

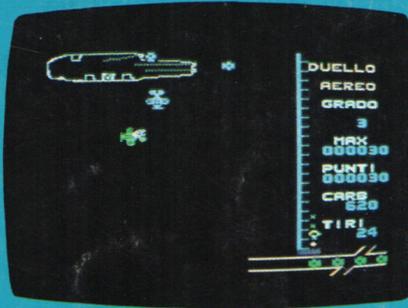
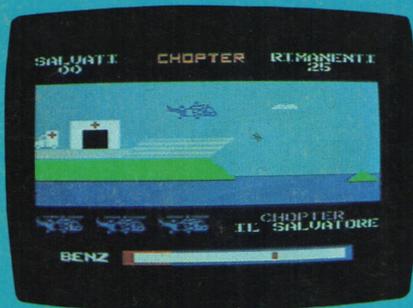
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

PHARAOH



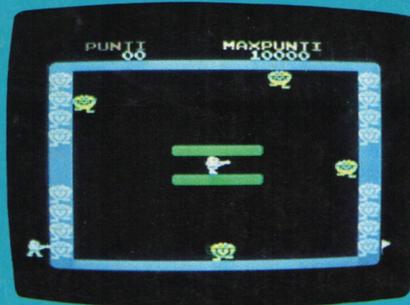
GRANADOR



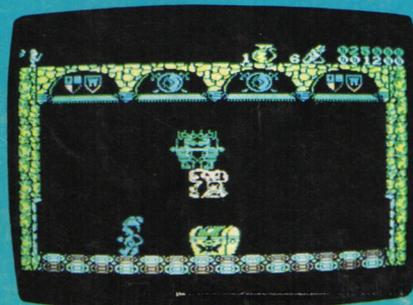
CHOPTER

DUELLO AEREO

BANG BANG



BRUCE LEE



MARCUS

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

UN POZZO DI ROBA

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.

Siamo sempre noi, quelli di Super MSX, quelli che incredibilmente riescono ancora a stupirvi presentando una raffica insuperabile di servizi che accompagnano le nostre supercassette. Anche questo mese crediamo di essere riusciti a presentarvi molte novità accanto ad alcuni giochi "immortali". Cominciamo subito con una simulazione eccezionale di golf cui fa seguito Kat Trap, un gioco spaziale tra i più appassionati. Quindi abbiamo inserito una prova simulata di Gunship e il suo fantastico elicottero Apache. Poi Tai Pan e i mari del Giappone, quindi ancora Wizball dove un gatto e un mago sono protagonisti. Infine Exolon un mystery affascinante.



- pag. 4 PHAROAH
- pag. 5 GRANADOR
- pag. 6 CHOPTER
- pag. 7 DUELLO AEREO
- pag. 8 BANG BANG
- pag. 9 BRUCE LEE
- pag. 10 MARCUS

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:

- pag. 12 **WORL CLASS
LEADERBOARD:**
Un fantastico programma di golf
- pag. 14 **KAT TRAP:**
Un attacco alieno mortale
- pag. 18 **GUNSHIP:**
Simulazione dell'elicottero Apache
- pag. 22 **TAI PAN:**
Una giunca tra pirati e ricchezze
- pag. 24 **WIZBALL:**
Un gatto intraprendente e un mago
- pag. 27 **EXOLON:**
Rambo sbarca nelle galassie
- pag. 30 **B24:**
Lo squadrone di bombardieri

PHARAOH



CHE GIOCO È

Il protagonista di questa fantastica avventura, nel magico mondo egizio, deve affrontare mille e più insidie per riuscire a scoprire il segreto custodito, nel profondo delle catacombe, dalla sacra mummia del grande faraone. Solamente dopo aver superato le oltre quaranta stanze, delle suddette catacombe, il nostro amico raggiungerà il sarcofago misterioso.

Il più pregiato libro egizio, fonte di verità e di saggezza, sottolinea l'importanza vitale del diamante, situato in una delle stanze, perché possiede una caratteristica molto importante per il proseguimento della vicenda.

Sarà vostro compito scoprire il nesso che collega il diamante alla scelta dell'esatta via d'uscita che vi permetterà di proseguire senza spiacevoli inconvenienti.

Come in ogni catacomba, degna di rispetto, dovrete riuscire a scoprire tutti i passaggi segreti che vi separano dalle stanze successive, per rendere possibile tutto questo raccogliete i vari simboli egizi che dovranno essere successivamente collocati nelle rispettive porte segrete.

Siate prudenti perché ogni mossa dovrà essere ben calibrata altrimenti... ahimé, lo scoprirete a vostre spese.

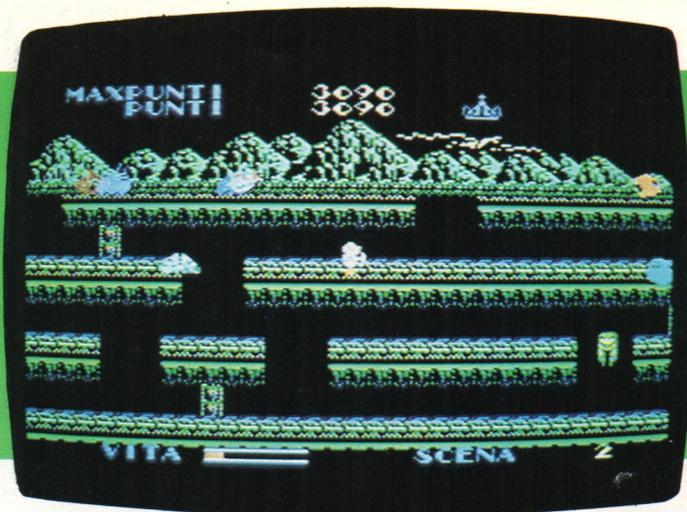
TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

RETURN

termina il gioco

GRANADOR



CHE GIOCO È

Il mitico cavaliere Granador deve liberare la sua amata principessa dalle grinfie del malefico orco.

Armato di spada e di molto coraggio, dovrà affrontare tutti i nemici che gli ostacoleranno la missione.

Rinchiusi in alcune delle sfere rimbalzanti si trovano gli oggetti di potere simbolico, come la corona e lo scettro, che dovranno essere recuperati prima del passaggio allo scenario successivo.

Fantasmici, rapaci elettrizzanti ed altri avversari del genere vi sfinceranno lentamente fino alla morte, riducendovi in un inutile ammasso di metallo costituito esclusivamente dalla vostra armatura.

Dopo aver raccolto i suddetti oggetti, saranno i vostri fedeli alleati che, giungendo dalla vostra sinistra, vi condurranno allo scenario seguente.

Impugnate saldamente la vostra arma e combattete il nemico, l'amore per la vostra bella vi aiuterà a sopportare il dolore.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP pausa il gioco

CHOPTER



CHE GIOCO È

Siete ai comandi di un elicottero con un importante compito, salvare vite umane.

Il recupero dei dispersi, situati nelle varie isole dell'oceano a causa di una terribile guerra, dovrà essere compiuto con molti voli da effettuare dalla nave appoggio all'isola abitata dai superstiti.

Per ogni passaggio potrete recuperare solo due vite, quindi, fate salire a bordo i dispersi e tornate subito verso la nave della croce rossa.

Come se non bastasse il problema del consumo di carburante che potrebbe far precipitare il vostro velivolo, dovrete evitare di essere colpiti dai missili provenienti dal mare ed inoltre dovrete fare attenzione a non collidere con alcuni caccia che sfrecciano sulla vostra testa.

Una volta giunti sulla vostra nave appoggio, potrete far scendere i superstiti e rabboccare il livello di carburante del vostro elicottero.

Siate prudenti ed allo stesso tempo determinati nelle vostre azioni perché siete responsabili non solo della vostra ma di molte altre vite.

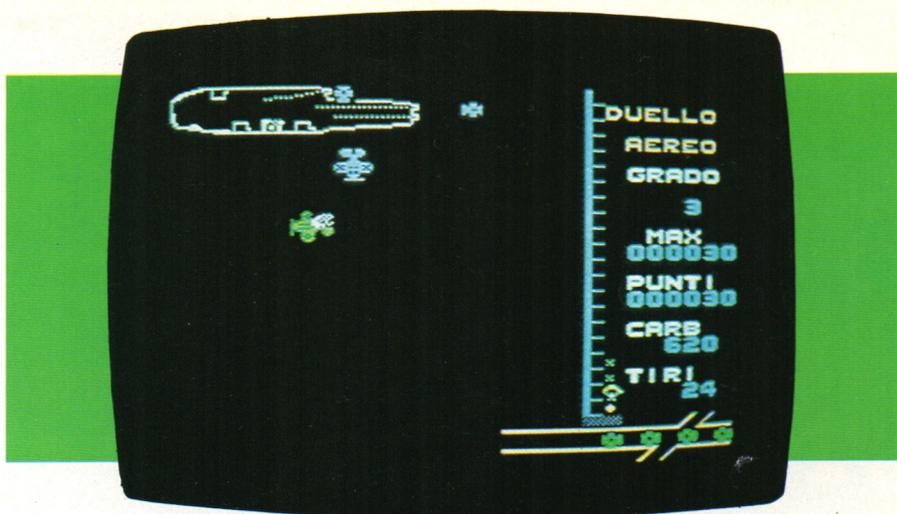
TASTI:

TASTI CURSORE

SPAZIO

recupera i dispersi con la scaletta

DUELLO AEREO



CHE GIOCO È

La seconda guerra mondiale vi vedrà protagonisti ai comandi di un caccia con il compito di sconfiggere gli aerei avversari.

Partiti da una portaerei, i vostri avversari, si porteranno in quota e cercheranno di incrociarvi per colpirci a morte. Alzatevi in volo dal vostro piccolo aeroporto, raggiungete la medesima quota del vostro nemico e poi fuoco per cercare di abbatterlo.

Per raggiungere in quota un vostro nemico riferitevi all'indicatore verticale posto alla destra del vostro schermo, colpite l'aereo e passate al successivo, fate attenzione a non abbassarvi troppo o finirete in bocca agli squali!

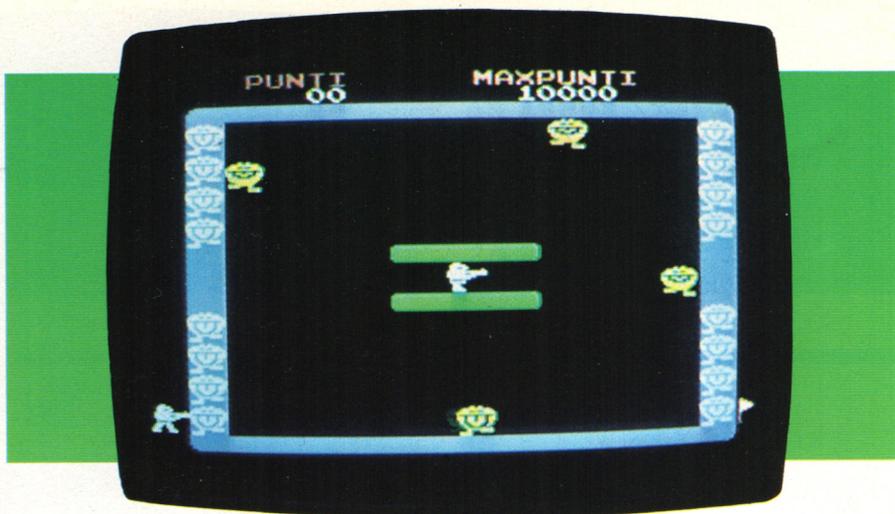
Tenete sotto controllo l'indicatore di carburante perché, se dovesse scarseggiare, potreste rischiare inutilmente la vostra incolumità, dunque, a carburante quasi terminato, abbassatevi di quota ed atterrate sulla pista del vostro aeroporto di appoggio per fare il pieno.

Ed ora, alla stessa stregua del Barone Rosso, indossate la tuta, il casco, gli occhiali e decollate, il cielo vi attende.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

BANG BANG



CHE GIOCO È

Siete capitati sul terribile pianeta di Omicron popolato da strani esseri che vogliono, a qualsiasi costo, farvi la festa....

Armato di laser e di bombe a tempo, il nostro amico, che ci tiene alla propria pelle, dovrà difendersi colpendo gli alieni con i potenti raggi del suo fucile.

All'interno delle verdi mura è situata una postazione di teletrasporto, abilitata solo quando lampeggia, che condurrà il nostro amico in una altra sezione del pianeta dove si potrà avvalere delle sue preziose cariche esplosive a tempo.

Siate strategici nelle vostre mosse perché i vostri nemici, che vi vedono come un succulento e prelibato piatto, vi circonderanno lentamente fino a chiudere ogni via di scampo.

Non lasciatevi ingannare dalla lentezza dei movimenti alieni perché non sono veloci ma in compenso giocano d'astuzia nei movimenti e soprattutto sono molto numerosi.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP

pausa

BRUCE LEE



CHE GIOCO È

Il grande campione di arti marziali è di nuovo in lotta con nuovi e più scatenati nemici; a colpi di karate dovrà affrontare le prove preliminari e di seguito inizierà la battaglia con l'avversario.

Il famoso SAI-PEN l'uomo dalla lunga treccia rotante, la temibile TSE-CHIN una malvagia lancia-trice di ventagli taglienti od ancora LAN-FUN il petomane folle che lancia delle maleolenti non meglio identificate nuvole di gas paralizzante, etc. etc., questi sono gli avversari del nostro campione, tutti armati e tremendamente pericolosi.

La strategia di gioco è tutta da scoprire ma una volta trovata vi permetterà di colpire senza essere colpiti; pugni, calci volanti e non, sono le vostre uniche armi che, pur non potendo colpire a distanza, sono forse più pericolose di qualsiasi arma avversaria perché quest'ultima, al contrario, può essere neutralizzata. Forza e coraggio, indossate il kimono procedete alla fase di preriscaldamento e poi... inizi il combattimento!

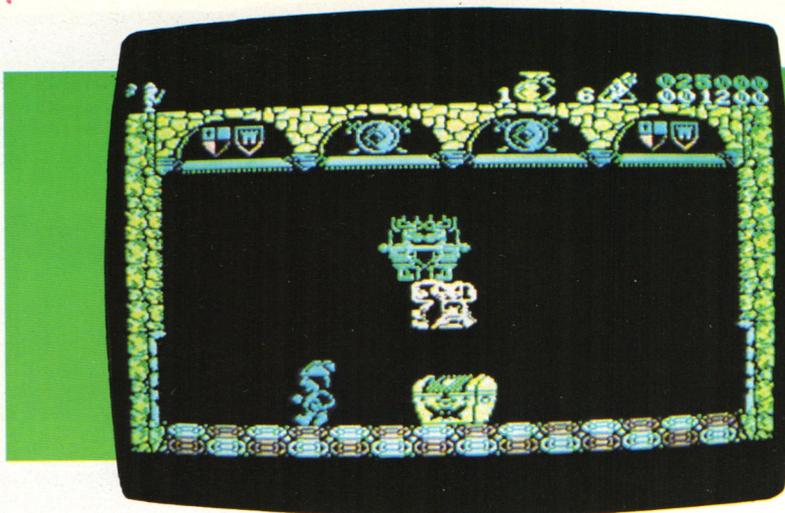
TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

SPAZIO

usato in coppia con il movimento verso l'alto serve per colpire l'avversario con un calcio volante.

MARCUS



CHE GIOCO È

Rimasto intrappolato in un castello stregato, il nostro Marcus dovrà recuperare gli oggetti nascosti all'interno dei numerosi forzieri sparsi per le varie stanze. Sono da recuperare tre diamanti, due chiavi e due pozioni mentre in altri forzieri potrete recuperare le frecce od alcune vite od ancora pozioni magiche. Dopo aver recuperato i suddetti oggetti, dovrete cercare una porta in legno da dove poter uscire ma non credete sia facile perché ad ostacolarvi troverete lancieri, arcieri, ragni velenosi e pipistrelli; con nove vite, che ci crediate o meno, è necessario una esagerata dose di fortuna per riuscire a fuggire dal castello. Per aprire il forziere di ogni stanza è necessaria distruggerlo passandovi sopra, fate molta attenzione perché vi potrebbe capitare di veder uscire dal forziere un vostro nemico, perciò evitate di spaccare il forziere e di fermarvi a lungo in prossimità dello stesso. Visitate le stanze in modo sistematico altrimenti rischiereste di girare inutilmente per gli stessi luoghi, usate anche la memoria perché prima o poi vi potrebbe tornare utile lo schema mentale del castello per individuare la più breve via d'uscita!

TASTI:

JOYSTICK

O	per andare a sinistra
P	per andare a destra
Q	salta
A	corre
M	lancia una freccia
N	seleziona oggetto

IN EDICOLA

MENSILE - ANNO 1 - N. 1

MSX HIT PARADE

32 PAGINE A COLORI

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

IL MEGLIO DEI GIOCHI
PER IL VOSTRO MSX

World Class

LEADERBOARD

World Class Leaderboard è l'ultima aggiunta alla serie *Leaderboard*, che è praticamente il massimo nel campo delle simulazioni di golf. Mentre però il *Leaderboard* originale si disputava su piccoli arcipelaghi disseminati in un lago, *World Class Leaderboard* si gioca invece su campi da golf più convenzionali, con alberi, sabbia, bunker e stagni.

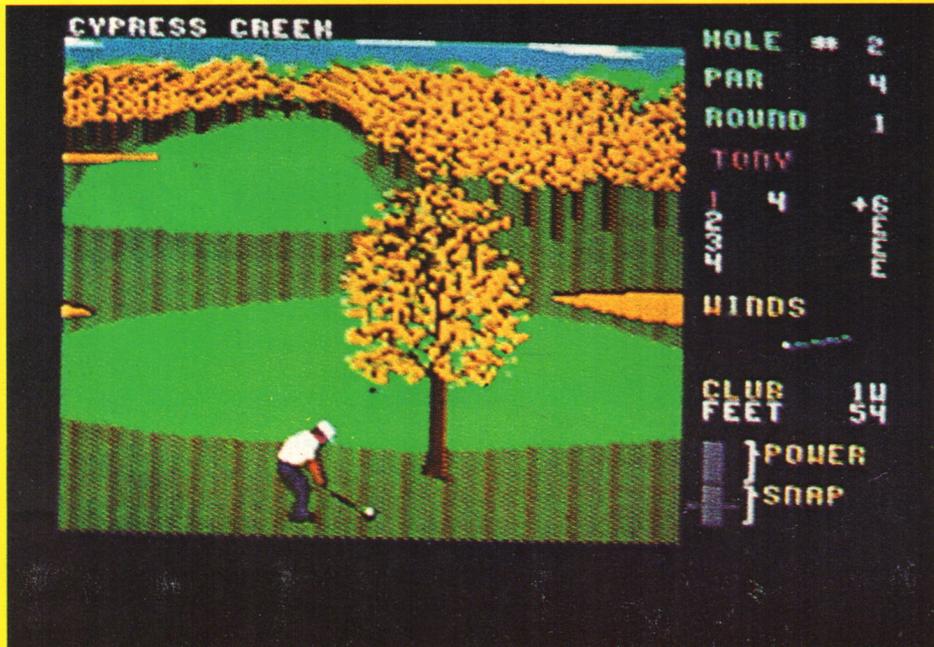
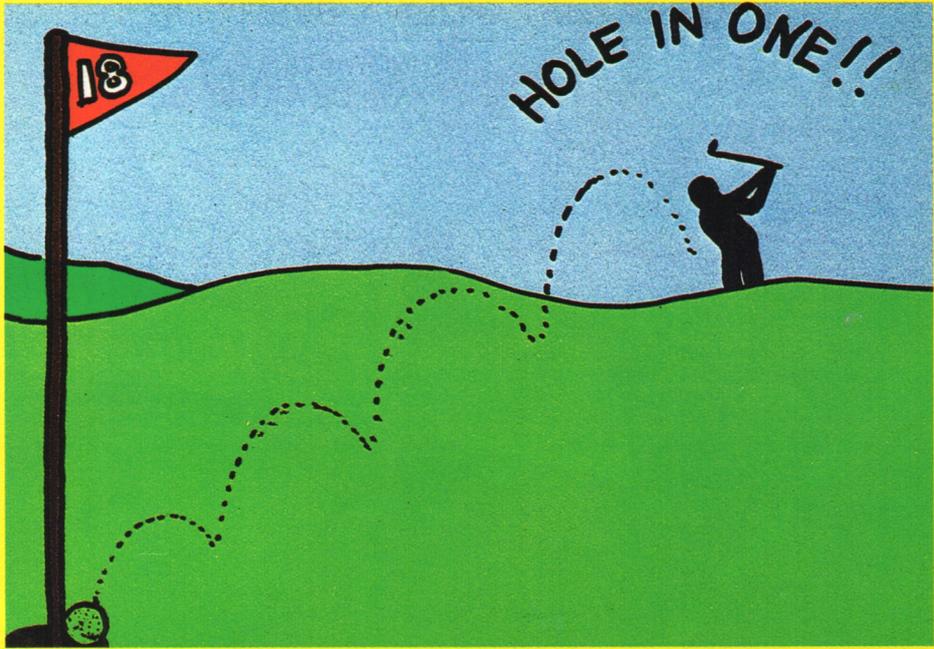
La grossa innovazione di *World Class Leaderboard* sta ovviamente nel designer: anche se il gioco fornisce già di serie quattro percorsi completi, il designer permette di crearsi da sé i propri percorsi personali, così che non si rischia di annoiarsi per assuefazione. Come nel predecessore, anche in *World Class Leaderboard* la scena si osserva da dietro il giocatore, in 3D. All'inizio lo schermo è vuoto, ma poi si riempie con sorprendente rapidità di alberi, prati, ecc. Il giocatore si controlla scegliendo la mazza, mirando con il cursore e poi tenendo premuto il pulsante di fuoco per un tempo proporzionale alla forza che si vuole imprimere al tiro. Per dare l'effetto verso destra o sinistra, si preme di nuovo il pulsante di fuoco, ed è indispensabile essere dotati di tempismo. Quando colpisce un albero, la pallina rimbalza e cade a terra in modo molto realistico. Se invece la pallina va a finire in acqua, potrete ripetere il tiro e al vostro punteggio si aggiungerà un punto. L'animazione è eccellente — come nei precedenti giochi della serie — ma la grafica è più ricca e più interessante.

Può gareggiare insieme fino a un massimo di quattro giocatori, il che è un'ottima occasione per divertirsi tra amici. Potete anche scegliere su quante buche volete giocare — 18, 36, 54 o 72 — ma queste ultime buche so-



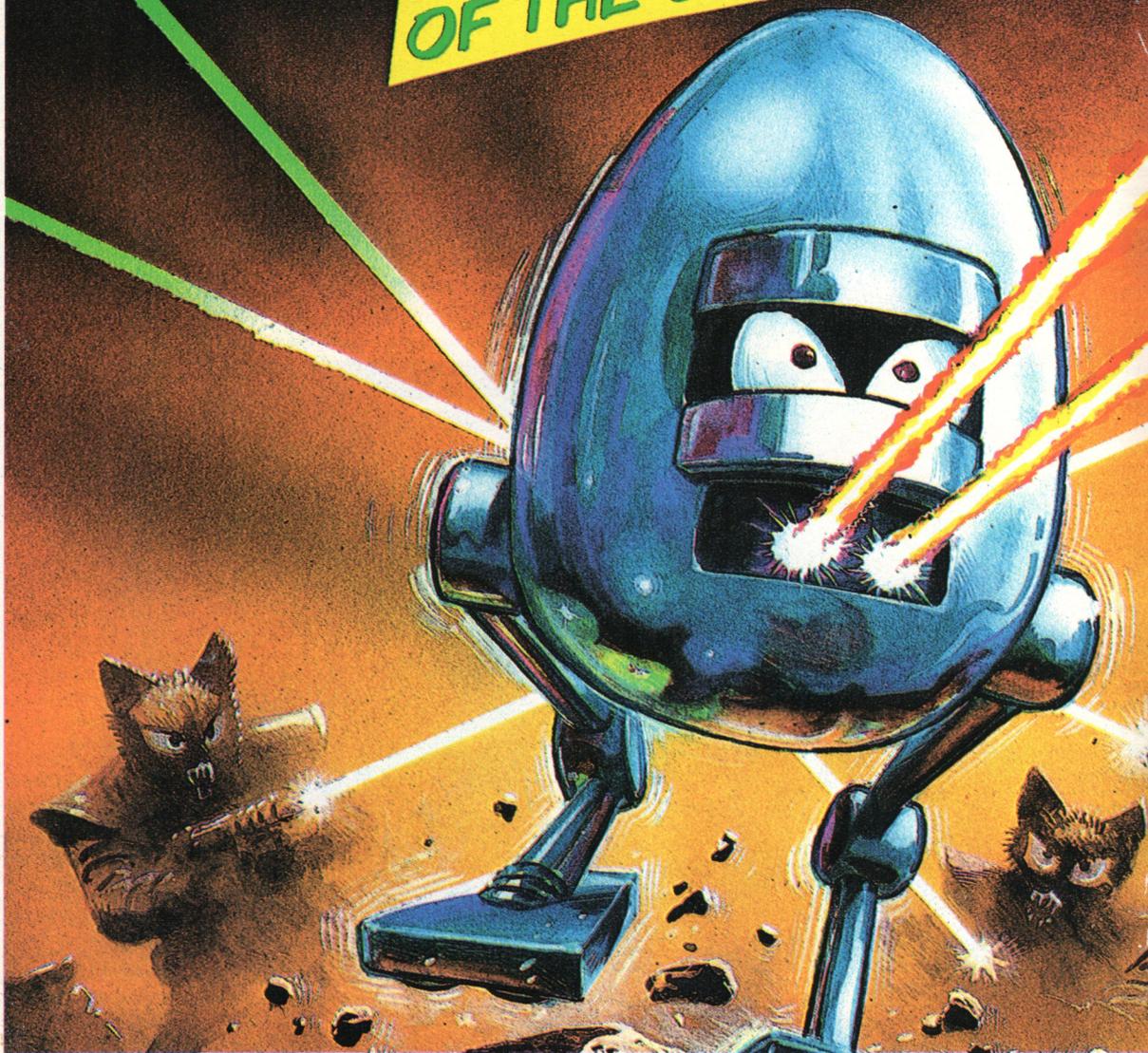
no veramente un po' troppe: forse sarebbe stata più utile un'opzione a nove buche. I livelli di difficoltà sono tre: ragazzi, dilettanti, professionisti. I "ragazzi" non devono preoccuparsi degli effetti né del vento, mentre i dilettanti devono impartire gli effetti e i professionisti devono tener conto di tutto quanto. Ciascuna buca ha un determinato "par", cioè il numero massimo dei tiri che vi sono concessi per raggiungerla. Il punteggio è sotto forma di numero positivo o negativo, oppure di "E" se i vostri tiri sono pari al par. Se per esempio ci mettete cinque tiri per infilare una buca con un par di quattro, il vostro punteggio sarà +1. Il punteggio viene aggiornato a ciascuna buca.

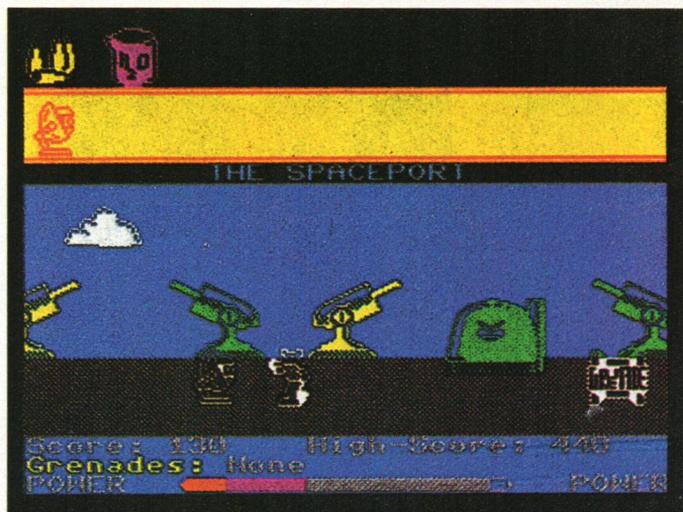
Gli effetti sonori sono pochissimi, ma molto realistici. *World Class Leaderboard* è a caricamento multiplo, e su cassetta questo potrebbe essere un po' macchinoso. Tutto sommato, questo gioco rappresenta un deciso miglioramento rispetto ai giochi precedenti: se già non li possedete, acquistando *World Class Leaderboard* non potete sbagliare!



KAT TRAP

PLANET
OF THE CAT-MEN





Duecento anni fa coloro che sopravvissero alle esplosioni solari che distrussero la Terra costruirono rapidamente New Ark e con essa fuggirono. Ora, nel 24esimo secolo, la nave superstite ha completato il suo viaggio e ritorna, per trovare non solo un mondo disabitabile, ma un mondo che è disabitato! In assenza degli uomini il mondo è stato popolato dagli uomini-gatto il cui mondo è stato a sua volta distrutto.

Un attacco frontale degli uomini è fallito ed ha causato migliaia di morti. L'unica possibilità degli uomini è creare un esercito attaccante in piccola scala per distruggere il computer nemico.

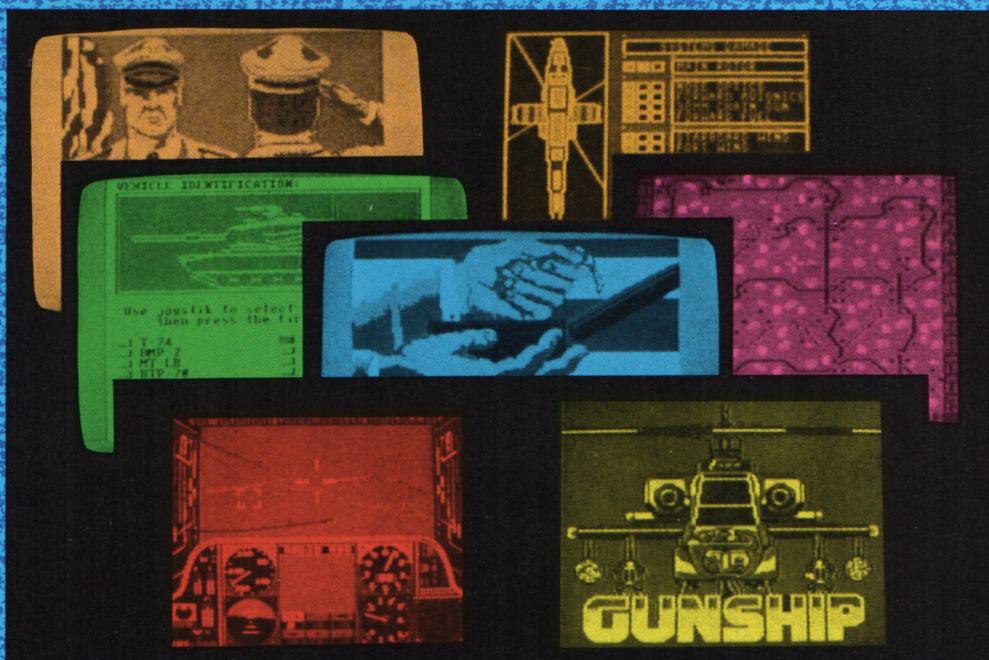
Hercules 1 e M.T.-ED (cioè tu) vengono mandati in missione solo per cadere nell'imboscata ed Hercules 1 viene catturato.

Il tuo compito è distruggere il computer e scappare con Hercules. Il gioco è giocato su uno schermo orizzontale che si muove non appena raggiungi il limite; vi sono rappresentati lo spazio-porto, città in rovina e foreste carbonizzate del pianeta decimato. Il pianeta non è popolato solo dagli uomini-gatto ma anche da vari esseri creatisi durante l'apocalisse, come demoni di fuoco, uomini di ghiaccio, uomini ombra e bestie di fogna che sono stati liberati per difendere i loro padroni felini.

Fortunatamente il nostro eroe robot non è sprovvisto di armi di tutti i generi, granate ed unità di potere infatti vengono continuamente rilasciate. Comunque raccoglierle può presentare delle difficoltà, poiché queste di solito compaiono proprio nel mezzo dell'azione. Purtroppo, questi rifornimenti sono vitali, in particolare il laser extra, il lanciafiamme, l'acqua, le frecce e le armi con carica elettrica, poiché hai bisogno dell'arma giusta per uccidere ciascun avversario. Ti devi anche assicurare che ogni colpo vada a segno, poiché avrai bisogno di parecchi colpi in canna per aprirti un varco e riuscire a raccogliere più munizioni.

Il gioco è dotato di una superba animazione e di alcuni interessanti scenari che creano atmosfera nel gioco, ma che a volte lo rovinano, in particolare per le teste degli uomini-gatto che cambiano colore quando sfumano nello sfondo.

GUNSHIP



Alzai gli occhi sul cartello. C'era scritto Micropose Academy. Ora o mai, se dovevo realizzare la mia ambizione di pilotare un elicottero d'attacco da 7 milioni di dollari in battaglia, dovevo fare questi primi passi furtivi per completare il mio corso d'addestramento con successo. Così fu che non senza trepidazione ed esitazione presi coraggio ed entrai.

Dovevo sapere che essere un pilota d'elicottero non era sufficiente, c'era una grande quantità di nuova tecnologia sull'Apache ed alcuni dei sistemi di difesa erano così nuovi che non ne avevo sentito parlare prima e sono lasciato solo ad usarli.

Il primo stadio dell'addestramento è imparare ad identificare i molti differenti tipi di macchine d'attacco dalle basi di lancio per razzi e carri armati ed altri elicotteri. Non si poteva certo partire in battaglia facendo esplodere i nostri propri commilitoni non è vero? Il 20% degli incidenti americani in Vietnam sono stati causati dalle forze americane stesse! Lo stadio successivo è memorizzare tutti i dati tecnici (dimensioni delle pale, limite di carico, consumo di carburante ecc.), noioso ma necessario. Ero impaziente di mettere le mani sull'elicottero, volevo volare, disperatamente.

Il momento si stava avvicinando in quanto ci

fu data l'istruzione dal C.O. con la descrizione dei nostri voli di prova.

"Sarete sotto tiro" dissero solennemente, "ma tutte le vostre unità spareranno a salve, questo vi darà alcune indicazioni delle condizioni della battaglia e darà un'idea di come dirigere per evitare i colpi. Vi doteremo di un bersaglio iniziale e di un secondo bersaglio, mappe coordinate e condizioni atmosferiche. Dopo di ciò, a voi!".

Dopo una rapida visione delle armi disponibili (in addestramento usiamo solo cannoni e lanciarazzi), il momento arrivò quando fui in grado di mettere piede nel mio elicottero Apache. Arrampicandomi dentro l'abitacolo rimasi meravigliato nel vedere come era incredibilmente in ordine, con l'altimetro principale e i segnalatori della velocità che spiccavano, circondati dall'indicatore del carburante, motore inserito/disinserito, freni, bussole digitali automatiche, sistema selezionatore di armi a icone e bottoni di blocco anti missili. In cima all'abitacolo ci sono una serie di luci che indicano i vari danni riportati e, nel mezzo dei controlli, la famosa mappa computerizzata/identificazione nemica/unità di messaggio video.

La parte più innovativa del mio Apache è il si-

stema automatico di aggangiamento bersaglio chiamato TADS. Questo è uno strumento favoloso che identifica i possibili oggetti nemici con una semplice pressione sul blocco del joystick e poi procede nel seguire l'oggetto finché resta in vista. Per effettuare il lancio basta una ulteriore pressione sul blocco per far uscire i miei missili o cannoni e con un colpo di fortuna dire "arrivederci nemico".

Ok, prendiamo questo volo! Tener presente che questa è una macchina da molti milioni di dollari non fa nulla ai miei nervi e sento le mie dita tremare quando premo il bottone di potenza e nello stesso tempo anche una scarica di adrenalina mi assale quando sento il gemito del portello e gli apparecchi di tribordo che acquistano velocità.

Poi arriva "Engage Rotors" ed un soddisfacente sbuffo di potenza in quanto quelle enormi lamine cominciano a girare.

Dopo essermi alzato di qualche piede, spostato cautamente il joystick in avanti e con un balzo di potenza siamo in aria. A circa 30 nodi comincia a prendere quota, ciò è tipico per voli con elicottero a muso in giù e a questa velocità otterrete una super potenza.

Per mitigarne gli effetti, pochi colpi agli stru-





menti vi riporteranno in orizzontale. Sto volando sopra il terreno di addestramento e sono abbastanza sicuro che quelle carucce a salve continueranno a far fuoco contro di me, anche se è necessaria una modifica di manovra per cercare di schivare le schegge.

Non va bene, stanno ancora inseguendomi, così la prossima scelta è quella di lanciare i missili. Schiaccio il tasto ed istantaneamente le esplosioni cessano. Molto impressionante, bisogna ricordarsi quel piccolo dispositivo quando dovrà essere fatto realmente! Arrivando da dietro la collina individuo il mio bersaglio, una capanna sulle coordinate 06.05. Pigo TADS e subito vedo, chiara, l'immagine della capanna che appare sui miei monitor selezionando l'icona. Premo il grilletto. Con un rumore, i missili partono ed il rinculo tocca anche me ma non prima di aver visto una soddisfacente esplosione e la scritta "Primo bersaglio distrutto" sul monitor. Ad azione eseguita, faccio una virata di 45 gradi e mi dirigo al Quartier Generale euforico per il mio risultato.

Non trascorre molto tempo che la base appare e, come da regolamento, atterro con il

mio Apache sulla "T" per ricevere l'applauso dei miei commilitoni. Il mio primo volo nella macchina dei sogni si è avverato... bene come in un sogno. Scendo per essere lodato dal mio C.O. che mi stringe la mano e si congratula per il mio risultato assicurandomi che non solo sono pronto per il servizio attivo, ma sarò anche promosso ad ufficiale!

Due settimane dopo. La mia prima missione al fronte è nel Sud Est asiatico. Mi è stato fatto presente che è una missione facile, il nemico possiede armi obsolete, nessun computer manovra missili o radar. Il problema penso sia che loro picchiano molto bene e la mappa del monitor non rileva le forze N.V.A. fino a quando non partono all'attacco contro di me, così uno sbaglio e posso trovarmi nei guai. Per fortuna l'Apache ha un rivestimento corazzato...

La missione è stabilita, devo cercare e localizzare il quartier generale N.V.A. sulla mappa 11.03 e, un secondario bersaglio a 09.02. Arrampicandomi dentro l'abitacolo ora familiare, metto in moto e girandomi verso il monitor delle mappe stabilisco un percorso. Le bussole automatiche indicano le cifre e girano fino a quando le confronto, spingo in

See
Brief

See
Map

Sick
Call

Montone

OPS ORDER 1895813
ATK HEL BN, CBAA, 3 ARM DIV
MISSION: Tactical Strike



G-2 INTELLIGENCE BRIEFING:

Warsaw Pact forces are expected to have inexperienced troops with obsolete equipment in this area. They carry SA-7 short range IR missiles for protection.

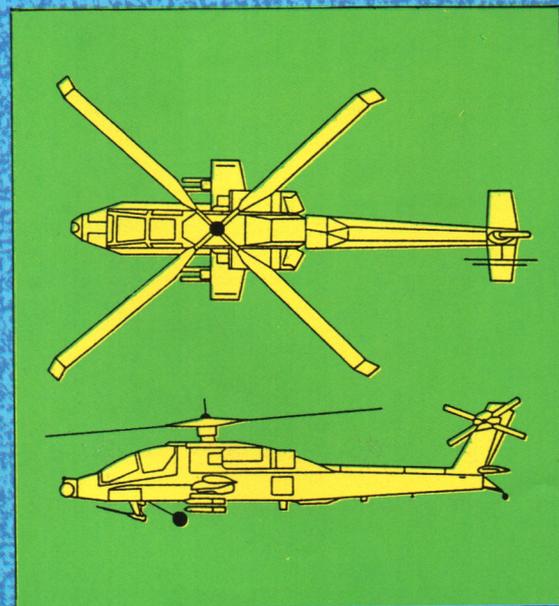
Enemy local air defenses include SA-8 and SA-9 missiles, ZSU-23-4 AA tanks, and S-60 57mm guns with search radar.

Enemy Mi-24 Hind helicopters ARE believed to be operating in this area.

Overall, G-2 expects this mission's difficulty to be High

avanti e rasento le colline andando a circa 100 nodi.

Improvvisamente i proiettili volano e le esplosioni sono tutte intorno a me. L'elicot-



tero si agita, colpito, nessun danno il rivestimento tiene grazie a Dio.

Istintivamente parto barcollando e, cambiando altezza, discendo. Questo trucco dura un po', verifico la mappa, non devo andare lontano, attraverso il fiume e mi dirigo a sud dell'edificio. Improvvisamente lasciai perdere ogni dubbio, sulla mappa apparvero delle postazioni di armi, tutte intorno a me! Accidenti!

Ero troppo occupato a verificare la mia mappa per notare che ero stato preso nel fuoco incrociato. L'elicottero ha molte avarie, devo cercare di fare qualche cosa in fretta. Verifico la mappa e c'è una base amica non lontano, cambio percorso cercando di procedere cautamente fino alla base. Le pallottole arrivano ancora. Queste pallottole sono vere! Fortunatamente ci sono riuscito e fatto rifornimento e le riparazioni entro poche ore sono nuovamente pronto. Questa volta devo fare attenzione e guardarmi dai guai.

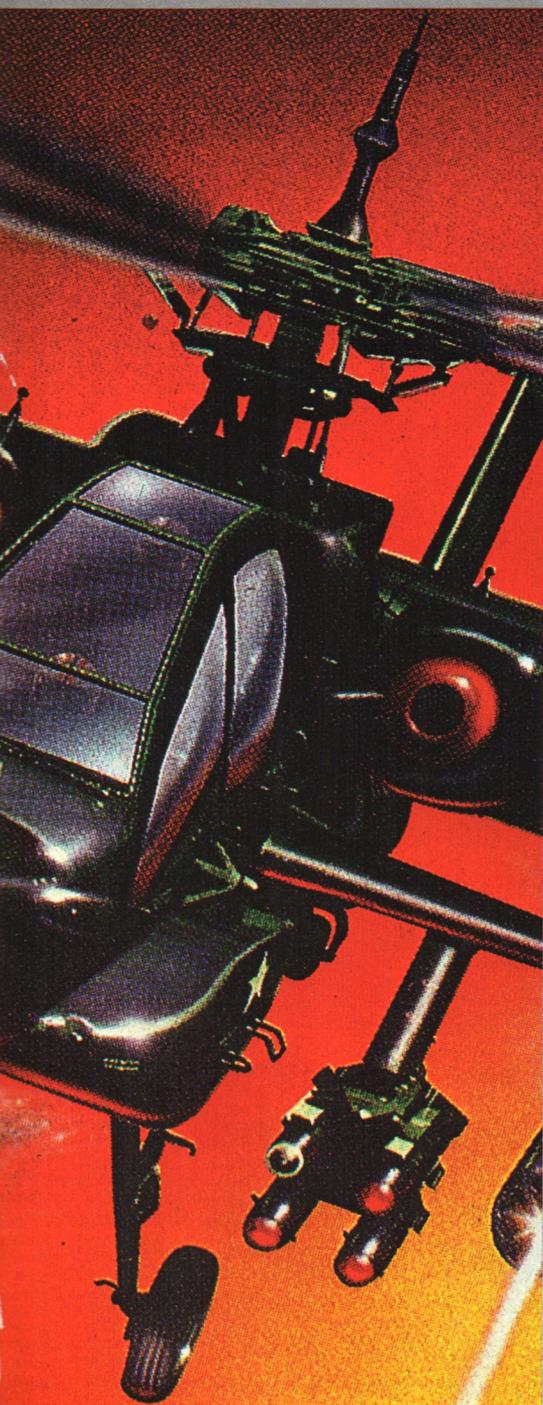
Alla fine, scopro il bersaglio e premendo Tads sullo schermo rimango a vedere la realizzazione di 4 inferni di fuoco. I primi due mancano ma i successivi fanno esplodere il bersaglio convenuto.

Girando velocemente mi dirigo verso casa, sparando ai cannoni di alcuni posti di combattimento per tenere lontano le schegge. Ho usato tutti i razzi ed ora il bersaglio secondario non può essere abbattuto. Ritorniamo alla base e dormiamo per una settimana. Eseguo un giro stretto, aumento la potenza verificando che le mie coordinate della bussola si allineino sul terreno marrone cotto dal sole. Le schegge mi vengono ancora incontro: le pallottole sono segnalate sul radar (piccoli punti vicino ad un nucleo centrale). Scansando e barcollando l'Apache risponde bene. Mi porto a 100 piedi e perdo un po' di tempo, l'esplosione avvenuta mi conferma il mio colpo.



Con tutto questo sbandamento, verifico il carburante. Oh no! pericolosamente basso. Sarà abbastanza per arrivare a casa? Spaventato mi disfo di tutte le mie armi per alleggerire il carico e rallento un po'. Gli occhi fissi all'indicatore del carburante che si esaurisce lentamente... Poi, la base appare alla vista e con un sospiro di sollievo penso di avercela fatta. Ma cosa c'è, la radio lampeggia "Messaggio". Premendo il tasto di ricezione, devo dare una parola in codice per il riconoscimento. La mia mente ha un lapsus, quel' è la parola chiave? Se non la dico la base mi prenderà come nemico e mi abatterà.





Penso, svelto.

Improvvisamente mi viene in mente "Romantic" e furiosamente la scrivo. Ok passo. Uffa, la prossima volta trascrivila stupido! Lo avevo fatto e dopo un severo rimprovero del mio Comandante per essermi messo nei guai, ricevetti una medaglia alla difesa per i miei risultati. Avevo fatto il mio primo combattimento in un velivolo Apache e vivrò per raccontare la storia.

SPECIFICHE DELL'AH-64 APACHE

Lunghezza complessiva: 58'2"

Larghezza complessiva: 48'0"

Altezza complessiva: 15'3"

Peso a vuoto: 10.268 pounds

Motori: 2 T700-GE-701 jet turboshaft

Potenza motore SHP: 1.649 per motore

Massimo motore SHP: 1.896,4 (spinta di ogni motore)

Velocità di giri: 280 Rpm

Capacità carburante: 376 galloni

Velocità massima: 162 nodi

VDL massima velocità mai superata: 197 nodi

Velocità ascensionale: 2880 piedi ogni minuto

Portata di servizio: 20.500 piedi

Dotazioni: VHF, UHF, IFF, PNVIS, TADS, DASE Doppia Nav.

Portata massima missili AGM-114A: 16 missili

Razzi 275 FFAR massima capacità: 419 razzi (totale 76)

Giri: 1.200 giri

AIM-91 ingranaggi laterali: 6 missili

FM-92A massimo: 6 missili

L'apparecchio APACHE AH-64 fu disegnato e costruito dalla Hughes Helicopter Inc. una filiale della McDonnell Douglas Aircraft. La prima fase di sviluppo in competizione con la Bell Helicopter cominciò nel 1972. Dopo un volo di prova Hughes progettò la fase seconda su ampia scala dal 1976. I prototipi finali furono approvati e la costruzione cominciò nel 1982. Il primo di oltre un milione di AH64 inaugurò la linea di produzione il 30-9-1983.

Viene utilizzato nelle maggiori unità dell'U.S. come la selezionata Reserve Army e la guardia nazionale.

La sua prima funzione è quella di fornire supporto alla fanteria specialmente contro la linea del fronte nemico, veicoli corazzati ed armi contraeree. L'aereo è armato per essere corredato da cannoni di 23 mm.

TAI-PAN



Tu inizi a vivere come un cinese squattrinato sulle strade di una qualche città orientale. Ma poiché non sei il tipo che vive seduto a chiedere elemosine, sei abbastanza occupato. Vuoi navi da comandare, soldi in tasca, cibo cinese sul tavolo e una flessuosa Soa Ming con aghi da maglia nei capelli che te lo serve. Ehi, hai alte aspirazioni ragazzo! Ma prima devi comprarti una giunca, un tipo di nave cinese, e per farlo devi mettere insieme

un po' di yen. Poiché hai trovato un ingenuo benefattore (ma ricco abbastanza), puoi precipitarti al negozio di giunche ed acquistarne una pila... beh, preferibilmente una pila che galleggi.

Dopo aver acquistato la tua imbarcazione e del cibo da masticare durante il lungo viaggio che ti aspetta, devi assicurarti l'aiuto di un equipaggio. Puoi scegliere fra acquistarlo oppure, nel caso in cui ti senta un taccagno,

puoi distribuire colpi in testa con un corpo contundente e gettare la tua preda sull'imbarcazione. E poi via in alto mare per commerciare e tentare di riguadagnare il denaro preso in prestito.

Ci sono tre fasi del gioco, nella città, sul mare ed una scena di combattimento. In tutte e tre le fasi le azioni che compii sono guidate da icone (le piccole figure in fondo allo schermo) e la comunicazione con altri caratteri nel gioco avviene in una piccola finestra sottostante. Quando entri nella cassa, il tuo totale è indicato sotto Cash, e quello che hai investito nell'imbarcazione e nell'equipaggiamento viene indicato sotto Assets.



La fase di battaglia, dopo aver abbordato una nave, puoi scegliere di eliminare l'equipaggio difensore con la tua pistola, o se sei corto di munizioni, puoi infilarli con la tua sciabola. Come vedi, la probabilità di mettere a segno dei colpi è enorme.

La miglior cosa di Tai Pan è il fatto che la strada verso il rango di Tai Pan è completamente a tua scelta. Se vuoi essere il capitano di una nave corsara e girovagare gridando "Alto là" e stipare la tua nave in questo modo, derubando chiunque si trovi sulla tua via, puoi farlo; se invece vuoi un commercio secondo la legge e raggiungere la ricchezza lentamente, finendo in una pagoda semisolata nella periferia Wo-King, puoi fare anche

quello! È il bello di essere un capo! E il poter fare i soldi!

Davvero, è stato detto che Tai Pan è un gioco per tutta la famiglia: il numero delle città da visitare è enorme, ed è possibile vivere commerciando fra di esse. Ma come dice giustamente il manuale del gioco, il modo per gustare a piene il gioco è darsi al combattimento, saccheggiando e commerciando legalmente.

A) Ecco qui il nostro indigente (un termine elegante per dire squattrinato) eroe, muoversi per le strade dei bassifondi di Guangzhou, in cerca di un pollo... scusate, di un gentile benefattore che gli presti 300.000 dollari. Sicuramente ci sarà qualche preda...

B) Il difetto di prendere soldi a prestito dal piccolo proprietario del ristorante è che questo vorrà essere ripagato. Devi darti da fare se vuoi essere in grado di ripagarlo prima della sua morte. Altrimenti ti staccherà la testa!

C) Il gioco è controllato da queste icone. Premendo la barra dello spazio puoi far scorrere le opzioni e premendo Fire puoi scegliere. Man mano che ti sposti verso le diverse fasi, le icone cambiano per offrirti diverse opzioni, come ruote e cannoni esplosivi.

D) Poiché il gioco è così vasto, è una buona idea salvare le cose man mano che vai avanti. Non appena hai i tuoi soldi, l'equipaggio, la fornitura, le armi e la giunca, salva il gioco, così puoi sempre ricominciare da quel punto.

E) Questi tipi per strada cercheranno di venderti una "scatoia galleggiante" per 1.000 dollari. Potrebbero essere l'ideale come equipaggio. Se vuoi affittarne uno per il tuo primo viaggio, puoi semplicemente prendere un bastone ed arruolarli forzatamente. Ma attenzione! Gli uomini arruolati forzatamente si ammutinano facilmente e ti gettano in mare appena possono.

F) Entrando negli edifici (proprio non ci si vede all'interno, accidenti!) puoi incontrare gente interessante, bere e chiacchierare con la gente del luogo.



WIZBALL

La storia

Benvenuti a Wizball, terra di brillanti colori dove tutte le cose sono geniali e meravigliose. Gli abitanti di questo spettacolare mondo sono Wiz ed il suo gatto. Ma dopo molti anni di felicità, una nube scura è caduta su Wizworld.

Il cattivo Zark ed i suoi neri folletti hanno tolto tutto il colore dallo schermo, dipingendolo di color fango e grigio. Per Wiz le cose sono diventate scorrette e così con il suo servo Catelite, promette di eliminare l'oscurità e ripristinare il colore nel mondo.

Gioco

Gli schermi di Wizworld furono originariamente prodotti in tre colori, rosso, verde e blu. Per ripristinare queste tonalità, dovete fare delle bolle colorate. Quando le bolle esplodono, espellono gocce di colore che cadono sul terreno. Il gatto le deve raccogliere prima che colpiscano il suolo.

Le gocce sono immagazzinate in tre calderoni sul fondo dello schermo. Un quarto calderone mostra la targhetta del colore che deve essere ottenuto.

Quando alcuni alieni cadono, depositano una perla verde. Se Wizball la supera, gli per-



metterà di accedere alle icone in cima allo schermo. Più perle raccolte, danno la possibilità di scelta delle icone che forniscono a Wizball una forza super ed abilità.

Alla partenza del gioco avete l'accesso ai primi tre livelli che devono essere completati prima che possiate proseguire nella sezione successiva.

Questi tre livelli hanno degli alieni ed ognuno ha colori diversi: rosso, verde e blu.

Opzioni

Possono giocare a Wizball fino a quattro persone usando due joystick e la tastiera.

Le variazioni sono:

Un giocatore: controlla entrambi Wizball e Catelite.

Due giocatori: ognuno fa turni alternati.

Squadra di due giocatori: Wiz e Cat controllati separatamente, ma giocano insieme.

Tre giocatori: una squadra contro un giocatore alternandosi.

Quattro giocatori: due squadre in alternanza.

Icone

Le sette icone diventano disponibili a seconda di quante perle verdi vengono raccolte. Le icone sono:

Spinta e anti gravità: la spinta dà più controllo su Wizball permettendo migliori movimenti a sinistra e a destra. L'anti gravità ferma i continui oscillamenti di Wizball.

Raggio e Doppio: armi a super raggio danno a Wizball capacità extra di abbattimento e Doppio dà a Wizball e Cat due spari automatici direzionali.

Catelite: dà a Wizball un nuovo gatto.

Fiamme: un potere di fuoco extra per entrambi Wizball e Cat. Ma usatele con parsimonia.

Wiz Spray e Cat Spray: gli spray proteggono entrambi Wizball e Cat. Ma non possono usare gli spray nello stesso tempo.

Bomba: uccide ogni folletto in vista.

Scudi: protezione limitata per entrambi Wizball e Cat.

Consigli

- Ricordate che non potete controllare i movimenti in aria di Wizball fino a quando non avete selezionato la prima icona.

Provate utilizzando differenti livelli di rotazione su Wizball. È possibile ottenere 12 rotazioni sulla palla, variando dal facile al difficile.

- Le prime icone da selezionare sono i due movimenti di controllo altrimenti troverete il resto del gioco un po' complicato.

- Selezionate anche il controllo di movimento come le vostre prime due armi stabili nel laboratorio di Wiz.

- Ricordate che i Catelite si consumano. Un gatto ha nove vite ed è sostituibile quando alla fine muore. Sacrificate sempre la vita del gatto in opposizione alla vita di Wizball.

Il gatto può essere usato per attaccare e Wizball per muoversi e non aver problemi. Se Wizball sparisce dietro l'orizzonte, è immune dalle pallottole nemiche. Usate questo aspetto del gioco saggiamente, è essenziale nei livelli successivi.

- Appena possibile, selezionate lo spray di Cat in quanto è l'aggressore più efficace.

- Difendete Wizball nello schermo del bo-



nus facendo ruotare il gatto intorno a lui sparando come pazzi.

Schermo dei bonus

- Prendete, collezionando le perle, i bonus dello schermo e selezionate gli scudi più spesso possibile.
- Ricordate che ci sono due vite extra per guadagnare ogni bonus dello schermo se starete calmi.

Colore

Potete giocare anche il gioco raccogliendo con attenzione diversi colori per specifici livelli oppure potete colpire ogni cosa e collezionare colori volente o nolente. Entrambi i metodi sono efficaci ma ricordate, dopo che ogni livello è completato e colorato, viene assegnato un bonus di 7.000 punti.

Tenete anche in considerazione il fatto che è più facile collezionare un colore ad ogni numero più basso di livello. Il livello uno è più facile del quarto ecc. Se completate il livello due e tre per prima, usate il livello uno per collezionare le gocce rosse e poi completate il livello uno che vi porterà immediatamente ai livelli 4-5 e 6.

Gocce colorate

Evitate le gocce nere, azzurre e magenta, a tutti i costi.

Se raccogliete una goccia nera cercate di raggiungere il livello con i pochi alieni rimasti nella batteria d'attacco. Quando ogni batteria d'attacco è ridotta a zero, la vostra vista sarà rinnovata.

Non prendete mai una goccia color magenta seguita da una grigia. Ciò vi darà un gran mal di testa.

Cercate di prendere sempre una goccia grigia e bianca, non esitate. Uccidete i gramags per arrivare là.

Extra

Se ci sono solo uno o due alieni rimasti della batteria d'attacco, non disperatevi, scorrete lo schermo fino a quando appaiono. Sono probabilmente spaventati.

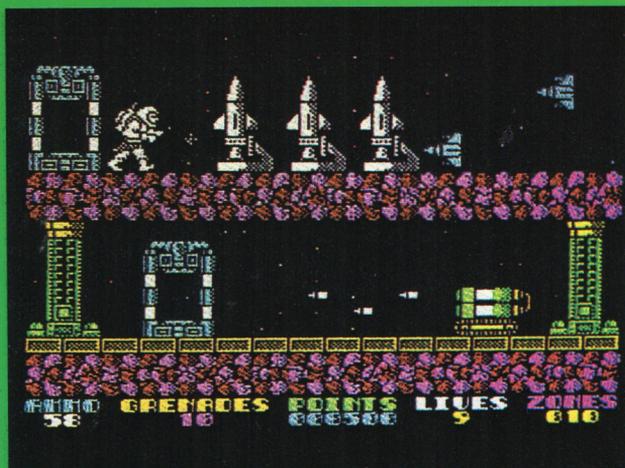
L'unica entrata superiore dal livello 2 al 3 è l'estrema sinistra del livello. Osservate attentamente le frecce sullo schermo.

Se non vi serve un colore, andate a prenderlo in ogni caso. Potrebbe diventare molto comodo più avanti.

Le rocce sullo schermo dei bonus non possono essere eliminate, scansatele.

EXOLON





EXO

Lo "spara spara" è uno stile vecchio, dallo scenario base colpisci qualsiasi cosa che si muove, alle armi multi sofisticate e spettacolari che richiedono l'abilità digitale di un concerto di piano.

Ma Exolon aggiunge una nuova dimensione nel genere. Non c'è nulla come le ondate infinite di Galaxi-Defendos che hanno colpito la maggior parte di noi ma il colpirli nei piedi è così complesso che avete bisogno di una laurea prima che possiate partire a raffica. Il segreto è che la navicella-esca è stata rimpiazzata da un unico eroe più grande, che cammina sulla superficie del pianeta, saltando tuffandosi per scansare i colpi ed i missili dei singolari nemici alieni. Dovete eliminare le ostruzioni, decidere la strada migliore sulla superficie e persino scegliere i vostri vestiti!

Questo è un combattimento alla "Rambo". C'è un uomo, il suo laser e granate contro qualsiasi cosa che il nemico gli può lanciare. Le cose più semplici da risolvere, sono le rocce e massi che bloccano la vostra strada. Tenete premuto il fuoco per lanciare una granata e frantumare le rocce. Sfortunatamente non ci sono molte altre cose così passive sul pianeta.

Potete fare esplodere delle cannonate facilmente, ma le barre a doppia raffica sono più rischiose in quanto non possono essere sparate. Invece le passerete con un bonus di salvezza. Ci sono anche missili guide in orbita che dovete eliminare se non volete finire bombardati.

Se siete stanchi di tutti quegli spari, c'è una cosa che non potete distruggere, i martelli pneumatici. Se sarete catturati da uno di

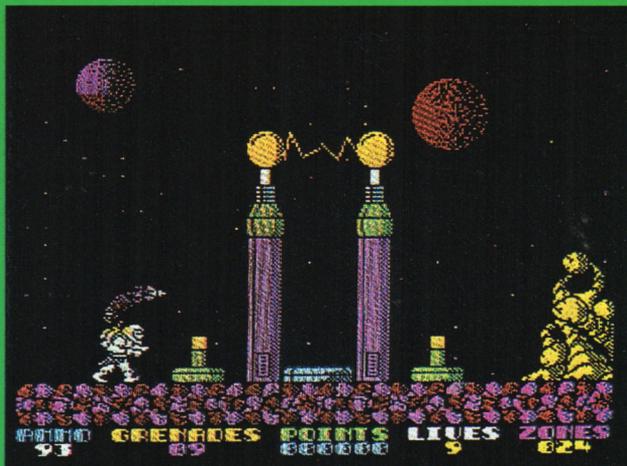
questi che agiscono sulla superficie, sarete mandati diritto in paradiso. L'unico modo per evitarli, almeno negli schermi iniziali, è di scegliere bene il vostro momento e marciare risolutamente avanti, pregando!

Se le installazioni ostili non sono sufficienti, ci sono anche alieni che volano ondeggiando ed infastidiscono, nella maggior parte, tutti gli schermi. Arrivano in una varietà di dimensioni con diversi schemi di attacco.

I piccoli rossi sono lasciati liberi quando ne fate saltare in aria un branco appena nato e



LON



cercate di attaccarli. Il loro grande padre si lascia trasportare in una sorta di curva sinusoide e voi potreste anche dover saltare per prenderli, ma spesso è meglio tuffarsi e lasciarli galleggiare in alto. Un avvertimento utile è che l'altezza in cui entrano nello schermo sembra si possa governare dalla vostra posizione. Il vero grande problema è la dimensione enorme degli assassini che fanno cappi e si muovono di nascosto dietro di voi se non li colpite nella loro corsa. Ci sono anche missili e creature androidi, ciascuno di loro porterà le vostre dita a pre-

mere sul grilletto... ma non esagerate perché non c'è niente di peggio che scappare da uno schermo prima del prossimo rifornimento.

Non allarmatevi, non diminuite l'azione. Avrete una mano dai teletrasportatori che vi fanno da spola tra il terreno ed i passaggi in alcuni schermi. Non saprete mai cosa è meglio prendere fino a quando non lo avrete provato e poi non c'è da ritornare indietro. C'è anche il problema di come vestirsi per la battaglia. Occasionalmente troverete un vestibolo che vi permette di scivolare dentro ad un esoscheletro. Ciò vi darà una maggiore protezione e doppia potenza di fuoco ma vi farà perdere un bonus alla fine dei 25 schermi che formano il livello.

Sapere cosa c'è davanti è il segreto di Exolon.

L'altra grande attrazione è la grafica. Il programmatore Raffaele Cecco è stato il cervello dietro la Mikro-Gen's Equinox, ma questa volta ha fatto di meglio con immense sprites, colore scintillante e minimi problemi.

A) Cercare di scansare i colpi provenienti da un doppio cannone non vi porterà lontano! Invece questo guerriero può stare rannicchiato o in piedi per battere i bossoli in arrivo. Una volta fatto, c'è un teletrasportatore in alto al livello ed un missile innocuo da distruggere.

B) Ecco una granata sul suo cammino che si prende cura del fucile a colpi singoli sul primo schermo. Questa volta non dovete stare troppo chinati ma non scordatevi di tuffarvi sotto la linea del loro fuoco. Dopo, un buon colpo disintegrerà le rocce che affiorano sul retro.





B24

Nel marzo del 1944, il 460° squadrone di bombardieri B24 si levò per diciannove volte dalla propria base di Spinazzola, in Italia, con la missione di distruggere le raffinerie di petrolio di Polesti, in Romania. Ora tocca a voi guidare lo squadrone di 40 bombardieri contro le riserve petrolifere di Hitler: un vostro successo (o insuccesso) potrebbe determinare l'esito della guerra.

Il gioco (su cassetta o dischetto) comprende un esauriente manuale che vi accompagna in voli di addestramento lungo la costa jugoslava e poi fino a Bucarest: se sopravviverete a questi voli con gran parte degli equipaggi illesa, potrete passare alle missioni vere e proprie. Dovrete poi leggere il rapporto dello spionaggio sulle raffinerie di Polesti e infine la mappa, per evitare di andare a sbattere contro una montagna.

B24 è uno degli ottimi giochi strategici della BSI, e quindi il gioco è imperniato sugli ac-

corgimenti di pianificazione e di strategia che dovrete prendere per far sì che non solo la prima missione venga felicemente portata a termine, ma che vi restino anche gli aerei sufficienti a condurre le altre diciotto missioni. Non aspettatevi quindi un secondo **Gunship**: la grafica è rossa, ma funzionale. **B24** dà inoltre per scontato che si sappia pilotare un aereo, e quindi ha semplificato le procedure di pilotaggio per lasciarvi concentrare sulla rotta e sul bombardamento.

Ogni missione ha inizio con una relazione in cui vi verranno resi noti i dettagli dell'obiettivo, della formazione, della quota e di dove e quando incontrerete la vostra scorta di caccia. Tale scorta ha ovviamente un'importanza vitale, quindi dovrete fare il possibile per giungere puntuali al luogo dell'incontro, perché i caccia non sprechino la propria limitata autonomia aspettandovi. Uno squadrone di caccia può restare in volo molto meno di voi

(specie se è impegnato contro gli aerei nemici), e quindi nelle missioni più lunghe dovrete incontrarvi con tre scorte diverse: non mancate all'appuntamento, se no potreste trovarvi indifesi nello spazio aereo nemico.

Decollare è abbastanza facile: basta qualche regolazione degli alettoni e poi si sale alla quota di formazione (2000 piedi) o si vola in cerchio mentre il resto dello squadrone raggiunge il proprio posto nella formazione. Vi dirigerete poi al primo punto d'incontro per unirvi ai caccia che vi scorteranno nel vostro lungo viaggio verso l'obiettivo. Durante il volo dovrete effettuare diverse manovre per evitare la contraerea nemica e portarvi alla quota ideale per il lancio. Se volete evitare le lungaggini del volo, potete accelerare fino a circa sessanta volte il tempo reale della partita, ma dovrete tornare al tempo reale quando si tratta di cambiar rotta e di attaccare il bersaglio.

Quando inizia la fase del bombardamento, lo schermo mostra una veduta aerea del bersaglio e una croce si sostituisce al simbolo della vostra formazione, che dovrete guidare sull'obiettivo evitando la contraerea. Una volta sopra l'obiettivo, sganciate le bombe e allontanatevi dalla zona più in fretta che potete cercando di mantenere intatta la formazione: questo è importantissimo, poiché una formazione ben organizzata è molto meno vulnerabile di un singolo aereo. Ritornati alla

base, vi attende un difficile atterraggio, e poi il compito di radunare il maggior numero possibile di aerei per la missione successiva. La contraerea nemica può causare perdite d'olio o di carburante, danni alla carlinga e agli alettoni e perdita di potenza dei motori o delle turbine, e tutto ciò può rendere più difficile il vostro rientro e costringervi ad atterrare su un altro aeroporto, a tentare un atterraggio di fortuna o addirittura a paracadutarvi. Le vostre squadre di meccanici cercheranno di riparare gli aerei al più presto per consentirvi di affrontare la missione successiva, ma dato che avete a disposizione diciannove missioni per distruggere dodici bersagli, potete permettervi di saltare una o due missioni per assicurarvi di essere in forma perfetta nelle altre.

Il fatto che non occorre maneggiare un joystick per pilotare non significa che non avrete un sacco da fare, specie quando dovrete calcolare il carburante necessario al vostro carico di bombe per giungere sull'obiettivo, seguire una rotta che vi porta tra venti intensi e città dotate di contraerea, rimediare ai danni e mantenere il vostro squadrone in formazione.

Il gioco è stato progettato da due veri piloti di bombardieri (uno di B24, l'altro di B29), e quindi si può essere certi che sia realistico! Un'ottima simulazione, anche se realizzata con una grafica approssimativa.

