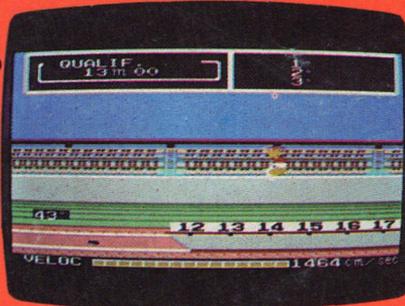


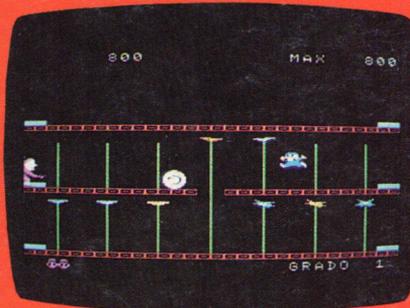
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

OLIMPIGAMES

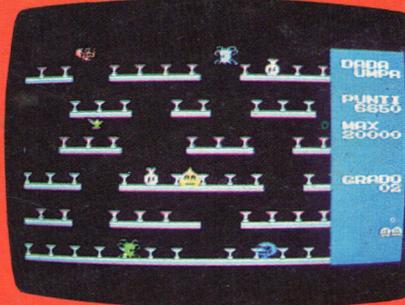


CRAZY EATER

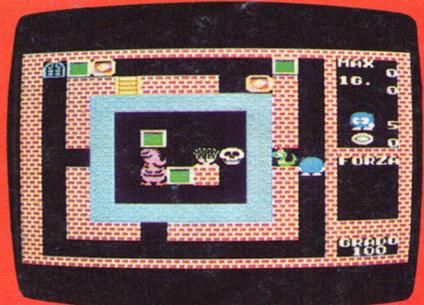


ASSO CHEN

DADA UMPA



NATALINO FOLLE

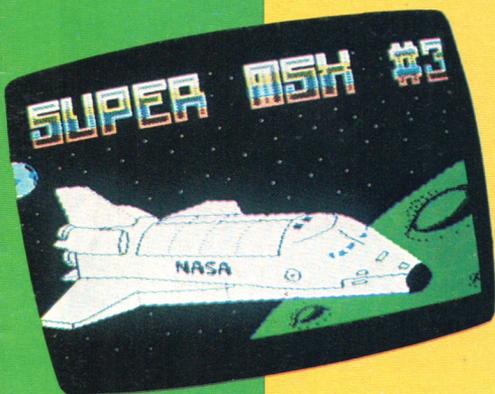


ALEXIS

I MAGNIFICI SETTE MSX

UN PO' DI PAZIENZA

Cari lettori stavolta siamo noi a chiedervi qualcosa. Siamo infatti stati subissati di lettere in cui ci avete chiesto la pubblicazione di questa o quella storia, di questo o quel videogioco. Noi cerchiamo di fare il possibile ma le pagine della rivista e le facciate della cassetta sono rispettivamente 32 e 2. Ecco perché vi chiediamo un po' di pazienza non potendo per il momento accontentare tutte le vostre richieste anche se, come vedrete subito sfogliando la rivista, abbiamo cercato di anticipare le vostre richieste presentandovi anche quei giochi che ora vanno a ruba per il 64 e che le Case hanno già annunciato di prossima pubblicazione per l'MSX. La rivista è comunque tutto un bollore di novità con una sparata di titoli che lasceranno a bocca spalancata anche i lettori più difficili. Infatti tutti i più bei giochi del momento sono presenti sulle pagine di questo terzo numero. Sta a voi scegliere quello che più vi interessa e diventare invincibili con il nostro aiuto. Se poi vorrete essere così gentili da mandarci una cartolina ringraziandoci per i consigli, tanto meglio. In caso contrario non preoccupatevi. Tra un mese vi daremo altrettante pagine di consigli, note e trucchi al limite del codice...



pag. 4 **OLIMPIGAMES**

pag. 5 **CRAZY EATER**

pag. 6 **ASSO**

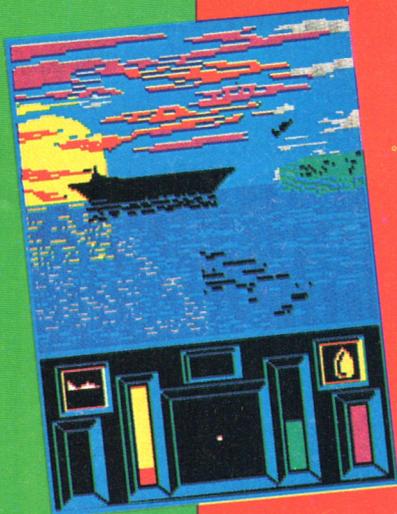
pag. 7 **CHEN**

pag. 8 **DADA UMPA**

pag. 9 **NATALINO FOLLE**

pag. 10 **ALEXIS**

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN™CAS:



pag. 12 **TOP GUN:**

Sfrecciano nel cielo i jet: fuoco!

pag. 15 **SUPERSTAR PING PONG:**

Mano alle racchette amigos...

pag. 16 **BATTALION COMMANDER:**

*Il reparto aspetta i vostri ordini:
dateglieli!*

pag. 20 **CHAMELEON:**

In balia degli elementi

pag. 22 **STAR GLIDER:**

A zonzo nei cieli delle galassie

pag. 26 **SENTINEL:**

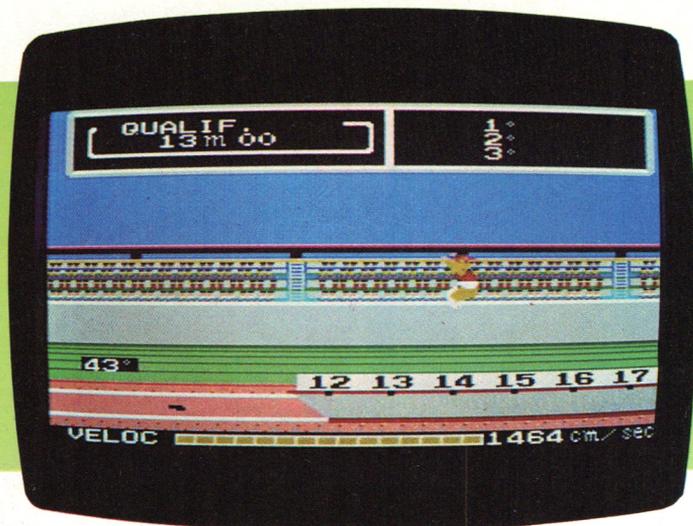
Chi è di sentinella alla Terra?

pag. 29 **STRIKE FORCE COBRA:**

Una squadra davvero invincibile

pag. 30 **SIMULATORE KONAMI:**

Alla guida di un superbolide



CHE GIOCO È

Le Olimpiadi sono sempre state la massima aspirazione di ogni atleta, con questo bellissimo gioco potrete calarvi nei panni del vostro campione preferito.

Le quattro gare che dovrete affrontare sono in ordine: il ciclismo, il salto triplo, il curling ed il salto in alto.

La prima gara metterà a dura prova la vostra abilità, infatti, dovrete pedalare velocemente muovendo a destra e a sinistra il joystick; delle grosse frecce vi indicheranno il lato della strada, selezionabile con il tasto di fuoco, che dovrete percorrere per evitare di finire sul prato.

Nella prova di salto triplo dovrete correre velocemente, sempre utilizzando gli spostamenti a destra e sinistra; quando sarete giunti alla linea di salto dovrete tenere premuto il tasto di fuoco fino a che l'angolo di salto non avrà raggiunto il valore voluto, questo per tre volte di seguito.

Lo scopo del curling, la terza gara, è di riuscire a far giungere il peso al centro di un bersaglio prestabilito; per permettere al peso di scivolare sulla lunga pista di ghiaccio dovrete spazzare la pista con delle scope di paglia, muovendo a destra e sinistra spazzerete la pista con l'omino in basso al video e premendo continuamente il tasto di fuoco spazzerete la pista con l'omino in alto nel video.

Nel salto in alto dovrete correre, sempre con il metodo sopra descritto, e giunti ad una giusta distanza dovrete premere il fuoco per abbassare la pertica e rilasciarlo nel momento in cui vorrete lasciare la pertica per superare in altezza l'asta.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

CRAZY EATER



CHE GIOCO È

Nei panni del mangiatutto, cercate di cibarvi di tutti gli ortaggi del campo cercando di non urtare nessun altro animale che si aggira nei dintorni. Le carote, di cui coniglio mangiatutto è molto goloso, vi permetteranno di tramortire per qualche istante i vostri diretti avversari. Raccogliete tutti i bonus per avere un vestito completo con tanto di bastone e cilindro.

Per sfuggire agli avversari potrete infilarvi nei cunicoli sotterranei, scavati da qualche talpa, evitate però di rimanere senza via d'uscita perché anche i nemici ne conoscono l'esistenza.

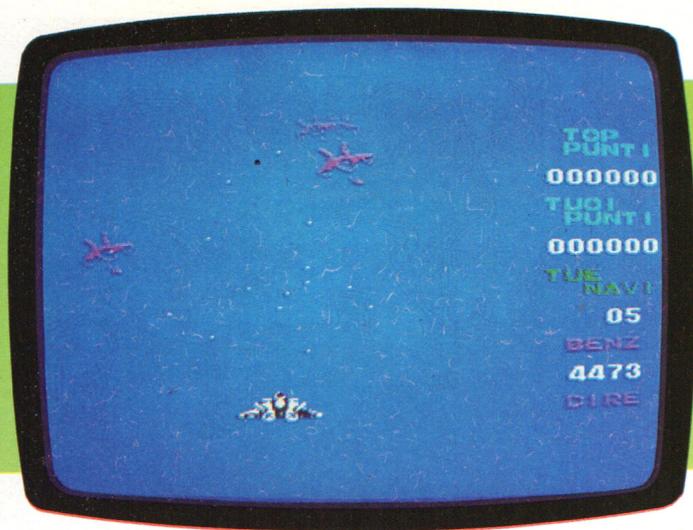
TASTI:

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

ESC

pausa

ASSO



CHE GIOCO È

Il pilota più famoso è Asso. Questa volta è in lotta contro astronavi nemiche alla ricerca del suo universo, perduto durante un lungo viaggio.

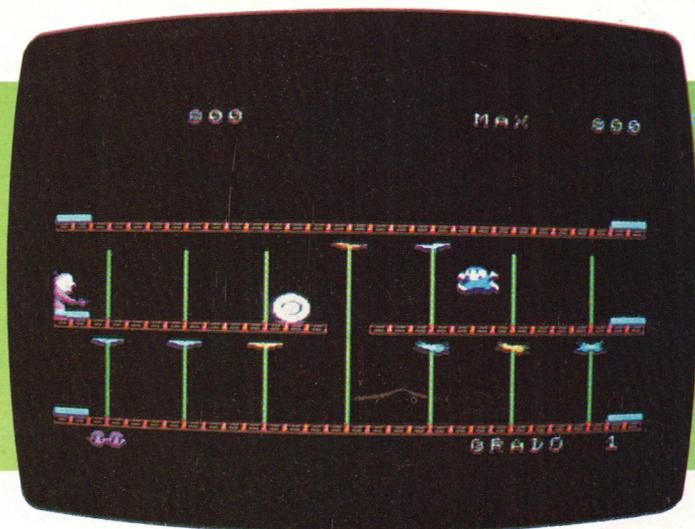
Con dieci vite a disposizione superate i vari schemi densi di attacchi alieni e separati da viaggi attraverso l'iperspazio.

Rappresentato come un tunnel, l'iperspazio vi permetterà di passare da una galassia all'altra ma fate attenzione perché il percorso è difficile ed un piccolo errore causerà la distruzione della vostra navicella spaziale. Viaggiate nel tunnel con i riflessi sempre pronti ed avvaletevi del vostro radar che vi indicherà la direzione da seguire per percorrere il giusto itinerario.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

CHEN



CHE GIOCO È

Chen, un famoso giocoliere cinese, deve riuscire a mettere in rotazione sulla cima di ciascuna pertica dei piatti colorati, naturalmente evitando che gli stessi ricadano sul pavimento.

Una malefica strega ostacola l'operato di Chen lanciando spade e facendo rotolare dei piatti giganti.

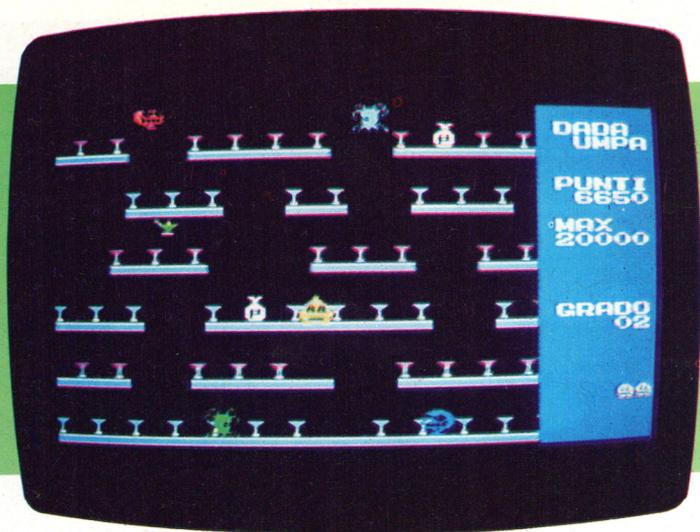
Resistendo alle varie insidie, raccogliete un piatto per volta dalla pila di piatti che si trova alla destra ed alla sinistra dello schermo e salite in cima ad una pertica libera, una volta giunti in cima mettete in rotazione il piatto muovendo il joystick verso l'alto poi scendete e ripetete queste operazioni fino ad aver completato tutte le pertiche libere.

Dopo qualche tempo ciascun piatto inizierà a rallentare la sua velocità di rotazione. Accorrete subito alla pertica salite e rimettete il piatto in rotazione.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

DADA UMPA



CHE GIOCO È

Il buffo personaggio di questo gioco ed i suoi avversari saltano in modo molto strano come se ballassero il dada umpa!

Golosissimo di dolci e bevande, il nostro simpatico amico dovrà mangiare i dolciumi e bere le bevande che troverà nei vari schemi.

Insieme ai tanti dolci sparsi sui vari piani dello schema, raggiungibili con un salto, vi sono dei sacchetti bianchi contenenti una pozione che permetterà al nostro amico di neutralizzare i nemici per qualche istante.

Se sarete in gamba potrete comunque colpire i nemici saltando sopra di loro senza però farvi precedere, perciò fate molta attenzione ad ogni vostra mossa in prossimità del nemico.

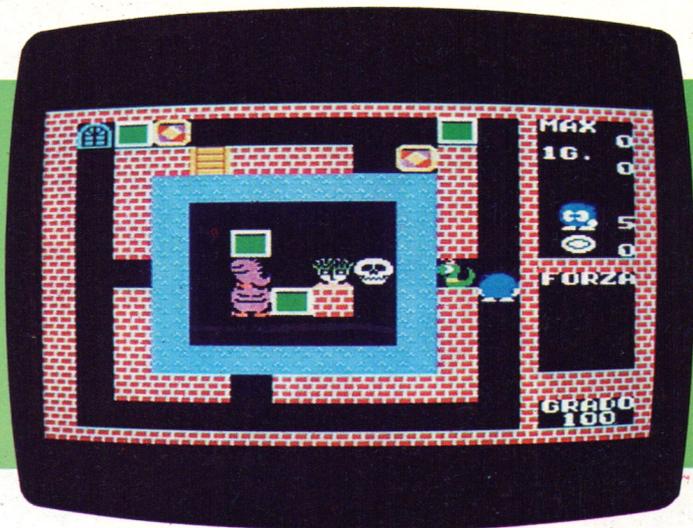
TASTI:

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

ESC

pausa

NATALINO FOLLE



CHE GIOCO È

Ecco per gli appassionati di giochi strategici ma, badate bene, anche per gli amanti dell'arcade uno stupendo gioco che metterà alla prova la vostra intelligenza e i vostri riflessi.

Natalino, il personaggio chiave della storia, deve superare gli oltre 100 schemi combattendo contro ogni insidia creata dai suoi nemici. Lo scopo di ogni schema è di raccogliere tutti i bonus e di raggiungere la porta d'uscita senza rimanere vittima dei vari nemici.

Mediante lo spostamento dei blocchi e l'utilizzo dell'unica arma di difesa a disposizione, i cui colpi sono custoditi in qualcuno dei bonus, dovrà disporre le parti dello schema in modo da poter uscire dalla porta senza essere ostacolato.

Vi sono due modi di gioco: il TIPO A, pratica, ed il TIPO B a tempo. Il tipo A vi chiederà una parola chiave che potrete inserire solo se in precedenza sarete riusciti a raggiungere ed a superare uno degli schemi bonus, che si incontrano durante il gioco; il tipo B è invece un gioco a tempo e parte dal primo grado.

Oltre ai vari schemi già esistenti, potrete costruire dei vostri schemi, selezionando l'opzione COSTRUZIONE, ed inoltre salvarli su drive o cassetta.

Dunque, studiatevi bene ogni schema prima di affrontarlo e... buona fortuna.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

STOP per uccidere un omino

TASTI PER L'OPZIONE COSTRUZIONE

SELECT sceglie l'operazione voluta
SHIFT + CURSORI sposta il quadrato di destra
SPAZIO scrive nello schema il pezzo selezionato sulla destra (solo con opzione PEZZI)
ESC torna al menù

ALEXIS



CHE GIOCO È

Ancora una volta gli invasori si presentano alle porte della Terra in cerca di territori da colonizzare, solo il grande Alexis può sconfiggerli.

Ai comandi della vostra astronave dovrete distruggere tutte le postazioni nemiche* disposte lungo tutto il percorso schivando ogni colpo diretto verso di voi.

All'inizio avrete a disposizione l'arma numero 0 ma, se distruggerete una delle postazioni nemiche, potrete cambiare la vostra arma con quella identificata dal numero riportato di fianco alla postazione stessa.

Vari tipi di bonus vi permetteranno di migliorare le caratteristiche dei vostri colpi o di distruggere tutti i nemici presenti nel video in quel dato istante.

Alla fine di ogni schema dovrete distruggere l'ultima postazione, molto pericolosa, per poter proseguire al livello successivo.

Quindi, caro Alexis, prendi i comandi e completa la tua missione perché sei la nostra ultima speranza.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE

STOP

pausa

"INDOSSA" LE TUE RIVISTE PREFERITE

Per un'estate "special"
in edicola con i fantastici numeri di

GIUGNO

26 GIOCHI
PER IL CBM 64
E SPECTRUM 48K

**SPECIAL
PLAYGAMES**

26 GIOCHI
PER IL CBM 64
E SPECTRUM 48K



**Non aspettare!
Prenotate nella tua edicola**

TOP GUN

Siete Maverick, uno dei piloti più brillanti della marina americana. Il vostro apparecchio è il Tomcat F14. È un aereo veloce e formidabile, munito di diverse armi e sistemi di difesa. Potete scegliere di affrontare il computer oppure battevi contro un altro avversario, in pratica essere due giocatori. Dovete sventare le manovre del vostro avversario ed abbatterlo con un solo colpo di missile o con dei tiri a raffica di una mitragliatrice.

Scelta dell'arma

Quando vi trovate a dover scegliere l'arma, potete selezionare tre tipi. Il tutto è indicato sullo schermo da un cambiamento di forma dei segnali che appaiono sulla scritta principale e l'icona corrispondente si illumina sulla consolle.

Incrocio dei fili - mitragliatrice - cannone
Quadrato - missile "Sidewinter"

Senza segnale - funzione

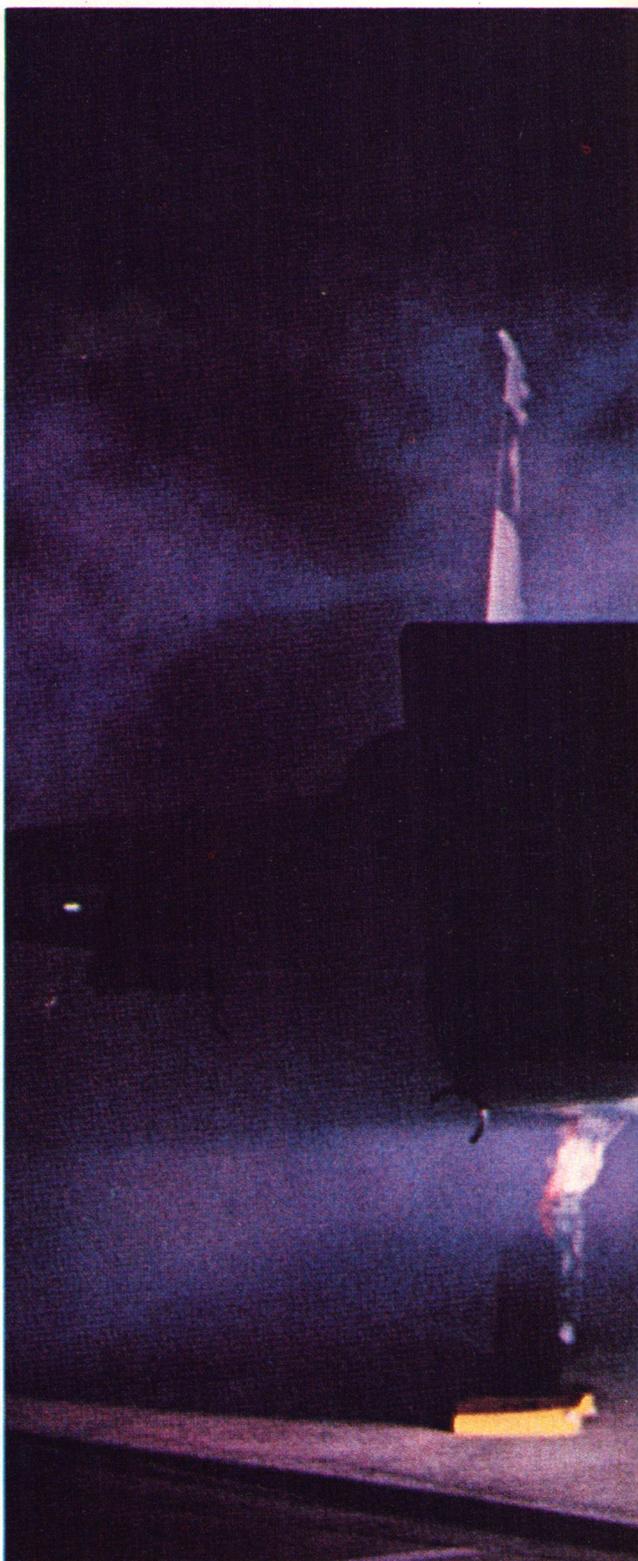
Le lettura del radar indica la posizione relativa dell'apparecchio del vostro nemico e la freccia mostra se ti trova sopra o sotto di Voi. La scritta del radar diventa rossa quando un missile nemico viene lanciato.

Mitragliatrice - cannone

Questa arma può essere utilizzata quando il nemico è in vista: per abbatterlo dovete tirare 25 colpi. Un colpo è indicato da un bordo che lampeggia e da una referenza visiva sull'indicatore dei guasti. I livelli di calore dell'arma sono visibili sulla tabella di controllo.

Missili "Sidewinter"

Per lanciare un missile dovete visualizzare direttamente l'avversario che si presenta per tre secondi, ciò permetterà ai raggi infrarossi di agganciarsi all'apparecchio. Attenzione, un colpo diretto è fatale.





Parassiti

I parassiti sono utilizzati come apparecchi e costituiscono la vostra sola difesa contro i missili "Sidewinder". Dovete utilizzarli con abilità ed al momento giusto altrimenti l'effetto sarà nullo. I parassiti devono essere lanciati in modo da evitare il missile nemico facendogli presupporre che i parassiti di magnesio, altamente riscaldati, costituiscano il gas di scarico dell'aereo in modo da poter assestare il colpo mortale.

Un abile pilota può anche evitare i missili (dopo 20 secondi); una combinazione di movimenti e il giusto utilizzo dei parassiti dovrebbero permettere di evitare la distruzione del vostro apparecchio.

Al livello 1 dovreste affrontare e distruggere tre aerei nemici prima di poter procedere alla missione successiva oppure vi misurerete con degli apparecchi più rapidi e più facili da manovrare.

In un gioco a due giocatori cominciate con tre apparecchi ciascuno ed il vincitore sarà chi resta per ultimo in volo.

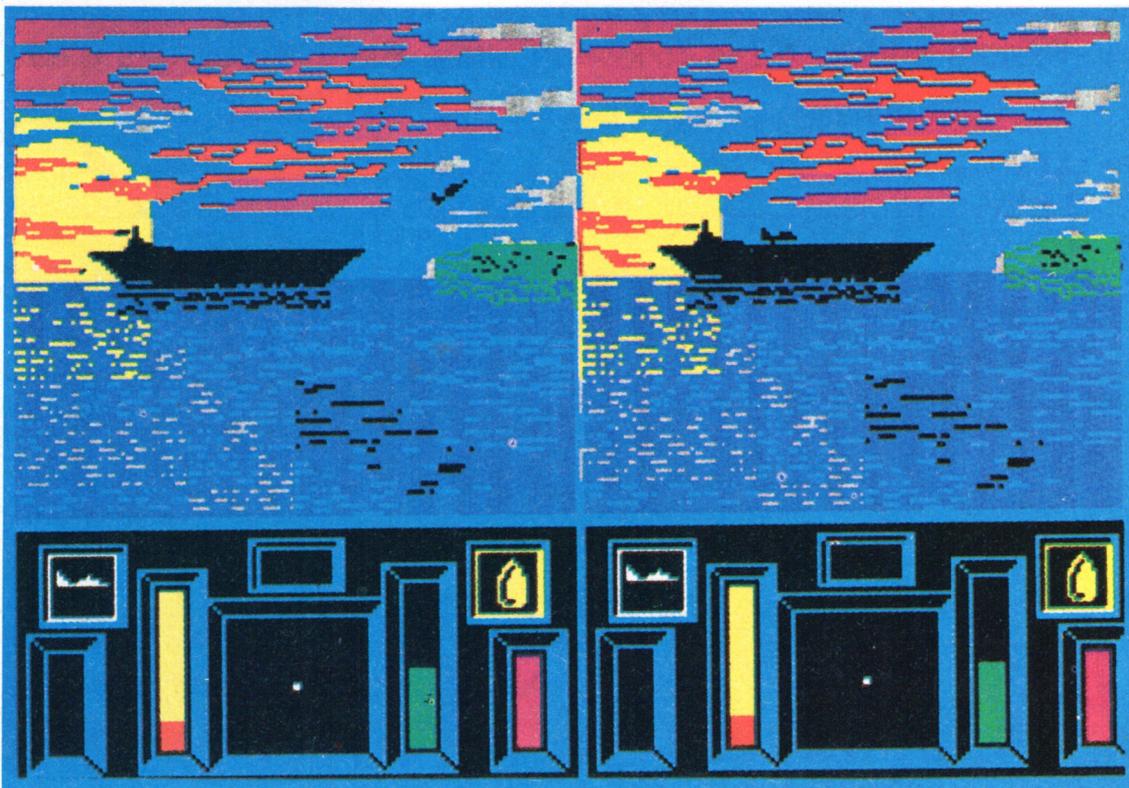
State per entrare nella zona pericolosa. Buona fortuna.

Progressione e score

- A velocità dell'aria
- B altitudine
- C vista del cannone
- E nemico/sopra/sotto
- F indicatore di altezza dell'aereo
- G temperatura del cannone
- H indicatore di guasti
- I Radar/punto di riferimento del nemico/segnale d'avviso
- J velocità
- K conto alla rovescia fermata missile
- L orizzonte artificiale

Consigli utili

- ① Utilizzate le mitragliatrici con parsimonia perché rischiano di scaldarsi e di arrestarsi se le usate in continuazione
- ② Cercate di piazzare il vostro aereo dietro il nemico: è il momento in cui è più vulnerabile e gli è difficile sbarazzarsi di voi
- ③ Utilizzate le mitragliatrici per gli attacchi a corto raggio ed i missili per quelli a lungo raggio
- ④ Quando virate, salite per effettuare una virata più stretta



SUPERSTAR PING PONG

Sulla scia del "Ping Pong" di Imagine (a dire la verità dodici mesi più tardi) troviamo questa curiosa piccola offerta di Silvertime (ma chi è?). Segna un momento di calma nelle attività di US Gold, ed è stato ideato presumibilmente con l'intenzione di metterlo da parte per il periodo natalizio (oppure è stato per compensare l'assenza di "Gauntlet"?). In ogni caso, non vi annoierò descrivendovi come si gioca a Ping Pong.

La più recente versione prevede un gioco interessante ma con opzioni essenzialmente inutili.

Puoi cambiare qualsiasi cosa dall'angolo di veduta del tavolo, dal colore della racchetta ai fattori di abilità del tuo gioco. Prima fra tutte c'è la possibilità di giocare con tre velocità e selezionare un avversario reale oppure uno finto. Sfortunatamente si tratta sempre del solito gioco di ping pong e quindi dopo soli tre tiri sei stanco e ti senti limitato nel gioco. La scelta della maniera normale o meccanica, sta solo a dimostrare come questo sia

comunque un gioco concepito senza molta originalità, anche se nella versione meccanica (la paletta si muove verso la palla automaticamente) certi colpi sono impossibili. Allo stesso modo l'essere capaci di aggiustare i fattori di abilità per darti un vantaggio occasionale con un avversario reale, sembra far fallire lo scopo della simulazione, che è sicuramente quello di lasciare l'abilità ai singoli giocatori.

Dopotutto si potrebbe considerare il gioco poco immaginativo e alquanto superficiale. Silvertime ha fatto poco per dare a Ping Pong un aspetto più audace e sono convinto che si è trattato di una povera scelta per la simulazione di uno sport.

Se stai ancora aspettando la versione giusta per ritrovare il brivido grafico e sonico del Ping-Pong di Konami, ne verrai presto deluso poiché non è niente di tutto questo.

Tullio Fazi



Battalion Commander



Battalion Commander è un gioco di carri armati moderni dove opponete la vostra intelligenza contro la logica del computer. È estremamente complesso sebbene non ci siano particolari difficoltà nel giocarlo. La battaglia è condotta oltre 12,8 km. dal campo base che scorre su e giù sopra quattro o cinque schermi. I movimenti si svolgono in tempo reale pertanto il nemico non deve aspettare i vostri movimenti, prosegue col lavoro di annientamento nei vostri confronti.

Date ordini alle vostre unità usando due tasti. Il primo specifica l'unità, il secondo dà ordini. Per esempio A riferisce alla compagnia A, B riferisce alla compagnia B ecc. Ogni compagnia può essere ulteriormente suddivisa in sei plotoni dei quali potete avere un comandante indipendente, c'è inoltre il quartier generale del battaglione che si trova dove siete situati voi, perderete tanti punti perciò se viene fatto saltare in aria.

Avete inoltre un Fso (aiuto ufficiale operatore) che si prende cura dei vostri comandi di dare sostegno di sparo alle unità e procurare schermi fumogeni.

Ci sono ingegneri, ricercatori, mortai, fanteria e plotoni anti carro armato.

Il secondo tasto specifica il vostro ordine che può essere, muoversi fino ad una determinata posizione, fuoco a volontà, sostegno di sparo, fornire uno schermo fumogeno, costruire o rimuovere un ponte, uno ssav, montare e smontare la fanteria.

Muovete un cursore intorno al bordo col joystick o CTRL ed i tasti I, S e M. Questo può essere usato per mostrare dove volete muovere una unità o per indicare un bersaglio sul quale fare fuoco. Siccome lo schermo si può quasi riempire di piccoli carri armati, camion ed uomini, posizionando il cursore sopra una unità amica e nemica, sarà utile dare dettagli e premere il tasto fuoco mostrerà qual è il modo di conversione.

Ci sono cinque scenari di base. Il livello «principiante» vi sarà subito congeniale, gli altri scenari vi fanno selezionare la nazionalità delle parti avversarie determinando la relativa forza delle unità e selezionando una delle 40 mappe del terreno.

on der

Come potete vedere ci sono una quantità di opzioni ma i meccanismi sono semplici. Il dubbio è se il computer può fare le somme più velocemente di voi e se voi avete bisogno di pensare speciali tattiche per superarlo con l'astuzia.

Il sistema di gioco fa un eccellente uso del computer, non è però una vera e propria partita computerizzata, in effetti è uno dei più interessanti e divertenti giochi di guerra in circolazione.

Se, come avete detto, vi sembra di averlo già visto, assicuratevi, non siete pazzo. La US Gold ha già realizzato un gioco chiamato Combat Leader.

Entrambi i giochi sono stati disegnati dallo stesso individuo, David Hille, e sembra chiaro che Battalion Commander non è proprio un concorrente di Combat Leader ma una versione rivista dello stesso.

Molte delle strutture che avevo visto su Combat Leader, sono state corrette in Battalion Commander. Ad esempio, in Combat Leader la mappa e le unità erano tutte verdi (il potersi camuffare) ed il sistema di puntamento era molto ambiguo. Combat Leader tuttavia non ha un disegno proprio, opzioni da gioco ed include diverse armi sì da bilanciare una parte contro l'altra.

Ora va bene realizzare versioni postdatate e rimaneggiate di un programma ma la US Gold dovrebbe informare i potenziali acquirenti di come Battalion Commander sia una versione «nuova» di Combat Leader.

Se potete permettervi Battalion Commander compratelo altrimenti cercate di avere una copia di Combat Leader.



**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 34 - in edicola il 12 giugno**

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 30 - in edicola il 2 giugno



IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64 N. 25
in edicola il 2 giugno

PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 22 - in edicola il 12 giugno

CHAMELEON

In un'era in cui il mondo è dominato dai quattro elementi (aria, fuoco, acqua e terra), solo Chameleon osa aggirarsi dove gli pare, poiché lui solo ha il miracoloso potere di sottrarre agli elementi parte del loro potere, ed usarlo contro di essi. Detto ciò, sappiate che questa fantastica premessa è solo buttata lì per darvi la sensazione che questo sia qualcosa di più del solito giochino.

In **Chameleon** ci sono sedici mondi, in scala crescente di lunghezza e di difficoltà, e per completare un mondo occorre sopravvivere per il numero prescritto di giorni. Se perdete una delle vostre tre vite, venite ricacciati all'inizio del mondo in corso. Si perde una vita quando si esaurisce l'energia, e ciò può accadere molto in fretta: ci sono però degli



accumulatori d'energia che potrete vincere abbattendo determinati nemici.

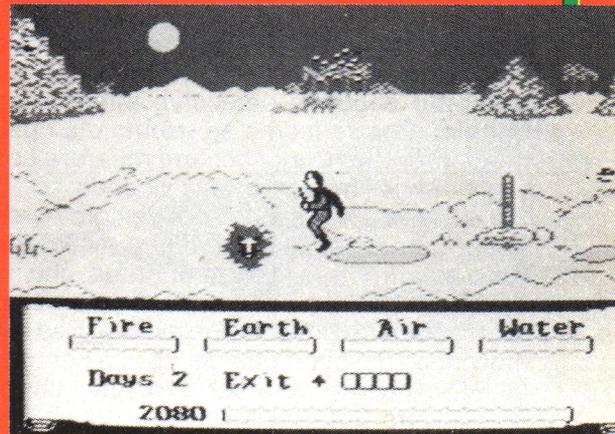
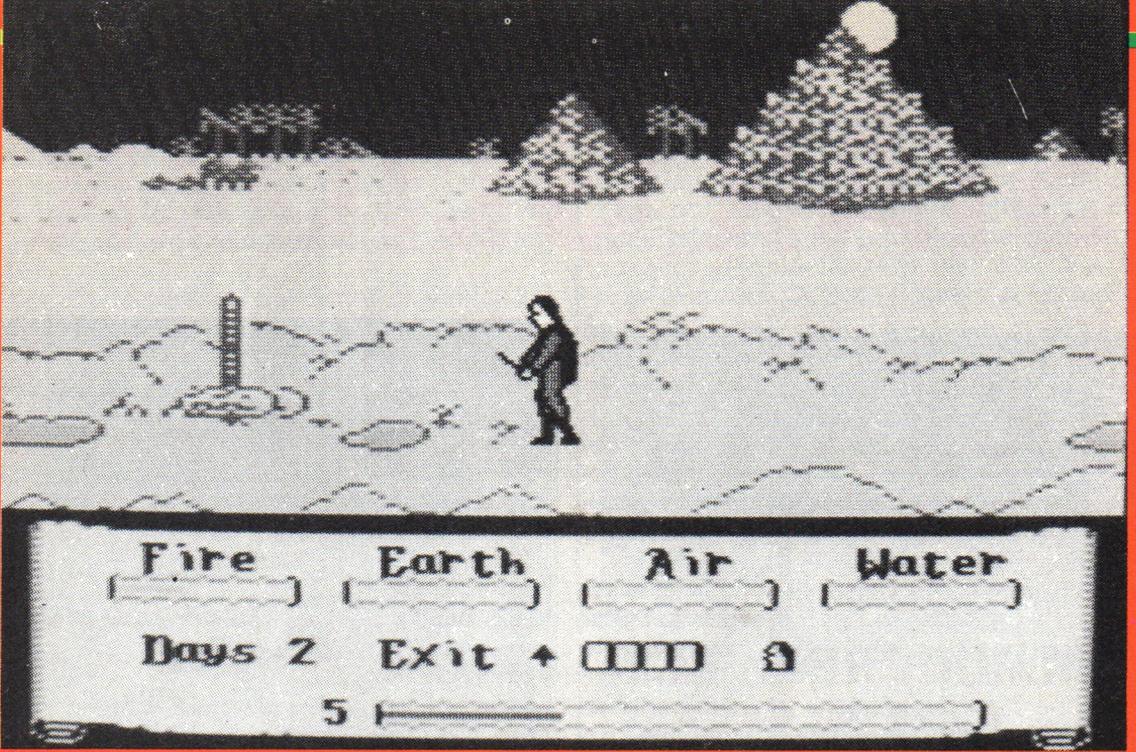
Il problema principale (ed è un problema davvero grosso) è che **Chameleon** non è concepito come un classico gioco avventuroso: ogni volta che si vuole sparare bisogna fermarsi, però ogni volta che ci si ferma ti zompa addosso un bel numero d'avversari! Insomma, il gioco è proprio una perdita di tempo!

Il solo concetto originale espresso in questo gioco è che si può scegliere l'arma che si vuole usare contro un dato elemento. Per esempio, volete combattere il fuoco col fuoco, o volete provare a spegnerlo con l'acqua? Sulle prime ciò può sembrare interessante, ma poi si scopre che non fa alcuna differenza!

Insomma, roba buona al massimo per passare il tempo fino a che il forno a microonde ha cotto i wurstel, ma poi uno guarda gli ultimi giochi acquistati e si rende conto che in gran parte non sono che variazioni più perfezionate sullo stesso tema, per esempio **Dropzone** e **Ghosts 'n' Goblins**, due esempi più validi di giochi avventurosi con scrolling orizzontale.

Se il 1987 dev'essere l'anno della battaglia per un software migliore, comprare questo gioco significherebbe darsi in pasto a quelle software house il cui motto sembra essere «prendi i soldi e scappa». Scriviamo, telefoniamo, picchettiamo, facciamo lo sciopero della fame, tutto pur di non sopportare più questo stato di cose.





STAR GLIDER

La Star Glider non è la nave della quale siete a bordo, così ricca di strumentazione e di maestose panoramiche, ma è in realtà la nave del sinistro comandante degli Egron, Hermann Kruud, che James Follet, autore del soggetto, definisce "straordinariamente somigliante a una palla di biliardo rossa e allungata a cui fossero spuntate braccia e gambe".

Le 64 pagine del romanzo di fantascienza accluso al gioco sono dei motivi per cui **Star Glider** costa un pochino di più di gran parte degli altri giochi in commercio, però la confezione comprende anche un poster, un manuale di gioco e una guida ai tasti utili.

Di per sé, il gioco non è la solita bizzarria tridimensionale con grafica vettoriale, ma è in sostanza un gioco avventuroso tridimensionale con una componente strategica.

Il libretto contiene parecchie informazioni utili per giocare (come ad esempio a quale parte dello Star Glider occorre mirare, e così via), nonché l'intreccio della vicenda.

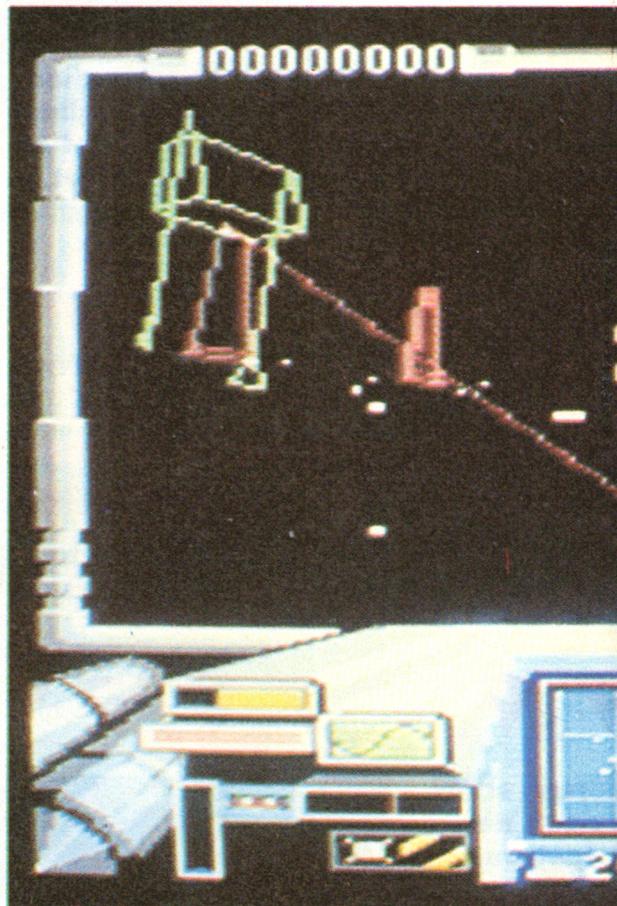
Siete Jason e Katra, piloti del Veicolo Aereo-transportato da Attacco Terrestre (AGAV), inviato ad affrontare le forze di Kruud, che riescono ad infiltrarsi tra le difese esterne del vostro pianeta, Novenia. Per evitare di essere individuati dai computer dei caccia Sentinel, gli Egron hanno camuffato le proprie navi da Star Gliders, una rara specie di uccelli migratori intergalattici che i computer dei Sentinel lasciano passare indisturbata. Prima però di gettarvi nella mischia con l'AGAV dovrete impratichirvi dei suoi comandi, che sono numerosi e complessi.

Bussola: indica la direzione in cui si muove l'AGAV.

Mirino laser: inquadrare i nemici al centro di esso prima di sparare: non c'è praticamente alcuna latenza tra il momento in cui fate fuoco e quello in cui il laser colpisce il bersaglio.

Fuoco laser: grazie a un'ottima grafica, vedrete in bianco e in rosso le scariche che colpiscono il bersaglio.

Energia laser: se cala troppo, affrettatevi a raggiungere un silo.



Schermi: le collisioni e il fuoco nemico li indeboliscono poco per volta. Ricaricateli ai silos.

Altitudine: spingete in giù il joystick se volete salire, e viceversa. Si può usare anche la tastiera.

Energia al plasma: la fonte d'energia dell'AGAV. Se ne fa rifornimento alle torricarburante.

Radar: vi mostra tutti i tipi di nemici che si trovano nelle vostre immediate vicinanze.

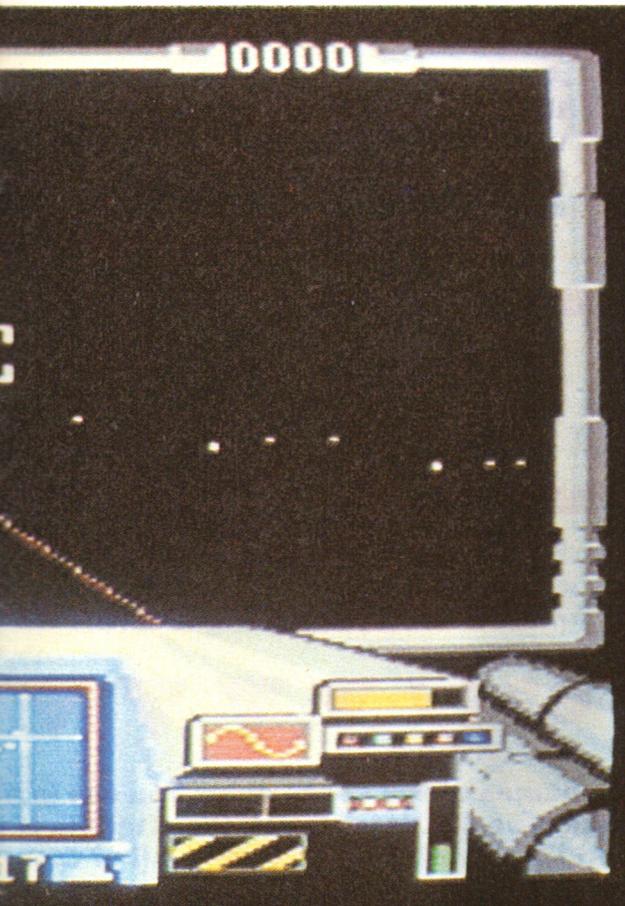
Velocità: la si aumenta con la barretta spaziatrice e la si diminuisce col tasto Shift.

Coordinate: vi fornisce la vostra esatta posizione. Ricordate che val la pena di imparare a

memoria certe coordinate...

L'infelice Novenia è teatro di questa battaglia stellare. Il radar dell'AGAV ha suddiviso il pianeta in una griglia di 100 x 100, che scrolla in tutte le direzioni nel display centrale.

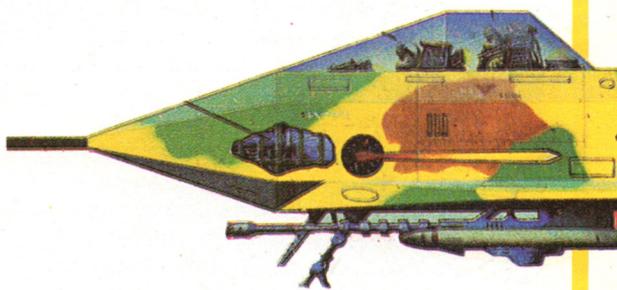
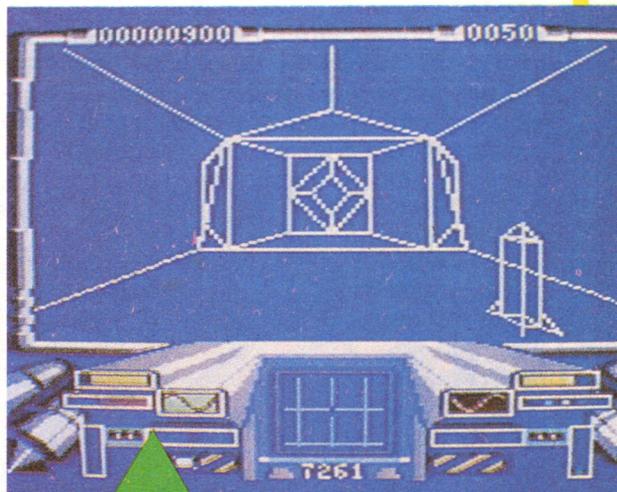
Scoprirete parecchi tipi diversi di nemici, dai



dinoccolati Walkers ai goffi ma tenaci Stompers, che martellano incessantemente il terreno con i loro micidiali piedoni. Se mai questi avversari dovessero darvi dei grattacapi, dovrete ritirarvi in un silo per le riparazioni del caso: qui verranno riparati i vostri schermi e i vostri laser, e inoltre riceverete un missile Tv-guidato.

I missili Tv sono essenziali se volete far vedere i sorci verdi agli Egron: bastano tre centri diretti con un missile Tv per far fuori uno Star Glider, per esempio. Dato che se ne possono portare soltanto due per volta, sarà meglio che memorizzate la posizione e le coordinate di quanti più silos vi è possibile. Sapere

dove si trova un silo però non basta: il difficile è attraccarvi. Il guaio è che i dannati silos non stanno mai fermi, e ruotano in continuazione con l'AGAV, diminuire l'altitudine fin quasi a trovarsi sulla superficie del pianeta e poi accelerare lentamente finché cominciate ad avanzare. Quando vi sarete avvicinati al



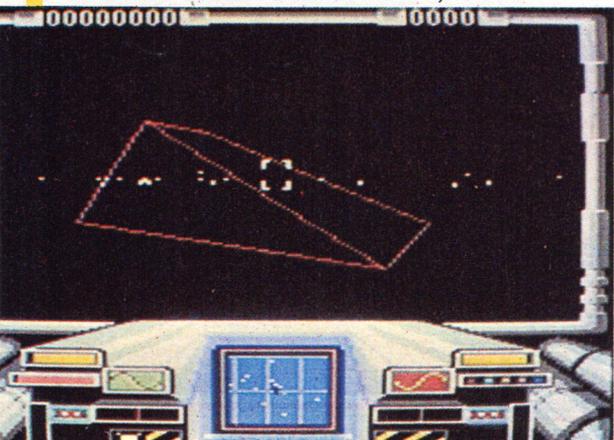
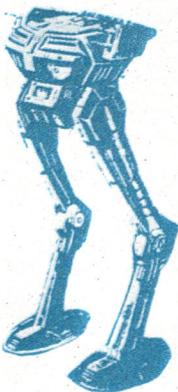
silo, riuscirete a vederne l'apertura. Attendete che essa sia proprio davanti a voi e poi scattate, al resto penserà l'AGAV.

All'interno, la grafica vettoriale è superba: si vede il missile-Tv pronto sul fondo del silo, le cui pareti vi inghiottono finché non è completato l'attracco automatico. Una volta attraccati e riparati, potete ripartire immediatamente e cominciare a conciare per le feste gli Egron, oppure a interrogare i computer del silo per saperne di più sul nemico. La cosa è molto utile, dato che di ogni avversario potete così conoscere il grado di tenacia, ma anche vederlo rappresentato in una proiezione rotante di 360°. In questo modo, quando vi si scaglieranno addosso in battaglia li saprete subito identificare, e non è cosa da poco, dato che ci sono sedici tipi diversi di avversari, ciascuno dei quali richiede una strategia diversa!

Una cosa però i silos non possono fare: ricaricare l'AGAV di energia. Per far ciò, dovrete volare nel mezzo dei due fasci di energia che si intersecano al di sopra di Novenia. Gli Egron sono riusciti chissà come a piazzare un veicolo corazzato in cima a una delle due torri, e quindi sarà meglio fargli assaggiare i vostri laser prima di avvicinarvi per il rifornimento. Se riuscirete ad eliminare l'Egron e a rifornirvi in una manovra sola, potrete considerarvi dei piloti di AGAV piuttosto brillanti! Il rifornimento è il pezzo forte del gioco, ed è proprio qui che si ha davvero la sensazione di volare: a differenza delle simulazioni di volo e di giochi come **Tau Ceti**, in **Star Glider** si può anche volare intorno agli oggetti. Se oltrepassate un qualsiasi oggetto, esso sarà davvero dietro di voi nello spazio reale. Potete virare di bordo con l'AGAV, tornare indie-

tro e fare un altro tentativo, ma qualsiasi cosa facciate la grafica degli altri oggetti si comporterà in modo adeguato: è proprio questo che fa di **Star Glider** un gioco speciale.

Non c'è dubbio che **Star Glider** sia un ottimo gioco: più si gioca, più ci si appassiona. Il



problema invece è se il suo prezzo più salato lo ponga al di sopra di giochi come (ad esempio) **Mercenary** o **Tau Ceti**.

Per quanto riguarda **Mercenary**, diremmo di no: il gioco della Novagen è il miglior gioco avventuroso a grafica vettoriale che si sia mai visto, e si è guadagnato un seguito di *afi-*

cionados. **Tau Ceti** è invece un gioco che sta praticamente alla pari di **Star Glider**, ma che costa la metà di esso. In ogni caso, siamo onesti: i programmatori di **Star Glider** volevano semplicemente creare il miglior gioco avventuroso da bar con grafica vettoriale e a nostro parere ci sono riusciti.

cr. ba.



SENTINEL

CHI È DI SENTINELLA ALLA TERRA

Incredibile è la sola parola adatta per descrivere questo gioco. Chiunque abbia giocato giochi della BBC conoscerà certo l'autore di Sentinel, Geoff Crammond, l'uomo responsabile di Aviator e Revs. Con Sentinel tuttavia, ha superato se stesso. Sotto molti aspetti è il gioco più innovativo realizzato per l'MSX, che unisce elementi di ogni aspetto di diversi giochi e che non risulta per niente un classico.

Per completare ogni livello dovete assalire la sentinella che ascolta e vede il nemico dall'alto del paesaggio. Per fare ciò dovete impilare dei blocchi e scalare lo schermo gradatamente fino a quando potrete vedere la base sulla quale sta la sentinella, allora potete assalirla.

I primi livelli fino a circa 50, sono relativamente facili. La sentinella è sola e lo schermo non è così cupo.

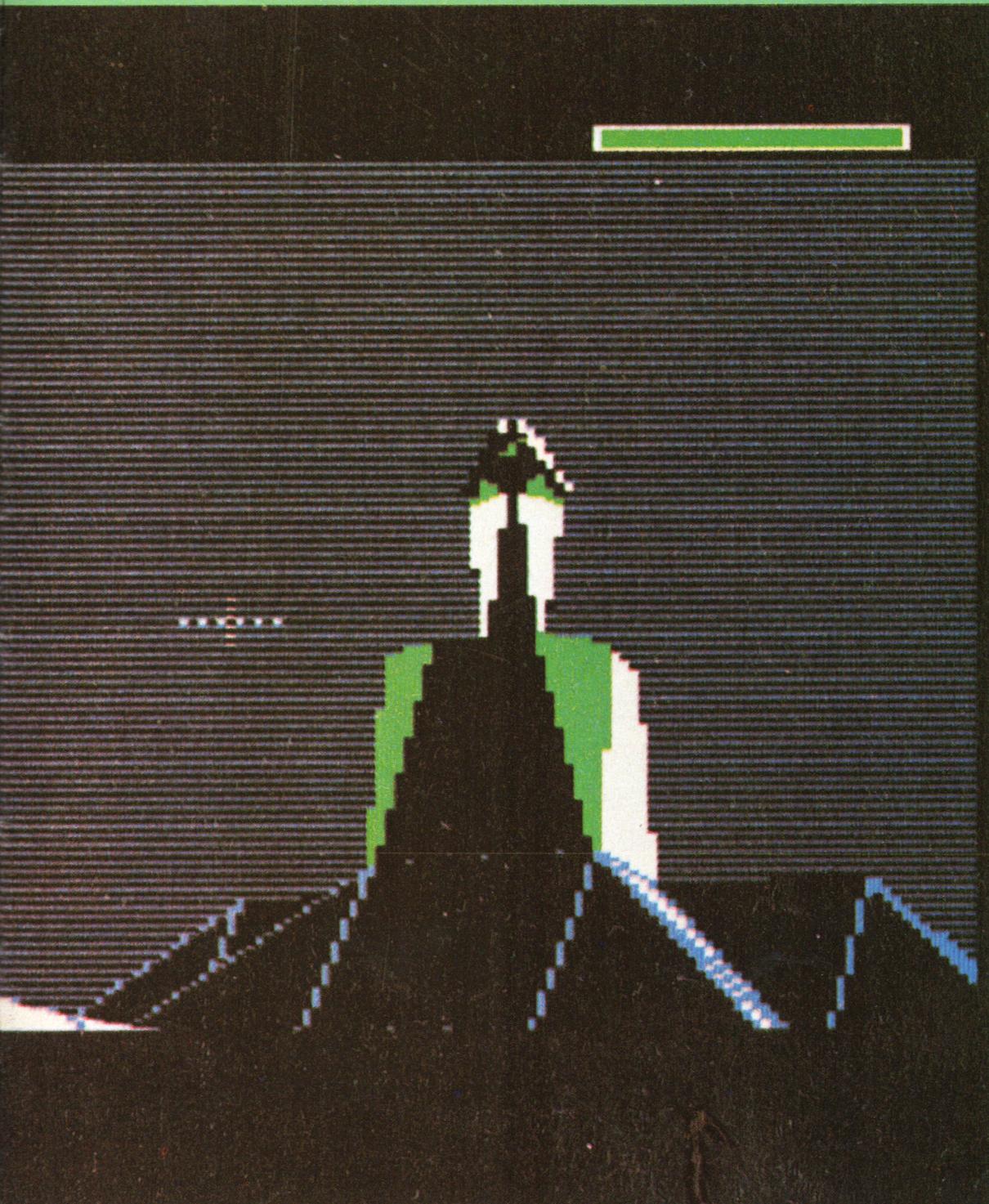
Considerando, tuttavia, che ci sono 9999 schermi singoli, potete immaginare che più avanti il gioco diventa estremamente difficoltoso. La grafica dipende dalla matematica precisione piuttosto che dalla pura bellezza estetica nel creare gli sfondi e l'animazione scrolla semi-improvvisa ma con molto effetto.

A differenza di molti dei recenti giochi realizzati da Firebird, Sentinel non ha la base sonora di Rob Hubbard ed il gioco si realizza su effetti di molti suoni di base per creare una sensazione di atmosfera.

I piccoli jingles usati per indicare le varie azioni quali trasformazione ed iperspazio sono chiari e molto efficaci.

Se intendete assalire la sentinella, dovrete allora raggiungere il suo podio prima di vola-



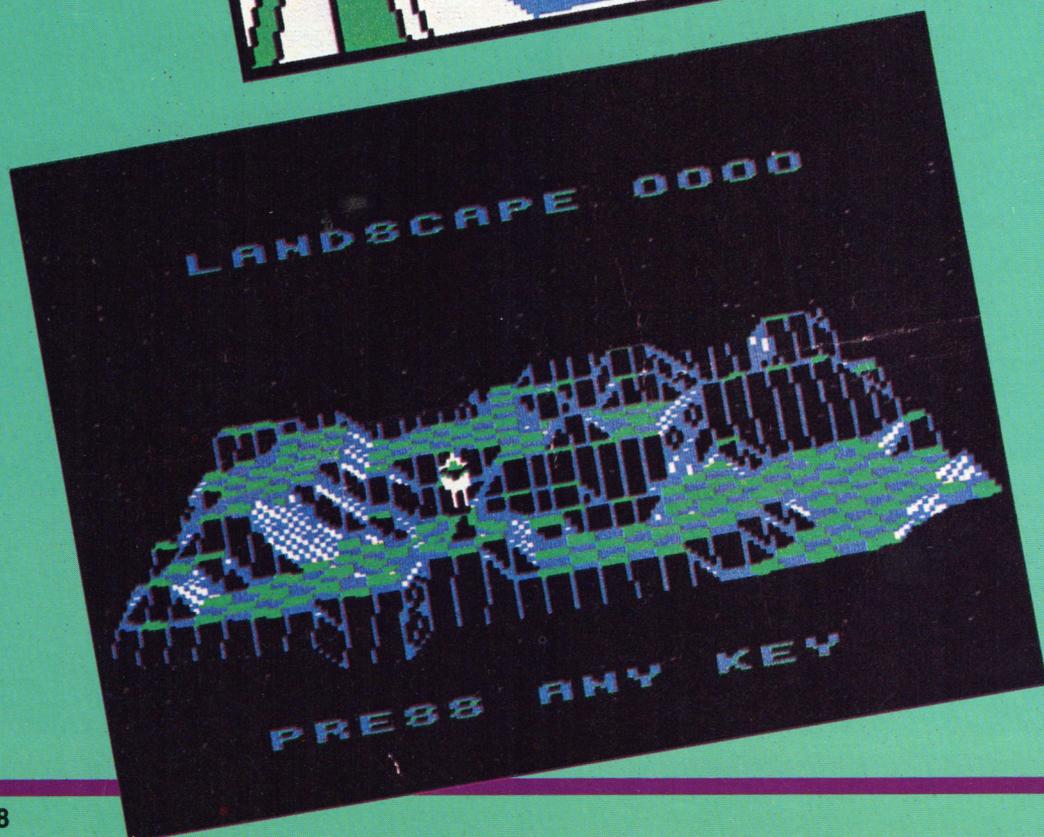
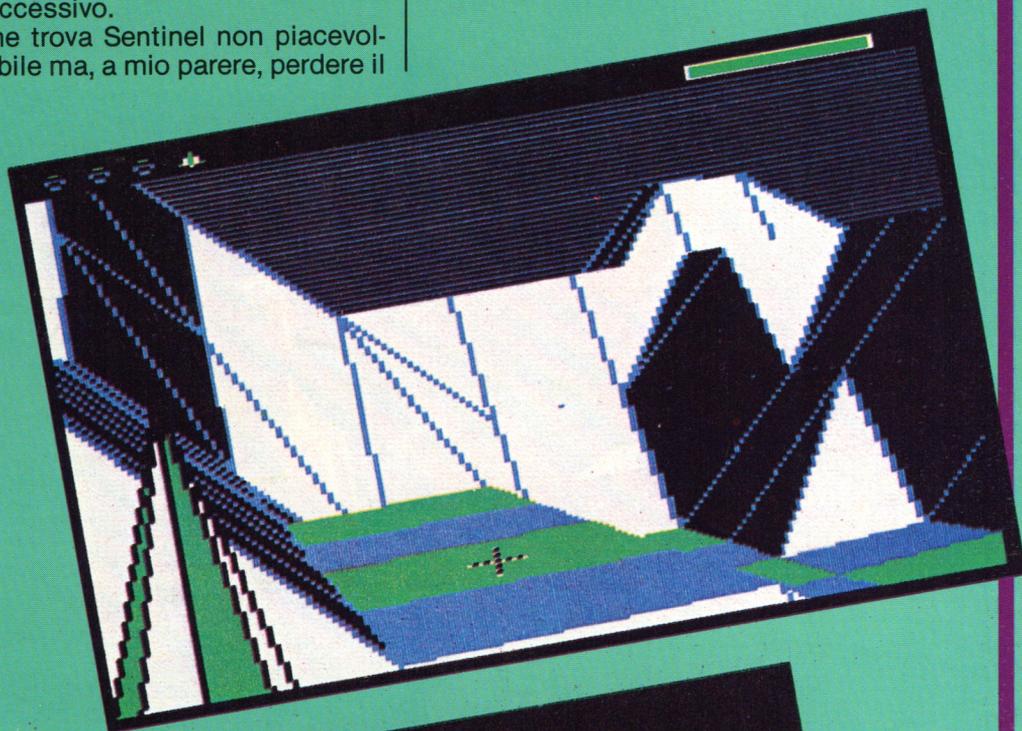


re nell'iperspazio. Una volta che questo è fatto e considerando l'energia che vi è rimasta, il computer deciderà a quale livello dovreste muovere. Ad ogni livello il computer vi dà una parola d'ordine di otto lettere da digitare così che possiate accedere allo stesso livello in un tempo successivo.

C'è gente che trova Sentinel non piacevolmente giocabile ma, a mio parere, perdere il

gioco è un crimine. È uno dei pezzi più notevoli di software su cui abbia giocato e merita ogni elogio che riceve. Nonostante il '97 sia un grande anno, potrebbe ricevere il mio voto quale gioco dell'anno.

t. f.



STRIKE FORCE COBRA

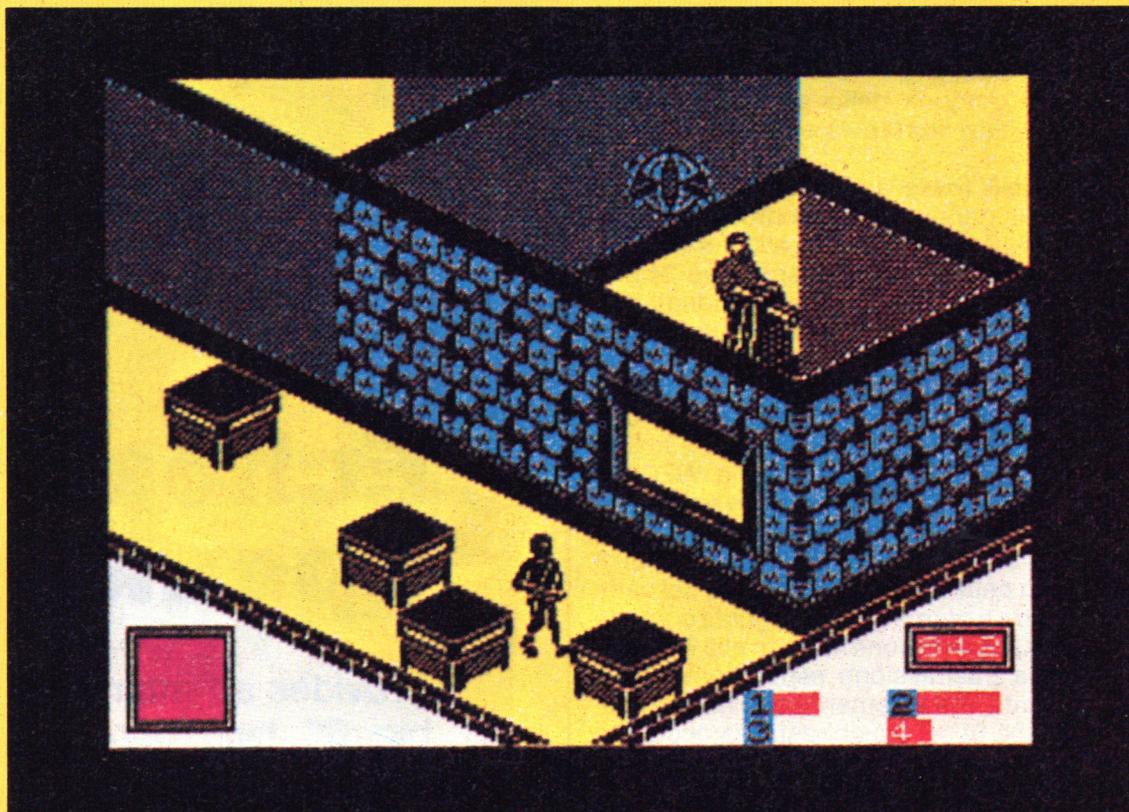
Certo, le premesse sono poco promettenti, dato che ci sono già quattrocentocinquanta-nove giochi intitolati **Strike Force** eccetera però scoprirete ben presto che questo gioco di combattimento tridimensionale, **Strike Force Cobra**, è una spanna al di sopra di **Commando** e di altra roba del genere. Tocca a voi controllare un team internazionale di soldati la cui missione è di salvare il mondo, minacciato da un genio malefico noto soltanto come "Il Nemico". Ma perché dobbiamo essere sempre minacciati da geni malefici e mai da cretini malefici, come

nella vita reale?

Il Nemico ha rapito tutti i migliori esperti di computer del mondo e vuole servirsene per penetrare nei computer difensivi delle superpotenze. La Strike Force deve penetrare nel covo del malfattore, trovare i malcapitati scienziati, impossessarsi dei codici del computer e farlo a pezzi prima che il cattivone possa nuocere. I membri della Strike Force sono quattro, e per portare a termine la missione devono collaborare: potrete passare il controllo dall'uno all'altro, facendo far loro le cose che i compagni non riescono a fare. Questi soldati sono di nazionalità diverse, ma (commozione) sono dotati di spirito di squadra.

Si tratta di un gioco davvero vasto, e per fortuna c'è una opzione save per quanti di noi non possono giocare per quattro giorni di fila. È sicuramente uno dei giochi più difficili dell'anno, ma malgrado la sua complessità è molto divertente. I controlli di gioco sono molto ricchi, e consentono tra l'altro di sventagliare col mitra e di saltare, voltarsi e atterrare in un unico movimento.

Strike Force Cobra non vi deluderà!



SIMULATORE KONAMI

Schiacciato alla massima velocità, tocchi le 240 miglia orarie da Mulsanne a Le Mans. Sebbene questo sia il punto più veloce del circuito, è l'unico posto dove tu hai tempo sufficiente per vedere i dintorni; i gloriosi resti del tramonto risplendono contro le nuvole screziate, il rombo del motore turbo Porsche, lo sconforto della scomoda posizione di guida...

Whoops, meglio smetterla con i sogni ad occhi aperti, ecco la curva. Premi duramente sul freno ed il 962C rallenta lievemente con fiamme schioppettanti dai tubi di scappamento. Sbuffi di fumo dalle gomme segnalano il tuo errore, non appena inchiodi le ruote in preda al panico. Una Porsche 935 teoricamente molto più lenta schizza via all'interno, e tu dai gas subito dopo la curva.

Scivolando verso il ciglio della pista ti stringi nelle spalle per il rumore delle ruote che stridono sul cordone della strada. Se vorrai spuntarla, devi finirla di fare questi stupidi errori.

Se tutto ciò fosse accaduto realmente, la Squadra in gara del MSX Computing sarebbe durata 10 minuti rispetto all'intera durata della famosa gara di Le Mans, cioè 24 ore. Comunque, persino i peggiori incidenti non hanno costituito problemi. Solo una spinta sul tasto di partenza ed eccoci di nuovo all'inizio della gara, con la nuova macchina da corsa di Konami, rombante ancora una volta.

Conosciuta in commercio come WEC Le Mans 24 questa macchina arcade anticipa lo stato dell'arte dei videogiochi.

Invece di starvi di fronte, ci entri e ti siedi. Il volante in pelle a 12 pollici e la leva del cambio a destra ti permettono una guida comoda e sicura. Una variazione rispetto alla Porsche 962C è la trasmissione semiautomatica a due velocità, ma veramente questo è un bonus, poiché tu sei già abbastanza occupato quando sei per strada. Una volta sbloccato, lo sterzo è duro ma diretto.

Un movimento brusco del volante scuote l'intera vettura, e un involontario avvistamento o incidente ti butta di qua e di là, scalzandoti addirittura dal posto di guida.

Il movimento fisico del simulatore lo pone in una categoria a se stante tra le macchine arcade. Sistemi elettro-idraulici nascosti tra la base fanno girare l'abitacolo fino a 45 gradi a destra e sinistra e riproducono suoni e vibrazioni come di denti che battono.

Il sistema di controllo del computer è formidabile. La memoria di due megabytes e mezzo le rende paragonabile a circa 40 MSX micros — sufficienti per registrare tutte le caratteristiche del circuito di Le Mans in detta-



gli ammirevoli. I dati in tutta
sono manovrati da alcun
ognuno volto ad una specif
me la grafica, il sonoro e i m
E che effetti! Le immagini pro
sino superiori per qualità a c
infatti l'intero livello di realis
volmente migliore di quello
raggiunto con i giochi a dis
contrasto tra lo scenario pr
primi piani creati dal comp
struggere l'illusione.
Tra i vari rischi che si prese
macchine dei rivali che sem
controllo ed uscire dal circ



gli ammirevoli. I dati in tutta
sono manovrati da alcun
ognuno volto ad una specif
me la grafica, il sonoro e i n
E che effetti! Le immagini pr
sino superiori per qualità a c
infatti l'intero livello di realis
volmente migliore di quello
raggiunto con i giochi a dis
contrasto tra lo scenario pi
primi piani creati dal comp
struggere l'illusione.

Tra i vari rischi che si prese
macchine dei rivali che sem
controllo ed uscire dal circ

