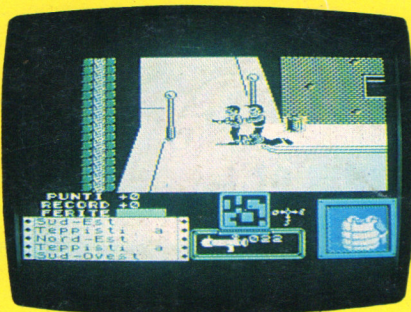


SUPER MSX

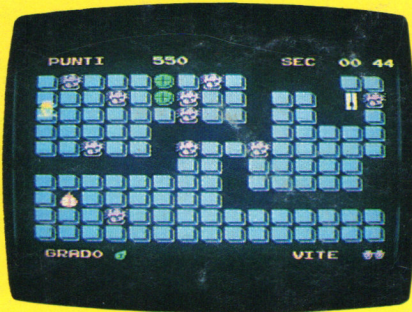
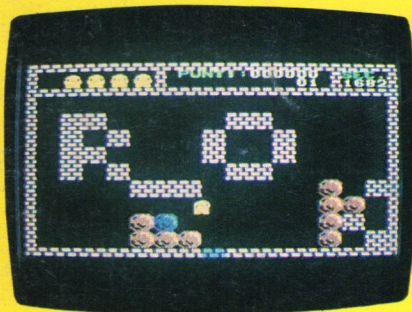
32 PAGINE A COLORI

IL GIUSTIZIERE



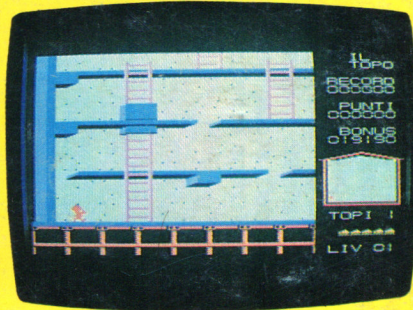
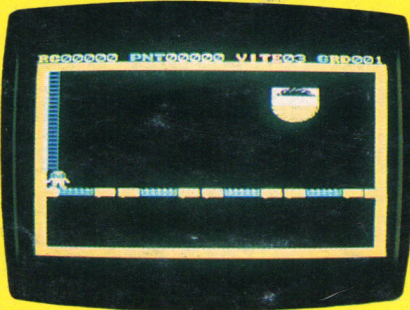
ROBOTIX

ROCK



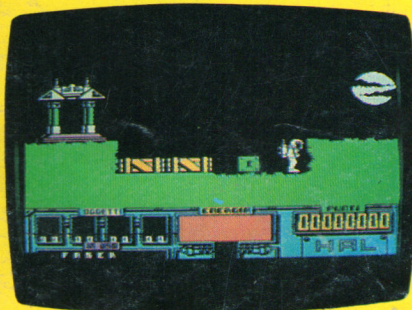
UNPRIMER

TRAPPER



IL TOPO

HAL



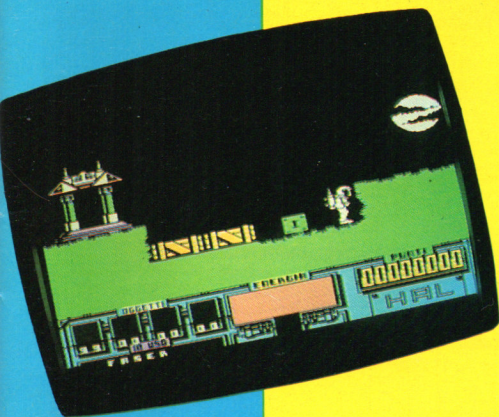
**I MAGNIFICI
SETTE MSX
IN TURBO
FAST LOADING**

GUERRA PSICOLOGICA

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.

Una delle tante maniere di fare la guerra è certo quello di mettere paura all'avversario. In questa rivista l'elemento paura è molto presente perché non vediamo come non possano tremare i nostri avversari quando con il joystick in mano facciamo sfracelli in Platoon o in The Train. Un po' più di calma serve invece per vincere a Sidewalk e ad Action Force II, ma la fregola di sparare riprende subito quando impariamo a vincere a Psycho Soldier e Bedlam. Insomma l'avete capito anche voi, la nostra casa editrice è diventata proprio un bel covo di guerrafondai.



pag. **4 IL GIUSTIZIERE**

pag. **5 ROBOTIX**

pag. **6 ROCK**

pag. **7 UNPRIMER**

pag. **8 TRAPPER**

pag. **9 IL TOPO**

pag. **10 HAL**

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:

pag. **12 PLATOON:**

Guai in mezzo alla giungla

pag. **16 SIDEWALK:**

Andy Capp è nei pasticci

pag. **18 ACTION FORCE II:**

Ore di gioco appassionante

pag. **20 BEDLAM:**

Guerra nella galassia

pag. **24 PSYCHO SOLDIER:**

Un'eroina molto coraggiosa

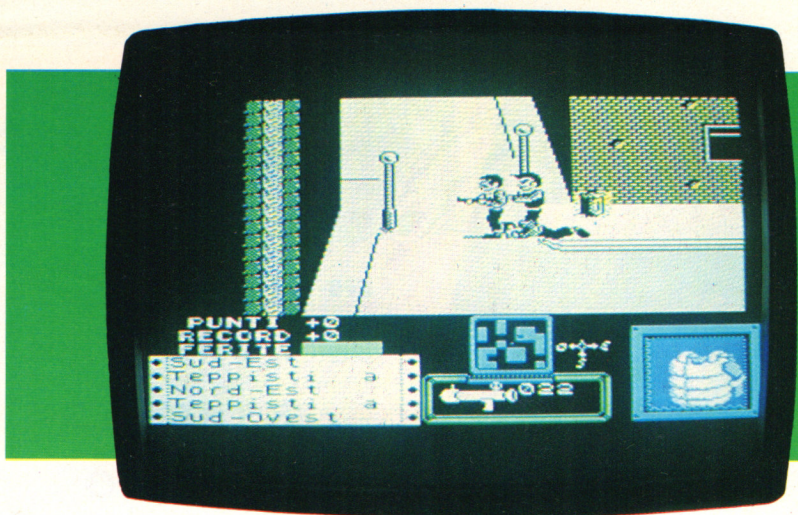
pag. **26 THE TRAIN:**

Il treno della Resistenza

pag. **30 ZODIAC**

I segni dello Zodiaco

IL GIUSTIZIERE



CHE GIOCO È

In un terribile quartiere del Bronx americano, si trovano, come molti già sanno, bande di teppisti che minacciano quotidianamente l'incolumità dei cittadini onesti.

Il vostro compito, nei panni del giustiziere, è di combattere la malavita in modo non democratico, ossia con gli stessi mezzi di cui dispongono i teppisti. Vari tipi di armi (bazooka, pistola, fucile e mitragliatore) vi consentono di eliminare ogni nemico nel caso in cui non vi rimanga altra alternativa che rispondere con il fuoco.

Fate attenzione agli innocenti cittadini che si trovano, loro malgrado, nei luoghi di scontro. Lo stesso dicasi per i poliziotti, i quali cercheranno di aiutarvi nel vostro duro compito.

Seguite le indicazioni che vi giungono dalla centrale di polizia, visualizzate sul foglio di stampante posto nella parte bassa a sinistra dello schermo, per raggiungere ed eliminare ciascun covo dei teppisti.

Il giustiziere è, per ora, uno tra i tanti combattenti contro il crimine, se riuscirete nella vostra impresa farete di lui un indimenticabile eroe!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

Z	sinistra
X	destra
K	ruota a destra
O	ruota a sinistra
SELECT	scelta arma da fuoco
STOP	interrompere/riprendere il gioco
CTRL + STOP	termina la partita

ROBOTIX



CHE GIOCO È

Sul pianeta Robotix si trova il nostro protagonista, un povero astronauta di nome Jack, che deve esplorare le varie sezioni, della zona in cui si trova, nel tentativo di recuperare tutti i blocchi di materiale raro aventi forma piramidale. L'ultimo blocco è gigantesco e costituisce proprio l'oggetto meta da recuperare. Il terreno è costituito da blocchi, di forma quadrata, lievitanti nello spazio.

La loro disposizione, pensata appositamente per evitare l'intrusione di estranei, non è costante ed inoltre molto pericolosa per esseri, come Jack, che hanno bisogno di una salda base d'appoggio.

Dunque, il vostro compito, nei panni di Jack, è appunto quello di recuperare tutti gli oggetti piramidali senza cadere nel vuoto e, come se non bastasse, senza scontrarvi con gli strani robot che popolano questo desolato pianeta.

Ricordate che il recupero degli oggetti di ogni settore disabilita i robot che lo popolano provocandone la disintegrazione.

Ah... Non dimentichiamo che l'uomo oltre che dell'acqua e del cibo ha bisogno anche di ARIA, perciò fate attenzione ad agire celermente prima che il serbatoio di ossigeno termini!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP interrompe il gioco (fuoco per ripartire)

CTRL + STOP termina la partita



CHE GIOCO È

Filippo, grande stratega dei nostri tempi, deve affrontare varie stanze in cui l'obiettivo è riuscire a portare il masso, di colore differente dagli altri, nella posizione, in basso al video, contrassegnata da mattoni di colore diverso.

I vari personaggi che popolano queste stanze ostacoleranno il suo compito, ma, grazie ad alcuni oggetti particolari, per esempio le frecce, potrà combattere o immobilizzare gli strani nemici.

I massi seguono la legge di gravità, per questo motivo dovrete fare attenzione a dove li portate.

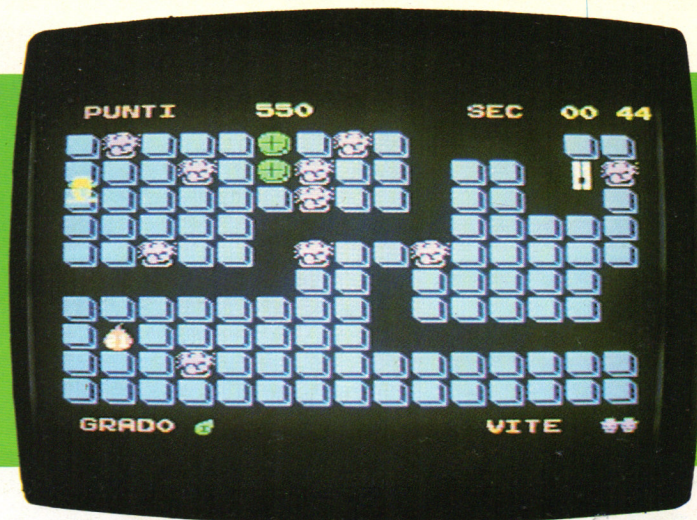
Mostrate le vostre capacità, sia per la prontezza di riflessi che per il vostro argume.

Non basta essere veloci per evitare il pericolo immediato, serve moltissimo la strategia nel muovere se stessi e soprattutto i massi, i quali non possono essere più rimossi se incastrati in qualche angolo.

Piccolo particolare non irrilevante, tutti i massi tranne quello di colore differente possono essere ridotti in polvere, ciò vi consentirà, spesso in extremis, di salvare la vostra vita.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE



CHE GIOCO È

Uno strano personaggio a mezzo busto, non come potreste pensare, dotato solo di un paio di gambe, è il protagonista di questo gioco.

Il suo compito, sicuramente "forzato", è di disinnescare tutte le bombe che appaiono sequenzialmente all'interno dello schema, in caso contrario... Boom!

Non sarà molto semplice per voi camminare su delle piastrelle che scompaiono dopo averle calpestate, inoltre avrete a che fare con facce poco rassicuranti che in attesa di un dolce bocconcino si leccano i baffi.

Prima che i secondi, visualizzati sulla bomba, giungano al termine raggiungete l'ordigno e dopo averlo disinnescato passate al successivo fino a che non sarete fuori pericolo.

Oltre ai pericoli suddetti, vi sono dei guardiani, con in testa una bombetta, che circolano all'interno dello schema a caccia delle vostre lunghe gambe.

Potrete spostare, premendo fuoco e contemporaneamente il tasto di destra o di sinistra, una fila orizzontale di piastrelle in modo da completare la serie, in questo modo potrete proseguire su piastrelle adiacenti.

Siate prudenti, il personaggio ha solo le gambe, la testa mettetela voi!

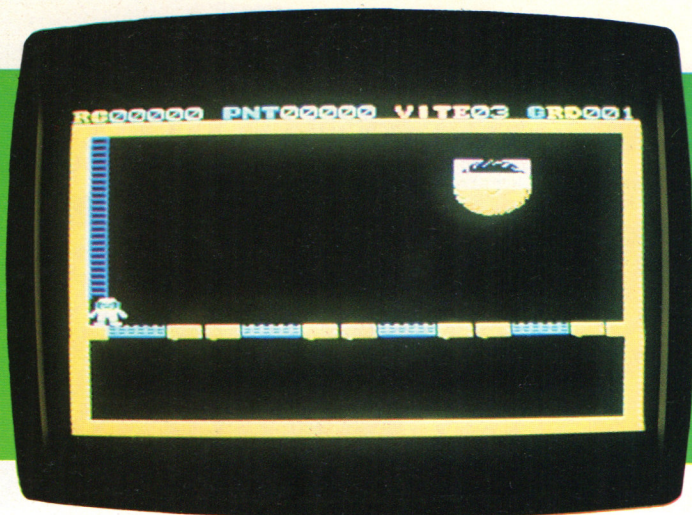
TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

ESC

termina la partita

TRAPPER



CHE GIOCO È

In una enorme fornace, le fiamme sono riuscite a superare il limite di sicurezza.

Il nostro eroe ha indossato una tuta in amianto e, con grande sprezzo del pericolo, è sceso all'interno della fornace dove le palle di fuoco sembra giochino a rimbalzare contro le pareti.

L'unico modo per fermare la loro avanzata è di dividerle, mediante un raggio laser, in quattro parti più piccole per poi intrappolarle sotto le grate inferiori

A questo punto sarà sufficiente saltare per poter azionare il getto d'acqua ad alta pressione e tutto sarà risolto.

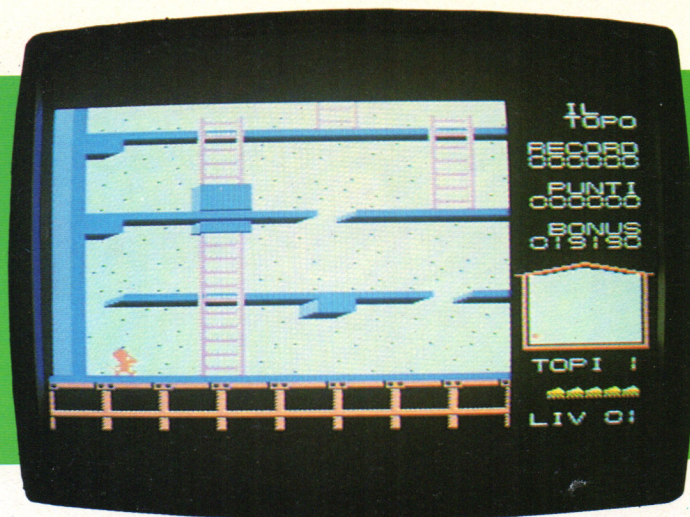
Ricordate che le grate si aprono automaticamente ed esclusivamente da sinistra a destra, perciò non pensate di potere controllare l'apertura di ciascuna di esse.

Spegnere le fiamme non è poi così difficile, il problema è riuscire nel contempo ad evitare le fiamme che rimbalzano ancora nella parte superiore della fornace. Chiaramente scontrarvi con una di esse significa un buon arrosto di carne umana!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

IL TOPO



CHE GIOCO È

Un simpatico roditore deve affrontare la sua lotta quotidiana con i baffuti avversari.

In palio vi sono cinque gustosissime forme di gruviera, per il topo, e un delizioso bocconcino per il gatto che riuscirà a fare la festa al roditore.

La casa in cui è disposto il formaggio è enorme e per salire sui vari piani sono disponibili una serie di scale situate in modi e posizioni differenti.

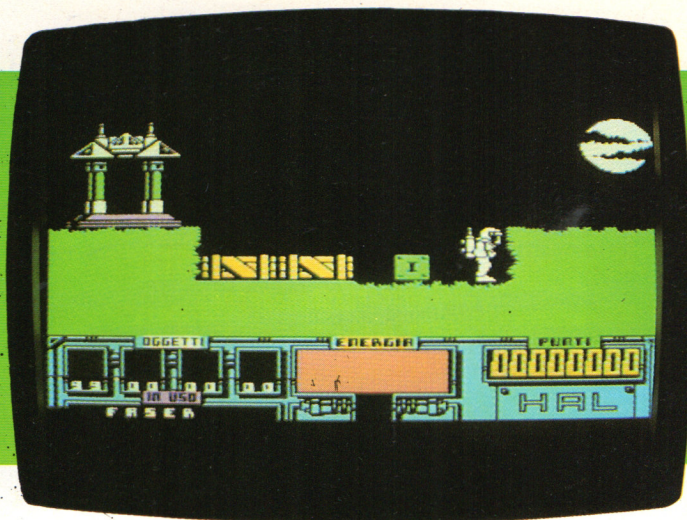
La posizione del protagonista, all'interno della casa, è visualizzata nella parte destra dello schermo.

Sui piani vi sono anche delle botole che minacciano la vostra incolumità, perciò state attenti a dove mettere i piedi.. Pardon, le zampe. Comunque, in bocca al gatto e cercate di rendere felice il nostro piccolo eroe; tanto è un gioco, che fareste voi se in casa vostra circolasse un roditore che vi sottrae tutto il formaggio??!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

HAL



CHE GIOCO È

Ecco una stupenda avventura ambientata in una basa spaziale. Il nostro caro amico Whillie è stato rapito dal perfido Heldon che lo ha portato all'interno della sua base situata sul pianeta Phitos, nella quinta galassia.

HAL, il potentissimo computer della ultima generazione, vi aiuterà nel tentativo di recuperare Whillie all'interno della base di Heldon, completamente presidiata da macchine dotate di potenti armi. All'interno della base, troverete vari oggetti (Invisibilità, Propulsore, Faser, Spara lava, ecc.) che vi consentiranno di fronteggiare meglio il nemico.

Dovrete superare alcune sezioni esterne ed ancora stanze della gigantesca base, se riuscirete a superare queste insidie giungerete sino all'arma più potente che presidia la zona, distruggetela e proseguite in questo modo sino a che non troverete il caro amico Whillie.

Le armi trovate non sono inesauribili, anzi la loro durata è molto limitata e per questo motivo il caro HAL vi terrà informati visualizzando la percentuale disponibile.

È bene evitare lo scontro con gli alieni, altrimenti si perderebbe preziosa energia, e ricordate che le armi dovranno essere usate con parsimonia.

Infatti, noterete che la loro durata, pur sembrando lunga, è quasi sempre insufficiente per il vostro scopo.

Siate cauti e pensate che la vita di un vostro caro amico è nelle vostre mani!

TASTI:

JOYSTICK E TASTI DEFINIBILI

CTRL + STOP termina il gioco

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER

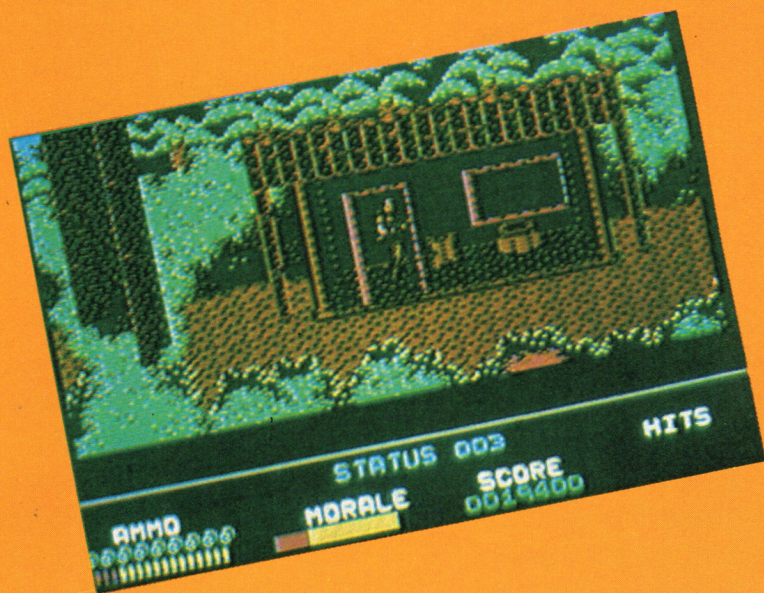
IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE

PLAT







Nel corso degli anni, i videogiochi tratti dal cinema e dalla televisione si sono fatti una pessima fama, dovuta al fatto che le case di software si affrettano ad acquistare i diritti dei film più recenti e poi imbastiscono attorno ad essi si è invece molto impegnata nella programmazione di **Platoon**, e i frutti di tanto impegno sono immediatamente visibili non appena si comincia a giocare.

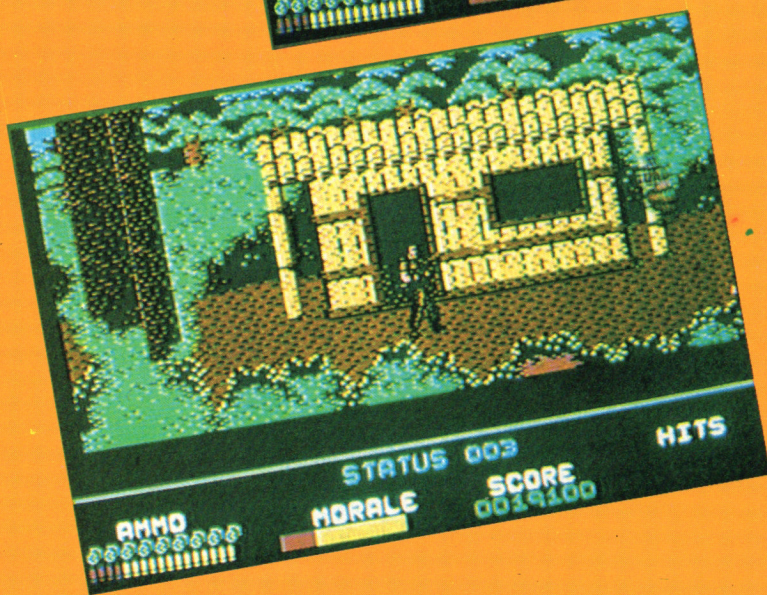
Come il film (vincitore di un Oscar) da cui è tratto, **Platoon** segue le vicende di un gruppo di giovani soldati americani in Vietnam, nel corso di sei situazioni fedelmente ricalcate dalla pellicola. Tutto ha inizio nel folto della giungla vietnamita: dopo aver preso il comando del plotone, il vostro primo compito è di trovare una cassa d'esplosivi per far saltare in aria un ponte. Nella giungla è facile perdersi: essa è rappresentata da un intrico di sentieri sommerso dalla vegetazione. Oltre a una buona memoria per tenere a mente il tracciato del labirinto, occorrono delle reazioni fulminee per respingere gli agguati del nemico e un occhio attento alle trappole. Anche se gli sfondi sono praticamente tutti uguali, gli sprite sono ottimamente disegnati e molto dettagliati. Questa parte non è facile, e finirla è davvero gratificante!

Una volta fatto saltare il ponte, giungerete a un piccolo villaggio formicolante di innocenti contadini: se ne ucciderete per errore, il vostro morale calerà drasticamente, e se si riduce a zero, la partita è chiusa. Nel perquisire

le capanne, troverete una torcia, una mappa e una botola che conduce a una rete di tunnel sotterranei. Siamo qui nella terza parte del gioco: si tratta di un altro labirinto, ma molto diverso, visto in 3D attraverso gli occhi dei soldati del plotone. Usando la mappa, dovrete trovare dei bengala e una via d'uscita. I soldati vietnamiti difendono ferocemente i tunnel e sono pronti ad uccidere qualsiasi intruso. Alcuni vi sparano da lontano, altri vi si avvicinano nuotando nell'acqua bassa che circola nei tunnel e vi sbucano davanti con l'intenzione di sbudellarvi con la baionetta. Anche qui la grafica e gli effetti sonori sono ottimi, però l'animazione nei tunnel avrebbe potuto essere un po' più realistica. Una volta trovata l'uscita, sbucherete in un bunker, dove ha inizio la fase successiva.

Guardando fuori del bunker, intravedete i guerriglieri che vi stanno circondando. Sta cadendo la notte, e occorrono i bengala per illuminare la giungla. Questa fase (di nuovo vista dagli occhi dei soldati del plotone) è piuttosto semplice: si tratta in sostanza di uccidere il maggior numero possibile di avversari disponendo solo di una quantità limitata di munizioni e di bengala.

Se riuscite a sopravvivere a questa fase, andrete in cerca del vostro capoplotone e incontrerete il sergente Barnes, il quale vi comunicherà che il vostro capo è stato ucciso. In seguito vedrete però il vostro capoplotone, il sergente Elias, abbattuto dai guerriglieri, e capirete che Barnes è indirettamente responsabi-



le della sua morte. All'improvviso ricevete un messaggio radio che vi annuncia che tra due minuti ci sarà un attacco aereo. A questo punto, non solo dovete mettervi in salvo prima che cominci l'attacco, ma strada facendo dovrete come al solito affrontare i guerriglieri e una quantità di trappole.

Alla fine raggiungete la trincea in cui volete rifugiarsi, ma scoprite che essa è già occupata da Barnes: il sergente apre il fuoco su di voi, consapevole che sapete troppo. Se volete scappare all'attacco aereo imminente, dovrete liberarvi di lui lanciandogli delle granate. Se ci riuscirete, sarete giunti alla conclusione del gioco.

Nel complesso, le animazioni sono buone e la

grafica eccellente, e al realismo dell'atmosfera contribuiscono anche una musica e degli effetti sonori di eccezionale livello. Data la propria vastità, **Platoon** va caricato a più riprese, ma ne vale la pena. Non si tratta di un gioco capace di appassionare follemente, però fa davvero venire la voglia di completare ciascuna fase. Alla Ocean va il merito di aver seguito fedelmente l'intreccio del film e di essere persino riuscita a conservarne quella "dimensione morale" che stava a cuore ai suoi produttori creando un gioco che è fra i migliori non prodotti per l'MSX. Con **Platoon** e **Combat School**, la Ocean si è guadagnata una posizione di assoluta preminenza nel campo dei giochi bellici.

SIDEWALK

Mentre Andy Capp gironzola a vuoto nei basifondi della sua Tyne side, un solitario ciclista francese era alla ricerca di qualche pezzo della sua smembrata bicicletta presso le catapecchie della città. **Sidewalk** della Infogames è un po' come **Andy Capp** della Mirrorsoft, un'avventura un po' comica con ubriachi e criminali, dove il 90% delle azioni ha luogo per la strada, e dove il successo dipende come sempre, nell'essere al giusto posto, al tempo giusto e specialmente dire e fare le cose giuste. I disegni ad ogni modo, non differiscono di molto.

I teppisti, gli hippies di **Sidewalk** sono alquanto grotteschi, gli uomini sfoggiano immensi e fallaci nasoni, occhi guardinghi e un po' minacciosi; le donne, vacillanti sotto il peso di un seno prorompente (vedi **Rock Ford**), adorni di capezzoli grossi come ciliegie. È il violento ed erotico stile del mondo sotterraneo; comico, dove Frits il gatto incontra gli strani (e sporchi) amici di Gilbert Shelton. Entrambi, nello scenario un po' rovinoso, sono perfetti nei dettagli (monocromati) — così particolari che spesso è difficile distinguerli, come nei ritratti dei membri di tutta la gang.

Fortunatamente c'è da dire che la maggior parte di questi grafici sono statici, con solo una piccola finestrella, che si trova come "schacciata" tra le immagini dei personaggi in ogni scena. Vedremo il nostro eroe camminare accanto a negozi agli angoli delle strade, bar ed incroci. E vedremo presto della violenza, quando dovrà affrontare dei brutti individui in sconcertanti sequenze. L'area di gioco è ridotta: circa una dozzina di scenari legati tra loro. Non è certo facile muoversi attraverso questi quadri, anche se ci sono delle logiche da seguire, farlo è sempre dannoso.

L'obiettivo di questa frenetica esplorazione è

abbastanza semplice. Il nostro tipo solitario, con la sua ciondolante proboscide dovrà trovare entro le 19 tutti i pezzi della sua motocicletta rubata e comprare due biglietti per il concerto Band Aid; dove porterà anche la ragazza top del gruppo. Ma se non riuscirà a salire in tempo sulla sua bici-moto lei andrà con John. Con un orologio digitale e un borsellino in cui ha soltanto 50 sterline, va alla ricerca dello scenario che tiene nascoste le forcelle e tutti gli altri pezzi, e cerca di convincere ogni tipo che incontra di separarsi dagli oggetti in loro possesso. Sotto il quadro ci sono delle immagini che ti permettono di scegliere le giuste azioni da prendere, fare domande, reagire con violenza oppure darsela a gambe.

Non è certo sempre "salutare" ribellarsi ai tuoi nemici (che hanno tutti dei nomi da macho, quali Snake e Sumo). Se perdi, essi cercheranno di prendersi ogni pezzo che ti eri guadagnato con fatica e persino l'orologio, che si riduce nel fatto che dovrai chiedere l'ora ad ogni passante. Ad ogni modo, parlargli, attentamente e remissivamente, non potrà certo nuocere, e potrà darti parecchie informazioni. L'abilità sta nel compiere le azioni nella giusta sequenza; facendo ciò potrai trovare quelle parti di scenario aperte in modo da permetterti di incontrare il meccanico Germaine...

Ogni volta che cercherai di combattere un membro della banda, dovrai passare dal bar e farti una bella bevuta, abbastanza simile al brillo vita natural durante Andy Capp. C'è parecchio in **Sidewalk** che attrae un giocatore — i disegni non sono i soliti, il mixage di logici puzzles relativamente soddisfacenti, e la vera azione —, ma il neo principale è il fatto che è di gran lunga semplice. Ci vogliono circa due sere per riuscire a completarlo.



SIDEWALK

MAPPED BY NAT TRYCE

DRAWN BY S ERASMOS



KEY

B
T
R
U
S
H

- BAR (CAFÉ)
- TELEPHONE
- GIRL WITH SPANNER*
- PIECE OF BIKE
- RECORD SHOP
- HIPPIY / GERMAINE'S HOUSE

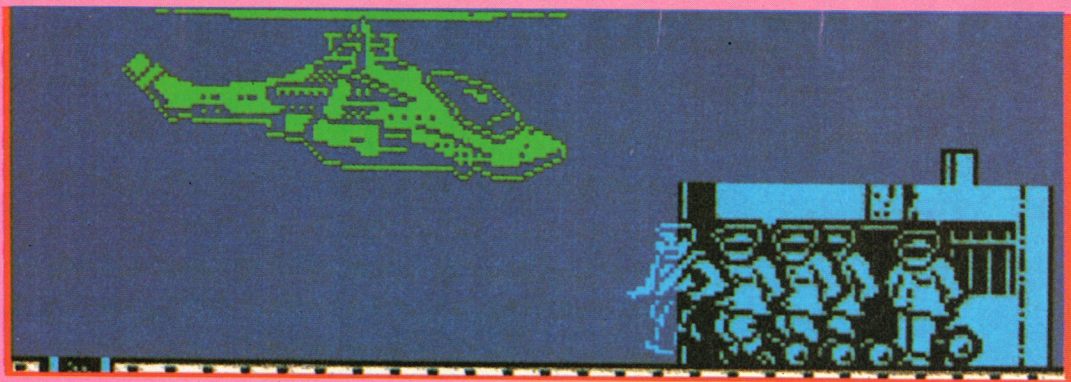
GANG MEMBER

- SNAKE
- WHAKA
- GANG LEADER
- SUMO

MOST USEFUL MOVES

- HEAD BUTT
- DIRECT PUNCH
- DIRECT PUNCH
- KICK / SERIES OF PUNCHES

* YOU NEED THE SPANNER TO STICK THE BITS OF YOUR BIKE TOGETHER

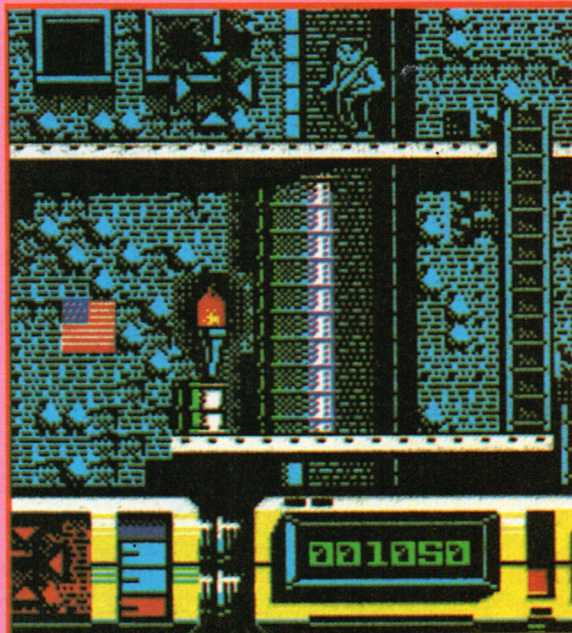
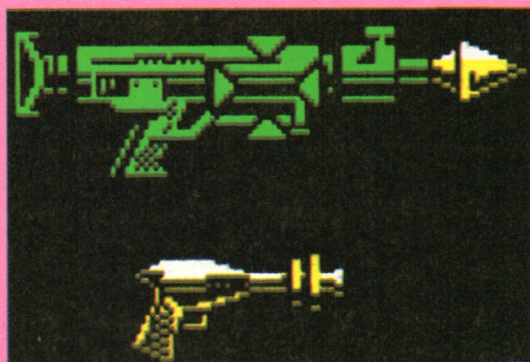
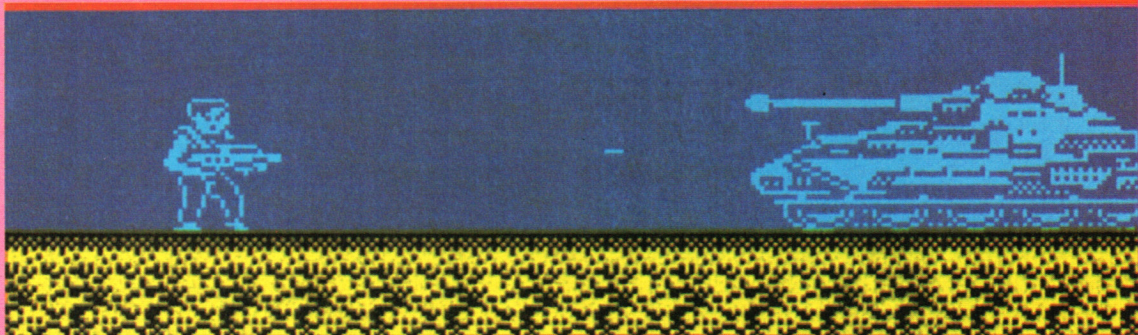


ACTION FORCE II

Che un gioco ispirato da una linea di giocattoli potesse rivelarsi stupendo è davvero la sorpresa dell'anno! A differenza di tanti suoi sciagurati predecessori, **Action Force II** è originale, ha una grafica fantastica e promette parecchie ore di gioco appassionante. Per chi non lo sapesse, gli Action Force sono dei soldatini di plastica che compiono gesta eroiche per difendere il mondo dai malvagi terroristi del COBRA. Questa volta i cattivi tengono in ostaggio dei civili innocenti. Tocca a Quick-Kick, un esperto in arti marziali, la missione di cercare gli ostaggi tra edifici diroccati, scale, camminamenti e tetti, e di metterli in salvo. E il bello è che per controllarlo non dovete fare assolutamente nulla, dato che egli è ben contento di andarsene in giro senza il vostro aiuto!

Ma però... chi sbuca dalle finestre, dai portoni e persino dai bidoni della spazzatura? Sì, avete indovinato: dei terroristi che riempiono Quick-Kick di piombo.

Ed è proprio qui l'originalità del gioco: sarete voi a fornire il fuoco di copertura a Quick-Kick mentre egli svolge la propria missione. Spostate il vostro mirino per tutto lo schermo e fate fuori gli avversari non appena sbucano dai loro nascondigli. Dato che la velocità con cui potete spostare il mirino è limitata, dovrete pianificare meticolosamente come difendere Quick-Kick in modo che possa terminare ciascun schermo senza ritrovarsi irrimediabilmente bucherellato. In alcuni schermi troverete anche delle bandiere americane a cui sparare per restituire le energie a Quick-Kick.



Dato però che le bandiere sono piuttosto vicine ai camminamenti, cercate di non lasciarvi prendere dall'entusiasmo e di crivellare anche il vostro eroe.

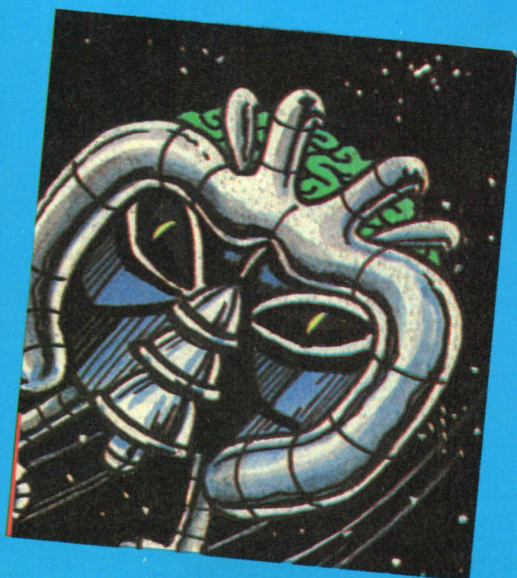
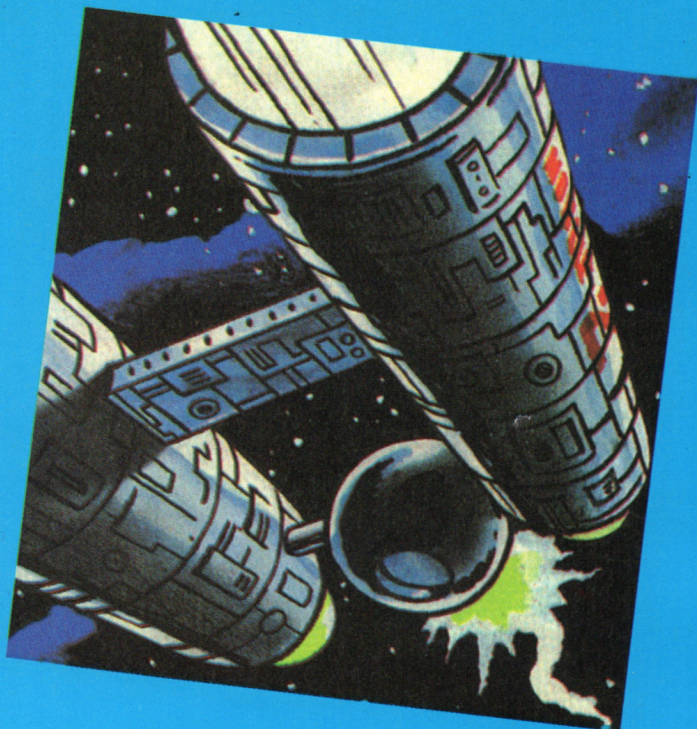
Una volta che vi sarete inerpicati fino in cima, gli ostaggi verranno liberati e un elicottero li metterà in salvo mentre voi potrete scegliere le armi che vi serviranno nella fase successiva: il mitra, il bazooka e la biopistola hanno prestazioni diverse, quindi è importante scegliere l'arma giusta per il livello giusto. Dopo aver liberato due gruppi di ostaggi, avrete il diritto di sparare contro un carro armato nemico. disporrete di pochissimi secondi per colpire 39 volte (ma perché proprio 39?) il mostro meccanico manipolando il joystick avanti e indietro: più che la velocità del movimen-

to, conta la sua regolarità.

Action Force II è pieno di tocchi stupendi: nei muri appaiono i fori dei proiettili, le torce sui muri bruciano davvero e il vostro mirino sobbalza quando premete il grilletto. Quick-Kick inscena una morte realistica quando gli avversari riescono a sparargli o a fargli cadere qualcosa di pesante sulla testa. Se si ricorda di sparare sui bidoni dell'immondizia, di continuare a colpire le bandiere per riprendere le forze e di non perdere la testa davanti al carro armato, i primi livelli sono piuttosto facili... ma il gioco migliora man mano che le difficoltà aumentano. **Action Force II** è uno di quei giochi che ti invogliano a mettercela tutta, ed è destinato a diventare un classico.

BEDLAM BEDLAM BEDLAM BEDLAM BEDLAM



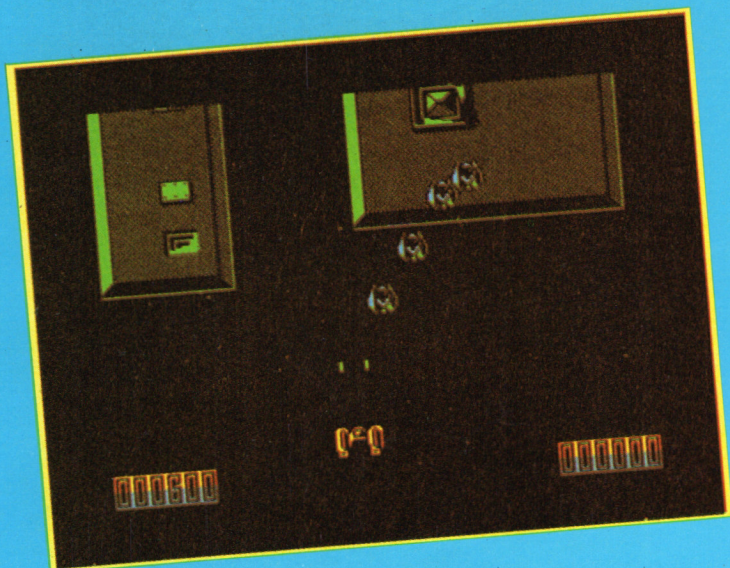


Bedlam era un famigerato manicomio londinese del diciottesimo secolo, ma oggi è anche il titolo singolarmente appropriato di un megagioco capace di far impazzire gli incauti. Stando al manuale, **Bedlam** è il test supremo per gli allievi piloti dell'Impero Stellare... e si capisce, dato che il gioco comprende quindici stazioni spaziali, dieci paesaggi lunari e quattro sezioni speciali! Come in **Uridium**, la formula è quella classica di uno scrolling veloce e molto curato, immediatamente appassionante: il paesaggio scrolla verticalmente sotto di voi mentre sopraggiungono ondate su ondate di alieni.

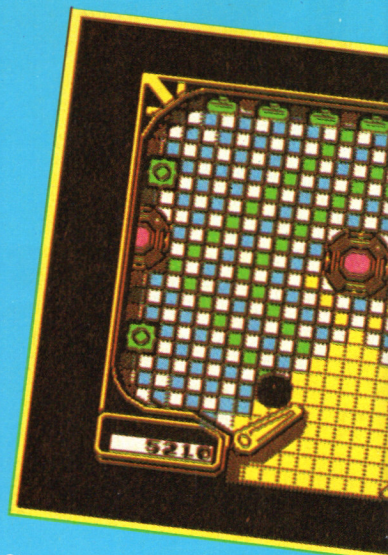
Occorre fare attenzione alle infrastrutture delle stazioni: toccandole si rimbalza o — nel peggiore dei casi — si rimane distrutti! In compenso però c'è anche un sacco di bonus speciali. Tramite quattro teletrasporti potete passare ai successivi livelli, ma anche concedervi una pausa giocando a flipper: non solo vi rilasserete, ma farete anche aumentare il vostro punteggio.

Gli alieni usano diversi schemi d'attacco, e parte del divertimento sta nell'imparare dove mettersi per fronteggiarli nel modo migliore. Trovata la posizione giusta, abatterli sarà facile come in un tirassegno. Se riuscite ad elimina-

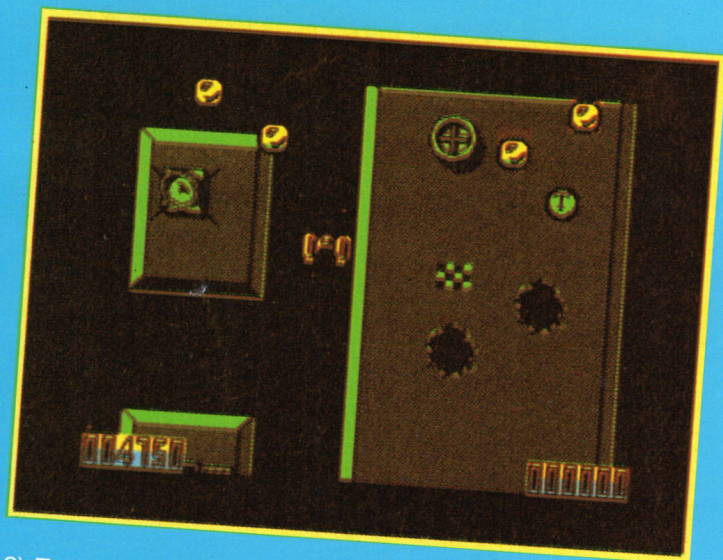
re una intera ondata di alieni, verrete premiati con un breve periodo di invulnerabilità: servitene per sventare l'invasione successiva e per ricaricare gli schermi protettivi, così da avere una vita più facile nelle fasi successive.



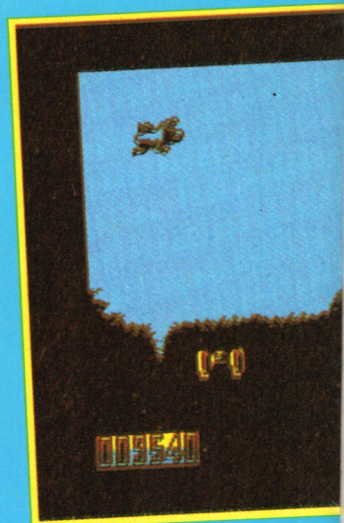
1) La prima ondata si infila dai lati eseguendo un otto volante laterale; mettetevi sopra uno dei segnapunti ed eliminate una colonna, poi passate al centro e fate fuori gli altri.



3) Se riuscite a spedire la pallina nel buco in alto vi attende un grosso bonus. Se abbattete le bandiere, potrete anche ottenere il raddoppio o addirittura la decuplicazione del punteggio del gioco principale!



2) Evitate gli alieni e cercate l'icona T, che vi porterà al teletrasporto. Distruggete quanto più possibile degli oggetti sul ponte, poiché in essi potrebbero celarsi altre icone preziose.





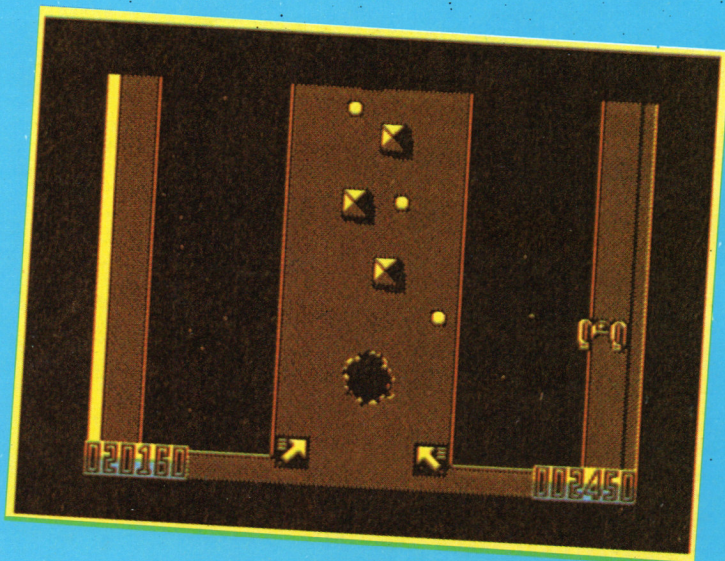
6) Attenzione: questo tipo ha dei grossi artigli e sbuffa vapore: meglio evitarlo il più possibile a meno che non siate invisibili.



4) Sul primo pianeta potete conquistare l'invisibilità. Colpite la salamandra, ma non attendete che diventi uno scheletro; prendete invece l'icona F del fuoco rapido e poi andate nell'angolo inferiore destro a respingere un'intera ondata!



5) Le stazioni spaziali rispondono al fuoco: le palline sono gambe. Mettetevi a metà dello schermo e non vi prenderanno (mentre negli altri livelli invece vi inseguiranno).



Icone utili:

I - invincibilità. È un'alternativa alla faticosa incombenza di abbattere uno ad uno gli avversari.

L - vita. Anche se all'inizio avrete ben cinque vite, una in più non fa mai male.

M - mina. Usate con circospezione questa bomba "intelligente", poiché esplode non appena si preme il pulsante.

© 1985 MARVEL COMICS, INC.

© 1985 MARVEL COMICS, INC.

PSYCHO SOLDIER



È ritornata l'eroina! **Psycho Soldier** è il seguito di **Athena**, recensito in alcuni articoli pubblicati recentemente ed è un'altra conversione SNK dell'Imagine. In questa occasione la donna-miracolo che appare sullo schermo è una scolaria intelligente con una coda di cavallo, ed è un notevole miglioramento rispetto al suo debutto come nanerottolo con un cappello da baseball. Perciò qualsiasi rassomiglianza tra questo minuscolo personaggio e la bellezza focosa e forzuta tratteggiata sulla copertina è assente.

Ancora una volta Athena è stata condotta nell'inferno infestato dai demoni di un mondo oppresso e ancora una volta il mantello della salvezza è stato steso su di lei. Dopo aver rafforzato il suo spirito contro terrori sconosciuti... il suo passo lungo e languido la conduce nelle tenebre. O per dirla in un altro modo, ella muove e fa trottare le sue piccole e tozze gambe in uno scenario familiare di piattaforme, tratto da quei giochi "Commando" che abbiamo smesso di giocare un anno fa.

Sebbene il display dello schermo sia molto diverso da quello di **Athena**, tuttavia l'azione di gioco è simile. La nostra eroina corre su e giù lungo i quattro corridoi orizzontali, schivando o distruggendo le orde di alieni che si avvicinano e colpendo le pareti di mattoni ogni volta che ne ha la possibilità. Questi possono trattenere energia preziosa o bombe extra o ancora possono rivelare negative icone... specialmente il temuto fungo! Perciò non dite che non siete stati avvisati.

Vi sono 30 schermi di questo tipo in ciascuno

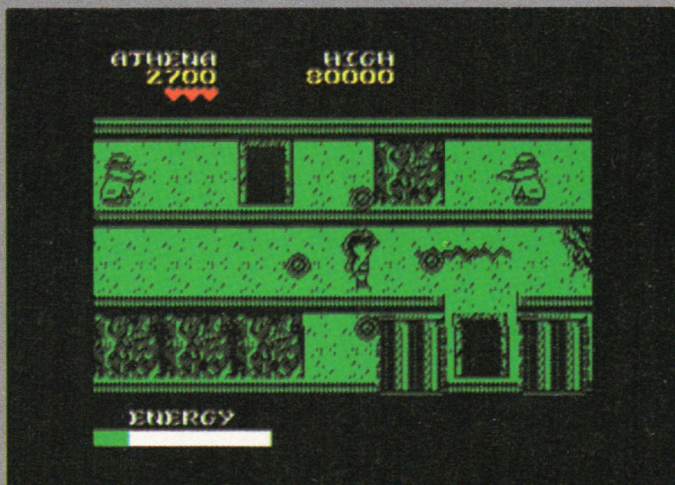
dei sei stadi del gioco, ed Athena ha solo cinque vite tremendamente inadeguate con le quali può saltare, balzare e procedere attraverso ogni livello. Alla fine di ogni stadio vi è un edificio composto da appartamenti dall'aspetto innocuo, ma dal quale spuntano delle gronde pericolose. Athena deve demolire l'edificio, mattone per mattone, prima di raggiungere il gradino successivo.

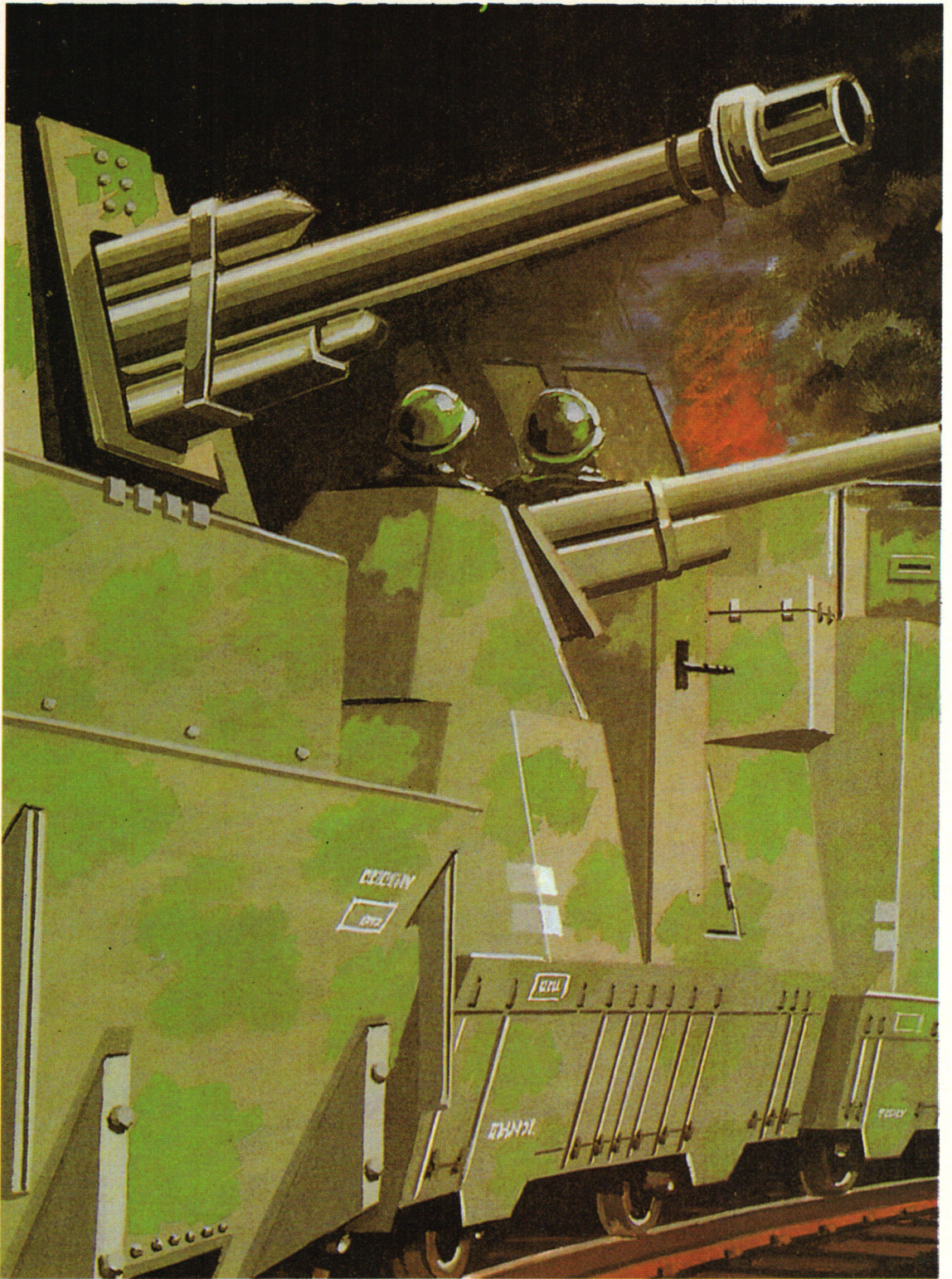
Ciò che impedisce a **Psycho Soldier** di rientrare nella media è la qualità delle caratteristiche nascoste, ed il modo in cui scoprirle vi induce a riflettere. Le bombe, per esempio, possiedono diversi poteri distruttivi, dipende dalla quantità di energia che Athena ha messo da parte. Il globo blu la trasforma in un invulnerabile drago che sputa fuoco, e nei vari livelli si può trovare solo una vita extra.

Forse queste caratteristiche positive sono state aggiunte per funzioni più mondane. L'assenza di una tabella per un punteggio più alto è seccante. Ed io mi auguravo che il rilascio delle bombe non fosse attivato dalla sbarra spaziatrice, anche quando state usando la leva di comando.

In **Psycho Soldier** vi è materiale sufficiente da tenervi occupati un'ora o due, ed Imagine promette un finale "che non potete permettervi di trascurare". Io invece sostengo che voi potete permettervi di trascurare e per i vostri soldini potreste trovare un divertimento più avvincente ed entusiasmante, piuttosto che spenderli per questo gioco meritevole, ma non eccezionale.

Cristina Barigazzi





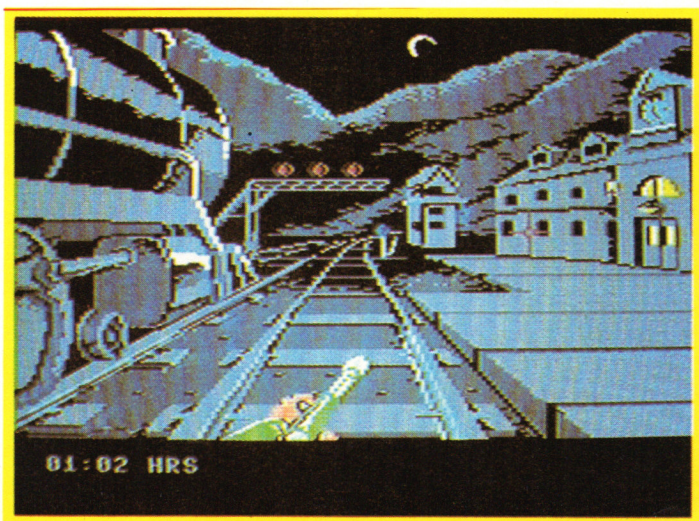
THE TRAIN

Siamo nell'agosto 1944 e la Francia occupata si avvia verso la Liberazione con l'avanzata degli Alleati. I tedeschi avevano deciso di smettere e pianificato poi di andar veloci con i contenuti del Louvre, e con altre una o due cosette, giusto in memoria dei tempi passati. Mentre nel 1944 si diceva che la serie delle Mercedes fosse uno dei modelli più spaziosi aprendosi un varco tra i più importanti tesori di Francia, si pensò che il tutto fosse stato un po' forzato. Così i tedeschi pensarono di caricare un intero treno di opere d'arte, quali Re-

noir, Monet, Pissaro (ah, che cultura, la mia) e tutta una serie di altre opere d'arte. Ed ecco dove arriviamo.

Tu avrai la parte di Pierre Le Feu e appartieni alla Resistenza. Con il tuo compagno Le Duc ruberai il treno con tutto il suo prezioso carico, per poi andare verso occidente dove ti incontrerai con gli Alleati. Sulla strada potrai aspettarti dell'aiuto dai tuoi compagni ma ricorda che la maggior parte del successo dipende solo da te.

L'avventura inizia alla stazione di Metz, un



buon posto come un altro per sequestrare un treno. Le Duc andrà verso il treno sotto il controllo delle armi, mentre tu lo coprirai. I tedeschi cominceranno a sparare dalle finestre del treno e tu risponderai al fuoco. Il tutto avverrà di notte. Sarebbe stato troppo rischioso durante il giorno. Coperta da te la figura ombrosa di Le Duc riuscirà a salire sul treno, è tempo di andare. A questo punto ecco prepararsi l'azione, e succederà spesso durante il gioco. Mentre la breve attesa non interrompe l'azione o rovina il divertimento, non lo vedo molto adatto per coloro (i patiti) delle cassette, a meno che non siano molto pazienti.

Dopo la breve pausa ti troverai sulla piattaforma del macchinista. Eccoti davanti a tutti gli strumenti, pressione, velocità, temperatura in aggiunta alla camera di combustione, valvola a farfalla, freni, il dispositivo di scarico del vapore; il fischio del treno..., il cambio e, per ultima, la cabina di comando con tutti gli indicatori. Suona e sembra non tanto facile avere a che fare con tutti questi aggeggi, ma in meno di dieci minuti già mi muovevo a tutta velocità. L'inizio è "niente"! Apri la porticina del forno, un po' di carbone, un tocco ai freni apri la farfalla e via. Fai tutto con la tua cloche. Seleziona il cambio muovendo la cloche un po' a destra e un po' a sinistra premi il pulsante e premendo e tirando, scatterà il meccanismo. Controlla come fermarti a questo livello, prima di acquistare una maggior confidenza.

Ma non tutta l'azione avviene a bordo della piattaforma del treno. Mentre sei in azione sul treno, verrai attaccato da degli aerei da combattimento nemici. L'ampia veduta che ti offre il treno nella sua parte anteriore, ti permetterà di sparare agli aerei in arrivo; se li manchi te li ritroverai da dietro. Altri quadri alternativi ti offrono una cartina che ti mostra la tua posizione e la posizione delle basi nemiche e dei ponti circostanti. Sul fondo del quadro troverai il tuo punteggio, i danni ai freni, alla caldaia e ai meccanismi principali e un mucchio di richieste direttamente dalla Resistenza.

Ma come, in che senso? Dovrai fermarti ad una stazione. Certo di solito dovrai soltanto passarci davanti e continuare la tua corsa, ma prima o poi dovrai anche fermarti a fare rifornimento di carbone e acqua. Il modo in cui avviene è pressappoco simile all'inizio del gioco. Le Duc si dirigerà verso la stazione mentre tu lo coprirai (con la tua pistola). Una volta in possesso della stazione, potrai mandare messaggi alla Resistenza attraverso il telegrafo. Puoi

scegliere tra: prendere la successiva stazione, il successivo ponte oppure fare delle riparazioni. Riceverai un messaggio con le dovute istruzioni: a che ora la stazione o il ponte verranno presi o dove le riparazioni dovranno essere fatte. In effetti non è molto difficile anche prendere il ponte da solo.

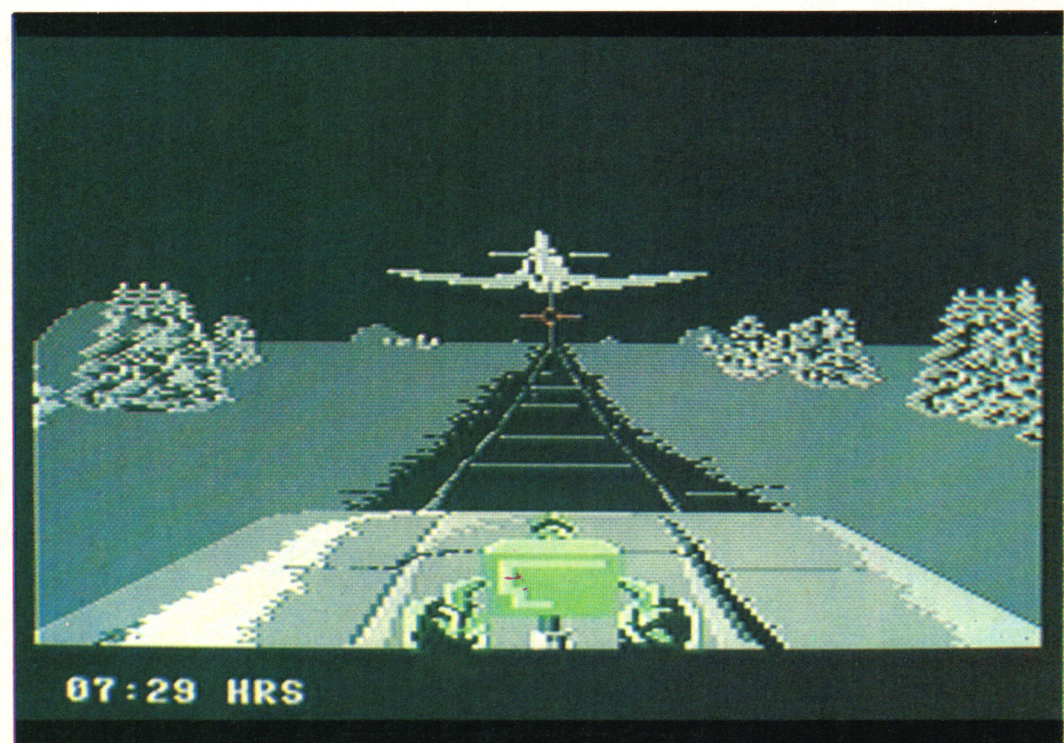
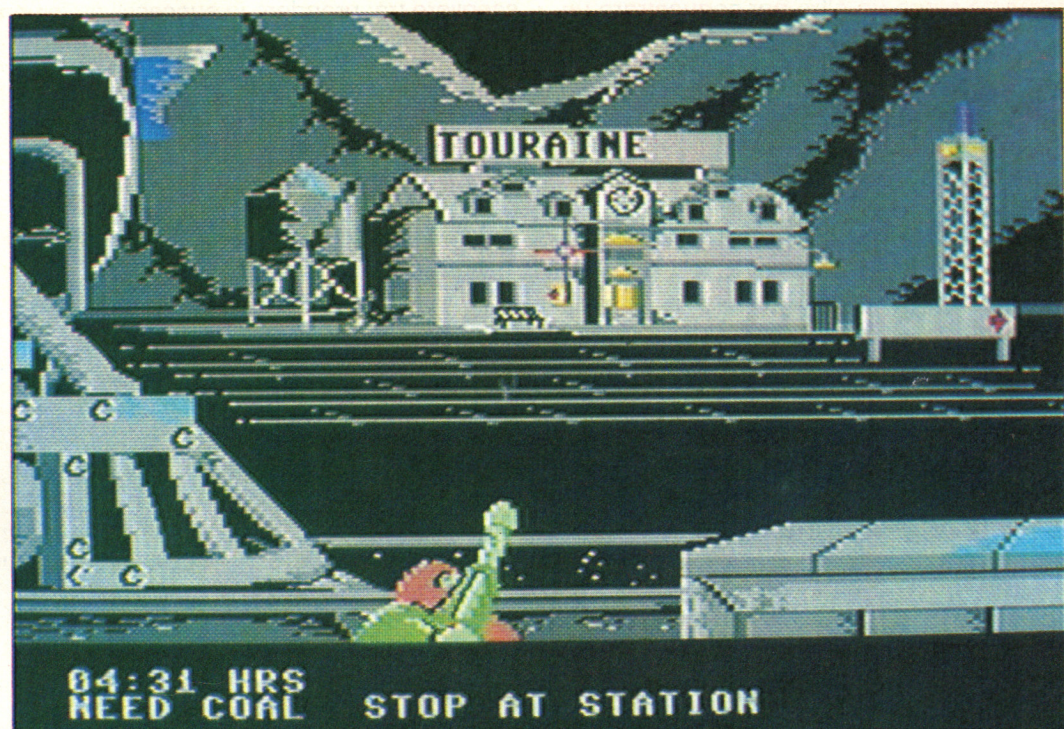
Ferma il treno, attendi... e poi spara col tuo mortaio a una mezza dozzina di navi piene d'acqua, continuando a spostarlo verso destra, sinistra in alto e in basso. Ed ora guarda come andrà: guida il treno e cerca di colpire gli aerei, bombarda le navi e cattura le stazioni (basi) e arriva alla Rivière.

Ah, avevo quasi dimenticato. Dovrai anche fare segnali alla Resistenza con il fischio del treno così essi potranno cambiare le postazioni e tu eviterai di finire su un binario a Crewe. È comunque tutta questione di tattiche. Dovrai cercare di non avere troppi danni, e comunque ripararli in tempo se necessario, cerca di salvare i dipinti e di arrivare in tempo. Il gioco finirà se verrai danneggiato troppo o (troppo ferito) o colpito o se per sbaglio ucciderai Le Duc.

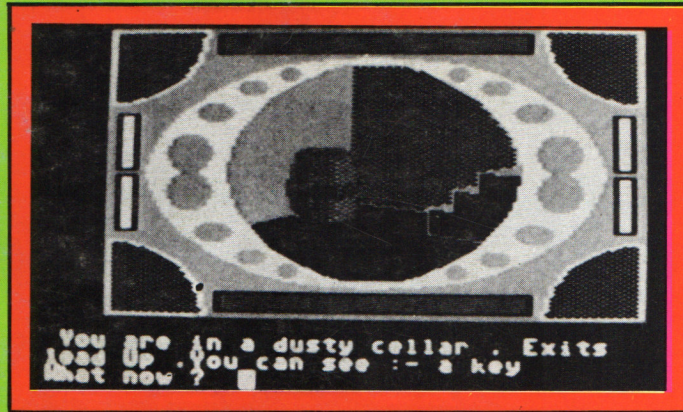
The Train ha parecchio del classico **Ace of Aces** della Accolade e anche quando trasferito su cassetta il gioco viene come svuotato, sventrato ma rimane il desiderio di vederlo. È un fantastico gioco anche se tu non sei una persona attratta dai treni o dalle avventure belliche.

Michele Gucciante





ZODIAC



La tua missione consiste nel trovare i dodici segni dello zodiaco e consegnarli a Ramus, il diavolo con poteri magici, prima che distrugga la tua tribù.

Il metodo migliore per risolvere i semplici problemi di questa avventura, è di visitare tutti i luoghi possibili, prendere tutto quello che vedi e continuare aprendo una nuova uscita. All'inizio ci sono dei punti di morte temporanei, e se li oltrepassi provocano la morte istantanea. Se però hai con te l'oggetto richiesto, il problema sparisce. È in ogni caso anche possibile, con un po' di fortuna, visitare i vari luoghi nell'ordine esatto ed avanzare nel gioco senza trovare alcuna difficoltà.

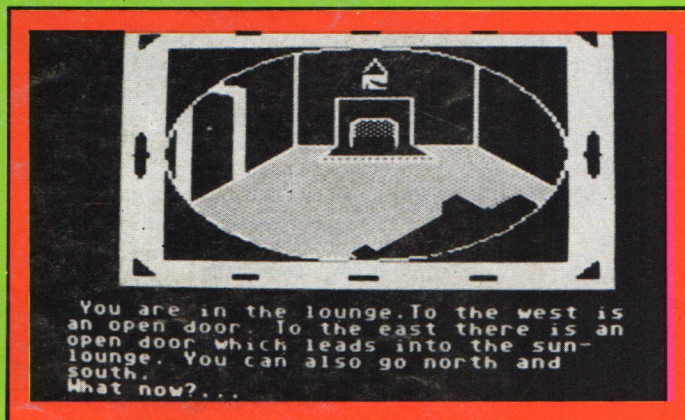
C'è, per esempio, in un cottage una cassetta

che deve essere aperta, e che nasconde il passaggio verso una palude. Non puoi andare nella palude se non hai un paio di stivali, hai solo bisogno di averli con te, non è necessario che li indossi. Se quindi ti capita di trovare la chiave e gli stivali prima di avventurarti sulla cassetta non hai nessun problema.

I grafici sono piccoli, le illustrazioni poco significative contornate da un bordo piuttosto grosso che è sempre uguale per ogni luogo, cambia solo il colore.

È un'avventura semplice, ideale per i principianti, ma le mancano forse il mistero e la fantasia necessari per entusiasmare al gioco d'avventura.

Nino Gullina



ECCEZIONALE

**E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE**

MSX HIT
PARADE

32 PAGINE A COLORI

**UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI**

PROGRAMMI PER MSX

SUPER

MSX

13

13

SUPER
MSX

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

LATO A/SUPER MSX

- 1 IL GIUSTIZIERE
- 2 ROBOTIX
- 3 ROCK

COUNTER

LATO B/SUPER MSX

- 4 UNPRIMER
- 5 TRAPPER
- 6 IL TOPO
- 7 HAL

COUNTER

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA' _____

ANNOTAZIONI

