

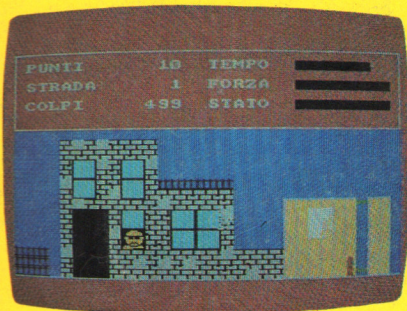
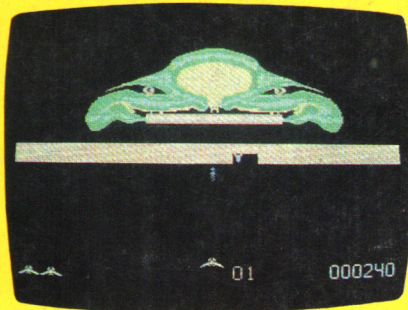
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

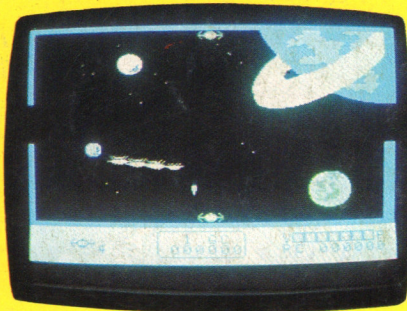
**FANTA-
PARCO**



CADET



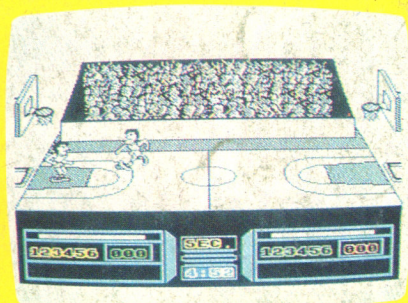
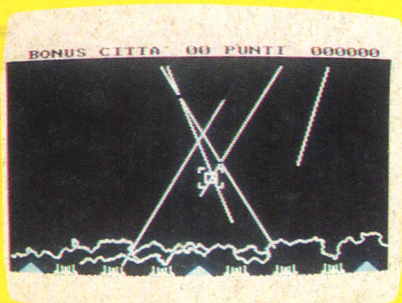
ATTACK



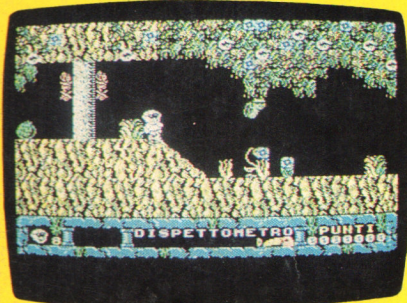
**SPACE
HAWK**

SATURN

**PALLA-
CANESTRO**



BAD BOY



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

BULLI E GALASSIE

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.

*Quasi l'intero numero di questo mese è dedicato a quegli ardimentosi che se ne fregano della paura e che affrontano ogni tipo di pericolo con una buona dose di incoscienza. Anche voi potrete seguire il loro esempio se vi farete trascinare dai giochi che presentiamo sin dalle prime pagine, dopo le sommarie indicazioni per vincere nei giochi presentati su cassetta. Incominciamo subito con *Renegade*, un romanzo impregnato di violenza prima ancora che un gioco godibilissimo. Poi ci lasciamo alle spalle la città per volare nelle galassie con *Starfox* alle prese con un pianeta ostile. Quindi sempre nell'iperspazio ci divertiremo con *Mercenary*, un pilota suicida. Quindi di nuovo avventura terrestre con *Indiana Jones* stavolta alle prese con il *Tempio di Doom*, un luogo maledetto ma interessantissimo. Dopo una breve parentesi di sport (*Baseball*) di nuovo avventura e pericolo con *The Last Ninja*, ovvero quando le arti marziali diventano l'unica forma di sopravvivenza possibile.*



pag. **4 FANTAPARCO**

pag. **5 CADET**

pag. **6 SPACE HAWK**

pag. **7 SATURN**

pag. **8 ATTACK**

pag. **9 PALLACANESTRO**

pag. **10 BAD BOY**

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:

pag. **12 RENEGADE:**

sangue e violenza in città

pag. **14 STARFOX:**

il nono Pianeta è in guerra

pag. **16 MERCENARI:**

una missione suicida

pag. **20 INDIANA JONES:**

scovare il Tempio maledetto

pag. **24 BASEBALL:**

tra basi e corridori

pag. **28 THE LAST NINJA:**

come vincere e sopravvivere

FANTAPARCO



CHE GIOCO È

Per la gioia dei ragazzi e degli adulti che non hanno perso la sana voglia di giocare con la fantasia, ecco la storia di Mariolino. Il nostro amichetto si trova a Fantaparco per affrontare le mille insidie riservate a coloro che vogliono riuscire a visitarlo interamente.

Api giganti, liane, palle rimbalzanti e tanti altri sono i co-protagonisti della vicenda e cercheranno in tutti i modi di ostacolare il nostro Mariolino.

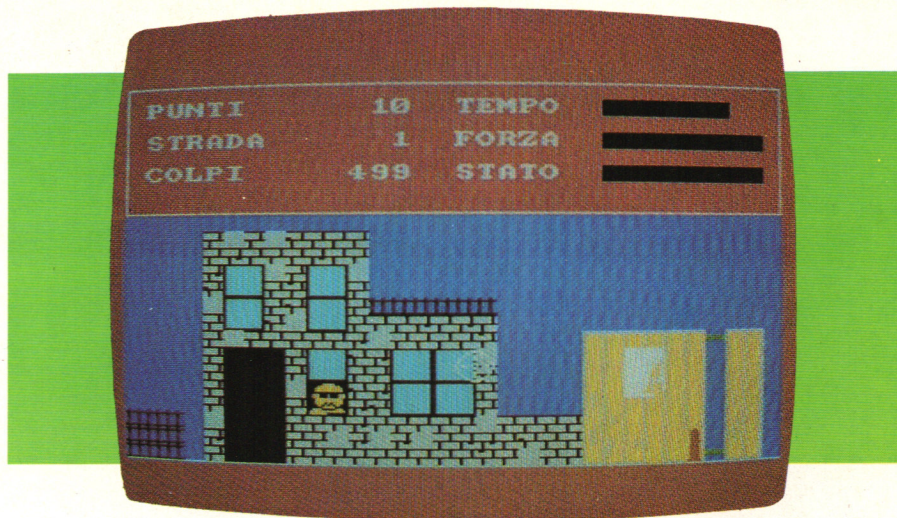
Movimenti coordinati, riflessi pronti ed astuzia sono le uniche alleate del nostro eroe, le quali non sono certamente dovute a cause fortuite ma esclusivamente alla vostra abilità di gioco. Con solo tre vite a disposizione, cercate di superare ogni schema percorrendolo da sinistra a destra fino a trovare un nuovo muro, tappa obbligatoria per il proseguimento ad un nuovo livello di gioco.

Siate prudenti nel muovere Mariolino perché basta qualche millimetro di troppo per causare una caduta pericolosa....

TASTI:

JOYSTICK 'O TASTI CURSORE

CADET



CHE GIOCO È

Ecco ora, per la serie Scuola di Polizia, il film.....
Oh scusate, mi sono lasciato influenzare dalle annunciatrici televisive! Scherzi a parte, il tema del gioco in questione è una Scuola di Polizia e voi siete un cadetto che deve superare l'ultima prova, per poter indossare la divisa tanto desiderata, cioè il tiro con l'arma.

Dopo aver scelto il tipo di arma, pistola o mitragliatore, dovrete sparare contro le sagome di parecchi malviventi che si nascondono dietro le pareti e le finestre di vari palazzi; fate attenzione però a non colpire anche le sagome dei bambini innocenti che si affacciano alle finestre incuriositi dai colpi di arma da fuoco.

Come se non bastasse la scarsità di munizioni, dovrete correggere continuamente la mira, a causa del rinculo della pistola e della pesantezza del mitragliatore.

Comunque scegliete l'arma e fatevi coraggio, ogni bravo cadetto riuscirà ad entrare nell'onorato corpo di Polizia.

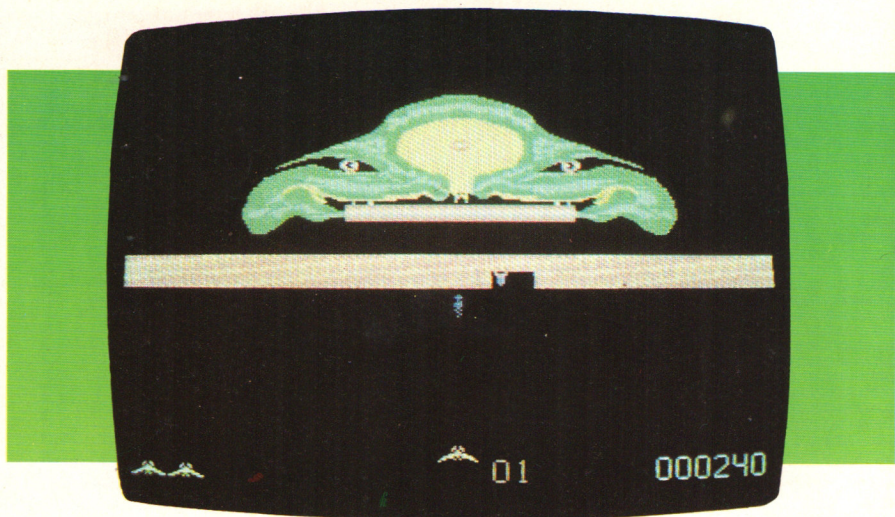
TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

ESC

ricomincia il gioco

SPACE HAWK



CHE GIOCO È

Catapultatevi ora in una dimensione spaziale perché, in seguito ad una metamorfosi, vi siete trasformati in falco lanciafiamme. Combatterete contro il malefico Kenos, grande servo del male, che ha invaso anche la nostra galassia; una barriera difensiva vi separa dalla sua struttura materiale dotata di un cervello capace, solo se carico di energia, di creare un volatile olografico che distrugge tutto ciò che tocca. Servendovi unicamente della vostra arma, cercate di colpire ripetutamente la barriera per aprire un varco alla vostra avanzata in seguito colpite, per creare una breccia, anche il suo ultimo schermo difensivo ed infine distruggete il malefico essere bruciando l'interno del cervello, mentre lo stesso inizia l'accumulo energetico. Avvalgetevi di qualsiasi trucco per riuscire nella vostra impresa anche colpendo astutamente le frecce che provocano il cambiamento di direzione dello schermo principale di difesa. Forza con il fuoco e si dia subito inizio al festeggiamento della vittoria almeno lo spero!

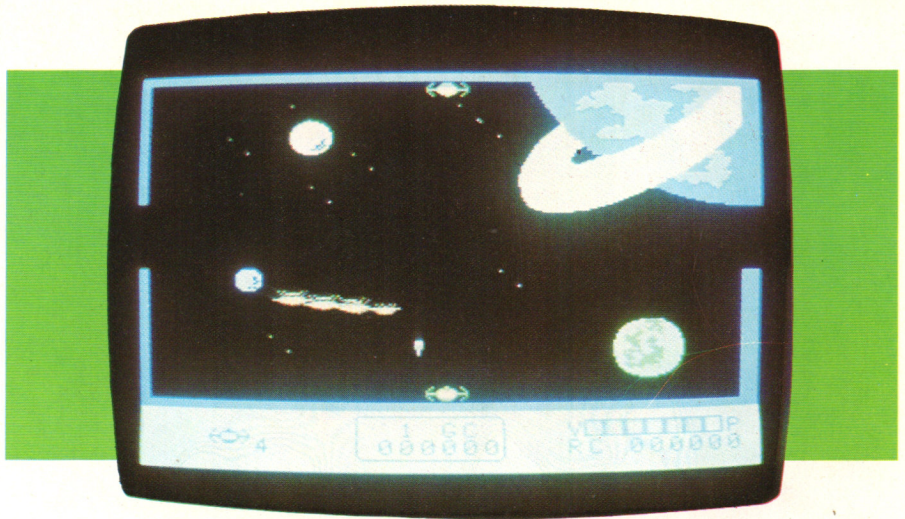
TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP

pausa il gioco

SATURN



CHE GIOCO È

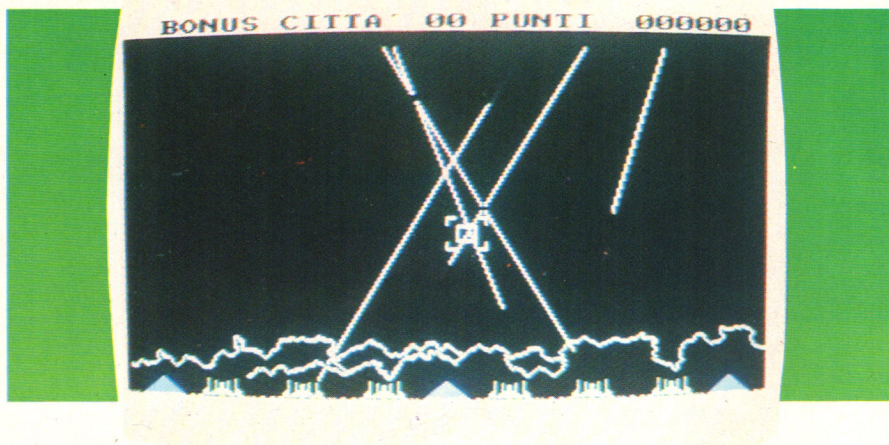
Un gioco per uno o due giocatori che questa volta non devono combattere fra loro ma contro molteplici astronavi aliene intente a far fallire la vostra missione che consiste nella ricerca dei misteriosi dispersi della precedente missione diretta verso Saturno. Potrete scegliere il modo di fuoco e cioè parallelo o diagonale a seconda della posizione assunta dalle due astronavi disposte in alto ed in basso rispetto allo schermo. Non muovetevi continuamente e senza motivo perché le vostre navi hanno una riserva di carburante limitata ed in caso di esaurimento dello stesso dovrete attendere il passaggio dell'astronave d'appoggio che lancerà, in vostra direzione, un contenitore per il rifornimento. Non perdetevi tempo, la missione vi aspetta!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP	pausa il gioco
ESC	riprende il gioco dopo la pausa
S	schermo del menù

ATTACK



CHE GIOCO È

Siete attaccati dal cielo con missili traccianti lanciati da potenti aerei che volano ad altissima quota.

Mediante le tre postazioni della contraerea, armate di razzi atomici, cercate di far esplodere i razzi nel cielo in modo da creare una nube ad altissima energia, proprio sulla traiettoria dei missili nemici, capace di farli esplodere in cielo senza causare danni alle città da voi difese. Non pensate di aver vinto la battaglia solo dopo il primo successo, perché i nemici, sempre più arrabbiati, aumenteranno la loro forza di attacco lanciando anche sonde esplosive che, grazie ad un perfetto sistema radar computerizzato, sono in grado di riconoscere automaticamente le postazioni della contraerea per colpirle. Altri aerei sfrecceranno a bassa quota per lanciare ulteriori missili, rendendo sempre più ardue le probabilità di un vostro successo. Ehi, ma che succede, parlando di questo gioco non mi sono accorto che i nemici hanno già iniziato la batta..... Aaaaargh!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

Q,W,E

fanno fuoco relativamente dalla prima, seconda e terza postazione

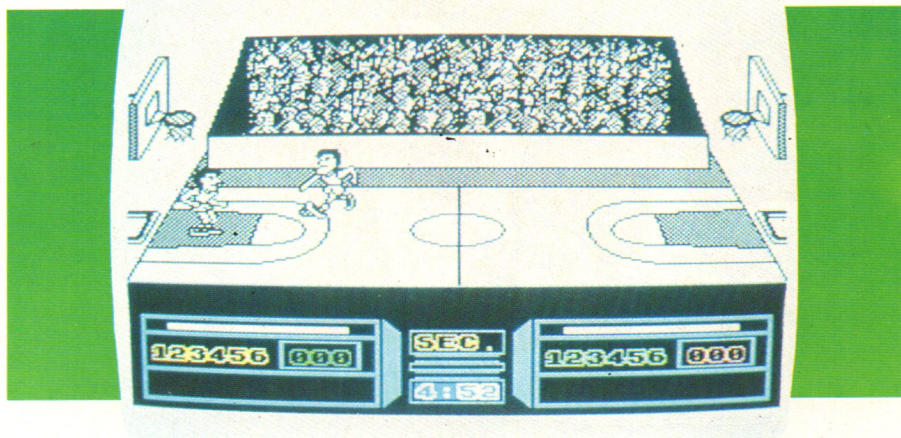
P

pausa il gioco

ESC

torna al menu

PALLACANESTRO



CHE GIOCO È

Ecco il gioco sempre sognato dagli appassionati dell'N.B.A. Non perdetevi l'opportunità di cimentarvi nei panni del famoso Larry Bird o del suo eterno rivale Magic Johnson.

Non sarà facile fare punti perché il vostro avversario, un computer, non si lascerà scappare nessuna occasione che gli permetta di aumentare il suo vantaggio.

Attenzione ai falli perché l'arbitro, anch'esso un computer, si comporterà in modo imparziale ma con occhio molto preciso e non lascerà scorrere neanche la minima scorrettezza.

Sicuramente le prime partite saranno difficili, voi non perdetevi d'animo perché col trascorrere del tempo acquisirete sempre maggior esperienza e riuscirete così a diventare un asso nei ganci, schiacciate e tiri da fuori area.

Prima di iniziare permettetemi di ricordare le parole di un famoso esperto dell'N.B.A.:

Hmm Hmmm, per me questo gioco numero uno!

TASTI:

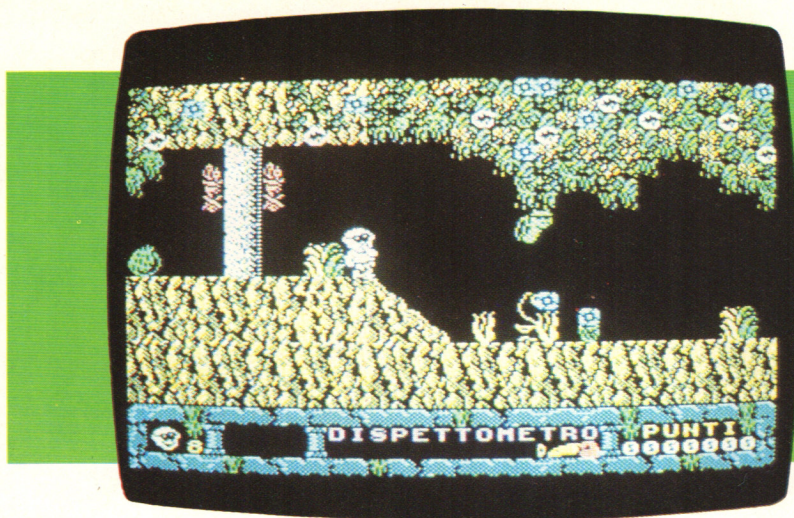
JOYSTICK O TASTI CURSORE

SPAZIO per iniziare la partita
F1 per tornare al menu
RETURN per saltare e tirare o per voltarsi solo in caso di scelta di movimento con i cursori

In caso di scelta tasti:

W muove in alto
Z muove in basso
A muove a sinistra
S muove a destra
GRAPH per saltare e tirare o per voltarsi

BAD BOY



CHE GIOCO È

Come avremmo potuto scegliere un personaggio diverso dal terribile Pierino?! Ebbene, in questa avventura il terribile Pierino, peste di indiscussa fama, si è lanciato dall'aereo, sul quale viaggiava con i genitori, nella foresta australiana usando come paracadute i suoi mutandoni di tela.

Si diventerà come un matto nel fare i dispetti a tutti gli animali della foresta ed inoltre, anche per difesa personale, raccoglierà molte noci di cocco per lanciarle contro ogni essere che potrebbe fargli del male.

Il nostro noioso amico possiede due sole tasche nelle quali riporrà, automaticamente ed in modo separato, oggetti difensivi ed oggetti utili in determinate occasioni o solo capaci di creare disturbo a qualcuno.

Visto che le due tasche di Pierino non sono enormi, potrete scegliere un oggetto e cambiarlo con un altro se volete; cercate di essere furbi per riuscire ad usare al meglio ogni oggetto trovato perché potrà essere sicuramente utile in qualche occasione; ad esempio il barattolo di olio potrà essere utile per fare dispetto a Tarzan che è aggrappato ad una liana... Beh, non mi resta altro che raccomandarvi di non far cadere Pierino nelle mani di suo padre, atterrato anch'egli alla ricerca del suo impossibile figliolo!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

- F** fine del gioco
- P** pausa del gioco
- M** controllo musica

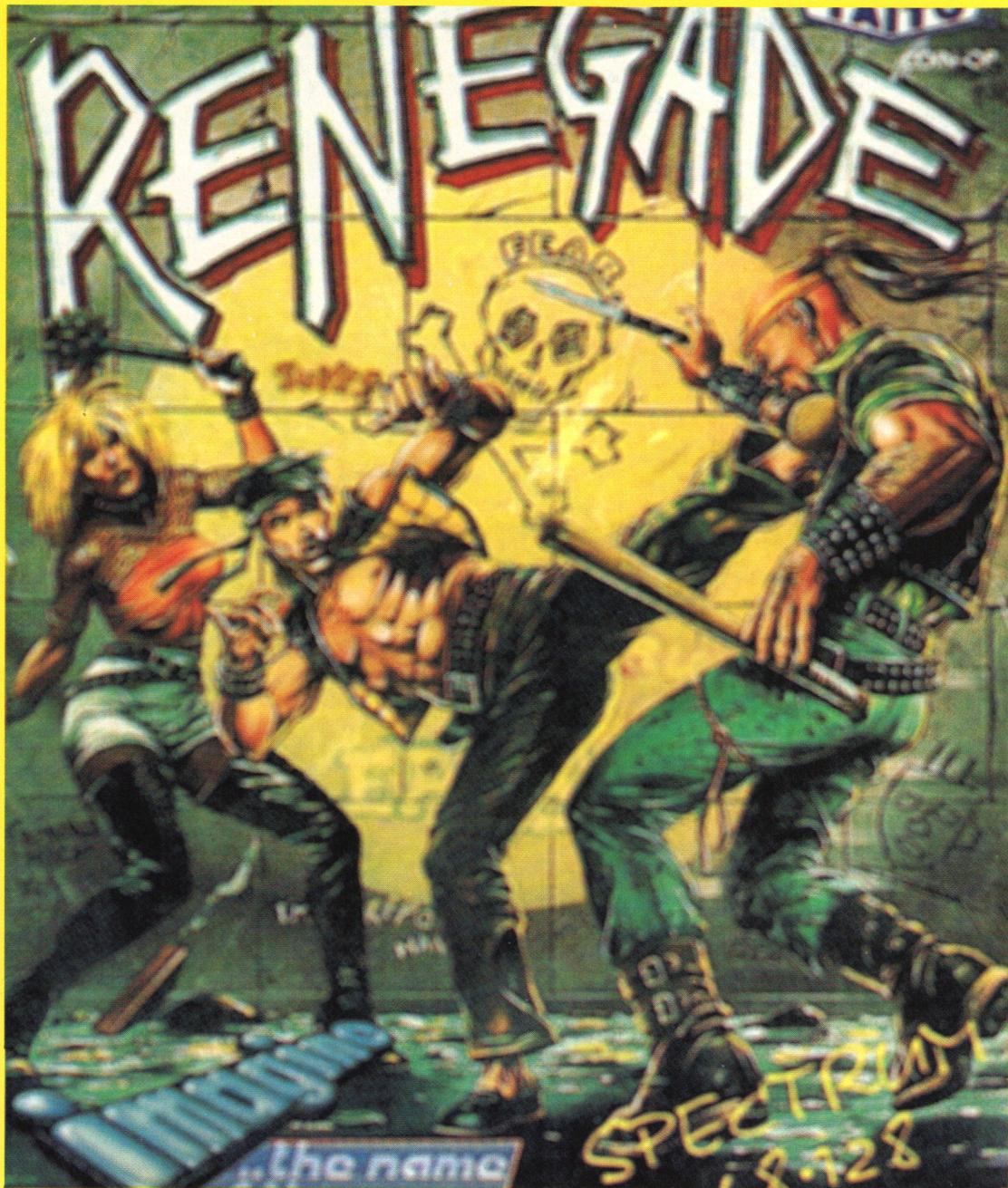
ECCEZIONALE

**E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE**

MSX HIT
PARADE

32 PAGINE A COLORI

**UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI**



È la storia di una violenta cittadina. Lo ricordo bene. Cammino in un sottopasso in Gants Hill attraverso una pozza di sangue, minacciato da un coltello a serramanico maneggiato da tepisti, inseguito da assassini.

Per quanto riguarda il gioco, lo stesso è composto da bande con catene ed assassini. È così divertente e piacevole? Può darsi, io sono ma-

lato! Renegade è il mio gioco arcade preferito. Vi siete stupidamente accordati di incontrare la vostra amichetta in un luogo appartato. Può darsi che dopotutto non vi ami. Se raggiunto il treno della metropolitana, siete immediatamente assaliti da una banda di assassini tutti intenti a massacrare il vostro corpo, c'è solo una cosa da fare, combattere.

L'opzione per correre che appare infinitamente più allettante, non esiste. Una buona cosa sarebbe stata quella che foste andati ad un corso di karate. Se l'unica cosa che abbiate mai combattuto prima era il freddo, dovete farvi forza e credere in lui.

Addio miele, addio cibo dell'ospedale. Ci sono cinque livelli che vi bloccano prima che riusciate ad incontrare la vostra ragazza. Eliminate ogni gruppo di teppisti ed incontrerete, per continuare, la banda leader.

State attenti a quello che vi aspetta.

Livello uno: La metropolitana, bande di teppisti ed individui con palanchini. Il capo non è però un duro.

Livello due: Il lungomare, rancidi ciclisti cercano di farvi cadere e quando avete trattato con loro, troverete molti teppisti ed un capo pelato con una pettinatura a coda di cavallo.

Livello tre: Periferia, qui siete assaliti da donne cattive ed enormi vacche grasse. Siete in

grado di battere una ragazza? Dovete partire meglio.

Livello quattro: Un negoziaccio in cui i rasoi sono finiti. Ancora un taglio e per voi c'è una trasfusione di sangue.

Livello cinque: L'interno, dove i grandi capi sono in attesa di abbattervi.

La Ocean ha ottenuto tutto ciò subito ed anche con un unico caricamento. Mentre le grafiche e l'animazione non sono brillanti, sono impiegati dei metodi niente male.

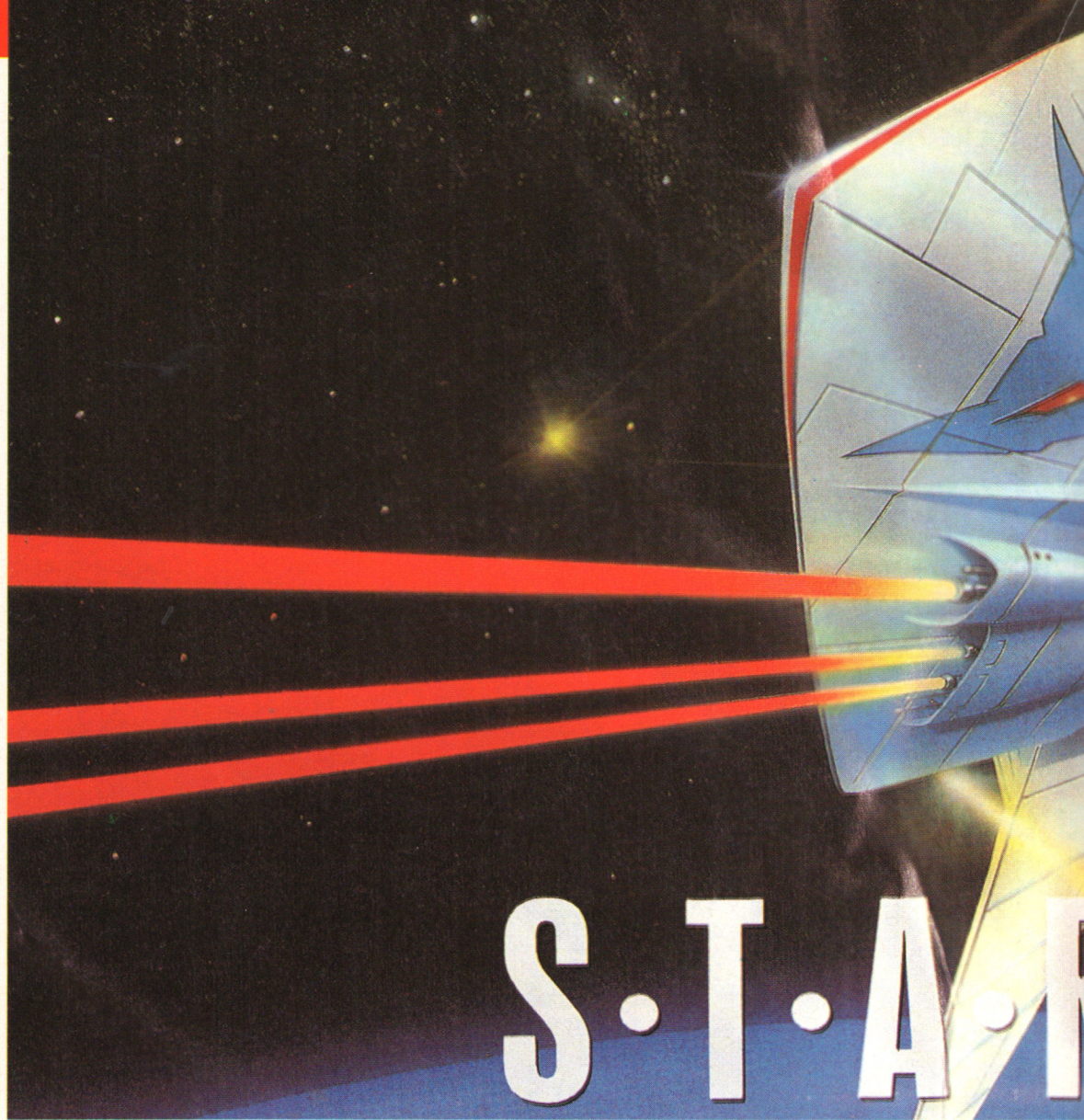
Renegade tuttavia si gioca estremamente bene e voi lotterete ed imprecherete con questo gioco per ore.

Ricordatevi che non è perché sia allettante ma perché è molto difficile. Più difficile infatti del "gioco da bar".

Come una parte di violenza cittadina **Renegade** si adatta graziosamente al prezzo. Penso però che avrebbe potuto essere migliore.

Cr. Ba.





Quando si tratta di giochi spaziali e grafica vettoriale, bisogna andarci cauti: certo sono splendidi, come **Elite** e **Mercenary**, ma altri sono praticamente inservibili, come **Starion** o lo sciagurato **Deathscape** della stessa Reaktor che oggi pubblica **Starfox**.

Pregiudizi a parte, vi troverete nei panni di Hawkins, che è a dir poco un duro. Hawkins è il pilota della Starfox, e la sua missione è di far sloggiare da un universo composto di otto pianeti e detto Rubicon, un nono pianeta che si è intromesso e che attacca tutti gli altri. Ci vorranno otto faticose missioni per respingere gli alieni.

Questo intreccio non originalissimo si traduce in una avventura vettoriale con elementi strategici. Per cominciare, dovrete aggirarvi per la galassia alla ricerca di un pianeta, dato che soltanto dopo aver trovato un pianeta potrete cominciare a picchiare sul serio: il laser di cui disponete all'inizio è piuttosto patetico! Il guaio è che per un po' sarete costretti a svolazzare senza meta in giro, dato che non potete usare il pilota automatico per recarvi su un pianeta a meno che non ci siate già stati — e non potete andarci se non usate il pilota automatico! Insomma, una specie di Comma 22 al quale troverete qualche accenno di soluzione nel li-



bretto di istruzioni (che comunque non è molto brillante).

La prima delle otto missioni consiste nell'uccidere un dato numero di nemici: a questo scopo, raggiungete un altro pianeta, fornitevi di un laser decente e poi fate fuori gli alieni. Il guaio sta nel fatto che i convogli nemici sembrano apparire solo ad intervalli di cinque minuti e solo quando è inserito il sistema per l'individuazione del nemico. Insomma, si svolazza inutilmente fino a trovare un pianeta, e poi una volta che si dispone della nuova superarma bisogna aspettare ore per poterla usare contro qualcuno!

Gli altri sette livelli richiedono una conoscenza più approfondita di dove si trovano i vari pianeti, poiché ci sarà un certo andirivieni tra di essi. Quando dovete scegliere tra le vostre ventitré armi, non scegliete esclusivamente la più potente, poiché al livello successivo i nemici la useranno contro di voi.

Il gioco contiene poi degli elementi che vorrebbero sembrare dei corollari interessanti, ma in effetti gran parte del divertimento resta superficiale. **Starfox** non è male, però sembra una versione annacquata di **Elite**. La varietà dei pianeti sarà anche stimolante, ma il gioco è troppo lento, e a tratti di una noia frustrante.

Dopo che i possessori di Commie ce ne hanno riempito per due anni le orecchie, il classico Mercenario della Novagen passa finalmente allo Spectrum. E che colpo! Marcus Berkman ha la schiuma alla bocca, come al solito! Quando il Novadrive della vostra prestigiosa nave spaziale esce per un viaggio di routine attorno a Gamma 5, sapete di avere dei dubbi. Siccome il pianeta Targ si avvicina piuttosto velocemente, più di quello che voi vorreste, è inevitabile che i controlli facciano fiasco e voi siete aspirati nel centro della capitale...

Fortunatamente sopravvivete. In **Mercenary** sopravvivete sempre, non si sa come stupidamente, con disattenzione o esplicitamente in quanto siete un suicida. È una specie di gioco. Ma c'è molto, molto di più. In effetti non avevo mai visto un gioco nel quale ci fossero così tante cose. È una conquista sconcertante.

Mercenary usa un sistema di vettore a grafica tridimensionale per mostrare un pianeta intero, o almeno, una sua rappresentazione. Guardate, non è il pianeta che vedete ma il vostro computer portatile installato nel vostro casco e conosciuto come "Benson", guardate. Cominciate il gioco con 9000 crediti, Benson ed il vostro enorme cervello; il vostro scopo è quello di evitare Targ il più velocemente e proficuamente possibile.

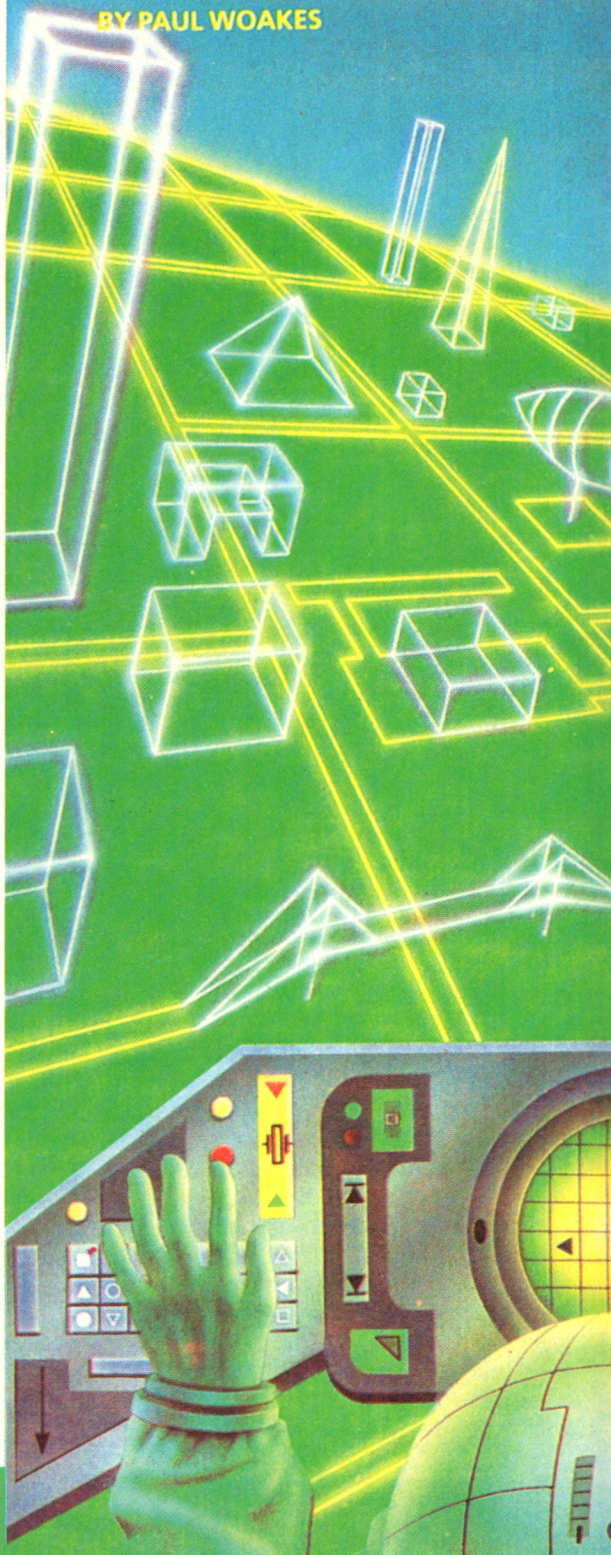
Bene, siete un mercenario! La città è grande (quasi quanto Walsale a quanto ne so) così dovete trovare un mezzo di trasporto se non volete camminare per parecchi mesi. Fortunatamente siete capitati in un aeroporto per cui dovrete trovare un aeroplano in vendita. Ma 5000 crediti non sono un po' troppi? E ti potrà condurre fino alla stazione spaziale in alto sulla città?

E che cosa dire del missile che vi sta venendo incontro? Sarebbe una buona idea abbatterlo. Scoprite che ci sono due tipi di difesa sul pianeta, ognuno controlla parte della città. I Polars erano gli abitanti originali di Targ mentre i guerrieri Mercenari sono una specie di robots invasori. Le lunghe guerre hanno ridotta molta superficie del pianeta in terre deserte. Persino la città è relativamente arida, e la maggior parte della vita è ora concentrata in un groviglio sotterraneo di stanze e corridoi raggiungibili da grandi ascensori. Nell'esplorare trovate oggetti da prendere ed usare. Anche se incontrate della gente, non la vedete. Benson interpreta le loro domande o messaggi e li ripete sullo schermo.

Di regola la gente non vi spara. La maggior par-

MERCENARY

BY PAUL WOAKES



ENARY



te delle porte sono semplicemente rettangoli ma altre abbisognano di chiavi per poter entrare e quelle con una croce sono dei teletrasportatori e vi portano in un'altra parte del labirinto. Anche questi non sono sempre come sembrano, alcuni servono per andare via, altri ricevono solo, alcuni mandano e ricevono ed alcuni vi trasportano ad una destinazione casuale. Naturalmente c'è un certo numero di mappe da fare.

Naturalmente potete imbrogliare. La Novagne sta vendendo un completo di sopravvissuti di Targ i cui personaggi sono una sorta di utili mappe ed alcuni divertenti indizi. Ma sebbene vi dia un vantaggio, non spiega come funziona il gioco. Ciò che potrebbe danneggiarlo è se vi dico troppo. È molto divertente partire da una condizione di totale ignoranza, poi scoprire le cose.

Vi lascerò alcuni indizi per ora (studiate le parti iniziali). Ci sono apparentemente tre modi per completare il gioco, sebbene al momento ne conosca solo uno (tutto quello da fare è acquisire crediti sufficienti per noleggiare una nave Novadrive dal negozio spaziale locale).

CONSIGLI UTILI

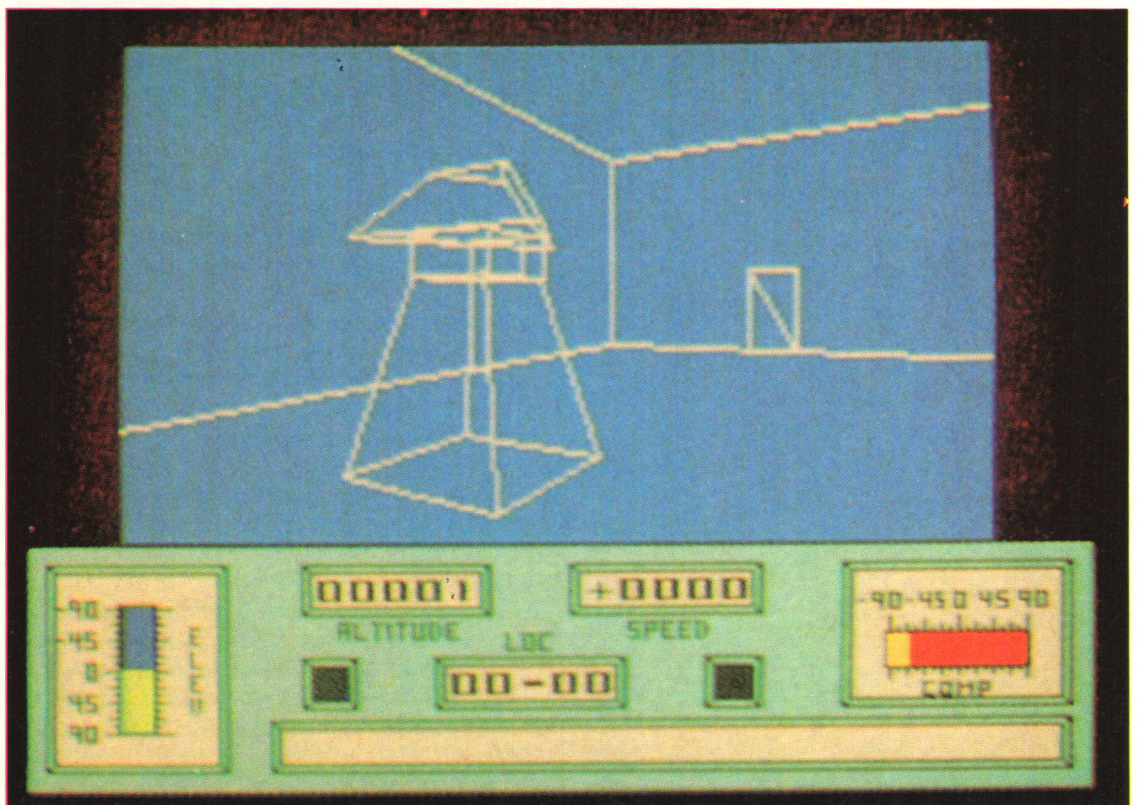
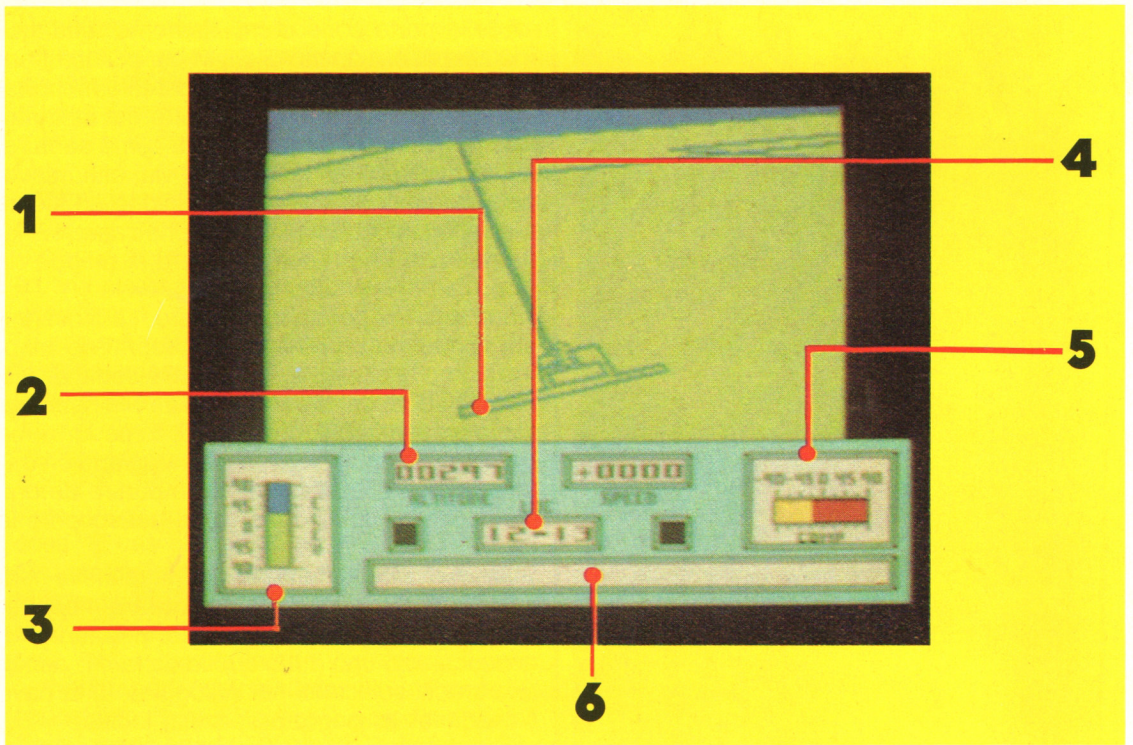
Quando atterrate, fatelo dolcemente: non c'è fretta, e vi dispiacerete se andrete a sbattere con l'aereo su un mucchio di pietre inutili. È da questo aeroporto che partono tutti i voli per la seconda città (della quale più tardi...).

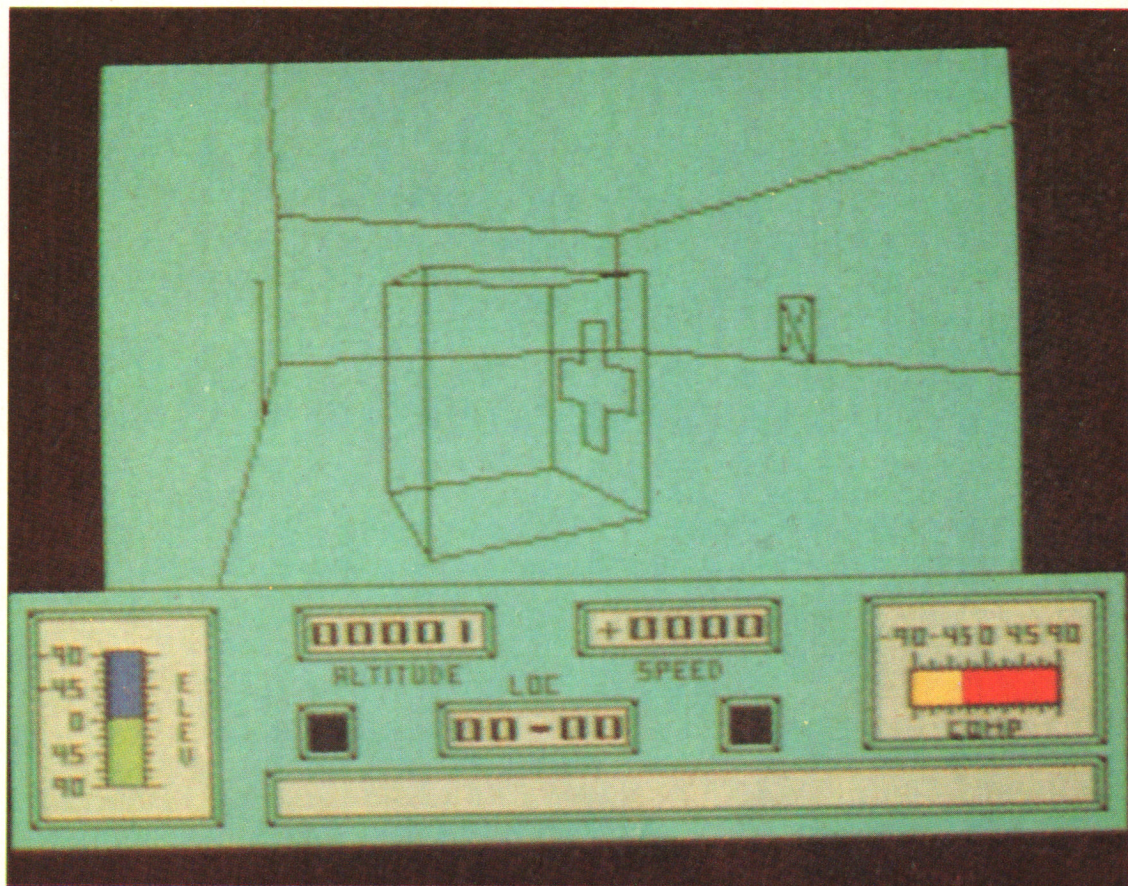
1) In parte gioco commerciale, in parte strategico, in parte avventura arcade, Mercenary lavora anche su livelli di volo simulato. I controlli sono semplici e voi potete persino sorvegliare immobili per il tempo che vorrete, sorvolando pigramente lo schermo della città.

2) È irritante il modo in cui alcuni aerei decollano velocemente e poi non vanno oltre fino a quando non troverete un dispositivo che li potenzierà.

3) Ci sono sempre problemi di prospettiva, persino con una grafica chiara a due toni, usate pertanto regolarmente l'indicatore d'elevazione, utile particolarmente quando sorvolate la stazione spaziale, altrimenti potreste essere capovolti senza saperlo!

4) Un indicatore utile, questo — la città è divi-





sa in un reticolato di 15×15 , e ciò vi aiuta a girare attorno e stabilire dove vi trovate. Provate 09-06 se vi occorre un ascensore e 15-02 per rinfrescarvi, oppure, guardate il monumento di Walton allo 06-00, un esempio di moderna architettura.

5) Imparate ad usare il compasso — è indispensabile quando tracciate le mappe e specialmente quando volete stabilire dove vi trovate dopo un teletrasporto. Il rosso ed il giallo indicano la direzione, in questo caso specifico, in direzione nord.

6) Qui è dove Benson comincia a fare i suoi diversi commenti ed elargisce informazioni. State attenti, in quanto non vuole darvi molto tempo per rispondere e se non lo fate, non ve lo chiederà ancora.

7) Questo è il comandante Mechanoid ed anche il lavoro che fa. Se siete d'accordo di vendere dei pezzi e dei pesi, dovete accordarvi con lui, sarete ben ricompensanti, ma se scoprirà che voi li sbolognate per conto dei Palyars, sarete ridotti a cibo per gatti. Questo non è nean-

che un buon posto dove iniziare a sparare.

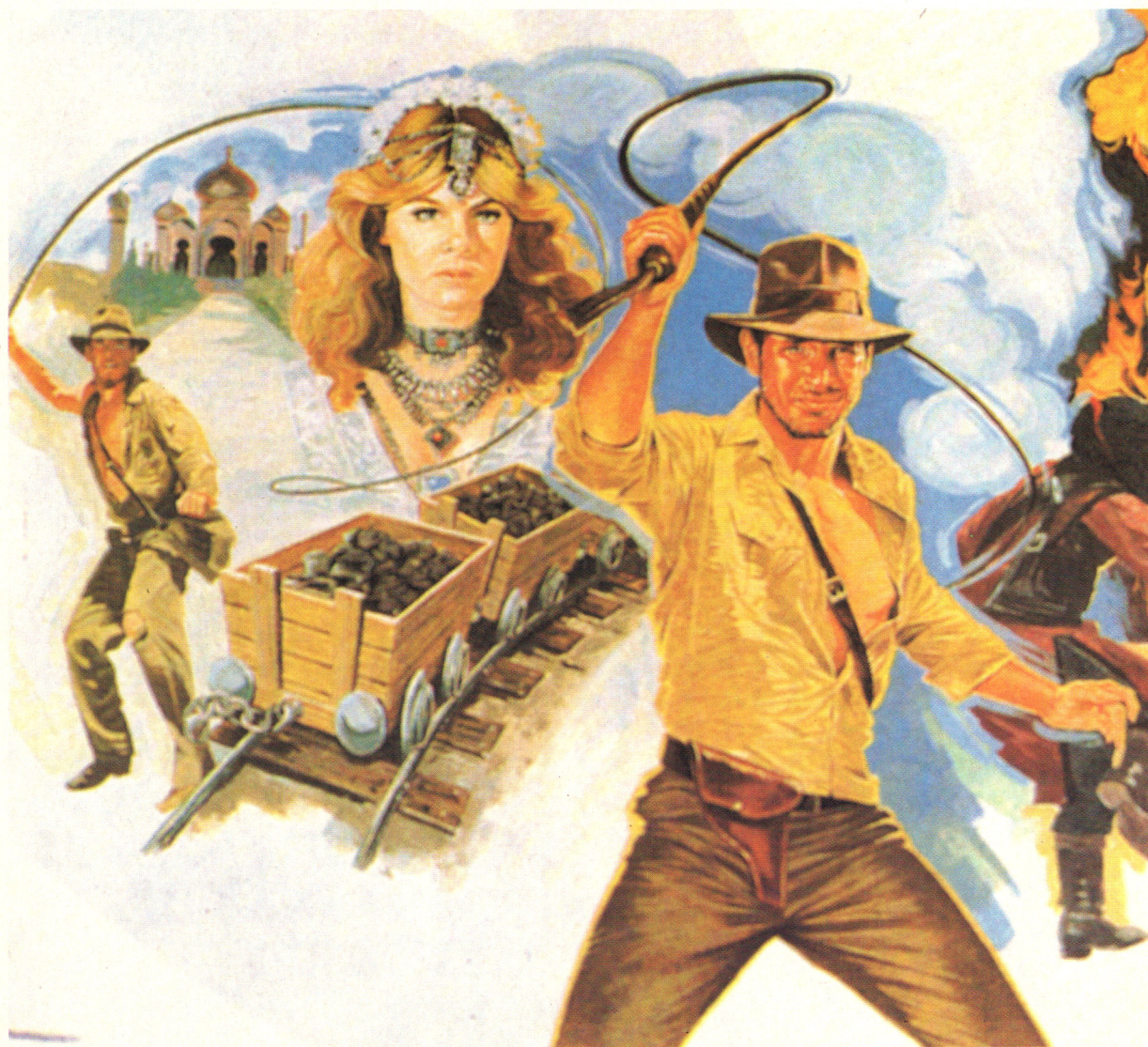
8) Una piccola struttura allettante per far pratica su bersagli veloci. Ma se la fate saltare in aria, Benson vi dirà "avete appena distrutto l'avvertimento dell'autore". Da adesso le cose diventeranno più dure. Non dite che non siete stati avvisati!

9) Vi occorre una medicazione? Potreste o non potreste. Chi lo dice? Ricordate che non potete portare più di dieci cose per volta e, siccome alcune di loro possono essere chiavi importanti (ne sono richieste almeno una mezza dozzina diverse), dovete stare attenti. Quella porta distante è un teletrasportatore a due sensi. Come faccio a saperlo?

10) Questo schermo radar all'estremità del reticolato è grazioso ma probabilmente irrilevante. O lo è? Uno dei problemi è di scoprire quello che è utile e quello che non lo è. Per quanto ne sapete questo può rintracciarvi ed è la ragione per la quale quegli irritanti missili vi attaccano. Volete farlo esplodere ed attirare possibili rappresaglie?

INDIANA

and the
TEMPLE OF



JONES

DOOM*™



Il gioco Atari rischia di non prendere molto piede tra il pubblico dei giocatori di videogames nonostante le scene mozzafiato trasferite dal film al video game.

Si è cominciato con E.T., poi è stata la volta dei Predatori dell'Arca perduta, tutte avventure per le quali si è stimato che la ditta di produzione ha investito parecchi milioni di dollari per la loro realizzazione durante il glorioso boom del 1983.

Risulta, quindi, un poco strano che ora per la realizzazione di un gioco Indy di sicuro successo, si rischi troppo economicamente. Inoltre, bisogna riconoscere che nonostante tutto, i produttori hanno ricevuto una mano da parte di tutti: a partire dalla Lucas Film alla quale hanno "rubacchiato" tutte le componenti più eccitanti per Indiana Jones e il Tempio Maledetto, dai grafici di buona qualità ad un'ottima sceneggiatura.

Nelle trasposizioni per l'Msx si nota una certa mancanza di componenti arcade che deve essere vagliata con attenzione. Il gioco con le monetine è molto più immediato tanto che se non coinvolge subito, non ti viene più voglia di introdurre monetine da duecento lire per giocare, anzi, lo abbandoni immediatamente.

I giochi da fare in casa, invece, hanno altre qualità. Intanto, non si è limitati nel tempo di gioco per via dei soldi (a parte l'esborso iniziale naturalmente), o dal tempo d'impiego stesso: se vuoi giocare fino alle 4 del mattino, chi te lo impedisce?

Ecco perché i giochi semplici hanno preso piede nello stile arcade mentre quelli anche solo un poco complicati, vedi per esempio **Ghost' and Goblins**, non sono andati proprio così bene.

Così che cosa offrirà Indiana Jones ed il Tempio Maledetto ai possessori di Msx?

Allora, cominciamo col dire che il gioco è costituito da 3 sfide separate. Si comincia con un labirinto grigio e roccioso ed il tuo compito è quello di salvare 8 bambini imprigionati in piccole caverne scavate nella roccia e chiuse da una crudele grata di ferro.

Questo schermo d'inizio è formato da livelli e scale con l'aggiunta di soprassalti qua e là per movimentare un po' il tutto.

Fai molta attenzione perché diversi nemici ti inseguono mentre tenti di salvare i bambini. Sono esseri vestiti di color arancio che ti si avvicinano come degli Zombie e si chiamano Thugees. Indy è armato solo con una frusta per proteggersi dai Thugees, dai serpenti velenosi, dai





pipistrelli e da esseri demoniaci che sputano palle di fuoco all'improvviso e a casaccio.

La frusta può essere utilizzata in 4 direzioni: a sinistra, a destra, in su ed in giù.

Il colpo verticale ti è particolarmente utile quando ti arrampichi su per le scale ed anche quando le scendi.

Bene, una volta che i fanciulli sono stati salvati è tempo di utilizzare il carrello dei minatori come mezzo di trasporto per raggiungere il secondo livello.

Questa scena è ciò che ha reso famoso il gioco con le monetine e certamente è anche la parte più febricitante del gioco.

Sfortunatamente, le sequenze con il carrello non sono disponibili sulla nostra copia e quindi non posso dirvi l'impressione che offre sul computer di casa.

Per quanto riguarda il gioco con le monetine questa parte è davvero un pezzo d'intelligenza vera e propria. Vieni trasportato velocemente dal carrello e contemporaneamente colpisci con la tua frusta i nemici che ti inseguono ed anche le lattine dell'olio che sono sparse lungo i lati dei binari.

Puoi anche inclinare il tuo occasionale mezzo di trasporto sui binari, ma sai che non funzionerebbe bene!

La sequenza della miniera è senz'altro la parte più famosa e popolare del gioco con le monetine.

Il terzo livello è francamente un po' inaspettato rispetto ai precedenti dove il carrello movimentava molte le scene.

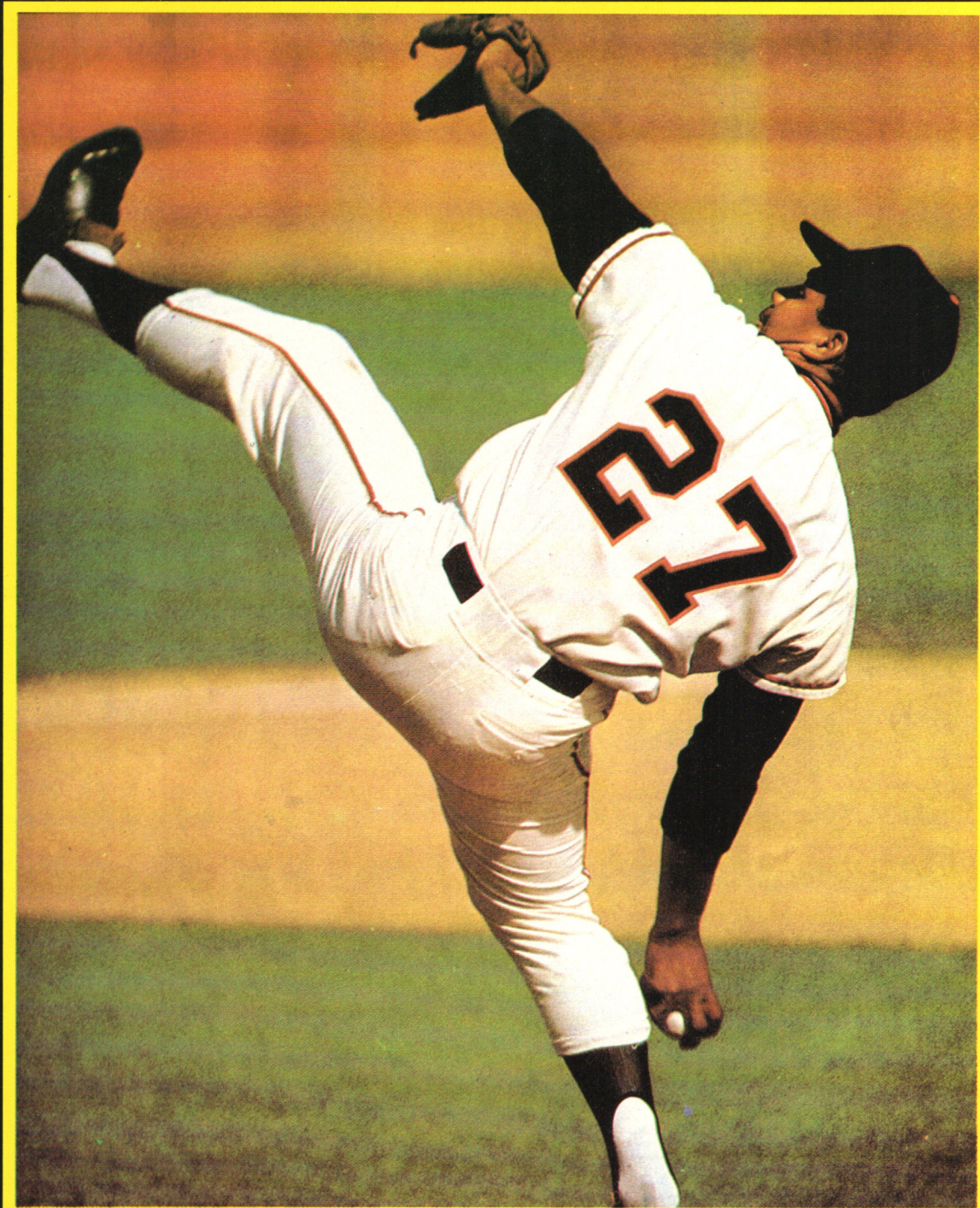
Ti trovi a questo punto nel Tempio Maledetto dove i Thugees hanno nascosto la pietra magica di Raa.

Dovrai combattere molti più cattivi ed attraversare un baratro di lava liquefatta ed incandescente per raggiungere la pietra.

Con l'aiuto della tua potente frusta, la lanci e ti ancori ad un palo robusto per permetterti di superare, dondolandoti, il pericoloso fossato e raggiungere così il gioiello prezioso, ma devi sempre fare molta attenzione ai Thugees che ti tendono agguati quando meno te l'aspetti. Il gioco, a mio parere, ha bisogno senz'altro di un'iniezione di suspense e pericolosità maggiori, rispetto all'attuale versione un po' troppo "soft".

Cr. Ba.

BASE



BALL

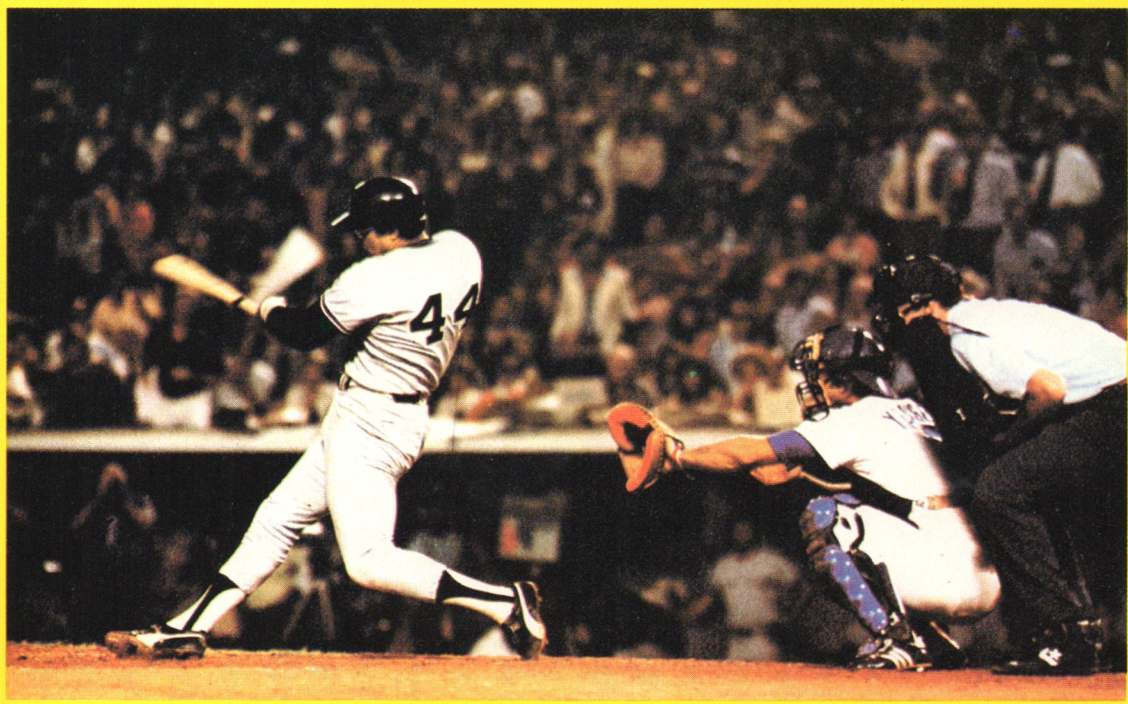
La serie di sport da strada della Epyx vi dà l'occasione di sperimentare cosa fa nel tempo libero la gioventù americana squattrinata. Così come negli sports da strada, c'è il baseball ed anche il basketball. Tra breve saranno realizzati sports come Auto Theft, Street Sports New York Mugging e Street Sports Race Gang Warfare. Il Baseball, oltretutto, è un vero affare. Dovete raggruppare la vostra propria squadra, decidere se giocare nel parcheggio o in un luogo vuoto che in americano può essere un pezzo di terreno incolto. Non ci sono grandi ovazioni nel Baseball Street Sports, infatti tutti gli ornamenti delle grandi società sono assenti.

Le basi sono coperchi dei bidoni della spazzatura, vecchi pneumatici e giacche della gente. Il terreno non è costruito esattamente come tappeto erboso ma è cosparso di vecchie lattine, bottiglie ed altri oggetti pericolosi. Ma Street Sports Baseball non è privo di eccitamento delle sue grandi controparti, infatti poiché è molto simile al tipo di gioco che potreste avere nella realtà, è molto divertente.

Una volta che avete deciso dove andare a giocare dovete scegliere la vostra squadra dal gruppo seduto sui gradini. Ogni persona è messa in evidenza da un cursore e prima di prendere una decisione darete una scorsa veloce alle loro capacità ed a una piccola figura. Dopo aver scelto la squadra eccovi nell'area parcheggio ed il lancio della moneta decide chi deve giocare per primo.

Lo schermo è suddiviso in due verticalmente, una metà mostra il lanciatore ed il battitore in primo piano, nello stesso modo con il quale mostrano il cricket in Tv. La metà sinistra dello schermo dà una visione completa del lancio nel momento in cui la palla lascia la mano del lanciatore.

Il lanciatore può fare delle battute con la palla. Potete farla deviare a destra o sinistra, sveltendola o rallentandola nel volo muovendo il joystick nella direzione desiderata. Dovete osservarla in quanto la palla può andare fuori campo. Come ogni altra cosa, la battuta dipende dall'abilità vostra e della vostra squadra. Per oscil-



lare dovete pigiare il bottone fuoco quando la palla è diretta fuori campo. Potreste anche perderla o batterla, meglio quest'ultima cosa. La vista aerea mostra esattamente dove è andata la palla mentre lo schermo a sinistra mostra in primo piano il campo successivo. Se la palla è in aria e potete guadagnare il campo inferiore, potrebbero prenderla. Se è a terra, o se la lasciano sfuggire, possono tirarla ad uno qualsiasi della base. Qui è dove c'è più eccitamento. Lo schermo poi passa alla base dove il giocatore che rincorre e rilancia aspetta la palla. Se vi sembra che il corridore non lo stia facendo, potete rilanciare col joystick e correre in salvo.

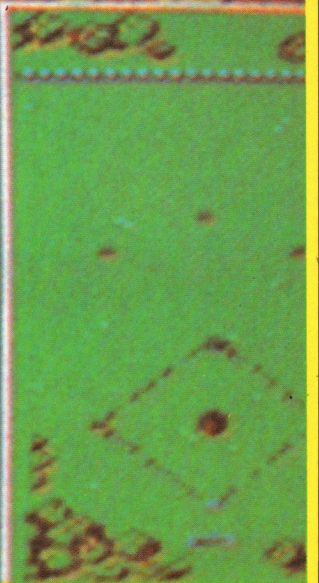
Il computer tiene il conto del punteggio per tutti i nove inning, quindi non ci sono opportunità di imbroglio. Penso che Street Sports Baseball sia brillante, realistico, ha tutti gli elementi di un gioco vero, lo gioca la gente normale ed è anche molto divertente.

Ogni gioco tuttavia ha qualcosa di cui lamentarsi e ciò vi tiene sospesi di minuto in minuto. Di solito succede se colpite il ribattitore con uno di quei lanci pazzi e selvaggi. Per primo inceppicheranno e qualsiasi cosa facciate non vi faranno ribattere nuovamente, dovete solo aspettare. A parte ciò è tutto ok.

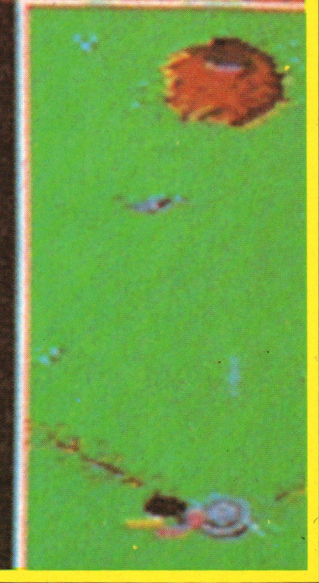
Anna Pieri



EAGLES	0	AT BAT	BALL STR 0
ROCKETS	0	DAVID	0 1
		INNING 1	



EAGLES	0	AT BAT	BALL STR 0
ROCKETS	0	"MAGIC"	0 1
		INNING 1	



THE LAS



ST NINJA



In *The Last Ninja* per prima cosa occorre pensare alla scelta delle armi. Per gran parte del gioco, le armi hanno un'importanza relativa: la spada e il nunchaku saranno sufficienti in tutti i livelli, tranne forse gli ultimi. Il modo migliore di affrontare la maggior parte degli avversari è di cinturarli rapidamente mentre si avvicinano e poi colpirli fulmineamente al capo: si otterrà così di tenerli a distanza e di indebolirli notevolmente prima che riescano a colpirvi. In questi casi, il bastone è particolarmente utile.

Per rendere gli scontri un po' più facili, piazzatevi molto vicini al bordo dello schermo: in questo modo, in caso di difficoltà (come ad esempio un avversario veloce che riesce a sorprendervi e comincia a colpirvi) potrete correre fuori della stanza. Usando questa tattica potete logorare l'energia di un avversario raggiungendolo di corsa, colpendolo e poi correndo via di nuovo.

In vari punti del gioco sono state inserite le istruzioni necessarie per superare con un balzo i corsi d'acqua e le paludi: cercate però di evitare o di ridurre al minimo questi attraversamenti, poiché basta un piccolo errore di calcolo o di manovra del joystick per portare alla morte. Dato che avete a disposizione pochi shuriken, risparmiateli per gli avversari più difficili, come quelli che si trovano nelle segrete e ai livelli più bassi.

Nella foresta. Per prima cosa prendete la spada, avendo oltrepassato l'uomo immediatamente al di sotto del punto di partenza, poi tornate sui vostri passi e dirigetevi alla torbiera, prendendo in seguito la chiave e i nunchaku. Ora prendete la bomba fumogena, attraversate la palude e prendete la mela e lo shuriken, dirigendovi poi verso il drago. Per passare oltre quest'animale, usate le bombe fumogene: disponetevi proprio dove cominciano le rocce che formano la caverna e attendete che il drago ne sia interamente uscito (cioè che sia immobile). Ora gettate una bomba: se ne avrete calcolato bene il lancio, il drago si accascerà al suolo e voi potrete superarlo di corsa. Forse vi ci vorrà qualche lancio prima di riuscirci, però le bombe non vi mancheranno. Badate però di non

rientrare mai più in questa stanza dopo aver superato il drago, poiché esso vi incenerirà quasi immediatamente. Giunti all'acqua, superatela con due salti in lungo partendo dalla parte alta del sentiero se volete traversare da est a ovest, o dalla parte bassa se volete traversare da ovest a est. Attraversate invece la palude con cinque salti in lungo partendo dal pezzo di bosco del primo schermo andando in direzione ovest-est (è inutile andare da est a ovest).

Nel deserto. Togliete l'artiglio dalla zampa del leone e dirigetevi verso la parete a picco: potrete scalarla soltanto impugnando l'artiglio, ma senza nessun'arma. Seguite lo stretto sentiero sul costone ricordando strada facendo di cogliere la mela e poi discendete dall'altra parete a picco. Anche in questo caso potrete farlo solo tenendo in mano l'artiglio ma nessun'arma, ma in questo caso dovete camminare a ritroso fino al bordo, facendo in modo durante la discesa di evitare il mattone mancante, se non ci riuscirete, vi costerà la vita.

Ora attraversate l'acqua, prendete il guanto e poi la magia della Ninja, ma da questo punto in poi cercate d'essere piuttosto veloci, poiché la magia non dura in eterno. Riattraversate poi l'acqua, attraversate la palude, prendete il bastone e superate di corsa i leoni di fuoco. Se la magia si esaurisce (in questo caso cesserete di brillare) prima che raggiungete i leoni, non tentate di superarli. Per superare l'acqua da ovest a est ci vogliono due salti medi seguiti da un salto lungo partendo dal bordo inferiore del sentiero. Per andare invece da est ad ovest si parte dal centro del sentiero con un salto lungo e due medi. La palude invece si attraversa da ovest ad est partendo dal centro del sentiero con un salto lungo, uno medio, uno lungo (per cambiare schermo) e poi uno corto e uno lungo.

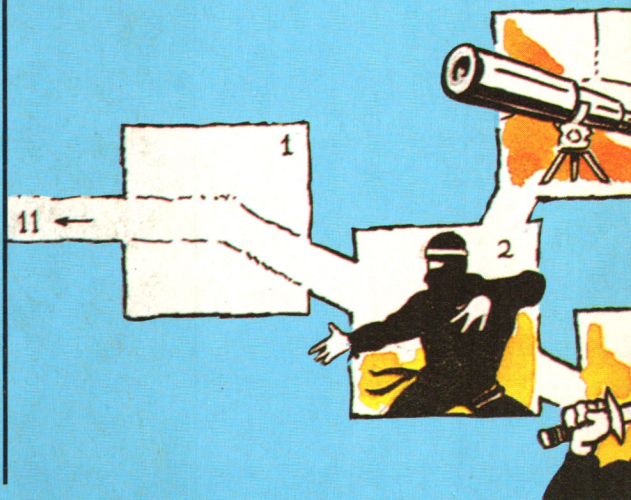
Nei giardini di palazzo. Attraversando l'acqua per raggiungerlo, dirigetevi subito verso l'amuleto. Ora ritornate dirigendovi verso la mela, che è nascosta tra i canneti della stanza indicata. Prendete la rosa, ma prima assicuratevi di avere il guanto. Dirigetevi ora al Buddha con una capriola (salto lungo) al di sopra del torrentello, e dategli l'amuleto. Prima di far ciò, però, azzerate l'indicatore delle armi usate. Da ovest a est l'acqua si attraversa con due salti lunghi (qui cambia lo schermo) seguiti da uno corto, uno medio e uno lungo a partire dal fondo del sentiero, proprio ai bordi dell'acqua. Per attraversare invece da est ad ovest occorrono un

salto lungo, uno corto, uno qualsiasi (per cambiare schermo), uno medio, uno lungo. Partite proprio sopra la pozzanghera sul sentiero e ricordate che questo attraversamento comporta dei rischi.

Nelle segrete. Qui una mappa serve a ben poco, ma ricordatevi di prendere strada facendo la mela e la corda e di usare la corda per scappare sulla scaletta. Per uccidere gli scheletri basta un colpo di un'arma qualsiasi, ma uccideteli davvero perché se cominciano a colpirvi sono letali.

Nel palazzo basso. Prendete la mela ed usate la chiave per passare dalla stanza della mela al palazzo vero e proprio. Per oltrepassare la statua, non dovrete avere nulla in mano. Passatele il più possibile accanto, lentamente, finché getterà la spada. Ora potete superarla e andare a prendere la magia della Ninja nell'urna che sta nella stanza indicata. Fatene uso per attraversare il tappeto avvelenato e giungere al termine del livello.

Nel palazzo e nel sancta sanctorum. Prendete la bottiglia di pozione soporifera e dirigetevi allo shogun. Aprite la porta della stanza del cane toccando il vaso più lontano nella stanza mobile stringendo la rosa. Per superare il cane, tenete in mano soltanto la pozione soporifera e gettategli addosso il gas come se usaste le bombe fumogene. Se lo mancate, correte fuori dalla stanza e riprovateci. Una volta superato il cane, dovete oltrepassare l'arciere gigante: ci riuscirete toccando le macchie mar-



PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

MSX

8

8

PROGRAM
MSX

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

LATO A / MSX

- 1 FANTAPARCO
- 2 CADET
- 3 SPACE HAWK

COUNTER

LATO B / MSX

- 4 SATURN
- 5 ATTACK
- 6 PALLACANESTRO
- 7 BAD BOY

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA _____

ANNOTAZIONI

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME