

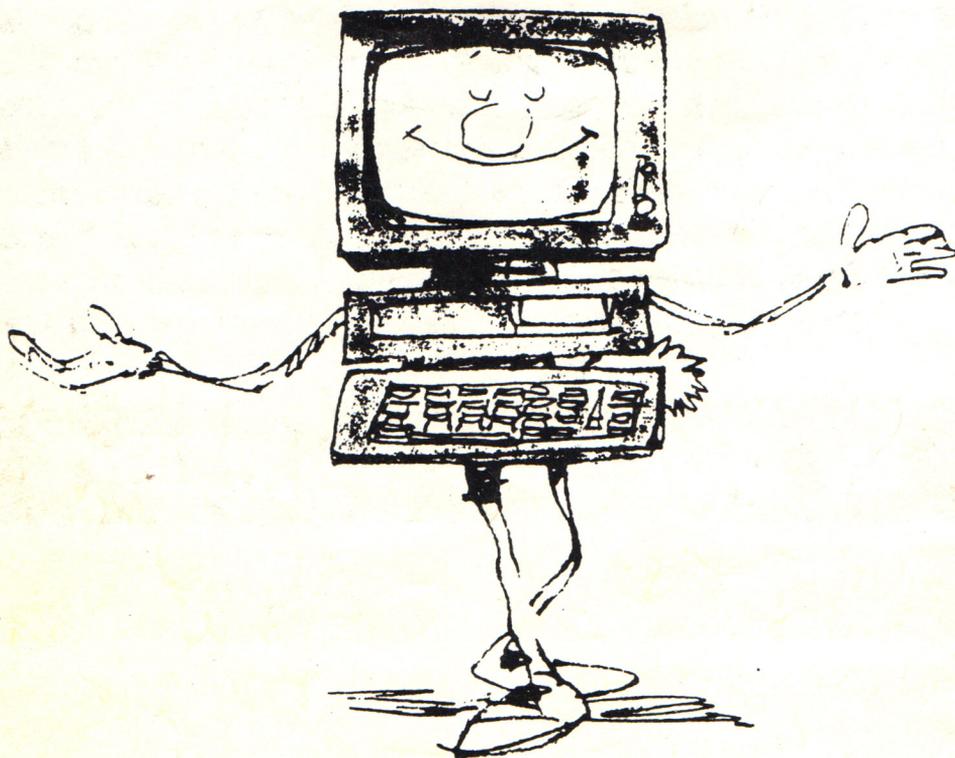
NEW

10 GIOCHI

- EYES VS. WALL
- TESAURY
- KARZAN E JUNE
- BIG SKATER
- SUPER SCACCHI
- SPIDERIT
- WAR PINBALL
- PICCOLO CHIMICO
- LERCH
- LOST TOWN

32 PAGINE A COLORI





IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

TEMPO DI EROI

Noi sovente ci dimentichiamo che nell'antichità vivere non era così facile come ai tempi nostri. Non c'erano le Usl ma nemmeno la penicillina. Mancava sovente persino il cibo e ogni tanto qualche epidemia falciava la popolazione. Se tutto questo non bastava ci pensavano gli uomini a decimarsi. Le guerre erano infatti all'ordine del giorno e alcuni giochi di cui vi mostriamo le recensioni complete ne sono un esempio. Populous, Paladin e Sword of Sodan ci riportano indietro a quegli anni mentre F 16 Falcon ci mostra la guerra come la si intende ai giorni nostri: un sibilo di un razzo e ciao a tutti...

IN QUESTO NUMERO

4 EYES VS. WALL

5 TESAURY

6 KARZAN E JUNE

7 BIG SKATER

8 SUPER SCACCHI

9 SPIDERIT

10 WAR PINBALL

11 PICCOLO CHIMICO

12 LERCH

13 LOST TOWN

14 POPULOUS

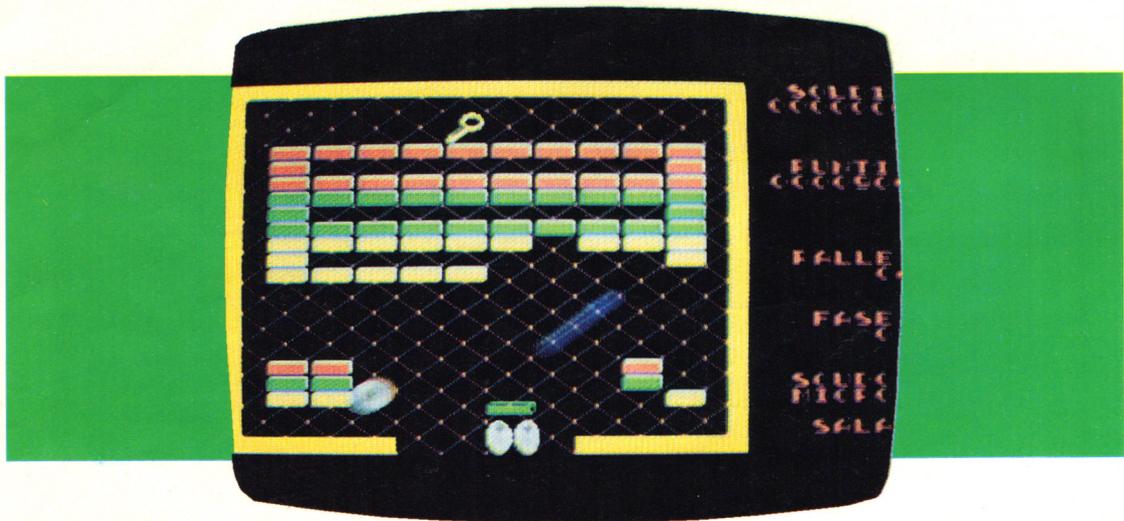
18 PALADIN

20 SWORD OF SODAN

26 R-TYPE

22 F-16 FALCON

31 MERCATO HARDWARE
E SOFTWARE



EYES VS. WALL

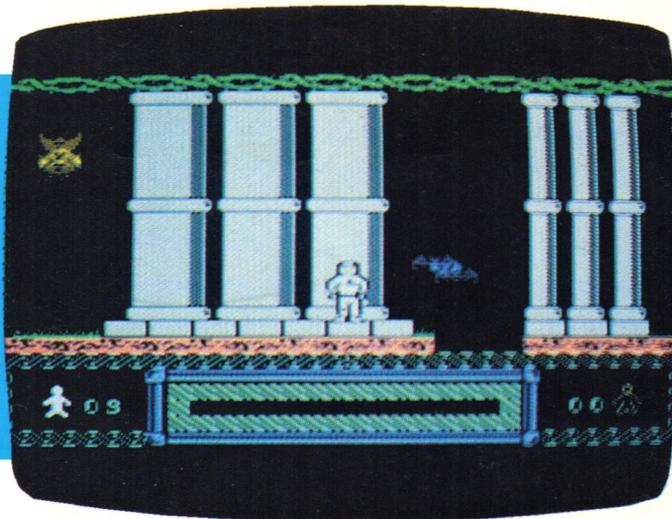
CHE GIOCO È

Avrete forse giocato a numerosi giochi dove lo scopo consiste nell'abbattere dei mattoncini ma sicuramente dopo aver provato una volta il nostro vi aggrapperete saldi alla vostra sedia per non smettere di giocare a "Eyes Vs. Wall". Dopo che sarete riusciti a distruggere un certo numero di mattoncini vi verranno offerti una serie di bonus fluttuanti. Questi hanno la forma di una sfera marcata con la lettera B e il colore della sfera determina il tipo di bonus: quella rossa ti dà una navetta che spara, quella verde la allarga, quella gialla 3 palle extra, quella azzurra è pericolosa, quella scura ti dà 600 punti e quella bianca 100. Buon divertimento.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO colpisce/sfera



TESAURY

CHE GIOCO È

Sei sempre stato considerato come uno dei migliori artificieri della Brigada Antiterrorista. In vista dell'incrementarsi degli attentati e dei sabotaggi i tuoi superiori hanno messo a tua disposizione l'ultima trovata ingegnosa: un robot della più avanzata tecnologia capace di disattivare gli esplosivi. Per quanto tu non abbia avuto il tempo sufficiente per provarlo e imparare a maneggiarlo completamente sei stato mandato nella tua prima missione. Dei terroristi hanno sistemato una bomba nella galleria principale dell'installazione cittadina del gas e hai appena il tempo di trovarla e disattivarla prima che esploda causando un disastro, dirigi il robot per trovarla e neutralizzarla, ma prima trova la chiave per aprirti la strada verso la galleria. Evita il contatto con gli abitanti della caverna perchè succhiano energia al robot.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CORSORE

F1	pausa sì/no
F2	fine gioco
FUOCO	joystick
SPAZIO	tasti di cursore



KARZAN E JUNE

CHE GIOCO È

Un uomo selvaggio e molto agile quasi da assomigliare ad una scimmia è il protagonista della nostra avventura. Accompagnato dalla sua compagna il vostro amico deve aggirarsi per la giungla raccogliendo tutti gli oggetti che sono nascosti in uova disseminate sulla sua strada: skateboard, pesci ed altre cose ancora. Karzan non deve naturalmente inciampare nei grossi e piccoli massi o nei fuochi che purtroppo trova sul percorso e per nutrirsi può afferrare frutta e polli appesi agli alberi della foresta. Aiutatelo a sopravvivere.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

Z	salta
X	spara



BIG SKATER

CHE GIOCO È

Sulla pista di pattinaggio "Top Roller" la velocità può essere cruenta. Pericolosi contendenti cercheranno di farti uscire dalla pista, ciclisti assassini che cambiando temerariamente corsia si ostacoleranno il cammino. Ma il pericolo maggiore sarà un impazzito pilota che, a bordo di un chopper, ti farà docce di esplosivi. Per poter quindi sopravvivere evita i primi usando abilità e prontezza di riflessi, ma per l'ultimo dovrai purtroppo usare il tuo fedele coltello e porre fine ai suoi attacchi affondandoglielo nel torace. Proseguite poi nella corsa per raggiungere incolumi il traguardo.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO salta



SUPER SCACCHI

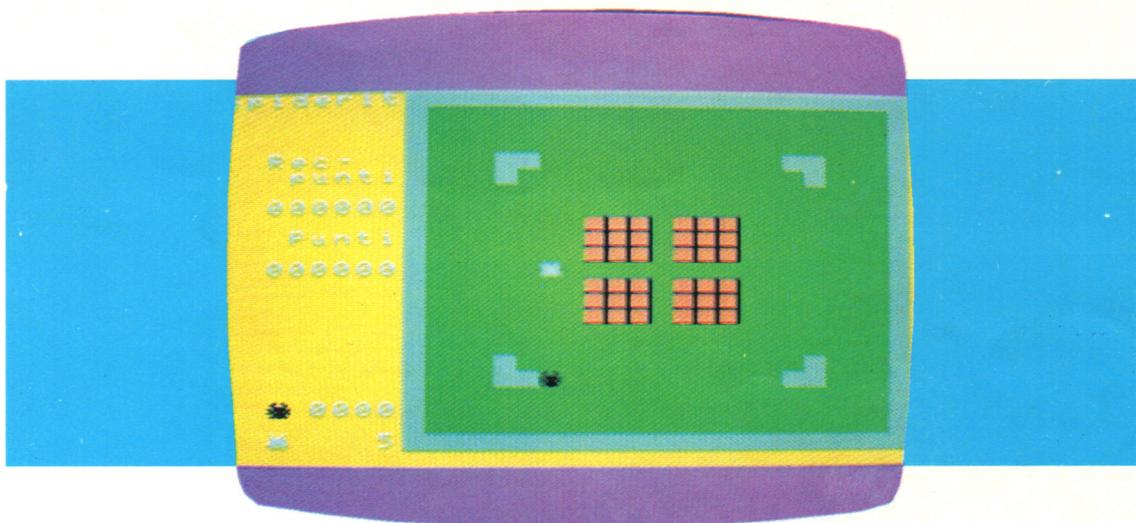
CHE GIOCO È

Non vi avevamo mai proposto un gioco di scacchi per il vostro MSX, ma con l'avvicinarsi delle uggiose giornate invernali è indispensabile poter disporre di qualche gioco che appassionandovi davanti allo schermo vi faccia dimenticare il brutto tempo. Il gioco ha un menù nel quale potrete scegliere se giocare o analizzare. Con giocare ovviamente potrete provare una sfida con il computer, mentre con analizzare potrete posizionare a vostra scelta i pezzi sulla scacchiera scegliendo quali pezzi muovere per primi (bianchi o neri) e studiare diversi tipi di attacco; questo modo è molto interessante per chi vuole specializzarsi negli scacchi. Ma ora basta parlare, provate e vedrete. Ricordate le mosse si fanno indicando le coordinate del pezzo da spostare e quelle della casella destinataria.

TASTI

TASTI DI CURSORE

B	alfiere
N	cavallo
Q	regina
K	re
P	pedone
R	torre
P	gioco
A	analisi
I	inizializza tavola
E	pulisce una casella
S	resetta tavola
C	pulisce scacchiera
ESC	fine analisi
L	lista movimenti
T	torna all'ultimo movimento
O	pausa
?	suggerimenti



SPIDERIT

CHE GIOCO È

Senza riflettere hai chiesto la mano della figlia di un nobile, ed ella ha accettato. Ti sei solo dimenticato un piccolo dettaglio: non hai detto alla dama che la tua casa non è molto confortevole. Si tratta di un vecchio forte in rovina infestato da ragni grandi come gorilla. Ma non c'è tempo da perdere. Costruisci un affascinante palazzo per la tua sposa. Ma i ragni invidiosi ti inseguono e cercano di impedirti di lavorare. Uccidili e i loro corpi potranno essere usati nella costruzione. Ogni tanto potrai usare il tappo magico. Quando avrai ucciso 30 ragni apparirà la tua dama e dovrai proteggerla dai ragni che la accerchiano. Solo quando si sarà definitivamente installata potrai chiudere la porta del palazzo.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SELECT tappo
FUOCO/SPAZIO spara



WAR PINBALL

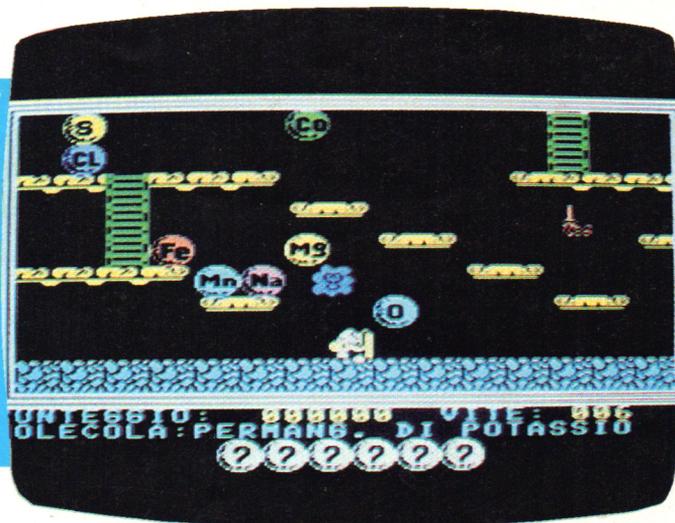
CHE GIOCO È

Negli anni 3000 il gioco del pinball si è convertito in un'avventura pericolosa. Le tradizionali macchine sono state distrutte e queste nuove infernali vengono usate per provare i nervi dei guerrieri. Il gioco consiste nel disputare una emozionante partita contro una macchina, ma questa non è una macchina normale, dispone infatti di numerosi accessori meccanici che possono mettere di colpo fine al gioco. Scopo della partita è condurre una bolla radioattiva attraverso 20 schermi, dando sempre un occhio all'indicatore dell'energia. Occhio anche al panorama: le buche che fanno trasferire da uno schema all'altro, gli alberi, i ponti (sotto ai quali non si può passare) e dei nemici mobili. Dopo tutto questo vi sembra così facile, ma arriverete alla fine?

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

P	destra
O	sinistra
SPAZIO	cambio direzione bolla



PICCOLO CHIMICO

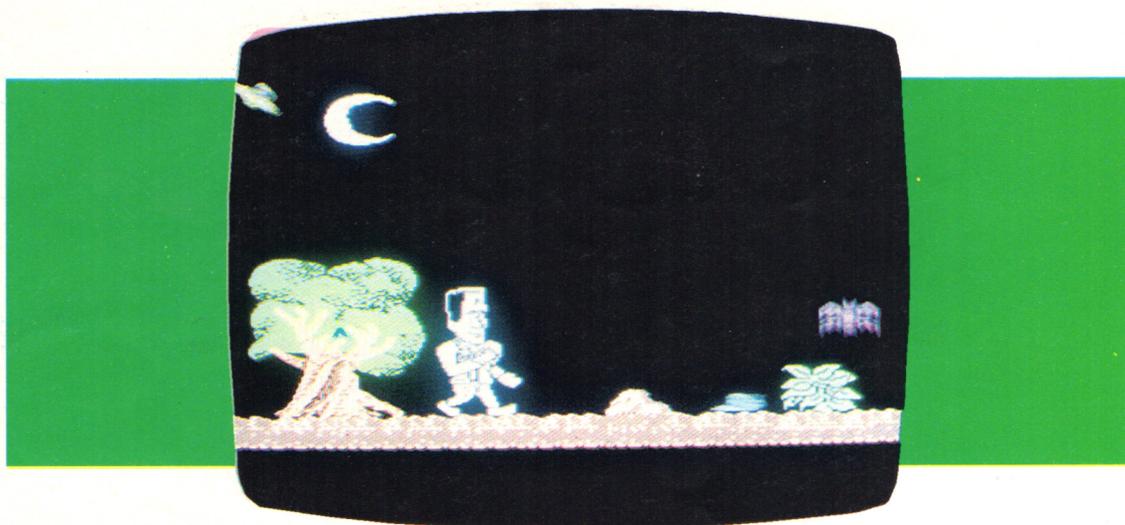
CHE GIOCO È

Questo gioco è veramente molto strano. Non a tutti poteva venire in mente una trovata come questa. Infatti bisognerà mettere a frutto le nozioni di chimica imparate a scuola: ma suvvia non spaventatevi. Sullo schermo il vostro computer farà apparire delle formule chimiche (a dire il vero molto semplici) e l'apprendista chimico per dimostrare di poter passare alla prova successiva dovrà recuperare i vari elementi chimici necessari per portare a buon fine la sua reazione. Ovviamente sarà disturbato nel suo operare da varie cose che tentano di urtarlo, facendogli cadere rovinosamente quanto raccolto, come rulli da pittore, joystick impazzite.

TASTI

TASTI DI CURSORE

SPAZIO salta



LERCH

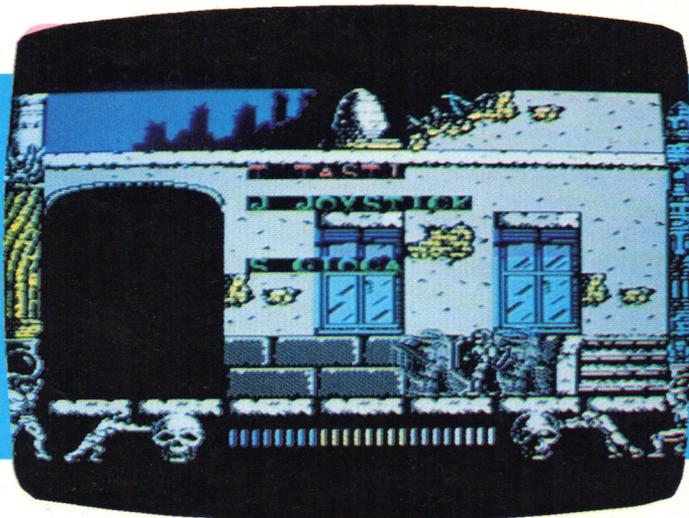
CHE GIOCO È

Chi non conosce l'incerto e traballante individuo protagonista della nostra storia? La sua famiglia è un tipico esempio di vita tranquilla e senza emozioni. Ma ecco che un terribile giorno, dopo una gita in campagna, tutti i membri della famiglia "Mostri" scompaiono misteriosamente senza lasciare traccia. Lerch, il capofamiglia, dovrà cercare attraversando boschi e cimiteri, una pista dei suoi. Dove giungerà? Riuscirà a ritrovare i suoi cari o morirà nel suo intento? Fai in modo che Lerch sopravviva, aiutalo nelle sue ricerche e a fare luce nel mistero della scomparsa della sua famiglia.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

DIAGONALE salta



LOST TOWN

CHE GIOCO È

San Matteo era l'ultima città civilizzata rimasta sulla Terra dopo l'ecatombe nucleare in quanto tutte le altre erano state rase al suolo. Ma purtroppo essendo stata a lungo rifugio per numerosi malviventi ora il caos regna ovunque. Per disperdere questi banditi si è creato un gruppo di armati a capo del quale c'era un terribile guerriero: Gigas. Tutta la città è in lotta e per questo modesto gruppo non sarà facile raggiungere lo scopo prefissato. Gigas dovrà combattere spada in pugno 3 specie di banditi mutanti. Dovrà rendere inutilizzabili cinque carri armati nucleari che gli spareranno incessantemente e per raggiungere poi i livelli più alti della città, dove incontrerà trappole, pericoli, baratri, gallerie, dovrà utilizzare gli ascensori. Finalmente arriverà al quartier generale dei ribelli e a questo punto dovrà veramente dimostrare la sua forza.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

Q	su
O	sinistra
P	destra
A	giù
M	spada
N	scudo
H	pausa

POPULOUS™



Non ti è mai capitato di voler essere in cima all'Olimpo, a fissare attraverso le fitte nuvole i poveri mortali che si trovano al di sotto? La Electronic Arts te ne dà oggi la possibilità, con qualcosa di più, grazie al suo nuovo gioco di scacchi/grafica/strategia, **Populous**. Fin dalla prospettiva dello schermo di apertura si ritrovi immediatamente nel sedile degli Dei (a volte un po' caldo se stai giocando nel ruolo delle forze degli inferi), con vulcani, allagamenti, e vari altri disastri naturali a tua disposizione e comando.

L'obiettivo del gioco è vecchio come l'universo: il bene contro il male, e tu puoi decidere che forza vuoi impersonare. Come essere divino devi popolare i tuoi territori, traendo la tua potenza dal numero di seguaci che riesci ad attirare verso di te e dalle grandi realizzazioni che riesci a portare a compimento.

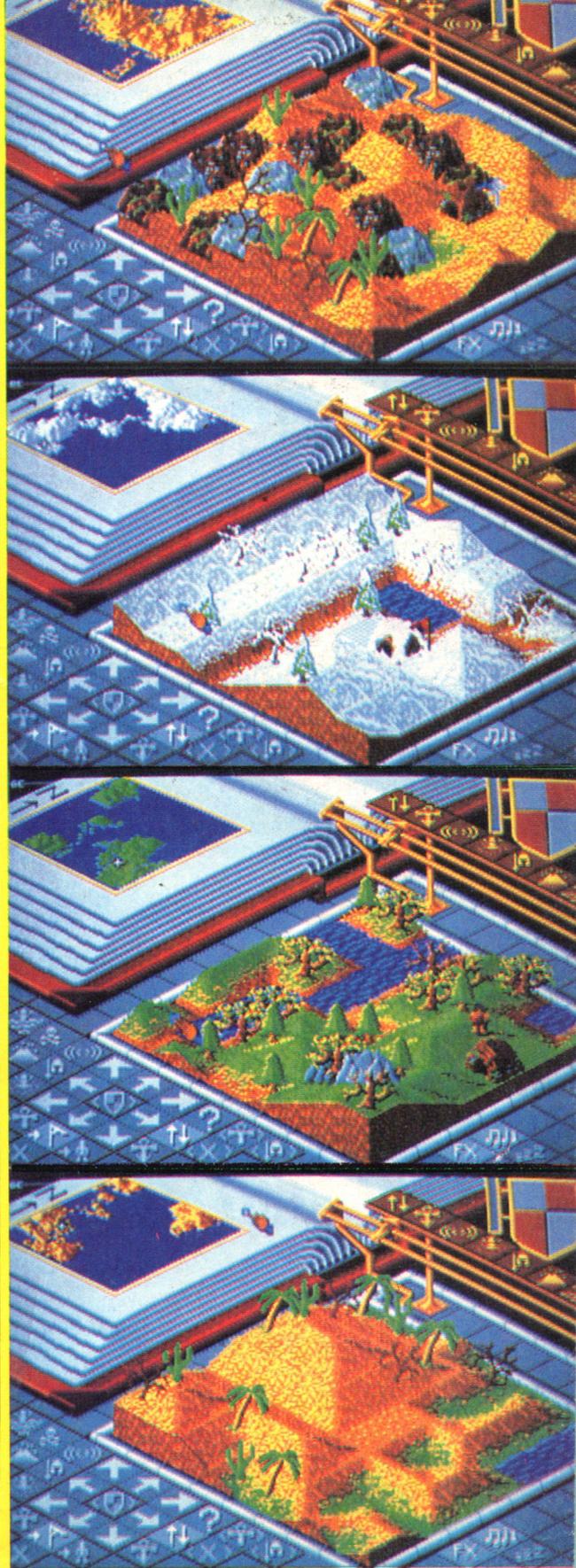
Cominci ogni gioco in un mondo particolare come **God Supreme Being** (anche se puoi cambiare e diventare demonio, se vuoi) e devi sconfiggere l'altra divinità e la sua popolazione. Cominci nel mondo della Genesi, ed ogni volta che conquisti un nuovo mondo, ti viene dato il nome di un altro, a seconda del tuo punteggio finale. Più è alto il punteggio, più ti ritrovi modernizzato.

Le opzioni di gioco comprendono la possibilità ad un giocatore, due giocatori o computer contro computer. Puoi addirittura giocare via modem.

Mentre ho trovato che il mondo primitivo era relativamente facile (in quanto ti vengono date tutte le opzioni di potenza, mentre il computer è praticamente con le mani legate), il fatto di guardare il computer che gioca da solo è molto utile per imparare trucchi e suggerimenti per la creazione/distruzione del mondo.

Lo schermo è suddiviso in cinque parti; tu puoi controllarne alcune mentre altre sono sui diversi indicatori (luogo, forza ecc.). Nella parte superiore sinistra dello schermo puoi osservare tutto il mondo. Clickando su sezioni differenti ti appare in mezzo allo schermo la visione ravvicinata della zona desiderata. Sulla cartina rimane una croce che ti indica la tua posizione. I puntini rossi lampeggianti che vedrai sulla cartina indicano gli insediamenti del demonio e quelli blu gli insediamenti del dio.

Il resto dello schermo è riempito in basso,



in basso e in alto a destra dello schermo con molte icone. Nella zona inferiore destra le icone controllano i parametri del gioco, mentre quelle che si trovano alla base sono i tuoi controlli per il gioco che sta svolgendosi. Le icone che si trovano in alto servono solo per indicare le tue forze divine. Lungo la barra della Manna, di fronte alle icone, scorre una freccia che indica la tua forza e quindi che comandi hai a tua disposizione. Ogni comando, che va dall'infossamento al sollevamento del terreno, alla creazione di allagamenti e di catene montuose, influenza in modo diverso la tua potenza. Durante il gioco devi continuamente tenere d'occhio la tua barra della Manna.

Ogni divinità ha bisogno di un capo, il primo che tocca il Papal Magnet della sua divinità può portare in giro l'Ankh. È l'unico soggetto, o Walker, che puoi controllare in modo diretto. Utilizzando l'icona Query puoi attaccare uno scudo al tuo leder, o a chiunque altro, in modo da controllare il suo livello di bontà o di cattiveria. Questa informazione ti appare in uno scudo che si trova in alto a destra nello schermo e rimarrà attaccata all'ultimo individuo sul quale hai fatto l'inchiesta.

I grafici del gioco sono proprio 3D e quando sollevi o infossi il terreno, crei le catene di montagne e le paludi, quasi a volontà, provi uno strano senso di potenza (non è una presa in giro) che ti travolge. È molto facile lasciarsi trasportare dalla generazione delle masse di terra, soprattutto quando cerchi di sopraffarre il nemico; per questo è importante tenere ben chiara in testa la strategia che vuoi applicare ogni volta che compi un'azione.

Le figure sono molto piccole e simili a bastoncini e servono per rappresentare un gran numero di persone. Per capire come la tua gente sta popolando bene la tua zona ti basta osservare la cartina grossa. La gente seguirà il Papal Magnet, che devi controllare di mettere al posto giusto, e puoi istruirla in modo che popolino intorno alla gente o intorno agli edifici. In ogni caso preferiscono terreni piatti, con le case che richiedono meno terreno, mentre i castelli hanno bisogno di zone più ampie. Più spazio concedi loro per gli insediamenti, più si svilupperanno.

Tu puoi controllare il loro sviluppo con la strategia, utilizzando i comandi di compor-



tamento. Puoi, per esempio, spostare il Papal Magnet in una zona nemica e poi utilizzare il modo battaglia per dire ai tuoi walkers di cercare il nemico e attaccarlo. Un'altra opzione ti permette di creare un Knight, che combatterà il nemico e brucerà i suoi territori. Ogni opzione richiede diversi livelli di forza.

La giocabilità può essere veloce come vuoi tu, e questa è una delle caratteristiche più belle del gioco. Puoi cambiare la velocità e l'aggressività del gioco. Degli effetti sonori ben semplificati accompagnano i vulcani, gli allagamenti e le altre catastrofi che provochi mentre il battito del cuore indica la tua forza.

Ho spiegato solo alcune delle opzioni disponibili in **Populous** perché se volessi dire di più dovrei occupare una trentina di pagine (o anche più). Per vincere devi distruggere l'ultimo superstite dell'altra divinità — cosa che può richiedere una certa quantità di tempo. Non importa — il gioco può essere salvato su disco. Oppure, se ti senti particolarmente simile ad un dio, puoi invocare Armageddon, e in questo caso i due magneti vengono spostati al centro del mondo e le due popolazioni sposteranno le loro case e il loro corpo verso i magneti e quando si troveranno gli uni di fronte agli altri, combatteranno fino alla morte.

Populous è un gioco che presenta una vera sfida come gioco, con più di 500 mondi da esplorare per mettere alla prova la tua forza divina in continua crescita. Con l'inclusione di un così grosso numero di parametri, e di una simile varietà di paesaggi, ti ritroverai a passare moltissime ore di divertimento man mano che formi e crei il mondo in questo programma affascinante e molto stimolante.

Populous è veramente qualcosa di nuovo. Potrebbe non piacere ai fanatici del semplice shoot'em up ma per chi vuole un gioco eccitante e fuori dalla norma, è senz'altro quello che ci vuole.

OGNI MESE

MENSILE - ANNO VI - N. 1

20 GIOCHI

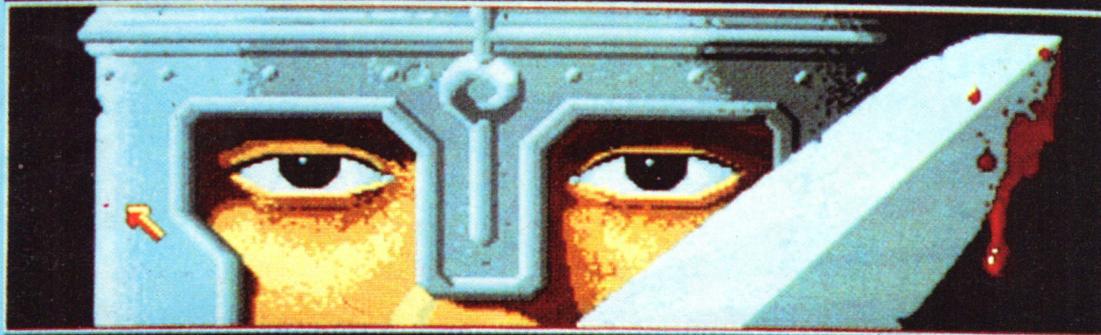
CBM 64
SPECTRUM
48 K

HERCULES	GIU	BYMO	WINTER BOB
Chor	Tecno Calcio	SPACE HIGHWAY	BATTLE TRACK
TENNIS	Tennis	BOMBIX	WARGAMES
Course	RUN OUT	MAD DOG	FIRST CLASS GOLF
Musicals	SALLY	DESTRUCTO INC.	OVERLORD

FAST LOADING "BITURBO"

IN EDICOLA

Omnitrend's Paladin



PALADIN

© 1988 Omnitrend Software

Paladin è un gioco di combattimento fantastico e tattico per un giocatore. È pubblicato dalla Omnitrend, società piuttosto sconosciuta nel nostro Paese, ma molto nota negli Stati Uniti per i giochi della Serie Universe RPG-style. **Paladin** si basa sulla ricerca proprio come i giochi di guerra si basano sugli scenari di battaglia. Per questo motivo il giocatore, o la giocatrice, può giocare quanto vuole, utilizzando le regole del gioco, in fondo piuttosto semplici da capire. Il giocatore può quindi concentrarsi maggiormente sulla strategia e meno sul libretto delle istruzioni. Così **Paladin** può essere tranquillamente esplorato senza dover affrontare troppi problemi lungo la strada del giocatore e senza un incarico da portare per forza a termine in una trama complicata. Anche se **Paladin** sembra un gioco di guerra fantastico (cosa che in realtà è) ha anche caratteristiche dei giochi di Role-playing. In fondo ti ritrovi nei panni del Paladin in questione che si trova a svolgere il ruolo di molti uomini, con diversi tipi di professioni e di abilità, in dieci serie di ricerche diverse. Mentre l'incarico imme-

diato è di portare a termine la tua ricerca e rimanere contemporaneamente vivo, lo scopo finale è di migliorare il tuo personaggio di **Paladin**. E puoi raggiungere questo scopo solo partecipando attivamente ad ogni ricerca. E così, solo se utilizzi le tue abilità attuali, sarai in grado di migliorarle. Se sopravvivi ad ogni ricerca le statistiche del tuo personaggio vengono salvate e caricate nella ricerca successiva, e lo scopo finale è di raggiungere lo standard di "Knight". Come cavaliere ti verranno assegnati allenamenti supplementari, armi migliori e una migliore armatura; tutte cose necessarie per poter affrontare le ricerche del livello "Knight", le più difficili di tutto il gioco. Giocare **Paladin** è una cosa semplice in quanto tutti i movimenti e tutte le azioni sono controllati attraverso il mouse e le icone. Un "pentacle" magico forma l'inizio della tua ricerca e puoi muovere il personaggio attivo in quel momento verso uno qualsiasi dei quattro punti cardinali del pentacle.

Se il personaggio ha una quantità sufficiente di punti di movimento disponibili riuscirà a raggiungere rapidamente la zona sulla

quale hai clickato. Le azioni come l'apertura delle porte e la salita dei gradini vengono seguite attraverso le icone. Quando il primo personaggio è stato spostato dal pentacle fino alla sua posizione finale, all'interno dello stesso spazio ti apparirà un altro personaggio della tua équipe. Ti ritrovi al comando di quattro diverse classi di personaggi: uomini di spada, maghi, ladri e guardie. Ognuno di essi possiede abilità ed armi differenti. Le guardie, per esempio, sono molto mobili, hanno un'armatura leggera e un'abilità piuttosto limitata nel fare gli incantesimi. Gli incantesimi variano da "mind stuns" a "detect doors". I nemici si presentano sotto tutte le forme e tutte le dimensioni. Dai Dragons e Trolls ai Sorcerons e Spirits che, letteralmente ti spaventano a morte.

A seconda delle situazioni nelle quali ti trovi puoi "raccogliere" e "utilizzare" gli oggetti che trovi. Ma ogni personaggio può raccogliere solo una quantità limitata di oggetti perché ognuno di essi ha un suo peso e, quando viene trasportato, occupa una certa quantità di spazio. Questo aspetto contribuisce allo sviluppo del lavoro di gruppo e della strategia. Manderesti, per esempio, un personaggio che è in grado di trasportare



solo una balestra e alcune frecce, da solo contro ai giganti o un altro che si porta dietro una pozione curativa nel caso che gli capiti di trovarsi nei pasticci?

I grafici sono semplici ma efficaci. Sono chiari e precisi e danno al giocatore tutte le informazioni che gli servono. **Paladin** presenta un eccellente front-end grafico, che molti altri giochi di guerra farebbero proprio bene ad imitare. Troppo spesso i giochi strategici hanno un eccellente avversario nel

computer ma grafici molto scarsi che fanno loro perdere il "valore di coinvolgimento" iniziale. I suoni sono rappresentati da effetti digitalizzati come le urla dei personaggi che muoiono.

Il gioco comprende 10 ricerche che lo mantengono per molto tempo una novità. Anche quando le hai esaurite tutte, in **Paladin** c'è un "Questbuilder" molto potente che ti permette di creare nuovi scenari. Oltre a ciò è appena arrivato anche un disco di scenari sul quale sono registrate 16 ricerche supplementari.



Paladin è paragonabile a **Laser Squad**, disponibile per il Sinclair Spectrum e che utilizza un sistema di gioco simile. Perde un po' di realismo perché le azioni di movimento e di offensiva possono essere fatte solo in quattro direzioni, mentre in **Laser Squad** le direzioni sono otto. E anche il manuale potrebbe essere più completo ed esauriente, soprattutto quando spiega la sequenza di Questbuilding. Fortunatamente questo problema non denigra troppo il gioco vero e proprio.

In conclusione, quindi, ti accorgerai che **Paladin** è un programma ben disegnato e che ti fornisce molte ore di divertimento e un senso di soddisfazione ogni volta che riesci a portare a termine una ricerca. Mentre gli aspetti di role-playing legano fra di loro tutte le ricerche annullando l'impressione un po' fredda che danno i giochi di guerra nei quali ogni scenario è una unità completamente diversa dalle altre. E infine, visto che il sistema è così infinito che ti permette di costruire nuove ricerche con l'opzione Do-It-Yourself, in ogni caso i tuoi soldi sono spesi bene.

SWORD OF SODAN

Se ti viene una nausea terrificante quando pensi ai soliti favolosi eroi che hanno le dimensioni di un moscerino, con bicipiti frementi alti un pixel, **Sword of Sodan** sarà una bellissima sorpresa. Infatti il tuo eroe, o meglio la tua eroina (puoi scegliere), oltre ad occupare in altezza una buona metà dello schermo, è anche disegnato con tutti i particolari che vengono normalmente associati ad un gioco di arcade superiore stile **Altered Beast**. Per essere un'avventura hack'em e slay'em di questo genere, i grafici sono veramente ben messi. Durante il livello nel quale attraversi un cimitero pieno di zombi malvagi, tutta la scena è disseminata di silhouettes grazie all'utilizzo di flash di luce. Un effetto veramente piacevole, e naturalmente la Discovery ha dovuto mettere proprio attenzione in abbondanza per riuscire a rendere nel modo giusto il sentimento di questo gioco, durante tutto il gioco, fino al cinguettio degli uccellini che si trovano nella prima scena fuori dalle mura della città. Non voglio annoiarti descrivendoti lo scenario, che è quello classico di questo genere di lavori; in poche parole, inchioda il negromante che ha fatto fuori il tuo vecchio.

Sword of Sodan ti guida attraverso undici livelli diversi prima di arrivare in fondo, ognuno di essi è ben differenziato da quello che lo precede e tutti sono disegnati in modo superbo. I mostri e le persone che devi affrontare sono tutti elaborati con molta immaginazione e puoi riuscire a metterli fuori combattimento con l'infinità di mosse diverse che ti sono permesse da una figura di quelle dimensioni.

A volte il combattimento si sposta anche al di fuori dello schermo e ti lascia ad ascoltare i colpi ed i rumori della lotta fra il tuo eroe, o l'eroina, e l'avversario che si svolge senza che tu la veda. La tendenza verso i grafi-

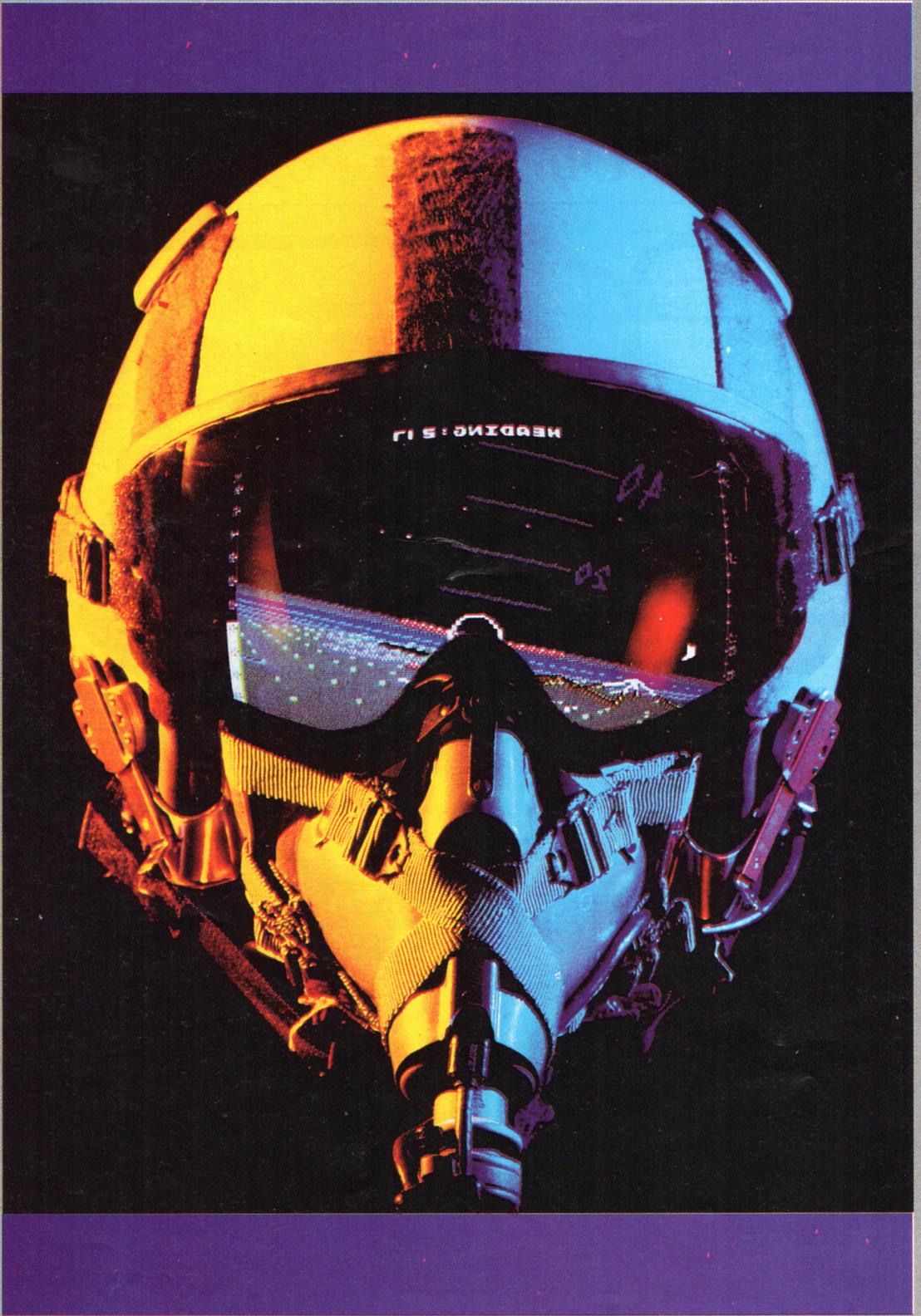
ci splatter, come succede per esempio in un livello successivo, quando dal pavimento spunta una punta, trapassa il tuo eroe ed esce dall'altra parte, fa sì che questo gioco non sia indicato come ultima cosa da fare prima di andare a letto, per le persone giovani e impressionabili.

Sword of Sodan si mostra veramente per quello che è quando comincia il suono. Dialoghi all'inizio, ululati di lupi, fischiare del vento. Il suono è considerato proprio una cosa indispensabile per il gioco. È più di un semplice mezzo per creare l'atmosfera. Un buon suono è la giusta integrazione per tutti i giochi buoni, forse con la sola eccezione delle avventure di testo. E, come se questo non fosse sufficiente, **Sword of Sodan** ha anche una piacevolissima musica di sotto fondo che ti accompagna fino all'ultimo schermo.

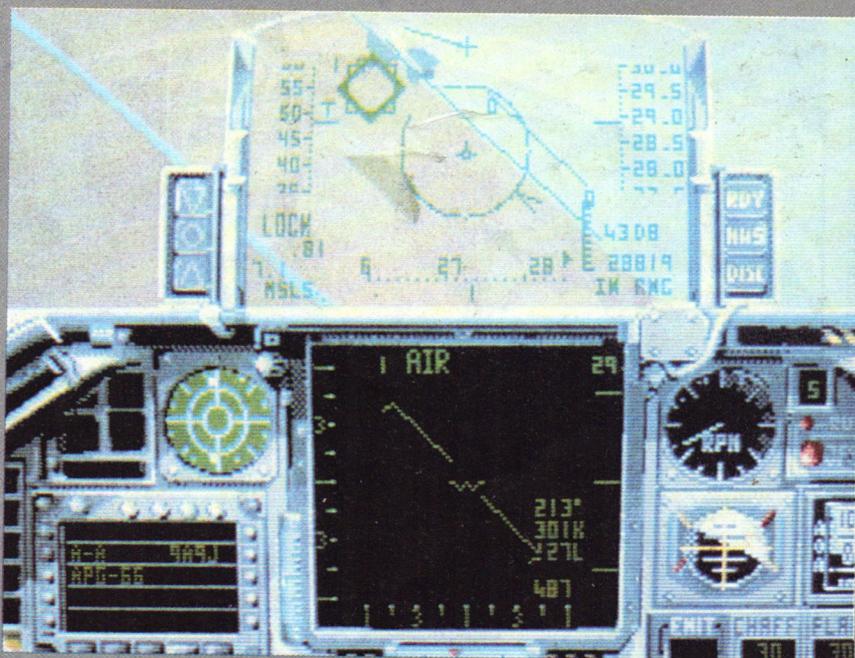
Quello che forse non entusiasmerà i giocatori più accaniti è il fatto che malgrado vi sia un combattimento intricato, è tutto un po' troppo facile. Dovendo affrontare pozzi nascosti, colonne discendenti, torrenti di lava e punte che spuntano, non è proprio semplicissimo, ma dopo un paio di settimane i giocatori più abili potrebbero trovare gli ostacoli da superare un po' facilotti. Detto questo, è in ogni caso molto meglio di tanti altri giochi che sono incentrati, come questo, sui grafici di qualità. Fortunatamente il gioco ti viene fornito su tre dischi per cui non sei costretto a smanettare continuamente per cambiare i dischi.

Se stai cercando un gioco grande, non ne ho in mente un altro da consigliarti che valga quanto questo. È pieno di tocchi carini e contiene una sequenza veramente impressionante quando cavalchi il tuo uccello di battaglia simile a Orville. Questa mostruosità, che riempie tutto lo schermo, ha cosce enormi.





F-16 FALCON



Studiato tutto per superare la barriera del suono e delle vendite, **F-16 Falcon** della Spectrum Holobyte fa un notevole salto in avanti nel mondo delle simulazioni di caccia.

MISSIONE IMPOSSIBILE

Ricordati che non stai partendo per un bel viaggio di divertimento. Non è una festa imparare ad essere un esperto pilota di caccia. Perciò se non vuoi finire a guardare gli effetti che seguono una battaglia di torte nella mensa degli ufficiali, tieni gli occhi ben-

aperti, non caricarti troppo e controlla di scegliere la tua rotta di volo con buon senso. Le missioni che seguono sono dure — ma con i miei suggerimenti, molto esercizio e conoscendo bene il manuale di volo, potresti diventare rapidamente un Colonnello di Volo.

MILK RUN

Utilizzala come missione di allenamento. L'obiettivo di Milk Run è di distruggere uno o più degli edifici che si trovano cinque miglia ad est della tua base madre. I bersagli

sono posti su una rotta che va da sud verso nord, controlla quindi di volare proprio in direzione nord.

BLACK BANDIT

Sei abbastanza uomo da sentirtela di combattere con il meglio che ti possono offrire? Il Black Bandit e il suo seguito hanno compiuto una devastazione in aria. Per portare a termine questo livello devi far fuori un elemento dell'opposizione. La cosa importante da ricordare è che devi raggiungere un'altezza considerevole nel minor tempo possibile. Se ti ritrovi sopra ai MiG hai possibilità molto maggiori di riuscire a colpirli.

RATTLESNAKE ROUND-UP

Lo Strategic Air Command ti ha ordinato di riprendere i bombardamenti notturni. Carica un bozzolo di disturbo, quattro Mavericks e due taniche di carburante. Decolla, raggiungi gli ottomila piedi di altezza e vola verso i luoghi SAM. Ricordati di attivare il tuo dispositivo di disturbo.

Quando sei sopra ai luoghi, liberati delle taniche di combustibile e scendi in picchiata fino a cinquemila metri. Ora puoi andare al minimo verso i SAM con i tuoi Mavericks. Al primo giro ne farai fuori un certo numero — ma torna indietro per finire il resto con i tuoi cannoni. Ritorna al minimo.

DOUBLE TROUBLE

Il nemico è in missione di vendetta e voi siete il loro bersaglio. Carica il maggior numero possibile di AIM-9L e di AIM-9J e prendi tre taniche di carburante. Anche qui lo scopo è di riuscire ad arrivare più in alto possibile, ma appena hai fatto contatto liberati del carburante.

La regola d'oro del combattimento aria-aria è: non rimanere mai incastrato fra due caccia nemici. Appena ti accorgi che potrebbe accaderti una cosa del genere, cambia rotta e mettiti di fronte ai tuoi avversari.

DRAGON'S TAIL

Distruggi la via di approvvigionamento del nemico facendo saltare il ponte sul lato sud. E qui la cosa migliore che puoi fare è di adottare un avvicinamento a volo di corvo.

Volare relativamente basso e prendi le bombe Low Drag per il ponte più dei missili Maverick per i luoghi SAM.

DRAGON'S JAW

È una missione decisiva. Arma i tuoi aerei con bombe Low Drag e prendi la massima quantità possibile di carburante supplementare, ne avrai bisogno quando ti ritroverai

nel combattimento aria-aria, pesante e prolungato.

HORNET'S NEST

Un blitz nel suo aeroporto principale può veramente paralizzare il nemico.

È posto nell'angolo più lontano della cartina ed è pesantemente difeso dai SAM (che sono un po' meno nel lato di sud-ovest, vola quindi in modo da arrivare da quella direzione).

BEAR'S DEN

Colpisci al cuore l'intelligenza nemica distruggendo il loro centro comunicazioni. Volare verso nord ovest, verso il bersaglio, tenendo il fiume appena ad ovest rispetto a te.

VENUS FLY TRAP

Stancali prima della grande battaglia, facendo saltare in aria le loro installazioni di SAM. Mantieniti fra i due e i tremila piedi e fai fuoco con i missili Maverick. Poi elimina i resti mitragliando a bassa quota durante un passaggio successivo.

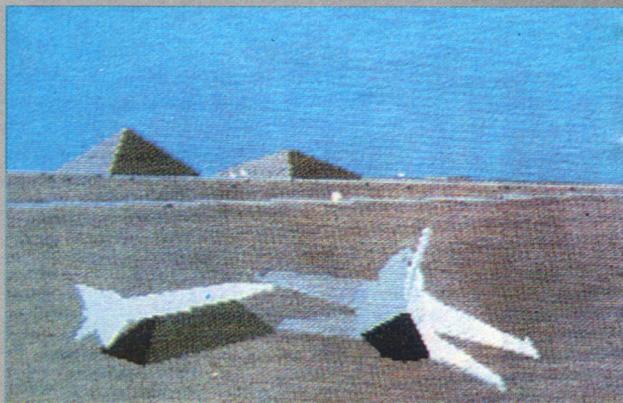
STRIKE PALACE

Dai un colpo diretto al morale del nemico mettendo fuori uso il loro quartier generale. Stai attento: è una missione infernale. Le installazioni di SAM e il terreno montuoso rendono infido un avvicinamento da est.

Avvicinati da ovest ma stai pronto all'attacco dei Mig. E se non riesci a far saltare due edifici in un unico passaggio, stai attento perché il cielo rischia di brulicare di nemici.

DOUBLE DRAGON

La tua missione è di distruggere sia il ponte sospeso che il ponte a mensola; ma devi essere certo di non sbagliare sul secondo. Non avresti più munizioni per tirare avanti.





GRAND SLAM

Pericolo! Il nemico sta progettando un raid su grande scala — e il tuo compito è di interromperlo. Per vincere questa battaglia decisiva, prenditi quattro MiG e mettili ben in testa che si tratta di una missione che equivale ad una versione molto più difficile di Black Bandit. Valgono le stesse regole di base che ti ho già dato: cerca di tenerti in ogni caso sopra al nemico.

COSE DA RICORDARE

* Prima di decollare perdi un attimo per abituarti a guardare all'esterno, imposta lo zoom della visione che intendi utilizzare e poi accendi le turbine Pratt & Whitney, circa al 50% revs. Ricordati di lasciare i freni delle ruote. Se non lo fai l'atterraggio diventerà un suicidio per il mancato funzionamento del Nose Steering System.

* Quando decolli mantieniti in ascensione fino all'altezza desiderata, poi mettili in piano. Non cercare, però, di eseguire questa operazione puntando verso il basso il muso del tuo F-16; otterresti una spinta G negativa e i tuoi occhi si riempirebbero di sangue. Cerca invece solo di far girare l'aereo sulle sue ali finché non raggiunge il livello di volo piano. A questo punto correggi la tua rotta e via in missione.

* Quando sai di essere in compagnia, non farti prendere dal panico. Non c'è niente di più carino di una coda che scotta per una buona conclusione. Gira quindi a destra o a sinistra e tieni pronto per quello che seguirà.

* Non ti è possibile girare semplicemente il tuo aereo verso i MiG e far fuoco. Devi riuscire a metterti dietro di loro mentre loro cercano di mettersi dietro di te. Quegli High G Yo Yo possono sembrare fantastiche robe

da Top Gun, ma devi conoscere le tecniche — altrimenti finirete per seguirvi a vicenda per tutta la giornata come in un cerchio.

* E così, hai deciso quale MiG devi inseguire e stai avvicinandoti alla sua coda; il tuo Hud indica lock-on e il tuo dito è pronto sopra al bottone. Tutto a un tratto senti il segnale dell'indicatore di pericolo. Il secondo MiG ti ha aggirato ed ora paghi la tua distrazione. E così con le fiamme che si sprigionano dalla parte posteriore del tuo F-16 cerchi di liberare il blocco del missile. La lezione dice: stai attento a tutti i MiG, combattono in formazione.

* Uno dei più grossi problemi con i caccia è la tua velocità: se vai troppo veloce non riesci a virare abbastanza rapidamente, se vai troppo lento stalli (a 100 nodi). Controlla la configurazione CAT3 (quando trasporti 2000 libbre di bombe o di carburante supplementare). Tutto questo significa che non puoi far rovesciare l'aereo, provaci e finirai fuori dal cielo!

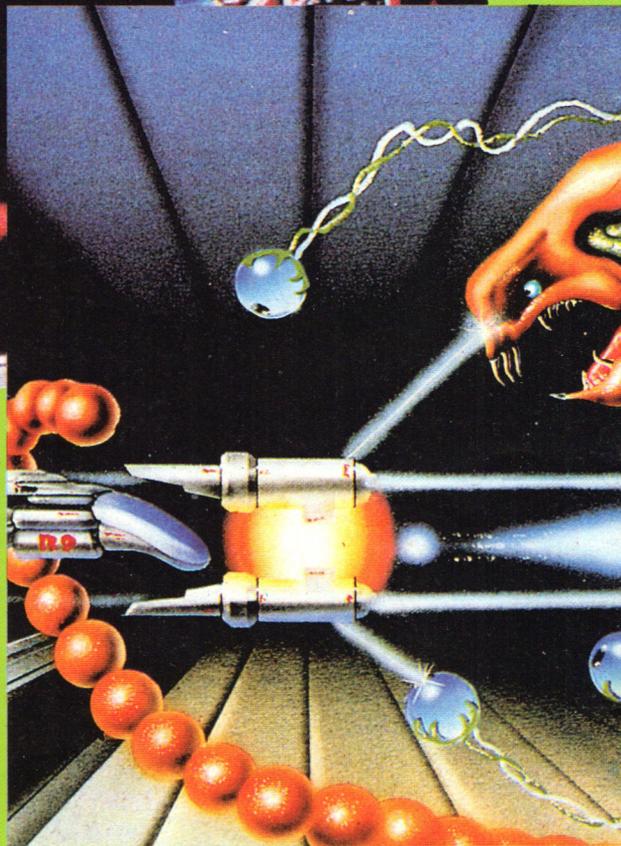
* In **Falcon** ci sono molti diversi tipi di SAM, ma sono tutti particolarmente letali. La tua unica possibilità, se uno ti ha agganciato, è di lanciarti in picchiata il più rapidamente possibile mentre abbandoni la maggior quantità possibile di peso inutile. Quando bitching Betty ti urla di risalire — aspetta! Quando sei arrivato il più vicino possibile al suolo risali e prega.

* Segui il tuo HUD fino al bersaglio e fai fuoco solo quanto il tuo HUD ti indica che è possibile farlo.

* Qualsiasi movimento irregolare ti mette in una situazione di difficoltà. La maggior parte dei giocatori trova che le impostazioni alte sono adatte per i combattimenti aria-aria e le impostazioni basse sono ideali per i combattimenti aria-terra e per l'atterraggio.

* L'atterraggio è la cosa più difficile. Il tuo Internal Landing System ti porterà sulla giusta rotta di avvicinamento ma spetta a te regolare la velocità nel modo più opportuno. Non c'è niente di peggio che andare in stallo a 200 piedi, mentre stai abbassando la marcia e il freno fa scendere la tua velocità a meno di 100 nodi — o che arrivare a grande velocità e non fare altro che tuffarsi per finire con il muso infilato nel terreno. E c'è un solo modo per riuscire ad atterrare in modo giusto. Fai allenamento, fatti un po' di esperienza e provaci ancora. Prima o poi ci arriverai...

R-TYPE



L'industria del software è davvero strana: perché gli utenti dell'MSX devono aspettare mesi e mesi la conversione di **R-Type** mentre gli utenti del 64 e dell' ST giocano allegramente ormai da tempo? Se non altro, gli utenti MSX potranno consolarsi col fatto che la **loro** versione di **R-Type** è davvero ottima, mentre delle precedenti si era detto peste e corna. Per riassumere, siete ai comandi di un'astronave in grado di sparare proiettili di ogni dimensione: più si tiene premuto il pulsante di fuoco, più grande diventa il proiettile. Così armati, affronterete alieni di ogni sorta di-



istribuiti su otto diversi livelli.

La cosa straordinaria di **R-Type** è la sua straordinaria fedeltà grafica e sonora alla versione da bar: gli sfondi risultano un po' appiattiti, però gli sprites sono grandi e dettagliati e il movimento è fluido e privo di oscillazioni. Il motivetto introduttivo è fantastico, e tutte le musiche e gli effetti sonori della versione da bar sono stati riprodotti fedelmente — ci si può lamentare solo di uno strano rumore sferragliante che insorge quando si mette al massimo il lanciaraggi. Meglio tardi che mai: in questo caso, valeva la pena di aspettare.

DRAGON'S LAIR



Smettila di essere incredulo, sono proprio fotografie di quello che puoi vedere sullo schermo di un gioco dell'MSX. Credo che sia giusto dire che nessuno avrebbe mai pensato che fosse possibile realizzare qualcosa di simile, ma alla Readysoft sono riusciti a programmare questa fedele traduzione del gioco di arcade su disco laser. Sono poche le sezioni dell'originale che si sono perse lungo la strada, mentre la stragrande maggioranza — e in ogni caso tutte le parti più importanti — di **Dragon's Lair** è stata elaborata con successo.

Si parte dal ponte levatoio, da dove Dirk the-

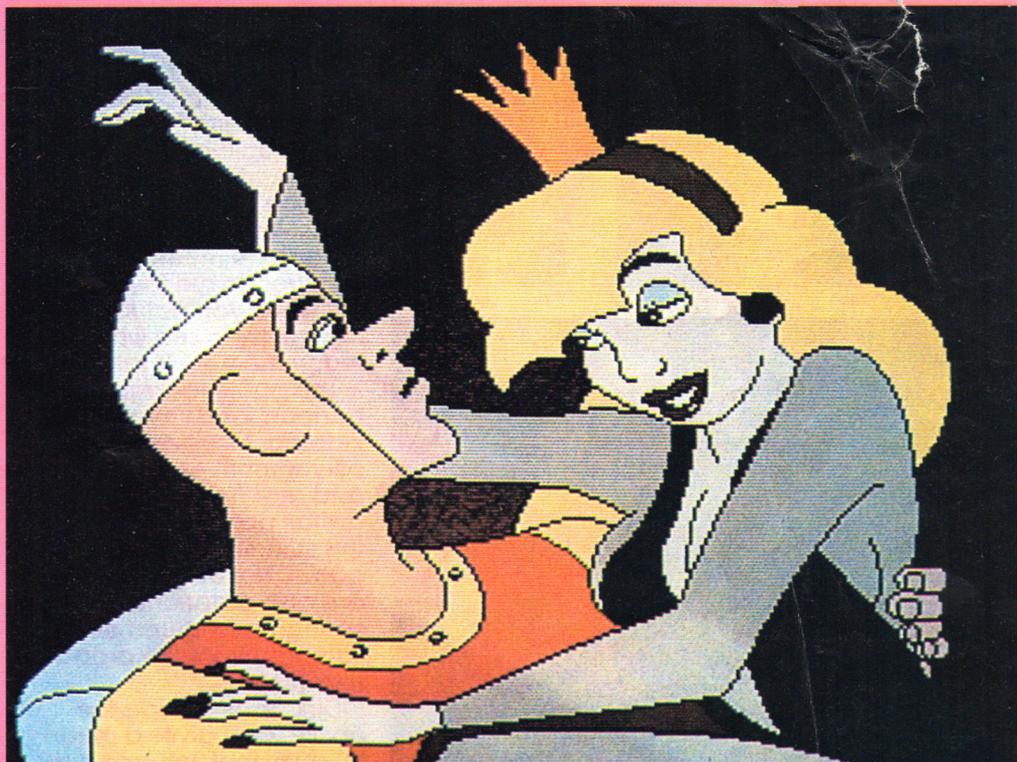
Daring cerca di entrare nel castello per salvare Daphne, la ragazza dell'inserzione del Listerene. Dirk non è forse il ragazzo più brillante del mondo, ma si ritrova immediatamente in una delle crepe più serie di tutto il gioco. Ogni volta che cerca di oltrepassare il ponte levatoio cade nel buco che c'è in mezzo. La tua partecipazione a **Dragon's Lair** è limitata all'occasionale spostamento del joystick. Durante il gioco non ci sono molti indizi che potrebbero aiutarti e non hai certo l'impressione di partecipare alla riuscita della ricerca. E il gioco è così dall'inizio alla fine. E così vieni abbandonato come uno dei cani di Pavlov a cercare a tastoni la tua



strada con prove e errori, attraverso una meravigliosa animazione.

Ho detto che si trattava di una traduzione fedele e questa affermazione si può applicare anche alla spaventosa giocabilità, se ti sembra che in qualche modo possa utilizzare questo vocabolo. Ma traduce in modo fedele anche il prezzo esorbitante, per cui, prima di innamorarti delle immagini che vedi, ricordati che hai bisogno di molti soldi. Alcune delle scene ti lasceranno a bocca aperta — la scena della scacchiera, per esempio, che richiede un minimo di gioco

— ma ti lascia sbalordito solo la prima volta. E poi, naturalmente, c'è un altro grossissimo problema — sei dischi e ogni volta che Dirk viene messo fuori combattimento si riparte dall'inizio. La Readysoft non è da biasimare in nessun modo per quello che ha fatto, se si esclude la inesistente giocabilità di **Dragon's Lair**. Il fatto di riuscire a comprimere 130 Megabytes di suono e grafici in un gioco è già qualcosa di sorprendente. Se questo è **Dragon's Lair** ma chi ha voglia di comprarsi qualcosa che è solo sorprendente? Io preferirei comperarmi un gioco, e tu?



**E
IN EDICOLA**

10

**FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER IMSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

• CERCÒ disperatamente il gioco Karatè Kid per computer MSX VG 8020 Philips su cassetta. Chi fosse interessato telefonare a: Antonio Micino - Via Nicola Serra, 75 - 87100 Cosenza - Tel. 33266 - 12 anni

• CERCÒ e COMPRO Shark-Platoon, The Train, Impact, Ghosts'n Goblins I, Dragon Ninja II, per computer MSX VG 8020. Posso pagare L. 3.000 cad. uno. Alex Campagnani - Via Fano, 13 - 60128 Ancona - Tel. 071/84777 - 12 anni

• VENDO ultimissime novità per MSX 1 e 2: Robocop, Operation Wolf, Pac-land, Navy Moves, Outrun, 4x4 offroad Racing, Barbarian, Joe Blade, The Munsters, Mask II e III, Wonder Boy, The Living Daylights, Indiana Jones, California Games, World Games, Match Day II, the Flintstones e molti altri. Richiedere lista a: Cristiana Polenta - Via Ceconi, 17 - 60027 Osimo (AN) - Tel. 071/714958 - 15 anni

• CERCÒ i seguenti giochi per MSX: Rambo I e II, Mask I, II e III, Flash Gordon, Boxe, Batman, Manhattan Dealers, Bubble-Bubble, Hybris, Wonderboy, Ghostbuster, Calcio, Idolo d'oro, Goonies, Master of the Universe (SV Cassetta, per MSX VG 8020) ecc. Alessandro Riva - Via Pace, 7/B - 22040 Civate (CO) - Tel. 0341/551526 - 9 anni

• VENDO computer Philips VG 8020 completo di registratore Philips D 6600/30P (di L. 145.000) + 2 manuali +

2 joystick + 300 bellissimi giochi di cui piú di 10 originali (L. 16.000 cad). Con loro apposite cassette e istruzioni giochi (italiano, inglese, francese) + regalo 2 favolose cassette per l'introduzione al Basic 1 e 2 della Vifi Intern. tutto a L. 600.000 trattabili. Scalise Stefano - V. P.A. del Corona, 24 - 57100 Livorno (LI) - Tel. 0586/406154 - 15 anni

• MSX Club Tridentum vende programmi oltre 1400 titoli disponibili. Moltissime novità in arrivo dalla Germania, Francia, Spagna. Richiedere lista gratuita a: Dal-lona Fabrizio - Via Moggioli, 16 - 28100 Trento

• SCAMBIO giochi per MSX 64 K come: Cach, Pac Land, Out Run, Green Baret, Death Wish 3, Freddy Ardest, Fred Fli-ston, Calcio Konami. Scambio con Gauntled Castle, Rambo, Speed Ball, Ugh Limpis, Arkanoid, Wonder Boy. Telefonare ore 21.00 oppure ore 13.30 a: Michele Pungitore - Via Michele Bianchi - 88030 Gasponi (CZ) - Tel. 0963/67196 - 15 anni

• CERCÒ giochi per MSX tra cui: Baseball, Double Dragon, Dragon Ninja, Tennis, Hockey, Wrestling, Commando, Double Bobble, ecc... Prezzo L. 10.000 trattabili. Telefonare ore pasti a: Paltrinieri Federico - Via Lepido, 18/B - 40132 Bologna - Tel. 051/404172 - 14 anni

• CERCÒ e COMPRO disperatamente i seguenti giochi per MSX: Ghost'n Go-

blins, Bubble-Bubble, Thundercats, Demonia 1, Street Fighter, Double Dragons. I prezzi saranno valutati secondo i giochi, non molto bassi. Telefonate verso le 14.00 oltre che il sabato e la domenica a: Domenico Di Paolo - Via delle Gardenie, 21/B - 66054 Vasto (CH) - Tel. 362004 - 12 anni

• VENDO computer MSX Philips, completo di: registratore dedicato, floppy disk, monitor, 200 giochi, cavi, manuali, tutto in ottimo stato. Vendo a L. 350.000!! Vendo inoltre moltissimi giochi: Wonder Boy, Goonies, Super Star Soccer, Roberto Lucà - Via B. Luini, 22 - 22066 Mariano (CO) - Tel. 031/745613 - 15 anni

• VENDO moltissimi giochi per MSX 1 su cassetta tra cui: Operazione Wolf, Pac-land, Out Run, Rambo III, ecc. Prossimamente in arrivo Barbarian, Navy Moves I e II, 4x4 of Road Racing, Asparg e Master, Flingh Simulator 2, Wec le Mans, Emilio Butragueno F. (Calcio dall'alto), ecc. Max. serietà. Quirilio Emiliano - Via Bellotti, 37 - 21050 Besano (VA) - Tel. 0332/919771

• Il Club "Dragons" scambia giochi come Konami Soccer Game, Wonderboy, Operazione Wolf, Out Run, Blasteroids, Colosseum e Wel le Mans con Robocop Dragonninja, Dubble Dragon, Dragon's Lair e Peter Basley International Soccer. Club "Dragons" - Via Mazzini, 83/2 - 20059 Vimercate (MI) - Tel. 039/663676

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. 23

VENDO

COMPRO

CERCÒ

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____

PROGRAMMI PER MSX

NEW PROGRAM **MSX**

23

23

NEW PROGRAM
MSX

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

LATO A

- 1 EYES VS. WALL
- 2 TESAURY
- 3 KARZAN E JUNE
- 4 BIG SKATER
- 5 SUPER SCACCHI

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

LATO B

- 6 SPIDERIT
- 7 WAR PINBALL
- 8 PICCOLO CHIMICO
- 9 LERCH
- 10 LOST TOWN*

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

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA _____

ANNOTAZIONI

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME