

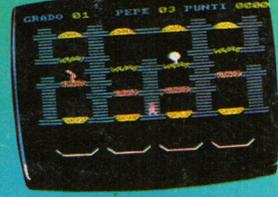
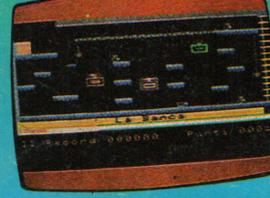
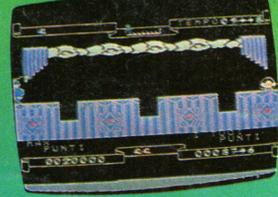
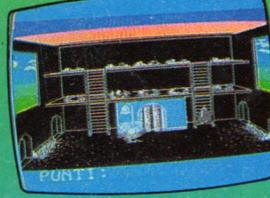
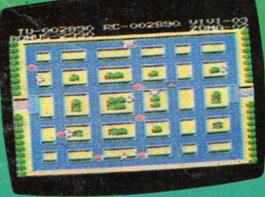
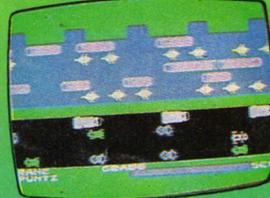
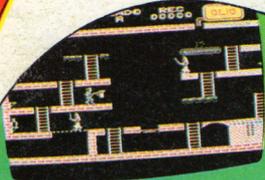
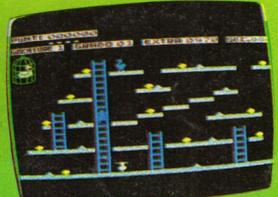
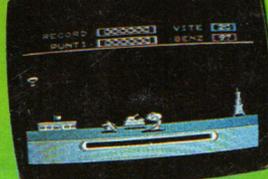
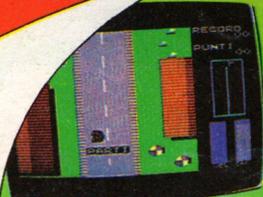
MSX

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!

QUANTE NOVITÀ!

Quando il mese scorso avete finito di leggere il primo numero della rivista avete certo pensato "chissà se tra 30 giorni riusciranno a stupirci ancora". Ebbene, crediamo proprio di esserci riusciti. Difatti vi scioriniamo, uno dopo l'altro, i più bei giochi che sono stati convertiti o lo saranno tra breve per l'MSX. C'è l'ultimissimo 007, poi Thing Bounces Back e Stiffliip. Chiudiamo questa specialissima raccolta di top dei top. Per l'MSX con Ewonder boy. Scusate se è poco...

- Pag. 4** Hei Gorilla - Turbo
- Pag. 5** Robovo - Caccia all'uovo
- Pag. 6** Super Petrol - Mr. Frog
- Pag. 7** Panettiere - Mad Driver
- Pag. 8** 007 Zona pericolo
- Pag. 12** Waterfront - Supergallo
- Pag. 13** Magus - Policeman
- Pag. 14** Stiffliip:
vecchia Inghilterra
- Pag. 15** Thing Bounces Bach:
mostriciattolo!

- Pag. 20** Lillo e le gemme
- Caverns
- Pag. 21** Magic Bell - Burgh
- Pag. 22** Wonder Boy:
supereroe
- Pag. 26** Orda letale - Starball
- Pag. 27** Jorge - Knock out
- Pag. 28** Mask - l'omino
filiforme

HEI, GORILLA

Siamo nel centro dell'Africa, dove tu hai organizzato un centro per l'addestramento dei gorilla e per la loro istruzione.

Ma, a causa di un'improvvisa rivolta, il gorilla più intelligente è sfuggito al tuo controllo ed è scappato nella foresta.

Per salvaguardare la tua reputazione dovrai aggirarti in questo mondo selvaggio alla ricerca del tuo allievo. Ma dovrai fare molta attenzione perché il gorilla, nel tentativo di ostacolare la tua avanzata,

ti lancerà delle grosse noci di cocco, capaci di neutralizzarti e ti aizzerà contro delle sciocche scimmiette che ti colpiranno con conseguenze per te poco piacevoli. Attento anche all'acqua, perché nei fiumi si nascondono pesci pericolosissimi.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

SPAZIO salta



TURBO

Ecco che con l'approssimarsi della bella stagione ricominciano le corse in auto, ma soprattutto ricominciano i rally, dove su percorsi di montagna o alle volte nelle strade cittadine i vari partecipanti si cimentano alla guida di auto pressoché normali, si fa per dire. Per tutti coloro ai quali non fosse possibile partecipare a queste competizioni ecco questo magnifico gioco. A bordo della vostra super vettura dovrete percorrere un tragitto stabilito lungo la strada provinciale. Dovrete fare molta attenzione ai vostri avversari, perché gli incidenti, oltre a distruggere la vostra auto, vi fanno perdere eccessivo carburante per ripartire. Eh sì, proprio come nella realtà dovrete preoccuparvi di fare rifornimento e come unica facilitazione potrete prendere al volo i cuori con la scritta B che vi daranno un bonus di benzina. Occhio alla strada, riflessi pronti e una buona strategia saranno le uniche qualità necessarie per vincere la gara.

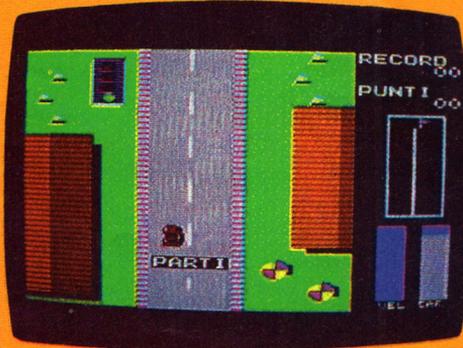
TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO/

SPAZIO inizio gioco



ROBOVO

Uno strano robot a forma di pollo, tratto da uno dei film della serie Guerre Stellari, ha il difficile compito di trarre in salvo il maggior numero possibile di superstiti senza farsi colpire dai carri armati che difendono la base.

Il carburante paracadutato dal cielo sarà l'unica vostra fonte di energia, quindi cercate di recuperarlo basandovi anche su quanto visualizzato dal radar in basso allo schermo.

Il movimento orizzontale del vostro robot è gestito, come al solito, muovendo il joystick verso destra o sinistra.

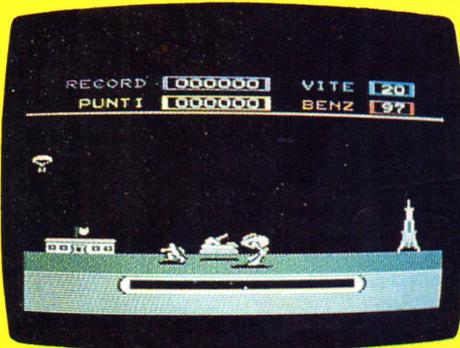
Per far decollare il robot dovrete muovere verso il basso e subito dopo verso l'alto in modo da simulare un salto. Avete a disposizione un pieno di carburante che, notate bene, diminuirà ogni volta che verrete colpiti.

Badate quindi al risparmio di energia ed a puntare direttamente verso l'obiettivo, senza vagare inutilmente per la base rischiando di essere facilmente colpiti.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO per iniziare il gioco



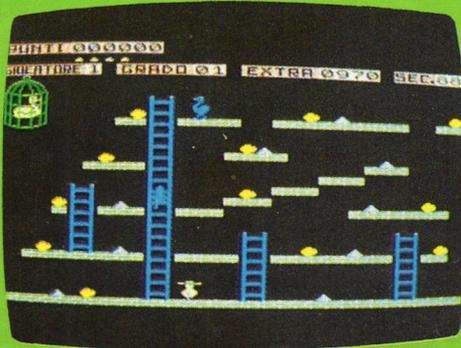
CACCIA ALL'UOVO

In una fattoria c'è sempre da fare e tutti devono naturalmente aiutare. C'è chi si occupa delle mucche e di mungerele, chi si occupa del porcile e di dare da mangiare ai maiali e ai ragazzi più piccoli di solito viene affidato un compito molto facile come quello di andare nel pollaio per raccogliere le uova da portare al mercato. Nella nostra fattoria è Michelino che dovrà arrampicarsi per le varie scalette del pollaio per raccogliere le 12 uova che ogni mattina la mamma deve portare al mercato e naturalmente, deve anche preoccuparsi di fare pulizia del mais che le dispettose galline sparpagliano per le varie assi. Ma stai molto attento perché le dispettose oche ti fanno cadere, con gravi conseguenze, non solo, dopo il nono livello, anche la vecchia mamma oca cercherà di renderti la vita molto dura.

TASTI

JOYSTICK

- | | |
|----------|-------------------|
| I | istruzione |
| R | ridefinisce tasti |
| S | inizio gioco |



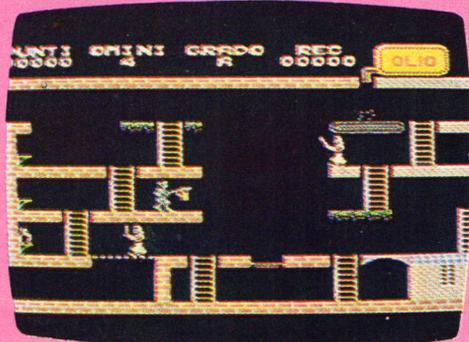
SUPER PETROL

Mike è stato catturato dagli stranieri della città del petrolio. Lo hanno messo al lavoro e gli hanno anche rifilato una guardia del corpo. Aiutalo a scappare riempiendo l'auto di benzina e guidando via. Raccogli la benzina nelle latte e mettila in magazzino, in basso a sinistra sullo schermo. Le lattine tengono poche gocce e dovrai utilizzarne una per volta per muovere l'auto o per intrappolare le guardie. Gli utensili che appaiono dovranno essere messi nel negozio, in basso a destra. Ma non è semplice perché questi utensili fanno arrabbiare le guardie. Quando avrai accumulato abbastanza combustibile potrai guidare fino allo schermo successivo. Ricorda però che il combustibile raccolto dura finché non perdi una vita.

TASTI

JOYSTICK TASTI CURSORE

H	pausa
M	ricomincia



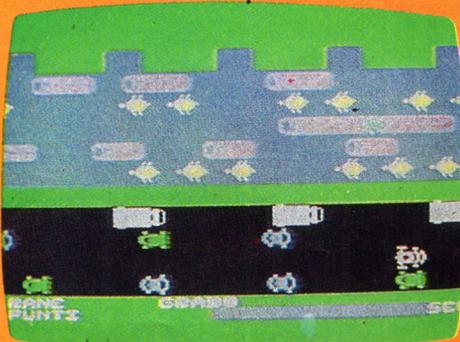
MR. FROG

La povera rana è desiderosa di avventura e si è allontanata dal suo stagno, ma ora si trova molto lontana da casa. Aiutala ad attraversare la strada, evitando i camion e le automobili e una volta giunti al fiume guidala nel salto sui tronchi e sulle tartarughe evitando il morso dei serpenti e facendo attenzione alle immersioni delle tartarughe dispettose. Dovrai inoltre preoccuparti del coccodrillo, che ti aspetterà nel fiume per divorarti. Se riuscirai ad aiutare anche la Lady Rana otterrai un bonus e se entrerai in un'insenatura contenente una mosca, come premio avrai un punteggio superiore. Quando sarai riuscito a riempire tutte le insenature il gioco ricomincerà all'inizio ma più veloce.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO	inizio gioco
--------------	--------------



PANETTIERE

Nella città di Burlandia tutti i cittadini si divertono durante il carnevale ad organizzare scherzi e scommesse.

Questa volta a partecipare come interprete principale della scommessa è il panettiere Charlie.

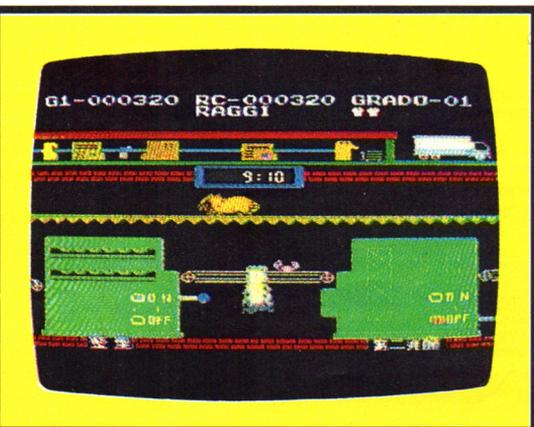
Infatti Charlie ha scommesso che, seppur disturbato in continuazione nel suo lavoro dai dispettosi tassi del suo amico Jimmy, riuscirà comunque a portare a termine il suo lavoro e a preparare tutto il pane necessario per la giornata successiva. Aiuta quindi Charlie a mettere freneticamente in moto i suoi macchinari, controllando che tutto proceda alla perfezione, ma usa il sonnifero spray con attenzione e destrezza per addormentare e poi scacciare gli animali di Jimmy che cercheranno di distrarti dal tuo compito.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



MAD DRIVER

L'automobilismo è uno sport molto conosciuto ma poco praticato a causa degli altissimi costi che comporta. Eccovi l'opportunità di provare l'ebbrezza della velocità alla guida di una velocissima formula 1 in corsa sulle molteplici piste di fama mondiale.

Le caratteristiche dei comandi sono le seguenti: due marce (lenta e veloce) che raggiungono rispettivamente i 150 ed i 300 km/h; contagiri digitale e tachimetro digitale. Le piste da percorrere sono selezionate automaticamente ma è possibile anche correre in una pista da voi creata mediante l'opzione EDIT.

Il grado di difficoltà agisce sul numero di macchine che percorrono la pista insieme alla vostra per ogni macchina superata avrete un bonus di 100 punti.

Tenete sempre sotto controllo l'indicatore del tempo perché non dovrete fare in modo di superare il tempo limite di percorrimto della pista.

Indossate dunque la tuta, il casco e preparatevi a calarvi nei panni del pilota che più ammirate.

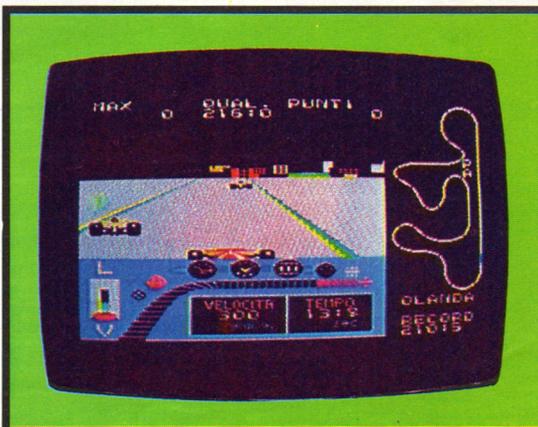
TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO acceleratore

GRAPH freno

STOP pausa





007 ZONA PERICOLO

Il mio nome è Bond. James Bond. 007. Licenza di uccidere. E sto per sconvolgere i vostri giorni. Bene, tutti noi abbiamo dei sogni, vero? Qui io sono seduto al computer, indosso una giacca da sera bianca, cravatta a farfalla e pantaloni con una piega tale che, se non fai attenzione potrebbe tagliarti, tanto è affilata. Dum diddy dum dum, dum dum dum diddy dum dum, da da de da...

Ah sì, la buona vecchia musica di Bond ti fa rabbrivire.

Non come l'orribile motivo degli A-Ha del film "THE LIVING DAYLIGHTS" su cui si basa il gioco.

Abbiamo parlato del film, quindi eccone la trama, così da aggiungere un po' di colore al gioco.

James Bond è tornato da poco da Gibilterra e sta per essere mandato a Bratislava per una nuova missione: controllare la diserzione del Generale Koskov del KGB.

Nonostante un attentato alla sua vita da parte della bella cieca Cellist Kara, Koskov è finalmente portato in salvo a Londra. Sfortunatamente però viene rapito da Necros, un killer senza scrupoli. M, il capo di Bond, sospettando il KGB, invia Bond a fornire un'ultima garanzia al Generale Pushkin, che è a Tangeri con una delegazione commerciale. Prima però Bond decide di tornare a Bratislava per cercare di avvicinare Kara. Una volta riusciti Bond scopre che la ragazza è una vittima innocente del Generale russo. Egli viene a conoscenza del fatto che Koskov è coinvolto in affari poco puliti con il trafficante internazionale di armi Brad Whitaker.

Con uno stile che è proprio da 007 Kara viene portata in salvo a Vienna dove soccombe all'irresistibile charm di Bond.

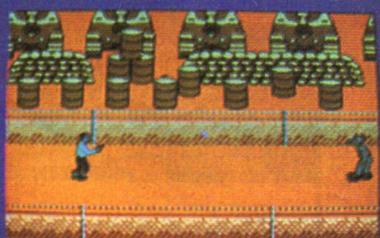
Insieme a lei Bond si sposta a Tangeri, dove finalmente ha il piacere di incontrare il Generale Pushkin nel suo hotel. Insieme decidono di tendere una trappola a Koskov e Whitaker.



Score 10000 007 Lives 2
Halther PPK



Score 15000 007 Lives 2
Halther PPK



Score 21000 007 Lives 2
Halther PPK



Score 25000 007 Lives 2
Bazooka



007 ZONA PERICOLO

Bond e Kara vengono fatti prigionieri da Koskov e spediti in Afghanistan, quell'Afghanistan occupato dai Russi, ma non passa molto tempo prima che Bond riesca a liberarsi con Kara e Komran Shah, il capo di un gruppo di combattenti per la libertà afgani. Insieme scoprono che cosa stanno combinando Koskov e Whitaker: contrabbando d'oppio.

È chiaro che devono essere fermati, quindi con l'aiuto del gruppo ribelle guidato da Kamran, Bond vince le truppe e gli alleati di Koskov impedendo all'oppio di lasciare il Paese. La battaglia finale avviene alla villa di Whitaker a Tangeri.

Prima di ogni livello Bond può scegliere un'arma. Questo schermo è posto nel laboratorio magico di Q. La gamma di armi varia da livello a livello e vi sono comprese pistole, bazooka, coltelli, ecc. Hai solo cinque secondi per scegliere l'arma giusta. Se la tua scelta è indovinata non avrai difficoltà a superare questo livello altrimenti ci riuscirai ma con più fatica.

L'area di gioco è divisa in tre sezioni: primo piano, ambiente e sfondo. Ogni scroll da sinistra a destra è ad una diversa velocità.

Bond, dal canto suo, può correre, saltare e rotolare. Quando spara appare una pistola, che puoi spostare per mirare ai cattivi e la pistola di Bond seguirà automaticamente questo movimento. Premendo il tasto fire (fuoco) farai premere il grilletto al dito di Bond.

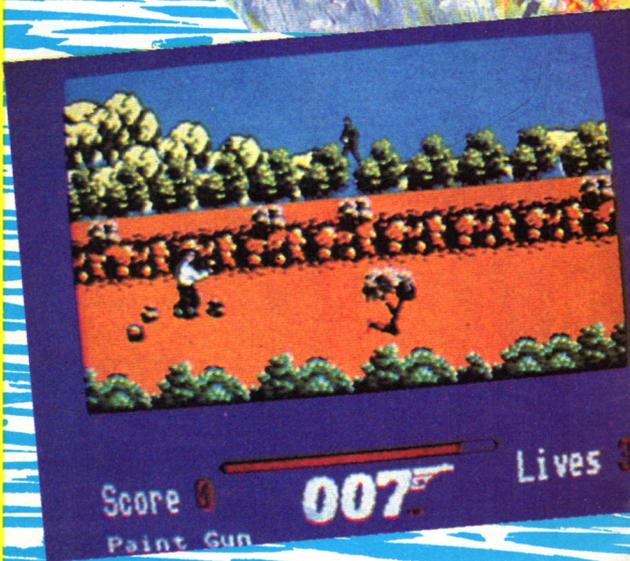
I livelli del gioco sono i seguenti:

Livello UNO - GIBILTERRA

Bond inizia la sua avventura con un esame delle difese sull'isola di Gibilterra. Deve usare le sue capacità mentali contro l'abilità del SAS.

Livello DUE - IL CONSERVATORIO

Devi riuscire a strappare il disertore Russo Koskov dalle grinfie del KGB senza compro-





mettere le vite degli amanti di musica che stanno prendendo parte alla manifestazione musicale in atto all'interno del Conservatorio. Koskov ti seguirà ma è tuo compito difenderlo dai tiratori di cui l'edificio pullula.

Livello TRE - OLEODOTTO

Qui devi far passare Koskov senza che gli operai del condotto lo vedano e farlo scende-

re lungo l'oleodotto Transiberiano. Fai attenzione alle guardie russe ed agli ulteriori pericoli di caduta dei tubi.

Livello QUATTRO - CASTELLO

Una volta riuscito il salvataggio di Koskov qualcuno lo rivuole indietro! Il crudele killer Necros cerca di strappare Jim dai Servizi Segreti Britannici.

Livello CINQUE - LA FIERA

Devi incontrarti con il tuo agente, ma Necros, adesso persino più disperato, ti ha seguito ed ha l'ordine di uccidere!

Livello SEI - TANGERI

La tua missione di trovare Koskov ti porta fin sui tetti di Tangeri, dove devi lottare per la tua vita.

Livello SETTE - AFGHANISTAN

Intrappolato nel deserto afghano nel mezzo di una base aerea russa. Nessun problema per 007!

Livello OTTO - LA CASA

Finalmente incontri la mente dietro l'ignobile complotto. Brad Whitaker, il trafficante d'armi americano. Questi scatena contro di te tutto il suo potente arsenale ma tu devi riuscire a farti largo e a raggiungerlo.

Dopo lo sforzo piuttosto deludente che fu pubblicato da Domark con il nome di "A View To a Kill", si dice adesso che "The Living Daylights" sia di buona qualità.

Bene, bisogna dire che questa ultima pubblicazione del genere Bond è considerevolmente migliore, ma neanche troppo. Se vogliamo essere sinceri questo è solo un gioco scrolling-shoot-'em-up.

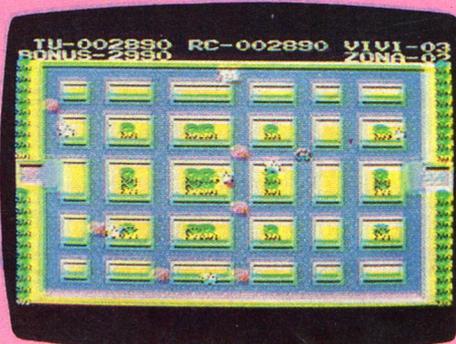
WATERFRONT

Questa volta l'agente Top-rat se la sta vedendo proprio brutta. Nella sua difficile missione alla ricerca dei figli del coordinatore rapiti su Zendar è venuto a trovarsi negli intricati dedali dei giardini di Luxor, dove, secondo una sicura informazione, vengono tenuti prigionieri i poveri pargoli. Oltre che con il difficile percorso, dove strane correnti variano la sua direzione egli dovrà vedersela con i perfidi luxoriani decisi a fargli la pelle ad ogni costo. Per difendere se stesso e i piccoli l'impavido agente disporrà di una potente arma a raggio pietrificante capace di congelare il malefico nemico, anche se questo comporterà lo svantaggio di dover poi rimuovere le grosse statue dai passaggi.

TASTI

TASTI DI CURSORE

SPAZIO inizio gioco



SUPER GALLO

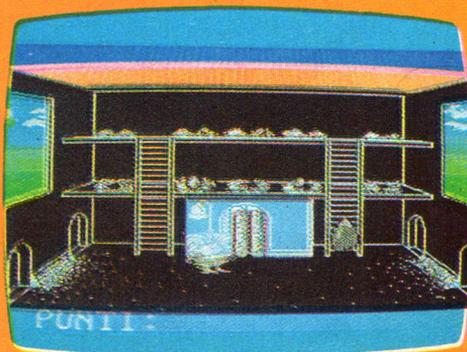
Avreste mai creduto che anche per il povero gallo di una semplice fattoria di campagna la vita potesse essere difficile come ci mostra questo gioco? Il nostro pennuto infatti mentre cerca di nutrirsi acchiappando i vermi che si nascondono in numerosi buchi nel terreno o razzolando nell'aia becca il mangime della signora Cesira, per tenere alto il suo prestigio deve preoccuparsi di difendere le uova del suo pollaio dai diversi animali che cercano di rubargliene di sotto gli occhi, beccandoli per metterli in fuga. Come se tutto ciò non bastasse il nostro amico Gally deve preoccuparsi di assolvere ai doveri coniugali, per permettere a madama la Chioccia di sfornare le sue preziose uova. Ma stai molto attento perché se tutte le uova finiscono, la tua consorte non esiterà a farti la pelle.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO becca



MAGUS

Ecco un programma che insegna giocando alcune basi di chimica. Il protagonista è il mago MAGUS il quale deve riuscire a comporre le sue pozioni magiche, ma per fare ciò necessita di alcune molecole di composti chimici. Ebbene con l'ausilio di qualche nozione chimica o ricercando casualmente gli atomi necessari formerete la molecola del composto richiesta, all'inizio potrebbe essere una ricerca casuale ma col passar del tempo potrebbe diventare una ricerca metodica. All'inizio del gioco dovrete scegliere quale tipo di composto scegliere: ossidi e anidridi, acidi e idrossidi o sali; selezionato il composto potrete procedere all'inizio del gioco.

Vi verrà indicato il nome del composto e da quanti atomi è formata la molecola, in base al nome ed al numero di atomi potrete stabilire, almeno approssimativamente, di cosa avete bisogno.

Non pensate comunque che il tutto sia così semplice, pensate che avrete a che fare con un immenso schema, per la ricerca degli atomi di cui avete bisogno, ed inoltre con tre esseri che vi ostacolano il lavoro. Non rimane altro che augurarvi buona fortuna e... buona lezione di chimica!

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

CTRL + STOP torna al menu

POLICEMAN

Peter ha rapito la bella Trudy e l'ha rinchiusa dentro il teatro dei burattini. Allora Trudy ha chiamato il suo amico Tom, il poliziotto per salvarla. Tu sarai uno spettatore che potrà aiutare il poliziotto guidandolo tra le quinte e dicendogli quando saltare per evitare i vari ostacoli che troverà sul suo cammino, come pomodori marci e pasticci di uova. Dovrai farlo atterrare su un tappeto volante e alla fine di ogni schema cullare il bambino. Ogni tanto Trudy lancerà una salsiccia che il poliziotto dovrà afferrare, quando ne avrà tre potrà farsi trasportare in uno schema sicuro. Per ogni schema completato riceverai un elmetto come bonus e per ogni 5 elmetti un bonus aggiuntivo, ma se Tom fallirà perderà tutti i suoi averi. Riuscirai a superare i 16 schemi e a salvare Trudy?

TASTI

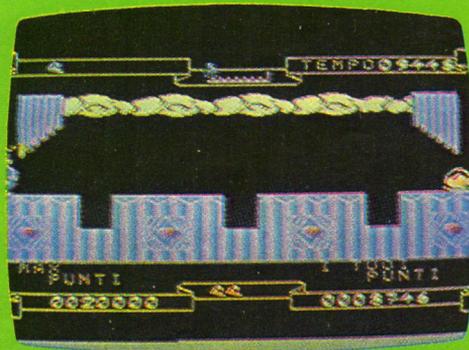
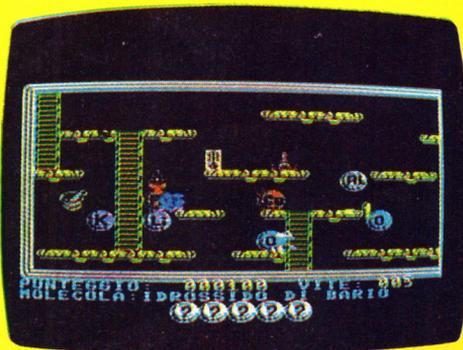
JOYSTICK PORTA 1 - TASTI DI CURSORE

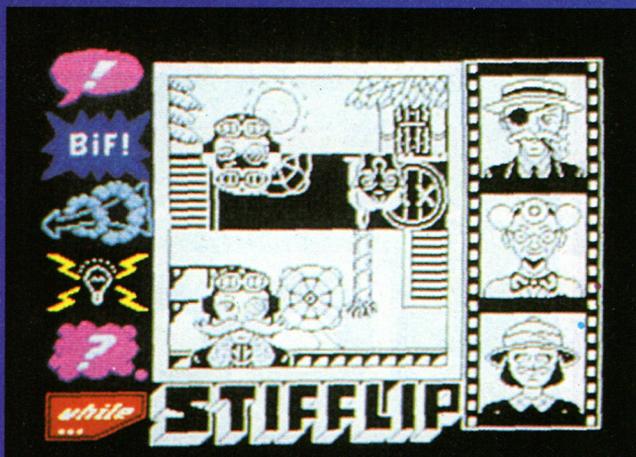
H pausa

G ricomincia

SPAZIO salta

CTRL D demo





Stiff

La Binary Vision ha sempre in serbo qualcosa di speciale, e in ogni caso dopo Zoids non poteva ritentare il colpo con un gioco qualunque! Non temete, Stiff Flip non è Zoids II, anche se — come l'illustre predecessore — fa brillantemente uso delle finestre. Stiff Flip è molto ingegnoso e molto "giocabile": i programmatori della Binary hanno colto lo stile del classico fumetto avventuroso di un tempo e hanno cucinato questa avventura a controllo iconico ambientata in una repubblica delle banane, teatro di perfide macchinazioni.

Lo schermo è organizzato come la pagina di un giornale: le immagini sono in stile prettamente fumettistico, e in ogni 'pagina' ci sono due vignette d'azione. Man mano che si procede nel gioco, le 'pagine' vengono 'sfolgiate' con un effetto davvero suggestivo.

Potete controllare quello che preferite tra i quattro personaggi principali, ma nel corso dell'avventura incontrerete altri personaggi più o meno amichevoli. Come in Zoids, una serie di icone e di menu controlla ogni azione. Sulla destra dello schermo troverete raffigurati i quattro personaggi: quello con la benda sull'occhio è il colonnello R.G. Bargie, seguito dal professor Braindeath, da miss Palmira Primbottom e poi dal visconte Stiff Flip stesso.

Ciascuno dei quattro ha un ruolo ben preciso nella vicenda, e quindi non potrete giungere al termine dell'avventura se non riuscirete a mantenerli tutti e quattro vivi e vegeti. Ciascuno possiede degli oggetti che potrebbero

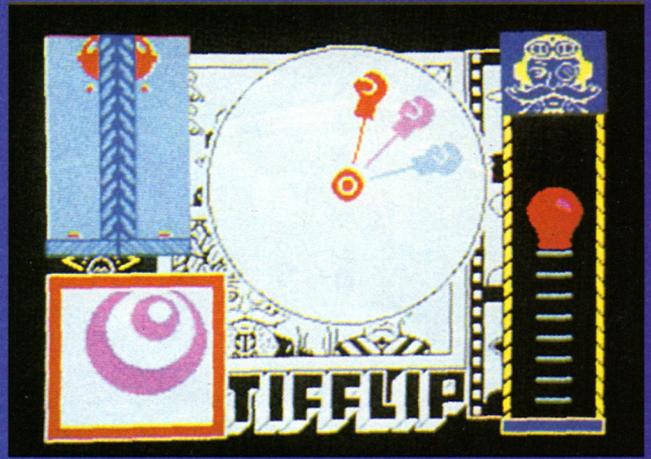
esservi utili, ma in alcune circostanze sarete forse obbligati ad effettuare degli scambi per ottenere l'effetto voluto.

Leggete sempre i fumetti ed esaminate attentamente le 'pagine': potrebbero contenere elementi in grado di aprirvi nuove possibilità. Il gioco è pieno di humor, non del tipo che fa sbellicare dalle risate, ma del tipo che fa sorridere di cuore.

Stiff Flip non incontrerà forse il successo che si merita in quanto è un gioco sostanzialmente ibrido (tra gioco avventuroso e gioco da bar) un po' come Redhawk. Chi però desi-



Flip



dera qualcosa di veramente originale non può lasciarselo scappare anche perché ci sono delle musiche fantastiche! L'unico problema di Stiff Flip sta nel decidere saggiamente quando e su chi usare la forza fisica, che non sempre vi darà risultati positivi.



'THING' BOL

Questo gioco è un ritorno a quei buoni vecchi valori dei giochi d'azzardo di un personaggio comico che si muove in un universo ostile... ed utilizza solo cinque chiavi, il che non appesantisce la materia grigia di chiunque.

Comunque stilare una mappa dell'area ti dovrebbe tenere occupato per diversi giorni. Non farti prendere dal panico a causa della trama, che riguarda la raccolta di parti del programma del computer per liberare la ditta dal malefico Goblin.

Tutto quello che hai bisogno di sapere è che ci troviamo di fronte a salti con uno schermo scrolling e rimbaldi.

È così bello che ti dimenticherai di aver giurato che non avresti mai caricato un altro gioco a piattaforme fino al momento in cui Jet Set Willy non fosse del tutto superato. C'è una grande differenza tra il Manic Miner ed il salto pilotato.

Mentre Willy era solo minuscolo, Thing è molto più soddisfacente.

Ha una sprite davvero grande ed è pane per i tuoi denti.

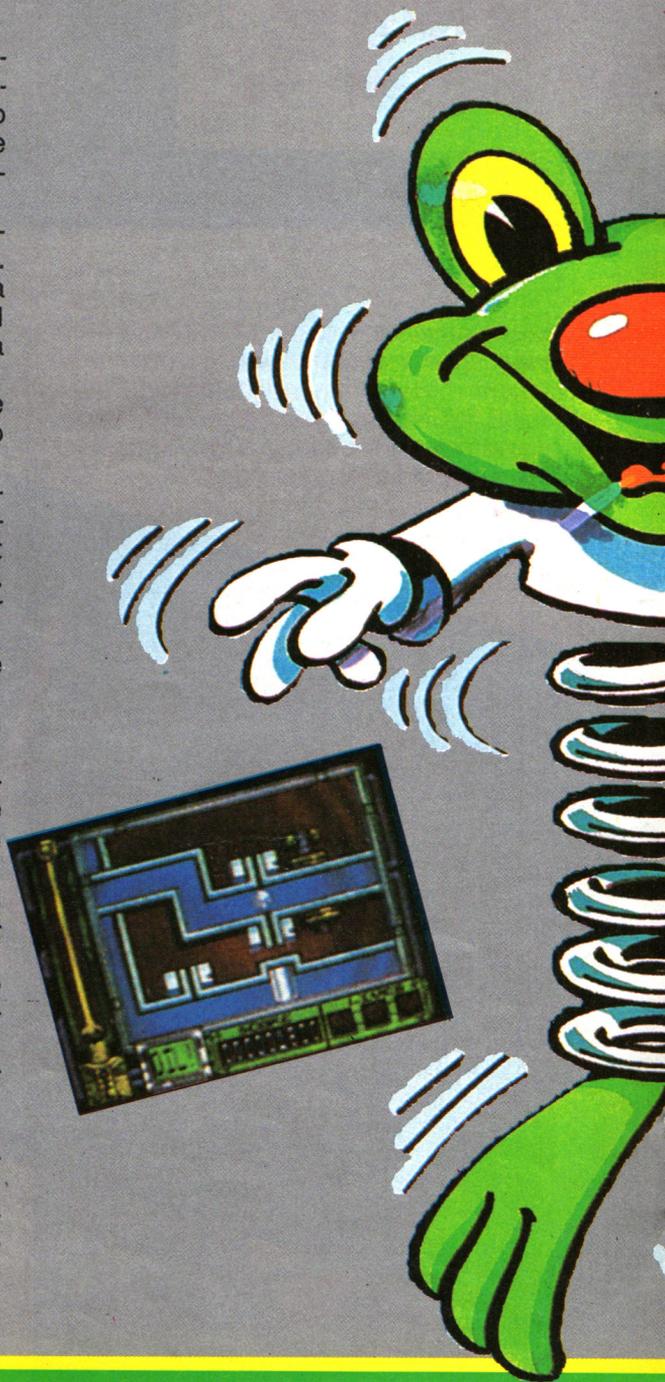
Ciò significa che ha alcune buone caratteristiche come saltare su e giù, aspettando che tu impugni il joystick per guidarti dentro un intimo e piacevole tunnel.

I tunnel sono tutti molto importanti in Thing, poiché collegano tra di loro i vari livelli, ciascuno dei quali è formato da 12 schermi.

Il tuo eroe rimbaldi e salta in questo labirinto e solo dei riflessi veloci e pronti permetteranno di cambiare la sua direzione quando si trova in prossimità di un cambiamento di pista.

Alla fine, comunque, verrà catapultato fuori nel selvaggio ed oscuro luogo ed è lì che cominciano i guai seri!

Ti chiederai che cosa rende Thing così denso di emozioni. Forse è il fatto che le istruzioni ti dicono abbastanza poco di quello che fanno le varie piattaforme e gli stratagemmi.



NCES BACK



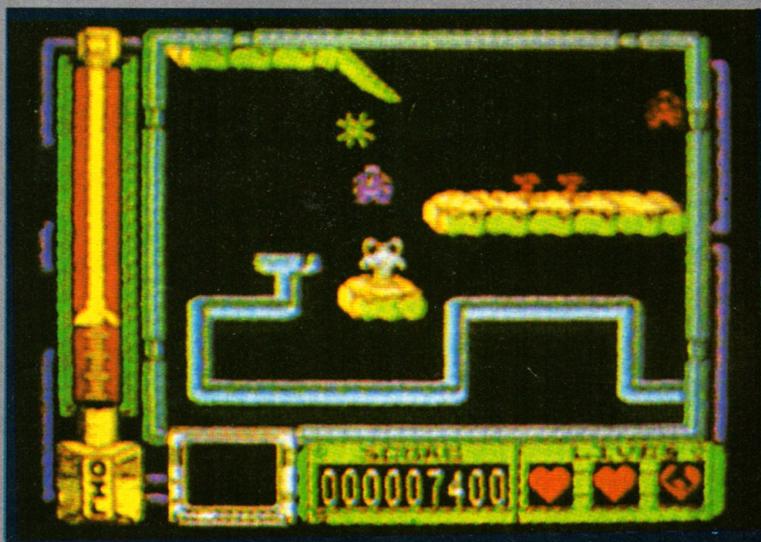
Ci sono pezzi di pavimento che si sbriciolano sotto il salto della Cosa, mentre altri potrebbero concedergli una buona spinta, oppure insidiare la sua forza con un peso ben dislocato, non lo saprai mai fino a quando la testa della cosa non li tocca.

È importante tenerla ben oliata, perché la ruggine è in agguato; cerca di localizzare i contenitori della materia attiva per una lunga vita.

Ci sono oggetti che possono essere utilizzati quando le Cose guardano in basso; nastri trasportatori per quando vuole essere trasportato; condotti mortali che lo risucchiano e lo sparano poi per tutto il livello; e porte che ostacolano i suoi tentativi di fuga.

È davvero un miracolo che, a parte l'uscita ufficiale dallo schermo, di ritorno nel sistema dei tubi, ci sia anche una chiave Quit per una via d'uscita più facile!

Thing si muove con tutto l'effetto "boing" che ci si potesse mai aspettare.





A sinistra e a destra lo fanno scivolare di lato, mentre la spinta in giù contrae la sua serpentina e così al rilascio rimbalza ancora più in alto. Fire (fuoco) combinato con la chiave di direzione causa un salto a sinistra o a destra. Tutto questo aggiunge una nota di esuberanza al gioco.

A) Povera Cosa, gli si deve essere spezzato il cuore ed ha preso vita. Ma cerca fra le pietre misteriose di pavimentazione perché alcune contengono cuori extra pronti per un rapido trapianto.

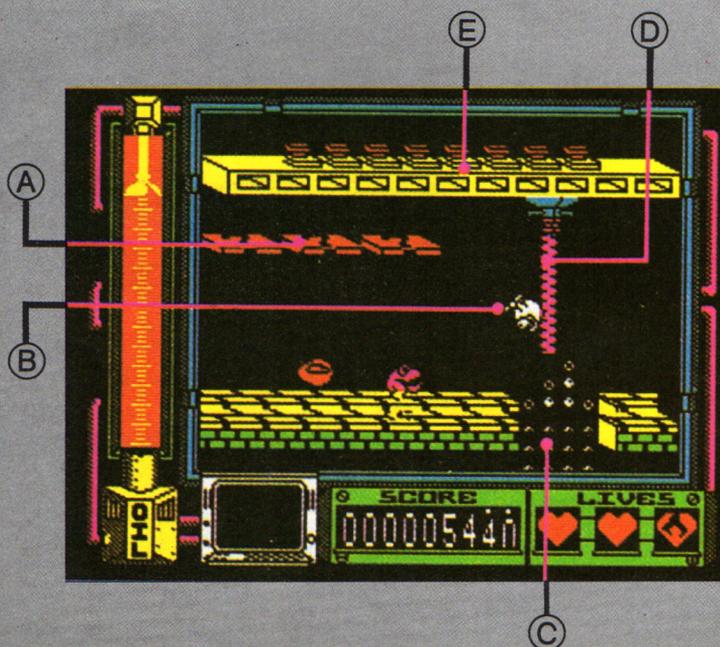
B) Che cosa sta facendo il nostro eroe in que-

sta posizione? È nel bel mezzo di un volo d'aviogetto tra sezioni di tubi.

C) Continua a soffiare le bolle. Cammina in una di queste colonne e la Cosa andrà più in alto. Ma quando vuoi che riprenda la piattaforma, salta via subito.

D) Controlla i colpi laser; infatti tutti i giochi piattaforma puoi evitarli se corri e salti nel tempo giusto molto attentamente.

E) I nastri trasportatori trasportano la cosa di lato e questi tappeti sono mortali. Va bene se vuoi andare a Nord, ma stai attento a non fargli picchiare la testa!



**E
IN EDICOLA**

7

**FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER IMSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

LILLO E LE GEMME

Ecco una nuova versione del più famosissimo gioco da bar. Solo che questa volta il nostro amico Lillo anziché dover raccogliere delle perle energetiche in un labirinto su un unico schermo dovrà passeggiare per i diversi giardini della Villa Reale, colmi di siepi e cespugli fioriti. Nei vialetti Lillo può trovare varie frutta: banane, ananas e mele o, ed è molto fortunato persino dei sacchetti di monete, dimenticati da chissà chi. Quando è arrivato in fondo ad un giardino deve decidere in che direzione proseguire e ne troverà un altro differente. Ma state sempre all'erta perché i giardini sono sempre infestati da vari nemici: capelloni, farfalle, lame rotanti, topi che possono fargli la pelle in un baleno. Come efficaci possibilità di difesa Lillo possiede una pistola a piombini e, se sarà così fortunato da trovare la sveglia, i suoi nemici saranno congelati per un certo periodo di tempo, se invece acchiapperà la croce rimarranno tutti fulminati.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO/ inizio gioco

SPAZIO spara

CAVERNS

Il nostro amico Teddie è alla ricerca della ricchezza ed ha appurato che l'unico modo per ottenere molti soldi è quello di estrarre delle pietre preziose dalle miniere sotterranee del pianeta di Wurselen. Ma in questo strano posto le gemme hanno la forma di chiave e sono nascoste in modo tale che raggiungerle non sia una cosa molto semplice, anche se il loro valore è inestimabile. Aiuta il nostro amico Teddie nella sua ricerca attraverso i pericoli e le insidie di queste 20 caverne. Non dimenticare neanche una chiave oppure non potrai accedere alla caverna successiva e ricorda che se vieni ucciso, dovrai riprendere il tuo lavoro dall'ultima caverna, ma se riuscirai a raccogliere 10.000 \$ avrai una vita in omaggio.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

SPAZIO inizio gioco

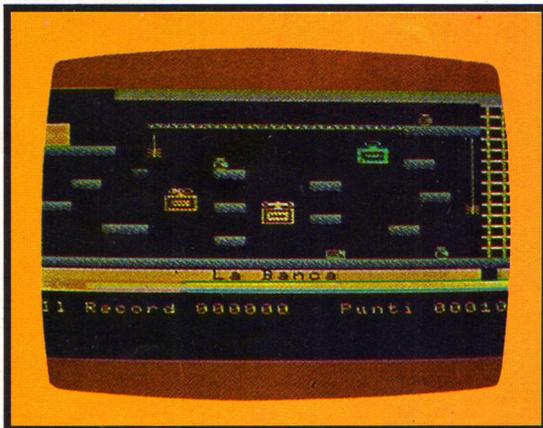
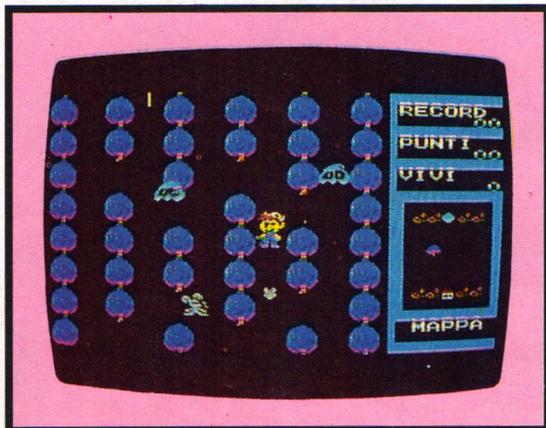
S,F,H,K sinistra

D,G,J,K destra

SHIFT salto

W pausa

STOP ricomincia



MAGIC BELL

Chi avrebbe mai potuto immaginare che le nuvole celassero, nel loro interno, delle campane magiche??!! Lo scoprirete in questo stupendo gioco, per uno o due giocatori, dove verrà messa a dura prova la vostra abilità di pilota ai comandi di una astronave del futuro. Il vostro compito è di sconfiggere le varie astronavi madre nemiche e distruggere tutti i caccia da loro comandati. Le campane hanno un'importanza notevole nello svolgimento del gioco, infatti, grazie alle loro qualità magiche, vi permetteranno di migliorare le caratteristiche della vostra nave. Ecco le varie colorazioni delle campane ed il relativo effetto causato dall'aggancio delle stesse alla vostra nave: Giallo - Punti Bonus; Azzurro - Scudo protettivo per un colpo; Bianco - Raddoppio dei colpi sparati; Verde-Astronavi gemelle, cioè 2 astronavi supplementari invisibili controllate contemporaneamente alla vostra nave; Rosso - Scudo energetico a tempo limitato; Nero - Attenzione, per voi è letale.

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

M bomba per la distruzione della contraerea terrestre

F1 visualizza lo status (punteggi e vite)



BURGH

Il compito di un avventore che serve panini sembra semplice, ma provatevi in questo gioco alle prese con sandwich giganti. Trotterellate sulle varie parti del panino (non preoccupatevi i piedi unti non feriscono nessuno) fino a completare ciascuno dei 4 panini e a farli cadere nei piatti. Ma guardatevi dalle scivolose salsicce e dalle uova fritte. Quando siete troppo pressati da qualcuno di loro, fateli cadere nei sandwich schiacciandoli tra 2 ingredienti per ottenere anche dei punteggi extra. Ricordatevi inoltre che l'uso del pepe sarà la vostra unica arma nella battaglia contro il cibo inseguitore. Inizierete con tre dosi di pepe, ma potrete aumentare la vostra scorta afferrando i contenitori che appaiono casualmente. Quando avrete completato uno schema, il gioco riprenderà daccapo, ma più veloce e più difficile.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

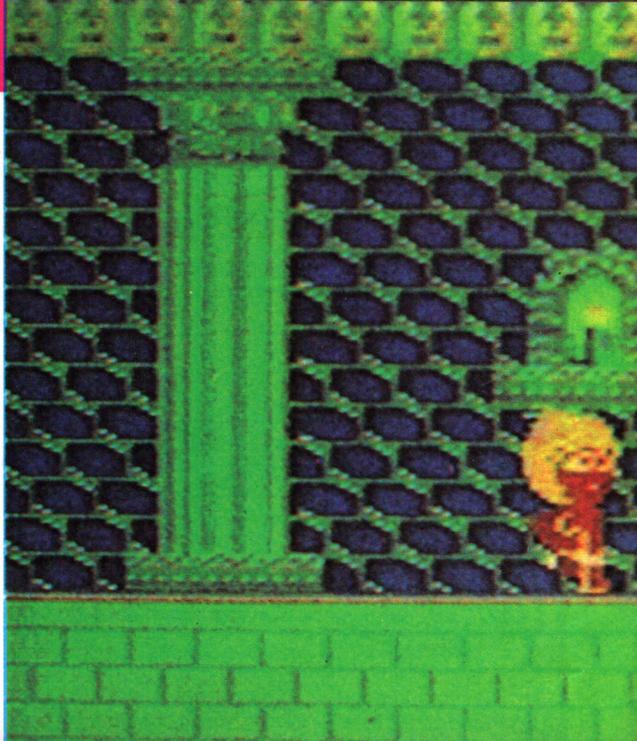
FUOCO pepe/inizio gioco



Wonderboy non è un ragazzo molto felice e non è difficile capire il perché. Infatti, il vecchio e malefico re ha rapito la sua amata Tina. A dire il vero è difficile immaginare Wonderboy che salva qualcuno, chiunque egli sia. È un gran giocherellone, un ragazzo non ancora del tutto cresciuto.

La sua avventura comincia nella giungla, in un continuo dondolarsi da un albero all'altro. Assomiglia un po' ad alcune delle prime edizioni di Activision, come la serie Pitfall.

Non ha viaggiato molto quando improvvisamente incespica in un uovo d'oro che si rompe, rivelando all'interno un'ascia da combattimento. L'ascia è essenziale se vuole sopravvivere a lungo nella giungla e gli serve anche per aprirsi un varco tra la fitta vegetazione, per difendersi dai serpenti, dai grossi insetti e dalle rane velenose tutte intenzionate a fermare il tentativo di rivedere la sua amata.



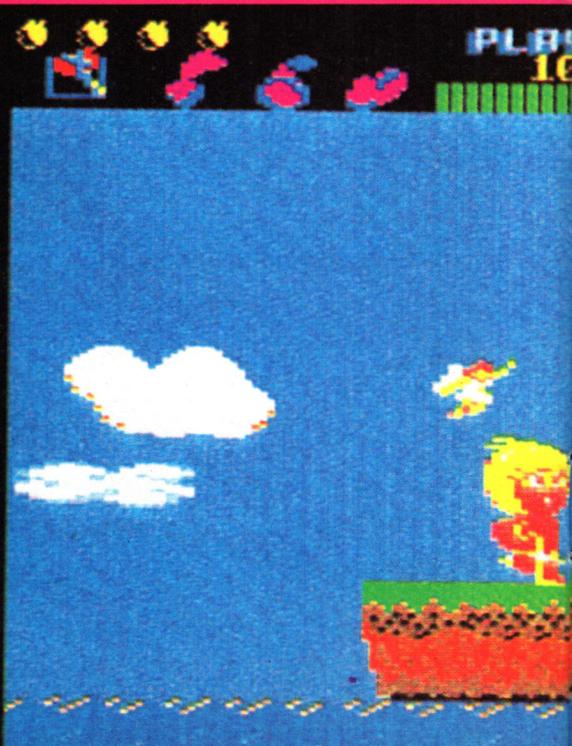
WONDI

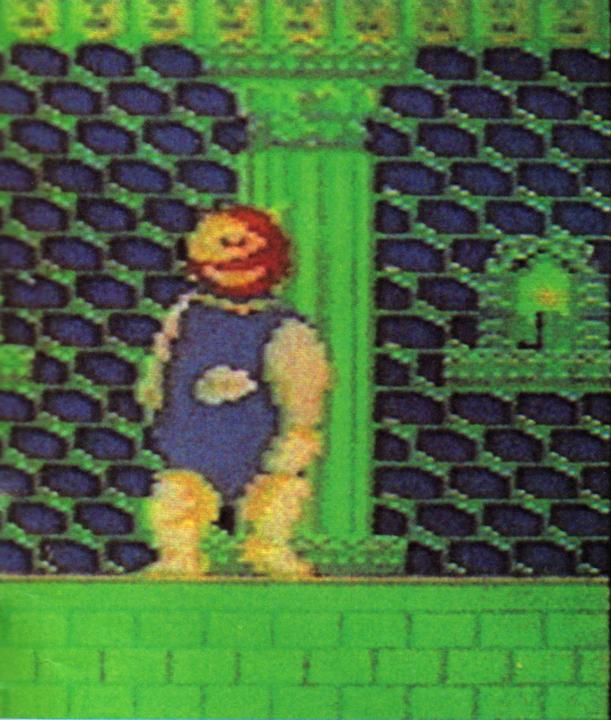
Per raggiungere la ragazza, Wonderboy deve attraversare i territori bizzarri ed insidiosi. Ciascuno di questi è suddiviso in quattro livelli con la presenza di un orco gigantesco al termine, che il nostro piccolo eroe deve affrontare con la sua ascia.

Cosa non certo facile visto che per superare con successo queste fasi occorre sferrare dei colpi mirati e ben proporzionati.

Gli angeli guardiani volano al lato di Wonderboy nel secondo livello del primo territorio, proteggendolo dai nemici anche se per un breve periodo di tempo ad ostacolare le cose, ci sono anche dei brillanti pesci rossi che saltano fuori dal mare. Inoltre, troviamo dei ciuffi di lana (o cotone?) simili a nuvole, alcuni dei quali possono essere utilizzati da Wonderboy come mezzi di trasporto. La sensazione completa che si ha dei grafici è piacevole, sono grandi e simili ai cartoni animati.

Il punto dove Wonderboy lascia a desiderare





è la sua giocabilità. Il punteggio e quello massimo della sessione è rappresentato in alto alla schermo. I punti bonus possono essere guadagnati completando l'attraversamento della terra sulla quale ti trovi prima di perdere la tua vitalità.

Wonderboy è un miscuglio di situazioni. Infatti ci puoi trovare l'elemento di qualsiasi gioco, quale: la corsa, il salto, le esplosioni e delle capriole spettacolari.

È presente anche uno skateboard che è utilizzato da Wonderboy nei suoi rapidi spostamenti. L'unico svantaggio è che Wonderboy si muove così velocemente con questo mezzo che diventa più difficile per lui evitare di urtare gli innumerevoli ostacoli presenti.

Bel divertimento, utilizzare questo skateboard, ed è davvero un peccato che non ci siano maggiori opportunità di utilizzo.

La reale sfida del gioco è vedere quanto lontano riesci ad arrivare; sicuramente vuoi sal-

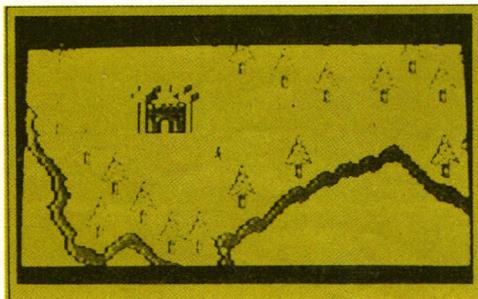
WONDERBOY



vare la splendida Tina, ma maggiormente vuoi vedere cosa c'è nel livello successivo: il paesaggio, la sfida e soprattutto che cosa nascondono le future uova d'oro.



SCARY MONSTERS



La Gremlin dev'essere davvero preoccupata: ha appena acquistato i diritti di sfruttamento della serie di cartoni animati **Mask**, e già gli agenti di questa organizzazione di polizia supertecnologica cominciano a sparire! Matt Trakkar, stratega, inventore e leader del gruppo, sospetta che dietro i rapimenti ci sia la perfida organizzazione Venom, che vuole destabilizzare la pace mondiale al fine di lanciare una campagna planetaria di criminalità.

Gli indizi sono pochi. Gli agenti sono scomparsi in un vortice che li ha risucchiati in uno di quattro mondi fantastici. La vostra missione è di rintracciare gli agenti rapiti e di far fuori il maggior numero possibile di membri della Venom. Infilatevi la maschera (simbolo della vostra organizzazione) con cui potete controllare a distanza tutte le armi e i sistemi di comunicazione di cui dispo-

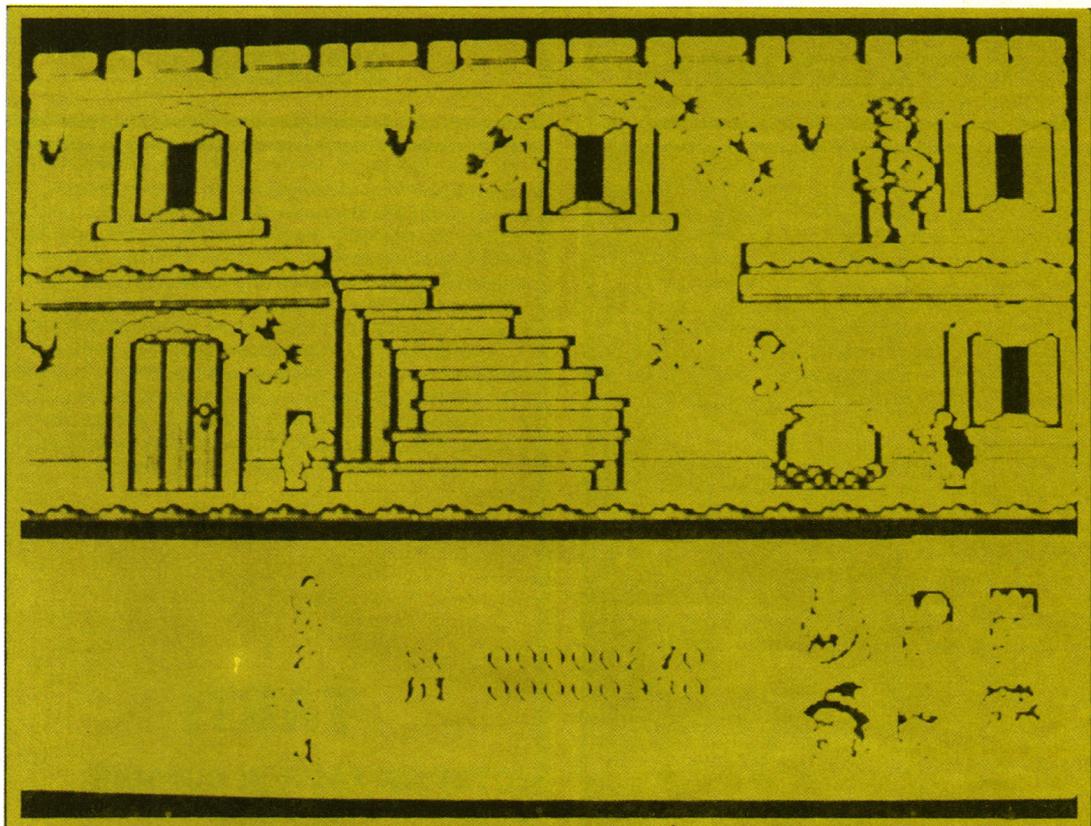
nete, poi prendete il volo a bordo del vostro caccia Thunderhawk.

Una volta penetrati nel vortice, finirete in uno dei quattro mondi fantastici — Boulder Hill, Preistoria, Futuro Remoto e Base Venom —. In ciascuno degli ultimi tre troverete due dei sei agenti rapiti, mentre a Boulder Hill dovrete ritrovare la vostra maschera prima di poterli mettere in salvo.

Le ambientazioni sono minutamente dettagliate e sul terreno troverete i cinque simboli che segnalano la presenza degli oggetti che vi possono essere utili: si tratta di bombe, attrezzi per riparare il Thunderhawk, chiavi, scanner e maschere che vi serviranno a localizzare i compagni rapiti. Dovete solo prendere questi oggetti, che subito appariranno in fondo allo schermo di controllo della vostra nave, pronti all'uso.

Per rintracciare un agente dovete sottoporvi a una sequenza inutilmente complicata, ma che però rimpolpa il gioco. Per prima cosa dovete trovare lo scanner e poi scegliere — tra molte altre — le quattro chiavi che lo attivano. Fatto ciò, assistete l'agente nella ricerca della sua maschera prima di andare al salvataggio di un altro agente.

Ciascuno dei quattro mondi contiene una quantità di animali, mostri, alieni e armi ultratecnologiche che aspettano solo voi! Con i suoi elicotteri, bombardieri, jeep, carri armati, massi e treni merci, Boulder Hill è quasi riposante rispetto alla Preistoria, dove dovrete affrontare pterodattili, testuggini



carnivore, dinosauri e vulcani. Le cose non vanno meglio nel Futuro Remoto, con buchi neri, UFO e scorie radioattive, mentre una volta giunti a Base Venom la mefitica organizzazione vi farà vedere i sorci verdi.

Mask non è un gioco facile neanche per i più assidui frequentatori delle sale giochi, però la Gremlin si è assicurata che ci fossero un sacco di scorciatoie per ottenere dei grossi punteggi, non necessariamente mettendo in salvo tutti gli agenti.

A differenza della Domark, col suo recente **The Living Daylights**(007 zona Pericolo), la Gremlin ha evitato la tentazione di imbastire un gioco avventuroso dei più tradizionali e ha invece trasferito sul monitor l'azione febbrile dei cartoni animati a cui si è ispirata. L'attesissima e deludente serie di giochi della US Gold ispirata ai cartoni di **He-Man** ci aveva fatto disperare di poter vedere una buona conversione di un cartone animato, ma per fortuna con **Mask** la tendenza si è invertita: da un ottimo cartone animato, un ottimo gioco.

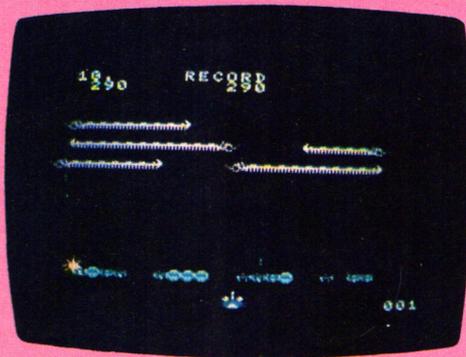
ORDA LETALE

Un gruppo di terribili serpenti tenta di raggiungere la vostra base per annientarvi. Fino a distruggere il tasto di fuoco, dovrete riuscire a colpire il capo dei viscosi rettili per evitare che arrivino fino a voi.

State molto attenti perché colpendo il corpo del serpente non lo ucciderete ma, al contrario, provocherete lo sdoppiamento dello stesso in due parti ciascuna delle quali dotata di testa indipendente. Siate molto prudenti nello sparare perché potreste colpire la barriera di protezione e perciò darestes una mano ai vostri nemici.

TASTI

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE



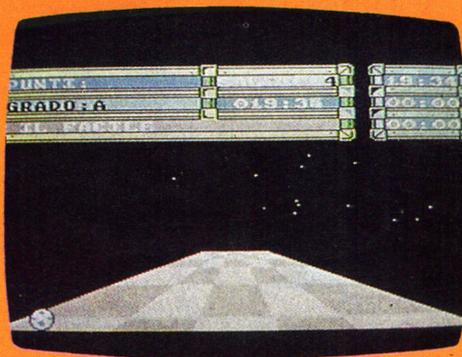
STARBALL

Piomba dall'ignoto ad una velocità da rompicollo, aguzzando i riflessi al limite, in questo ben determinato esilarante viaggio, che non è per timidi, dovrai infatti guidare la tua palla in ognuno dei 14 percorsi stabiliti. Rotola a destra e a sinistra evitando gli interminabili baratri del destino, che si trovano dentro e attorno ai quadrati del mistero: quadrati che talvolta rallentano i tuoi progressi, alle volte con fatali conseguenze, e che fanno aumentare la tua velocità inaspettatamente e che ti fanno rimbalzare automaticamente. Ma tieni un occhio all'orologio perché più veloce sarai nel completare il tuo compito e più alto sarà il tuo bonus.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

CTRL	fine gioco
SPAZIO	salta
Q	sinistra
W	destra
M	musica sì/no
P	aumenta la velocità
L	diminuisce la velocità



JORGE

Nella miniera di Wrusham è accaduto uno spiacevolissimo incidente, la galleria di uscita è crollata e Jorge è rimasto intrappolato. La cosa non sarebbe poi così tragica se in attesa dei soccorsi dei grossi massi non si staccassero dalle pareti cercando di schiacciare il nostro amico, che per salvarsi dovrà nascondersi nei corridoi laterali. Come se tutto ciò non fosse sufficiente ad un certo punto cominceranno a formarsi delle pozze di acqua, che Jorge dovrà saltare se non vorrà morire affogato, come unico aiuto potrà utilizzare i tronchi delle gallerie che galleggeranno sui fiumiciattoli, stando però ben attento ai gorghi. Riuscirà Jorge a sopravvivere fino all'arrivo dei soccorsi.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO inizio gioco

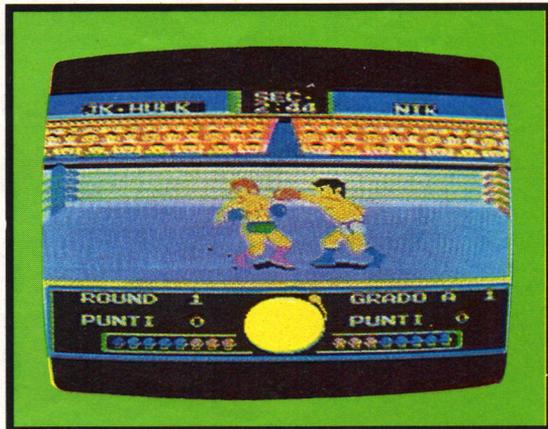
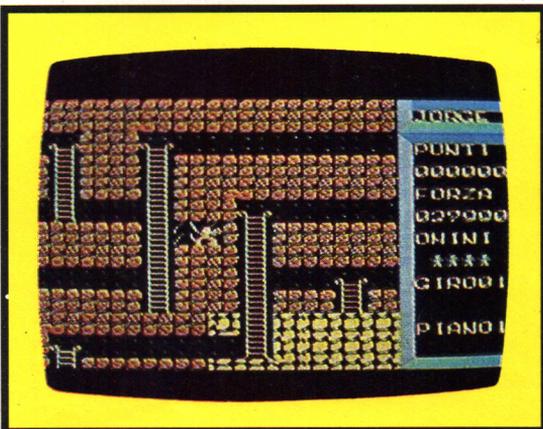
KNOCK OUT

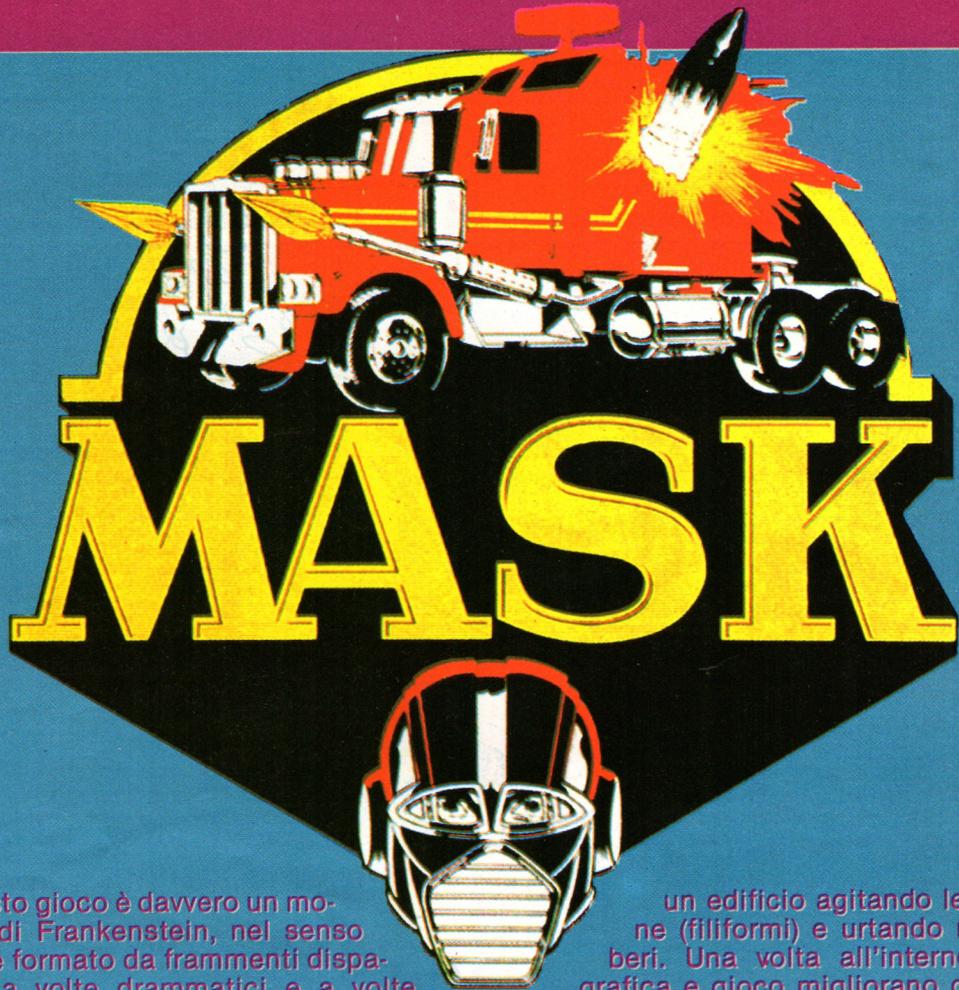
In una civiltà come la nostra dove ormai la potenza fisica non è più necessaria perché tutto il lavoro più faticoso viene svolto dai robot industriali, esistono ancora delle persone che considerano l'educazione atletica del proprio corpo alla resistenza e alla potenza fisica come una cosa importante.

Senz'altro molti di voi avranno di recente apprezzato sui teleschermi le prestazioni del grande pugile Mike Tyson e hanno desiderato di poter emulare le sue gesta. Ecco che proprio per questi "pigri giocatori" abbiamo preparato Knock Out, nel quale due contendenti dovranno misurarsi su un rig per ottenere la vittoria e di conseguenza il titolo. Studia attentamente ogni mossa e vedi di determinare la strategia vincente per contrastare il tuo avversario ed raggiungere la gloria.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE





Questo gioco è davvero un mostro di Frankenstein, nel senso che è formato da frammenti disparati, a volte drammatici e a volte patetici, in cerca di unità e coesione. Per dirla più semplicemente: questo gioco è un guazzabuglio!

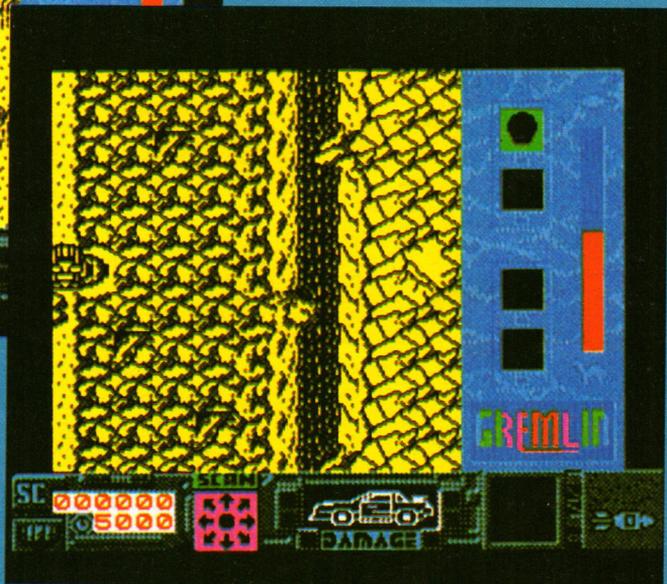
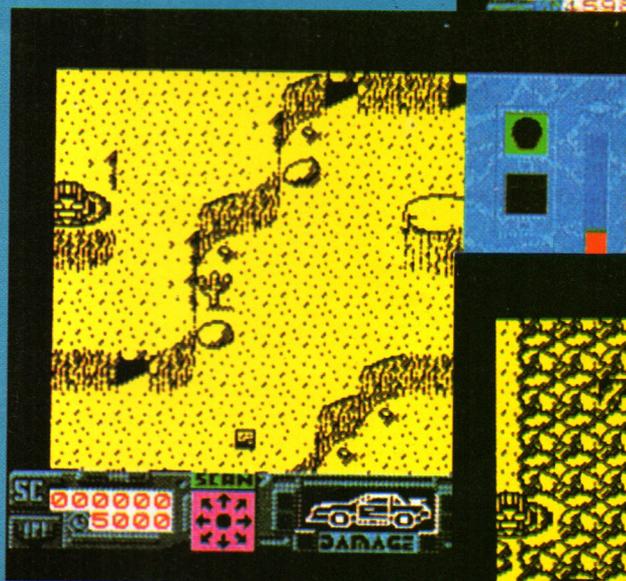
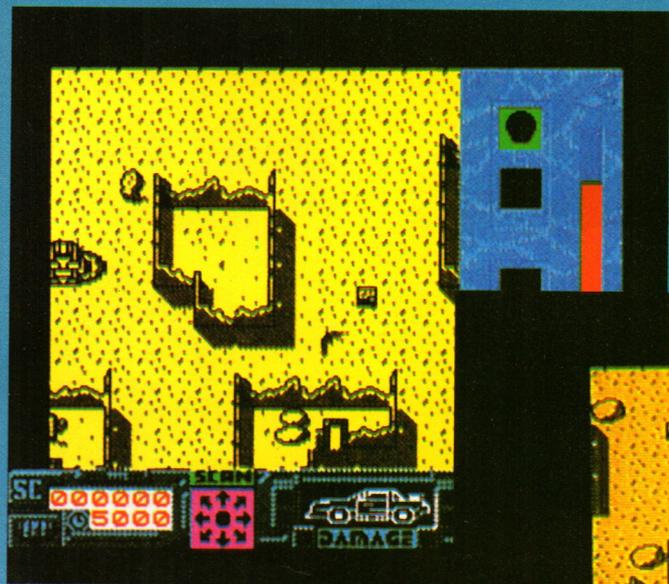
Anche a giudicarla sul metro dei videogiochi, la storia è rudimentale: l'intrepido giocatore di calcio americano Harry Johns cerca di liberare l'amata Conny, prigioniera del sinistro dottor Graves. Conny si trova su un'isola popolata dagli errori del dottore, un pioniere della genetica sperimentale. Queste sfortunate creature somigliano in modo sospetto ai famosi mostri dell'horror hollywoodiano: Dracula, la Mummia, Frankenstein, l'Uomo Lupo, uno zombie e una strega. Harry dovrà ucciderli tutti prima di potersi ricongiungere all'amata Conny.

Ciò che davvero si rivela orribile è l'inizio del gioco, una mappa di un'isola frastagliata costellata di alberi triangolari, e nel mezzo un omino filiforme. Il tutto è sinistro e terrificante quanto una lezione di geografia.

L'omino filiforme è Harry, che corre verso

un edificio agitando le braccine (filiformi) e urtando negli alberi. Una volta all'interno, però, grafica e gioco migliorano drasticamente. Le stanze sono piene di balaustre, busti, vasi, bare e mobilia, e anche se questi oggetti sembrano quelli prefabbricati di un programma grafico (i busti sono uguali in tutti gli edifici), c'è abbastanza varietà da rendere diverse le varie ambientazioni.

Nel frattempo Harry ha per fortuna assunto dimensioni più umane e abbigliamento, e mentre attraversa la stanza sciami di streghe e di fantasmi cominciano ad attraversare lo schermo ad ogni livello. Sulle prime Harry potrà essere tentato di saltare al di sopra delle orde mostruose, ma se ci prova si ritroverà a rimbalzare per lo schermo come la pallina di un flipper, svuotato di energia e privo di potenza di fuoco. Il segreto è invece di gettarsi nella mischia sparando continuamente per far breccia nel nemico. Per le munizioni non c'è da preoccuparsi: Harry può sparare quanto vuole, almeno finché non finisce "rimbalzato" di nuovo.





In qualche punto dell'edificio (magari in cima alle scale o dietro una pila di casse), troverete la figura immobile di Dracula o di un altro dei cinque mostri. In questo caso dovrete condurre Harry all'oggetto più adatto per uccidere il mostro (nella fattispecie, martello e paletto). È però raro che sia il mostro che il mezzo per distruggerlo si trovino nello stesso edificio, e quindi Harry dovrà di nuovo scarpinare per l'isola e visitare altri edifici infestati di spettri. Se però una piccola pietra tombale appare in fondo allo schermo sull'icona appropriata, il vostro punteggio aumenta di 10.000 punti! E poi, via a cercare un altro mostro e l'arma più adatta! All'inizio di ogni nuova partita, mostri

e oggetti vengono redistribuiti casualmente, e quindi prepararsi una mappa è inutile.

A parte la potenza di fuoco più o meno infinita, Harry possiede anche una specie di esorcismo, da usare con parsimonia: gli basta un solo gesto della mano per far sì che tutti gli spettri spariscono magicamente dallo schermo per uno o due secondi. È una dote molto utile quando le cose si mettono al peggio!

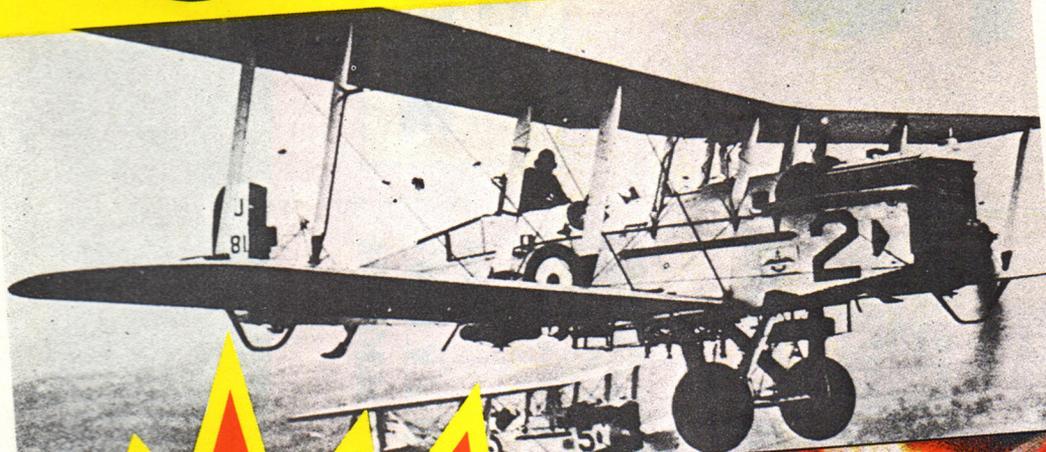
Ma quando però il gioco ha ingranato e state cominciando a divertirvi, Harry deve perquisire un altro edificio, ed ecco ancora una volta l'omino filiforme in una delle sequenze più noiose, inutili e frustranti che si siano mai viste.

MENSILE - N. 15 - ANNO II

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

WAR GAMES

8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



- STAR WARS ● BIPLANI
- AXITAD ● FORESTA IN FIAMME
- BANDITI ● STRIKE!
- LUPO DI MARE ● BLITZ



**QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNA TO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER MSX

2 **HIT PARADE MSX**

**HIT PARADE
MSX**

2

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / MSX

INTRODUZIONE

- 1 HEI GORILLA - 2 TURBO
- 3 ROBOVO - 4 CACCIA ALL'UOVO
- 5 SUPER PETROL - 6 MR. FROG
- 7 PANETTIERE - 8 MAD DRIVER
- 9 WATER FRONT - 10 SUPER GALLO

COUNTER

-
-
-
-
-

LATO B / MSX

- 11 MAGUS - 12 POLICEMAN
- 13 LILLO E LE GEMME - 14 CAVERNUS
- 15 MAGIC BELL - 16 BURGH
- 17 ORDA LETALE - 18 STARBALL
- 19 JORGE - 20 KNOCK OUT

COUNTER

-
-
-
-
-

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI _____
