

SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

CALCIO



ALIENS



ZAPPER



ELICOPTER

LOVE GAME



PINGUIN



KARATEKA

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

QUANDO IL LASER

DOMINA LA GALASSIA

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.

In questo specialissimo numero di Super MSX il vero padrone è il vostro cannone laser. O meglio il rosso pulsante di fuoco del joystick che da solo dà distruzione a tutta la galassia. Obbedendo ai comandi trasmessi dal joystick il vostro computer vede scomparire mondi abitati da terribili alieni ma anche apparire nuove forme di contatto sociale. Siete — come nel caso di Yes, prime minister — il supremo reggitore delle sorti di una nazione. Al laser avete sostituito l'acume politico. E vi accorgete che è meglio il cannone della dialettica...



- pag. 4 **CALCIO**
- pag. 5 **ALIENS**
- pag. 6 **ZAPPER**
- pag. 7 **ELICOPTER**
- pag. 8 **LOVE GAME**
- pag. 9 **PINGUIN**
- pag. 10 **KARATEKA**

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:

- pag. 12 **STAR PAWS:**
Stelle e laser
- pag. 14 **PARALLAX:**
Il top
- pag. 16 **BLAZER:**
Fuoco a volontà
- pag. 18 **INTERNATIONAL
KARATE:**
Banzai!
- pag. 23 **PROHIBITION:**
Sapore di peccato
- pag. 24 **YES, PRIME MINISTER
FOR YOU**
- pag. 26 **THUNDERCATS:**
Gatti selvaggi
- pag. 28 **BUBBLE BOBBLE:**
Le superbolle

CALCIO



CHE GIOCO È

Finalmente l'entusiasmante gioco del calcio anche per MSX! Molti di voi, avendolo atteso per molto tempo e non essendo capaci di frenare l'entusiasmo, avranno già caricato il gioco senza leggere le istruzioni.

Il gioco in questione non necessita di molte spiegazioni perché è esplicito in ogni sua fase. Potrete stabilire se giocare contro il computer o contro un vostro amico, la durata di ogni tempo ed in caso di partita contro il computer anche il livello di difficoltà.

Spieghiamo per prima cosa il controllo degli omini: le direzioni sono controllate con i cursori o con il joystick in modo normale mentre lo spazio, o fuoco, ha una duplice funzione: passare la palla al compagno di squadra, contraddistinto dalla casacca lampeggiante, se premuto velocemente e di sferrare un tiro verso la porta avversaria se premuto per più tempo.

La direzione nel tiro in porta è controllata calciando la palla mentre la freccia, alle spalle del portiere, è posizionata nella posizione desiderata.

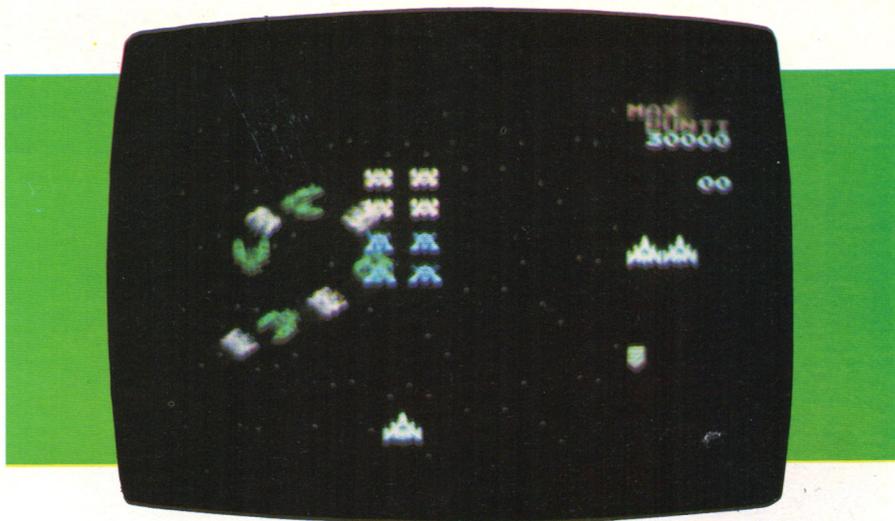
Potrete controllare il vostro portiere muovendolo nella direzione voluta e premendo spazio per farlo tuffare verso la palla.

Un'ultima cosa, non fate fare brutta figura alla nostra Italia!!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

ALIENS



CHE GIOCO È

Proiettatevi in una dimensione spaziale ove un grande pilota sta combattendo, per la nostra salvezza, contro una formazione di volatili bionici nemici.

È questo il compito del nostro eroe che dovrà affrontare le orde nemiche all'attacco in formazione tattica.

I razzi, di potenza non molto elevata, sono le armi a vostra disposizione con le quali dovrete colpire più volte i potenti nemici che si trovano in ultima fila, protetti da schiere di combattenti in prima linea.

Ogni tanto affronterete uno stadio sfidante che non è altro che una simulazione computerizzata, potrete così allenare i vostri riflessi e testare la vostra abilità nel combattimento. Ricordate che se il nemico riuscisse a catturare una vostra nave potrete recuperarla colpendo il nemico che la custodisce, noterete che la nave si affiancherà alla vostra per formare una unità da combattimento ancor più potente.

E come dice qualcuno... È ora di basta!!

O meglio, basta chiacchierare e si dia inizio ai combattimenti.

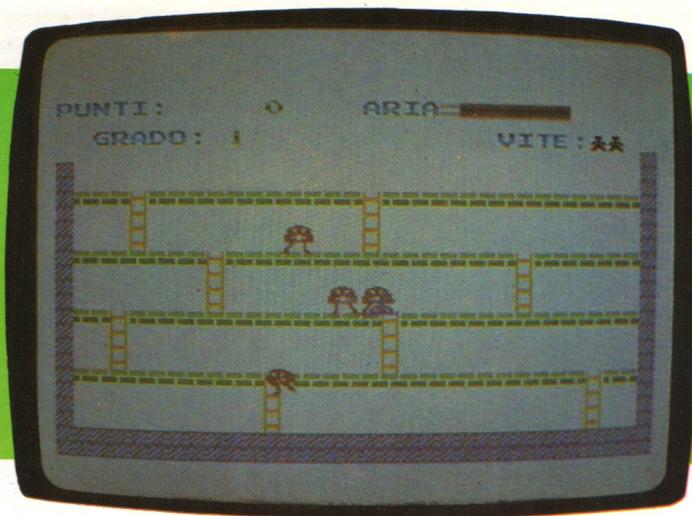
TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP

pausa il gioco

ZAPPER



CHE GIOCO È

Il nome stesso lascia immaginare che a questo gioco prenda parte uno zappatore, infatti il personaggio principale è uno zappatore.

La zappa non serve per la coltivazione ma per scavare delle fosse in cui far cadere i mostri. I suddetti mostri si aggirano indisturbati per lo schema alla ricerca di cibo, o meglio della vostra carne, e l'unico modo per distruggerli è quello di scavare una buca per farli cadere al piano inferiore.

Passati alcuni livelli vi accorgete che i mostri diventeranno più forti e per ucciderli sarà necessario farli cadere attraverso due buche allineate verticalmente rendendo così più violento il loro impatto contro il terreno.

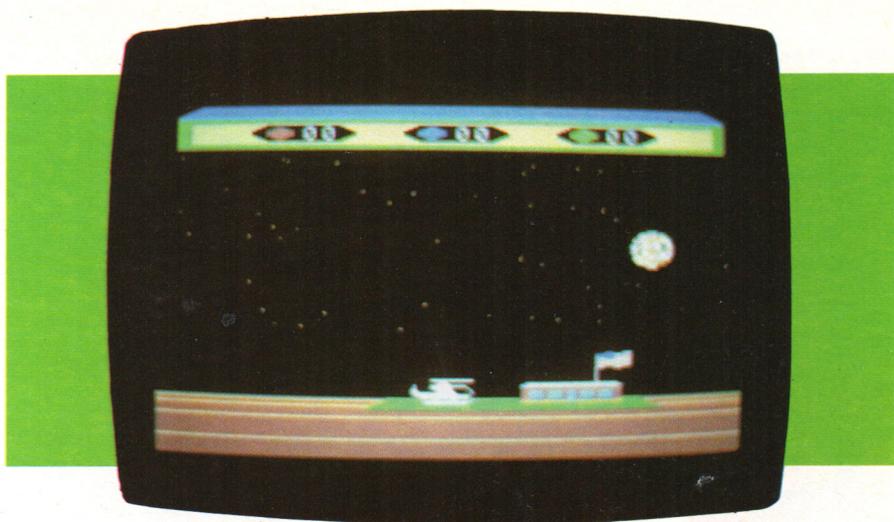
Per usare la zappa dovrete premere spazio ma vi accorgete che la buca scavata si riempirà fino alla ricostituzione del pavimento.

Prima di iniziare il gioco scegliete il livello di intelligenza dei mostri e poi armatevi di piccone e a questo punto affrontate i mostri, nulla potrà contribuire positivamente alla vostra causa se non la vostra abilità.

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP pausa il gioco
ESC torna al menu

ELICOPTER



CHE GIOCO È

Questa volta siete protagonisti diretti di una missione di salvataggio da effettuare in un campo di concentramento sorvegliato da carri armati e da caccia a reazione.

L'unico mezzo in grado di recuperare molti prigionieri è l'elicottero; con questo velivolo dovrete sorvolare il campo fino a raggiungere una delle costruzioni ed attendere che uno dei carri armati colpisca l'ingresso, in modo da creare un varco per la fuga degli uomini, in seguito distruggete il carro nemico, atterrate e caricate a bordo più uomini possibili.

Una volta decollati dirigetevi verso la base di partenza, fate scendere gli uomini e ripartite subito in cerca di una nuova baracca ove poter recuperare altri reclusi.

Ricordate che una volta entrati nel campo verrete individuati dai radar e perciò potrete essere attaccati dai caccia nemici che lanceranno dei razzi contro il vostro mezzo.

Iniziate il recupero degli uomini e fate attenzione ad evitare ogni proiettile vagante, la salvezza dei prigionieri è nelle vostre mani!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

GRAPH

per cambiare direzione di volo

STOP

pausa il gioco

LOVE GAME



CHE GIOCO È

Intrappolati in un labirinto infestato da ragni, si trovano i due innamorati protagonisti della vicenda.

I nostri beniamini dovranno riuscire ad incontrarsi davanti alla porta d'uscita senza farsi catturare dai temibilissimi ragni giganti.

L'unica arma difensiva che sono riusciti a recuperare in questo labirinto è il vecchio DDT; spruzzandolo contro i ragni e contro le ragnatele riusciranno a farsi strada verso la porta d'uscita senza essere aggrediti ed intrappolati nelle ragnatele.

I loro movimenti sono comuni perché le loro menti sono collegate telepaticamente, questa caratteristica è utile e pericolosa allo stesso tempo perché assicura un perfetto orientamento nei movimenti ma crea, in caso di percorso non identico, ulteriori difficoltà negli spostamenti.

All'inizio del gioco potrete scegliere quale dei due personaggi controllare nei movimenti, selezionatelo con il fuoco mentre è visualizzato sullo schermo.

La strategia nei movimenti è la loro unica ancora di salvataggio, quindi, siate prudenti ed in caso di pericolo non esitate a spruzzare il DDT.

TASTI:

JOYSTICK E TASTI CURSORE

PINGUIN



CHE GIOCO È

Annualmente si svolge una delle gare più rappresentative dell'Antartide, si tratta della maratona del pinguino attraverso le basi internazionali toccate dal percorso prestabilito.

Il viaggio a tappe del pinguino non manca certo di ostacoli ma nemmeno di premi per chi è più abile.

Per accrescere la valutazione finale è necessaria la raccolta delle bandierine disseminate sul percorso; il nostro amico potrà recuperare anche del pesce che guizza dall'acqua attraverso buchi nella superficie di ghiaccio, dovrà però fare molta attenzione alle foche che sbucheranno improvvisamente causando la perdita del suo equilibrio e di conseguenza la perdita di tempo prezioso.

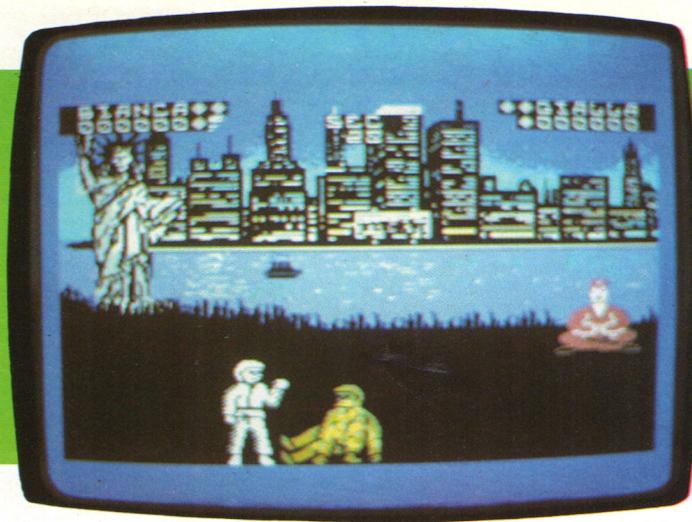
Potrete correre più velocemente se lo desiderate, ma badate che in questo modo perderete aderenza e sarà più difficile saltare ostacoli, senza il rischio di inciampare in una buca specialmente se in curva.

Il percorso è lungo e difficoltoso, non esagerate con la velocità o potreste rimanere esclusi da questa famosa gara così tanto amata.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

KARATEKA



CHE GIOCO È

Per chiudere in bellezza questa serie di giochi, ecco uno stupendo sport praticato da molti di voi e cioè il karate. Giocherete in due o contro il computer, basta selezionare all'inizio del gioco l'opzione desiderata; potrete combattere in varie città del mondo con tanto di giudice orientale. Le mosse possibili sono numerose e per ben comprenderle non servono istruzioni, basta solamente provare le varie combinazioni di movimento.

A seconda della precisione del colpo portato a segno otterrete l'adeguata valutazione, suddivisa in metà punti e pieni punti, aumentando così il vostro grado di vantaggio sull'avversario della quantità meritata. In caso di vittoria dovrete affrontare una prova di riflessi che consiste nel colpire, al via dell'arbitro, una pila di oggetti immobili.

Inizierete il combattimento con un avversario di scarse capacità fino ad incontrarvi con un vero maestro di questa disciplina così famosa.

Cercate di non aprire troppo la vostra difesa perché ciò potrebbe esservi fatale, un attimo di distrazione ed ecco un calcio nemico diretto verso il vostro povero stomaco....

Ed ora indossate il kimono e preparatevi per il grande combattimento, chi non lo possiede indossi il pigiama così in caso di perdita sarà già pronto per un lettino d'ospedale!!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

ESC

torna al menu

È IN EDICOLA

MENSILE ANNO II - N° 3

MSX HIT PARADE

32 PAGINE A COLORI

20 GIOCHI

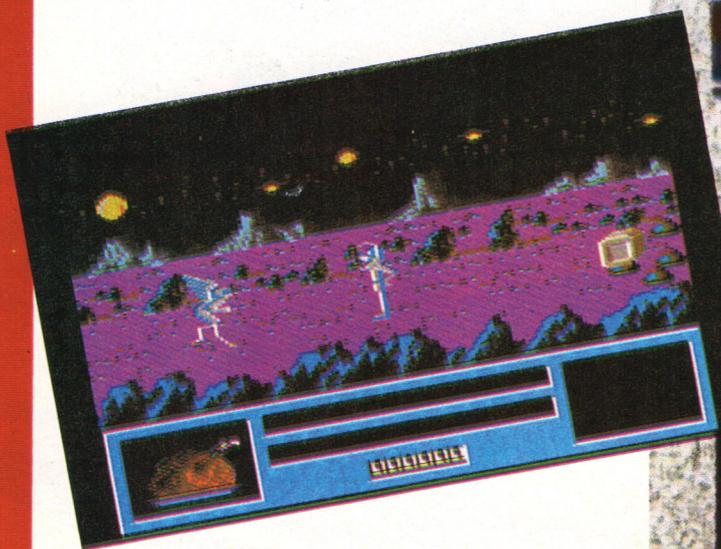
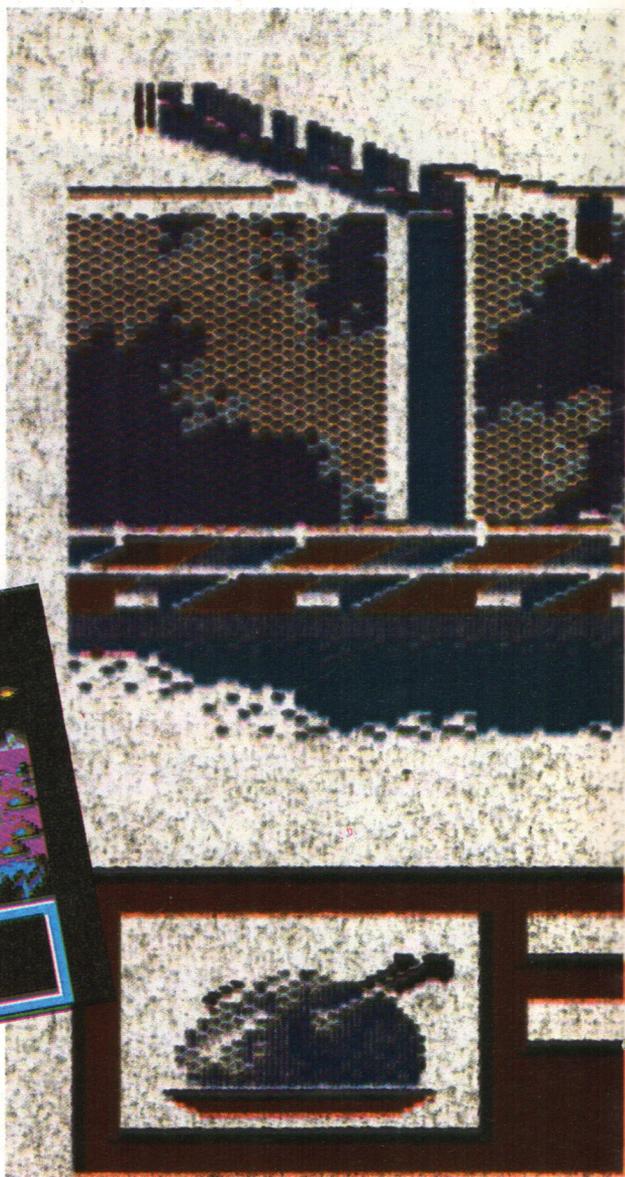


LOADING "BITU"

Star Paws

Star Paws è uno di quei rari giochi capaci di entusiasmare istantaneamente tutti, anche perché la Software Projects ha deciso di ridurre i prezzi di tutti i videogiochi che pubblica. Se credevate che la vicenda di **Wizball** fosse demenziale, sappiate che **Star Paws** è ancora più folle!

Assunto il ruolo del capitano Rover Pawstrong, la vostra missione sarà di sgominare una colonia di (non ci crederete!) Gustosi Grifoni Spaziali, simpatici animali che si trovano involontariamente al centro di un complotto intergalattico tendente a destabilizzare l'ordine e la stabilità dello spazio. Per farla breve, una banda di mercenari sta allevando questa colonia di grifoni pronti alla cottura con l'intenzione di venderli a prezzi stracciati: in questo modo il sistema monetario verrà destabilizzato, e i merce-



nari conquisteranno l'intero universo. Più folle di così...!

Ed è qui che entrate in gioco: siete stati inviati sul pianeta dove vengono allevati gli uccelli col compito di ucciderli o di catturarli tutti. La cosa può anche sembrare facile, ma in realtà non lo è: gli uccelli sono miti, ma non si lasciano certo catturare, e men che meno uccidere.

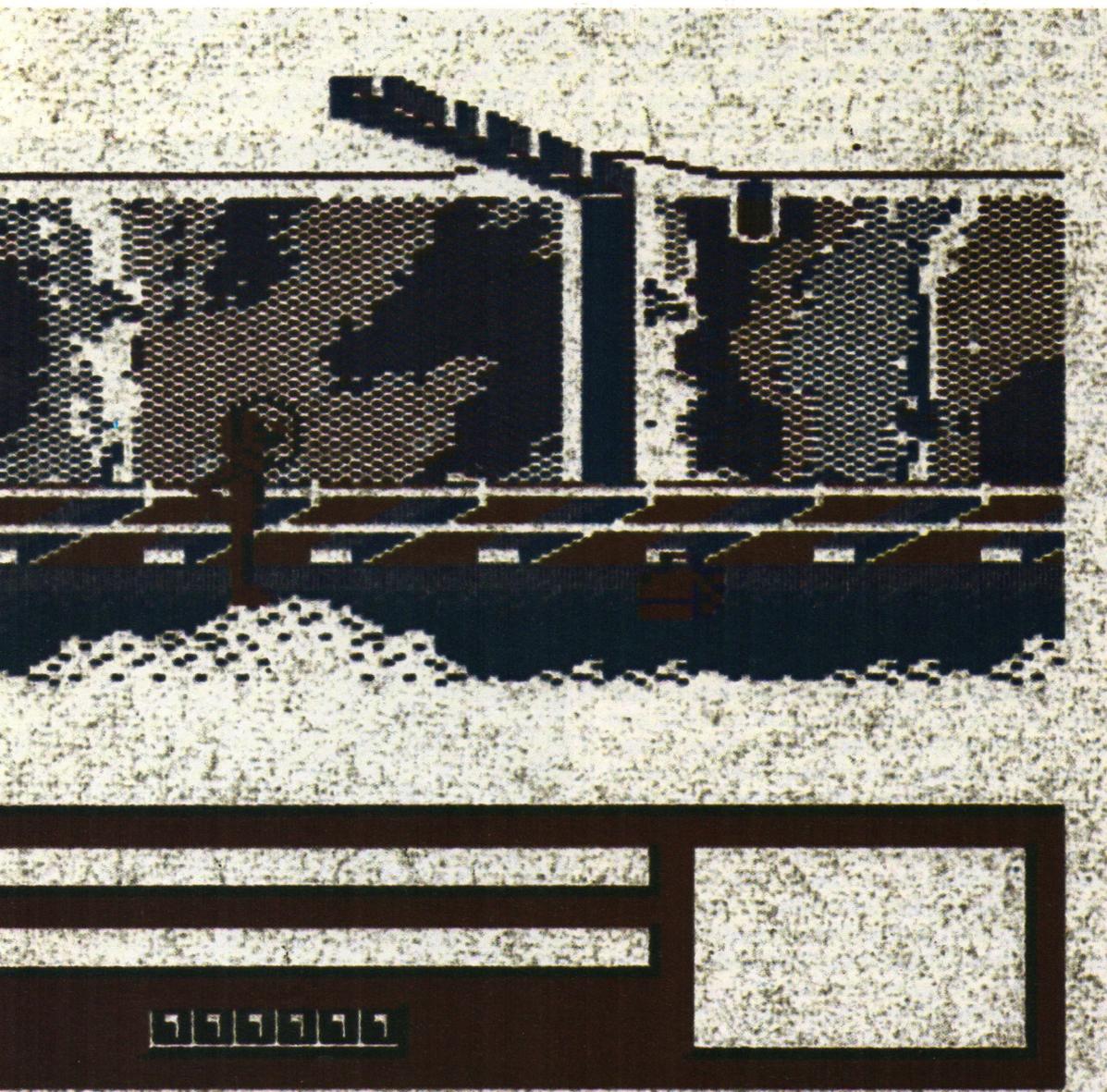
A darvi una mano interviene un'astronave che sgancia sulla superficie del pianeta diversi materiali, tra i quali dei propulsori, delle lampade, delle armi e dei rompicapo-bonus che non so-

no altro che una versione semplificata di **Split Personality**, della Domark.

In certe fasi potrete scendere sotto la superficie, in una caverna che può contenere (o no) dei grifoni. Se attivate il trasportatore di materia, vi troverete in una situazione simile all'inizio di **Beach Head**: piazzata un'arma, giocherete a tiro a segno con gli uccelli.

Lo schermo dei titoli è eccezionale, lo scrolling è perfetto come in **Parallax** e la musica di Rob Hubbard è fantastica.

V. d.



PARALL

Parallax è una ben studiata miscela di avventura e di rompicapo per un solo giocatore. All'inizio del gioco, insieme ad altri quattro astronauti giungete su un pianeta alieno e vi dividete tra le cinque fasce orizzontali del pianeta: Alfa, Beta, Gamma, Delta ed Epsilon. Il pianeta pullula di alieni ostili, guidati da un grande computer intelligente. Scoprirete che il computer sta disseminando tra le varie zone delle informazioni tendenti a preparare un attacco alla Terra. La vostra missione sta nel ricercare ed individuare zona per zona i vostri alleati e distruggere il computer centrale prima che sia troppo tardi.

Per passare da un livello all'altro bisogna prima decodificare la parola d'ordine di cinque lettere relativa ad ogni zona, e per far ciò occorre mettersi in contatto col computer centrale attraverso i terminali presenti in ogni zona. Quando viene immessa la parola d'ordine esatta del quinto livello, Epsilon, il computer centrale si autodistrugge, e a questo punto non vi resta che mettervi in salvo raggiungendo il teletrasporto intergalattico.

L'azione è inquadrata da sopra la vostra astronave, che sorvola il paesaggio alieno. Incontrerete delle strane piattaforme volanti sulle quali ci sono piste d'atterraggio, postazioni di cannoni e altre strutture aliene. La grafica tridimensionale non è solo un'illusione, poiché vi accorgete di poter anche volare sotto le piattaforme: fatelo nel caso che la situazione in superficie sia difficile, ma ricordate che anche il sottolivello è abitato da altri alieni. Una griglia geometrica, visibile tra una piattaforma e l'altra, scorre in senso contrario alla direzione della vostra nave ed arricchisce l'effetto tridimensionale.

I terminali del computer centrale si trovano in hangar disseminati tra le piattaforme di ogni livello: per avere accesso a un terminale dovete atterrare e poi entrare nell'hangar a piedi. Una

volta entrati, sullo schermo appare una veduta aerea ingrandita dell'hangar, che può contenere anche altri computer, robot e scienziati alieni. Il vostro compito è di trovare gli scienziati alieni, rubare le loro schede di dati e inserirle nel



AX

terminale: ogni scheda valida rivelerà una lettera della parola d'ordine segreta. Un colpo della vostra pistola laser tramortisce lo scienziato, due lo disintegrano, quindi fate attenzione! Il vostro computer di bordo memorizza le lettere del



la parola d'ordine man mano che le trovate. Il primo scienziato che incontrate verrà considerato rapito, e vi accompagnerà per tutta la zona. Anche se in ciascuna zona ci sono decine di terminali, uno solo di essi accetterà la parola d'ordine completa, immessa dallo scienziato rapito — che dovrete drogare per ottenerne la collaborazione. Fatto ciò, lo scienziato diventa vostro alleato. Potete poi passare alla zona successiva, ma se uscite da una zona senza parola d'ordine, la vostra nave viene distrutta e il gioco finisce.

Acclusa al gioco c'è una scheda di consultazione rapida che riporta i più importanti comandi via joystick e tastiera. In questo gioco il joystick viene usato in tre modi: uno per volare, uno per andare a piedi e uno per l'azione a terra. Il solo punto debole del gioco è il pilotaggio dell'astronave, dovuto a un'inversione direzionale. Altri comandi via tastiera permettono di alzare e abbassare il carrello d'atterraggio, di accendere e spegnere gli schermi protettivi della nave, di osservare le schede e le lettere raccolte e infine di interrompere e riprendere il gioco.

Mentre siete in volo, potrete tener d'occhio costantemente l'ossigeno, il carburante e i danni subiti, causati dal fuoco alieno, dagli scontri con varie strutture e dagli atterraggi di fortuna. Gli schermi vi proteggeranno dagli alieni, consumando però moltissimo carburante.

Le schede sottratte agli scienziati si possono anche usare per prelevare crediti dai terminali bancari posti negli hangar. Userete i crediti nelle botteghe (sempre situate negli hangar) per comprare ossigeno, carburante e munizioni. Se restate privi di ossigeno o di carburante, il gioco finisce. I punteggi finali vengono memorizzati sul dischetto.

Man mano che avanzate ai livelli più alti, aumentano anche le difficoltà. Le navi aliene si fanno più grandi e più precise nel tiro, e nel paesaggio si aprono nuove micidiali dimensioni. I buchi neri vi permettono di aumentare la velocità e sono utili per sfuggire agli alieni e alle trappole. Le stazioni iperspaziali trasportano invece in modo randomizzato la vostra nave in altre zone dello stesso livello.

Il gioco è bello a vedersi, con una grafica hi-tech davvero superba. L'ottimo uso delle ombreggiature dà ad ogni cosa un effetto veramente tridimensionale, l'animazione è impeccabile e la musica di sottofondo è frizzante ma anche inquietante.

Cristina Barigazzi

BLAZER

Nexus continua a sfidare tutte le leggi della natura, lanciando un altro gioco di una mediocrità quasi sbalorditiva. Gli studenti ricordano senz'altro i suoi precedenti capolavori; una ciurma eterogenea di sparatori folli e giochi strategici con in più simulazioni (sportive). Oh sì, giochi che possono durare una vita per un bimbo. Tuttavia non sono mai sopravvissuto a nessuno di loro.

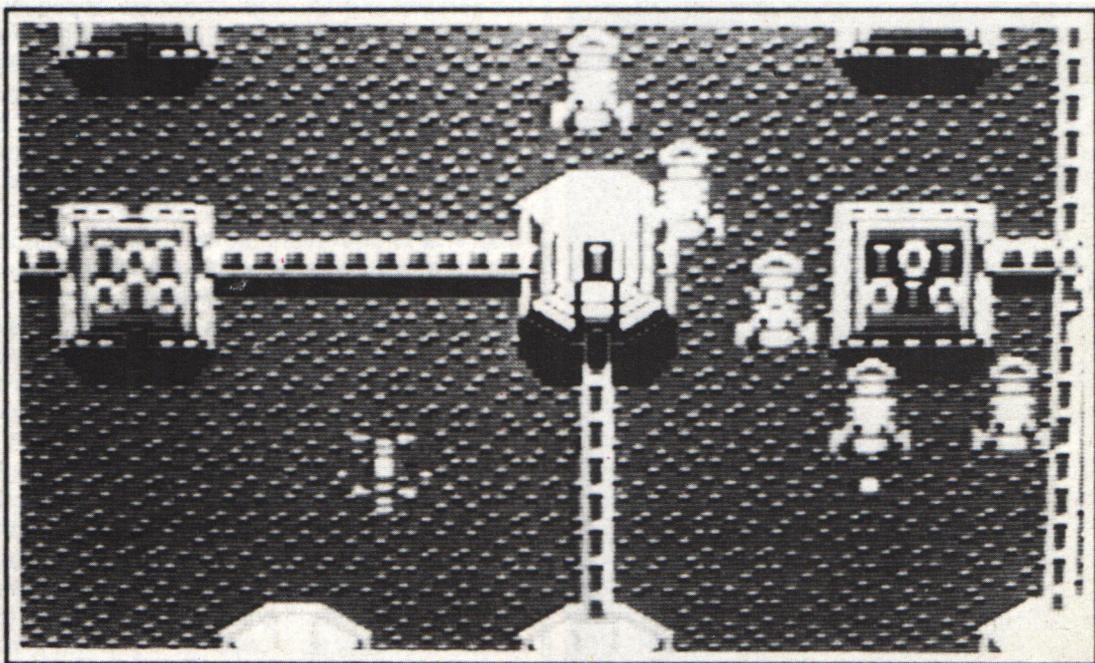
Blazer è il più povero, ed attrae forse meno di altri della stessa serie avutasi in mesi e mesi. Ma il tutto sembra essere promettente: vola su un pianeta sconosciuto e ruba un'arma segreta sotto il naso del nemico.

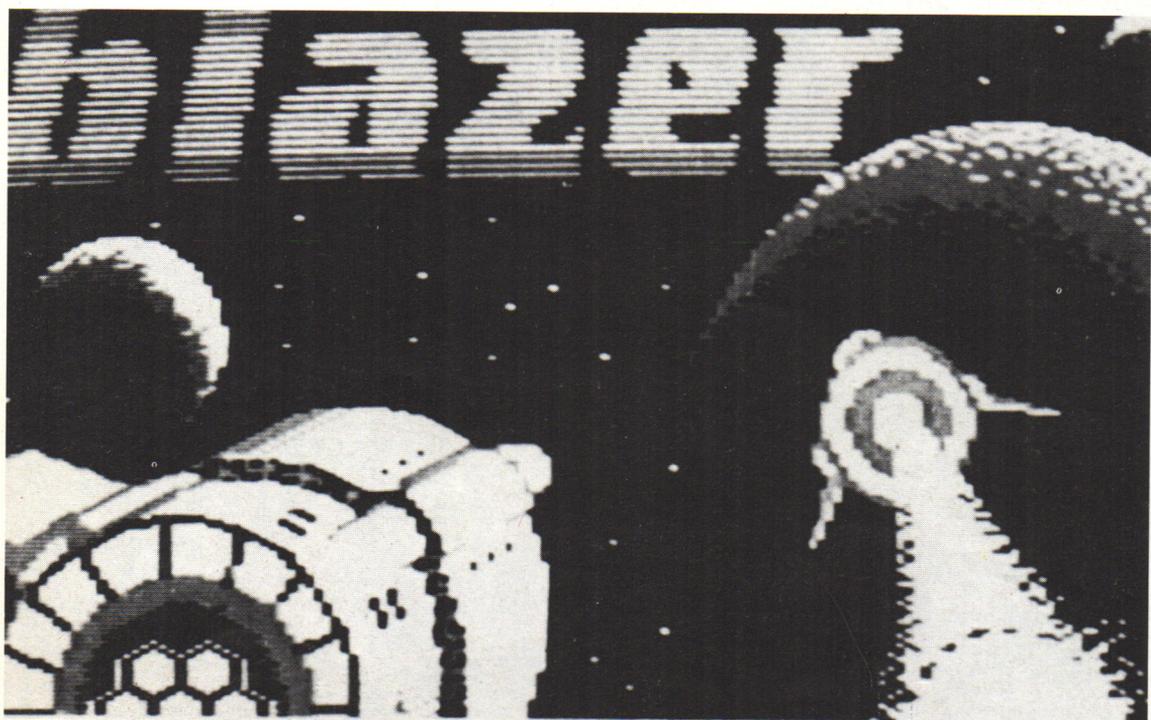
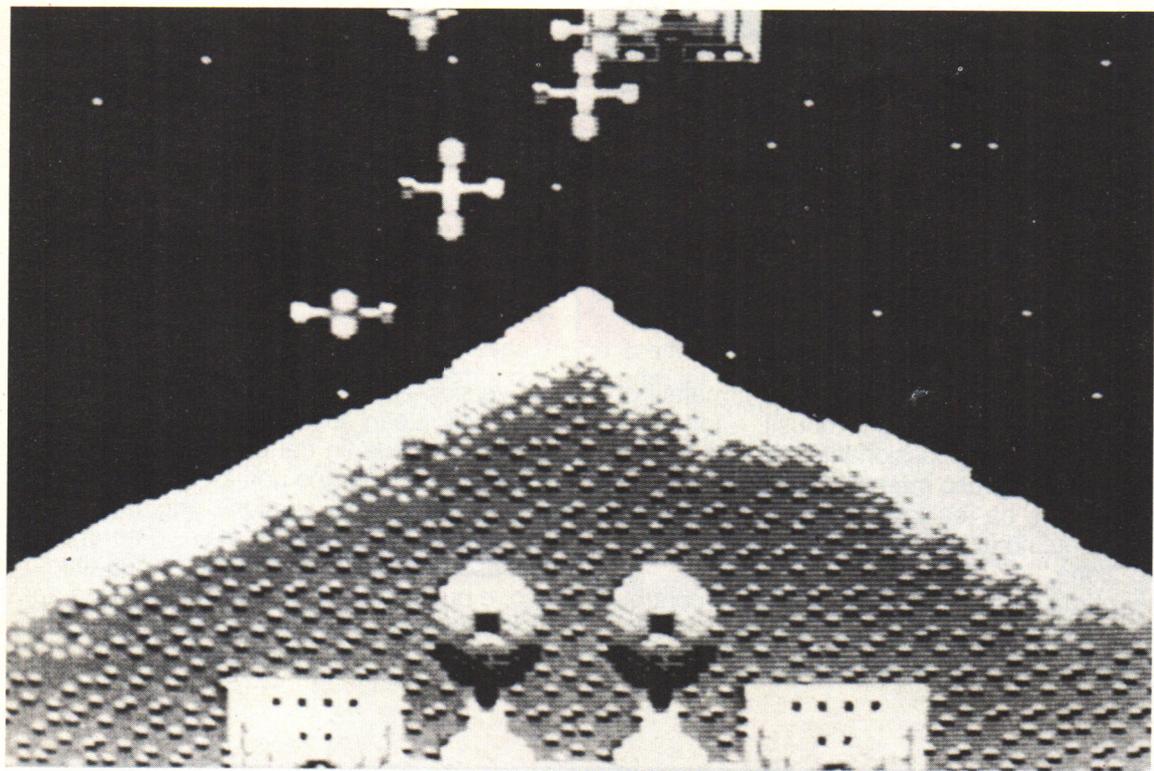
Scena dopo scena vedrai, ti piacerà. Pare proprio simile a qualcosa che un piccolo programmatore scriverebbe da solo: nemici "macchiettati", sfondi così strani ed indefiniti, effetti sonori balordi. È un po' come **light force** senza alcuna velocità di gioco ed alcuni falliscono per-

sino nell'acchiappare gli oggetti in questione. Si spera che la tua nave riesca a prendere altre armi durante il suo tragitto. Coloro che non hanno familiarità con il più piccolo dei giochi della Ftl, o con giochi come Starforce devono cominciare a dipingere uno sfondo, avere delle forze aliene a disposizione, tutte schierate in volo dall'alto; da destra o sinistra del tuo quadro.

La tua nave dovrà muoversi a scatto e a zig-zag sino alla fine del percorso sparando agli oggetti posti per terra per avere punti in più, ma principalmente dovrà sparare ad altre navi solo per il gusto di farlo. Ora, questo sarebbe privo di significato se alcune altre software house non l'avessero già fatto bene in passato con ottimi risultati finali.

Blazer comunque lascia tutti un po' a bocca asciutta.





INTERNATIONAL KARATE

Indossate il fido kimono bianco e armatevi di uno o due dei joystick più robusti: è tornato il karaté, ed è più appassionante che mai! Archer Mac Lean ha preso **International Karate**, lo ha migliorato e ha realizzato un gioco che lascia con un palmo di naso tutti gli altri giochi di questo filone.

Per prima cosa, c'è un terzo giocatore controllato dal computer, e già questa è una bella differenza! In effetti c'erano già tre contendenti

nella versione Atari ST di **International Karate**, ma Mac Lean sostiene che comunque l'idea era stata sua fin dal principio, e che solo per mancanza di tempo non aveva potuto metterla in pratica nella versione originale per il Commodore 64. Niente di male, dato che in ogni caso **International Karate**, era un ottimo gioco, e questo seguito è decisamente più appassionante della conversione ST dell'originale realizzata dalla Andromeda.



ONAL

I combattimenti si svolgono di fronte a un incredibile sfondo animato in cui la luce del sole si rispecchia molto realisticamente nel laghetto increspato sottostante. Alla serenità di questa scena si aggiungono voli d'uccelli, pesci che balzano fuori dell'acqua, un ragno che tesse la sua tela sull'albero o sull'arco scintoista e persino un verme che attraversa lo schermo!

Le tecniche a disposizione sono addirittura diciassette: oltre ai calci e ai pugni più comuni ci sono una capriola all'indietro, una testata e un doppio calcio alla testa. Noterete che l'animazione del calcio volante è stata molto migliorata.

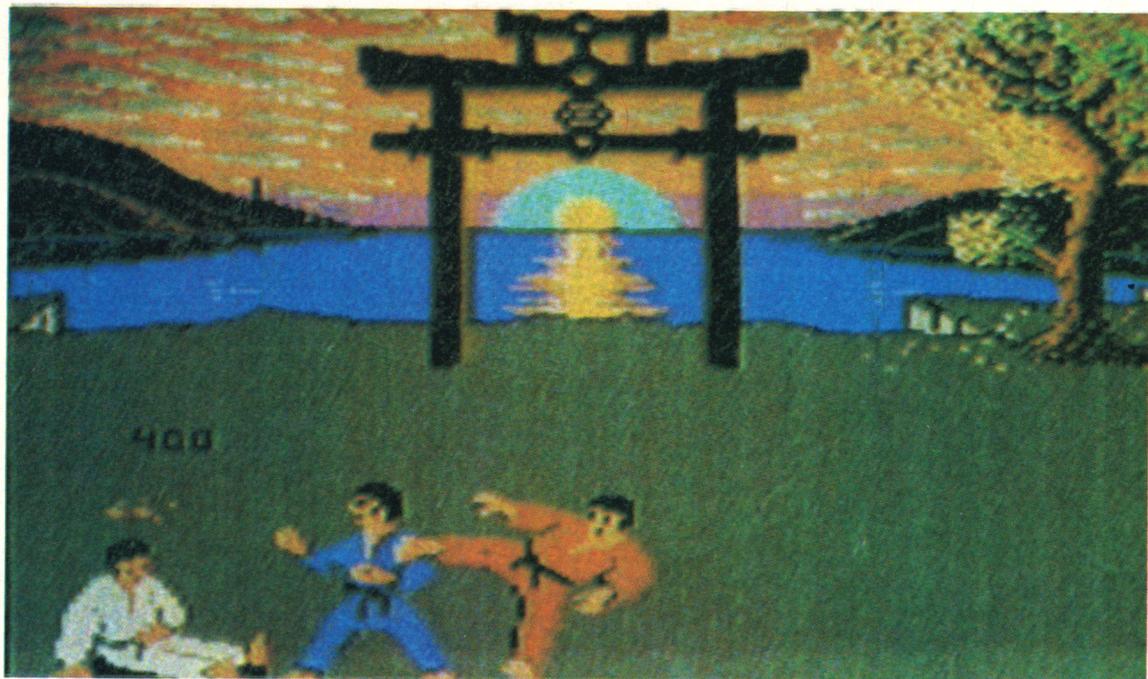
Come in **International Karate**, i punti si vincono mettendo KO gli avversari. Con ogni KO l'attaccante guadagna uno o due punti-

combattimento (a seconda che la vittima sia stata colpita davanti o alle spalle) e fa aumentare il proprio punteggio numerico, a seconda del tipo di tecnica eseguito con successo.

Uno scontro ha termine quando un contendente si aggiudica tutti e sei i punti-combattimento, oppure quando scade il limite di tempo dei 30 secondi. A questo punto appare un arbitro molto ieratico che assegna il primo, secondo e terzo posto a seconda dei punti-combattimento guadagnati: il terzo classificato viene eliminato e sostituito da un combattente controllato dal computer. In caso di parità, è il punteggio numerico accumulato durante lo scontro a determinare il vincitore. Se però i punteggi numerici sono identici, nessuno viene eliminato.

Se riuscite a sopravvivere a due minuti di durissimo combattimento, potete tentare di guadagnarvi dei punti extra con il bonus: armati solo di uno scudo, dovete respingere o schivare le palle che vi vengono scagliate addosso a tre diverse altezze, oppure (come nei bonus più avanzati) ad altezze completamente impreve-





dibili! Otterrete 100 punti per ogni palla respinta, più un superbonus di 500 punti se riuscite a sopravvivere al lancio di ben 64 palle. Archer Mac Lean ha anche inserito alcune sorprese: per esempio, se lasciate inattivo per un po' di tempo un combattente, con sua gran-

de sorpresa gli cadano i pantaloni! Potete ottenere lo stesso effetto premendo due tasti — ma non vi diremo quali! Basta premere un po' di tasti anche per modificare il colore del mare, del cielo e il riflesso del sole — e si può addirittura modificare il moto ondoso dell'acqua!





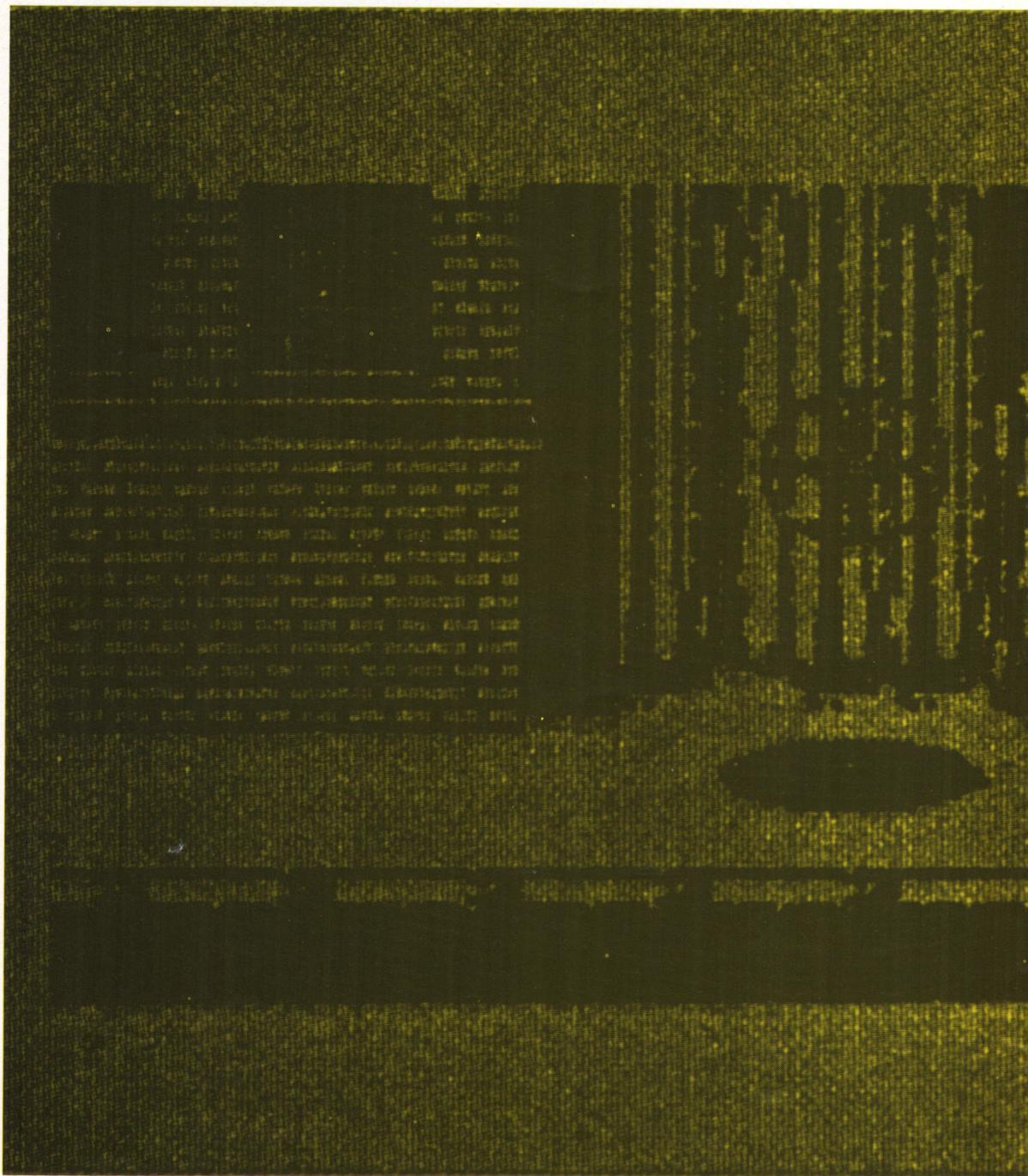
L'azione è ottimamente accompagnata dalla musica di **International Karate**, rimixata da Rob Hubbard, e i grugniti e i gemiti digitalizzati sono più realistici che nell'originale. La grafica di Mac Lean si colloca a livelli decisamente altissimi: lo sfondo è delizioso, e l'animazio-

ne dei personaggi è impeccabile.

International Karate è sicuramente la miglior simulazione di karate oggi sul mercato, migliore anche del suo pur illustre predecessore. Assolutamente da non perdere per i fans del genere.



PROHIBITION



PROHIBITION



Fino ad oggi specializzata in gialli, la Infogrames ci dà oggi con **Prohibition** il suo primo gioco avventuroso "puro", ma avrebbe fatto meglio a non lasciare la strada vecchia per la nuova. La vicenda va così: la polizia di New York, ormai impotente ad affrontare la criminalità, vi ha ingaggiati per far fuori le gang locali, e quindi partite col vostro fedele mitra e riducete tutti a un colabrodo.

Se la storia sembra poco eccitante, il gioco lo è ancor di meno. Vi trovate in una strada fiancheggiata da palazzi pieni di finestre, e ogni volta che appare un tipo col cappello gli sparate — tutto qui! Tutto ciò ricorda in modo sospetto un vecchio gioco da bar, **Streetfight**.

Sparare ai cattivi non è poi così facile: dato che usate il mitra, il mirino sobbalza! Usando invece la tecnica Rambo, bucherete tutti i muri ma lascerete illesi i malviventi. Avete cinque secondi per riempire di buchi il criminale prima che vi spari di rimando. In ciò verrete aiutati da una freccia indicatrice e da un conto alla rovescia. Si possono guadagnare dei secondi in più premendo la spaziatrice, ma non lo si può fare troppo spesso. Se vi colpiscono, perderete una vita, forse. Diciamo forse perché in questo gioco non c'è un display di un bel niente: vite rimaste, forza, munizioni.

I cattivi diventano man mano più difficili da colpire e si fanno vivi in posti sempre più singolari. Quando avete sterminato tutti quelli per la strada, entrate nell'edificio, e le cose riprendono secondo lo stesso schema.

Sembra che nelle versioni Spectrum e Amstrad ci siano anche dei passanti, e quindi nella versione MSX ci è anche negata la gioia di uccidere degli spettatori innocenti.

Prohibition mette alla prova più il joystick che la materia grigia, e si ha la netta impressione che il far centro sia un fatto arbitrario, indipendente dalla cura con cui si è mirato. Come se ciò non bastasse, i cattivi appaiono sempre nella stessa sequenza, e tutto ciò non invoglia certo ad impegnarsi di più. Ci si può forse consolare con una grafica all'altezza della fama della Infogrames e con una musicchetta gradevole, ma tutto ciò non può salvare un gioco privo di spessore e di interesse.

Finalmente avete la possibilità di misurarvi con un primo ministro. Siete in grado di mantenere il 50% di popolarità che possedete all'inizio del gioco e di affrontare alcune avversità come ministri ubriacconi, e particolari avversari come il signor Humphrey Appley?

Non si può definire un gioco con le sole parole "strategia" o "avventura": è molto più di una strategia o di una commedia, inoltre è stato uno dei migliori regali di Natale. "Yes, prime minister" è divertente. Le vicende sono originali, ma così fedeli allo spirito di Whitehall, che sembrano tratte da un serial televisivo. Voi avete il ruolo di Jim Hacker ed il vostro compito è quello di aumentare il più possibile la vostra popolarità tra la gente nell'arco di cinque giorni (tradotto in gioco nell'arco di cinque sezioni distinte). All'inizio del gioco avete il 50% di popolarità, il che non è poco per un politico. Quando la vostra fama vacilla e raggiunge un basso livello, ci sono molte risate.

Lo schermo offre una veduta del vostro ufficio di Downing Street e dovete muovere il cursore per poter svolgere alcune funzioni all'interno di esso. Per rispondere al telefono quando suona dovete muovere il cursore verso il telefono: quanto è detto durante la telefonata apparirà sullo schermo. Potete aprire i cassetti della scrivania ed esaminare i telex, denominati Hacker-

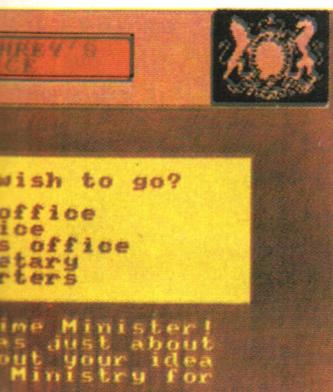
Yes, Prim



grammi, usare il citofono, aprire la porta e puntare il cursore sulla serratura, se volete lasciare l'ufficio. A questo punto vi viene presentata una lista con le possibili destinazioni. Queste ultime non appaiono sullo schermo, ma solo la conversazione che ha luogo nel posto in cui vi recate, sebbene vi siano degli ottimi grafici nella



e Minister



parte superiore dello schermo.

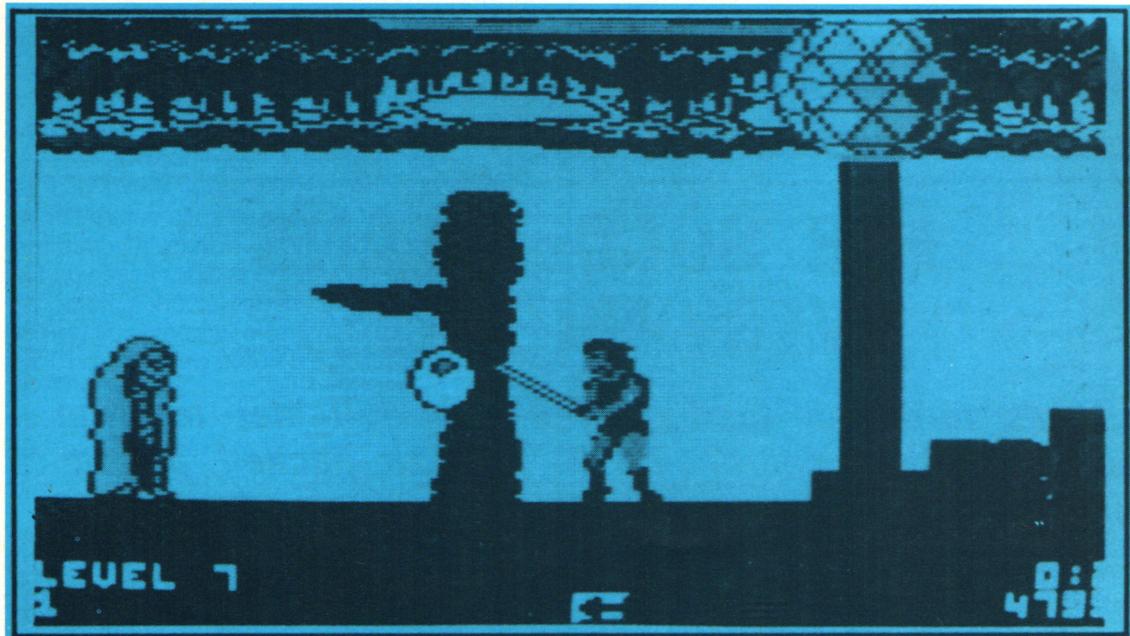
Allo stesso modo di Adrian Mole, voi dovete scegliere tra una serie di alternative che si presentano ai vari livelli. Quando un ministro ubriaco viene arrestato per guida pericolosa proprio mentre state per lanciare una campagna a favore della sicurezza stradale, starete tranquilli

se l'accaduto verrà stampato sui giornali, oppure promuoverete il poliziotto che ha arrestato il ministro, o parlerete con il capo dei poliziotti della Lista Onoraria e sulla possibilità di inserirvi il poliziotto meritevole? Quando ritornate nel vostro ufficio è probabile che voi dobbiate occuparvi di un Hackergramma o di un appunto che è stato messo sulla vostra scrivania, o dobbiate persino telefonare a vostra madre che aveva chiamato in vostra assenza. Nel computer sono stati inseriti alcuni scherzi, come Hacker preso in giro o la domanda perché un computer prende il nome dai gemelli Kray? I conflitti fra interessi pubblici e privati, fra il Gabinetto ed il Servizio Civile sono ben ideati. Lo spirito degli sceneggiati televisivi è stato ben imitato; non vi sono solo le risate, ma anche uno sguardo ai lavori di Governo.

Il gioco è indubbiamente divertente, ma in trenta minuti si esaurisce: se voi volete ripetere il gioco parecchie volte, nonostante esso sia diverso ogni volta, le possibilità di scelta sono limitate. Certamente la confezione attrae ed il gioco è ben programmato, ma forse è troppo costoso se paragonato ad altri giochi più complessi. Tuttavia diamo un buon giudizio a "Yes, prime minister", anche se è meglio riceverlo che donarlo.

M. Ro.

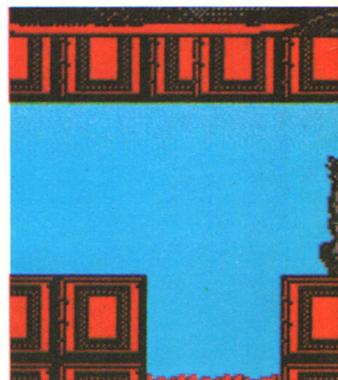


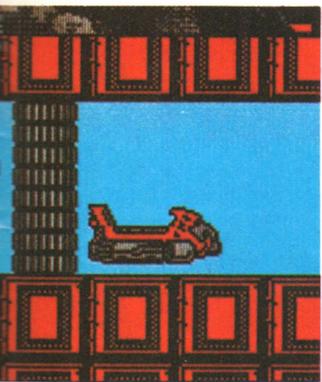
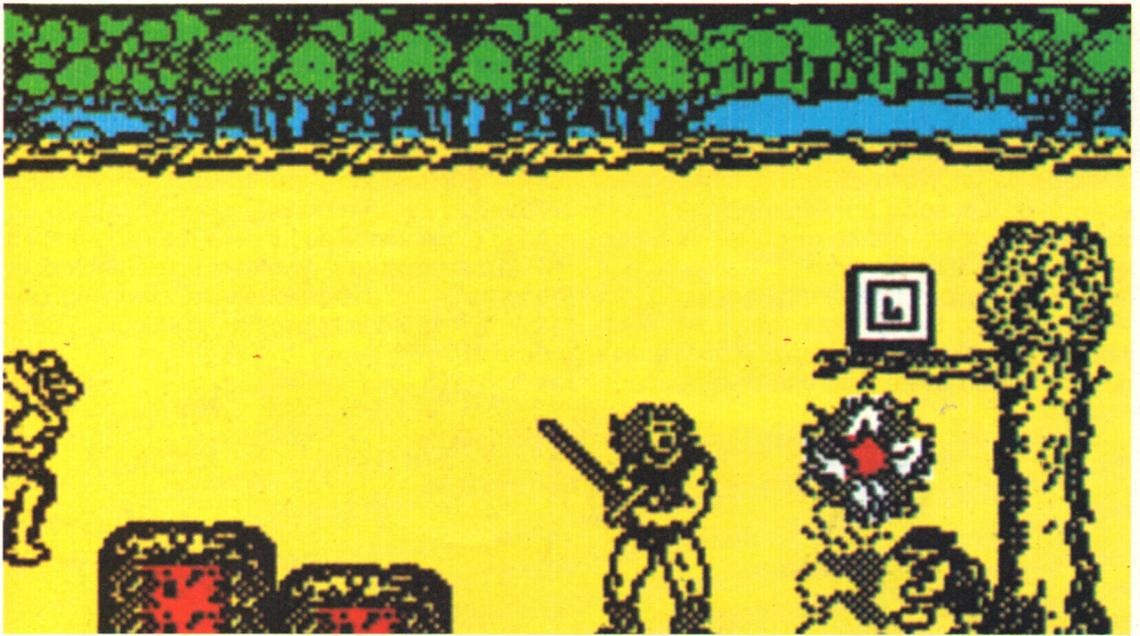


THUNDERCATS

«La Spada di Omens mi dona la vista oltre la vista» è una delle frasi decisamente senza senso che i Thundercats amano pronunciare... ma chi sono i Thundercats? Be', potremmo definirli una specie di incrocio tra Superman e un leone! I quattro supereroi sono protetti dall'Occhio di Thundera, un gioiello incastonato nell'onnipotente Spada di Omens. È con l'aiuto di questa spada che Lion-O, Tygra, Panthro e la bella Cheetara combattono le forze del malvagio Mumm-Ra.

Impegnati nel respingere un attacco degli uomini talpa, i Thundercats non si accorgono che un gruppo di agenti di Mumm-Ra si introduce





nella loro base e ruba il prezioso Occhio di Thundera. Lion-O, al quale era affidato il gioiello, giura di recuperarlo a costo della vita.

Il gioco scrolla orizzontalmente e ricorda molto **Green Beret** pur senza esserne una copia spudorata: in esso controllate Lion-O, che deve farsi strada da un livello all'altro combattendo. I sicari nemici di solito arrivano dalla parte verso cui siete diretti, ma se rallentate ve li ritroverete ben presto alle spalle.

Nel corso del gioco potrete ottenere vari bonus — come vite o tempo extra o semplici punti. Il bonus più utile è decisamente la pistola: all'inizio del gioco avete solo una misera spada,

ma con la pistola è un altro andazzo. I livelli sono quattordici, e potete scegliere da quale cominciare: c'è anche un livello bonus al termine del quale si può guadagnare un grosso bonus in punti. Tra le sorpresine ci sono un'auto volante al livello quattro e la possibilità di incontrare Mumm-Ra in carne ed ossa al livello otto. Tutto ciò però non basta a fare di questo un buon gioco anche se ha delle buone immagini e un accattivante motivetto di Rob Hubbard. In ogni caso, gli appassionati dell'omonimo cartone animato non si lasceranno sfuggire **Thundercats**.

Cr. ba.





Possiamo dire di aver tra le mani qualcosa di veramente ingegnoso e particolare. Voglio dire, l'idea di giocare con un brontosauo che fa solo e soltanto bolle, è sufficiente per farti perdere tutte le tue frittelle di cipolla e manzo in un sol colpo. Ciò che lo rende così entusiasmante se vogliamo essere veramente onesti, amici, così dannatamente "OK", è la sua semplicità. Tutto quello che devi fare è gonfiare delle bolle, farle scoppiare e poi "mangiare". Cosa potrebbe risultare più semplice e stupido nello stesso tempo? Ma non è stupido. Credimi è bello da morire. È un po' come **Pacman**. Giochi col tuo brontosauo che scondinzola —

maschio o femmina che sia — e per nessuna ragione in particolare (mi piacciono questi giochi privi di una vera trama, a te no?) sta a te eliminare i nemici presenti nei vari quadri. Dopo il primo vai avanti e avanti... ogni quadro ha delle piccole sporgenze su cui saltare. Usale, per poi atterrare giusto nel mezzo, e dovrai saltare fino in fondo.

Più vai avanti più i quadri si fanno sempre più difficili e muoversi diventa faticoso. Ci sono più nemici e il tempo a tua disposizione comincia ad esaurirsi. Intanto continua a gonfiare perché è tutto quello che devi fare... lo sai no? In particolare dovrai poi intrappolare ogni ne-



mico in una bolla e guardarlo volare per lo schermo come un pallone che si sgonfia rapidamente. Quando atterrerà si trasformerà in cibo: un dolce, un panino ai cetrioli. Mangialo e osserva il tuo punteggio salire. Più o meno va così. Nel gioco ci sono inoltre altri elementi, vere canaglie che variano di volta in volta, punti che guadagni, grosse mele che ti cadono in testa. I malvagi — o cattivi che siano — arrivano astutamente travestiti — con veri sforzi mentali — da malvagi uccelli e da qualcosa che assomiglia ad un pesce. Raccoglilo perché è l'anello più importante della catena.

Ogni tanto avrai anche in regalo un quadro di "cipolle purpuree" e come abbiamo già detto precedentemente mele gigantesche e altri oggetti che faranno andare il tuo punteggio in tilt. Se vedi una bolla piena d'acqua, falla esplodere e sarai subito travolto da un'ondata. Puoi andare dove vuoi e anche dove non potresti andare. Una musicchetta simpatica che ti piacerà nei primi minuti — ti accompagnerà durante il gioco, ma ti porterà poi all'esasperazione. Sì, è vero! Il gioco è molto arguto ma anche esasperante.

Valerio Trazzi

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER

IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!

PROGRAMMI PER MSX

SUPER

MSX

9

9

SUPER
MSX

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

LATO A/SUPER MSX

- 1 CALCIO
- 2 ALIENS
- 3 ZAPPER

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LATO B/SUPER MSX

- 4 ELICOPTER
- 5 LOVE GAME
- 6 PINGUIN
- 7 KARATEKA

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTA' _____

ANNOTAZIONI

