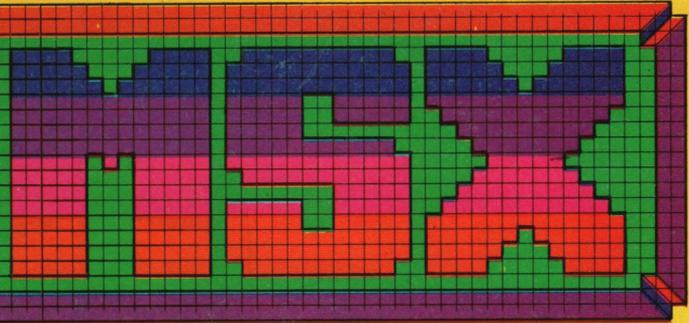
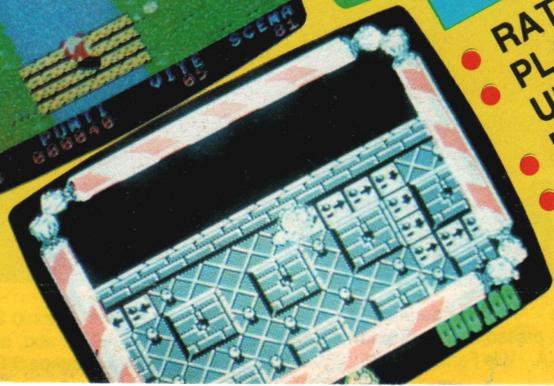
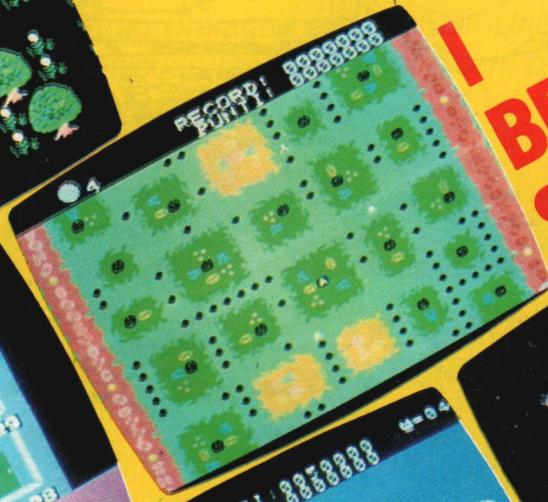


**NEW**  
**PROGRAMMI**

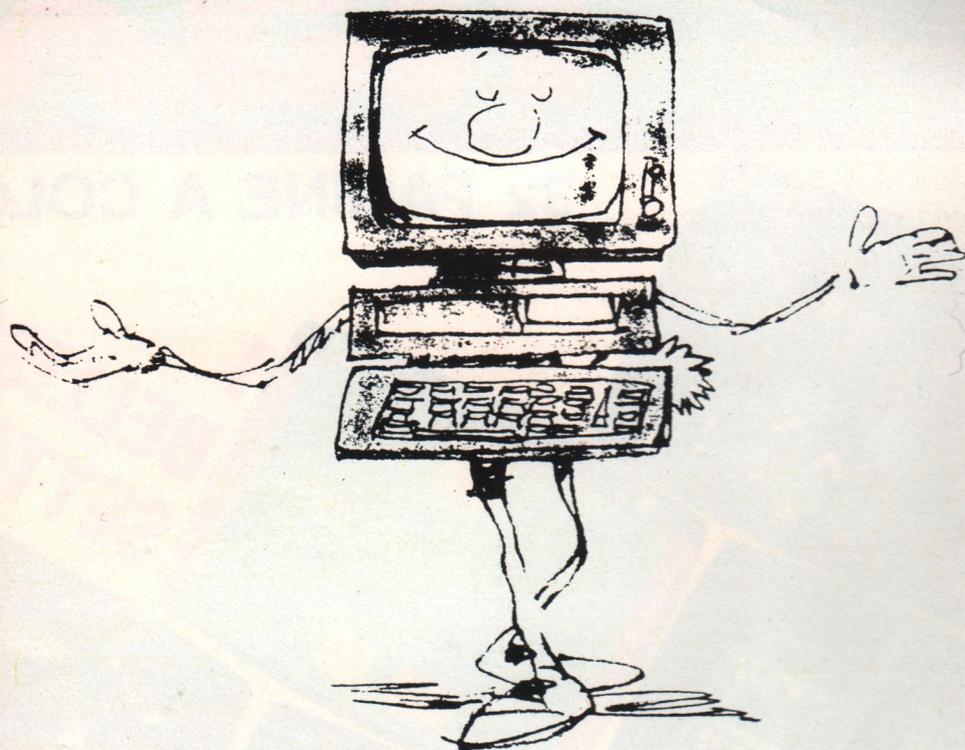


**32 PAGINE A COLORI**

**I BELLISSIMI  
SETTE**



- RATAPLAN ● PALACE TONI
- PLASMARON ● SHOOT'EM
- UP DONALD ● ASTROPAC
- ERNEST IL GATTO
- STAR SHUTTLE ●



**IMPORTANTE!!!**

**CERCHIAMO  
UN COLLABORATORE  
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

# A TUTTO JOYSTICK

*Crediamo di farvi cosa gradita presentandovi la migliore produzione mondiale di joystick, ossia del vostro più fedele compagno nei momenti di furia videogamica. Non abbiamo potuto mettere i prezzi accanto ai consigli all'acquisto perché molto spesso si assiste a differenze colossali tra un prezzo e l'altro frutto dell'avventurosa strada che i joystick fanno per arrivare dal Giappone, dalla Gran Bretagna e dagli Stati Uniti sino a noi. In questa rivista troverete inoltre alcune recensioni dei giochi più gettonati del momento.*

## IN QUESTO NUMERO

**4** RATAPLAN

**5** PALACE TONI

**6** PLASMARON

**7** SHOOT'EM UP DONALD

**8** ERNEST IL GATTO

**9** STAR SHUTTLE

**10** ASTROPAC

**12** DESOLATOR:  
UN EROE NEI GUAI

**14** TUTTI I GRANDI  
JOYSTICK DEL MONDO

**20** ARMALYTE E  
LE GALASSIE

**24** MICROSOCCER  
IL GRANDE CALCIO

**27** DARK SIDE  
NEL MISTERO FITTO

**30** IL MERCATO DI HARDWARE  
E SOFTWARE



# RATAPLAN

## CHE GIOCO È

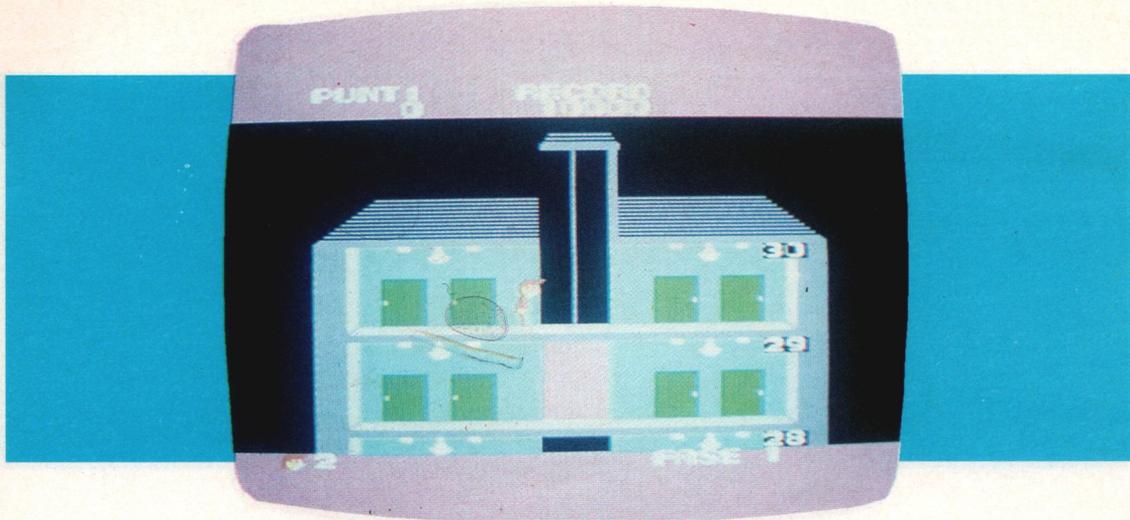
Un dispettoso mago ha fatto un incantesimo al nostro amico Rataplan e lo ha rinchiuso in un labirinto inseguito da 3 dispettosi folletti e gli ha raccontato che l'unico modo per liberarsi sarà quello di comporre la parola magica composta da 6 lettere. Per ottenere le lettere sono necessari 1000 punti, che potrai raggiungere se distruggi i folletti dello schema in cui ti trovi. Ma i folletti ti sono nocivi e possono essere schiacciati solo dal tuo amico tasso. Il tasso come tu sai è molto pigro e hai scoperto che l'unico modo per farlo muovere è sentire la musica. Semina allora delle note sulla strada del labirinto e raggiungi il tasso, questi si sveglierà colpendo i folletti che troverà sul suo cammino. Riuscirai a raggiungere la libertà?

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



## PALACE TONI

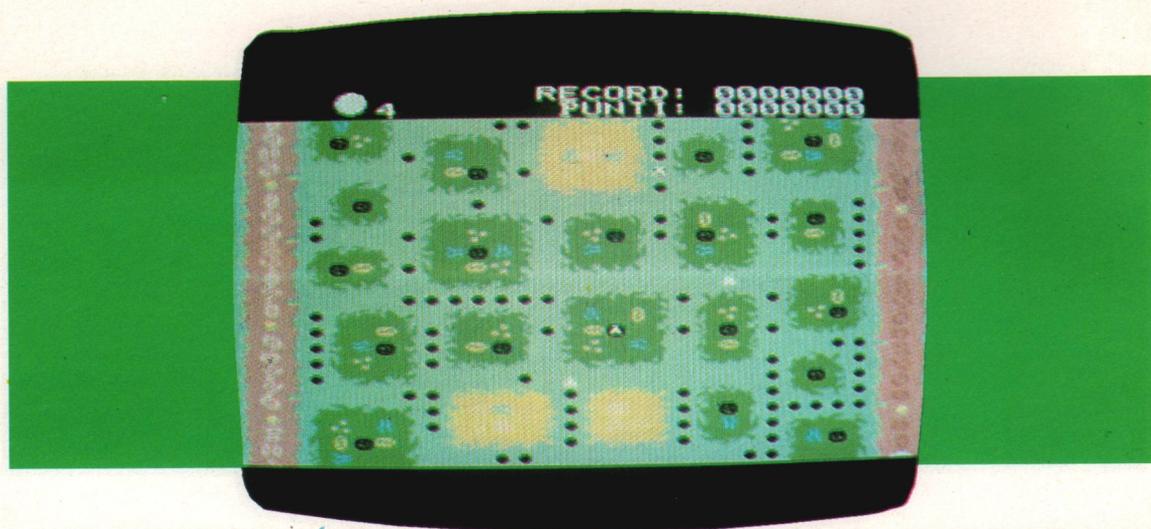
### CHE GIOCO È

Da qualche tempo la città di S. Francisco è invasa da ogni genere di criminali e le forze dell'ordine non riescono ad opporre loro resistenza. Sono quindi ricorsi all'aiuto di un gruppo di detective e tu fai parte di questa squadra. Dopo essere atterrato sul tetto dell'edificio assegnatoti dovrai, usando l'ascensore e le scale, esaminare tutti gli appartamenti rappresentati con una porta arancione e nei quali potrebbero nascondersi dei malviventi. Questi individui saranno anche nascosti un po' ovunque per ostacolare il tuo compito e dovrai eliminarli prima che ti uccidano loro. Ma fai attenzione gli ascensori possono essere comandati solo dal suo interno, anche se potrai sfruttarne anche il tetto in caso di bisogno. Dopo aver raggiunto il pianterreno dell'edificio sali sulla tua auto e ritorna al comando. Qui ti verrà assegnata una nuova missione e ricomincerai daccapo.

### È A TASTI

#### JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

X	salta
Z	spara



## PLASMARON

### CHE GIOCO È

Senz'altro non vi sarà mai capitato un ruolo strano come questo: ti trovi ad impersonare un globulo bianco all'interno del corpo umano e il suo abituale compito. Sfruttando i vasi sanguigni per raccogliere gli anticorpi, porta questi ultimi alle cellule che lampeggiano per sconfiggere i virus che le assillano. Ma attenzione se non sarai veloce le cellule moriranno ad una ad una. Il tessuto poi è anche infettato da noiose tossine che dovrai sempre eliminare, se non vorrai che moltiplicandosi mano a mano che trascorre il tempo soffochino tutte le cellule. Stai molto attento a non farti toccare da virus o avrai vita limitata e muoviti velocemente per non far morire il tuo individuo.

### TASTI

#### JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

- |   |         |
|---|---------|
| 1 | allievo |
| 2 | esperto |
| 3 | maestro |



## SHOOT'EM UP DONALD

### CHE GIOCO È

Una bella avventura nella terra degli orsetti sulla luna di Vega è quella che si prospetta al nostro amico pilota. I poveri e simpatici animaletti sono stati attaccati da un gruppo di alieni che vogliono impadronirsi di tutte le ricchezze delle miniere del loro pianeta. Tu appartieni alla squadra di vigilanza e sei stato incaricato di impedire l'attacco dei vostri nemici, distruggendo le varie ondate di astronavi mano a mano che le incontri sul tuo cammino. Stai attento a non cadere in acqua o per te sarà la fine e usa molto bene le tue risorse di difesa perché il futuro di tutti i tuoi amici orsetti dipende solo dalla tua bravura. Per esercitarti potrai anche scegliere di giocare con vite infinite.

### TASTI

**JOYSTICK**  
**TASTI DI CURSORE**

**FUOCO**                      inizio gioco



## ERNEST IL GATTO

### CHE GIOCO È

Il piccolo Bobby ne ha combinata un'altra delle sue. Si è introdotto nella camera del suo amico George e per curiosità si è impadronito della sua raccolta molto preziosa di cartine colorate, ma purtroppo una folata di vento le ha sparpagiate un po' ovunque. Per impedire che il suo amico si accorga della sua bravata e vada su tutte le furie dovrà andare in cerca di tutte le carte e recuperarle. Ma il prato è infestato da vermi e quadrifogli velenosi, molto pericolosi, mentre in suo aiuto potrà venire il gatto Ernest che lo farà ingigantire dimezzando le sue possibilità di morire. Tutte le volte che vieni ucciso ricominci la tua raccolta daccapo, a meno che tu non riesca a toccare i quadrifogli bianchi, che fissano il punto da cui ricominciare.

### TASTI

**JOYSTICK PORTA 1**  
**TASTI DI CURSORE**

**FUOCO/SPAZIO** inizio gioco salto



## STAR SHUTTLE

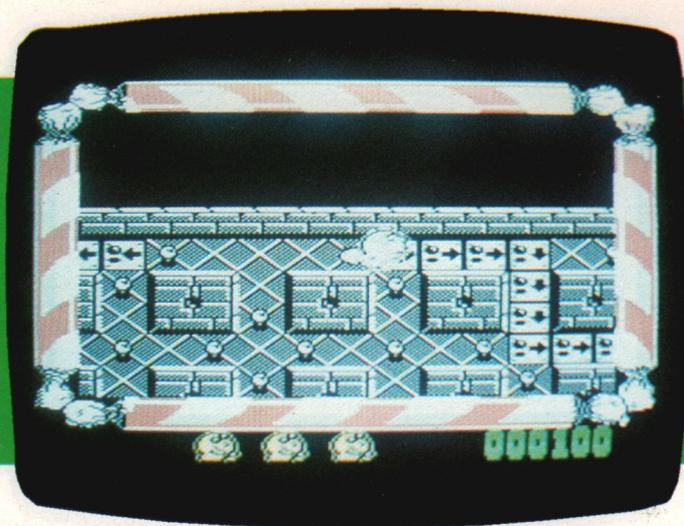
### CHE GIOCO È

Anche nello spazio, dopo i numerosi lanci di satelliti si è reso necessario istituire una rete di spazzini per recuperare tutti gli oggetti che possono essere fatali per collisioni con le astronavi da trasporto. Fai parte dell'equipaggio di una navetta di pulizia e devi percorrere il settore assegnatoti, raccogliendo e recuperando tutti gli oggetti che incontri sul tuo cammino. Dovrai solo fare attenzione agli asteroidi, numerosi in questo settore astrale, e alle astronavi nemiche che potrai però anche distruggere. Potrai giocare da solo o gareggiare contro un tuo amico per vedere chi sarà il più bravo nella ripresa affidatagli. Speriamo che sia tu il migliore.

### TASTI

#### JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CORSORE

- |   |          |
|---|----------|
| 1 | 1 pilota |
| 2 | 2 piloti |



## ASTROPAC

### CHE GIOCO È

Per quello che ne pensava Astropac la vita non aveva alcun senso. Si annoiava aveva pochi amici ed era sempre alla ricerca di un qualche divertimento. Suo padre gli aveva raccontato molte storie di suo nonno, che commerciava amabilmente con i fantasmi delle case, cosa che purtroppo, suo padre non aveva continuato a fare. Ma un bel giorno accadde che i fantasmi cominciarono ad apparire, seminando distruzione e panico per l'intero villaggio. Disperato il sindaco chiese aiuto al padre di Astropac che declinò a causa della sua paura. Astropac decise di seguire le orme del nonno e accettò la sfida. Guida il nostro amico in ognuno dei 15 labirinti evitando i fantasmi ed altre creature malvage. Usa abilità e prontezza di riflessi per avvantaggiarti di tutti i dispositivi speciali di ogni labirinto, perché solo combinandoli tra di loro potrai avere successo. Potrai trasformarti ad esempio in un essere molto arrabbiato, in un pesante ippopotamo in grado di schiacciare facilmente i nemici, in uno scavatore, carro armato o navetta. Ma ricorda usa l'Astropac arrabbiato quando è proprio indispensabile, ne esistono poche icone mentre la navetta e il carro sono buoni rifugi.

### TASTI

#### JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

Q	su
A	sinistra
P	destra
A	giù

**E  
IN EDICOLA**

**7 FANTASTICI  
GIOCHI  
per il tuo**

**SUPER MSX**

**DA NON  
PERDERE IL  
NUOVO NUMERO**

# DESOLATOR

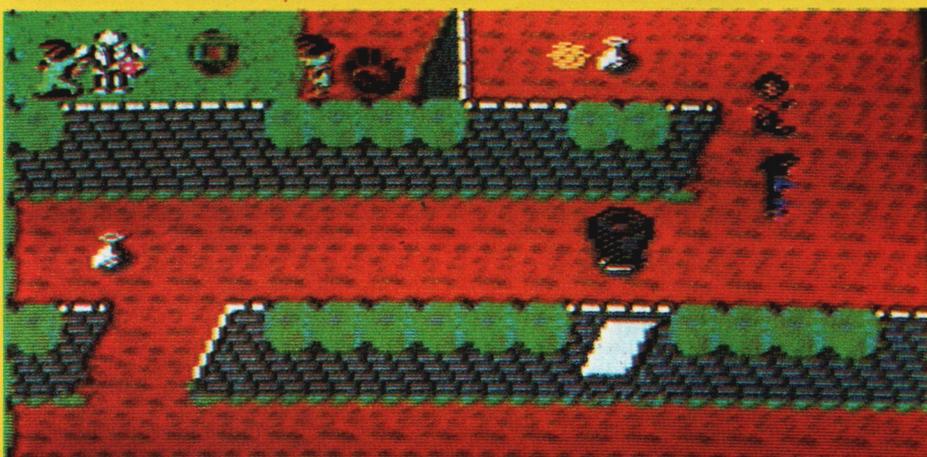


Per essere un clone di giochi a scrolling verticale come **Ikari Warriors** e **Gauntlet**, **Desolator** non è malaccio. Nel ruolo dell'impavido Mac, penetrerete nel castello del malvagio Kairos per liberare degli sventati scolari che sono rimasti chissà come intrappolati nei suoi specchi magici.

Le ambientazioni sono ben fatte, e visualizzate con una prospettiva dall'alto. All'inizio sarete disarmati, e dovranno bastarvi i pugni per respingere i nemici che balzano su attorno a voi con degli sbuffi di fumo: colpiteli sul naso

e li metterete KO, ma non vi libererete altrettanto facilmente degli armigeri in armatura che incontrerete in seguito. Essi vi scaglieranno contro raffiche di coltelli, e se sarete colpiti il vostro indicatore d'energia crollerà drasticamente.

Vi serviranno quindi delle armi poderose: se troverete dei simboli recanti una bomba, otterrete delle autentiche granate medioevali! Non sprecatele, poiché in seguito ne avrete bisogno per superare porte e ponti levatoi. Incontrerete anche dei teletrasporti che vi por-



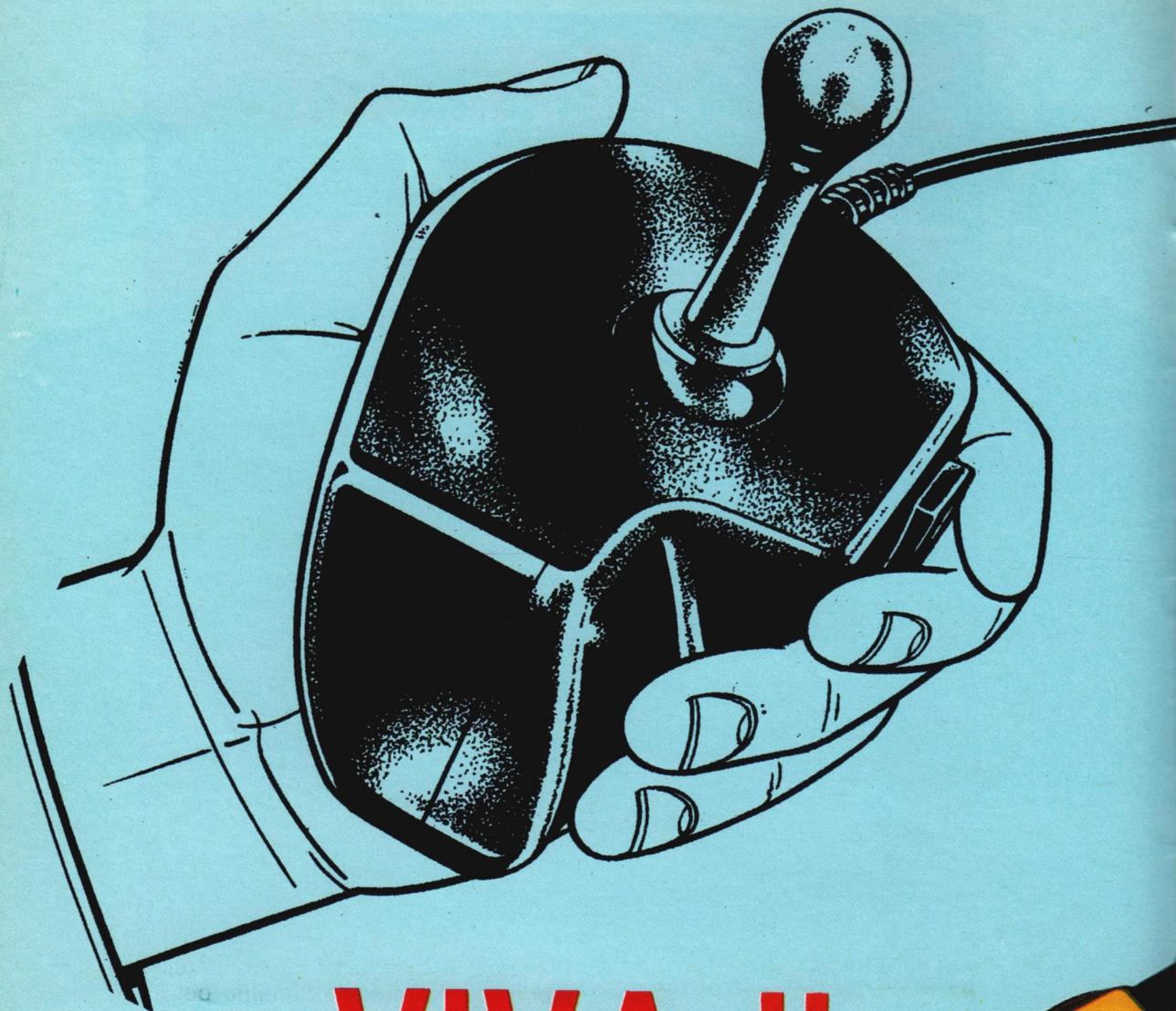
teranno in punti altrimenti inaccessibili del castello, nonché delle grandi urne che, una volta rovesciate, trasformano tutti gli avversari circostanti in denaro!

Di tanto in tanto troverete anche degli specchi magici incassati nei muri: rompeteli, e da essi guizzeranno fuori numerose piccole creature. Se riuscirete a catturarne nove prima che scompaiano, diventerete temporaneamente invulnerabili e potrete affrontare qualsiasi difficoltà. Questo vi sarà utile per esempio per superare la sala in cui decine di teste

volanti vi daranno addosso. Tra le altre cose, troverete anche mine, lanciafiamme e barili da lanciare.

Peccato che tutto quanto sia roba già vista e stravista. Oltre a non brillare per originalità, **Desolator** ha anche alcuni difetti, come ad esempio gli avversari che sembrano identici all'eroe o che rifiutano di darsi per vinti anche quando gli si molla una granata in testa. Come gioco non è male, però non riesce certo ad entusiasmare.





**VIVA IL  
JOYSTICK!**



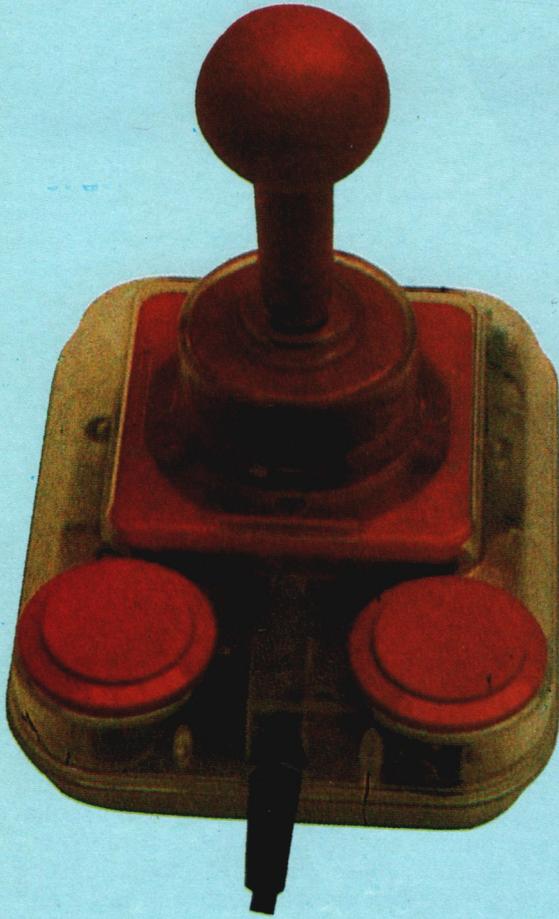


Con la rivista in mano e Natale appena passato siamo nella stagione migliore per accorgerci che il nostro caro vecchio joystick sta tirando gli ultimi respiri. Non è il momento più adatto per liberarci dei nostri fastidi e scegliere un nuovo controllo con tasto di fuoco super turbo clickety-click? Ci sono joystick grossi e joystick piccoli, joystick grassi e altri magri che si adattano a tutti i gusti, dai un'occhiata e scegli quello che fa per te.

#### **JOYBOARD (Euromax)**

Il più grosso joystick in commercio è il Joyboard, un ammodernamento del Microhandler. La sua grossa base bianca ospita lo stick, due grossi tasti di fuoco e un'impugnatura di autofuoco, un controllo della velocità dell'autofuoco e due paddles.

Per stabilizzarlo puoi scegliere fra delle ventose o un piccolo "piede" di gomma (il piede funziona ottimamente). Questo stick ha dei buoni vantaggi ma viene un po' sminuito da una certa difficoltà di padronanza. La velocità variabile dell'autofuoco è un'idea eccellente che ti permette di cambiare la velocità in modo da ottenere una raffica di fuoco perfetta. Xenon te ne dà un esempio ottimo perché in questo gioco un autofuoco standard è inefficace mentre il Joyboard è eccellente. I due paddles sono un'aggiunta carina ma il loro potenziale è purtroppo utilizzato raramente dai



giochi in commercio. Il tutto è in ogni caso molto bello, con led che si accendono con la pressione del tasto di fuoco. Il prezzo non è così basso, soprattutto se consideriamo la risposta leggermente debole dello stick, ma sotto gli altri punti di vista Joyboard è un buon acquisto.

#### **PROFESSIONAL AUTOFIRE (Euromax)**

Il disegno di base del Professional Autofire deriva da quello del classico Kempston Competition Pro, che origini migliori potrebbe avere un joystick? È in ogni caso a microinterruttori come quello, a parte l'interruttore di autofuoco che è suo proprio.

L'impressione di solidità che dà lo rende un vincente per quasi tutti i tipi di gioco, dal maneggiamento del joystick allo shoot-em-up. Delle diagonali molto ben definite sullo stick e gli evidenti click di tutti gli interruttori lo ren-

dono uno dei migliori joystick in commercio e uno di quelli che personalmente preferisco. Molto raccomandato.

#### **JOYSTAR (Euromax)**

Esattamente all'estremo opposto della scala di prezzi troviamo Joystar. Disegnato per essere appoggiato su un piano o tenuto in mano, ha due tasti di fuoco, uno sulla cima dello stick e l'altro sulla parte frontale della base. Nascosto da qualche parte nella faccia inferiore è posto un interruttore di autofuoco. Il Joystar, a parte il valore di quel che costa, è proprio il più economico e il meno affidabile. Lo stick si muove in un modo orribile, lungo e appiccicoso, lasciandoti nel dubbio di non aver collegato quella diagonale. I tasti sono allo stesso livello e ti lasciano una impressione di uguale insoddisfazione. Risparmia i tuoi soldi per riuscire a prendere qualcosa di meglio.

#### **COMPETITION PRO CLEAR (Dynamics)**

Il clear è identico al Competition Pro, salvo





che per la scatola trasparente. Questo permette agli occhi curiosi di andare ad esplorare come lavora lo stick senza doverlo smontare (How!).

Uno stick a microinterruttori significa un controllo con buona risposta e anche se i tasti del Clear non sono a microinterruttori eseguono bene il loro lavoro. Un forte competitore sul mercato del miglior joystick, marginalmente superato dal suo fratello maggiore...

#### **COMPETITION PRO EXTRA (Dynamics)**

L'aspetto è identico al Clear, ma ha l'aggiunta dei tasti di fuoco a microinterruttori e di un modo autofuoco. Una sua caratteristica unica è il modo movimento lento che funziona come l'autofuoco (passando rapidamente da acceso a spento) ma agisce sui movimenti del joystick. Il suo utilizzo è però limitato a ingannare solo alcuni giochi nei quali bisogna muovere continuamente il joystick. Lo stick può avere la tendenza a diventare leggermente duro, ma, malgrado ciò, rimane il mio favorito fra gli articoli correnti. Caldamente consigliato.

#### **CHEETAH 125 SPECIAL (Cheetah)**

Questo strano stick utilizza il disegno dell'impugnatura di una pistola della Quickshot per ospitare quattro tasti di fuoco indipendenti e un interruttore di autofuoco. E lo stick può anche essere leggermente ruotato un po' come succede nella macchina di arcade **Ikari Warriors**.

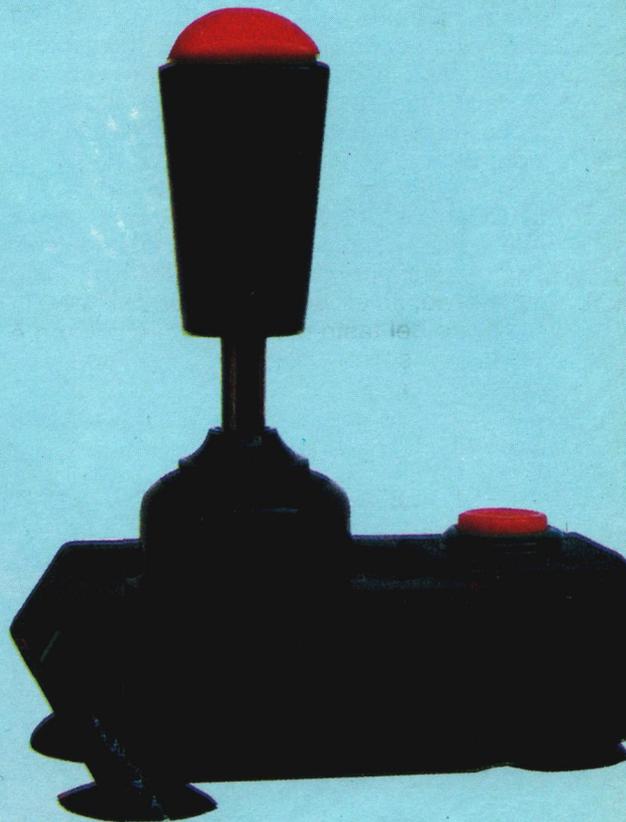
Per tutte le funzioni sono necessari due lead, uno per port. Il problema, con tutte queste caratteristiche addizionali è che deve ancora nascere un gioco che le utilizzi. Tutti i tasti sono poco pronti come risposta e anche lo stick è piuttosto debole come efficacia. In breve, proprio un misero joystick.

#### **I VECCHI FAVORITI**

Questi joystick sono stati messi in commercio già da un po' ma continuano ad essere piuttosto diffusi, sono di qualità e sono divertenti per chi desidera qualcosa di un po' diverso.

#### **SPEEDKING (Konix)**

Disegnato per essere il più comodo possibi-



le, sta bene in una mano a coppa mentre l'altra controlla lo stick decisamente corto. Il tasto di fuoco è stato messo sul lato destro in modo da poter essere azionato dall'indice. E alla Konix sono così generosi che lo hanno addirittura impacchettato con una copia libera di **Thing Bounces Back**.

Dei rumorosi microinterruttori danno una sensazione particolare che viene ridotta solo dalla mancanza di angoli nelle diagonali. Il fuoco rapido e continuo può provocare crampi alle dita. Pur non essendo uno dei miei preferiti, lo Speed King è stato molto apprezzato soprattutto da chi trovava il disegno classico meno bello di uno maneggevole. Si è anche guadagnato la reputazione di essere uno dei trattamenti più rudi che anche uno dei più frenetici giocatori di joystick può tenere in mano.

#### **QUICKSHOT II TURBO (Spectravideo)**

Il miglior joystick a impugnatura a pistola, dall'aspetto lustrato e dagli interruttori che rispondono bene. Un dispositivo per l'autofuoco posto sulla parte posteriore evita di far male alle dita. Non lo sceglierei come unico stick da possedere, ma il Turbo è grande e bisogna averne uno nella propria collezione. Poiché viene controllato con una sola mano, l'altra viene lasciata libera per dare i comandi dalla tastiera. Esso conferisce inoltre un tocco supplementare di realismo alle simulazioni di guerra.

#### **IN COMMERCIO FRA POCO**

Alla Suncom hanno pronti due nuovi stick, il Tac 30 e il Tac 50, miglioramenti dei Tac 3 e 5. Sono joystick completamente azionati da

microinterruttori e hanno una nuova impugnatura ergonomica disegnata sullo stile di quelle aeree. Il Tac 50 ha un autofuoco a velocità variabile, una caratteristica che secondo la Suncom viene presentata per la prima volta. La Konix che ha già venduto in tutto il mondo quasi tre milioni di esemplari dei suoi joystick Speed King. Ora lancia il Predator, e il Megablaster. I due joystick saranno molto simili fra di loro, con le ovvie differenze che il Megablaster ha dimensioni di un quarto inferiori a quelle del fratello maggiore e ha una impugnatura diversa. Internamente, però, i due prodotti sono diversi: il Predator viene azionato da micro interruttori, mentre il Megablaster utilizza un meccanismo molto più tradizionale.



**QUESTO MESE IN EDICOLA**

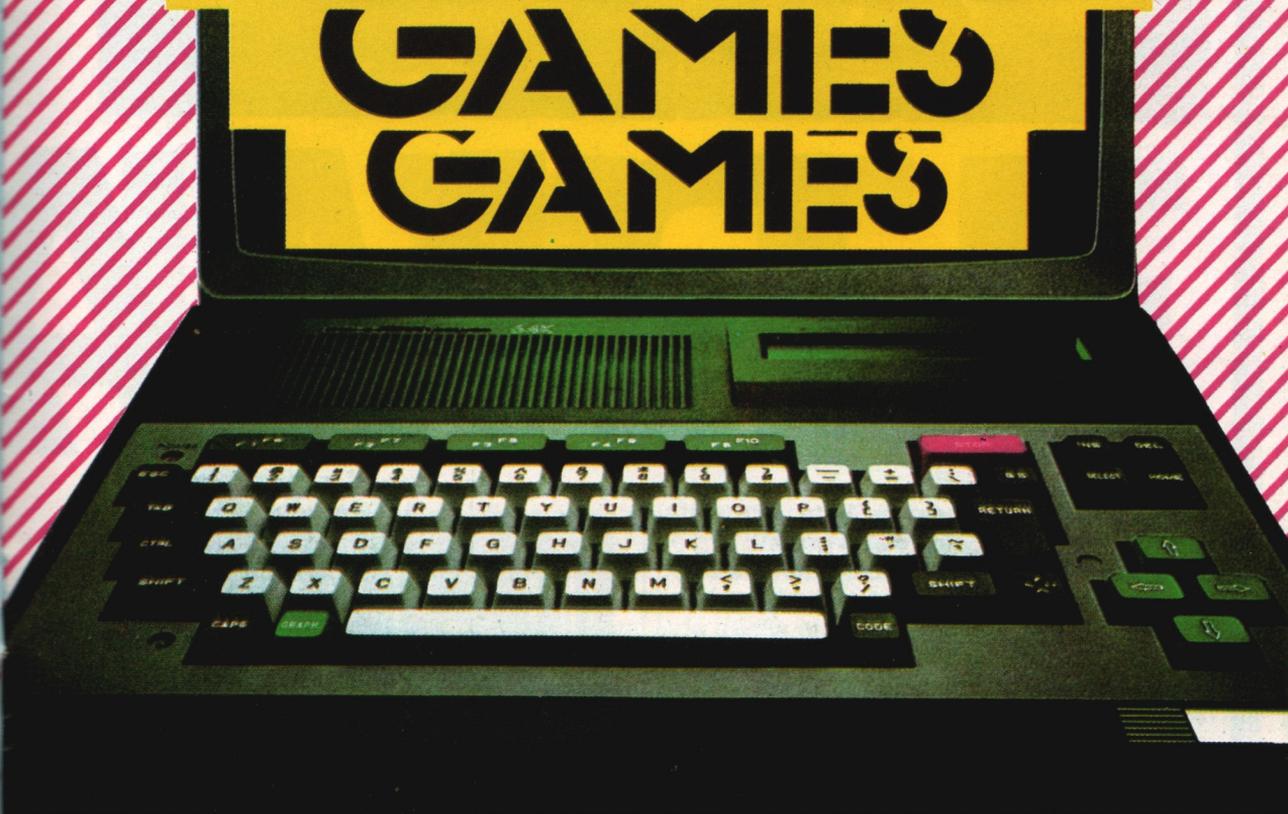
**IL NUOVO NUMERO DI**

**32 PAGINE  
A COLORI  
PER IL 64**

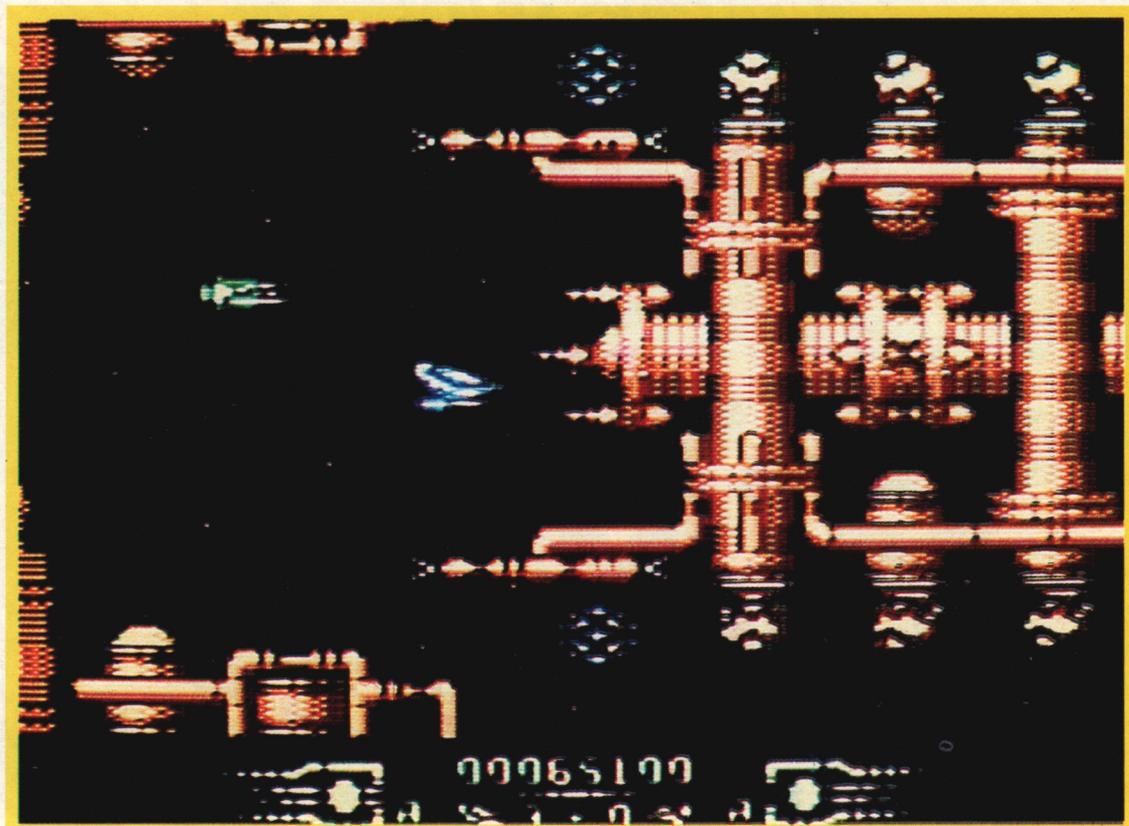
**WAR**

**8**  
**VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"**

**GAMES  
GAMES  
GAMES  
GAMES**



**PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**



# ARMA

Indicato come il seguito di **Delta**, **Armalyte** è stato messo in codice da un gruppo di giovani di Exeter dal nome Cyberdyne Systems. Si tratta del loro primo gioco, e direi che è veramente ottimo.

Sotto forma di variante di **Nemesis/Salamander**, **Armalyte** offre otto livelli di azione di sparo simultanea per due giocatori, ambientata dopo la missione di Delta, quando la forza aliena di H'Siffan è stata respinta da un pilota Terran isolato. Nella loro fretta di riportarlo a casa, gli H'Siffan hanno lasciato dietro di loro un carico di inestimabili oggetti alieni. Es-





# ALLYTE

sendo venuto a conoscenza di ciò, il presidente senza scrupoli di una Corporazione di Terran ha assunto due mercenari perché si infiltrino nella zona in questione per recuperare quegli articoli inestimabili. Con questa idea in testa, lo scopo principale è di avanzare il più possibile facendo strage della maggior quantità possibile delle forze di H'Siffan che sono rimaste.

Alla missione possono prendere parte uno o due giocatori, e se si tratta di uno solo, la seconda navicella agisce, come in **Nemesis**, nel ruolo di un multiplo che spara all'unisono

con la prima. Questa navicella può anche essere posizionata in un punto preciso dello schermo premendo la barra di spazio al momento opportuno; la navicella si separa quindi da quella madre per fornirle copertura dalla sua posizione statica.

Nel modo a due giocatori, le due navicelle possono stabilire un contatto e spingersi l'un l'altra fuori strada. Questo può provocare problemi in vari punti attraverso un paesaggio nel quale gli spazi fra le costruzioni spesso non sono più larghi di una navicella. Il giocatore meno leale può, naturalmente, anche contri-

buire a ridurre lo stock di forze del suo compagno!

Gli armamenti di ogni navicella possono essere aumentati raccogliendo l'equipaggiamento supplementare che viene fornito dalle icone variabili. Se colpisci l'icona essa va ad apparire ciclicamente fra gli add-on disponibili, da una semplice scatola di munizioni fino ai laser che sparano verticalmente e agli scudi temporanei. La raccolta ripetuta della stessa icona aumenta progressivamente quel tipo di equipaggiamento che, una volta conquistato, non viene perso nella distruzione della navicella.



Oltre a ciò ci sono un generatore e una batteria che aumentano l'efficacia della super arma corrente. È possibile selezionare tre di questi dispositivi dalla tastiera, e durante il gioco, se tieni premuto il tasto di fuoco, riesci a far partire un raggio ad alta potenza che vola attraverso tutto lo schermo e liquida tutto quello che incontra sulla sua strada: Questa arma può essere nuovamente utilizzata solo una volta che la sua riserva di energia è stata ricaricata; la batteria e il ricaricatore vengono raccolti per accelerare questo processo di ricarica.

Con questo gioco l'MSX è stato veramente spinto fino ai suoi limiti: c'è una immensa quantità di alieni e l'azione può diventare movimentata ad un livello mozzafiato, una vera pompa di adrenalina. E non c'è un attimo di respiro in vista.

Anche i grafici sono eccezionali, dai pedoni piccoli ma animati in modo molto bello, alla gran varietà degli sfondi e alle gigantesche finali di livello.

Sì, è un altro gioco a scorrimento orizzontale, ma è sicuramente uno dei migliori.

#### DATI TECNICI

\* Armalyte esegue una routine con movimento a schermo completo, che viene aggiornato ogni 1/50 di secondo.

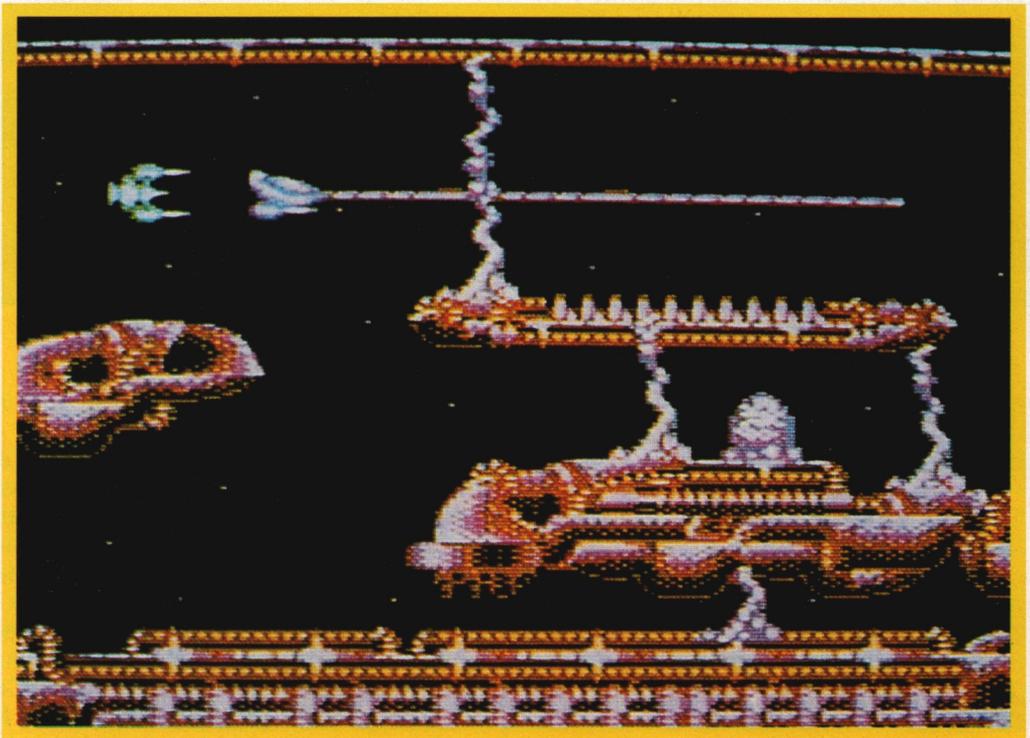
\* Nel momento più caldo della battaglia possono esserci anche 34 sprite sullo schermo (compresi gli 8 che riempiono la parte inferiore del visualizzatore).

\* Le grosse navicelle madri della fine del livello sono composte ognuna da circa 16 sprite.

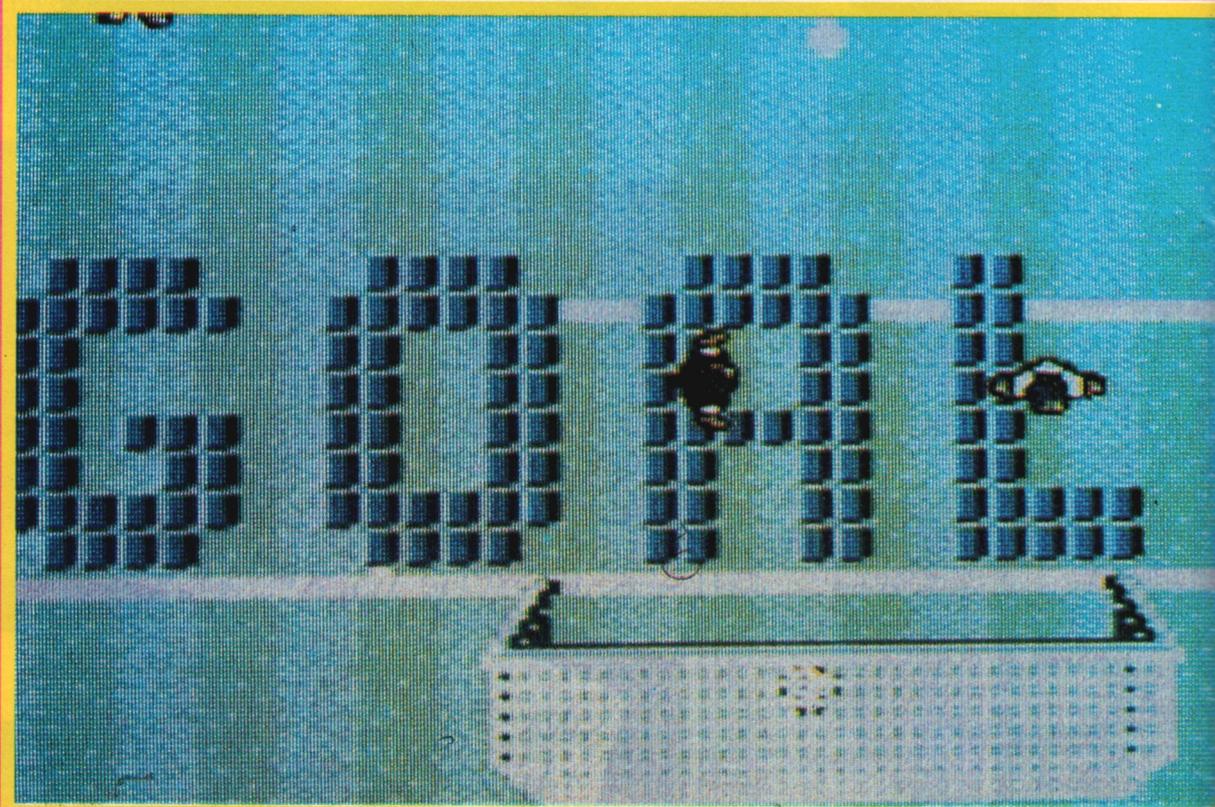
\* Con le due navicelle che sparano a ripetizione, possono esserci sullo schermo anche 160 pallottole nello stesso momento.

\* Ogni livello è composto da 32 schermi, poiché ci sono otto livelli ti ritrovi con un totale di 256 schermi.

\* Tutte le navicelle degli alieni sono state messe in sequenza individualmente; anche se volano in formazione, ognuno di loro segue una sua rotta di volo.



# MICROS



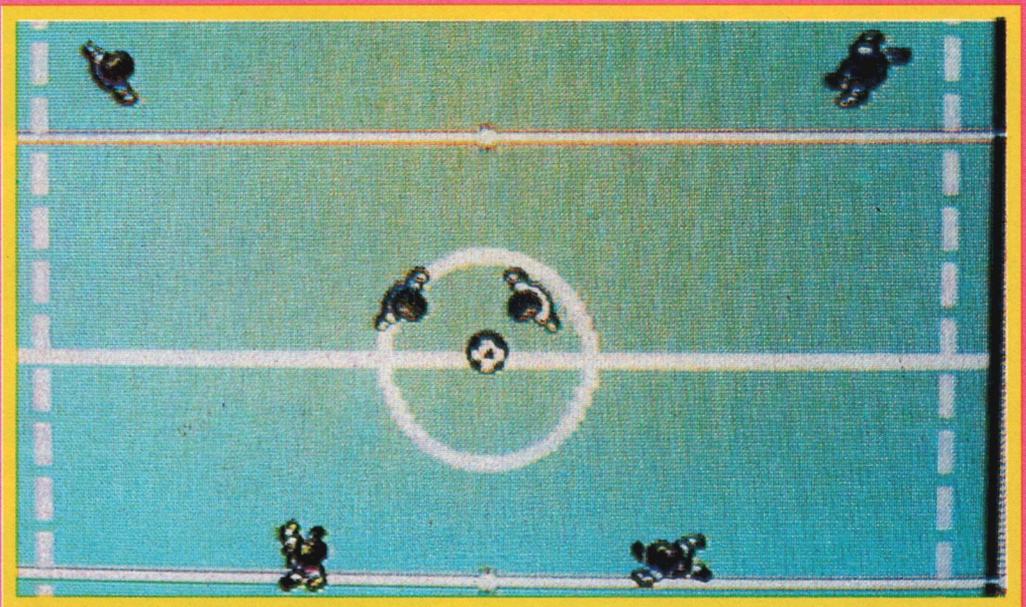
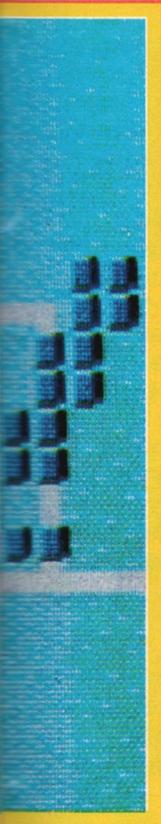
Creando quello che è sicuramente l'accoppiamento più strano dell'anno, la Microprose si è associata con la Sensible Software per potervi offrire **Microsoccer**, una simulazione di calcio che fornisce azioni di calcio sia al chiuso che all'aperto.

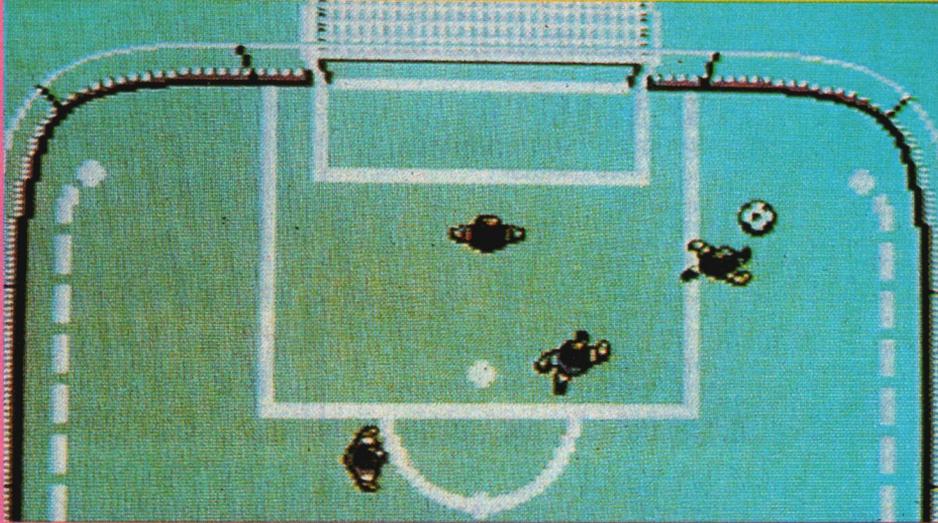
Il package comprende due versioni di questo sport che vengono caricate indipendentemente l'una dall'altra. Il gioco standard a undici giocatori per squadra si svolge su un campo di erba con movimento multidirezionale, mentre quello secondo le regole americane, a sei giocatori per squadra, si svolge in un campo

più piccolo al chiuso con semplice movimento verticale.

Si applicano le regole tradizionali, con l'eccezione delle cose noiose come le rimesse laterali e ogni gioco può essere impostato su una durata variabile da due a dodici minuti. I giocatori possono divertirsi con una partita amichevole oppure lasciarsi coinvolgere in un campionato di Coppa del Mondo al quale possono partecipare fino a 16 squadre. Questa opzione segue lo schema solito della Coppa del Mondo e comprende 29 squadre fra le quali puoi scegliere la tua nazione preferita.

# SOCCER





Tutti gli altri Paesi, quando vengono impegnati in una partita, sono impersonati dal computer e ogni squadra è classificata secondo la sua abilità, con il Brasile come squadra più dura da battere. Questo serve anche per la selezione del livello di abilità poiché, per esempio, è più facile vincere se giochi come Italia che quando rappresenti la Nuova Zelanda.

Ci sono anche molte possibilità per il singolo giocatore che può impegnarsi da solo in una Coppa del Mondo o partecipare alle sfide della International Sensisoft. Si tratta di un cartellone con 16 squadre che giocano una dopo l'altra e sono di forza crescente. Se vinci sali in classifica, se perdi scendi. Lo scopo finale è di riuscire a battere la squadra più forte, il Brasile appunto.

I programmi di tutti e due i tipi di gioco possono essere salvati su disco o su nastro, in modo che i campionati più importanti possano essere giocati anche in più giornate.

Il metodo di controllo sul campo è simile a quello utilizzato dalla maggior parte dei giochi di questo genere ed è più o meno identico per il gioco all'aperto e per quello al chiuso. Anche se tutta la squadra è presente sul campo, hai sotto il tuo controllo diretto un solo calciatore per volta, di solito quello più vicino alla palla. Il giocatore, quando ha la palla, continua a palleggiare e le dà un vero calcio solo quando viene premuto il tasto di fuoco. La forza del colpo è determinata dalla lunghezza della pressione sul tasto di fuoco mentre lo stile del tiro è selezionato dalla posizione del joystick. Hai a tua disposizione numerosi tiri: lanci in alto, colpi al volo, calci a banana (che possono essere impostati su basso, medio e alto) e un calcio all'indietro sopra alla testa, allo stile di Pelé.

Quando la palla è in mano all'avversario e questo si avvicina alla zona di tiro in porta, il tuo controllo passa sul portiere e il trasferimento ti viene indicato da un segnale acustico. Il movimento del portiere avviene nel solito modo, ma quando premi il tasto di fuoco esso si tuffa dove richiesto, a sinistra, a destra o in alto. Per placare un avversario devi correre verso di lui e premere il fuoco. A questo punto il giocatore tenta un passaggio laterale o fa un tiro in porta e fa gol oppure sfreccia oltre. E questo è particolarmente complicato quando comincia a cadere la pioggia (accompagnata da tuoni e lampi) poiché il giocatore che marca l'avversario, se il suo gioco non è perfettamente temporizzato, può andare a finire steso sul campo.

All'inizio il controllo del tuo giocatore è piuttosto complicato ma non ti ci vorrà molto tempo per capire come funziona, anche se prima di riuscire a diventare esperto al punto da battere gli stranieri controllati dal computer dovrai fare un buon numero di allenamenti.

**Microsoccer** è anche bello da guardare: i grafici sono particolarmente chiari e l'animazione dei giocatori è efficace. Ci sono molti tocchi simpatici durante tutto il gioco, come la pioggia che cade sul campo, e il meraviglioso replay delle azioni; quando viene segnato un gol, ne viene fatto un replay accurato, completo di rumori! Il gioco è stato studiato cercando di considerare tutti gli aspetti di questo sport, compresi il corner, i tiri in porta, i calci di rigore e le rimesse nella versione a sei giocatori per squadra, ma aggiunge anche un'azione in stile arcade veloce che lo rende senz'altro il gioco di simulazione di calcio più completo, se non addirittura il migliore in assoluto. Uno a zero per i ragazzi della Sensible.

**ECCEZIONALE**  
E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE

**MSX** **HIT**  
32 PAGINE A COLORI  
**PARADE**

UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI

# DARK SIDE

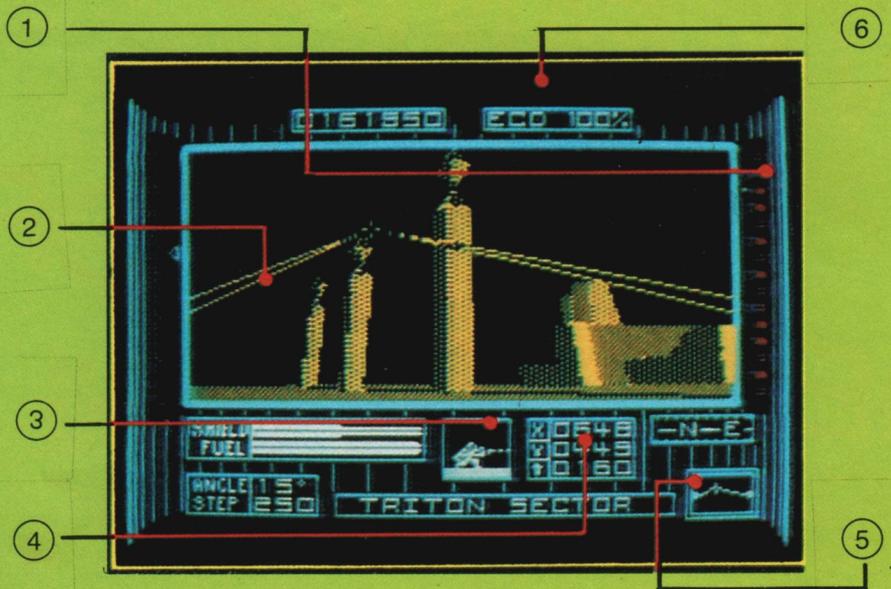
Una delle lune di Evath, Tricuspid, è stata invasa dai malvagi Ketars, e su di essa è stato installato Zephyr One, un megalaser distruttivo. Con quest'arma tremenda i Ketars vogliono distruggere Evath, ma per far ciò hanno bisogno dell'energia necessaria. A tale scopo hanno costruito sulla faccia illuminata della luna delle torri Ecd per l'assorbimento dell'energia, collegate mediante dei cavi a Zephyr One, che si trova sulla faccia in ombra della luna. Le torri Ecd impiegheranno un po' di tempo ad assorbire l'energia necessaria, e così approfittando di ciò Evath vi invia sulla luna a distruggere il laser.

Sganciate discretamente su Tricuspid, disponete di una tuta da combattimento dotata di propulsore jet e di un laser che potete puntare grazie a un mirino che appare nel casco. Per prima cosa, cercherete di distruggere tut-

## Consigli utili:

All'inizio del gioco è assolutamente necessario rifornirsi di carburante e di schermi protettivi prima di intraprendere la missione: giunti nella sala segreta del capannone, sparate al tappeto e troverete una botola nascosta che conduce ai tunnel sotterranei, ma state attenti perché dopo un po' il tappeto riappare e blocca l'uscita; nella zona della Sfinge le torri Ecd sono bersagli ideali; scoprirete che se la vostra angolazione rispetto al pilastro o al pentagono è il più possibile vicina ai 90° potrete ottenere una quantità maggiore di carburante e di schermi.

1: questo orologio digitale nell'elmetto mostra quanto tempo manca alla distruzione del vostro pianeta 2: questo mirino serve a dirigersi con precisione sugli oggetti e inoltre a prenderli di mira col laser 3: questa icona indica se il nostro eroe è in piedi o se sta volando col propulsore jet 4: Le coordinate della vostra posizione sulla superficie lunare 5: Indicatore del modo in cui vi trovate, "movimento" o "fuoco" 6: Se questo bordino lampeggia, vi stanno sparando; se in giro non vedete nessuno, vi stanno sparando da un satellite orbitale, che però potrete abbattere molto facilmente.



te le torri Ecd presenti sulla faccia illuminata di Tricuspid colpendo il cristallo che ciascuna di esse ha in cima, ma potrete fare ciò solo alle torri collegate da un solo cavo; se i cavi sono due, il cristallo si rigenera subito. Dovete insomma cercare di neutralizzare il maggior numero di torri possibili nel minor tempo possibile.

**The dark side** è un tipico prodotto della Free-scape, nel senso che è realizzato con la stessa veloce grafica tridimensionale che già aveva fatto sensazione l'anno scorso in **Driller** e a ciò bisogna aggiungere dei rompicapo davvero diabolici e un paesaggio che nasconde mille insidie. Si tratta di un gioco difficile, impegnativo, del quale il giocatore deve assolutamente farsi una mappa se vuole uscirne vivo!



**Plexor:** specie di carri armati che vi attaccano se si trovano a distanza utile. Sparategli tenendovi fuori portata, ma sappiate che torneranno!



**Piattaforma di teletrasporto:** ci sono piattaforme così che si librano su tutta la luna, specie nel grande cubo cavo. Se le colpite verrete subito teletrasportati a certi punti fissi della superficie lunare.



**Telecabina:** se avete tutti i cristalli necessari, potete farvi teletrasportare su qualsiasi punto di Tricuspid.



**Cristalli:** i Ketars hanno abbandonato la telecabina rendendola inservibile disseminando per tutta la luna i cristalli necessari al suo funzionamento.



**Zephyr One:** il vostro obiettivo è di troncare l'alimentazione d'energia di questo micidiale ordigno.



# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● CERCO giochi su cassetta ad esempio Year kung fu, Dragons' lair, Ghost'n Goblins, Pac Land, Bubble bobbie - posso anche scambiare cassette per il Philips 8020 80K - telefonare dalle 10.30 alle 12.30 e dalle 20.30 alle 22.30 - Danilo Lobarella - Via Poggio Verdello - 00148 Roma - Tel. 06-6850032 - 15 anni.

● CERCO disperatamente i seguenti giochi: Pallavolo, Tennis, Arcan, Zazzon, Basket, Calcio, Kung Fu II, Ulck, Time bandit, Il computer in mio possesso e l'MSX Spectavideo - chi è interessato telefonare ore pasti o spedire lista (i giochi devono essere per registratore) - Heltai Luca - Via Burroni d'Adda, 13 - Bormio (Sondrio) - Tel. 0342/903572 - 10 anni.

● COMPRO/CERCO Floppy disk drive per MSX Sanyo MPC 100 (MSX 1) ottimo stato non più di 2 anni di vita prezzo da concordare - Boscaro Marco - Via 4 Novembre 1/7 - 30030 Vigonovo (VE) - Tel. 049/9830210 - 16 anni.

● VENDO circa 200 giochi tra i più belli: Batman, Avenger, Green Beret, Rambo, tutti a L. 70.000 - inoltre avendo stampante NMS 1431 MSX nuovo, ancor acon scatola di imballaggio a L. 450.000 - Alberto Scalco - Via Dei Prati 36 - Barlassina (MI) - Tel. 0362/561145 - 15 anni.

● MSX Club tridentum vende oltre 900 programmi in imminente arrivo giochi come Boubbie Bobble 1943, Worrid games

ecc. - arrivi da ogni parte d'Europa - Dal-lona Fabrizio - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/825890 - 19 anni.

● CERCO disperatamente Dragons lair, Basket Hiper sport 1 e 2, Ghost'n Goblins al prezzo massimo di 120.000 lire cad. e Mexico 86 anche a prezzo più alto - Antonello - Via Quarantotti 28 - 66100 Chieti - Tel. 64600 (ore pasti) - 14 anni.

● VENDO giochi tra cui: Death Wish III, Soccer (Konami), Boscon e altri - CERCO disperatamente: International Karate I o II (per MSX VG 8020) - Duccio Sguerri - Via Pontremoli 23/B - 54037 Massa - Tel. 0585/242641 (ore pasti) - 13 anni.

● VENDO/CERCO la società Pyron software vende circa 200 titoli come: gli Antenati, Ghost busters, 2 tipi di calcio, Wonter Boy I, Athletic 1 Boubble bubble, Golf, Pac-land, Attila, Cacth, Boxing e cerca con ottima grafica come: Ghosts'n Goblins, Dragons, Lair II, Platoon, Target Renegade, spedire a: Angelo Grossi - Via Civita Farnese nord - 03028 S. Giovanni Inc. - Tel. 0776/549014 - 15 anni.

● COMPRO/CERCO qualsiasi programma utility o gioco su nastro per MSX VG 8020 - cerco i primi numeri di New Game, New Program MSX e di MSX Super - Antonio Mosca - Via P. Ludovico da Casoria - 80142 Napoli - Tel. 283928 - 16 anni.

● VENDO giochi per MSX 48 K come Atle-

tic 1 e 2, Kùh Fu, Karate Kid 1 e 27, Basket, Whost and Goblins, Buble Bubble e Mexico 86 - Nico - Via P. Barriera Garibaldi - 57100 Livorno - Tel. 1120937 - 13 anni.

● CERCO vorrei sapere se esiste la cassetta MSX del computer 8020 di Braccio di ferro e come posso trovarla - Fanizza Vincenzo - Via N. Sauro, 19 - 70019 Triggiano (BA) - Tel. 080/685852 - 40 anni.

● COMPRO/CERCO il più presto possibile dovrei avere i seguenti giochi: Kung fu I, Calcio replay, Moto cross, Boxe, Gran Prix, Tennis, Baseball, Wrestling, programmi per totocalcio, Urban Champin, Commando, Paci-land, Don dore II, rolling thunder, Basket e in fine Pallavolo però con prezzi trattabili - Francesco Puglisi - Via Palermo 460 - 95122 Catania - Tel. 475245 - 9 anni.

● CERCO giochi come: Out run, Dragon's lair, Year kung fu, Pac land, Ghost'n goblins, posso anche scambiare cassette, oltre 800 giochi - Danilo Barella - Via Poggio Verde 40 - 00148 Roma - Tel. 06-6850038 - 15 anni.

● VENDO MSX VG 8020 Philips in buone condizioni + monitor monocromatico + 2 cartucce interfaccia + 30 cassette (giochi) + un joystick ad alta sensibilità magnun in regalo a lire 450.000 tutto compreso trattabilissime - Sciaudone Angelo - Via Rubinacci 16 - Sciacola (NA) - Tel. 9332408 - 13 anni.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di **NEW PROGRAM MSX** presso **SIPE s.r.l., Via Ausonio, 26 - 20123 Milano**

NEW PROGRAM MSX - N. 16

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

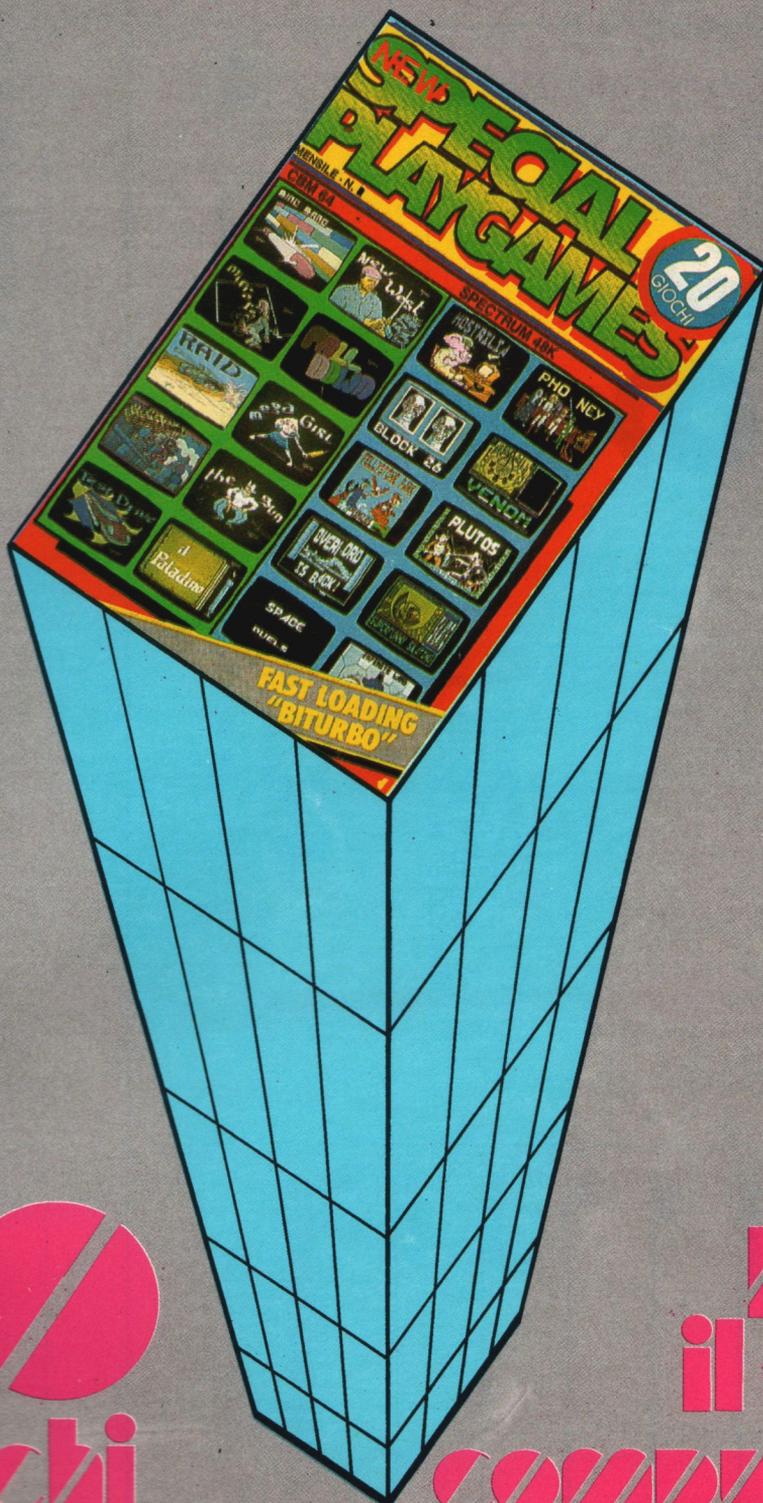
C.A.P. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_

Età \_\_\_\_\_

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

C  
|  
B  
|  
M



S  
P  
E  
C  
T  
R  
U  
M

20  
giochi

per  
il tuo  
computer

# PROGRAMMI PER MSX

NEW PROGRAM **MSX**

**16**

# 16

NEW PROGRAM  
**MSX**

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

## LATO A

- 1 RATAPLAN
- 2 PALACE TONI
- 3 PLASMARON

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## LATO B

- 4 SHOOT'EM UP DONALD
- 5 ERNEST IL GATTO
- 6 STAR SHUTTLE
- 7 ASTROPAC

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA  
È DI**

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_

CITTA \_\_\_\_\_

ANNOTAZIONI  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_