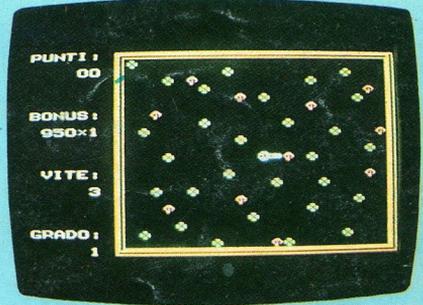


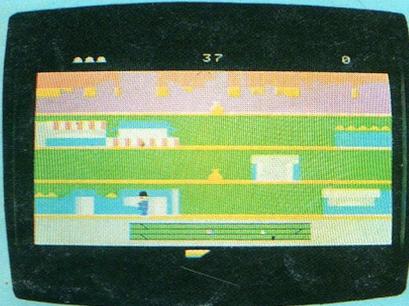
# SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

**RROARR**



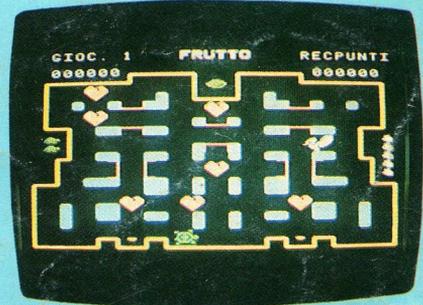
**RABBIT**



**PORTE  
APERTE**

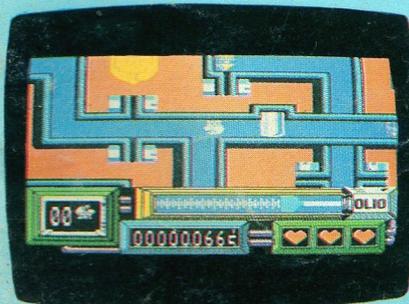
**FLIPPER**

**SPITFIRE**



**I FUNGHI**

**LA MOLLA**

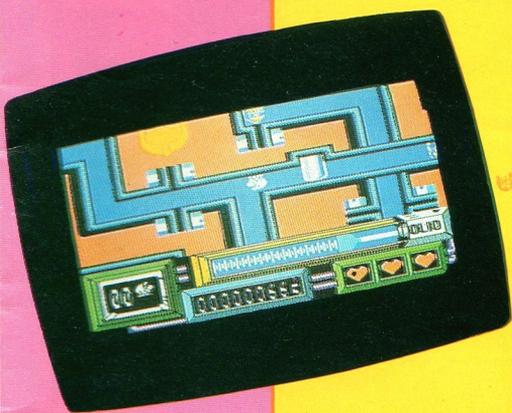


**I MAGNIFICI  
SETTE MSX**  
IN TURBO  
FAST LOADING

# NELLO SPAZIO CON FURORE

**ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI GIOCHI:**  
Inserite la cassetta nel registratore, regolate il volume a circa 3/4 dell'ampiezza massima, digitate l'istruzione RUN "CAS:" e premete PLAY sul registratore; il caricamento dei vari pezzi di programma avverrà automaticamente, fermate il registratore solo a gioco iniziato.  
In caso di caricamento errato del programma in turbo, contraddistinto da variazioni colorate del bordo video, vedrete lampeggiare la spia luminosa del CAPS LOCK presente sul computer, riavvolgete il nastro e cercate di ricaricare il gioco variando il volume fino ad individuarne l'esatta posizione.  
Se dopo aver provato con il suddetto accorgimento non riuscite a caricare il programma agite, ma con molta cautela, sulla vite di regolazione dell'azimut.

*Chi crede che le battaglie stellari siano una cosa privata di Reagan e Gorbaciov si sbaglia di grosso. Anche Super MSX si vuole occupare delle battaglie interstellari che coinvolgono i nostri cannoni laser e una massa informe di alieni. A questa sporca guerra batteriologica è dedicata parte della rivista che con Apollo 18 entra nel vivo di questi combattimenti al laser bianco. Con Ikari Warriors siamo invece, al pari di Gothik, nel regno del coraggio personale, in un mondo fatto di eroi e di loro avversari. Power at sea invece ci rimanda sott'acqua, dove finiranno le navi avversarie abbattute dai nostri colpi di cannone.*



- pag. **4 RROARR**
- pag. **5 RABBIT**
- pag. **6 PORTE APERTE**
- pag. **7 FLIPPER**
- pag. **8 SPITFIRE**
- pag. **9 I FUNGHI**
- pag. **10 LA MOLLA**

Per il caricamento  
dei giochi digitare "RUN" CAS:

- pag. **12 NOVITÀ MSX PHILIPS:**  
*Una valanga di nuovi computer  
rivoluzionari*
- pag. **16 APOLLO 18:**  
*Proviamo ad arrivare sulla Luna*
- pag. **20 IKARI WARRIORS:**  
*Una specie di "Commando"*
- pag. **22 POWER AT SEA:**  
*Al comando delle forze americane  
dovete catturare quattro basi  
giapponesi*
- pag. **26 IO:**  
*Una scialuppa, un corridoio  
metallico e tante difficoltà*
- pag. **28 JINXTER:**  
*Un'avventura alle prese con delle  
terribili Streghe Verdi*

# RROARR



## CHE GIOCO È

Il rombo dei motori manda sicuramente in estasi gli appassionati di automobilismo.

In questo gioco vi potrete cimentare nel ruolo di pilota alla guida di un bolide su quattro ruote.

A folle velocità, cercate di rimanere in pista senza urtare i vostri rivali, fino a che vedrete apparire la tanto sospirata linea del traguardo. Le varie gare, da cui dovrete uscire vincitori, pena la squalifica, si svolgeranno su piste differenti in condizioni sempre più pericolose.

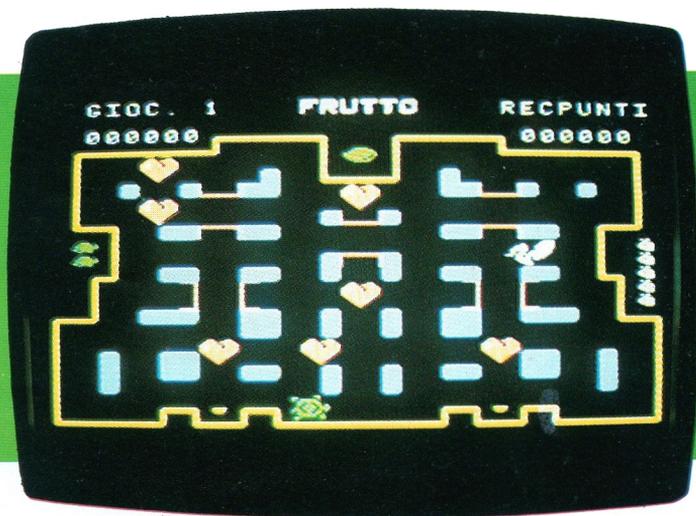
Buio, raffiche di vento, strada ghiacciata, non dovranno fermarvi. Guidate con furbizia e tenete sotto controllo sia le macchine che vi tagliano la strada sia l'indicatore del carburante che inizierà a lampeggiare a serbatoio quasi vuoto. Il controllo della vettura è semplicissimo, l'acceleratore controlla anche la marcia, infatti rilasciandolo e ripremendolo subito dopo, passerete dalla marcia bassa a quella alta. Ricordate che per passare di gara in gara dovrete riuscire a qualificarvi.

Indossate il casco, entrate nell'abitacolo e ricordate che in questo caso l'importante non è partecipare ma vincere!

## TASTI:

**JOYSTICK O TASTI CURSORE**

# RABBIT



## CHE GIOCO È

Il coniglio, interprete principale di questa simpatica vicenda, deve recuperare ogni cuore presente all'interno dello schema. Una volta raccolti i vari cuori dovete guidare la tartaruga, avvalendovi della freccia direzionale che appare alla sinistra del video, nella raccolta dei vari frutti che si trovavano sotto i cuori.

In caso troviate dei cuori rotti, cercate di indirizzare, in modo astuto, un serpente in direzione degli stessi. Otterrete la morte della serpe, la quale risorgerà comunque da un punto ben preciso, e libererete una carota particolare.

Se riuscirete a recuperare quest'ultima, con il coniglio, causerete la trasformazione del protagonista in un essere magico capace di uccidere i serpenti, ricordate che l'effetto ha una durata ben determinata.

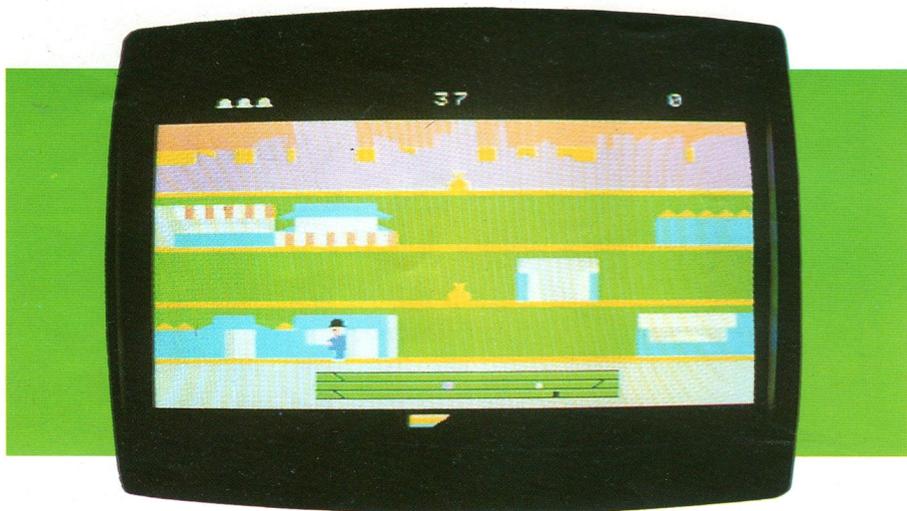
Durante il vostro lavoro, incontrerete altri personaggi più o meno dannosi. Cercate di evitare i vari pericoli concentrando le vostre fatiche nel recupero dei vari frutti, terminati i quali dovete dirigere la tartaruga in direzione della porta che si sarà aperta nella parte alta del video. Terminata la raccolta dovete affrontare un nuovo schema nel quale recuperare nuovi frutti. Non agite con ingordigia, potreste rimanere intrappolati in una morsa letale.

## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

<b>FUOCO/SPAZIO</b>	direziona la tartaruga
<b>GRAPH</b>	scava una buca o mangia il frutto
<b>ESC</b>	ferma/riprende il gioco
<b>CTRL + STOP</b>	torna al menu

# PORTE APERTE



## CHE GIOCO È

Questa è la triste storia di un poliziotto che ha sbadatamente lasciato le porte aperte. Un evaso, approfittando dell'occasione, è entrato in cerca di oggetti di valore. Appena visto il poliziotto, lanciato al suo inseguimento, cerca disperatamente di raggiungere il tetto per riuscire a fuggire.

Il tutore della legge, di cui dovrete controllare i movimenti, deve correre in direzione del fuggitivo cercando, nel contempo, di raccogliere i vari oggetti dispersi per la casa. Il suo arduo compito è inoltre ostacolato da vari oggetti (palloni, carrelli del supermercato, radio, aeroplanini) che, se urtati, gli faranno perdere del tempo prezioso.

Siate prudenti nel muovervi, per passare da un piano inferiore al superiore potrete utilizzare le scale mobili che non permettono la discesa. Ricordate che ai primi tre piani potrete accedere con l'ascensore, ma per l'ultimo piano, quello che porta sul tetto, non c'è via di ritorno. Agite il più velocemente possibile perché il tempo a vostra disposizione è limitato, ma cercate soprattutto di non inciampare nei vari oggetti che circolano nella casa.

## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

**ESC** ferma/riprende il gioco  
**CTRL + STOP** ritorna al menu

# FLIPPER

RECORD

ADRIANO 342540



RECORD CINZIA 348240 → ROLLER

## CHE GIOCO È

Finalmente un gioco-simulazione anche per gli appassionati di quei vecchi scatolotti di legno, pieni di lucine, ingranaggi, molle ed altro chiamati "flipper". Benché vi siano videogiochi molto belli, in ogni sala non manca il flipper che, pur essendosi modernizzato con l'ausilio dell'elettronica, non smette di attirare l'attenzione dei giovani e dei meno giovani, diciamo la verità.

Nel nostro caso abbiamo a disposizione un flipper molto bello che per la sua dimensione non può essere visualizzato in una sola volta. Perciò vedremo, a seconda della posizione della pallina, più sezioni del flipper, ciascuna delle quali possiede un proprio tipo di gioco e di bonus.

Il grado di difficoltà è selezionabile all'inizio del gioco, oltre a questo può essere deciso il numero di giocatori. Dunque, un flipper quasi perfetto. Provate a fare una partita, ci darete ragione!

## TASTI:

**ESC o TAB**  
**BS o RETURN**  
**STOP**

controllo leva sinistra  
controllo leva di destra e lancio pallina  
ferma/riprende il gioco

# SPITFIRE



## CHE GIOCO È

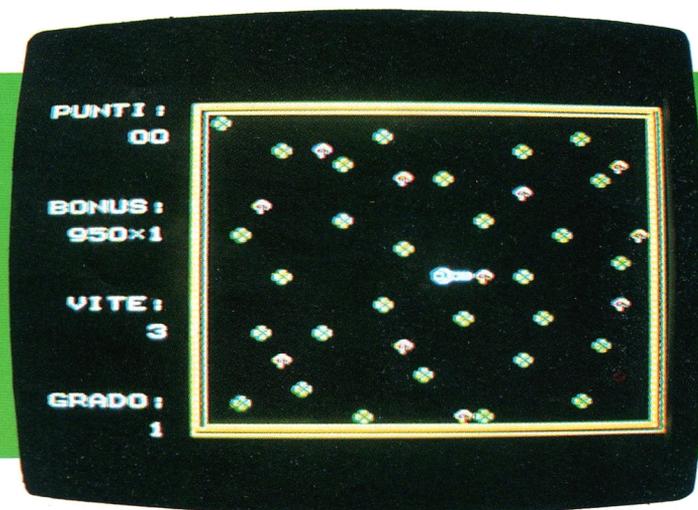
Torre di controllo a Spitfire, roger... Qui Spitfire siamo pronti a compiere la nostra missione, ora decolliamo roger... Entriamo nel mondo del combattimento aereo con questo gioco di guerra in cui avrete a che fare con parecchie unità combattenti nemiche del modello terra-aria, capaci cioè di avanzare a terra e di alzarsi improvvisamente in volo alla ricerca del bersaglio.

Il vostro compito è quello di eliminare tutti i nemici prima che raggiungano la vostra città. Le loro armi, molto potenti, danneggeranno irreparabilmente le mura dei vari edifici fino alla inevitabile distruzione di ogni forma di vita. Perciò non lasciatevi soverchiare dalle truppe nemiche, combattete con coraggio e determinazione, è l'unico modo per uscire vincitori da questa terribile guerra che mette in serio pericolo i vostri concittadini, e forse tutto il genere umano!

## TASTI:

**JOYSTICK O TASTI CURSORE**

# I FUNGHI



## CHE GIOCO È

In un giardino apparentemente tranquillo, si svolge questa particolare vicenda che vede protagonista un simpatico bruco. Questi dovrà mangiare tutti i quadrifogli della sezione del giardino in cui si trova, ed in seguito mangiare anche i fiori rimanenti, cercando di non aggiungere al proprio pasto anche un fungo velenoso. In questo caso non avrete altre speranze che di pregare per un buon trattamento nell'aldilà. Particolare degno di nota, è l'aumento della lunghezza del bruco in seguito ad ogni boccone ingerito. Questa dimensione variabile vi causerà non pochi problemi.

Infatti dovete fare molta attenzione a come vi muovete, perché, a causa di uno spostamento errato, potreste ritrovarvi intrappolati fra alcune parti del vostro lungo corpo. Ogni tanto vedrete apparire un piccolo cuore che, se mangiato, aumenterà il vostro bonus. Oltre al cuore, potrete moltiplicare il vostro bonus per il valore mostrato dalla pallina numerata che si presenta casualmente all'interno del giardino. Procedete dunque alla vostra alimentazione quotidiana, ma non pensate assolutamente ad un buon risottino ai funghi!

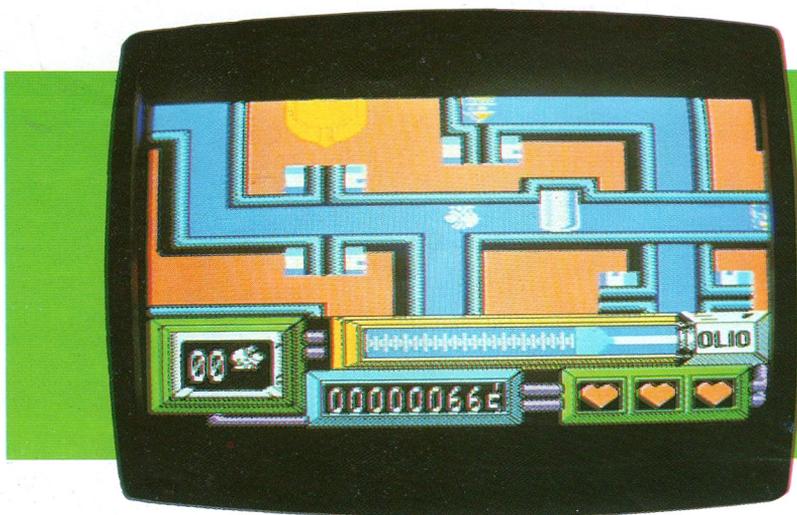
## TASTI:

**JOYSTICK O TASTI CURSORE**

**ESC**

suicidio

# LA MOLLA



## CHE GIOCO È

Un pazzo criminale ha improntato una immensa fabbrica computerizzata nella quale produce dei giochi malefici per insegnare ai bambini che la cattiveria e la perfidia sono le uniche cose necessarie nel mondo. Già una volta il nostro eroe ha perso la partita con questo pazzo diabolico individuo che aveva escogitato un altro perfido piano. Ma questa volta Boing, la molla, ha deciso che deve vincere la seconda sfida e ha pensato di trovare il sistema per far terminare la fabbricazione dei giocattoli.

Viaggiando attraverso un labirinto di tubi sotterranei, dovrete raccogliere dischi, nastri, listati di programma e ROM da utilizzare nel modo corretto per bloccare il computer centrale. Evitate gli alieni che, se urtati, causeranno la perdita di olio indispensabile per la vostra salute.

Inoltre, fate attenzione ai pannelli misteriosi che in certi casi aumentano il vostro punteggio, ma che in altre circostanze potrebbero celare pericoli per la vostra incolumità. Ed ora iniziate la vostra "elastica" avventura cercando di non saltellare troppo, altrimenti potreste perdere il controllo della situazione.

## TASTI:

### JOYSTICK

Z	sinistra
X	destra
O	alto
K	basso/carica la molla
O	fuoco
H	ferma/riprende il gioco
Q	suicidio con ritorno al labirinto di tubi

# STREPITOSO!

## E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI GIOCHI  
PER

# IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE

# LE NOVITÀ MSX DELLA PHILIPS

La Philips si sta proponendo a tutti gli effetti come l'azienda produttrice di hardware che più ha preso sul serio la bellissima avventura dell'MSX. Anche recentemente ha speso un bel gruzzolo di miliardi per poter commercializzare alcune macchine che il pubblico mondiale sta apprezzando in tutte le sue innovative caratteristiche. In Italia l'azienda olandese ha recentemente presentato alcuni prodotti adatti al nostro gusto di "trafficoni" con bit e byte e amanti della comunicazione. Vediamoli insieme.

## **NMS 8245**

*Il nuovo NMS 8245 corredato da **EASE**, un eccezionale pacchetto applicativo integrato, offre a un prezzo decisamente interessante un livello di funzionalità e completezza assolutamente unici per computer dell'analogica fascia di mercato.*

### **LE CARATTERISTICHE CHIAVE DEL COMPUTER SONO:**

- Una unità a dischetti incorporata doppia faccia, doppia densità da 3,5 pollici e 720 kB di capacità;
- 256 kB di memoria Ram;
- Lo schermo a 80 colonne;
- Una elevata risoluzione grafica a 512 colori.

**EASE**, ovvero *Enhanced Application Software Environment* che significa applicazioni in ambiente software avanzato, è un package di cui fa parte una serie completa di programmi applicativi che copre tutte le possibili aree di utilizzo richieste dal lavoro a casa o in ufficio.

**LE APPLICAZIONI DI EASE SONO:**

**WORD PRO:** Programma per l'elaborazione dei testi.

**DESK TOP PUBLISHER:** Per organizzare a video il lay out di stampa con possibilità di integrare colonne di testo con tabelle e grafici.

**DATABASE:** Programma per archiviazione, consultazione e selezione di dati.

**CALCFORM:** Foglio di calcolo elettronico.

**CHARTS:** Per la creazione di grafici finanziari/gestionali.

In qualunque momento è poi possibile richiamare una calcolatrice, un notes, un'agenda appuntamenti. Il programma è gestito a finestre con un menù a icone per semplificare al massimo l'utilizzo e consentire anche all'utente principiante di poter sfruttare a pieno tutte le opzioni offerte dal programma.

La dimensione e la posizione delle finestre può essere cambiata a piacere dall'utente.

L'utilizzo del Mouse SBC 3810 è assolutamente consigliato per una veloce selezione dei comandi dal menù.

**CARATTERISTICHE HARDWARE:**

**PROCESSORE:** Z80A.

**MEMORIA ROM:** 64 kB contenente il linguaggio Basic.

**MEMORIA RAM:** 256 kB, 128 kB Ram utente + 128 kB Video Ram; funzioni di Ramdisk e Memory Mapping.

**TASTIERA:** Integrata a 73 tasti.

**RISOLUZIONE VIDEO:** Modo testo: 40 colonne x 24 righe / 80 colonne x 24 righe. Modo grafico: 7 modi con un massimo di 512 x 212 Pixel e un massimo di 256 colori da una tavolozza di 512.

**FLOPPY DISK DRIVE INCORPORATO:** 3,5 pollici doppia faccia doppia densità 720 kB di capacità formattato.

**CONNETTORI E INTERFACCE:** Tv (RF36), monitor RGB (Scart), CVBS (Scart + Din), Luminanza (Din).

**CONNETTORE:** Per registratore e stampante parallela centronics.

**2 CONNETTORI:** Per joystick, mouse, tavoletta grafica.

**2 SLOT STANDARD MSX:** per espansioni memoria Ram, programmi su cartuccia Rom, interfacce, modem.

**SOFTWARE A CORREDO:** Sistema operativo MSX-DOS, EASE, Designer Plus.

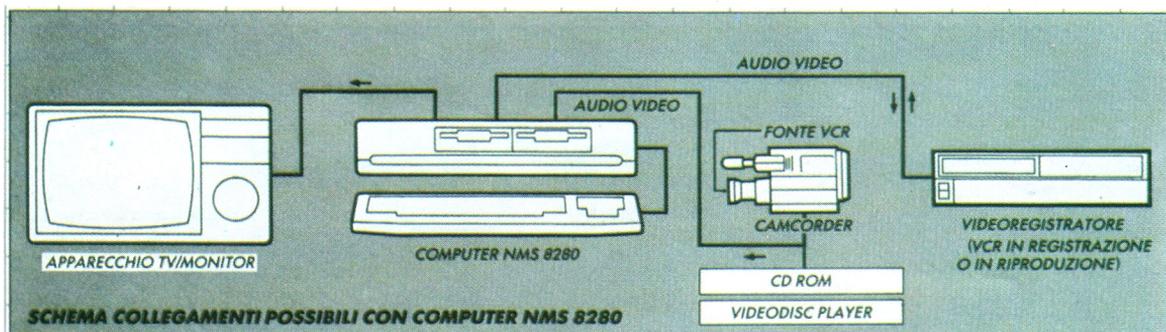


# NMS 8280



**IL VIDEO COMPUTER NMS 8280**, caratterizzato da numerose funzioni particolarmente orientate alla gestione del video è l'apparecchiatura ideale per l'appassionato di videoregistrazione e di grafica al computer. Il video computer NMS 8280 dà il massimo delle prestazioni quando viene utilizzato unitamente ad un videoregistratore, o a un camera recorder. Le specifiche funzioni video dell'NMS 8280 comprendono la digitalizzazione di immagini video, l'elaborazione delle immagini digitalizzate, l'elaborazione di pagine di testo e grafiche da sovrapporre e miscelare con l'immagine analogica proveniente dal videoregistratore.

La titolazione, effetti wipe, animazioni, e altri effetti speciali semplicissimi,



mi da utilizzare grazie al programma su disco e al Mouse dati in omaggio con il computer, consentono la realizzazione di programmi video personalizzati sfruttando a pieno le eccellenti caratteristiche grafiche del video computer NMS 8280 (alta risoluzione, 256 colori...).

**IL PERSONAL COMPUTER NMS 8280** nonostante le caratteristiche prevalentemente orientate alla grafica e alla manipolazione di immagini videoregistrate, resta a tutti gli effetti un computer MSX-1 e MSX-2 compatibile.

Con un design professionale, tastiera separata con tastierino numerico, unità centrale con due floppy disk drive da 1 MB incorporati, l'NMS 8280 della Philips può pertanto eseguire perfettamente l'ormai vastissima gamma di programmi MSX per le più svariate applicazioni. Il catalogo software oltre a programmi per ottici e dentisti, per gestione alberghi e condomini, per gestione magazzino, fatturazione, contabilità è ricco di giochi, programmi musicali altamente professionali e programmi didattici.

A corredo con il computer viene dato il programma Home Office-2 su disco; validissimo strumento di lavoro comprende un programma di elaborazione testi e gestione archivi, un foglio di calcolo elettronico con grafico finanziario, un'agenda appuntamenti e un pianificatore di risorse.

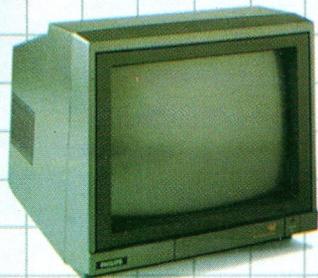
## IL PACKAGE DI COMUNICAZIONE MSX È DISPONIBILE IN DUE MODELLI.

**NMS 1255** con software di comunicazione su disco, è particolarmente indicato per computer MSX-2 con floppy disk drive incorporato e almeno 64 kB Ram. Munito di un menù di gestione molto semplice può essere integrato nel programma applicativo Home Office-2 per creare testi e archivi da trasferire con l'adattatore telematico. Possibilità di salvare su disco videate e di creare un archivio di servizi.

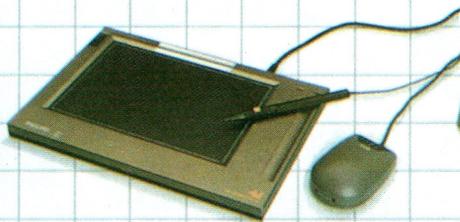
**NMS 1260** con software di comunicazione su Eprom, è particolarmente indicato per computer MSX-1 senza floppy disk drive. Il software in entrambi i casi trasferisce files binari; ciò significa che ogni informazione digitale può essere trasferita, ivi incluso testi, dati numerici, musica, grafici, immagini video digitalizzate, programmi.

## CARATTERISTICHE TECNICHE

- Protocollo di comunicazione V21, V23.
- Velocità trasmissione dati (Baud): 300/300 Full duplex; 75/1200 Half duplex; 1200/75 Half duplex.
- Possibilità di stampa della videata.



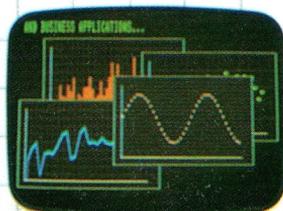
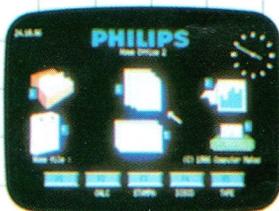
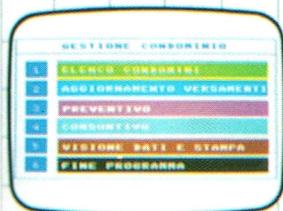
VS 0040  
MONITOR MONOCROMATICO  
VS 0080  
MONITOR A COLORI



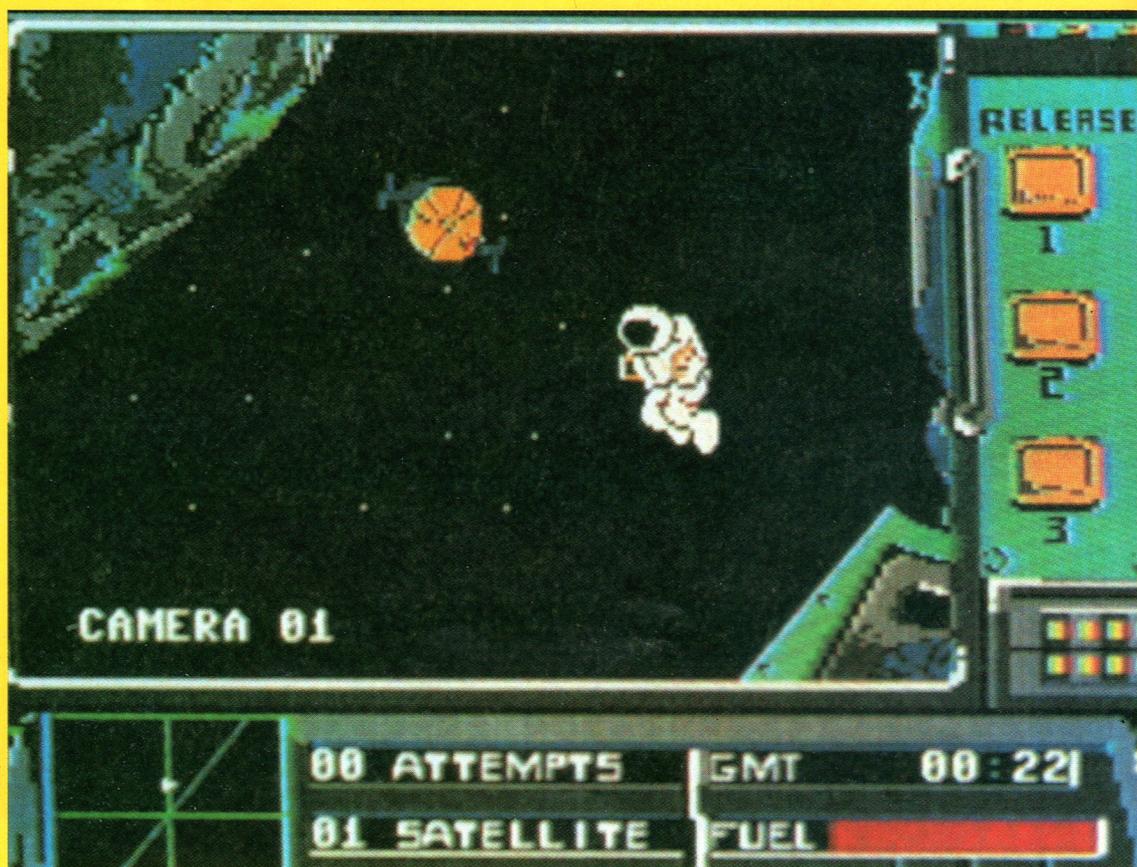
NMS 1150  
TAVOLETTA GRAFICA  
SBC 3810  
MOUSE

