SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI
MENSILE - ANNO III - N. 33

7 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

MAGNIFICI SETTE

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

- STARDUST
- SWEET DREAMS
- OBERATOR
- THE FINAL WAR
- BALLAROUND
- MONSTER IN SPACE
- GUNFLY



● DARK SCEPTRE: IL SIGNORE DELLE TENEBRE È CON VOI ● GRAN PRIX SIMULATOR: UNA CORSA DA BRIVIDO IN FORMULA 1 ● DRILLER: MORTE NELLA LUNA MINERARIA ● GAUNTLET 2: VIVERE TRA STREGONI E BARBARI ● ZIG ZAG: DURA MISSIONE NEL LABIRINTO ● TRANTOR: MORTE ALLA DITTATURA COSMICA

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 STARDUST

5 SWEET DREAMS

6 OBERATOR

7 THE FINAL WAR

8 BALLAROUND

9 MONSTER IN SPACE

10 GUNFLY

12 Dark Sceptre: Il signore delle tenebre è con voi

14 Gran Prix Simulator: Una corsa da brivido in formula 1

18 Driller: Morte nella Luna mineraria

22 Gauntlet 2: Vivere tra stregoni e barbari

26 Zig Zag: Dura missione nel labirinto

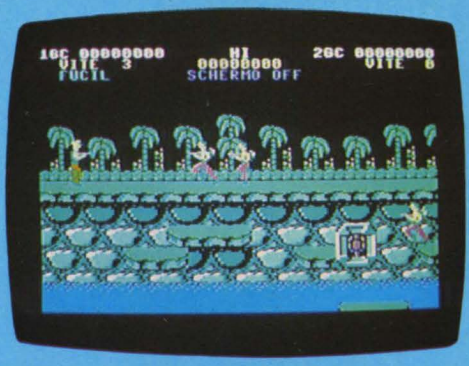
28 Trantor: Morte alla dittatura cosmica

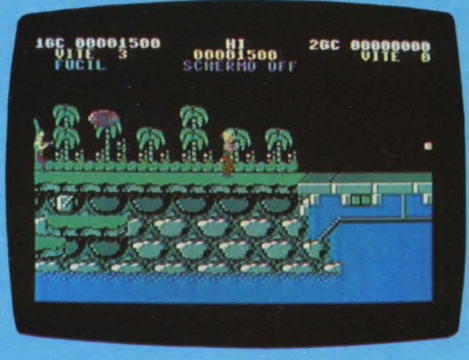
VOGLIA DI SOGNARE

Tutta questa rivista è un invito al sogno. Infatti come si può considerare diversamente da un grande sogno una raffica interminabile di bellissimi giochi in cui il vostro dito sul pulsante del joystick diventa livido a forza di schiacciare alieni e astronavi nemiche. Oppure come si può fare a meno di abbandonarsi alla forza della fantasia quando vi sentite trascinati irresistibilmente nel mondo dell'irreale. Questo succede con incredibile continuità lungo tutte le pagine della rivista. Tanto per cominciare vi buttiamo nelle tenebre con Dark Sceptre. Poi vi sfidiamo a una corsa con Gran Prix Simulator. Poi un volo in astronave con Driller e di nuovo guerra mortale con Gauntlet 2. Infine tra Zig Zag e Trantor c'è di che perdere testa e orientamento.

STARDUST

Armato di unfucile in un territorio di guerra, avanzi per conquistare tutti gli avanposti.
È chiaro che il nemico cercherà di fermarti ma tu comunque non dovrai demoralizzarti perché durante il percorso troverai dei contenitori con delle nuove armi per poter così avanzare più facilmente.
Hai tre vite a disposizione per completare ogni sezione e passare, quindi a quella successiva.
Ah! ricorda di non fermarti davanti a corsi d'acqua perché sai anche nuotare.





TASTI

JOYSTICK SU
Scelta numero giocatori

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP = Pausa

2 VOLTE
Run/stop = Torna al menù

I TUOI PUNTEGGI RECORD

STARDUST

.....

.....

.....

Annotazioni

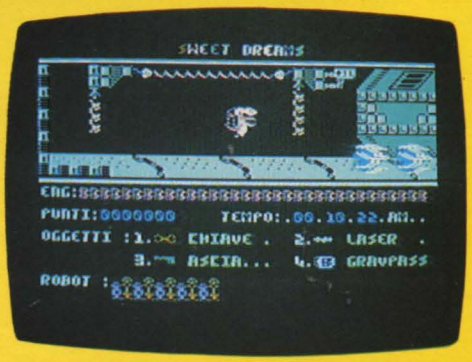
.....

.....

.....

SWEET DREAMS

Sei un piccolo robot disattivato e come ogni robot che si rispetti, sogni di trovarti impegnato in una difficile impresa: fermare la nave atomica Crystar prima che quest'ultima cada sulla terra provocando le prevedibili conseguenze.
Il tempo ti è nemico e, nonostante il suo inesorabile trascorrere dovrai riuscire a disattivare il Computer generale prima che avvenga l'impatto!!! Attento alle creature che infestano la navicella, cercheranno di impedire la tua missione in ogni modo; niente paura la tua forza e la tua intelligenza sono grandi e poi... dopo tutto è solo un sogno.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SWEET DREAMS

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

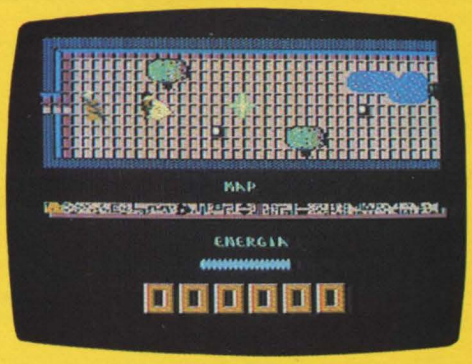
.....

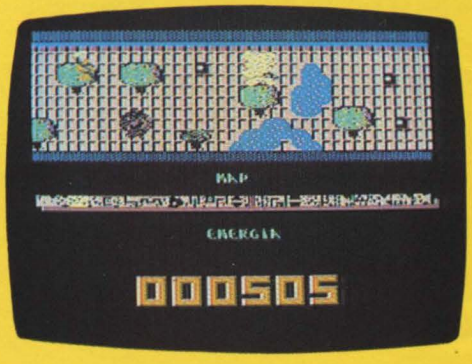
182

I MAGNIFICI SETTE

OBERATOR

Sei un omino, ma non per questo ti dovranno sottovalutare; armato di fucile dovrai cercare di raggiungere la fine del territorio nemico.
In basso al teleschermo c'è il tracciato, in tutta la sua lunghezza, che tu dovrai affrontare, e il punto in cui ti trovi.
Procedi da sinistra verso destra, elimina i nemici che cercheranno di sbarrarti la strada e evita le insidie che incontrerai durante il tuo arduo cammino.
I punti bianchi che lampeggiano sono delle bombe, potrai attivarle sparandoci contro e uccidere così tutti i nemici che si troveranno nell'immediato raggio.
Attento quindi a non essere troppo vicino a quest'ultime, il loro scoppio danneggerebbe anche te facendo diminuire pericolosamente la tua energia vitale.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

OBERATOR

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

THE FINAL WAR

Sei approdato sulla galassia di Arbax, e il tuo compito è di eliminare ogni forma di vita dei 17 pianeti che compongono l'intero sistema.
Hai a disposizione uno zainetto e un fucile laser, con il primo potrai volare nello spazio e con il fucile ...lascio a te la scelta di come usarlo.
Chiaramente dovrai evitare i colpi delle navicelle nemiche e inoltre raccogliendo delle astronavi e delle lettere "B", potrai disporre di altre armi (potenti lancia missili, onde elettromagnetiche e altre ancora) con le quali farai minor fatica a sbarazzarti degli alieni.
Troverai inoltre formazioni composte da quattro sfere, prendile passandoci sopra e in alto a sinistra vedrai incrementarsi un numero dentro ad un quadrato, più il numero è alto e più la rapidità di fuoco sarà maggiore.
Ricorda sempre la cautela perché hai solo cinque vite a disposizione.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2
RUN/STOP = Pausa

I TUOI PUNTEGGI RECORD

THE FINAL WAR

.....

.....

.....

Annotazioni

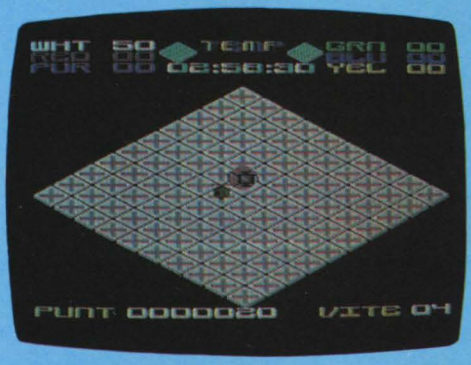
.....

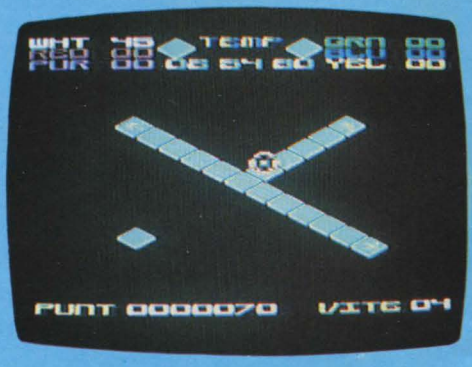
.....

.....

BALLAROUND

Impugna il Joystick e manovra una palla su di una griglia formata da tanti piccoli quadrati.
Passandoci sopra, si coloreranno di bianco e dovrai così finire tutta la griglia.
Attento però agli oggetti nemici che cercheranno di eliminarti toccandoti appena.
Lungo i bordi della griglia troverai delle uscite che ti permetteranno di rientrare, nella stessa, in un punto diverso riuscendo così a superare momenti che sembravano ormai senza scampo. Be' non ci resta che augurarti un buon.... rotolamento.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BALLAROUND

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

.....

MONSTER IN SPACE

La terra è in pericolo!!!
Ondate di terribili mostri stanno calando dal cielo! Tu sei a bordo di un'astronave e dovrai distruggerli prima che loro distruggano te, in modo da riuscire così a passare allo schermo successivo.
Attento però, perché dal secondo schermo in poi gli alieni useranno contro di te innumerevoli bombe col chiaro tentativo di annientarti.
Forza allora, metticela tutta, e ricorda che se distruggi i mostri mentre sono in volo otterrai doppio punteggio.

-108-





TASTI

JOYSTICK PORTA 1

I TUOI PUNTEGGI RECORD

MONSTER IN SPACE

.....

.....

.....

Annotazioni

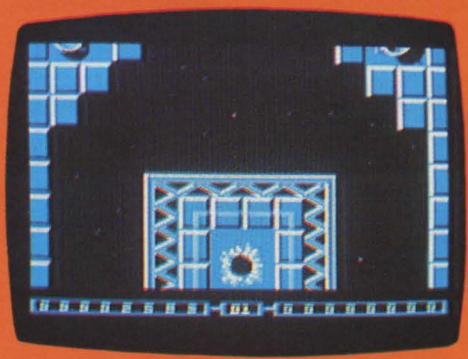
.....

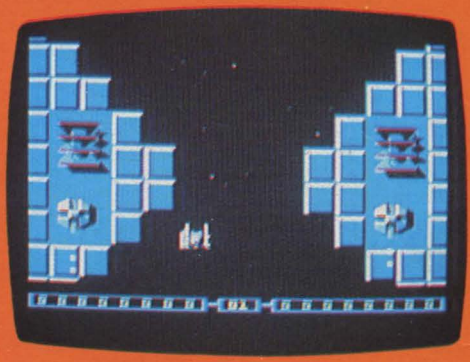
.....

.....

GUNFLY

Al comando della tua astronave, avanzi lungo 16 diverse piattaforme galattiche.
Devi avanzare cautamente e distruggere ogni avanposto eliminando le schiere di oggetti volanti.
Lungo il percorso troverai diverse lettere, ognuna delle quali ti darà un piccolo vantaggio (es: la lettera "M" ti permetterà di distruggere tutti i nemici nell'immediato raggio).
Con la lettera "T", invece, sarai teletrasportato in un gigantesco flipper dove dovrai, raccogliere il massimo dei Bonus.
I livelli sono tanti, le difficoltà ancora di più ma le vite che hai a disposizione sono solo quattro.





TASTI

JOYSTICK PORTA 2
Fuoco per iniziare

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GUNFLY

.....

.....

.....

Annotazioni

.....

.....

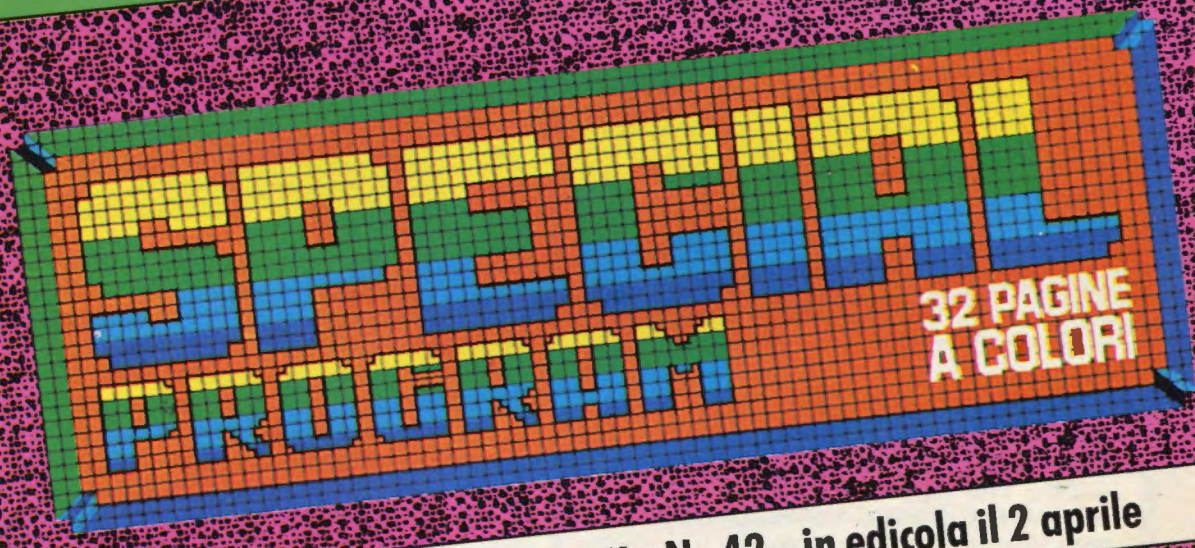
.....

NEW

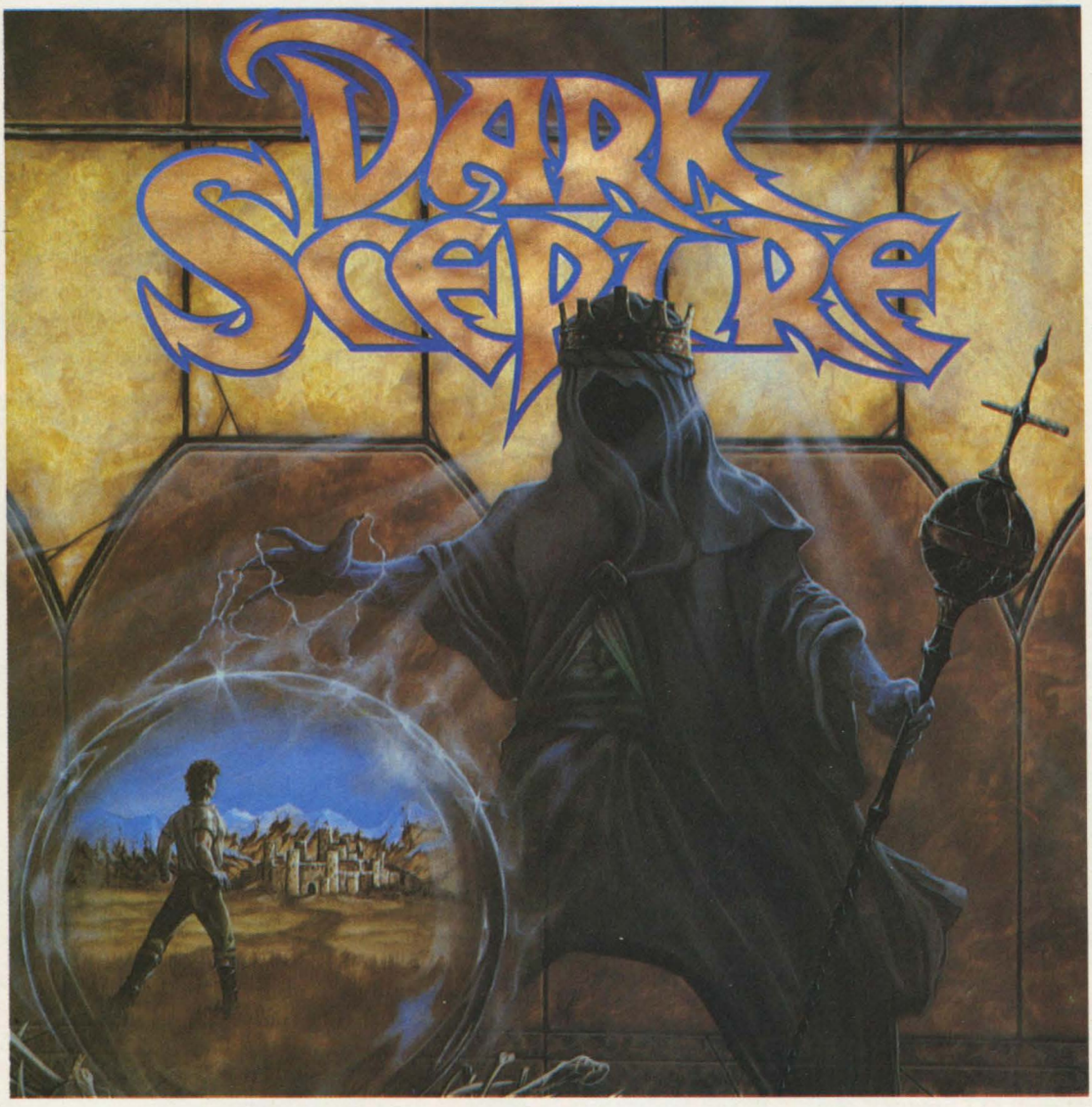
SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N. 8 - in edicola il 2 aprile

È IN EDICOLA!



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N. 42 - in edicola il 2 aprile

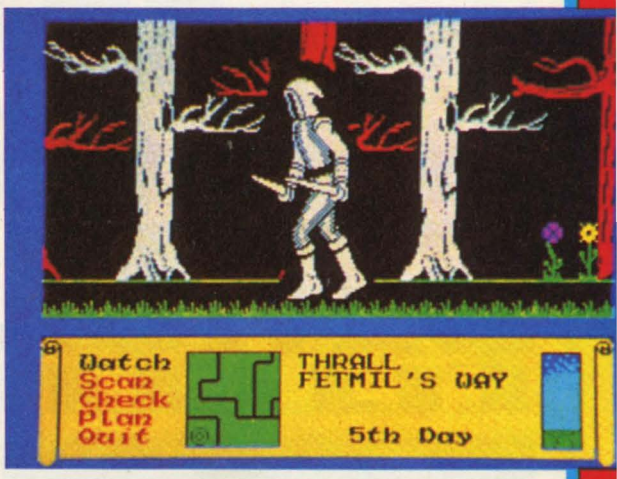


Mentre i punti scendono da 999 sino a zero, voi potreste aver bisogno di chiamare i servizi di emergenza affinché, vi aiutino a proseguire in questo nuovo piccolo capolavoro di Mike Singleton. Questo gioco supera persino i suoi precedenti lavori quali **Lord of Midnight** e **Doomdark's Revenge**, poiché ha realizzato un'avventura di tattica anche dal punto di vista dei grafici, che aggiunge qualche spunto di **Swords and Sorcery** e di **Heavy on the Magik** a quei giochi precedenti.

Riuscite ad immaginare un gioco simile a **Doomdard** nel quale voi siete sul campo e controllate i singoli personaggi e decidete l'intera strategia? Il gioco si svolge sulle isole del mare dell'Ovest, dove il signore delle isole ha forgiato lo scettro oscuro per sconfiggere gli invasori provenienti dalle regioni settentrionali. Ma loro si impadronirono dello scettro ed assorbirono il suo potere, diventando i signori dell'ombra. Ora sono soggiogati dal male e dominati dallo scettro, e le forze delle isole devono trovare e distruggere lo scettro oscuro.

Vi sono sette squadre di guerrieri che vagano nelle isole, ciascuna indicata da un colore. I guerrieri di Umbrag sono i signori delle ombre e sono rossi, mentre quelli bianchi appartengono alla vostra squadra. Le cinque squadre

di combattenti che si trovano in mezzo dovrebbero iniziare il gioco da neutrali e sia voi che i signori dell'ombra potete tentare di sconfiggere o mostrarvi amici di questi guerrieri, come ritenete più opportuno.
Ciascuna squadra è composta da uomini che possiedono differenti qualità, dai cavalieri agli schiavi. I cavalieri formano la squadra che impartisce gli ordini, senza la quale l'intera compagnia sarebbe facilmente sconfitta. Lo schiavo è semplicemente un subalterno, uno strumento in confronto agli altri personaggi, quali i Selvaggi, gli Araldi, i Mistici, gli Assassini.
Nella finestra in alto vediamo i personaggi, animati in modo eccellente, che si occupano dei loro affari o che bighellonano, il tutto è rappresentato con grafici molto dettagliati. Sotto la finestra e a sinistra vi sono cinque opzioni di base, mediante le quali si controlla il gioco. L'opzione principale è Watch (guardare) e questa permette di osservare contemporaneamente tutti i combattimenti che hanno luogo quando si incontrano personaggi ostili. Avviene un solo combattimento, per volta, e voi siete avvertiti di ciò dal distante rumore metallico provocato dallo sfregamento delle spade — un valido effetto sonoro!
L'esito della battaglia è strettamente legato alle caratteristiche di ogni singolo personaggio, e quando i vari personaggi sono sconfitti la vittoria passa all'aggressore.
Inoltre il debole non potrà mai ereditare le isole del mare d'occidente.
Voi potete indagare sui vizi e le virtù di un personaggio scegliendo l'opzione Check (verificare) e tentate di confrontarle con i vostri compiti.
Una piccola finestra nella parte più bassa dello schermo vi mostra il paesaggio circostante e se scegliete l'opzione Scan (esplorare) potete vedere la mappa delle intere isole occidentali che assomiglia notevolmente alla cartina della linea metropolitana londinese.
L'opzione Plan (programmare) è il luogo dove il gioco è definitivamente vinto o perduto, poiché è mediante questa opzione che impartisce gli ordini ai vostri uomini.
Dal punto di vista dei grafici e degli effetti sonori il gioco Dark Sceptre è stato realizzato molto bene ed inoltre è accessibile e facile da essere giocato — nel senso che le regole si apprendono velocemente e sono semplici, senza bisogno della fascetta per la tastiera, di manuali di 64 pagine contenenti le istruzioi e di diciassette dita.

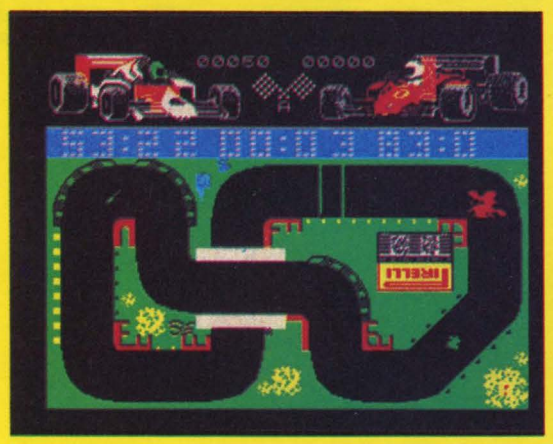


Fetmil sembra un allegro damerino, ed essendo simile ad un cavaliere, probabilmente è in cerca di guai. Usate la mappa sottostante per un immediato riferimento, e ricordatevi di stare attenti a chiunque altro incontriate nella zona.



Ecco un'interessante e vecchia scelta di azioni, ma solo alcuni dei vostri personaggi sono in grado di compierle: ad esempio voi avete bisogno di un mistico se volete incantare, maledire o stregare.

GRAND PRIX SIMULATOR



Si tratta di **Super Sprint**? No. Si tratta di una derivazione da **Super Sprint**? Sì! Da quanto sento dire, questo era basato press'a poco su BMW Simulator, sebbene non fosse così valido. in quest'ultimo caso vi sono 14 piste, ciascuna centrata sull'idea che è divertente passare sotto i ponti. Ma non è poi così divertente, poiché per la maggior parte del percorso voi sarete all'oscuro di ciò che sta accadendo, sia che voi siate nei guai, sia che si trovi una macchia d'olio sulla pista, o vi siano altre difficoltà. Ciascuna gara comprende tre giri, che corrispondono a 99 secondi.

L'attrattiva di **Super Sprint** era che voi potevate abbracciare il volante, mentre vi lanciavate nelle curve. Purtroppo la maggior parte di programmatori software di fama internazionale non si rendono conto che un pezzo di plastica lungo cinque dita non è dotato di un buon volante. Così terminate la gara con i crampi nel dito che utilizza il pulsante come pedale dell'acceleratore, mentre il resto della mano piega la leva negli angoli cruciali nel tentativo di fare assumere alla macchinina una rotta decente.

Se si parla di automobiline, quelle di **Grand Prix Simulator** assomigliano ad un portasapone, in termini profani ad un masso. Interessante, non è vero?

Le piste non sono molto belle, e per di più sono anche simili e poco interessanti. L'unica variazione è rappresentata dalle diverse posizio-



ni della pista. Un aspetto degno di nota sono le due automobiline che occupano la terza parte in alto dello schermo: esse non fanno nulla, ma sono collocate in quella posizione per bellezza.
Se voi non parteggiate per la più grande truffa dell'anno, **Grand Prix Simulator** deve assumere il titolo del più frustrante colpo che possiate dare contro un incudine di metallo. L'effetto di inerzia è ben sfruttato, ma le aperture collocate strategicamente nelle barriere di emergenza fanno sì che quando uscite di pista in un punto assai pericolo, vi trovate all'interno di quel varco e tra un gruppo di spettatori. Qui si trova il tratto ingannevole: senza spazio per fare manovre o accelerare o invertire la marcia, come riuscite a fare una svolta a U e rientrare nuovamente in pista? Un po' complicata la faccenda, eh?
La macchinina del computer non sembra passarsela bene: purtroppo soffre ancora della malattia di cui soffriva **BMX Simulator**, dove potevate facilmente dire a voi stessi: "Io non devo preoccuparmi se non ho ancora raggiunto quel livello, la macchinina del computer si schianta alla terza curva ed impiega tre secondi per tornare di nuovo in gara".
Il suono è differente, uno strano suono, tra il rumore di un motore ed una melodia. Il rumore dei freni è simile a quello di un maiale che ha appena appreso di essere destinato a finire i suoi giorni sul piatto di Gerry Scotti.
Il suono Fx è supportato da un dispositivo che emette un discorso digitalizzato; la persona la cui voce è digitalizzata non avrebbe alcun problema a richiamare l'attenzione su particolari melodie o ad annunciare la cancellazione dei treni.
A prima vista il gioco è valido, ma non sarà più tale quando dopo avere perseverato per più di un'ora vi accorgerete che non vi è alcun difetto nel gioco stesso, ma che esso è molto frustrante. Questo è un gioco che raccomanderei agli Yuppies che hanno perduto la loro patente e non si preoccupano di trascorrere più di una giornata di divertimento, o a chi non sa aspettare un regolare adattamento della versione di **Super Sprint**.

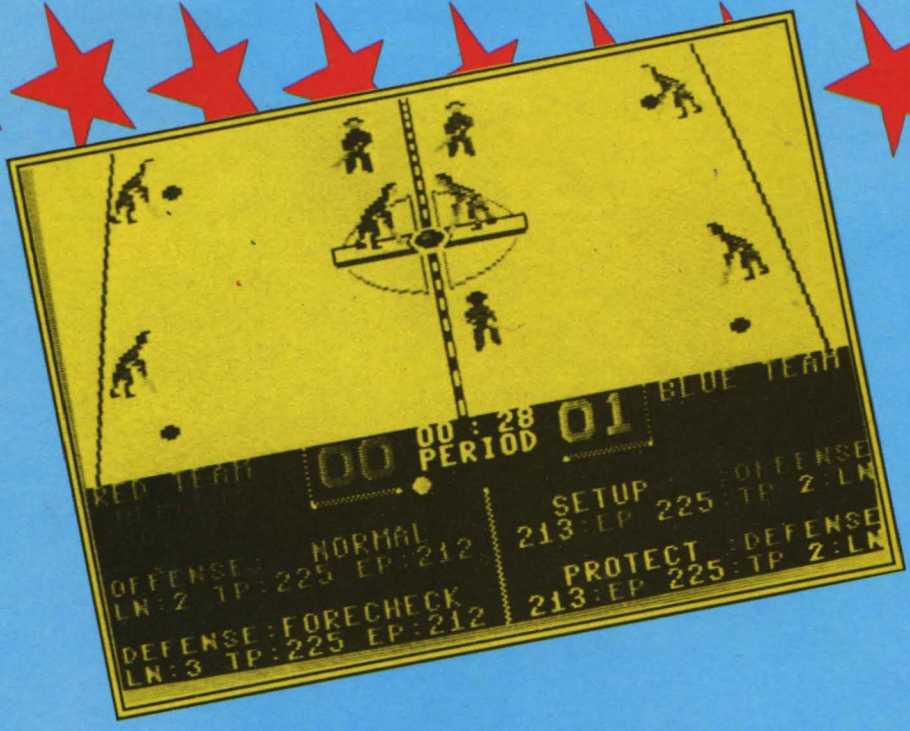


SUPERSTAR ICE HOCKEY

L'hockey su ghiaccio non è proprio uno degli sport più popolari, e forse è per questo che sono ben pochi i videogiochi che gli sono stati dedicati, tra i quali il più noto è forse *Slapshot*, della Anirog.
Superstar Ice Hockey si propone come la prima simulazione completa dell'hockey su ghiaccio, e i programmatori hanno cercato di renderla realistica al massimo incorporando in essa un gran numero di regole e di schemi di gioco.

Sarebbe inutile dilungarsi sulle regole: basti dire che l'hockey su ghiaccio è una versione imbastardita del calcio, solo che si gioca sul ghiaccio e che al posto della palla c'è un dischetto che viene colpito non con i piedi ma con la mazza.
In *Superstar Ice Hockey* la squadra avversaria può essere controllata da un giocatore, dal computer o da una combinazione dei due. A parte gli allenatori, i mediani e i portieri, il computer sincronizza sempre le azioni della squa-

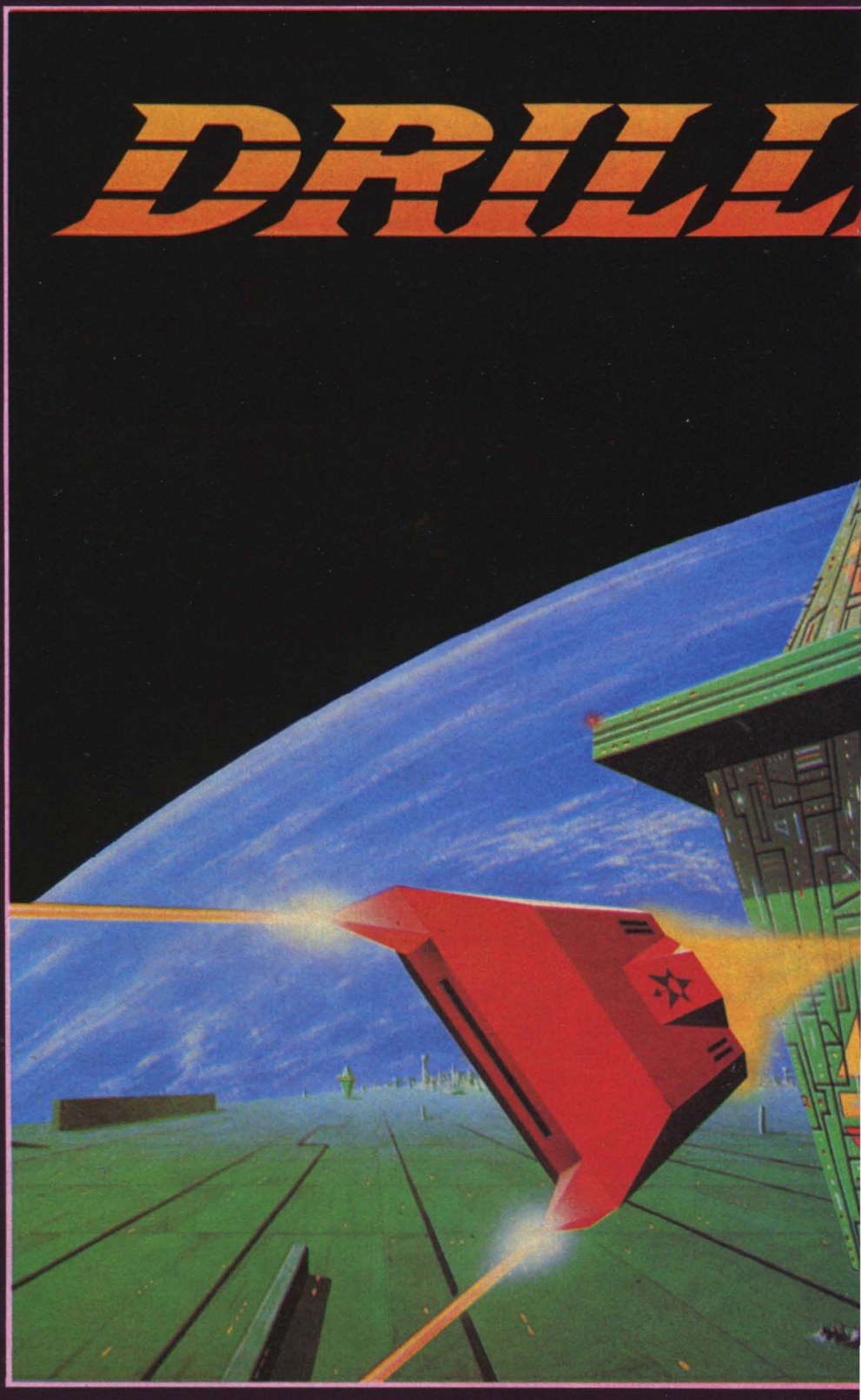




dra. Potete scegliere se lasciare che sia il computer a controllare il mediano o il portiere oppure a decidere in vece dell'allenatore quali applicare dei semlicistici schemi difensivi e offensivi.

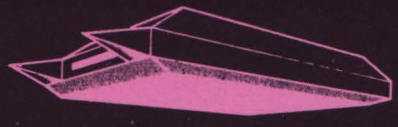
Il giocatore può controllare due delle tre variabili — ma non il mediano e il portiere insieme. Il fatto di poter controllare un solo giocatore della squadra è uno degli aspetti più seccanti del gioco. A differenza per esempio di *International Soccer*, il controllo non può essere trasferito ad altri giocatori, e un altro impedimento al gioco è il fatto che lo schermo segue l'avanzata del dischetto, non del giocatore. Peggio ancora, il centro risponde con lentezza all'input del joystick e il movimento è inerziale il che significa che prima che un giocatore si volti bisogna aspettare un bel po'. Può anche darsi che tutto ciò sia molto realistico, ma non è certo la premessa di un gioco divertente. In effetti, quando una simulazione per computer punta al massimo realismo, bisognerebbe ricordare sempre che la realtà è fatta anche di una quantità di azioni tediose e ripetitive, azioni che preferiremmo dimenticare quando stiamo giocando, dato che normalmente le diamo per scontate. Per esempio, in una simulazione controllata via joystick è meglio non esagerare con le regole e le strategie, e in ogni caso la selezione delle strategie è così limitata da risultare (questa sì!) poco realistica.

Superstar Ice Hockey è privo d'atmosfera ed è troppo macchinoso per essere divertente. Anche in questo caso, bisogna richiamarsi a *International Soccer* per capire come una simulazione possa cogliere lo spirito di un gioco senza impantanarsi in dettagli inutili.

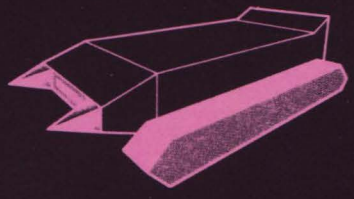

DRILL



Non sembra un motivo di Michael Jackson? Ma parliamo seriamente ragazzi, **Driller** è in realtà la prima realizzazione della casa Incentive Software basata sul suo sistema Freescape. Inoltre è un gioco di marca ed è stato ideato mediante il nuovo concetto che prende in esame i giochi tridimensionali, in base al quale ogni oggetto può essere osservato da qualsiasi posizione. L'effetto dei grafici è molto sbalorditivo, e il tutto è sorprendentemente giocabile, a dispetto del leggero ritardo nel passaggio da uno schermo all'altro, quando la figura si assesta per un cambio di veduta.
Il gioco vero e proprio consiste in un'avventura simile a quelle che si trovano nelle sale da gioco, sebbene ci siano altri livelli nei quali potete giocare. Voi vi trovate sulla luna mineraria di Mistral, un piccolo satellite incavato dalle meteoriti del pianeta Evath. Sulla superficie della luna sono state innalzate diciotto piattaforme di trivellazione, che si uniscono insieme formando una superficie poliedrica. Su ogni superficie sono stati eretti degli edifici, degli hangar per le varie navicelle da ricognizione, per le scavatrici e per i veicoli usati dai minatori, e dei capannoni per immagazzinare i cristalli di energia di Rubicon.



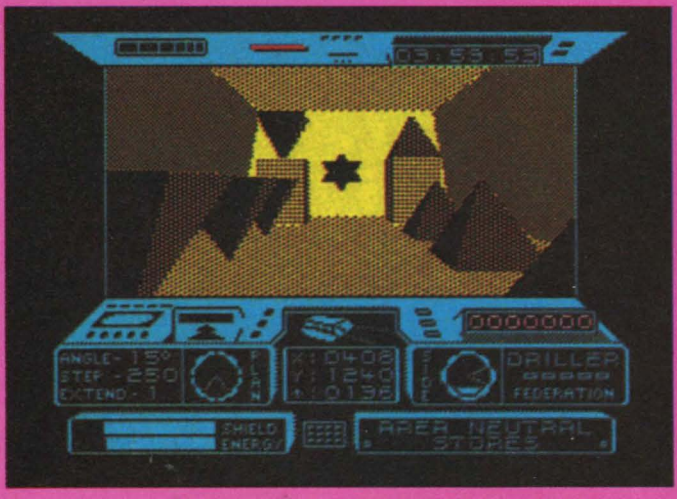
La luna è stata evacuata a causa di una dispersione di gas sotto la superficie, e voi siete stati incaricati di eliminarlo. Voi fate ciò vagando intorno alla zona e segnalando gli impianti di trivellazione per essere trasportati giù nella posizione in cui vi trovate. La quantità di gas che avete eliminato appare in percentuale, ed appare anche il punteggio relativo alla vostra prestazione.



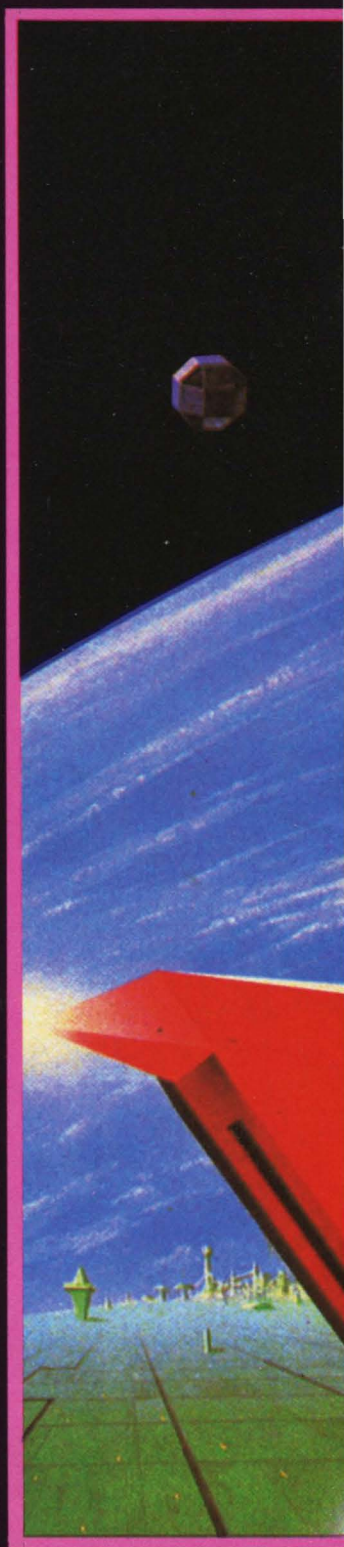


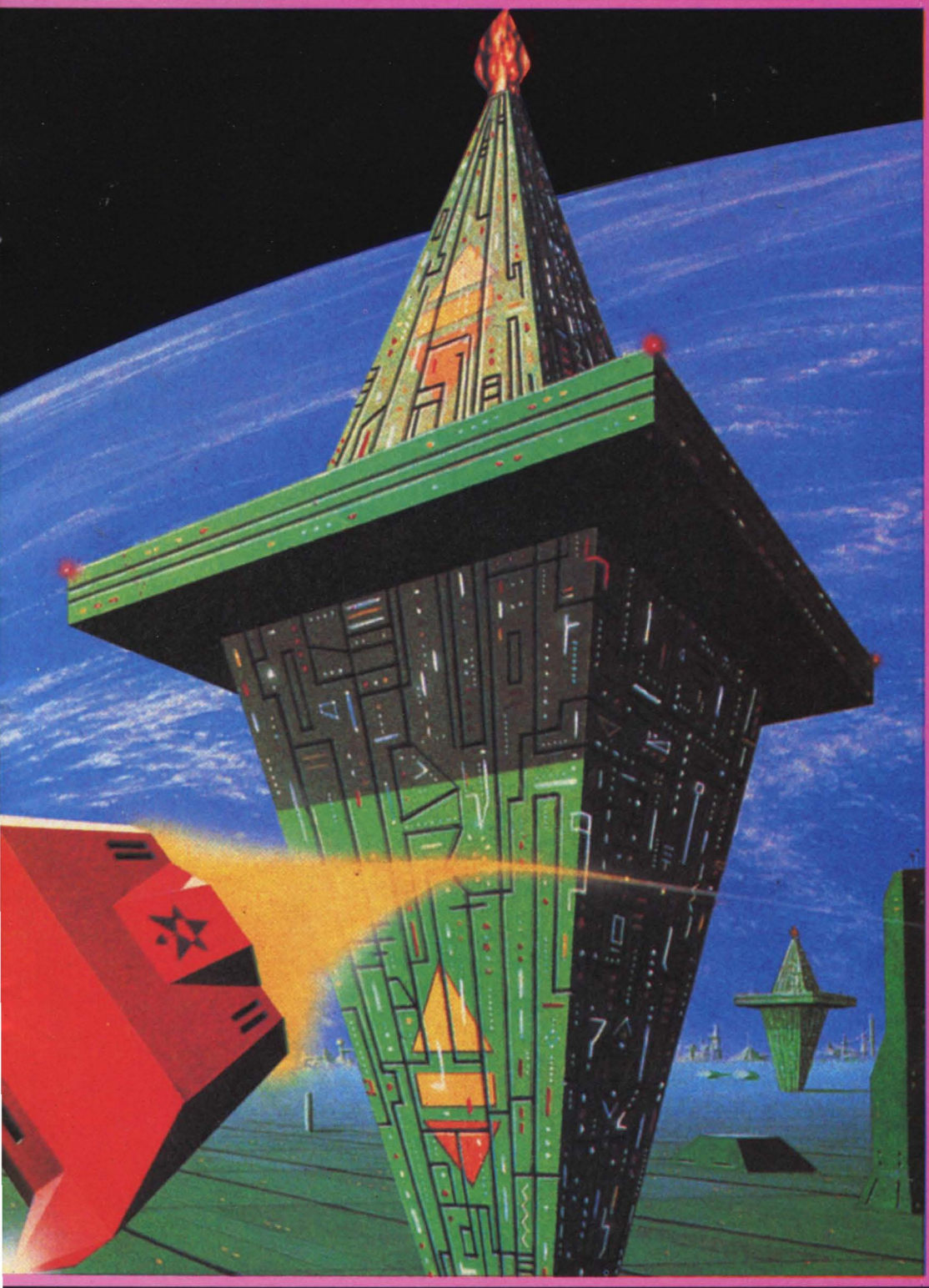
C'è molto da fare in **Driller**, ed il maggior divertimento che potete trovare in questo gioco consiste nello sbirciare sopra, sotto ed intorno alle cose che incontrate, nel manipolare degli interruttori sparando ad essi, nell'attivare ascensori, e nel cercare ed usare i cristalli di Rubicon per rifornirvi di energia.
Voi potete giocare proprio come se fosse un gioco che si trova in una sala da gioco, ossia andando in giro,sparando agli oggetti e raccogliendo punti, ma voi potete divertirvi con **Driller** nel modo migliore considerandolo insieme un gioco di spari, una avventura ed un gioco di strategia.
I grafici sono ben tratteggiati e la prospettiva degli edifici e delle pareti, da qualsiasi parte vengano osservati, è buona. I due veicoli che dovete guidare,la scavatrice e lo schiumatore, stanno prendendo in considerazione ciò che sta facendo il computer tra gli schermi, e i problemi che dovete risolvere sono molto difficili, a meno che non facciate molti esercizi.
Si è impiegato un anno per ideare e mettere in funzione il gioco, e questo lungo tempo lo si riscontra nella qualità tecnica del gioco.

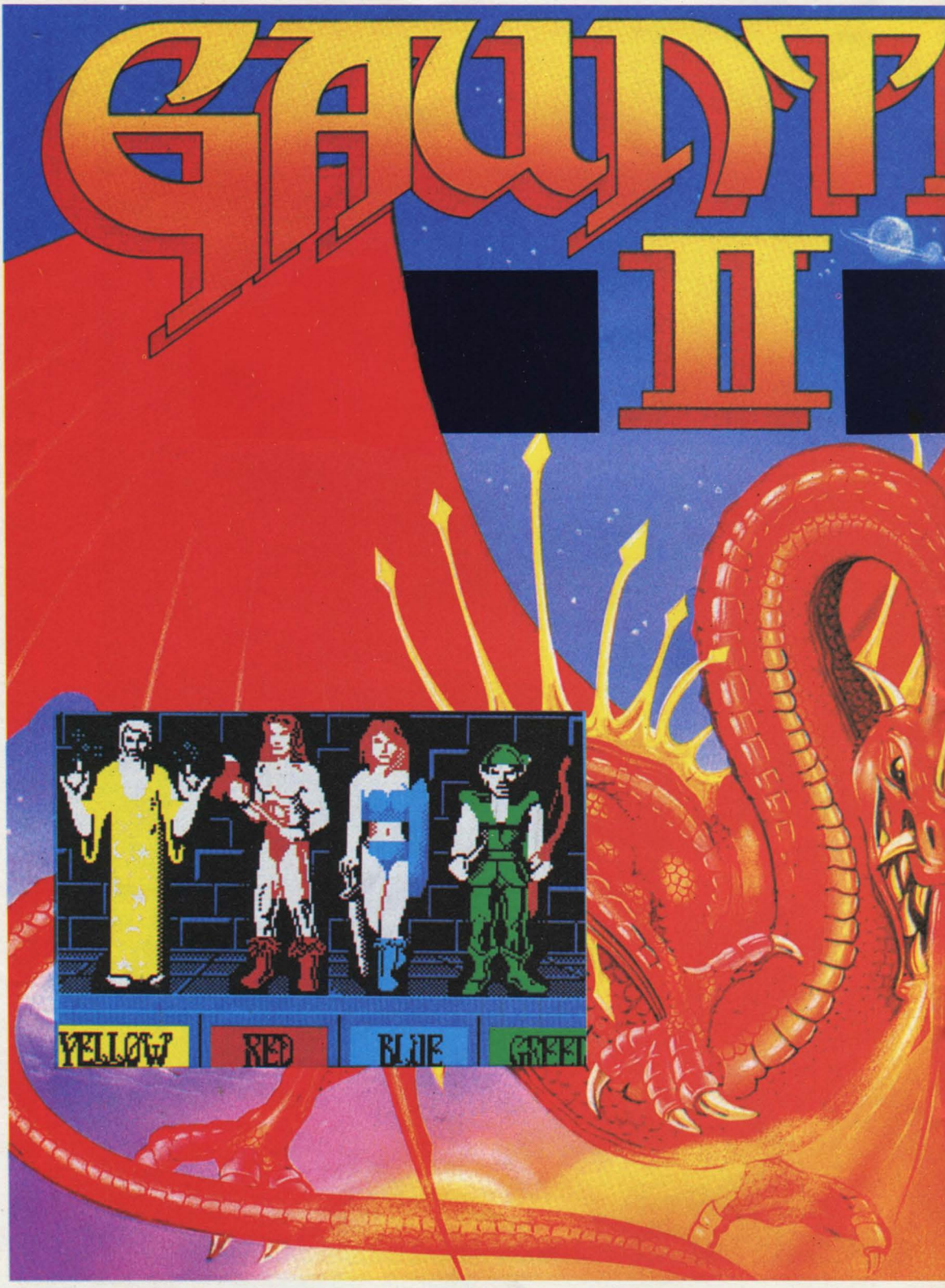




Così avete iniziato. Voi avete posizionato il vostro impianto, e vi sono dati 45.120 piedi cubici di gas. Il vostro laser è stato rafforzato ed è ora pronto, così potete tentare di sparare a qualcosa... Voi potete colpire le piattaforme all'estremità del palo, ma sarebbe saggio accertarsi prima che ci sia qualcos'altro!






GAUNT
II
YELLOW
RED
BLUE
GREEN



Loro dissero che non si sarebbe potuto fare, ma Gauntlet risultò un vero e proprio top. Il gioco a quattro giocatori era il primo di questo tipo e pertanto ci furono subito alcuni imitatori. La casa stessa tentò con difficoltà di realizzare questo gioco, e produsse una continuazione, chiamata Gauntlet 2. Non si tratta di un normale prosieguo: a questo gioco frenentico sono state aggiunte molte nuove caratteristiche e nuovi accorgimenti, la maggior parte dei quali sono inclusi nella nuova trasformazione per il computer di US Gold.

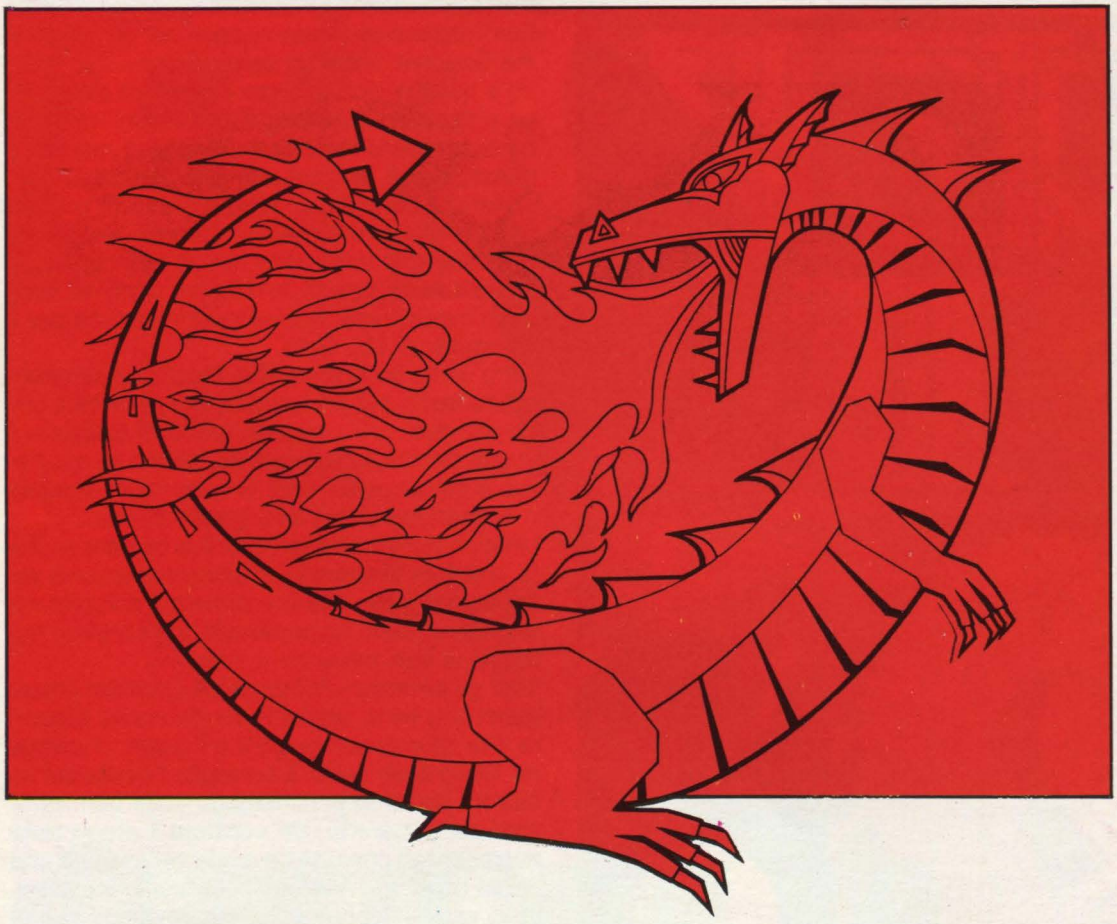
Oltre cento livelli sono stati ideati con caratteristiche ancor più complicate, per rendere il gioco più vario. Voi sarete in grado di scegliere il vostro personaggio preferito, anche se quell'eroe è già in gioco: così vi sono molti stregoni e barbari coinvolti nella stessa partita.

Un'altra nuova caratteristica è la camera segreta, mentre l'avversario è temporaneamente sospeso dal gioco. Se completate il compito assegnatovi, siete ricompensati con un buon punteggio e con bevande e cibo.

Tutti gli avversari dell'originale Gauntlet rimangono, ma sono aggiunte molte nuove creature. Fra gli avversari nuovi vi è il drago, che emana fuoco dalle narici e sorveglia l'uscita dal labirinto: pertanto si richiedono colpi ben assestati per superarlo. Se uccidete il drago siete ricompensati con una bevanda benefica ed una borsa di denari. All'inizio dello stadio successivo ci sarà un cenno su come trovare la camera segreta.

Un'altra creatura si chiama It: essa vi seguirà nel labirinto e cercherà di raggiungervi. Fate attenzione al grande stregone, che si muoverà intorno a voi, vi colpirà e poi scomparirà.

Mentre vi aggirate tra i meandi dei complicati labirinti, sarete ora in grado di muovere le pareti: questo vi renderà capaci di bloccare al loro interno demoni o altri nemici che incontrate. Si trovano anche alcune pareti segrete, ma non sempre si rivelano a vostro vantaggio. Se voi demolite una parete, questa si trasformerà in cibo o denaro, ma solo se siete fortunati — se invece siete sfortunati, la parete si trasformerà in un altro mostro pericoloso! Dovete stare con gli occhi aperti nel caso vi imbattiate in mattonelle ambigue o pozzanghere acide. Le piastrelle sono nascoste nel pavimento, ma saranno riconosciute poiché vibrano. Se voi ne calpestate una, questa vi intontirà per qualche minuto, lasciandovi preda di un mostro affamato! Le pozzanghere acide si trovano anch'esse nel labirinto e vi danneggeranno se entrate in esse.



Persino abbandonare il livello non è un'impresa facile: le uscite tendono ora a spostarsi, proprio mentre state per raggiungerle. Esse si chiudono, scompaiono, per riapparire in un altro luogo.
Nei vari livelli sono sistemate delle trappole. Per esempio se una parete blocca un certo numero di piccoli mostri o casse colme di denaro o persino rinchiude una stanza colma di bevande e di cibo, e se voi camminate su una trappola, questa potrebbe spostare la parete.
Fortunatamente siete in grado di individuare il cibo e le bevande velenose: se voi mangiate cibi o bevete bevande avvelenate, perdete cento punti di salute, ma se li individuate, fermerete la marcia di un mostro che si sta dirigendo verso di voi.
Fate attenzione anche alle casse contenenti il tesoro, che sono chiuse e saranno aperte con una chiave.
Tuttavia Gauntlet 2 ha nuove particolarità che vi aiuteranno durante la vostra missione. Queste prendono la forma di amuleti, che vi sono di aiuto per tutto il tempo che durerà il livello. Essi sono:

— *Temporanea repulsività:* Garry Williams la possiede permanentemente. Grazie a questa particolarità il mostro vi starà lontano per un breve periodo di tempo.

— *Trasportabilità:* quando portate questo amuleto, riuscirete a muovervi tra le pareti, ma non sarete in grado di raccogliere il cibo e il tesoro.

— *Colpi super:* questo amuleto vi dà dieci spari, con i quali potete uccidere i mostri e colpire una parete.

— *Colpi riflettenti:* questi rimbalzeranno contro le pareti fino ad un massimo di tre volte.

— *Invulnerabilità:* i mostri non possono colpirvi, ma la vostra salute vacillerà.

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

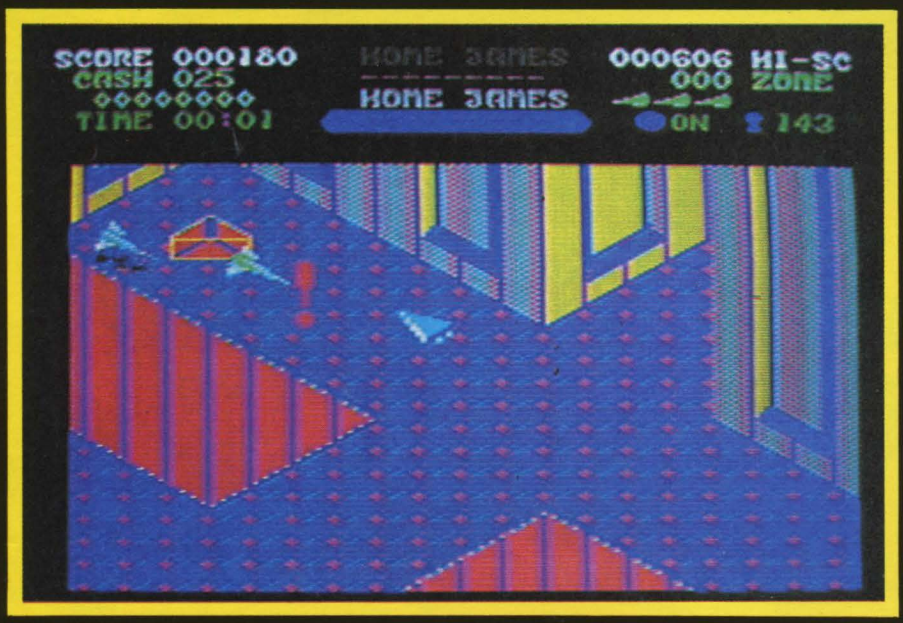
WAR GAMES GAMES GAMES GAMES

8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

Z·I·G·Z·A·G

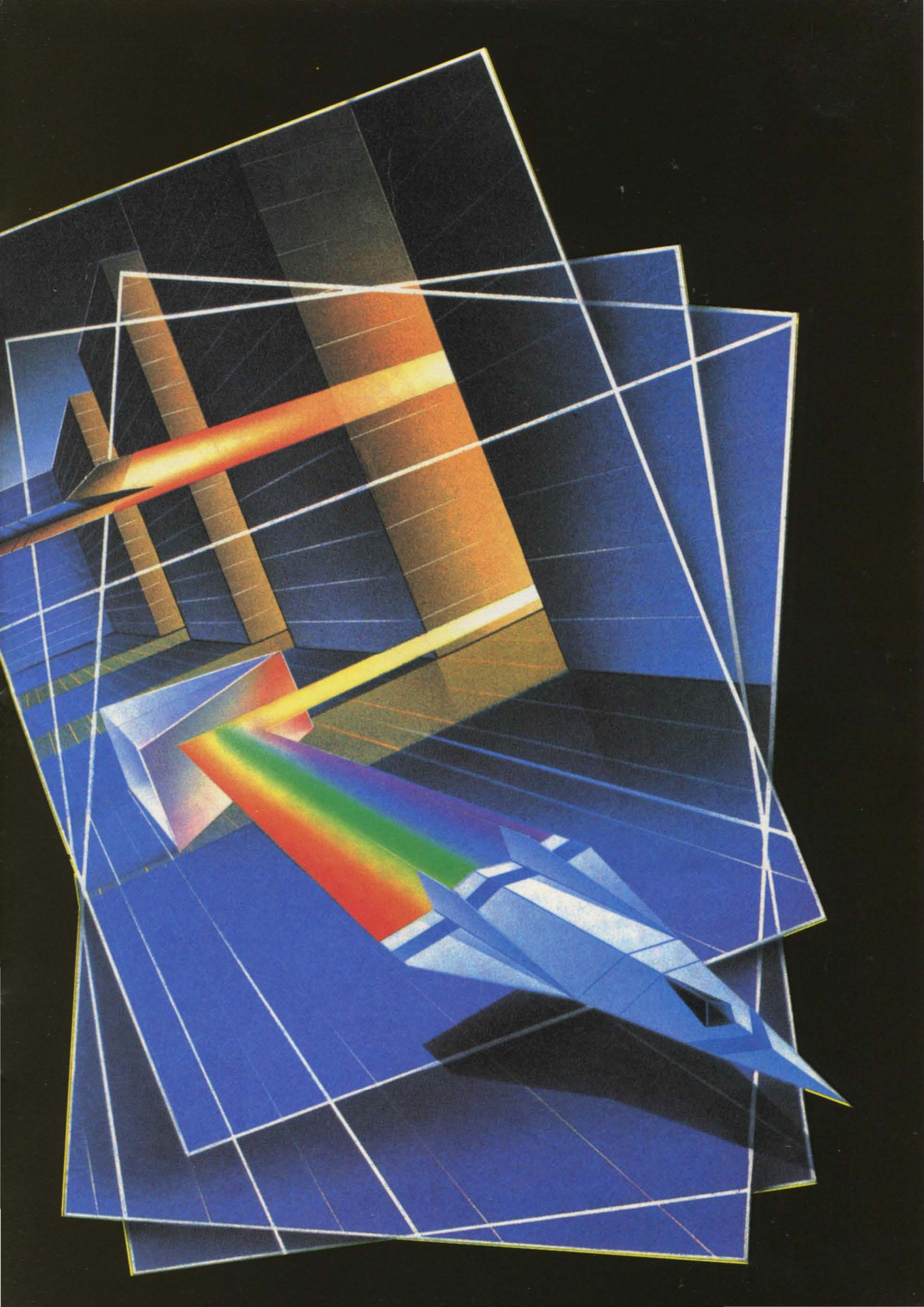


In **Zig Zag** l'idea di base è partire da un angolo del labirinto e riuscire a raggiungere quello opposto. Il gioco è un pacato scrolling in terza dimensione più che un **Zaxxon** multidirezionale. Hai il controllo di un aereo che viaggia ad una velocità costante e a un'altezza limite che si muove abilmente da destra a sinistra. L'aereo ad ogni modo non può girare attorno agli angoli e proprio qui inizia il tuo lavoro di cervello. Disseminati qua e là nel labirinto ci sono dei prismi. Se non ne usufruisci finirai per andare avanti facendo degli strani cerchi.

All'inizio ne hai tanti a disposizione e andare avanti non è un problema. Ma più avanti ti troverai ad un passo dalla morte in ogni momento e luogo. Sicuramente ce n'è uno là, pensi. Nel labirinto, per terra, ci sono anche degli interruttori. Vola a bassa quota sopra di essi e vedrai succedere qualcosa.

Ti si potrebbe prospettare una fine mortale oppure qualcosa di più tranquillo come vedere un prisma materializzarsi. Ma spesso non si notano neanche i cambiamenti operati nel labirinto. Ognuno di essi — interruttori e prismi — è stato collocato nella scena con molta attenzione. Buone nuove per chi vuole cimentarsi in un difficile puzzle con la sua capacità di giocatore, svolazzando qua e là nel labirinto rimbalzare oltre i prismi non sembra un gran che tutto sommato... Ma tranquilli, gli alieni non mancano.

Il vostro aereo è armato di un solo laser che dovrà stanare alieni rintanati chissà dove. Ma vicino a te altre potenti armi arrivano. Al negozio all'angolo puoi spendere i soldi che hai guadagnato uccidendo i tuoi nemici: missili, bombe, mappe, extra-vite, torce infrarosse e altro. Le dimensioni del labirinto sono impressionanti. Quando mi fu mostrata la sua mappa caddi iin uno stato confusionale. È veramente grandioso. I disegni non sono così impressionanti ma eccelle negli effetti. La musica è dolce ma potrebbe essere un po' più orecchiabile. Il gioco nel suo insieme mi ricorda **Deceptor** dell'americana Gold nonostante esso sia migliore e abbia uno stile simile nei grafici e negli effetti sonori che sono veramente "OK".



TRANTOR

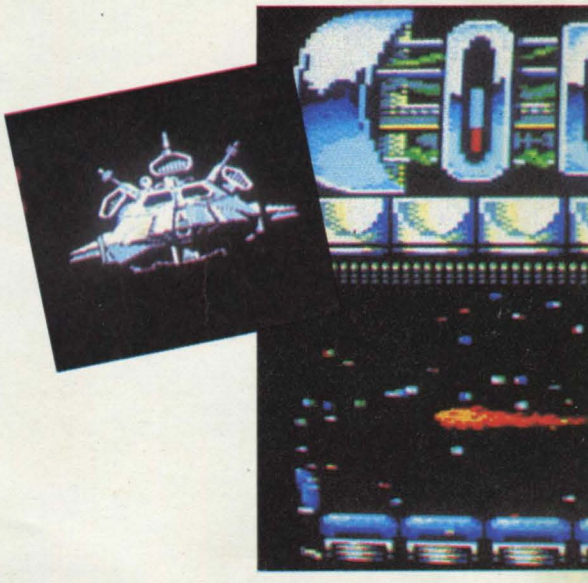


Tutti quanti desideriamo vivere insieme in pace e in armonia, ma c'è sempre qualche minaccia planetaria in giro a rompere le scatole. In questo caso si tratta di Nebulithone, e il nostro eroe, Trantor, viene chiamato ad opporsi alla minaccia di una dittatura cosmica.

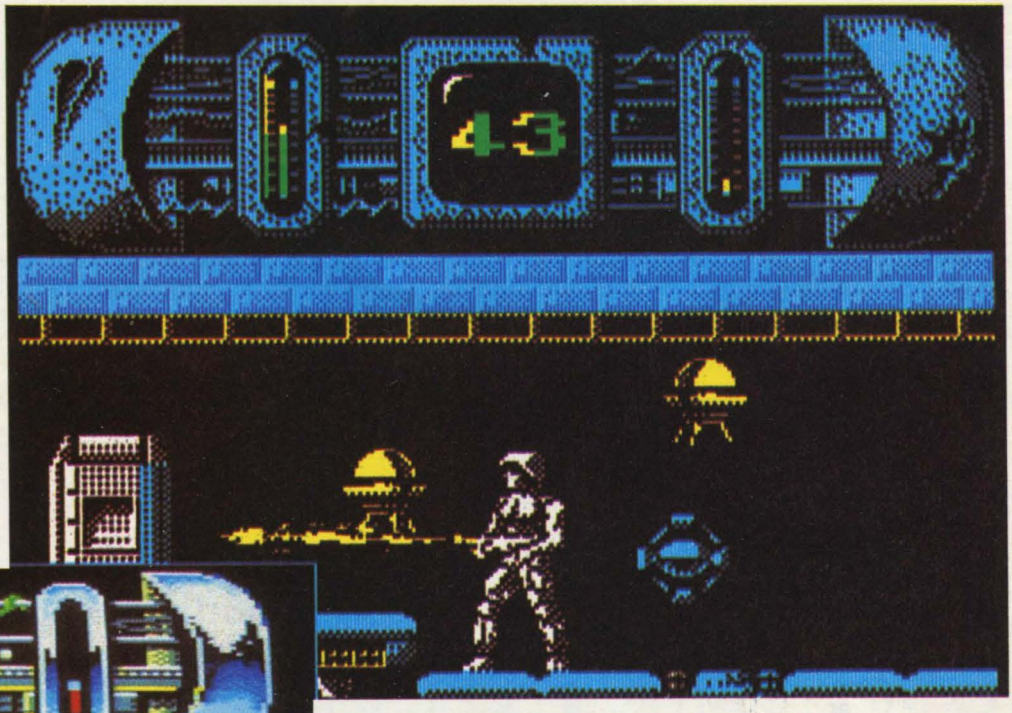
Non appena si carica, si assiste a una breve sequenza in cui l'astronave di Trantor atterra sul pianeta. E che astronave! La grafica è eccezionale, e il terreno scrolla verso l'astronave. Quando essa finalmente si posa sobbalzando sui carrelli d'atterraggio, ne scende una piccola figura che fa ciao con la manina (salve, Trantor!) e poi viene gettata al suolo dall'esplosione della nave.

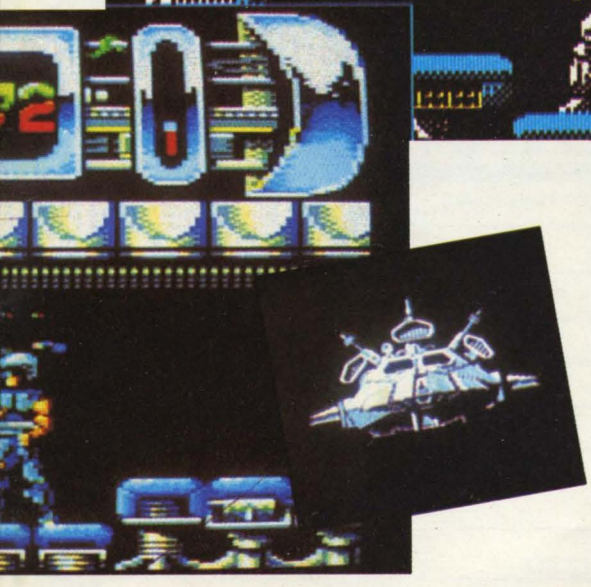
Appare poi il menu con tutte le consuete opzioni (controllo via joystick o tastiera e tasi da definire): non varrebbe neanche la pena di parlarne se non fosse per la magnificenza dei dettagli e del layout. Una cascata di stelle forma il logo della Probe e poi ruota su sé stessa e scompare in fondo allo schermo. Appaiono poi le quattro icone pseudodigitalizzate delle opzioni: anch'esse ruotano su sé stesse quando vengono selezionate. Il tema musicale è gradevole, se non addirittura ottimo.

Trantor stesso è un eccezionale esemplare di sprite: alto otto blocchi di caratteri, se non di più, fa sembrare piccoli persino i personaggi di **Street Fighter**. Trantor se ne sta in una posa



da culturista cullando amorevolmente tra le braccia il proprio lanciafiamme, la cui vampata, si noti, copre più della metà della distanza che c'è tra Trantor e il margine dello schermo. Anche gli abitanti del pianeta devono essere distrutti, ma alcuni di essi si opporranno...
Il pianeta consiste di un dedalo di corridoi collegati da ascensori, e nei corridoi troverete un assortimento di avversari, dagli occhi-robot che vi sgamano svolazzando e poi vi attaccano in picchiata a certe creature simili a pesci che nuotano in giro senza una meta. Toccare una di queste creature comporta un drastico calo d'energia, quindi prima sparate e poi presentate le vostre scuse.
Il bello del gioco sta però nell'animazione di Trantor, che corre in modo così realistico da far impallidire anche alcune cose che si vedono sui computer da 16 bit: quando corre il suo corpo si muove in su e in giù, e i suoi salti sono paragonabili a quelli di Tal in **Sacred Armour of Antiriad**.
Il gioco di per sé è semplice, ma questa non vuol essere una critica: si tratta di andare in cerca tra armadietti e computer di un codice di otto lettere che farà esplodere il pianeta (un'idea che ricorda Impossible Mission). Il genio che c'è in computer in quasi tutti i corridoi, e dovrete interrogarli mentre respingete vari avversari. Gli armadietti invece contengono degli oggetti che possono esservi d'aiuto oppure d'ostacolo.
I corridoi sono in gran parte tutti uguali, sterminati cunicoli metallici, ma il più bello è quello che sembra scavato (molto realisticamente) nella roccia. Se Trantor esaurisce il tempo o l'energia, si affloscia ed esplode in una vampata di statica: è la morte più spettacolare che si sia mai vista su un computer!
Complimenti alla Probe per il lavoro di programmazione, e auguri alla Go!, che se continuerà a pubblicare giochi di questo livello sgominerà tutti i concorrenti!





IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● "Sud Soft" per te che cerchi sempre novità per il tuo CBM 64, per te che sei interessato a schermate personalizzate, ad utility con manuali ed a giochi con spiegazioni. Non affannarti alla ricerca di quello che forse riuscirai a trovare, dalla Sud Soft troverai invece il capolinea delle tue aspirazioni. Telefona!!!!
Vitarelli Domenico - C.so Roma 87 - Cellamare (BA) - Tel. 080/651750 - 0835/759053.

● Compro Winter e Summer Games 1, 2, Ghostbusters, Calcio con Rigori.
Mirko Boldon - C.so Italia 11 - Cavallino (VE) - Tel. 968018.

● Cerco disperatamente Spy Vs Spy 1, 2, Dragon's Lair, Ghost'n Goblins, Rambo 1, 2, Porno Film e altri giochi interessanti. Telefonare ore pasti serali.
Dettori Paolo - Via Sulcis 3 - Sassari - Tel. 079/240443.

● Incredibile ma vero! Hai da poco un C64? Una nuova piratessa ti invia subitissimo la lista gratuita con oltre 800 novità su cassetta, tutte garantite e a prezzi stracciatissimi con bellissimi regali. Scrivimi subito non aspettare, ciao!
Sterkele Natalina - Casella Postale 52 - Piovene R. (VI).

● Vendo giochi splendidi su cassetta per CBM 64 come: Rambo, Commando, Winter Sports, Summer Games 1, 2, ed altri 3000 giochi. Inoltre vendo a sole 7000 Dragon's Lair.
Ieva Alessandro - Via R. Consagro 51 - Foggia - Tel. 0881/611934.

● Salve amici! Per il nostro amato C64 dispongo di ben 3500 videogames, tutti nuovissimi, inoltre ricevo arrivi settimanali dagli Usa. Sia su disco che su cassetta. Telefonatemi.
Ieva Massimo - Via R. Consagro 51 - Foggia - Tel. 0881/611934.

● Vendo sistema Leonardo (Gig) + sette cassette tra cui: Jump Bug, Aliens, Soccer (calcio), Tenni, Cat Trax, American Football. L. 170.000.
Natucci Fabio - Via F. Rismondo 3 - La Spezia - 0187/707802.

● Vendo: Tarzan, Summer Games 1, 2, Buggy Boy, Commando, Wonderboy, Out Run, Pallanuoto, International Karate, Barbarian, Bubble Bubble, Breaking. L. 1500 a gioco per CBM 64 cassetta.
Ciardelli Jonathan - Via Pisacane 33 - Pontedera (Pisa) - Tel. 0587/57028.

● Vendo giochi per CBM 64 e compro giochi fino a L. 6000. Vorrei: 1943 (da bar), Giruss, Spy Vs Spy, Calcio (bar).
Fabrizio Leone - Via Umberto Galosso 25 - Roma - Tel. 4065783.

● Vendo cassette per il CBM 64 come: Buggy Boy, Waterpolo, Renegade, Super Sprint, Metro Cross a prezzi bassissimi L. 3000 cad.
Christian - Via Foce - Formia - Tel. 0771/271104.

● Vendo a prezzi stracciatissimi oltre 200 giochi per Commodore 64 tipo: Law of West, Indoor Sports, Silent Servicem Fight Night, Sailing, Wonderboy, Living Daylights, Star Paws, Flight Simulator 2 (con manuale).

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. 33

VENDO | COMPRO | CERCO | TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____ Indirizzo _____

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

E SOFTW

Puntel Davide - Via Pianelle 12 - Oleggio Castello (NO).

● Il Videogame Club apre le iscrizioni a sole 7000 per 12 mesi. Vi arriverà a casa il fantastico bollettino del club con le recensioni, aiuti, novità sui migliori giochi, inoltre fra i soci si potrà cambiare Software. Vi aspettiamo.
Andrea Pumatti - Via Altina 8-C - Vinovo (TO) - Tel. 011/9656118.

● Attenzione! Cerco disperatamente un Floppy Disk a L. 180.000 trattabili. Vi prego di contattarmi al più presto. Telefonare ore 13-15.30.
Bettancini Marcello - Via Quarto 26 - Ravenna - Tel. 0544/465495.

● Compro programmi per C64. Mi interesserebbero i seguenti giochi: Commando, Rambo, Frank Bruno's Boxing, Dragon's Lair, Football Manager e Wrestling.
Gambazza Gustavo - Via Donizetti 12 - Fiorenzuola (PC) - Tel. 0523/943320.

● Vendo cassette e dischi da edicola a metà prezzo. Supporti inclusi e programmi originali come: Easy Script, Uridium, Ghostbusters e altri a prezzi ridicoli. Sconti per quantità. Richiedere lista.
Francesco Bonino - Via Somis 47 - Strambino (TO).

● Cerco e compro a L. 1500 cad. giochi per C64 su cassetta: Pac Land, Bomb Jack. Green Beret, Mario Bross 1, 2.
Luca Scorsolini - Via Del Formaggio 17 - Bracciano - Tel. 06/9023213.

● Compro Histeria, Captain America, Summer Games per CBM 64 ad un buon prezzo. Mandatemeli presto.
Gianpaolo Pierantoni - Via S. Anna 82 - 62014 Corridonia - Tel. 431465.

● Sensazionale. La Fly Soft, diretta importatrice di gruppi famosi quali: Hotline, Ikari, Fusion per C64, Amiga, propone spedizioni Software settimanali, quindicinali e mensili a partire da L. 15.000. 23.000. 40.000, in più ai soci un abbonamento annuale gratuito ad una rivista inglese del settore.
Umberto Rizzuto - Via C. Milone 14 - Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352.

● Vendo più di 1000 giochi tra cui: Barbarian, Out Run, Road Runner, Donald Duck, Raid Over Moscow, Strip Poker, Golf, e moltissimi altri giochi su turbo. Il prezzo parte da L. 500 a L. 3000 trattabile.
Mauro Gattari e Davide Torres - Via C. Fadda 50 - Roma - Tel. 7481027.

● Vendo giochi per il Commodore 64/128. Se non trovate i vostri giochi preferiti o li avete trovati ma costano troppo, telefonatemi dalle 19 alle 20.30.
Domenico Pezzella - Via Pianopantano 2 - Mirabella E. (AV) - Tel. 0825/449108.

● Vendo Commodore Plus/4 più registratore e due joystick più giochi in ottime condizioni al prezzo ottimale di L. 300.000 trattabili. Telefonare ore pasti.
Antonio Gravino - C.so Aldo Moro 242 - S. Maria C.V. (CE) - Tel. 0823/845553.

● Vendo Commodore 64 + monitor Philips + 3 joystick + registratore originale + numerose cassette con istruzioni comprendenti 350 programmi a L. 395.000 trattabili.
Paolo Altarocca - Via Cocuzza 3 - Anzio (Roma) - Tel. 9831288.

● Eccezionale. Vendo fantastici giochi a L. 1000 cad. come: California Games, Pac land, Psyco Solder, Combact School, Bubble Bubble, The Last Ninja, Out Run. Arrivi mensili dall'Inghilterra.
Nicola Giacobone - Via Rossini 10/E - Pieve Emanuele (MI) - Tel. 02/90724466.

● Possiedo più di 1000 giochi per CBM 64 su disco e cassetta tra cui: Renegade, Out Run, Rampage, Bomb Jack, Paperboy, Indiana Jones, Road Runner, Super Mario Bros e altri ad un prezzo di L. 500-2000.
Mauro - Via Cogi - Chiari (BS) - Tel. 030/712309.

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

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME