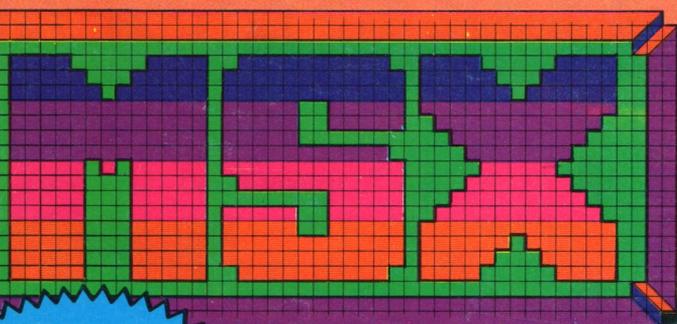
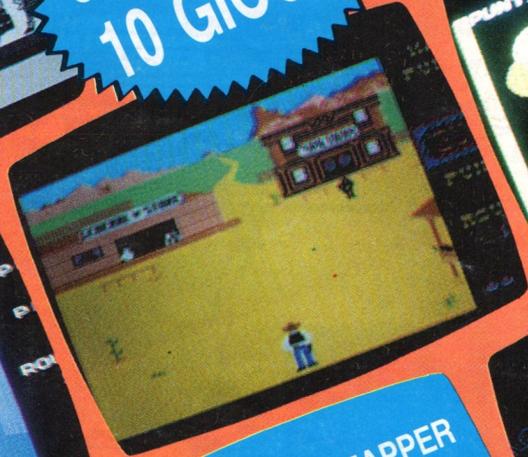
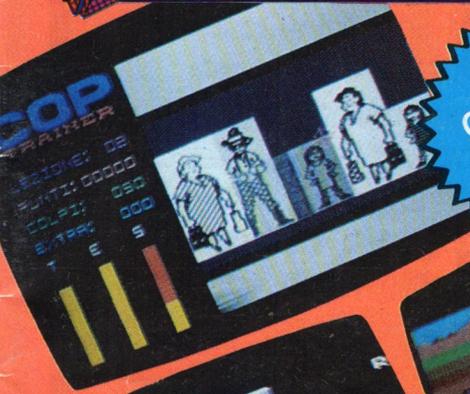


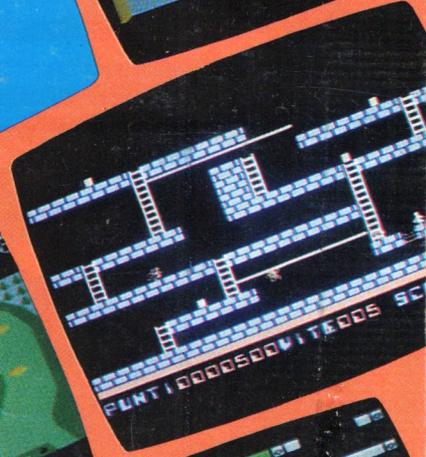
NEW PROGRAM



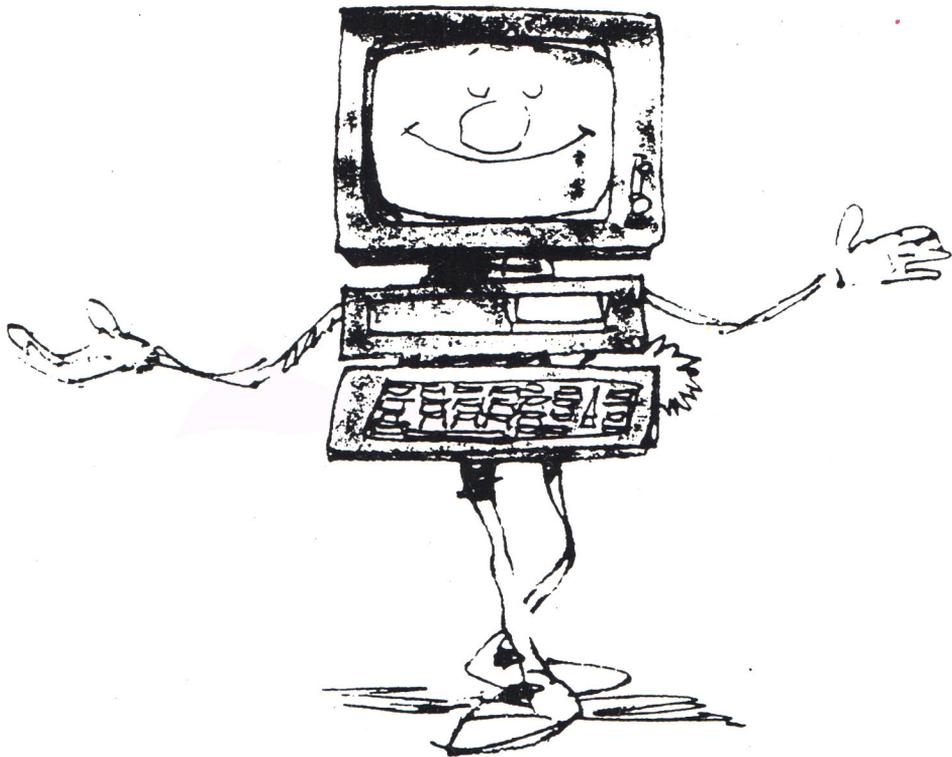
IN
QUESTO NUMERO
10 GIOCHI



● COP TRAINER ● ZAPPER
● GUNS ● SHOOT POINT
● BENONE ● CPU BOXER
● SPACE KO ● GOLF
● ESCAPE FROM TOWN
● LABYRINTH ● TOOT



**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

TUTTI AL CINEMA

È un invito che vi facciamo volentieri perchè crediamo che sempre di più il mondo del cinema possa essere un buon vivaio di idee per i computermaniaci. Noi che giornalmente passiamo ore e ore seduti davanti al monitor sappiamo che dalla celluloida arrivano un mucchio di idee geniali per i videogiochi e alcune delle recensioni di questo numero ne sono una prova. The Untouchables e Batman sono stati senza dubbio tra i film più visti nelle scorse stagioni e puntualmente sono diventati due videogiochi bellissimi in cui la trama del film viene rispettata sin nel più piccolo particolare. Insomma ve lo ripetiamo: andate al cinema e traetene spunto per immaginare qualche sceneggiatura per i videogames. E poi fateci sapere se vi è venuta qualche idea migliore. Potremmo anche pubblicarla e pagarvela.

4 COP TRAINER

5 ZAPPER

6 GUNS

7 SHOOT POINT

8 BENONE

9 CPU BOXER

10 SPACE KO

11 GOLF

12 ESCAPE FROM TOWN
LABYRINTH

13 TOOT

14 THE UNTOUCHABLE

18 OOZE

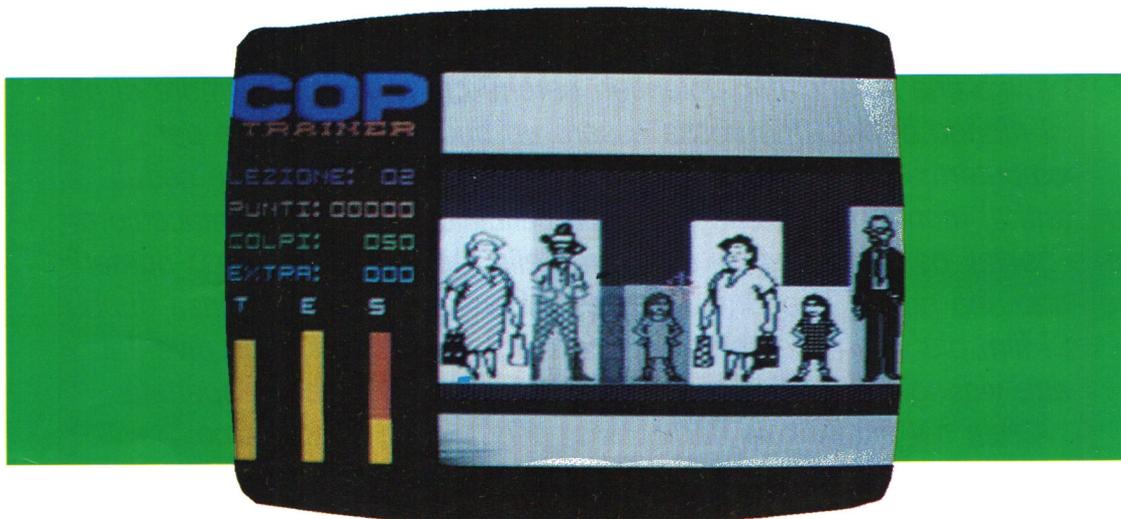
20 BATMAN

24 CONTACT

27 M1 TANK

30 IL MERCATO
DI HARDWARE
E SOFTWARE

IN QUESTO NUMERO



COP TRAINER

CHE GIOCO È

È il più bel gioco che il vostro computer vi può offrire. Avvincente, dotato di una grafica molto bella e di una giocabilità rara, "COP TRAINER" è un arcade che vi propone una sfida senza precedenti: riuscire ad entrare a far parte del prestigioso corpo di polizia degli Stati Uniti d'America. La selezione è delle più dure. Dovrete dapprima sparare contro dei bersagli dove vi sono le immagini di fuorilegge miste a dei civili. Il vostro compito sarà quello di sparare contro i fuorilegge riconoscibili da delle armi che abbracciano con fermezza. Per ogni civile o poliziotto colpito perdetevi dell'energia fino a essere eliminati definitivamente. Passerete quindi alla ricostruzione di un'arma da fuoco. Muovendo il joystick dovrete fare in modo di scegliere il "Pezzo" di arma (calcio, canna, caricatore) in modo da mettere insieme un tipo di arma da fuoco in modo esatto. Per fare ciò basterà posizionare il "Pezzo" desiderato sotto una delle cartucce che scendono verticalmente dallo schermo. Se sbaglierete non otterrete nessun punto bonus. Poi dovrete far rifornimento di munizioni cercando di schivare i molteplici proiettili che scendono a flotte dallo schermo. Ogni pallottola evitata incrementerà di uno il vostro quantitativo di proiettili. Cercate di prendere bene la mira e... pronti a far fuoco!

TASTI

JOYSTICK
PORTA UNO-CURSORI



ZAPPER

CHE GIOCO È

Ci troviamo a bordo di un aereo-nave futuristica, e affrontiamo un viaggio allucinante tra due muraglioni che ci fanno da ala.

Lo scopo del gioco è quello di distruggere tutte le astronavi nemiche che ci vengono incontro utilizzando i micidiali raggi protonici di cui la navicella è dotata. Potrete così alzarvi dal suolo abbassarvi, il tutto per cercare di schivare i colpi nemici, oppure il semplice, ma mortale, contatto con essi.

Lungo l'affannosa battaglia, che già dalle prime battute si prospetta assai difficoltosa, dovrai raccogliere delle preziose icone che ti permetteranno di incrementare il quantitativo di carburante a disposizione. Nei livelli a seguire dovrai stare ben attento a delle sporgenze di muri che si frappongono tra te e il percorso. Esse appaiono improvvisamente e se non le eviterai, andrai a schiantarti contro, perdendo, come si conviene, una preziosissima vita. Quando avrai raggiunto un determinato punteggio, potrai usufruire di una vita extra che ti darà man forte per proseguire il gioco. Abbi fede nelle tue possibilità e buona fortuna!!!

TASTI

JOYSTICK
PORTA UNO/DUE

1/2

giocatore 1/2



GUNS

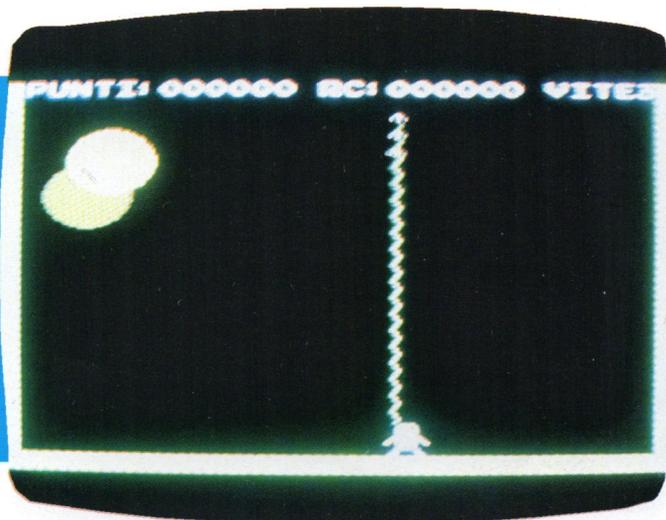
CHE GIOCO È

Attento sceriffo!! Una banda di pericolosi fuorilegge tenta in tutti i modi di farti fuori e dovrai metterci tutta la tua classe di pistolero per impedire i loro folli propositi.

Con la tua Colt dovrai far fuoco contro di essi prima che loro ti colpiscano mortalmente lasciando il paese in loro mani. Alzando il tiro con la pistola che compare sulla destra dello screen, potrai successivamente aprire il fuoco, e se avrai preso bene la mira, eliminare uno ad uno i pericolosissimi criminali, sulla cui testa pende una taglia di migliaia di dollari. Attento!! I fuorilegge compaiono e scompaiono improvvisamente, senza comparire per forza nel medesimo punto. Quindi dovrai essere lesto più che mai per riuscire a prendere la mira e far fuoco centrando il bersaglio. Mano sul joystick, dito sempre pronto sul cane della tua Colt 45 e... buona fortuna!!

TASTI

**JOYSTICK
PORTA UNO**



SHOOT POINT

CHE GIOCO È

“Shoot Point” è un gioco molto divertente, assai diverso dalla stragrande maggioranza dei videogames, in commercio.

Nei panni di un astuto ometto dovrete affrontare delle pericolose “Sfere di luce”, chiamate così per il loro intenso colore giallo. Armato di una specie di corda dovrete far fuoco contro di esse lanciandogli contro la corda suddetta. Le sfere si divideranno in due ogni qualvolta le colpirete, praticamente si sdoppieranno ad ogni colpo ricevuto, fino al punto tale da riempire lo schermo con piccolissime sfere. Le più pericolose sono senz'altro le più piccole. Mentre le sfere inizialmente hanno un diametro di alcuni centimetri, successivamente, dopo essere state colpite più volte, assumono un diametro di poco superiore ai tre millimetri. A questo punto per voi sarà ben più difficile riuscire a centrare l'obiettivo, e rischierete di essere colpiti con maggior facilità. Comunque lo scopo è quello di liberare lo screen da tutte le sfere presenti (piccole o grandi che siano) in modo da passare al livello successivo. Buon divertimento!!

TASTI

JOYSTICK
PORTA UNO - CURSORI



BENONE

CHE GIOCO È

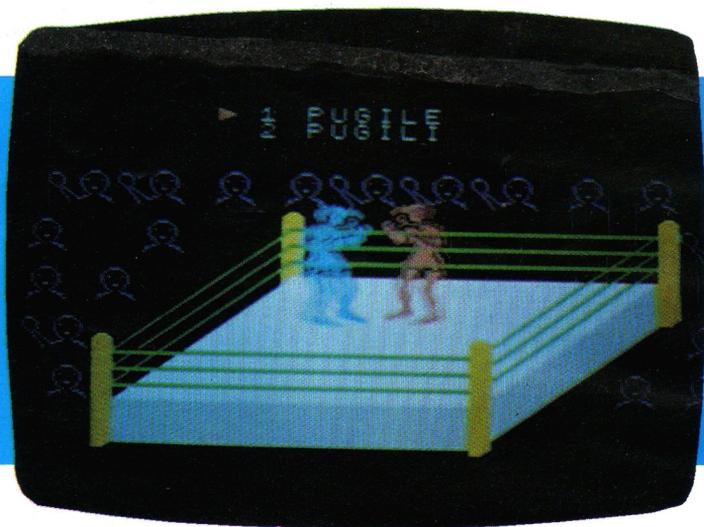
Indiana Jones confronto a te è nessuno!! Infatti la tua avventura si prospetta più difficile di quanto ti possa sembrare. Ti trovi nella misteriosa jungla africana e una tribù di indigeni ti dà la caccia. Il tuo compito sarà quello di annientarli definitivamente e aprirti la strada verso la fuga. Per fare questo dovrai saltare sulla pietra del fiume cercando di evitare il contatto con i pericolosi collezionisti di teste. Saltando qua e là, dovrai cercare di raggiungere il prato a bordo fiume. Qui compariranno, una ad una, delle pietre nere che potrai lanciare contro gli indigeni. Per fare questo dovrai, come nella fase di salto delle pietre nell'acqua, posizionare la freccia rossa nel punto dove vuoi lanciare il sasso, quindi premere fuoco. Sii veloce altrimenti il bersaglio si sposterà prima del lancio, mandando a vuoto il tuo tiro.

Hai a disposizione un certo numero di sassi da lanciare, visibile peraltro sulla destra in alto dello schermo. Cerca di essere pronto e veloce come una tigre, solo così riuscirai a salvare la pelle. Buon divertimento e... buona fortuna!!

TASTI

JOYSTICK PORTA UNO-CURSORI

SPAZIO fuoco



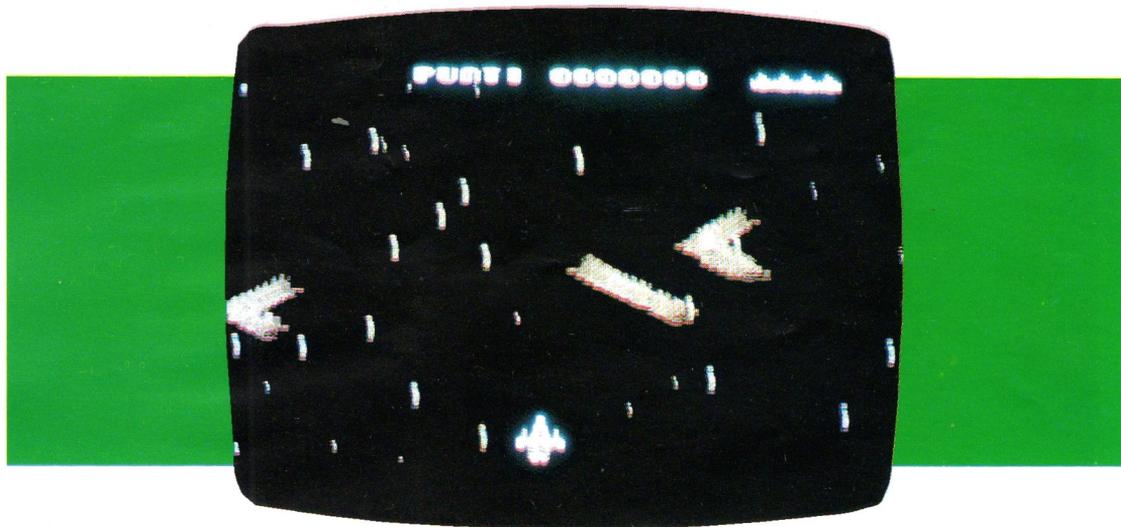
CPU BOXER

CHE GIOCO È

Se finora avete giocato al pugilato, vi assicuriamo che questo gioco è il migliore in assoluto. Potrete giocare da soli contro il computer o, se preferite, contro un vostro diretto avversario, scegliendo l'apposito tasto da menù. Nel tempo prestabilito dovrete cercare di mettere a K.O. il vostro avversario e aggiudicarvi l'ambita cintura di campione. Sulla sinistra dello schermo compariranno dei numeri ogni qualvolta atterrerete l'avversario. Questi indicano il tempo che esso rimarrà al tappeto, e se il cronometro segnerà "10" avrete vinto l'incontro. Sempre sulla sinistra, in alto dello screen, saranno evidenziati i punti totali per ogni round, che i giudici di gara vi avranno attribuito. Per ogni gancio, uppercut, diretto o montante che porterete a segno, vi sarà riconosciuto un certo punteggio che risulterà di fondamentale importanza nel caso giungeste al termine del numero totale dei round prestabiliti. Avvicinatevi all'avversario cautamente, senza spavalderia, la sicurezza a volte gioca dei brutti scherzi. Mano al joystick e... buona fortuna!!

TASTI

**JOYSTICK
PORTA UNO-CURSORI**



SPACE KO

CHE GIOCO È

La battaglia contro gli alieni non è mai finita! Flotte di astronavi nemiche entrano nello spazio galattico della federazione internazionale del pianeta Terra e tu, nei panni di un eroico combattente della galassia, dovrai proteggere gli interessi dei pianeti della federazione. La guerra che si presenta è brutale e molto cruenta, non avrai un attimo di sosta, non potrai permetterti la benché minima pausa se vorrai sopravvivere. Le schiere di nemici sono assai veloci e molto numerose e mettono a dura prova la tua abilità di pilota. Continua a spostarti da destra a sinistra, in alto e in basso in modo da eludere l'attacco della flotta nemica. Questo è tutto, armati di coraggio e destrezza e la vittoria sarà tua. Buona fortuna!!

TASTI

JOYSTICK
PORTA UNO-CURSORI



GOLF

CHE GIOCO È

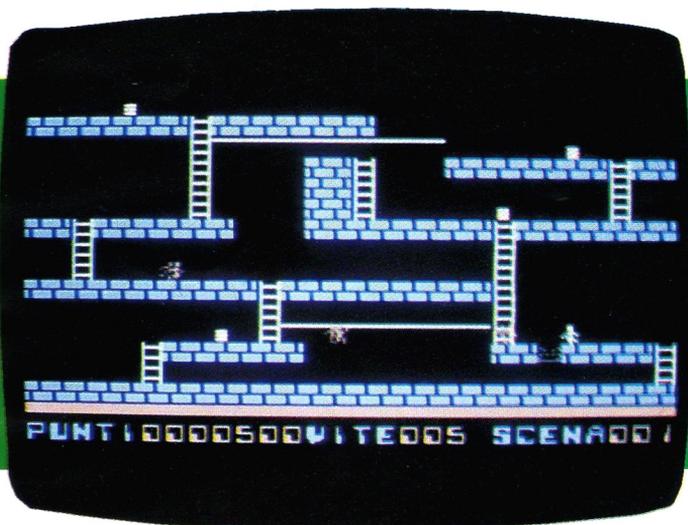
Molti lo definiscono lo sport dei ricchi, altri uno sport poco movimentato ma per noi rimane il più bel gioco che il vostro MSX abbia mai avuto il piacere di caricare in memoria. Come avrete già capito dal titolo si tratta di disputare una classica partita a "Golf" dove la vostra abilità sarà messa a dura prova.

Attraverso le 18 buche che compongono l'intero tracciato del "green", dovrete cercare di incanalare, nel minor numero possibile di tiri, la pallina nella buca, contrassegnata dalla bandierina.

Ogni buca dovrà essere coperta in un numero di tiri non maggiore di sette, altrimenti passate direttamente alla buca seguente. Cercate di dosare bene il tiro in modo da non finire nella sabbia, dove uscirne fuori può essere assai difficoltoso. Non perdetevi mai d'animo e ricordate che la cosa fondamentale per una buona riuscita di questo sport, è una buona dose di calma. Preparatevi alla gara e buon divertimento a tutti!

TASTI

JOYSTICK
CURSORI



ESCAPE FROM TOWN LABYRINTH

CHE GIOCO È

Via! Verso la gloria. Nei labirinti di un palazzo dovrai guidare il nostro piccolo amico alla ricerca di piccoli oggetti che hanno un immenso valore scientifico. Questi oggetti sono di forma quadrata e di colore bianco. Dovrai salire e scendere le scale che si intercalano tra un piano e l'altro, e dove non ti sarà possibile usarle, potrai utilizzare le corde tese orizzontalmente. Queste ti permetteranno di passare da una sponda all'altra della costruzione e sfuggire all'inseguimento dei pericolosi "Nemici rossi". Quando lo riterrai opportuno, potrai anche abbattere un pezzo dei mattoncini che compongono il percorso in modo tale da approfittare della buca creatasi, per eludere la sorveglianza dei nemici. Una volta recuperati tutti gli oggetti passerai al livello successivo dove nuovi problemi, sempre più pericolosi, ti attendono. Buona fortuna!

TASTI

JOYSTICK
PORTA UNO-CURSORI

SPAZIO
Z

inizio gioco
rompi mattoncini



TOOT

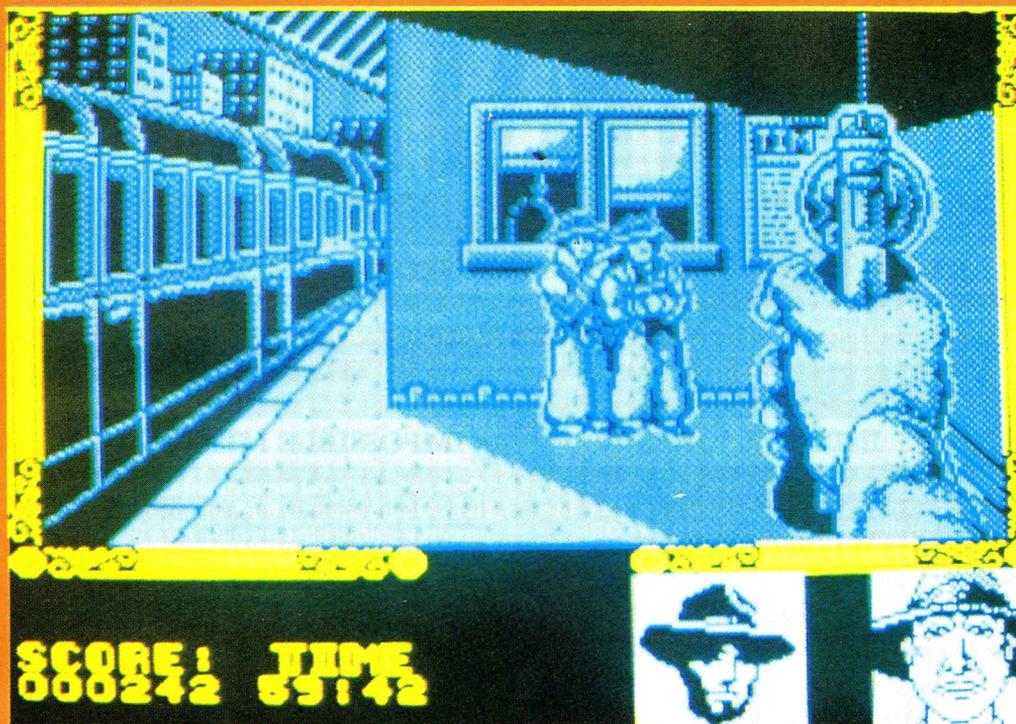
CHE GIOCO È

Attraverso uno scroll verticale dovrete distruggere tutti gli avamposti nemici che hanno dichiarato guerra aperta al tuo paese. Sei a bordo di una astronave, dotata delle più sofisticate apparecchiature da guerra e premendo fuoco, dovrai distruggere le molteplici astronavi di forme diverse. Tu dovrai far fuoco contro tutto e tutti senza pietà, solo così potrai ritornare alla base vittorioso. Lungo il percorso incontrerai anche forze nemiche a terra, come ad esempio carri-armati che procedono imperterriti verso di te. Sparagli contro e... buona fortuna!!

TASTI

JOYSTICK
PORTA UNO-CURSORI

THE UNTOUCHABLES



Quando il racket dell'epoca del Proibizionismo comincia a mietere vittime innocenti, entrano in azione Elliot Ness e i suoi Intoccabili - un gruppo di tipetti tosti abilitato a fare praticamente qualsiasi cosa pur di fermare l'ondata di criminalità. **The Untouchables** segue infatti la battaglia di Ness contro il più famoso di tutti i padrini, Al Capone. Tratto dall'omonimo film di successo interpretato da Sean Connery e Kevin Costner, il gioco consiste di sei livelli.

Il primo livello è di piattaforme con scrolling multidirezionale, e vi trovate nel magazzino abbandonato che è il covo della gang di Al Capone: qui dovete trovare le prove necessarie ad incastrarli tutti e distruggere l'im-

pero di Capone... e la cosa non sarà facile, poiché dovrete affrontare tutti i peggiori lestofanti di Chicago. Nei livelli successivi (ricalcati sulle sequenze del film), troverete una sparatoria tridimensionale in un vicolo buio, poi altre sparatorie tra gli Intoccabili e i gangster su un ponte e sui tetti e infine una febbrile sequenza in cui Ness cerca di recuperare un bambino la cui carrozzina sta andando giù da una lunga scalinata.

Dopo **Robocop** e **Batman**, la Ocean sembra ormai specializzata nei giochi tratti da film di successo, ma **The Untouchables** si differenzia dalla mediocrità di parecchi giochi analoghi per la cura con cui è stato realizzato.

Semmai, nella versione Msx i programmato-

HABLES





Chicago Daily Tribune
THE WORLD'S GREATEST NEWSPAPER
MONDAY, MARCH 6, 1934
PRICE TWO CENTS
SEEK DILLINGER GANG HIDEOUT
Out of Six Living
MOSTLY

Today Complete Base
Herald
HUNT DILL
NELSON E
PUBLIC ENEMY NO



ri hanno un po' esagerato con i colori, tanto che a volte è difficile capire cosa stia succedendo sullo schermo. In ogni caso, chiun-

que sia alla ricerca di un gioco divertente e ben realizzato non si pentirà certo di aver comprato **The Untouchables**.



O O Z E

Se per te divertimento significa esplorare una casa deserta, piena di polvere e di ragnatele, allora probabilmente **Ooze** ti piacerà. Soprattutto se il fatto di andare a sbattere contro un buon assortimento di fantasmi e vampiri non ti fa uscire di senno! e naturalmente c'è anche **Ooze** — è il **Master of Evil** che detta legge al 555 di Rue Morgue, dove è ambientato il gioco.

Il giocatore assume il ruolo di Ham Burger, che ha recentemente ereditato l'immobile del 555 di Rue Morgue da suo zio Cheez Burger che è morto in seguito ad un terribile incidente occorso nello scantinato della casa. Appena dopo essersi installato lì, ha subito scoperto che in quel luogo si verificavano alcune strane cose e non era solo colpa dei ragni! Tuttavia i fantasmi residenti si rivelano una massa quasi amica, e Ham decide subito di mettersi con loro per cercare di eliminare il pauroso e odioso Ooze. Ooze è un'avventura di testo, con un sistema di grafici praticamente identico a quello pionieristico della *Magnetic Scrolls*. Questo non significa solo che è già un po' vecchio per una nuova pubblicazione, ma che è anche così identico che invita ad un confronto diretto e, tanto per cominciare, i grafici non sono in nessun punto ugualmente belli. Dal lato positivo, invece, c'è una bella musica di accompagnamento al titolo, e una gran quantità di effetti sonori decenti, comprese risate soprannaturali, scricchiolii e tonfi.

In una avventura di testo, e non mi sembra strano, è il testo che fa avanzare il gioco. Ce n'è proprio molto ma sulla versione per l'Msx

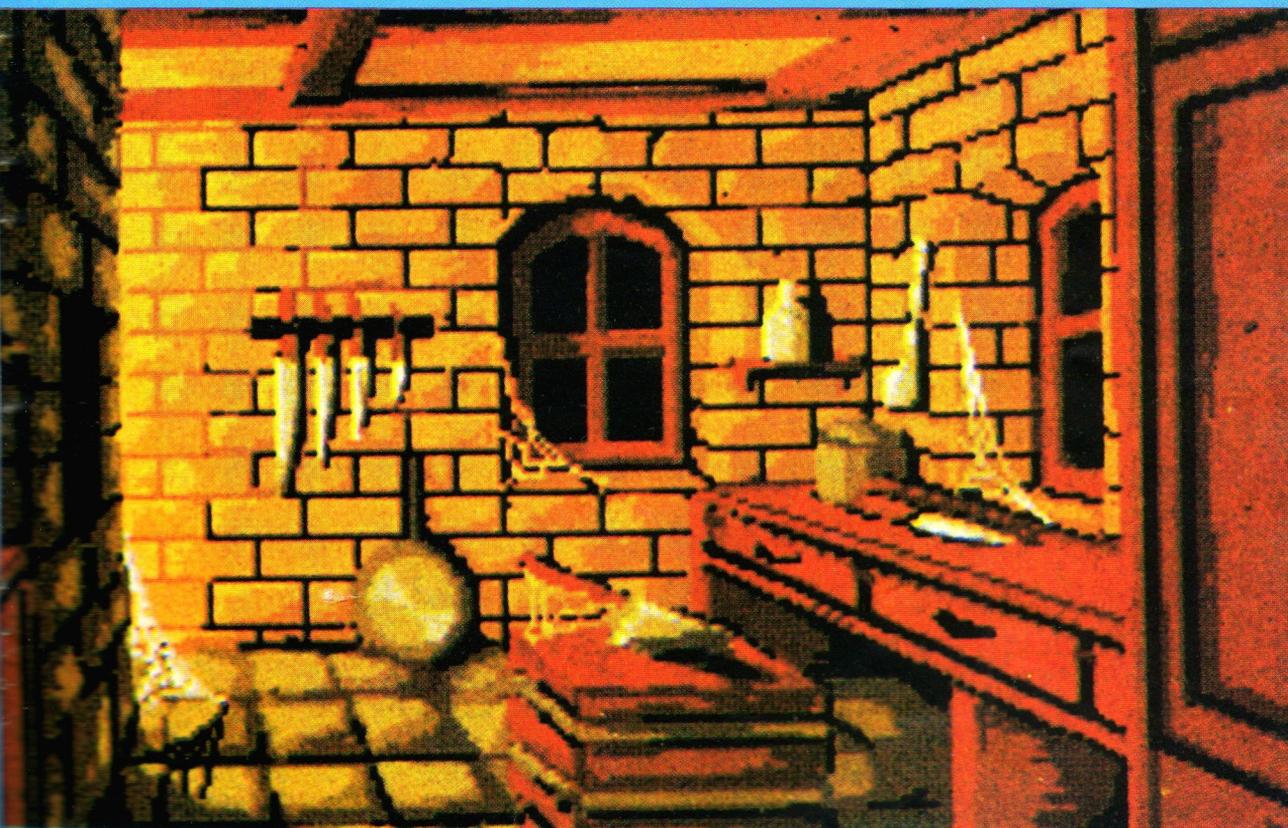
che ho utilizzato io, 80 colonne di testo bianco su sfondo nero, senza la possibilità di cambiare le dimensioni, è molto difficile riuscire a leggerle se come schermo utilizzi la TV. Attraverso un comando Color è possibile ottenere altri colori per il primo piano, ma il manuale non fornisce l'elenco dei codici dei colori.

Le descrizioni dei locali sono lunghe e scritte bene, a parte il "odd text decompression glitch", ma tendono a mancare di spirito, e non sempre sono organizzate bene per cui è difficile determinare la posizione delle uscite e degli oggetti che possono essere utili in quel locale. Il tasto di funzione F2 dà un elenco conciso delle uscite, e appena me ne sono accorto ho cominciato ad usarlo automaticamente ogni volta che entravo in un nuovo locale. Altri tasti di funzione hanno dei comandi di routine, con F3 che è una specie di Score, che visualizza il coraggio, il carisma, la salute e i punti.

Il testo comprende anche risposte per il giocatore che sono prodotte dall'esecuzione di un'analisi grammaticale del comando impostato. Ma quest'analisi lascia molto a desiderare.

Nell'insieme il gioco, pur essendo lontano dagli standard dell'Infocom, non è per nulla brutto e offre un buon tema di una casa infestata dai fantasmi.

È solo veramente un peccato che sia disseminato di un buon numero di piccole difficoltà frustranti che, visto l'hardware di oggi e le esperienze di avventure dell'anno scorso, dovrebbero ormai essere cose del passato. ●





SPEED 999



HIGH 125000

SCORE 019600

1000000
1000000
1000000

BATMAN



La versione a 8 bit dell'ultima megalomanza della Ocean, era proprio favolosa! Ma quando abbiamo visto la versione per l'Amiga ci siamo accorti che la differenza era proprio stravolgente. Il formato di base del gioco è lo stesso, sia sull'Amiga che sugli altri formati come per il nostro MSX. Comincia nel labirinto di piattaforme in scorrimento che appartengono all'edificio dell'industria chimica Axis. Il genio criminale di Jack Napier è sul punto di fare qualcosa di malvagio non si sa dove all'interno dell'edificio e Batman deve schivare i suoi scagnozzi che sono muniti di mitragliatrice e lanciano bombe per cercare di abbatterlo. Batman elimina i delinquenti di Napier lanciando contro di loro batarangs e passa da una piattaforma all'altra utilizzando la sua batrope. Questa sezione è proprio quasi identica alla stessa sezione dell'altra versione a parte il fatto che i grafici e il suono sono migliori.

Lo stadio successivo è il primo che si differenzia drasticamente dalle versioni ad 8 bit. Batman è inseguito dai poliziotti che pensano che sia un criminale, e deve fare di tutto

per prendere l'automobile e tornare velocemente alla batcave senza finire ad un posto di blocco. Questa sezione ha l'aspetto di un tradizionale gioco di guida 3D. Mentre eviti tutte le auto che trovi sulla strada, le frecce ti indicano dove devi curvare per evitare i posti di blocco. Ma la Batmobile si muove ad una velocità tale che Batman deve utilizzare un uncino per aggrapparsi ad un lampione che sfreccia via e quindi far girare l'angolo al suo destriero. Ogni volta hai tre possibilità e dopo puoi aspettare Mr Plod che appare all'orizzonte.

Questa sezione è fatta in modo brillante. Non ha solo sprite e suoni brillanti, anche le 3D sono realizzate molto bene e l'impressione di velocità è tremenda. In realtà l'unica volta che ho visto una sequenza a 3D migliore di questa, è nella sezione quattro di questo stesso gioco! E non sorprende proprio visto che tutte e due arrivano dal programmatore che sta dietro alla divertente conversione per lo Spectrum di **Chase HQ**. Arrivato nella Batcave, Batman deve esaminare un gran numero di prodotti per la casa che Jack Napier, diventato The Joker, ha av-



velenato. Scegli tre prodotti per volta e il Bat-computer ti dirà quanti di loro sono stati contaminati, ma non quali. Come nel vecchio gioco del Mastermind, dovrai risolvere il quesito attraverso un processo di eliminazione. È fatto molto bene, ma è un po' troppo facile per cui non ci vuole molto prima di passare alla sezione quattro.

Come la sezione due, è un viaggio a 3D attraverso le strade di Gotham City, solo che questa volta è il giorno di Carnevale e voli con Batwing. Le strade sono coperte da giganteschi palloni ma, anche se le autorità non sono informate di ciò, Joker li ha riempiti con un gas Smilex mortale. Per salvare chi partecipa al Carnevale devi volare con il tuo veicolo fra le corde di fissaggio al suolo dei palloni in modo che questi ultimi volino verso il cielo senza provocare danni. È essenziale che tu riesca a conservare un'altezza giusta anche quando la strada sale e scende perché se fai esplodere un pallone, il gas fuoriesce mentre se vai a sbattere contro l'ancoraggio di un pallone Batwing si rovina.

Questa sezione è una vera meraviglia. È un tipo di gioco piuttosto semplice ma l'impressione visiva è eccezionale: enormi sprite di scena sibilano fuori dallo schermo in modo

veramente regolare. Il livello dei dettagli grafici è esemplare e si allarga anche a Batwing che, se le fai sfiorare il suolo, fa una fontana di scintille. Direi che è semplice, è il più realistico pezzo di 3D basato su sprite che io abbia mai visto per l'MSX e forse vale quasi la pena di comperare questo gioco anche solo per questo pezzo!

E infine, l'ultima sezione è ambientata nella Cattedrale di Gotham. Utilizzando la sua Batrope, Batman deve arrampicarsi da una piattaforma all'altra per raggiungere Joker che tiene Vicki Vale sulla cima della Cattedrale.

Può utilizzare il suo Batrang per liquidare i tirapiedi ma egli può solo schivare i topi che girano intorno alle sue scarpe e gli rubano energia.

Pur essendo fatte molto bene, le sezioni di piattaforme, e anche quella del Batcomputer vengono messe molto in ombra dalle spettacolose sequenze a 3D.

Non è tuttavia il caso di lamentarsi perché con il prezzo di uno ti porti a casa cinque giochi eccellenti che terranno sicuramente i tuoi occhi attaccati al monitor fino alle ore piccole e per molto tempo. La Ocean ha fatto veramente una cosa grande.

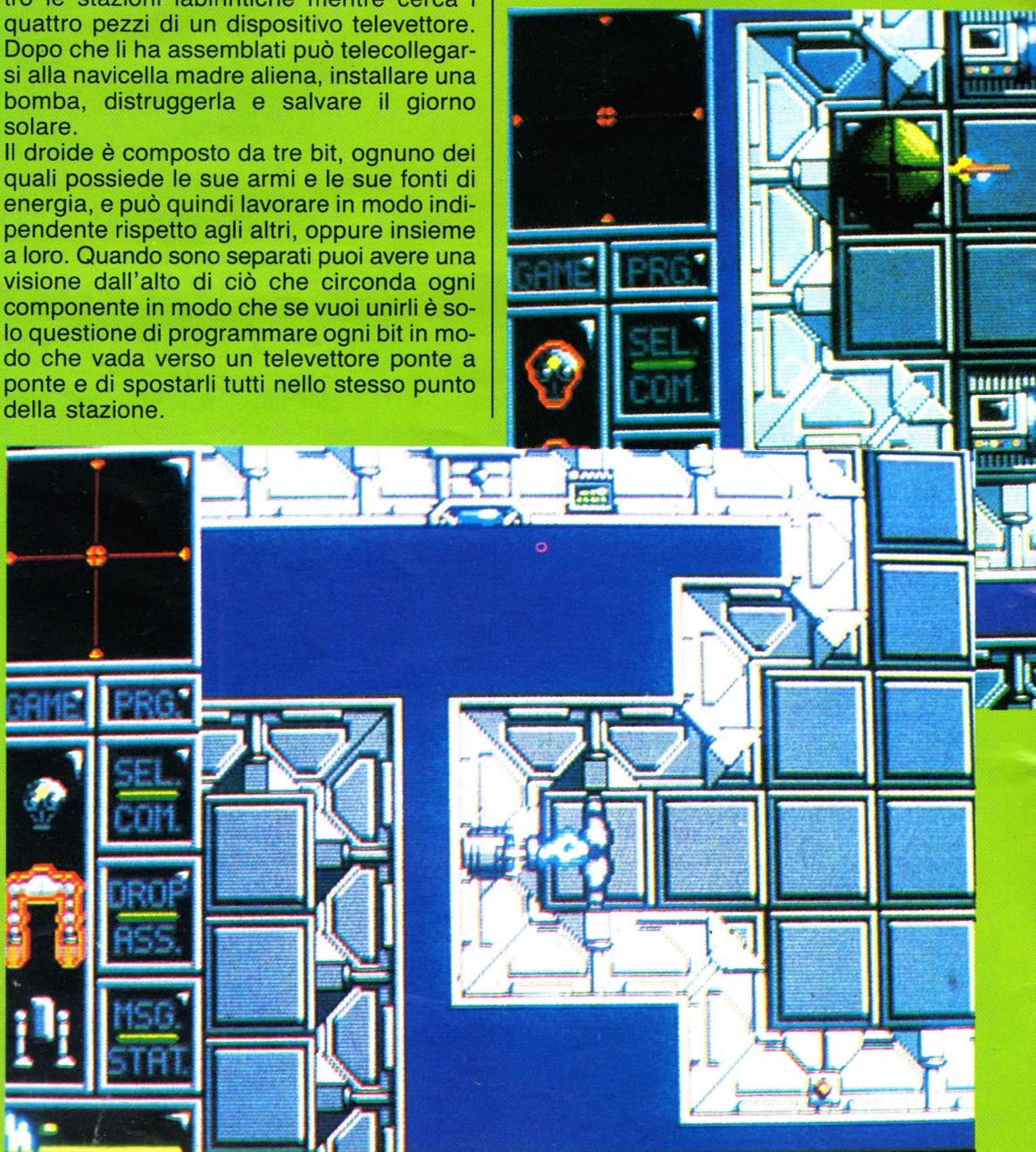
Ca. Bar.



La tua stazione spaziale è stata infestata da un equipaggio distruttore di insettoidi alieni e non lo sai. La tassa spaziale di Rentokill è al di fuori del tuo budget. L'unica cosa da fare è di installare un raggio di comunicazione dalla tua navicella spaziale remota e poi utilizzarlo per controllare da lontano un droid di mantenimento. Il droide deve fare del suo meglio per sradicare gli alieni dal ponte di tutte e quattro le stazioni labirintiche mentre cerca i quattro pezzi di un dispositivo televettore. Dopo che li ha assemblati può telecollegarsi alla navicella madre aliena, installare una bomba, distruggerla e salvare il giorno solare.

Il droide è composto da tre bit, ognuno dei quali possiede le sue armi e le sue fonti di energia, e può quindi lavorare in modo indipendente rispetto agli altri, oppure insieme a loro. Quando sono separati puoi avere una visione dall'alto di ciò che circonda ogni componente in modo che se vuoi unirli è solo questione di programmare ogni bit in modo che vada verso un televettore ponte a ponte e di spostarli tutti nello stesso punto della stazione.

CONT

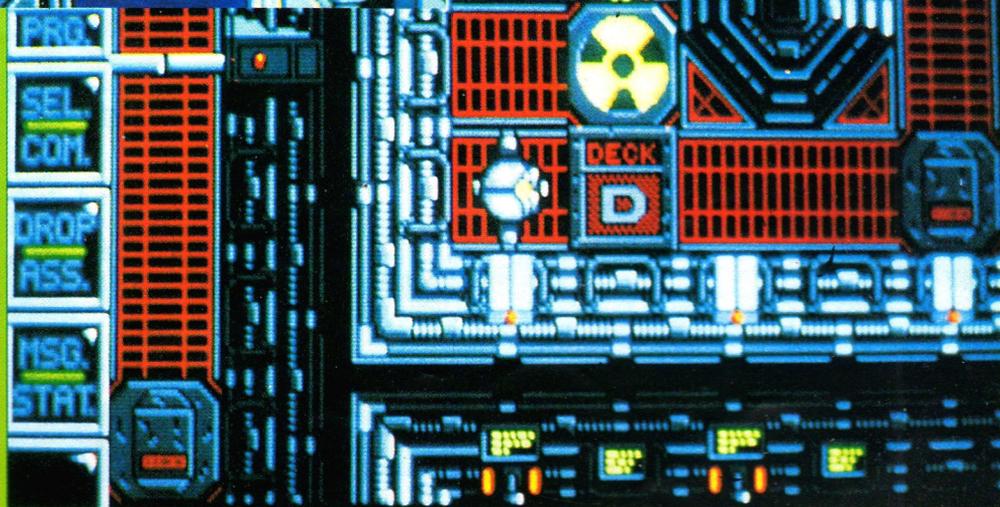
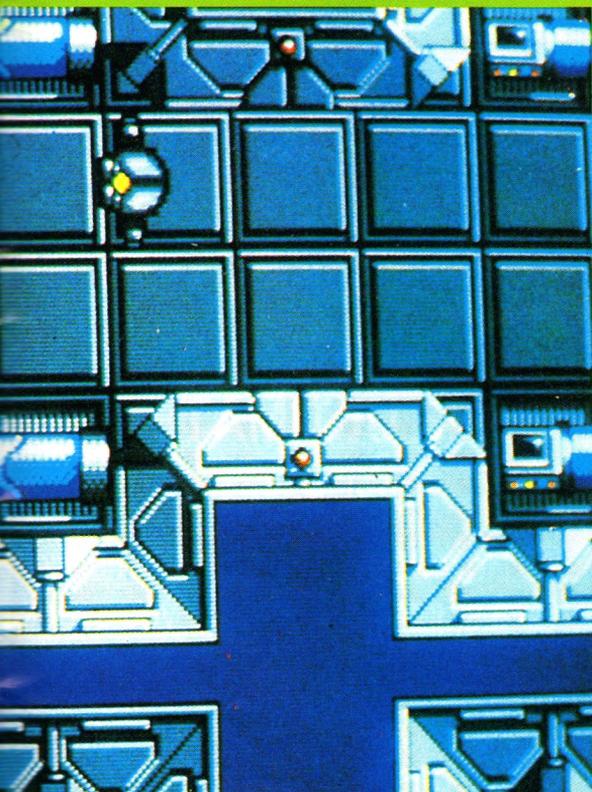


TACT

Una volta che essi sono tutti insieme puoi dedicarti ad una ricerca seria. I pezzi del televettore sono tutti chiusi in scomparti chiusi per cui il droide ha bisogno di trovare il modo di sbloccare la serratura e le paratie stagne del ponte. Per queste ultime, deve trovare le serrature che non sono bloccate e che possono contenere anche attrezzi per riparare le console danneggiate e le parti che egli può mettere insieme per costruire nuove armi come mine di vicinanza o cannoni da ponte.

Fortunatamente per lui, gli alieni non vedono il droide come una minaccia per cui egli non deve preoccuparsi del fatto che essi gli mettano i bastoni fra le ruote. Essi sono tuttavia rappresentati in una immensa moltitudine di forme, e alcune di esse sono più pericolose delle altre. Il vero terrore è il Sucker allo stato larvale che si contorce qua e là e se ti trova comincia a risucchiare la tua energia. I Blocker sono simili a grossi coleotteri, lenti, ma se ne colpisci uno si siede e ritira le zampe sotto al suo guscio, e blocca il passaggio finché non pompi contro di lui un carico di laser.

Se, in un qualsiasi punto, uccidi un alieno,



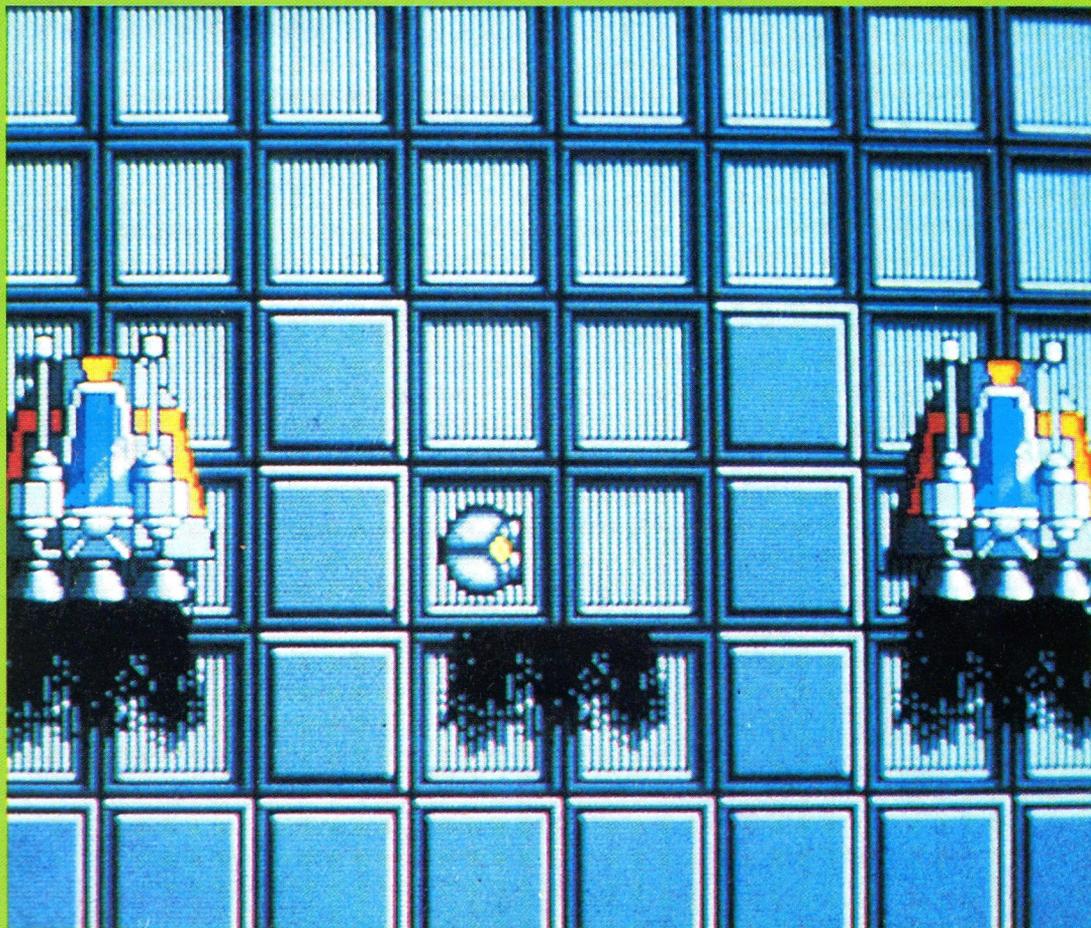
esso trasmetterà onde di simpatia al più vicino bozzolo di alieno che si schiuderà dando alla luce un nuovo Blocker. E così, per cancellare la navicella devi distruggere con una mina tutti i bozzoli, poi isolare bene quella sezione della stazione con un lasciapassare per il ponte assicurandoti che tutti i computer e le comunicazioni danneggiate siano stati precedentemente riattivati.

I livelli di danno e le riparazioni per il droide e la navicella sono due cose che devi tenere costantemente sotto controllo. Se gli alieni mandano completamente in rovina le possibilità di comunicazione della navicella perdi il contatto con il droide e il gioco finisce. E se essi compiono una devastazione sul ponte di controllo, possono danneggiare i reattori e lasciare che tutto funzioni con energia ridotta, utilizzando solo le luci di emergenza.

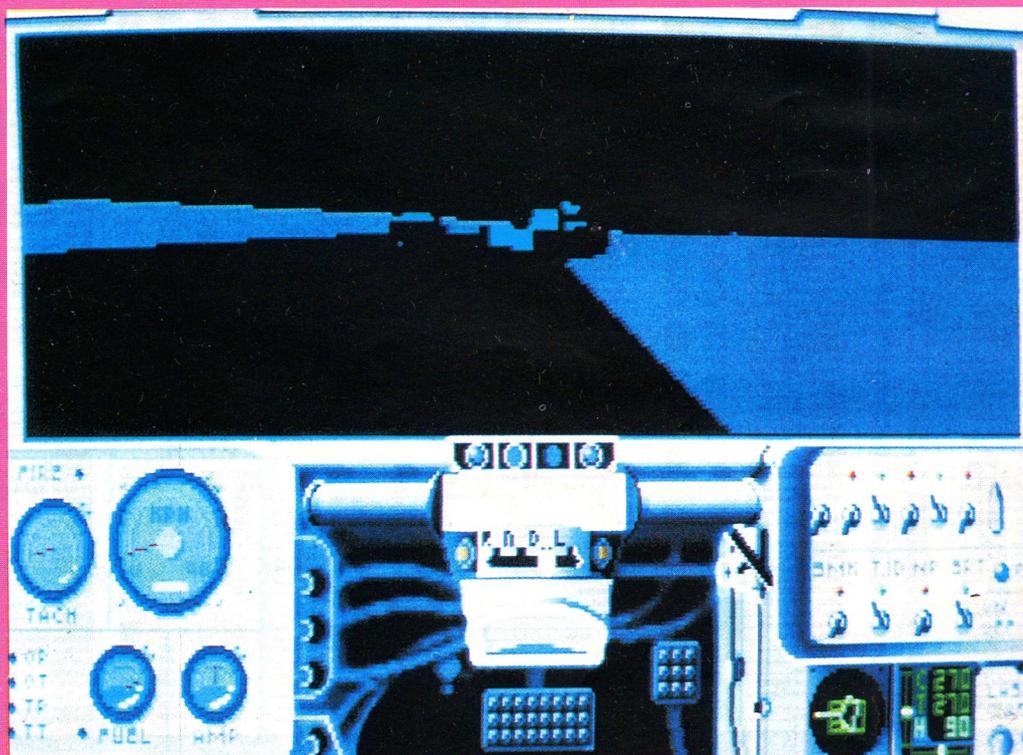
Sono i particolari come questo che rendono l'atmosfera più realistica ed è proprio gra-

zie a questo che **Contact** ha un buon effetto. Oltre alle luci di emergenza rosse, ci sono molte altre caratteristiche derivanti dai film. Uno dei ponti, i mostri e la loro navicella madre ricordano anch'essi molto Alien e addirittura il modo di camminare del robot ricorda moltissimo **Robocop**.

Anche se il robot è equipaggiato con un laser, il gioco è basato molto più sulla strategia che non sugli spari, e l'incarico è veramente molto impegnativo. E per fortuna ti viene data la possibilità di salvare il gioco su dischetto, visto la grande quantità di cose che ci sono da fare. Da un altro lato, però, il fatto che nel gioco ci siano così tante cose da fare significa che puoi giocare per degli anni senza mai annoiarti. È proprio un peccato che l'inerzia del robot renda il controllo del joystick difficile da gestire, ma per quanto io abbia potuto vedere, mi sembra l'unico difetto di un gioco altrimenti eccellente. Giocatori incerti, provatelo. ●



M1 TANK



Dopo averti messo al controllo di qualsiasi altro pezzo di armamento militare delle forze armate americane, la Microprose ha infine applicato la sua tecnologia di simulazione sul computer ad un carro armato, nel caso specifico l' M1 Abrams dell'US Army. E in modo non sorprendente per un gioco della Microprose, questo Abrams è di stanza in un certo punto del fronte orientale ed aspetta che l'Armata Rossa si scateni sopra alle colline (il punto esatto e il reparto dell'Armata Rossa vengono decisi da te, a seconda della difficoltà scelta per la missione).

A differenza di alcuni altri giochi della Microprose, giocare a **Tank** non significa solo ronzare in giro sparando con il cannone contro qualsiasi cosa che vedi. **M1 Tank Platoon**

è un gioco molto più impegnativo di un semplice **F-15 Strike Eagle II**, e di conseguenza, il gioco implica un 40% di azione e un 60% di strategia. Per cominciare ti ritrovi a comandare un plotone di quattro carri armati che devono lavorare insieme ad altri pezzi d'artiglieria amici, altri plotoni di carri e elicotteri di ricognizione. Ognuno dei tuoi quattro carri armati ha un equipaggio di quattro militari — un comandante, un guidatore, un artigliere e un caricatore — che quando sono controllati dal computer hanno dei punteggi che indicano la loro competenza. I valori iniziali della loro competenza sono "inept" e "poor" ma puoi sollevare la situazione di un artigliere inetto guardando l'azione attraverso i suoi occhi.

Quando scendi su un campo di battaglia

come questo avrai una visione di quanto ti circonda sotto forma di grafici 3D di vettori pieni, che significa che la definizione è un po' più approssimativa di quella di **Bomber**, ma su un Pc Vga sarebbe certo bella, oltre che funzionale. Come ho già detto **Tank** è duro e richiede più strategia che azione per cui per la maggior parte del tempo sei occupato a dirigere le tue forze osservandole su di una mappa d'insieme.

Passi gli ordini al tuo plotone attraverso il carro guida utilizzando un cursore per illuminare gli oggetti. Essendo il comandante puoi far assumere ai tuoi ragazzi diverse formazioni, farli avanzare o indietreggiare, fare in modo che si dirigano verso un determinato punto di riferimento o veicolo, avanzino fino ad un punto determinato, si impegnino (girando la torretta) in una determinata direzione e facciano fuoco a volontà (tieni d'occhio l'artiglieria nemica e colpiscila).

Per quanto riguarda le armi, i carri armati sono dotati di un telemetro laser e di sistemi per la visione notturna e di un perforatore di blindatura, e di bombe Heat e Coax da caricare nel cannone. Se assumi la posizione del comandante puoi anche sporgere il

capo fuori dalla botola e utilizzare una mitragliatrice montata sulla torretta.

Mentre giochi a **Tank Platoon** provi la vecchia impressione dei giochi della Microprose, ti sembra di essere lì ed è ovvio che, dal punto di vista tecnico, il gioco è pieno di competenza. Devi ammirare questo gioco perché costituisce una simulazione eccellente, ma se lo vuoi giocare ricordati che è molto più complicato di tutte le altre simulazioni.

Mentre la maggior parte dei giocatori di arcade potrebbe cavarsela bene con giochi simili a **F-15 II** semplicemente rombando nel cielo e lasciandolo correre con un paio di Sidewinders, l'enfasi di **Tank Platoon** per quanto riguarda la tattica, la sua massa di tasti di controllo (più di 100!) e il suo costante passaggio dall'equipaggio del carro armato agli schermi di mappa, richiedono un'intensa concentrazione, anche durante gli incarichi più facili.

Non posso fare a meno di dire che **M1 Tank Platoon** è in definitiva la più completa simulazione della Microprose e i pezzi di strategia/simulazione ti divertiranno molto di più della media di tutti gli altri tuoi giochi.



**E
IN EDICOLA**

10

**FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER MSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

● CERCO disperatamente mouse per MSX, disposto pagarlo come nuovo. Inoltre scambio programmi MSX 1 e 2 su disco. - Orlandi Diego - Via A. Costa, 32 - 44015 Portomaggiore - Tel. 0532/812967

● CERCO disperatamente, Mask 3, impossibile Mission n. 2, Cybernoid, Super Hangon, Turbo Cup, Star Ray, posso pagare fino a L. 5.000 ogni gioco. Telefonare dalle ore 10 alle ore 12. - Fabio Fiore - Via Della Pace, n. 50 - Uraglio d'Oglio (BS) - Tel. 0331/717005 - 16 anni

● CERCO disperatamente Super Hangon a qualunque prezzo: io abito in un piccolo paese e non ho la possibilità di trovarlo. Telefonare dopo le 20.30 o scrivere a: Simone Sabatini - Via Ungheria, 107 - 60027 Osimo (AN) - Tel. 071/716871 - 14 anni

● VENDO giochi per MSX tra cui: Paclandia, Iroman, Green Bercts, Jack The Nipper II, Demon I, La Mans, Circus, Raf, New York, NBA, Time Machine, Turbo Rally, Supercopier, Formula I, Tennis, ne possiedo più di 1.000 giochi per MSX e

C64. Inviare 1.000 lire per lista dei giochi che costano da L. 2.000-4.000 (Massima Serietà). - Cassano Michele - Via Col di Lana, 32 - 71013 - San Giovanni Rot. (FG) - Tel. 0882/411713 - 14 anni

● VENDO Commodore VIC 20 + registratore + cartuccia Cosmic Cruncher + cassette giochi. Tutto a L. 160.000. Usato pochissimo, tutto in confezione originale. - Andrea Filosofo - Via Paresin, 4 - 36011 Arsiero (VI) - Tel. 0445/740396 - 17 anni

● L'MSX PT CLUB vende e scambia giochi per MSX. Disponiamo di un vasto assortimento tra cui: Armi, Moves, Death Wisch 3, Tennis, Le Mans, Batman, Masckl e molti altri per ricevere lista scrivere a: Emanuele Pieri - Via Biscolla, 35 - 51016 Montecatini - 13 anni

● CERCO NMS 8280, per le trattative sul prezzo rivolgersi a questo indirizzo: Pacelli Attilio - Viale degli Eroi - 01034 Fabbrica di Roma - Tel. 0761/569553 - 19 anni

● CERCO giochi per MSX come Golf (ottima grafica), Doble Dragon, Dragons Lair, Rambo, Ninja Master, sono disposto a scambiarli con giochi tipo Attila, La Piramide (orig.) Kubus (orig.), Ping Pong, Soccer, Catch, Football Manager, Tennis, Boxing, The Hero, Space Pilot, Snooker,

Batman. Scrivete risposta assicurata!!! - Fabio Addis - Via Genova, 40 - 07100 Sassari - 15 anni

● CERCO disperatamente giochi per MSX tipo: Wonder Bay, International Karate 1-9, simulazioni di guida, Double Dragon, ecc. - Andrea - Via F. Acton, 108 - 00122 Ostia - Tel. 5623628 - 14 anni

● COMPRO i seguenti giochi per MSX: Out Run, Rambo, Rocki, Peter Beamdsley, Gauntlet, Ghost'n Globins, Ghost Busters, Hyper Sport, Turbo Cup, Super Hangin, Indiana Jones, Mask II, Volley, Barbarian II, Tennis. Sono disposto a pagarli 3.000 cad. - Daniele Arra - Via Logiudice, 12 - 95030 Maslalucia (LT) - Tel. 7276045 - 12 anni

● VENDO computer MSX con 3 joystick + registratore. Moltissimi giochi con grafica stupenda. Il computer è come nuovo. - Giorgio Provera - Via Tittoni, 3 - 20033 Desio (MI) - Tel. 626156 - 11 anni

● CERCO urgentemente gioco per MSX Bouble Bouble - Bonzi Maria - Via Einaudi 6 - 24021 Albino - Tel. 035/751632

● CERCO espansione per MSX VG-8010 con 48k Ram della Philips. Possibilmente zona di Cuneo. - Giove Sandro - Corso Pieve, 49/7 - Alba (Cuneo) - Tel. 0173/281804

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. 27

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- **VENDO** giochi di tutti i tipi per MSX Philips 8020 ne ho più di 1000. Posso vendere cassette di 10 giochi a L. 4.000 trattabili. Telefonare dalle ore 10.00 alle 12.00 e dalle 20.30 alle 23.30. - Danilo Barella - Via Poggioverde, 40 - 00148 Roma - Tel. 06/6850032 - 15 anni
- **CERCO** disperatamente il Games Micrococcer su disco o cassetta a prezzo trattabile per MSX 162. - Azzetti Andrea - Via Aosta, 4 - 35020 Albignasego (PD) - Tel. 049/8010403 - 17 anni
- **VENDO** i seguenti giochi per MSX 1: Gost'n Goblins's, Robocop, Rambo III, After Burner, Blasteroids, Wec Le Mans, Trantor, Death Wish 3, Operation Wolf, Navi Moves, Emilio Butragueno (Soccer), Gauntlet, Ghost Buster, Basket ed altre novità come Double Dragon, Dragonninja, Davey Thompson, Mikey Mouse, Mexico '86, Emil Hugs, In soccer. - Eddy Squizzato - Via Pelosa, 10 - 35010 - Villa del Conte (PD) - Tel. 048/5744441 - 12 anni
- **CERCO** Dracula è tornato tra noi Ghots'n Goblins, Batman, Infiltrator, Knight Rider, Paperboy. Telefonare dalle 13.00 alle 16.00 entro e non oltre il 2 settembre '89 (Per MSX VG 8020) - Treppiccione Armando - Belpoggio, 21 - 34143 Trieste - Tel. 040/308072 - 13 anni
- **CERCO** soci per il mio club: MSX 2000 per scambio di: giochi, programmi ed altro del fantastico mondo degli MSX! Scrivere (non telefonare) per informazioni: Marco Lugiono - Via Garibaldi, 35 - 33053 Cerignano - 13 anni
- **COMPRO** Arkanoid - Muri infrangibili. Gioco in cassetta. - Borghi Giuliano - Via A. Cantore, 12/11 - Genova Sampierdarena - Tel. 452012 - 12 anni
- **VENDO** scambio programmi per MSX 1 e 2 su disco o cassetta. Dispongo di oltre 1200 titoli fra giochi, Utility, Linguaggi, e corsi Basic, Originali e di Edicola. Richiedere lista preferibilmente ore pomeridiane. - Sergio Castaldi - Via Polverisi, 44 - 00010 Roma - Tel. 06/2561837 - 48 anni
- **CERCO** compro disperatamente questi giochi: Wonder Boy, Hipper Sport I-III, Gost'n Goblins, Tennis, Frogger 3D, Year Kung Fu, Cobra, Rambo II, Rocky II, Deja Vu. - Sauro Sonnu - Via Gino Gatta, 25/E - 48100 Ravenna - Tel. 37960
- **Causa** passaggio sistema superiore computer MSX 2 + joystick (speedking) + 2 libri di istruzioni al Basic + 16 Cass. contenenti un gioco + 4 cass. contenenti 7 giochi (vedi new program MSX) con i loro libretti + 2 cartucce. Tutto a L. 460.000 trattabili. - Cristiano Mattana - Via Madonnina, 3 - 15050 Fonti Villa Romagnano (AL) - Tel. 0131/872447 - 13 anni
- **VENDO** cassette tra le quali Rack It, Tack the Nipper II, Spaceman 1 e 2, Avenger Tiger II, Kung Fu Master, Green Beret, Hyper Rally e molte utility quali il campionatore di voce e assembler espanso. Non mi mancano naturalmente i programmi per la gestione familiare, per gestire una biblioteca, un'agenda telefonica e un conto corrente. Naturalmente possiedo anche un super Hard Copy. - Alberto Grazi - Via Pezzana, 70 - 41012 Carpi (MO) - Tel. 059/681148 - 14 anni
- **COMPRO** Soccer Konami, Circus, Konami Cath e Totocalcio in cassette a L. 10.000 cad. Telefonare verso le ore 13.30. - Mirko Tinti - Via Concetto Marchesi, 4 - 50051 Castelfiorentino (FI) - Tel. 632749 - 15 anni
- **VENDO** video games per PC MSX in cassetta circa 200 di ogni genere scrivere a Corrado Campanaro allegando lire 1.000 per le spese d'invio lista - Corrado Campanaro - Via Molino di sotto, 35 - Recoaro Terme (VI) - 17 anni
- **COMPRO** giochi in cassetta di guerra e di Kung Fu Max 64k MSX. In cambio posso dare i giochi H.E.R.O., Gun, Theapeman, Froggy, Zoot, in cass. - Papi Marco - Via Cernuschi, 15 - Varese - Tel. 240355 - 10 anni
- **COMPRO** programma per dattilografia su dischetto da 3,5 per MSX 2 NMS 8245 della Philips e programma per fatture. - Grazia Cavallini - Via Meuccin, 11 - 56028 S. Miniato B. (PI) - Tel. 0571/43430 - 16 anni
- **COMPRO** giochi per MSX 32/48 RAM specialmente gioco calcio. - Dolores - Via Garigliano, 2 - Acerra (NA) Tel. 081/5203325 - 10 anni
- **Egregio** MSX vi avevo scritto che cercavo la cassetta di Braccio di Ferro per il computer MSX 8020. Mi avete comunicato per telefono che mi spedivate il gioco al momento non ho ricevuto niente. Prego volerla spedire a accontentare mio figlio. Vi saluto cordialmente. - Fanizza Michele - Via N. Sauro, 19 - 70019 Triggiano (BA) - Tel. 080/685852 - 10 anni
- **CERCO** Ghost and Gonblins, Hiper Olimpica, Kung Fu, Bobble Bobble, Wonder Boy 1-2, e li scambio con Soccer, Hiper Sport 3, Sparice Scion, Phifall, Footballer of the year, Michelino il biricchino, Boxe, Child Hunt. - Andrea Paolieri - Via Siena, 32 - Campibrio (FI) - Tel. 055/890193
- **CERCO** disperatamente i seguenti giochi, Pallavolo, Tennis, Athletic 1 e 2, Moto cross, Calcio Replay, Rambo, Mexico '86, Wonder Boy, Golf, Programmi per totocalcio (i giochi devono essere per registratore) al massimo di L. 15.000 cadauno. - Villa Cristian - Via Carli, 47 - 20161 Milano - Tel. 6466450 - 11 anni
- **VENDO** giochi per MSX come: Outrun, Rambo 3, Robocop, Operation Wolf, Pacland, Indiana Jones, World Games, Masters of the Universe, Gunsmoke, tutti gli sports della Konamy, the Flistones, Match Day II, The Living Daylights, Mask I-III, Wonder Boy, California Games e molti altri. Richiedere mia lista. Rispondo a tutti. Cristiano Polenta - Via Ceconi, 17 - 60027 Osimo (AN) - Tel. 071/714958 - 15 anni
- **VENDO** computer MSX 8020 32K più registratore più due joystick più 14 cassette a L. 370.000 trattabili. - Varone Daniele - Via Fabriano, 96 - Roma - Tel. 06/4100404 - 14 anni
- **VENDO** giochi stupendi per MSX, a L. 4.000 al posto di L. 10.000 tra cui: Pinguin Warp, Rambo, Calcio Konami, Wonder Boy, Karate Konami, Tennis Konami, Batman, Olympics 2000, Catch, ecc. Telefonate a: Marco Brusamolino - Via D. Alighieri, 94 - Trezzano Rosa (MI) - Tel. 02/90969406 - 12 anni
- **VENDO** MSX spectravideo più 2 joystick più registratore originale a L. 500.000 più 48 giochi più 5 separati favolosi a L. 70.000. OCCASIONE!!! - Emilio Boscaro - Via Oberdan 2/A - Latina - Tel. 0773/40932 - 12 anni
- **VENDO** solo zona Torino tutti i numeri con cassetta del mensile Program MSX e New Program MSX + altri numeri di Super MSX e New Games MSX. Telefonare dopo le ore 14.45 oppure verso le 19.00. Vendo inoltre Avenger, Speed-Hyper Sports 1, Ping-Pong (Konami), International Karate. Tutti originali. - Mauro - Via Martiri Libertà, 23/4 - 10094 Giaveno - Tel. 011/9377936 - 16 anni
- **VENDO:** Computer MSX VG 8020 80k RAM; 32k Rum; con 20 giochi e joystick più manuale al prezzo di L. 350.000. - Cvijanovic Miodrag - Loc. Ronchi, 15 - 33050 Terzo d'Aquileia (UD) - 16 anni
- **CERCO** per MSX 8020 il gioco su cassetta Caveman UCH-Lympics, e Ghosts'n Goblins. Cerco anche Xenon. Prezzo trattabile. Telefonare la sera dalle ore 18.00 alle ore 20.00. - Sandro Rafanelli - Via della Pace, 10 - 51030 Serravalle (PT) - Tel. 0573/51314 - 13 anni
- **VENDO** computer MSX VG-8020 con più di 150 giochi programmi, registratore e 2 joystick a L. 450.000. Telefonare dopo le 18.30. - Denis Golinelli - Via Marconi, 15 - 27022 Casorate I° - Tel. 02/90516413 - 14 anni
- **VENDO** numerosi giochi in cassetta per MSX tra cui Gost'n Goblin, Batman, Wonder Boy, Gost Buster, Kingtmare, Gli antenati, Indiana Jones, Terramex, e un duplicatore in cassetta. - Andrea Rizzardi - Via Tronchetto, 35 - 37139 Verona - Tel. 8902765 - 16 anni

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

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER MSX

27

NEW PROGRAM MSX

NEW PROGRAM

MSX

27

LATO A

- 1 COP TRAINER
- 2 ZAPPER
- 3 GUNS
- 4 SHOOT POINT
- 5 BENONE

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

LATO B

- 6 CPU BOXER
- 7 SPACE KO
- 8 GOLF
- 9 ESCAPE FROM
TOWN LABYRINTH
- 10 TOOT

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

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI