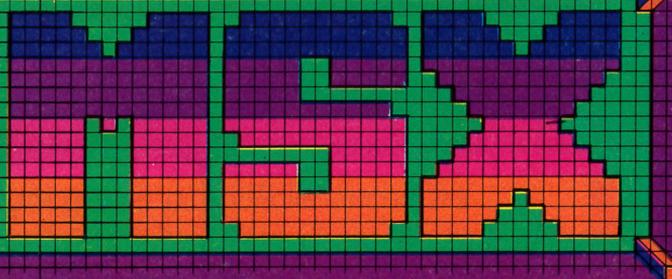
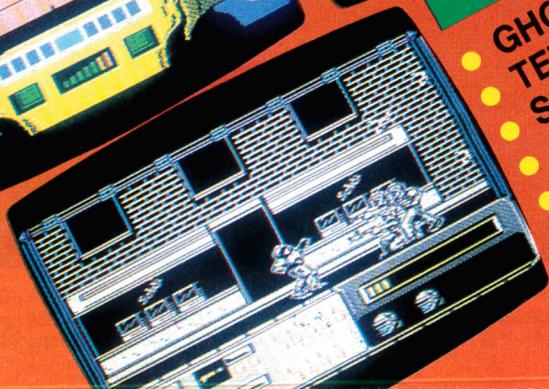
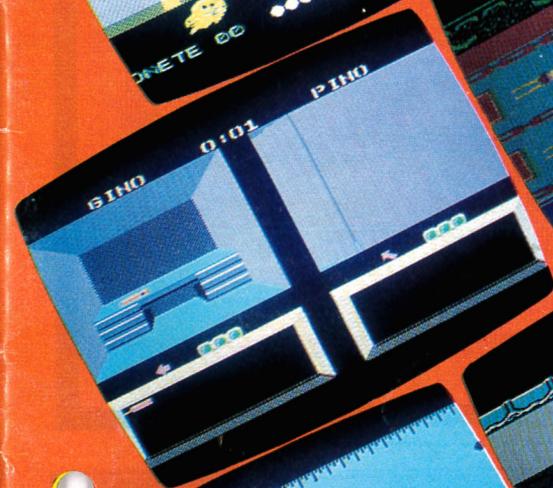
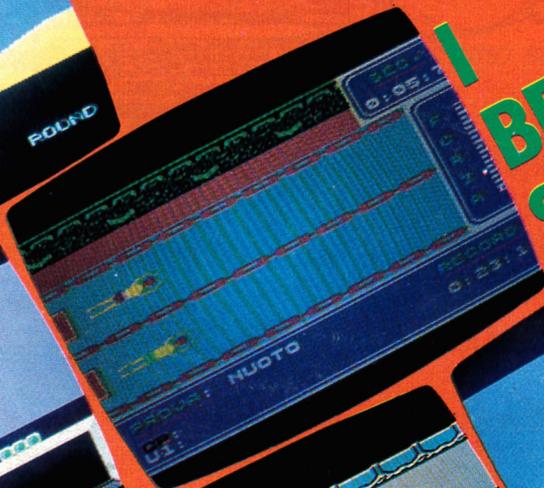
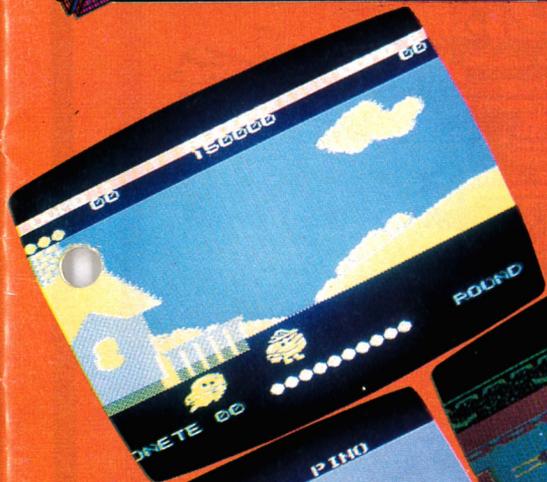


**NEW**

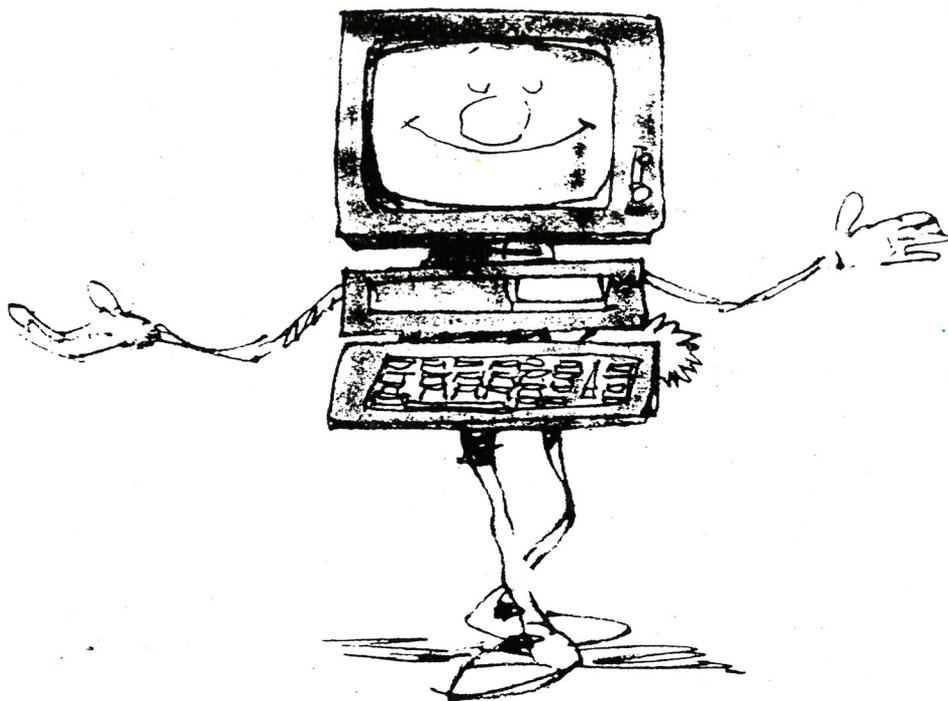


**32 PAGINE A COLORI**

**I BELLISSIMI  
SETTE**



- GHOSTIT ● CRYSTALL HELL
- TETRATLON II
- SPACE KILLER
- GYAKUSATSU ● TECNOLEK
- IRONMAN



**IMPORTANTE!!!**

**CERCHIAMO  
UN COLLABORATORE  
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

New Program MSX n. 20 - Anno III - Maggio 1989 - Edizione SIPE s.r.l. - Via Ausonio 26 - 20123 Milano  
Dir.Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano n. 535 del 16/7/1987 - Sped. in abb. post. Gr. III/70  
Distr. per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - V.le Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 8467545 - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

# SOGNI DI GUERRA

*Sognare diventa ogni giorno più difficile anche nei videogiochi. In questo numero di Program Msx vi proponiamo alcune recensioni*

*che spiegano i migliori giochi del momento.*

*Ebbene, in questa raffica di novità non c'è un momento di tranquillità. Sempre tuona il cannone laser o affetta la spada affilata o spara una pistola.*

*Anche nello sportivissimo gioco dell'hockey nessuno si risparmia colpi mortali. Tregua, per favore!*

## IN QUESTO NUMERO

**4** GHOSTIT

**5** CRYSTALL HELL

**6** TETRATLON II

**7** SPACE KILLER

**8** GYAKUSATSU

**9** TECNOLEX

**10** IRONMAN

**12** ROBOCOP IN AZIONE

**16** DREAMZONE:  
SOGNO FOLLE

**18** DOUBLE DRAGON

**20** DRAGON NINJA

**23** WEC LE MANS

**24** GUERRILLA WARS

**26** HELLFIRE ATTACK



# GHOSTIT

## CHE GIOCO È

Il nostro amico Ghostit deve affrontare quattro differenti viaggi. Dalla sua isola Ghostit deve aiutare una fata a ritrovare la sua Fiabilandia e per raggiungere il suo scopo dovrà attraversare città, valicare passi accidentati e addentrarsi in gole profonde e aridi deserti. Ma a ostacolare il suo cammino il nostro amico troverà quattro nemici. Nonostante tutto Ghostit ha anche un aiuto dalle pillole energetiche che facilitano la cattura dei fantasmi. Il nostro avventuroso amico ha un debole per la frutta e cerca di afferrare, anche saltando, tutta quella che appare. I pericoli sul suo percorso sono numerosi: in città gli idranti e fantasmi al volante, tronchi che cadono e piattaforme mobili, ma anche tra le nuvole i fantasmi sono in agguato. Quando raggiungerà Fiabilandia la regina regalerà a Ghostit degli stivali volanti con i quali tornare a casa, ma attenti ai vostri abituali nemici.

## TASTI

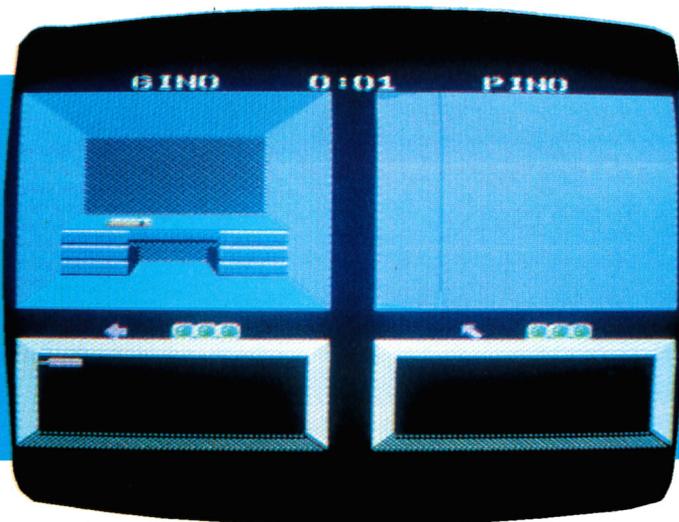
### JOYSTICK

### TASTI DI CURSORE

O sinistra

P destra

SPAZIO/FUOCO salta



25

## CRYSTALL HELL

### CHE GIOCO È

Fatti strani stanno accadendo da qualche tempo in città e la polizia non riesce a scoprire la causa di questi strani fenomeni. È stato promosso un bando nel quale vengono invitati tutti gli investigatori più esperti a mettersi al servizio della comunità per riportare l'ordine. I nostri due amici, Gino e Pino, hanno anche loro aderito all'appello e si sono subito messi alla ricerca di indizi per dare una risposta, nel più breve tempo possibile. Aiutali nella loro impresa studiando attentamente tutte le stanze che incontri, analizzando ogni più piccolo dettaglio per giungere alla sospirata soluzione. Buona fortuna amici!

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

**RETURN** per aprire le porte  
**FUOCO/SPAZIO** inizio gioco



176

## TETRATLON II

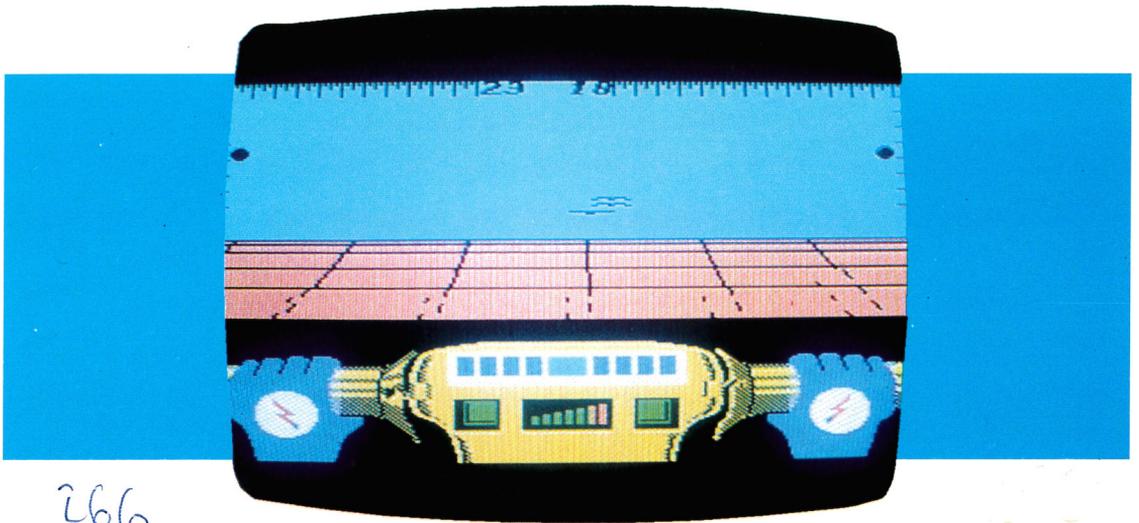
### CHE GIOCO È

Nei college americani spesso le doti atletiche degli studenti fanno ottenere migliori risultati che non i buoni voti. Da noi, per fortuna, questi eccessi non esistono anche se realmente non tutti i giovani fanno lo sport che sarebbe loro necessario. Per i più pigri o meno volenterosi, ecco la possibilità di cimentarsi, con uno sforzo anche fisico per il muovere della joystick, in una serie di prove: dalla gara di nuoto, una serie di piegamenti, una prova con la canoa, per giungere alle flessioni alle parallele. Se riuscirete a superare i risultati del vostro avversario, sia un amico o il vostro computer, verrete promossi al livello successivo, naturalmente più duro.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

RETURN           ricomincia  
FUOCO/SPAZIO inizio gioco



266

## SPACE KILLER

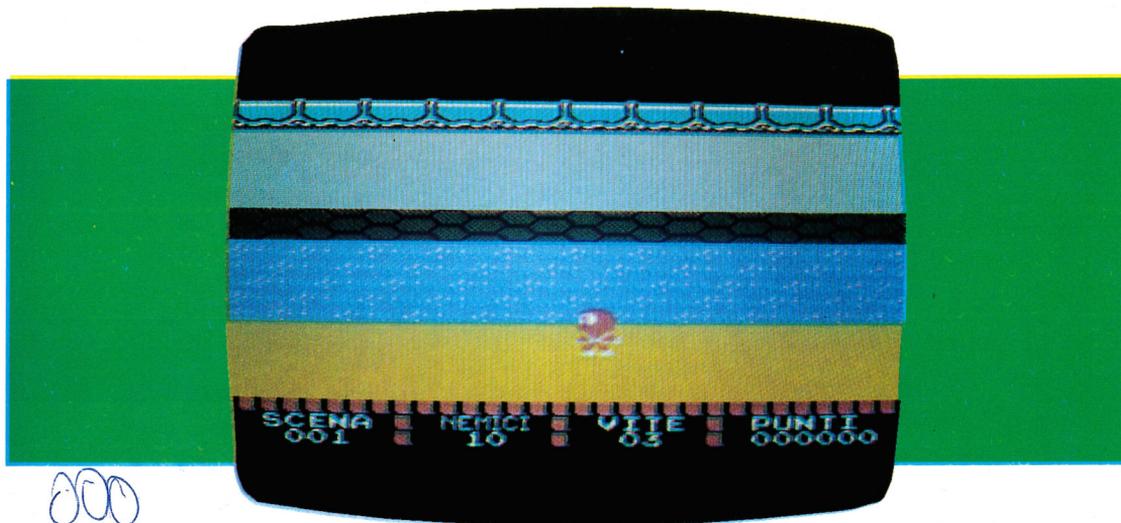
### CHE GIOCO È

Il perfido mago Gandalf è purtroppo riuscito in quello che progettava da anni. Sconfiggere i ribelli di Andromeda e insediarsi su questo pianeta da dove iniziare la sua espansione in tutto l'Universo. Ma tu non puoi permettere che un tale malvagio individuo riesca a realizzare il suo terribile desiderio. Salito a bordo della tua vespa galattica parti alla volta del deserto, alla fine del quale potrai finalmente combattere viso a viso il tuo nemico. Sul tuo cammino troverai numerosi ostacoli posti da Gandalf per ritardare il tuo arrivo: degli uccellacci, che dovrai abbattere, delle mine, tra le quali dovrai fare lo slalom. Ma ricorda: il tuo obiettivo è giungere alla fine e sconfiggere

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

S	inizio gioco
R	scelta tasti



## GYAKUSATSU

### CHE GIOCO È

I ragazzini europei trascorrono un'infanzia tranquilla e le uniche prove cui vengono sottoposti sono in genere le recite scolastiche o lo studio di canzoncine, all'asilo, gli esami delle scuole elementari, i compiti in classe delle medie inferiori. Ma per i bambini giapponesi, soprattutto se appartenenti alla setta dei ninja, le cose non sono così semplici. Tra i loro vari compiti c'è anche lo studio delle arti marziali, compreso il lancio dello shuriken. Il nostro piccolo amico sta partecipando all'esame finale del primo anno e deve sopravvivere all'attacco dei suoi avversari, pur sapendo che fortunatamente ogni tanto potrà ottenere dei bonus che aumenteranno le sue capacità combattive. Auguri per il tuo saggio.

### TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



## TECNOLEK

### CHE GIOCO È

Siamo nell'anno 2397, ormai per gli studenti delle classi universitarie, è obbligatorio il corso militare, anche se fortunatamente gli studi vengono effettuati durante le normali frequenze scolastiche. Billy ha raggiunto un buon livello di preparazione ed ora si trova a dover affrontare l'esame finale di strategia aeronavale. Dovrà innanzitutto scegliere gli accessori della sua astronave (tipo motore, armamenti, strumenti di controllo), dopodiché dovrà mettere a frutto i suoi studi e soprattutto la sua intelligenza scegliendo la strategia migliore nel ripulire la superficie del pianeta X dagli alieni che si ipotizza l'abbiano infestato. Sembra tutto difficile ma provate e vedrete che invece è molto divertente. Attento a non farti colpire e ricorda che non sempre un solo colpo è sufficiente per eliminare i tuoi avversari.

### TASTI

**JOYSTICK**  
**TASTI DI CORSORE**

**SPAZIO/FUOCO** inizio gioco



81

82

# IRONMAN

## CHE GIOCO È

Numerosi erano stati i poliziotti freddati a Manhattan e quando anche Matt venne ucciso un gruppo di scienziati venne autorizzato ad usare il suo cervello per creare una specie di androide. Ma nella mente di Matt rimane il desiderio di scovare i suoi aggressori ed eliminarli. Cercate le capsule per ottenere più munizioni o una migliore capacità di fuoco, raccogliete il cibo per bimbi per tenere l'energia costante. Con la fotografia che troverete cercate il colpevole e vedete di eliminarlo, anche superando la difficile prova della fabbrica farmaceutica. Scoprirete infine che il colpevole è il presidente del gruppo di scienziati che ti ha creato ma anche se lo desideri uccidi tutti cranne lui o non riuscirai a guadagnare l'uscita. Non sprecare le munizioni e usa anche le mani per difenderti nei corpo a corpo.

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

Q	alto
A	basso
K	sinistra
L	destra
SPAZIO/FUOCO	sparo-pugno
S	pausa

**E  
IN EDICOLA**

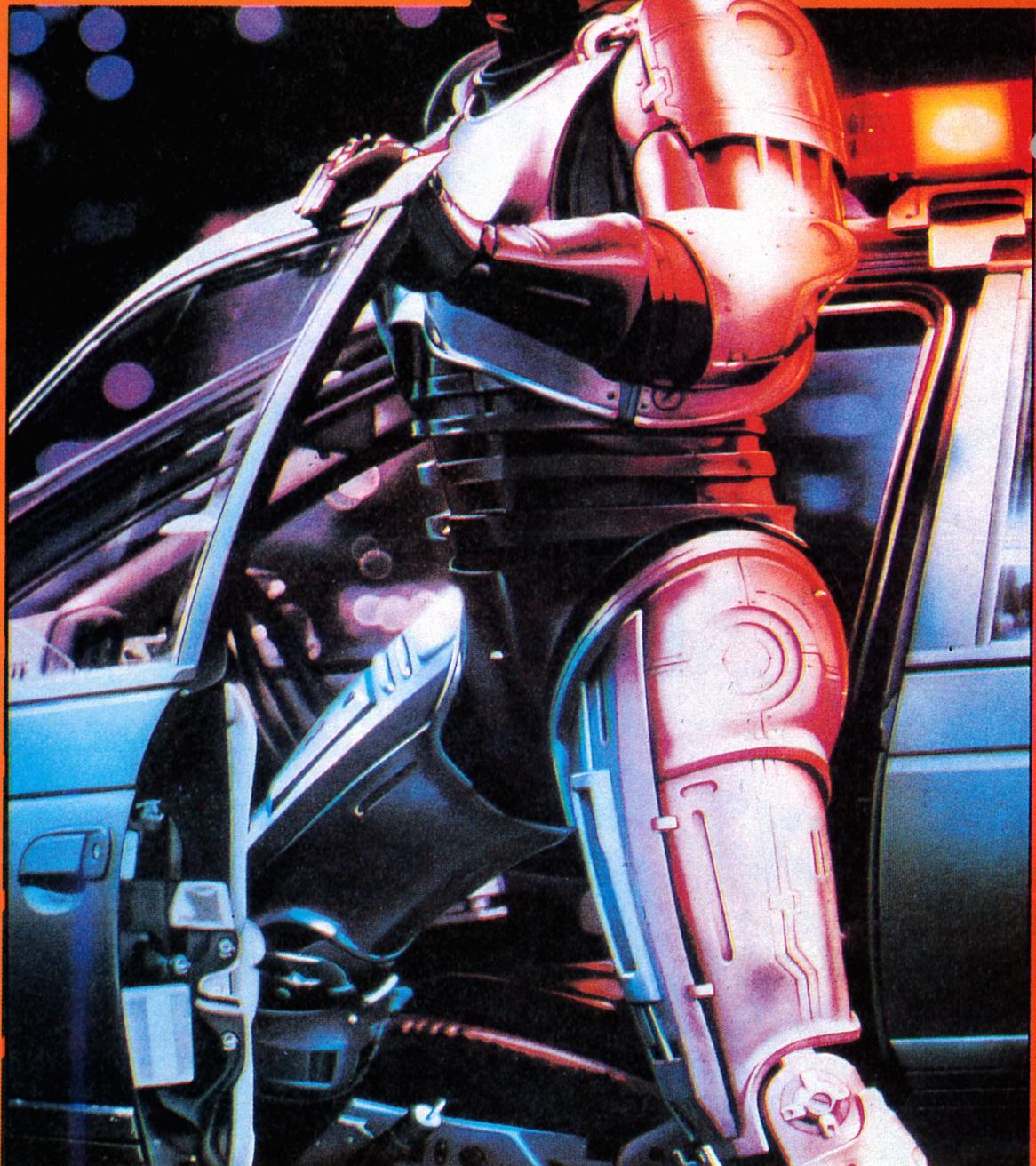
**7**

**FANTASTICI  
GIOCHI  
per il tuo**

**SUPER IMSX**

**DA NON  
PERDERE IL  
NUOVO NUMERO**

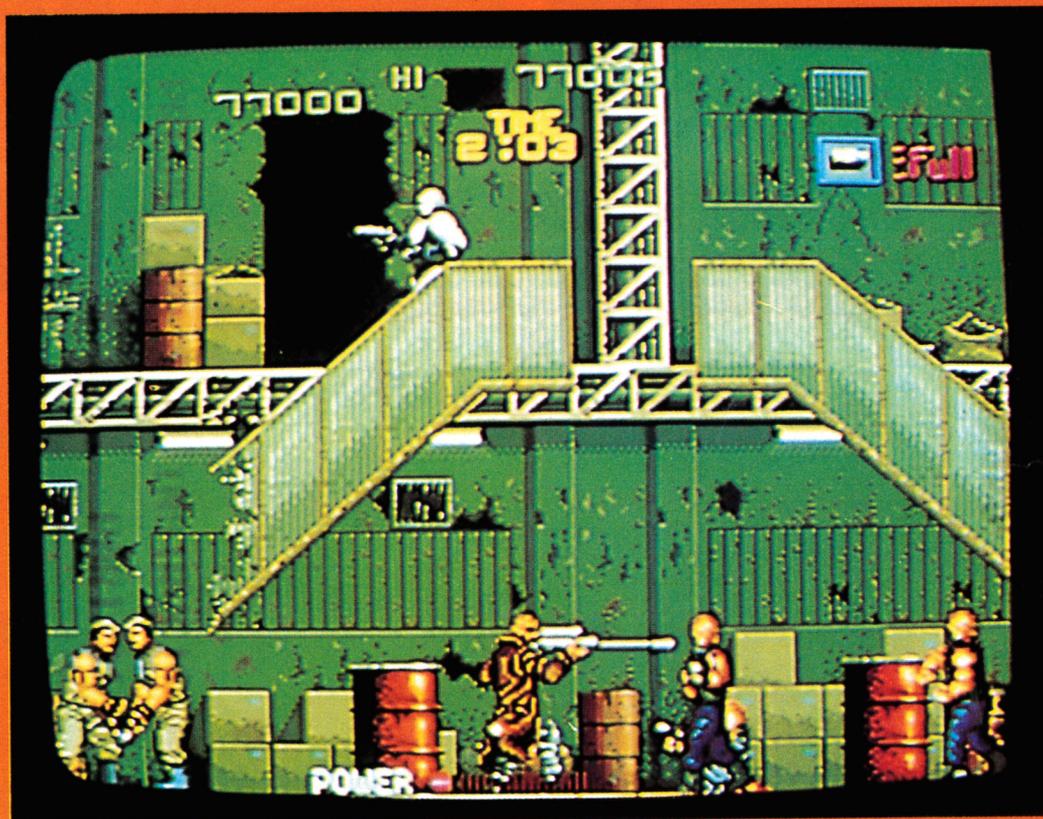
**RO**



# ROBOCOP

**Robocop**, il film stile comico, brillante ma violento, è uscito all'inizio dell'anno scorso e ha avuto un successo strepitoso. La Ocean si è arraffata la licenza e negli ultimi nove mesi ha lavorato su un gioco del film. Il film è ambientato a Detroit e si svolge nel giro di pochi anni. Il crimine imperversa e le forze di polizia, privatizzate e di proprietà dell'enorme OCP Corporation, sono tese al massimo. È obbligatorio andare in giro con un'armatura che protegga il corpo e un ca-

sco che copra tutta la testa, le speranze di sopravvivenza sono minime. Quando il personaggio principale, Murphy, viene abbattuto da una gang di criminali spietati in una scena particolarmente macabra, il suo corpo, dichiarato clinicamente morto, viene requisito dalla OCP per essere utilizzato nel suo progetto **Robocop**. Il risultato è un Robocop, un applicatore della legge insopportabile e insensibile alle emozioni, mezzo uomo e mezzo macchina. Al-



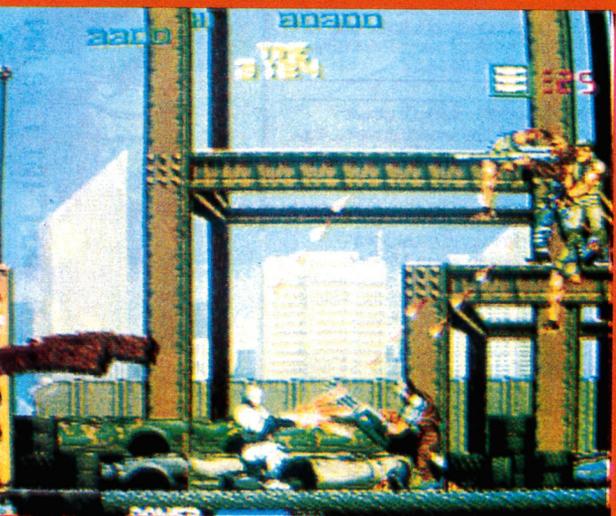
l'inizio va tutto bene, ma quando Robocop comincia a funzionare male e inizia a ricordare la vita di Murphy, si imbarca in una missione che ha lo scopo di stanare e distruggere i componenti del gruppo che aveva ucciso Murphy.

Il film è pieno di azione e costituisce un soggetto ideale per un gioco per il computer. Come con **Platoon**, l'ultima produzione da un film della Ocean, **Robocop** è un gioco a caricamento multiplo con nove livelli.

Il primo è uno shoot out a scorrimento orizzontale, seguito attraverso una visione 3D nel quale Robocop arresta due violentatori. Il secondo è simile al primo, ma con motociclisti, poi Robocop assiste a una sessione



photofit durante la quale identifica i criminali. Il livello cinque è una incursione in un de-

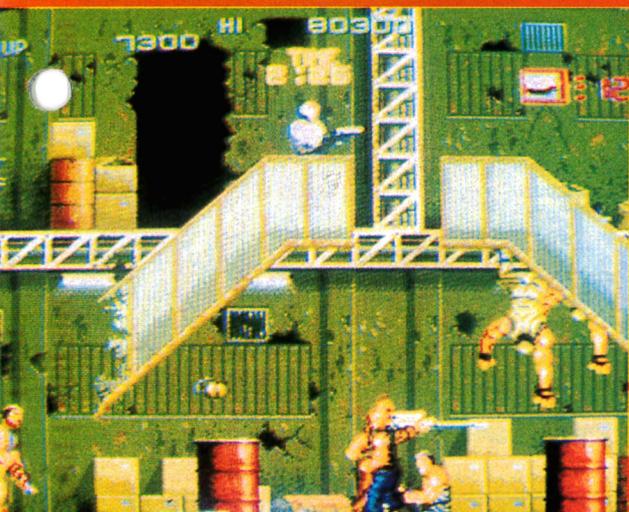
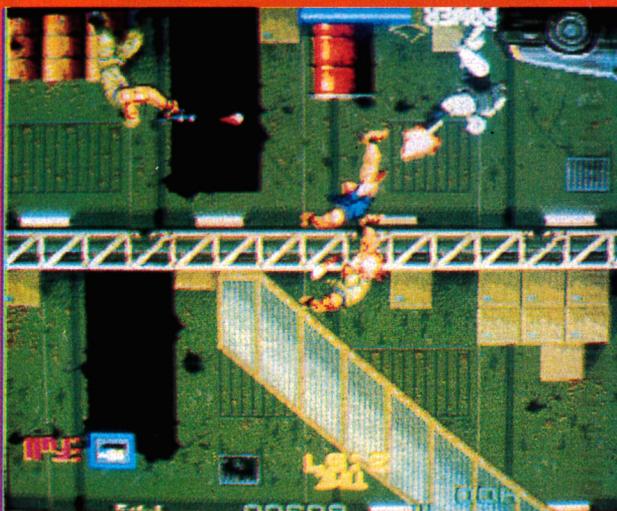




posito di droga, un altro shoot'em up a scorrimento orizzontale.

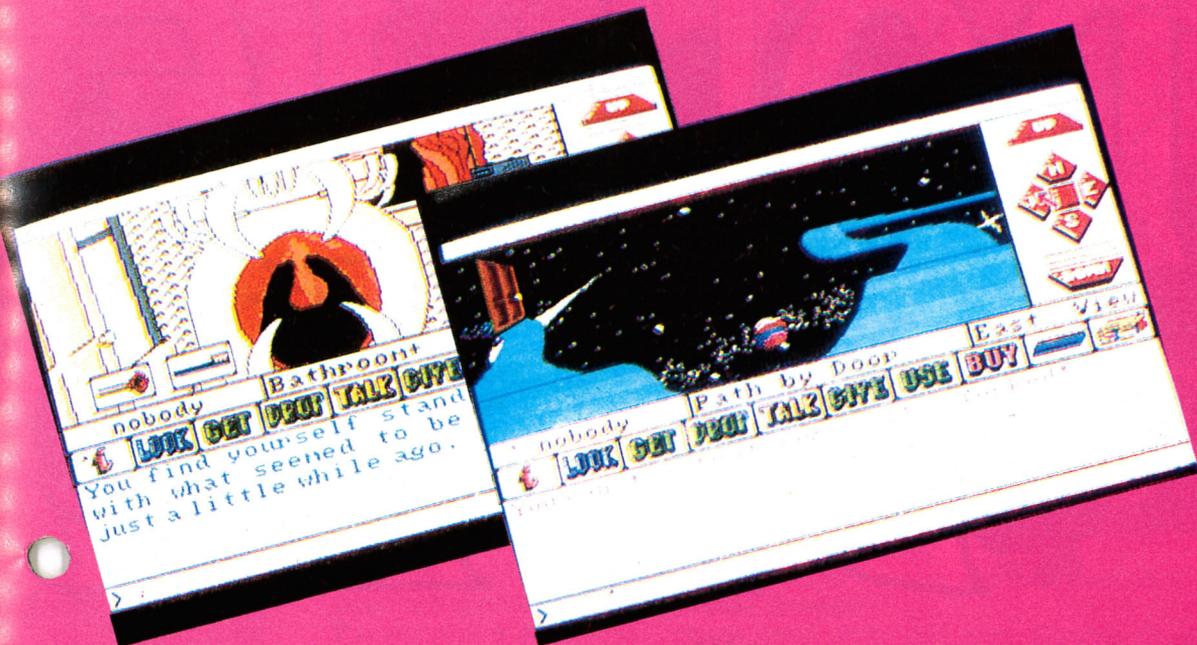
Dopo questo c'è uno scontro con Dick Jones, un diabolico direttore dell'OCP, e la sua macchina per uccidere robotica, ED 209, seguito da una fuga dal grattacielo dell'OCP. E infine c'è un'altra sezione di shoot'em up, questa volta in una discarica di rifiuti, prima dello scontro finale con Dick Jones, questa volta per ucciderlo.

Fino ad ora abbiamo potuto vedere solo la versione per l'ST, che sembra veramente brillante con il suo personaggio principale chiaramente riconoscibile e molto ben animato. Ma anche le altre versioni sono allo stesso livello.



# DREAM ZONE





Si sa che gli psicoanalisti, gli "strizzacervelli", sono uno dei bersagli abituali della satira, satira che è particolarmente feroce nella nuova avventura grafica realizzata dalla Baudville. Oltre ad un sistema di controllo quasi-WIMP diretto soprattutto agli utenti dell'Apple Macintosh, che sembrano non gradire l'uso della tastiera, **Dream Zone** vanta anche parecchi aspetti osceni, gratuitamente violenti e immorali, cosa che forse conforterà gli utenti dell'MSX.

E passiamo all'intreccio. Afflitti da un'insonnia cronica, ricorrete alle cure del noto psicoanalista Sigmund Fraud, che con un pesante accento tedesco vi rivela che un'orrida creatura ha invaso il vostro inconscio e turba i vostri sonni. Dopo avervi somministrato una strana pozione, Fraud vi manda a casa a dormire dicendovi che potrete liberarvi della bestia solo affrontandola, e che non sopravviverete se non riuscirete a sfuggire ai vostri sogni.

Il gioco è su due dischetti e richiede un'Amiga con almeno 512K di memoria. Il primo schermo comprende menù, finestra grafica, controlli, comandi, parti testuali e descrizioni: pur senza averne la sofisticazione, **Dream Zone** ricorda certi giochi della Mindware per gli Apple.

Il sistema di controllo WIMP richiede qualche spiegazione. Gran parte delle avventure grafiche e testuali impiega un sistema in

cui il giocatore digita ciò che vuole fare sotto forma di semplici istruzioni. Col WIMP, invece, basta porre il mouse sul verbo o sul comando che interessa e premere il pulsante. **Dream Zone** prevede l'uso di ben diciotto verbi d'uso comune. La grafica è senza infamia e senza lode, ma si segnalano i primi schermi (quelli della veglia) in bianco e nero, che sono delle foto superbamente digitalizzate.

I problemi iniziano quando riuscite ad addormentarvi e ad entrare nella zona onirica: dapprima qui regna un'atmosfera surreale come quella del film **Brazil**, dal quale gli autori devono aver attinto alcune idee. Scoprirete poi che per ottenere ciò che volete dovrete ricorrere al furto e alla violenza e questo è solo l'inizio del lato immorale! Pensate che verso la fine del gioco dovrete addirittura dire delle parolacce al parser per raggiungere la località voluta!

Che dire? **Dream Zone** è volgare, sguaiato, il suo parser è rudimentale, le descrizioni sono sgrammaticate e persino la musica è sciatta, però si riscatta grazie al proprio humor nero e agli ottimi rompicapo.

Se nel campo dell'avventura siete dei principianti, servitevi senza ritegno dei suggerimenti acclusi alla confezione, se no finirete davvero a farvi curare dal dottor Fraud!

Carlo Barigazzi

# DOUBLE DRAGO





Il grande gioco della Melburne House per l'estate è una conversione del popolare gioco di arcade **Double Dragon**.

Per chi non è stato in un arcade negli ultimi due anni, **Double Dragon** è un beat'em up per uno o due giocatori nel quale due lottatori di strada vanno a salvare una ragazza che è stata rapita da una gang rivale. Questa missione significa entrare nel "territorio nemico" della città, ed essi sono veramente malaccetti. I membri della gang opposta li assediano ad ogni minima possibilità e attaccano i nostri eroi con le mani, con i pugni e con una gran varietà di armi.

Per fortuna l'eroico duo può rendere quel che riceve ed è in grado di scodellare una buona scelta di pugni e calci, e può anche dare ad un avversario una ginocchiata in faccia, quando ne ha la possibilità.

Alcuni cattivi maneggiano armi come fruste, mazze da baseball e coltelli. Se l'avversario viene messo K.O., l'arma cade e può essere raccolta dal giocatore e riutilizzata contro il nemico. Ma è possibile prendere anche i fusti di petrolio e le ceste.

Spesso capita di incontrare dei grandi bulli ed essi vengono sconfitti per poter progredire verso la parte seguente della scena.

**Double Dragon** è un gioco ideale per l'home computer, anche se le produzioni erano ancora un po' deludenti.



# DRAGON NINJA



In quest'ultimo periodo la Ocean sta veramente affaticando i suoi muscoli con una immensa quantità di licenze per le conversioni.

**Dragon Ninja** potrebbe essere messo un po' in ombra dal vero grande di questa ondata, **Op wolf**, ma la ditta di giochi di Manchester è così convinta delle sue qualità che è pronta ad affrontare il testa a testa con il



rivale principale nel campo dei punti forti delle conversioni delle arti marziali, **Double Dragon**.

Il coin-up sta godendo proprio adesso una fiammata di popolarità fra i giocatori di arcade; è composto da otto livelli e l'opzione per uno o due giocatori lo rende un gioco piacevole da giocare così con un amico.

Il tuo guerriero ha i soliti movimenti: calcio, salto, calcio al volo, e super pugno, oltre a varie armi che possono essere via via raccolte.

I meschini sono la solita cricca eterogenea di signorinelli che abbiamo visto in **Street Fighter** e **Double Dragon**. Ci sono le solite ragazze shuriken-throwing, le ragazze kamikaze che si danno fuoco e si scagliano verso di te, più la solita raccolta di ragazze mezze nude con tutine e calze a rete!

Ma ai disegnatori di coin-op giapponesi succede sempre di riuscire a cacciar dentro in qualche modo e in qualche punto la visione di qualche sedere! alla fine di ogni livello c'è un vero attaccabrighe. Un uomo vero più o meno simile al Fire-Breathing Fat Man, l'Armour Clad Giant e il Green and Gruesome Giant Ninja, e tutti questi prima che tu possa avere un confronto con il temibile Dragon Ninja stesso.

Se riesci ad aver successo nel prendere a calci tu sai chi di questa masnada arrivi allo schermo finale nel quale salvi il presidente degli Stati Uniti, e un riconoscente Sig. George Bush ti compra un hamburger! Le notizie che abbiamo ricevuto su queste versioni sono che si stanno sviluppando per benino.

Visto che sono codificate all'interno della società dallo stesso gruppo che ha prodotto l'eccellente **Target Renegade**, ci aspettiamo veramente molto da questo gioco. Aspettiamo che prenda il volo.

# OGNI MESE

MENSILE - ANNO VI - N. 1

## 20 GIOCHI

CBM 64  
SPECTRUM  
48 K

ANCIENT	GENO	BYMO	WINTER BOB
GOALS	Tecno Calcio	SPACE HIGHWAY	BATTLE TRACK
TENNIS	Billie Jean King	BOMBIX	MARSHALL
Course	RUN OUT	MAD DOG	FIRST CLASS GOLF
MUSICALS	Sort 4	DESTRUCTO INC.	OVERLORD

FAST LOADING "BITURBO"

# IN EDICOLA

# W.E.C. LE MANS



Il brillante gioco della Konami è stato lanciato un anno e mezzo fa, contemporaneamente a **Out Run**, ed è stato purtroppo messo in secondo piano dal classico della Sega. È un vero peccato perché **WEC Le Mans** è veramente superbo. Speriamo solo che alla Ocean siano capaci di catturare alcuni dei successi che si meritano quest'anno per la loro conversione ritardata.

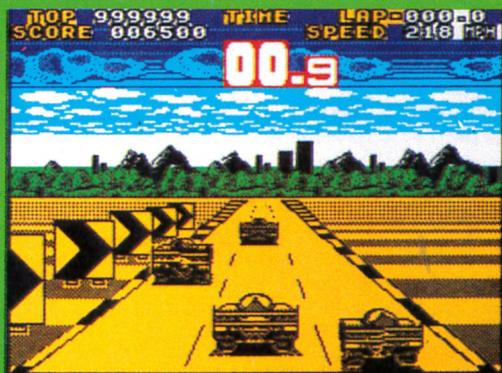
Il gioco è una simulazione della 24 h di Le Mans, nella quale il giocatore è alla guida di una Porsche turbo e gareggia lungo il percorso del famoso tracciato di Le Mans per un giorno e una notte, con condizioni atmosferiche sfavorevoli.

La macchina di arcade originale è presentata in due formati: un modello standard stand-up e un modello deluxe sit-in che fa roteare e sussultare il giocatore per tutta la durata della corsa.

L'automobile è vista dal punto tradizionale di **Pole Position**, da sopra e di lato, e lo scopo è semplice: completare un giro entro il

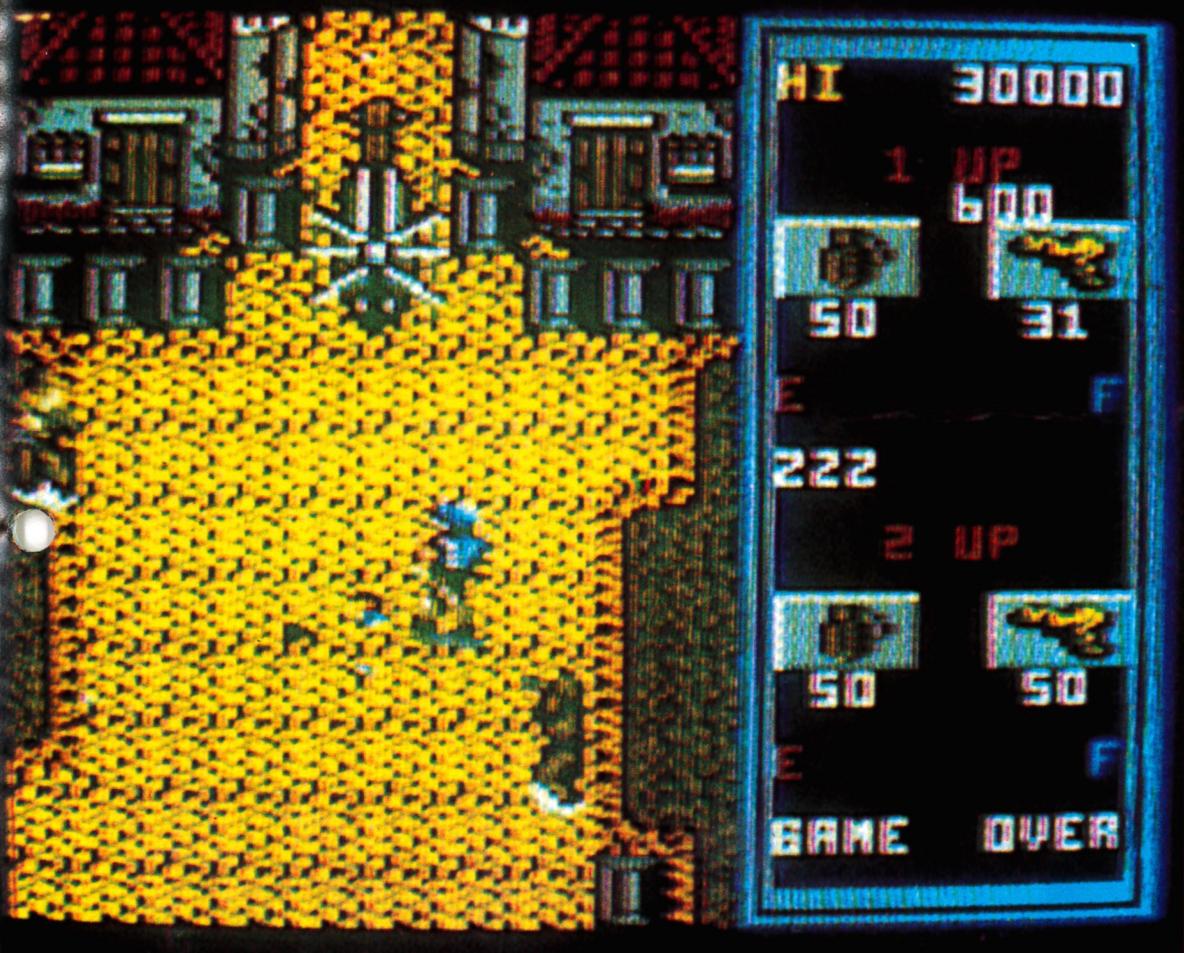
tempo massimo e guadagnare tempo supplementare per il giro successivo. Ci sono moltissimi altri corridoi, e man mano che il gioco avanza essi aumentano di numero, rendendo la guida sempre più difficile. La Porsche può prendere penalità, se viene guidata lungo il ciglio della strada perde semplicemente di velocità, ma se colpisce un'altra automobile, comincia a volare per aria e si sfascia sul tracciato. Mentre viene rimessa in stato di guida vengono persi secondi preziosi, però a questo punto può continuare la corsa.

Attualmente le conversioni sono in via di lavorazione. Le versioni per il 64 e per lo Spectrum sembrano ambedue molto promettenti, ci basta sperare che questa alta qualità rimanga anche nelle versioni per l'MSX. Essendo l'unico gioco di "grande" guida di questa stagione, **WEC Le Mans** dovrebbe diventare un grande successo presso gli aficionados della velocità.



# GUERRILLA WARS





In **Gue rilla Wars**, simile a **Ikari Warriors** per l'aspetto e il contenuto, uno o due giocatori prendendo il ruolo di guerriglieri che devono penetrare a fondo nel territorio nemico. Armati di alcune granate, di una sottomitragliatrice e della loro presenza di spirito, combattono contro un intero esercito man mano che avanzano nello schermo a scorrimento orizzontale per distruggere la roccaforte di un despota diabolico.

La missione comincia su una spiaggia e i soldati nemici attaccano subito. Alcuni di loro sono nascosti dietro ad ostacoli, altri corrono in un tentativo suicida di far fuori i guerriglieri. La strada è disseminata di trappole esplosive e barriere, che possono essere fatte saltare con il lancio ben mirato di una granata.

Poi arriva la palude, dove il nemico è anco-

ra più forte, seguita da una città. La scena della battaglia finale si svolge nella roccaforte stessa, dove il dittatore lancia tutto quello che gli capita sotto mano contro all'eroica coppia nel tentativo di fermarli prima che portino a termine la loro missione. Nel gioco a un giocatore, la disparità delle forze è decisamente contro al giocatore, se riesci a trovarti un compagno invece, hai qualche possibilità in più di sopravvivere. Per migliorare un po' la situazione ci sono armi supplementari che possono essere raccolte lungo la strada, oltre a rifornimenti di granate e pallottole.

La versione per l'MSX sembra veramente molto valida, e anche se lo scorrimento non è eccezionalmente regolare, il fatto che lo schermo sia pieno di figure sminuisce decisamente questo difetto.

# HELLFIRE ATTACK



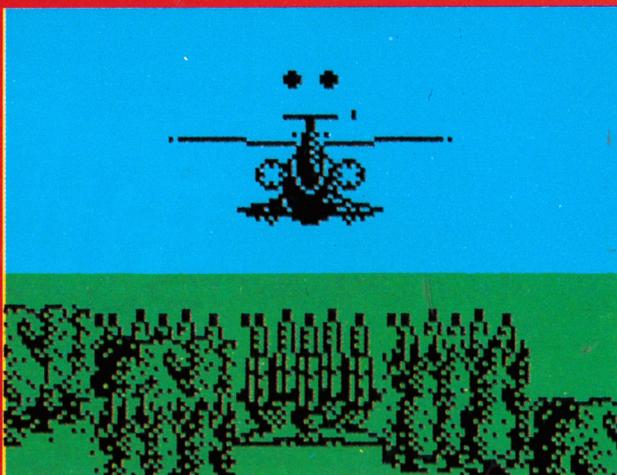


**Hellfire Attack** vuole somigliare a tutti i costi ad **Afterburner**, ma riesce solo ad essere un gioco assai poco convincente, un'accozzaglia praticamente ingovernabile di grafica volante. Il vostro elicottero (che ricorda molto quello di **Thunderblade**) è dotato di una mitragliera, solo che gli schermi sono così affastellati che non si capisce quando si sta sparando e quando no. Per i bersagli più lontani, si usa un missile a guida laser: una volta che il vostro radar ha individuato l'obiettivo, attorno ad esso appare un cursore quadrato e a questo punto basta lanciare il missile e tutto è finito. Quando poi si passa al turbo, si può raddoppiare la potenza del motore, e ciò vi permette di distanziare gli avversari e di volare capovolti. Il guaio è che a volte ci si trova a volare capovolti anche se non si vorrebbe assolutamente farlo!

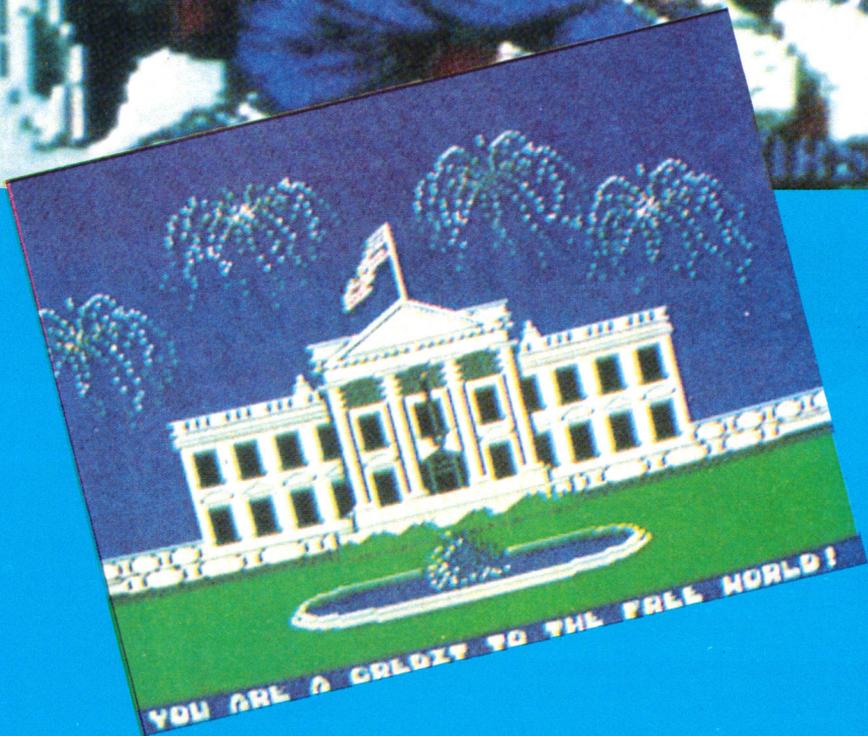
Tra gli sfondi ci sono delle foreste, dei campi di battaglia e il mare, ma i bersagli sono così confusi che non si riesce mai a capire a che cosa si spara o se si è colpito qualcosa. Peggio ancora, la grafica è così pasticciata che non si riesce a capire quando si sta per essere colpiti, e spesso ci si rende conto della situazione solo dopo che il pilota dell'elicottero si è paracadutato. Tra i più buffi difetti di programmazione ci sono dei missili che restano immobili sullo schermo e le scogliere che diventano azzurre quando la prospettiva si sposta al di sotto del livello del mare.

Praticamente la sola cosa buona del gioco è la musica campionata, tra cui si segnalano un assolo di chitarra metallara e un'ottima batteria. Per il resto, non illudetevi che **Hellfire Attack** possa rivaleggiare con **Afterburner** o **Thunderblade**

**Cristina Barigazzi**



# POWER R HOCKEY USA



YOU ARE A CREDIT TO THE FREE WORLD!



In realtà, il titolo di questo gioco è, per esteso, **Power Play Hockey: Usa vs. Urss**. In quest'epoca di "glasnost" non ci stupisce che le due superpotenze si affrontino a "mazzate" sul ghiaccio, ma in ogni caso questo gioco della Electronic Arts è la migliore simulazione di hockey che si sia mai vista, e contiene tutte le opzioni del gioco. Per chi fosse totalmente digiuno di questo sport, diciamo che una squadra di hockey è composta di cinque giocatori e di un portiere, tutti dotati di mazza e pattini da ghiaccio. Oggetto del gioco è di insaccare quanto più spesso possibile un dischetto nella rete avversaria durante tre tempi di quindici minuti ciascuno. I livelli di difficoltà sono tre, e il giocatore può scegliere quale delle due squadre controllare - ma il computer è un avversario formidabile, specie al livello olimpico. Tutti i falli e le penalità del gioco restano immutati nella simulazione, e c'è una parte piuttosto divertente in cui due giocatori rivali gettano via le mazze e si prendono a cazzotti dopo una serie di falli commessi e subiti. Ricordate però che i più fallosi verranno rispediti in panchina! La grafica è brillante, e l'animazione dei giocatori è la migliore che si possa pretendere dall'MSX. Il ritmo del gioco è veloce, e finalmente si può dire che uno sport superbo è stato trasformato in un superbo videogioco.



**ECCEZIONALE**

**E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE**

**MSX HIT**  
**PARADE**

**32 PAGINE A COLORI**

**UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI**