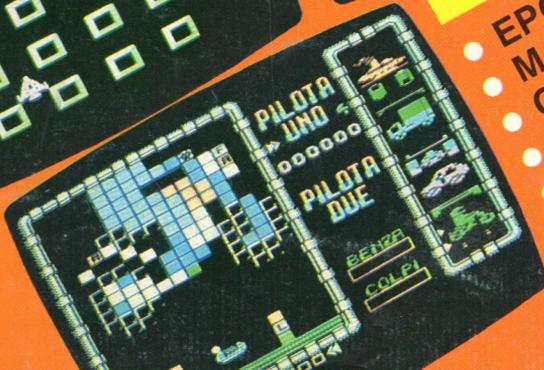
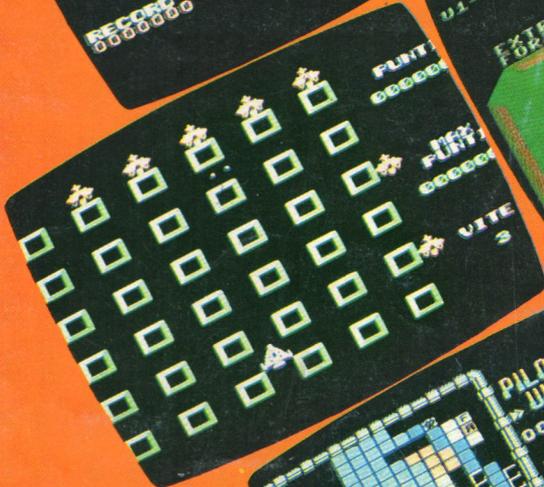
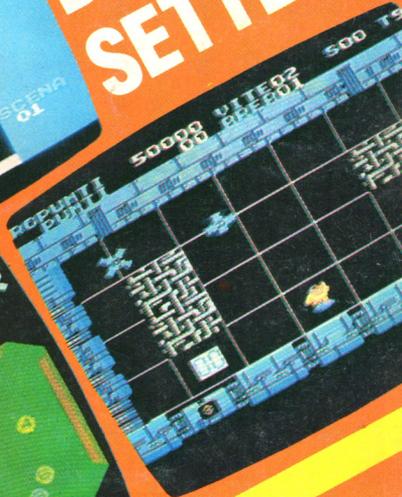
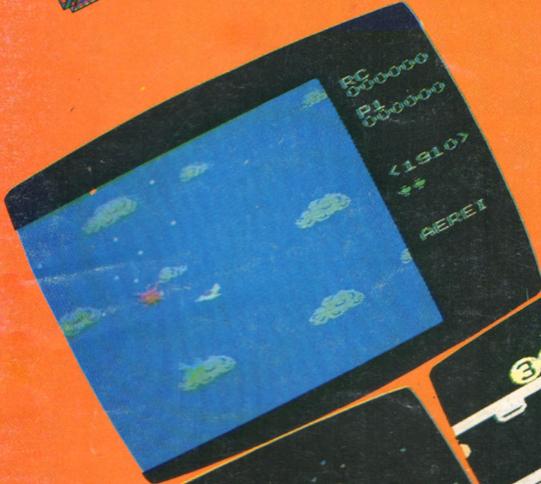
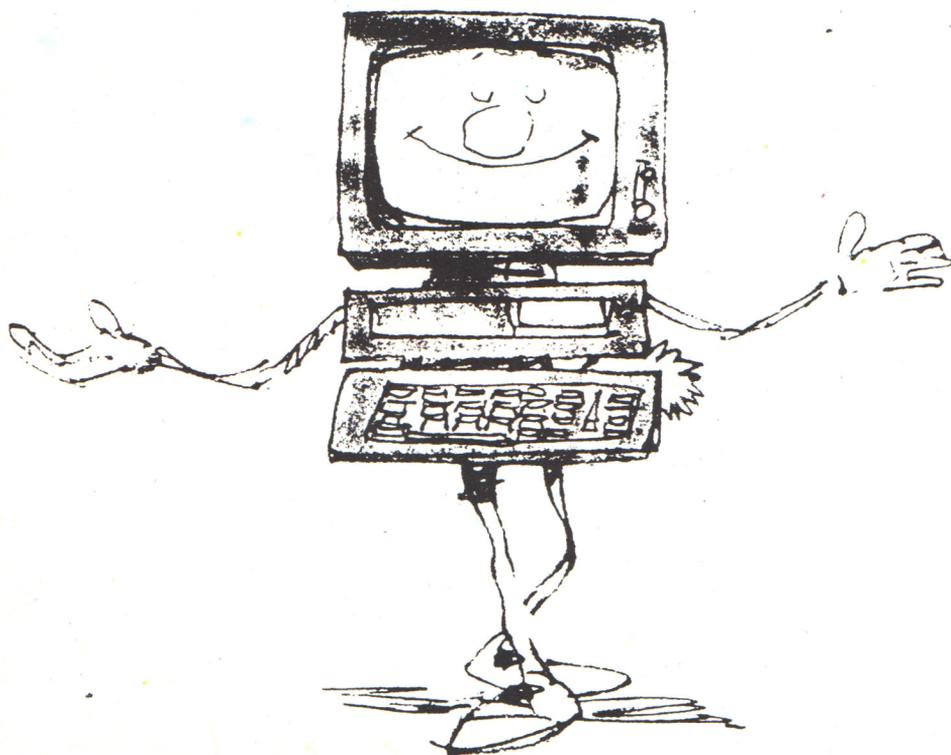


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- EPOPLANE • ZEXAD
- MATH SCHOOL
- CROSSED FIRE • BILLY
- DEEP WORLD
- BREAKOUT STAR



**IMPORTANTE!!!**

**CERCHIAMO  
UN COLLABORATORE  
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

# VOGLIA DI STUPIRE

*Il nostro mensile stavolta vi regala una possibilità "ghiotta", quella di stupire tutti i vostri amici grazie all'abilità che avrete giocando a videogames di cui vi diamo trucchi e segreti in queste pagine. Cominciamo subito con Mini Putt e il suo golf stravagante per passare a Freddy Hardest, un classico, per arrivare a un altro classico (Star Wars), per giungere a Moreheus, Firefly, e Gauntlet seconda versione. Tutto senza scordarci un po' di segreti di Daja vu, un'avventura che si rivela di giorno in giorno interessante e complessa.*

## IN QUESTO NUMERO

**4** EPOPLANE

**5** ZEXAD

**6** MATH SCHOOL

**7** CROSSED FIRE

**8** BILLY

**9** DEEP WORLD

**10** BREAKOUT STAR

**12** GAUNTLET 2 TORNA  
L'EROE

**15** MINI PUTT  
IL SUPERGOLF

**16** FREDDY HARDEST  
NELLA GALASSIA

**18** STAR WARS PER TUTTI

**23** MORPHEUS E  
IL LUNGO SONNO

**26** FIREFLY CON CORAGGIO

**28** DEJA VU PER VOI



## EPOPLANE

### CHE GIOCO È

Nel 25° secolo la gente era ormai stufa delle solite competizioni ed era quindi in cerca di nuove emozioni. Dal momento che grazie alle nuove tecnologie i viaggi nel passato non erano più una cosa impossibile era stato inventato un nuovo gioco. Su un potente jet veniva montato un videoproiettore e il pilota che si riteneva più esperto veniva trasferito in un'epoca storica precedente nel bel mezzo di uno stormo aereo. A questo punto il pilota doveva mettere a frutto tutta la sua bravura per riuscire a superare, era dopo era, tutti i mezzi aerei sempre più sofisticati cercando di recuperare nel contempo i superstiti lanciatisi con il paracadute senza ucciderli. Riuscirai anche tu a impersonare questo strano personaggio e a ritornare al tuo tempo illeso? Stai molto attento perché anche se i velivoli sono antidiluviani, i tuoi avversari sono pronti a tutto.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

- |   |                     |
|---|---------------------|
| 1 | un uomo joystick    |
| 2 | due uomini joystick |
| 3 | un uomo tastiera    |
| 4 | due uomini tastiera |



## ZEXAD

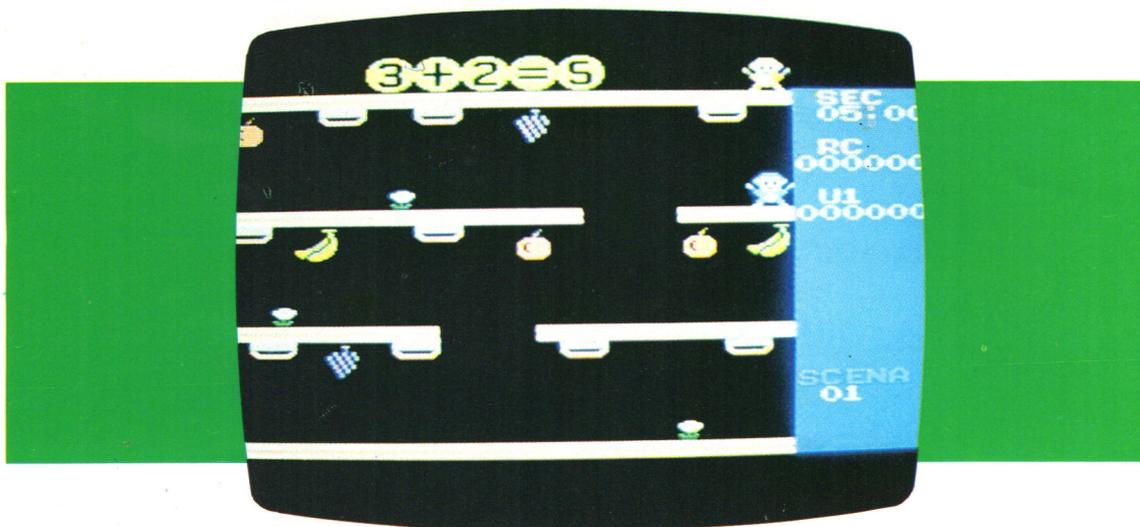
### CHE GIOCO È

Dopo 2 secoli di tregua a stento mantenuto i Keldoriani stanno pianificando un proditorio attacco alla Confederazione. A tale scopo su Nebus IV le fabbriche sotterranee stanno producendo nuovi micidiali prototipi di armi di tecnologia avanzatissima. Da questa notizia trapelata dalla cortina di riservatezza è nata la tua missione di spionaggio. Essendo stato ritenuto il più abile del servizio SSI sei stato inviato a indagare su Nebus IV. Evitando con cura i sistemi di difesa aerei e terrestri dovrai introdurti nei centri produttivi sotterranei, dove con la sola forza delle tue mani dovrai rubare i vari prototipi in collaudo. Queste armi ti saranno molto utili nel proseguimento della missione che di per se stessa costituirà un ottimo test della loro potenza.

### TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

FUOCO                    inizio gioco



# MATH SCHOOL

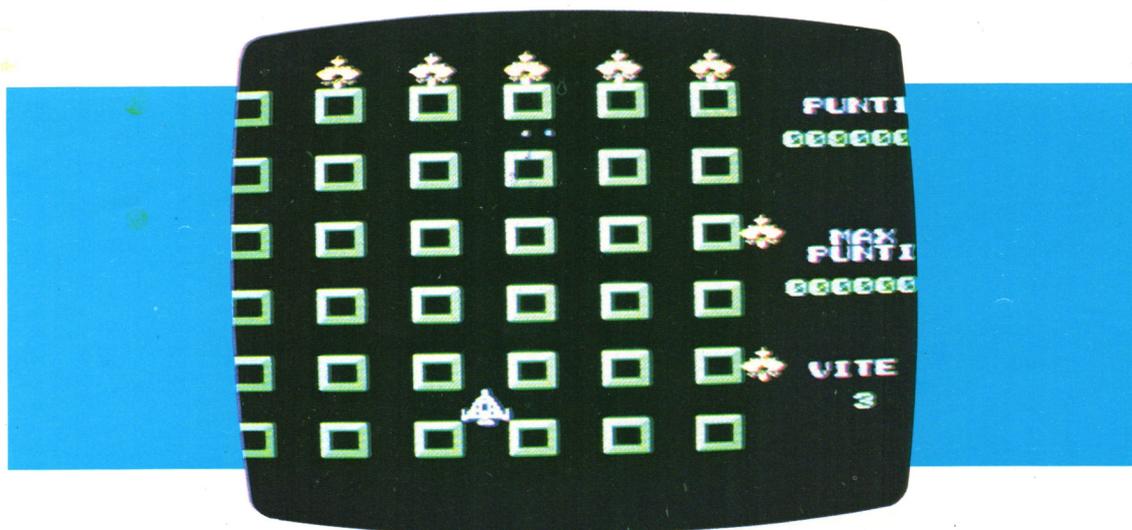
## CHE GIOCO È

Quanti di voi avranno pensato durante gli anni delle elementari che la scuola fosse noiosa, ma soprattutto che la matematica non era la cosa che lo attraeva di più! Ecco che alla scuola di questa scimmietta per appassionare gli studenti agli studi hanno creato uno strano gioco. Sull'alto dello schermo appare una operazione matematica, ma una cifra è rappresentata con un punto di domanda. Stabilisci quale è il numero mancante e srotola i manifesti per trovare quello che lo rappresenta. Premi a questo punto il FUOCO 2 e raccogli il rotolo da portare alla scimmietta vicino all'operazione. Ma attento, un dispettoso granchio cercherà di ostacolarti, raccogli quindi per difenderti la frutta da lanciargli contro. Attenzione usa la joystick con 2 fuochi.

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO	fuoco 1
SELECT	fuoco 2
1	1 uomo joystick
2	2 uomini joystick
3	1 uomo tastiera
4	2 uomini tastiera
1/2/3/4/5	livello gioco



## CROSSED FIRE

### CHE GIOCO È

Le astronavi dell'antico pianeta Cryspel erano piombate nello spazio più profondo ed avevano trovato le difese su Vortron completamente impreparate ad un simile attacco. Dopo aver tuttavia strenuamente combattuto solo pochi comandanti erano riusciti a mantenere in combattimento le loro navette. Tu sei uno di questi e, dopo essere riuscito a nasconderti nel centro della città, dovrai farti scudo con gli alti palazzi per evitare l'attacco dei Cryspeliani che ti hanno completamente accerchiato. Ma se saprai usare l'astuzia e muoverti con rapidità potrai giocare la carta di riuscire a distruggere i tuoi assalitori e ritornare alla libertà per correre in aiuto anche degli altri comandanti superstiti.

### TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

FUOCO            inizio gioco



## CHE GIOCO È

Con l'avvento dei videogiochi da bar sembra che il gioco del biliardo abbia un po' perso il fascino di un tempo. Ecco quindi che questo Billy per il vostro MSX farà rivivere emozioni trascorse a quelli più adulti e nuove a quelli più giovani. Regolate l'intensità del tiro e dopo aver scelto l'angolazione ottimale tentate di mandare in buca una ad una in ordine progressivo le biglie. Se la palla da voi prescelta andrà in buca otterrete un punto, altrimenti lo regalerete al vostro avversario. Vince chi raggiunge il miglior punteggio. Buon divertimento a tutti!

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

**SPAZIO**  
**FUOCO**

scelta tastiera  
scelta joystick



## DEEP WORLD

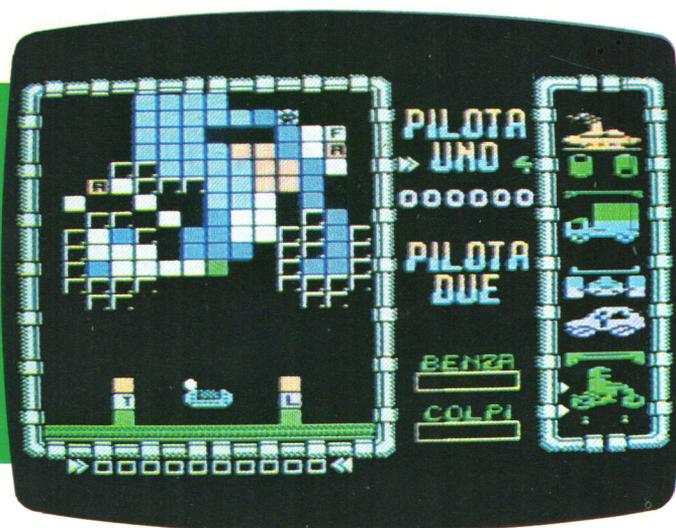
### CHE GIOCO È

Dopo lunghi anni di addestramento psionico che hanno permesso di sviluppare al massimo e di affinare le tue capacità moltiplicative frutto della chirurgia bionica del 23° secolo hai raggiunto lo stadio di una perfetta macchina da guerra. Ma per raggiungere il tuo diploma, dovrai superare la prova finale. Il tuo diploma è stato posto all'ultimo livello di un complesso di stanze sotterranee sorvegliate incessantemente da droidi di combattimento di classe Y. Discendi con l'elevatore tutti i livelli, stermina i guardiani senza toccarli, ricordando che alcuni di questi andranno colpiti più volte, guadagnandoti ogni volta la strada verso gli elevatori successivi, avvicinandoti, livello dopo livello, al trionfo finale. Attento, raccogli le stelline che ti daranno dei bonus.

### TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

FUOCO                    inizio gioco



## BREAKOUT STAR

### CHE GIOCO È

Arrivato fresco fresco da Qyetermein il bing bang si è subito affermato come gioco dell'anno e migliaia di aspiranti piloti non vogliono perdere l'occasione di provare l'ebrezza di manovrare nella mastodontica arena la navetta deflettore in grado di lanciare e respingere a folle velocità una gigantesca sfera d'acciaio contro l'incalzante avanzata di un muro di cubicoli. Oltre ad una notevole abilità di giocare dovrà possedere una discreta fortuna poiché da alcuni cubicoli potranno liberarsi delle pericolosissime bombe capaci di distruggere la parete protettiva alle sue spalle. In altri casi potrà attingere da essi dei componenti particolari capaci di conferire alla navetta speciali proprietà, come con L si otterrà il laser e con T il turboboost.

### TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

FUOCO                    inizio gioco

**E  
IN EDICOLA**

**7 FANTASTICI  
GIOCHI  
per il tuo**

**SUPER IMSX**

**DA NON  
PERDERE IL  
NUOVO NUMERO**

# GAUNTLET II



Tu e la tua metà (se avrai qualcuno che ti dà una mano), potete scegliere il personaggio tra uno qualsiasi dei seguenti: Thor, il guerriero; Thyra, la valchiria (una forte guerriera), Merlino, il mago, grandioso con gli incantesimi a differenza degli altri; oppure Questor un elfo, non proprio gracile come Merlino, ma non così scaltro con le forze dell'occulto.

Puoi scegliere di essere lo stesso personaggio, cambiando solo i tuoi abiti.

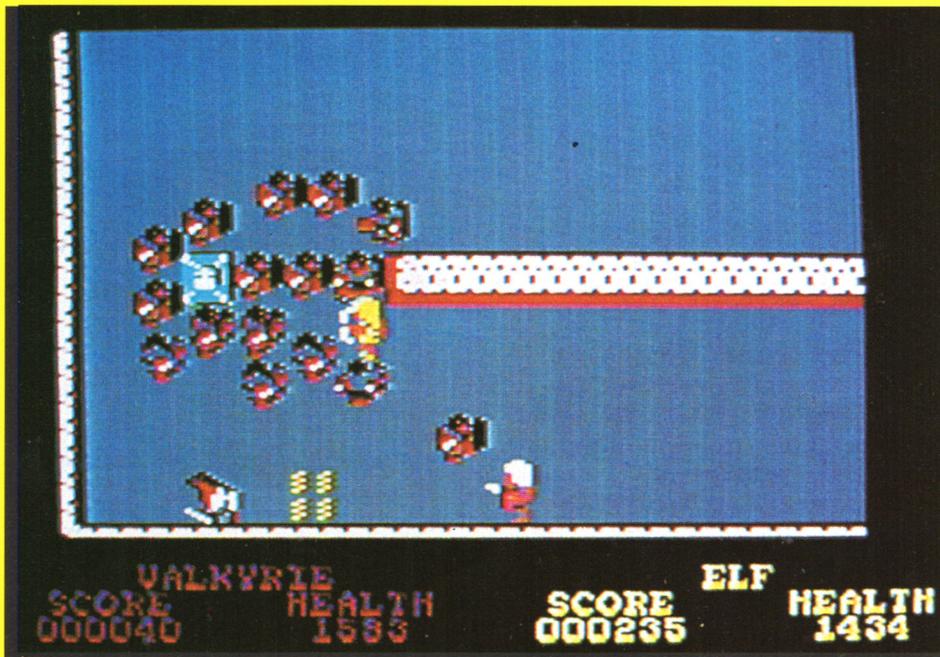
L'obiettivo è abbattere nemici, e acquisire chiavi, amuleti, pozioni, tesori e specialmente punti per resistere il più a lungo possibile. A ogni livello dovrai trovare un'uscita e usarla. Hai bisogno di bere e mangiare per mantenere le tue forze, con l'aggiunta di pozioni e amuleti per aumentare il tuo potere, e tutte

le chiavi per riuscire a passare attraverso le porte.

Hai una marea di nemici: guerrieri, demoni che sparano, stregoni, fantasmi e coloro che ti prosciugheranno senza lasciarti nessuna via di scampo; soltanto la morte potrà salvarti. In aggiunta a questi ci sono i mostri (It) che staranno molto attenti sino a che tu non avrai oltrepassato il limite, oltre il quale sarai salvo. Poi ci sono quei mostri che cercheranno di toglierti più forza possibile (100 punti di "salute").

Troverai poi lungo il cammino, delle pozze acide (non certo salutari, ma facili da evitare), qualcosa che ti congelerà per alcuni secondi... attenzione, trasportatori che ti porteranno da un livello all'altro del gioco, dei campi





di forza intermittenti che succhiano la tua energia quando sono accesi e tu sarai collegato con essi, e persino dei muri che si muoveranno occasionalmente. Anche le uscite spesso si muoveranno, oppure potrai vedere che qualche volta sono addirittura false (e ciò ti farà ancora più arrabbiare).

I disegni sembrano qui migliori che in **Gauntlet I**, ma, nella media direi che non è male, e specialmente non è troppo difficile. È più di una semplice aggiunta o rinnovamento del vecchio **Gauntlet**: È senza dubbio il risultato di qualche tocco e rifinitura in più al già divertente e classico gioco.

# MINI PUTT

Recentemente vi sono state parecchie simulazioni del gioco del golf per l'MSX, non da ultimo la notevole serie **Leaderboard**, ma tutti queste versioni si sono rivelate piuttosto serie. Con **Mini Putt**, EA ha ideato una piacevole alternativa e ha dato al golf un tocco stravagante.

Qualsiasi persona che ha giocato con questo tipo di sport saprà che si svolge su un campo costellato di buche vicine tra di loro, di pendii e di ostacoli. I giocatori, da uno a quattro, possono gareggiare scegliendo tra quattro percorsi con nove buche. Quando il gioco ha caricato, i giocatori sono salutati da un allegro omino nel suo chiosco, che si trova vicino ad una fontana dalla forma di un giocatore. La prima scelta implica se far pratica o partecipare ad una partita. Sullo schermo appare una lista di quattro percorsi dai nomi invitanti. Quando scegliete il vostro percorso vi è presentata la carta dei punti da uno dei giovani personaggi che si aggirano nel parco. Dopo aver scelto il percorso siete pronti per incominciare la gara. Un punto che potrebbe essere trattato nelle istruzioni è che i dati del percorso della versione in cassetta sono in sequenza sul resto così il fatto che non tenga il conto dopo ciascun percorso vi permette di immettervi nella parte corretta.

È un gioco a carico multiplo, ma questo non è un inconveniente, poiché ogni percorso impiega cinque secondi per caricare dal nastro. Le buche sono presentate con una veduta completa alla sommità dello schermo, e sotto si può vedere una simile area di gioco ingrandita. Nell'angolo in alto a sinistra, voi vedrete un uomo che prende la misura e tenta il colpo e che salterà di gioia se voi andrete sopra o sotto la norma, ma che nasconderà la testa se voi non la raggiungerete!

Nei percorsi uno, tre e quattro vi sono pareti e terreni accidentati che tentano di fare sviare la palla. Il percorso due include un mulino a vento, un cannone, un castello e numerose altre sorprese. Questo percorso è il più divertente, mentre gli altri sono sorprendentemente molto buffi. Le piccole colline sono rappre-

sentate da frecce puntate nella direzione del pendio, che non sembrano attraenti, ma funzionano bene.

Il metodo di controllo di **Mini Putt** è un incrocio tra il gioco del biliardo e **Leaberboard**. Quando si posiziona il cursore si stabilisce il percorso della palla, e se si preme un paio di volte il pulsante al momento opportuno si definiscono la forza e la precisione. Il modo in cui la palla si muove lungo i pendii e rimbalza contro le pareti è ben realizzato, e rende il gioco realistico.

Il numero dei colpi per ogni buca varia di solito da uno a due, che può essere difficile da eguagliare, e compensa la mancanza di abilità. Una piccola noia è il modo in cui gli ostacoli possono essere superati la prima volta, come il mulino a vento, ma altre volte lo stesso ostacolo può fare aggiungere dieci punti al vostro totale. Fortunatamente si può adottare una tecnica particolare con questi ostacoli che si impara dopo un certo allenamento. Ea è riuscito a scrivere un gioco per il computer riguardante uno degli sport che non era stato ancora preso in considerazione. A me sarebbe piaciuto che fossero stati inclusi ulteriori ostacoli nel gioco, ma vi è una varietà di azione sufficiente a tenervi impegnati per un certo periodo di tempo. Sono sicuro che l'aggiunta di altri percorsi sarebbe stata ideale dal momento che non sono costosi.

**Mini Putt** è un gioco molto carino, il suo involucro e la sua presentazione sono molto attraenti, e merita un posto nella vostra collezione, specialmente se vi sono altri giocatori con cui potete divertirvi.

Nino Giacomi



# COME VINCERE A

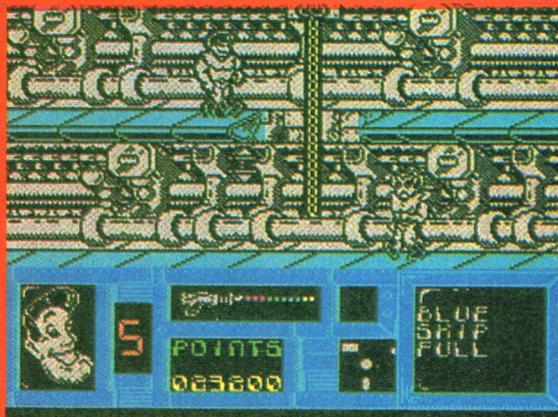
# FREDDY HARDEST

È forse l'eroe più fantastico dei nostri tempi: il grande amatore che ha corteggiato più di mille e uno cuori di donna. Il vecchio Fred deve per prima cosa balzare come un pazzo su di una piattaforma, abbastanza piatta e liscia, che va da sinistra a destra. La prima parte è alquanto noiosa. Ma le seconda direi che compensa la prima, quindi ecco velocemente cosa succede nella prima parte. Questo livello è veramente lungo. Sii certo di far muovere Fred in continuazione, fallo fermare solo quando incontrerà un alieno.

Le prime forme aliene che incontrerai, saranno degli strani "così" a forma di patata. Stai inoltre in guardia contro gli altri alieni che volano bassi, cercheranno di colpirti sulla testa. Direi, che è semplicemente un gioco del tipo: "schivo e colpisco — o meglio cerco di farti fuori". (come al solito) Poi, procediamo, passerai attraverso un buco sul pavimento. Saltaci dentro, e non dovrebbe presentare problemi, a meno che appaia una strana ed eccezionale testa.

Più avanti, dovrai imbatterti in un ampio e sporco/scuro spazio che conterrà una piattaforma giusto al centro — aspetta qualche secondo e poi azzarda un lungo salto: più tieni schiacciato il pulsante e più il salto sarà lungo. Il gioco continua. A questo punto potrai notare che le forme di vita aliene attorno a te, presto si trasformeranno in formiche. Veramente diaboliche. Di solito, non sono peggiori di altri nemici, ma qualche volta — quando sono veramente "caricate" — saltano nell'aria. Ancora un altro buco nel terreno sarà il tuo prossimo scoglio. Prima di saltarci dentro controlla soltanto che non ci siano formiche volanti attorno a te. Poi potrai perfino incontrare una vipera.

I disegni, pur essendo vistosi ed eleganti, mantengono sempre qualcosa dei precedenti.



Usa il tuo laser ora. I grossi formicai sono persino più divertenti. Essi appaiono proprio alla fine del "game", quando le formiche cercano di uscire... Non è difficile ora: Guardati bene dalla bolla che c'è in cima al globo, e poi balzaci al di sotto. Facile. Proprio alla fine del livello vedrai la vera entrata per l'interno del pianeta. Il nostro vecchio Fred dovrà saltare all'interno del buco apertura per guadagnarsi il codice d'accesso per il successivo livello. E, per certo, terminerò il livello senza imbrogliare e posso dirvi che il codice è 897653. Fantastico, eh?

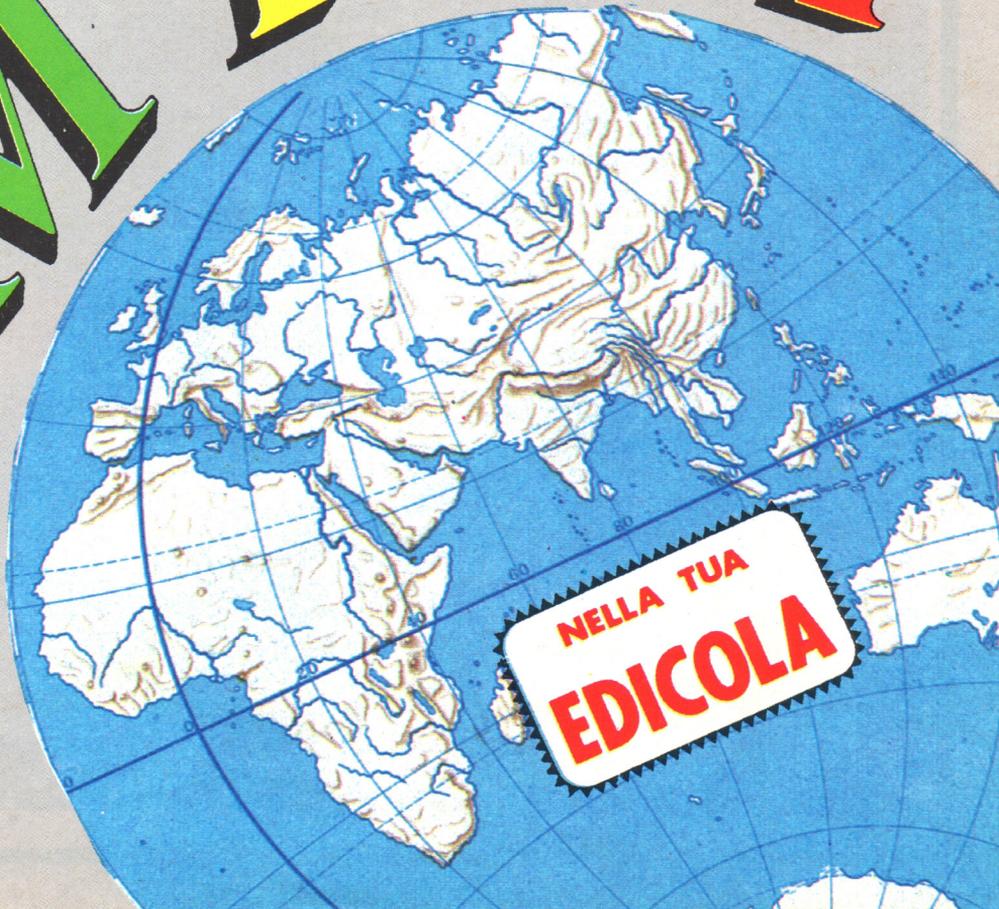
La seconda parte è brillante, direi pazzescamente simile a V della Ocean di parecchi anni fa. È tutto così: devi continuare a correre da destra a sinistra alla sfrenata ricerca di contenitori di combustibile e poi lasciarli cadere nel punto giusto.

Ce ne sono ben cinque (cinque navi e quindi cinque sacche di combustibile). I disegni sono spesso assurdi. Il modo con cui scendono e salgono e si muovono li rende meravigliosi. Come giocarlo quindi. Se non vuoi barare, allora è veramente difficile. Ci sono migliaia di eccitanti amiconi che salteranno... con te.

**OGNI MESE**

**LA MIGLIORE GRAFICA DEL**

**M o n d o**  
**A M I G A**



**NELLA TUA  
EDICOLA**

# STAR

io mi sento decisamente apatico in questa afosa serata, così spero vivamente che nessuno di voi abbia l'intenzione di dirmi che non ha mai visto il gioco **Scifi Epic** di George Lucas, che fa vincere i soldi e che fa battere tutti i record.

Ma c'è sempre una persona che non lo conosce, non è vero? Perciò, per amore vostro, mi accingerò a spiegarvelo. Il nostro eroe Luke Skywalker fu persuaso da un vecchio cavaliere Jedi (appartenente ad un'antica banda di guerrieri guidati dalla "forza" votata a fare del bene), con il nome di Ben Kenobi.

La salvezza dell'universo (un compito tipico dei giochi per il computer) è, in questo caso, resa possibile se si distrugge un'enorme stazione spaziale denominata "la Stella della Morte". La Stella della Morte è il quartiere generale dell'impero malvagio governato dal cattivo Darth Vader (che accidentalmente risulta essere il padre di Luke, ma questa è un'altra storia...). In ogni modo, come i membri della Mensa avranno indovinato, il vostro obiettivo è quello di interpretare la parte di Luke e di fare esattamente ciò che Mark Hamill fece nel film.

**Star Wars** non è solo l'adattamento di un film, ma anche la trasformazione di un gioco delle sale.

**Star Wars**, nonostante abbia tre anni, è ancora popolare e lo si può trovare tuttora nelle sale da gioco e attrae uno stuolo di seguaci che possono far durare il gioco per parecchie ore.

**Star Wars** è un gioco spara spara con grafici e vettori e, per ciò che posso dire, ispirò molti giochi di questo tipo per il modello 64, come **Starglider** o **Deathscape**.

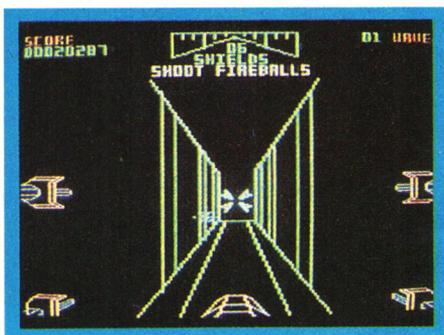
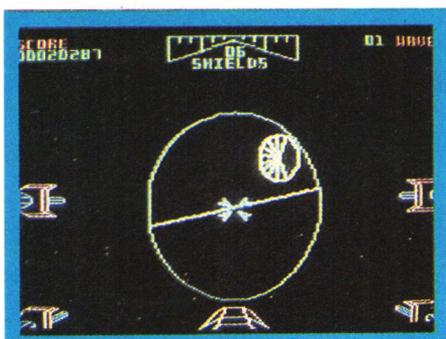
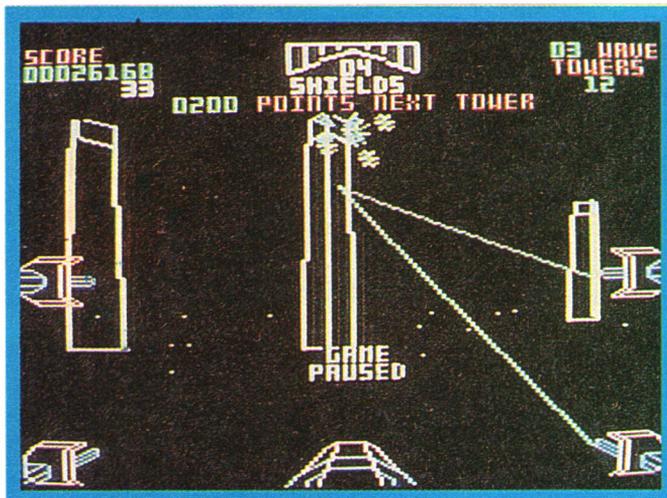
In questo gioco vi sono tre livelli di difficoltà, e se si sceglie il più complicato, si ottiene un premio migliore.

Il primo livello del gioco è il viaggio verso la



# WARS®





Stella della Morte, nella profondità dello spazio. Gli infami nemici dell'impero si aggirano intorno e voi dovete ucciderli prima di procedere al secondo livello. Ma non siate troppo creduloni da pensare che se ne stiano sdraiati tranquillamente. No, loro sono armati e voi dovete contrastare i proiettili che sparano contro di voi, altrimenti sarete privati del vostro scudo. Nove colpi e sarete inseriti nella storia gloriosa, Luke! Il secondo livello ha luogo sulla superficie della Stella della Morte. Voi dovete volare lungo la superficie eliminando tutte le torri di difesa. Ciò si può fare colpendo direttamente la sommità delle torri e facendo impazzire i loro circuiti. Anche le torri sparano contro di voi. Fate però attenzione a non entrare in esse, altrimenti il vostro scudo si rovinerà. Dura vita essere uno Jedi, che ne pensate? Il terzo livello è anch'esso impegnativo e si svolge in una trincea nella profonda superficie della Stella della Morte. Se voi riuscite ad arrivare alla fine, vedrete un piccolo pertugio ed è l'unico modo per distruggere la Stella della Morte. Se sparate a quest'ultima, provocherete una serie di reazioni a catena e la Stella della Morte esploderà in otto milioni di piccoli frammenti. Hurrah!

**Star Wars** è un gioco eccellente per le sale da gioco, ma, temo, non per l'MSX. Non si tratta di un errore dei programmatori: i grafici a vettore non hanno mai funzionato così bene sugli home computer, rispetto ai computer più grandi, tuttavia non sempre hanno lo stesso effetto brillante.

**Michele Valentini**

**QUESTO MESE IN EDICOLA**

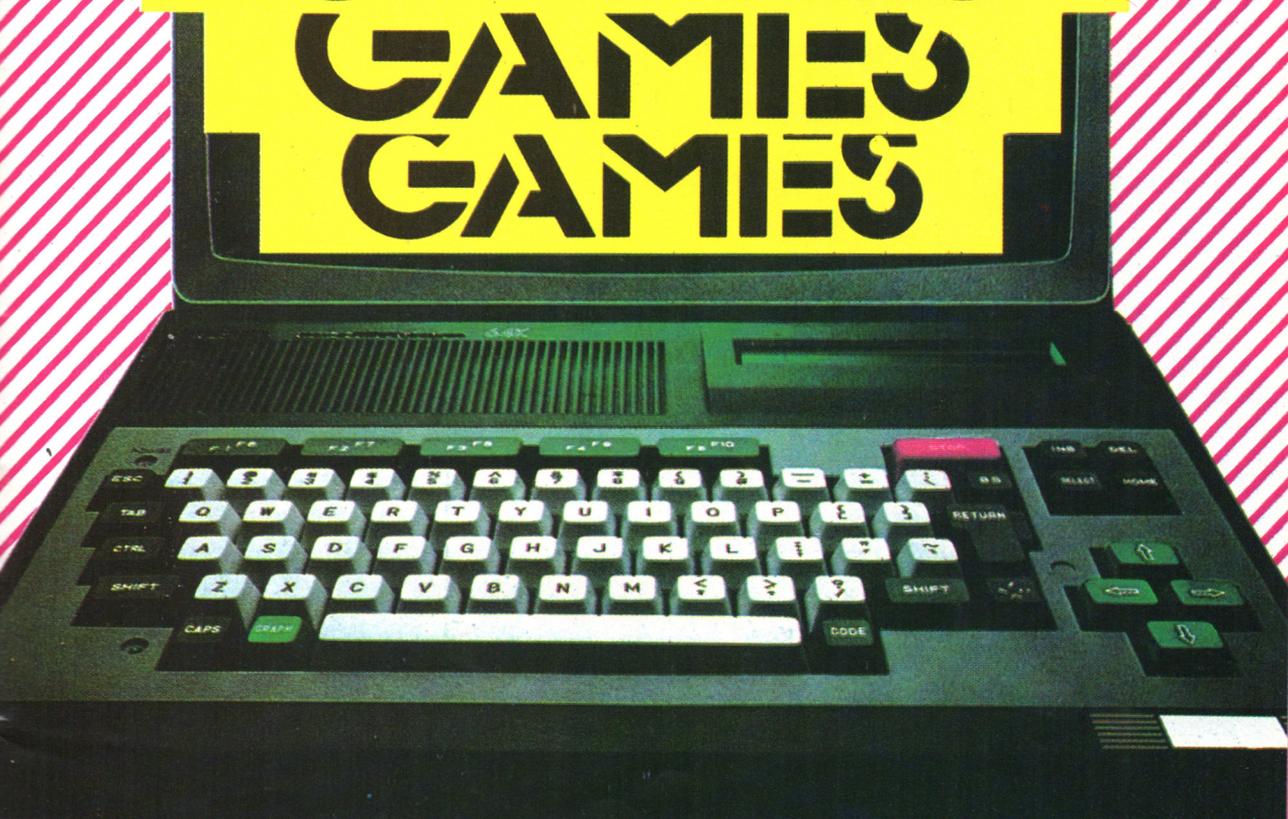
**IL NUOVO NUMERO DI**

**32 PAGINE  
A COLORI  
PER IL 64**

**WAR**

**8  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"**

**GAMES  
GAMES  
GAMES  
GAMES**



**PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

**ECCEZIONALE**  
E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE

**MSX HIT**  
**PARADE**

32 PAGINE A COLORI

UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI

---

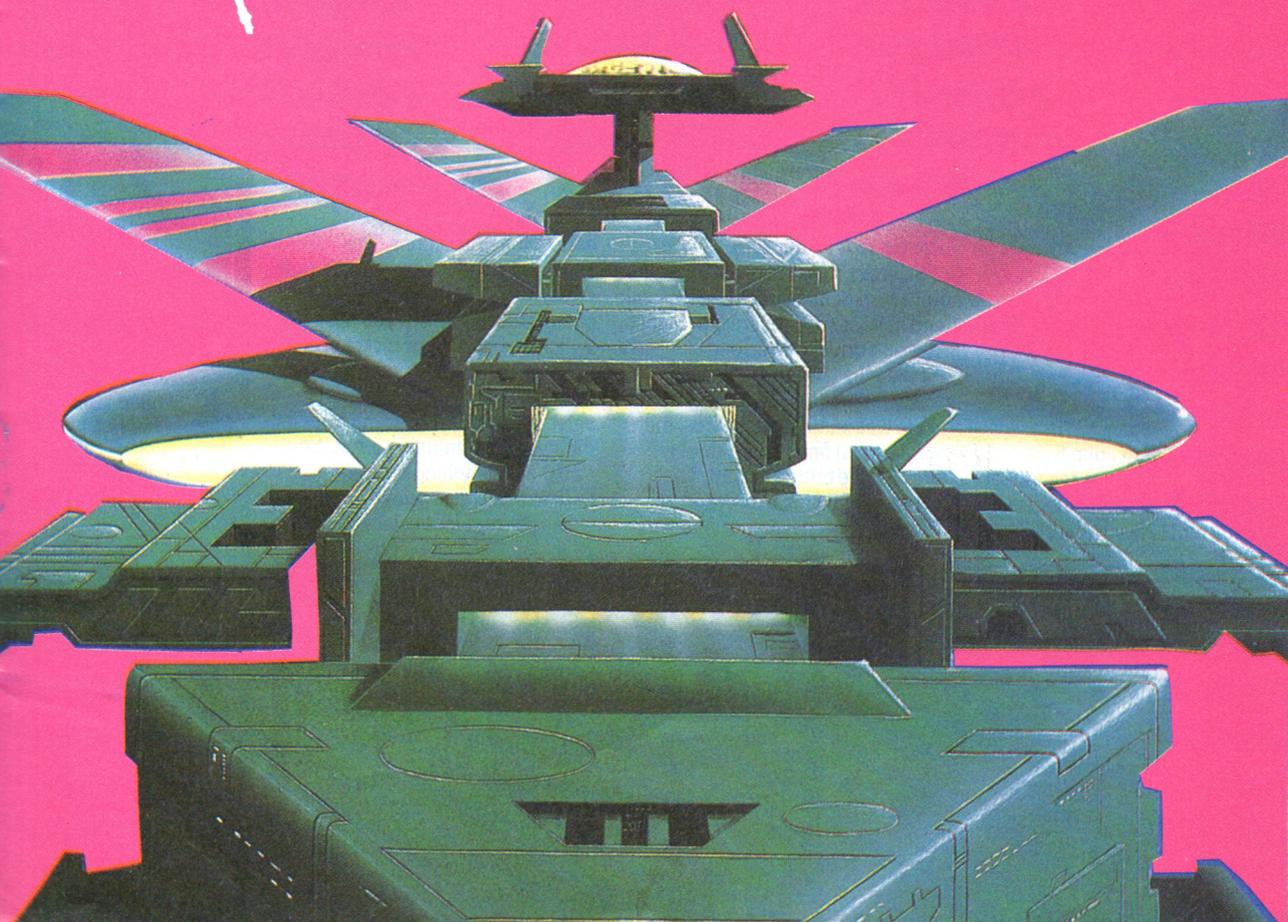
# MORPHEUS

---

Dopo nove mesi di intenso lavoro, seguito da una battaglia legale durata tre mesi il seguito di **Alleykat** ideato di Andrew Braybrook finalmente vede la luce del giorno. Il motivo di questo lungo periodo di gestazione è dovuto al fatto che **Morpheus** è molto più complesso rispetto ai precedenti lavori di Braybrook. Il

gioco non rientra affatto nella norma, e questa è la ragione per cui un corposo manuale è parte integrante del programma.

L'obiettivo è quello di eliminare i 50 livelli dell'universo di Morfeo e distruggere anche Morfeo. Ogni livello è circondato da alcune orbite, con la presenza di alieni che sorve-



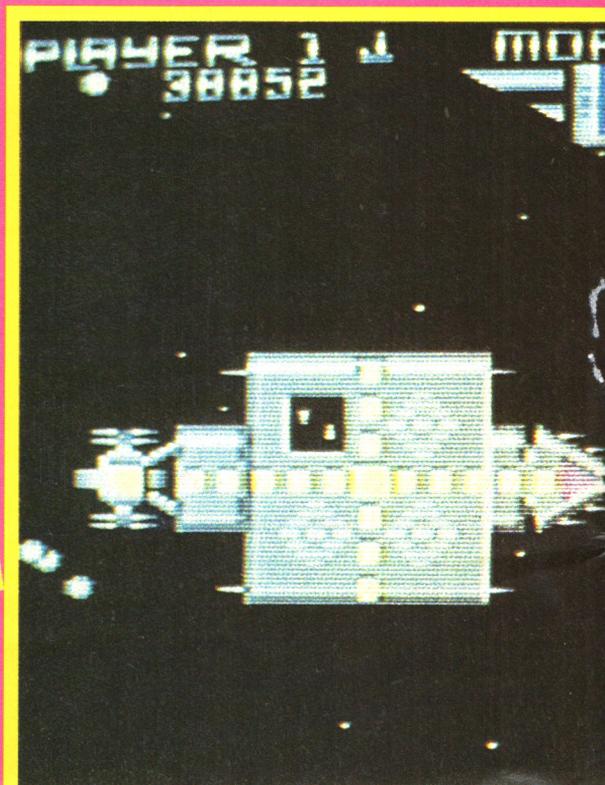
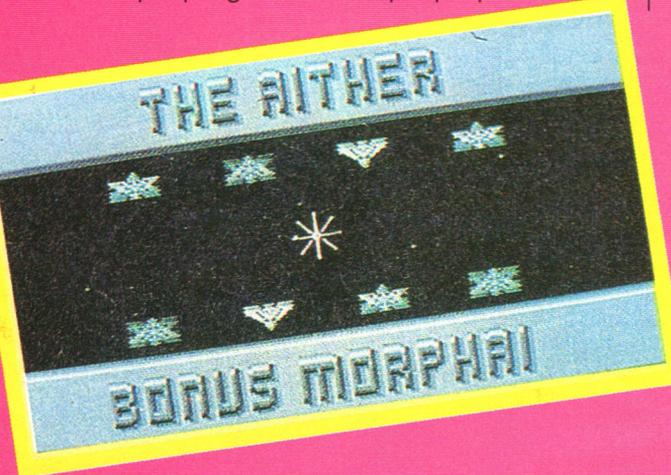
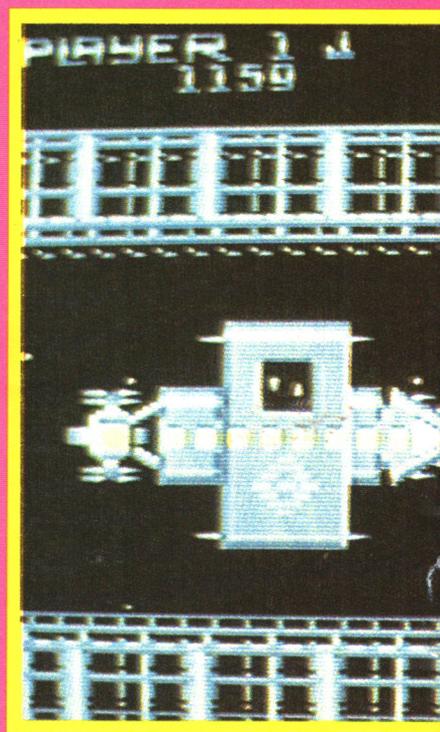
gliano il vicinato. Un livello è completato se si distrugge un certo numero di orbite e si obbliga il nucleo a terminare la sua attività. All'inizio del gioco vi trovate in una navicella con un unico laser che distrugge le orbite e gli alieni. Un ulteriore equipaggiamento può essere comprato e caricato sulla nave, a patto che voi abbiate sufficiente denaro e lo scafo della nave sia abbastanza capiente da sostenere altre aggiunte. I punti ed i soldi si guadagnano sparando agli alieni e completando i livelli.

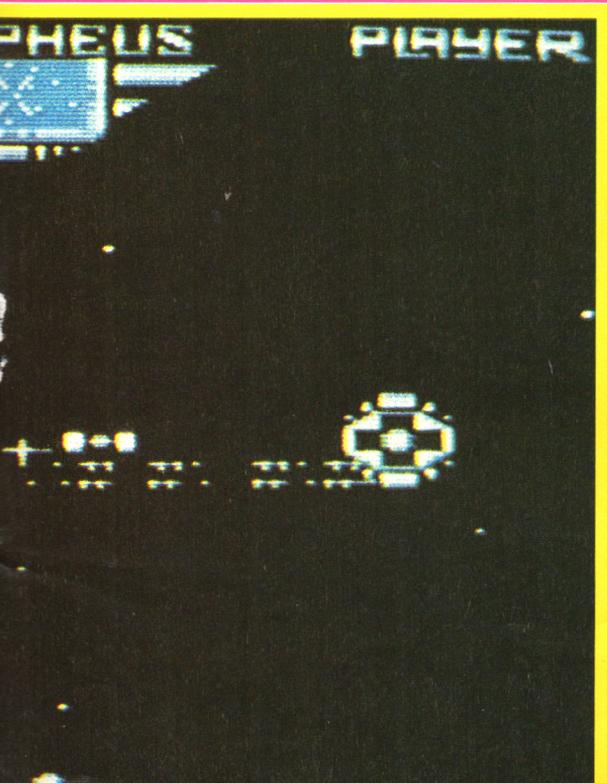
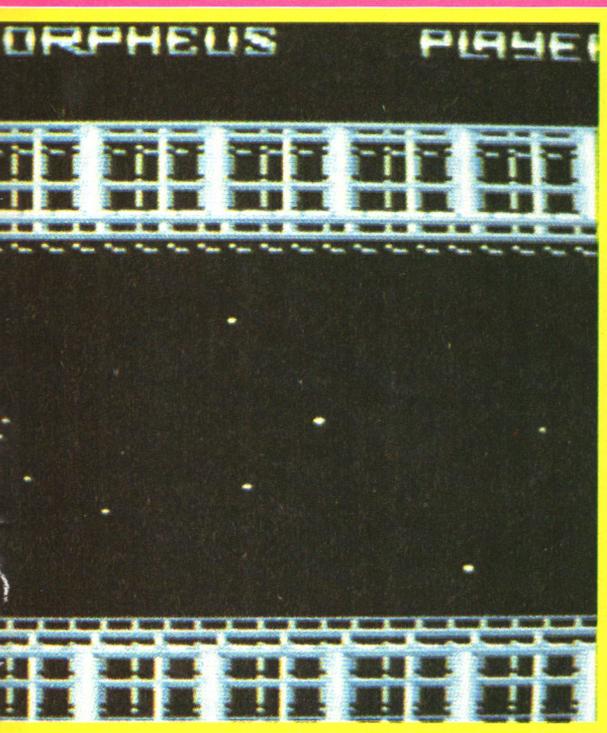
Vi sono due tipi di equipaggiamenti: Armi e Sistemi. Le armi variano da fucili laser multidirezionali a potenti bombe e reconditi droidi che possono essere controllati indipendentemente dalla nave. Tra sistemi si possono annoverare gli scudi, dispositivi ingannevoli, commutatori di energia, celle solari, trucchi per confondere gli alieni.

Si impiega del tempo per mettere insieme l'equipaggiamento, così dovete sopravvivere nello spazio a lungo tanto da raccogliere ciò che avete pagato in anticipo. Questo è evidente in alcuni momenti delicati, specialmente quando il vostro livello di energia è basso e siete sul punto di morire e dovete combattere per sopravvivere.

La navicella di base non è in grado di trasportare altre armi e può sostenere solo un equipaggiamento extra. Così voi dovete acquistare uno degli scafi più grandi, il più grande in assoluto è in grado di trasportare quattro armi e sette sistemi.

La possibilità di modificare la nave in questo modo è uno degli aspetti più interessanti di **Morpheus**. La sensazione di dominio è senza pari, quando la vostra navicella diventa sempre più grande e sempre più potente. Con





il passar del tempo, gli alieni diventano più astuti e aggressivi. Inoltre diventano gradualmente immuni alle vecchie armi, il che non provoca la fine dei problemi quando gli alieni feriti iniziano a lanciare proiettili da ogni parte. Fortunatamente la tecnologia migliora con il trascorrere del tempo, e non è necessario un lungo tempo per perfezionare un nuovo equipaggio. L'obiettivo sarebbe quello di costruire la nave migliore prima che voi possiate sfidare Morfeo al livello 50. Tuttavia allo scadere del tempo 50 (circa 100 minuti di gioco) non viene costituito nessun equipaggiamento nuovo, così dovete comprarne uno vecchio, e allo scadere del tempo 60 voi semplicemente non dovete comperare ulteriori armi e sistemi. Da ciò si desume che la velocità è un elemento essenziale. Non è prudente aggirarsi nei primi livelli per un lungo periodo di tempo, poiché quando vi avvicinate agli ultimi livelli gli alieni si dimostrano più potenti.

**Morpheus** non è un gioco di cui ci si può impadronire facilmente. Occorre del tempo per familiarizzare con la tecnica del controllo dell'inerzia e con il tipo particolare di gioco, soprattutto con gli alieni e le loro molteplici caratteristiche. Si passa da un'azione tranquilla e minacciosa ad una azione movimentata ed irritante, ed è sempre presente la sensazione di essere coinvolti nell'azione. In **Morpheus** vi è tutta la raffinatezza di Braybrook, con piacevoli sequenze e le omnipresenti opzioni. Gli effetti sonori di Steve Turner sono di ottima qualità, con un suono ritmico che crea una certa atmosfera durante il gioco, ed un grido penetrante quando il nucleo sconfigge ed elimina il livello.

**Morpheus** puzza di qualità e di professionalità. OK la mia unica critica è l'assenza di un carico e la difficoltà nel condurre il gioco: è molto scoraggiante costruire una nave decente per poi perdere tutto a causa di un piccolo errore. Tuttavia sussiste la possibilità che la versione a disco possa sostenere questa opzione. Sarebbe troppo facile passare sopra **Morpheus** e congelarlo dopo poche partite. Sono le sue molteplici finezze che rendono **Morpheus** attraente e lo annoverano tra i classici, come **Elite**, **Mercenary** e **The Sentinel**. Certamente un gioco simile difficilmente potrebbe attrarre i fans dei giochi sparaspaspa che amano azioni meno sottili e più immediate, ma certamente affascinerà coloro che lo hanno atteso da mesi.

**Valerio Zoppoli**

# FIREFLY

Dopo parecchi anni nelle galassie ritornate a casa, desiderosi di rilassarvi in temperature adeguate al clima, per scoprire invece che gli osservatori meteorologici si sono sbagliati! Dovrete volare intorno a 24 stazioni meteorologiche e chiuderle prima di riposarvi. Questo è il nuovo gioco **Firefly**. All'inizio del gioco vi trovate su una griglia, una sorta di scacchiera galattica e dovete condurre una figura all'interno di un quadrato. Questo accade nel primo livello: l'obiettivo è di passare attraverso i livelli, e lungo la griglia in modo da riuscire a fare scattare l'interruttore che blocca tutto. L'eliminazione di ciascun livello è lo scopo del gioco.

Voi siete alla guida di una navicella che dovete condurre in varie zone alla ricerca di unità di energia. Per eliminare ogni unità, dovete raccogliere quattro pezzi di muco cosmico. Ad ogni modo quando avrete riempito il vostro fazzoletto, potete entrare nell'unità e distruggerla. La riduzione dell'energia è solo un esercizio di tempo.

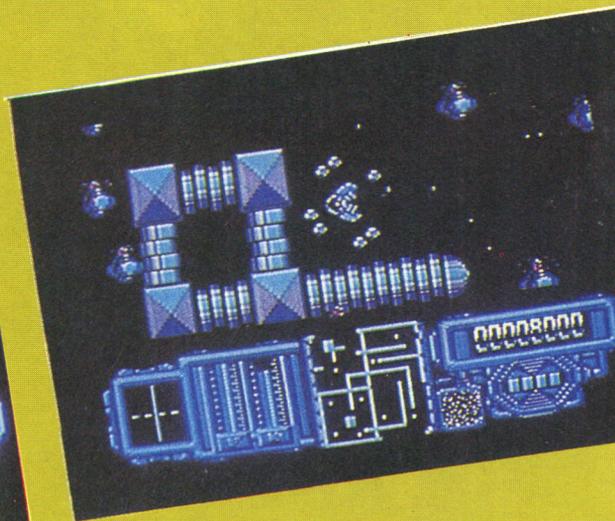
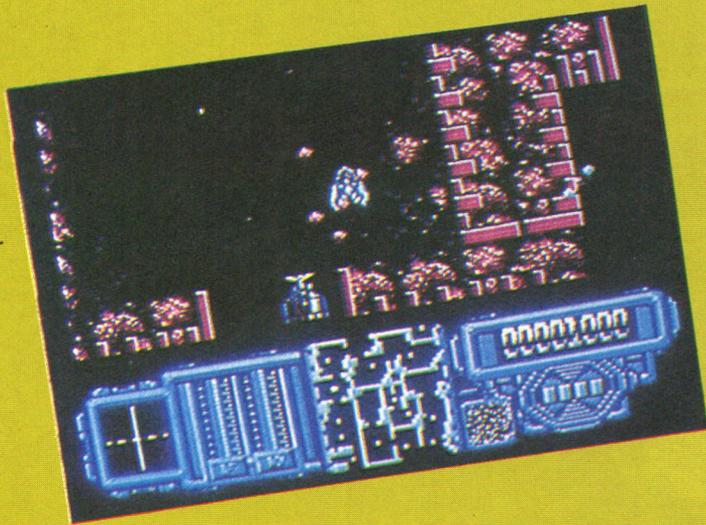
Per esplorare i singoli livelli (una piccola mappa all'estremità superiore dello schermo vi mostra il luogo in cui vi trovate) dovete usare dei trasportatori che vi fanno visitare le varie sezioni. Per utilizzare questi mezzi di traspor-

to dovete usare il tempo abilmente. La vostra nave si aggira nel centro di una moltitudine di luci verdi e rosse: ogni volta che voi colpite una luce verde la nave si muove più velocemente.

Una massa di alieni sparsa nei vari sistemi succhierà la vostra energia. La vostra unica difesa è costituita da un anello di proiettili boomerang che circonda la navicella. L'unico modo per recuperare l'energia perduta è quello di colpire uno strano pesce che di tanto in tanto volazza. Se lo si colpisce e lo si cattura le strutture di sfondo perderanno delle goccioline blu che possono essere raccolte per recuperare la vostra energia perduta. Una volta che siete riusciti a distruggere le quattro unità di energia sarete ricondotti alla griglia dove potrete muovere la vostra figura avvicinandola ulteriormente all'interruttore principale.

**Firefly** si ispira al vecchio gioco **Zone Ranger**. **Firefly** è un gioco originale nel suo genere ed è ricco di molte idee. I grafici, sono a colori e dettagliati, gli effetti sonori distinti ed efficaci, mentre i sottogiochi suscitano un interesse diverso, assente da **Hunter's Moon**, che a sua volta assomiglia a **Firefly**.

Leo Sinastr





Deja-Vu è un'insolita avventura, giocata quasi esclusivamente con la leva di comando, e si tratta questa volta di un'avventura a testi. Lo schermo è formato da tre finestre. La finestra dei grafici mostra una rappresentazione pittorica del luogo in cui ci si trova in quel momento preciso. Una finestra sotto di essa riporta il testo narrato oltre ai messaggi in risposta ai comandi come Esamina (examine). La finestra dell'inventario, a destra, è usata per depositare gli oggetti raccolti e che sono poi mostrati nella finestra dei grafici. Sopra queste finestre vi è un insieme di caselle contenenti delle voci verbali, e sotto la finestra dell'inventario vi è la finestra dell'uscita. Il controllo è effettuato da una freccia che può essere mossa ed essere sovrapposta su qualsiasi parte dello schermo per mezzo della leva di comando. Una volta che è stata posizionata la freccia,

# DEJA VU



si usa il pulsante FIRE per attuare quel comando. Ad esempio per raccogliere un oggetto che è rappresentato con un disegno si deve controllare la freccia e premere il pulsante. Poi si muove la leva di comando per trasportare l'oggetto nella finestra dell'inventario, e quando si rilascia il pulsante tale oggetto cade nell'inventario. Non viene usata nessuna parola.

Per attuare un comando "reale", con la freccia si punta un verbo che appartiene alle caselle e si preme il pulsante FIRE. Poi è unito con un oggetto alla figura principale o forse all'inventario. Così per aprire una porta si seleziona il verbo OPERATE (agisci) poi si preme KEY (chiave) nell'inventario, seguita dalla porta che deve essere aperta.

Vi sono anche finestre di apertura. Se volete aprire un cappotto, una piccola finestra vie-

ne collocata sulla figura, mostrando il contenuto delle tasche del cappotto. Se vi sono troppi oggetti, le caselle di scorrimento scorrono attraverso gli oggetti. Proseguendo nella ricerca voi potete decidere di aprire un portafoglio trovato nel cappotto, così ora avete due finestre di apertura allo stesso tempo. L'intreccio è ricco di suspense. Voi vi trovate nella toilette del bar di Joe, dopo l'orario di chiusura e voi siete in preda ad una perdita di memoria. Alcune porte chiuse vi impediscono di fuggire, ed in seguito inciampate in un cadavere che si trova in un ufficio al piano superiore. Il suo viso è familiare, ma voi non riuscite a identificarlo. State tramando contro l'assassino o avete commesso l'omicidio voi stessi? Voi non lo sapete, e non riuscite a ricordarvi.

Questa avventura giocata con la leva di comando apporta un benvenuto cambiamento al tradizionale uso della leva di comando. Tuttavia mentre non vi sono difficoltà nel trovare le parole di cui avete bisogno, il vocabolario, limitato a otto verbi, inevitabilmente si restringe a FIND (trova), EXAMINE (esamina), DO A SERIES OF PROBLEM (affronta una serie di problemi) piuttosto che optare per una scelta più varia e sottile.

La freccia si muove abbastanza delicatamente sullo schermo, ma la sua velocità varia a seconda del luogo in cui si trova. Tuttavia è difficile esercitare un valido controllo, e bisogna faticare per posizionare la freccia in una piccola zona. Se premete due volte il pulsante sulle uscite, non dovete ricorrere alle icone GO, ma spesso ho dovuto premere il pulsante due o tre volte prima di riuscire a muovermi.

I criteri di valutazione dello schermo tengono in considerazione lo schermo ben dispiegato e il sistema di controlli e caselle piuttosto che le figure molto artistiche. I criteri di valutazione del gioco tengono conto della mancanza di un adeguato controllo sulla freccia. Queste stime e commenti sulle operazioni del gioco si riferiscono alla versione C64.



# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

• Compro/Cerco i seguenti giochi per MSX - international Karate - Scooby doo - Winter Games I-II - Gunship - Footballer of the year - Dracula - compro il tutto ad un prezzo ragionevole - Fazzi Corrado - Magazzino 25 - Fabbiano Seravezza - Lucca - Tel. 0584/773133 - anni 13

• Compro gioco pallacanestro per MSX e gioco del calcio a max. L. 10000 cad. uno - Preziosi Alessandro - Via 3 Denari 321 - Roma - Tel. 6469037 - anni 12

• Scambio programmi del tipo laydock, Chopper II, T.N.T., Nemesis, Soccer, Dai-va e molti altri, volete saperne di più. Inviare una vostra lista, potremo realizzare scambi vantaggiosi. Possiedo oltre 100 titoli sia per MSX 1 e MSX 2 - Alberto Clerici - Via Rimembranze 15 - 22070 Cirimido - Tel. 031/935281 - anni 21

• Compro/Cerco 1942, Buggy Boy, Road Bunnies per MSX e Ghost's Goblins - intendo pagare ciascun gioco non più di L. 6000 - Simone Locci - Via Brunero Paoli, 45 - 55100 Lucca - Tel. 44930 (ore pasti) - anni 14

• Vendo CBS coleco vision con 7 mesi di vita + 2 joystick + 4 cassette gioco tra cui Donkey kong e Omega Rale, al prezzo di 350.000 trattabili - è veramente un affare, affrettatevi - Si assicura la massima serietà - Bertassi Tiziano - Via Carre-ra 18 - Coccaglio - 25030 Brescia - Tel. 030/7241956 - anni 16

• Vendo tantissimi giochi in linguaggio macchina a L. 1500 cad. tra i quali calcio, kung fu master, Arcanoid, ecc. - Luigi Li-peroti - Crotone - 88074 CZ - anni 15

• Vendo giochi per MSX come: Mask II, calcio nuovo, Jack the Nipper III, Master, James Bond Agente 007, Batman, tutti originali, richiederle lista - Telefonare ore 15 del lunedì, mercoledì e giovedì - prezzi ragionevoli L. 2000 cad. - 1000 non originali - Magro Maurizio - Via. P. Toscanelli - Genova - Sesto P. - 16153 - Tel. 010/620289 - anni 15

• Compro/Cerco disperatamente joystick usato completo di sparo I e sparo II piccolo prezzo max. L. 7000 - cerco anche il famoso gioco di International karate sempre piccolo prezzo max. L.4000 chi dovesse vendermi uno dei due avrà in regalo una cassetta con fantastici giochi: Doctor no, Ghost's, Reactor, R.A.F. ed altri 4 giochi - Trombetta Giuseppe - Via Stradale Crovone 94 - 95121 Catania - anni 13

• Vendo giochi su cassetta o disco 3.5 per MSX 1/2 solamente al mio domicilio - Per informazioni: Ivan Tiozzo - V.le San Remo 53 - 30038 Spinea - Tel. 999668 (ore pasti) - anni 11

• Vendo MSX Club tridentum vende programmi oltre 600 titoli disponibili, ultimissime novità tra cui Terramex, Mask II -

Fabrizio Dallona - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/32849

• Vendo MSX club Tridentum vende programmi vasto assortimento di Game, Utility - non si escludono eventuali scambi - Fabrizio Dallona - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/32849

• Vendo MSX Philips VG 8020 4 mesi di vita + 2 joystick + espansione 64 K + registratore Philips + oltre 420 giochi fra cui Elite, Indiana Jones, Super Star Soccer, Arcanoid, Ace of aces, Batman, Head over Hefis, Kung fu 2, Howard The duck, 007, Calcio, Konami - a solo L. 550.000 (trattabili) - Matteo Colombo - Via Casoretto, 52 - 20131 Milano - Tel.2850113 - anni 12

• Compro/cerco Ghost'n Goblin per MSX a prezzo ragionevole insieme con Green Beret (telefonare ore pasti) Filippo Gilli - Via Pellice, 82 - 10098 Rivoli (To) - Telefono 95.94.192 - anni 14

• Cerco giochi su cassetta X MSX - Je are Kung Fu 1 e 2 - 007 Zona pericolo - Gost'n Goblins - Green Beret (prezzi ragionevoli) - Vendo: Programmi totocalcio molto buono e funzionante al 100% - Agostino Gori - Via Fornace, 6 - Londa (FI) - 50060 - Tel. 055/8353046 - anni 12

• Vendo giochi con buona grafica e molti da 64K, fra i quali "Time Bandis", "Actionvision", "Zaxxon", "Road Fighter", "Adventure Tropic", "Chiller" e poi ho anche molti numeri di super e program MSX - Vorrei commerciare possibilmente con ragazzi veneti - Turrini Patrick - Via Pioppa, 44 - Maccacari (Vr) - Tel. 0442/56062 - 14

• Compro per MSX 8020 i seguenti giochi di 64 K a buon prezzo Ghots and Goblins - Green Beret - Dragons Lair - Soccer - il Totocalcio, possibilmente per gli amici dei dintorni - Alessandro Costantini - Via Anzani, 19 - Roma - Tel. 5816696 - anni 12

• Giochi per MSX a prezzi bassi, cerco e compro disperatamente il programma per fare parlare il computer MSX solo Philips compro stampante o Modem in ottime condizioni per computer MSX 8020 - Philips - Carmelo Spinella - Via XII Martiri 98 - S.P. Aponti Firenze - Tel. 055/899710 - anni 15

• Compro Paper Boy - Ghost'n Goblin - Buggy Boy al prezzo massimo di L. 10.000 - Preferibilmente in buone condizioni, anche separate cerco amici nella zona di Bologna per scambiarsi alcuni giochi - Andrea Pocaterra - Via Larga, 52/22 - Bologna - Tel. 051/517145 - anni 12

• Vendo/Compro Aliens - Hyper Sport III - Conan - Dragon Lair - Rambo - Zythum - Spesa max 12.000 cadauno - Telefonare ore pasti. Per computer MSX - Vendo vari (tipo Zaxxon, Blogger) - Trevisan Andrea - Via Francesco Tasca 168 - San Pietro (PD) - Telefono 049/5991006 anni 14

La Italsoft - Vende giochi e utility di ogni genere esistenti sul mercato per C/64-MSX - Prezzi da discutere insieme - Italsoft di Carifi/Ambrosio - Via S. Leonardo 256 - S. Gennarello di Ottaviano (NA) - Tel. 081/8271621 - anni 17

• Cerco/Scambio sbloccatore di programmi Gost'n Goblins - Kung Fu Master - Firm II - Cassetta top Canes 20 - Super Don Quix Ote Rampage - Taito - Mike Bomber - Deuil World - Las Vegas - Conan - Per informazioni telefonare alle ore 14.00 - Vit Francesco - Via della Concordia, 9 - Sesto al Reghena (PN) - Tel. 0434/689027 - anni 13

• Vendo qualsiasi gioco esistente, si la Granatiero CBM 64 vi offre vastissima scelta sia su disco che su nastro di giochi, prog. utily, scacchi, basic, oltretutto la Granatiero CBM 64 detta anche Nord Soft vi propone abbonamenti nastro disco per CBM 64, Amiga, e di sicuro voi non siete ancora soddisfatti bene! Noi vi possiamo offrire anche periferiche, drive, registratori, joystick. Vendiamo anche una vasta scelta di cartucce, l'ultima e la Mini 2 ed è la migliore! Siete soddisfatti, spargete la voce e arriverete. Telefonate a Granatiero Francesco - Via Leonardo Da Vinci, 1 - Colnago (Milano) - 20040 - Tel. 039/6957091

• Vendo stupendi giochi per sistemi MSX (soprattutto sportivi) a prezzo moderato - possibilmente su disco richiedere lista - Per informazioni Luca Barraco - Via Tunisi, 43 - Torino - Telefono 011/6942549 - anni 12

• Vendo/Compro/Scambio tutti programmi per MSX 1 e 2 su nastro o su disco - dispongo di oltre 600 programmi inviate lista, vi invierò la mia - annuncio sempre valido - Per informazioni prego telefonare ore pomeridiane - Sergio Castaldi - Via Polverigi 44 - 00010 Roma - Tel. 06/2561837 - anni 48

• Vendo MSX Philips VG 8020 C80 KRam in buonissimo stato + cavi + manuali + registratore + joystick + 250 giochi + utility a sole L. 200.000 - Telefonare ore pasti - Antonio Iannazzo - Via Pinturicchio, 3 - Castano Primo (MI) - Tel. 0331/881266 - anni 15.

• Cerco Programmi per MSX Philips KRam 80 di totocalcio totip gestione - Imporante - Spero subito! - Sergio Pugliese - Via Torregaveta 2 - Bacoli (NA) - Tel. 8689045 - anni 17

• Vendo Quick Disk nuovo usato pochissimo 2 mesi di vita a sole L. 250.000 telefonare ore pasti - De Filippis Vincenzo - Via Capuana, 12 - Torino - Tel. 343162 - anni 15

• Scambio Buzzoff! Chen! Boom! con The Way of the Tiger - Pugilato - Biliardo - Giulino Daniele - Via Cimabue, 3/B - Torino - Tel. 304826 - anni 13