SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

MENSILE - ANNO III - N.31

7 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

MAGNIFICI SETTE

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

- **SUPERBOB**
- **SPEEDCRAFT**
- **KARTRAIDS**
- **AGENTE X**
- **DIAMONDS**
- **M.L.S.G.**
- **SPACE JET**



- HYSTERIA: UN THRILLING MOZZAFIATO
- IMPLOSION: QUANDO TUTTO SCOPPIA ATTORNO!
- CAPTAIN AMERICA: SUPERBULLO A STELLE E STRISCE
- MOEBUS: MISTERO O MORTE? È LO STESSO
- EPYX EPIES: IL MEGLIO DELLA SOFTWARE HOUSE
- ACCOLADES COMICS: UN PO' DI DIVERTIMENTO

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

"smanettoni" del 64

è il vostro momento COLLABORATE!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: I MAGNIFICI SETTE SIPE s.r.l., via Ausonio 26 - 20123 Milano

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

4 SUPERBOB

5 SPEEDCRAFT

6 KARTRAIDS

7 AGENTE X

8 DIAMONDS

9 M.L.S.G.

10 SPACE JET

12 Hysteria: un thrilling mozzafiato

15 Implosion: quando tutto scoppia attorno!

19 Captain America: superbullo a stelle e strisce

22 Moebius: mistero o morte? È lo stesso...

26 Epyx Epics: il meglio della software house

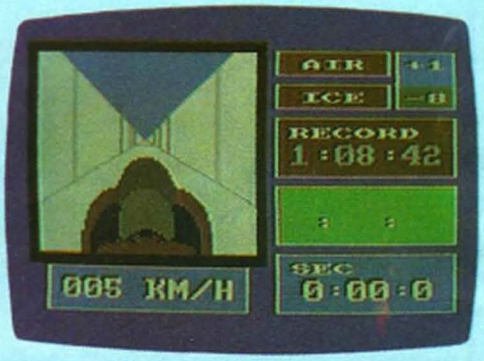
28 Accolade's comics: un po' di divertimento

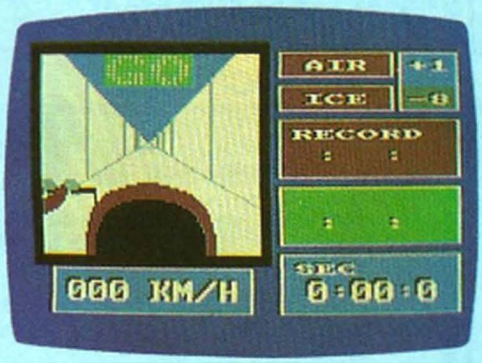
IL MISTERO DELLE GALASSIE

Un po' di mistero sia con voi. E con il vostro beneamato 64.
Un po' di mistero ve lo propiniamo in questo numero presentandovi i trucchi, i segreti e anche la maniera di vincere a giochi intrisi di mistero come Hysteria, Moebius e Implosion.

SUPERBOB

È finalmente arrivato il tempo delle Olimpiadi invernali. Alla guida di un velocissimo bob dovete spingervi lungo una discesa ripidissima. Prima di affrontare l'agone olimpico potete scegliere l'equipaggio, allenarlo, selezionare il materiale di gara e infine buttarvi lungo la pista. Attenti comunque alle condizioni del tempo. Finire fuori pista è facilissimo!





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SUPERBOB

.....

.....

.....

Annotazioni

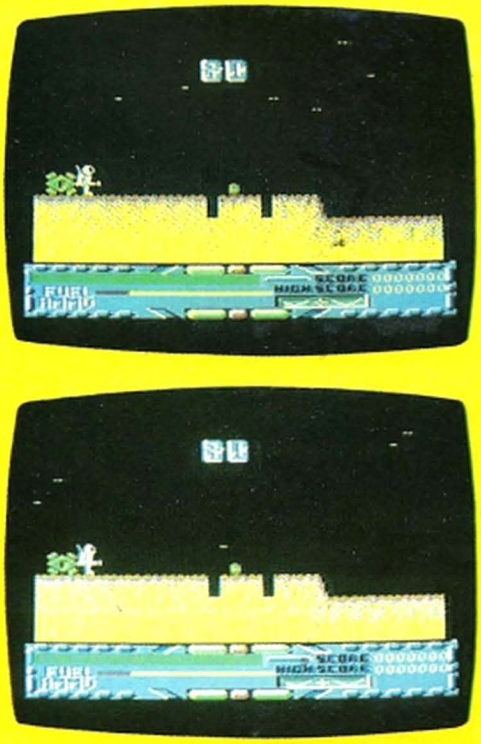
.....

.....

.....

SPEEDCRAFT

Il pianeta Gammaron è lì che ti attende. Hai l'occasione di coprirti di gloria quando il comando supremo ti chiama a una spedizione di pattugliamento del pianeta. Devi stare molto attento all'energia che consumi durante il pattugliamento e al tuo livello di munizionamento che ha la pericolosissima tendenza a calare all'improvviso. Pertanto occupati dei rifornimenti durante il pattugliamento. Hai 80 secondi di tempo per superare ogni livello.



TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SPEEDCRAFT

.....

.....

.....

Annotazioni

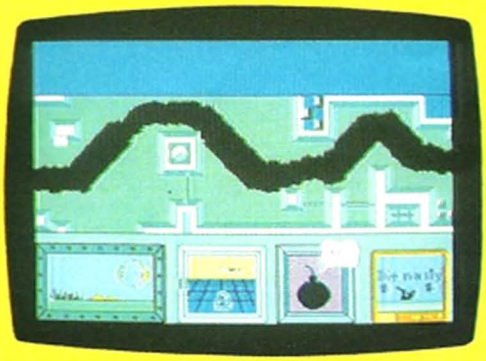
.....

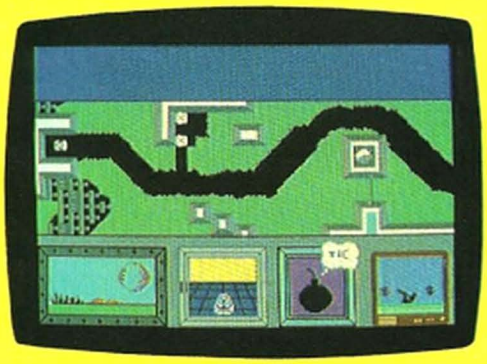
.....

.....

KARTRAIOS

Ti trovi alla guida di una potentissima vettura. Soltanto che questo gioco non è come tanti altri una difficile prova di abilità di guida lungo un percorso prefissato. Eh, no, sarebbe troppo facile. Stavolta la Tv tedesca ti ha messo a disposizione l'auto per scovare e disinnescare una bomba prima che questa esploda causando morti e feriti. Il tutto è complicato dal fatto che hai una vita soltanto.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

KARTRAIOS

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

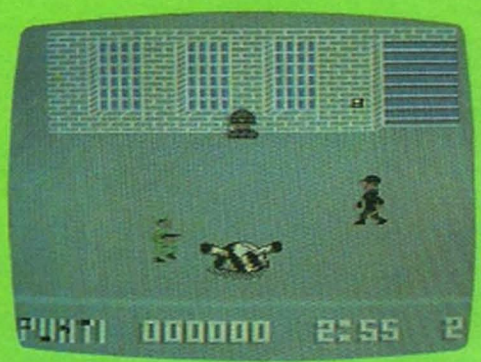
.....

.....

AGENTE X

Sei un agente speciale di quelli veramente speciali. Infatti i tuoi poteri sono grandissimi. Puoi sparare a chiunque ti si pari davanti così come scappare senza che nessuno ti accusi di essere diventato un vigliacco. L'importante però è che tu riesca a fine missione a recuperare un membro del Kgb, la potentissima setta sovietica di spie. Sei armato di una pistola e ti accorgerai ben presto che è una misera arma contro lo strapotere dei tanti, troppi nemici.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

AGENTE X

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

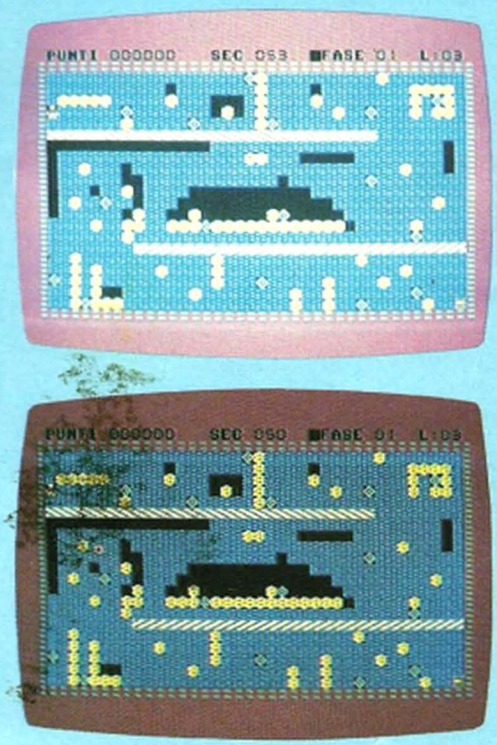
.....

.....

I MAGNIFICI SETTE

DIAMONDS

Chissà quale strana ragione ti ha portato a scendere dentro una montagna e a scavare gallerie per trovare dei diamanti... Probabilmente la tua avidità potrebbe costarti cara in quanto all'interno della miniera è facilissimo restare schiacciati dai massi che cadono una volta che hai fatto il vuoto sotto di loro. Recuperati tutti i diamanti, dovrai tentare di trovare l'uscita per passare al livello successivo. Hai tre vite a disposizione e 55 secondi di tempo utile per ogni livello.



TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

DIAMONDS

.....

.....

.....

Annotazioni

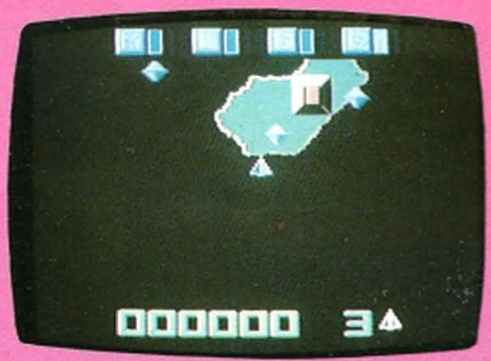
.....

