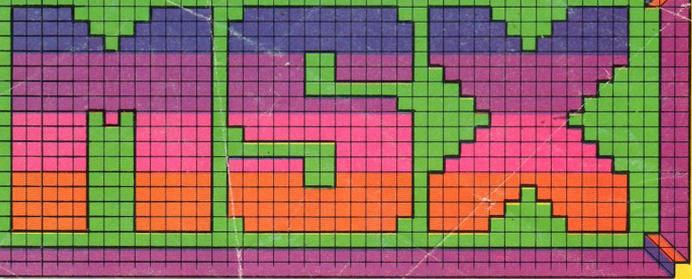
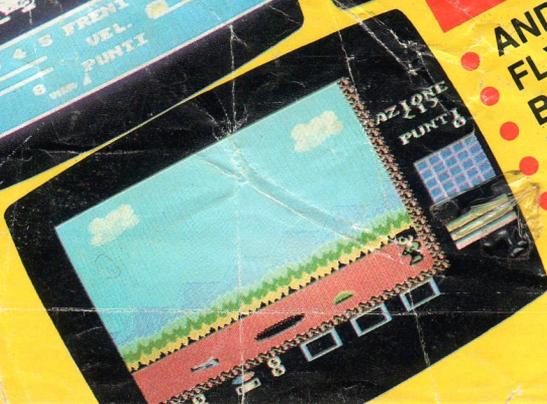
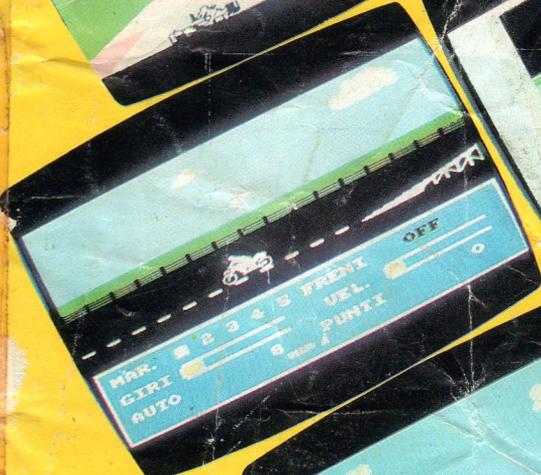


**NEW**

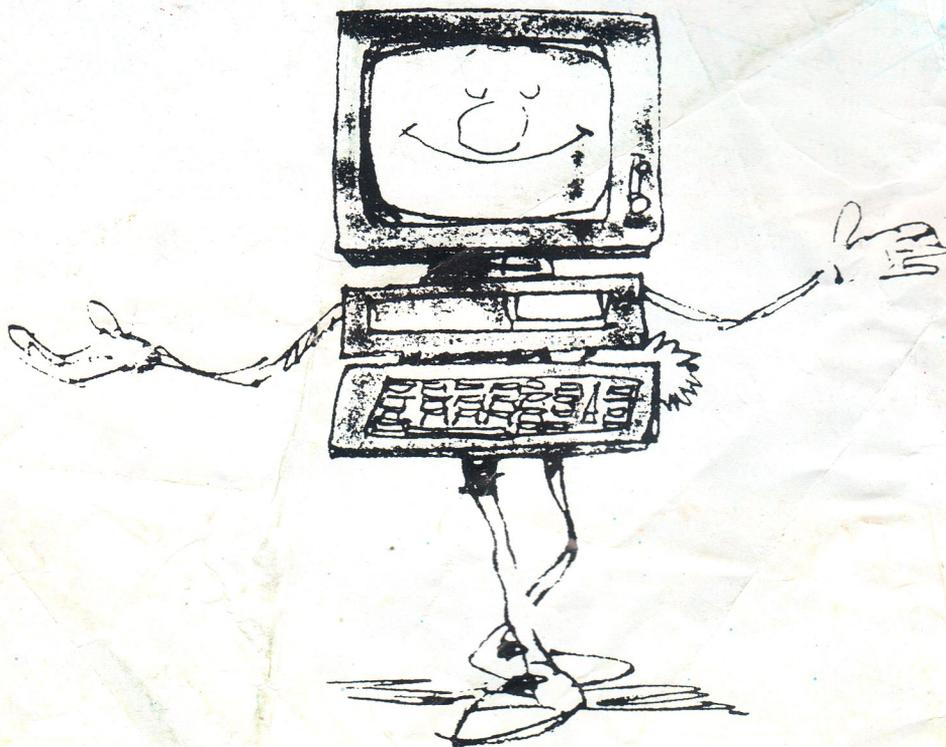


**32 PAGINE A COLORI**

**I BELLISSIMI  
SETTE**



- ANDROID ENEMY • MONZA
- FLYING ACES
- BIKE STUNTMAN
- ENCOUNTER • ELTON
- TODY



**IMPORTANTE!!!**

**CERCHIAMO  
UN COLLABORATORE  
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

# SPORT O SOLDI?

*Un dilemma di difficile soluzione: è meglio diventare ricchi o famosi? Chi non se la sente di rispondere a questo bivio... di vita può cercare la risposta nella nostra rivista che presenta alcuni videogames che sono il top attuale per quanto riguarda i giochi di sport e d'affari. Fish fa eccezione perché è puro divertimento. TV Football e Caveman sono invece due simulazioni sportive al pari di Speedball. Stock Market è una buona simulazione d'affari con i giocatori impegnati a far dollari. Il che non è poi un brutto sport...*

## IN QUESTO NUMERO

**4** ANDROID ENEMY

**5** MONZA

**6** FLYING ACES

**7** BIKE STUNTMAN

**8** ENCOUNTER

**9** ELTON

**10** TODAY

**12** FISH E IL REGNO  
DELL'ACQUA

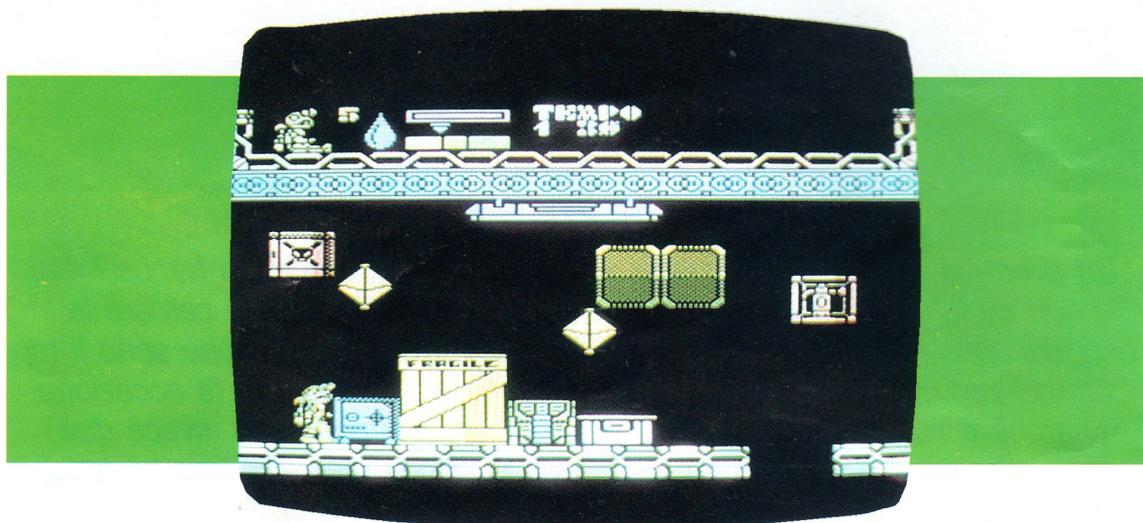
**16** TV FOOTBALL  
CALCIO USA

**18** CAVEMAN  
UGH - LYMPICS

**22** STOCK MARKET  
SOLDI A PALATE

**26** SPEEDBALL NEL FUTURO

**30** IL MERCATO DI HARDWARE  
E SOFTWARE



## ANDROID ENEMY

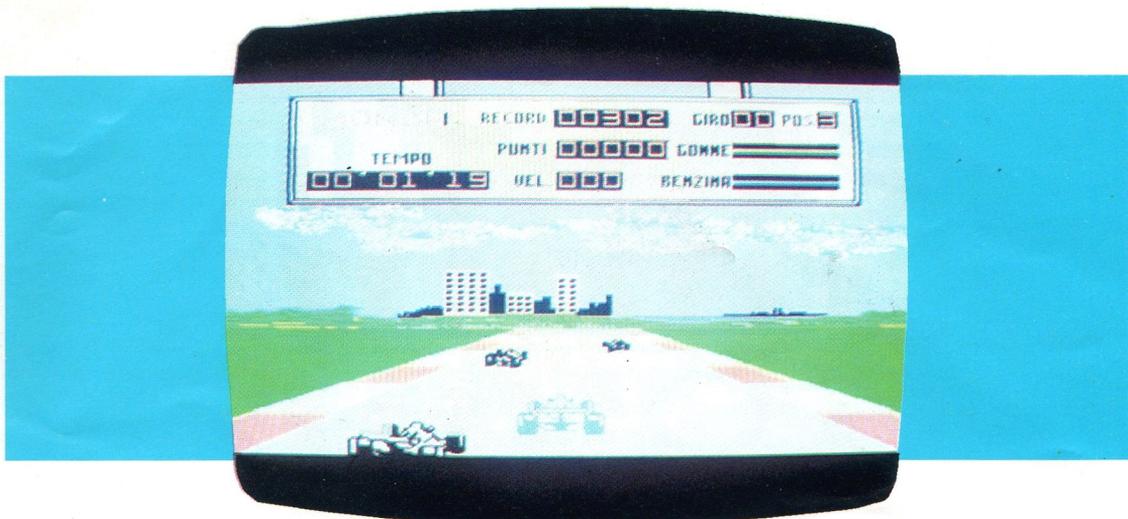
### CHE GIOCO È

Qualche cosa di strano è accaduto nel laboratorio nucleare dell'Istituto Superiore di Fisica. Il custode ha udito soltanto come uno scoppio sordo e da quel momento tutti gli scienziati che lavoravano al suo interno sono scomparsi. Al loro posto tuttavia sono apparsi degli strani esseri: robot volanti, pipistrelli vampiri, rane gracidanti che sono letali a chiunque li avvicini. Indossata una tuta abbastanza protettiva, munitosi di jet-packe laser (del quale purtroppo avrai solo pochi colpi) ti sei offerto di introdurti nel laboratorio alla ricerca di che cosa possa essere accaduto. Raccogli indizi (bottiglie vuote), informazioni ed esamina attentamente tutto, ma ricordati di stare comunque lontano da tutto ciò che si muove perché il contatto con questi esseri potrà esserti fatale.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

1	tasti
2	joystick
0	gioco



# MONZA

## CHE GIOCO È

Chissà quanti di Voi vorrebbero provare l'ebbrezza di una corsa automobilistica su un circuito di importanza mondiale come Zandvoort, Hockenheim o Monza. Ma i soldi necessari per possedere una vettura di formula 1 sono veramente troppi e altrettanto non facile è entrare a far parte di una scuderia automobilistica e partecipare così ad un gran premio. Ma niente paura ragazzi: i maghi dell'elettronica, i programmatori dei vostri sogni hanno esaudito da soli il vostro desiderio sfornandovi questo videogame dove voi sarete uno dei piloti di una vettura da corsa nel circuito più famoso e prestigioso del mondo 'Monza'. Nervi d'acciaio e prontezza di riflessi vi saranno indispensabili per giungere al traguardo primi e vittoriosi.

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

<b>FUOCO</b>	inizio gioco
<b>avanti</b> ↑	accelera
<b>indietro</b> ↓	frena



## FLYING ACES

### CHE GIOCO È

Ci troviamo nel bel mezzo della 2<sup>a</sup> guerra mondiale, quando più forti sono gli attriti tra le due potenze europee: Inghilterra e Germania. La Germania sembra invincibile sia per potenza numerica che di mezzi, ma gli assi volanti inglesi hanno giurato che gliela faranno pagare. Al comando supremo della RAF è stato deciso che l'unico modo per cercare di piegare la potenza germanica sarebbe quello di bombardare Berlino e distruggere una importante diga nei suoi dintorni. Tu, dopo aver scelto il tuo ruolo nella missione, (capo formazione o pilota solitario) sei salito a bordo del tuo bombardiere, votato alla morte se necessario, ma sicuro di raggiungere il tuo obiettivo. Dalla carlinga avrai una visione totale del tuo velivolo e operando abilmente con motori, mitragliere, con l'aiuto della mappa dovrai portare a termine la tua impresa.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

- |   |                     |
|---|---------------------|
| 1 | cabina              |
| 2 | mitragliera di prua |
| 3 | mitragliera coda    |
| 4 | sgancio bombe       |
| 5 | mappa               |
| 6 | motori              |



## BIKE STUNTMAN

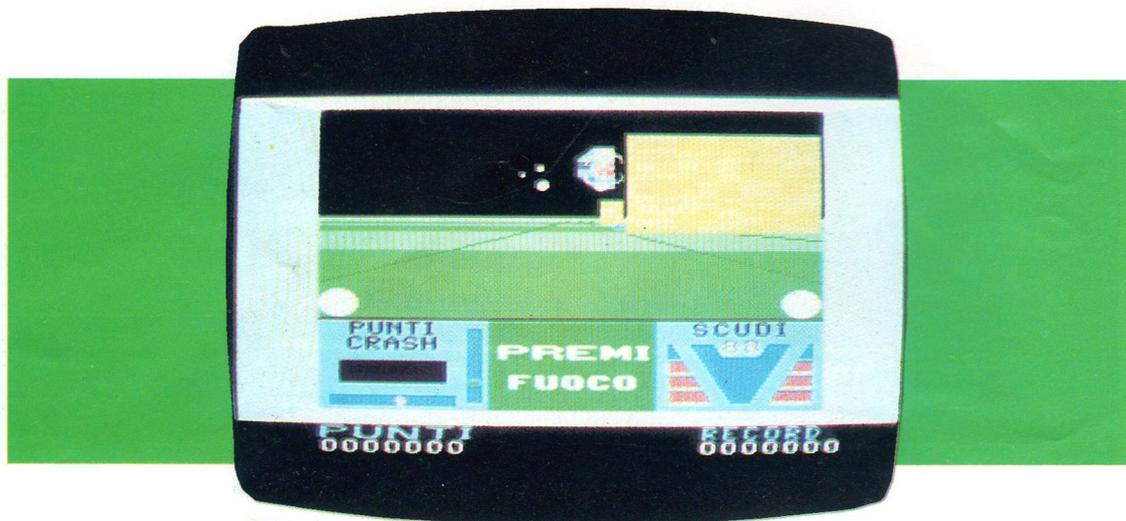
### CHE GIOCO È

Senz'altro molti di Voi avranno sentito parlare della spettacolarità che gli stuntman di motocicli compiono durante i loro esercizi. Balzi paurosi che fanno tenere il fiato sospeso a tutti gli spettatori sfidando la gravità e mettendo a dura prova il loro coraggio e la loro perizia. Per questo gioco dove lo scopo è saltare il più lontano possibile è necessario che diventi per Voi istintivo, come per i veri campioni, il calcolare la giusta velocità al momento del salto e la posizione da tenere con la vostra bici durante il salto e l'atterraggio, poiché non avrete nient'altro che possa aiutarvi nella prova che le vostre sensazioni. Dovrete sviluppare e raggiungere il controllo necessario e il calcolo del tempo per progredire fino ai salti più difficili, comincerete con 8 vetture e mano a mano che riuscirete nei salti ne verrà aggiunta una in più. Ma prima di cimentarvi nella prova vera e propria potrete esercitarVi con i barili (DEMO), anche se in questo caso non otterrete punti.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO freni  
 ↑ ↓ velocità pedali  
 ← → direzione veicolo



## ENCOUNTER

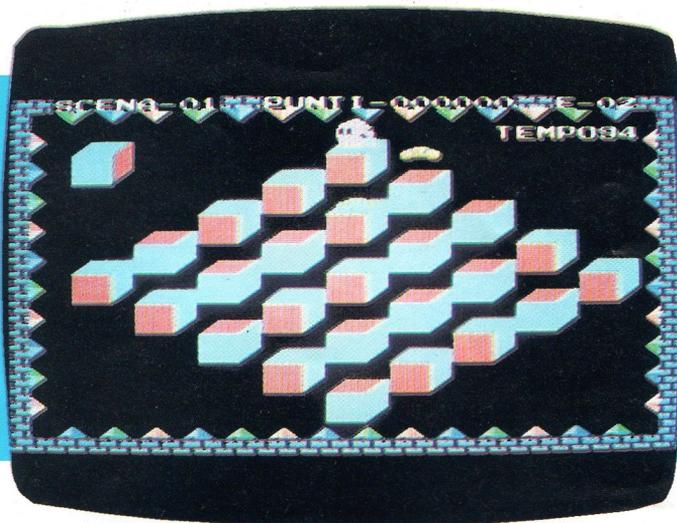
### CHE GIOCO È

Nonostante le forze del comandante slobiano siano state inesorabilmente sconfitte e il governo interstellare fosse convinto che non esisteva un luogo dove i pochi ribelli rimasti potevano ricongiungersi, degli informatori hanno riferito che sul lontano pianeta Soundon c'erano dei movimenti sospetti. Dopo aver inviato delle pattuglie per verificare la situazione è stato stabilito che i ribelli si sono nascosti in rifugi sotterranei e che i loro insediamenti sono segnalati solo dalle calotte protettive. Ti offri volontario e saltato a bordo della tua navetta turbo-spaziale raggiungi il lontano pianeta. Ma qui troverai che i tuoi nemici non sono stati ad indugiare e ti hanno preparato una bella accoglienza. Evita i loro colpi e distruggi le calotte protettive, non atterrare se non è necessario perché puoi perdere degli scudi e nervi d'acciaio perché terminato un settore ne troverai un altro.

### TASTI

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

**FUOCO/SPAZIO** inizio gioco



## ELTON

### CHE GIOCO È

Vi ricordate il gioco delle mattonelle colorate, dove il protagonista del videogame doveva saltare da una piastrella all'altra modificandone il colore? Ora ne è pronta una nuova versione: Elton, il nostro amico, deve ora saltare da un cubetto all'altro, facendoli ruotare, in modo che la faccia di colore differente venga nascosta alla nostra vista. Ma attenzione per Elton esiste sempre il pericolo di cadere nel vuoto saltellando sui cubetti o di essere raggiunto dagli animaletti dispettosi che gli fanno pericolosi scherzi. Se poi Elton ritorna su un cubetto già a posto dovrà ricominciare tutto dall'inizio. Se sarai così bravo da aiutare Elton a terminare uno schermo, sarai promosso a quello successivo, più difficile. Se poi perderai Elton ti regalerà qualche lacrimuccia.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO                      inizio gioco



# TODY

## CHE GIOCO È

Tody è un ragazzino brillante, ma indisciplinato. I suoi genitori lo hanno lasciato da solo raccomandandogli di non uscire perché all'esterno è molto pericoloso se non si è in compagnia degli adulti. Ma Tody, nonostante abbia promesso di ubbidire al consiglio dei suoi cari, stufo di aspettare il loro ritorno, è uscito nel bosco: qui dovrà fare attenzione a farfalle, insetti, robot che assorbono la sua energia vitale e l'unico rifugio gli sembreranno le miniere sotterranee. Raccogli tutto quanto trovi sul tuo cammino, perché potrà esserti utile in seguito, spara a tutto ciò che ti appare alieno, per tenerti cara la pelle, e usa il tuo fiuto e la tua intelligenza per trovare il modo per tornare a casa sano e salvo.

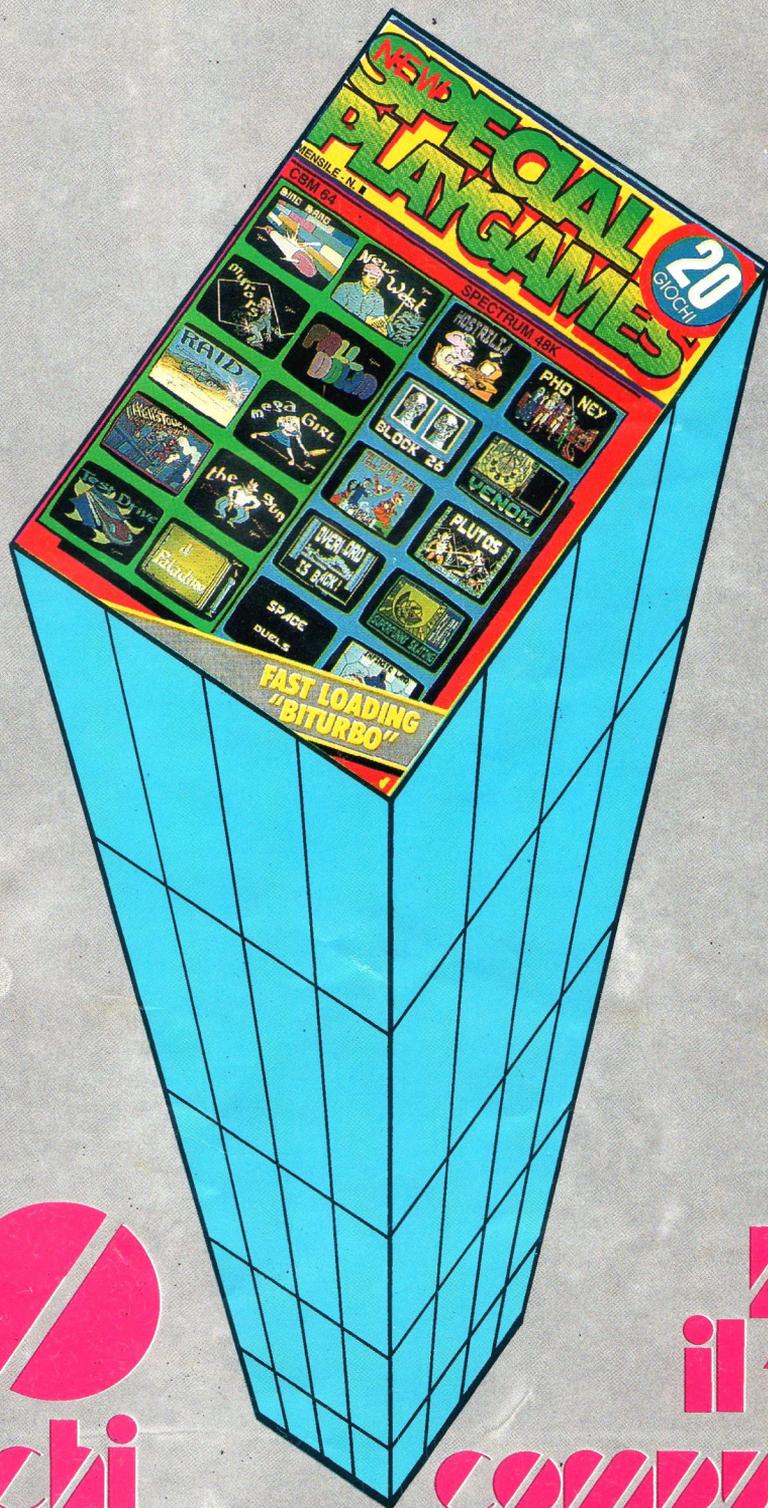
## TASTI

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

**FUOCO/SPAZIO** spara

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

C  
B  
M



S  
P  
E  
C  
T  
R  
U  
M

20  
giochi

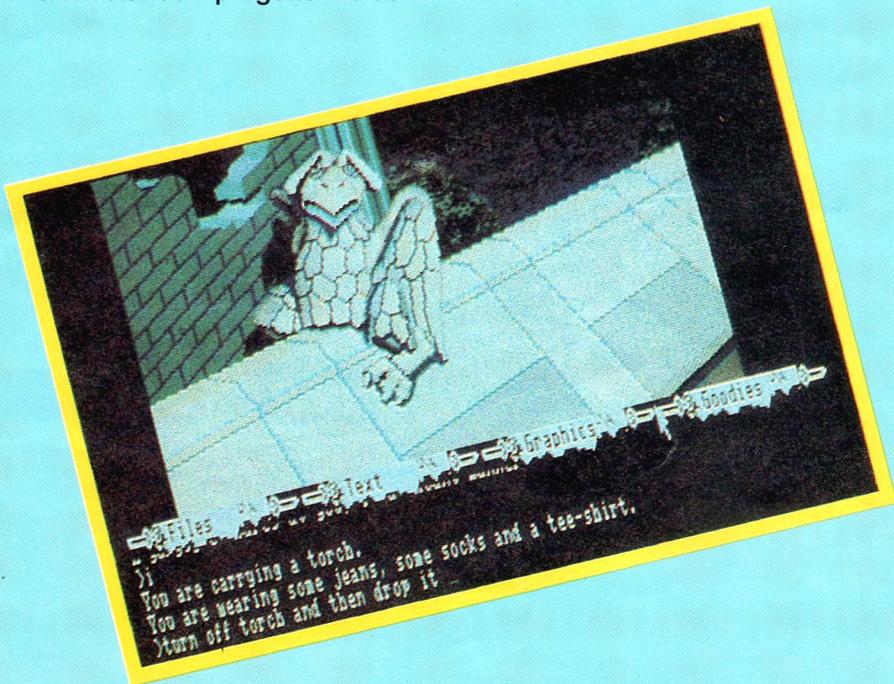
per  
il tuo  
computer

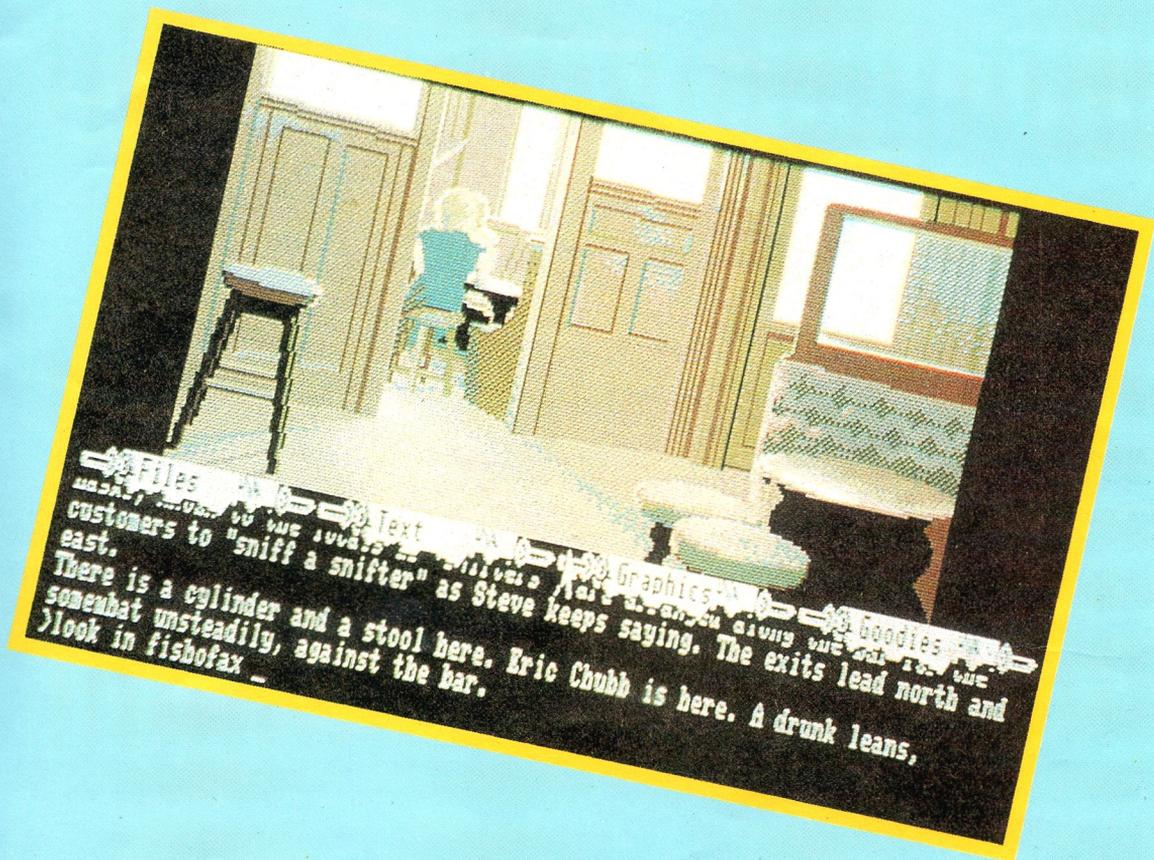
# FISH

L'acqua che evapora supera decisamente quella che cade e il pianeta di Aquaria corre il pericolo di prosciugarsi. All'Università di Opah, nella città di Hydropolis, si sta lavorando, sotto la direzione dell'eminente Dr. Roach, ad un progetto con priorità assoluta che prevede la costruzione di un dispositivo particolare. Esso dovrebbe infatti spingere grossi volumi di acqua verso il fiume Aquarius per provocare un'inondazione e salvare così gli abitanti del pianeta dalla catastrofica siccità. Purtroppo un gruppo anarchico interdimensionale, il Seven Deadly Fins, ha un'altra idea. Stanno complottando per far morire Hydropolis e sperano di rendere realizzabile la loro macchinazione sabotando il progetto. Le au-

torità dell'Università, convinte che nel gruppo dei progettisti c'è un infiltrato, fanno affidamento su Roach per scoprire e tagliare fuori l'intruso.

E così è successo che, mentre stavo innocentemente nuotando nel castello di plastica che era caduto da non si sa dove nel mio vaso di vetro e si era dolcemente posato sulla ghiaia del fondale, sono stato erroneamente preso per uno che si offriva per un lavoro di investigatore privato e quindi trasportato nel corpo di Roach, con l'incarico di salvare Aquaria. Così mi sono ritrovato nel lussuoso appartamento del Dr. Roach con l'acqua condizionata





e raccogliendo il mio Fishofax dall'attaccapanni, me ne sono uscito per avvicinarmi alla stazione di Paddington della metropolitana per presentarmi ad un importante appuntamento a Opah.

Dopo essermi guardato un po' in giro, le cose non mi sono sembrate molto chiare. Addirittura nella stanza del progetto, uno schema appeso al muro indicava che dei sette componenti necessari per il Dispositivo, solo uno

era in magazzino, uno schema da muro. Le parti mancanti comprendevano pezzi come un filtro, una cassetta e uno scaffale e subito mi è venuto in mente che altri equivalenti adatti potevano essere trovati in luoghi impensabili. Ne ho infatti trovati alcuni, ma in definitiva riuscire ad entrarne in possesso non

# FISH

# FISH

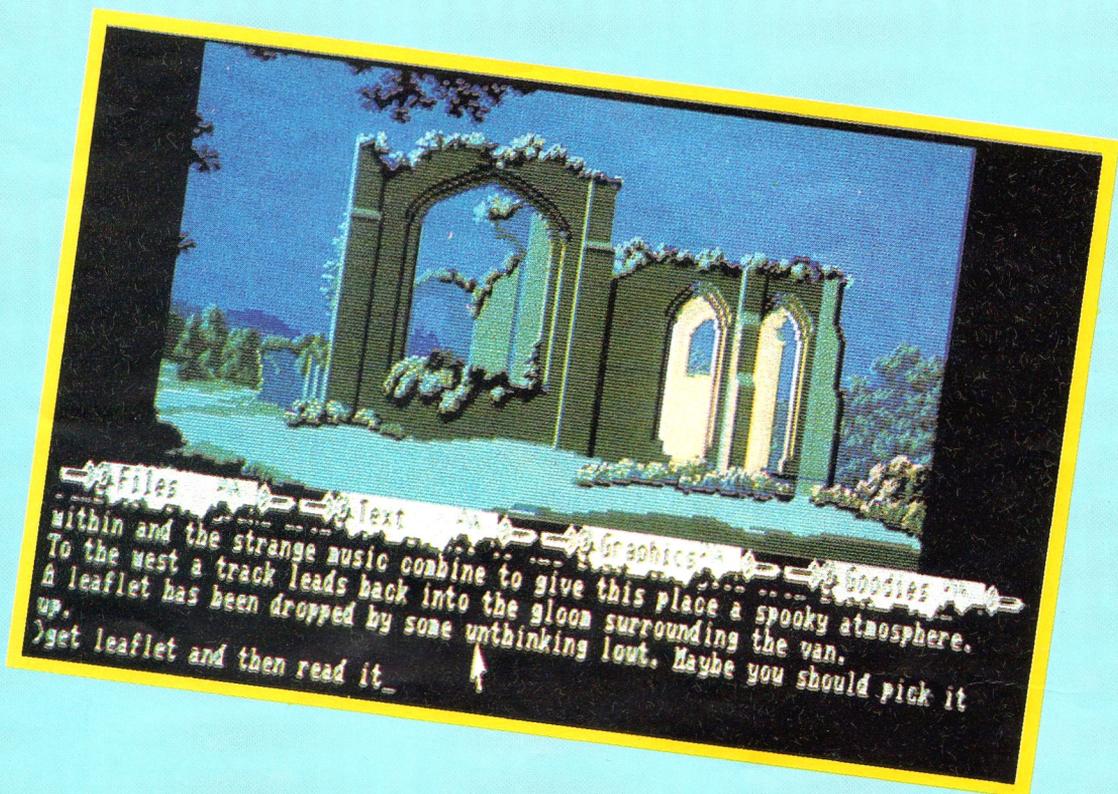
era poi così facile!

Steve, per esempio, che gestisce un negozio di roba di seconda mano vicino a Eelpout, continuava a insistere che la vecchia cassetta in vetrina era già stata venduta. E questo è stato sufficiente per farmi decidere di prendere il metrò fino a Pickerel e dare un'occhiata o due nel Hook Line e Sinkers. È stato un

viaggio terribile, il treno era pieno di chiacchieroni.

**Fish** è l'ultimo gioco della Magnetic Scrolls e il suo terzo di quest'anno. Pieno di giochi di parole legati ai pesci, e forse adesso hai





capito che ti ritrovi nei panni di un pesciolino rosso e in ambiente acqueo. Per questo bere qualcosa in un locale è un'esperienza completamente nuova, che richiede di indossare una maschera sul viso per inalare i gas intossicanti. La costruzione di **Fish** è piuttosto insolita. Prima di entrare nella parte principale del gioco, devi portare a termine tre mini-avventure. Gli abitanti di Aquaria, oltre ad avere le solite appendici dei pesci, sono dotati anche di armi e di mani. Come semplice pesciolino rosso, sei un pesce vero e proprio per cui le mini-avventure ti danno il ruolo di un essere umano in modo che tu possa fare un po' di esperienza nella manipolazione degli oggetti, cosa che ti servirà se e quando prenderai la forma del Dr. Roach. Se riesci a risolvere tutte e tre le mini-avventure viene giudicato ben addestrato e capace di assumerti il lavoro per il quale il dio dei pesci Dagon pensa, erroneamente, che tu ti sia offerto.

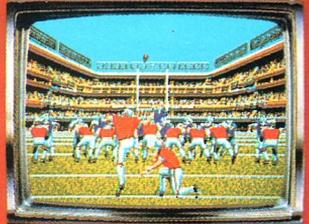
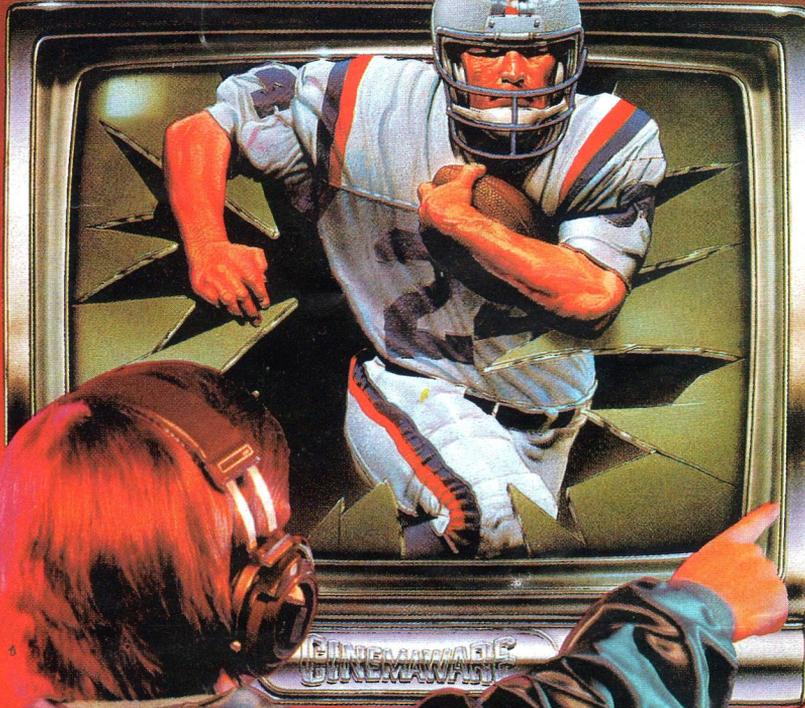
Le mini-avventure sono proprio cosine da poco, ma non per questo non richiedono impegno. Devi recuperare una chiave in ogni scenario, uno studio di registrazione, una chiesa in rovina e una foresta di natura Ke-

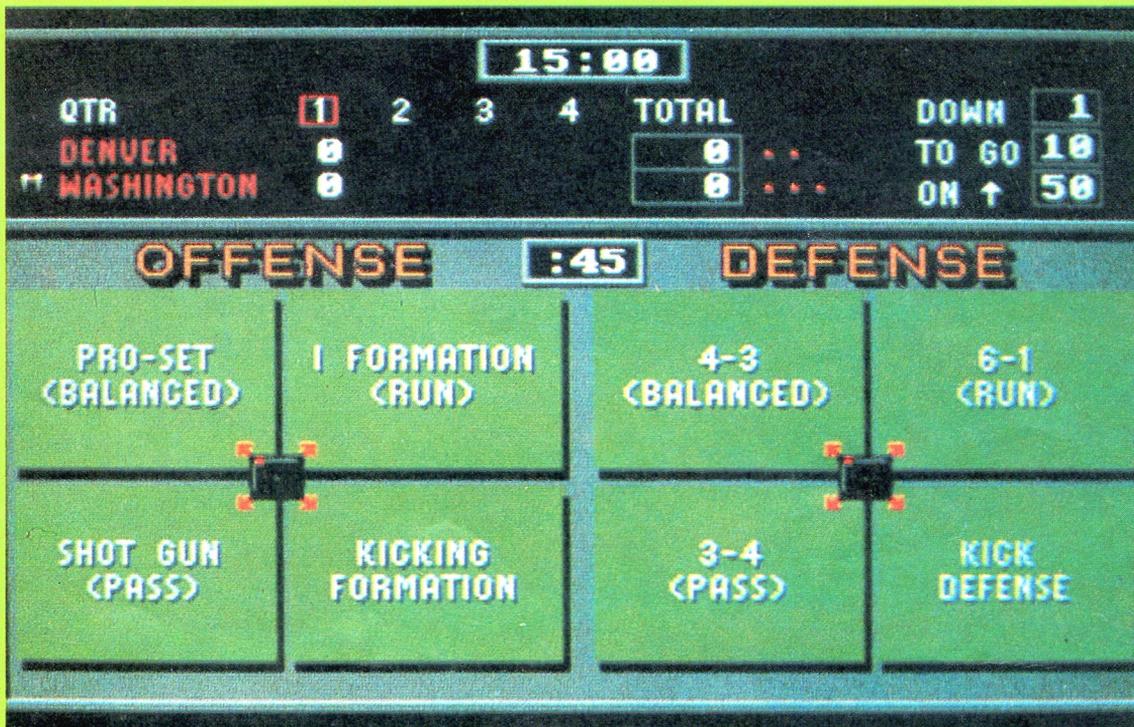
rovnian. Puoi affrontare gli scenari nell'ordine che preferisci, e mentre stai riflettendo su un problema che ti viene posto in uno di loro, puoi tranquillamente saltar fuori e entrare in uno degli altri.

Lo studio di registrazione è il luogo dove ti incontri per la prima volta con Steve, dotato di ubiquità, ma il successo di riuscire ad andartene con la chiave è inafferrabile se non puoi soddisfare la sua insaziabile sete di caffè. La foresta ha degli ipertoni Pythonesque. Non ti sarà possibile trovare una borsa nella distesa di tronchi pieni di buchi, quello che invece troverai è un pazzo furioso che vive lì dentro. Convinto di essere famoso per la sua filosofia secondo la quale ogni uomo dovrebbe trovarsi un uccello, il suo migliore amico è infatti un piccione viaggiatore esplosivo che non ha assolutamente nessun senso dell'orientamento! Con i grafici che hanno reso la Magnetic Scrolls unica nel suo campo, **Fish** è una roba veramente straordinaria. Ti ritroverai a gorgogliare con allegria, finché le bolle d'aria corrono salendo lungo le tue guance. ●

# SPORTS

## FOOTBALL





Era solo questione di tempo, ma finalmente la Cinemaware ha deciso di impegnare la sua abilità senza rivali nella produzione di un'animazione estremamente simile al vero nel campo di altri soggetti di giochi con il computer. Il fatto che abbiano scelto lo sport non è affatto sorprendente perché per degli anni il boss Bob Jacobs ha desiderato realizzare una simulazione più veritiera possibile del football americano. Posso riferire che è bello per il fatto che sono riusciti a realizzare qualcosa che può essere descritto solo come la prima veritiera e entusiasmante copia del football alla televisione come lo conosciamo tutti noi. Sono compresi tutti i particolari della confusione del momento, inclusi i direttori della claque, i fans sugli spalti, lo spettacolo dell'intervallo, la banda che marcia e i commenti del commentatore dello studio.

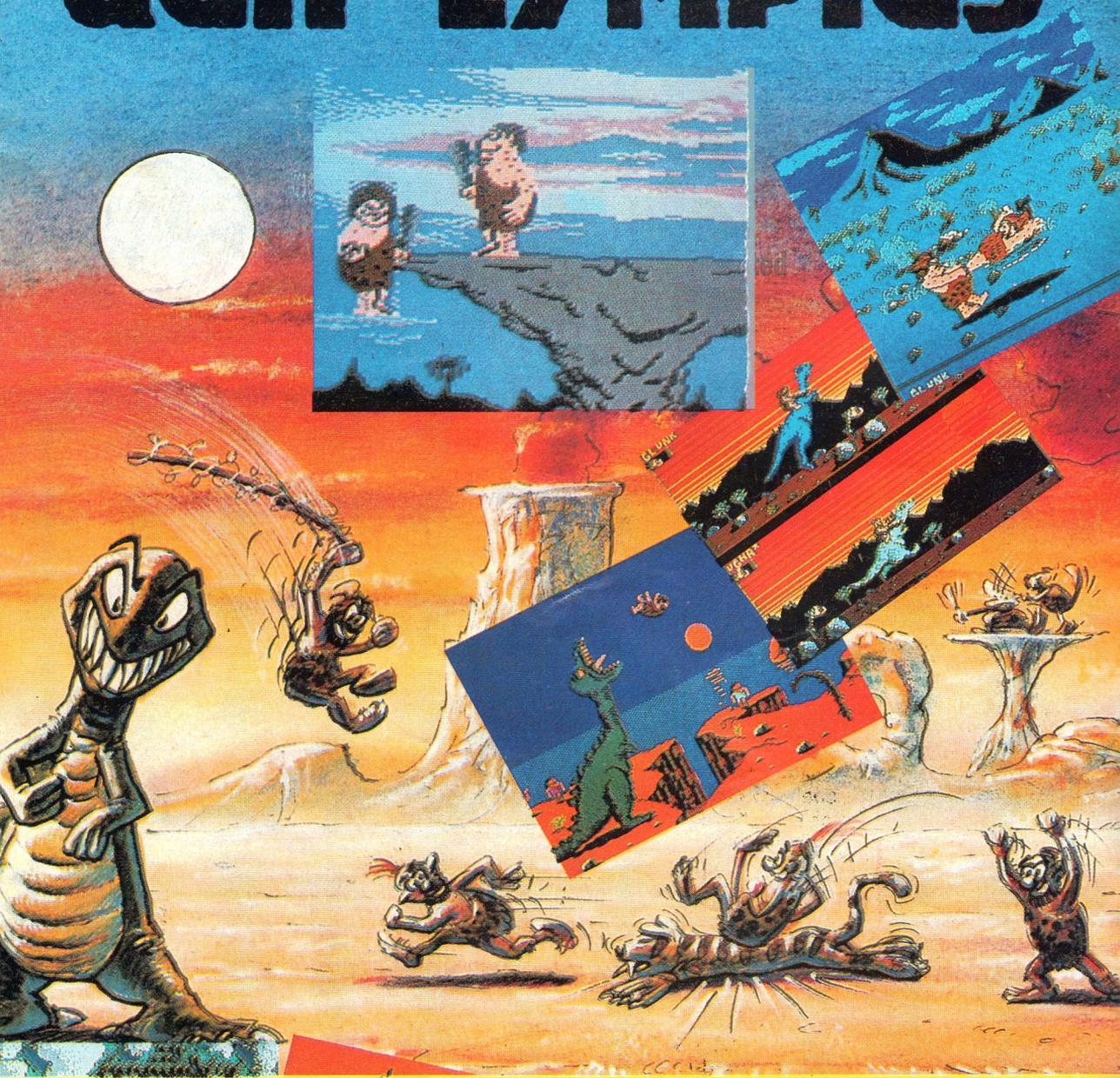
In cima a tutto ciò c'è anche un vero gioco di football americano, con le esclamazioni e le imprecazioni dei giocatori, e puoi giocare come allenatore o quarterback, o come tutti e due, avere il controllo completo di tutta la tua squadra oppure giocare come uno di due giocatori, o due giocatori contro al computer, o semplicemente lasciare che il computer assuma il ruolo di tutte e due le squa-

dre e startene li tranquillo ad osservare la partita.

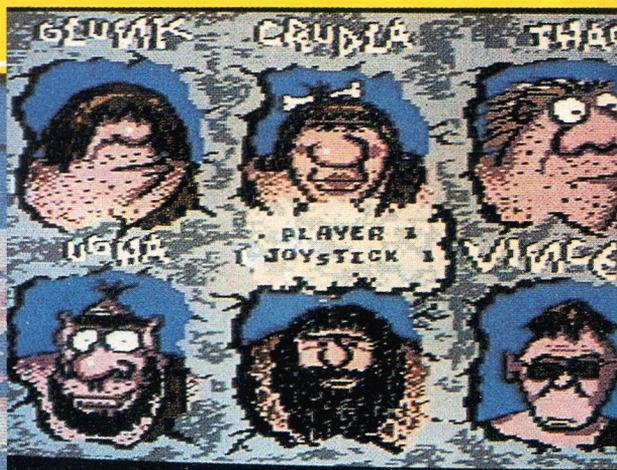
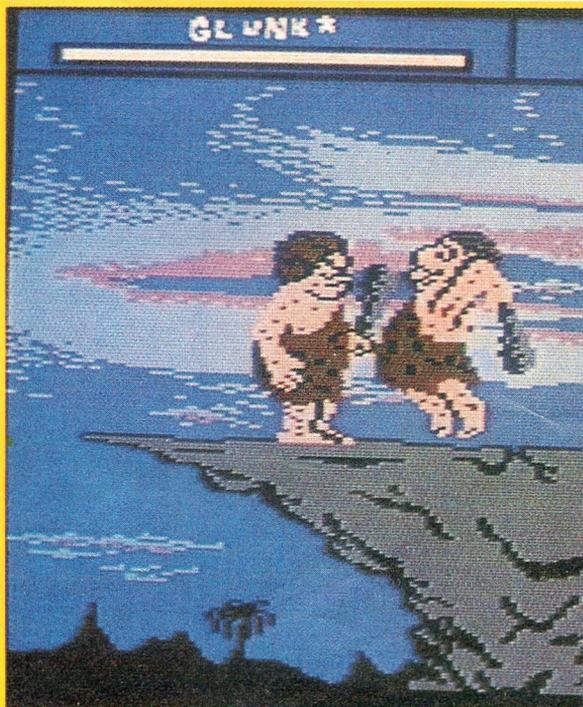
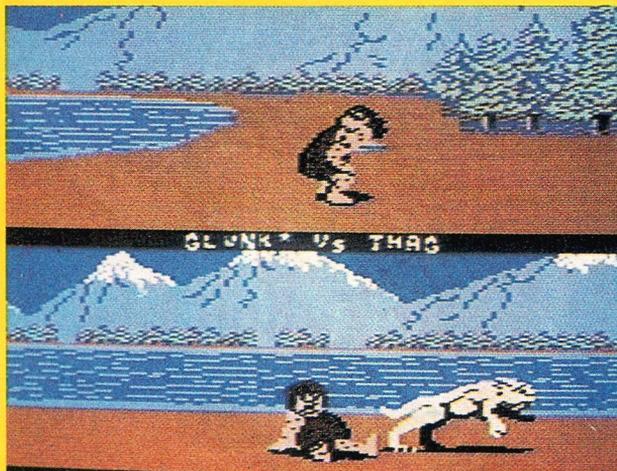
Ci sono 28 squadre che giocano su una schedina di 16 partite e, proprio come alla TV, le altre partite vengono giocate simultaneamente per cui durante la tua partita vengono visualizzati sullo schermo anche i risultati delle altre squadre del campionato. Nel gioco dimostrativo che ho provato, ho battuto il Washington Redskins 16-10 con un estenuante gioco difensivo imperniato solo sul mio portiere che ha fatto un immenso lavoro. Per il momento è solo un assaggio, devono metterci dentro ancora qualcosa, ma hanno promesso che dovrebbe essere in commercio prossimamente. Abbi ancora un attimo di pazienza.



# CAVEMAN UGH-LYMPICS™



Malgrado il suo titolo, **Ugh-Lympics** è uno di quei giochi che fanno di tutto per dimostrare che l'MSX è ben lontano dalla sua morte. La scena del titolo è un'eccellente presa in giro delle simulazioni della Epyx. Un atleta olimpico del ventesimo secolo corre attraverso lo schermo portando la fiamma olimpica, sale i gradini olimpici, accende la torcia e poi viene schiacciato a morte da una gigantesca pietra della sigla di **Ugh-Lympics**, a questo punto un uomo delle caverne completamente pazzo salta nello schermo come se avesse un nido di calabroni nelle mutande. La prima cosa che devi fare è di scegliere il tuo Ugh-Lympian preferito. Scegli fra il più forte, il più abile, il più debole e dividi con loro la loro tristezza o la loro gioia mentre fanno il lancio della loro compagna tribale giù da una scogliera.



Mate Tossing è la prima prova e, come suggerisce il titolo, è tua moglie che viene lanciata in questo precursore del lancio del martello. Facendo ruotare il joystick in senso antiorario, l'uomo delle caverne comincia gradualmente a muoversi. Se aumenti la velocità del movimento, lo fai accelerare e appena cominciano ad apparire le righe di velocità co-

me quelle che si vedono nei cartoni animati, fai scattare il tasto per spedire la tua compagna in volo nell'aria. Dopo essere atterrata ti darà una conferma visiva sulla validità di quello che hai fatto, pollici in alto per bene, alzata di spalle per medio e pollici in basso per male. Segue la Dino Racing. Due dinosauri, con cavalieri, prendono posizione nella parte supe-

riore e in quella inferiore dello schermo diviso in due. Per incitare il dinosauro ad avanzare devi spostare il joystick verso destra, ma se vuoi una prestazione a velocità turbo puoi dargli colpi di clava sulla testa. A questo punto l'animale continua automaticamente a correre evitando da solo tutti gli ostacoli. Il turbo dura solo per un breve periodo di tempo, ma può essere ripetuto, con il solo rischio di esaurire la povera bestiolina che cadrà al suolo inciampando.

Ma fra tutte le prove, Clubbing deve essere la più divertente. Sul bordo della cima larga di una roccia, due uomini delle caverne devono combattere con tutte le loro forze. Prima del combattimento ogni uomo deve cercare di finire il più possibile l'avversario, e l'effetto viene prodotto dal(i) giocatore(i) seduto su una seggiola con il joystick in mano da dimenare con tutte le proprie forze, e così il lato umano produce una rappresentazione accurata dell'uomo delle caverne del gioco, lasciandolo sufficientemente stravolto per il combattimento. Le mosse aggressive sono un colpo di clava in testa, una sventola sulla bocca e un colpo di ginocchio. I colpi di clava sulla testa sono proprio grandi, il tuo uomo assu-

me brevemente una posizione a mezz'aria poi, con un rapido strappo al joystick, fa andare la sua clava a schiantarsi sul cranio dell'avversario, rendendo la vittima inabile mentre una serie di stelle volazza sopra la sua testa. Le sequenze di animazione di questa sezione sono eccellenti.

La parte rimanente del gioco è formata da altre tre prove, Dino Vault, Fire Making e Sabre Race. Fire Making è l'unica prova proprio brutta (questione veramente noiosa di strofinare fra di loro due bastoncini). In conclusione però, non ho trovato nessun ulteriore difetto, a parte il caricamento multiplo, cosa però molto diffusa fra le simulazioni sportive. I grafici devono proprio essere osservati nel modo demo per essere apprezzati al meglio invece di rischiare di lanciare solo un'occhiata allo strano comportamento del tuo avversario in pieno gioco. Sono veramente di una qualità che raggiunge quella dei cartoni, con effetti eccellenti insieme ad una ottima definizione. Mi ha fatto ridere, e questo è più di quel che posso dire per altri giochi definiti di qualità simile ai cartoni.



**E'  
IN EDICOLA**

**7**

**FANTASTICI  
GIOCHI  
per il tuo**

**SUPER MSX**

**DA NON  
PERDERE IL  
NUOVO NUMERO**

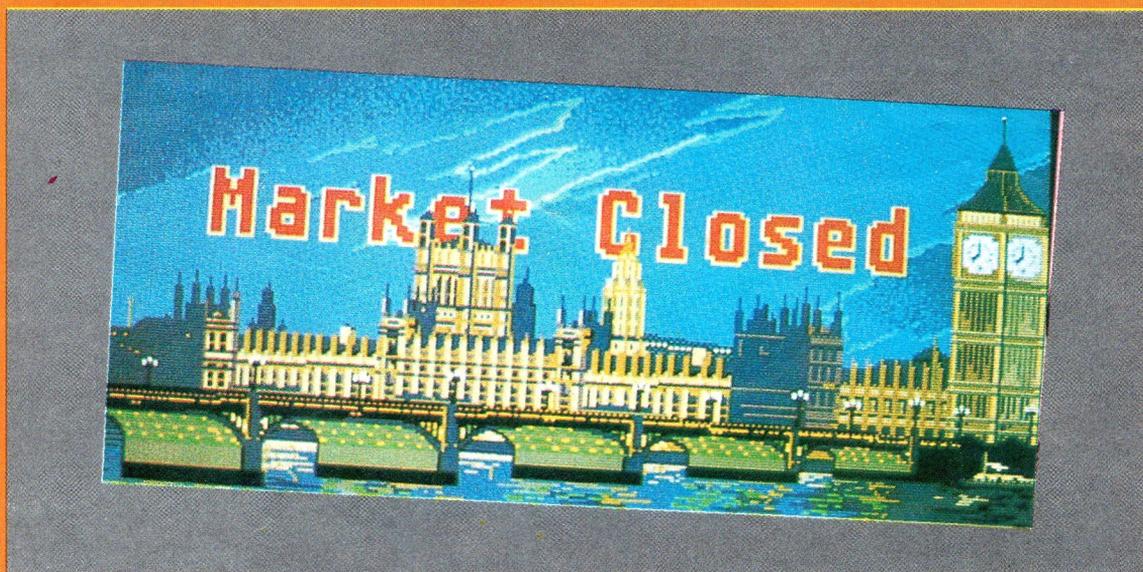


**STOCK EXCHANGE**

Company Name	Last	Cur.	Chas.	Cost	Profit	Shares
British Airways	91	91	0			
Fan Am Air	90	90	0			
General Motors	120	90	0			
Lotus Dev.	86	120	0			
Usman	79	86	0			
British Steel	79	79	0			
Isody	49	49	0			
British Telecom	130	130	0			
Airtel	31	31	0			
Coca Cola	73	31	0			
Syntex	63	73	0			
Mobil Oil Corp.	123	63	0			
S. P.	23	123	0			
Acciworths	95	23	0			
Unipol	23	95	0			
Gen. Electric	40	23	0			
Warner LOAMS	47	40	0			
Hattel	30	47	0			
Lannon Inc.	18	30	0			
Rolls Royce	119	18	0			
	38	119	0			
		38	0			

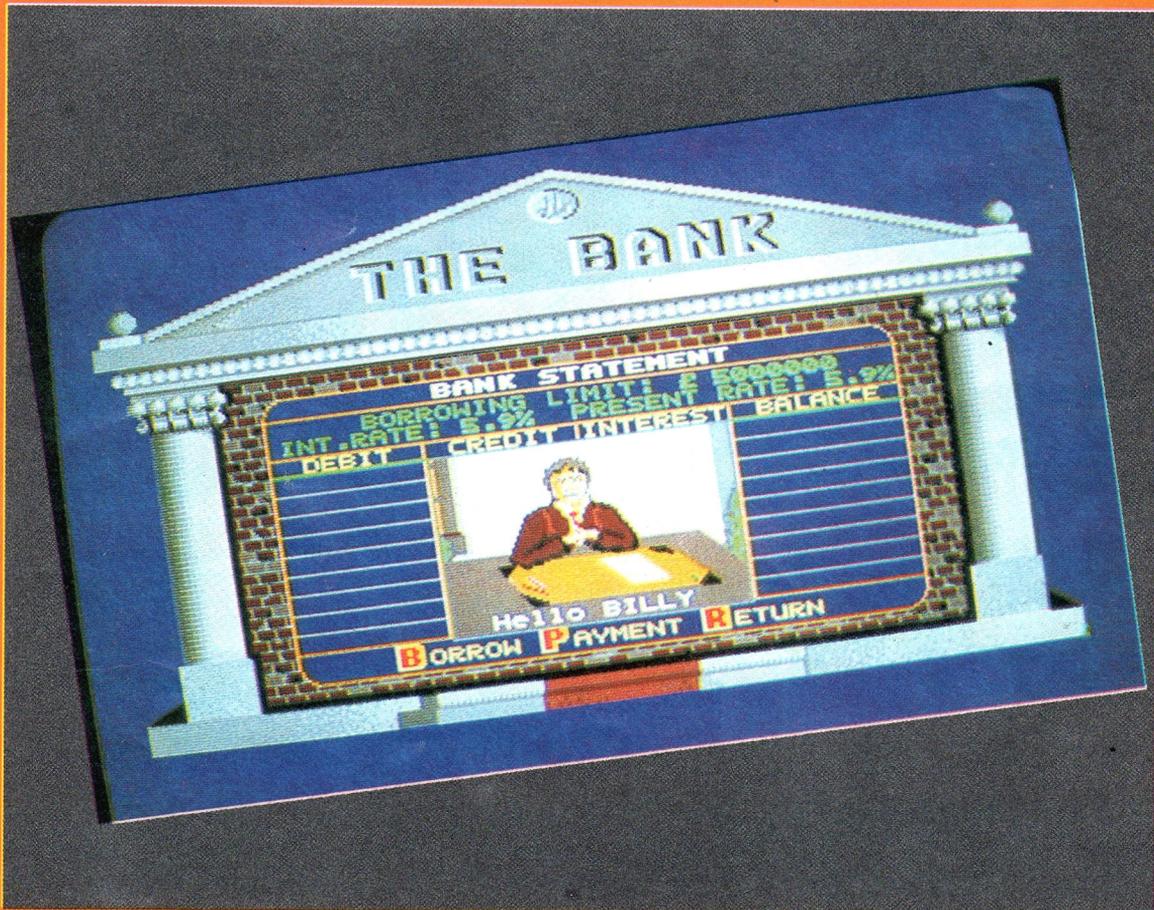
**SELL BUY LOAN ASSETS GRAPH END TOP 15**  
 Turn # 1 / Player # 1 / BILLY  
 Cash in your account = 50000 £

# STOCK MARKET



Stock Market non è precisamente originale ed è anche piuttosto costoso, però è ragionevolmente divertente. Il gioco si apre con un bellissimo schermo di titoli, accompagnati da una versione digitalizzata in stile swing di **We're in the money**, una canzoncina che si ascol-

terà più volte durante la partita. Il numero massimo dei giocatori è di sei, e ciascuno di essi a turno si cimenta col mercato. Si può anche giocare da soli, ma in questo caso si gioca solo contro se stessi poiché il computer non assume un ruolo competitivo. Ogni gio-



cattore può effettuare tutte le transazioni che desidera durante il proprio gioco, che poi passa allo speculatore successivo.

Durante ciascun gioco, il giocatore può comprare, vendere, andare alla banca, calcolare le proprie disponibilità, esaminare i primi quindici titoli della Borsa oppure consultare un grafico. Per chi desidera vendere o comprare, c'è una lista dettagliata ma piuttosto arida di tutte le società: accanto al nome di ciascuna di esse c'è il prezzo delle sue azioni nel gioco precedente, il prezzo corrente, la variazione netta, il numero delle azioni disponibili e — per ciascun giocatore — il numero delle azioni che possiede, il loro costo originario e l'entità del profitto o della perdita.

Recandovi in banca potrete prendere soldi a prestito oppure ripagare integralmente o parzialmente un prestito precedente, sempre al tasso d'interesse in vigore. Durante ogni visita alla banca entra in funzione la sintesi di voce incorporata, e forse vi verrà voglia di ab-

bassare il volume. L'opzione grafico vi mostra le prestazioni (negative o positive) di un dato titolo, mentre l'opzione finanze vi dice qual è la vostra situazione di gioco. Premendo il tasto E si pone fine al proprio gioco.

Al termine di ogni gioco, il computer genera in modo randomizzato le variazioni dei titoli, e fornisce un breve bollettino sugli eventi che influenzano le fluttuazioni del mercato. Finiti dieci giochi, la partita si conclude e il programma valuta le prestazioni dei giocatori e designa vincitore uno di essi. I vincitori più brillanti potranno poi entrare nell'olimpico della graduatoria dei primi quindici.

**Stock Market** è un gioco onesto, ma soffre di un'implementazione scialba: non bastano la sintesi di voce incorporata, una musichetta digitalizzata e qualche bella immagine a dar lustro a un gioco altrimenti divertente. Detto ciò, ne deriva che il prezzo di vendita, piuttosto salato, non è giustificato.

**ECCEZIONALE**

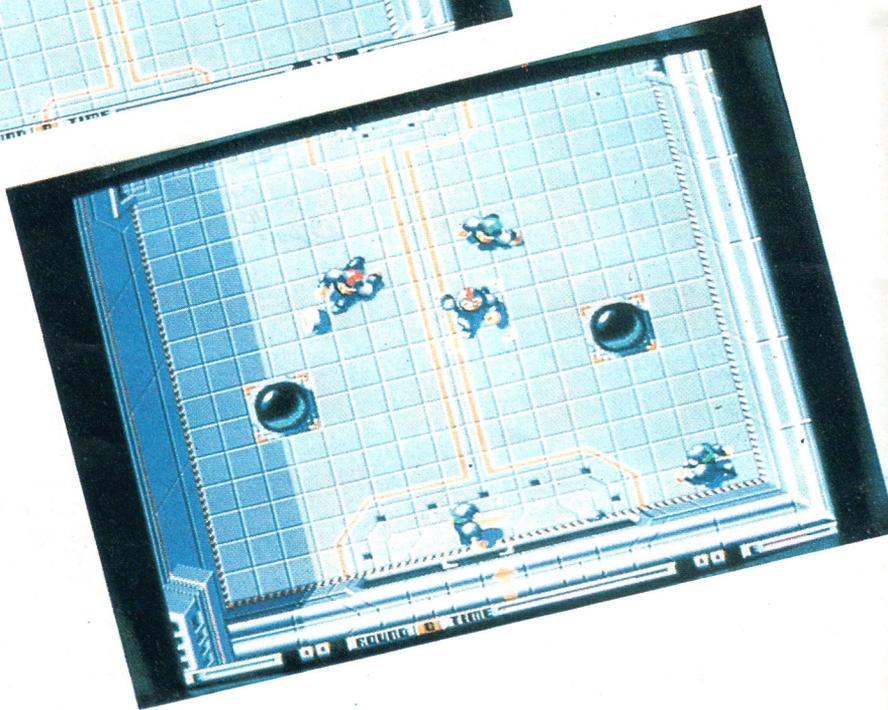
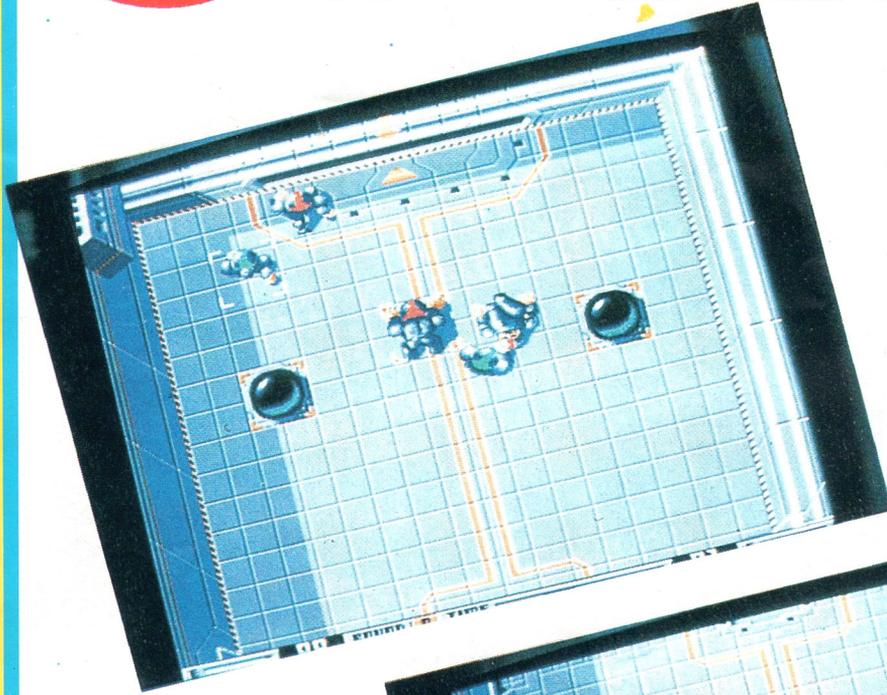
**E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE**

**MSX HIT**  
**PARADE**

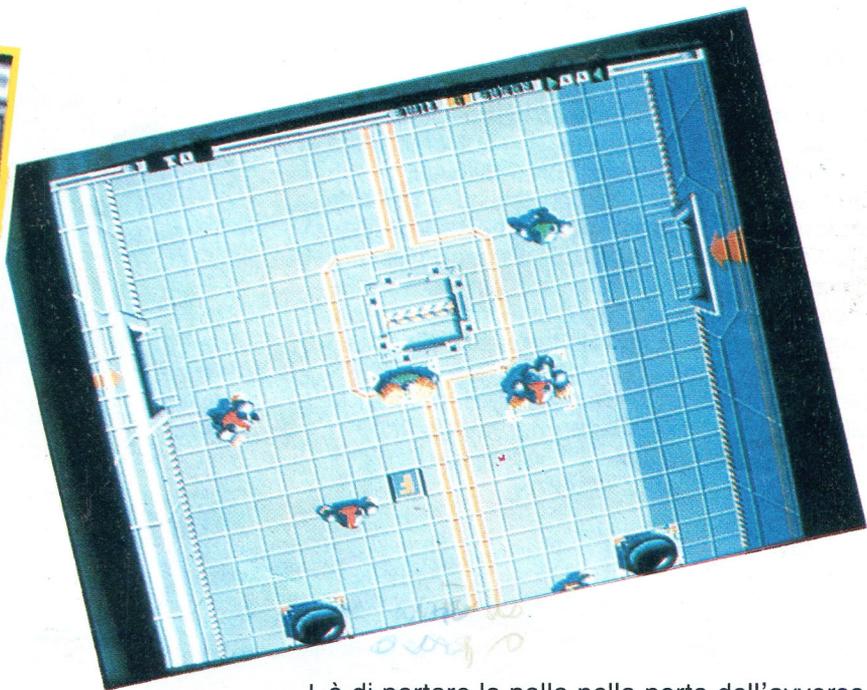
**32 PAGINE A COLORI**

**UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI**

# SPEED



# DBALL



Domanda: che cosa ottieni se incroci il calcio con il rugby, il rollerball e gli aggiungi anche un po' di Brockian Ultra Cricket in misura sufficiente? Risposta: **Speedball**. Probabilmente uno dei migliori giochi che possono oggi allietare l'MSX.

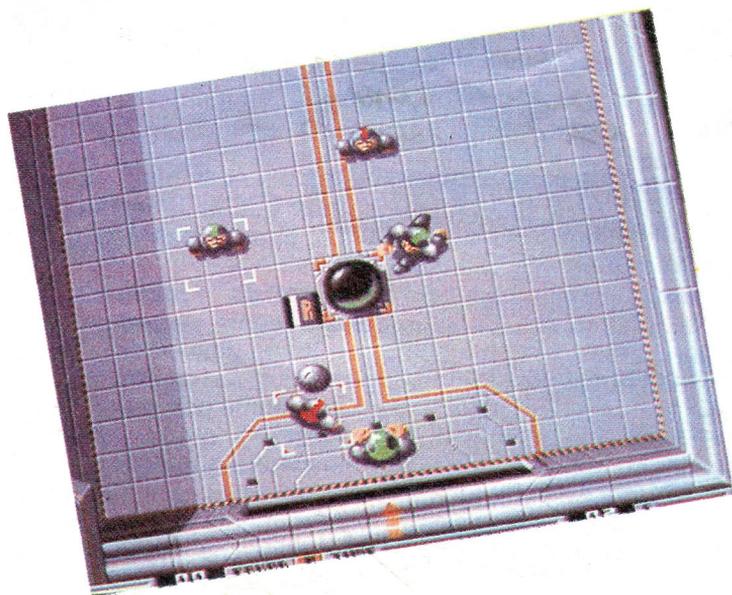
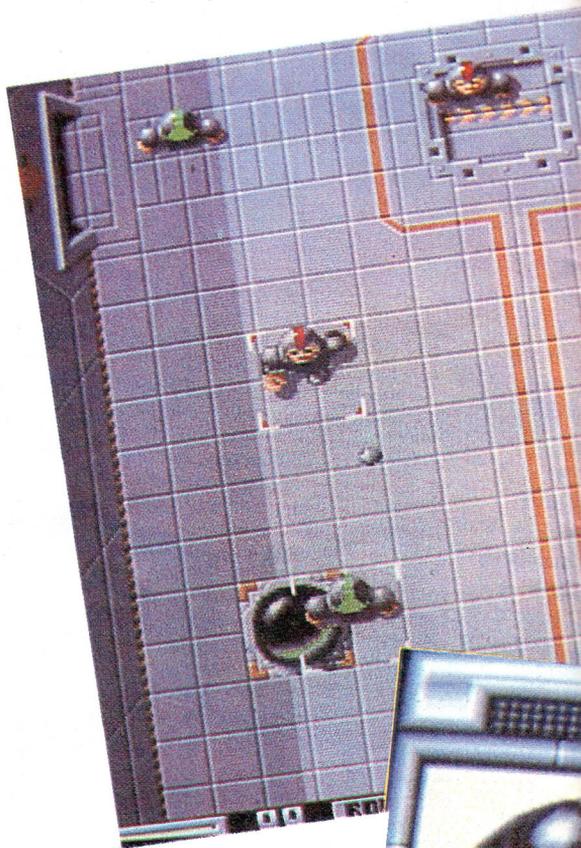
In **Speedball** controlli un gruppo di cinque "pallonieri" in quello che sarà il gioco del futuro (ma dove ho già sentito un'affermazione simile?). Le regole di base sono molto lineari. La zona di gioco è una arena rivestita di pareti di acciaio, con una porta ad ogni estremità. Vi combattono due squadre e lo scopo

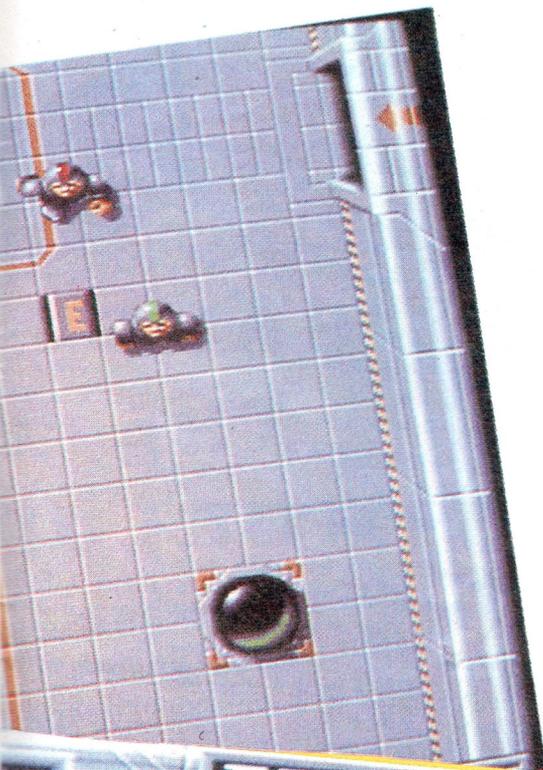
è di portare la palla nella porta dell'avversario più spesso di quanto lo faccia l'avversario. "Bel gioco, dirai tu, non è proprio come il calcio?"

La palla viene portata in mano e a parte ciò non ci sono altre regole, perché una volta che hai la palla in mano devi cercare di portarla avanti e impedire al tuo avversario di rubartela, soprattutto perché non si preoccupa certo di come riesce a prendertela. Il modo migliore per superare questo problema, e in effetti uno dei due unici modi per riuscirci, è di colpire violentemente in piena mascella il giocatore avversario che ti trovi più vicino. In questo modo lo metti fuori combattimento per alcuni secondi e hai un attimo di respiro. Fat-

to ciò dovresti chiudere l'azione e far fischiare la palla fin dietro alla rete.

**Speedball** è sorprendentemente violento. Puoi anche decidere di colpire alcuni altri giocatori in modo da renderti più facile concludere l'azione con un goal. Ma la cosa più importante è che puoi colpire anche il portiere, cosa che ti rende più facile aumentare il punteggio piuttosto che mirare ad una mezza possibilità. Naturalmente, è chiaro, gli avversari si comporteranno allo stesso modo con te, e così il divertimento aumenta ancora. In un gioco pervertito e violento come questo, la corruzione non è certo una cosa sconosciuta, e infatti puoi facilmente trovarla. In vari punti ti appaiono oggetti sulla pista. Essi vanno dalle tegole come armi, che trasformano principalmente la palla in un'arma che mette realmente fuori combattimento qualsiasi giocatore avversario che cerca di prendertela, fino ad uno che inverte il controllo degli avversari, proprio come un tab di estasi. Puoi anche raccogliere crediti ed è qui che appare il comportamento furfantesco. I crediti sono cosine molto utili. Possono essere utilizzati per comperare del tempo supplementare, un investimento utile se hai un solo goal in meno alla fine della partita. Possono anche essere usati per comperare goal supplementari, corrompere gli ufficiali, ridurre l'abilità degli avversari e aumentare la tua.

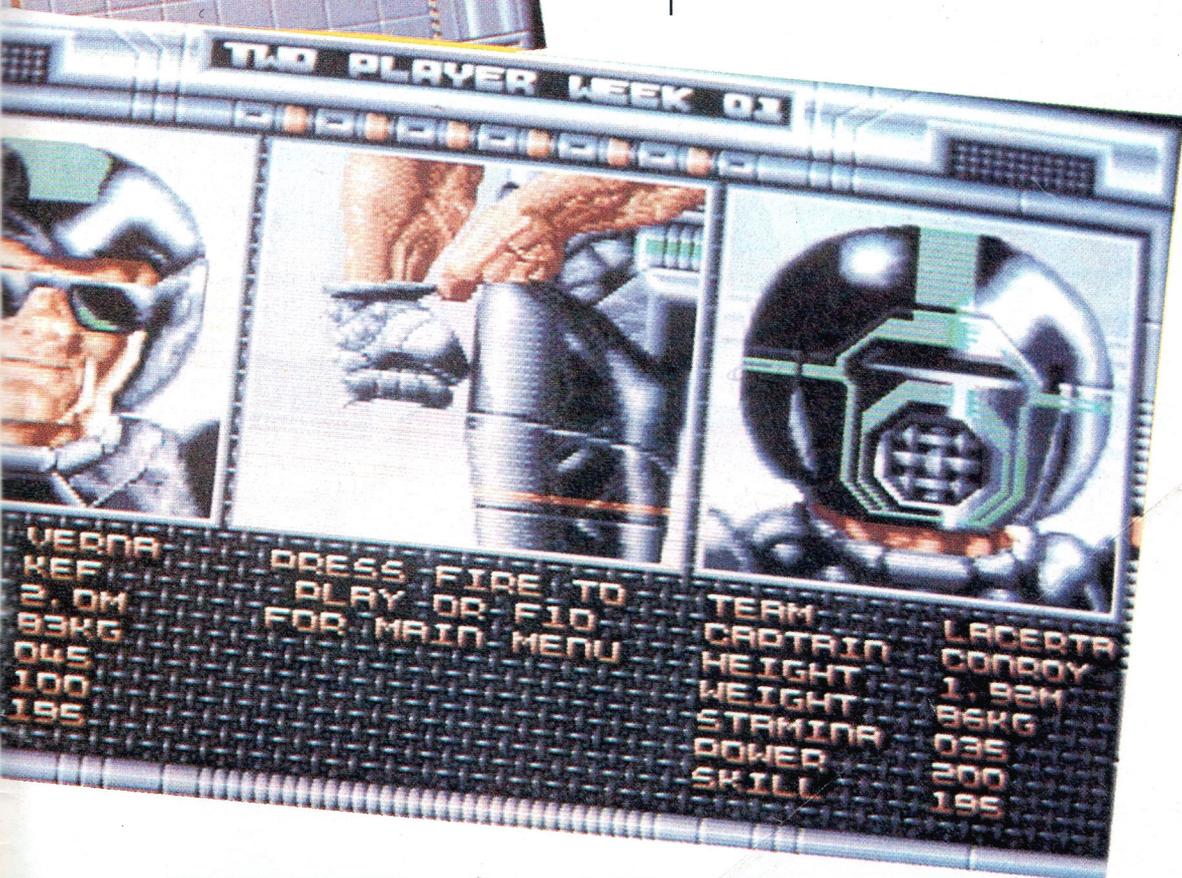




**Speedball** è completato anche da un'ampia e completa serie di opzioni, che vanno dall'inizio di un campionato o di un campionato ad eliminazione contro al computer, o un campionato a due giocatori che può durare un tempo qualsiasi fino a 100 settimane. E per fortuna c'è anche l'opzione salvataggio/caricamento.

I grafici sono favolosi. Lo scorrimento verticale del terreno di gioco è terribilmente regolare e il formato a schermo completo funziona veramente bene. La definizione dei personaggi è molto buona e poi le fotografie del capo di ogni squadra che ti vengono presentate, e anche il pugno che colpisce con impazienza una gamba corazzata mentre il gioco aspetta che tu prenda una decisione sono veramente della stessa qualità di un libro umoristico.

Il suono assume la forma di una registrazione particolarmente boppy e alcuni effetti per i rimbalzi, i contrasti e i goal sono proprio ben riprodotti. È una roba piena di atmosfera e il corno che suona alla fine è veramente gasante.



• VENDO bellissimo MSX + drive + cartuccia + registratore + stupendi giochi tra cui Catch, Golf 3D - Richiedere lista - Telefonare alle ore serali per informazioni - Antonio Di Seipr - Via Apricale 31 - Roma - 6282689 - 10 anni.

• VENDO MSX CZ club vende e scambia giochi per computer MSX. Disponiamo di un vasto assortimento di giochi fra cui: Wonder boy, aliens 2, Hang hon, Match day 2, Pac-Mania, ed molti altri. Per ricevere lista scrivere o telefonare ore pasti - Rotundo Giuseppe - Via Friuli 2/A - 88060 Catanzaro - Tel. 0961-62194 - 15 anni.

• VENDO computer Spectravideo 728 MSX, quasi nuovo completo di registratore con i vari cavi di collegamento Joystick, Manuale d'uso con cassetta giochi al prezzo di £. 350.000 - Telefonare ore pasti - Ignazio - Via E. Delle Sedie 24 - 57100 Livorno - Tel. 0586-812319 - 18 anni.

• COMPRO Floppy Disk Drive Sony per HB75P MSX - Inoltre cartucce di tutti i giochi o utility, in particolare Homewriter Sony. A qualsiasi prezzo. - Marco Ambrogi - P.zza Martiri, 6 - 28947 Oleggio - Tel. 0321/94291

• MSX CLUB Tridentum vende programma oltre 1200 titoli disponibili su disco e cassetta MSX 1/2. Per informazioni o lista scrivere o telefonare a: Ravagni Alessandro - Via Canova, 27 - 38014 Gardolo (TN) - Tel. 0461/994057.

• COMPRO, cerco disperatamente seguenti giochi per MSX: Basket, Soccer, Nuoto, Karatè Kid, Foot Voller, da lire 5.000 a lire 11.000 - Giampaolo Porrati - Via Piacenza, 62 - S. Giuliano Piemonte - (AL) - Tel. 0131/387426 - Anni 13.

• VENDO e scambio giochi per sistemi MSX, Maxima, Blogger, Football americano, Invasion Usa, Avventura spaziale, Hockey dalle L. 8.000 a L. 15.000 - Giampaolo Porrati - S. Giuliano Vecchio (AL) - Tel. 0131/387426.

• CERCO per MSX 728 in cassetta (SVI 728 Spectrav) esclusivamente solo per il totocalcio con piccoli e grandi sistemi che siano buoni da giocare - Giovanni Pinto - Via S. Lorenzo n. 79 - Sirolo P. Ancona - Tel. 071/937261 - Anni 33.

• COMPRO Piperboy, calcio, Dragon' alair, Ghost Busters (tutti su cassetta). Telefonare ore pasti - Massimo Simonazzi - Via Levatella, 19 - Bagnolo S. Vito (MN) - Tel. 0376/415126 - Anni 16.

• COMPRO e CERCO Donkey, Kong, Gun Ship, Elicotteri d'assalto - Maurizio Landini - Via G. Galileo - Altedo (BO) - Tel. 871058 - Anni 13

• VENDO ultime novità MSX 2: Vampire Killer, Penguin Adventure 2, Firebird, F1-Spirit, Maze of Galions, Super Rambo Special, Zanic-ex e molti altri. Msx 1 come Knight Mare, Kung fu Master, Death Wish 3, Army Moves 1 e 2, Gun

Fright, Arkanoid, Hiper Olympic 1-2-3, Head Over Hills Gunsmoke e molti altri. Richiedere lista a: Gulden Alessandro - Corso Magenta 20 - 20025 Legnano (MI) - Tel. 0331/597017 - Anni 15

• VENDO giochi per MSX su cassetta come ad esempio Rambo, Who's that girl, BMX si muleton, la King, Basket, Galaga, Turmoil, scendi piede ad un prezzo max. di £. 6000 cad. si richiede massima serietà - Dario Gambacciani - Via F. Fontana - 50144 Firenze - Tel. 351166 - Anni 13/12

• VENDO e SCAMBIO programmi sia utility che giochi a prezzi trattabili (Disco/Cassetta con lista) - Telefonare ore pasti - Azzetti Andrea - Via Aosta 4 - Albignasego (PD) - Tel. 049/8010403 - Anni 16

• VENDO computer MSX VG 8010. Ottime condizioni 50 giochi, tastiera, joystick, supplemento di memoria 64 Kram, registratore istruzioni a L. 400.000 - Copetti Michele - Via Baldo 5 - Gemona (UD) - Tel. 983381 - Anni 14

• VENDO occasione irripetibile!! Vendo computer Philips MSX VG 8020 80K a L. 400.000, Regalo Circa 240 giochi (Valore Commerciale di quest'ultimi L. 180.000). Solo per Grosseto e Provincia - Andrea Calamai - Via Q. Sella 5 - 58100 Grosseto - Tel. 0564/491970 - Anni 16

• CERCO Dracula, drathscope, 007, Atseda e Kick start - Alidari Davide - Via Cesario 3 - Milano - Tel. 02/6555845 - Anni 9

**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. 18

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

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

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

Età \_\_\_\_\_