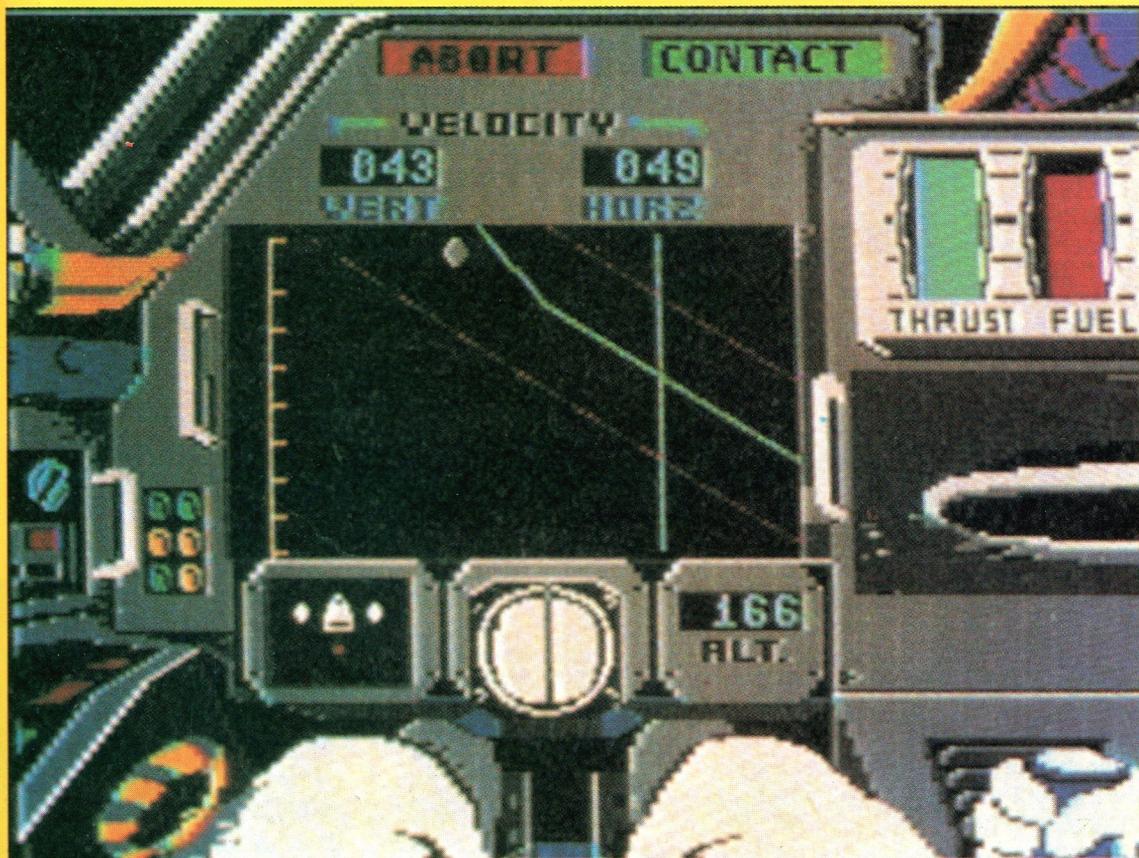


NMS 1431  
STAMPANTE LETTER QUALITY



# Apollo 18





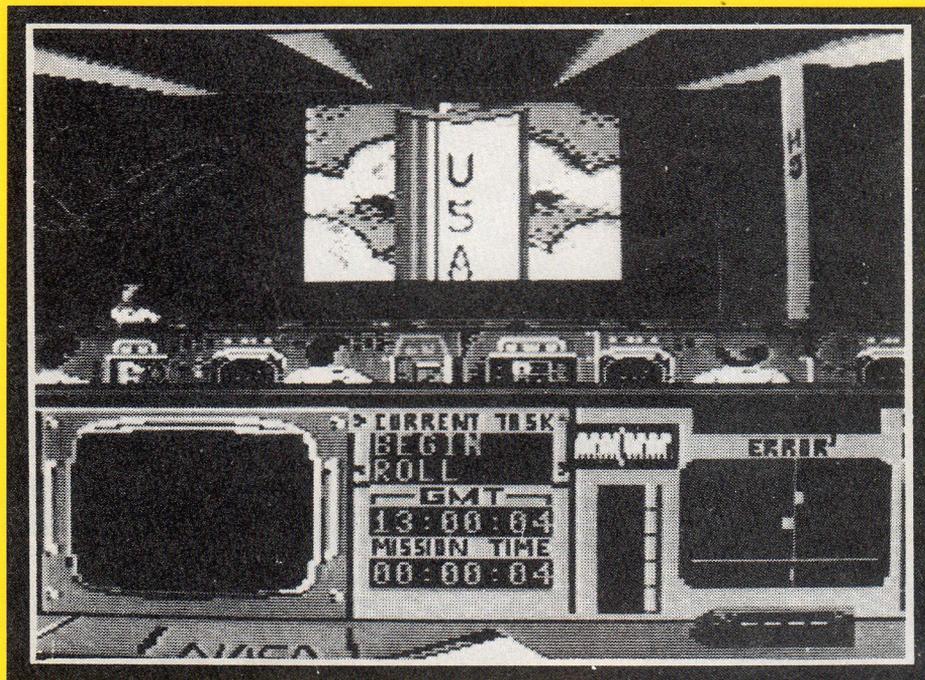
Nel 1961, il presidente John F. Kennedy affidò alla NASA il compito di portare un uomo sulla Luna e di farlo felicemente ritornare a Terra. Sette anni dopo, l'astronauta americano Neil Armstrong scese dal suo modulo lunare e con l'immortale frase «un piccolo passo per un uomo, un balzo gigantesco per l'umanità» divenne il primo uomo a metter piede sulla Luna. Con **Apollo 18**, ora tocca a voi.

All'inizio, appare sul monitor il messaggio "Apollo 18 pronto al lancio", e poi l'invito a procedere alla telemetria. Inutile dire che già a questo punto occorre studiarlo attentamente il manuale, anche per conoscere i vari programmi che vanno inseriti nel computer di volo.

Lo schermo di lancio è diviso a metà: da una parte gli strumenti di bordo, dall'altra gli scienziati che si mordono le unghie nella sala del controllo missione. Al centro della sala c'è uno schermo sul quale sono efficacemente visualizzate le varie fasi del lancio. Quando si esegue il lancio, una voce comunica che il conteggio alla rovescia è iniziato e che i propul-

sori sono stati accesi. Per controllare varie funzioni (come l'attivazione dei propulsori e lo sgancio degli stadi esauriti) c'è un piccolo indicatore. Quando appare una barretta rossa, dovete premere il pulsante di fuoco e premere la barretta quanto più vicino possibile alla riga al centro dell'indicatore. Se fermate la barretta troppo lontano dalla riga, il lancio verrà abortito. È una operazione che va compiuta quattro volte per ciascun stadio del razzo, ma dal secondo stadio in poi bisogna controllare anche una coppia di giroscopi. «Se i giroscopi sballano per più di tre volte, il lancio viene abortito. La cosa non è affatto facile: si tratta di tener d'occhio due indicatori senza perdersi gli ottimi effetti grafici e l'eccellente parte vocale.

Se riuscite a superare l'atmosfera terrestre, il display cambia e mostra l'interno della capsula, gremito di controlli e quadranti, e con un monitor sulla destra. A questo punto dovete attraccare su una stazione spaziale orbitale: per fare ciò dovete fornire i programmi allo schermo telemetria e poi allineare il mirino del mo-

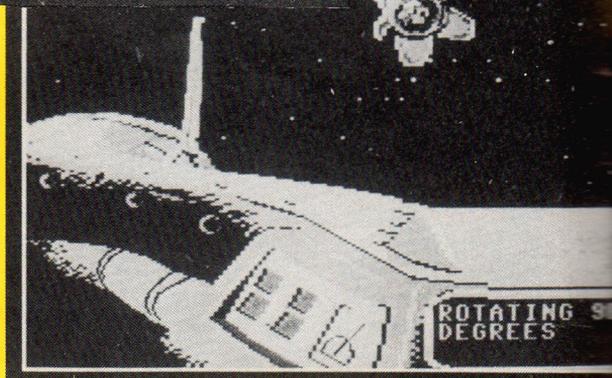


nitor sulla stazione spaziale. Eseguendo con cura e lentamente la procedura, attraccherete felicemente.

La fase successiva è quella delle correzioni di rotta — e si tratta di una fase piuttosto noiosa e del tutto priva di difficoltà. Atterrare sulla Luna è invece piuttosto difficile. Servendovi di un display-mappa per guidare giù il modulo lunare, dovrete accendere i razzi di controllo nella direzione opposta a quella in cui volete andare, e non appena raggiunta la posizione voluta invertire i razzi per perdere velocità e atterrare. Tutto ciò può anche sembrare facile, però si possono fare solo tre tentativi.

Dopo l'atterraggio viene la passeggiata lunare: dovete raggiungere il Surveyor III e poi tornare al vostro modulo senza esaurire l'ossigeno. Tutta questa fase è controllata col joystick, che serve anche a correggere le deviazioni dei vostri salti in assenza di gravità.

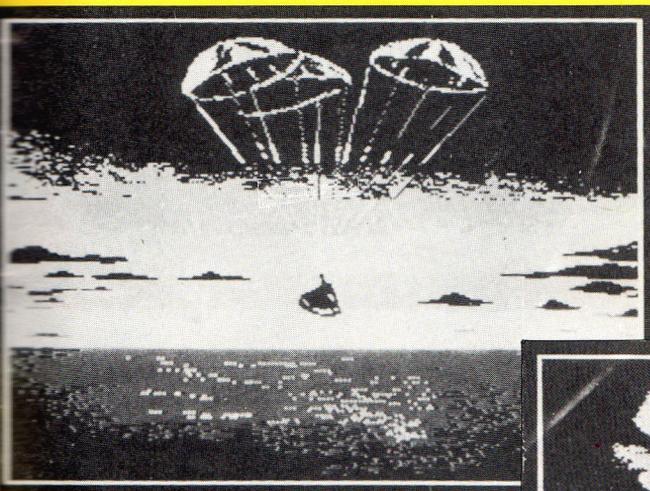
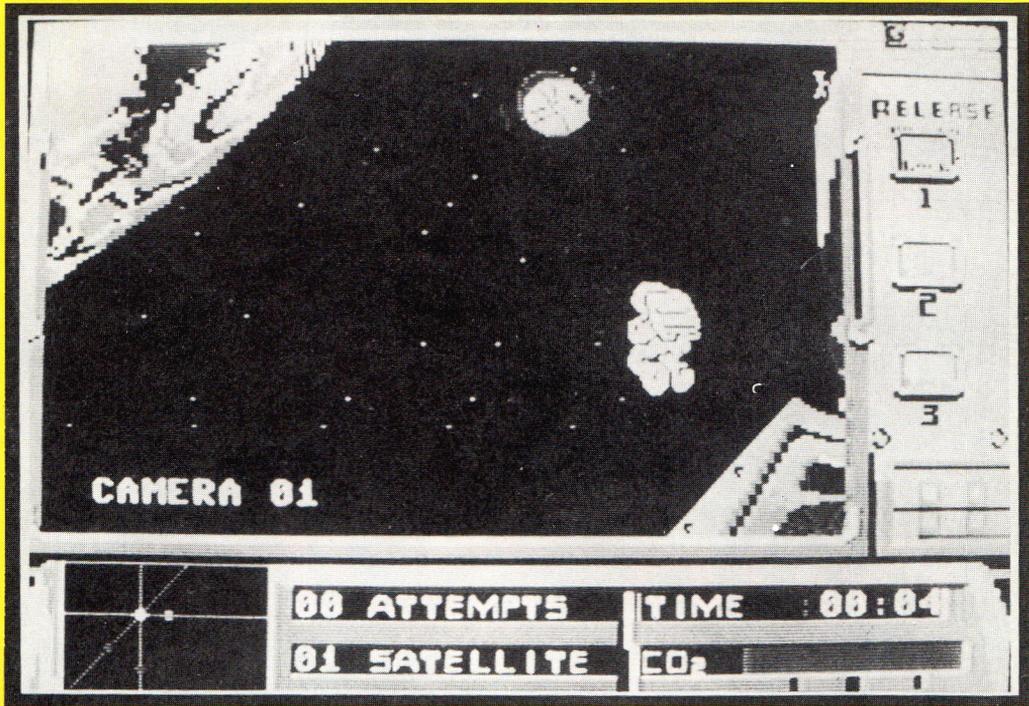
Tornati nello spazio, dovete esercitarvi a prendere al volo i satelliti da riparare. Avvicinarsi al satellite e attivare il braccio meccanico comporta una procedura davvero noiosa e faticosa, e in effetti è questa la parte meno appassionante della missione. Per finire, c'è il rientro. Dopo aver attivato una mezza dozzina di programmi, dovete cercare di mantenere un mirino al centro di una palla. Si tratta di un



compito non facile: più vi spostate dal centro, più vi allontanate dalla rotta giusta e più fa caldo: se la temperatura giunge a superare i 5000°, per voi è finita. A missione completata, ci saranno parecchi discorsi e numerosi schermi ad alta definizione: nel caso più fortunato (uno splashdown perfetto) sentirete l'innocente americano.

**Apollo 18** è un gioco eccellente, con una buona grafica impareggiabile qua e là da effetti speciali e tocchi raffinati. Anche gli effetti sonori sono notevoli. La sintesi vocale non è di altissima qualità, ma forse vuole simulare una trasmissione che viaggia per migliaia di chilometri. Un programma originale e divertente, indispensabile per tutti gli appassionati astronauti.

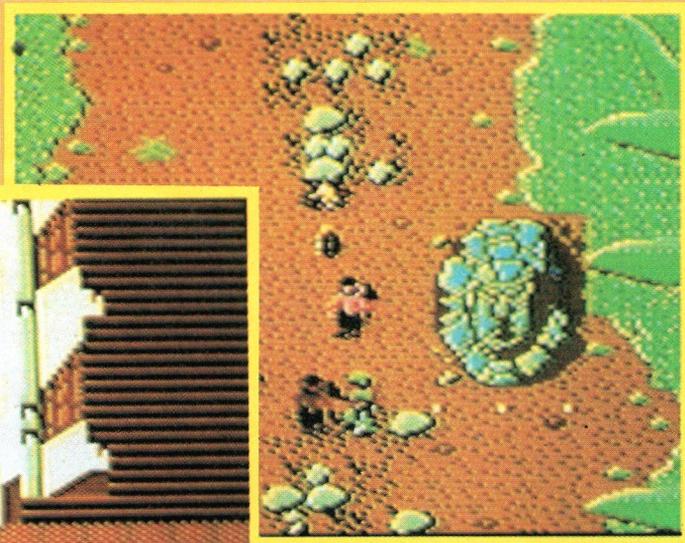
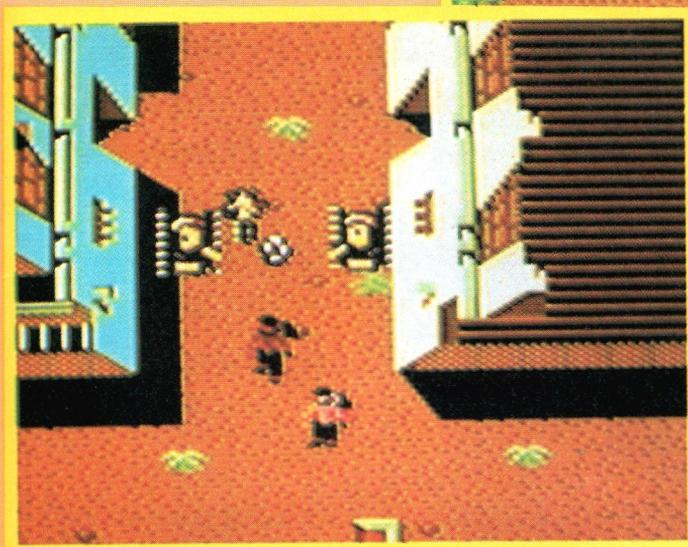
**Cristina Barigazzi**



# IKARI

## WARRIORS



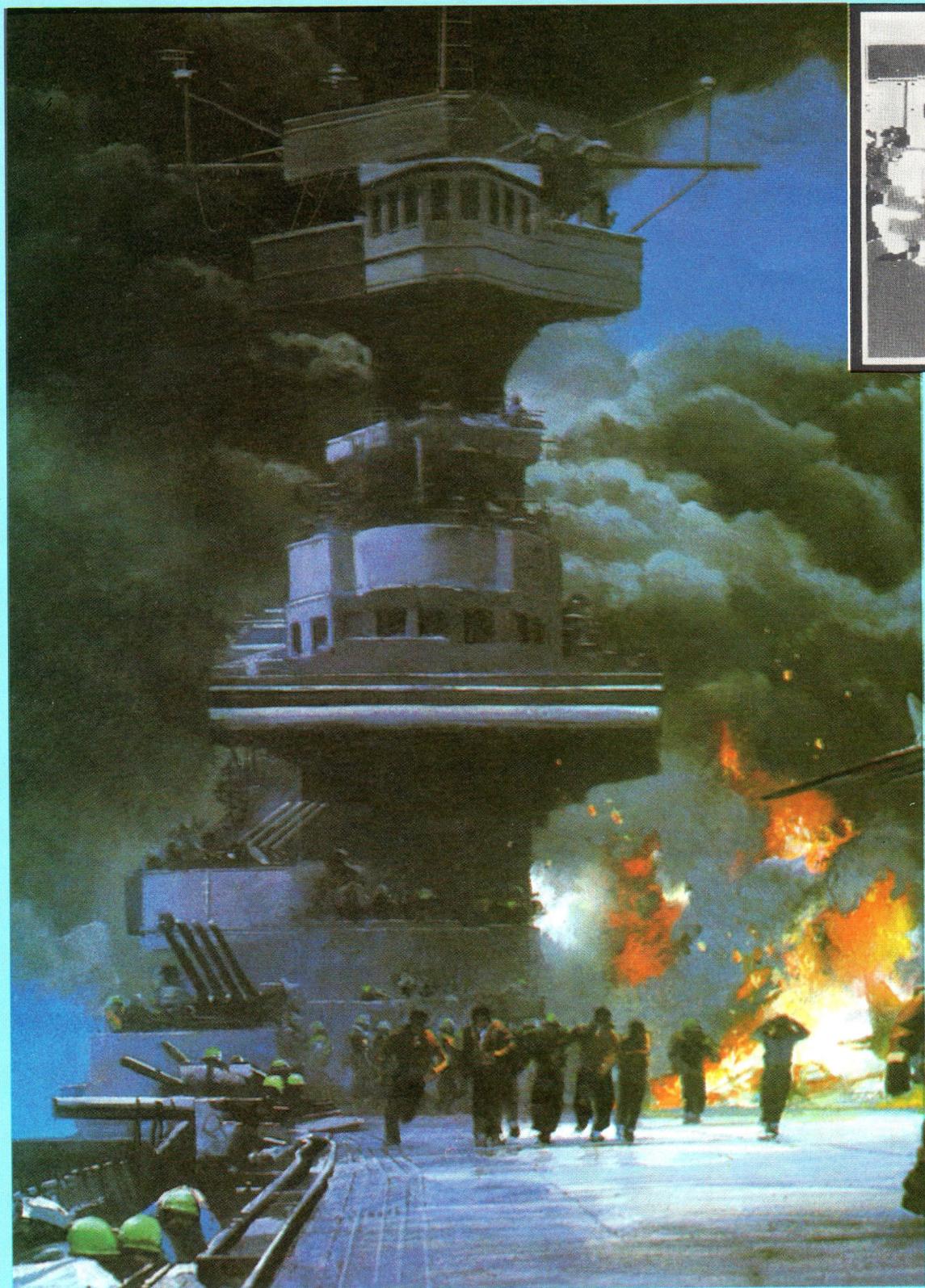


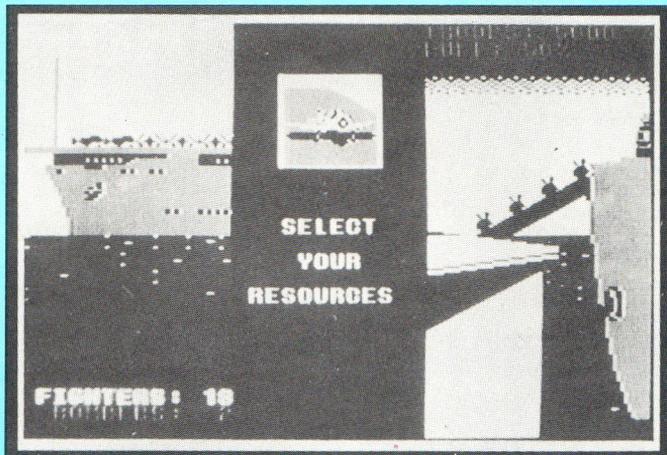
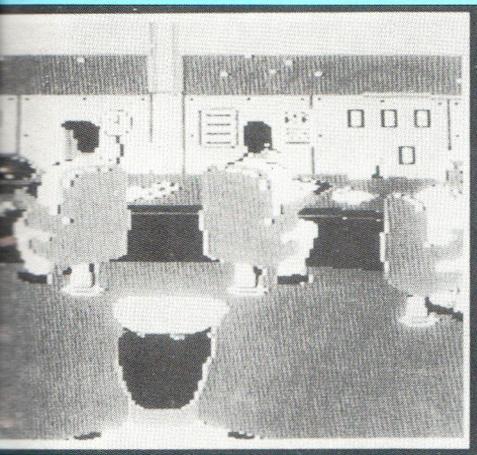
Dopo ben diciotto mesi di ritardi, pubblicità, contrordini ecc. la Elite ha finalmente pubblicato **Ikari Warriors**, l'attesissima conversione del gioco-cult da bar della SNK. Valeva la pena di attendere tanto? Be'...

**Ikari Warriors** è fondamentalmente una versione infiocchettata di **Commando** della Capcom, anche se con un'importante differenza: sono due i giocatori che possono combattere contemporaneamente sullo schermo. Esso ha già avuto parecchi cloni, tra i quali due seguiti graficamente diversi ma per il resto praticamente identici della SNK, **Victory Road** e **Guerilla Wars**. La Elite si è assicurata una primizia realizzando la prima conversione per il C64 di un gioco della SNK — dato che la conversione di **Tank** promessa dalla Imagine non è ancora uscita a causa di una serie di ritardi. E veniamo alla vicenda. I due supercommandos Paul e Vince devono liberare il generale Alexander Bonn, che è prigioniero di una banda di fanatici terroristi. Per portare a termine la missione dovranno affrontare circa 75 schermi di paesaggio a scrolling orizzontale, infestato da soldati nemici, elicotteri, carri armati e postazioni di mitragliatrici. Proiettili e granate non abbondano, però strada facendo ci si può rifornire, nonché avvalersi di bonus spe-

ciali, come il fuoco a lunga gittata, il fuoco rapido, le granate ad alto esplosivo e una bomba intelligente che distrugge tutti i soldati nemici presenti sullo schermo. Ma non è tutto: troverete un po' dappertutto dei carri armati senza equipaggio che attendono solo che voi li pilotiate e facciate a pezzetti chiunque sia tanto stolto da tagliarvi la strada. Attenzione, però: se venite centrati da una granata, il carro armato si incendierà e dovrete uscirne in tutta fretta.

Bisogna ammettere che la versione da bar non era nulla di speciale, e che la sua popolarità era soprattutto dovuta alla novità — a quell'epoca — dell'interazione simultanea tra due giocatori, più che a una particolare originalità del gioco. Questa conversione conserva il fascino dell'originale ed è anche più difficile, dato che esiste il rischio di sparare al proprio compagno. Tutto sommato, si tratta di un gioco avventuroso all'antica, in cui il divertimento è garantito. Grafica ed effetti sonori sono scialbi e dire che nei titoli di testa la grafica è attribuita a ben quattro artisti! La Elite ci ha messo più di un anno per produrre questo gioco, ma è stato uno spreco di tempo. Peccato, perché con un po' di sforzo in più avrebbe potuto diventare un classico.





# POWER

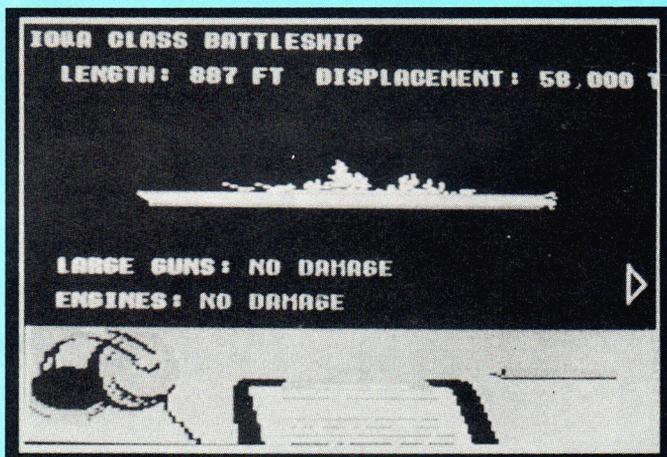
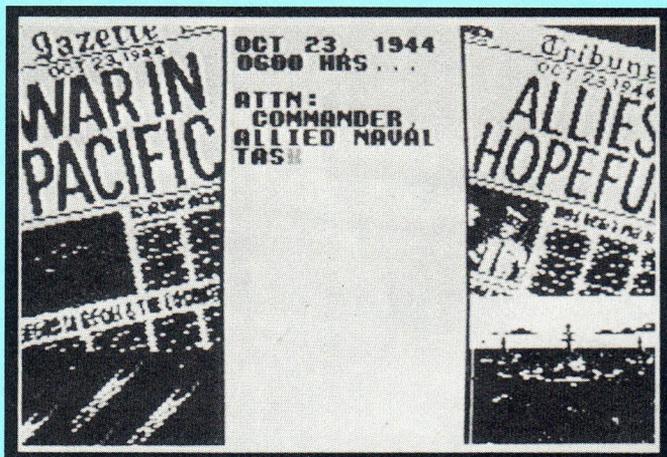


# AT SEA

In **Power at Sea** siete al comando delle forze navali americane: il vostro compito è di catturare le quattro basi giapponesi nel golfo di Leyte. All'inizio del gioco sceglierete il numero dei caccia e dei bombardieri da assegnare alla vostra portaerei, nonché il numero dei marinai e la quantità di carburante necessari al convoglio. Durante la missione vi renderete conto voi stessi delle combinazioni ottimali.

Lo schermo principale raffigura il ponte di comando dell'ammiraglia, con la nuca del comandante nel bel mezzo. Di fronte a lui siedono i quattro ufficiali addetti alla navigazione, alle comunicazioni, ai danni e alle armi. Usando il joystick potrete far girare la testa del comandante verso quell'ufficiale che deve svolgere una data funzione. Se invece un ufficiale

avrà bisogno dell'attenzione del comandante, si sentirà un cicalino e l'ufficiale volterà il capo. Il comunicatore riceve i messaggi dal quartier generale, avverte se il nemico è stato avvistato o è all'attacco e quando viene raggiunta una destinazione lo comunica al comandante. Il navigatore studia invece la rotta del convoglio su una mappa del golfo: la rotta viene segnata muovendo un mirino col joystick. Qui si tratta di scoprire la rotta più breve tra una base nemica e l'altra, in modo di risparmiare carburante. Una volta stabilita la rotta, sceglierete la velocità; sulle lunghe distanze potrete avvalervi del "tempo compresso". L'ufficiale addetto ai danni fornisce una immagine della nave, con indicazioni sia grafiche che testuali dei danni subiti. Avete solo 96 ore per portare a



termine la missione, e quindi non potete permettervi ritardi. L'ufficiale addetto alle armi controlla gli aerei, i cannoni e le truppe da sbarco, e inoltre indica quale forza meglio si adatta a una data azione. Quando si avvista un incrociatore nemico, prima si mandano i caccia ad "ammorbidirlo", poi lo si bombardano. Ai kamikaze provvede invece l'antiaerea. In vista della terra, i cannoni a lunga gittata martellano le installazioni costiere del nemico in preparazione allo sbarco degli assaltatori. Gran parte dell'azione avviene sotto forma di una sequenza di immagini, come delle inquadrature di un film.

Potrete anche volare, ma tutto si riduce a una squallida visuale dalla carlinga e a un solo tentativo di colpire l'incrociatore per ogni aereo. Lo stesso dicasi per i cannoni: si possono muovere su e giù e lateralmente, come in **Beach-Head**, e sparano, ma questo è tutto. Il tutto è

molto noioso, poiché non è possibile alcuna precisione di tiro.

La frustrazione più grossa sta però nel fatto che non si può prender parte direttamente allo sbarco finale, che si svolge anch'esso con una serie di immagini. Sullo schermo appaiono brevi messaggi testuali — tipo "occorrono rinforzi" — ma il giocatore non può far altro che attendere l'esito dello scontro. Se riuscite a catturare tutte e quattro le basi, o se siete troppo danneggiati per continuare, venite rispediti alla base e vi verrà assegnato un punteggio che va da "comandante" a "mozzo". La grafica è ottima, molto attenta ai più minuti dettagli; gli effetti sonori sono buoni, ma non eccezionali. **Power at Sea** è un gioco ben concepito e realizzato che però si rivela carente nelle sequenze d'azione — e questo è un grosso difetto per un gioco che dal punto di vista strategico non è certo molto impegnativo. ●

**ECCEZIONALE**

**E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE**

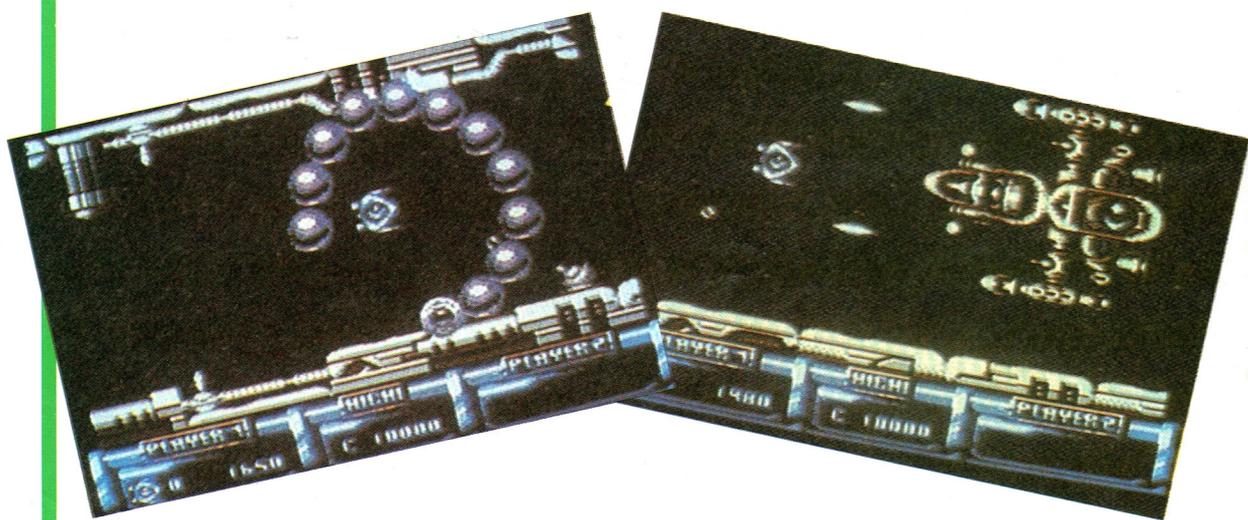
**MSX HIT**  
**PARADE**

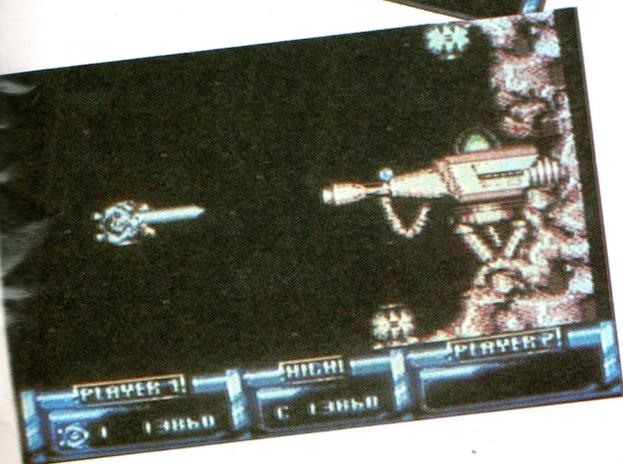
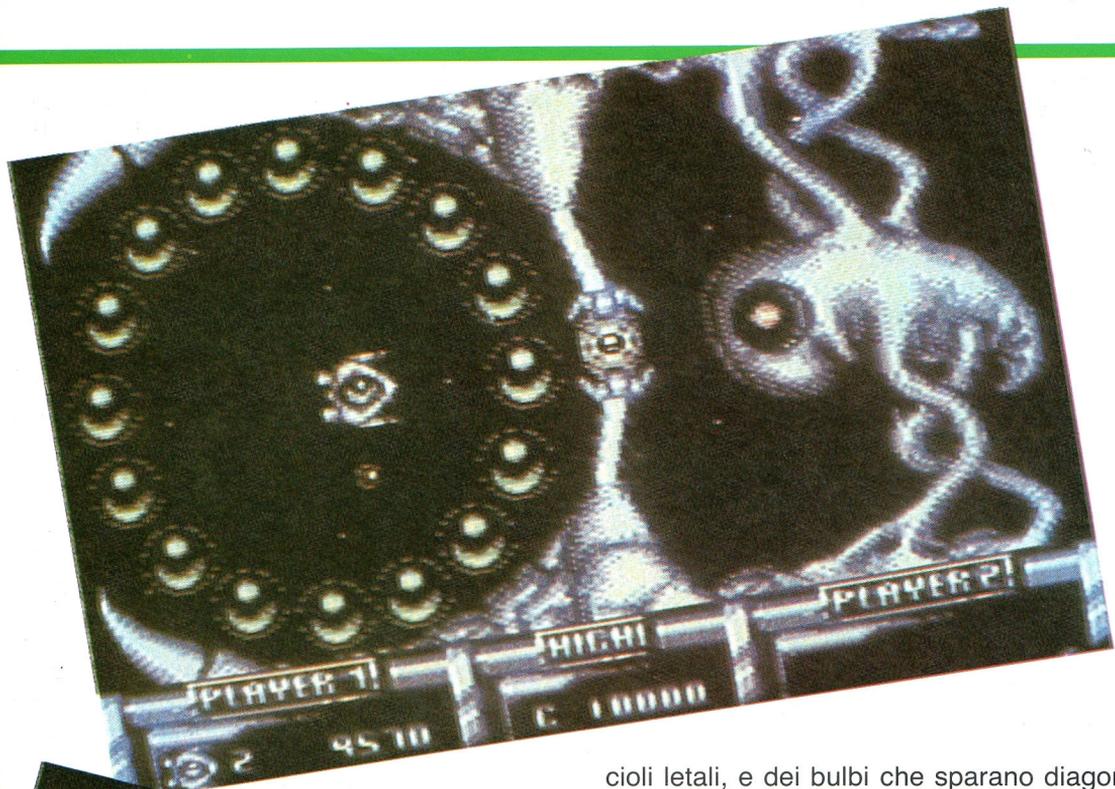
**32 PAGINE A COLORI**

**UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI**

**Io** è un nuovo gioco della Firebird la cui filosofia può essere così riassunta: sparare a tutto quello che si muove! È la Firebird stessa ad affermare che "si tratta di un gioco avventuroso orizzontale sul tipo di **R-Type**". In poche parole, la Firebird si è pesantemente ispirata — per così dire — a un riuscitissimo gioco da bar, e ha fatto bene, poiché se c'è un gioco avventuroso da bar al quale ispirarsi è proprio quello della Irem. Che **Io** sia così bello è già di per sé notevole, ma è ancor più notevole che a crearlo siano stati il programmatore Douglas Hare e il grafico Bob Steven, che fino ad oggi non avevano mai realizzato un gioco: si tratta quindi di un debutto eccezionale.

Il gioco ha solo quattro livelli, che però sono molto lunghi e ad ogni ripetizione aumentano notevolmente di difficoltà. L'impaginazione degli schermi è sempre simile: una superficie sotto, una sopra, e ondate su ondate di astronavi che vi attaccano, mentre al termine di ogni livello c'è ad attendervi l'ormai classico supercattivo. I quattro livelli sono graziosamente colorati e popolati di avversari assai poco graziosi. Una scialuppa vi deposita al primo livello, un corridoio metallico con postazioni di cannoni sopra e sotto, serpenti sinuosi simili a quelli di **R-Type** e laser che sparano dal fondo dello schermo affettando come un bisturi la vostra navicella. Una grande astronave vi impedisce l'accesso al livello successivo: distruggetela e passerete alla giungla, un tunnel pieno di rampicanti e di piante decisamente sinistre. Ci sono ad esempio delle specie di baccelli che si aprono lanciando piccoli boc-





cioli letali, e dei bulbi che sparano diagonalmente attraverso lo schermo delle micidiali scariche laser. Al termine del tunnel-giungla vi attende un grande teschio soggignante.

Il terzo livello è un rosso paesaggio lunare su cui si librano delle bolle ingannevolmente graziose: se le toccate, farete una brutta fine. Se riuscite a giungere alla fine, un enorme lanciarazzi vi sparerà addosso raffiche di grossi ectoplasmi fotonici.

L'ultimo livello è un groviglio di spine azzurre che non solo vi assediano e vi soffocano, ma vi rendono anche più difficile procedere. Giunti in fondo, dovrete affrontare un gigantesco feto scortato da un serpente: dovrete usare un bel po' di colpi per eliminarlo.

Nel corso del gioco godrete di ben pochi extra, qualche arma che potrete ottenere colpendo delle sferette verdi che appaiono di tanto in tanto a tutti i livelli: una volta colpita, si trasformano in armi che raddoppiano la vostra potenza di fuoco. Colpite una seconda sferetta, e la vostra potenza di fuoco risulterà triplicata. Colpendone una terza, una sferetta si attaccherà alla vostra ala. Dopo un massimo di due sferette, colpendole otterrete solo delle bombe intelligenti o delle vite supplementari. **Io** possiede tutti gli elementi che rendono avvincente un gioco. Si tratta di un gioco forse un po' troppo difficile, ma la programmazione è di prima qualità, la grafica ottima e l'avventura travolgente.

# JINXTER

Le immagini della storia di questo gioco appartengono alla nostra mente, e sono talmente reali da emozionarti. A differenza di **Guild of Thieves** (società di ladri), dove Geoff Quilley disegnò il formato originale a 16 bit, **Jinxter** ha avuto l'onore di avere tre artisti ai suoi piedi che l'avrebbero trasformato in un vero master-piece, ognuno con un compito ben preciso.

Ciò aggiunge più interesse e, malgrado sia stato raggiunto lo stesso alto livello standard, viene resa molto evidente la varietà dello stile. Ma, quadro dopo quadro, **Jinxter** è tutt'altro che un semplice scrolling, è una vera novità che sta per decollare. E un altro ancora ne sta arrivando: **Assassin** (nonostante questo non sia il nome definitivo). Una delle tante persone indaffarate nella stanza era il suo autore Red (**The Pawn**, la pedina) Staggles, che stava riguardando il testo. **Assassin**, attendendo il nuovo nome, sarà l'avvio di una nuova formula di questi scrolling di avventure: basato

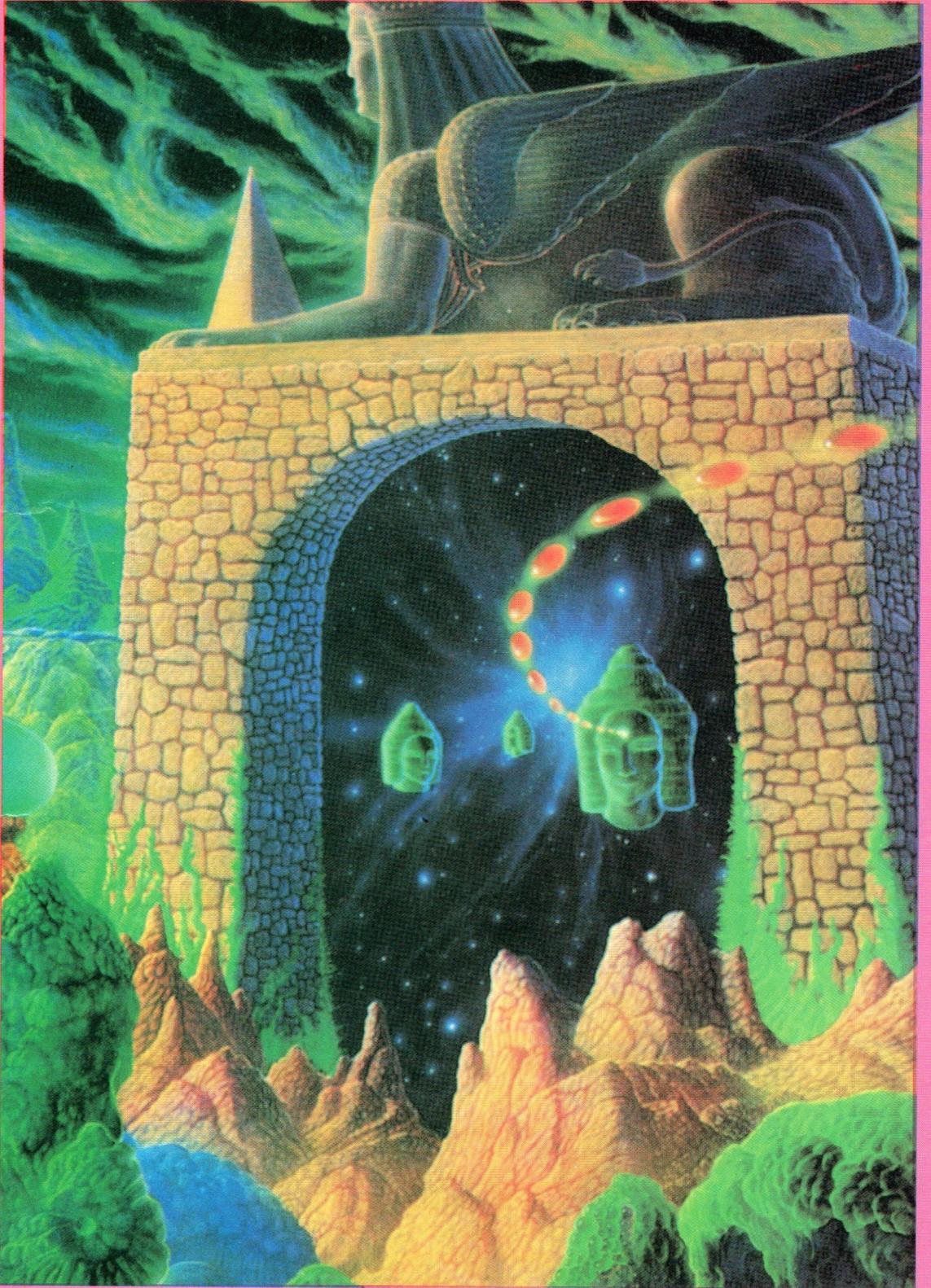
sul mondo dell'alta finanza, intrighi matrimoniali e relazioni d'affari.

Dovrai arrangiarti in qualche modo in questo sfondo e, se tenterai di carpire qualcosa in più di ciò che ti è stato permesso, allora qualcuno cercherà di ucciderti.

Ci saranno molti più personaggi con cui giocare in **Assassin**, ma l'avventura non sarà forse una così grande attrattiva per i giovani della Magnetic Scrolls. "La nostra speranza è quella di attirare una audience più seria e un mercato di adulti" spiegano alla Software House, aggiungendo che non c'è alcuna ragione per la quale anche il pubblico di ragazzi non dovrebbe apprezzare il gioco. Afferrando il tanto desiderato disco decisi che era giunto il momento di una fuga.

Per giocare dovrai considerare **Jinxter** proprio come un mezzo-Dio. Solo il modo con cui scende dal cielo e atterra accanto a me sul pavimento, mi convince che egli è, in effetti, il guardiano della sezione di Turani (the sacred





charm subdivision, divisione sacra e magica) da cui diceva di venire.

“Quel non so cosa delle Streghe Verdi è stato strappato e disperso” mi disse. Se ciò potrà esser trovato e ricomposto, prima che le streghe stesse lo facciano, esse stesse perderebbero tutto il loro potere. Ma questo era compito di un mortale, non di un Dio, ed io lo ero. Non è vero?

Questionando sul formaggio presente nel sandwich che stava mangiando, mi diede un documento, me lo fece leggere (muoviti devo tornare da mia moglie e dai miei figli) e... puff... se n'era già andato. E da qui la ricerca delle sette magie.

L'avventura ha luogo in paese, ma particolarmente nel bungalow, e subito attraverso i campi (occhio al toro) sino al cottage del tuo amico Xam. Ora Xam è misteriosamente scomparso dopo averti telefonato e ammonito che... chissà? È quindi con rimpianto che vai nel suo giardino (e vedrai un bagno-mosca molto più piccolo di un bagno per uccelli ma che assolve alle stesse funzioni).

Avevi passato alcune estati felici con Xab: e anche le serate erano simpatiche passate a guardare le mosche divertirsi ad urlare e a

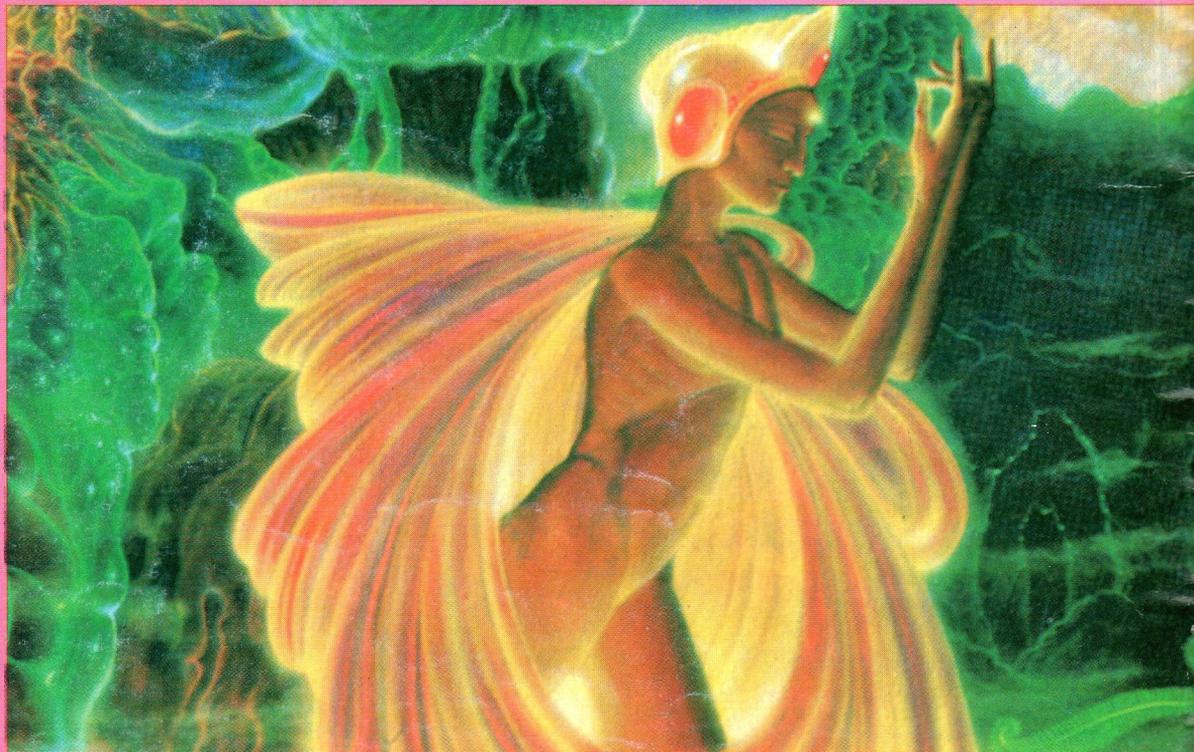
sbattere le loro ali. Ma ora è inverno, ed ogni autunno esse si dirigono al Dead Fly Wood (legno delle mosche morte) a morire.

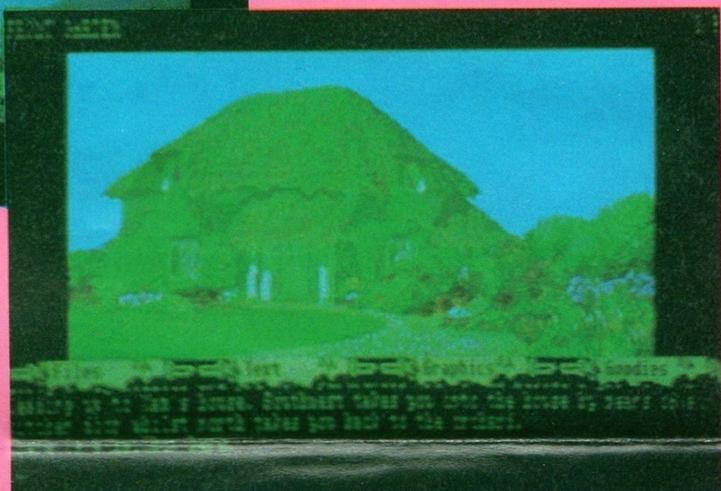
È un testo di divertente humor che contiene molti puzzles, che quando pensi d'aver risolto, avranno bisogno di altri quattro o cinque tentativi prima di essere chiariti, perché non funziona proprio come pensi tu. Quindi conserva spesso la tua posizione. Come con Lebling, il postino che arriva sbuffando e ansimando, che non riuscirà a darti il pacchetto, è tu troverai l'ufficio postale che non ti svelerà come averlo.

Sembra facile, eh? Ma quando Lebling ritorna col pacchetto (di sicuro ho già sentito parlare di lui prima, da qualche parte) cercherà di darlo a tutti fuorché al vero proprietario.

Xam ha un giardiniere un po' pazzo, con due hobbies abbastanza strani: fare il formaggio e sparare ai pesci. Quindi non sarà una sorpresa quando, facendo un giretto nella laguna, troverai la canoa di Xam affondata. Ma vai avanti perché avrai da fare parecchio nel villaggio che troverai.

Il villaggio con la sua osteria, l'ufficio postale, il panettiere, l'orologiaio, è esattamente dove l'attenta lettura dell'Independent Guardian pa-





gherà i dividendi. Questa pubblicazione con i suoi soprabiti a spina di pesce, i suoi sandwiches al formaggio contiene parecchi tipi di soluzioni in codice. Ma occhio! Queste "clues" sono solo quello che esse dovrebbero rappresentare, effettivamente esse non ti danno alcuna risposta.

L'Independent Guardian ti aiuterà ad usare le magie che hai acquistato; soltanto per ora. In quanto magiche, verranno usate per fare incantesimi. Il meccanismo è divertente, ma la sua utilità è molto seria, e deve essere imparata attentamente per avere il giusto effetto. Hanno anche i mezzi attraverso i quali sono stati costruiti ingegnosi puzzles. Molti dei problemi connessi con una sfida, non troppo difficile nel giudizio, e che tuttavia dà una grande soddisfazione ed allegria nel risolverli: e molti, inoltre, hanno più di una soluzione. Alcune volte gli ultimi di questi possono portare ad una riduzione di punti, ciò significa che potrai completare il gioco con meno del 100% di punti. Dico che **Guild of Thieves** è nettamente migliore di **The Pawn**. Ed ora dichiaro che **Jinxter** è ancora più divertente e meraviglioso di **Guild**.

Gianni Piazzi