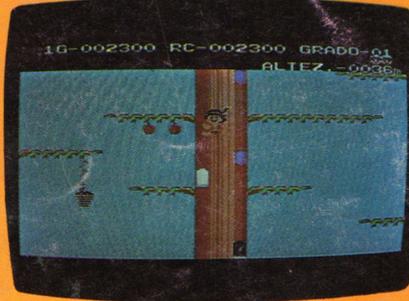


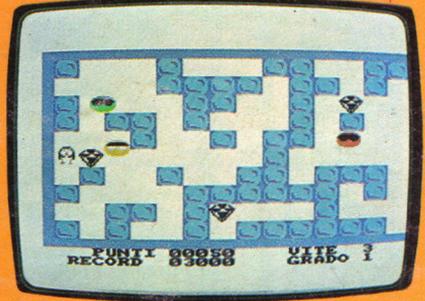
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

APPLE
BUSTER



UGO



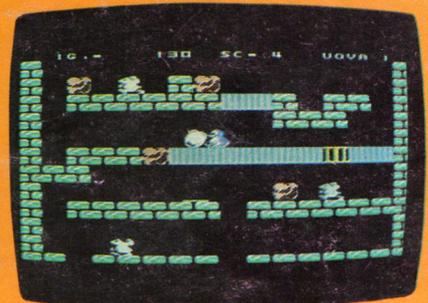
JETTY



ROLLER

AIR
PILLOW

IGLOO



IRON MAN



I MAGNIFICI
SETTE MSX
IN TURBO
FAST LOADING

SPORT, RANE E ALIENI

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.

Questo mese Super Msx vi propone un originale cocktail di giochi: come già avete letto nel titolo di questo editoriale vi vogliamo divertire con una serie di videogames che spaziano lungo tutto l'arco della vostra fantasia e che vi terranno impegnati ore ed ore. Cominciamo subito con un gioco di pazienza anche d'ingegno. Boulderdash Construction Set vi insegna come costruivi un gioco e soprattutto come superare le varie trappole che... vi siete costruiti da soli. Poi c'è Elevator Action e qui diventa tutta questione di ascensori. Quindi vi abbiamo dato le spiegazioni complete di Hardball, cioè del gioco del baseball. È uno dei più completi giochi di simulazione sportiva mai creati e ci è sembrato giusto darvelo appena arrivato dagli Stati Uniti (nelle sue più complete spiegazioni). Andatevene in galera con Jail Break e poi uscire con Cholo spaziando nelle galassie a spasso su astronavi bellissime ma dagli scudi termici imperfetti. Infine mettetevi nei panni di una rana salterina che ha il suo bel daffare per non soccombere in un mondo non suo. Alla fine di questo tourbillon di travestimenti e di situazioni non potrà non girarvi la testa. A noi è successo!



pag. 4 **APPLE BUSTER**

pag. 5 **UGO**

pag. 6 **ROLLER**

pag. 7 **AIR PILLOW**

pag. 8 **JETTY**

pag. 9 **IGLOO**

pag. 10 **IRON MAN**

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:



pag. 12 **BOULDERDASH
CONSTRUCTION KIT:**

Fatevi i vostri massi ed evitateli!

pag. 14 **ELEVATOR ACTION:**

Un ascensore che porta molto lontano

pag. 16 **HARDBALL:**

Il baseball adesso non ha più segreti

pag. 22 **JAIL BREAK:**

La prigione ha le pareti molto sottili!

pag. 24 **CHOLO:**

Un pianeta devastato dalla paura

pag. 29 **RANARAMA:**

*Povera rana salterina in mezzo
ai guai...*

APPLE BUSTER



CHE GIOCO È

Geremia, un piccolo indiano della tribù di Toro Seduto, deve superare la dura prova riservata ai giovani che vogliono diventare adulti. Per riuscire nella sua impresa, il piccolo Geremia dovrà scalare una pianta secolare che porta sino al capo tribù.

Mille e più pericoli lo ostacolano, dai malefici gufi alle nuvole lancia fulmini, ma la sua volontà è ferrea e farà di tutto per riuscire a diventare uomo, anche perché in questo modo gli verrà dato il consenso a sposare la sua amata squaw.

Durante la salita, Geremia dovrà raccogliere le mele, le frecce ed ogni altra sorta di bonus incontrato, questo gli permetterà di accumulare i punti necessari alla vincita di ulteriori vite. Attenzione ai secchi sospesi alle liane perché al loro interno vi sono degli animali astutissimi che cercheranno di raggiungervi, mentre salite la liana, allo scopo di uccidervi.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

UGO



CHE GIOCO È

Ugo il pinguino deve riuscire a collezionare tutti i diamanti di ciascuno schema raggruppandoli in un blocco compatto.

Tre antipatici personaggi dotati di occhiali da sole ostacolano il nostro Ugo in ogni suo movimento; i numerosi cubi di ghiaccio sparsi per lo schema sono l'unica arma a disposizione del nostro eroe.

Lanciando contro ogni nemico un cubo di ghiaccio Ugo riuscirà a guadagnare tempo prezioso che potrà impiegare nella raccolta di diamanti.

Gli sferici avversari non sono del tutto indifesi, infatti per farsi strada sono in grado di distruggere un blocco di ghiaccio ma non possono fare altrettanto con i grossi diamanti.

Ricordatevi di spostare con prudenza i diamanti perché una mossa errata potrebbe impedirvi di unire i diamanti od addirittura potrebbe pregiudicare ogni vostro movimento di fuga.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

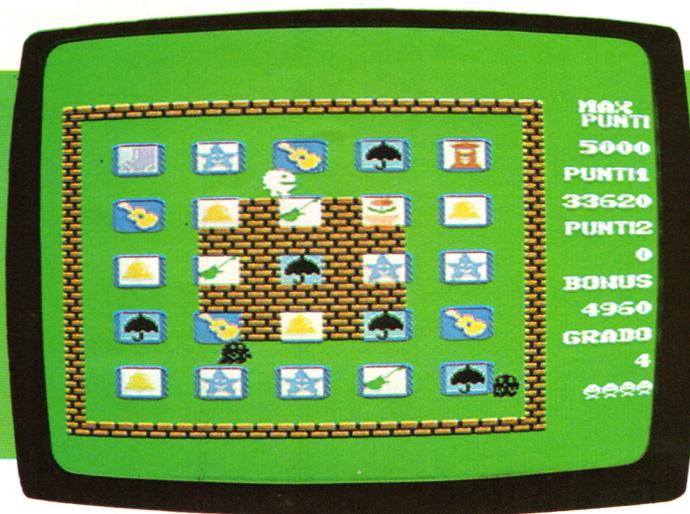
ESC

per far ripartire il gioco

P

per fermare temporaneamente il gioco

ROLLER



CHE GIOCO È

Ecco un bel gioco che mette alla prova sia la vostra abilità nell'evitare il nemico sia la vostra astuzia nell'effettuare i movimenti.

Si tratta di muovere in modo rotatorio, orizzontale o verticale, una serie di quindici quadrati disposti a matrice (cinque in orizzontale e cinque in verticale) affinché formino una sequenza di figure identiche.

Una volta formata la sequenza verranno cambiate le figure della stessa in figure con la scritta MSX che corrispondono ad un jolly; con queste potrete disporre nuove sequenze sfruttando anche quelle figure che sono presenti nello schema in numero inferiore a cinque.

Non pensate sia tutto semplice perché vi troverete a dover ruotare anche linee comprendenti i suddetti jolly e capiterà di far uscire dal jolly una figura nera che non potrete far ruotare direttamente.

Attenzione alle figure nere, l'allineamento di tre di esse causerà l'aumento di velocità del gioco ciò significa morte certa.

Dato che questo gioco ha un limite di tempo, dato dal bonus, dovreste completare lo schema velocemente altrimenti renderete inutili tutti i vostri sforzi.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

AIR PILLOW



CHE GIOCO È

Ricordate quel gioco da luna park in cui si devono lanciare dei dischi di plastica, che scivolano sopra un cuscino d'aria, nella porta avversaria?

Ecco per voi la versione su MSX ambientata in una stazione spaziale e voi dovrete gareggiare con degli alieni veramente in gamba.

Spostandovi a destra e sinistra dovrete recuperare le semisfere (i dischi) per poi lanciarle verso il campo avversario con l'intento di colpire il nemico per stordirlo, in questo modo lo renderete inattivo per qualche secondo e dovrete sfruttare la situazione lanciando il più velocemente possibile le semisfere rimaste dalla vostra parte. Siate molto attenti ai colpi avversari perché se verrete colpiti rimarrete a vostra volta storditi per qualche secondo, giusto il tempo per perdere la partita!

Il gioco si svolge in due set ed ha un limite di tempo nel quale verranno conteggiate le semisfere per parte e verrà data la vittoria al giocatore con meno semisfere, in caso di parità verrà ripetuta la partita con una semisfera aggiuntiva cioè quella dispari che assicurerà un vincitore.

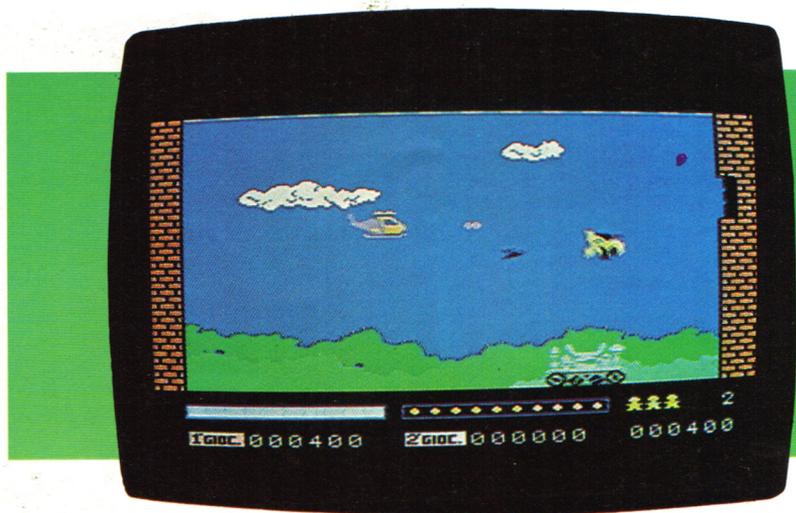
TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP

ferma il gioco (fuoco per ripartire)

JETTY



CHE GIOCO È

Eccovi nei panni di Jetty, un astronauta munito di propulsore jet, che deve superare quattro fasi di combattimento, armato solo con un fucile laser.

La carica energetica del fucile gli consente di sparare un numero finito di raggi laser e ad esaurimento di essa sarà costretto a ricaricare l'arma ma questo gli sarà consentito solo in alcune fasi di gioco.

Il propulsore alle spalle di Jetty gli consente di vincere in parte la forza di gravità ma per gli spostamenti deve sfruttare il rinculo del suo fucile laser.

Nel primo schema Jetty dovrà sparare contro la porta dell'ingresso facendo attenzione allo stato di carica del laser, ad arma scarica dovrà lasciarsi cadere sul distributore di energia.

Nel secondo schema, con un solo caricatore a disposizione, dovrà distruggere i barili posti sul piano più alto evitando di farsi distruggere dai dischi volanti.

Nel terzo schema si troverà sott'acqua a dover combattere contro le piovre giganti che celano al loro interno delle bolle di energia le quali dovranno essere recuperate dopo aver distrutto la piovra, le suddette bolle permetteranno al nostro Jetty di poter passare al quarto schema con il laser ad energia infinita.

Nel quarto schema dovrà distruggere gli alieni e dovrà resistere più volte a tempeste di meteoriti senza farsi colpire.

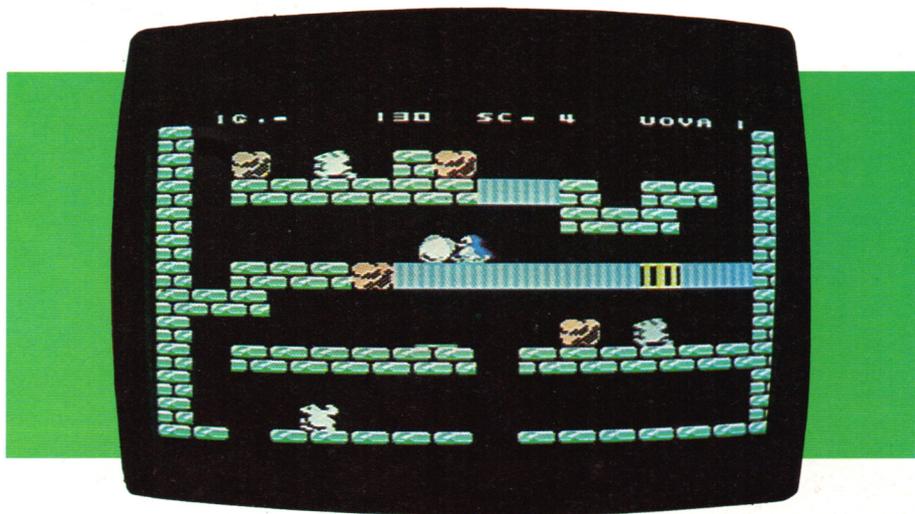
TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

ESC

ferma il gioco temporaneamente

IGLOO



CHE GIOCO È

Il simpatico pinguino deve riuscire a portare a casa delle uova giganti che ha accumulato in un igloo.

Per portare a casa ogni uovo dovrà scendere per i vari piani all'interno di un iceberg portando con sé l'uovo senza romperlo ed evitando inoltre che lo rompano i vari orsi polari che si trovano sui vari piani.

Muovendo intelligentemente l'uomo potrà evitare che lo stesso cada in mani estranee le quali pregiudicherebbero sicuramente ogni sua fatica.

Attenzione alla linea posta sulla verticale della posizione dell'uovo perché indica l'altezza massima di caduta dello stesso, perciò evitate di scegliere dislivelli troppo alti che vi impediranno di proseguire nel vostro cammino.

Per far cadere l'uovo da un piano al sottostante, il nostro pinguino dovrà spaccare il ghiaccio del pavimento oppure dovrà smuovere, in caso sia presente, un grande masso cubico che cadrà al piano di sotto senza spaccarsi.

Siate cauti nello sgretolare cubi di ghiaccio perché potreste trovarvi in trappola senza poter più proseguire nel vostro compito.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

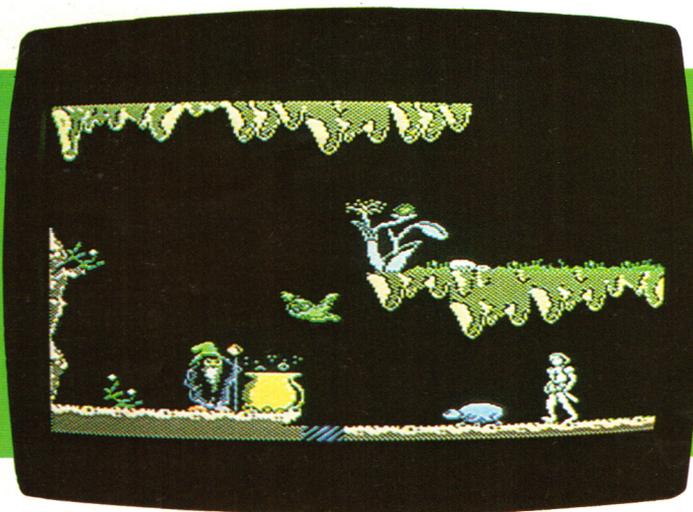
GRAPH

sgretola un cubo di ghiaccio del pavimento o smuove un masso cubico;

STOP

interrompe momentaneamente il gioco

IRON MAN



CHE GIOCO È

Dopo essersi addormentato nel 20° secolo il nostro eroe si è risvegliato a Camelot.

L'unico modo per risolvere questo mistero sarà il ritrovamento di quattro importanti elementi fuori luogo in quel periodo e cioè: il fuoco che non arde, lo specchio della speranza, l'elisir della vita e la voce dell'altro mondo.

Combattendo contro ogni sorta di pericolo dovrà recuperare tutti gli oggetti suddetti per poi consegnarli al grande Artù padrone di Camelot.

Combattendo con l'ausilio della sua spada incantata, sfruttando gli incantesimi dei vari maghi che incontrerà nel suo cammino e percorrendo per terra e mare ogni fase del percorso riuscirà a superare ogni ostacolo alla sua missione.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

F1

per ricominciare il gioco

MENSILE - N. 12 - ANNO II

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

WAR GAMES

8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

- NAVETTA SPAZIALE
- SFIDA MORTALE
- PREDATORE DELLO SPAZIO
- COMBATTIMENTO AEREO
- SPACE 2999
- BLUE THUNDER
- CONFLITTO NELLA GALASSIA
- OLOCAUSTO!



**QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT

L'obiettivo di questo gioco è guidare Rockford attraverso le miniere per trovare diamanti. La trappola? Precari massi appollaiati, lucciole espositive e farfalle e sempre l'orologio che batte inesorabilmente.

Alcune miniere sono abbastanza semplici, proprio per raccogliere più diamanti che potete prima di uscire. Altre sono sprovviste di diamanti a prima vista, così dovrete trovare un modo per raccogliarli. Il kit di costruzione

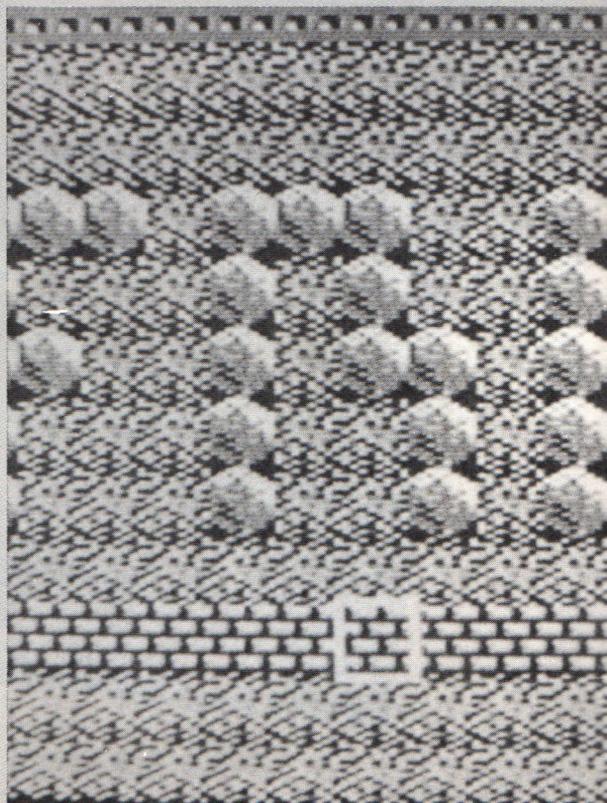
nella quale volete lavorare.

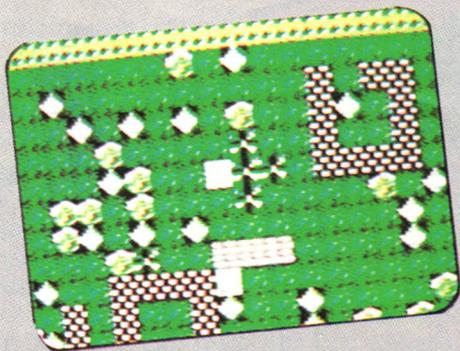
Quando avete posto tutti gli oggetti nella vostra miniera (non scordate l'entrata e l'uscita) potete puntare l'orologio ed i timer. Dovete chiaramente stabilire il tempo per il completamento della miniera ma potete anche stabilire i tempi per la crescita dell'ameba e la parete magica "zigrinata". Dovete anche stabilire il valore per i diamanti e decidere la quantità necessaria prima che l'uscita si apra.



è composto da due parti: un editor di miniera ed un modulo di gioco. Usando l'editor, potete creare miniere complete con tutti i paesaggi dei giochi originali. La parte destra dello schermo mostra un menu di pezzi ed opzioni. Scegliete i paesaggi che volete e "riportateli" sullo schermo.

Ogni miniera è larga quanto il vostro schermo ma premendo "F" sulla tastiera, l'intera miniera può essere rivista. Usate questa possibilità per selezionare la parte della miniera





Avendo fatto questo, potete procedere per verificare la vostra miniera selezionando l'icona T. Nel modo di controllo, controllate Rockford in modo normale, muovendo i massi e raccogliendo diamanti.

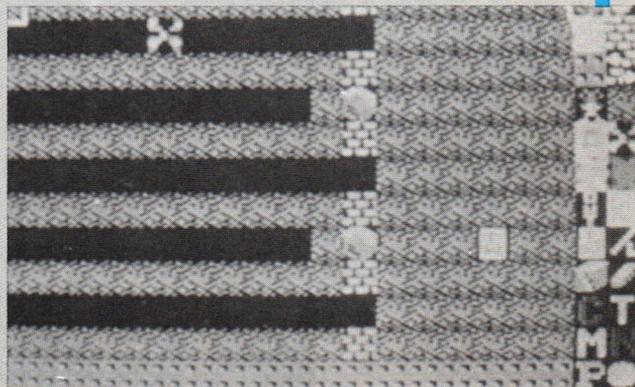
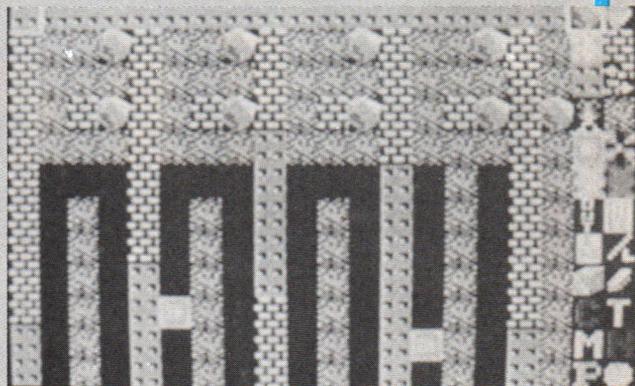
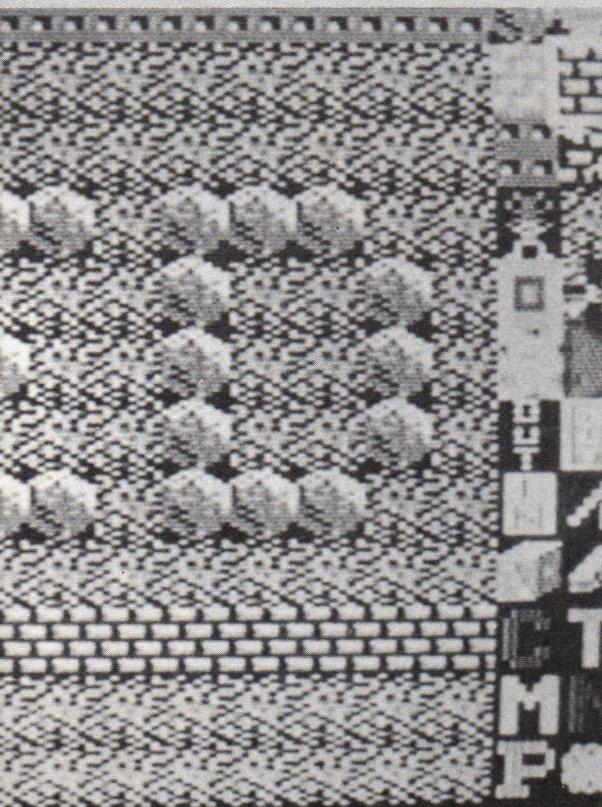
Se volete cambiare qualche cosa, premete semplicemente "RUN/STOP" che vi riporta nello schermo editor.

Quando siete soddisfatti che la miniera sia abbastanza resistente (ma completabile), la potrete salvare. Il sistema di immagazzinag-

gio è valido. Un set completo di comandi vi permette di formattare il disco, rinominare il file, caricare e salvare miniere ecc. ed anche salvare su cassetta.

Quando avete disegnato abbastanza miniere, potete stabilire il gioco. Il gioco è una semplice lista di miniere nell'ordine in cui volete giocarle. Dopo aver selezionato l'opzione di gioco, lo schermo è libero e vi dà una lista di tutte le miniere sul vostro disco di lavoro nella parte destra dello schermo. Usate il cursore per selezionare una miniera, muovetelo sul lato sinistro dello schermo, scegliete dove volete ubicare la miniera sulla lista e premete il tasto per piazzarla. Quando avete completato la vostra lista, salvatela. La vostra lista può avere quante miniere volete e potete ripeterle se vorrete. Per giocare dovrete spegnere il computer e ricaricarlo perciò assicuratevi di aver salvato ogni miniera o lista.

Il modulo di gioco è leggermente diverso dal solito. Prima che possiate giocare, dovrete dare il nome della vostra lista così il programma può caricare le miniere giuste.

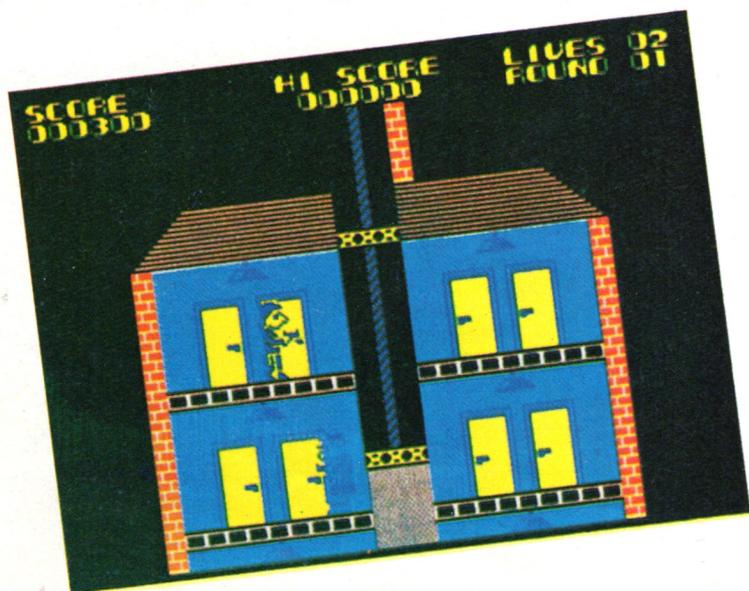


ELEVATOR ACTION

The title 'ELEVATOR ACTION' is rendered in a bold, stylized font. 'ELEVATOR' is in green with a black outline, and 'ACTION' is in red with a yellow outline and two yellow stars. To the right of the text is a cartoon illustration of a man with red hair, wearing a blue bow tie and a white shirt, holding a black handgun. The background is a jagged, pink shape.

animata collezione di corridoi della specie amata dai "burocrati senza faccia", così siate grati al loro disegnatore d'interni che ha un senso drammatico, se non agli onesti stupidi che hanno dipinto tutta la parte delle stanze contenenti i segreti di rosso brillante. Questo faciliterà molto il vostro compito. Sfortunatamente per voi le guardie calcolano questo fatto che il vostro compito è un po' troppo facile e così iniziano a ristabilire l'equilibrio. Persino dopo che ognuno ha supposto di essere andato a casa, l'edificio è più affollato di Oxford Street al sabato pomeriggio, con strangolatori armati che appaiono fuori da ogni porta, quindi battetevela a

La vita ha i suoi alti e bassi ma mai quanto nel servizio segreto. Vi ho detto tutto ciò ma deve rimanere segreto. Bene, siccome si tratta di voi... Come agente non state consegnando, state raccogliendo e, a causa della natura delle carte che state cercando (sono segreti ed appartengono al nemico) non potete camminare verso la porta principale dell'isolato e chiedere di loro. Infatti la porta principale è l'ultima cosa che avete in testa, in quanto penetrerete nell'edificio dal tetto! Vi lasciate cadere da un elicottero sospeso e dopo di ciò siete soli con una fedele pistola per mantenere la pace. Il quartiere generale nemico è una graziosa



gambe per gli ascensori.

Gli ascensori sono visti nella sezione trasversale nella fessura attraverso il grattacielo. Ci sono ascensori e scale mobili per voi che volete scappare nel più breve tempo possibile. Ma come nella realtà, l'ascensore non è mai al vostro piano quando ne avete bisogno, così dovete passare un mucchio di tempo bighellonando, dito sul grilletto, per sparare all'occorrenza quando appaiono guai. Naturalmente se vi battono nel tirar fuori la pistola, potete sempre saltare, evitando le palottole.

Quando l'ascensore arriva, avete una opzione che nella realtà non può essere raccomandata, a meno che possediate il senso dell'immortalità di James Bond e cioè saltare sul tetto. State attenti perché se cadete potreste essere offerti sul banco di mescolata come "spremuta di agente segreto".

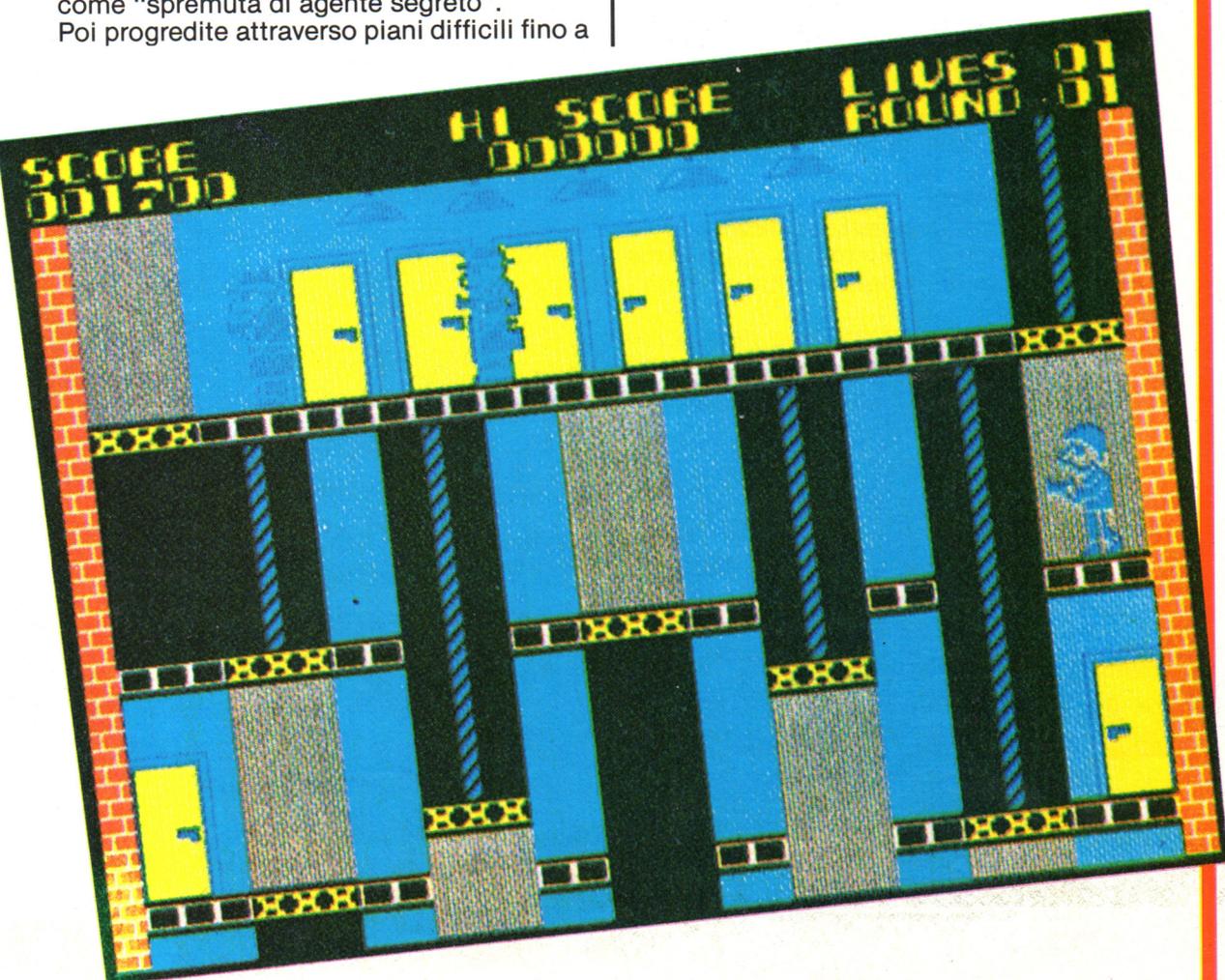
Poi progredite attraverso piani difficili fino a

quando raggiungerete il garage e la vostra macchina che vi aspetta per la fuga, quando vi sono già sopra le più tenaci ambasciate. A meno che non abbiate indovinato nel trovare cosa c'è dietro ad una delle porte rosse, sarete semplicemente rimandati nel mezzo del palazzo per fare giustamente il vostro lavoro. Se non riuscite al primo colpo, provate, provate....

Elevator Action è una interessante sparatoria. Non è selvaggiamente veloce ma c'è molta suspense quando aspettate che arrivi l'ascensore e contiene quel fattore di emozionalità.

La grafica è un po' scarsa ed il suono manca, anche se, visto che è una missione segreta, non pensavo di trovare tamburi e trombe.

Cristina Barigazzi



HARD BALL

BASEBALL SENZA SEGRETI

Il gioco americano del baseball si sviluppò dal gioco inglese di "rounders" in Hoboken, New Jersey, il 19 giugno 1846. Si gioca in due squadre di nove uomini ciascuna. La squadra di casa prenderà inizialmente posizione in campo mentre la squadra ospite è "alla battuta".

L'obiettivo di una squadra nel baseball è avere più punti della squadra avversaria al termine del gioco. Solo la squadra battitrice ha l'opportunità di fare dei punti, facendo percorrere tutte le basi (in sequenza) ad un giocatore per farlo tornare poi alla "home plate" (base iniziale).

Quando la squadra alla battuta raccoglie tre "outs" allora prende posizione in campo ed è la volta della squadra avversaria alla battuta. Quando entrambe le squadre hanno termi-



nato il loro turno alla battuta (prendendo tre outs) è la fine di un "innings" (turno). "Top" e "Bottom" di un inning sono termini che si riferiscono alla fine del nono inning e turni supplementari saranno giocati finché una delle due squadre non avrà più punti dell'altra alla fine di un inning.

Il lanciatore lancia la palla al compagno ricevitore, posto dietro la "home plate". Il battitore posto nella base deve cercare di colpire la palla con la sua mazza (una mazza di legno o metallo).

Se la palla attraversa la base in una zona in

cui il battitore avrebbe potuto colpirla (nella zona strike, cioè tra le ginocchia e le spalle del battitore) l'arbitro (che sta dietro colui che deve afferrare la palla lanciata) chiama uno "strike", altrimenti è giudicato un "ball". Se il battitore brandisce la mazza verso la palla (e non la colpisce) senza curarsi di dove questa attraversa la base, anche questo viene considerato uno strike.

Quando un battitore ha accumulato tre strikes è fuori e la persona successiva della sua squadra viene alla battuta. Se il battitore muove la mazza e con essa colpisce la palla



ha ottenuto un "Fair" o "Foul ball" a seconda se la palla viene scagliata all'interno del campo oppure fuori dalle linee tirate tra la "home plate" e la prima base o tra la home plate e la terza base. Se né un "fair" né un foul ball (flyball) è intercettato da un membro della squadra in campo, prima che tocchi terra, il giocatore alla battuta è fuori.

Un foul ball è considerato uno strike solo se il battitore ha meno di due strikes contro di lui.

In altre parole, un foul ball non verrà mai considerato un terzo strike che farà uscire il battitore e lui rimarrà alla battuta per il prossimo lancio. Se un battitore raccoglie quattro "balls" prima di aver accumulato tre strikes, allora può andare alla prima base.

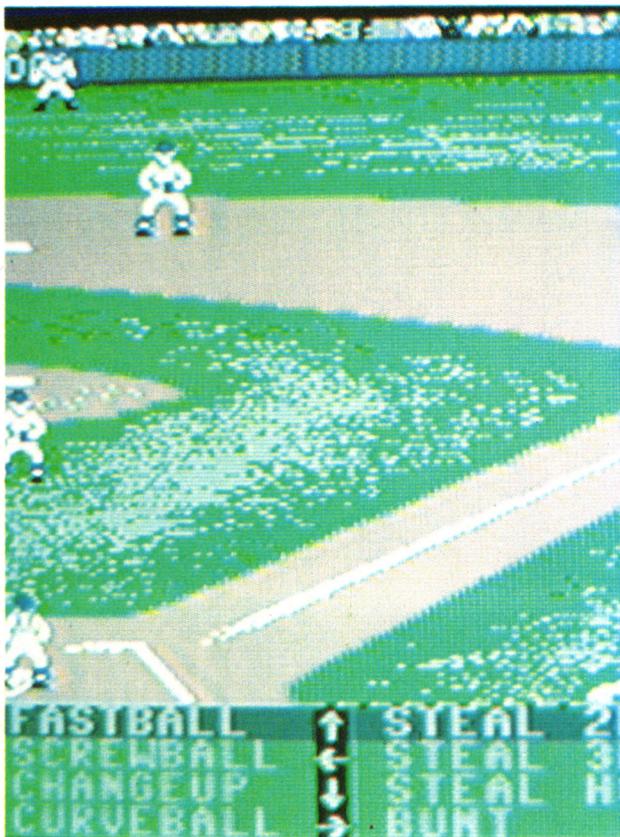
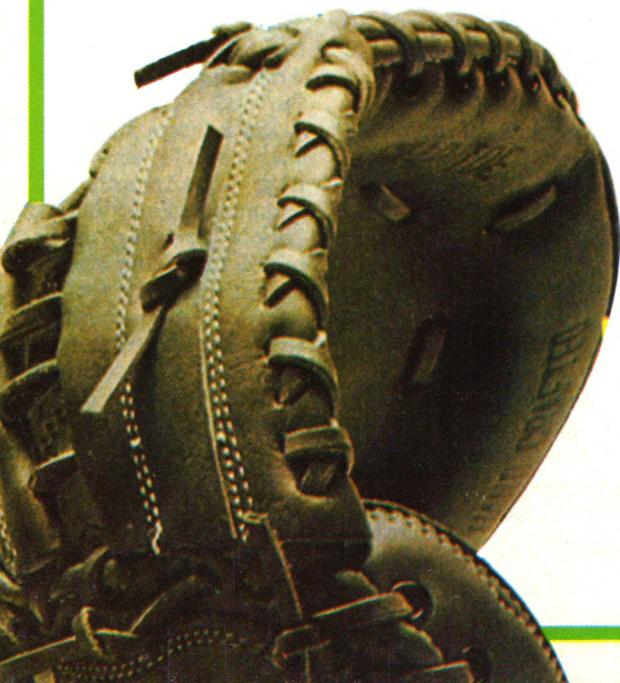
Se il battitore colpisce la palla, deve correre alla prima base e se possibile avanti fino alla seconda base, alla terza base e alla home plate. Dovrà tentare di correre (in sequenza) alla base più lontana senza essere escluso o toccato da membri della squadra avversaria. Quando il battitore riesce a percorrere tutte le basi fino all'home plate allora è una home run. Questo risultato può essere raggiunto più semplicemente scagliando la palla verso la parte del campo il più lontano possibile dal battitore stesso.

Se il giocatore della squadra in campo posto alla prima base prende la palla e tocca la prima base, colui che corre è "out". Poiché non è possibile che due giocatori (della squadra battitrice) stiano nella stessa base, un gioca-

tore alla prima base deve cercare di correre alla seconda base quando la palla viene colpita. Se la squadra in campo riesce a lanciare la palla al difensore della seconda base e questi tocca la base mentre ha la palla, il giocatore costretto a raggiungere la seconda base è considerato "buttato fuori".

Il difensore della seconda base può lanciare alla prima base in un tentativo di buttar fuori il battitore che la deve raggiungere. Lo stesso principio viene applicato anche alla terza base e alla home plate. Se chi corre sceglie di tentare di raggiungere la base successiva, senza esservi costretto, potrebbe essere toccato da un membro della squadra in difesa che lo tocca con la mano che tiene la palla. Chi corre può cercare di tornare alla base che ha appena abbandonato, ma sarà al sicuro solo quando una parte del suo corpo (piede, mano, etc.) tocca la base. Chi corre non può andare alla base successiva se la palla è intercettata a meno che ritorni e tocchi la base che stava lasciando.

Si dice rubare una base quando chi corre tenta di raggiungere una base successiva mentre la palla sta per essere lanciata.



BATTUTA

Benvenuti al più realistico gioco di baseball che sia mai stato disegnato. Entra nella home plate e prova a scagliare quella palla fuori dal parco. Puoi scegliere di colpire, rubare una base e controllare chi corre. Quando la tua squadra è in campo, puoi controllare il tipo e la posizione del lancio ed i difensori.

POSSIBILITÀ DEL GIOCO

Una volta che il gioco è caricato, puoi usare il menu per selezionare una varietà di combinazioni del gioco come Casa/Ospiti, quale squadra vorrà (se vorrà) giocare il computer (nel gioco ad un giocatore) e se tu vuoi un battitore designato (DH).

Ogni giocatore può usare la tastiera o il joystick selezionando le possibilità di chiavi o muovendo il loro joystick.

MANAGER

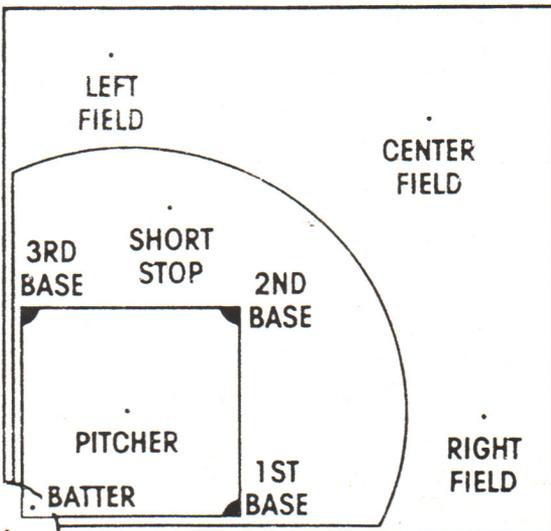
I tre schermi di Hardball sono: lo Schermo decisione del Manager, lo Schermo del Lanciatore/Battitore, e la Veduta del Campo. Il gioco comincia con lo Schermo Decisione del Manager.



Lo schermo ti indicherà chi è alla battuta e ci sarà anche un'indicazione dei giocatori alle varie basi (1°, 2°, 3°) e la loro battuta media. I lanciatori sono contrassegnati con una P e i valori che appaiono sono la media guadagnata dai lanciatori. Ogni giocatore allora può premere il suo tasto fire per avere un allineamento completo che mostra anche le posizioni della squadra e con quale mano viene lanciata la palla o battuta (Right - destra, Left - sinistra, o Switch).

Sotto l'elenco ci sarà la possibilità di decisione del manager che può essere selezionata muovendo a sinistra per selezionare SUBSTITUTE (sostituto) o a destra per selezionare EXCHANGE (scambio). Può selezionare di sostituire o scambiare il giocatore muovendo su o giù la lista (il giocatore selezionato è mostrato con colori invertiti).

Per sostituire un giocatore spostati alla giusta entrata nell'elenco e muovi a sinistra. Poi puoi far scorrere la lista dei giocatori in panchina su o giù all'interno di una finestra a tre linee in fondo allo schermo muovendo su o giù. Poi seleziona il giocatore che desideri scenda in campo premendo il tasto fire.



CATCHER

X UMPIRE

Una volta che il giocatore è stato sostituito (dopo il primo lancio) non può tornare in campo e non va ad inserirsi nella lista in panchina. Il nuovo giocatore sceso in campo lo rimpiazzerà nella sua attuale posizione. Muovendo a destra o a sinistra tornerà all'elenco.

Per scambiare posizioni scegli l'entrata in un modo simile a quello definito sopra come sostituzione. Poi spostati su o giù per selezionare il secondo giocatore, e premi fire per scambiare le loro posizioni. Se scegli un giocatore per una posizione per la quale non è adatto, allora apparirà più avanti una appropriata comunicazione (fuori posto! — out of position!).

Ci sarà anche una probabilità per il povero lancio. Come nella sostituzione muovere a destra o a sinistra ti farà tornare alla lista menu.

Il giocatore della squadra lancia-trice può anche scegliere l'opzione Intentional Walk (camminata intenzionale) sul suo schermo direttivo premendo fire.

IL GIOCO

Il gioco comincia con lo schermo del lancia-tore rappresentante il lancia-tore, il battitore, e l'arbitro. Usando i controls, il giocatore che rappresenta il lancia-tore (squadra in campo) può selezionare un tipo di lancio come indicato in fondo allo schermo. Deve selezionare una fra le quattro scelte estratte dagli otto seguenti tipi di lancio:

- Fastball (diritto e molto veloce)
- Fastball (diritto e veloce)
- Offspeed (diritto)
- Change up (diritto e lento)
- Curve ball (con un'ampia curva) per lancia-tori di sinistro, la palla curva a destra, per lancia-tori di destro, la palla curva a sinistra.
- Screwball (l'opposto del Curve Ball) per lancia-tori di sinistro, la palla curva a sinistra, per lancia-tori di destro, la palla curva a destra.
- Sinker (la palla cade descrivendo una curva verso il basso)
- Slider (simile a Curveball, ma curva all'ultimo momento).

Anche se non si desidera nessuna opzione particolare questo giocatore deve premere e rilasciare il tasto fire mentre i controls sono in una posizione neutrale perché il gioco continui. Le sue opzioni appariranno anche in alto allo schermo ed includono il colpire o rubare la base (se appropriati).

Se dici a chi corre di rubare una base e il battitore non colpisce la palla, allora il difensore cercherà di buttare fuori chi corre. Una volta che entrambi i giocatori hanno fatto le loro scelte un nuovo gruppo di scelte sono presentate in alto allo schermo. Il lancia-tore sa-

rà in grado di selezionare la posizione del lancio (cioè alto, all'interno, etc.) ed il suo svolgersi inizierà dopo che il tasto fire è rilasciato. Il battitore riuscirà a selezionare le sue corrispondenti posizioni di battuta con i suoi controls e premendo il tasto fire, batterà.

Quando la palla viene colpita, l'azione si sposta allo schermo di Veduta del Campo.

Coloro che riceveranno la palla saranno identificati tramite dei lampeggi. Il giocatore potrà usare i suoi controls per posizionare il ricevitore (Back-indietro, Left-sinistra, Forward-avanti, Right-destra) per prendere la palla. Quando la palla è stata presa, può scegliere dove buttare la palla (2°, 3°, HOME o 1°).

Nona Zona di Lancio Sopra Home Plate:

- 2 1 2 X = sempre uno strike
- 1 X 1 1 = alta probabilità di fare uno strike
- 2 1 2 2 = bassa probabilità di fare uno strike

NOTE:

Quando un lancia-tore si stanca, la probabilità di fare uno strike diminuisce.

The screenshot shows a baseball game interface. At the top, there's a scoreboard for 'ALL-STAR CHAMPS' with columns for runs, hits, errors, and outs. Below that, a list of players is shown with their statistics. A substitution screen is also visible, showing 'SUBSTITUTE O'Brien for Darlen' and 'Player Position Bat Avg HR RBI SA at C'. The bottom part of the screen shows 'Darcia, Manny' with stats 'OF Rt 269 12 31 1 23' and 'O'Brien, Banny' with stats 'C Sw 105 ? 11 1 13'.

Alcuni lancia-tori saranno più forti in alcuni tipi di lancio. Se il lancio non è nella zona strike il battitore può muovere la mazza ma non può colpire la palla.

Quando la palla viene colpita lo schermo del campo viene presentato e (a meno che sia un foul ball) quando il gioco è completato lo schermo Decisione del Manager verrà presentato momentaneamente prima di ritornare allo schermo del Lancia-tore/Battitore.

Se colpisci con due strikes contro di te, se la palla va foul, viene considerato il tuo terzo strike.

Chi corre ha la possibilità di correre alla base successiva dopo una battuta.

Cr. ba.



A SETTEMBRE
IN
EDICOLA

DUE
FACCIE
CON LA
MIGLIORE
PRODUZIONE
MONDIALE

TOP
DISK

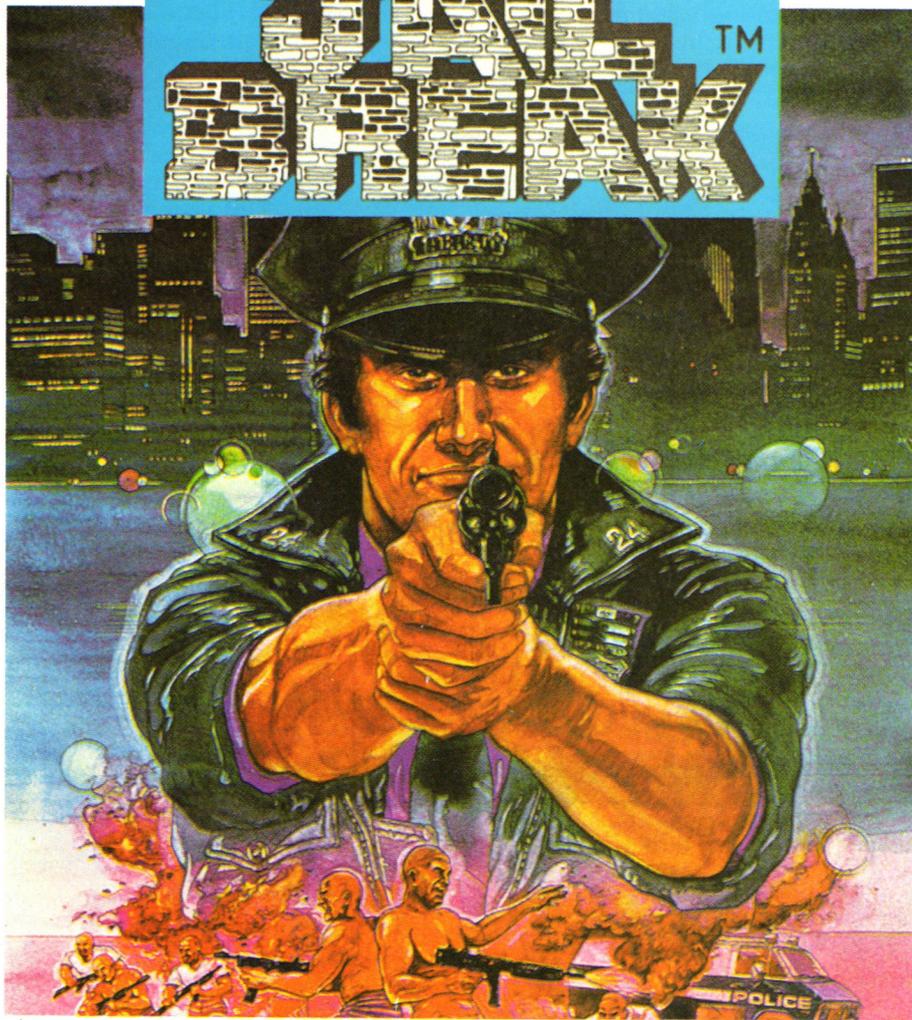
DUE FACCIE PIENE DI COMBATTIMENTI
E STRATEGIA BELLICA

64 FLOPPY

SIMULATOR

DA NON PERDERE!

CONTRA™



FUGGIASCHI

Nel gioco tu impersoni un guardiano della prigione che ha il difficile compito di catturare i carcerati scappati. I governatori della prigione sono abbastanza severi (o indulgenti, dipende dal tuo punto di vista) poichè a loro non interessa affatto quanti ne ucciderai nel tentativo di cattura.

Il problema è che anche i fuggiaschi hanno dei fucili e non esiteranno a spappolarti l'intestino.

Si nota subito durante il gioco come queste

azioni spara-spara sono ben eseguite grazie allo scrolling orizzontale ed alla giusta manovra della tua mano sui comandi.

Il primo livello è posto lungo una strada della città metre i prigionieri avanzano verso di te sul lato destro dello schermo.

La prima cosa che ho notato non sono stati i grafici mozzafiato o il suono davvero brillante della versione arcade, no, è stato il fatto che non ti puoi muovere o sparare diagonalmente, come di solito avviene in un gioco di

questo tipo.

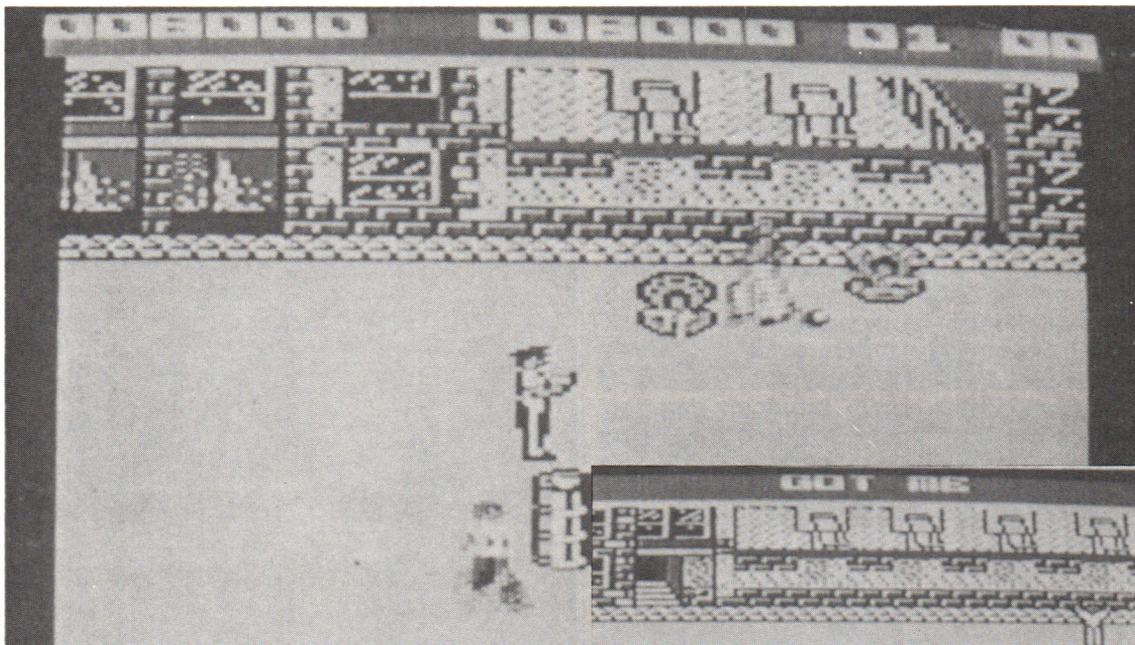
Tutto ciò rende il gioco poco piacevole e alquanto irritante. Sicuramente avrebbero potuto preoccuparsi subito, gli ideatori di questo gioco, di includere il movimento in otto direzioni possibili visto che anche il peggior programmatore poteva pensarci.

Dopo essere riuscito ad avere il controllo del gioco, ho scoperto che tutte le grandi trovate che si addicono a questo tipo di gioco erano inesistenti.

Durante quasi tutto il primo livello, il tuo

curata conversione è che il gioco finisce per essere una vera e propria noia. Quando hai un gioco spara-spara ti piace far scorrere i movimenti ed anche preoccuparti di schiacciare il pulsante del fuoco al momento giusto. Qui il problema è che tu non hai neanche bisogno di sparare a qualcosa, ti limiti solo a camminare lentamente lungo la strada in attesa che un fuggiasco smetta di sparare e quindi... presto! Al prossimo livello.

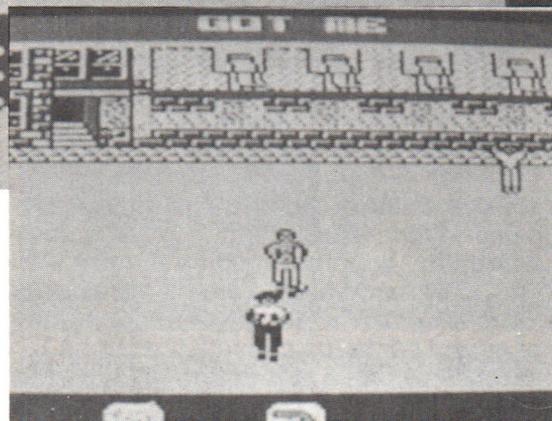
Troppo lineare e noioso, brutto, traballante con scrolling lento e con figure deformate,



compito è quello di aspettare che i fuggiaschi interrompano il fuoco per poi sfuggire. Con sorpresa i fuggiaschi di Konami sparano dalle botole in modo disordinato ed i proiettili sembrano tanti fagioli abbrustoliti che cercano disperatamente di uscire dalla lattina.

Nel gioco si trova spesso un borghese che si dà da fare in mezzo al caso. Devi raggiungerlo, ti verrà dato un bonus e un'arma più potente. A parte ciò il secondo fucile che ti viene dato, non è il migliore del primo e per il terzo non c'è da sperare un gran ché. Non so e non mi preoccupa sapere quanti livelli ci sono, ma per interesse generale ho continuato a giocare fino al secondo livello che però non si scosta molto dal primo.

Il problema più grande frutto di una non ben



mongoloidi. Anche il suono non è molto entusiasmante, conclusione:... Jailbreak è un vero disastro.

Siamo solo a 3/4 di anno eppure ho già trovato un contendente (se non addirittura il vincitore) del mio peggior gioco 1987.

Mi esprimo così duramente perché a dir la verità mi aspettavo davvero grandi cose da questo Jailbreak.

Nino Vaselli

Benvenuti nella terra desolata di Cholo, un pianeta devastato la cui superficie brucia sotto la cenere ed arde come conseguenza di un olocausto nucleare.

Confinati nei bunker e rifugi antiaerei profondamente al di sotto la superficie erosa, piena di cicatrici e distrutta del pianeta, generazioni di persone sono cresciute e si sono abituate ad un'esistenza sotterranea, timorose di uscire fuori sul pianeta.

Ma non è la paura per le radiazioni letali che costringe queste persone nel loro mondo oscuro e senza luce.

I robot chiamati "Guardiani", indistruttibili, che si riparano da soli e che agiscono per mezzo di una unità intelligente preprogrammata sono stati creati con lo scopo di riparare, ricostruire, proteggere, disintossicare e conservare la parte della città a loro designata. Essi furono stati programmati anche per informare i rifugiati circa il momento in cui sarebbe stato di nuovo possibile ricolonizzare la superficie del pianeta.

Ma il giorno della liberazione non è ancora spuntato. I robot hanno ingannato tutti decidendo di ottenere il dominio della superficie per ricostruire un nuovo mondo, lontano da intrusioni umane con la loro tipica caratteristica autodistruttiva, che fu la prima causa dell'annientamento del pianeta.

Per la gente intrappolata sottoterra la vita trascorre molto banalmente. Ma forse, lentamente, ti si comincia a profilare la possibilità di poter liberare i tuoi amici.

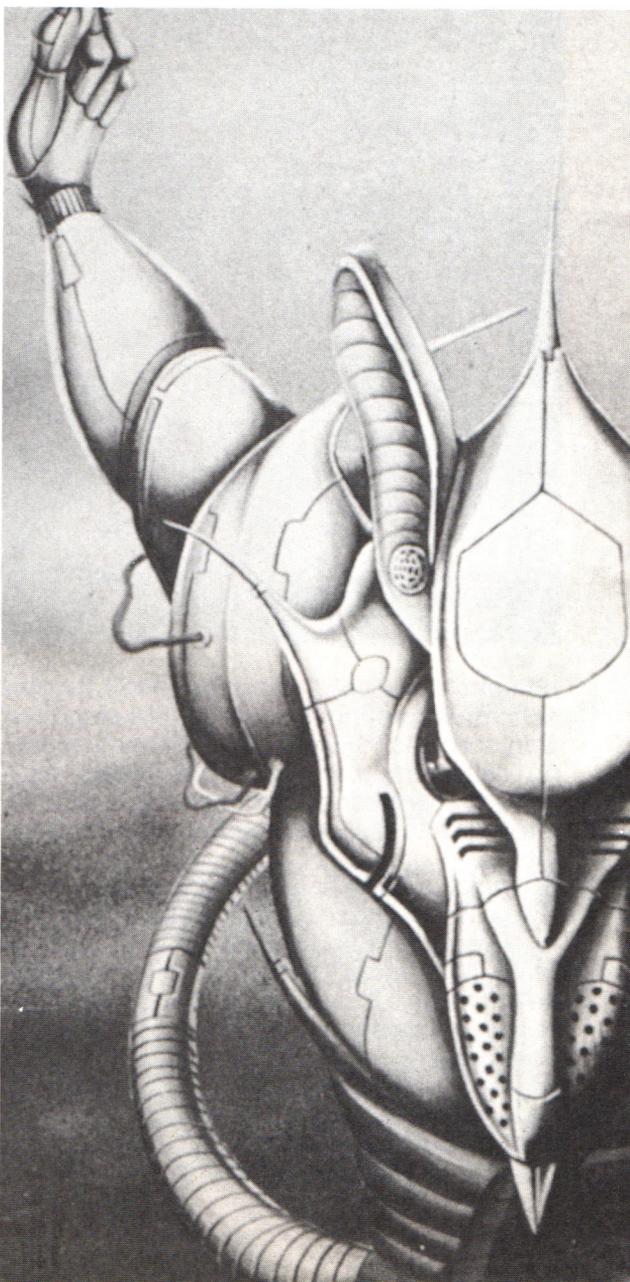
L'occasione della libertà è legata a un remoto sistema di controllo del robot. Questo offre la possibilità di ottenere il controllo sui robot. Inizialmente hai il controllo di un solo robot, del tipo conosciuto come the Rat — il Topo. Utilizzando questo droide abbastanza modesto è possibile iniziare a "reclutare" robot erranti per la tua crociata liberatoria.

Informazioni dati e a mezzo video possono essere ritrasmesse all'operatore. La città è vista come dei semplici grafici tridimensionali dei vettori.

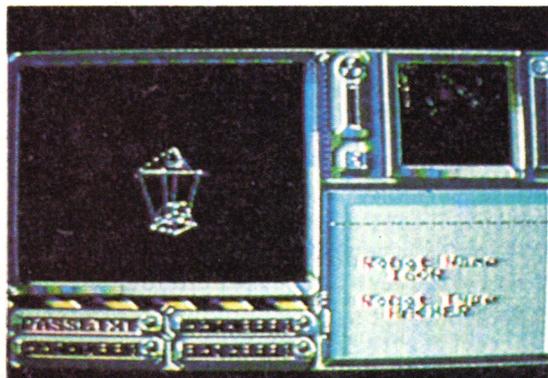
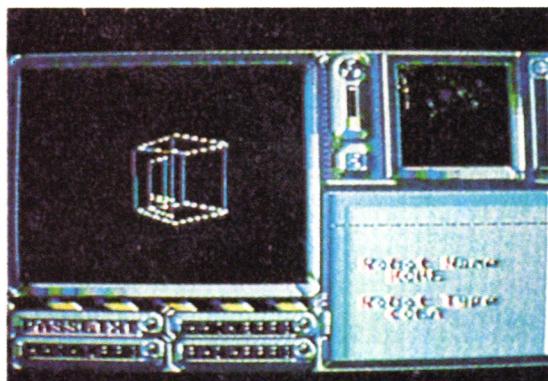
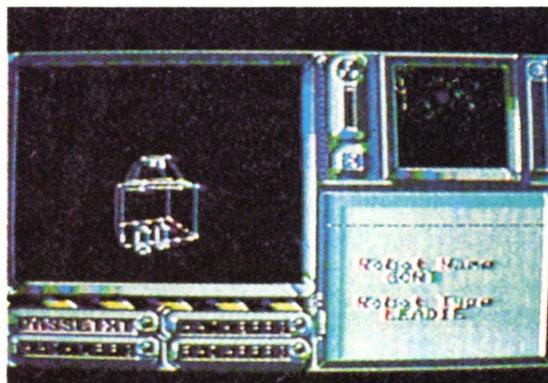
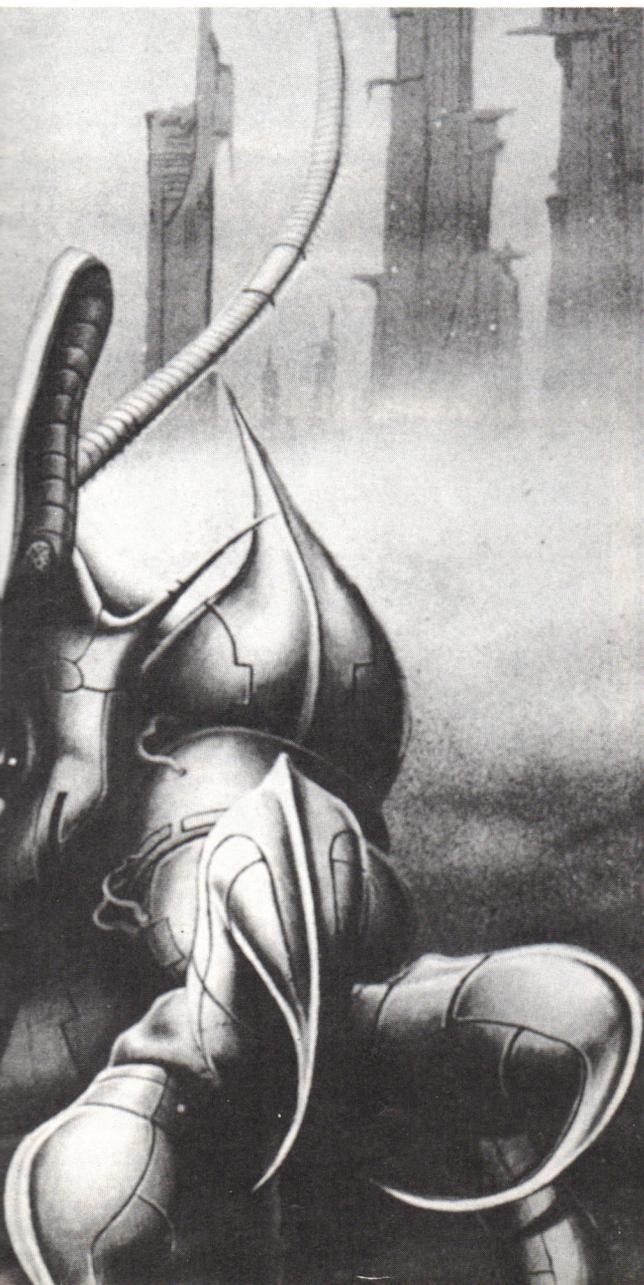
I robots ingannatori sono confinati in un quadrilatero di terra e mare per mezzo di strisce di radiazioni letali. Questa è la città di Cholo; essa contiene centinaia di costruzioni e strutture, compreso un aeroporto, un porto e la fortezza del male.

Questa fortezza è il centro di controllo per i robot. Una lunga lista di problemi si presenta al giocatore che si preoccupa di sconfiggere

C.H.O.



D.L.O



i robots e liberare le persone rifugiate sotto terra.

SCREEN DISPLAY

Lo schermo è diviso in tre sezioni principali.

Schermo di comunicazione: mostra i messaggi inviati ai robot e da loro provenienti. Ha un cursore, il testo appare e la finestrella si muove. Il vocabolario è povero ed è meglio usare comandi ad una sola parola.

Schermo controllore: a prima vista, si può vedere il livello delle radiazioni e la lista delle abilità installate dai robot.

Schermo video: mostra "dal vivo" le immagini video, comunemente utilizzato dal robot o il menu "selezione veloce" che offre un veloce mezzo di movimento tra i robot.

NOMI E TIPI DI ROBOT

Rizzo il Topo - all'inizio del gioco il giocatore può accedere ad un solo robot sulla superficie di Cholo, Rizzo il Topo. Rizzo è un droide generico in grado di fare diversi lavori. Per esempio valletto per il sostentamento in mezzo alle pattuglie di sicurezza.

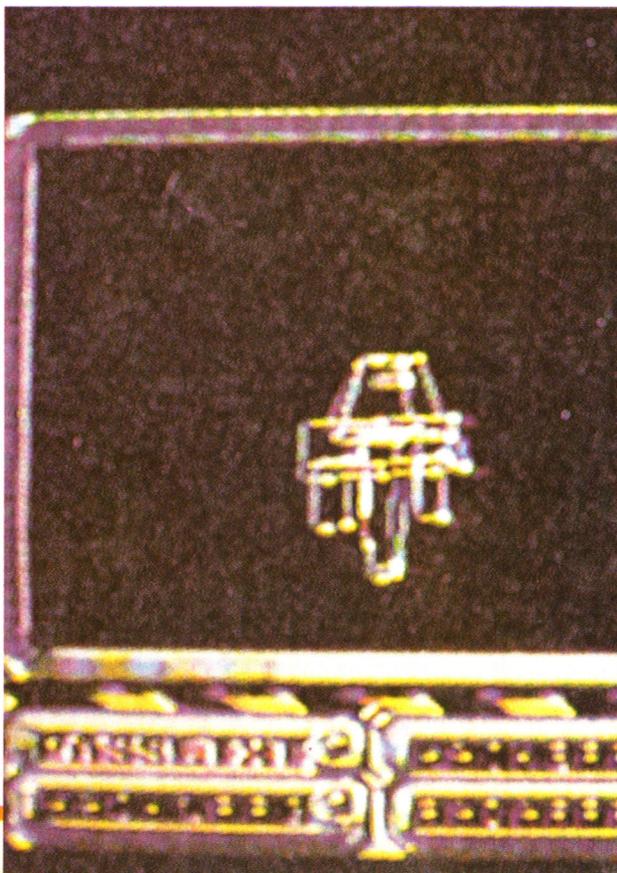
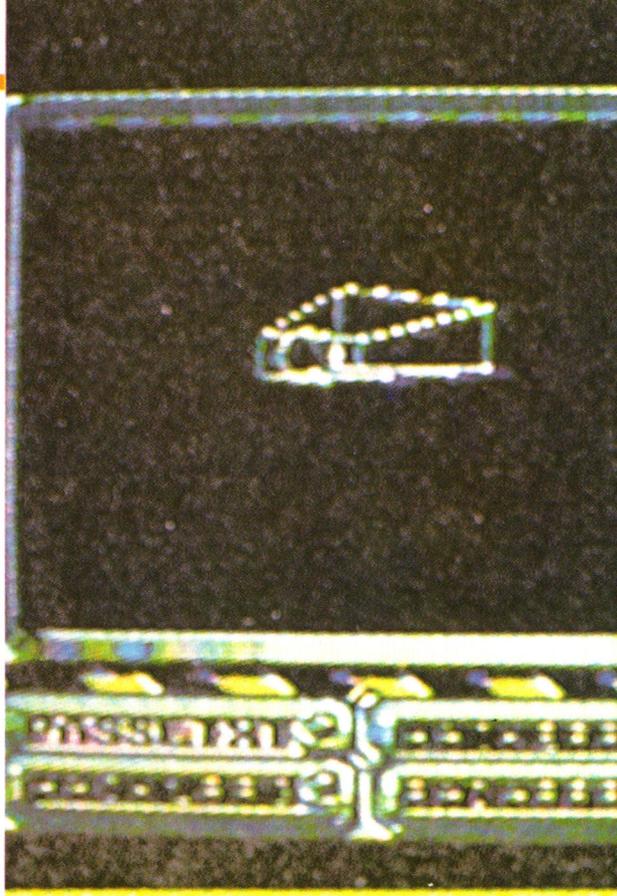
Rizzo è armato con un "modesto" cannone ionico che assomiglia a una piramide tozza che rotola.

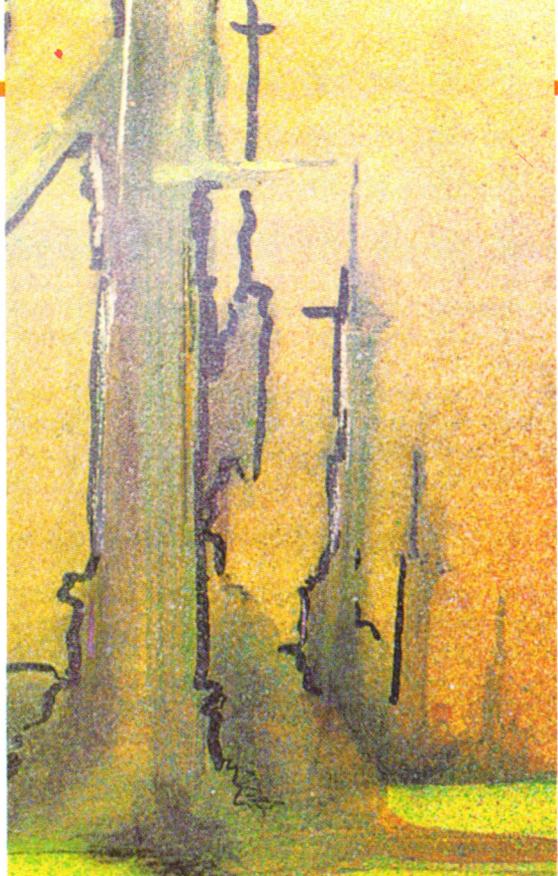
Igor Il Pirata - Il droide pirata è l'ultimo di una classe di computer robots di sostentamento, unico in ciò, è adattato con una serie di attrezzature che gli permettono di rompere i codici di accesso al computer. Questa facilità è vitale per un buon successo del gioco. Igor è stato ideato per operazioni interne e non ha capacità offensive, ed è fornito di un sistema di protezione molto debole.

Gort The Leadie - Gort è stato costruito in previsione di una guerra nucleare e di conseguenza è stato ben equipaggiato. Lo spesso schermo offre la sua massima protezione a circuito contro le radiazioni ionizzanti. È munito di un cannone ionico che può essere usato nel caso di possibili tumulti civili. A guardarlo, Gort assomiglia ad un enorme umanoide. Una vista imponente.

Anneka l'Occhio Volante - Negli anni precedenti la guerra la FlyEye era stata costruita per controllare il traffico nella città di Cholo. Questa piattaforma offre all'operatore una visione tridimensionale ed è ideale per la ricognizione. Anneke è, naturalmente, disarmata.

Dr. John il Dottore - Nella corsa alla guerra fu subito chiaro che molti droidi della superfi-





cie sarebbero stati distrutti, spesso lontano molte miglia dai centri di sostentamento della superficie. Questo droide fu costruito nel tentativo di approntare un servizio di riparazione mobile. Tutte le file sono andate perse su questa macchina e le cifre sono sconosciute.

Guard Droids (Guardiani) - I droidi guardiani sono i robots più brutali e i più numerosi. Facilmente riconoscibili dalla loro forma squadrata, le Guardie sono dure e molto ben armate. La costruzione dei loro circuiti di fedeltà è tale che veramente c'è poco da fare per riuscire a sopraffarli.

Grundon - Somiglianti a delle taniche, i Grundons sono letali, e se ne scorgi uno ti conviene metterti a correre. Un solo sparo dei loro cannoni ionizzanti può distruggere parecchi robots. Quindici centimetri di scudo rinforzato possono sopportare centinaia di colpi diretti.

Ridley e Felini (telecamere) - Queste telecamere possono essere utilizzate per la ispezione. Possono girare in cerchio e non si possono muovere.

Aviaia - aereo - Non si tratta esattamente di un droide, Aviaia principalmente è un mezzo di trasporto.

Nave - Regina - Come nel caso di Aviaia, la Nave Regina esplica principalmente una funzione di trasporto.

Koke - Kola - Questo è un elemento sconosciuto. Le informazioni circa la sua funzione e le sue capacità sono attualmente ancora un mistero. Un esempio di impiego lo si trova nel gioco. Possiede un cervello — ma perché?

Problemi, Soluzioni e Spunti - Il primo problema da risolvere è come ottenere il controllo dei droidi più potenti che sono di conseguenza i più utili.

Rizzo il Topo è armato con un cannone ionico. Per localizzare e sparare ripetutamente ad un robot è eventualmente possibile stordire il droide. Durante questo breve spazio di tempo, muovi Rizzo fino a quando urta la sua "vittima". Così facendo, l'operatore sarà in grado di accedere al livello del lasciapassare del robot. Dai il giusto codice ed istantaneamente esso diventerà uno schiavo dell'operatore e del movimento di liberazione. Riuscire a trovare il codice esatto però è un'altra questione.

I robots sono provvisti di un sistema di memoria interna per trasportare programmi utili. I programmi aggiungono nuovi talenti alle loro abilità iniziali. Per esempio il programma "RadarPRG" fa sì che un robot possa generare una vista programmata dei robot e degli edifici nelle immediate vicinanze.

Un altro problema è come attraversare il ponte che collega la parte est e la parte ovest della città.

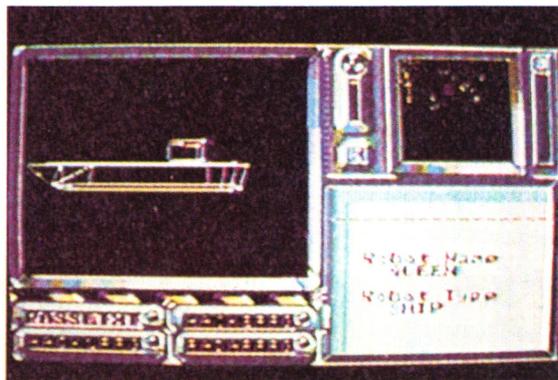
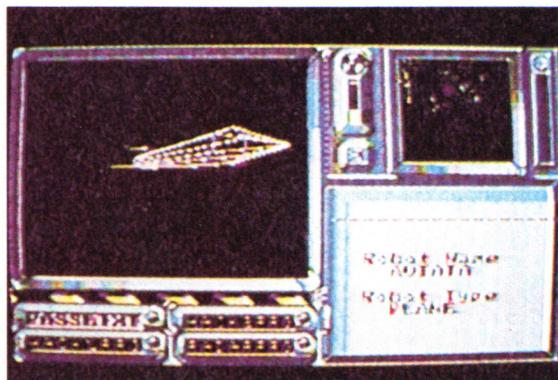
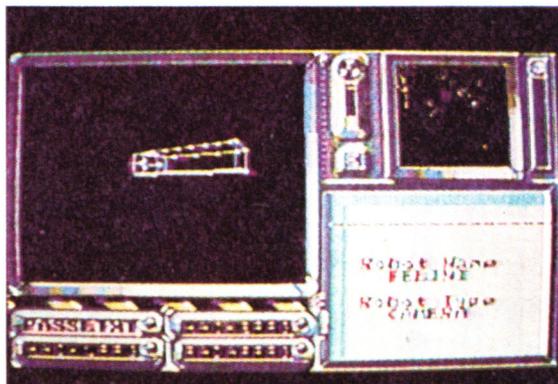
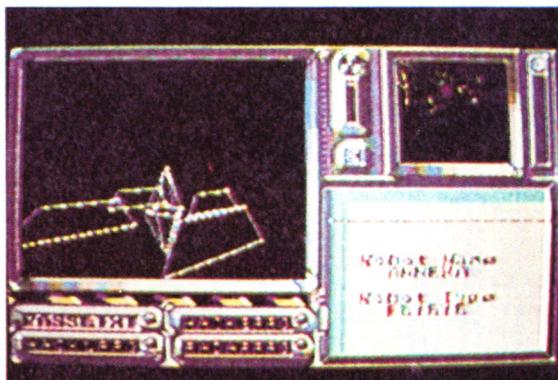
Il ponte è protetto con zelo da un quartetto di Guardie. Solo usando una intelligente combinazione, un robot da solo può avanzare l'ipotesi di raggiungere l'altra parte del ponte.

Gli edifici sono sempre ben ispezionati, specialmente quelli con porte, ed entrarvi è sempre conveniente.

Non è una buona idea divertirsi al tiro a segno con i robots. Alla maggior parte di essi non piacerà affatto questo tipo di violenza. Usa FlyEye per conoscere bene il paesaggio. Le sue caratteristiche saranno più chiare in molti casi, se viste dall'alto.

Fai attenzione quando ti avvicini alla costa. È davvero molto semplice cadere in acqua. Se hai dei dubbi su quale sia la costa controlla la linea costiera con il display della mappa oppure usa FlyEye.

Guido Marchini



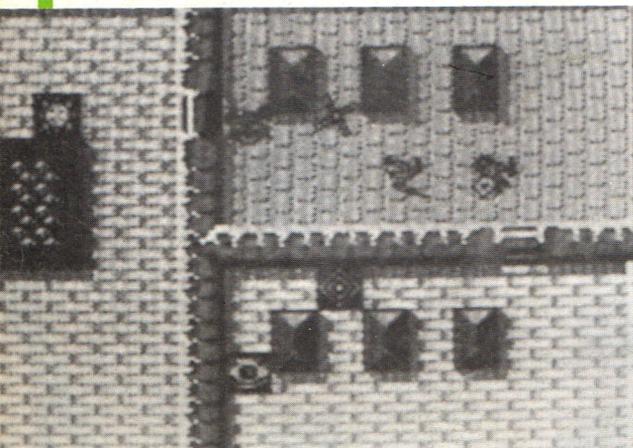
RANARAMA

Ranarama vede il ritorno di Steve Turner al mondo della magia, formule magiche, simboli magici, pozioni e rane!

Controllate Mervyn, un mago apprendista che inavvertitamente si è trasformato in un ranocchio cercando di fare una pozione per diventare alto, muscoloso e di bell'aspetto. Un errore vero?



Ma gli è permesso di scappare alla cattura durante una invasione di malvagi stregoni. Lo scopo del gioco per Mervyn è quello di affrontare dodici maghi che si trovano ad ogni livello del gioco sorvegliati da cattivi soldati scaglionati intorno alle molte stanze. Ci sono otto livelli in tutto. Le stanze sono viste da sopra, secondo lo stile Gauntlet, ma si



illuminano quando entrano.

In media avete cinque stanze sullo schermo. Riuscite a catturare un mago ed entrerete in un sub-gioco che vi permette di formare le vostre parole magiche. Normalmente è la scelta di una mescolanza di parole di Ranarama contro il tempo. È semplice ma rimarrete sempre spaventati. Superate la confusione e sarete ricompensati con forze extra. I missili, potere e scudi che guadagnerete sono tutti classificati per battere i nemici nei diversi livelli.

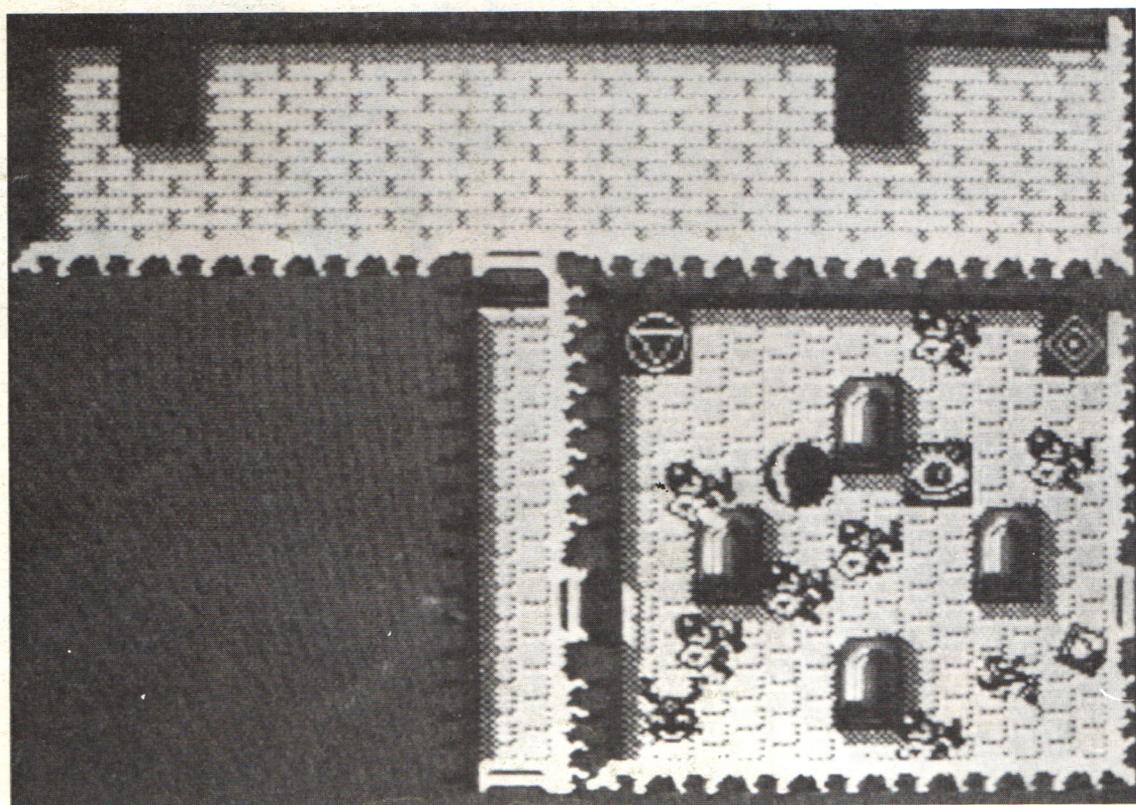
Immagini del gioco

Frecce magiche: otto tipo di frecce per aumentare il potere. Poche frecce non uccideranno i maligni pieni di potere.

Porte segrete: non tutte saranno ovvie. Attento al nemico che cammina attraverso le pareti o dai tunnels che non conducono da nessuna parte. Potete usare una parola magica trovata per trovarli in ogni stanza.

Generatori: vari oggetti generano maligni.

Servi: i maghi malvagi ed i servi si muovono intelligentemente in ogni livello della prigione ma non cambiano livello. Ci sono 12 ma-





ghi in ogni livello da trovare e

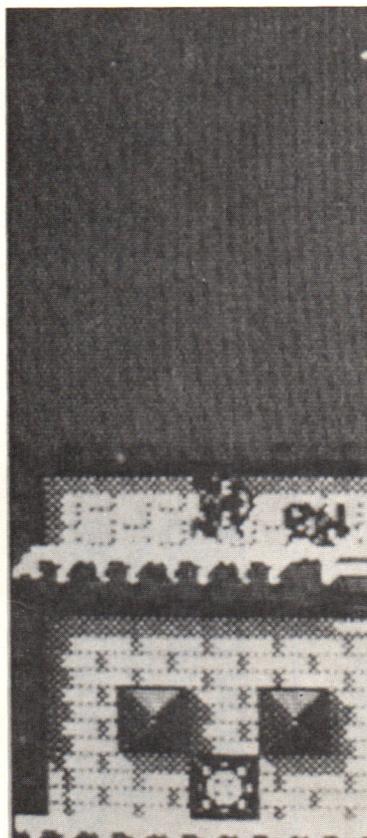
Punti magici di trasferimento: possono essere trovati segna possono essere usati per trasf livelli.

Punti di partenza: potete usarli tutti i maligni nella stanza.

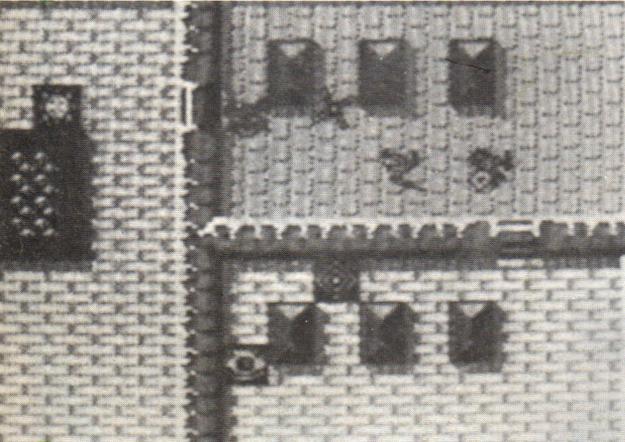
Punti di parole magiche: da qu potete lanciare parole magiche p il vostro potere.

Punti di chiaroveggenza: po usati per ottenere una mappa tuale. Solo i posti dove siete s rilevati. I nemici possono esse trandosi con loro, ma perder questa azione.

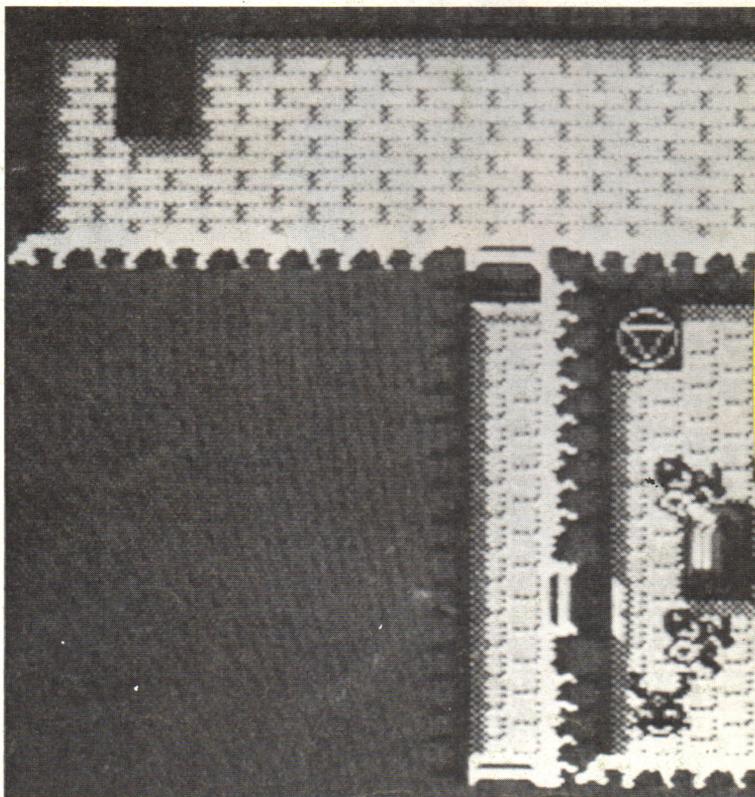
I livelli di energia possono e raccogliendo cristalli di enerq un'altra parola magica di poter



Ma gli è permesso di scappare alla cattura durante una invasione di malvagi stregoni. Lo scopo del gioco per Mervyn è quello di affrontare dodici maghi che si trovano ad ogni livello del gioco sorvegliati da cattivi soldati scaglionati intorno alle molte stanze. Ci sono otto livelli in tutto. Le stanze sono viste da sopra, secondo lo stile Gauntlet, ma si



illuminano qu
In media avete
Riuscite a cat
un sub-gioco
vostre parole
scelta di una
rama contro il
te sempre spa
ne e sarete ric
I missili, pote
sono tutti clas
diversi livelli.
Immagini del
Frecce magic
mentare il pot
ranno i malign
Porte segrete:
tento al nemic
pareti o dai tu
nessuna parte
gica trovata pe
Generatori: va
Servi: i maghi
intelligenteme
ne ma non car



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

**PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME**