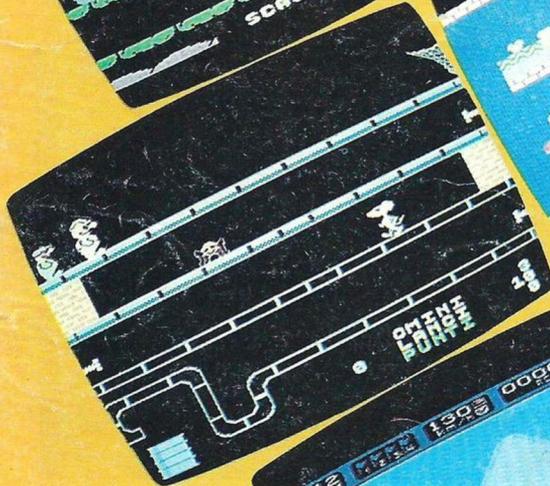
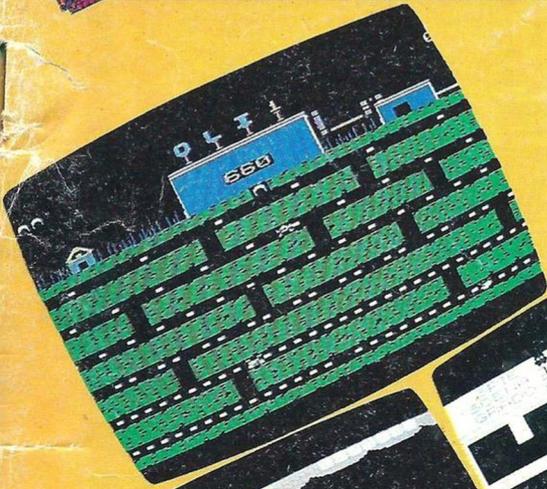
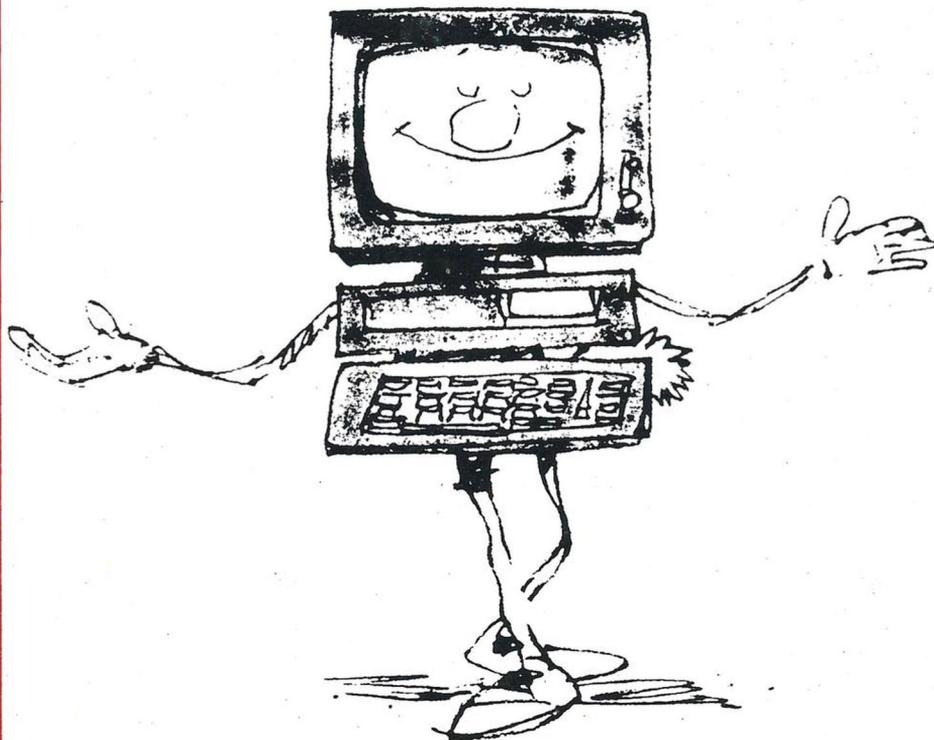


32 PAGINE A COLORI

**I BELLISSIMI
SETTE**



**OLI ● LIPPO ● SPY AND
ROCKETS ● ATILIO TUBICINI
CARLINO LO SCIAZZOTTA
RANDOM ● GRAND PRIX**



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

Inviare curriculum a: **Program MSX - Edizioni Internazionali s.r.l.**
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

LA VIOLENZA È TRA NOI

Vi diciamo subito che questa rivista non è per i "cuori teneri".

Sì, perché questo numero di Magnifici Sette dà spazio ai giochi in cui il sangue macchia i tasti del vostro computer.

Lo scontro fisico è esaltato nei suoi momenti più cruenti.

Se mai, ai più riflessivi abbiamo lasciato il piacere di conoscere il mondo dei Gauntlet o dei Deactivators.

Occhio alla pelle!

IN QUESTO NUMERO

4 OLI

5 LIPPO

6 SPY AND ROCKETS

7 ATTILIO TUBICINI

8 CARLINO
LO SCOIATTOLO

9 RANDOM

10 GRAND PRIX

11 GAUNTLET:
GUERRIERI MEDIOEVALI

15 SIGMA 7:
ALIENI E PIATTAFORME

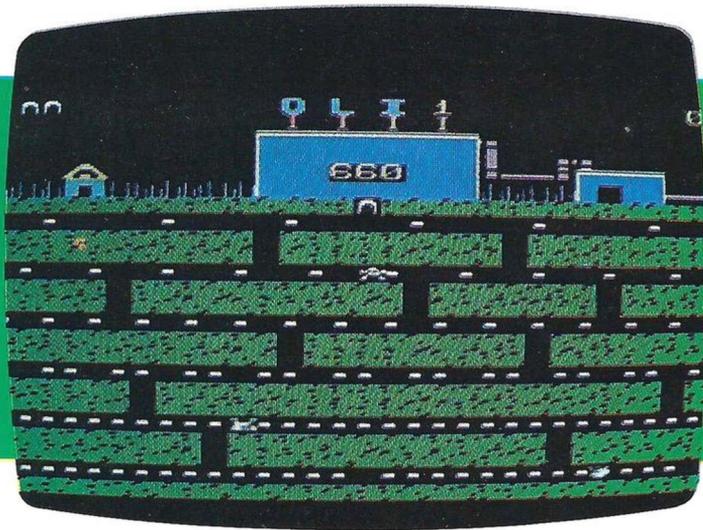
20 ARKANOID: MURI
INFRANGIBILI

22 THE WAY
OF THE TIGER

25 DEACTIVATORS:
NELLA GALASSIA...

28 CONTACT SAM CRUISE:
COME VINCERE A

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN"CAS:



OLI

CHE GIOCO È

Tempi duri per le lattine di olio. Dei dispettosi individui hanno rubato numerosissime lattine di olio lubrificante e carburante e le hanno disseminate in vari cunicoli. Tu hai avuto l'arduo ma ben remunerato compito di recuperare, per mezzo di un tubo telescopico queste lattine.

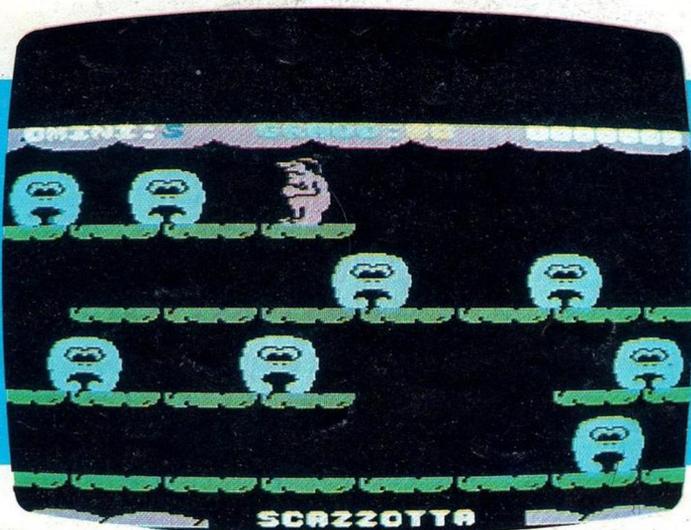
Ma stai molto attento, perché degli strani mangiapetrolio sono in agguato e tenteranno in ogni modo di impedirti il recupero, a meno che tu non riesca ad eliminarli toccandoli con la punta elettrificata. Se riesci a raggiungere la lattina lampeggiante i tuoi nemici rimarranno come paralizzati, mentre se vedi la stellina potrai toccarla solo con le pareti del tubo. Ricorda che se riuscirai a toccare i mangiapetrolio che lampeggiano avrai molti punti in regalo.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI CURSORE

SPAZIO recupero tubo



LIPPO

CHE GIOCO È

Il gioco favorito di Lippo sono le palline. Ma sfortunatamente egli le ha perse nel tubo dello scarico. Puoi aiutarlo a recuperare la sua preziosa collezione?

Egli e il suo amico Schute esplorano le grotte dove si aggirano delle strane creature, perciò guardatevi attorno, i Gelatinosi sono dappertutto. Per superare ogni caverna Lippo dovrà eseguire determinati lavori: in una dovrà colpire tutte le creature, in un'altra intrappolare tutti e 8 i Gelatinosi negli spigoli, altre volte dovrà raccogliere le palline, colpire le campane, rimuovere le sporgenze oppure evitare quelle bianche. Potrai vincere una vita extra e trovare delle tavolette con strani effetti. Per passare ad uno schermo successivo Lippo dovrà uscire dal basso e ricorda che Schute può esserti di grande aiuto.

TASTI

JOYSTICK porta 1

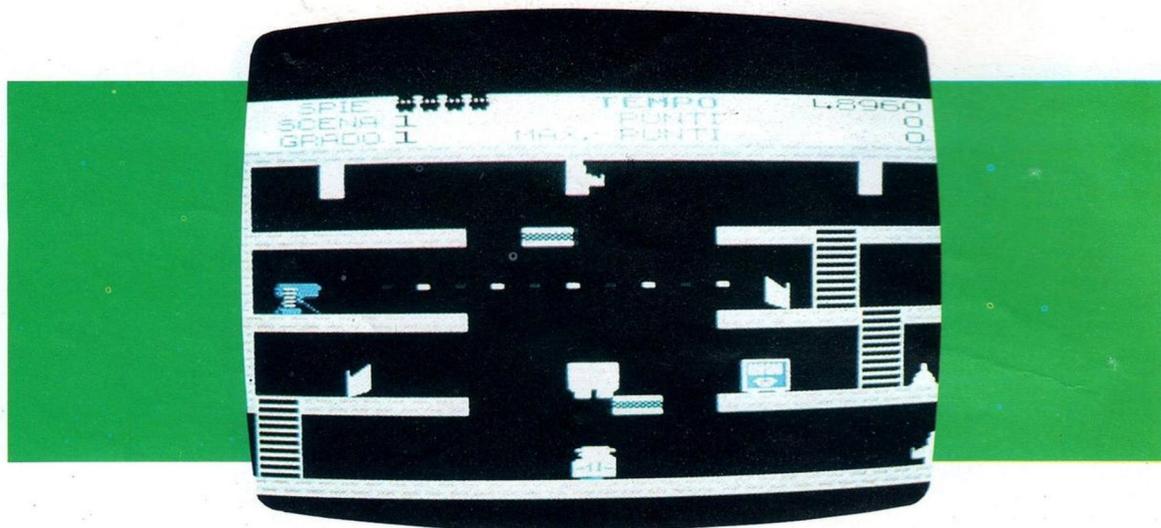
TASTI CURSORE

A su

O sinistra

P destra

Q fuoco



SPY AND ROCKETS

CHE GIOCO È

Quale sia il significato della vita? Purtroppo il gioco non potrà risponderti. Ma ti insegnerà a non perdere tempo se non vuoi morire. Ti è stata infatti affidata la costruzione di un nuovissimo missile nucleare sovietico di nome Krazy. Devi aggirarti dappertutto per trovare i diversi componenti del missile e, dopo essere riuscito a recuperarli devi portarli tutti, uno alla volta, al luogo dove assemblarli. Ma purtroppo i secondi vengono scanditi da un orologio, in alto a destra sullo schermo, che parte da 5000 e quando arriverà a 0 perdi una vita. Ma se riuscirai a portare a termine il tuo compito prima che il tempo sia finito i secondi rimasti rappresentano il tuo punteggio. Riuscirai a completare la tua missione in tempo?

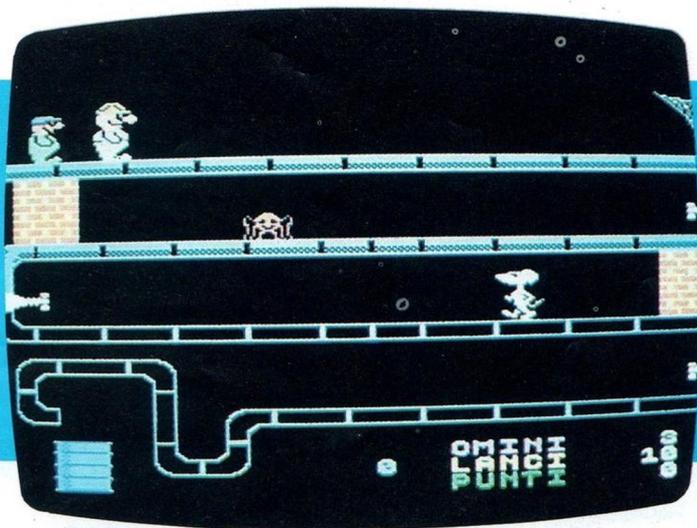
TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI CURSORE

SPAZIO/FUOCO salta

ESC fine gioco/demo



ATTILIO TUBICINI

CHE GIOCO È

Attilio, l'idraulico, lavora in una ditta che esegue riparazioni sulle tubature. Questa volta deve però provare che le tubature di alcune fabbriche non abbiano perdite, ma, essendosi di recente infortunato, dovrà guidare il suo aiutante ad aprire tutti i rubinetti in sequenza per far correre l'acqua nei tubi. Ma le cose sono rese più complicate da un topo di fabbrica, che, dispettoso, oltre a farti cadere, chiude i rubinetti alle tue spalle. Per fermarlo puoi lanciargli delle chiavi inglesi, perché se lo colpisci rimane stordito per un po' di tempo. Attento anche a non calpestare i ragni o anche questi ti faranno cadere, ma sono così insignificanti che non occorre perdere tempo a colpirli. Se riuscirai a far scorrere 1000 lt. di acqua attraverso le tubazioni avrai un nuovo incarico. Ma ricorda, se cadrai, il contatore dell'acqua tornerà a zero.

TASTI

JOYSTICK porta 1/2

TASTI CURSORE

FUOCO inizio gioco



CARLINO LO SCOIATTOLO

CHE GIOCO È

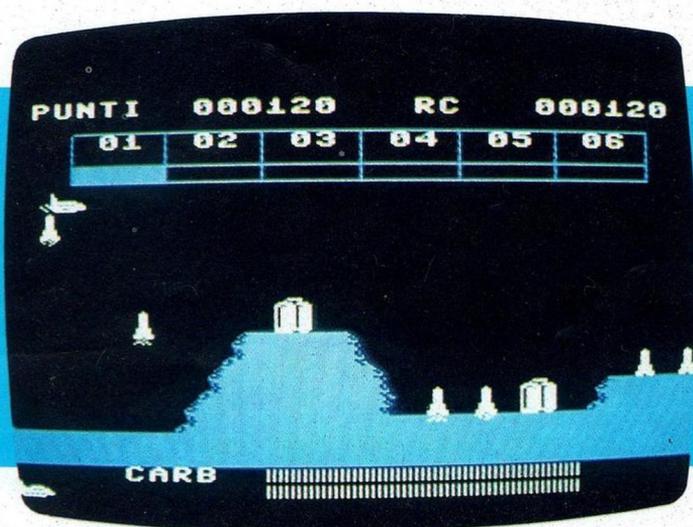
L'inverno si sta avvicinando a passi da gigante e il nostro amico Carlino deve pensare ad approvvigionarsi e a mettere da parte le cibarie per la brutta stagione. Aiutalo quindi nel suo difficile compito di raccogliere noci, noccioline e ogni altra leccornia che troverà in giro. Ma affrettati perché anche altri animali stanno accingendosi alla stessa cosa e non puoi rischiare di far rimanere Carlino all'asciutto e quindi senza cibo. Come se le cose non fossero quindi già complicate, anche degli animali, per i quali lo scoiattolo è un buon pasto, gironzolano per lo schermo, come i serpenti. Evitali quindi con cura o Carlino avrà una vita molto breve. Fai anche attenzione ai buchi delle altre tane o Carlino potrebbe cadere rompendosi la testa.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI CURSORE

SPAZIO inizio gioco



RANDOM

CHE GIOCO È

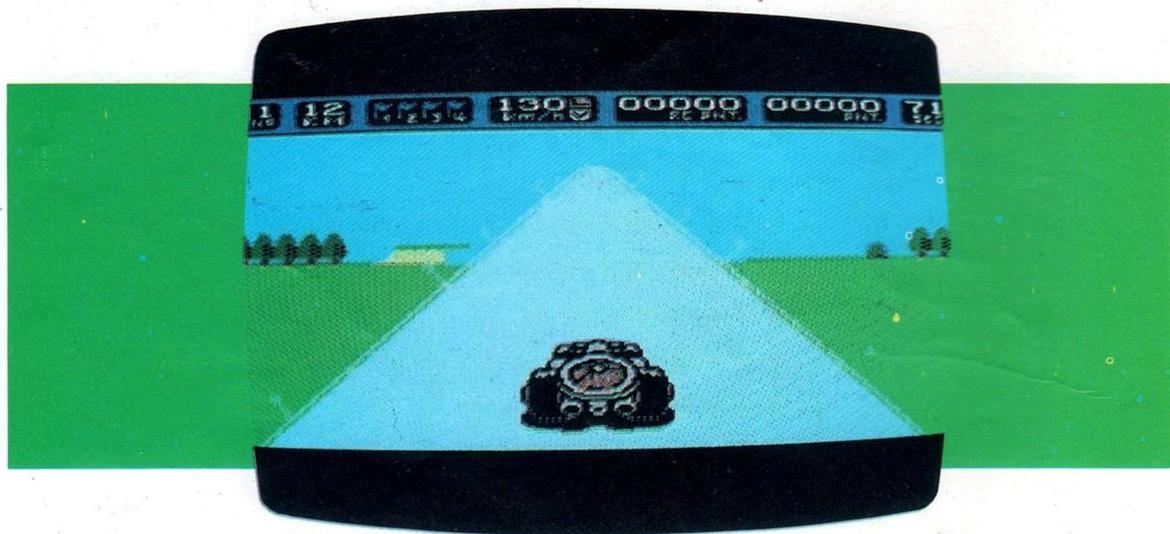
Tu sei il pilota di un caccia supersonico. Il tuo compito è distruggere quanti più aerei nemici e basi possibile, ma stai attento perché anche loro possono colpirti. Durante il primo livello volerai su territori montuosi sui quali si trovano cisterne di carburante, basi di razzi e missili anti-aerei e i nemici cercheranno di abbatterti con dei missili che potrai distruggere, mentre se colpirai delle cisterne otterrai un bonus di carburante. Nel secondo livello tutto sarà più difficile, inoltre troverai dei pericolosissimi dischi alieni. Se riuscirai a raggiungere il terzo stadio incontrerai delle palle infuocate, insensibili ai tuoi colpi che potrai solo evitare. Nel quarto livello tutto ricomincia daccapo, solo ora ti trovi sopra una città e se riuscirai ad avere carburante sufficiente raggiungerai l'ultimo stadio dove potrai solo sparare, non lanciare bombe. Se completerai tutta la missione potrai ricominciare daccapo ma ad una maggiore velocità.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI CURSORE

SPAZIO fuoco



GRAND PRIX

CHE GIOCO È

Per diventare una vera vettura da corsa ed essere promossa quindi adulta, Buggy Lane deve partecipare all'annuale Grand Prix della riviera, nella quale dovrà dimostrare tutta la sua abilità nel superare difficili rettilinei, sopraelevate audaci e persino un giro della morte. Aiuta Buggy Lane nella sua difficile prova, tenendo ben presente che se riuscirà a classificarsi potrà, negli anni successivi, partecipare persino a delle vere corse di Formula 1. Durante la corsa dovrai abilmente superare i suoi avversari, che cercheranno di ostacolarti sempre più mano a mano che ti avvicinerai ai primi posti. Infatti se andrai con le ruote nel prato, la tua velocità diminuirà. Ogni tanto incontrerai una squadra di controllo che deve verificare la tua posizione. Non desistere se vuoi che Buggy Lane vinca il suo trofeo.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI CURSORE

SPAZIO accelera

GRAPH freno



GAUNTLET

Gauntlet non è un gioco- è una macchina infernale che risucchia tutti i vostri spiccioli! Forse avrete già visto nei bar questa curiosa macchina dotata di quattro joystick- e di quattro gettoniere. Veramente geniale: si gioca in quattro... e si paga in quattro! Anche il gioco stesso, poi, non si fa certo pregare per spillar soldi: quando un giocatore sta per morire, il programma grida (per esempio) "Merlino sta per morire!", e a questo punto potrete verificare gli straordinari poteri taumaturgici di alcune monete da cento lire!

La US Gold si è resa conto di quanto è facile rovinarsi giocando a **Gauntlet**, e così ne ha messo in commercio una versione micro che vale fino all'ultimo centesimo ciò che costa.

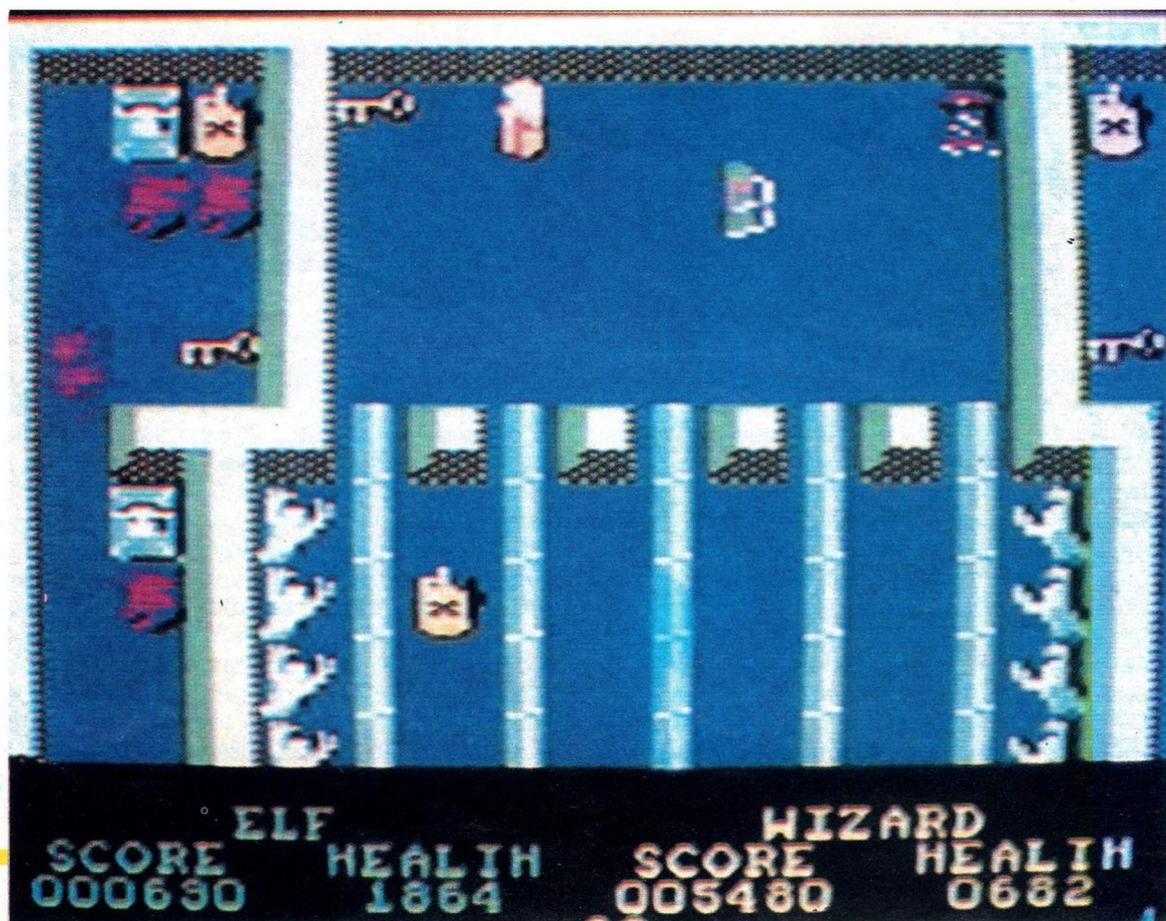
I protagonisti sono quattro: il guerriero Thor, dalla temibile ascia; il mago Merlino, armato di sfere di fuoco; l'elfo Questor, agile nei movimenti ed arciere preciso, e infine Thyra la valchiria, una spadaccina dotata di una robusta corazza.

L'azione ha luogo su parecchie centinaia di livelli che scrollano, ognuno dei quali ha circa sei schermi per sei dimensioni. Il gioco comprende praticamente tutti i "cattivi" possibili e immaginabili: fantasmi, mostri, leprecauni, monaci folli e persino la morte stessa! Ciò che rende diversi da tutti gli altri i cattivi di **Gauntlet** è la forza stessa del loro numero, poiché l'anima stessa del gioco sta in una serie di scontri feroci ed accaniti. Qui si tratta

proprio di lottare con intere orde di avversari fino ad aprirsi la strada della fuga - è il caos! Ciò che balza subito all'occhio è che questa conversione si discosta dall'originale nella mancanza del modo a quattro giocatori. Tutti

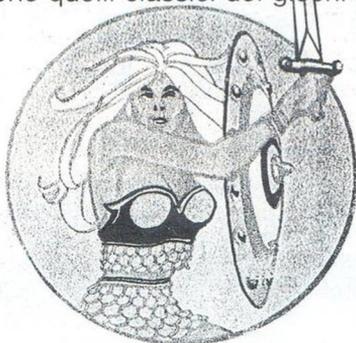


e quattro i personaggi possono partecipare all'azione- ma solo a due per volta. Nel 64 ci sono solo due ingressi joystick, e anche un mago del software non può far molto per rimediare a questa carenza di base. Esiste ovviamente anche una opzione per un solo giocatore- ma dove va a finire il divertimento? **Gauntlet** dà il meglio di sé nel modo a due giocatori: i primi livelli vanno lisci come l'olio, ma una volta che ci si addentra nel gioco i mostri cominciano a combinarne di tutti i colori. Dovrete cominciare a combattere e a concertare insieme, aiutandovi a vicenda dividendo il cibo e le pozioni. **Gauntlet** è apparentemente semplice, ma richiede invece un grande talento strategico: occorre saper capire quando è meglio combattere a pié fermo e quando è meglio fuggire. Parecchi degli avversari sono prodotti da dei generatori che si possono distruggere con



qualche centro consecutivo, ma sarebbe folia cercare di eliminare tutti i cattivi: il segreto sta nel sapere quando è meglio colpire alla fonte e quando è invece meglio darsela a gambe. Nella migliore tradizione dei giochi da bar, **Gauntlet** contiene un sacco di labirinti tra cui districarsi.

Gli oggetti che si devono raccogliere non sono proprio quelli classici dei giochi avventu-



rosi: certo, le chiavi aprono le porte e le uscite conducono al livello successivo, però le pozioni segrete sono come bombe 'intelligenti' che uccidono tutto ciò che si muove, e i tesori da conquistare servono solo a fare aumentare il punteggio. Quando poi si incontra del cibo in teoria dovrebbe toccare a quello che più è a corto d'energia, ma poi vedrete che



scontri! Intendiamoci, in **Gauntlet** c'è spazio anche per gli episodi di altruismo!

I trasportatori sono essenziali per passare da uno all'altro dei livelli superiori: essi vi trasportano da una zona all'altra, permettendovi spesso di sfuggire agli avversari. Alcuni dei muri si possono distruggere, e così potrete entrare di forza nelle camere d'uscita. Ci sono anche delle stanze del tesoro in cui si può razzolare a proprio piacimento, cercando le pozioni senza essere disturbati dagli avversari mentre il proprio punteggio cresce.

Peccato però che il team della US Gold non sia riuscito a conservare i dialoghi nella versione micro: certe frasi di **Gauntlet** sono già entrate nella parlata comune e contribuiscono a creare l'atmosfera del gioco, ma qui c'è solo una manciata di effetti sonori. La mu-

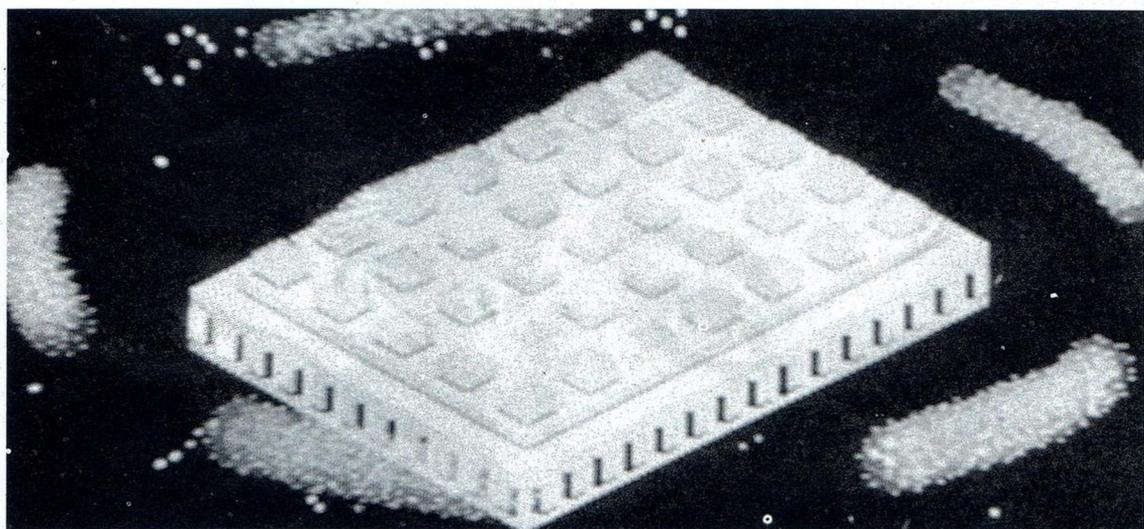
sica poi si fa sentire solo tra un livello e l'altro. A parte ciò, **Gauntlet** è certamente la miglior conversione di un gioco da bar mai realizzata, ed è una garanzia di tantissime ore di divertimento.

Cr. Ba.



SIGMA 7

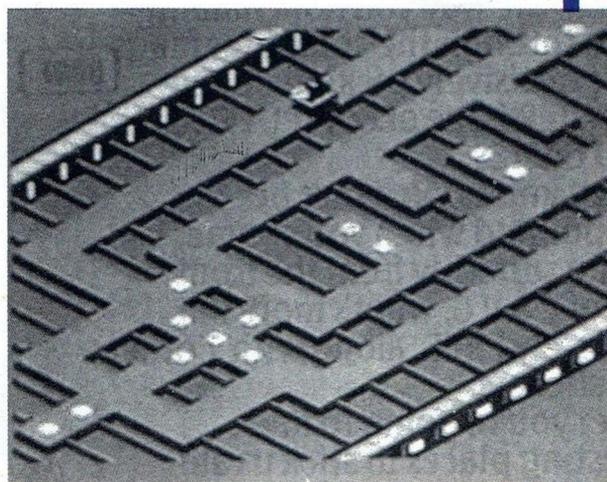
ALIENI E PIATTAFORME



Sigma 7 è una sfida a 7 livelli e a tre piattaforme nel quale devi far esplodere alieni, scoprire codici e risolvere puzzles cosmici.

La prima piattaforma del primo livello inizia quando tu lasci la tua base per il tuo breve viaggio alla prima fabbrica. Per la tua strada dovrai farti largo tra un'ondata di mine spaziali che ti sfrecciano accanto prima di entrare in azione ed uccidere. Puoi guadagnare punti se riesci ad eliminare un'intera ondata di mine senza perdere nessuna delle tue tre vite.

A prima vista questo sembra notevolmente facile poiché le mine ti volano davanti prima di esplodere. Le mine assassine sono quelle che cambiano improvvisamente direzione per prendere in trappola gli imprudenti piloti di



Sigma nascosti nell'angolo nello stile di Zaxxon, con schermo a movimento diagonale. Il tuo arrivo alla fabbrica è generosamente accolto con tre punti-vita. Dopo la buona notizia ecco la cattiva: purtroppo di queste vite ne avrai molto bisogno!

La piattaforma 2 è una variante di Pacman! Non andartene, davvero è abbastanza bello. Un compatto labirinto di movimenti diagonali è cosparso di punti che devi schiarire mentre devi evitare il tocco mortale delle robo-mine



di difesa. Queste ti seguono in numero allarmante intrappolandoti, nonostante il fatto che tu possa soffiare via con un solo raggio laser. Se perdi la tua concentrazione sarai presto infilzato, avrai perso una vita e ti ritroverai all'inizio del labirinto.

Una spirale nella parte superiore dello schermo tiene conto del tempo che hai impiegato e cambia colore quando schiarisci una percentuale dello schermo (al primo livello non sarà molto alta). Poi puoi lasciare la fabbrica

e proseguire al livello finale del gioco.

Prima di poter risolvere il puzzle cosmico che sta di fronte in questa ultima sfida devi svelare il codice nascosto nei punti che coprono il pavimento della fabbrica.

Questi sono indicati come dei punti che formano una figura che deve essere penetrata nell'unità di controllo nella piattaforma 3. Puoi fare questo posizionando la tua "chiave-sfera" sui quadrati appropriati e premendo "fire" non appena, nel susseguirsi dei colo-



ri, raggiungono il colore giallo. Comunque devi essere veloce perché un campo di forza mortale segue ogni tua mossa rendendoti la vita praticamente impossibile.

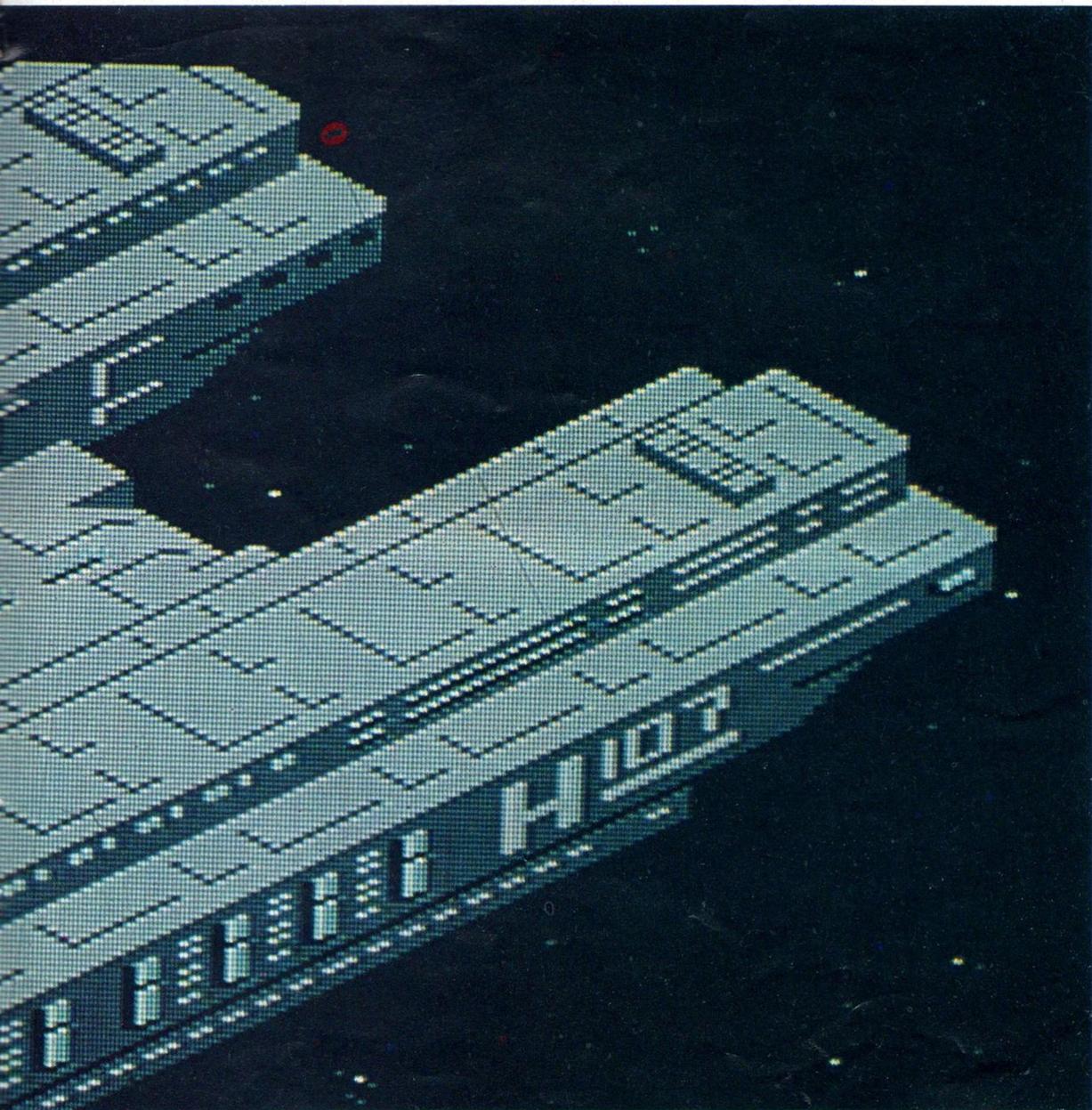
Se avrai successo tornerai alla piattaforma 1 ma ad un livello più alto.

Con l'aumentare dei livelli cresce la distanza tra base e fabbrica, cresce il numero delle mine da evitare, i labirinti diventano più grandi e più complessi con passaggi sistemati appo-

sta per condurti in trappole minate. Infine il codice in cui devi entrare è sempre più difficile: persino i migliori cadono. Tu dovresti essere proprio bravo per riuscire a raggiungere il settimo livello.

La eccellente presentazione e la grafica esaltano la semplicità di questo gioco (una combinazione di Zaxxon, Pacman e una lastra di puzzle!) e gli hanno dato un'ottima posizione in classifica.

Dino Valle



**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 35 - in edicola il 12 settembre**

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM E LO SPECTRUM 48 K
N. 31 - in edicola il 12 luglio



IMAGNIFICI I SETTE

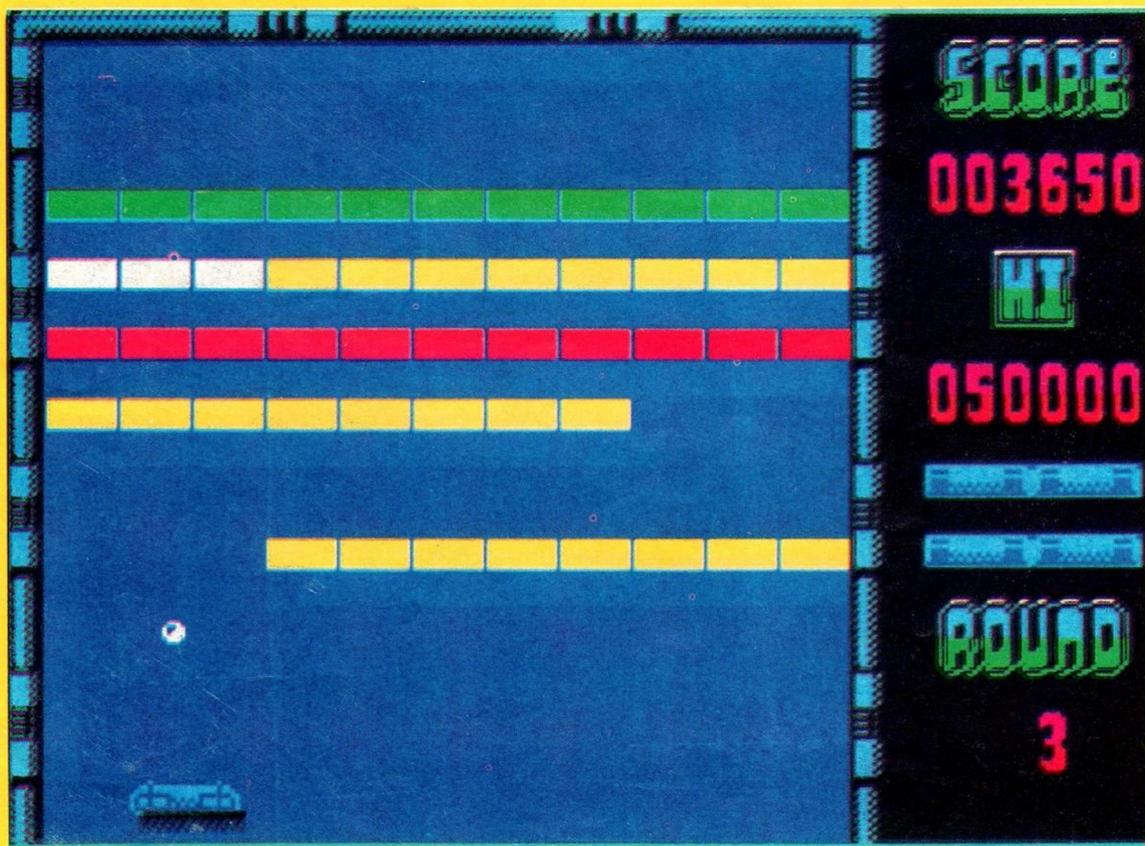
PER IL CBM 64
N. 26 - in edicola il 2 settembre

Arkanoid deriva il suo nome dalla macchina arcade di Taito ed è semplicemente meraviglioso. Esperti del mestiere che hanno visto i vari colpi di scena, staranno a questo punto ridendo di buon gusto, affermando che questo gioco è esattamente uguale a Breakout. In effetti è proprio così. Breakout è stato inventato anni fa e si avvaleva di una racchet-

ta, una palla ed una parete. Lo scopo era quello di continuare a colpire la parete con la palla (bianca) in alto allo schermo e non lasciarla cadere (vicino a te) fuori dal limite. Ma attualmente quel gioco Ocean è da almeno due generazioni un po' superato. È vero che c'è sempre la racchetta, la palla (bianca) e una parete di un certo tipo ma ci sono trop-

ARKANOID

MURI INFRANGIBILI



pe piccole rotazioni e accorgimenti aggiunti, sinonimo di poca originalità.

La trama narra la storia di una nave madre, Arkanoid appunto, che viene distrutta e della quale resta solo una navicella: Vaus.

Ora, perché le cose nell'universo vadano bene, devi distruggere 32 livelli di fortificazioni prima di raggiungere la Changer Dimension/Dimensione di cambiamento, che ti permetterà di far scorrere indietro il tempo e riavere così Arkanoid. Okay, la storia è abbastanza scadente, ma presto, fai in fretta, premi fuoco e dai subito il via al gioco!

Tu sei l'unità in movimento alla base dello schermo. La palla si trova in cima alla tua navicella e dopo un paio di secondi volerà in alto allo schermo. Non andrà particolarmente lontano: sbatterà contro un grande quadrato colorato che la farà tornare indietro.

Sembra tutto abbastanza comune.

Poche palle rimbalzano ed è comunque tutto da rifare. Un tipo di tavola Hedex con una lettera scenderà giù in basso allo schermo. Ora, ciascuna tavola può per te fare cose diverse.

Per esempio, se guidi Vaus contro una che ha su la lettera S, la palla scenderà giù lentamente. Una con la C darà alla tua nave un tipo di reazione "dura": la palla si fermerà quando la tocchi e la puoi così sistemare in qualsiasi posizione tu voglia prima di lanciarla di nuovo.

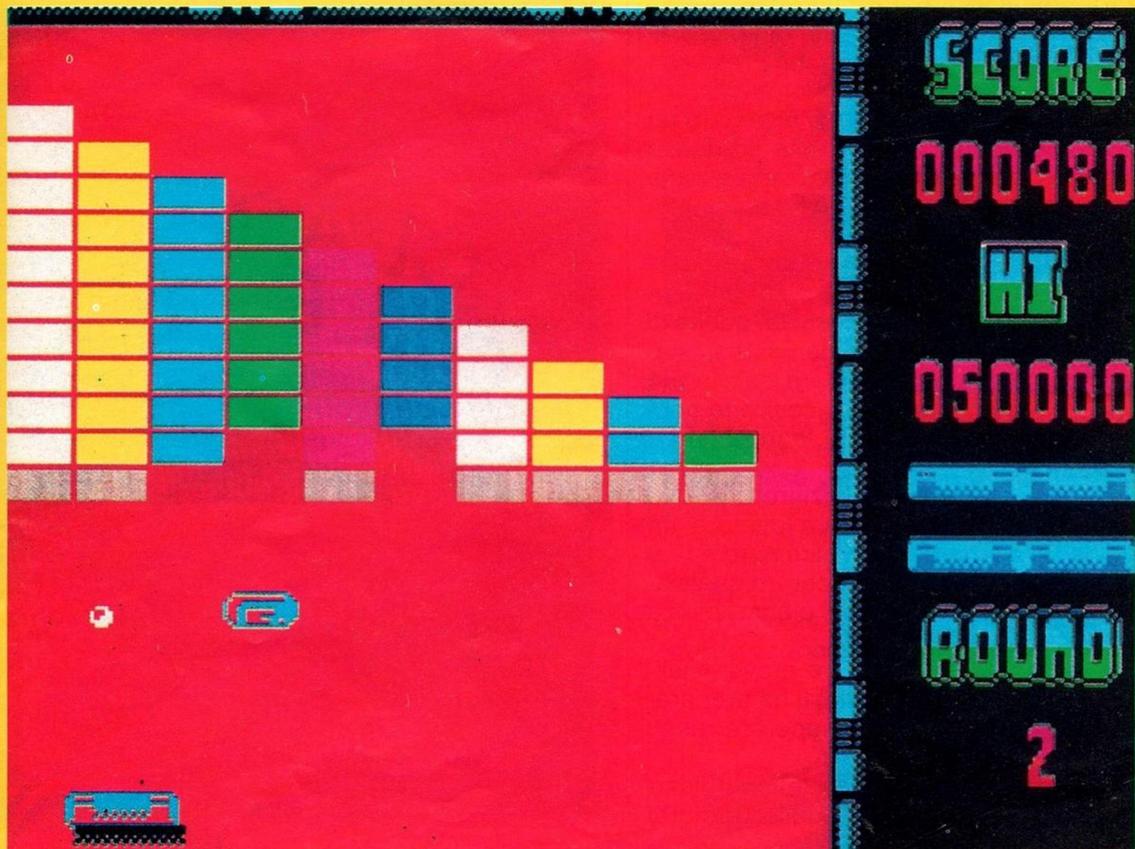
Altre lettere rendono la tua nave più ampia e vasta, ti offrono vite extra, ti portano al livello successivo, oppure rompono la palla in tre pezzi.

Quest'ultima ti offre una strana situazione di bonus dove devi destreggiarti con tre palle invece che con una. La tavola finale fornisce la tua nave di armi laser che possono distruggere le fortificazioni a parete e gli alieni.

Oh, a proposito, non mi sono ancora ricordata di parlare degli alieni. Essi appaiono in alto allo schermo e cercano di portarsi verso il basso.

Più alto è il livello e più essi sono numerosi ed infuriati. Li puoi distruggere colpendoli con la palla, ma ciò devierà la traiettoria del lancio.

Cristina Barigazzi



THE WAY OF THE TIGER

Per quelli di voi a cui piacciono i dettagli della retroscena, posso dire che la storia è ambientata nel magico mondo di Orb, in mezzo alla gente di Manmarch, isole mistiche di sogni tranquilli, scogliere dorate e campi color smeraldo. Tra pagode color porpora e risaie smeraldine, il testo si snoda più o meno in questo modo: quando eri piccolo e camminavi a "quattro zampe", sei stato abbandonato sugli scalini del tempio dal tuo servo che non era troppo sicuro di sapere dove si trovasse l'ospedale. Inoltre, il servo era vecchio e morente in seguito ad una spaventevole maledizione (ben gli sta, a parer mio).

I monaci che vivevano in questo tempo, poiché erano brave persone, ti hanno preso con loro e ti hanno nutrito per alcuni anni.

Comunque in nessun modo sei diventato un chierico, che contrariamente alla credenza popolare non è qualcosa di strano, ma si tratta semplicemente di un ragazzo che viene glorificato all'altare.

Ora, il tuo ritrovamento assume per i monaci un speciale significato: per loro sei un "super" con una missione ben precisa, quella di combattere i cattivi. In effetti non saresti stato nemmeno capace di uccidere con le tue mani nude, e se ci fossi stato costretto useresti al massimo un pezzo di legno oppure una spada.

I monaci consci di questo, iniziarono subito ad allenarti per farti diventare un lottatore: un ninja. Con un allenamento preliminare e fuori dal comune, sei pronto a superare qualsiasi prova prima di ottenere la piena licenza Ninja.

Bene, a dir la verità ci sono tre prove: Naijishi (che è il monaco principale) ti ha preparato tre test nei quali devi superare degli avversari formidabili.

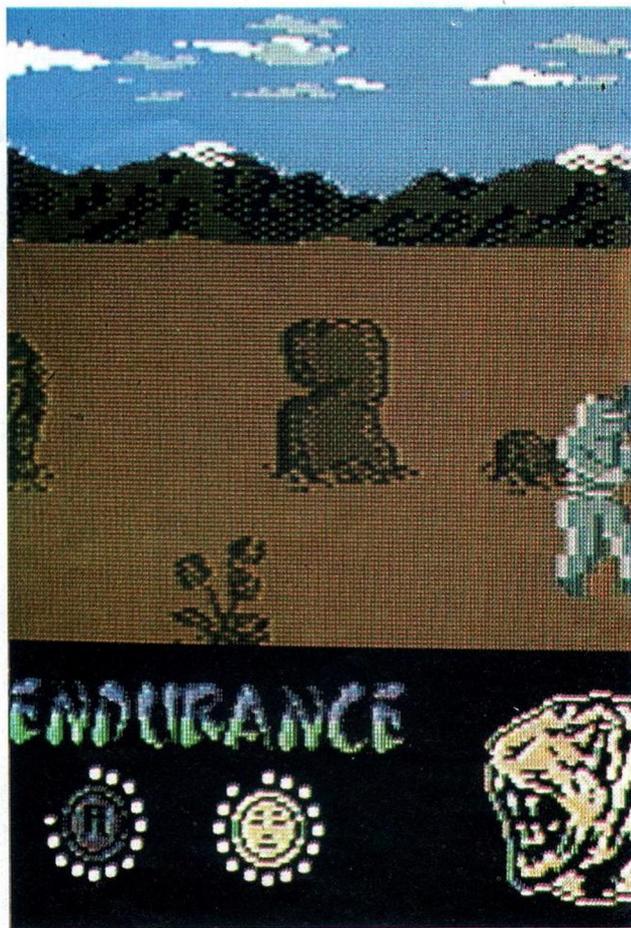
I tre test consistono in combattimenti disarmati, battaglia con l'asta e duello Samurai

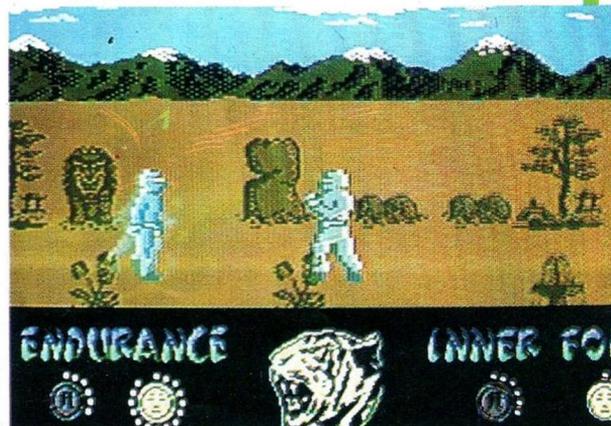
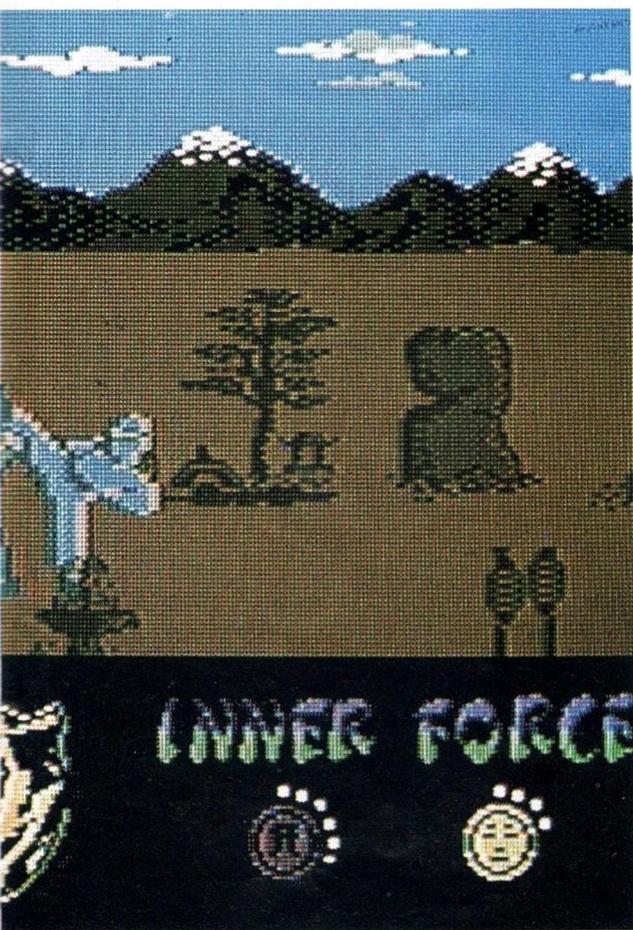
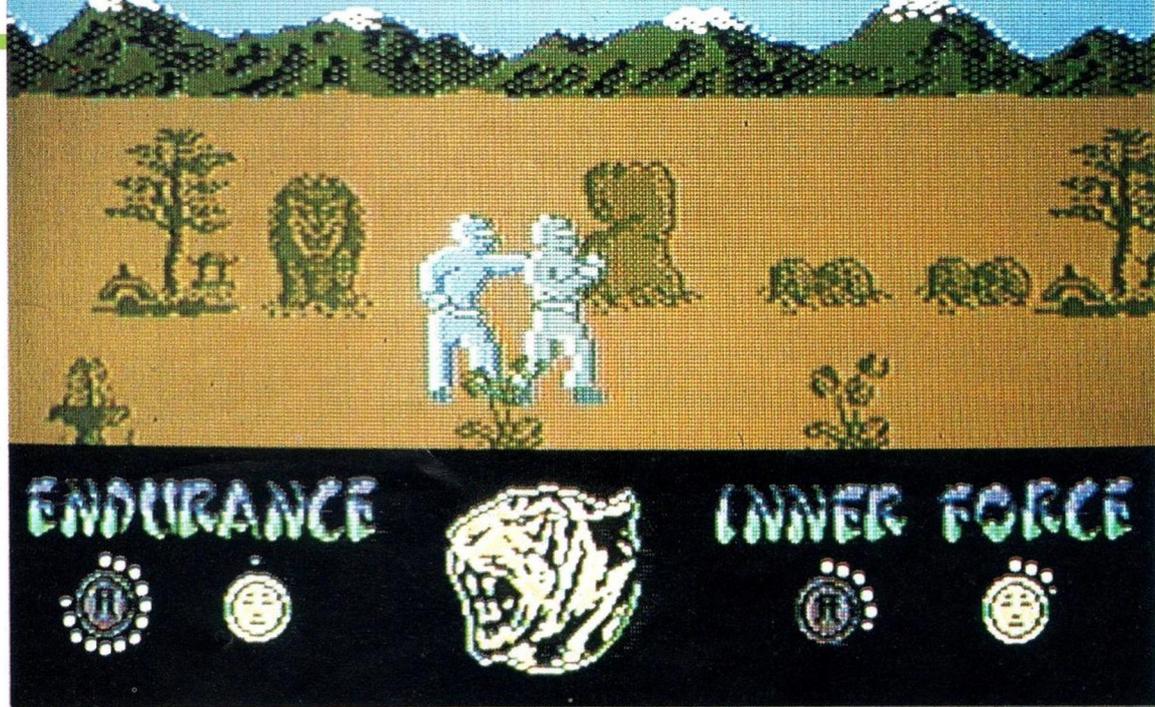
con la spada. Ogni sezione del gioco si carica con nastro o disco una volta che hai completato la precedente.

Il combattimento senz'armi si svolge allo stesso modo dei giochi di altre arti marziali.

Puoi tentare uno dei 14 movimenti spostando il joystick in diverse posizioni sia con o senza il pulsante del fuoco abbassato.

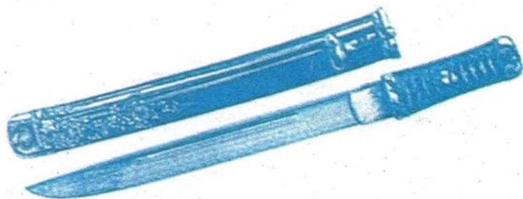
L'animazione è ben amalgamata e lo sfondo





del combattimento senz'armi è abbastanza impressionante. Le nuvole passano sopra le montagne in lontananza, mentre in primo piano si intravede un po' di vegetazione.

L'idea base del gioco è quella di colpire gli occhi dell'avversario prima che egli colpisca i tuoi e ci sono due modi per farlo: lo puoi colpire alla testa fino a quando i suoi occhi cacciano fuori, oppure puoi scegliere un approccio meno violento e tentare di ottenere lo stesso scopo con qualche trucco. Sono am-



messe entrambe le soluzioni, ma la seconda è di certo la più divertente.

Ma stai attento perché per una volta gli avversari sono entrambi abbastanza bravi per combattersi. Non sono comunque brillanti e si può riuscire ad uccidere qualcuno a colpi di bastone.



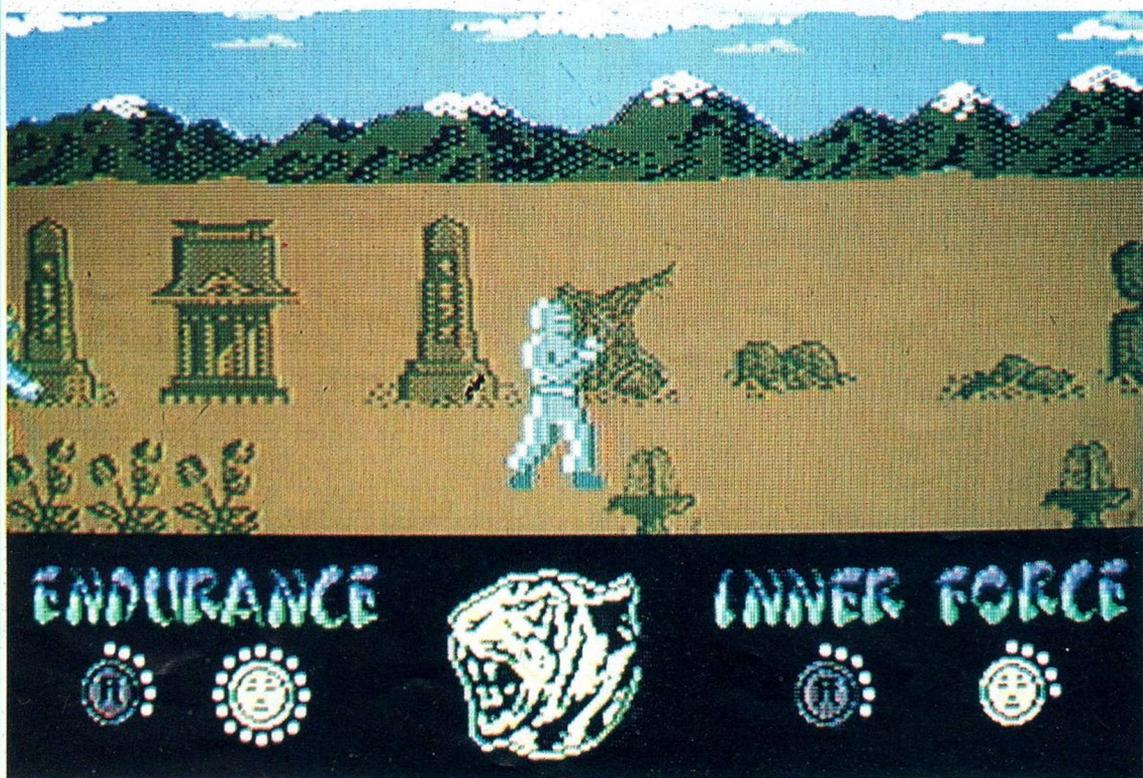
Pensavo che il combattimento con l'asta e quello con le spade Samurai si potessero classificare battaglie "senz'armi", con il solo impiego di un bastone nelle tue mani, il che comporta delle differenze significative di lotta. Gli ambienti sono tutti diversi ed il combattimento con l'asta è senz'altro il migliore. I due si combattono su un lungo ponte sopra un fiume ed il perdente finisce in acqua a farsi una bella bevuta.

Una grande differenza con il finale a due schermi è proprio che il finale stesso è a schermi singoli. Quando raggiungi l'angolo poi, non c'è nessun luogo dove scappare poiché la battaglia senz'armi ti offre un pano-

rama scrolling.

Way of the Tiger, può essere considerato il top di questo genere di giochi perché, anche se sei bravo, dovrai affrontare il difficilissimo incontro diretto con l'uno o l'altro di questi terribili lottatori Ninja.

M.Tr.



Questo gioco complesso ed enigmatico si basa su un labirinto astratto, e richiede anche un bel po' di abilità "da bar" se si vuole combinare qualcosa.

La vostra squadra di artificieri è interamente composta di droidi- e questa è una fortuna, dato che vi troverete a disinnescare degli esplosivi in un ambiente davvero bizzarro! Ci sono poi dei droidi di guardia che sono stati riprogrammati da dei terroristi in modo che vi attacchino. Insomma, è una situazione in cui è meglio essere droidi che esseri in carne ed ossa.

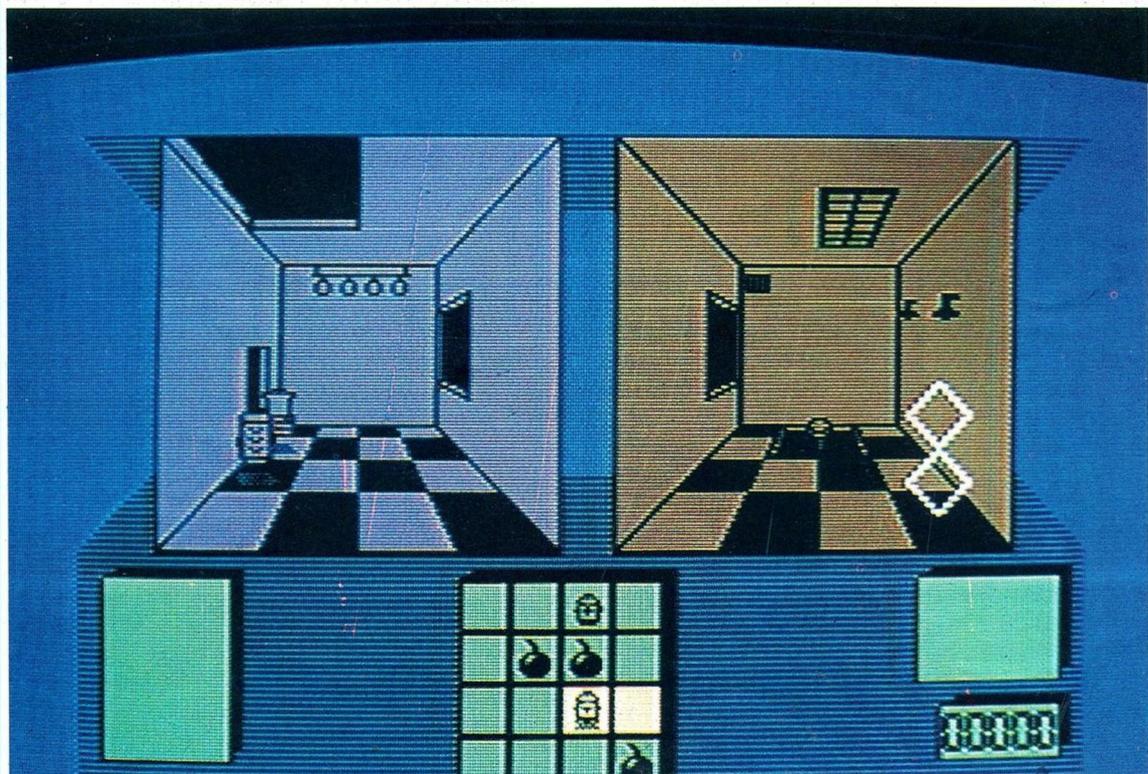
Giocare a **Deactivators** è più facile che de-

scrivere il gioco stesso, ma giocare sul serio è diabolicamente difficile.

Ciascun livello del gioco contiene una serie di stanze disposte in una griglia in cui le stanze diventano man mano sempre più grandi. Gran parte delle stanze sono collegate l'una all'altra da porte, botole (che consentono solo di scendere) o pali (che consentono il movimento verticale in entrambe le direzioni). Le finestre sono poste troppo in alto per i droidi (che si librano a mezz'aria), però si possono sempre usare per gettar fuori degli oggetti e inoltre si può usare il teletrasporto. Nell'edificio troverete anche una sala computer.

DEACTIVATORS

NELLA GALASSIA...



La prima cosa da fare quando ci si avvicina a un nuovo livello è di realizzare una mappa: accendete la funzione "scan" tramite il menu iconico e usatela per capire dove state andando, poiché non c'è niente di peggio che trovarsi in un vicolo cieco con una miccia accesa in mano!

Controllate poi dove si trovano le piastre dei circuiti, poiché se vorrete portare a termine la missione dovrete inserirle nel computer. I circuiti sono molto preziosi, poiché servono ad annullare i campi di forza, ad accendere i teletrasporti e le luci ecc.

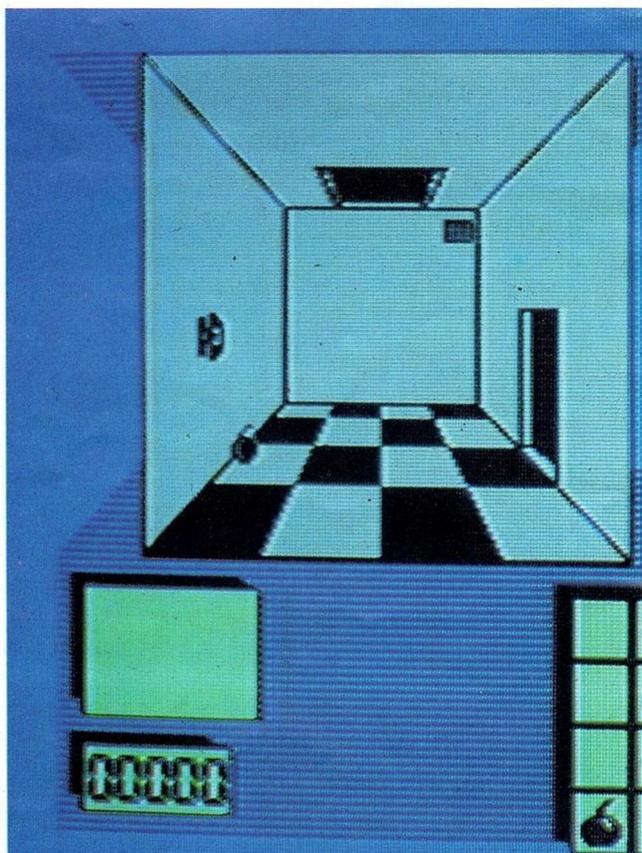
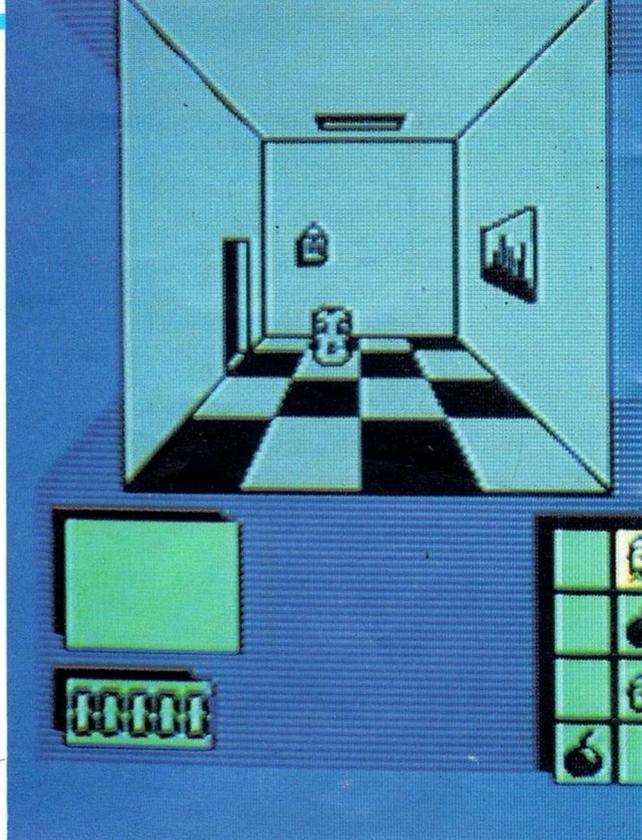
Cercate poi di stabilire qual è l'uscita che porta al mondo esterno: dato che è da qui che getterete fuori le bombe, assicuratevi di sapere qual è la via più breve per raggiungerla. Sempre studiando la mappa, cercate poi di decidere una strategia, dato che quando comincerà l'azione non avrete più il tempo di pensarci. Il gioco consiste in sostanza nel gestire accortamente le proprie forze entro un limite di tempo definito. Bisogna far passare le bombe e i circuiti per le finestre se si vuole avviarli alle destinazioni più corrette. Nel frattempo, il movimento dei robot in prossimità di una guardia darà origine a un inseguimento indavolato durante il quale cercherete di conquistare degli oggetti senza scontrarvi. Il lancio delle bombe è controllato da un sistema molto intelligente, con una linea mobile che indica l'angolazione del lancio.

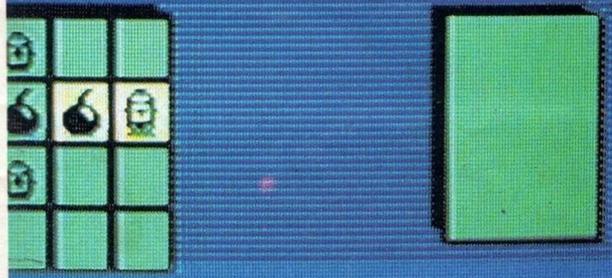
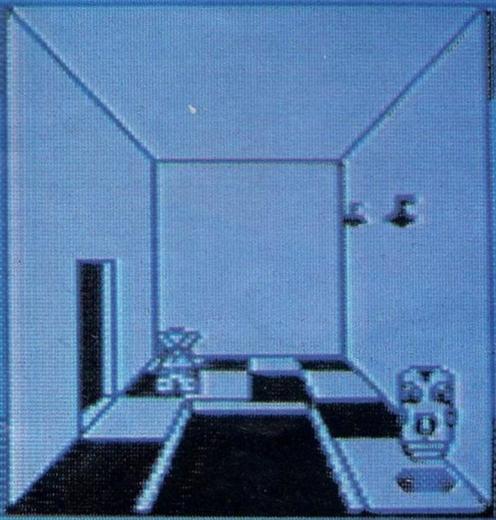
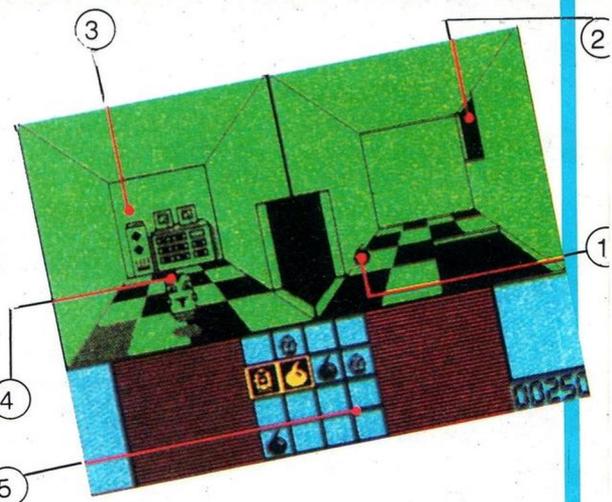
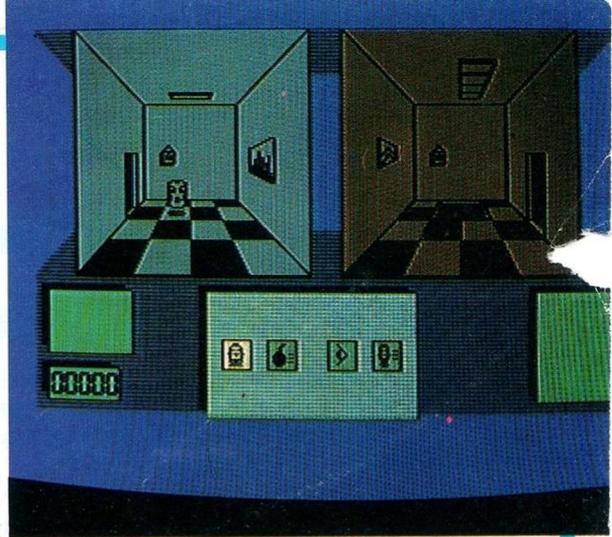
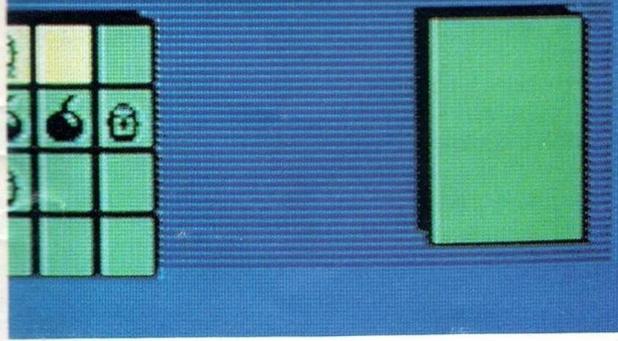
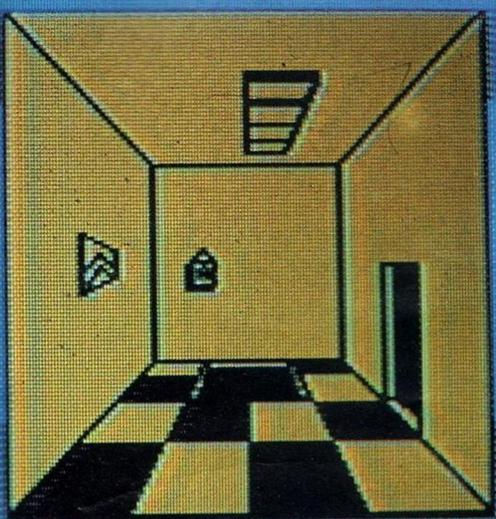
Siate cauti, poiché gli esplosivi non gradiscono di essere sbatocchiati in giro.

Posizionate il vostro droide in modo che la bomba non rimbalzi sul pavimento prima di fare BUM! Se una bomba esplode prematuramente, perderete il droide e la sala in cui si trovava - e magari potrete terminare precocemente al gioco!

Col progredire dei livelli, la Reaktor ha inserito alcuni diabolici trucchetti. Vi sono stanze in cui la gravità è diversa, e ciò rende i lanci ancora più difficili. A volte manca anche la luce. Peggio ancora, ci sono stanze capovolte oppure di sbieco... il che rende l'orientamento a dir poco difficile! Non è cosa da poco eseguire un bel lancio mentre attorno a voi tutto è a gambe all'aria!

La Tigress ha fatto un ottimo lavoro: con una grafica nitida e un intelligente sistema di controllo, ricco di informazioni utili, **Deactivators** è un grande gioco... ma bisogna rassegnarsi ad usare il cervello non poco!





- 1) Una bomba! Raccoglietela passandoci sopra, ma assicuratevi di non portar niente con voi, se no rischiate di saltare in aria!
- 2) Finché non avrete inserito il primo circuito, questa finestra resta chiusa. Ci vorrà poi un tiro proprio bello per farci passare in mezzo la scheda del computer in modo che il droide nella sala computer possa inserirla nella fessura apposita.
- 3) La sala computer, pronta ad accogliere tutte le piastre di circuiti disseminate nel complesso.
- 4) Il vostro droide svolazza in giro meditando sul da farsi. Si può interrompere il gioco premendo il pulsante di fuoco per far apparire la finestra delle icone. Qualsiasi cosa sia in possesso del droide apparirà nella finestra in fondo a destra.
- 5) La mappa del primo livello è praticamente inutile, a parte dirvi dove sono i vostri droidi e le bombe. Vi occorrerà la funzione 'scan' per decidere che strada fare.

CONTACT SAM CRUISE

A) Bisogna trovare quattro chiavi, ma io ne ho già due. Anche a soldi non sto male, e i miei 317 dollari mi serviranno tutti, se vorrò sopravvivere in queste strade crudeli.

B) Il telefono squilla quando questa piccola icona si anima. È in questo stesso posto che dovete cercare gli oggetti nascosti, le porte da aprire e le luci che vanno accese o spente.

C) I poliziotti mi hanno detto che mi schiafferranno in galera se mi beccano a entrare in una casa di cui non ho la chiave... ma non mi hanno mica detto che è proibito entrare in una casa saltando da un tetto all'altro!

D) Farsi arrestare non è la cosa più piacevole del mondo. Mi maltratteranno di certo, ma non mi fisseranno una cauzione superiore ai 100 dollari... e se sono bendisposti potrebbero addirittura scendere a 20 dollari!

E) Un travestimento rosso non vi fa passare inosservati neanche agli occhi del poliziotto più inesperto, quindi se siete circondati dai poliziotti tenetevi pronti a cambiar travestimento da un istante all'altro.

F) Potrà sembrare stupido, ma fare le capriole è il metodo migliore per guardagnarsi qual-

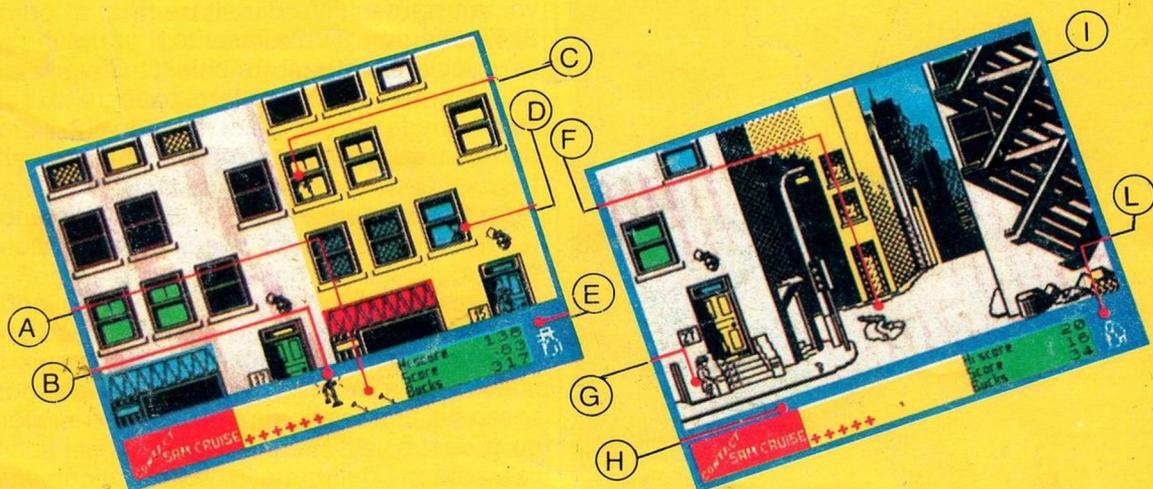
che soldino extra. Ognuno di questi pezzi di carta è un onesto dollaro americano proveniente da una recente rapina.

G) Vedete il tipo nel seminterrato del numero 27? È un gangster armato di pistola, e quel che è peggio mi ha visto! Credetemi, questa gente non si preoccupa certo dei passanti inermi!

H) Ed ecco dove trovo i miei messaggi. Le mie telefonate ed i motivi per cui ogni tanto piombo nell'incoscienza vengono riportati fulmineamente qui- e quindi state pronti con carta e penna se volete riuscire ad annotarvi gli indizi.

I) Oltre che nella capriola, dovete perfezionarvi nel rotolamento. La capriola aerea va benissimo per schivare i colpi bassi, però quando i gangster sparano in alto è meglio rotolare.

L) Sì, sono io... vestito da donna! Non è che abitualmente mi vesta così, però in certe circostanze... Il guaio è che i travestimenti riescono a ingannare i poliziotti, mentre i gangster non sono poi così tonti!



IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

• Scambio cassette per PHILIPS MSX 80 KRam come Christ, Antys con qualsiasi altra cassetta. Per informazioni telefonare ore pasti Loris Marinelli - Via 25 aprile, 68 - Castelperretti - Tel. 918065

• Cerco espansione di 16K per MSX VG 8020 (telefonare ore pomeridiane) - Antonio Stracuzzi - Viale Regina Margherita, 69 - Messina - Tel. 55036

• Cerco disperatamente e forse compro i seguenti giochi per MSX Philips VG 8000 Ghosts and Goblins, Green Berret, Circus Charli - Alessio Cicchetta - Via Giovanni A. 41 - Roma - Tel. 6151407

• Cerco il Basket, possibilmente con ottima grafica ed originalità di gioco. Space Shuttle su cassetta a costi veramente trattabili - Michele Piazzi - Via Vivenza, 1/B - Villafranca (VR) - 7900074

• Cerco amici, possibilmente residenti nella zona di Napoli e provincia, per scambio video game utility e programmi - Errichello Raffaele Via Veneto, 7 - Afragola (NA) - Tel 869.68.74 ore pasti

• Compro su cassetta per computer MSX i seguenti giochi: Ghosts and Goblins, Space Ace, Dragons Lair I-II - Offro prezzi ottimi - telefonare ore pasti a De Simone Michele - Palazzine Fiat Scala G - Borgo Incoronata (Foggia) - 0881/81434

• Cerco Ye Ar Kung Fu 2 - Andrea Giovannotti - Via Ca' Lupo, 14 (PS) - Telefono 782515

• Vendo/Compro/Scambio giochi su cassetta per MSX - Telefonatemi o scrivete mi - Grazie! Longo Franco - Via S. Antonio,

18 - Besozzo (VA) - Tel. 772605

• Vendo/Cerco ultime novità Green Beret, Gauntlet, Terminus, Feud oppure classici a prezzi incredibili, disco o cassetta. Cerco programmi per MSX 2. Cerco soci per Club per scambi e consigli per avere gli ultimi giochi e nuovi amici - Ferretti Daniele - Via Monte Vettore, 23 - 60131 Ancona - 071/42609

• Compro/Cerco disperatamente il gioco per MSX Ghost'n Goblins - Telefonare ore pasti a Verago Marco - Via Massaua, 8 - Jesolo (VE) - 0421/952710

• Compro/Cerco disperatamente il seguente gioco Ghosts'n Goblins - Mi piacerebbe anche comperare un programma del Totocalcio per l'MSX - Telefonare (pomeriggio) e chiedere di Salvatore De Riffi - Via Farfani, 1 - 80033 Cicciano (NA) - Telefono 081/824.81.95

• Vendo causa passaggio a sistema superiore vendo Sony HB75 (64 KRam - 48KRom) + Disk Drive HBO50 perfettamente funzionanti + manuali + imballi originali + 55 cassette gioco + 10 dischetti di giochi vari in LM + 2 dischetti di utilities - Andrea Elpidi - Via Ripamonti, 227 - Milano - Tel. 564813

• Vendo cassette per MSX tipo Hiper Viper, Pinball, Ghostbuster, Maxima, Shark Hunter - Prezzi dalle 4.000 lire in su - Paolo Oberto - Via Rubino, 75/A - Torino - Telefono 301004

• Cerco amici, possibilmente residenti nella zona di Padova con i quali scambiare amichevolmente programmi per MSX ed

eventualmente formare un MSX Club - Fabrizio Rossetto - S. Giovanni Bosco, 20 - Limena (PD) - Tel. 049/767625

• Cerco Galvan per MSX e scambio Grog's Revenge, Spy Vs Spy, Chiller con giochi altrettanto belli per MSX - Massimiliano Chiari - Via Zanardi, 25 - Bologna - Tel. 051/550309

• Cerco disperatamente il seguente gioco Ghosts and Goblins per lire 10.000 trattabili e (Girus) - Giuseppe Orlando - Rione Ariella, 11 - 98100 Messina - Telefono 090/2931725

• Vendo bellissimi giochi in Bload cassette L. 5000 l'uno in cassette in buono stato. Spedizione in contrassegno - Michieli Massimiliano - Cannaregio 1232 - Venezia - Telefono 716619

• Cerco e sono disposto a comprare per il suo prezzo i bellissimi sette per MSX n. 1 - spero che qualcuno sia disposto a vendermelo - Leonardo Rigantini - Via Irpinia, 62 - Casalecci (GR) - Tel. 409244

• Compro/Scambio cassette di programmi MSX N. 1-2-3-4 ed altre. Inoltre scambio anche giochi. Inviatemi le vostre liste ed io vi invierò le mie - Emanuele Panni - Via Martiri, 31 - 60030 Morro d'Alba (AN) - Telefono 0731/63101

• Vendo/Cerco/Scambio programmi per MSX VG 8010 Philips in cambio di altri programmi cerco sbloccatore per programmi bloccati - Puddu Mario F. - Via Martiri della Libertà, 172 - 08100 Nuoro

• Cerco/Compro i seguenti giochi per MSX Ghosts'n and Goblins, The Way of

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa alla redazione di Program MSX presso Società Edizioni Internazionali Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

Program MSX N. 6

VENDO

COMPRO

CERCO

SCAMBIO

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

Città.....Telefono.....Anni.....

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

the Tiger, Rague Trooper - Cristian Lattuada - Via Mazzini, 129 - Caronno Pertusella - Telefono 02/9690280

• **Compro/Cerco per MSX**, in cassetta Spy vs Spy, Kung Fu, Calcio, Sorcery - Barriero Dario - Via Pinelli, 39 - Torino - Telefono 489303

• **Cerco per MSX VG 8020 Ghosts'n Goblins** - Compro-Catch, Paper Boy, Basket, Vendo Athletic Land, Hiper Sport 1 e 2 e 3 - Circus Charlie - Boxing Soccer - Hiper Olimpico 1 e 2 e molti altri - Ye Ar Kung Fu, Mappy - Marco Zuccarelli - Via Cremona, 71 - Brescia - Tel. 030/57939

• **Vendo Computer MSX Philips VG 8020** (80 Kram con 200 programmi circa + 2 joystick + eventuali cavi e manuali d'uso e riviste a lire 300.000 trattabili - Giuseppe Cugini - Via dei Vestini, 156 - Chieti Scalo - Telefono 54435

• **Compro/Cerco disperatamente Ghosts's and Goblins, Batman e Dragons Lair** a prezzo moderato (telefonare dopo le 14.30) - Luca Massari - Via Gramsci, 1 - Savignano s/Rubicone - Tel. 944797

• **Cerco insistentemente questi giochi:** Gren Beret, Pitfall II, Ghost and Goblins, Basket, Catch, Calcio - Coser Ivan - Via Guerrini, 10/A - Lissone (MI) - 039483153

• **Compro/Cerco programma MSX** gioco della dama - Federica Fraticelli - Via 25 aprile, 9 - Tor Lupara di Mentana - Telefono 06/9057553

• **Cerco Soccer** (della Konami) il totocalcio possiedo splendidi giochi tra i quali: Tennis, Dechatlon, Night mare - tetrathlon (tuffi, cavallina, parallele, trampolino) ping-pong - Red Baron ecc. - Mengoni Danilo - Viale Europa, 34 - Foggia - Tel. 38331

• **Cerco Paperboy per MSX Toshiba** cerco spedire a Pagani Angelo - Via Concordia, 14 - Lurago Marinone (Co) - Telefono 031/937013

• **Vendo programmi di ogni genere**, originali e non originali non solo nella provincia di Siena - Cerco anche Program MSX n. 2 - Gianmarco - Via Arbia, 24 - Castelnuovo B. (Siena) - Tel. 0577/359248

- Arneodo Alessio - Via Isonzo, 4/B - Chivasso - Telefono 011/9109150

• **Vendo varie cassette per MSX VG 8020** della Philips (tutte molto belle) telefonate verso le ore 14.00 - Patrick Turriani - Via Pioppo, 44 - Maccacari (Verona) - Telefono 0442/56062

• **Cerco/Scambio i seguenti giochi per MSX** - Gost'n and Goblins, Dragon's Lair, Catch, Tarzan, Paperboy, Gosthbuster, Scambio giochi per MSX 64K - telefonare ore serali allo 0831/942901 - Marcello Solverino - Via Cap. di Catri, 35 - Francavilla Fontana

• **Vendo Philips VG 8020 80 Kram** (1 anno) + Disk Drive VY0010 (5 mesi) + MSX Dos + 1 - Joystick + 10 giochi, tutto con cavi e manuali originali il tutto in perfette condizioni a L. 750.000 - Lanzi Massimiliano - Via Tommaso Smith, 76 - Roma - telefono 06/4390837

• **Cerco programma MSX Soccer** (calcio) - Mauro Kettmaier - Via Damiano Chiesa, 8 - Villalagarina (TN) - Tel. 0464/411710

• **Cerco utenti in Italia Settentrionale** con cui scambiare programmi MSX ne possiedo più di 200 inviarmi la lista, risponderò con la mia Annuncio sempre valido. Cerco Ghost'n and Goblins, Green Beret, Soccer, Scrivetemi e telefonatemi! Andrea Fontana - Via P. Boselli, 92/28 - Arma di Taggia (Imperia) - Tel. 0184/44207

• **Vendo giochi per MSX stupendi**, tra cui: Ye Ar Kung Fu 2, Hyper Sports 3 - Green Beret, Winter Games 1-2 ecc. - Chiedere lista - Marco - Traversa Manzoni, 2 - Napoli - Telefono 7696781

• **Cerco disperatamente i seguenti games** tutti per MSX Soccer, Green Beret, Fist 2, Ghost and Goblins, Paperboy, Infiltrator. Posso pagarli a prezzi modici o cambiarli con molti altri programmi. Telefonatemi!!! - Battaglia Stefano - Via delle Valli, 10 - Imperia - Telefono 0183/651624

• **Cerco/Compro giochi per Toshiba HX 51** MSX del calcio e non, preferibilmente in Sardegna e provincia di Cagliari - Uda Leonardo - Via Malfidano, 36 - Cagliari -

MSX Hiper Sport 1 e 2 - The Way of the Tiger International - Karate - Gauntlet - Calcio (Konami) - Circus ecc. a sole L. 6500 cadauno ore pasti - Piero Longo - Via Giovanni XXXIII - Gioia del Colle (BA) - Telefono 080/831111

• **Vendo/Compro una cassetta con altre** di ogni tipo - voglio sapere se avete la cassetta di Paperboy - Luigi - Via Polverigi, 41 - Roma - Telefono 2561837

• **Vendo/Cerco cassette dischi n. 2 e 8 per MSX** per informazioni telefonare o scrivere a Petarlin Alessandro - Via Fusinato, 206 - Vicenza - Tel. 233849

• **Cerco/Vendo/Scambio giochi per MSX** a prezzi trattabili - Telefonare ore pasti e chiedere di Andrea - Via Giusti, 7 - Grosseto - Tel. 493672

• **Vendo/Scambio programmi giochi** (ultime novità) Utility per MSX2 (disco) e MSX1 - scrivete o telefonare (ore pasti) per invio lista gratuita - Ciao - Enzo Fina - Via G. Tornielli, 32 - 00151 Roma - 06/5280862

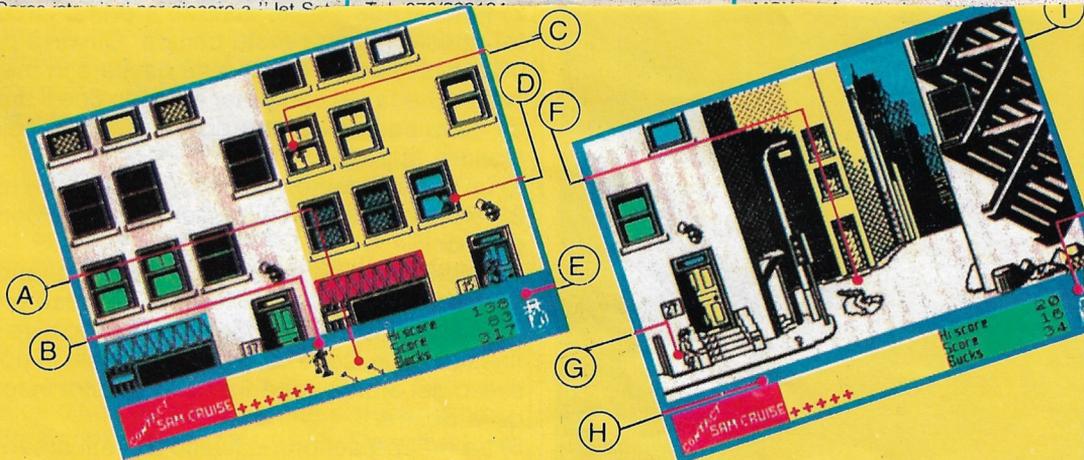
• **Vendo computer Philips VG 8010 - 48** KRAM (come nuovo) + registratore Philips per Home Computer - il tutto a L. 450.000 - Giuseppe Granito - Via S. Bartolomeo, 28 - Campagna (SA) - 0828/48304

• **Vendo/Compro/Scambio giochi e utility** interessanti - Vendo giochi tipo Soccer - Boxing - Kie Ar Kung Fu - Super sport I e II e molti altri però cerco disperatamente Ghosts'n Goblins e Dragons Lair - Vitali Giuseppe - IX Strada Privata - Piano Tavola (CT) - Tel. 095/391622

• **Scambio cassetta MSX 32K** con una cassetta qualsiasi per MSX 64K - Cerco Basket, Flash Gordon e Movie Monsters per MSX - Scrivetemi e telefonatemi ore pasti - Pier Giorgio Conti - Via Trento 54 - Terni - (0744) 274426

• **Cerco/Compro per MSX Calcio, Basket** o PaperBoy (per favore se c'è bisogno di soldi telefonatemi ed io ve li manderò) Giovanni - Tel. 871191 (Trapani)

• **Vendo/Compro/Scambio cassette per**



MENSILE - N. 12 - ANNO II

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

WAR GAMES

8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

- NAVETTA SPAZIALE
- SFIDA MORTALE
- PREDATORE DELLO SPAZIO
- COMBATTIMENTO AEREO
- SPACE 2999
- BLUE THUNDER
- CONFLITTO NELLA GALASSIA
- OLOCAUSTO!



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

PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

MSX

10

10

PROGRAM
MSX

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

LATO A / MSX

- 1 OLI
- 2 LIPPO
- 3 SPY AND ROCKET

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LATO B / MSX

- 4 ATTILIO
- 5 CARLINO LO
- SCOIATTOLO
- 6 RANDOM
- 7 GRAND PRIX

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA _____

ANNOTAZIONI

