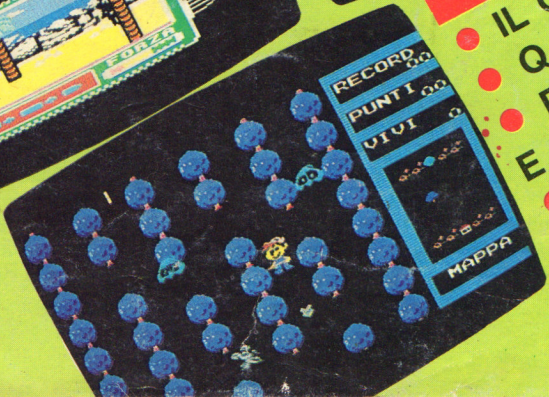
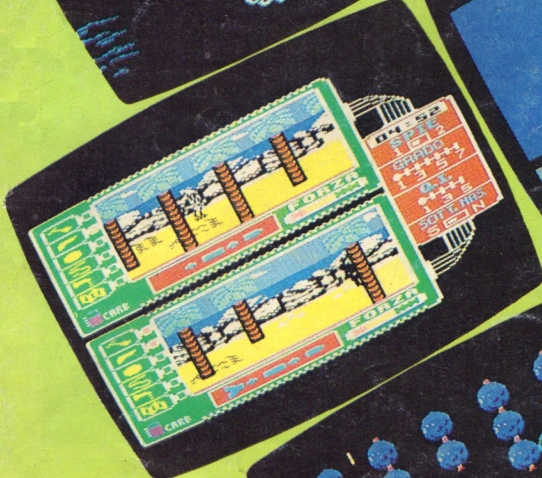
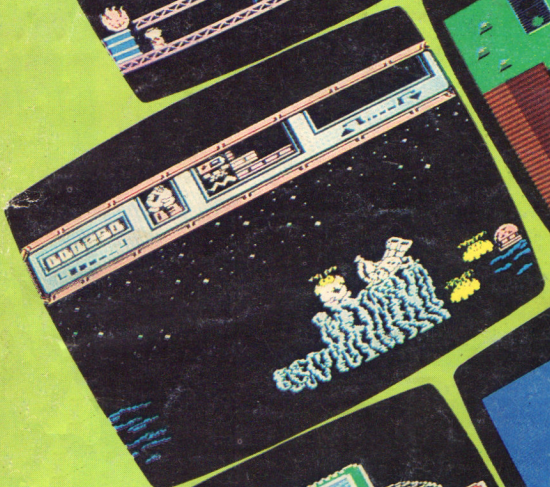
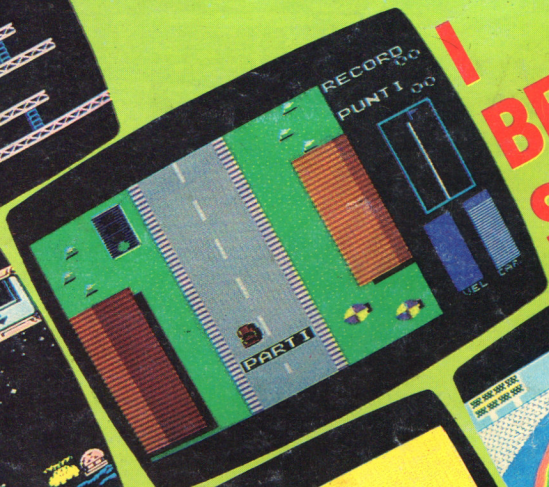
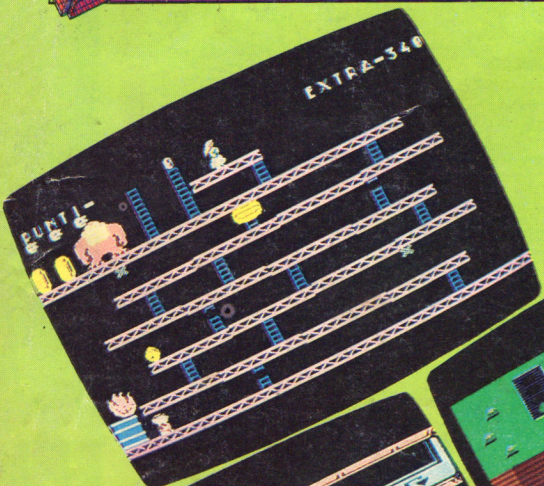
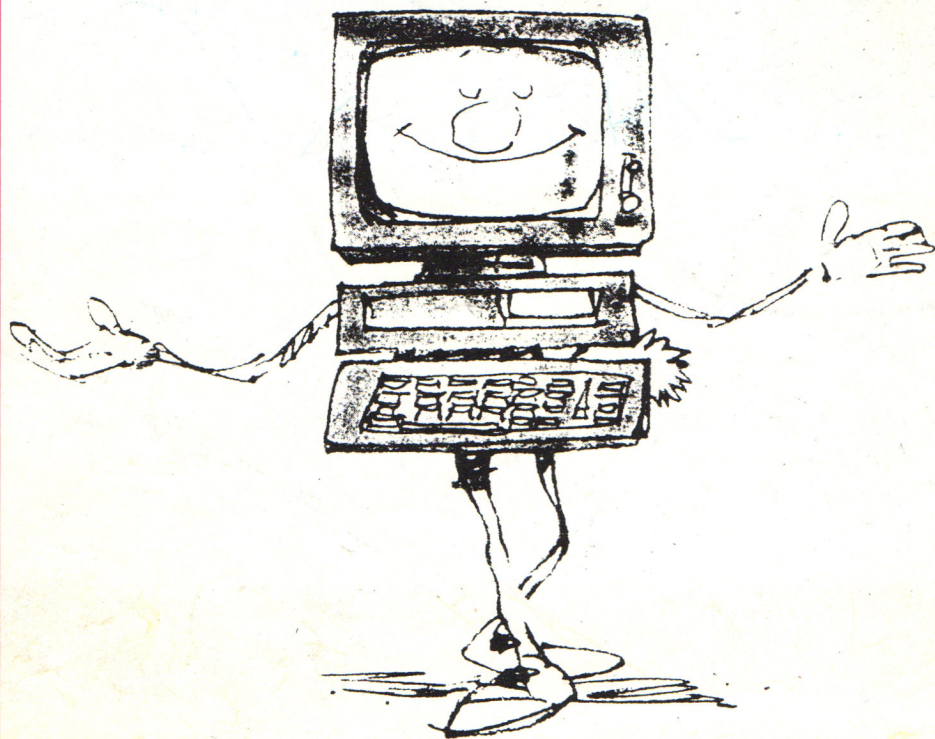


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI
SETTE



- IL GORILLA CI RIPROVA
- Q. MISSION ● TURBO
- DOUBLE J. BOND ● RUOTE
- E CAVERNICOLI ● BASEBALL
- LILLO E LE GEMME



IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: **War Games** — Edizione Società SIPE srl
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

Program MSX - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizione Società Edizioni Internazionali s.r.l. - Via Ausonio, 26 -
20123 Milano - Reg. presso il Trib. di Milano N. 425 del 22/9/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa: Franco Battaia & C. - Rozzano (MI)

4 PASSI NEL SOFTWARE

Un numero, questo, quasi interamente dedicato al software studiato per il vostro MSX. Incominciamo subito con un articolo che vi spiega le differenze esistenti tra le grandi famiglie di giochi. Saprete cosa sono gli arcade, le avventure, i giochi di simulazione e molto altro ancora. Se invece già lo sapete allora Scooby Doo o Movie Monsters sono per voi dei perfetti compagni di gioco. Dopo un'altra raffica di novità per l'MSX vi troverete a che fare con Fairlight 2 e Zythum, due giochi che hanno nel mistero il loro lato migliore. Siamo certi che una volta arrivati alla fine della rivista ricomincerete da capo per scoprire qualche truccetto o notizia che la prima volta vi era sfuggita.

IN QUESTO NUMERO

4 IL GORILLA CI RIPROVA

5 Q. MISSION

6 TURBO

7 DOUBLE J. BOND

8 RUOTE E CAVERNICOLI

9 BASEBALL

10 LILLO

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN"CAS:

11 MOVIE MONSTERS:
I MOSTRI SONO TRA NOI:

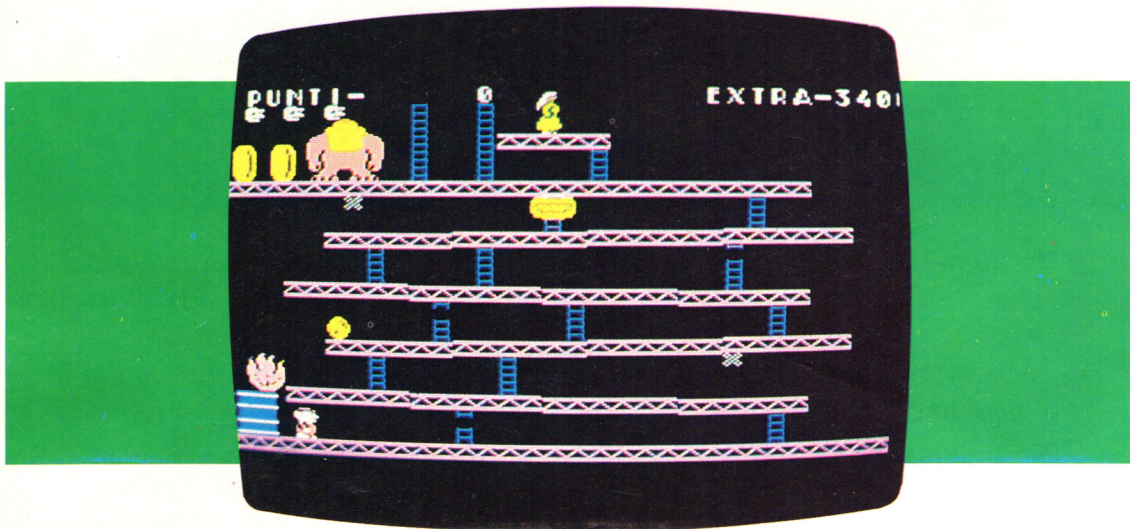
13 GIOCHI
PER TUTTE LE STAGIONI

18 SOFTWARE CHE PASSIONE

22 SCOOBY DOO:
UN SUPERCANE

25 ZYTHUM:
PROVACI ANCORA MAGO!

27 FAIRLIGHT 2:
ANCORA MISTERO!



IL GORILLA CI RIPROVA

CHE GIOCO È

Senz'altro molti di voi si ricorderanno il vecchio gioco nel quale un perfido gorilla rapiva la bella fanciulla e la issava nel labirinto del grattacielo in costruzione e il piccolo Gianni, suo innamorato, tentava l'inseguimento della bestia su travi d'acciaio. Ecco che imbestialito per la tremenda sconfitta, questa volta il bestione ci riprova; non solo ogni volta che Gianni riesce a raggiungere la bella innamorata, il gorilla la sposta in un luogo differente. Perciò prima di tutto il nostro sfortunato amico dovrà evitare i soliti barili lanciati contro dal suo acerrimo nemico. Se riuscirà a superare questa difficile prova, Camilla verrà trasferita in una fabbrica di gastronomie e qui Gianni dovrà vedersela con fiamme, polli arrosto, il tutto per la speranza di riabbracciare il suo amore. Aiuta Gianni a sconfiggere definitivamente il gorilla e a sposare la sua amica.

TASTI

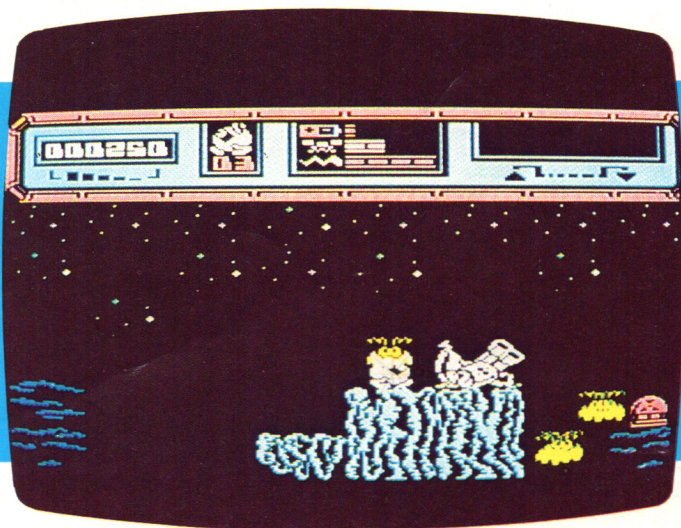
JOYSTICK PORTA 2

TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO

salta

inizio gioco



Q. MISSION

CHE GIOCO È

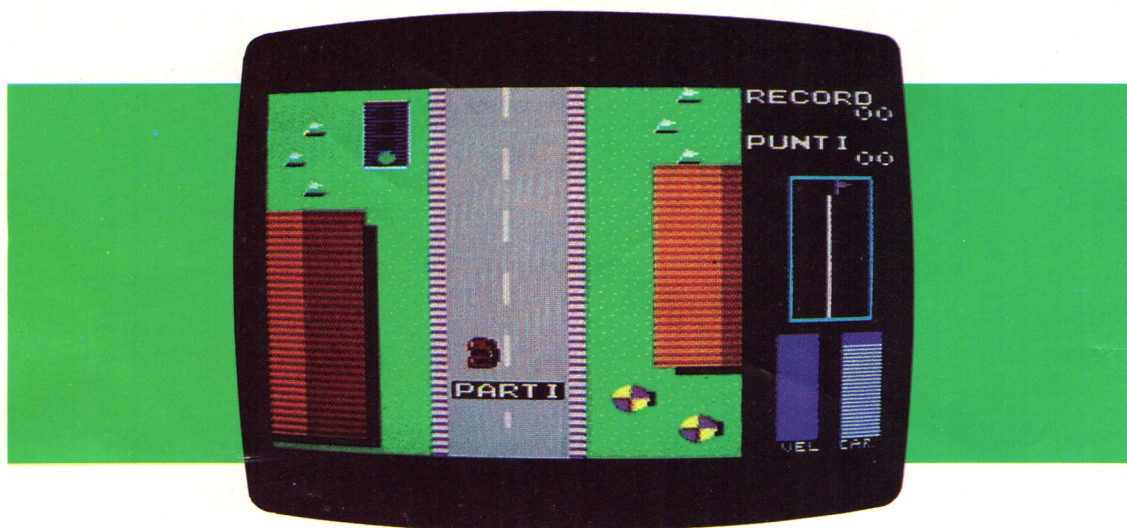
L'astronave cargo "Resonance" stava tornando sulla Terra dopo aver effettuato una consegna in una lontana galassia. Tutto sembrava procedere per il meglio e tutti i membri dell'equipaggio erano ibernati per poter sopportare la lunghezza del viaggio, quando improvvisamente il computer centrale risvegliò il comandante perché stava accadendo qualcosa di strano. Il comandante osservò lo schermo sul quale apparivano strani messaggi indecifrabili. L'astronave era entrata in collisione con un asteroide ed alcuni pezzi si erano staccati cadendo sulla superficie del pianeta o nelle viscere delle sue caverne. Atterra quindi immediatamente e comincia la tua missione alla ricerca del necessario per risistemare la tua astronave. Usa i teletrasportatori per spostarti più velocemente da una parte all'altra del pianeta, ma ricordati le varie password per poterli mettere in funzione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO/SPAZIO

inizio gioco



TURBO

CHE GIOCO È

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 riparare. 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.

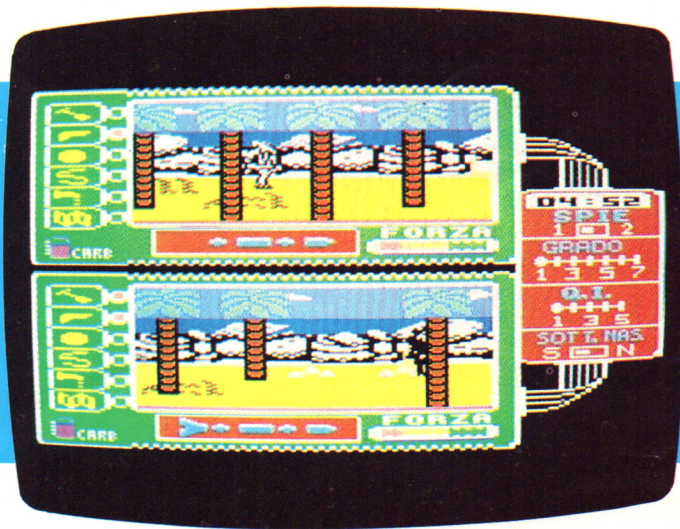
TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO

inizio gioco



DOUBLE JAMES BOND

CHE GIOCO È

Dopo mesi di affannosa ricerca sulle tracce di un insoluto mistero, sei arrivato al Deserto dei Gobi, dove, secondo le tue informazioni, si nasconde il misterioso obiettivo delle tue fatiche. Ma qui, con sgomento, ti accorgi di essere stato preceduto da una spia avversaria decisa a batterti sul tempo. Da solo contro un avversario o contro il tuo CBM-64 dovrai ingegnarti per sopravvivere sia alle intemperie, alle paludi, che alla fame e ai trabochetti del tuo nemico. Troverai indicazioni che dovrai decifrare o oggetti da usare in modo intelligente e costruttivo per sopravvivere e per raggiungere il successo della tua pericolosa missione.

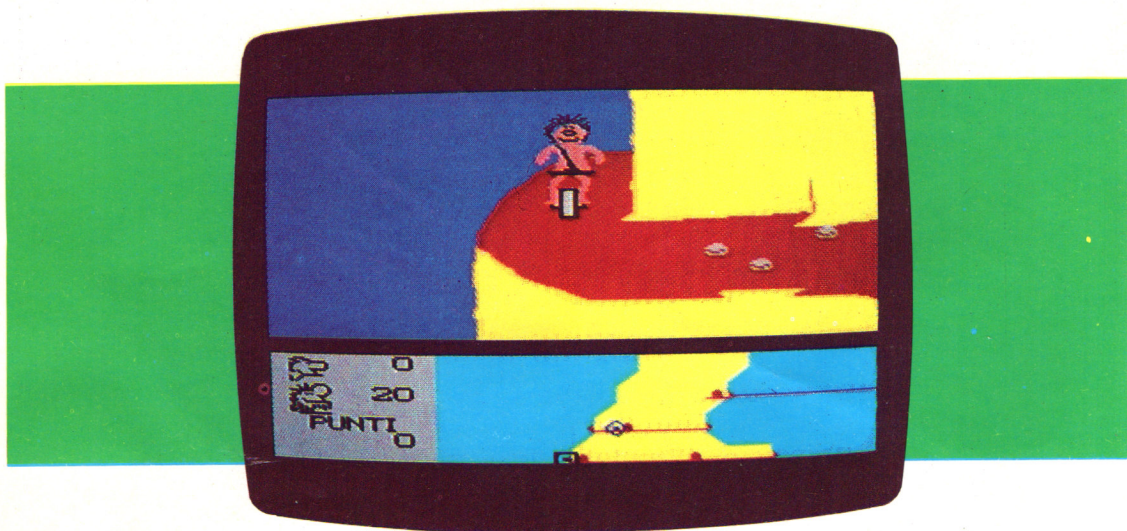
TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO

inizio gioco



RUOTE E CAVERNICOLI

CHE GIOCO È

Siamo trasportati da una sperimentale macchina del tempo nel periodo della pietra. Giunti in questa selvaggia era vieni subito in contatto con la civiltà locale. Gli uomini hanno da poco inventato la ruota e bilanciandosi come esperti giocolieri hanno creato un nuovo gioco per la raccolta delle conchiglie. Numerose conchiglie vengono infatti disseminate lungo una tortuosa strada scavata sul pendio della montagna, dove esistono tornanti pericolosi, pietre che ostacolano il cammino e buche d'acqua che fanno scivolare i concorrenti. A questo punto pedalando su una sola ruota il pretendente vincitore deve recuperare nel minor tempo possibile quante più conchiglie riesce. Anche tu naturalmente, come nuovo arrivato, vieni subito invitato a cimentarti con questo gioco. Tutto sembra filare liscio, ma attento quando meno te lo aspetti il burlone del villaggio può improvvisamente apparire e con uno strillo spaventarti per farti cadere nel precipizio.

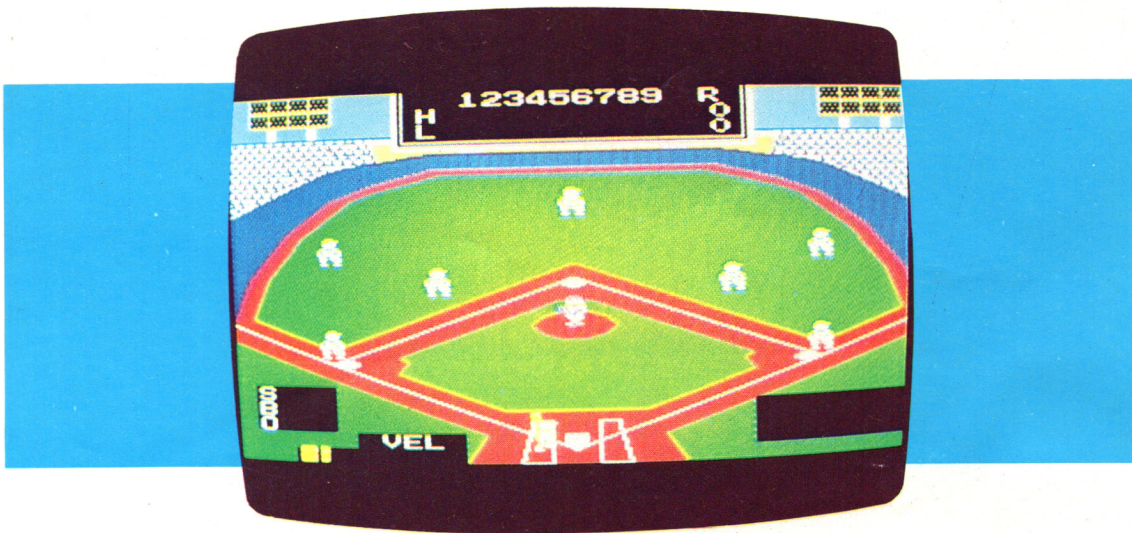
TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO

inizio gioco



BASEBALL

CHE GIOCO È

Il baseball negli Stati Uniti è più pericoloso del suo equivalente in Inghilterra come proveranno gli schemi del C4 questo autunno. Uomini robusti, azione sicura e battagliera, bravate sia dentro che fuori campo, sponsor, hot dogs: questa è l'immagine americana dello sport. Ed ora tutto ciò è fatto rivivere nel nostro gioco. Le due formazioni sono già posizionate quando il gioco comincia e dovete decidere se i vostri colpitori che si trovano in prima, seconda o terza base corrono soltanto se il vostro battitore corre o se possono stare fermi nella loro propria meta persino se il battitore sceglie di non battere. Una volta scelto il vostro lancio d'attacco, la palla verrà scagliata in direzione del battitore. Se perde la palla, chi la prende potrebbe trattenerla nel proprio guanto, ed è strike. Se il tiro era regolare il battitore avrà ancora uno strike contro e dopo tre consecutivi sarà eliminato. Quando state per battere dovete decidere la forza della battuta; schiacciate la palla più che potete e precipitatevi alla prima base. Se ottenete la prima base, battete nuovamente con il prossimo giocatore. L'insieme di questi "tira e prendi" fanno un'entusiasmante partita di baseball.

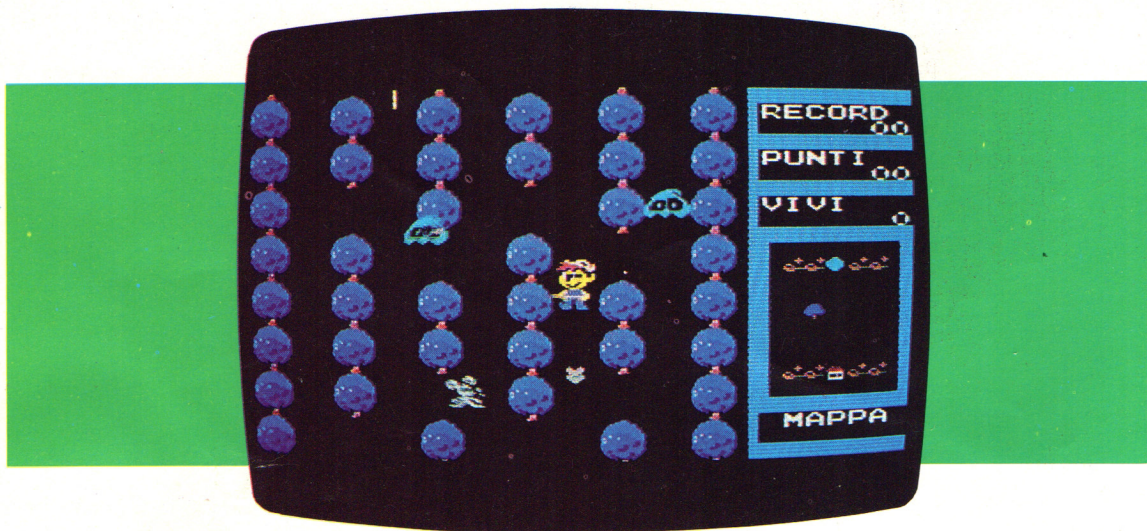
TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO

inizio gioco
battuta palla



LILLO E LE GEMME

CHE GIOCO È

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, colmidi 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 stata 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/SPAZIO

inizio gioco
spara

MOVIE MONSTERS

I MOSTRI SONO TRA NOI

Mai pensato di essere un mostro? Se sì, ora hai l'occasione di esserlo sul serio. Distruggere New York, avere Parigi come pranzo o persino salvare il tuo bambino dai Russi. Sì amico, ora puoi fare tutto questo da vero mostro.

Movie Monsters ti dà il controllo di uno tra 6 mostri diversi e cioè: Godzilla, Mr Meringue (un po' come l'Uomo-Gelatina di Ghostbusters), Sphectra (una vespa alta 24 piedi), The Glog, Tarantus e Mechatron. Ogni creatura ha le proprie forze e le proprie debolezze, per esempio Godzilla è molto forte ma un poco lento e Spectra è molto veloce ma si riprende lentamente dalle ferite.

Prima di tutto, devi scegliere il tuo mostro, la tua posizione e la tua azione. Dopodiché ti verrà presentato uno schermo da cinema (beh, deve sembrare un film) il sipario si apre e il gioco incomincia. La trama è presentata come una specie di introduzione, un poco come quando in Flash Gordon ti raccontano quello che accadde la settimana precedente, poi si dà il via alla tua avventura da mostro. A seconda di ciò che hai scelto ti si presenta

un dato scenario nel quale tu cominci a muoverti. Se hai scelto di combattere con cieca ira puoi cominciare da subito ad usare i tuoi poteri da mostro.

Tutti i mostri emettono urla paralizzanti ed hanno la capacità di nebulizzare aeroplani come se usassero le loro armi speciali.

Se scegli Godzilla puoi divertirti immensamente abbattendo edifici solo con il tuo respiro (è il caso di chiedere: chi ha mai mangiato tanto aglio da potere fare questo?) o se sei The Glog un solo tocco ed è la distruzione totale!

Ora vediamo, cosa potresti scegliere di fare! Bene, le azioni sono queste:

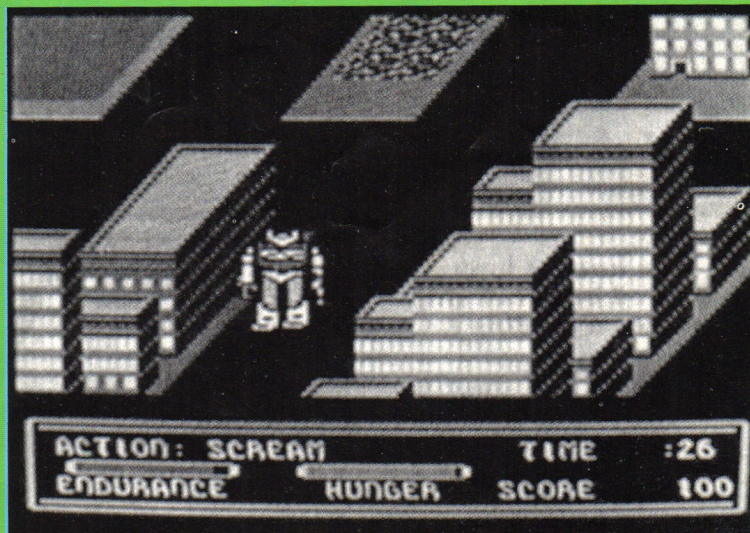
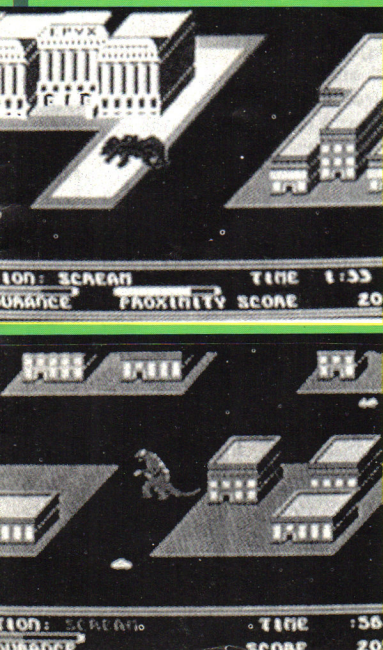
Escape (fuga): sei stato catturato e ti sei liberato dalle catene. Ora devi fuggire dalla città. Questa è una semplice azione.

Berserk (combattimento): questo è quello che io preferisco, dove tu puoi distruggere tutto. È molto divertente spiacciare carri armati sotto i tuoi piedi o demolire edifici con un laser.

Lunch (pranzo): la parola è tutto un programma, tutto ciò che devi fare è mangiare, mangiare e ancora mangiare più che puoi prima di essere distrutto.

Destroy Landmark (distruzione): essendo un mostro, puoi sentire suoni acuti molto sensibilmente quindi non ti diverte affatto avere un trasmettitore radio vicino al tuo letto. Perciò vai e distruggi quella cosa maledetta in nome di un giusto e meritato riposo.

Search (ricerca): qui, l'ultima possibilità, alcuni uomini cattivi hanno rapito il tuo bambi-



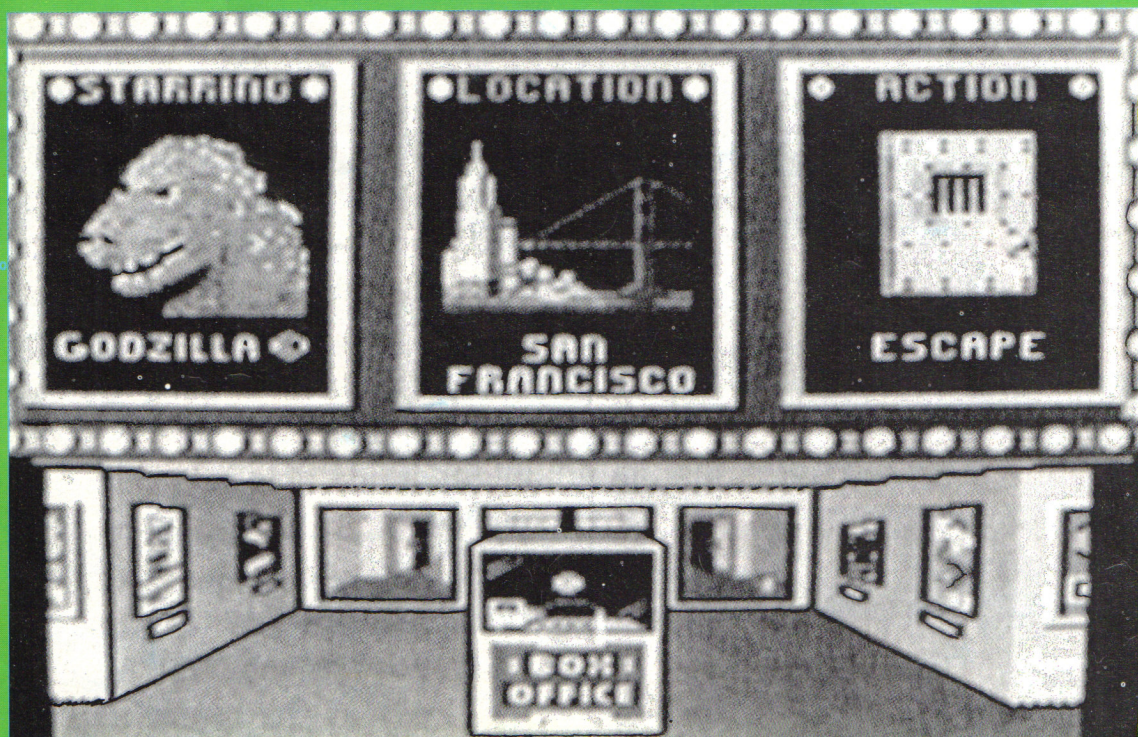
no e questo ti fa impazzire di dolore! Salva il tuo bambino dalla città e distruggi tutti gli edifici che vedi, affinché tutti sappiano con chi hanno a che fare.

Nelle istruzioni viene indicata una mappa della città, sulla quale sono segnati noti punti di riferimento. A Londra questi punti di riferimento sono Tower Bridge, Royal Naval College, Tower of London, Big Ben ed infine Epyx House.

La grafica di ciascuna figura è semplice ma molto accurata. L'animazione è abbastanza buona e Godzilla ha persino una strana espressione di benevola rassegnazione sul suo volto nel momento in cui sta per morire. Gli edifici invece sono solo dei cubi senza molti dettagli.

Il suono è fatto solo di rumori, spari, sirene di ambulanze o rumori di macchine e carri armati. Niente di particolarmente eccitante. Non so se acquisterei questo gioco. Da una parte è un po' lento (quando camminano i mostri percorrono mezzo metro all'ora!) e la grafica e il suono non sono esattamente desiderabili. Dall'altro lato è davvero divertente schiacciare edifici, abbattere carri armati e mangiare persone.

Cristina Barigazzi



GIOCHI PER TUTTE LE STAGIONI

È primavera: passata l'indiscriminata ingordigia degli acquisti natalizi, possiamo fermarci un attimo a fare il punto della situazione e a vedere quali sono i giochi più durevoli emersi negli ultimi tempi.

Cominciamo con **Golf**, della Konami: di esso bisogna subito dire che farà certo diventare un appassionato anche chi fino ad oggi del golf se n'era infischiato! Per essere una rappresentazione bidimensionale di una gara tridimensionale, è un gioco decisamente realistico, ed è interessante notare che il giocatore (o, a scelta, i giocatori) sono donne: un altro duro colpo al **machismo** sportivo.

Le opzioni di gioco sono le solite, e in più c'è un sacco di informazioni utili per rendere più interessanti le vostre nove buche. Si potrebbe obiettare che - a differenza di altre simulazioni di golf - qui bisogna continuare a giocare sulle solite nove buche nella stessa sequenza. La controbiezione a ciò è che nella vita reale i golfisti tendono a giocare sempre sullo stesso campo in modo di giungere a conoscerlo perfettamente... e in effetti vedrete che con la pratica i vostri punteggi miglioreranno nettamente!

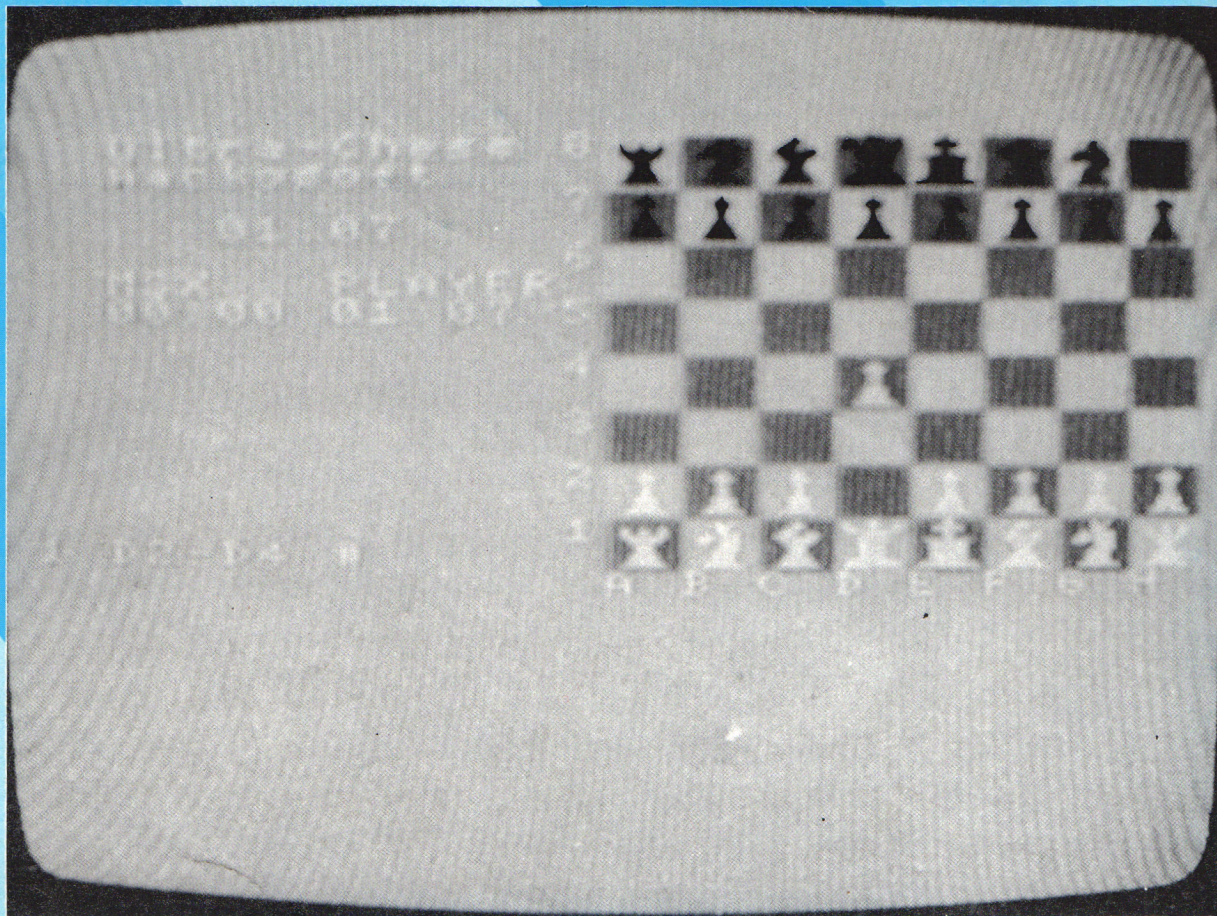
Si comincia scegliendo il tipo di tiro desiderato, mentre il sistema vi comunica la distanza che vi separa dalla buca. Come in gran parte dei giochi Konami, la grafica è ottima: il campo è presentato con una panoramica tridimensionale, a cui si aggiunge una planimetria con l'ubicazione di tutte le buche. Quest'ultima è molto utile, dato che ci sono un paio di buche davvero difficili - specie quando si deve tirare da una piccola radura circondata dagli alberi.

Servendosi dei tasti di controllo, oppure del joystick, si può spostare sulla planimetria un cursore a croce in modo che indichi la direzione del tiro. C'è anche un piccolo inserto in cui appaiono il numero della buca che si sta giocando, il giocatore a cui tocca tirare, la difficoltà della buca, il numero dei centri riusciti e inoltre la direzione e l'intensità del vento, fattori questi da tenere in considerazione.



Il manuale informa invece della distanza raggiungibile con ciascun tipo di mazza, e il sistema mostra quant'è la distanza da coprire. Scelta la mazza, si usa il dinamometro automatico per valutare la potenza del colpo da imprimere alla pallina. Farete progressi costanti... anche se potrà capitarvi di finire fuori campo! Un buon gioco, insomma - che rischia di farvi diventare degli appassionati del golf vero!

Sempre dalla Konami, ecco un gioco il cui titolo non vincerà di certo alcun premio per la propria originalità - **Ping Pong**! Forse a molti il tennis da tavolo ricorderà solo tanti noiosi pomeriggi all'oratorio, ma vale la pena di cimentarsi in questo **Ping Pong**: la grafica è come al solito eccellente, però in questo caso la bidimensionalità del gioco rende un po' difficile rendersi conto della vera posizione della pallina rispetto alla racchetta. Insomma, si rischia sempre d'anticipare troppo o di arrivare troppo tardi! Una caratteristica strana ma



intelligente di questo gioco è che i giocatori non ci sono! Dato che raffigurandoli non si vedrebbe più ciò che accade sul tavolo, ciò che si vede di ciascun giocatore è una mano scorporata a cui si può far colpire la pallina di diritto o di rovescio usando il joystick o i tasti del cursore: ci vuole un bel tempismo... ed acquisirlo è la parte più difficile del gioco!

Il gioco offre cinque diversi livelli e (ironia del destino) ci si accorge ben presto che è proprio a livelli più difficili che è più facile tener testa al computer! La grafica invece è notevole per almeno due aspetti. Il primo è la folla, che tifa energicamente per il computer e per lo sfidante... e aguzzando la vista scoprirete che in mezzo agli spettatori c'è uno scimpanzé! Il secondo è che quando l'avversario vince le sue dita si levano nella "V" di vittoria! E passiamo ora a **Confused**, della Aacksoft, un gioco singolare che si rivela in ultima analisi molto divertente. Si tratta in sostanza di accostare gli uni agli altri i frammenti di una immagine, proprio come in un puzzle. Lo

schermo è suddiviso in tre finestre principali: nella prima appare la figura-guida, nella seconda vanno accostati i frammenti e nella terza sono contenuti i frammenti stessi.

La difficoltà varia a secondo che si aumenti o diminuisca il numero dei frammenti da accostare, che variano da quattro a dodici e possono essere dritti o rovesciati. Prendere questi frammenti e accostarli gli uni agli altri nell'apposita finestra usando il joystick o i tasti del cursore sembra facile, però la figura-guida si muove, e questo vi renderà la vita difficile. Si può giocare in modo non competitivo o competitivo in quest'ultimo modo significa giocare mentre il punteggio diminuisce a vista d'occhio.

Sempre della Aacksoft, **Ultra Chess** è una simulazione scacchistica che si distingue per la capacità di memorizzare su cassetta le partite interrotte e di riversare in stampa la lista completa delle mosse eseguite, nonché di stampare in qualsiasi momento una versione semplificata della disposizione dei pezzi sulla

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 33 - in edicola il 12 maggio**

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 29 - in edicola il 2 maggio

PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 21 - in edicola
il 12 maggio

SOFTWARE CHE PASSIONE

Cari ragazzi, appassionati di videogames, questa volta al centro del mirino ci siete proprio voi: qual è il tipo di gioco che preferite? Cosa vi fa impazzire e vi tiene incollati al video per ore ed ore di avvincenti partite?

Abbiamo fatto una piccola indagine fra i vari rivenditori di videogames e siamo riusciti a mettere giù una hit-parade dei giochi caldi. Al **I° posto assoluto** come vendite e, quindi, come numero di accaniti fans, abbiamo gli **ARCADE**.

Questi giochi multischermo e tutta grafica piacciono moltissimo a coloro che amano la varietà e l'efficacia delle immagini, curate nei minimi particolari.

In Gauntlet o Donkey Kong, per fare qualche esempio, ciò che colpisce subito è la qualità dell'animazione e la fluidità del movimento. Molti degli arcade sono anche tridimensionali e ciò rende più reale il gioco che non stanca mai grazie al numero incredibile di schermi da affrontare, sempre diversi l'uno dall'altro e a livelli di difficoltà crescente.

Gli arcade sono giochi generalmente tranquilli, che appagano soprattutto l'occhio e la fantasia pur richiedendo astuzia e capacità di osservazione.

Al **II° posto**, troviamo gli **SHOOT'EM UP**, i cosiddetti "spara e fuggi".

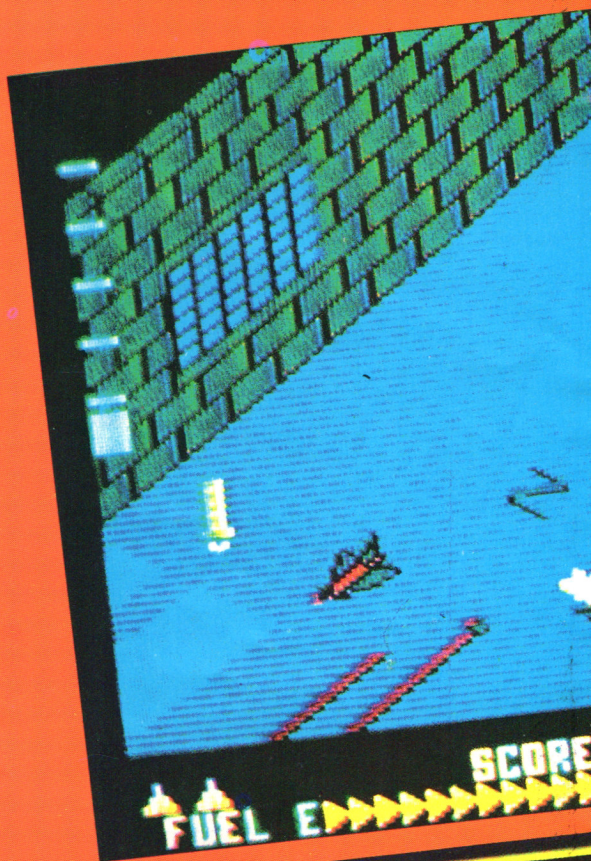
Pensate, ad esempio, a Green Berret o a "1942": questi sono giochi basati sulla velocità d'azione, dove spesso è quasi impossibile controllare tutto quello che succede.

Nemici ed ostacoli di ogni genere spuntano all'improvviso, nei momenti più impensati.

Pur non avendo nulla da invidiare alla grafica di un arcade, essi puntano di più sulla prontezza di riflessi, sull'imprevisto, sull'azione veloce e furiosa.

Insomma, sono l'ideale per mandare l'adrenalina a mille!

Al **III° posto**, si sono classificati i videogames **SPORTIVI**: coloro che preferiscono manipolare un joystick comodamente seduti su una poltrona, invece di darsi ad una sana attività sportiva all'aria aperta, sono appassionati di giochi come World Games o Leaderboard. Forse che questi "pigrone" vogliono così far tacere la loro coscienza?!



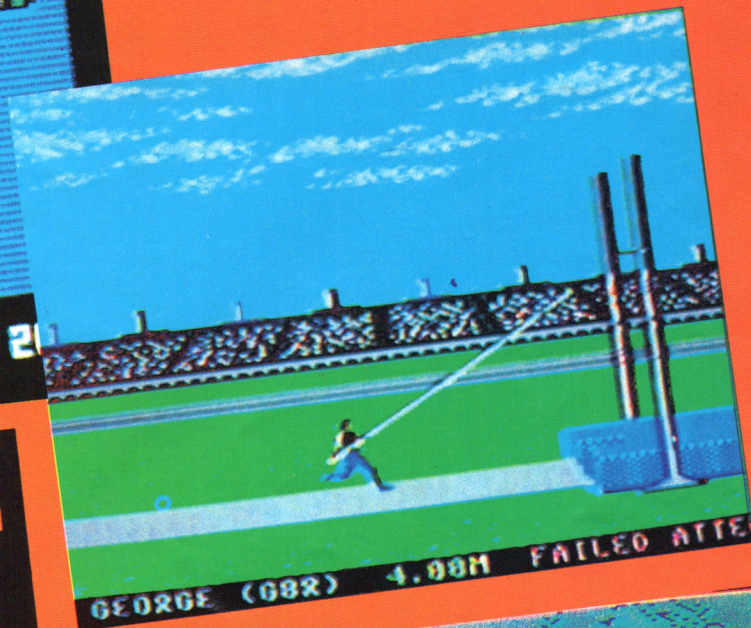
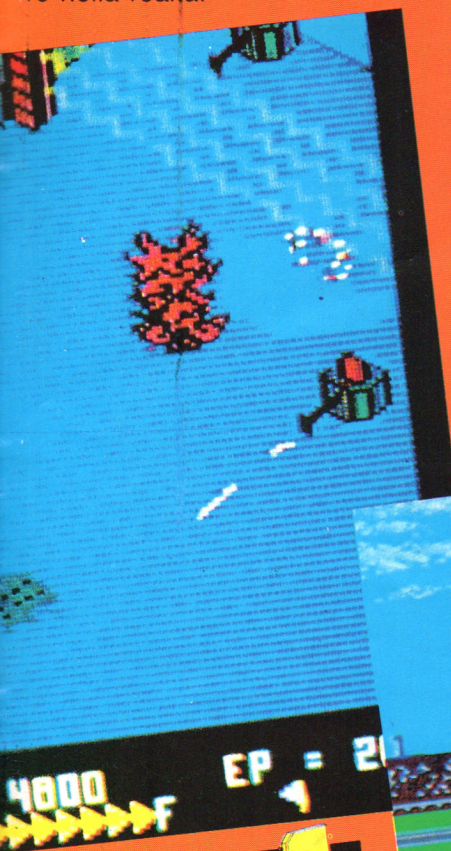
Non tutti gli appassionati di giochi sportivi sono però da accusare: spesso questo tipo di videogames dà l'occasione di praticare certi sports che non sono così semplici da provare nella realtà.

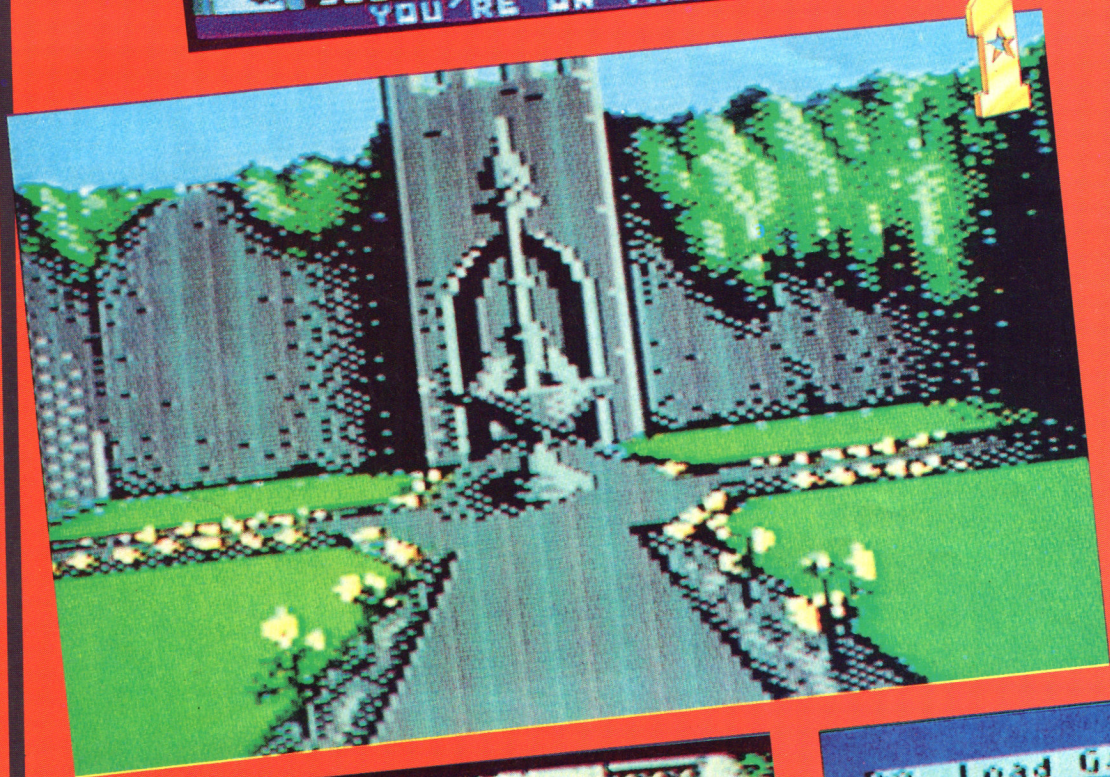
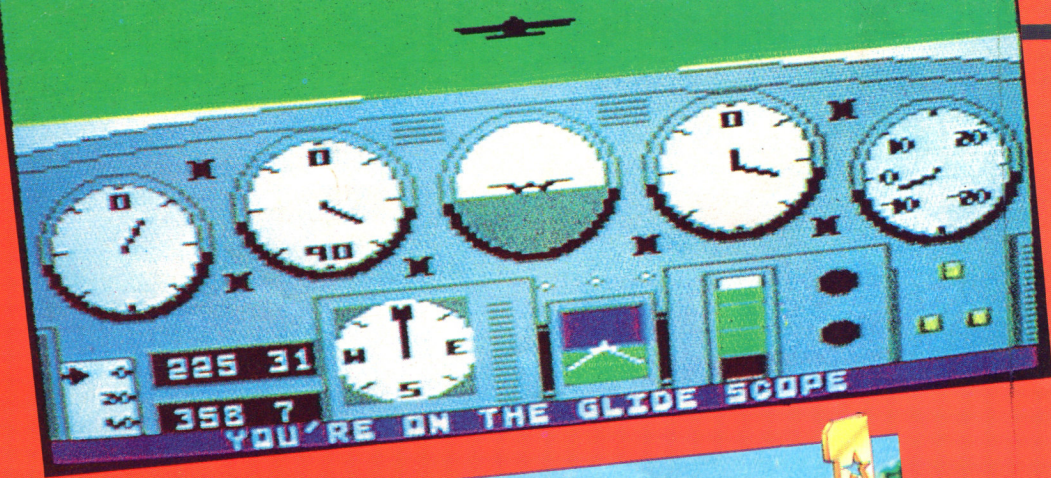
Pensiamo ad esempio al golf, al lancio del martello o allo sci! È vero che uno sport se non lo si vive di persona non dà gli stessi risultati ma, come dice il proverbio, "chi si accontenta gode".

Quindi, ben vengano i videogiochi sportivi che permettono di esibirsi in numeri incredibili, anche se l'unico sforzo fisico che richiedono è di smanettare sulla leva del joystick!

Al IV° posto, si sono piazzate le **SIMULAZIONI**: di volo, di auto, o di ogni altra cosa, questi giochi presentano difficoltà molto diverse. Quelle di gare automobilistiche o motociclistiche hanno delle regole abbastanza semplici da capire: si sceglie il colore dell'auto, il pilota, la marcia e poi tutto è lasciato alla prontezza dei riflessi del giocatore.

Quelle di volo, invece, sono generalmente assai complicate.





Non per niente sono sempre corredate da enormi e complicatissimi manuali (ovviamente in inglese, in tedesco, in francese, in giapponese ma mai in italiano!) che spiegano come far decollare un cacciabombardiere dopo aver evitato di abbattere l'hangar dove è posteggiato.

Gli appassionati di questi giochi sono da ammirare per la loro conoscenza delle lingue estere ma, soprattutto, per la loro pazienza nello studiare i comandi ed i piani di volo di aerei o astronavi avveniristiche!

Se avete mai provato a giocare a FLIGHT Simulator II, capirete cosa voglio dire.

Passiamo, ora, alla **V^a posizione**: le **ADVENTURES**.

Questo tipo di videogiochi ha letteralmente

diviso in due fazioni opposte coloro che sono appassionati di computer.

Da un lato abbiamo i fans accaniti, che adorano giochi come The Pawn o The Hobbit perché uniscono alla grafica bellissima un testo da comporre che richiede grande estro e ingegno del giocatore.

Coloro che amano le Adventures possono anche giocare una per ore ed ore creando le storie più incredibile o "combattendo" con il computer per trovare le parole chiave del gioco.

A questi si oppongono decisamente gli altri che mancando delle doti necessarie al tipico giocatore di adventure (che è quasi un romanziere) preferiscono fare qualsiasi altro tipo di gioco purché non sia un'adventure.

Al **VI^o posto** abbiamo in classifica i cosiddetti **STRATEGICI**.

Sono giochi che richiedono più astuzia ed inventiva che prontezza di riflessi.

Ad esempio ci si può trasformare in esperti allenatori di calcio, che devono decidere la formazione migliore da portare ai mondiali, o in grandi generali che devono far affidamento su pochi uomini e mezzi per vincere un grande scontro.

All'**ultimo posto** ci sono, infine, i **TRIVIAL**.

Questi giochi, che si basano tutti su quiz, sono teoricamente bellissimi ma si scontrano contro un grave ostacolo: sono in inglese!

Se già può essere impegnativo risolvere un quiz intricato, tutto diventa assai più difficile se non si riesce a capire neanche la domanda!

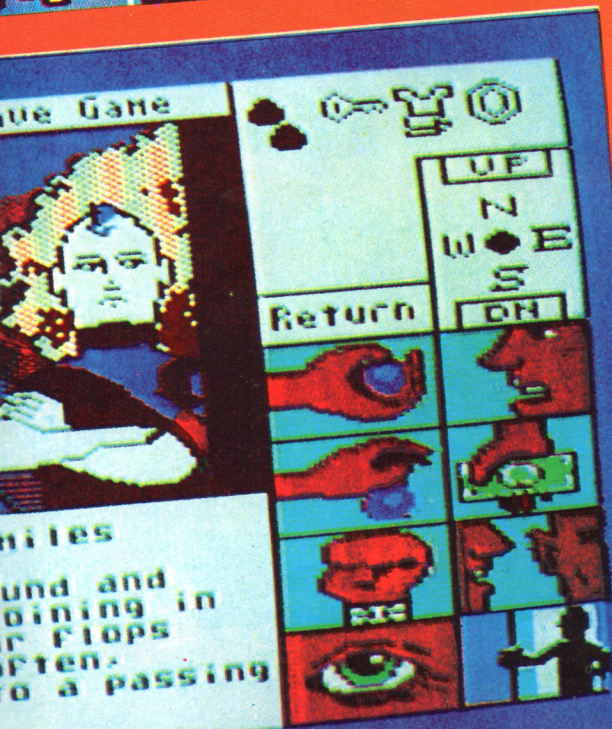
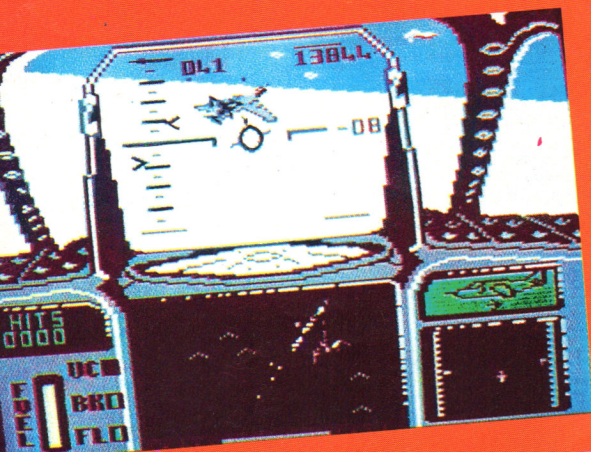
I Trivial hanno un grande successo in Inghilterra dove questo problema ovviamente non esiste; ciò dovrebbe suggerire ai produttori di software di fare giochi di questo tipo anche in italiano: sicuramente il numero di appassionati salirebbe alle stelle.

Ecco, dunque, completata la nostra classifica dei videogiochi più venduti.

In generale risulta evidente da essa come la grafica abbia una notevole importanza in un gioco, anche perché è la prima cosa che colpisce di un videogame.

Invece, per quanto riguarda il futuro del software, gli esperti ci dicono che la qualità non migliorerà ancora di molto (sembra che si sia già arrivati al massimo!) mentre aumenteranno le conversioni da bar.

Staremo a vedere: per ora, giochiamo, giochiamo e giochiamo. I videogames sono la nostra passione!



Devo ammettere che la prima volta che ho giocato Scooby Doo, dopo il tanto atteso debutto nel campo dei computer games, sono rimasto un po' deluso. Ok, era molto carino tutto quanto, ma rimaneva un semplice gioco a piattaforme e scale.

L'idea del gioco è semplice. Devi aiutare questo eroe canino a salvare Shaggy, Velma, Daphne e Fred dalle grinfie di un professore pazzo. Il prof. vive in un misterioso castello abitato da fantasmi, folli frati senza volto, pipistrelli e demoni. I compagni di Scooby sono stati messi tutti in strane fiasche - proprio come i geni - ma ci vorrà molto più di una veloce spolverata per aiutarli a fuggire dalle loro prigioni di vetro. Scooby deve destreggiarsi e farsi strada tra i vari piani del castello, combattendo i cattivi per tutto il percorso. In ognuno dei quattro piani c'è nascosto in una fiasca uno dei suoi compagni.

Puoi trovare Velma al primo piano - sorvegliata da demoni della morte e mostriciattoli incappucciati. I demoni balzano fuori da dietro le porte - ma fortunatamente c'è un rumore d'avvertimento che ti fa sapere quando questo sta per succedere.

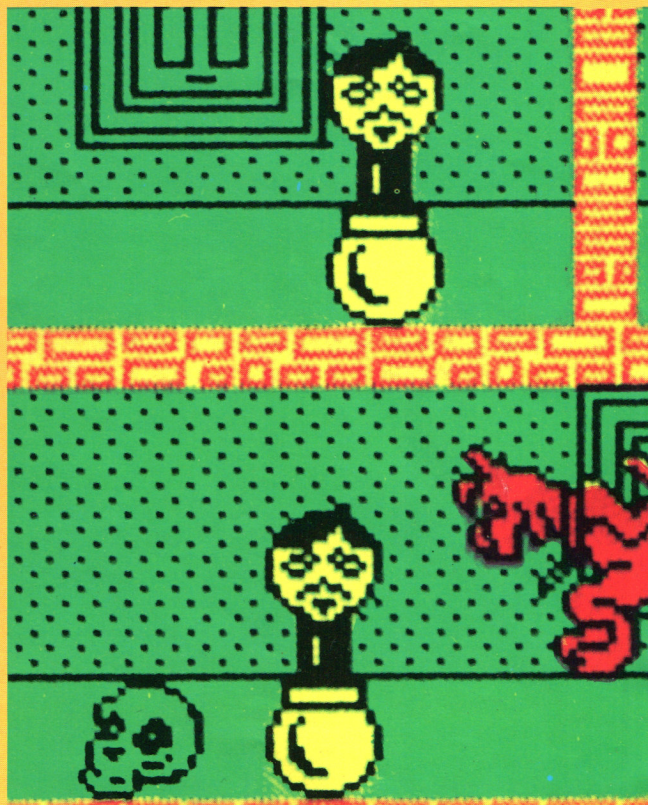


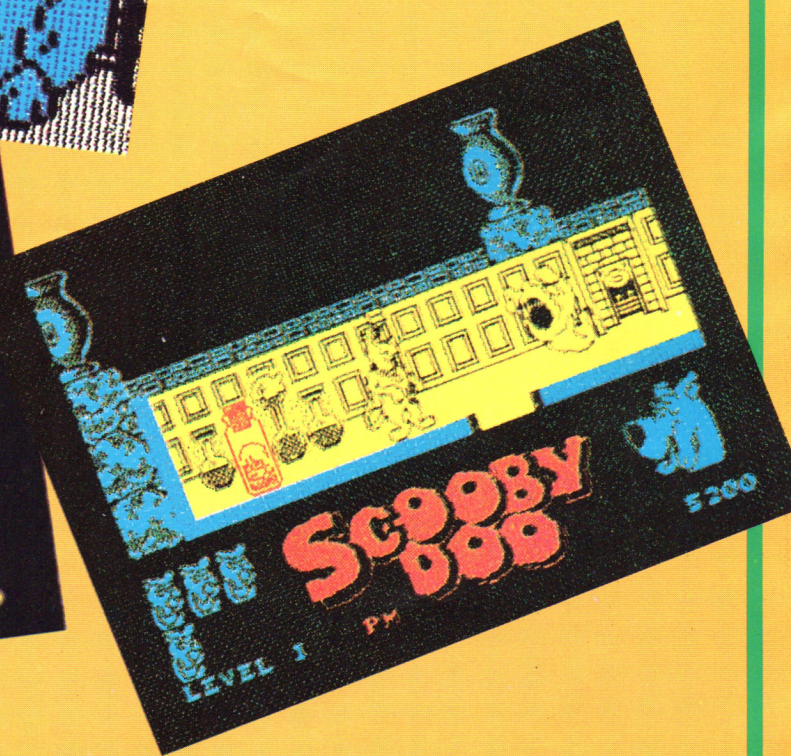
SCOOPY DOO

Un buon consiglio comunque è **NON** stare vicino a nessuna porta, in nessun momento, se puoi evitarlo.

Scooby può difendersi respingendo gli aggressori con le zampe facendo in modo che essi spariscano anche se non per molto. E fai attenzione, i cattivi ti attaccano da tutte le parti. Quindi guardati le spalle in ogni momento! Se vuoi fare tanti punti, devi semplicemente metterti con le spalle al muro e picchiare tutti i fantasmi che vengono verso di te. I punti saliranno vorticosamente!

Ci sono scheletri sparsi in giro che Scooby deve saltare via. Fai il salto di corsa altrimenti questi pezzi di ossa morte non spariranno. Ma assicurati che il tuo sentiero sia libero mettendo fuori combattimento ogni cattivo prima di saltare.

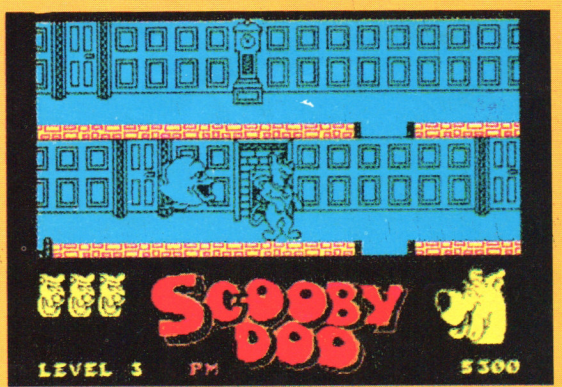


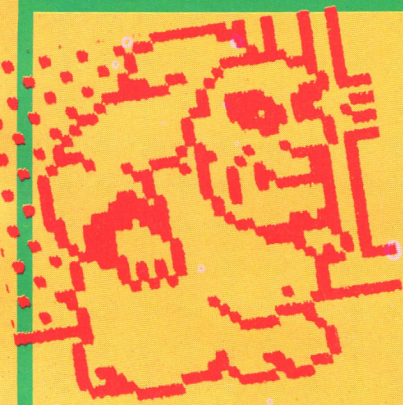


Guarda bene prima di balzare poiché non c'è nulla di più frustrante di saltare dritto nelle braccia di un killer fantasma che aspetta giuste te!

Puoi trovare sul pavimento dei vari livelli gli spuntini di Scooby che ti conferiscono delle vite extra. Ma io ho perso il conto delle volte che mi sono buttato con tale impeto per raggiungere ed afferrare questi spuntini con il solo risultato di essere eliminato dai cattivi! Che delusione! C'è bisogno di tutte e sei le vite di Scooby per completare tutti i livelli.

Il secondo livello è pieno di cose su molle che hanno la malaccorta abitudine di cercare di





usare le scale contemporaneamente al nostro eroe.

Il terzo livello è pieno di quegli orribili demoni che si nutrono di cadaveri. Piccoli capolavori di grafica e di animazione queste cose fluttuano nell'aria aprendo e chiudendo le loro terrificanti fauci. Vogliono fare di Scooby un delizioso bocconcino!

Pipistrelli strillano nell'aria e ciò offre a Scooby l'opportunità di mettere in mostra un altro bell'effetto nel gioco: si tuffa sul pavimento e si copre gli occhi con le zampe. Un bell tocco divertente... L'ultimo livello è pieno di folli frati che evidentemente amano tenersi in forma poiché ci sono un sacco di pesi e palle mediche che rotolano dappertutto rendendo sempre più difficile la vita a Scooby. C'è sempre un mucchio da fare nel castello del pazzo prof.!

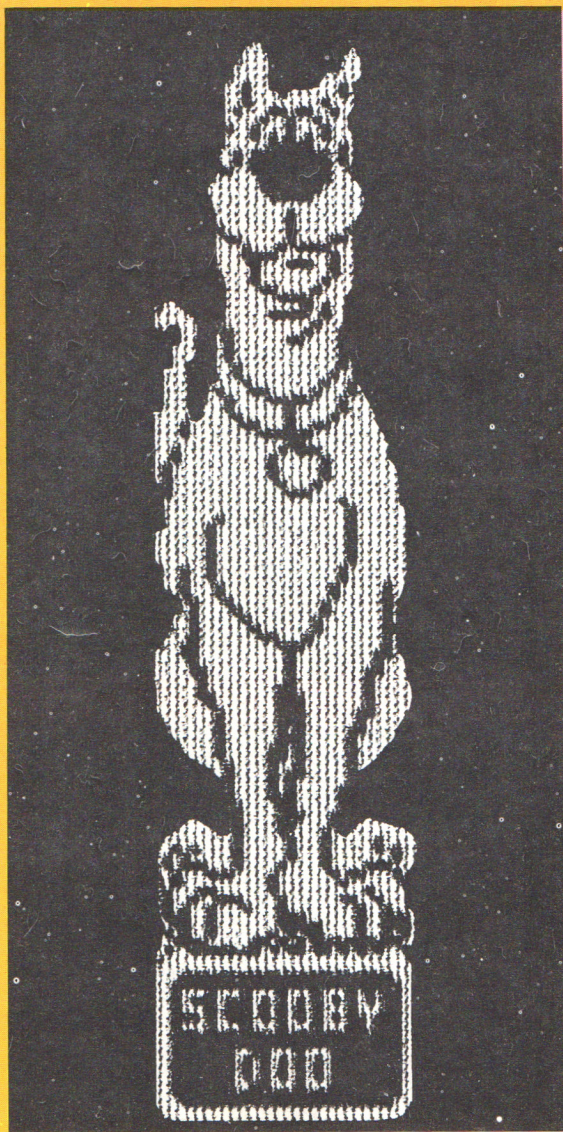
La grafica è eccellente. La scelta dei colori, il design delle figure, l'animazione e il senso del gioco sono perfetti. Il suono non è il massimo - solo alcuni adeguati effetti qua e là - niente motivi musicali.

Un tocco davvero bello è la pratica opportunità che ti permette di giocare e vedere tutti i livelli del gioco prima che tu ci rimanga veramente infischiato. Perderai sempre delle vite ma non nella stessa spaventosa percentuale.

Utilizza questa particolarità per elaborare la rotta migliore per raggiungere i tuoi compagni prigionieri.

Giocabilità? Beh, Scooby non è semplice. Non aspettarti che il gioco sia un semplice "pushover" e preparati ad alcune delusioni iniziali. Ma persevera, ne vale la pena. È valsa la pena aspettare Scooby Doo. È emozionante, durevole e molto divertente.

Nino Gulloni



ZYTHUM

ALLA RICERCA DELLA MAGICA POZIONE

Zythum è una mistura di fantasia e distruzione. L'imballo del gioco ti porta a pensare che questa è di nuovo una avventura-arcade e ciò non è molto lontano dalla realtà. Ci sono paesaggi avventurosi da "arcade" ma è più di un "spara spara". Voi fate la parte di un mago ed attraverso quattro terre ostili cercate la bevanda magica chiamata Zythum che fa ritrovare ai singoli maghi altre pozioni che altrimenti non potrebbero avere.

Attraverserete le paludi ed erba privamerile dal momento che vi muoverete orizzontalmente sullo schermo.



Le paludi vi spingeranno giù lentamente mentre le zolle primaverili vi faranno saltare, anche se non lo volete.

I diavoli arrivano a voi da ogni parte ma per fortuna avete una balestra che lancia frecce infuocate ed un numero limitato di bombe-luce che distruggono ogni cosa nelle vostre immediate vicinanze.

Avete otto minuti per attraversare ogni terra. Se sbagliate perdete una delle vostre tre vite. La parte principale dello schermo vi mostra i maghi che vi circondano nelle vicinanze. La grafica non è male ed ha un aspetto originale. Altri display mostrano il numero delle bombe-luce che avete, il vostro punteggio e dei messaggi, le finestre che lampeggiano se recuperate un oggetto che vi permette di levitare o di diventare invisibile, di acquistare invulnerabilità.

Questi poteri si mantengono per poco tempo. Se morite, gli oggetti non riappaiono di nuovo su quel livello fino a quando non fate ripartire il gioco.

Gli oggetti da tener d'occhio sono parti di bombe-luce, croci che rendono invulnerabili,

sacchi di monete e casse del tesoro, punti di abbuono ed un calice che vi permette di levitare per poco tempo.

Zythum è facile da fare e divertente da giocare.





FAIRLIGHT II

Ed eccoti li fuori dal castello nella terra di Fairlight con una sensazione piacevole. Hai risolto i problemi di Fairlight ed infine hai esaurito il tuo compito quando hai consegnato il Libro della Luce (Book of Light) al Signore delle Tenebre (Dark Lord). Ma, aspetta un attimo, cosa è questa? Un'altra ricerca? Uao! Attraverso la terra di Fairlight e anche al di là, tra castelli, foreste, mari e distese rocciose, in mezzo a centinaia di enigmi e problemi, e stanze che all'apparenza non hanno uscite e tra miriadi di spiriti di uomini e animali del passato e piccoli oggetti sanguinanti, tutto ti induce ad accettare la sfida del Signore delle Tenebre una volta per tutte... Fairlight è grande. L'Edge (l'Angolo) significa lavoro. Fairlight II non è fatto per le avventure della domenica, ti terrà impegnato tutte le notti...

Immagina Fairlight I due volte più grande con una varietà grafica molto più vasta sia per quanto riguarda gli sfondi sia per lo spirito del gioco.

Ci sono creature naturali quali lupi (con un'animazione davvero convincente) ed esseri umani - una ragazza che tu scopri subito girovagare - ma negli angoli bui trovi anche mostri indescrivibili.

La prima parte è in maggior misura ambientata in esterni, ossia in una foresta di alberi contorti con alcuni spazi liberi tra alcune rovine.

C'è molto da indagare e molti problemi attendono di essere risolti: passaggi murati, porte chiuse, percorsi che non hanno sbocchi e la ragazza.

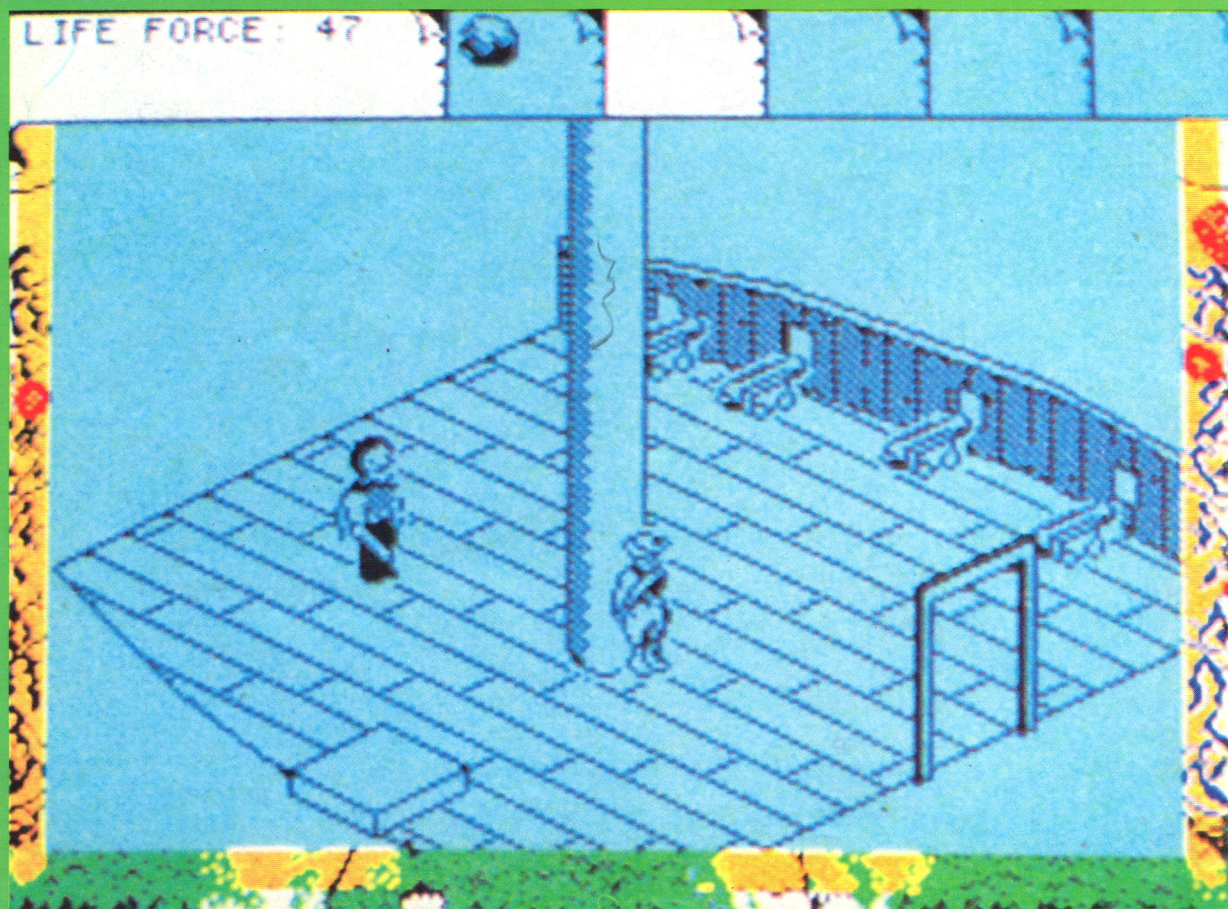
Lei è molto importante come è asserito enigmaticamente da Edge. È possibile trovare molte similitudini con Fairlight I come alcune chiavi di controllo, funzioni di base, movimenti diagonali, movimenti di raccolta e lotta ed

anche alcuni luoghi.

Il significato del peso e degli oggetti è sempre presente e sono tutte considerazioni da tenere ben presenti per la risoluzione dei problemi visuali di Ultimatesque distribuiti nel gioco.

C'è di nuovo un sistema "pockets" ridisegnato (solo cinque oggetti manovrati in qualsiasi momento scelti tra centinaia). Il mondo ha angoli dove l'incauto potrebbe improvvisamente precipitare su una scogliera liscia e scontrarsi con l'ignoto....

L'utilizzo di schermi solo parzialmente riempiti è stata una notevole trovata ed ora la tecnica è addirittura migliorata, ne è un esempio il fatto che una stanza occupa un'area dello schermo molto piccola, non molto più grande di Isvar (il tuo carattere), e ciò ti fa quasi soffrire di claustrofobia. La grafica è rappresentata in 3D. Cammini dietro alberi, o parti di alberi od altri oggetti in maniera molto realistica. Se da una parte non c'è scrolling tra





gli schermi, il tempo di black-out quando ti sposti da uno schermo all'altro è ridotto al minimo.

Per andare da una parte all'altra del gioco devi risolvere alcuni quesiti.

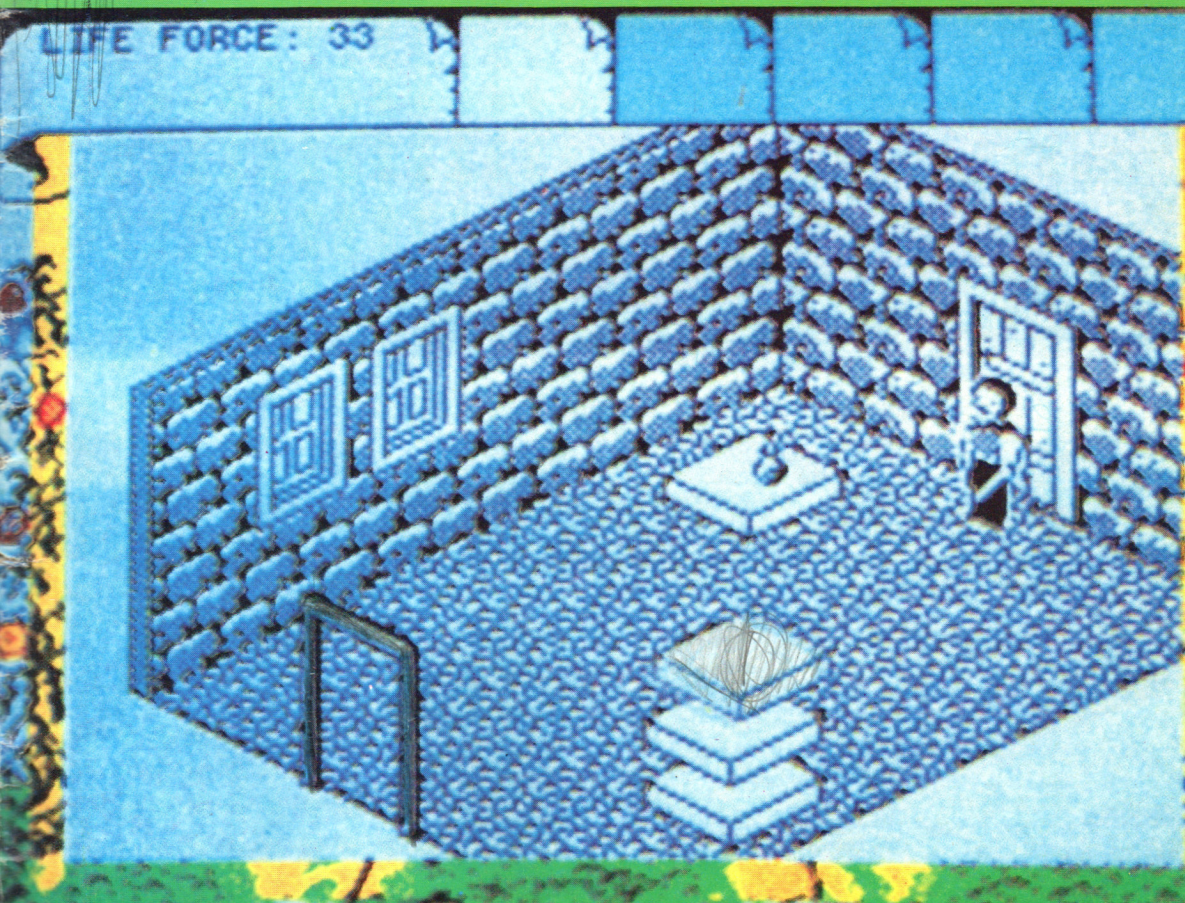
Per accedere alla seconda parte c'è solo un modo, ma il fatto che tu ci riesca non significa che hai eliminato ogni difficoltà nella prima parte.

Infatti può succedere che tu sia ormai a metà strada quando di accorgi che ci sono altri oggetti che ti occorrono o anche altre azioni che avresti dovuto compiere.

Critiche? Davvero poche, devo dire che il disegno di Isvar, l'eroe principale, non mi è mai piaciuto e assomiglia proprio ad un omiciattolo ingannevole.

Come qualcuno potrebbe non risolvere mai Fairlight I eseguendo Fairlight II, che è anche più difficile, The Edge potrebbe non aver spaventato quei pochi giocatori alle prime armi.

Luca Vogheri



IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- Informazioni su Spectravideo 729 MSX con drive da 5 1/4 e con Modem (SVI 737) chiedo: come montare un secondo drive, come collegare Modem, come fare reset manuale - Edoardo Fleischer - Via G. Zocca, 12 - Monte S. Pietro - 051/6766718 - C.P. 40050
- Comprò-Cerco le seguenti cassette per giochi MSX: Calcio, Ghosts and Goblins, Green Beret, Alien 8, Aliens, Basket, Paper Boy, Ninja - Calamita Paolo - Via Diego Angeli, 6 - Roma - Tel. 06/430839
- Posseggo più di 150 Games in L/M Rispondo a tutti con mia lista di programmi - Affrettatevi!!! - Raffaele Giannini - Via Cav. di Vitt. Veneto, 2/1 - Bari - Tel. 584069
- Comprò cassette con: Infiltratore - Dragons Lair - Scrivere al seguente indirizzo: Andrea Massimi - Vai Cellamare, 6 - Roma (Torregaiola) - Tel. 6156387
- Vendo 2 cassette: 1) 7 giochi per MSX con libricino - 2) 20 giochi su cassetta, 7 mer. C64 - 3) Per Vic 20, 4 per C16 + 4 per Spectrum, 2 per MSX con libricino non in cassetta - Per Lire 16.000 - Federica Marchitelli - Via Giulia di Barolo, 48 - Torino - Telefono 8396708
- Vendo Atari 2600 video computer system + 3 cassette gioco a lire 97.000 - Bencistà Fabrizio - Via G. Amati, 115/B - Venaria (Torino) - Tel. 011/250573
- Comprò una cassetta con inciso Ghost and Goblins - e se possibile anche Paper Boy - C.P. 60019 - Mengucci William - Via Capanna alta, 68 - Senigallia (AN) - Tel. 7920869
- Comprò - Cerco - Scambio - Green Beret, International Karate, Ghosts'n Goblins, e Ar Kung Fu (per MSX) oppure li scambio con giochi come Soccer, Year, Kung Fu 2 e tanti altri - Zito Giovanni - Via Plinio, 23 - 80038 Pomigliano d'Arco (Napoli) - Tel. 081/8849517
- Cerco simulatore di voce per MSX inciso su

- cassetta - Telefonare alle ore 16.00 al 011/9424140 - Acciaccarelli - Via Buttiglieria, 42 - Chieri (TO)
- Vendo - Scambio programmi veramente belli x 10 MSX di giochi oppure utility su disco o su cassetta (zona Merate - Monza) Telefonare la sera dopo le ore 20.30 - Aceti Carlo - Via 1 maggio, 4 - Verderio Inf. (CO) - Tel. 039/510715
- Vendo - Comprò - Scambio Software per MSX inoltre possiedo giochi molto belli come: Soccer - Hiper Sport - I e II - Hiper Olimpic I e II - Road Figheter - Zaxxon - Yie Ar Kung Fu e tanti altri - Telefonatemi e scrivetemi. Bassissimi prezzi. Solo cassetta. Ciao!!! - Antonio Carbone - Via F. Cangemi, 80 - Boscovale (NA) - Tel. 081/8582353
- Comprò - Cerco "Gostem Goblen" e lo comprò se lo avete ed anche "Cobra command" "Yie Ar Kung Fu" "Infiltrator", "Wiz ard of Oz", "Mercenary", "Galaga" - Devis Sangiorgi - Via Colombaroni, 20 - Solarolo (RA) - Tel. 0546/51808
- Cerco gioco del basket - chi ne è in possesso può contattare per telefono o per via postale - Henry Bacci - Via delle Gagliarde, 5 - Arezzo - Tel. 0575/300606
- Vendo - Cerco - Scambio i seguenti giochi per Commodore 64 con giochi per MSX: "Labirinto Calcio", "Mr. Do's Castle", Vendo o scambio giochi per MSX: "Turmoil Hyper Sport" e 4 giochi della Jeackson - Cerco Spy Vs Spy - Azzari Luca e Stefano - V.le Rimembranze, 28 - Pernumia (Padova) - Tel. 0429 - 779752
- Cerco cassette o cartucce per computer MSX 8020 (Philips) - Fabio Tori - Via Ottorino Respighi - Nonantola (MN) - 059/548694
- Comprò o Cerco gioco di "Ghost and Goblin's" chi ne è in possesso può comunicare per telefono oppure per via postale Luca Giustini - Via Fontanella, 9 - Arezzo - Tel. 357726
- Sulla cassetta in oggetto nel Found: Mr. Frog

- ci sarà sicuramente qualche errore di programma in quanto caricando il found da 54 a 129 terminato il caricamento anziché dare il gioco il programma esce. attendo risposta in merito - Camilleri Gianfranco - Via R. Franchetti, 24 - Catania
- Comprò - Desidero comprare giochi tipo Sorcery, Dragons Lair. Scambio giochi come Pitfall II, Riverraid, Zaxxon, Decathlon, Tennis, ecc. - Molgese Mauro - Via F.lli Esposito, 14 - Cassano Murge (BA) - Tel. 763589
- Cerco per Program MSX il numero 2 della Vostra rivista. Cerco i possessori di giochi di genere o adventure (su cassetta) - Luca Uesi - Via Monte Rosa - Pistoia - Tel. 401709
- Cerco il gioco "Ghosts and Goblins" oppure il gioco "Ace" - Bruno Ciro - Via Tagate, 53 - Lido di Ostia (Roma) - Tel. 5691343
- Cerco - Yie Ar Kung Fu, Ghosts'n Goblins, Green Beret e Basket, sono disposto a comprare e a scambiare con alcuni miei programmi - Callioni Giovanni Gaspare - Via Pagani, 9 - Spirano (BG) - Tel. 876166
- Cerco - Scambio stupendi giochi per MSX - scrivere per richiedere lista. Inoltre vorrei scambiare giochi per MSX 2 e cerco Ghosts'n Goblins, Green Beret e Batman - Andrea Latina - Via Gaetano Italia, 13 - Palazzolo A. (SR)
- Vendo giochi per MSX come Soccer, Kung Fu II, Knigh Loe, Hunch Back, Basconian, ecc. - Scambio - Cerco giochi come Gost's'n and Goblins, Green Beret, Catch, Drago Lains, 1942, Rambo, Storm - Sabino Giorgio - Zona Regina V - Margherita di Savoia - Tel. 0883/755400
- Cerco una cassetta del calcio per computer MSX VG 8020 sono disposto a pagare max 6000 lire grazie! Alberto - Tel. 625128 - Via delle Viole, 5 - 21052 Busto Arsizio - Dal Cortivo Alberto
- Cerco cassette MSX del tipo: Ghosts'n Goblins, Yie Ar Kung Fu 2 e sono disposto a pagarli a prezzo ragionevole - Tel. 520055 - Gianni Montagnoli Via Matteo Pasti, 14 - Verona - Tel. 520055

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa alla redazione di Program MSX presso Società Edizioni Internazionali Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

Program MSX N. 8

VENDO

COMPRO

CERCO

SCAMBIO

Nome.....Indirizzo.....

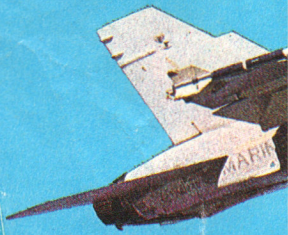
Città.....Telefono.....Anni.....

MENSILE - N. 9 - ANNO II

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

W

G



PER I "G

IL MERCATO DI HARDWARE E S

- Informazioni su Spectravideo 729 MSX con drive da 5 1/4 e con Modem (SVI 737) chiedo: come montare un secondo drive, come collegare Modem, come fare reset manuale - Edoardo Fiescher - Via G. Zocca, 12 - Monte S. Pietro - 051/6766718 - C.P. 40050
- Compro-Cerco le seguenti cassette per giochi MSX: Calcio, Ghosts and Goblins, Green Beret, Alien 8, Aliens, Basket, Paper Boy, Ninja - Calamita Paolo - Via Diego Angeli, 6 - Roma - Tel. 06/430839
- Posseggo più di 150 Games in L/M Rispondo a tutti con mia lista di programmi - Affrettatevi!!!! - Raffaele Giannini - Via Cav. di Vitt. Veneto, 2/1 - Bari - Tel. 584069
- Compro cassette con: Infiltratore - Dragons Lair - Scrivere al seguente indirizzo: Andrea Massimi - Vai Cellamare, 6 - Roma (Torreggia) - Tel. 6156387
- Vendo 2 cassette: 1) 7 giochi per MSX con libricino - 2) 20 giochi su cassetta, 7 mer. C64 - 3) Per Vic 20, 4 per C16 + 4 per Spectrum, 2 per MSX con libricino non in cassetta - Per Lire 16.000 - Federica Marchitelli - Via Giulia di Barolo, 48 - Torino - Telefono 8396708
- Vendo Atari 2600 video computer system + 3 cassette gioco a lire 97.000 - Bencistà Fabrizio - Via G. Amati, 115/B - Venaria (Torino) - Tel. 011/250573
- Compro una cassetta con inciso Ghost and Goblins - e se possibile anche Paper Boy - C.P. 60019 - Mengucci William - Via Capanna alta, 68 - Senigallia (AN) - Tel. 7920869
- Compro - Cerco - Scambio - Green Beret, International Karate, Ghosts'n Goblins, e Ar Kung Fu (per MSX) oppure lo scambio con giochi come Soccer, Year, Kung Fu 2 e tanti altri - Zito Giovanni - Via Plinio, 23 - 80038 Pomigliano d'Arco (Napoli) - Tel. 081/8849517
- Cerco simulatore di voce per MSX inciso su

- cassetta - Telefonare alle ore 16.00 al 011/9424140 - Acciaccarelli - Via Buttigliera, 42 - Chieri (TO)
- Vendo - Scambio programmi veramente belli x 10 MSX di giochi oppure utility su disco o su cassetta (zona Merate - Monza) Telefonare la sera dopo le ore 20.30 - Aceti Carlo - Via 1 maggio, 4 - Verderio Inf. (CO) - Tel. 039/510715
- Vendo - Compro - Scambio Software per MSX inoltre possiedo giochi molto belli come: Soccer - Hiper Sport - I e II - Hiper Olimpic I e II - Road Figheter - Zaxxon - Yie Ar Kung Fu e tanti altri - Telefonatemi e scrivete mi. Bassissimi prezzi. Solo cassetta. Ciao!!! - Antonio Carbone - Via F. Cangemi, 80 - Boscoreale (NA) - Tel. 081/8582353
- Compro - Cerco "Gostem Goblen" e lo compro se lo avete ed anche "Cobra command" "Yie Ar Kung Fu" "Infiltrator", "Wiz ard of Oz", "Merenary", "Galaga" - Devis Sangiorgi - Via Colombaroni, 20 - Solarolo (RA) - Tel. 0546/51808
- Cerco gioco del basket - chi ne è in possesso può contattare per telefono o per via postale - Henry Bacci - Via delle Gagliarde, 5 - Arezzo - Tel. 0575/300606
- Vendo - Cerco - Scambio i seguenti giochi per Commodore 64 con giochi per MSX: "Labirinto Calcio", "Mr. Do's Castle", Vendo o scambio giochi per MSX: "Turmoil Hyper Sport" e 4 giochi della Jeackson - Cerco Spy Vs Spy - Azzari Luca e Stefano - V.le Rimembranze, 28 - Pernumia (Padova) - Tel. 0429 - 779752
- Cerco cassette o cartucce per computer MSX 8020 (Philips) - Fabio Tori - Via Ottorino Respighi - Nonantola (MN) - 059/548694
- Compro o Cerco gioco di "Ghost and Goblin's" chi ne è in possesso può comunicare per telefono oppure per via postale Luca Giustini - Via Fontanella, 9 - Arezzo - Tel. 357726
- Sulla cassetta in oggetto nel Found: Mr. Frog

ci sarà
ma in c
minato
progra
milleri
• Com
cery, D
Il, Rive
Moigei
no Mu
• Cerc
stra riv
re o a
Monte
• Cerr
il gioc
Lido c
• Cer
Greer
re e a
fioni C
(BG)
• Cer
vere p
re gio
Greer
tano
• Ver
Il, Kr
Scam
bins,
Raml
V - M
• Ce
MSX
lire g
le, 5
• Cel
Yie A
zo rag
Via N

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

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa alla redazione di Program MSX presso Società Edizioni Internazionali Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO

COMPRO

CERCO

Nome.....

Indirizzo.....

Città.....

Telefono.....

**PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME**