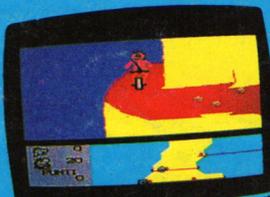
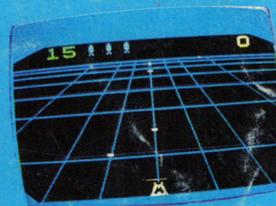
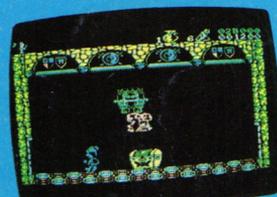
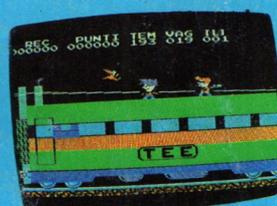
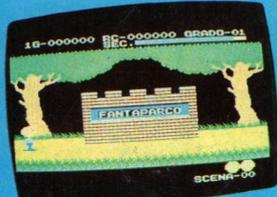
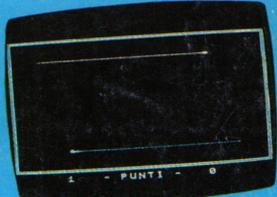
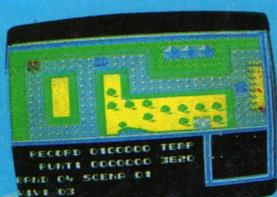
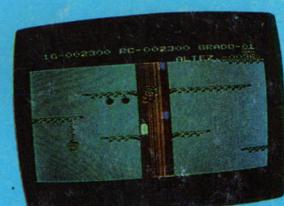
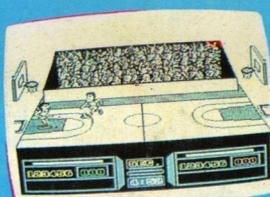
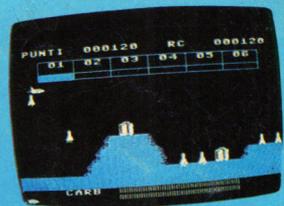
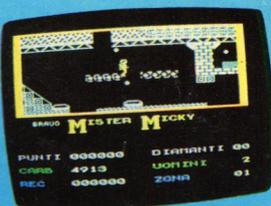


MSX HIT PARADE

32 PAGINE A COLORI

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER

IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!

MAGIA E MISTERO

Un'altra splendida raccolta di giochi e soprattutto un'altra strepitosa raffica di recensioni sui migliori giochi del momento creati per l'MSX o anche di prossima conversione. La rivista inizia con il magico Rastan, preso pari dal gioco a gettoni e prosegue con Black Lamp (un re davvero singolare), Alternative World Games con le sue corse nei sacchi, Traz con pareti e misteri, e infine 4Th & Inches con la simulazione del football americano.

Buon divertimento.

Pag. 4	Raids - Duello Aereo
Pag. 5	Mister Micky - Random
Pag. 6	Dada Umpa - Monza
Pag. 7	Pallacanestro - Apple Buster
Pag. 8	Rastan: Magia e Mistero
Pag. 12	Maze Tank Race - Dangerous Race
Pag. 13	Fantaparco - Attacco al Tee
Pag. 14	Black Lamp: Un Re Pazzo

Pag. 19	Alternative World Games: Giochi Pazzi
Pag. 20	Crazy Eater - Tecnocalcio
Pag. 21	Marcus - Stardust
Pag. 22	4Th & Inches: Football Usa
Pag. 26	Ruote e Cavernicoli - Polarman
Pag. 27	Climber - Spazial Tenzone
Pag. 28	Traz: Pareti e Palline

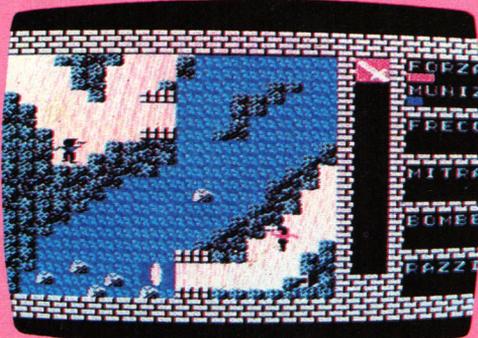
RAIDS

Nella sua sempre più accanita avanzata, il nemico ha conquistato numerosi territori che una volta erano difesi dalle tue truppe ed ha preso prigionieri tutti i combattenti, trovati in vita, delle tue forze armate. Per merito di una spia il pentagono è venuto a conoscenza della localizzazione di uno dei campi di prigionia e ha deciso di mandare in una missione quasi suicida, uno dei suoi più validi combattenti, per tentare di liberare i suoi compagni prigionieri. Tu sei stato scelto per portare a termine l'impresa, e dopo essere stato paracadutato in territorio nemico, dovrai attaccare i tuoi avversari, prima solo con il pugnale e poi con i mezzi di difesa, sempre più efficaci, di cui riuscirai a impossessarti. Dovrai poi arrivare fino al campo e liberare tutti i tuoi compagni portandoli in salvo in un paese neutrale. Ma attento perché i tuoi avversari sono molto forti e potrebbero avere la meglio.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI CURSORE

SPAZIO tastiera
FUOCO joystick

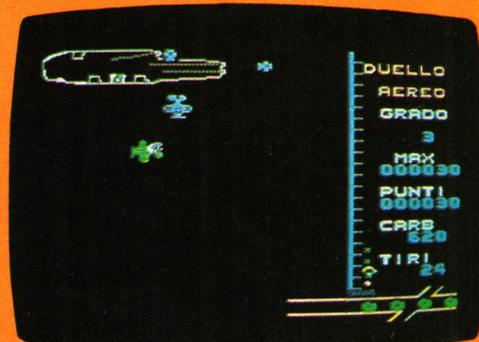


DUELLO AEREO

La seconda guerra mondiale vi vedrà protagonisti ai comandi di un caccia con il compito di sconfiggere gli aerei avversari. Partiti da una portaerei, i vostri avversari, si porteranno in quota e cercheranno di incrociarvi per colpirvi a morte. Alzatevi in volo dal vostro piccolo aereoporto, raggiungete la medesima quota del vostro nemico e poi fuoco per cercare di abbatterlo. Per raggiungere in quota un vostro nemico riferitevi all'indicatore verticale posto alla destra del vostro schermo, colpite l'aereo e passate al successivo, fate attenzione a non abbassarvi troppo o finirete in bocca agli squali! Tenete sotto controllo l'indicatore di carburante perché, se dovesse scarseggiare, potreste rischiare inutilmente la vostra incolumità, dunque, a carburante quasi terminato, abbassatevi di quota ed atterrate sulla pista del vostro aereoporto di appoggio per fare il pieno. Ed ora, alla stessa stregua del Barone Rosso, indossate la tuta, il casco, gli occhiali e decollate, il cielo vi attende.

TASTI

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE



MISTER MICKY

Il pianeta di Makus IV è noto per essere ricco di pietre preziose come diamanti e rubini e per questo gli abitanti di questo mondo meraviglioso lo hanno protetto con numerosissimi trabocchetti e mezzi di difesa per impedire l'attacco da agenti esterni.

Ma ecco che il nostro Jack, che aveva perso tutti i suoi averi in una misera partita di fantapocket ha deciso di giocare il tutto per tutto. Atterrato con una navetta rubata sulla superficie del pianeta ha indossato un jet-pack che gli permette di sorvolare più agevolmente il territorio alla ricerca dei preziosi cristalli. Tu dovrai aiutarlo nel suo arduo compito facendogli evitare i proiettili nemici, ma soprattutto, di schiantarsi al suolo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

SHIFT propulsore razzi
RETURN per sparare
Z sinistra
X destra



RANDOM

Tu sei il pilota di un caccia supersonico. Il tuo compito è distruggere quanti più aerei nemici e basi possibile, ma stai attento perché anche loro possono colpirti. Durante il primo livello volerai su territori montuosi sui quali si trovano cisterne di carburante, basi di razzi e missili anti-aerei e i nemici cercheranno di abbatterti con dei missili che potrai distruggere, mentre se colpirai delle cisterne otterrai un bonus di carburante. Nel secondo livello tutto sarà più difficile, inoltre troverai dei pericolosissimi dischi alieni. Se riuscirai a raggiungere il terzo stadio incontrerai delle palle infuocate, insensibili ai tuoi colpi che potrai solo evitare. Nel quarto livello tutto ricomincia daccapo, solo ora ti trovi sopra una città e se riuscirai ad avere carburante sufficiente raggiungerai l'ultimo stadio dove potrai solo sparare, non lanciare bombe. Se completerai tutta la missione potrai ricominciare daccapo ma ad una maggiore velocità.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI CURSORE
SPAZIO fuoco



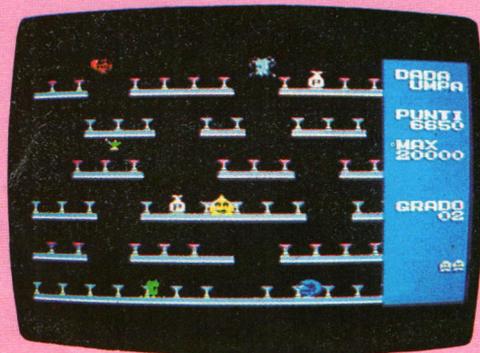
DADA UMPA

Il buffo personaggio di questo gioco ed i suoi avversari saltano in modo molto strano come se ballassero il dada umpa! Golosissimo di dolci e bevande, il nostro simpatico amico dovrà mangiare i dolciumi e bere le bevande che troverà nei vari schemi. Insieme ai tanti dolci sparsi sui vari piani dello schema, raggiungibili con un salto, vi sono dei sacchetti bianchi contenenti una pozione che permetterà al nostro amico di neutralizzare i nemici per qualche istante. Se sarete in gamba potrete comunque colpire i nemici saltando sopra di loro senza però farvi precedere, perciò fate molta attenzione ad ogni vostra mossa in prossimità del nemico.

TASTI

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

ESC pausa



MONZA

Gli appassionati di automobilismo sono parecchi e tutti questi sportivi hanno senz'altro trascorso numerosi sabati e domeniche ad osservare sia le prove di qualificazione che le gare vere e proprie alla televisione. Purtroppo moltissimi non hanno la possibilità di provare dal vero l'ebbrezza di una corsa a bordo di queste spericolate vetture di formula 1. Per loro abbiamo pensato a questo emozionante gioco, dove a bordo di una potente vettura, dovrete cimentarvi nel percorrere un circuito automobilistico alla massima velocità utilizzando quindi il minor tempo possibile. Ma le cose non sono solo così semplici, oltre alla difficoltà del circuito dovrete fare attenzione alle altre vetture che, nel tentativo di superarvi o di non farvi superare, ostacoleranno la vostra gara.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

CURSORE SU accelera

CURSORE

DESTRA destra

CURSORE

SINISTRA sinistra

SPAZIO frena



PALLACANESTRO

Ecco il gioco sempre sognato dagli appassionati dell'N.B.A. Non perdetevi l'opportunità di cimentarvi nei panni del famoso Larry Bird o del suo eterno rivale Magic Johnson. Non sarà facile fare punti perché il vostro avversario, un computer, non si lascerà scappare nessuna occasione che gli permetterà di aumentare il suo vantaggio. Attenzione ai falli perché l'arbitro, anch'esso un computer, si comporterà in modo imparziale ma con occhio molto preciso e non lascerà correre neanche la minima scorrettezza. Sicuramente le prime partite saranno difficili, voi non perdetevi d'animo perché col trascorrere del tempo acquisirete sempre maggior esperienza e riuscirete così a diventare un asso nei ganci, schiacciate e tiri da fuori area. Prima di iniziare permettetemi di ricordare le parole di un famoso esperto dell'N.B.A.:
Hmm Hmmm, per me questo gioco numero uno!

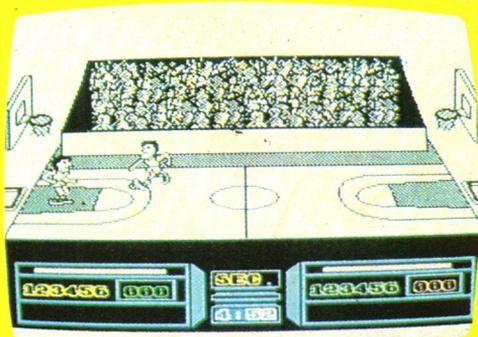
TASTI

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

SPAZIO per iniziare la partita
F1 per tornare al menu
RETURN per saltare e tirare o per voltarsi solo in caso di scelta di movimento con i cursori

In caso di scelta tasti:

W muove in alto
Z muove in basso
A muove a sinistra
S muove a destra
GRAPH per saltare e tirare o per voltarsi

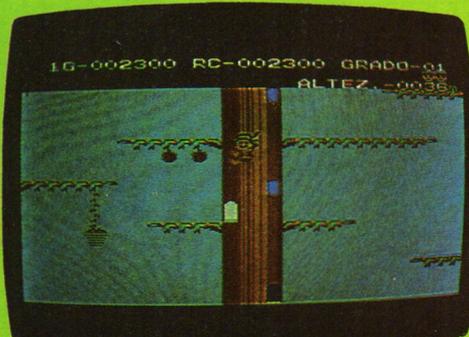


APPLE BUSTER

Geremia, un piccolo indiano della tribù di Toro Seduto, deve superare la dura prova riservata ai giovani che vogliono diventare adulti. Per riuscire nella sua impresa, il piccolo Geremia dovrà scalare una pianta secolare che porta sino al capo tribù. Mille e più pericoli lo ostacolano, dai malefici gufi alle nuvole lancia fulmini, ma la sua volontà è ferrea e farà di tutto per riuscire a diventare uomo, anche perché in questo modo gli verrà dato il consenso a sposare la sua amata squaw. Durante la salita, Geremia dovrà raccogliere le mele, le frecce ed ogni altra sorta di bonus incontrato, questo gli permetterà di accumulare i punti necessari alla vicinia di ulteriori vite. Attenzione ai secchi sospesi alle liane perché al loro interno vi sono degli animali astutissimi che cercheranno di raggiungervi, mentre salite la liana, allo scopo di uccidervi.

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



Rastan

La serie di novità tra le macchine a gettoni di qualità dell'ultimo anno si concentrò per la maggior parte su "gare" e simulazioni immaginarie. Il loro più eccezionale successo ha portato al fatto che molte delle solite ordinarie **macchinette** furono messe da parte per quei nuovi entusiasmi apportati da: il volo supersonico oppure l'accelerazione 0-60. C'erano alcune eccezioni. Giochi come **Rastan Saga** e **R-Type** avrebbero brillato se costruiti in "cassette" fatte di cartoni di uova e bottiglie accartocciate.

Quindi la loro trasformazione fu quasi richiesta, direi inevitabile, con la Ocean avventata su Rastan al momento della sua più grande popolarità. Gli studenti di questa macchina in-

fernale si ricorderanno **Taito** come un tipo di **Barbarian**-scrolling (ma senza quegli insipidi elementi che hanno reso i giochi su computer a casa così sconosciuti).

Come tutti gli altri, è arrivato con l'inconsistente scusa: una storiella così! Infatti non penso avrei potuto reggere un romanzetto "gotico" su un re-guerriero all'inseguimento di un mago-mefisto. **Rastan Saga** fa invece affidamento sugli stupendi disegni e sul gioco stesso, acuto e "affilato" come una mannaia.

Il gioco ha inizio con Rastan, un bel pezzo di carne di manzo che, velocissimo, si trova su un set montagnoso un po' particolare dove dovrà combattere contro un'orda di gente strana intenta ad appendere i loro macellato-



1 Saga



ri sul muro dei trofei. Rastan é veramente in gamba, tanto da passare in un sol colpo il training dei marines. Se egli dovrà incontrare il malvagio Karg in una battaglia finale (Karg é un nome un po' così, forse gli era stato dato dopo una tosse tremenda di suo padre), egli dovrà lasciare dietro di sé una scia di mostri immaginari, insetti, serpenti, pipistrelli morti e ogni sorta di scheletri.

Ci sono in tutto sei livelli che ti faranno attraversare un castello e tutte le sue parti più nascoste, prima di fronteggiare il famelico mago, nelle vesti di un terribile drago "succhi anime". Il tutto é una stupenda combinazio-

ne di salti, passeggiate e corse a cavallo nei vari livelli. Troverai corde su cui arrampicarti, e piscine e lava che dovrai fronteggiare durante tutto il percorso.

Più va avanti e più Rastan avrà modo di recuperare nuove armi e nuovi utili elementi. Lo scudo, che senz'altro ridurrà i danni; il mantello che ridurrà il danno a metà, mentre l'armatura ferma il pericolo per un lasso di tempo, e la medicina ti ridarà energia. Stai all'erta al veleno, che ridurrà la tua energia. Alla fine di ogni livello troverai un "cattivo" ad attenderti (se mai riuscirai a raggiungere la fine). Orribili uomini alati e donne serpenti scenderanno su di te.

**E
IN EDICOLA**

7

**FANTASTICI
GIOCHI**
per il tuo

SUPER IMSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**



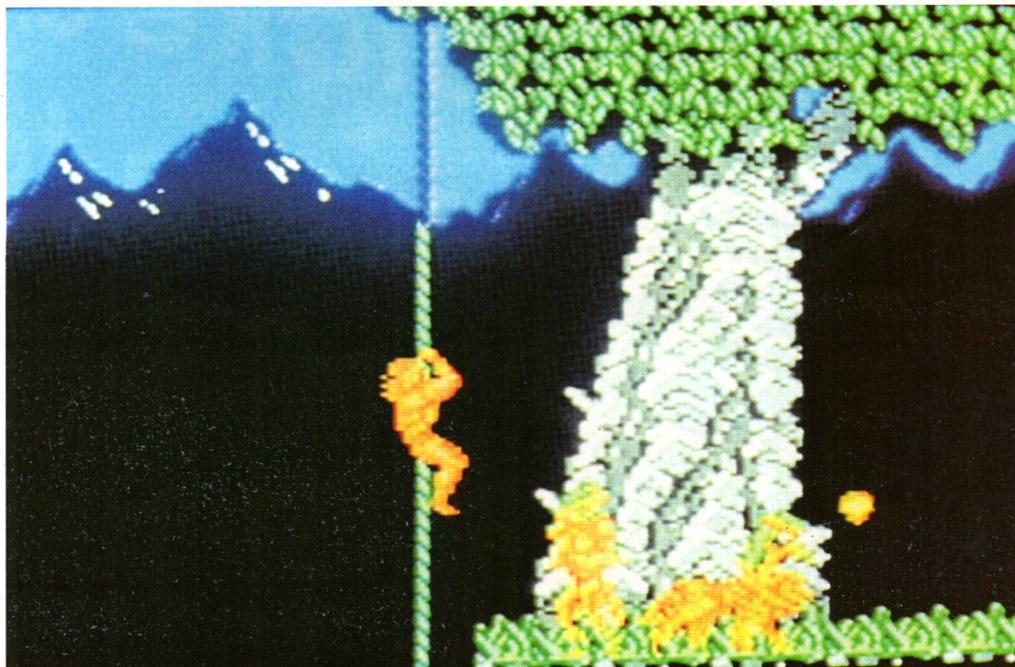
Rastan Saga é un po' il rifacimento del vecchio classico **Ghosts 'n' Goblins**. La macchina é superiore sotto ogni punto di vista, ma come viene confrontata la trasformazione? Le prime impressioni non sono troppo promettenti, malgrado il tuo Rastan sia di una ragionevole dimensione, c'è un piccolo dettaglio o definizione da dire al riguardo. C'è della pasta sfoglia all'arancio sulle sue gambe e sui suoi bicipiti. Questa é la verità anche per molti suoi avversari che dovrà incontrare. Hanno soltanto una lieve rassomiglianza coi loro nomi. Una veloce occhiata al lavoro fatto in **Predator** e **Platoon** dimostra cosa può esser fatto con un po' di sforzi.

Un altro elemento irritante é il modo in cui Rastan resta a due millimetri di distanza al terreno per tutto il tempo, per il quale non sembra esserci nessuna spiegazione. Più o meno allo stesso modo ci sono un numero indefinito di scosse elettriche, spesso non necessarie. Dopo aver detto ciò, aggiungiamo che i grafici migliorano col progredire del gioco, e l'**attività** in cui sarai implicato rimarrà sempre acuta e affilata come un **rasoio**. E lasciatemelo dire: é veramente difficile e arduo. É anche gigantesco e, nonostante alcuni sfondi si ripetano, rimane una conquista nel suo genere (multi-load).

I punti più difficili non sono i mostri che troverai alla fine di ogni livello. Tornando indietro l'insetto presso la pozza d'acqua al primo livello é uno dei cattivi e lo é anche il maiale che tra la lava ti nasconde le corde. Fortunatamente hai parecchie possibilità a tua disposizione, che cambiano un po' la solita routine del gioco.

Rastan Saga é un simpatico intrattenimento che manterrà incollati i più incalliti fanatici del genere, per un bel po'. Il più recente set di "conversioni" é stato un gruppo molto vario della Ocean con **Combat School** in testa a tutti. Questo gioco non ha proprio la stessa classe ma é così particolare e profondo nei dettagli da essere una vera sfida!

Livio Guillare



MAZE TANK RACE

Una insolita missione per i nostri appassionati lettori è ciò che dovrete portare a termine questa volta. Vi trovate, durante una battaglia della seconda guerra mondiale, al comando di un grande carro armato incaricato di riprendere le postazioni che il nemico il giorno precedente era riuscito a riprendersi. Ogni postazione è contrassegnata da una bandierina che dovrete toccare con il vostro carro. Ma il nemico non si arrende facilmente alla vostra avanzata e continua a colpirla alacremenente dalle posizioni di difesa o da altri mezzi in movimento, evitate i suoi colpi o per voi sarà la fine, inoltre ha disseminato delle mine per tentare di bloccarvi la strada, potrete solo aggirarle. Porterete a termine una missione sia quando avrete riconquistato tutte le postazioni sia quando avrete distrutto tutti i nemici.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



DANGEROUS RACE

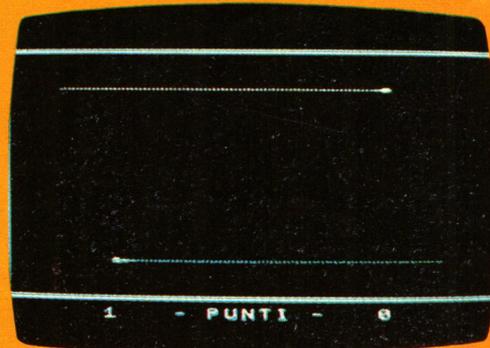
I concorrenti vengono fatti entrare nell'arena e la folla applaude e li incita calorosamente. Due fra i più grandi corridori di moto a iperspinta sono entrati in lizza per guadagnare il titolo mondiale. Tu potrai giocare da solo o contro il tuo computer, costringendo il tuo avversario a colpire i tuoi gas di scarico o il muro annientandosi. Ma la cosa, anche se di per sé non facile, sarà resa molto complicata dall'alta velocità dei due veicoli e dalla cosiddetta infallibilità del computer tuo avversario, inoltre dagli ostacoli che potranno essere disseminati sul percorso. In questo gioco non esistono strategie, le uniche cose necessarie sono prontezza di riflessi e costanza nell'esercitarsi sempre più. Ogni partita è composta da 10 corse e ricorda che il computer guida sempre la moto di sinistra.

TASTI

GIOCATORE DI DESTRA JOYSTICK 2 +
TASTI DI CURSORE

GIOCATORE DI SINISTRA JOYSTICK 1 +

A	sinistra
Q	alto
CTRL	destra
SHIFT	basso
G	inizio gioco
I	istruzioni
O	ostacoli si/no
V	alta velocità si/no
B	bordo si/no
C	computer pilota si/no



FANTAPARCO

Per la gioia dei ragazzi e degli adulti che non hanno perso la sana voglia di giocare con la fantasia, ecco la storia di Mariolino. Il nostro amichetto si trova a Fantaparco per affrontare le mille insidie riservate a coloro che vogliono riuscire a visitarlo interamente. Api giganti, liane, palle rimbalzanti e tanti altri sono i coprotagonisti della vicenda e cercheranno in tutti i modi di ostacolare il nostro Mariolino. Movimenti coordinati, riflessi pronti ed astuzia sono le uniche alleate del nostro eroe, le quali non sono certamente dovute a cause fortuite ma esclusivamente alla vostra abilità di gioco. Con solo tre vite a disposizione, cercate di superare ogni schema percorrendolo da sinistra a destra fino a trovare un nuovo muro, tappa obbligatoria per il proseguimento ad un nuovo livello di gioco. Siate prudenti nel muovere Mariolino perché basta qualche millimetro di troppo per causare una caduta pericolosa...

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



ATTACCO AL TEE

Un grosso carico di oro viene trasferito da Fort Knox ad una banca nell'interno degli Stati Uniti e tu, in qualità di ispettore di una famosa agenzia di sorveglianza sei stato incaricato di provvedere alla sua sicurezza. Ma ad un certo punto del viaggio, mentre stai sorvolando il treno con un elicottero ti accorgi che sta accadendo qualcosa di strano. Ti fai quindi scaricare sul tetto di una delle vetture e percorri tutte le carrozze con lo scopo di fermare il treno in aperta campagna dove sarà più facile arrestare i malviventi con minime conseguenze. Ma i delinquenti, accortisi della tua presenza, ti sparano e tu dovrai evitare le loro pallottole. Afferra anche gli uccelli, che potrai usare come unica arma contro i tuoi aggressori.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE
SPAZIO fuoco



BLACK



È la più vecchia storia del mondo, o almeno una delle più antiche. Un giovane vuole sposare la principessa, ma purtroppo la cosa non piace al Re che spedisce quindi il ragazzo alla ricerca di qualcosa di impossibile. E come tutte le vere storie, comincia con "C'era una volta...". C'era una volta quindi un menestrello di nome Jack, che rallegrava la corte del Re Maxim di Allegoria. Jack era rimasto senza lavoro perché la gente di Allegoria aveva ben altri problemi da risolvere: tutte le loro lampade erano state rubate. Ma perché non potevano fare come

tutti gli altri e accontentarsi delle semplici candele? Semplice, non si trattava solo di vecchie lampade come se ne vedono ancora oggi, erano lampade magiche. Da quando sono scomparse, il paese è infestato dalla presenza di demoni bestiali e tutta la gente, in generale, si ritrova in condizioni quasi miserabili: non posso certo biasimarli. Il folklore locale, se credi in questo genere di cose, sostiene che le lampade in questione sono state portate via da dei draghi, ma spetta ad ognuno immaginare che cosa ne vogliono fare. Apparentemente la lampada nera è tut-

LAMP



to un'insieme di magia, e sembra che sia lei, o meglio la sua mancanza, la responsabile di tutti i problemi. Nel frattempo, al castello, Jack sta preparandosi ad uno spettacolo per la matinée e due per la serata al fine di rimontare un po' il morale a tutti. Ma la verità è che Jack si sente infelice perché è innamorato della principessa Grizelda. Naturalmente il Re non vuole sciargliela sposare a causa del fatto che non è un principe, non è ricco ed è brutto e stupido. Così l'astuto Re prende da parte Jack e gli dice: "Tieni le tue manacce lontano da mia

figlia... a meno che tu non abbia voglia di provare a riprendere ai draghi le lampade magiche". Il re pensa di aver avuto in questo modo un'idea molto furba, ed in effetti ha ragione. Jack verrà molto probabilmente ucciso e così il problema sarà risolto. Ma se ha successo, le lampade saranno di nuovo in loro possesso e il fatto di far sposare alla figlia un brutto ragazzo non è un prezzo troppo alto da pagare per riavere la felicità. In tutto ciò però, Jack non è così stupido, e come prima cosa va a trovare il suo vecchio amico Prateeweel, lo stregone

ne del re. In cambio di un po' di birra, Prateezle fa due incantesimi per Jack: il primo fa sparare alla fibbia della sua cintura dardi magici infuocati e il secondo gli dà sei vite, necessità assoluta per qualsiasi protagonista di un gioco elettronico.

Così Jack se ne va in giro ad ammazzare i draghi e a raccogliere le lampade, e da qui comincia il gioco. La prima cosa che colpisce in Black Lamp è la musica, è veramente eccezionale e molto più sofisticata di tutte le altre che ho ascoltato sul 64. Anche i grafici sono fatti piuttosto bene.

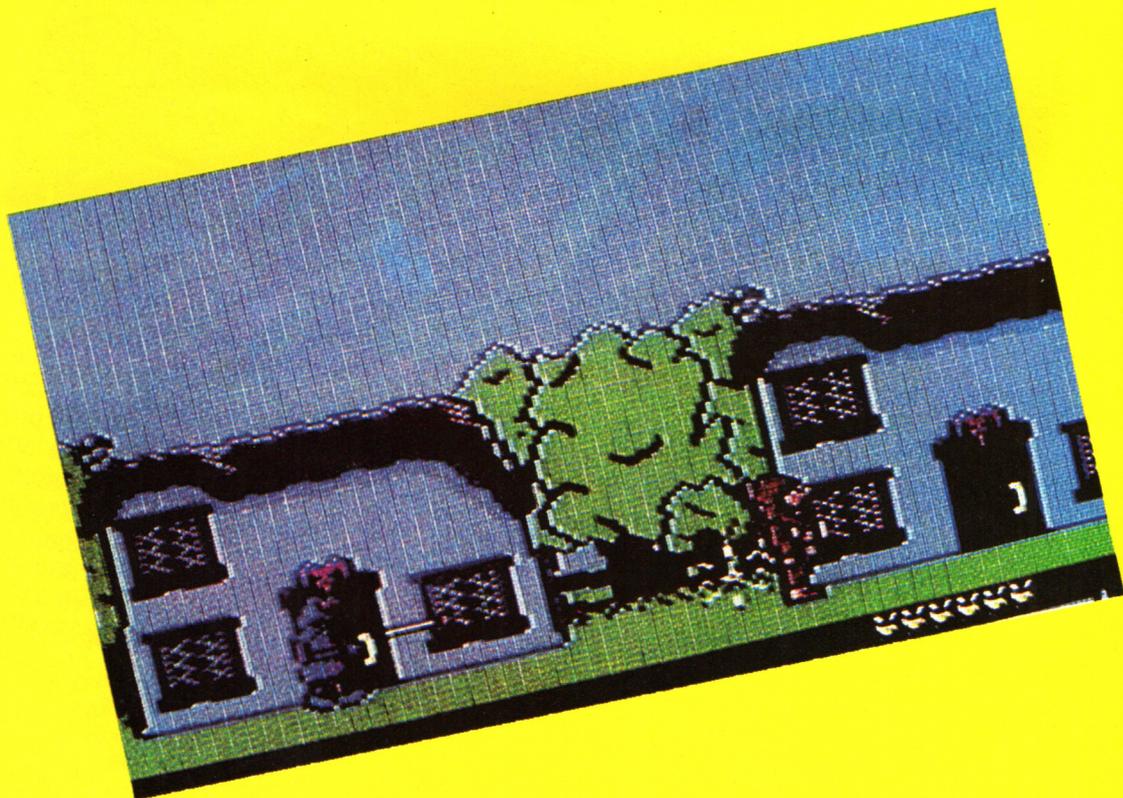
La figura di apertura, che è praticamente diversa ad ogni inizio di gioco, è l'illustrazione di un luogo all'interno o nei dintorni di Allegoria. Di solito è un'interno, e oltre alle nude pareti vi troverai dei gradini, una o due scale a pioli, qualche mobile e uno strano davanzale. Oh, e anche delle cassette. Le cassette sono divise in nove scomparti, uno per ogni lampada che devi raccogliere, e devi rimetterci dentro tutte le lampade, compresa quella nera.

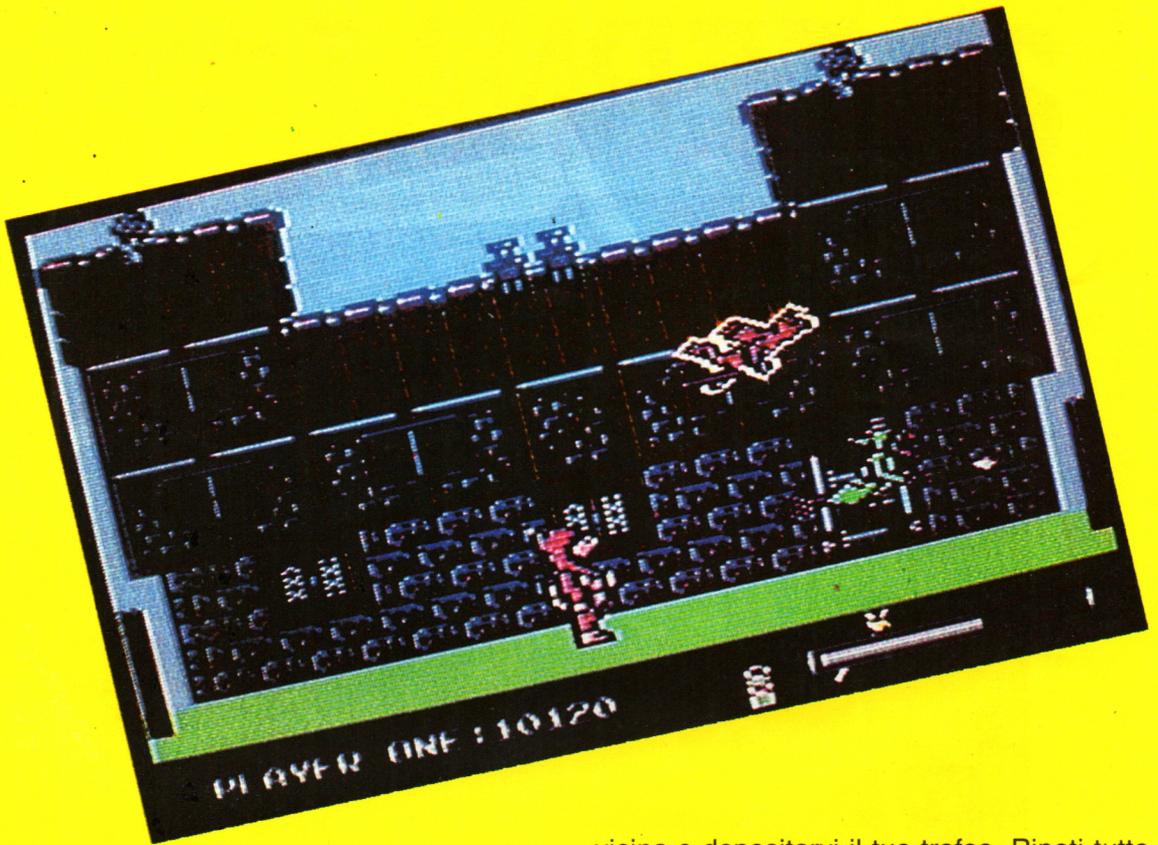
Alcune lampade sono facili da trovare e prendere, sono semplicemente abbandonate in gi-

ro. Altre invece, e in particolare quelle nere, sono guardate a vista da dei draghi, che devi uccidere. Devi quindi per forza esplorare un po' il territorio.

Per uscire dalla maggior parte delle scene d'interni hai due possibilità, verso di te o verso il fondo dello schermo. Per le uscite verso il fondo è disegnata una porta mentre quelle verso di te sono indicate da un segno alla base dello schermo. Per uscire da una porta ti basta metterti davanti e spingere in avanti il joystick, e allo stesso modo per uscire verso di te ti metti davanti al segno e spingi indietro il joystick. Ti ritroverai così in un'altra stanza oppure all'aperto. Le scene di interni sono di solito composte da una sola immagine, mentre quelle degli esterni, poiché si tratta di zone molto più ampie, scorrono man mano che Jack si muove verso sinistra o verso destra. Jack quindi se ne va in giro per Allegoria andando a destra e a sinistra e dentro e fuori dai locali.

Tutto questo sarebbe carino e piacevole, un po' come un Robin Hood medievale, delle belle passeggiate dentro e fuori dalle stanze, su e giù per le strade, attraverso le foreste e i pra-





ti, se non fosse per quella schiera di bestie demoniache che ti inseguono dovunque. Tutto quel che si muove è lì per darti la caccia. Dalle libellule, le vespe, i vampiri e i lupi mannari, tutti quasi inoffensivi, fino agli assassini e ai diavoletti relativamente malvagi, per non parlare poi dei corvi, delle poiane, degli spiriti malvagi, delle streghe e dei nani che non si sa da dove spuntino.

Ogni creatura ha il suo modo di rubarti un po' di energia. I corvi fanno cadere lanuggine di cardi sulla tua testa, gli spiriti malvagi fanno lo stesso ma con palle infuocate, frecce o lance, le streghe ti sputano addosso e con i nani e gli assassini si torna al fuoco. Rimangono solo i draghi che, cosa strana, soffiano lingue di fuoco, e sono anche molto precisi.

Quando non sei troppo occupato a sfuggire alle bestie o a far loro provare la tua fibbia magica, puoi dedicarti alla ricerca delle lampade. E alla fine, se cerchi con molta attenzione, puoi anche scoprire il drago sputafuoco. Sventra il drago con una raffica di colpi della fibbia magica e, prima o poi, si rivolterà e spirerà. Puoi ora prenderti la lampada, correre il più rapidamente possibile alla cassetta più

vicina e depositarvi il tuo trofeo. Ripeti tutto ciò per nove volte e sei arrivato in fondo.

Ci sono un paio di trucchi che puoi utilizzare per aumentare di tre minuti le tue chances di sopravvivenza. Se raccogli degli scudi diventi per un po' di tempo invincibile, gli strumenti musicali aumentano la tua vitalità e le spade impostano la fibbia della tua cintura in modo mitragliatrice. Se non cerchi di servirti di questi trucchi non hai speranza. Per riuscire più facilmente a scoprire questi oggetti puoi premere il tasto di pause che fa lampeggiare tutti gli spiriti.

È difficile spiegare esattamente che tipo di gioco è Black Lamp, anche se la storia è diversa dal solito e abbastanza divertente, il gioco in se stesso non è particolarmente originale. In ogni caso è stato prodotto in modo molto professionale ed è molto brillante. Dal punto di vista dei disegni, non vi ho trovato difetti e l'idea è stata resa in modo molto abile, forse ciò è dovuto al fatto che è una conversione da una versione per l'ST. Indipendentemente dai motivi, è un gioco vincente e merita un buon successo.

ALTERNATIVE



Prendete la formula di un gioco che colpisce il mondo, come la serie Epyx Games, includete alcuni eventi divertenti e avrete una vera occasione nelle vostre mani. Molti sport reali sono stati trasformati in giochi per il computer: in tal modo **Alternative World Games** trasforma una serie di stravaganti eventi sportivi (alcuni direbbero stupidi). Il tutto inizia con la solita entrata del nome e la scelta della nazione. Quando scegliete una nazione, un pappagallo sorridente mette un disco appropriato.

Vi sono otto eventi, ed uno qualsiasi di questi può essere scelto da un sistema originale di schermo in video. Se voi accendete gli schermi numerati, vedrete una breve animazione che illustra l'evento, e questa è in realtà una delle parti migliori del gioco.

Il primo avvenimento è la corsa nei sacchi: si tratta di una gara tra due contendenti contro il tempo. Si arriva al traguardo muovendo il joystick a destra e a sinistra. Tra voi e il traguardo vi sono delle botole che vi fanno inciampare. Se non volete perdere tempo pre-

zioso, dovete saltare sopra di esse. Se rimanete indietro rispetto all'altro giocatore, un cane vi spinge nel vivo della gara.

Il gioco seguente è l'equilibrio dei piatti. Dapprima dovete scegliere il numero di piatti con cui volete gareggiare. I punti si assegnano in base al numero di piatti che possedete quando tagliate il traguardo e in base al tempo che impiegate. Voi potete procedere a diverse velocità, dipende dalla vostra abilità e potete anche muovere le mani in modo da mantenere in equilibrio i piatti. Questo gioco non è facile, ma è assai divertente.

Il lancio degli scarponi è un semplice evento. Vi è la possibilità di scegliere tra un scarpone pieno ed uno vuoto: lo scarpone pieno è più pesante, ma il suo lancio più lungo. Se spingete la leva di comando a destra e a sinistra, fate ruotare lo scarpone prima di lanciarlo a gran velocità.

Il salto del fiume è una sorta di salto con l'asta. Se mantenete l'asta ad una bassa angolatura, potete compiere un salto più lungo oltre il fiume, e se premete il pulsante alla

WORLD GAMES



sommità della volta sarete inviati nella banchina opposta. L'albero della cuccagna è l'evento più complesso. Una complicata combinazione di posizioni del joystick e del pulsante FIRE vi permette di salire alla sommità del palo, dove dovete afferrare una bottiglia di champagne prima del vostro avversario. La discesa dal palo deve essere controllata con una battuta del pulsante.

La corsa sul muro è probabilmente l'evento peggiore. Tale corsa richiede un continuo su e giù per controllare la velocità dei giocatori, inoltre richiede di stare sotto un uccello che lascia cadere un cappello, di premere il pulsante, correre verso il muro, premere FIRE di nuovo, poi su, poi FIRE per appendere il cappello alla parete, poi di nuovo giù: insomma è tanto complicato giocarlo quanto scriverlo. Segue la lotta con i cuscini. Questo gioco ha luogo su una gondola in Venezia. Voi siete dotati di un cuscino rosso e dovete spingere in acqua il vostro avversario con un certo numero di mosse di attacco e difesa. Le posizioni standard del joystick con e senza l'uso del

pulsante FIRE sono utilizzate per fare esplodere il cuscino.

Infine vi è il trampolo con molla. L'obiettivo è quello di rimbalzare fino alla fine del percorso, sparando ai palloni che incontrate lungo il cammino, entro un tempo limite.

Questo evento, potenzialmente interessante, è reso inferiore dalla tridimensionalità che è difficile da comprendere, e da un passo piuttosto lento.

In tutto il corso del gioco i grafici sono a colori e ben animati, il che rende il gioco attraente. La musica ritmica di Ben Dalglish tende a dar fastidio, anche se alcuni brani sono validi. L'idea generale è buona, ma poiché si tratta di un allegro gioco, i complicati metodi di controllo ne abbassano il livello di qualità. Se riuscite a comprenderli senza frustrarvi, **Alternative World Games** certamente sarà per voi e per i vostri amici una valida variazione sul tema di World Games, che vi farà divertire moltissimo.

CRAZY EATER

Nei panni del mangiatutto, cercate di cibarvi di tutti gli ortaggi del campo cercando di non urtare nessun altro animale che si aggira nei dintorni. Le carote, di cui coniglio mangiatutto è molto goloso, vi permetteranno di tramortire per qualche istante i vostri diretti avversari. Raccogliete tutti i bonus per avere un vestito completo con tanto di bastone e cilindro. Per sfuggire agli avversari potrete infilarvi nei cunicoli sotterranei, scavati da qualche talpa, evitate però di rimanere senza via d'uscita perché anche in nemici ne conoscono l'esistenza.

TASTI

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

ESC

pausa



TECNO CALCIO

Sembra strano, ma è proprio con l'avvento della stagione più fredda dell'anno, l'inverno, che inizia il campionato di calcio. Soprattutto il lunedì mattina tutti i tifosi si riuniscono in gruppi per discutere dei risultati delle partite giocate il giorno precedente e non pochi si scaldano parlando della loro squadra.

Proprio per tutti questi tifosi desiderosi di cimentarsi a propria volta nel disputare delle entusiasmanti partite, ma in pantofole davanti alla TV, abbiamo pensato a "Tecno Calcio". Dopo aver scelto il colore degli uomini della vostra squadra, potrete battere il calcio d'inizio e partecipare ad un'agguerrita battaglia. Scopo del gioco è naturalmente gettare più palle nella rete avversaria, ma le regole sono note a tutti. Ed ora non vi resta che giocare.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

BACK SPACE inizio gioco



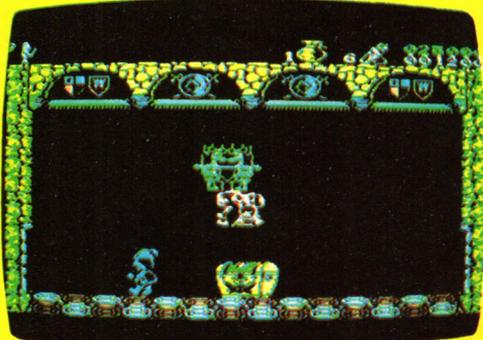
MARCUS

Rimasto intrappolato in un castello stregato, il nostro Marcus dovrà recuperare gli oggetti nascosti all'interno dei numerosi forzieri sparsi per le varie stanze. Sono da recuperare tre diamanti, due chiavi e due pozioni mentre in altri forzieri potrete recuperare le frecce od alcune vite od ancora pozioni magiche. Dopo aver recuperato i suddetti oggetti, dovrete cercare una porta di legno da dove poter uscire, ma non credete sia facile perché ad ostacolarvi troverete lancieri, arcieri, ragni velenosi e pipistrelli; con nove vite, che ci crediate o meno, è necessario una esagerata dose di fortuna per riuscire a fuggire dal castello. Per aprire il forziere di ogni stanza è necessario distruggerlo passandovi sopra, fate molta attenzione perché vi potrebbe capitare di veder uscire dal forziere un vostro nemico, perciò evitate di spaccare il forziere e di fermarvi a lungo in prossimità dello stesso. Visitate le stanze in modo sistematico altrimenti rischierete di girare inutilmente per gli stessi luoghi, usate anche la memoria perché prima o poi vi potrebbe tornare utile lo schema mentale del castello per individuare la più breve via d'uscita!

TASTI

JOYSTICK

O	per andare a sinistra
P	per andare a destra
Q	salta
A	corre
M	lancia una freccia
N	seleziona oggetto



STARDUST

Un raggio di luce blu percorre velocemente la distanza della Terra e Voi state a guardare. Ma improvvisamente realizzate che i raggi portano delle armi e questi raggi vengono anche come cavalcati da dischi alieni. Dalla stazione spaziale in cui ti trovi, ti getti nell'iperspazio, dove, a bordo della tua naveluce, potrai lanciare laser e siluri per distruggere le navi nemiche. In ogni settore spaziale ci son 15 dischi che dovrai eliminare tutti per passare a quello successivo, dopo aver distrutto anche la nave madre. Ricorda che i raggi laser hanno effetto solo su alcuni alieni, mentre i siluri sono più potenti ma limitati, solo 3 a disposizione. Gli elementi energia che riusciranno ad atterrare sul ponte della tua nave, ti faranno invece ottenere dei punti bonus.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

JOYSTICK

AVANTI +

FUOCO

SPAZIO

siluri

inizio gioco



FOOTBALL

Il principale difetto dei giochi che si occupano di football americano finora riscontrato é la mancanza di realismo. Nella maggior parte dei casi voi avete il ruolo dell'allenatore, selezionate le squadre e giocate prima di osservare il gioco. Il **Superbowl** di Ocaen vi faceva controllare i giocatori, i quali non assomigliavano a giocatori, ma erano piccoli puntini. **4th & Inches** combina le selezioni di gioco con azioni sul campo.

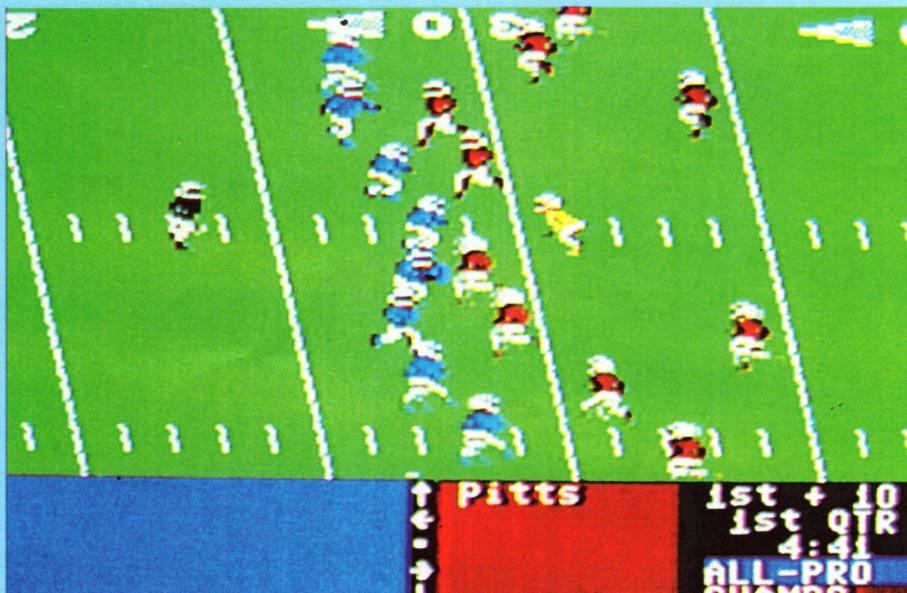
Chi ha già giocato con **Hardball**, si troverà sin dalle prime mosse a proprio agio con **4th & Inches**. Come nel caso di **Hardball**, prima che inizi il gioco, voi potete scegliere se giocare contro il computer o con un altro giocatore. Da questo schermo potete vedere le statistiche dei vostri giocatori e fare qualsiasi sostituzione. Un colpo della sbarra spaziatrice vi conduce nel campo. Il gioco é visto lateralmente come nella maggior parte dei giochi di football ed inizia con il calcio di rimessa. Regolatevi quando premete il pulsante per il calcio in modo da ottenere la massima lunghezza, prima di correre nel campo per bloccare l'avversario.

La squadra che ha dato il primo calcio inizierà l'azione di difesa. Per la squadra in difesa, vi sono cinque strategie primarie. Queste hanno degli effetti variabili a seconda delle corse o dei passaggi. Se pensate che gli avversari facciano una corsa, voi potete uscire e scegliere una breve azione, ma sarete nei guai se decidono un passaggio. In seguito potete optare per una corsa da linebacker o dalla zona di difesa. Infine scegliete quale giocatore controllare. Per chi non ha dimestichezza con il football americano, il gioco potrà sembrare confuso all'inizio, ma in questa parte non é essenziale sapere cosa state facendo.

La squadra in attacco può scegliere tra una moltitudine di passaggi o corse. Inoltre si può scegliere tra undici formazioni. Viceversa i movimenti di corsa e passaggio sono presentati bene e con semplici diagrammi.

Esaurita ogni formalità, il gioco può iniziare. Il giocatore in difesa controllerà l'uomo che ha scelto in precedenza, mentre il giocatore in attacco controllerà il quarter-back. Se i componenti della vostra squadra bloccano quella avversaria, dovete premere il pulsante per passare la palla. Se si afferra o no la palla dipende se il ribattitore si trova in campo. Se si trova in campo voi assumete il controllo di questo giocatore. Se il giocatore in difesa non riesce ad affrontare i suoi avver-





sari, c'è sempre la possibilità che lo faccia un altro giocatore. Voi potreste aspettarvi che un veloce scrolling possa causare dei problemi con tutti questi giocatori sullo schermo, ma per ovviare a questo inconveniente è stato sostituito da un altro sistema che funziona be-

Accolade Inc.

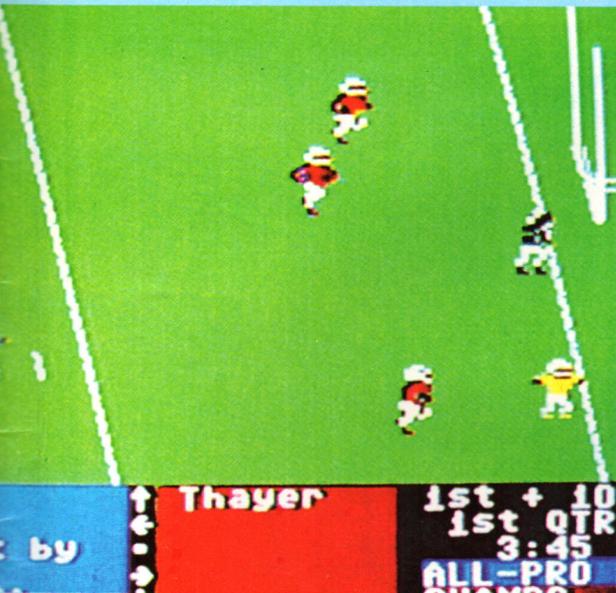
5:00	1	2	3	4	Down	Yards	To Go
ALL-PROS	0				0		
CHAMPS	0				0		

ALL-PROS Timeout(3)	CHAMPS Timeout(3)
Passe, Willie	QB Dakota, Joe
Truck, Mack	FB Bigg, Bernie
Knobs, Billy	HB Knowle, Tim
Darling, Flash	WB Quick, Rilly
Smersh, Ox	TE Attrick, Jerry
Harris, Tyrone	WR Long, Hugo
Hays, Haystack	LB Pitts, R.M.
Lipz, Harry	LB Jones, Merlin
Blitz, Woodie	LB Dawg, Red
Graham, Lyle	CB Green, Animal
Salott, Tank	CB Dixon, Slim
White, Casper	Sf Thayer, R.U.
Mills, Buck	Sf Foxxe, Sly

ALL-PROS Receiving CHAMPS Kicking

ne come lo scrolling.

La parte più importante del gioco è l'azione, che è molto veloce dà la sensazione di essere coinvolti in un gioco vero, dovuta ai movimenti realistici dei giocatori. È molto divertente giocare contro il computer, e al momen-



to presenta alcune difficoltà anche se alcuni livelli in cui ci si può esercitare attraggono il singolo giocatore. Quando si gioca con due giocatori il divertimento è maggiore.

È realmente soddisfacente muoversi velocemente verso la linea per segnare una meta,

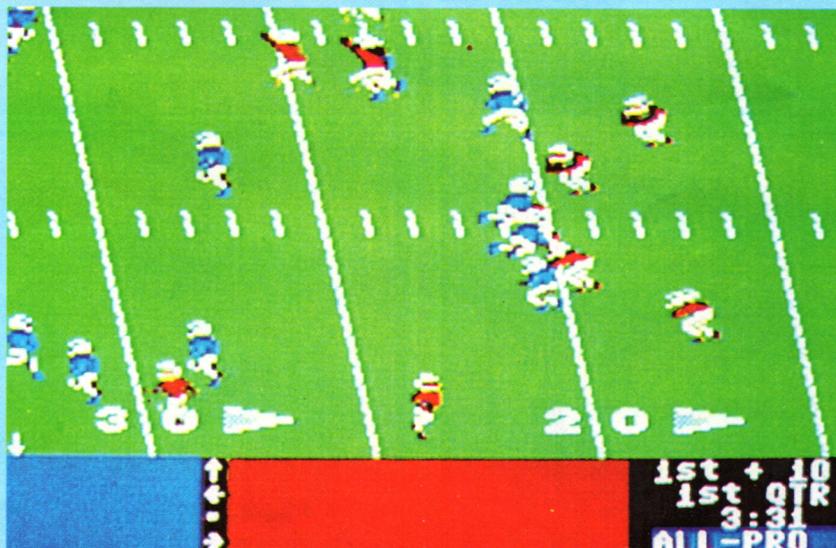
ed altrettanto divertente trovarsi nel mezzo di un gruppo di giocatori che ricreano la scena della copertina.

4th & Inches non raggiunge il livello dell'ultima simulazione di Accolade, **Hardball**, ma è più eccitante. I personaggi sono piuttosto rigidi nei loro movimenti, ma sono bene realizzati. Sono stati inclusi effetti sonori molto ritmici tratti da **Hardball**, con l'aggiunta di alcuni nuovi. Gli effetti sonori sono accompagnati dagli applausi del pubblico rumoroso e da sporadici fischi.

Una delle mie critiche riguarda il fatto che le istruzioni non descrivono le regole del gioco: in pratica voi dovete avanzare dieci iarde nel campo ogni quattro giochi e da ultimo lanciarvi oltre la linea del goal con la palla.

La versione con cui ho giocato era su disco e caricai una piccola parte tra i quarti, così ciò dovrebbe essere preso in considerazione quando esaminate la versione in cassetta, anche se non vedo una grande differenza tra le due versioni.

Io non sono un fan di football americano, sebbene guardai la prima mezz'ora di Superbowl, ma mi lasciai completamente coinvolgere da **4th & Inches**. Qualsiasi persona che abbia un interesse per il gioco non deve tralasciare l'opportunità di giocare con questo programma, che è senza dubbio la migliore versione di football americano in commercio. Anche se non vi piace lo sport, **4th & Inches** non si può mancare ed è altamente raccomandato.



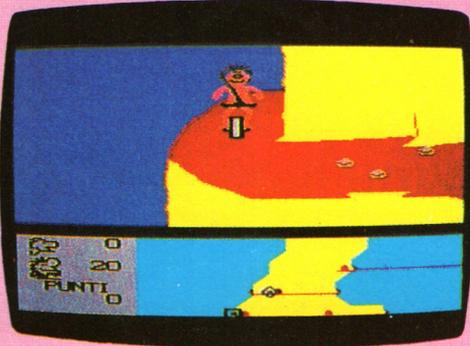
RUOTE E CAVERNICOLI

Siamo trasportati da una sperimentale macchina del tempo nel periodo della pietra. Giunto in questa selvaggia era vieni subito in contatto con la civiltà locale. Gli uomini hanno da poco inventato la ruota e bilanciandosi come esperti giocolieri hanno creato un nuovo gioco per la raccolta delle conchiglie.

Numerose conchiglie vengono infatti disseminate lungo una tortuosa strada scavata sul pendio della montagna, dove esistono tornanti pericolosi, pietre che ostacolano il cammino e buche d'acqua che fanno scivolare i concorrenti. A questo punto pedalando su una sola ruota il pretendente vincitore deve recuperare nel minor tempo possibile quante più conchiglie riesce. Anche tu naturalmente, come nuovo arrivato, vieni subito invitato a cimentarti con questo gioco. Tutto sembra filare liscio, ma attento quando meno te lo aspetti il burlone del villaggio può improvvisamente apparire e con uno strillo spaventarti per farti cadere nel precipizio.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE
FUOCO/SPAZIO inizio gioco

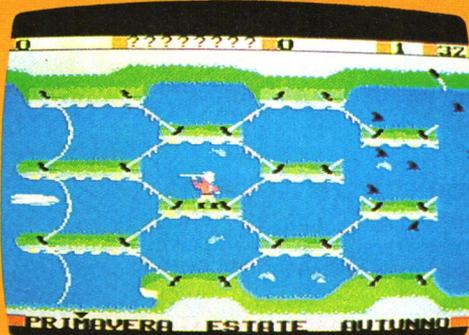


POLARMAN

La vita è dura per un allevatore di pesci. Appena pensate che le cose stiano andando bene e di avere dei buoni risultati ecco che arrivano gli squali e distruggono le vostre reti e divorano i vostri pesci. Se Voi siete fortunati potrete tenerli a bada con il vostro fedele arpione, ma presto o tardi dovrete entrare in acqua per riparare le reti. Infreddoliti e bagnati dovrete quindi annodare la corda. Giorno dopo giorno il vostro scopo è tenere abbastanza pesci vivi fino all'inverno, quando potrete godervi un meritato riposo. Ma ecco che la primavera ritorna e così il vostro duro lavoro. Il vostro compito è quindi duplice: guardarvi dagli squali e fare in modo che i pesci sopravvivano; non dimenticate infatti che la salvezza del villaggio dipende dalla vostra abilità nel tenere i pesci in vita.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE
FUOCO inizio gioco



CLIMBER

Il nostro eroico amico è costretto, in seguito ad una scommessa, a cercare di impossessarsi della bandierina bianca posta alla fine del tracciato. I vagoni che percorrono costantemente la monorotaia ostacolano il suo cammino rendendo così difficile il completamento del percorso nel tempo prestabilito.

Il trucco consiste nel salire su una delle scale, disseminate per il tracciato, per evitare di essere investiti e appena passato il pericolo via di corsa alla conquista di qualche altro metro. Per porre rimedio alle situazioni più drammatiche premete spazio, in questo modo il nostro Climber proseguirà di corsa ma fate attenzione perché, come stabilito da scommessa, verrete penalizzati di qualche secondo. Ricordate che scommettere è pericoloso, soprattutto quando è in gioco la vostra vita!!!

TASTI

JOYSTICK E TASTI DI CORSOORE
SPAZIO per correre



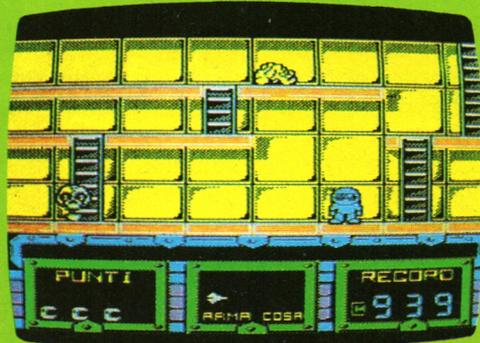
SPAZIAL TENZONE

Rodolfo, il nostro eroe è disperato. La sua bella amata, la principessa Amelia, promessagli in sposa dal Re Sargon, è stata rapita dal perfido diavolo Speggian, un terribile alieno che, ostile da anni al buono e vecchio Sargon ha trovato l'unico modo per renderlo infelice, togliergli la cosa più amata: la figlia. Ma ecco che Rodolfo dovrà, seguendo il suo intuito, addentrarsi nell'astronave spaziale del malefico alla ricerca della sua bella, superando anche il combattimento finale con il cattivo. Qui dovrà fare molta attenzione ai mille pericoli e trabocchetti ivi nascosti come vermi assorbienenergia, pozze di acqua bollente. Ricordatevi inoltre che potrete, se riuscirete a raccogliere gli oggetti rinchiusi nelle bacheche, aumentare i vostri mezzi di difesa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CORSOORE

U	usa oggetti
FUOCO	inizio gioco
Q	sinistra
P	su
W	destra
L	giù
CONTROL	
STOP	fine gioco



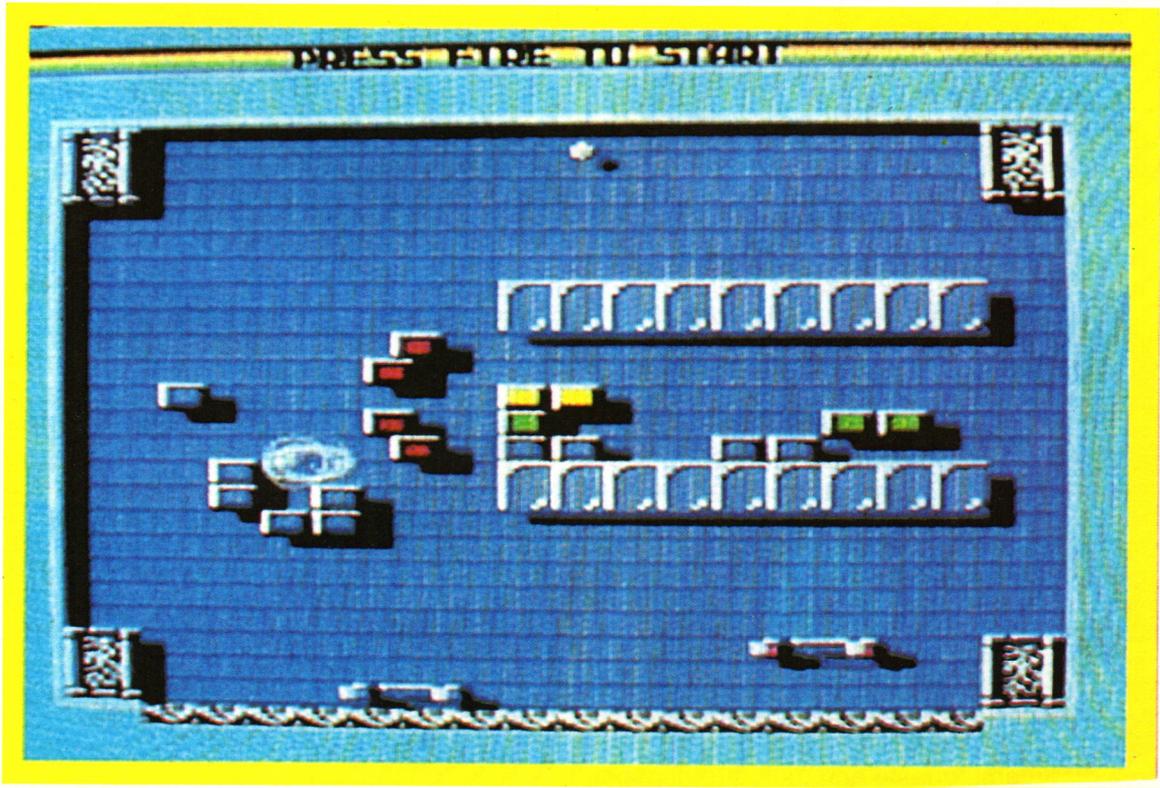
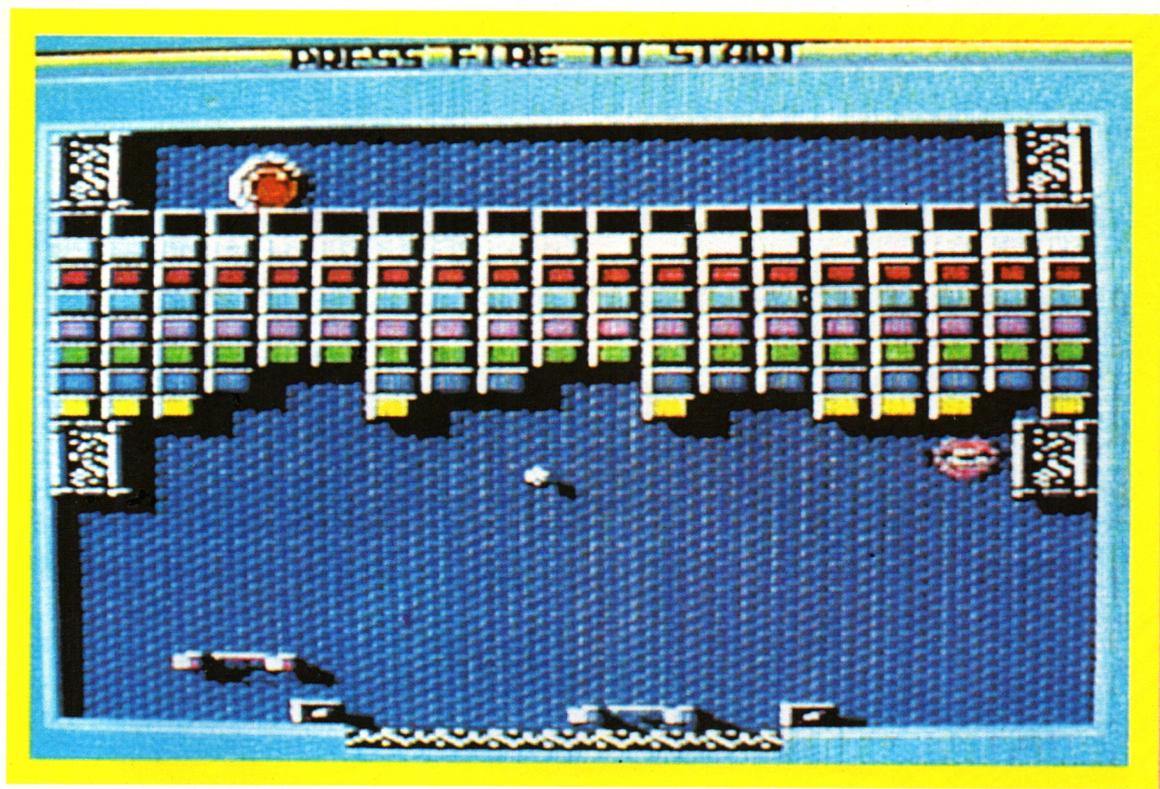
TRAZ

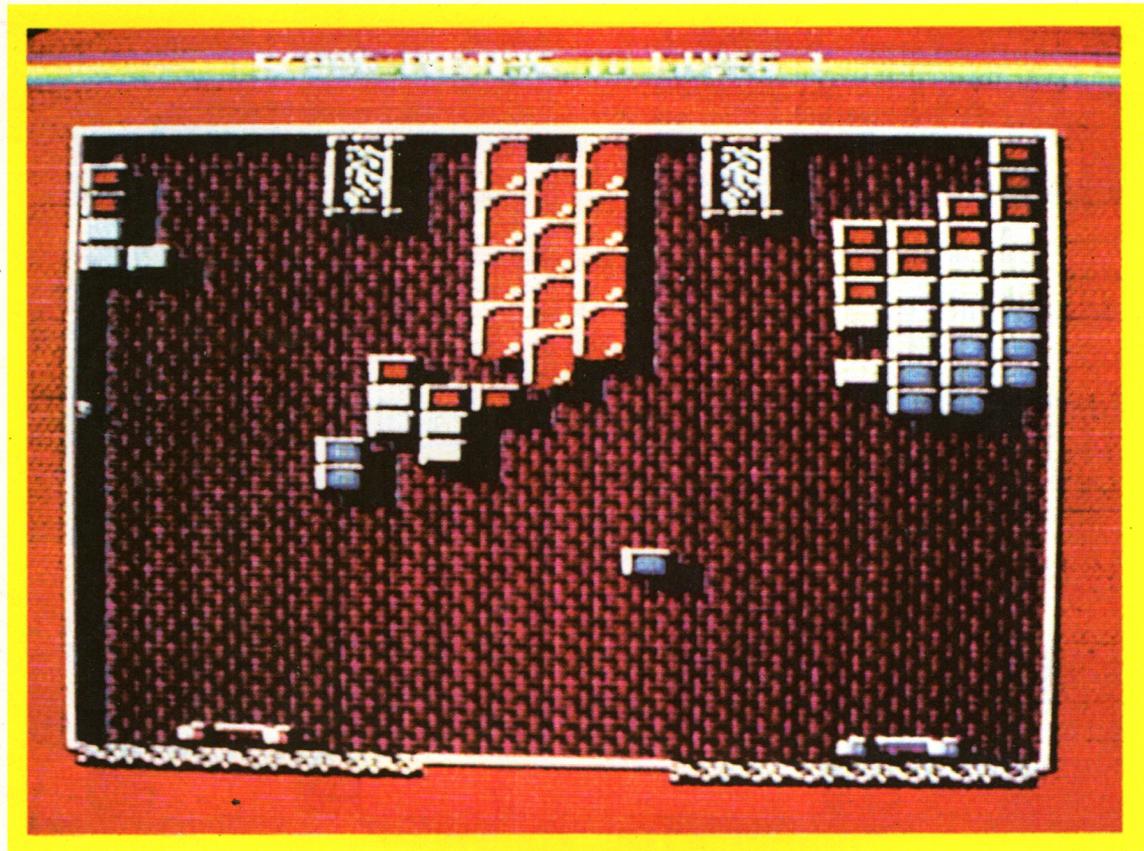
Cascade sarebbe il primo ad ammettere che l'idea di base che sta alle spalle di **Traz** non è del tutto originale: voi dovete usare mazze e delle palle per rimuovere i mattoni finché lo schermo viene ripulito. Sì, si tratta di **Breakout** per l'ennesima volta. Ma vale la pena parlare degli ornamenti, ed io, essendo un assiduo giocatore, posso confermare che gli ornamenti di **Traz** sono molto belli.

Traz accidentalmente è troppo breve per la Zona Trasformabile. Perché trasformabile? Semplicemente: una delle principali caratteristiche è il fatto che contiene, almeno secondo la mia conoscenza, la prima attrezzatura per la costruzione di Breakout. Il motivo per cui nessuno in passato si era occupato di ciò è un mistero. All'inizio del gioco vi potreste trovare in difficoltà, ma una volta che avete compreso il funzionamento, voi siete in grado di costruire i vostri schermi. Vi sono molte sistemazioni possibili, da blocchi verticali, orizzontali, indistruttibili, ingannatori e generatori di mostri, "trappole" (zone da cui dovete tenere lontano la palla, **Traz** vi permette di collocarle su una qualsiasi delle quattro pareti, non solo ai piedi dello schermo), mazze

(voi potete averne più di una, una accanto all'altra, perpendicolare le une alle altre o persino ammassate) e palle. Le istruzioni sullo schermo possono creare confusione, ma i risultati finali sono impressionanti.

Anche senza l'opzione riguardante l'attrezzatura per la costruzione, **Traz** è un gioco divertente. Il gioco vi vede impegnati in una battaglia in uno scenario complesso a schermo multiplo (voi operate una scelta tra schermi di apertura semplicemente premendo RUN/STOP). Le sistemazioni dei blocchi sono più complesse rispetto ad **Arkanoid**, in parte dovuto al fatto che spesso vi è richiesto di controllare più di una mazza su diverse pareti dello schermo. Persino se state giocando con un compagno nella versione per due giocatori, è molto difficile avere a che fare con trappole sparse nell'area di gioco, e se state giocando per conto vostro vi viene il mal di mare quando spingete il joystick verso l'alto e verso il basso per muovere una mazza e a destra e sinistra per controllare l'altra. I mattoni che tentate di rimuovere hanno due forme classiche, orizzontale e verticale. Voi non potete fare nulla contro quelli indistrutti-





bili o trasparenti, che fanno deviare il volo della palla: essi sono inseriti semplicemente per complicarvi la vita. Vi sono anche diversi tipi di mostri che fluttuano sullo schermo e che possono disturbare il percorso della palla se quest'ultima li tocca.

La distruzione di un mattone è frequentemente accompagnata dalla caduta di un punto interrogativo che può essere raccolto con la vostra mazza, ammesso che non siate impegnati ad estrarre la palla dalla trappola. Non è possibile prevedere quale effetto uno qualsiasi di questi potrà avere: alcuni danno alla vostra palla una temporanea possibilità di sparare contro i mattoni, alcuni rallentano la palla o accelerano il volo ad una velocità incontrollabile, altri deviano il volo della palla; una bellezza, invece può coprire l'intero schermo di bombe permettendovi di passare al livello successivo.

Voi avete cinque vite, ed un'ulteriore vita in premio ogni volta che completate un livello, ma credetemi, questo non è un atto di gene-

rosità: persino sugli schermi iniziali voi sarete fortunati se non cadrete un paio di volte, e dopo che siete entrati in uno dei secondi gradini (questi variano a seconda del livello iniziale da voi selezionato) dovrete affrontare alcune prove difficili. Inoltre di frequente dovrete controllare quattro mazze contemporaneamente, ammesso che stiate giocando per conto vostro.

No, non penso che voi vi stancherete presto di **Traz**. Cascade ha sfruttato l'attrazione che suscita questo tipo di giochi e lo ha abbellito con tocchi eleganti. La presenza di alcune caratteristiche, quali la varietà degli schermi, le mazze con molti piani e l'inclusione di un'attrezzatura per la costruzione, richiede uno sguardo anche da parte del serio Arka-freak. Unendo tutte queste caratteristiche in un solo programma, Cascade ci ha resi orgogliosi.

QUESTO MESE IN EDICOLA

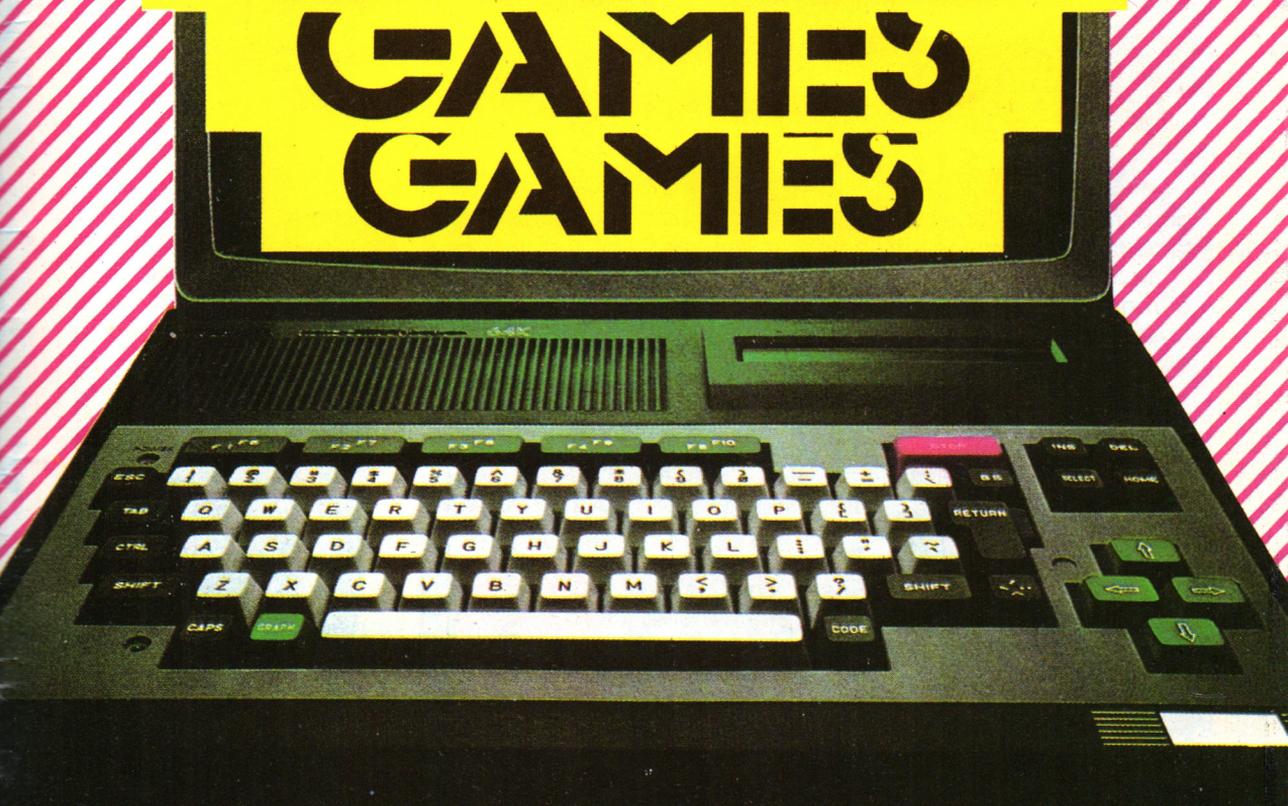
IL NUOVO NUMERO DI

**32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64**

WAF

**8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"**

**GAMES
GAMES
GAMES
GAMES**



PERI "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

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 **5**

MSX HIT PARADE
32 PAGINE A COLORI



SU QUESTA CASSETTA

LATO A

- 1 RAIDS - 2 DUELLO AEREO
- 3 MR. MICKY - 4 RANDOM
- 5 DADA UMPA - 6 MONZA
- 7 PALLACANESTRO
- 8 APPLE BUSTER - 9 MAZE TANK RACE
- 10 DANGEROUS RACE

COUNTER



LATO B

- 11 FANTAPARCO - 12 ATTACCO AL TEE
- 13 CRAZY EATER - 14 TECN0 CALCIO
- 15 MARCUS - 16 STARDUST
- 17 RUOTE E CAVERNICOLI
- 18 POLAR MAN - 19 CLIMBER
- 20 SPAZIAL TENZONE

COUNTER



**QUESTA CASSETTA
E DI**

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI
