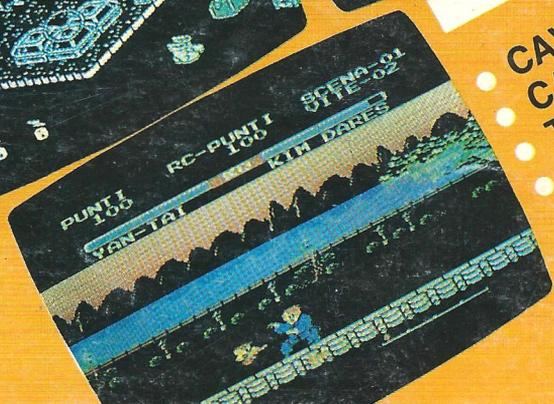
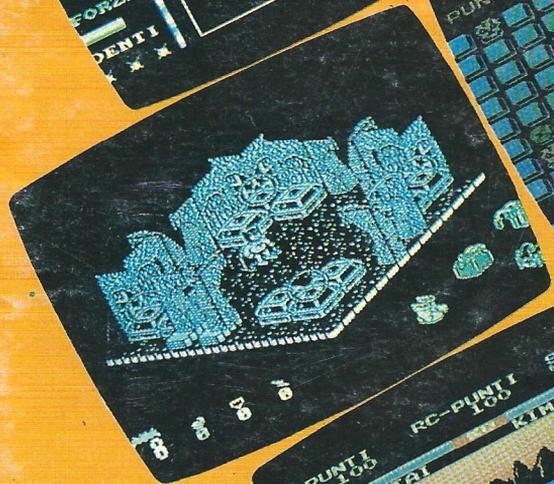
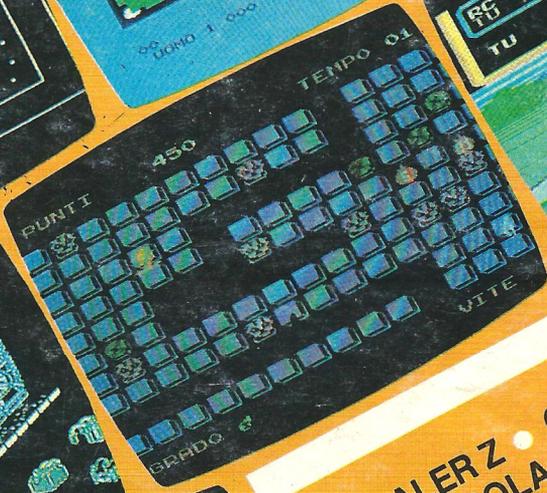
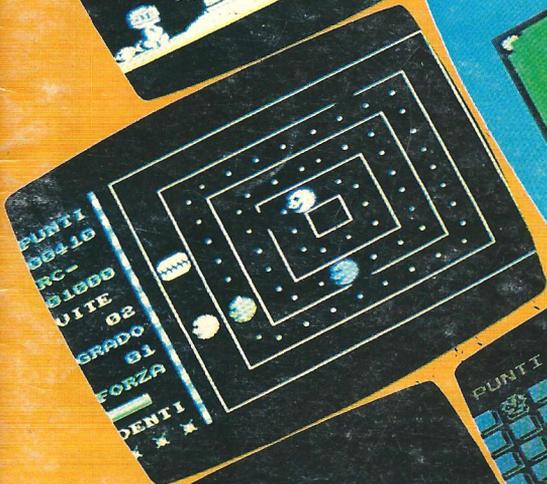
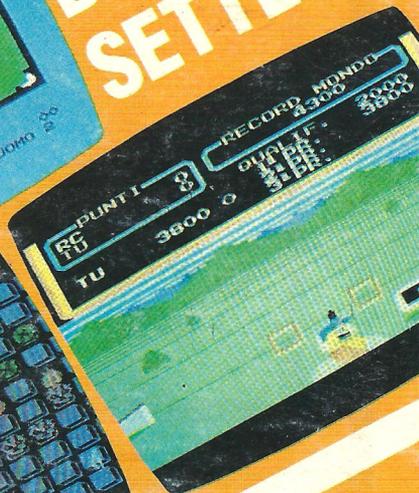
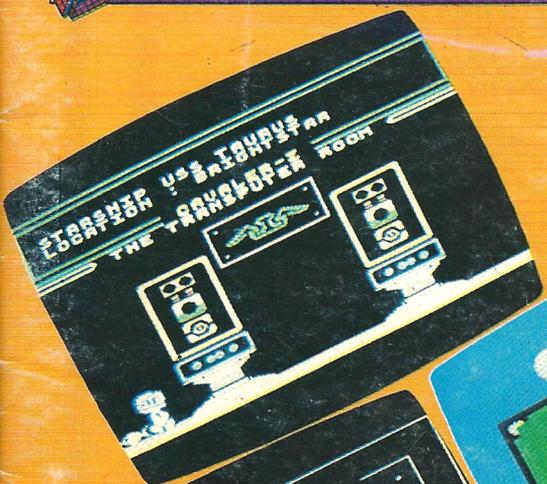
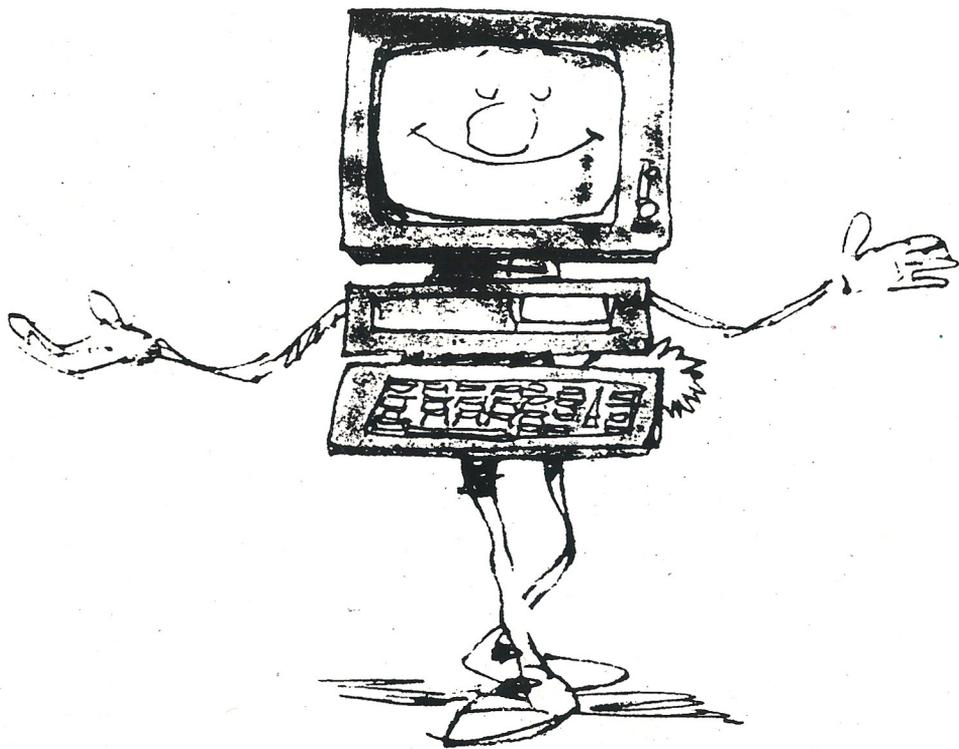


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- CAVALIER Z
- CARAMBOLA
- TRAPPLER
- KICK FIGHTER
- CHEWIN' MOUTH
- MAX GUY
- MICROTRAINER



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

Inviare curriculum a: **New Program MSX - Edizione SIPE s.r.l.**
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MEGLIO LO SPORT O L'AVVENTURA?

Un quesito dalla risposta davvero difficile: nei computer e nei videogames è meglio lo sport o l'avventura? Noi amanti dell'MSX abbiamo avuto mille occasioni per dare risposte diverse. Ci sono stati videogames che ci hanno fatto impazzire per la carica di mistero e altrettanti in cui siamo rimasti delle ore davanti al video per giocare al Nostro sport preferito. Proviamo questo mese a darvi una veloce rassegna di giochi sportivi che già sono usciti per l'MSX o che stanno per farlo. In più abbiamo inserito un buon numero di recensioni di giochi d'azione e d'avventura. Tanto per gradire...

IN QUESTO NUMERO

4 CAVALER Z

5 CHEWIN' MOUTH

6 CARAMBOLA

7 MAX GUY

8 TRAPPLER

9 MICROTRAINER

10 KICK FIGHTER

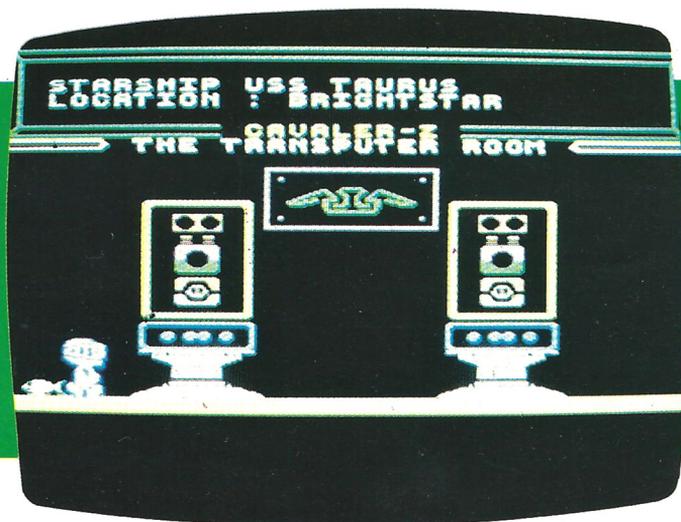
11 FRIGHTMARE:
MISTERO E MORTE

14 SPORT E COMPUTER
BINOMIO VINCENTE

22 GRYZOR: COME VINCERE
IN POCHE MOSSE

28 GUNSMOKE: IL WEST
AI NOSTRI PIEDI

30 TROLL: FANTASIA
SENZA CONFINI



CAVALIER Z

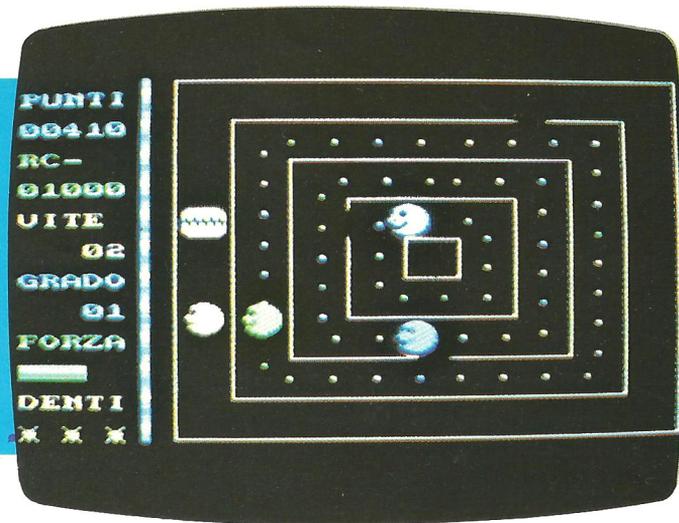
CHE GIOCO È

Tu eri stato l'artefice della cattura del mago Gimbal che aveva terrorizzato con i suoi incantesimi e le sue magie le regioni della tua nazione ed eri pronto a subire la sua vendetta una volta fosse stato liberato. Quello che però non pensavi è che subito dopo la sua scarcerazione ti trovassi proiettato nel futuro sull'astronave interplanetaria Taurus in missione pacifica commerciale. Usando gli oggetti, facendoti aiutare dagli abitanti dell'astronave, ma soprattutto sforzando le tue meningi trova il modo per ritornare nel tuo tempo e alle tue abitudini, o rimarrai per sempre prigioniero di questo tempo a te non congeniale. Buona fortuna, cavaliere!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



CHEWIN' MOUTH

CHE GIOCO È

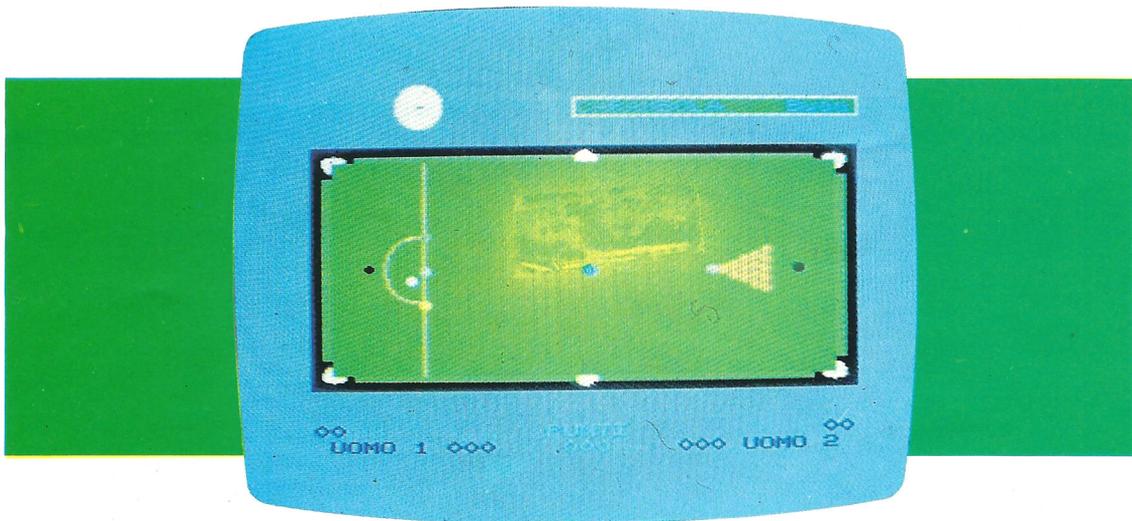
Simpatica a dir poco è la dentiera saltellante di questo gioco. Tutte le 'cicche' di un contenitore sono state sparpagliate da chissà chi dentro delle cornici concentriche e il nostro amico dentiera si è assunto il compito di raccoglierle, stando però ben attento a non toccare troppo a lungo le sfere guardiane che girano in senso inverso al nostro amico indebolendolo ad ogni contatto. Quando sarai riuscito a ripulire tutte le cornici di uno schema passerai a quello successivo sempre più grande e complicato. Ricorda però che avrai 3 possibilità di difesa dalle sfere guardiane, premendo lo spazio potrai eliminarle per un certo periodo di tempo e che per passare da una cornice all'altra dovrai fermarti cercando di imboccare l'entrata.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

CURSORE IN

BASSO per fermarsi
FUOCO/SPAZIO inizio gioco
SPAZIO mangia nemici



CARAMBOLA

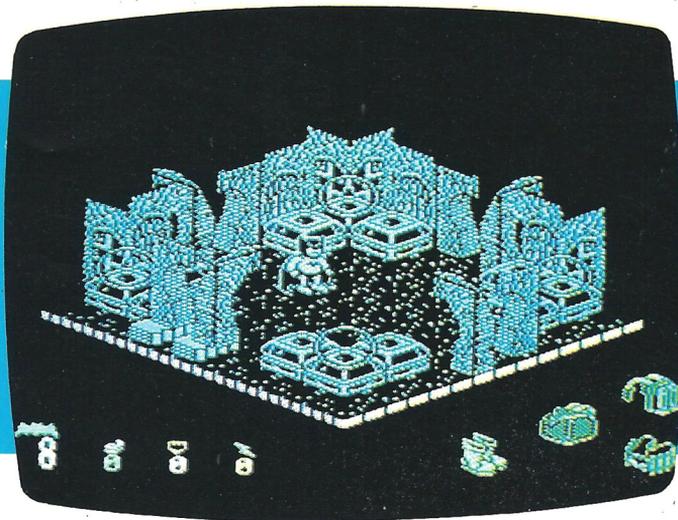
CHE GIOCO È

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

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

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



MAX GUY

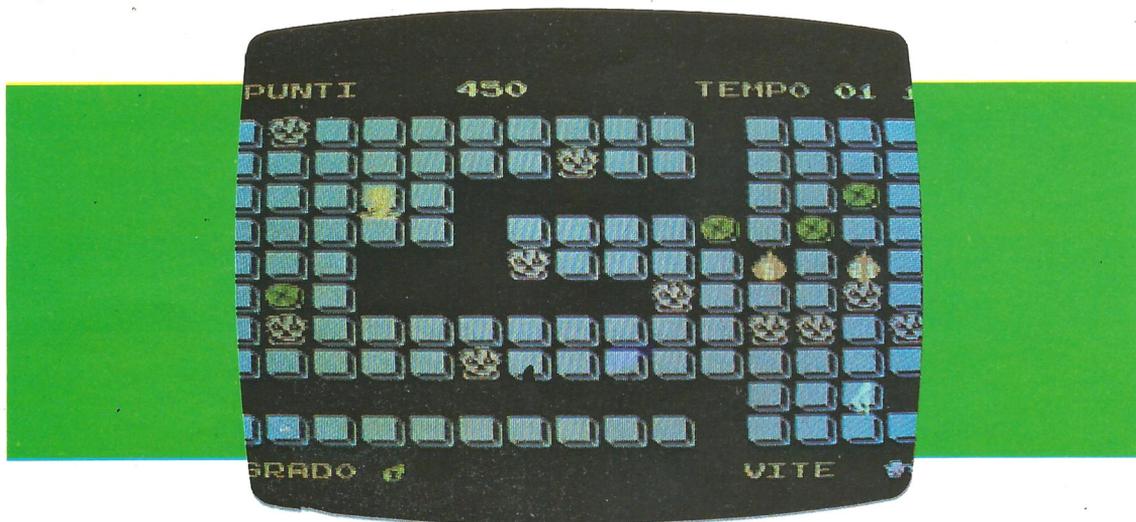
CHE GIOCO È

L'amico del nostro uomo mascherato è scomparso e in quattro e quattro otto il nostro Max Guy uscirà dal suo nascondiglio per mettersi alla ricerca del suo amico. Ma per prima cosa Max Guy dovrà radunare i 4 oggetti che amplificano i suoi poteri: gli stivali, la borsa, il reattore e la cintura, il nostro amico non è molto ordinato per cui dovrà cercare per tutte le caverne. Il giovane amico di Max non si è lasciato prendere senza combattere: l'aereo a cui stava lavorando è diviso in sette pezzi disseminati per le catacombe e Max Guy dovrà recuperarli tutti per riassembrarlo e volare alla ricerca e in aiuto del suo amico. Tutte le catacombe sono piene di oggetti utili e di molte pillole: pillola reincarnazione, per aumentare il salto, pillole scudo e pillole velocizzanti: raccoglietele tutte. State attenti alle porte segrete, perlustrate tutti i muri e cercate le aperture aeree: occhio ai soffitti. Ma ora in moto il vostro amico vi aspetta.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



TRAPPLER

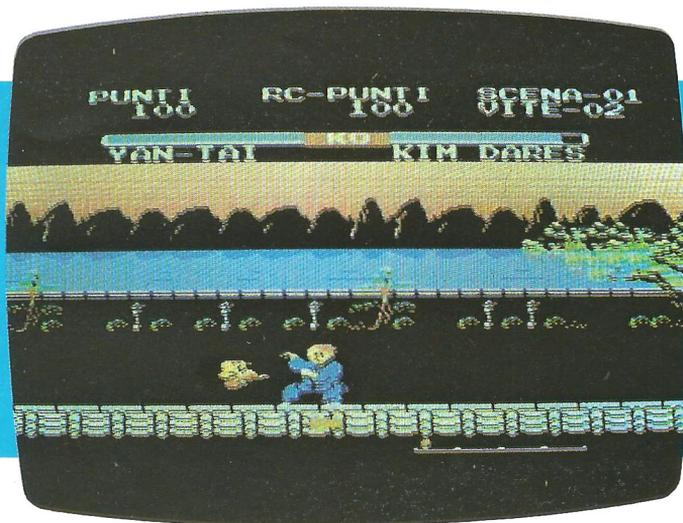
CHE GIOCO È

Due gambe, sì proprio due belle gambe, sono le protagoniste della nostra avventura. La bella Eliana è stata rapita dal malvagio dotfor K che è pazzo di lei, ma non corrisposto l'ha rinchiusa in un labirinto sottoponendola alle prove psicologiche più ardite. In questa avventura la sta osservando su uno schermo, mentre deve trovare la via di gufa prima che le bombe disseminate tra i quadrati scoppino. Camminando ovunque Eliana dovrà percorrere tutte le stanze, ma senza colpire le facce mostruose che la osservano o il fantasma con il cappello che la rincorre. Saprai tenere i nervi saldi durante la tua impresa per riuscire a percorrere tutto il percorso prima che lo scoppio ti annienti. È una lotta contro il tempo, ma la vittoria sarà più piacevole.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

SELECT joystick



MICROTRAINER

CHE GIOCO È

Le olimpiadi hanno acceso in molti il desiderio di provare l'ebbrezza di partecipare a delle competizioni sportive. Ma dal momento che lo sport non sempre è adatto a tutti, non molti sono bravi sportivi o soprattutto non sempre si ha l'occasione di praticare sport eccovi la possibilità di impersonare tre diversi atleti: tutti e tre dovranno dimostrare abilità nel tiro, prontezza di riflessi e decisione. La prima gara consisterà nel colpire dei piattelli, la seconda nel tiro con l'arco e il terzo nel sollevamento dei pesi. Un'escalation dallo sport meno vero a quello classico dove sono solo i muscoli che determinano la vittoria più che la strategia. Dovrete passare delle prove eliminatorie e se riuscirete a qualificarvi passerete alla gara successiva.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

SIN/DX	spara
SPAZIO	lancia freccia/piattello



KICK FIGHTER

CHE GIOCO È

Il mondo nel quale vivi è ostile e aspro. Dappertutto troverai ostacoli e pericoli, soprattutto da parte dei terribili ninja del maestro Kendosan che terrorizzano la provincia. Per imparare tutti gli antichi trucchi del Kung Fu e riuscire a difendere la tua gente dai malvagi ti sei iscritto ad una grande scuola, dove dovrai allenarti duramente superando gli istruttori più famosi se vorrai raggiungere il momento in cui anche tu sarai considerato un grande e potrai avventurarti contro i tuoi avversari dimostrando le tue capacità. Usa al meglio prontezza di riflessi, ma soprattutto ragione, per raggiungere un livello di preparazione elevato.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO

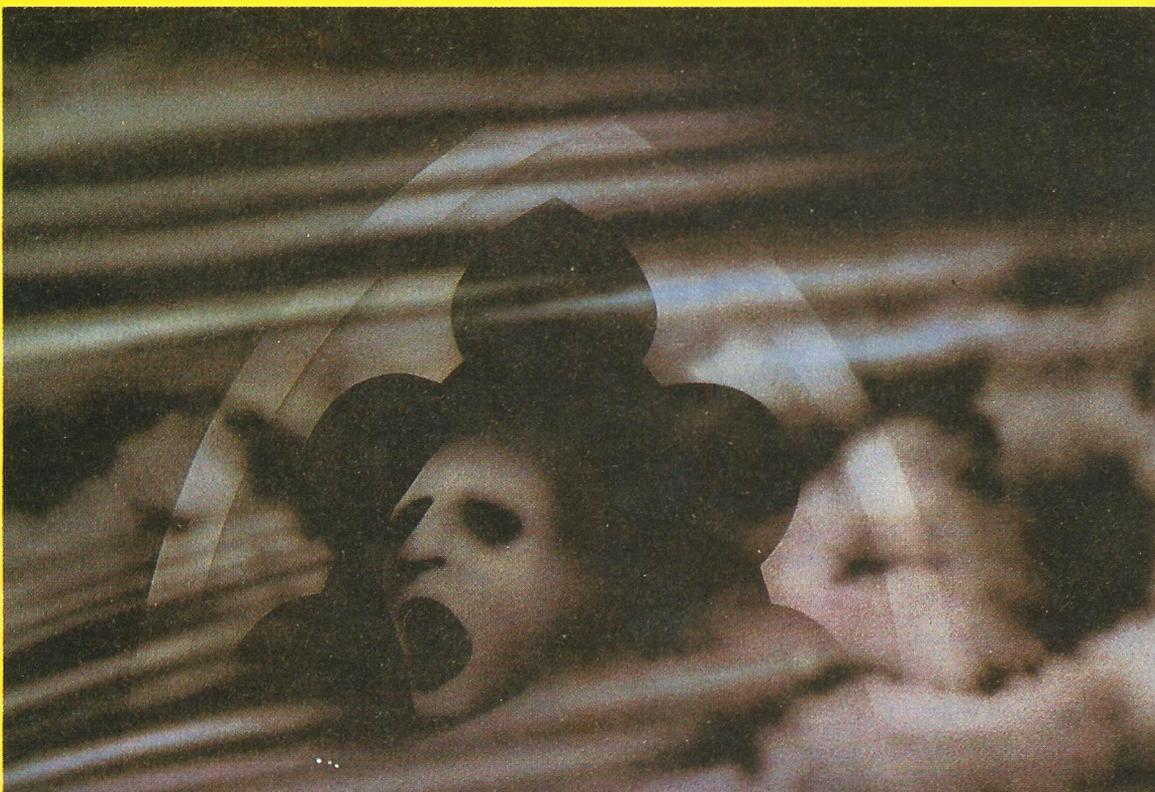
1
2

inizio gioco
un giocatore
due giocatori

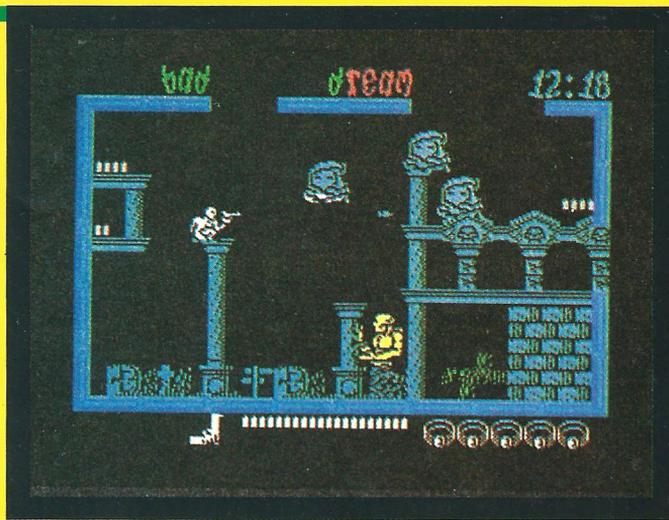
ECCEZIONALE
E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE

MSX HIT
32 PAGINE A COLORI
PARADE

UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI



Frightmare



Ti svegli, ma non sei nel mondo reale, sei nel mondo dei sogni. E anche brutti. Sogni dai quali non puoi scappare. Sei intrappolato nel regno di Frightmare. È un regno diviso in quattro zone di sogno, una più spaventosa dell'altra. La foresta, le caverne, le camere di tortura e, per ultimo, il laboratorio.

Anche se non possiedi la forza sufficiente per sfuggire ai tuoi sogni, hai la forza di creare alcuni oggetti utili nelle diverse zone di sogno, armi, trasportatori, crocifissi, calici ed altro. Il paese di Frightmare è abitato da creature infernali. Una storia racconta che molto tempo fa un terribile Principe Europeo tagliava le mani ad ogni contadino che non poteva pagare le tasse. Quelle mani sono ora condannate a vagabondare ovunque nel regno di Frightmare. Un gruppo di persone che una volta veneravano la luna divennero deformi e sono ora costrette a passare l'eternità prese in trappola fra il lupo e l'uomo. Una ricca famiglia della Transilvania fece un patto con Satana per non venire mai divisa dalle sue ricchezze, ed è ora diventata parte di Frightmare, spuntando dal fondo come Zombi. In **Frightmare** c'è molto destino.

Per fuggire da Frightmare devi far avanzare l'orologio da mezzanotte a dodici minuti dopo le otto. Puoi fare questo scoprendo nuove stanze, e ad ogni stanza fai avanzare l'orologio di sei minuti. Devi quindi salire la via del tuo sogno, dal Bad Dream attraverso il Terrible Fantasy finché non raggiungi lo stato di Nefarious Frightmare.

Per aiutarti in **Frightmare** puoi mettere le mani su una moltitudine di oggetti che ti sono quasi tutti necessari se hai intenzione di portare a termine il gioco. Trovi la pistola normale

con una generosa quantità di munizioni in giro per le stanze, ma non uccide ogni cosa che incontri. Per i personaggi come gli Zombi, i diavoli e i lupi mannari hai bisogno di una pistola e delle pallottole d'argento che sono molto più difficili da trovare ma quando hai davanti a te qualcosa che può essere ucciso solo con l'argento, la velocità del tuo sogno aumenta decisamente.

I crocifissi congelano i piccoli problemi che puoi avere e l'acqua benedetta è un'altra arma offensiva che con un effetto bomba distrugge gli spettri minori dello schermo. Frightmare è un gran gioco, limitato nei colori, ma con alcuni grafici veramente carini. In numerose zone gli sfondi sono ripetitivi, ma ben fatti. Nel laboratorio, per esempio, ci sono sfere di vetro che contengono cervelli e dei grandi esseri umani collegati a delle macchine. Ma la mia zona preferita è la camera di tortura dove il tono è dato da ghigliottine e cadaveri appesi.

I personaggi sono come la maggior parte degli sfondi, a due colori, ed è un delitto se pensi alla buona animazione di alcuni di loro. Gli uomini-lupo sono eccezionali, appaiono come uomini normali che si piegano e trasformano poco per volta in lupi. Il tuo personaggio è simpatico e ben animato ma non al livello standard degli altri spiriti.

Fra i suoni senti il rumore del vento di sfondo interrotto da alcuni effetti di gocce poco convincenti, e nient'altro.

Frightmare è un bel gioco, anche se difficile per il suo genere (platform): se questo tipo di cose ti piace, provalo.

SPORT e COMPUTER



Cinque secondi alla fine del quarto tempo, siamo alla fine della partita, e siamo pari. Chi farà l'ultimo canestro? Lì, sull'orlo della tua poltrona guidi i tuoi giocatori agevolmente giù nella parte bassa del campo, e... i tuoi avversari rubano la palla. Beh, ad ogni modo, sono molto divertenti, questi giochi di simulazione sportiva che ti danno l'emozione della

competizione atletica quando non sei athleticamente in forma o quando fuori infuria una bufera.

Con qualsiasi sport tu ti voglia divertire o vorresti provare, hai parecchie chances a tua disposizione, e la tua versione per l'ISX. Mentre molti di questi programmi si assomigliano perché scritti dalle stesse persone, ten-

dono ad essere diversi nei livelli di difficoltà e specialmente nella sofisticazione del programma stesso.

Quasi tutti i giochi sportivi di simulazione richiedono degli speciali dischetti per risparmiare punteggi, e la maggior parte di loro usano una cloche come congegno principale. Dovresti spendere qualcosa in più di quello

che potresti desiderare e avere una cloche d'alta qualità, la migliore che tu possa avere, che sarà complementare al tutto. Questo pezzo si occuperà di football, baseball, basketball, golf, bowling, hockey su ghiaccio, e calcio insieme ad una coppia di giochi di interesse generale. Prima di tutto ecco un campo da golf.

WORLD CLASS LEADER BOARD

Non sono un giocatore di golf, forse perché non ho mai lavorato in una finanziaria o in una delle più grosse birrerie, così quando dico agli amici che passo il sabato al verde, mi riferisco al fatto di falciare il prato. In effetti, ho evitato il golf, da quando ho pensato che fosse solo un po' di più di una perdita di tempo ed energia, a meno che avessi potuto guadagnarci, come Arnold Palmer. Ad ogni modo feci un grand dietro front dopo aver giocato **World Class Leader Board**.

Creato dai famosi Bruce e Roger Carver. Lanciato sul mercato dalla Access Software, il gioco ti mette giusto giusto sul campo dove dovrai combattere contro alberi e bunker per poter giocare la tua partita. La Access ti offre anche il Volume I e II di famosi campi mon-

diali, due dischi che richiedono il pacchetto **Leader Board**. La **Leader Board** ti lascia selezionare i vari livelli, le tue mazze e il campo stesso.

Usando la tua cloche come una mazza, tieni schiacciato a lungo il pulsante e farai faville: rovesciate, ganci e palle tagliate. **Leader Board** mi ha insegnato la non così impercettibile differenza tra un colpo eseguito col **putter** e col ferro 9. Tutte le partite del nostro **Leader Board** sono così divertenti, che mi sento colpevole nel doverle esaminare personalmente. Fatti un favore e lascia che questo gioco ti insegni il divertimento del golf, o se sei già un perfetto giocatore, allora inizia a giocare il prossimo sabato piovoso.

TENTH FRAME

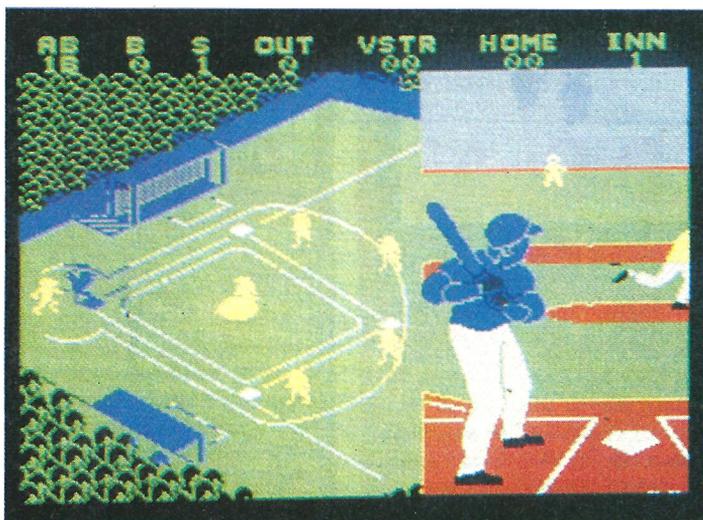
Ho passato molti dei miei venerdì e sabato notte da teenager al campo di bowling. Esso è molto simile al gioco del **ten-pins** (dieci birilli) ma differisce nel fatto che la palla è più piccola, così potrai farla rotolare più velocemente, e i birilli, più sottili e più alti, hanno più difficoltà a cadere. Forse non avrei passato così tanto tempo al campo da Bowling se **Tenth Frame** fosse già esistito. Il gioco è un altro originale dei fratelli Bruce e Roger Carver della Access Software pieno di divertenti immagini e vero realismo.

Potrai anche aggiustare la rotta della tua palla che corre verso i birilli. Usa la tua cloche per posizionare il tuo giocatore e perfezionare il tuo lancio, preciso e studiato, con la giusta forza per colpire i birilli. Quando ti sarai perfezionato nella forma e nello stile, allora



i tuoi colpi saranno veramente sensazionali come nella realtà. Compra **Tenth Frame** per divertirti per ore al gioco del bowling. ●

CHAMPIONSHIP BASEBALL



Se sono allegro, allora continuo con la sensazionale simulazione del **Campionato di Baseball**, dalla Activision.

Il gioco ha una divisione del quadro verticale, con la prima metà a destra occupata da ampie immagini di lanciatori e battitori. La parte a sinistra contiene il campo per intero con tutti i giocatori in posizione. Nella sezione d'allenamento (practice mode) puoi usare la tua cloche per lanciare le varie palle, guidando il tuo lanciatore. Nel game-mode la sezione del gioco stesso, alternerai battitori a fielders (coloro che rincorrono la palla e operano il rilancio).

Colpire una palla nel **Championship Baseball** non è facile. E poi ancora, colpire una delle veloci palle di Roger Clemens, non è certo facile.

Esaminare attentamente i movimenti dei lanciatori ti permetterà di rispondere non troppo presto e non troppo tardi. Quando colpisci la palla a destra allora i giocatori nella parte sinistra del quadro scatteranno per fare campo. Quando tu sei il lanciatore potrai diversificare i tuoi tiri con leggeri movimenti della tua cloche e premendo il solito pulsante fire. Di tanto in tanto lancio qualche stocata (strikes), ma non è così facile farlo specialmente perché devi metterci parecchia concentrazione.

Una volta che il tuo avversario è al tiro, tu (e la tua cloche) assumerai il ruolo di **fielder** e rincorrerai la palla per poi passare al rilancio. Ogni attimo che passa **Championship Baseball** ti sembrerà tanto difficile quanto appagante, proprio come nella realtà. ●

STREET SPORT BASEBALL

Qui non stai giocando con dei professionisti ma con un gruppo di ragazzi del vicinato, su mucchi di pietre, pattumiera e tronchi d'albero. Se la tua squadra è in campo allora assumerai il ruolo di lanciatore, oppure sarai il battitore nel caso contrario. Assumerai inol-

tre tutte le esatte posizioni in campo e fuori campo. I disegni sono buoni, ma il gioco sarà forse noioso per gli adulti. Ad ogni modo è tanto interessante, quanto basta, a tenere i bambini occupati per ore (e proprio per loro è stato creato). ●

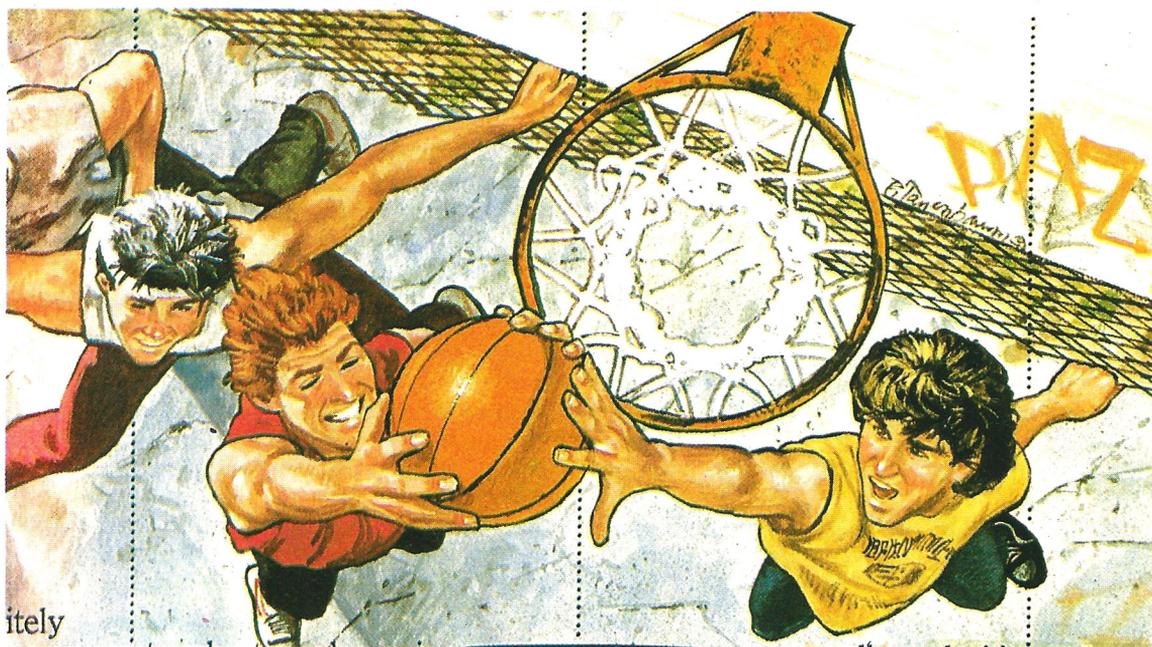
PURE-STAT BASEBALL

Questo tipo di simulazione non sarebbe completa se non parlassimo del **Pure-Stat Baseball** della Software Simulations. Abbiamo due dischi: uno che concerne il gioco stesso, e l'altro che contiene i dettagli di tutte le squadre che vanno dalla National e American Leagues del 1985. Il tutto è accompagnato da un libretto di 42 pagine di istruzioni corredato da 26 pagine del Manager's Guide Book. Il gioco, come dice il nome, consiste nella storia (secondo la statistica) dei giocatori. Il tuo compito è trattare e commerciare intelligentemente i giocatori, ed infine portare la squadra alla vittoria. **Pure-Stat** offre sino a nove giochi ogni stagione, che si traducono in parecchio tempo di gioco. Per mantenere il tut-

to interessante a lungo, per coloro che lo seguono e lo seguiranno per molto la Software Simulations vende dei dischi aggiuntivi che contengono ulteriori dettagli su altre squadre e stadi mondiali.

Ad ogni modo mantenere le cose interessanti per i principianti non è certo un bisogno impellente, in quanto sarai molto occupato a sapere tutto sugli stadi, a fare il lanciatore e il battitore, colui che rincorre la palla o colui che sta in base, incluse innumerevoli altre decisioni da prendere. I disegni sono soddisfacenti e i giocatori si muovono come nella realtà. Una simulazione sportiva da computer non potrebbe essere migliore di questa.





GBA CHAMPIONSHIP BASKETBALL: TWO ON TWO

Con uno dei più lunghi titoli nella industria dei software (l'appena sopra citato) **GBA Championship Basketball: Two on Two** (in breve GBA), non è il vostro gioco medio di basket da computer. Gli elementi presenti sembrano proprio dei veri giocatori, proporzionali al campo nel quale giocano. Maneggiano la palla realisticamente sia quando dribblano, passano o lanciano la palla stessa.

Come altri giochi del genere, **GBA** ha il practice e il game mode. Selezioni uno o due giocatori, ed ogni gioco a due, sia che tu stia giocando contro il tuo migliore amico o con-

tro il computer, dà a chi gioca un compagno di squadra. Ogni tipo di tiro da te lanciato dovrà ingannare l'avversario, specialmente se stai giocando contro il computer stesso. Devi, con tattica, compiere un unico movimento sincronizzato: muovere la tua cloche e premere il pulsante, per evitare il controllo dell'avversario e mettere a segno positivamente i tuoi tiri. Per fortuna potrai ricambiare il tuo avversario, bloccando aggressivamente tutti i suoi tentativi di tiro.

Tutto sommato, **GBA Basket** è un simpatico gioco. ●

NBA

A differenza del **GBA Basket**, l'**NBA** di Avalon Hill non è solo il gioco del "muovere la cloche il più velocemente possibile". Piuttosto l'ha trasformato in un gioco più lento e pensato: ciò non significa necessariamente noio-

so. Qui controllerai i movimenti del giocatore indirettamente, attraverso la cernita di varie possibilità da una lista. Dovrai selezionare le squadre (l'ospite o chi giocherà in casa) da una lista di 20 vere squadre di **NBA** poi dovrai specificare se giocherai con il computer o vorrai fare una partita a uno o due giocatori, determinare il numero di giochi e qual-

siasi cambiamento tu voglia fare nell'ambito delle regole di gioco.

Ma qui non si tratta soltanto di controllare i singoli movimenti dei tuoi giocatori, si tratta di studiare un certo tipo di strategia difensiva e offensiva, selezionando la difesa, i passi, i tiri da fuori, ecc. tu vuoi che i tuoi giocatori

tentino tutte le possibilità. Si tratta anche di decidere correttamente chi è più adatto ad ogni compito a seconda delle quotazioni statistiche di ognuno. Inutile dire che una buona conoscenza ed una esatta terminologia è importante per giocare all'**NBA**.

PURE-STAT COLLEGE BASKETBALL

Ed ecco quest'altro, molto simile all'**NBA** appena visto di Avalon Hill, che l'unica cosa posso dire è di porre attenzione ai vari ruoli della squadra. Come per **NBA** e **Pure-Stat Baseball** la cosa di base è la serie di decisioni da pren-

dere prima di ogni azione. Se sei un fan del basket da lungo tempo, allora questo gioco è per te. Se stai cercando un gioco dall'azione più veloce, allora dovresti cercare nell'alternativa del **GBA Championship Basketball**.

STREET SPORT BASKETBALL

Una gioventù che non sembra un granché sulla copertina di **Street Sport Basketball** della Epyx, ed è proprio lei a riassumere tutto ciò di cui il gioco tratta. Dimenticati di Larry Bird e Magic Johnson, qui avrai soltanto nomi come Radar, Vic e Melissa. Come ti aspetteresti da qualsiasi gioco della Epyx, ha dei grafici perfetti. Dovrai controllare solo un giocatore per volta e tenendo premuto il pulsante gli permetterai qualsiasi cambiamento. Dovrai gio-

carlo per un po' di volte prima di avere un perfetto controllo sui lanci dei tuoi giocatori e sulla palla stessa. In più potrai anche scoprire e studiare i punti deboli dei tuoi avversari per abatterli e impossessarti della palla. Certo vorranno riprendersela, ed ecco che il gioco si trasforma in una sorta di partita simile ad una sommossa da strada un gran fracasso insomma — un divertimento unico per bambini di ogni età.

GFL CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Spesso dare un diverso significato e valore ad un vecchio gioco, offre parecchie sorprese. Come nel caso di **GFL Championship Football** dalla Activision.

E poi cosa c'è scritto sulla scatola del programma: "Non starai più lì soltanto a guardare i "puntini" di sinistra giocare con quelli a destra!

Il gioco è fatto per giocare contro un altro avversario o contro il tuo computer.

Attraverso la tua cloche selezioni una delle 27 squadre presenti nel programma, poi controlla i tuoi Il prescelti e seleziona i movimenti

d'attacco e difesa.

Mentre il programma ha di positivo i miglioramenti fatti in campo tecnico e l'accurata rappresentazione del gioco stesso, non mi sento ancora a mio agio.

La mia difficoltà d'impatto non è tanto nel fatto che gli scopi posti non siano ben definiti o che il programma sia troppo lento.

Piuttosto nel fatto che dopo dieci anni di video games sono rimasto un tradizionalista e adoro starmene lì a controllare tutto.

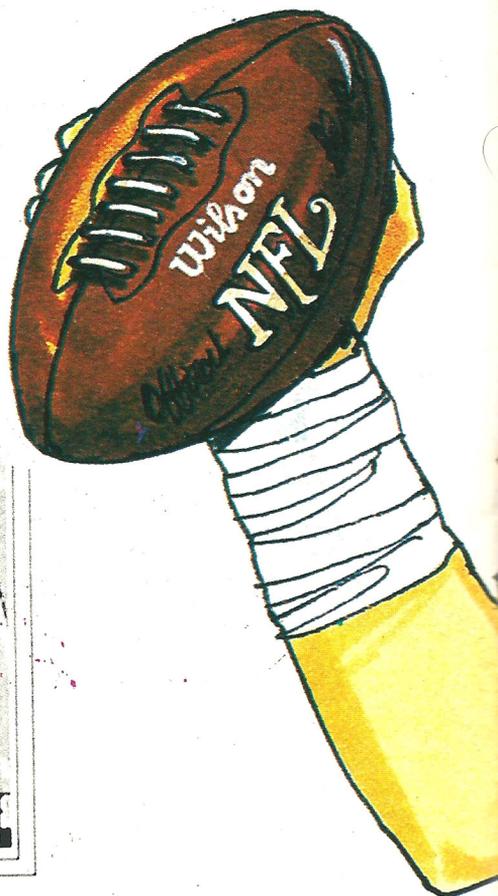
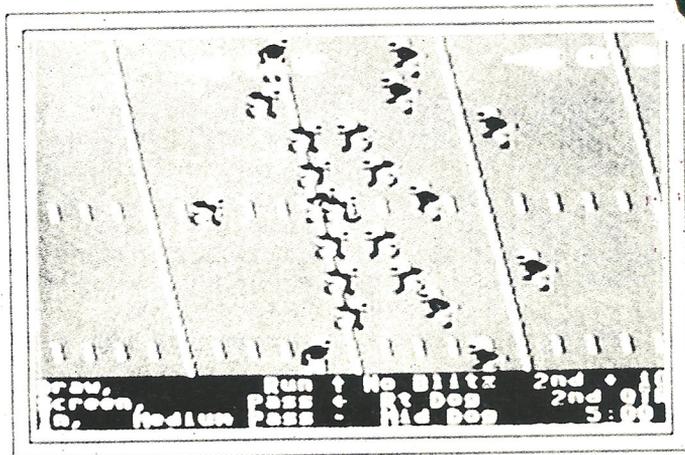
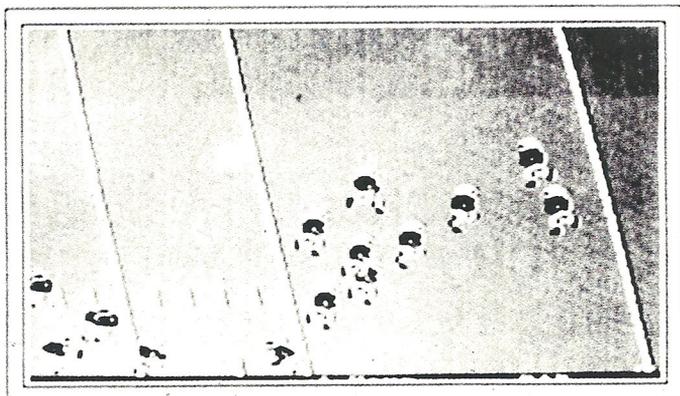
4TH & INCHES

Un atto d'encomio alla fine del 1987 per **4TH & Inches**, il gioco del football americano. Come al solito sei contro un avversario oppure contro il computer stesso. Con la tua cloche, sei in veste di "coach" (allenatore) e dovrai scegliere i tuoi giocatori e il loro ruolo: tenendo conto della velocità (veloci ma deboli di ginocchia) e la stazza (troppo grossi di corporatura vuol dire lento e pesante nei movimenti, ma buon tiratore). Una volta in campo sei tu a decidere se difendere o passare all'attacco.

Qui l'atmosfera, un po' diversa dalle precedenti, è molto intensa come in una vera partita. Se ti impegni in una difesa a uomo, è

chiaro che verrai un po' maltrattato e perderai terreno prezioso. Ed ecco il gioco, che a differenza dei soliti scrolling quando i calci si faranno sempre più numerosi tanto da non capir più nulla, il quadro verrà ripulito velocemente per mantenere ben in vista la palla. Quando essa sarà accanto al tuo piede allora dovrai rispondere correttamente in una frazione di secondo.

Con tutte le sue qualità (grafici eccezionali, continua azione e coinvolgimento, per non parlare dell'eccitazione stessa), **4TH & Inches** ha tutti gli ingredienti per essere un buon gioco.



FOOTBALL

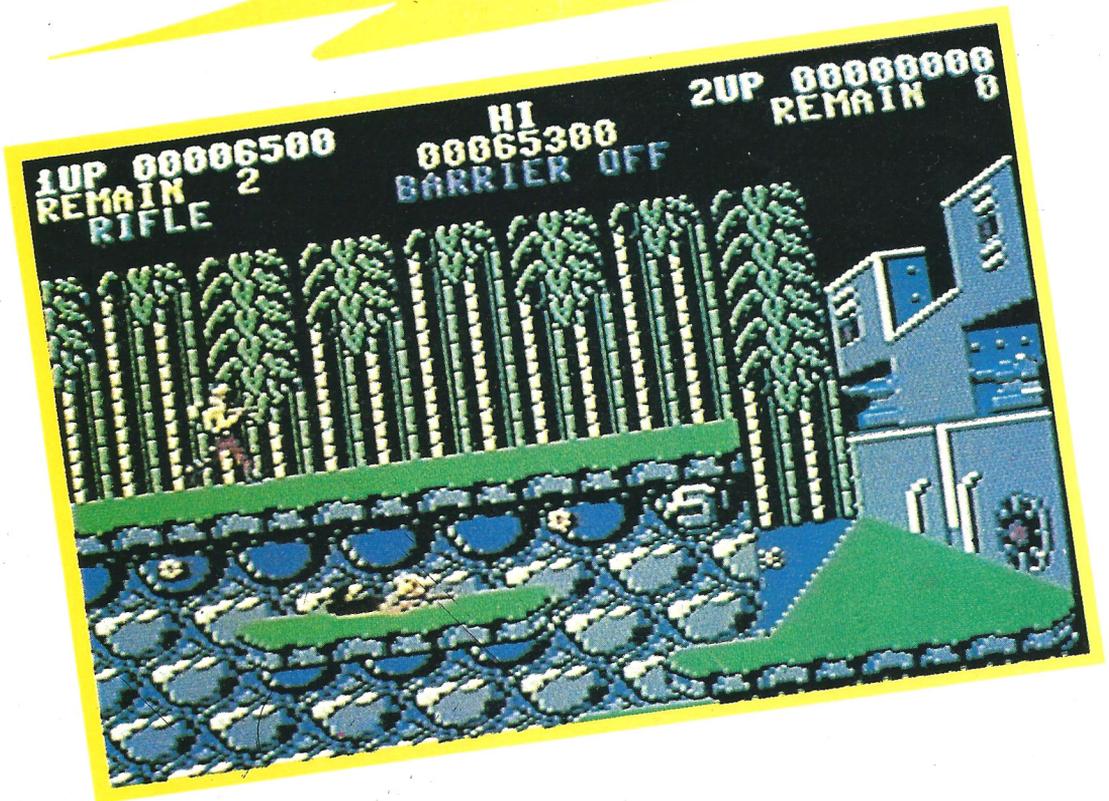
Football dalla Software Simulations, è un gioco singolo o a due, per coloro che desiderano andare al di là del solito football americano. Grafici mediocri mostrano il campo, le linee di delimitazione, se stai giocando in attacco oppure in difesa, e tu con la tua solita cloche dovrai, tra un gioco e l'altro, scegliere la tua

prossima mossa dal menu. Ho per errore messo in rilievo un interessante aspetto del gioco. Quando, in qualità di terzino sono in possesso di palla torno indietro di 20 Yards per sfuggire ai miei inseguitori, vedo che posso correre all'infinito, con parecchi dei miei avversari dietro; e una volta raggiunto vedrò che la mia squadra ha perso solo 11 yards. Le 73 pagine del libretto di istruzioni ti spiegano come giocare a football, ma è chiaro che dovrai sapere tutti i vari nomi concernenti ogni singola azione in anticipo. Detto ciò, direi che Football è un gioco abbastanza OK, per chi se ne intende!

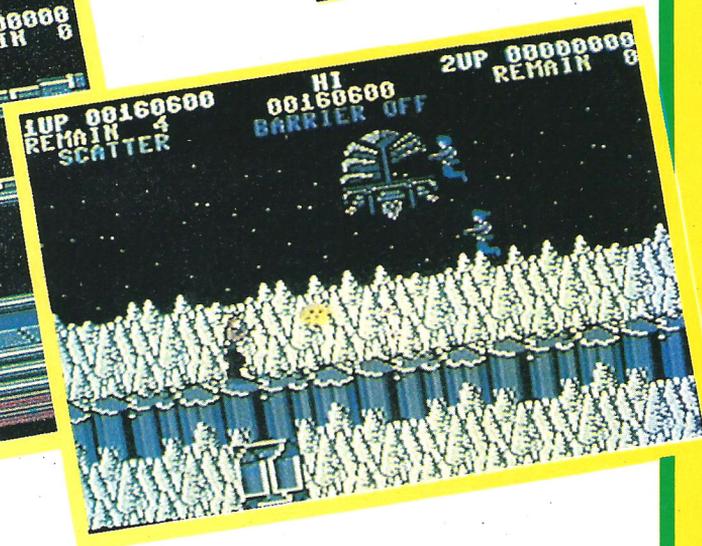
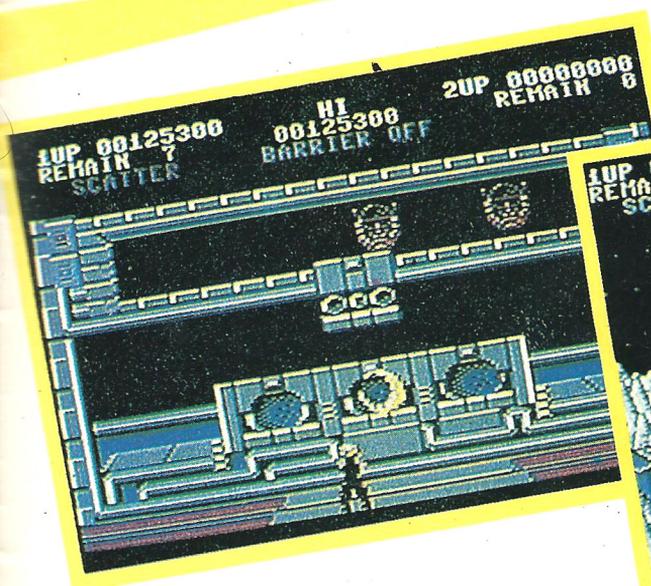
Michele Suzzani



GRYZE



OR



Apparso quasi un anno fa, nella sua versione da bar questo gioco della Konami è stato accolto in maniera abbastanza tiepida - probabilmente perché eclissato da due appassionanti simulazioni automobilistiche, **WEC Le Mans** della stessa Konami e **Out Run** della Sega.

Gryzor è un gioco avventuroso o, più precisamente, una miscela di tre diversi tipi d'avventura distribuita su otto livelli. Il comando

scelto Lance Gryzor deve affrontare e mettere fuori uso gli avamposti nemici prima di penetrare nella nave-madre alla fine dell'ultimo livello e distruggerla. Al primo livello, Lance deve affrontare un breve paesaggio a scrolling orizzontale, evitando oppure distruggendo i soldati avversari e le postazioni di mitragliatrici. Raccogliendo le capsule rosse che si trovano strada facendo, si può fruire di una a scelta tra quattro armi supplementa-

ri: fuoco rapido, laser, frammentazione o scudo. Purtroppo, si può attivare una sola di queste armi per volta.

Raggiunta la fine del livello e demolito il muro della base nemica, Lance deve trovare la sala di controllo addentrandosi in un semplice labirinto di tunnel. I corridoi però sono pattugliati dalle guardie nemiche (colpitele prima che loro colpiscano voi) e c'è anche una letale barriera elettrica che impedisce di procedere: per eliminarla, occorre distruggere l'interruttore giusto in fondo al corridoio.

Una volta distrutta la sala di controllo, bisogna eliminare il secondo avamposto: qui il dedalo dei tunnel è più complicato, e la sala di controllo è molto ben difesa.

Il settimo livello è un altro paesaggio a scrolling orizzontale, questa volta però più lungo, più variato e notevolmente più difficile: è infatti alla fine di questo livello che bisogna affrontare delle barriere elettrificate, dei giganteschi e pericolosi giocatori di calcio americano che sputano massi e una testa di drago che esala palle di fuoco.

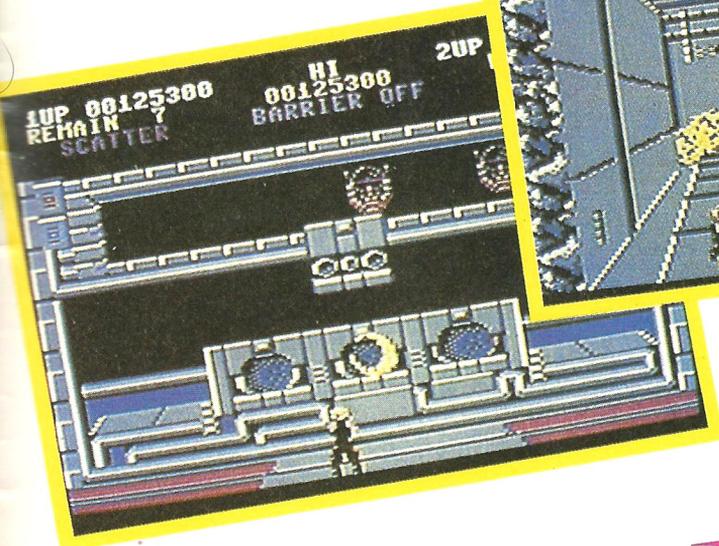
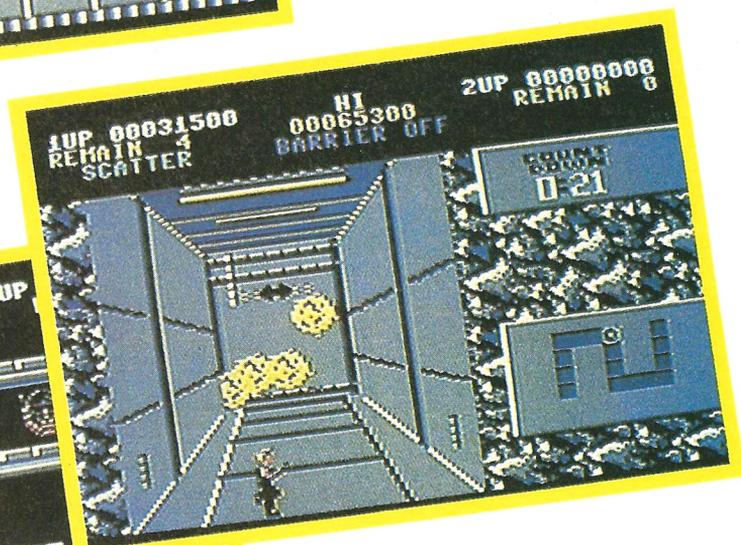
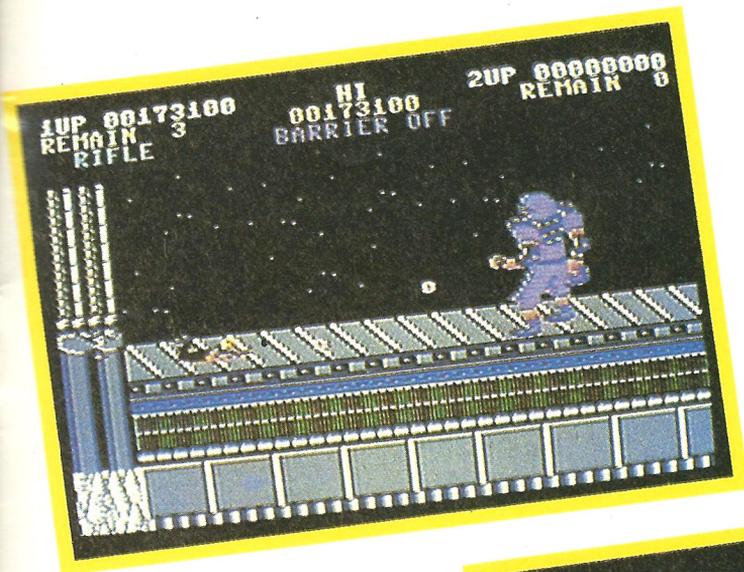
Distruggendo quest'ultima creatura si può en-

trare nella nave-madre e tentare di raggiungere il centro per distruggerla. E non è una cosa facile, anzi, l'intero gioco è tutt'altro che facile! Il problema più grosso sta nel fatto che per saltare bisogna usare la barretta spaziatrice e più l'azione si fa fitta, più diventa difficile e frustrante controllare Lance, sparare ai soldati nemici e saltare... tutto contemporaneamente!

Questo problema di controllo e la relativa facilità sono i maggiori punti deboli di questa conversione di **Gryzor**, che certamente è ben al di sotto dello standard recentemente imposto dalla Ocean con la pubblicazione di giochi come **Platoon** e **Rastan Saga**. In ogni caso, nel panorama delle conversioni **Gryzor** non è un disastro completo.

Grafica ed effetti sonori avrebbero certamente potuto essere migliori, e si sente la mancanza delle musiche di Martin Galway, però **Gryzor** si lascia giocare con un certo perverso piacere masochistico. I non masochisti però ci pensino due volte prima di mettere la mano al portafogli!





GUNSMOKE

Duncan lo sceriffo lanciò un'occhiata al suo orologio da taschino. Cercò di deglutire, ma la sua bocca era troppo secca. Era ormai quasi mezzogiorno pieno; il cielo era blu, l'aria era immobile e il sole batteva implacabilmente sul suo cappello. Phew! Che giornata infernale.

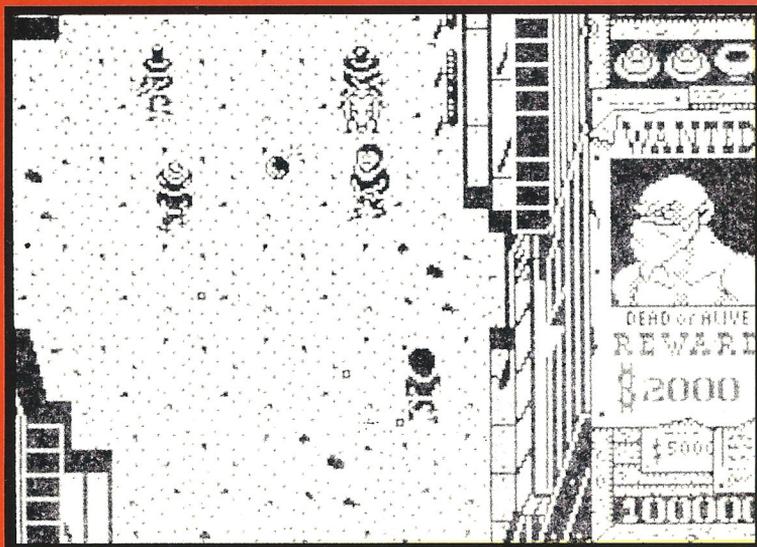
Risuonò uno sparo, una pallottola gli sfiorò l'orecchio. Un altro sparo, la pallottola rimbalza sul suo piccolo distintivo d'argento. È arrivato il momento, la squadra dei 'presty varmint' è arrivata in città, ma questa volta hanno addentato più di quel che potevano masticare, perché è a questo punto che arrivi tu. Giocando (naturalmente) nel ruolo di Sceriffo.

Puoi vedere l'azione dall'alto e di fianco, man mano che lo schermo scorre davanti a te. Sei in una cittadina del selvaggio West, e cammini lungo la strada polverosa mentre gli scenari da Hollywood ti sfilano di fianco sui due lati. Whoops, ho detto sfilano? Allora sono forse un po' contafrottole; anche 'passano di fianco' sarebbe stato un'esagerazione. No, bi-

sogna dirlo è uno scorrimento molto originale; glaciale nel movimento e che non porta da nessuna parte. È lento da morire!

In ogni caso, mentre lo schermo si muove, numerosi cow-boy 'spuntano' (ma in effetti se ne vanno a zonzo) dalle stradine laterali e appaiono anche in cima allo schermo. Sparagli prima che te ne tolgano il tempo, ma con l'ulteriore problema che i grafici sono così spaventosi che la metà delle volte non riesci a vedere le loro pallottole. E questo provoca, come puoi facilmente immaginare, una spaventevole infinità di morti. Ti potrà anche capitare di essere assalito da uno scarafaggio gigante con un cappello da cow-boy. Sì, è vero, sembra proprio uno scarafaggio! E ti lancia anche delle bombe.

In effetti si tratta di un gioco un tantino orrido, sono spaventato. Pessima animazione, spiriti elusivi, movimento sussultante, pallottole mascherate e uno scarafaggio gigante non sono (almeno per i miei soldi) qualcosa che valga la pena.



**E
IN EDICOLA**

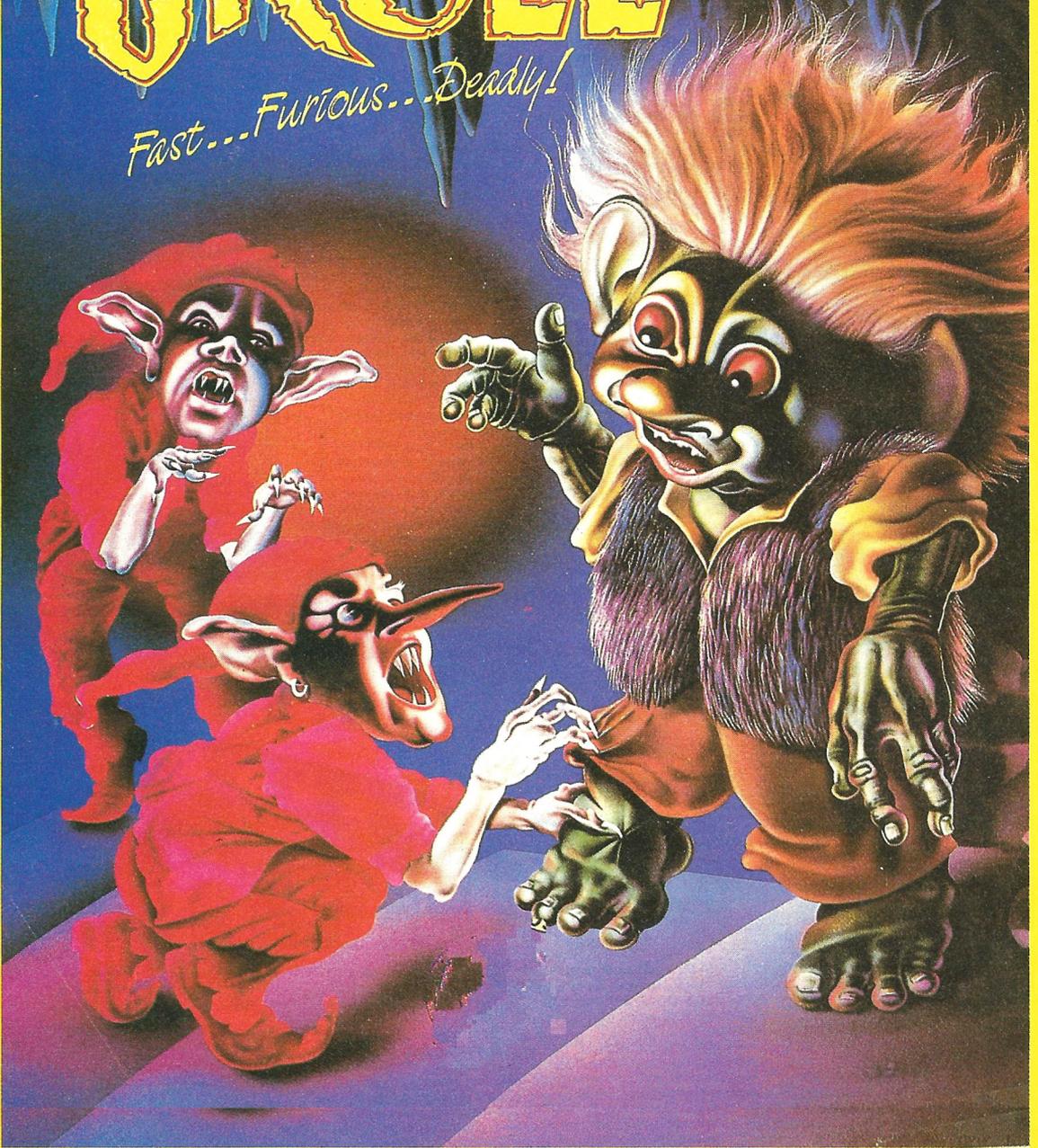
**7 FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER IMSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

Cartoon Network
TROLL

Fast... Furious... Deadly!



Humgruffin è uno gnomo robusto e affabile, che è inciampato nell'inferno di Narc, una regione formata da caverne di cristallo e popolata da folletti non così affabili. A giudicare dalla fascetta che accompagna il gioco, non è ciò che voi definireste un campione di bellezza, ma ciò di cui è privo in bellezza, è compensato in intelligenza.

Essendo un bonaccione, egli si rende conto che l'unica via d'uscita è quella di mutare l'incantesimo che lo ha messo nei guai. E per far ciò egli deve raccogliere la chiave di cristallo e collocarla nel suo amuleto.

Le camere sono costituite da sezioni esagonali, quadrate, rotonde e di varie forme, unite insieme per formare un nido d'api. Questo è il maggiore inconveniente del gioco. Può andar bene se avete un monitor o uno schermo FTS, ma sul mio a stento riuscivo a distinguere i dettagli, in modo da scoprire il luogo in cui mi trovavo, per non parlare di dove stavo andando. Questo può farvi arrabbiare quando state cercando di saltare su e giù per gli esagoni perché spesso non raggiungete il luogo ove volete andare e non è chiaro nemmeno il motivo.

Troll non è uno di quei giochi in cui potete uscire dallo schermo ed entrare in un altro, e questo è il motivo per cui è pieno di buche. Humgruffin ha molti buchi nelle sue tasche. Gettando uno di questi davanti a sé egli può saltare e scappare in un'altra caverna. I buchi hanno molteplici usi. Humgruffin può gettarne uno sul sentiero di un invadente folletto e salutarlo mentre scompare nell'oblio. Ma Humgruffin non è l'unico con un buco o due da gettare. Qua e là appaiono delle buche pe-

ricolose e mortali che possono ingoiare sia lo gnomo che il folletto.

A parte la possibilità di venire in contatto con un folletto, cosa che nessuno rischierebbe, vi è un altro pericolo dal quale Humgruffin si deve guardare. Quando i folletti non vi danno la caccia o cadono nelle buche, trascorrono il loro tempo libero a costruire pareti. Mattone su mattone, i folletti rendono parte della caverna inaccessibile oppure vi immurano dentro completamente.

Se questo accade, l'unica via d'uscita è lanciare una buca, ammesso che abbiate un luogo ove lanciarla. Il salto di una buca è sempre un'impresa pericolosa. Talvolta voi andate a finire in una diversa caverna, occasionalmente vi trovate in qualche altro posto della caverna, perciò è bene osservare intorno prima di saltare.

Vi sono altri modi per procedere. Di tanto in tanto spunta dal pavimento un fungo. Se lo raccogliete prima che scompaia, potete sobbalzare in alto e in basso. Questo fa girare la ruota della fortuna e vi invia, tramite un'altra buca, in un'altra caverna. Le condizioni sono le stesse che in passato, e il vostro compito è ancora quello di prendere il cristallo e inserirlo nell'amuleto. Così come i funghi, appaiono anche strani frutti e vale la pena assaggiarli perché aiutano a preservare la vostra energia. Se vi stancate di camminare sul pavimento della caverna, potete dirigervi verso la piramide, che vi fa fare delle capriole verso il soffitto, ma quest'ultima impresa è complicata. **Troll** è valido, ma rientra nella media per quanto riguarda i grafici, gli effetti sonori e l'azione di gioco.

Cristina Barigazzi



- Scambio Buzzoff, Chen, Boom, con: The way of the Tiger; Pugilato, Biliardo, Gulino Daniele, Via Cimabue 3/B, Torino, Tel. 304826, 13 anni
- Vendo i seguenti giochi per MSX: Hiper Olympic I e II, Hiper Sport I-II-III, The way of the Tiger, Arkanoid, Knight mare, Rambo, Knightlore, Head over heels, Winter Game I e II, Ye ar Kung fu 2, Army Move I e II, Jack Nipper I e II, Spy vs Spy II, Kung fu master, Death wish 3, Avenger, Gun fright, Pitfall I e II, Hiper Rally, Bounder, King's Valley, Batman, The Gonnies, Sorcery, World soccer, Ace of Aces, inoltre possiedo tutti gli sport targati Konami - Alessandro - Via Pradisera, 30 - 21013 Gallarate - Tel. 792769 - 15 anni
- Compro/Cerco cassetta con inciso: Ghosts'n Goblins, Paperboy, Fist II, Aliens 8 e se è possibile senza impegno anche Movie Monsters. Sono disposto a pagare bene - Roberto Bedetti - Via Libertà 8 - Savigno (BO) - Tel. 051/6708515 - 14 anni
- Compro/Cerco disco per Music Compose Philips MSX (a corredo della tastiera) programmi CP/M per MSX e programmi MSX 2. Pago bene - annuncio sempre valido - Eventualmente scambio con oltre 200 titoli in mio possesso (anche MSX 2) - Lovisolo Maurizio - Via Fantaguzzi 18 - 14100 Asti (AT) - Tel. 0141/219415 - 28 anni
- Vendo videogiochi per ogni MSX. Ne possiedo molti come: Calcio, Alien 3, La piramide, elicottero, Pompieri, Formula 1, Ghost, Commander, Boxing, Berty, Topgun, Porcellini - Vendo L. 3.000 per gioco + 2000 per cassetta - Frisciano Giuseppe - Via Gela 271 - Licata (AG) - Tel. 0922/801353 - 16 anni
- Vendo videogiochi di ogni tipo per MSX. Ne possiedo molti come: Calcio, Alieni, La Mummia, Box, golf, Olimpiadi, Roulette parlante, elicottero, involini, il vigile, Guerre stellari, Strizzo cervelli, Dama, Scacchi, Sci, Grafica, Corso di inglese, Topgun, frutta, Commander, Lupen, Nave, Circus, Italtur, Piggy II, Topy III a L. 3.000 ogni gioco + 2.000 cassetta - Carusotto Angelo - Via Palma Tr.G. 141 - Licata (AG) - Tel. 0922/892814 - 15 anni
- Compro Calcio MSX - Donato - Via Carducci 719 - Avellino (AV) - 13 anni
- Vendo computer MSX VG 80020 Philips 80K. causa cambio, 2 meti di età con registratore, 82 giochi in cassetta, manuale basic e garanzia tutto

- a lire 380.000 trattabili - Leonardo Della Nave - Osteria Nuova - Via Roma 475 - Firenze - Tel. 055/620878 - 13 anni
- Vendo/Compro programmi per MSX da 80 K. come; Basket, Olipigames, Paperboy, Stripoker, Totociclo a prezzi trattabili, in più vendo Ghost buster, Biliardo, Kung fu, Kendo, Buschido. Giuseppe Valli - Via Roma, 50 - Udine - Tel. 0432/293200 - 14 anni
- Compro/Cerco i seguenti giochi: Dragon's Lair I, II; Paper Boy; Ghost and Goblins, Double Drago per i primi 3 pagò massimo L. 10.000 mentre per l'ultimo L. 20.000 - Fabio - Via Marzameminn 21 - Siracusa - Tel. 755188 - 13 anni
- Compro il seguente gioco: Ghost and Goblins lo certo disperatamente - Enrico Silvestri - Via A. Da Sangallo - Verona - Tel. 563916 - 11 anni
- Vendo computer MSX VG 8010 48 K + 2 manuali + 3 cassette, tutto a lire 180.000 trattabile - Maurizio - Via Pescocostanzo, 40 - Roma - Tel. 6180489 - 15 anni
- Compro giochi per MSX come Basket, Hockey, Soccer, Tennis, Kung Fu, ecc. su cassetta - Paolo - Via Torino 25 - Giaveno (TO) - Tel. 011/9378566 - 16 anni
- Compro i seguenti giochi: Calcio e Karate - Pasqualino Sansone - Via Nazionale, 111 - Sicignano d. Alburni - Tel. 0828/978020 - 12 anni
- Vendo/Compro/Cerco circa 130 titoli, tutti molto belli, ma cerco disperatamente il Basket, solo con ottima risoluzione grafica - Guerrini Nicola - Via G. Bechi 16 - 50141 Firenze - Tel. 454462 - 15 anni
- Vendo Sony MSX 80 Kram + registratore + 1 Joystick + 200 giochi di cui 180 originali come Ye are kung fu I-II - Catch, Olipigames, Commando, The way of the Tiger, Totocalcio + Utilities per il caricamento turbo dei giochi. Tutto a 420.000 trattabili - Luca Mancini - C.so Garibaldi, 5 - 86170 Isernia - Tel. 51392 - 14 anni
- Compro/Cerco per MSX-VG 8020 i seguenti giochi: IhypersportsI, Kwa e se esiste Sci - Simeone Daniele - Via Extramulare Molfetto Bitonto 51/0 - Terlizzi (BA) - Tel. 819875 - 11 anni
- Vendo computer Philips VG 8020 (80Kram) + registratore + joystick + 500 programmi tra cui i migliori giochi e le più belle utilità (Mate, Superg. F., Totocalcio ecc.) vendo anche separatamente tutto L. 350.000 trattabili - Loglisci Antonio - Via

- Bodio, 12 - Milano - Tel. 02/3760393 (ore pasti) - 15 anni
- Vendo/Scambio programmi MSX tra cui: Masters of the Uniferse, Catch, Wonder Boy, Freddy Hardest 1 e 2, Death Wish II, Il mistero del Nilo, Aliens, Gauntlet 2, Pallavolo, Football, Fortunes, Elite, Soccer, Ghost'n Goblins a prezzi trattabili - Alessandro De Nigris - Via A. Ferrigno, 4 - 84100 Salerno - Tel. 089/723296 - 23 anni
- Vendo Calcio, Explorer 2, Gosth buster con prezzo della cassetta trattabile, ristituzione del denaro in caso la cassetta fosse difettosa - Marco Branciforte - Viale Bligny 16/A - 20136 Milano - Tel. 02/8398829 - 14 anni
- Scambio cassetta MSX Baktman con cassetta MSX Football Americano o Pallavolo - Colangelo Giacomo - Via Sabotino 12 - Brughiero - 20047 Milano - Tel. 039/981073 (dalle ore 19 alle 21) - 12 anni
- Cerco disperatamente ad un prezzo ragionevole: Calcio, Kung Fu, Commandos, Rambo, Olipiadi ed altri molti giochi belli - Alfonsi Simone - Viale Ferraris, 27 - 50019 Sesto Fiorentino (FI) - Tel. 4216127 - 12 anni
- Compro/Cerco il gioco del Tennis e il gioco di Buggy Boy anche scompagnati - Andrea Sbragia - Via Puccini 27 - 51035 Lamporecchio (PT) - Tel. 0573/81738 dalle ore 14/15 e alle 20/22 non telefonare il lunedì il venerdì - 14 anni
- Vendo giochi per MSX VG 8020 tra cui: Soccer - The way of the Tiger, Viking, Karateka, Tennis, Top gun, Supercar, Pallacanestro, Saturn, Circusw, School Planning, a L. 6.000 - Fabio Addis - Via Genova 40 - Sassari - Tel. 079/280489 - 14 anni
- Cerco Ghostsn Goblins per MSX il più presto possibile - Pizzicchini Stefano - Via Montoro vecchio, 54 - Ancona - Tel. 071/7221849 (ore pasti) - 12 anni
- Vendo/Compro/Scambio Green Bere, Kung fu 2, Calcio, Ninjo 3, Compro Ghost and Goblins, Drago Lains, Ninja Masters, Krnigh Loe, Scambio Road Fishers, Krakout, Circus, Cobra - Nenna Matteo - Via Ascoli 11 - Torino - Tel. 472914 - 13 anni
- Scambio New Program MSX 7 con Ginship elicotteri d'assolto - Cipollone Francesco - Via Monte San Felice, 35 - Cere di Avezzano - Tel. 508082 - 12 anni
- Vendo causa passaggio a sistema superiore, MSX Phonola 322 Kram