

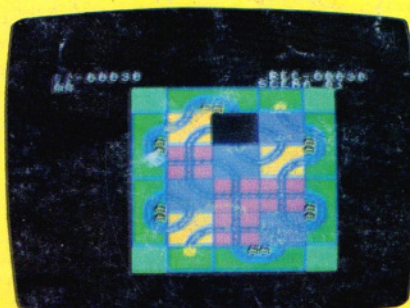
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

IN QUESTO NUMERO
10 GIOCHI
IN TURBO
FAST LOADING



- GOLF ● VERTIGO
- SHOOTING FLIPPER
- GUNSHIP ● KAMIKAZE
- CONTAINER
- RAIL STATION
- LA PULCE
- AMERICAN FOOTBALL
- GANGSTER



GUERRA, SEMPRE GUERRA

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.

Signori pacifisti abbiate pietà di noi e delle nostre anime. Ve lo chiediamo dopo aver dato un'occhiata al sommario e a quella raffica di recensioni che i nostri programmatori, maledetti loro, hanno preparato per questo mese assieme ai 10, dicasi 10, giochi inclusi sulla cassetta. La guerra la fa da padrona, sia sulla cassetta sia sulla rivista. Non è però un mistero che il computer è uno dei migliori alleati dei generali quando al chiuso delle loro inespugnabili fortezze decidono cosa fare di brigate ed eserciti. E allora, per quale motivo noi e voi dovremmo essere diversi?



SULLA CASSETTA

- pag. 4 **GOLF**
pag. 5 **VERTIGO**
pag. 6 **SHOOTING FLIPPER**
pag. 7 **GUNSHIP**
pag. 8 **KAMIKAZE**
pag. 9 **CONTAINER**
pag. 10 **RAIL STATION**
pag. 11 **LA PULCE**
pag. 12 **AMERICAN FOOTBALL**
pag. 13 **GANGSTER**

pag. 14 **POPOLOUS:**

L'antica lotta fra Dio e il Demonio

pag. 18 **VINDICATORS:**

*Come liberarti dalla forza
d'invasione del Tangent Empire*

pag. 22 **MILLENIUM 2-2:**

*Come rendere abitabile la Terra
dopo una catastrofe*

pag. 24 **TIGER ROAD:**

*Con un'ascia a doppia punta
contro masse di guerrieri samurai,
draghi e altre cose*

pag. 26 **FALCON F16:**

*La simulazione di volo del caccia
più versatile dei nostri giorni*

pag. 30 **MERCATO:**

Inserzioni per hardware e software

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN" CAS:

GOLF



CHE GIOCO È

Per tutti gli appassionati di questa disciplina abbiamo pensato di presentarvi un videogame che rispecchia in maniera reale quelle che sono le difficoltà e le tattiche di una classica competizione mondiale. Innanzitutto dovrete scegliere con quale tipo di mazza desiderate colpire la pallina (le mazze si suddividono in legno 1, 2,3, in ferro, dal numero 1 al numero 9, quindi le mazze PT per colpi che si devono effettuare nell'area del green e, ultima, la mazza PW, per colpi di breve tragitto) quindi, dopo aver dosato sapientemente la forza, dovrete dare alla pallina una determinata curvatura, premendo fuoco quando meglio credete. A questo punto la sfera compierà la parabola seguendo le vostre coordinate e se quest'ultime si saranno rivelate esatte, andrà a cadere, dopo un determinato numero di colpi, in buca. Attenzione alla forza del vento e alla direzione da cui esso spira, sono cose fondamentali per ottenere ottimi risultati. Il "PAR" sta a indicare il numero massimo di colpi che dovrete impiegare per mandare la palla nella buca. Chiaramente all'inizio non sarà molto semplice ma poi vedrete da soli che riuscirete a seguire la tabella di marcia. Buon divertimento e... vinca il migliore!

TASTI:

JOYSTICK CURSORI

VERTIGO



CHE GIOCO È

Lo scopo di questo gioco è quello di riuscire ad arrivare ad una nave sulla quale dovrai salire e cercare una cassaforte. Dentro questa vi sono piani Top Secret che dovrai a tutti i costi trafugare.

Inizialmente dovrai fare affidamento sulle tue capacità di nuotatore, attraversando le terribili caverne sottomarine dove squali, mante e alghe capaci di lasciarti senza ossigeno in pochi secondi, cercheranno di renderti difficile la vita. Se riuscirai a raggiungere la nave, il gioco presenterà alcuni indizi utili per passare al secondo livello. In questa fase il tuo obiettivo è di raggiungere la stanza dove si trova la cassaforte e una volta arrivato lì, aprirla. Tuttavia per fare questo, occorre prima trovare la leva per scardinare le porte incastrate, e la dinamite. Attento a non sbagliare strada, la via per raggiungere la stanza suddetta è una soltanto, le altre strade ti porterebbero a morte sicura. Fai attenzione all'ossigeno che comunque potrà essere reintegrato da delle bombole che troverai sparse lungo il tragitto. L'unica arma a tua disposizione è un arpione con una carica massima di 10 colpi; anche qui, come per l'ossigeno, potrai fare i rifornimenti raccogliendo le icone inerenti e incrementare nuovamente le munizioni. Buon divertimento!

TASTI:

JOYSTICK TASTIERA

SPAZIO inizio gioco

SHOOTING FLIPPER



CHE GIOCO È

Una grande novità!! Di solito eravate abituati a giocare a flipper muovendo i classici pedali che permettevano di respingere la pallina evitando così di farla entrare. Ora al posto di questi "respingenti", potrete usare un piccolo cannoncino che, sparando all'impazzata nella direzione che voi desidererete, vi permetterà di mantenere la sfera in una qualunque zona in modo tale da accumulare punti preziosissimi e, cosa importantissima, di mantenerla il più a lungo possibile in gioco. Usate il tasto del cursore in basso per lanciare inizialmente la pallina e quindi con gli altri cursori direzionate il cannone posto in basso al flipper e premete spazio per far fuoco. Buon divertimento!

TASTI:

JOYSTICK CURSORI

SPAZIO fuoco

GUNSHIP



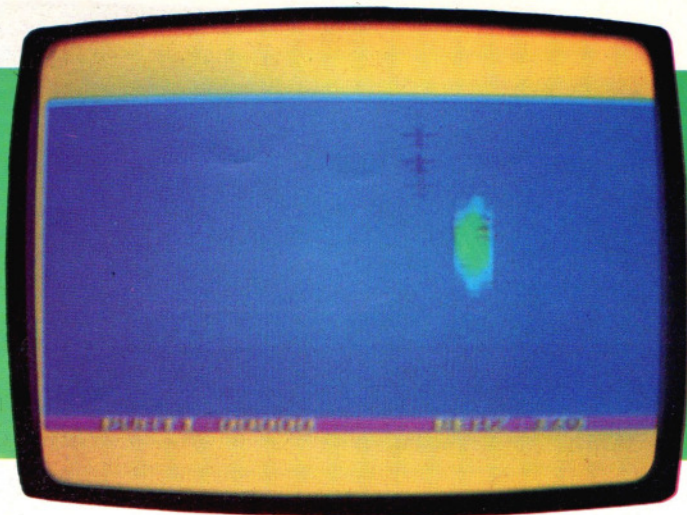
CHE GIOCO È

Questo videogame vi vede alla guida di un potentissimo "Offshore" attraverso un percorso delimitato da boe di colore rosso. Cercando di non superare un determinato numero di giri motore dovrai cercare di aggiudicarti la prima posizione e di mantenerla fino alla fine della gara. Attento alle raffiche di vento e agli improvvisi cambiamenti di percorso; sono tutte cose che potranno portarti fuori dalla pista o farti perdere l'aderenza con l'acqua. Cerca inoltre di stare ben attento ai piloti rivali che tenteranno in tutti i modi di sorpassarti pur di aggiudicarsi l'ambita coppa d'America; dovrai far uso di tutta la tua abilità di pilota professionista per riuscire a rimanere in gara e quindi a vincere la competizione. Sulla destra del monitor verranno rappresentate in ordine: la tua attuale posizione e il numero di giro che stai affrontando. Forza, mano al joystick (o ai cursori) e... buona fortuna!

TASTI:

JOYSTICK CURSORI

KAMIKAZE



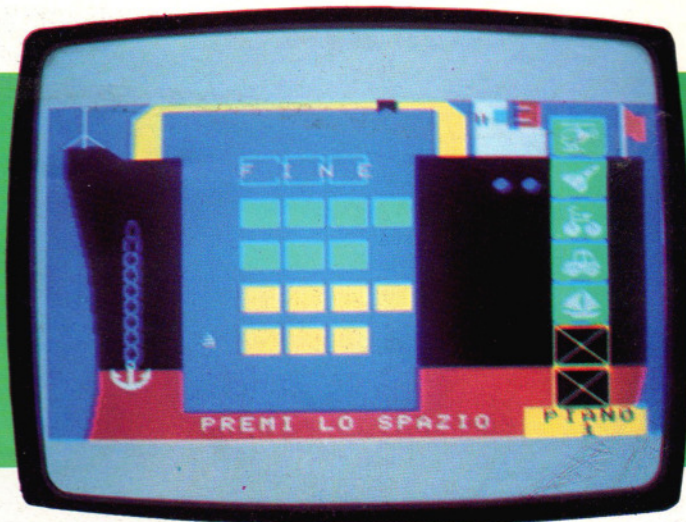
CHE GIOCO È

Vi trovate a bordo di un vecchio ma efficiente bimotore e, armato di mitragliatrice, dovrete cercare di colpire le navi nemiche che solcano l'oceano, e affondarle. Per fare questo dovrete continuamente sparare stando però attenti di finire la missione prima che il carburante si esaurisca totalmente. Sembra facile, ma vi assicuro che non è tutto oro quello che luccica; vedrete da soli che le difficoltà di pilotaggio sono tante, riuscire a cambiare la rotta improvvisamente vi creerà non pochi problemi di manovra, rischiando così di andare a infrangervi contro qualche portaerei. Mano al joystick e... buona fortuna.

TASTI:

JOYSTICK CURSORI

CONTAINER



CHE GIOCO È

Il gioco che ora andiamo a presentarvi è una sorta di "Master Mind", un classico gioco di intelligenza che metterà a prova la vostra capacità intuitiva. Il capitano della nave ha ordinato alla sua ciurma di caricare nella stiva della merce (aerei, missili, barche, elicotteri, etc.) senza però dire a loro quali di questi oggetti dovranno essere caricati e in quale ordine di sistemazione. Solo durante i sei tentativi che avrete a disposizione vi sarà detto quale oggetto è quello giusto e se, inoltre, si trova nella giusta posizione.

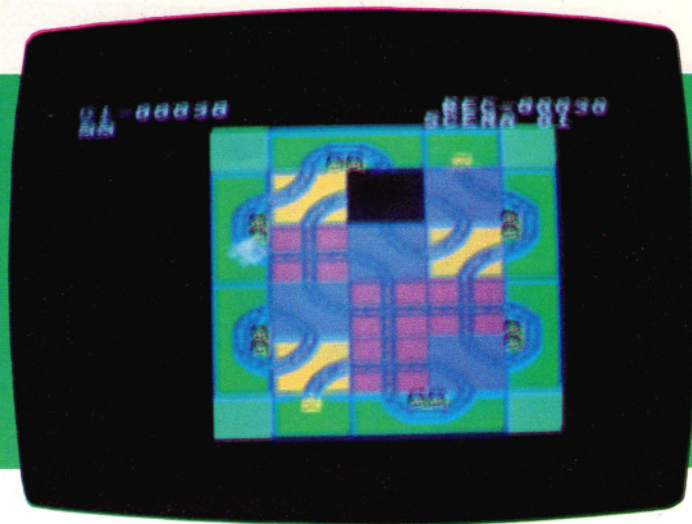
Lo capirete dai colori che lampeggeranno sopra i tre oggetti (rosso = oggetto giusto al posto giusto; giallo = oggetto giusto al posto sbagliato; verde = oggetto sbagliato). Quindi ogni qualvolta avrete depositato i tre o quattro oggetti per piano (dipende dalla scelta iniziale da menù), premete spazio e vi sarà rappresentata la situazione mediante i sopraccitati colori. Aguzzate la vostra intelligenza e... buon divertimento!!

TASTI:

CURSORI

- | | |
|----------------------|--------------------------------------|
| CURSORE SU | scegli oggetto |
| CURSORE SX/DX | scegli posizione oggetto nella stiva |
| CURSORE GIÙ | deposita oggetto nella stiva |
| SPAZIO | risultato parziale e finale |

RAIL STATION



CHE GIOCO È

In questo gioco, abbastanza originale, dovrai cercare di aiutare il macchinista del treno a continuare la sua corsa. Come?

Semplice, dovrai spostare i vari pezzi del tracciato ferroviario cercando di formare un percorso continuo, senza vuoti di binari e senza mandare il treno ad infrangersi in qualche binario morto. Usa i tasti cursori per spostare, come in un puzzle, i vari blocchetti che costituiscono il percorso e se sarai in gamba porterai il macchinista a destinazione senza intralci. Attenzione, quando calerà la notte sarà ancora più difficile riuscire nell'impresa in quanto i blocchetti da spostare risulteranno meno definiti, e inoltre dovrai star attento a non far scontrare il tuo treno contro un altro che procede sullo stesso percorso. Quindi dovrai usare abilmente i pezzi del puzzle in modo da utilizzarli come una sorta di scambio ferroviario. Buona fortuna!

TASTI:

JOYSTICK CURSORI

LA PULCE



CHE GIOCO È

È la storia di una simpatica pulce che, precipitata in un precipizio, dovrà cercare di risalire il lungo baratro utilizzando le rocce e le varie sporgenze come punto di riferimento per spiccare i suoi salti.

Tramite i cursori dovrete dapprima posizionare la pulce nella direzione in cui dovrà saltare e quindi, dopo aver calcolato bene la distanza che separa la pulce dal punto di partenza a quello di arrivo, tener premuto il cursore di riferimento direzionale.

Più lo terrete premuto e più il salto sarà lungo e deciso. Attenzione però una volta raggiunto il massimo della forza l'indicatore riprenderà da zero e quindi vi riserverà non poche sorprese. Attenti alle piante carnivore e al drago volante che perlustra la tremenda voragine, basta un loro tocco e per la povera pulce sarà la fine.

Buona fortuna e cercate di riportare il simpatico animaletto alla superficie dove nuove avventure l'attendono.

TASTI:

JOYSTICK CURSORI

AMERICAN FOOTBALL



CHE GIOCO È

Appassionati di football americano unitevi davanti al vostro MSX, un gioco di rara fattura e di grande giocabilità vi attende. Inizierete il lungo cammino verso la gloria, disputando le classiche partite tra squadre di liceo e dovrete cercare sin d'ora di riuscire a piazzarvi tra le migliori formazioni, in questo modo vi metterete in buona luce ai tanti osservatori che sempre vi seguono.

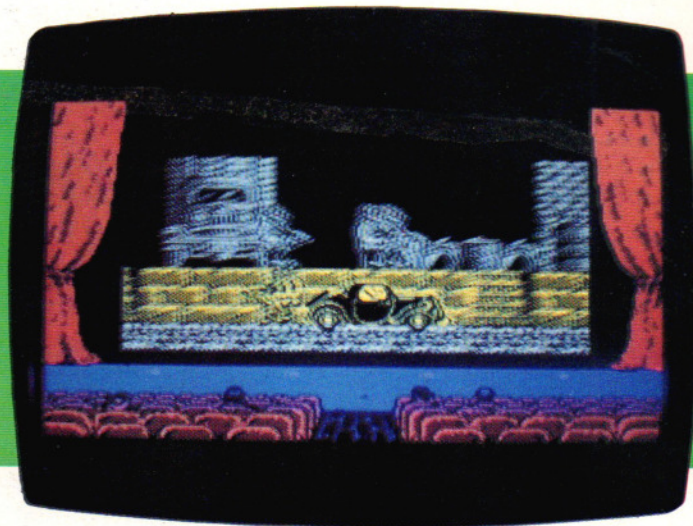
Se vincerete il match passerete di conseguenza al livello successivo dove il peso della gloria si farà sempre più sentire.

Sulla destra del monitor potrete vedere, rappresentato da un diagramma rettangolare, l'attuale posizione della vostra squadra. Cercate, quando giocherete in attacco, di conquistare, durante i tre tentativi, le yarde che vi permetteranno di proseguire in formazione d'attacco, contrariamente, sarete costretti a disputare la partita in chiave difensiva stando attenti a placcare i vostri avversari prima che raggiungano quella famosa e agognata meta. Buona fortuna!!

TASTI:

JOYSTICK CURSORI

GANGSTER



CHE GIOCO È

Ambientato nell'epoca del proibizionismo americano il gioco si snoda attraverso pericolose situazioni nelle quali, nei panni di un tutore dell'ordine dovrai riuscire a sgominare e sconfiggere dei pericolosi fuorilegge armati di pistola. Potrai sparare contro di loro utilizzando la pistola in tuo possesso o raccogliendo il mitra che troverai lungo il percorso. Nella seconda parte invece ti troverai sopra un'automobile dalla quale dovrai far fuoco cercando di ripararti il più possibile al fine di evitare le scariche di colpi nemici. Per ogni vita che perdi vedrai scomparire dalla platea una persona fino a che, scomparse tutte quante, il gioco sarà arrivato al suo epilogo. Credi che questa volta il male abbia la meglio sulle forze del bene? Tocca a te stabilirlo adoperandoti strenuamente nella dura lotta alla criminalità. Bene, mano al joystick e... good luck (tanto per rimanere nell'ambiente).

TASTI:

JOYSTICK TASTIERA

POPULOUS

Sembra proprio che la Ea si sia accaparrata la licenza per il meglio delle licenze. **Populous** descrive l'antica lotta fra Dio e il Demonio, ma qualsiasi gioco nel quale puoi provocare allagamenti, terremoti, e addirittura lo strano Armageddon fanno pensare alle divinità. Passa la tavoletta, come ha detto una volta Mosé. Quando il mondo comincia ad esistere la tua popolazione totale e la sua (lui è il tuo avversario — dio o demonio) contano circa quattro camminatori (persone che fondamentalmente vagano seguendo i tuoi ordini). Gli può essere detto di colonizzare un posto e in questo caso essi se ne vanno ognuno per i fatti propri, facendo le loro piccole cose finché non trovano un pezzo di terra che gli piace e vi si installano. Le dimensioni e il livello 'tecnologico' delle costruzioni che creano varia a seconda del paesaggio circostante. Esse vanno dalla tenda che ospita uomini primitivi con le clave, fino a giganteschi castelli con una popolazione armata di spade e archi. Se il terreno intorno alla costruzione è piatto può essere coltivato e permette alla popolazione di espandere gli edifici. Le montagne, le valli, l'acqua e le rocce, tutti limitano il progredire della comunità, ma visto che sei un dio non dovrebbe esserti troppo difficile spostarli. Anche se le costruzioni grosse hanno difese più forti e una popolazione più organizzata, al loro interno ci sono molti locali, per cui richiedono più tempo degli edifici piccoli prima di diventare sovraffollati e produrre nuovi camminatori. Puoi intervenire mettendo una collina vicino alla costruzione, riducendone le dimensioni e dando un calcio divino a un residente che andrà così in giro per il mondo. La tua potenza viene aumentata ogni volta che viene creato uno dei camminatori dei quali abbiamo già parlato, oppure ogni volta che un edificio diventa più grande. Con la tua potenza aumentata (ma il termine esatto è Manna) puoi sollevare o abbassare le terre o mettere un 'Papal Magnet'. Il Papal Magnet è il sim-

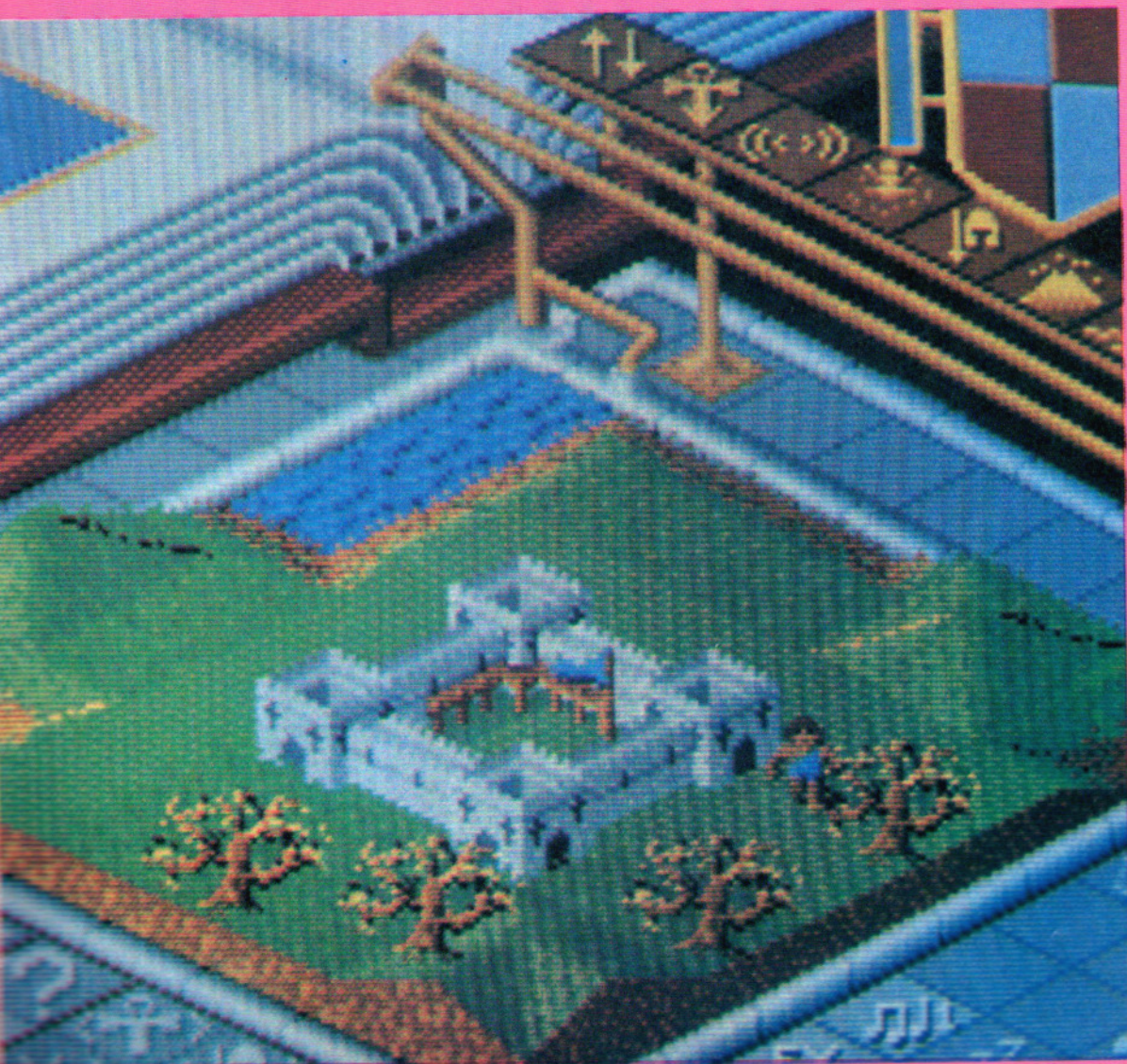
bolo della fede del popolo. Il tuo simbolo è un Ankh il suo è un cranio. Il tuo popolo può essere convocato in qualsiasi momento per andare fino al Magnet dove si riunirà tutto e di-



venterà più forte. Se non esiste già un capo, la prima persona che toccherà il magnete si assumerà questo incarico.

Il potere successivo è Swamp Creation (creazione di paludi). Mettendo una palude vicino ad un insediamento nemico puoi danneggiare le costruzioni nemiche. La palude può essere eliminata solo estraendone l'acqua o costruendo terra sopra di essa. Un altro potere ti permette di provocare terremoti, distruggendo tutte le costruzioni e dando una nuova forma al paesaggio. Ma il pezzo di intervento divino che io preferisco a tutti gli altri è il Knight (cavaliere). Se selezioni questa icona trasfor-

mi il tuo capo in un crociato con la corazza di platino che si mette immediatamente a combattere il nemico, uccide tutti quelli che incontra, calpesta i raccolti e fa bruciare gli edifici. Dopo il cavaliere c'è il Vulcano. Trova un pezzo di terra nemica ben sviluppata, scegli questa icona e tutta la terra di quella zona verrà sollevata da uno a dieci livelli in una montagna accidentata, distruggendo tutte le costruzioni nemiche. C'è il Flood (allagamenti) che fa pensare a Noè e infine Armegeaddon. Se scegli questa icona i due Papal Magnets vengono posti al centro del mondo. Tutte e due le popolazioni si fanno strada fino a loro e com-



battono fino alla morte. In breve, la soluzione estrema, da utilizzare solo in casi di disperazione estrema.

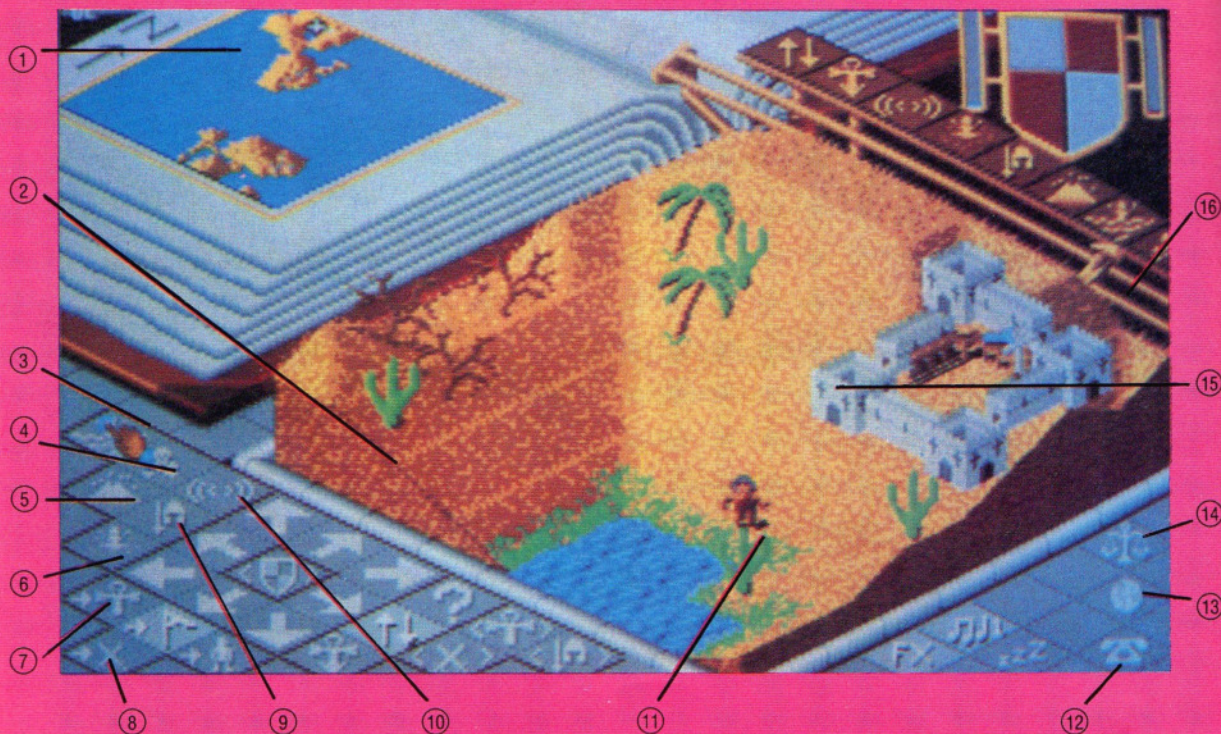
Fra i numerosi mondi che puoi scegliere di colonizzare ci sono pianeti deserti, altri verdi, mondi rocciosi e pianeti ghiacciati. In modo notevole, c'è anche la possibilità di giocare in due giocatori attraverso un modem.

I grafici non sono fra i più belli ma in qualche modo non saprei immaginarmeli in un altro for-

mato, soprattutto i piccoli omini.

Il suono è qualcosa di diverso, il rimbombante battito del cuore mescolato con alcuni suoni corali veramente ben fatti, e come tocco finale veramente perfetto, la luce pulsa con una temporizzazione perfetta.

Populous è il miglior gioco che io abbia mai giocato. È un lavoro di immaginazione al di fuori della norma. Eccezionale.



DESCRIZIONE SCHERMO

- | | |
|---|---|
| 1 - Cartina generale del mondo che hai scelto | 9 - Crea un cavaliere |
| 2 - Deserto con dune ed acqua, per fare un qualsiasi progresso è necessario spianarlo | 10 - Terremoto |
| 3 - Provoca un allagamento | 11 - Un camminatore |
| 4 - Il grande — Armageddon | 12 - Collegamento modem |
| 5 - Vulcano | 13 - Disegna la cartina |
| 6 - Produce una palude | 14 - I piatti della bilancia decidono chi a che potere |
| 7 - Invia i camminatori al magnete papale | 15 - Un castello — la forma di civilizzazione più evoluta. |
| 8 - Icona di guerra | 16 - Il misuratore di potenza indica che tipo di devastazione puoi scatenare. |

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER

IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE





Vindicators è il primo titolo di una serie di conversioni di coin-op della nuova etichetta della Domark, la Tengen.

Sono le ore 14.00 di un mercoledì dell'anno 2525. 'Neighbours' ha appena finito con qualcuno che spegneva la macchina Statis che aveva mantenuto vivo l'amore fra Scott e Charlene per più di cinque secoli. Questo ti ha lasciato di pessimo umore per cui, insieme ad un amico se vuoi ti infili nella tua T-shirt **I Rolled The World**, ti arrampichi a bordo del tuo SR-88 Strategic Battle Tank e parti per liberarti della diabolica forza d'invasione proveniente dal Tangent Empire che sta attaccando alcune stazioni spaziali all'esterno della Galassia TR15.

Il gioco è a scorrimento in 16 direzioni ed è impostato all'interno di uno spazio limitato. Sparsi in quasi ogni livello ci sono tre tipi di cose. La prima sono gli ostacoli, come pareti e buchi nel pavimento. La seconda cosa che trovi sono le schifezze che possono essere torri armate interrate nel suolo o carri armati, proprio come il tuo. Sono tutti una sofferenza e devono essere tutti eliminati.

E infine puoi trovare anche cose belle, presenti sotto forma di depositi di carburante, che riempiono nuovamente il tuo serbatoio di carburante/schermo protettivo, la chiave per aprire l'uscita verso il livello successivo, o le stelle. Nel-

l'anno 2525 le stelle sono moneta sonante e raccogliendole puoi comprarti parti aggiuntive per il tuo mezzo che lo trasformano in un vero bastardo. Cose come gli apparati di sovralimentazione, che aumentano la velocità massima del tuo mezzo, colpi a raggio più lungo, colpi con maggiore potenza e armi speciali. Alcuni nemici possono essere uccisi solo con le armi speciali, così come le forze aeree nemiche possono essere colpite solo con i razzi. All'inizio del gioco puoi scegliere da quale dei tre livelli vuoi cominciare, facile, medio o, si hai indovinato, banana. Nel livello medio e in quello difficile ti viene attribuita una grossa stella di bonus se riesci a completare il livello, cosa che non succede se cominci dal livello facile. Chi darebbe qualcosa ad un imbranato?

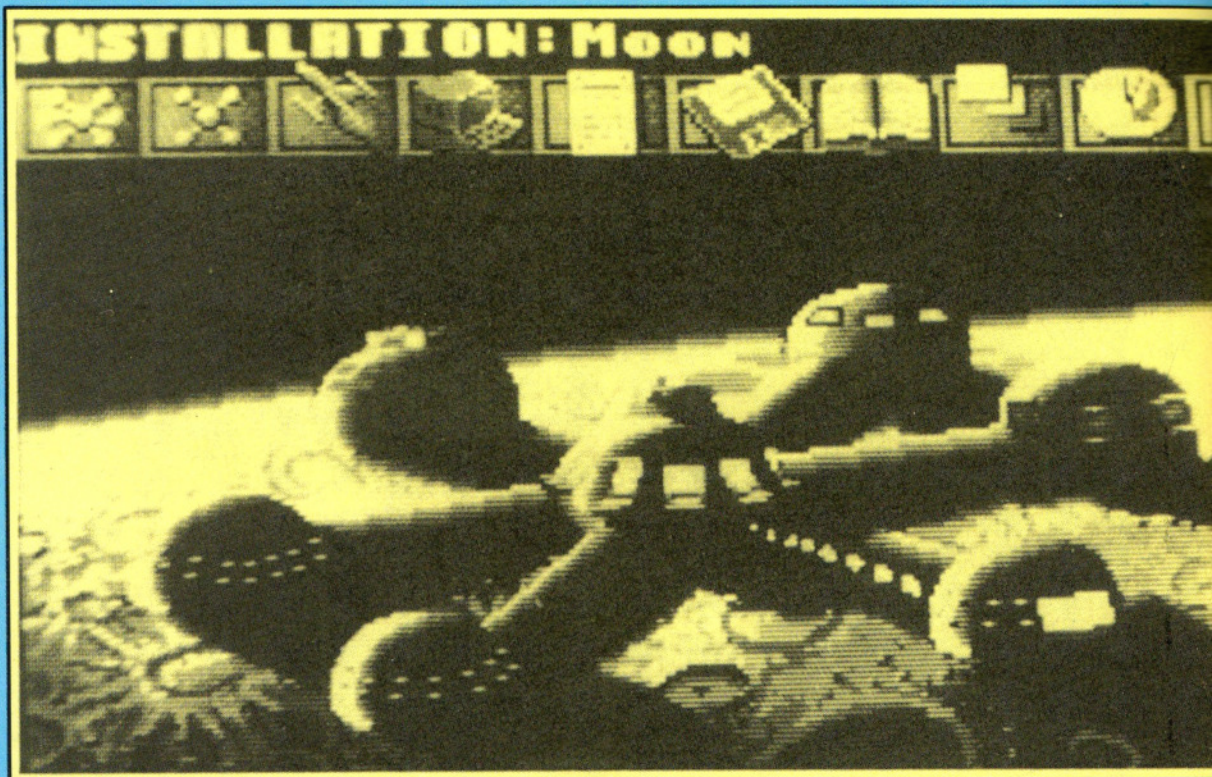
I grafici sono stati convertiti bene dal coin-op. Gli sfondi sembrano un po' metallici in un modo piuttosto metallico e i carri armati si muovono in modo regolare. Anche lo scorrimento è piuttosto carino. Ma il tocco migliore sono le esplosioni: grosse colorate e rumorose. Il suono è favoloso. Molti dei suoni possono essere sentiti durante tutto il gioco compreso il conto alla rovescia, il motore del carro armato e i rumori del fuoco.

Un buon inizio per un'etichetta che sembra fatta per darci quest'anno alcuni prodotti veramente carini. Da tenere presente. ●





MILLENNIUM



La stessa Activision non sa bene come definire questo gioco e questo è di per sé un segno della sua originalità.

Un asteroide si è schiantato sulla Terra, rendendola inabitabile, ma in previsione di questa catastrofe era già stata fondata una colonia autosufficiente sulla Luna. Tale colonia aveva lo scopo di individuare dei pianeti ospitali e renderli abitabili con la tecnica del "terraforming". Ora i coloni vogliono tornare a rendere abitabile la Terra stessa, ma per far ciò ci vogliono lunghe ricerche e occorre procurarsi delle scorte di minerali non disponibili sulla Luna.

All'inizio, il giocatore dispone solo delle risorse della base lunare, che sopravvive solo grazie alle batterie e a una scarsa attività mineraria. Per trovare mondi ospitali occorre lan-

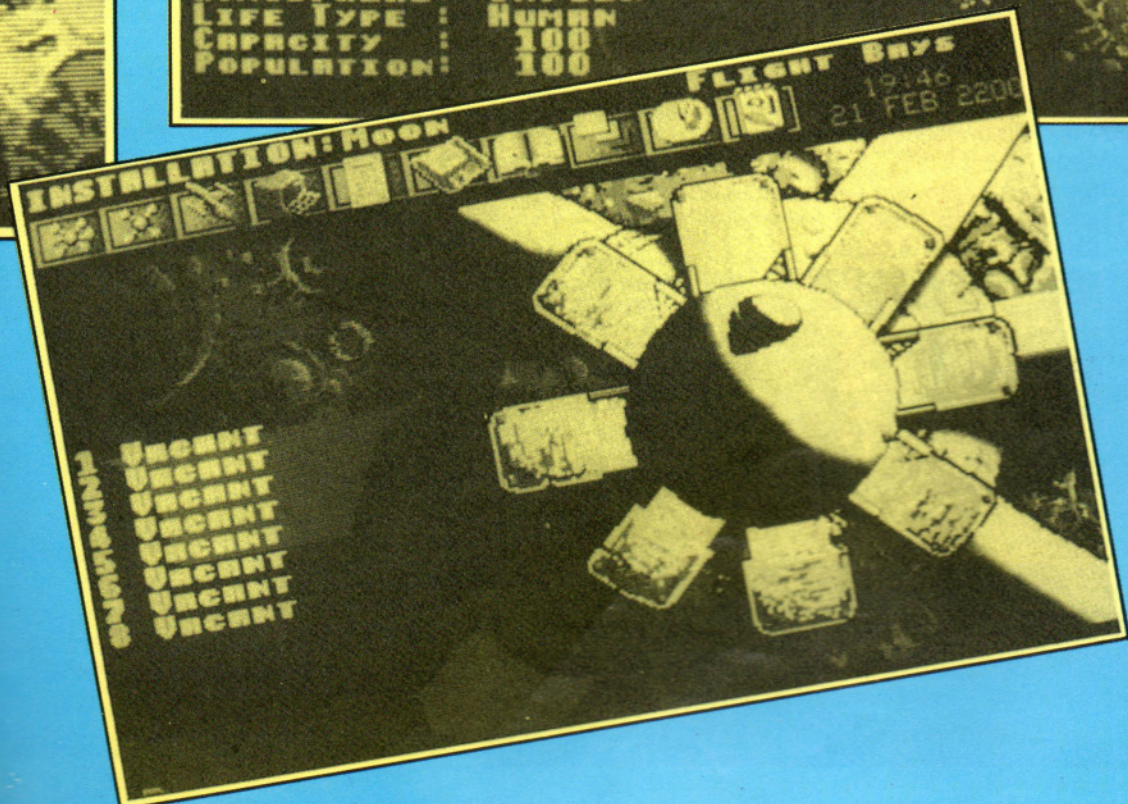
ciare delle sonde senza equipaggio — ma per far ciò bisogna prima allestire una grossa fonte d'energia. Una volta giunta a destinazione, ogni sonda trasmetterà dei dati sul pianeta raggiunto. Se i risultati sono positivi, verrà lanciata una astronave allo scopo di fondare una nuova colonia... ma il problema resta sempre quello della carenza di energia e di materiali. Che fare? Il menù principale propone diverse opzioni nel campo dell'energia, dei trasporti, delle armi ecc., ma l'originalità sta nel fatto che non esistono soluzioni prefabbricate, ma solo ipotesi di lavoro, che come tali vanno sperimentate e possono essere più o meno felici.

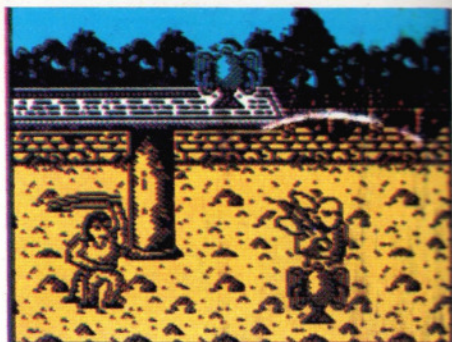
Si gioca quasi interamente col mouse: nato come gioco testuale per il PC, **Millennium 2.2** è stato scelto dall'Activision per sperimentare l'interfaccia mouse-finestra. La grafica è super-

2-2

ba, idealmente adatta all'atmosfera del gioco. Analogamente, anche i sommessi effetti sonori (come ad esempio il rumore di fondo delle pesanti macchine minerarie) contribuiscono all'atmosfera che pervade il gioco.

Gioco strategico, avventuroso, da bar? Solo voi potrete dirlo, ma sappiate che a **Millenium 2.2** dovrete dedicare un bel po' di tempo. ●





TIGER ROAD



I numero di conversioni di arcade che vengono sbattute sul mercato in questo periodo è proprio sconvolgente, ma purtroppo ce ne sono veramente poche di un valore accettabile. **Tiger Road**, una produzione della Capcom, sarà in grado di far saltare questo punto morto? Bene...

In quasi tutti i giochi di arcade è possibile trovare o un vecchio scellerato fuori di senno che ha progettato di distruggere la Terra, oppure una bella ragazza che è stata rapita dalla sua

fortezza (o a volte anche tutti e due!), mentre questa volta troviamo un giapponese con un nome bizzarro, Ryu Ken Oh, che ha rapito un certo numero di bambini da un villaggio locale. Ora vuole far loro un lavaggio del cervello in modo che essi liberino quei poveri bambini sfortunati, e questo implica un viaggio lungo e pericoloso.

Il gioco è suddiviso in quattro livelli, e ogni livello è suddiviso in molti stadi che devi superare, entro un certo limite di tempo, per poter passare al livello successivo. Hai con te un'ascia a doppia punta (lungo la strada puoi raccogliere diversi tipi di armi) con la quale devi combattere i nemici che vengono verso di te da tutti e due i lati dello schermo. Ogni stadio ha ostacoli e impostazioni variabili — come rocce e piattaforme su pilastri — che sono sempre affollati di masse di guerrieri samurai, draghi e altre cose del genere.

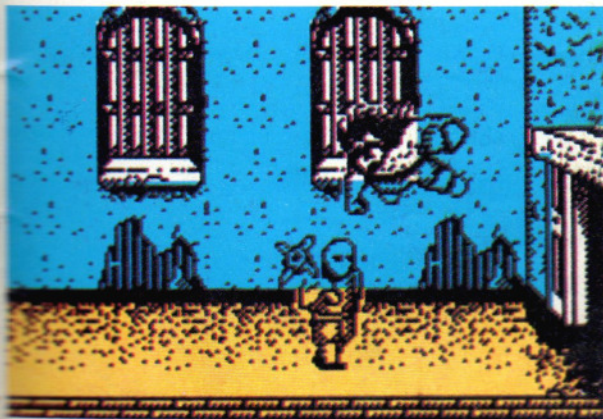
Lo schermo scorre nella direzione nella quale viaggi (in alto, in basso, a destra o a sinistra) in modo piuttosto regolare e non ti fa venire il mal di testa. In definitiva il concetto base del gioco sta praticamente nel fatto che il classico **Kung Fu Master**, cioè il nemico, arriva dai due lati dello schermo e ti attacca nel centro dello schermo (devi utilizzare la solita tecnica di dare un colpo rapido al tasto mentre muovi il joystick da sinistra a destra).

Per evitare il nemico, puoi colpirli con la tua arma o saltare fuori dalla loro portata, su di una piattaforma o proprio sopra alla loro testa (puoi fare un salto alto al massimo cinque volte la tua altezza!). Quando parti hai una barra indicatrice dell'energia che diminuisce ogni volta che viene colpito e quando si esaurisce perdi una vita (alla partenza ne hai cinque).

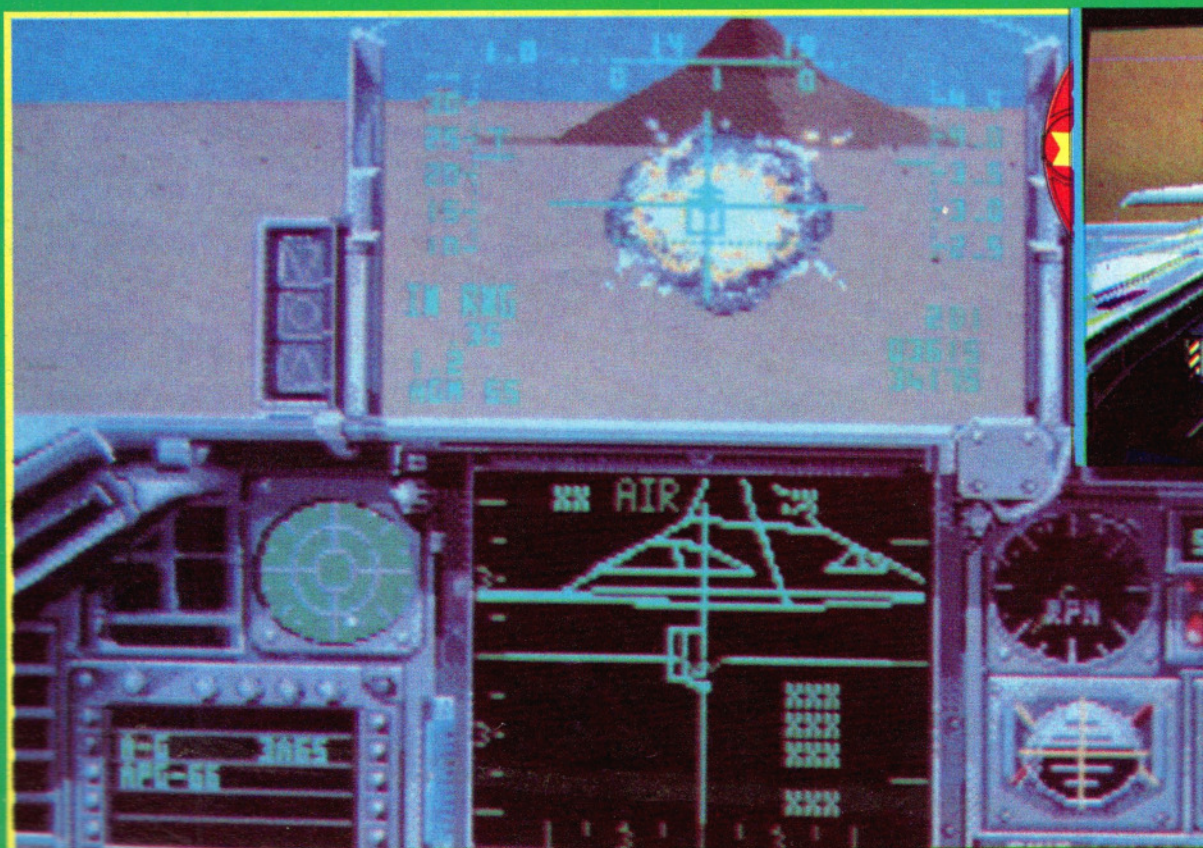
Ogni stadio di un livello è molto breve ed ho trovato che sono piuttosto facili da completare, ma nel gioco ci sono quattro livelli, per cui non è poi così facile da completare, almeno non troppo presto. Da un altro lato, però, non credo che avresti voglia di giocarci in tale misura a causa della ripetitività del gioco.

Tiger Road è della tipica qualità che siamo abituati a vedere così spesso nelle conversioni delle arcade, cioè giocabile per un periodo di tempo piuttosto breve, ma con pochissime caratteristiche nuove o eccitanti. I grafici non sono niente di eccezionale, non c'è niente che non abbiamo già visto precedentemente, anche se in alcuni stadi sono ben ricchi di colori. Anche il suono va bene ma è molto indimenticabile.

GAD



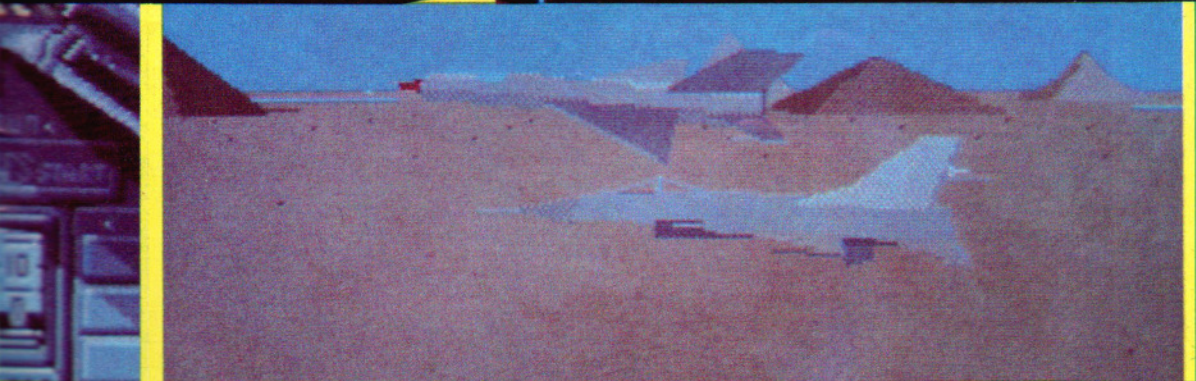
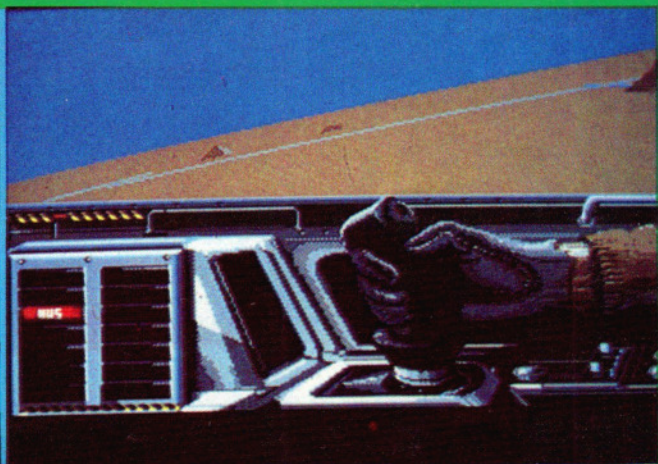
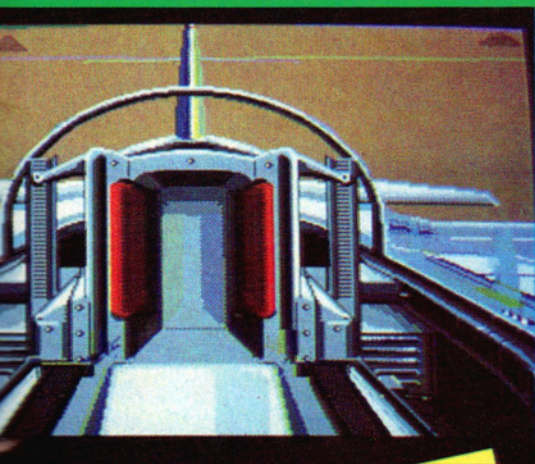
FALCON F16



Falcon è stato con noi per un po' di settimane ma solo ora, dopo molte ore di "volo" mi sembra di averlo infine "un po' in mano"! Per chi non ha visto, o sentito parlare di, **Falcon** (e non possono essere molti!) il programma simula il volo e le funzioni di un aereo F-16 della General Dynamics "Fighting Falcon", probabilmente il caccia più versatile dei nostri giorni.

Quando il programma comincia, ti viene chiesto di selezionare il tuo pilota per la missione di quel momento in un Duty Roster, o di richiamare uno di quelli mostrati per diventare nuovi piloti. Lo schermo seguente ti chiede di selezionare il Rank del tuo pilota, da primo luogotenente (il più facile) a colonnello (il più difficile), la missione che vuoi intraprendere (con una scelta fra dodici) e quanti MiG, se necessario, vuoi che appaiano durante la missione. Le scelte che fai nello schermo delle armi dipendono dalla missione che hai deciso di intraprendere. Se ha scelto di attaccare un bersaglio al suolo, sarebbe proprio fuori luogo ca-

ricare a bordo missili per il combattimento aerea. Quando tu (e the Sarge) siete soddisfatti del carico, sali a bordo e ti prepari per il decollo. Fino a questo momento le cose sono state relativamente semplici, ma l'F-16 è un aereo veramente complesso, con molti sistemi e molte apparecchiature da saper controllare sfruttando tutte le funzioni e le caratteristiche loro proprie. Il programma cerca di simularne il maggior numero possibile. Quando ti "siedi" nella cabina di pilotaggio ti viene presentata una distesa quasi infinita di quadranti e controlli. Solo nel pannello di controllo ci sono ventidue quadranti e indicatori principali. Se passi alla visione sul lato sinistro, te ne ritrovi altri sei mentre sul lato destro trovi un tavolo con quattordici luci di allarme che indicano i possibili danni o problemi del tuo aereo. Consiglierei a tutti i nuovi piloti di studiarsi bene la disposizione e le funzioni di tutti i quadranti dei gauge e degli indicatori. Quando ti sei portato dietro un MiG, non devi permetterti di sprecare tempo cercando di immaginarti qua-



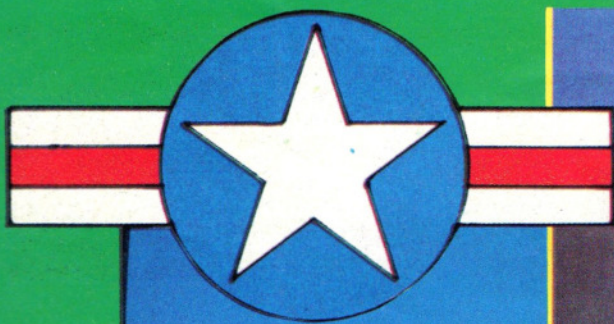
le gauge è quella che devi guardare, o cosa vuoi dirti.

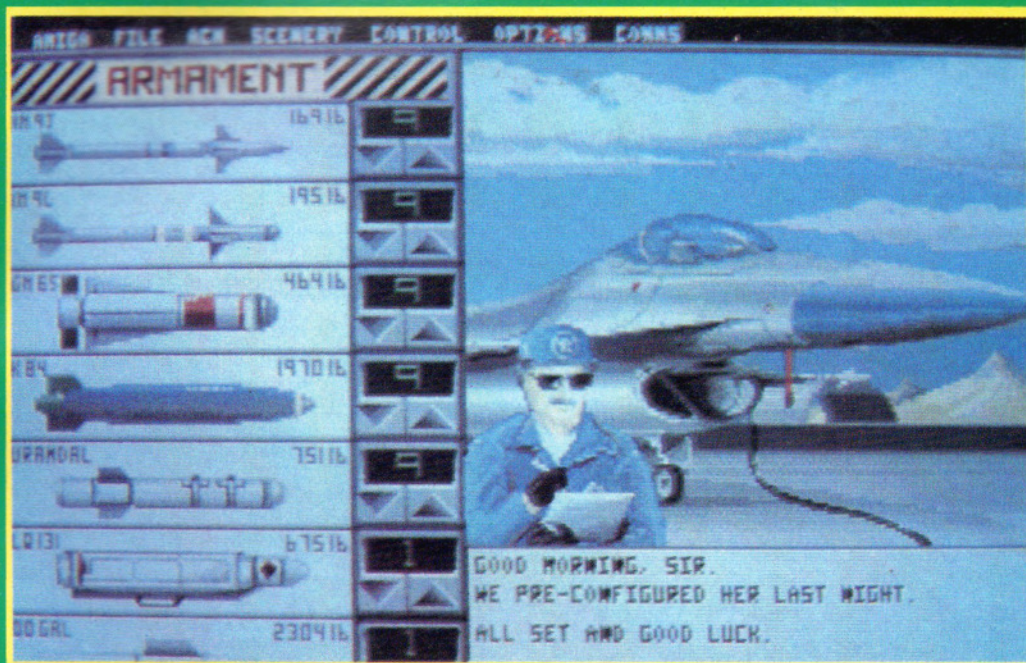
Fatto tutto ciò, è arrivato il momento di cominciare la tua missione. I programmatori di Falcon, la Spectrum Holobyte, hanno reso il controllo dell'aereo il più flessibile possibile. Puoi utilizzare il joystick, il mouse o la tastiera, e quando hai imparato ad utilizzare il tipo di controllo scelto, non c'è veramente nessuna differenza fra di loro.

Tutte le informazioni importanti che possono servirti vengono visualizzate nella "selva" che si trova davanti a te, in un Head Up Display (HUD), che comprende la velocità, l'altitudine, la direzione, l'acquisizione del bersaglio e le armi disponibili. Oltre a ciò, il mondo che si trova all'esterno è illustrato in 3D solide, con fiumi, strade, ponti, aeroporti e naturalmente, i tuoi avversari. La vista può essere variata fra i due lati o diretta verso la parte posteriore o in uno dei tre tipi divisione "esterna". Queste ultime sono le visioni della torre di controllo, di un satellite o di un "Tracking Point". Quest'ultimo può essere spostato completamente di 360 gradi intorno all'aereo e fare delle zoomate ed è molto utile se sai che da qualche parte, nei tuoi dintorni, c'è un MiG ma non puoi vederlo dall'interno dell'aereo.

Quando sei in volo, la zona nella quale stai volando è suddivisa in nove settori; due sono territori amici, e gli altri contengono i diversi ber-

sagli che dovrai attaccare, a seconda della missione che hai scelto. Le missioni variano dalla (relativamente) semplice distruzione di installazioni di missili SAM, al far saltare ponti, distruggere il quartier generale e gli edifici delle comunicazioni, attaccare gli aeroporti nemici e, naturalmente, abbattere gli aerei nemici. L'ultimo incarico è il più difficile da controllare, i piloti dei MiG sono personaggi molto ben addestrati e non si arrendono senza aver combattuto in modo feroce. Ma la missione più difficile è quella che ti chiede di intercettare e distruggere quattro MiG che stanno venendo ad attaccare la tua base! Quando e se riesci a portare a termine con successo la tua missione e a tornare a terra senza far schiantare il tuo aereo al suolo, il tuo CO ti assegnerà i punti di merito che ti spettano per le tue prestazioni. Se autorizzato, potresti anche essere decorato con una medaglia, dal Purple Heart fino al Congressional Medal of Honour. I tuoi punteggi totali verranno calcolati e se il tuo punteggio finale è abbastanza buono, verrai registrato su uno schermo speciale chiamato "Sierra Hotel" che lista solo i piloti top ten di tutti i tempi. Ti lascio quindi immaginare da solo cosa significa il "Sierra Hotel"! Ma è proprio come guidare un aereo nella realtà? Per scoprirlo abbiamo intervistato lo Squadron Commander di una delle Flying Training Schools della Raf per una prova di volo e per riuscire a sapere come la vedeva rispetto





alla realtà. Questi sono i suoi commenti:

Sensibilità di manovra: Generalmente le caratteristiche di manovra delle simulazioni sono molto buone ma a volte reagiscono più che nella realtà. Ho trovato che una sensibilità impostata a "3" dà alla simulazione una ragionevole impressione di realtà e regola gli eccessi dei controlli.

Prestazioni di rollio: È una caratteristica che può essere definita male con un Falcon. Quando un aereo rolla rapidamente dovrebbe, girare intorno all'asse longitudinale senza allontanarsi dalla traiettoria di volo. In altre parole dovrebbe rimanere in volo allo stesso plasce davanti a sé. Gli aerei moderni come l'F-16 rollano molto rapidamente. Purtroppo il "Falcon" non rolla bene e si allontana orribilmente quando rolla "from level to inverted". Questo difetto viene notato soprattutto se imposti un attacco di faccia contro un Mig e voli oltre. Se fa un anello per tornare indietro ti metterai diritto sulla coda invertita del Mig. E se a questo punto rolli verso l'alto, il "Falcon" si allontana talmente che il Mig gli gira misteriosamente intorno per ritrovarsi sulla tua coda!! Irreale!

Atterraggio: È stato detto che qualsiasi pazzo può controllare un aereo in volo, ma che ci vuole un esperto per farlo atterrare. E, ragazzi miei, dovete proprio essere degli esperti per far atterrare il "Falcon"!! Forse è realistico perché pochissime persone che utilizza-

no il gioco possono sperare di far atterrare veramente un F-16, ma il gioco dovrebbe almeno dare ai meno esperti la possibilità di farlo nei livelli più bassi. Il livello più basso dà un falso senso di successo, poi il salto al livello Capt. e Major diventano troppo difficili. E il manuale non è d'aiuto. Partire per un ILS da 37.000 piedi quando la maggior parte delle traiettorie per gli ILS sono a 300 piedi per miglia. Comincia quindi a 100 miglia e 3000 piedi, nella linea centrale con una velocità indietro di 150 kts, ora hai qualche possibilità di farcela!!

Stallo: Molto interessante questa tecnica sul manuale: suggerisce di rollare e dirigerti di lato. Ti farebbe piangere gli occhi se ti trovassi nella realtà!! La tecnica di recupero normale è di fare un "unstall" delle ali innalzandosi in avanti e applicare completamente e contemporaneamente la forza reheded, per poi tornare al livello normale quando è stata raggiunta la velocità di volo. Se cerchi di rollare con un aereo normale quando è in stallo, provochi probabilmente una rotazione.

Il manuale: Pietà! Lo schermo dei controlli non corrisponde assolutamente a quello che si vede sullo schermo.

In generale: "Falcon" è un gioco molto valido e un simulatore di volo ragionevole, ma alcuni punti sono poco realistici e troppo difficili.

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● Vendo computer MSX Philips 8020 da 80 K Ram + registratore + 200-300 programmi con riviste di tutti i tipi prezzo L. 280.000 trattabili. Telefonare al mattino dalle 9.00 alle 12.00 e la sera dalle 20.00-24.00.
Danilo Barella - Via Poggioverde 40 Roma - Tel. 06-6850032.

● Possiedo oltre 750 programmi per MSX-1 (giochi e utilities), tutto su nastro e su quick disk, per informazioni telefonare o scrivere a: Gold Soft MSX Andrea Gasparini - 60030 Moie (AN) - Tel. 0731/700160.

● Freesoft Club MSX mette a disposizione di tutti gli utenti oltre 1360 titoli selezionati: su disco - Quick - Nastro. Per ottenere lista gratuita inviare il proprio indirizzo esatto a:
Dr. Enzo Fina - Via G. Tornielli, 32 - 00151 Roma - Tel. 06/6811197.

● Vendo computer MSX Philips VG 8020 80K + registratore + 3 manuali MSX-Basic + 27 listati giochi/utilities + 35 cassette con più di 200 giochi con relative riviste e istruzioni prezzo da stabilire (trattabilissimo).
Luca Scrota - C.so Siracusa 71, 10137 Torino - Tel. 011/326606.

● Vorrei che mi inviaste il gioco di Peter, Baerdsel's, Football, perché non l'ho trovato in edicola. (pagherò all'arrivo della cassetta). Grazie.
Mazzone Francesco - Via Magnisi, 76 - 96010 Priolo (SR).

● Comprò le seguenti cassette per MSX: Barbarian II, Winter editions, Rastan, Peter Beardsey's porchall, Platoon, Green Beret, Golf, Hat Force, Palavolo, Chempionchip of Wrestling. È molto urgente sono disposto a pagare sino a 10.000 cadauno o a scambiarle con altre cassette altrettanto belle. Grazie ciao.
Tosatti Marco - Via Montello, 2 - 40131 Bologna

- Tel. 412628.

● Per MSX 1 e 2 giochi tipo: World Games; Ghost'n Goblins; California Games; Pachania; Strip Power II Plus; Match Day II; Wonder boy; Indiana Jones; Basket Master; Gunshone; Rocky; Game over 1 e 2; Elite; Trantor; Mask II e III; The Flintstones; Bubble Bobble; 1942; Fire Biro; Nemesi I e II; Metal Gear; Vampire Miller; Colpo Grosso al Casinò; Super Rambo; Speciale. E tantissimi altri circa 700 titoli e sempre ultime novità. Nello Langella - Viale Alfieri, 18/A - 57100 Livorno - Tel. 0586/401240.

● Vendiamo ultimissime novità per MSX provenienti da USA e Inghilterra come Match II, Bruce Lee, Boxe, Tennis, Ping-pong, Catch, Pallacanestro, Combat-school, Platoon, Buggis Boy e tantissimi altri.
Lino - Via Regina Elena - 03039 Sora (FR) - Tel. 0776/833635.

● Vendo, copio giochi come Future Knight, Footballer of the year, Outrun, Robocop Indiana Jones e il Tempio maledetto, St Poker II +, I Flintstones, Green Beret, Karatè Master, Storkuako, Freddy Hardst. Li scambio (provincia di AT) con Gunship, Ghosts'n Goblins, Rambo I e II, Speedball ed altri belli (chiedere mia lista senza impegno) per MSX. Giuseppe Severino - Via Ticino, 4 - Asti (AT) - Tel. 51104 (ore pasti).

● Cerco disperatamente il gioco Karateka sarei disposto a scambiarlo con giochi come Catch, Soccer, Boxing, Baseball e altri. Pago un massimo di L. 6.000. Scrivetelo a:
Addis Fabio - Via Genova, 40 - Sassari.

● Master X è un club senza alcun scopo di lucro noto per fornire la diffusione del software (MSX 1-2). Moltissimi titoli sono già presenti nella lista base.

Poli Massimiliano - Via Spezia, 51 - 43100 Parma

- Tel. 0521/57333.

● Cerco Mesis 1-2 lo scambio con giochi da bar come Arkanoid, Sky Jaguar, il circo e molti altri. I giochi possono essere anche in cartuccia, i giochi in cartuccia li prendo e do' due giochi, cerco anche Guantlet e Gost and Goblins.
Wladimir Longo - Via Acc. del Cimento, 14/10 - 50127 Firenze - Tel. 418147.

● Cerco giochi per MSX 64K Super Star Soccer, Peter Beardsaly Soccer, European Games. Telefonare ore 15.00.
Massimiliano Ganzaroli - Via Lorenzo Bartolini, 54 - 20155 Milano - Tel. 362410.

● Vendo ultime novità MSX tra cui: Tennis, Nightmare, 007, Freddy, Ardest I-II, Batman, Catch, Jack the Nipper I-II, Calcio, Arkanoid, Donkey-Kong, Future-Knight, Boxe, The way of the Tiger A-B-C, Green-Beret, Who dares Wins II, Freddy, Flinston, Gosth-basters, Demonia 1, Wonderboy, Gauntlet, Rambo, Pantis I-II, Indiana Jones, e tutti gli sport. Tutto a prezzi eccezionali. Si assicura la massima serietà.

Romeo Antonio - Via Cappuccini, 70 - 87040 Castig. C. (CS) - Tel. 0984/442084.

● Cerco Nemesis 162, cerco anche i seguenti giochi che scambio con giochi per MSX, naturalmente giochi da bar: Gost' & Goblins, Soldier of Fortune, Xenon, R-Tipe. Molti giochi da bar li ho e posso venderli o scambiarli.

Wladimir - Via Accademia del Cimento 14/10 - 50127 Firenze - Tel. 418147.

● Comprò/Cerco disperatamente l'originale Ghost and Goblins per MSX per un massimo di L. 10.000.

Castellano Mirko - Via Don G. Minzoni, 10 - Casale Monferrato (AL) - Tel. 74498.

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. 24

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome

Indirizzo

Città

C.A.P.

Tel.

Età