qualcosa dei *Duran Duran*.

Tutto sommato, questo gioco rappresenta un grosso miglioramento rispetto al primo, però mi domando: con un eroe così carino, perché ci hanno messo tanto a fare un seguito? Ma dove hanno la testa quei ragazzi della Ocean?



LIVELLO 2

DIFFICOLTÀ: 2/5

- 1) Qui comincia l'avventura dell'ingenuo gobbetto... e attenti a non bagnarvi i piedi! Se volete una traversata sicura, dovete saltare sul tragheto che vedete andare avanti e indietro in fondo allo schermo.
- 2) Tra un viaggio e l'altro del tragheto dovrete balzare su questa piattaforma – a meno che non preferiate finire in acqua.
- 3) Una volta sbarcati dal tragheto, arrampicatevi su queste corde finché giungerete all'altezza del nastro trasportatore. E ora, un piccolo salto...
- 4) Attenzione: dovete saltare sul carrello trasportato dal nastro mentre si sta spostando a sinistra. Calibrate bene il salto, se no andrete a finire nel vuoto. Orrore!
- 5) Raggiunto questo punto, tirate la corda: il suono della campana vi ammette al livello successivo.

LIVELLO 4

DIFFICOLTÀ: 3/5

- 1) Volete ovviamente attraversare il fondo dello schermo per raggiungere la corda, ma attenti al pipistrello: non sarà un vampiro, ma è pur sempre pericolosetto!
- 2) Dall'alto di questa piattaforma non dovette che balzare all'angolo superiore destro dello schermo e suonare la campana per porre fine alla vostra fatica.
- 3) Mentre traversate sulle catene, scoprirete che dei grossi roditori (sporchi topastri!) vogliono ostacolarvi. Poiché siete disarmati, non potrete far altro che evitarli.
- 4) Per giungere alla prima piattaforma, arrampicatevi su queste catene e saltate come Tarzan!
- 5) Per i più nervosi, questo è un buon nascondiglio. I topi si spostano secondo uno schema fisso, ma ci metterete un po' per capire da che parte dovete dirigerli.

LIVELLO 6

DIFFICOLTÀ: 4/5

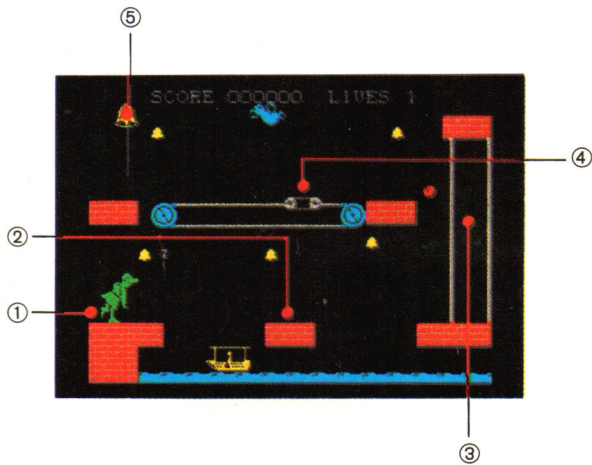
- 1) Un altro schermo, un'altra storia. Questa volta, per passare al livello successivo dovete suonare tutte e quattro le campane.
- 2) Questo schermo pullula letteralmente di pipistrelli – che non rendono certo la vita facile al povero Quasimodo!
- 3) Le campane vanno suonate con una tecnica ben precisa. Prima di tutto, portatevi sulla parte destra della corda e cominciate ad arrampicarvi. Giunti in cima, balzate sulla parte sinistra della corda.
Il vostro peso trascinerà in alto la corda, che suonerà.
- 4) Una volta suonate tutte e quattro le campane, raggiungete questo punto e verrete trasportati nello schermo successivo.

LIVELLO 7

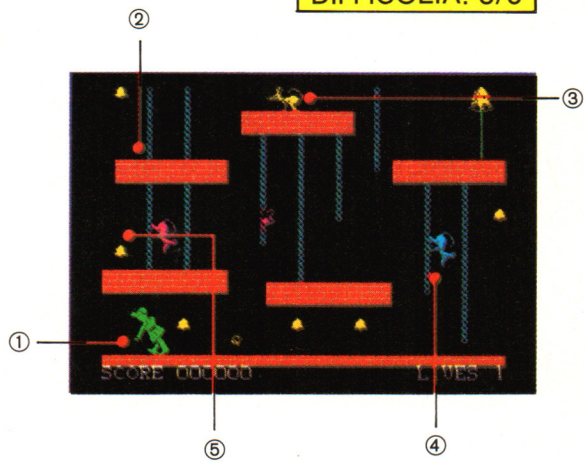
DIFFICOLTÀ: 3/5

- 1) I nostalgici troveranno questo schermo molto simile al primo *Hunchbach*. Questa volta si tratta di correre sugli spalti suonando le campane con la testa. Per forza che il buon vecchio Quasimodo è sordo!
- 2) Quando saltate per raggiungere le campane, attenti a dove atterrate. Con questa freccia che svolazza in giro, potrebbe essere un atterraggio sgradevole.
- 3) Esmeralda, più bella che mai! Terminato questo schermo, dovrete probabilmente aspettare altri tre anni per rivederla!
- 4) Le ambientazioni sono molto più belle che nel primo *Hunchbach*, ma in sostanza si tratta di uno spreco di spazio sullo schermo, dato che tutta l'azione ha luogo in alto, sugli spalti.
- 5) L'uccello che attraversa instancabile lo schermo cercherà di beccarvi mentre saltate per suonare le campane.

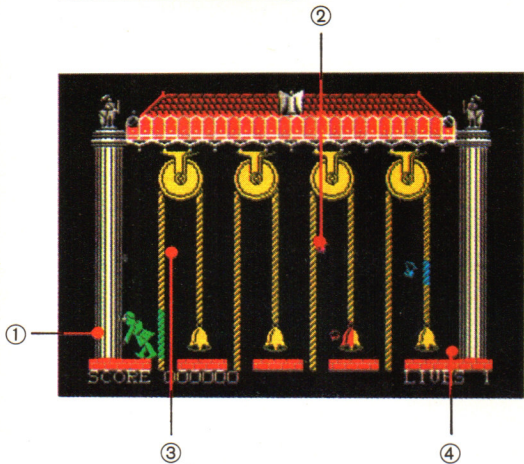
LIVELLO 2
DIFFICOLTÀ: 2/5



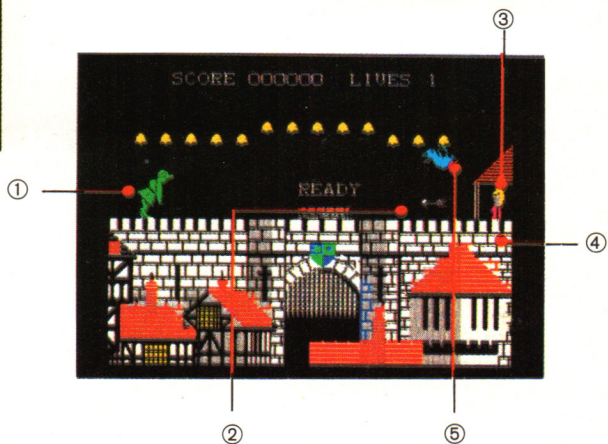
LIVELLO 4
DIFFICOLTÀ: 3/5



LIVELLO 6
DIFFICOLTÀ: 4/5



LIVELLO 7
DIFFICOLTÀ: 3/5



UN TOPOLINO PER IL 64

Alla sua uscita, si inneggiò al topolino, il magico strumento che avrebbe affrancato l'uomo d'affari indaffarato dalla schiavitù della tastiera, permettendogli di sfruttare al meglio la propria macchina. Semplicemente spostando un aggeggio meccanico sulla propria scrivania, si poteva far spostare sullo schermo un piccolo simbolo. Quando il simbolo si trovava sul punto prescelto dello schermo, bastava premere un pulsante per archiviare una lettera, leggere un file o attivare uno spreadsheet. Il piccolo simbolo sullo schermo — solitamente una manina con l'indice puntato — veniva definito 'icona'.

Pur essendo nato come giocattolo per manager, oggi il topolino appare in diverse varianti destinate al home computer — ma serve sul serio?

Prodotto dalla SMC Supplies, il Magic Mouse costa circa 60 sterline ed è corredato di software sia su cassetta che su disco. I programmi permettono il disegno ad alta risoluzione tramite il topolino con sprite e icone. Esiste anche una routine per usare le icone nei propri programmi personali.

Il topolino sta comodamente nella mano e sul davanti ha tre pulsanti (rosso, azzurro e giallo): i primi due servono a scegliere tra le varie opzioni, mentre il pulsante giallo serve a riavviare i programmi. Ben confezionata, l'unità può viaggiare senza rischio. La prima cosa che occorre fare è inserire la pallina di gomma nella base dell'unità e poi calibrarla. La calibrazione serve a far sì che l'icona copra l'intero schermo senza sparire oltre il lato destro o

il fondo. Per eseguire questa regolazione ci sono due vitine apposite sotto l'unità, ma è comunque un'operazione che basta fare una volta sola.

Il software è identico sia su cassetta che su dischetto, solo che con la cassetta occorre caricare un solo programma per volta. Col dischetto invece si fa tutto con un menu — ovviamente scelto usando il topolino! Sia la cassetta che il dischetto impiegano dei sistemi di caricamento rapido, il che rappresenta una comodità — a patto che il vostro hardware possa reggere al flusso accelerato di dati.

Il programma di grafica ad alta risoluzione è analogo a quelli acclusi alle tavolette grafiche: si sceglie una data opzione sulla pagina del menu, poi si passa alla pagina della grafica per disegnare. Gran parte dei comandi abituali è presente: si può cambiare l'ampiezza della pennellata, riversare le proprie creazioni su dischetto o stampante e scegliere qualsiasi colore per i primi piani e gli sfondi.

Ho avvertito la mancanza di un solo comando, cioè di una opzione "provaci ancora" per cancellare tutto ciò che si è fatto dopo l'ultimo accesso al menu: in altri package grafici mi è sembrata preziosa, poiché permette di sperimentare e poi di cancellare se il risultato ottenuto non è soddisfacente. In questo caso, invece, l'unico modo per togliere qualcosa dallo schermo sta nell'usare il comando di cancellazione 'rub', che però cancella anche tutto quello che si trova sotto l'errore. A parte ciò, è molto facile da usare.

Anche se i programmi sprite designer e

icon designer sono a sé stanti, il loro funzionamento è praticamente identico. Entrambi impiegano una griglia sul lato sinistro dello schermo per disegnare l'oggetto, e lo mettono invece in display così come apparirà sullo schermo nell'angolo superiore destro dello stesso. Nell'angolo inferiore destro appaiono invece i tasti dei comandi.

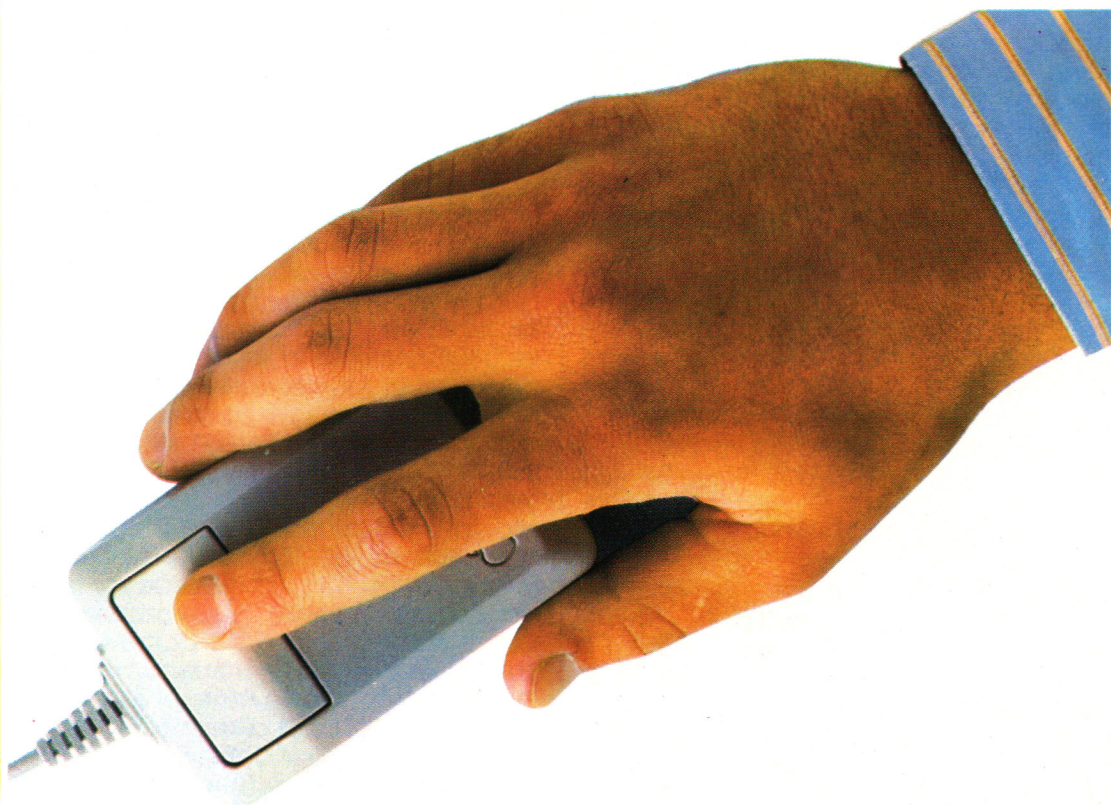
L'icona (la solita manina con l'indice puntato) viene portata sulla griglia, e poi si fa in modo che indichi la posizione desiderata del pixel. Il pulsante rosso accende il pixel, mentre quello azzurro lo spegne. Una volta disegnato l'oggetto, si porta l'icona sui tasti dei comandi, che appaiono non appena l'icona si allontana dalla griglia.

Puntando la manina sul tasto desiderato e premendo il pulsante rosso si sceglie la funzione. Tra i comandi ci sono la memorizzazione degli oggetti su dischetto, il cambiamento dei colori, l'espansione nei sensi X ed Y, la cancellazione degli oggetti

ecc. Entrambi i programmi funzionano bene, ma in alcuni casi mi ci sono voluti due o tre tentativi prima di riuscire ad indicare un dato pixel. I tasti dei comandi invece non presentano alcun problema: basta che la manina si trovi in un punto qualsiasi all'interno del contorno del tasto.

Con l'ultimo software, infine, si ottiene un'icona da usare nei propri programmi personali: esso carica la routine in codice macchina per creare l'icona e muoverla anche in assenza del vostro programma. I vostri programmi si possono caricare in seguito oppure possono essi stessi caricare il programma iconico: leggendo i necessari indirizzi PEEK si può calcolare in qualsiasi momento la posizione dell'icona. Tutto ciò è molto facile, e chi lo desidera può anche crearsi delle icone personali.

Quando si comincia ad usare il topolino, una delle prime cose di cui ci si accorge è la quantità di spazio necessaria ad esso, pari in estensione ad un foglio formato A4.



Il guaio è che gran parte degli utenti di home computer — me compreso — non ha a disposizione uno spazio illimitato. Quando si hanno diskdrive, monitor, stampante, portadischetti e registratore a cassette — per non parlare del computer stesso — di solito è ben poco lo spazio libero che resta!

Per restare sull'esempio personale, il mio tavolo non era abbastanza ampio, e così ho dovuto continuare ad alzare e ad abbassare il topolino per poterne sfruttare tutto il raggio d'azione.

Il mio secondo problema stava nel fatto che il piano del tavolo è lucido: dovevo mantenere una pressione costante sul topolino per evitare che scivolasse senza spostare l'icona, riducendo così le mie possibilità di movimento — a meno di non sollevarlo. Ho così sperimentato una quantità di superfici diverse, in ogni caso tutte più o meno scivolose, persino il vinile.

Anche se la pallina è tenuta in tensione da una molla, a tratti mi è sembrato che non rispondeva o che si incantasse. Se l'icona era puntata su uno spazio ampio ciò non era un fastidio, ma quando occorreva posizionare l'icona con cura era un grattacapo. Per esempio, spostare di pochissimo il topolino non ottiene alcun effetto, ma spostarlo un po' di più fa schizzare la manina oltre il punto desiderato — e così via, fino all'esasperazione. Forse il topolino che ho provato era un po' rigido, e si smollerà con l'uso.

Quali che siano le ragioni di questi inconvenienti, per questo tipo di disegno grafico il topolino verrebbe buon ultimo nelle mie preferenze, dopo la tavoletta grafica e la penna ottica. Anche se nel menu c'era un'opzione 'fine', essa permetteva soltanto di disegnare o cancellare un solo pixel per volta. Posizionare con precisione il pixel e poi disegnare un riquadro era impossibile, poiché non appena si tornava al menu per scegliere il comando 'box' la manina si spostava insieme al topolino! Il manuale, di ventidue pagine, era più che sufficiente a servirsi del topolino, anche se alcune sue parti risultavano chiare soltanto dopo aver materialmente girato il programma in questione. Il manuale spiega tutti i comandi e fornisce tutti i PEEK e i POKE necessari a sperimentare al di là dei programmi forniti.

Sono anche inclusi dei brevi programmi in Basic, uno dei quali mostra come usare la grafica nei propri programmi personali. Non esiste un indice, ma trattandosi di un manuale molto breve non se ne sente neppure la mancanza.

In effetti, il topolino è nato per evitare la fatica di dover imparare a usare la tastiera. Per indicare una data funzione, all'icona basta essere puntata verso una zona abbastanza grossa, mentre raramente la si usa per posizionare con precisione i pixel. Uno dei problemi del Magic Mouse è proprio questo — un problema di identità.

Sono stato colpito dal fatto che i programmi acclusi servissero in effetti a fare qualcosa col topolino dopo averlo comprato — eppure in passato certe applicazioni mi sono riuscite meglio *senza* il topolino. Secondo me, il topolino è ideale per chi, poco pratico della tastiera, voglia muoversi rapidamente tra comandi e scelte del menu: che poi il topolino sia anche una simpatica novità è un fatto che non guasta. Tutto OK se si usa col topolino un programma come il Magic Desk della Commodore, ma se si tratta di disegnare personalmente non vedo alcun vantaggio rispetto a una tavoletta grafica.

Se vi serve un programma controllato dal menu e basato sui comandi e se vi sorride l'idea di usare un topolino, il Magic Mouse fa per voi — ma se no...

In conclusione, al prezzo di circa 60 sterline il Magic Mouse non è esattamente a buon mercato. Comprarlo per il software è impensabile, poiché non è certo ideale per questo tipo di applicazione. In ogni caso, sono certo che parecchi saranno attratti dalla novità e in seguito lo incorporeranno nei propri programmi.

Il futuro del topolino si gioca sulla disponibilità o meno del software che lo renderà veramente utile. Le case produttrici hanno già annunciato l'uscita del software apposito, tra cui Business Bonus, un programma per contabilità, spreadsheet e agenda. Sarà soltanto usando il topolino per fare le cose in cui i topolini eccellono che questo nuovo apparecchio troverà un buco nel grande formaggio del mercato.

Il Connexions Magic Mouse è prodotto dalla SMC Supplies, Great North Road, Barnet, Herts EN5 1AD, tel. 01-441 1282.

Michele Turani

QUALCHE SPORCO TRUCCO PER GIOCARRE A...

ENTOMBED

Ci sono un paio di sale particolarmente difficili che potrebbero seppellire il povero Arthur una volta per tutte.

Quinto livello: nella sala dei gong, dovete suonare ciascun gong con la frusta nell'ordine esatto. Una nota musicale vi avverte che l'ordine è esatto, e l'ordine esatto è giallo, azzurro, rosa, verde e bianco. L'ultimo gong si solleva, rivelando la torcia mancante.

Nella sala delle pozze di lava dovete seguire un itinerario ben preciso. La prima e la seconda da sinistra a destra vi rendono visibili. Guidandovi con la frusta, entrate nella terza. Usando di nuovo la frusta, attraversate la prima e tornerete visibili. Attraversate di nuovo la seconda pozza e vi troverete al livello successivo.

Finché non avrete conquistato tutte le pergamene, non potrete vedere l'ultima sala.



STAFF OF KARNATH

Ecco una breve guida agli incantesimi da usare mentre ci si aggira per il castello: Forthrin - draghi, fantasmi, monaco pazzo, pipistrelli, vampiro, ascia volante, rana, piccolo troll, strega. Ibrahim - grande troll, ragno verde, vaso di violette.

Throbin - tappeto magico.

Umphalus - scudo.

Stoly - campo di forza.

Yerobas - scheletro.

Knossus - pitone.

Baracata - l'obelisco.

Menhir - lo scettro.

Aeulus - le fiamme.

Se volete conquistare il pezzo di pentaco-

lo sopra il letto della stanza senza tempo, indirizzate l'incantesimo Throbin al tappeto e poi saliteci sopra: si agiterà e leviterà. Se volete il pezzo di pentacolo della lavanderia, raggiungete il corpo di guardia superiore e fate diventare blu la croce con l'incantesimo Throbin; fatela poi cadere lanciandole l'incantesimo Umphalus. Portatela alla torre sud inferiore, e il vampiro vi lascerà entrare nella lavanderia. Entrate ed uscite il più in fretta possibile, prima che il vampiro vi becchi!

Attendete nella sala d'attesa, tenendo d'occhio il caminetto.

Attendete alla sinistra della sala da mattina: lanciando ripetutamente l'incantesimo Ibrahim potrete far cadere il vaso di fiori dal tavolo.



VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Per Commodore 64, cerco o cambio intellivision con o senza cassette. Per chi mi procura un disk drive in buono stato urgentemente.

Gianluca Fatigante - Via Mantova, 135 - 85100 Potenza

● Vendo programmi (circa 600) originali inglesi per ZX Spectrum al prezzo sbalorditivo di L. 1000 cadauno. Alcuni titoli? "Spy Hunter, Pitfall II, Am. Football, Match Day, Gr. National, Kung Fu" e tantissimi altri. Non perdetevi questa occasione!!!

Viscardi Alberto, Via Pedemonta, 6 - 46035 Ostiglia (MN) - Tel. 0386/31462 (ore pasti)

● Cerco i tre migliori videogames in commercio per il ZX Spectrum. Sono: Knight Lore e i 2 Decathlon.

Acquisto solo se funzionanti e a buon prezzo.

Andrea Zanini - Via Vitt. Emanuele III - Agugliaro - VI -

● Vendo Software per Spectrum 48K; 1300 programmi, di cui oltre 400 inediti inglesi, molti del 1985. Richiedere catalogo e prezzi a: Antonio Giampietro - Via Annibale Di Francia, 46 - Trani

● Vendo giochi per ZX Spectrum 48K a sole L. 3.500 l'uno, 5 giochi per L. 12.000; per chi compera più di 5 giochi ci saranno offerte speciali.

Matteo Caffarella - Via Conciliazione, 106 - Mantova - Tel. 0376/366796

● Vendo cassetta con 30 programmi per Spectrum, 10 Arcade, tra cui: Star Strike, 3D tank duel, Alien 8, 10 giochi sportivi, tra cui: Match day, Knock out, Grand National, e 10 adventure, tra cui: Doomdark, ecc. a L. 15.000.

Marco Delise - Via Verbanò, 35 - 27029 Vigevano (PV) - Tel. 0381/20420

● Vendo giochi per Spectrum, ho una lista di 300 giochi, "Alien 8, Match day, Azard", e ho i giochi di tutte le migliori marche: Ocean, Ultimate, Microgen.

Telefonare dalle ore 20 alle ore 22.30 a:

Massimo Caputo - Via A. De Gasperi, 14 - 20033 Desio (MI) - Tel. 0362/622725

● Vendo (ancora in buonissimo stato) la consolle dell'Intellivision + 9 bellissime cassette. Ecco i nomi: Soccer, Burger Time, Hath Fun, Advanced, Dungeons e Dragons, Sea Battle, Horse racing, Utopia, Buzz Bombers, Poker e Black Jack a L. 173.000 trattabili.

Sampietro Alberto - Via Forze Ar-

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche.

Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio 26, 20153 Milano

mate, 364 - Milano - Tel. 02/4564918

● Vendo Spectrum Plus 48K + registratore + interfaccia Two + Joystick Spectravideo + cassette eccezionali 48K (Sabre Wulf, Knight Lore, Alien 8, Underwulde, Atic Atac) con altri 400 supergames/utility + n. 1,2,3,4,5 di Videobasic + libri + manuali + raccoglitori + cavi + cassetta dim. in italiano + riviste + listati + imballo. Il tutto nuovissimo, a sole L. 549.000 (+ spese di spedizione) o scambio il tutto con CBM 64 + registratore (anche non C2N originale) + joystick + almeno 350 giochi + altro. (Solo ottimo stato). Daniele - Ancona - Tel. 071/42609

● Vendo fantastici videogiochi per il CBM 64, tra cui: Exploding Fist, Summer Games I e II, Raid over Moscow, Lupin III Spectrum 48K (permette di caricare i giochi dello Spectrum) a L. 1.500 cadauno. Scrivere o telefonare a: Perria Sandro - Via Marche, 31 - Grosseto - Tel. 0564/27833

● Scambio oltre 500 programmi per C.64. Chiedere listino e giochi.

Alcuni sono: Special Tennis,

Coppa Davis, Summer Games I e II, Karate I e II, Bruce Lee, Beach-Head II, Strip Poker 1/2/3/4, cir-collawre, Spy us Spy I e II, Frankie goes to Hollywood, 10 tipi di copiatori.

Russo Carlo - Via Michele Pietrovale, 11 (Trav. privata) - 80131 Napoli - Tel. 081/464323

● Vendo a L. 500 cad. giochi per CBM 64 (come Doney Kong II, Pitfall I e II, Soccer, Pac-man e Mrs Pac-man, Zaxxon, Gyruus, ed altri), e ne cerco altri, li scambio anche, solo zona Milano e prov. Luca Stefanini - Via Carducci, 2/A - Corsico (MI) - Tel. 4470010

● Vendo interfaccia per Commodore 64 che permette di registrare programmi su cassetta con due registratori o passando attraverso il computer o direttamente a L. 40.000 contrassegno + spese postali. Max serietà

Rossi Tiziano - Via Stanga, 11 - 37139 Verona - Tel. 045.565012

● Vendo C.64 (anno '84) + 2 joystick + floppy disk + 200 giochi. Il tutto in buone condizioni a L. 150.000 trattabili.

Marconato Stefano - Via A. Grandi, 18 - Castellanza - Tel. 0331/500215

● Cerco per CBM 64 il programma "Magik Desk" e il gioco "Raid Over Moscow" su cassetta.

Lafratta Gianluca - Via XXIV Maggio, 95 - Sesto S. Giovanni - Tel. 2425682

● Vendo Punch Out, Karateka, Sky Fox, per il Commodore 64 su cassetta a L. 8.000 cadauno.

Scalora Maurizio - C.so Peschiera, 177 bis - Torino - Tel. 377766

● Ho dei giochi con grafica stupenda tra cui: Dragon Lee (chiamato Baldazotto), Lupin III o cartone, Spy Hunter, Bruce Lee, e Basket Play. Altri 950 giochi per il C.64. I prezzi sono: L. 5000 5 giochi, L. 1000 1 solo.

Telefonatemi.

De Simone Francesco - Via Marcio Rutilio, 42 - Roma - Tel. 266033

● Cerco soci per il nuovo Softclub 64 per CBM 64, scrivetemi per ricevere una lista di giochi e le regole (includete nella busta un francobollo da L. 450). Esiste anche una sezione per lo Spectrum ZX 48K. Compro giochi, ultime novità a prezzi non troppo alti.

Federico Rossi - Via Marianna Dionigi 29 - Roma - Tel. 06/3604735

● Eccezionale!!! Ragazzi vendo giochi del CBM 64, + di 200 programmi.

Telefonare dalle ore 18 a:
Tino Sulfaro - Via Bergamo, 56/A -
Bellusco (MI) - Tel. 059/622626

● Causa regalo inatteso scambio
console TV Game con 4 cartucce
(totale 18 giochi: Tennis, Squash
Hockey, ecc.) + 500 programmi
per C. 64 + 2 Joystick, con moni-
tor colori compatibile per C.64.

Valentina - Tel. 0445/673886

● Amici Commodore, possesso
più di 600 programmi per C.64, ti-
toli come: Hero, Ghostbusters,
Rollerball, Basket CBM, One on
One, Pitfall II, Triad 64, Lady Tut,
Burnin Rubber, Saucer Attack,
etc. etc.

Gaetano - Via Annunziata, 40 -
Acerra (NA) - Tel. 5201343

● Vendo cassette C.60 complete
di minimo 50 giochi per CBM 64
(con omaggio di cassetta fornita
di Simon's Basic e Turtle Grap-
hic), a L. 70.000. Oppure giochi a
vostra scelta a L. 1500 cad. Scri-
vere, telefonare ore pasti a:

Sellitri Matteo - I Ortale S. Dome-
nico, 19 - Cerignola (FG) - Tel.
0885/27473

● Eccezionale!!! Vendo per CBM

64 videogames fantastici come:
Match Point, Break Dance, Jungle
Hunt, Ghostbusters, Pitfall 1 e 2,
Chiner 1 e 2, Soccer, Zaxxon, He-
ro, Pecos Bill, Karate, Popeye, De-
cathlon, Boxe, ecc. ai modici
prezzi di L. 1000-1500 ca. Solo su
cassetta. Scrivetemi, invierò la
mia lista gratis.

Inoltre vendo Vic 20, completo di
alimentatore e cavetti + 50 giochi
e utility al prezzo di L. 150.000.

Scrivere a:
Rosucci Giuseppe - Via Largo
Fiera, 12 - 85024 Lavello (PZ)

● Cerco: videogiochi come il fa-
voloso Dragon's Lair, Scool Daze,
Pole Position 2, Rocky, Space
Ace, Paclandia. Nella zona della
mia regione, naturalmente per il
CBM 64.

Marchi Guido - Via Lelio Orsi, 6 -
Reggio Emilia - Tel. 0522/31172

● Vendo Plotter Commodore
1520 nuovo a prezzo eccezionale.
L. 200.000 trattabili.

Solo zona Verona.
Sole Mario - Via Osoppo 3 - Vero-
na - Tel. 913257

● Vendo programma che trasfor-

ma il CBM 64 in Spectrum 48K.
Massimo Vecchio - Via Orazio An-
tinori, 136 - Catania - Tel. 335660

● Vendo/scambio giochi e utility
per CBM 64, possesso giochi co-
me: Indiana Jones, Olimpiadi Ko-
nami, Break Street e altri 250.

Invio liste se voi inviate le vostre.
Vendo Karate Champ II su nastro
e disco, prezzo da concordare.

Alessandro Coletta - Via Borelli is.
237 - 98100 Messina

● Vendo programmi per CBM 64
come Rocky, Summer Game I e II,
Tour de France, e tanti altri da L.
5000 a L. 9000. Vendo anche nu-
merose utility. Telefonare ore pa-
sti

Gennaro Lorusso - Via G. Tauro,
3/1B - 70124 Bari - Tel. 514929

● Scambio/vendo Videogames e
utilities su nastro per CBM 64. Ho
quasi 300 programmi, tra cui:
H.E.R.O., Popeye, Decathlon, Sk-
ramble, Jungle Hunt, Pac Man, Si-
mon's Basic. Cerco Ghostbuster,
Hyper Olympics I e II, Indiana Jo-
nes.

Alberto Milotti - Via Sacchi, 24 -
37124 Verona - Tel. 045/913735

**Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Program e Special Program,
presso S.I.P.E. s.r.l. - via Ausonio 26, 20123 Milano**

(cancellare i settori che non interessano)

SPECIAL PROGRAM N. 17

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

● Vendiamo programmi per CBM 64. Possediamo la quasi totalità dei programmi oggi in circolazione. Telefonare ore pasti a Pierpaolo allo 334901, oppure a:

Luigi Solpietro - Via Pienza, 6 - Salerno - Tel. 334075

● Cerco istruzioni e notizie varie su come giocare a Ghostbuster. Regalo a chiunque mi risponda listati eccezionali (giochi e utility) da copiare per C. 64.

Gianni Nardini - Via Cafaggio, 50 - S. Pietro a Sieve (FI) - Tel. 055/848263

● Dispongo di circa 2000 giochi e utility tra cui: Frankie goes to Hollywood, Kung Fu, Beach Head II, tutti i simulatori, The Staff of Karnath 1 e 2, e altre novità. (da L. 1000 a L. 4000).

Literio Pietro - Strada Statale, 553 - Atri (Teramo) - Tel. 085/879104

● Occasionissima! Vendo videogiochi da sballo per CBM 64, sia su disco che su cassetta a prezzi stracciatissimi. Dispongo di una nastroteca di oltre 500 progr.

Telefonare ore pasti. Astenersi perditempo. Spedizione contrassegno.

Cattacin Giorgio - Viale San Gimignano, 8/A - Milano - Tel. 4155245

● Vendo nuovissimo Fast-Disk su ROM! Velocizza il tuo Drive di 10 volte. Posto su cartuccia, per maggiori informazioni telefonare a:

Di Trani Sabino - Via Gobbi, 11/A - Favaro V (VE) - Tel. 041/614702

● Vendo cassetta con giochi bellissimi, es. Ghostbusters e Bruce Lee, a prezzi veramente eccezionali, vendo anche cassette con 50 giochi a L. 18.000 incluso trasporto e prezzo cassetta. Per la lista inviare L. 1000 o 2 francobolli.

Claudio Gianfranceschi - Via Bregoscia, 15 - Cinquale (Massa) - Tel. 0585/44244 (ore di lavoro)

● Per Commodore 64, disponendo di infiniti programmi, anche ultime novità, svendo singoli o in blocco al prezzo che deciderete voi. Sia su floppy che su cassetta.

Ivano Parbuono - Via A. di Cambio, 4 - 37138 Verona - Tel. 045/568649 (ore pasti)

● Attenzione commodoristi!!! Vendo/compro/scambio programmi e giochi per CBM 64. Ne possiedo circa 600, tra cui: Beach Head II, Exploding Fist, Racing, Destruction Set, Summer Games II, e molti altri.

Compero solo novità su disco. Annuncio sempre valido.

Alan Bralla - 6951 Vaglio (CH) - Tel. 091/911547

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

SPECIAL PROGRAM

RITAGLIA
 LUNGO
 IL BORDO
 SEGNA TO
 IN NERO
 E PIEGA
 SEGUENDO
 IL TRATTEGGIO
 INDICATO

PERSONALIZZA
 LA CASSETTA
 SCRIVENDO
 IL TUO NOME

**PROGRAMMI
 PER CBM 64 E SPECTRUM 48K**

SPECIAL PROGRAM

17

**SPECIAL
 PROGRAM**

17

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

- 1 ROCKET TEAM
- 2 EGYPTIAN
- 3 SPARK
- 4 PERSO NEL BUIO
- 5 PEDEMANIA
- 6 SOTTOBOSCO
- 7 SUPER KANNON

COUNTER

LATO B / SPECTRUM 48K

- 1 LO ZIO TOM
- 2 BLAST
- 3 SAPPHIRE
- 4 EGYPTIANS
- 5 UGO E GLI AMICI
- 6 TAPPEZZIERE
- 7 KUNG FU

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
 È DI**

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI

