

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!

UN MONDO DI CATTIVI

Hanno un bel po' da dire i libri di De Amicis che il mondo è dei buoni e che alla fine è sempre la bontà a prevalere. Tutte storie, come ben dimostra questa rivista le cui recensioni sono un inno alla cattiveria. Infatti che cosa se non una sana cattiveria può spingervi a battere tutto il mondo in *Hellfire Attack*? E ancora, che cosa se non una buona dose di cattiveria vi incita a entrare a forza in *Rocket Ranger*, il gioco dei terribili nazisti.

Per non parlare di *T.K.O.* e dei suoi pugni. Insomma: cattivi di tutto il mondo unitevi e giocate con noi!

Pag. 4 Palace Toni - Raider

Pag. 5 Tody - Tetratlon

Pag. 6 Dexoiz - Baller

Pag. 7 Flying Aces - Horse

Pag. 8 Cavaler 2 II -
Zexas Kid

Pag. 9 Elton - Toruk

Pag. 10 Ernest il gatto -
Good and Evil

Pag. 11 Bike Stuntman - Tiddler

Pag. 12 Psychoblast - Push it

Pag. 13 Android Enemy - Guardic

Pag. 14 Rocket Ranger:
il futuro

Pag. 21 Robocop: alla ricerca
di criminali

Pag. 26 T.K.O.: il vero pugilato

Pag. 28 Hellfire Attack:
l'elicottero super cobra

PALACE TONI

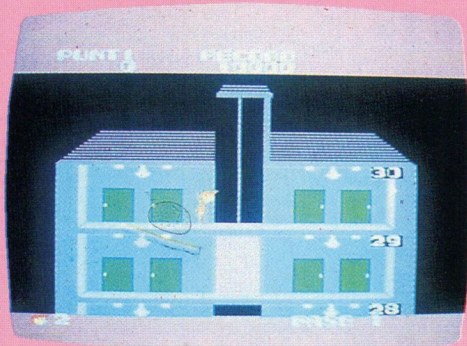
Da qualche tempo la città di S.Francisco è invasa da ogni genere di criminali e le forze dell'ordine non riescono ad opporre loro resistenza. Sono quindi ricorsi all'aiuto di un gruppo di detective e tu fai parte di questa squadra. Dopo essere atterrato sul tetto dell'edificio assegnatoti dovrai, usando l'ascensore e le scale, esaminare tutti gli appartamenti rappresentati con una porta arancione e nei quali potrebbero nascondersi dei malviventi. Questi individui saranno anche nascosti un po' ovunque per ostacolare il tuo compito e dovrai eliminarli prima che ti uccidano loro.

Ma fai attenzione gli ascensori possono essere comandati solo dal loro interno, anche se potrai sfruttarne anche il tetto in caso di bisogno. Dopo aver raggiunto il pianterreno dell'edificio sali sulla tua auto e ritorna al comando. Qui ti verrà assegnata una nuova missione e ricomincerai daccapo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

X salta
Z spara



RAIDER

Per iniziare questo gioco consigliamo prima un po' di pratica. Quando vi sentite pronti potrete scommettere con voi stessi sulla completa riuscita della missione. All'inizio poter scegliere se giocare con l'omino o, se preferite, con il carro armato, è fonte di sicuro interesse, tanto più che scegliendo di partire con il carro, potrete avere più possibilità di portare a termine felicemente la missione. Quale? Distruggere le postazioni nemiche e conquistare ogni avamposto.

Sparando continuamente sulle loro basi nascoste, supererai i vari livelli di gioco in un susseguirsi di scroll verticali. Attento! Quando vedi una freccia con indicazione verso il basso, cerca di evitarla se non vuoi tornare indietro al livello precedente. La fortuna però vuole che tu abbia a disposizione due tipi di armi: le bombe, utili per distruggere le infrastrutture più grosse, e le pallottole classiche per annientare i nemici che ti si presentano via via. Un occhio particolare all'energia di cui disponi e all'entità dei danni (ambedue rappresentate in alto a destra del video). Che aspetti allora, preparati a combattere.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 (solo per direzioni) CURSORI

SPAZIO riparti
STOP pausa
Z bombe
C fuoco rapido

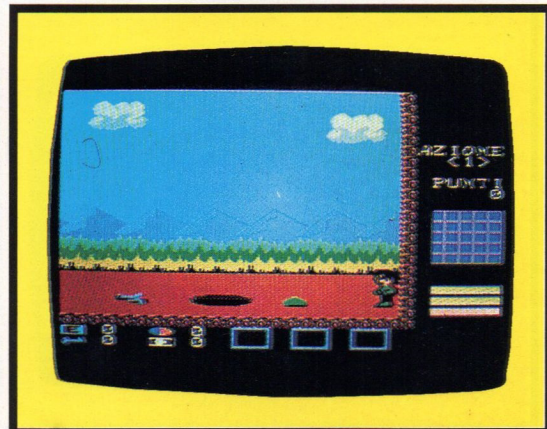


TODY

Tody è un ragazzino brillante, ma indisciplinato. I suoi genitori lo hanno lasciato da solo raccomandandogli di non uscire perché all'esterno è molto pericoloso se non si è in compagnia degli adulti. Ma Tody, nonostante abbia promesso di ubbidire al consiglio dei suoi cari, stufo di aspettare il loro ritorno, è uscito nel bosco: qui dovrà fare attenzione a farfalle, insetti, robot che assorbono la sua energia vitale e l'unico rifugio gli sembreranno le miniere sotterranee. Raccogli tutto quanto trovi sul tuo cammino, perché potrà esserti utile in seguito, spara a tutto ciò che ti appare alieno, per tenerti cara la pelle, e usa il tuo fiuto e la tua intelligenza per trovare il modo per tornare a casa sano e salvo.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE
FUOCO/SPAZIO spara



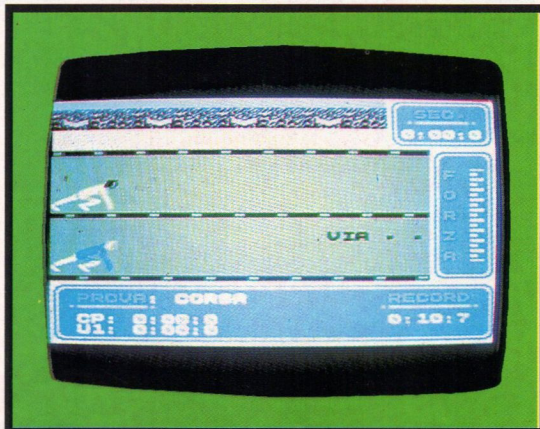
TETRATLON

Ecco a voi un'appassionante, avvincente gara olimpica.

Dovrete affrontare cinque diverse discipline sportive una più affascinante dell'altra dove, in un susseguirsi di emozioni e sforzi micidiali, dovrete riuscire a portare a termine con successo le varie discipline (corsa, arco, ciclismo e il calcio). Cercate sempre di dosare gradatamente le forze in modo tale da non arrivare a metà gara sfiniti senza più possibilità di recupero. Fate questo e la vittoria finale sarà vostra!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE
SPAZIO fuoco

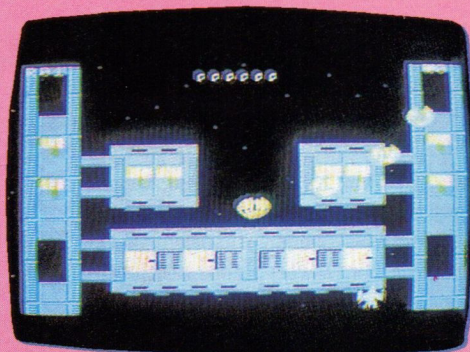


DEXOIZ

I sensori spia inviati all'interno della base aliena sulla lontana Luca Evans hanno purtroppo rivelato che quello che non si voleva avesse mai esito era accaduto. Il malvagio scienziato Harder ha messo a punto un congegno capace di rendere ogni essere umano incapace di ragionare con la propria mente e quindi pronto a recepire i messaggi che gli giungono per mezzo di ricetrasmittenti insediate nel suo orecchio. Con questo sistema Harder ha in mente di impadronirsi a poco a poco dei pianeti dell'Universo e realizzare il suo pazzo progetto di comandare su tutti. Naturalmente non è ammissibile permettergli di portare a termine la sua idea e tu ti sei offerto volontario per guidare il mega-robot Dexoiz per entrare nella base segreta e distruggere il congegno e i suoi progetti, ma nel frattempo dovrai difenderti dai tuoi nemici che implacabili ti verranno addosso come kamikaze.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE
FUOCO inizio gioco

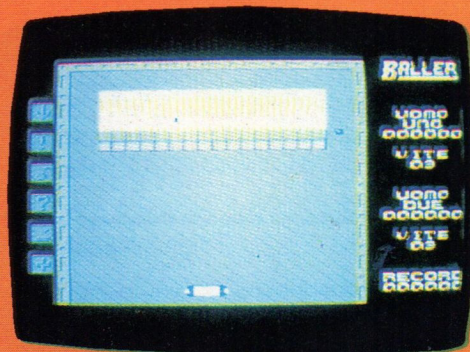


BALLER

Ehi! Ragazzi, finalmente ci troviamo! Ecco un classico, un videogame che riesce sempre ad entusiasmare voi utenti dell'MSX. In questo "muro", possiamo definirlo così, non vi sono le solite icone che scendono ogni qualvolta abbattete i vari mattoncini colorati ma, ogni qualvolta la vostra pallina andrà a colpire i quadratini bianchi con un puntino al centro, si accenderanno in successione le varie icone poste alla sinistra del vostro monitor. Queste vi daranno la possibilità di usufruire di varie novità chiamiamole così, utili a proseguire nel gioco più facilmente. Ad esempio potete usufruire di vite extra, cosa da non sottovalutare vista la difficoltà crescente del gioco. Ok allora mano al joystick, o se preferite... occhio alla palla!!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
SPAZIO pausa
CURSORI perdi una vita



FLYING ACES

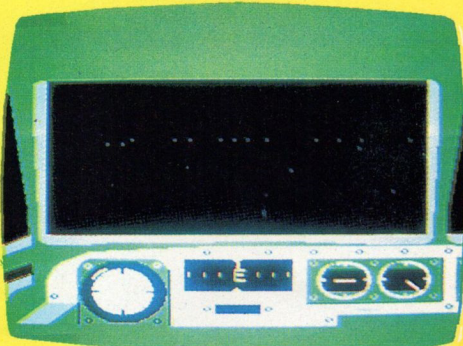
Ci troviamo nel bel mezzo della 2^a guerra mondiale, quando più forti sono gli attriti tra le due potenze europee: Inghilterra e Germania. La Germania sembra invincibile sia per potenza numerica che di mezzi, ma gli assi volanti inglesi hanno giurato che gliela faranno pagare. Al comando supremo della RAF è stato deciso che l'unico modo per cercare di piegare la potenza germanica sarebbe quello di bombardare Berlino e distruggere una importante diga nei suoi dintorni. Tu, dopo aver scelto il tuo ruolo nella missione, (capo formazione o pilota solitario) sei salito a bordo del tuo bombardiere, votato alla morte se necessario, ma sicuro di raggiungere il tuo obiettivo. Dalla carlinga avrai una visione totale del tuo velivolo e operando abilmente con motori, mitragliere, con l'aiuto della mappa dovrai portare a termine la tua impresa.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CORSORE

- | | |
|---|---------------------|
| 1 | cabina |
| 2 | mitragliera di prua |
| 3 | mitragliera coda |
| 4 | sgancio bombe |
| 5 | mappa |
| 6 | motori |



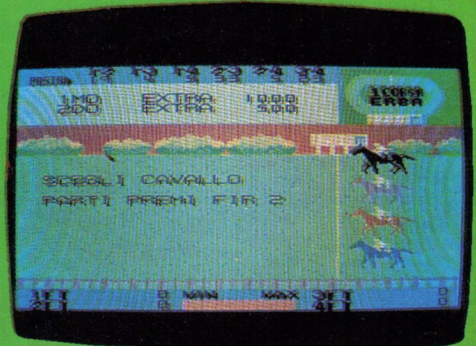
HORSE

Occhio al totalizzatore, fate le vostre scommesse. Cavalli al tondino pronti VIA!!! Cavalli partiti, ora sta a voi e alla vostra abilità riuscire a portare alla vittoria il vostro cavallo e riscuotere alla cassa la somma, si spera, vinta. Il gioco è di sicuro interesse nonché di grande divertimento, il tutto mixato da una discreta grafica, cosa non sempre presente nei giochi per MSX.

Quando puntate sui vari cavalli premete fuoco e quando le due freccette lampeggiano muovete il joystick verso l'alto per incrementare la puntata e in giù per decrementarla. Premete nuovamente fuoco per confermare la puntata e passate così ad un cavallo successivo. Buon divertimento e mi raccomando, che rimanga solo un gioco per il computer!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2



CAVALER 2 II

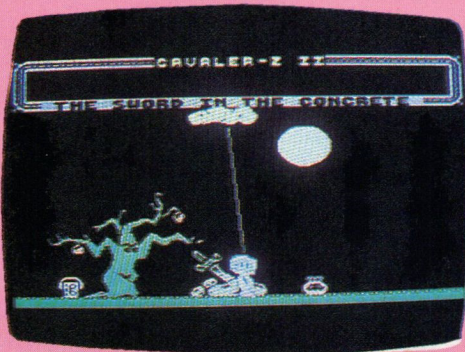
Il cavaliere magico ha salvato i suoi amici e il suo tutore Brakus, il mago, dalla luce perpetua lanciata loro da uno stregone e poi si è trovato catapultato nel 25° secolo a bordo dell'astronave USS Galactica. Dopo aver acquistato una macchina del tempo di seconda mano dai guardiani del tempo il cavaliere magico riesce a raggiungere il suo tempo e il suo pianeta, ma con una brutta sorpresa. Durante il viaggio di ritorno per un cattivo funzionamento della macchina si è creato un altro cavaliere magico, ma purtroppo quest'ultimo è perfido e malvagio ed ha l'intenzione di distruggere il vero cavaliere magico. Tu impersoni il buono e ti rendi conto che non puoi uccidere il tuo avversario, altrimenti morirai anche tu. L'unico modo per risolvere il problema è unirti a lui.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

A	su, salta
Z	giù
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	gioco



ZEXAS KID

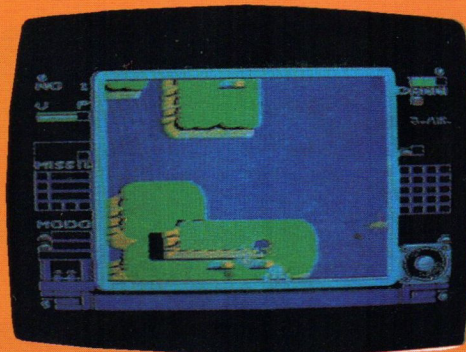
Base Alfa! Base Alfa rispondete! Nessun segnale di risposta, sembra che l'avamposto terrestre sia stato distrutto o per lo meno ci sia qualcosa di poco chiaro. La tua missione sta proprio nel cercare di scoprire cosa sia successo ai numerosi scienziati che operavano da mesi in questa base del Pianeta Gborkis 2. Armato inizialmente di normali colpi singoli dovrai uccidere i numerosi nemici che man mano si presentano lungo il percorso. Quando vedi delle capsule "giallo-azzurre", sparagli subito, dopo averle distrutte riveleranno dei simboli o delle lettere che, raccogliendole, ti forniranno nuovi tipi di armi (laser multidirezionale, scudo termico, bombe e altre ancora) tutte utili ai fini di sconfiggere totalmente gli abitanti di questo insospitabile pianeta. Stai attento ad alcuni di questi, infatti sono esseri molto agguerriti e faranno di tutto pur di eliminarti. Forza, non aver alcun timore e che la buona sorte ti sia amica.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

TASTI DI CURSORE

SPAZIO	fuoco
--------	-------



ELTON

Vi ricordate il gioco delle mattonelle colorate, dove il protagonista del video-game doveva saltare da una piastrella all'altra modificandone il colore? Ora ne è pronta una nuova versione: Elton, il nostro amico, deve ora saltare da un cubetto all'altro, facendoli ruotare, in modo che la faccia di colore differente venga nascosta alla nostra vista. Ma attenzione per Elton esiste sempre il pericolo di cadere nel vuoto saltellando sui cubetti o di essere raggiunto dagli animaletti dispettosi che gli fanno pericolosi scherzi. Se poi Elton ritorna su un cubetto già a posto dovrà ricominciare tutto dall'inizio. Se sarai così bravo da aiutare Elton a terminare uno schema, sarai promosso a quello successivo, più difficile. Se poi perderai Elton ti regalerà qualche lacrimuccia.

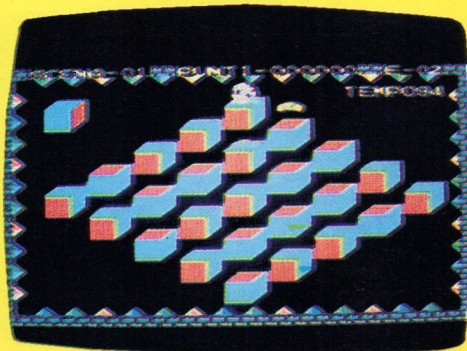
TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



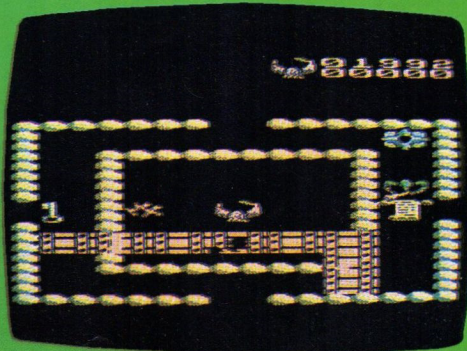
TORUK

Ecco a voi una novità. Quale? Le istruzioni dettagliate, a video, del gioco. È una cosa nuova, non tanto per il gioco in sé, ma per questo raro modo che abbiamo scelto per spiegarvi meglio il game. Gioco avventuroso dove, nei panni di un eroico conquistatore, devi salvare la dolce principessa. Basta carta stampata, con questo gioco sarà più semplice scoprire ed affrontare le difficoltà che man mano si presenteranno.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DA MENÙ



ERNEST IL GATTO

Il piccolo Bobby ne ha combinata un'altra delle sue. Si è introdotto nella camera del suo amico George e per curiosità si è impadronito della sua raccolta molto preziosa di cartine colorate, ma purtroppo una folata di vento le ha sparpagiate un po' ovunque. Per impedire che il suo amico si accorga della sua bravata e vada su tutte le furie dovrà andare in cerca di tutte le carte e recuperarle. Ma il prato è infestato da vermi e quadrifogli velenosi, molto pericolosi, mentre in suo aiuto potrà venire il gatto Ernest che lo farà ingigantire dimezzando le sue possibilità di morire. Tutte le volte che vieni ucciso ricominci la tua raccolta daccapo, a meno che tu non riesca a toccare i quadrifogli bianchi, che fissano il punto da cui ricominciare.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO inizio gioco
salto



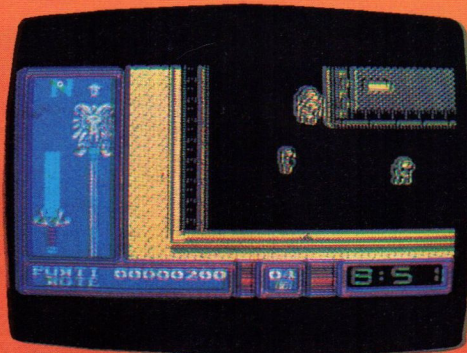
GOOD AND EVIL

Siamo all'ennesima puntata dell'eterno conflitto tra le forze del Bene e quelle del Male. Attraverso un "Vortice Spazio Temporale" la chiave del sapere è finita nelle mani di uno studente di un College americano. Skeletors e Evil sono riusciti ad entrarne in possesso e per Eternia, il pianeta del Passato, non c'è speranza; finché la chiave rimarrà in loro possesso gli abitanti del pianeta stesso rimarranno soggiogati per sempre. Solo tu, eroe di fama indiscussa, potrai riportare la pace e la libertà collezionando 8 note musicali sparse per la città. Alcune potranno trovarsi per le strade, altre quando avrai sconfitto le forze del Male di Skeletors. Avrai anche due compagni di avventura che, di tanto in tanto ti daranno utili informazioni. Attento, la mappa della zona da perlustrare, è di fondamentale importanza senza di questa saresti disorientato e perderesti la possibilità di completare la missione. Buona fortuna e che il Bene sia con te!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
O	su
K	giù
SPAZIO	fuoco
H	pausa
Q	fine gioco
Ø	inizia gioco



BIKE STUNTMAN

Senz'altro molti di Voi avranno sentito parlare delle spettacolarità che gli stuntman di motocicli compiono durante i loro esercizi. Balzi paurosi che fanno tenere il fiato sospeso a tutti gli spettatori sfidando la gravità e mettendo a dura prova il loro coraggio e la loro perizia. Per questo gioco dove lo scopo è saltare il più lontano possibile è necessario che diventi per Voi istintivo, come per i veri campioni, il calcolare la giusta velocità al momento del salto e la posizione da tenere con la vostra bici durante il salto e l'atterraggio, poiché non avrete nient'altro che possa aiutarvi nella prova che le vostre sensazioni. Dovrete sviluppare e raggiungere il controllo necessario e il calcolo del tempo per progredire fino ai salti più difficili, comincerete con 8 vetture e mano a mano che riuscirete nei salti ne verrà aggiunta una in più. Ma prima di cimentarvi nella prova vera e propria potrete esercitarVi con i barilli (DEMO), anche se in questo caso non otterrete punti.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO freni



velocità pedali
direzione veicolo



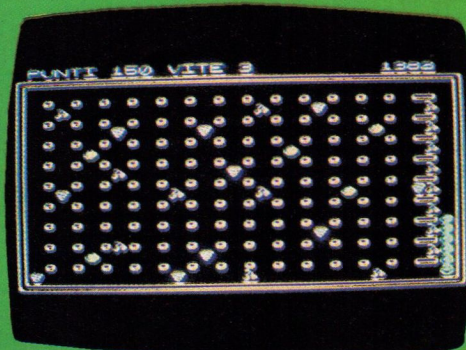
TIDDLER

Ecco a voi il gioco che sempre avete cercato e che mai siete riusciti a trovare. Come in un caro e conosciutissimo gioco da bar, siete alle prese con il più affamato degli esseri viventi: il biscione. Alla ricerca di luoghi ricchi di frutta, il nostro amico cercherà di saziarsi a volontà ma... attenzione, chi troppo vuole nulla stringe! Infatti via via che il nostro rettile si nutre di questa frutta, il suo snodato corpo si allungherà a dismisura e, se non sarete più che abili nel manovrarlo, finirà con l'autodistruggersi. Sì, infatti qualora, nella specie di labirinto in cui si trova, la testa, parte del corpo che guida la sua ricerca, viene a contatto o con una qualunque parte del suo corpo, o viene a trovarsi in un vicolo senza più probabilità di uscita, allora il nostro caro biscione si auto-annienterà. In poche parole dovrete cercare di proseguire senza intralci e, cosa importante, mangiare la frutta nei luoghi più ingrovigliati, quando siete ancora di piccole dimensioni. Bene, questo è tutto e attenzione... la fame fa brutti scherzi!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

CURSORI



PSYCHOBLAST

Molto è stato detto delle infamanti guerre di droidi nelle quali i terrestri e gli squadroni Matrix sconfissero le perfide forze droidi che volevano moltiplicarsi sulle griglie di potenza usate per fornire energia alla terra nei giorni notturni prima che la fusione nucleare fosse sicura. Si pensava che la guerra finale fosse stata combattuta e che i droidi tornassero a casa, ma delle spie terrestri scoprirono che prima di andarsene i nostri nemici avevano intenzione di nuclearizzare il pianeta natale dei droidi e distruggerli tutti. Tu sarai a capo della formazione di 4 navette interplanetarie che dovranno superare le ondate dei caccia alieni posti a difesa del loro spazio aereo: ricorda che alcuni di loro dovranno essere colpiti più volte prima di esplodere e che altri se colpiti si trasformeranno in una forma differente. Stai molto attento e spara a più non posso.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra

SYMBOL SHIFT fuoco



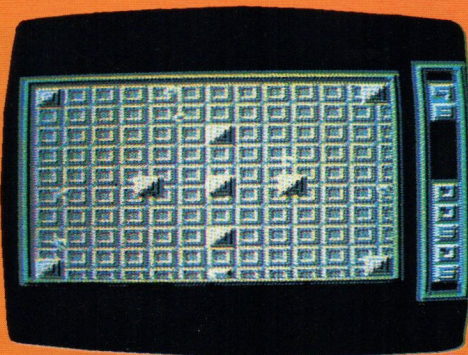
PUSH IT

Un gioco nuovo, sia come idea che come realizzazione. Il suddetto video game si suddivide in diversi livelli, in ognuno dei quali bisogna seguire una specifica strategia. Nel primo livello, ad esempio, bisogna rimanere sotto la pallina che vaga per lo schermo e dopo che avrai racimolato un po' di punti passerai allo schema successivo. Qui dovrai, evitando le palline, passare su tutte le piramidi e dopo averle toccate tutte passerai al 3° livello. Durante gli altri schemi il discorso non cambia. La variante consiste nel trovare nuovi ostacoli e zone "vietate" dove non potrai rimanere sopra per più di un determinato tempo, tempo che ti verrà indicato da un "counter" che apparirà nello schema di gioco. Bene, potete cominciare e... buona fortuna!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

CURSORI	per direzioni
SPAZIO	fuoco



ANDROID ENEMY

Qualche cosa di strano è accaduto nel laboratorio nucleare dell'Istituto Superiore di Fisica. Il custode ha udito soltanto come uno scoppio sordo e da quel momento tutti gli scienziati che lavoravano al suo interno sono scomparsi. Al loro posto tuttavia sono apparsi degli strani esseri: robot volanti, pipistrelli vampiri, rane gracidanti che sono letali a chiunque li avvicini. Indossata una tuta abbastanza protettiva, munito di jet-pack laser (del quale purtroppo avrai solo pochi colpi) ti sei offerto di introdurti nel laboratorio alla ricerca di che cosa possa essere accaduto. Raccogli indizi (bottiglie vuote), informazioni ed esamina attentamente tutto, ma ricordati di stare comunque lontano da tutto ciò che si muove perché il contatto con questi esseri potrà esserti fatale.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

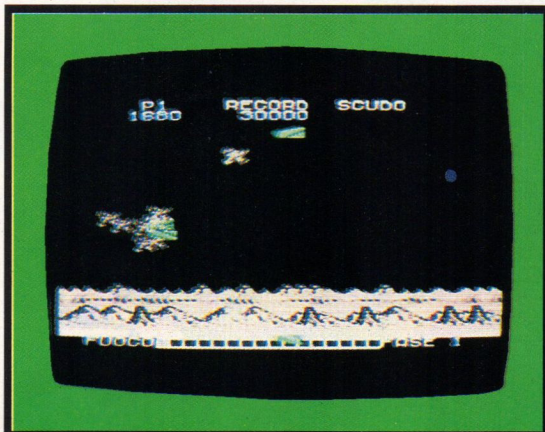
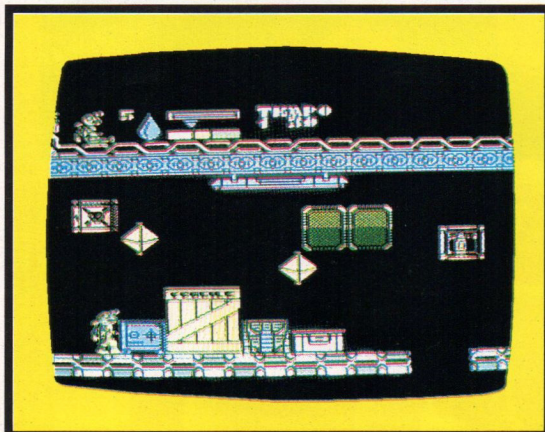
1	tasti
2	joystick
0	gioco

GUARDIC

In un clima strettamente spaziale, siete chiamati a distruggere diverse, anzi, innumerevoli orde nemiche del pianeta "Faxion". Sta a te raccogliere i vari numeri che gli alieni disseminano dopo la loro distruzione, sia per cambiare tipo d'arma (laser multipli, singoli, doppi, a schiera, etc.), sia per incrementare lo scudo che ti protegge dalle bordate dei colpi nemici. Infatti ogni qualvolta che vieni colpito, la suddetta corazza protettiva andrà man mano indebolendosi fino all'esaurimento totale e quindi alla inevitabile perdita di un'astronave. I livelli sono tanti, uno più difficoltoso dell'altro e... attenzione attenzione, potrai, a partita finita, riprendere la disputa da dove avevi terminato. Non è favoloso?! Beh l'idea è stata lanciata da voi tutti che siete sempre desiderosi di riuscire a vedere la fine di ogni gioco. Così, forse, ora ci riuscite!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 CURSORI
SPAZIO fuoco
STOP pausa/ricomincia

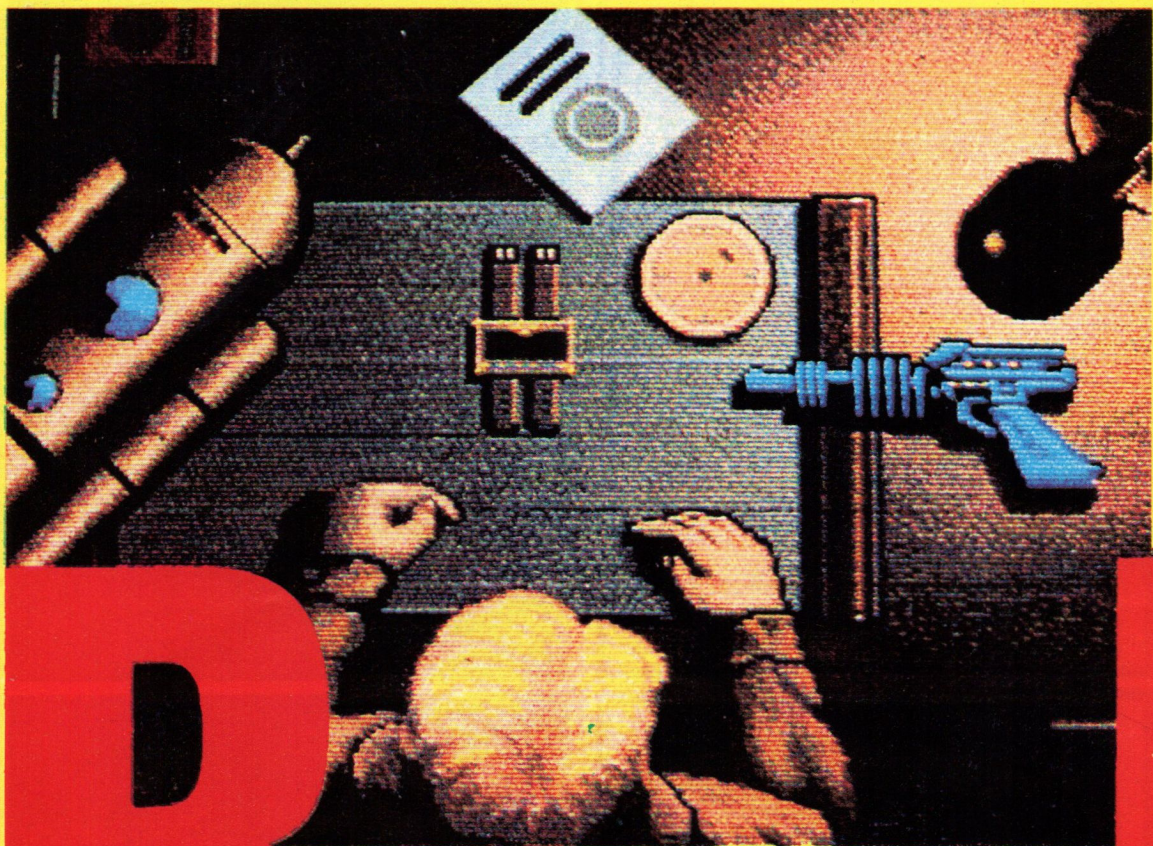


Rocket Ranger è uno dei miei giochi preferiti, forse perché crea benissimo l'atmosfera del gioco o magari semplicemente per i suoi grafici straordinari e il suono altrettanto buono. Sarebbe già un lavoro veramente ben fatto se i programmatori fossero riusciti a convertirlo per l'MSX ottenendo la metà degli ottimi risultati del suo predecessore, semplicemente a causa dei limiti dell'MSX.

Il gioco comincia molto tempo fa, nell'anno 1940 quando Hitler e le sue truppe naziste hanno cominciato la loro missione per diventare i governatori supremi e conquistare tutto l'universo. Tu, Rocket Ranger sei l'unico che

può fermare la continuazione di questa distruzione. Sei seduto nel tuo laboratorio, incapace di reagire, studiando e ristudiando i piani per riuscire a schiacciare Hitler e le sue truppe, ma nessuno di loro ti sembra realizzabile, quando tutto a un tratto una scintilla illumina tutta la stanza. Sbatti le palpebre e ti strofini gli occhi, ma non puoi credere alla magica meraviglia che si trova davanti a te — le tue preghiere hanno ottenuto una risposta!

Quegli oggetti ti sono stati inviati dall'anno 2040, in un tempo nel quale il mondo è governato dai nazisti in seguito alla vittoria di Hitler nella II Guerra Mondiale. Puoi cancel-



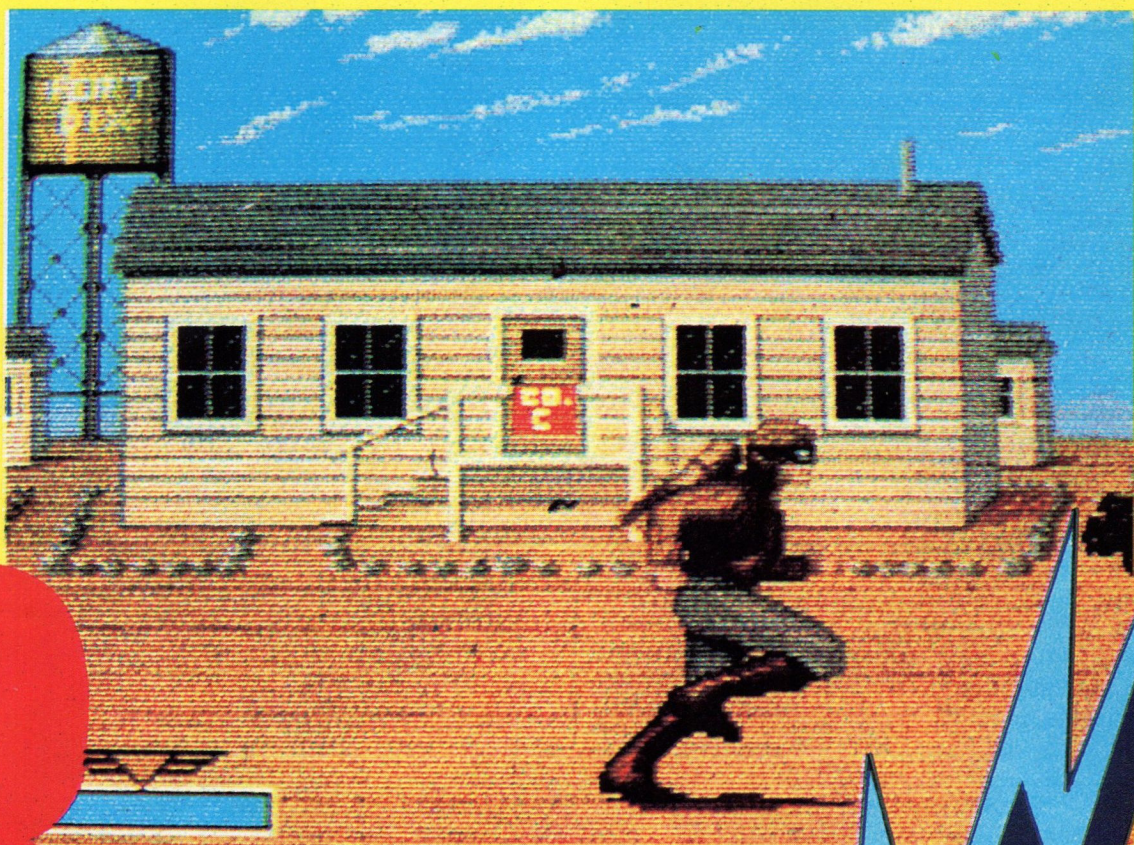
ROCKET

lare questo terribile errore sconfiggendoli prima che vincano grazie all'aiuto del tuo equipaggiamento futuristico, e cambiare il corso della storia! I regali che ricevi comprendono il dispositivo più importante, lo zaino del razzo (che ti permette di volare), una pistola al radio, un monitor da polso piuttosto maneggevole e una ruota di decodificazione dei segreti.

Nelle sequenze di apertura ti viene dato un breve riassunto della tua missione con la descrizione di tutti i cattivi e di tutti i buoni che vi sono coinvolti, accompagnato da una colonna sonora che ricorda proprio molto la guerra e ti mette nello stato d'animo giusto.

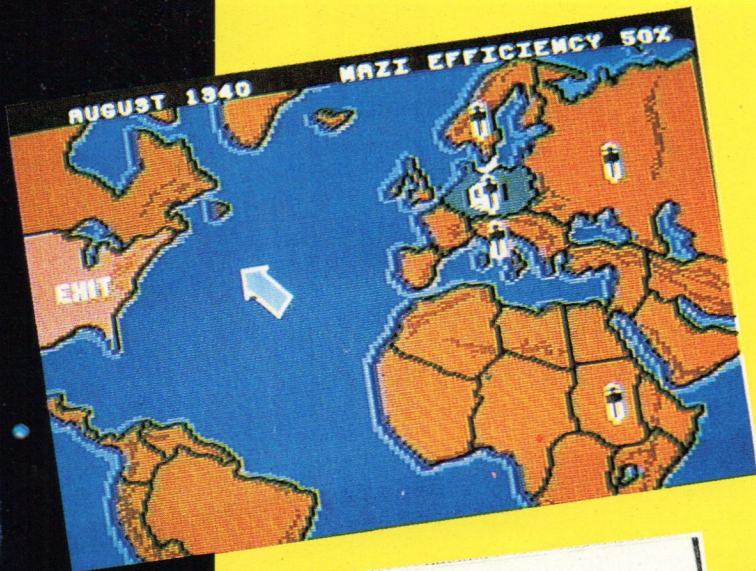
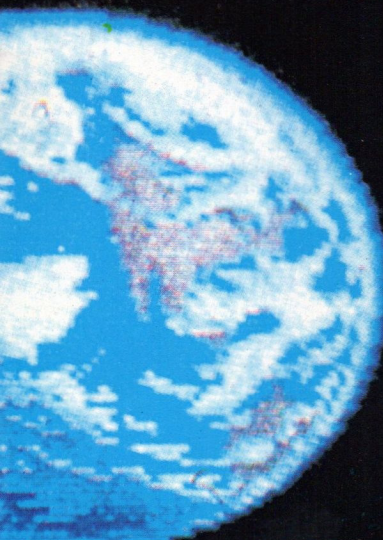
Lo schermo principale lista le varie opzioni e le statistiche e può essere consultato ed utilizzato in qualsiasi momento durante il gioco.

I tedeschi hanno sviluppato i razzi spaziali ed ora ne possiedono un'intera flotta che fa da navetta con la Luna trasportando grosse quantità di un carburante molto particolare, chiamato lunarium, che si trova sulla terra. Devi scoprire i quattro componenti di un razzo che possono essere in parti del mondo diverse, per riuscire poi a costruire un razzo che possa volare fino alla luna. Il gioco è composto da una grande quantità di piccoli sottogiochi collegati fra di loro in

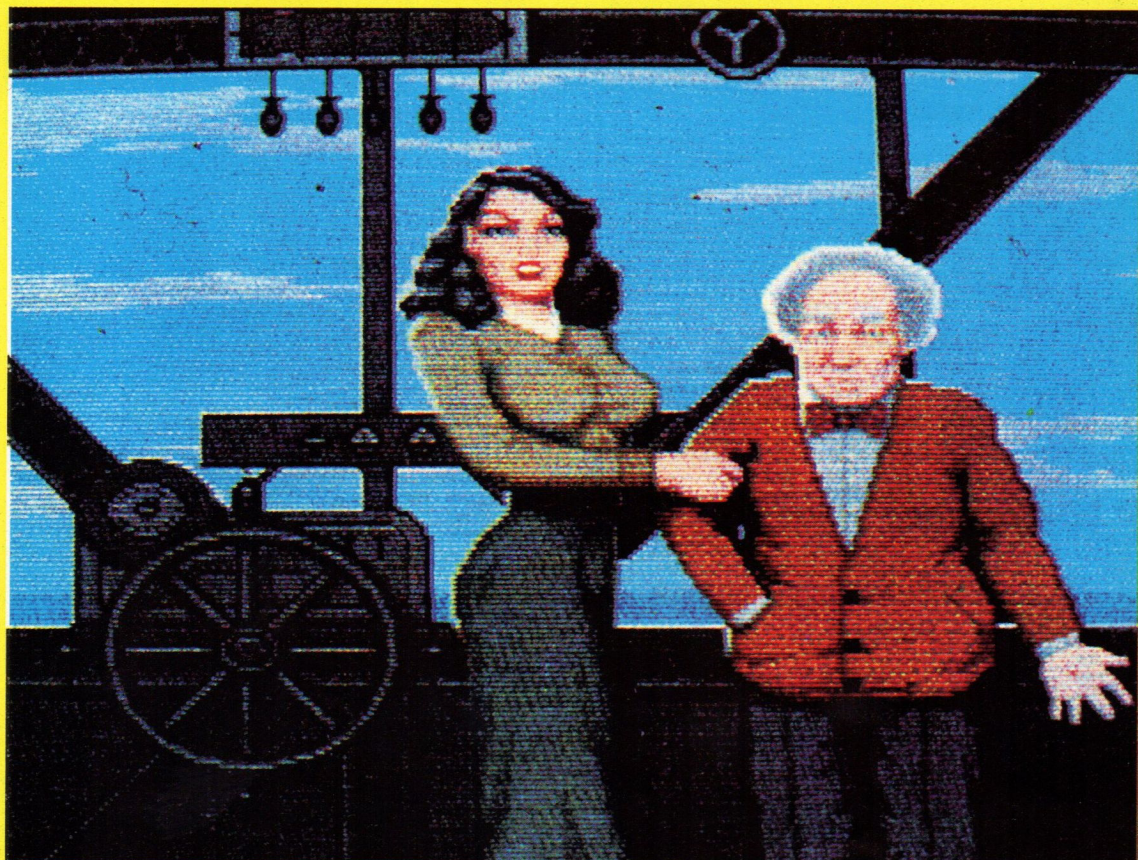


RANGER





modo da mantenere il gioco unitario. Essi possono andare da una battaglia aerea con i caccia tedeschi sopra all'Atlantico, ad una rissa con una guardia, per entrare nel sottogioco dovrai utilizzare il tuo zaino del razzo e un po' di lunarium come carburante in modo da poter volare fino alla tua destinazione. Per scoprire dove si svolge l'azione, di solito dovrai dare un'occhiata nella sala di guerra. Qui si trova una grande cartina del mondo che indica dove sono localizzate le tue spie. Se hanno importanti informazioni da comunicarti, cominciano a lampeggiare, poi poi leggere la relazione che ti inviano e decidere se vuoi o non vuoi raggiungerle. Per te il lunarium è vitale perché lo devi utilizzare come carburante per il tuo razzo da spalla. Per questo motivo, se ti capita di vo-



lare in un paese nel quale non sta succedendo niente, sprecherai una grande quantità di carburante, oltre che molto tempo. Se, per esempio, ti viene detto che Jane (una ragazza che deve essere liberata) è stata catturata e sta volando sopra all'Atlantico in uno Zepelin, guardi sulla tua ruota di decodificazione per vedere quante unità di lunarium ti servono per raggiungerla.

Poi comincia la sequenza del decollo. Ogni volta che vuoi prendere il volo devi eseguire la stessa routine. Parti dall'estremo sinistro dello schermo e corri verso destra, e lo schermo scorre con te. Ogni volta che fai un passo devi premere il tasto, quando hai raggiunto una certa velocità un lieve beep-beep ti informa che devi spingere il joystick in alto e lontano.

Tutti i sottogiochi sono molto divertenti da giocare e da portare a termine, e tutti richiedono azioni e abilità diverse, o in alcuni casi semplicemente l'esperienza. Ognuno dei sottogiochi ha una colonna sonora individuale e diversa dalle altre, cosa che aumenta

l'atmosfera inquietante di tutto il gioco. L'unico difetto menzionabile che ho trovato è il modo in cui devi continuamente cambiare disco dentro e fuori dal drive. A parte questo la presentazione è eccellente ed è stata chiaramente pianificata a fondo.

Il problema principale con gli altri giochi della Cinemaware era che pur avendo grafici di alto livello, mancava sempre un qualcosa al gioco vero e proprio. *Rocket Ranger*, invece, ha sempre i grafici eccellenti, ma il gioco raggiunge lo stesso livello. Il suono durante tutto il gioco è al solito ottimo livello dei giochi della Cinemaware con molti effetti sonori variati e una colonna sonora di base (e anche alcune frasi).

Rocket Ranger è una delle migliori conversioni che io abbia mai provato, e perde poco, se non addirittura niente, nella zona di gioco, e nei grafici come nel suono è il più simile possibile all'originale. Così, se sei uno di quelli che invidiano tutti i proprietari di un Amiga con *Rocket Ranger*, è arrivato anche per te il momento di averne una copia.

2 GIOCHI

LA MIGLIORE GRAFICA DEL

Mondo
AMIGA



OGNI MESE

NELLA TUA

EDICOLA



ROBO

Robocop, fresco dal suo debutto come stella di un coin-op, appare ora anche nel suo gioco per il computer, basato su alcune parti del coin-op e del film, ma che non si può considerare una loro diretta conversione.

Robocop è un ottimo esempio di una licenza di un film che viene rielaborata con successo in modo da catturare gli elementi di base del film. È a ritmo serrato, è violento ed è grande.

Segue il nostro eroe che si fa strada attraverso nove livelli di azione, dal pattugliamento di routine delle strade, alla scoperta di uno dei suoi uccisori (non mi addentro nei dettagli della trama, guardatevi il film). Inseguendo e identificando il suo assalitore riesce ad arrivare a scoprire i veri come e perché della sua vera uccisione in una fabbrica.

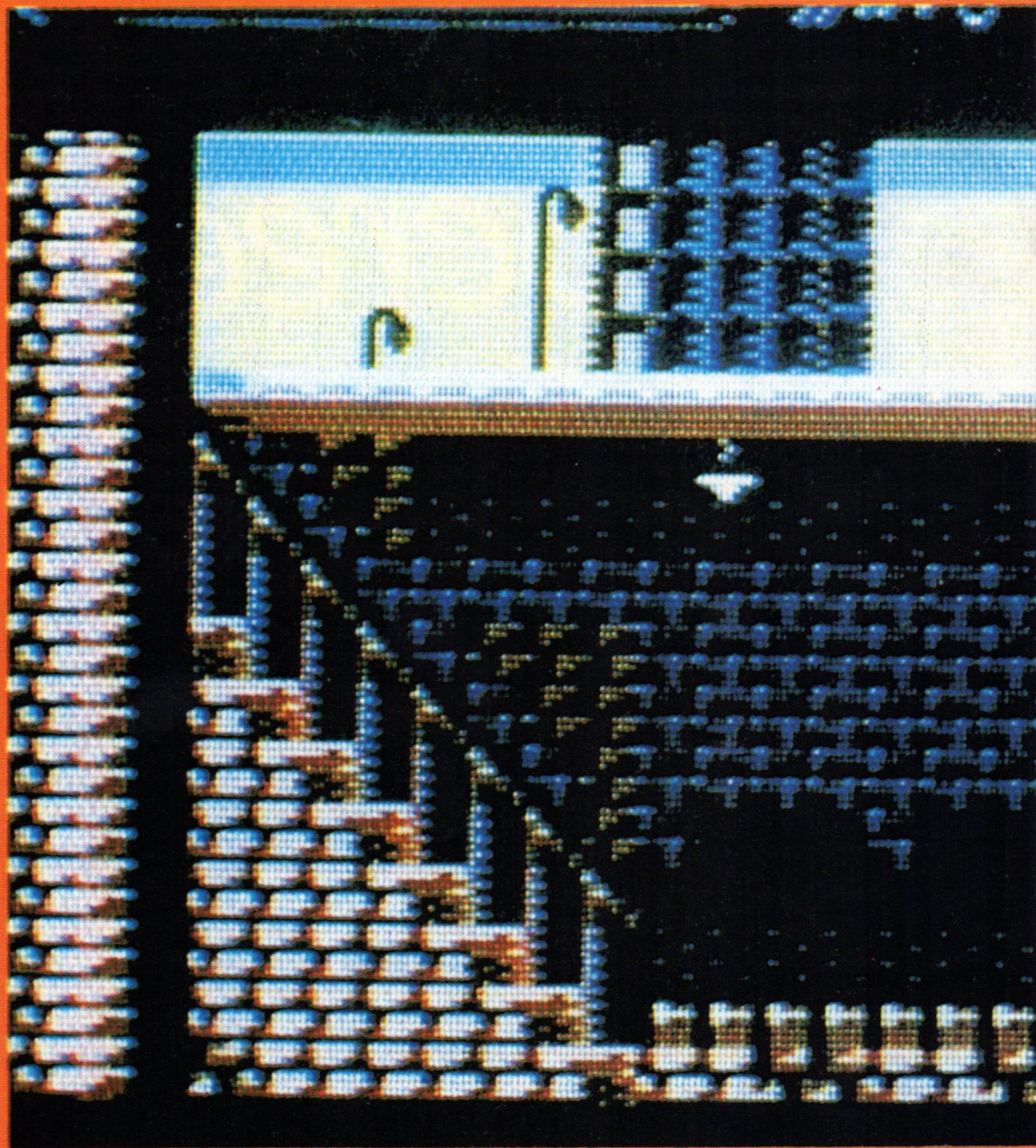
Nel primo livello ti ritrovi a pattugliare le stra-

de di Detroit. Il livello di delinquenza è un po' altino in quella zona. Man mano che avanzi, ti appare un numero sempre maggiore di brutti ceffi, alcuni alle finestre, altri al tuo livello, sulla strada, e tutti sono armati. Devi farli fuori il più velocemente possibile. Man mano che avanzi, cosa che succede in tutti i livelli tranne tre, alcuni dei brutti ceffi lasciano cadere degli oggetti. Può trattarsi di tutto, da biberon pieni di pappa per bambini che ti servono per rifocillare il tuo livello energetico, per te necessario (hai una sola vita), alle armi di natura particolarmente potente, che vanno dai proiettili che bucano le armature fino alle armi che sparano in tre direzioni.

Quando raggiungi la fine del livello, senti un grido di aiuto che proviene da un vicolo lì vicino. Aprendoti la strada in uno stile molto "metallico", incontri un rapinatore che si fa scudo tenendo davanti a sé una donna. Qui



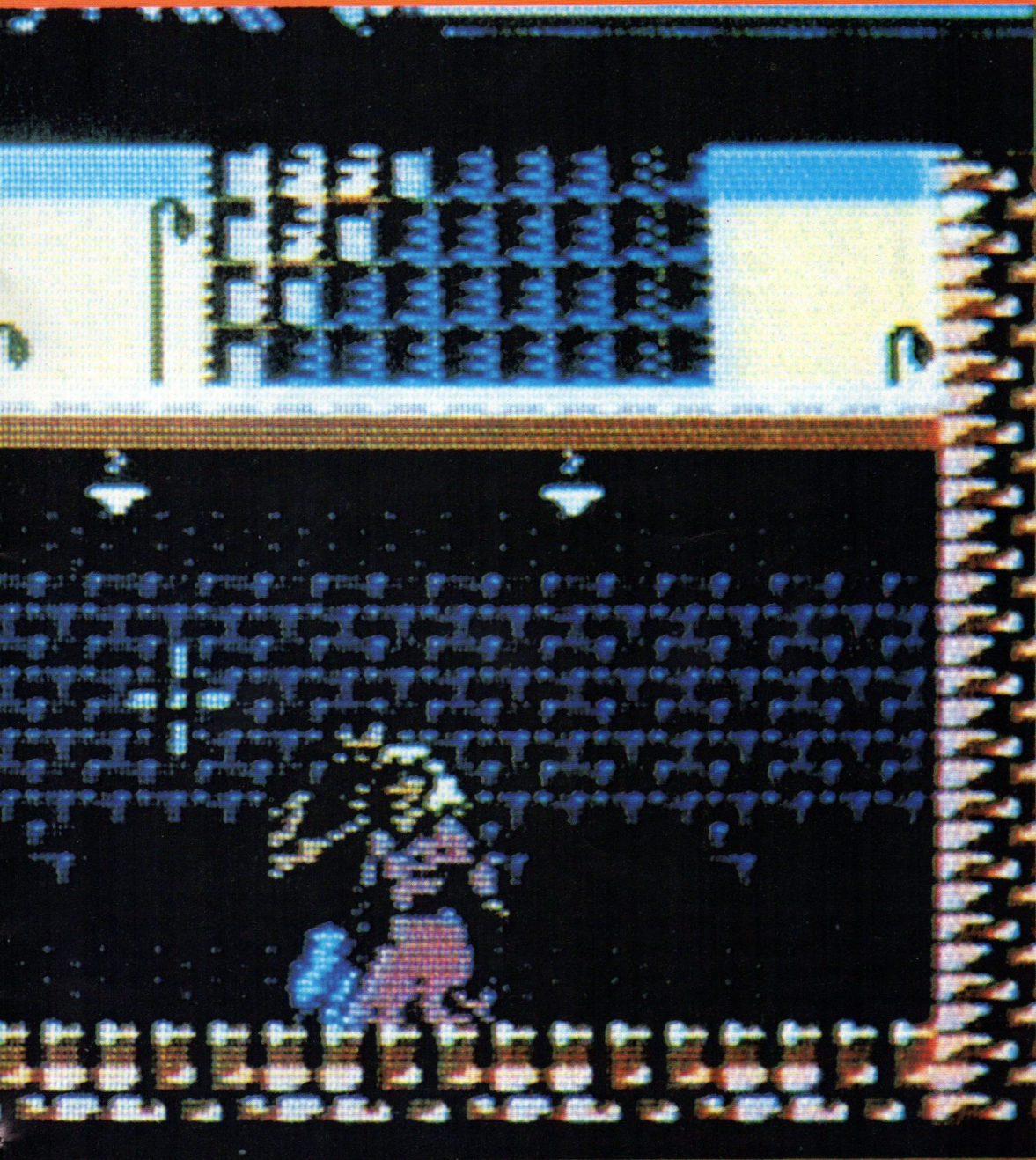
OCOP



devi riuscire a colpire l'uomo, ma non la ragazza. L'uomo si sposta casualmente a sinistra e a destra e devi riuscire a colpirlo almeno una ventina di volte spostando una crocetta sulle piccole parti del suo corpo che lascia esposte. Se colpisci la ragazza perdi energie. Se superi il tempo massimo il rapinatore uccide la ragazza. Il terzo livello ti vede nuovamente di ronda,

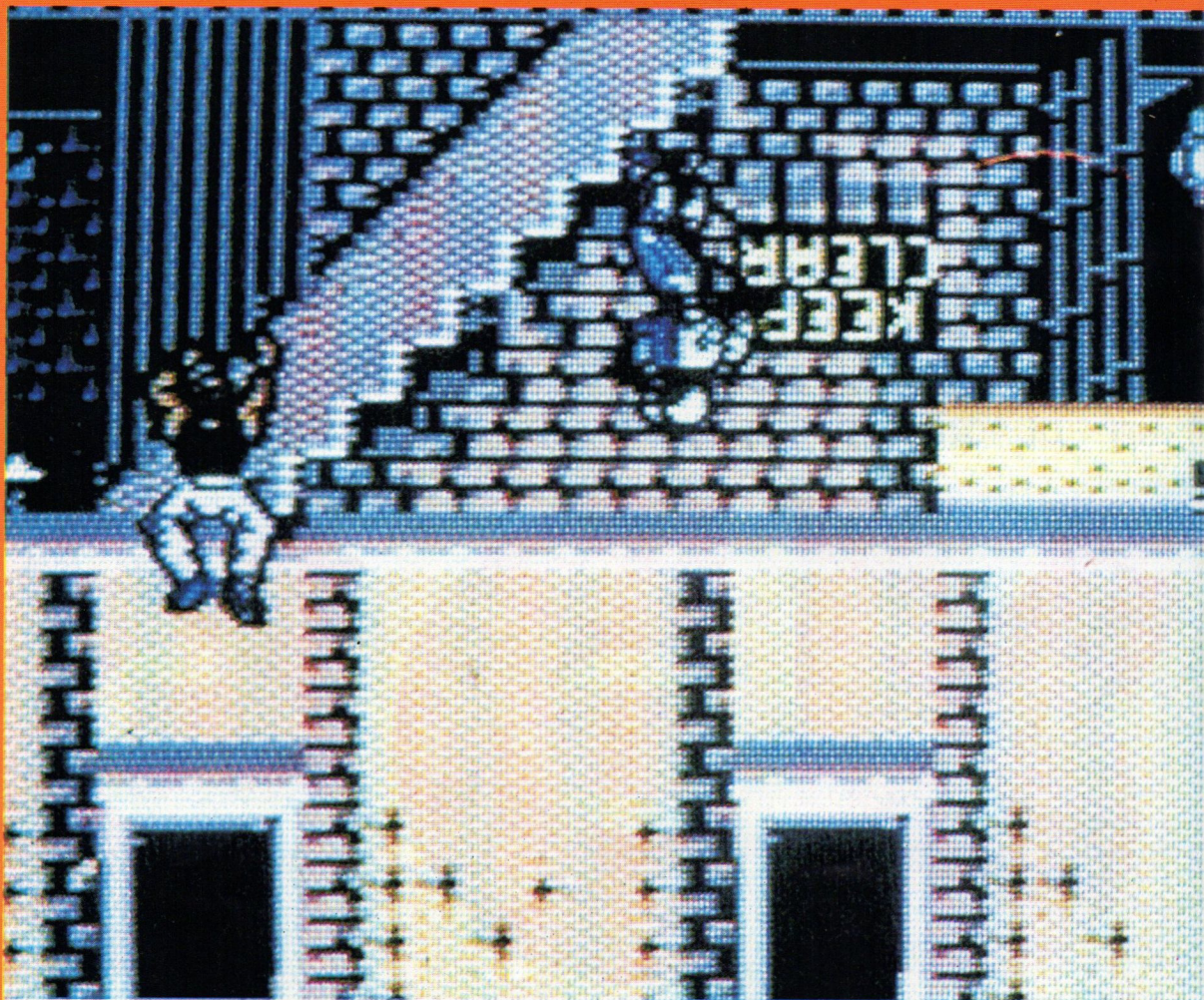
ma questa volta è un po' più difficile. Quando arrivi alla fine del livello, incontri un motociclista al di fuori di una stazione di servizio. Uccidi il motociclista e caricherai la seconda delle tre caricate.

Il livello quattro è quello nel quale vieni a sapere chi è stato il tuo assassino. Sulla sinistra c'è una immagine fotofit di Mr. Motorbike. Devi costruire un'immagine identica



per il computer della polizia. Un attimo di tempo, e devi premere il tasto di fuoco quando appare quello esatto. Puoi fare tre tentativi. Metti la faccia insieme nello spazio assegnato e ti ritrovi nella fabbrica di droga. Questa è una torre con scorrimento nelle quattro direzioni, nella quale devi riuscire ad arrivare fino in cima per poi scendere di nuovo. E anche i cattivi arrivano da tutte e

quattro le direzioni e qui sì che la situazione comincia a diventare veramente difficile. È qui che incontri Clarence Boddiker, il tuo assassino, che informa che l'uomo al quale devi dare la caccia è Dick Jones, il numero due dell'OCP, la società di computer che dirige ora il dipartimento di polizia. Una volta uscito vai a trovare Dick, che comincia con il disarmarti con un piccolo de-



terrente in nome della direttiva quattro. E questo significa che puoi attaccare i membri della OCP con il risultato di ritrovarti quasi fuori servizio e senz'arma. In seguito ti ritrovi a dover affrontare ED 209, una gigantesca e rumorosa montagna di metallo, il disegno originale di *Robocop*. L'unico modo che hai per distruggere questa bestia è di avvicinarti abbastanza da prendere a pugni la sua arma e rivolgerla verso di lui, in modo che si faccia saltare in aria da solo.

A questo punto ti rimane solo da uscire dalla torre dall'OCP, uccidere Clarence Boddiker e salvare il Presente della OCP. Il tutto in una sola giornata lavorativa.

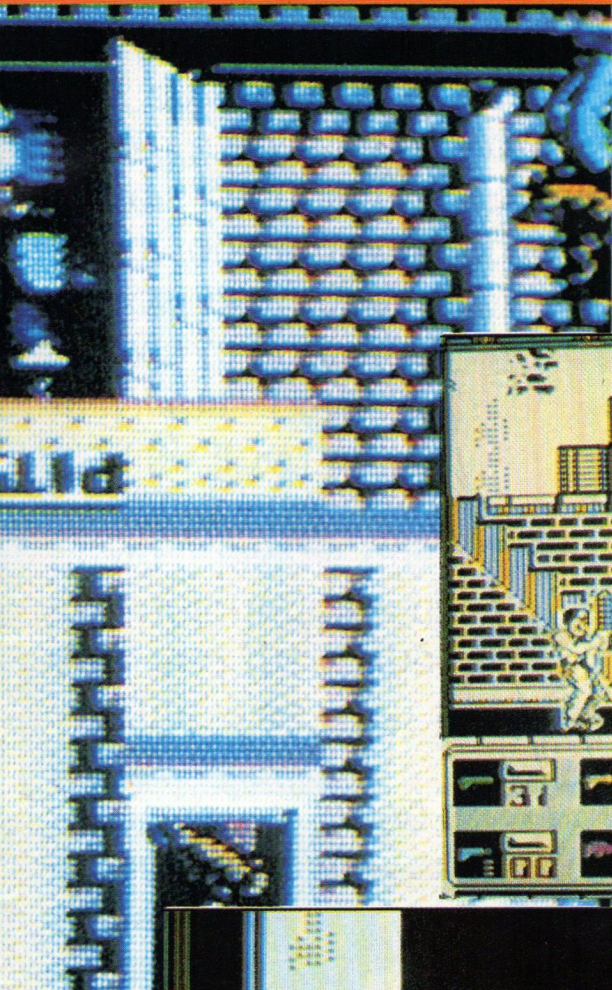
Tutte queste cose riempiono tre caricamenti, con il vantaggio che se carichi il secondo o il terzo caricamento non devi ritornare all'inizio del gioco ma solo all'inizio di quel caricamento.

I grafici sono al meglio di quello che si può ottenere sull'MSX il che significa che gli spri-

te, per quanto piccoli, sono abbastanza ben definiti e colorati. Robocop stesso è animato in modo eccezionale, soprattutto quando sale i gradini, anche se va un po' con calma invece di avanzare a grandi passi.

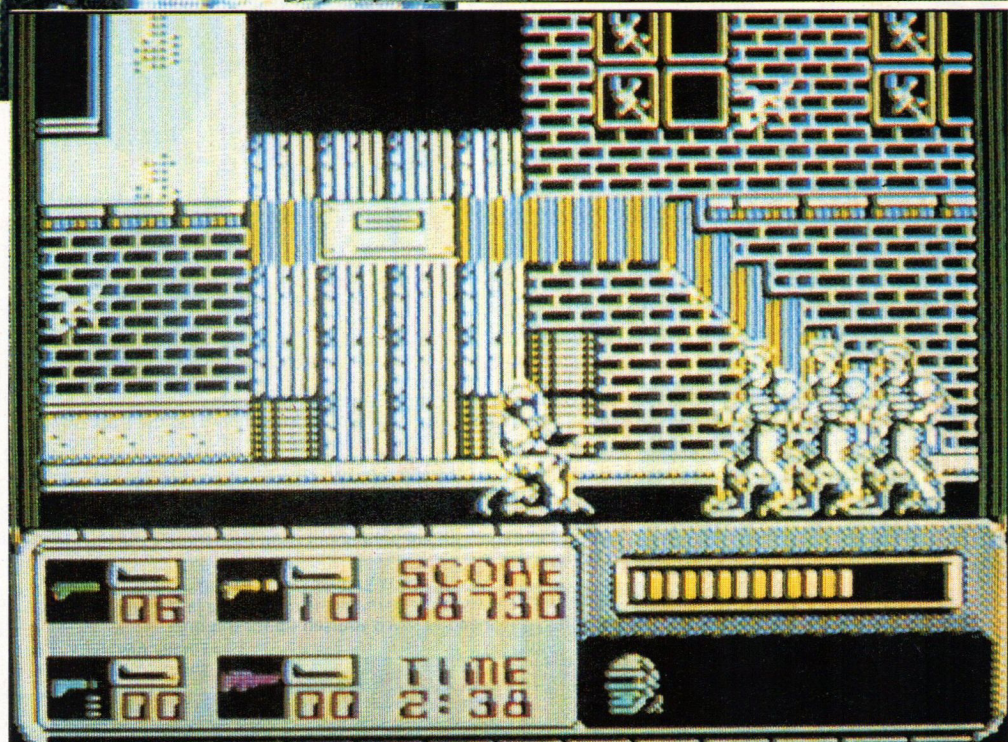
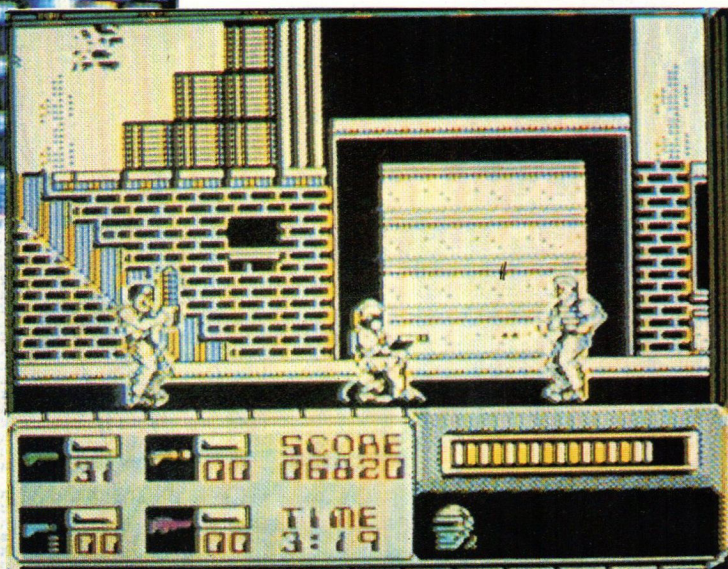
Il suono, però, non è buono come avrebbe potuto essere. Gli effetti sonori sono piatti e smorti, e le registrazioni non sono niente di piacevole. La sola cosa bella relativa al suono è la voce dell'inizio che in pratica afferma: "Robocop".

Il gioco gira abbastanza bene, anche se vi sono uno o due particolari irritanti. La prima è il controllo del salto. Manca assolutamente di precisione e viene eseguito con su e fuoco, per cui perdi la manovrabilità fondamentale per alcuni secondi per quanto riguarda gli spari verso l'alto. L'altro difetto è che è incredibilmente difficile scendere. Ho perso secondi molto preziosi vagando sulla cima di una rampa di scale e cercando di allinearli perfettamente in modo che

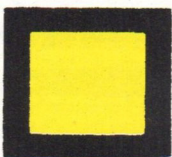


il movimento verso il basso e a sinistra sul joystick mi avrebbe fatto scendere i gradini con l'arma puntata sul pavimento.

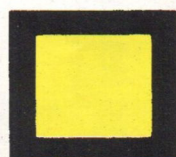
Robocop è un gioco molto buono; purtroppo, credici o meno, non è nemmeno paragonabile alla versione per lo Spectrum, che ha grafici e suono molto migliori e anche un punto nel quale senti Robocop che legge le sue direttive.



T

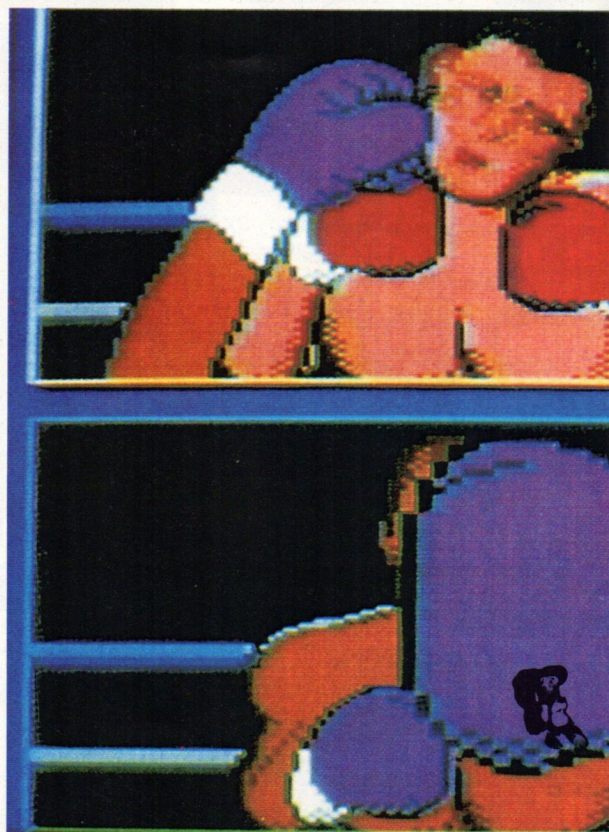


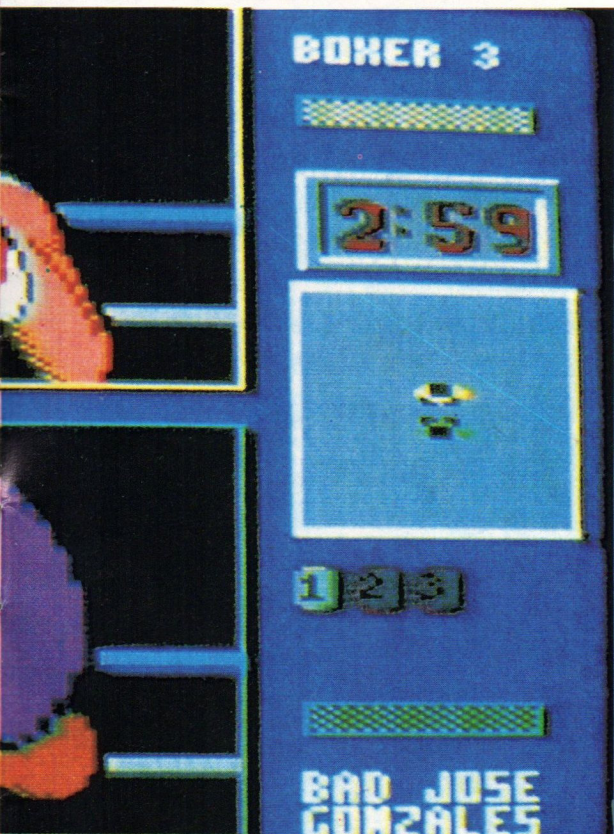
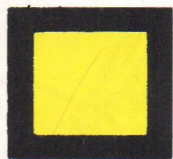
K



Se hai tirato avanti aspettando il più aggiornato dei giochi di questo genere al quale dedicarti, forse una simulazione di boxe è in grado di darti, per delle settimane, un impegno che ti porterà fino al grande incontro. *T.K.O.* ti mette esattamente dove c'è l'azione, al centro del ring, faccia a faccia con il tuo avversario. Quando Bruno sferza un ennesimo colpo mortale al ventre di Tyson ... Oooops, scusami, mi sono lasciato un po' trascinare dall'azione (un po' come Bruno!). Ma *T.K.O.* ti fa proprio avere l'impressione di essere lì, all'interno del ring e tutto grazie al suo nuovo e originale modo di affrontare un tema ormai logoro. Lo schermo è suddiviso orizzontalmente in due metà con il giocatore numero uno nella parte superiore e l'avversario, giocatore numero due/computer, in quella inferiore. I due pugili guardano verso l'esterno dello schermo (o verso di te) in modo che tu possa vedere i pugni in faccia come arrivano sui due giocatori, e avere così una netta impressione di realtà. Sul lato destro dello schermo c'è una visione della scena dall'alto che ti mostra la posizione dei giocatori rispetto al ring.

Lo scopo principale dei programmatori era di riuscire a produrre un programma che





permettesse al giocatore (o ai giocatori) di entrare direttamente nel gioco senza preliminari inutili o opzioni o informazioni sconcertanti, in modo da rendere il tutto il più realistico possibile. E direi che sono riusciti a portare bene a termine un simile progetto. Possono partecipare uno o due giocatori, ma nel modo a due giocatori è un semplice incontro amichevole, senza ulteriori conseguenze, indipendentemente da chi vince. Ma se vuoi partecipare al gioco ad un giocatore, c'è una sfida al titolo per la quale ti troverai a dover affrontare quattro altri sfidanti oltre al campione in persona. Ogni pugile ha il suo stile, ma hanno più o meno tutte le stesse potenzialità.

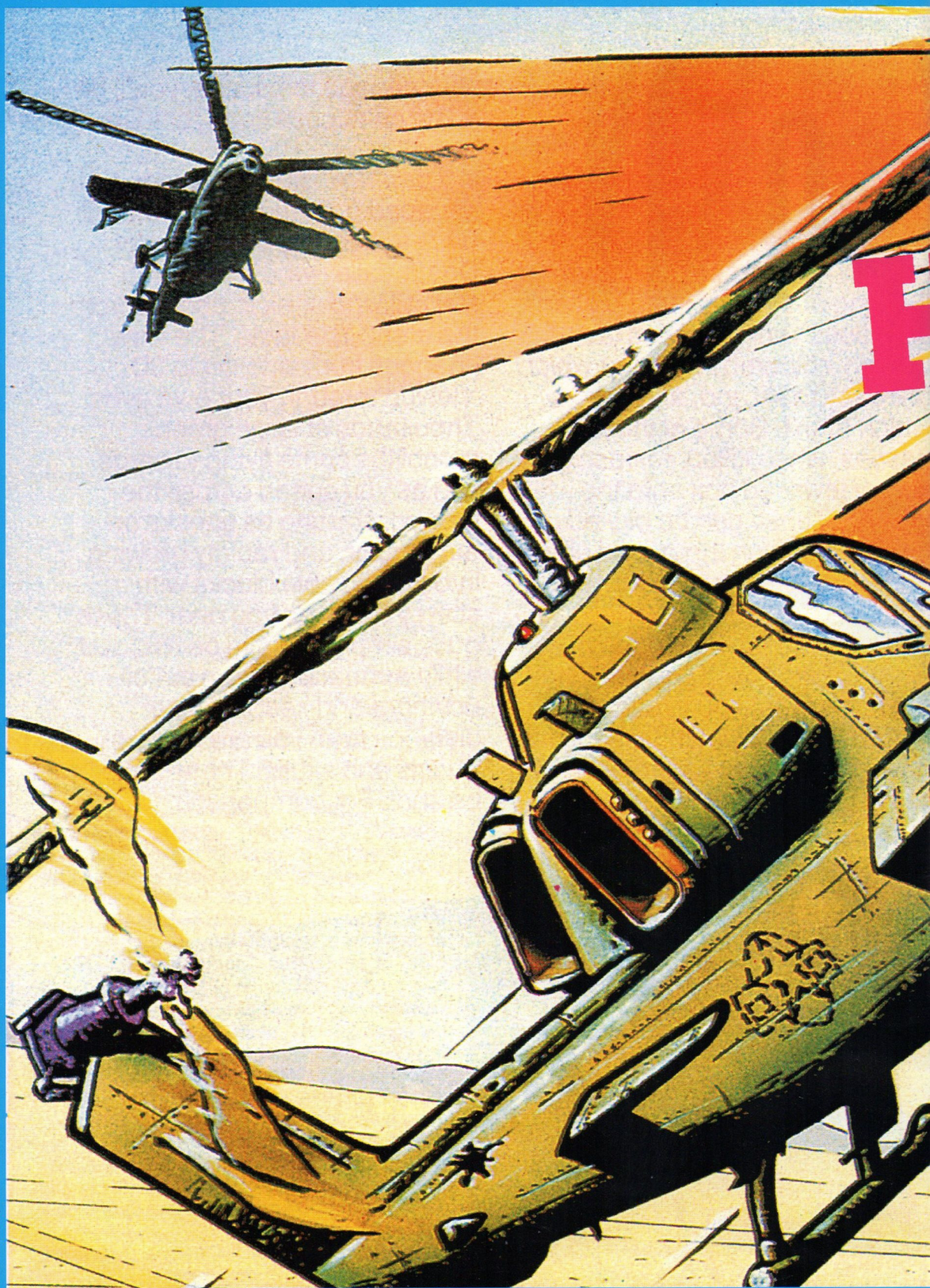
Puoi decidere se vuoi combattere un incontro di tre, cinque o dieci round, della durata di tre minuti ciascuno.

Dopo ogni round ti viene presentata una lista di statistiche che mostra il giocatore che ha vinto quel round, i punti ottenuti da ciascuno dei giocatori, quanti pugni alla testa sono stati parati e così via.

Ogni giocatore ha una barra di energia che diminuisce man mano che egli incassa i colpi oppure quando vengono tirati troppi colpi. Quando una barra di energia è completamente estinta, al pugno successivo il giocatore cadrà al tappeto e lo schermo cambierà e presenterà l'immagine dell'arbitro che conta il giocatore al tappeto.

Quando hai combattuto per un po' noterai un cambiamento delle facce dei giocatori, e questo significa che puoi tagliare, fracassare o addirittura rompere il naso del tuo avversario! Se non sei un grande appassionato di questo sport potresti trovare *T.K.O.* un po' inadatto alle tue esigenze, ma se sei un fanatico, come simulazione di boxe è certamente qualcosa di gradino al di sopra del solito, e potrebbe proprio essere quello che stai cercando.

Cristina Barigazzi



F

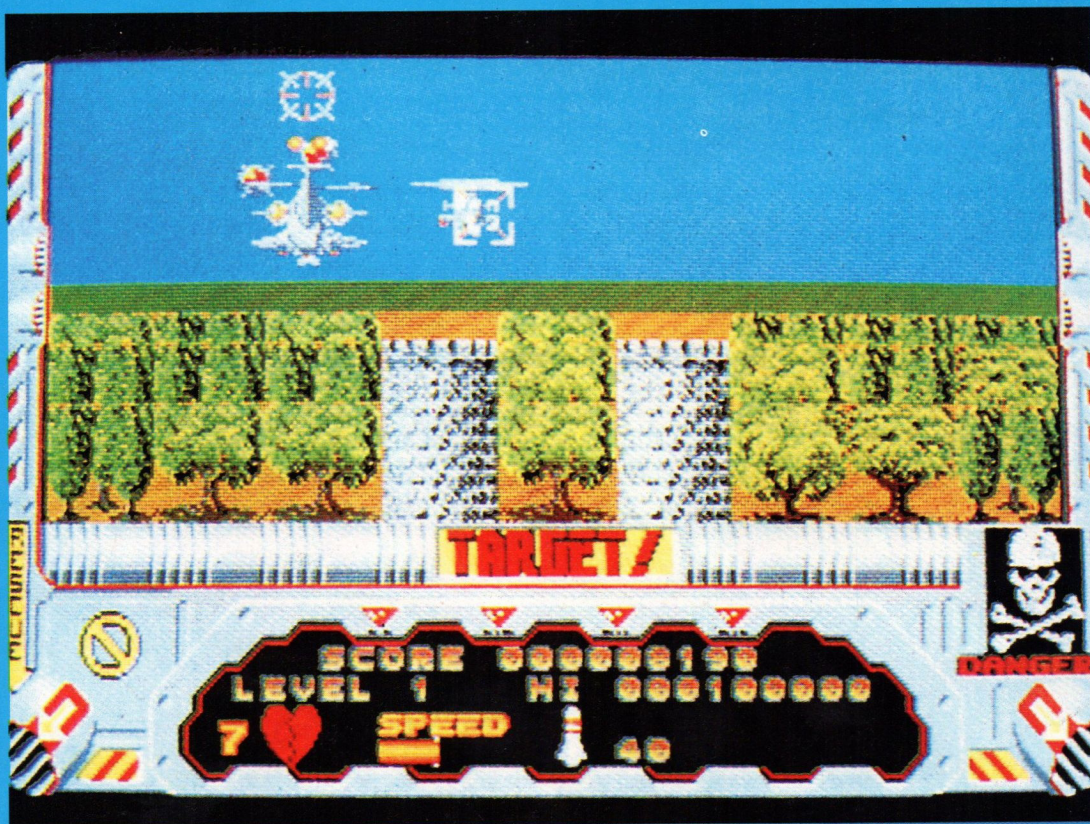


HELLFIRE ATTACK

Martech

Mentre la US Gold e la Mediagenic hanno speso un mare di soldi per i diritti di conversione di *Thunderblade* e *Afterburner*, la Martech ha cercato di trarre profitto dalla popolarità di questi due giochi creandone uno che fosse una loro combinazione, *Hellfire Attack*. La tua missione consiste semplicemente nel





far fuori il maggior numero possibile di nemici con il tuo elicottero Super Cobra. Hai due tipi di armi a disposizione: cannoni e missili. Purché il tuo bersaglio non stia per uscire dallo schermo, questi missili ti garantiscono il successo, ma ne hai in quantità limitata. Anche se un primo colpo d'occhio al gioco potrebbe farti pensare che si tratta semplicemente di un clone di *Thunderblade*, il gioco assomiglia molto di più ad *Afterburner*. Tutto quello che devi fare è volare sopra a foreste, città e oceani, schivando e colpendo gli aerei e gli elicotteri che appaiono all'orizzonte.

In alcuni punti del gioco, scopri basi nelle quali puoi atterrare per far rifornimento. Una sequenza di atterraggio controllata dal giocatore avrebbe forse avuto una buona accoglienza da parte dei giocatori per la novità, ma l'elicottero fa tutto automaticamente e in modo precisissimo. Lo scenario cambia da un livello all'altro ma non dà mai una impressione soddisfacente del movimento. Sembra proprio che le caratteristiche del terreno si trovino su un cilindro rotante invece di salire e scendere. Un turbo boost cerca di con-

ferire un po' di vita al gioco e quando arrivi troppo vicino al margine dello schermo mette l'elicottero a testa in giù (molto logico, direi). Il semplice fatto di volare e colpire gli altri velivoli non mi sembra sufficiente come intrattenimento, soprattutto visto che non ci sono suoni attraenti o grafici che ti lasciano a bocca aperta. Secondo me guidare un elicottero dovrebbe essere una esperienza unica, ma quello che ho trovato in *Hellfire Attack* si comporta proprio come una qualsiasi navicella spaziale o un qualsiasi caccia che puoi trovare in moltissimi altri giochi.

Per quanto riguarda la giocabilità, è altrettanto sempliciotta. *Hellfire Attack* ha proprio poche speranze di rimanere un gioco che attirerà interesse per lungo tempo. A differenza di *Thunderblade*, ogni livello è uguale a quello precedente e i cambiamenti di scenario non provocano nessuna differenza nel flusso del gioco. Mancano proprio un paio di effetti sonori un po' sostanziosi. E i timidi ronzii emessi dagli aerei che scoppiano vengono soffocati dal rumore delle pale dell'elicottero.

Cristina Barigazzi

**E
IN EDICOLA**

**7 FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER MSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

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

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER MSX

MSX HIT PARADE **15**

MSX HIT PARADE
32 PAGINE A COLORI

N°
15

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

- 1 PALACE TONI - 2 RAIDER
- 3 TODAY - 4 TETRATLON
- 5 DEXOIZ - 6 BALLER
- 7 FLYING ACES
- 8 HORSE - 9 CAVALER 2 II
- 10 ZEXAS KID

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LATO B

- 11 ELTON - 12 TORUK
- 13 ERNEST IL GATTO
- 14 GOOD AND EVIL
- 15 BIKE STUNTMAN
- 16 TIDDLER - 17 PSYCHOBLAST
- 18 PUSH IT - 19 ANDROID ENEMY
- 20 GUARDIC

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**QUESTA CASSETTA
E DI**

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI