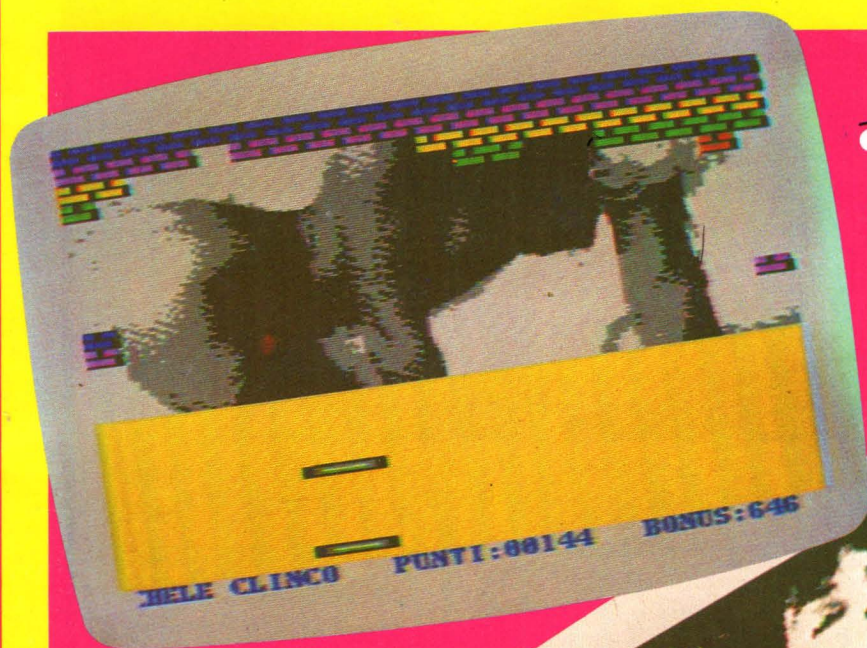


SEXY GAMES

VIETATO
AI MINORI
DI 18 ANNI

32 PAGINE
A COLORI
PER IL CBM 64



- SEXY BREAKOUT
- PORN PUZZLE
- PORN GAME
- STRIP POKER



SEXY

GAMES



**PREMI
UN
TASTO**

Perché Sexy Games

Perché Sexy games? La risposta è semplice: perché ce lo avete chiesto voi, cari lettori, con quella marea di lettere nelle quali accanto ai giochi sparaspara e alle strategie ci avete domandato qualche giochino innocente ma anche un pò pepato da fare al chiuso della propria stanza, senza i bambini attorno.

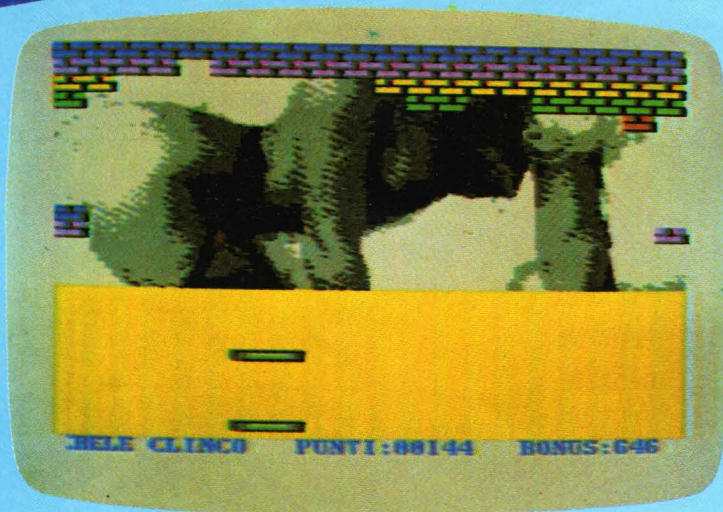
Niente di hardcore, sia chiaro, ma un'occasione per passare qualche mezz'ora tra veli che cadono ed erotismo elettronico.

Assieme ai giochi su cassetta vi segnaliamo la rivista piena zeppa di consigli e trucchi per primeggiare in alcuni tra i più seguiti giochi per il vostro 64.

In questo numero

- | | |
|-----------|---|
| 4 | Sexy breakout |
| 5 | Porno puzzle |
| 6 | Porno game |
| 7 | Strip poker |
| 8 | Zoids: all'attacco del pianeta ribelle |
| 11 | Quazatron: droidi da battaglia e alieni |
| 16 | Paradroid: un cargo spaziale da conquistare |
| 18 | Heavy on the Magick: il mistero della vita |
| 21 | Provate a battere questi record! |
| 22 | Yie Ar Kung Fu: samurai in pedana |
| 26 | Who dares wins II: in guerra! |
| 28 | Pyracurse: Sudamerica sconosciuto |
| 31 | Hocus focus: il regno della fotografia |

SEXY BREAKOUT



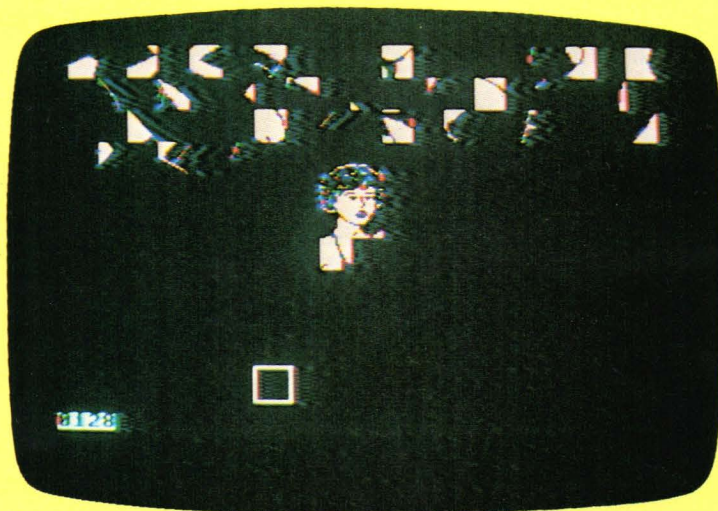
CHE GIOCO È

Calibrate l'angolo di rimbalzo e l'effetto imprimibile alla pallina per riuscire ad abbattere il muro di mattoni. Impegnatevi a fondo perché man mano che colpirete i mattoncini sullo schermo vi apparirà una provocante e disinibita fanciulla. Una volta abbattuto un muro completo, accederete al successivo livello dove potrete lustrarvi gli occhi con una nuova e bellissima ragazza!

TASTI

F1	inizio partita (paddles in porta 1)
F7	inizio partita (joystick in porta 2 o tastiera)
SHIFT SIN.	sinistra
SHIFT DES.	destra
PADELLES	in porta 1 opzionale
JOYSTICK	in porta 2 opzionale

PORNO PUZZLE



CHE GIOCO È

Tra i tanti giochi riportati sul computer non poteva certo mancare uno dei più classici e famosi: il puzzle. Quante serate avrete passato in compagnia dei vostri amici ad incastrare le famigerate caselle! Ora tutto è più facile, basta il semplice tocco di un joystick ed il gioco è fatto. Questa volta però non dovrete ricostruire un paesaggio o un quadro, ma bensì la donna dei vostri sogni! Se sarete abili e veloci (avete 5 minuti di tempo) ella come premio vi mostrerà le sue bellezze più segrete. Quindi buona caccia!

TASTI

SoN

inizio partita

JOYSTICK

IN PORTA 2 NECESSARIO

PORNO GAME



CHE GIOCO È

Fare l'amore è bello, ma bisogna farlo con ritmo! Per evitare figuracce e riuscire a far raggiungere l'estasi del paradiso alla vostra partner, eccovi la buona occasione. In questo gioco infatti vi potrete esercitare a prendere un buon ritmo in 5 diverse posizioni sempre più erotiche. Quando sarete diventati esperti potrete finalmente mettere in pratica quanto imparato!

TASTI

SPARO inizio partita
JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

STRIP POKER



CHE GIOCO È

I più accaniti giocatori di poker non rimarranno delusi da questo gioco che ci mette in competizione con la macchina che si comporta in modo abbastanza intelligente. La nostra avversaria è una provocante pin-up che non vede l'ora di sfidarci nella più eccitante partita di poker che abbiamo mai giocato!

Il gioco si svolge secondo le regole di una normale partita di poker a 52 carte, la novità consiste nel fatto che la nostra fanciulla (si fa per dire!) da buona giocatrice, non si tira mai indietro se è convinta di avere una mano vincente e, in mancanza di dollari è disposta a vendere i propri indumenti a caro prezzo! I due avversari, che avranno una posta iniziale di cento dollari a testa, distribuiranno alternativamente le carte e chi le riceverà per primo inizierà la partita. A seconda delle carte ricevute si hanno tre possibilità: puntare, passare parola (stai) o passare definitivamente (via). Le scelte ven-

gono impostate agendo sul joystick (porta 2). Se passiamo parola l'avversaria può passare anch'ella oppure aprire il gioco con una nuova puntata e viceversa se saremo noi ad aprire. Se decidiamo di giocare si passa all'eventuale sostituzione delle carte (si utilizza il joystick e si preme lo sparo). A questo punto si passa alla fase più delicata del gioco infatti in base alle carte ricevute chi avrà aperto inizierà a parlare e cioè potrà o passare o puntare. In seguito l'avversario avrà la facoltà o di andare a vedere la mano o addirittura rilanciare. A questo punto non vi resta che tentare di svestire la vostra avversaria...

TASTI

- | | |
|--------------------|-------------------------------------|
| SPACE BAR | per confermare o selezionare scelte |
| CRSR GIÙ | indietro (puntate o cambio carte) |
| CRSR DESTRO | avanti (puntate o cambio carte) |
| JOYSTICK | IN PORTA 2 OPZIONALE |

ZOIDS

COME ATTACCARE LE INSTALLAZIONI DEGLI ZOID ROSSI

I danni causati dai missili ai bersagli nemici sono permanenti. I danni causati invece dal cannone mobile sono riparati rapidamente. I bersagli più forti vanno prima "ammorbiditi" con uno o più missili prima di finirli col cannone mobile. Non sprecate missili per le Schiere Aguzze o gli Hellrunner: per eliminare questi Zoid rossi basta il cannone mobile. Ricordate che nel modo missilistico la distanza dal bersaglio è proporzionale alla vostra distanza da esso sulla mappa: più siete lontani, più dovrete regolare la traiettoria dei missili.

CITTÀ

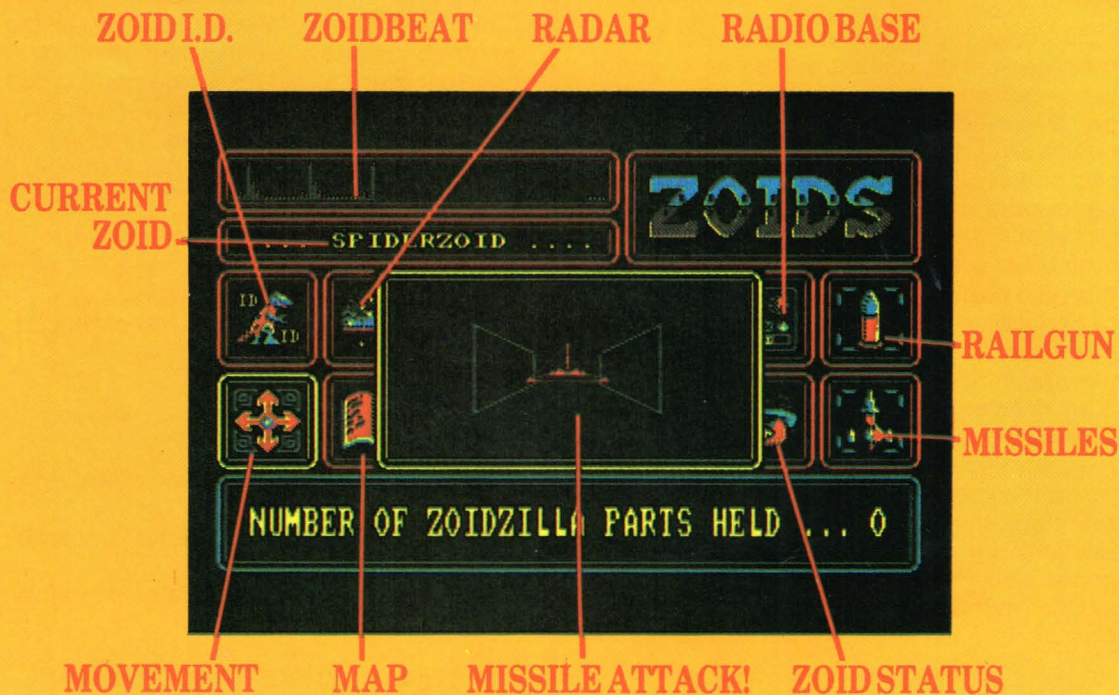
Dopo aver distrutto una città degli Zoid rossi, impadronitevi di *tutti* i suoi resti: tra di

essi ci potrebbero essere dei missili, delle mine o anche un pezzo di Zoidzilla! Se avrete la fortuna di trovare un pezzo del grande Zoid azzurro, il vostro zoid riacquisterà interamente l'uso dello schermo e dei sistemi iconici. In questo modo potrete difendervi dal Serpente, che allo stesso momento verrà liberato nel Labirinto. I Serpenti sono tipi piuttosto coriacei, quindi uscite al più presto dal labirinto.

MAPPA DEI LABIRINTI

Se vi preparate una mappa, state attenti a come son fatti i labirinti della città. Scoprirete che ciò vi sarà utile per due moviti. In ogni labirinto c'è un solo frammento di Zoidzilla: una volta che l'avete trovato, passate a un altro labirinto.

Tutti gli Zoid rossi stanno nel proprio labirin-



to. Passando in un nuovo labirinto ci si libera degli avversari... e ciò viene utile se il vostro Zoid ha bisogno di un nascondiglio per ripararsi al sicuro dagli avversari.

ICONE/SCUDI

Il gioco è a controllo iconico integrale, e ciascuna icona rappresenta una funzione del vostro Zoid. Quando un'icona diventa grigia sullo schermo principale, significa che quella funzione è compromessa o distrutta. Sarà utile chiedere regolarmente accesso alla finestra degli schermi per accertare le condizioni del vostro Zoid. Se l'icona di questa finestra lampeggia, quella funzione sta per essere annullata. Proteggere il vostro cannone mobile ruotando gli schermi è un compito prioritario. Tutte le funzioni si rigenereranno a tempo debito, ma se deciderete di rientrare in azione troppo presto continuerete ad essere vulnerabili.

Se quindi avete subito dei grossi danni, siate pazienti.

ZOIDBEAT

Lo Zoidbeat, l'onda quadra alla base dello schermo, informa istantaneamente sul livello globale di forza del vostro Zoid. Se le pulsazioni sono molto basse e parecchi sistemi hanno sofferto dei grossi danni, sarà saggio evitare i guai finché il vostro Zoid non si sarà riparato.

DISTURBI

Le stazioni radio, gli schermi delle città e i missili di Redhorn si possono disturbare elettronicamente. Tutti i tipi di oggetto hanno la stessa onda portante, e l'onda variabile è espressa nella seconda parte del numero d'identità di ogni oggetto. Per esempio, "CITY ID 0/2" con questo sistema è la seconda città del labirinto O. Se mentre si attacca una città si riesce a disturbare una stazione radio, questa non potrà inviare l'SOS né spedire degli Hellrunner. In caso contrario, gli Hellrunner raggiungerebbero le altre città del labirinto, che invierebbero rinforzi, sotto forma di Schiene Aguzze che ostacole-

rebbero il vostro attacco. Disturbare le comunicazioni è forse la parte più difficile del gioco... ma con un po' di pratica ci si riesce.

ZOIDZILLA SCAN

La funzione Zoidzilla Scan vi darà in termini percentuali le possibilità che sotto una cupola di città ci sia un pezzo di Zoidzilla. Per operare lo scanning dovete però essere vicini alla città ed avere attivato l'icona INFO. Prima di tentare lo scanning è consigliabile disturbare la stazione radio, se no il vostro Zoid verrà automaticamente individuato e attaccato.

SCUDI CITTÀ

Ci sono due modi per far abbassare gli scudi di una città, rendendola più vulnerabile all'attacco: disturbarla elettronicamente oppure attaccare la centrale atomica (ma questa è solo una misura temporanea, e inoltre ha lo svantaggio di mettere in guardia il Serpente del labirinto).

DANNI

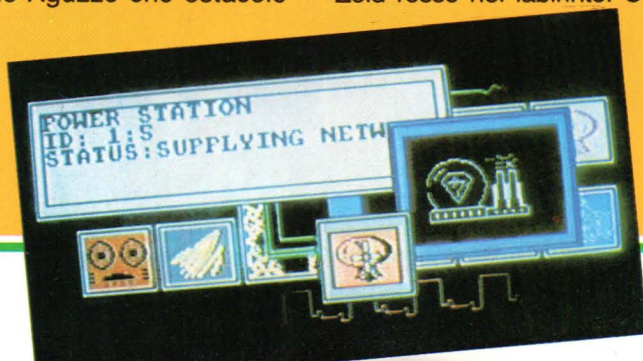
Se gli effetti sonori sono inseriti, vi accorgete di quando sarete attaccati. Se preferite giocare senza la musica, allora tenete d'occhio l'icona difensiva: se diventa rossa e si anima, siete attaccati, o lo siete stati di recente. La serietà di tale attacco può essere valutata osservando l'onda in cima allo schermo: più veloce è la pulsazione, più violento è l'attacco.

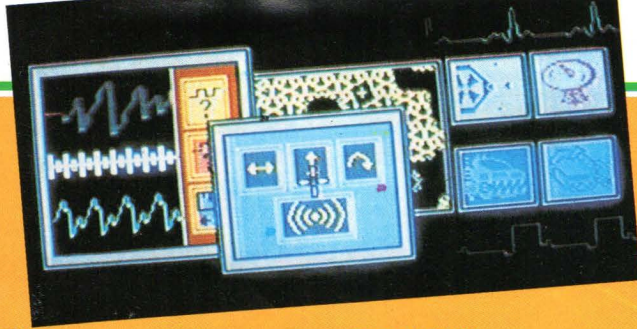
MINE

Usatele parsimoniosamente nelle località strategiche come armi difensive. Spesso troverete altre mine in una cupola distrutta o tra i resti di uno Zoid rosso che avete colpito, insieme a delle unità energetiche Zoidar. Ricordate però di non farvi mai scoppiare una mina di sotto!

SERPENTI/SLITHER

Non distruggete mai la base di un serpente, poiché così facendo libererete questo temuto Zoid rosso nel labirinto. Cercate di non farvi





sorprendere dagli Slither, se no li ritroverete scortati dalle Schiene Azzurre. Gli Slither riparano le città danneggiate o distrutte e le stazioni radio, e restituiscono alle città la capacità di fabbricare gli Zoids.

MISSILI

Quando cercate di sviare i missili lanciati contro il vostro Zoid, potete decidere quali bengala usare in base al numero d'identità del missile. I missili di Redhorn possono essere depistati soltanto tramite le onde portanti e variabili che usano.

ZOIDZILLA

Riuniti tutti gli otto pezzi di Zoidzilla, vi unirete al capo Zoid azzurro e sarete così pronti ad affrontare Redhorn il Terribile, il capo degli Zoid rossi.

SLITHERZOIDS

Quando uno Slitherzoid viene distrutto, può darsi che i componenti delle unità energetiche Zoidar che esso porta non siano andati distrutti, e potranno essere recuperati facilmente dal vostro Zoid usando lo scanner. Ricordate che l'energia Zoidar non è mai abbastanza!

CUPOLE

Tenete una lista delle cupole delle città in cui trovate dei pezzi di Zoidilla: queste sono sempre più importanti delle cupole vuote, anche se l'ubicazione delle parti di Zoidilla è randomizzata e cambia ad ogni partita.

MISSILI

Più vi avvicinate al bersaglio, meglio è: vi sarà più facile colpirlo. In questo modo però aumenta anche il rischio che il vostro Zoid sia intercettato dagli Zoid rossi che lo difendono.

ZOIDZILLA

Una volta trovata una parte di Zoidzilla, uscite al più presto dal labirinto della città seguendo un percorso perimetrale: in questo modo diminuisce il rischio d'essere intercettati.

CANNONI

Per colpire i missili, armate il tracciante di destra oppure quello di sinistra. Se mirate al centro, i proiettili tendono a passare ai lati del missile. Zoids rossi - Nelle loro armi, i vostri nemici Zoid Rossi hanno dei sensori di Zoid azzurri incredibilmente efficienti, che riescono ad individuare la vostra presenza nel labirinto semplicemente incrociando la strada che avete appena percorso. Cercate quindi di individuare i percorsi delle pattuglie di Zoid rossi.

SERPENTI

Questi letali Zoid rossi vagano per tutta la mappa e non si possono individuare in anticipo. Ciò significa che possono attaccarvi di sorpresa con i missili. Essi sganciano anche delle mine anti-Zoid. Attenti, dunque!

CENTRALE ATOMICA

La centrale è di enorme importanza per il labirinto della città, dato che fornisce l'energia che alimenta le cupole, le mine e i radiofari.

Se viene attaccata, la centrale risucchia energia dalla città per proteggersi. Se volete riuscire a distruggere città, mine e radiofari, dovete prima di tutto ordinare alla base radio di attaccare la centrale: quando i missili colpiranno, il labirinto cittadino resterà momentaneamente privo di potenza, e quindi non ci saranno più le cupole protettive. Potrete così usare i vostri missili Zoid per attaccare gli obiettivi prescelti.

DETRITI

Tra i detriti di ogni cosa che distruggete c'è probabilmente qualcosa che vi può essere utile. Assicuratevene sempre effettuando lo scanning delle vicinanze.

RADIOFARI

I radiofari avvertono Redhorn il Terribile di ogni intrusione nel labirinto. A volte distruggere un radiofaro può nuocervi invece di giovarvi.

QUAZATRON

Quazatron è un gioco di strategia creato da Steve Turner, il fortunatissimo autore di giochi per lo Spectrum. Ambientato in un remoto futuro, *Quazatron* è interpretato da Klepto (KLP-2), terrore della città meccanizzata di Quartech. In una sequenza mai vista prima d'oggi sullo Spectrum, KLP-2 cerca di guadagnare il controllo dei dispositivi bellici degli avversari attaccando i droidi da battaglia alieni e le loro officine mobili. Steve ci rivelerà qui alcuni segreti di questo gioco appassionato.

IL PRIMO GIOCO

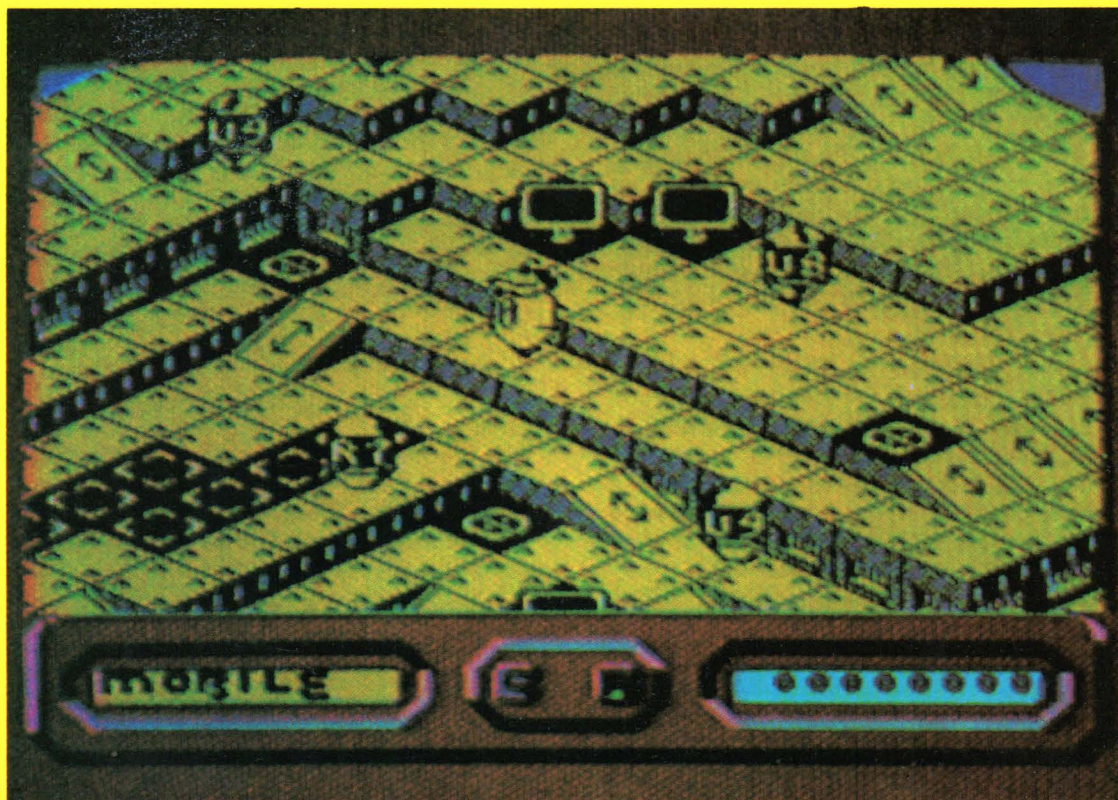
KLP-2 è estremamente vulnerabile finché non ha accalappiato qualcosa. Fatto ciò, vincerà

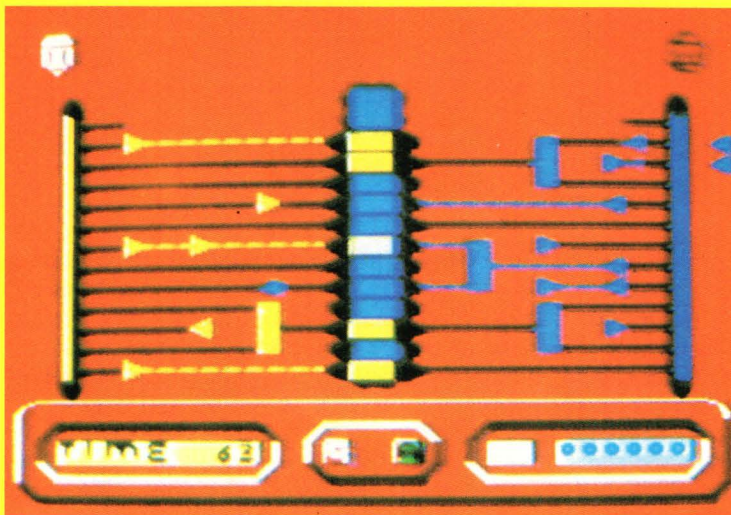
una "vita" extra e si aggiudicherà il dispositivo di sicurezza del droide. La prima cosa da fare è scegliersi un droide di categoria bassa e accalappiarlo. Se perdete le parti interfacciate, cercate subito un obiettivo facile da accalappiare. X 9 è il droide più facile da accalappiare, mentre AI è il più difficile.

COME RICARICARE KLP-2

KLP-2 esaurisce la propria scorta di energia in pochi minuti, quindi dovreste rifornirlo ogni volta che non è più possibile ricaricarlo su una piastra energetica. Se sarà carico di apparecchi particolarmente potenti, ci sarà bisogno di una batteria molto forte, se no KLP-2 si esaurirà ancor più in fretta del solito. Quan-

Una delle Cittadelle di Quazatron. Appena arrivati, accalappiate un droide di classe inferiore non appena possibile e così avrete una certa protezione in caso di attacco.





Il gioco dell'accalappiamento

do si scelgono gli apparecchi dopo aver vinto un "accalappiamento" è preferibile costruire un droide bilanciato. E altresì preferibile aumentare prima la scorta di energia, e poi le armi. Con una batteria davvero buona potrete migliorare il propulsore e KLP-2 diventerà più veloce. Ricordate che gli apparecchi migliori sono anche i più pesanti, e rallentano KLP-2.

LA BIBLIOTECA DATI

Contiene le informazioni sui droidi e sui loro apparecchi. Contiene inoltre uno schermo dati per ciascuna parte del droide. Vengono indicati il peso o la ponteza (se si tratta di un propulsore), nonché il consumo energetico (o la durata, se si tratta di una batteria). Questo vi permette di valutare le varie parti e sceglierne le migliori. Studiatevi comunque bene queste note, perché contengono altre indicazioni.

USO DELLE ARMI

Se sarete abili, potrete sparare agli androidi del livello successivo, o del terrazzo sopra di voi. Se reagiranno, il loro fuoco vi passerà sopra la testa. Tendendo un agguato agli androidi veloci sotto un corridoio stretto riuscirete a colpirne parecchi, mentre sparar loro in uno spazio aperto è praticamente inutile. Cercate di capire quali sono le armi che hanno più effetto su determinati tipi di androidi. Per esempio, c'è laser nuovoraggio riesce a far fuori solo gli otto droidi di categoria inferiore. Potete verificare l'influenza dell'arma sul droide osservando la velocità della testa rotante: se rallenta, il droide ha perso energia. Per distruggerne alcuni tipi occorrono parecchi colpi.

SPERONAMENTI

Se avete uno chassis di categoria elevata, potete danneggiare qualsiasi androide oppure spingerlo fuori strada o giù da un precipizio. Questo è un modo facile e rapido di eliminare i droidi di categoria inferiore, ma se avete uno chassis di categoria inferiore, cercate di non andare addosso a nessuno!

L'ACCALAPPIAMENTO

Per impadronirvi della sua tecnica, vi serviranno velocità ed astuzia. Scegliete con cura l'avversario e cercate unicamente di accalappiare i droidi il cui numero di categoria è prossimo a quello di KLP-2. Per esempio, se avete appena accalappiato un X9 o siete appena all'inizio, non tentate di accalappiare un droide al di sopra della classe R7. Ricordate che più basso è il numero, più alta è la classe dell'androide. Come promemoria, accanto al punteggio appare il numero dell'ultimo droide che siete riusciti ad accalappiare. Quando appare lo schermo dell'accalappiamento, usate il tempo preliminare per studiare la situazione: di solito, scegliere la metà campo migliore è importantissimo!

Ecco alcuni dei fattori positivi da identificare in campo: un colore al centro che l'avversario non può raggiungere - specie se è già del colore giusto; i separatori e gli autopulsanti, un cambiacolore nel campo avversario (lasciate che il nemico lavori per voi). Scegliete la metà campo con le caratteristiche favorevoli, poi usate il resto del tempo preliminare per decidere se ci sono delle linee che potete lanciare subito.



Ecco cosa appare dopo che riuscite ad accalappiare un droide nemico.

Quando cominciano i tiri, mirate subito agli autopulsanti che volete attivare, perché non si spostano. Tirate poi qualsiasi riga che il nemico non è in grado di raggiungere. Risparmiate i tiri restanti per gli ultimi istanti, oppure attendete che il nemico abbia esaurito i suoi.

Se vi rimangono molti più tiri che al droide che volete accalappiare, seguite il nemico e tirate dove tira lui.

Dato che siete gli ultimi, il vostro tiro durerà di più e annullerà i tiri avversari. A volte è saggio puntare al pareggio, nella speranza che in seguito vi venga offerta una partita più vantaggiosa. Più linee vincete, più vi avvicinate a vincere gli apparecchi del droide, e quindi ciascun tiro conta.

PUNTI

Distruggere parecchi droidi in rapida successione modifica lo stato di allerta e quindi vi guadagna dei punti premio. Per far ciò usate la partita di accalappiamento oppure il distruttore, se riuscite a conquistarne uno.

STRATEGIA GLOBALE

Non distruggete per primi tutti gli androidi piccoli. Rinforzate KLP-2 il più rapidamente possibile e poi affrontate i droidi delle categorie maggiori. Se bruciate le parti interfacciate, vi servirà qualche androide piccolo per sostituirle.

Potrete sempre eliminarli in seguito con un distruttore. Cercate di finire tutti gli otto livelli con un droide di categoria superiore, poiché ve lo terrete quando passerete alla Cittadella successiva.

KLP-2 UNITÀ MEKNOTEC

Versione MK3 costruita dal Servodroid verso il 2040. Tre anni di studi per diventare meccanico di droidi. Espulso dall'accademia per aver smantellato un autoinsegnante. Venduto alla Rottami Interstellari come manovale, ma presto si mette in luce per la sua abilità nello smontare le cose.

Arruolato nella prima guerra di Vega, è uno dei pochi della flotta a sopravvivere a radiazioni di tipo ignoto.

Sopravvive alla pazzia robotica durante la carcerazione per aver programmato *Space Invaders* sul computer di bordo. Assegnato alle Operazioni Speciali in quanto "sacrificabile" dopo aver interrotto un discorso in diretta del Presidente cercando di ricaricarsi la batteria.

Inviato agli estremi limiti dell'impero come sentinella antipirati su Orefax II. Rimane qui isolato a causa della seconda guerra vegana e viene dato per disattivato. Viene invece messo in salvo dal famigerato pirata spaziale Mandroid, mezzo uomo e mezzo droide, e programmato per attività piratesche. Favorisce l'arresto di Mandroid durante una rapina a un mercantile carico di Uridium, strappando inavvertitamente a Mandroid una gamba che gli era rimasta incastrata in un portello.

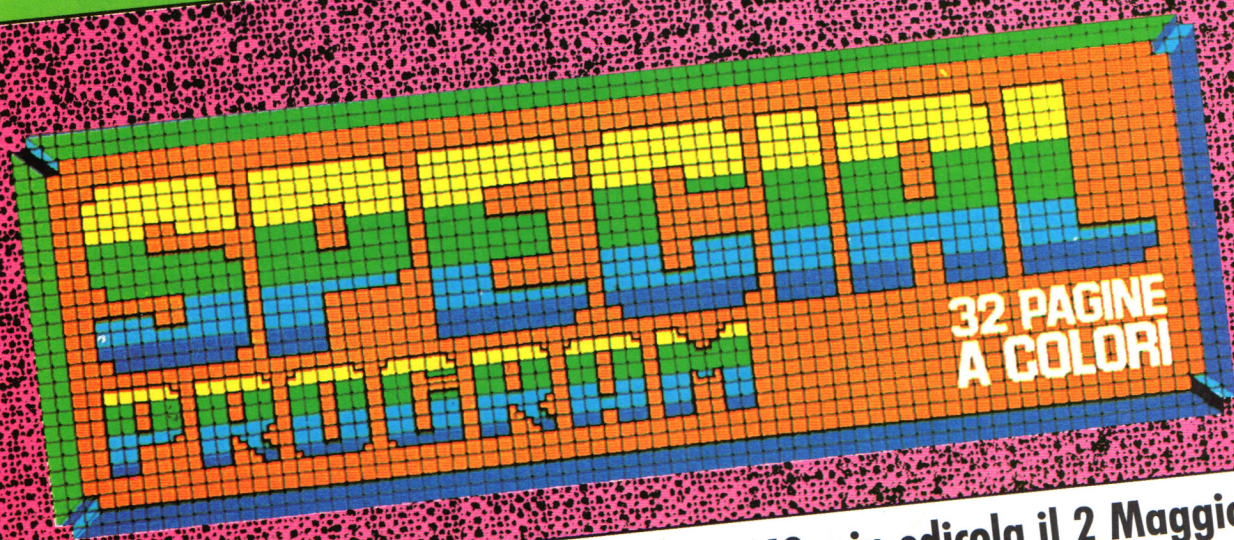
Deprogrammato alla Stevbase III, ma ha ancora la tendenza a smantellare qualsiasi macchina gli capiti a tiro.

Ogni tentativo da parte delle autorità di deattivarlo è stato impedito dall'opinione pubblica per il suo ruolo nella cattura di Mandroid.

NEW SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N. 9 - in edicola il 2 Maggio

È IN EDICOLA!



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N. 43 - in edicola il 2 Maggio

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO di:

HIT PARADE

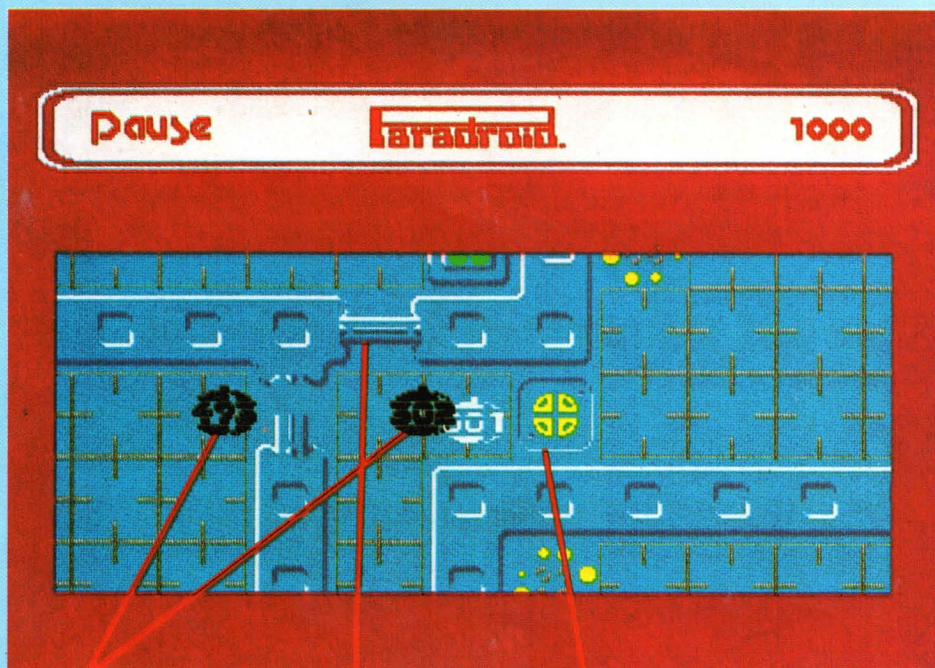
30

GIOCHI

FAST LOADING
"BITURBO"

- 1 - GLI ANTENATI
- 2 - PONZIE
- 3 - ROCKMAN
- 4 - BUMP
- 5 - SPADA NERA
- 6 - SAVANA
- 7 - JUMPER
- 8 - PERLE
- 9 - LO GNOMO
- 10 - IDOLO D'ORO
- 11 - MATRASS
- 12 - POMPELMO
- 13 - FREDDY
- 14 - SUPER CANNON
- 15 - IL PRESTINATO
- 16 - AFRICA NERA
- 17 - LE 7 PROVE
- 18 - ATTACCO UFO
- 19 - BOBO
- 20 - I MISTERI
DELLA GIUNGLA
- 21 - LAST CAVERNS
- 22 - NIGHT MISSION
- 23 - FORMULA 1
- 24 - GIROSCOPIO
- 25 - AIR FIGHTER
- 26 - ESPLORATORE
- 27 - GUN
- 28 - OMBRA NERA
- 29 - ESSE TEAM 2
- 30 - KUNG FU

PARADROID



ENEMY DROID

DOOR

TELEPORT

L'equipaggio di droidi di un cargo spaziale si è ribellato ai propri superiori. Il giocatore - che dispone di un apparecchio per controllare i droidi - deve distruggere gli ammutinati e riprendere il controllo del cargo. Potete sparare ai ribelli, oppure speronarli o lottare con essi, e persino trasformarli in droidi paranoici che si sparano a vicenda!

Strategia dei trasferimenti - l'apparecchio di controllo 001 è vulnerabile, e quindi vincerete una vita supplementare trasferendovi in un droide di categoria inferiore al più presto possibile. Attraverso diverse fasi, potrete poi giungere a farne un droide potente. Ecco una lista di cinque robot tra i più notevoli delle proprie categorie, e che vanno tenuti d'occhio:

247 - Il migliore tra i droidi di categoria inferiore: veloce e armato.

476 - Il droide di rango più basso a disporre di un'arma decente.

420 - Il solo androide di classe inferiore a prova di distruttore. Vi verrà utile quando deciderete di invadere un livello con dei droidi distruttori.

742 - Un droide distruttore da battaglia, in grado di distruggere gran parte degli altri droidi. Attenzione però all'821!

821 - Un droide laser molto potente, con schermi distruttori. Servitevene per dare la caccia al 742 e agli altri robot distruttori. Il consumo energetico è altissimo, e quindi non restateci troppo a lungo.

Raggiungete le classi superiori dei droidi il più velocemente senza rischiosi trasferimenti. Scegliete i droidi più prossimi alla vostra stessa classe. Non appena riuscite a controllare il droide più potente di un dato ponte, passa-

te ad un altro ponte. Non sterminate i droidi più piccoli, specie su un ponte difficile: vi serviranno se il vostro "ospite" verrà distrutto.

COME AVVICINARSI AI DROIDI

Girato un angolo o traversata una porta, mettetevi al sicuro nel modo trasferimento. Rimanendo fermi, sarete un bersaglio ideale! Avvicinatevi a zig zag e poi balzate alle spalle del droide, che in questa posizione non potrà spararvi. Prendete di sorpresa i droidi attendendoli dietro gli angoli, i blocchi e le porte.

USO DELLE ARMI

Meglio evitare le battaglie a colpi di laser, a meno che il vostro droide abbia un'arma più potente. Le armi di classe inferiore non hanno effetto sui droidi di classe superiore. Se non potete sconfiggere con le armi il vostro avversario, trasferitevi in esso! Non sparate però ai droidi in cui volete trasferirvi - abbassereste così l'energia che "erediterete".

IL CYBORG DI COMANDO

Il droide 999 è letale: trasferitevi in esso e poi divertitevi a distruggere tutti i droidi che volete. Attenti però all'energia, che si consuma alla svelta.

IN CASO D'EMERGENZA

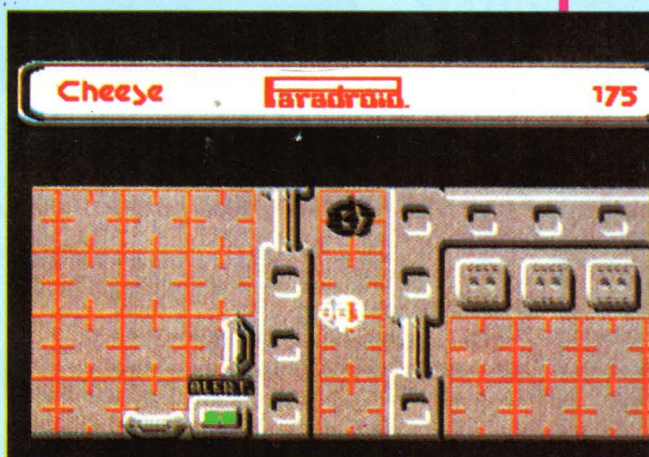
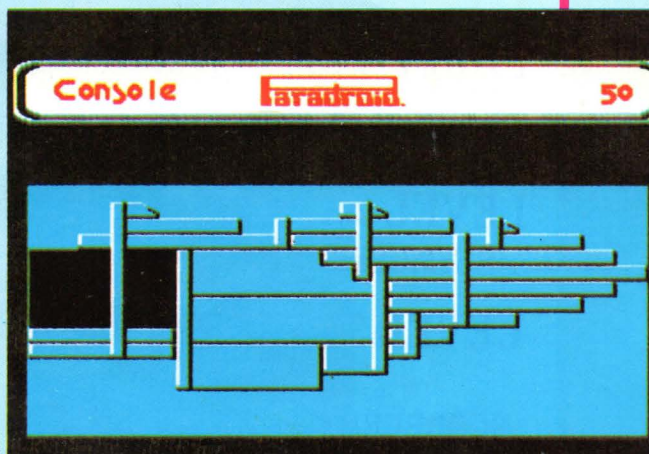
Se il vostro ospite viene distrutto oppure se perdete un trasferimento, sarete estremamente vulnerabili: raggiungete subito un ponte facile con un punto di rifornimento. Trasferitevi al più presto in un droide di bassa categoria. Se siete circondati, val la pena di tentare di trasferirsi in un droide potente.

STATO D'ALLERTA

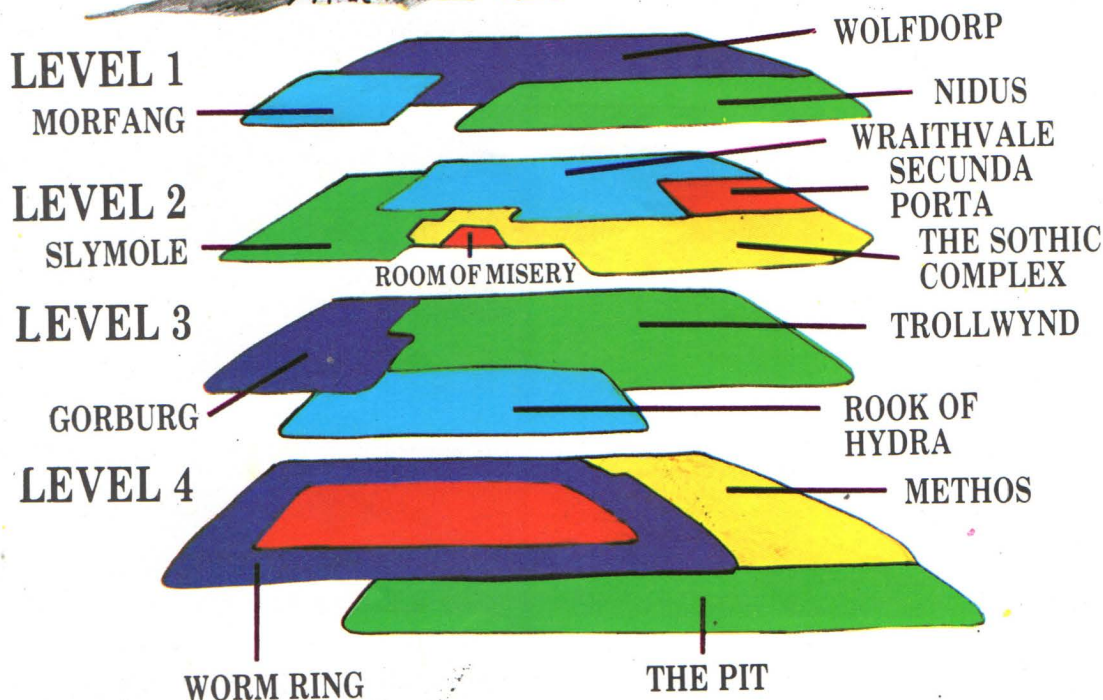
Aggiudicatevi altri punti sparando a dei grossi droidi. Lo stato d'allerta passa dal verde al giallo all'arancione al rosso. Vi aggiudicherete dei punti premio per ogni secondo in cui lo stato d'allerta non è verde. Mantenetelo in vigore distruggendo degli altri robot.

GIOCO DI TRASFERIMENTO

Se vi restano parecchi colpi, potete spararli tutti negli ultimi secondi di gioco tenendo premuto il pulsante di fuoco e spostando il joystick da una parte all'altra del campo di gioco. A questo proposito, si vedano le istruzioni dell'accallappiamento di *Quazatron*.



HEAVY



Axil il Bravo sosta in una spanna d'acqua putrida e osserva il più fetido sotterraneo in cui sia mai stato gettato...

Trenta secondi prima sedeva di fronte a un bue arrosto nella famosa tana dell'occulto, il Turibolo d'Oro, preso dal suo divertimento preferito - prendere in giro un mago. Quella sera il suo trastullo era un certo maestro Therion dalla testa calva e dagli occhi penetranti: si diceva che fosse il più grande mago dell'I-cemark, se non di tutta Graumerphy.

E Axil ne stava raccontando una buona, a proposito di Therion, di una certa creatura lunare e di un elfo piuttosto tonto - ma l'improvviso silenzio del suo pubblico avrebbe dovuto metterlo in guardia.

La folla s'era aperta davanti a Therion, che gli si era avvicinato in tutti i suoi dieci gradi

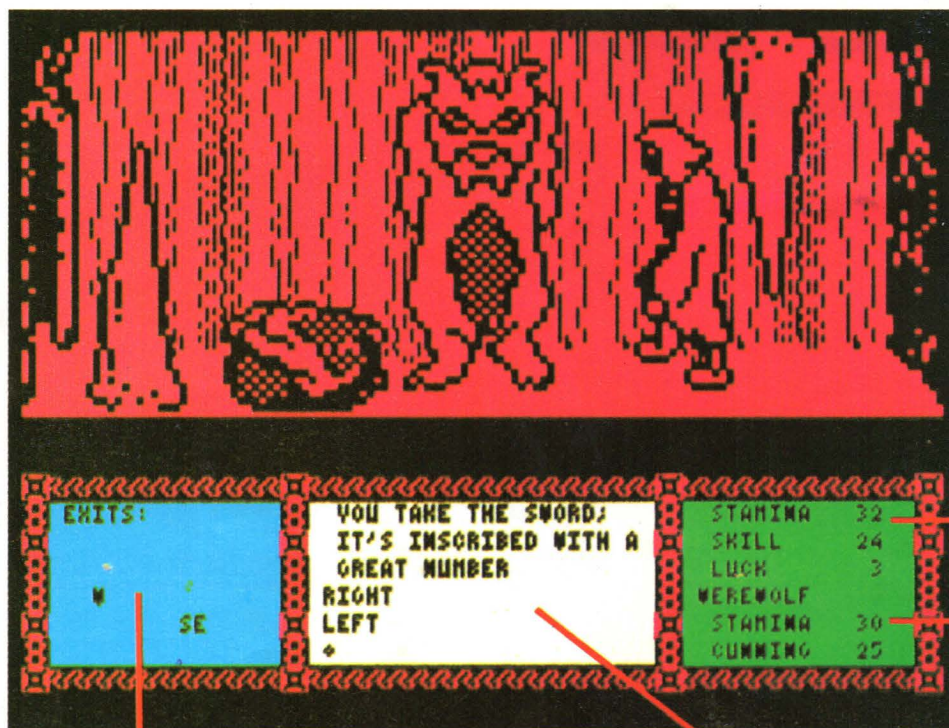
di pericolosità. Piazzatosi di fronte ad Axil, alla luce del fuoco su cui cuoceva il bue gli aveva rivolto la parola nel tono secco che solitamente usava con gli Elementari.

Era stato un discorso lungo e complicato in cui si faceva accenno ai genitori di Axil, alla sua educazione e alle sue abitudini alimentari - e alla fine Therion aveva levato un dito scarno... e Axil era stato scagliato a centinaia di leghe di distanza, nelle segrete sotto l'orrido castello di Collodon's Pile.

Nel crepuscolo umidiccio, Axil si stringe nelle spalle: almeno gli rimangono gli abiti e la sua sacca di cuoio - e su un tavolo lì accanto c'è un libro.

Il suo titolo è: "La rete di Gugamon". Contiene i riti per evocare i principi demoniaci e gli spiriti inferiori insieme alle istruzioni per sor-

ON THE MAGICK



**YOUR
STATUS**

**ENEMY
STATUS**

**INVENTORY/SPELLS DIRECTION
LEVEL WINDOW**

MESSAGE WINDOW

tiligi ed apparizioni, nonché i simboli di tutti i fenomeni astrali..." e così via per alcune pagine, nello stile pomposo di quel genere di libri.

Purtroppo, titolo a parte, il libro contiene solo una pagina d'indice! Ma poiché Axil si considera un abile mago (ma in realtà ce l'ha fatta appena appena a diventare neofita), egli crede che basti possedere questo libro per combinare di tutto - non per nulla lo chiamano Axil il Bravo! Per la verità, qualcuno lo chiama anche Axil il Così Così o Axil il Decisamente Mediocre...

E così, confidando nel libro e nella dea Fortuna, Axil si mette in cerca di una via d'uscita. Per combinare qualcosa con gli abitanti del luogo occorrerà un minimo di conversazione. La principale fonte di informazioni finché si

è nelle segrete è Apex l'Orco, ma anche altre creature hanno cose interessanti da dire. Non dimenticate mai le virgolette e le virgole - sono vitali! Ci sono anche parecchie porte per aprire le quali occorrono delle parole d'ordine speciali che potrete scoprire soltanto parlando con dei mostri o con degli oggetti particolari delle stanze.

Bisogna poi pensare ai demoni, ognuno dei quali possiede uno di quei poteri senza i quali non si potranno raggiungere le tre uscite. Tuttavia, alcuni di questi talenti si possono utilizzare in qualsiasi fase del gioco, da soli oppure abbinati.

Si noti che ogni tentativo di servirsi di un demone senza controllarlo con l'apposito talismano sarà fatale... e anche col talismano è meglio ridurre i rapporti al minimo, poiché i



demoni perdono alla svelta la pazienza e ti mandano alle fornaci!

Ecco una guida ai poteri dei vari demoni: Astarot può portarvi in qualsiasi posto, sempre che sappiate il nome della località. Il guaio è che questo essere potente trasporterà voi - ma non il talismano!

Belezbar rivela la natura di ogni oggetto, e vi può salvare la vita - o la sanità mentale! Magot può dirvi dove si trova qualsiasi oggetto gli dicitate.

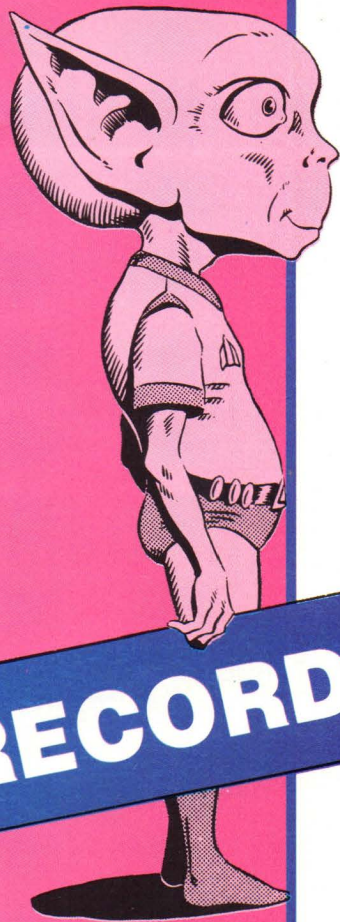
Asmodee è il Principe della Distruzione, e il

mago avveduto farà meglio ad essere molto sicuro di sé prima di evocarlo.

I comandi possono essere immessi singolarmente o a stringhe - e questa seconda opzione ha parecchi vantaggi: l'esecuzione di un comando immesso in stringa non può essere interrotta da un output, e immettendo i comandi in stringa si riesce spesso ad avere la meglio su un Guardiano o un mostro disperso, il che è un bel risparmio di tempo nelle situazioni di panico...

GIOCO	COMPUTER	PUNTI
Action Biker	C64	22496
Chuckie Egg	Spectrum	3021010
Knight Lore	Spectrum	98%
Decathlon (Ocean)	C64	181786
Decathlon (Ocean)	Spectrum	839871
Decathlon (Ocean)	Amstrad	1034660
Decathlon (Microsoft)	IBM PC	8765
Hypersports	Spectrum	113041
Confusion	Amstrad	47500
Pole Position	Atari	136650
Pole Position	Spectrum	63800
Pole Position	C64	121480
Ghosbuster	C64	\$999900
Cyclone	Spectrum	62020
Seaside Special	C64	2362000
Bruce Lee	Spectrum	6000000
Bruce Lee	C64	1185650
Dropzone	Atari	1140230
Donkey Kong	Atari	97260
Spy Hunter	Spectrum	2720000
Spy Hunter	C64	202625
Jet Pac	Spectrum	1231670
Piftall II	C64	177788
Commando	C64	177788
Raid Over Moscow	C64	665400
Raid over Moscow	Spectrum	225900
BC's Quest for Tyres	C64	8455
Staff of Karnath	C64	7.22
Defender	Atari	527950
Impossible Mission	C64	31445
Xcel	Spectrum	88% (5 planets)
Frak!	C64	99500
Beach Head	C64	866000
Starquake	Spectrum	217671 (70%)
Super Pipeline II	C64	138510
Blue Max	C64	16000
Zaxxon	Atari	119130
Zaxxon	C64	96950
Defender	Atari	142000
Chop Suey	Atari	185750
3D Starstrike	Spectrum	47237010
Sabre Wulf	Spectrum	99%
Exploding Fist	C64	214000
Exploding Fist	Spectrum	5382000
Exploding Fist	Amstrad	32600
Jet Boot Jack	Atari	3660

**Questi
si
che sono**



*Ecco una serie
di punteggi
"monstre"
da battere.
Provateci un po'
anche VOI!*

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. 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 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.

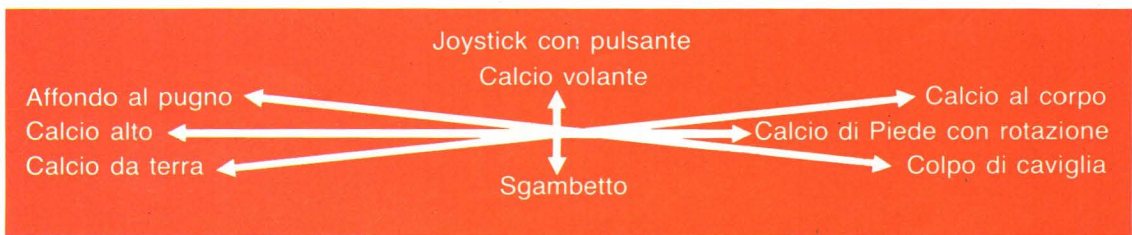
FAN - Un'altra avversaria, questa volta un'esponente del **NINJAFAN**.

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

TONFUN - Esperto nell'arte del combattimento con il bastone colleggiante 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





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.

CONSIGLI

- Osserva attentamente ogni avversario e colpisilo nel suo punto debole.
- Ricorda che Oolong 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.

STATO E PUNTEGGI

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 e il punteggio per ogni mossa è il seguente:

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 al volante	2000
Calcio al corpo	1500
Sgambetto	500
Calcio	1000

QUESTO MESE IN EDICOLA

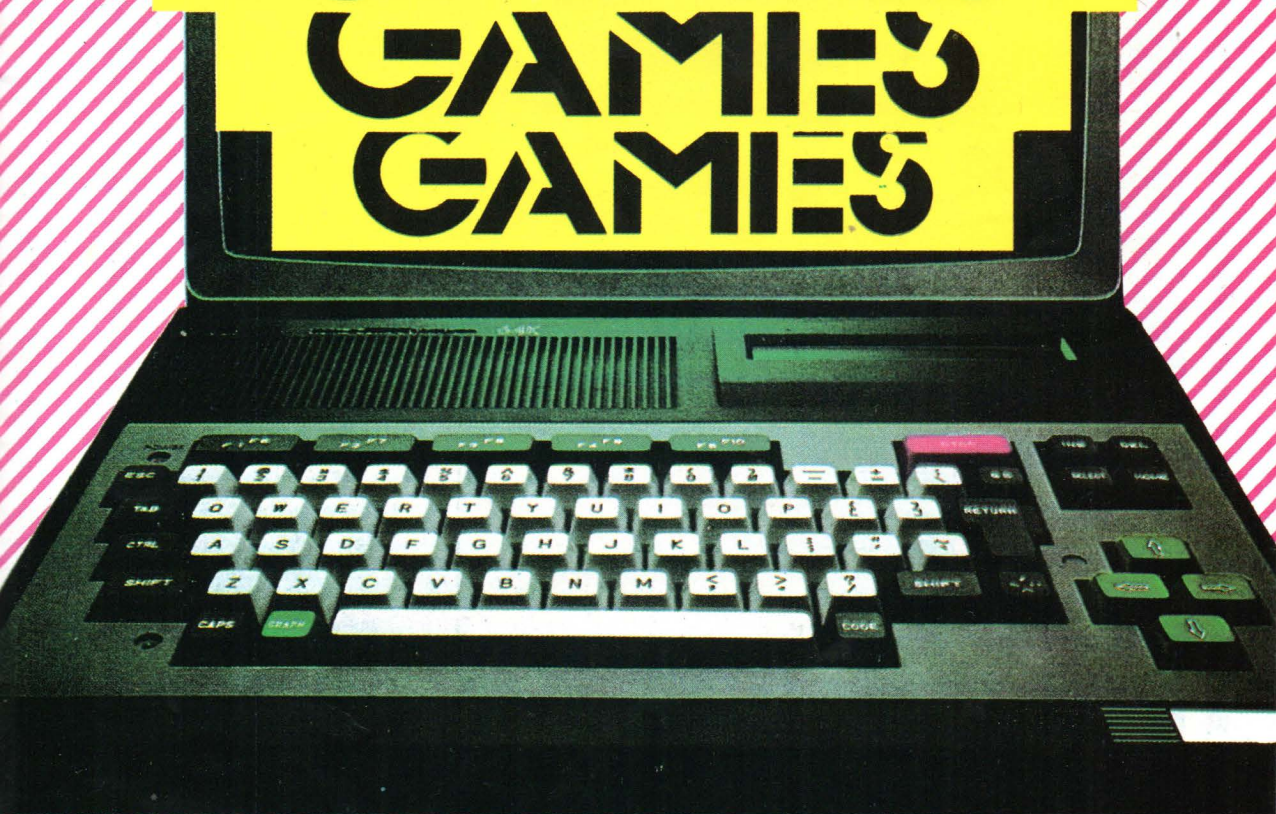
IL NUOVO NUMERO DI

**32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64**

WAP

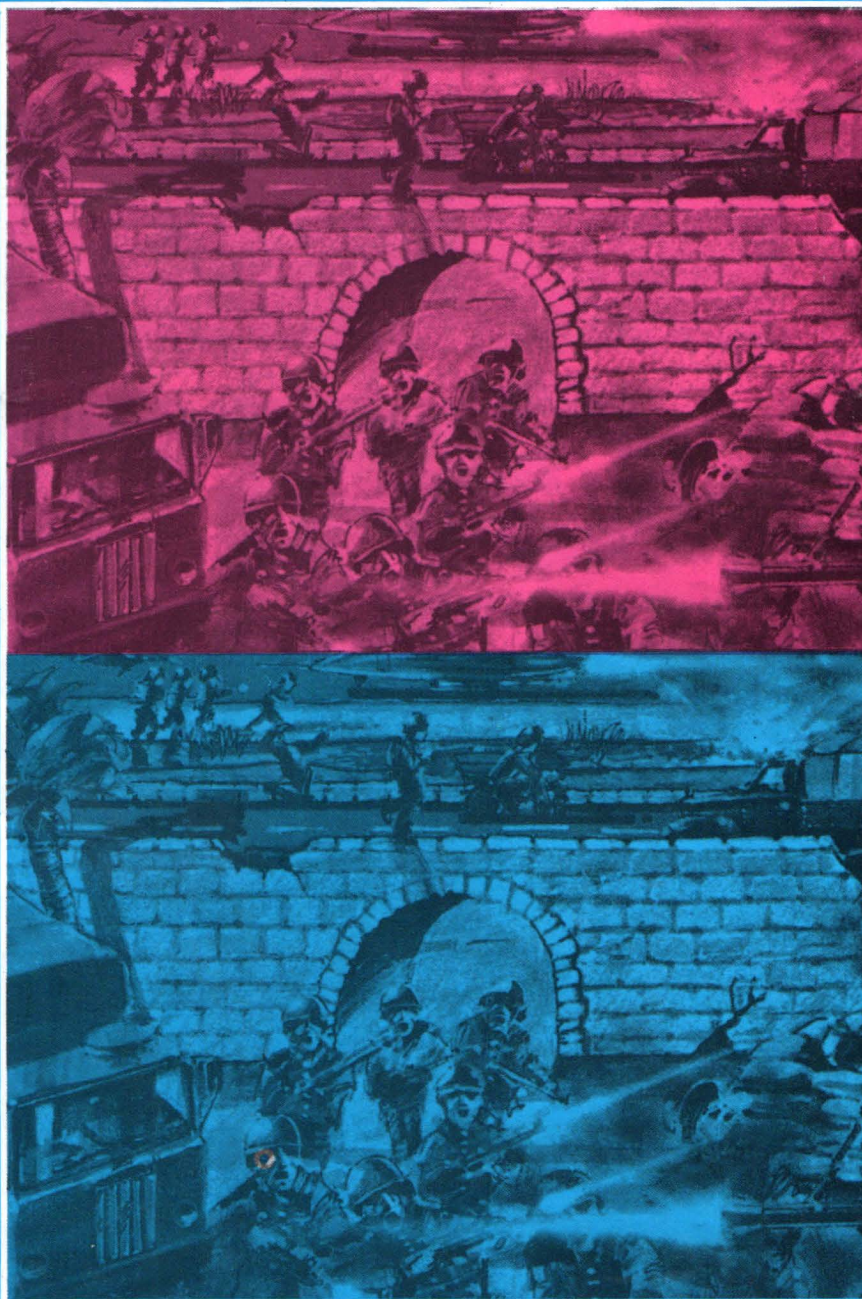
8
**VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"**

**GAMES
GAMES
GAMES
GAMES**



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

WHO DARES WINS II



In questo gioco dovete mettervi nei panni di una specie di John Wayne che - solo contro tutti - deve attraversare otto campi di battaglia tra pallottole e granate. Vi siete offerti per una missione suicida: liberare i vostri compagni d'armi restati prigionieri del nemico. Ciò significa penetrare in profondità in territorio ne-



mico ed affrontare ogni insidia armati solo di un fucile sempre carico e di una scorta di bombe a mano - che si fa invece sempre più esigua. Per fortuna, il nemico ha abbandonato in giro intere casse di granate, e quindi potrete rifarvi la scorta. Il nemico è sempre a nord (cioè verso la parte alta dello schermo),

e una volta che lo schermo ha scrollato verso l'alto di una o due righe, non si può più tornare sui propri passi. Sulle prime, il nemico ha solo le armi di cui disponete anche voi, ma ben presto dovreste cominciare ad affrontare mortai e bunker (questi ultimi si possono espugnare anche senza usare le granate, però un tiro fortunato vi renderà certo tutto più facile!). Ogni tanto vi imbatterete in un prigioniero che sta affrontando il plotone di esecuzione: tocca a voi liberarlo. Prendendo bene la mira, ucciderete la guardia e vincerete un bonus - in teoria. In pratica, però, il nostro eroe sembra convinto che un compagno morto non può parlare, e quindi capita spesso che la guardia riesca a fuggire mentre il prigioniero agonizza!

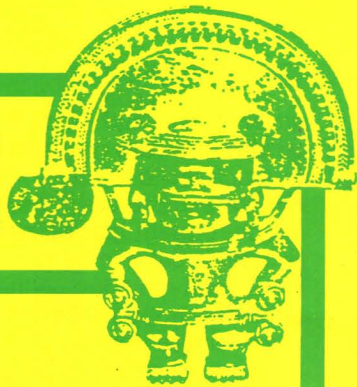
Anche le barriere fisiche causano dei problemi: il povero soldato è costretto ad avanzare tra stagni e sabbie mobili. Farsi strada tra questi ostacoli sotto il fuoco nemico è difficile, ma mai come il passare sotto le strade che si intersecano sul paesaggio! Spesso una recinzione di filo spinato è sorvegliata da una postazione di mitragliatrici, e se il vostro soldato ha già esaurito le granate, potrà avanzare soltanto stringendo i denti e partendo alla carica. Passando nel tunnel, il vostro soldato scompare momentaneamente alla vista, e per evitare le pallottole a lui dirette occorre manovrare il joystick con vera perizia.

Una carica riuscita vi porterà immancabilmente alla porta di un posto di guardia - che si aprirà, vomitando un'orda di soldati al comando di un eroico capitano... che subito filerà verso il bordo dello schermo per mettersi in salvo! Se riuscirete a colpirlo prima che scompaia, vincerete un bonus di 1250 punti, ma anche se si tratta di un bonus rispettabile a volte val la pena di sacrificarlo per occuparsi dei soldati che vi stanno venendo addosso. Se tutto ciò non basta a tenervi occupati, potete guadagnarvi degli altri bonus distruggendo una barca che si dà alla fuga attraverso il fiume o uno degli aerei che ogni tanto cercano di mitragliarvi. Una volta uccisi tutti i nemici, potete avanzare al successivo degli otto livelli.

Se riuscirete a portare a termine l'ottavo livello, tornerete allo schermo iniziale, ma scoprirete che il nemico si è rincuorato e combatte con più grinta.



PYRACURSE



Ambientato in Sudamerica negli anni Trenta, *Pyracurse* ha quattro personaggi principali: Patrick O'Donnell, cronista del *Saturday Post*, Daphne Pemberton-Smythe, il professor Roger Kite e il cane Frozbie. Essi sono alla ricerca di sir Pericles Pemberton-Smythe, l'archeologo scomparso nella regione dei Sinu.

Le loro peregrinazioni li conducono alla tomba della figlia di Xipe Totec, un antico dio ritenuto immortale. I nostri eroi dovranno affrontare gli scorpioni che li attendono all'entrata. In cima allo schermo c'è una finestra che indica il modo operativo in cui vi trovate (si inizia nel modo mobile). A sinistra, una striscia colorata indica il livello d'energia del personaggio in lizza. Se il livello d'energia cala

a zero, il personaggio muore.

In fondo allo schermo, al centro, c'è una finestra per le informazioni e i menù (che scrollano, come in *Dragontorc*).

Grazie ad essi potete scegliere tra i diversi personaggi richiedere l'inventario, manipolare gli oggetti (come nel modo "servo" di *Dragontorc*) e "guidare" gli altri personaggi.

Inizialmente, in questa finestra appaiono il nome del personaggio che si controlla e il luogo in cui esso si trova.

Man mano che si gioca, si scoprirà che i personaggi hanno talenti diversi. Per esempio, O'Donnell è il membro più forte del gruppo: sarà adattissimo a rompere i vasi che troverete dentro la tomba, e che contengono degli

attrezzi utili. Daphne invece è più brava degli altri a trovare gli oggetti. A Frozbie invece piace molto scavare, mentre il professore Kite sa sempre usare nel modo migliore gli antichi oggetti lasciati nelle tombe.

I mostri in cui vi imbatterete non sono molto intelligenti ma sono ostinati: pur non allontanandosi troppo dalle proprie postazioni, se vi avvicinate troppo a loro vi inseguiranno! Per fortuna esistono anche dei metodi per disfarsi di loro.

Se uno dei personaggi muore, resterà riverso nel punto in cui è caduto - ma gli altri riusciranno forse ad individuare l'enzima molecolare che è il segreto dell'immortalità di Xipe Totec... e a usarlo per rianimare il compagno caduto.

Sono parecchi gli oggetti sparsi in giro per la tomba di cui vi potete appropriare: per prendere un oggetto, impostate il modo mobile e raggiungete l'oggetto voluto: mentre lo raccogliete, nella finestra apposita ne apparirà l'immagine. Ogni personaggio può portare fino a un massimo di tre oggetti per volta.

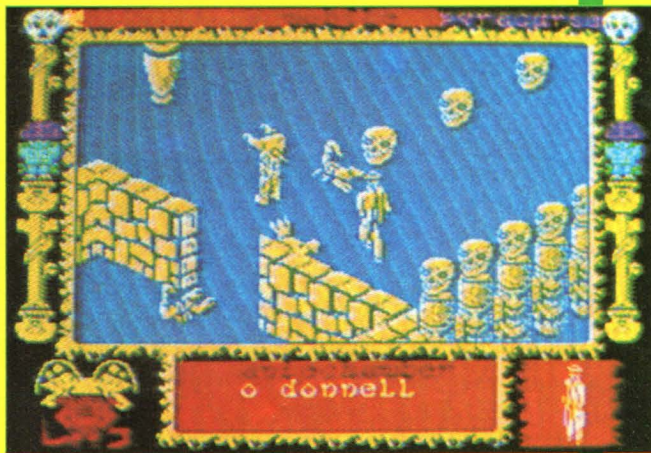
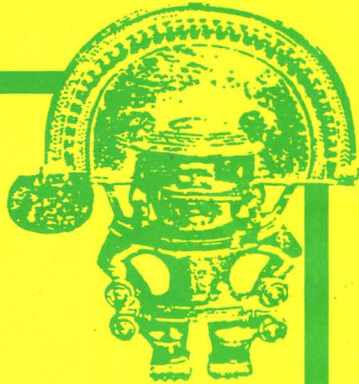
Se volete aprire un forziere o una serratura con una chiave rinvenuta in precedenza, scegliete il personaggio che ha la chiave in questione e ponetelo vicino al forziere o alla serratura. Premete il pulsante di fuoco per far apparire il menù delle opzioni nella finestra in basso e usate il tasto di controllo oppure il joystick per sottolineare la parola "Inventario".

Premete di nuovo il pulsante di fuoco, e i tre oggetti in possesso del personaggio appariranno nella finestra delle informazioni. Scrollate fino agli oggetti desiderati e premete di nuovo il pulsante di fuoco.

Usate i controlli principali per sovrapporre l'oggetto al forziere o alla serratura e osservate il risultato. Fatto ciò, tornate al modo mobile premendo di nuovo il pulsante di fuoco.

Per liberarvi dei personaggi che vi seguono, premete il pulsante di fuoco, e all'apparire del menù delle opzioni scrollate fino a "Solo" e premete il pulsante di nuovo: gli altri personaggi se ne andranno ora per la propria strada. In questo gioco, saper manipolare i personaggi in modo che facciano esattamente ciò che si desidera da loro è un elemento cruciale.

Attenti al piccolo androide! Cosa ci fa un androide in un antico sepolcro sudamericano? Chi giocherà vedrà!



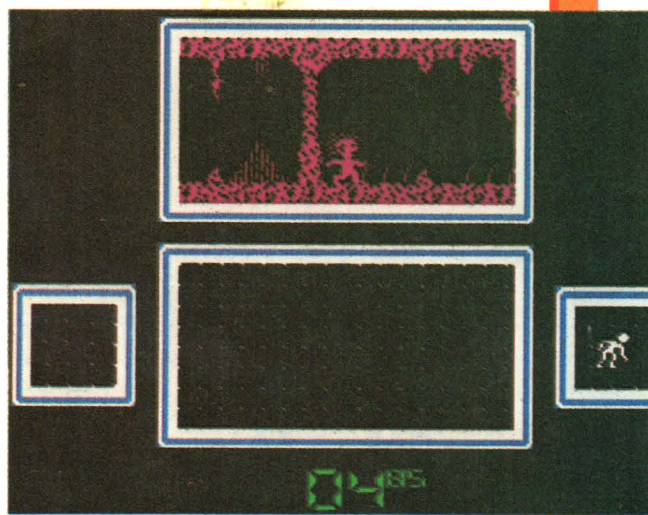
HOCUS FOCUS

Ecco un giochetto niente male sul tema della fotografia, ed è veramente originale! In sostanza si tratta di un gioco "su piattaforme", ma ciò viene abilmente dissimulato... e questa è un'ottima cosa, poiché imbattendoci in un ennesimo sottoprodotto di *Jet Set Willy* correremmo il rischio di finire in una cella imbottita! L'eroe della vicenda è Jeremy, il fattorino punk del giornale, che all'inizio troviamo nella camera oscura con Doris la contabile (e forse è meglio non sapere cosa stiamo combinando al buio!) "Fermate la prima pagina!" grida il Direttore, e subito Jeremy molla Doris e afferra la fida macchina fotografica. Il suo compito è di esplorare il covo sotterraneo del Professore Svitato (che si nasconde sotto Hyde Park) e qui fotografare le sue invenzioni, occultate in vasi, forzieri e oggetti che somigliano a televisori degli anni Cinquanta.

Col dito pronto a scattare, Jeremy si aggira negli insidiosi sotterranei. Una volta individuato un nascondiglio, si passa al controllo iconico e si seleziona "Look", che vi darà modo di vedere se c'è la possibilità di fare una foto storica nel qual caso passerete all'opzione "macchina fotografica" un flash e via.

I sotterranei sono però strettamente sorvegliati: il nascondiglio potrebbe anche contenere un cleptomane mutante che ruba il rullino a Jeremy, oppure questi potrebbe urtare sbadatamente un dispositivo d'allarme che gli sguinzaglia addosso un altro sinistro mostriciattolo. I mostriciattoli si possono scacciare a colpi di spada, ma se Jeremy non ce la fa (il che è probabile, poiché bisogna fare in tempo a selezionare l'apposita icona) corre il rischio di perdere la macchina fotografica.

Quando si lavora per i giornali, c'è di buono che non ti fanno mai mancare gli strumenti per lavorare - ma per sostituire la Nikon sgraf-



fignata Jeremy deve salire in superficie, e così pure quando deve sviluppare il rullino.

Una volta sviluppata la pellicola (e non c'è bisogno di averla finita per tornare in superficie), i singoli fotogrammi vanno posti molto precisamente su una semplice griglia: non è una prova vera e propria, però potete tentare per un numero illimitato di volte a comporre la sequenza esatta.

La presentazione grafica del gioco è decisamente originale: in cima c'è un paesaggio sgranato che scorre, con Jeremy a figura piena. È qui che la vicenda si snoda, però questo schermo diventa insignificante se posto accanto allo schermo fotografico sottostante - che dovrete riempire poco a poco, come in *Rocky Horror*. Su entrambi i lati ci sono delle cornici per le parti delle foto e le icone. L'approccio è originale, ma dietro di esso il contenuto è scarso... a meno che non vi piacciono i giochi in cui l'impegno più arduo è quello di sconfiggere la monotonia!

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNA-
TO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

SEXY GAMES

**SEXY
GAMES**

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

- 1 SEXY BREAKOUT
2 PORNO PUZZLE

COUNTER

☐ ☐ ☐ ☐

LATO B / CBM 64

- 3 PORNO GAME
4 STRIP POKER

COUNTER

☐ ☐ ☐ ☐

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI
