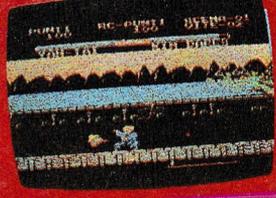
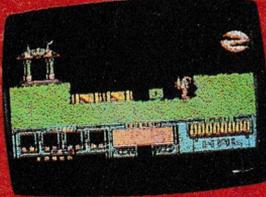
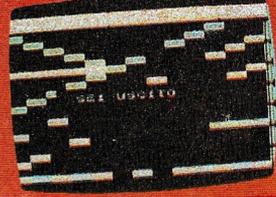
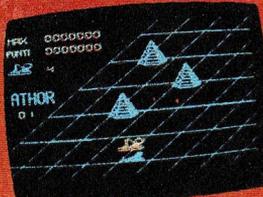
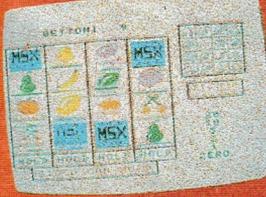
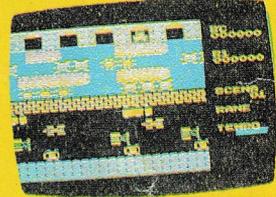
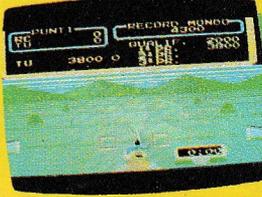
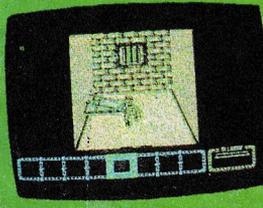


MSX HIT

32 PAGINE A COLORI

PARADE

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER

IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!

L'ARTE DI SOPRAVVIVERE

In questo numero della rivista vi insegniamo con un po' di presunzione la difficile arte della sopravvivenza. Non è un argomento facile da trattare in un mondo, quello dei videogiochi, in cui l'insidia degli alieni è dietro ogni angolo. In questa rivista vi mostreremo pochi ma utilissimi trucchi per sopravvivere in alcuni tra i giochi più "caldi" del momento. Zynaps, Pool of Radiance e Cybernoid sono tra i giochi più belli di questa freddissima stagione e a loro dedichiamo molte pagine di "sporchi trucchi".

Pag. 4	Rroarr - Crossair
Pag. 5	Fuga da Alcatraz - Cavaler Z
Pag. 6	Belle Cicce - Microtrainer
Pag. 7	Sword - Mr. Grog
Pag. 8	Zynaps: Guerra Spaziale
Pag. 12	Casinò - Cherubinus
Pag. 13	Athor - Rimbo
Pag. 14	Pool of Radiance: Tutta un'avventura

Pag. 20	Hal - Crazy Slalom
Pag. 21	Stop leak - Kick Fighter
Pag. 22	Cybernoid: Alieni mortiferi
Pag. 26	Robotix - Canon
Pag. 27	I Funghi - Seeker
Pag. 28	Super Hang-on: Moto pazze

RROARR

Il rombo dei motori manda sicuramente in estasi gli appassionati di automobilismo. In questo gioco vi potrete cimentare nel ruolo di pilota alla guida di un bolide su quattro ruote. A folle velocità, cercate di rimanere in pista senza urtare i vostri rivali, fino a che vedrete apparire la tanto sospirata linea del traguardo. Le varie gare, da cui dovrete uscire vincitori, pena la squalifica, si svolgeranno su piste differenti in condizioni sempre più pericolose.

Buio, raffiche di vento, strada ghiacciata, non dovranno fermarvi. Guidate con furbizia e tenete sotto controllo sia le macchine che vi tagliano la strada sia l'indicatore del carburante che inizierà a lampeggiare a serbatoio quasi vuoto. Il controllo della vettura è semplicissimo, l'acceleratore controlla anche la marcia, infatti rilasciandolo e ripremendolo subito dopo, passerete dalla marcia bassa a quella alta. Ricordate che per passare di gara in gara dovrete riuscire a qualificarvi. Indossate il casco, entrare nell'abitacolo e ricordate che in questo caso l'importante non è partecipare ma vincere!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



CROSSAIR

Questa prova contro il computer è una di quelle a cui sono sottoposti gli aspiranti piloti della squadriglia statunitense di

Appalachicola. Per provare le vostre capacità di intercettazione e di abbattere gli aerei nemici partirete con il vostro aereo da un punto dello schermo nello stesso momento in cui uno o più aerei nemici si sollevano dalla portaerei al centro dello schermo. Seguendo come una griglia immaginaria dovrete cercare di intercettare l'aereo nemico sparando uno dei colpi a vostra disposizione per eliminarlo, ma attenzione se rimarrete senza colpi o senza benzina verrete eliminati e dovrete ricominciare daccapo.

Non potrete muovervi trasversalmente, per rendere la vostra prova più difficile, ma vedrete che con un po' di pazienza e allenamento potrete farcela.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO

inizio gioco

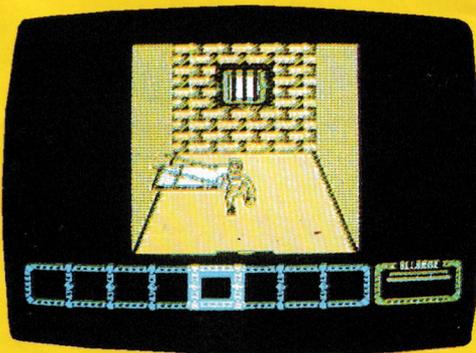


FUGA DA ALCATRAZ

Questa è la storia di un recluso che tenta la fuga dal famoso carcere di Alcatraz, celebre proprio per la sorveglianza speciale che non ha mai fallito il suo compito. Il protagonista della vicenda dovrà riuscire a tessere la trama dell'evasione raccogliendo ciascun oggetto trovato, per poi impiegarlo nel modo più opportuno. I vari oggetti (pistola, dinamite, orologio, accendino, martello, soldi, chiavi, ecc) sono in possesso dei vari poliziotti e degli altri personaggi della vicenda. Per recuperare qualcosa è necessario agire con la violenza, sia nei confronti dei poliziotti che degli altri carcerati. Sferrate un poderoso destro oppure sfruttate uno degli oggetti recuperati per colpire l'avversario ed impossessarvi di un nuovo oggetto. La finestra in basso a destra, siglata con 'Allarme', indica in sostanza la vostra situazione fisica che si deteriora in seguito alle lotte con le guardie. Dopo aver trovato il modo per uscire dal carcere, combattete gli indigeni e gli stregoni, i quali vi ostacoleranno ulteriormente, a questo punto raggiungete la barca e prendete il largo verso la libertà!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
Tasti ridefinibili



CAVALER Z

Tu eri stato l'artefice della cattura del mago Gimbal che aveva terrorizzato con i suoi incantesimi e le sue magie le regioni della tua nazione ed eri pronto a subire la sua vendetta una volta che fosse stato liberato. Quello che però non pensavi è che subito dopo la sua scarcerazione ti saresti trovato proiettato nel futuro sull'astronave interplanetaria Taurus in missione pacifica commerciale. Usando gli oggetti, facendoti aiutare dagli abitanti dell'astronave, ma soprattutto sforzando le tue meningi trova il modo per ritornare nel tuo tempo e alle tue abitudini, o rimarrai per sempre prigioniero di questo tempo a te non congeniale. Buona fortuna, cavaliere!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE
SPAZIO/FUOCO inizio gioco



BELLE CICCE

Poldo è uno dei più grassi parcheggiatori di autoveicoli, che, con lo svolgersi del gioco, tende a diventare sempre più enorme. Un giorno, Poldo potrebbe sbraitare alcune frasi riguardanti l'impossibilità di parcheggiare in un determinato posto, ma se sarete in buoni rapporti con lui saprà aiutarvi spendendo qualche buona parola, a vostro favore, con chi può agevolarvi. Quindi, amare i parcheggiatori può essere molto utile. L'unica vera passione del paffuto parcheggiatore (a parte quella di maltrattare la gente) è il cibo, che vorrebbe in abbondanza. Così in questa missione paradisiaca, l'unico vero scopo di Poldo è quello di accaparrarsi tutte le varietà di cibo che sono disseminate nei 20 schermi di giochi e di rimpinzarsi con essi cercando di raggiungere lo sconcertante peso di una tonnellata. Se ciò non avverrà sarà condannato a vivere nella terra della salute... Brrr, meglio non pensarci!

Inizialmente il viaggio di Poldo sarà facile, ma con il succedersi dei livelli la difficoltà dei viaggi aumenterà, mettendo così a dura prova il povero grassottello. Vi sono anche prove molto scoraggianti, nelle quali Poldo dovrà fermare a tutti i costi i macchinari presenti nel cimitero degli autoveicoli. Durante il gioco il simpatico grassoccio dovrà collezionare alcuni oggetti che gli saranno utili in futuro, ma dovrete essere molto selettivi, poiché non tutti gli oggetti saranno utili. Se Poldo riuscirà nel suo intento potrà ritornare dalla sua beneamata moglie, e festeggiare la vittoria con una enorme porzione di fritto misto!

F

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

Z	sinistra
X	destra
O	alto
CTRL + ESC	interrompe il gioco
R/T	accende/spegne la musica
K	basso
SPAZIO	salta

MICROTRAINER

Le olimpiadi hanno acceso in molti il desiderio di provare l'ebbrezza di partecipare a delle competizioni sportive. Ma dal momento che lo sport non sempre è adatto a tutti, non molti sono bravi sportivi e soprattutto non sempre si ha l'occasione di praticare sport eccovi la possibilità di impersonare tre diversi atleti: tutti e tre dovranno dimostrare abilità nel tiro, prontezza di riflessi e decisione.

La prima gara consisterà nel colpire dei piattelli, la seconda nel tiro con l'arco e la terza nel sollevamento dei pesi. Un'escalation dallo sport meno vero a quello classico dove sono solo i muscoli che determinano la vittoria più che la strategia. Dovrete passare delle prove eliminatorie e se riuscirete a qualificarvi passerete alla gara successiva.

F

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

SIN/DX	spara
SPAZIO	lancia freccia/piattello



351

SWORD

Un intrepido cavaliere deve portare a termine la più ardua impresa della sua vita, che lo renderà abile e potente, requisiti necessari per divenire un vero guerriero. I suoi nemici non sono solamente costituiti da carne ed ossa, ma posseggono una potenziale forza metafisica: la magia. Ogni creatura è dotata di un ben determinato livello di stregoneria, quanto più è grande la sua forza magica tanto peggio sarà per il nostro protagonista. Durante il lungo viaggio d'iniziazione, il nostro futuro guerriero dovrà acquisire sempre più esperienza, la quale lo renderà sempre più potente. Questa energia gli consentirà di aumentare le probabilità di vincita nella lotta contro gli avversari più tenaci. Dopo estenuanti combattimenti, potrete raccogliere le vostre proprie forze rimanendo immobili per qualche istante. Lungo il vostro cammino troverete degli oggetti magici che, nei modi più svariati, potranno aiutarvi a superare parecchie difficoltà. Alcuni tunnel sotterranei sono dislocati in diverse parti del misterioso territorio, tramite questi potrete catapultarvi in un'altra parte del mondo dell'occulto. Il nostro cavaliere, per realizzare il suo intento, dovrà affrontare altre terrificanti imprese, a voi scoprire quali...

F

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 O TASTI CURSORE

SPAZIO	fuoco
STOP	pausa
ESC	rinizia



MR. GROG

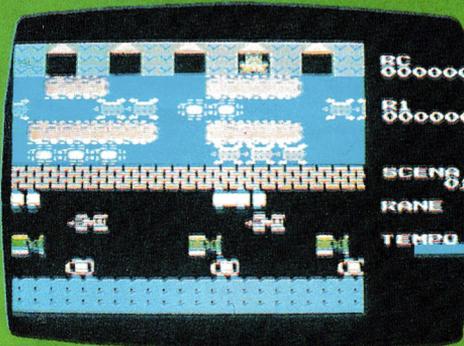
Una nuova riedizione del gioco della rana è quello che vi proponiamo con questo videogame. Come ben molti di voi sapranno il protagonista della storia, una simpatica ranocchia, dopo aver visitato la città, deve ritornare a casa. Voi dovrete accompagnarla nel suo cammino aiutandola ad attraversare la strada evitando le numerose vetture e autocarri, che vi sfrecceranno davanti strombazzando. Poi vi toccherà superare il fiume saltando sui tronchi galleggianti o sulle file di tartarughe, che dispettose ogni tanto si immergono. Il gioco termina quando raggiungete una delle caselle vuote in alto sullo schermo. Se poi sarete così abili da introdurvi nella casella con il piccolo di rana, otterrete un bonus.

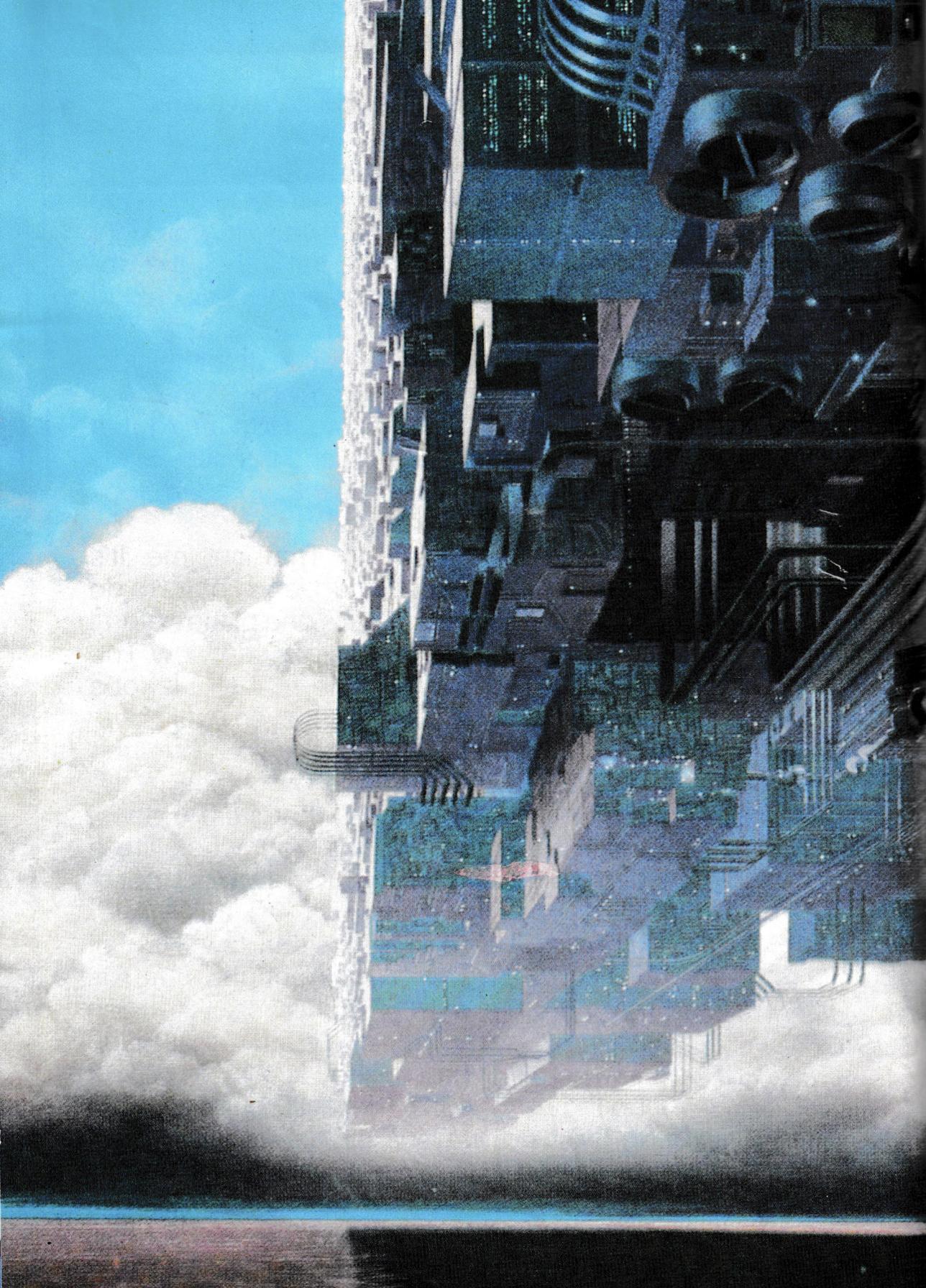
F

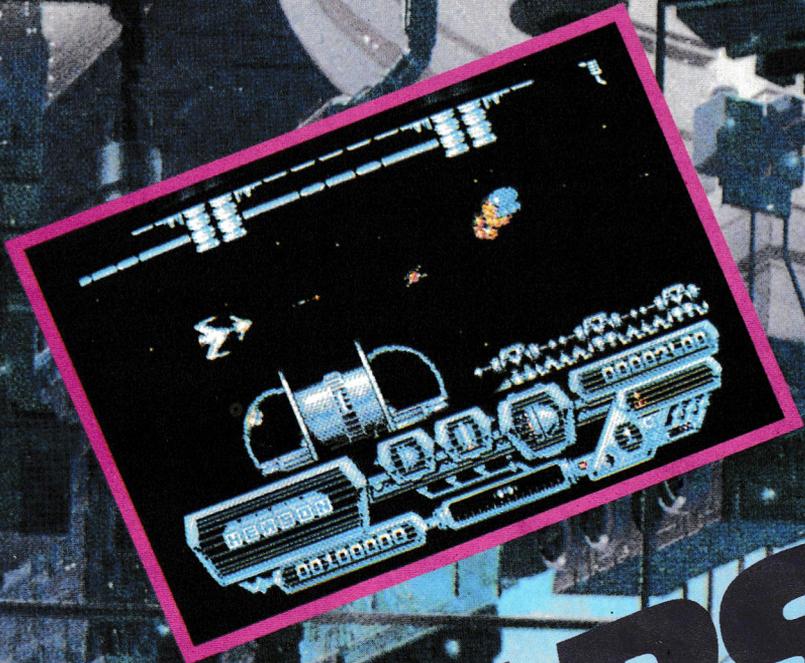
TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco







ZYNAAPS





Proprio quando stavo per cominciare a credere che il gioco con formato movimento da destra a sinistra, stile **R-Type**, fosse definitivamente scomparso, ecco apparire **Zynaps** che dimostra che le mie impressioni erano completamente sbagliate e che quel caro vecchio genere non ha ancora tirato le cuoia. L'ultimo prodotto della Hewson è uno degli shoot-em-up più colorati e sicuramente più divertenti che si siano mai visti.

Zynaps è un gioco proprio dello stesso stampo di **Jo** e di **Nemesis**. Il concetto di base sta nel volare con una navicella spaziale attraverso una serie di livelli che si muovono da sini-

stra a destra, colpendo gli alieni e accumulando armi supplementari ovunque tu vada. Il movimento è impostato ad un ritmo regolare, in modo che tu possa lasciare il campo e tornare indietro fino a metà schermo se la situazione diventa troppo pesante (cosa che succede invariabilmente).

Gli alieni che ti attaccano non vagano solo in continuazione a caso per lo schermo. Ogni ondata ha il suo schema di attacco specifico, e il più comune è una fila di cattivi che rimbalzano allo stile di un bruco. Ma a differenza di **R-Type** e di **Nemesis**, l'ordine delle onde di attacco non è prefissato per cui non c'è modo di sapere quale sarà il prossimo ti-



po di alieni che apparirà sullo schermo. Al solito, per disfarti di loro ti basta colpirli. Il problema sta nel fatto che il laser che hai in mano all'inizio è un'arma che fa veramente pietà e non c'è modo di arrivare alla fine del gioco se non riesci a barattarlo con qualcosa di un po' più mortale. E per avere questa possibilità devi colpire una ondata di alieni sacheggiatori che lasciano dietro di loro una capsula di polvere incandescente. Se la raccogli tenendo premuto il tasto di fuoco riesci ad attivare l'arma illustrata in quel momento nel visualizzatore di stato. Se vuoi avanzare verso armi di livello superiore, tuttavia, il metodo migliore è di raccogliere le capsule di pol-

vere senza tenere premuto il tasto di fuoco. Ogni volta che fai così la "icona" dell'arma corrente viene fatta scattare sull'arma di livello superiore. Quando appare l'arma che vuoi avere in mano, ti basta ricordare di tenere premuto il tasto di fuoco per raccogliere la prima capsula che ti appare.

Ci sono più o meno cinque possibilità di aumentare la potenza, comprese le accelerate obbligatorie e le bombe, e la mia preferenza va senza dubbio al super missile con ritorno che appare come ultimo nella lista delle armi. Se ne riesci a raccogliere un paio, non hai in teoria più nulla da temere.

Ogni livello è lungo circa ottanta squigglioni di schermi (o perlomeno questa è l'impressione che si ha) e aspetta di vedere cosa ti aspetta alla fine di ognuno di loro... Sì, hai capito, una grossa navicella madre. In realtà non sono un problema così grosso da eliminare, finché riesci a sopravvivere alle pallottole e alle mine che ti vengono lanciate senza tregua. E quando finalmente salta in aria, il tuo punteggio riceve una fortissima spinta in avanti e riesci a passare al livello successivo. Ce ne sono 14 in tutto, e verso il livello quattro l'area di gioco comincia a diventare così terribilmente ristretta che è quasi impossibile riuscire ad avanzare, anche senza la presenza degli alieni!

Zynaps è terrificante. È senz'altro il gioco migliore di quelli del gruppo stile Nemesis che sia stato fino ad oggi realizzato, con alcuni sfondi e personaggi veramente squisiti, soprattutto nell'ultima parte, e tutto il merito va all'abile Pete Lyon che li ha disegnati.

Consigli utili:

* Non raccogliere più di uno speedup altrimenti rendi il controllo troppo sensibile per cui ti capita più facilmente di sterzare troppo e andare a finire contro a un muro.

* Vai diretto alla ricerca del super missile con ritorno. Quando sei riuscito ad averne uno, cerca di ottenerne un altro. Quando ne hai due, ti basta tenere premuto il tasto di fuoco e non dovrai praticamente più preoccuparti degli alieni per un bel po' di tempo.

* Al livello due non cercare di colpire gli asteroidi, sono invincibili. Evitali e tieniti lontano dai margini dello schermo.

* Non preoccuparti di raccogliere le bombe. Sono utili solo contro le installazioni a terra, che appaiono molto raramente.

CASINÒ

Per gli amanti del gioco d'azzardo ecco pronta una bella slot machine. Classico l'utilizzo, garantite le vincite, finte naturalmente! Lanciate i rulli premendo il tasto spazio e dopo aver valutato le eventuali vincite procedete con la rotazione, chiamata spinta, dei rulli ed inoltre al blocco degli stessi, solo se le scritte hold sono lampeggianti. In caso di vincita scegliete se tentare la fortuna, premendo il tasto F, oppure se incassare la vincita, premendo il tasto I. Per bloccare uno dei rulli premete il tasto corrispondente 1,2,3 o 4; mentre per beneficiare delle spinte premete 1,2,3,4 per muovere il rullo relativo verso l'alto oppure Q,W,E,R per muoverlo verso il basso; se dopo la mossa viene rilevata una combinazione non potrete usufruire delle spinte rimanenti perché verrà calcolata automaticamente la vincita. Abituatevi a giocare solo con questa slot machine, eviterete grossi problemi economici.

TASTI

I tasti sono riassunti nella schermata iniziale del gioco.



CHERUBINUS

A Nord di Heaven dove Cherubinus monta la guardia contro i dispettosi folletti sta succedendo un grande pasticcio. Questi ultimi si sono introdotti furtivamente in Heaven manomettendo i sistemi di servizio che hanno perciò cominciato a fare stranezze di tutti i tipi. Al povero Cherubinus non resta altro da fare che cercare di scacciare gli intrusi e nel suo tentativo dovrà impegnarsi a rimettere le cose al giusto posto ad esempio le nuvolette di fumo nei comignoli del colore corrispondente e dovrà anche impedire che i giosh colorati prendano possesso al riparo del proprio colore. Per difendersi dagli attacchi dei cattivi folletti il nostro angioletto potrà abilmente fare uso della sua aureola che funzionerà come un perfetto boomerang.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



ATHOR

State volando, al comando di uno shuttle da combattimento, su un ipotetico piano spaziale einsteiniano e dovete affrontare velivoli nemici ed inoltre dovete distruggere tutte le loro costruzioni spaziali. Con cinque navi spaziali a disposizione, cercate di completare la vostra missione perché solo così potrete raggiungere la celebrità del grande Athor, principe delle guerre stellari, famoso per aver combattuto in numerose battaglie per la salvaguardia del genere umano, in perenne lotta con innumerevoli forze aliene ingolosite dai giacimenti di materiali preziosi nascosti nelle profondità del nostro pianeta Terra. Atroce destino sarà quello della Terra se voi non riuscirete a coprire, con grande onore, il posto lasciatovi dall'eroe Athor, quindi combattete senza mai deconcentrarvi perché per far fallire la missione basta solo un piccolo attimo di distrazione!!

TASTI

TASTI CURSORE - Per i movimenti:

SPAZIO per sparare
CTRL + STOP per ricominciare il gioco



RIMBO

Ecco una simpatici e notevolmente modificata proposta del gioco dei mattoncini, solo che questa volta la pallina è dotata di movimento proprio e potrete quindi direzionata a vostro piacimento. Ogni blocco ha un diverso significato in base al colore: quelli gialli scompaiono se colpiti, quelli verdi sono più tosti, necessitano 6 colpi, quelli porpora permettono una maggiore direzionabilità della pallina, mentre quelli blu fanno apparire dei mostri che ti agevolano o ti ostacolano. Le linee sono così diversificate: quelle rosse fanno rimbalzare la pallina, sulle blu la pallina, sulle blu la pallina si ferma. Avrai parecchi schemi a disposizione sempre più difficili con l'aumentare del livello e ora buon divertimento!

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco
F1 n° giocatori
F2 joystick/tastiera



POOL OF

MATT BIELBY

FEMALE DWARF AGE 51
CHAOTIC EVIL
THIEF

STR 14
INT 16
WIS 12
DEX 12
CON 19
CHR 13

GOLD

LEVEL 1 EXP 0
HITPOINTS 8

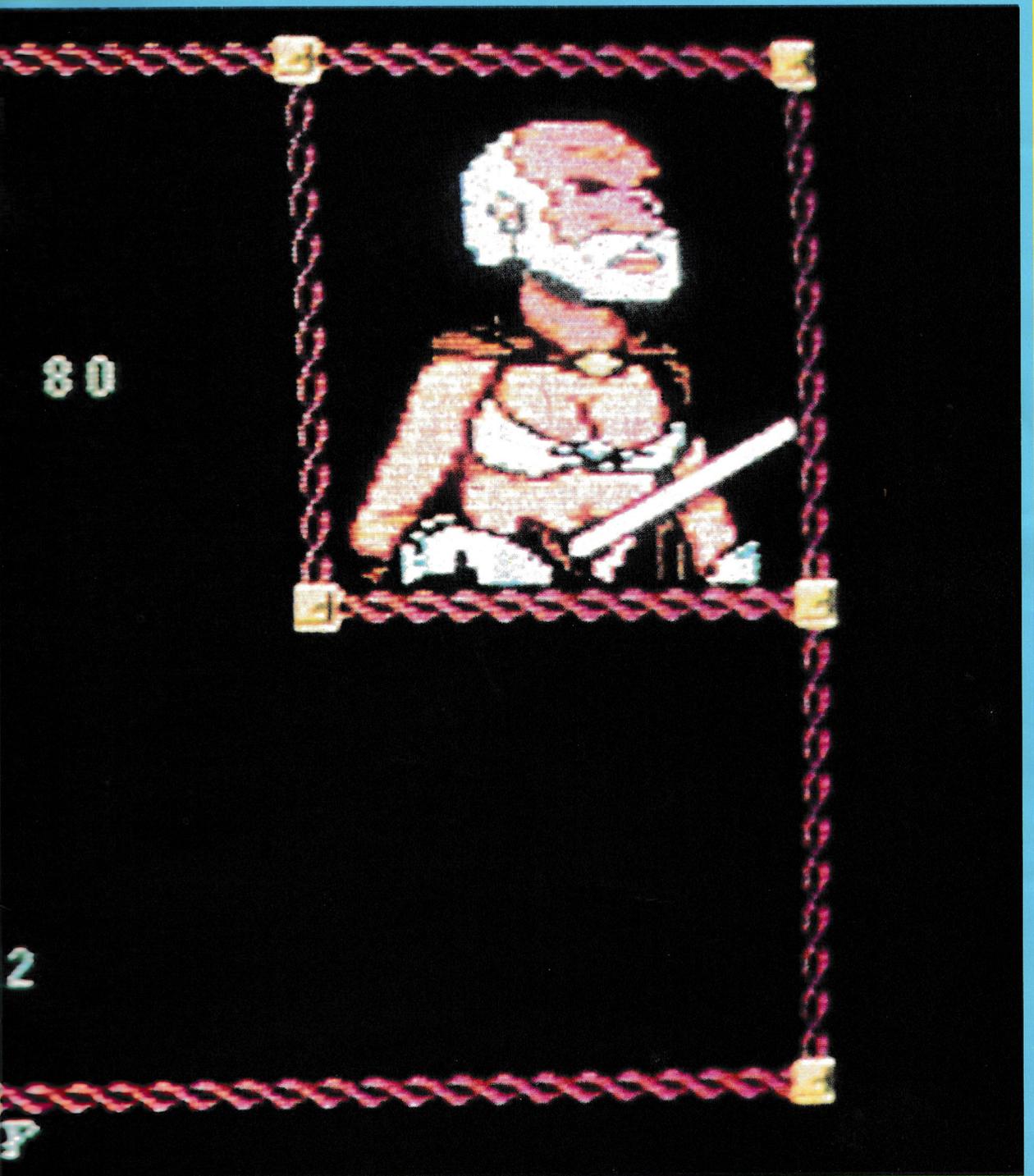
AC 10

THACO 21 DAMAGE 1D

OK

CHANGE: HEAD BODY KE

RADIANCE





Pools of Radiance sta per cambiare l'aspetto dei giochi role playing per il computer che abbiamo visto fino ad oggi. Abbiamo tutti visto **Bard's Tale** e molti altri giochi definiti di role playing, ma alla Ad & D sono ad un livello completamente diverso.

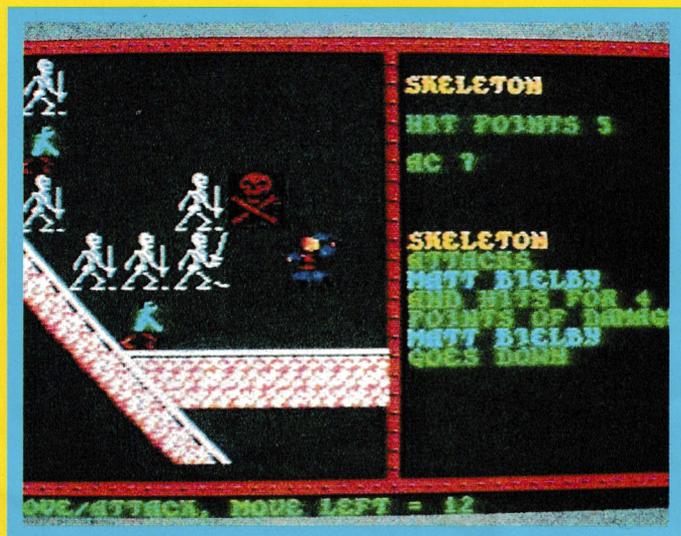
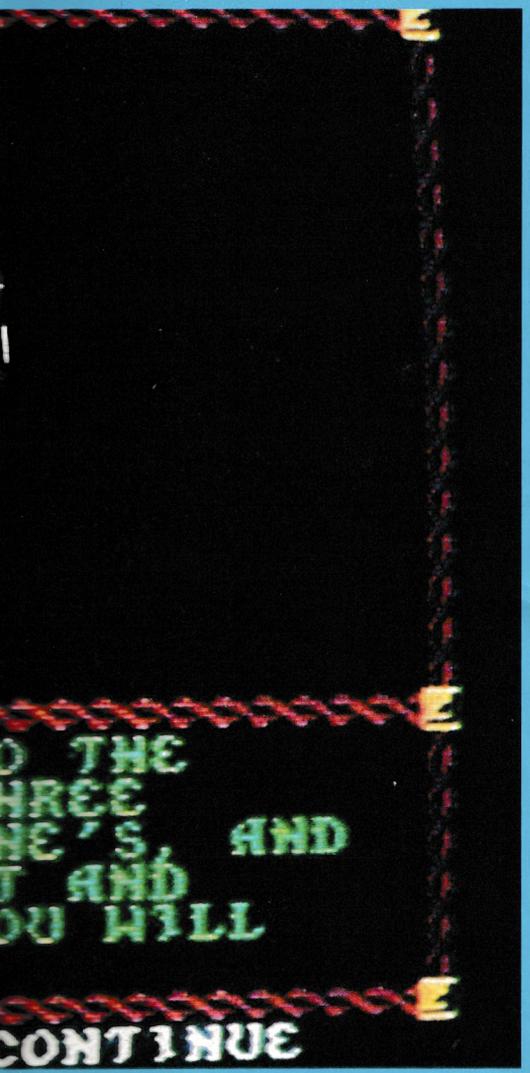
Tanto per cominciare Ad & D è l'unico gioco per il computer che esiste in questo momento e che può reclamare di essere stato studiato in modo specifico come gioco di role playing. E questo è successo più di dieci anni fa grazie all'uomo che ha inventato il gioco role playing, Gary Gygax.

Fino dal suo arrivo sul mercato, Ad & D è stato ampliato, raffinato e in genere migliorato in molte zone diverse. L'adattamento del gioco ai computer era limitato esclusivamente

dalla ridotta tecnologia dei computer. L'avvento delle macchine a 16 bit ha reso possibile la realizzazione di Ad & D.

La Tsr ha creato la storia per l'avventura, mentre il gruppo Ssi, guidato da Chuck Kroegel, ha sviluppato il gioco per il computer. Kroegel ha flirtato con il computer role playing prima di contribuire allo sviluppo di storie fantastiche come **Shards of Spring**, **Phantasie** e molti altri giochi.

Ma se consideriamo la preparazione di fondo, quello che sorprende è che il gioco sia così vicino alle regole e alla meccanica di Ad & D. Fin dal primo colpo d'occhio ti rendi conto che questo prodotto che, lo sai, dovrebbe essere proprio qualcosa di speciale, è veramente superbo. La scatola porta un'illustrazione eccellente e attira subito la tua attenzione. Ma



dopo averla aperta, ti ritrovi davanti una visione fantastica, che romperebbe anche le ossa del più esperto giocatore di role playing. La prima cosa che ti colpisce sono i quattro dischi. Ok, lo so già che almeno un paio di altri giochi sono su quattro dischi, ma quanti di loro sono double side!! Sì, sono proprio otto facciate (contale!) di dischi pieni di informazioni, che aspettano solo che tu cominci a giocare. Oltre a ciò si può dire che le ventotto pagine del libretto introduttivo sono ben scritte e interessanti. Si occupa di chiarirti i segreti collegati con il gioco e in genere ti spiega i concetti che ci stanno dietro. Ti spiega come creare il tuo gruppo di sei baldi avventurieri, cosa in fondo veramente difficile. Ogni componente del gruppo viene creato individualmente e ogni volta ci vuole un certo livello di

riflessione, anche perché si tratta di un compito piuttosto lungo e arduo.

Per il principiante, il procedimento di creazione di un personaggio potrebbe diventare un lavoro proprio complicato. Ma il libretto ti guida lungo il percorso e ti porta verso la direzione giusta, ti spiega che hai a disposizione quattro classi di personaggi: **Fighter**, **Cleric**, **Thief** e **Magic User**. Devi destinare il tuo personaggio a una di queste classi, che rappresenta, in fondo, la vocazione della sua vita. C'è però una quinta opzione per i personaggi non umani, che possono essere scelti per far parte di una classe Multipersonaggi, che permette loro di diventare una miscela delle classi che ho appena descritto. Ma, in modo realistico, i vantaggi sono controbilanciati da alcuni svantaggi. La loro progressione nel sistema



del gioco è piuttosto lenta per cui essi hanno la tendenza a morire con una certa regolarità. Ogni personaggio ha sei abilità: Strength, Intelligence, Wisdom, Dexterity, Constitution e Charisma. Il computer genera casualmente i punteggi di abilità propri di ogni avventuriero. E ogni punteggio ha un effetto diverso sul gioco del personaggio. I punteggi di abilità possono andare da 3 (il più basso) a 18 (il più alto). E questo riporta al gioco originale, nel quale i giocatori hanno una quantità variabile di tirate a sei punti per determinare le potenzialità del loro personaggio, e selezionare i tre risultati migliori.

Ogni personaggio ha un punteggio di abilità del "Prime Requisite" che significa la qualità specifica di quel particolare personaggio. Tu puoi controllare le azioni del tuo personaggio e il suo atteggiamento può influenzare il modo in cui le altre persone del gioco lo vedono.

Lo stadio finale è la rappresentazione del tuo personaggio, e questo mi ha enormemente impressionato perché c'è una infinità di opzioni. Puoi cominciare scegliendo la posa che vuoi dare al tuo personaggio, e questo ti dà una limitata selezione di armi e scudi. Poi scegli il colore dei vestiti del tuo personaggio, per le varie parti del corpo.

Poi passa a spiegarti il concetto di morte, che arriva in modo immediato se non applichi subito un mezzo di pronto soccorso e/o una cura magica quando combatti con i personaggi indeboliti. E se sei così sfortunato da perdere un personaggio, è forse possibile farlo resuscitare, ma dipende da due fattori: la loro

Costituzione e il tipo di morte. Se il povero deceduto ha una costituzione bassa, hai veramente poche possibilità che venga riportato nella terra dei vivi e se è morto a causa del fuoco di un drago tale possibilità è completamente inesistente.

Il combattimento permette una gran quantità di tattica e strategia che possono essere applicate quando un personaggio si muove. Può essere, a tua scelta, lento o veloce, perché c'è l'opzione di velocità che permette al computer di prendere in mano il combattimento e farlo girare in modo molto veloce.

Con il combattimento e l'accumulazione dei tesori costruisci i tuoi punti di esperienza. Quando hai raggiunto un certo livello di esperienza e hai la quantità di denaro specificato, puoi andare alla scuola di addestramento e migliorare ulteriormente le tue abilità. Questo ti permette di avanzare da un livello all'altro, ed i personaggi diventano sempre più resistenti e abili.

A questo punto ti sposti sul Adventurer's Journal, che costituisce lo sfondo di "Pools". È un libretto di 38 pagine che comprende carte e le informazioni che i tuoi avventurieri devono conoscere prima di cominciare l'avventura. È necessario che tu ti legga il tutto con un'immensa attenzione, anche perché ti dà alcune informazioni veramente importanti e essenziali.

E così dopo aver creato il gruppo e capito il problema di base, passi all'avventura nel paese di Moonsea, dove è ambientato il gioco. E che razza di avventura!! Parti dalla città di Phlan. La tua missione consiste nel riportare



Phlan alla sua gloria passata. Ma come? bene, potresti (e dovresti) cominciare con il prendere contatto con il consiglio cittadino. Il consiglio ti invierà i messaggi che ti illustrano le missioni che devi compiere a loro vantaggio. Possono essere di qualsiasi genere, dalla eliminazione dei mostri, dei parassiti, ecc. da una zona infestata della città fino al ritrovamento di volumi di magia a numerose miglia di distanza. E naturalmente il consiglio ti ripagherà adeguatamente... se hai successo. Un'altra cosa che puoi fare è di ascoltare le chiacchiere delle taverne. È una forma di avventura lucrativa al massimo e numerosi avventurieri sono morti indagando su false storie di taverna. Ma in fondo può dare grossi risultati se si rivelano vere.

Durante la tua avventura puoi parlare con quasi tutti quelli che incontri, e ti imbatti in migliaia di persone che reagiscono alle tue domande a seconda del tono che utilizzi per parlare con loro. Se accetti di conversare, puoi scegliere fra cinque tipi di tono di conversazione: Haughty, Sly, Meek, Nice e Abusive. Alcuni dei personaggi che non sono controllati dal giocatore (personaggi controllati dal computer) ti offriranno addirittura di unirsi a te nelle tue ricerche. Puoi permettere a due di seguirti e in certi momenti può sembrare proprio una buona cosa aumentare le tue linee di due aiutanti.

Stai però attento a sceglierli saggiamente. Ogni persona del gioco è un individuo differente. Anche alcune persone che ti vogliono morto ti chiederanno di unirsi a voi. Potrebbero essere traditori che ti spieranno, riferen-

do informazioni segrete ai tuoi nemici e potrebbero anche rivoltarsi contro di te in una battaglia. Se poi li tratti in modo cattivo, potrebbero abbandonarti, e magari nel bel mezzo di una battaglia!

Il gioco ti lascia coinvolgere facilmente nell'avventura. Devo però aggiungere che ho trovato un po' di difficoltà con il joystick. Mi sono così ritrovato a vagare fra le varie opzioni a velocità spaventose e alcune volte ho addirittura sbagliato il comando, in genere a scapito della mia squadra.

I grafici sono veramente ottimi per una macchina a 8 bit. Kroegel ha certamente cercato di ottenere i massimi effetti, anche se a volte potrebbero essere considerati spettrali. Il gioco viene giocato abbastanza rapidamente e c'è poca quantità di cambiamento dei dischi per un gioco così grosso. E questa è stata una sorpresa che dimostra ancora una volta la versatilità di Kroegel.

L'elemento di role playing è proprio quello che ci si poteva aspettare da Isr, eccellente. E c'è anche un ottimo sottofondo costante.

E non manca un gran numero di piccoli tocchi simpatici. La Translation Wheel è vantaggiosa, e non un impedimento, ci sono alcuni divertenti spunti di conversazione, e l'opzione di partenza rapida più i suggerimenti per un buon avvio sono molto apprezzati.

In conclusione **Pools** è un gioco che non dovrebbe mancare a nessun giocatore di role playing o di avventure e chi è principiante di questo genere dovrebbe seriamente considerare la possibilità di acquistarlo come buona guida introduttiva.

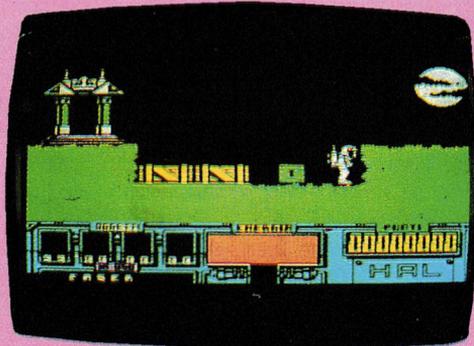
HAL

Ecco una stupenda avventura ambientata in una base spaziale. Il nostro caro amico Willie 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 Willie 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 Willie. 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 pur 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



CRAZY SLALOM

L'inverno è quasi alle porte e con questa stagione arriva la neve, e con la neve le gare sugli sci. Questo sport è molto diffuso al giorno d'oggi, ma non sempre è possibile poter partecipare a delle vere e proprie gare. Crazy slalom vi consente meglio di impersonare un bravo sciatore che, lanciandosi dal trampolino di lancio su una pista innevata molto difficile, deve centrare tutte le porte del percorso, senza naturalmente capitombolare a causa di un non studiato scontro con una bandierina. Dovrete quindi valutare bene se scegliere la velocità ad ogni costo o se preferire la lentezza, ma la precisione nei passaggi. Vince la prova chi riesce a raggiungere il traguardo nel più breve tempo possibile e con meno penalità.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO cambia inclinazione



STOP LEAK

Chi è il mattatore di questo gioco, un idraulico? Sì, è proprio un idraulico, ma molto speciale. Egli avrà il compito di riparare le falle della tubatura d'acqua che alimenta la colonia COLONY 11, situata sul nostro satellite naturale. Il guasto è stato localizzato in una caverna sotterranea, nella quale il nostro eroe si è immediatamente precipitato ed inoltrato. Per riparare i guasti dispone di un laser fotoplasmatico in grado di rimarginare immediatamente le falle. Purtroppo, il suo compito è ostacolato da creature indistruttibili, che non amano intrattenere gli ospiti e l'unico modo per ovviare il problema sarà quello di evitarle. Ciò potrà essere effettuato attivando il vostro razzo-trasportatore e sorvolandole con molta abilità. Avrete a disposizione anche molti congegni di controllo che vi indicheranno quando il carburante del razzo-trasportatore del laser fotoplasmatico sarà esaurito, oppure quando dovrete aspettare qualche attimo per depressurizzarvi e ritornare sulla superficie lunare incolumi. Infine, un altro indicatore vi segnalerà quando sarà terminata la vostra riserva d'aria, che si potrà facilmente ricaricare inserendo l'imboccatura di una delle due prese d'aria, situate sulla estremità della superficie, nella apposita fessura posta sulla parte frontale della tuta antigravitazionale. Ricordate che se non presterete particolare attenzione ai vostri dispositivi, avrete a che fare con un terribile nemico: il DIAVOLO!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

SPAZIO	utilizza il laser
RETURN	attiva il razzo
DEL	abilita la pausa
INS	disabilita la pausa
T	trasportatore (nel caso di piattaforme delicate)

KICK FIGHTER

Il mondo nel quale vivi è ostile e aspro. Dappertutto troverai ostacoli e pericoli, soprattutto da parte dei terribili ninja del maestro Kendosan che terrorizzano la provincia. Per imparare tutti gli antichi trucchi del Kung Fu e riuscire a difendere la tua gente dai malvagi ti sei iscritto ad una grande scuola, dove dovrai allenarti duramente superando gli istruttori più famosi se vorrai raggiungere il momento in cui anche tu sarai considerato un grande e potrai avventurarti contro i tuoi avversari dimostrando le tue capacità. Usa al meglio prontezza di riflessi, ma soprattutto ragione, per raggiungere un livello di preparazione elevato.

F

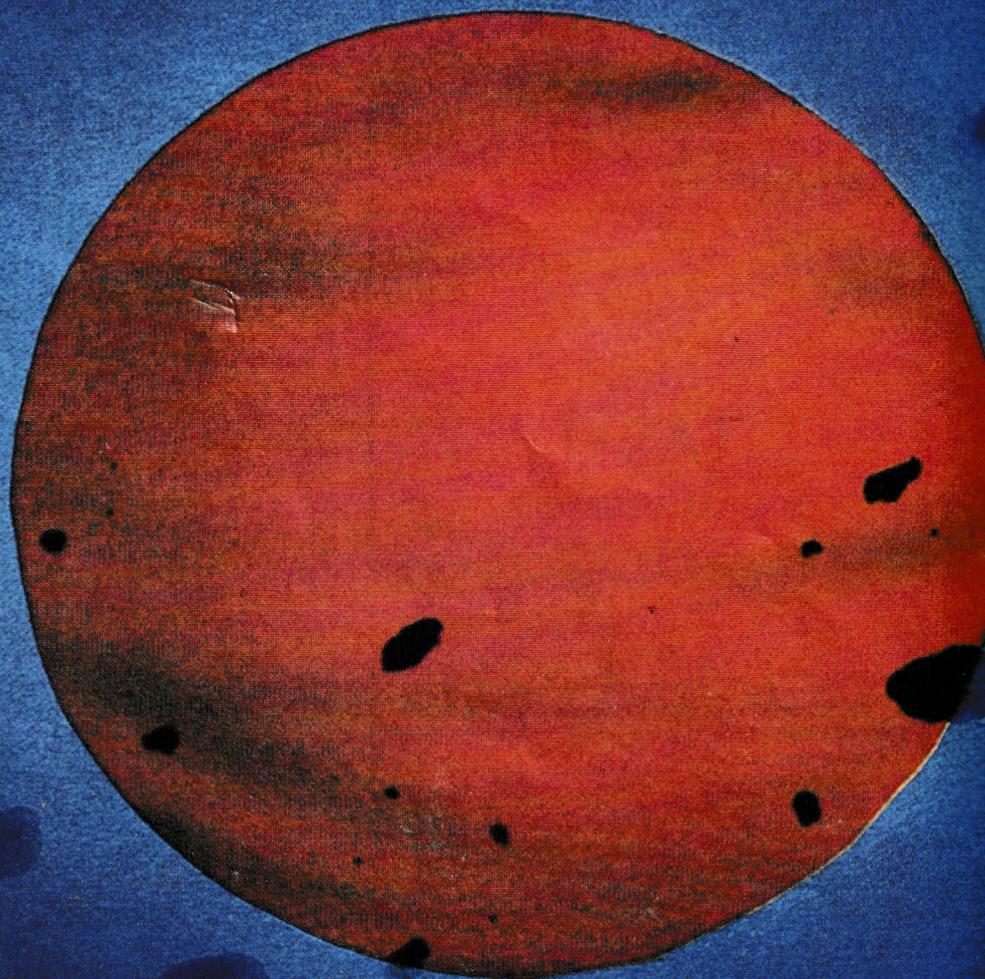
TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

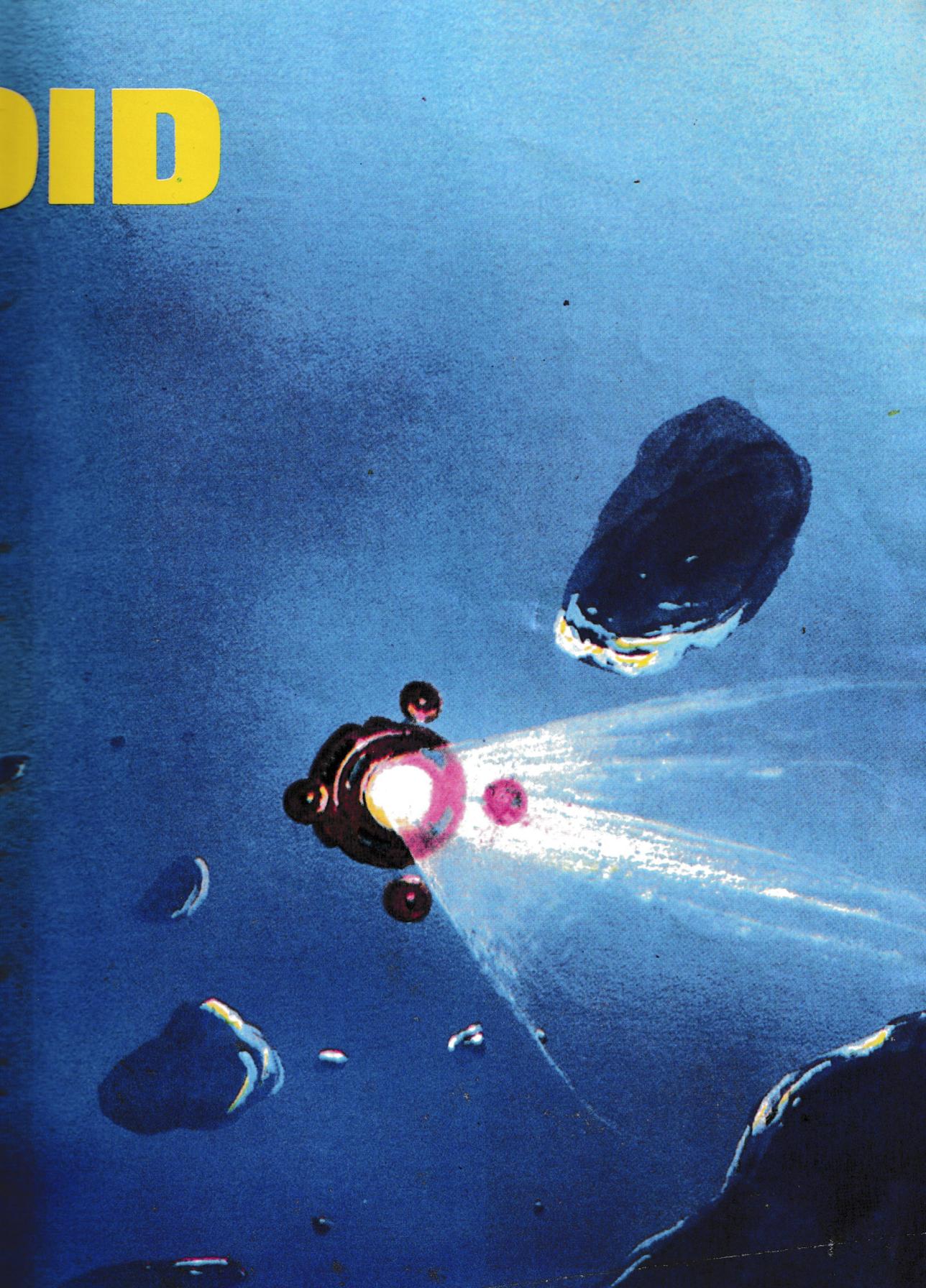
FUOCO	inizio gioco
1	un giocatore
2	due giocatori



CYBERNO



DID



Seguendo il caldo dei vapori di **Zynaps**, arriva l'ultimo prodotto della Hewson, la conversione del classico shoot'em up delio Spectrum, **Cybernoid**.

Disegnato in modo originale da Raffaele Cecco, **Cybernoid** racconta la storia di un pilota mercenario solitario inviato dalla Federazione per recuperare minerali, gioielli e armi di grande valore rubati da pirati spaziali saccheggiatori.

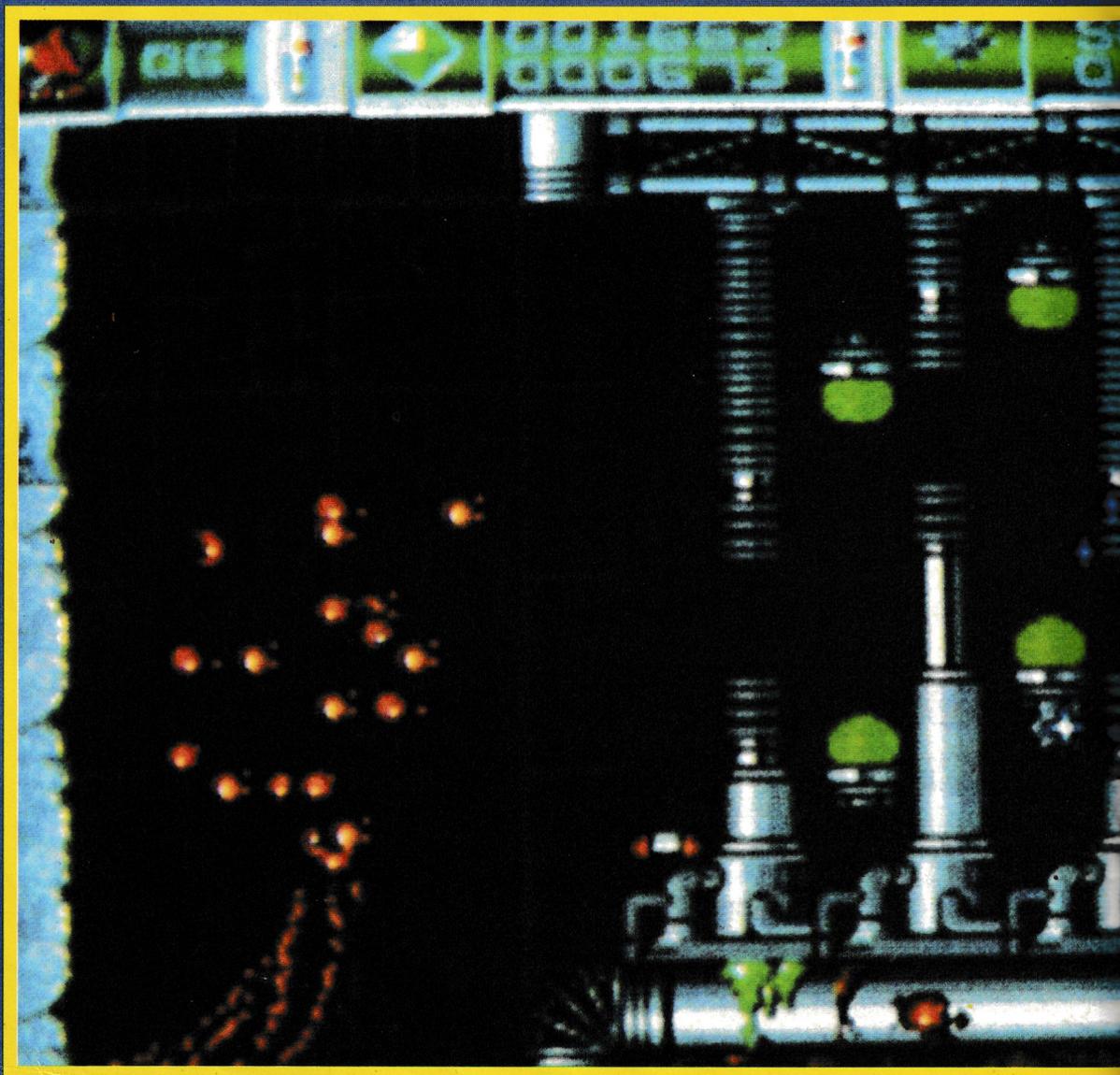
Ben legato nel suo caccia ad alta tecnica Cybernoid, il pilota comincia la sua missione nella fortezza sotterranea dei pirati, suddivisa in più di 150 schermi che descrivono luoghi diversi. Ogni schermo presenta un pericolo caratteristico, comprese piazzole armate, escrescenze aliene che sputano missili e, naturalmente,

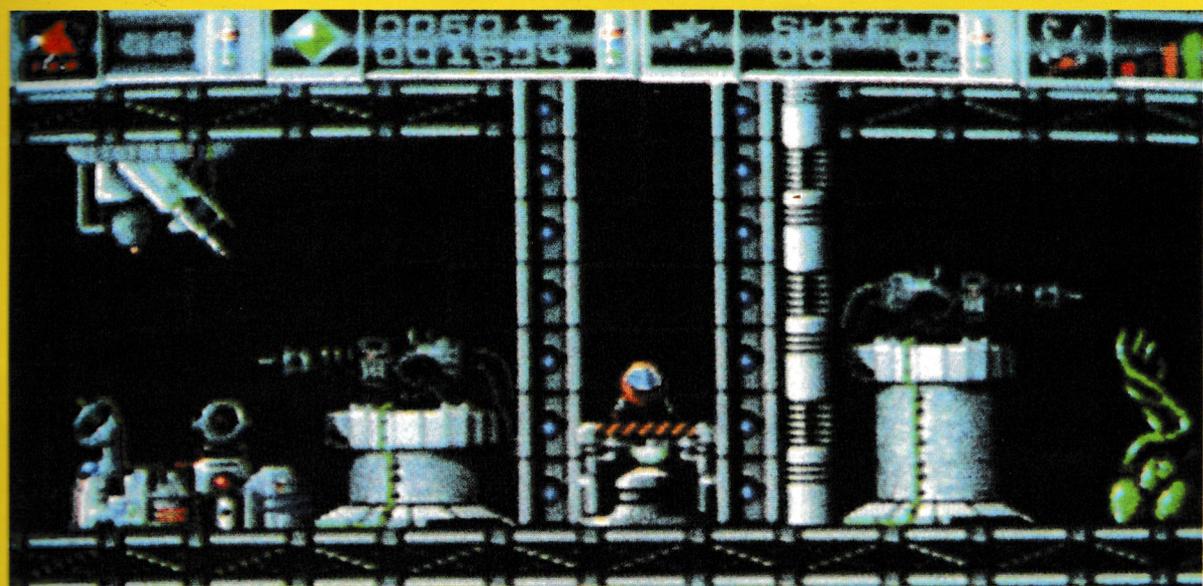
navicelle dei pirati armate fino ai denti.

Il Cybernoid è armato con un unico esplosivo e uno sopra alla luce di scarico è sufficiente per sorprendere e far fuori qualsiasi vecchia navicella dei pirati che si trovi nelle vicinanze. In realtà i traditori dello spazio avrebbero fatto meglio a starsene seduti nei container cargo perché questi resistono all'esplosione e cadono a terra intatti. I beni che essi contengono vengono raccolti dal contatto con il Cybernoid, per poi essere immagazzinati nella stiva, pronti per essere inviati alla Federazione.

Le armi e i pacchi di munizioni rubati sono disseminati in una serie di caverne ed anche loro possono essere raccolti ed aumentare l'armamento del Cybernoid.

Oltre all'esplosivo il Cybernoid possiede an-





che bombe, mine ad impatto, scudi di difesa, bombe a rimbalzo e missili ricercatori, che vengono selezionati attraverso i tasti di funzione e lanciati tenendo premuto il tasto di fuoco. Questo apparato distruttivo può essere incrementato raccogliendo un cannone rivolto all'indietro e tre rotanti multipli, molto attraenti da vedere e particolarmente efficaci contro tutto ciò che è sufficientemente stupido da trovarsi sulla loro strada.

Alla fine di ogni livello appaiono depositi speciali nei quali il Cybernoid può atterrare senza pericolo e dove le cose di valore raccolte fino a quel momento vengono inviate alla Federazione. Se hai raccolto una quantità sufficiente di questi oggetti, otterrai un Cybernoid supplementare; in caso contrario, il pilota dovrà continuare la battaglia solo con le armi che gli sono rimaste.

Questa versione offre molto di più a quelli fra noi incompetenti perché è veramente molto facile da giocare. Ma non preoccuparti: per rimediare a questo deficit apparente, la Hewson mi garantisce che il quarto livello è un omicidio. Ed è lungo circa 80 schermi, ti dà di più di un gioco medio per tenere i Cyberfan pronti a sparare fino alle ore piccole.

Dal punto di vista estetico, **Cybernoid** non è incisivo come avrebbe potuto essere. I grafici di sfondo sono un po' ripetitivi ed alcuni dei personaggi veramente poco originali. Però, ci sono alcuni effetti sonori che rendono viva l'atmosfera e, cosa più importante, la giocabilità è stata tirata proprio al punto giusto. I difetti della precedente versione a 8-bit sono stati eliminati ed ora **Cybernoid** costituisce qualcosa di più di una sfida.

ROBOTIX

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 solida 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!

F

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP interrompe il gioco
(fuoco per ripartire)

CTRL + STOP termina la partita



CANON

Per distruggere l'isola fortezza in cui le forze dell'alleanza orientale hanno dislocato la loro base avanzata, Canon, l'asso dell'aviazione imperiale, si è lanciato con il suo cobra rosso in una missione suicida pronto a vomitare fuoco e fiamme sul territorio e gli aerei nemici. Individuato però quasi subito dai radar nemici egli troverà ad attenderlo un'accoglienza molto numerosa capace di impedire il passaggio anche ad un moscerino. Ma Canon avrà non solo il vantaggio di un mezzo aereo fuori dal comune, potrà anche ricorrere alla sua straordinaria abilità di pilota che gli consentirà di sopravvivere e se sarà fortunato di aprirsi la strada verso il generatore centrale, nucleo magnetico-energetico, da cui dipende tutta l'esistenza dell'isola.

TASTI

**JOYSTICK
TASTI DI CURSORE**

FUOCO inizio gioco



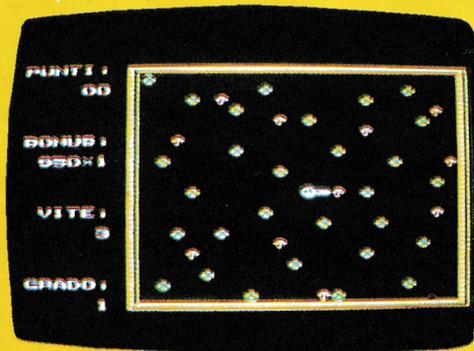
I FUNGHI

In un giardino apparentemente tranquillo, si svolge questa particolare vicenda che vede protagonista un simpatico bruco. Questi dovrà mangiare tutti i quadrifogli della sezione del giardino in cui si trova, ed in seguito mangiare anche i fiori rimanenti, cercando di non aggiungere al proprio pasto anche un fungo velenoso. In questo caso non avrete altre speranze che di pregare per un buon trattamento nell'aldilà. Particolare degno di nota, è l'aumento della lunghezza del bruco in seguito ad ogni boccone ingerito. Questa dimensione variabile vi causerà non pochi problemi. Infatti dovete fare molta attenzione a come vi muovete, perché, a causa di uno spostamento errato, potreste ritrovarvi intrappolati fra alcune parti del vostro lungo corpo. Ogni tanto vedrete apparire un piccolo cuore che, se mangiato, aumenterà il vostro bonus. Oltre al cuore, potrete moltiplicare il vostro bonus per il valore mostrato dalla pallina numerata che si presenta casualmente all'interno del giardino. Procedete dunque alla vostra alimentazione quotidiana, ma non pensate assolutamente ad un buon risottino ai funghi!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

ESC suicidio



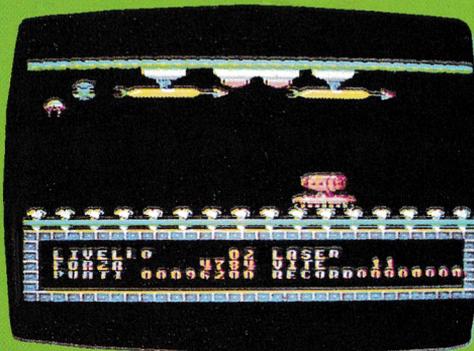
SEEKER

Questo particolare gioco potrebbe essere paragonato ad un cocktail composto da: strategia, tattica bellica e astuzie. I tre ingredienti sono necessari perché la vostra missione abbia successo. Essa consiste nel ricondurre in superficie il cingolato, a cui è agganciata, tramite una elettrocalamita, la capsula. Questa avrà il compito di distruggere sia gli ostacoli materiali, che impediranno il passaggio al cingolato, sia i congegni computerizzati di difesa, che proteggeranno ad ogni costo il passaggio. Per eliminare le due difficoltà sarà necessario attivare il raggio laser presente nella capsula. Fate molta attenzione, poiché alcune zone potrebbero disintegrarla, se le due relative superfici venissero in diretto contatto. Il pannello di controllo, riportato nella parte inferiore dello schermo, vi sarà molto utile poiché oltre a visualizzare il record, il punteggio, le vite rimanenti ed il livello del piano sul quale vi trovate, indicherà l'energia che possedete e quella utilizzata per l'attivazione del raggio laser. Non sovralimentate il raggio laser, altrimenti potreste compromettere il vostro futuro...

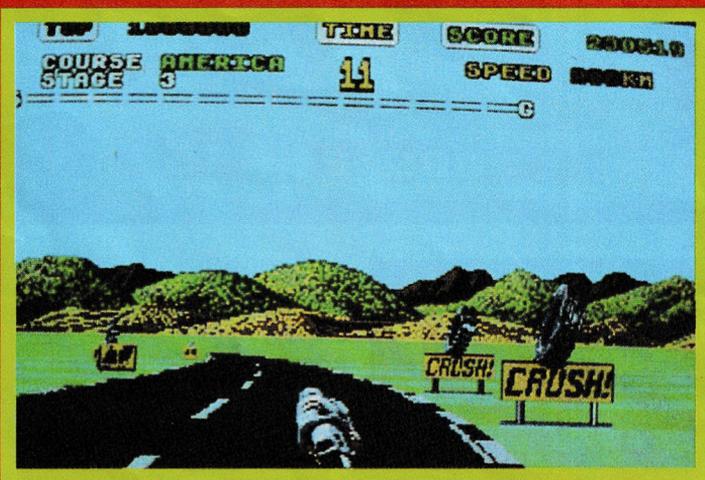
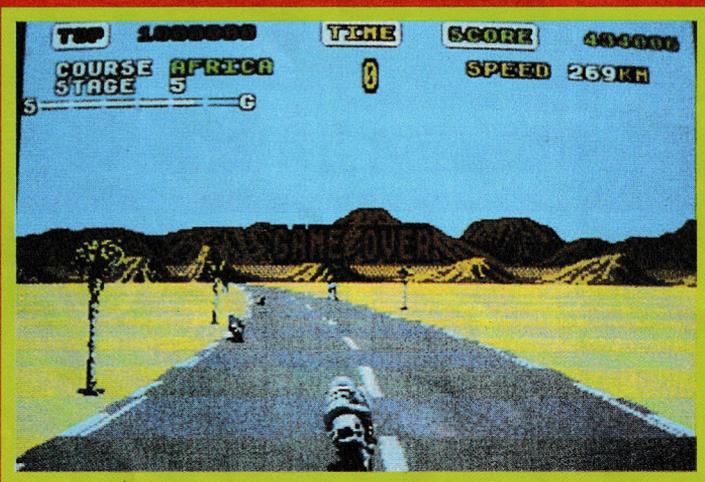
TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

SPAZIO attiva laser
Q alto
O sinistra
P destra
ESC terminare



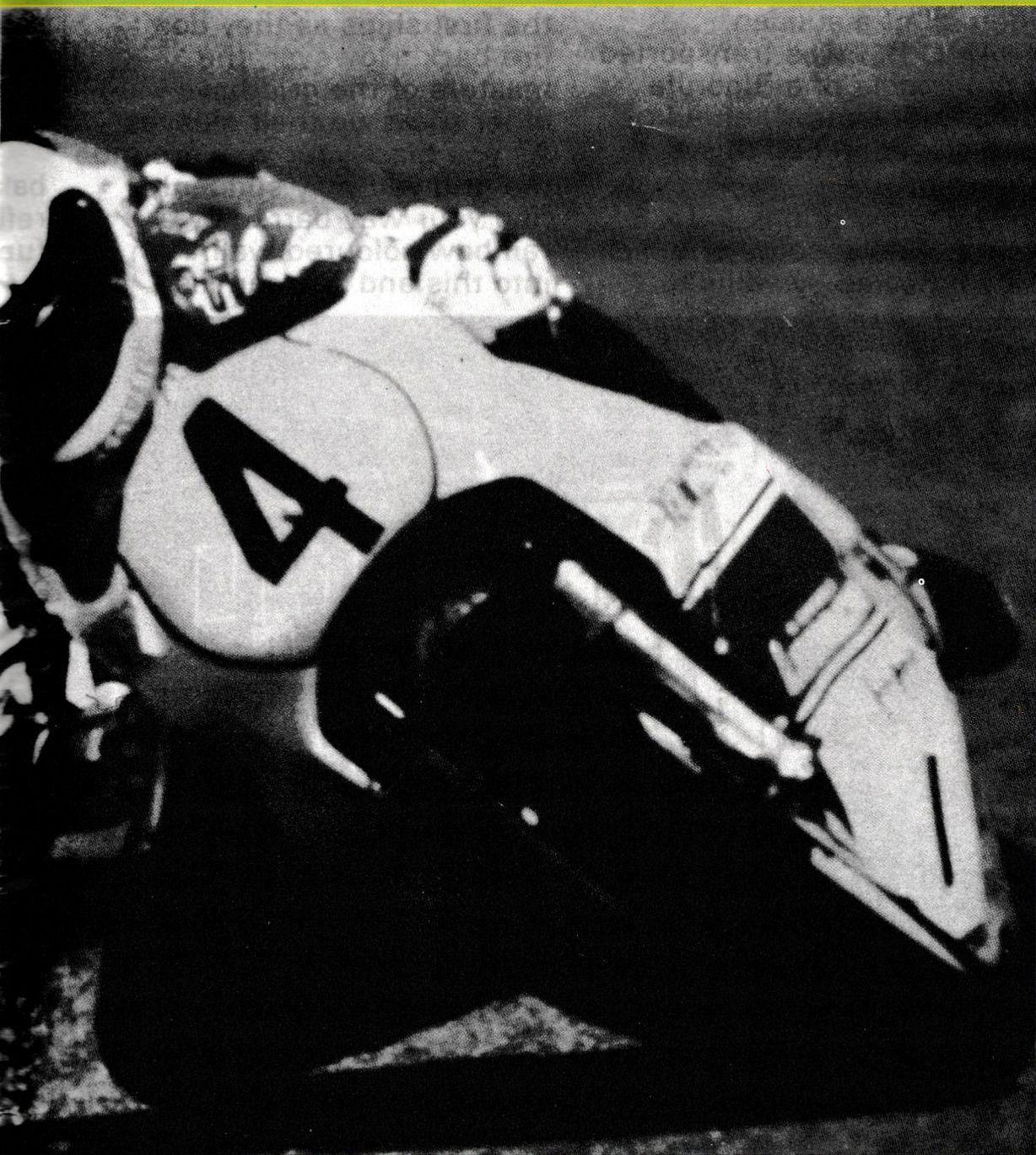
SUPER HANG-ON



Con quasi un anno di ritardo la versione del brillante coin-op di gare motociclistiche della Sega è finalmente arrivata. C'è sicuramente voluto molto tempo, ma sono felice di dire che ne è valsa veramente la pena. All'inizio di una gara il giocatore sceglie fra

tre tracciati: principiante, novizio, esperto. Ogni gara rappresenta una diversa parte del mondo e aumenta rispettivamente in lunghezza e difficoltà.

All'inizio del gioco, il giocatore ha la possibilità di scegliere con una opzione il metodo di controllo, mouse o joystick, e regolare la sen-



sibilità. Dopo questa operazione sceglie il tracciato e comincia la corsa.

Ogni gara è suddivisa in numerose sezioni, e lo scopo è semplicemente di correre da un punto di controllo all'altro entro un limite di tempo, e a questo punto si ottiene del tempo supplementare per la sezione seguente della gara.

L'azione viene vista da dietro la moto che corre lungo il tracciato, girando in curve tortuose e sopra alle colline. A differenza di **Outrun**, le colline di **Super Hang-On** sono terribilmente convincenti. Un altro punto che ho molto apprezzato è che i programmatori non hanno optato per una strada a strisce - che ha di

solito un aspetto spaventoso - ma vi hanno messo solo le linee centrali come le troveresti in un tracciato su strada e che effettivamente rendono molto bene - l'idea.

La moto ha una velocità massima di 280 km/h. Ma quando raggiungi questa velocità ti è possibile premere sull'iniettore nitro, che lancia la moto fischiante lungo il percorso ad una velocità incredibile e questo ti dà una tremenda impressione di allegria! L'iniezione nitro deve però essere utilizzata solo sui tratti di strada dritti e se la inserisci subito prima di una curva è un suicidio!

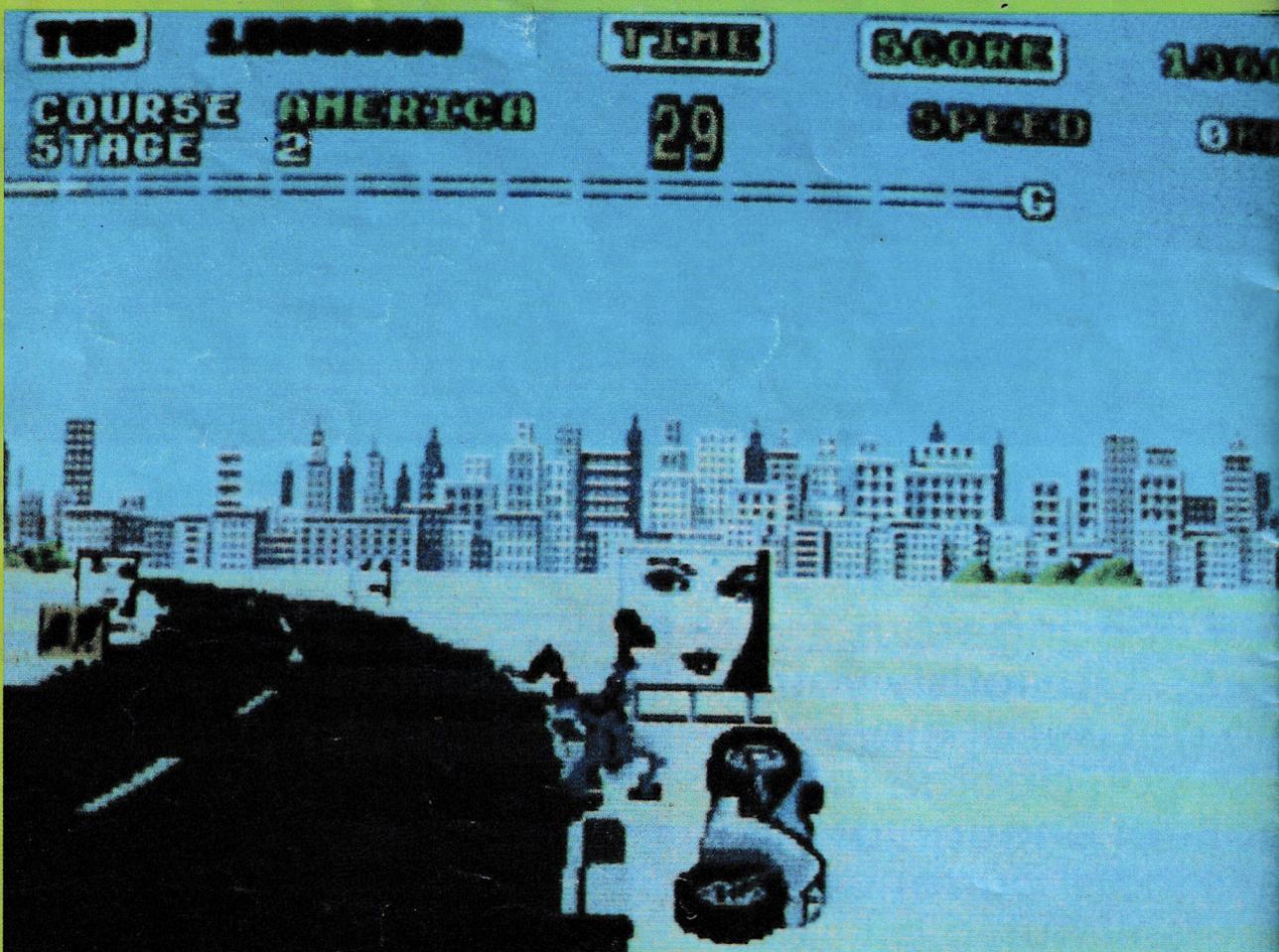
Durante la corsa incontri altri motociclisti, e se entri in collisione con loro la tua moto rallenta decisamente l'andatura. Se vai a sbattere contro a un ostacolo sul lato della strada vedi il motociclista volare per aria e perdere secondi preziosi per risalire in sella.

Quando oltrepassi il pilastro finale, tutti i secondi che ti rimangono vengono trasformati in punti di bonus che vanno a far parte dello score totale.

Super Hang-On è una conversione superba. Anche se l'aggiornamento 3D non è super regolare, è molto veloce e non va a scapito della giocabilità o dell'effetto visivo. L'impressione di velocità è tremenda, soprattutto con l'iniettore nitro o, e la moto si comporta proprio bene, anche con il controllo dal mouse.

Il livello di difficoltà è ben bilanciato per cui il gioco risulta una sfida ma è anche ricco di novità. Le tre diverse corse gli conferiscono un'attrazione che dura molto a lungo e dovrai fare molte corse prima di riuscire a superare la bandierina del tracciato per esperti.

Super Hang-On è un gradino sopra a **Buggy Boy** e rende **Outrun** totalmente patetico. L'impressione di velocità e di allegria che ti mette addosso è incredibile; combinata con la superba giocabilità, gli sfondi ricchi di colori e gli eccezionali personaggi e otterrai il miglior gioco di gare stradali mai esistito fino ad oggi. Non perderlo.



**E
IN EDICOLA**

7

**FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER MSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

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

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME