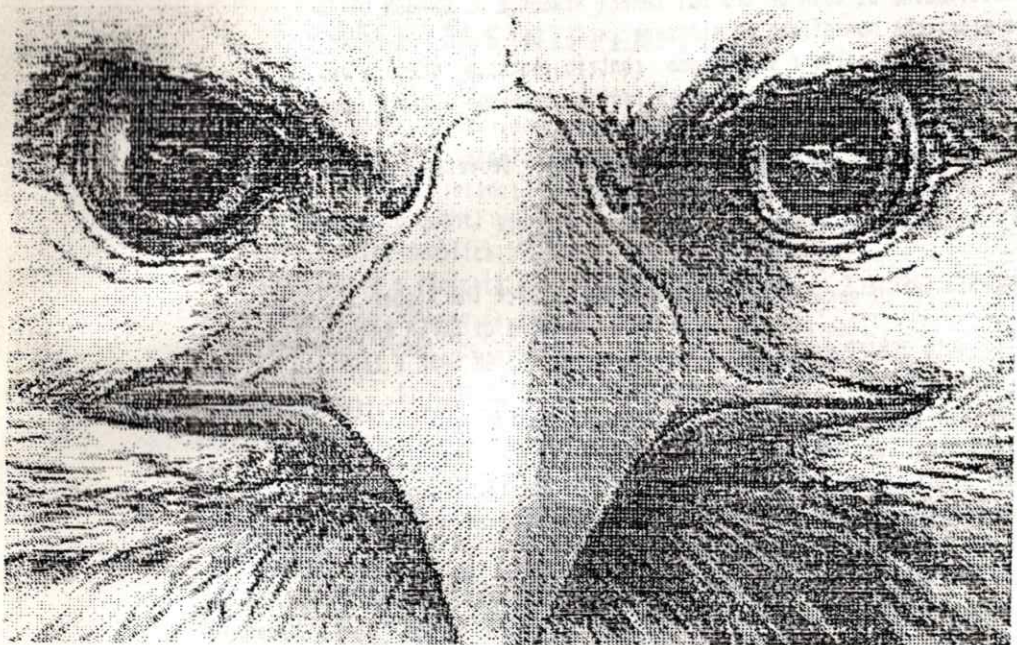


MSX CLUB TRIDENTUM



ANNO I - NUMERO IV

SOMMARIO:

JACK THE NIPPER II

WORLD GOLF II

RASTAN SAGA

ASPAR GP MASTER

NOVITA' IN ARRIVO

GALAGA

P.M.P.

DAIVA

HERZOG

IKARI WARRIORS

Incominciamo col dire che in arrivo c'è una valanga di novità, si parla di conversioni da SONY a PHILIPS nonché una moltitudine di COIN OP tra cui TARGET RENEGADE 3, DRAGON NINJA e altri che non stiamo ad elencare.

Anche questa volta i soci hanno contribuito alla stesura del giornalino, anche se molte recensioni si rifanno a giochi non proprio recenti.

Per problemi di spazio le altre recensioni troveranno spazio nel prossimo numero.

I ringraziamenti vanno:

- GAGGI GABRIELE (Sondrio) : Recensione di Jack the Nipper II, GALAGA e password di SUPER RAMBO.
- REGALIA DEMIER (Varese) : Recensione di RASTAN SAGA e IKARI
- FRANCESCO COMITI (Venezia): Recensione di WORLD GOLF II
- PARDINI MARCO (Lucca) : Recensione di DAIVA

Siamo ormai a due mesi dallo SMAU e da oltre un anno dall'annuncio dell'uscita dell'MSX 2+ in Italia, annuncio che aveva fatto gioire tanti utenti MSX, ma che fino ad ora rischia di non essere commercializzato in Italia.

Non sono ancora perdute tutte le speranze, ma resta il fatto che dall'uscita dell'MSX 1 all'uscita del 2 sono passati 4 anni, dal 2 al 2+ sono passati invece 2 anni, e chissà se quando il plus sarà importato (SE sarà importato) sarà già un po' vecchiotto, e magari sarà perfino seguito da un altro tipo di MSX....

Saranno gradite ovviamente le vostre recensioni!

Per qualsiasi ordine scrivete o telefonate a:

Per ordini su disco 360Kb o su cassetta

Dall'ora Fabrizio

Via Moggioli, 16

CAP 38100 - TRENTO

tel. (0461) 820872

Per ordini su disco 720Kb

Ravagni Alessandro

Via Canova, 27

CAP 38014 - Gardolo (TN)

tel. (0461) 994057

JACK THE NIPPER II

Jack the Nipper II è la continuazione del famoso Jack the Nipper, scritto dalla Gremlin, in cui impersoni un ragazzino terribile (in stile Pierino) che deve tenere alta la sua fama di monello combinando quanti più guai possibile.

La storia è molto semplice: la famiglia Nipper è stata deportata dall'Inghilterra e caricata su un battello con destinazione Oz, che sembra sia molto lontano, ma Jack non è molto entusiasta dell'idea e si paraaduta fuori dall'aereo, seguito da vicino da Nipper Senior.

Ritrovatosi nella jungla, Jack si sottrae agli sculaccioni di papà, e si aggira estremamente impertinente, combinandone di tutti i colori. Questo gioco è un intrigo puro e semplice, che ti può tenere incollato alla tastiera per ore e ore, contagiato dalla "Nipperofobia". È tutto pieno di immagini, 192 in tutto, suddivise in 6 file per 32 schermi, ma non è suddiviso in livelli, e il bello è che in ogni immagine non c'è mai qualcosa di simile alla precedente. L'obiettivo di Jack è il tempio della Cattiveria, che però è privo di ingresso: per potervi penetrare bisogna prima accumulare abbastanza punti sul cattivometro.

Puoi giocare in vari modi: o alla maggior impertinenza (come misurata dall'impertinenziometro), o per un altro punteggio, che puoi raggiungere facendo saltare i folletti della jungla e risolvendo i problemi occasionali. Oppure, se sei avido, puoi cercare di fare tutti e due. Si possono portare due cose alla volta, una è un'arma (noce di cocco, cerbottana o scudo) e l'altra è un oggetto per essere particolarmente impertinente, che incontri strada facendo, e che devi saper usare nel migliore dei modi.

La noce di cocco può essere lanciata contro ogni bersaglio in movimento. Lo scudo ti protegge dal fuoco degli indigeni ostili, ma va usato con parsimonia, perché l'effetto dura solo per venti secondi. Per fare imbizzarrire le api bisogna usare il vasetto di miele sopra l'alveare. Il grasso va spalmato sulla liana per far scivolare Tarzan. Quando siete sulla zattera tenete a distanza i coccodrilli colpendoli con la borsetta di coccodrillo! Il topolino spaventa l'elefante, mentre la cipolla fa scoppiare in lacrime le iene... e via dicendo con altre situazioni veramente umoristiche.

WORLD GOLF II

Finalmente per i possessori di MSX 2 una stupenda simulazione di golf che si può definire completissima per le sue funzioni e di grafica buona e molto chiara e variata.

Dopo aver assistito a molte versioni di questo sport per l' MSX quali HOLE IN ONE ed il golf della KONAMI, che hanno ciascuna dei difetti ben evidenti (ad. es. la grafica molto squadrata nella versione KONAMI) questo gioco si presenta subito molto bene per la possibilità di scegliere due modi di gioco e di registrare le proprie prestazioni.

Lo schermo del gioco, dopo che la prima buca è stata caricata, si presenta diviso in 2 sezioni, quella di sinistra rappresenta il percorso della buca, con fosse di sabbia, laghetti, alberi ed il green con la bandierina.

La grafica è molto ben colorata ed uno zoom sul green quando la palla vi arriva rende più facile la chiusura della buca.

La parte destra dello schermo è occupata dai dati sulla buca in corso (metri, vento, numero di colpi in cui bisognerebbe chiuderla) nonché le varie opzioni per tirare quali la mazza, la direzione, l'altezza e l'effetto della pallina, la velocità.

Capisco che tutto questo possa sembrare complicatissimo, ma in realtà vedrete che dopo una o due partite tutte queste indecisioni si ridurranno notevolmente (meno male!!!).

Ci sarebbero tantissime altre cose positive in questo gioco e quasi nessuna negativa, tranne la strana abitudine della pallina di andarsene sempre un po' (e altre volte anche molto) verso la destra dello schermo quasi se ne fregasse del vento contrario.

Questo alle prime partite rende le cose veramente difficili, ma quando ci si abitua (e questo è un consiglio che vi do) a mirare sempre un po' più a sinistra il gioco è fatto.

Sicuramente avrete capito che io giudico questa simulazione molto buona, ma penso che a chiunque piaccia un gioco in cui non bisogna soltanto sparare e fuggire WORLD GOLF rappresenta un divertimento

RASTAN SAGA

Rastan è un barbaro che assomiglia un sacco a Conan (parentele, mah?) con il suo spadone celtico sostiene battaglie una dietro l'altra con maligni entità come draghi, lucertoloni, scheltri e "schifezze" alate. Rastan salta, combatte, si arrampica e si fa strada su diversi scenari bellissimi da guardare; parlando di geafica, il personaggio principale è il miglior sprite che io abbia mai visto su un MSX2. Diffatti si possono notare i muscoli di M.R. Rastan che si flettono quando tira dei fendenti con la sua mega spada, la sua espressione cambia quando viene colpito, cammina con passo pesante e sicuro, scivola frenandosi con i piedi in avanti quando ci sono le discese e arranca quando ci sono le salite. Il sonoro poi è fedelissimo a quello da bar, con la colonna sonora che sembra tratta da un film di Conan! Basta adorare la grafica e parliamo del gioco!

Ogni schermo è diviso in due parti, la parte esterna dove ci sono montagne, fiumi, boschi e antiche rovine. La parte interna invece è per tutti gli schermi un castello dove bisogna sfidare il mostro di turno. I pericoli sia all'interno che all'esterno sono sempre gli stessi, pozze di fuoco, liane da superare, lance che spuntano dal terreno, presse schiacci-Rastan, oltre ai soliti innumerevoli mostri. Ma il nostro ragazzone può difendersi con armature, pozioni rivitalizzatrici, scudi, mazze ferrate, asce e meraviglia delle meraviglie... una spada che lancia delle palle di fuoco. Per fare saltare il barbaro bisogna premere il tasto "GRPH", più ovviamente le direzioni, si possono eseguire diverse mosse quali: sadata normale (spazio), spadata in su (spazio+su), e la più micidiale di tutte (che consiglio di usare continuamente con i mostri) spadata volante verso il basso taglia letteralmente i vostri nemici in due parti (spazio+salto alto+giù). Davvero un gioco ricco d'atmosfera, che gli amanti del coin-op non dovranno assolutamente perdere.

ASPAR GP MASTER

Dopo molti anni di attesa, ecco finalmente una simulazione motoristica con scrolling in tutte le direzioni.

Lo scrolling laterale e verso l'alto di FI SPIRIT, non dava veramente l'impressione di girare in un tracciato. Era questo il difetto principale del gioco che lo rendeva meno realistico. ROAD FIGHTER, molto carino come grafica, aveva uno scroll verso l'alto con i movimenti della vettura molto irreali, cosa che vale anche per CAR FIGHTER.

La visione 3D aveva portato al successo la KONAMI con HYPER RALLY, gioco che avete sicuramente smesso di giocare senza vedere la fine (o chi l'ha vista non ne è rimasto soddisfatto). Il COIN-OP della SEGA, HANG-ON, era troppo facile da finire, come il suo predecessore, della stessa casa, G.P.-WORLD. FORMULA 1 della MASTERTRONIC era orrendo per quanto riguarda la grafica, e infine SPEED KING ha fatto un buon successo nonostante i suoi limiti di grafica.

Fallimentari sono stati OUT RUN della U.S. GOLD e LE MANS della ELECTRIC. WEC LE MANS della IMAGINE era abbastanza bello ma non esisteva, in pratica, la corsa: difatti non c'erano posizioni ma solo tempi.

GREATEST DRIVER, della T & E SOFT, era sbalorditivo nella sua grafica veramente ben disegnata, ma aveva qualcosa che non si adattava ai circuiti lenti (A Montecarlo si raggiungono i 320 km/h).

ASPAR GP MASTER, il primo tentativo della DINAMIC sui giochi di corse, è finalmente qualcosa di nuovo.

È la simulazione di un mondiale di motociclismo (80cc) e il personaggio che impersonerete è Jorge Martin Aspar.

Inizialmente, ci sono 4 opzioni:

- 1 - Comincia un nuovo campionato.
- 2 - Continua il corrente campionato, e se è finito domanda la password per continuare dal punto in cui si era sospeso il gioco nella partita precedente.
- 3 - Se volete giocare con la tastiera:

DERECHA - DESTRA
IZQUIERDA - SINISTRA
ARRIBA - SU
ABAJO - GIU
FRENO - FRENO
PAUSA - PAUSA
ABANDONAR - LASCIARE

4 - Se preferite giocare con il joystick
Fatte le opportune scelte apparirà un secondo menù:

- 1 - Fare pratica sul circuito
- 2 - Iniziare il gran premio
- 3 - Vedere la classifica del mondiale
- 4 - Vedere il circuito
- 5 - Dimostrazione
- 6 - Tornare al primo menù

Quando comincerete una gara dapprima vedrete il circuito, il suo nome, il suo giro più veloce (Impossibile da battere, secondo i programmatori, perché se fate di meglio il nuovo record non viene visualizzato!) e ovviamente la nazione in cui corriamo.

Subito dopo prenderete parte alle prove ufficiali, e dovrete conquistarvi il miglior posto possibile nella griglia di partenza. In realtà potete ritenervi fortunati se riuscite a qualificarvi.

Quando siete qualificati, anche nelle retrovie, premete il tasto per "lasciare" altrimenti rischiate di perdere anche l'ultimo posto e restare esclusi.

Il computer presenterà la griglia di partenza con i vari tempi, e se non siete qualificati vi domanda se volete vedere la gara (C) o se preferite lasciar perdere e vedere subito i risultati (R).

Se occupate la pole position vi viene chiesto se volete partire a destra (D) o a sinistra (I).

È ovviamente consigliabile ricordare la direzione della prima curva rispetto al traguardo per compiere questa scelta. Alla partenza tenete ben d'occhio il semaforo, se partite in ritardo anche la pole si può trasformare in una modesta sesta posizione.

Nella gara se siete ultimi è piuttosto semplici risalire fino alla quarta posizione, magari sbattendo in terra qualche avversario particolarmente pericoloso....

In tutto il mondiale avrete a disposizione 4 moto, perciò cercate di romperle il meno possibile !!!!!

Una nota positiva per quanto riguarda i movimenti: è stato abbandonato lo scomodissimo sistema destra/sinistra rotazione oraria/antioraria. Premendo a destra la moto si dirigerà verso destra, ecc.

Unico difetto di questo gioco è l'eccessiva difficoltà. Alle prime partite subirete batoste incredibili: in certi circuiti il tempo in prova sarà superiore di un minuto rispetto a quello di qualificazione.

Anche nella gara si nota che la moto è più veloce in curva ma è incredibilmente più lenta in retta.

Tenere il passo del primo è impossibile se non lo fate cadere andandogli addosso.

È il tipico gioco in cui è proprio il mezzo che è inferiore. Ma la grafica (anche se si vede che il programma è per MSX1) è ben disegnata, come l'animazione in generale e il fascino di una gara. Nella gran parte degli altri giochi di corsa, l'automobile o la moto è molto più veloce delle altre e non c'è competizione: il gioco diventa solo un susseguirsi di sorpassi.

In questo gioco invece il divertimento è proprio la competizione.

Questo per i possessori di MSX 1 e per gli amanti del genere.

NOVITA' IN ARRIVO

Carissimi amici in questo periodo le novità in arrivo sono soprattutto dalla parte del Hardware dalla Germania ci è giunto un catalogo di oltre 40 pagine dove sono riportate delle novità in campo di periferiche che a dir poco sono entusiasti. Sicuramente la più importante è quella dell'uscita di una cartuccia di espansione di ben 512k che in questo modo risolverebbe il problema di incompatibilità fra Philips e Sony. Il prezzo della cartuccia è di circa 350.000f. Il problema principale è dovuto dal fatto che è un po' difficile acquistarla visto che si può trovare solo in Germania, su questo punto noi ci stiamo muovendo e se riusciremo a sbloccare questo problema ve lo riferiremo in uno dei prossimi numeri. Un'altra novità è la cartuccia contenente il MSX-DOS 2.20 che è costituito da una memoria di 256k con incorporata la Kanja che permette di vedere in azione tutti quei programmi che sono programmati con scritte in giapponese. Poi si può acquistare una cartuccia che permette di trasformare il vecchio MSX1 in MSX2.

Sulle novità software sono già arrivate le versioni per Philips di ARKANOID II che dalla mega grafica si può benissimo paragonare a quello del bar.

In possesso anche la versione per Sony di AMERICAN SOCCER e in arrivo per gli amanti del primo la versione su disco di F1 SPIRIT 3D SPECIAL della Konami che si preannuncia un vero capolavoro. Inoltre in arrivo dalla Taito la versione per MSX2 di OPERAZION WOLF. Per i possessori di MSX1 le novità giungono direttamente dalla Spagna che con la Dinamic in testa e le altre a seguire tiene ancora in piedi gli accaniti possessori dell'MSX1.

Ricordiamo inoltre che alcuni di questi titoli sono già disponibili

GALAGA

Ancora una volta siamo di fronte ad un gioco che è diventato un classico "sempreverde" che tiene testa alle ultime novità, nonostante la sua prima comparsa in sala giochi risalga a qualche anno fa.

Chi non ha mai sentito parlare, infatti, di Galaga?

Sicuramente pochi, visto che questo è il gioco che per tantissimo tempo ha rappresentato il mondo degli arcade, appassionando e divertendo tantissimi videogiocatori.

Proiettati in una dimensione spaziale, vi trovate nei panni di un valoroso pilota, ultimo rappresentante della difesa terrestre, che sta combattendo alla stregua contro un potente e instancabile formazione aliena di volatili bionici.

Il vostro compito è perciò quello di affrontare le ondate di insettoni galattici 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. Essi si staccano dalla loro postazione iniziale e, senza esitazione, cominciano a far fuoco su di voi.

All'inizio il gioco sembra semplice, ma poi la "intelligenza tattica" del nemico cresce progressivamente, mettendo a dura prova i vostri riflessi (e anche il vostro pulsante di sparo!) e facendosi sempre più pericolosi.

Ogni tanto affronterete degli stadi intermedi, durante i quali dovrete cercare di colpire tutti gli insetti in successione, con la possibilità di aumentare il vostro punteggio con un bonus che cresce in proporzione alle astronavi colpite, e con la possibilità di allenare i vostri riflessi e testare la vostra abilità nel combattimento.

Vi sono alcune particolari astronavi che volteggiano verso di voi, nello scopo di attirare e catturare la vostra navicella con il loro raggio luminoso, e se questo dovesse avvenire, avrete la possibilità di recuperarla cercando di colpire il nemico che la custodisce. Se riuscirete nell'intento noterete con grande sorpresa che la nave che pensavate perduta si affiancherà alla vostra per formare un'unità da combattimento ancora più potente.

L'atmosfera spaziale, inoltre, è resa ancor più efficacemente dagli effetti sonori e dalle varie musiche sempre più veloci ed incalzanti. Il gioco termina quando avete perso le tre navicelle a vostra disposizione; alla schermata di gioco se ne sostituisce un'altra, dove viene mostrato il numero di nemici colpiti, i colpi utilizzati, la vostra percentuale di gioco, e anche un invito ad una partita successiva, perché non dimenticate.

PASSWORD:

ARSENE LUPIN (THE CASTLE OF ZARIOSTRO)

LEVEL 2 FMSKEDJNRW
LEVEL 3 SQRVJTARGO
LEVEL 4 SQRGPITGOL
LEVEL 5 NWXMEEIMUF
LEVEL 6 DAXVFMWLFF
LEVEL 7 DWVMFDMVF

SUPER RAMBO SPECIAL

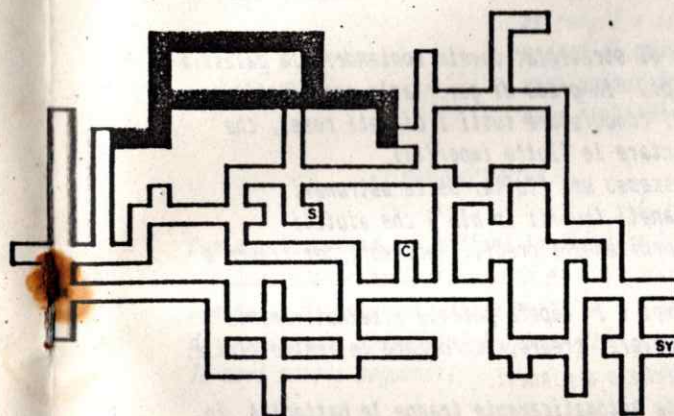
Per immettere le password premere RETURN + Y

LEVEL 2 10A09A38
LEVEL 3 04K14042
LEVEL 4 03M61041
LEVEL 5 05V01R42
LEVEL 6 03K12M41
LEVEL 7 04K29K38
LEVEL 8 05K21K40
LEVEL 9 12F04M29
LEVEL 10 10Y20T31

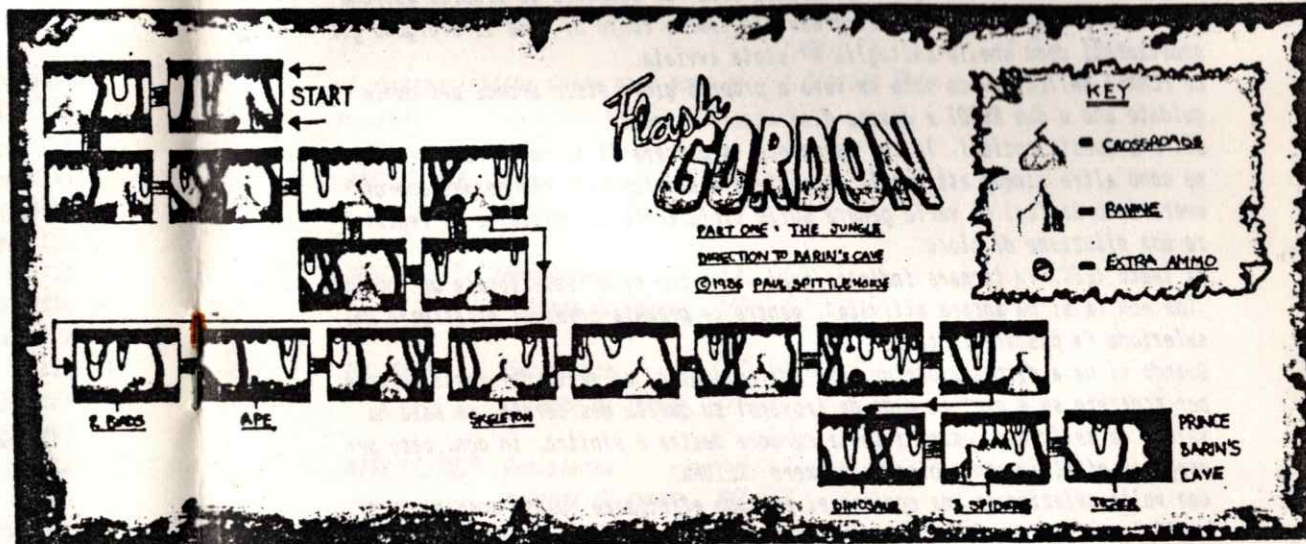
POKE

PIPPOLS POKE &H914D,0:POKE &H914E,0
EGGERLAND MISTERY POKE &HB11D,0

HE MAN STREET MAP



S – Start
■ – Cemetery
SY – Scrap Yard
C – Charlie's
Electrical
Store
R – Rooftops



DAIVA

DAIVA e' fondamentalmente un gioco di strategia: dovete contendere la galassia all' impero, ormai decaduto e non piu' in grado di governarla con giustizia. Il vostro scopo e' dunque quello di conquistare tutti i pianeti rossi, che appartengono al nemico e di annientare le flotte imperiali.

Per fare questo avete in vostro possesso una flotta, delle astronavi in magazzino ma soprattutto dei pianeti (quelli in blu') che aiutati economicamente, e poi tassati vi forniranno i crediti necessari per creare e potenziare le vostre flotte.

Durante la fase logistica dunque, voi e l' impero potrete alternativamente decidere se ordinare nuove navi, muovere, creare, rinforzare le vostre flotte, oppure dare battaglia a flotte nemiche o a pianeti.

Tutte le operazioni vengono eseguite automaticamente tranne le battaglie, in queste sarete voi a decidere l'esito dello scontro con la vostra abilita' ed intelligenza. Le FLEET BATTLE sono scontri tra flotte (al massimo due per ogni parte) a carattere strategico. Si tratta cioe' di disporre le proprie astronavi su una griglia; facendo questo dovete tenere conto di come si svolgono gli spostamenti dopo che la battaglia e' stata avviata.

Le PLANET BATTLE invece sono un vero e proprio gioco stile arcade nel quale guidate uno o due ROBOT e dovete distruggere i nemici.

Oltre a queste opzioni, la cui esecuzione fa passare il turno al computer, ve ne sono altre cinque attivabili mediante i tasti funzione che permettono di avere informazioni di vario genere sullo svolgimento del gioco, e di registrare una situazione di gioco.

Il tasto <ESC> fa tornare indietro ogni volta che si e' selezionata un' opzione (ma non la si ha ancora attivata), mentre se premuta prima di effettuare una selezione fa passare il turno.

Quando si ha a disposizione un menu' di opzioni ci si serve dei tasti cursore per scorrere su e giu' in modo da trovarsi su quella desiderata, se essa ha valori da settare si usano i tasti cursore destra e sinistra, in ogni caso per eseguire effettivamente bisogna premere <RETURN>.

Una volta selezionata una opzione si possono effettuare quante operazioni si vogliono, il tutto richiederà un solo turno. Ad esempio una volta scelta la opzione per spostare le flotte, possiamo spostarle tutte una volta e questo richiederà un solo turno di gioco.

Nel caso delle informazioni ci si muove con il cursore (dove e' necessario) e si effettua la operazione col <RETURN>.

Spesso durante il gioco il programma vi informa di certi avvenimenti e questo avviene mediante dei <REPORT>.

Veniamo alla descrizione delle singole fasi di gioco:

1) FLEET PRODUCT

Con questo comando si mettono in produzione le astronavi e le si assegna alle flotte, o se ne creano di nuove, quando sono pronte. Essa si divide quindi in due parti (l'esecuzione di una di esse richiede un turno):

a) MANUFACTURING

b) ASSIGNMENT

Con questo comando si mettono in produzione le astronavi, il numero e' a scelta, e dipende solo dalla quantita' di crediti che possedete. I prezzi delle navi sono i seguenti:

BATTLE SHIP	1.000
CRUISER	400
DM. SHIP	100
MISSILE SHIP	100

Le caratteristiche delle navi sono le seguenti:

BATTLE SHIP	:Resistenza	12
	:Potenza di fuoco	3/3
CRUISER	:Resistenza	6
	:Potenza di fuoco	1/1
DM. SHIP	:Resistenza	2
	:potenza di fuoco	1/0
MISSILE SHIP	:Resistenza	2
	:Potenza di fuoco	0/1

Nella potenza di fuoco il primo numero indica il Laser, mentre il secondo indica i missili che la nave spara. Per quanto riguarda la resistenza ed altri particolari vedi la sezione FLEET BATTLE. Le navi prodotte vengono messe in magazzino.

L' assegnamento puo' essere fatto solo se vi sono navi in magazzino. Se ci si muove su un nome nullo e lo si seleziona, ci verra' richiesto il nome che vogliamo dare alla flotta e da quali navi vogliamo che sia composta. Le flotte possono essere cinque piu' una speciale, ed ogniuna puo' essere composta da un massimo di 4 Battle Ship, 6 Cruiser, 12 D.m. Ship, 12 Missile Ship.

2) POLICY

:Questo comando permette di investire denaro per migliorare la situazione delle vostre flotte e dei vostri pianeti. Anch'esso si divide in due sezioni.

a) STAR SYSTEM

b) FLEET

Con questa opzione si investe denaro nei sistemi stellari. Una volta selezionato il sistema ve ne verrà fornito il nome, il numero, e la condizione economica. Il denaro che avete a disposizione è mostrato da <TOTAL FUND>.

Il massimo valore dei vari settori è 9 e per farlo aumentare è necessario investire almeno mille crediti; fatto questo occorreranno alcuni turni per avere i risultati dei vostri investimenti. Oltre ai settori economici ve ne sono altri due. Le tasse che imponete al tal sistema e la sua difesa. Le tasse possono arrivare fino al 90% ma non è consigliabile in quanto i sistemi possono ribellarsi (in genere si ha un <REPORT> dal sistema). Il valore delle tasse può essere alzato mano che alzate la situazione economica del pianeta. Così su un pianeta al massimo (ogni settore economico=9) potrete mettere le tasse al 60%-70%.

Comunque non si può essere sicuri che il pianeta non si ribelli. Infatti col passare del tempo la situazione scende un po' di livello, per cui periodicamente bisogna reinvestire. La difesa di un sistema indica la sua resistenza durante un attacco inflitto gli mediante il comando <PLANET BATTLE>.

Se la difesa è a 9 il computer riuscirà a conquistarlo solo con due flotte molto potenti.

Se la difesa è a 9 il computer riuscirà a conquistarlo solo con due flotte molto potenti.

Se la difesa è a 9 il computer riuscirà a conquistarlo solo con due flotte molto potenti.

Se la difesa è a 9 il computer riuscirà a conquistarlo solo con due flotte molto potenti.

4) FLEET BATTLE

linee di collegamento interstellare.

:Questo comando vi permette di attaccare e distruggere le flotte del nemico. Possono intervenire solo due flotte per parte.

Vi sarà mostrata una griglia dove potrete disporre le vostre astronavi (ad ogni contendente è assegnata una metà di schermo); ciò avviene mediante i tasti cursore e la barra spazio. La battaglia si divide in tre turni, alla fine potrete ritirarvi se lo ritenete necessario o continuare.

Una volta disposti i pezzi per avviare lo scontro premete <ESC>+<SPACE>.

Le navi del computer sparano per prime, e questo è senza dubbio lo svantaggio maggiore, per fortuna la sua incapacità tattica bilancia la cosa. Una volta infatti che avrete avviato lo scontro, lui muoverà le proprie astronavi e aprirà il fuoco.

Non sposta mai un suo pezzo in verticale di più di una posizione, e di più di tre in orizzontale. Spesso antepone alle BATTLE SHIP delle navi di minor valore.

Il fuoco avviene per linee, prima sparano le sue navi della prima linea, poi le vostre della prima linea, quindi le sue della seconda linea, e così via.

Se un'astronave che può sparare missili ne ha un'altra davanti non li sparerà, inoltre i missili distruggono gli asteroidi (sono necessari tre colpi). Il laser invece non ha ostacoli colpisce sempre il primo avversario che ha davanti. La potenza delle due armi è identica. Le navi nelle prime file sono lievemente più resistenti delle navi nelle ultime file, e lo stesso vale per la potenza di fuoco.

Il morale è molto importante, se lo avete bassa la vostra flotta sarà molto meno resistente e potente, basti pensare che col morale a 0 vi può capitare di non distruggere una nave madre avversaria neanche con 9-10 colpi, mentre col morale a 9 ne bastano tre.

Il vostro morale scende di uno se perdete una battaglia o vi ritirate, rimane stazionario se si ritira l'avversario e sale se vincete.

LA CONTINUAZIONE DELLA
RECENSIONE APPARIRÀ SUL
PROSSIMO NUMERO

3) TACTICAL MOVE

:Questo comando vi permette di spostare le vostre flotte da un sistema all'altro. Lo spostamento è di un solo sistema per volta lungo le

HERZOG

Herzog è una simulazione di combattimento in tempo reale. Sono due le forze schierate: MERCIES FORCE e RUTH LIBERATION. Si inizia il combattimento dalla capitale di MERCIES, e, se i conflitti vi saranno sempre favorevoli, arriverete alla capitale di RUTH, dove vi giocherete le sorti dell'intera battaglia.

Lo scopo del gioco è quello di distruggere ognuna delle basi di guerra nemiche, e diventare perciò vincitore della guerra.

I mezzi utilizzabili sono i carri armati TMX 24 e RUT-741 a disposizione della MERCIES FORCE e della RUTH LIBERATION rispettivamente. Entrambi sono da 120 mm. Hanno una potenza distruttiva molto elevata: se portati a destinazione distruggono il 15% di una base.

C'è anche l'AAM CARRIER (M-6V per Mercies e SA-58m2 per Ruth), il lanciamissili, molto comodo anche perché distrugge il 10% della base. I missili sono teleguidati e si dirigono sempre verso il robot avversario.

Si usa anche il SIDECAR (SB 400 per Mercies e FBZ per Ruth), utile perché veloce e con una buona potenza distruttiva (10% della base). Apparecchi molto importanti sono le torrette anticarro (ANTITANK GUN) la AXT-7mk3 da 180 mm per la forza di Mercies, invece il FIL-89 da 160 mm a disposizione di Ruth. Queste formano una potenza di fuoco abbastanza elevata, e data l'impossibilità di muoversi, vengono piazzate solitamente in punti chiave come ad esempio l'estrema difesa.

Arma micidiale è il GRANDSLAM (tra le armi è il più costoso) un missile-trivella che tenta di arrivare alla base in modo quasi invisibile. È veramente molto efficace, però ha il difetto di essere molto lenta.

I soldati sono i BLUE STORM per Mercies e RED KILLERS per Ruth. Come avrete capito Mercies ha come colore l'azzurro (per le armi grigio-azzurro) e Ruth ha invece il rosso.

L'arma fondamentale che dirige tutte le operazioni e che è necessaria per distruggere una base è il ROBOT.

I due tipi di robot sono il NEA-1 per Mercies, ed il GOD-33 a disposizione di Ruth.

I robot possono sparare dei missili e volare, nonché trasportare oggetti. Solo un oggetto per volta verrà trasportato, ed in quel momento il robot sarà impossibilitato a sparare.

Quando il robot vola spara dei missili, quando cammina spara mitragliate. Per sparare si usa ovviamente la barra spaziatrice.

Per far alzare il robot si preme GRAPH; premendo questo tasto una seconda volta il robot ritornerà a terra.

Per prendere un oggetto il robot deve solo passarci sopra quando cammina, per rilasciarlo si userà la barra spazio.

Premendo assieme SPAZIO e GRAPH si entrerà nel menu: è possibile comprare robots, carri armati, soldati eccetera.

La freccia in alto indica in che asse uscirà l'arma scelta, e si sposterà con i cursori destra/sinistra; la freccia in basso riguarda la scelta delle armi e si sposterà con i cursori alto/basso.

Attenzione a non restare senza robot o l'intera guerra sarà persa.

Fate sempre una riserva di robot nei primi stages, perché nei successivi i prezzi aumenteranno.

In basso si vedrà la percentuale di base distrutta, sia per Ruth che per Mercies e il danneggiamento del robot. Sulla sinistra verranno dati dei messaggi che vi consigliano o vi informano di quel che sta succedendo. In alto verrà dato un radar della scena di guerra.

Esistono due tattiche: una consiste nel far uscire decine di carri, o di armi in generale (contemporaneamente ne possono uscire 50), l'altra che si addice ai livelli anche più alti di gioco è quella di prendere un TANK e portarlo direttamente vicino alla base nemica, coprendolo quando sarà il momento di lasciarlo solo.

Con questa tattica bisogna essere però molto attenti perché, non essendoci difese in retrovie rischiereste di subire un attacco in forze alla base; in questo caso non serve nemmeno tentare di difendersi: sapete già che l'intera guerra si chiuderà con una disfatta.

Nonostante ciò io punto sempre sulla seconda tattica, anche perché con la prima si dovrebbe possedere un discreto capitale.

È possibile giocare in uno o due giocatori. Se giocate da soli il computer sarà l'avversario e rappresenterà Ruth liberation.

Se in un qualsiasi momento volete interrompere il gioco il tasto della pausa è lo STOP.

Il giudizio su questo gioco è abbondantemente positivo: è sicuramente il miglior gioco TECNOSOFT per il momento, senza poi contare il modo in cui è stato realizzato: questa è una battaglia veramente in tempo reale, cosa laquanto difficile non disponendo del Multitasking di cui si vantano tanto gli amighisti!!

È realizzato bene sotto tutti i punti di vista: ampia e buona presentazione (introduce molto bene nell'atmosfera del gioco, ma è un peccato che le parole non siano scritte in inglese), grafica molto varia, che cambia da stage a stage, scrolling verticale molto buono, e una colonna sonora veramente gradevole (anche qui varia da stage a stage).

Fa piacere ogni tanto vedere che non sono solo i programmatori KONAMI che sanno usare il computer. Finora non ha trovato nessuno che non abbia scaldato un po' il joystick con HERZOG riconoscendo la sua indiscussa leadership nel genere. Peccato che sia riservato a quei pochi possessori di un MSX 2 con drive a doppia faccia !!!!

La storia ha inizio quando un aereo carico di commandos viene colpito; l'aereo precipita e tra le lamiere contorte spunta fuori l'unico sopravvissuto (o sopravvissuti se giocate in doppio simultaneo), armato di mitra e granate. L'eroe, che non ha nulla da invidiare a Rambo, deve comunque portare a termine la sua missione: distruggere un pericoloso dittatore ed il suo attrezzatissimo esercito. Lo sprite principale e la colonna sonora potevano essere relizzati meglio, ma quando si osserva i nemici e il fondale, tutto diventa ben presto irrilevante. Per il guerriero Ikari la strada è lunga e pericolosa, con avamposti, postazioni e cecchini nemici da eliminare sia con le granate che con il mitragliatore. Non disperate comunque, perché il guerriero può crearsi un suo piccolo arsenale con le armi che si procurerà uccidendo i nemici; queste sono: mitragliatrici a raffica, bazooka, granate ultra esplosive, mitragliatori con proiettili perforanti ed un possente carro armato invulnerabile ai proiettili, ma un pò meno alle mine ed alle bombe, ed inoltre è adoperabile per un tempo limitato. Ci sono da attraversare fiumi, ponti, villaggi aereoporti ed il quartier generale del potente dittatore che è armato fino ai denti di soldati, lanciafiamme e carri armati. Diciamo che questo gioco è una pietra miliare nel campo dei videogames sia da bar che non e rimarrà sempre un classico dei giochi a scorrimento verticale. La versione MSX2 manca di alcuni particolari rispetto a quella degli altri computer, ma importante è che sia rimasta l'opzione divertentissima per due giocatori contemporaneamente, ma mi è piaciuto anche l'urlo che emette il guerriero quando viene ucciso..

[illegible]

AGGIORNAMENTO LISTA

PSYCO WORLD N.C. GRAN DEL GIOCO DI ASTUZIA (105) 2 DK
 C-CATTUCCIA 1 DALAT COPIATORE DI CARTUCCE NEGARON 1/2 DK
 KATHMIS ARC SOFT ADVENTUR/GRAFICA CON QUALCHE BUON EFFETTO 1/2 DK
 KINED OUT QUICKSTLY SILENTE ALLA BATTAGLIA DI TANK 1/2 DK
 PIZZA PIZZA N.C. RACCOLTA DI RICETTE PER PIZZE, TORTE, ECC. 2 DK
 REAL TIME SEIN RICERCA I TESORI NELLE GROTTE 1/2 DK
 SCHNAC-FUER CE-TEC SCACCHI MOLTO BEN REALIZZATE MOLTE OPZIONI 1/2 DK
 SOURIS ARC SOFT RACCOLTI TUTTE LE ROCCE D'ACQUA 1/2 DK
 SUPER RACER ELECTRA DISCRETA GARA DI AUTOMOBILI 1/2 DK
 TOT SYSTEM DALAT OTTIMO PER I SISTERISTI PIU' ACCANITI 1/2 DK
 WORD STAR 3.0 MICROPRO OTTIMO WORD PROCESSOR IN ITALIANO 1/2 DK
 CALC STAR 1.45 MICROPRO SPREADSHEET MOLTO BEN REALIZZATO 1/2 DK
 EFFETTI SPECIALI 2 CONTENTI PER REALIZZARE TUTTO QUELLO CHE SI VOGLIE 2 DK
 RACING CAR CARRY LAB NEGARON PER SONY 700 2 DK
 GRADIOUS II SPECIAL KONAMI NEGARON PER SONY 700 2 DK
 COPYBERT GERT COPIATORE TRACCIA-TRACCIA 129K 1/2 DK
 MS-DOS VERS. 9.03 GERTSOFT COME SU PERSONAL COMPUTER MOVIE ISTRUZIONI 1/2 DK
 MICROCALC MICROPRO DIMOSTRAZIONE POTENZA TURBOPASCAL 2 DK
 DISKCOPY 4.0 KAFTERBACK COPIATORE CON MOLTE OPZIONI 1/2 DK
 SUPERHORN 1 FITSOFT MASTERING MOLTO BEN REALIZZATO 1/2 DK
 SUPER HORN 2 FITSOFT VERSIONE MOLTO MIGLIORATA 2 DK
 SPIEL KARTSOFT UTILITY IN TEDESCO MOLTE OPZIONI 1/2 DK
 POKER N.C. IL CLASSICO GIOCO DI CARTE 1/2 DK
 ZOO-DISSASSEMBLER N.C. TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL MICROPROCESSOR 1/2 DK
 FARBEN N.C. FANTASTICO DEMO ANIMATO 2 DK
 BILDER N.C. RACCOLTA DI IMMAGINI VARIE, OTTIMO 2 DK
 D-SOUND N.C. DIGITAL SOUND POTENTISSIMO 2 DK
 3D KOPFER DALAT IMMAGINI VETTORIALI, DEMO 2 DK
 3D KOPFER 2 DALAT GENERATORE DI IMMAGINI VETTORIALI, UNICO 2 DK
 GESICHT N.C. UN OLOGRAMMA UMANO IN MOVIMENTO, FANTASTICO 2 DK
 SALVAGE L'HEVIRE ADVENTUR/GRAFICA OTTIMO, MA IN TEDESCO 1/2 DK
 PINGUIN ADVENTUR KONAMI VERSIONE SENZA ALCUN DIFETTO, PERFETTA 2 DK
 ALCAZAR ACTIVISTO OTTIMO GIOCO TIPO GAUNTLET 1/2 DK
 DANCELEP MSI CIDS FANTASTICA DANA SCEGLIE IL TIPO DI COMPUTER 2 DK
 ARBAITS VARI REGA RACCOLTA DI COPIATORI OLTR E 201 (155) 2 DK
 SPEED COPY 2 DALAT UN COPIATORE CON GRAFICA UNICO, FANTASTICO 2 DK
 VIDEO GRAFIE PHILIPS COME UTILIZZARE BENE IL COMPUTER 8200 (105) 2 DK
 NIEV IN NEDERLAND PHILIPS DEMO PER 8200, MOLTO BELLO E PRATICO (105) 2 DK
 PROGRAF ELECTRA PROGRAMMA GRAFICO ABBASTANZA BELLO 1/2 DK
 ANATOMIE DE L'HOMME FORUM NTC IMPARA IL CORPO UMANO OTTIMO (155) 2 DK
 LE SOUELETTE FORUM NTC TUTTA LA SPIEGAZIONE DELLO SCHELETRO (155) 2 DK
 DARVIN 1078 MUDSON SO VERS. PHIL. DISTINGUE LE POSTAZIONI MEXICHE 2 DK
 RACING CAR CARRY LAB VERS. PHIL. OTTIMA GARA DI AUTO TIPO OUTRUN 2 DK
 LEGENDY NINE TECNO SOF OTTIMO GIOCO SEI UN LEGIONARIO COMBATTI 110 2 DK
 SALAMANDER KONAMI VERS. PHIL. LA STORIA CONTINUA NITICO GIOCO 2 DK
 FANTASY ZONE SEGA/PMY ESPLORA IL PIANETA CON LA TUA NAVE SPAZIALE 2 DK
 SHERLOCK HOLMES PACK IN V ADVENTUR/GRAFICA SU FANUSO INVESTIGATORE 2 DK
 ZZ TOP AT-MET DEMO MOLTO MUSICALE (105) 2 DK
 STAMPA INDIVIZZI LSOFIT VILE PROGRAMMA PER SCRIVERE LE BUSTE 2 DK
 FITSOFT DATA BEVI UTILITY IN TEDESCO MOLTO BEN REALIZZATA 2 DK
 TOP RUN SIGMA NEGARON PER SONY 700 2 DK
 SUPERDIA 4.0 LES TAE OTTIMO MONITOR E DISK EDITOR 2 DK
 PILL BOX NAGIC SOF UCCIDI GLI INIMICI NEL LABIRINTO 1/2 DK
 401AS N.C. COPIATORE TRACCIA-TRACCIA 2 DK
 DEAT N.C. CORSE NEL DESERTO E UCCIDI I MOSTRI 1/2 DK
 FT-15 COMBAT NING GAY SEI ALLA GUIDA DI UN CACCIA INTERPLANETARIO 1/2 DK
 FT-15 COMBAT 2 NING GAY CONTINUA LA BATTAGLIA 1/2 DK
 SQUARE DANCER LEVEL 0 "LIFE" MOLTO BELLO E VARIO 1/2 DK
 SCORE 2020 TOPSOFT PER GLI AMANTI DEL FLIPPER ELETTRONICI 1/2 DK
 J.P. WINKLE ASCII SVELA IL MISTERO DEI VARI CONTENITORI 1/2 DK
 PLAYHOUSE 2 EAGLESOFT OTTIMO STRIP POKER SPOGLIA LA RAGAZZA 1/2 DK

HOW MANY ROBOTS ANTWINK GUIDA QUESTO STRANO ROBOT TIPO DATA (155) 2 DK
 GAME PROGRAMS SONY IL PRIMO PROGRAMMA PER IL MOVIO MS2+ (105) 2 DK
 GARY'D KING (DRAGO IETN OTTIMO GIOCO UCCIDI IL DRAGO (155) 2 DK
 SARDIAJE HENRIST ARCADE BELLO E STIPATICO 1 DK
 LIBRERIA LISP MICROSOFT RACCOLTA DI PROGRAMMI IN LISP 2 DK
 DISK CRACKER AND SOFT MONITOR CON MOLTE OPZIONI 2 DK
 CONTO CORRENTE LEONE CALCOLA IL C.C. IN VARI MODI 1/2 DK
 ARCAUDIO 2 TATRU NEGARON I SONY 700 2 DK
 FIREBALL HUNNIN N NEGARON I SONY 700 2 DK
 SKRABBLE FORMATION SONY NEGARON I SONY 700 2 DK
 KASTAN SAGA TATRU NEGARON I SONY 700 2 DK
 FI SPIRIT KONAMI VERSIONE PER SONY 700 2 DK
 KING'S VALLEY 2 V.2 KONAMI VERSIONE CON GRAFICA MIGLIORATA 2 DK
 HYPER BALL BADAIA STRANO MODO DI SEGNARE GOL 1/2 DK
 ONE LEFT II N.W.B. TABLE GAMES ABBASTANZA STRANO E SCONOSCIUTO 1/2 DK
 PROFANATION 2 DYNAMIC 8 SVELA IL MISTERO DELLA SECONDA PIRAMIDE 1/2 DK
 SEVER SAN TOSMIRA AIUTA LA FAMIGLIA IN PERICOLO NELLA CITTA' 1/2 DK
 SKY BALLO STRATFORD BELLISSIMO GIOCO SPAZIALE OTTIMA GRAFICA 1/2 DK
 STRATEGO JAPANN 87 STRATEGIC GAMES DI GUERRA 2 DK
 SNA-SEC SNA-INT. ENUNCIA IL FUNZIONAMENTO DELLA CARTUCCIA 2 DK
 AXEL GARCIA PERCORRI LA CASA MALEDETTA 1/2 DK
 ANTO'S PUP N.C. GARA DI MOTO AVVINCENTE IN NUOVO STILE 1/2 DK
 DESTINY WARRIOR DYNAMIC 8 FORSE IL MIGLIOR GIOCO IN STILE MEDIOVALE 1/2 DK
 CIENCIAS NATUR 6 LOPEZ DIDACTIC GAMES 1/2 DK
 CIENCIAS NATUR 7 LOPEZ DIDACTIC GAMES 1/2 DK
 CIENCIAS NATUR 8 LOPEZ DIDACTIC GAMES 1/2 DK
 COLDSO'S KRENA II FINE SOFT ARCADE STRANO E COMPLICATO 1/2 DK
 HEDDOO CPM SOFT ADVENTUR GRAFICA ABBASTANZA BUONA 1/2 DK
 HELLO WORLD N.C. PROGRAMMA DI GRAFICA CON MOLTE OPZIONI 1/2 DK
 FAMILY BOILING KONAMI NEGARON I SONY 700 + ESPANSIONE 2 DK
 R-TYPE IREN NEGARON I SONY 700 + ESPANSIONE 2 DK
 NAJAFUIN N.C. NEGARON I SONY 700 2 DK
 HERE & THERE NITROSOFT ARCADE DI VECCHIA DATA 1/2 DK
 PUTCHAR N. HANRI UTILITY MOLTO BEN REALIZZATA 2 DK
 PACMANIA HANICOT 89 FANTASTICA GRAFICA COME DA BABY!!! (105) 2 DK
 HERZOG TECNO SOF BATTAGLIA SPAZIALE FRA ROBOT (105) 2 DK
 TOT 13 SHEP COM PER I SISTERISTI PIU' ACCANITI (155) 1/2 DK
 REPLICANT SONY GUIDA IL SERPENTE NEL LABIRINTO 2 DK
 LIBRERIA PASCAL DALAT REGA RACCOLTA DI PROGRAMMI IN TURBO PASCAL 2 DK
 SCREEN CONVERTER N.C. OTTIMO CONVERTITORE GRAFICO 2 DK
 JADON 1250 PHILIPS OTTIMO PER IL NOVEN PHILIPS IL MIGLIORE 2 DK
 RETURN TO EREN LEVER 9 ADVENTUR/GRAFICA IN INGLESE 1/2 DK
 SUPER HANDELBOOT BOTTTIN UTILITY A CARATTERE GRAFICO 2 DK
 SUPER HANDELBOOT 2 BOTTTIN VERSIONE IN TURBOPASCAL 2 DK
 3D POOL FIREKIND OTTIMO BILIARDO CON VISTA 3D MOLTE OPZIONI 1/2 DK
 STRIKE FORCE HARRIE NITROSOFT OTTIMO SIMULATORE DI VOLO (105) 1/2 DK
 SARATHA FOX N.C. LA SEI STAR IN UN OTTIMO SPOGLIARELLO 2 DK
 KONAMI KONAMI IL VERO DEMO DELLA KONAMI 2 DK
 DATA 4 STORY T & E SOF NEGARON I SONY 700 2 DK
 RELICS BMDTEC NEGARON I SONY 700 2 DK
 SEIY PUZZLE CREASOFT FANTASTICO GIOCO SEIY, RICOMPONI LE RAGAZZE 2 DK
 TOTO STAR CDM ELABORAZIONE STATISTICA DEI PROMOSTICI 1/2 DK
 DISK UTILITY ENR:ONE VELOCISSIMO MONITOR 2 DK
 NINJA 4 DIS+SOFT SEI UN CATTIVISSIMO NINJA 1/2 DK
 COPY 100 V.2.0 N.C. VERSIONE MOLTO MIGLIORATA 2 DK
 OMC-DISK COPIER N.C. COPIATORE TRACCIA-TRACCIA 1/2 DK
 ENKLATOR 22-81 ENCH UTILITY VARIA E DIVERSIFILE 1/2 DK
 RILOCATORE SCAFSOFT POTENTISSIMO RILOCATORE 1/2 DK
 DISKIT DAVE'SOFT REGA RACCOLTA DI UTILITY VARIE 1/2 DK
 ARCHIVIO PROGRAMMI AVECTT FANTASTICO ARCHIVIO IN TURBO PASCAL 1/2 DK