

# MSX

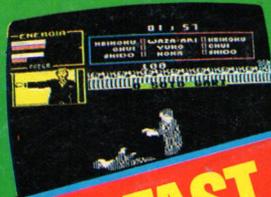
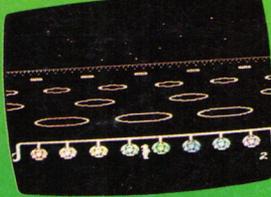
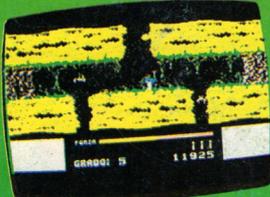
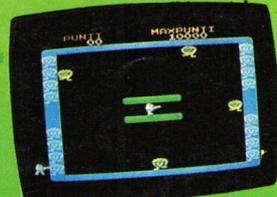
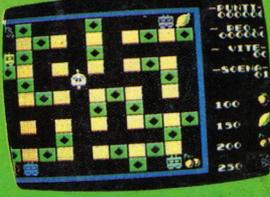
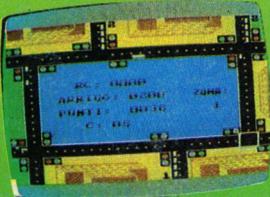
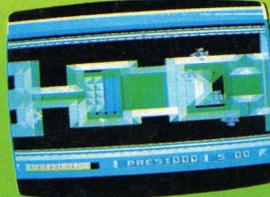
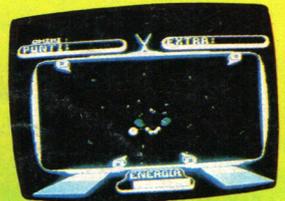
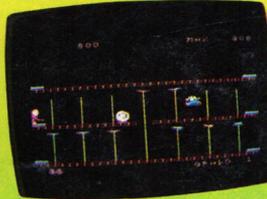
MENSILE ANNO II - N° 6

32 PAGINE A COLORI

# HIT

# PARADE

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

# STREPITOSO!

## E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI GIOCHI  
PER

# IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!

# TEMPO DI ALIENI

Il tempo di prendere in mano la rivista e capirete che questo numero è quasi interamente dedicato agli alieni e al loro verde mondo fatto di fotoni, raggi laser, navicelle spaziali e schifezze varie. È un mondo che comincia con Time Bandit e che ha in Xenon un gioco davvero eccezionale. Poi arrivano i Terrorpods e sono dolori. Un po' di rumore con I Ball 2 e di nuovo laser con Backlash e Arkanoid. Chi non ne ha già abbastanza si becchi allora Ricochet...

<b>Pag. 4</b>	Difensore - Lippo
<b>Pag. 5</b>	Chen - Krono
<b>Pag. 6</b>	Conquest - Mars Wars
<b>Pag. 7</b>	Pharaoh - L'Ape Biricchina
<b>Pag. 8</b>	Time Bondit: nel labirinto
<b>Pag. 10</b>	Xenon: sparaspara...
<b>Pag. 12</b>	Semafori - Gortex
<b>Pag. 13</b>	Lucky Joe - Bang Bang

<b>Pag. 14</b>	Arkanoid: mattoni e laser
<b>Pag. 16</b>	Terrorpods: che pasticcio
<b>Pag. 20</b>	Miner Saver - Jetty
<b>Pag. 21</b>	Lunar Help - Kodami Abir
<b>Pag. 22</b>	I Ball 2: rimbalzi
<b>Pag. 24</b>	Ricochet: muri e palline
<b>Pag. 26</b>	Miner - Judo
<b>Pag. 27</b>	Gran Prix - Robots
<b>Pag. 28</b>	Backlash: i colonizzatori

## LIPPO

Il gioco favorito di Lippo sono le palline. Ma sfortunatamente egli le ha perse nel tubo dello scarico. Puoi aiutarlo a recuperare la sua preziosa collezione? Egli e il suo amico Schute esplorano le grotte dove si aggirano delle strane creature, perciò guardatevi attorno, i Gelatinosi sono dappertutto. Per superare ogni caverna Lippo dovrà eseguire determinati lavori; in una dovrà colpire tutte le creature, in un'altra intrappolare tutti e 8 i Gelatinosi negli spigoli, altre volte dovrà raccogliere le palline, colpire le campane, rimuovere le sporgenze oppure evitare quelle bianche. Potrai vincere una vita extra e trovare delle tavolette con strani effetti. Per passare ad uno schermo successivo Lippo dovrà uscire dal basso e ricorda che Schute può esserti di grande aiuto.

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI CURSORE

A	su
O	sinistra
P	destra
Q	fuoco

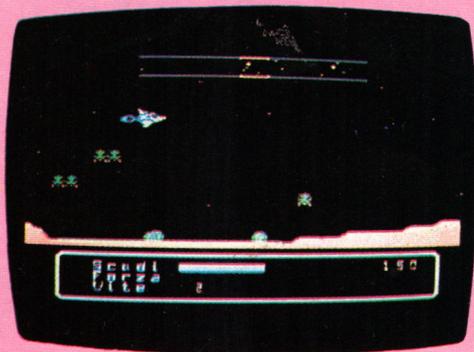
## DIFENSORE

Un attacco alieno sta distruggendo ogni forma di vita per impadronirsi della terra. L'unica speranza di salvezza è risposta nel "DIFENSORE" il più esperto pilota combattente rimasto in vita dopo l'attacco alieno. Il difensore dovrà distruggere ciascun alieno presente in ogni settore della terra ed inoltre recuperare i contenitori di carburante o energia rimasti intatti. Avete a disposizione tre navicelle per assolvere al vostro compito, gli scudi vi aiuteranno nel combattimento; potrete inoltre utilizzare l'autodistruzione per distruggere tutti gli alieni dello schema ma ricordate che, per lo scoppio perderete anche la vostra navicella. Preparatevi alla difficile missione e ricordate che il destino della terra è completamente nelle vostre abili mani. Un ultimo avvertimento, evitate di scontrarvi con le astronavi aliene immobili nel cielo perché la loro potenza potrebbe distruggere completamente la vostra nave. Perciò combattete gli alieni ma spostatevi con estrema cautela.

## TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO	autodistruzione
CTRL	fuoco
STOP	per tornare al menu



## CHEN

Chen, un famoso giocoliere cinese, deve riuscire a mettere in rotazione sulla cima di ciascuna pertica dei piatti colorati, naturalmente evitando che gli stessi ricadano sul pavimento. Una malefica strega ostacola l'operato di Chen lanciando spade e facendo rotolare dei piatti giganti. Resistendo alle varie insidie, raccogliete un piatto per volta dalla pila di piatti che si trova alla destra ed alla sinistra dello schermo e salite in cima ad una pertica libera, una volta giunti in cima mettete in rotazione il piatto muovendo il joystick verso l'alto poi scendete e ripetete queste operazioni fino ad aver completato tutte le pertiche libere. Dopo qualche tempo ciascun piatto inizierà a rallentare la sua velocità di rotazione. Accorrete subito alla pertica, salite e rimettete il piatto in rotazione.

## TASTI

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

## KRONO

Il computer centrale è impazzito. Nella fabbrica di armi è accaduta questa cosa mostruosa ed ora gli automatismi stanno preparando una serie completa di armamenti per dichiarare guerra al mondo. Sei stato chiamato allora tu, il grande professore Von

Kraspar che resoti conto dell'impossibilità di arrestare la pazzia omicida del mezzo elettronico hai deciso di sfidarlo in quattro gare per dimostrarigli la tua potenza e costringerlo alla resa.

Le sfide saranno di tipo diverso: una consisterà nel percorrere con delle moto il tragitto più lungo senza scontrarti contro nulla, una nel combattere con dei carri armati, una nel fermare delle sfere energetiche che attaccano la tua astronave ed una nell'abbattere le barriere di un campo magnetico.

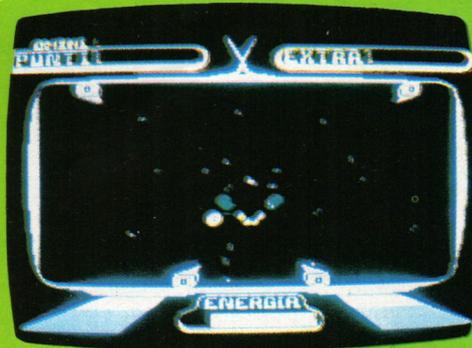
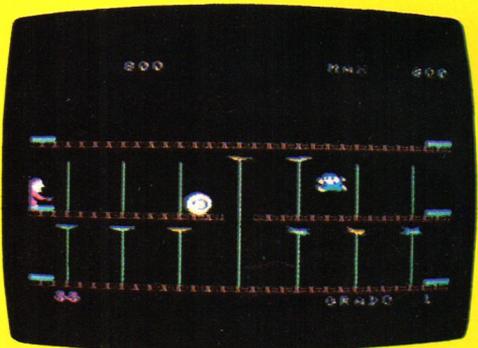
Riuscirai ad avere la meglio sulla macchina?

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



## CONQUEST

Siete al comando di un'intera flotta navale con la quale dovrete raggiungere una insenatura per attaccare e distruggere tutte le difese nemiche fino ad annientare l'ultima base. Per iniziare l'attacco dovrete cogliere di sorpresa il nemico sfruttando il passaggio segreto per il quale dovrete far passare, facendo attenzione a mine e siluri, tutte le vostre navi. Superato l'ostacolo dirigetevi verso le portaerei nemiche e colpite tutti gli aerei che vi attaccano ed infine affondate le navi a colpi di cannone. Date via libera allo sbarco, potrete muovere un carro armato per volta attraverso le postazioni nemiche fino a raggiungere l'ultima base, a questo punto colpite tutti i punti deboli della stessa, prima che il cannoncino avversario colpisca voi, ed avrete vinto. Ricordate che in ogni fase di guerra che richiede l'utilizzo dei vostri cannoni dovrete regolare anche l'inclinazione del pezzo per riuscire a centrare ogni bersaglio. Comportatevi da eroe e rammentate che siete totalmente responsabile della vita dei vostri uomini, quindi agite con coscienza e riflessi pronti ad ogni insidia nemica.

## TASTI

**JOYSTICK E TASTI DI CURSORE**

**SPAZIO** fuoco  
**ESC** per tornare al menu



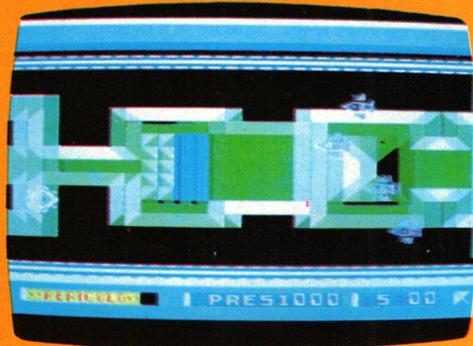
## MARS WARS

Venuti dallo spazio profondo misteriosi alieni, dopo aver travolto tutte le resistenze degli avamposti esterni si sono ormai affacciati alla guida della loro superpotente fortezza volante alle soglie del nostro sistema solare. Vista l'impossibilità di vittoria delle potenti corazzate della Confederazione, si è ritenuto possibile che un piccolo e velocissimo mezzo di attacco avesse una qualche probabilità di superare le barriere difensive esterne per raggiungere o colpire il cuore della fortezza volante. Per questo motivo tu sei stato inviato in questa missione suicida alla guida del fantastico Tuono Nero, dotato dei più potenti mezzi di attacco per tentare l'impossibile.

## TASTI

**JOYSTICK**

**TASTI DI CURSORE**  
**FUOCO** inizio gioco



## PHARAOH

Il protagonista di questa fantastica avventura, nel magico mondo egizio, deve affrontare mille e più insidie per riuscire a scoprire il segreto custodito, nel profondo delle catacombe, dalla sacra mummia del grande faraone. Solamente dopo aver superato le oltre quaranta stanze, delle suddette catacombe, il nostro amico raggiungerà il sarcofago misterioso.

Il più pregiato libro egizio, fonte di verità e di saggezza, sottolinea l'importanza vitale del diamante, situato in una delle stanze, perché possiede una caratteristica molto importante per il proseguimento della vicenda. Sarà vostro compito scoprire il nesso che collega il diamante alla scelta dell'esatta via d'uscita che vi permetterà di proseguire senza spiacevoli inconvenienti. Come in ogni cataomba, degna di rispetto, dovrete riuscire a scoprire tutti i passaggi segreti che vi separano dalle stanze successive, per rendere possibile tutto questo raccogliete i vari simboli egizi che dovranno essere successivamente collocati nelle rispettive porte segrete. Siate prudenti perché ogni mossa dovrà essere ben calibrata altrimenti... ahimé, lo scoprirete a vostre spese.

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

RETURN termina il gioco



## L'APE BIRICCHINA

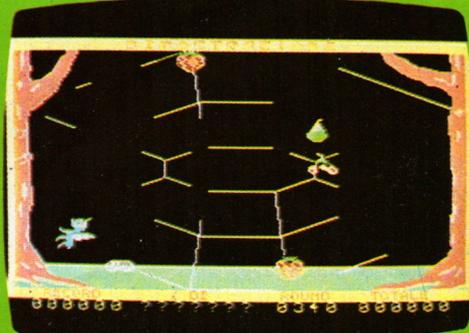
Mango, l'ape, è molto ghiotta di dolci e in particolare ama i frutti. Ma così tanto che si è anche preparata ad affrontare i pericoli del Frutteto incantato. Gli unici guai si hanno quando Mango dopo una festa dimentica di guardare dove sta andando. Inoltre per renderle le cose difficili, ogni volta che mangia dei frutti, un segmento di tela di ragno, prende il loro posto. Aiuta Mango guidandola attorno alla ragnatela fino al bordo dello schermo. Sgranocchia un numero sufficiente di frutti e a Mango sarà permesso di entrare nella dispensa del ragno dove si trova il suo leggendario frutto d'oro. Nel frutteto potrà vincere anche delle porzioni di cibo supplementari. Ricorda che Mango volerà in una direzione fintanto che non verrà modificata e che otterrà un bonus liberando il bruco dalle sgrinfie del ragno.

## TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO inizio gioco





# TIME BANDIT

Questo gioco è stato commercializzato per la prima volta per l'ST — e ricorda che è stato uno dei primi giochi disponibili per quella macchina — sembrava che avesse tutto quello che un fanatico di giochi poteva sognare. Grafici eccellenti, buoni effetti sonori, una zona di gioco immensa e una forte somiglianza con Gauntlet, il gioco del momento.

**Time Bandit** è stato anche proclamato, da una rivista americana di computer, il "miglior gioco mai esistito". Anch'io sono rimasto subito ben impressionato. Quasi due anni do-

po, tuttavia, trovo difficile riesumare quell'entusiasmo per la versione per l'MSX. Alla Microdeal hanno compresso la storia in una paginetta e mezza. Lo scopo del gioco è di viaggiare nel tempo, entrando e uscendo da castelli e mandando all'altro mondo i cattivi che incontri lungo la strada. Il concetto di base del gioco ha preso molto da Gauntlet ma, a differenza di **Garrison**, **Time Bandit** non dà l'impressione di essere un'imitazione; prende piuttosto l'idea del gioco simultaneo, del camminare nei labirinti raccogliendo gioielli e

la espande. Invece di avere un labirinto collegato all'altro, **Time Bandit** permette al giocatore di scegliere il labirinto che vuole affrontare, e il contenuto del labirinto va da quelli simili agli schermi standard di Gauntlet fino ai giochi Pac-man, attraverso barriere invisibili.

Anche qui, come in **Garrison**, il gioco simultaneo è limitato a due persone — limitazione stranamente già presente nella versione per l'ST e che purtroppo non è stata cambiata nella versione per l'MSX.

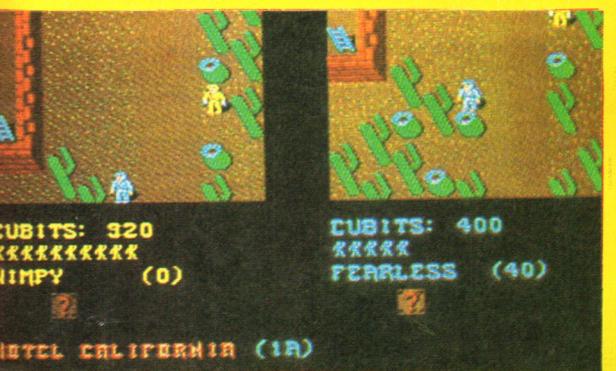
Ma la differenza più grande fra **Time Bandit** e i cloni di **Gauntlet** è che i due giocatori giocano su parti separate dello schermo e si vedono contemporaneamente sullo stesso

schermo solo quando entrano nello stesso labirinto; e un'altra differenza è che, quando uno dei giocatori arriva in fondo al suo labirinto, anche per l'altro giocatore il gioco finisce automaticamente.

I grafici sono quasi identici a quelli della versione per l'ST, come quasi sempre succede nella maggior parte delle conversioni. Sono quindi ancora ricchi di colori e rendono giustizia al gioco. Purtroppo, invece, gli effetti sonori e l'animazione non valgono molto, se escludiamo il bang e lo splat, c'è un'incredibile assenza di effetti sonori e l'animazione è decisamente peggiore dell'originale.

A parte queste critiche, **Time Bandit** è in linea di massima un buon gioco. Chi non ha provato l'originale e chi vuole provare un vero gioco di arcade-avventura (e intendo con ciò un gioco che contenga gli elementi dell'arcade, dei giochi di avventura e di tutto quel che ci sta di mezzo) troverà in **Time Bandit** qualcosa di diverso e più divertente dei soliti shoot 'em up molto diffusi in questo momento. E ricordati che c'è sempre **Garrison**.

Silvio Scoccianti



THE TIMEGATES

# TIME BANDIT

© 1985 Mitchell

PROGRAMMING: Bill Dunlevy

GRAPHICS: Harry Lafnear

AMIGA CONVERSION: Tim Purves

CUBITS: 1280  
 RRRRRRRRRRRRRRRR



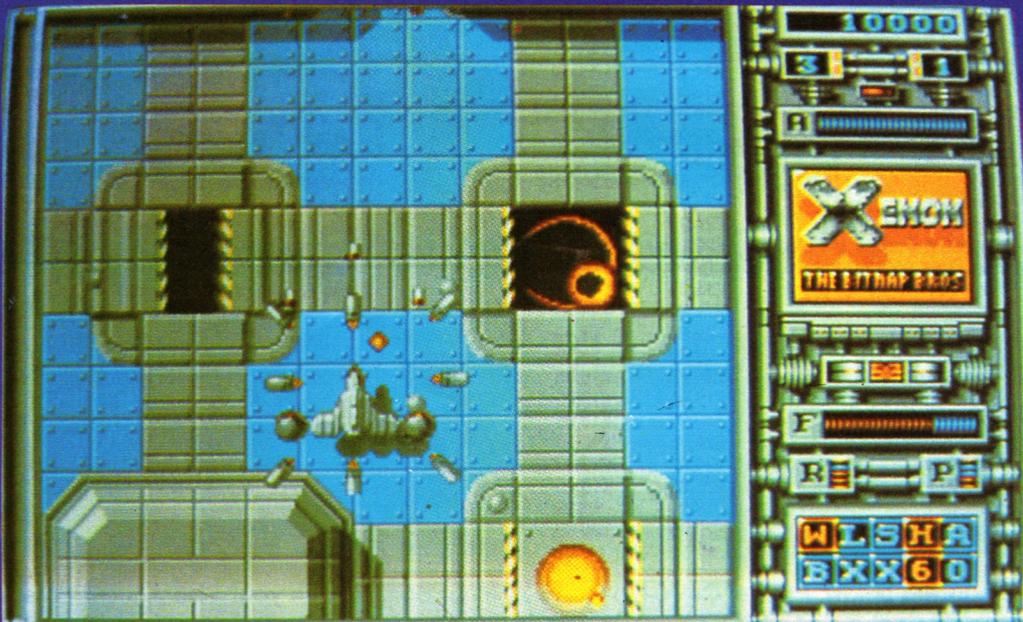
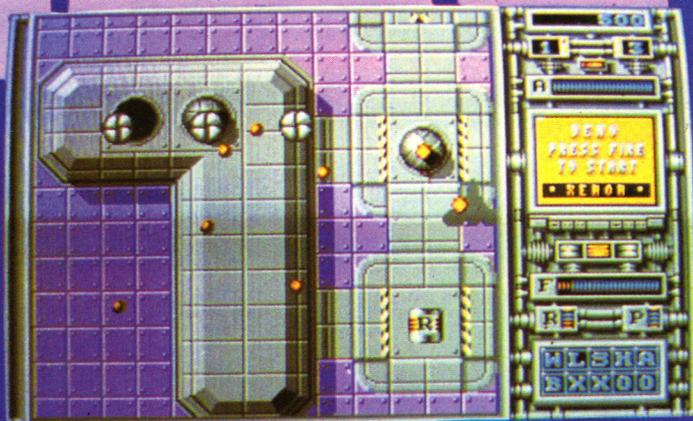
# XENON

**Xenon** è uno scrolling verticale di immagini, con un gioco simile a **R-Type** invertito, trasformato dalla loro propria Arcadia. Hai quattro livelli divisi ognuno in quattro sezioni. L'unico obiettivo che hai è... completarlo.

Puoi giocare con diversi tipi di navi: un aereo da combattimento oppure una cisterna. Per andare da qualsiasi parte dovrai usare un po' l'uno e un po' l'altro. Dovrai raccogliere anche molte armi-extra ed altri elementi. Ma sparando contro le varie ar-

merie lungo la strada, potrai rischiare d'esser scoperto.

È uno di quei giochi che ti danno una dozzi



# TONT

na di possibilità quando è il momento di schiacciare il tuo pulsante. Naturalmente il tutto provocherà una serie di distruzioni a catena. La quantità di artiglieria contenuta nelle varie armerie, è notevole. Ogni volta che "colpirai" esaurirai parte del carburante, che reintegrerà le tue difese. Il risultato di collisioni vere e proprie, sarà una più drastica perdita d'energia.

Ogni sezione ha poi una sentinella che sbucherà a metà strada di un livello, ed un'altra,



più grande della prima, che apparirà alla fine. Questi sembrano voler dar fondo alle vostre armi e dovrete cercare di terminare lanciando delle piccole granate contro il mostro.

Dovrai stare ben lontano dalla sua strada e da quelle masse incandescenti che si riversano su di lui prima che inizi il conto alla rovescia all'esplosione. Dopo aver liquidato in breve i mostri, va avanti alla successiva, dove uno strano "coso" pieno di peli vi apparirà nell'angolo del quadro borbottando le seguenti parole: "seconda sezione".

La prima parte è uno scenario futuristico, tante cupole e quadrati piastrellati. Nella seconda dovrai continuare a volare cercando di evitare tutti i muri che ti circondano. La terza parte assomiglia alla prima. Poi, alla fine, ancora il tuo aereo, per riuscire a completare il gioco nell'ultima parte.

**Xenon** è uno dei più bei giochi di questa serie, su MSX. Non essere scoraggiato dalla lentezza iniziale, perché il seguito sarà molto diverso.



Tino Gurrado

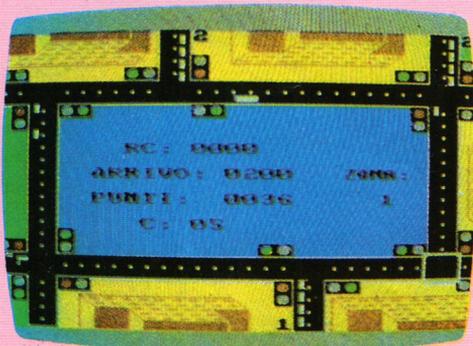
## SEMAFORI

Nelle grandi metropoli americane tutto è ormai computerizzato e anche nei vari corsi scolastici o professionali il rapporto studente-insegnante è quasi inesistente proprio per l'avvento di questa nuova ricerca. Ed ecco che anche i vigili controllori del traffico stradale per riuscire ad ottenere l'incarico devono superare un esame al computer, che consiste nel gestire in numerose e differenti situazioni il traffico congestionato della città azionando dalla centrale di polizia i semafori che si trovano in una determinata zona. Le prove sono veramente molte e sempre più difficili per mettere a dura prova le tue capacità di analisi e di conoscenza delle regole stradali. Riuscirai a diventare vigile?

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI DI CURSORE

SPAZIO            inizio gioco



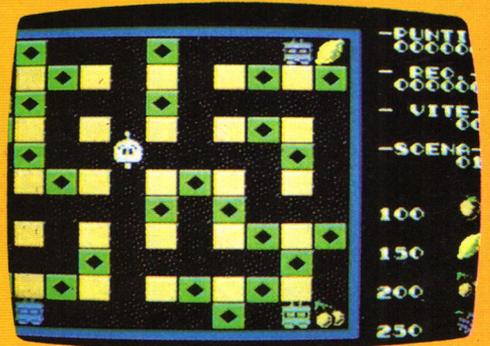
## GORTEX

Sull'astronave Alpha gli androidi hanno deciso che vogliono anche loro trovare il modo di divertirsi proprio come fanno gli uomini. Dopo aver esaminato numerosi Videogiochi, per iniziare, prendendo spunto da alcuni di loro hanno scelto quelli che hanno un determinatore comune, in tutto lo scopo è raccogliere delle cose disegnate su un tracciato evitando l'attacco dei robot alieni. Partendo quindi da uno schema sul tipo di Pacman, per arrivare al gioco dei cubi o ad un labirinto con passaggi predeterminati, l'androide in gara dovrà muoversi nello spazio assegnatogli, evitando l'acatto dei suoi nemici e raccogliendo tutta la frutta colorata o gli altri oggetti sparsi ovunque per passare allo schema successivo. Sarà in grado Gortex di eseguire anche questo nuovo compito?

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI DI CURSORE

FUOCO            inizio



## LUCKY JOE

Il perfido Dottor Blixen, aiutato dalla sua affascinante assistente Donna, ha rubato i piani per un super raggio psiconico. Al suo avversario, e nostro eroe, l'agente Lucky Joe è stato affidato il compito di contrastare i loro progetti di dominazione, rubando i piani durante un'audace impresa nella casa del dottore. Il primo stadio della sua missione consiste nell'atterrare con lo Zeppelin sul letto. Dopodiché dovrà localizzare il luogo in cui si trova la cassaforte e soprattutto i tubi che sono seppelliti attorno alla casa. Lucky Joe dovrà quindi recuperarli, far saltare la cassaforte, prendere i piani e fuggire in un lampo. Riuscirai ad aiutarlo nella sua difficile missione?

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

A	sinistra
S	destra
SPAZIO	salta
A + SPAZIO	fa le scale

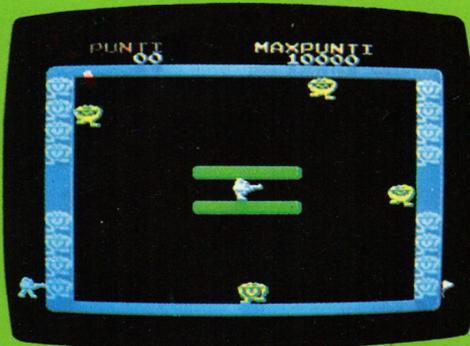


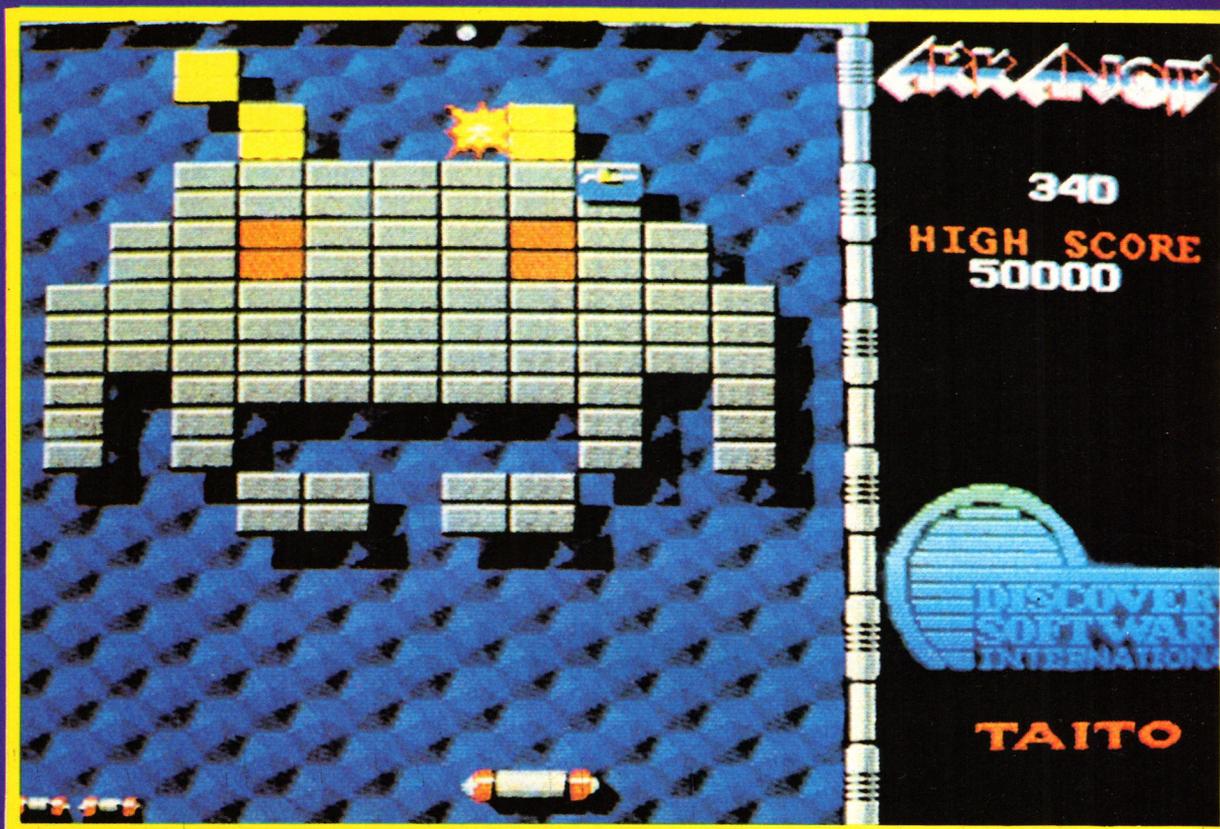
## BANG BANG

Siete capitati sul terribile pianeta di Omicron popolato da strani esseri che vogliono, a qualsiasi costo, farvi la festa... Armato di laser e di bombe a tempo, il nostro amico, che ci tiene alla propria pelle, dovrà difendersi colpendo gli alieni con i potenti raggi del suo fucile. All'interno delle verdi mura è situata una postazione di teletrasporto, abilitata solo quando lampeggia, che condurrà il nostro amico in un'altra sezione del pianeta dove si potrà avvalere delle sue preziose cariche esplosive a tempo. Siate strategici nelle vostre mosse perché i vostri nemici, che vi vedono come un succulento e prelibato piatto, vi circonderanno lentamente fino a chiudere ogni via di scampo. Non lasciatevi ingannare dalla lentezza dei movimenti alieni perché non sono veloci ma in compenso giocano d'astuzia nei movimenti e soprattutto sono molto numerosi.

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE	
STOP	pausa

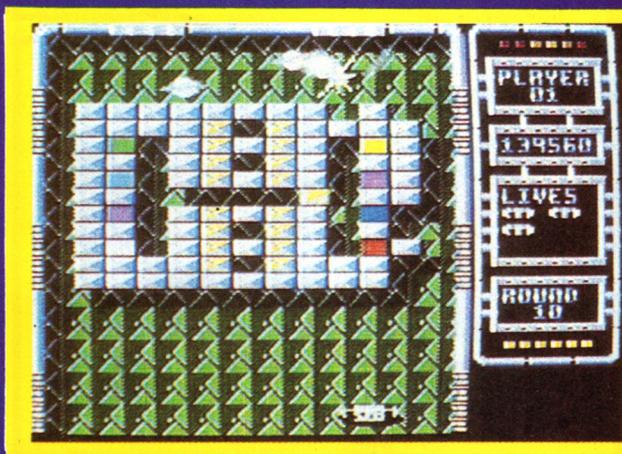


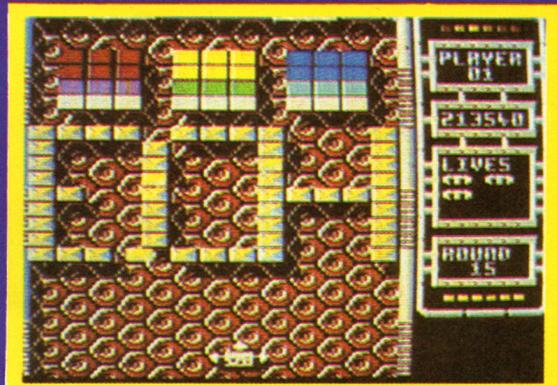
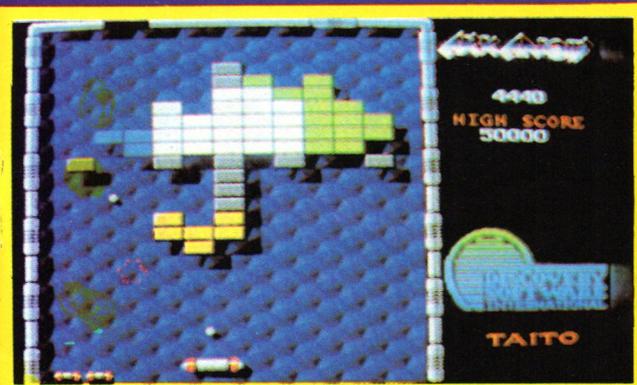


# ARKANOID

Chi è dannatamente fanatico dei giochi di arcade avrà pestato in modo furioso sulla sua tastiera disperato per la mancanza di un gioco decente stile **Breakout** in versione per l'MSX. Tutti i cloni che si sono trovati in commercio sono veramente delle scarsissime copie dell'originale. Ed ora ecco che avete la vostra possibilità con questa versione importata del coin-op Taito che fa rinascere questo genere. Ma a che prezzo!

Mi sembra completamente inutile descrivere la trama (la capsula scavata in pochi secondi) o il gioco (far cadere i mattoni) a chi legge questa rivista. Il gioco è stato analizzato in tutti i suoi formati e da ogni punto di vista dopo che è stato realizzato circa un anno fa. Quel-



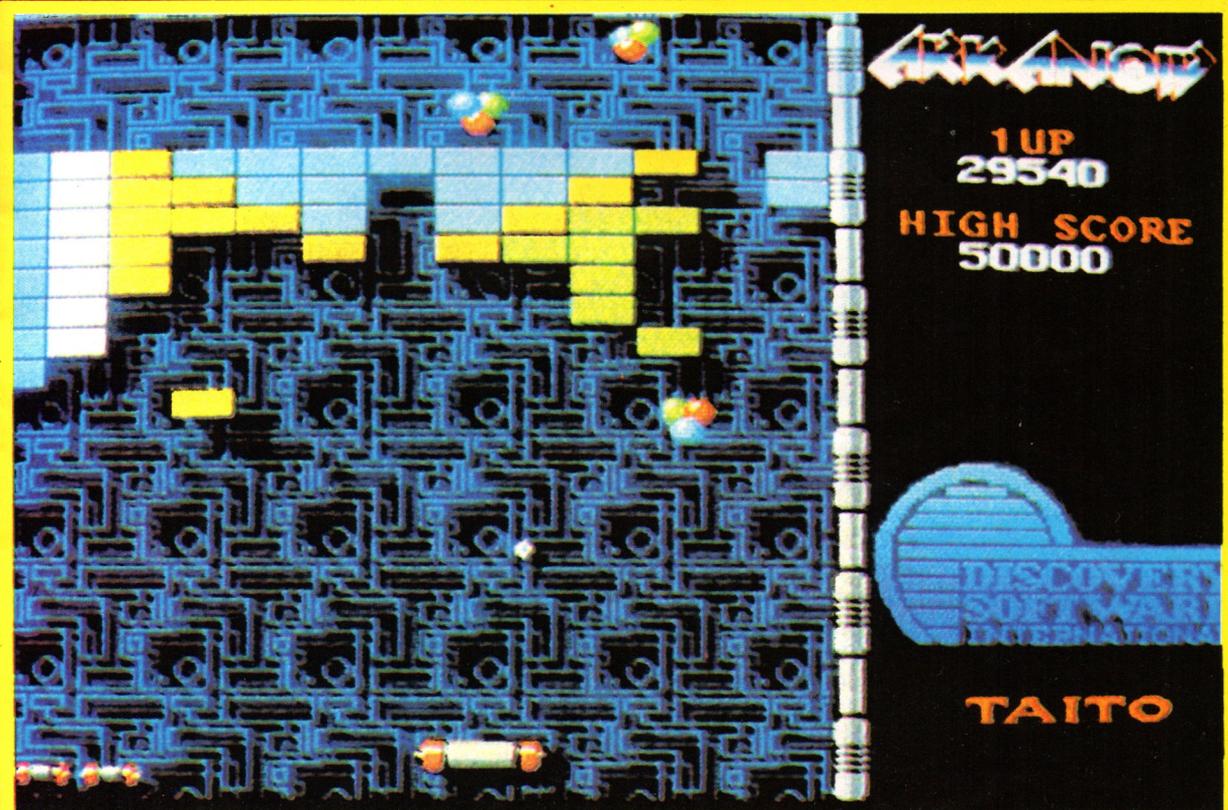


lo che puo' essere più utile per i perfezionisti che sono tra di voi è descrivere quanto assomiglia ai coin-op più a portata di tasca. Sotto tutti i punti di vista la versione dell'arcade fatta dalla Discovery è perfetta. I grafici sono così vicini all'originale che sembra non ci siano differenze, e la musica anche. La differenza più ovvia è che usi il mouse. Questo è forse divertente per un po', ma poi ho sempre avuto l'impressione che la cosa diventasse pesante nel momento cruciale e finivi così col guardare la palla che spariva oltre la racchetta. A differenza della versione definitiva della Ocean, in questa hai solo tre vite. Hai anche un'opzione per controllare la velocità con la

pressione dei tasti da 1 a 6. Non riesco a capire perché uno dovrebbe per forza volere una velocità diversa da quella normale, anche perché questa versione non è difficile come quella originale o per il 64. La ragione è forse perché così sembra di prendere più bonus che di norma. In particolare sembra che ci sia una gran quantità di lasers. Se non ti piacciono i primi venti schermi, puoi scegliere a tuo gusto da quale cominciare.

Il lavoro della Discovery sull'Ark ha dato una versione al meglio. Qualsiasi critica è solo relativa a raffinatezze. La sola cosa che veramente manca è però un prezzo abbordabile.

Susanna Giorgi





# TERRORP

La mia più grande preoccupazione era il fatto che **Terrorpods** aveva qualcosa a che fare con una terribile serie di giochi di Gerry Anderson. Fortunatamente non è proprio così. **Terrorpods** è l'ultimo prodotto MSX della Psygnosis e senza alcun dubbio ancora il migliore.

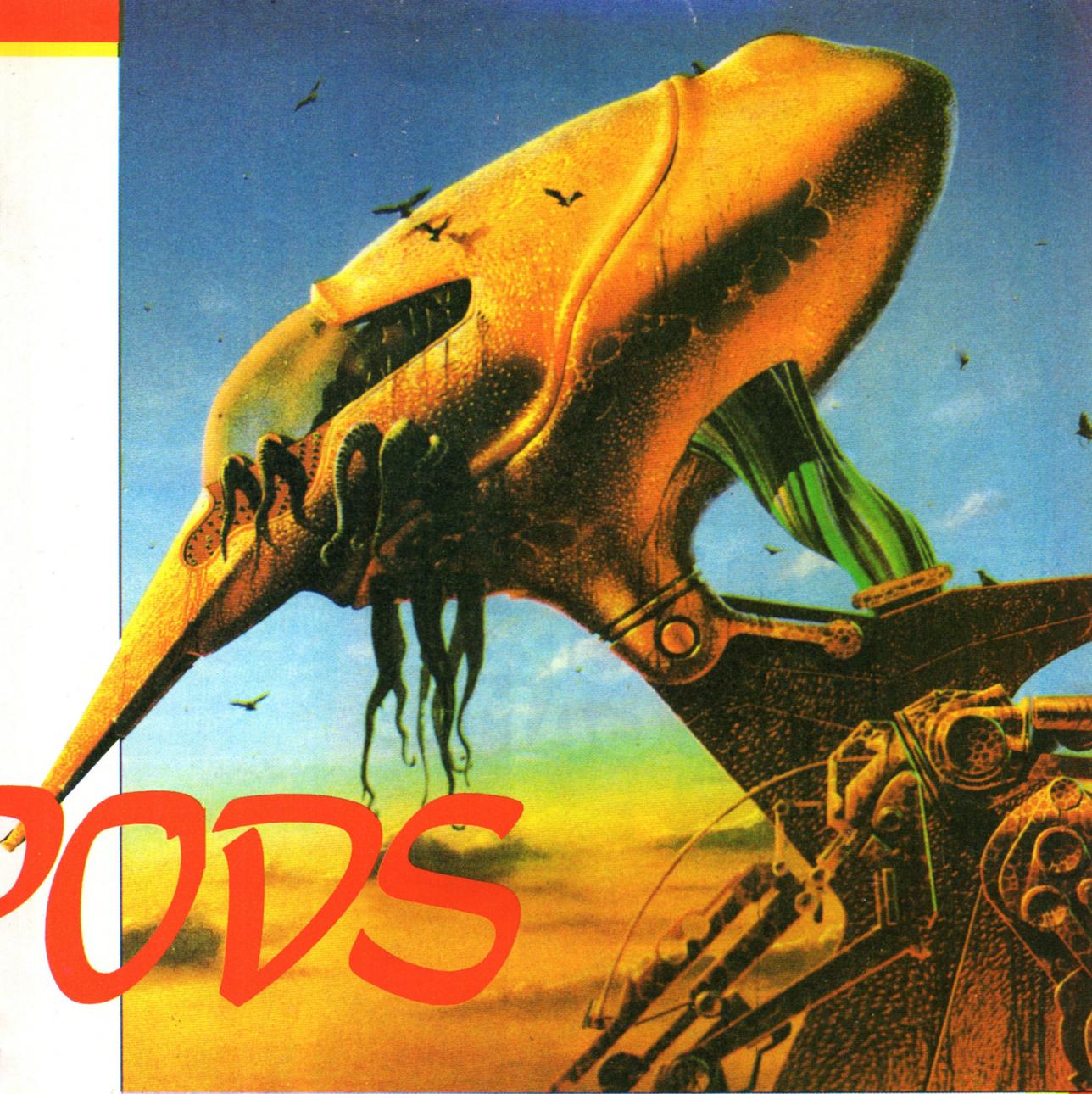
I precedenti giochi della Ok andavano da **Deep Space Arena** al povero **Barbarian**, all'assolutamente patetico **Barattacus**.

Che ti piacciono o no questi giochi, devi dargli atto di una cosa: hanno veramente delle eleganti confezioni. Il materiale illustrativo è rappresentato da una scatola "generosa" e da un romanzo.

Torniamo al gioco. Tu sei un uomo senza no-

me e vieni spedito su Colian, un pianeta ai confini del Sistema 7 che sta diventando il fulcro di una serie di azioni simpatiche ma un po' rudi:.... I soliti buoni contro i cattivi. Il problema è che i cattivi — chiamati qui **The Empire** — (avete già sentito qualcosa del genere da qualche altra parte prima d'ora!) hanno deciso di prendere il comando di Colian e impossessarsi della sua immensa ricchezza mineraria.

Il tuo compito è fermarli e scoprire come i **Terrorpods** siano fatti, e riuscire a capire come distruggerli. Una volta che il gioco è completo e lo scenario finalmente terminato ti trovi davanti ad una scelta. Scegliere o no la tua "bandiera". Una volta deciso il gioco ha



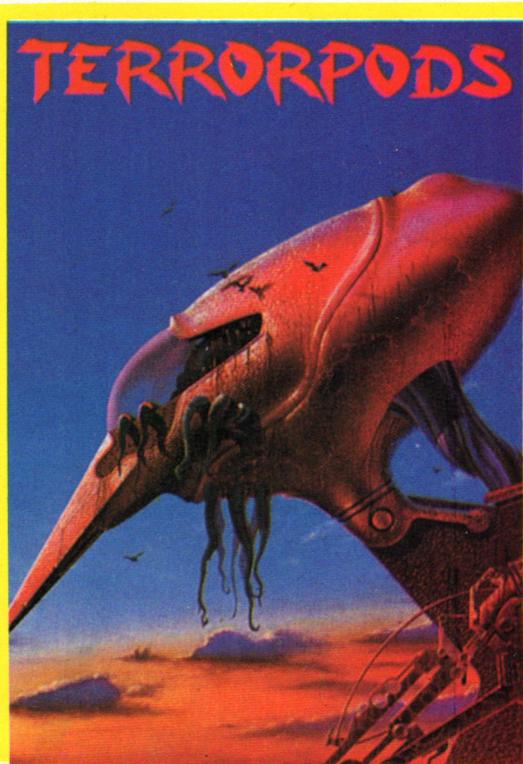
inizio.

La prima veduta che hai dalla tua nave è quella di un meraviglioso paesaggio e una pletera di vari luoghi e miniere. E non dimentichiamo, si vede anche immersa nelle ombre l'Empire Mother Ship, la grande nave del nemico. Sfortunatamente non puoi distruggerla per ora, quindi se spari in quella direzione, non ti servirà a nulla.

Usa sia la tua cloche che il mouse. La prima, per far muovere la tua nave e controllare il resto (in superficie specialmente) e il mouse per

controllare le informazioni e le posizioni del nemico da colpire.

Per la maggior parte dei giocatori i primi 10 minuti del gioco saranno scoraggianti. Le istruzioni sia sullo schermo che sul famelico libretto non sono tanto semplici da capire, come potrebbero sembrare e l'andare tanto avanti, da far fuori qualche alieno, ti farà perdere un po' di tempo. Cerca di leggerti un po' il manuale e gioca alla cieca per un attimo: scoprirai che nonostante sia ben nascosto è un gioco straordinario.

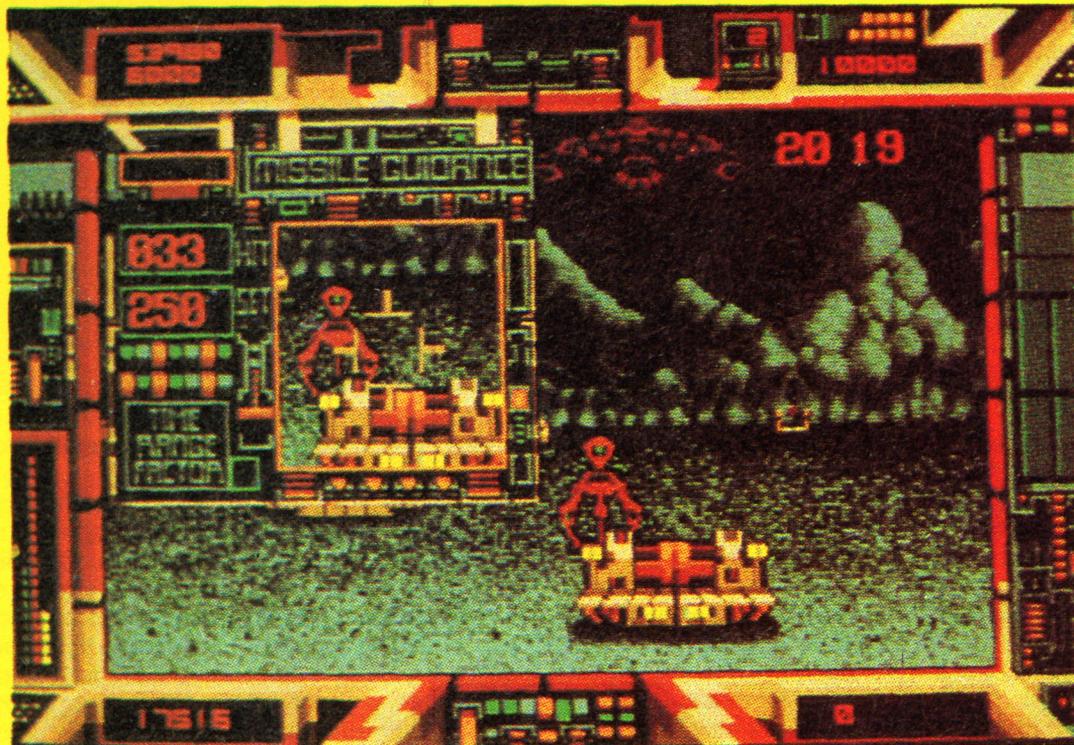


Esso prende le idee fondamentali da tutti i grandi giochi spaziali (**Elice**, **Starglider**, **Star Wars** ecc.) ed esce con un gioco che ha tutti gli ingredienti necessarie di un classico e tutte le caratteristiche. Avendo ormai già provato un ampio numero di giochi per l'MSX, sono abituato a vedere grafici veramente belli ed altrettanti effetti sonori contro altri buoni giochi. Sembra essere proprio così: o uno o l'altro ma non entrambi. Mi viene in mente **Defender of the Crown**. **Terrorpods** ti dà il meglio di entrambi i generi.

I grafici sono eccellenti con l'uso di oggetti metallici di vario genere e intricati sfondi. Forse con un po' di sorpresa diciamo anche che l'animazione è veramente Ok. A differenza dei precedenti giochi **Psygnosis Terrorpods** non si serve di un flick-scrolling (a scatti) e il fatto che manchi, lo rende negativo dal punto di vista della lunghezza. Ma resta tutto sommato notevole.

Anche la musica e gli effetti sono fantastici. Ha quasi tutto quello che per me un gioco dovrebbe avere ed è certamente uno dei migliori sinora prodotti.

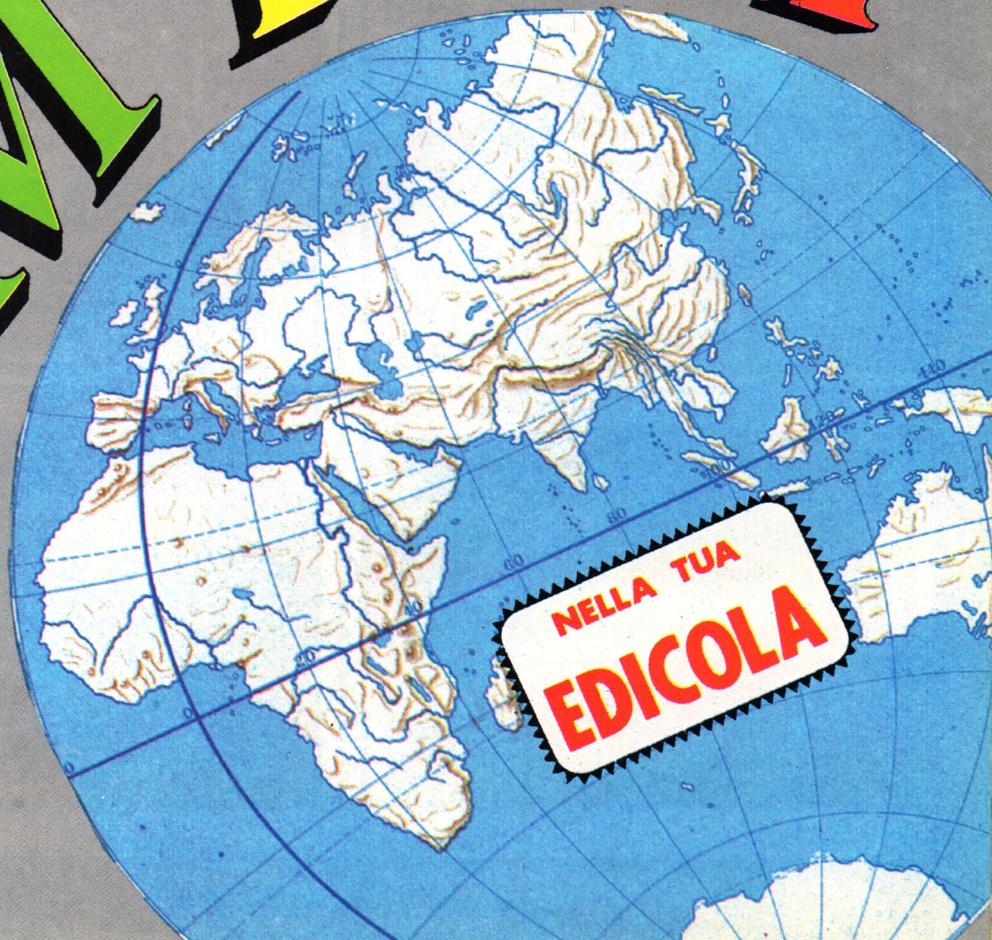
**Michele Sogno**



OGNI MESE

LA MIGLIORE GRAFICA DEL

M o n d o  
A M I G A



NELLA TUA  
EDICOLA

## MINER SAVER

Nella miniera di Grobverstrouf è accaduta una tremenda disgrazia, infatti a causa di un inspiegabile motivo una delle gallerie ha ceduto e, mentre fortunatamente quasi tutti i minatori sono riusciti a scappare, alcuni sono rimasti intrappolati. Il sorvegliante Murderick ha deciso di andarli a salvare e munitosi di un ingegnoso propulsore ad elica si è introdotto nella miniera. Ma se già camminare o saltare nella miniera è difficile, dovrai infatti evitare di colpire le lanterne con le tue eliche per non rimanere al buio e usare il candelotti di dinamite per aprirti dei varchi tra i muri crollati, gli animali delle gallerie più profonde cercano di attaccarti e potrai difenderti usando il raggio a microlaser. Ad un certo punto inoltre troverai un fiume di lava che potrai superare solo con una zattera di amianto.

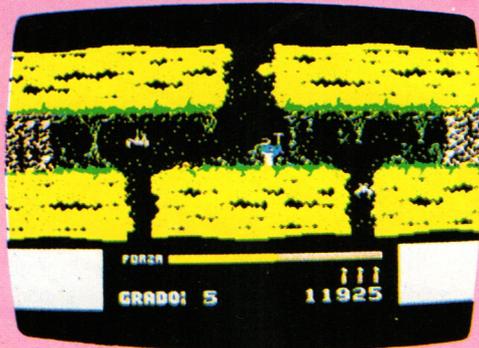
## TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CORSORE

FUOCO

inizio gioco



## JETTY

Eccovi nei panni di Jetty, un astronauta munito di propulsore jet, che deve superare quattro fasi di combattimento, armato solo con un fucile laser. La carica energetica del fucile gli consente di sparare un numero finito di raggi laser e ad esaurimento di essa sarà costretto a ricaricare l'arma ma questo gli sarà consentito solo in alcune fasi di gioco. Il propulsore alle spalle di Jetty gli consente di vincere in parte la forza di gravità ma per gli spostamenti deve sfruttare il rinculo del suo fucile laser. Nel primo schema Jetty dovrà sparare contro la porta dell'ingresso facendo attenzione allo stato di carica del laser, ad arma scarica dovrà lasciarsi cadere sul distributore di energia. Nel secondo schema, con un solo caricatore a disposizione, dovrà distruggere i barili posti sul piano più alto evitando di farsi distruggere dai dischi volanti. Nel terzo schema si troverà sott'acqua a dover combattere contro le piovre giganti che celano al loro interno delle bolle di energia le quali dovranno essere recuperate dopo aver distrutto la piovra, le suddette bolle permetteranno al nostro Jetty di poter passare al quarto schema con il laser ad energia infinita. Nel quarto schema dovrà distruggere gli alieni e dovrà resistere più volte a tempeste di meteoriti senza farsi colpire.

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CORSOIRE

ESC

ferma il gioco

temporaneamente

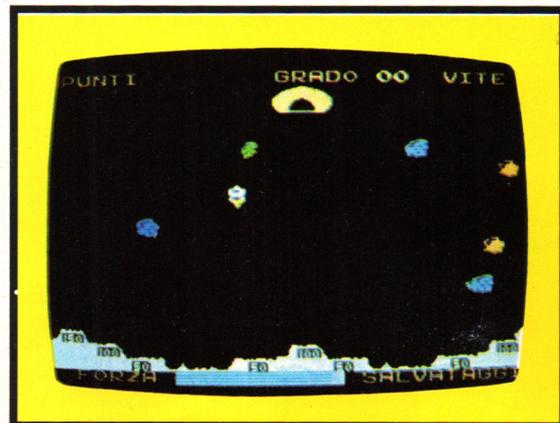


## LUNARHELP

La colonia di umani che si trova sulla base lunare di Sector è in preda al panico. I rasterani che sembravano essersi accordati con la Federazione dei Pianeti Uniti per un patto di non belligeranza, improvvisamente hanno attaccato in forze questa base, gettando il terrore e la disperazione fra la popolazione. Visto che sembra ormai impossibile riuscire a respingere l'attacco alieno, l'unica soluzione per salvare gli scienziati e gli abitanti di Sektor sembra essere quella di inviare una navetta, che appoggiandosi ad un'astronave madre fuori dal bersaglio nemico possa allunare in riprese successive sul satellite per recuperare quante più persone sarà possibile. Riuscirai a salvare tutti, evitando attentamente i proiettili nemici?

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI DI CURSORE  
SPAZIO fuoco

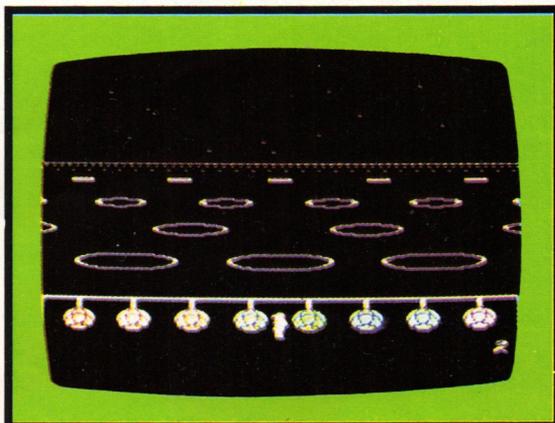


## KODAMI ABIR

Questo paese era una volta terra di pace. Ma ora il Re se ne è andato e una molesta banda di geni è scappata e corre qua e là presa da una furia omicida. Aiuta il giovane principe a provare il suo valore mentale e fisico rimettendo i geni nelle loro lampade e a riguadagnarsi il suo giusto posto al trono. Viaggia con il tuo tappeto magico volando attraverso i tunnel, ma ricorda che se cadrai dal tappeto ricomincerai nuovamente quel tunnel. Una volta nella tana dei geni muoviti rapidamente da un gong all'altro e quando sarai in grado di chiamare un genio suona il gong tre volte, il genio si materializzerà e nell'aria si udrà una melodia. Quando sarà finita, la prima nota apparirà in alto sullo schermo e si spegnerà lentamente. A questo punto dovrai ripetere velocemente la sequenza di suoni del genio e se esatta potrai proseguire nella tua missione.

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI DI CURSORE  
SPAZIO/FUOCO inizio gioco

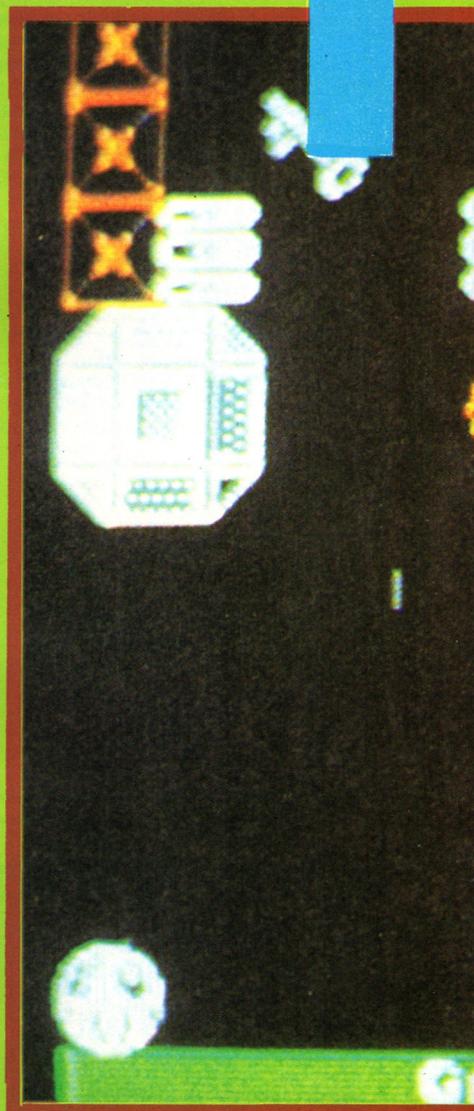


La pallina sta tornando indietro! Ecco che **I Ball** si ripete con un altro gioco assai attraente e simile all'originale. Questa volta la vostra pallina rimbalza attraverso antichi labirinti, alla ricerca dei reperti che dimostrano come viveva la razza delle palle. Questa palla è stata scelta dagli archeologi per condurre delle ricerche nelle profondità delle caverne. Armata di un piccolo e sottile lanciafiamme, **I Ball** si immerge nel profondo sottosuolo per scoprire come vivevano gli anziani...

Vi sono 50 miniere sotterranee. L'entrata e l'uscita da una all'altra è bloccata. Al termine di cinque miniere vi è un inestimabile manufatto. Il primo è un vecchio teschio che assomiglia ad una tigre dai denti curvi piuttosto che ad una palla. Le caverne contengono molti ostacoli che devono essere superati per raggiungere la chiave e successivamente la porta che conduce al gradino seguente.

I massi devono essere spinti, rimossi e fatti ruzzolare e voi dovete aspettare finché un blocco di rocce scompaia misteriosamente. Ci potrebbe essere un'uscita nascosta o un oggetto utile nascosto o potrebbe iniziare una serie di reazioni a catena provocando la caduta rovinosa di rocce e trasformando **I Ball** in un pompelmo. Altri ostacoli da cui bisogna guardarsi sono dei blocchi pericolosi e radioattivi, che rimbalzano lentamente su e giù che si dimostrano fatali per una palla se non prende le precauzioni necessarie. Talvolta il controllo di una palla può essere frustrante, specialmente quando tentate di farla passare per un piccolo pertugio. Gli unici mezzi utili nel gioco sono dei potenti massi: vi danno poteri magici e fanno sì che i mutanti abbiano poteri magici. I mutanti sono presenti quando iniziate la vostra esplorazione. I massi più potenti possono rendervi più veloci, farvi saltare più in alto o aumentare la vostra capacità di sparo. Inoltre possono rendere i mutanti più lenti o renderli totalmente inoperanti. Le bombe potenti fanno anch'esse parte delle vostre armi di base, e devono essere liberate dalle rocce.

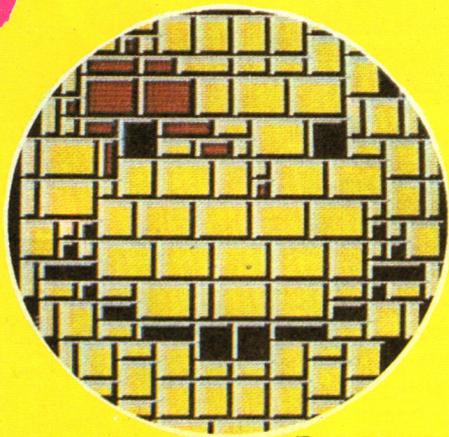
Io devo assegnare dei voti brillanti a Firebird poiché ha realizzato un gioco molto interessante. Inoltre non è privo di coinvolgimento e di giocabilità. Si differenzia da **I Ball One** per il fatto che nella nuova versione l'azione si svolge su uno schermo singolo e statico. I grafici sembrano smorzati. Il suono è simile a quello della prima versione con dei commenti da parte del computer ogni volta che raccogliete un oggetto. Un gioco realmente grande e ad un prezzo accessibile. Allora cosa state aspettando?



# BALL 2



che potrai ottenere in diverse maniere. La migliore del gruppo è la Greased Lighting. Chi ha sempre giocato con un Type-R oppure co-



Facendo capo a quel già ampio mercato di giochi pionieri e moderni dei primi '80, **Ricochet** è l'unico derivato di **Break Out** che meriti recensione. Lo scopo del gioco è quello di distruggere il muro buttando giù tutti i mattoni, facendosi un varco per poi passare al livello successivo. Ad ogni modo, su **Ricochet**, troverai scritto sopra i mattoni la parola, scritta a lettere cubitali, "GRAVY" (cuccagna) e al di sotto del pipistrello c'è un nome che si trasforma in "men", e passa dopo un breve periodo d'intermittenza. **Ricochet** pare avere le sembianze di **Break Out** nei giochi di luci e nel sistema del gioco stesso, come viene dimostrato da alcuni dei suoi più pazzi quadri. Tra un livello e l'altro c'è un quadro-bonus insignificante, direi, con titoli quali: Manic Helicopters, per un quadro nel quale verrai attaccato da teste volanti. Al fine di distruggere tutti i nemici che incontrerai, la cosa funziona in questa maniera: avrai (un) solo e misero punto per ognuno dei mattoni coi quali entrerai in "collisione", e un centinaio ad ogni sparo. Durante il tuo cammino avrai a tua disposizione una serie innumerevole di armi,

nosce i lasers che vengono usati nello stesso gioco, sa cosa sia.

Poi c'è anche la pistola Gism, che suona più divertente di quello che è in realtà. Infatti essa non è altro che un particolare tipo di laser standard che distrugge e scaglia i mattoni verso l'alto. Poi ancora Magno Bat (il grande pipistrello) e Violent Ball (palla malvagia). Tutto questo, specialmente l'ultima, invece del solito laser, che potrai sempre controllare accuratamente con la tua cloche.

Il tutto ha un particolare effetto: potrà lasciare il pipistrello in una posizione strana. Il mio favorito rimane Angry Yag, un vecchio bislacco (se così possiamo chiamarlo), che appare di tanto in tanto riempiendo il quadro di palloni. Il modo per ottenere un'arma è tutto sommato semplice! Ogni volta che distruggi un blocco colorato cadrà un simbolo che farà cambiare la lettera che corrisponde a quel colore sulla parola GRAVY. Dopo aver collezionato ben cinque simboli, allora la lettera si illuminerà ad intermittenza e l'arma della lettera del simbolo sarà tua.

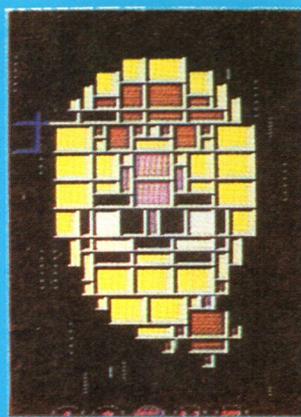
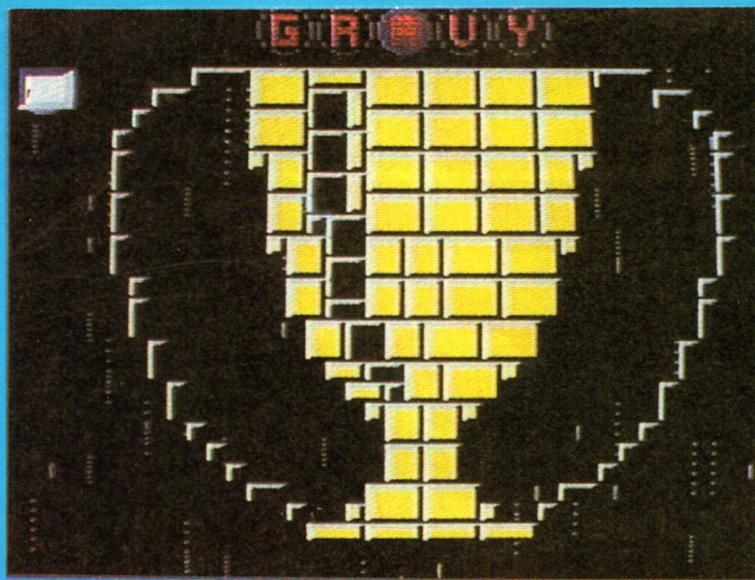
Come alternativa potresti trovare il modo di saltare su uno di quei blocchi intermittenti e prenderti ciò che ti aspetta. Dovrai faticare parecchio per passare ai livelli successivi; cerca di raccogliere "rallentamenti" ed extra-vite per riuscire nei tuoi intenti.

Quello che tutti i livelli hanno in comune, a parte il fatto di essere nello stesso gioco, è il fatto che tutti hanno quadri separati. Su uno di questi quadri, che raggiungerai premendo la barra, ci sono tutti gli elementi che la compongono e l'attuale velocità della palla (1-9). Quando ottieni un'arma oppure una vita in più, allora la velocità della palla salirà di "uno".

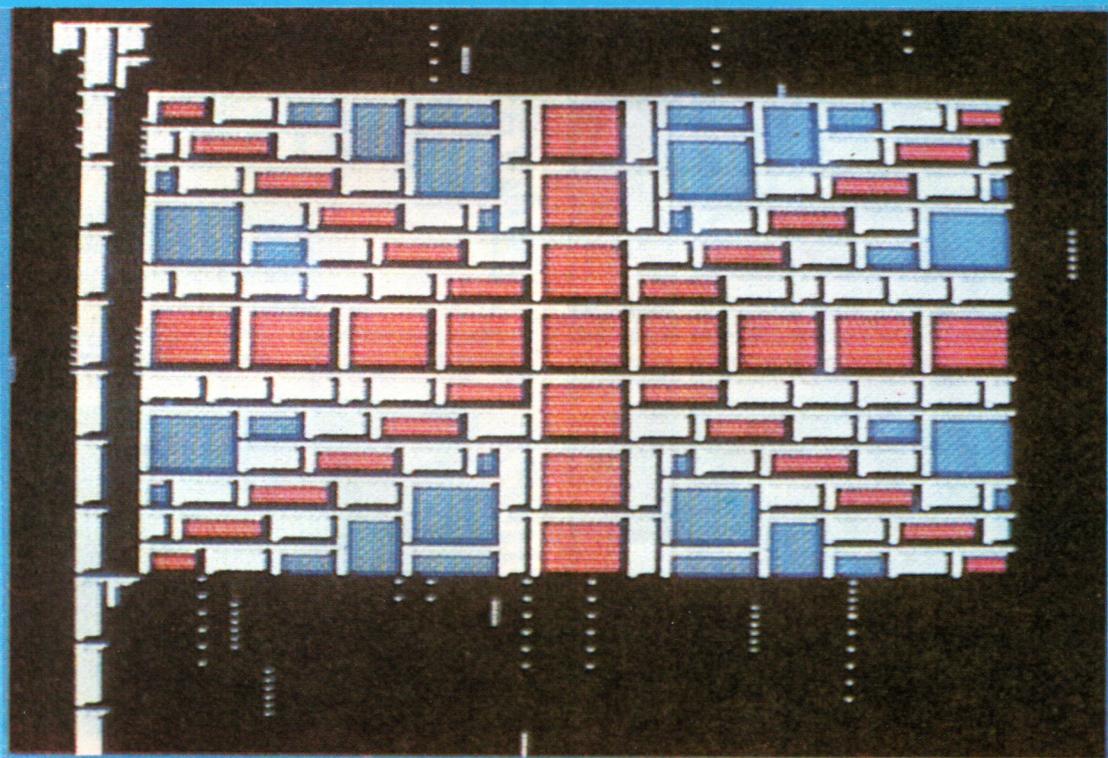
Un elemento importante è la chiave del "suicidio" (molto utile) che ti permetterà di passare al successivo livello.

Troverai 16 tavole selezionate a punteggio che verranno riselezionate quando caricherai

# vet



di nuovo la cassetta. A parte il grazioso nome dato al quadro, gli effetti sonori sono di mediocre rilevanza, e così anche i grafici che hanno disegni e quadri che possono essere il prodotto solo di qualcuno che in quel momento era "fuori di melone". Non certo comparabile in tutte le sue sfaccettature ad **Arkanoid**, **Ricochet** continua ad offrire parecchio per costare solo due lire: niente, per un gioco così avvincente.



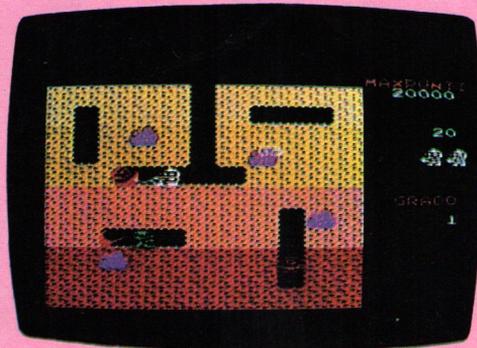
## MINER

Chi avrebbe mai pensato di trovare, durante gli scavi di una miniera, dei pericolosi draghi preistorici? Ebbene, questa volta l'interprete principale del gioco è un povero minatore che, mediante una pompa ad aria, ha il compito di sconfiggere i pericolosi draghi gonfiandoli fino a farli esplodere. Fate attenzione ai draghi perché hanno il potere di rendersi invisibili per un certo tempo, in questo modo potranno muoversi attraverso il terreno, senza bisogno di tunnel. Per raggiungere i tunnel dei draghi, il povero minatore ha a disposizione un apparecchio in grado di scavare il terreno, il suo funzionamento è automatico. Ricordatevi che l'ultimo drago dello schema cercherà di scappare, voi non dategli tregua e uccidetelo per impedire che, sfuggendo in superficie, riesca a seminare il terrore tra la gente.

## TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

STOP pausa



## JUDO

Nella difficile arte marziale dello judo solo pochissimi abili fortunati possono vantarsi di un titolo di supercampione che va oltre al settimo dan e per raggiungere questo ambito obiettivo in ogni caso ci sono voluti anni di profondi sacrifici ed intensi allenamenti. In questo entusiasmante gioco, la cui eccezionale grafica e l'alto livello tecnico rendono inimitabile, potrai raggiungere un analogo e ambito traguardo risparmiandoti gli enormi sacrifici legati ad un'ottimale preparazione atletica. Guidato solo dalla tua abilità e prontezza di riflessi potrai scontrarti in appassionanti match contro i più quotati maestri di questa difficile arte fino a raggiungere, se saprai meritartelo, uno dei più ambiti titoli mondiali.

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1 gioc. 1

TASTI DI CURSORE gioc. 2

S	inizio gioco/demo
SPAZIO	fuoco
F1	giocatore 1 contro MSX
F2	giocatore 2 contro MSX
F3	giocatore 1 contro gioc. 2
F4	pratica



## GRAN PRIX

Per diventare una vera vettura da corsa ed essere promossa quindi adulta, Buggy Lane deve partecipare all'annuale Gran Prix della riviera, nel quale dovrà dimostrare tutta la sua abilità nel superare difficili rettilinei, sopraelevate audaci e persino un giro della morte. Aiuta Buggy Lane nella sua difficile prova, tenendo ben presente che se riuscirà a qualificarsi potrà, negli anni successivi, partecipare persino a delle vere corse di Formula 1. Durante la corsa dovrai abilmente superare i suoi avversari, che cercheranno di ostacolarti sempre più mano a mano che ti avvicinerai ai primi posti. Infatti se andrai con le ruote nel prato, la tua velocità diminuirà. Ogni tanto incontrerai una squadra di controllo che deve verificare la tua posizione. Non desistere se vuoi che Buggy Lane vinca il suo trofeo.

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI CURSORE

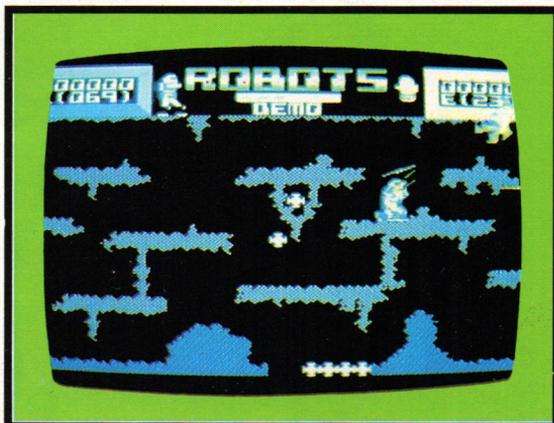
SPAZIO            accelera  
GRAPH            freno

## ROBOTS

Ci troviamo sul pianeta Giover, trasformato dalla Confederazione Unita in una enorme prigione, dove vengono rinchiusi i malviventi accusati delle più tremende infrazioni. Anche se la sorveglianza è strettissima e quei pochi tentativi di evasione vengono bloccati sul nascere, questa volta il vecchio Foster è riuscito ad evadere e si aggira nei pressi dello spazio-porto nel tentativo di recuperare un mezzo spaziale per poter fuggire definitivamente. Ma tu sei stato incaricato di trovarlo, ridurlo all'impotenza e riportarlo di conseguenza nella sua cella. Attento però che un po' ovunque sono distribuiti degli sferoidi di diverso colore: raccogli quelli gialli, che ti daranno energia, ma evita i rosa, potentissime bombe esplosive. Se riuscirai a colpire il fuggitivo dal basso in alto i tuoi colpi saranno più efficaci.

## TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE  
SPAZIO/FUOCO inizio gioco

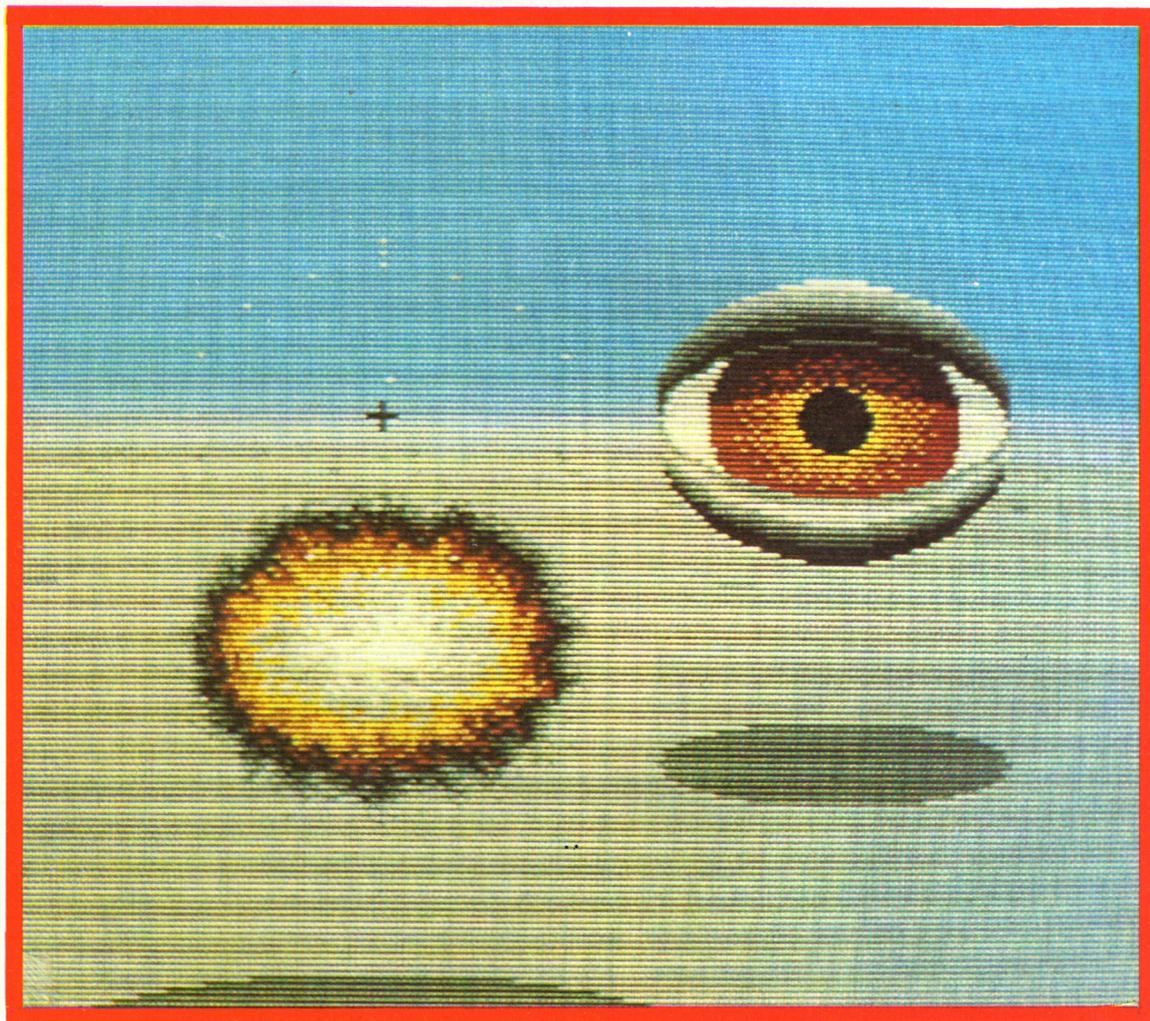


# BACK

**Backlash**, di Novageri, è il risultato di come Paul Woakes ha passato il suo tempo sin da quando aveva scritto il tanto acclamato capolavoro **Mercenary**. E non è certo stata una perdita di tempo. Se ami questo genere, sem-

plice e pulito, senza troppi fronzoli, beh, allora è meglio mettere nella tua lista di prossime spese, il nuovo **Backlash**.

Le istruzioni non perdono tempo con i soliti preamboli che ti dicono come i Thargs han-

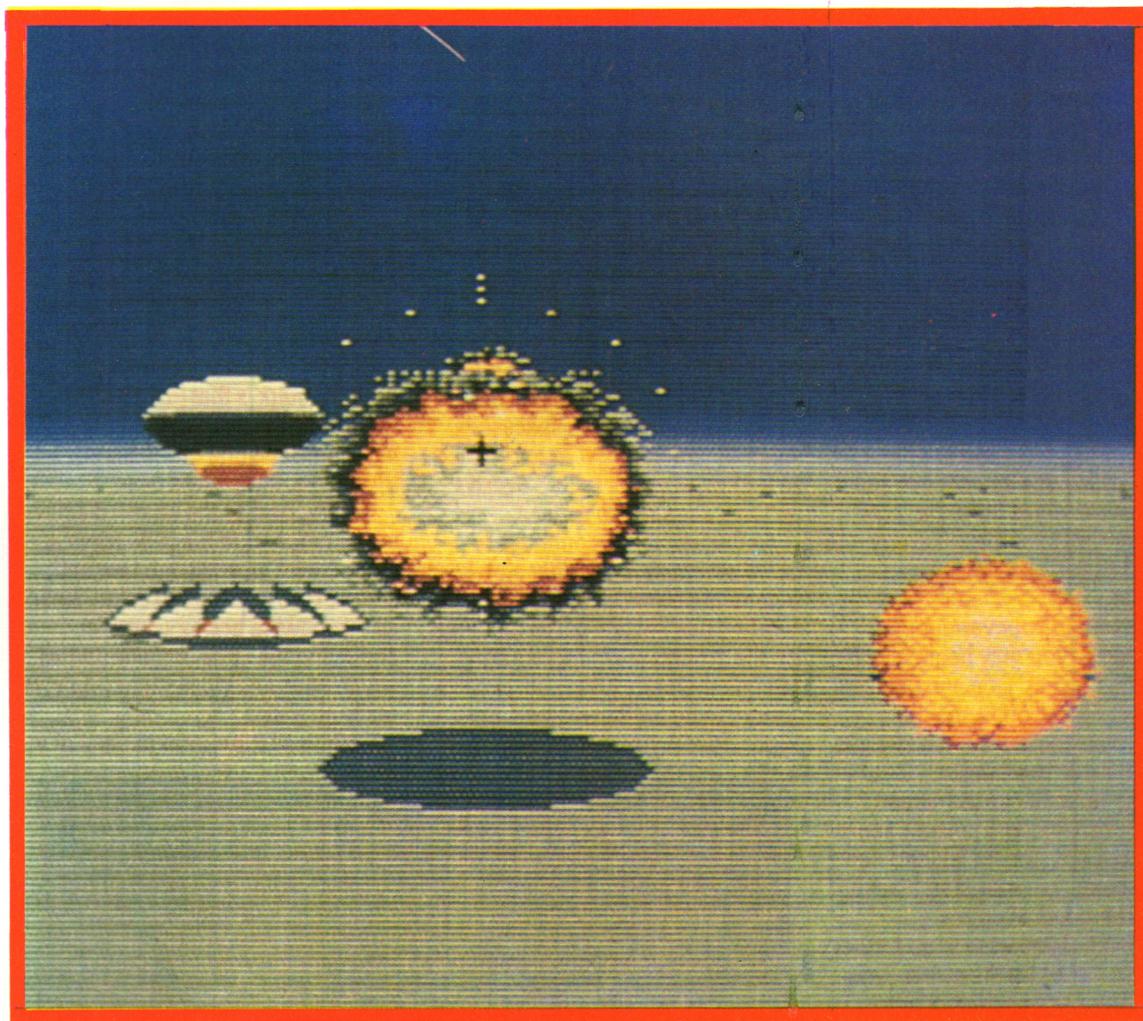


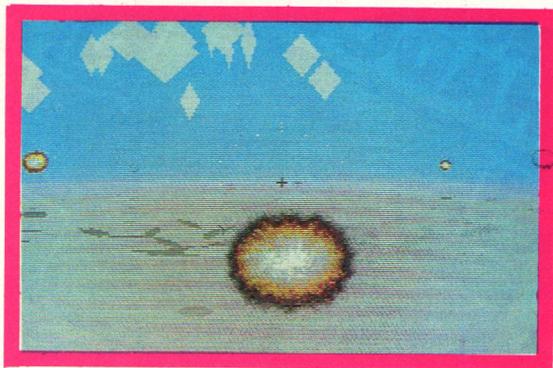
# LASH

no colonizzato il lontano pianeta Barg; solo tu, armato dei tuoi fedeli scudi di difesa a laser, potrai salvare la galassia. Bene, diamo inizio al gioco: poni la cloche in posizione ed inizia a sparare.

Nessuno sporco business per trovare le 16 chiavi, per aprire i processori segreti, nella base nemica... cerca soltanto di accumulare il più alto punteggio.

È veramente un gioco di classe. Volerai bas-





so sopra il territorio nemico, delineato come un Habitat grey (grigio), disseminato qua e là di basi, torri e costruzioni di dimensione completamente futuristica. Il movimento della tua nave telecomandata è molto veloce e leggero, attraverso le varie immagini del quadro, alla ricerca del nemico. È molto più rievocativo del vecchio **Encounter**.

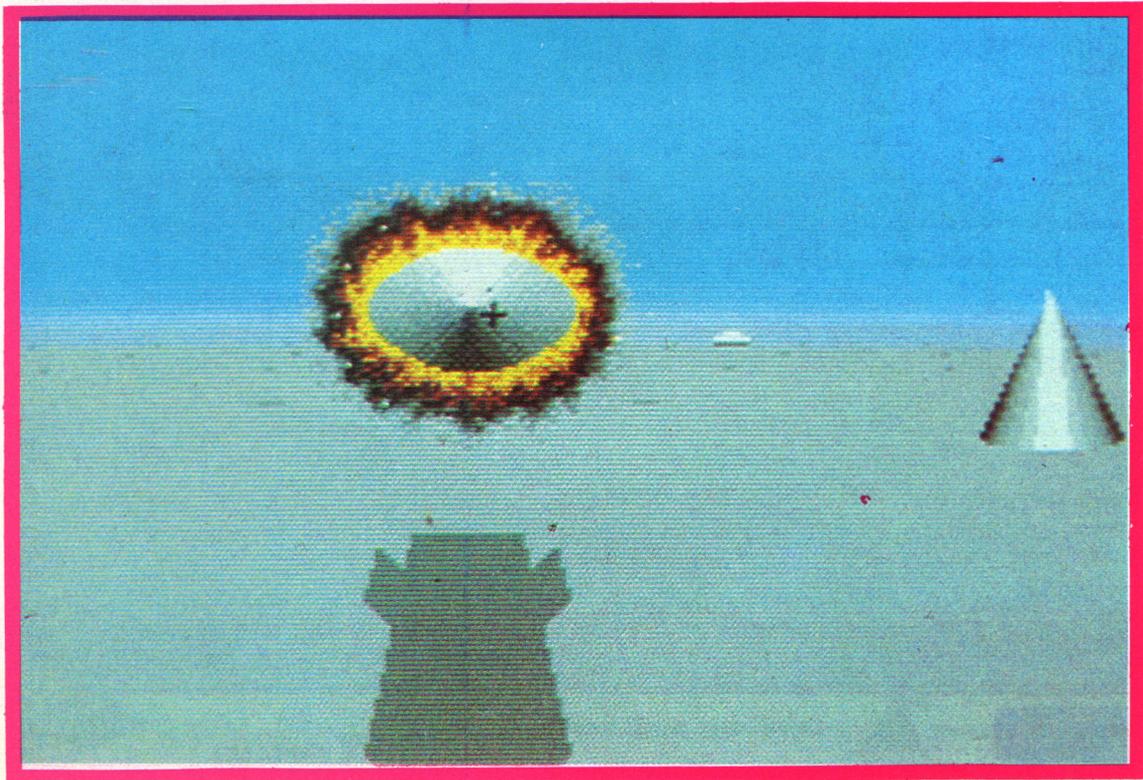
Troverai i tuoi bersagli, usando il radar al centro del quadro, che mostra punti bianchi per navi e aerei (comunque tu le chiami), e punti rossi le pallottole che ti colpiranno. Girati e fronteggia il nemico, spara contro le sue pal-

le infuocate, oppure sporgiti dall'aereo. È impressionante vedere tutto ciò: i proiettili cercheranno di colpirti con una cattiveria mai vista, il quadro sarà pieno di cocci e shrapnel (proiettili) appena colpirai lontano, le tue bombe rimbaleranno molto in là.

Quindi, come funziona? Veloce. Sì, è una furia veloce. Non c'è un momento di pausa: gli occhi sul radar, le tue navi, i missili e... colpire, solo colpire. È tempo forse di usare l'automatizzato, ma forse rovinerebbe la tecnica richiesta. Fortunatamente c'è una pausa, se l'adrenalina ha agito troppo nelle varie occasioni. **Backlash** è un gioco per puristi conservatori. La mancanza di uno speciale obiettivo o altra variazione al gioco — la nave nemica diventerà più sofisticata nei livelli successivi, ma l'azione è la stessa, richiede solo che tu reagisca molto più rapidamente — ne aumenta il fascino.

Non pensare, spara. Gli effetti sonori aggiungono molto a tutta l'atmosfera, nonostante il motivo sia troppo allegro e vivace per gli avvenimenti che dovranno accadere. Beh, sarò un po' dura. Cercati una buona cloche, ed inizia a sparpagliare metallo per tutto il cielo!

**Cristina Barigazzi**



**E  
IN EDICOLA**

**7 FANTASTICI  
GIOCHI  
per il tuo**

**SUPER IMSX**

**DA NON  
PERDERE IL  
NUOVO NUMERO**

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

PERSONALIZZA LA TUA  
CASSETTA SCRIVENDO  
IL TUO NOME



**MSX HIT PARADE**

PROGRAMMI PER MSX

**MSX HIT  
PARADE**  
32 PAGINE A COLORI



**SU QUESTA CASSETTA**

**LATO A**

- 1 DIFENSORE - 2 LIPPO
- 3 CHEN - 4 KRONO
- 5 CONQUEST - 6 MARS WARS
- 7 PHARAOH
- 8 L'APE BIRICCHINA - 9 SEMAFORI
- 10 GORTEX

**COUNTER**

**QUESTA CASSETTA  
E DI**

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI

**LATO B**

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

**COUNTER**