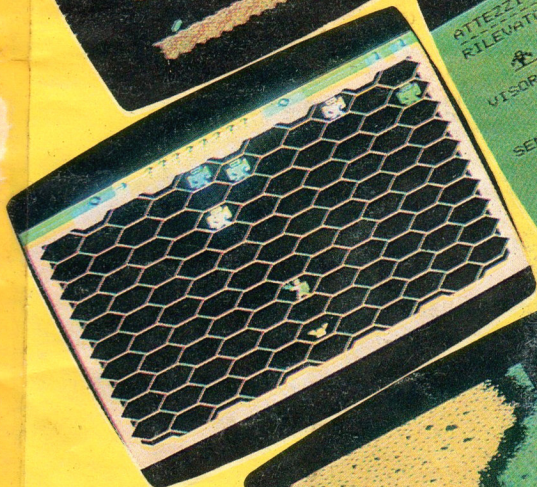
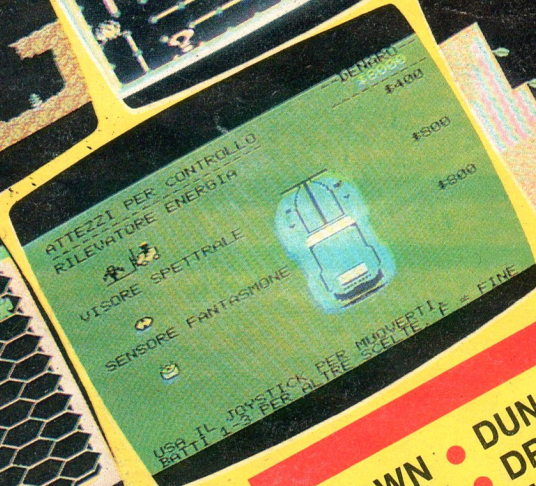
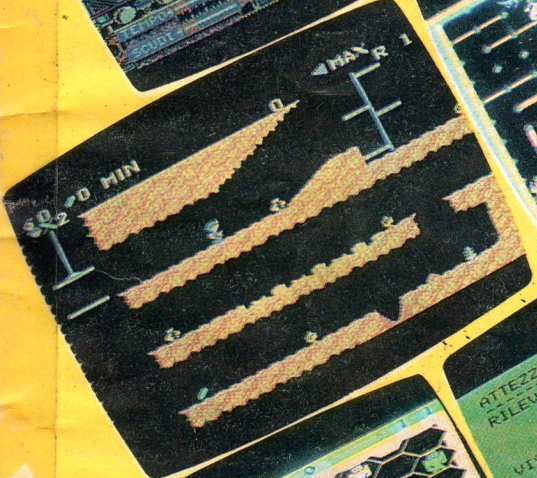
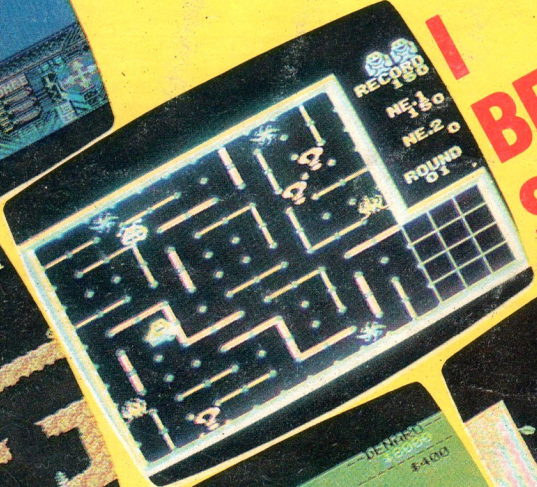
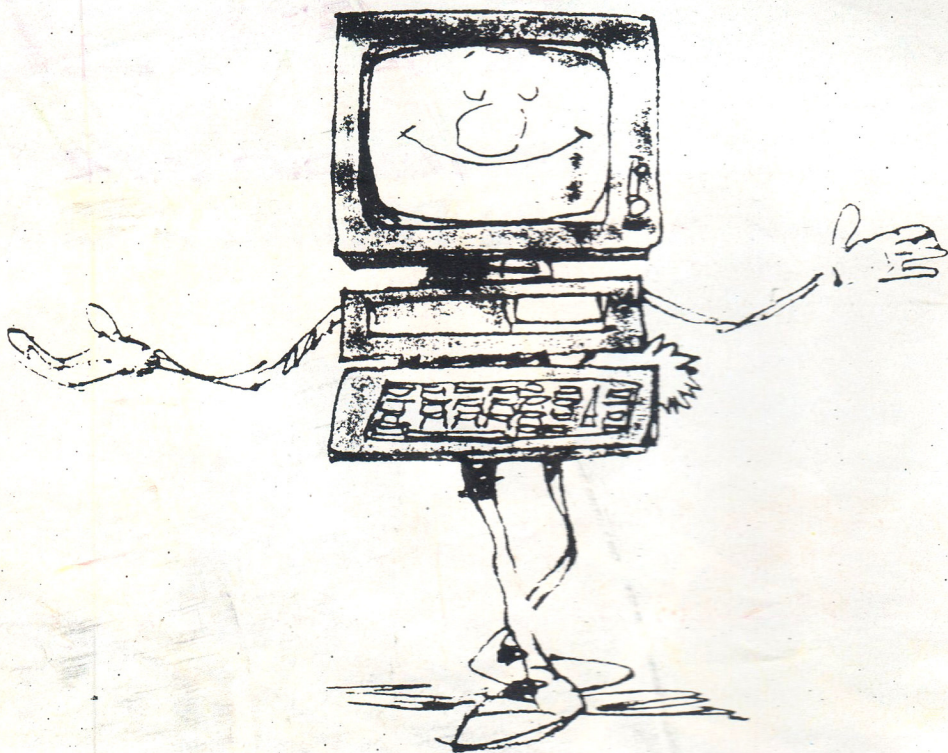


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- STOWN • DUNGEONS
- NERONE • DRAGON
- ECTOPLASMUS
- FAR-WEST
- THE EXPLORING BREKR



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

UCCIDERE O MORIRE

Sembra quasi il bando di concorso per una nuova formazione di mercenari ma è invece la filosofia che sta alla base dei videogiochi di cui presentiamo le recensioni in questo numero della rivista. Il segreto che tutti vorrebbero scoprire è come riuscire a sopravvivere in un mondo fatto di ostici nemici e di alieni cattivi come la peste. Il protagonista di Savage ci mette il coraggio, gli eroi di Thunderblade, Afterburner e Operation Wolf sparano grandi raffiche. E chi vivrà vedrà.

IN QUESTO NUMERO

4 STOWN

5 DUNGEONS

6 NERONE

7 DRAGON

8 ECTOPLASMUS

9 FAR-WEST

10 THE EXPLORING BREKR

12 SAVAGE IL BIONDO

16 THUNDERBLADE
CONTRO TUTTI

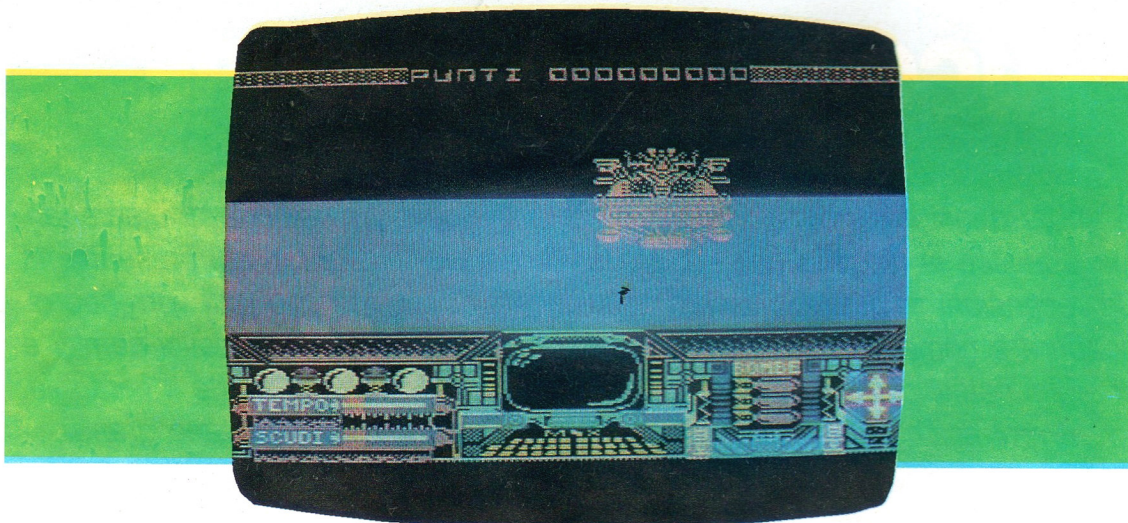
18 AFTERBURNER IN GUERRA

22 TRACKMASTER
NELLO SPAZIO

24 DALEY THOMPSON
ALLE OLIMPIADI

26 OPERATION WOLF
PER DURI

30 MERCATO DI HARDWARE
E SOFTWARE



STOWN

CHE GIOCO È

Gli stowniani hanno invaso la galassia e per mantenere la loro supremazia hanno instaurato una rete di sorveglianza con astronavette che circondano i pianeti sotto il loro controllo. Ma gli stowniani sono troppo malvagi nei confronti dei loro sottomessi e li sottopongono a crudeltà continue per ottenere benefici e ricchezze.

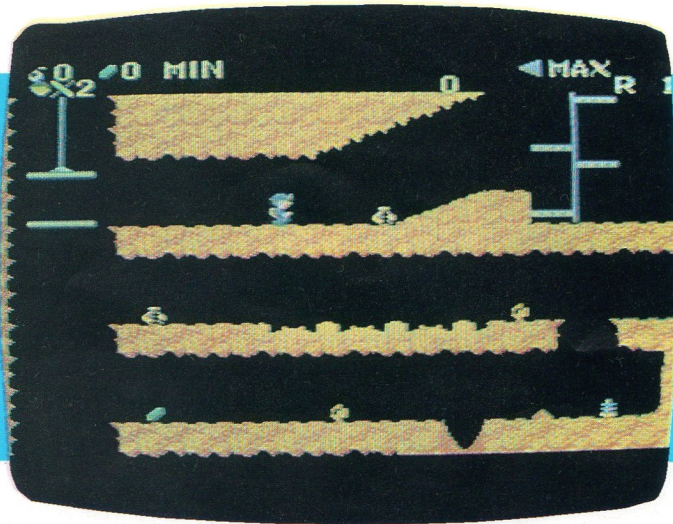
La confederazione centrale ha però deciso che è il caso di dar loro una lezione e di non permettere loro questa condotta. Ha addestrato un gruppo di piloti selezionati e dopo averli dotati di nuove navette superattrezzate, li ha inviati all'attacco per sgomberare prima lo spazio ed arrivare poi in massa per attaccare anche le forze aliene sui pianeti. Tu hai ottenuto uno di questi posti e salito sul tuo mezzo parti alla volta della tua prima missione. Non appena il radar ti segnala il pericolo mettili pronto e libera il settore assegnatoti. Se riuscirai nelle missioni più semplici sarai promosso a quelle più ardue.

TASTI

JOYSTICK

J
T

joystick
tasti



DUNGEONS

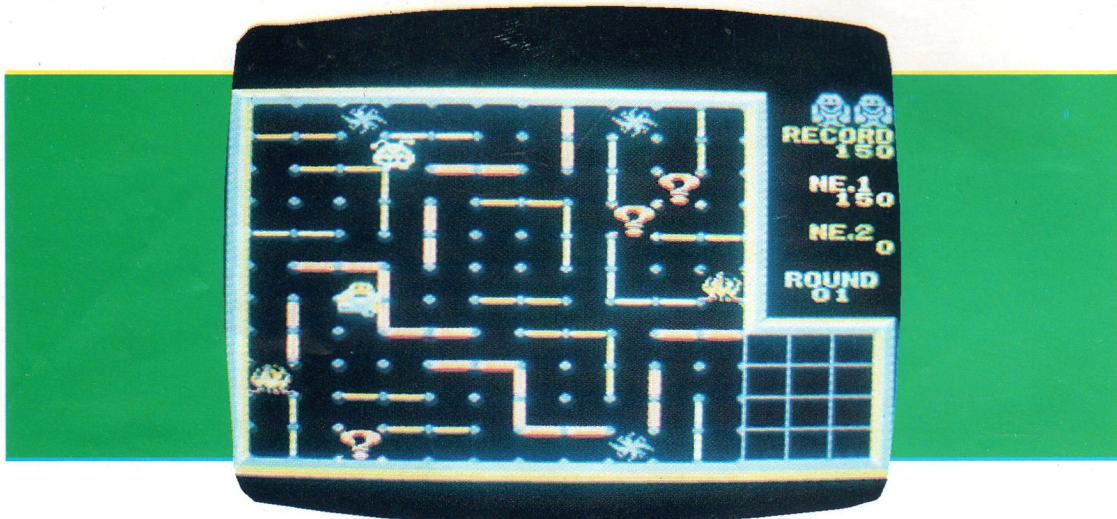
CHE GIOCO È

Hai vinto a carte la mappa di un dungeon dove si dice siano stati nascosti molti soldi e oggetti preziosi e dopo esserti munito di tutti gli attrezzi necessari parti all'avventura. Ma non appena metti piede nel sottosuolo ti accorgi che le cose sono un po' più complicate di quello che ti aspettavi. È vero, dappertutto si trovano sacchetti di soldi, anfore, bottiglie di vetro soffiato antiche ed altre leccornie, ma purtroppo il posto è sorvegliato da spiriti malvagi che tentano di impedire a qualsiasi estraneo di avvicinarsi ai preziosi. Non solo, fantasmi e pipistrelli ed ogni altra malvagia creatura, se toccati, ti faranno morire all'istante. L'unica cosa interessante, oltre ai preziosi naturalmente, è che potrai usare le piattaforme elevatrici per spostarti da un piano all'altro più agevolmente, ma attento a non cadere.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CORSOORE

FUOCO inizio gioco



NERONE

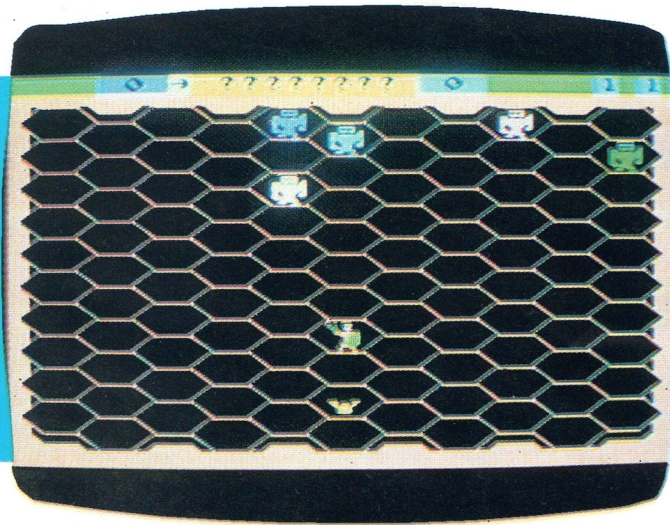
CHE GIOCO È

Abitualmente vengono inventati sempre nuovi giochi, ma il crearne di originali e divertenti è sempre più difficile perché con l'aumentare del numero la coincidenza di proporre un gioco già esistente o poco interessante è sempre maggiore. Ma questa volta Nerone sembra avere fatto centro. Ti trovi all'interno di un labirinto le cui pareti sono però fortunatamente girevoli e vieni inseguito da un massimo di quattro fantasmi. Devi far rotolare le pareti affinché diventino arancioni, mangiando i punti di domanda che ti permettono di distruggere i fantasmi o raccogliendo le frutta bonus. Quando poi avrai un certo numero di pareti arancio passando sulle girandole potrai anche catturare i fantasmi. Attento però anche ai fuochi.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

1	1 Nerone joystick
2	2 Nerone joystick
3	1 Nerone tastiera
4	2 Nerone tastiera
FUOCO	scelta joystick
SPAZIO	scelta tastiera



DRAGON

CHE GIOCO È

Difendi dai mostri il tuo regno, potrebbe chiamarsi questo gioco che assomiglia molto ad un incrocio tra la dama e gli scacchi. Il protagonista è uno spadaccino che deve difendere la sua corona costruendogli attorno uno scudo con i corpi dei suoi nemici. Un gruppo di nemici tenta di attaccarlo, ma lui potrà difendersi saltando loro sopra per primo creando quindi un morto; il gioco continua fino a quando o i nemici saranno morti tutti o uno di loro sarà stato più veloce di te saltandoti sopra. Occasionalmente potrai anche portarti dietro la corona, ma ciò ti rende molto lento ed assai più vulnerabile all'attacco dei tuoi avversari, assicurati quindi di agire per il meglio. I tuoi nemici moriranno anche se fermati da una barriera di corpi morti, attirali nel tranello, ma bada: tu sei da solo, loro sono tanti.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO salta
inizio gioco



ECTOPLASMUS

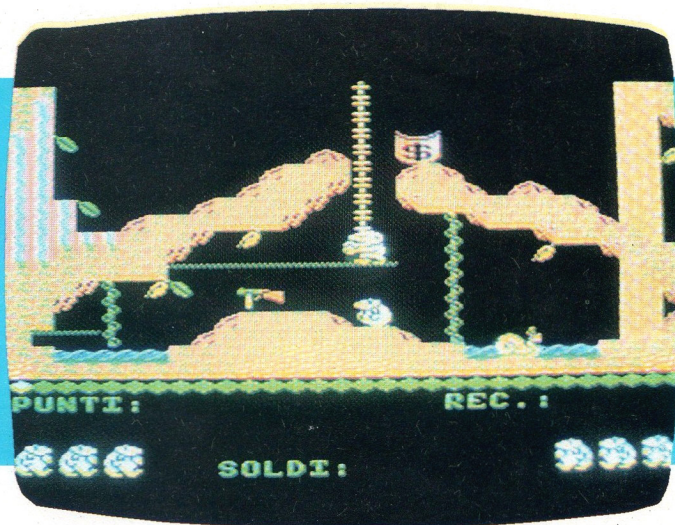
CHE GIOCO È

La città a causa di forze energetiche molto strane è invasa da spettri di ogni genere, più o meno cattivi, più o meno grossi. Alcuni scienziati hanno messo a punto una nuova apparecchiatura che servirà loro per imprigionare gli spiriti. Ma prima dovranno attrezzarsi con una vettura (da scegliere in base ai soldi disponibili) che dovrà essere accessoriata opportunamente e con almeno alcune trappole. Dopodiché, sulla mappa della città potrà essere individuata la casa più in pericolo, che dovrete raggiungere velocemente. Giunti sul posto di lavoro il primo scienziato posiziona le trappole, mentre con l'aiuto del secondo il raggio viene indirizzato sul fantasma che viene catturato, dopodiché sarete pronti per partire per una nuova impresa. Buon lavoro, amici!

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

F1 inizio gioco



FAR WEST

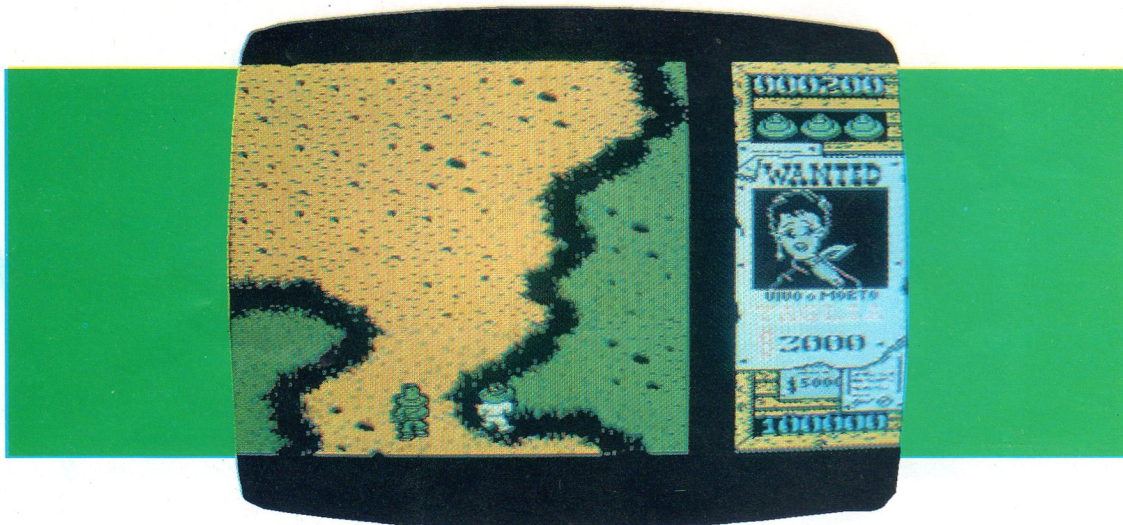
CHE GIOCO È

Nel Far West sopravvivere doveva essere molto arduo. Innanzitutto non esistevano i mezzi di locomozione meccanici e l'unico aiuto per spostarsi da un luogo ad un altro era costituito dal cavallo, poi non esistevano gli elettrodomestici e la vita per le povere casalinghe era molto difficile. Numerosi erano i malfattori, tipi truci e malvagi scacciati dalla loro terra d'origine e fuggiti nel nuovo continente, che si approfittavano dei più gracili e degli indifesi ed ogni uomo che si rispettasse doveva essere capace di sparare per difendersi dai nemici. Prova queste emozioni passeggiando per le vie del paese, ma stai soprattutto attento alle spalle, perché anche un solo colpo potrà esserti fatale.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

- | | |
|---|-----------------|
| 1 | tastiera |
| 2 | joystick |
| 3 | definisce tasti |
| 0 | inizio gioco |



THE EXPLORING BREKR

CHE GIOCO È

Alcuni banditi sono riusciti ad introdursi nottetempo nella banca principale dello stato e si sono impadroniti di una somma ingente di denaro. Purtroppo sono stati scoperti e nella fretta della fuga hanno lasciato il bottino sotterrato in un campo della città, sperando che nessuno riuscisse a trovarlo. Ma il professor Kramer, famoso etologo, ha addestrato una talpa per essere utile alla società e la mette al servizio della polizia per il recupero del denaro. Aiuta la nostra amica a muoversi nei cunicoli sotterranei stando attento a non farla schiacciare da trappole, a non farle incontrare altri animali, ma soprattutto a non farla bere, altrimenti ti sarà molto difficile controllare i suoi movimenti. Buon recupero!

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

P	su
W	destra
Q	sinistra
L	giù
SPAZIO	salta

**E
IN EDICOLA**

7

**FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

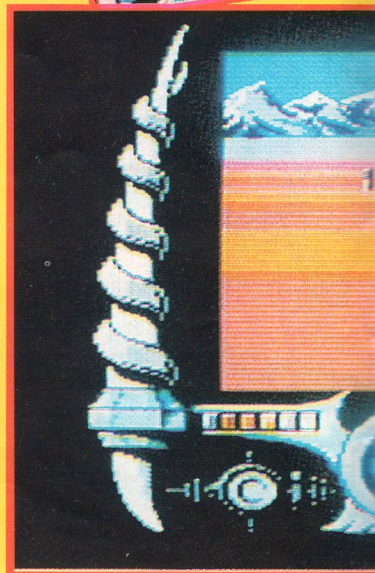
SUPER INKSA

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

SAVAGE

La Telecomsoft, già lanciata con giochi come *Carrier*, *Command* e *StarGlider II*, con *Savage* è riuscita oggi a realizzare il miracolo

di dare all'MSX un gioco con tutte le qualità di un gioco da bar, un gioco che è di per sé l'unico buon motivo per acquistare un mo-



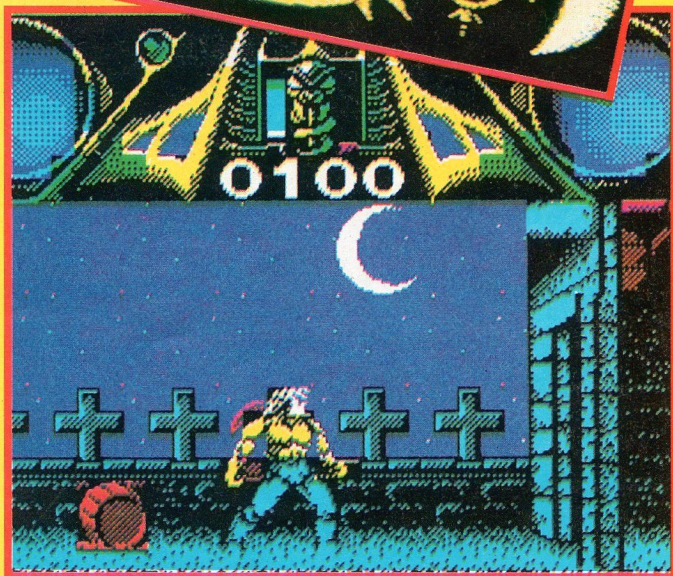
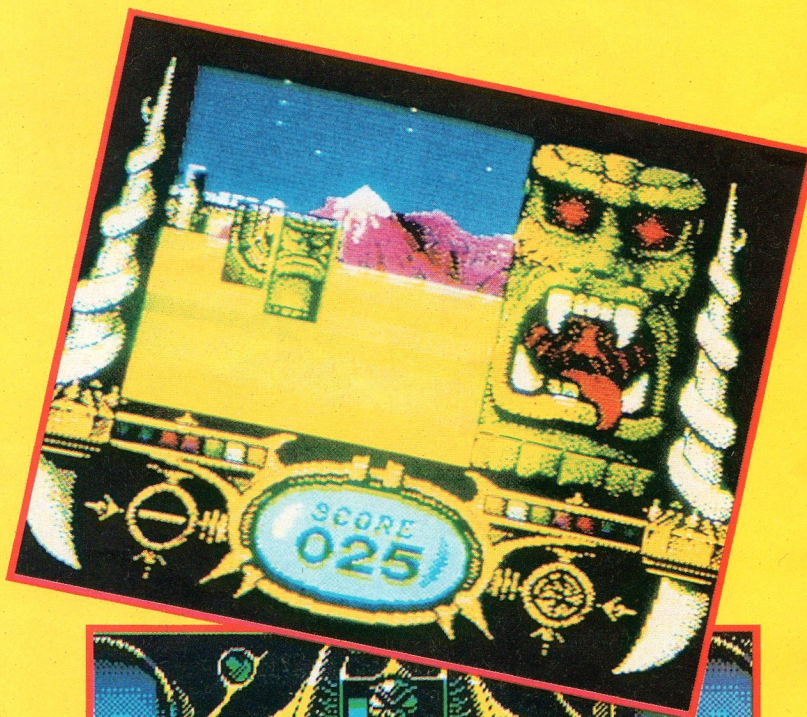
nitor a colori per lo Spectrum.

Savage è un fustone altissimo e biondo la cui fidanzata è stata rapita e lui vuole ovviamente liberarla ad ogni costo, combattendo fieramente per tre livelli. Al primo livello, il nostro muscoloso eroe deve sfuggire a delle mosche e dei ragni dandosela a gambe e scagliando contro di loro delle asce magiche. La grafica è spaziosa, ben animata e ottimamente colorata.

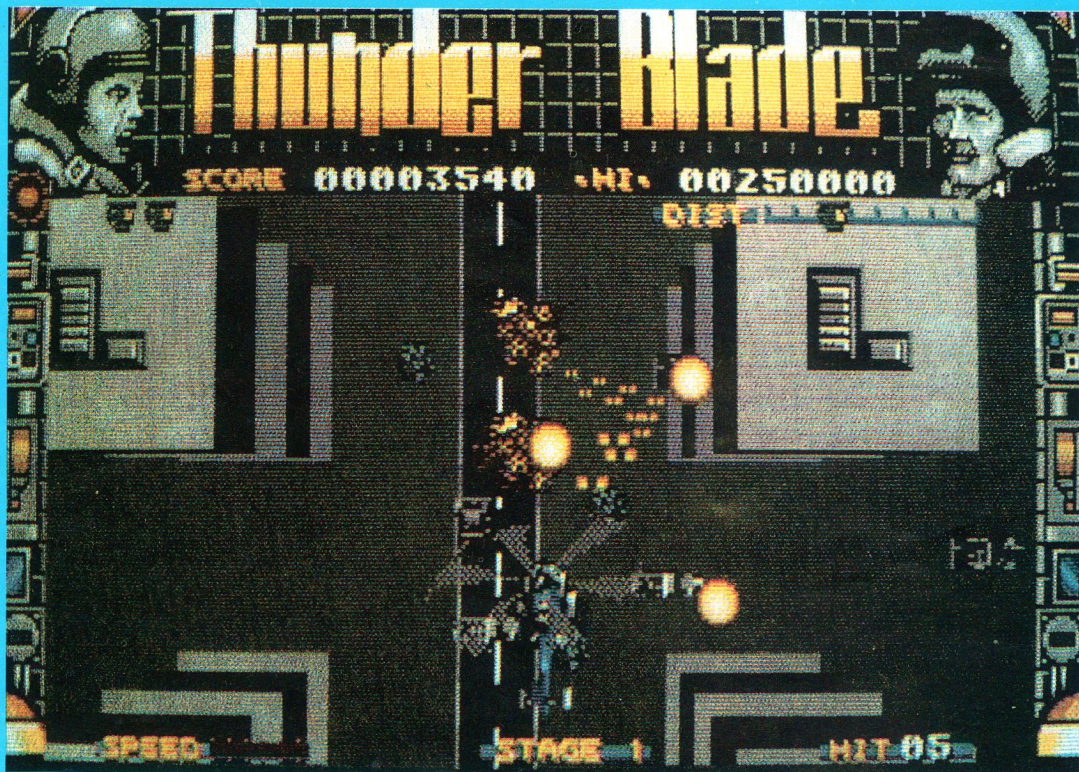
Il secondo livello è un incubo tridimensionale di totem e di statue animati: ottima grafica

anche qui, e in più il programmatore è riuscito persino ad ottenere il marrone. Al terzo livello, Savage ritrova la fidanzata rapita in un labirinto, grazie all'aiuto di un'aquila. L'aquila purtroppo farà una brutta fine, magnificamente colta da una grafica efficacemente sanguinosa.

Grazie ai programmatori della Probe, Savage si distingue ed eccelle in quanto sfrutta in modo senza precedenti le potenzialità del vostro computer.



THUNDER



Man mano che l'hardware utilizzato dai vecchi successi di arcade migliora, il lavoro di una persona che cerca di riprodurre questi giochi per utilizzarli sulle macchine a 8-bit diventa progressivamente più difficile. Chris Butler è questo grande uomo e nel caso di *Thunder Blade* è riuscito a cavarsela veramente bene nel duro compito che si era proposto.

Si tratta dello scenario, molto apprezzato, un uomo contro tutto l'esercito nemico, ma questa volta ti ritrovi al comando di un elicottero armato pesantemente che deve difendersi dagli attacchi provenienti da altri velivoli e da terra.

Nel gioco ci sono quattro livelli (caricati se-

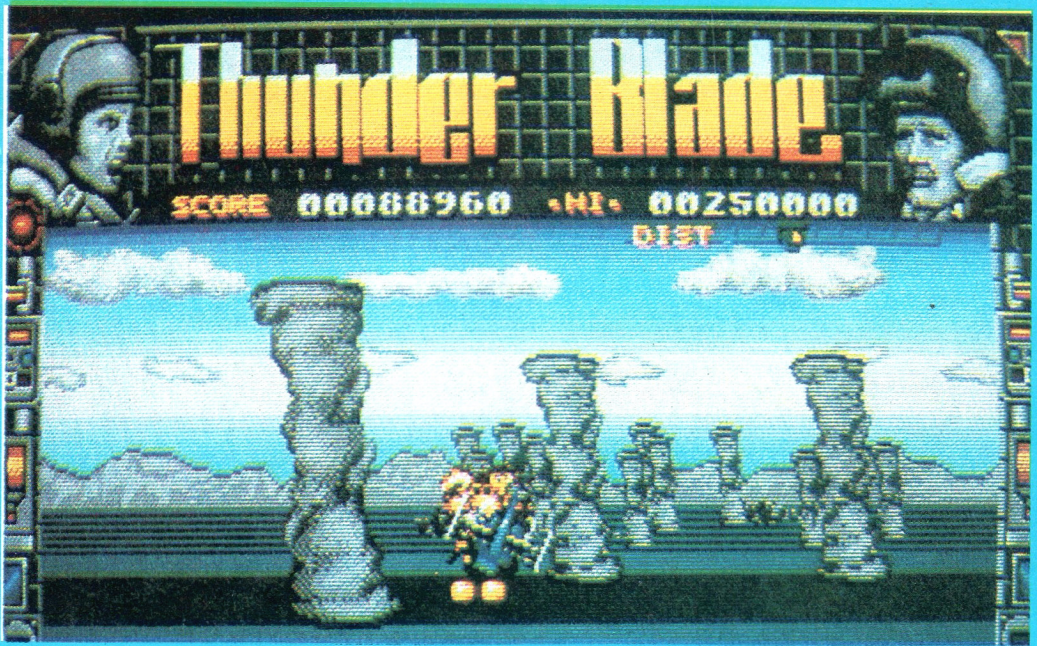


RBLADE



paratamente) ed ognuno di loro è diviso in tre sezioni. Il livello uno comincia con il tuo elicottero che ronza sopra e attraverso una città di blocchi-torri, visti dalla parte superiore del tuo velivolo. Essi scorrono verso il basso in uno schermo a 3D, che ti dà un'impressione più realistica dell'altezza di quella che si ottiene con il classico scorrimento 2D. Puoi controllare la tua altezza, anche se la sensazione delle salite e delle discese non è forte come avrebbe potuto essere. I carri armati si muovono sulla strada sotto di te, unendosi alle jeep e agli elicotteri per cercare di farti saltare in aria.





Molto presto raggiungi la fine del primo stadio e il punto di vista cambia e si avvicina decisamente all'elicottero. Lungo la tua strada trovi un maggior numero di blocchi-torri che costituiscono una minaccia piú grossa di prima in quanto adesso non hai piú la possibi-

lità di riuscire a volare piú alto della loro cima. Di nuovo carri armati ed elicotteri nemici che sparano palle di fuoco nella tua direzione, ma niente che la tua mitragliatrice e i tuoi missili non possano affrontare. Alla velocità massima le 3D sono molto rapide, ma in al-



cuni punti un po' tremolanti. Nell'animazione di tutti gli oggetti c'è una intelaiatura che basta per rendere bene l'effetto, anche se i blocchi-torre sembrano caramelle miste alla liquirizia.

Poi arriva una realizzazione relativamente standard di un attacco ad una gigantesca nave da guerra. Come nel primo stadio, scorre verso il basso lungo lo schermo, ma non c'è più la prospettiva 3D. Per compensare ciò c'è una montagna di installazioni armate da far saltare con i tuoi razzi, cosa che rende il gioco un shoot'em up nello stile tradizionale, molto soddisfacente, anche se non particolarmente originale. Se riesci ad arrivare alla fine sano e salvo, ti ritroverai trasportato all'inizio del livello due.

Gli scogli a parete verticale sono anch'essi duri, ma come possono essere le rocce se non dure? Spostandoci rapidamente (come è la tendenza generale di questo gioco) lungo di essi arriviamo allo stadio due. Le caverne dell'arcade originale sono state un po' compromesse con l'omissione di un soffitto, ma le colonne torreggianti e le aperture disseminate di conifere vengono scagliate fuori dallo schermo con un rumore discreto. Se riesci a sopravvivere a questa scena, scenderà nello schermo un gigantesco veicolo armato in modo simile alla nave da guerra.

Gli stadi uno e due del livello successivo hanno un forte gusto di viaggio in mare (lo sai, quel genere di cose incredibili con un gusto un po' salmastro). Gli intricati cespugli che spuntano dalle profondità blu sono così giganteschi che riescono a nascondere le cannoniere dei nemici, per cui non hai assolutamente il tempo di bigheggionare e goderti il paesaggio. All'inizio del gioco hai dovuto scegliere se giocare con un sottofondo ben fatto del rumore dell'elicottero oppure con aluni effetti sonori standard degli spari.

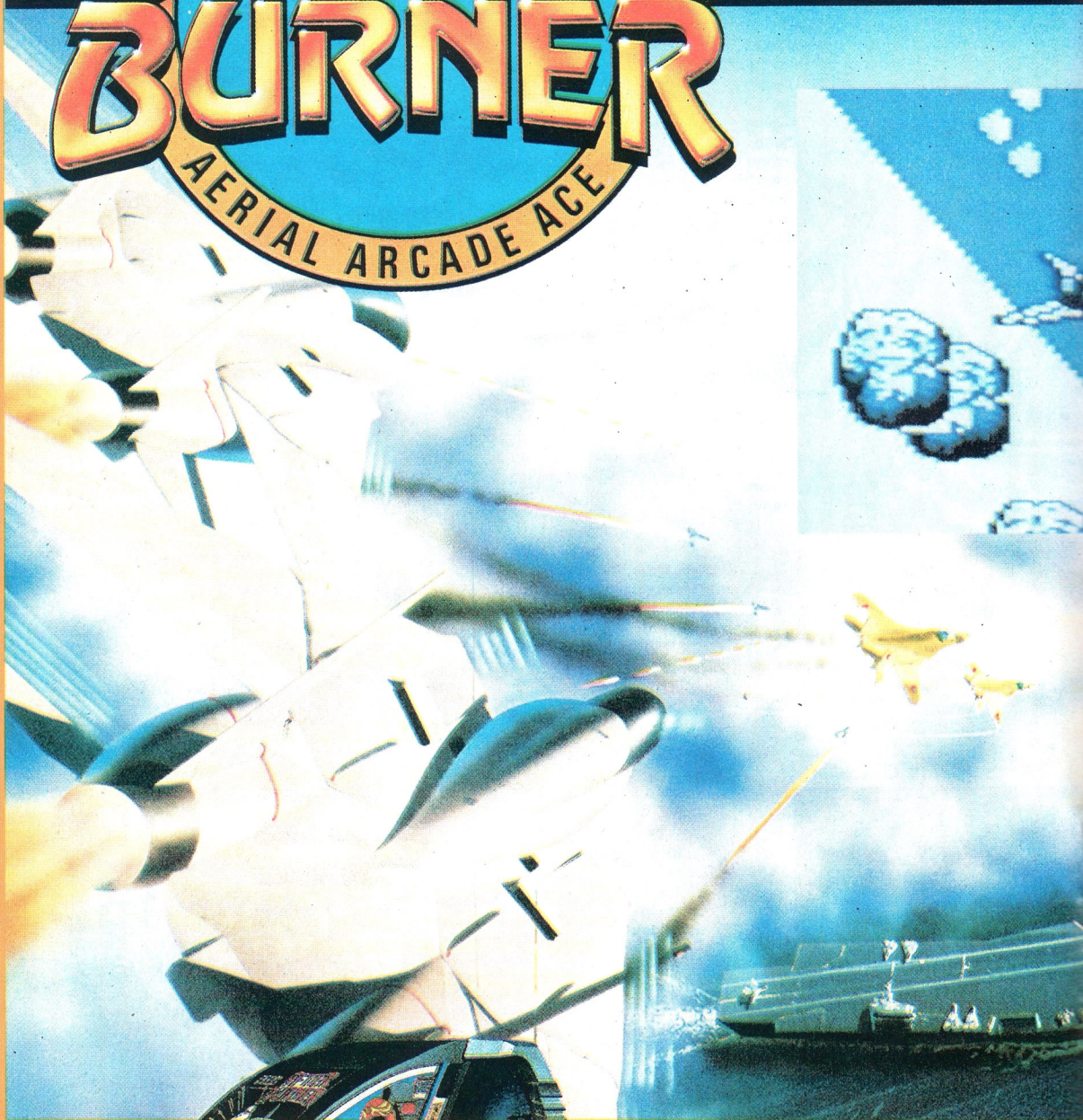
Nonostante il loro aspetto leggermente trascurato, i grafici sono spesso impressionanti copie dell'originale. E anche qui però alcune sezioni del gioco non sono niente di meglio delle centinaia di shoot'em up a scorrimento verticale che abbiamo visto negli ultimi due anni.

La spina dorsale di *Thunderblade* è costituita dalle sezioni 3D viste da dietro l'elicottero. Le altre sezioni servono in genere semplicemente come banali intervalli di divertimento. Rimane il fatto che i punti buoni sono veramente buoni e i giocatori del coin-up di *Thunderblade* non dovrebbero rimanere troppo delusi, soprattutto per la varietà delle fasi che ti tengono inchiodato davanti allo schermo più a lungo della maggior parte delle altre conversioni di coin-up di questo inverno.



AFTER BURNER

AERIAL ARCADE ACE



Quello che è probabilmente il gioco più riuscito degli ultimi mesi, *Afterburner*, esce oggi dai bar ed approda sui monitor dei micro grazie alla Activision. L'ingrato compito di convertire l'originale della Sega è toccato a Keith Berkhill, già autore di capolavori come *Ghosts 'n' goblins*, *Space Harrier* e *Commando*. Ed è riuscito a rendere tutta la magia di *Afterburner*? Incredibilmente, la risposta è un netto sì.

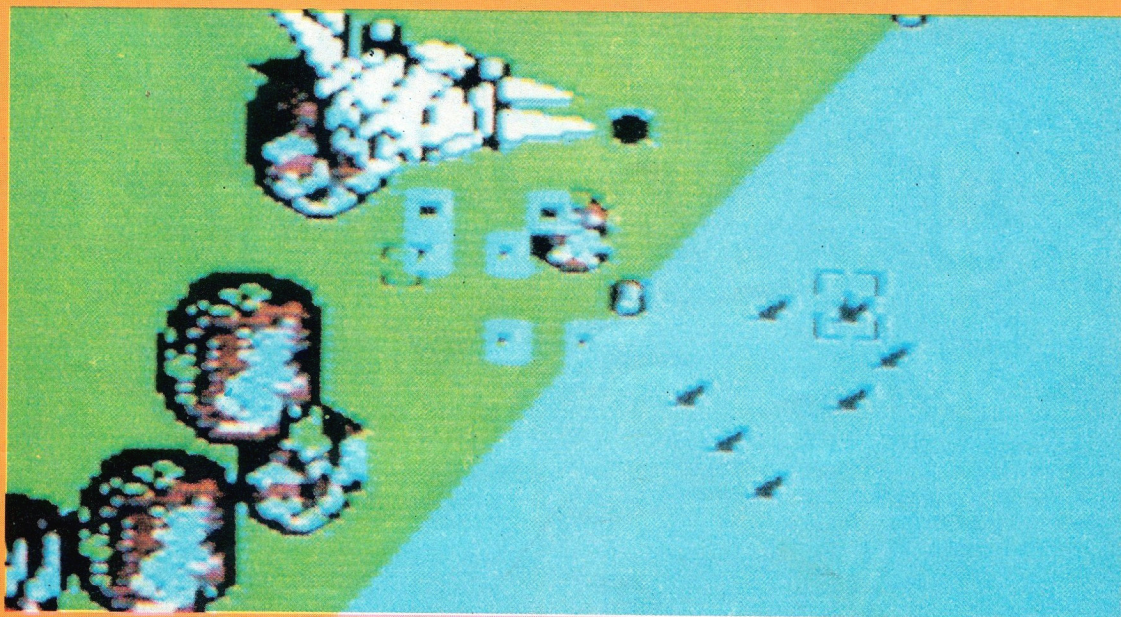
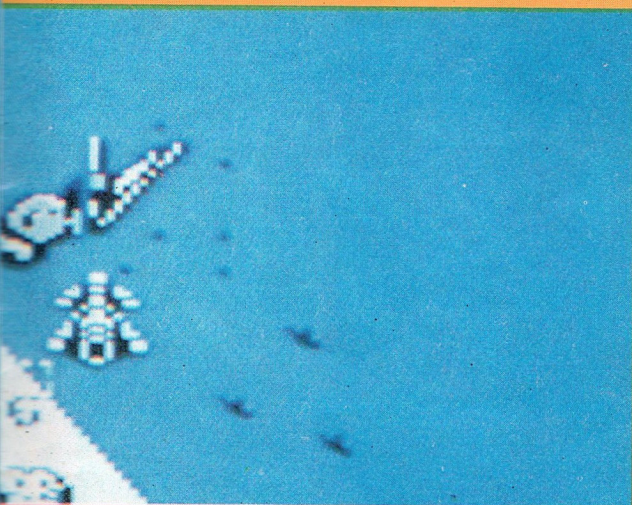
In *Afterburner*, il giocatore si trova ai comandi di un F-14, a bordo del quale deve affron-

tare un'intera aviazione nemica. L'azione viene osservata in tre dimensioni da dietro l'aereo, come in certe simulazioni automobilistiche. Formazioni di aerei nemici si levano sull'orizzonte e attaccano, oppure sbucano dai margini dello schermo e vi attaccano alle spalle, imponendovi delle difficili manovre evasive. La missione ha inizio a bordo di una portaerei: l'F-14 decolla automaticamente, e da questo punto in poi dovete cavarvela da soli.

L'aereo dispone di una quantità illimitata di proiettili e una quantità invece limitata di missili aria-aria. Quando un aereo avversario è a portata di tiro, attorno ad esso appare un riquadro, e per colpirlo con un missile basta premere il pulsante di fuoco. I proiettili sono utili per abbattere gli aerei che si trovano proprio davanti all'F-14, ma per il resto servono a poco o a niente.

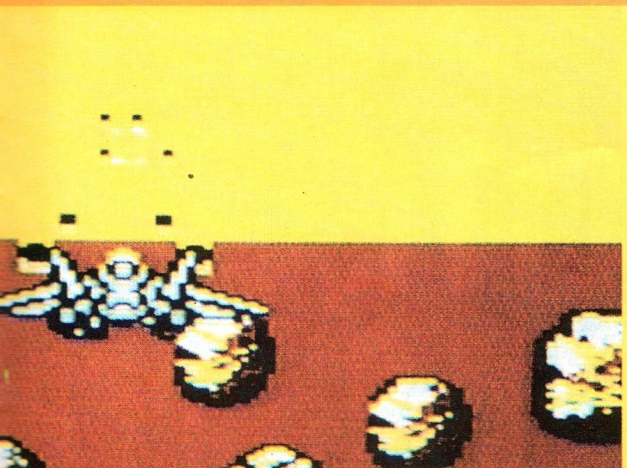
Le prime formazioni di aerei sono solo carne da cannone, ma sono seguite da jet armati di missili: basta un solo centro a far sì che l'F-14 precipiti al suolo scavando un grosso solco nel terreno. Man mano che il giocatore progredisce, i missili diventano sempre più veloci, precisi e numerosi, e vi occorreranno ottimi riflessi per salvare il vostro aereo.

Ogni tanto un aereo o un missile cercheranno di prendervi alle spalle, e in questa pericolosa situazione potrete soltanto cavarvela perdendo quota in vite: si tira bruscamente il



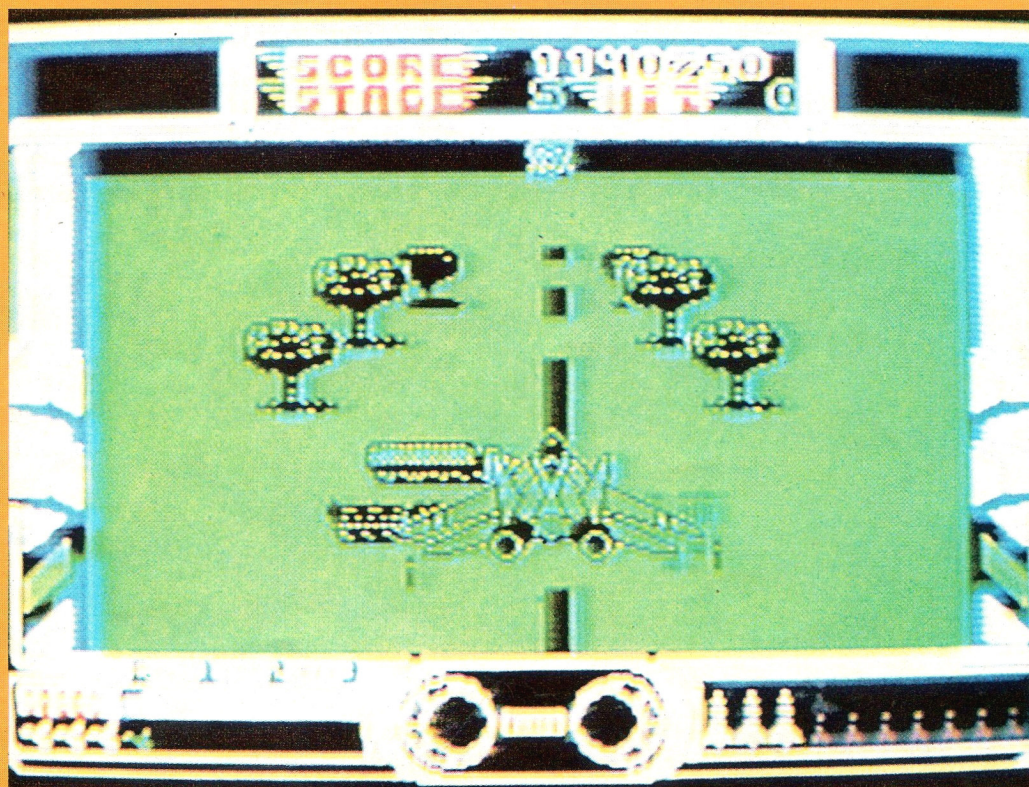


joystick in una direzione, poi nella direzione opposta, e tutto comincia a roteare, aereo e orizzonte! Questo serve a seminare l'avversario. Ad intervalli regolari appare un grande aereo cisterna, al quale l'Ff-14 attraccherà automaticamente in volo per rifornirsi di armi e di carburante.



I livelli sono in tutto ventitrè, come nella versione da bar, e consistono in gran parte di duelli aerei. Ci sono anche due missioni in cui l'aereo deve infilarsi in un Canyon per raggiungere dei bersagli posti sul fondo di una valle. In questi casi, meglio ridurre la velocità per non schiantarsi contro le pareti del canyon

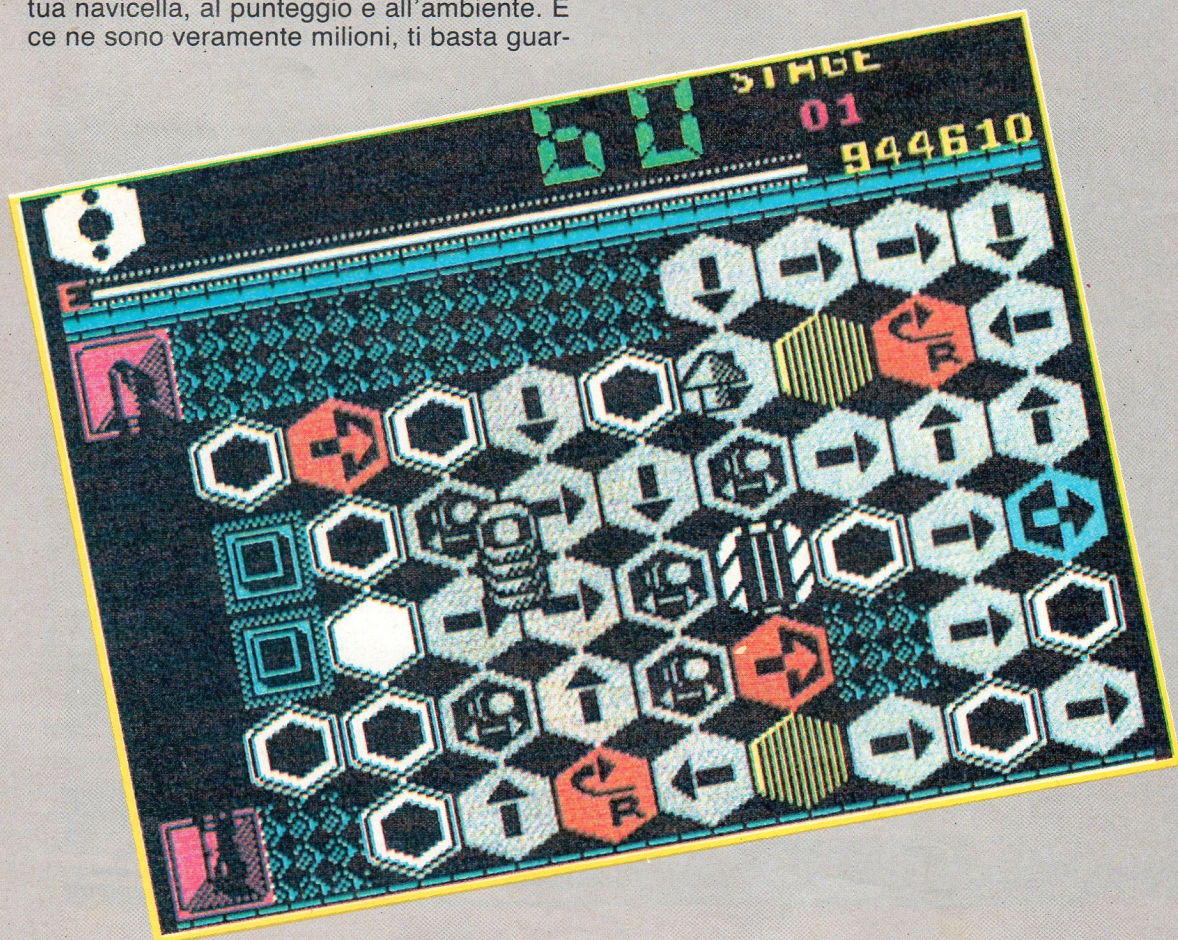
e per poter scegliere con cura i bersagli migliori. Ci sono inoltre due aeroporti dove potrete atterrare ed essere rapidamente riforniti, una gradevole parentesi di riposo tra tante insidie! La versione originale di questo gioco vantava una grafica ricca e velocissima: purtroppo si è dovuto rinunciare ai colori per evitare sbavature, ma la velocità è restata immutata. Lo sprite principale è ben disegnato, ed è ottima la rappresentazione tridimensionale degli aerei nemici e del canyon. L'aereo è splendidamente maneggevole, e il puntamento e il lancio dei missili è molto facile. Semmai, una critica la si può levare al fatto che la mancanza dei colori rende a volte difficile accorgersi dei missili avversari in avvicinamento. L'azione è frenetica, e si può riposare solo quando l'aereo è sulla pista d'atterraggio. Il livello di difficoltà è elevato, e anche se all'inizio si dispone di un numero generoso di vite non ci vuole molto per perdere tutti i propri aerei! Grazie a Keith Berkhill, *Afterburner* è un'eccellente conversione, nonché uno dei più furibondi giochi avventurosi mai apparsi durante la breve vita (sei anni) della macchina.

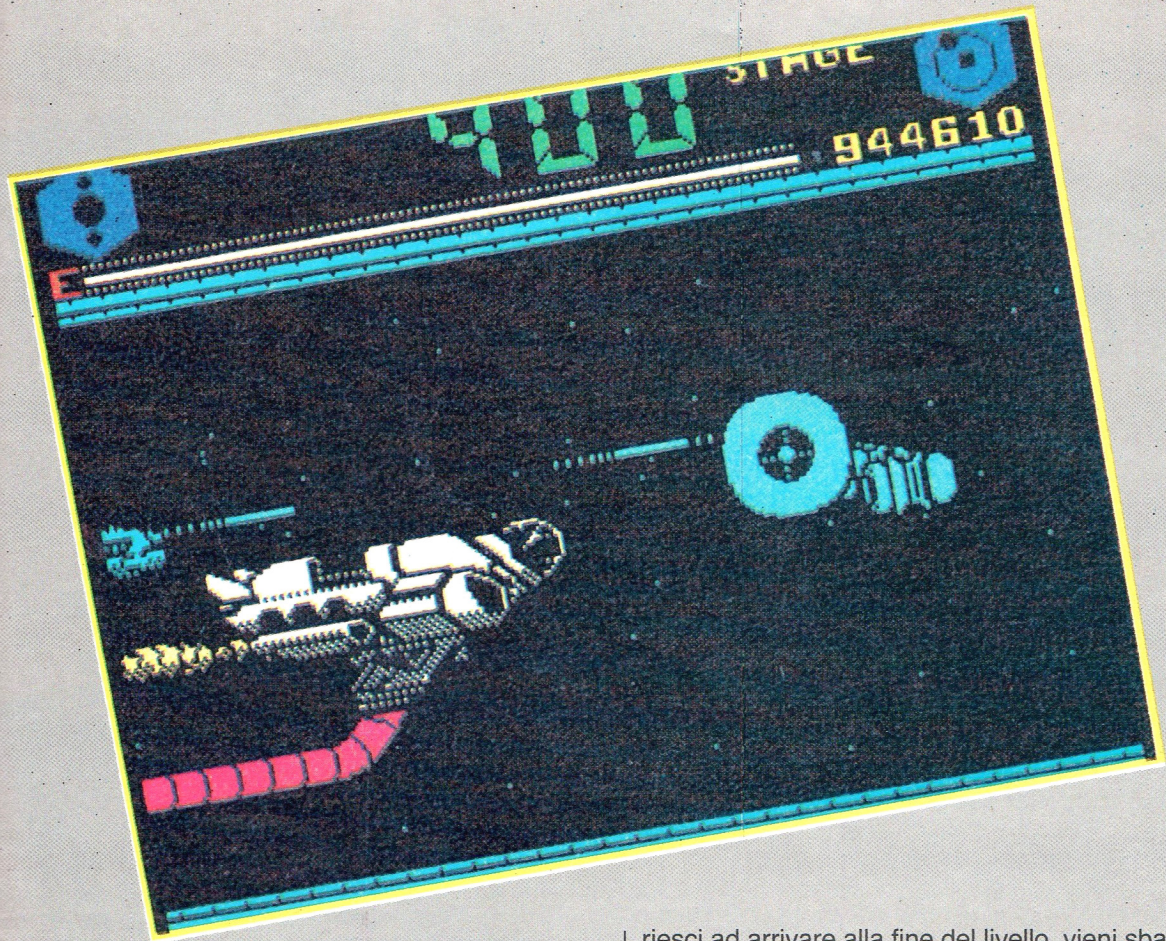


TRACKMASTER

Si tratta di un 'maze-em up' visto dall'alto con un po' di shooting infilato dentro in dosi giuste: gli elettroni vengono ingranditi così possiamo averne una visione da molto vicino. Sei al comando di un Trackship e devi andare dal punto 'A' (l'inizio del gioco) fino al punto 'B', la fine del gioco, viaggiando su una griglia a scorrimento orizzontale piena di riquadri di icone diverse fra di loro, ognuna delle quali fa cose bizzarre e meravigliose alla tua navicella, al punteggio e all'ambiente. E ce ne sono veramente milioni, ti basta guar-

dare l'esempio che ne riporta solo qualcuno. L'esagono vuoto, vaci dentro per guadagnar-ti un po' di punti. L'esagono pieno, fa esattamente il contrario (ti fa perdere punti). L'esagono neutro, non fa niente. Le frecce ti fanno navigare nella direzione da loro indicata, e durante questa navigazione non hai più il controllo della tua navicella. Poi ci sono icone che spengono tutte le luci, icone che rendono la tua navicella invisibile, icone che ti





lasciano a secco di energia e, cosa molto fastidiosa, icone che invertono i controlli del mouse.

Per avere un successo completo puoi seguire un'unica strada, ma poichè puoi scegliere di provare un'infinità di direzioni, ti capiterà facilmente di trovarti in mezzo ad un agguato e inchiodato in zone veramente impossibili del labirinto. Circondato da icone orribili, non avrai nessuna voglia di sfiorarle, ma non avrai altra possibilità di scelta perchè sei arrivato in un punto dal quale non puoi tornare indietro in nessun modo. Una delle icone si chiama Black Hole, e se finisci su di lei ti ritroverai in un sottogioco di shoot'em up, nel quale devi (per più o meno un minuto) schivare i cattivi che hanno tutte le intenzioni di entrare in collisione con la tua navicella madre. Ogni volta che uno ti tocca, perdi un po' della tua importantissima energia.

Finita la scena del combattimento, ti ritrovi sulla griglia del labirinto, nel punto dove l'avevi lasciata, e puoi continuare la tua strada. Se

riesci ad arrivare alla fine del livello, vieni sbattuto in un altro sottogioco nel quale puoi guadagnarti un po' di punteggio super spostando la tua navicella sopra ad una serie di riquadri gettati alla rinfusa che possono essere 'fatti scattare' semplicemente toccandoli, con l'idea che essi dovrebbero essere tutti identici quando hai eseguito il numero predefinito di mosse che ti spettano. (È una specie di cubo di Rubik, ma più facile perchè devi occuparti solo di due dimensioni).

Quando hai completato questo stadio di bonus, verrai lanciato nuovamente nello spazio per proteggere ancora un po' la navicella madre. Poi passi al livello successivo, fino a raggiungere il decimo! In *Trackmaster* c'è molto colore, ma è un po' pacchiano, e anche i grafici non sono eccezionalmente buoni (in alcuni momenti, generalmente cruciali, è quasi impossibile riuscire a vedere la tua navicella), ma in qualche modo e in qualche punto è un gioco brillante e avvincente. Le prove difficili per i giochi di questo tipo sono la frustrazione e il fattore 'proviamo ancora una volta' che sono stati dosati proprio al punto giusto. ●

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE

Ricordate quando la Ocean lanciò *Daley Thompson* nel 1984? Ne è passata di acqua sotto i ponti, ma Daley è ancora la grande star dell'atletica britannica, e nel 1988 — anno olimpico — la Ocean ha deciso di farlo cimentare nelle dieci terribili prove del Decathlon.

Per quanto riguarda la grafica e i comandi, non c'è paragone col primo gioco: qui tutto è piú preciso e dettagliato. La struttura di base del nuovo gioco è tuttavia la stessa: partecipando ai 100 metri, al salto in lungo e al lancio del peso e a tutte le altre gare, si cerca di giungere alla medaglia d'oro. In omaggio a una recente tendenza che privilegia la prontezza delle dita rispetto all'abilità, dovrete lavorare sodo col joystick.

Il bello di questo gioco sta nell'attenzione che è stata dedicata ai dettagli. Il pubblico dello stadio ondeggia ritmicamente mentre sullo sfondo si vedono atletica che si riscaldano e corrono. Alle spalle di Daley che si allena in palestra si vede invece un omino che solleva i pesi con esiti comici.

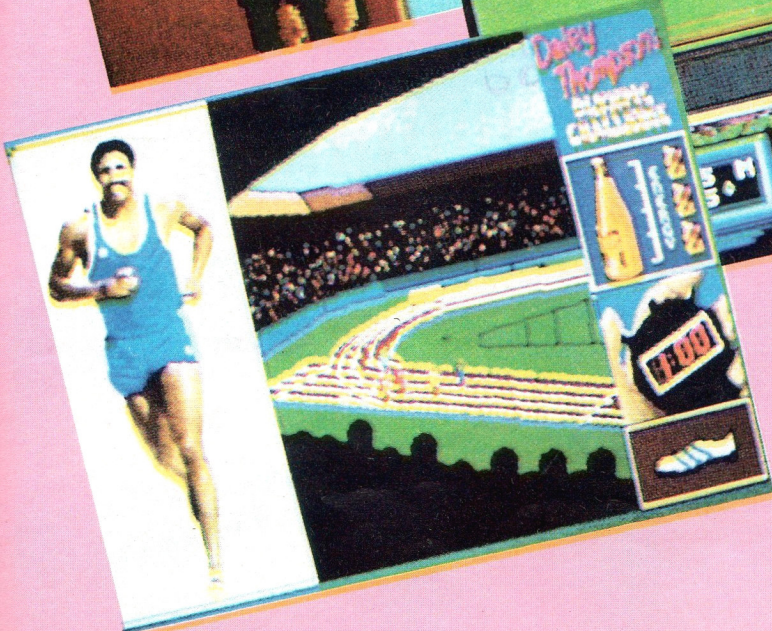
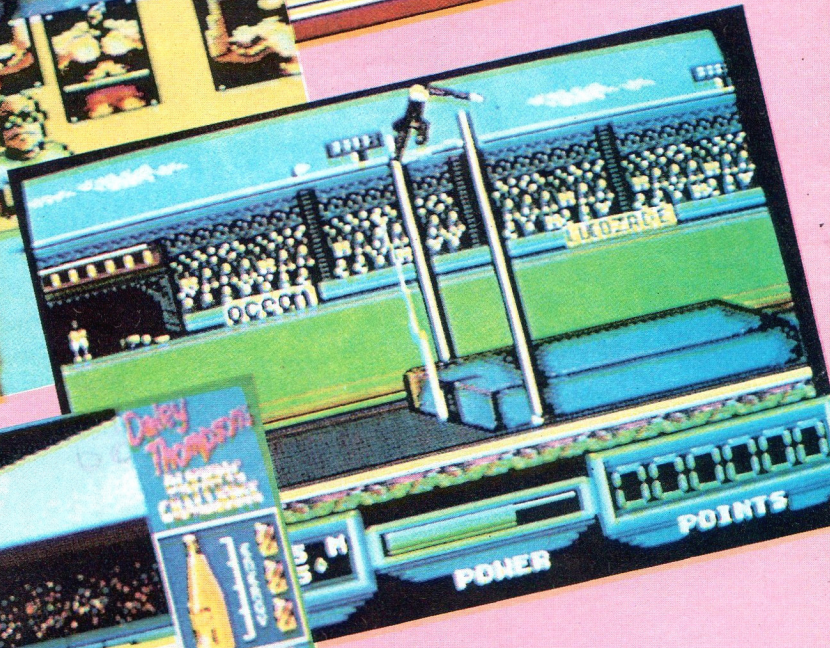
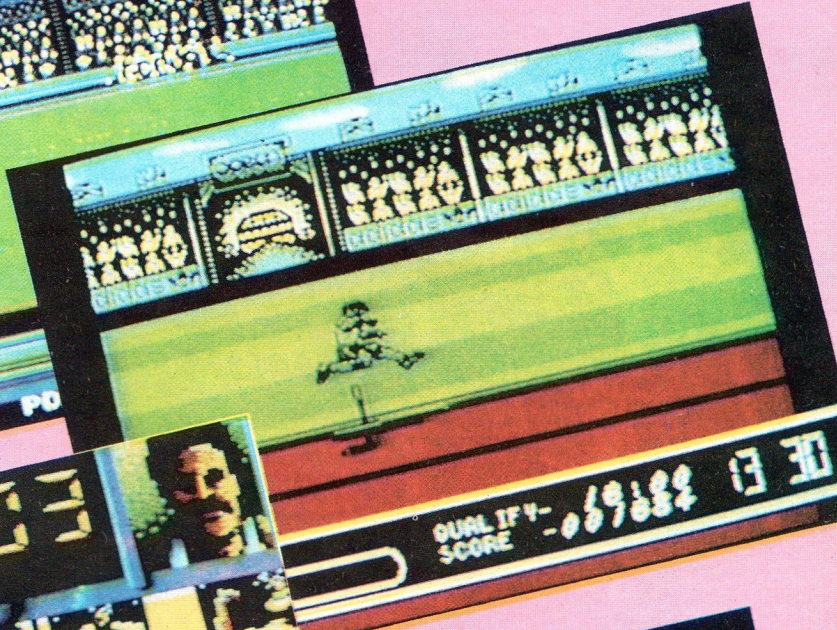
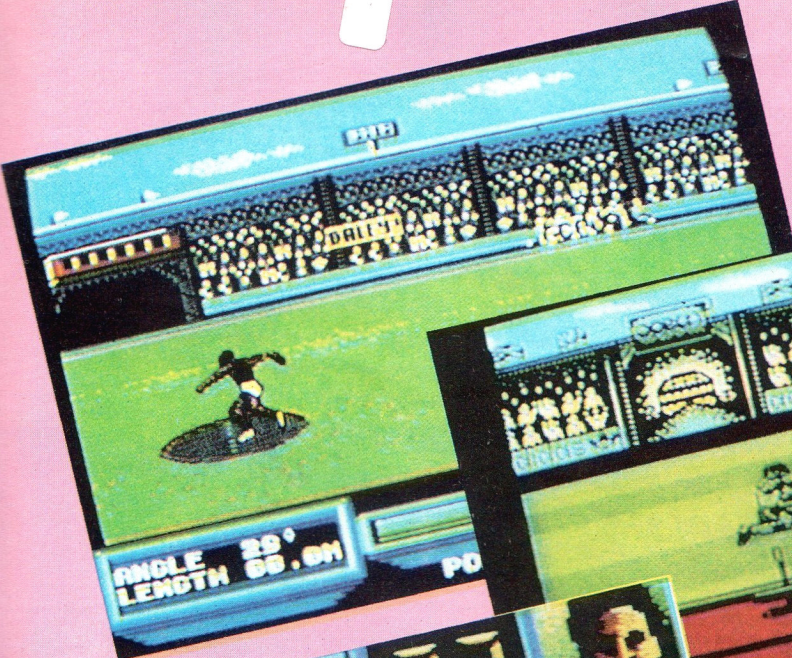
All'inizio del gioco, Daley si allena sollevando pesi in palestra, e qui bisogna riuscire a riempire tre bottiglie di una nota bevanda per sportivi entro un dato limite di tempo, facendo così in modo che l'atleta si trovi nella forma ottimale per i due giorni di gare successivi. Fatto ciò, si passa alle gare vere e proprie.

I 100, 400 e 1500 metri sono gare massacranti che richiedono un grosso lavoro con il joystick, e inoltre è di fondamentale importanza il saper scegliere dal menu il paio piú adatto di scarpe Adidas: purtroppo si tratta di una scelta in cui si può andare solo per tentativi. Tra parentesi (potenza degli sponsor!), l'Adidas appare anche su tutti i manifesti all'interno dello stadio.

Il salto in lungo è piuttosto complesso: si deve muovere il joystick per prendere la rincorsa, mollare il pulsante di fuoco per saltare e poi trovare l'angolazione ottimale del salto sempre col joystick. Anche le tre gare di lancio — peso, disco e giavellotto — richiedono un bel lavoro di joystick per ottenere la giusta potenza e la giusta angolazione. Seguono la staffetta, il salto in alto e il salto con l'asta.

Il salto in alto e quello con l'asta sono forse le gare piú difficili, in quanto occorre calcolare il momento dello stacco con eccezionale tempismo... e se tutto va bene, finirete sul podio, tra i vincitori.

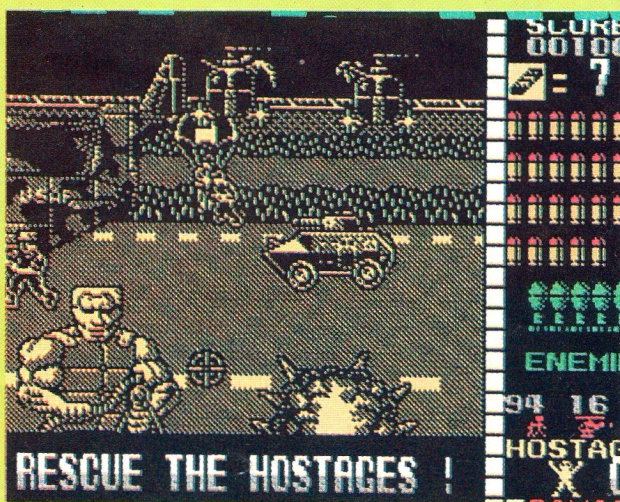
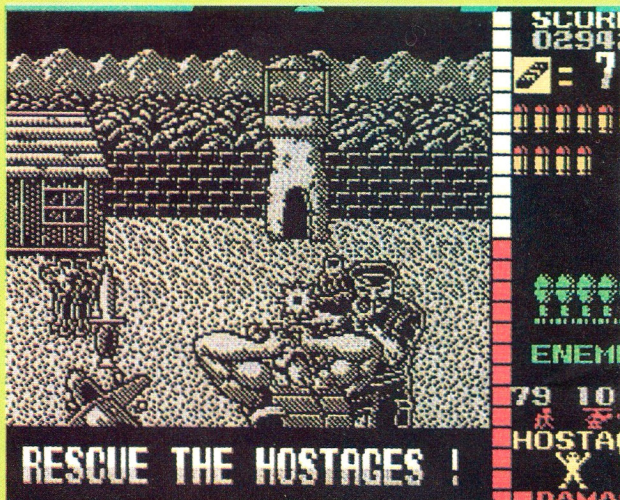
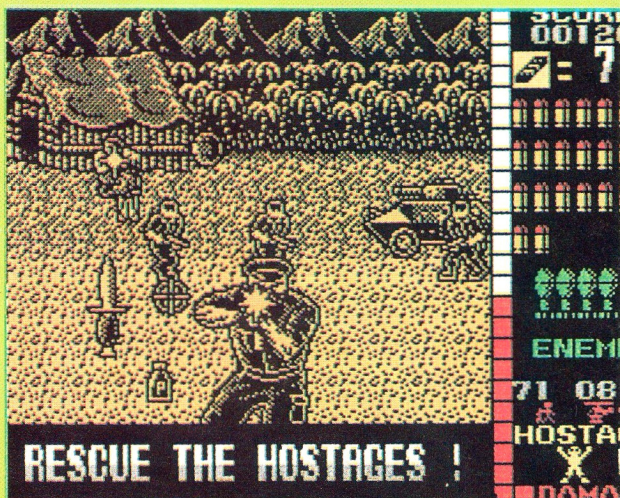
Purtroppo, dal primo *Daley Thompson* a oggi abbiamo visto un sacco di giochi sportivi, e quindi *Daley Thompson Olympic Challenge* non si raccomanda certo per l'originalità, ma sarà un ottimo acquisto per chi desidera una buona compilation di simulazioni sportive.



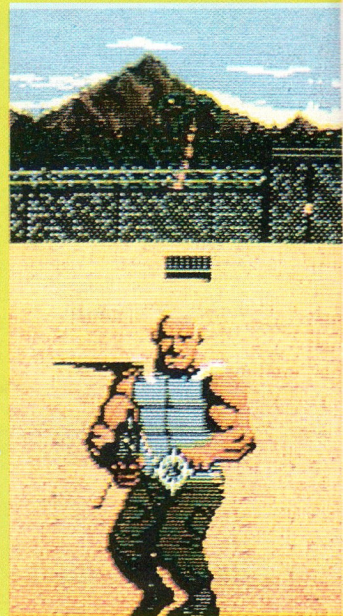
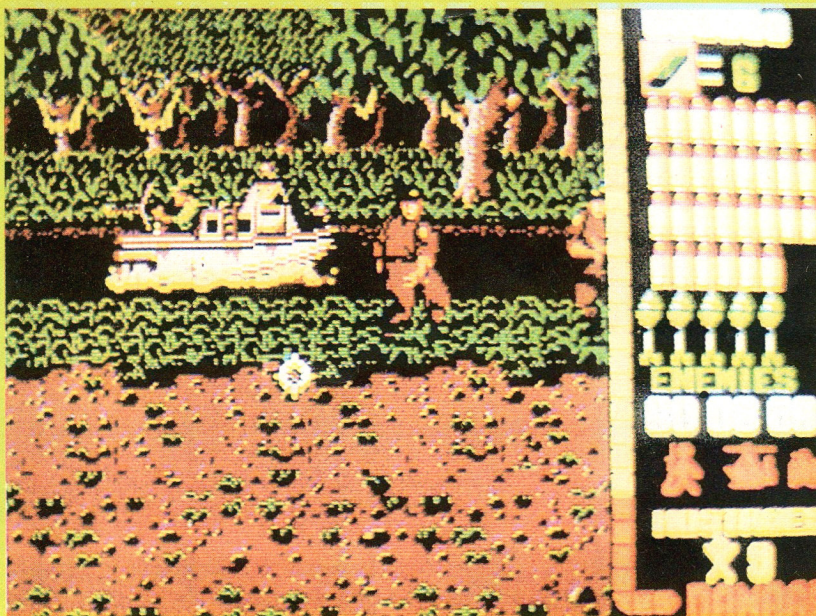
OPERATION WOLF



La versione da bar di *Operation Wolf* ha costituito una svolta storica, dato che in essa gli avversari vi sparavano direttamente attraverso lo schermo, ed era corredata di una pistola con cui rispondere al fuoco. Anche se in questa versione MSX di *Operation Wolf* la pistola manca, il brivido della versione da bar è restituito intatto. Nella parte di Lone Wolf, il tipico eroe solitario, verrete paracadutati in territorio nemico e comincerete a sparare a



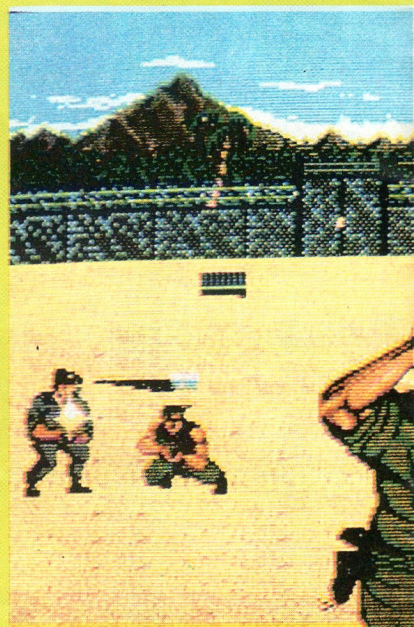
tutto ciò che si muove, bè, non esattamente tutto: se il dito vi prude troppo sul grilletto, correrete il rischio di colpire anche delle innocenti infermiere che portano via i feriti in barella! In ciascuno dei sei livelli dovrete eliminare sol-

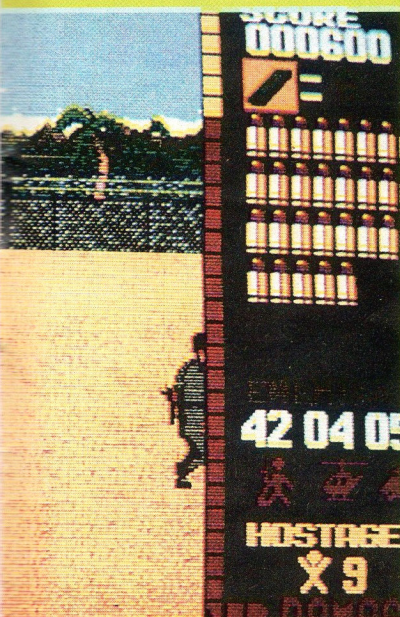


dati, carri armati, motoscafi ed elicotteri. Le munizioni di cui disponete non sono illimitate, ma strada facendo troverete delle bottiglie di una certa pozione che farà aumentare la vostra potenza di fuoco e annullerà i danni da voi subiti. Se poi troverete la dinamite, potrete far saltare tutto ciò che lo schermo contiene - tranne voi stessi. Il vostro primo compito è di distruggere un centro di comunicazioni, tanto per impratichirvi del gioco. Al livello

successivo dovrete riuscire a sopravvivere nella giungla, eliminando dei motoscafi armati e piuttosto coriacei. Fatto ciò, arriverete al villaggio, dove dovrete distruggere una squadriglia di elicotteri.

Al quarto livello cercherete di far saltare il deposito di munizioni degli avversari, e al quinto le cose si faranno davvero serie, poiché è qui che si trova il campo di concentrazione dal quale dovrete liberare gli ostaggi. A que-

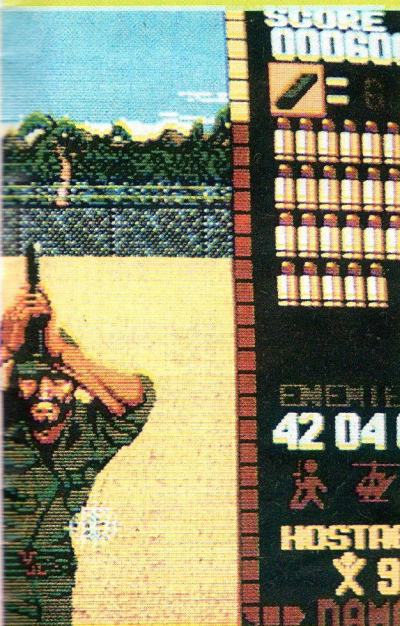




sto livello, fate più che mai attenzione a non colpire le infermiere e i bambini che se ne vanno spensieratamente in giro per lo schermo. Se poi riuscite ad arrivare all'ultimo livello, vi troverete all'aeroporto, e incontrerete un'accoglienza da far impallidire Rambo. Gli ostaggi continueranno scioccamente a trovarsi in mezzo al fuoco incrociato: se li colpite, gli spunteranno le ali e voleranno in cielo! Per riguadagnare la libertà dovete far fuori un

certo numero di avversari e mettere in salvo degli ostaggi, se no vi verranno affidate altre missioni.

Prima di correre a comprare *Operation Wolf*, prendete nota di alcuni consigli utili: non sprecate le granate contro i soldati, poichè per abatterli bastano le pallottole; abbattete il numero richiesto di elicotteri usando le granate; se avete già abbattuto abbastanza elicotteri, dedicatevi ai carri armati.



IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

• **VENDO** bellissimo MSX + Drive + Cartuccia + Registratore + Stupendi Giochi tra cui: Catch, Golf 3D - Richiedere "lista". Telefonare alle ore serali per informazioni - Antonio Di Seirp - Via Apricale 31 - Roma - Tel. 6282689 - Anni 10

• **CERCO** Nemesis 1-2 - Li scambio con giochi da bar, il circo - Arkanoid - Sky Jaguar - Super Calcio e molti altri - Cerco anche Guantlet - Gost Goblins - Armalyte - Wladimir Longo - Via Acc. del Cimento 14/10 - 50127 Firenze - Tel. 055/418147 - Anni 13

• **VENDO** a prezzi modici i seguenti giochi più altri 800 titoli originali: Ghost'n Goblins - Mad Mix - Pacmania - Wordl Games - Winter Games - Soccer - California Games - Winter Edition - Match day II - Wonder boy - Samanta Fox - Streep Poker 2 Plus - Basket - Bat Man - The Flint Stones - Mask 3 - Indiana Jones e altri tipi di sport tra i più ricercati - Ore pasti - Danisi Danilo - Via Scarlatti 188 - 80127 Napoli - Tel. 081/371625 - Anni 14

• **TROVO** il Club MSX the best formato da 215 fans MSX ricerca, nuovi soci, per ognuno dei quali si iscriverà sono in regalo 1812 video games. P.S. Abbiamo giochi come After Burner, Thunder Blade, Pac Land & Doublen Dragon - P.S.S. Ci arrivano continuamente video games dall'Olanda, dall'Inghilterra e dagli USA - David Casalini - Via Ponzano 148/D - 50053 Empoli (FI) - Tel. 76726 - Anni 13

• **VENDO** Club tridentum, vende programmi MSX 1/2 oltre 1400 titoli disponibili tutti in L.M. tra cui After Burner - Pacmania - Bubble Bobble, ecc. - Disco cassetta, richiedere lista - Dallona Fabrizio - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 046-820872 - Anni 20

• **VENDO** cassette per MSX come Tennis, Ping Pong, Sky Jaguar, Pugilato, Olympic 1, Tutti della Konam, ognuno a L. 6.000 - Telefonare ore pasti. Tel. 041/765.665 - Comiti Francesco - Via Lepanto, 10 - 30126 Lido di Venezia - Tel. 041/765665 - Anni 13

• **VENDO** causa passaggio un sistema MSX superiore, Computer VG 8010 MSX Philips in perfette condizioni + 1 interfaccia per collegamento della stampante + espansione della memoria con interfaccia di 64K Ram + 1 joystick ad alta sensibilità + 1 registratore per computer + 50 bellissimi programmi all'incredibile prezzo di L. 500.000 - Non perdetevi questa preziosa occasione - Virgilio De Francesco, Via Italia, 45 - 84025 Eboli (SA) - Tel. 0828/366743 - Anni 20

• **COMPRO, CERCO** l'interfaccia RC 2325 monitor monocromatico, un espansione da 64K Ram e un driver collegabile al mio NMS R 45 - Inoltre scambio programmi anche per via telematica - Contatetemi!!!! - Pacelli Attilio - Viale degli Eroi, 41 - 01034 Fabbrica di Roma - Tel. 0761/569553 - Anni 15

• **VENDO** Wordl Games - California Games - The Games Winter Edition - Winter Games - Super Star - Soccer - Natch Day II - Tetris - Ghost'n Goblins - Peter's Beardsley Soccer - Tutti gli sport e più di 400 titoli. Inoltre chi compera 10 giochi riceverà in regalo a scelta o Strip Poker o Wonder Boy - Danilo Danisi - Via Scarlatti 188 - 80128 Napoli - Tel. 081/371625 - Anni 15

• **VENDO** giochi per MSX 1/2 - Su cassetta o dischetti da 3 1/2 - Ho programmi come Soccer - Ping Pong - Cacth - Match Day 2 - Olympic 1 - Hyper Sport 1/2 - Kung Fu 1/2 - Flipper Alexis - Basket - Spazial - Manda bollo per lista - Oliveri Mirko - Via P.N. Cambiaso, 26 - 16159 Genova - Tel. 448657 - Anni 14

• **COMPRO** gioco per MSX - Peter Beardstl's Football - Sono disposto a pagare bene, con un massimo di 25.000 lire per chi mi chiama da fuori Torino - Telefonare dopo pranzo ore 16.00 - Fabio - Via San Giovanni Bosco - 10024 Torino - Tel. 6052488 - Anni 13

• **VENDO** MSX Philips V6 8020 + Monitor + Registratore + Vario Software + Joystick a causa passaggio a livello superiore, il tutto a L. 500.000 - Do anche software Personale, ottime condizioni - Cogliano Angelo - Via Mercato, 32 - 83040 Gesualdo (AV) - Tel. 0825/401143 - Anni 14

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. 19

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____