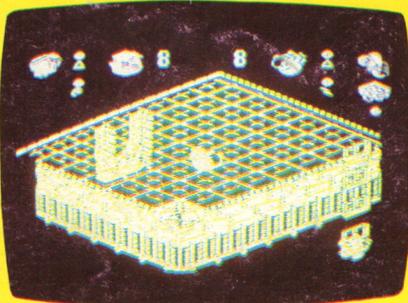


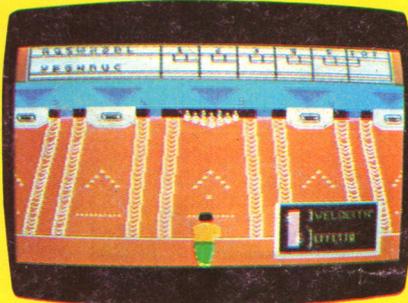
# SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

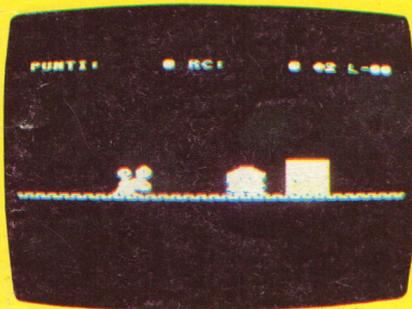
**GINO  
E PINO**



**BOWLING**



**SHUTTER**



**POLDO**



**CLIMBER**



**WROOM**



**CONQUEST**



**I MAGNIFICI  
SETTE MSX**

# DI TUTTO UN PO'

## ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI GIOCHI:

Inserite la cassetta nel registratore, regolate il volume a circa 3/4 dell'ampiezza massima, digitate l'istruzione RUN "CAS:" e premete PLAY sul registratore; il caricamento dei vari pezzi di programma avverrà automaticamente, fermate il registratore solo a gioco iniziato.  
In caso di caricamento errato del programma in turbo, contraddistinto da variazioni colorate del bordo video, vedrete lampeggiare la spia luminosa del CAPS LOCK presente sul computer, riavvolgete il nastro e cercate di ricaricare il gioco variando il volume fino ad individuarne l'esatta posizione.  
Se dopo aver provato con il suddetto accorgimento non riuscite a caricare il programma agite, ma con molta cautela, sulla vite di regolazione dell'azimut.

*Riuscire ad accontentare tutti i nostri, tanti, lettori non è certo cosa facile e da questa esigenza nasce l'impostazione data a questo numero di Super Msx. Infatti abbiamo cercato di darvi qualche sporco, lurido trucco per vincere a Uri-dium, un gioco non ancora passato di moda nonostante l'età. Accanto vi abbiamo dato qualche disegno che illustra la tecnica migliore per primeggiare a Xeno, una specie di tiro al piattello futuristico. Un tuffo veloce nel mondo dei cowboys con West Banke e poi di nuovo immersi nell'immensità delle galassie. Qui si svolgono sia Sigma Seeven che Sky Runner. Ugualmente strano è Arkanoid che in comune con Martianoids ha qualcosa di più di una semplice rima. C'è in questi due giochi il mistero dei chip elettronici. Il fascino delle gare motoristiche ci prende invece in Enduro Racer. Un po' di giochi senza frontiere infine con It's a knock out!*



pag. 4 **GINO E PINO**

pag. 5 **BOWLING**

pag. 6 **SHUTTER**

pag. 7 **POLDO**

pag. 8 **CLIMBER**

pag. 9 **WROOM**

pag. 10 **CONQUEST**

Per il caricamento  
dei giochi digitare RUN" CAS:

pag. 12 **VINCERE A URIDIUM:**  
*Qualche sporco trucco non fa  
mai male*

pag. 16 **XENO**  
*Un dischetto di difficile controllo*

pag. 18 **WEST BANK**  
*Là dove cantano solo le Colt*

pag. 20 **SIGMA SEVEN:**  
*La galassia sembra non avere confini*

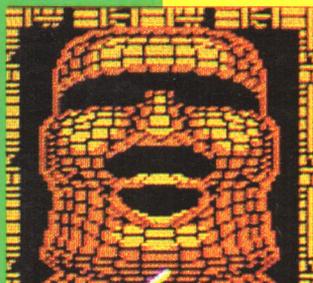
pag. 22 **SKY RUNNER:**  
*La droga, eterno nemico da debellare*

pag. 24 **ARKANOID:**  
*Trentatré livelli di gioco*

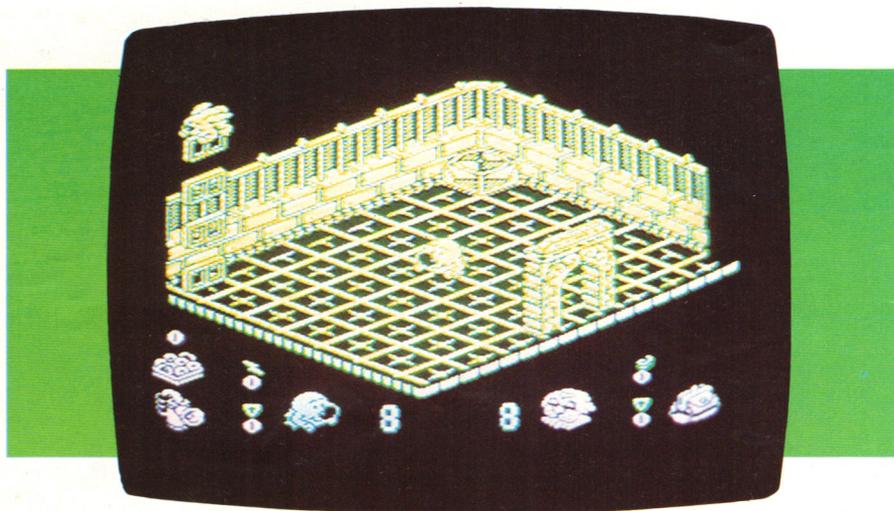
pag. 26 **ENDURO RACER:**  
*Una corsa senza freni verso la gloria*

pag. 28 **MARTIANOIDS:**  
*Nella profondità dello spazio*

pag. 30 **IT'S A KNOCK OUT:**  
*Giochi senza frontiere*



# GINO E PINO



## CHE GIOCO È

Gino e Pino, due famosi agenti segreti sono stati inviati nel malefico impero alla ricerca di nuovi ribelli che contribuiscano alla riuscita della rivoluzione già in atto in altri pianeti.

Purtroppo si ritrovano intrappolati nelle stanze del castello dell'imperatore ed inoltre, come se ciò non bastasse, sono completamente separati.

Il loro scopo è quindi quello di riuscire, dopo avere superato le varie insidie presenti in molte stanze del castello, ad incontrarsi per proseguire in coppia alla ricerca di una via di uscita.

Molti sono i vantaggi offerti dagli animali magici sparsi per le stanze dal castello, l'importante è comunque agire d'astuzia e con molta fantasia, due requisiti indispensabili per la riuscita della missione.

Gino ha la capacità di compiere favolosi salti e di controllare la direzione di ricaduta mentre Pino è molto veloce nella corsa e possiede due robuste spalle capaci di trasportare qualsiasi cosa.

Usate il teletrasportatore per spostarvi da un pianeta all'altro o all'interno di uno stesso pianeta, ma ricordate che comunque vadano le cose potrete ottenere ottimi risultati giocando di astuzia e sfruttando il vostro ingegno.

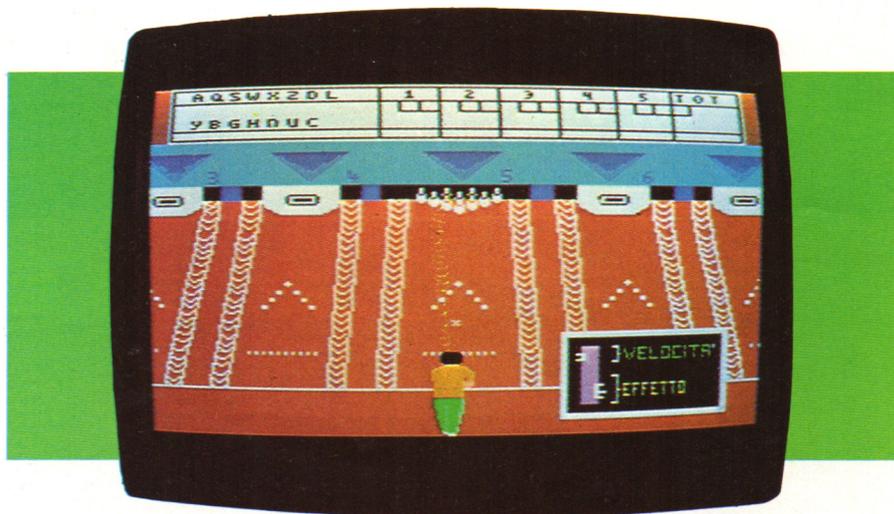
Liberate il popolo dal tiranno e buona fortuna per la vostra missione.

## TASTI

### JOYSTICK E TASTI DI CURSORE

Tutti quanti i controlli a disposizione possono essere ridefiniti da menu.

# BOWLING



## CHE GIOCO È

Ahh! Finalmente un bowling da giocare in ciabatte tranquillamente a casa vostra senza che dobbiate cambiare le scarpe.

Potrete provare la vostra abilità di giocatore di bowling con tre differenti categorie di gioco ed inoltre potrete sperimentare anticipatamente il campo in modo da prendere confidenza con l'effetto, i birilli e qualsiasi cosa in grado di migliorare le vostre qualità di gioco.

Prima di gareggiare con qualche altro esperto dovrete formare delle squadre che consentano un gioco di gruppo come per il bowling reale.

Per lanciare la palla spostate l'omino a destra o sinistra e dopo aver mosso il joystick verso l'alto, per la selezione del mirino, potrete calibrare la vostra mira.

A questo punto premete fuoco e vedrete sull'indicatore VELOCITÀ/EFFETTO una barra bianca muoversi verso l'alto, voi premete fuoco quando la stessa si troverà nella banda per la scelta della velocità poi attendete che ritorni dalla parte destra e premete ancora fuoco questa volta per scegliere la quantità di effetto da dare alla palla durante il lancio.

Siate prudenti nel prendere la palla perché non sarebbe affatto bello lancia-la quando le dita si sono incastrate nei fori..

## TASTI

**JOYSTICK E TASTI DI CURSORE**

**CTRL + STOP** torna al menu

# SHUTTER



## CHE GIOCO È

Il nostro amico Shutter è atterrato, a causa di un'avaria, nei pressi del Mega Hotel di un pianeta sconosciuto. Corso all'interno dell'Hotel per chiedere aiuto si è invece trovato in mezzo a strani alieni, provenienti da pianeti diversi, non ben intenzionati nei suoi confronti.

Sprovvisto di armi, il nostro beniamino, è costretto a scappare e per intrappolare i nemici deve attirarli uno ad uno in una stanza per poi chiudere la porta a chiave.

Sembra un compito semplice ma molti sono i problemi che deve affrontare, come il fare attenzione alle punte che sbucano dal pavimento oppure evitare di non sfruttare il vantaggio offerto dalle porte doppie.

Fortunatamente essendo dotato di un buon slancio riesce a saltare, quasi sempre felicemente, i nemici che lo stanno attaccando.

Quindi iniziate il gioco e badate a spostarvi intelligentemente perché farsi prendere dal panico non è certo la soluzione migliore.

## TASTI

### TASTI CURSORE

**SPAZIO**

per saltare

**STOP**

pausa e riprende il gioco

# POLDO



## CHE GIOCO È

Eccovi protagonisti della famosa fiaba dei tre porcellini e del famelico lupo.

Questa volta, il cattivone, non è solo; infatti ha inviato un telegramma a tutti i suoi feroci parenti che sono accorsi immediatamente nell'intento di conquistare la casa ma soprattutto di cucinare Poldo ed i suoi fratellini.

Inizialmente si lanceranno dalla cima di un albero aggrappati ad un palloncino ed armati di pietre pesanti.

Infine risaliranno sulla cima dell'albero con palloncini molto più leggeri capaci di sollevare il loro peso.

Grazie a frecce appuntite, il nostro Poldo dovrà colpire i palloncini per far cadere i lupi in discesa in modo che nessuno di loro riesca a raggiungere illeso il terreno per poi arrampicarsi sulla parete della casa.

Ogni tanto vi potrete avvalere di un amico pennuto che, con grande coraggio e sprezzo del pericolo, si farà lanciare con l'arco per poi cadere a capofitto rompendo, grazie al suo becco aguzzo, ogni pallone incontrato.

## TASTI

**JOYSTICK E TASTI DI CURSORE**

# CLIMBER



## CHE GIOCO È

Il nostro eroico amico è costretto, in seguito ad una scommessa, a cercare di impossessarsi della bandierina bianca posta alla fine del tracciato.

I vagoni che percorrono costantemente la monorotaia ostacolano il suo cammino rendendo così difficile il completamento del percorso nel tempo prestabilito.

Il trucco consiste nel salire su una delle scale, disseminate per il tracciato, per evitare di essere investiti e appena passato il pericolo via di corsa alla conquista di qualche altro metro. Per porre rimedio alle situazioni più drammatiche premete spazio, in questo modo il nostro Climber proseguirà di corsa ma fate attenzione perché, come stabilito da scommessa, verrete penalizzati di qualche secondo.

Ricordate che scommettere è pericoloso, soprattutto quando è in gioco la vostra vita!!!

## TASTI

**JOYSTICK E TASTI DI CURSORE**

**SPAZIO**

per correre

# WROOM



## CHE GIOCO È

Ecco una entusiasmante gara che vi porterà nel fantastico mondo delle moto da 1000 cc.

Vi sono ben otto tracciati diversi sui quali vi dovrete misurare con gli altri concorrenti, in sella a una delle tre moto a vostra disposizione, che differiscono nelle marce, dovrete partire dal primo tracciato per poi proseguire, sempre se riuscirete a percorrerlo entro il tempo previsto per la qualifica, in modo sequenziale con i tracciati rimanenti.

Come nella realtà, potrete inclinarvi nelle curve facendo però attenzione a non esagerare altrimenti vi scontrerete con un cespuglio od un cartello posti a lato della pista.

I suddetti cartelli vi indicheranno in anticipo la curva che dovrete affrontare ma non il grado di curvatura della stessa, quindi studiate bene la pista prima di cominciare la gara.

Al momento della scelta del tracciato avrete la possibilità di selezionare un'altra pista inserendo il codice segreto, naturalmente quest'ultimo vi sarà dato esclusivamente se sarete riusciti a qualificarvi.

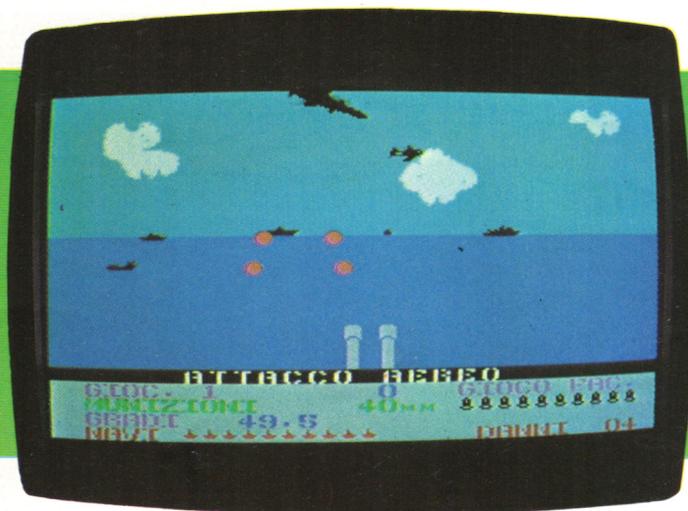
Ora salite in sella e affrontate con coraggio la prima gara, vediamo cosa siete in grado di fare!!

## TASTI

### JOYSTICK E TASTI DI CURSORE

SPAZIO	acceleratore
GRAPH	freno
ESC	per inserire il codice segreto di selezione tracciato
CTRL + STOP	per tornare al menù

# CONQUEST



## CHE GIOCO È

Siete al comando di un'intera flotta navale con la quale dovrete raggiungere una insenatura per attaccare e distruggere tutte le difese nemiche fino ad annientare l'ultima base.

Per iniziare l'attacco dovrete cogliere di sorpresa il nemico sfruttando il passaggio segreto per il quale dovrete far passare, facendo attenzione a mine e siluri, tutte le vostre navi.

Superato l'ostacolo dirigetevi verso le portaerei nemiche e colpite tutti gli aerei che vi attaccano ed infine affondate le navi a colpi di cannone.

Data via libera allo sbarco, potrete muovere un carro armato per volta attraverso le postazioni nemiche fino a raggiungere l'ultima base, a questo punto colpite tutti i punti deboli della stessa, prima che il cannoncino avversario colpisca voi, ed avrete vinto.

Ricordate che in ogni fase di guerra che richiede l'utilizzo dei vostri cannoni dovrete regolare anche l'inclinazione del pezzo per riuscire a centrare ogni bersaglio.

Comportatevi da eroe e rammentate che siete totalmente responsabile della vita dei vostri uomini, quindi agite con coscienza e riflessi pronti ad ogni insidia nemica.

## TASTI:

### JOYSTICK E TASTI DI CURSORE

SPAZIO            fuoco  
ESC                per tornare al menu

MENSILE - N. 14 - ANNO II

32 PAGINE  
A COLORI  
PER IL 64

# WAR GAMES

8  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"

- CRETA
- TUNNEL
- VON HOFFEL
- JAMBOREE
- STALINGRADO
- MINE
- HITLER
- ASTRO
- LABIRINTH



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

# URIZIUM

## Livello uno: zinco

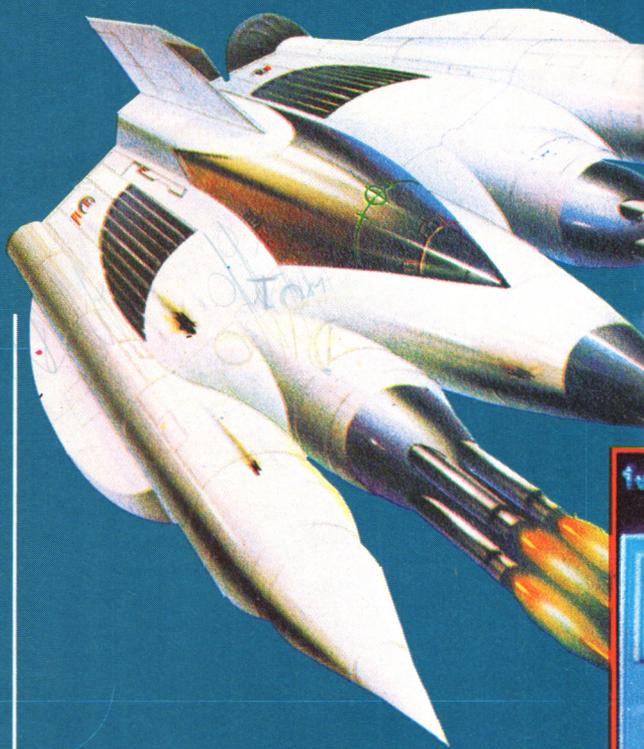
È meglio accedere a questo livello cautamente. Così facendo attiverai un'ondata di combattenti nemici abbastanza lenta, attaccante da destra. Semplicemente vola in linea retta ad una velocità costante e spara continuamente.

Distruggerai un solo alieno ma sicuramente eviterai gli altri. Quando l'ondata ti sorpassa, voltati e spazzali via. Questo ti farà guadagnare punti extra.

Andiamo avanti. Noterai che più ti allontani dalla destra, più ti sarà facile incontrare due antenne radio che devi cercare di evitare ed un generatore posto nel bel mezzo. Qualsiasi cosa tu faccia, non volare dritto sopra il generatore perché altrimenti verrà attivata una mina che si dirigerà contro di te, e questo non è affatto piacevole.

Puoi evitare di volare proprio sopra il generatore guardando attentamente la tua ombra. Allineandola al bordo del generatore puoi oltrepassarlo senza pericolo purché tu non indugi troppo a lungo nello schermo. Un altro sistema è girarti dalla tua parte e andare al fondo dello schermo, sfrecciando tra le antenne. Pericoloso, ma divertente!

Una volta che una di queste mosse ti è riuscita, allora puoi aumentare la velocità della tua manovra, finché non arriverai a sorprendere i tuoi amici. Superare alla massima velocità l'antenna di fondo e spostarsi subito dopo averla oltrepassata e lanciarsi tra le linee delle difese di base, è la tattica migliore, ma l'esercizio è indispensabile! Stai attento, comunque,



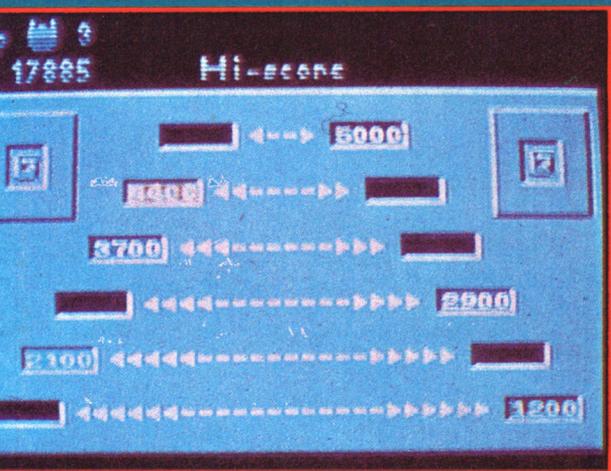
se voli velocemente sin dall'inizio gli strumenti cambiano e potresti ritrovarti attaccato alle spalle da combattenti nemici. Se questo dovesse succederti, accertati che non aprano il fuoco, poi vai nella direzione opposta.

Sulla via c'è qualcosa che può essere un passaggio molto pericoloso. È un passaggio pieno di spie. Soffermati in alto a questo schermo prima di oltrepassarlo, affinché tu possa giudicare quando un'ondata è passata e quando la successiva sta per arrivare. Non appena passa un'ondata infilati. Però attento alle antenne! Quando appari fuori all'altra estremità, raggiungi la parte alta dello schermo nel minor tempo possibile e rimanici finché il "Messaggio di atterraggio" (Land Now Message) appare; quando l'ondata successiva è passata, scendi in picchiata a fuoco aperto.

### Livello due: piombo

Penso che siate d'accordo con me quando dico che questo livello è abbastanza semplice. Una sola indiscrezione: vai giù subito all'inizio, altrimenti finirai spiacciato sul muro come una mosca. Avrai notato che c'è un gruppo di bersagli a terra qui ed ognuno di questi può essere distrutto se sei veloce. Una volta superato il primo muro arriverai ad un'antenna e dovrai scuotere il tuo joystick per evitarla. Un po' come uno slalom.

Una volta superati i muri e le numerose



antenne il livello è semplice. Sempre che tu non faccia nulla di talmente stupido per disturbare gli alieni dal loro seguire una serie di modelli.

La difficoltà principale incontrata è costituita dagli ondeggianti bomboloni dolci, come sono stati appropriatamente chiamati. Questi hanno la cattiva abitudine di diffondersi nello schermo seguendo una certa direzione e poi fermarsi improvvisamente. Se non stai attento ti troverai a pranzo con loro. Poi si mettono a fluttuare lentamente a destra, facendo fuoco a tutta velocità e sembra che ce l'abbiano

con te.

Poi c'è un brutto angolo, da far venire i brividi. Qui la cosa migliore da fare è dirigersi verso l'ombra dell'aereo e questo potrà dirti quando stai per sbattere contro qualcosa. Vai adagio e assicurati che non ci sia un'ondata di alieni sulla tua strada.

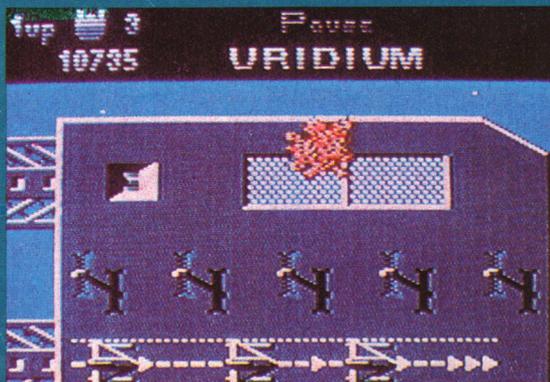
Una volta arrivato all'area di atterraggio, stai calmo per evitare di schiantarti contro qualcosa. Quando appare il messaggio di Atterraggio ("Land Now"), aspetta finché non sia passata un'ondata di combattenti e poi atterra velocemente.

### Livello tre: rame

Per cominciare questo livello ha una serie di muri allarmante, che può mettere fuori combattimento la maggior parte di quei tipi Flash Gordon che guidano veloci nei loro Manta XR3. Quindi vai piano attraverso la prima serie di ostacoli. È meglio arrampicarsi in alto allo schermo e, una volta passato il secondo muro, volare diagonalmente giù allo schermo inferiore. Qui aspetta finché un'ondata di combattenti sia passata e poi sali subito per evitare le antenne. Aumenta la velocità per oltrepassare il generatore.

Attento al muro successivo, da cui l'unica via d'uscita è un piccolo canale proprio giù in fondo. Questo potrebbe rivelarsi pericoloso, poiché tu sarai già abbastanza occupato ad oltrepassare incolume il generatore, ma non disperare, l'esercizio rende maestri.

Qualcosa di ancora più divertente ti sta aspettando. C'è uno stretto angolo acuto in cui devi raggiungere la parte alta dello



schermo. È necessaria una manovra acorta. Tira indietro ed in alto allo stesso tempo il joystick per far eseguire al tuo Manta uno stretto rollio ed un giro indietro. Ora dovresti volare lungo un piccolo canale in alto allo schermo. Una volta arrivato alla fine della prima parte della struttura della corazzata, dirigiti direttamente verso il fondo dello schermo. Ora arriva un altro pezzo pericoloso: di fronte a te sta un crepaccio molto, molto, molto stretto perché tu riesca ad attraversarlo. Avrai bisogno di tirare il tuo aereo dalla sua parte e pregare.

C'è anche un generatore qui che sgancerà una mina se ti fermerai troppo a lungo in questa parte.

Se hai estreme difficoltà nella manovra, allora guarda la carta dell'intreccio che ti dirà esattamente come muovere l'aereo. Una volta attraversato il crepaccio, vai verso l'area di atterraggio il più velocemente possibile. "Hang Loose", aspetta finché il sacro segnale appaia per dirti di atterrare.

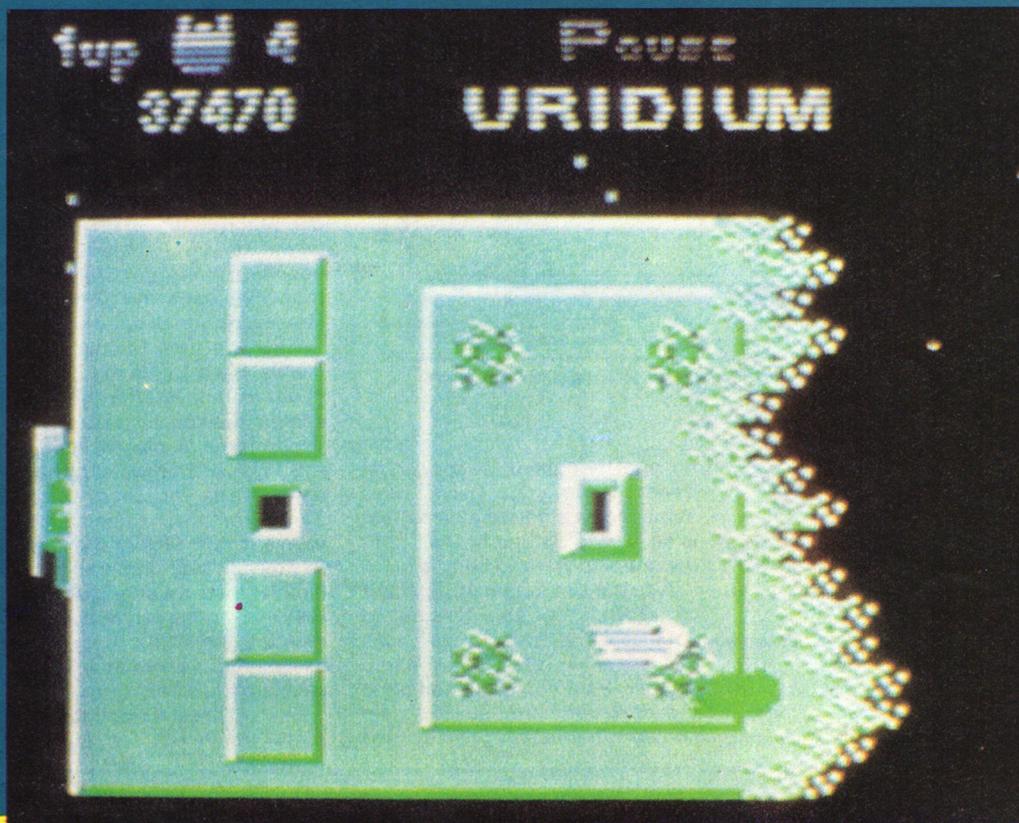
Parcheggia immediatamente il tuo aereo altrimenti gli alieni diventano cattivi.

#### **Livello quattro: argento**

Questo è un altro livello semplice. Una volta oltrepassata la prima serie di muri, è meglio far abbassare l'aereo tanto velocemente quanto puoi scuotere il joystick. Purché tu non abbia già "decorato" il muro, ora dovrai girarti e volare lungo il canale in alto. Attraversalo ad un passo abbastanza costante ed assicurati di evitare tutte le antenne. Dovrai attraversare un altro luogo angusto, ma ci riuscirai senza difficoltà. Ancora una volta vola lungo la parte alta distruggendo tutti i cattivi. Ecco un altro luogo da brividi, da farti sudare le faticose sette camicie: una serie di costruzioni Lego che formano un muro diagonale. Devi avvicinarci al muro dall'alto ed andare adagio. Accertati che non ci siano alieni in giro e poi abbassa gradatamente il Manta attraverso una linea leggermente diagonale.

La pista di atterraggio è incredibilmente semplice da localizzare; cerca di atterrare calcolando attentamente il tempo di avvicinamento. Bene, eccoci qui. Cosa potresti voler fare di più con Uridium?

**Cristina Barigazzi**





**QUESTO  
MESE IN  
EDICOLA**

**DUE  
FACCIE  
CON LA  
MIGLIORE  
PRODUZIONE  
MONDIALE**

**TOP  
DISK**

**DUE FACCIE PIENE DI COMBATTIMENTI  
E STRATEGIA BELLICA**

**64 FLOPPY  
SIMULATOR**

**DA NON PERDERE!**



Quando il computer sta per dare il calcio d'inizio lancia sempre la palla dritto verso il tuo avversario sebbene la forza del suo attacco sarà sempre considerevolmente diversa da quella che ti aspetti. Il diagramma 1 mostra un esempio di come il computer agirà in questa posizione. Colpirà la palla e quella colpirà il tuo gettone spingendolo indietro a una certa distanza.

Solitamente poi la palla rotola giù dal tuo gettone di nuovo verso la porta del computer e verrà deviata verso un certo angolo. Poi è il tuo turno e puoi allineare la palla e colpirla.

A seconda dell'angolatura a cui colpisci la palla e della forza del tuo colpo la palla cadrà in una delle tre posizioni mostrate nel diagramma 2. Potrebbe colpire il bordo del "cuscino" e qui dovrebbe fermarsi (numero A, diagramma 2). Se sei incredibilmente fortunato, la palla rimbalzerà giù dal cuscino più alto e si dirigerà direttamente verso la porta (posizione 3, diagramma 2). Altrimenti la palla si avvicinerà alla porta ma si fermerà alla posizione 2, proprio al di fuori di essa. Essere lontani è la migliore posizione per colpire nel segno. Il computer non è stupido, e non manderà certo la palla dentro la sua stessa porta, ma invece cercherà di colpire il cuscino più basso proprio nella giusta posizione per spedire via la palla dal goal.

Ecco un altro modo per confondere completamente il computer avversario.

Quando è il tuo turno di dare il calcio d'inizio, poni il tuo cursore a tutta forza verso la porta dell'avversario e poi cerca il tasto "up" per dare un angolo poco marcato sulla palla. Premi Fire ed il gettone si schianterà nella palla e battila dopo il gettone del computer verso la porta. Sebbene sia impossibile fare punti

dall'inizio del gioco, è una buona tecnica mandare la palla subito nella metà avversaria e in molti casi porla proprio di fronte alla porta.

Se scopri di aver problemi con questo metodo (vedi diagramma 3) allora la soluzione sta semplicemente nel diminuire l'angolo che la palla dovrebbe fare.

### Tattiche di difesa

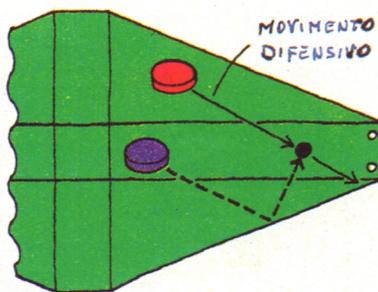
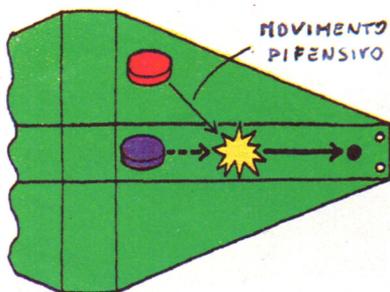
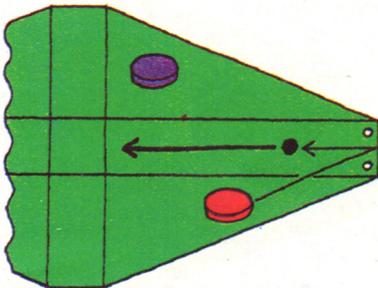
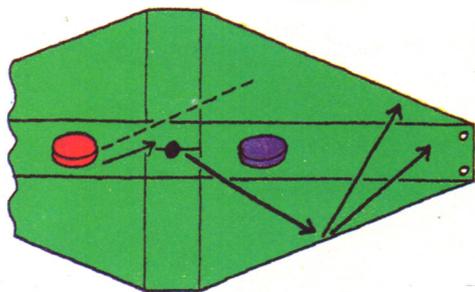
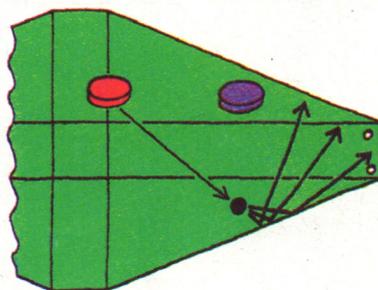
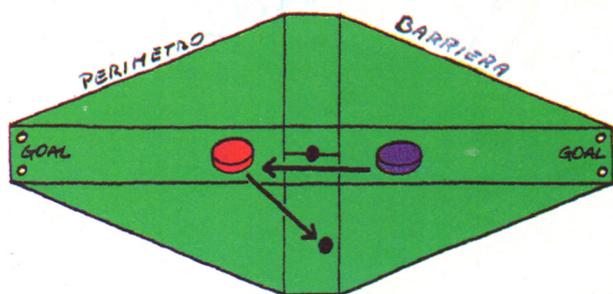
Il modo migliore per evitare che il computer Xeno ti sconfigga è semplicemente spegnerlo! Se questo metodo non ti attira allora dovrai prendere in considerazione uno dei seguenti corsi di azioni evasive.

Prima di tutto c'è la tecnica del rimbalzo. Nel diagramma 4 il tuo gettone è a breve distanza dalla palla e tu dovresti essere in grado di colpire la porta e poi intelligentemente far rimbalzare la palla e spedirla lontano.

Secondo, puoi essere distruttivo e non appena il computer prova a colpire la palla, puoi allineare il tuo gettone e mettere fuori gioco il computer.

Il diagramma 5 mostra un esempio di questo trucco. Se la palla è vicina a te sarebbe consigliabile provare a calciarla via prima che il computer abbia anche una sola possibilità di arrivarci. Questo sistema è mostrato nel diagramma 6.

# XENENO



-  LA TUA PEDINA       DIREZIONE DELLA TUA PEDINA
-  PEDINA DEL COMPUTER       DIREZIONE CALCOLATA DAL COMPUTER
-  DIREZIONE DELLA PALLA       DIREZIONE DELLA CORSA
-  INCREDIBILE SOCCO DI COLLISIONE

# WEST BANG



**K** Ci sono solo due tipi di passatempo in questa grande città aperta: i tiratori veloci ed i morti! Faresti meglio ad essere tra i primi altrimenti stai sicuro che finirai tra gli ultimi!

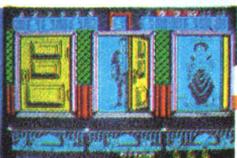
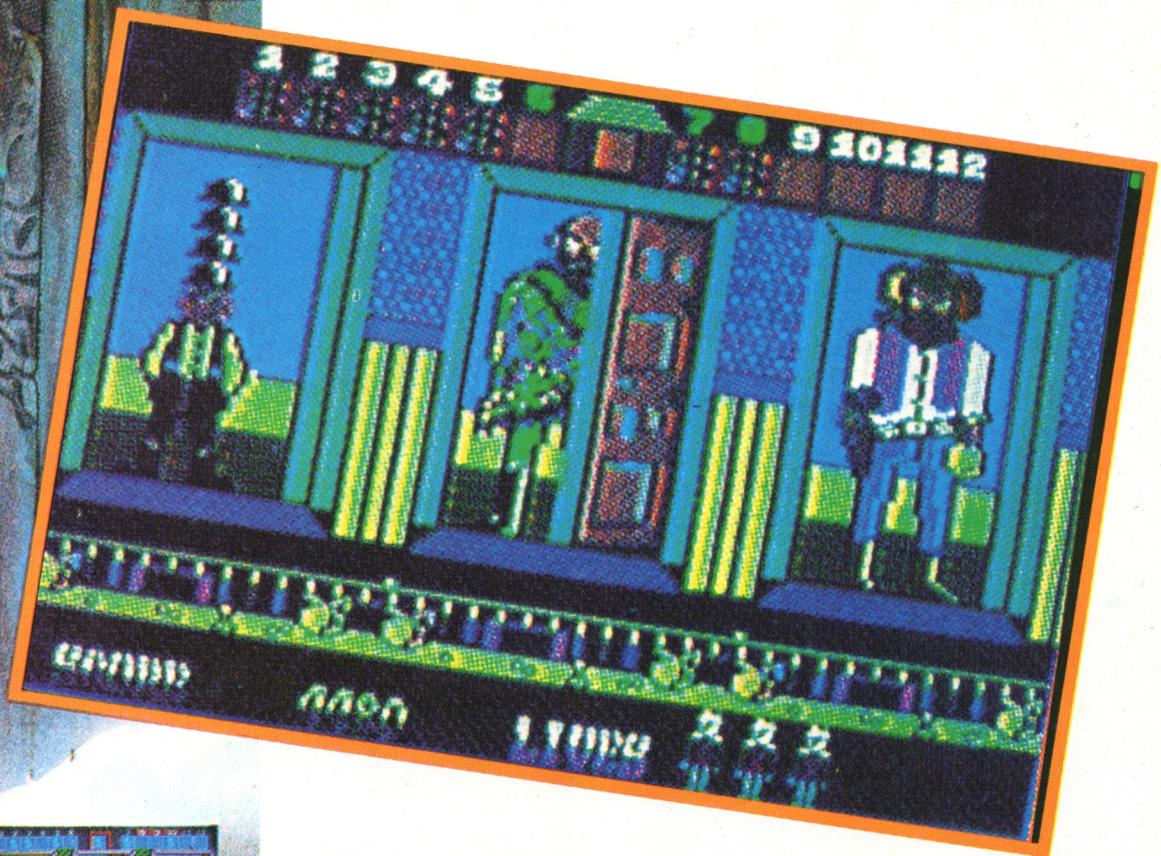
Secondo il piano del gioco, non ho mai veramente capito se ero un buono o un cattivo (è quel tipo di gioco con poche parole e molte azioni): il tuo compito è portare fuori del denaro dalle 12 porte di West Bank. I giorni, due per ogni gioco, sono divisi in nove parti. Le ultime due sono di notte e sono diabolicamente pericolose. Ogni volta che una porta si apre devi sparare prima che qualcun'altro spari addosso a te.

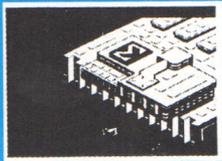
Ci sono però, come al solito, alcuni passanti innocenti e faresti meglio a non colpirlti altrimenti perderai una vita, e ne hai solo tre! Puoi muoverti a destra o a sinistra verso più porte una volta che sei riuscito a prendere la cassa da tre porte.

Poi devi aspettare finché le porte siano chiuse prima di poter continuare. Ebbene, non sembra molto tranquillo, vero? Beh, questo mostra proprio quanto ti puoi sbagliare. West Bank è divertimento vero, vivace ed avventuroso, una volta che avrai raccolto la tua vecchia 45 non la lascerai più.

Questo brillante piccolo gioco Gremlin "spara spara" ti terrà agghiacciato e non ti lascerà più andare.

Se vuoi divertirti (ed acquistare un po' di buon umore) comprati uno di questi West Banks all'emporio prima che qualche pistolero arrivi e li afferri tutti!





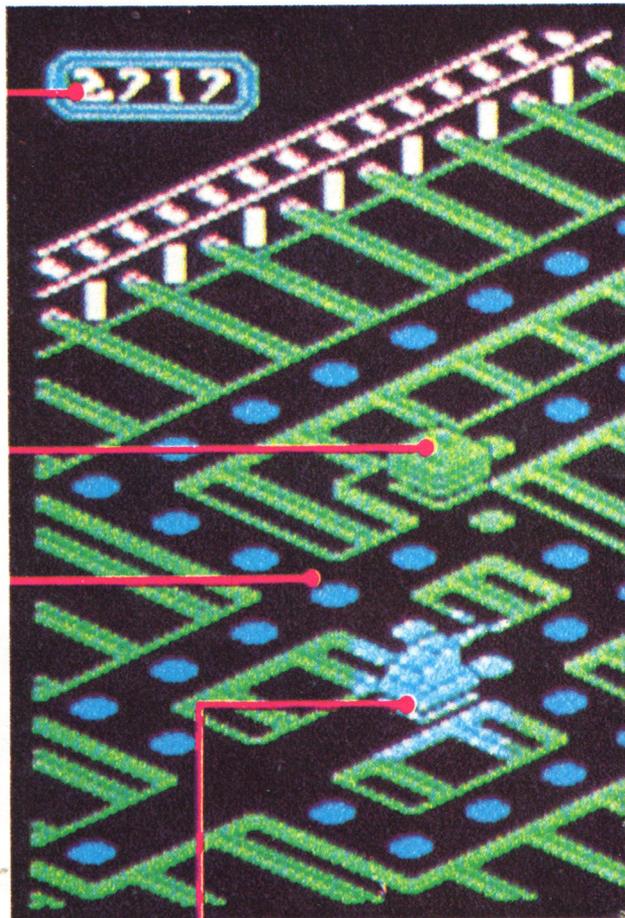
Ehi ragazzi! Questo è come i Magnifici 7? Sapete dove questi sette individui si mettono insieme e il villaggio ha bisogno di protezione e... Come? Nulla di tutto questo? Oh! Eppure Sigma 7 è uno sbalorditivo gioco strategico, un'epopea spaziale comprendente sia le nuove che le vecchie tendenze di gioco.

Tu hai la parte di un pilota dello spazio che si sta imbarcando per una missione contro il diabolico Impero Sigma. L'Impero ha costruito sette grandi fabbriche di guerra volanti, che stanno creando l'esercito di invasione poiché stanno volando verso la Terra. Tu devi penetrare le fabbriche dell'esercito di difesa e distruggerle tutte e sette, iniziando dalla più semplice, poiché tu potrai certamente essere un buon pilota ma sicuramente non lo sei abbastanza!

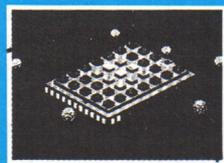
Ogni assalto si divide in tre parti. Nella prima parte tu devi lasciare la tua base e volare verso la fabbrica attraversando l'area minata di difesa, distruggendo le mine man mano che avanzi. La distanza dalla fabbrica-stazione spaziale aumenta ogni volta, così come aumenta il numero di mine che devi eliminare prima di poter raggiungere il complesso della fabbrica, quindi farai meglio a scaldarti i muscoli, ed in fretta!



# SIGMA



# MA



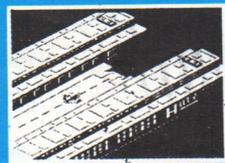
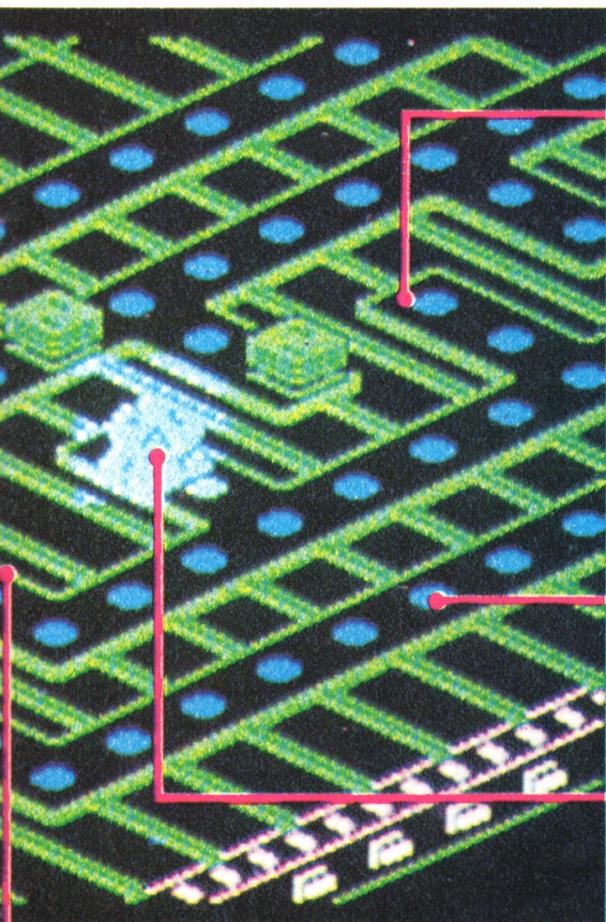
La parte successiva inizia quando tu entri nella fabbrica. Devi ripulire il labirinto di tracce, raccogliendo tutte le impronte camminando, finché tutti i sentieri non saranno chiari. Ci sono robot-mine da eliminare e codici segreti da scoprire.

La fase finale è ancora un altro assalto, solo che questa volta devi usare la materia grigia che sta dentro la tua testa e non i tuoi insulsi muscoli! Usando i tuoi riflessi pronti e la memoria fotografica devi ricordare e formare il codice che hai scoperto nella fabbrica, sull'unità di controllo della stazione spaziale.

Questo gioco sembra eccezionale. La fase di azione nella prima parte ti rilassa e ti fa venire sete di sangue Sigma. Poi nella seconda fase nella fabbrica il tuo cervello ed il tuo corpo lavorano all'unisono e tu continui a sparare sebbene questa fase consista per la maggior parte nella tua abilità di manovrare velocemente.

Infine, l'ultima fase misura la tua abilità di lavorare sotto pressione. Qui arriverai ad usare tutte le tue facoltà in un gioco veloce ed eccitante e, poiché ciò che stai facendo varia da segmento a segmento, non c'è tempo per annoiarsi.

Graficamente il risultato è impressionante, le esplosioni e i raggi laser sono curati con molta attenzione.



Dopo aver caricato il gioco, per cominciare premi qualsiasi tasto, oppure il pulsante del Fuoco. La tua consolle di comando è azionata e, dopo che hai acquistato la tua iniziale energia di combustibile e di esplosione, ti mostrerà subito la situazione del tuo conto

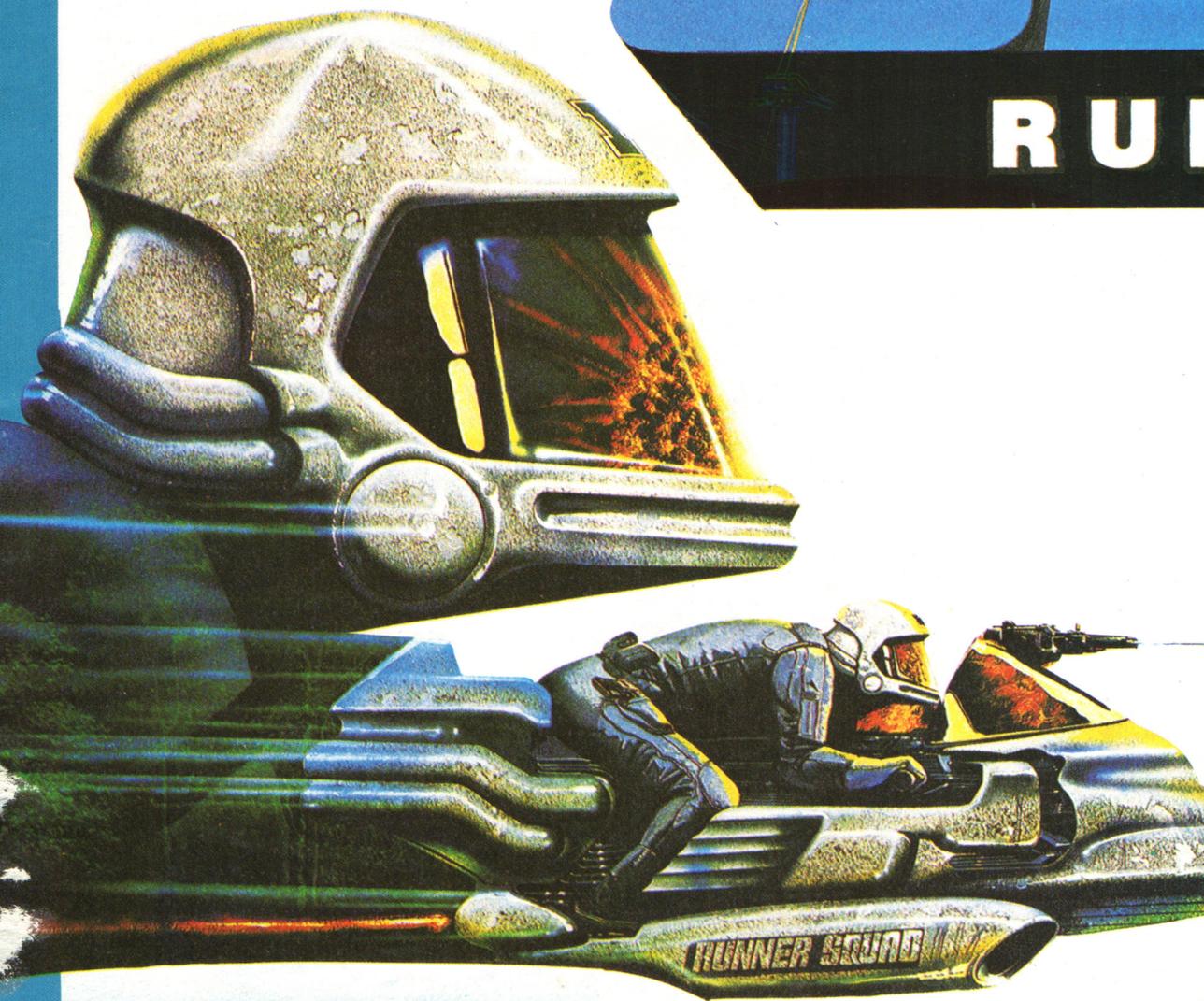
Seleziona il Threat Level — Livello Minaccia — che vuoi giocare ed utilizza il joystick.

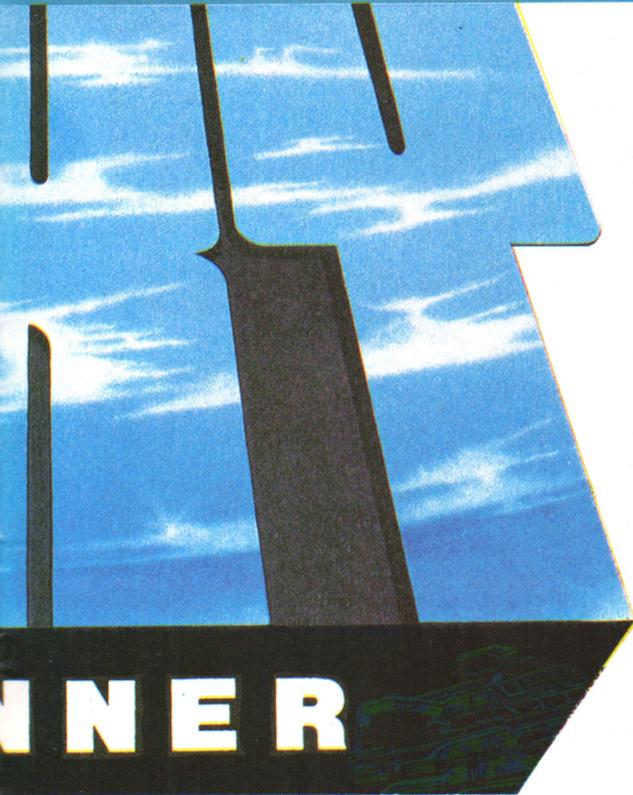
Lo scopo del gioco è distruggere le enormi piantagioni di Sky che sono sparse per tutte le foreste di Naibmoloc e cercare di ottenere il maggior saldo del tuo conto.

I tuoi padroni ti danno dei bonus nel caso di operazione riuscita.



**RUI**





# RUNNER

Quando lo schermo si sgombera, vedrai il tuo Skimmer, ossia la tua lancia spaziale che partirà da zona di terreno e disboscherà.

Dopo la partenza (che è automatica) potrai guidare il tuo Skimmer sopra gli alberi. Spingi avanti per andare più veloce e

indietro per rallentare. Attacca e distruggi le torri che proteggono le piantagioni nel settore in cui ti trovi.

Nel gioco ti viene concessa solo una lancia spaziale. Quando tutte le torri sono distrutte, ferma la tua Skimmer ed il tuo primo Sky Biker si lascerà cadere nella foresta. Hai un equipaggio di 3 Biker.

A questo punto il controllo passerà ad uno Sky Biker. Dirigilo attraverso la foresta e trova lo Sky Biker nemico. Osserva il tuo quadro di comando. Ciascun Biker si assomiglia, ma alcuni fanno parte della Runner Squad (attento, perché se uccidi uno di questi avrai delle penalità) e alcuni sono dei ricercati, quindi chi li cattura otterrà dei bonus.

Sul tuo quadro di comando si accenderà la frase Pulser Blaster (esplosione vibrante) per abbassare il livello e dirti quando è il momento per fare fuoco per mettere fuori gara il mezzo volante avversario. Spara solo una volta altrimenti lo ucciderai.

Per la distruzione dell'ultimo Biker (che è quindi l'ultima battaglia) ti verrà indicato dal tuo quadro di comando Dove/Where devi dirigere la tua grande forza esplosiva, sul lato della piantagione. Automaticamente ti verrà anche assegnata l'energia necessaria per questa azione.

Se in qualsiasi momento esaurisci l'energia combustibile od esplosiva disponibile, puoi acquistarne dell'altra dalla Rebel Mothercraft (nave madre dei ribelli).

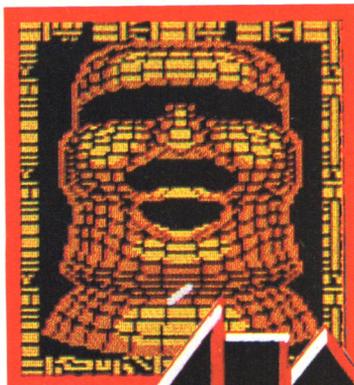
Ed è ancora il tuo quadro di comando che gestirà l'affare.



Chi avrebbe mai detto che sette anni dopo il successo di *Breakout* la Ocean avrebbe rilanciato praticamente la stessa idea con la sua ultima conversione di un gioco da bar? Nei bar e nelle sale giochi, il gioco della Taito sta raggiungendo la stessa popolarità del suo precursore di mattoni; del resto, anche la Sega sta per lanciare una versione aggiornata del vecchio classico, e dal canto suo la Gremlin Graphics si accoda con *Krackout*.

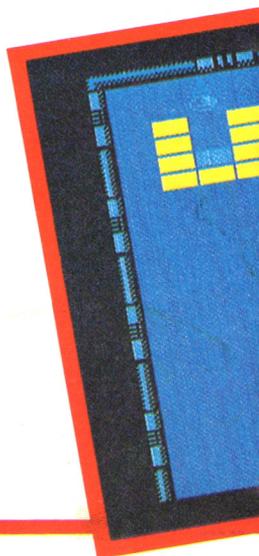
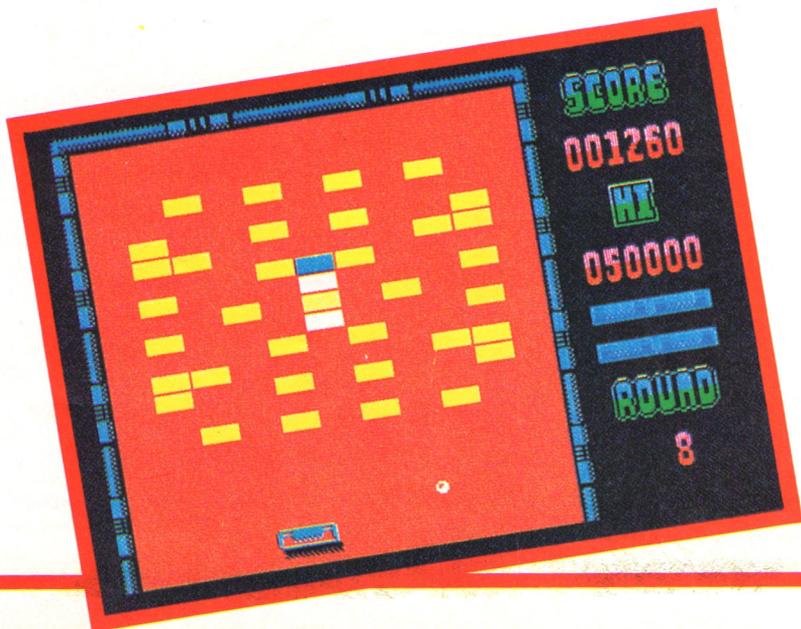
Ovviamente, tutta questa mancanza di originalità viene dissimulata con qualche infiocchettamento. Nel caso di *Arkanoid*, le cose vanno così: una capsula di salvataggio, la *Raus*, si stacca dalla nave-madre *Arkanoid* e finisce intrappolata in una distorsione temporale nei cui trentatré livelli di gioco appaiono delle strutture di oggetti simili a mattoni.

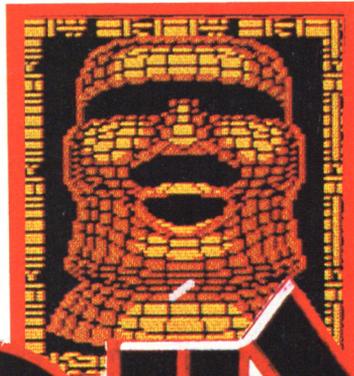
Man mano che colpite i mattoni, essi crollano in fondo allo schermo, e su alcuni di essi troverete delle lettere. Se poi vi trovate in difficoltà, cambiate la modalità di gioco: per esempio, a un certo punto la palla si divide in due, e il gioco diventa davvero febbrile. Se è questo che volete, dovrete prendere al volo la capsula D che vi viene gettata quando colpite un dato mattone. È questa la parte più bella del gioco, e ci sono parecchie altre capsule-lettere con funzioni diverse: S rallenta le vostre azioni in modo esasperante; E ingrandisce enormemente la vostra capsula; è una vita extra; apre invece un tunnel attraverso il quale potete passare diretta-



mente allo schermo successivo, senza bisogno di eliminare tutti i mattoni.

Il mattone più utile è forse quello contrassegnato dalla L, che trasforma la vostra capsula in un laser col quale potete far fuori rapidamente i mattoni, invece di eliminarli faticosamente uno per uno con la palla. In certe fasi del gioco restano uno o due mattoni particolarmente difficili da colpire a causa della loro ubicazione sullo schermo, ed è qui che entra in gioco il mattone C, che conferisce una maggior



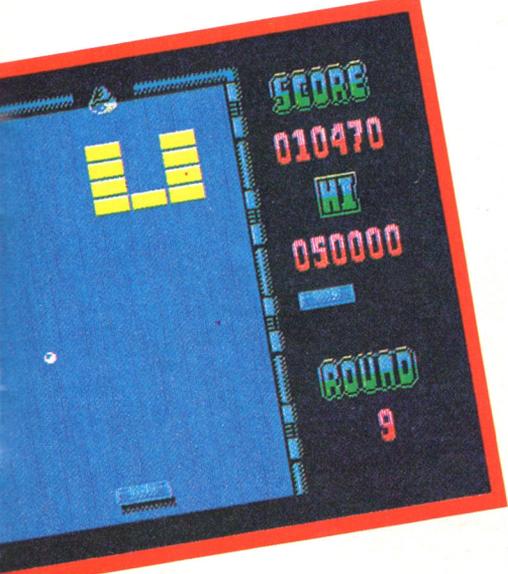
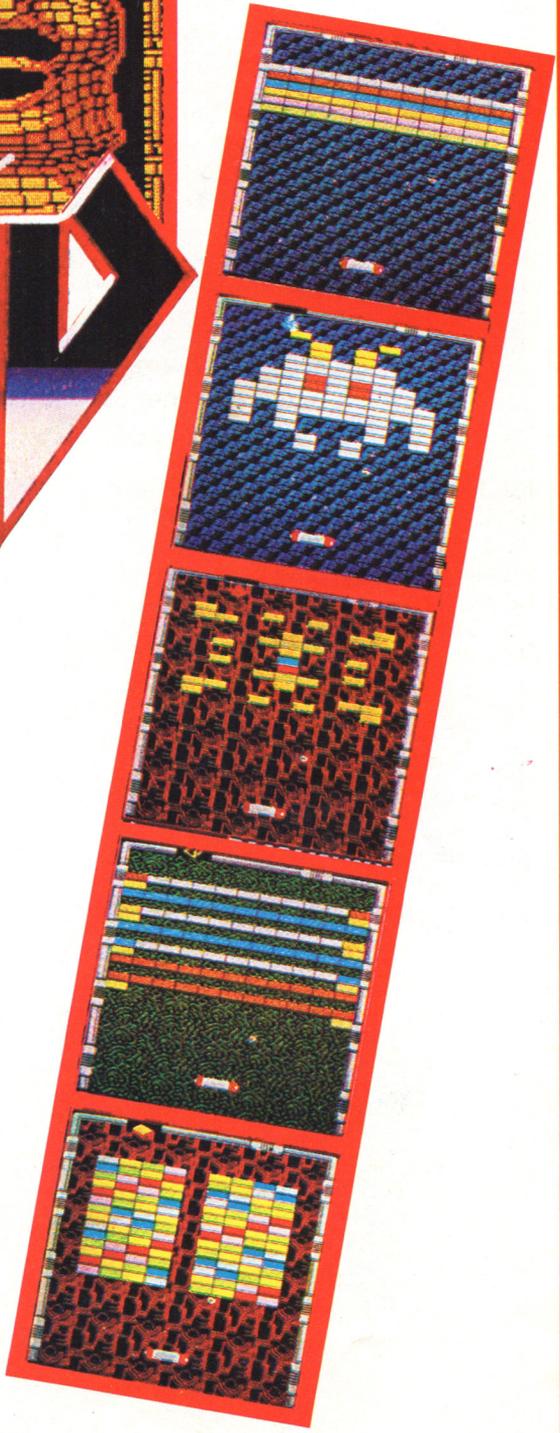


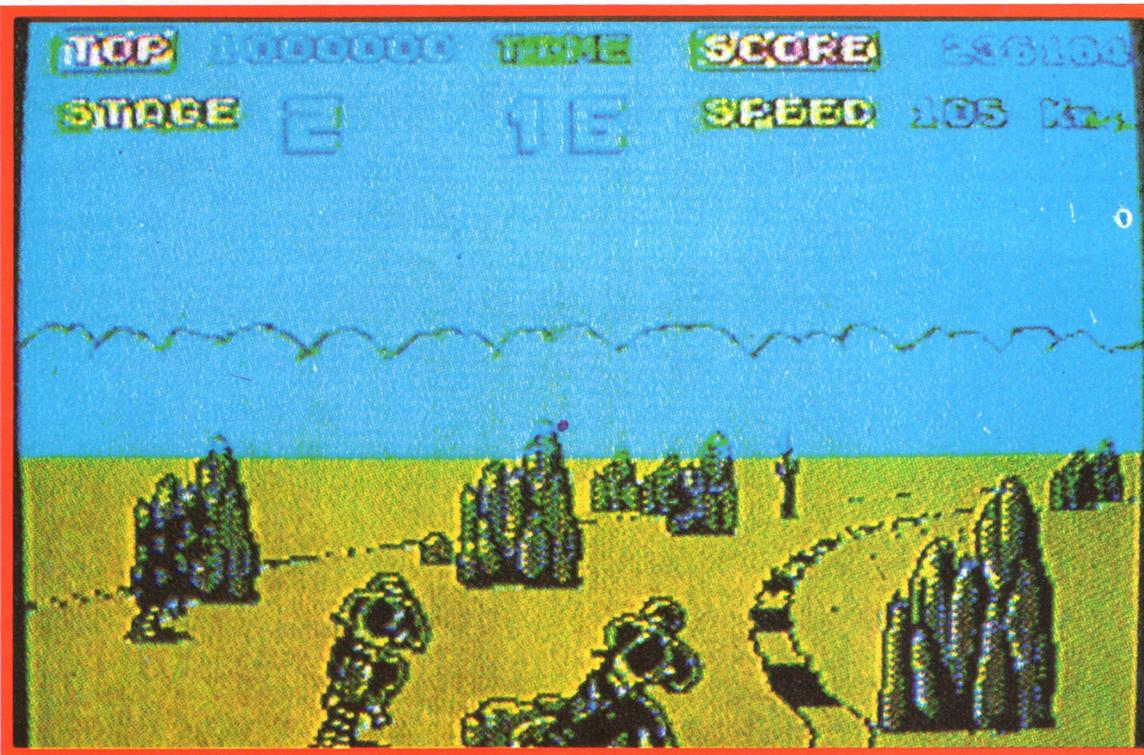
# ARKANOID

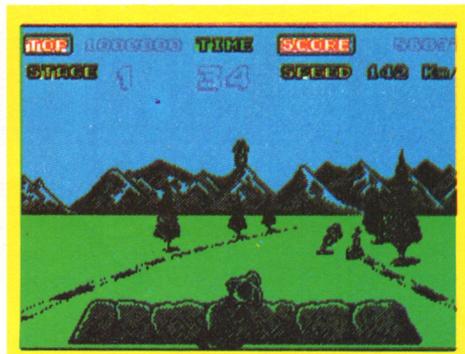
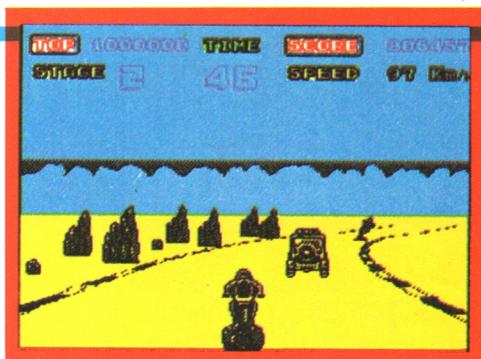
precisione ai vostri tiri.

In questa conversione hanno trovato posto persino i quattro alieni che orbitano attorno allo schermo. Anche gli sfondi sono ottimi, tanto che non sarebbe azzardato definirlo un "flipper firmato" questo gioco sofisticato ma semplice.

Chi ama *Arkanoid* sarebbe un folle se continuasse a sprecare i propri soldi al bar per ciò che potrebbe fare pari pari a casa propria. Tanto di cappello alla Ocean per un'altra brillante conversione!







# ENDURO RACER

Ti trovi in sella ad un enduro di alta potenza ad attraversare piste sporche e deserte e sentieri disastriati tra la foresta in un tentativo di diventare campione enduro dell'Universo.

Devi completare ognuna delle cinque piste in un certo tempo, se fallisci ti ritrovi al punto di partenza.

La prima pista è relativamente semplice: piccole rocce da evitare e balzi da compiere. Il cronometro è tutto ciò che conta qui.

Sbaglia un salto e il tuo corridore finirà penzoloni dal suo manubrio in alto nel cielo. A volte puoi riuscire a salvarlo. Ma è più probabile che tu finisca in un groviglio a lato della pista. Se ti resta tempo puoi rimetterti in sesto e dirigerti al traguardo.

Completa la pista entro il limite di tempo e avrai del tempo extra sulla prossima pista.

La seconda pista è posta nel deserto ed è molto più difficile. Più rocce, più salti e guidatori pazzi di jeep da cui guardarsi.

Lo scrolling è abbastanza dolce e tanto veloce da darti i brividi!

I grafici rendono bene le immagini e sono una copia abbastanza buona dell'originale arcade.

Una critica di poco conto al fatto che il tuo corridore è dello stesso colore degli altri, cioè nero. Sarebbe stato bello se avesse avuto la tuta di un diverso colore per farlo risaltare un po' di più.

Il gioco è ben presentato con un buon punteggio in classifica. Bel giro tempo/percentuale della pista completamente riportato sul monitor come le caratteristiche della macchina arcade alla fine di ogni gioco. E c'è persino la versione a due giocatori.

Enduro Racer è un ottimo gioco. Compralo.

# MARTIANOIDS

L'Impero Markon ha lanciato una grande nave robot nella profondità dello spazio; la missione è quella di trovare nuove forme di vita e nuove culture.

È chiamata l'Alba di Dawn.

Questa nave è controllata dal cervello di Markon, un grande e potente computer. Il tuo ruolo in Martianoids è quello del guardiano del Cervello, difenderlo, mantenerlo ed attivarlo in caso di attacco.

E questo è proprio ciò che accade.

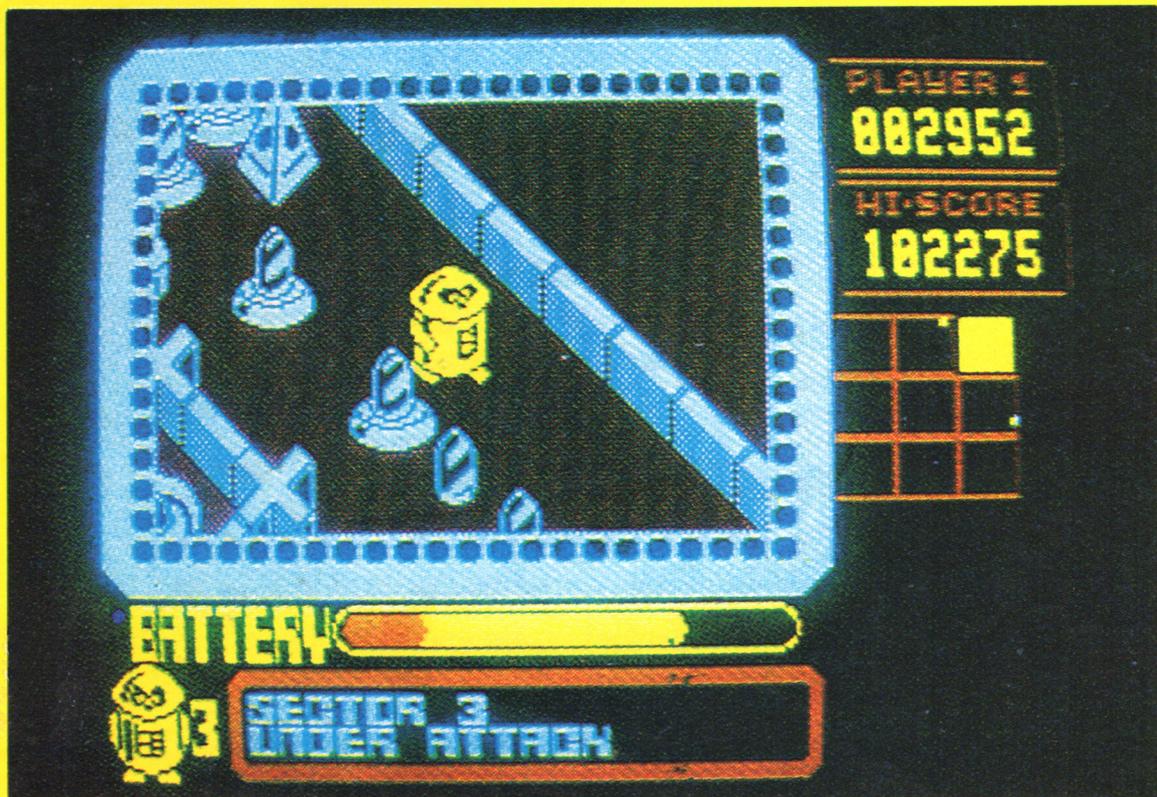
I Martianoids, alieni nemici, hanno raggiunto l'entrata della nave ed ora stanno interferendo nei passaggi dei programmi al cervellone. Le loro armi sono in grado di distruggerne tutti i componenti attivi.

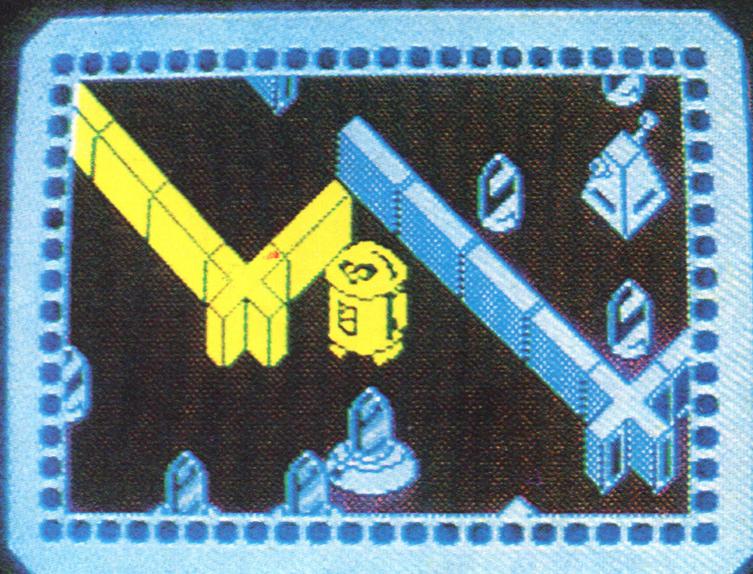
Tu devi guidare i programmi dal trasmettitore al ricevitore in ogni settore del Cervello. Ci sono nove settori della nave, mo-

strati su un display alla sinistra della finestra principale del gioco. Il robot — cioè tu — appare come un piccolo blip. Il programma è un altro blip. Tu devi raggiungerlo e metterlo in posizione. Il robot è dotato di un laser con cui può abbattere i vari alieni, che però possono assorbire la sua energia in attacchi suicidi contro di lui. È anche dotato di un esplosivo per distruggere i muri.

Martianoids è un buon gioco, con una buona giocabilità, graficamente Ok ma senza il tocco di originalità che lo distingue da tutti gli altri giochi Ultimate.

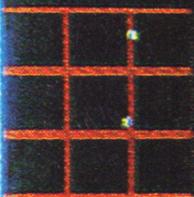
Nonostante ciò è bello vedere gli uomini misteriosi di nuovo in azione ma sarà il tempo a dire se il nome Ultimate riguadagnerà la sua gloria di un tempo e riconquisterà il suo spirito da pioniere.





PLAYER 1  
001107

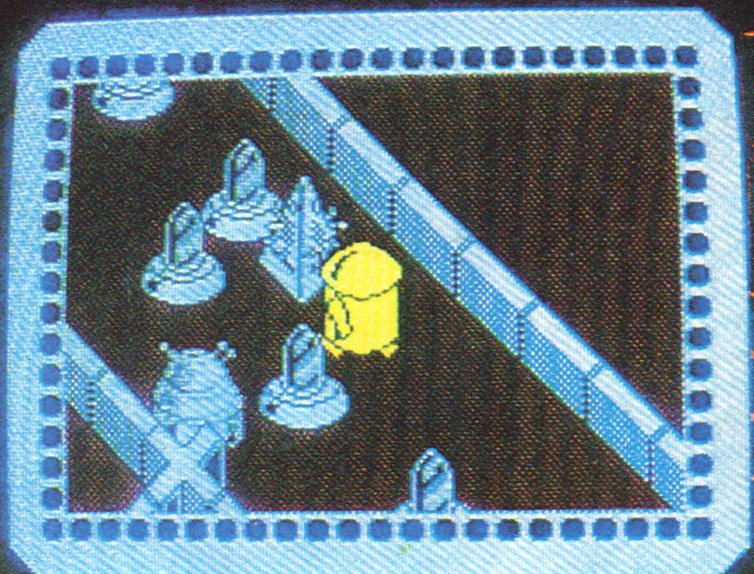
HI-SCORE  
102275



BATTERY 

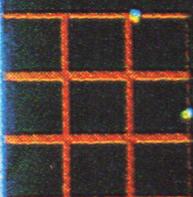


UNDER ATTACK  
BATTERY LOW



PLAYER 1  
002952

HI-SCORE  
102275



BATTERY 



SECTOR 5  
UNDER ATTACK

# IT'S A KNOCKOUT

Jeux Sans Frontières



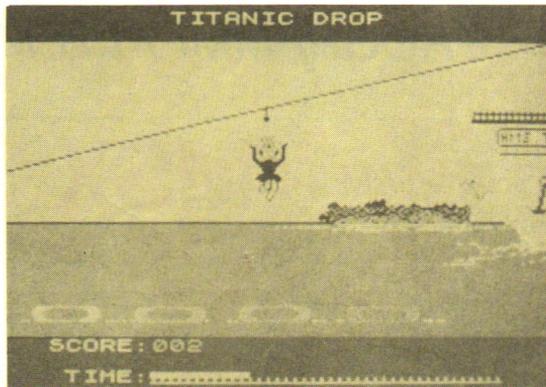
Questa è una collezione di giochi. Ci sono cinque avvenimenti: Flying Flans, Harlems Hoppers, Titanic Drop, Diet of Worms, Obstacle Race e The Bronte Brash.

In *The Bronte Brash* dovete lasciar cadere pesi da una tonnellata sulle teste degli insospettriti dinosauri che appaiono dai crateri.

*Flying Flans* vi mette nei panni di una persona che cerca di raccogliere lanci di torte di frutta oltre la parete. Raccoglietele tutte altrimenti il pavimento diventerà sdruciolevole.

*Harlem Hoppers* è diverso. C'è una persona appollaiata sulla cima di un cammello che manda le palle sopra ed oltre la sua gobba. Controllate ancora la persona che è trattenuta da una "mano elastica" che vi spinge indietro lateralmente dallo schermo.

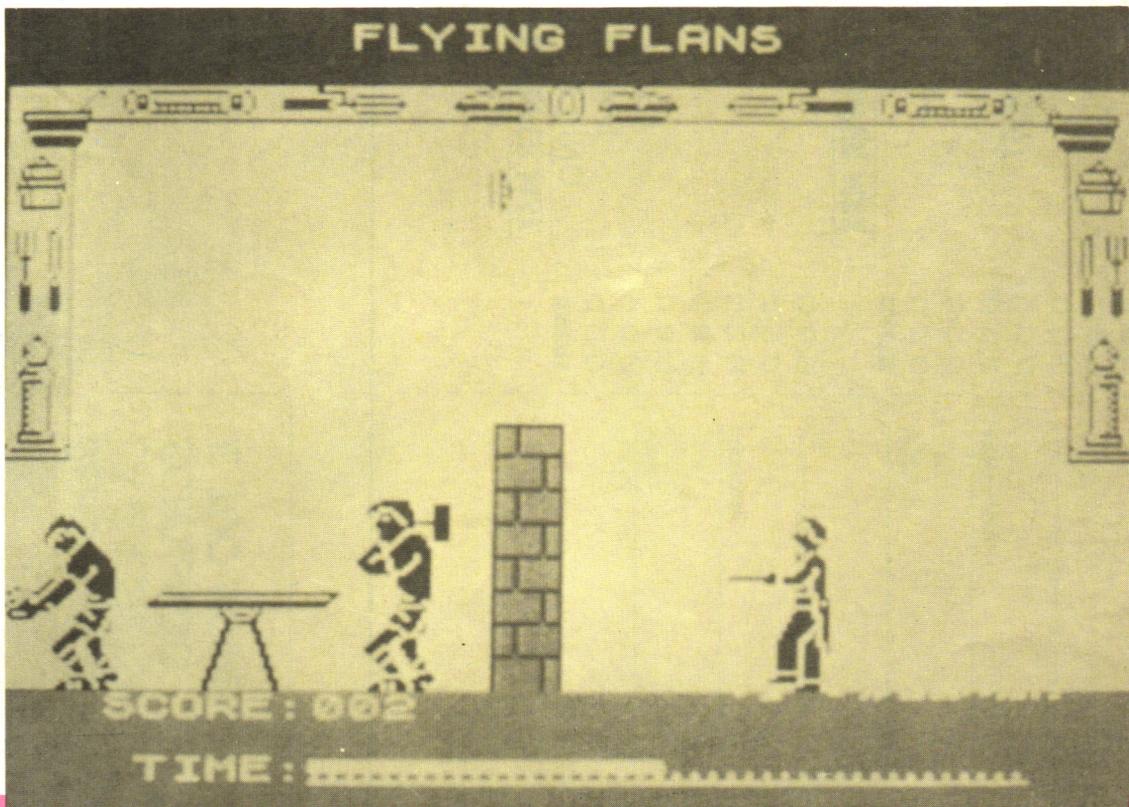
*Titanic Drop* vi mette a capo di una squadra di persone che scivolano attaccate ad una corda sull'acqua. Fluttuanti nell'acqua ci sono quattro ciambelle di salvataggio. Il vostro compito è di fare punti cercando di fare entrare la gente nelle cinture di salvataggio.



La *Diet of Worms* è il gioco più divertente. Voi controllate un pollo che passeggia nei pressi di una fattoria mangiando vermi. Dovete catturare i vermi e metterli in un vassoio in basso allo schermo.

Poi c'è *Obstacle Race* dove dovete correre e saltare su vari ostacoli. Il corridore è animato male ed è difficile cercare di disputare un normale stile di decathlon con i movimenti del joystick.

Giocate ogni fase casualmente e garegiate con altri sei Paesi. Possono giocare fino a sei giocatori ed è la sola cosa originale del gioco.



# PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

# MSX

5

# 5

PROGRAM  
**MSX**

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

## LATO A/SUPER MSX

- 1 GINO E PINO
- 2 BOWLING
- 3 SHUTTER

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"/>				

## LATO B/SUPER MSX

- 4 POLDO
- 5 CLIMBER
- 6 WROOM
- 7 CONQUEST

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"/>				

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA  
È DI**

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_

CITTA' \_\_\_\_\_

ANNOTAZIONI  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_