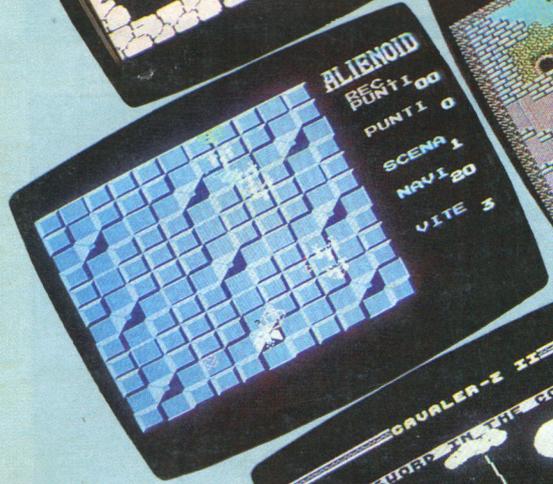
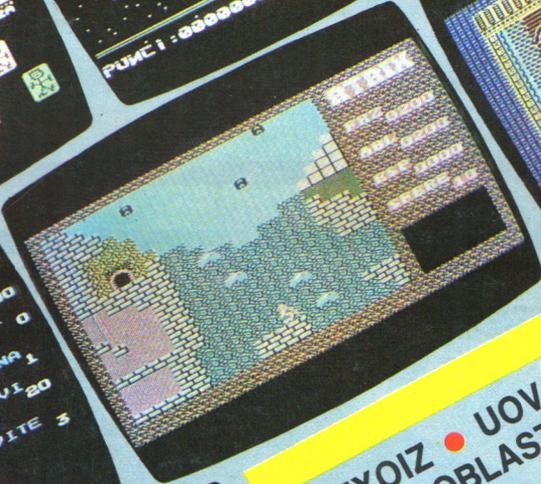
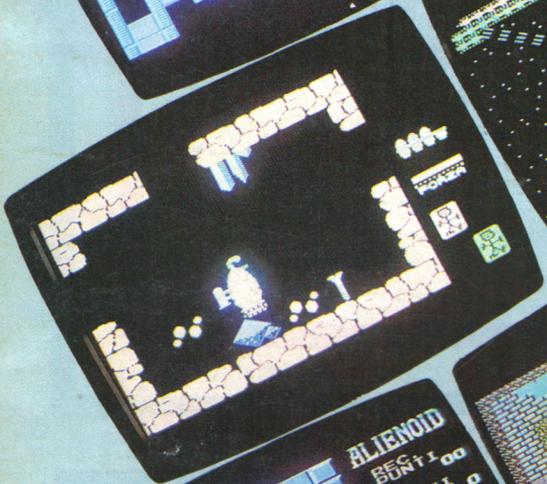
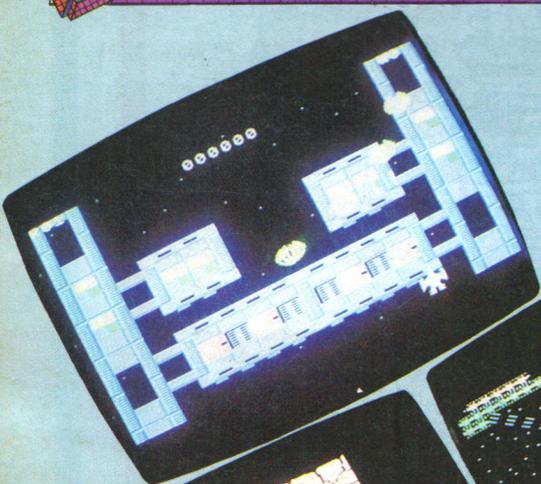
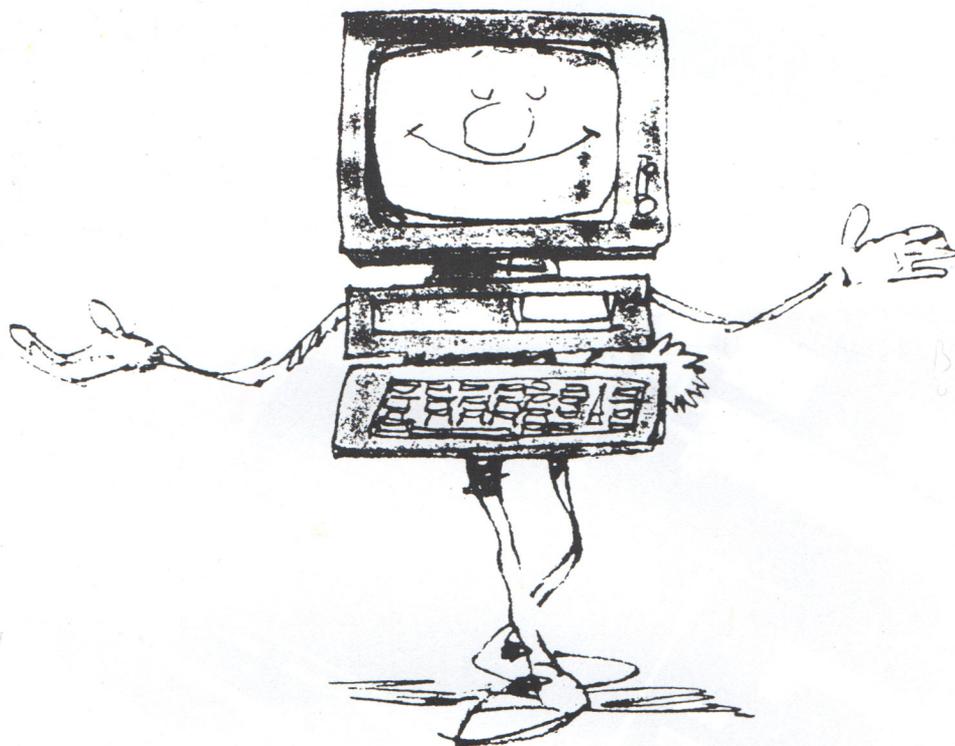


32 PAGINE A COLORI

**I BELLISSIMI SETTE**



- DEXOIZ • UOVO SODO
- PSYCHOBLAST
- ALIENOID • ATRIX
- IL BUONO E IL CATTIVO
- CAVALIER 2 II



**IMPORTANTE!!!**

**CERCHIAMO  
UN COLLABORATORE  
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

# LONDRA È GRANDE!

*Non facciamo una volta tanto gli sciovinisti e diamo a Cesare quel che è di Cesare. O meglio a Londra quel che è di Londra. Nella capitale britannica nascono i più bei giochi del mondo e nell'articolo che apre questa rivista cerchiamo di spiegarvelo con abbondanza di giochi e foto. Giochi come Corruption e Trivial fanno ragionare in inglese anche chi da piccolo ha bevuto le parole di Dante e non quelle di Shakespeare. Chi invece vuole consigli "guerreschi" si legga le recensioni di Overlander, Elite e R-Type. Gli sportivi invece possono gustarsi Microprose Soccer e Summer Edition.*

## IN QUESTO NUMERO

**4** DEXOI Z

**5** UOVO SODO

**6** PSYCHOBLAST

**7** ALIENOID

**8** ATRIX

**9** IL BUONO E IL CATTIVO

**10** CAVALER 2 II

**12** LONDRA GIOCA COSÌ

**16** OVERLANDER:  
CORSA MORTALE

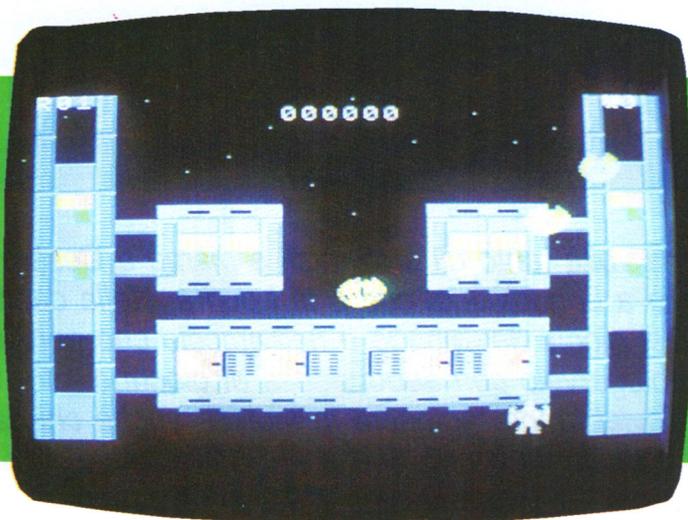
**18** ELITE DI PILOTI

**21** R-TYPE NELLA GALASSIA

**24** MICROPROSE SOCCER =  
GOAL!!!

**27** GAMES SUMMER EDITION

**30** IL MERCATO DI HARDWARE  
E SOFTWARE



## DEXOIZ

### CHE GIOCO È

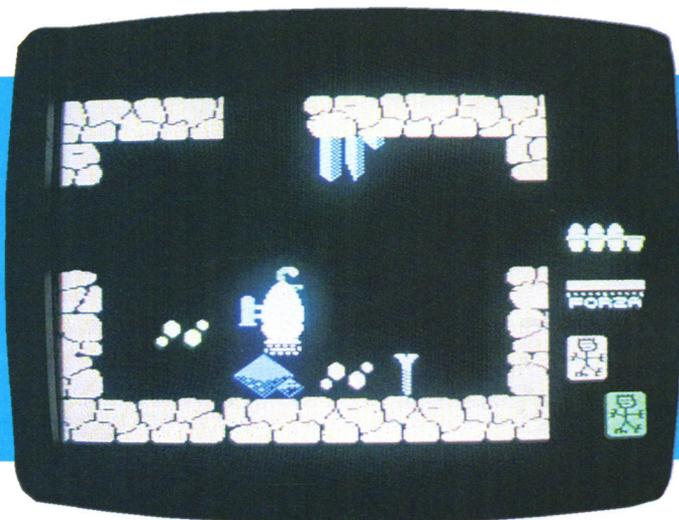
I sensori spia inviati all'interno della base aliena sulla lontana luna Evans hanno purtroppo rivelato che quello che non si voleva avesse mai esito era accaduto. Il malvagio scienziato Harder ha messo a punto un congegno capace di rendere ogni essere umano incapace di ragionare con la propria mente e quindi pronto a recepire i messaggi che gli giungono per mezzo di ricetrasmittenti insediate nel suo orecchio. Con questo sistema Harder ha in mente di impadronirsi a poco a poco dei pianeti dell'Universo e realizzare il suo pazzo progetto di comandare su tutti. Naturalmente non è ammissibile permettergli di portare a termine la sua idea e tu ti sei offerto volontario per guidare il mega-robot Dexoiz per entrare nella base segreta e distruggere il congegno e i suoi progetti, ma nel frattempo dovrai difenderti dai tuoi nemici che implacabili ti verranno addosso come kamikaze.

### TASTI

#### JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



## UOVO SODO

### CHE GIOCO È

Voi non lo credevate possibile, ma anche nel mondo dei prodotti alimentari nascono e vengono coltivate delle vere e proprie storie d'amore, come capitano a noi umani. Il protagonista della nostra avventura è un uovo sodo al quale è stata rapita e nascosta chissà dove la sua ovetta. Pazzo d'amore e disperato per la sua assenza Uovo sodo non se la dà per vinta, si munisce di un aggeggio simile ad un jet pack e si getta alla ricerca della sua amata. Dovrà stare attento a lische di pesce volanti, forbici munite di denti, omini e mani che cercheranno di ostacolarlo e dovrà raccogliere tutte le cose che troverà sulla sua strada e che gli permetteranno di muovere i vari congegni meccanici per accedere ai vari settori del sottosuolo e raggiungere la sua amata prima che venga bollita e perda così la sua freschezza.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

<b>FUOCO</b>	inizio gioco
<b>ESC</b>	ricomincia
<b>O</b>	osserva
<b>P</b>	pausa
<b>CRSR GIÙ</b>	prende/lascia



# PSYCHOBLAST

## CHE GIOCO È

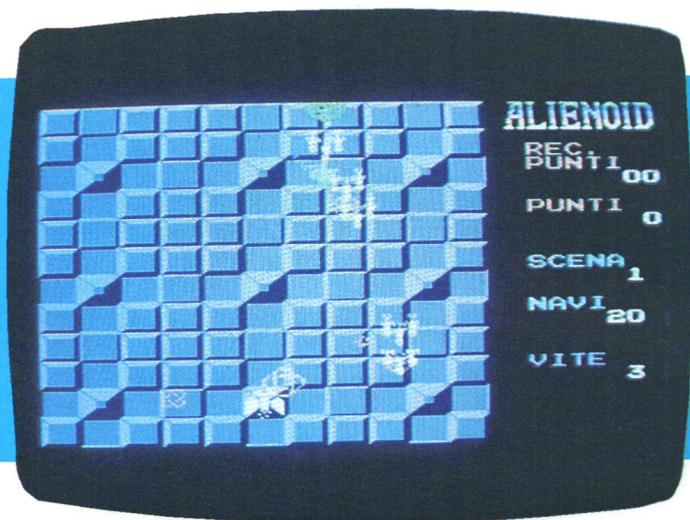
Molto è stato detto delle infamanti guerre di droidi nelle quali i terrestri e gli squadroni Matrix sconfissero le perfide forze droidi che volevano moltiplicarsi sulle griglie di potenza usate per fornire energia alla terra nei giorni notturni prima che la fusione nucleare fosse sicura. Si pensava che la guerra finale fosse stata combattuta e che i droidi tornassero a casa, ma delle spie terrestri scoprirono che prima di andarsene i nostri nemici avevano intenzione di nuclearizzare il pianeta natale dei droidi e distruggerli tutti. Tu sarai a capo della formazione di 4 navette interplanetarie che dovranno superare le ondate dei caccia alieni posti a difesa del loro spazio aereo: ricorda che alcuni di loro dovranno essere colpiti più volte prima di esplodere e che altri se colpiti si trasformano in una forma differente. Stai molto attento e spara a più non posso.

## TASTI

### JOYSTICK

### TASTI DI CURSORE

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
SYMBOL SHIFT	fuoco



## ALIENOID

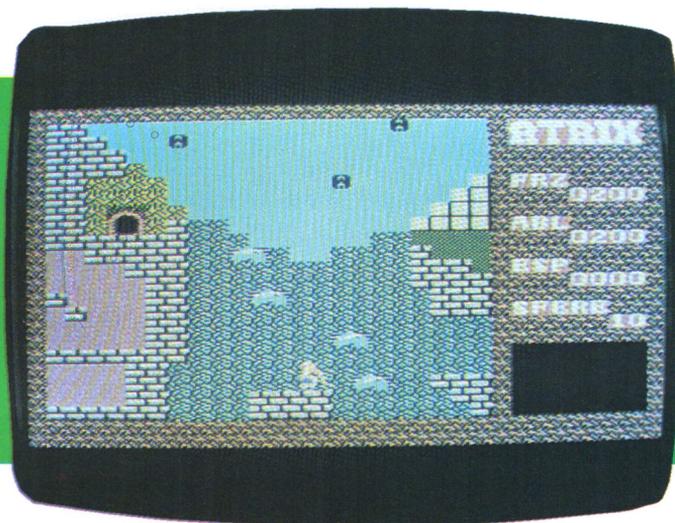
### CHE GIOCO È

Da qualche tempo le postazioni situate ai limiti della galassia lamentano che numerose astronavi vulcaniane violano i confini stabiliti per depredate i cargo interstellari che si trovano in questi settori astrali. Dal momento che la confederazione ha il dovere di difendere le astronavi che trasportano merci di ogni genere e che sono usualmente prive di mezzi di difesa è stato deciso dal comando superiore di difesa di istituire un servizio di sorveglianza che tenga sgombrato da invasioni aliene il settore affidatogli. Anche il tenente Radder ha aderito a questa iniziativa ed è subito partito per eseguire la sua missione, ma appena giunto sul posto si troverà a dover fronteggiare un nutrito spiegamento di mezzi aerei alieni e dovrà mettercela proprio tutta se vorrà portare a casa la pelle. Prontezza di riflessi e decisioni autonome saranno indispensabili per riuscire nel tuo intento.

### TASTI

#### TASTI DI CURSORE

**FUOCO**            inizio gioco



# ATRIK

## CHE GIOCO È

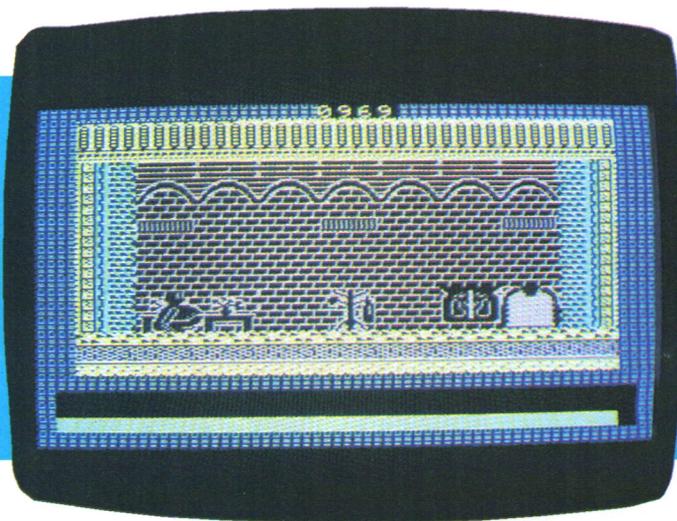
I giochi di role-playing, dove cioè il giocatore deve impersonare come un attore un personaggio immaginario stanno prendendo sempre più campo tra adulti e ragazzi e di conseguenza abbiamo pensato di preparare una versione anche per il vostro MSX. Muovete il vostro personaggio per le stanze del castello, le segrete e il parco stando ben attenti ai mille pericoli e alle insidie che si nascondono un po' ovunque. Fate esperienza delle disavventure che vi capitano per non ricadere un'altra volta negli stessi errori, ma soprattutto ricercate tesori e fama che sono lo scopo principale della vostra avventura che si svolge nell'antico medioevo. Per difendervi potrete usare la vostra fedele spada oppure lanciare delle sfere di metallo che colpiscono mortalmente i vostri nemici. Ricordate che potrete salvare su nastro la vostra avventura e continuarla in un tempo successivo.

## TASTI

### JOYSTICK

### TASTI DI CURSORE

<b>SPAZIO</b>	usa spada
<b>SHIFT</b>	tira sfera
<b>W</b>	salva posizione
<b>R</b>	carica posizione
<b>S</b>	salva su nastro
<b>L</b>	carica da nastro
<b>ESC</b>	fine gioco



## IL BRUTTO E IL CATTIVO

### CHE GIOCO È

Finalmente dopo anni di ricerche il famoso scienziato aveva trovato la formula per trasformarsi in un'altra identità, ma purtroppo quest'ultima è malvagia e allo scienziato non è noto come ritornare definitivamente se stesso. Il suo acerrimo nemico ha trovato un antidoto ma l'unico modo per averlo è rubarlo. Per prima cosa dovrai superare il parco che circonda la villa dove si trova il laboratorio del tuo nemico, ma per avanzare dovrai risolvere numerosi puzzle che troverai sul tuo cammino e ti daranno alcuni suggerimenti utili per avanzare ad esempio ti faranno capire che per giungere all'entrata dovrai farti un vialetto nel prato e ti servirà. Dovrai raccogliere le cose che troverai perchè avranno diversi usi. Una volta giunto al labirinto sotterraneo dovrai scoprire quale dei 9 corridoi porta all'antidoto ma ci saranno numerose perfide creature che cercheranno di ostacolarti e se ti toccheranno perderai energia. Cerca di trovare il modo di recuperare energia perchè ne avrai bisogno molta.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

S	prendi
G	lascia
L	inventario oggetti
ESC	fine gioco



## CAVALIER 2 II

### CHE GIOCO È

Il cavaliere magico ha salvato i suoi amici e il suo tutore Brakus, il mago, dalla luce perpetua lanciata loro da uno stregone e poi si è trovato catapultato nel 25° secolo a bordo dell'astronave USS Galactica. Dopo aver acquistato una macchina del tempo di seconda mano dai guardiani del tempo il cavaliere magico riesce a raggiungere il suo tempo e il suo pianeta, ma con una brutta sorpresa. Durante il viaggio di ritorno per un cattivo funzionamento della macchina si è creato un altro cavaliere magico, ma purtroppo quest'ultimo è perfido e malvagio ed ha l'intenzione di distruggere il vero cavaliere magico. Tu impersoni il buono e ti rendi conto che non puoi uccidere il tuo avversario, altrimenti morirai anche tu. L'unico modo per risolvere il problema è unirti a lui.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

<b>A</b>	su, salta
<b>Z</b>	giù
<b>N</b>	sinistra
<b>M</b>	destra
<b>SPAZIO</b>	gioco

**E  
IN EDICOLA**

**7**

**FANTASTICI  
GIOCHI  
per il tuo**

**SUPER MSX**

**DA NON  
PERDERE IL  
NUOVO NUMERO**

# LONDRA GIOCA COSÌ

I «personal computer» si sono rivelati per il mondo del lavoro un insostituibile strumento per analizzare e gestire le informazioni. Ma questi computer sono in grado di fare molto di più. Ormai un'intera generazione di bambini è cresciuta giocando col computer, così le software house inglesi hanno rivolto la loro attenzione agli adulti e stanno preparando sofisticati programmi di gioco per potenti calcolatori utilizzati per lavoro.

Nella forma più semplice i giochi disponibili si basano sul testo e non hanno quasi disegni.

Ogni giocatore riveste il ruolo di un personaggio della storia ed ha una serie di compiti. Il giocatore legge sullo schermo i problemi che deve cercare di risolvere. Il programma valuta le risposte analizzando la congruità delle parole digitate dal giocatore con le parole chiave scelte dal programmatore per risolvere il problema. I primi giochi erano troppo rigidi nell'esaminare le frasi anche più semplici; ma gli ultimi programmi sono molto più flessibili.

A mano a mano che il gioco procede, il giocatore deve raccogliere tutti i particolari e le informazioni necessarie e risolvere gli enigmi. È necessario avere una certa attitudine, molta logica e sistematicità. Fra i giochi più diffusi c'è **Corruption** (della Magnetic Scrolls), che è ambientato nella «City» di Londra dominata da yuppies. Il protagonista è indotto da un collega, che sniffa cocaina, a prendersi le colpe di uno scandalo di insider trading. Lo scopo del gioco è di evitare di es-

sere incastrato o ucciso da un trafficante di cocaina.

**Corruption** ha molte trovate divertenti. All'inizio nessun telefono funziona, benché la Magnetic Scrolls, l'azienda che ha preparato il programma, faccia parte della British Telecom.

Uno dei giochi dalla popolarità più duratura è **Leather Goddess of Phobos** (della Dufocam). Il gioco ha 3 livelli (domestico, provocante, lascivo), sebbene non contenga niente di osceno. È una parodia delle avventure di Flash Gordon degli Anni 30 e lo scopo del gioco è di salvare il mondo dalla Leather Goddesses. Il protagonista può essere maschio o femmina, a seconda di quale abbigliamento venga scelto all'inizio del gioco.

Un altro prodotto di successo della Dufocam è la **Hitchiker's Guide to the Galaxy**, scritto da Douglas Adams, autore della serie radiofonica e del libro con lo stesso titolo.

I calcolatori che hanno una scheda per il colore (che dà 4 colori e una risoluzione di 320 per 200 pixels) possono far girare programmi con immagini più sofisticate. Fra quelli disponibili ci sono giochi tradizionali in versione elettronica come **Triaval Pursuit** (della Domark) **Scrabble** e **Diplomacy** (della Virgin Software).

I fortunati che hanno un video dalla grafica avanzata (con una risoluzione di 640 per 350 pixels e 16 colori) possono disporre di una larga gamma di giochi. Uno di questi, che sfrutta a pieno i vantaggi dell'alta risoluzione e dei colori, è il simulatore di volo chiamato **Falcon AT** (della Mirrorsoft); la Mirrorsoft sostiene



CAR PARK

9:09AM



Files

Text

Graphics

Goodies

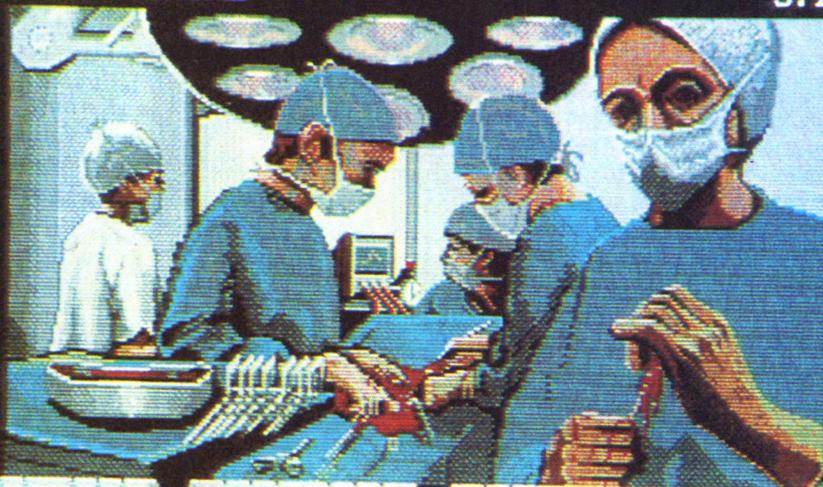
building can be reached by using the lift or going up a flight of stairs.  
There is a BMW, a Volvo and a Porsche here.  
>examine BMW\_

che il simulatore dell'F-16 è servito all'aeronautica degli Usa per addestrare i piloti. Falcon può essere giocato a 5 livelli, che vanno da tenente a colonnello. Al grado più basso è

possibile decollare e volare per circa 5 minuti. A mano a mano che si aumenta il livello, volare diventa più difficile per gli attacchi di aerei nemici e di missili. ●

OPERATING THEATRE

9:12AM



Files

Text

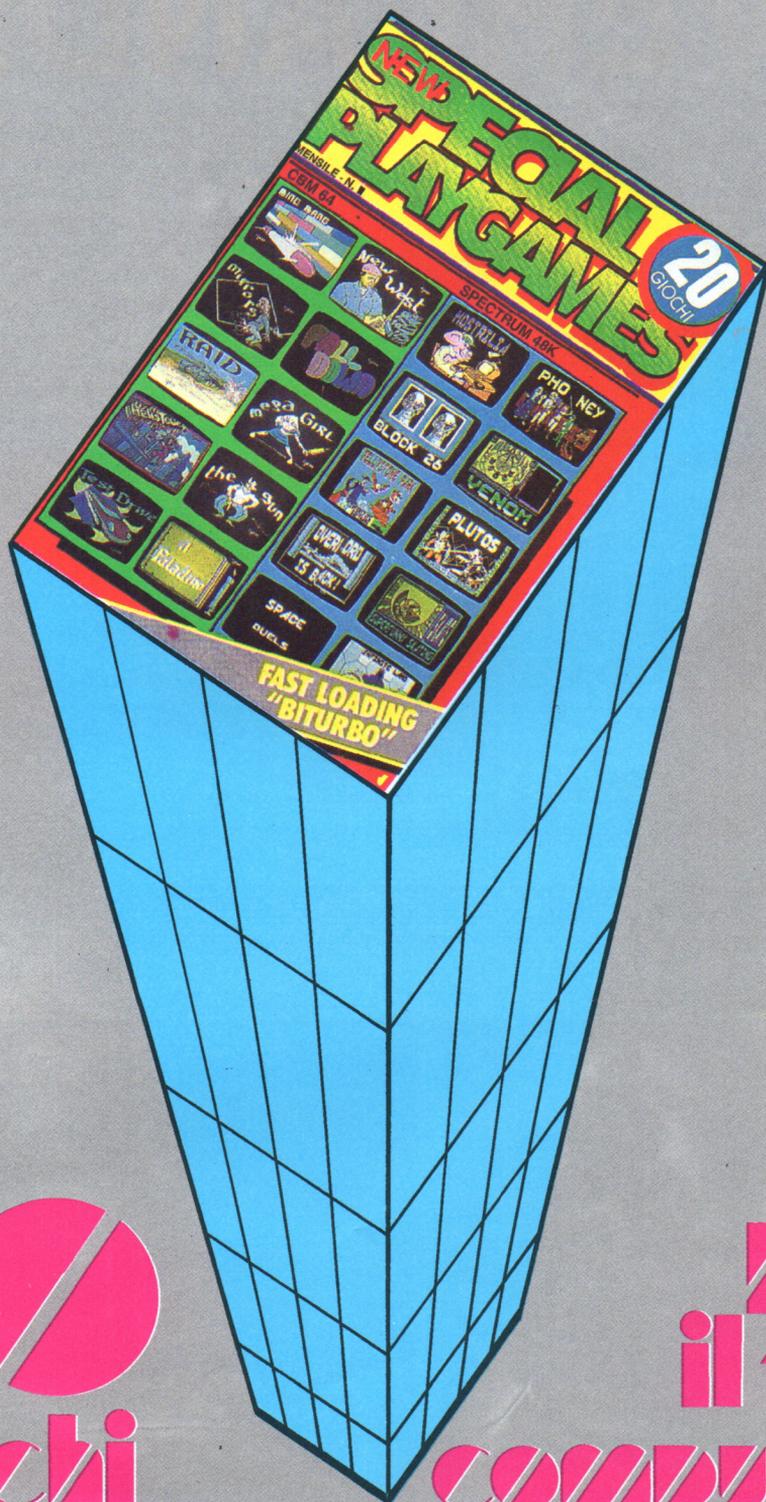
Graphics

Goodies

in progress. The corridor continues southward and your ward is back to the east.  
There is a bed here.  
>examine bed\_

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

C  
B  
M



S  
P  
E  
C  
T  
R  
U  
M

20  
giochi

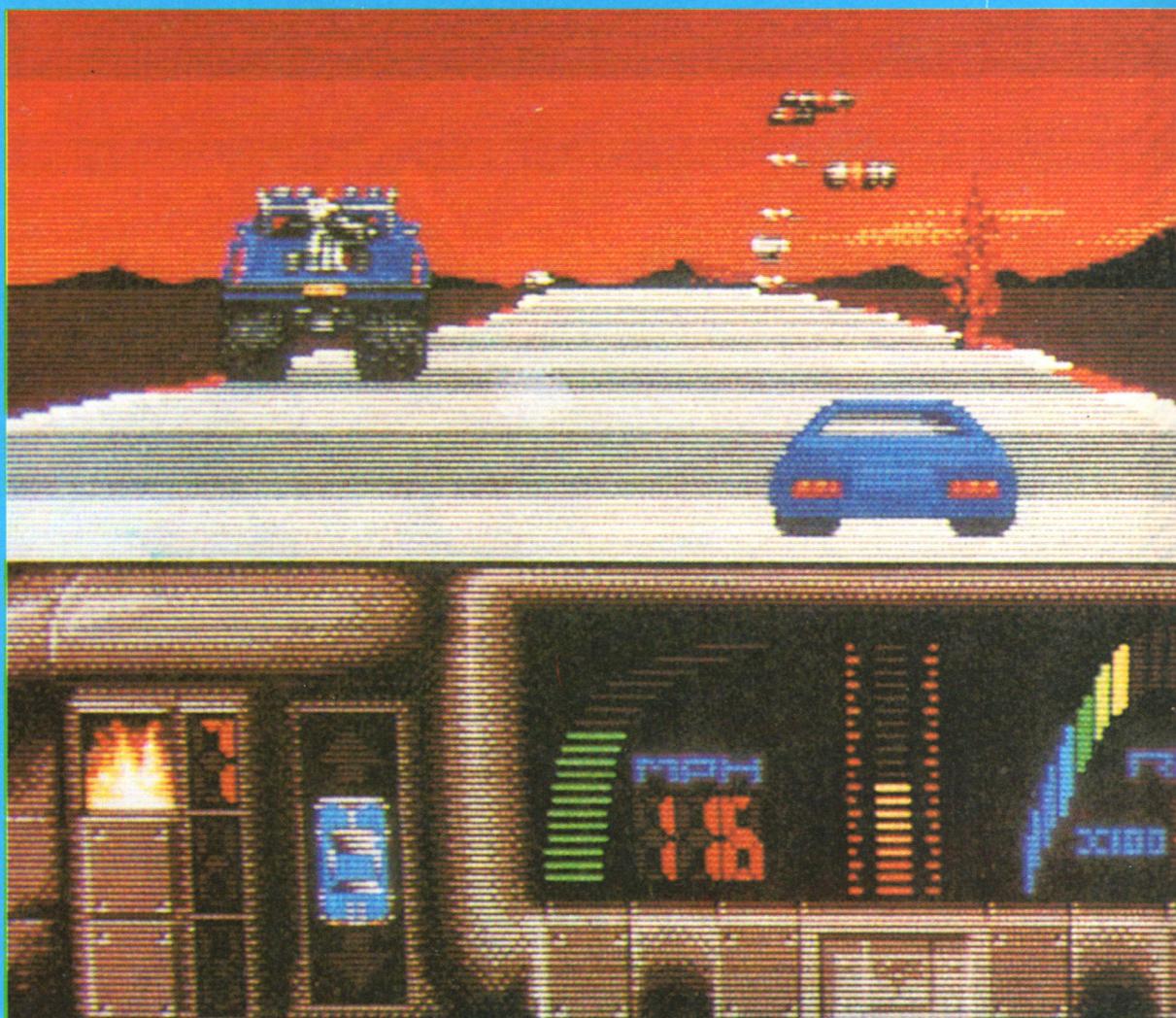
per  
il tuo  
computer

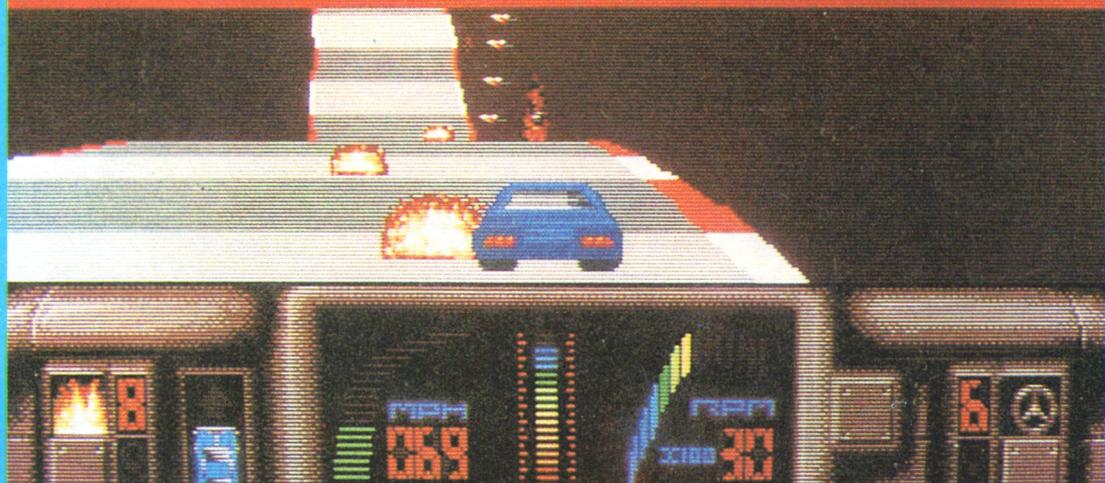
# OVERLANDER

Se siete stufi e arcistufi dei soliti giochi automobilistici, **Overlander** della Elite sarà il giusto antidoto alla vostra noia. Nel 2025 la Terra non è che un deserto strinato, privo di qualsiasi vegetazione e questo a causa degli aerosol che hanno distrutto lo strato di ozono, permettendo al Sole di arrostitire allegramente il nostro pianeta. Naturalmente, la popolazione mondiale è stata costretta a riparare in vaste città sotterranee. Le strade e le autostrade, ormai deserte, sono rimaste in mano

agli Overlanders, bande di nerboruti energumani che si aggirano su potenti automobili dotate di optional come i lanciamissili, gli arieti da sfondamento e i compressori turbo!

All'inizio del gioco, nei panni di un Overlander (e già questo è abbastanza singolare!) sceglierete se trasportare generi di contrabbando per i Signori del Crimine oppure documenti segreti per la federazione, e poi imboccare la micidiale Pista del Diavolo. Prima però ricordate di fare il pieno e di fornirvi



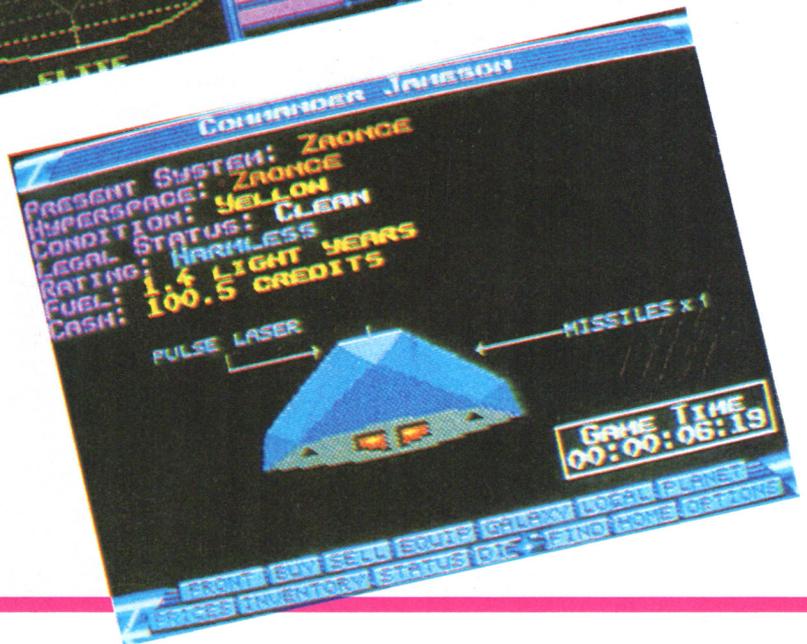
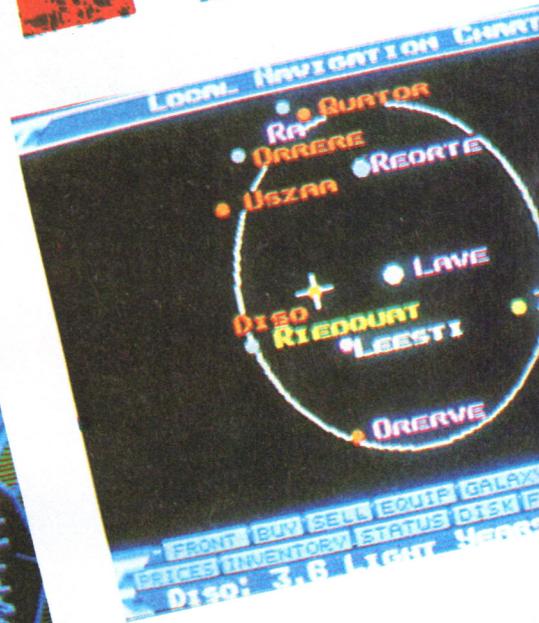
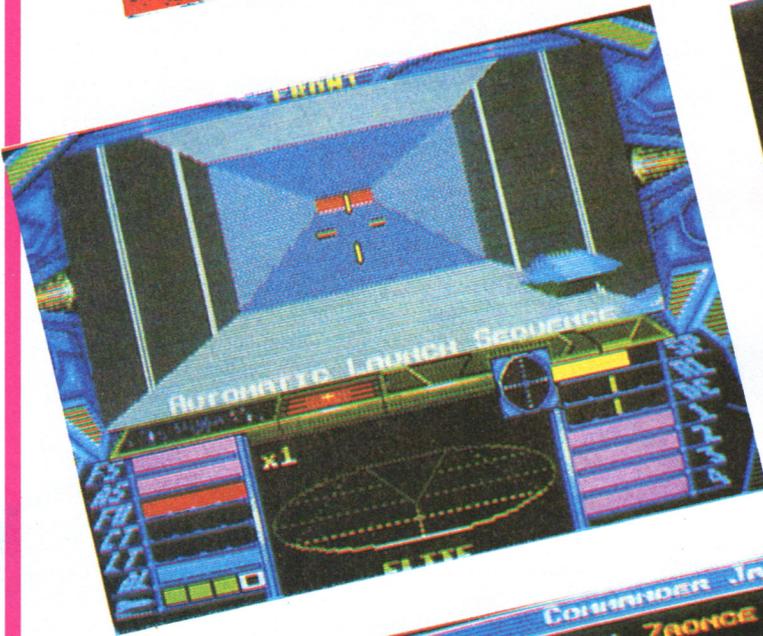


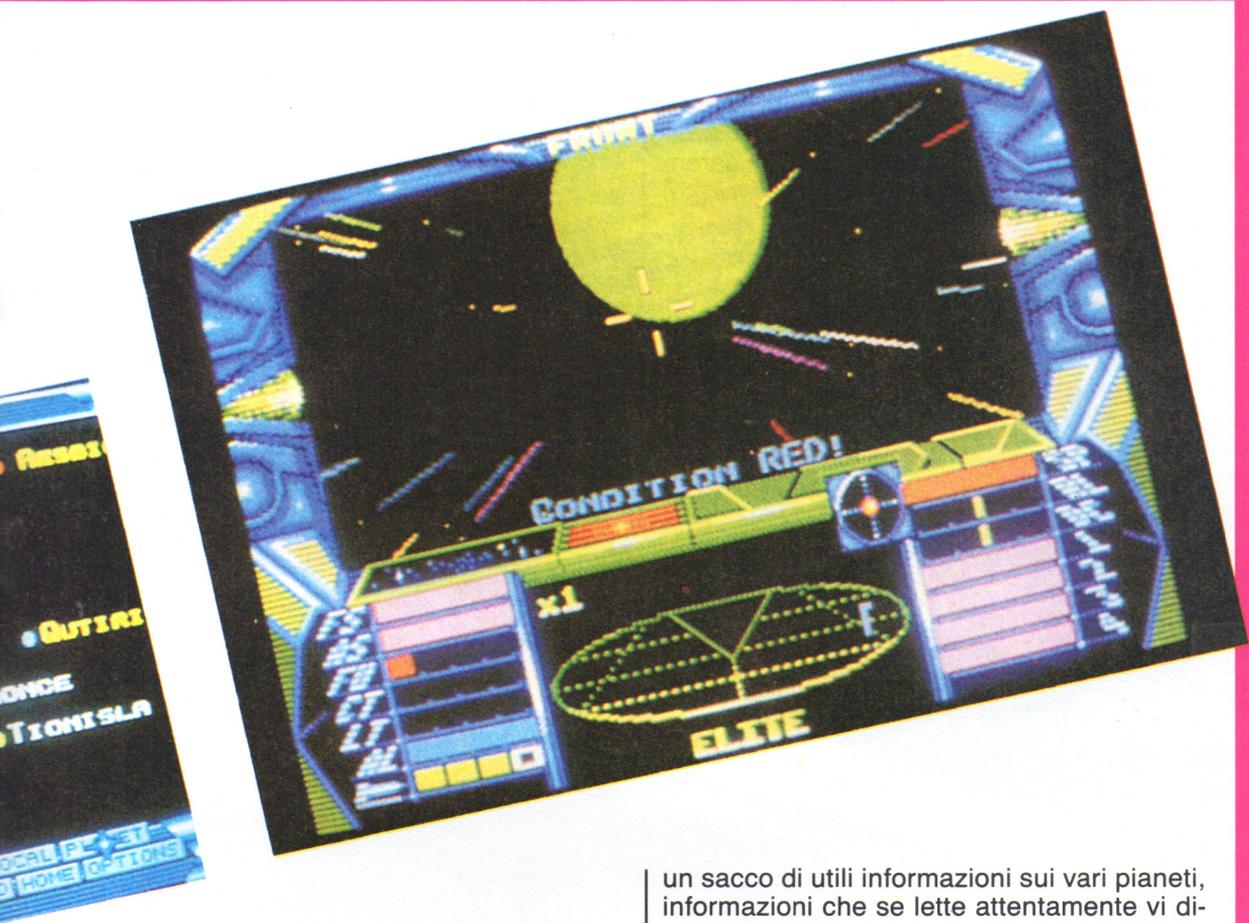
di ariete, turbocompressore e lanciafiamme, tutti articoli piuttosto scadenti che tendono a diventare inservibili dopo essere stati usati per tre volte. Naturalmente scoprirete ben presto che la vostra missione è tutt'altro che facile, e che bande di tipacci assortiti non gradiscono che viaggiate sulle loro strade...

La strada stessa è molto bella: è verde e si abbassa e si solleva a secondo delle ondulazioni del terreno mentre oltrepassate alberi e auto rovesciate e le montagne all'orizzonte sobbalzano in modo molto realistico. L'automobile ha un'eccellente manovrabilità e risponde benissimo ai controlli. Automobili e motociclette vi inseguiranno, vi speroneranno e cercheranno di mandarvi fuori strada. Man mano che procedete, fate fuori gli avversari col cannone di prua, e attenti agli enormi camion che depositeranno delle granate davanti a voi. La vostra auto è così maneggevole che vi sarà facile superare le curve più strette e impreviste, mentre dovrete essere invece molto pronti a schivare le moto e a superare i camion.

A questo punto, ci si può domandare: ma se l'auto è fantastica e le armi sono potenti, che gusto c'è a giocare? Il gusto di **Overlander** sta nel fatto che c'è un fine ultimo nell'avventura, a differenza di giochi come **Out Run** e **Road Blasters** in cui non si fa che correre all'infinito: qui invece c'è un traguardo da raggiungere e la possibilità di fornirsi di nuovi optional strada facendo. Insomma è un gioco che si arricchisce strada facendo ed è l'ottimo risultato di una buona idea unita a una buona programmazione. ●

# ELITE





Lanciato in versione BBC nel 1984, **Elite** ottenne un fulmineo successo, diventando uno dei più classici videogiochi di tutti i tempi e oggi finalmente riappare in una versione destinata all'MSX. La nuova versione ha una grafica tridimensionale al posto di quella vettoriale del predecessore, e comprende inoltre parecchie funzioni e missioni inedite. Il giocatore è un commerciante spaziale del futuro, che vaga per l'universo in cerca di ricchezza: egli inizia il gioco con cento crediti, un'astronave Cobra armata di laser e missili e carburante per sette anni luce. Il vostro obiettivo è di raggiungere la condizione di "elite" commerciando onestamente oppure dandosi alla pirateria o al contrabbando di narcotici, schiavi, armi ecc... - col rischio però di attirarsi le poco delicate attenzioni della polizia.

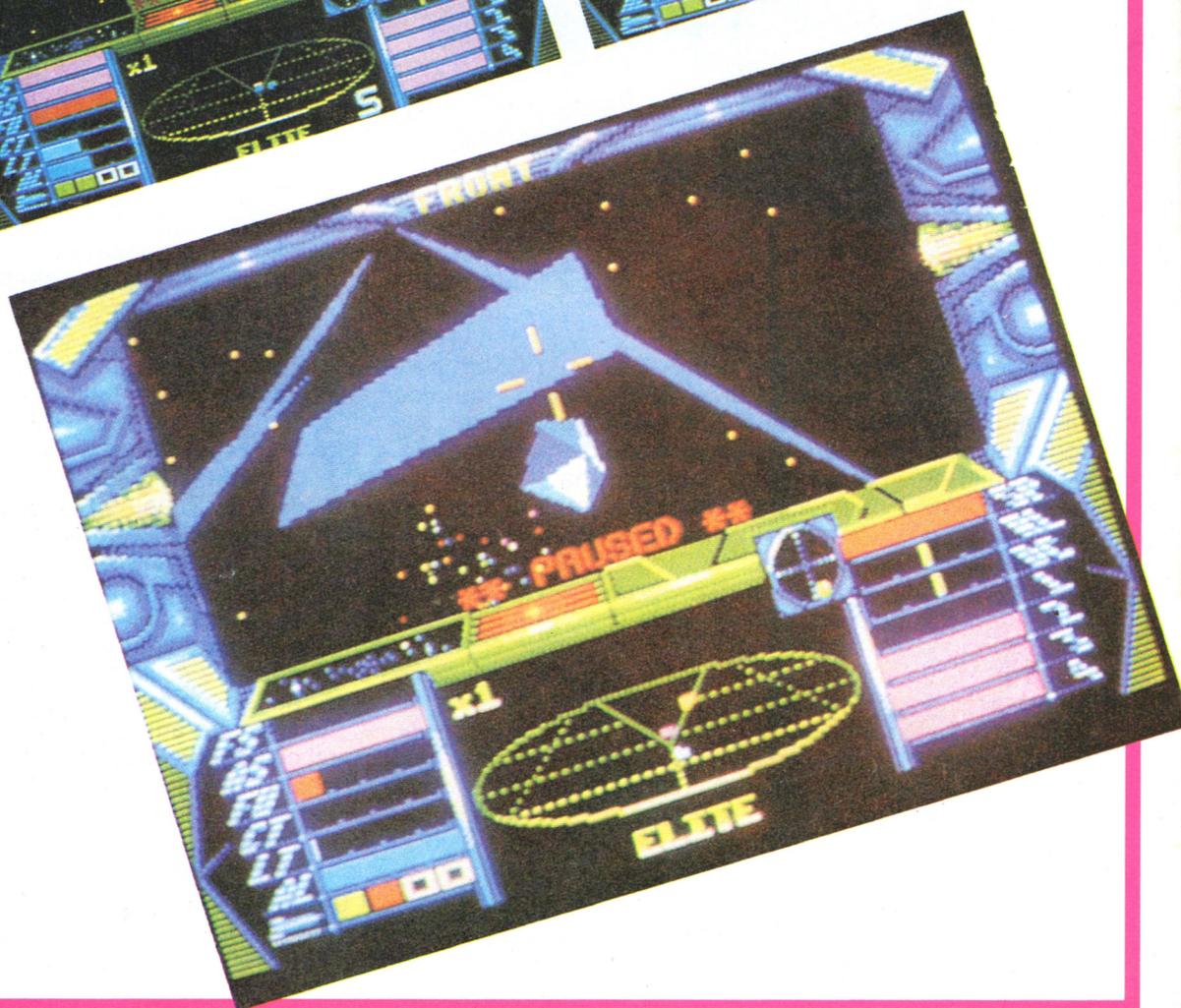
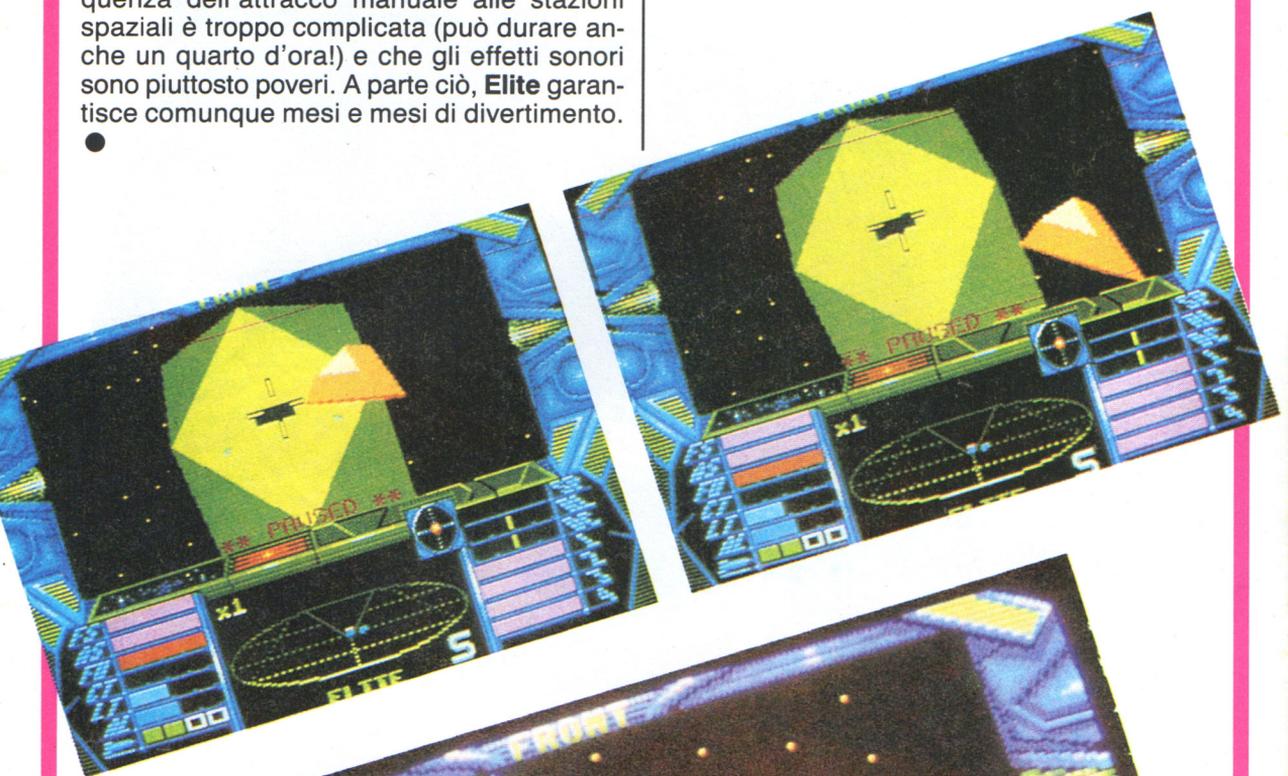
Tanto per cominciare, procuratevi un carico e scegliete una destinazione sulla mappa planetaria a vostra disposizione: essa vi fornisce

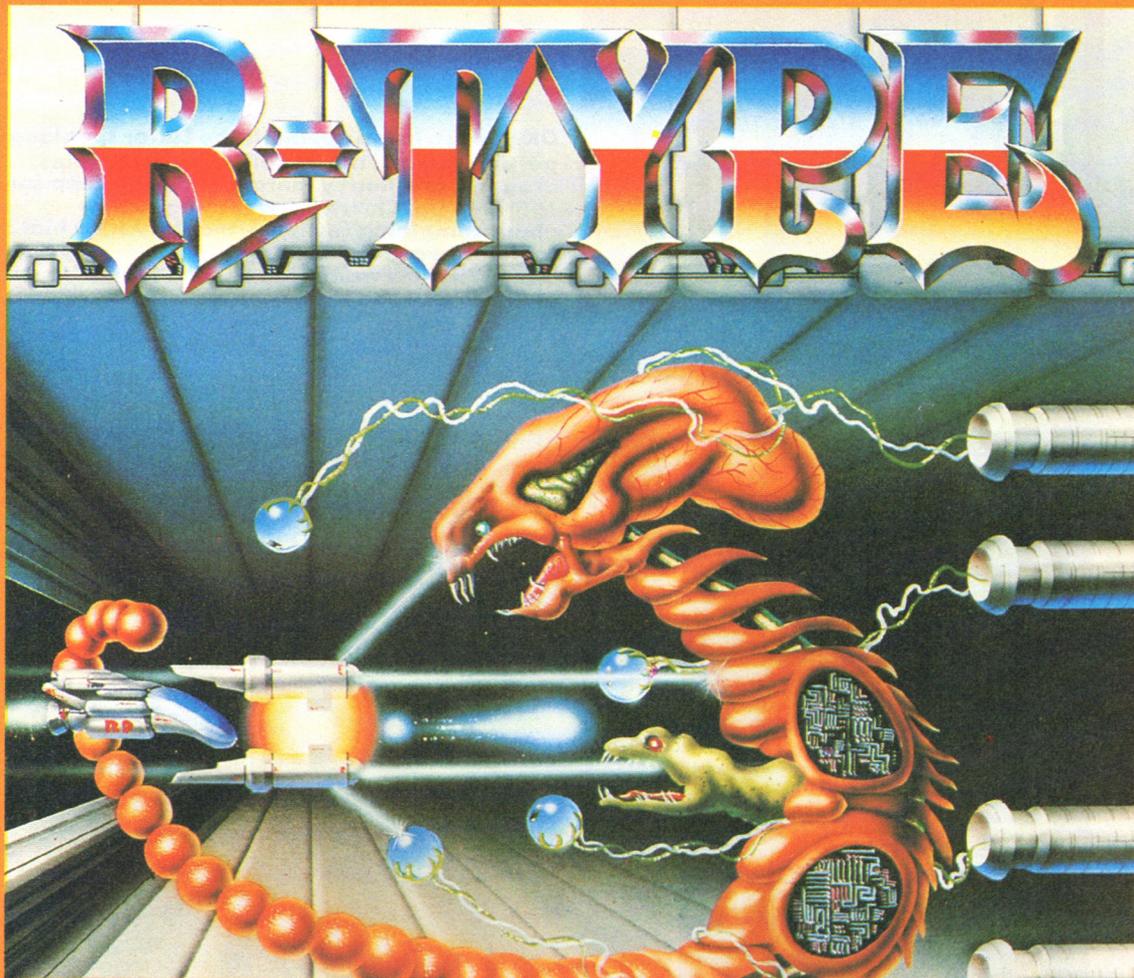
un sacco di utili informazioni sui vari pianeti, informazioni che se lette attentamente vi diranno qual è il pianeta migliore per smerciare il vostro carico. Scelta la destinazione, la Cobra potrà raggiungerla celermente grazie all'iperpropulsione, fermandosi se necessario strada facendo ad una stazione spaziale per scambiare delle merci o per rifornirsi di vari articoli utili, ma la manovra d'attracco è difficile, e può concludersi in tragedia! Quando vi sarete arricchiti abbastanza, procuratevi un computer per l'attracco automatico, una capsula di salvataggio, delle contromisure elettroniche contro i missili nemici ecc.

Nel corso dei vostri viaggi incontrerete altre navi, alcune pacifiche, altre ostili: in quest'ultimo caso, deciderete se fuggire o accettare lo scontro. Se poi le vostre attività sono criminose, può darsi che anche la polizia intergalattica vi attacchi. In seguito, vi verrà chiesto di affrontare cinque diverse missioni in cambio di una grossa ricompensa.

**Elite** è eccellente e può vantare un'ottima meccanica di gioco, una grafica superba e un'azione che è ancor più appassionante che nella versione originale. Gli unici due appun-

ti che si possono fare al gioco sono che la sequenza dell'attracco manuale alle stazioni spaziali è troppo complicata (può durare anche un quarto d'ora!) e che gli effetti sonori sono piuttosto poveri. A parte ciò, **Elite** garantisce comunque mesi e mesi di divertimento.





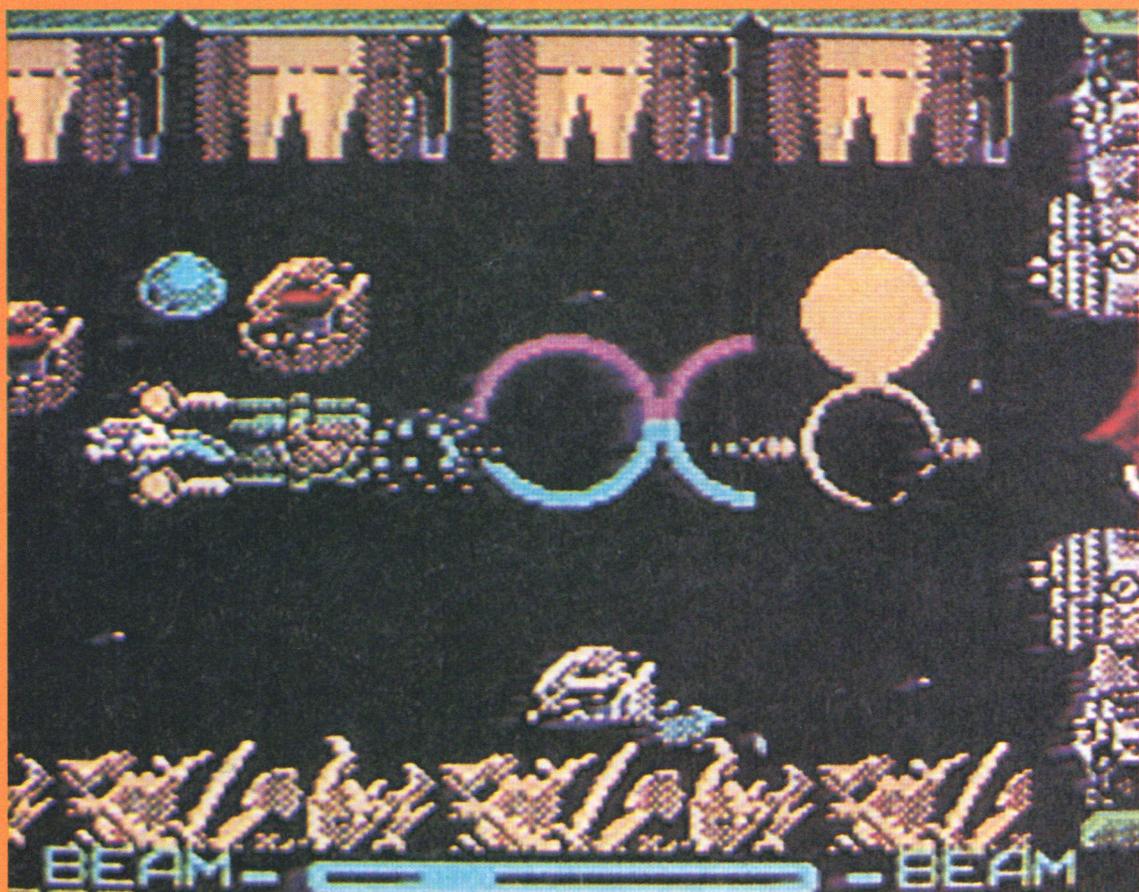
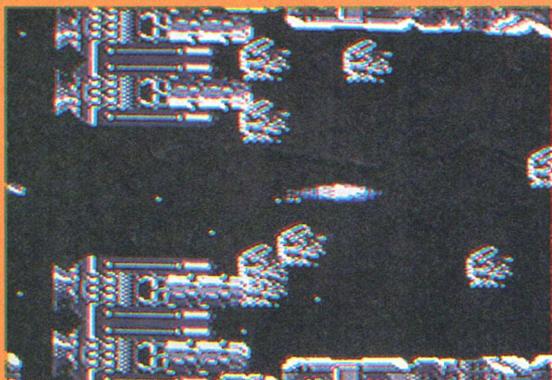
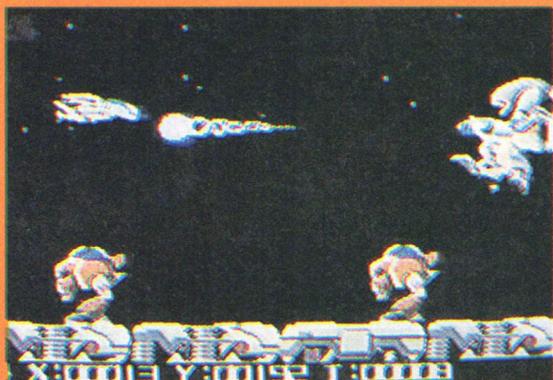
**R-Type** della Irem è stato un grande successo da bar dell'anno scorso grazie ad una eccellente meccanica di gioco e a degli alieni genuinamente repellenti che ne hanno fatto uno dei migliori giochi avventurosi mai visti. La Electric Dreams ha ora acquistato i diritti di conversione del gioco: per chi non lo conoscesse, scrolla orizzontalmente e si svolge su otto diversi livelli, al termine di ciascuno dei quali c'è un gigantesco guardiano che va sconfitto se si vuol passare al livello successivo. In sostanza, è la storia di un intrepido pilota che affronta da solo le poderose forze del malvagio impero Bydo, che sta mettendo a soqquadro l'universo. A bordo di un'astronave d'attacco armata di laser e di altre armi trovate strada facendo, il pilota dovrà penetrare in tutti gli otto livelli del pianeta d'origine di Bydo e infine affrontarlo faccia a faccia.

Al primo livello, il pilota deve affrontare ondate su ondate di apparecchi nemici. Fate attenzione in particolare alle navi grigie e rotondeggianti: quando le distruggete, si lasciano alle spalle delle icone che potrete raccogliere per aggiungere varie prestazioni utili alla vostra astronave. Se sarete fortunati, potrete corrodere la vostra nave di una serie di armi decisamente temibili.

Al secondo livello, dovrete attraversare un diabolico giardino alieno in cui troverete grandi scorpioni, piante micidiali e infine un enorme serpente.

Il terzo livello è interamente composto da una gigantesca nave-madre che dovrete mettere fuori combattimento: è ottimamente difesa, ma il suo punto debole sta in una specie di pistone in cima ad essa.

Al quarto livello dovrete di nuovo affrontare

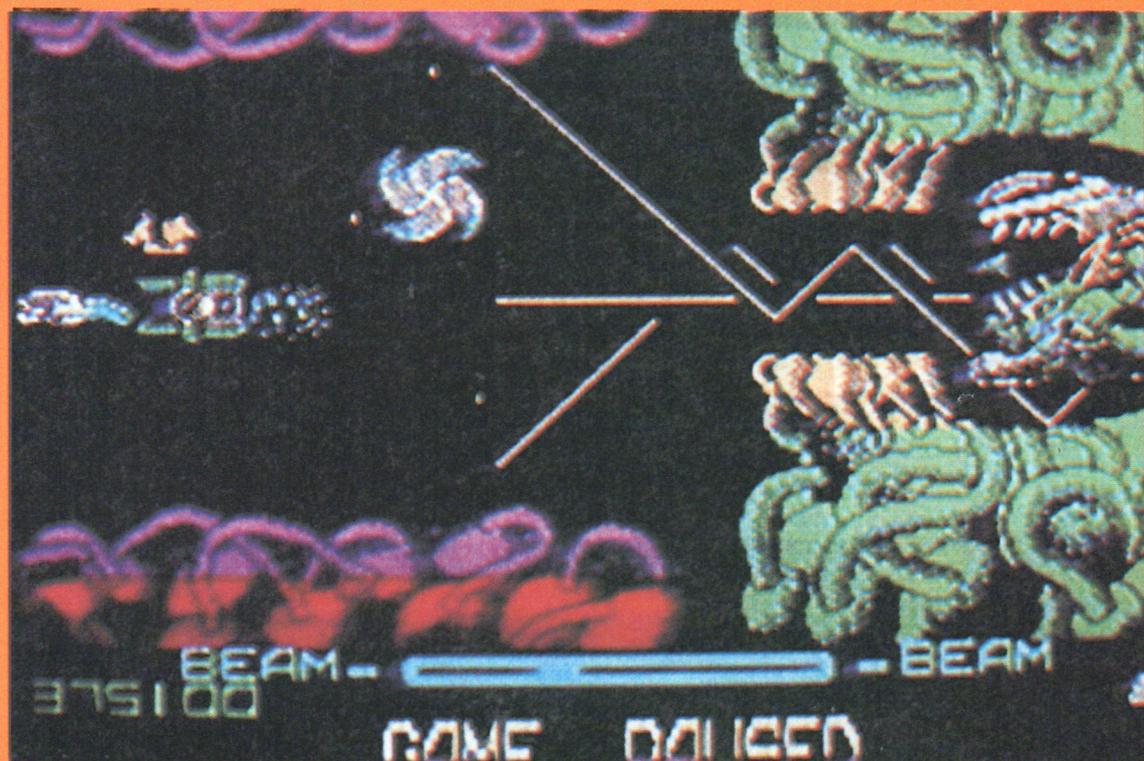


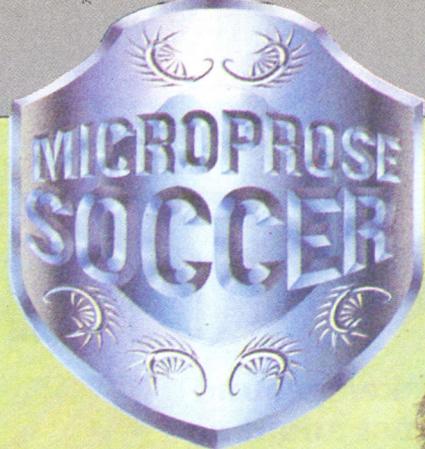
orde di navi aliene che si lasciano dietro scie di micidiali puntini che dovrete evitare - e poi il guardiano locale, una grande nave rossa che si divide in tre e che va abbattuta pezzo per pezzo.

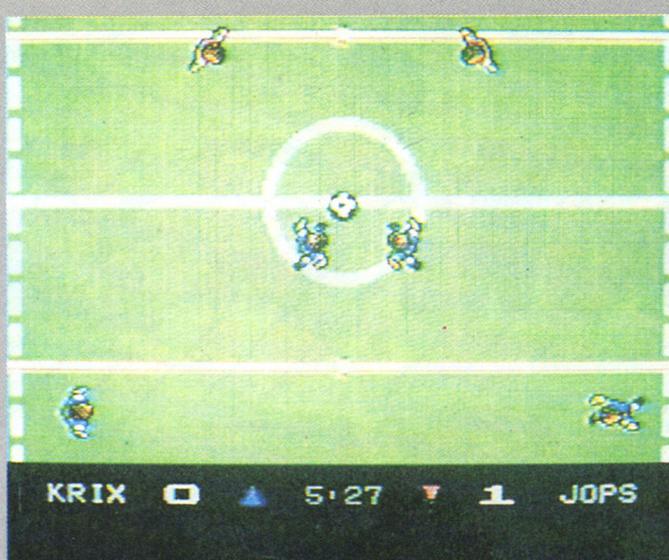
Al quinto livello ci sono dei serpenti giganteschi che strisciano tra la vegetazione, e poi

i livelli successivi comprendono dei labirinti inestricabili pieni di navi Bydo in agguato.

La Electric Dreams si è servita egregiamente dei limitati mezzi dell'MSX ricreando ottimamente l'atmosfera del gioco originale, creando un gioco avventuroso davvero appassionante.







Fino ad oggi, l'MSX aveva potuto offrire ben poco agli appassionati di calcio, a parte **Match Day II** della Ocean e **International Soccer**, ormai vecchio di cinque anni. Programmato dalla Sensible Software (già autrice di giochi come **Parallax** e **Wizball**) e pubblicato dalla Microprose, **Microprose Soccer** sembra ora destinato a diventare la simulazione calcistica per eccellenza. **Microprose Soccer** permette di giocare a tutti i livelli, dalle particelle indoor sei contro sei alla Coppa del Mondo!

Alla Coppa del Mondo può partecipare fino a un massimo di sedici giocatori, e prima dell'inizio ciascuno di essi deve scegliere la propria Nazionale da una lista che ne comprende ventinove. Gli incontri tra le squadre controllate dal computer non hanno materialmente luogo sullo schermo, ma di essi viene solo visualizzato il risultato, che è randomizzato. Ogni giocatore attende invece di giocare (per estrazione) contro un altro giocatore o contro il computer.

All'inizio della partita risulta subito evidente che **Microprose Soccer** è un bel passo avanti rispetto al solito metodo di visualizzare la partita lateralmente, con il campo che scrolla in orizzontale: qui invece la panoramica sul campo è a volo d'uccello, e lo scrolling avviene in tutte e quattro le direzioni - il che ricorda un po' il gioco da bar **World Cup** della Taito. I controlli sono eccezionalmente semplici ed efficaci: degli undici giocatori in squadra, se ne può controllare uno solo per volta, quello più vicino al pallone. Dribblare diventa automatico se si è in possesso della palla, e si preme il pulsante di fuoco per calciarla nella direzione in cui si è orientati: la potenza del calcio dipende da quanto a lungo si tiene pre-

mutato il pulsante. I calci sono diversi, e ciascuno di essi è attivato eseguendo un dato movimento del joystick prima di calciare la palla.

Se il pallone è in possesso della squadra avversaria, cercate di riappropriarvene in scivolata premendo il pulsante di fuoco — ma ci vuole un buon tempismo! Quando i giocatori avversari sono sotto la vostra porta sentirete un cicalino e il controllo passerà automaticamente al vostro portiere. Egli si può muovere a proprio piacimento, e premendo il pulsante di fuoco si getterà sulla palla. Oltre ai calci d'angolo, le rimesse e i rigori, anche il tempo meteorologico ha la sua importanza: quando meno ve l'aspettate ci saranno tuoni e fulmini e comincerà a piovare a catinelle, con degli ottimi effetti sonori. La pioggia ovviamente rende il terreno scivoloso, e questo vi causerà non pochi problemi di controllo!

Una menzione particolare se la merita l'ottima funzione replay: quando si segna un gol, gli ultimi secondi di gioco prima del gol vengono ritrasmessi al rallentatore con tutti i disturbi e le interferenze di una vera moviola: un'idea divertente e realistica!

**Microprose Soccer** è il miglior gioco calcistico fino ad oggi prodotto, e rivaleggia persino con l'ottima serie di simulazioni della Epyx. Si tratta di un programma molto flessibile, in cui praticamente tutto può essere regolato a seconda dei gusti del giocatore, e inoltre è realizzato con una grande attenzione per i dettagli, si vedano ad esempio i salti di gioia dei giocatori quando segnano un gol! Le musiche e gli effetti sonori di Martin Galway sono ottimi, e la grafica ha una delle migliori definizioni mai viste. Da non perdere!



# OGNI MESE

MENSILE - ANNO VI - N. ■

## 20 GIOCHI

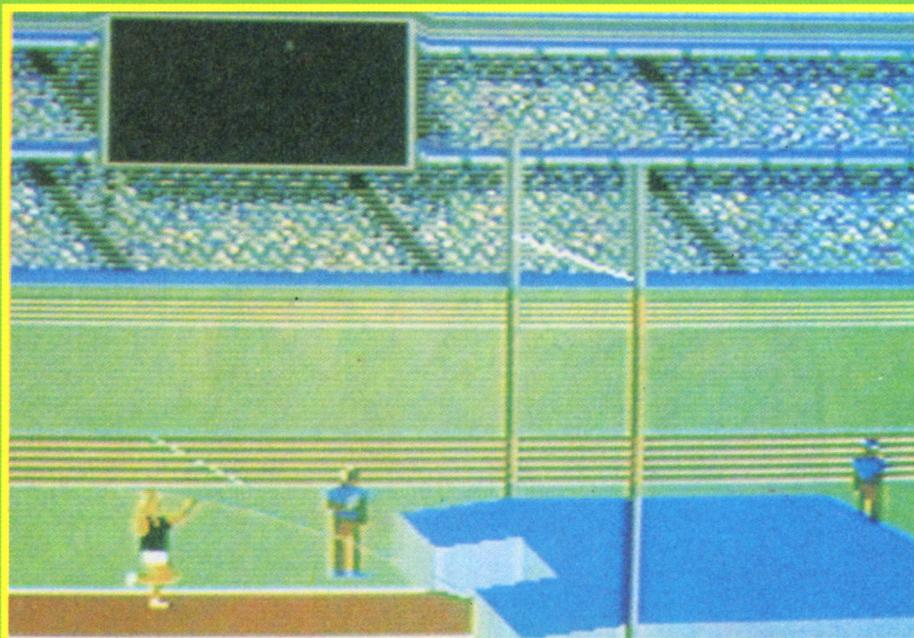
CBM 64  
SPECTRUM  
48 K

FRIGIDE	GOB	BYMO	WINTER BOB
4th ST	Tecno Calcio	SPACE HIGHWAY	BATTLE TRACK
TENNIS	BASEBALL	BOMBIX	LABYRINTH
Course	RUD OUT	MAD DOG	FIRST CLASS GOLF
Musicals	Sally	DESTRUCTO INC.	OVERLORD

FAST LOADING "BITURBO"

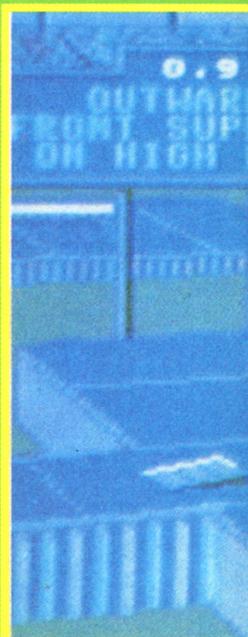
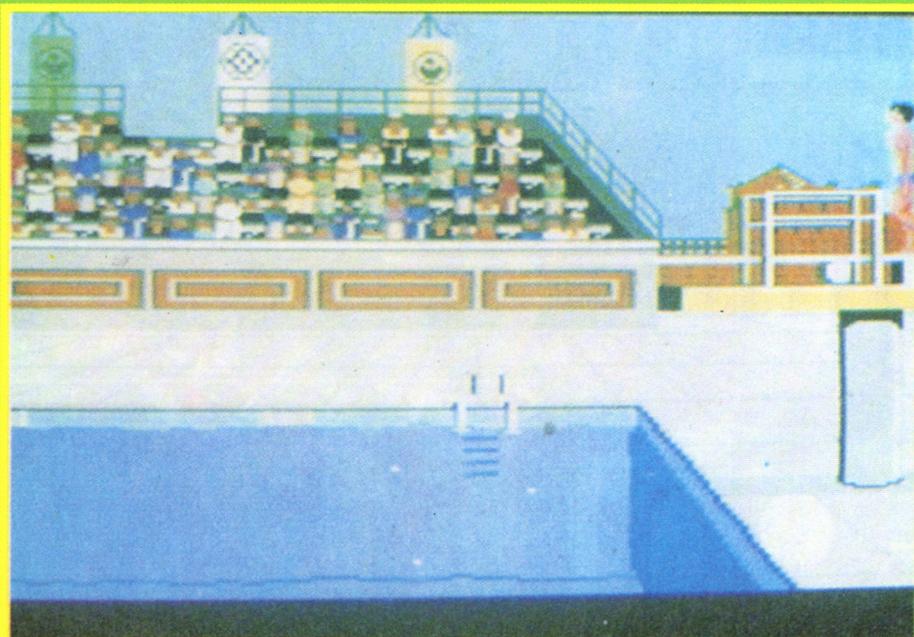
# IN EDICOLA

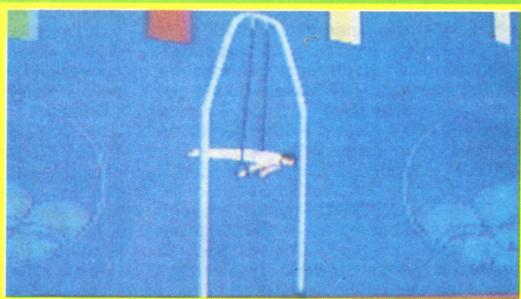
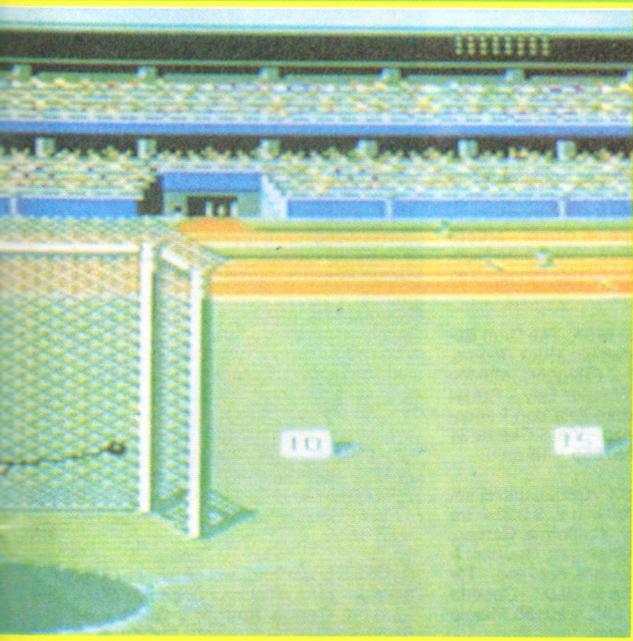




trampolino, bicicletta di velocità nel velodromo, ostacoli, salto con l'asta, parallele asimmetriche, anelli, tiro all'arco e il lancio del martello, vengono caricati tutti separatamente da quattro facciate di disco. Conosci già il punteggio; ogni prova può es-

sere eseguita da soli oppure puoi gareggiare in tutte le prove che vuoi. Si applicano i normali metodi di controllo dei **Games**, con una miscela di dimenamento del joystick e pressione del tasto di fuoco a tempo con i personaggi animati. In alcuni punti l'animazione è





un po' a scatti, come negli ostacolisti che zoppicano sulla pista, ma in media è di un buon livello. Ci sono, per fortuna, una o due innovazioni al menù normale della Epyx, nel senso che gli sfondi, normalmente statici, sono stati variati utilizzando punti di vista con an-



golazioni simili a quelle delle cineprese e c'è anche un po' di prospettiva 3D in movimento nelle gare di bicicletta e nel salto con l'asta che aggiungono una piacevole varietà al tutto. Ma non posso dire la stessa cosa della colonna sonora, composta dal solito pot-purri di campanellini strimpellanti, niente di male, ma nemmeno di spettacolare.

Il package è ben presentato, come sempre, con vivaci sequenze intro/outro e un manuale che spiega nei dettagli tutte le prove e ti dà alcuni suggerimenti per migliorare le tue prestazioni.

Se Tg-Se fosse stato messo in commercio un anno fa avrebbe probabilmente ricevuto una buona accoglienza e una buona presentazione. Purtroppo abbiamo già visto tutto ciò. A parte alcuni grafici un po' migliori, il gioco non porta molti miglioramenti rispetto a **Summer Games**.

In realtà l'elemento interattivo è stato ridotto ad eventi come le parallele asimmetriche e gli anelli; il giocatore deve semplicemente selezionare le mosse necessarie e l'atleta esegue perfettamente quanto ordinato. Solo l'uscita richiede una vera abilità del giocatore e una buona temporizzazione, il resto del gioco viene giocato come un demo rotante con più possibilità di scelta.

# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● CERCO i seguenti giochi per MSX su cassetta: Rambo 1 e 2, Ghost e Goblins, Ghost Buster, Soccer, Wonder Boy - Gian Piero Candeloro - Via delle Orchidee - 67051 Avezzano - Tel. 0863-21180 - 12 anni.

● VENDO i seguenti giochi per MSX: Green Beret, Robotech, Wrestling, Ningitai-2, Pagman, Calcio, Basket, Sala giochi, Le mans, Boxe, BMX, Comando, Rambo, Motociclismo, Attila, Automobilismo, Olimpiadi 1-2, Lillo, Ice e tanti altri - Nicola Furlan - Viale Trieste 145 - 34072 Gradisca (GO) - Tel. 0481-92085 - 13 anni.

● VENDO computer sony (HB-10P) con registratore + joystick + 20 cassette video basic con 20 dispense per imparare a programmare + 20 cassette con 14 giochi + 10 cassette con 1 gioco, il tutto a lire 400.000 - Alessio Fierotti - Via Don Orione 15 - Borgo S.Dalmazzo - Tel. 769685 - 16 anni.

● VENDO, COMPRO Toshiba con registratore e cavi appropriati - £. 280.000 in più 2 joystick e 30 giochi. Compro giochi di qualsiasi genere per MSX - prezzo d'acquisto da concordare - per ulteriori informazioni telefonare durante le ore serali - Grazie - Giancarlo Pugliese - Via F.Baracca 37 - 10095 Grugliasco (To) - Tel. 7804241 - 12 anni.

● VENDO i migliori giochi per MSX 1 e 2 a prezzi bassissimi, sono disposto anche

ai scambi (Vampire Killer - Mach Day II - Super Star Soccer - tutti gli sport Konami e tanti altri) richiedere lista a: Potenzzone Salvatore - Via C.Alvaro - 88074 Crotona (Cz) - Tel. 0962-29140 - 19 anni.

● VENDO MSX 8020 + registratore + manuali + joystick (tutto in ottimo stato; due mesi di vita) + 64 K Ran di espansione + tantissimi stupendi giochi - prezzo trattabile da concordare - Chiappero Nicola - Via Volturmo 34 - 27100 Pavia - Tel. 0382-27204 - 15 anni.

● VENDO giochi per MSX: The Dam Busters, Hirer Rally, Skramble, Buck Rogers, J.S. Compilation n° 2 (Blogger), attacco a New York, Slot, Wonder Boy - Prezzi convenienti. Richiedere lista con francobollo - Pilotelli Lorenzo - Via S.Chiara 31 - Brescia - Tel. 030-57855 - 14 anni.

● VENDO giochi MSX VG8020 tutti di importazione a £. 10.000 = o £. 8.000 = tra cui: Peter Beardsley, California Games, Gary Lineker, The Flintstones, Gauntlet I-II, Mask II, Trantor Howard, ecc. ecc. - Telefonare tra le 19.00 e le 20.00 - Copetta Daniele - Via Murat 29/L - 20159 Milano - Tel. 6685604 - 16 anni.

● VENDO tutto, ho più di 800 titoli tra cui: Green Beret, Hiper Sport 1-2, Special 2-3, Ghosts and Goblins, Ace of Ace, Jack teh Nipper 1-2, Spy vs Spy 2, Deoth Wish 3, Arkonoid, Ghostbuster, Rambo, Rocky, Konami's Soccer, Tennis, Freddy Hartest

1-2, e moltissimi altri. Tutti per MSX a prezzi da staccione, non più di £. 1.500 l'uno - Di Massa Umberto - Via Taccariello 3 - Barano d'Ischia - 80070 Napoli - Tel. 081-905010 - 15 anni.

● VENDO, CERCO per MSX giochi come: Rambo, Batman, Boxing Soccer, Ping Pong e tutti gli altri sport Konami, Goonies, Yie ar Kung Fu I e II, Knightmare, Wrestling, The Flinston (nuovissimo), Winter Games, Death Wisch 3, Jack the Nipper I e II, Demonia, Wonder Boy; cerco Gauntlet, Indiana Jones e Pacland; scambio anche giochi - Gatti Enrico - Via Don Guanella 46 - 23100 Sondrio - Tel. 0342-512058 - 13 anni.

● COMPRO, CERCO cassetta o cartuccia per MSX 1 - 80K per il passaggio al linguaggio Pascal, a qualsiasi prezzo - annuncio sempre valido - Parrilla Maurizio - Via Della Repubblica 24 - 71041 Carapelle (Fg) - Tel. 0885-95108 - 17 anni.

● VENDO centinaia di giochi per MSX 1 (solo zona Piacenza) come: Hero, Zaxxon, Congo Bongo, il Giustiziere, Bombardiere, Rollerball, Pinball Special, Calcio, Anthrax, Blogger, Bosconian, Mopiranger, e decine di altri titoli a £. 1.000 l'uno. Cassetta con 20 giochi a sole £. 1.500 - £. 2.000 in più per ogni cassetta - Ferraro Samuele - Via Sbolli 12 - 29100 Piacenza - Tel. 0523-758953 - 12 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. 17

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome

Indirizzo

Città

C.A.P.

Tel.

Età

**ECCEZIONALE**

**E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE**

**MSX HIT**  
**PARADE**

**32 PAGINE A COLORI**

**UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI**