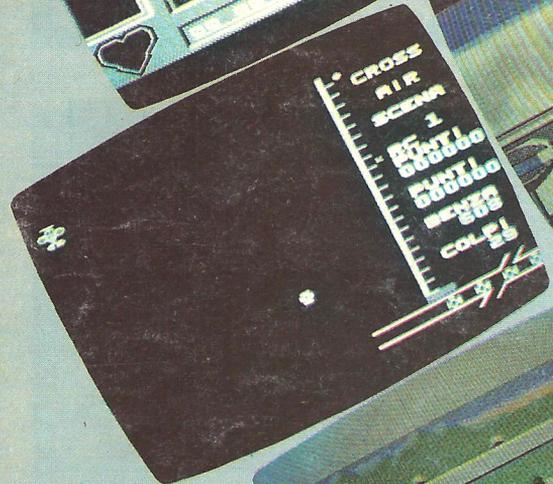
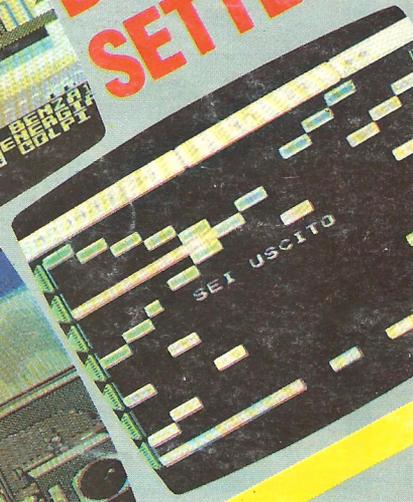
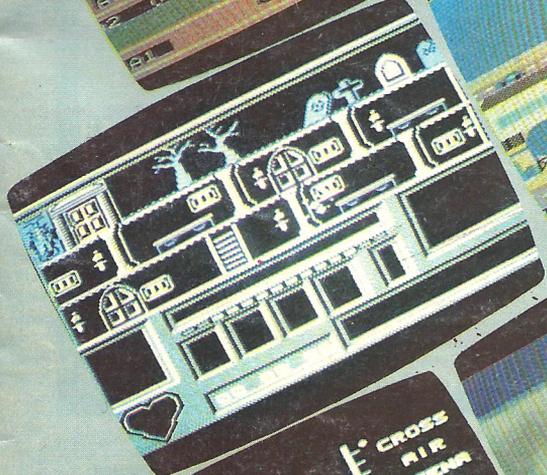
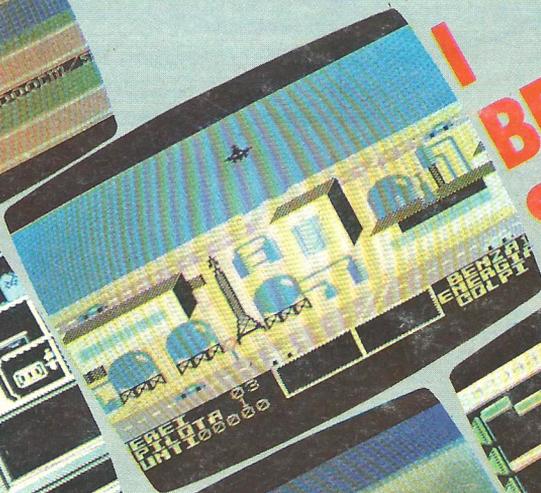
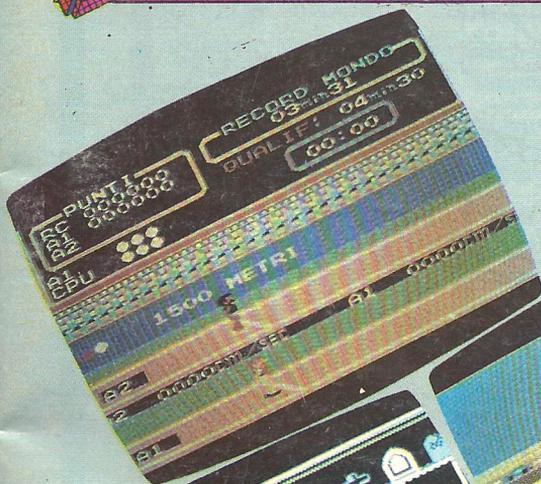


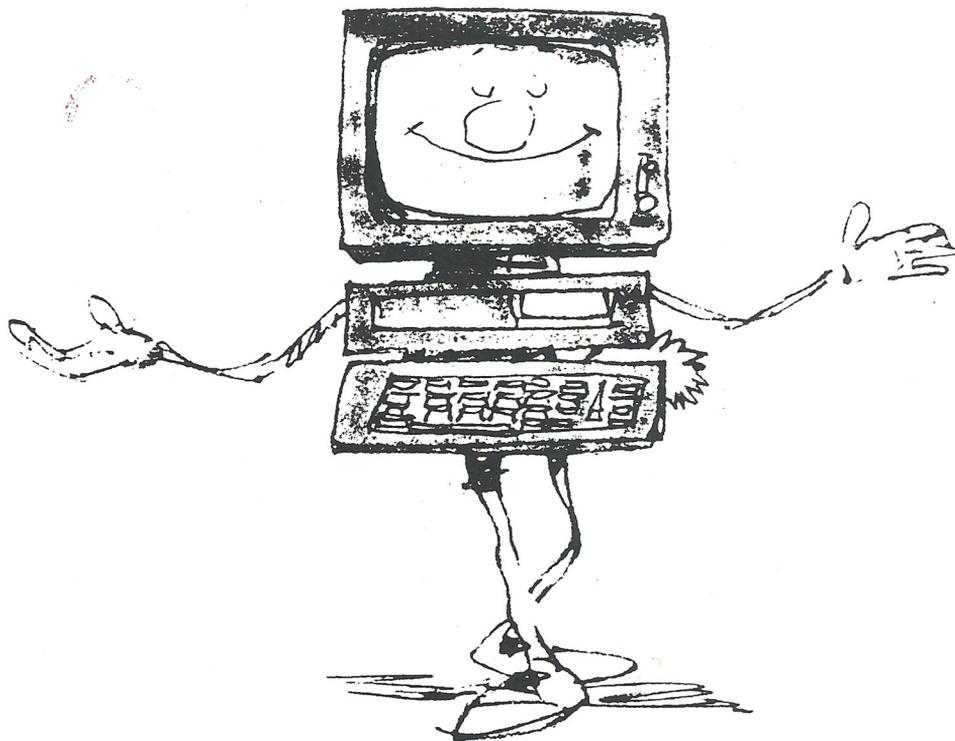


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- PHANTOM CASTLE
- ATHLETIC 2
- IRON EAGLE
- DOGFIGHT
- KILLER HELICOPTER
- CROSSAIR
- RIMBO



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

REPETITA JUVANT

La frase latina (maledetti Classici, tornano sempre a romperci l'anima!) significa appunto "le cose ripetute aiutano". E noi della rivista vogliamo proporvi, come recensione, la seconda parte di giochi famosissimi che hanno fatto epoca come Action Force e Impossible Mission. I numeri 2 di questi videogames sono all'altezza dei loro "padri" e promettono di interessarvi così come Venom Strikes Back o Cybernoid. Provare per credere.

IN QUESTO NUMERO

4 PHANTOM CASTLE

5 ATHLETIC 2

6 CROSSAIR

7 IRON EAGLE

8 DOGFIGHT

9 RIMBO

10 KILLER HELICOPTER

12 CROSSWIZE:
INTRIGO MORTALE

15 ACTION FORCE 2:
CON LA FORZA È MEGLIO

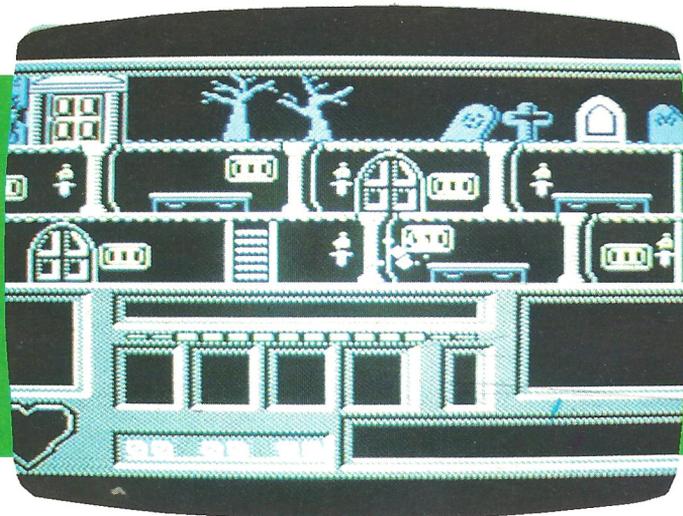
18 MICKEY MOUSE:
VIVA TOPOLINO

20 VENOM STRIKES BACK:
PIANETA MALEDETTO

22 IMPOSSIBLE MISSION 2:
SEMPRE PIÙ DIFFICILE

26 CYBERNOID:
UOMINI D'ACCIAIO E CHIP

28 INTERNATIONAL SOCCER:
TIRO E GOL



PHANTOM CASTLE

CHE GIOCO È

Il protagonista della nostra storia è un bravo detective al quale è stato affidato un caso molto difficile: infatti prima che il suo cliente avesse il tempo di rivelargli il motivo per cui lo avesse ingaggiato cadde morto stecchito. Ora al detective non resterà che ispezionare tutto il maniero nel quale è stato invitato e visitare tutte le varie stanze alla ricerca di quante più informazioni gli sarà possibile. Dietro ad alcune porte ci saranno anche degli individui con cui il detective potrà fare interessanti baratti. Fate solo attenzione ai fantasmi che saranno fatali al nostro amico, o alle nuvolette, buchi spazio-temporali, che teleporteranno il nostro amico in luoghi quasi sempre a lui sconosciuti.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



ATHLETIC 2

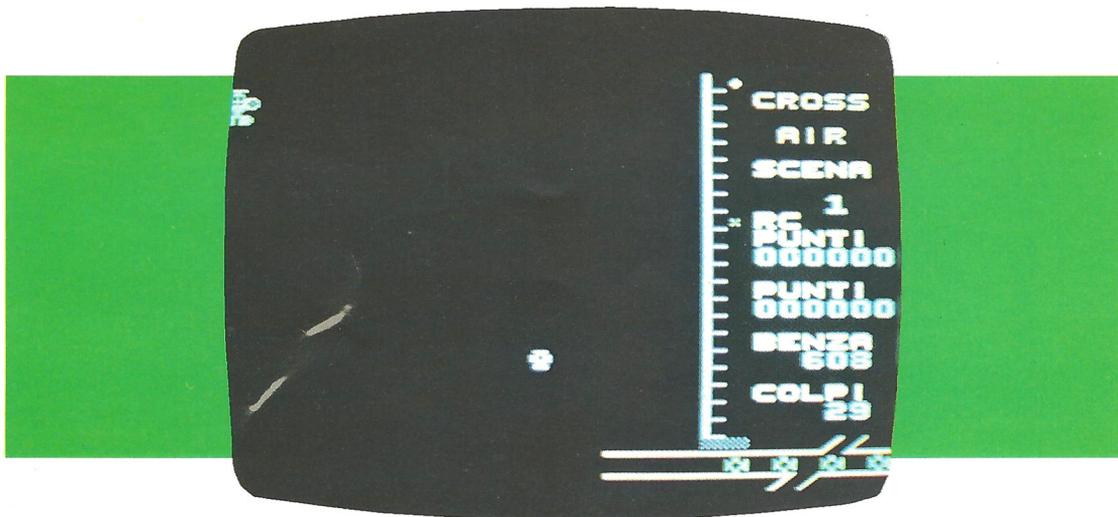
CHE GIOCO È

Siamo in periodo di Olimpiadi e le gare delle varie discipline trasmesse in ogni ora del giorno o della notte hanno tenuto molti di Voi con il fiato sospeso davanti alla televisione. Per pilotare a vostro piacimento degli atleti in varie gare di atletica, dalla corsa alla 110 ostacoli, al lancio del giavellotto o al salto in alto, ecco questo gioco, dove il vostro atleta dovrà o passare delle prove eliminatorie o qualificarsi con una singola prestazione. Potrete passare alla disciplina seguente solo se sarete riusciti a qualificarvi in quella precedente, anche se sarete stati battuti. Piacevole è anche la possibilità di gareggiare con un vostro amico in scontri diretti in una lotta senza fine dove solo il migliore avrà la meglio.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



CROSSAIR

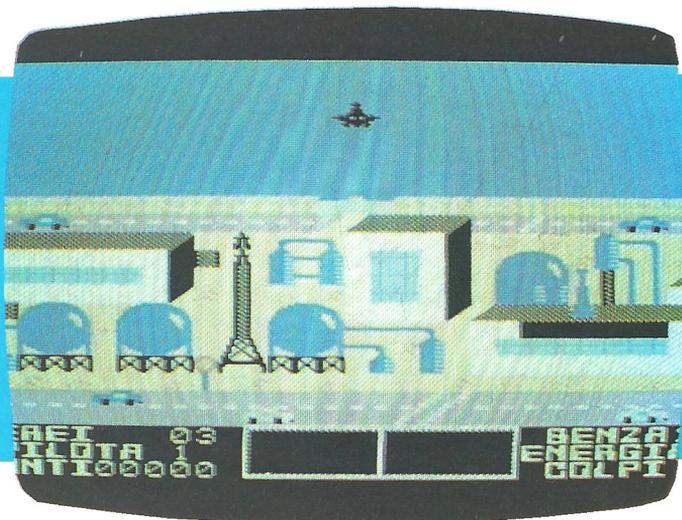
CHE GIOCO È

Questo a prova contro il computer è una di quelle a cui sono sottoposti gli aspiranti piloti della squadriglia statunitense di Appalachicola. Per provare le vostre capacità di intercettazione e di abbattere gli aerei nemici partirete con il vostro aereo da un punto dello schermo nello stesso momento in cui uno o più aerei nemici si sollevano dalla portaerei al centro dello schermo. Seguendo come una griglia immaginaria dovete cercare di intercettare l'aereo nemico sparando uno dei colpi a vostra disposizione per eliminarlo, ma attenzione se rimarrete senza colpi o senza benzina verrete eliminati e dovete ricominciare daccapo. Non potrete muovervi trasversalmente, per rendere la vostra prova più difficile, ma vedrete che con un po' di pazienza e allenamento potrete farcela.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO inizio gioco



IRON EAGLE

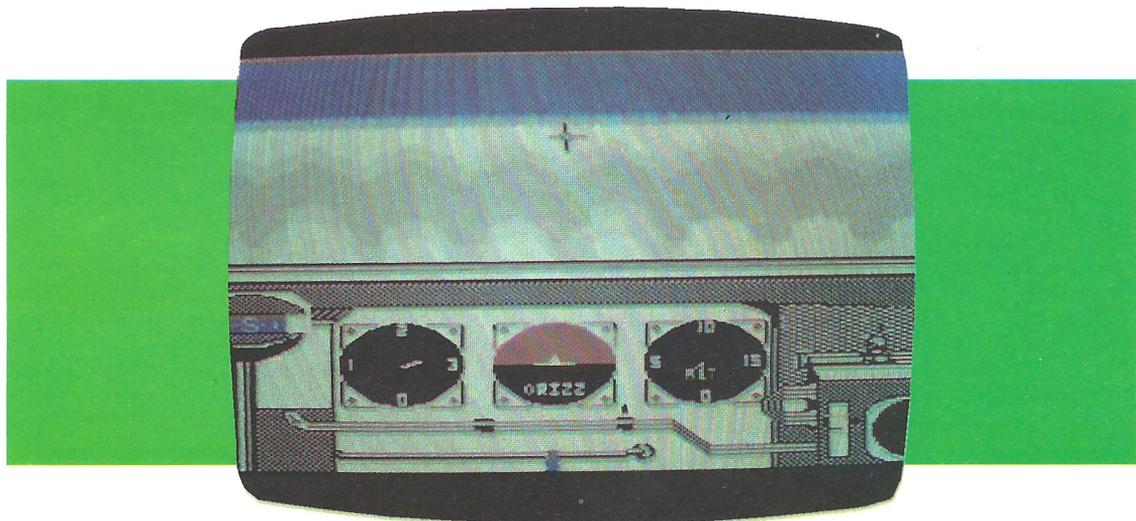
CHE GIOCO È

Siamo su Goretex nell'anno 2323; la capitale è sottoposta ad un furioso bombardamento da parte di un'avamposto attaccante di Brushers che vogliono dimostrare la loro superiorità con le armi. Il capitano Blacjs si è levato in volo con il suo nuovo caccia-bombardiere per tentare di porre fine a questa sanguinosa opera criminale e tu dovrai aiutarlo nell'assolvere il suo difficile compito. Manovra con attenzione il tuo caccia, ma stai molto attento a non scontrarti con i tuoi avversari che come kamikaze ti vengono incontro incuranti della morte, votati al sacrificio. Ricorda che potranno piombarti anche alle spalle, ma il radar sullo schermo potrà facilitarti nel tuo lavoro.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

FUOCO SPAZIO inizio gioco



DOG FIGHT

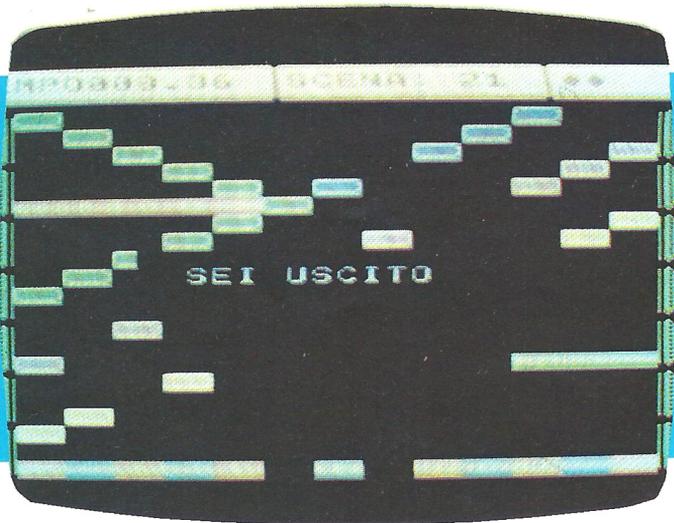
CHE GIOCO È

«Nessun aereo britannico bombarderà mai Berlino!» è quello che Hermann Goering era solito affermare. Ma nel gennaio del 1943 durante un discorso nazista un raid compiuto da aerei Mosquito ebbe come risultato il bombardamento di quella città. Dogfight vi mette ai comandi di questo velivolo alla ricerca di U-boat, delle terribili V1 e per fermare i treni nemici. Dopo aver scelto i bersagli della vostra missione dovrete rifornire il vostro velivolo con un'appropriata quantità di carburante e munizioni prima di partire. Per passare alla missione successiva dovrete trovare e distruggere tutti i bersagli scelti e ritornare alla base. State attenti alla nebbia perché all'improvviso vi scontrerete con i caccia nemici, o sarete in vista delle U-boat ma non dimenticate: sarete cacciatori, ma anche cacciati; quindi non troppo rilassati o farete proprio una brutta fine. Mentre siete in aria potrete cambiare la veduta del vostro aereo per selezionare anche le varie tattiche di combattimento.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

- | | |
|---|------------------|
| 1 | vista pilota |
| 2 | vista portello |
| 3 | vista timone |
| 4 | vista navigatore |
| 5 | bersaglio |



RIMBO

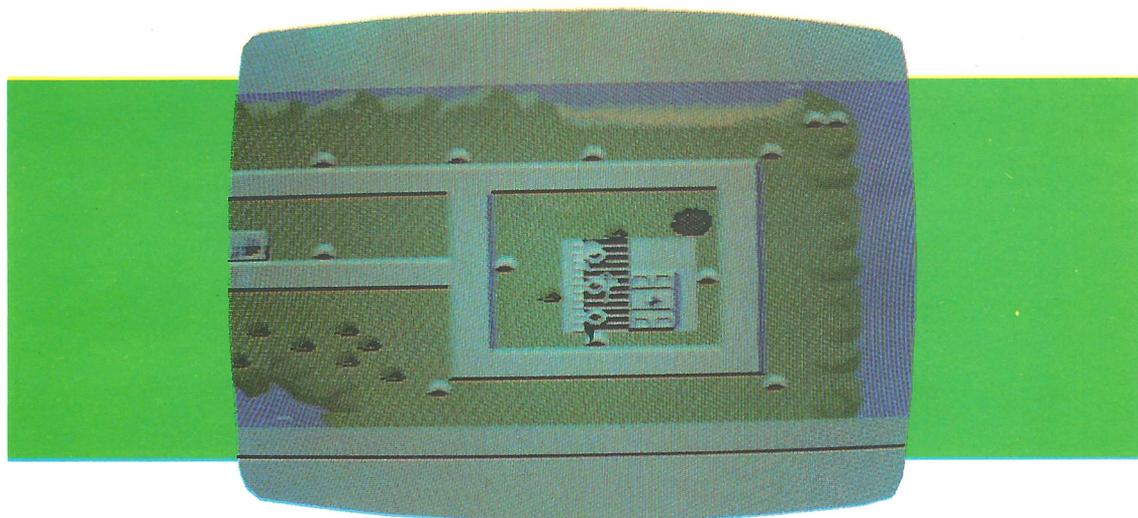
CHE GIOCO È

Ecco una simpatica e notevolmente modificata proposta del gioco dei mattoncini, solo che questa volta la pallina è dotata di movimento proprio e potrete quindi direzionarla a vostro piacimento. Ogni blocco ha un diverso significato in base al colore: quelli gialli scompaiono se colpiti, quelli verdi sono più tosti, necessitano 6 colpi, quelli porpora permettono una maggiore direzionabilità della pallina, mentre quelli blu fanno apparire dei mostri che ti agevolano o ti ostacolano. Le linee sono così diversificate: quelle rosse fanno rimbalzare la pallina, sulle blu la pallina si ferma. Avrai parecchi schemi a disposizione sempre più difficili con l'aumentare del livello e ora buon divertimento!

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco
F1 n° giocatori
F2 joystick/tastiera



KILLER HELICOPTER

CHE GIOCO È

Una missione speciale è quella che è stata affidata al pilota di questo elicottero. La guerriglia imperversa in quella zona del mondo ed è necessario localizzare e distruggere gli avamposti nemici, così come i mezzi navali di piccole proporzioni. Partito da una nave appoggio nel mezzo dell'oceano, l'elicottero potrà dirigersi sulla terra ferma o sulle isolette sorvolando ampi tratti di mare, sparando contro tutte le fortificazioni che incontrerà. Ma i colpi a sua disposizione non potranno naturalmente essere infiniti e sarà quindi necessario ritornare alla nave per fare rifornimento, azionando opportunamente i rotori per abbassarsi e poi ripartire. Cerca di non perdere la bussola, perchè i punti di riferimento non saranno molti e non avrai che un solo elicottero per portare alla fine il tuo compito.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO inizio gioco

**E
IN EDICOLA**

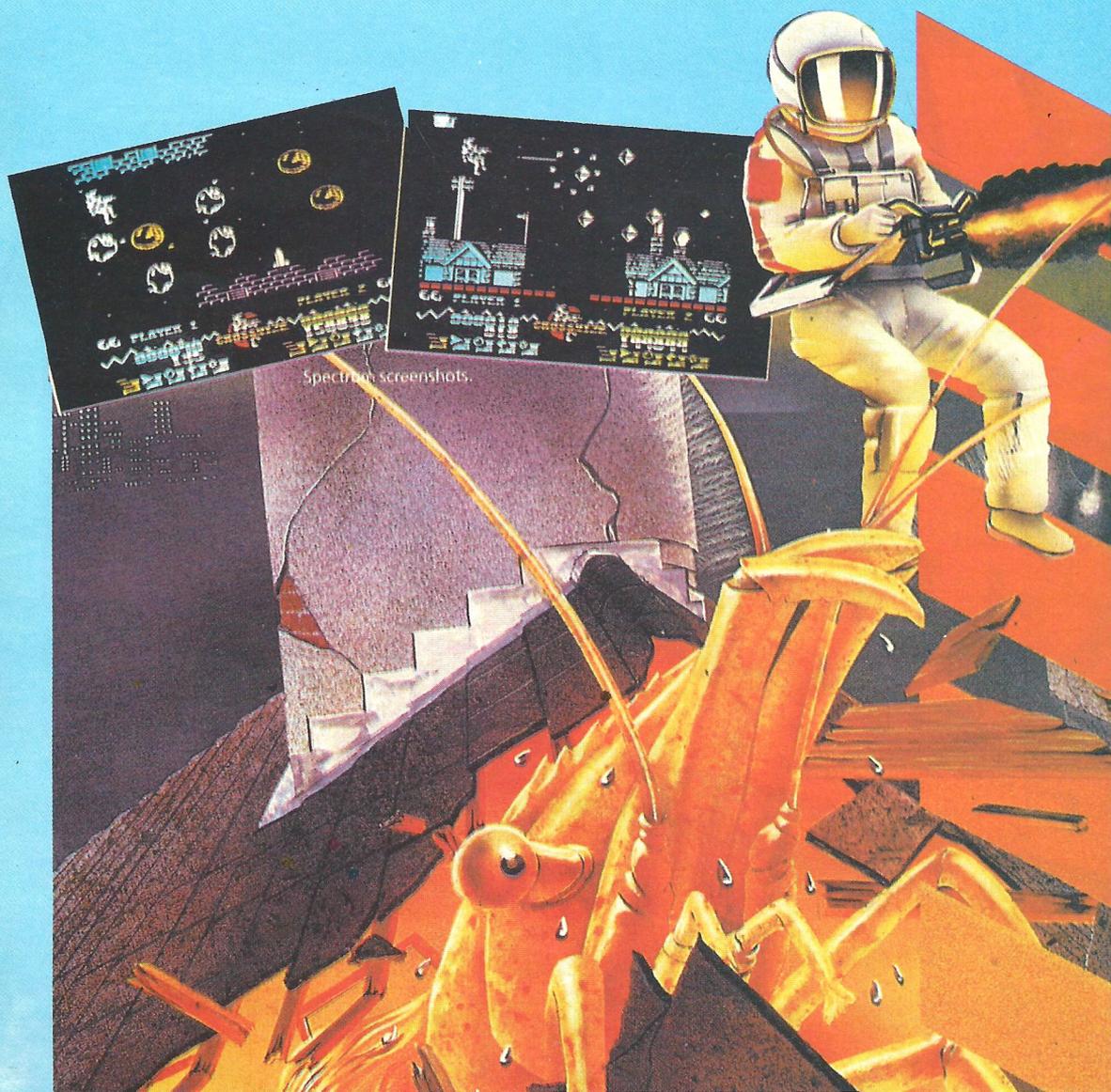
7

**FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER MSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

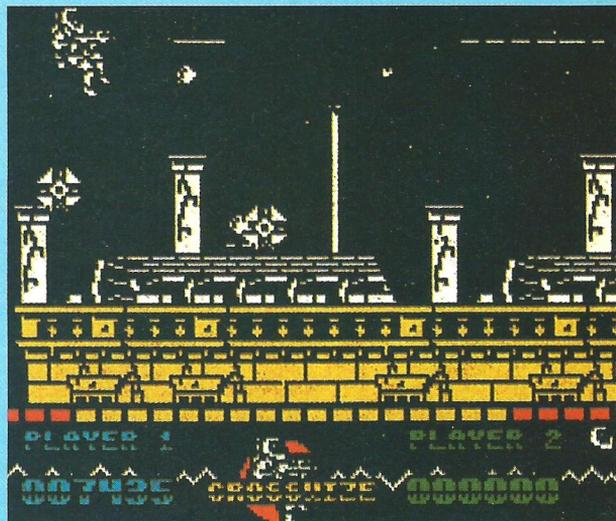
CASTLE



Spectrum screenshots.

Sidewize è stato uno dei migliori giochi avventurosi del 1987, e la Firebird ha ovviamente pensato di dargli un seguito. È noto però che spesso la parola "seguito" può significare anche disastro, e non solo nel mondo dei videogiochi - nel campo del cinema, basti pensare a **Superman 4!** Per fortuna, **Crosswize** rientra in quella ristretta categoria di giochi che sono all'altezza - se non superiori - dell'originale.

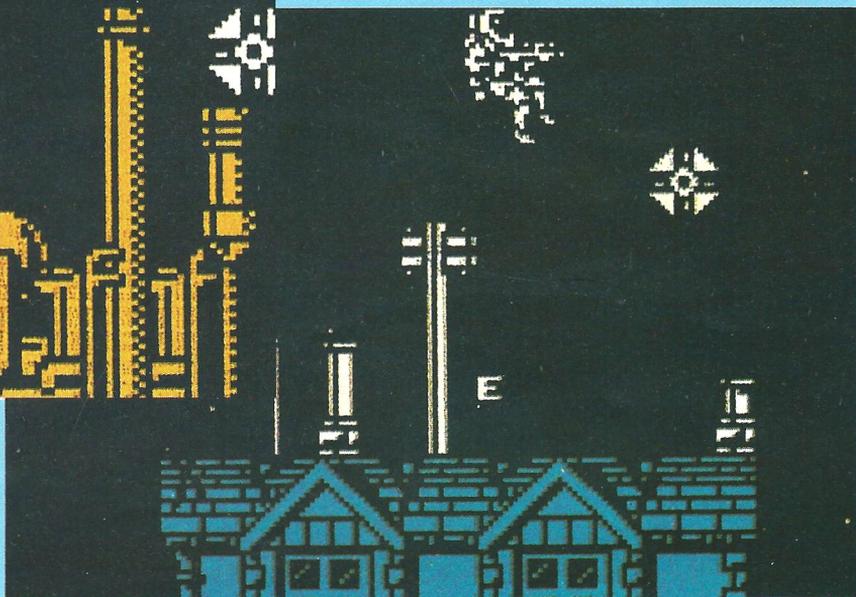
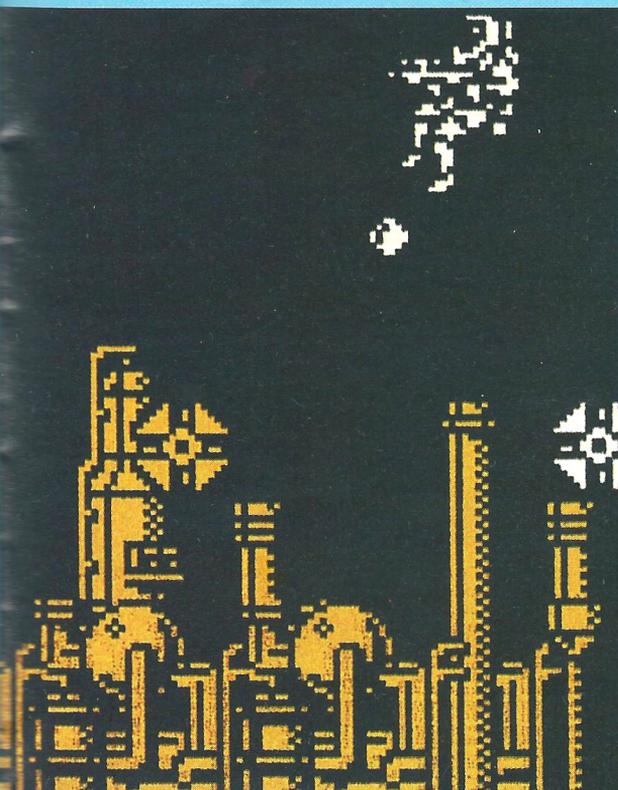
Dopo che nel gioco precedente avete salvato ben quattro mondi, nell'universo regnano la felicità e la pace mentre la vostra reputazione d'eroi si fa sempre più fulgida. Purtroppo un gruppetto di alieni ha deciso di rompere le scatole, e toccherà a voi affrontarli. A seguito di una tendenza che si è affermata con **Soldier of Light** e con lo stesso



Sidewize, anche in questo gioco sarete soli ad affrontare il nemico.

Gli alieni attaccano ad ondate, e sono davvero tanti. Alcuni volano in formazione, altri vi sfrecciano accanto sparandovi, altri ancora scendono in picchiata su di voi come kamikaze.

Le sfere e gli oggetti a forma di diamante volano in formazione, e farli fuori non è un problema. Ci sono poi dei grossi oggetti a forma di massi che vi vengono addosso da tutte le parti dello schermo e che - se siete proprio



sfortunati - vi prendono alle spalle e vi circondano, sparandovi.

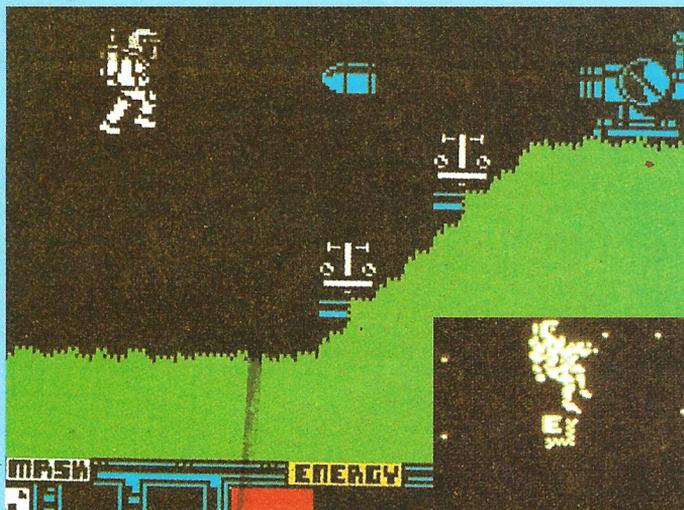
È chiaro che per affrontare tutti questi alieni vi serviranno delle armi poderose, che potrete procurarvi grazie ai bonus che troverete in giro (e che vi daranno inoltre dell'energia extra). Grazie ad essi potrete disporre di un lanciamissili portatile (che spara cinque missili), di pallotole avvolgenti che si aprono a ventaglio verso l'avversario, di uno schermo protettivo per superare le situazioni più difficili e infine di una bomba intelligente che distrugge tutto quanto si trova sullo schermo.

In certi giochi si dispone di un dato numero di vite oppure di un dato livello di energia, ma in **Crosswize** si dispone di entrambe le cose. Scontrandosi con qualcosa (un altro sprite, un proiettile, un edificio) si perde istantaneamente una vita. L'energia poi cala continuamente, e va costantemente rinnovata usando le apposite icone: se l'energia cala troppo diventerete lenti e infine morirete. Il nemico non è l'unica insidia mortale: c'è anche il terreno. Gli edifici che sorvolate hanno

antenne e comignoli che vi sparano addosso i proiettili più disparati. Per passare di livello dovrete distruggere la nave-madre, che è davvero grossa e va affrontata con armi speciali.

Crosswize è uno dei migliori giochi usciti recentemente ha un ritmo assai sostenuto ma mai tanto veloce da indurre in confusione. Lo schieramento degli alieni è in parte prevedibile, anche se in certe fasi non manca un elemento di casualità. Insomma, un eccellente gioco avventuroso, ideale per chi ama i divertimenti violenti!

E ora, alcuni consigli utili. Quando sorvolate il terreno, fate attenzione agli spazi che dividono un edificio dall'altro, poiché di solito da essi scaturiscono dei geysers di pietre. Cercate di non muovervi troppo in giro, dato che a volte gli alieni arrivano da direzioni inattese. Quando dovete aggirarvi tra i lastroni di roccia, tenetevi sul fondo in modo di poterli schivare quando si fanno più veloci. Non sparate a raffica, ma prima mirate e poi aprite il fuoco, così prolungherete la durata delle vostre armi speciali. ●



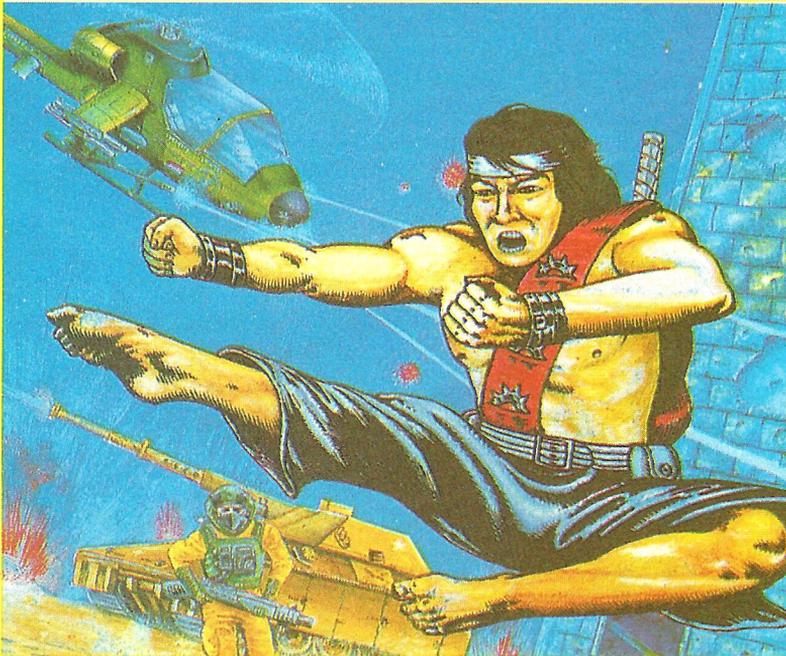
ACTION FORCE II

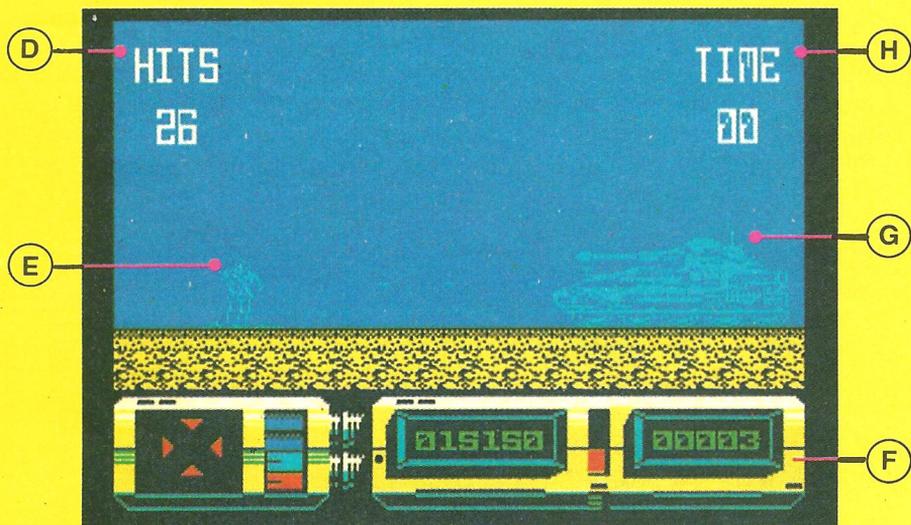
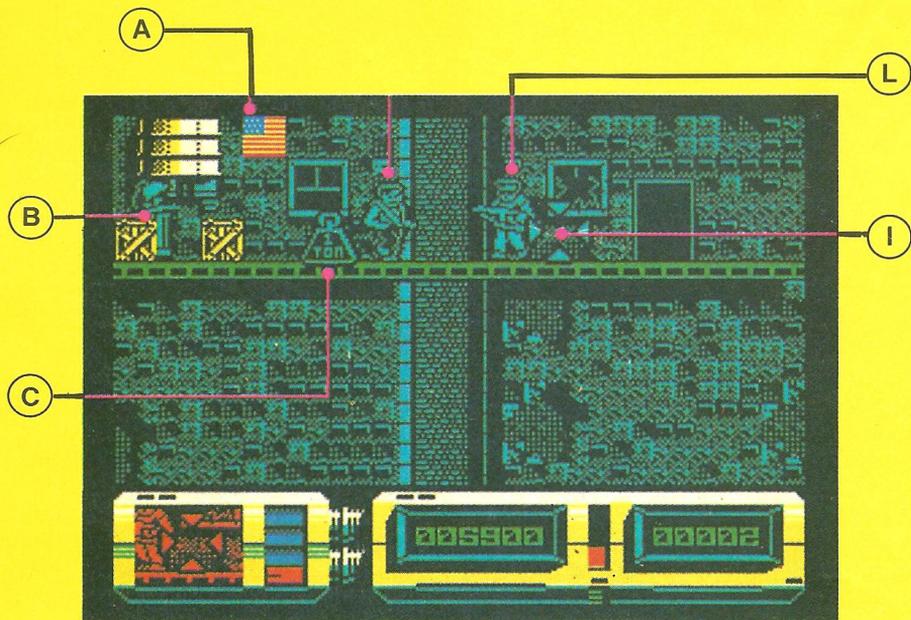
Incredibilmente appassionante e originale, dotato di un eccezionale schermo dei titoli nonché di una grafica e di un'animazione di buon livello, **Action Force II** è decisamente brillante.

Cobra, la malvagia organizzazione nemica di Action Force, ha preso alcuni ostaggi innocenti e li tiene prigionieri in cima ad alcuni edifici dei bassifondi della città. Action Force assegna al caso due dei propri uomini migliori: Quick Kick, che deve inerpicarsi sugli edifici per liberare gli ostaggi, e Airtight, che gli

deve coprire le spalle. Il compito del giocatore, nei panni di Airtight, è di inquadrare nel mirino della propria arma tutti gli ostacoli e gli avversari che si parano davanti a Quick Kick, il quale sarà anche fusto e fegatoso, però è così tonto che non si rende neanche conto che un tipo che lo affronta con la pistola spianata rappresenta un pericolo!

Gli ostacoli sono molto variati: ci sono kamikaze, sicari, insidie che sbucano dalle finestre e dai bidoni delle immondizie, il tutto rappresentato con raffinati dettagli grafici e una su-





A. Se sparate alla bandiera, vi rifornirete di energia. Non fatelo se giocate con degli americani!
B. In questo bidone si cela qualcosa di orrido e gelatinoso che da un momento all'altro vi sparerà.

C. Qui si annida qualcosa che vuole spiaccicarvi facendovi cadere addosso vasi e pesi. Basta un buon colpo di bazooka per eliminarla.
D. Per far fuoco, dovete lavorare freneticamente i tasti di destra e di sinistra - con effetti devastanti!

E. Attenzione: una cannonata potrebbe staccarvi la testa, come è successo a questo malcapitato.

F. Questo minigioco appare tra uno schermo e l'altro di alcuni livelli - simpatica aggiunta!

G. Questo carro armato non è un innocuo giocattolino, e potrebbe farvi a pezzi. Quando spara, rincula in modo molto realistico.

H. Avete circa 9'' per colpire 39 volte il carro: meglio usare la mitragliatrice!

I. Attenzione, quando sparate rischiate di colpire un passante un po' tonto - come Quick Kick!

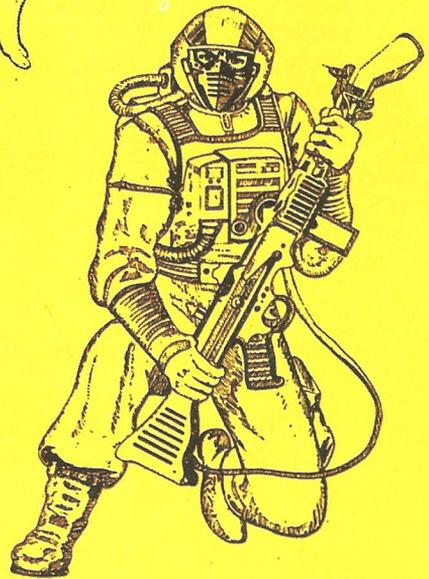
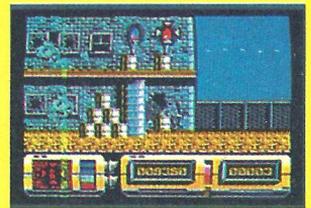
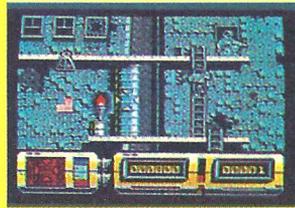
L. Mille sicari come questo sbucano dai portoni e sparano di punto in bianco: eliminarli immediatamente!

perba animazione. Vi accorgerete poco a poco di certi particolari che sulle prime passano inosservati - finestre che si aprono, occhi maligni che ammiccano... e poi un peso di una tonnellata vi cade sulla testa! C'è un avversario che si mette la mano in tasca per cercare la bomba che vi scaglierà addosso, e alla fine c'è un brillante tocco comico quando gli ostaggi liberati emergono legati e bendati e saltellanti, tirandosi dietro una grossa palla a cui incatenati. Anche il colore viene abilmente usato in ciascun schermo per evitare la monotonia della monocromia.

Mentre Quick Kick sale sul grattacielo servendosi di scale e piattaforme, la sua energia diminuisce progressivamente - ma per imperscrutabili motivi può riacquistarla sparando alle bandiere americane che sono appese un po' dappertutto. Alla fine di ogni livello, si può scegliere una nuova arma. La mitragliatrice è la più veloce, però sobbalza in un modo un po' troppo realistico. Il bazooka è l'arma più lenta, però vi permette di far saltare in aria interi pezzi di città. La Biopistola fulmina gli avversari a mezz'aria ed è davvero divertente. Una altro tocco carino sta nel fatto che il modo di morire degli avversari dipende dall'arma che usate.

La tensione del gioco deriva dall'imprevedibilità di ciascun schermo: tocca a voi indovinare quale finestra si aprirà, quale bidone esploderà, da quale portone uscirà il sicario. Spesso punterete il mirino contro qualche posto sinistro - e scoprirete invece che il vero pericolo si annida in tutt'altro posto. Gli schermi non sono casuali, ma tutto è programmato in modo che ad ogni azione di Quick Kick corrisponda una data minaccia - e ciò vi permette di migliorare progressivamente il vostro gioco.

È interessante inoltre che in questo gioco il massacro non è indiscriminato, ma contiene un elemento strategico, in quanto siete voi a decidere il livello della violenza, chi è l'avversario più pericoloso e quindi da uccidere per primo ecc. Come se tutto ciò non bastasse,



degli ottimi effetti speciali arricchiscono il gioco e fanno venir la voglia di completare tutti i livelli.

Dopo un brutto periodo, la Virgin sembra tornata all'antica gloria: **Dan Dare I** era brillante, **Dan Dare II** era eccezionale e ora **Action Force II** è un fuoriclasse.

Mick



key Mouse

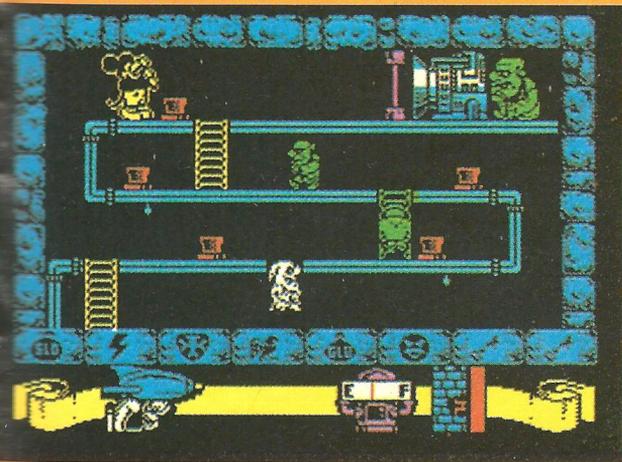
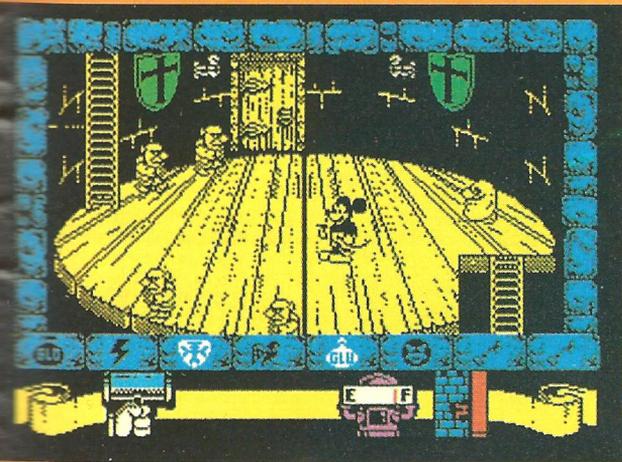
50 anni dopo il proprio debutto nel cartone animato *Steamboat Willie* di Walt Disney, Topolino fa il suo esordio sui monitor dei computer grazie alla Gremlin. In realtà, già l'altr'anno un altro personaggio disneyano era apparso in un videogioco, ma **Basil the great mouse detective** non era riuscito ad emergere. **Mickey Mouse** sembra invece destina-

to a migliori fortune. Il programmatore Gary Priest ha puntato sull'azione pura, alleggerendola di tanto in tanto con alcuni simpatici minigiocchi.

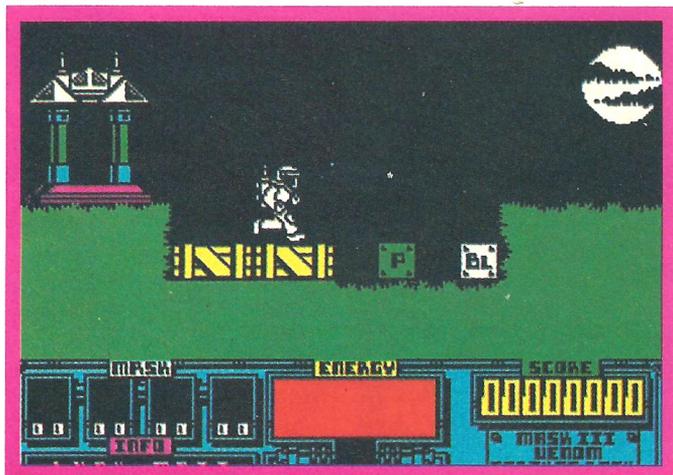
Il gioco è ambientato nel castello Disney, dove quattro malvagie streghe al servizio del re Orco custodiscono la bacchetta magica rubata a Merlino. Le streghe si sono servite della bacchetta per lanciare un maligno incantesimo sull'intero regno, poi l'hanno rotta in quattro pezzi che hanno nascosto nelle quattro torri del castello. Toccherà al buon vecchio Mickey restituire la serenità al regno. Le sue uniche armi saranno un fiasco d'acqua magica, un martello e una pistola ad acqua. Alcuni dei mostri si possono abbattere con un paio di robuste martellate, mentre per altri occorrono un paio di schizzi. L'acqua si esaurirà presto, ma i vostri nemici hanno la simpatica abitudine di morire lasciandovi delle icone: alcune di esse servono a rinnovare l'acqua magica, mentre altre vi forniscono uno scudo protettivo, vi rendono superveloci oppure incollano al pavimento tutti i vostri avversari.

Ad ogni livello bisogna battersi per conquistare una chiave che serve ad entrare in una stanza dietro il livello stesso. In ciascuna di queste stanze c'è un minigioco di uno schermo, tratto da un vecchio classico dei giochi da bar. Se vincete, vi troverete nella torre - ma per fortuna con la porta sbarrata e senza mostri intorno. Esaurite le porte, giungerete in cima alla torre, e qui dovrete affrontare le streghe stesse.

Nell'uso della prospettiva e nel tempismo che richiede, **Mickey Mouse** ricorda un po' **Renegade**, che per un gioco avventuroso non è certo un modello disprezzabile! Se a ciò si aggiunge la consueta grafica eccellente della Gremlin, questo gioco rischia proprio di essere un grosso successo.



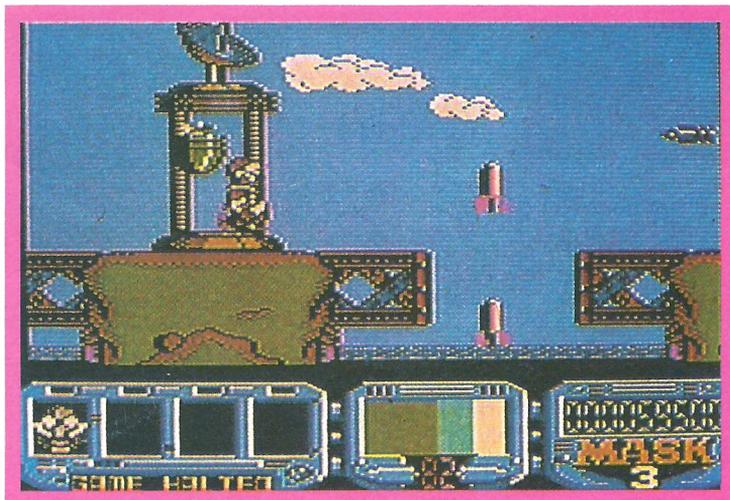
VENOM Strikes Back



In **Mask III: Venom Strikes Back**, il codardo Miles Mayem ha rapito Scott il figlio di Matt Trakker. E se tutte le attrezzature di Mask non sono rivolte alla ricerca di Scott, egli sarà ucciso (o per lo meno non sarà mai più rivisto). Cosa deve fare Matt? Fare arrendere Mask e permettere che le forze di Venom assumano il controllo dell'Alleanza della Nazione Pacifica? O lasciare morire Scott? No, il coraggioso Matt parte in una pericolosa missione per salvare il figlio: un uomo contro le forze di Venom in una missione che lo porterà in posti diversi, in deserti, in foreste e nello spazio. Colpite i ragazzi cattivi, salvate il ragazzo e ritornate in tempo per la cena.

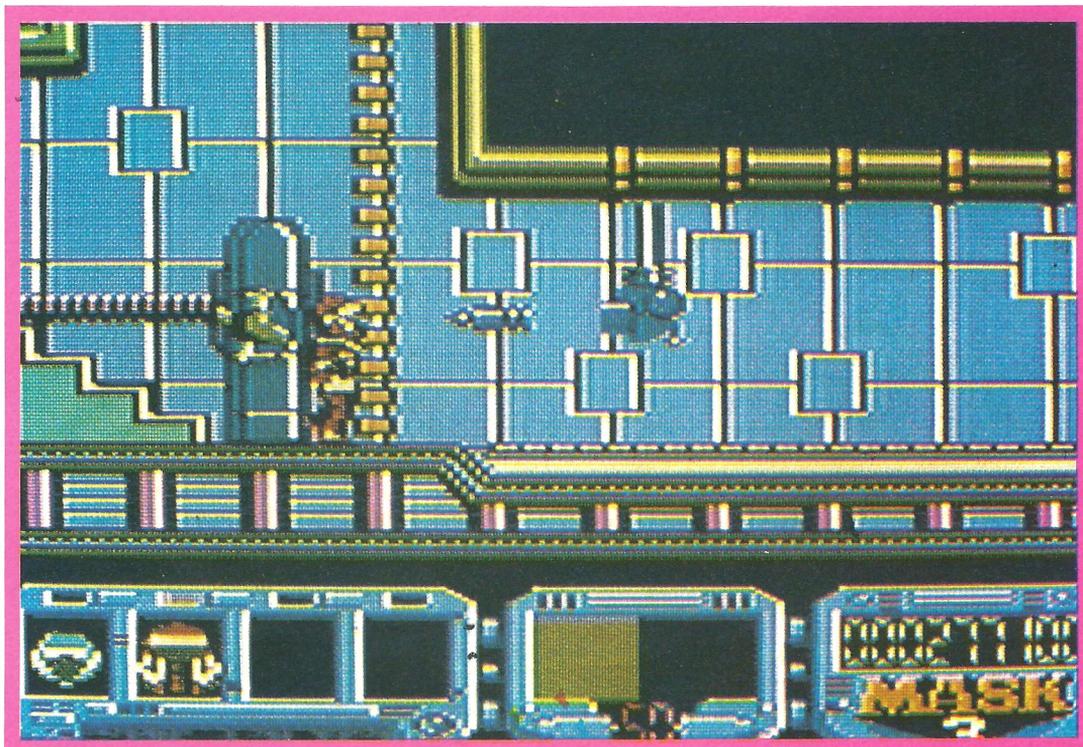
Ma non è tutto così semplice: Matt non solo è ostacolato da uno sbarramento di missili, ma deve compiere molti salti di precisione. Inoltre giganti mine appuntite sono collocate nei luoghi meno opportuni. Matt deve passare attraverso una zona scorrevole che fa scomparire tutto ciò in cui si imbatte (eccetto gli abiti). Al termine di ogni sottolivello vi è una porta che conduce all'interno di un edificio dove Matt può essere colpito. Se Matt si trova ancora in un certo luogo quando raggiunge la fine del livello, vi è il tradizionale faccia a faccia con il guardiano.

I movimenti di Matt sono controllati dalla tastiera o dal joystick e si muove a destra o a



sinistra, salta, si rannicchia e spara con la tastiera usata per selezionare i diversi tipi di abiti che Matt può indossare. Questi sono raccolti durante il percorso e tendono a rimbalzare in alto e in basso, mettendo in luce le abilità di attacco di Venom. Alcuni vestiti vi danno una potente capacità di sparo e un bel nome quale Blacklash; altri

possono guarirvi o vi danno una capacità di saltare che non ha nulla da invidiare a quella di Superman. A differenza dei precedenti **Mask**, **Mask III** offre alcuni grafici validi: grandi, a colori e bene animati. Gli effetti sonori sono validi e efficaci. Nonostante non ci siano molti legami con la comicità, è ugualmente un valido gioco. ●

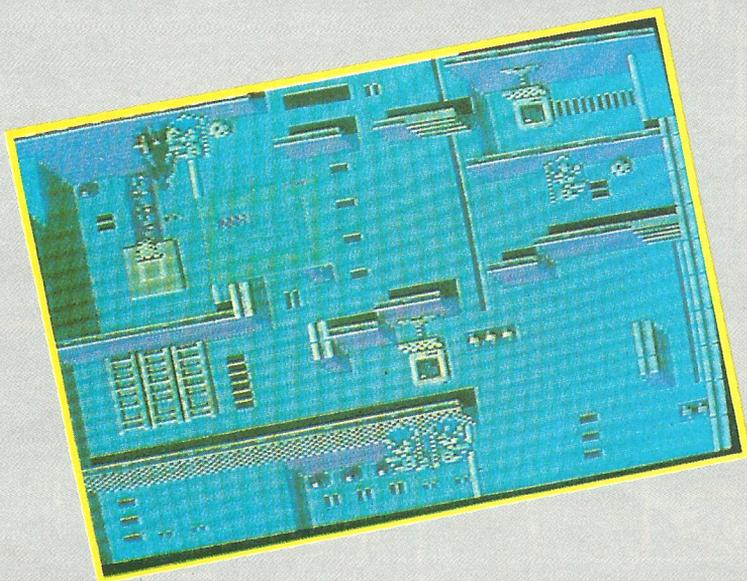


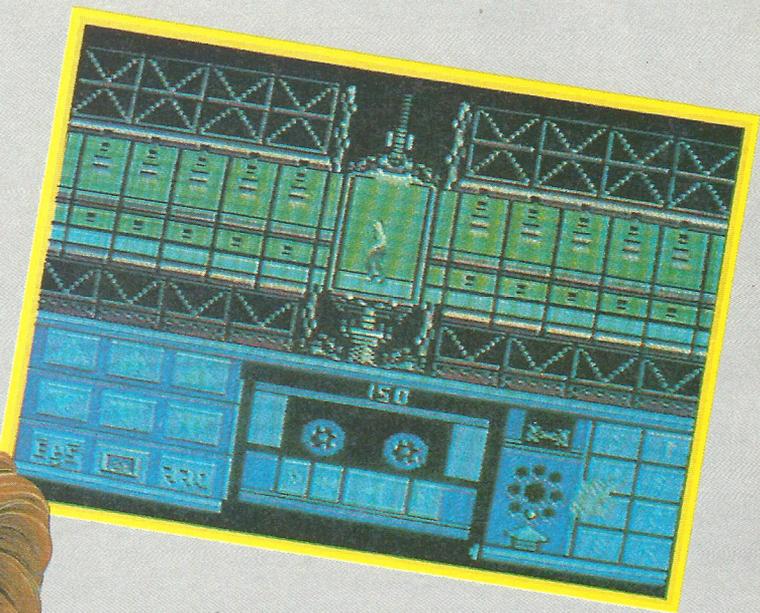
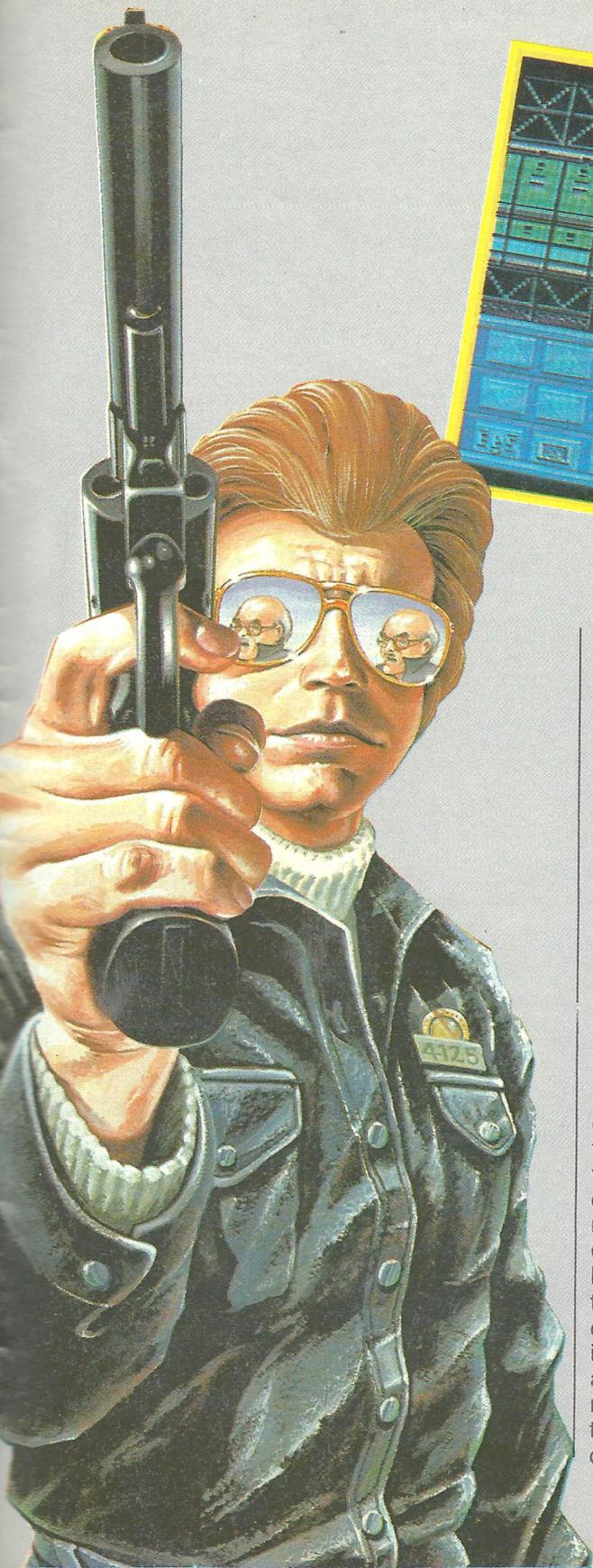
IMPOSSIBLE MISSION 2

Cinque anni fa **Impossible Mission** di Denis Caswell è stato unanimemente acclamato come uno dei migliori giochi mai scritti per il computer, e solo i suoi grafici e i suoi effetti sonori facevano svilire tutti gli altri giochi. E anche adesso mette in ombra ancora molto software. Produrre qualcosa che fosse a un livello simile per il suo tempo era un compito molto difficile e forse per questo c'è voluto tanto tempo prima di avere un seguito di quella storia. Ancora una volta il professore matto è ben intenzionato a distruggere il mondo, e ancora una volta tocca a te fermarlo. Ma questa volta hai otto ore, in tempo reale, per

evitare il disastro totale. Il gioco si svolge per la maggior parte come quello precedente. Prendendo il controllo dell'agente 4126, il cui aspetto non sembra per nulla variato da quando l'abbiamo incontrato l'ultima volta (e in effetti è lo stesso personaggio), devi correre e far salti mortali nel covo di Elvin, attraversando piattaforme tortuose, evitando i robot e ricercando le varie attrezzature.

Lo scopo finale è di entrare nella stanza di controllo di Elvin e far saltare il suo computer. Ma per arrivare a questa stanza devi raccogliere sei variazioni diverse di un nastro. Le sei variazioni sono tenute al sicuro in ognu-





na delle otto torri che contornano la stanza di controllo di Elvin. Per accedere alle torri devi collezionare i numeri che trovi nei vari oggetti nelle stanze delle torri e metterli insieme per formare un codice di passaggio di tre cifre. Il nastro e i Pin sono memorizzati nel tuo computer tascabile, in pratica una versione modificata di quello utilizzato nella versione precedente. Questo utile dispositivo, visualizzato alla base dello schermo quando ti trovi nei corridoi, ti fornisce anche la tua posizione all'interno del complesso grazie a una piccola cartina.

I terminali sono disseminati un po' dovunque nel complesso e se riesci ad accedere a uno di loro puoi utilizzare tutti i comandi che hai accumulato durante la tua ricerca. Come prima, i robot possono fermarsi temporaneamente e tutte le piattaforme mobili possono essere riportate alla loro posizione precedente. Ci sono però anche alcuni comandi nuovi, come la possibilità di muovere alcune zone di pavimento, e delle lampadine per illuminare le stanze buie delle torri, oltre a due tipi di esplosivo: bombe ad orologeria e mine. Le bombe ad orologeria sono le più utili in quanto possono essere utilizzate per fare dei buchi nel terreno per raggiungere luoghi prima inaccessibili e, cosa molto importante, aprono anche le cassaforti permettendoti di prendere i nastri. Le mine distruggono semplicemente tutte le cose con le quali vengono in contatto, te incluso. ▶

I robot hanno praticamente lo stesso comportamento che avevano nella versione precedente, anche se ce ne sono cinque nuovi tipi da distruggere. I Pestbots sono quasi inoffensivi, ma presentano la loro serie (poco) piacevole di problemi muovendo gli ascensori, e i Minebots fanno come dice il nome. Gli Squatbots stanno semplicemente seduti sul pavimento, andando in su e in giù e possono essere utilizzati come gradini, mentre i Bashbots ti danno la possibilità di essere sbattuto via dalla piattaforma e i Suicidebots finiscono per cadere insieme a te.

Altri problemi che puoi incontrare sono le stanze che possono essere affrontate solo da un lato e quelle dalle quali puoi fuggire solo morendo. E, peggio ancora, puoi far saltare oggetti che dovresti trovare e con loro anche le tue possibilità di portare a termine il gioco. La versione su disco ha una opzione per il salvataggio del gioco, ma puoi utilizzarla solo quando sei nei corridoi.

Le istruzioni dimenticano di informarti che la pressione di un tasto in una stanza, ti uccide. Veramente di poco aiuto. I proprietari della versione su cassetta saranno svantaggiati dal fatto di non poter salvare il gioco. Per peggiorare ancora la questione c'è un lungo tempo di accesso al disco che significa una versione in cassetta con carica multipla. Non capisco proprio perchè non sia possibile farlo caricare tutto insieme come si faceva con l'originale.

Puoi giocare solo una torre per volta, composta da sei stanze, e questo è uno dei difetti più grossi di **Impossible Mission II**.

Almeno, nell'originale era possibile esplorare il resto del complesso quando ne avevi abbastanza di una stanza particolare.

Per peggiorare ancora la situazione, se passi il tempo massimo prima di scegliere il computer giusto nella stanza di controllo, devi ripartire da zero e sono ore di gioco buttate via.

Ma l'aspetto enigmatico non è poi così forte. I Pin possono essere risolti facilmente quando sei riuscito ad avere tutti i numeri, e non ci vuole molto lavoro di cervello per mettere insieme i pezzi di nastro.

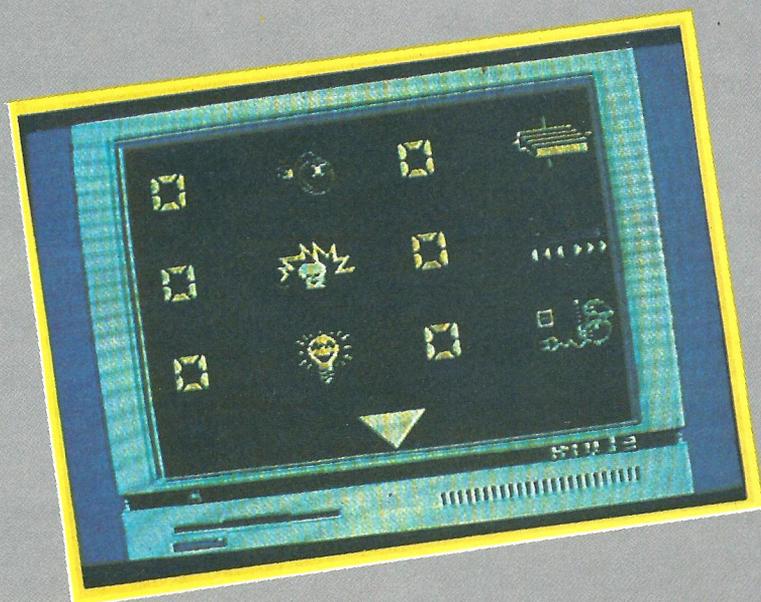
Triste, visto che questo era uno degli aspetti che metteva **Impossible Mission** un gradino sopra agli altri giochi.

Mi meraviglia quello che è successo alla Epyx. Quando hanno prodotto il seguito di **Summer Games**, si trattava di un gioco sostanzialmente diverso sotto quasi tutti i punti di vista.

Non avevano utilizzato gli stessi personaggi e gli stessi effetti sonori, li avevano migliorati.

E allora perchè **Impossible Mission II** è così simile al suo predecessore? Pur ammettendo che si trattava di una formula troppo buona per rischiare di rovinarla, io mi aspettavo qualcosa di più!

Cristina Barigazzi



ECCEZIONALE
E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE

MSX HIT
32 PAGINE A COLORI
PARADE

UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI

CYBERNOID



Livello I

In **Cybernoid** occorre raccogliere gioielli e altri oggetti entro un dato limite di tempo: questi bonus vengono liberati dagli alieni distrutti, e ad ogni successivo livello la quantità necessaria aumenta. Per riuscire, occorre saper intuire dove occorre star fermi e sparare e dove occorre proseguire. All'inizio del livello I tutto è facile. Con la mazza elettronica raccolta nel secondo schermo potete picchiare sulla testa alcuni alieni ed ottenere subito dei bonus. Nel terzo schermo la mazza è molto utile per distruggere l'alieno in fondo allo schermo. Nello schermo successivo invece dovrete entrare e uscire dal condotto per evitar le pallottole, e se ciò vi costa troppo caro in termini di vitalità, usate lo schermo, e attenzione ai razzi che arrivano alla fine. In tutto **Cybernoid** ci sono condotti pieni di insidie.

Il primo spiraglio che incontrerete è stretto: passate tra i due alieni, e poi spingendo continuamente il joystick abbassate la nave fino al livello dell'uscita - senza schiantarvi contro l'alieno sopra di voi: anche qui potrete usare lo schermo. Giungerete poi in uno schermo pullulante di alieni che fanno di tutto per scontrarsi con ogni oggetto di passaggio: è un ottimo schermo per guadagnarsi dei bonus. In seguito vi imparerete in un millepiedi folle: tenetelo d'occhio, aspettate che esca dal condotto e poi infilatevi voi stessi a tutta velocità nel condotto... se no si accorgerà di voi e vi inseguirà. Lo incontrerete di nuovo alcuni schermi dopo, ma lo eviterete scagliando la nave contro i blocchi per raggiungere l'uscita. Due schermi dopo finisce il livello: fate fuori l'alieno appeso al soffitto, raggiungete l'ultima uscita e attendete.

Livello II

Il primo schermo è pieno di trappole e di razzi, ma non c'è problema finché non avvistate il millepiedi: entrate nel varco del condotto, aspettate che passi il millepiedi e poi schizzate nello schermo successivo. Se riuscite a sopravvivere all'intrigo di condotti dello schermo successivo, nello schermo subito dopo non dovrete far altro che sparare e raccogliere i bonus. Due schermi dopo dovrete manovrare la nave attraverso dei tubi: potrete farcela da soli, ma meglio usare lo scudo protettivo. Nello schermo seguente prenderete un'altra mazza e uno zaino jet che vi serviranno per affrontare l'enorme millepiedi che poi vi attaccherà - e che schianterà la nave a meno che non sfondiate i blocchi per aprirvi una via di fuga. Fatto ciò, dovete solo scappare e raccogliere bonus.

Non avrete più problemi finché non arriverete a dei razzi piazzati sia sul soffitto che sul pavimento: non tentate di passarci in mezzo, a meno che non usiate lo scudo o le bombe. Dopo altri razzi e un labirinto di condotti - da affrontare senza fretta - arriverete al termine del Livello 2.

Livello III

Non è difficilissimo, ma nei primi schermi fate attenzione ai razzi e agli alieni sul pavimento e sul soffitto. Il primo labirinto di condotti è breve, però l'uscita è bloccata da dei massi che dovrete far saltare - oltre a dover evitare le pallottole aliene. Dopo aver evitato un millepiedi particolarmente cattivo, giungerete a uno sterminato labirinto di condotti: non solo dovrete far saltare i massi che bloccano le uscite, ma anche evitare di schiantarvi contro gli alieni.

Se siete riusciti ad arrivare fin qui, non troverete problemi nei quattro o cinque schermi seguenti, finché arriverete a uno schermo pieno di piccoli millepiedi. Fatevi strada sparando, calatevi nel condotto ed evitate un enorme millepiedi che vi insegue entrando ed uscendo dai varchi nel condotto. L'ultimo schermo consiste di un labirinto di condotti veramente enorme, e come se ciò non bastasse ogni varco è bloccato.

Arrivederci al Livello IV



INTERNATIONAL SOCCER

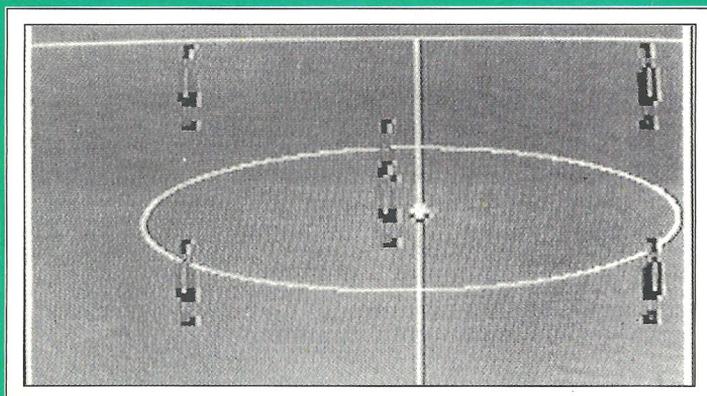
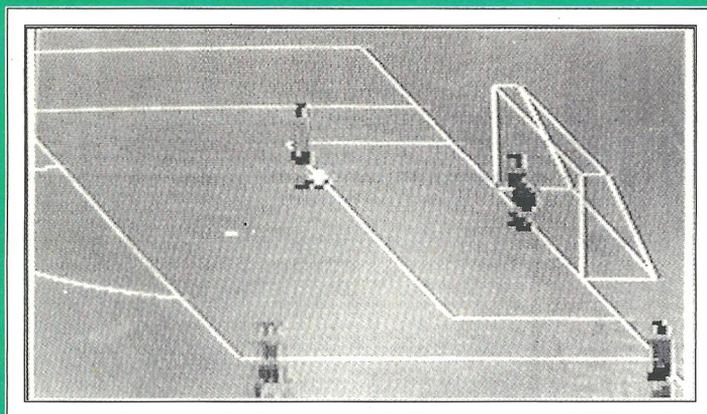
International Soccer è una delle migliori simulazioni di calcio. Se lo si paragona ad alcune delle simulazioni più recenti, ci si accorge che questo gioco è privo di alcune caratteristiche quali gli stop di scivolo e i colpi di testa di tuffo, ma International Soccer ha i suoi anni ed è un gioco semplice e con un solo schermo. Altri giochi di calcio oggi giorno presentano una sorta di interazione tra il gioco e la squadra.

Il metodo di controllo è assai simile a quello

degli altri giochi sportivi: voi muovete il giocatore più vicino alla palla, mentre il resto della squadra è controllato dal computer.

Quando un giocatore è da voi controllato, la sua maglietta cambia colore in modo da essere distinto dagli altri giocatori. Sotto la vostra guida, il giocatore può bloccare, fare dei passaggi, crossare e colpire di testa. Il colpo di testa è un incidente e non una tattica di gioco, se la palla colpisce la vostra testa potete facilmente allontanarvi quasi a metà del lan-





cio, mentre la palla rimbalza sulla vostra testa. Quando premete il pulsante Fire, il vostro giocatore lancia la palla nella direzione in cui è rivolto ed il computer dirigerà uno dei giocatori della vostra squadra verso la palla. Spesso i vostri giocatori sembrano voltare la schiena al passaggio e correre. Se il passaggio è avvenuto, quel giocatore passerà sotto il vostro controllo e scarterà la palla. Quando voi scartate la palla, il vostro movimento è molto più lento del solito, e questo permette alla squadra avversaria di raggiungere. Quando un membro della squadra avversaria si avvicina troppo all'area di rigore voi assumete il controllo del vostro portiere. Automaticamente il computer lo muove nella posizione a voi facente, poi tutto ciò che dovete fare è premere Fire e la direzione in cui dovete tuffarvi e sarà attuato un salvataggio.

Se la palla dovesse fallire il lancio, è concesso un calcio d'angolo o un calcio di rimessa attuato dal portiere. Durante il calcio di rimessa potete muovere il giocatore come al soli-

to, mentre il computer si prepara al lancio dalla linea. Quando premete il pulsante il giocatore del computer lancia la palla nella vostra direzione. Il calcio d'angolo si svolge nello stesso modo, mentre durante il calcio di rimessa del portiere la palla viene lanciata nel campo a nessuna persona in particolare. La squadra del computer ha nove livelli di abilità che vanno dai movimenti più facili (livello 1) alla prima divisione (livello 9). Oppure voi potete giocare con la versione a due giocatori. Voi potete adattare i colori delle magliette di entrambe le squadre in modo che corrispondano alle vostre preferenze. Ogni tempo dura circa tre minuti, con un intervallo di un quarto di minuto. Alla fine della gara, la squadra vincente si allinea sul campo, mentre una ragazza consegna un trofeo al capitano.

I grafici sono estremamente pesanti e noiosi, e poco animati. Vengono riprodotti i rumori della palla, il fischio dell'arbitro e le urla della folla.

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

• VENDO computer MSX 80K + floppy + registratore + joystick + moltissimi giochi su cassetta e disco e manuali a lire 800.000 - Giorgini Rudy - Via Bosca 40 - Ravenna - Tel. 473263 - 14 anni

• CERCO il gioco «Ghosts'n Goblins» - Wolfgang dal Ben - Via Abramo Massalongo 5 - Verona (VR) - Tel. 045-592613 - 12 anni

• CERCO Mask III e Gary Lainecker's, sono disposto a scambiarli con Gost'ano Goblins, Jnadiamo James, Soccer + Greem Berete, the way after ticker ed altri stupendi - risposta sicura!!! - Scrivetemi - Mandate la lista a: Paolo Segomi - P.zza Donatori del sangue, 12 - 06049 Spoleto - Tel. 0743-37268 - 11 anni

• VENDO/TROVO La Ramssoft presenta a prezzi trattabilissimi le ultimissime novità per sistemi Spectrum, MSX e C64, come Arkanoïd, Head aver Heals, Terriamex, Feud, Colony, Dr. Livingstone, Freddy Hardest, continuamente aggiornata, oltre a classici come Theway of the Tiger, Starquate, Boulder Dash 2, Cyberum, Green Beret, Night Lore, Gunfragt, Zaxxon, International Karate Kid, Basketball (sono tutti titoli MSX); per Spectrum-64 disponibili altri 6000 titoli, meravigliosi (ora non c'è spazio!!!). Disponibili marea di pokes, mappe, utilities, Max serietà. Scrivere a: Lista gratuita - Marco Gasparri - Via Leoncavallo 31 - 58100 Grosseto (GR) - Tel. 0564/412298 - 14 anni

• VENDO/CERCO Giochi per MSX come: calcio, Hero, Wrestling, Ghostruster, Yie ar Kung Fu, Athletic Land, Pittfall II, Boxing, Rambo - Cerco Paper Boy, Dragons Lair 2, Aufwiedersehen Monti - Ci metteremo d'accordo anche, poi per i prezzi (non telefonare il martedì e venerdì) - Enrico Gatti - Via Don Guanella 46 - 23100 Sondrio - Tel. 0342/512058 - 12 anni

• COMPRO/CERCO Giochi MSX: De-cathlon II, Calcio, Eoosball, Sport I e II, Kung Fu, Karate - Scrivetemi, indicando i prezzi dei giochi - Pisot Alex - Via del Canale 8 - 39032 Molini di Peres - Tel. 0474/68013 - 16 anni

• VENDO/SCAMBIO giochi per MSX originali e non originali a L. 2000 in su - Richiedere lista - Scambio giochi in cassetta e disco qualsiasi tipo - Telefonare ora cena - Andrea Gouchon - Corso Torino 93 - Pinerolo (TO) - 0121/72669 - 11 anni

• VENDO un computer Commodore 64 completo di 100 giochi tra i quali Dragon light, Gost, Edolin e Baggy Boy ecc. - Tutto a lire 70.000 (I.V.A. inclusa) - Lo vendo disperatamente perchè ne devo acquistare uno nuovo. Grazie e Saluto! - Marco Alberti - V. Carducci 161 - 21042 Caronno P. - Tel. 9657152 - 12 anni

• COMPRO/CERCO disperatamente i seguenti giochi per MSX: Ghost's Goblins, Green Beret, Baggy Boy, Pallavolo, Pallanuoto, Tennis, Golf, Basket, Wold Soccer - Andrea Berutti - Via Fiamberti 2 - Tortona (AL) - Tel. 0131/862709 - 12 anni

• VENDO Giochi per MSX tra cui: Demonia-c, Intrusion (Versione MSX di Ghost'n Goblins), California Games, Bunsnake, Batman, Flash Gordon, ime Trax, Vam-

pire - Posseggo poi la compilation: The Great games ogni gioco al sensazionale prezzo di lire 4000 - Telefonare ore pasti - Mannea Gian Luigi - Via Lepanto 9 - 08015 Macomer (Nuoro) - Tel. 0785/71117 - 14 anni

• CERCO i seguenti giochi per MSX: Ghost'n Goblins, Twin Cobra, Shenobi, Bubble Bobble, Cobra - Sono disposto a pagare non più L. 6.000 per gioco. Telefonare ore pasti - Ivan Barellas - Via Indri 2/d - 30030 Favaro (VE) - 041/630659 - 14 anni

• VENDO Computer MSX VG 8020 con 2 manuali e appropriati cavi, 2 joystick nelle loro scatole, registratore appropriato per l'MSX con cavo trasformatore e manuale d'uso tutto imballato, circa 70, cassette con più di 300 giochi tutto, a L. 400.000 - Daniele Napolillo - Via Borromeo 99 - 20038 Seregno - Tel. 0362/620696 - 13 anni

• VENDO MSX 80/20 con registratore + 3 joystick + 250 giochi al prezzo di L. 500.000 - Telefonare ore pasti - Antonio Cassinera - Via Vescola 6 - 27049 Stradella - Tel. 0385/42461 - 15 anni

• COMPRO/CERCO disperatamente i seguenti giochi: Soccer, B24, Soccer (Konami), green Beret, Ghost'n Goblins, Buggy Boy, Action Force, Euro Racer, Predator, Rampage, Ye ar Kung Fu 2, - Telefonare ore pasti - Roberto Salis - Via Bezzecca 86 - Selargius (CA) - Tel. 070/840751 - 16 anni

• CERCO disperatamente Dracula, The Way of the Tiger, Wizard of Oz - Antonio Di Siero - Via Apricale 31 - Roma - Tel. 6282689 - 10 anni

• CERCO urgentemente giochi per MSX VG 8020: Calcio e Olimpiadi scambio con Formula 1, e Ninja ed altri - Telfonare ore pasti - Giuseppe Cattalan - Via C. Beccaria 6 - 34133 Trieste - Tel. 040/361767 - 10 anni

• SCAMBIO vari giochi tra cui: Calcio, Boxing, Cathc, Tennis, Ding Dong, Kung Fu Konami, Road Fighter! (Per MSX) - Solo nella città di Milano - Marinaccio Andrea - Via Mola 11 - 20156 Milano - Tel. 3012395 - 13 anni

• VENDO Philips 8020, registratore, espansione 64K, disck driv 3.5, VY 0010, Stampante VW 0020, 3 Joystick, 40 giochi, vari manuali, vari listati - Mercaldo Raffaello - Via G.Davoli 11 - 42100 Reggio Emilia - Tel. 0522/23445

• COMPRO Ghosts'n Goblins a L. 10.000 per computer MSX 80K Ram e 32K rom - Stefano Manzoni - Via Cascina Brentana 9 - Telgate (BG) - Tel. 035/830717 - 11 anni

• COMPRO cassetta per MSX (64K) Ghosts'n Goblins, Saggese Gianni - Via Martiri della Libertà 49 - Segrate (MI) - Tel. 2130479 - 13 anni

• VENDO Joystick Revolution mai utilizzato per Atari, C.VC 20, C.64, C.128, C.128D, Amiga 500, C.16 e plus 4 a L. 30.000 - Cifarelli Gianluca - via E. Fermi, 5/B - 70056 Molfetta (BA) - Tel. 080/985475 - 14 anni

• VENDO computer MSX VG 8010 48

Kram 32 Krom + espansione fino a 64 Kram il computer ha 3 anni l'espansione ha 1 anno il tutto a lire 80.000 - Privitera Filippo - Via Monterosa 8 - Novate Milanese (MI) - Tel. 3543002 - 12 anni

• VENDO/COMPRO e CERCO: la Free-soft Salerno mette a disposizione per tutti i possessori di MSX 1 e 2, la sua eccezionale softca (più di 1500 titoli originali) - Arrivi settimanali dai maggiori club europei - non c'è scopo di lucro - Scrivere per maggiori informazioni e lista programmi a: De Nigris Alessandro - Via A. Ferrigno 4 - 84100 Salerno - Tel. 089/723296 - 24 anni

• VENDO/COMPRO e CAMBIO software MSX 1 ed MSX 2 lista comprende ultime novità provenienti dall'estero (molte in arrivo) su disco, quick e nastro. Massima serietà ed impegno - Inviare vostra lista o telefonare per informazioni (solo ore pasti): Duranti Francesco - Via L. il Magnifico 104 - 00162 Roma - Tel. 06/4245693 - 15 anni

• COMPRO giochi per "MSX" Toshiba, Green Beret, Predator, Atletica 1 e 2 - Francesco Rafanelli - Via Cilea, 32 - 50047 Prato (FI) - Tel. 0574/25345 - 11 anni

• CERCO disperatamente il gioco Gostin Goblins, prego di fare qualcosa per farmelo avere - Alberto - Via Corridori 79 - 20037 Paderno Dugnano - Tel. 9106072 - 13 anni

• VENDO gioco MSX Batman in cambio del gioco pallavolo o Football americano - Giacomo Colangelo - Via Sabotino 12 - 20047 Brugherio - 12 anni

• VENDO MSX VG 8020 in ottime condizioni + 2 joystick, il libro "MSX Basic" di Albert sickler circa 200 giochi ed utility a L. 330.000 telefonare ore pasti - Igor Micheletti - Via Tondello 5 - 37063 Isola D. Scala (VR) - Tel. 7302338 - 14 anni

• CERCO e COMPRO giochi di Catch, Boxe, Athletic, Land, Mexico 86, Bouble Bouble - Per MSX VG 8020 - Prezzi trattabili - Andrea Gorza - Via Terraglio 85/a - 31100 Treviso - 0422/548631 - 12 anni

• VENDO Thoshiba HX-20, 1 anno di vita, più giochi omaggio a L. 200.000 - Trattato con Modena e provincia - Causa motivi di studio - Marchi Cristiano - Via Piave 22 - 41012 Carpi (MO) - Tel. 059/697131 - 14 anni

• VENDO giochi per MSX tra cui: California games, Gunsmoke, Flash Gordon, Batman, Time Trax, Uchi Mita, DC Livinestone, Ninja 2, North Sea Elicopter, Desolator, Avenger, Auf Wiedfrsehen, Monty inoltre agli acquirenti ogni 5 giochi comprati regalo un favoloso gioco - la versione MSX di Ghost'n Goblins - Telefonare ore pasti - Mannea Gian Luigi - Via Lepanto 9 - 08015 Macomer (Nuoro) - Tel. 0785/71117 - 14 anni

• VENDO e SCAMBIO fantastici giochi quali Music Maestro, La Piramide, Submarine, Shooter, Space Walk, Nichtshade Euna cassetta (Donkey Kong, Golf, Arkanoïd, Hiper Sport 3, ecc.) oppure scambio gli stessi con Soccer (Konami), Winter Games, Tennis, Catch, Wonderboy, Mario e Bros - Prezzi da contrattare - Solari P. Emilio - Via Castello 33 - 29019 San