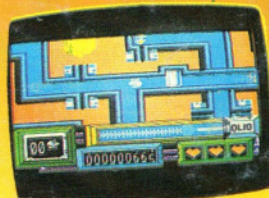
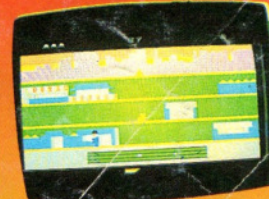
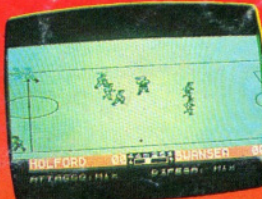
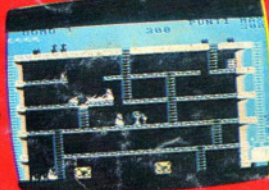


MSX HIT

32 PAGINE A COLORI

PARADE

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

**E
IN EDICOLA**

7

**FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER IMSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

VIVA IL MONDO DEI FILM

Forse è la stagione o forse l'indigestione di film che prendiamo davanti alla Tv. Certo siamo diventati videodipendenti e anche i programmatori di computer come l'MSX sono caduti in questa trappola. Ne è un esempio la scelta di chi ha inventato Boomeraid (che si rifà a Crocodile Dundee) e Rocket Ranger che pare uscire pari pari da una sceneggiatura Hollywoodiana.

Fanno eccezione in questo numero, Foxx Fights che evidenzia le difficoltà della caccia e Future Tank che ci fa sentire i venti di guerra tanto cari a chi ama gli spara-spara.

- Pag. 4** Carambola - Star
- Pag. 5** Athletic - Fire Brigade
- Pag. 6** Pig Bomber - Alphablast
- Pag. 7** Super Calcio - Killer Helicopter
- Pag. 8** **Future Tank:** Carri armati
- Pag. 12** Sky Wing - Skrooter
- Pag. 13** Max Guy - Porte aperte
- Pag. 14** **Rocket Ranger:** guerra!!!

- Pag. 20** Iron Eagle - La molla
- Pag. 21** Athletic 2 - Kingnapping
- Pag. 22** **Foxx Fights Back:** volpi in azione
- Pag. 26** Spitfire - Gnam Gnam
- Pag. 27** Blocks - Kerni
- Pag. 28** **Boomeraid:** Australia selvaggia

CARAMBOLA

Il gioco del biliardo è un po' passato di moda soprattutto tra i giovani che hanno nuovi passatempi, ma a nostro avviso e secondo gli appassionati una buona partita può servire a scaricare la tensione oltre che a trascorrere delle ore piacevoli in compagnia di amici. Per tentare di riaccendere la passione o far prendere i primi approcci anche a Voi ecco questo bel gioco dove usando la Vostra stecca per colpire la palla prescelta dovrete far entrare in buca ad una ad una le palle numerate che si trovano sul campo di gioco. Fin quando il giocatore di turno non sbaglia il gioco rimane nelle sue mani, ma al primo errore la mano passa al suo avversario. Sceglietevi quindi l'avversario che ritenete più adatto a Voi (più scarso o più bravo a vostra discrezione) e buon divertimento!

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

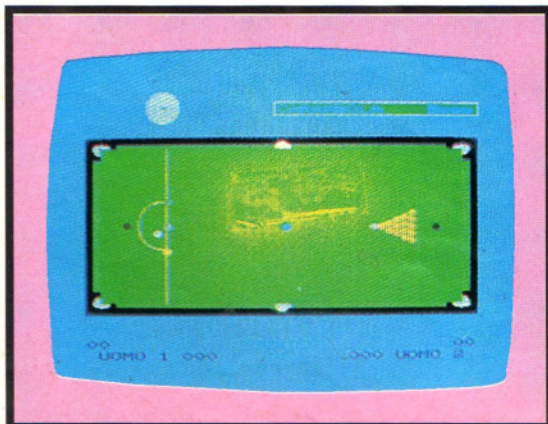
Q ruota stecca avanti veloce
SHIFT ruota stecca indietro lenta
SPAZIO imprime forza

STAR

Un formidabile gioco spaziale che vi farà trascorrere delle ore piacevoli in compagnia del vostro fidato MSX. STAR è una navicella spaziale, che inoltrata in una sorta di labirinto intergalattico, affronta le più temibili schiere di astronavi aliene che, con il succedersi degli schemi, assumono formazioni sempre più complesse e micidiali. Per contrastare le armate nemiche, la navicella monoposto è equipaggiata con dispositivi elettronici ed armi incredibilmente potenti, costruite secondo le più avanzate tecnologie. In ogni fase di gioco, le difficoltà cresceranno sempre più sia per quanto riguarda la struttura delle postazioni, che avranno muri-laser invalicabili, sia per il numero di astronavi-kamikaze aliene, che dovrete distruggere il più velocemente possibile. Ogni volta che supererete brillantemente uno schema, avrete la possibilità di scegliere la direzione che riterrete più opportuna e all'inizio del nuovo combattimento dovrete selezionare la velocità di spostamento della vostra astronave, l'onda d'urto che intenderete adottare ed infine il tipo di arma che deciderete di utilizzare. Sparate a più non posso, cercando di occupare un posto di rilievo nell'elenco dei migliori.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 1
O TASTI CURSORE
SPAZIO fuoco



ATHLETIC

Quando la musica inizia a suonare e le telecamere inquadrano il tabellone dei punteggi, il cuore ha un sobbalzo quando guardandolo l'atleta vede il suo nome e comprende che gli occhi del mondo sono su di lui. Questo è quello che prova un atleta durante le Olimpiadi e per farti provare queste belle emozioni eccoti Athletic. Sarà il tuo turno di dare spettacolo e mostrare che cosa sei capace di fare con il tuo atleta nelle varie gare: dal salto in alto, al lancio del martello o alla corsa. Non saranno necessarie forza e resistenza, ma abilità e prontezza di riflessi. La concentrazione dovrà essere totale per dare i migliori risultati nelle varie prove di qualificazione. Alla vigilia dei grandi giochi olimpici di Seul, portate il vostro atleta alla vittoria in lotta contro il vostro computer o un vostro amico.

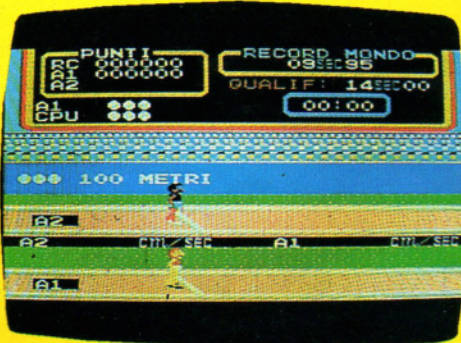
TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco

X partire



FIRE BRIGADE

Attenzione un piromane scorrazza da qualche tempo per la città seminando il panico ovunque. Ma questa volta un provvidenziale avviso ha messo in allarme la caserma dei pompieri che hanno inviato un'autobotte con dei pompieri alla ricerca dell'invasato e per impedire il propagarsi dell'incendio. Guida il tuo amico pompiere per le scale antincendio del palazzo a spegnere con gli estintori (ne avrai 4 in dotazione, ma ne potrai recuperare altri in giro) o se ne sei sprovvisto per mezzo delle bocchette d'acqua. Ricordati che, dal momento che i tubi delle bocchette possono ostacolarti nella corsa, potrai liberartene di volta in volta e questi si riavvolgeranno automaticamente. Se poi riuscirai a bagnare il piromane, questi rimarrà immobilizzato per qualche tempo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

SHIFT

lascia tubi

SPAZIO

lancia acqua



PIG BOMBER

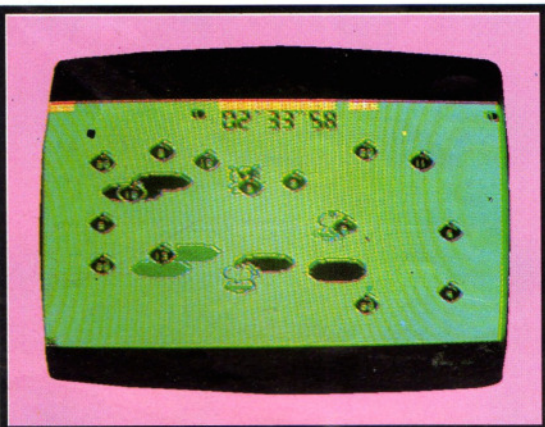
Finalmente è giunto il giorno festivo anche nei porcelli, naturalmente tutti i suini si recano alla consueta arena con l'intento di rivedere i "gladiatori" del cuore. Dopo una rigorosa presentazione degli atleti, il fischio dell'arbitro scatenerà il finimondo, quindi inizierà la tanto attesa sfida che avrà luogo su uno sterrato seminato di bombe. Voi dovrete far sopravvivere l'intrepido porco dall'attacco di mostruosi maialoni decisi a non finire arrosto. Questa sarà una impresa molto ardua, poiché la sfida è all'ultimo sangue e non ci saranno né vincitori né vinti. L'unica arma che vi permetterà di neutralizzare i vostri nemici (o che permetterà agli avversari di annientarvi) è la bomba, la quale una volta innescata, se non verrà in diretto contatto con un maiale esploderà dopo essere giunta al termine del conto alla rovescia. Dovrete quindi impossessarvi dell'esplosivo per poi scagliarlo contro uno dei vostri rivali. Un particolare al quale dovrete prestare molta attenzione riguarda le pareti laterali del campo di gioco, che grazie ad uno speciale materiale elastico, faranno rimbalzare le bombe senza farle esplodere. Durante lo scontro appariranno degli oggetti che se raccolti vi aiuteranno nei modi più svariati: dall'accelerare il vostro spostamento, all'addormentare gli accaniti avversari. Zamponi in spalla ed attenti a non essere ridotti in salsiccia!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 O 2

SPAZIO vi permette di evitare le bombe

STOP ritorna al MENU



ALPHABLAST

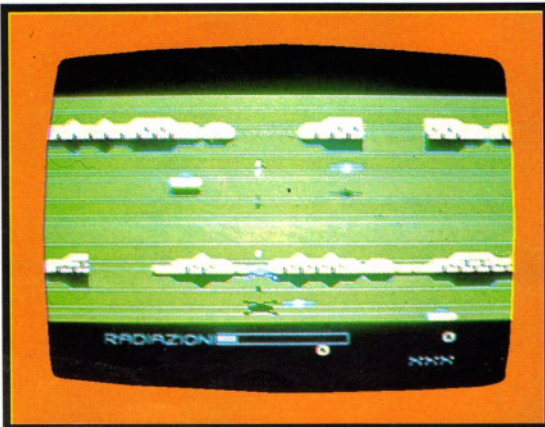
La videata iniziale ti mostra la zona del pianeta Alphablast che è affidata alla tua sorveglianza. Dopo aver scelto una porzione di questo territorio sali a bordo della tua navetta-ragno e saltellando sul terreno avanzi inesorabile cercando di distruggere gli alieni che si sono infiltrati nel tuo settore. Ma dovrai stare anche attento a non urtare i tuoi nemici o le costruzioni altrimenti il tuo mezzo non sopporterà la collisione andando in mille pezzi. Non dimenticare inoltre che un po' ovunque troverai dei depositi nei quali sono custoditi degli equipaggiamenti speciali che possono aumentare le capacità di difesa o di offesa della tua navetta. Combatti strenuamente, poiché la libertà degli abitanti del tuo settore dipende solo dalla tua abilità nel muoversi e capacità di mirare il bersaglio prescelto.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



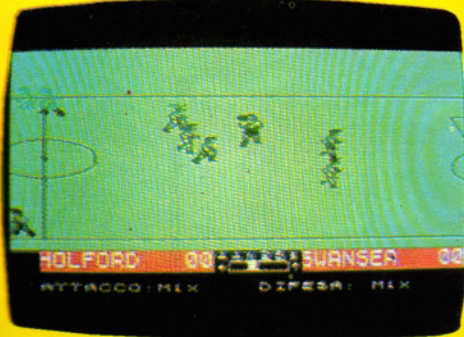
SUPER CALCIO

Se state cercando un programma che non vi renda protagonista solo nel campo di gioco, ma anche "dietro le quinte" del calcio, questo programma soddisferà tutte le vostre esigenze. Anche se la grafica lascia un po' a desiderare, sicuramente verrà compensata dal resto. Avrete infatti la possibilità di effettuare sostituzioni durante la partita, di scegliere la tattica di gioco più opportuna, di mercanteggiare giocatori stranieri e via discorrendo. Il MENÙ vi mostrerà tutte le principali opzioni che potrete scegliere spostando la barra colorata: lo STATO SQUADRA vi indicherà le partite che ha giocato la squadra, le stagioni e le coppe vinte. La STORIA SQ. visualizzerà una tabella: (VI) partite vinte, (PA) pareggiate, (PE) perse, (PT) punti, (GF) gol fatti, (GS) gol subiti, (CA) categoria... con i rispettivi risultati; CATEGORIE vi elencherà le 64 squadre divise in 4 categorie, LOAD/SAVE vi permetterà di salvare o di caricare su nastro le squadre create, mentre potrete facilmente comprendere le funzioni delle rimanenti operazioni. L'opzione ALTRA GARA vi permetterà di iniziare la partita. La schermata successiva a quella del MENÙ riporterà la VELOCITÀ del tempo, la quale potrà essere incrementata moltiplicando per 10 il valore normale e quindi potrete far competere ed assegnare il compito di allenatore al computer oppure al giocatore. Infine, ricordate che per rinviare il pallone per battere la rimessa ecc. dovrete direzionare il giocatore e contemporaneamente premere il tasto fuoco.

TASTI

JOYSTICK IN PORTA 1/2
O TASTI CURSORE

Z	sinistra
X	destra
O	alto
K	basso
SPAZIO	fuoco

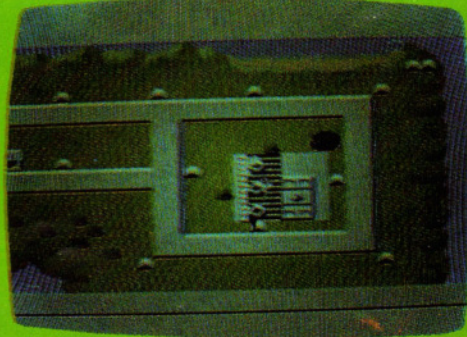


KILLER HELICOPTER

Una missione speciale è quella che è stata affidata al pilota di questo elicottero. La guerriglia imperversa in quella zona del mondo ed è necessario localizzare e distruggere gli avamposti nemici, così come i mezzi navali di piccole proporzioni. Partito da una nave appoggio nel mezzo dell'oceano, l'elicottero potrà dirigersi sulla terra ferma o sulle isolette sorvolando ampi tratti di mare, sparando contro tutte le fortificazioni che incontrerà. Ma i colpi a sua disposizione non potranno naturalmente essere infiniti e sarà quindi necessario ritornare alla nave per fare rifornimento, azionando opportunamente i rotori per abbassarsi e poi ripartire. Cerca di non perdere la bussola, perché i punti di riferimento non saranno molti e non avrai che un solo elicottero per portare alla fine il tuo compito.

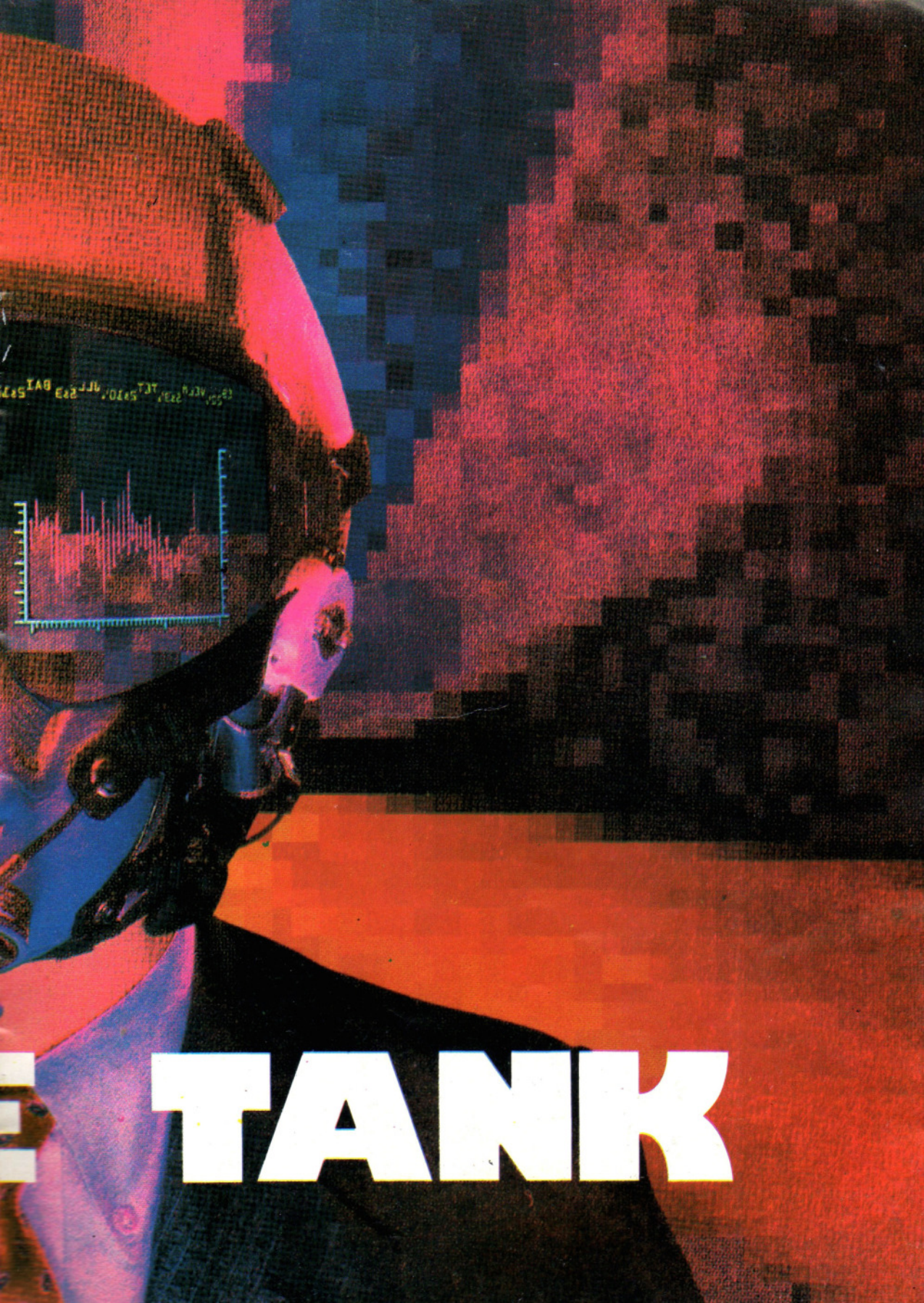
TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE
FUOCO/SPAZIO inizio gioco





FUTURE



5.78
9.23
10.10
11.23
12.10
13.23
14.10
15.23
16.10
17.23
18.10
19.23
20.10
21.23
22.10
23.23
24.10
25.23
26.10
27.23
28.10
29.23
30.10
31.23
32.10
33.23
34.10
35.23
36.10
37.23
38.10
39.23
40.10
41.23
42.10
43.23
44.10
45.23
46.10
47.23
48.10
49.23
50.10
51.23
52.10
53.23
54.10
55.23
56.10
57.23
58.10
59.23
60.10
61.23
62.10
63.23
64.10
65.23
66.10
67.23
68.10
69.23
70.10
71.23
72.10
73.23
74.10
75.23
76.10
77.23
78.10
79.23
80.10
81.23
82.10
83.23
84.10
85.23
86.10
87.23
88.10
89.23
90.10
91.23
92.10
93.23
94.10
95.23
96.10
97.23
98.10
99.23
100.10

E TANK



Le forze aliene hanno invaso ancora una volta il tuo pianeta. Come tutti già sappiamo i disegnatori di giochi per il computer non pensano mai di inviare un esercito al completo che elimini le forze straniere, e in questo caso essi hanno affidato un carro armato ad un solo uomo con l'ordine di ripulire il mondo.

Per completare il gioco devi far pulizia in cinquanta zone. Tutto il gioco è visto dall'alto attraverso gli occhi di un uccello e ogni zona

comprende pochi schermi con movimento multidirezionale. Il passaggio da un livello all'altro viene attuato raggiungendo i blocchi di uscita. Durante la tua ricerca un gran numero di nemici minaccia di farti saltare per aria; alcuni sono immobili ma sparano palle di fuoco, altri si lanciano verso di te un po' come dei kamikaze. Gli alieni più tradizionali fanno le solite apparizioni e attraversano lo schermo secondo le formazioni più tradizionali. Il controllo del carro armato è una questione



molto semplice: alto/basso/destra/sinistra e fuoco. All'inizio il tuo cannone può sparare un solo missile per volta, ma se riesci a raccogliere una quantità sufficiente di monete, puoi riuscire a sparare anche sei colpi simultaneamente.

I cambiamenti grafici da un livello all'altro sono soprattutto legati a cose particolarmente vistose, alcuni livelli sono campestri, altri pieni di costruzioni.

Future Tank è molto contratto, forse a causa delle dimensioni delle figure in rapporto alla zona di sfondo. I nemici si avvicinano da tutte le parti mentre tu fai del tuo meglio per allontanarti, senza però mai riuscire ad arrivare molto lontano. Non è assolutamente facile evitare i loro missili perché dovunque sullo schermo trovi ostruzioni che ti bloccano. Il risultato è una serie di brevi giochi frustranti prima di abbandonare la scena e fare un reset del computer. È stato previsto anche un gioco simultaneo per due giocatori, ma serve solo ad esagerare i punti negativi del gioco stesso.

Anche se in fondo i grafici sono buoni, gli effetti sonori appropriati e la colonna sonora proprio piacevole, non sono sufficienti per compensare la totale assenza di nuove idee o di un gioco giocabile.



SKY WING

Nominato miglior pilota della Federazione Interspaziale, avrete il dovere di portare a termine un'impresa di vitale importanza. Dopo esservi stato assegnato il compito di penetrare all'interno del territorio nemico, con l'intento di annientare la postazione dove si rifugia il generale supremo della flotta aliena, vi accingete a decollare con la vostra nave. La vostra missione consiste inizialmente nel neutralizzare la prima orda di micidiali astronavi, che in tutti i modi cercheranno di ostruire il passaggio. Dopo aver superato brillantemente questa prima fase passerete nel canale sotterraneo, ove dovrete distruggere i mulinelli di fuoco e le serpi spaziali. Superata anche questa prova atterrerete su una piattaforma, qui dovrete abbandonare la vostra fidata nave e proseguire il viaggio cavalcando un sauro alato. Nell'ultima parte del gioco affronterete delle enormi creature preistoriche. Durante il vostro interminabile cammino, troverete meteoriti e altri oggetti di materiale non identificato, che dovrete distruggere sparando diverse raffiche di fuoco, onde evitare una letale collisione. Siate molto veloci negli spostamenti e state molto attenti agli attacchi portati alle vostre spalle dalle astronavi che non siete riusciti a distruggere.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
O TASTI RIDEFINIBILI



SKROOTER

Sfuggito alla civiltà per trovare un po' di pace il tenente Fisher si era rifugiato sullo sperduto asteroide Taurus. Ma ben presto sotto forma di giganteschi teleripetitori i programmi televisivi terrestri apparvero ancora una volta sui suoi monitor. Preda di una furia cieca Fisher decise con determinazione di attaccare e distruggere tutti i teleripetitori dei 600 canali televisivi privati e pubblici. Ovviamente a contrastare questa sua intenzione troverà le pattuglie di sorveglianza appartenenti alla flotta della lega per la difesa dell'informazione che cercheranno di sbarrargli la strada. Nell'apocalittica battaglia che seguirà ricordati che per distruggere i teleripetitori dovrai colpirlti nel centro esatto nel momento in cui gli scudi sono abbassati.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE
FUOCO inizio gioco



MAX GUY

L'amico del nostro uomo mascherato è scomparso e in quattro e quattro otto il nostro Max Guy uscirà dal suo nascondiglio per mettersi alla ricerca del suo amico. Ma per prima cosa Max Guy dovrà radunare i 4 oggetti che amplificano i suoi poteri: gli stivali, la borsa, il reattore e la cintura, il nostro amico non è molto ordinato per cui dovrà cercare per tutte le caverne. Il giovane amico di Max non si è lasciato prendere senza combattere: l'aereo a cui stava lavorando è diviso in sette pezzi disseminati per le catacombe e Max Guy dovrà recuperarli tutti per

riassembrarlo e volare alla ricerca e in aiuto del suo amico.

Tutte le catacombe sono piene di oggetti utili e di molte pillole: pillola reincarnazione, per aumentare il salto, pillole scudo e pillole velocizzanti: raccoglietele tutte. State attenti alle porte segrete, perlustrate tutti i muri e cercate le aperture aeree: occhio ai soffitti. Ma ora in moto il vostro amico vi aspetta.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CORSORE

FUOCO

inizio gioco



PORTE APERTE

Questa è la triste storia di un poliziotto che ha sbadatamente lasciato le porte aperte. Un evaso, approfittando dell'occasione, è entrato in cerca di oggetti di valore. Appena visto il poliziotto, lanciato nel suo inseguimento cerca disperatamente di raggiungere il tetto per riuscire a fuggire.

Il tutore della legge, di cui dovreste controllare i movimenti, deve correre in direzione del fuggitivo cercando, nel contempo, di raccogliere i vari oggetti dispersi per la casa. Il suo arduo compito è inoltre ostacolato da vari oggetti (palloncini, carrelli del supermercato, radio, aeroplanini) che, se urtati, gli faranno perdere del tempo prezioso.

Siate prudenti nel muovervi, per passare da un piano inferiore al superiore potrete utilizzare le scale mobili che non permettono la discesa. Ricordate che ai primi tre piani potrete accedere con l'ascensore, ma per l'ultimo piano, quello che porta sul tetto, non c'è via di ritorno. Agite il più velocemente possibile perché il tempo a vostra disposizione è limitato, ma cercate soprattutto di non inciampare nei vari oggetti che circolano nella casa.

TASTI

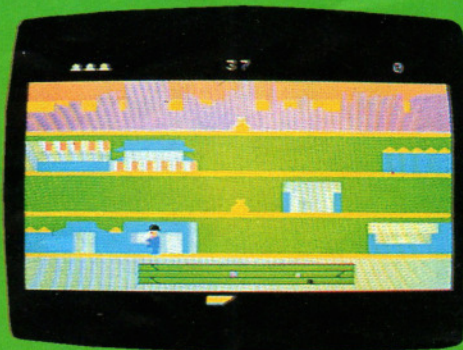
JOYSTICK O TASTI CORSOORE

ESC

ferma/riprende il gioco

CTRL + STOP

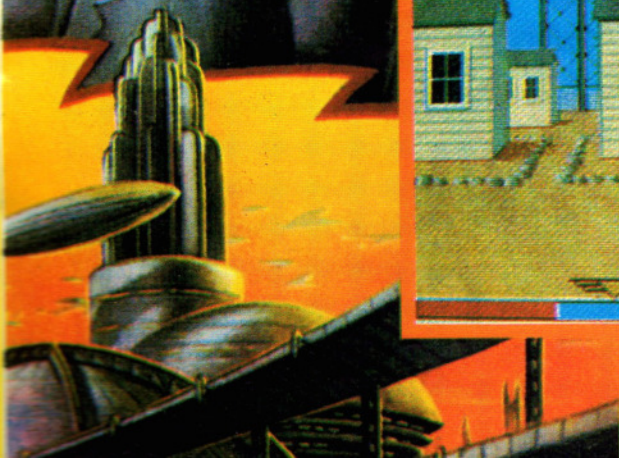
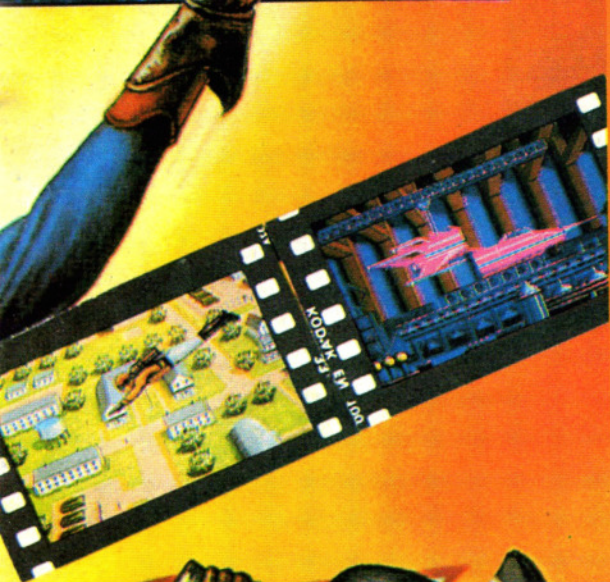
ritorna al menu



ROCKET RANGER

SEE THE BEAUTIFUL YOUNG DAUGHTER
OF A FAMOUS SCIENTIST —
HELD CAPTIVE BY A GANG OF
GODLESS GOOSESTEPPERS!





Fino ad oggi ogni prodotto della Cinemaware apparso dopo **Defender of the Crown**, mi ha lasciata un po' delusa.

A differenza di tutti quei 'film per il computer', però, **Rocket Ranger** non ha solo un aspetto e un suono sorprendenti, ma anche una generosa dose di gioco scorrevole dosato in maniera ottimale! La Seconda Guerra Mondiale è stata vinta da Hitler che è riuscito a schiavizzare tutta la popolazione del mondo. Dopo anni di lavoro segreto, un gruppo di scienziati ha messo a punto la tecnica per far passare la materia da un'epoca all'altra. Utilizzando questa e altre tecnologie, hanno messo insieme un pacchetto contenente un razzo, un terminale da polso e un'arma al radio nell'estrema speranza di riuscire ad alterare il corso della storia. Così una notte, mentre te ne stai seduto nel tuo laboratorio, riflettendo sul destino del mondo, davanti a te appare un insieme di oggetti misteriosi avvolti in una nuvola di fumo perché, per le tue conoscenze scientifiche e le tue abilità atletiche fuori dal comune, sei stato scelto per diventare **Rocket Ranger**! Una superba sequenza di apertura ti introduce nel giusto stato d'animo: un Hitler digitalizzato domina lo schermo circondato dalle sue truppe aeree e terrestri. I crediti si accumulano e poco dopo segue la scena nella quale ricevi i già descritti regali dal futuro. La combinazione della lunga introduzione e della musica atmosferica ti danno veramente l'impressione di essere Rocket Ranger. La storia racconta che i nazisti hanno progettato di riuscire a vincere la guerra con le loro bombe al lunarium, appena realizzate. Una ricerca approfondita negli spazi del cielo ha







rivelato che la Luna è l'unico astro che contiene questo minerale incredibilmente potente, chiaramente chiamato lunarium. Per fortuna è la stessa sostanza che serve da carburante per il tuo razzo. Il capitolo uno comincia con la notizia che il Professor Otto Barnstoff e la sua famosa figlia Jane, un vero bocconcino, sono stati rapiti da una navicella aerea nazista per poterli sfruttare nel perfezionamento dei piani di Hitler.

Per assicurarti un volo perfetto, prima di lanciarti ti viene chiesto di ordinare la esatta quantità di lunarium che hai bisogno di portarti dietro nel tuo viaggio. E puoi scoprirla con il "secret decoder wheel" che ti viene fornito con il gioco. Funziona come un esemplare ben camuffato di protezione pirata, simile a quello di **Interceptor**, e in realtà molto intelli-

gente. Fatto ciò puoi cominciare a divertirti con il tuo nuovo giocattolo.

Uno schermo di testo iniziale ti dà un breve riassunto del procedimento per il decollo. Sistema bene le cinghie alle tue gambe, controlla la tua riserva 'chute', fai un lungo respiro e accendi il razzo per la partenza. Un enorme Rocket Ranger, molto ben animato, comincia il suo decollo: la pressione del tasto di fuoco con ogni stadio aumenta la velocità finché il razzo non comincia a muoversi. Mantieni la velocità alta, spingi il joystick verso l'alto e se tutto va bene verrai lanciato vittoriosamente nel cielo. Ma se sbagli i tempi del decollo vieni ridotto ad un imbarazzante mucchio di rottami. Se dopo tre tentativi non sei ancora riuscito a partire, vieni automaticamente spedito in volo ma avrai meno possibilità di essere aiutato la volta successiva.

Una volta in volo la tua rotta ti viene indicata su di una cartina del mondo con un'ombra di Rocket Ranger in volo proiettata nella parte superiore. Quando raggiungi la tua prima destinazione ti trovi ad affrontare uno sbarramento di missili che vengono sparati dal dirigibile in fuga. (Una notte un po' insolita della Seconda Guerra Mondiale, non trovi?)

E qui ti è richiesto un uso estremamente attento della tua pistola al radio per colpire i missili senza raggiungere il dirigibile, altamente esplosivo. E questo compito è reso ancora più difficile dal modo in cui Rocket Ranger tende



a lanciarti in avanti e indietro mentre sposti in su e in giù. Tutta questa scena si svolge su uno sfondo rosso profondo di un cielo illuminato dal sole al tramonto. Se riesci a completare questa sezione puoi proprio darti una bella pacca sulla spalla, non è per nulla facile! Una volta che raggiungi la cabina sospesa sotto alla navicella aerea ti prendi un colpo e porti la sexy-figlia del prof. in una conversazione su argomenti vari. Come puoi immaginare, alla strana visione di un uomo che porta un razzo sulla schiena in una situazione simile, Jane e suo padre non riescono proprio a crederci fin dall'inizio senza perder tempo. Il tuo problema più grosso è di riuscire a persuaderli che non sei un altro degli uomini di Hitler. Puoi scegliere fra un'ampia scelta di affermazioni molto diverse come "finalmente libera, faccia di bambola!" oppure "sono stato mandato in missione da Dio!", in ogni caso nessuna delle frasi abituali che utilizzeresti per rimorchiarti una simile bellezza... La cosa più probabile è che tu finisca per essere fatto saltare in aria oppure farai fare tu la stessa cosa al dirigibile prima di riuscire ad arrivare più avanti. Questo ti dà la possibilità di tornare a Fort Dix e vedere cosa hanno trovato le tue spie di importante da comunicarti. Le spie sono disseminate un po' dovunque in

tutto il mondo, non solo in Europa, ma anche in Africa e in America meridionale. Da loro puoi riuscire a sapere dove sono installate le fabbriche naziste per la produzione dei razzi e sorvegliare così l'avanzata delle loro forze. Capitolo due: Jane sta per diventare la cavia per un esperimento eseguito su una macchina che controlla la mente e che ha il potere di trasformare gli uomini sani e in salute in zombi. Torna ancora una volta a vedere il tuo razzo e mettili in strada verso la Germania. Se vuoi raggiungere la tua destinazione devi

sopravvivere ad un gioco nello stile di **Space Harrier** simile all'incontro con il dirigibile. Fiotti di caccia vagano per lo schermo, con le armi roventi per i continui spari. Naturalmente le loro munizioni nella vita reale sarebbero invisibili, ma se non fosse possibile vederli finiresti per morire in un modo un po' frustrante e poco realistico. (Un suggerimento è di attaccare, se possibile, gli aerei dall'alto).

Segue un'altra conversazione con la possibilità di scegliere fra numerose battute che si svolge nella camera di tortura. Una guardia

tedesca borbotta frasi digitalizzate, che sono fortunatamente sottotitolate alla base dello schermo. E anche qui grafici ancora più umoristici e meravigliosi accompagnano la scena. Fra gli altri sottogiochi puoi trovare un sostanzioso incontro di pugilato con una guardia tedesca e un shoot-out stile **Raid Over Moscow** nella giungla sudamericana. Alcune brevi sezioni del gioco sono in bianco e nero per dargli un'atmosfera più da periodo di guerra. Tutti gli altri grafici utilizzano in modo più che abbondante tutte le sfumature di marrone che in alcuni punti ricordano proprio i colori di quell'epoca, dominata dalla presenza dei nazisti. Anche la musica ha un ruolo altrettanto importante, provocandoti quando c'è bisogno di un eroe, ridendo quasi quando ti capita di fare il galletto. La giocabilità di **Rocket Ranger** non è la migliore che ci sia in giro ma ha una buona continuità e una qualità inaspettatamente innovativa. Non solo è un'esecuzione perfetta ma è anche un'avventura di tempo di guerra impressionante e molto coinvolgente. Vai avanti, diventa Rocket Ranger e avrai la possibilità di stroncare l'impero nazista! Diventa un eroe, conquistati la tua faccia di bambola e completa fino in fondo la tua missione.

Rocket Ranger è un gioco che tutti, tranne Hitler, potrebbero apprezzare.

Cristina Barigazzi



IRON EAGLE

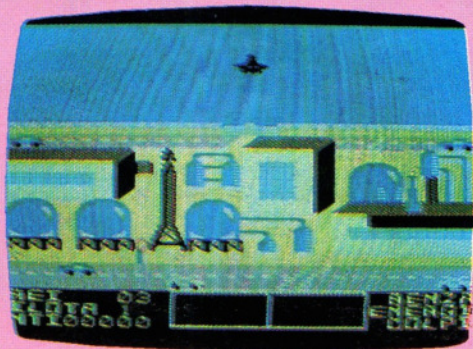
Siamo su Goretex nell'anno 2323; la capitale è sottoposta ad un furioso bombardamento da parte di un avamposto attaccante di Brushers che vogliono dimostrare la loro superiorità con le armi. Il capitano Blacjs si è levato in volo con il suo nuovo caccia-bombardiere per tentare di porre fine a questa sanguinosa opera criminale e tu dovrai aiutarlo nell'assolvere il suo difficile compito. Manovra con attenzione il tuo caccia, ma stai molto attento a non scontrarti con i tuoi avversari che come kamikaze ti vengono incontro incuranti della morte, votati al sacrificio. Ricorda che potranno piombarti anche alle spalle, ma il radar sullo schermo potrà facilitarti nel tuo lavoro.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO inizio gioco



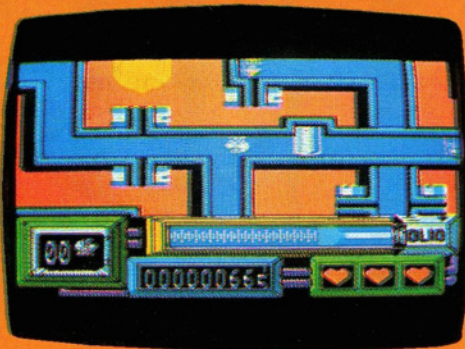
LA MOLLA

Un pazzo criminale ha improntato una immensa fabbrica computerizzata nella quale produce dei giochi malefici per insegnare ai bambini che la cattiveria e la perfidia sono le uniche cose necessarie nel mondo. Già una volta il nostro eroe ha perso la partita con questo pazzo diabolico individuo che aveva escogitato un altro perfido piano. Ma questa volta Boing, la molla, ha deciso che deve vincere la seconda sfida e ha pensato di trovare il sistema per far terminare la fabbricazione dei giocattoli. Viaggiando attraverso un labirinto di tubi sotterranei, dovrete raccogliere dischi, nastri, listati di programma e ROM da utilizzare nel modo corretto per bloccare il computer centrale. Evitate gli alieni che, se urtati, causeranno la perdita di olio indispensabile per la vostra salute. Inoltre, fate attenzione ai pannelli misteriosi che in certi casi aumentano il vostro punteggio, ma che in altre circostanze potrebbero celare pericoli per la vostra incolumità. Ed ora iniziate la vostra "elastica" avventura cercando di non saltellare troppo, altrimenti potreste perdere il controllo della situazione.

TASTI

JOYSTICK

Z	sinistra
X	destra
O	alto
K	basso/carica la molla
O	fuoco
H	ferma/riprende gioco
Q	suicidio con ritorno al labirinto di tubi



ATHLETIC 2

Siamo in periodo di Olimpiadi e le gare delle varie discipline trasmesse in ogni ora del giorno o della notte hanno tenuto molti di Voi con il fiato sospeso davanti alla televisione. Per pilotare a vostro piacimento degli atleti in varie gare di atletica, dalla corsa alla 110 ostacoli, al lancio del giavellotto o al salto in alto, ecco questo gioco, dove il vostro atleta dovrà o passare delle prove eliminatorie o qualificarsi con una singola prestazione. Potrete passare alla disciplina seguente solo se sarete riusciti a qualificarvi in quella precedente, anche se sarete stati battuti.

Piacevole è anche la possibilità di gareggiare con un vostro amico in scontri diretti in una lotta senza fine dove solo il migliore avrà la meglio.

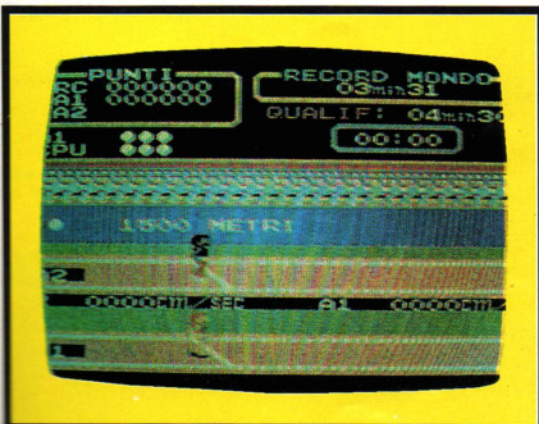
TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



KINGNAPPING

Scopo del gioco è fermare i palloni che rapiscono il re, cioè i palloni devono essere distrutti. Una formazione di quattro palloni appare sprotta in tutte le direzioni e sebbene inanimata sembra avere una propria ragione e compito: rapire il re. Il re è un buon uomo ma è abbastanza codardo e corre dentro il castello tentando di scappare. I cannoni sono manipolati da 2 soldati del castello e possono essere mossi da sinistra e destra per distruggere i palloni, tuttavia molte volte anche se colpiti riappaiono come illesi. Nel corso del gioco 3 palloni si uniscono in uno ed esplodono solo se colpiti tre volte. In base ai colori dei palloni avrete anche dei bonus. Ogni 3 round c'è la possibilità di superare una fase speciale per ottenere ancora più punti: 40 palloni appaiono uno dietro l'altro e ogni pallone che scoppia fa guadagnare 100 punti. Buon divertimento!

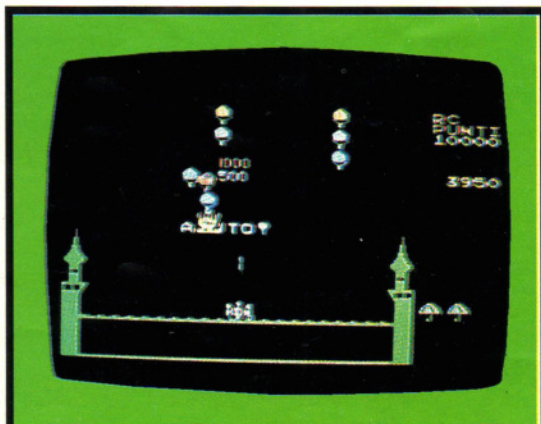
TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco





FOXX Fights Back



DOWN



Attenzione a tutti gli amanti delle volpi: è finalmente arrivato il gioco che può tenervi occupati! Mr Foxx ha messo la maggior distanza possibile fra lui e i cacciatori con i loro cani che lo inseguono. È ora di tornare indietro. Ma quello che è peggio è che Mrs Foxx è uscito con l'ordine di rientrare solo quando avesse catturato un'abbondante riserva di cibo per tutta la famiglia. Puoi sempre contare sul fatto che la Denton Designs esca con qualcosa di un po' diverso, e, se messo vicino ad alcune altre loro produzioni passate come **Eco** o **Frankie Goes to Hollywood**, per esempio, **Foxx Fights Back** va anche un po' più in là dimostrando

fino in fondo che essi hanno una versatilità che non ha rivali. In se stesso il nocciolo del gioco di **Foxx** non ha niente di particolarmente originale, è l'argomento che lo rende così interessante.

Foxx comincia fuori dall'ingresso della tua tana. Man mano che vaghi per lo schermo ad esplorare l'ambiente che ti circonda, gli scoiattoli ti lanciano facilmente addosso una pioggia di ghiande giganti. Questi scoiattoli sono vigliacchi e si nascondono fra i rami degli alberi e non ti lasciano possibilità di scelta, devi solo tenerti alla larga. Ma molto presto arrivano anche i segugi dei cacciatori, alcuni

a piedi, altri in motocicletta.

Ed ecco arrivato il momento di provare la tua pistola e colpire i cani per salvarti la pelle. Yeah! Le volpi rispondono al fuoco in modo veramente stupendo. Quando succede, la volpe prova su se stessa che si tratta di un lavoro duro; puoi anche dare un calcio alla visione della caccia e alla volpe del gioco, ma se vuoi riuscire a sopravvivere dovrai razzare nelle stie e cosa ancora peggiore, scovare le tane e mangiare i piccoli coniglietti addormentati! Il cibo ti appare sotto due forme diverse: i tipi che puoi mangiare immediatamente, come polli e coniglietti, e altri che devono essere



raccolti e portati a casa al resto della famiglia. Se ritorni alla tua tana carico di provviste la tua energia verrà aumentata la massimo. E al posto della solita barra indicatrice dell'energia, la forza di **Foxx** viene indicata dalla lunghezza della sua lingua.

Ad ogni giocata riesci ad arrivare un po' più avanti sulla tua strada nel paesaggio dal movimento molto regolare. **Foxx** è ben animato con i suoi lunghi balzi e i salti alti. Tutto il resto, sfondi e altri personaggi, è molto colorato, regolare e comico e si adatta bene allo scenario. Anche il suono è incisivo, e ti è possibile scegliere fra effetti sonori appropriati o

una registrazione estremamente valida. Ma anche se in generale considero **Foxx Fights Back** un gioco proprio grande, ho alcuni appunti da fare. Uno è che la natura 'to and fro' del gioco (trovare il cibo e portarlo nella tana) potrebbe portare ad una perdita di interesse in un periodo di tempo relativamente breve, e l'altra è che il computer, dopo che sei morto, ti porta spesso indietro lungo gran parte del territorio che hai già esplorato. Ma anche così, **Foxx Fights Back** resta un gioco molto interessante e vivace per chi ama le volpi e odia i cani da caccia.

Teo Daliani



SPITFIRE

Torre di controllo a Spitfire, roger... Qui Spitfire siamo pronti a compiere la nostra missione, ora decoliamo roger... Entriamo nel mondo del combattimento aereo con questo gioco di guerra in cui avrete a che fare con parecchie unità combattenti nemiche del modello terra-aria, capaci cioè di avanzare a terra e di alzarsi improvvisamente in volo alla ricerca del bersaglio. Il vostro compito è quello di eliminare tutti i nemici prima che raggiungano la vostra città. Le loro armi, molto potenti, danneggeranno irreparabilmente le mura dei vari edifici fino alla inevitabile distruzione di ogni forma di vita. Perciò non lasciatevi soverchiare dalle truppe nemiche, combattete con coraggio e determinazione, è l'unico modo per uscire vincitori da questa terribile guerra che mette in serio pericolo i vostri concittadini, e forse tutto il genere umano!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



GNAM GNAM

Ancora una volta una dentiera è la protagonista indiscussa di un video-game. Rinchiuso in un labirinto con delle fessure tra una corsia e l'altra il nostro amico Gnam Gnam deve guadagnarsi la libertà raccogliendo tutti i bocconcini che si trovano sul terreno. Gnam Gnam sarà anche inseguito da alcuni voraci predatori che non sono interessati al mangiare, ma al mangiatore. Avrai poche possibilità di sfuggire al loro attacco se non la fuga o il raccogliere una delle mega-pilole, che renderanno i tuoi avversari vulnerabili per un piccolo periodo di tempo. Muoviti con velocità, ma soprattutto usa la forza perché pensare non è sempre veramente possibile e i tuoi nemici ti stanno alle costole.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



BLOCKS

Blocks è un gioco veramente originale poiché si distingue nettamente dal resto dei videogames in circolazione. Non è una avventura, né un gioco d'azione, bensì un programma intelligente. Blocks metterà a dura prova i vostri riflessi e la vostra abilità strategica, pur avendo un obiettivo molto semplice. Dovrete infatti comporre il massimo numero di linee orizzontali continue ruotando i blocchi (spostandoli a destra/sinistra in senso orario/antiorario), i quali scendono dalla parte superiore del video, prima che raggiungano la parte inferiore dello stesso. Ogni linea ininterrotta verrà eliminata dallo schermo, lasciando spazio libero per la creazione di altre. Se, al contrario, formerete delle linee discontinue, i blocchi si accatenteranno l'uno all'altro fino a toccare la parte alta dello schermo, impedendo così ai blocchi successivi di scendere e causando il termine del gioco, ossia il GAME OVER. Ai lati dello schermo sono visualizzati i tasti che devono essere utilizzati, un piccolo visore che, se attivato tramite la lettera sc, mostrerà il blocco successivo a quello che state controllando, l'indicatore del grado di difficoltà, il quale verrà selezionato a caricamento avvenuto, il numero di linee continue create, il punteggio ed infine il numero di blocchi caduti suddivisi per colore.

TASTI

JOYSTICK

<	sinistra
A	veloce
X	attiva il piccolo visore
S	attiva/disattiva il suono
Z	lascia il blocco
SPAZIO	ruota il blocco

KERNI

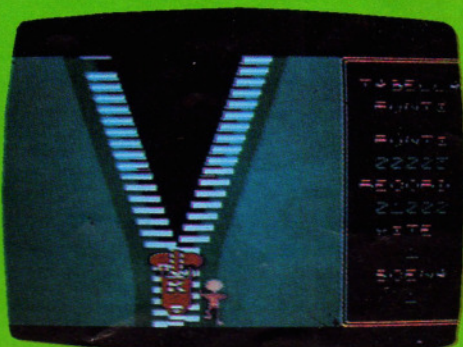
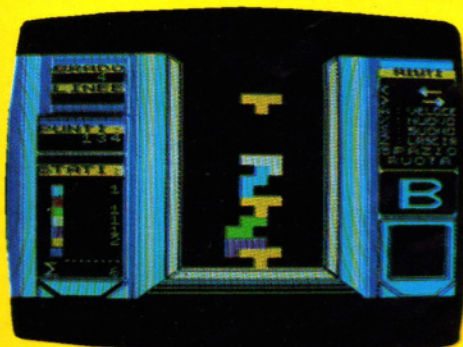
I videogiochi, proprio perché fantastici, trattano di ogni genere di avventura, ma questa volta la trovata è veramente originale ed audace. Il piccolo protagonista si trova sui dentini di una cerniera lampo e, suonato il gong del via, dovrà raggiungere incolume l'inizio di questa chiusura. Così detto sembrerebbe facile, ma che cosa ne dite di rendere tutto più emozionante facendovi inseguire dallo zip che vi vuole incastrare tra i dentini. Emozionante, vero? Ma ecco che le cose si complicano ancora di più, tra i dentini ogni tanto ce n'è uno mancante, e il vostro amico Zipper dovrà saltellare da una parte all'altra della cerniera. Riuscirai ad aiutare Zipper ad arrivare sano e salvo alla fine del suo viaggio?

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



BOOMER



RAMO

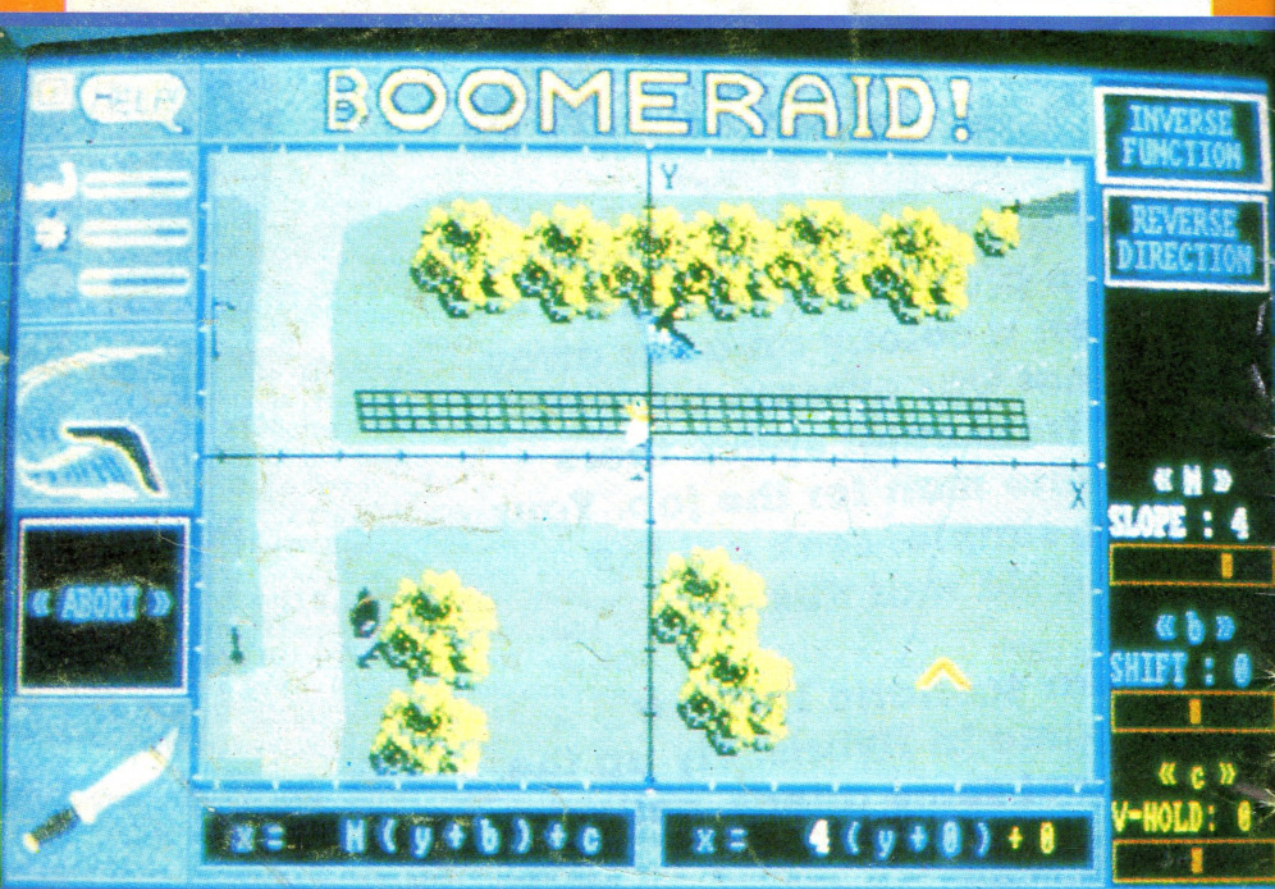
A giudicare dalla quantità di notizie che riceviamo da laggiù, il mercato dell'MSX deve essere estremamente buono, in Australia. Ma stranamente, gli unici giochi che nella nostra mente associamo all'Australia sono i vecchi titoli a 8 bit della Melbourne House. L'humour era una caratteristica costantemente presente in quelle vecchie favole e **Boomeraid** vuole dimostrare che ancora oggi gli australiani non sono spaventati di dimostrarsi ogni tanto particolarmente spiritosi.

Gli strangolatori, i ciclisti untuosi e molti altri personaggi poco piacevoli hanno spinto la loro fortuna troppo in là. Il terrorismo della maggior parte dei parchi che circondano la città ha raggiunto livelli insostenibili e il capo della polizia ha deciso di andare a prenderli in modo che possano essere annientati. Intorno ad ogni parco è stato innalzato un recinto elettrificato alto trenta metri, in modo da intrappolare tutti i delinquenti da fotografare all'interno della città. Quel che ci vuole adesso è qualcuno che sia rude, duro e non abbia paura di niente, disposto ad entrare e schedarli tutti. Essendo già stato arrestato una volta per esserti fatto giustizia con le tue mani, non ti lasci scappare questa possibilità. E prendendo il ruolo di questo personaggio stile Chrocodile-Dundee, parti all'assalto della feccia.



BOOMERAID!





All'inizio del gioco nel parco tutto è tranquillo. Tutt'a un tratto da dietro un cespuglio salta fuori un delinquente che brandisce una mazza da baseball e si appresta a ridurti ad un terribile piccolo ammasso di carne. La prossima volta starai più attento; se clicki l'icona del boomerang fai apparire un grafico nella finestra principale del gioco. Se sistemi un certo numero di corsie, puoi impostare la rotta di volo dell'arma che hai scelto. All'inizio ti viene dato un giavellotto che molto naturalmente può essere lanciato solo in linea retta. Più avanti nel gioco potrai utilizzare boomerang sempre più complessi.

Cespugli, recinti, panche e altalene bloccano spesso la strada più diretta fra te e il tuo nemico. Ed è qui che diventano molto utili i boomerang più sofisticati. Essi possono essere impostati per evitare un ostacolo girandogli intorno in modo da colpire un nemico che sarebbe altrimenti impossibile da raggiungere. Nel parco devi trovare dieci tipi diversi di personaggi. Non sono tutti nemici, il vec-

chietto sulla seggiola a rotelle, per esempio, ma sono ugualmente piacevoli da uccidere. (uccidi i vecchietti, Hogan? Non ti sembra di lasciare andare un po' troppo lontano la tua aggressività)

Per la maggior parte del tempo il gioco è silenzioso ma qua e là ci sono alcuni commenti divertenti e effetti sonori che non ti lasciano per nulla in dubbio sulla nazionalità del personaggio principale. I grafici di **Boomeraid** sono molto semplici, con personaggi molto piccoli e in alcuni punti un movimento un po' trascurato. Anche se l'idea del lancio dei boomerang e i principali scherzi del gioco sono divertenti, almeno all'inizio, il ritmo estremamente lento ti fa velocemente perdere l'attenzione. **Boomeraid** è una bella idea che deve però essere ancora rielaborata un po' perché per ora non è sufficiente.

Facci un pensiero se vuoi qualcosa al di fuori dell'ordinario. Divertirà sicuramente alcuni dei molti fanatici del paese all'altro capo del mondo.