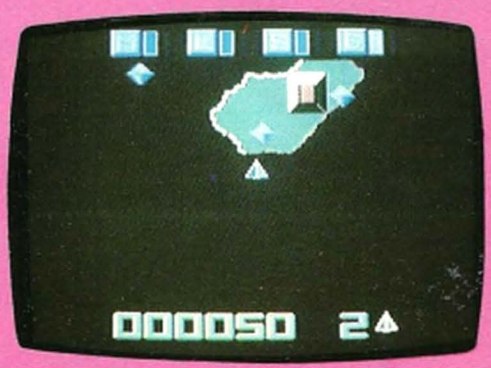
.....

.....

M.L.S.G.

Un gioco dei più classici. Sei immerso nello spazio e hai a che fare con tutte le tipologie più strane di astronavi che ti piombano addosso da 360 gradi. Devi resistere. Te lo ha chiesto il Comando intergalattico ma ti implorano anche tutti i tuoi compagni di missione che guardano al loro comandante come a un dio del joystick. Prova pertanto a raccogliere le varie armi sparse nello schermo e nella galassia (laser, razzi, campi magnetici ecc.) che prudentemente avevi seminato durante una precedente missione e che ora sono l'unica tua via di salvezza. Tre le vite a disposizione.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

M.L.S.G.

.....

.....

.....

Annotazioni

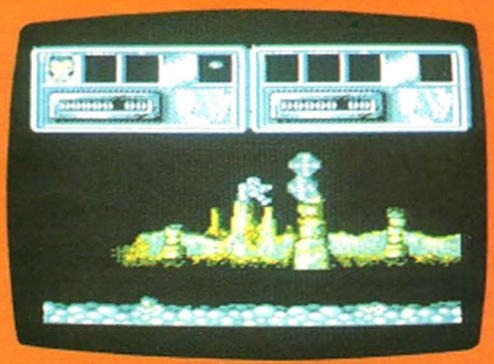
.....

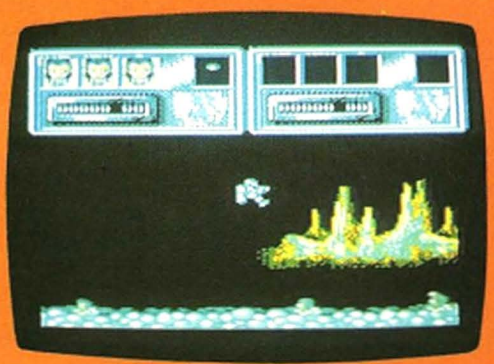
.....

.....

SPACE JET

Ancora una volta la vastità delle galassie fa da schermo allo strenuo combattere tra un eroe e gli alieni. In questa delicatissima missione rappresenti un omino molto coraggioso, armato di una pistola a laser e di uno zainetto antigravitazionale. Vaghi nello spazio attorno al pianeta Osiride e devi contemporaneamente annientare ogni forma di vita. Hai tre vite a disposizione e puoi giocare da solo o con un amico.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1/F3 inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SPACE JET

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

SPECIAL PROGRAM 32 PAGINE A COLORI

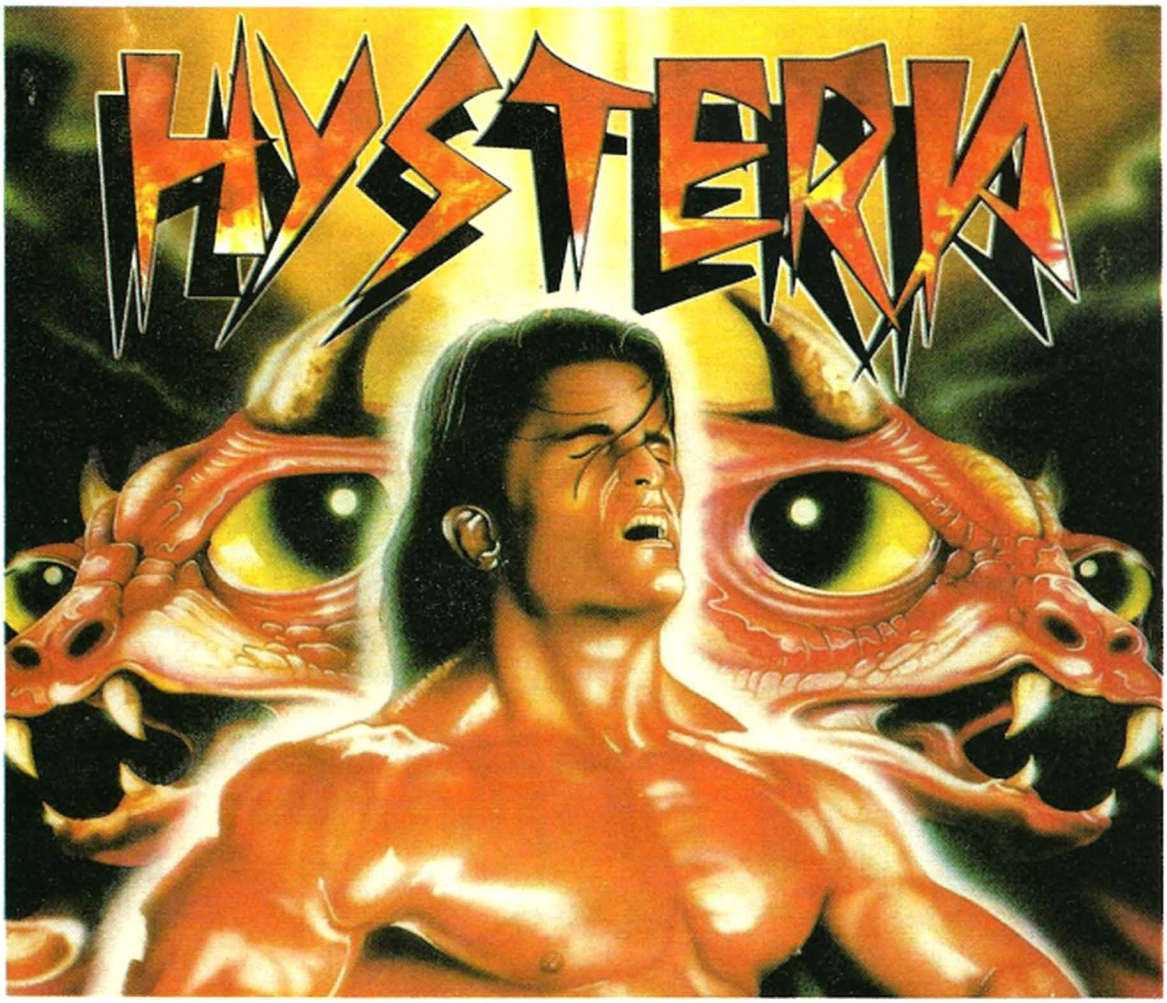
I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N.31 - in edicola il 2 Febbraio

È IN EDICOLA!

SPECIAL PROGRAM 32 PAGINE A COLORI

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 40 - in edicola il 2 febbraio

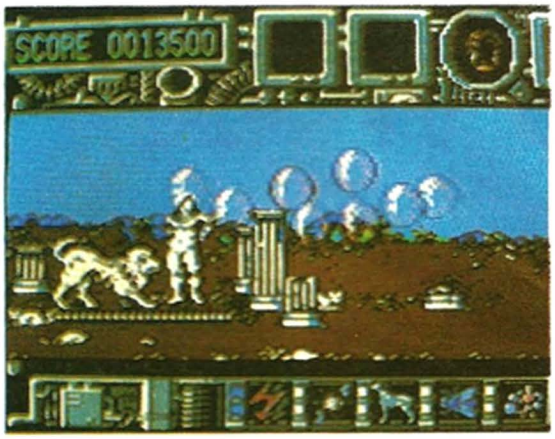


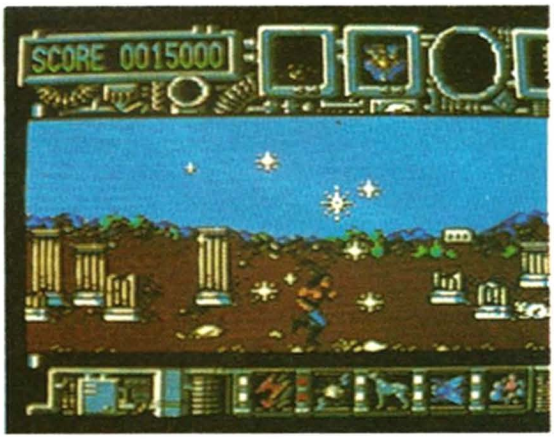
Un gruppo di fanatici cerca di sovvertire la società cambiando il passato remoto, servendosi di una mostruosa entità primigenia evocata allo scopo. Solo il miglior agente della Squadra Temporale potrà sventare il piano, viaggiando a ritroso nel tempo e affrontando l'entità ovunque si trovi.

Se la cosa non vi riesce nuova, non avete torto: in effetti, l'intreccio somiglia non poco a quello di un fiasco della Virgin, **Falcon: the renegade lorde**. Mentre però **Falcon** era un'accozzaglia di risapute sequenze da bar, **Hysteria**, è un piccolo capolavoro di grafica animata e di tempismo.

In ciascuna zona temporale ci sono degli oggetti e dei personaggi ostili che quando vengono distrutti lasciano dietro di sé un limone oppure un frammento di puzzle. I limoni danno accesso alle armi illustrate dalle icone sullo schermo: tra di esse ci sono fulmini, frecce d'energia e addirittura uno zaino-jet. I frammenti del puzzle invece vanno raccolti fino a formare il ritratto di uno dei malvagi fanatici: a questo punto l'entità sarà costretta ad apparire e a scontrarsi con l'agente in una battaglia all'ultimo sangue. Se l'entità viene sconfitta, si passa alla zona temporale successiva e si ricomincia tutto da capo.

La Software Projects non si spreca in grandi spiegazioni, e in men che non si dica vi ritrovate trasportati nell'antica Grecia tra templi e statue, assediati da centauri e da scheletri spadaccini che balzano su dal terreno. I programmatori Tony Pomfret e Karen Davies (già della Denton Designs) hanno usato una forma sofisticata di scrolling parallassiale in cui il vostro

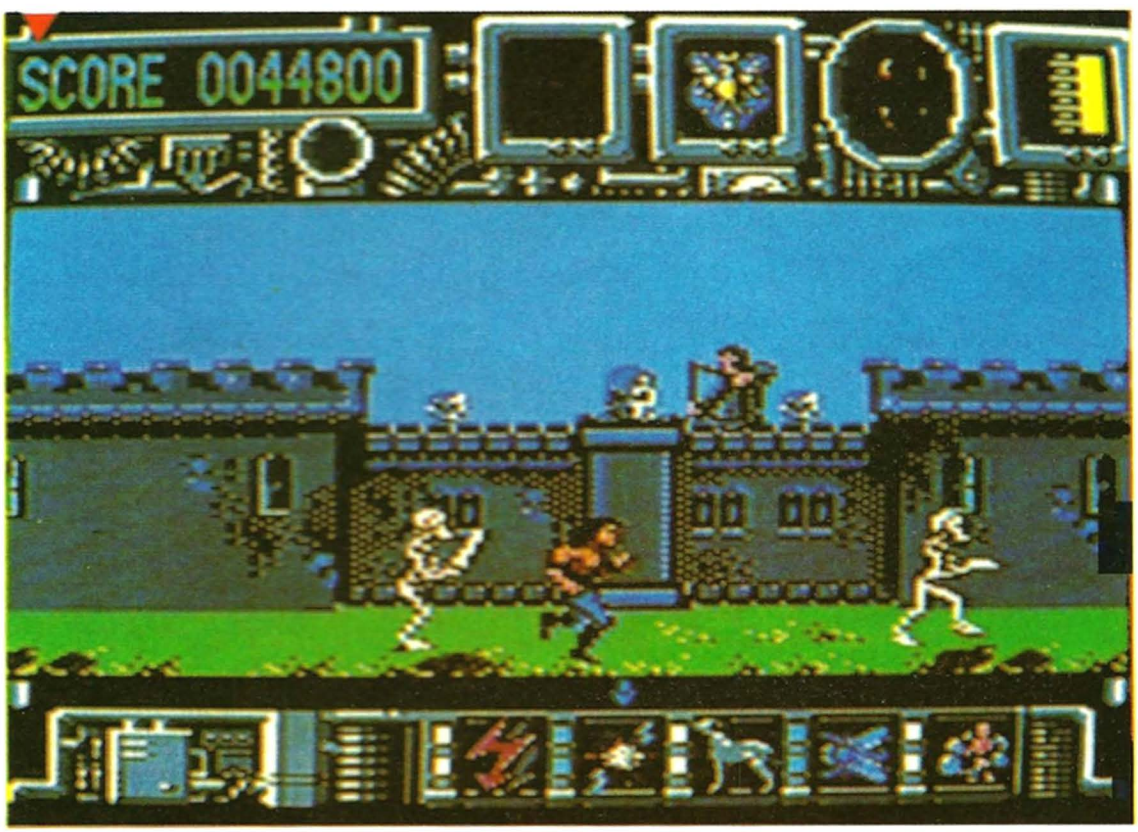




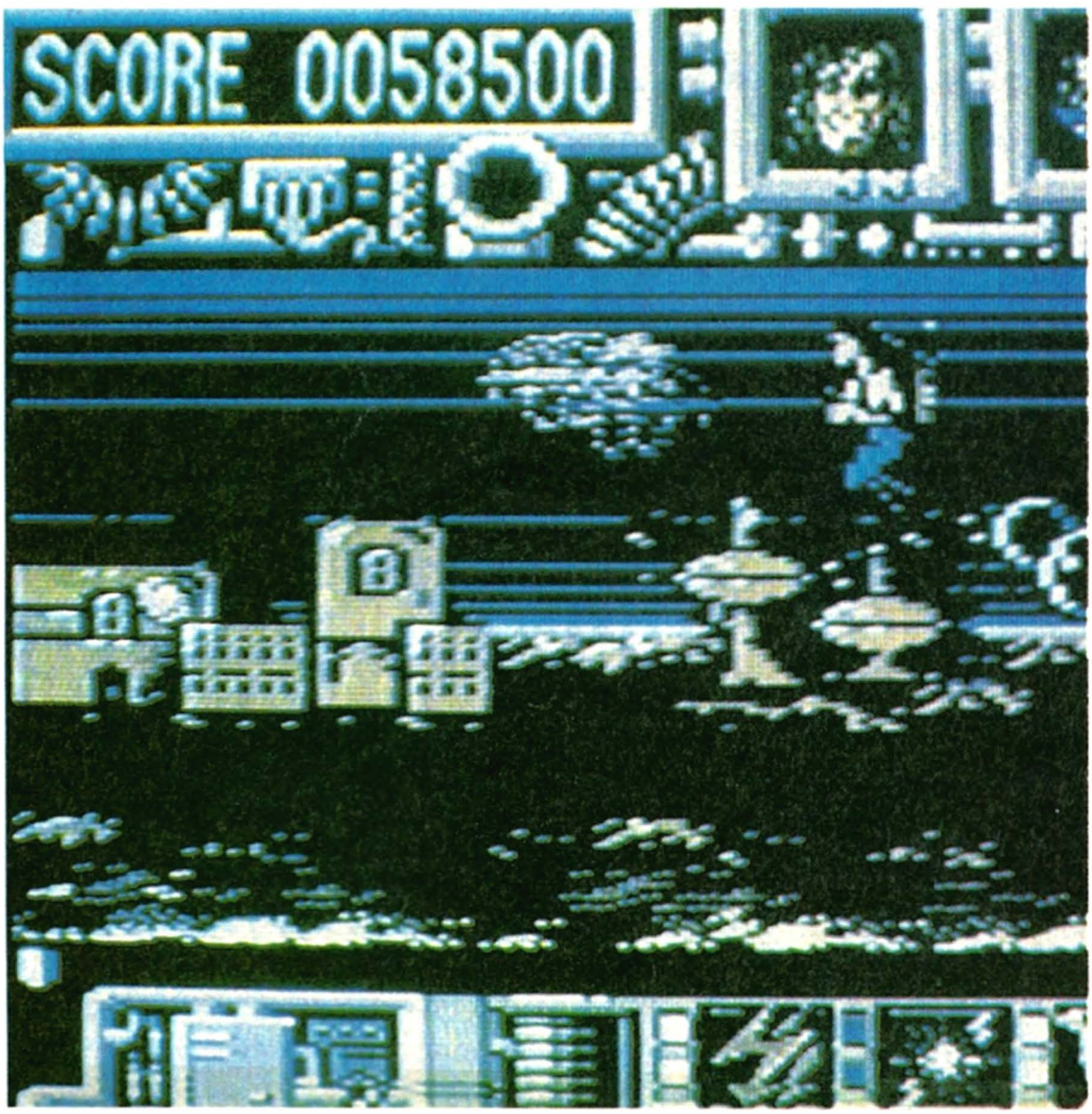
personaggio (una specie di He-man) corre a destra o a sinistra mentre lo scenario sullo sfondo scrolla più lentamente degli oggetti in primo piano. Tutti gli sprite (sia che si tratti di cavalli al galoppo, di arpie o di draghi) sono animati molto efficacemente, e l'entità — quando finalmente appare — è una grottesca massa gelatinosa.

Mentre sarete indaffarati a respingere gli avversari che vi circondano, non dovrete trascurare le arpie e i busti che stanno in cima agli edifici e alle colonne, e che vi daranno limoni e frammenti del puzzle. Alcuni di essi però sono collocati così in alto che per raggiungerli dovrete usare lo zaino-jet, oppure colpirli con i sassi che vi ruotano attorno alla testa quando usate l'icona del cane.

Se volete riuscire, studiate sempre molto bene



i vostri movimenti, conservate quanto più possibile la vostra energia e siate sempre rapidi: alla peggio, alzate lo schermo difensivo. Quando finalmente l'entità si materializza, dovete essere armati almeno delle frecce d'energia — meglio ancora se avete anche lo zaino-jet.
Al secondo livello — di sapore vagamente medioevale — stessa minestra, con arcieri e draghi che si uniscono alle creature mitologiche del primo livello. Tre livelli possono anche sembrare pochini, ma vi accorgerete che in realtà sono più che sufficienti, anche perché i programmatori si sono sbizzarriti in una quantità di raffinatezze, tra le quali un'eccellente routine per accrescere il punteggio e una maestosa scena di morte in cui il vostro guerriero esplode in grandi bolle di sapone. La musica è piacevole, e ci sono degli ottimi effetti sonori con riverbero.
Hysteria è una variazione estremamente raffinata su un tema ormai frusto, e dimostra che non occorrono diecimila livelli per rendere appassionante un gioco: ne bastano tre, se il fattore difficoltà è stato congegnato abilmente.



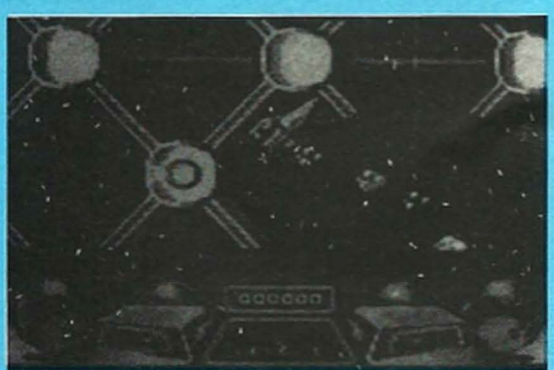


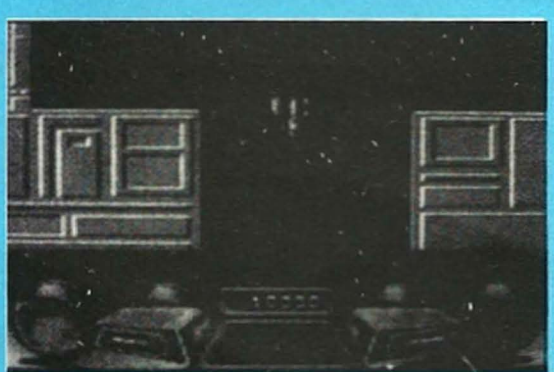
IMPLOSION



Implosion fu ideato da un ragazzino di 16 anni Joe Booth, il quale, a mio avviso, ha centrato il colpo: infatti Joe ha introdotto una certa vitalità ed originalità nei giochi spaziali. Lo schermo scorre velocemente, i grafici sono estesi e chiari, la vostra navicella è grande e si riesce a manovrare delicatamente, il gioco è un po' difficile, e c'è una emozionante melodia e non vi è un unico grafico come in Uradium.
Il povero Joe deve avere impiegato del tempo prezioso per escogitare uno scenario adattabile ad un gioco. Così egli nella disperazione inventò la storia di una bianca stella nana che stava per cozzare contro la terra. Voi dovete di-





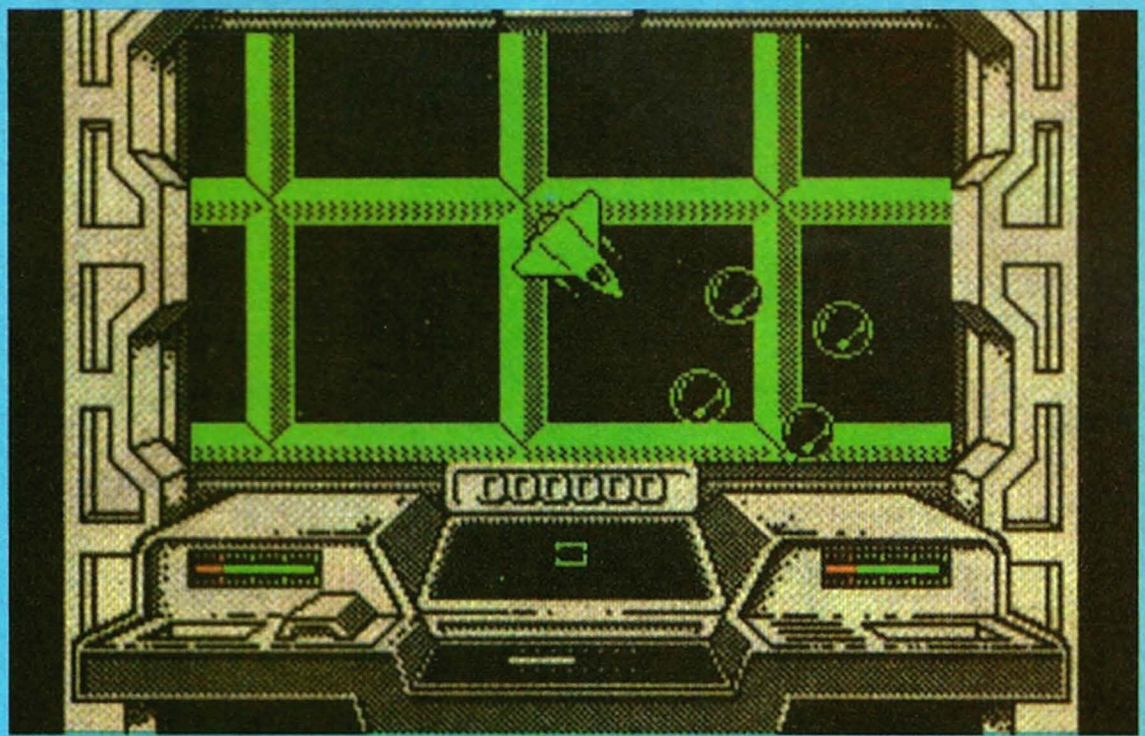


struggere la stella eliminando i suoi sette livelli di difesa ed evitando il colpo del killer nell'ottavo giro o livello. La vostra navicella vola sopra ciò che sembra una massa di impalcature connesse tra di loro.

In vari punti dell'impalcatura vi sono delle celle di energia che, stando alle istruzioni, mantengono unita la struttura. Voi dovete trovarle usando il dispositore laser che si trova alla base dello schermo e sparare un numero sufficiente di spari finché scompaiono. Voi le riconoscerete quando ne vedrete una: esse emanano onde elettriche. Quando avete localizzato e distrutto tutte le celle, otterrete dieci secondi durante i quali potete individuare il portale e passare al successivo stadio di difesa. Il portale è simile all'apertura di una telecamera che si apre e si chiude rapidamente.

Il gioco si svolge in due livelli. Le impalcature sono tenute insieme da cose piccole e rotonde simili a gocce. Se sparate ad una di queste gocce, essa fa fuoriuscire quattro cristalli ed esplode. Per raccoglierle dovete andare sotto l'inferriata premendo la sbarra spaziatrice, se premete ancora, la navicella sale nuovamente.

Ma dovete stare attenti a non cozzare contro le impalcature. La raccolta dei cristalli può aiu-



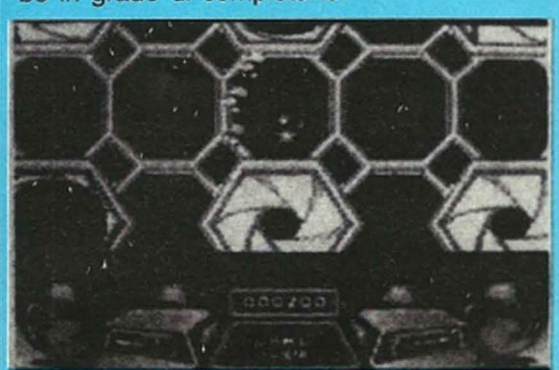
tarvi o ostacolarvi, dipende dal colore: i cristalli rosa, grigi, verdi e marroni vanno bene e vi danno ulteriore tempo e vita, più energia e più punti. Quelli blu invece vi privano dell'energia. Oh, c'è anche una potente bomba che vi permette di distruggere impunemente e ferma il timer per un breve periodo di tempo. Sia che voi voliate sopra o sotto l'inferriata, vi sono le solite cattiverie, come le squadre vorticose di gocce ed oggetti colorati. Ogni volta che si scontrano con voi, perdete energia, che si trova sotto forma di una sbarra multicolore alla base dello schermo.

Tutto ciò accade nei sette livelli, l'ottavo è invece diverso, perché avete raggiunto la superficie del pianeta. Questa è un groviglio di trincee: voi volate sopra o all'interno di esse nel tentativo di localizzare e distruggere i centri di potere. Se entrate nelle trincee, siete coinvolti in una corsa in cui abbattete pareti e superate degli ostacoli, ma le trincee vi proteggeranno contro eventuali attacchi.

Questo è il gioco, ma non riuscite ad apprezzarlo se non lo vedete. Scrolling in tutte le direzioni, veloce e preciso. La vostra navicella è forse la più grande di tutte quelle che ho visto. Un simpatico accorgimento: diventa più piccola quando andate sotto la griglia. Generalmente tutti i grafici sono precisi e luminosi.

La mia unica critica è che i sette livelli sono simili, sebbene gli spazi tra le griglie diventino progressivamente più piccoli e le strutture cambino leggermente. Il gioco è identico in ogni livello e bisogna affaticare il cervello solo per raccogliere i cristalli.

Ma basta lamentarmi: riconosco che Implosion è un gioco valido che tuttavia sarebbe stato migliore se avesse dato di più da fare. La casa produttrice Cascade riconosce che è così difficile che persino il giocatore migliore non sarebbe in grado di completarlo.



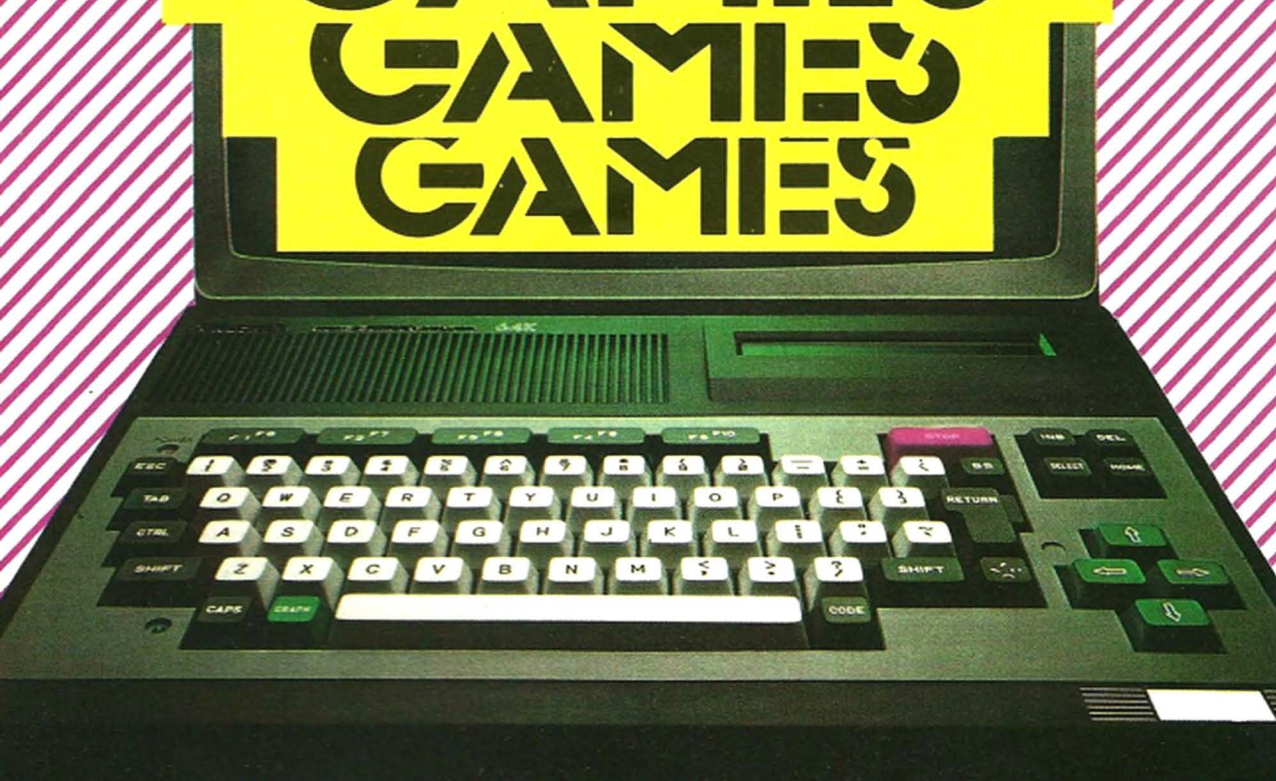
QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

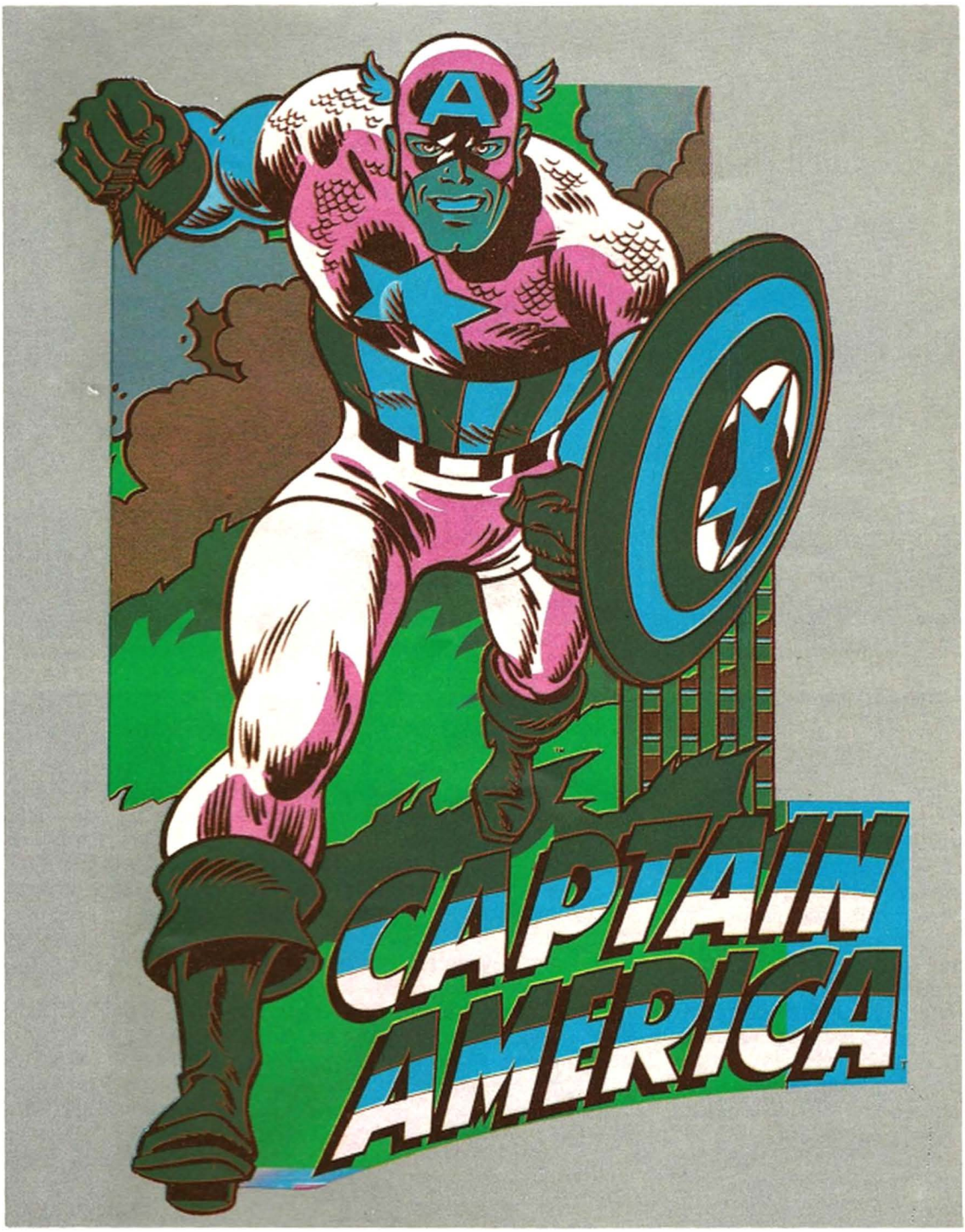
32 PAGINE A COLORI PER IL 64

WAR GAMES GAMES GAMES GAMES

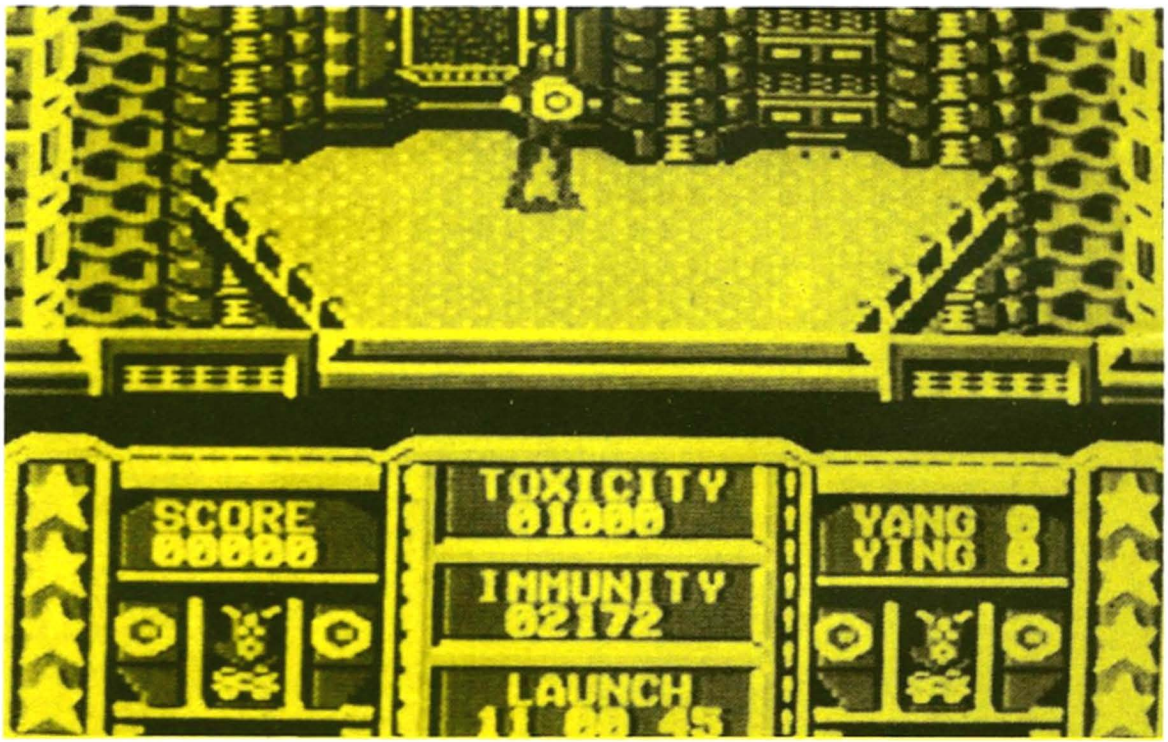
8 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!



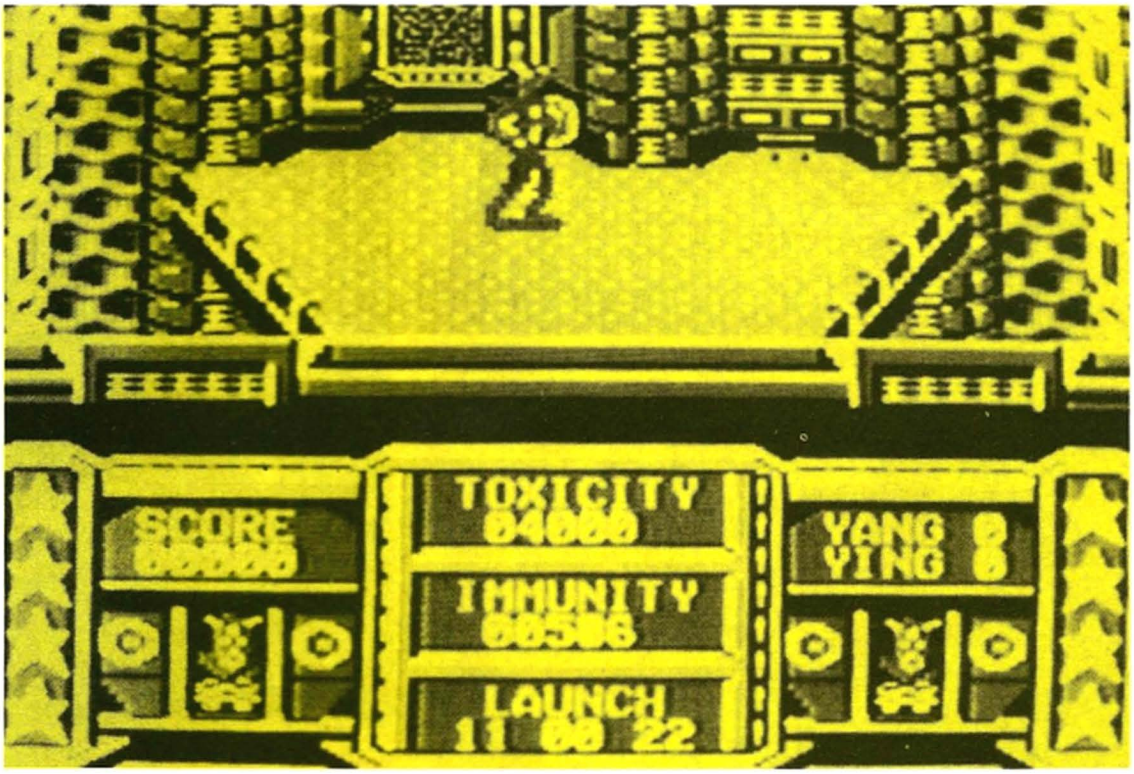
Il capitano America, un famoso eroe dei fumetti, è ora coinvolto in giochi per il computer. Come il capitano, o "Cap", come è affettuosamente conosciuto sullo schermo, anche voi siete rivali del pazzo governatore di un possibile mondo, il dottor Megalomman. Megalomman ha costruito un vasto bunker sotterraneo, ove è nascosto un missile contenente un virus mortale,



con il quale il dottore intende ricattare il presidente degli Stati Uniti, affinché egli abdichi in suo favore.
La vostra missione consiste nel penetrare nel bunker, eliminare i seguaci di Megalomman, individuare il missile e disattivarlo. Le istruzioni del gioco sono sparse e sono sottoforma di appunti presi dall'unico sopravissuto ad una precedente missione contro il dottore. Questo suscita una particolare atmosfera, ma rende difficile scoprire le varie mosse durante il gioco. Tanto per iniziare, voi dovete imparare come si controlla quella specie di ascensore che vi conduce all'interno dei locali del bunker. Tutti i locali, o quadranti, sono contaminati da un virus, così voi dovete accertarvi, prima di procedere oltre, che la vostra immunità sia sufficiente. In ogni quadrante vi sono delle specifiche istruzioni, che vi indicano come affrontare le varie malvagità.
Man mano che vi addentrate nel gioco, scoprirete come aumentare la vostra immunità e le armi, e come dirigervi verso il missile. Captain America è un gioco ben fatto, ricco di tensione, le cui caratteristiche sono adeguate e non incerte. Il personaggio di Captain America è una "scarica" elettrica blu e le sue guardie sono semplicemente delle frottole. Sebbene il capitano sia un grande personaggio (piuttosto che una piccola sprite animata), la disposizione degli schermi nei quadranti rende l'area di gioco molto stretta e limitata.
La musica continua completa il gioco, ma diventa presto una scusa per spegnere il computer.
Ovviamente questo è un gioco per specialisti accaniti, ma è interessante notare che l'intreccio è molto importante per i vostri movimenti, e non un pretesto per rendere gli schermi chiari e comprensivi, per segnare punti o per mettere alla prova la vostra leva di comando.

Un allegro messaggio per il capitano.

Accertatevi del livello di tossicità prima di proseguire.


SCORE
TOXICITY
IMMUNITY
LAUNCH
YANG
YING


YOU WILL SOON BE
DEADHEAT CAPTAIN
PRESS FIRE
PREPARE TO DIE.

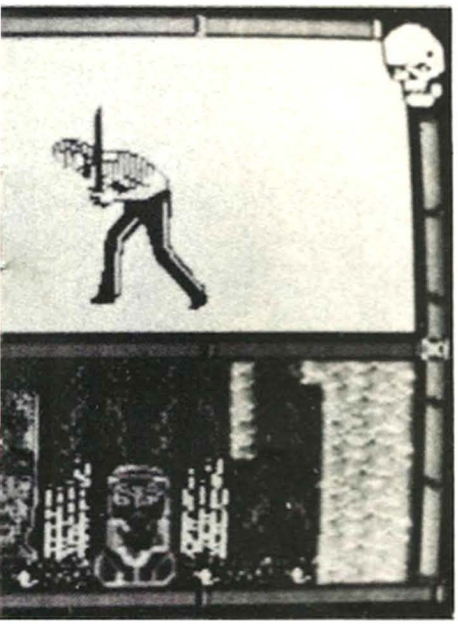




MŒI

Prima di tutto, due parole sulla Origin Systems: negli ultimi anni essa ha pubblicato grossi (di solito due dischetti) giochi di avventura e strategia, come la serie **Ultima**. In genere si tratta di avventure fantasy capaci di appassionare anche per mesi gli appassionati del genere. Qualche tempo fa purtroppo la Origin ha commesso l'errore di pubblicare **Autoduel**, accolto molto tiepidamente, ma ora il guaio è che **Moebius** è (se possibile!) ancora peggio del gioco precedente.

E veniamo alla storia: Moebius, un antico dio orientale, vi ha prescelti per recuperare la sua Sfera dell'Armonia Celeste, rubatagli dal discepolo Kaimen. Tocca a voi snidare i quattro elementi (terra, aria, acqua e fuoco, se non lo sapevate), scovare il disonesto Kaimen e persuaderlo a restituire la sfera, usando tatto, diplomazia e una spada lunga un metro e mezzo! Comincerete a capire che sarà dura quando il famigerato "Origin disc turbo" (quello che fa rallentare di sette volte e mezzo il 1541) comincia a caricare il gioco: due ore dopo giungerete al menu principale, quello che serve a crea-





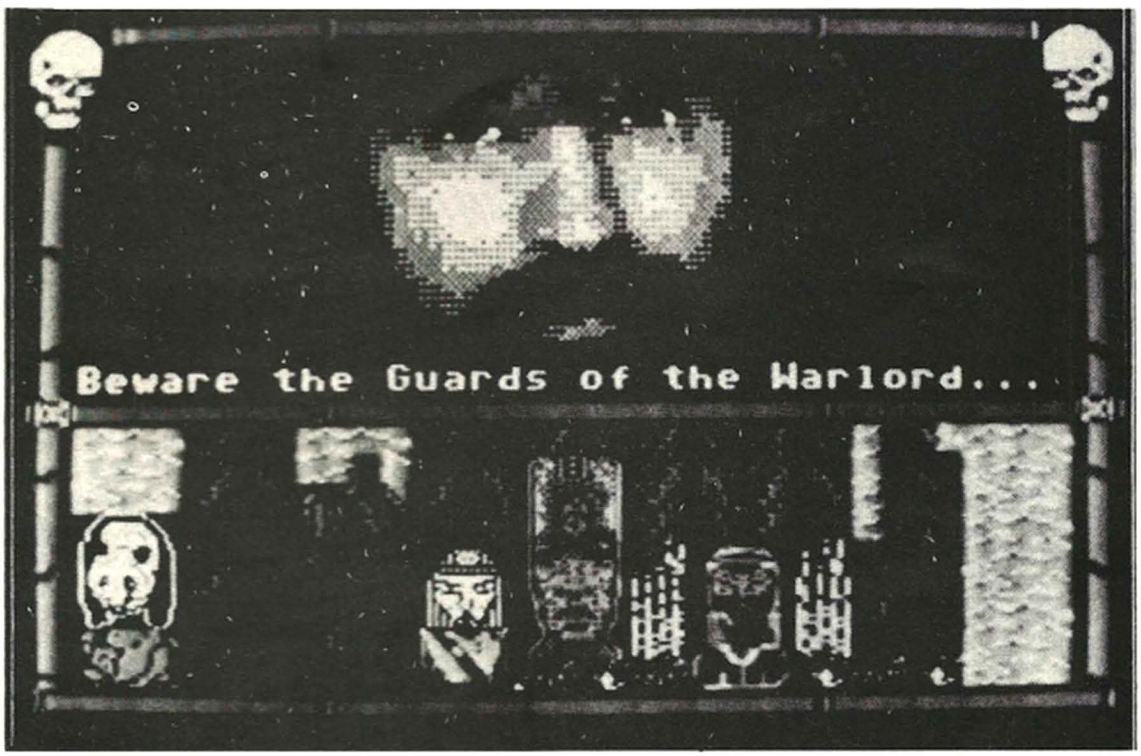
BIUS

re nuovi personaggi, ad addestrarli e a mandarli in battaglia.
L'"addestramento" significa soprattutto duelli, disputati usando solo il controllo via tastiera (!) e nella solita prospettiva laterale impiegata per i giochi d'arti marziali. Ci si batte con la spada o a mani nude (i controlli sono gli stessi), ma bisogna proprio dire che questi duelli sono proprio squallidi! Delle nove velocità possibili, la più sostenuta risulta più lenta di quella di **Way of the Exploding Fist** I, e con una grafica molto peggiore. Una volta vinto un duello sia con la spada che a mani nude, nonché sviluppata la vostra mente attraverso la "divinazione" (si tratta di tener chiuso in un riquadro un piccolo sprite mobile usando i tasti direzionali), potete accedere all'avventura vera e propria. Essa ricorda lo stile di **Ultima**, in quanto il personaggio principale si aggira per una terra che scrolla, solo che qui la cosa funziona meno bene, in quanto il paesaggio è appesantito da un eccesso di diversi tipi di terreno e di ostacoli. Questa situazione non migliora certo grazie alla grandezza dei personaggi e alla goffaggine dello

scrolling.
Nel corso dell'avventura tutti i comandi sono controllati dal menu e accessati digitando l'iniziale del comando prescelto, come in **Ultima**. L'avventura però non è gran cosa, e invece di esplorare un mondo interessante vi troverete soprattutto a difendere le vostre tre vite che vi saranno molto utili, poiché in certi scontri avrete solo un terzo della forza dell'avversario e quindi rischierete di lasciarci la pelle molto presto. Il vero guaio però è che ogni volta che Moebius ha qualcosa da dire (tipo "Vivi ancora, mio discepolo!"), il gioco carica la sua immagine dal dischetto! Insomma, sarà meglio che vi procurriate un turbo se non volete finire questo gioco con i capelli bianchi.
La vera origine dei problemi della Origin sta nel fatto che essa continua a pubblicare dei vecchi giochi. **Moebius** è stato scritto nel 1985, e si vede: la meccanica di gioco e la grafica sono rozze, rispetto agli standard di oggi. Ciò che davvero infastidisce di questo gioco è il potenziale non realizzato: giochi di formato analogo (come **Gauntlet** e **Druid**) dimostrano che anche un grosso gioco può avere una buona grafica e un buon scrolling. Sarà meglio che la Origin cominci ad avvalersi delle tecniche di programmazione più moderne, o che se non altro acceleri i tempi di caricamento. Meglio ancora, dovrebbe produrre qualcosa di analogo a **Ultima IV**, con qualche miglioramento (sintesi di voce, scrolling dei pixel, duelli più realistici ecc.).



V. tr.



MENSILE - ANNO III- N. 19

CBM 64

HIT PARADE

E' IN EDICOLA



EPYX EPICS

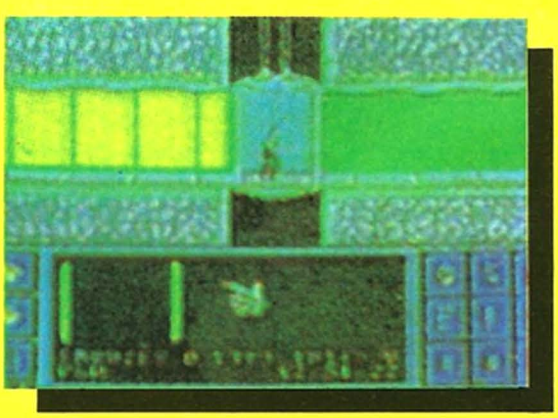


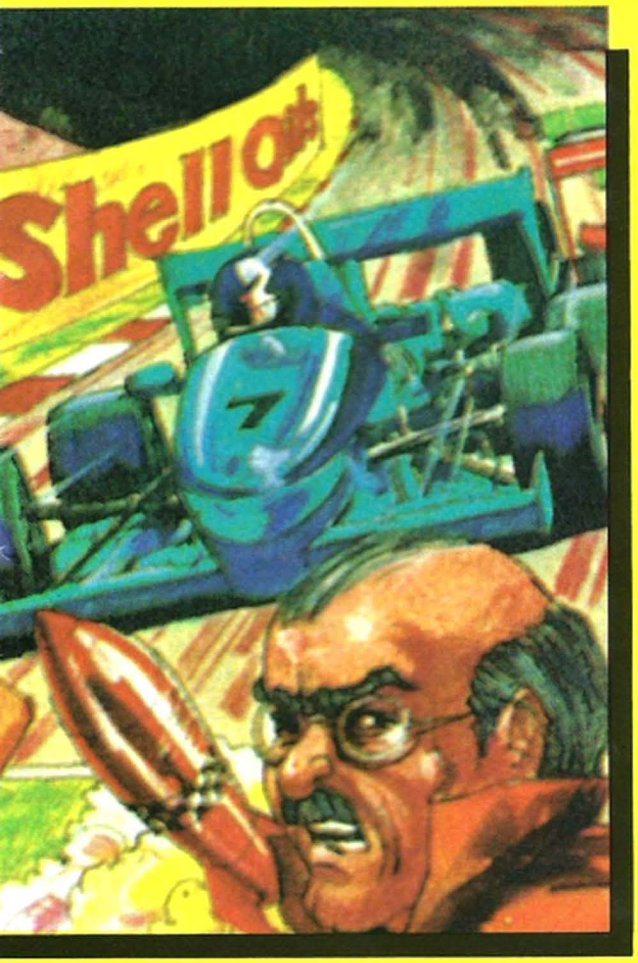
La Epyx è una casa americana nota in tutto il mondo per i suoi giochi e per la qualità delle sue pubblicazioni, e oggi pubblica una compilation di quattro giochi già usciti. Essendo questi giochi vecchi (in termini di longevità di un videogioco, naturalmente) si poteva temere che fossero datati, mentre invece hanno retto particolarmente bene al passare del tempo. Ciò dimostra che la Epyx era già all'avanguardia rispetto alle altre case.

Breakdance è il primo gioco della lista, e non è certo il migliore della compilation. In esso un ballerino di break deve partecipare a una gara di ballo, difendersi da una gang locale che vuole disfarsi di lui e infine sfidare il più grande breaker della città, Bugaloo Brewster, il Re! Quest'ultima parte è la più divertente, in quanto dovete preparare ed interpretare delle piccole coreografie. Questo gioco (che risale a due anni fa) è stato il peggiore della storia della Epyx, però è realizzato con una cura così meticolosa da dare lo stesso l'impressione di essere un buon gioco.

Il gioco seguente, **Impossibile Mission**, è un classico che quando uscì sbalordì tutti con la propria grafica, animazione ed effetti sonori. Impazzito dopo che un blackout elettrico gli ha impedito di ottenere un megapunteggio in un vi-







deogioco, Elvin Atombender vuole vendicarsi del mondo intero. A questo punto tocca a voi: dovete penetrare le difese di Elvin e trovare i codici necessari a fermare un missile che sta per essere lanciato. Si comincia su un ascensore, che vi porta dall'uno all'altro dei numerosi piani della residenza di Elvin. Quando scendete dovete correre (a sinistra o a destra) ed entrare in una delle 32 stanze della casa: perquisitela, e troverete i frammenti di un puzzle che, una volta riuniti, vi daranno la parola d'ordine di Elvin. In ogni stanza ci sono ovviamente dei robot che cercheranno di impedirvi di fare ciò.

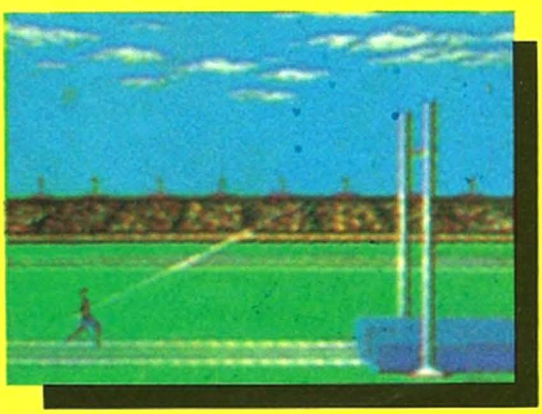
Si tratta di un gioco incredibile che ha retto molto bene al passare del tempo (è di due anni fa): la sintesi di voce all'inizio del gioco è eccellente, e così pure il vostro urlo quando morite!

Pitstop II è il terzo gioco della compilation, ed è anche esso un classico, con cui devono fare i conti tutti i giochi automobilistici venuti dopo. Non appena pubblicato, venne lodato per il suo realismo. Durante il caricamento, appare un menu di opzioni col quale si può "costruire" il gioco scegliendo il numero dei giocatori e dei giri, il livello di difficoltà e la pista su cui si desidera gareggiare. È un gioco che dà il meglio di sé nel modo a due giocatori, e l'ottimo scrolling della grafica lo rende degno di far parte di qualsiasi compilation.

Summer Games è l'ultimo gioco della compilation e non ha bisogno di presentazioni: è simile a **Track and Field**, ma il suo approccio allo sport è più realistico, in quanto comporta meno joystick e più abilità e tempismo. Le gare sono il salto con l'asta, i tuffi, la staffetta 4 x 400, i 100 metri, la ginnastica, la staffetta e i 100 metri stile libero e il tiro al piattello. La grafica è un po' datata ma ancora di grande qualità, e tutte le gare sono molto piacevoli.

Insomma, una compilation veramente di qualità, in cui balza subito all'occhio la cura con cui sono stati realizzati i vari giochi. **Cr. ba.**





ACCOLADE'S COMICS

Se amate i fumetti e avete la fortuna di possedere un disk drive, **Accolade's Comics** è per voi. In questo originalissimo gioco vi troverete nei panni di Steve Keene, investigatore privato. L'avventura ha inizio in una grande città degli Stati Uniti, quando il capo vi convoca al negozio d'animali(!) locale per darvi istruzioni sul vostro prossimo caso.

Le prime scene del gioco sono vignette non interattive a fumetti: ogni immagine viene caricata dal dischetto quando il giocatore preme il pulsante di fuoco. In caso di dimenticanza, dopo un certo periodo di tempo l'immagine appare comunque. Ad intervalli di tre immagini circa dovrete affrontare una scelta, che potrà riguardare l'azione, la direzione o il testo. Sceglierete spostando il joystick nella direzione appropriata e premendo il pulsante di fuoco: alcune delle scelte potranno influenzare radicalmente l'andamento della storia, altre serviranno solo ad introdurre nel gioco qualche elemento imprevisto e divertente.

Si può giocare seriamente — e cercare di portare a termine la missione in modo adulto e maturo — oppure scegliere le alternative più pazzerellone, che spesso però si rivelano più costruttive di quelle seriose.

La vostra missione (se l'accettate) è di liberare un professore rapito. Nel corso delle vostre avventure incontrerete trappole, tipi misteriosi, covi di malfattori e situazioni di cui non vi diremo niente per non sciuparvi il divertimento. Oltre al fumetto ad opzioni multiple c'è anche una quantità di giochi tipo bar che richiedono una certa destrezza con il joystick per trarre d'impaccio il nostro eroe: sono tutti giochi piuttosto semplici, che però alleggeriscono il gioco principale.

In gran parte delle immagini c'è un po' di animazione — da un semplice portachiavi che oscilla a Steve Keene che dà un pugno a un avversario. Prima dell'inizio del gioco c'è una breve sequenza (ottimamente animata) con la silhouette del programmatore "al lavoro".

Il gioco è accompagnato da alcuni motivetti che creano l'atmosfera adatta, la grafica è uniformemente eccellente e si caratterizza per un uso brillante del colore e per dei personaggi ben







studiati. Che questo gioco abbia molto da offrire risulta evidente quando ci si avvicina ad esso — del resto, basti dire che occupa ben tre dischetti a doppia facciata! L'unico rischio, semmai, è che non si torni più a giocarlo dopo aver scoperto tutte le possibilità della storia, ma questo solo l'utente potrà deciderlo. **Accolade's Comics** è un gioco eccellente, che si distingue per il suo humor. Caldamente raccomandato a tutti i possessori di disk drive.



IL MERCATO DI HARDWARE

● Soci per un Club favoloso. Il Club 64 vi propone di iscriverti e diventare soci. Giochi super belli e nuovi al L. 1500 all'anno.
Marco Catalano - Via Betulle 29 - Milano - Tel. 4599696.

● Offertissima. Il TSF Club ha deciso di svendere i suoi fantastici giochi per il C64 ad un prezzo irrisorio L. 1000 cad. se meno di 20, L. 800 se più di 20. In regalo a tutti il programma Spectrum 48K. Continui arrivi anche scambi. Annuncio sempre valido.
TSF c/o Cassioli - Via dell'Elica 12 - S. Egidio (PG) - Tel. 075/6929618.

● Vendo i migliori giochi sul mercato: Bubble Bubble, Hysteria Mega, Apocalipse, Wonderboy, Renegade, California Games, Last Ninja, Prohibition, Livingstone, Arkanoid, Barbarian, Mario Bros, Game Over.
Perazzo Marco - Via Paggi 28/6 - Sestri Levante (GE) - Tel. 42674.

● Vendo computer CBM 64 + 1 registratore + duplicatori cassette e dischi + 2 joystick + 120 cassette comprendenti più di 1000 giochi + floppy disk + 35 dischetti al miglior offerente. Telefonare ore pasti.
Nando Fiocchi - Via Roma 16 - Vidigulfo (PV) - Tel. 0382/69027.

● Cerco disperatamente Calcio Acrobatico. Sono disposto a pagarlo 12.000 L. Fate presto telefonatemi ore pranzo o cena e chiedete di:
Marco Di Napoli - C.so Europa - Villaricca (NA) - Tel. 8942444.

● Vendo giochi per C64 a L. 500 cad. tipo: Football, Manager, Pitfall II, Pole Position. Telefonate ore pasti. Vendo anche compilation a L. 20.000.
Quarelli Alessandro - Via Posterula 7 - Urbino - Tel. 0722/2257.

● Vendo programmi di ogni tipo per C64. Il costo è di L. 1000 a programm, ogni 10 programmi farò uno sconto di L. 2000. Le cassette le do io, voi pagherete le spese di spedizione. Ordine minimo L. 5000.
Alessandro Nisticò - Via Pocacqua, 69 - Nettuno ROMA - Tel. 06/9807173.

● Vendo Software per C64/128 Amiga sempre ultime novità con arrivi settimanali a L. 2000 il disco o cassetta solo zona Roma.
Mauro o Francesco - Via Amico Aspertini 150 - Roma - Tel. 2009345.

● Vendo cassette con giochi per C64. Acquistate in edicola causa doppio regio: Breaking, Metroblitz, Schoolgate, Top Gun, Wrestling.
Stefano Panetta - Via Dei Paschi 16 - Leini (TO) - Tel. 011/9980552.

● Super affare! Vendo per C64/128 i migliori giochi sul mercato al prezzo più basso, 40 games a lire 20.000 Super Compilation. Vastissima scelta scrivi per lista gratuita ultime novita: Tauceti, Revs, Ghost'n Goblins, Spectrum, Simulatori, Utility e tanti altri.
Valentina Baio - Casella Postale 52 - Piovene R. (VI).

● Compro Lotta Libera, Rambo, Calcio, Pugilato.
Cristiano Savio - Via Genova 3 - Pontecurone - Tel. 88576.

● Cerchi le novità mondiali per CBM 64? A L. 4500 il disco in abbonamento (supporto incluso) tutta la produzione Software nuovissima ogni mese e in anteprima. Scrivici!
Videosoft Group - Via Pavan 9 - Mogliano V. (TV) - Tel. 041/5902148.

● Offertissima! Vendo a L. 1000 cad. giochi su cassetta CBM 64 come: Theatre Europe, Blade Runner, Super Car, Toto Pronostici, Indiana Jones, Bulder Dash II, e altri.
Marco Colasanti - V.le Ippocrate 156 - Roma - Tel. 493178.

● Vendo cassette C64 nuovissime come Wizball, Super Hug 2 da L. 5000 in sue con copertine originali e compilations speciali fatte da me se interessati telefonare.
Riccardo Rosati - Via Golametto 4 - Roma - Tel. 354372.

● Compro Scooby Doo, The Last Ninja, Runner, Master of The Univers, Visitors, Popeje.
Giuseppe - Via D. Cariolato 3 - Palermo - Tel. 225774.

● Cerco partecipanti al Club Top Secret per computer CBM 64/128 MSX 80. Telefonare ore pasti.
Marco Catarnicchia - Via Dei Liguri 2 - Cava Manara (PV) - Tel. 0382/553056.

● Eccezionale! 800 giochi su disco per C64 da 500 a 1000/2000 tra cui Paperboy, Dragon's Lair II, Indiana Jones, Marines, Strip Poker 1, 2, Incantatore, West Bank, Print Master, Ghost'n Goblins, Il nuovo 007 Jumpman II, Pit Stop, Rally Speedway, L'espansione 80, La voce, Motociclismo e il nuovo Turbo Disk più veloce di prima.
Gianpiero Altobelli - Via Appia (Parco Verde) n. 5 - S. Maria C.V. (CE) - Tel. 0823/844829.

● Vendo disco con 2 giochi a L. 4000, spese di spedizione a Vs. carico. Alcuni giochi sono: Porno Game, Porno Puzzle, Sexy Break Out, Ghostbuster ed altri mille.
Maurizio Grossi - Via Bottini 28 - Pavia - Tel. 0382/466755.

● Vendo tutti i giochi che possiedo circa 500 a sole L. 100.000-150.000-200.000 trattabili + riviste e videogiochi e tutti i numeri di Viking ed Explorer per C64.
Cegli G. Maria - Via XX Settembre - Verbania (NO) - Tel. 0323/501423.

● Vendo giochi per CBM 64. Alcuni titoli: Ghost'n Goblins, Frankie Goes to Hollywood, Motomondiale, Ye Ar Kung Fu 1, 2, Fist II, Karate Champ, Ma-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di MAGNIFICI SETTE presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE N. 31

VENDO | COMPRO | CERCO | TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____ Indirizzo _____

Città _____ C.A.P. _____ Tel. _____ Età _____

E SOFTW

ster Kung Fu. Tutti a prezzi stracciati L. 700 cad.
Alessandro Specchia - Via della Pisana 370 - Roma - tel. 6256372.

● Scambio e vendo tantissimi giochi per C64 tra cui: Hysteria, Barbarian, Renegade, Bankok Knight, Pirates, Dragon's Lair ecc. Annuncio sempre valido. Inviate vostre liste rispondo a tutti.
Carollo Valentino - Via Rossi 20 - Barasso (VA) - Tel. 0332/747492.

● Se vuoi fare un affare, questo è l'annuncio che aspettavi. Se ordini più di 10 giochi li pagherai 500 L. cad. Disponibili più di 400 giochi nuovissimi. Offerta limitata.
Fabio D'Onofrio - Via Milano 18 - Bologna - Tel. 051/548478.

● Compro Strip Poker, Ghost'n Goblins, Commando.
Paolo Scelsi - Via Fontanile Nuovo 290 - Roma - Tel. 3391003.

● Vendo Commodore 64 nuovo tipo ancora in garanzia + registratore + 2 joystick 12 cassette, giochi e utility delle migliori marche a L. 500.000.
Roberto Falato - Via Palazzo 2 - Taggia (IM).

● Vendo e scambio giochi su disco tra cui: The Last Ninja, California Games e tanti altri, prezzi modici e trattabili possibilmente in zona.
Gasparini Fabrizio - Via Cicogna 44 - Udine - Tel. 0432/25110.

● Vendo per C64 giochi quali: Grand Prix, Bowling, Biggles, Vichinghi, Bandit Bank, Motor Mania, Tennis. Vendo L. 1000 a L. 3500, cassetta L. 4000.
Biancone Luca - Via P. Togliatti - Avezzano (AQ) - Tel. 0863/21863.

● Vendo giochi per CBM 64 come Gauntlet, Paperboy, Decation, Olimpiadi 1, Dragon's Lair I, II, 1942, Simulator, Ghost'n Goblins, Catch, Donkey Kong, Rambo II, Platoon.
Luca Garavelli - Via Casetta 36 - Copparo (FE) - tel. 863183.

● Vendo Commodore 16 con 19 cassette in ottime condizioni + una manopola. Telefonare ore pasti.
Marco - Via Emilia 12 - Bosisio (CO) - Tel. 031/865411.

● Vendo giochi per C64. Alcuni nomi: 1942, Green Beret, Visitors, Paperboy, Dragon's Lair, Zomhie, Bomb Jack, Jack The Nipper, Ping Pong e altri. Possiedo sopra i 500 programmi.
Claudio Marchegiani - Via I Maggio 4 - Pagliare (TE) - Tel. 085/897292/897116.

● Attenzione!! Cercate i migliori giochi esistenti nel mercato per C64, C16, Vic 20? Allora contattatemi, prezzi da concordare. I giochi vanno da Mad Max ad Aso, da 1942 a Leader Board, Miami Vice, Scooby Doo ecc.
Toffol Luca - Via A. Fogazzaro 10 - Treviso - Tel. 0422/262280.

● Vendo Commodore 64 + registratore + Drive 154 + Monitor Philips Afosfori verdi + Modem 300-1200 Band a L. 1.600.000. Telefonare ore pasti.
Valerio Pappacena - Via Luigi Buonaiuto 29 - Sarno (SA) - Tel. 081/942540.

● Vendo giochi per CBM 64 su cassetta a 1500 cad. Ultime novità tra cui: Basket, Pitfall, Supercar, Barone Rosso II, Golf 30, Match, Baseball. Telefonare ore pasti.
Alex Bonini - Via Pietro Nerini - Fiano Romano (Roma) - Tel. 0765/389311 - 389477.

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

● Vendo videogiochi ed utility per CBM 64 su disco e cassetta. Prezzi superbassi. Massima serietà.
Cesare Paciello - Via Calata S. Vito 36 - Salerno - Tel. 390300.

● Vendo programmi per CBM 64 (su disco o cassetta) le ultime novità come: Gauntlet, Portal Aliens, Scooby Doo, Super Huey II. I prezzi sono praticamente stracciati.
Bonomici David - Via Tito Speri 12 - Monsummano (PT) - Tel. 0572/83755.



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

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

31

I MAGNIFICI SETTE

I MAGNIFICI SETTE

31

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	
1 SUPERBOB	□□□
2 SPEEDCRAFT	□□□
3 KARTRAIDS	□□□
4 AGENTE X	□□□

LATO B / CBM 64

	COUNTER
5 DIAMONDS	□□□
6 M.L.S.G.	□□□
7 SPACE JET	□□□
	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI _____