

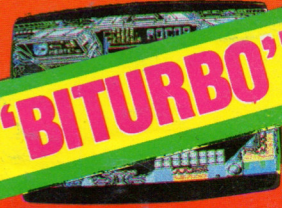
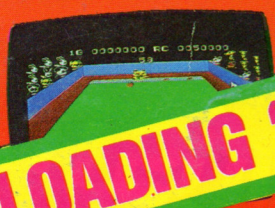
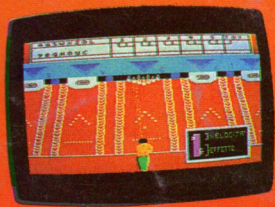
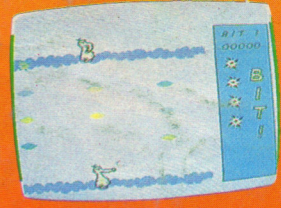
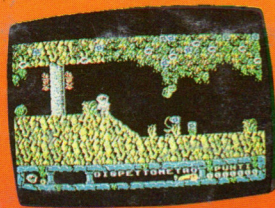
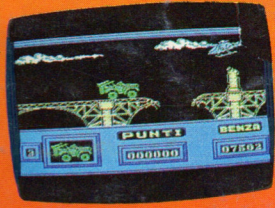
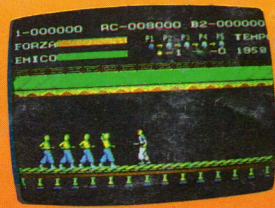
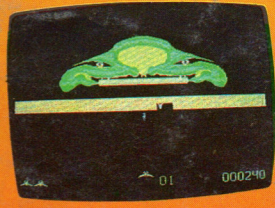
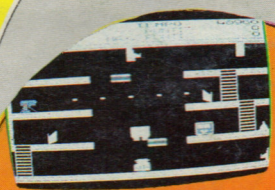
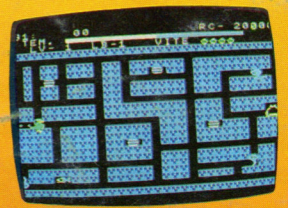
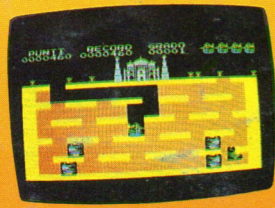
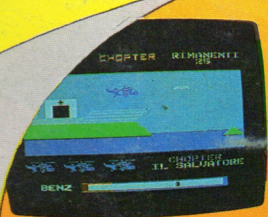
MSX

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!

VERSO LE STELLE

Questo mese vi portiamo con le nostre astronavi nel mondo iperreale delle stelle. Ci piombiamo con grande irruenza già con il primo gioco di cui vi diamo una recensione, Rocker Ranger. È un videogame tratto da un film statunitense che sarà presto adattato a tutti i migliori home computer. Poi vi facciamo divertire con Cybernoid e Infiltrator 2, due continuazioni di grandi successi come Exolon e Infiltrator 1. Infine un consiglio: provate la penna ottica 184. È il massimo!

Pag. 4 Explorer - Chopter

Pag. 5 Dada - Terror

Pag. 6 Spy and Rockets -
Space Hawk

Pag. 7 Karate Bill -
Carlino lo scoiattolo

Pag. 8 Rochet Ranger nel Futuro

Pag. 12 Kriox - Crossing

Pag. 13 Bad Boy - Bit

Pag. 14 Cybernoid,
the Fighting Machine

Pag. 18 Gothik il coraggioso

Pag. 20 Niky - Bowling

Pag. 21 Din Don Bobby - Calcio

Pag. 22 Infiltrator II è tornato

Pag. 26 Pinball Special -
Aiuto Pippo

Pag. 27 Air Pillow - Anthrax

Pag. 28 Penna Ottica 184

EXPLORER

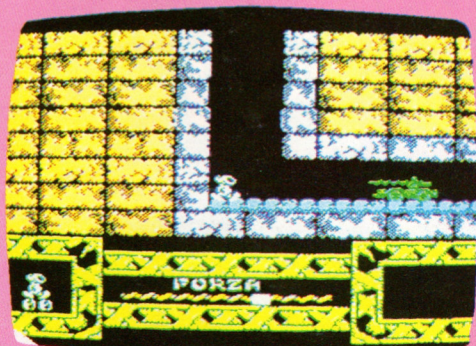
Un poco di storia con un poco di mistero mentre rivivete la terribile spedizione organizzata da Stanley alla ricerca del grande missionario smarrito Dr. Livingstone. Ma nessuna giungla africana sarà così pericolosa come il viaggio che vi sta aspettando. Freccie avvelenate dei pigmei, martelli insanguinati nelle miniere di diamanti, lance scagliate dai nativi dalla macchia, e anche gli uomini bianchi, qui pochi, sono ostili e vi vorrebbero più morto che vivo. Dovrete percorrere quindi sentieri irti di pericoli, uccidendo o evitando tutto ciò che si muove: pigmei, cannibali, alligatori, noci di cocco e così via, piegandovi o saltando.

Non dimenticate inoltre che l'unico modo per passare il tempio segreto sarà quello di raccogliere le 5 gemme disseminate sullo schermo. Buona fortuna!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 TASTI CURSORE

1	boomerang
2	pugnale
3	granate
4	asta
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco



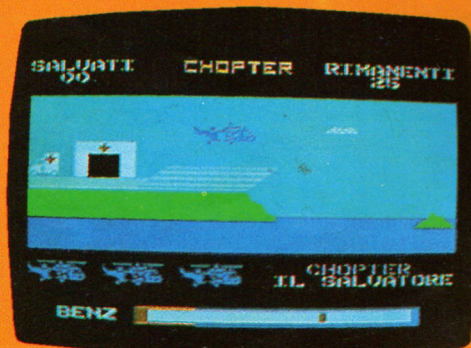
CHOPTER

Siete ai comandi di un elicottero con un importante compito, salvare vite umane. Il recupero dei dispersi, situati nelle varie isole dell'oceano a causa di una terribile guerra, dovrà essere compiuto con molti voli da effettuare dalla nave appoggio all'isola abitata dai superstiti. Per ogni passaggio potrete recuperare solo due vite, quindi, fate salire a bordo i dispersi e tornate subito verso la nave della croce rossa. Come se non bastasse il problema del consumo di carburante che potrebbe far precipitare il vostro velivolo, dovrete evitare di essere colpiti dai missili provenienti dal mare ed inoltre dovrete fare attenzione a non collidere con alcuni caccia che sfrecciano sulla vostra testa. Una volta giunti sulla vostra nave appoggio, potrete far scendere i superstiti e rabboccare il livello di carburante del vostro elicottero. Siate prudenti ed allo stesso tempo determinanti nelle vostre azioni perchè siete responsabili non solo della vostra ma di molte altre vite.

TASTI

TASTI CURSORE SPAZIO

recupera i dispersi con la scaletta



DADA

Invidioso degli splendidi giardini del cugino Flox il perfido Grunt ha fatto precipitare su di essi una cascata di venefiche stelline radianti che, circondate le lussureggianti aiuole, stanno soffocando gli splendidi fiori, stelline che sono protette da velenosissimi serpentelli. In tutta questa confusione il compito di Dada il giardiniere sarà estremamente arduo, poiché evitando le pericolose aggressioni dei guardiani dovrà velocemente ripulire tutti i settori dei giardini liberando così le aiuole dai micidiali assediatori per ricostituire la struttura originale e ritrovare così il passaggio verso le altre parti dell'immenso splendido parco. Se sarà fortunato Dada potrà anche trovare la stellina energetica capace di infondergli tanta energia per vincere il veleno dei serpentelli.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE
FUOCO/
SPAZIO inizio gioco

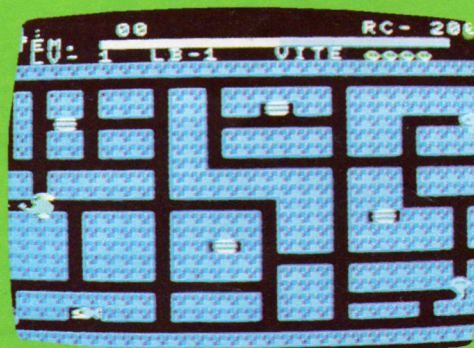


TERROR

Johnsville una volta era un bellissimo paese con villette a schiera immerse nel verde e dove tutta la popolazione viveva in tranquillità e armonia. Ma da un po' di tempo, precisamente dall'arrivo di uno strano conte nel castello, il villaggio è infestato da vampiri che sembrano moltiplicarsi. Ma il coraggioso Bob ha deciso di porre fine a questa tremenda agonia e si è recato nell'antico maniero per trovare in una delle 95 stanze, il malvagio conte Dracula e annientarlo. Osserva bene tutto ciò che incontri, perché il conte ti sottrae energia che potrai respirare trovando del cibo e innanzitutto dovrai rintracciare le 5 chiavi necessarie per alcune toppe. Per recuperare ciascuna delle chiavi dovrai trovare un oggetto con cui premere il pedale del generatore che ti permetterà di balzare nel vasto baratro. Dovrai anche aprire le 6 chiusure magiche facendo scattare gli appropriati interruttori. Alla fine dopo aver raccolto martello e paletto e la croce potrai teletrasportarti con il tuo jet pack nello spazio profondo per sostenere il confronto finale.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI CURSORE
SPAZIO fuoco
ESC fine gioco
STOP pausa



SPY AND ROCKETS

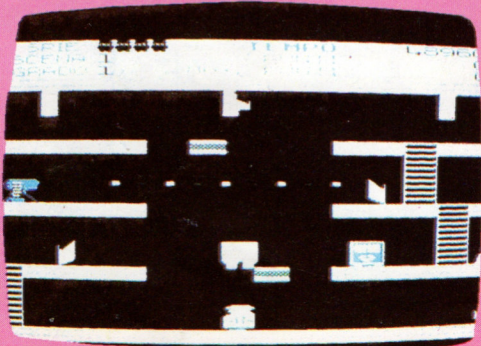
Quale sia il significato della vita? Purtroppo il gioco non potrà risponderti. Ma ti insegnerà a non perdere tempo se non vuoi morire. Ti è stata infatti affidata la costruzione di un nuovissimo missile nucleare sovietico di nome Krazy. Devi aggirarti dappertutto per trovare i diversi componenti del missile e, dopo essere riuscito a recuperarli devi portarli tutti, uno alla volta, al luogo dove assemblarli. Ma purtroppo i secondi vengono scanditi da un orologio, in alto a destra sullo schermo, che parte da 5000 e quando arriverà a 0 perdi una vita. Ma se riuscirai a portare a termine il tuo compito prima che il tempo sia finito i secondi rimasti rappresentano il tuo punteggio. Riuscirai a completare la tua missione in tempo?

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI CURSORE

**SPAZIO/
FUOCO**
ESC

salta
fine gioco/demo



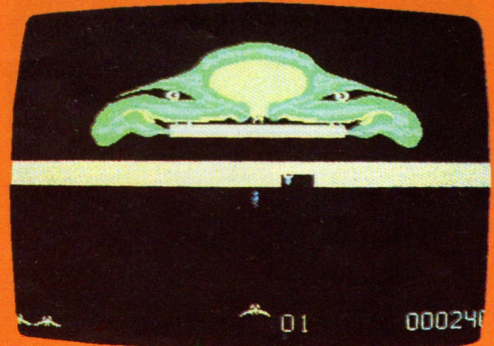
SPACE HAWK

Catapultatevi ora in una dimensione spaziale perché, in seguito ad una metamorfosi, vi siete trasformati in falco lanciafiamme. Combatterete contro il malefico Kenos, grande servo del male, che ha invaso anche la nostra galassia; una barriera difensiva vi separa dalla sua struttura materiale dotata di un cervello capace, solo se carico di energia, di creare un volatile olografico che distrugge tutto ciò che tocca. Servendovi unicamente della vostra arma, cercate di colpire ripetutamente la barriera per aprire un varco alla vostra avanzata in seguito colpite, per creare una breccia, anche il suo ultimo schermo difensivo ed infine distruggete il malefico essere bruciando l'interno del cervello, mentre lo stesso inizia l'accumulo energetico. Avvaletevi di qualsiasi trucco per riuscire nella vostra impresa anche colpendo astutamente le frecce che provocano il cambiamento di direzione dello schermo principale di difesa. Forza con il fuoco e si dia subito inizio al festeggiamento della vittoria almeno lo spero!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE
STOP

pausa il gioco



KARATE BILL

In un'antica e mitica regione del Giappone esistono ancora delle rigide regole sull'istruzione da impartire agli adolescenti, ed uno degli insegnamenti essenziali è quello del karatè. Per questa ragione fin dalla primissima infanzia i fanciulli devono frequentare dei corsi sotto la guida di maestri esperti che insegnano loro le più importanti nozioni di questa arte marziale, per raggiungere i massimi livelli della conoscenza. In questo gioco il protagonista è un ragazzo di nome Bill che deve riuscire a superare l'attacco di molti guerrieri, a caccia nude o armati di shuriken, per poter arrivare al cospetto del grande maestro e solo dopo aver combattuto da vincitore con il suo insegnante potrà passare al livello successivo, sempre più difficile.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco

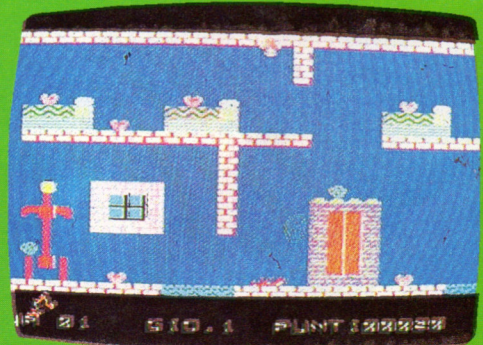
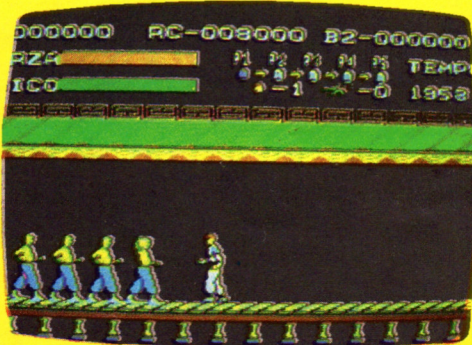
CARLINO LO SCOIATTOLO

L'inverno si sta avvicinando a passi da gigante e il nostro amico Carlino deve pensare ad approvvigionarsi e a mettere da parte le cibarie per la brutta stagione. Aiutalo quindi nel suo difficile compito di raccogliere noci, noccioline e ogni altra leccornia che troverà in giro. Ma affrettati perchè anche altri animali stanno accingendosi alla stessa cosa e non puoi rischiare di far rimanere Carlino all'asciutto e quindi senza cibo. Come se le cose non fossero quindi già complicate, anche degli animali, per i quali lo scoiattolo è un buon pasto, gironzolano per lo schermo, come i serpenti. Evitali quindi con cura o Carlino avrà una vita molto breve. Fai anche attenzione ai buchi delle altre tane o Carlino potrebbe cadere rompendosi la testa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI CURSORE

SPAZIO inizio gioco

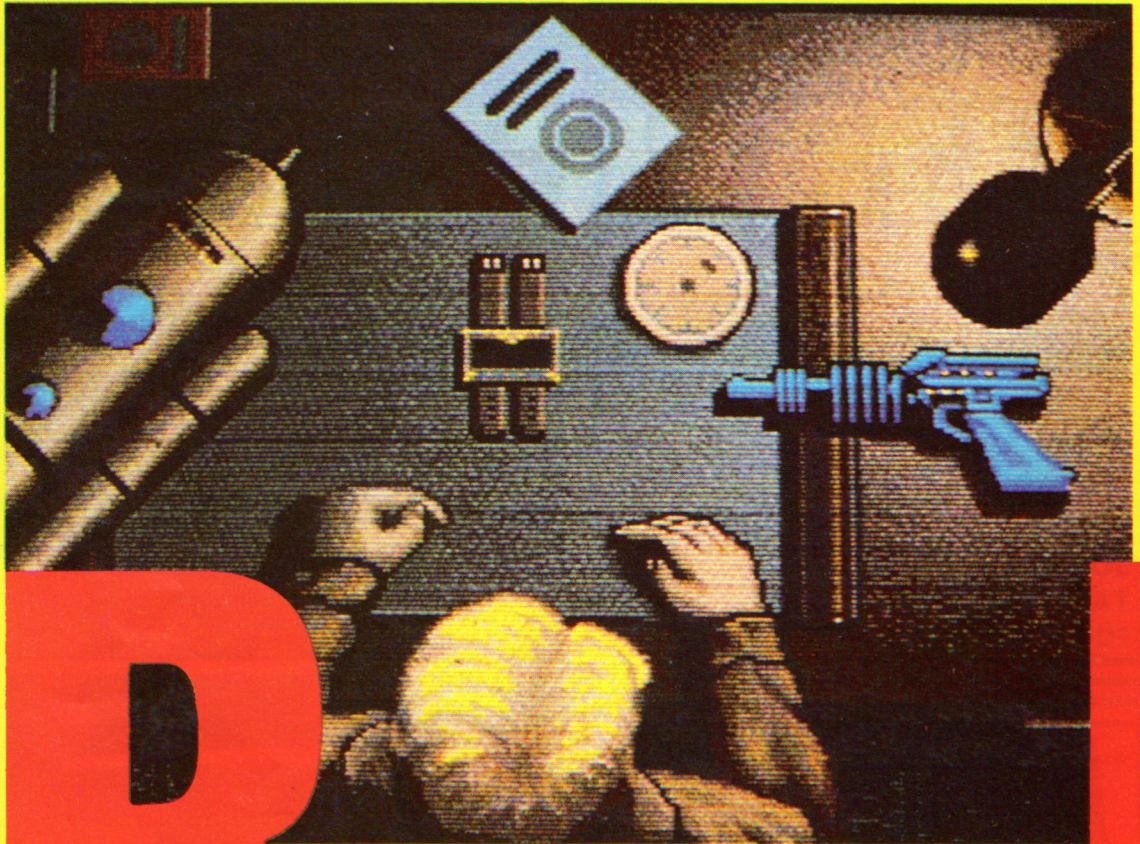


Rocket Ranger è una celebrazione del Saturday morning B movie. L'istituzione americana che ha riempito la fantasia di intere generazioni con i suoi sgraziati metal men, navi spaziali immonde e trame sempre lasciate in sospeso che ti costringevano a vedere la puntata successiva nella settimana seguente. Eugene Lacey ha parlato con il capo della Cinamaware, Bob Jacob, di questo gioco e dei progetti della società per il 1988 e per il futuro più lontano.

Commander Cody è lo spavaldo eroe dell'ultima produzione della Cinemaware. Si tratta di un gioco di arcade con avventura con un mucchio di grafici di alta qualità, a livello di

quelli che hanno reso famosa la società quando è stato lanciato Defender of the Crown, l'anno scorso.

Siamo nel 1940 e Cody è seduto solo nella sua casa nel New Jersey quando gli si presenta un'orrenda visione del futuro. Un mondo in cui il risultato della Seconda Guerra Mondiale è molto diverso da quello che conosciamo. Un mondo nel quale vincono i Nazisti. La svastica è appesa alla Casa Bianca e tutto il mondo è sotto la tirannia dei Nazisti. Commander Cody deve tornare indietro nella storia e cambiare il corso della guerra. Uno dei tuoi primi incarichi è di incontrarti con lo Zeppelin.

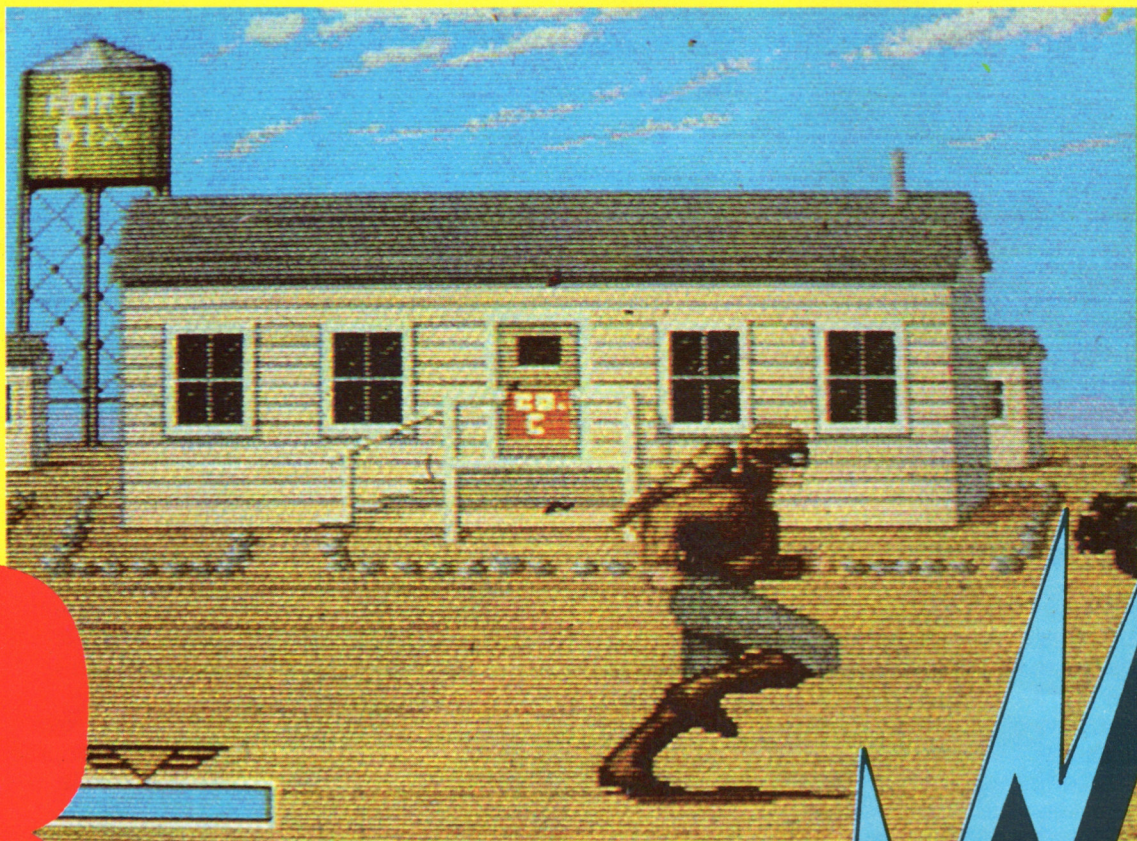


ROCKET

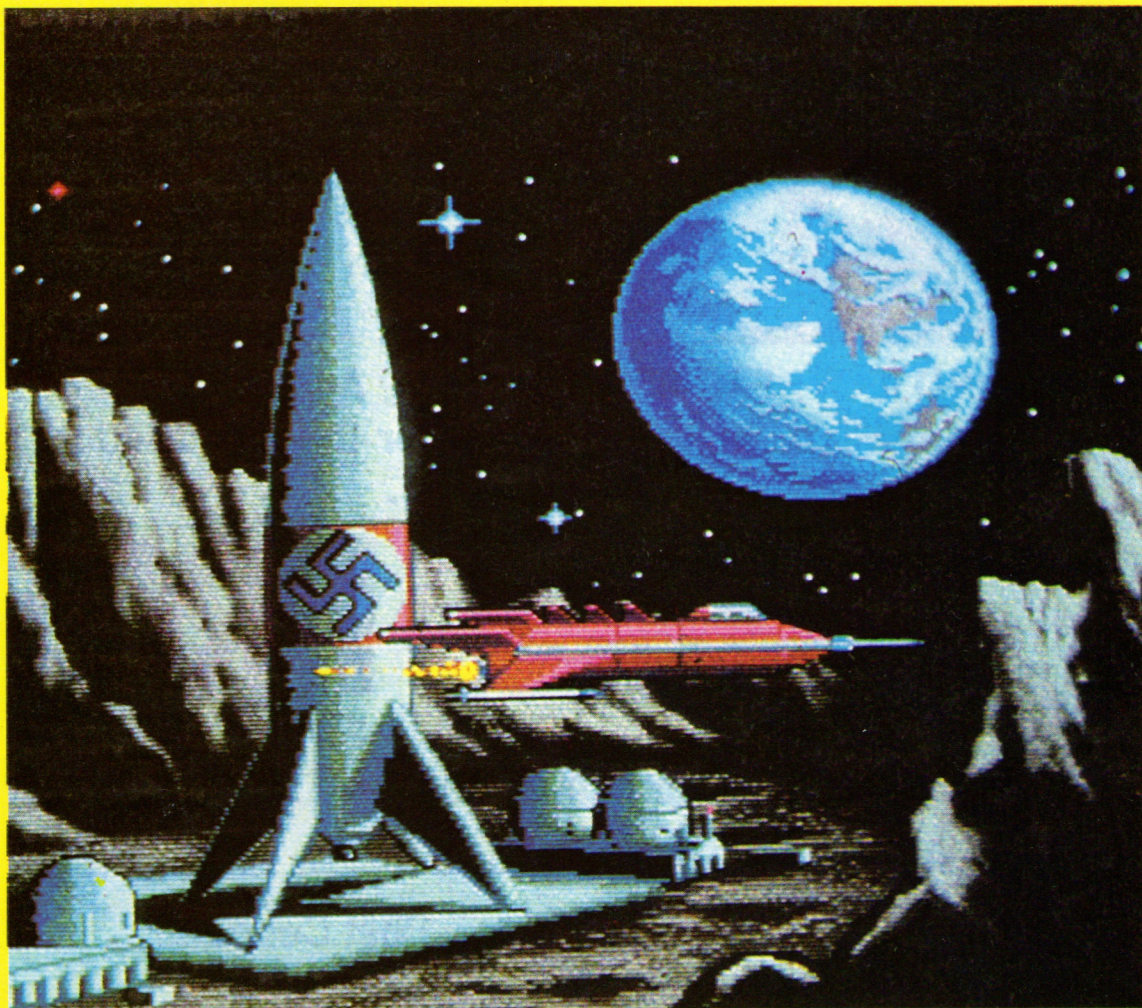
Cody è stato scelto per questa operazione perché è amico della sorella di uno scienziato che è stato rapito e sta per essere interrogato dai Nazisti.

Per portare a termine il gioco con successo devi volare fin sulla luna. La fonte della potenza militare nazista è un metallo speciale chiamato "lunarium", che viene estratto dalle miniere da un gruppo di schiave femmine. Gli uomini non possono toccare il "lunarium" perché li indebolisce fino alla morte. Zombi femmine sulla luna? Beh, l'ho detto che era una celebrazione dei B movie. Per poter completare questa parte del gioco devi localizzare sei pezzi di un razzo dirigibile e assemblarli.

I tuoi agenti perlustrano la terra alla ricerca dei vari pezzi del dirigibile, e i loro movimenti sono visibili sulla cartina mondiale, che costituisce uno degli schermi principali del gioco. Le schiave lunari dei nazisti non hanno nessuna voglia di liberarle perché sono alleate ai nazisti. Ti potrà capitare di dover combattere contro di loro sulla luna, vista la situazione. Nel gioco ci sono sequenze di arcade, e anche la strategia del cambiamento della storia. Una di queste sequenze di arcade è un eccellente Space Harrier come sfida shoot'em up. Armato di un fidato laser con la potenza impacchettata sulla schiena, Commander Cody deve volare contro le ondate di attacchi di



RANGER



Messerschmidt.

Un'altra sequenza di arcade è un pezzetto di beat 'em up con una guardia tedesca. Alla Cinemaware si sono proprio divertiti per l'animazione di questo combattimento. Bob Jacob si vanta: "Ci sono più di 60 strutture di animazione negli otto movimenti possibili utilizzabili nel combattimento con la guardia".

Jacobs ritiene addirittura che i grafici e il movimento di Rocket Ranger siano meglio di qualsiasi altro loro gioco precedente. "È a miglia di distanza da tutto quello che abbiamo fatto fino ad ora", dice.

E difende anche il gioco in se stesso, disapprovando le critiche fatte ai giochi precedenti per la mancanza di giocabilità.

"In fatto di profondità, in Rocket Ranger c'è molto di più. Siamo riusciti ad incorporare più possibilità di gioco grazie ad un break-trough

unico in Cinemaware per il caricamento dei dati sull'Amiga. Possiamo semplicemente caricare quattro volte tutti i dati, molto più rapidamente di prima.

La maggior parte di questa capacità nuova è utilizzata negli effetti sonori e nel discorso estensivo digitalizzato incorporato nella sequenza di richiesta.

La Cinemaware chiama il suo sistema discorsivo "Real talk" e non è difficile capirne il perché. Numerose frasi sono espresse con un tipico accento tedesco quando l'ufficiale interroga Cody e la sorella dello scienziato.

"Giocherete per la vostra insolenza" dice, quando Cody dà una risposta tagliente a una delle sue domande. Oppure "Dimostraglielo un po' a uno dei suoi assistenti mentre discutono le torture che possono essere inflitte ai nostri ostaggi.

Per aiutarlo nella sua ricerca, Commander Cody è stato fornito di un buon numero di particolari futuristici che possono servirgli nelle sue battaglie contro i Nazisti. Un monitor da polso gli permette di comunicare con i suoi agenti, mandare messaggi di S.O.S. e selezionare i luoghi dove deve essere portato. L'arma a raggi di Cody dà degli effetti sonori digitalizzati interessanti quando è utilizzata contro un obiettivo. "I suoni che senti quando un aereo tedesco viene abbattuto, sono il rumore vero di macchine guaste, registrato all'aeroporto di Los Angeles che è giusto sulla strada dell'ufficio" spiega Jacobs.

Rocket Ranger è, in conclusione, uno dei più grandi giochi per il computer mai studiati. "Sarà venduto in due dischi che contengono non meno di quattro megabyte di dati".

Ma se ti sembra che suoni molto importante, questa versione per l'Amiga è solo un terzo delle dimensioni di una versione "C.D.I." già pronta per essere disegnata negli studi soleggiati della Cinemaware in California. Questa versione girerà su un nuovo tipo di sistemi

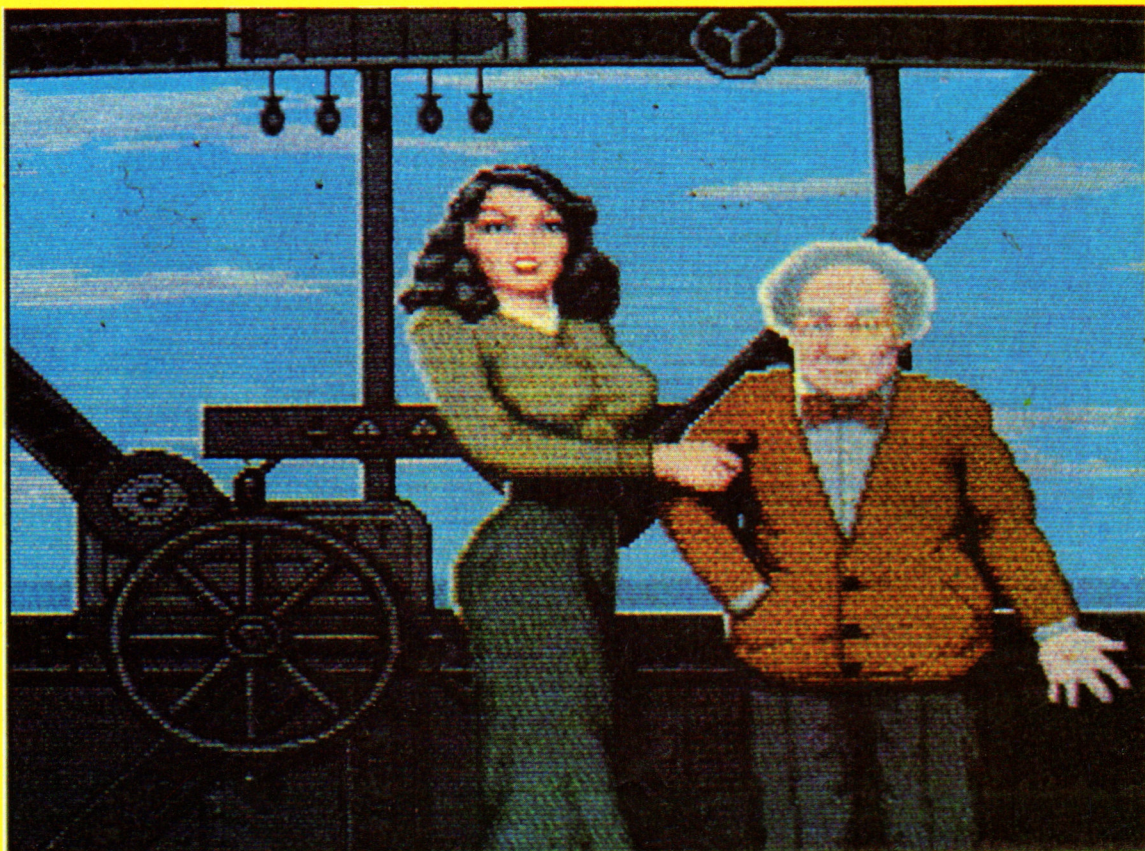
di divertimento che sta per essere sviluppato da un consorzio di produttori giapponesi insieme alla Philips - primi pionieri del divertimento con dischi interattivi.

Non si sa ancora come funzioneranno questi dischi, ma si pensa che gireranno con macchine a 16 bit.

Una cosa è chiara, con gente come la Cinemaware e l'Electronic Arts, che ci parlano ora apertamente del lancio di software per questi sistemi, stanno per scoprire l'affare.

L'arrivo del CDI è naturalmente fatto su misura per compagnie come la Cinemaware, che presentano grafici convincenti e personaggi ben dettagliati e sviluppo della trama. Anche senza le campane e il richiamo della versione C.D.I., Rocket Ranger è un gioco adatto a catturare la fantasia di giocatori di tutto il mondo.

Non è solo per la piccola élite di possessori di un Amiga, è stata promessa anche la versione per il 64 in due dischi con "tutta la giocabilità e la grafica della versione per l'Amiga" e per l'MSX.

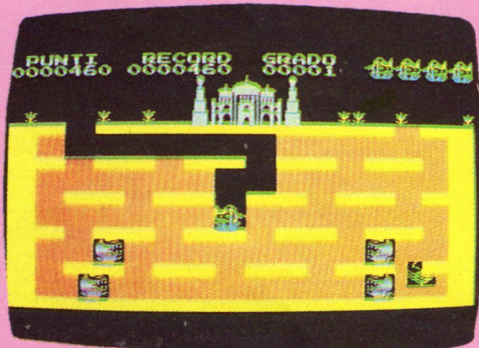


KRIOX

Questa strana macchina perforatrice possiede un getto di liquido congelante molto utile per uccidere i dexioniani e i kitoniani, terribili mostri che popolano il sottosuolo in corrispondenza di un grande palazzo di cui è difensore. I kitoniani non sono molto pericolosi perchè si muovono verticalmente ma lasciano alle proprie spalle degli ammassi di terra che rallentano i movimenti di Kriox. I dexioniani attaccano Kriox molto abilmente raggiungendolo ed investendolo con il loro getto di fuoco, il loro intento è di penetrare all'interno del palazzo, per questo Kriox deve necessariamente distruggerli immobilizzandoli con il getto congelante ed in seguito colpendoli con la punta dopo aver preso la rincorsa. Fate attenzione perchè sia i vostri movimenti che quelli dexioniani vengono rallentati in caso di tunnel pieno di terra, in caso contrario il nemico potrebbe fare delle brutte sorprese.

TASTI

JOYSTICK O TASTI DI CURSORE



CROSSING

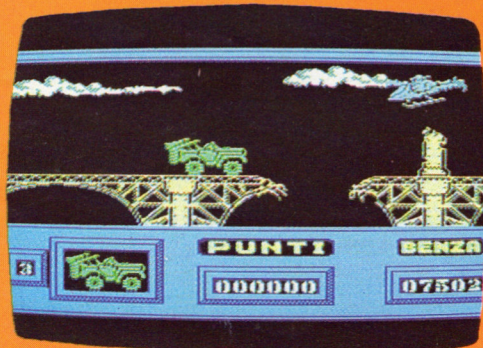
Appartenete ad un corpo speciale utilizzato per le missioni più pericolose. Gli agenti segreti della vostra nazione hanno scoperto che le forze armate nemiche hanno nascosto in una cassaforte nel loro quartier generale degli importanti segreti militari, che potrebbero cambiare, se scoperti, l'esito del conflitto in corso. Scopo del gioco è raggiungere l'edificio del comando nemico attraversando giungle, deserti, usando differenti mezzi di trasporto e varie armi. Nella prima fase dovrete raggiungere la base degli elicotteri nemici, evitando gli autotreni e gli aerei nemici, saltando quando il ponte è interrotto. Rubato un elicottero dovrete evitare i caccia, inviati per fermarvi, i sottomarini e le torrette contraeree. Ricordatevi di cercare gli eliporti per i rifornimenti. Giunti all'eliporto nel mezzo della giungla dovrete proseguire a piedi e superate anche le difese più interne, giungerete finalmente al quartier generale. Intrufolatevi e cercate la cassaforte, stando ben attenti a non farvi prendere. Se riuscirete ad arrivare a questo punto della missione dovrete usare tutte le vostre qualità per portarla a termine, perchè sarà difficilissimo, ma la riuscita è essenziale per la vostra nazione.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

- 1 scelta tasti
- 2 joystick
- 3 inizio gioco
- 4 musica sì/no



BAD BOY

Come avremmo potuto scegliere un personaggio diverso dal temibile Pierino?! Ebbene, in questa avventura il terribile Pierino, peste di indiscussa fama, si è lanciato dall'aereo, sul quale viaggiava con i genitori, nella foresta australiana usando come paracadute i suoi mutandoni di tela. Si diventerà come un matto nel fare i dispetti a tutti gli animali della foresta ed inoltre, anche per difesa personale, raccoglierà molte noci di cocco per lanciarle contro ogni essere che potrebbe fargli del male. Il nostro noioso amico possiede due sole tasche nelle quali riporrà, automaticamente ed in modo separato, oggetti difensivi ed oggetti utili in determinate occasioni o solo capaci di creare disturbo a qualcuno. Visto che le due tasche di Pierino non sono enormi, potrete scegliere un oggetto e cambiarlo con un altro se volete; cercate di essere furbi per riuscire ad usare al meglio ogni oggetto trovato perchè potrà essere sicuramente utile in qualche occasione; ad esempio il barattolo di olio potrà essere utile per fare dispetto a Tarzan che è aggrappato ad una liana... Beh, non mi resta altro che raccomandarvi di non far cadere Pierino nelle mani di suo padre, atterrato anch'egli alla ricerca del suo impossibile figliolo!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

F	fine del gioco
P	pausa del gioco
M	controllo musica



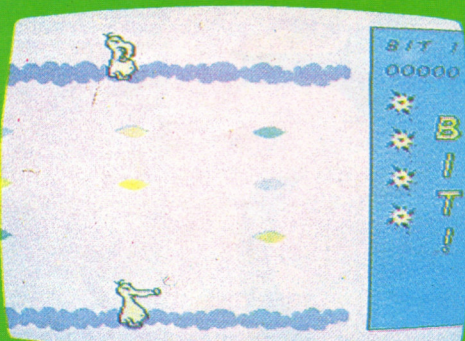
BIT!

Molto molto lontano esiste il pianeta Bit, dove ognuno e ogni cosa viene chiamata Bit e le persone sono perciò più che confuse. Gli abitanti di Bit sono tutti piccoli e grassi e pelati con un grugno lungo, stanno seduti per la maggior parte del loro tempo e mangiano, ma ogni anno organizzano tra i cloni più belli e capaci una battaglia al grande gioco di Bit. Sgambettando dietro a nubi di vapore colpiscono una palla con i loro nasi avanti e indietro. La palla sparisce in un buco nel cielo e riappare da un'altra parte dello stesso colore. Ma anche se gli abitanti sono grassi e puzzolenti, sono molto molto veloci. Vuoi sfidarli nel loro stesso gioco o ti arrendi subito pensando che siano troppo bravi per te? Gioca da solo contro il tuo MSX o con un amico.

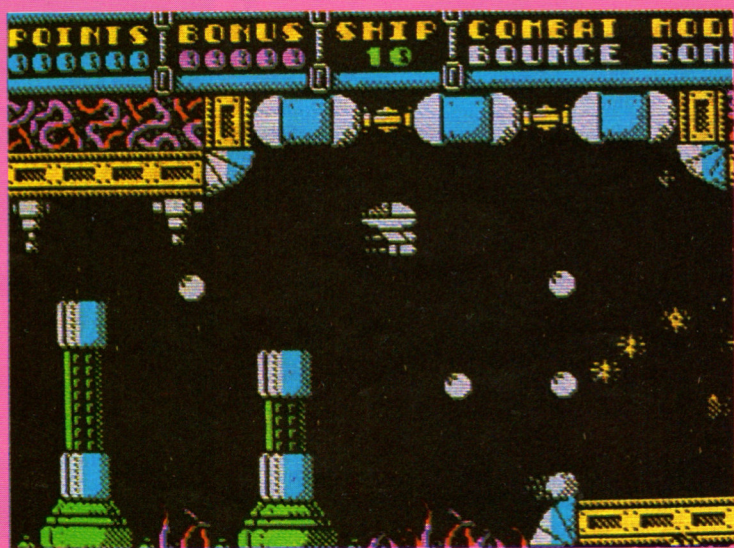
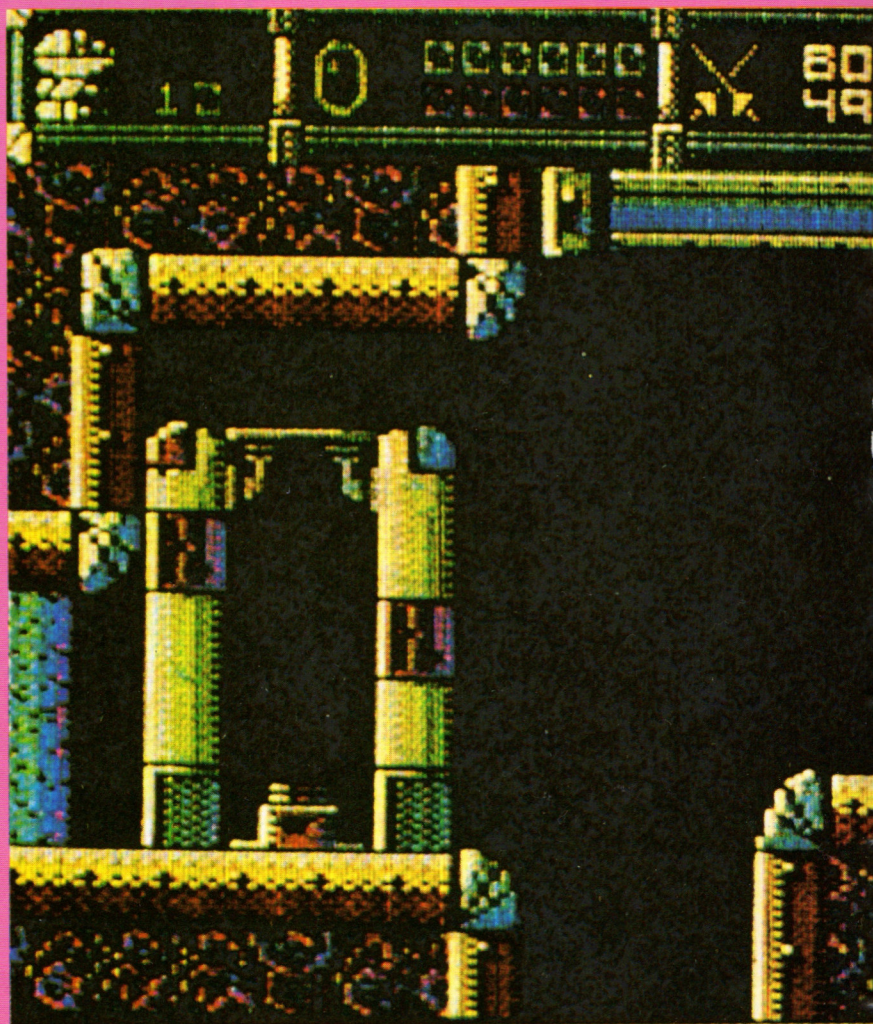
TASTI

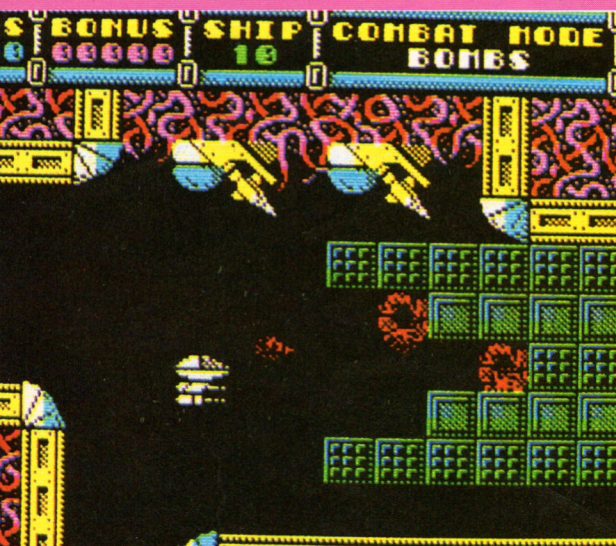
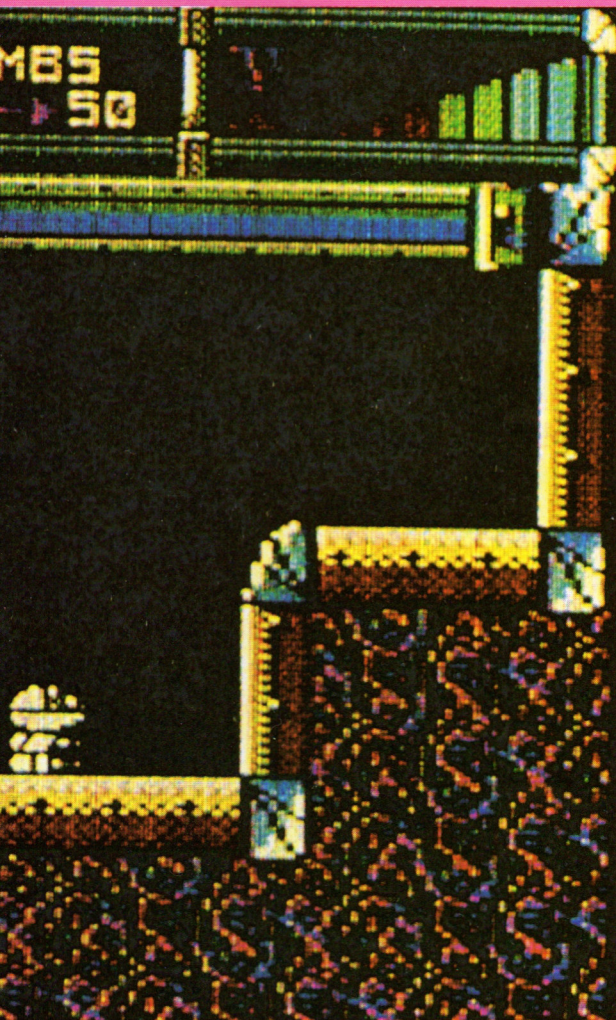
JOYSTICK PORTA 1, 2 TASTI DI CURSORE

1	1 giocatore contro MSX
2	2 giocatori
SPAZIO/ FUOCO	bit



CYBERNOID





D'accordo, ammettiamolo, **Exolon** era il miglior gioco del 1987. Era il migliore per giocabilità, con grafici favolosi e un colore ottimo senza troppi contrasti: era il meglio fra i prodotti del suo genere.

Cybernoid e l'**Exolon II**. Dal punto di vista della trama è forse un pochino meno originale ma riprende i grafici di Exolon un gradino o due più in alto e li mette in uno spazio di schermo di shoot'em up in movimento di proporzioni veramente distruttive.

Cybernoid è una macchina da guerra, una navicella spaziale ultra potente che ha solo voglia di prendere orde e orde di cose dall'apparenza aliena. Perché ucciderli? Com'è la trama? Chi se ne occupa? Supponiamo solo che siano passati davanti a te alla coda dell'autobus, o qualcosa di simile.

Cybernoid aumenta in potenza di fuoco man mano che il gioco avanza. Se sopravvivi, scopri nascoste negli angoli più bui dello schermo, alcune delle armi più potenti e distruttive che si siano mai viste in un gioco per il computer. Tutto comincia bene con una terrificante mazza elettrica che distribuisce intorno a te la tua forza spaziale lasciando dietro di lei una gran quantità di scintille. In questo gioco, le esplosioni sono migliori di quelle di Exolon perché le varie cose si frammentano in una immensa quantità di pezzi multicolori.

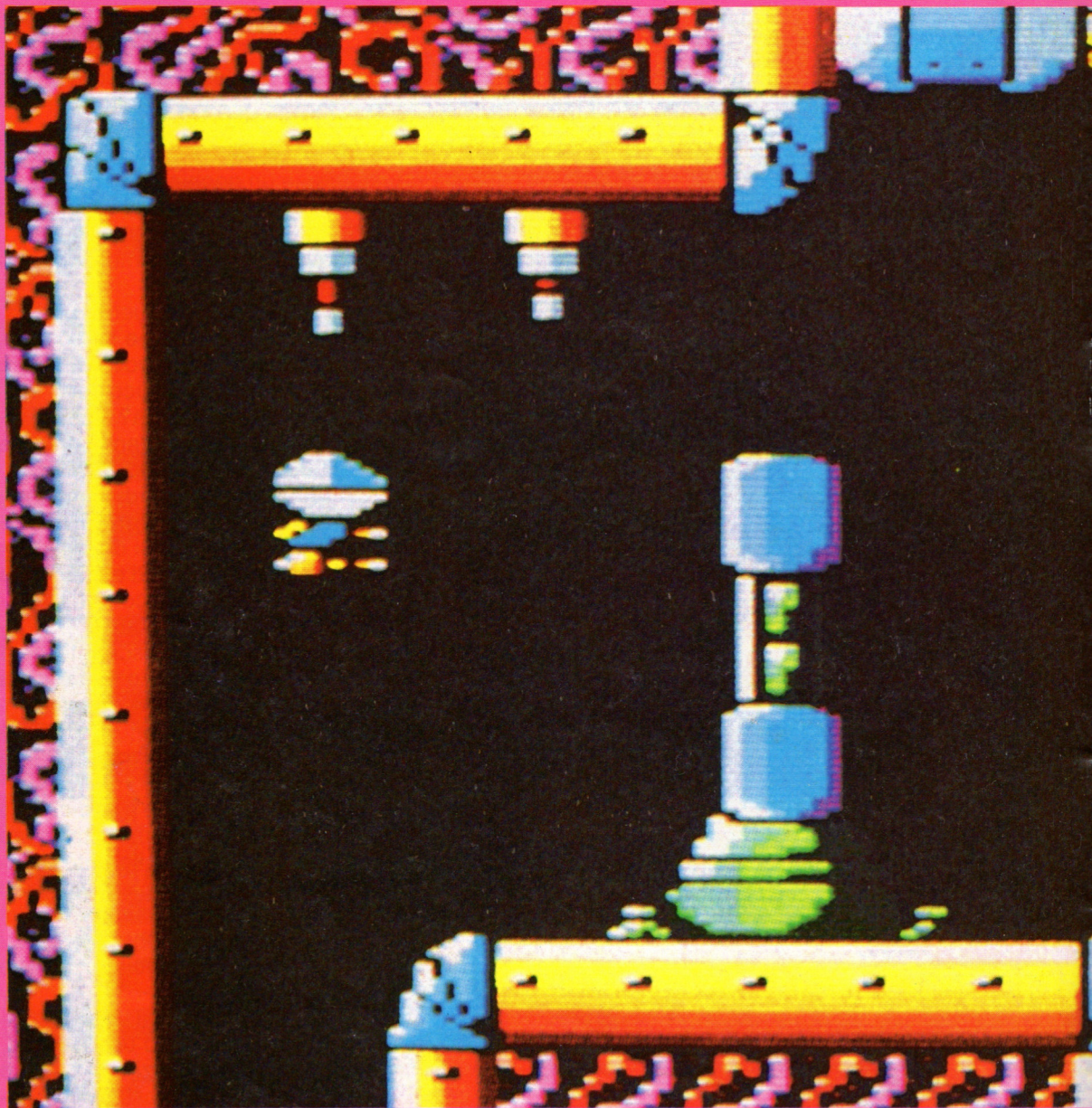
Ma c'è di più. Gli alieni arrivano a decine con aspetti completamente differenti. Alcuni sono minuscoli e possono essere facilmente colpiti con i laser standard, altri però sono giganti mostruosità, e quegli affari che sembrano dei nidi di vespe sono particolarmente pericolosi e anche mortali in quanto lanciano bombe mortali che rimbalzano.

Una parte del gioco mi ricorda il vecchio **Caverns of Mars**, che non è certo un disonore, e a volte man mano che avanzi con il gioco devi aggiornarti su alcuni degli ostacoli più conosciuti del gioco di arcade, piccoli canali nei quali devi passare con una precisione estrema e tempi che spaccano il secondo.

Per il wimpish esiste una opzione speciale che ti porterà sano e salvo per i primi schermi, ma c'è un problema, continua a girare. Se lo utilizzi solo per i primi passaggi, sarai poi abbastanza pronto quando il gioco comincerà a proporti le parti più complesse?

Si tratta veramente di un gioco piacevole, e puoi studiarti poco per volta le strategie per le giocate successive. Alcuni tipi di bombe vo-

segue



lanti seguono delle traiettorie e superano tutti gli ostacoli, cosa veramente difficile in effetti. Alcuni, da qualche parte lo risolvono completamente in due ore ma la media richiede giorni e giorni di allenamento e ricerca. Già gioco dell'anno? Potrei scommetterci. Ha tutto quello che aveva **Exolon** ma è più complesso ed i grafici sono migliori. **Cybernoid** è anche senza dubbio il gioco più distruttivo che io abbia mai visto. Credo che tutto questo rappresenti una rac-

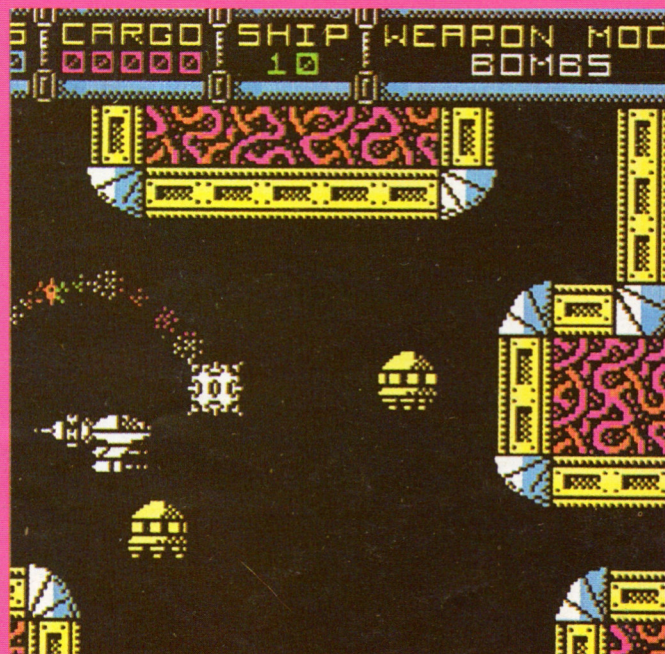
comandazione eccezionale, non sei d'accordo? Il miglior shoot'em up con schermo in movimento che io abbia mai visto. Un ottimo successore di **Exolon**.

LE ARMI

Bombe: adatte per le grosse installazioni possono essere comandate.

Mine ad impatto: fatele cadere per prendere in trappola i nemici meno furbi.

Scudo: per un po' di tempo diventi invincibile.



Bombe a rimbalzo: sibilano in giro per lo schermo: assolutamente impossibili da controllare, ma grandiose da vedere!
 Investigatore: cattura tutti i brutti ceffi.

TRUCCHI E SUGGERIMENTI

* La mazza è nel secondo schermo. Cerca di far saltare l'installazione e poi prendila subito piuttosto che andare altrove perché potresti venire ucciso!

* Nel primo schermo da destra a sinistra resta basso per poter prendere le attrezzature e poi comincia a sparare. E non smettere.

* Quando raggiungi il primo ostacolo di tre canali, stai attento e mettili nella posizione giusta con molta precisione, un pixel fuori dalla posizione ti farebbe saltare!

* Guardati bene intorno per scoprire dove sono le armi, alcune sono un po' nascoste.



Proprio quando uno crede che l'ondata dei cloni di **Gauntlet** sia finita... **Gothick** è la solita minestra: mago cattivo, dominio tirannico, crudeli sicari dappertutto. L'eroe deve liberare il mago buono - un pezzetto per volta! È ovvio che scoprendo tutti i pezzi del mago e rimettendoli insieme nel mondo torneranno pace e serenità. Il giocatore può scegliere se mettersi nei panni del poderoso Olaf oppure in quelli della piccola Olga, che più che ai muscoli si affida alla magia.

Nella miglior tradizione di questo tipo di giochi, c'è una veduta a volo d'uccello di sale e corridoi. Le direzioni di movimento sono quattro. Ciò che troverete in giro da raccogliere si divide grosso modo in due categorie: oggetti e pozioni. Troverete cibo per ripristinare la vostra energia vitale, oro che si può tramutare in cibo, forza magica, farete piene di frecce e fiamme. Premendo la barretta spaziatrice, appare lo schermo situazione - che è un modo intelligente di non ingombrare lo schermo principale dell'azione con la lista di ciò che avete preso e di come esso influenza la vostra situazione, oltre a mostrare a che punto siete del gioco e a permettervi di scegliere ar-

mi e oggetti magici. Le armi sono tre: frecce, saette e palle di fuoco. Le frecce vengono semplicemente tirate nella direzione in cui siete orientati. Le saette sono armi magiche, e ballonzolano in giro finché non trovano il proprio bersaglio. Le palle di fuoco sono le armi più spettacolari: nello schermo situazione potete programmare la loro potenza, usando più o meno magia, e quando colpiscono riescono anche ad abbattere i muri!

Ci sono poi cinque oggetti magici da raccogliere, e in grado di produrre strani effetti. L'anello dell'invisibilità non richiede spiegazioni; il Camaleonte permette all'eroe di trasformarsi in un oggetto; il Doppleganger lo trasforma in una creatura; il Tristo Mietitore uccide le creature, la testa di Medusa le paralizza.

E dunque, che dire di questo gioco rispetto agli altri cloni di **Gauntlet**? Di sicuro è un gioco molto ricco e non privo di idee brillanti — però non ha il ritmo trascinante di **Gauntlet**, non dà la sensazione di lottare contro il tempo. Chi già possiede **Dandy**, **Druid** o **Gauntlet** potrà probabilmente permettersi di trascurarlo.

Gothik



NIKY

Anche per le formiche è difficile sopravvivere e portare a casa il pane quotidiano. Questa volta il tuo insolito compito consisterà nell'aiutare Niky a raccogliere la maggior quantità possibile di cibo da riportare nel formicaio per accumulare le riserve necessarie durante l'inverno. Girovagando in un giardino quasi del tutto privo di pericoli dovrai prendere tutti i cibi a base di zuccherina che troverai sul tuo percorso, dalla caramella alle banane, fragole e così via. Inoltre dovrai salire sugli alberi e saltando sui punti luminosi dovrai divorare tutti i rami, come se stessi potando. Ma attento a non stare sul lato sbagliato del ramo o precipiterai a terra uccidendoti. Fai attenzione alle pozze d'acqua, perchè Niky non sa nuotare ed evita i colpi dei pochi estranei ostili.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO mangia



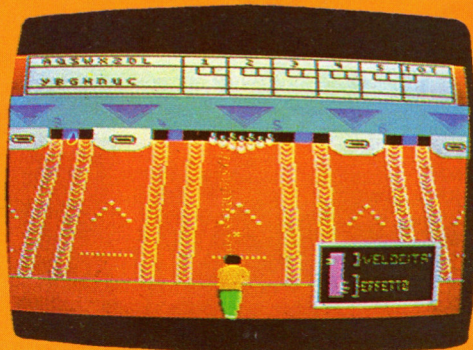
BOWLING

Ahh! Finalmente un bowling da giocare in ciabatte tranquillamente a casa vostra senza che dobbiate cambiare le scarpe. Potrete provare la vostra abilità di giocatore di bowling con tre differenti categorie di gioco ed inoltre potrete sperimentare anticipatamente il campo in modo da prendere confidenza con l'effetto, i birilli e qualsiasi cosa in grado di migliorare le vostre qualità di gioco. Prima di gareggiare con qualche altro esperto dovrete formare delle squadre che consentano un gioco di gruppo come per il bowling reale. Per lanciare la palla spostate l'omino a destra o sinistra e dopo aver mosso il joystick verso l'alto, per la selezione del mirino, potrete calibrare la vostra mira. A questo punto premete fuoco e vedrete sull'indicatore VELOCITA'/EFFETTO una barra bianca muoversi verso l'alto, voi premete fuoco quando la stessa si troverà nella banda per la scelta della velocità poi attendete che ritorni dalla parte destra e premete ancora fuoco questa volta per scegliere la quantità di effetto da dare alla palla durante il lancio. Siate prudenti nel prendere la palla perchè non sarebbe affatto bello lanciarla quando le dita si sono incastrate nei fori...

TASTI

JOYSTICK E TASTI DI CURSORE

CTRL + STOP torna al menu



DIN DON BOBBY

Con il cambio di stagione, l'avvento cioè della stagione fredda, e l'inizio della scuola hanno inizio per i lavoratori dei grandi magazzini delle giornate infernali a causa del grande numero di clienti che si avvicendano negli acquisti. Al termine di ogni giornata poi ogni cosa deve però tornare al suo posto, anche se sembra che tutto sia stato travolto da un ciclone. Nel nostro magazzino è assunto

Bobby che dovrà, al chiudersi delle porte e all'abbassarsi delle saracinesche, raccogliere tutti gli oggetti sparsi. Ma Bobby ha degli amici dispettosi che questa volta hanno deciso di impedirgli di compiere il suo lavoro ostacolando in vari modi soprattutto colpendolo con vari oggetti.

Sarai capace di aiutare Bobby a finire entro mattina?

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

SPAZIO/

FUOCO

inizio gioco



CALCIO

Finalmente l'entusiasmante gioco del calcio anche per MSX! Molti di voi, avendolo atteso per molto tempo e non essendo capaci di frenare

l'entusiasmo, avranno già caricato il gioco senza leggere le istruzioni. Il gioco in questione non necessita di molte spiegazioni perchè è esplicito in ogni sua fase. Potrete stabilire se giocare contro il computer o contro un vostro amico, la durata di ogni tempo ed in caso di partita contro il computer anche il livello di difficoltà. Spieghiamo per prima

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

porta avversaria se premuto per più tempo. La direzione nel tiro in porta è controllata calciando la palla mentre la freccia, alle spalle del portiere, è posizionata nella posizione desiderata. Potrete controllare il vostro portiere muovendolo nella direzione voluta e premendo spazio per farlo tuffare verso la palla. Un'ultima cosa, non fate fare brutta figura alla nostra Italia!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



INFILTR

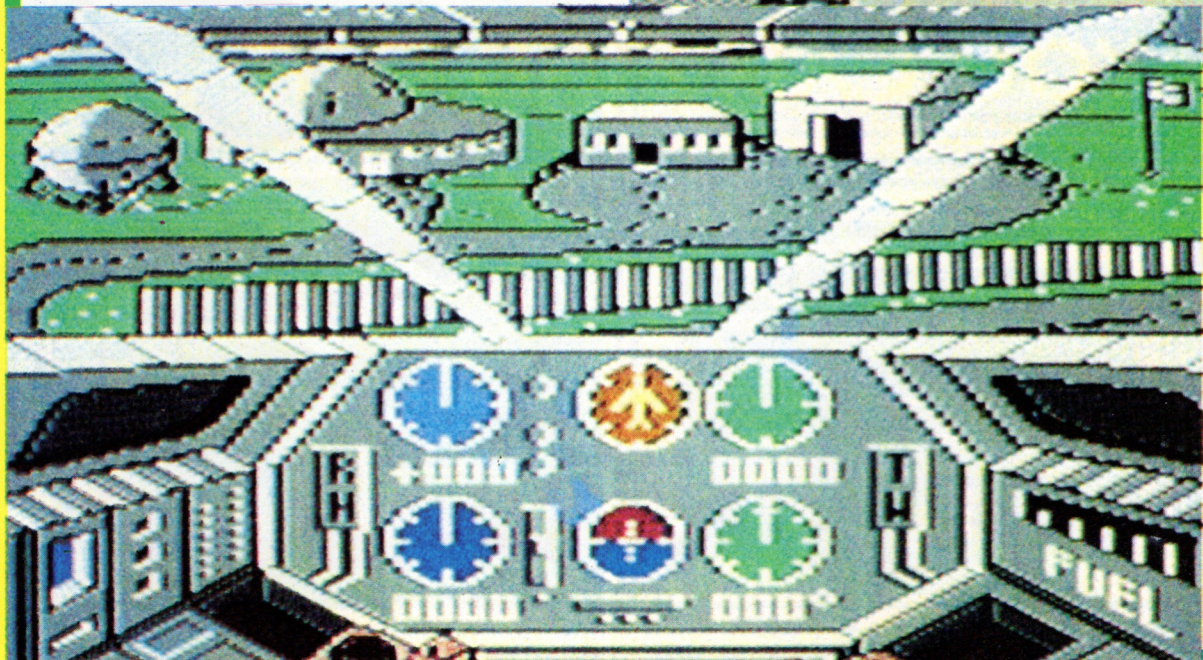
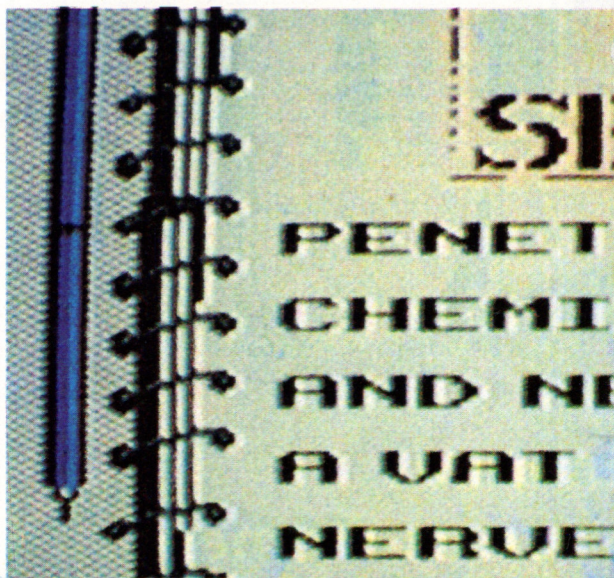
Infiltrator II è la continuazione della storia di Mad Leader che è diabolicamente deciso a dominare il mondo.

Al nostro eroe, Johnny 'Jimbo baby' McGibbits, è stato assegnato un compito molto importante: distruggerlo!

Ed ecco una breve descrizione di questa missione particolarmente complessa...

Come Johnny, il tuo compito è di pilotare un elicottero al di là delle linee nemiche verso una destinazione che ti è stata specificata, completare con successo un incarico fondamentale che ti è stato dato contro le installazioni di Mad Leader e tornare sano e salvo con il tuo elicottero alla Home Base. Devi ripetere l'andata e ritorno tre volte ma le destinazioni e gli incarichi sono diversi da quelli che abbiamo appena descritto.

Nella missione uno devi ricercare le installa-



ATOR II

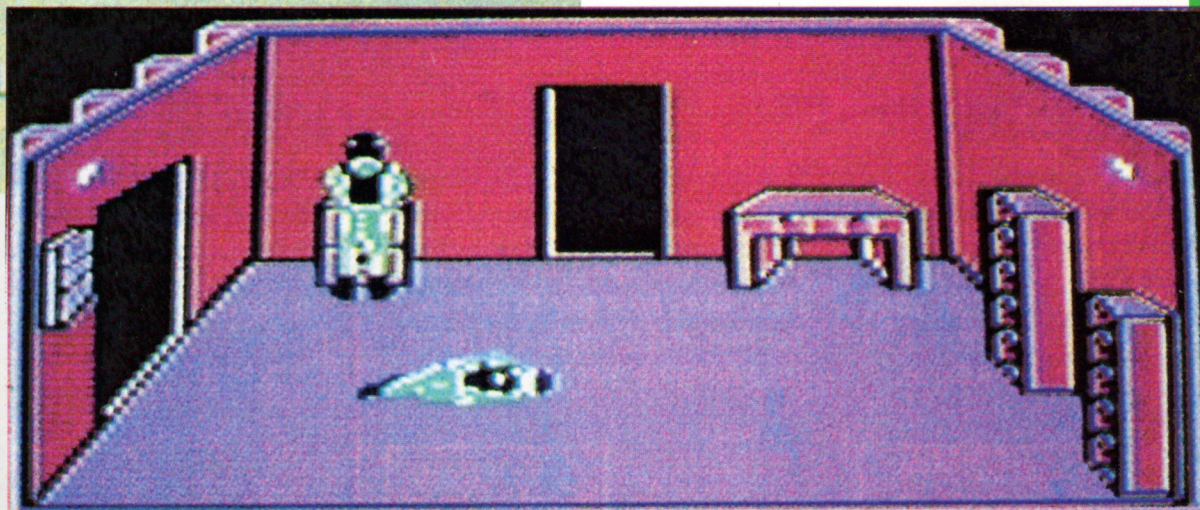
TOP
SECRET
RATE HIS
CAL LABS
UTRALIZE
OF DEADLY
GAS!

zioni dei laboratori chimici di Mad Leader, nelle quali vengono prodotti i barili di gas nervosi mortali. Devi volare fino alle installazioni e distruggere i barili prima che vengano distribuiti in tutto il mondo.

In questa missione la sequenza di volo è opzionale. Ti è possibile evitarla facendo una giusta selezione dal menu della missione che ti appare dopo il titolo del gioco.

Questa selezione non appare però nei menu delle altre due missioni.

In tutte le missioni sei dotato di un dispositivo di selezione essenziale per la missione stessa e che deve essere utilizzato con molta cura e attenzione. Troverai anche ulteriori equipaggiamenti durante il viaggio attraverso i vari complessi, come Granate a gas, Carte d'allarme e Carte di passaggio di sicurezza con le quali potrai entrare nelle zone non au-



YOU ARE SEARCHING...

9:2



torizzate dove sono posti gli obiettivi principali, dietro a porte chiuse. La seconda missione è un po' più difficile e dovrai eseguire un paio di numeri speciali per risolvere questo problema.

Ecco cosa devi fare: scoprire tutti i depositi di missili di Mad Leader e disattivare gli ordigni. Devi poi localizzare il suo reattore nucleare e provocarne la fusione, come se fosse un problema!

Dopo che hai trovato i tuoi obiettivi ti viene richiesto di formare un numero di quattro cifre, il codice di disattivazione. Sembra tutto molto semplice ma devi continuamente cercare di indovinare il numero battendolo nel decodificatore del missile e sperare ogni volta di aver beccato quello giusto. Il reattore è molto più facile da distruggere.

La missione tre sembra proprio facile ma si dimostra poi veramente l'opposto. Qui l'obiettivo è di ricercare e scoprire Mad Leader stesso, fargli un piccolo trapianto di cervello (ben dotato il nostro Johnny!) e tornare per la terza ed ultima volta alla Home Base. Per trovare il vero Mad Leader devi usare il tuo apparecchio di esplorazione del Cervello che ti



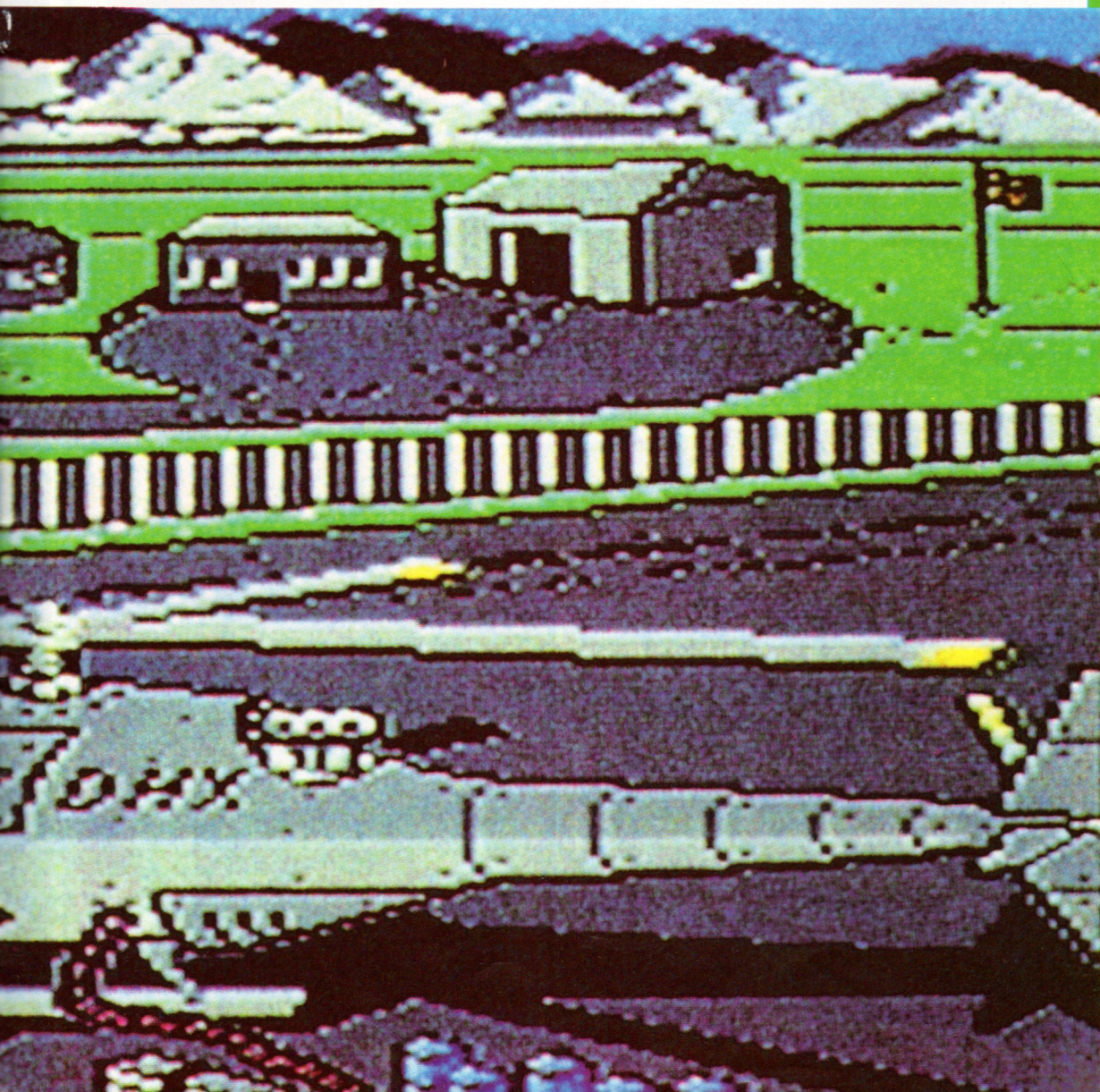
aiuta a determinare l'identità delle varie persone.

Tutti i personaggi saranno seduti su di una seggiola e saranno quindi facili da individuare. Quando sei in sequenza di volo, non è poi molto facile pilotare l'elicottero. Devi tenere bene d'occhio non solo i tuoi strumenti ma anche le forze aeree dei tuoi nemici e degli alleati. Il traffico aereo è in certi momenti molto fitto e se vieni scoperto ti verrà richiesto l'ID. Subito dopo il decollo dovrai programmare il computer di bordo con le coordinate del luogo di destinazione altrimenti rischi di volare alla cieca e senza scopo.

In tutte le missioni fondamentali è importante che tu trovi e utilizzi, correttamente, tutto l'assortimento di carte di sicurezza e di allarme.

La prima cosa che colpisce quando carichi il programma è la sua somiglianza con l'**Infiltrator** originale.

Fra i due non ci sono proprio differenze, a parte il fatto che **Infiltrator II** è più giocabile e ha molti più schermi nei quali devi muoverti. **Infiltrator II** è tuttavia molto difficile e ti può facilmente succedere di averne le scatole piene. **Infiltrator II** non ha, più o meno, nessun difetto, merita solo di essere giocato.



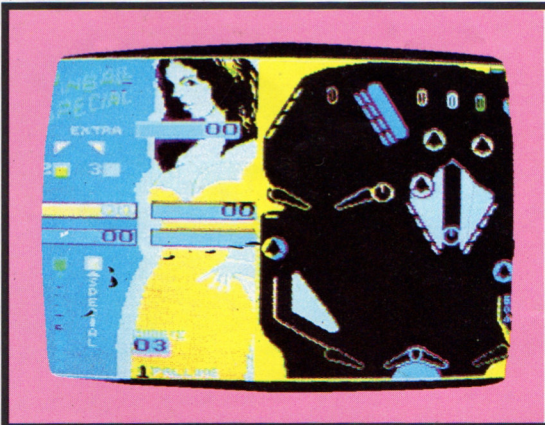
PINBALL SPECIAL

Il gioco dei flipper alcuni anni fa era molto di moda e in quasi tutti i bar dei vari quartieri venivano disputate delle gare settimanali, e il detentore del record, il maggior punteggio, alla fine di questo periodo riceveva un ambito premio. Ora invece questa usanza è caduta in disuso e il record viene segnato solo in poche case gioco e solo per vincere una sfida senza ottenere nulla in cambio. Ma per quanti di Voi desiderano entusiasinarsi in divertenti ed appassionanti partite per giungere a sempre più alte cifre, pubblichiamo questo bel gioco nel quale, non solo avrete la possibilità di far rimbalzare la pallina a destra e a sinistra per il maggior numero di tempo ed ottenere sempre più punti, ma potrete anche costruire il tipo di flipper che più vi piace per allenarvi meglio o anche solo per cambiare.

TASTI

TASTI DI CURSORE

GRAPH CODE	flipper sinistra
P	flipper destra
R	gioco
M	ridefinisce tasti
C	modifica flipper
L	crea flipper
S	load flipper
	save flipper



AIUTO PIPPO

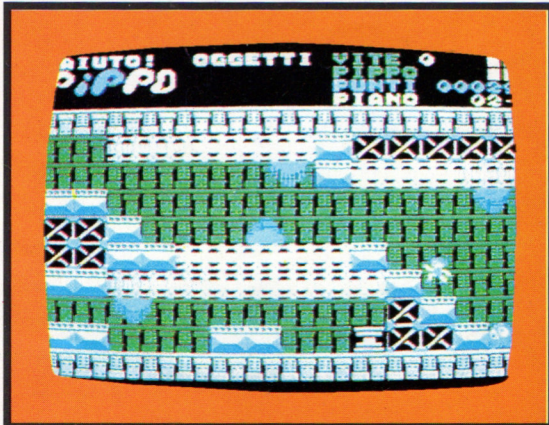
Da quando strofinando la vecchia lanterna trovata in soffitta è apparso il tuo grande amico Pippo, la tua vita nel grande albergo di Metropolis è senz'altro diventata più sicura. Infatti non è raro che gli strani visitatori di passaggio dimentichino spesso e volentieri piccoli strani esseri pericolosissimi alla tua incolumità quando ti appresti a riordinare le stanze. Ma ora grazie al tuo mastodontico e gommoso amico, potrai affrontare questi pericoli senza timori, basterà in caso di bisogno invocare il suo intervento ed egli si preoccuperà di sgombrarti il campo. Potrai anche usarlo come piattaforma per raggiungere gli oggetti più inaccessibili. Stai comunque attento, perchè a causa della sua irruenza, Pippo potrebbe inavvertitamente spiacciarti.

TASTI

JOYSTICK

TASTI CURSORE

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	per chiamare Pippo



AIR PILLOW

Ricordate quel gioco da luna park in cui si devono lanciare dei dischi di plastica, che scivolano sopra un cuscino d'aria, nella porta avversaria? Ecco per voi la versione su MSX ambientata in una stazione spaziale e voi dovrete gareggiare con degli alieni veramente in gamba. Spostandovi a destra e sinistra dovrete recuperare le semisfere (i dischi) per poi lanciarle verso il campo avversario con l'intento di colpire il nemico per stordirlo, in questo modo lo renderete inattivo per qualche secondo e dovrete sfruttare la situazione lanciando il più velocemente possibile le semisfere rimaste dalla vostra parte. Siate molto attenti ai colpi avversari perchè se verrete colpiti rimarrete a vostra volta storditi per qualche secondo, giusto il tempo per perdere la partita! Il gioco si svolge in due set ed ha un limite di tempo nel quale verranno conteggiate le semisfere per parte e verrà data la vittoria al giocatore con meno semisfere, in caso di parità verrà ripetuta la partita con una semisfera aggiuntiva cioè quella dispari che assicurerà un vincitore.

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP ferma il gioco (fuoco per ripartire)

ANTHRAX

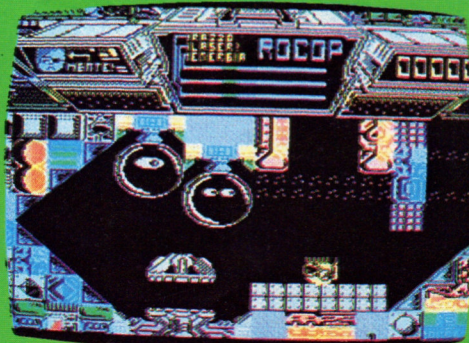
Il perfido stregone di Vulcan era geloso della bravura con cui governavi il tuo popolo e di come di conseguenza eri riamato. Per questi chiari motivi e per altri a noi ignoti, con un sortilegio, è riuscito a rubare la tua mente e a imprigionarla sul pianeta Prigione. L'unico modo che possiedi per poter riportare la serenità tra il tuo popolo caduto da quel brutto momento nel caos più totale, sarà quello di farti teletrasportare sul pianeta Prigione alla ricerca di quello che ti è stato rubato. Ma fai molta attenzione perchè tutto il pianeta consta di una serie di oscuri meandri difesi da lava incandescente, circuiti elettrici, ma soprattutto mostruose creature, tutte cose che dovrai evitare se vorrai sopravvivere.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

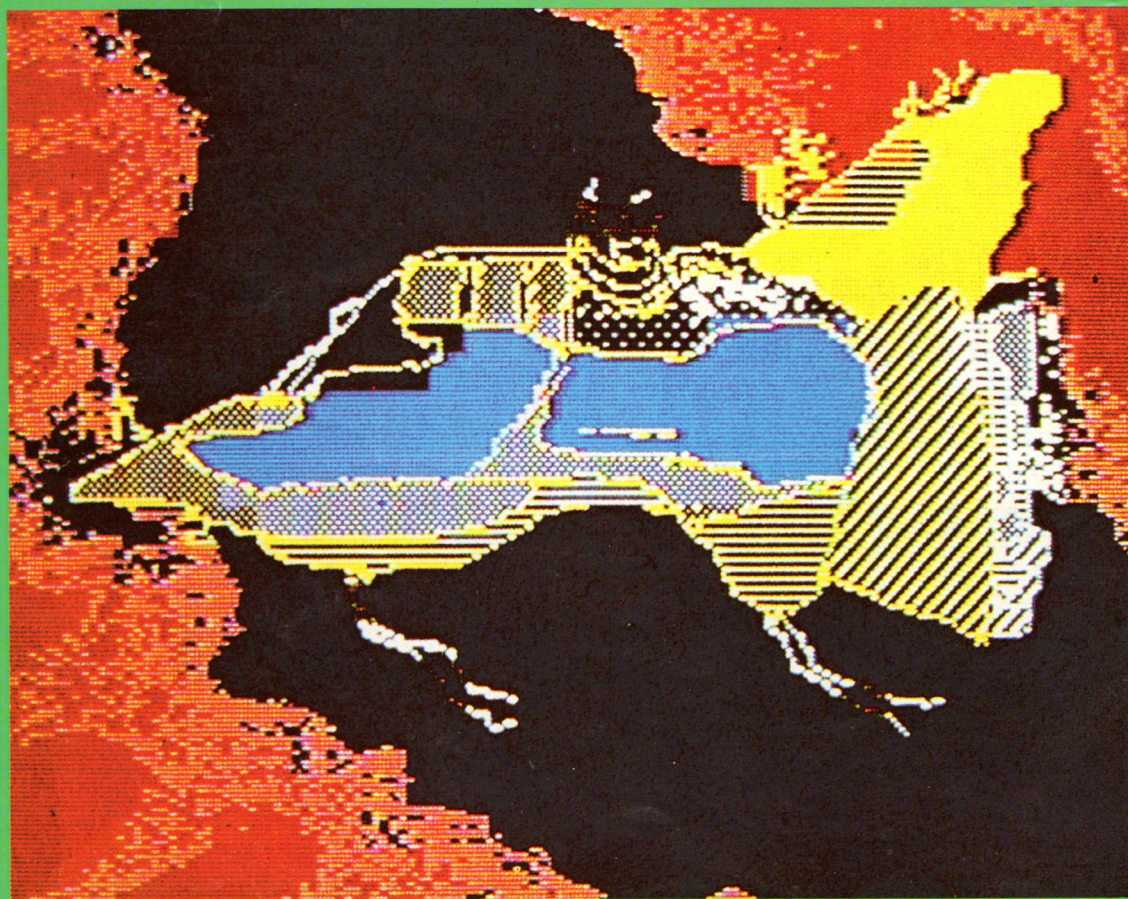
M	sinistra
N	destra
Q	su
A	giù
FUOCO/ SPAZIO	per teletrasportarsi



PENNA OTTICA

La penna ottica 184 della Inkwell ha una linea semplice ed elegante, si inserisce nell'ingresso joystick e ha all'estremità dei cuscinetti sensibili al tocco. Tali cuscinetti rispondono in modo eccellente e permettono di tenere la penna a varie distanze dallo schermo: più lontana è la penna dallo schermo, più ampia è la zona che viene riempita. La penna in sé è certamente efficiente, ma occorre ricordare che una penna ottica vale quanto il software che impiega. Insieme alla penna, la Inkwell Systems fornisce anche il package grafico Flexidraw, un ottimo programma che però ha uno svantaggio: funziona solo nel modo alta definizione, il che concede a ogni blocco un massimo di due colori. In questo modo, colorare le immagini è molto più difficile di quan-

do si usa un modo multicolor. Una volta disegnata la figura, occorre immagazzinarla pri-



CA 184

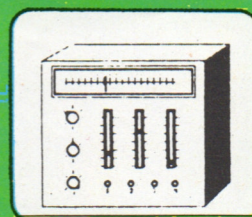
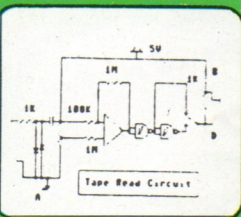
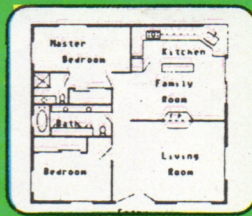
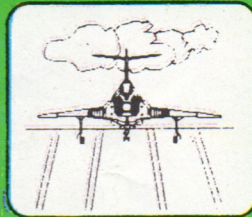
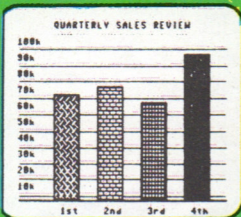
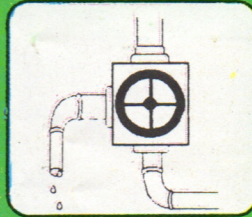
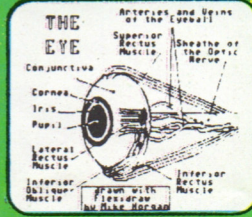
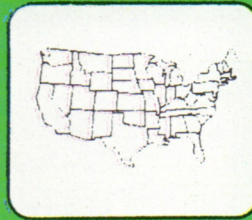
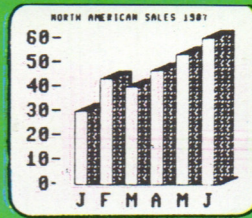
ma di caricare il programma che aggiunge il colore.

Caricato il file della figura nel programma per colorare, la si può colorare un blocco per volta. Il guaio è che quando si ha bisogno di apportare delle modifiche, si deve di nuovo affrontare tutta questa routine di load e save. Se però si ha davvero l'esigenza di usare un modo multicolor, ci si può sempre servire di un altro programma compatibile, ad esempio **Blazing Paddles**.



Rispetto al mouse o al joystick, il grosso vantaggio della penna ottica sta nel fatto che l'utente può disegnare a mano libera sullo schermo come su un foglio. Per schizzare, sono disponibili diversi modi: quello automatico non fa che unire i punti lasciati dalla penna sullo schermo. Si può usare anche un modo filtro per raddrizzare le linee, e un modo retino per unire uno all'altro, gli angoli del blocco. Col primo metodo, gli esiti sono un po' traballanti: il disegno sarebbe più preciso se ci fosse un cursore ad indicare la posizione della penna, poiché a rendere difficili le cose è l'indeterminatezza della distanza tra penna e linea.

Riquadri, curve, cerchi ed ellissi sono estremamente facili da creare, e ci sono quattordici schemi di riempimento con un'opzione per riempire una zona con qualsiasi simbolo tratto dalla tastiera. A compensare la mancanza del cursore, il Flexidraw ha una funzione zoom per disegnare i dettagli più minuti. Se

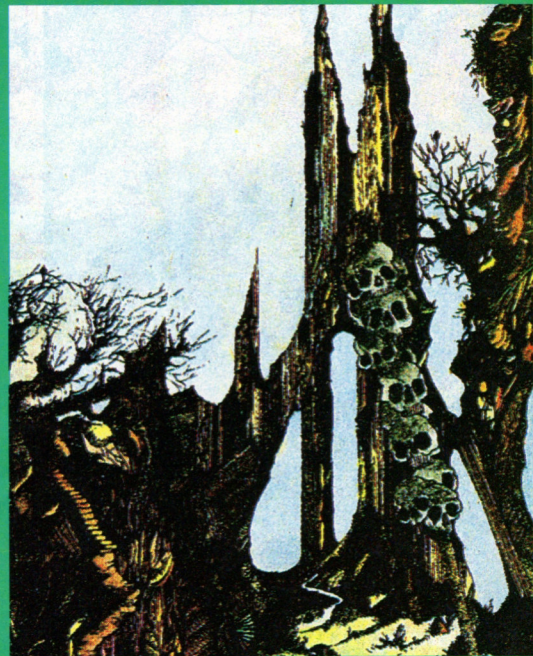


a tutto ciò si aggiungono i multischermi, una varietà di fonti, un semplice trattamento sprite e un animatore, bisogna dire che il Flexidraw è un programma davvero in grado di dimostrare tutto ciò che è possibile fare con la penna ottica.

Ovviamente una penna ottica non serve solo a disegnare, e ad essa sono accluse delle dimostrazioni scritte in Basic: un paio di semplici generatori musicali, una versione di **Simon** e un'altra che si limita a comunicare la posizione della penna sullo schermo. Tutto ciò è utile per usare la penna nei propri programmi, e chi lavora col Laser Basic troverà facile programmare usando le sue funzioni LPX e LPY.

Il solo guaio del software è che è limitato al modo alta definizione: chi non conosce questo modo lo troverà difficile.

A parte ciò, il Flexidraw e la penna 184 formano un bel team, adattissimo a chi sia in cerca di un package grafico di una penna ottica che ne renda facile ed efficace l'applicazione.



QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

**32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64**

WAR

8
**VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"**

**GAMES
GAMES
GAMES
GAMES**

PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

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

PERSONALIZZA LA TUA
 CASSETTA SCRIVENDO
 IL TUO NOME

PROGRAMMI PER MSX

MSX HIT PARADE **7**

MSX HIT PARADE
32 PAGINE A COLORI



SU QUESTA CASSETTA

LATO A

- 1 EXPLORER - 2 CHOPTER
- 3 DADA - 4 TERROR
- 5 SPY AND ROCKETS - 6 SPACE HAWK
- 7 KARATE BILL
- 8 CARLINO LO SCIAITTOLO
- 9 KRIOX - 10 CROSSING

COUNTER

LATO B

- 11 BAD BOY - 12 BIT
- 13 NIKY - 14 BOWLING
- 15 DIN DON BOBBY - 16 CALCIO
- 17 PINBALL SPECIAL
- 18 AUTO PIPO - 19 AIR PILLOW
- 20 ANTHRAX

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
 E DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

CITTA _____

ANNOTAZIONI _____
