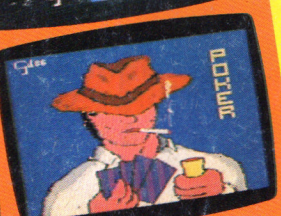
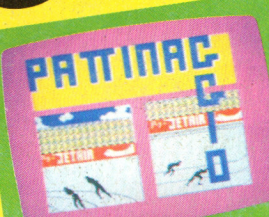


# BITURBO

## 20 GIOCHI

**CBM 64**  
**SPECTRUM**  
**48 K**



**FAST LOADING "BITURBO"**



# VOLETE LA GUERRA?

Avete deciso di mettere da parte i vostri sentimenti pacifici e di dedicarvi a qualche sana mitragliata o allo spostamento di qualche panzerdivisionen? Bene avete in edicola la rivista che fa per voi! Stiamo naturalmente parlando di War Games, la nuova rivista del nostro gruppo editoriale che vi offre 32 bellissime pagine a colori oltre a una raffica di giochi su cassetta per il 64 che trattano tutti la guerra vista attraverso strategie, tattiche aeree, navali e terrestri. Non potete assolutamente fare a meno di comprarla. A pattò però che vi divertiate anche con questo specialissimo numero di Special Program. Affare fatto?



**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  | Aliens   | Pattinaggio   |
| 5  | Stepping                                       | Muscles       |
| 6  | Perilous                                       | Red Colt      |
| 7  | The Island                                     | Electric Frog |
| 8  | Boero Bawe                                     | Bob           |
| 9  | Warlord War                                    | Open War      |
| 10 | Sinem  | Robot Mask    |
| 11 | Poker  | Gangsters     |
| 12 | Il ritorno di Ugo                              | Gli antenati  |
| 13 | Futuro   | Silver Arrow  |
| 14 | Due nuovi micro per Sir Clive Sinclair         |               |
| 18 | Come costruirsi un desk per il vostro computer |               |
| 24 | News a tutta forza per la vostra passione      |               |
| 26 | Il gioco del mese: Elite                       |               |



## ALIENS



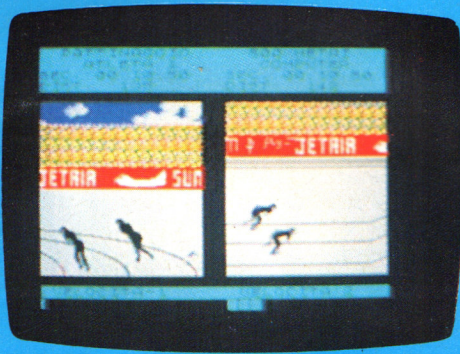
**CBM 64**

Sei a bordo di una navetta spaziale la cui missione consiste nel trasportare un carico di forniture alimentari agli affamati lavoratori del pianeta Niblonidis, ma l'equipaggio stesso si troverà in grandi difficoltà.

Appena usciti dal sistema solare come di consueto vengono inseriti i criofreezer per ibernare temporaneamente gli occupanti della navetta, ma all'improvviso il computer ha fatto uscire tutti dal ghiacciato torpore.

Nell'astronave si sono infatti introdotti degli strani alieni, i Bogliodi, che vivono solo per mangiare. Potrai difenderti da questi esseri usando il tuo laser e quando sarà esaurito potrai solo gettare le provviste fuori nello spazio, perchè i Bogliodi le seguano. Come se tutto ciò non bastasse, atterrato finalmente sul pianeta Niblonidis dovrai anche sentire le recriminazioni dell'affamata popolazione.

## PATTINAGGIO



**SPECTRUM**

L'inverno sta quasi per finire, ma per chi fosse un appassionato degli sport invernali ecco che per il Vostro Spectrum troverete uno spettacolare gioco dove potrete cimentarvi in una gara di pattinaggio. Prima di iniziare a giocare dovrai scegliere se gareggiare contro il computer o con un tuo amico e dopo aver scelto la lunghezza della pista potrai premere S. A questo punto preparatevi per la gara. Quando sarete pronti premete SPACE e via. Per aumentare la velocità potrete muovervi a destra e a sinistra e per spostarvi da un posto ad un altro dovrete premere Q e A. Ricordatevi che nella veduta di spalle il giocatore 1 è quello sulla sinistra, mentre nella veduta laterale è quello più lontano. Alla fine della gara, se non avrete raggiunto un punteggio elevato verrete squalificati e dovrete ricominciare daccapo.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

<b>A</b>	su
<b>Z</b>	giù
<b>N</b>	sinistra
<b>M</b>	destra
<b>SPAZIO</b>	fuoco
<b>F1</b>	pausa sì
<b>F3</b>	pausa no
<b>F7</b>	inizio gioco

### JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

#### tasti giocatore 1

<b>Q</b>	su
<b>A</b>	giù
<b>O</b>	sinistra
<b>P</b>	destra

#### tasti giocatore 2

da scegliere



478

## STEPPING



**CBM 64**

L'incarico di Poldo, il primo assistente del mago Merlino, è quello di riordinare tutte le stanze del castello incantato e di ripiegare tutte le scale magiche lasciate in giro dal suo disordinato padrone. Per fare questo Poldo, che dispone di alcuni poteri magici, dovrà percorrere tutti i giardini animandoli di colore e poi individuare l'inizio della scaletta per farla ripiegare. Il tuo amico potrà salire e scendere, fare apparire e scomparire i falsi gradini e, diventando rosa, camminare nel vuoto. A complicargli il compito ci penseranno dei dispettosi spiritelli da evitare con cura.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

<b>F1</b>	inizio gioco
<b>F3</b>	numero giocatori
<b>F5</b>	difficoltà
<b>Fuoco + Joy</b>	in alto appare gradino
<b>Fuoco + Joy</b>	in basso scompare gradino
<b>Fuoco</b>	cambia colore

## MUSCLES



**SPECTRUM**

Che cosa siete un uomo o un mollusco?

Questo gioco vi aiuterà a scoprirlo. Per diventare un vero forzuto come George dovrete superare una serie di prove dove dimostrerete le vostre reali capacità. Nella sessione prove potrete aumentare il volume dei vostri muscoli sottoponendoli a vari sforzi e per fare ciò dovrete muovere il joystick a destra e a sinistra quante più volte riuscirete in 10 secondi. Ma se non volete fare fatica potrete semplicemente premere il bottone del fuoco per veder aumentare il volume dei vostri muscoli. Superata questa prima fase dovrete cimentarvi in altre dimostrazioni di forza.

**TIRO DEL CAMION** - Premere il fuoco per iniziare e una luce gialla indicherà il muscolo da utilizzare. Muovete la freccia sul disegno che indica il muscolo richiesto il più velocemente possibile.

**TAGLIALEGNA** - Dovrete spaccare un ciocco nel tempo previsto. Premete il fuoco per muovere l'ascia.

**SPOSTA BARILI** - Carica 5 barili su un camion nel minor tempo ti riesce.

**RIBALTAMENTO AUTO** - Ribalta un'auto prima che scada il tempo.

**LE CAMPANE** - Muovendo il joystick a destra e a sinistra suona le campane.

**LOTTA DI SUMO** - È la prova finale, dove dovrete buttare giù dal ring il vostro avversario nel tempo stabilito.

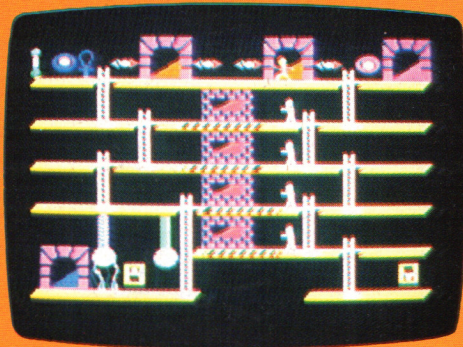
E ora a voi!!!

### JOYSTICK

<b>1-5</b>	alto
<b>A-G</b>	basso
<b>Q-T</b>	sinistra
<b>Y-P</b>	destra
<b>G-O</b>	fuoco



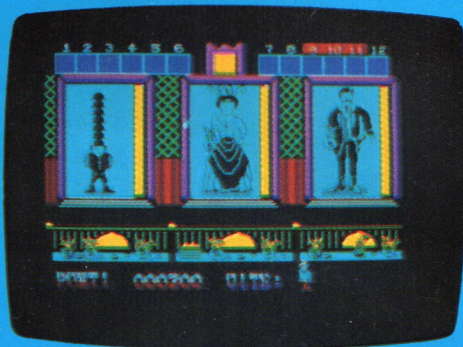
## PERILOUS



**CBM 64**

Annoiato dalla monotonia della routine quotidiana il nostro amico ha deciso di trascorrere delle emozionanti vacanze in Transilvania alla ricerca di estasianti avventure e con la speranza di trovare le prove dell'esistenza di Frankenstein. Ma ecco che avventuratosi all'interno di uno strano maniero, il nostro amico vi rimane intrappolato, apparentemente senza via di scampo. Aiutalo a scovare tra i vari corridoi e pertugi la via di uscita, ma stai molto attento ai fantasmi e ai nostri che popolano il castello e dai quali potrai difenderti usando il tuo fucile a raggi cationici o le macchine lancia-fulmini. Fai anche molta attenzione alle porte che possono celare vari trabocchetti, che potrai anche utilizzare il tuo favore contro i mostri. Buona fortuna e speriamo che questa avventura soddisfi il nostro amico.

## RED COLT



**SPECTRUM**

Siamo nel vecchio Far West e la WEST BANK è la banca più famosa e ricca. Tu dovrai cercare di rubare i depositi da ciascuno dei 12 sportelli della banca. I giorni, che saranno due per ogni tentativo, sono suddivisi in 9 turni, due dei quali si svolgono di notte e sono estremamente pericolosi. Ricorda che perderai una vita tutte le volte che sarai colpito o che colpirai una persona innocente, stai quindi attento perchè ne hai solo tre. Quando sei riuscito ad avere il denaro dai primi tre sportelli, spostati da sinistra a destra verso i tre successivi. Ma potrai farlo solo quando tutti gli sportelli sono chiusi. Terminato ogni turno dovrai superare un duello con 3 assassini spietati. Guarda il contatore e spara non appena essi mostreranno i loro fucili. Fai molta attenzione e sappi che la seconda giornata ti riserverà delle belle sorprese.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 1 e 2

**Bottone joy porta 1** 1 giocatore

**Bottone joy porta 2** 2 giocatori

### JOYSTICK KEMPSTON

**O** sinistra

**P** destra

**1-2-3** colpi



## THE ISLAND



**CBM 64**

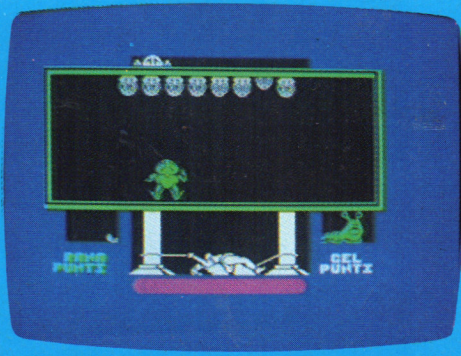
Il piccolo Robin è stato fatto prigioniero dal perfido mago Walword, che l'ha rinchiuso in una cella su un'isola sperduta nel lago di Geneve, dopo aver gettato 50 chiavi sulle sue rive. Aiuta la bella Lucille, madre di Robin, a recuperare le chiavi che le serviranno per aprire la porta del luogo ove è il suo piccolo. Ma le cose non saranno così semplici, le rive del lago sono piantonate da 3 guardie fameliche che cercheranno in ogni modo di ostacolare la coraggiosa madre. Se Lucille riuscirà nel suo intento la porta della cella si aprirà e il piccolo sarà libero. Ricordati che per diventare temporaneamente più alta Lucille potrà mangiare il fungo miracoloso e potrà superare ostacoli che altrimenti le saranno insormontabili.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

**FUOCO** inizio gioco  
**SPAZIO** pausa

## ELECTRIC FROG



**SPECTRUM**

La regina dei Rospi guerrieri è stata rapita e imprigionata dalle viscide bestie rigelliane, loro mortali nemici. Incatenata nella stanza del re e trasformata in una apparizione orrenda ai suoi guerrieri, il suo destino dipende dallo scorrere del suo sangue, che non si è fermato da quando è stata divisa in due. Il compito di salvarla è stato affidato a te, il più eroico dei rospi guerrieri; attraversare il Vuoto-temporale rigelliano, raggiungere il rifugio del Re strisciante e smantellante la macchina mortale con i tuoi attrezzi cosmici. Gli otto pezzi del tuo kit sono stati sparsi nel vuoto cosmico e devono essere recuperati nell'ordine e cioè: frusta intergalattica, coltello cronosinclastico, binocolo a raggi X, pesce stellare, fucile a raggi protonici, bulbo da 3 milioni di megawatt, ascia cosmica, accendino Zippo. La ricompensa del tuo successo sarà la mano della principessa e tutto il suo regno, la pena la morte.

### JOYSTICK

**SPAZIO** pausa sì/no  
**tasti** da definire



**BOERO BAWE****CBM 64**

Dappertutto viene reclamizzata l'avventura per l'ignoto e i mille pericoli e tu hai deciso di iscriverti ad una gara di canoa, che si svolgerà su un fiume del Centro-Africa. Le difficoltà che incontrerai in questa competizione saranno moltissime. A bordo della tua imbarcazione dovrai superare varie prove: percorrere un tratto di fiume attenendoti al percorso segnato dalle boe, o discendere delle rapide senza affondare. Dovrai stare molto attento a non essere penalizzato o rischierai l'espulsione. Mostra quindi il tuo coraggio, la tua abilità e la tua prontezza di riflessi e vinci.

**BOB****SPECTRUM**

Quanti di Voi si appassionano vedendo le gare di bob alla TV e sarebbero desiderosi di gareggiare a bordo di uno skate su una pista durante il campionato mondiale. Questo gioco vi offre questa possibilità e lo scopo naturalmente è percorrere il tracciato nel minor tempo possibile. Per iniziare la discesa con il vostro bob dovrete premere il tasto dell'acceleratore. Lo schermo vi mostra sia la veduta reale di quello che ti si presenta davanti sia una veduta generale della pista. Dovrete fare molta attenzione a non essere troppo veloci quando dovrete curvare, altrimenti vi schianterete. Avrete a disposizione per questo motivo il freno. Una volta che avete terminato la vostra corsa premete spazio per ricominciare un'altra appassionante gara.

**TASTI****JOYSTICK PORTA 2**

**F1** stop  
**F7** pausa si/no  
**FUOCO** inizio gioco

**JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - PROTEK**

**Q** acceleratore  
**A** freno  
**O** sinistra  
**P** destra



## WARLORD WAR



**CBM 64**

L'imperatore nero ha attaccato i vari pianeti della sua galassia, perchè è assetato da mire espansionistiche. Questa volta i suoi caccia imperiali hanno sferrato un micidiale attacco alla Terra nel tentativo di annettere anche il tuo pianeta ai suoi possedimenti.

Tu, a bordo della tua navetta, dovrai cercare di fare tutto ciò che è in tuo potere per ostacolare le forze aliene. Superata la prima fase potrai cercare di raggiungere l'astronave-satellite dell'imperatore e, dopo aver percorso sempre battagliando i canali sulla sua superficie, trovare il punto vitale dove gettare la bomba che distruggerà la base nemica. Ricorda: il futuro della Terra dipende da te.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 1

<b>F1</b>	scopo missione
<b>F3</b>	cambio fase
<b>F7</b>	inizio gioco

## OPEN WAR



**SPECTRUM**

La guerra non sta andando bene. I nemici tengono una vasta area del vostro territorio e gli alleati hanno bisogno di tempo per reintegrare le loro forze. Da parte sua, invece, il nemico ha molto tempo e sono ad un passo dall'ottenere i risultati che gli permetteranno di avere la bomba atomica e con questa risorsa vinceranno sicuramente. Come ultima speranza rimani tu, che a bordo del tuo caccia potrai distruggere i laboratori di ricerca nemici.

Durante il tuo attacco dovrai attraversare campi minati, evitare le cacciatorpediniere, distruggere i distruttori e colpire in genere tutto ciò che si muove. Quando starai per entrare nell'edificio delle ricerche la porta si chiuderà e dovrai gettare i tuoi scudi prima che sia completamente chiusa. Ricordati che se hai selezionato la tastiera prima di iniziare a giocare dovrai scegliere i tasti. Fai attenzione, chè durante la prima fase dovrai scegliere i bersagli nemici da colpire usando il cursore e premendo il fuoco. Quando sarai pronto ad attaccare scegli il disegno del combattimento e premi fuoco. Non dimenticare inoltre che mentre stai sparando non potrai muoverti e sarai un facile bersaglio.

### JOYSTICK

tasti da selezionare



366

## SINEM



**CBM 64**

Il Neptunus, l'incrociatore spaziale di ricognizione è in crisi, infatti le scorte di dirillio utili al funzionamento dei reattori nucleari si sono esaurite. Fortunatamente però la nave orbita attorno ad uno sconosciuto pianeta nelle cui viscere è stato rilevato il prezioso minerale. Tu alla guida del tuo caccia-ricognitore sei stato prescelto per affrontare i misteriosi cunicoli del sottosuolo per recuperare i preziosi cristalli. Per riuscire nella tua impresa sarai dotato di un potente cannone protonico, che ti sarà di grande aiuto per aprirti la strada tra le mortali trappole e i vendicativi abitanti del pianeta.

## TASTI

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** inizio gioco

## ROBOT MASK



**SPECTRUM**

Benvenuto all'Esperimento Spaziale sul pianeta New-gama III. Questa è la tua missione più importante. Tieni sempre acceso il tuo traduttore, non dare confidenza perché sebbene tutti siano bravi e specializzati, li verranno scelti i migliori. Anche chi non ha familiarità con i vestiti A4APACK non avrà difficoltà ad usare questo nuovo indumento per poter volare con semplicità. Il laser è attaccato alla cintura, così che tu possa sparare anche manovrando i controlli del tuo JET PACK e tutti gli strumenti sono visualizzati alla base del tuo casco. La mappa riempie, quando richiesta, tutto il tuo visore. Il labirinto contiene 32 universi, ciascuno dei quali ha 3 cristalli alla sua entrata. Uno sparo attiva un singolo cristallo. Un cristallo ti trasporterà in un altro posto del labirinto, uno ti trasporterà in un altro universo e uno ti rivelerà il meccanismo del robot. Ci sono abbastanza parti di robot nel labirinto per completarne alla fine uno e il robot ti sarà necessario per scappare dal labirinto. Dovrai raccogliere le parti del robot nel giusto ordine, per primi i piedi e così via. Quando avrai raccolto la maschera avrai concluso il gioco e diventerai 'Of the Mask'.

**JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - PROTEK**

**Sinclair Protek/Cursori**

<b>6</b>	<b>5</b>	sinistra
<b>8</b>	<b>6</b>	indietro
<b>9</b>	<b>7</b>	avanti
<b>7</b>	<b>8</b>	destra
<b>0</b>	<b>0</b>	fuoco
<b>H</b>	<b>H</b>	mappa/pausa



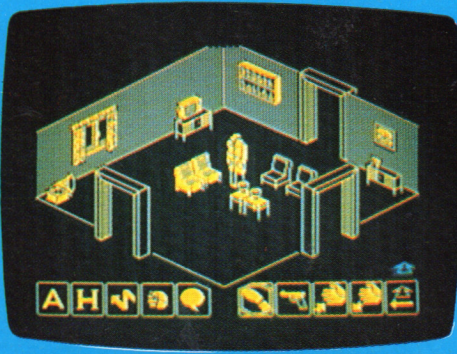
# POKER



## CBM 64

Per gli appassionati del gioco d'azzardo desiderosi di misurare la propria abilità e fortuna, ecco un bellissimo Pocker dove potrete cimentarvi in una partita mozzafiato con il vostro CBM-64. Le regole sono quelle usuali del poker e le vincite sono segnate sullo schermo. Le puntate sono fisse di 5 \$ e con la joystick dovreste indicare le carte da tenere e quelle da cambiare. Quando sarete sfiduciati perchè non riuscite a vincere ricordate che sebbene il vostro avversario sia un freddo e arido calcolatore, dalla vostra parte potrete opporre dati a lui sconosciuti come la fantasia e la capacità di bleffare.

# GANGSTERS



## SPECTRUM

L'azione si svolge nella terza di New York. Il detective privato Manner ha avuto un incarico pericolosissimo: penetrare nel quartier generale del gangster Bug Manloy, localizzare un nastro e ritornare al suo ufficio per ascoltarlo e tu sei Manner. In questo mondo ostile hai bisogno di un amico che ti aiuti, sarà Tania e quando la trovi i tuoi quai saranno finiti, ma guardati da sua sorella gemella Vania, che lavora per Bug. Il cercare la strada nel quartier generale richiede prontezza di riflessi e astuzia, troverai inoltre vari oggetti sulla tua strada, come fucili, bombe, bottiglie. Dovrai usarli attentamente se desideri riuscire nella tua impresa. Potrai anche interrogare gli altri personaggi per ottenere delle informazioni scrivendo la tua richiesta con la tastiera. Quando raggiungi delle porte sorvegliate dovrai dire la parola d'ordine, che Tania conosce. Senza di lei non riuscirai mai a trovare l'ufficio di Manloy e a localizzare la cassaforte dove è contenuto il prezioso nastro. Ricorda che per selezionare i movimenti secondo i disegni dovrai premere il fuoco, muovere il bersaglio sulla posizione prescelta e premere nuovamente fuoco.

# TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

- F1** azzeramento punti
- SPAZIO** per ricominciare

### JOYSTICK

- H** pausa
- A** fine gioco
- CAPSHIFT** sinistra
- Q/P** su
- B** fuoco
- Z** destra
- A/ENTER** giù



## IL RITORNO DI UGO



**CBM 64**

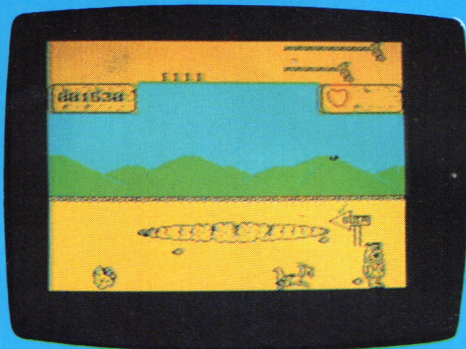
Vi ricordate il nostro amico Ugo e la sua strana festa di compleanno. Dopo aver cercato per terra e per la miniera i suoi amici ed aver quindi superato moltissime difficoltà, Ugo si cimenta ora in un mondo fantastico. Ogni scena nasconde ostacoli diversi e sempre più difficili da superare. Dovrai infatti fare attenzione ai vari fantasmi che cercheranno in ogni modo di fargli la pelle e che appariranno all'improvviso. Ma il tuo scopo è recuperare i vari oggetti nascosti ovunque e riportarli a casa. Riuscirà nel suo difficile compito?

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

**F7** pausa sì/no

## GLI ANTENATI



**SPECTRUM**

Da una landa deserta sorgevano le prime costruzioni della più famosa Hollywood, ma per creare questo paradiso terrestre il nostro Fred dovrà trovarsi una donna e convincerla a vivere con lui. Tuttavia, perchè Mary gli presti ma qualche attenzione egli dovrà costruirle una casa. Tu dovrai aiutare il nostro amico nella sua impresa e permettergli di conquistare il cuore della sua amata. Nel primo schema Fred vedrà dei macigni emergenti dalla sabbia e dovrà utilizzarli per costruire la casa dei suoi sogni servendosi del dinosauro come scala per finire il tetto. Ma dovrai fare attenzione perchè dei nemici come pterodattili e tartarughe o i suoi stessi amici ostacoleranno il suo lavoro. Dovrai inoltre procurargli un'automobile per cercare ovunque i massi necessari e nello stesso tempo flirtare con Mary. Ricordati sempre di osservare il livello energetico di Fred perchè lo scappare dagli pterodattili o un suo scontro con Mary lo buttano a terra. Osseva inoltre il cuore rosso nell'angolo dello schermo, perchè pomperà più forte tutte le volte che avrà la meglio nel persuadere Mary del suo amore. Avrai però vinto, solo quando il cuore pomperà al massimo e Mary seguirà Fred nell'affascinante casa preistorica.

### JOYSTICK

**O** sinistra

**P** destra

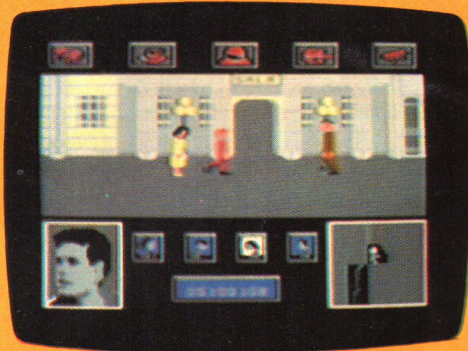
**Q** su

**A** giù

**SPAZIO** fuoco



## FUTURO



**CBM 64**

Scopo di questo gioco è far innamorare Giorgio e Loredana e per far ciò dovrai farli innanzitutto incontrare, ma a complicare la cosa interverranno altri personaggi. Tu controllerai Mark, l'eroe del futuro, mentre gli altri sono:

Doc (vestito bianco), che ha costruito la macchina del tempo che trasporta Mark nel passato; Biff (vestito marrone) il "bullo" della scuola che cercherà di colpirti ogni volta che sei sullo skateboard; Loredana (vestito giallo) che è la madre di Mark, ma essendo indietro nel tempo è molto giovane e si innamora di lui senza sapere che se non sposterà il padre di Mark, quest'ultimo cesserà di esistere; Giorgio (vestito blu) padre di Mark, è timido e preferisce non inserirsi nelle azioni; Mark dovrà farlo innamorare di Loredana se vorrà nascere.

A destra in basso sullo schermo ci sono le fotografie di Mark, suo fratello e sua sorella. Alla fotografia potranno mancare dei pezzi, ma solo quando sarai riuscito a serbare il futuro di Mark la sua fotografia si completerà.

Per riuscire nel tuo intento potrai usare uno dei quattro oggetti che si trovano sulla sinistra dello schermo e che avranno effetto diverso sui vari personaggi: poemi d'amore, una tazza di caffè, un vestito alieno, una chitarra; potrai portarne uno solo per volta e diventeranno bianchi quando li avrai in mano. Al centro dello schermo sono invece rappresentati i 4 personaggi, il disegno di ciascun personaggio lampeggia in bianco quando questo è sotto la tua influenza e in verde per mantenere questa influenza usi un oggetto. Quando sarai riuscito nel tuo scopo e la fotografia sarà tutta ricomposta dovrai correre alla casa del Doc, salire sulla macchina del tempo per tornare nel futuro.

Ricordati che con il fuoco premuto spostando la joystick a destra e a sinistra colpirai, alzando e abbassando la barra prenderai e

## SILVER ARROW



**SPECTRUM**

Ti stai recando da solo alla sfida per il miglior arciere indetta dallo sceriffo di Nottingham, ma Scarlett e il tuo fedele amico John hanno nascosto delle farete in posti segreti nella foresta per aiutarti. Ma in questo periodo dell'anno ci sono nel bosco delle streghe dalle quali dovrai guardarti perchè se le incontri pretendono un pagamento e dovrai quindi aver previdentemente raccolto delle piante o delle radici da offrir loro. Inoltre nel profondo della foresta vive un eremita, che pur guardando chiunque sia pur vicino alla morte da ogni malattia, non permette sortilegi vicino alla sua casa. Per calmare l'eremita dovrai pagarlo con 3 borse d'oro, che ridistribuirà ai poveri. La tua spada e il tuo fedele arco si trovano nella vecchia foresta di Ent, così lontano perchè tu al tuo ritorno non possa essere riconosciuto. Recuperali e recati quindi alla sfida. Buona fortuna, amico!

**JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR**

**0** inizio gioco  
**CAPS SHIFT + SPAZIO** ricomincia

lascerei oggetti o salirai e scenderai dallo skateboard.

**JOYSTIC PORTA 2**

**F1** inizio gioco  
**F3** livello  
**F5** fine gioco  
**F7** pausa  
**+** aumentare volume musica  
**-** diminuire volume musica



# DUE NUOVI "MICRO" PER SIR CLIVE

È ormai certo: entro qualche mese la Sinclair lancerà sul mercato due nuovi micro, una nuova versione dello Spectrum con memoria potenziata e un professionale di lusso, successore del QL. Sembra altresì certo che la ditta sia ben decisa a proseguire la produzione di due diversi tipi di micro impiegando due diversi processori, rispettivamente del tipo Z80 e 68000. È più che probabile che entrambe le macchine siano dotate di un software compatibile con i loro predecessori, lo Spectrum Plus e il QL.

La prima ad apparire sarà probabilmente la versione britannica dello Spectrum 128k spagnolo, presentato a Barcellona in settembre. Non si sa ancora però se la Sinclair voglia semplicemente mettere in commercio una versione britannica dello Spectrum 128 oppure una versione modificata, magari con migliori funzioni grafiche.

La nuova macchina sarà comunque molto simile al Plus: la tastiera sarà dello stesso tipo, e forse il telaio sarà addirittura identico. Al posto del processore 68008, nel nuovo QL ci saranno probabilmente un 68000 e un'unità a dischetti da tre pollici e mezzo al posto del microdrive. Il package, che probabilmente non apparirà prima di questa primavera, comprenderà forse un monitor incorporato. La compatibilità verticale del nuovo Spectrum verrà garantita da due modi operativi, analoghi al seletto-

re di modo del Commodore 128. Nel modo Spectrum Plus saranno disattivate le funzioni superiori del 128 (interfaccia RS232 compatibile Midi e generatore sonoro 8912) nonché la tastierina numerica separata. Alcune ditte britanniche di software stanno già usando la macchina da 128k per produrre dei programmi in grado di sfruttare le funzioni extra del modo 128. Il chip sonoro 8912 è una delle caratteristiche grazie a cui il nuovo Spectrum brilla rispetto al modello attuale, col suo suono a tre canali riprodotto tramite monitor o televisore.

Il Rom in Basic aumenta da 16 a 32k, con comandi aggiuntivi in basic per aver accesso alle nuove funzioni: tra questi, un PLAY per avere accesso alle funzioni sonore. I 128k di memoria sono impaginati in blocchi di 16k. Nel Basic del modo 128k, non c'è più la tradizionale parola chiave d'immissione singola della Sinclair, ma i comandi in basic devono essere digitati per esteso, lettera per lettera.

Lo Spectrum 128 spagnolo presenta uno schermo e delle funzioni grafiche immutate rispetto allo Spectrum Plus, ma può darsi che la Sinclair intenda migliorare la grafica del modello che apparirà in Gran Bretagna. Mentre il nuovo Spectrum è destinato ad essere la macchina domestica e per giocare che sostituirà lo Spectrum Plus, il nuovo modello QL è invece destinato ad applicazioni più serie.



Sir Clive ha annunciato di voler lanciare entro l'anno una macchina rivolta al mercato professionale e contenente tutta la potenza del QDos, il sistema operativo del QL. Il successore del QL passerà quasi certamente dal processore 68008 al 68000, con monitor e disk drive da tre pollici e mezzo incorporati: anche la memoria verrà potenziata, ma non si sa se fino a 256k o a 512k. Anche in questo caso la compatibilità col vecchio QL sarà un fattore importante, e così pure parte del software incorporato in Rom. Per ora, sembra che ci sia l'intenzione di offrire la nuova macchina in

un package, seguendo così l'esempio dell'Amstrad e dell'Atari.

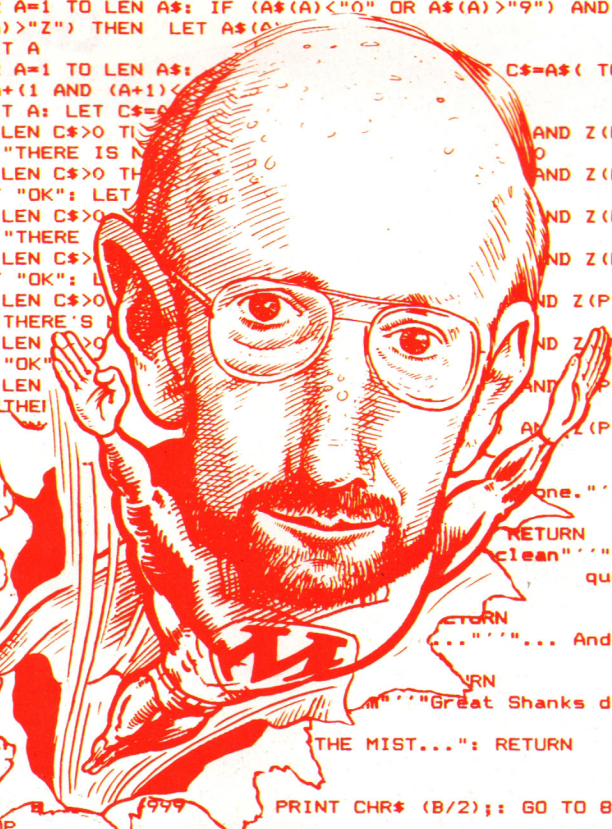
La Sinclair spera di poter mettere in vendita un sistema fornito di finestre, icone ecc. (ed è in trattative per il Gem della Digital Research), ma al tempo stesso vorrebbe anche riuscire a produrre un sistema analogo tramite il QDos.

Il successore del QL verrà probabilmente lanciato verso l'inizio dell'estate e costerà circa 500 sterline. Alla Sinclair le bocche sono cucite, dato che sono già troppe le illazioni sulle novità in arrivo.

```

60 INPUT "THIS COMPO WAITS FOR NO MAN... WHICH WAY?", LINE A$
70 FOR A=1 TO LEN A$: IF (A$(A)<"Q" OR A$(A)>"9") AND (A$(A)<"A"
OR A$(A)>"Z") THEN LET A$(A)=CHR$(ASC(A$(A))+1)
80 NEXT A
90 FOR A=1 TO LEN A$: C$=A$(A) : GOTO 100
100 NEXT A: LET C$=CHR$(ASC(C$)+1)
110 IF LEN C$>0 THEN PRINT "THERE IS NO MORE" AND Z(P,1)=0 THEN
PRINT "THERE IS NO MORE" AND Z(P,1)<>0 THEN
120 IF LEN C$>0 THEN PRINT "OK": LET C$=CHR$(ASC(C$)+1)
130 IF LEN C$>0 THEN PRINT "THERE IS NO MORE" AND Z(P,2)=0 THEN
PRINT "THERE IS NO MORE" AND Z(P,2)<>0 THEN
140 IF LEN C$>0 THEN PRINT "OK": LET C$=CHR$(ASC(C$)+1)
150 IF LEN C$>0 THEN PRINT "THERE IS NO MORE" AND Z(P,3)=0 THEN
PRINT "THERE IS NO MORE" AND Z(P,3)<>0 THEN
160 IF LEN C$>0 THEN PRINT "OK": LET C$=CHR$(ASC(C$)+1)
170 IF LEN C$>0 THEN PRINT "THEIR" AND Z(P,4)=0 THEN
PRINT "THEIR" AND Z(P,4)<>0 THEN
180 PRINT "ABANDON HERE"
190 GOTO 7010
7010 PRINT "ABANDON HERE"
7020 PRINT "CLEAN"
7030 RETURN
7040 PRINT "You'd better ask me questions!"
7050 RETURN
7120 PRINT "... And what a state it is"
7130 PRINT "Great Shanks designer decision"
7180 PRINT "THE MIST...": RETURN
7190 PRINT "Great Shanks designer decision"
7230 PRINT "THE MIST...": RETURN
8000 GOTO 8010
8010 PRINT "Great Shanks designer decision"
8015 PRINT "THE MIST...": RETURN
8016 STOP
8020 DATA 174,138,152,152,64,136,158,156,138,66,26,26,174,130,168,
134,144,64,158,170,168,64,140,158,164,64,160,78,220,78,160,78,230,

```





**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...**

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

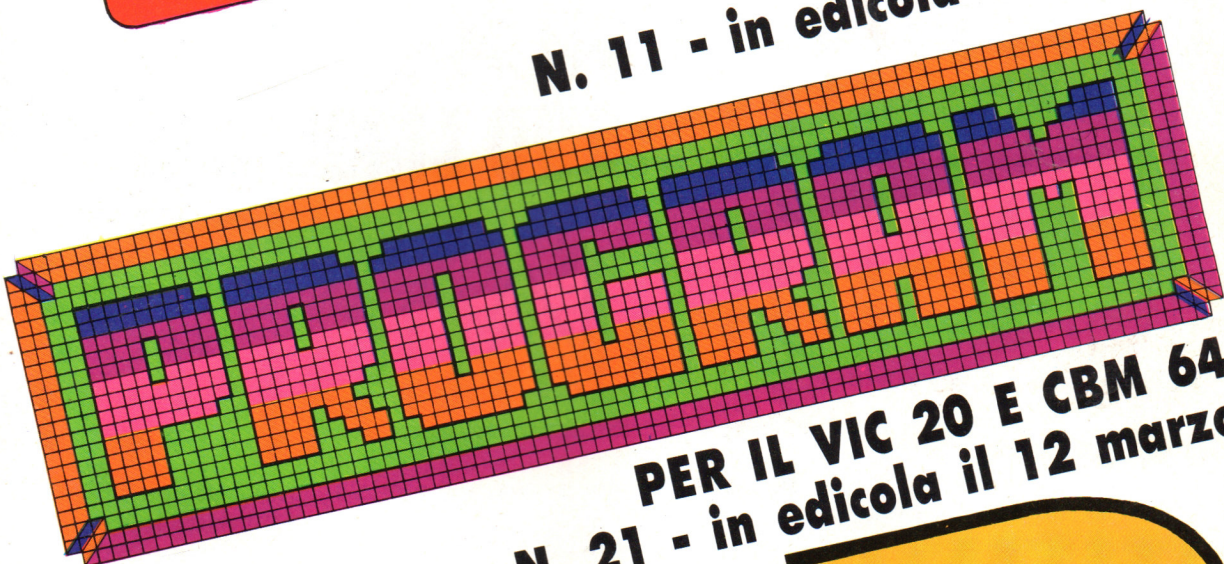
**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 16 - in edicola il 2 marzo**





# IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64  
N. 11 - in edicola il 2 marzo



PER IL VIC 20 E CBM 64  
N. 21 - in edicola il 12 marzo

PLAYGAMES

INTERNATIONAL

# TOP

PER IL CBM 64  
N. 8 - in edicola  
il 12 marzo



# **COSTRUITEVI UN RACK PER IL COMPUTER**

**CON SOLE  
20.000 LIRE!**

Piani e testo di Cristina Barigazzi

A molta gente non importa fare un po' di lavoro in più per risparmiare qualche soldo. Se badate al bilancio e siete in grado di maneggiare un cacciavite, un trapano e una sega, in qualche ora potete costruirvi un posto di lavoro per circa 20.000 lire. È facile, economico e divertente.

Per il posto di lavoro sono stati usati questi materiali a questi prezzi:

1 - tavola in truciolato cm. 90 x 120, spessore cm. 2	12.000
2 - cantinelle difettate lunghe cm. 240 x 5 x 10	4.000
3 - viti da legno lunghe 1/2 cm.	3.500
4 - viti da legno da 1 cm.	500
	<hr/>
	20.000

Con l'IVA dovrebbe venire meno di 22.000 lire, così, anche se acquistate un mezzo chilo di vernice e un pennello di poco prezzo, siamo ancora sotto le 30.000 lire! Non importa il centro del legno in cui ho

comprato il materiale: anche negli altri centri i prezzi sono equivalenti. Ho scelto il truciolato più che altro per il basso prezzo, e così le cantinelle, ma se per voi l'aspetto conta potete prendere del legno migliore a prezzi di poco più alti.

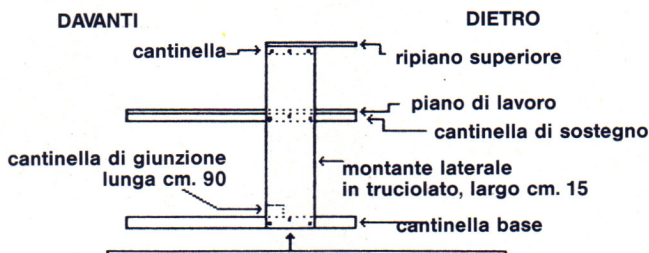
Le viti le avevo già, ma un rapido controllo dal ferramenta sotto casa ha confermato i prezzi che ho scritto.

Per quel che riguarda gli utensili, vi serve un cacciavite, un trapano elettrico con punta, una fresa, sega, matita, riga e squadra. Potete anche usare una sega a mano e un trapano manuale, ma gli utensili elettrici renderanno certo il lavoro più facile e più rapido. Anzi, se avete anche un cacciavite elettrico è anche meglio.

A seconda delle viti che usate, potete fresare i buchi che praticate in modo che le teste delle viti poi si immergano nel legno. Nella foto la fresa non è stata usata di proposito, in modo che i posti dove sono le viti si vedessero meglio. Noterete che il no-

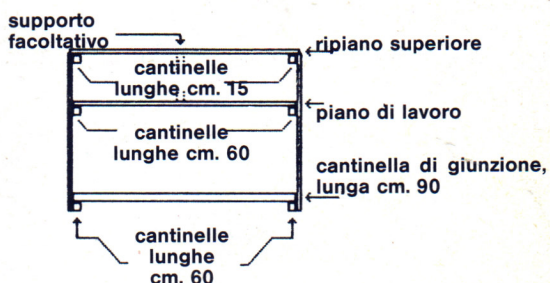


VISTA LATERALE  
DEL POSTO DI LAVORO MONTATO



POSTO DI LAVORO PER IL COMPUTER. Tagliate dalla tavola di truciolato. Tagliate anche 4 pezzi lunghi cm. 60 da una cantinella e tre pezzi, uno di cm. 90 e due di cm. 15 dall'altra.

VISTA FRONTALE  
DEL POSTO DI LAVORO MONTATO.



La cantinella di giunzione è un buon poggiapiedi, e intanto fornisce una maggiore solidità al posto di lavoro.

stro prototipo usa due viti per parte per assicurare il ripiano superiore: tre sarebbero state meglio. Nei piani allegati suggerisco di usare tre viti per assicurare ogni giunzione.

Raccomando di scartavetrare tutte le parti segate per eliminare ogni scheggia prodotta dalla segatura, anche se il nostro prototipo non ha ricevuto questo trattamento (non ancora). Una mano di vernice farà meraviglie per coprire le leggere imperfezioni e aggiungere il tocco finale.

### COSTRUZIONE.

Con riga e matita dividete a metà la tavola di truciolato in due parti di cm. 60 x 90., poi tagliate con la sega. Mettete via una parte: sarà il ripiano principale.

Misurate la parte rimanente ancora a metà (due parti di cm. 30 x 90) e mettetene via una. Sarà il ripiano superiore. La parte restante va ancora divisa a metà in due parti di cm. 15 x 90. Saranno i sostegni laterali.

Tagliate una delle due cantinelle in quattro parti uguali di cm. 60 l'una. Due pezzi saranno le basi a terra, gli altri due i sostegni del ripiano principale.

Tagliate l'altra cantinella a metà. Poi tagliate una delle due parti in una sezione di cm. 90 e in altre due di cm. 15.

Il pezzo da cm. 90 servirà da giunzione per le due basi, mentre i due pezzi da 15 cm. serviranno da sostegno per il ripiano superiore. Tenete da parte l'altra metà della cantinella per eventuali ed opzionali altri supporti. E con questo, tutto il lavoro di segatura è finito.

Il passo successivo è determinare a che altezza vi piacerebbe avere il piano di lavoro, usando il metodo che ho descritto nell'articolo principale. Nel nostro prototipo ho deciso che un piano di lavoro a cm. 68 d'altezza sarebbe andato bene, così ho misurato 66 cm. (considerando gli altri 2 cm. lo spessore del piano di lavoro) e ho fatto una riga (matita e squadra) sui due





montanti da 15 cm. x 90.

Noterete nella vista laterale della pianta che sia il piano di lavoro principale, che quello superiore e le basi sporgono sul retro di cm. 15. Fate un segno sullo spessore di ciascuna di queste parti, ovviamente a 15 cm. Ora allineate al segno i montanti

con le basi e i sostegni dei ripiani e praticate a ogni giuntura tre fori per le viti con il trapano. Scavate un buco più largo con la fresa in ogni foro, in modo da poterci immergere la testa delle viti, quando le stringerete.

A questo punto avvitate tutto. Avrete i due



montanti laterali, con avvitati (per ciascuno) dal basso verso l'alto:

una base a terra lunga cm. 60; un sostegno del piano principale, lungo cm. 60; un sostegno del ripiano superiore, lungo cm. 15 (quanto il montante).

Tenendo le parti avvitate all'interno, reggete in piedi i due montanti e uniteli in basso (con tre viti a giunzione) con la giunzione lunga cm. 90. Questa giunzione deve poggiare sulle due basi, ed è a queste che dev'essere avvitata. A questo punto il sistema giunzione-montanti dovrebbe stare in piedi da solo. Appoggiate il ripiano grande di lavoro sui due sostegni sporgenti sul retro cm. 15 e avvitatelo con tre viti a sostegno. Montate infine il ripiano superiore sui due sostegni superiori (badando bene che il davanti sia allineato con il montante e il retro sporga di 15 cm.) e avvitatelo con due viti. Il posto da lavoro è fatto.

Va da sé che per ogni vite che avvitate, prima dovete trapanare un buco sui due pezzi congiunti e poi allargare il buco con la fresa sul pezzo di superficie.

Con la mezza cantinella lunga cm. 120 che vi è avanzata potete fare dei supporti opzionali. Per esempio, se intendete tenere monitor e stampante sul ripiano superiore, la parte centrale tenderà a incurvarsi nel centro sotto il peso, anche se è forte abbastanza per sopportarlo. Un pezzo di cantinella incastrato tra piano superiore e piano di lavoro farà sparire questo inconveniente. Nella pianta frontale ho indicato con due linee tratteggiate il punto in cui questo supporto va messo (dopo averlo tagliato di una lunghezza corrispondente alla distanza tra i due ripiani).

Una scartavetrata sugli spigoli, una stuccata e una verniciata e il posto di lavoro sembrerà un pezzo commerciale da 200.000 lire.

Niente male per due "deca", eh?

Per concludere, una penna luminosa Flexidraw e del software hanno facilitato la progettazione e l'esecuzione delle piante. Ringraziamenti speciali vanno a Fabio per la sua assistenza in carpenteria, il mio capo che ha immediatamente confiscato il posto da lavoro per suo uso e consumo e al nostro cane Rambo, che ha immediatamente reso noto che i pezzi di legno erano sua proprietà privata e li ha nascosti immediatamente chissà dove. ●

# LA GIUNGLA DEI CAVI

I cavi sono le vene e le arterie dei computer. Ma se avete un Commodore 64, un disk drive 1541, un monitor o un televisore e una stampante collegati insieme, allora avete quattro cavi, il cavo del monitor, quello del disk drive, quello della stampante e magari anche quello di una stampante interfaccia. E anche di più se avete drive duali, un modem, un joystick ed altra mercanzia. Oltre ad essere brutti a vedersi, tutti questi cavi causano un casino molto poco ergonomico.

Anche se non potete eliminarli, almeno potete eliminare un po' del casino. Se possibile, cercate di convogliare i cavi dietro il posto di lavoro, possibilmente in un fascio ordinato. Potete comprare dei legacavi in un negozio di elettrodomestici, o anche farvi dei vostri legacavi con strisce del sacco della spazzatura. Un'altra buona idea è etichettare il cavo vicino alla presa, in modo di sapere subito a che cosa corrisponde. Il nastro isolante va benissimo per fare etichette.

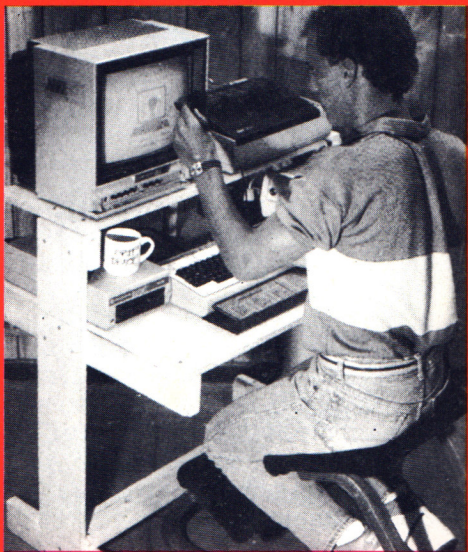
Se il vostro posto di lavoro è attaccato al muro, potrebbe essere utile trapanarci un foro per farci passare i cavi attraverso. In questo caso assicuratevi che nel foro non ci siano orli taglienti che possono spelare la protezione dei cavi, causando un corto circuito o peggio.

Potete anche usare una scatola di sicurezza a più uscite. Le migliori hanno una valvola che scatta quando c'è uno sbalzo di tensione e un interruttore che vi permette di dare o togliere corrente al vostro equipaggiamento simultaneamente. Molte di queste scatole sono avvitali al muro o al vostro posto di lavoro.

## FATE LUCE.

L'illuminazione è un'altra considerazione ergonomica, perché nella maggior parte dei casi è inadatta o insufficiente. Una luce insufficiente può causare scomodità e stanchezza degli occhi, ma anche un eccesso di luce offuscherà lo schermo, generando scomodità e stanchezza degli





occhi. La maggior parte della gente si sente a suo agio con un'illuminazione che permetta loro di leggere ma non sufficientemente forte da compromettere la leggibilità di quello che appare sul video.

La luce incandescente (quella della lampadina, per intenderci) è più comoda per gli occhi di quella fluorescente (neon), specialmente perché quella fluorescente causa spesso effetti stroboscopici sul video. La luce diffusa è preferibile a quella diretta, perché quest'ultima spesso è troppo aspra per gli occhi. Una piccola lampada da tavolo con copertura traslucida è spesso tutto quello che vi serve per illuminare il vostro posto di lavoro senza strafare.

E intanto che parliamo di luce e di stanchezza degli occhi, è anche una buona pratica ergonomica far riposare gli occhi ogni tanto. Di tanto in tanto staccate gli occhi dal monitor e posateli altrove. Finché lavorate al computer gli occhi restano a un fuoco fisso e hanno bisogno di riposare cambiando fuoco su oggetti distanti. Se non avete modo, riposatevi chiudendo gli occhi. Ci sono aziende che danno ai loro operatori un intervallo ogni ora o due per riposare gli occhi e in molti stati degli Stati Uniti questo "intervallo per gli occhi" è obbligatorio per legge, il che può darvi un'idea di quanto importante questo intervallo possa essere.

## **RIPIANI PER IL MONITOR E LA STAMPANTE**

Poiché monitor e stampante sono massicci e scomodi per essere piazzati su una scrivania, ci sono scaffali e mobiletti che li reggono comodamente sottraendoli al vostro piano di lavoro. Ce ne sono anche di girevoli e di spostabili con facilità, il che permette all'utente di sistemare monitor e stampante nell'angolo più comodo per lui. Vengono prodotti in tutte le dimensioni, a uno o più ripiani, in lamiera verniciata o in legno di quercia, e tutti vi danno la possibilità di organizzare bene i componenti del vostro equipaggiamento, e quindi il vostro lavoro.

## **I BRACCIOLI**

Quando siete molto stanchi per il troppo lavoro, le braccia vi diventano di piombo. Ci sono in commercio dei rialzi che vi sostengono i polsi affaticati, permettendovi così di tirare avanti, malgrado tutto.

## **COPERTURE PER IL COMPUTER.**

Il vostro computer, quando non lo usate, sta lì a prendere polvere. In commercio ci sono dei contenitori in cui inserire il computer, che poi si richiudono a preservare il vostro tesoro.

## **COPERTURE PER I DISCHI.**

Quando i dischi sono molti, vanno catalogati. In ogni caso vanno sempre protetti. Ci sono dei portadischi che vi permettono di avere un archivio ordinato e la loro copertura scorrevole tiene lontane le mosche...

## **PER LE STAMPANTI**

Semplici guide di plastica permettono di ripiegarsi in modo ordinato a quello che esce dalla vostra stampante.

## **ALTRO**

Un estintore è una sicurezza in più. Sta poi nascendo tutto un mercato di accessori per chi lavora con il computer, che arrivano ad essere anche tazze da caffè, taccuini, matite, ripiani, e così via. Il tutto per fornirvi un ambiente realmente ergonomico. Ma con un po' d'immaginazione sarete voi stessi a migliorare le condizioni in cui lavorate.



N. 1 - Anno I

# WAR GAMES

8  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



**SIMULAZIONI, STRATEGIE,  
COMBATTIMENTI TERRESTRI,  
AEREI, NAVALI**

**DA QUESTO MESE  
IN EDICOLA  
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**



## MI È SEMBRATO DI VEDERE UN TOPOLINO...

Gli artisti sono celebri per le proprie feroci rivalità, ma sembra che ora il fenomeno si sia esteso anche alle software house che producono package grafici! Ad esempio, la OCP lancia il proprio nuovo programma di grafica, **Art Studio**, affermando che «persino la Softek ammette che è meglio!» Meglio di che cosa? Ma del nuovo programma **The Artist** della Softek, che diamine! Ribatte la Softek: «Ma non hanno ancora visto **Artist II**!» E giù botte! I soliti pettegoli dicono che in entrambi questi nuovissimi package ci potrebbe essere un mouse, e in effetti all'ultimo salone del settore la OCP impiegava

# NEWS NEWS NEWS

un mouse AMX con un'interfaccia mouse della Kempston. Purtroppo a questo proposito la Kempston è molto guardinga: non solo rifiuta di dire quando apparirà questa interfaccia, ma addirittura rifiuta di confermarne l'esistenza! Non temete: prima o poi riusciremo a farli parlare!

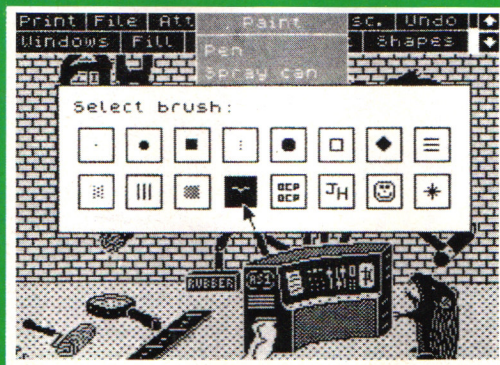
Sembra che anche l'**Artist II** contenga un roditore di non si sa quale tipo, ma la

Softek annuncia di voler restare abbondantemente al di sotto delle circa ottanta sterline che sono il prezzo del package della OCP. Quale dei due topolini si papperà il formaggio?

## VIDEO-DIGITIZER

Il modulo Video-Digitizer dà la possibilità di digitalizzare i segnali video di qualsiasi tipo, di visualizzarli sullo schermo, di memorizzarli o di trattarli e riversarli in stampa.

Le applicazioni del digitalizzatore sono illimitate. Le immagini digitalizzate si possono impiegare nella grafica, e i loro colori si possono ingrandire e stampare. Si può persino fotografare da un microscopio, digitalizzare l'immagine e poi grazie a un programma particolare





contare il numero dei globuli rossi o dei batteri! Il digitalizzatore può essere collegato a qualsiasi videocamera ed è prodotto dalla Print Technik per il C64 e il C128. Costa circa 125 sterline.

## VOTALKER C-64

Ultimo tra i tanti sintetizzatori di voce per i computer Commodore, il Votalker C-64 (in vendita a circa cento dollari) comprende tra l'altro un'eco schermo che permette di pronunciare qualsiasi parola, numero, segno di punteggiatura o altro simbolo visualizzato sullo schermo.

L'unità offre tre tipi di vocalizzazione: il modo conversazione (legge il testo in modo naturale, facendo delle pause ai segni di punteggiatura), il modo testuale (legge il testo e pronuncia i simboli) e il modo carattere (sillaba ogni parola e pronuncia i numeri e i simboli).

L'unità (cm. 12x15) si inserisce nell'ingresso espansione del 64 e contiene già amplificatore, altoparlante e jack per altoparlante esterno, e quindi non è necessario acquistare cavi, connettori o hardware supplementari. Tutti i programmi necessari sono custoditi nel ROM incorporato, e si ha accesso ad essi tramite un unico tasto. Chi acquista il Votalker C-64 prima della fine del 1985 riceve in omaggio Trivia Talker II, un programma del valore di quaranta dollari che contiene mille domande suddivise in cinque categorie.

La Votrax Inc. ha questo in-

# NEWS NEWS NEWS

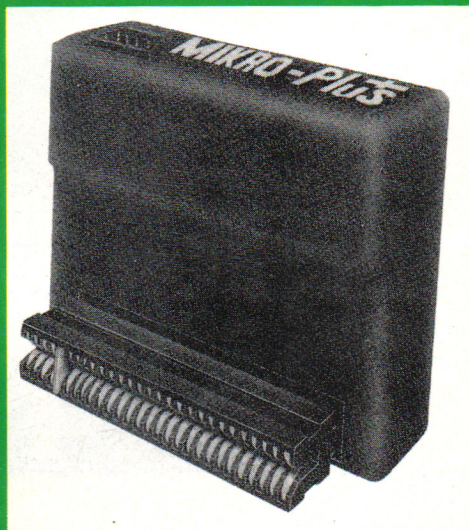
dirizzo: 1394 Rankin, Troy, MI 48083-4074, USA.

## SHADOW OF THE UNICORN

Si comincia col libro e poi con la commedia, si passa al film, seguito dalla canzone e poi dal software, è un ciclo che ormai conoscia-

mo bene, no? La Mikro-Gen invece ha deciso di fare tutto al contrario, e ha commissionato un romanzo ispirato al proprio nuovo gioco, **Shadow of the Unicorn**. (Qualcuno ricorderà forse un lontano e infelice tentativo della Imagine di fare la stessa cosa).

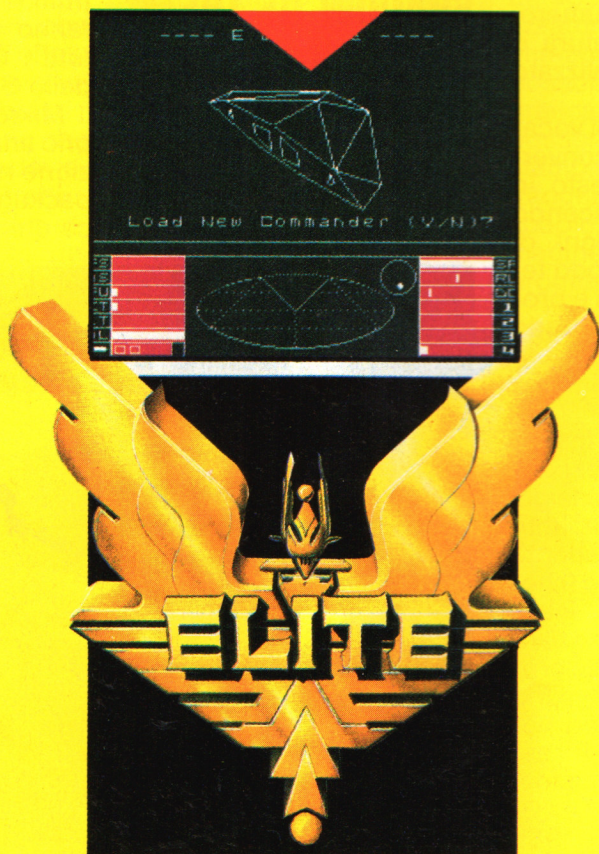
Ancor più rivoluzionario però è il piccolo aggeggio che sarà necessario per giocare: si chiama Mikro-Plus e contiene un ROM con 16k del gioco. Poiché esso si sovrappone all'area ROM dello Spectrum, i programmatori saranno così liberi di usare tutti i 64 k della memoria dello Spectrum. Insomma, il Mikro-Plus sembra proprio annunciare una rivoluzione nel software! L'intero package è in vendita a circa quindici sterline.





# IL GIOCO DEL MESE

# ELITE



I grandi motori della **Cobra** si accendono rombando mentre seduti nervosamente ai comandi attendete di essere lanciati dalla stazione spaziale. La vostra nave è tra le migliori caccia-cargo a medio raggio e

media capacità, ed è ideale per trasportare merci legali e illegali da un capo all'altro dell'universo. Oltre a potersi tuffare nell'iperspazio, essa è anche dotata di schermi difensivi laser a pulsazioni e lan-



ciamissili.

Una volta al largo della stazione spaziale Coriolis, in orbita attorno al pianeta Lave, potete osservare lo spazio e le stelle dalla finestra in 3D del vostro display. Nello spazio si può viaggiare senza problemi servendosi parcamente dei motori o dell'iperspazio, ma solo a patto che non ci siano né alieni né polizia nelle vicinanze: in questo caso, dovete fermarvi e combattere. In fondo allo schermo c'è uno scanner che visualizza tutte le stazioni e le stornavi che si trovano nella vostra zona: è grazie ad esso (e alla bussola posta a destra dello schermo) che si localizzano gli alieni.

Una grafica molto dettagliata e vivace non vi permetterà di ignorare che il nemico vi si sta avvicinando: la sua nave è un puntino che poi diventa una forma indistinta e poi cresce fino a quando potete identificare in essa una delle dieci navi del gioco, che hanno nomi di serpenti: attenzione soprattutto alle tremende navi da invasione dei Thargoid.

Ognuna di esse ha una forma caratteristica, illustrata nel voluminoso ma indispensabile Manuale di addestramento al volo per mercanti spaziali. Se non la beccate con i laser o i missili, continuerà ad avvicinarvisi rapidamente cercando di non farsi notare: vi passerà oltre, se no vi sparerà. Gli autori hanno incorporato dei fattori di portata nei sistemi laser, in modo che (ad esempio) essi non si possono usare per distruggere una nave che è ancora piccola e a centinaia di anni luce di distanza.

Per alcuni versi, **Elite** può sembrare una simulazione: siete al comando di una nave spaziale le cui prestazioni e le cui esigenze sono più complesse che in tanti altri giochi di fantascienza. Si può persino perdere l'orientamento o doyer ricorrere agli strumenti se si fa una virata troppo stretta. Gli alieni non se ne stanno con le mani in mano mentre voi puntate le armi, e in parecchi casi scoprirete che oltre ad azionare i laser e i missili dovete anche controllare i movimenti della nave. Bisogna inoltre stare attenti ad usare con delicatezza i controlli, se non si vuole cominciare a girare vorticosamente su sé stessi.

Le navi aliene si comportano in modo plausibile: se vengono colpite con sufficiente potenza non esplodono, ma si sfasciano. In questo modo potrete impadronirvi di qualche carico interessante... ma

attenti ai frammenti più grossi!

Affrontare le forze della legge e del male nello spazio è solo una delle componenti del gioco: dovete anche guadagnarvi da vivere comprando e vendendo merci in vari sistemi planetari.

Inquadrate il pianeta prescelto nello scanner a lungo raggio e chiedete un rapporto sui suoi abitanti, la sua situazione politica e i suoi prodotti. La situazione politica è importante e può influenzare i commerci e i rapporti con gli indigeni. Se emergete dall'iperspazio in un sistema in cui regna l'anarchia, ben presto vi troverete alle calcagna delle navi pirata a cui fanno gola le vostre merci.

Per raggiungere un dato sistema planetario, dovete passare il vostro display sullo scanner a lungo raggio, posizionare il cursore sopra il pianeta prescelto (sempre che sia entro la vostra portata) e premere il tasto d'accensione dell'iperpropulsore. Potrete tuttavia raggiungere un nuovo sistema solo dopo aver distrutto gli alieni del settore in cui vi trovate.

Giunti a un pianeta, potete consultare la lista delle merci disponibili, tra le quali anche cose di cui voi stessi abbisognate: carburante, stoffe, cibo e persino sostanze illegali. Se decidete di dedicarvi al mercato nero, verrete però considerati dei fuorilegge.

**Elite** è un gioco incredibilmente complesso, con elementi sia di strategia che di avventura, è quindi verrà inevitabilmente paragonato a giochi come **Starion**, della Melbourne House. La grafica di entrambi i giochi è simile, ma **Elite** esce vincente dal confronto grazie al suo quadro di comando in 3D, ai suoi strumenti costantemente aggiornati e ai suoi paesaggi spaziali più densi.

Quando non si gioca, si può approfondire l'antefatto del gioco leggendo il romanzo accluso al package, **The dark wheel**, del noto scrittore di fantascienza Robert Holdstock.

Accettate la sfida. Per quest'anno sarà dura trovare un altro gioco spaziale del calibro di **Elite**.

*Cristina Barigazzi*





# VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Vendo-compro-cambio programmi per C 64 dispongo di molti giochi inediti quali Summer Games 1 e 2, Winter Games, Boxe (vari tipi), Karateka (e simili), Print Shop, Hot Whelless (tutto funzionante) e tutte le ultime anteprime Americane, i copiatori più potenti Sentry Wizard, Mr. Nibbler, Ultra Byte e molti molti altri.

Passera Giorgio - Via Jerago 36 - 21010 Besnate (VA) - Tel. 0331/274258

● Comprò gioco CBM 64 del Calcio Repley, Punizioni e Rigori, a un prezzo ragionevole. Per Migliori informazioni telefonare.

Davide Cesari - Via Monte delle Capre - Roma - Tel. 5220482

● Vendo Videogames fantastici come Karate, Kung-fu, Falcon Patrol, La Cript, e molti altri a L. 3.000 su cassette vuote che mi vengono spedite, minimo due giochi.

Diego De Francis - Via della Libertà - Cava dei Tirreni (SA) - Tel. 46.74.82

● Vendo interfaccia Commodore RCP elettronica COD. 103 Duplicatore di Tutti i giochi possibili su cassetta nuova Load Turbo Flash prezzo trattabile, ore pomeridiane.

Stefano Mazzini - Grazia De Leda, 10 - Bologna - Tel. 051/50.38.63

● Vendo-cerco programmi per CBM 64. (Vendo anche giochi a L. 2.000, un affare!)

Romano Vallarin - Via Parini, 5 - Trezzano S/N (MI) - Tel. 02/4454981

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 a L. 1.000 l'uno. Possiedo molti giochi tra cui Ghostbuster Popeye, Baseball, Basket e tanti altri. A chiunque scriverà invieremo la lista gratis.

Marco Zoli - Via Gagarin 17 - Forlimpopoli Poli - Tel. 0543/742092

● Vendo giochi per CBM 64 su disco e cassetta ne possiedo di inediti tra cui (Roky, Basketball, Cauldron, Elidon, Shadow Fire, Summer Games 2, Herry House, Pyjarama, Fotball Americano, Hyper Olimpe, Indiana Jones, Soccer 3, e tantissimi altri tutti eccezionali. Massima serietà, rispondo a tutti.

Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 14 - Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352

● Il nostro staff di «War Games» non ha nulla da invidiare alla sala giochi, e propone ai soci assolute novità made in U.S.A. per CBM 64.

**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 - 20123 Milano**

Alberto Paolucci - Via C. Comobo, 435 - Civitanova Marche - Telef. 0733/70707.

● Vendo interfacce per collegare 2 registratori Commodore al CBM 64 onde effettuare copie nastro-nastro (con istruzioni) il tutto a L. 30.000. Vendiamo inoltre (o scambiamo) le ultime novità in fatto di video games. Annuncio sempre valido. Telefonare dalle 15 alla 18.

Adriano - Via Gino Conti - Cavarzere - Tel. 0426/52917.

● Vendo programmi per CBM 64. Per richiedere la lista inviare L. 550 in francobolli. Chi risponde al più presto una magnifica sorpresa!!!

Marco Riazzola - Via Gaslini, 2 - 20052 Monza (MI).

● Snoopy Computer Club vende favolosa cassetta per CBM 64 (Rambo II, Ghostbusters, Pitstop II, Pirzon man, Impossibile mission) a L. 10.000.

SCC c/o Ferrari Luca - Via Comparoni, 47 - Gavasseto (R.E.) - Tel. 0522/52510.

● Cerco possessori di Commodore 64 e Spectrum per diventare soci del Club Luna. Possediamo

circa 2.000 giochi per C.64 e 600 per Spectrum (ultime novità inglesi). Scrivere a:

Luca - Via Statale - Calcinate (Bergamo) - Tel. 035/840080.

● Vendo CBM 64 + trasformatore + cavetto di collegamento con TV o monitor + 3 cassette gioco + manuela d'uso (in italiano) a sole L. 300.000. Massima serietà, spese postali a mio carico.

Bestoso Stefano - Via Orsini, 43/6 - Genova - Tel. 010/318967.

● Vendo programmi su cassetta e disco per il CBM 64, come Rambo, Zorro, Agente 007, Karateka, Bruce Lee, Porno Movie, Track e Field, Summer games e Indiana Jones. Il prezzo si aggira sulle 2.000 cadauno.

Solvagius Laizio - Via A. Costa, 4 - Rende (CS) - Tel. 0484/644228.

● Vendo per CBM 64 meravigliosi giochi su cassetta tra cui: Dragons lack, Circus Charlie, Beach Head II, Alice Videoland, Karateka, Rambo II, Tour de France e tanti altri da L. 2.500 a L. 6.000 le ultime novità.

Pinuccio Moccagatta, Reg. Roncaglie, 17 - Rivalta Bormida - Tel. 0144/72124.

● Vendo tutti i giochi esistenti sul mercato per C.64/128 su disco e cassetta a prezzi molto bassi. Contattatemi, rispondo a tutti. Posseggo anche un sistema per portare software da cassetta a disco e viceversa anche p. g. protetti.

Maschietto Fabrizio - P. Lucchesi, 2 - Motta di Livenza (TV) - Telef. 0422/760044.

● Vendo ultimissime novità americane disponibili su disco a L. 30.000 e su cassetta a L. 15.000 ben registrati e sono di numero tra i 4 e i 5. Alcuni titoli: Spy vs Spy II, Boxing, St. express, Pitfall II e III. (A chi acquista 2 dischi in regalo il programma Omnicopy). Telefonare dalle 17 alle 19.

Liuzzi Antonio - Via dello Stadio, 39 - 74015 Martina Franca (TA) - Tel. 080/701616.

● Vendo oltre 200 giochi per C.64 a L. 1.000 cad. oppure li scambio con un Vic 20 o Spectrum. Telefonate dalle 17 alle 19. Giacomo - Viale Romagna - Rozzano (MI) - Tel. 8252470.

● Lo staff di «War Games» non ha nulla da invidiare alla sala giochi e propone ai soci assolute novità made in U.S.A. per CBM 64. Gagliardi Massimo - Viale Carradori, 70 - Macerata - Tel. 30901.

● Vendo video games a L. 2.000 l'uno per CBM 64. Richiedete li-



- sta dei giochi, ve la manderò gratis. Alcuni giochi sono: Tutto il calcio minuto per minuto, Boxe, Grand prix, Moto mondiale, Ghostbusters. Maximiliano Magri-Tilli - Via Pace, 270 - Macerata.
- Vendo tutti i giochi che dispongo in Turbo tape a L. 600 cad. Vendo anche numeri arretrati di cassette mensili a L. 5.000 cad. Massimo Fiore - Piazza V. Veneto, 1/5 - Varazze (SV) - Tel. 019/95603 ore pasti.
- Il CBM 64 Ischia Club cerca soci e software, cercasi copiatori e/o protettori, il tutto su cassetta. L'iscrizione gratuita come il software che daremo e/o riceveremo. Annuncio sempre valido. Antonio di Meglio - Via Roma 73 - 80077 Ischia Porto (NA).
- Vendo Commodore 64 + Registratore + 120 programmi + 1 Joystick Quick Shot 2 + 2 manuali in italiano + copritastiera + 20 listati + 4 riviste a L. 500.000 trattabili. Davide Sacco - Via C. Terranova - Modena - Tel. 303735.
- Vendo o scambio software per CBM 64 su cassetta (oltre 800 programmi fra cui: Quo Vadis, Spy vs Spy, Raid over Moscow, Knockout, Staff of Karnath, Spitfire 40, Entombed, Cauldron, Beach Head, Tir na nog, Kensington, ecc.) Prezzi L. 700-1.000. Giorgio Foscili - Via nazionale, 1-43040 Piantonia (PR).
- Vendo i migliori giochi del C.64 (prezzi irrisori) sia disco che nastro le ultime novità. Ne possiedo circa 1.500 fra cui: Wintergames, Pounce out, Exploding fist (con voce), Tour de France, Castle of terror II, Space taxi II, Silent service (simulazione sottomarino), Boxe activation, Rambo e Dragons lair. vendita esclusiva per la città di Livorno. Telefonare ore pasti. Simon - Livorno - Tel. 503626.
- Vendo mobiletti di vari colori per modelli Commodore, Vic 20, C. 16, C.64 con possibilità di posizionamento accessori. Vero affare!!! Li vendo a L. 70.000; spese di recapito a carico dell'acquirente. Stefano Burrini - Via G.B. Grassi, 23 - Milano - Tel. 02/3570283.
- Occasionissima! Vendo C.64 + registratore originale + 540 giochi tra i più famosi (il computer è ancora in garanzia) + Joystick spectravideo con "Auto-fire". I giochi sono bellissimi (Popeye, Ghostbuster, Hiper sport, Hiper olimpic, Summer games II, Olimpiadi I e II, Hunc Back II, The way of exploding fist (il karaté delle sale giochi) Sam reciter (sintetizzatore vocale) il tutto a L. 1.000.000 trattabili. Egidio - Via Mannarini, 50 - Taranto - Tel. 414296.
- Vendo per CBM 64 (in cassetta) giochi come: Simulatore di Volo, Bruce Lee, Beach-Head, Raid over Moscow, Tapper, Spy Hunter, Rambo, Rambo II, Calcio, Grattacielo. Ciascuno a L. 1.000. Daniele Sellai - Via Borgoratti, 82/a - 16132 Genova - Telef. 010/392341.
- Vendo per CBM 64 cassetta con 45 fra i migliori Videogames in commercio tra cui: Pole position, Decathlon, calcio, Ghostbuster, H.E.R.O., N.B.A. ecc. e in più 5 meravigliosi utility: Koala Painter, Diary, Data base, Easy script, Fatture. Il tutto a sole L. 50.000. Aldo Bolettieri - Via Cesare Battisti, 329 - Taranto - Tel. 377757.
- Vendo/scambio oltre 700 programmi su disco e cassetta massima serietà, rispondo a tutti. Alcuni giochi sono: Golf, Gi-Joe, Summer games II, Football manager, Baseball, Strip poker I II e III, Spy vs Spy, e tanti altri tutti sproteetti. Alessandro Bassotti - Viale Abruzzi, 6/k - Peschiera Borromeo (MI) Tel. 02/7532129.
- Vendo qualsiasi programma per CBM 64 su cassetta. Scrivetemi! Richiedetemi il gioco che vi interessa o il catalogo dei programmi più venduti. Faccioli Gianni - Via Sommariva, 10 - 37131 Verona - Tel. 045/529708.
- Vendo giochi per CBM 64 come (Ghosbusters, Sky race Frogger, Aztec, Challenge). Prezzi modici. Di Capua Francesco - Via Epomeo II trav. priv. 15 - 80126 Napoli - Tel. 081/7678818.
- Vendo cassette «Special program» n. 6-8-9-10-11-12-13-15 a L. 6.000 cadauna (trattabili). Inoltre cassette «I magnifici cinque» n. 1-2-3-4 a L. 5.000 cadauna (trattabili). Dispongo per CBM 64 di molti giochi per scambi. Scrivere o telefonare ore cena. Lastella Mauro - Via Rosmini, 17 - Novara - Tel. 0321/23436.
- Vorrei comprare questi video games: Decathlon, Fly Simulator, Mole attack, Azteco Challenge, Congo Bongo, Ghostbusters, Spia contro Spia, karate. Anzalone Roberto - Casella post. 46 - 96017 Noto (SR).
- Cerco giochi freschi e belli per C.64 e sono disposto a pagarli o darne altri in cambio. Matteo Pini - Piazza Guido Rossa, 8 - Modena - Tel. 059/351558.
- Vendo e cerco games per C.64, ne ho di inediti su disco e cassetta e su quest'ultima posseggo anche: Summer games II, The fourth of protocol, Winter games, Exploding first, Gi-Joe, Brach head II, Shadow fire, Dragons lair, Simulator 48k, e tutte le altre novità delle case inglesi. Rispondo a tutti, massima serietà. Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 14 - Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352.
- Vendo giochi e utilities per C.64 ZX Spectrum e Vic 20, disponiamo di 800 giochi tra cui: Pitstop 2, Ghostbusters, Karate, Olimpiadi (in 5 versioni), Raid over Moscow, ecc. a L. 1.500 l'uno (minimo 2) e ogni 10 uno a scelta in regalo. Telefonare ore 13/15. Ermanno Scalvenzo - Str. Torino 1 - Chivasso (TO) - Tel. 011/9112627.
- Vendiamo più di 600 giochi su cassetta e disco tra cui Dragons lair, Summer games I e II, Talladega, karate, Donald duck, Tour de France, Gi Joe e tanti copiatori nastro-nastro disco-nastro nastro-disco disco-disco a partire da L. 1.000 al gioco. Ligabue Gabriele - Via Chiaviche, 7 - Castellarano (R.E.) - Tel. 0536/850542.
- Cerco cassette x Commodore 64, le ultime uscite non superiori a L. 1.000. Mi raccomando mandate le liste di vostri giochi. Penni Filippo - Via A. Canova, 39 50142 Firenze.
- Siete stufi del vostro CBM 64 e dei vostri giochi? Allora telefonatemi e vi propongo, con una minima spesa fantastici giochi che faranno rivivere il vostro computer. Ultimissime novità. Annuncio sempre valido. Gilberto Ambrosini - Via Campogallo 22/13 - Arese (MI) - Tel. 02/9384833.
- Snoopy Computer Club vende ultime novità Vic 20 e C.16 a prezzi fantasmagorici!!! Mandaci una lista dei giochi che vuoi e noi te li daremo!!! Bizzarri Cristian - Via Bizzarri, 8 - Montecatone (R.E.) - Tel. 0522/886557.
- Vendo programmi per C.64, e tutti favolosi e arrivati direttamente dalla Silicon Valley (U.S.A.) ti-



po: Koala painter II, Winter games (2 dischi epyx) Empire (epyx), Super laser, Match, Fourt protocol, Terror molines e tanti altri. Maurizio Porzionato - Via A. Avogadro, 22 - 13010 Quaregna (VC) - Tel. 015/94751.

● Vendo per C.64 giochi a prezzi da sballo tra cui: Raid over Moscow, Spy us Spy I e II, Spy Hunter, The way of the exploding fist, Winter games.

Cristiano Stasi - Via Smaldone, 21 - Foggia - Tel. 0881/86088.

● Vendo meravigliosi giochi per CBM 64 a prezzi molto bassi tra cui le ultime novità: Staff of karath, Indiana Jones, Winter games, Automan, 007 James Bond, Exploding Fist, Paperino, Pounce out ed altri.

Andrea Cavastracci - Via delle Rubinie, 27 - Orvieto (Roma) - Tel. 0763/91641.

● Vendo programmi per CBM 64 in Turbo tape come: Hero, Pengo, Dig-Dug, Jungle Hunt, ecc. per la lista scrivere includendo i francobolli.

Beccarini Paolo - Via A. Einstein, 12 - 70133 Bologna.

● Cerco/Compro gioco Match Day (Calcio) per Spectrum 48k. Massima serietà. Sono disposto

a pagare massimo 15.000 lire. Telefonare ore pasti.

Fabio Quatrini - Via Pantelleria, 17 - Trapani (TP) - Tel. 23225.

● Eccezionale! A chi acquista L. 9.000 di giochi potrà scegliere altri 4 giochi fra questi: Exploding fist (il famos karate) Summer games I e II, Hulk, Gremlins, Indiana Jones, ecc. Annuncio sempre valido.

Alberto Corsini - Via Marche, 34 - Grosseto - Tel. 0564/27261.

● Attenzione! Cerco possibilmente in zona, registratore in buono stato per Commodore 64 o Vic 20, inoltre i seguenti programmi: Bruce Lee, Raid over Moscow, Day after. Telefonare o scrivere al seguente indirizzo:

Michele Beltrame - Via Tiziano Vercellio, 20 - Schio (VI) - Tel. 0445/670310.

● Vendo per C 64 oltre 300 programmi (solo su cassetta) a prezzi strepitosi. Cerco inoltre gioco del Football americano. Disposto a scambiarlo con 10 videogames. Telefonare ore pasti.

Emanuele Silvestri - Piazza Malatesta, 2 - Verucchio (FO) - Tel. 0541/668040.

● Vendo programmi per C.64 (Summer Games I e II, Impossible

mission, Hulk, ecc.) più di 500 e numerose utility (Magik Desk, G. Pascal, ecc.) a prezzi stracciati. Cerco e compro le ultime novità sia giochi che utility. Scambierei i miei programmi + conguaglio per Disk Drive.

Giuseppe Altamura - Via Giulio Cesare, 37 - 75025 Policoro (MT) - Tel. 0835/971863.

● Vendo o scambio programmi per il CBM 64 (Baseball, Fireball, Ghostbuster Soccer, Pitstop I e II, match Point, Sea Wolf, Jungle hunt, Beach Head, etc.) inoltre cerco il Biturbo. Faccio anche duplicazioni! Tratto solo con Torino e dintorni.

Zangirolami Alessandro - Strada Genova, 55 - Moncalieri (TO) - Tel. 011/6406778.

● Vendo un Computer Philips con 2 cassette a 200.000 lire. Vendo scambio oltre 1.000 programmi per C.64 su disco o nastro. Rispondo a tutti. Cerco Pijamarama, Golf, Karate kid, Quo Vadis, Spy Hunter.

Prunier Raphael - Via Cortina d'Ampezzo, 79 - 00135 Roma - Tel. 06/3201639.

● Vendo giochi per CBM 64 a sole L. 2.000 (Zaxxon, Soccer, B.C., Lazarian, Pole position, Ido-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

SPECIAL PROGRAM N. 20

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....  
Città.....Telefono.....Anni.....



lo d'oro) e tanti altri.

Gilberto Casalino - Via Nazionale, 4/F - Palese (BA) - Tel. 080/322338.

● Vendo per CBM 64 programmi e giochi tra cui: Castle of terror, Lords of midnight, Auto man, Tank war construction set, Pyjamarama.

Alessandro Magistro - Via Monte Bianco, 1 - S. Maurizio d'opaglio (NO) - Tel. 0322/96310.

● Vendo, cambio software per CBM 64 di vario genere tra cui anche ultimissime novità come DIGITIZED MUSIC, The way of the Exploding fist, Summer Games I e II, ecc. Tratto preferibilmente su disco, ma anche su cassetta.

Prezzi bassissimi, massima serietà, annuncio sempre valido, rispondo a tutti, invio lista gratis. Telefonare ore pasti.

Mario Germano - Via A. Diaz, 16 - 96010 Solarino (SR) - Tel. 921130.

● Vendo/cambio giochi e utility per CBM 64 sia su floppy che su cassetta (preferibilmente su floppy) dispongo di programmi e giochi fantastici come: Scacchi 30, sintesi vocale su floppy, mario beros, Congo Bross e 4 schermi su floppy, Ghostbusters, Super zaxxon, Conan (occupa un floppy intero), Summer games I e tanti altri.

Pianalto Eros - Via Roma 136 - Piombino Dese - Tel. 049/9366013.

● Scambio, vendo ed eventualmente compro software su cassetta x C.64. Alcuni titoli di giochi in mio possesso: Ghostbusters, Baseball, Pitstop I e II, Cauldron, Staff of Karnath, Hyper olimpics, Shadowfire, Dam Buster, On field Football, F-15 Strike eagle.

Prezzi e occasioni fantastici!!!

Ferro Riccardo - Via Visitazione 41/14 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/912610.

● Vendo per CBM 64 nastro con 25 giochi (tra cui Pole position - Pitfall I e II, Int. Soccer - Jumpman - Hunch back - Frogger 3d e altri) al prezzo favoloso di L. 5.000. I giochi sono tutti in turbo (circa 10 volte più veloce).

Roveri Manuele - Via Ramello, 1 - 40050 Bagnarola di Budrio (BO).

● Cerco per C.64 «Dragon's lair» + «Space Ace» su disco o cassetta e sono disposto a pagarli anche L. 30.000 cad. Telefonare dalle 16 alle 21.

Ravanell Corrado - Via Milite Ignoto, 16 - Montoggio (GE) - Tel. 010/938673.



po: Koala painter II, Winter games (2 dischi epyx) Empire (epyx), Super laser, Match, Fourt protocol, Terror molines e tanti altri. Maurizio Porzionato - Via A. Avogadro, 22 - 13010 Quaregna (VC) - Tel. 015/94751.

● Vendo per C.64 giochi a prezzi da sballo tra cui: Raid over Moscow, Spy us Spy I e II, Spy Hunter, The way of the exploding fist, Winter games.

Cristiano Stasi - Via Smaldone, 21 - Foggia - Tel. 0881/86088.

● Vendo meravigliosi giochi per CBM 64 a prezzi molto bassi tra cui le ultime novità: Staff of karath, Indiana Jones, Winter games, Automan, 007 James Bond, Exploding Fist, Paperino, Pouch out ed altri.

Andrea Cavastracci - Via delle Rubinie, 27 - Orvieto (Roma) - Tel. 0763/91641.

● Vendo programmi per CBM 64 in Turbo tape come: Hero, Pengo, Dig-Dug, Jungle Hunt, ecc. per la lista scrivere includendo i francobolli.

Beccarini Paolo - Via A. Einstein, 12 - 70133 Bologna.

● Cerco/Compro gioco Match Day (Calcio) per Spectrum 48k. Massima serietà. Sono disposto

a pagare massimo 15.000 lire. Telefonare ore pasti.

Fabio Quatrini - Via Pantelleria, 17 - Trapani (TP) - Tel. 23225.

● Eccezionale! A chi acquista L. 9.000 di giochi potrà scegliere altri 4 giochi fra questi: Exploding fist (il famos karate) Summer games I e II, Hulk, Gremlins, Indiana Jones, ecc. Annuncio sempre valido.

Alberto Corsini - Via Marche, 34 - Grosseto - Tel. 0564/27261.

● Attenzione! Cerco possibilmente in zona, registratore in buono stato per Commodore 64 o Vic 20, inoltre i seguenti programmi: Bruce Lee, Raid over Moscow, Day after. Telefonare o scrivere al seguente indirizzo:

Michele Beltrame - Via Tiziano Vercellio, 20 - Schio (VI) - Tel. 0445/670310.

● Vendo per C 64 oltre 300 programmi (solo su cassetta) a prezzi strepitosi. Cerco inoltre gioco del Football americano. Disposto a scambiarlo con 10 videogames. Telefonare ore pasti.

Emanuele Silvestri - Piazza Malatesta, 2 - Verucchio (FO) - Tel. 0541/668040.

● Vendo programmi per C.64 (Summer Games I e II, Impossible

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

Tagliando da compilare e spedire alla redazione di Program e Spettacolo presso SIPE, via Ausonio 26, 20122 Milano

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

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

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

Città.....Telefono.....

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME