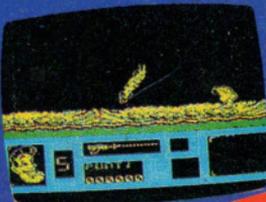
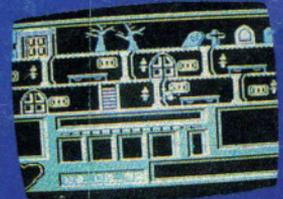
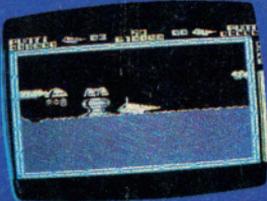
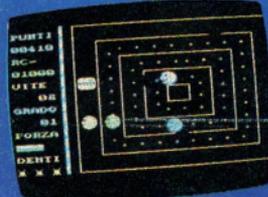
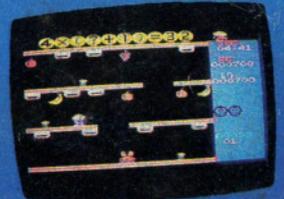
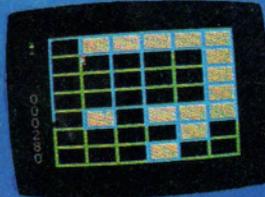
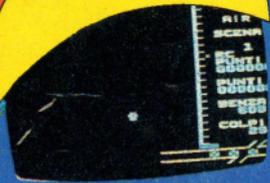
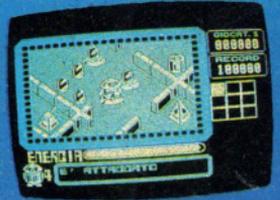
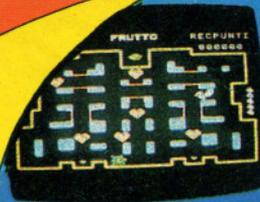


# MSX HIT

32 PAGINE A COLORI

# PARADE

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

# STREPITOSO!

## E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI GIOCHI  
PER

# IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!

# ALTIUS, CITIUS ET LONGIUS

Questa orribile frase latina significava ai tempi dei Romani la necessità di andare sempre più in alto, più veloce e più lungo. È una frase che si ritrova sul frontespizio di qualche tempio ma che ricorre come incitamento anche nei nostri giochi per l'MSX.

Infatti occorre andare più veloci se si vuole vincere a Flintstones, Road Blasters e Overlander (più bello del gioco precedente), più alti in Night Raider se si vuole evitare la contraerea nemica.

- Pag. 4** Boxing - Rabbit
- Pag. 5** Trappler - Robotron
- Pag. 6** Dogfight - Painter
- Pag. 7** I Cavernicoli - Cita
- Pag. 8** The Flintstones: la clava!!!
- Pag. 12** Basket - Bici Cross
- Pag. 13** Chewin' Moutr - Infiltrator
- Pag. 14** Night Raider contro la Bismarck

- Pag. 20** Dynamite Sam - Flipper
- Pag. 21** Hero - Il giustiziere
- Pag. 22** Road Blasters: strade di fuoco
- Pag. 26** Deltoyd - Raider
- Pag. 27** Shuriken - Phantom Castle
- Pag. 28** Overlander: più veloci...

## BOXING

Dopo una lunga e faticosa preparazione è finalmente arrivato il giorno del grande incontro di Boxe. Per conquistare il prezioso titolo di campione dovrai batterti con un valoroso avversario, bravo quasi come te, che dovrai eliminare a tutti i costi. L'incontro consisterà in uno scambio di colpi che a poco a poco indeboliranno l'avversario, la cui risposta sarà sempre meno efficace, attento però anche i tuoi colpi, se sarai stanco avranno minori risultati. Sullo schermo vedrai il tuo beniamino e il tuo avversario subire colpo dopo colpo la violenza dell'opponente e potrai anche gettare la spugna se deciderai di interrompere l'incontro prima del limite. Questo gioco sarà molto divertente per tutti quegli appassionati di boxe, che non hanno però la possibilità e il fegato di cimentarsi in prima persona in questo "difficile sport".

## TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

STOP

pausa

SPAZIO

colpisce

CTRL/STOP

fine gioco

## RABBIT

Il coniglio, interprete principale di questa simpatica vicenda, deve recuperare ogni cuore presente all'interno dello schema. Una volta raccolti i vari cuori dovrete guidare la tartaruga, avvalendovi della freccia direzionale che appare alla sinistra del video, nella raccolta dei vari frutti che si trovavano sotto i cuori. In caso troviate dei cuori rotti, cercate di indirizzare, in modo astuto, un serpente in direzione degli stessi. Otterrete la morte della serpe, la quale risorgerà comunque da un punto ben preciso, e libererete una carota particolare. Se riuscirete a recuperare quest'ultima, con il coniglio, causerete la trasformazione del protagonista in un essere magico capace di uccidere i serpenti, ricordate che l'effetto ha una durata ben determinata. Durante il vostro lavoro, incontrerete altri personaggi più o meno dannosi. Cercate di evitare i vari pericoli concentrando le vostre fatiche nel recupero dei vari frutti, terminati i quali dovrete dirigere la tartaruga in direzione della porta che si sarà aperta nella parte alta del video. Terminata la raccolta dovrete affrontare un nuovo schema nel quale recuperare nuovi frutti. Non agite con ingordigia, potreste rimanere intrappolati in una morsa letale.

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

FUOCO/SPAZIO

direziona la tartaruga

GRAPH

scava una buca o mangia il

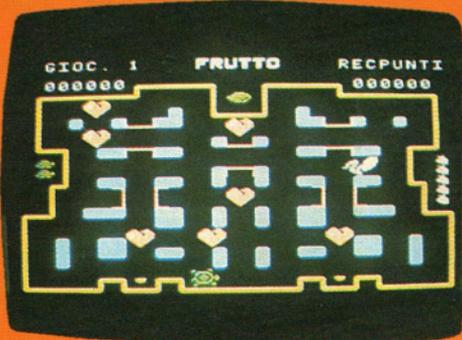
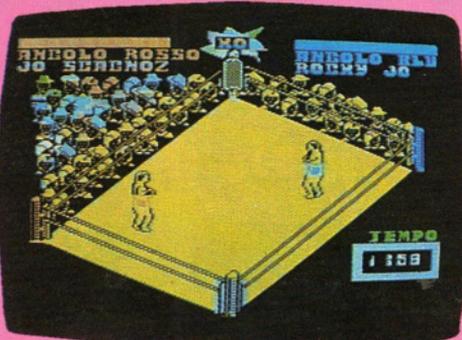
frutto

ESC

ferma/riprende il gioco

CTRL + STOP

torna al menu



## TRAPPLER

Due gambe, sì proprio due belle gambe, sono le protagoniste della nostra avventura. La bella Eliana è stata rapita dal malvagio dottor K che è pazzo di lei, ma non corrisposto l'ha rinchiusa in un labirinto sottoponendola alle prove psicologiche più ardite. In questa avventura la sta osservando su uno schermo, mentre deve trovare la via di fuga prima che le bombe disseminate tra i quadrati scoppino. Camminando ovunque Eliana dovrà percorrere tutte le stanze, ma senza colpire le facce mostruose che la osservano o il fantasma con il cappello che la rincorre.

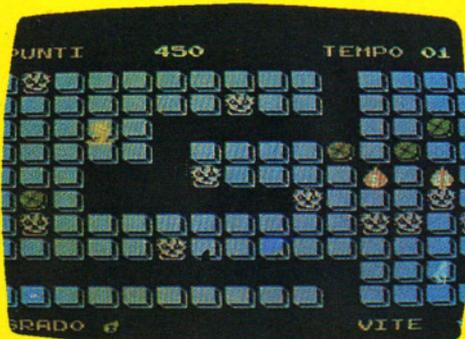
Saprai tenere i nervi saldi durante la tua impresa per riuscire a percorrere tutto il percorso prima che lo scoppio ti annienti. È una lotta contro il tempo, ma la vittoria sarà più piacevole.

## TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SELECT joystick



## ROBOTRON

Robotron è il guardiano dei nove settori del pianeta, tutti controllati da un cervello elettronico che possiede terminali in ciascuno dei suddetti settori. Ogni settore possiede un terminale in trasmissione e uno in ricezione ed il nostro Robotron dovrà proteggere dall'attacco alieno il programma che viene trasmesso e ricevuto all'interno dello stesso settore. Per il funzionamento del cervello elettronico, sono disposti in ogni settore degli elementi attivi che possono essere distrutti dagli alieni, Robotron dovrà anche provvedere alla loro sostituzione con degli elementi funzionanti presenti nel settore stesso. Sono due i laser a disposizione del nostro robot: il primo per la distruzione dei nemici ed il secondo per la distruzione dei muri; ricordate che il loro utilizzo provocherà la diminuzione dell'energia.

L'energia può essere recuperata sfruttando i contenitori energetici contrassegnati con la lettera E disposti in ogni settore. Per meglio riuscire ad indirizzare il programma dal terminale in trasmissione (di forma piramidale) al terminale in ricezione (un parallelepipedo con due antenne), dovrete utilizzare gli elementi di ricambio ponendoli in modo da ostacolare il cammino del programma, consentendo allo stesso di cambiare la propria direzione di cammino. Con qualche trucco, del tipo appena spiegato, riuscirete ad affrontare ogni ostacolo; siate quindi molto astuti se volete completare la vostra missione.

## TASTI

JOYSTICK

Z/C/B/M

X/V/N

da A a L

da 1 a 0

W/R/Y/I/P

Q/E/T/U/O

ESC/BS

per girare a sinistra

per girare a destra

per camminare

raccoglie gli elementi di ricambio

spara un fascio laser distruttore di muri

spara un fascio laser distruttore nemici

interrompe il gioco momentaneamente



## DOGFIGHT

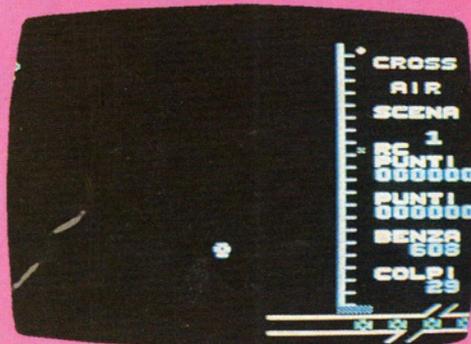
«Nessun aereo britannico bomberderà mai Berlino!» è quello che Hermann Goering era solito affermare. Ma nel gennaio del 1943 durante un discorso nazista un raid compiuto da aerei Mosquito ebbe come risultato il bombardamento di quella città. Dogfight vi mette ai comandi di questo velivolo alla ricerca di U-boat, delle terribili V1 e per fermare i treni nemici. Dopo aver scelto i bersagli della vostra missione dovrete rifornire il vostro velivolo con un'adeguata quantità di carburante e munizioni prima di partire. Per passare alla missione successiva dovrete trovare e distruggere tutti i bersagli scelti e ritornare alla base. State attenti alla nebbia perché all'improvviso vi scontrerete con i caccia nemici, o sarete in vista delle U-boat ma non dimenticate: sarete cacciatori, ma anche cacciati; quindi non troppo rilassati o farete proprio una brutta fine. Mentre siete in aria potrete cambiare la veduta del vostro aereo per selezionare anche le varie tattiche di combattimento.

## TASTI

### JOYSTICK

### TASTI DI CURSORE

- |   |                  |
|---|------------------|
| 1 | vista pilota     |
| 2 | vista portello   |
| 3 | vista timone     |
| 4 | vista navigatore |
| 5 | bersaglio        |



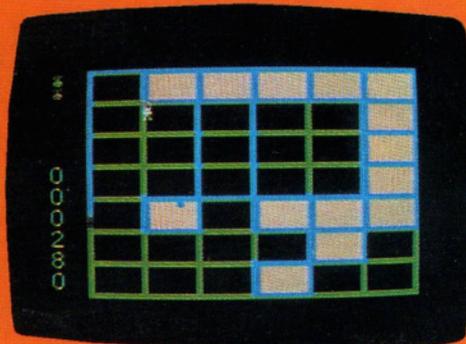
## PAINTER

Questo gioco richiede uno speciale abbigliamento, infatti dovrete indossare un camice da imbianchino altrimenti potreste ritrovarvi a fare i conti con schizzi di vernice sui vestiti. L'imbianchino di questa vicenda è uno strano essere a spazzola che deve colorare tutte le strade dello schema ma i suoi problemi non finiscono qui, in fatti vi sono altri mostri che popolano queste strade e sono molto ingolositi da un boccone prelibato come lui. Voi, veri protagonisti, dovrete percorrere in modo intelligente ogni strada dello schema senza finire tra le fauci dei mostri; lo schema ha la forma di una griglia perciò colorando le strade potrete accendere i quadrati che la compongono, per ciascuno di questi quadri completati guadagnerete 20 punti. Dopo aver completato il primo schema passerete ad altri schemi sempre più difficili che metteranno a dura prova i vostri riflessi, non fatevi mai prendere dal panico ed evitate di voler terminare frettolosamente la gara, potrete attirare i mostri che vi inseguono in zone morte per poi correre velocemente a completare i quadrati mancanti.

## TASTI

### TASTI CURSORI PER IL MOVIMENTO

- |             |                  |
|-------------|------------------|
| STOP        | pausa il gioco   |
| CTRL + STOP | termina il gioco |



## I CAVERNICOLI

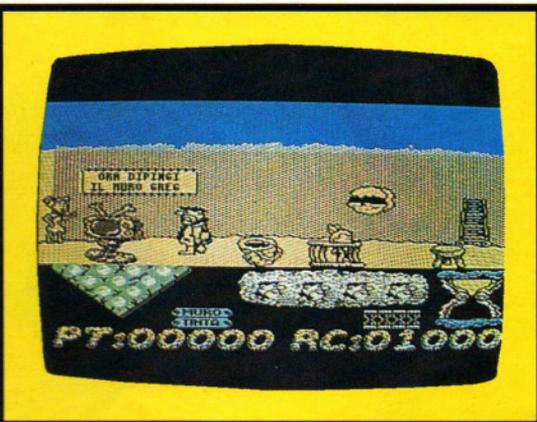
Il gioco inizia con il nostro cavernicolo che sta già pensando alla finale del Superbowl che si terrà il giorno dopo, ma sua moglie gli ricorda che aveva promesso di dipingere il soggiorno prima dell'arrivo della suocera. L'uomo non è un bravo imbianchino ma sua figlia lo è senza dubbio di più e non appena egli si volta, lei disegna sulla parete. Così il compito del nostro amico non sarà solo quello di dipingere le pareti, ma anche quello di tenere la bambina nel suo recinto. Terminato il lavoro i due cavernicoli andando alla finale di bowling si trovano nei guai perchè perdono una ruota dell'auto. Come sostituirla rapidamente? Quando saranno finalmente arrivati alla sala dovranno disputare la loro migliore partita. Ma al loro ritorno a casa trovano una brutta sorpresa la bambina è scappata ed è scomparsa. Il nostro cavernicolo riuscirà a scogerla sul tetto della casa in costruzione totalmente inconsapevole dei pericoli che la attendono. L'uomo dovrà riportarla a casa dopo aver combattuto con travi e scale per raggiungerla.

## TASTI

### JOYSTICK

### TASTI DI CURSORE

Z	sinistra/decelera
X	destra/accelera
O	su
K	giù
SPAZIO	fuoco/dipinge/salta
H	pausa sì/no
CTRL STOP	fine gioco



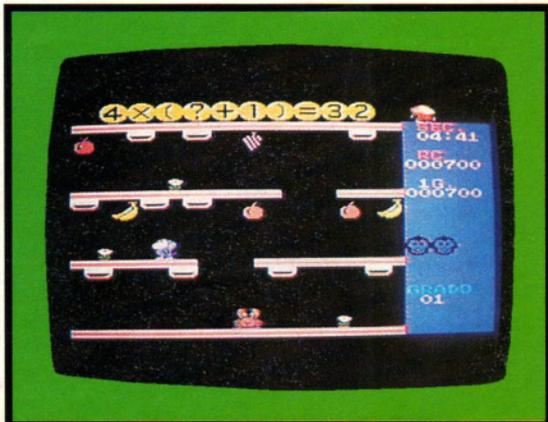
## CITA

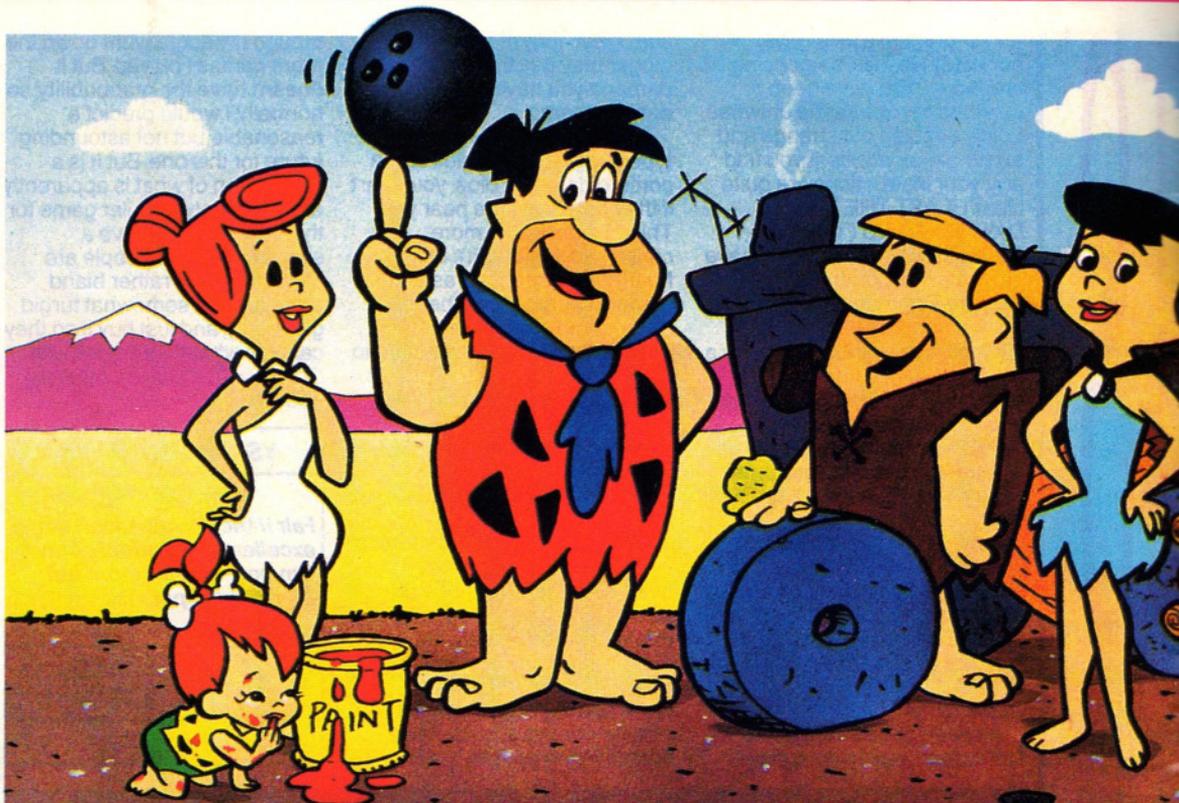
Anche quest'anno il tempo delle vacanze si è concluso e sta per iniziare il lunghissimo periodo scolastico. Non solo gli esseri umani frequentano la scuola, ma anche gli animali della giungla. Difatti in questo gioco vedremo indaffarata la leggendaria aiutante del rinomato eroe della giungla, che è stata costretta dal suo amico-padrone allo studio della matematica. Il grado di difficoltà degli esercizi, che comprendono tutte le quattro operazioni aritmetiche, potrà essere selezionato all'inizio in seguito aumenterà automaticamente col succedersi dei quesiti. Questi sono composti da intere operazioni aritmetiche, complete di soluzione, ma prive di un numero, che dovrete riconoscere. Questo sarà lo scopo del gioco. Nella classe, Cita troverà delle pergamene di carta provviste di maniglie, con il riavvolgimento automatico. La scimmia dovrà solamente spiccare un salto ed aggrapparsi ad esse, srotolando così la pergamena e svelando il numero. Per risolvere il quesito dovrà scegliere il rotolo di carta contenente il numero esatto e lanciarlo al compagno di banco, come vi indicherà la freccia lampeggiante. Oltre ad identificare il più velocemente possibile la soluzione, la difficoltà verrà accentuata dalla presenza di uno stupido granchio, il quale sarà facilmente eliminabile colpendolo con la frutta appesa al soffitto. Non barate utilizzando la calcolatrice, altrimenti dovrete fare i conti... con la vostra insegnante di matematica!

## TASTI

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

SPAZIO	salta (se usato con le frecce), prende e lancia la frutta oppure srotola le pergamene
SELECT	prende pergamena



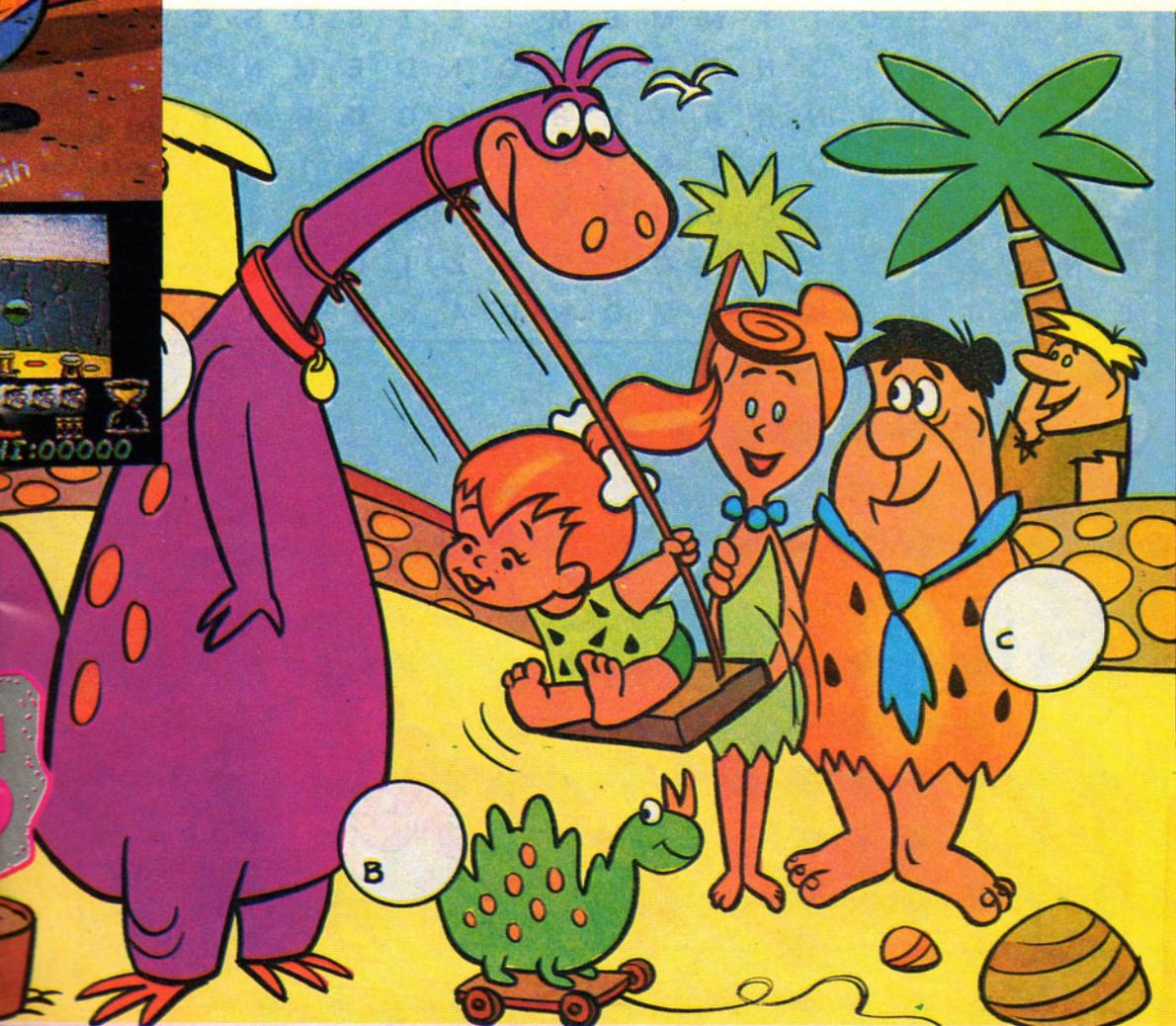


# THE FLINTSTONES



**U**n gioco che è stato messo in commercio come versione per l'Amiga è destinato ad avere una vita difficile prima di convincere i giocatori della validità della sua versione per gli altri home computer come l'Msx. **The Flintstones** ha già avuto questo momento di difficoltà nel convincermi che la sua versione per il 64 era sufficientemente interessante da essere consigliata ai possessori di Msx.

Chi vede spesso i cartoni animati saprà che il passatempo favorito di Fred Flintstone è il gioco dell bocce. Una sera, con il suo amico Barney, stava programmando una meravigliosa giocata fra "scapoli" quando sua moglie, Wilma, arriva nel locale e se lo porta via ordinandogli di dipingere la parete del soggiorno. Così comincia la prima delle quattro sezioni



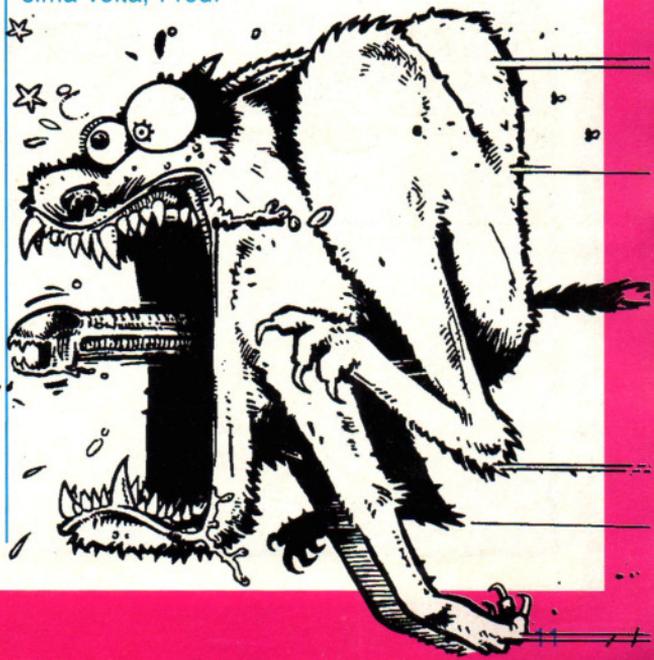




di questo gioco. Sotto la minaccia di un tempo massimo, devi dipingere tutta la parete con un pennellone che sembra un po' uno scoiatolo. Se devi retingere il pennello fai una fatica immensa, ma è d'obbligo, perché il piccolo Pebbles vorrebbe aiutarti. E se lo lasci troppo da parte ti scarabocchierà tutta la parete. Alcuni ritengono che la pittura di un muro sia una cosa noiosa e devo dire che sono proprio d'accordo con loro, soprattutto quando ci si trovano fra i piedi bambini rompiscatole.

Finito il lavoro puoi saltare sulla tua automobile e andartene alla partita di bocce. Una breve sequenza di schermi ti fa vedere la parte laterale di una strada fra le rocce. Se riesci a saltare le rocce arrivi prima alla tua partita. Ma se per sbaglio ne colpisci una, la ruota dell'auto si stacca per cui sei fuori tempo e devi anche sostituirtela! Quando arrivi al campo di bocce puoi finalmente farti una partita. Per mostrarti Fred e il campo in visione frontale e laterale vengono utilizzate due finestre. L'effetto 3D avrebbe potuto essere un po' più realistico, e anche i grafici sono un po' debolucci. Infine i programmatori hanno aumentato la velocità della sequenza della sostituzione dei pin, più lenta nella versione per l'Amiga, ma il tutto rimane di poco interesse reale. Tornando a casa, Fred trova Wilma molto preoccupata. Pebbles è andato a spasso, lo insegue con lei in cima al sito edificabile. In questo caso ti viene richiesta una certa abilità di gioco di piattaforma mentre girovaghi a caso fra muri e travi.

La prima volta che ho giocato **Flintstones** sull'Amiga, avevo trovato i grafici piuttosto buoni ma c'era poca giocabilità che rendeva il tutto decisamente meno interessante. Sull'Msx i grafici sono propri un po' scadenti e la giocabilità è identica a quella della versione per l'Amiga. Se non altro quella versione aveva dei grafici relativamente gratificanti, mentre questa versione per l'MSX non è eccitante sotto nessun punto di vista e mi sembra che non abbia caratteristiche adatte ad attirare un buon giocatore, forse l'unica cosa decente è la colonna musicale sul tema di Flintstones. Buona fortuna per la prossima volta, Fred.



## BASKET

Il campionato di basket ha affascinato molti giovani e non più giovani e con l'avvicinarsi del culmine della battaglia i tifosi si riuniscono per discutere dei risultati delle partite giocate e per dissertare sulle abilità dei loro beniamini. Per tutti i tifosi desiderosi di cimentarsi a propria volta nel ruolo del loro giocatore preferito abbiamo preparato questo appassionante basket. Dopo aver scelto la squadra da muovere, il colore delle maglie dei vostri giocatori e degli avversari, potrete al fischio dell'arbitro iniziare la vostra sfida per la vittoria. Le regole sono quelle note a tutti e scopo è naturalmente terminare la partita raggiungendo il punteggio più elevato. Ma basta con le parole, buon divertimento!

## TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE  
SPAZIO/FUOCO inizio gioco

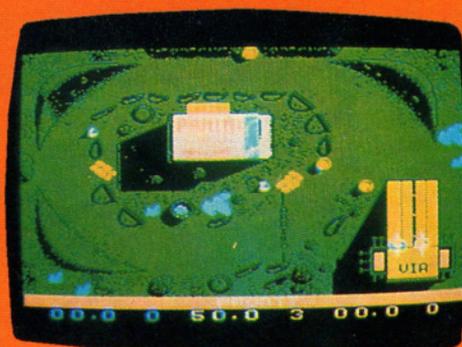


## BICI CROSS

In sella alla vostra potente due ruote garegiate, contro il computer o contro un altro giocatore, nelle pericolose piste predisposte dalla Federazione Nazionale del Bici Cross. Cercate di percorrere la pista corrente, senza urtare gli ostacoli che la delimitano, nel minor tempo possibile in modo da ottenere la qualifica e quindi la possibilità di gareggiare nella pista successiva. Se affronterete il computer fate attenzione a non urtarlo perché nello scontro sarete sempre voi ad avere la peggio, quindi tenetelo alla larga. Ricordate di sfruttare le curve paraboliche per evitare le sbandate laterali e non eccedete nella velocità perché la pista ha il fondo in terra, quindi è molto facile scivolare. Prima di giocare scegliete il tipo di controlli ed il numero di piste per la gara, poi iniziate il gioco e al via pedalate a tutta forza, ogni secondo di anticipo sull'avversario può significare la vittoria.

## TASTI

JOYSTICK  
Tasti definibili dall'utente



## CHEWIN' MOUTH

Simpatica a dir poco è la dentiera saltellante di questo gioco. Tutte le "cicche" di un contenitore sono state sparpagliate da chissà chi dentro delle cornici concentriche e il nostro amico dentiera si è assunto il compito di raccogliercle, stando però ben attento a non toccare troppo a lungo le sfere guardiane che girano in senso inverso al nostro amico indebolendolo ad ogni contatto. Quando sarai riuscito a ripulire tutte le cornici di uno schema passerai a quello successivo sempre più grande e complicato. Ricorda però che avrai 3 possibilità di difesa dalle sfere guardiane, premendo lo spazio potrai eliminarle per un certo periodo di tempo e che per passare da una cornice all'altra dovrai fermarti cercando di imboccare l'entrata.

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI DI CURSORE

CURSORE IN

BASSO per fermarsi

FUOCO/SPAZIO inizio gioco

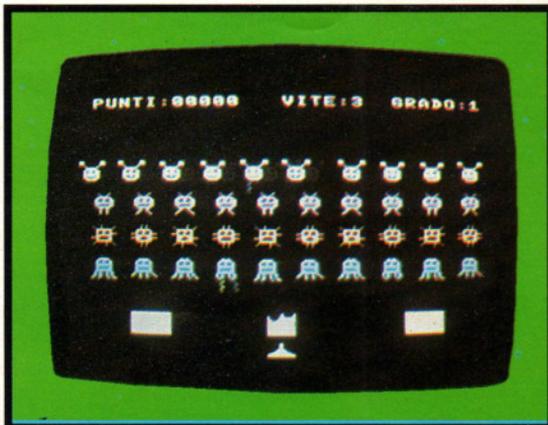
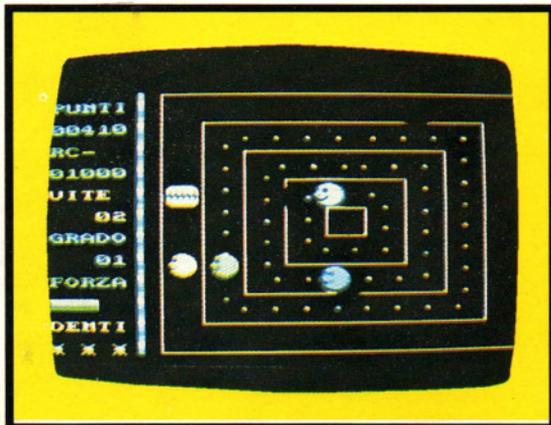
SPAZIO mangia nemici

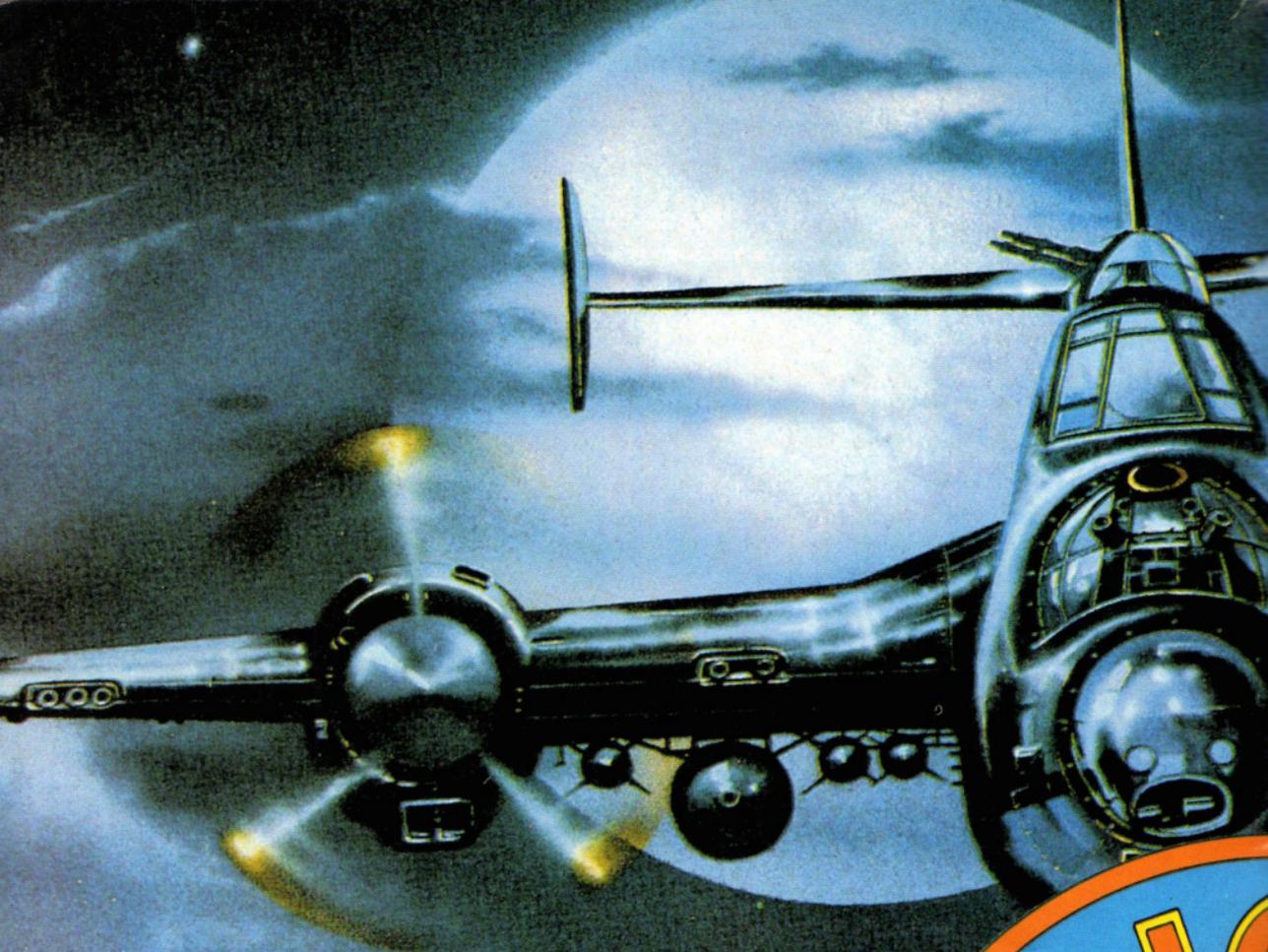
## INFILTRATOR

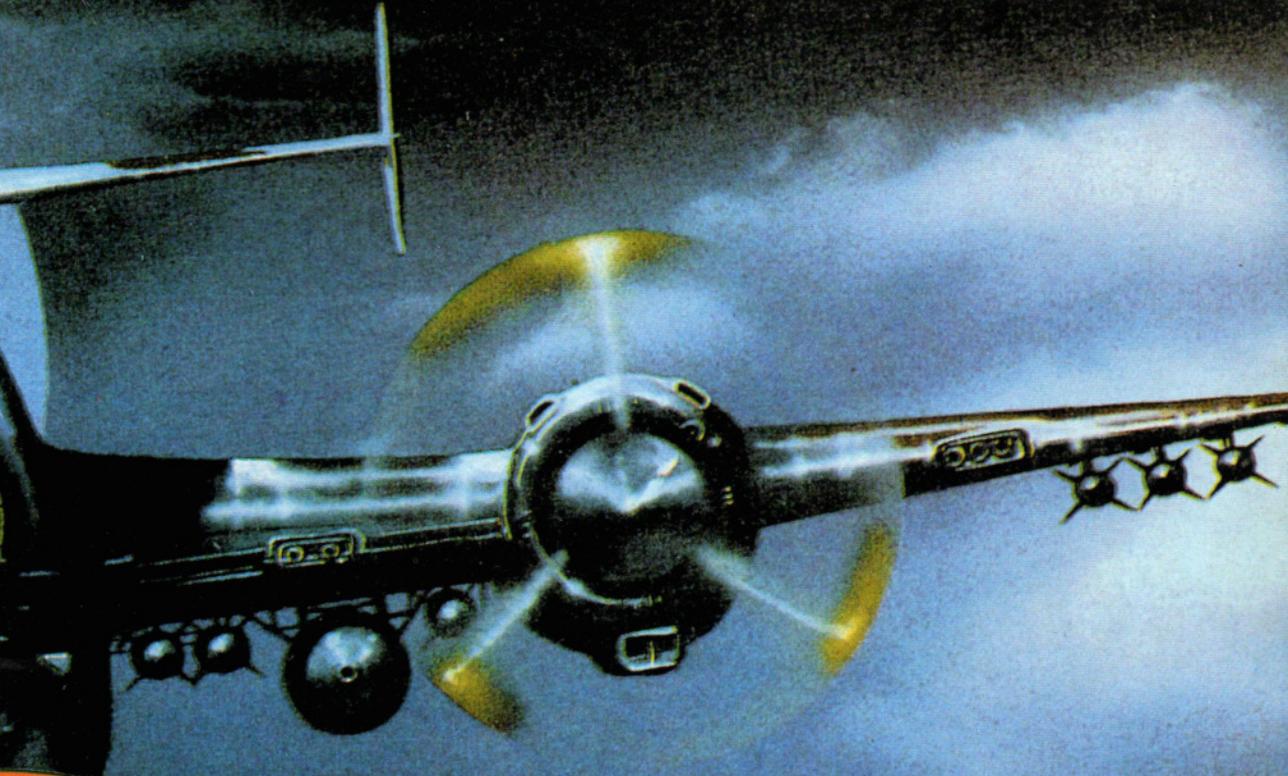
Ecco, per i nostalgici dello Space Invaders, uno stupendo gioco a prova di dito incallito. Lo scenario è il solito cielo denso di alieni distribuiti per file che attaccano la postazione base, protetta da una serie di blocchi di cemento armato. Gli alieni attaccheranno muovendosi da sinistra a destra e viceversa, ad ogni cambio di direzione orizzontale scenderanno verso il basso mettendo sempre più in pericolo la vostra vita; un ottimo metodo per sconfiggere l'avanza avversaria è di colpire per prima la linea di alieni più vicina ed in seguito tutti i nemici rimanenti. Fate attenzione a non sprecare inutilmente le vite a vostra disposizione perché non siete immortali, avete solo tre possibilità di sconfiggere gli avversari. L'attacco nemico è sempre sorvegliato dalla flotta di astronavi principali, quindi fate attenzione perché vi capiterà di vederne una mentre sorvola ad alta quota la zona di battaglia, voi cercate di colpirla per recuperare altri punti preziosi. Ricordate di essere veloci nel distruggere la prima linea, altrimenti gli alieni faranno di voi carne da macello!

## TASTI

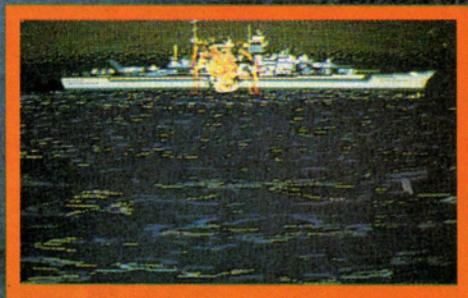
JOYSTICK O TASTI CURSORE







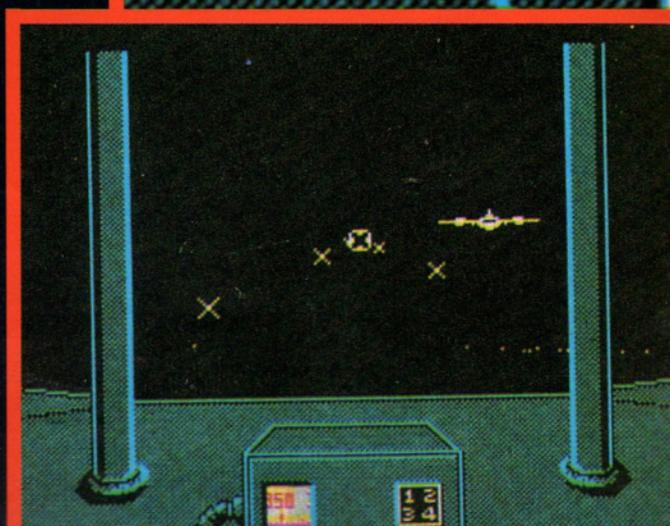
IGHT  
B  
DER

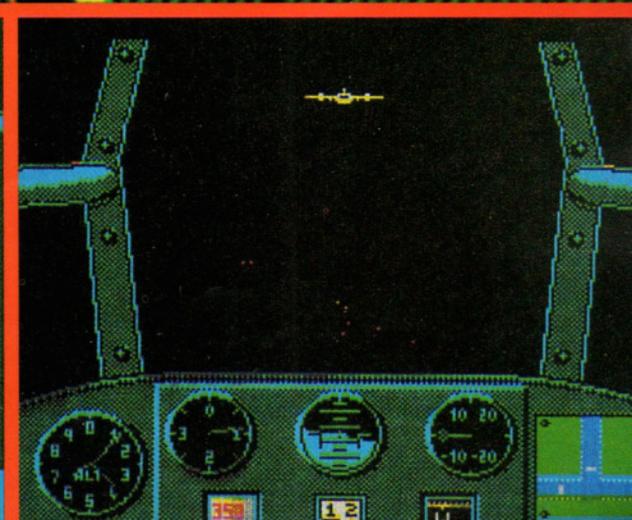
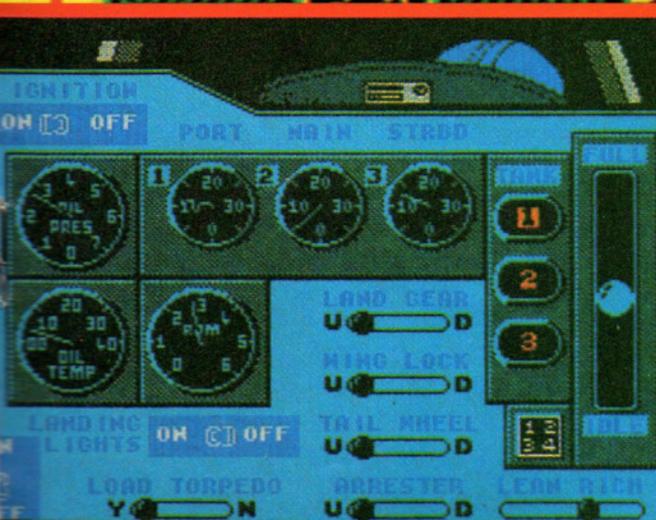




**N**ight Raider ti porta in un territorio maledettamente pericoloso, in un punto al di sopra delle acque dell'Atlantico a sud ovest della Cornovaglia e a nord ovest di Brest, in Inghilterra. E la tua missione? Solo affondare la Bismark. Ah! Un bel bocconcino, piccolo mio! A parte il fatto che nessuno è ancora riuscito a portarla a termine fino ad ora. E che tutto il futuro del mondo dipende solo dal tuo atto di eroismo inutile.

Fortunatamente il tuo bombardiere è dotato di alcuni dispositivi piuttosto utili che ti aiutano a far piazza pulita dei tuoi nemici. Hai quattro schermi diversi da cambiare mentre bombardi le acque durante la notte. La visione frontale ti mostra gli aerei, le imbarcazioni, le mine e tutto quello che sta venendo verso di te con grafici monocromatici, con il mare e tutte le altre cose che vi scivolano sopra. Anche la visione posteriore è divertente, soprattutto perché devi fare fuoco anche a quello che ti viene da dietro. La cartina della zona ti dà una ampia prospettiva della situazione mentre il pannello degli strumenti ti indica che la tua macchina sta per soccombere e che in 5,6 secondi ti tufferai in una quasi sicura e totale distruzione bagnata.

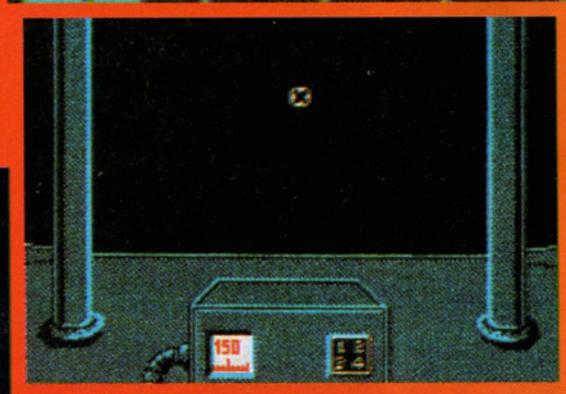
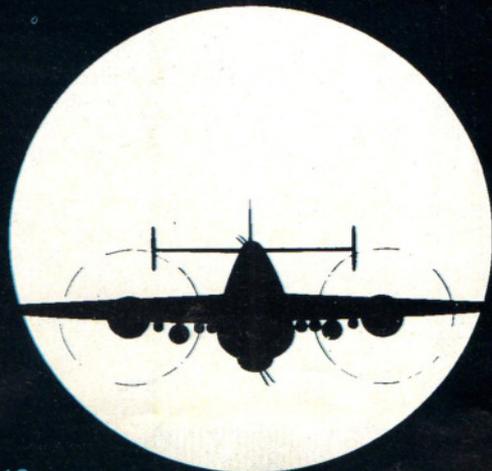


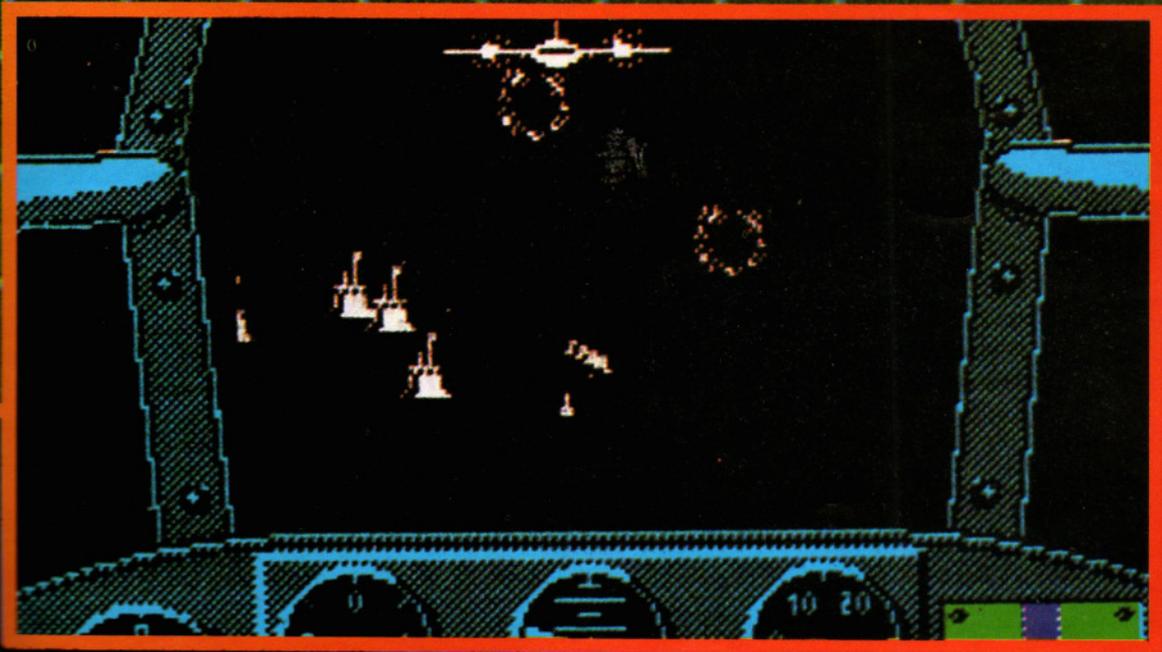




Non ti conviene darti al bere (ricordati che stai guidando!). È molto più importante che tu colpisca i tuoi attaccanti prima che loro colpiscano te, continuando a tenere d'occhio il tuo bersaglio, senza sprecare munizioni, stando attento ad eventuali altri pericoli e in generale tenendo occhi, orecchie, naso e il bottone della pancia, ben aperti.

Quando hai affondato la Bismark (e questo richiede qualcosa di più di un semplice bombardamento, come avrai capito) è ora di tornartene alla tua portaerei e non è cosa semplice se sei scarso di carburante, con l'ala destra in fiamme e sei fuori da Cheese Snips. **Night Raider** dovrebbe essere completato per l'MSX in questi mesi e messo in commercio al più presto, ma la versione precedente che avevo visto per lo Spectrum funzionava bene. Immagino che l'esempio da seguire sia **Atf**, che combina effetti di battaglia con la strategia. La versione di **Night Raider** che ho giocato aveva più azione di sparo che strategia, ma dopo che hanno rimesso tutto insieme la situazione potrebbe essere un po' cambiata e il gioco dovrebbe essere ben bilanciato.





## DYNAMITE SAM

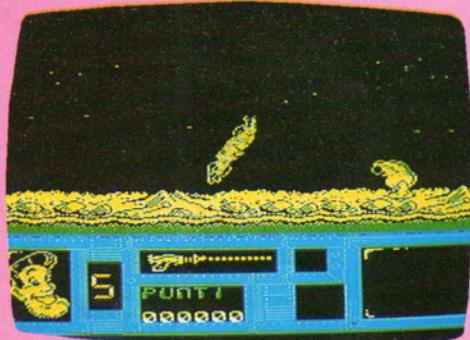
Da astronave Pulus 2 a comando flotta intergalattica Zodor V: un'improvvisa detonazione sul ponte di comando ha danneggiato seriamente il sistema di navigazione interstellare. Il mezzo non riesce a mantenere la rotta e viaggia senza meta nello spazio. Ma ecco nel visore ottico intercetto un asteroide o un piccolo pianeta... L'astronave precipita, l'urto è imminente... Queste sono le ultime parole che il comande Confuse è riuscita ad inviare informando della grave avaria subita. Dopodichè si è infilato nella navetta di soccorso ed è dolcemente atterrato al suolo, mentre dallo schermo osserva disperato la distruzione del suo potente mezzo. Ora a Confuse non resterà che perlustrare il posto su cui è atterrato e trovare, in attesa di un qualche mezzo di soccorso che fortunatamente rintracci i resti dell'astronave, un qualche modo di ritornare nel mondo conosciuto. Ma dovrà stare molto attento, numerosi alieni cercheranno di ucciderlo e dovrà difendersi con la sola pistola laser in suo possesso.

## TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



## FLIPPER

Finalmente un gioco-simulazione anche per gli appassionati di quei vecchi scatolotti di legno, pieni di lucine, ingranaggi, molle ed altro chiamati "flipper". Benchè vi siano videogiochi molto belli, in ogni sala non manca il flipper che, pur essendosi modernizzato con l'ausilio dell'elettronica, non smette di attirare l'attenzione dei giovani e dei meno giovani, diciamo la verità. Nel nostro caso abbiamo a disposizione un flipper molto bello che per la sua dimensione non può essere visualizzato in una sola volta. Perciò vedremo, a seconda della posizione della pallina, più sezioni del flipper, ciascuna delle quali possiede un proprio tipo di gioco e di bonus. Il grado di difficoltà è selezionabile all'inizio del gioco, oltre a questo può essere deciso il numero di giocatori. Dunque, un flipper quasi perfetto. Provate a fare una partita, ci darete ragione!

## TASTI

ESC o TAB

controllo leva sinistra

BS o RETURN

controllo leva di destra e

lancio pallina

STOP

ferma/riprende il gioco



## HERO

Venuti da un'altra galassia gli inarrestabili vampiri dello spazio sono ai confini della stratosfera di Quadron e dopo aver sbaragliato le difese della flotta astrale nella fascia degli asteroidi e dell'impero intergalattico si apprestano ora a dissanguare il nostro pianeta di tutte le risorse geologiche. Ma fortunatamente nella fabbrica militare principale è stato approntato un nuovo mezzo in grado di disintegrare qualunque cosa conosciuta dall'universo. Inoltre l'approntamento di questo potente caccia è coinciso con il termine del periodo di addestramento di una squadriglia di abili tiratori. Seppur la vostra esperienza pratica su questa super-arma sia praticamente inesistente decidete di passare al contrattacco perché i nemici si stanno già delineando all'orizzonte. Sarai in grado con gli altri 4 tuoi compagni di portare a termine la tua missione e salvare l'esistenza di tutta la galassia?

## TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



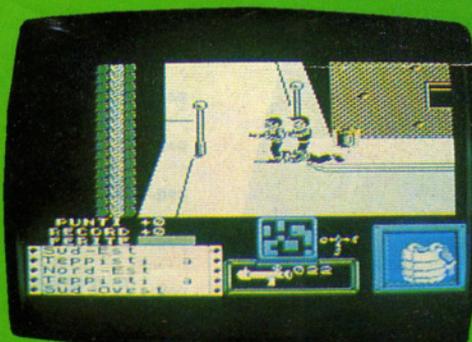
## IL GIUSTIZIERE

In un terribile quartiere del Bronx americano, si trovano, come molti già sanno, bande di teppisti che minacciano quotidianamente l'incolumità dei cittadini onesti. Il vostro compito, nei panni del giustiziere, è di combattere la malavita in modo non democratico, ossia con gli stessi mezzi di cui dispongono i teppisti. Vari tipi di armi (bazooka, pistola, fucile e mitragliatore) vi consentono di eliminare ogni nemico nel caso in cui non vi rimanga altra alternativa che rispondere con il fuoco. Fate attenzione agli innocenti cittadini che si trovano, loro malgrado, nei luoghi di scontro. Lo stesso dicasi per i poliziotti, i quali cercheranno di aiutarvi nel vostro duro compito. Seguite le indicazioni che vi giungono dalla centrale di polizia, visualizzate sul foglio di stampante posto nella parte bassa a sinistra dello schermo, per raggiungere ed eliminare ciascun covo dei teppisti. Il giustiziere è, per ora, uno tra i tanti combattenti contro il crimine, se riuscirete nella vostra impresa farete di lui un indimenticabile eroe!

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

Z	sinistra
X	destra
K	ruota a destra
O	ruota a sinistra
SELECT	scelta arma da fuoco
STOP	interrompere/riprendere il gioco
CTRL + STOP	termina la partita



# ROAD BI



# BLASTERS



**R**oad Blasters fonde in sé due delle caratteristiche più apprezzate dei video games, la guida ad alta velocità e il fatto di sparare ad oggetti vari. Pensa solo alle decine di giochi di guida o di spari che sono stati lanciati solo quest'anno. Sono veramente troppo numerosi per essere elencati qui.

La cosa strana è che abbiamo dovuto aspettare fino al 1988 prima che qualche scintilla all'Atari Games facesse fare due più due e desse l'idea di questo ibrido "corsa-spari" che è in fondo **Road Blasters**.

Il gioco è stato un fallimento negli arcade, fatto che non è stato tenuto in considerazione dalla US Gold che ha staccato un cospicuo assegno pur di assicurarsi i diritti di produzione per le versioni da casa.

È ambientato in un futuro nel quale le autostrade sono diventate un incubo mortale. Se pensi che M25 era irsuto, dimenticatelo. Con le sue mine, le installazioni armate montate su automobili, i ciclisti pazzi e altri utenti della strada anche loro matti, **Road Blasters** è un gioco nel quale solo i duri riescono a sopravvivere.

Il segreto di **Road Blasters** è di riuscire ad avere con successo un appuntamento con il caccia che vola sopra alla strada e lascia cadere armi supplementari che riforniscono il tuo veicolo.

Non è facile riuscire ad appropriarsi di queste armi — devi allineare la tua automobile con l'aeroplano tenendo però d'occhio la strada e le sue curve.

Puoi riuscire a prendere diversi tipi di armi. C'è un caricatore turbo che puoi utilizzare per accelerare a grande velocità e quindi raggiungere più rapidamente la fine del livello. Ti serve però un po' di fortuna perché lo sterzo diventa più difficile e aumenta il rischio di collisione con gli altri veicoli sulla strada e le uscite di strada.

La mia arma preferita è la mitragliatrice — che viene azionata spingendo il joystick indietro. Distrugge il nemico come niente altro e lo fa accompagnata da uno splendido, alto e velo-

ce effetto sonoro. Gli effetti sonori sono generalmente eccellenti in questo gioco, soprattutto l'esplosione quando tiri fuori una delle scatole di pastiglie. Sono difficili da colpire e anche uno dei pericoli più mortali per cui il boom risonante quando ne metti uno fuori gioco è veramente di grande soddisfazione.

Se le altre macchine non ti beccano, lo farà in modo definitivo la fine del carburante a meno che tu stia ben attento a prendere i contenitori di carburante rossi e verdi che sono disseminati in vari punti lungo la strada.

Lo scopo principale di **Road Blasters** è semplicemente di guidare e riuscire a sopravvivere, e arrivare il più lontano possibile. Ci sono in tutto cinquanta livelli, ma non sei costretto a cominciare ogni volta dal primo in quanto c'è una opzione che ti permette, se lo vuoi, di cominciare ad un punto più avanzato del gioco. La strada ti porta ad attraversare una serie di paesi con un'alternanza di

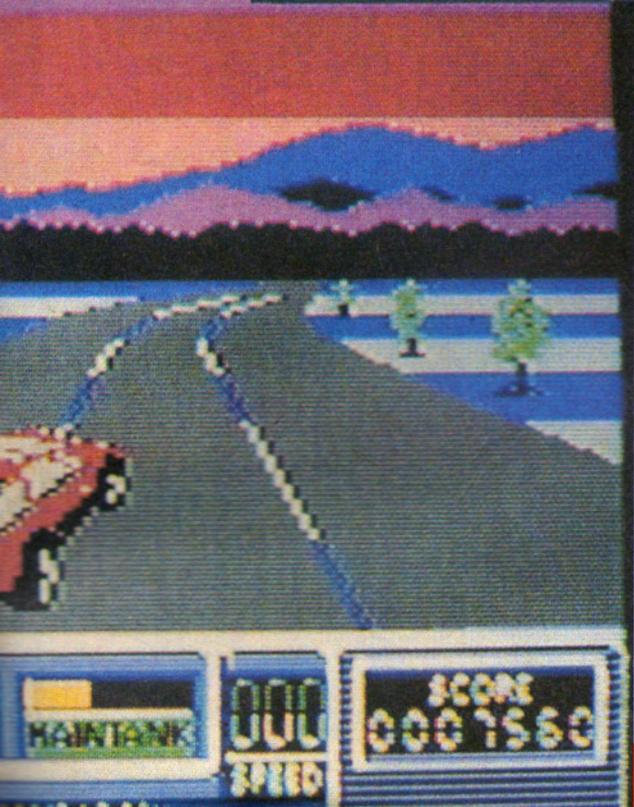
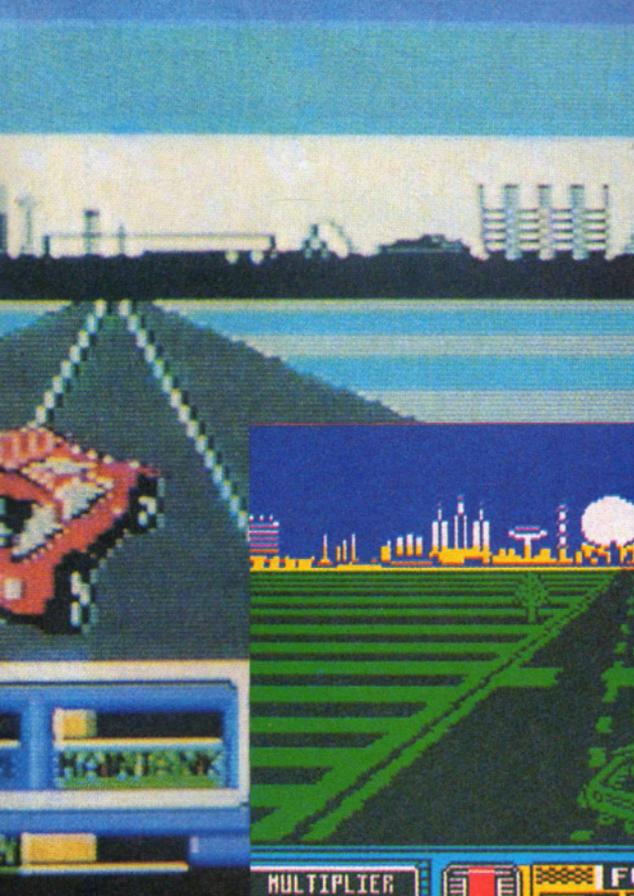
punti di controllo e di punti rally. I punti di controllo indicano che hai raggiunto la metà strada e ti permettono di sperare in un rifornimento supplementare di carburante. I punti rally sono simili alla linea di arrivo delle gare tradizionali, una sezione di strada che indica la fine di un livello.

Ai piedi dello schermo c'è una linea di controllo che ti indica il livello di carburante, la velocità, ti informa delle mine che si avvicinano e visualizza lo stato del tuo moltiplicatore.

Il moltiplicatore funziona contando il numero di automobili gialle e di ciclisti che fai saltare.

Lo scopo è di riuscire a colpire il maggior numero possibile senza perdere, in questo modo avrai un moltiplicatore massimo per il tuo score alla fine del livello.





**Road Blasters** è un tipico gioco ad alto punteggio. Qualcosa di cui gloriarsi quando ottieni le tue prestazioni in cima alla lista.

La prima cosa che si nota sono i grafici e bisogna dire che sono ben lungi dall'essere sorprendenti. Le immagini dello sfondo vanno da paesaggi di città futuristiche al deserto. Le automobili e gli aerei sono molto stilizzati, mancano di dettagli e si muovono a scatti verso di te mentre la strada scorre.

I colori sono molti forti e mancano completamente di ombre, per cui risulta piuttosto difficile prenderlo sul serio.

Ma il difetto di gran lunga maggiore di questo gioco è la sua mancanza di velocità.

L'automobile non ti dà assolutamente l'im-

pressione di andare veloce. Solo quando riesci a prenderti il caricatore turbo si muove in modo convincente. Se parti da fermo, devi raggiungere le 60 miglia prima di riuscire a pensare che la macchina si stia muovendo.

Anche lo sterzo lascia un po' a desiderare. In alcuni dei primi livelli la strada si muove proprio per te. Ti basta rimanere semplicemente nel centro della carreggiata, senza toccare il tuo joystick, e arrivi così alla fine del livello. Tutto quello che ti rimane da fare è di colpire le brutte macchine che intralciano il tuo cammino.

Naturalmente facendo così non ottieni nessun punto. Ma questa non è la questione principale, non saresti in grado di allontanarti. Sicuramente il coin-op non te lo permetterebbe.

I grafici e l'animazione lasciano molti dubbi, l'unico elemento un po' innovativo di **Road Blasters** è ancora nella conversione.

Luca Fiezzo

## DELTOYD

Sorpresa a terra nel corso di una riparazione urgente l'astronave Centurius si è venuta a trovare sotto l'attacco incrociato dei ferniani che hanno messo in campo il meglio delle loro forze aeree. Sebbene sia in grado di decollare e difendersi i sistemi della Centurius sono tuttavia attivati in minima parte poichè numerose sezioni dei sistemi di propulsione e difesa sono sparpagiate nei centri di collaudo. Mentre guiderai con abilità l'astronave tentando di difenderti contro gli incalzanti mezzi alieni dovrai rintracciare le piattaforme di servizio per recuperare i vari pezzi mancanti così da rendere la tua astronave sempre più potente ed efficiente. Evita la collisione con qualsiasi cosa si muove e non attraversare le tracce telemagnetiche degli aracnoidi ferniani.

## TASTI

### JOYSTICK

### TASTI DI CURSORE

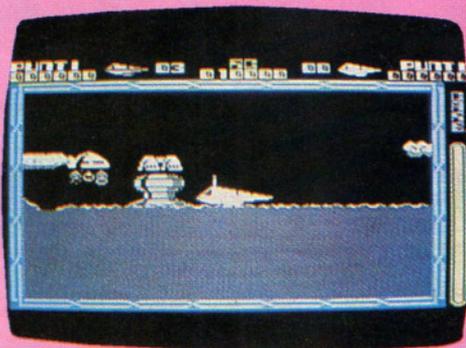
G	su
B	sinistra
V	destra
I	fuoco
A	1 pilota
B	2 piloti
O	inizio gioco

## RAIDER

Mentre volavi nel presente, un buco temporale ti ha portato nell'anno 2040 proprio mentre alcuni alieni tentano l'invasione del pianeta Terra e, quasi senza accorgertene, finisci nel bel mezzo della forza nemica. Non hai altra scelta, dovrai combattere con le tue armi, vecchie ma ancora efficaci; vola ad alta quota nell'intento di fermare la massiccia invasione nemica prima che questa raggiunga la Terra. Hai a disposizione tre vite per compiere la tua missione quindi non sprecare gli aerei inutilmente. La razza umana conta sulla tua abilità, visto che con la forza a disposizione non si riuscirebbe a raggiungere in tempo la forza nemica per fermarne l'avanzata. Quindi fatti coraggio e combatti da eroe!

## TASTI

### JOYSTICK O TASTI CURSORE



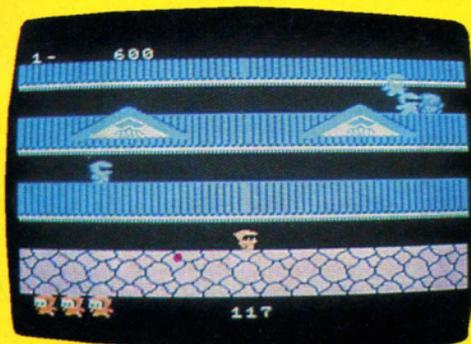
## SHURIKEN

Immergetevi ora nel magico mondo dei ninja ed interpretate il ruolo di un combattente valoroso che deve recuperare le pergamene nascoste dai suoi nemici. Le uniche armi a vostra disposizione si chiamano Shuriken, queste sono a forma di disco con denti sulla circonferenza; ciò che viene richiesto nell'utilizzo di queste armi sono mano veloce e mira precisa. Saltando di piano in piano cercate di uccidere i nemici lanciando in loro direzione le shuriken; se colpiti, lasceranno cadere una pergamena che voi dovrete recuperare, una di queste pergamene è falsa e causerà l'intera perdita delle stesse recuperate sino a quel momento. Dopo aver colpito la serie di nemici passerete alla stanza successiva e dovrete combattere contro rivali bellicamente più potenti; non fatevi scoraggiare ed affrontate ogni pericolo perché solo i più valorosi saranno riconosciuti come eroi!

## TASTI

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

SPAZIO per saltare  
GRAPH lancia una shuriken  
STOP pausa il gioco



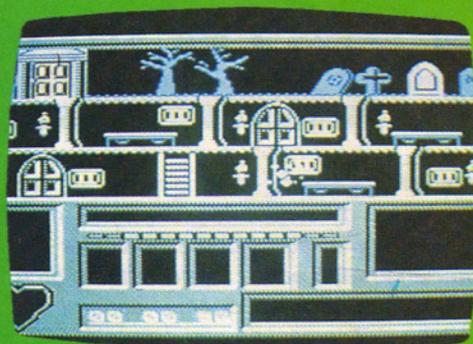
## PHANTOM CASTLE

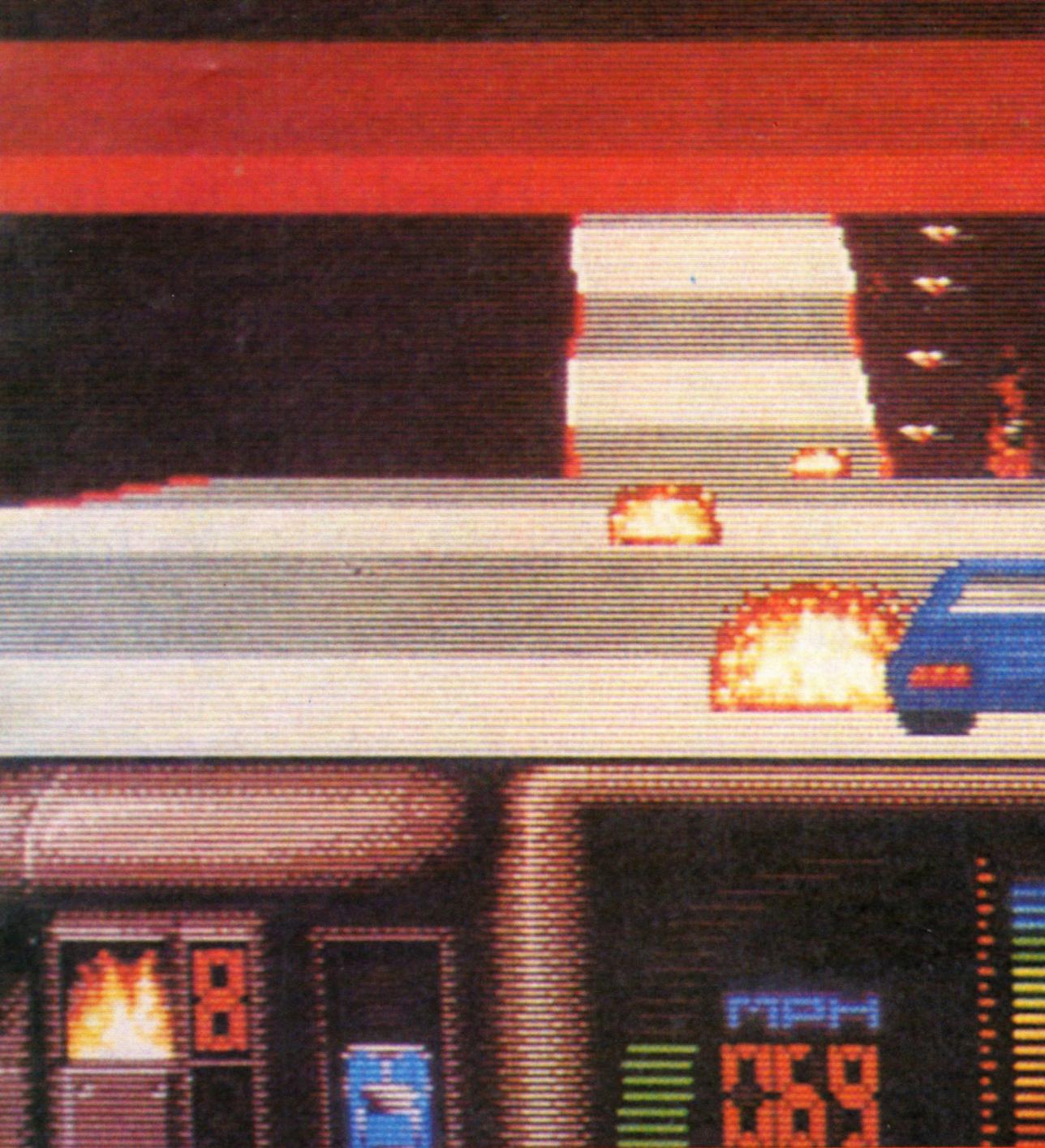
Il protagonista della nostra storia è un bravo detective al quale è stato affidato un caso molto difficile: infatti prima che il suo cliente avesse il tempo di rivelargli il motivo per cui lo avesse ingaggiato cadde morto stecchito. Ora al detective non resterà che ispezionare tutto il maniero nel quale è stato invitato e visitare tutte le varie stanze alla ricerca di quante più informazioni gli sarà possibile. Dietro ad alcune porte ci saranno anche degli individui con cui il detective potrà fare interessanti baratti. Fate solo attenzione ai fantasmi che saranno fatali al nostro amico, o alle nuvolette, buchi spazio-temporali, che teletrasporteranno il nostro amico in luoghi quasi sempre a lui sconosciuti.

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco





# OVERL



# ANDER



**Q**uesto mese ci è arrivato in ufficio un trio di giochi tipo **Road Blasters**: quello ufficiale e deludente della Us Gold, lo spaventoso **Fire and Forget** della Titus e **Overlander**, il migliore dei tre. All'inizio del gioco devi scegliere fra due diverse missioni, una più difficile dell'altra e che vale quindi più soldi. Quando completi il gioco ti viene consegnata la metà della retribuzione. Il denaro supplementare deve essere guadagnato colpendo gli altri utenti della strada, fra i quali puoi trovare automobili, motociclette e grossi camion 4x4.

**Overlander** ha senz'altro più profondità degli altri due giochi stile **Road Blasters**. Mi è piaciuto in particolare il modo in cui il gioco è stato disegnato per cui meglio giochi, più equipaggiamento riesci a comperarti. Anche la scelta fra due missioni è una buona idea in quanto in definitiva ti permette due livelli diversi.

La sola cosa che proprio non mi piace è che hai vite supplementari. In genere preferisco dovermi impegnare nel controllare il livello del carburante per poter rimanere in gioco inve-

ce di essere fatto fuori perché ho avuto sei incidenti. Ma forse così il gioco è più simile ad una sfida.

I grafici sono colorati e scorrevoli, e l'effetto 3D dà un'impressione convincente di velocità. L'aggiornamento è regolare e le colline sono realistiche. L'immagine dell'automobile è un po' deboluccia ma tutto il resto è disegnato in modo molto simpatico e ben dettagliato. Anche se il gioco non perde di giocabilità, mi sembra che il livello superiore sia un po' troppo difficile e per qualcuno la cosa potrebbe essere scoraggiante. Bisogna fare molta pratica solo per finire una missione e i livelli di frustrazione sono spinti al loro limite massimo quando cerchi infinite volte di raggiungere il punto di controllo.

Malgrado la sua difficoltà, però, **Overlander** è una bella sfida ricca di novità. La giocabilità varia poco da un livello all'altro ma non credo che questo limiterà il divertimento dell'azione per i corridori psicopatici.

Vai a prendertelo, se pensi di essere capace di rimanere al tuo posto.

**Cristina Barigazzi**

**QUESTO MESE IN EDICOLA**

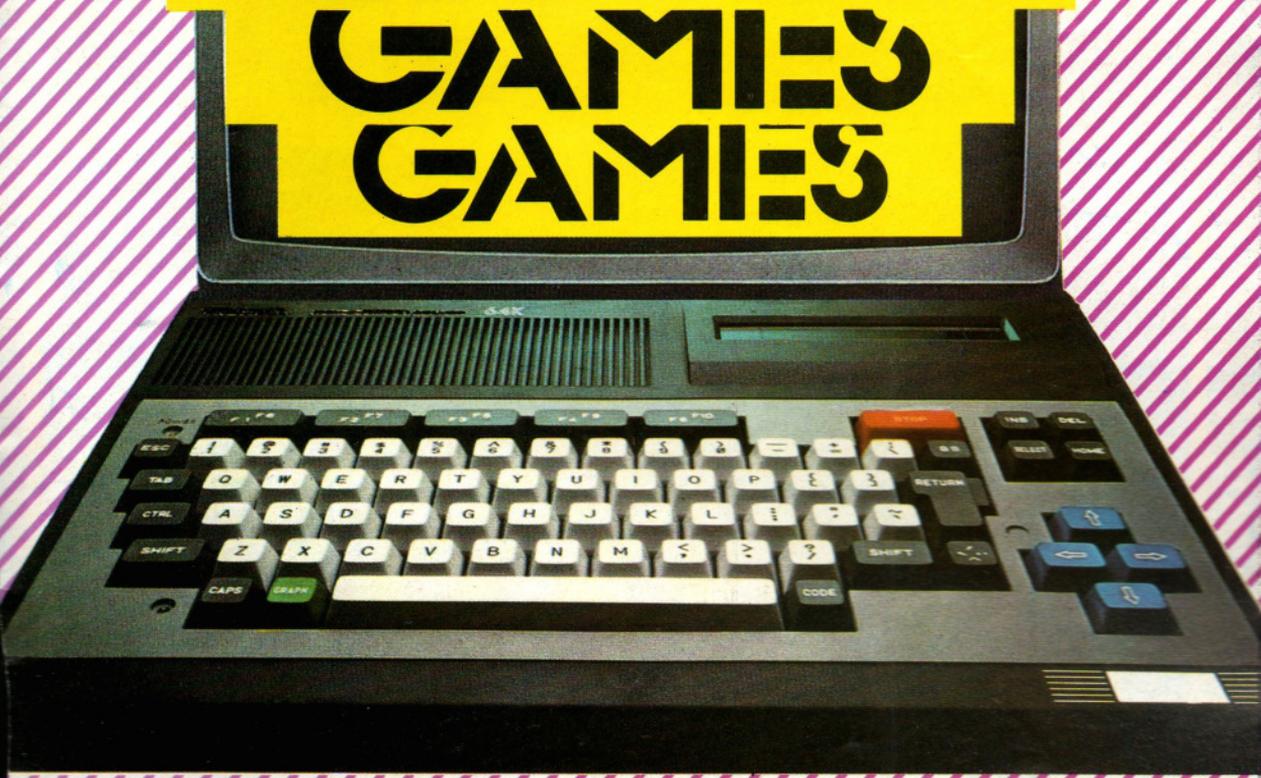
**IL NUOVO NUMERO DI**

**32 PAGINE  
A COLORI  
PER IL 64**

**WAR**

**8**  
**VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"**

**GAMES  
GAMES  
GAMES  
GAMES**



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

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

PERSONALIZZA LA TUA  
 CASSETTA SCRIVENDO  
 IL TUO NOME

PROGRAMMI PER MSX

**MSX HIT PARADE** **11**

**MSX** **HIT**  
32 PAGINE A COLORI  
**PARADE**



**SU QUESTA CASSETTA**

LATO A

- 1 BOXING - 2 RABBIT
- 3 TRAPPLER - 4 ROBOTRON
- 5 DOG FIGHT - 6 PAINTER
- 7 I CAVERNICOLI
- 8 CITA - 9 BASKET
- 10 BICI CROSS

COUNTER

LATO B

- 11 CHEWIN MOUTH
- 12 INFILTRATOR
- 13 DYNAMITE SAM
- 14 FLIPPER
- 15 HERO - 16 IL GIUSTIZIERE
- 17 DELTOYD - 18 RAIDER
- 19 SHURIKEN - 20 CASTLE

COUNTER

**QUESTA CASSETTA  
 E DI**

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_