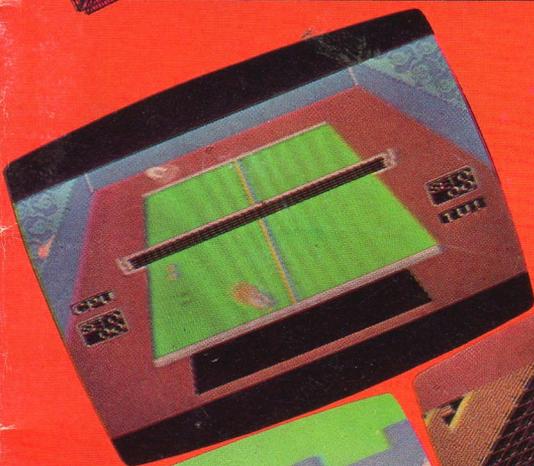
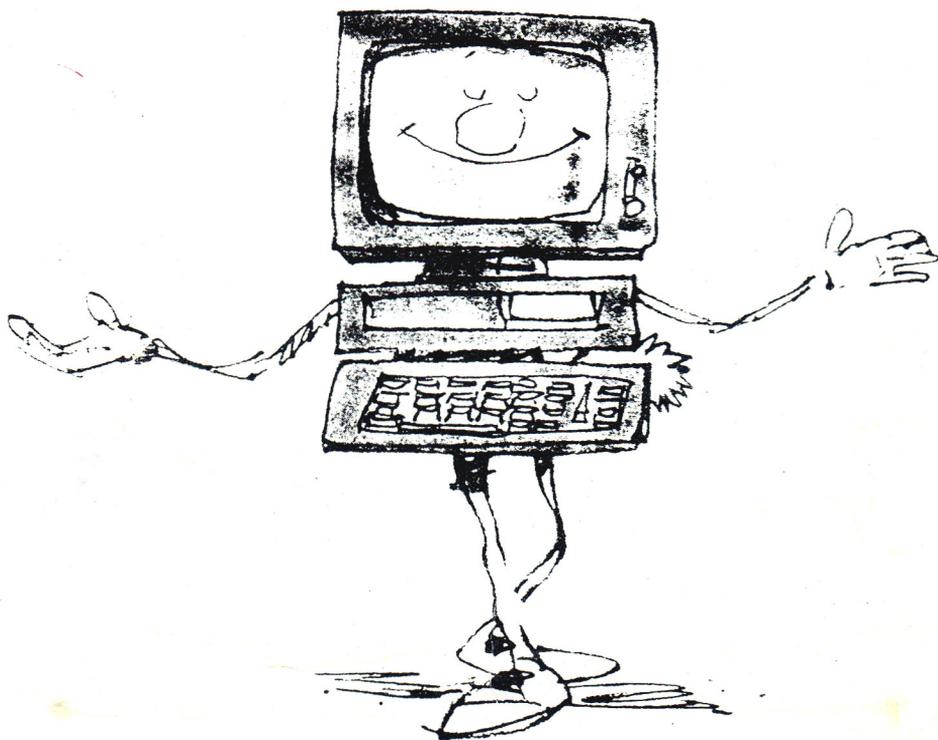


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI  
SETTE



- TABLE TENNIS ● MR. FROG
- MIKE BANNION ● U.S.A.
- FOOTBALL ● EXTRA PAC
- STARBALL ● AIR COMBAT



# A SPASSO NEL CIELO

*Con questo numero di Program MSX vi portiamo con noi a spasso tra le nuvole, tra un alieno e un'astronave fantasma. Infatti oltre ai giochi spaziali (come contenuto e bellezza) che trovate sulla cassetta c'è anche buona parte della rivista dedicata al mondo delle Galassie.*

*Space Shuttle e Cosmic Wartoid sono infatti due "classici" dell'iperspazio mentre chi ama il karate ha Yie Ar Kung Fu spiegato nei minimi particolari.*

*Insomma crediamo anche questo mese di esserci meritati la pagnotta!*

## IN QUESTO NUMERO

**4** TABLE TENNIS

**5** MR. FROG

**6** MIKE BANNION

**7** U.S.A. FOOTBALL

**8** EXTRA PAC

**9** STARBALL

**10** AIR COMBAT

**11** LA CLASSIFICA  
DEL SOFTWARE

Per il caricamento  
dei giochi digitare RUN" CAS:

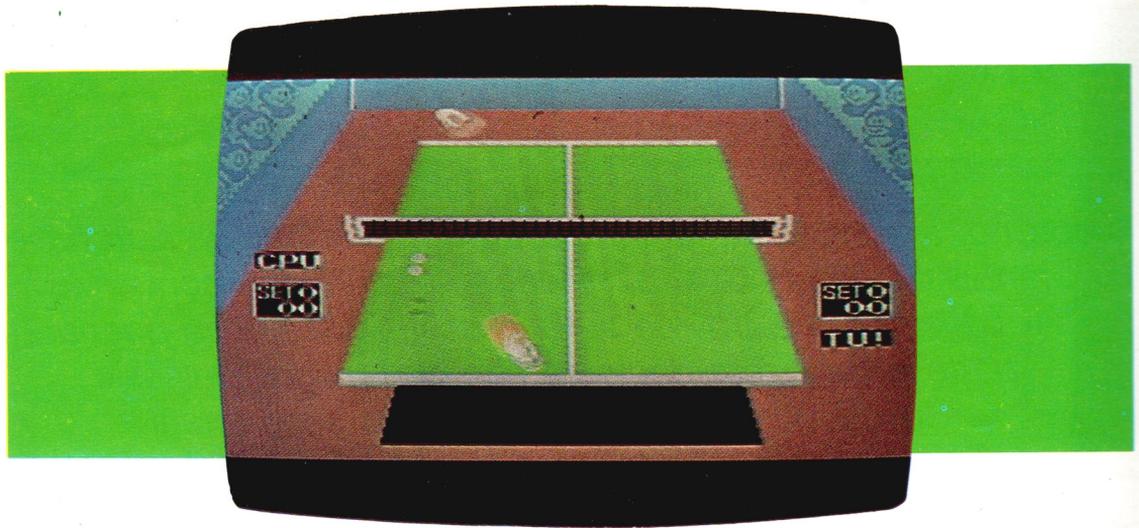
**12** SPACE SHUTTLE  
GUERRA SPAZIALE

**20** COSMIC WARTOAD:  
MISTERO E MORTE

**22** SPY VS SPY:  
COME VINCERE

**24** GALVAN  
GUERRIERO DEL 2000

**28** YIE AR KUNG FU:  
PALESTRA MARZIALE



## TABLE TENNIS

### CHE GIOCO È

Quanti di Voi avranno trascorso i pomeriggi o le serate estive al mare o in montagna giocando con gli amici al ping pong. E quanti di Voi nelle fredde giornate invernali stanno rimpiangendo quei bei momenti di allegria. Ma ecco che per non farvi "perdere la mano" abbiamo pensato di proporvi questo bel tennis da tavolo, nel quale potrete cimentarvi da soli o contro il vostro computer in emozionanti partite. Le regole sono quelle usuali e naturalmente vince chi ottiene il maggior punteggio, mentre la palla non deve toccare la rete o rimbalzare fuori campo. Potrete regolare la lunghezza e la forza del tiro utilizzando la joystick o i tasti cursore, ma ricordate l'allenamento vi permetterà di raggiungere sempre migliori risultati.

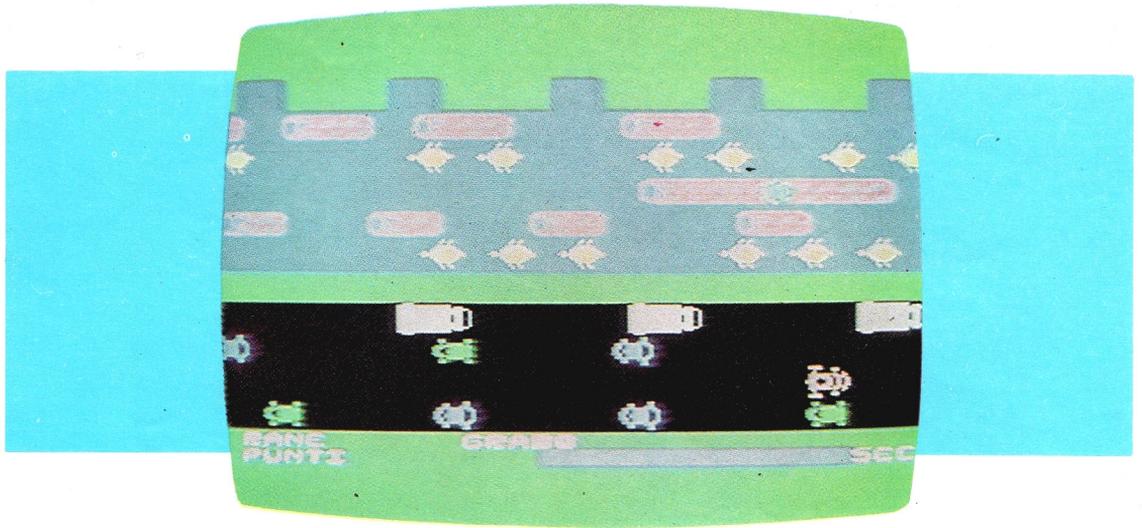
### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

<b>Alto</b>	lancia la palla
<b>Sinistra</b>	battuta lunga
<b>Destra</b>	battuta corta
<b>Spazio</b>	inizio gioco

DAL

AL 137



## MR. FROG

### CHE GIOCO È

La povera rana è desiderosa di avventura e si è allontanata dal suo stagno, ma ora si trova molto lontana da casa. Aiutala ad attraversare la strada, evitando i camion e le automobili e una volta giunti al fiume guidala nel salto sui tronchi e sulle tartarughe evitando il morso dei serpenti e facendo attenzione alle immersioni delle tartarughe dispettose. Dovrai inoltre preoccuparti del cocodrillo, che ti aspetterà nel fiume per divorarti. Se riuscirai ad aiutare anche la Lady Rana otterrai un bonus e se entrerai in un'insenatura contenente una mosca, come premio avrai un punteggio superiore. Quando sarai riuscito a riempire tutte le insenature il gioco ricomincerà all'inizio ma più veloce.

### TASTI

**JOYSTICK TASTI DI CURSORE**  
**FUOCO**      inizio gioco



## MIKE BANNION

### CHE GIOCO È

Nella città di Mike Bannion, a seguito di un improvviso cedimento dell'unità computer centrale tutte le macchine si sono ribellate ed ora percorrono indisturbate le vie della città, ma soprattutto quello che è più preoccupante, le stanze della residenza governativa, con l'intento di distruggere tutti gli umani terrestri. Tu sei stato incaricato dal governo di sorvegliare, percorrendole a piedi o a bordo di dischi volanti, tutte le stanze del palazzo. Durante la tua missione dovrai raccogliere le tre chiavi colorate, ma innanzitutto le cinque parti della chiave della porta del computer centrale e la superbomba, le celle energetiche e i due componenti per costruire il radar. Dovrai fare inoltre attenzione ai robot cani, agli androidi, alle barriere di forza disseminate un po' ovunque e ai pavimenti elettrificati. Come unico aiuto, oltre alle pillole energetiche, disporrai di dischi volanti, potrai raccogliere le galosce di gomma e potrai utilizzare i teletrasportatori o gli ascensori. Buona fortuna!

### TASTI

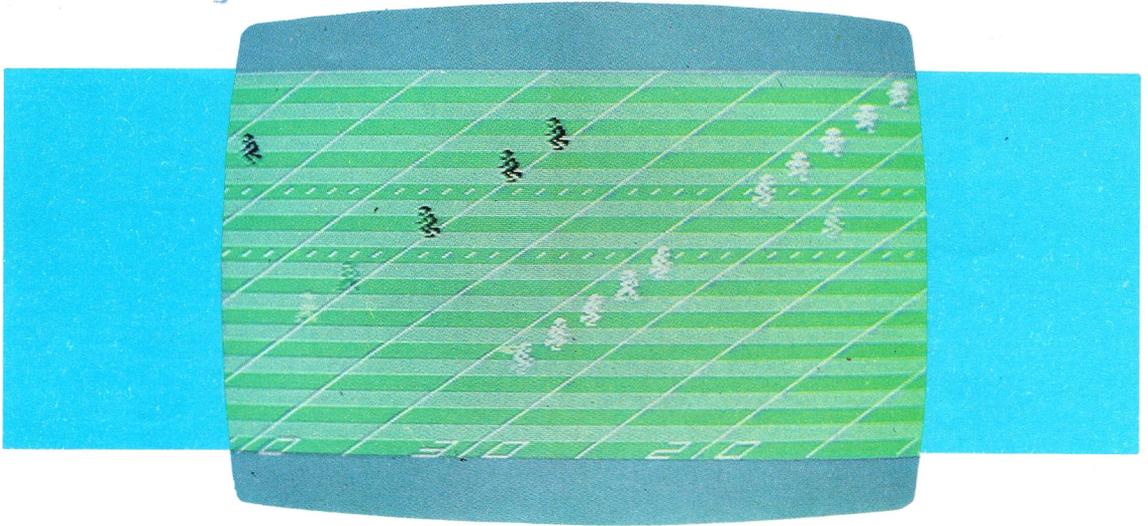
#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO

fuoco

DAL 27g

AL



## U.S.A. FOOTBALL

### CHE GIOCO È

Ecco a Voi un'accurata e realistica simulazione del Football. L'azione da voi controllata è un'esatta rappresentazione di questo supersport. Inoltre questo gioco offre la possibilità di un demo, dal quale potrete imparare tutti i movimenti e i controlli necessari per impraticarvi in questo gioco e per raggiungere la perfezione. Lo scopo del gioco è naturalmente accumulare il maggior punteggio entro un periodo di tempo limitato. Ci sono delle porte goal, situate dietro la fine zona dalle quali calciare la palla. Potrete scegliere 11 giocatori tra 45 disponibili e i punteggi saranno ottenuti facendo touch-down (la palla deve raggiungere la fine-zona opposta), conversione (calciando la palla da uno dei quarti), punteggio di salvezza (entrando in possesso della palla entro la propria fine-zona). Ogni partita si svolge in 4 quarti da 15 minuti, ma il tempo viene fermato quando la palla non è in gioco. Ed ora vinca il migliore.

### TASTI

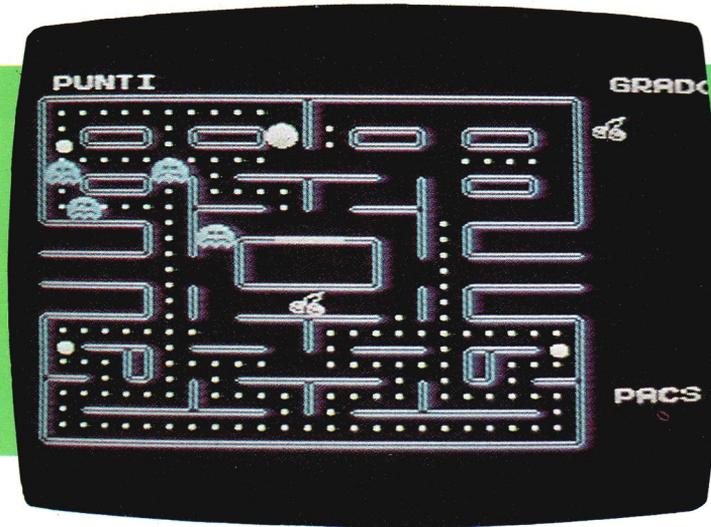
#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO

per controllare  
il lancio o il calcio

DALLO 0

AL 67



## EXTRA PAC

### CHE GIOCO È

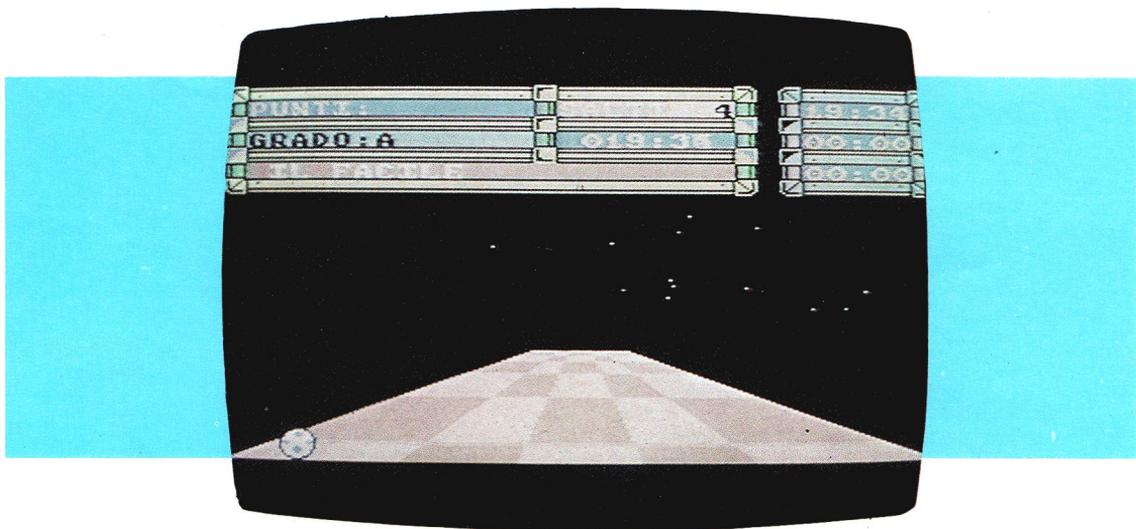
In questa nuovissima veste di un già celebre gioco troveremo il nostro affamato Pac all'interno di Formicopoli intento a quelle che costituisce la sua principale attività e cioè riempirsi il pancione di uova di formica. Con la pazienza che lo contraddistingue Pac dovrà percorrere tutti i tortuosi corridoi facendo piazza pulita e se avrà fortuna potrà incappare in qualche gustoso bocconcino extra. Ma a tentare di rovinargli la digestione troverà spesso sul suo cammino nervosi spiritelli, protettori delle formiche che cercheranno di fargli in ogni modo la pella. L'unica difesa, oltre alla vile fuga, sarà per Pac quella di trovare e ingoiare le super uova regine, capaci di donargli energia e coraggio da spaventare a morte i pericolosi guardiani e, perchè no, farli diventare parte della cena.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

P

pausa



## STARBALL

### CHE GIOCO È

Piomba nell'ignoto ad una velocità da rompicollo, aguzzando i riflessi al limite in questo ben determinato esilarante viaggio, che non è per timidi, dovrai infatti guidare la tua palla in ognuno dei 14 percorsi stabiliti. Rotola a destra e a sinistra evitando gli interminabili baratri del destino, che si trovano dentro e attorno ai quadrati del mistero: quadrati che talvolta rallentano i tuoi progressi, alle volte con fatali conseguenze, e che fanno aumentare la tua velocità inaspettatamente e che ti fanno rimbalzare automaticamente. Ma tieni un occhio all'orologio perché più veloce sarai nel completare il tuo compito e più alto sarà il tuo bonus.

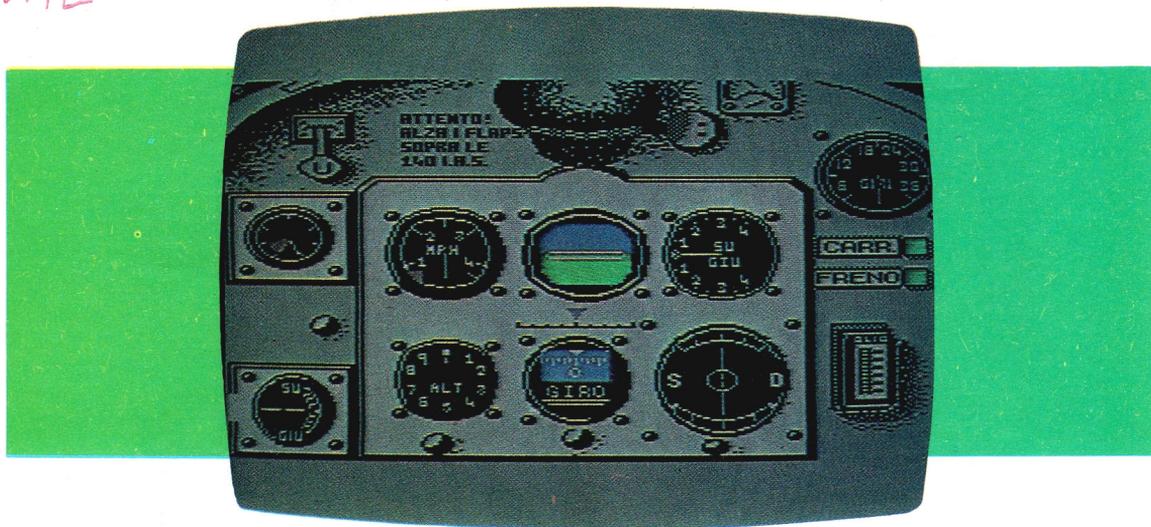
### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

<b>CTRL</b>	fine gioco
<b>SPAZIO</b>	salta
<b>Q</b>	sinistra
<b>W</b>	destra
<b>M</b>	musica sì/no
<b>P</b>	aumenta la velocità
<b>L</b>	diminuisce la velocità

DAL ?

AL 287



## AIR COMBAT

### CHE GIOCO È

Impersonando un giovane pilota di Spitfire del 1940 dovrete impraticarvi nelle tecniche e esercitarvi nel volo prima di effettuare dei reali combattimenti. Gli strumenti del pannello di controllo sono: indicatore carburante, indicatore di velocità, orizzonte artificiale, indicatore di velocità verticale, velocità del motore, indicatore movimenti laterali, bussola, altimetro, timone, indicatore di pendenza. Con la joystick potrete controllare l'elevazione dello spitfire, mentre il fuoco azionerà gli otto mitragliatori. Per decollare dovrete osservare queste regole: alzare i flaps, portare la velocità a 1800 giri minuto, togliere i freni, aumentare la potenza a 3200 e quando la velocità si approssima a 90 miglia tirate indietro la joystick, ritirare il carrello, portare la velocità a 140 miglia orarie e arrivati all'altezza voluta ridurre la potenza a 2900 giri minuto. Ricordate che la velocità di stallo è 75 mph con i flap alzati e 65 i flaps abbassati. Per cambiare la direzione dello spitfire usate la joystick. Per iniziare l'atterraggio la velocità raccomandata è 140 mph, procedendo ad abbassare il carrello e i flaps, mentre nella parte finale, discesa di ca. 1000 piedi al minuto, dovrete tenere la velocità a ca. 90 mph.

Ricordate che quando siete sotto gli 800 piedi vedrete una linea nera in basso sullo schermo.

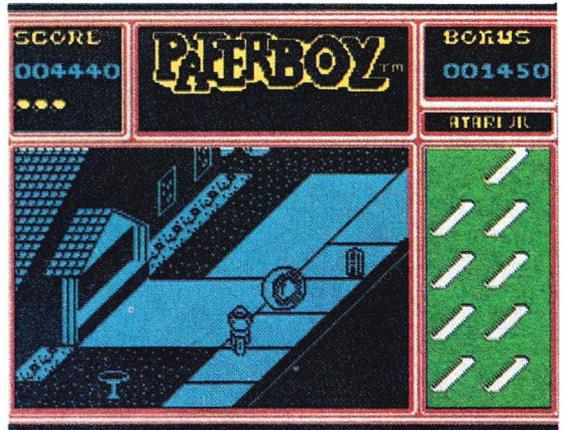
Poco prima di atterrare dovrete tenere la joystick all'indietro e ridurre la potenza. Ma ora visto che la teoria è più semplice della pratica, cimentatevi con il vostro computer.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

<b>SPAZIO</b>	accende lo schermo
<b>Q/W</b>	aumenta/diminuisce la velocità
<b>Z/X</b>	ruota il timone a sinistra/destra
<b>F</b>	alza/abbassa i flaps
<b>G</b>	alza (rosso) abbassa (verde) il carrello
<b>B</b>	freni, rosso inseriti, verde disinseriti
<b>M</b>	mappa della zona con posizione velivolo
<b>N</b>	espande l'area visiva
<b>”</b>	joystick avanti
<b>?</b>	joystick indietro
<b>A</b>	joystick sinistra
<b>S</b>	joystick destra
<b>CTRL/STOP</b>	ricomincia

# GAMES TOP 20



## TOP 20

1	PAPERBOY .....	ELITE
2	TRIVIAL PURSUIT .....	DOMARK
3	LIGHT FORCE .....	FIL
4	FIST II .....	MELBOURNE HOUSE
5	DRUID .....	FIREBIRD
6	INFILTRATOR .....	MINDSCAPE-U.S. GOLD
7	DRAGONS LAIR .....	SOFTWARE PROJECTS
8	1942 .....	ELITE
9	DAN DARE .....	VIRGIN
10	GHOSTS AND GOBLINS .....	ELITE
11	ACE .....	CASCADE
12	GREEN BERET .....	IMAGINE
13	COMPENDIUM HITS 10 VOL 3 .....	BEAU JOLLY
14	PUB GAMES .....	ALLIGATA
15	THE GREAT ESCAPE .....	OCEAN
16	STRIKE FORCE HARRIER .....	MIRRORSOFT
17	SUPER CYCLE .....	EPYS-U.S. GOLD
18	TRAP DOOR .....	PIRANHA
19	LEADERBOARD .....	ACCES-U.S. GOLD
20	GLIDER RIDER .....	QUICKSILVER

Entriamo assieme nei segreti dello Shuttle e del suo programma spaziale che la Nasa ha preparato.

Per il momento lo Shuttle non ha realizzato alcuna stazione, ma va ricordato che il programma degli Shuttle è stato concepito come spina dorsale del sistema di trasporto delle stazioni.

Alcune delle funzioni che la Nasa deve compiere comprendono:

- \* Reperimento di fondi e loro distribuzione tra diversi budget.

- \* Acquisto del necessario equipaggiamento spaziale.

- \* Programmazione dei lanci utilizzando gli Shuttle per i prossimi 15 anni e portare nello spazio gli oggetti necessari per costruire la stazione.

Per costruire la stazione, la Nasa utilizzerà i membri degli equipaggi per andare nello spazio ed eseguire le seguenti funzioni:

- \* Pilotare gli Shuttle

- \* Costruire la stazione nello spazio

- \* Lanciare satelliti per ottenere i relativi profitti.

- \* Condurre ricerche e progetti di sviluppo nella speranza di fare scoperte che possano salvare vite o far guadagnare soldi e tempo.

#### **IL MENU PRINCIPALE**

Un menù principale appare sempre nella parte superiore dello schermo ed è composto di 8 riquadri corrispondenti alle 8 parti del programma. Per selezionare una delle opzioni, portare con il joystick il cursore su quella desiderata e premere FIRE.

#### **LA RIGA DI STATUS**

Una riga di status appare sempre nella parte inferiore dello schermo. Contiene un indicatore luminoso di messaggi, una riga di messaggi e la data della missione.

L'indicatore di messaggi lampeggia ogni volta in cui un messaggio debba essere letto. Per leggere il messaggio, premere il tasto "F7". La data è espressa nella forma mese/giorno/anno; quando il programma viene caricato per la prima volta, o comunque si inizia una nuova missione, la data è 1 luglio 1985 (07/01/85).

Il tempo inizia a scorrere solo quando viene selezionata la voce START MISSION AND BEGIN LAUNCHES (= inizia la missione ed i lanci) nella sezione SUMMARY AND APPROVAL (= riassunto ed approvazione). Fino a quel momento il tempo rimane congelato per permettere di pianificare la missione.

#### **IL TEMPO**

- \* FERMO: Il tempo rimane congelato nel "Disk manager" e "Help".

- \* LENTO: Nelle sezioni "Launch" e "Land" tutto accade nello spazio di un giorno; nella sezione EVA, un giorno equivale a circa 1 minuto in tempo reale.

- \* VELOCE: In tutte le altre sezioni, un giorno equivale a circa 8 secondi in tempo reale.



**SPACE  
SHUTTLE**

## LE SEZIONI

### Pianificazione

Scopo di questa sezione è ottenere l'approvazione di un programma per una missione. Per entrare in questa sezione, muovere il cursore con il joystick nel riquadro "Plan" e premere FIRE.

In questa sezione vi sono varie parti; per entrarvi portare il cursore sopra quella desiderata e premere FIRE.

### BUDGET

La parte budget comprende a sua volta 5 categorie:

Plan (= pianificazione)

Equipment (= Equipaggiamento)

Modules (= Moduli)

Operations (= Operazioni)

Research & Development (= Ricerca e Sviluppo)

Ogni categoria ha 3 voci: dollari spesi, dollari rimanenti nel fondo di riserva ed il totale dei dollari spesi e di quelli rimanenti.

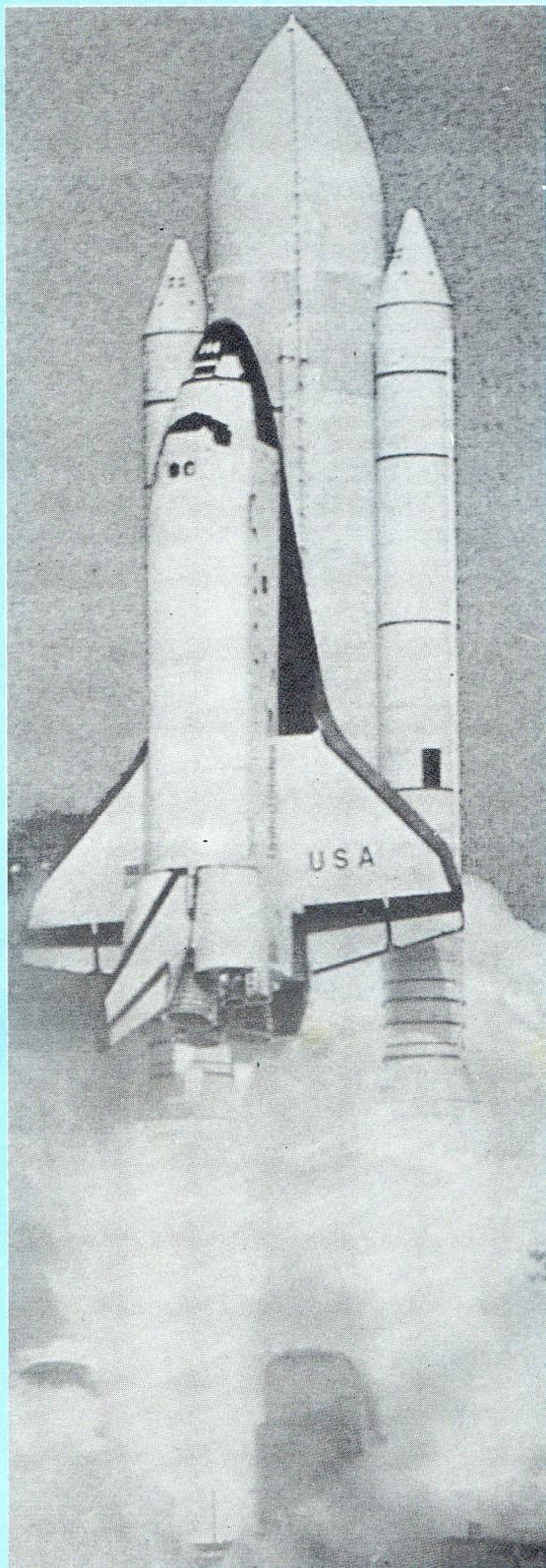
Con il joystick portate la riga-cursore su una categoria, e muovendo il joystick a destra e a sinistra aumentate o diminuite i fondi stanziati per quella categoria.

Il budget per equipaggiamento e moduli diminuisce ogni volta che viene acquistato un pezzo di equipaggiamento od un modulo; dal budget operazioni vengono presi i soldi per i lanci e gli atterraggi, per il mantenimento della stazione e per gli stipendi dei membri dell'equipaggio; nel corso di un progetto di sviluppo e ricerca vengono impiegati soldi dal budget relativo.

Terminato lo stazionamento dei fondi, portare il cursore su EXIT, premere FIRE ed il cursore si troverà sul riquadro PLAN; premendo FIRE si ritorna alla sezione PLAN.

### Selezione Equipaggio

Entrando in questa categoria potete selezionare i membri dell'equipaggio. Ve ne sono in tutto 32, disposti su 4 pagine (per cambiare pagina portare il cursore su "FOR MOR CREW" e premere FIRE, e di ognuno viene indicata la specializzazione; muovendo il joy-



stick si porta il cursore su ognuno di essi, premendo FIRE viene visualizzato il profilo personale di ognuno (premendo un qualsiasi tasto la visualizzazione viene accelerata) e muovendo il joystick a destra quel membro dell'equipaggio verrà assunto. Occorre assumere almeno 6 membri, e tra questi deve esservi almeno uno Shuttle Pilot. Terminata l'operazione portare il cursore su EXIT e premere FIRE.

### **Equipaggiamento spaziale**

Muovendo il joystick si porta il cursore su un diverso oggetto di equipaggiamento, che viene visualizzato con l'indicazione del prezzo. Premendo FIRE vengono visualizzate diverse informazioni su quell'oggetto muovendo il joystick a destra l'oggetto viene acquistato (ed il relativo prezzo dedotto dal budget equipaggiamento), muovendo il joystick a sinistra l'oggetto viene restituito (ed il prezzo rimborsato).

### **Selezione Moduli**

Permette di acquistare i diversi moduli necessari per la costruzione della stazione; il funzionamento è identico al precedente.

### **Progettazione della Stazione**

Serve per "progettare" la conformazione di una stazione. Muovendo il joystick si porta la freccia su un modulo, premendo FIRE lo si prende (premendo FIRE una seconda volta lo gira in posizione verticale) e lo si sposta al centro dello schermo: premendo FIRE il modulo viene rilasciato. Questa categoria serve anche ad allenarsi ad unire tra loro i vari moduli: per far ciò ricordarsi che i moduli vanno avvicinati l'un altro con molta attenzione: quando un modulo è abbastanza vicino ad un altro, premere FIRE ed i moduli saranno uniti. Questa categoria serve solo per familiarizzare con i moduli ed i vari movimenti, ma non ha nulla a che fare direttamente con la missione.

### **Programmazione Lanci**

È la categoria che serve per programmare ogni lancio. Vi sono 2 Shuttle, Challenger e Atlantis, ognuno dei quali ha una certa quantità di carico utile per portare equipaggio, moduli, oggetti. Vi sono due possibilità:

1) Se il computer di auto-caricamento è inserito gli oggetti ed i moduli vengono automaticamente caricati sugli Shuttle, fino ad

esaurimento della capacità di carico, nell'ordine in cui sono stati acquistati. Anche i membri dell'equipaggio vengono distribuiti tra i vari Shuttle nell'ordine di assunzione.

2) Se il computer di auto-caricamento è disinserito, occorre portare il riquadro colorato in corrispondenza del primo Shuttle a sinistra. Muovendo poi il joystick verso il basso, appare una barra che va portata nella parte sinistra dello schermo, nella "Hold Area" in cui si trovano equipaggiamento, moduli ed equipaggio (per passare da una Hold Area all'altra premere F3), sopra l'oggetto, modulo o membro dell'equipaggio che si desidera caricare sullo Shuttle ciò che si ottiene premendo FIRE. Due barre mostrano l'aumento del peso e dello spazio occupato dai vari oggetti man mano che vengono caricati: il messaggio "Shuttle payload full" indica che lo Shuttle ha completato in suo carico. Per quanto riguarda l'equipaggio, ogni Shuttle può portare un minimo di 2 ed un massimo di 6 uomini.

Naturalmente, eseguendo la procedura descritta al contrario si può modificare il carico dello Shuttle. Per inserire o disinserire il computer di auto-caricamento, premere F1 (ON = inserito, OFF = disinserito).

Quando lo Shuttle ha il carico desiderato, portare nuovamente il cursore sopra il primo Shuttle a sinistra, premere FIRE e spostare lo Shuttle all'estrema sinistra (oppure alla data di lancio desiderata); poi portare il cursore nuovamente in basso fino ad uscire da Launch.

### **Fine lavoro**

Viene visualizzato un quadro riassuntivo della pianificazione eseguita. Portando il cursore su ogni categoria, vi verrà detto se essa viene approvata (= approved) oppure le correzioni da apportare. In quest'ultimo caso, portare il cursore su CONTINUE PLANNING (= prosegui la pianificazione) ed apportare le correzioni richieste.

Quando tutta la pianificazione sarà stata approvata portare il cursore su BEGIN THE NEW MISSION (= inizia la nuova missione).

### **SALVARE LA PIANIFICAZIONE**

Prima di iniziare la missione, è opportuno salvare i dati relativi alla pianificazione nel seguente modo. Portare il cursore su Disk Manager, premere FIRE e portare il cursore

su SAVE CURREN PROJECT (= salva il progetto in corso). Vi verrà chiesto di inserire nel drive un dischetto formattato, di digitare il nome della missione e premere RETURN. Una volta memorizzati i dati, portare il cursore su EXIT e proseguire la missione.

## LANCIO DELLO SHUTTLE

### FASE PREPARATORIA

Alla data che avrete fissato con Launch Scheduling, inizierà il conto alla rovescia. Per avvertirvi di ciò, la riga di status comincia a lampeggiare (ciò vuol dire che c'è un messaggio), premere F7 ed appare il messaggio "Launch scheduled for today. Report to launch site" (= Lancio previsto per oggi. Recarsi alla rampa di lancio). In qualunque sezione vi troviate, uscitene ed entrate nella sezione LAUNCH. Il conto alla rovescia inizia da meno 20 e può essere interrotto dal controllo missione per problemi di vario tipo, fino a quando il problema è risolto.

Bisogna tenere d'occhio le condizioni del tempo (Weather Conditions), perchè se al punto di non ritorno (conto alla rovescia a-3) vi è un temporale (Thunderstorms) o un vento di 40-75 mph, la missione viene annullata.

Se durante il conto alla rovescia si verifica una di queste due condizioni, si può sospendere il conto (cursore su HOLD COUNTDOWN) fino a che le condizioni del tempo non siano migliorate.

Se il conto alla rovescia rimane sospeso troppo a lungo (per scelta vostra o del controllo), la missione viene annullata. Se per qualunque altro motivo desiderate annullare la missione, premere F1.

In tutti i casi in cui un lancio viene annullato, esso e tutti i successivi sono rimandati di due settimane (salvo anticiparlo di qualche giorno mediante Launch Scheduling).

Quando il conto è a 0, lo Shuttle si alza da terra. Lo schermo mostra ora il pannello della cabina dello Shuttle: il riquadro di sinistra mostra lo Shuttle visto dal di fuori, quello centrale descrive le varie fasi.

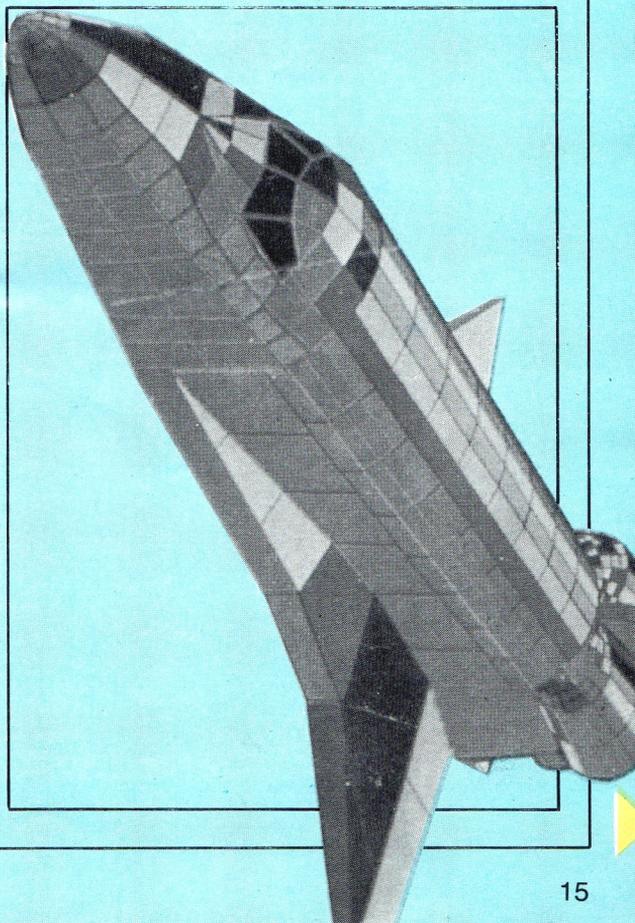
Importantissimo è il riquadro di destra. Esso rappresenta il corridoio di volo che bisogna

seguire, tenendo lo Shuttle il più possibile al centro dei quadrati. Più la traiettoria di volo viene seguita, più preciso è il punto dell'orbita in cui lo Shuttle entrerà: ciò è fondamentale per poter operare e per poter ritrovare, nei successivi lanci, i vari moduli precedentemente portati nello spazio.

Una volta arrivati in orbita, il carico verrà automaticamente 'espulso' dallo Shuttle.

### Attività Extra Veicolare

Come detto, una volta raggiunta l'orbita, il carico viene automaticamente rilasciato. Entrando nella sezione EVA, ha inizio la fase di creazione della stazione. Il mezzo per com-



riere ogni EVA è il POD.

Portare il cursore su "Bring out a new POD for EVA" (= porta un nuovo POD fuori per una EVA). Appare poi una lista dell'equipaggio, ed accanto ad ogni nome c'è una sigla: GRND = uomo a terra; CHAL o ATLN = quell'uomo è a bordo dello Shuttle in orbita (che può essere Challenger o Atlantis) e premendo FIRE viene trasferito a bordo del POD (la sigla diventa EVA). A questo punto, portare il cursore su Bring Out Pod: apparirà lo Shuttle, l'equipaggiamento e/o i moduli scaricati ed il POD.

Ogni volta che si vuole tornare alle varie funzioni EVA, premere il tasto "S". Il POD si manovra con il joystick, tenendo presente che i movimenti sono invertiti (joystick in alto = POD verso il basso; joystick a destra = POD a sinistra, ecc). Il POD va mosso molto attentamente, perchè può danneggiarsi in modo irreparabile.

Per iniziare la costruzione della stazione, portare il POD su un lato del modulo e premere FIRE: apparirà la parola GRASPED seguita dal nome del modulo. A questo punto il modulo agganciato può essere portato per tutto lo spazio fino ad essere attaccato ad un altro modulo. Per far ciò, portare l'estremità del modulo agganciato a combaciare con la estremità libera di un altro modulo: se la manovra è stata ben eseguita si udirà un 'click' ed apparirà il messaggio "Docking Achieved". Premendo "R" si cambia l'orientamento del modulo da orizzontale a verticale (per tornare in orizzontale premere "R" una seconda volta).

Con lo stesso sistema mediante il POD possono essere rimossi i detriti spaziali (Space debris) che eventualmente si vengono a trovare nella zona di EVA.

Un modulo agganciato con il POD può essere fatto rientrare nello Shuttle: portare il modulo sopra lo Shuttle e premere FIRE, apparirà il messaggio "(nome del modulo) to Shuttle payload"; una volta tornati sulla terra, il contenuto dello Shuttle sarà venduto al 60% del suo costo ed il relativo importo andrà ad incrementare il budget corrispondente (equipaggiamento o moduli).

Quando un messaggio avvertirà che il livello di carburante del POD sta diminuendo, portare il POD di fianco ad un modulo hangar ove sarà rifornito. Se il POD rimane senza carburante diverrà inutilizzabile ed occorrerà che un nuovo POD vada a soccorrerlo. Per far

rientrare il POD nello Shuttle, portarlo vicino allo Shuttle, premere "S" e portare il cursore su "Return POD to storage".

## LANCIO DI SATELLITI

Di tanto in tanto un messaggio sulla riga di status chiederà di lanciare un orbita un satellite. Se viene chiesto di lanciare il satellite su un'orbita bassa (Deploy satellite to low orbit), portare il POD abbastanza vicino al satellite, premere "S" per tornare alle funzioni EVA e portare il cursore su "Fire a satellite into orbit": il satellite verrà lanciato portando un guadagno di 200 milioni di dollari che vengono automaticamente aggiunti al budget totale. Se invece la richiesta è lanciare un satellite su un'orbita geosincrona (Deploy satellite to a geosynchronous orbit), è prima necessario con il POD agganciare un PAM alla parte inferiore del satellite. Fatto ciò, tenendo sempre il POD abbastanza vicino al satellite, premere "S" per tornare alle funzioni EVA e portare il cursore su "Fire the PAM on a satellite": il satellite verrà lanciato portando un guadagno di 275 Milioni di dollari.

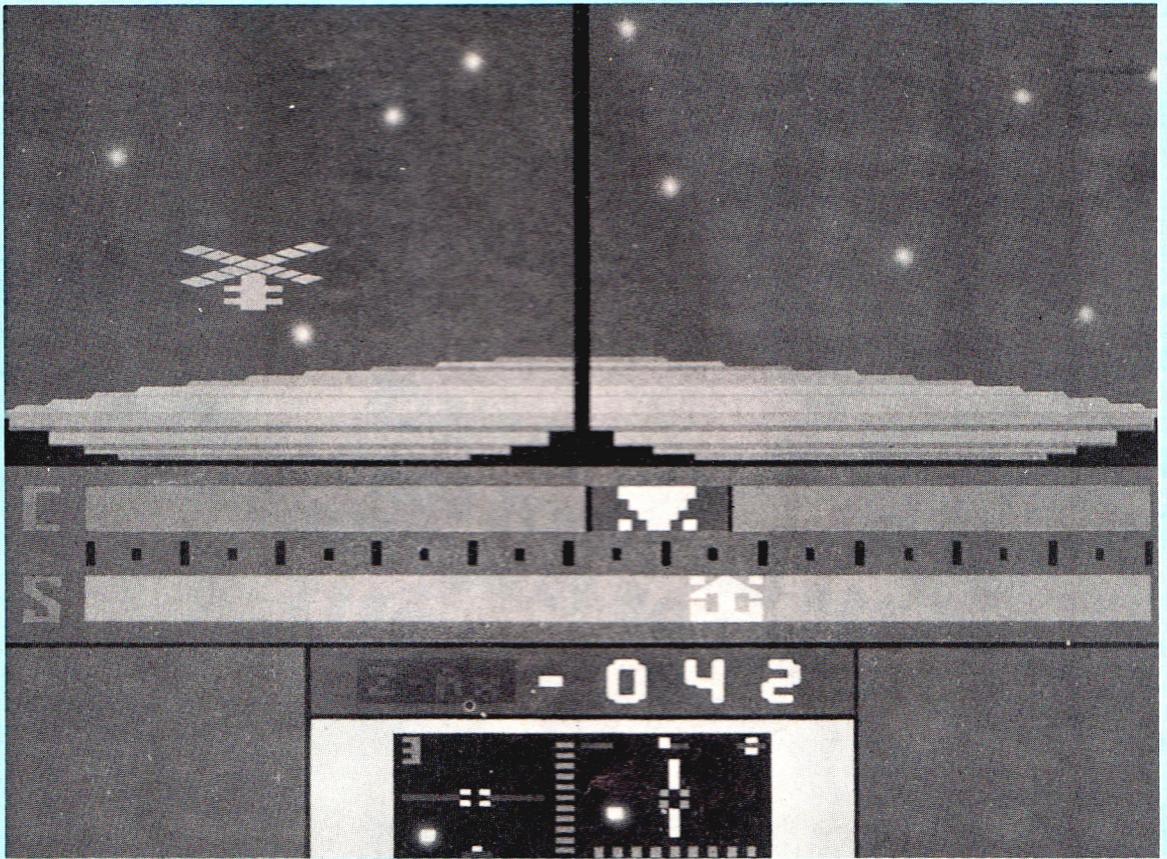
Dopo la richiesta sulla riga di status, si hanno 10 giorni per lanciare il satellite, dopo di che la richiesta verrà girata all'Agenzia Spaziale Europea ed un eventuale lancio non porterà alcun guadagno.

## Atterraggio

Terminata la missione, occorre riportare lo Shuttle sulla terra. Portato il riquadro cursore su LAND, verrà richiesto quale Shuttle - Challenger o Atlantis - far atterrare. Fatto questo, inizierà la manovra di atterraggio, che si divide in due momenti:

1) Analogamente alla procedura di lancio, far seguire allo Shuttle la traiettoria più precisa tenendolo al centro dei riquadri.

2) Appare poi una vista della Base Aerea Edwards: mediante il joystick è possibile far assumere allo Shuttle differenti posizioni che determinano i cambiamenti in altitudine e velocità, tenendo presente che più il muso è rivolto verso l'alto, più lentamente lo Shuttle discende e più velocemente si riduce la velocità. Quando compare la pista di atterraggio, lo Shuttle dovrebbe essere a terra, una volta atterrato, portare con piccoli e ripetuti colpi il joystick verso destra in modo da effettuare la frenata. Quando lo Shuttle si è fermato, verranno visualizzate le riparazioni necessarie ed il relativo numero di giorni: naturalmente in



tale periodo quello Shuttle non potrà essere utilizzato.

### Stazione

Oltre che un veloce riassunto dalla attuale composizione della stazione, tramite questa sezione i membri dell'equipaggio entrano ed escono dalla stazione. Dopo aver portato il cursore su un membro, muovere il joystick a destra per trasferirlo dalla stazione sullo Shuttle e viceversa. Naturalmente ciò è possibile solo per i membri che siano sulla stazione (STAT) o su uno Shuttle (ATLS o CHAL).

### Ricerca e Sviluppo

Scopo ultimo della missione è eseguire uno o più dei progetti di ricerca e sviluppo (ce ne sono in tutto 40, di 9 differenti categorie). Portare il cursore su START-CANCEL-VIEW, premere FIRE e muovere il cursore su di un progetto. Premendo FIRE si ottiene una descrizione del progetto stesso con l'indicazione delle specializzazioni e dei "research

pac's' (equipaggiamento di ricerca) richiesti. Invece, muovendo il joystick a destra il progetto viene assegnato alla missione, a sinistra il progetto in corso viene cancellato (occorre premere anche "Y" per confermare).

Per assegnare uomini al progetto, occorre che essi siano stati precedentemente trasferiti dallo Shuttle alla stazione; quindi, sempre nella sezione R & D, portare il cursore sul nome, muovere il joystick a destra ed egli sarà assegnato alla missione (muovendo il joystick a sinistra avverrà il contrario).

Si procede allo stesso modo per assegnare un 'pac' di equipaggiamento al progetto.

Nella parte inferiore dello schermo vengono aggiornati i dati relativi al progetto sul cui nome si è portato il cursore.

Vengono in particolare evidenziati: da quanti giorni è in corso quel progetto, numero di 'pac's' usati fino a quel momento, costo e resa del progetto, particolari richieste e commenti sullo svolgimento della ricerca aggiornati ogni settimana. ●

**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...**

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 26 - in edicola il 2 febbraio**



# IMMAGNIFICI ISETTE

**PER IL CBM 64  
N. 21 - in edicola il 2 febbraio**

# PLAYGAMES TOP

**PER IL CBM 64  
N. 18 - in edicola  
il 12 febbraio**

# COSMIC

Ricercato: un eroe. Deve avere: nervi di acciaio; abilità nel tiro; occhi sporgenti, pelle verde e viscida e piedi palmati! Sì, chi vuole assomigliare a Harrison Ford quando potete essere un rospo cosmico (Cosmic Wartoad)? E con la vostra Regina trasformata in una femmina umana dalle orribili Rygellian Slime Beasts e incatenata sotto una sega circolare che scende. Quindi non avete tempo da perdere. Novanta minuti, tempo reali, il limite per attraversare il vuoto del Rygellian Time Nodes.

Cosmic Willy? Chi se non Denton Designs poteva procurare non un cursore, ma un girino? Le Slime Beasts non sono contente di vedervi anche se quando arriverete ad un nodo troverete un comitato di benvenuto. Sconfiggete questo e potete occupare il nodo, ma se tagliate la corda perdetevi una vita e tornate al nodo precedente.

Perdete tre vite e ritornate al punto di partenza, ma la sega è sempre più vicina alla vostra Principessa. Non preoccupatevi se non capite pienamente questi nonsensi....scusate, selvaggio eccitante intrigo. L'arcade action quando viaggiate tra i nodi, prende tre forme distinte, di difficoltà graduata. Dovete schiarire lo schermo prima che sia chiaro il vostro arrivo.

Tra le gare di abbattimenti frenetici viene l'elemento strategico che fa diventare rospi i girini. Il vostro percorso attraverso gli "otto per otto" Time Grid passa per diverse piste, e certi nodi sono più utili di altri poichè ci sono dei Time Tunnel. Se trovate le chiavi avrete bisogno di altri per ricaricare la vostra arma. E per tutto il tempo cercherete di evitare i peggiori nemici e di collezionare gli oggetti di cui avete bisogno per liberare la Regina.

Con la sua bellissima grafica il gioco è elegante e stravagante come vi aspettavate. È però piuttosto difficile come queste pazze spiegazioni.

Ma chi può resistere quando il premio del successo è una mano data in matrimonio. E il prezzo del fallimento è che dovete trasportarla a casa in due borse separate...

1) Okay, Einstein, prendi questo! Se volete attraversare la strada del tempo più in fretta, andate in un Time Tunnel. Un passaggio aperto diventa bianco e resta così, ma prima di tutto avete bisogno della chiave.

2) Porpora significa potere, non Principe, nel Rygellian Void. Nodi come questo vi danno la possibilità di ricaricare le batterie della vostra arma (Recoil Alpha-Pellet Gun)...e neanche Rambo possiede un'arma del genere.

3) Qui c'è un Willy, il vostro cursore cosmico, pronto alla partenza per muovere verso di voi.

4) E qui ci sono i bits e i bobs che in una missione di salvataggio un rispettabile Wartoad non può non avere. Cose come una frusta intergalattica e un coltello Chronosynclastic.

5) Qui ci sono le chiavi dei tunnel, e fortunatamente le Bestie le hanno lasciate nei nodi. Collocatele e anche voi potete accendere la macchina parcheggiata che blocca il vostro passaggio.

6) Se la vostra caccia sta andando male, vedrete la barra indicare una riduzione dello Slime power cambiando il colore da giallo a bianco.

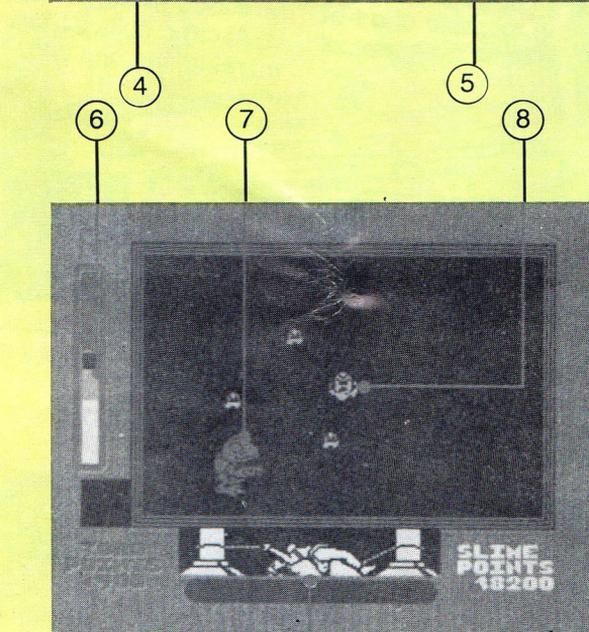
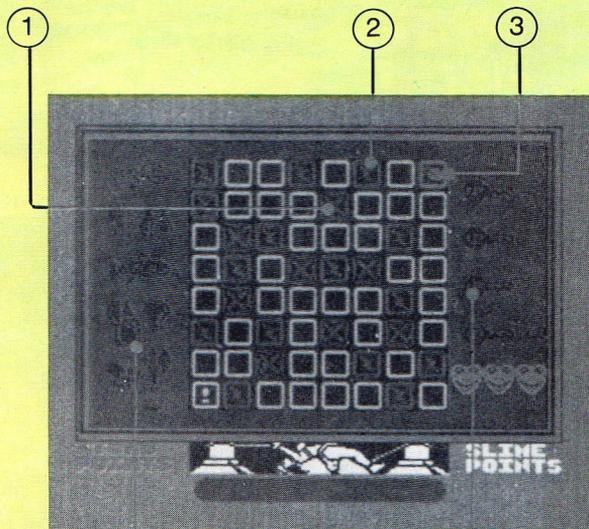
7) Bella bestia, non siete voi. Quasi un anfibio. Ad armi levate state facendo un tentativo in un normale nodo.

8) Uno strano nemico, lo Slime Master e i Pawns. Sono piccoli e mortali e si muovono velocemente per proteggere il loro Master e attaccarvi.

9) Eccola, la Regina e la sega rotante sopra di lei, ma fuori dalla vista. Potete combattere per salvarla prima che muoia?

10) Insieme allo score questo serve a misurare i vostri progressi. Se riuscite ad ottenere un punteggio abbastanza buono, avete la possibilità di neutralizzare momentaneamente l'oppositore con un Times Ultrasonic Robotic Defender!

# WARTOAD



1

2

3

4

6

7

5

8

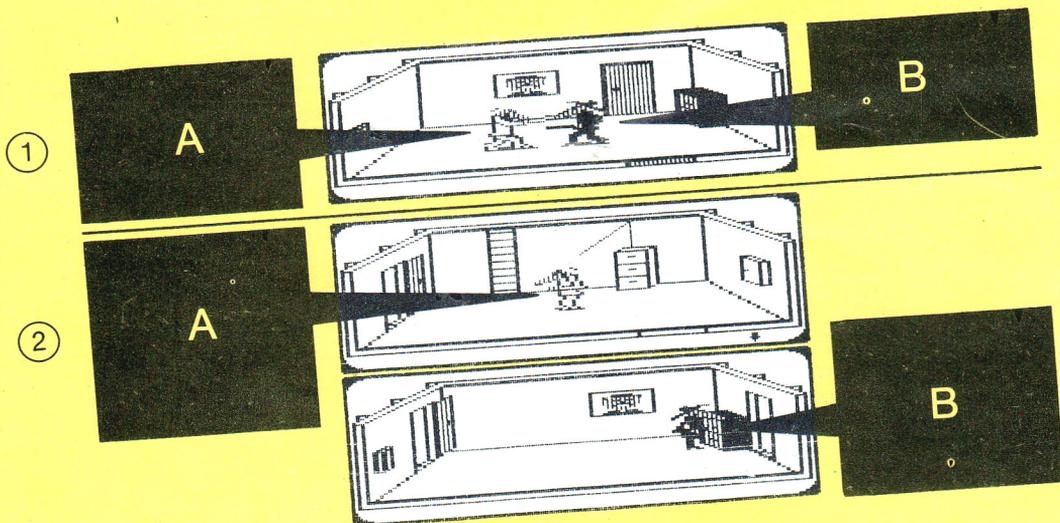
9

10

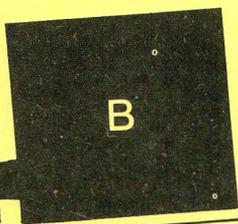
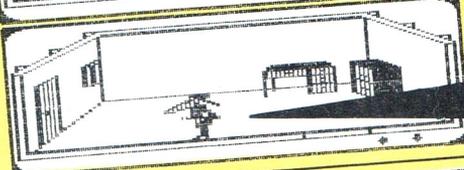
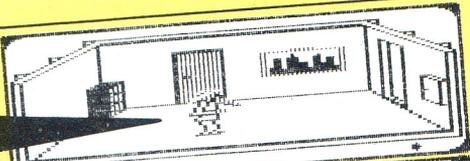
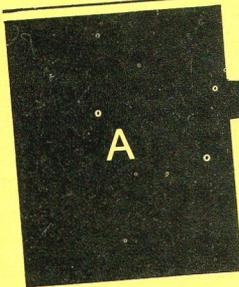
COME VINCERE A

# SPY VS SPY

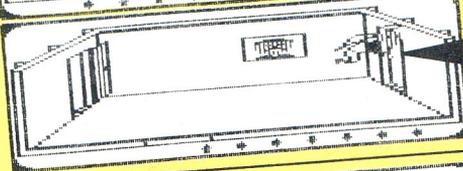
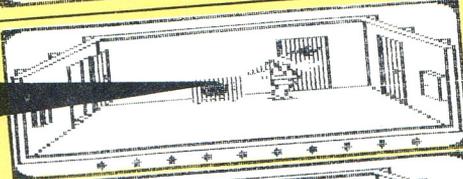
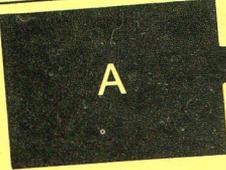
1. A) Per prima cosa, picchiate in testa la Spia Nera: in questo modo perderà del tempo prezioso ...almeno un minuto.  
B) Vuoi fare a pugni, eh? E allora mettili in guardia! Ahi!
2. A) Tovarich, meglio fare ricorso a trappole specialmente a grande trappola prouletaria fatta i spago e pistuola! (Ah- ah!)  
B) Ehi, aspetta un attimo, ociciornia! È stato lo zio Sam a inventare la trappola saggio-pistola!
3. A) Idea diabuolica! Mentre Spia Nera raccoglie tutti oggetti che mi servono, io metto trappole su tutte porte di aereopuorto e aspetto che lei passare!  
B) Urrah! Ho trovato tutti gli oggetti e la Spia Bianca è sparita! È Ora non mi resta che trovare l'aereoporto e tornare dalla mamma col primo aereo.
4. A) Puorco capitalista è caduto vittima di trappola, per lui è finita! La classe uoperaia esulta!  
B) Oh, cavolo! Be', se non altro adesso sto dalla parte degli angeli!
5. A) Uora non devo far altro che raccogliere sue cose, e poi ripartire su aereo per Santa Madre Russai!  
B) Dannazione, e tutto nero! Sono nel limbo! ...è un po' come passare la domenica pomeriggio davanti al televisore!
6. A) Maledizione! Sono stato troppo lento!  
B) ...e ora che mi sono ripreso tutto, tu ti becchi la Siberia!
7. A) Grande vittoria di gluorioso prouletariato! Mi metto in salvo su Tupolev di Aerefluot!  
B) Al capo della CIA questo non piacerà! Non mi resta che una cosa sola da fare....(bang!).



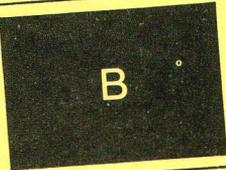
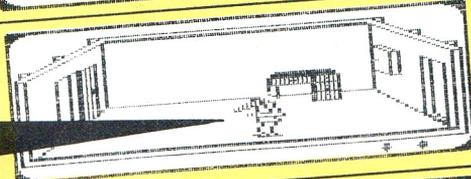
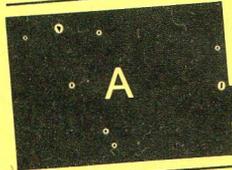
3



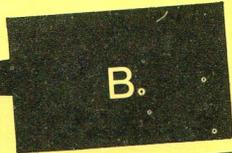
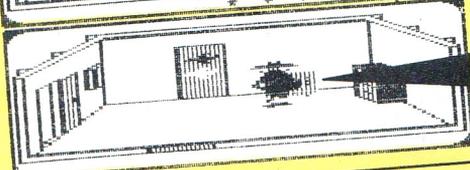
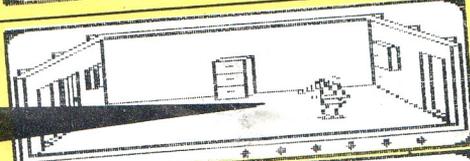
4



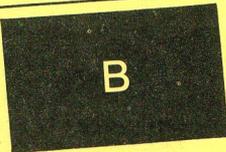
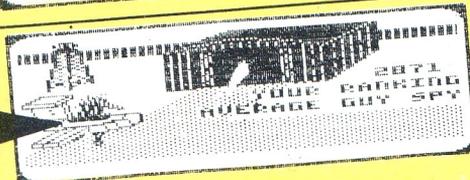
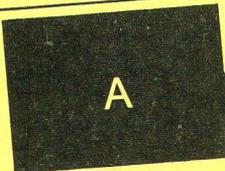
5



6



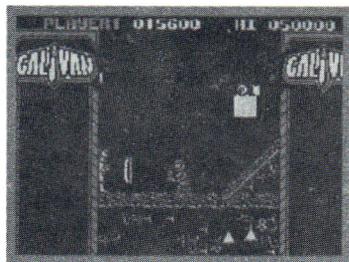
7



# GALVAN

Galvan è un gioco bizzarro, un poco come Manic Miner che incontra Galaxians: binari, scale e orde vorticosi di alieni volanti. La tua grande sagoma è posta su un binario in un selvaggio paesaggio alieno e, mentre inizialmente troverai l'ambiente circostante di natura rocciosa, non appena ti sposterai più avanti nel gioco ti si riveleranno altri scenari. L'area di gioco è abbastanza piccola, circa metà della larghezza dello schermo complessivo, ma la mancanza di spazio sullo schermo è comunque compensata dalla velocità dello scrolling. Mentre girovaghi nel tuo ambiente con uno stile che ricorda quello di "Doctor Who and the Mines of Terror", lo schermo si capovolge in maniera sorprendente.

Quando prendi le scale, lo schermo oscilla su e giù come se fosse scosso in ogni punto. Improvvisamente vieni bombardato in picchiata da un vortice di alieni che volano in formazione tipo "Galaxians". I demoni arrivano in numero diverso di forme e misure, oscillando da piccole brutte cose triangolari che stanno in agguato sul pavimento in attesa che ci cammini sopra. Sebbene questi incidano poco sul tuo livello di energia, fanno



A) Riesci ad intralciare un alieno con il raggio blu, ma stai attento all'inceneritore gigante!

una certa impressione: perciò devono essere disperatamente importanti!

Alcuni volano in piccoli squadroni minacciosi, tuffandosi in picchiata per preparare un attacco estremamente pericoloso, ma la più impressionante forma di demone è l'alieno che assomiglia di più a te. Questi cammina e lotta in maniera molto realistica e tu stesso dovrai ricorrere ai più primitivi mezzi di attacco.

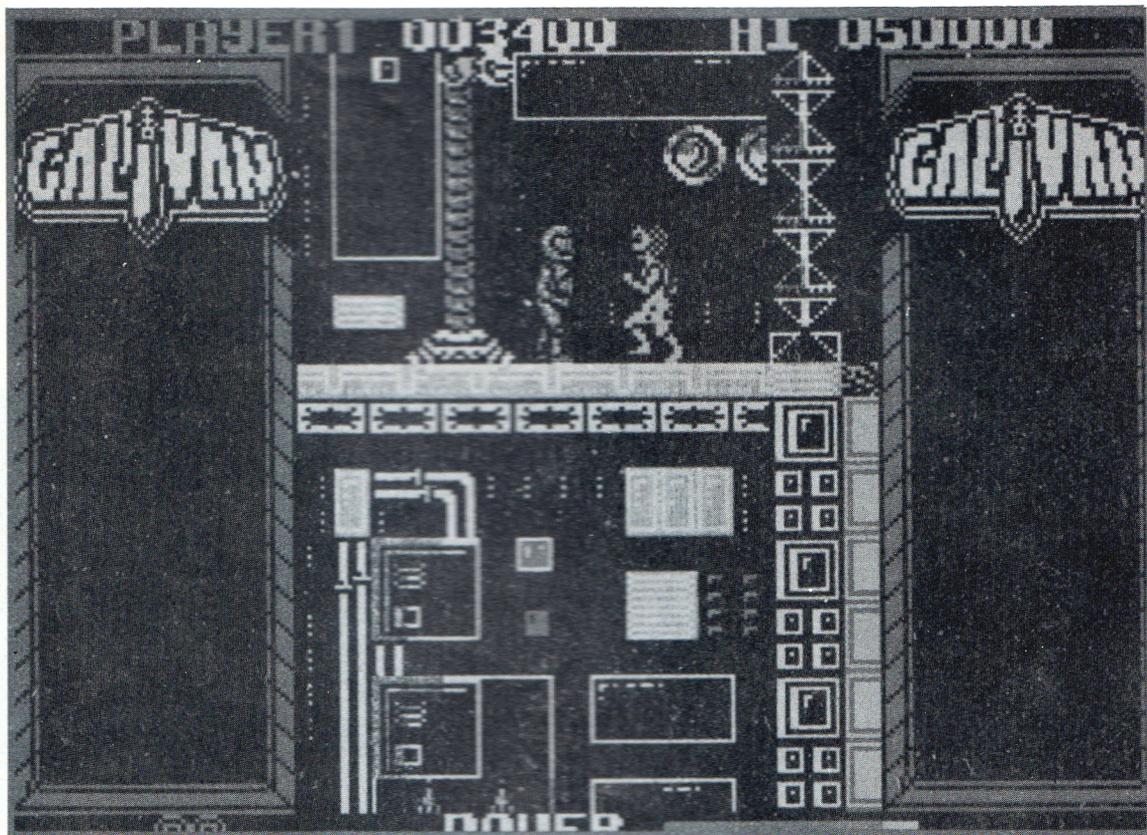
È anche disponibile come metodo di difesa personale un tipo particolare di fucile a raggi che quando funziona fa scaturire una luce blu che distrugge qualsiasi cosa incontri sulla tua via. Cerca di non farti prendere la mano da questo tipo di armi strategiche (l'altra è una pistola che non ha segreti).

Devi far venire fuori il terribile triangolo blu che ti permetterà di adoperare anche il fucile, però se l'uso senza cervello della violenza non è quello che cerchi, puoi scegliere una soluzione più passiva semplicemente sfuggendo gli alieni. Puoi andare su e giù nel tentativo di evitare la morte ma, ovviamente, fallirai con una certa regolarità.

Il miglior piano di azione è quindi cercare di andare gradatamente verso il basso dello schermo muovendoti verso sinistra e destra alla base dell'area di gioco.

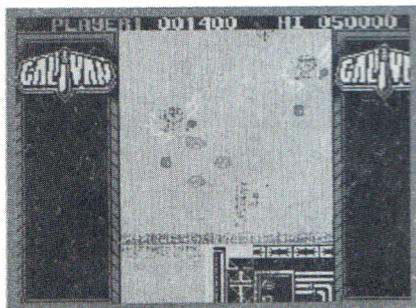
Una volta che ci sarai arrivato ti imbatterai nell'Alieno con la A maiuscola e solo quando l'avrai distrutto ti sarà possibile passare al livello successivo. Continuando nel gioco ti appariranno varie creature nuove che cercheranno di bloccare il tuo percorso, mentre sott'acqua, per esempio un tipo di squalo, ti nuoterà intorno limitandoti l'energia. Nella zona computerizzata invece i tuoi nemici sono molto più "meccanici" e potrai sparare mentre salti. C'è anche la possibilità di essere in due giocatori così puoi sfidare un amico.

Alcuni degli alieni ti paralizzano al contatto e se sei così sfortunato di imbatterti in alcuni di loro, sarai immobilizzato per alcuni secondi, fino a quando cioè il bordo blu non sarà scomparso dallo schermo. ●



B) Siamo nel complesso del computer. Anche se ti sembra di esserti smarrito, non preoccuparti di chiedere informazioni al ragazzo che ti si avvicina, potresti pentirtene.

C) Grazie ai prodigi della moderna tecnologia lo schermo diventa blu.



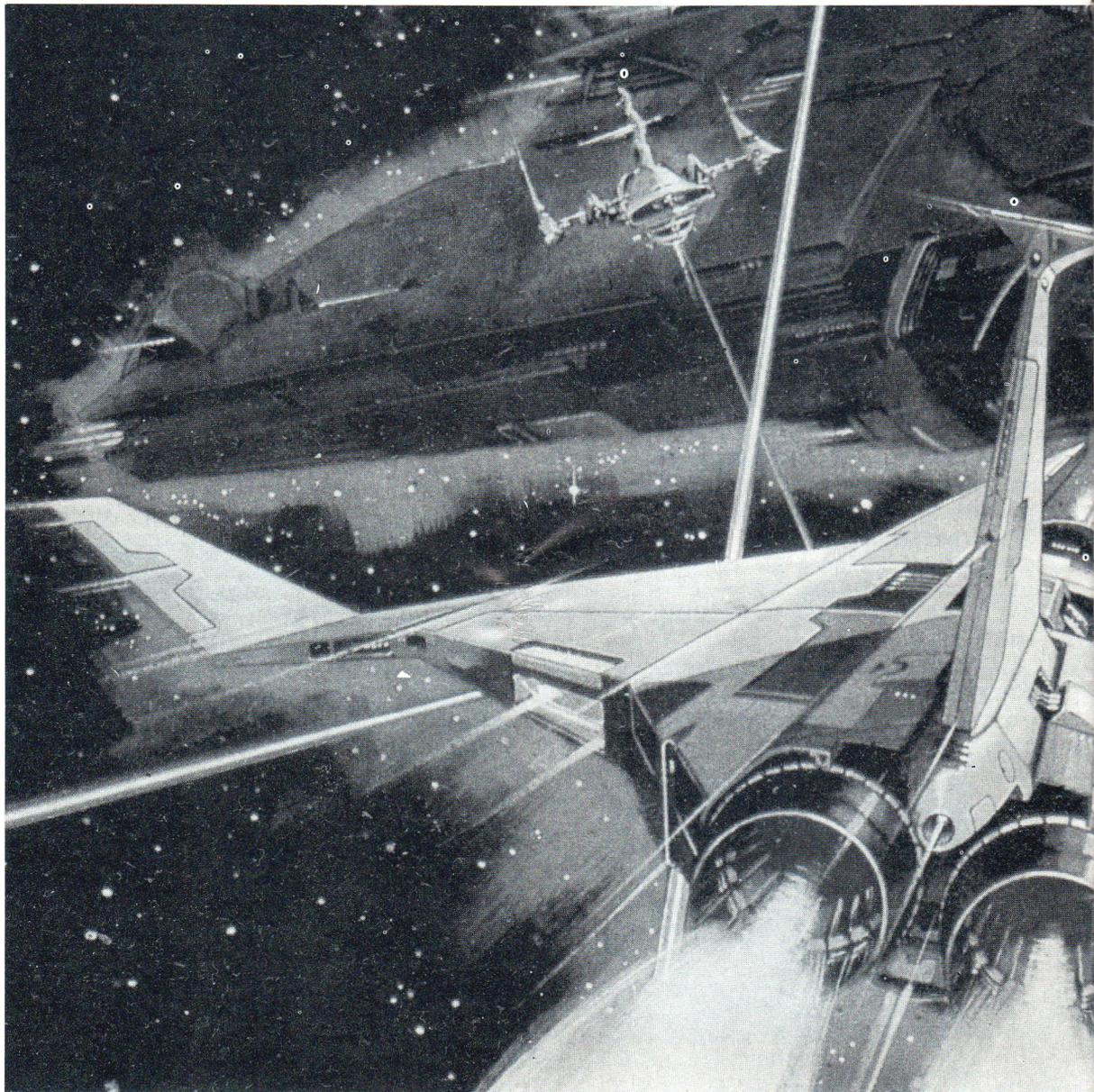
### SUGGERIMENTI

- Stai attento al pericolo e rimani in attesa che i cattivi si mostrino e poi evitali appena possibile, cercando di anticipare i loro movimenti volanti.
- Fai una mappa, se puoi, e cerca sempre di progettare il tuo attacco in modo da non comprometterti.
- Conserva i tuoi proiettili e ricarica la tua energia tenendoti fuori dal percorso degli alieni dopo un combattimento e cerca di non perdere nessun round poiché non te lo puoi permettere.
- Vai avanti mantenendoti in basso e muovendoti a destra e a sinistra sullo schermo e riuscirai così a trovare la via più veloce per raggiungere gli alieni.

# LIGHTFORCE

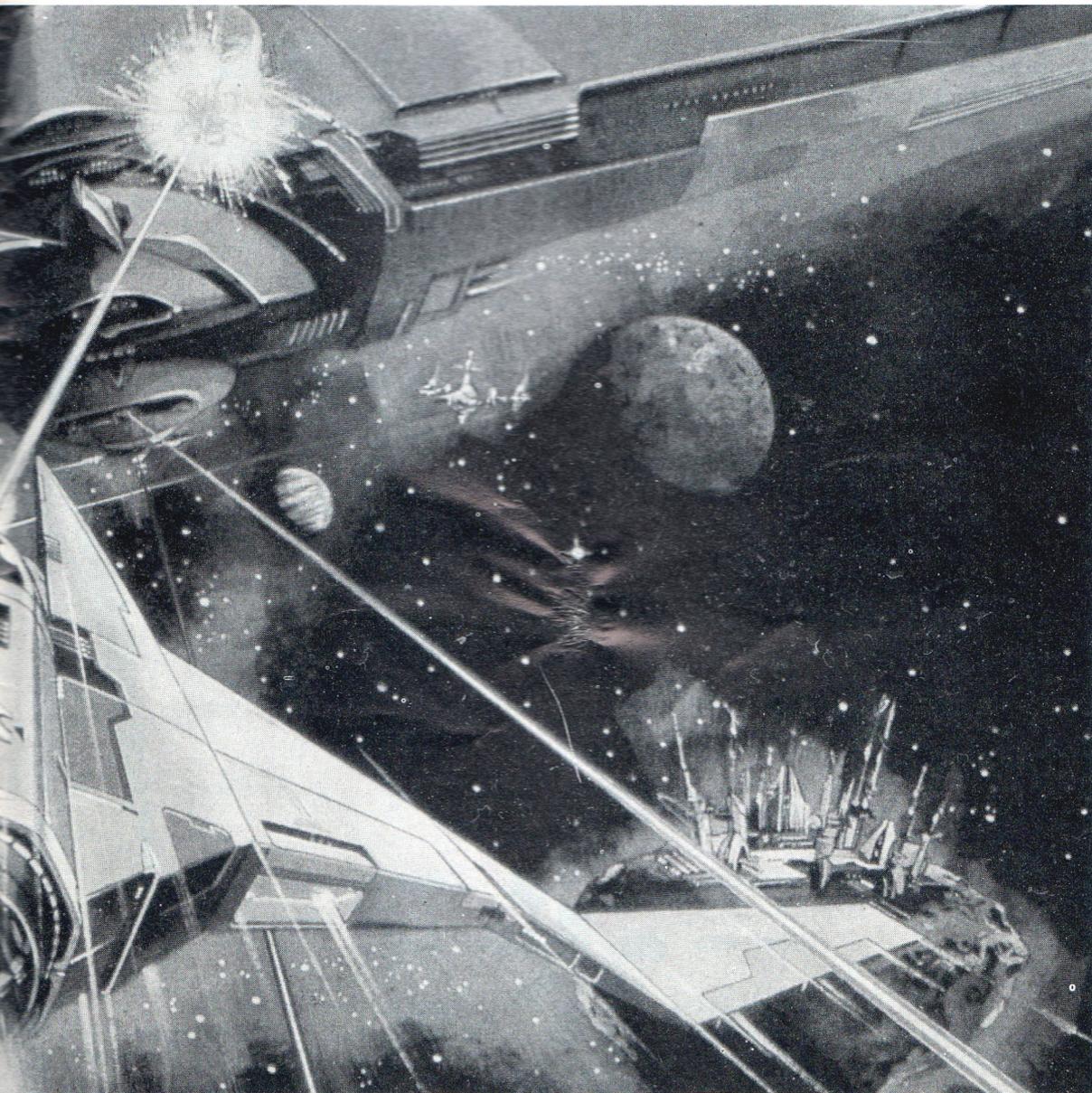
Lightforce è la prima realizzazione della nuova casa Gargoyle, Faster Than Light, ed è ideata per terrorizzare tutti. Ricordi Arcadia della Imagine? Bene, questa

è la stessa cosa tre anni dopo, realizzata con un'aggiunta di scroll verticale e con caratteri supergrandi. Il gioco inizia con una pioggia di asteroidi che ti avvertono di come le cose pos-



sano solo peggiorare. Quello che puoi fare è semplicemente evitarli oppure distruggerli. Il modo per sopravvivere è quello di combinare queste due azioni, che dovrebbero portarti alla prima vittoria sugli alieni. Dovrai poi ottenere altri punti lanciando più colpi possibile contro le camere di controllo se vuoi guadagnarti una vita in più. Ma, naturalmente, il nemico è ben protetto con aerei che fuoriescono dappertutto e che tu non puoi respingere. E a questo punto le cose stanno diventando difficili, visto che i nemici hanno

anche intrapreso delle elaborate giravolte. E così, prima che tu possa dire qualsiasi cosa i nemici ondeggiando sganciando bombe su di te. Nessuno potrebbe negare che Lightforce sia piacevole, e tu non potresti che aspettarti di più da un gioco Gargoyle. Ma non sembra aver catturato gli elementi per distruggerli completamente tutti. Diventa invece frustrante e anche se la grafica si muove velocemente per la loro dimensione, sembrano piuttosto lenti sullo schermo. ●



# YIE AR KUNG FU

Yie Ar Kung Fu è un test di sviluppo dell'abilità nelle Arti Marziali. Il protagonista Oolong tenta di diventare Gran Maestro nelle antiche arti in onore di suo Padre, maestro di Kung Fu prima di lui.

Il tuo scopo è di diventare Gran Maestro ma per far ciò devi sconfiggere una varietà di avversari ognuno più mortale del precedente. Essi hanno abilità e armi differenti e devono essere battuti con una combinazione di 10 differenti mosse d'attacco.

Il controllo avviene mediante joystick ed al gioco possono partecipare uno o due giocatori.

## I NEMICI

Il divertimento e l'eccitamento del Kung Fu stanno per aver inizio non appena ti trovi di fronte ai tuoi nemici. I tuoi onorabili avversari sono:

**BUCHU** - Un enorme guerriero di Kung Fu che può attaccarti volando nell'aria.

**STAR** - Una graziosa guerriera esperta nel lancio di stelle mortali che vengono dette anche Shuriken.

**POLE** - Attacca con l'antico bastone detto Bo.  
**CHAIN** - È molto abile nell'arte del combattimento con la catena.

**CLUB** - Questo guerriero è armato con uno scudo per parare i tuoi colpi e una mazza per colpirti.

**FAN** - Un'altra avversaria, questa volta, un'esponente del Ninjafan.

**SWORD** - Avversario armato con una spada, un tremendo e mortale nemico.

**TONFUN** - Esperto nell'arte del combattimento con il bastone volteggiante detto anche Tonfun

**BLUES** - Il maestro del Kung Fu e come tale possiede tutte le abilità e molte delle mosse di Oolong, ma le esegue più velocemente. Se riuscirai a vincere questa battaglia finale, diventerai giustamente Grande Maestro.

## CONTROLLI

Salto diagonale a sinistra

Cammina a sinistra

Pugno al basso ventre

Joystick  
Salto



Piegamento

Salto diagonale a destra

Cammina a destra

Pugno alla faccia

## Joystick con pulsante

Calcio volante

Affondo di pugno

Calcio alto

Calcio da terra



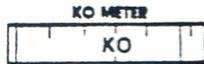
Sgambetto

Calcio al corpo

Calcio di piede con rotazione

Colpo di caviglia

## KO METER



Quando il KO Meter raggiunge lo zero il giocatore ha finito le energie e si abbatte al suolo. Il KO Meter per te e il tuo avversario indica lo stato di gioco ad ogni livello. Hai cinque vite per iniziare il tuo compito.

Sullo schermo vengono indicati il vostro punteggio, il miglior punteggio e il numero di vite a disposizione. Viene assegnata una vita a chi raggiungerà 20.000 punti.

### STATO E PUNTEGGI

Calcio di piede con rotazione

500



Calcio da terra

1000



Pugno al basso ventre

1500



Affondo di pugno

1000



Pugno alla faccia

500



Colpo di caviglia

1000



Calcio volante

2000



Calcio al corpo

1500



Sgambetto

500



Calcio

1000



## CONSIGLI

Osserva attentamente ogni avversario e colpisilo nel suo punto debole. Ricorda che Dolong può saltare al di sopra dei

suoi avversari e trovarli senza guardia. Cerca di eseguire la tattica del "colpisci e fuggi" con gli avversari armati.

*Molte lettere ci sono giunte in redazione con la richiesta di pubblicare anche su Program MSX la corrispondenza dei lettori che vogliono scambiarsi programmi o hardware. La pubblicazione di tali annunci da parte della nostra rivista sarà interamente gratuita.*

*Unica condizione che vi poniamo è quella di compilare l'inserzione, possibilmente con caratteri stampatello, servendosi del tagliando allegato.*

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. 5

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**SCAMBIO**

.....  
.....  
.....  
.....

**Nome**..... **Indirizzo**.....

**Città**..... **Telefono**..... **Anni**.....