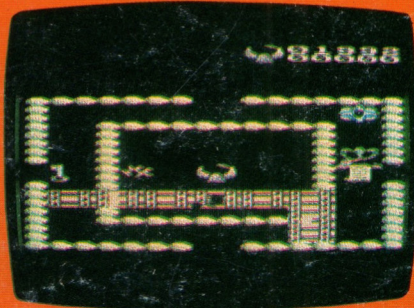
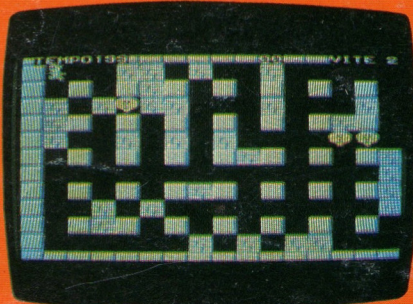


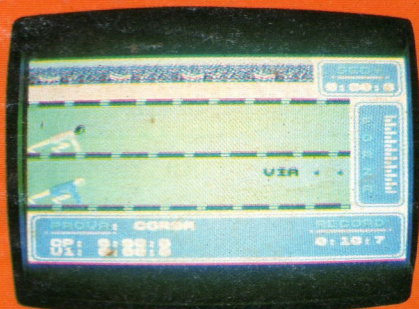
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

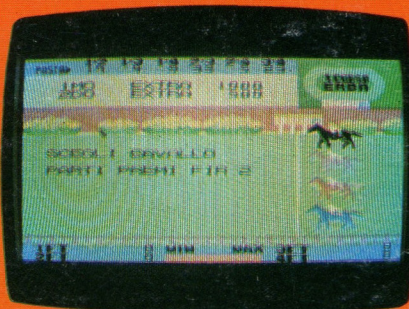
BANG THEM



TORUK

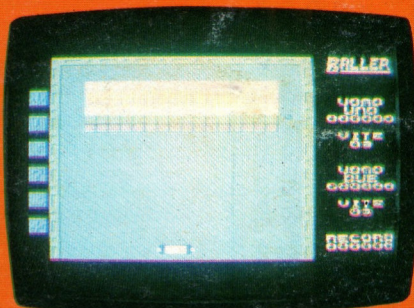
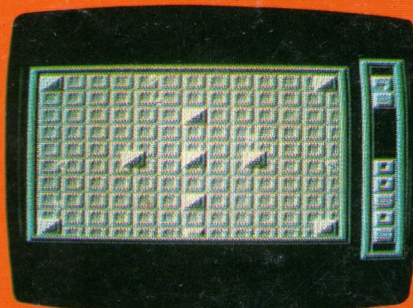


TETRATLON



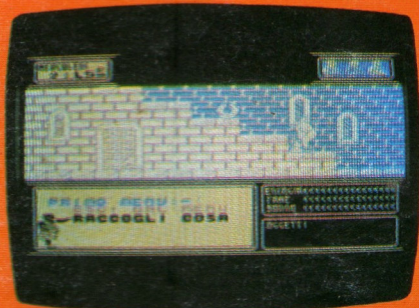
HORSE

PUSH IT



BALLER

NAKED ALI'



**I MAGNIFICI
SETTE MSX**
IN TURBO
FAST LOADING

AVVENTURA A TUTTI I COSTI

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI GIOCHI:

Inserite la cassetta nel registratore, regolate il volume a circa 3/4 dell'ampiezza massima, digitate l'istruzione RUN-"CAS:" e premete PLAY sul registratore; il caricamento dei vari pezzi di programma avverrà automaticamente, fermate il registratore solo a gioco iniziato.
In caso di caricamento errato del programma in turbo, contraddistinto da variazioni colorate del bordo video, vedrete lampeggiare la spia luminosa del CAPS LOCK presente sul computer, riavvolgete il nastro e cercate di ricaricare il gioco variando il volume fino ad individuarne l'esatta posizione.
Se dopo aver provato con il suddetto accorgimento non riuscite a caricare il programma agite, ma con molta cautela, sulla vite di regolazione dell'azimut.

Noi maniaci dell'MSX siamo abituati a considerare gli arcade gli unici giochi veramente interessanti per il nostro computer. Obiettivamente sbagliamo in quanto gli appassionati del 64 e dello Spectrum, per non parlare di quelli dell'Amiga, ci dicono ogni giorno quanto sia bello giocare anche con le avventure, grafiche o meno. Per tale ragione e credendo fermamente che sia ora di allargare lo spazio delle nostre conoscenze abbiamo dedicato un grosso articolo di questa rivista alle avventure. Vi chiediamo di leggerlo con attenzione per capire come funzionano questi giochi e per imparare a non ...sbagliare mosse. Chi ama invece percorrere le solite strade può dilettersi leggendo le recensioni di Intensity, Mickey Mouse e Pacmania, tre giochi che diverranno presto dei "classici" su qualsiasi genere di computer.



pag. **4 BANG THEM**

pag. **5 TORUK**

pag. **6 TETRATLON**

pag. **7 HORSE**

pag. **8 PUSH IT**

pag. **9 BALLER**

pag. **10 NAKED ALI'**

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:

pag. **12 INTENSITY:**

Un gioco "intensamente" difficile

pag. **16 AVVENTURA:**

Tutto sui giochi di avventura

pag. **24 MICKEY MOUSE:**

Topolino arriva sul computer

pag. **28 PACMANIA:**

Tempi grami per i fantasmi!

pag. **30 MERCATO:**

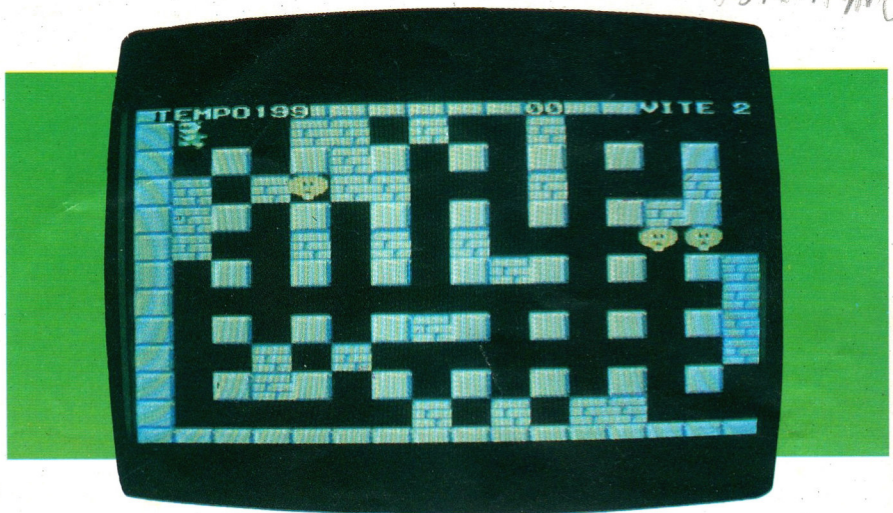
Inserzioni per hardware e software

GRADO ULTIMO
E N° 6
Ni G. 2

PUNTI 5'567'500

NOTE
ADRIANO

BANG THEM



CHE GIOCO È

In un labirinto il nostro amico Bob dovrà cercare di eliminare i vari nemici vaganti usando le sue micidiali "Bombe Tempo".

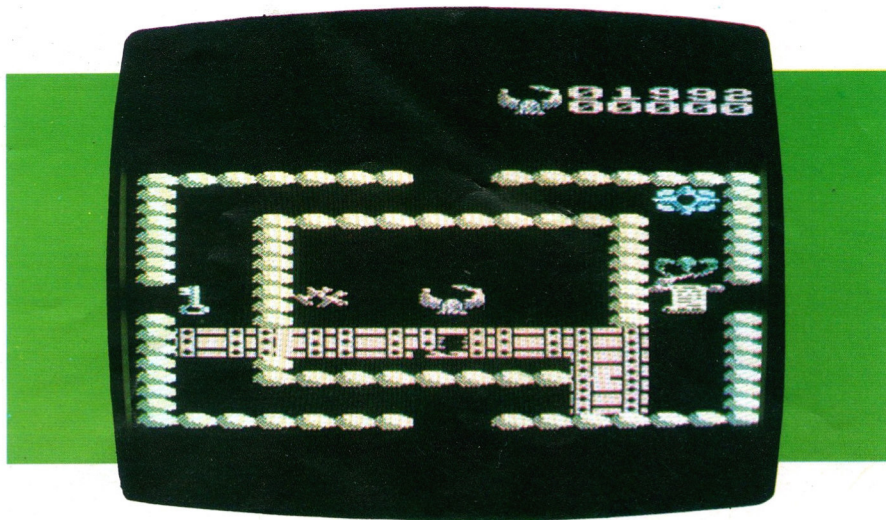
Ogni qualvolta dovrai farti strada e non intravedi alcuna via d'uscita, lascia cadere una bomba, premendo fuoco, in prossimità dell'ostacolo da eliminare e dopo pochi secondi essa esploderà eliminando l'intralcio. Attento a non rimanere troppo vicino alla bomba, alla sua deflagrazione corrisponde pure la perdita di una vita. Hai 200 megasecondi di tempo per terminare ogni livello e passare a quello successivo.

Come vedi sembra molto semplice ma... attento, non è tutt'oro quello che luccica!

TASTI:

JOYSTICK PORTA 1 - CURSORI
SPAZIO fuoco

TORUK



CHE GIOCO È

Ecco a voi una novità. Quale?

Le istruzioni dettagliate, a video, del gioco.

È una cosa nuova, non tanto per il gioco in sé, ma per questo raro modo che abbiamo scelto per spiegarvi meglio il game.

Gioco avventuroso dove, nei panni di un eroico conquistatore, devi salvare la dolce principessina.

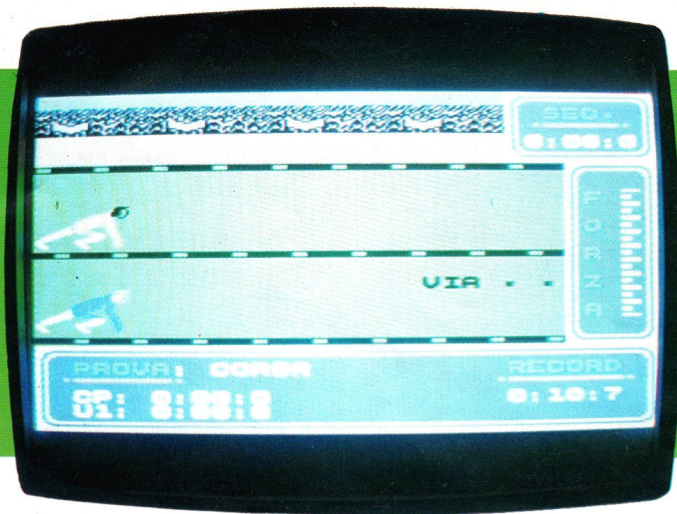
Basta carta stampata, con questo gioco sarà più semplice scoprire ed affrontare le difficoltà che man mano si presenteranno.

TASTI:

JOYSTICK PORTA 1

Testi da menù

TETRAILLON



CHE GIOCO È

Ecco a voi un'appassionante, avvincente gara olimpica. Dovrete affrontare cinque diverse discipline sportive una più affascinante dell'altra dove, in un susseguirsi di emozioni e sforzi micidiali, dovrete riuscire a portare a termine con successo le varie discipline (corsa, arco, ciclismo e il calcio).

Cercate sempre di dosare gradatamente le forze in modo tale da non arrivare a metà gara sfiniti senza più possibilità di recupero. Fate questo e la vittoria finale sarà vostra!

TASTI:

JOYSTICK PORTA 1 - CURSORI

SPAZIO

fuoco

HORSE



CHE GIOCO È

Occhio al totalizzatore, fate le vostre scommesse. Cavalli al tondino pronti VIA!!!

Cavalli partiti, ora sta a voi e alla vostra abilità riuscire a portare alla vittoria il vostro cavallo e riscuotere alla cassa la somma, si spera, vinta. Il gioco è di sicuro interesse nonché di grande divertimento, il tutto mixato da una discreta grafica, cosa non sempre presente nei giochi per MSX.

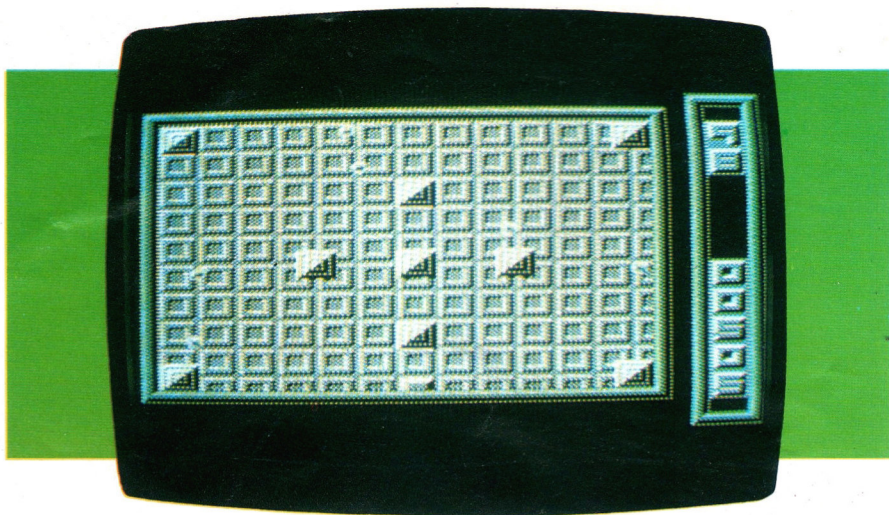
Quando puntate sui vari cavalli premete fuoco e quando le due freccette lampeggiano muovete il joystick verso l'alto per incrementare la puntata e in giù per decrementarla. Premete nuovamente fuoco per confermare la puntata e passate così ad un cavallo successivo.

Buon divertimento e mi raccomando, che rimanga solo un gioco per il computer!

TASTI:

JOYSTICK PORTA 2

PUSH IT



CHE GIOCO È

Un gioco nuovo, sia come idea che come realizzazione. Il suddetto video game si suddivide in diversi livelli, in ognuno dei quali bisogna seguire una specifica strategia. Nel primo livello, ad esempio, bisogna rimanere sotto la pallina che vaga per lo schermo e dopo che avrai racimolato un po' di punti passerai allo schema successivo.

Qui dovrai, evitando le palline, passare su tutte le piramidi e dopo averle toccate tutte passerai al 3° livello. Durante gli altri schemi il discorso non cambia.

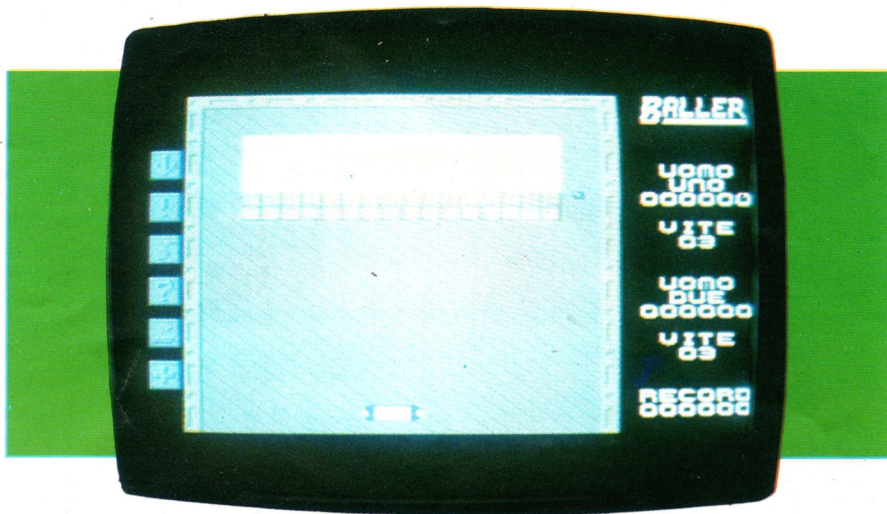
La variante consiste nel trovare nuovi ostacoli e zone "vietate" dove non potrai rimanere sopra per più di un determinato tempo, tempo che ti verrà indicato da un "counter" che apparirà nello schema di gioco. Bene, potete cominciare e ...buona fortuna.

TASTI:

JOYSTICK PORTA 1

CURSORI per direzioni
SPAZIO fuoco

BALLER



CHE GIOCO È

Ehi! Ragazzi, finalmente ci ritroviamo!

Ecco un classico, un videogame che riesce sempre ad entusiasmare voi utenti dell' MSX.

In questo "muro", possiamo definirlo così, non vi sono le solite icone che scendono ogni qualvolta abbattete i vari mattoncini colorati ma, ogniqualvolta la vostra pallina andrà a colpire i quadratini bianchi con un puntino al centro, si accenderanno in successione le varie icone poste alla sinistra del vostro monitor.

Queste vi daranno la possibilità di usufruire di varie novità; chiamiamole così, utili a proseguire nel gioco più facilmente. Ad esempio potete usufruire di vite extra, cosa da non sottovalutare vista la difficoltà crescente del gioco.

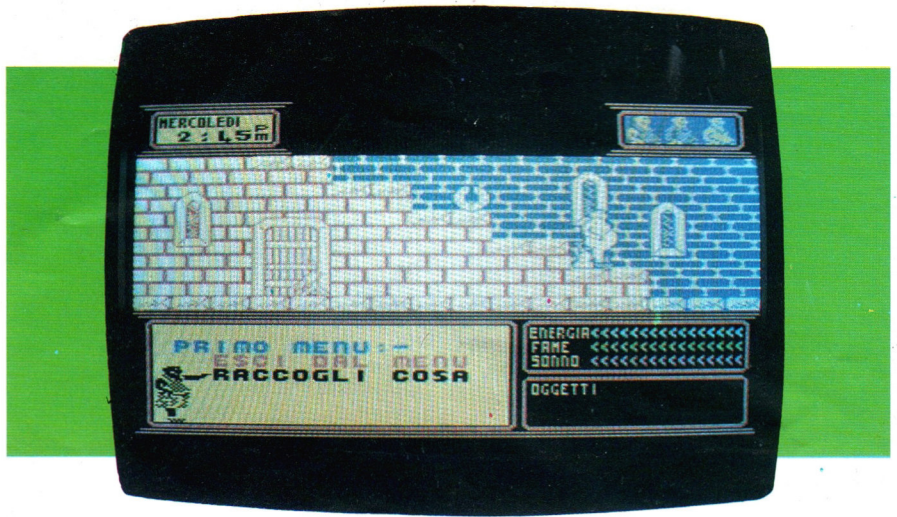
Ok allora mano al joystick, o se preferite... occhio alla palla!!

TASTI:

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO	pausa
CURSORI	perdi una vita

NAKED ALL'



CHE GIOCO È

Il nostro grasso amico si aggira nella città di Kahall alla ricerca di diversi oggetti che gli diano la possibilità di continuare la ricerca e di sconfiggere i ladroni che popolano la città. Forse per il caldo o forse per esibizionismo, il nostro amico gira nudo e questo gli creerà non pochi problemi.

Gli oggetti da trovare sono molteplici, tra questi c'è la pietra detta "Radiante" che utilizzata mediante il menù di "trasferimento" (il quale apparirà solo quando la casella degli oggetti sarà piena) permetterà di reintegrare energia, preziosa per continuare il gioco. Attento a non tenere con te grossi pesi per troppo tempo, l'energia diminuirebbe rapidamente.

Attenzione infine ai ladri che incontrerai sul tuo cammino che, bontà vostra, si spera non abbiano cattive intenzioni.

TASTI:

TASTI CURSORI

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER

IL VOSTRO COMPUTER

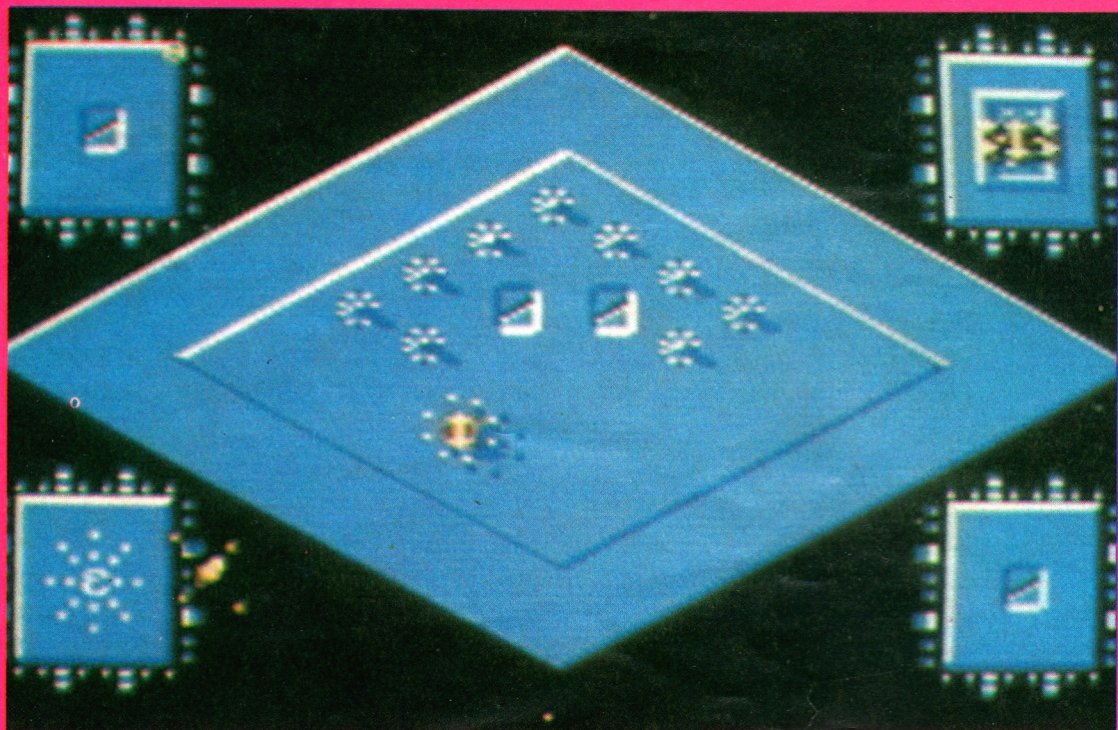
DA NON PERDERE!

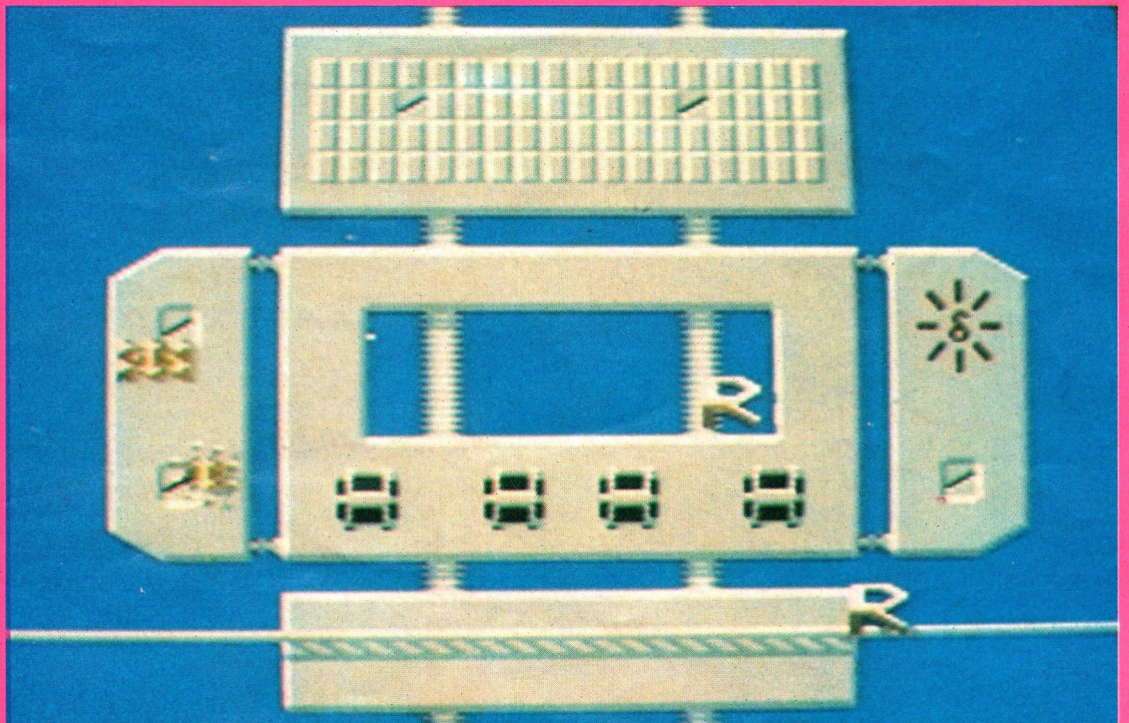
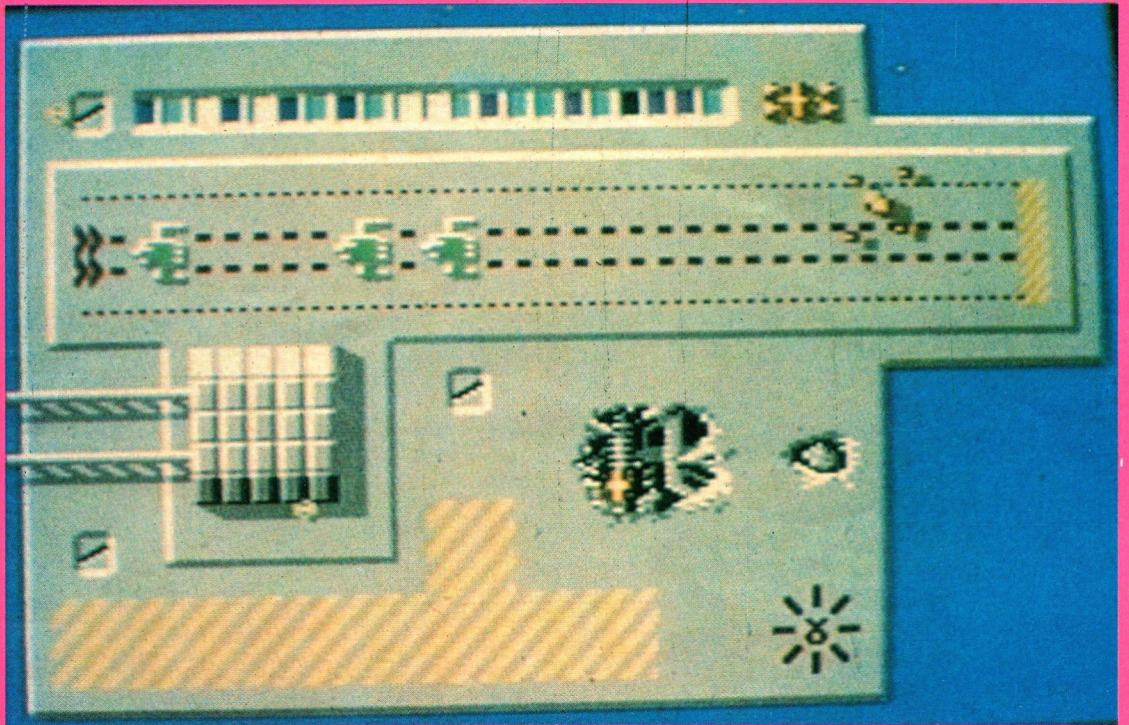
COME VINCERE A INTENSITY

Intensity è un gioco stile arcade a scorrimento rapido che presenta 78 livelli o schermi e un modo *duel creft*. I livelli sono organizzati in una matrice 5×16 e sono legati fra di loro da uscite a senso unico. Non sono presenti tutte le uscite per cui sono praticabili solo alcuni percorsi che ti portano dallo schermo di partenza a sinistra ad uno dei cinque schermi finali a destra. Poiché ci sono molte strade possibili, fatti un piano del tuo percorso studiato attentamente e tenendo presente le navette che intendi raggiungere e se vuoi solo tentare di arrivare fino a lì o vuoi anche farti un mucchiet-

to di punti.

Indipendentemente dalla strada che scegli dovrai attraversare da 20 a 30 schermi. Hai solo 50 volte segmenti nei quali puoi acquistare una nuova forza, anche se il gioco continua oltre quel segmento. Per questo se scegli una strada inefficace, potresti non trovare una nuova forza disponibile negli stadi seguenti. Ma i giocatori più esperti potrebbero anche aver voglia di cominciare coscientemente la strada più lunga e comprare la minor quantità possibile di roba in modo da mettere insieme tutti i punti di bonus per avere in banca 99 RU.





IL CONTROLLO DELLO SKIMMER

Il controllo dello skimmer e del drone è fondamentale per poter dominare bene il gioco. Tutti gli oggetti presenti in questo gioco proiettano la loro ombra sulla superficie delle piattaforme. Puoi utilizzare le ombre per giudicare l'altezza delle diverse costruzioni appoggiate sul suolo e anche quella delle spore e dei veicoli di perlustrazione che volano alti sopra alla superficie.

Il drone ha un'altezza di volo tale che può entrare in collisione solo dopo lo strato sei, nel quale sono presenti pareti molto alte. Il drone deve essere fatto girare intorno a questi ostacoli. I tre diversi gradi di skimmer si comportano, invece, in modo differente. Lo skimmer gamma è lento e deve evitare numerosi ostacoli alti perché la sua altezza di volo massima è molto ridotta. È assolutamente necessario ricordare con molta attenzione il grado del proprio skimmer e valutare rapidamente dove è possibile farlo volare.

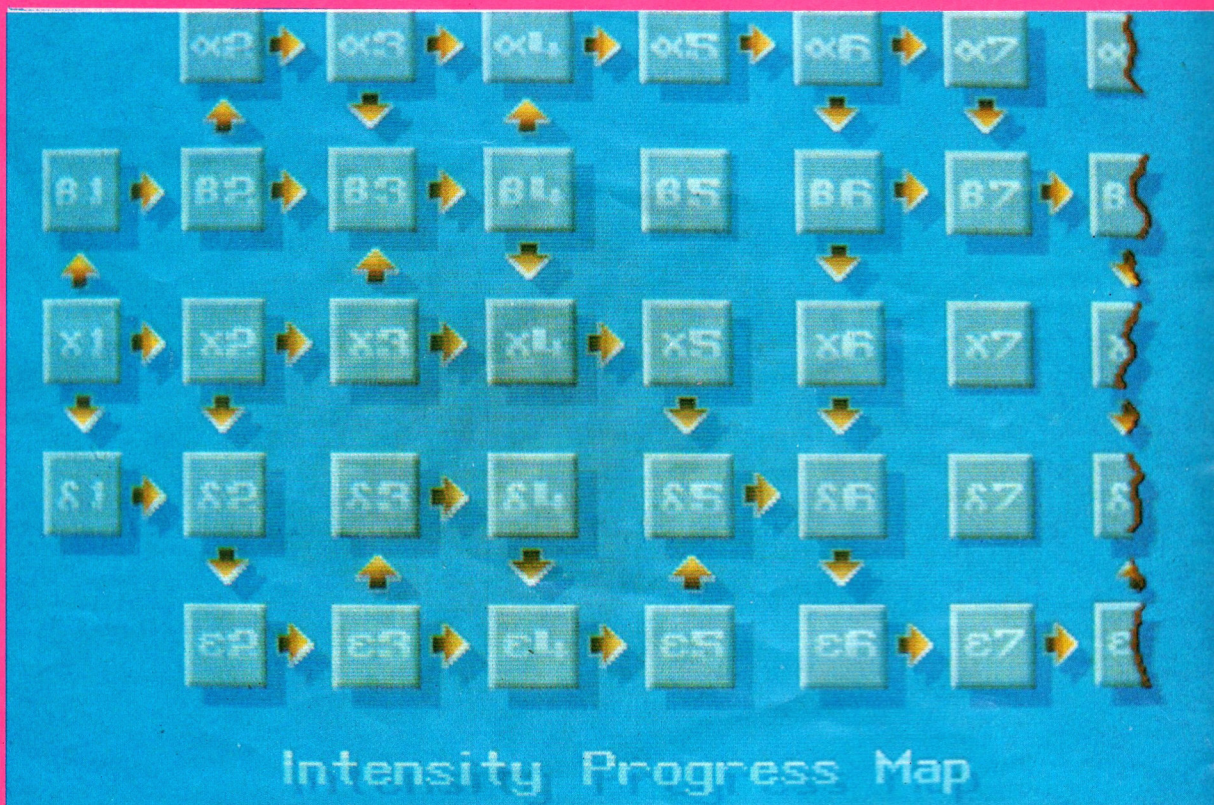
Cerca di mantenere lo skimmer il più possibi-

le lontano dal drone; quando i due sono troppo vicini senti suonare un segnale di allarme. I colonizzatori dovrebbero essere presi rapidamente. Man mano che il tempo passa, il ritmo di tutto il gioco viene accelerato; il tempo passato nello schermo corrente viene tenuto in conto allo stesso modo del tempo totale del segmento. Cerca di far atterrare il drone in un punto dove i colonizzatori di più di un buco d'aria possano raggiungerlo e con un percorso il più diretto possibile.

ALIENI

Le mutazioni degli alieni dovrebbero essere affrontate alla prima occasione. Man mano che mutano diventano più pericolosi. Le spore hanno naturalmente paura dello skimmer e tendono ad allontanarsi da lui. Per ucciderle puoi spingerle in uno degli angoli o sopra al drone. Poiché in questo gioco non esistono pallottole, per uccidere gli alieni in modo veramente efficace è in genere sufficiente urtarli.

I cacciatori dovrebbero essere affrontati al più



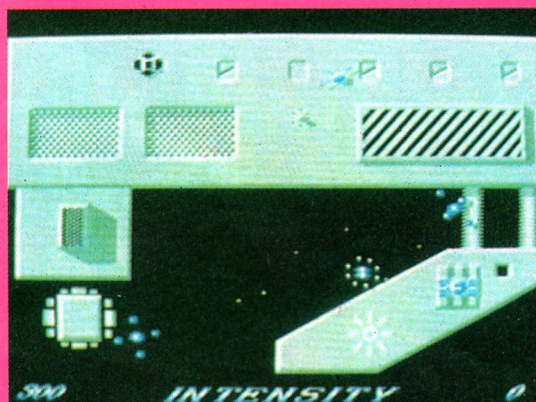
presto in quanto ricercano continuamente i colonizzatori e se ne vedono uno sufficientemente vicino lo inseguono subito. Poiché i colonizzatori, di solito, stanno dirigendosi verso il drone, in genere gli sono relativamente vicini. Ma se un colonizzatore viene catturato, a quel punto diventa virtualmente impossibile evitare la morte. I nuclon si spostano verso il drone eseguendo un percorso a zig-zag. Nei primi strati si spostano con ampie curve per cui possono mancare il bersaglio, ma negli strati seguenti, non lo mancano mai. La mutazione "podule" è l'ultima chance che hai di distruggere l'alieno prima che diventi un veicolo di perlustrazione. Una volta che si è trasformato in perlustratore si metterà alle costole di una delle tue forze, di solito lo skimmer, ma man mano che il tempo passa capirà che devono distruggere anche il drone. Il veicolo di perlustrazione insegue inesorabilmente il suo bersaglio e riesce ad evitare numerosi ostacoli girandovi intorno o volandovi sopra. L'unica eventualità è che cominci a bruciare per auto-combustione se non riesce a raggiungere il suo bersaglio.

Le mutazioni possono essere distrutte anche con metodi diversi dalla collisione. I simboli "R" liberati dall'uscita distruggono tutte le mutazioni salvo il nuclon, per natura sua autodistruggente. Solo il bonus può distruggere un nuclon, ma utilizzarlo è un vero sacrificio. Ma gli alieni si distruggono anche fra di loro, e per questo se ti metti a girare intorno a una spora quando sei inseguito da un perlustratore, potrebbe anche succedere che i due entrino in collisione e si distruggano a vicenda.

TATTICHE

È meglio cominciare il gioco con l'idea di cercare di raggiungere gli shuttle epsilon o delta. Non perdere tempo sulle piattaforme alfa o beta, tutti gli alieni e tutti i bonus si muovono molto più lentamente in questa parte della stazione. Man mano che ti avvicini agli shuttle il numero massimo di alieni aumenta, e anche la loro altezza di volo, per cui cominciano ad essere in grado di evitare grossi ostacoli. E qui è anche più facile che ti appaia un bonus al posto di un simbolo "R". Te ne apparirà solo una in ogni piattaforma ma è un articolo veramente interessante da collezionare.

Man mano che passano i segmenti di tempo le spore impiegano meno tempo a cadere al suolo come cacciatori; se però i cacciatori non vedono in giro un colonizzatore, tendono a ri-



manere fermi, invece di ballonzolare inutilmente di qua e di là; la scorta d'aria dei colonizzatori diminuisce; i perlustratori vivono più a lungo. Quando sei su uno schermo, man mano che il tempo passa i simboli di bonus durano meno mentre appare un maggior numero di alieni e tutto si muove con maggiore velocità. Quando raggiungi una navicella shuttle e completi lo strato 16 permetti a tutti i colonizzatori salvati di imbarcarsi sullo shuttle prima che parta. Ogni schermo finale ti presenta un diverso "mobile text front" che dà il nome allo shuttle. I giocatori decisi che riusciranno a raggiungere tutti e cinque gli shuttle in un'unica sessione di gioco potranno vedere uno schermo di bonus con il "text front" dell'effetto splash.

Non aspettare mai l'ultimo minuto per sostituire le forze distrutte. La funzione "auto" nella fase di acquisto ti raccomanda sempre di avere almeno 3 esemplari di ogni tipo di navicella già pronte per l'uso. Le forze Alpha sono le migliori da comprare, se puoi permettertele, e sono più economiche sul lato epsilon. Le forze Gamma dovrebbero essere acquistate solo come ultima risorsa tappabuchi mentre stai aspettando che venga costruita un'altra forza migliore. Negli ultimi strati è essenziale possedere un alpha skimmer in modo da poter superare i numerosi muri che incontri.

I punteggi più alti si ottengono visitando il maggior numero possibile di piattaforme, con tutte quelle che riesci del lato alpha e risparmiando il denaro.

Quando hai in banca 99 RU e stai utilizzando navicelle alpha, i bonus cominciano, finalmente, ad aumentare in modo serio. Fino ad oggi il mio punteggio massimo è stato 369.500, e ho raggiunto lo shuttle alpha. Buona fortuna!

TUTTO PER L'

Avventura. Chiudete gli occhi e provate a pensare che cosa significa "avventura" per voi. Forse si tratterà di draghi, guerrieri, belle fanciulle, creature fatate, castelli e terre esotiche. L'avventura però può avere per teatro anche la giungla, lo spazio, il vecchio West, il futuro, gli oceani, piani diversi della realtà — e anche casa vostra. Una particolare ambientazione o un particolare periodo di tempo non fanno che conferire una dimensione di realtà all'avventura — e ovunque nel tempo e nello spazio ci sono elementi avventurosi.

Stando ai dizionari, "avventura" significa un'impresa rischiosa, un'esperienza eccezionale ed emozionante. I giochi che oggi definiamo "avventurosi" sono fatti proprio di questo, si svolgono in luoghi disparati e comportano parecchi obiettivi, sia intermedi che finali. In un modo o nell'altro, i giochi avventurosi sono sempre esistiti — ma il gioco che celebrò il matrimonio del computer con l'avventura fu (guarda caso!) **Adventure**, scritto negli anni Settanta da William Crowthers e Don Woods per l'ARPAnet del M.I.T., il leggendario Istituto di Tecnologia del Massachusetts. Ironia del destino, l'ARPAnet doveva contenere al minimo la lunghezza dei nomi dei file, così che **Adventure** dovette diventare **Advent** — avvento, nel senso di arrivo. In questo caso, l'arrivo di una nuova generazione di giochi per il computer.

Da quel giorno in poi, sono state migliaia le avventure programmate per i computer di ogni tipo, tanto che voler descrivere anche solo sommariamente quelle oggi in commercio sarebbe un'impresa disperata. Abbiamo invece cercato di addentrarci nell'atteggiamento mentale di chi si avvicina a questi giochi, con la modesta pretesa di fornire un manuale minimo all'amante dei giochi avventurosi. Nel cor-

so delle nostre ricerche, ci siamo accorti che i giochi avventurosi si possono grosso modo suddividere in sei categorie — che vedremo in seguito. Per ora, vediamo gli attrezzi necessari.

Intendiamoci, gli articoli qui suggeriti non sono affatto indispensabili, e in alcuni casi si potranno rivelare del tutto o parzialmente superflui. Si tratta solo di prepararsi in modo ottimale all'esperienza del gioco avventuroso.

— Un notes, o comunque qualcosa di portatile su cui scrivere: non sempre si ha posto davanti al computer.

— Matite o pennarelli di diversi colori.

— Numerose matite n. 2.

— Fogli su cui disegnare mappe o fare annotazioni.

— Carta millimetrata: molto utile per disegnare le mappe.

— Manuali: a parecchi giochi avventurosi sono acclusi dei manuali ricchi di indicazioni, però usateli solo se davvero non sapete più che pesci pigliare. Dopo aver giocato, potrete divertirvi leggendo tutte le cose che avete sbagliato!

— Musica: ascoltare la vostra musica preferita potrà mettervi in uno stato d'animo ottimale.

— Tempo: è forse l'elemento più importante. Un gioco avventuroso può anche richiedere decine di ore e più... ma alla fine la soddisfazione è eccezionale!

Detto ciò, passiamo alle varietà specifiche di gioco avventuroso. Tenete a mente che si tratta di una classificazione elastica, e che un gioco può cadere in più di una categoria. Avventure testuali. Sono probabilmente i giochi avventurosi più sottovalutati, e la gente li ama oppure li odia, senza vie di mezzo. Per loro natura, sono giochi interamente testuali, e per giocare occorre digitare dei comandi sulla ta-

AVENTURA



stiera. Alcuni odiano digitare (e accettano di giocare solo se qualcun altro lo fa per loro), mentre altri non riescono ad usare l'immaginazione e vogliono a tutti i costi vedere delle immagini sullo schermo. Per le avventure testuali, occorre assolutamente avere immaginazione: di fronte agli occhi si hanno solo delle parole, e dalla propria capacità di interpretarle e visualizzarle dipende il divertimento che si ricava dal gioco. Le avventure testuali sono di solito piene di rompicapo e di elementi geografici e ciò si spiega col fatto che, non essendoci immagini, i programmatori fanno di tutto per rendere appassionante il testo. Si tenga inoltre conto che, mancando la grafica, c'è parecchia memoria su cui lavorare, ed è logico che la si occupi con enigmi, personaggi, oggetti, località e così via.

In gran parte delle avventure testuali è necessario tracciare una mappa e la cosa è abbastanza facile. Servendovi di carta e matite, disegnate un riquadro per ogni ambientazione del gioco, e scrivete dentro il riquadro il nome dell'ambientazione. Di fianco al riquadro, con le matite o i pennarelli colorati, scriverete i nomi degli oggetti che si trovano nell'ambientazione. Ripetete questo procedimento per ogni ambientazione del gioco, e poi per completare la mappa dovrete solo unire i riquadri. Tracciate delle linee da un riquadro all'altro per mostrare come si passa da un'ambientazione all'altra: di solito è una cosa semplice, a meno che non si tratti di labirinti.

Leggete attentamente tutte le descrizioni, tenendo a mente che nei giochi testuali i programmatori devono usare le parole in modo molto selettivo. Nelle stanze, controllate tutte le possibili uscite, assicuratevi di sapere dove si trovano e dove conducono. In alcuni casi certe uscite non sono accessibili finché non si risolve un enigma... ma questo non vi deve di stogliere dall'esaminare anche tutte le altre uscite. Imparate tutti i comandi e le parole che vi possono essere utili nel corso del gioco: la gamma dei comandi che potrete usare dipenderà dalla qualità del parser, che potrà essere più o meno sofisticato. Pianificate bene la vostra strategia di gioco, preparandovi ad affrontare incontri inaspettati e rompicapo particolarmente difficili. Abituatevi a memorizzare spesso il gioco su un dischetto vergine: ciò vi sarà d'aiuto se commetterete degli errori. È raro che un giocatore si avvicini per la prima volta a un'avventura senza finire ammazzato: me-

morizzare il gioco potrà spesso aiutarvi a superare i vostri problemi di strategia e di pianificazione.

Di solito, nel corso delle avventure testuali è necessario manipolare un sacco di oggetti: non usateli alla leggera, ma cercate di scoprire la loro funzione per poterli poi impiegare nelle situazioni in cui sono davvero necessari. Prima o poi, imparerete a distinguere gli oggetti "di disturbo" da quelli davvero utili. Tra le avventure testuali più celebri citiamo **The Zork Trilogy**, **Amnesia**, **Mindwheel**, **Enchanter** e **Planetfall**.

AVVENTURE GRAFICO/TESTUALI

Le avventure grafico/testuali sono semplicemente avventure testuali corredate d'immagini. Ne esistono di due tipi: quelle in cui al testo è semplicemente aggiunta un'immagine e quelle in cui l'immagine è animata oppure mostra gli oggetti che si possono prendere, spostare o manipolare. Nelle avventure del primo tipo, l'aggiunta delle immagini al testo serve solo a soddisfare l'appassionato che non riesce a sopportare uno schermo pieno solo di parole. Le immagini possono rappresentare di tutto, dagli ingredienti degli oggetti in vostro possesso alle mappe della zona in cui vi trovate. Quando si gioca, ci si può anche stufare di osservare per la centesima volta le stesse immagini: un buon gioco grafico/testuale permette di disinserire le immagini oppure di rimpicciolirle sullo schermo. Occorre dire che si trovano in commercio giochi grafico/testuali piuttosto scadenti, in cui il disegnatore incaricato di realizzare le immagini non è riuscito ad interpretare correttamente lo spirito del testo — con le immaginabili conseguenze per il giocatore, che ovviamente si troverà un po' confuso a causa di questa discrepanza.

GRAFICO TESTUALI

I giochi grafico/testuali del secondo tipo sono più divertenti, in quanto gli oggetti descritti appaiono sullo schermo e a volte le immagini si animano. Osservate attentamente gli oggetti sullo schermo: spesso il loro colore, il loro orientamento e la loro dislocazione vi faranno capire che possono essere manipolati. Tra i giochi grafico/testuali del primo tipo ci sono **The Hobbit**, **The Guild of Thieves**, **The Pawn**, **Jewels of Darkness** e **Knight Orc**. Tra



quelli del secondo tipo ricordiamo **Dragon-world, Transylvania, The Serpent's Star e Blade of Blackpoole.**

GIOCHI DI RUOLO

Resi popolari dall'immenso successo di giochi di fantasy come **Dungeons & Dragons**, i giochi di ruolo sono imperniati sull'impresa che uno o più personaggi debbono compiere.

Nel corso dell'impresa, i personaggi devono trovare ed usare oggetti magici, affrontare mostri, scoprire tesori, esplorare terre e dimensioni sconosciute e affrontare rischi di ogni genere. I giochi di ruolo riassumono praticamente in sé tutte le componenti dell'avventura, ed è per questo che sono tanto amati. Per affrontarli occorrono eccezionali doti di strategia, dato che il gioco si basa sulle vostre azioni e caratteristiche personali — a differenza dei giochi statici in cui dovete solo usare degli oggetti e recarvi in posti diversi. La prima parte (e la più importante) di ogni gioco di ruolo sta nel costruire il vostro personaggio. Le modalità per far ciò cambiano di gioco in gioco, ma generalmente al personaggio vengono assegnati attributi diversi, come la forza o l'intelligenza, e il resto del gioco dipende dal modo in cui il personaggio saprà usare questi attributi per affrontare le varie situazioni.

Nei giochi di ruolo, le mappe assumono nuove funzioni: servono a disegnare città, segrete e matrici simmetriche, nonché il terreno esterno. Data la natura simmetrica delle segrete, esse si possono rappresentare su carta millimetrata, usando lettere e numeri per indicare quegli oggetti e quei personaggi che vi si possono trovare: usate le matite colorate per distinguere i vari tipi di oggetti e di personaggi. È importante anche rappresentare i vari terreni di gioco: se possibile, usate una stampa contenuto schermo oppure la funzione pausa del gioco per disegnare la mappa con la massima precisione possibile. Cercate di rappresentare correttamente le caratteristiche e i limiti di ogni terreno, usando le matite colorate per indicare le città e gli edifici presenti sulla mappa.

Nei giochi di ruolo, è fondamentale una buona conoscenza del manuale, al fine di comprendere gli obiettivi a breve e a lungo termine del gioco. Il manuale servirà inoltre ad impraticarsi dell'uso della tastiera, dato che nella maggior parte dei giochi di ruolo ad ogni lettera dell'alfabeto corrisponde una funzione.

Siate ben certi di conoscere i vostri attributi e il modo in cui essi vi consentono di compiere determinate azioni, ma siate certi di conoscere bene anche il terreno, la cui conformazione può ostacolare o favorire i vostri movimenti. Se però, malgrado tutto, il vostro personaggio si rivelasse poco adatto al gioco, avete due opzioni: combattere finché muore oppure ricominciare da capo con un nuovo personaggio. Quest'ultima è la soluzione migliore, dato che è inutile intestardirsi a giocare con un personaggio poco adatto all'avventura. I combattimenti possono essere dei semplici duelli oppure degli scontri tattici tra più personaggi, ma in ogni caso bisogna conoscere bene le armi di cui si dispone nonché i punti di forza e di debolezza propri e dell'avversario. Le città eventualmente presenti nel gioco sono molto importanti, dato che nelle loro botteghe potrete spesso trovare oggetti o armi che vi possono essere utili. Ci potranno anche essere delle differenze di prezzo tra una bottega e l'altra: annotatele. La magia ha spesso una funzione essenziale nei giochi di ruolo: dovete sapere come e quando usare ogni incantesimo, nonché il suo costo e gli oggetti eventualmente necessari per attivarlo. Ricordatevi di parlare con gli altri personaggi: spesso essi vi potranno fornire consigli utili. Tenete a mente che i giochi di ruolo sono spesso molto lunghi: non vi scoraggiate, ma semmai fatevi aiutare da qualche amico. Tra i giochi di ruolo più noti ricordiamo **Questron, Bard's Tale, Elite** e la trilogia **Temple of Apshai.**

AVVENTURE GRAFICHE

Si caratterizzano per la rapidità dell'azione, solitamente governata tramite il joystick e più raramente con la tastiera. Di solito non è necessario tracciare dalle mappe: fanno eccezione giochi come **Pitfall!**, in cui le stanze sono così numerose che una mappa è indispensabile. Altri giochi, come **Impossible Mission**, forniscono una mappa direttamente sullo schermo. I giochi grafici comportano di solito un punteggio, e quindi è meglio sapere in anticipo quali azioni fruttano il maggior numero di punti con la minore difficoltà. A volte nei giochi grafici si trovano anche elementi propri dei giochi di ruolo, come livelli di energia e di intelligenza o altri attributi che possono variare nel corso dell'azione. La grafica non è solo un abbellimento, ma contiene oggetti che si possono prendere e usare e quindi è necessario imparare



a conoscerli bene, anche perché non vi sono solo oggetti utili, ma anche oggetti da cui è meglio stare alla larga. Spesso il pulsante di fuoco del joystick viene usato per scopi specifici: per saltare, per sparare, per raccogliere oggetti, per usare varie armi o per trasformare il personaggio stesso. Come al solito, è importantissimo aver sempre ben presente l'obiettivo finale dell'avventura. Le avventure grafiche più note sono **Dragon's Lair**, **The Last Ninja**, **Druid** e **Adventure Construction Set**.

GIOCHI REATTIVI

Sono quei giochi in cui in risposta alle informazioni fornite dal gioco stesso si impiegano i comandi offerti dai menù e dalle icone. Si tratta di un tipo di gioco ancora poco diffuso, forse perché con questo sistema non si ha la sensazione di controllare direttamente il personaggio, come si fa col joystick. In parecchi casi, i comandi che fanno procedere l'azione sono sotto forma di dialogo, e quindi non è un caso che i giochi reattivi siano spesso dei gialli. Tra di essi: **Maniac Mansion**, **Perry Mason**, **Shadowfire**, **Accolade's Comics** e **Hacker II**.

ADVENTURE HI-TECH

Si tratta di una "supercategoria" di giochi in

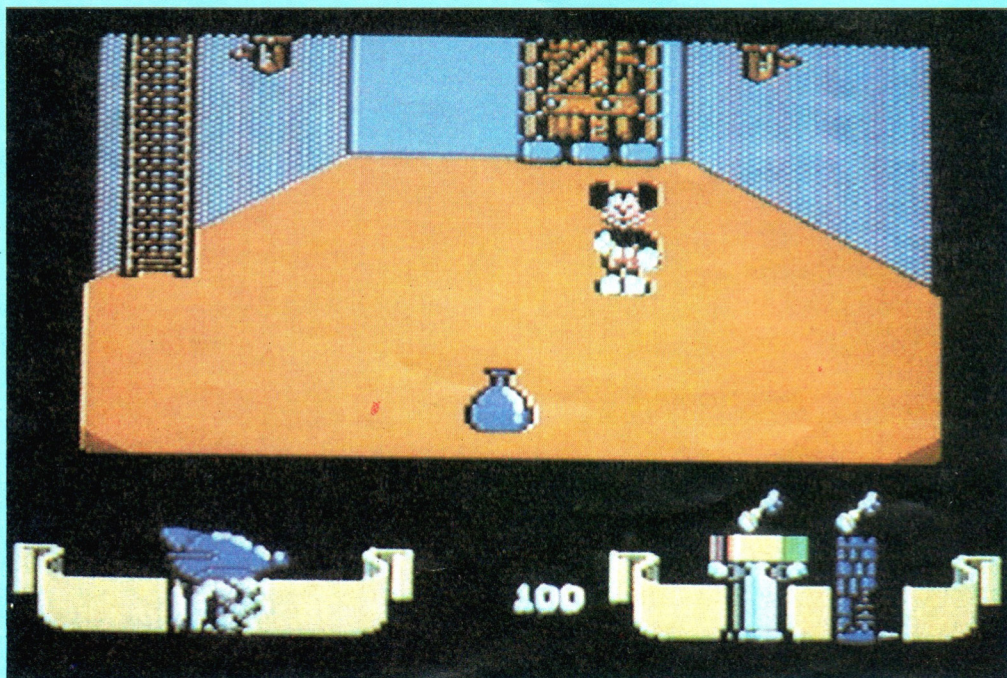
cui i programmatori hanno fuso nella miglior tecnologia oggi disponibile vari elementi di tutti i tipi di gioco che abbiamo qui esaminato. Sono giochi incredibilmente dettagliati che sfruttano con intelligenza la potenza della macchina per cui sono stati scritti: alcuni sono indirizzati a macchine di notevole memoria, come l'Amiga, altri si accontentano del RAM di computer più piccoli, come i Commodore 64 e 128. In ogni caso, sono giochi che sfruttano al massimo le potenzialità grafiche della macchina, e sono materialmente molto facili da usare: fanno uso del mouse, della tastiera e del joystick ed offrono costantemente delle schede di riferimento che espongono tutti i possibili sviluppi dell'azione. Immediatamente avvincenti, alcuni di essi si propongono (non a torto) come "film interattivi". Tra i giochi hi-tech citiamo **Pirates!**, **Border Zone**, **Space Quest** e **Arazok's Tomb**.

Certo che se n'è fatta di strada da quel primo **Adventure** del M.I.T.! Oggi si possono intravedere alcune tendenze nel futuro dei giochi: l'uso del tempo reale nelle avventure, una migliore simbiosi tra testo e grafica, parser più perfezionati e "floppy disk" con un gioco per facciata. Nel frattempo, godiamoci la tecnologia esistente e buona avventura!

Mickey Mouse

Il Regno Magico è in pericolo mortale. Uno di quei diavoli così e così che sembra provocare sempre grossi problemi nei giochi per il computer se l'è svignata con la bacchetta magica di Mago Merlino, rotta in quattro pezzi, che ha nascosto nel Castello di Disney. Il tuo nemico è Evil Ogre King che ha messo i suoi mostri e una strega malvagia in ognuna

delle quattro torri del castello. **Topolino** deve distruggere tutti questi esseri cattivi per recuperare la bacchetta e salvare Disneyland. Ogni torre è composta da numerose piattaforme circolari collegate fra di loro da sale di legno. C'è una sola direzione possibile per spostarsi verso l'alto. Ma Topolino per poter progredire deve distruggere i guardiani demoniaci





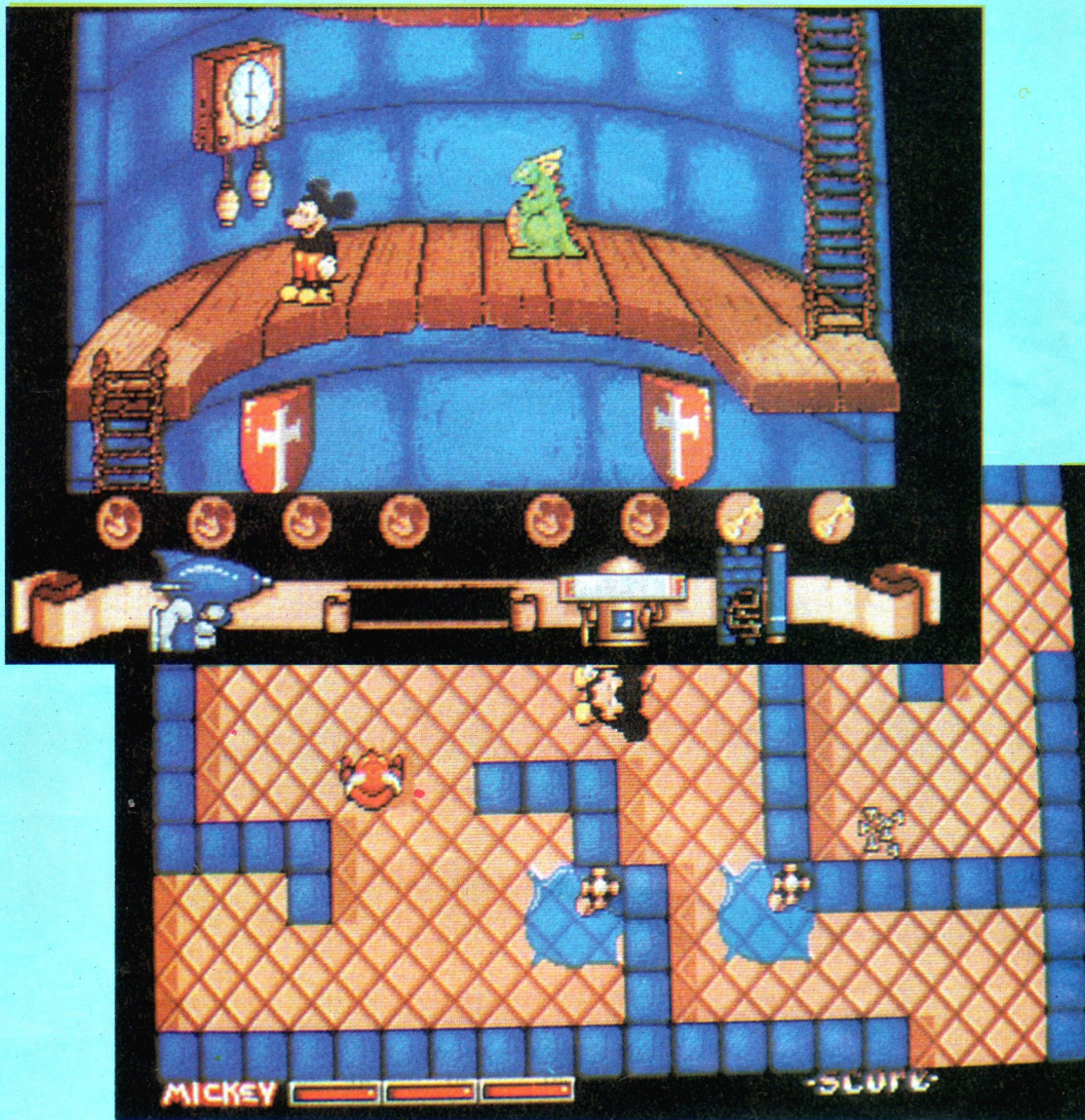
presenti in ogni torre.

Armato di una pistola ad acqua e con una limitata quantità di acqua a disposizione, il nostro eroe deve essere molto attento al suo scopo durante la missione se vuole riuscire ad avere successo. Se il liquido viene a contatto con un bersaglio, si trasforma in un bonus: Molti di loro sono piccole bottiglie blu piene di acqua utili per risollevere il livello di acqua nella

pistola di Topolino.

Altri bonus che ti conviene raccogliere sono le "chiavi" che permettono a Topolino di passare attraverso le pesanti porte di legno per entrare nei sottogiochi, dove sono presenti articoli che gli servono nella sua caccia.

La testa di un uccello è un altro articolo interessante da avere in mano perché permette a Topolino di sopravvivere se per sbaglio ca-



desse da una delle piattaforme. La colla appiccica i mostri al loro posto, e le frecce intermittenti permettono a Topolino di muoversi più velocemente. Un interruttore rende Topolino talmente disgustoso che non solo i personaggi diabolici dell'Ogre King non vogliono aver niente a che fare con lui, ma le bombe fanno saltare tutto ciò che di malvagio c'è sullo schermo nel momento in cui vengono raccolte e gli scudi proteggono i rifornimenti di acqua del nostro eroe.

La pistola ad acqua non è in grado di mandare all'altro mondo tutti i mostri per cui a volte Topolino deve premere la barra di spazio per brandire il suo martello di legno.

I grafici sono superbi in tutte le versioni di **Mickey**, pieni di dettagli e animati estremamente bene. Una delle parti migliori è quando Topolino fa roteare il suo martello contro un Ogre provocando la sua trasformazione in due Ogre magri che sgambettano per tutta la torre e sono difficilissimi da finire.

Quando Topolino arriva sulla cima della quarta torre l'Ogre King sa che in poco tempo dovrà combattere e farla finita con il roditore in persona.

Per distruggere questo personaggio malvagio, brutto, alato e dalla mascella gigante, Topolino deve aggiudicarsi quindici colpi diretti con la sua pistola ad acqua. Gli sono concessi so-

lo tre tentativi ogni volta e se non ci riesce ritorna ai piedi della prima torre.

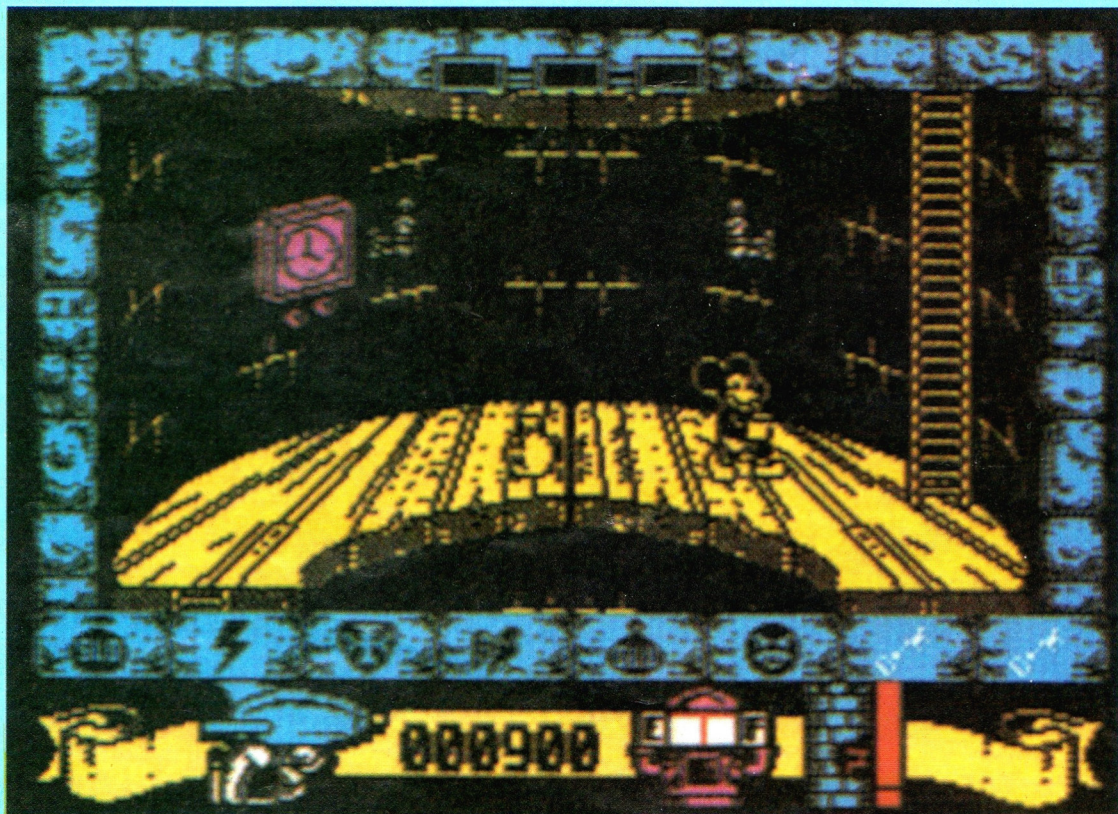
Per i proprietari di un St o di un Amiga, le cose sono un po' più complesse in quanto essi devono distruggere una strega malvagia in cima ad ogni torre prima di riuscire ad incontrare l'Ogre King. Indipendentemente dalla versione che utilizzi, in cima ad ogni torre trovi un pezzo della bacchetta magica e Topolino deve averli tutti prima di affrontare l'Ogre King. Ad una prima occhiata **Mickey** sembra un gioco per bambini. Questa impressione è data dai simpatici grafici e dal personaggio stesso di Topolino che viene visto come un eroe bambino. Ma quando ti lanci a cercare di risolvere il gioco, ti rendi subito conto che non c'è niente di più ingannevole del disegno del gioco. Credimi, non è un'affermazione eccessiva. Ci vuole una buona abilità nel giocare l'arcade, persistenza e pazienza.

I sottogiochi ti forniscono un piacevole momento di rilassamento dal problema principale di salvare il Regno Magico dall'Ogre. Topolino raggiunge questi posti passando attraverso le porte nere della torre. Nelle prime due torri arriva sulla Puddle Maze che deve esplorare raccogliendo gli articoli magici che trova sulla sua

strada e brandendo il suo martello di legno contro i mostri.

La Bubble Machine è il mio sottogioco preferito. Qui Topolino si ritrova in una piattaforma in movimento che deve riempire di buchi in modo da poter pungere le bolle giganti emanate da una pipa che cola. I malvagi volano attraverso lo schermo cercando di far diminuire le energie del nostro eroe mentre lotta contro alle bolle giganti.

Nelle torri tre e quattro deve affrontare i Dripping Taps che, per poter procedere, devono essere spenti nell'ordine esatto. Nella Pump Room numerosi piccoli mostri stanno provocando la distruzione tirando fuori i tappi del tubo di scolo. Topolino deve superare il campo di forza e colpire con il suo martello di legno il mostro gigante che sta orchestrando il lavoro dispettoso dei suoi piccoli mostri schiavi. Alla Disney sono famosi per essere dei veri pigri quando si tratta di rappresentare uno dei loro personaggi in altri mezzi. Penso proprio che non ci siano state lamentele di nessun genere a proposito di questo gioco. La Gramlin ha fatto un lavoro di prima classe nella trasformazione di **Topolino** in un gioco per il computer bello da vedere e divertente da giocare.



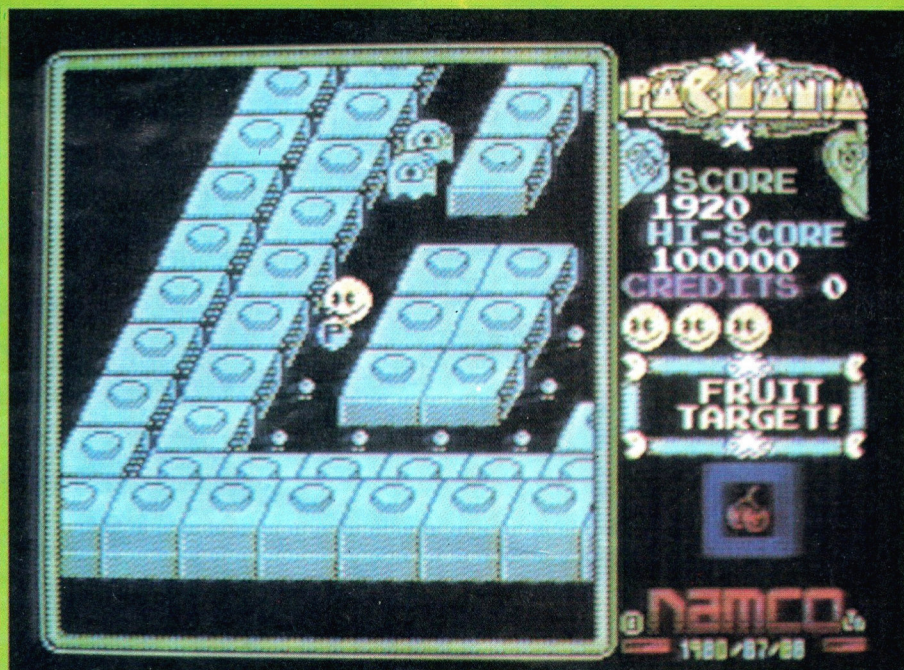


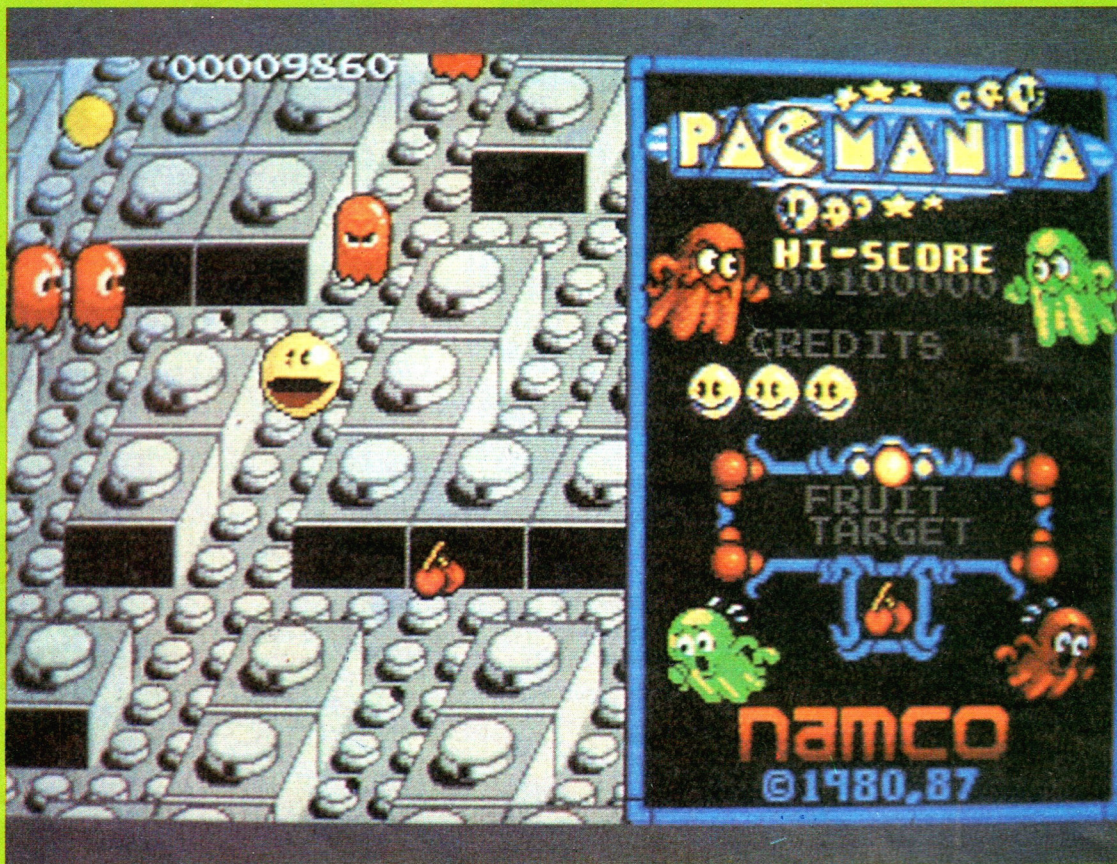
PACMANIA

La saga di **PacMan** ebbe inizio nel 1982, quando la Bally Midway realizzò un gioco da bar in cui il giocatore doveva guidare un piccolo essere giallo (privo di lineamenti, a parte una grande bocca) per un labirinto, mangiando quanti più puntini possibile ed evitando le attenzioni di quattro fantasmi malintenzionati. Il successo fu fenomenale — senza precedenti e ancor oggi insuperato — e nel giro di pochi mesi PacMan apparve su orologi, giocattoli, magliette, stoviglie... nonché alla televisione, sotto forma di cartone animato. Dato che il pubblico sembrava non averne mai abbastanza di PacMan, venne lanciato **Ms. PacMan**, indirizzato a un pubblico femminile che aveva già mostrato di gradire le avventure non violente del primo **PacMan**. Ad esso fecero seguito **Jnr PacMan**, **Baby PacMan**, **Mr. and Mrs. PacMan**, **Professor PacMan**, **PacMan Plus**, **SuperPacMan**, **Pacland** e oggi, infine, **Pacmania**.

La Gran Slam ha acquistato di recente i diritti di conversione di quest'ultimo episodio della serie **PacMan**, ed intende pubblicare il gioco in tutti i formati. **Pacmania** è molto simile al primo **PacMan**, nel senso che il giocatore guida Pac in un labirinto a caccia di puntini e facendogli evitare i fantasmi. Invece però di una visuale statica bidimensionale, il gioco viene qui osservato in una prospettiva forzata tridimensionale, col labirinto che scrolla mentre Pac si muove; egli ha inoltre acquistato la facoltà di saltare, e questo gli viene utile dato che in giro troverà una notevole quantità di fantasmi scatenati.

All'inizio del gioco, il giocatore sceglie uno dei tre livelli: se sceglie uno degli ultimi due, viene premiato con un "bonus coraggio" rispettivamente di 50.000 e 100.000 punti. L'obiettivo è semplice: mangiare tutti i puntini per passare allo schermo successivo. Quanto ai fantasmi, Pac può cercare di schivarli, saltargli so-





pra oppure raggiungere la pillola d'energia più vicina, che gli dona una temporanea invincibilità: durante questa fase i fantasmi diventano blu e vengono distrutti se PacMan li tocca... però poco dopo riappaiono e riprendono l'inseguimento con rinnovato vigore! Ogni tanto nel bel mezzo del labirinto appare un "bersaglio bonus", che può essere un frutto oppure una pillola speciale che rende Pac più veloce. Quest'ultima è molto utile se viene usata insieme a una pillola d'energia: potrete far fuori un mucchio di fantasmi e pompare il vostro punteggio!

I labirinti sono tre, e man mano che ci si addentra nel gioco le cose si fanno sempre più difficili: i fantasmi diventano sempre più intelligenti (e alcuni di essi sanno saltare) e le pillole d'energia diventano meno efficaci. Finiti tutti i livelli, si ricomincia dal primo... ma le cose sono ancor più difficili, e si tira avanti finché non si perdono tutte e cinque le vite. Anche se il tema di **PacMan** è ormai vetusto e semplicistico, **Pacmania** è divertente e ap-

passionante, ed è ricco di quel genuino buon umore che manca a molto software moderno e se a ciò aggiungiamo che grafica e suono sono rimasti molto simili a quelli della versione da bar, e che lo schermo scrolla realisticamente in tutte e quattro le direzioni, si può capire che **Pacmania** è un gioco a cui non si può resistere!



2 GIOCHI

LA MIGLIORE GRAFICA DEL

M o n d o
A M I G A



OGNI MESE

NELLA TUA
EDICOLA

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● Comprò i seguenti giochi per MSX: Renegade - Baseball - Pallavolo, offro 5.000 L. per ognuno. Marco Baiardo - Piazza Folgore - Livorno 57128 - Tel. 0586/582221.

● Vendo a prezzi stracciati 20 splendidi giochi nuovi per MSX 8020 fra i più belli ricordo: Venero, Fat Jon, Il circo (Konami), Elicopter, The last, Ninja, Il ladro, GP Bike ed Easy Rider. Tutto questo a L. 20.000. Solo L. 1000 al gioco!!! Telefonare alle ore dei pasti.

Dalla Vecchia Marco - Via Pola, 6 - Riva D/G 38066 - Tel. 0461/520012.

● Vendo programmi per sistemi MSX a poco prezzo, oppure scambio con giochi sportivi di qualsiasi tipo. Scrivere a Gabriele Giovanni - Via Ernesto Basile n. 40 - 90128 Palermo - Tel. 428153.

● Vendo giochi per MSX VG-8020 su cassetta. Disponibili più di 300 titoli tra cui: Ghost'n Goblins, Mask I II III, Road Fighter, Calcio, Olimpik Games I e II, Arkanod, Wonder boy, Zanac, Vietnam, Attila, Carambola, Circus, Formula 1, Skrooter. Prezzo trattabilissimo. Scrivere per ottenere la lista completa.

Alessandro Torrente - Via N. Sauro, 38 - Pregnana (MI) - 20010 - Tel. 02/93291262.

● Vendo giochi bellissimi come: Oil's well, La battaglia delle Ardenne, Ho crey, The Heist, Sharkunte. Garantisco sulla stupenda grafica. Prezzi trattabili. Telefonare ore pasti.

Fabbri Fabrizio - Via Repubblica 2 - Porretta T. (BO) 40046 - Tel. 0534/22921.

● Comprò urgentemente i giochi: Road Runner, Gost And Goblins, Scooby doo, Mask II, Indiana Jones, Dracula, Dragon's Lair, Rambo 1 e 2, Double Drago, Sabre Wulf, Spy vs Spy, Wonder boy, Batman, Bubble Bobble, 1942, Pallavolo, Biliardo, scrivete o telefonate.

Salvo Mazzamuto - Via Resuttana 289 - Palermo 90100 - Tel. 526672.

● Vendo e scambio giochi per MSX 800-8010 su cassetta come "ping pong, La mans, Box, Apple buster, Motociclismo, Baseball, ecc.", posseggo oltre 2000 giochi. Per informazioni, o per ricevere la lista dei giochi con relative spiegazioni in italiano telefonate al 0774/525412. Dalle 15.00 in poi. Fabio Ragone - Via G. Massari 10 - Villanova (RM) 00010 - Tel. 0774/525412.

● Vendo per L. 1000 più di 200 giochi per MSX cad uno. Telefonare dalle 13.30 alle 14.00. Per saperne di più telefonatemi e vi spedirà la lista dettagliata.

Bottazzo Bruno - Str. 174, 2 - Nardò (Lecce) 73048 - Tel. 0833/827024.

● La RAMSOFT Vende a prezzi straordinari program per Spectrum, MSX C 64 come Pacmania, 1943, Beyond the Kedalace, Bionic commando, Alien Syndrom, Match day I, II, Superstar solcer, Ierramec, Mask I, II, III, Daly Thompsons, Boggy Boy, Paper boy, in più i classici: Head over Heels, Zynaps, Starquake e altre 1000 novità per: Spectrum 48/128, CBM 64 MSX C16, 44, PC 128, Amstrad!!! Scrivete per rich. la lista!!!

Marco Gasparri - Via Leoncavallo 21 - 58100 Grosseto - Tel. 412298.

● Comprò i seguenti giochi per MSX su cassetta: (The Gonnies - Indiana Jones Clifornia Games - Pallavolo - Dracula Cabal). Sono disposto a pagare da 8000 a 5000 L.

Mirco Peretti - Via Flaminia 174 - 61030 Lucrezia (PS) - Tel. 0721/897517.

● Cerco giochi per MSX 2 su disco con bellissima grafica fra cui: Oblitterator, International Soccer, Barbarian. Leonardo Carapelli - Via P.M. Gabrielli - 53100 Siena - Tel. 51526.

● Vendo giochi per MSX come: Athletic Land, Tennis, Goonies, Miper sports 1-2-3, Nightmare, Year Kung Fu 2, Arcanoid, Green Beret, Terramec, Cir-

cus Charlie, Rambo, Calcio, Karateka, Wonder boy e moltissimi altri.

Scrivetemi subito oppure telefonate Nicola Pompermaier - Via Marin Faliero 32, 34138 Verona - Tel. 045/570137.

● Comprò: Herobotx, Project Stealth, Eghter, Cybernoid, The Flinstones.

Fulvio Stefanetti - Redentore 2/C, Alessio (Trasaghis) Udine.

● Vendo bellissimi giochi su cassetta: Dementia, Freddy Hards 1 e 2, Wonderboy, Rollerball, Star force. Inoltre vendo Program MSX n. 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9; new program MSX n. 2, New video n. 3, 5; Nova Games n. 1, 3 (inoltre è per il CBM 64) ogni cassetta da L. 3.000 a 7.000. Telefonare dopo le 18 massima serietà.

Broggi Stefano - Via Tosco Romagnola est 970, La Scala (Pisa) 56020 - Tel. 0571/464265.

● Comprò-Cerco disperatamente i seguenti giochi per MSX VG 8020: Rambo, Green Beret, Mexico 86, Ghostbuster, Olimpik Games e soprattutto il fantastico Ghost'o Goblins. Telefonare ore pasti 13.00 e 20.00 prezzo da L. 5.000 e L. 10.000 per favore rispondetemi.

Filippo Del Vecchio - Via Corso Umberto I°, 8 - 82034 Guardia Sanfra - Tel. 864482.

● Comprò Vestling / Batman / Indiana Jones / Tennis / Ping-Pong / Basket / Boxe / Hockey / Gary Lineker Superstars / Jocker / Paperboy / Mad Mix / Cavernicoli.

Coppo Michele - Str. S. Giorgio Lanza 110 - Casale Monferrato 15033 - Tel. 73995

● Svendo Spectravideo SVI 738 con floppu da 720 K a L. 500.000. Ancora mai usato con garanzia. (Massima serietà su quanto detto). Tel. ore serali 19-22 Luigi.

Ronco Luigi - Via Amedeo Sommovigo, 33 - Roma 00155 - Tel. 4067075.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SUPER MSX presso E.P.i. s.r.l., Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

SUPER MSX N.19

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____

QUESTO MESE IN EDICOLA

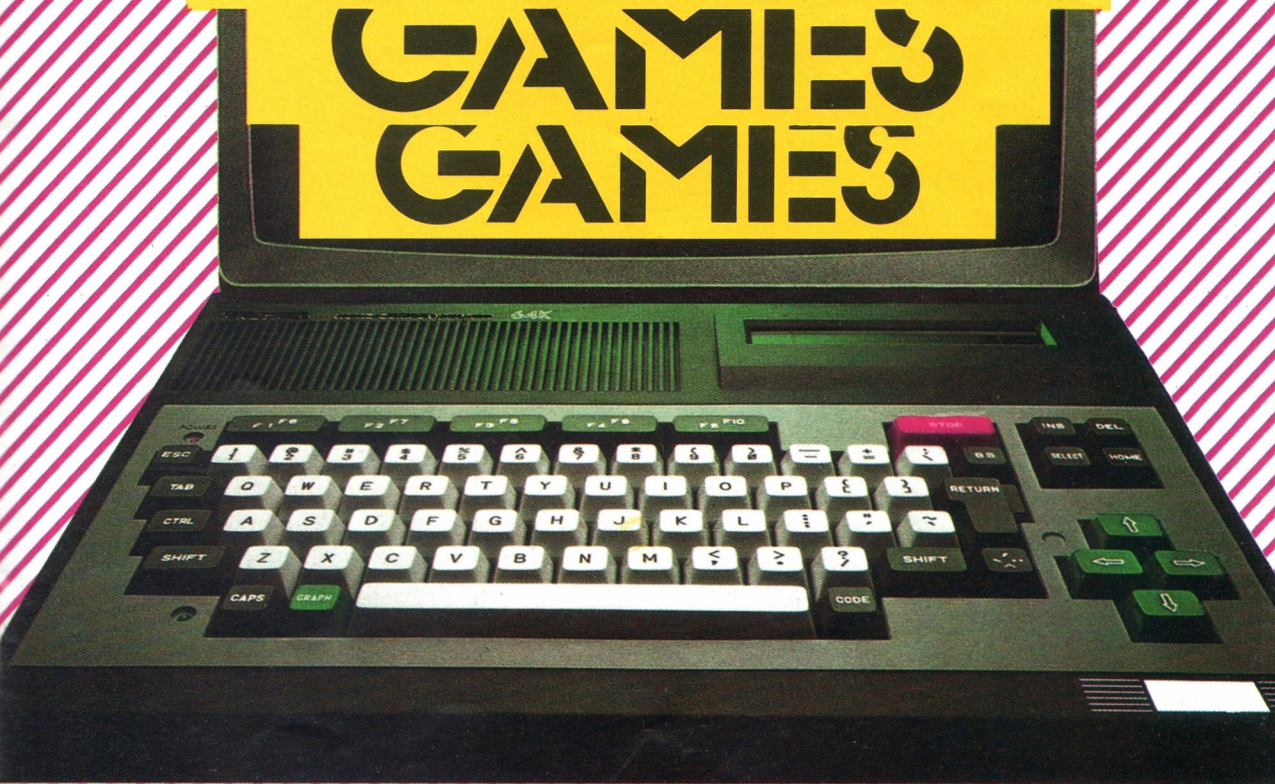
IL NUOVO NUMERO DI

**32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64**

WAR

8
**VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"**

**GAMES
GAMES
GAMES
GAMES**



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

PROGRAMMI PER MSX

SUPER

MSX

19

19

SUPER
MSX

...A
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

LATO A/SUPER MSX

- 1 BANG THEM
- 2 TORUK
- 3 TETRATLON

COUNTER

LATO B/SUPER MSX

- 4 HORSE
- 5 PUSH IT
- 6 BALLER
- 7 NAKED ALL'

COUNTER

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI