

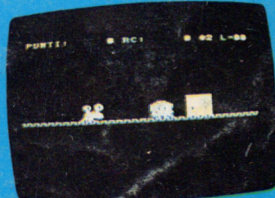
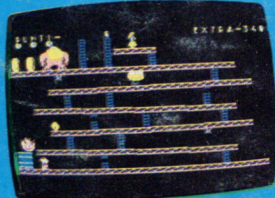
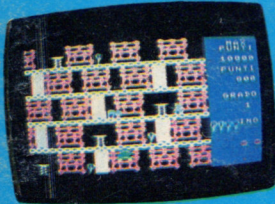
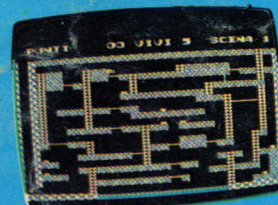
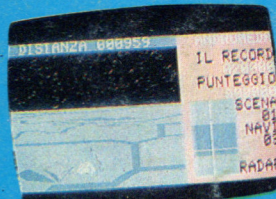
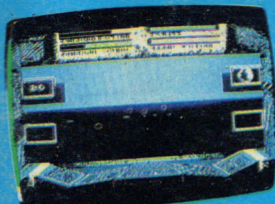
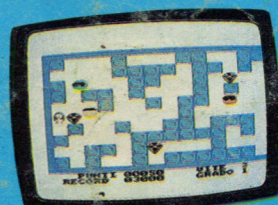
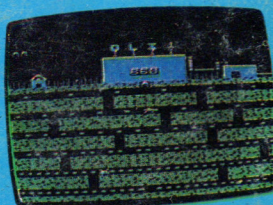
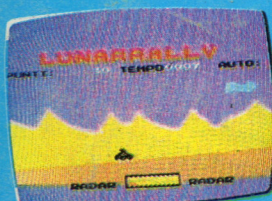
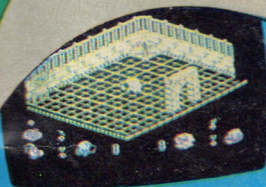
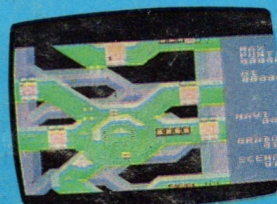
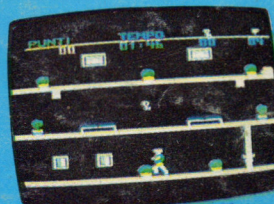
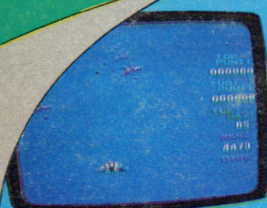
MSX

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!

NUOVO È MEGLIO

Lo sappiamo anche noi che è così bello battere tutti gli amici nei videogiochi che conosciamo da tempo. È però arrivato anche il momento di imparare i trucchi di nuovi giochi per sbaragliare con queste nozioni e anche con le nostra abilità tutti i nostri concorrenti. In questo numero di Hit Parade M.S.X vi sottoponiamo alcuni tra i giochi più gettonati. Octapolis non è forse uno dei videogames più conosciuti ma è senza dubbio uno sparaspara fenomenale. Nebulus non ha bisogno di presentazioni così come Skate or Die, un'eccezionale simulazione di pattinaggio a rotelle su skateboard. Chi non ha perso la testa sinora lo farà certo imparando a vincere a Rampage, Combat School e Driller, tre veri giochi "bomba".

Pag. 4 Traffic - Asso
Pag. 5 Destinazione ignota - Bios
Pag. 6 Gino e Pino - Lunary Rally
Pag. 7 Oli - Ugo
Pag. 8 Octapolis: sparando s'impara
Pag. 11 Beat It per suonare
Pag. 12 Andros - Andromeda
Pag. 13 Bruce Lee - Escape from Undergro
Pag. 14 Nebulus: mistero e morte

Pag. 18 Combat School: con i marines
Pag. 20 Pierino - Il gorilla ci riprova
Pag. 21 Shutter - Double James Bond
Pag. 22 Skate or Die: pattiniamo
Pag. 24 Rampage: avventura di mostri
Pag. 26 Iron Man - Berto
Pag. 27 Alexis - Attilio Tubicini
Pag. 28 Driller: torri di morte

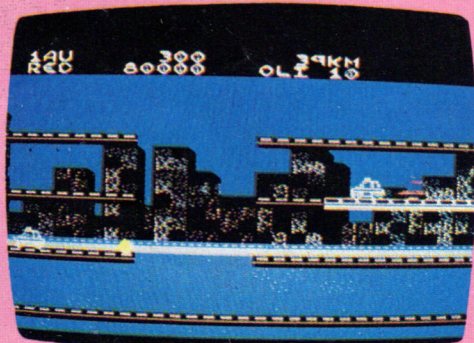
TRAFFIC

Siamo in una città del futuro, dove tutto è ormai diventato robotizzato e anche il problema dei trasporti e del traffico è stato risolto robotizzando tutte le vetture che percorrono ininterrottamente le strade della città trasferendo le persone da un luogo ad un altro. Ma purtroppo le auto robot sono talmente indaffarate che non hanno neanche il tempo di controllare il motore, i freni e di fare quindi le necessarie manutenzioni. Si è pensato quindi di programmare una vettura, Evinrude, perché si preoccupi delle vetture distribuendo lattine di olio per il motore, di liquido refrigerante o i vari pezzi di ricambio necessari al buon funzionamento. Di conseguenza le auto dimostrano la loro riconoscenza ad Evinrude lasciando un cuore simbolico che la nostra amica auto dovrà recuperare per ottenere il pagamento. Ma stai molto attento a non urtare nell'enfasi del tuo lavoro le altre auto o i gatti e ricorda di recuperare i pezzi di ricambio e le lattine che trovi sul tuo cammino.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

SPAZIO salta
SPAZIO lancia ricambi



ASSO

Il pilota più famoso è Asso. Questa volta è in lotta contro astronavi nemiche alla ricerca del suo universo, perduto durante un lungo viaggio. Con dieci vite a disposizione superate i vari schemi densi di attacchi alieni e separati da viaggi attraverso l'iperspazio. Rappresentato come un tunnel, l'iperspazio vi permetterà di passare da una galassia all'altra ma fate attenzione perché il percorso è difficile ed un piccolo errore causerà la distruzione della vostra navicella spaziale. Viaggiate nel tunnel con i riflessi sempre pronti ed avvaletevi del vostro radar che vi indicherà la direzione da seguire per percorrere il giusto itinerario.

TASTI

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

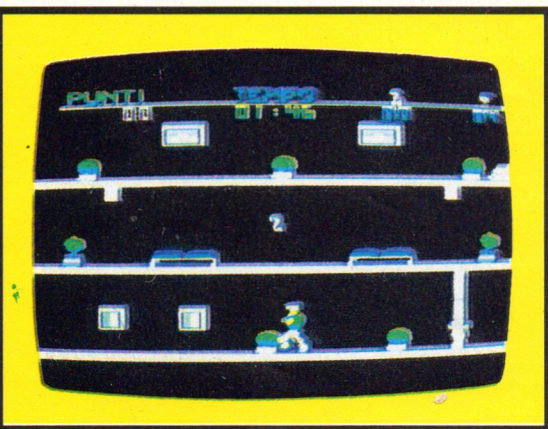


DESTINAZIONE IGNOTA

Nel centenario della morte di un famosissimo pittore in una delle più prestigiose città degli Stati Uniti viene inaugurata una mostra con i più bei quadri di uno scomparso pittore appartenenti alle collezioni di tutto il mondo. Per merito di una soffiata sei venuto a conoscenza del modo per entrare nell'edificio e portare a termine un colpo colossale. Usa tutta l'astuzia e la genialità di cui sei capace per accompagnare il ladro per le varie scale del museo recuperando con cura i vari quadri attaccati alle pareti. Afferra tutte le chiavi che incontri sul tuo cammino perché ti potranno essere utili per aprire le varie stanze, dove la collezione è custodita, ma soprattutto fai molta attenzione a dove metti i piedi perché ovunque sono disseminate delle barriere di energia che se anche solo sfiorate ti tramortiranno all'istante.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE
SPAZIO salta

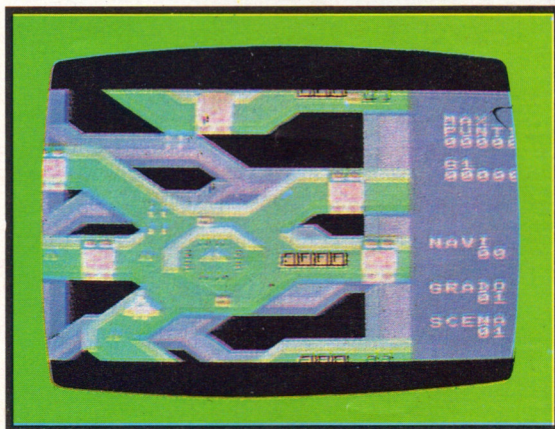


BIOS

Nell'Universo sta infuriando una strenua battaglia e le truppe dell'imperatore nero si sono decise a conquistare tutti i pianeti della Via Lattea. Nonostante l'estrema difesa dei terrestri gli alieni sono riusciti a superare i nostri avamposti nelle varie stazioni spaziali e sono atterrati sulla Terra. Qui hanno immediatamente coperto la superficie del nostro pianeta con una serie di reticolati, formati da raggi protonici, che servono ad impedire la riscossa delle nostre truppe aereospaziali. Per riuscire ad abbattere i singoli reticolati dovrai colpire con le bombe a neutroni le basi di emissione dei raggi, ma per avere la potenza necessaria dovrai agganciarti al modulo di trasformazione, dopo aver colpito il razzo trattore. Difenditi a più non posso perché gli alieni cercheranno di distruggerti in ogni modo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI CURSORE
SPAZIO fuoco
SHIFT bombe a neutroni



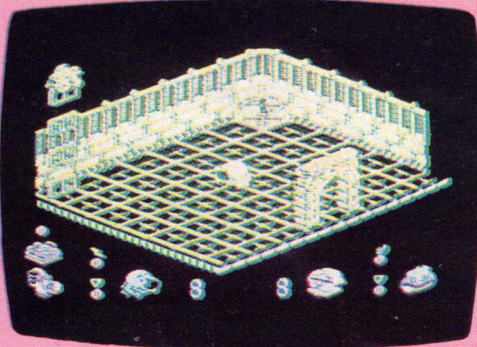
GINO E PINO

Gino e Pino, due famosi agenti segreti sono stati inviati nel malefico impero alla ricerca di nuovi ribelli che contribuiscano alla riuscita della rivoluzione già in atto in altri pianeti. Purtroppo si ritrovano intrappolati nelle stanze del castello dell'imperatore ed inoltre, come se ciò non bastasse, sono completamente separati. Il loro scopo è quindi quello di riuscire, dopo avere superato le varie insidie presenti in molte stanze del castello, ad incontrarsi per proseguire in coppia alla ricerca di una via di uscita. Molti sono i vantaggi offerti dagli animali magici sparsi per le stanze del castello, l'importante è comunque agire d'astuzia e con molta fantasia, due requisiti indispensabili per la riuscita della missione. Gino ha la capacità di compiere favolosi salti e di controllare la direzione di ricaduta mentre Pino è molto veloce nella corsa e possiede due robuste spalle capaci di trasportare qualsiasi cosa. Usate il teletrasportatore per spostarvi da un pianeta all'altro o all'interno di uno stesso pianeta, ma ricordate che comunque vadano le cose potrete ottenere ottimi risultati giocando di astuzia e sfruttando il vostro ingegno. Liberare il popolo dal tiranno e buona fortuna per la vostra missione..

TASTI

JOYSTICK E TASTI DI CURSORE

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



LUNAR RALLY

Gli abitanti della Terra sono finalmente riusciti a espandere i loro confini, visto che ormai il vecchio pianeta non riusciva più a contenerli e hanno costruito delle colonie spaziali ovunque, ma soprattutto sul vecchio satellite Luna. Naturalmente poi, per poter distrarre gli abitanti delle colonie hanno organizzato sempre nuovi giochi e tornei.

Ma le gare più seguite sono sempre quelle automobilistiche. Questa volta tu, il gran campione Willy, dovrai percorrere il tragitto stabilito nel più breve tempo possibile, avendo cura di evitare le numerose buche, saltellando opportunamente, e le numerose pietre fatte cadere dal cielo dai tuoi pericolosi avversari. Distruggi anche i massi accidentali che troverai sul percorso o li vedrai fermare la tua vettura.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

DESTRA	accelera
SINISTRA	decelera
SU	salta
FUOCO	inizio gioco/spara



OLI

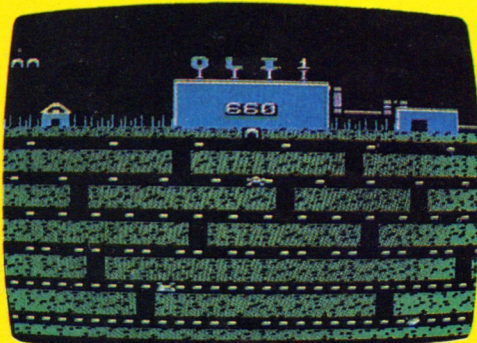
Tempi duri per le lattine di olio. Dei dispettosi individui hanno rubato numerosissime lattine di olio lubrificante e carburante e le hanno disseminate in vari cunicoli. Tu hai avuto l'arduo ma ben remunerato compito di recuperare per mezzo di un tubo telescopico queste lattine. Ma stai molto attento, perché degli strani mangiapetrolio sono in agguato e tenteranno in ogni modo di impedirti il recupero, a meno che tu non riesca ad eliminarli toccandoli con la punta elettrificata. Se riesci a raggiungere la lattina lampeggiante i tuoi nemici rimarranno come paralizzati mentre se vedi la stellina potrai toccarla solo con le pareti del tubo. Ricorda che se riuscirai a toccare i mangiapetrolio che lampeggiano avrai molti punti in regalo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

SPAZIO recupero tubo



UGO

Ugo il pinguino deve riuscire a collezionare tutti i diamanti di ciascuno schema raggruppandoli in un blocco compatto. Tre antipatici personaggi dotati di occhiali da sole ostacolano il nostro Ugo in ogni suo movimento; i numerosi cubi di ghiaccio sparsi per lo schema sono l'unica arma a disposizione del nostro eroe. Lanciando contro ogni nemico un cubo di ghiaccio Ugo riuscirà a guadagnare tempo prezioso che potrà impiegare nella raccolta di diamanti. Gli sferici avversari non sono del tutto indifesi, infatti per farsi strada sono in grado di distruggere un blocco di ghiaccio ma non possono fare altrettanto con i grossi diamanti. Ricordatevi di spostare con prudenza i diamanti perché una mossa errata potrebbe impedirvi di unire i diamanti od addirittura potrebbe pregiudicare ogni vostro movimento di fuga.

TASTI

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

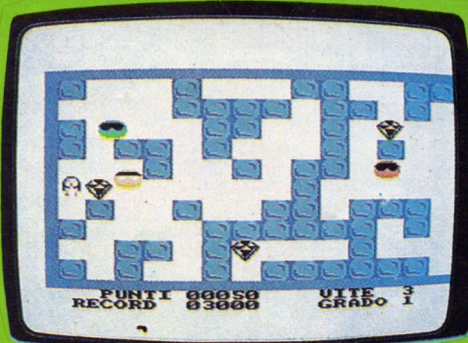
ESC

per far ripartire il gioco

P

per fermare

temporaneamente il gioco



ОСТАРО

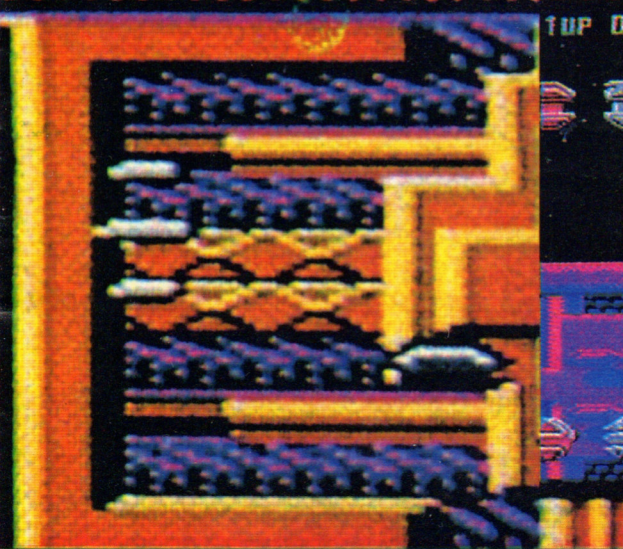


OLIS

I classici giochi spara-spara sono **Uridium** e **Sanxion**, ma adesso è nato un altro contendente al titolo: **Octapolis**. È semplicemente grandioso: grafici brillanti, sonoro inverosimile e vari accorgimenti nello stile del gioco che scuotono le tipiche regole. Tutto quanto è stato ben orchestrato da Jukka Tapanimaki, un programmatore finlandese che, come il suo connazionale Stavros Fasoulas, riesce con successo a creare situazioni e personaggi impensabili. Possiamo pensare, per esempio, ai mostri enormi che appaiono sulla piattaforma di gioco.

Ma prima di guardare ai dettagli del gioco, diamo un'occhiata alla trama. Verso l'anno 3987, l'Impero Galactic era più potente che mai. Uno ad uno costrinse alla resa tutti i sistemi solari e le razze aliene. Le temute flotte imperiali scorazzavano per tutta la galassia, incutendo terrore. Un incrociatore attrezzato per le battaglie era più che sufficiente per far saltare in aria un intero pianeta.

Nessuno era abbastanza forte per resistere al potere dell'Impero. Nessuno, tranne un piccolo, arrogante pianeta con otto città-torri che si ergevano dalla sua piatta superficie: il pianeta di Octapolis. La sua arma segreta era enormemente potente a livello mentale. Il più valoroso guerriero spaziale nemico diventava, nelle vicinanze del pianeta, un idiota e persino la più sofisticata intelligenza artificiale iniziava a contraddire le leggi della meccanica. L'impero non attaccava il pianeta di Octapolis da secoli. Per i piloti dello spazio era solo un punto nero sulla mappa, la Zona dell'Occhio del Diavolo, come la chiamavano lo-



ro. Non si osava nemmeno parlare di Octapolis, ma nel più profondo segreto, la Galactic Intelligence Agency (GIA) attuava una serie di esperimenti crudeli e disperati. Essi rapivano innocenti piloti dello spazio e li costringevano ad addentrarsi nella zona, sperando che in qualche modo, da qualche parte, potessero trovarne uno che fosse immune all'immenso potere mentale di Octapolis. Se solo avessero potuto ridurlo di un poco, allora un valoroso incrociatore da battaglia avrebbe potuto avvicinarsi abbastanza da spazzare via il pianeta.

La GIA ci mise due anni per trovare quel pilota: alla fine ha trovato te!!! Non appena il gioco ha caricato e la colonna sonora rock di Wally Beben è iniziata, compare lo schermo spara-spara. La metà superiore mostra una veduta laterale dalla tua astronave e gli attaccanti alieni, mentre la metà inferiore mostra una panoramica della tua nave e della città. Non importa quale parte dello schermo usi per rispondere ai tuoi attaccanti, ciò che conta è che tu usi la parte inferiore per posizionare

la tua astronave sulla pista di atterraggio, stile **Uridium**, quando sarà il momento. Non c'è bisogno che tu tenga il dito sul tasto del fuoco, dato che spara automaticamente. Premilo invece per controllare l'astronave nella parte inferiore dello schermo. Se avrai guadagnato abbastanza punti, un allarme suonerà per dirti che puoi atterrare, anche se sarebbe una buona idea fare un ulteriore giro per raccogliere altri punti, finché sarai riuscito ad avere una vita in più: ne avrai bisogno nei successivi settori della città.

Una volta all'interno della città la tua veduta cambia e diventa uno schermo stile piattaforma, con ciascuno dei cinque livelli della città abitati dai vari cattivi, compresi quei mostri giganteschi e quelli che assomigliano tanto a E.T.. Qui tu controlli un piccolo astronauta armato di laser, che corre, salta e agisce in mezzo ai pericoli. Superati i cinque schermi della città, sei di nuovo nell'astronave per un'altra missione. Nell'insieme questo gioco è un vero divertimento!

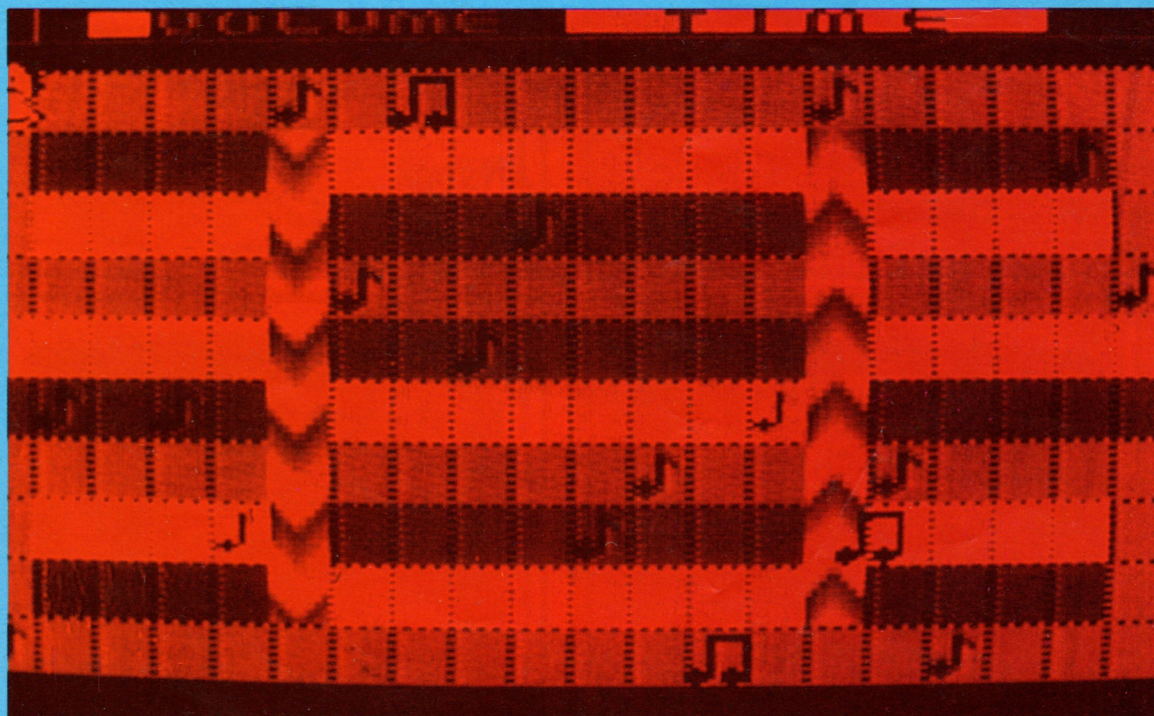
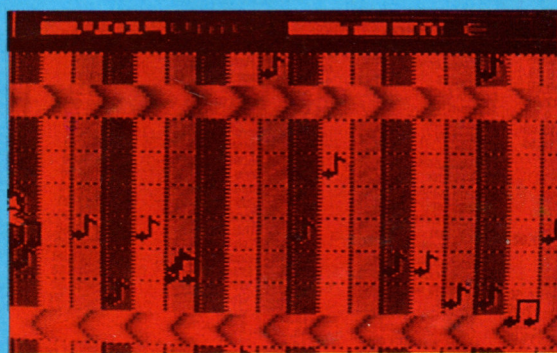
Cristina Barigazzi



BEAT IT

La Mastertronic fa centro con **Beat It**, un "labirinto musicale" dall'aria ingannevolmente semplice e reso irresistibile dai ritmi che sprigiona. All'inizio del gioco si sente una base ritmica di basso e batteria, e l'obiettivo dei due protagonisti è di costruire su di essa, nota dopo nota, una vera e propria canzone. Ognuno dei mutevoli labirinti psichedelici che appaiono sullo schermo contiene sedici note, note che dovrete raccogliere e aggiungere al motivo. Messa così, la cosa sembra semplice ma in realtà dovrete affrontare bombe, ranocchi e poliziotti che vi costringono ad abbassare il volume, e inoltre verrete penalizzati se sceglierete le note sbagliate. I livelli sono ben cinquantanove, la grafica e l'animazione sono ottime e si gioca con il joystick.

L'unico rischio è di essere travolti dai colori smaglianti e dai ritmi inarrestabile di questo gioco!



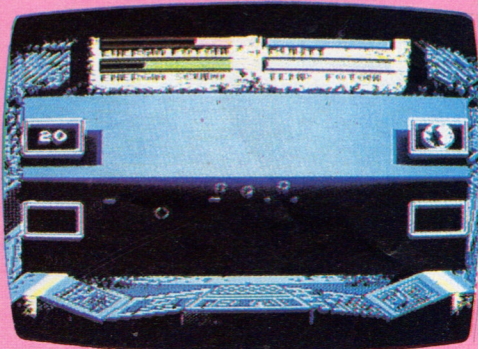
ANDROS

Tu sei l'ammortizzatore degli shock cosmici, il salvatore dell'Universo. Il tempo e lo spazio stanno cadendo separatamente. Avvolto al sicuro nell'abitacolo del tuo caccia CZ5 (soltanto 4 ricompense in sospenso) il tuo compito è aprirti la strada attraverso le differenti dimensioni del caos alla ricerca della vita stessa, il lago interstellare della melma protozoica. Se riuscirai l'Universo potrà sopravvivere e molta gente pagherà i tuoi conti. Tuttavia la richiesta del presidente non avrebbe potuto arrivare in un periodo peggiore, il tuo velivolo è in cattivo stato e necessita delle riparazioni ed alcuni circuiti sembrano voler saltare. Sfortunatamente senza alcun aiuto dovrai fare le riparazioni necessarie velocemente ma nella fretta ti dimentichi e perdi il manuale. Riuscirai a fare in modo che la Terra sopravviva?

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



ANDROMEDA

La tua fama ormai incontrastata di pilota interstellare, capace di portare a termine in modo perfetto ogni missione, ti ha portato ad assumere un importantissimo incarico: per conto del governo provvisorio della resistenza dovrai infatti scovare e distruggere la base nemica sul pianeta Raptalus, dove si nasconde il cervello degli oppressori. Dovrai sopravvivere passando tra una serie di astronavi aliene mandate per ostacolarti, osservando le varie posizioni sul radar, e quando sarai finalmente giunto in vista della base con i tuoi missili dovrai centrare il computer centrale, in continuo movimento dietro l'apertura. Ma attento a non farti colpire o dovrai ricominciare la tua ricerca daccapo.

TASTI

JOYSTICK
TASTI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



BRUCE LEE

Il grande campione di arti marziali è di nuovo in lotta con nuovi e più scatenati nemici; a colpi di karate dovrà affrontare le prove preliminari e di seguito inizierà la battaglia con l'avversario. Il famoso SAI-PEN l'uomo dalla lunga treccia rotante, la temibile TSE-CHIN una malvagia lancia-trice di ventagli taglienti od ancora LAN-FUN il petomane folle che lancia delle maleolenti non meglio identificate nuvole di gas paralizzante, etc.etc., questi sono gli avversari del nostro campione, tutti armati e tremendamente pericolosi. La strategia di gioco è tutta da scoprire ma una volta trovata vi permetterà di colpire senza essere colpiti; pugni, calci volanti e non, sono le vostre uniche armi che, pur non potendo colpire a distanza, sono forse più pericolose di qualsiasi arma avversaria perché quest'ultima, al contrario, può essere neutralizzata. Forza e coraggio, indossate il Kimono procedere alla fase di preriscaldamento e poi... inizi il combattimento..

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

SPAZIO

usato in coppia con il movimento verso l'alto serve per colpire l'avversario con un calcio volante.



ESCAPE FROM UNDERGRO

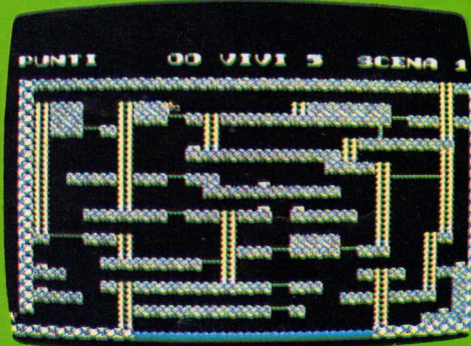
Il povero Goble è assalito da un insistente bensiero come riuscire a conquistare la mano della bella Angelica il cui unico desiderio sembrano essere oro e pietre preziose. Ma ecco che una sempre più convinta intenzione si affaccia alla mente del nostro amico: potrebbe introdursi nella fortezza maledetta e cercare di recuperare i tesori che si pensano ivi nascosti. Aiuta Goble a realizzare il suo sogno per poter così far innamorare Angelica. Ma ricorda che dovrai scendere e salire rapidamente le scale o spostare enormi massi per sfuggire alle tremende guardie che popolano e custodiscono la fortezza cerca se ti è possibile di intrappolarle e ricorda che una volta entrato in una stanza potrai uscirne solo se avrai recuperato la chiave che ahimè è nascosta dietro ad un mucchio di tesori. Saprai portare a termine il tuo intento?.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

SPAZIO/FUOCO fora mattoncini



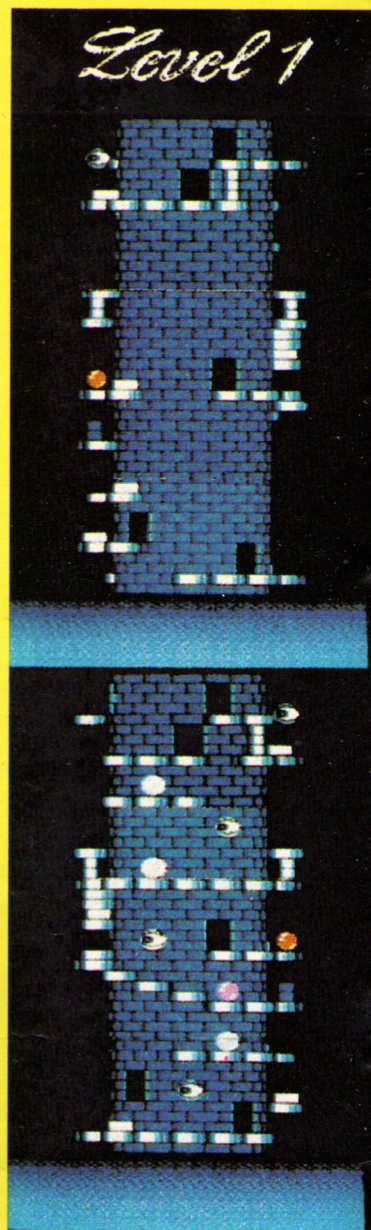
Nebulus Players Guide

Nebulus è l'unico gioco nel quale il personaggio che voi controllate - Pogo - deve scalare e definitivamente distruggere una serie di torri misteriose che sorgono dal mare su un pianeta alieno. Pogo lavora per la Destructor Inc. una compagnia di demolizioni cui spetta il compito di distruggere le torri.

Queste torri sono composte da cornicioni, ascensori e tunnels. Alcuni di questi cornicioni si dissolvono quando li calpestate, facendo precipitare Pogo in mare, altri invece sono sdruciolevoli e lo faranno andare lungo e disteso.

Il cammino di Pogo è ostacolato da blocchi luminosi, palle rimbalzanti ed occhi guardinghi. Quello che però rende il gioco così speciale è il fatto che quando Pogo scala la torre, questa ruota. Ma dovete vedere lo scrolling tridimensionale per capire.

Suggerimenti. La chiave per completare una torre è imparare la strada più idonea per arrivare in cima. Per le prime torri è andare dritto. Tuttavia, le ultime torri danno più scelte, alcune di loro conducono subito alla fine. Fate una mappa.



Prendete nota di dove si trovano i cornicioni che si dissolvono. Alcuni devono essere evitati saltandoci sopra; altri devono essere fatti cadere per proseguire.

Uno dei maggiori pericoli è costituito dagli alieni rotanti che volano attraverso lo schermo. Possono essere facilmente evitati con un uso appropriato dei tunnels. Se uno appare quando siete nei pressi dell'entrata di un tunnel, aspettate fino a quando l'alieno si avvicina a voi poi entrate. Il tempo che utilizzerete per percorrere il tunnel vi potrà far evitare l'a-

lieno. Gli alieni rotanti, di solito appaiono quando non ci sono molti altri alieni intorno così potrete prevedere la loro apparizione. Colpite tutte le palle rotanti ed i blocchi luminosi, vi faranno guadagnare un bonus extra per ogni torre completata. Otterrete anche dei bonus tecnici se non vi sporgerete dai cornicioni.

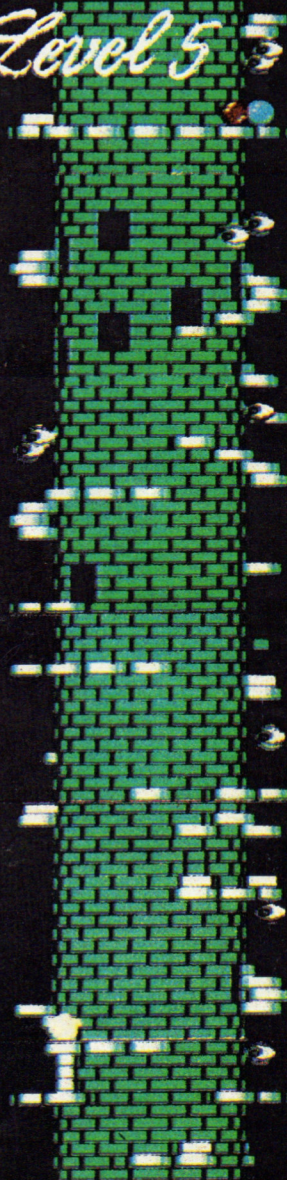
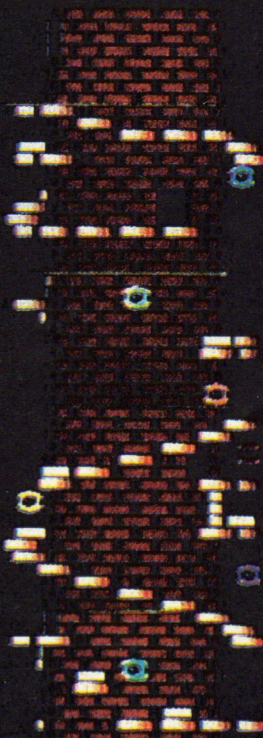
La torre degli occhi.

Una volta che siete arrivati sulla torre, attraversate il tunnel alla vostra destra. Per oltrepassare l'occhio, aspettate fino a quando inizia a spostarsi verso l'alto poi camminate-

Level 2

Level 2

Level 5

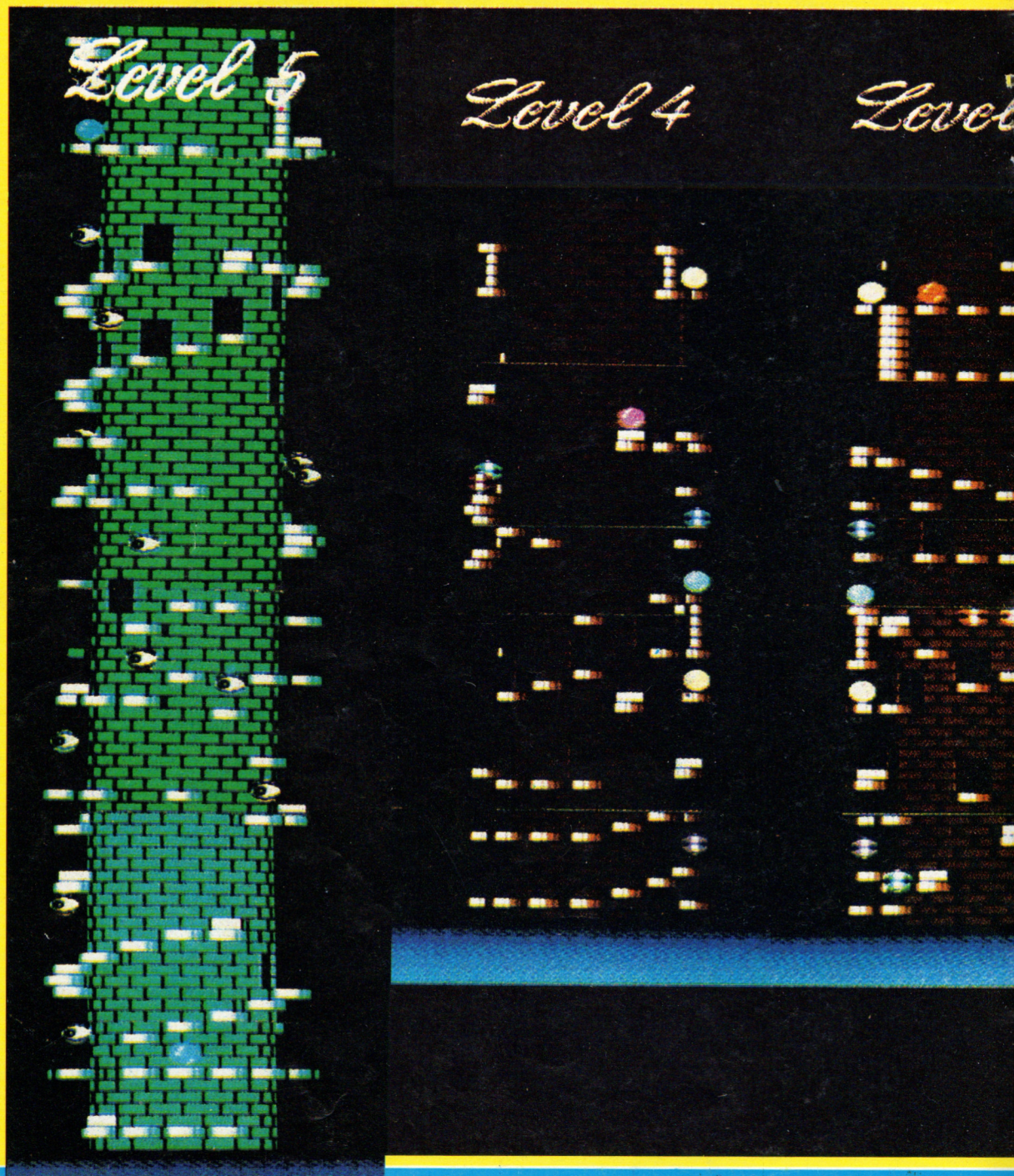


ci sotto e saltate sull'ascensore. Quando appare un alieno rotante, salite sull'ascensore, attraversate il tunnel e proseguite fino all'ascensore successivo.

Camminate dritto e salite per colpire i blocchi luminosi. Colpite le palle rotanti senza av-

vicinarvi troppo.

Ora salite lo scalone evitando il prossimo occhio. Non fermatevi fino a quando non sarete scivolati indietro. Attraversate il tunnel e colpite immediatamente la prossima palla. Una volta che avete raggiunto l'ascensore



successivo troverete un occhio ed una palla in movimento sotto di voi. Aspettate fino a quando la palla è balzata via, poi scendete e colpitemela quando ritorna.

Quando avete passato l'occhio camminate verso la fine e passate tra i cornicioni che si

dissolvono per raggiungere il prossimo ascensore. In cima all'ascensore saltate dritto sopra un cornicione che si dissolve ed attraversate il tunnel.

Quando raggiungete l'ultimo tunnel aspettate che appaia l'alieno rotante prima di camminare verso la porta d'uscita.

Regno dei Robots

Quando raggiungete il primo robot salite sull'ascensore vicino ed aspettate fino a quando scende prima di saltare fuori. I prossimi pochi robots sono sul rettilineo che dovete percorrere. Il quarto richiede tempismo per saltarci sopra. Alternativamente potete aspettare sulla sporgenza ed un alieno rotante arriverà e vi farà scendere di un livello. Potete quindi camminare sotto il robot. Salite sull'ascensore, direttamente attraverso il tunnel successivo. Proseguite sull'ascensore ma questa volta evitando il tunnel in quanto dall'altra parte non c'è nulla. L'ascensore finale è sotto ad una sporgenza che sparisce.

Trappole dei trucchi

Questo sembra impossibile a prima vista in quanto non potete andare da nessuna parte camminando attraverso il tunnel ed usando il primo ascensore. Cercate di muovervi a destra e poi aspettate. Più su c'è un ascensore bloccato da parecchi blocchi luminosi. Girate a sinistra sulla torre per rimuoverli ma attenti agli alieni prima di usare l'ascensore. Per imboccare la serie di tunnels aspettate fino a quando l'alieno viene verso di voi.

Pavimenti sdruciolevoli

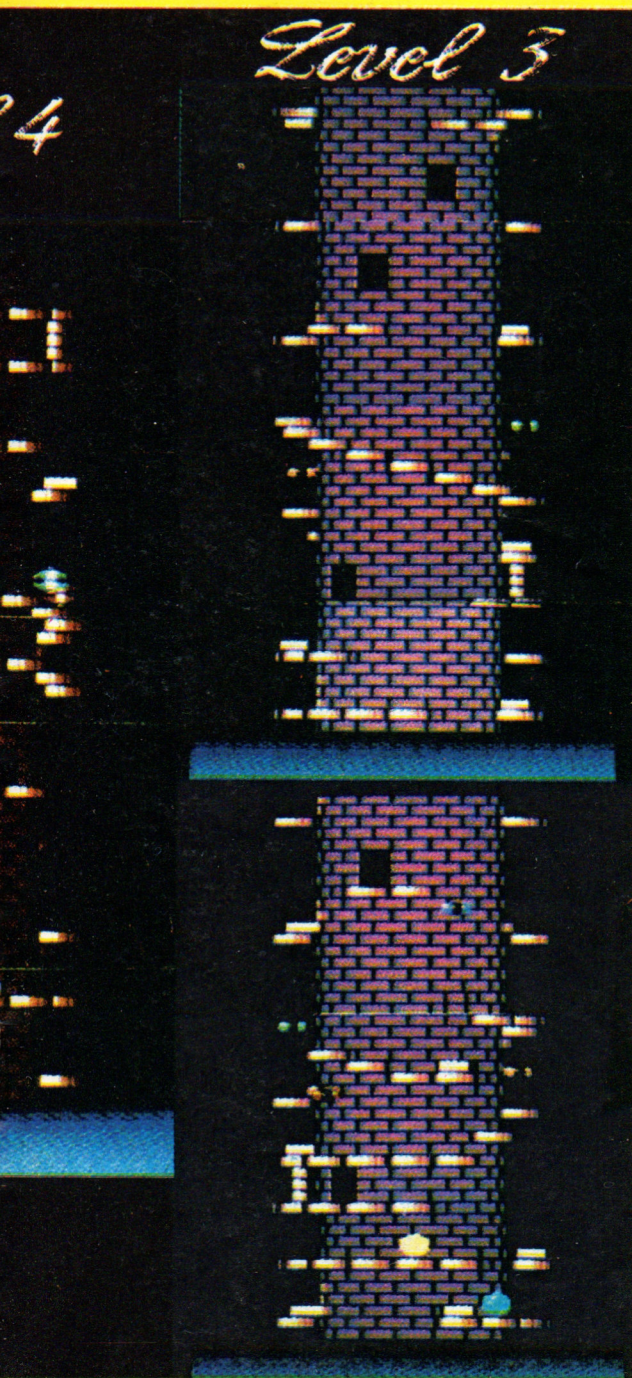
Una volta che siete saliti sul primo ascensore, colpite il blocco luminoso alla vostra destra prima di muovervi a sinistra. Per rimuovere i blocchi luminosi più in alto, dovrete attraversare parecchi tunnels.

Percorsi interrotti

Andate dritto al primo ascensore ed una volta passata la palla rotante, colpite il blocco luminoso alla vostra sinistra prima di ridiscendere all'ascensore vicino.

Quando raggiungete due ascensori sotto i blocchi in dissolvimento, dirigetevi al primo ascensore (ma non usatelo).

Colpite i blocchi luminosi e dirigetevi dritto sullo scalone. Risalite nuovamente e piombate sul secondo ascensore. Quando lo avete usato proseguite a sinistra fino a quando sarete tra due alieni. Colpite il blocco luminoso poi saltate dritto sulla destra degli alieni. Ridiscendete sulla destra nell'ascensore successivo.



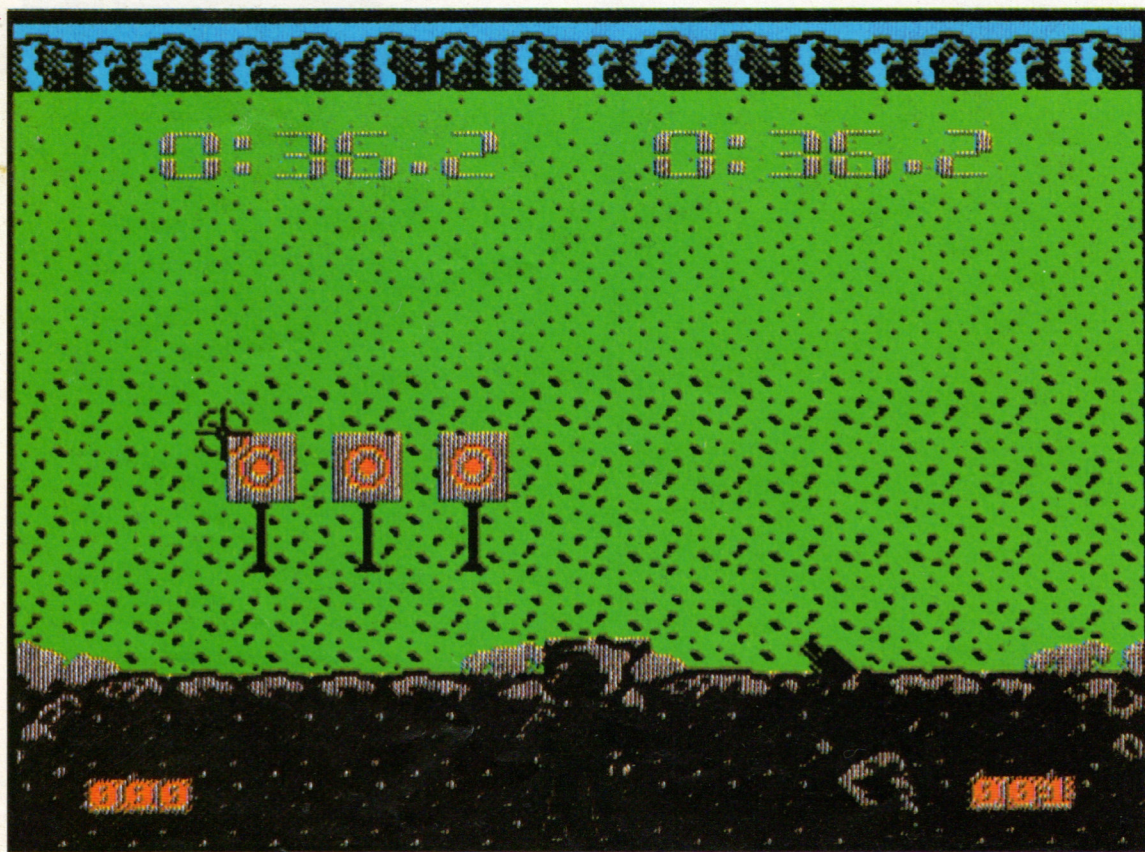
COMBAT SCHOOL

Cosa pensi di essere qui a fare? A divertirti? Allora lascia che ti spieghi una cosa. Il tuo compito è quello di imparare ad essere un soldato. Un mezzo per uccidere. Hai afferrato l'idea? Bene, adesso che abbiamo messo in chiaro le cose, possiamo procedere ad un duro allenamento nella **Combat School**, una scuola di combattimento, la conversione Ocean dell'eccellente Konami a moneta, pri-

ma di intraprendere una rischiosa avventura che consiste nella liberazione di ostaggi all'ambasciata americana. Ci sono otto livelli di allenamento da superare.

Corso d'assalto

Muovendo il joystick devi costruire e mantenere la tua velocità di corsa saltando le numerose siepi che incontri sul percorso. Verso la fine della prova ti troverai di fronte ad una



scala sospesa orizzontalmente. Con un salto devi afferrare uno dei pioli e attraversare tutta la scala dondolandoti. È una corsa contro il tempo.

Prima lezione di armi

Diversi segnali compaiono qua e là e muovendo il cursore devi colpirne il maggior numero nel tempo a tua disposizione. Naturalmente è stato fissato un minimo di segnali da colpire.

Corsa dell'uomo ferreo

Devi correre molto velocemente ed evitare diversi ostacoli quali rocce e mine.

Seconda lezione di armi

Rispetto alla prima lezione qui devi mettere in pratica la tua bravura nell'utilizzo del fucile. Dei carri armati scendono dall'alto dello schermo e devi mettere fuori uso tutti quelli che puoi - sempre in un tempo determinato.

Lotta libera

Mantenendo la forza da te accumulata devi dare il massimo per sconfiggere il tuo avversario. Nel caso di un solo giocatore dovrai combattere contro il computer; ma c'è anche la possibilità a due giocatori.

Terzo livello di armi

Per quanto riguarda il controllo è simile al primo livello, ma devi evitare di colpire qualsiasi cartello rosso. Infatti se inavvertitamente ne colpisci uno il cursore si congelerà fino al prossimo gruppo di targhe.

Combattimento con l'istruttore

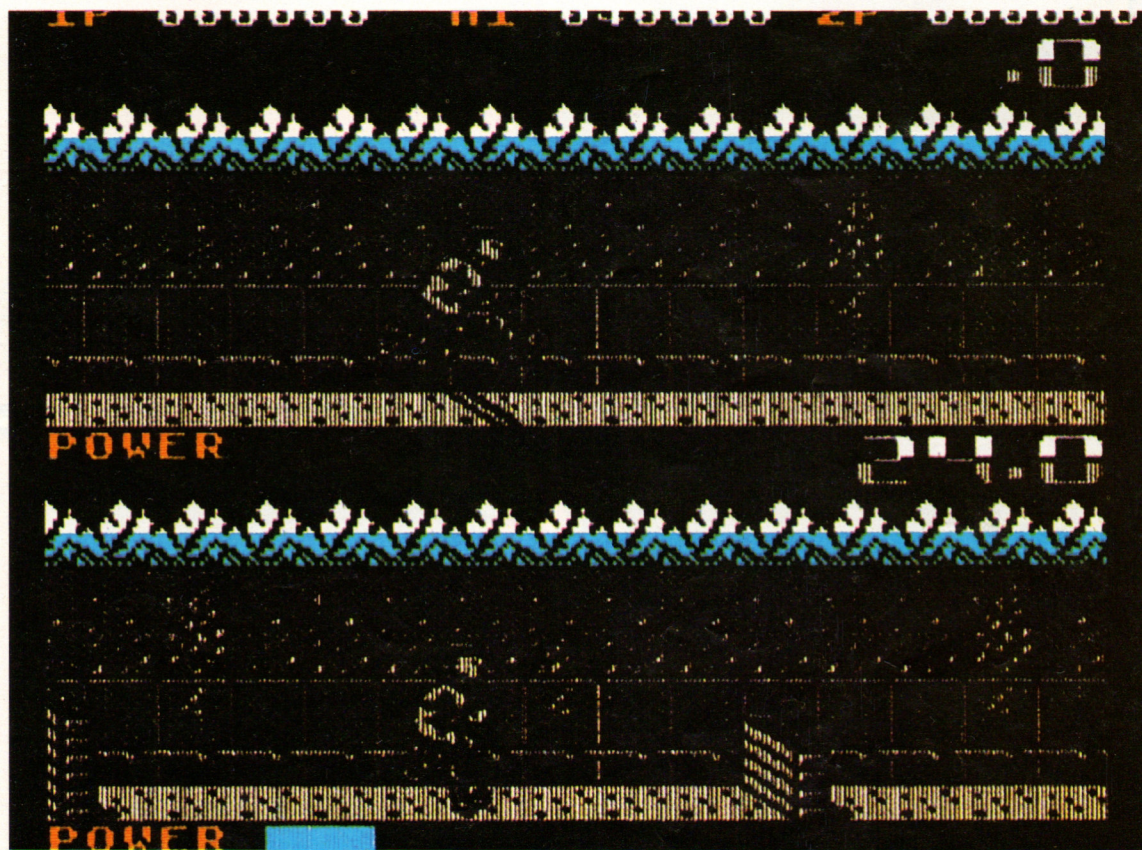
Sei di fronte al tuo istruttore e devi impiegare tutte le tue capacità di arti marziali per sconfiggerlo.

Chin-Ups

Se non riesci a superare i primi sei livelli entro un margine abbastanza stretto hai un'altra chance per continuare. Ci saranno quindi dei chin-ups che dovrai compiere in un tempo determinato. Solo allora sarai pronto per la missione...

Combat School combina tutti gli ingredienti necessari al successo di un gioco con le monetine. I livelli di allenamento sono piacevoli e presentano un buon grado di giocabilità, anche se personalmente la missione finale non mi ha entusiasmato molto.

m.tru.



PIERINO

Il terribile Pierino ha smarrito la chiavi e deve assolutamente ritrovarle. Ad ostacolarlo saranno due malefici fratelli che, per dispetto, vogliono assolutamente impedire al nostro beneamato di compiere la sua missione; per difendersi dovrà lanciare, possibilmente nei loro occhi, delle manciate di farina prese dal sacchetto che possiede. Ma non finiscono qui i problemi, infatti vi sono anche degli oranghi che, incuranti delle manciate di farina gettate da Pierino, proseguono il loro cammino divorandolo al primo contatto fisico.

Raccogliete 7 chiavi casualmente oppure, se ne sarete capaci, la sequenza di chiavi che vi permetterà di scrivere il nome Pierino e di conseguenza di vincere ulteriori punti bonus. Ricordatevi che per passare da un piano all'altro dovrete utilizzare la pedana a molla per salire e lo scivolo per scendere..

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

GRAPH
SPACE o
FUOCO

lancia la farina

per saltare sulla pedana o
per colpire dal basso le
scimmie

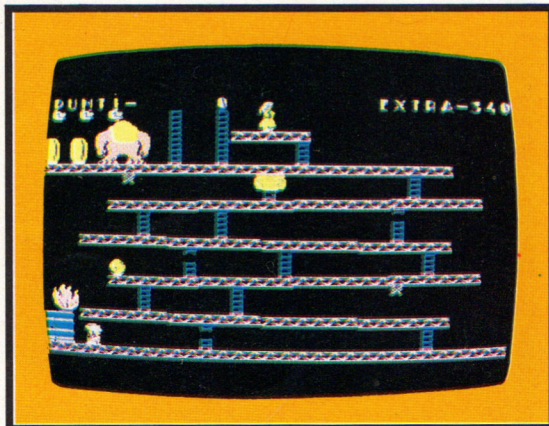
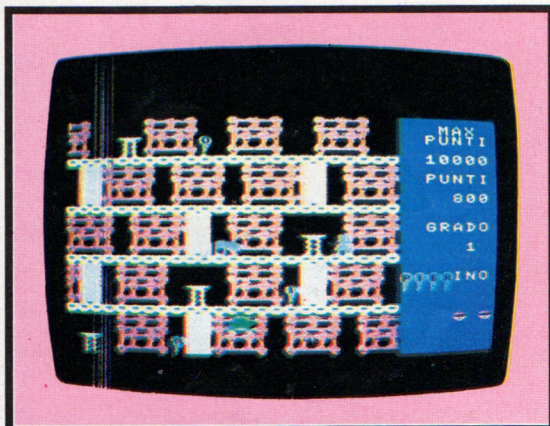
IL GORILLA CI RIPROVA

Senza altro molti di voi si ricorderanno il vecchio gioco nel quale un perfido gorilla rapiva la bella fanciulla e la issava nel labirinto del grattacielo in costruzione e il piccolo Gianni, suo innamorato, tentava l'inseguimento della bestia su travi d'acciaio. Ecco che imbestialito per la tremenda sconfitta, questa volta il bestione ci riprova, non solo ogni volta che Gianni riesce a raggiungere la bella innamorata, il gorilla la sposta in un luogo differente. Perciò prima di tutto il nostro sfortunato amico dovrà evitare i soliti barili lanciati contro dal suo acerrimo nemico. Se riuscirà a superare questa difficile prova, Camilla verrà trasferita in una fabbrica di gastronomie e qui Gianni dovrà vedersela con fiamme, polli arrosto, il tutto per la speranza di riabbracciare il suo amore. Aiuta Gianni a sconfiggere definitivamente il gorilla e a sposare la sua amica..

TASTI

JOYSTICK PORTA 2 TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO salta
inizio gioco



SHUTTER

Il nostro amico Shutter è atterrato, a causa di un'avaria, nei pressi del Mega Hotel di un pianeta sconosciuto. Corso all'interno dell'Hotel per chiedere aiuto si è invece trovato in mezzo a strani alieni, provenienti da pianeti diversi, non ben intenzionati nei suoi confronti. Sprovvisto di armi, il nostro beniamino, è costretto a scappare e per intrappolare i nemici deve attirarli uno ad uno in una stanza per poi chiudere la porta a chiave.

Sembra un compito semplice ma molti sono i problemi che deve affrontare, come il fare attenzione alle punte che sbucano dal pavimento oppure evitare di non sfruttare il vantaggio offerto dalle porte doppie. Fortunatamente essendo dotato di un buon slancio riesce a saltare, quasi sempre felicemente, i nemici che lo stanno attaccando.

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

DOUBLE JAMES BOND

Dopo mesi di affannosa ricerca sulle tracce di un insoluto mistero, sei arrivato al Deserto dei Gobi, dove, secondo le tue informazioni, si nasconde il misterioso obiettivo delle tue fatiche. Ma qui, con sgomento, ti accorgi di essere stato preceduto da uno spia avversaria decisa a battersi sul tempo. Da solo contro un avversario o contro il tuo CBM-64 dovrai ingegnarti per sopravvivere sia alle intemperie, alle paludi, che alla fame e ai trabocchetti del tuo nemico. Troverai indicazioni che dovrai decifrare o oggetti da usare in modo intelligente e costruttivo per sopravvivere e per raggiungere il successo della tua pericolosa missione.

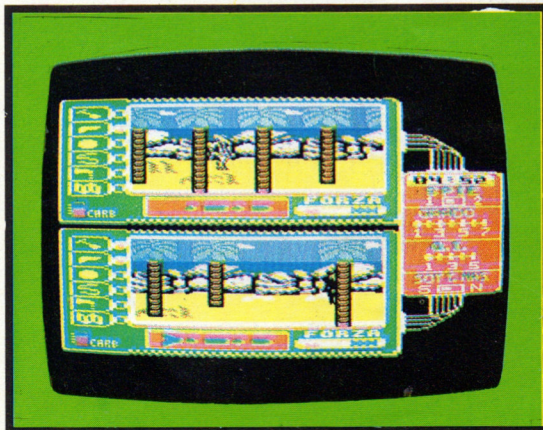
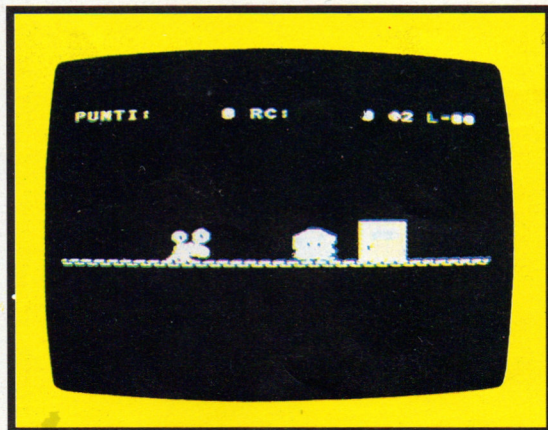
TASTI

TASTI CURSORE

SPAZIO per saltare
STOP pausa e riprende il gioco

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE
FUOCO/SPAZIO inizio gioco



SCATE OR DIE

Se siete un pattinatore con skateboard e non un giocatore di video giochi dovete cercare Skate or Die che è la più accurata rappresentazione del vostro sport.

Le grafiche, la musica e l'animazione sono eccellenti sebbene l'intera faccenda sia resa deludente a causa dell'incredibile lentezza di caricamento da disco della versione che ho giocato. Il gioco inizia nel negozio di pattini dove potete scegliere la vostra "tavola" e decidere se allenarvi o andare per la vittoria giocando tutte le eventualità. Qui vedrete di sfuggita Rodney, l'attempato teppista proprietario del negozio. Poi è fuori sulla strada dove scegliete in quale prova volete garaggiare, dal semplice pattinaggio con il nome della prova sopra disegnato.

Ci sono cinque competizioni nelle quali potete pattinare individualmente o in sequenza con "gareggiano tutti" ma per questo "gareggiano tutti" dovete avere due joystick e essere contro un amico. Se non avete un compagno, c'è sempre Lester, il computer giocatore.

Rampa e stile libero.

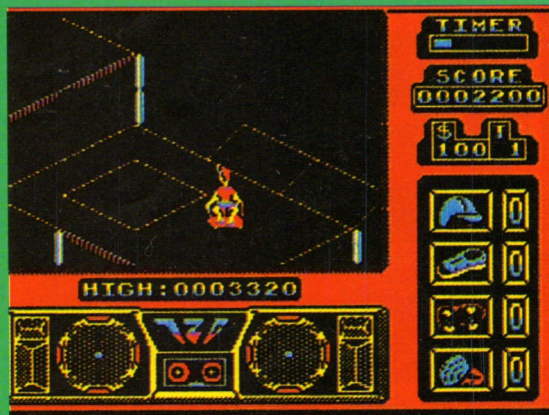
Ci sono un centinaio di piedi di legno ed acciaio, posizionati in un'ampia e liscia sagoma a U che sta aspettando proprio qualcuno come voi che si destreggi in incredibili mosse. Partite sulla piattaforma sinistra e muovete il joystick avanti e indietro per scegliere la vo-

stra posizione di partenza. Quindi fate un salto, avrete 10 passaggi sulla rampa, effettuando mosse a sinistra destra o da entrambe le parti. Quando fate un passaggio, pigiate il fuoco nelle zone pompa per aumentare la vostra velocità e selezionate una particolare mossa.

Avete anche bisogno di piegare il joystick sia nella che dalla direzione dove state andando. Sopra, il canale aereo è grande in quanto deve eseguire un'ampia serie di mosse fino al termine.

Salto alto

Scartate l'eventualità senza senso. Andate veloci per ottenere più slancio. Mentre siete



sulla rampa, muovete il joystick rapidamente, in ogni direzione per acquistare velocità, potete comunque ripigliare fiato mentre siete in aria, se volete. Avete un massimo di cinque passi sulla parte destra dove si trova l'asticella di altezza. Naturalmente non dovete aspettare tutti e cinque i passi. Per proseguire e riprovare, pigiate il pulsante quando siete nel punto più alto del vostro salto.

Corsa in discesa

Garegiate contro il tempo e collezionate dei bonus lungo il percorso. Pattinate sotto, attraverso, in cima, sopra e con ogni tipo di possibilità. Esercitate il vostro stile di controllo su ciascuno. *Regular foot* significa che tirando il joystick indietro potete correre in discesa, joystick avanti vi fa andare lentamente o frenare. *Goofy foot* significa che controllate il pattinatore come se fosse sull'assicella.

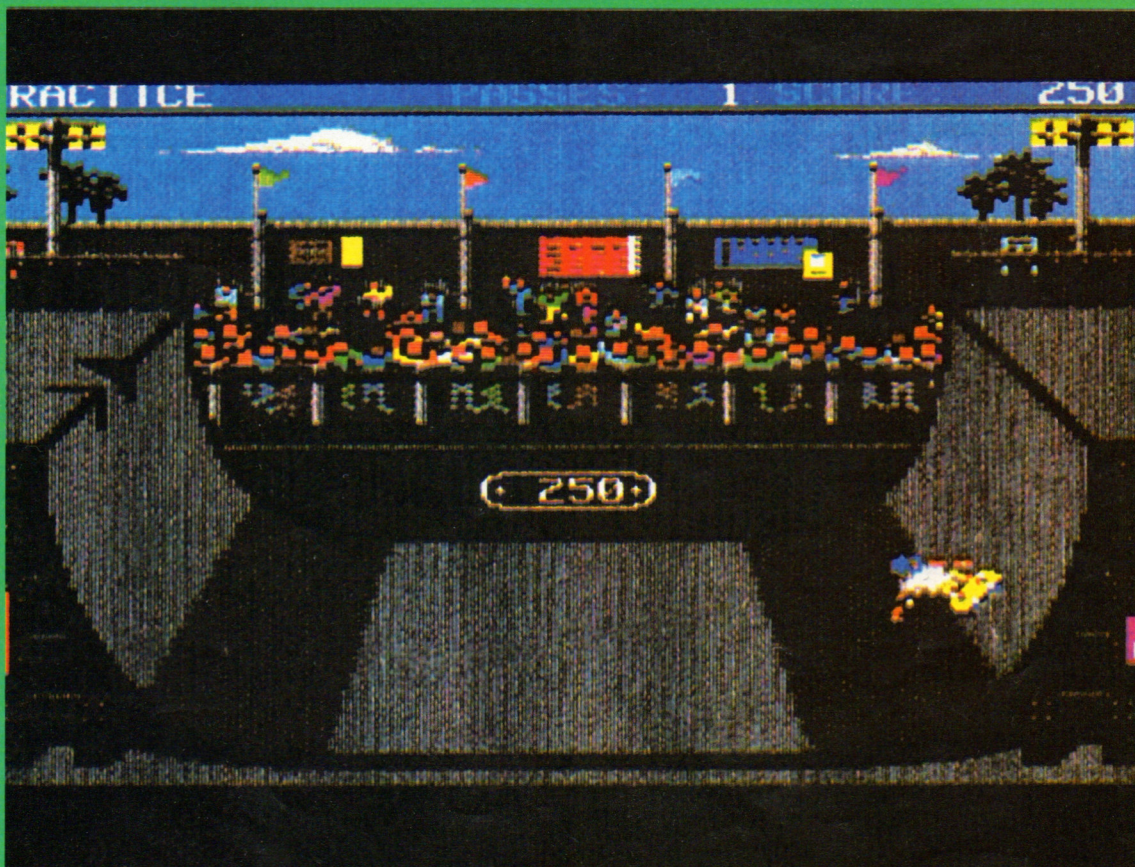
Blocco in discesa

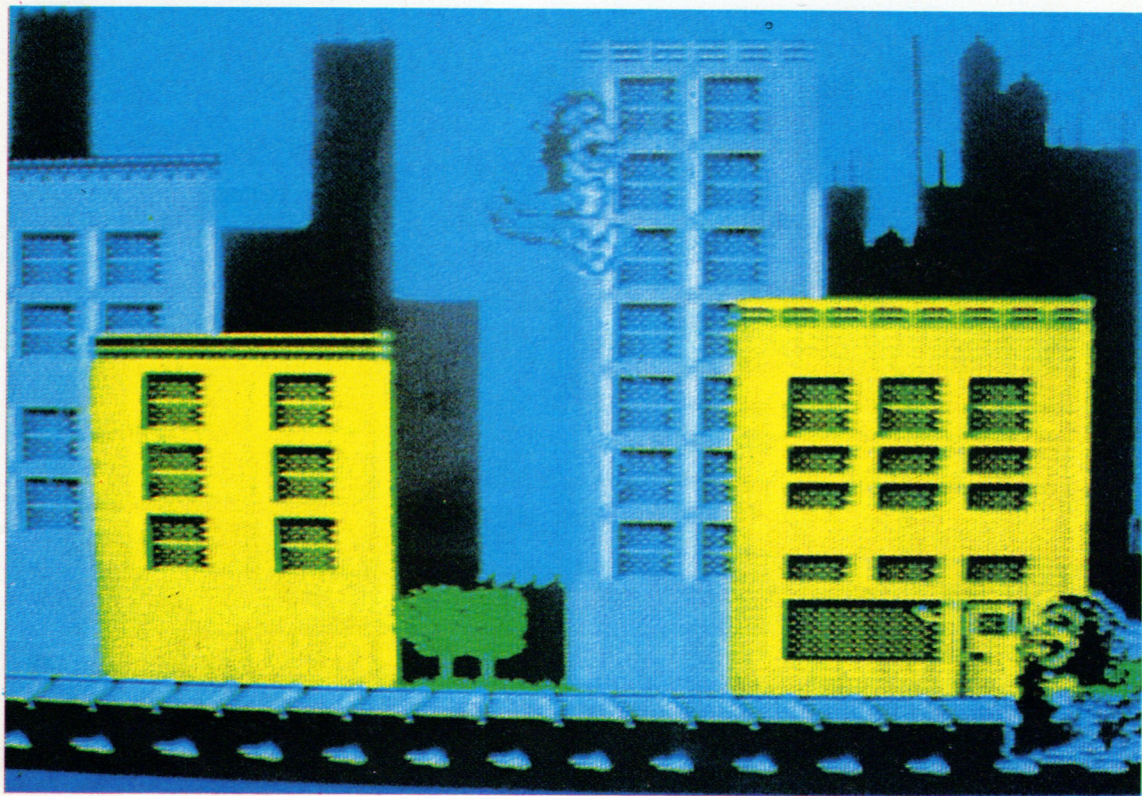
Città segreta, vicoli dietro, lattine di pop soda, lattine di miscugli di porcherie, rompete

alcune bottiglie, distruggete vasi da fiori e perché nient'altro! Vi battete contro il tempo ed il vostro amico (se non ne avete vi diamo Lester) per raggiungere per primi la strada principale. State attenti, c'è un party di ricevimento che aspetta. I controlli sono come *Corsa in discesa*, con possibilità di opzioni *regular foot* e *goofy foot*. Pigiate e piegatevi verso la direzione nella quale state guardando per colpire abbastanza alto, in mezzo o in basso. Le regole sono semplici. Due entrano, uno esce. È un radicale nuovo effetto nel gioco della etichetta. Avete cinque passi per prendere il vostro avversario poi questo prende l'asta e la situazione è rovesciata, voi siete quello che dovete prendere per prima cosa tre battute sull'altro così vincerete, ma potreste vincere con due.

I miei giochi preferiti sono il blocco in discesa e la discesa ma gli altri sono più divertenti. Grandi effetti suono ed il conduttore Rob Hubbard fanno di *Skate or Die* una vera frenesia per i pattinatori.

Dino Gullace

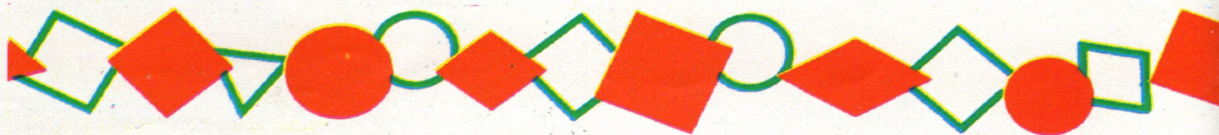


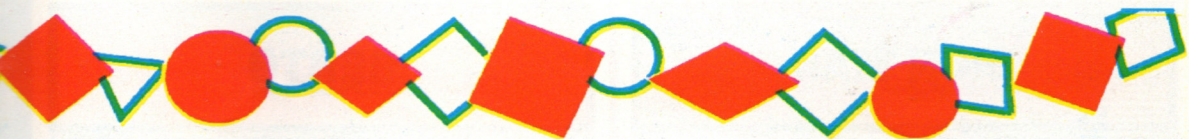


RAMPAGE

Preparati ad un'avventura di mostri! **Rampage**, il classico gioco arcade, è finalmente arrivato. Devo ammettere di essere stato tra quelle persone che avevano pensato: "No, non potrà mai realizzarsi!". Bene, non è stato così. Activision ha prodotto una versione del gioco molto accettabile, con l'opzione di gioco a tre. L'idea base è semplicissima. Tu controlli uno dei tre mostri - Lizzie, un Godzilla tipo rettile - l'Uomo Lupo e King Kong,

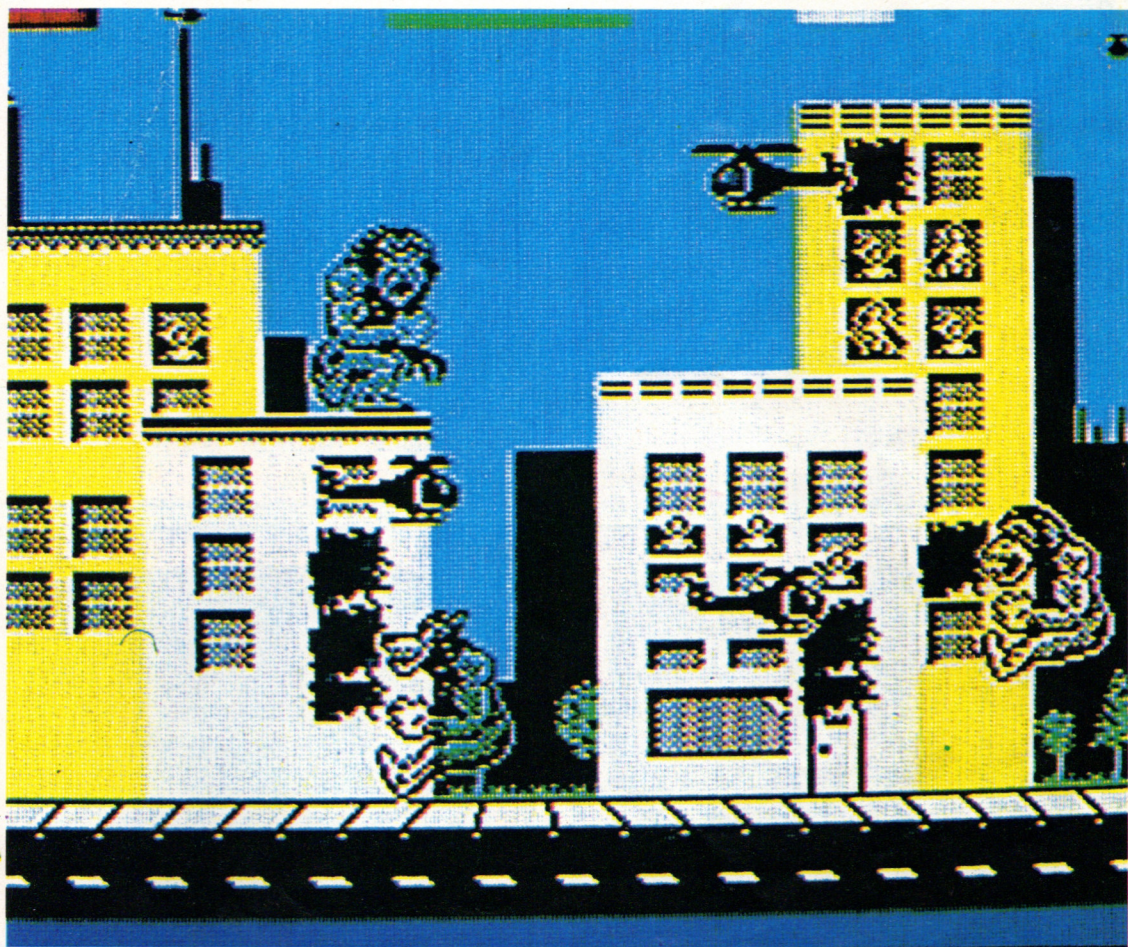
un gorillone - e, in impeti di violenza, distruggi gli edifici, colpisci gli elicotteri e radi al suolo tutto quello che ti capita a tiro. Certo, con due o tre amici è molto più divertente, solo così scoprirai il vero spirito competitivo del gioco! È anche divertente prendere a pugni e colpire il mostro dei tuoi compagni mentre questo sta distruggendo i palazzi! Inoltre in questo gioco non è sbagliato mangiare le persone, tanto che il tuo mostro sentirà il bisogno di far-





si un bel hamburger di carne umana di tanto in tanto! Le persone appaiono alle finestre degli edifici che ti accingi a demolire: afferrale subito e vedrai che la tua energia riceverà un extra. In tutto ci sono 85 cittadini da eliminare e, se ti avventuri tra le immagini dello sfondo puoi avere un'idea di dove ti trovi anche se i palazzi che distruggi sembrano tutti uguali. Il controllo avviene per mezzo del joystick e del quadro di comando, anche se devo dire che talvolta il joystick risponde pro; infatti quando volevo distruggere qualcosa non riuscivo a far fare al mio mostro ciò che volevo. I grafici e l'animazione sono delle budne copie della versione originale con le monetine,

perfino per quanto riguarda le espressioni profondamente mutevoli dei mostri, tanto che sembrano fuoriuscire dallo schermo per la loro naturalezza d'espressione. Non nego di essere felice che non è accaduto per davvero! Il sonoro digitale è abbastanza originale nei colpi sordi e nei grugniti. L'introduzione è copiata dall'originale con le monetine. Ciascun giocatore sceglie quale mostro vuole essere, così può capitare che ci siano tre Lizzie che si rincorrono (come avrai notato Lizzie è quella che preferisco). Quello di cui non sono molto sicuro è la durata del gioco. Per un po' è divertente, ma se decidi di riuscire a colpire tutti e 85 i cittadini, è una altra cosa. **v.te.**



IRON MAN

Dopo essersi addormentato nel 20° secolo il nostro eroe si è risvegliato a Camelot. L'unico modo per risolvere questo mistero sarà il ritrovamento di quattro importanti elementi fuori luogo in quel periodo e cioè: il fuoco che non arde, lo specchio della speranza, l'elisir della vita e la voce dell'altro mondo. Combattendo contro ogni sorta di pericolo dovrà recuperare tutti gli oggetti suddetti per poi consegnarli al grande Artù padrone di Camelot.

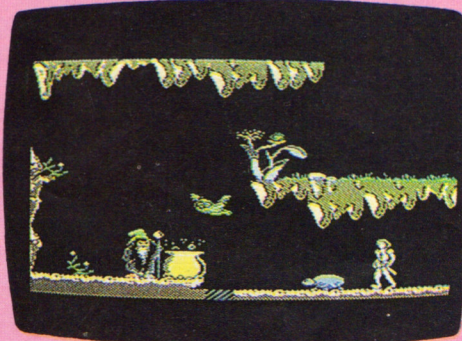
Combattendo con l'ausilio della sua spada incantata, sfruttando gli incantesimi dei vari maghi che incontrerà nel suo cammino e percorrendo per terra e mare ogni fase del percorso riuscirà a superare ogni ostacolo alla sua missione.

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

F1

per ricominciare il gioco



BERTO

Il lavoro dell'imbianchino può essere molto facile, ma non sempre è ben remunerato. Allora, il povero Berto, che ha una numerosa famiglia da mantenere ha accettato il duro e pericoloso compito di dipingere i gradini della cattedrale della sua città, perché la ricompensa per tale lavoro è molto elevata. Aiuta quindi il nostro Berto a saltellare accuratamente sui vari gradini per ridipingerli, ma attento perché se ripassi una seconda volta sullo stesso posto tutto il tuo daffare viene sprecato. Inoltre per renderti le cose, di per sé non facili, terribili, un tuo perfido avversario farà cadere dall'alto della scalinata ogni cosa per farti cadere e morire, come aiuto in questo caso potrai utilizzare provvedenziali sostegni posti a lato. Il tuo lavoro, aumenterà di difficoltà con il tuo avanzare, ma non disperare perché con la costanza riuscirai nel tuo intento.

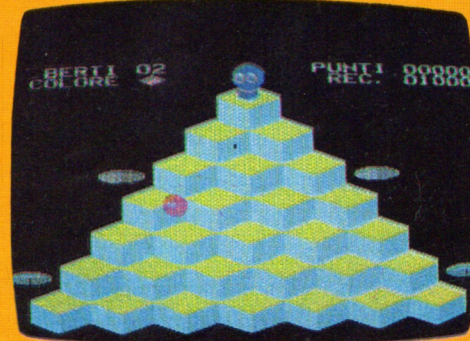
TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO

inizio gioco

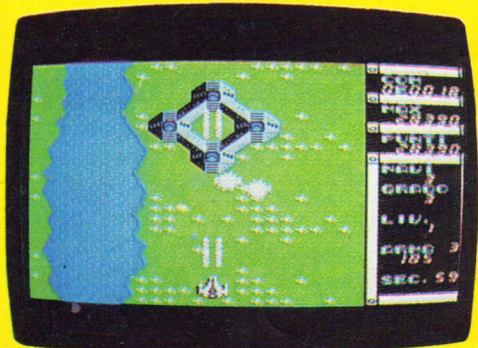


ALEXIS

Ancora una volta gli invasori si presentano alle porte della Terra in cerca di territori da colonizzare, solo il grande Alexis può sconfiggerli. Ai comandi della vostra astronave dovrete distruggere tutte le postazioni nemiche disposte lungo tutto il percorso schivando ogni colpo diretto verso di voi. All'inizio avrete a disposizione l'arma numero 0 ma, se distruggerete una delle postazioni nemiche, potrete cambiare la vostra arma con quella identificata dal numero riportato di fianco alla postazione stessa. Vari tipi di bonus vi permetteranno di migliorare le caratteristiche dei vostri colpi o di distruggere tutti i nemici presenti nel video in quel dato istante. Alla fine di ogni schema dovrete distruggere l'ultima postazione, molto pericolosa, per poter proseguire al livello successivo. Quindi, caro Alexis, prendi i comandi e completa la tua missione perché sei la nostra ultima speranza.

TASTI

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE
STOP pausa

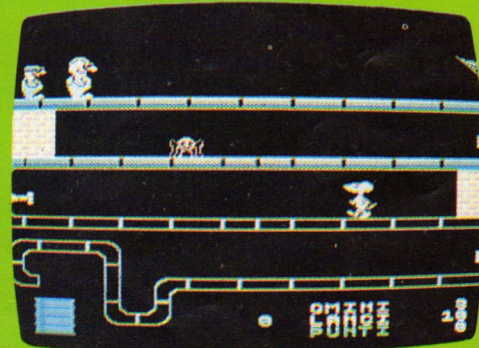


ATTILIO TUBICINI

Attilio, l'idraulico, lavora in una ditta che esegue riparazioni sulle tubature. Questa volta deve però provare che le tubature di alcune fabbriche non abbiano perdite, ma, essendosi di recente infortunato, dovrà guidare il suo aiutante ad aprire tutti i rubinetti in sequenza per far correre l'acqua nei tubi. Ma le cose sono rese più complicate da un topo di fabbrica, che, dispettoso, oltre a farti cadere, chiude i rubinetti alle tue spalle. Per fermarlo puoi lanciargli delle chiavi inglesi, perché se lo colpisci rimane stordito per un po' di tempo. Attento anche a non calpestare i ragni o anche questi ti faranno cadere, ma sono così insignificanti che non occorre perdere tempo a colpirli. Se riuscirai a far scorrere 1000 lt. di acqua attraverso le tubazioni avrai un nuovo incarico. Ma ricorda, se cadrai, il contatore dell'acqua tornerà a zero.

TASTI

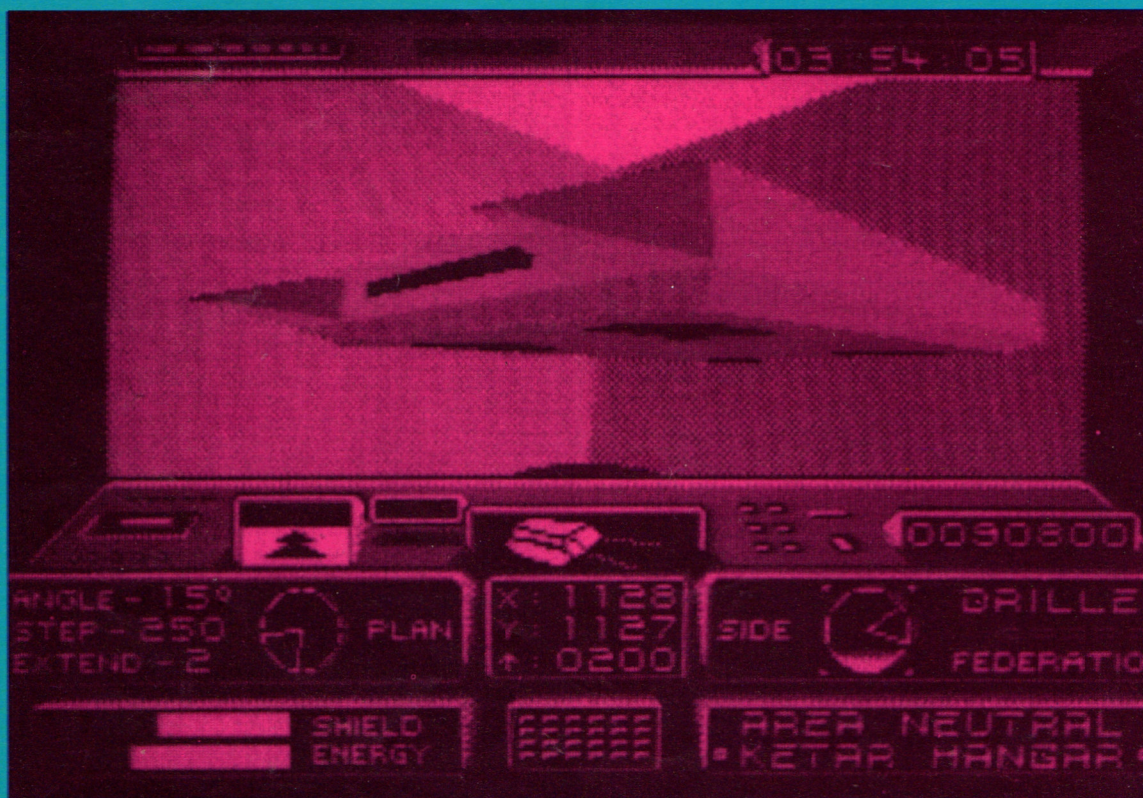
JOYSTICK PORTA 1/2
TASTI CURSORE
FUOCO inizio gioco



DRILLER

Driller ti fa salire la pressione e ti fa scorrere adrenalina per tutto il corpo. Gli stupefacenti grafici 3D di Driller e il suo incredibile realismo sono le caratteristiche essenziali di questa originale avventura spaziale arcade. Giochi di produzione Incentive migliori di questo non se ne vedono ormai da lungo tempo. Una delle principali innovazioni riguarda l'ambiente che viene presentato con un nuovo sistema di grafici 3D chiamato Freescape. Questo sistema permette al giocatore di raggiungere tutti i punti di uno spazio tridimensionale, di guardare in ogni direzione e di

vedere le cose come se si trovasse lì personalmente. Grazie a questo sistema inoltre ogni edificio o oggetto tridimensionale può avere una diversa costruzione o una diversa tonalità di colore. Questa qualità migliora di molto l'aspetto e il significato del gioco, oltre a migliorare anche tutti gli aspetti visivi facendo sembrare il gioco più avventuroso. Grazie alle avanzate tecniche di compressione usate, Driller ha più di 20.000 bilioni di schermi messi insieme, ma tu riesci a fatica a notarli, a parte la tecnica unica di disegno. La tua missione più importante è quella di ren-



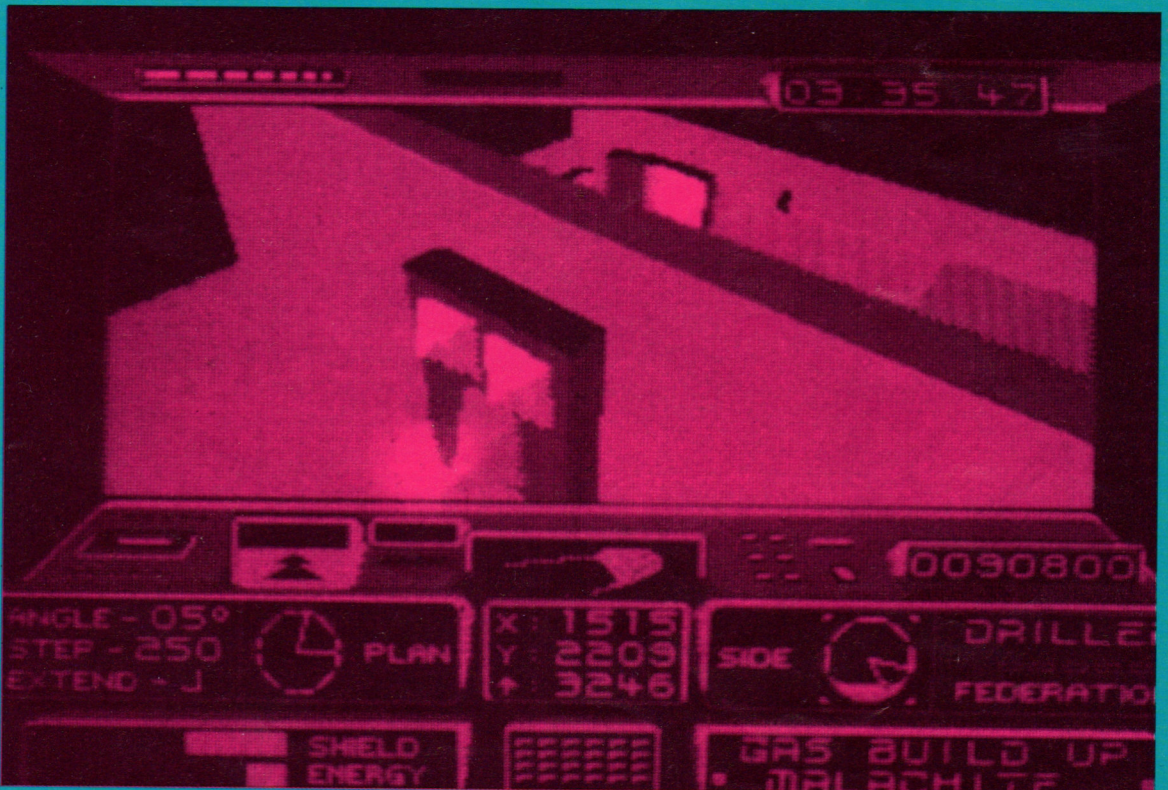
dere sicuri tutti i diciotto settori della tua superficie lunare, posizionando un impianto di sondaggio sopra delle sospette sacche di gas in ciascun settore.

Hai due forme di trasporto: una sonda escavatrice, che usi per posizionare gli impianti di sondaggio ovunque ti pare, e un jet di ricognizione che puoi usare per perlustrare la luna prima di avventurarti con la tua sonda, poiché il jet è molto più veloce. Ogni veicolo è dotato di alta tensione, di laser a doppia azione ad alta frequenza quadrupla, di scudi e di un elevato ammontare di riserve ener-

getiche.

Attenzione, perché nei tuoi viaggi incontrerai vari sistemi di difesa planetaria, compresi i segnali laser e i dispositivi di esplorazione. I segnali laser sono sparsi per tutta la luna, e, se la tua presenza viene rilevata nel campo di uno di essi, verrai attaccato da una serie di laser che ti danneggeranno seriamente (e non mancano mai il bersaglio!).

I dispositivi di esplorazione invece sono piccole navicelle che orbitano attorno alla luna e attaccano dall'alto. Qualsiasi mezzo di trasporto usi, i tuoi lasers, i tuoi scudi, le luci e



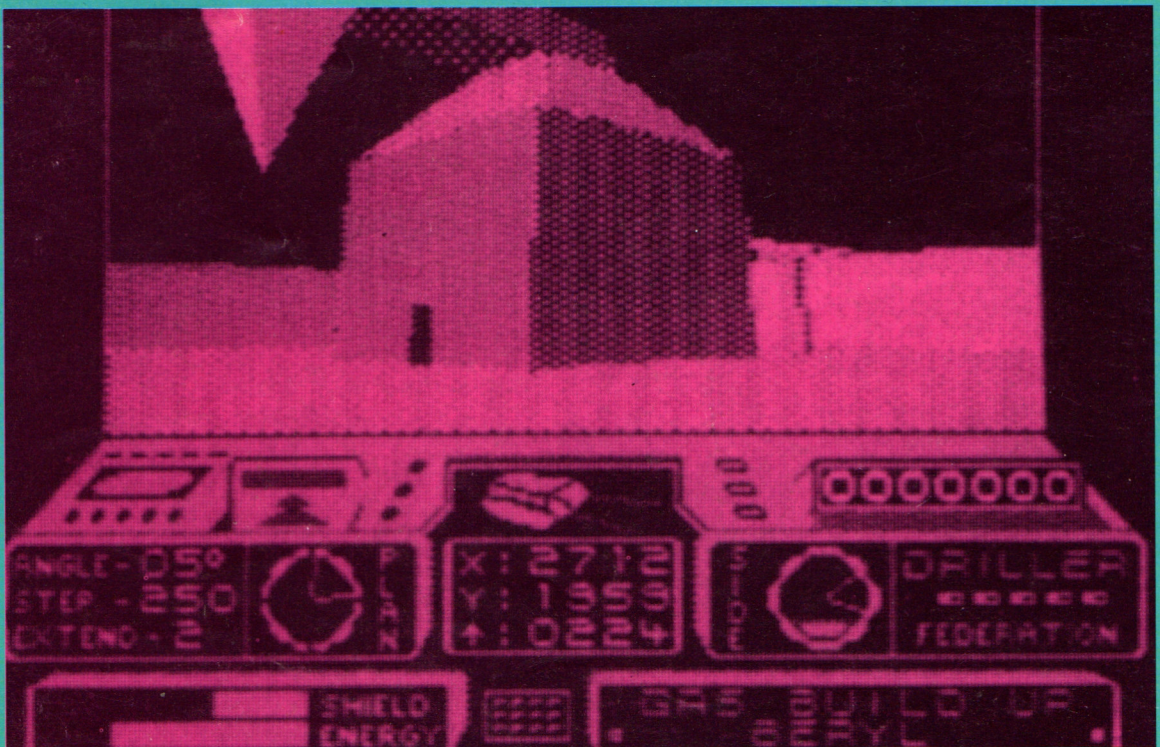
i movimenti dipendono tutti dai cristalli Rubiconi. Il tempo e l'uso faranno gradatamente diminuire le tue riserve di energia, che vengono indicate tramite una barra orizzontale, la cui lunghezza è proporzionale alle riserve di scudi e di energie rimaste. Dei Rubiconi extra possono trovarsi in piccole costruzioni sparse per tutta la superficie lunare, e possono essere consumati tramite i laser.

I laser sono essenziali per distruggere i vari sistemi di difesa, oltre che per azionare interruttori e leve e per risolvere enigmi. Devi fare attenzione ad usarli correttamente per poter accedere ad altri edifici o settori. La luna è costituita da una parte buia e una illuminata; in entrambe le parti vi sono rischi e pericoli che ostacolano ogni tuo movimento. La parte buia è molto più pericolosa di quella illuminata per cui è meglio che tu risolva prima quest'ultima. I movimenti vengono controllati dal joystick e dalla tastiera. Il joystick viene usato per muovere il tuo mezzo di trasporto in ciascuna delle solite otto direzioni. Solo per la sonda escavatrice ci sono degli extra, dei controlli della tastiera, con cui puoi oscillare leggermente a destra e a sinistra e guardare su e giù (questo è utile per localizzare i dispositivi

di esplorazione).

Salire e scendere in verticale ti permette di superare muri alti ed altri ostacoli del genere. Lo schermo è costituito da parecchie finestre, ognuna delle quali dà al giocatore una diversa informazione. La finestra principale ti dà la veduta dall'abitacolo del tuo veicolo, ed è qui che avviene tutta l'azione. Se, in qualsiasi momento del gioco, viene premuta la chiave "I", nella finestra principale compare uno schermo informativo, che ti indica in quale settore ti trovi, quanto gas è stato trovato e quanto estratto, l'ammontare dei settori sicuri ed anche una opzione "load and save". **Driller** è di certo uno dei migliori giochi di avventura, come non se ne vedevano da anni. Non c'è proprio niente di cui uno possa lamentarsi in questo eccellente pezzo di software: sono presenti tutti i magici ingredienti che fanno emergere un gioco dal gruppo, come grafici stupefacenti, tanta avventura e un gioco mozzafiato. Inoltre **Driller** è dotato di 30 ulteriori pagine di manuale operativo, di un modello illustrato 3D e di una storia. Tutto questo in una bella scatola di cartone illustrata.

cr.ba.



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
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME



MSX HIT PARADE

MSX
32 PAGINE A COLORI
**HIT
PARADE**



PROGRAMMI PER MSX

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

- 1 TRAFFIC - 2 ASSO
- 3 DESTINAZIONE IGNOTA
- 4 BIOS - 5 GINO E PINO
- 6 LUNAR RALLY - 7 OLI
- 8 UGO - 9 ANDROS
- 10 ANDROMEDA

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"/>

LATO B

- 11 BRUCE LEE
- 12 ESCAPE FROM UNDERGO
- 13 PIERINO
- 14 IL GORILLA CI RIPROVA
- 15 SHUTTER
- 16 DOUBLE JAMES BOND
- 17 IRON MAN - 18 BERTO
- 19 ALEXIS - 20 ATTILIO TUBICINI

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"/>

QUESTA CASSETTA
E DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI