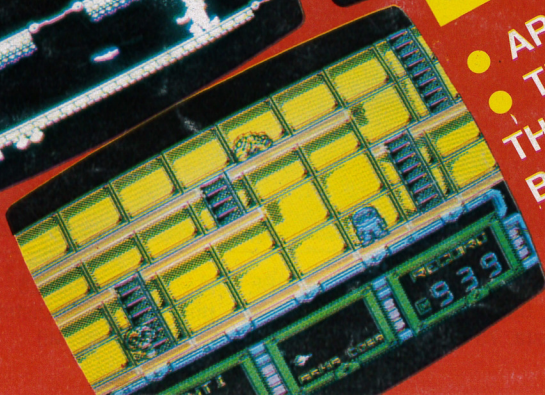
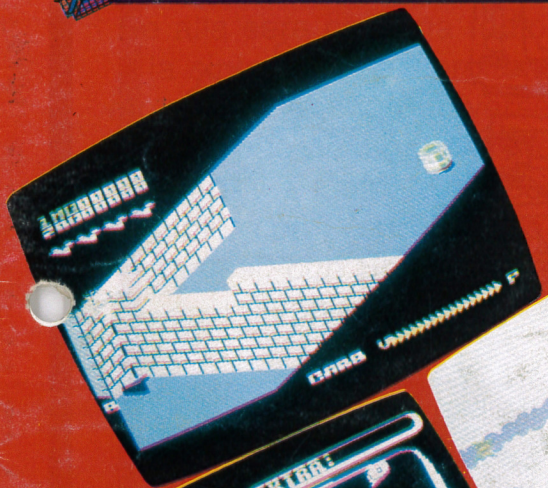
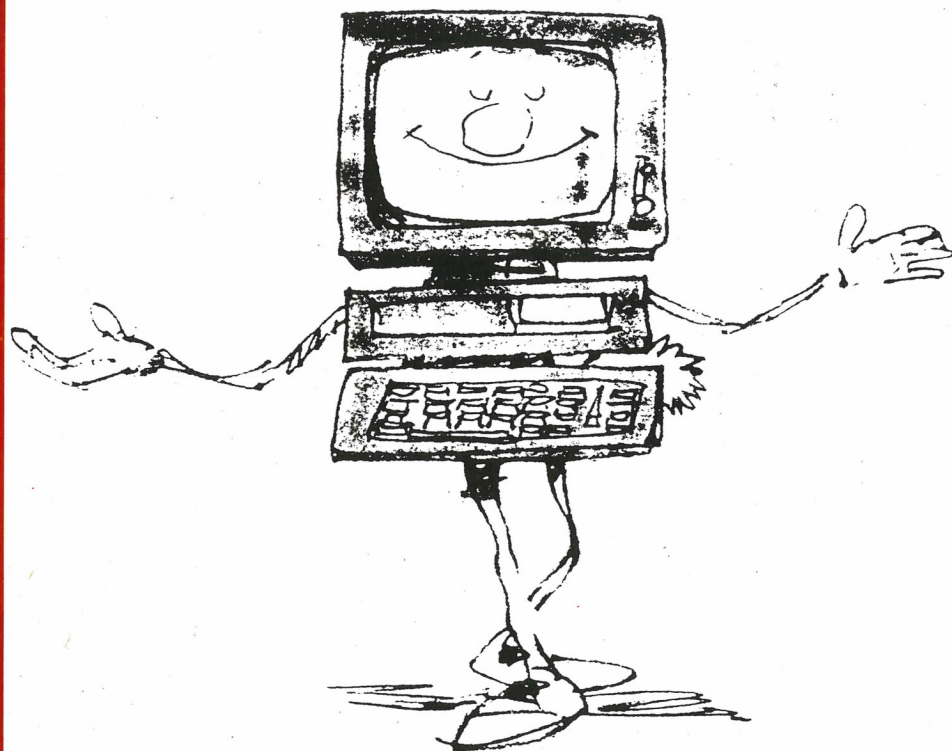


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- ARGON ● KRONO ● BIT!
- THE BIG ESCAPE ● MAZE
- THANK RACE ● DIN DON
- BOBBY ● SPAZIAL TENZONE



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

Inviare curriculum a: **New Program MSX - Edizione SIPE s.r.l.**
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

New Program MSX - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizione SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib. di Milano N. 535 del 16-7-87 - Sped. in abb. post. gr. III/70 - Distribuzione MEPE
Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa: Aligraf - S. Giuliano (Mi)

GUARDANDO IL MONDO

Se alla sera con una radiolona da Portoricani giriamo velocemente la sintonia, ci accorgiamo che possiamo ascoltare il respiro del mondo. Mille lingue diverse e altrettante situazioni. Anche in questa rivista può accadere la stessa cosa. Infatti con Big Trouble siamo trasportati a Chinatown, con Knuckle Busters arriviamo nel 21esimo secolo, con World Games giriamo il mondo attraverso i giochi più famosi, con Shao Lins arriviamo in Oriente e con Deathscape litighiamo con gli alieni. Non male come viaggio...

IN QUESTO NUMERO

4 ARGON

14

5 KRONO

92

6 BIT!

7 THE BIG ESCAPE

000

8 MAZE TANK RACE

49

9 DIN DON BOBBY

10 SPAZIAL TENZONE

11 KNUCKLE BUSTERS:
IL FUTURO È QUI

12 BIG TROUBLE
IN LITTLE CHINA

16 WORLD GAMES:
IL MONDO GIOCA

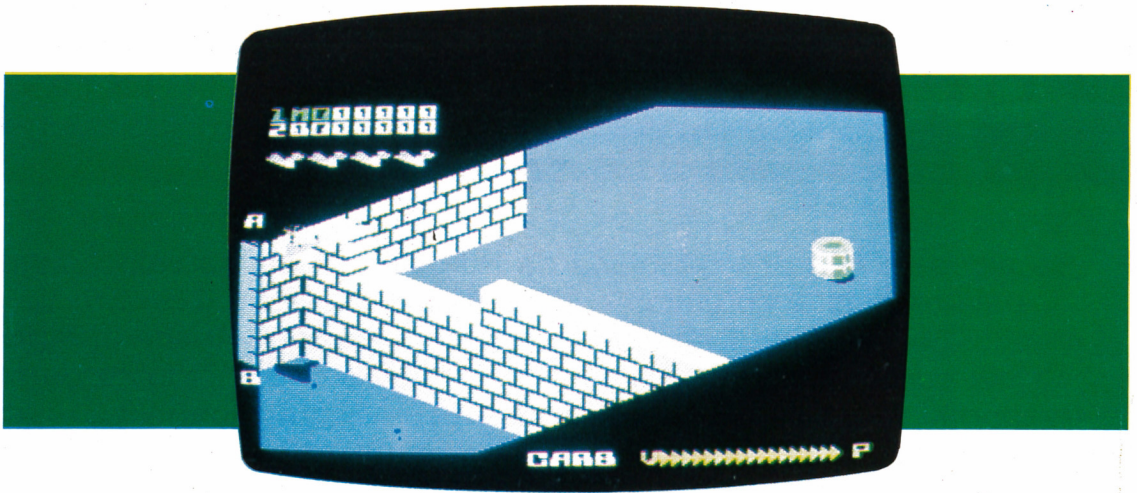
20 THRONE OF FIRE:
DUELLI NEL PASSATO

23 SHAO LINS ROAD:
GIALLI MALEDETTI

27 DEATHSCAPE:
MISTERO E GALASSIE

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN CAS:

124



ARGON

CHE GIOCO È

Rompendo secoli di tregua le forze di assalto dell'impero gordiano hanno rotto ogni indugio e, varcata la zona neutrale, hanno invaso il settore nord-orientale della galassia decisi a giungere nel centro dell'impero intergalattico. Di fronte alla superpotenza della base volante Xiria, dotata dei più potenti mezzi di offesa, ogni resistenza sembra vana. Infatti ogni tentativo di attacco da parte delle forze di difesa avanzata è fallito di fronte alla potenza di fuoco della potente base. L'unico modo per superare il fuoco delle armi automatiche dell'astronave aliena sarà per le forze della federazione quello di mettere in campo Argon 1, la cui struttura, interamente in resina, potrà impedire il rilevamento radar esponendo il mezzo ai soli mezzi di attacco visivo. In questo modo il nostro eroico pilota potrà forse riuscire dove molti hanno fallito: fermare l'avanzata dell'impero nemico.

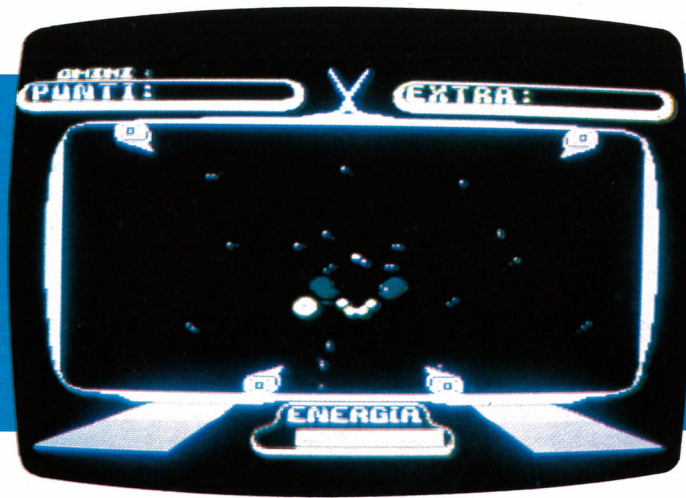
TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco

92



KRONO

CHE GIOCO È

Il computer centrale è impazzito. Nella fabbrica di armi è accaduta questa cosa mostruosa ed ora gli automatismi stanno preparando una serie completa di armamenti per dichiarare guerra al mondo. Sei stato chiamato allora tu, il grande professore Von Kraspar che resoti conto dell'impossibilità di arrestare la pazzia omicida del mezzo elettronico hai deciso di sfidarlo in quattro gare per dimostrargli la tua potenza e costringerlo alla resa. Le sfide saranno di tipo diverso: una consisterà nel percorrere con delle moto il tragitto più lungo senza scontrarti contro nulla, una nel combattere con dei carri armati, una nel fermare delle sfere energetiche che attaccano la tua astronave ed una nell'abbattere le barriere di un campo magnetico. Riuscirai ad avere la meglio sulla macchina

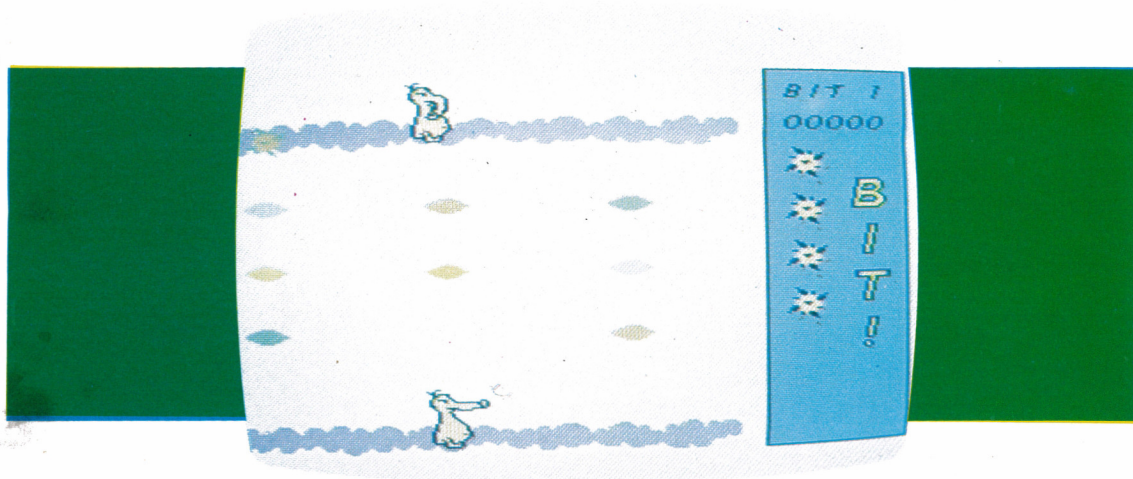
TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco

247 > 295



BIT!

CHE GIOCO È

Molto molto lontano esiste il pianeta Bit, dove ognuno e ogni cosa viene chiamata Bit e le persone sono perciò più che confuse. Gli abitanti di Bit sono tutti piccoli e grassi e pelati con un grugno lungo, stanno seduti per la maggior parte del loro tempo e mangiano, ma ogni anno organizzano tra i cloni più belli e capaci una battaglia al grande gioco di Bit. Sgambettando dietro a nubi di vapore colpiscono una palla con i loro nasi avanti e indietro.

La palla sparisce in un buco nel cielo e riappare da un'altra parte dello stesso colore. Ma anche se gli abitanti sono grassi e puzzolenti, sono molto molto veloci. Vuoi sfidarli nel loro stesso gioco o ti arrendi subito pensando che siano troppo bravi per te? Gioca da solo contro il tuo MSX o con un amico.

TASTI

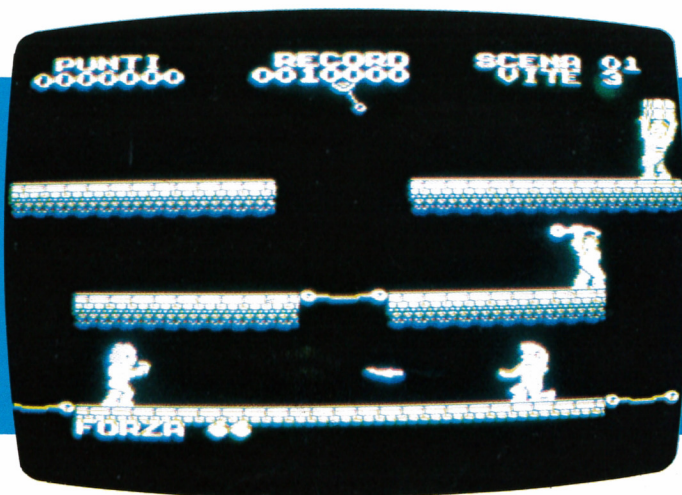
JOYSTICK porta 1 e 2

TASTI DI CURSORE

1 1 giocatore contro MSX

2 2 giocatori

SPAZIO/FUOCO bit



THE BIG ESCAPE

CHE GIOCO È

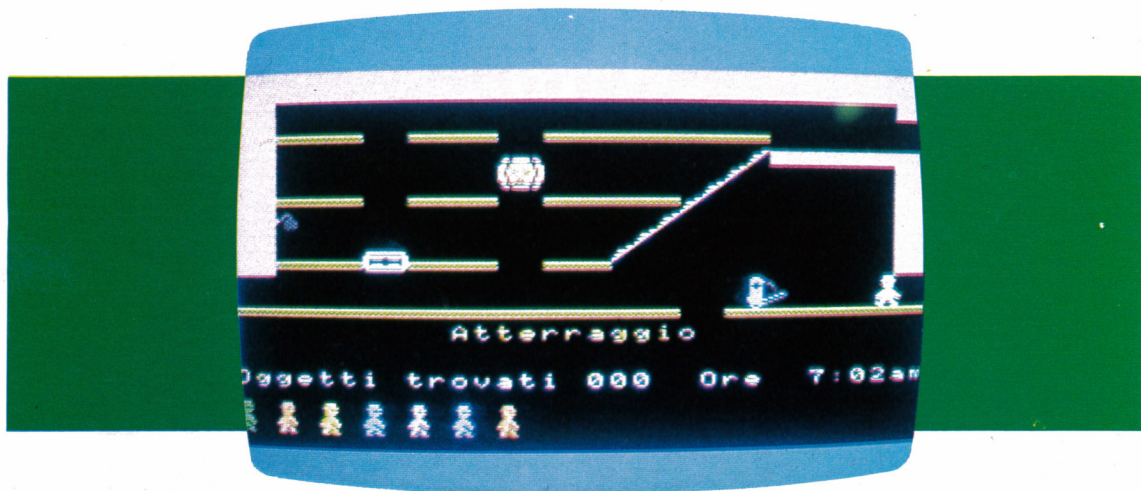
Il tempio di Chung Lang Fu ti è stato affidato per la difesa dal grande maestro che si è dovuto assentare temporaneamente per partecipare ad un convegno della "Grande Casta". Ma durante la sua assenza, essendo a conoscenza, delle tue modeste capacità di allievo, una banda di malfattori si è introdotta nel tempio dissacrando ogni cosa. Dovrai quindi lottare a più non posso per dimostrare le tue capacità, ma soprattutto per guadagnarti la fiducia del tuo maestro e il rispetto dei tuoi avversari. Ma attento perché questi cercheranno di ostacolarti colpendoti in ogni modo direttamente o gettandoti contro ogni genere di cose. Sgombra quindi tenacemente ogni piano dell'edificio facendo fuggire tutti i tuoi amici, ma ricorda che le loro azioni saranno via via sempre più incisive.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



MAZE TANK RACE

CHE GIOCO È

Una insolita missione per i nostri appassionati lettori è ciò che dovrete portare a termine questa volta. Vi trovate, durante una battaglia della seconda guerra mondiale, al comando di un grande carro armato incaricato di riprendere le postazioni che il nemico il giorno precedente era riuscito a riprendersi. Ogni postazione è contrassegnata da una bandierina che dovrete toccare con il vostro carro. Ma il nemico non si arrende facilmente alla vostra avanzata e continua a colpirla alacramente dalle posizioni di difesa o da altri mezzi in movimento, evitate i suoi colpi o per voi sarà la fine, inoltre ha disseminato delle mine per tentare di bloccarvi la strada, potrete solo aggirarle. Porterete a termine una missione sia quando avrete riconquistato tutte le postazioni sia quando avrete distrutto tutti i nemici.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



DIN DON BOBBY

CHE GIOCO È

Con il cambio di stagione, l'avvento cioè della stagione fredda, e l'inizio della scuola hanno inizio per i lavoratori dei grandi magazzini delle giornate infernali a causa del grande numero di clienti che si avvicinano negli acquisti. Al termine di ogni giornata poi ogni cosa deve però tornare al suo posto, anche se sembra che tutto sia stato travolto da un ciclone. Nel nostro magazzino è assunto Bobby che dovrà, al chiudersi delle porte e all'abbassarsi delle saracinesche, raccogliere tutti gli oggetti sparsi. Ma Bobby ha degli amici dispettosi che questa volta hanno deciso di impedirgli di compiere il suo lavoro ostacolando in vari modi soprattutto colpendolo con vari oggetti. Sarai capace di aiutare Bobby a finire entro mattina?

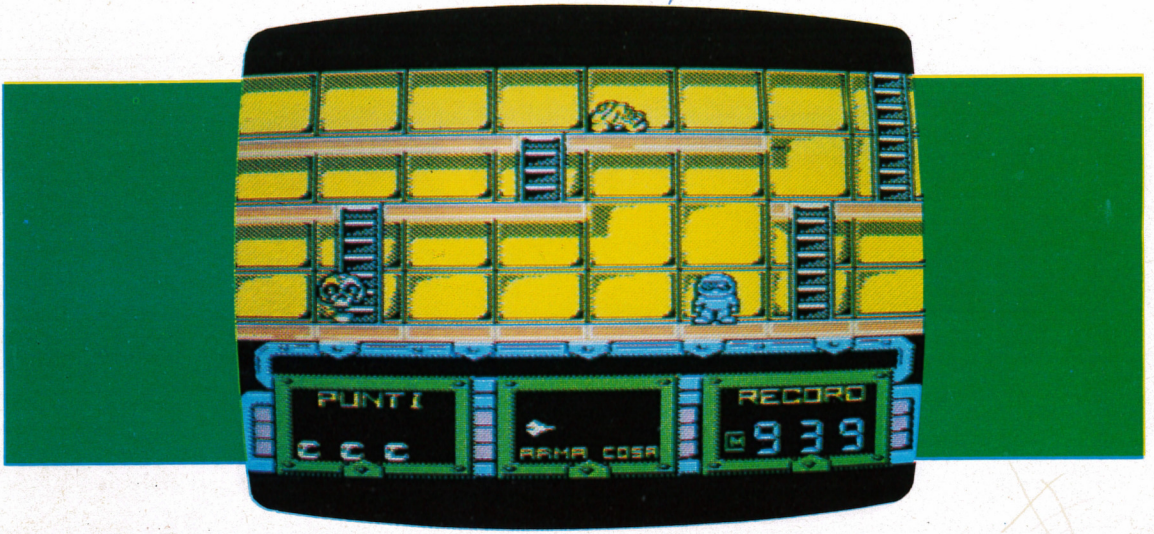
TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CORSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco

175



SPAZIAL TENZONE

CHE GIOCO È

Rodolfo, il nostro eroe è disperato. La sua bella amata, la principessa Amelia, promessagli in sposa dal Re Sargon, è stata rapita dal perfido diavolo Speggian, un terribile alieno che, ostile da anni al buono e vecchio Sargon ha trovato l'unico modo per renderlo infelice, togliergli la cosa più amata: la figlia. Ma ecco che Rodolfo dovrà, seguendo il suo intuito, addentrarsi nell'astronave spaziale del malefico alla ricerca della sua bella, superando anche il combattimento finale con il cattivo. Qui dovrà fare molta attenzione ai mille pericoli e trabocchetti ivi nascosti come vermi assorbienenergia, pozze di acqua bollente. Ricordatevi inoltre che potrete, se riuscirete a raccogliere gli oggetti rinchiusi nelle bacheche, aumentare i vostri mezzi di difesa.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CORSOORE

U usa oggetti

FUOCO inizio gioco

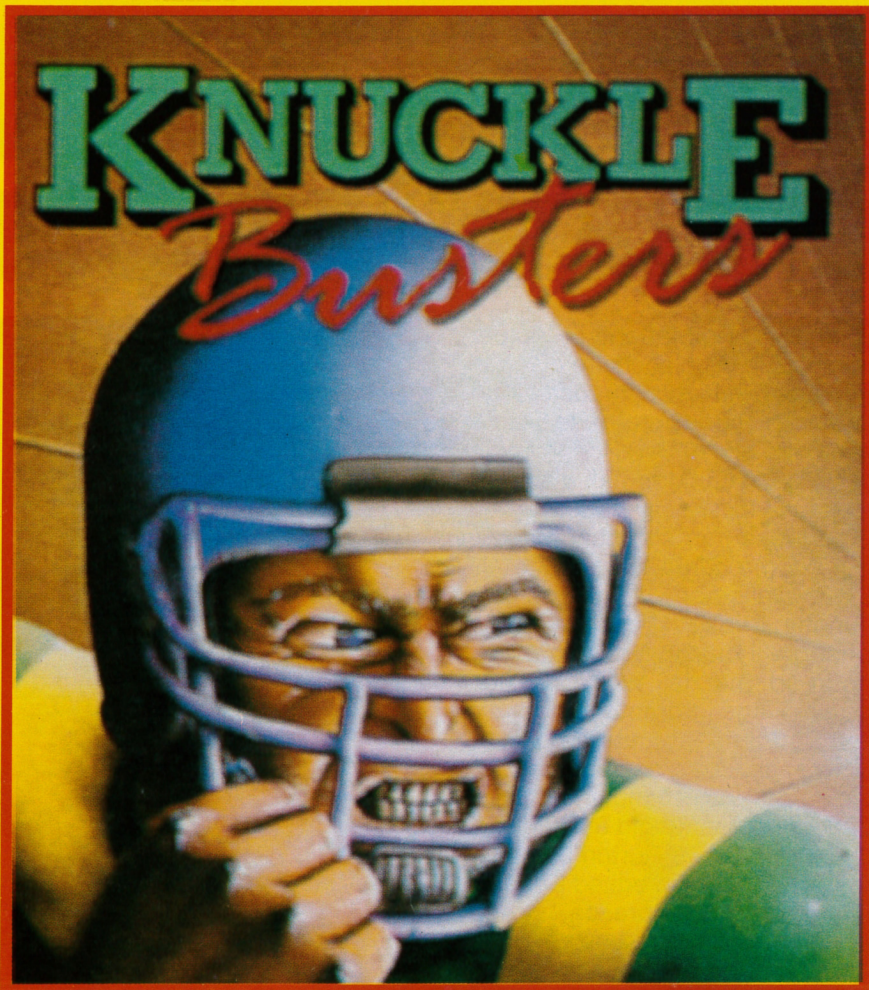
Q sinistra

P su

W destra

L giù

CONTROL STOP fine gioco



Deke è un uomo del 21esimo secolo ed è preoccupato. Si trova in prigione e sta per essere sottoposto a lobotomia. Come se questo non bastasse è il protagonista di questo gioco chiamato Knuckle Busters.

Dall'aspetto di tutti gli involucri e dei manifesti potrebbe sembrarti che Melbourne House vorrebbe che tu pensassi che Knuckle Busters avesse qualcosa a che fare con Rollerball. Invece non è così, nonostante ciò, non è nemmeno un arcade brutale.

L'idea del gioco è che tu hai fatto irruzione in uno sbattitore del 21esimo secolo e così facendo hai fuso il Computer Centrale... che presto si autodistruggerà. Ciò che devi fare è percorrere i sei livelli della città, arrivare al muro e scappare attraverso la Fascia Verde. Capito?

Il 21esimo secolo è un po' piatto ed abitato da androidi di lobotomizzati che ti inseguir-

ranno e ti prenderanno prima che tu possa dire bah.

Così devi scappare su e giù lungo le fila di alberi delle piattaforme, cercando di evitare i guai (in modo da conservare le tue limitate risorse di energia, come ti viene indicato da un termometro sullo schermo), calciando oggetti disanimati, con la speranza di trovare del cibo (Lucozade per energia extra) o chiavi che ti permetteranno di accedere al livello successivo.

La lotta, quando devi farla, non è proprio una questione di abilità, si tratta solo di premere il tasto del fuoco e muovere il joystick a destra o a sinistra.

Qualcuno penserà che valga la pena fare un giro su questo gioco, ma veramente avrebbe dovuto esserci un miglior combattimento ed una traccia sonora più adeguata per renderlo almeno un po' interessante.

BIG TROUBLE

La trama è standard: Fu Manchu il "polpettone" con un mucchio di chiacchiere di ragazze dagli occhi verdi ed un contadino Mandarino chiamato Lo Pan. Siete riusciti a penetrare nel nascondiglio di Bed Pan, eliminare un mucchio di individui orientali e liberare le ragazze. Mentre lo state facendo potete chiedervi se il cinese non sia mai stanco di essere indicato come contadino adibito alla pulitura del riso o alle cattive megalomanie con unghie lunghe. Il vostro gruppo comprende tre personaggi - il macho Yank Jack Burton, l'esperto in arti marziali Wang Chi ed il mistico mago che vaga intorno ad una nuvola, Egg Shen. Potete mantenere il controllo tra i tre, se volete, e mentre ne muovete uno, gli altri due seguono automaticamente.

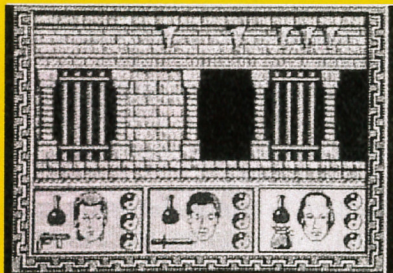
Alla partenza, ogni personaggio è disarmato, così in combattimento Jack Burton usa i suoi pugni, Wang le sue mani e piedi ed Egg i fulmini magici delle sue dita. In pratica, tuttavia, le sequenze di combattimento sono verosimilmente uguali, chiunque stia facendolo.

Il gioco inizia in modo alquanto strano, muovendo la vostra gang di tre corsie a sinistra attraverso lo schermo. Questo primo livello ha luogo nelle strade di San Francisco a Chinatown. Potete dire subito che è Chinatown perché ci sono geroglifici cinesi sulle pareti.

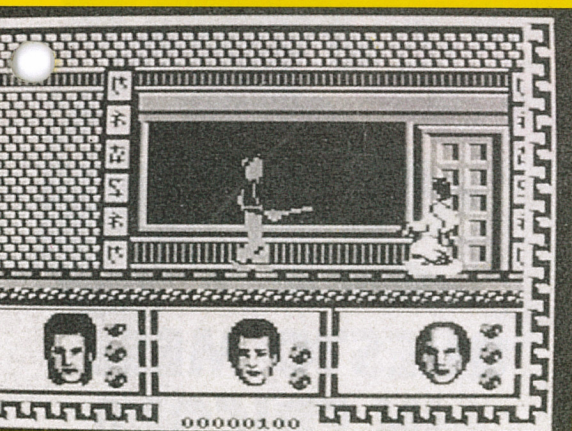
Altrove la scena è formata da infinite pareti di mattoni e magazzini vuoti. Reale? Mamma mia, potete sentire l'odore delle immangiabi-



li bracirole. Per un po' osservate i tre camminare lentamente attraverso questo paesaggio non interessante, cercando qualche azione, fino a quando finalmente simulate un approccio di assalto da sinistra. Dal modo in cui egli si impenna su e giù con i suoi piedi capirete che è un misto tra Kung-fu e Rudolf Nureyev. Ma il vecchio Wang non ha intenzione di rinunciare alla chance di un colpo di 1-2, chiunque sia il tipo. Una serie di calci alla testa ed il ballerino svanisce in una nuvola di fumo. I seguaci portano armi, altri piccoli bastoni e tra di loro ci sono molte pareti di mattoni da passare. Eventualmente, il vostro team arriva alle fognie, dove i mattoni gialli vengono rimpiazzati dai blu e pochi tubi sono stati intercalati per una migliore rappresentazione. La stessa collezione variopinta di cattivi



N LITTLE CHINA



aspetta nelle fogne, il combattimento non è eccezionale come prima (ma poi, con sole tre mosse di combattimento cosa pretendete?) ed ora avete il problema di accontentarvi dei mostri delle fogne.

Questi sono grandi Dragoni cinesi che balzano fuori da passaggi vuoti. Potete ucciderli, così dovete saltargli addosso. Ciò non sembra fare molta differenza e lentamente i vostri tre eroi perdono energia e muoiono. La partita è finita.

Ma dove sono tutte quelle spade, armi e pozioni delle quali avete sentito parlare così tanto? Può darsi che siano nascoste nel quartier generale di Pun, se siete mai stati là. Può darsi che si siano esaurite a causa della poca memoria del computer...

Cristina Barigazzi

MENSILE - N. 15 - ANNO II

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

WAR GAMES

8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



- STAR WARS ● BIPLANI
- AXITAD ● FORESTA IN FIAMME
- BANDITI ● STRIKE!
- LUPO DI MARE ● BLITZ



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

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

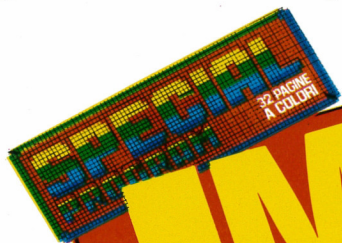
SPECIAL PLAYGAMES

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 3 - in edicola il 2 novembre**



**32 PAGINE
A COLORI**

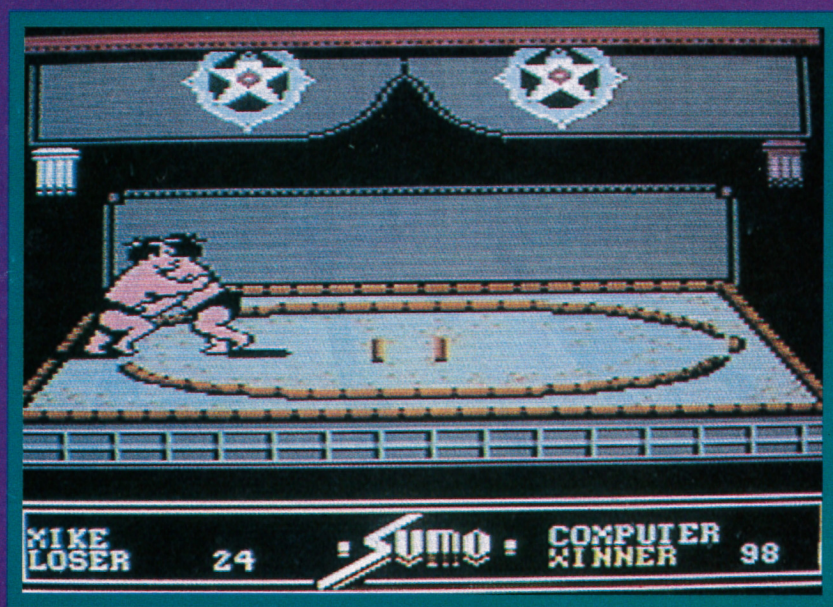
**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 37 - in edicola il 2 novembre**



IMMAGNIFICI I SETTE

**PER IL CBM 64
N. 28 - in edicola
il 2 novembre**

WORLD GAMES



World Games è una selezione di sports e quasi-sports che non sono ne stati fatti in nessuna delle due edizioni tipo tossing the caber, il tronco di pino senza rami usato nella gara di lancio detta appunto tossing the caber.

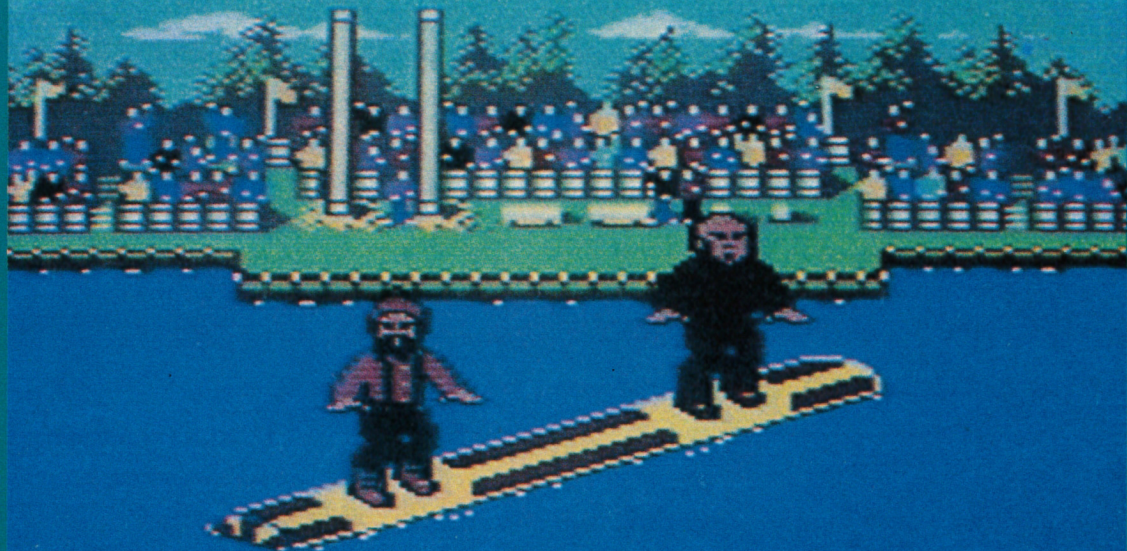
A parte la natura particolare di alcuni sports, World Games è abbastanza buono. In alcuni casi la programmazione è eccellente, sebbene sia curioso che in altre fasi sia vacillante attorno ai bordi. Può essere che diversi gruppi di programmatori abbiano fatto diverse sezioni.

Come Summer e Winter Games, puoi giocare anche contro il computer ma probabil-

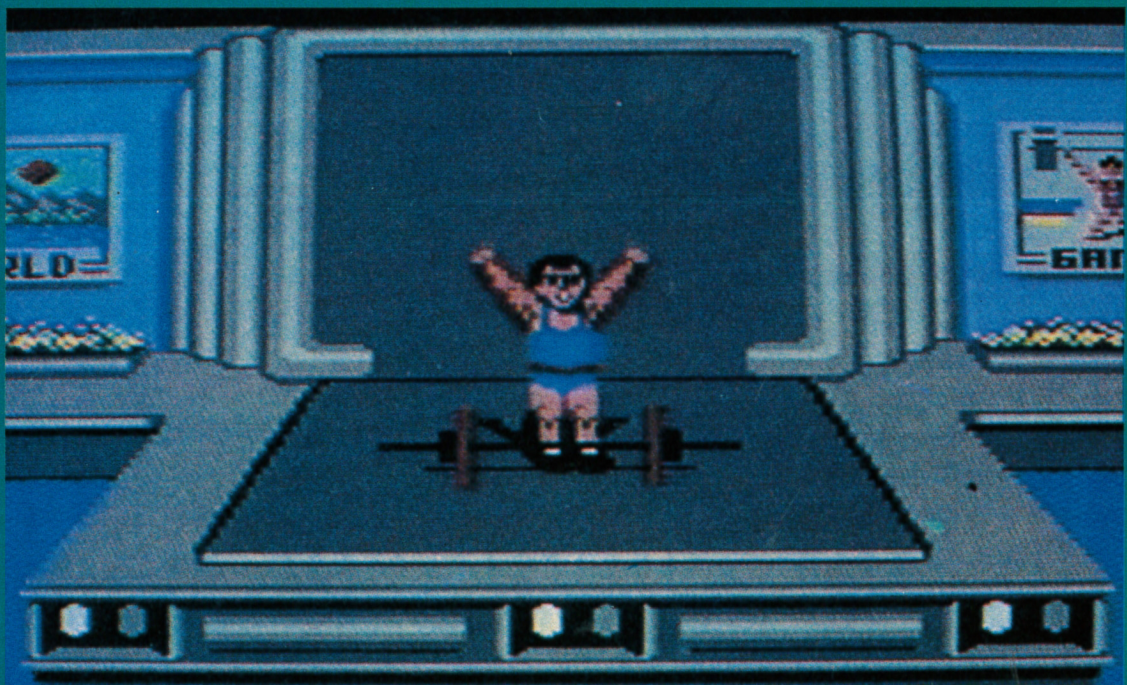
mente è più divertente con due giocatori avversari. Puoi sia trattare tutto quanto come una specie di Decathlon e partecipare ad ogni gara in sequenza, sia fare pezzo per pezzo, preparandoti per ogni gara finché ti senti pronto ad entrare in gioco.

Caricare i singoli sports è inevitabilmente noioso e se lo sport che vuoi praticare è da qualche parte nel mezzo della cassetta, bé... spero che il tuo registratore abbia un catotore.

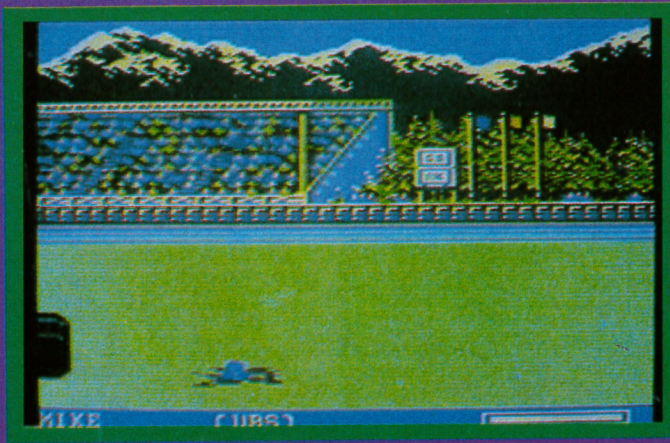
La prima gara è il **sollevamento dei pesi**. Certo, non puoi pensarlo molto emozionante tradotto sul computer, ma non è così. Il sol-



MIKE (CURS) PRESS YOUR BUTTON TRY



MIKE SNATCH #3 (CURS) CURRENT WEIGHT 90K



levatore animato è molto espressivo sotto lo sforzo di pesi sempre maggiori. Portare i pesi sopra la tua testa è un risultato che ottieni attraverso diverse fasi, prima sollevandoli fino al torace, poi aumentando fino a portarli in alto e lì tenerli finché non hai fatto abbastanza smorfie.

Barrel Jumping è la gara successiva. Ora, Barrel Jumping può essere caldo nei fiordi norvegesi con i pattinatori sul ghiaccio ma non c'è molto ghiaccio dalle nostre parti. Dopo il compiacimento del sollevamento pesi, sono rimasto deluso, sebbene il pattinatore sia animato piacevolmente, in particolare quando scivolavo senza pietà. Il gioco in realtà è pronto come saltare con una motocicletta sopra un autobus.

Il **tuffo dagli scogli** è la gara numero tre ed è semplicemente meravigliosa. Per dirla in un altro modo, sono rimasto tanto entusiasta di essa, che ho preso una medaglia d'oro.

Il tuffo dagli scogli ha delle caratteristiche sorprendenti, alcuni dei grafici più efficaci dell'intero gioco. Il concetto è lanciare una figura in costume da bagno da un promontorio roccioso e farla tuffare dolcemente nel mare sottostante. Gli scogli sono bellissimi così come la figura centrale del tuffatore ma il meglio di tutti è l'effetto "mare" che sembra gettare una pellicola di blu sulla base delle rocce.

Lo **slalom sugli sci** è noioso. Proprio il solito sci tra le bandierine spostandosi a destra e a sinistra. È così privo di originalità che non mi viene in mente niente da dire tranne che a me non riusciva molto bene.

Log Rolling (**trasporto dei ceppi** facendoli rotolare) probabilmente è grande in Canada dove legni giganteschi vengono fatti cadere da

uomini portentosi con pelli di procione sulle loro teste ma qui non ha mai avuto successo. Il concetto è che due uomini barbuti (completi con procione e camicie a quadri) stanno su un ceppo e facendolo rotolare alternativamente in un senso e nell'altro ognuno cerca di far cadere l'altro nelle scure acque.

Il pericolo è che un eccessivo lavoro di piedi potrebbe creare attrito e una fiamma: l'uomo potrebbe finire in mare.

Il **rodeo** (Bull Riding) è uno sport da West. Devi riuscire a sederti sul dorso di un toro scatenato ed usi il joystick per assecondare i suoi movimenti e quindi rimanere sul toro.

Tossing the caber è scozzese. Il gioco inizia con uno scozzese in kilt che si rende completamente ridicolo agitando in aria gambe e braccia. Naturalmente gli scozzesi in realtà non sono proprio così stupidi.

Tossing the caber è l'equivalente in World Games del lancio del giavellotto, tranne che naturalmente qui l'oggetto che tu lanci è molto più grande e più pesante e più spesso e non puoi correre molto velocemente. Comunque è proprio il lancio del giavellotto, tu corri, ti fermi, aspetti perché l'angolazione di lancio sia giusta e poi guardi quel tronco sfrecciare nell'aria.

Infine c'è la **lotta**. Due giganteschi uomini siedono in un cerchio e combattono. Le sprites sono abbastanza buone, ben animate e grandi (in effetti molto grandi). Tu giochi con una combinazione di joystick con/senza il tasto Fire proprio come Exploding Fist, tranne che invece di movimenti eleganti e veloci hai movimenti pesanti e noiosi ed inevitabilmente lenti.

Nico Ghezza

KINEMATOR



Ultimamente sono in circolazione un sacco di giochi di palla, e questo ci sembra uno dei migliori. Il giocatore controlla una nave spaziale che somiglia molto a una pallina da ping-pong impazzita e dotata di un oblò. Toccherebbe a voi controllarne i rimbalzi, ma in realtà sembra possedere una volontà propria! Obiettivo di questo gioco strano e affascinante è di trovare tre lettere (A, X e P) che vanno reperite nel giusto ordine, in modo che formino una parola latina (ma AXP non ci sembra probabile!) Fatto ciò, dovete portarle al Kinemator (brivido! musica sinistra!): se le lettere

non sono nel giusto ordine, la missione, la partita e la vostra vita sono kaput!

Avete tre vite con cui giocare, e ciascuna di esse consiste di istogrammi di energia (cinetica, ovviamente) che si riducono ogni volta che vi scontrate con un avversario. Tuttavia, non sarete soli e indifesi: ad aiutarvi sopravviverà uno spruzzatore che annaffierà i muri e i cattivi, uno schermo protettivo che vi impedirà di farvi ammazzare e degli aggeggi capaci di sospendere gli effetti di qualsiasi legge fisica, nonché un teletrasporto in grado di portarvi a qualsiasi schermo, sempre che disponiate del codice esatto.

Non crediate però che sia tutto così facile, poiché ci sono orde di avversari in agguato. Per la maggior parte, anche se hanno un'aria davvero terrificante, cercheranno solo di sviarvi dal vostro obiettivo, o di precludervelo. Essi inoltre vi risucchieranno un po' d'energia - ma potrete sempre rifornirvi al lago locale. Altri invece vi priveranno di un oggetto ogni volta che vi toccheranno, e questa dopo un po' diventa una bella scocciatura!

Potete toccare impunemente gli edifici e la vegetazione, ma se diventano rossi stätene al largo, poiché ciò significa morte sicura. Fanno eccezione a ciò solo le caverne rosse, che sono innocue. Troverete anche dei cerchi bianchi in mezzo allo schermo: attenzione, poiché sono magnetici e vi risucchiano!

M

THRON

Fi





Il gioco si svolge tutto attorno a tre fratelli. I principi mirano ad ottenere il trono recentemente vacante, il loro padre, il re Atherik si è spento da poco.

Il gioco può essere per un solo giocatore con il computer che fa le veci degli altri due o, più interessante, due giocatori ed il computer da solo.

I ruoli (diversificati con personaggi diversi, ma in pratica uguali) sono scelti all'inizio del gioco insieme con l'opzione della tastiera (tasti indefinibili se volete) e quelle del joystick. L'idea è che voi, assistiti dai vostri dieci uomini di fiducia, forziare l'entrata nella stanza del trono (sorvegliata a sua volta dalle guardie reali) e poi uccidiate gli altri fratelli. Una volta che sei divenuto re e loro morti, tutto è fatto. Il castello si suddivide in circa 80 camere intercomunicanti. Una parte del castello è mostrata nel quadro tre in basso allo schermo. Se un uomo è presente in una stanza, apparirà una finestra che si illuminerà col colore del suo lato altrimenti rimane scuro.

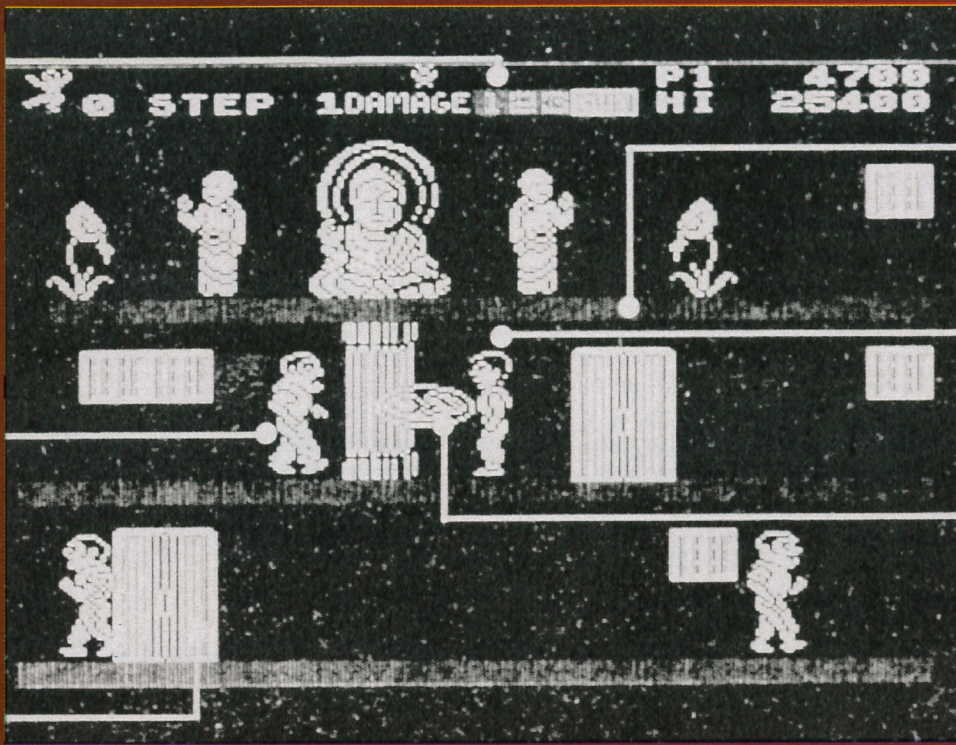
È vitale tenere d'occhio questo analizzatore durante il percorso, è l'unico modo per osservare cosa sta facendo il vostro avversario. Lo schermo è tagliato verticalmente nel mezzo, con il giocatore uno a sinistra ed il computer o il giocatore due a destra - lo schema è uguale per entrambi.

Il terzo quadro mostra l'analizzatore. È molto grosso comunque arriva al culmine quando contiene la posizione del pezzo che state controllando in quel momento.

Disegnato in una prospettiva tridimensionale meravigliosamente dettagliata, muovete il vostro uomo nella stanza, che può avere una uscita a sinistra o a destra, su è giù.

La giocabilità è semplice, selezionate un uomo da muovere (usando un cursore che appare sull'analizzatore) e fino a quando non scegliete qualcun altro, egli è direttamente sotto il vostro controllo. Lo potete muovere da una camera all'altra (notate la percettibilità dell'animazione piatta della grafica ed i tocchi puliti, come il tremolio del candelabro) ma se incontrate qualche avversario, finisce a colpi di spada.

Il combattimento vi farà perdere abbastanza forza e da come sta battendo velocemente il vostro cuore nell'angolo dello schermo, ne potrete avere la misura, sebbene una forza extra possa essere riguadagnata nel bere una pozione che potreste trovare da qualche parte.



SHAO-LIN





Chin's Road



A) Non andate a sbattere contro la gente nel tempio, perché farà calare velocemente la vostra energia! Per prima cosa calcia sicuro e chiedi successivamente domande. Quella è la strada di Chin's Shao Lin. Guarda dove stai camminando.

B) Questi grossi e robusti fantocci sono difficili da abbattere. Dovete calciarli tre volte prima che si rovescino. Realmente potete abatterli in una sola volta se li colpite nel modo giusto, ma ciò comporta molta pratica. Non arrendetevi, suonategliele.

C) Pensavo si mettesse in posa per essere un leone, una strega ed un armadio. Al momento pensiamo di essere nei guai con il guardaroba ma teniamo duro cos'è...? Oh, qui è dove gli uomini robusti del tempio appaiono. Calciateli prima che si materializzano.

D) Ricordatevi! Cercate di non rimanere uniti perché c'è un gruppo di balordi ben piazzati che cercano proprio di pizzicarvi per saltarvi in testa. Guardate dove saltate su o giù perché se saltate nel punto di un altro livello...

E) Qui c'è Lee. Ci sono due modi base che possono fargli battere i suoi avversari, per colpire un giocatore usate il calcio alto premendo il pulsante di fuoco quando avete di fronte il nemico. Per colpire più di un giocatore premete "fuoco" e muovete diagonalmente per un calcio in aria.

F) Colpite sempre i dischi volanti e piatti ogni qualvolta potete. Otterrete 1000 punti extra per ciascuno di loro, così è valido saltare per prenderne uno se accade che falliate al primo colpo. Sarà proprio un calcio ordinario.

Questo non è un gioco, è il festival del trade mark! Ogni oggetto o personaggio che appare in **Koronis Rift** è proprietà esclusiva della Lucasfilm Ltd. Se George Lucas e i suoi amici continuano così, un giorno conquisteranno davvero lo spazio e se ne aggiudicheranno i diritti in esclusiva!

Ma veniamo al gioco vero e proprio. Siete un tecnorecuperante, alla ricerca delle preziose tecnologie lasciate dagli uomini del passato. Un giorno, andate a finire per caso nel leggendario Koronis Rift, cimitero di tecnologie che vanno al di là di ogni vostro sogno più fantastico - anche se ci piacerebbe sapere se c'è davvero qualcuno che si sogna le tecnologie! Il luogo però è sorvegliato dai "dischi custodi", che hanno la brutta abitudine di farvi a pezzi se vi sorprendono a depredare le altre astronavi.

Si tratta veramente di un megagioco. Dopo aver caricato la prima parte della cassetta, potrete osservare l'interno della vostra astronave, che è piuttosto confortevole. A questo punto, in uno dopo l'altro dei cinque monitor appare una tessera diagnostica che regola gradualmente la tenuta orizzontale finché i display non sono fermi: davvero un tocco di classe, che deve essere costato un bel po' di programmazione! Si carica poi la seconda parte.

Su uno dei monitor appare ora la posizione della nave più vicina, che raggiungerete con i vostri motori. Non appena a portata utile, potete mandar fuori il vostro robot RT a faticare al vostro posto. Egli tornerà poi portando un modulo che potrete aggiungere ai circuiti della vostra nave, e tornerete poi alla vostra nave scout per analizzare ciò che ha scoperto. I circuiti vengono analizzati da un robot, ma prima dovrete scaricarli dalla nave e metterli su un nastro trasportatore: il robot farà il resto, seguendo le vostre istruzioni.

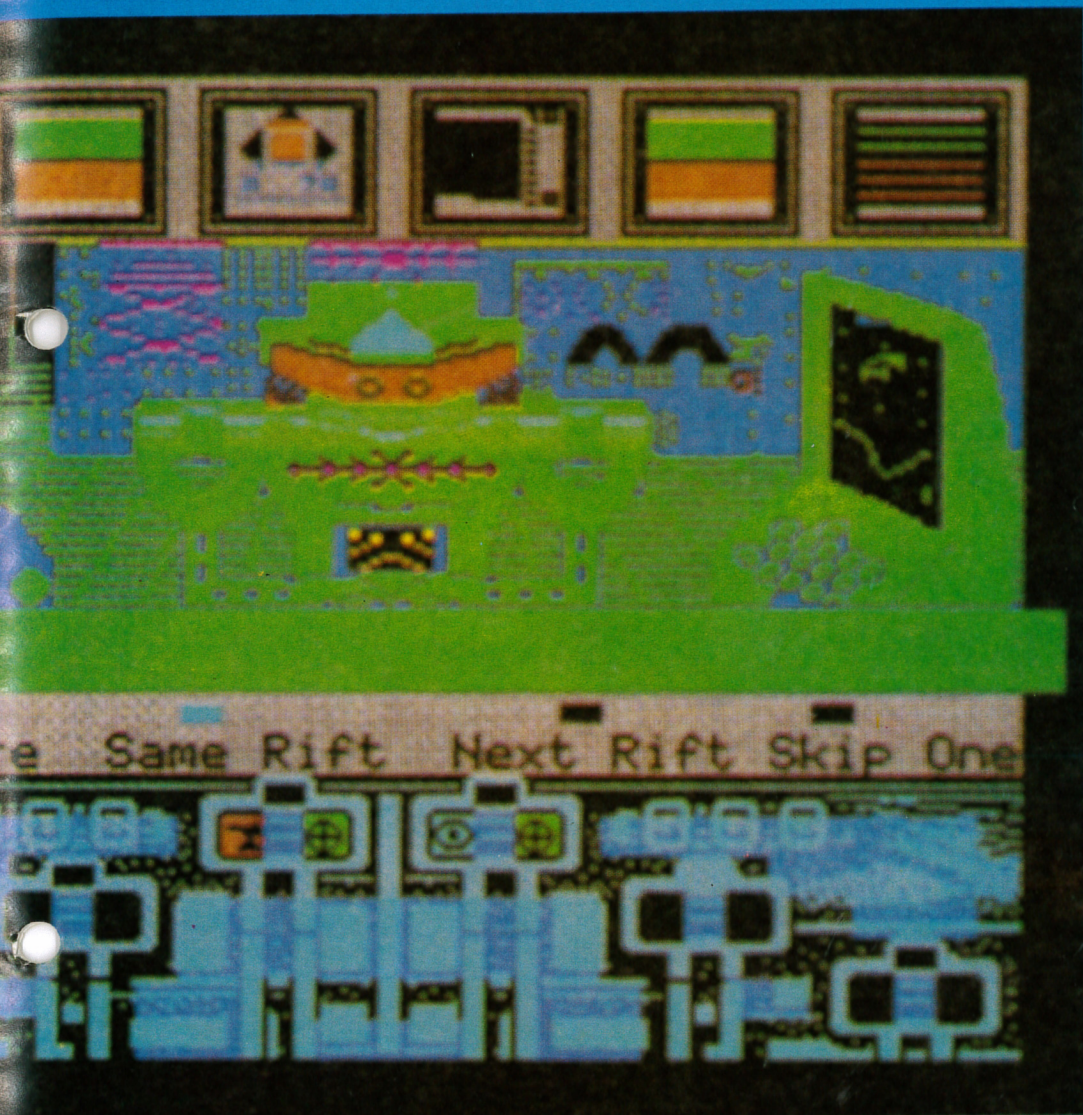
Con i circuiti così raccolti potete fare due cose: la prima è gettarli via, guadagnando così dei punti. La seconda è di inserirli in uno dei sei portacircuiti della vostra nave, aumentando così le prestazioni delle vostre armi e dei vostri scanner. Attenzione però a mettere il circuito giusto nel portacircuiti giusto!

Dalla nave scout potete tornare al cimitero, caricare lo scenario successivo oppure saltarlo e passare a quello dopo. Giunti al ventesimo scenario, potrete distruggere la base dei dischi custodi, e quindi depredare indisturbati l'intero cimitero.

KC



RONIS RIFT



Si tratta di un gioco eccellente, che palesemente è costato un sacco di lavoro. Il cimitero è realizzato con i frattali, e questo conferisce al gioco un forte senso di realismo. Il manuale non è troppo complesso, ma occorre leggere un bel po' prima di essere in grado di giocare. Il grosso del gioco è con-

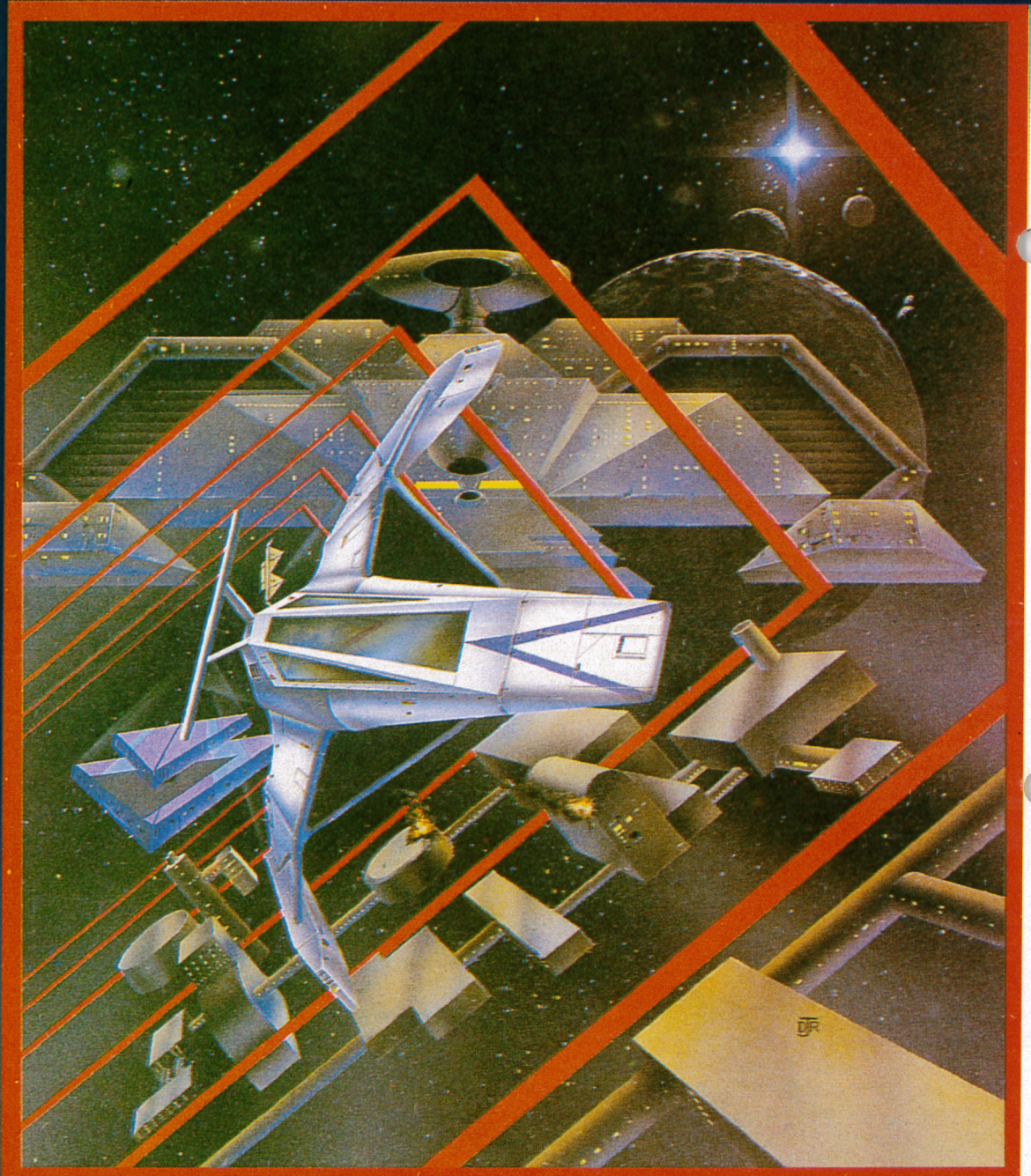
trollato via tastiera, e solo certe parti avventurose sono controllate via joystick.

Insomma, comprate questo gioco, se no la Lucasfilm si arrabbia e compra i diritti della Terra intera e del suo contenuto...

Voi compresi!

Cr.Ba.

DEATH



ESCAPE

La trama è abbastanza semplice: tu sei al comando di un caccia, il Zarquon CAM III Multi-Role, che come tutti i ricognitori Zarquon, è un aviogetto eccezionale che si spinge fin nei tunnel "dell'arena dei gladiatori" di Deathscape. Ho detto che la trama è importante, ma il nocciolo della questione è sapere che i movimenti di pareti, cornici e fili sono molto veloci e che una varietà di alieni avanzano verso di te da tutte le direzioni.

È opportuno che tu abbia sempre dell'energia restante per raggiungere velocemente la tua nave madre per rifornirti di missili extra. Inoltre, ti converrà predisporre un sistema di difesa della tua base contro i velivoli spaziali nemici. Dovrai anche imparare a conoscere bene il tuo quadro di controllo e dove sono situate le informazioni, a partire dai messaggi di scrolling, fino al carburante posto in alto, mentre in basso ci sono gli indicatori delle navicelle spaziali.

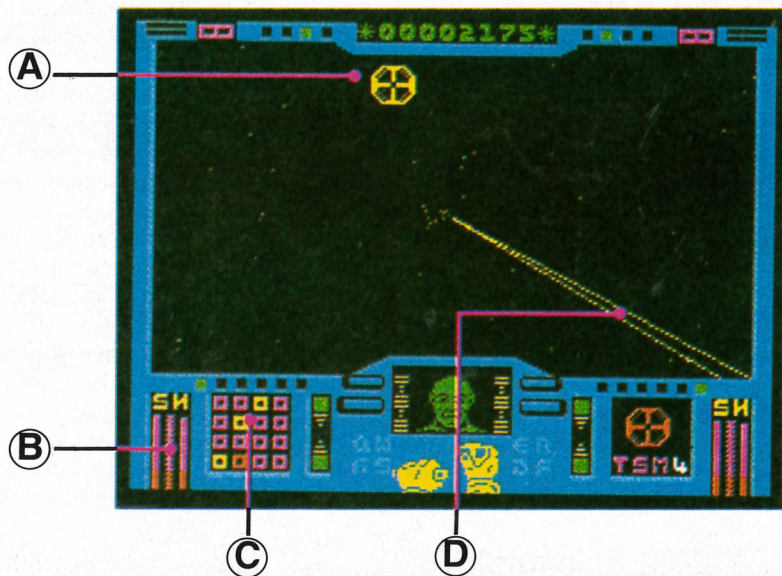
Essere sempre consci del proprio status consente di vivere un po' più a lungo del normale ed ottenere così un punteggio più alto. Puoi stabilire anche la direzione e i tasti evi-

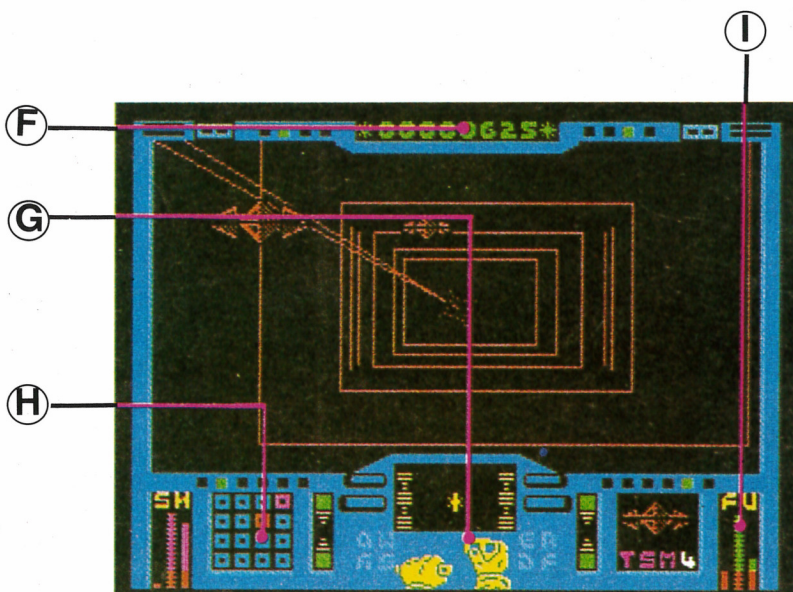
tando di usare il joystick. Infatti, i comandi principali che ti serviranno sono quelli che ti permettono di avere una mappa generale e localizzare in questo modo il luogo dove ti trovi rispetto alle installazioni Varga. Il segreto del successo è forse quello di colpire gli alieni prima che si avvicinino troppo. Infatti, emergono tutti da un piccolo punto e quindi, se ti segni quest'area, puoi eliminarne un bel numero prima che si sparpaglino.

Ti può essere senz'altro utile cercare di capire i loro progetti d'attacco, ma stai attento perché le loro ruote con movimento rotatorio muovendosi avanti ed indietro sono molto pericolose e riusciranno ad ucciderti.

Puoi ottenere i missili extra distruggendo le fortezze all'interno dello spazio quadrato, ma esse servono ad uno scopo più importante. Ogni volta che ne sconfiggi uno, otterrai parte del codice e così ti avvicinerai sempre più alla nave madre.

La storia di Deathscape potrebbe essere destinata ad una infelice conclusione, ma Starlight ha già trovato un vincitore molto abile nelle azioni Arcade.





Vai conquista Varga, tu sai che ne vale la pena!

A) Questi sono i nemici, le loro ruote si muovono fino a farti sentire male. Ti si avvicinano per ucciderti: cerca di prenderli mentre indietreggiano, ma fai attenzione, sono molto molto veloci.

B) Non puoi salire a bordo della nave madre ed hai due soli scudi di protezione di cui preoccuparti. Cerca di prenderli e non è detto che tu non debba accettare con rassegnazione la tua missione. Buona fortuna!

C) Ti immagini un gioco fatto di niente e di momenti tranquilli?

Bene, qui non ce ne sono... qui non esiste il nulla. Ti viene anche segnalato come tu stia andando bene.

D) Posiziona i tuoi proiettili ed avrai la possibilità di cancellare un'intera ondata di alieni non appena l'urlo esce dallo spazio. Veramente il rumore è simile ad una radio mal captata,

ma ciò non aiuta affatto a creare l'atmosfera.

I) Niente è più veloce di chi è rimasto senza carburante. Tieni d'occhio tre posizioni, destra, sinistra ed avanti, perché se non rimane energia non puoi raggiungere la nave di controllo per i rifornimenti.

F) Hai gli scrolls? No, sono un folletto. Oltre al punteggio questo spazio ti dà informazioni su ciò che puoi o non puoi fare, come per esempio spendere troppo tempo per leggere i suoi messaggi.

G) Bisogna dare il dovuto a Starlight. Sono dei piccoli dettagli di come il parlare costante del comandante siano "le perle" che fanno risplendere Deathscape.

H) Le macchine possono avere indicatori all'esterno, ma gli astronauti ne hanno bisogno all'interno. Sull'altra parte dello schermo ci sono luci lampeggianti per avvisarti di una curva in vista. Fortunatamente l'architettura di Varga è fatta tutta da angoli retti.

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● Cerco i seguenti giochi - Ghosts and Goblins - Dragons-Lair - Karate Kid - Yie are Kung Fu - per i primi tre sono disposto a dare L. 7.500, mentre per l'ultimo L. 5.000 - Mauro Trudu - Via Fiordaliso, 19 - Massalengo (MI) - Tel. 78916 - anni 14

● Comprò i seguenti giochi per MSX VG 8020 Kram - Ghosts'n Goblins - Dragons Lair - Per il prezzo di L. 6.000 ogni gioco in cassetta - Massimo Buatti - Via Arcofiato, 18 - Camerino (MC) - Tel. 0737/36698 - anni 12

● Comprò il gioco Ghosts and Goblins e vendò Karate III, Turbo machne, Gangman e una cassetta-gioca a L. 5.000 - Lucio Rizzi - Via S. Omodei, 6 - Tirano (SO) - Tel. 0342/701411 - anni 15

● Vendò molti giochi per sistemi MSX, tra cui - Year Kung Fu 2 - Boxing - The Goonies - Pippol's - Who Dares Win 2 - ecc. Vorrei anche scambiare alcuni giochi tra il meglio che possiedo - Fabrizio Navari - Via Chiesa, 24 - Strettoia di Pietrasanta (LU) - Tel. 0584/775737 - anni 16

● Comprò cassette per MSX - Ghosts'n Goblins - Morani Andrea - V. Antica, 32 - Reggio Emilia - Tel. 576193 - anni 9

● Scambio giochi per MSX - Ghost and Goblins - Super cicle - Rambo - Zoibs - con i miei giochi - Fruity Frank hero - Ghostbuster - Boxing - e altri 3 giochi - Sal-

vatore di Giuseppe - Via Tordino n. 7 - Giulianova (TE) - Tel. 085-8001440 - anni 12

● Scambio cassette giochi per MSX con altri di qualsiasi tipo - Cioci Mirro - Via Napoli, 311 - Napoli (Arzano) - Tel. 7318446 - anni 15

● Scambio Jack the Nipper - Ping Pongo - River Raid - Buck Rogers - Cassetta super MSX n. 1 - Picfall - Down Jown - Heet Beet - Winbledon - candies - per MSX 64K - con giochi per MSX 48K (tutto su cassetta) - Ronchi Stefania - Via Giovanni XXIII, 92 - Domodossola (NO) - anni 20

● Cerco i seguenti giochi - Pole Position - Green Beret - Ghosts and Goblins - Dragons Lair - Yie are Kung Fu - Kung Fu - Master - Gi Joe - Strip Poker - a prezzi che vanno dalle 2.500 alle 8.000 - Moschetti Alessandro - Strada S. Lorenzo, 10 - Narni (Terni) - Tel 0744-744308 - anni 14

● Scambio il mio numero cioè il Program Msx numero 4 con il numero 1 - (aspetto vostre istruzioni) perché non sa quando e come mi dovete e vi devo mandare la cassetta) - Giuliano Borazio - Via A. Gramsci, 130 - Sannicandro Garganico (FG) - Tel. 0882-671500 - anni 14

● Comprò il gioco per MSX Ghosts'N Goblins - Gobbetti Federico - Via Roma n.86 - Roncanova - Per contatto telefonare al 58292 - anni 12

● Vendò-Scambio Dracula - Danilo Cappella - V. Marche 65 - Loreto (AN) - Tel. 071/876486 - anni 14

● Comprò Gostn's Goblins e Catch - Giorgio Prudenzano - Via Zante, 30 - Milano - Tel. 7429918 - anni 12

● Cerco i seguenti giochi per MSX 8020 - Mercenari - Movie Monster - Paperboy - Knight Rider - Dracula - Vendò i seguenti - Skramble - Maxima - Dambuster - Blagger - Batman - Giulio Rizzo - Corso Marconi, 7 - Torino - Tel. 684484 - anni 10

● Vendò MSX 32K rom 80 K ram 8020 un mese di vita - tasitera (AV 1 Registratore 2 joystick + 120 giochi tra cui - Knighthmare - Spy vs Spy - ecc. - 2 libri del Basic - al fantastico prezzo di L. 460.000 trattabile - Massimo Esposito - Via Acquaviva n. 156/bis - Caserta (P.co Patrizia) - Tel. 0823/328902 - anni 16

● Comprò espansione 64K Ram - per VG 8010 MSX - Pieri Alessandro - Via Ulivi, 79 - Villa Campanile (PI) - Tel. 0583/289277 - anni 18

● Cerco disperatamente i seguenti giochi: Ghosts'n Goblins - Calcio - Droyans lair - Pallacanestro - Kung Fu - possibilmente per MSX VG 8010 al massimo del costo di L. 3.000 - Per contatto: Ernesto - Via Vanvitelli 1 - Battipaglia - Tel. 73437 - anni 14

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa alla redazione di New Program MSX presso Edizioni SIPE s.r.l. Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) Program New MSX N. 2

VENDO

COMPRO

CERCO

SCAMBIO

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

Città.....Telefono.....Anni.....

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- Scambio programmi per sistemi MSX - ho circa 200 programmi - Scrivere o telefonare - Gabriele Giovanni - Via Ernesto Basile, 40 - Palermo - Tel. 428153 - anni 19
- Compro cassette per MSX V.1.0 - Infiltorator - Rogue Troper - Sigma 7 - Contact - Sam Cruise - Rambo II - Max L. 7.000 Cad - Spedire proposte - Roberto Perrotta - Via di Colle Pedeschio - Palombara S. (RM) 00018 - Fermo Posta Cretone - anni 10
- Compro Ghosts and Goblins - anche per L. 15.000 - Vendo Le Mans per L. 5.000 - Telefonare ore pasti - Enrico Manente - Lungomare Marconi, 96 - Lido di Venezia - Tel. 041/766444 - anni 14
- Vendo super MSX 1-2 a L. 12.000 anziché 16.000 - Vendo Boxing e Skramble e Paninaro - Compro Green Beret - e con ottima grafica Ghost'n Goblins - e Strep Poker - Pago bene - Telefonare ore pasti o scrivere - Dello Vicario Riccardo - Via G. Italia, 92 - Vercelli 13100 - Tel. 0161/501112 - Anni 14
- Cerco disperatamente i seguenti giochi per MSX 64 K - Green Bezet - Calcio - possibilmente buona grafica - Hipes Spoot II - Nicola - Via G. Bechi, 16 - Firenze - Tel. 055/454462 - anni 15
- Vendo ed eventualmente scambio calcio della Konami - con giochi altrettanto belli, tipo - Boxing - Basket - Ghosts'n Goblins - Olimpic 1, 2 - Gallo Giuseppe - V.le Vaccariello, 70 - Rotondi (AV) - Tel. 0824/836732 - anni 14
- Cerco e sono anche disposto a comprare su cassetta per computer MSX - Ghosts and Goblins - Dragons's Lair I e II - Ghost Buster - Stefano Lucchesi - Via di Valdi-brana, 249 - Pistoia - Tel. 48642 - anni 13
- Vendo - Computer Philips VG 8010 MSX + Manuali + registratore + numerosi giochi causa disinteresse L. 350.000 trattabili - Luca Rusconi - Via W. Tobagi, 27 - Paullo (MI) 20067 - Tel. 02/9064330 - anni 23
- Cerco possessori di computer in MSX che abbiano validi titoli come - Ghosts and Goblin - Yie ar Kung Fu 2 - Scooby Doo - e Dragons Lair I-II per eventuale scambio - Luigi Liperoti - Via Roma, 189 - Crotone (CZ) 88074 - anni 13
- Scambio programmi per MSX ne dispongo oltre 250 tutti in L.M. - quasi tutto il software in commercio - inviate la lista risponderò con la mia - Cerco Night Sade - Nemesis - Ace of aces - Ravagni Alessandro - Via Canova, 27 - Gardolo (Trento) - Tel. 0461/994057 - anni 16
- Compro giochi tipo Ghosts'n Goblins - Basket - sono disposto a pagare max L. 5.000 cad. - per computer MSX CF 2700 64K - Diego Staiano - Prov. M. Grande, 77 - Capri (NA) - Tel. (081) 8377733 - anni 14
- Compro cassetta - Calcio - Tennis - Pol-position - Geografia - Basket - Massimiliano Peticarini - Via Casciotta, 28 - Fermo - Tel. 0734/678844 - anni 13
- Cerco cassetta o cartuccia del calcio e Ghosts'n Goblins per MSX a prezzi modici - Andrea Chiamberlando - Bardonecchia (Via Sommeiller, 15) - Tel. 011/901888 - anni 13
- Vendo per MSX 1/2 giochi su disco - Rally - Icaro - Circus - Soccer - ecc. - ogni disco con un gioco L. 10.000 - con 5 giochi L. 20.000 + spese postali - Telefonare dopo ore 20.30 - inviare francobollo x lista - Mirko Oliveri - Via P.N. Cambiaso 24/20 - Rivarolo (GE) - Tel. 010/448657 - anni 13
- Compro i seguenti giochi per MSX - Ghosts'n Rustler - Conan il Barbaro - Prezzi dalle L. 5.000 alle 8.000 - Venturini Andrea - Via Vienaga, 28 - Chiampo (VI) - Tel. 044/624938 - anni 12
- Vendo giochi su cassetta per MSX tipo - river Riad simulatore di volo ed altri - compro giochi su cassetta tipo Ghosts'n and Goblins - Dragons - Lair I-II - Telefonare dalle ore 14.00 alle ore 16.00 - Giovanni Fuccillo - Via Annunziatella 55/B - C/mare di Stabia (NA) - Tel. 081/8705602 - anni 13
- Cerco/Compro Ghosts'n Goblin su MSX - oppure scambio giochi tra cui Karaté chid - Box - Chats ecc. - Manuel Martini - Via Ilesolo, 3 - Riccione (FO) - Tel. 640286 - anni 13
- Vendo moltissimi giochi e programmi MSX di tutti i generi - Arcade - Sportivi - adventure - ecc. - come olimpiadi - Basket - Hockey - Spy vs spy - Boxe - Kung Fu - Scacchi - Tennis - Flipper I-II - e molti altri a prezzi modici vendo anche duplicatore di programmi richiederò la lista - Fichetti Massimo - Via Canarie, 18 - Ostia Lido (Roma) - Tel. 06/5693400 - anni 16
- Cerco i Fantastici e magnifici giochi MSX che elenco - Ultra chess o altra simulazione scacchistica - Pyracurse the Hobbit - Pit Fall II e il formidabile Gauntlet - compro o meglio scambio con il calcio - tennis - pallacanestro - Attila - Pit fall I e altri bellissimi giochi che possiedo - Luca Gerbi - Piazza C. Alberto N. 12 - Racconigi (CN) - Tel. 0172/85238 - anni 15
- Scambio cassetta 7 video giochi 32 K con Ghosts'n Goblins - Kung Fu - Basket - Tennis - Calcio Ghostbuster - briscola - Telefonare dopo le 3 - Giroetto Daniele - Via Puccini, n. 22 - Martellago (VE) 30030 - Tel. 041/5401237 - anni 14
- Compro i seguenti giochi - Sorcery e Driving School - a ottimi prezzi - Telefonare ore pasti - Per il periodo invernale alle 13.30 circa - Per contatto: Claudio Gazzano - Via Bronegi 13/26 - Cod. Avv. Postale 16157 - Genova Prà - Telefono (010) 662778 - anni 12
- Compro espansore 16 K o 48 K per MSX Philips VG 8000 - Pratelli Gian Luca - Viale IV Novembre 22 - 56025 Pontedera (PI) - Tel. 0587/290169 - anni 11
- Vendo MSX Toshiba HL 201 - con 8 giochi - registratore + fili + 3 manuali sul basic a L. 550.000 trattabili - Ermanno - Via Bellardi, 10 - Torino - Tel. 011/729917 - anni 12
- Cercasi disperatamente Arkanoid - muri infrangibili - chiunque vorrebbe venderlo e pregato di Telefonare - Pago fino ad un prezzo eccessivo - Mainardi Enzo - Via Pontone II, 5 - Anghi (SA) - Tel. 081-949252 - anni 14
- Compro Fottoball of the year - Paper Boy - Ghost'n Goblins - Pago MAX L. 10.000 cad. - scambio con altri giochi - Storm, Soul of a Robot - Oltragon Squad - Le mans - Boxing - Yie ar Kung Fu - Keystone Keepers - Michele Sotgiu - P.zza Caduti del Lavoro, 10 - Nuoro - Tel. 0784/32796 - anni 15
- Cerco Espansione da 64 Kram per VG 8010 a prezzo basso - Rosario Maccarone - Via Antonio Spinelli, 2 - Furci Sciculo (ME) - Tel. 792796 - anni 15
- Cerco/Scambio, Giochi per MSX tra cui: Golf, Ghostbusters, Hyper Rally, Hyper Sports I,II,III, Super Cobra, Ghosts and Goblins, Paper Boy - Telefonare dalle ore 18.00 alle 20.00 a Colusso Luca - Loc. Capuccini, 24 - Asti - Telefono 0141/212841 - anni 14
- Vendo: Batman - Soccer by Konamy - Hyper Sports 1-2 - Super Petrol - Congo - Bongo - Prog. Totocalcio - Simulatore di volo - Attila - Ecc. ecc. - Telefonare verso le ore 12.00 - Carlo - Via Beata Placida, 19 - Recanati (MC) - Telefono 071/980105 - anni 13
- Compro i giochi Ghost'n Goblins e il Basket (su cassetta) - Stefano Gennarelli - Via Urbani, 16 - Teramo - Telefono 0861 / 30094 - anni 14
- Cerco-Compro i seguenti giochi: Green Berret - Ghost's Goblins - 1943 - One year after - Paperboy - Batman - Dracula - Rambo - Paolo Di Gregorio - Via Colle Pretara, 18/A - L'Aquila - Telefono (0862) 20185 - anni 14
- Compro Commodore 16 completo di registratore, cavi, manuali, libri e riviste varie e 2 joystick imballi originali regalo 150 giochi stupendi e utili - Il tutto per lire 170.000 per qualunque informazione contattatemi - Renato Buccilli - Via Brecht, 35 - 00142 Roma - Telefono 06/5038157 - anni 17
- Voglio comprare Wonder Boys per MSX VG 8020 Philips - Telefonare ore pasti o scrivere al seguente indirizzo: - Michele Gerion - Via Giacomo Leopardi - Cervignano - Telefonare per contatto 34287 - anni 14