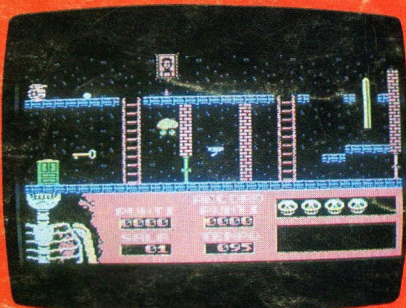


SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

GOSTS E SKELETONS



LOVE AFFAIRS



RANATRAC



GODZY

DIGY DUNG

JAPAN



BIMBOLANDIA



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

MEDIOEVO SELVAGGIO

Mettetevi un po' nei panni scomodi del coraggioso Lancillotto. Cosa fareste se tutto quello in cui credete sta per essere distrutto dalle forze del mare? Probabilmente fareste le stesse cose che ha fatto lui nel gioco-avventura che vi presentiamo questo mese. Sempre al periodo oscuro del Medioevo, o giù di lì, è dedicato anche War in Middle Earth. Il classico mondo galattico è invece lo scenario di Hybris, un gioco davvero eccitante. Più riflessivo Manhattan Dealers e invece da giocare di gran corsa Daley's Thompson. Insomma questo numero è una vera miscellanea di stili.

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.



pag. **4 GHOSTS E SKELETONS**

pag. **5 LOVE AFFAIRS**

pag. **6 GODZY**

pag. **7 DIGY DUNG**

pag. **8 RANATRAC**

pag. **9 JAPAN**

pag. **10 BIMBOLANDIA**

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:

pag. **12 LANCELOT INTO THE
VALLEY:**

I cavalieri della tavola rotonda

pag. **16 MANHATTAN DEALERS:**

L'ispettore Harris al lavoro

pag. **20 HYBRIS:**

Lo sterminatore di alieni

pag. **22 WAR IN MIDDLE EARTH:**

Il Signore degli Anelli

pag. **26 DALEY'S THOMPSON:**

Decathlon per uomini veri

pag. **30 MERCATO DI HARDWARE
E SOFTWARE**

GHOSTS AND SKELETONS



CHE GIOCO È

Nel castello fatato, dove mostri, scheletri e fantasmi vagano per le innumerevoli stanze, dovrai cercare, nei panni di un coraggioso cacciatore di spiriti, di perlustrare tutte le "segrete", recuperando man mano tutti gli oggetti (chiavi, bombe, croci) che ti serviranno nel prosieguo del gioco.

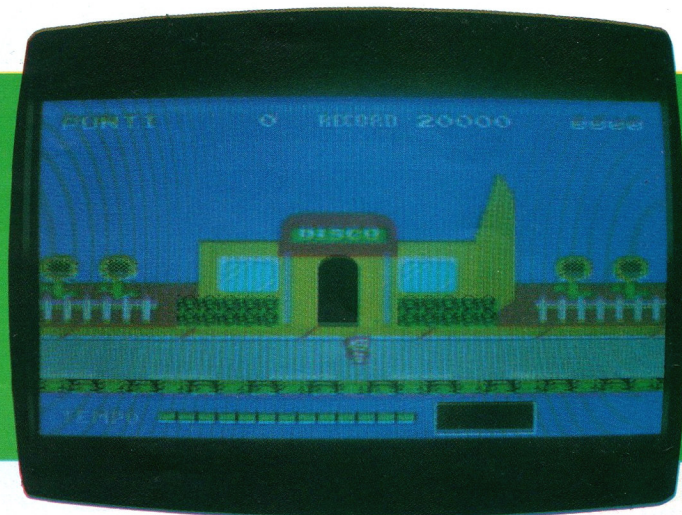
Usa le chiavi per aprire le porte, le bombe per abbattere i muri e passare quindi dall'altra parte. Comunque, la storia del gioco vera e propria, ti sarà presentata a video prima di iniziare.

Occhio al tempo a disposizione e... buona caccia.

TASTI:

JOYSTICK CURSORI

SPAZIO	salta
STOP	pausa



CHE GIOCO È

Eh sì, ragazzi!

L'amore, a volte, gioca brutti scherzi. Il piccolo Miky è in cerca di guai e, compiendo atti vandalici di ogni genere con lo scopo di farsi bello agli occhi della sua ragazza (la cosa non la trovate strana?), viene ricercato da mezza polizia della zona. Come si sa, il crimine non paga, e le forze dell'ordine sono sulle sue tracce. Il tuo compito sarà quello di sfuggire a questa "caccia all'uomo" e stare attento ai volatili che, volando a bassa quota, ti procureranno non pochi guai.

Evita la polizia saltando o, meglio ancora, rimbalzando sopra di loro. Quando si presenta il loro capo, invece, cerca di saltargli sempre sulla testa, guadagnerai la possibilità di recuperare gli oggetti che si presenteranno sullo schermo. Buona fortuna!

TASTI:

JOYSTICK CURSORI

SPAZIO

salta

GODZY



CHE GIOCO È

Siamo ritornati indietro nel tempo e più precisamente nella preistoria. Da bravo "Homo Sapiens", dovrai guidare il nostro amico «Godzy» nell'aspra lotta contro gli essere che fuoriescono dalla terra.

Hai a disposizione il tuo solo fiato incandescente indirizzandolo contro i suddetti nemici. Dovrai stare attento a non farti toccare da loro e a non cadere nelle voragini da dove fuoriescono i mostri assetati del tuo sangue. Ciao e buona fortuna.

TASTI:

JOYSTICK PORTA 1 - CURSORI

SPAZIO spara il fuoco

DIGY DUNG



CHE GIOCO È

In questo gioco, completo di editor per costruirti sempre nuovi schemi di gioco, sei chiamato a recuperare vari oggetti scavando nella terra.

Attento ai massi che ti cadranno addosso, e dopo aver raccolto i vari oggetti, passerai al livello successivo. Cerca di non rimanere bloccato, altrimenti perderai inesorabilmente una vita.

Per meglio riuscire nell'impresa cerca di agire con astuzia e velocità, tenendo presente che hai a disposizione cinque fanta-vite per ogni livello, il che non è male. Buon lavoro!

TASTI:

JOYSTICK PORTA 1 - CURSORI

Tasti da menù

- | | |
|---|-------|
| 1 | gioca |
| 2 | edita |

RANATRAC



CHE GIOCO È

Saltellando qua e là, come è nella loro natura, dovrai guidare il nostro ranocchio alla ricerca del suo caro piccolo "girino". Per fare ciò, dovrai, muovendo i tasti cursori, spostare la rana, da un'altalena all'altra, quando è di colore rosso.

Così facendo e sparando le "bolle" contro gli animali nemici, dovrai arrivare nel luogo dove un cavalluccio marino tiene prigioniero il sopra citato girino e così, liberarlo.

Occhio all'energia che diminuisce via via, che comunque potrai reintegrare portandoti sotto ad una specie di "cappa" la quale ti darà il pieno di forza.

Coraggio, il piccolo ti aspetta!

TASTI:

JOYSTICK PORTA 1 - CURSORI

SPAZIO

spara bolle

JAPAN



CHE GIOCO È

Nell'impero del Sol-levante, dove arditi samurai, ninja, insomma, dove ogni nobile guerriero cerca di arrampicarsi verso la strada dei mitici "Dei", dovrai combattere, attraverso vari livelli, e arrivare alla conquista dello scettro d'oro. La strada è lunga, e tanti sono quelli che, come te, inseguono il successo supremo. Potrai raggiungere il tuo scopo, sparando delle "stelle rotanti" e, cercando di evitare quelle lanciate dai tuoi avversari, uccidere un determinato numero di guerrieri (nel primo livello, solo 10) conquistando la possibilità di passare alla fase successiva. Un consiglio! Cerca di stare basso, a pancia a terra, i colpi nemici non ti uccideranno e potrai così sperare nella buona sorte. Combatti! Nobile samurai!

TASTI:

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO

fuoco

BIMBOLANDIA



CHE GIOCO È

In un paese dove vivono solo bambini e dove il gioco è l'unica preoccupazione quotidiana, le cose stanno cambiando. Esseri maligni hanno disposto ogni sorta di trappole lungo il tragitto che la nostra Michelina andrà a percorrere. I livelli, come i pericoli, che la bambina dovrà superare, sono tanti: cespugli rotolanti, tronchi d'albero, pozzi d'acqua (per superarli devi aggrapparti alle liane penzolanti), e tanti altri ancora, tutti contribuiranno a rendere la vita di Michelina pressoché impossibile.

Le fasi da superare, prima di far ritorno a casa vittoriosa, sono molte, e starà alla tua prontezza di riflessi e alla tua astuzia superarle brillantemente senza alcun problema.

TASTI:

JOYSTICK PORTA 1-2

Tasti da menù

QUESTO MESE IN EDICOLA

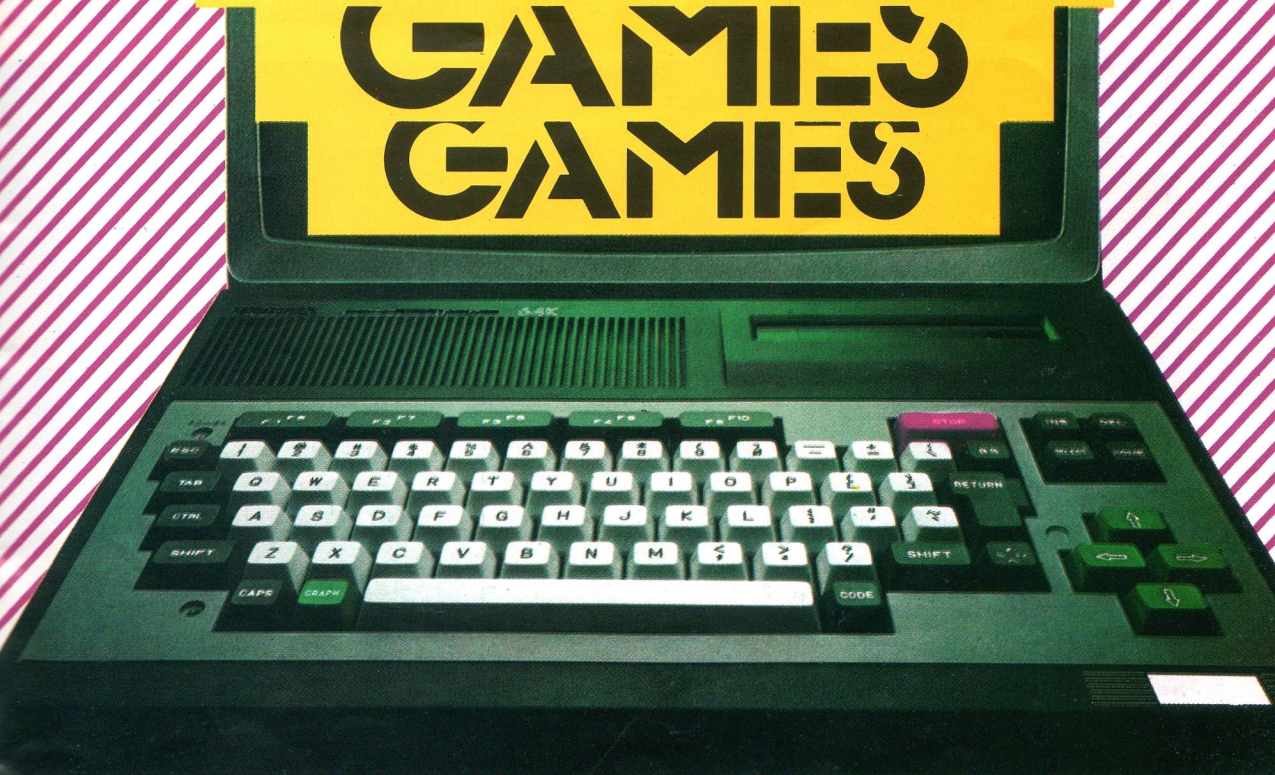
IL NUOVO NUMERO DI

**32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64**

WAR

8
**VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"**

**GAMES
GAMES
GAMES
GAMES**



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

LANCELOT INTO THE VALLEY

È una avventura dei Cavalieri della Tavola Rotonda, impersonata da un nobile cavaliere, Lancelotto. Una grossa ricerca portata avanti da Pete Austin, della Level 9, ha avuto come risultato un'avventura ricca di atmosfera e fedele all'originale Leggenda di Re Artù.

La storia comincia con Lancelotto in viaggio verso Camelot e che viene sfidato da un ca-

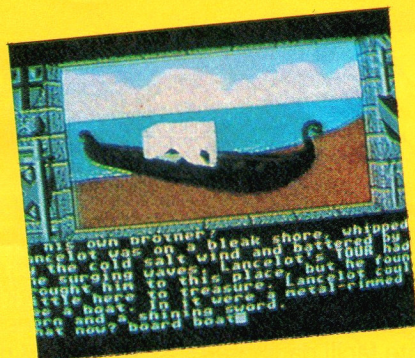
valiere che non vuole permettergli di attraversare un torrente. La battaglia che segue porta Lancelotto a ricevere la nomina di cavaliere, e per questo Re Artù gli dà l'incarico di eseguire una ricerca. Deve viaggiare fino a Logris e liberare i cavalieri di Re Artù che sono tenuti prigionieri lì.

Senza difficoltà, Lancelotto si mette in viag-





gio e, essendo molto nobile, spesso risparmia la vita di quelli che dovrebbero cercare di ucciderlo con l'inganno. Dall'Orkneys alla Cornovaglia, Lancelotto viaggia alla ricerca dei cavalieri scomparsi e in poco tempo si procura un aiutante, il Cavaliere Rosso, e la costante compagnia della damigella Maledisant, dal carattere piuttosto acidulo, sempre pronta a smi-



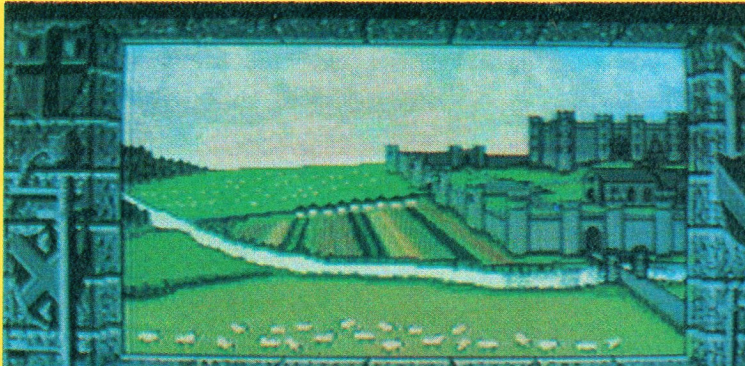
nuirlo.

Il suo aiutante, il Cavaliere Rosso, pur essendo volenteroso, cerca sempre di sfuggire ad ogni incarico che gli viene affidato con le parole "Alcune delle tue richieste non possono essere soddisfatte". Ma alcune ricerche approfondite sul livello di successo raggiunto dal Cavaliere Rosso hanno portato alla conclusione che non aveva nemmeno provato.

In questa avventura puoi ordinare alle persone di fare alcune cose, e in genere ti ubbidiscono, tornando a lavoro compiuto. Puoi anche FIND e GO TO luoghi e cose, e il programma ti porterà automaticamente dove hai chiesto, senza che tu incontri ostacoli, come cavalieri agguerriti, lungo la tua strada. Mentre stai viaggiando verso la tua destinazione, se non hai utilizzato RUN TO al posto di GO TO, vengono visualizzati i dettagli dei luoghi che attraversi in modo che più tardi tu possa fare un GO TO verso quelli che ti possono essere sembrati interessanti.

Ci sono alcuni rompicapi piuttosto difficili, e al-





to have you join the company at the Round Table. Come to me tomorrow, at my castle in Camelot". The king summoned his guards from the bushes beyond, where they had waited to watch the fight, and the royal party rode for the city.

thy command, Sire? attack sheep
many of the shields
great knights. As he
marvelled WHERE they hung, he bethought
himself to hear a scraping. Perhaps
swords were unsheathed nearby.
The damsel Maledisant entered from the
north.

cuni altri estremamente facili. La liberazione di Sir Meliot, per esempio, non è un'impresa particolarmente eroica, basta che tu sia pronto a correre dei rischi. Ma gli uomini imprigionati nel castello di Sir Turquin non sono assolutamente facili da liberare. Arriva fino ad una tavola che si muove lungo la tua strada nel castello, e lì dovrai scegliere fra la possibilità di tornare indietro oppure di lasciarti cadere in un pozzo apparentemente senza fondo dove sono tenuti prigionieri gli uomini che devi salvare. E anche una piccola torre nell'Orkneys si dimostra penosa. Mentre ti avvicini la guardia segnala a qualcuno di abbassare le inferriate dell'ingresso e è così in grado di impedire il tuo ingresso finché riesce a tenerle completamente chiuse.

Per questo la tua abilità nel comandare gli altri è molto utile per alcune strategie interessanti e realistiche. Se tu dicessi al Cavaliere Rosso di andare fino alla torre e attaccare la guardia, mentre tu lo segui quando è occupato nella battaglia? O forse, per avere una buona temporizzazione potresti dire al Cavaliere Rosso di aspettare e partire all'attacco della guardia in modo che vi avvicini contemporaneamente, impostando il tuo comando mentre il Cavaliere Rosso è un periodo WAIT. In questo modo puoi quindi provare molte combinazioni di mosse.

Conservando il formato tipico della Level 9, il programma è composto da tre parti che nella versione su cassetta di solo testo sono a caricamento separato. Due parti sono ambientate a Camelot e a Logris e nella versione su disco non ci si accorge quasi che sono separate, e precedono la terza sezione che tratta delle avventure dopo la liberazione dei cavalieri di Re Artù. Qui il tuo compito è quello di recuperare il Santo Graal.

Purtroppo le prestazioni del programma lasciano molto a desiderare. In numerose occasioni ti appaiono risposte con un testo completamente fuori dal contesto della situazione nella quale ti trovi. Ma la cosa forse ancora più fastidiosa è il non riconoscimento di parole e di comandi che sono in successione ragionevole per la soluzione di un problema. Un caso ben esemplificativo è un fiume la cui acqua non può essere vista se la guardi ma nel quale puoi riuscire a riempire un calice d'acqua. Ti viene descritto un gruppo di sacerdoti "... che bevono dal torrente..." però l'acqua nel calice risulta salata.

In definitiva è una storia proprio buona e ben pensata nella sua prestazione come avventura che viene però purtroppo rovinata dalla mancanza di anticipazione dei possibili comandi del giocatore, e da alcuni errori del testo che a volte ti dà risposte che creano confusione.

OGNI MESE

MENSILE - ANNO VI - N. 1

20 GIOCHI

**CBM 64
SPECTRUM
48 K**

 ARCHIE	 GOB	 DYVO	 WINTER BOB
 GIBBER	 Teeno Calcio	 SPACE HIGHWAY	 BATTLE TRACK
 TENNIS	 GOLF	 BOMBIX	 CARGENIE
 Course	 RUN OUT	 MAD DOG	 FIRST CLASS GOLF
 Musicals	 Sorcy	 DESTRUCTO INC.	 OVERLORD

FAST LOADING "BITURBO"

IN EDICOLA

manhattan

DEALERS



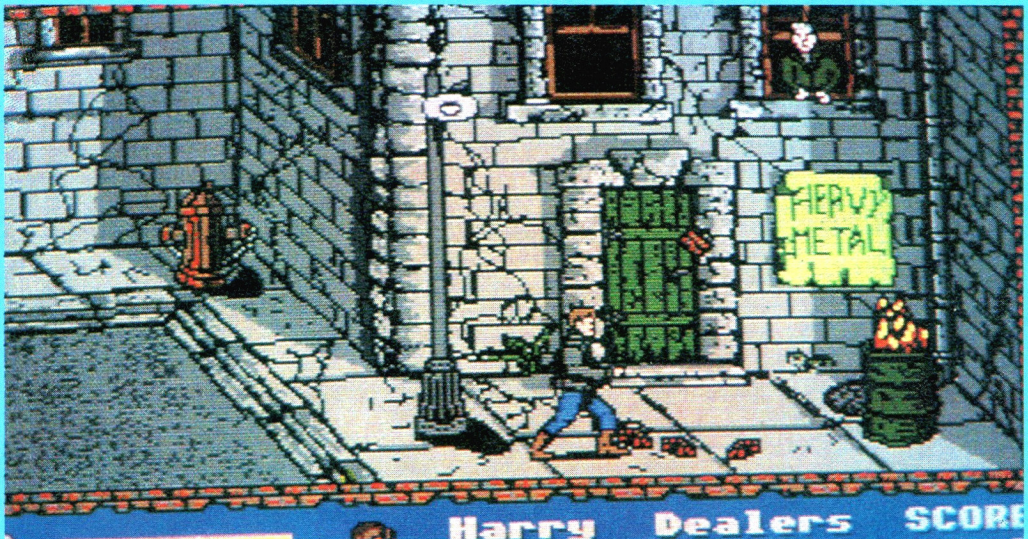


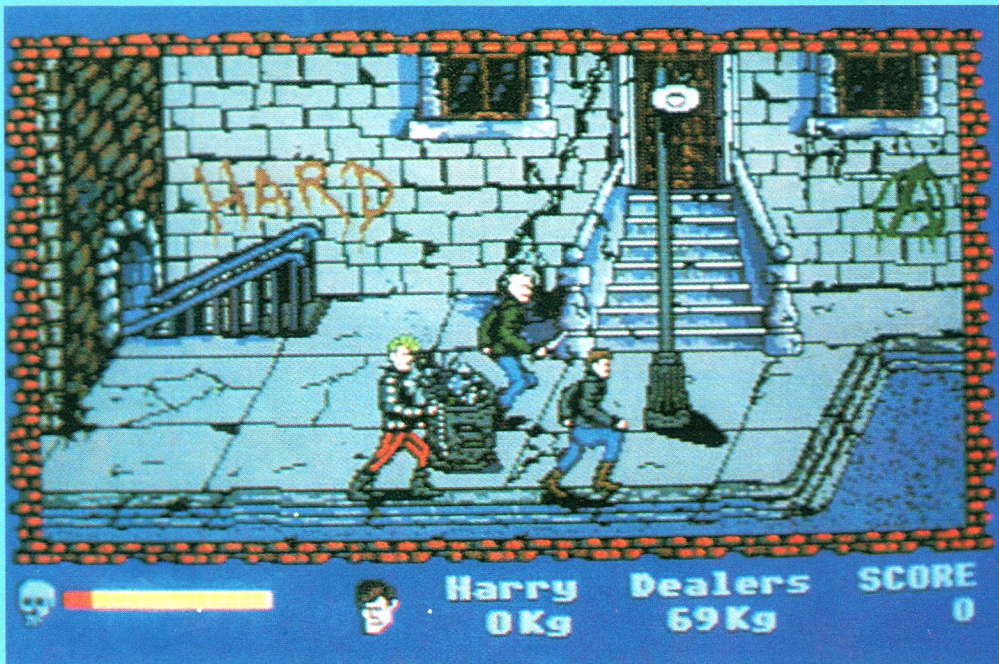
Il beat'em up non è un genere che fino ad oggi è stato molto sviluppato sull'MSX e un gioco che combina questo stile con un'avventura di arcade stile **Last Ninja** non è mai esistito. O meglio, non era mai esistito finché la casa francese di software Similaris non si è lanciata con energia in questo divertente pezzo di violenza.

Tu giochi nel ruolo dell'ispettore Harry, un poliziotto (bianco) che sta combattendo la guerra contro la droga nei brutti vicoli di Manhattan. Harry cammina senza meta per le strade di Harlem, nel Bronx, e a Chinatown e viene di-

sturbato in modi diversi dai punk, dai ciclisti, da quelli che gironzolano con le catene a portata di mano, da negri con le mazze da baseball, da ragazze, e da prostitute. La maggior parte di loro sono imbottiti fino al collo di stupefacenti che Harry può confiscare quando è riuscito a metterli fuori combattimento.

La caratteristica più particolare di **MD** sono i suoi grafici. Sono squisitamente ben disegnati e gli sfondi sono eccezionalmente realistici. Ci sono anche alcuni tocchi originali molto piacevoli come il modo in cui le persone lanciano i mattoni e addirittura i vasi di fiori dalle fi-





nestre contro al povero Harry che sta solo facendo il suo lavoro.

Ma è proprio in questi tocchi che si rivelano le debolezze di **MD**. Avrebbero potuto essere molto migliori. Dopo che hai visitato dieci luoghi diversi sei veramente esausto del gioco in termini di esplorazione. E questo è particolarmente noioso anche perché ognuno viene caricato separatamente prima di apparire sullo schermo. Anche la missione varia di poco con Harry immischiato in una interminabile serie di mischie nelle quali gli assalitori devono es-

sere colpiti un gran numero di volte. Il tutto diventa proprio un po' tedioso e l'elemento di avventura di arcade si perde nel continuo ciclo di combattimenti.

Anche il suono avrebbe potuto essere un po' migliore con qualche rumore in più per i colpi, e magari anche un suono delle catene. Dopo aver giocato **MD** hai l'impressione che il gioco sarebbe stato molto più bello se si fossero preoccupati di estenderlo e si fossero concessi un po' più di tempo. Quelle strade sarebbero state molto più significative. ●

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA

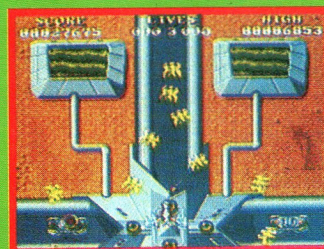
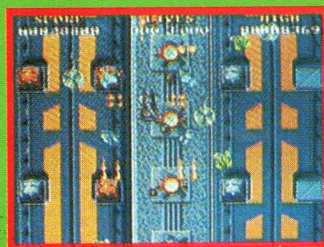
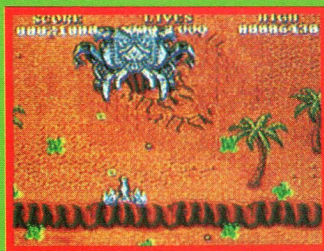


CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER
IL VOSTRO COMPUTER
DA NON PERDERE!

HYBRIS

Mi dicono che fra tutti tu sei il più audace sterminatore di alieni. Quando una colonia su un pianeta molto lontano era stata invasa da intrusi dello spazio esterno c'era un solo uomo che potesse affrontare la situazione. Gli ordini che ricevi sono semplici: scovare la colonia e liberarla dall'invasione degli alieni.

Uno scenario familiare per un gioco familiare: ecco **Hybris**. Vola nello schermo, colpisci un po' di alieni, collezioni un po' di armi e vieni fatto saltare per aria dalla navicella madre alla fine del livello. Ti sarà veramente molto difficile riuscire a trovare un aspetto originale in qualche punto di **Hybris**, ma non sempre è solo l'originalità quello che significa il successo di uno shoot'em up a scorrimento verticale come questo mettendolo fra le file dei migliori e facendolo classificare fra i più belli da giocare. Nello schermo del titolo hai la possibilità di scegliere se impersonare durante il gioco J P Mevarick e K Lovett, anche se il significato di questa scelta non è molto chiaro. Premendo la





I livelli sono lunghi e possono diventare un po' ripetitivi ma i grafici di sfondo sono tutti ben disegnati. I canyon, le creste dei monti, e i crateri del deserto del primo livello sono contrapposti a costruzioni di alta tecnologia. Quando completi un livello vieni ricompensato con un pezzo di grafici di congratulazione mentre viene caricato il livello successivo.

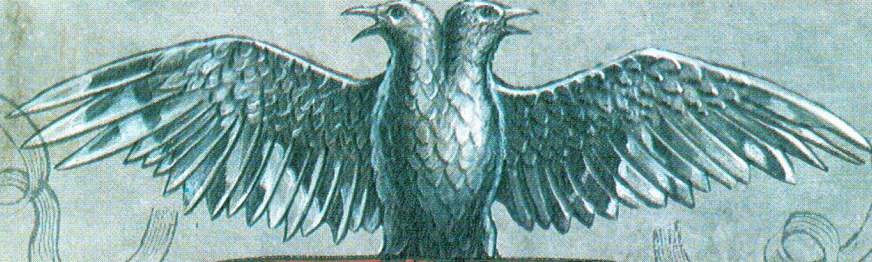
Dal punto di vista del suono, **Hybris** è impressionante, comprende alcuni effetti sonori veramente buoni e delle riproduzioni musicali. I grafici sono ben costruiti; gli sfondi sono attraenti ma le figure sono piccole e spesso poco interessanti (anche se hanno degli schemi di volo veramente eccellenti).

Dovrei forse dire che i grafici, il suono e la giocabilità equivalgono a quelli di **Vyper**, **Side-winder** e del meraviglioso **Xenon**. **Hybris** è un gioco di punta. Forse non è l'idea più nuova che possiamo vedere in giro, ma è stato disegnato per il divertimento puro ed il risultato rende bene. Alla recente esposizione londinese Ami Expo, **Hybris** ha strappato un mare di esclamazioni ai combattenti meravigliati che dovevano essere allontanati a forza dal joystick. Credo che molto probabilmente soffrirai della stessa malattia beccandotela da questo gioco altamente interessante.

barra di spazio ti trovi in uno schermo di opzioni nel quale puoi cambiare il numero di vite che hai a disposizione fin dalla partenza, la velocità delle pallottole e la frequenza di fuoco degli alieni e la frequenza con la quale essi si suddividono.

Quando fai partire il gioco ti scende sullo schermo una visione di paesaggio desertica come quello già visto in **Commando**. Una volta che sei stato cacciato fuori dalla tua navicella principale ti ritrovi da solo contro al nemico. Delle piccole forze si allontanano attraverso lo schermo come fanno quasi sempre in questo genere di giochi. Le basi terrestri di armi antiaeree si aprono e lasciano uscire delle lente palle di fuoco. All'inizio sono facili da schivare ma presto appaiono dietro a scudi che ti costringono a volare troppo vicino per essere sicuro di riuscire a non sfiorarle.

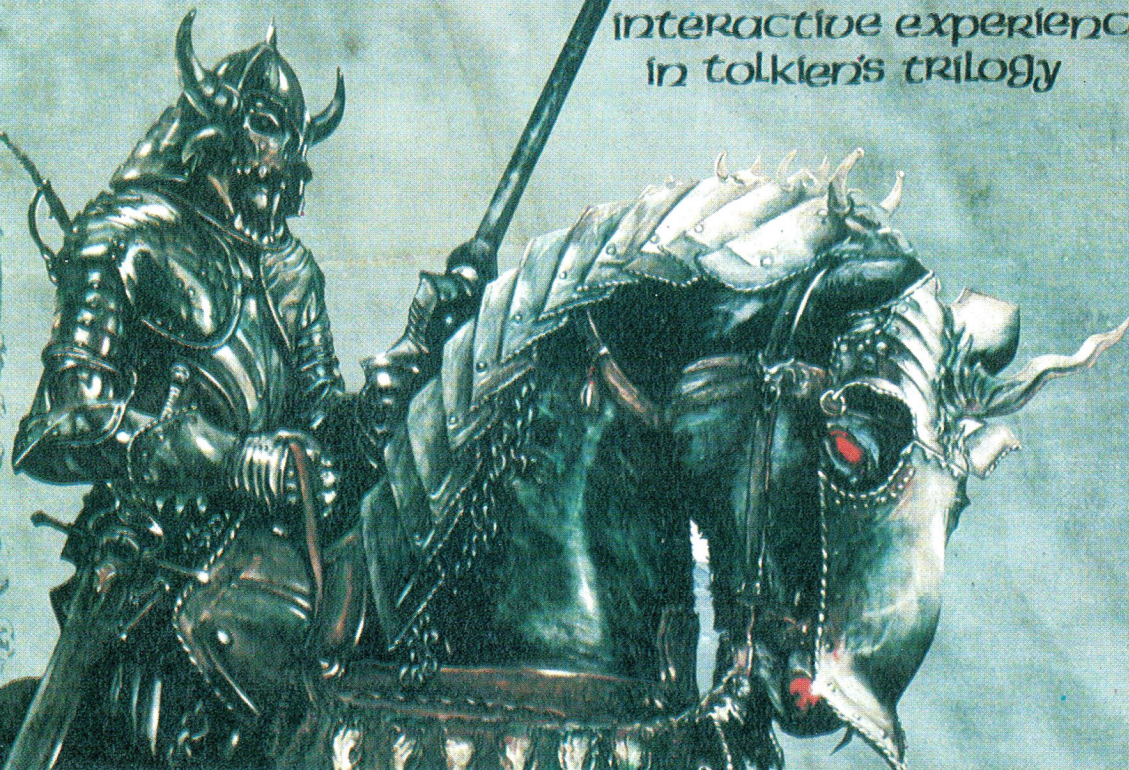
Dei cubi numerati scivolano sul tuo paesaggio e per poterli trasformare in armi di livello superiore devi colpirli. Raccogli in abbondanza per ottenere laser sempre più potenti. Se premi il tasto Return togli le ali ai tuoi laser e li sistemi in un modo alternativo. Per i casi di emergenza hai a tua disposizione anche le bombe intelligenti. ●



J.R.R. Tolkien's

WAR IN
**MIDDLE
EARTH**

an
interactive experience
in Tolkien's trilogy



Il Signore degli Anelli è una grossa raccolta di tre volumi che costituisce una parte essenziale dell'infanzia di un certo numero di noi. Pensa che l'ho addirittura letto anch'io! Una storia epica gigantesca, che riempie più di 1.400 pagine, e l'idea di trasformarla per portarla sul monitor che hai in casa sembra proprio una pazzia. È quindi un conforto dire che la Virgin Mastertronic ha fatto un lavoro molto, molto buono.

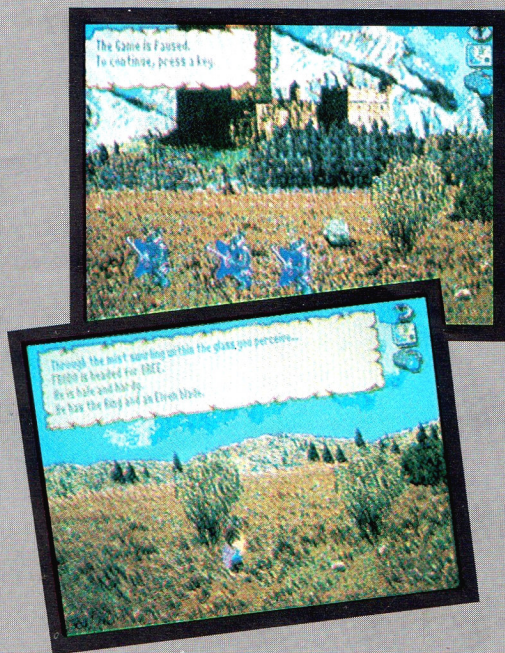
Il gioco segue più o meno la trama del libro, che forse mi conviene riassumere brevissimamente. Frodo Baggins ha un anello che lo rende invisibile, che è "The One Ring" forgiato da Sauron, il Dark Lord. Se Sauron riuscisse a mettere le mani su quell'anello potrebbe distruggere tutti i suoi nemici, soggiogare tutta la Middle Earth e in genere fare cose cattive al contenuto del suo cuore. Ma se si riesce a distruggere l'anello, il diabolico, cattivo, maligno, matto, brutto e veramente raccapricciante Sauron, sarà distrutto. Ma c'è un problema. Essendo magico, l'anello può essere distrutto solo quando viene lanciato in The Crack of Doom, la bocca del vulcano Mount Doom, posto al centro di Mordor, il posto diabolico dove risiede Sauron. Semplice, no?

Il gioco si presenta con molti aspetti diversi, come d'altronde ci si poteva tranquillamente aspettare dall'adattamento di una storia epica di simili dimensioni. Tanto per cominciare contiene tre livelli. Un livello Full Map che ti mostra tutta la Middle Earth, con tutte le forze presentate come puntini; i buoni (cioè te) sono puntini blu, i cattivi sono rossi e i neutri (SLD) sono gialli. Il livello Campaign ti dà una cartina dettagliata di una parte della Middle Earth che puoi far scorrere spostando il tuo fidato puntatore, una mano blu, verso i margini. Su questa cartina, gli eserciti sono simboli e i personaggi sono figure. I Nazgul sono rappresentati come piccoli "mietitori feroci" e Frodo e i pals sono piccoli personaggi dall'aspetto di gnomi, quasi Noddyesque.

Il gioco comincia nel livello Animation. In questo schermo puoi vedere Frodo, Pippin e Sam che si fanno strada verso Rivendell. Qui lo scorrimento è un po' lento. Nell'angolo destro dello schermo ci sono tre icone, un occhio, una cartina e una bottiglia blu. Se clicchi sull'occhio puoi guardare nel Galadriel's Mirror, che ti comunica lo stato dei personaggi presenti sullo schermo, come "Frodo è sano e coraggioso". Se clicchi sulla cartina ti appare il livello Cam-

paign. L'icona Blue Bottle invece viene utilizzata per prendere, far cadere o utilizzare gli oggetti che incontri lungo il tuo viaggio.

In qualsiasi momento puoi lasciare che Frodo e compagnia proseguano nel loro viaggio e passare al livello Campaign. Se ai tuoi ragazzi succede qualcosa di significativo mentre tu sei lontano, ti apparirà un messaggio sullo schermo che ti offre una opzione per ritornare da loro o ignorarli. Mentre sei nel livello Campaign puoi esaminare le forze presenti sullo schermo più da vicino. Per fare questo devi trasformare il tuo dito in una lente d'ingrandimento clickando sull'icona Magnifying Glass. Metti la lente d'ingrandimento su quello che ti inte-



ressa vedere e clicca di nuovo. Questo ti mostrerà le forze nel livello Animation. Puoi anche ordinare alle forze di muoversi nella direzione che preferisci utilizzando l'icona Arrow. Io, per esempio, ho mandato la cavalleria di Eomer a tagliar fuori uno dei Nazgul. È stato piuttosto difficile perché il piccolo diavolello furbissimo cercava di sfuggire loro.

Dal livello Campaign puoi andare alla cartina principale clickando sull'icona Map. Ci sono molte caratteristiche estremamente importanti da descrivere relative a livello. C'è un'icona Hour Glass che ti permette di selezionare la velocità alla quale passa il tempo nel gioco.

Ci sono tre opzioni, Normal, Hasty e Very Hasty. Puoi cambiare la velocità del gioco in qualsiasi momento. L'icona Eye ti permette di guardare nel Galandriel's Mirror, fa apparire una finestra che ti dice quali forze sono in movimento. L'icona Magnifying Glass funziona nello stesso modo che nel livello Campaign. L'icona Scroll fa apparire il menù archivio che ti permette di salvare il gioco, o di farne un restore.

Mentre i tuoi eroi si fanno strada attraverso la Middle Earth, incontrano occasionalmente altri personaggi, buoni e cattivi. A volte i buoni ti dicono qualcosa a proposito di quello che sta succedendo nel paese, o la posizione di Gandalf the Grey (il tuo compagno numero uno). Un incontro con un cattivo, invece, può condurti a una battaglia a punti.

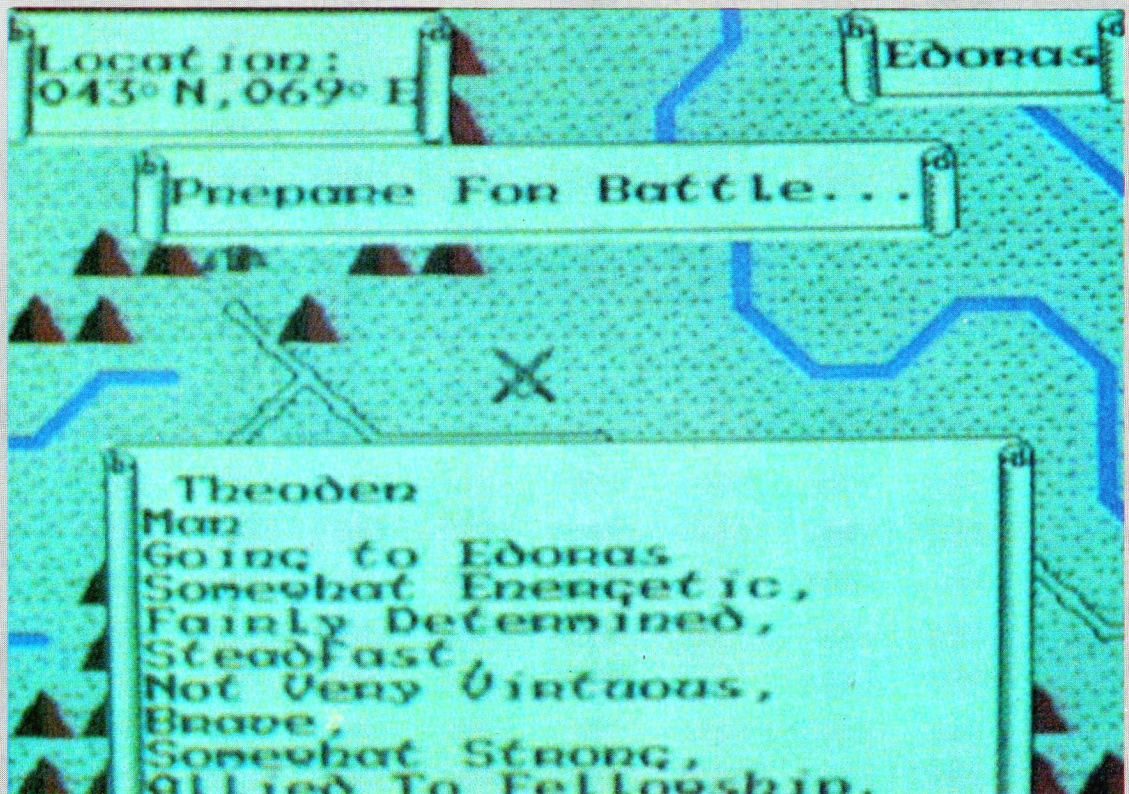
Quando durante il tuo viaggio incontri uno dei diavoli, i personaggi avanzano gli uni verso gli altri e si fermano a uno sputo di distanza. Si apre una finestra nell'angolo superiore destro dello schermo, che offre quattro opzioni per ogni personaggio, Charge, Engage, Withdraw, Retreat. La prima volta che mi è apparsa, ho permesso ad Aragorn (che avevamo incontrato durante i nostri viaggi), Frodo, Pippin e Sam di arrivare alle mani con un Nazigul. È stata una mossa molto sbagliata perché il forte Nazigul ha ucciso tutti e tre i miei hobbits prima che Aragorn riuscisse finalmente a vincerlo.

Era proprio tragico vedere i miei poveri piccoli hobbies con i piedi in aria. Nel modo combattimento, il computer controlla l'azione e ti comunica il risultato.

La mia prima giocata, come avrai senz'altro già capito dalla morte di Pippin, Frodo e Sam, non ha avuto una conclusione positiva per le forze del bene. In realtà i cattivi riuscirono a mettere le loro grinfie sull'anello, situazione non molto salutare. Io stavo ancora cercando di andare per la mia strada lungo il gioco, è questa la mia scusa. Come puoi immaginare la portata del gioco significa che ad ogni nuova giocata puoi fare qualcosa di completamente diverso. La varietà delle opzioni e dei comandi significa che proprio non puoi mai riuscire ad annoiarti, credimi!

Il suono è molto significativo, la musica dello schermo di apertura era semplicemente spettacolosa. Anche i grafici sono molto buoni, soprattutto le cartine. Ma in fondo la cosa che rende questo gioco ottimo è la sua giocabilità. L'ho trovato veramente divertente. Più dell'immaginazione di Tolkien. Detto questo non c'è un motivo che giustifichi che anche un adattamento di Tolkien non avrebbe potuto essere un disastro. È tutto merito dell'immensa abilità della Virgin Mastertronic se quello che hanno prodotto è un grande gioco che si avvicina molto a quella che può essere stata la visione di Tolkien.





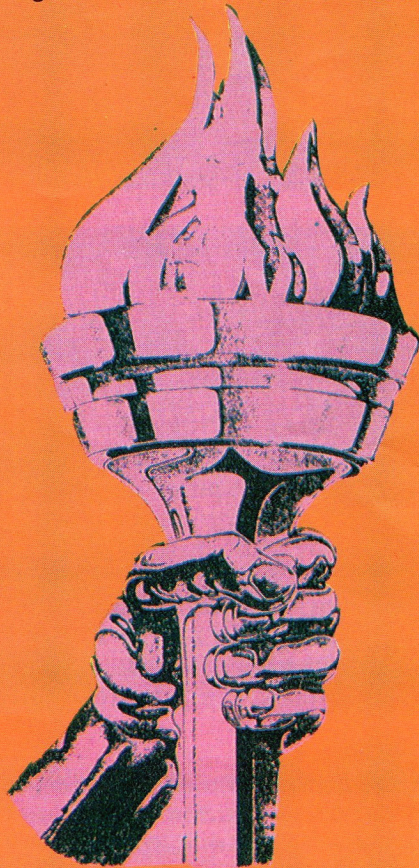
DALEY THOM MULTI-MEDIA CHALLENGE





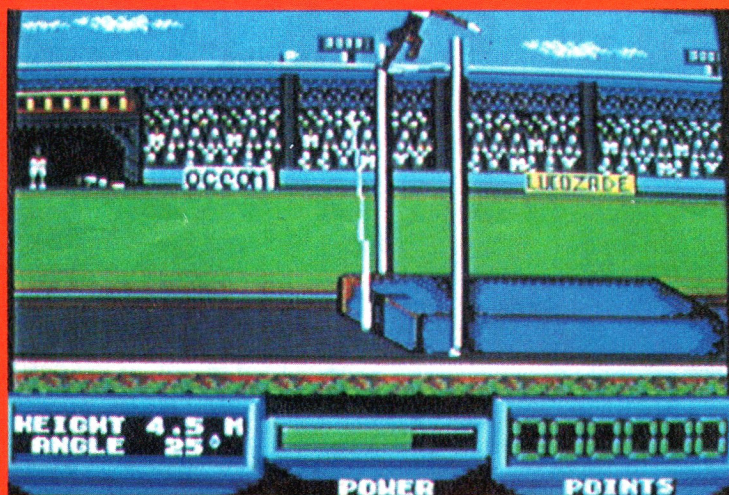
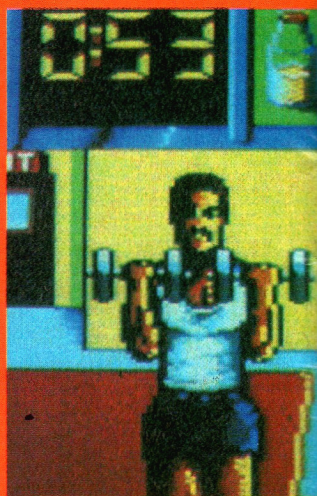
E così Daley Thompson, il decatleta inglese non è riuscito ad ottenere un riconoscimento alle Olimpiadi, ma questo non è un motivo sufficiente per non ricordare la storia recente e vincere tu quella medaglia per l'Inghilterra. Utilizzando la vecchia tecnica dello scuotimento, **Daley Thompson's Olympic Challenge** è un gioco che richiede una fatica molto simile a quella reale.

I più svegli fra di voi avranno già capito che l'ultimo gioco della Ocean basato su Daley è



incentrato sul decathlon olimpionico. (Naturalmente avevi capito, vero?). Anche se la versione a 8 bit ti presenta un Daley piuttosto notevole, nella versione per l'MSX la Ocean ha spinto la sua idea molto più in là.

Dopo che hai impostato il tuo nome, il computer ti chiede se vuoi cominciare con la sezione di allenamento o cominciare direttamente con le prove. Indipendentemente dalla scelta che fai devi subito scegliere le scarpe adatte per la prova fra una serie di otto Adidas chiodate e da allenamento. Se hai scelto di fare un po' di body building, seguirà una sessione



di un paio di minuti di allenamento al peso. Un Daley digitalizzato si alza e si abbassa mentre tu muovi il joystick da un lato all'altro. Ad ogni movimento appare in una bottiglia una goccia di Lucozade. Riempi la bottiglia e potrai riposarti per il tempo restante oppure cercare di riempirne un'altra. Quando i due minuti sono scaduti, avrai un'altra possibilità con un esercizio leggermente diverso.

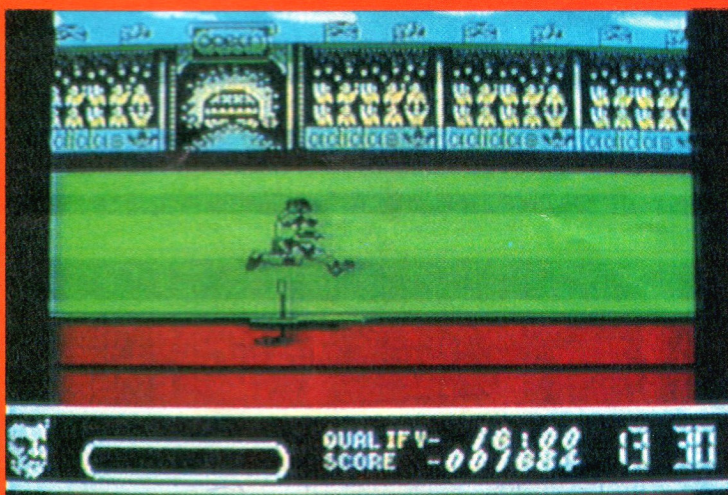
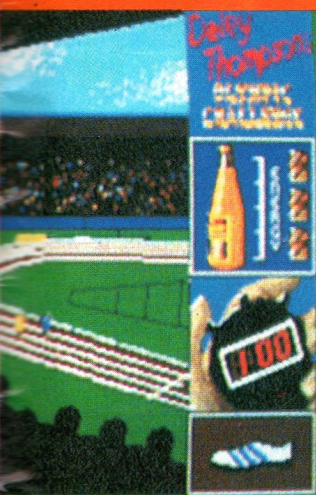
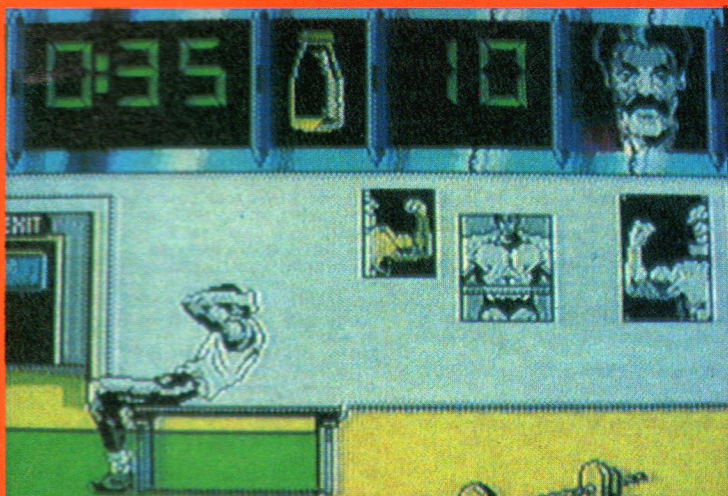
Queste bottiglie di Lucozade possono essere miracolose sul tracciato. Chi ha bisogno di steroidi quando una bottiglia del genere a portata di mano può spingere il massimo personale del salto in lungo da 5,80 metri a 8,20? Forse un po' ottimistico, direi.

Un buon allenamento ginnico è seguito da

grandi titoli sul giornale "Daley" che predicano prestazioni eccezionali del nostro atleta favorito. Arriva il giorno uno e ti prepari per i 100 metri. La zona principale dello schermo ti dà una visione del tracciato circondato dallo stadio strapieno. Sulla sinistra, un Daley digitalizzato pronto ai blocchi di partenza.

Aspetta lo sparo e fatti strada sul nastro muovendo il joystick. L'animazione è superba mentre Daley si lancia con tutte le sue forze lungo il tracciato illustrato a destra da un omino sul sentiero interno.

Fra una gara e l'altra un simpatico cartellone dei punteggi ti comunica il tuo tempo e il punteggio. E ora puoi confrontare i tuoi risultati con quelli di Daley riportati sul manifesto che ti vie-



ne fornito con il gioco per darti un'idea dei livelli che dovresti raggiungere. Se non riesci a ritrovarti fra i migliori corri il pericolo di venire squalificato. Devo proprio dire che non ho mai sentito di un atleta che è stato squalificato perché non era in forma, ma questo è un nuovo incentivo per la vittoria. Il salto in lungo, i 400 metri e i 1500 metri sono tutti sulla linea degli sprint. Le altre prove, invece, richiedono ognuna un approccio diverso, ed ognuna ti presenta animazioni grosse e a movimento regolare. E questo dà al gioco un concatenamento unico per la sua approvazione. Per cambiare un po', ora controlla Daley, non una macchia senza personaggio. Il fatto di vincere o meno la medaglia d'oro dipen-

de solo dalla velocità con la quale riesci e diminuire il tuo joystick e per questo l'abilità richiesta al giocatore non è diversa da quella richiesta dai cloni dell'originale **Track and Field**. Quello che c'è di nuovo è lo stile degli spettacolosi grafici e la quantità di dettagli che sono stati resi possibili solo dalla ampia diffusione negli ultimi anni degli home-micro a 16-bit. Insomma, grafici splendidi e magnifici, suono piacevole e gioco divertente. Congratulazioni alla Ocean per il grande gioco, ma che ne direste, la prossima volta, di sviluppare un gioco che abbia un metodo di controllo un po' meno estenuante? Io sono stravolto e la mano che tiene il joystick è sul punto di morire!

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● Cerco i seguenti giochi: Rambo II, Dragon's Lair, Ghost'n Goblins. Sono disposto a pagare Lit. 3000 l'uno. Telefonare ore 14.00 il sabato e mercoledì.

Fabio Sigouri - Coproio 8 - Castiglione 58043 - Tel. 937095.

● Compro Master of the Universe, Rambo, Commando, Green Beret, Ghost'n Goblins, Goonies, Gary Lineker's Superstars Soccer, Killer. Ogni gioco a L. 1000. Telefonatemi o scrivete mi.

Emilio Brunetti - Via X Uggiano - Manduria (TA) 74024 - Tel. 8794080.

● Vendo programmi e giochi per MSX tra cui: BMX Simulator, Flash Gordon, Colony, Avventure, Space Walk, Stella Polare, Explorer, Hyper Olympic a prezzi trattabili. Telefonare ore pasti. Ci sono anche possibilità di scambio. Telefonate, conviene!

Malagoli Fabio - Via Staffette Partigiane 10 - Carpi (MO) 41012 - Tel. 059/684981.

● Compro-cerco giochi Bubble-Bubble, Batman, Gary Lineker's Superstar Soccer, Wonderboy, Karate Master a prezzi modici. Telefonare ore pasti. Andrea Magliano - Via Sanfé 3 - Carmagnola 10022 - Tel. 9770023.

● Compro i seguenti giochi per MSX: Bubble Bubble, Ghost's Goblins, Ye Ar Kung Fu - Rastan Saga, Thundercats e Gauntlet, tutto a L. 8000. Fiorini Michele - Via Paride Da Cerea 15 - Verona 37131 - Tel. 532795.

● Attenzione!! È nato l'Excalibur Club!!! A disposizione 600 titoli tra i quali: Green Beret, Demonia 1, Super Star Soccer, Match Day 2, Batman, Arkanoid, Goonies, ecc. Scrivete o telefonate per l'iscrizione che offre prezzi favorevoli ai soci.

Mantica Maurizio - Via M. Marcelliano 5 - S. Gio. Lupatoto (VR) 37057.

● La Ramsòf vende per sistemi MSX 1 oltre (!) giochi tra i quali: Greenberet, Super Star Soccer, Trantor, Match Day 2, Soccer, Mask II, III, Flash Gordon, 007, Deat Wish III, Boxe, Arkanoid I, Fron-

tlino, Batman, Head Over Heels, Starquake, Teramex California Gmaes, Howard the Duck, Wonder Boy, International Karate, Avenger etc. Disponibili anche utility e adventure sempre per MSX. Oltre 10.000 giochi per Spectrum.

Gasparri Marco - Via Leoncavallo 31 - Grosseto 58110 - Tel. 0564/412293.

● Vendo giochi di qualsiasi tipo (oltre 600 giochi) tra cui: Lazy Jones, Athletic Land, Wonder Boy, Pac Land, Karateca, Soccer, Peter Bearsley, Gary Lineker Superstar Soccer, Match Dai II, Ghost'n Goblins, ecc. Scrivere o telefonare.

Andrea Costa - Salita Castelvecchio 2 - La Spezia 19100 - Tel. 0187/515860.

● Vendo MSX VC 8020 + monitor fosfori verdi + registratore + manuali + joystick + vasta gamma a sole L. 400.000.

Fabrizio Minardi - Via Dolomiti 10 - Fano (PS) 61032 - Tel. 0721/805812.

● Cerco programmi per MSX (cassette: Ghostbuster, Street Fighter, Beyond the Ice Palaca), Fury, Dark Syde, Skate Crazy, e altri di avventura.

Simone Volpi - Via Perla 4 B - Carrara (MS) 54033 - Tel. 841358.

● Vendo MSX, tastiera, registratore, accessori vari e joystick a L. 2.000.000, in regalo Athletic Land e altri giochi.

Devis - Via Risorgimento 2C - Castel Franco V. to Treviso - Tel. 496747.

● Cerco: Formula 1, Kung Fu, Idolo d'oro. Super calcio, Africa nera, Perle.

Calegari Davide - Via Mauro Coduss 22 - Lenna (BG) 24010 - Tel. 0345/81009.

● Cerco bellissimi giochi per MSX 1 su cassetta. Per un gioco bello sono disposto a pagare anche L. 20.000. Se non funzionano li manderò al mittente che dovrà restituirmi il denaro. Max serietà.

Gianluigi Santini - Via Ulinata 8 - Ca' Gallo 61020 - Tel. 0722/58296.

● Vendo programmi per MSX tra cui: Gauntlet,

Mombelli Mauro - Via S. Michele 49 - Malgesso (VA) - Tel. 0332/706275.

● Possiedo buon software per MSX tipo: Batman, Freddy Ardest 1, 2, Army Moves 1, 2, Martin, Tack Tele, Nipper 1, 2, e Camelot Warrior a L. 2000 cad.

Andrea Restani - P.zza Donatori di sangue - Spoleto 06049 - Tel. 45430.

● Compro i seguenti giochi: The way of the Tiger, Boubble Boubble, Ghost'n Goblins, Wonderboy a L. 10.000. Scrivete mi.

Fabio Cavicchia - Via Romana 212 - Mantova 46031 - Tel. 0376/414762.

● Compro: Ghost'n Goblins, Double Dragons, Toids, Transformers.

Roberta - Via Cairoli 42 - Ascoli Piceno 63100 - Tel. 63044.

● Compro Bubble Bobble, Boxe, Ghost'n and Goblins, per MSX Philips V6 8020 (su cassetta), prezzo trattabile.

Messori Erich - Via Bertolazzi 17 - Rubiera R.E. 42048 - Tel. 620498.

● Vendo computer MSX Spectravideo 728 + manuale d'uso + registratore + Disk Drive da 5.25" + monitor a colori + sistemi operativi MSX DOS e CP/M + 100 giochi su disco e cassetta + cavi di collegamento tutto in ottimo stato a L. 850.000.

Luca Brandi - Via S. Maria in Selva 70 - Passo Treia (MC) 62010 - Tel. 0733/561181.

Avenger, Krakout, Bat Man, Head Over Heels, Tennis, Ping Pong, Golf, Circus Ace of Aces, Hyper sport 1, 2, 3, Billiard, Sky, Jaguar, Boxe, Wrestling, Flipper ecc. a prezzi da concordare. Telefonatemi o scrivete mi.

Stefano - Vicolo Vicenza 28 - Fiesso D'Artico (VE) 30032 - Tel. 041/5161271.

● Occasioni! Vendo Toshiba HX22I-68 K Ram e Rom + Word Processing incorporato + Quick Disk con 16 dischetti zeppi di giochi (Konami).

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione
di SUPER MSX
presso E.P.I. s.r.l., Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

SUPER MSX N. 20

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____