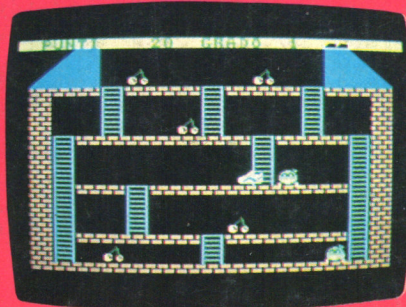
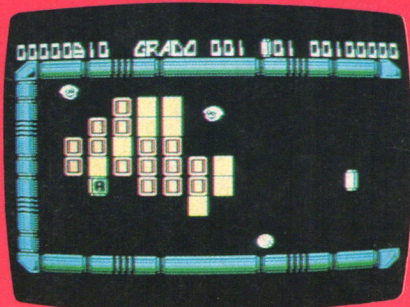


SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

THE WALL



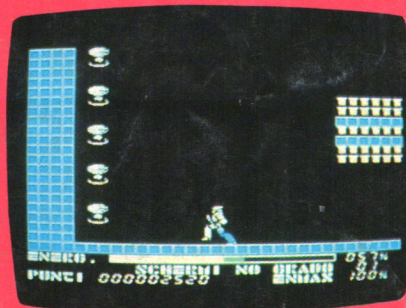
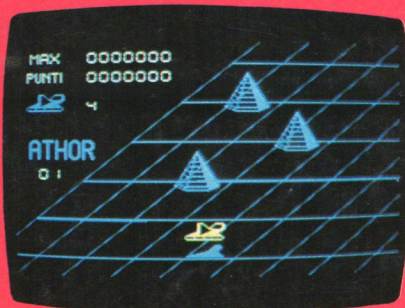
CRAZY SHOE



RAIDER

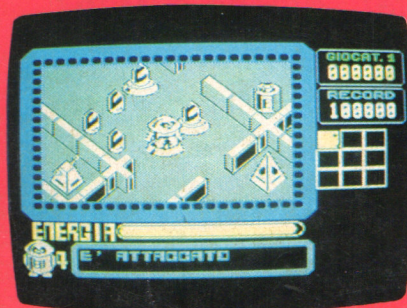
TERROR

ATHOR



DEREX

ROBOTRON



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

MISTERI E PIRATERIA

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.

State apprestandovi a leggere una rivista intrisa di mistero. La parola stessa mistero dovrebbe spingerci a cercare di non anticipare quanto troverete in questo numero ma sappiamo che la vostra curiosità è certamente pari, se non superiore, al nostro desiderio di spiegarvi anticipatamente quello che troverete all'interno del fascicolo. Ma cominciamo per gradi e quindi preparatevi a gustare un Pirates che la dice lunga sulle abitudini canagliesche di chi abitava la Tortuga e le sue mille isole, in cui solo la forza brutta rappresentava una forma di legge riconosciuta. Poi vi immergerete nella lettura di Sidewize e delle avventure di un eroe scomodamente seduto su una sedia antigravitazionale. Quindi metterete l'occhio sul mirino del vostro cannone che vi darà la vittoria nel combattimento navale che affronterete in Battleships. Poi in rapidissima successione dovrete imparare a giocare e vincere a Quartet, Zynaps e Mag Max, tre storie avvincenti ambientate in mondi fantastici. Senza dimenticare Mystery of the Nile e i suoi coccodrilli.

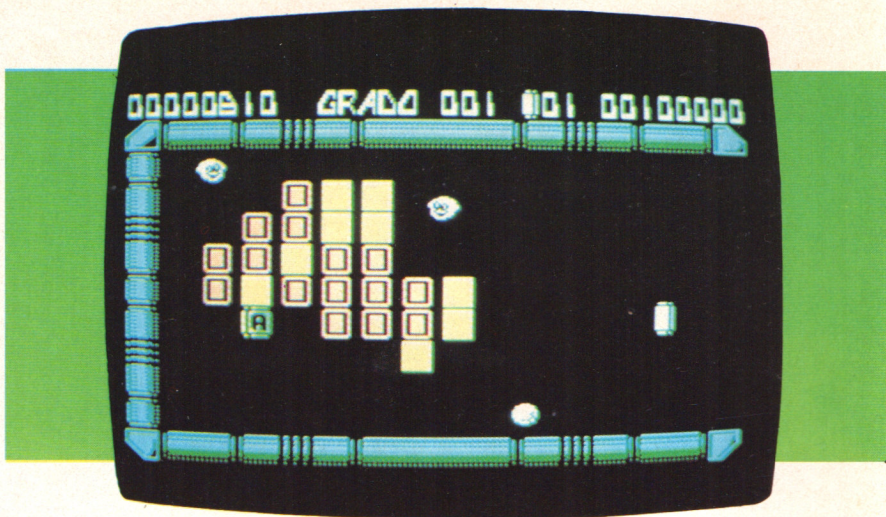


- pag. 4 **THE WALL**
- pag. 5 **CRAZY SHOE**
- pag. 6 **RAIDER**
- pag. 7 **TERROR**
- pag. 8 **ATHOR**
- pag. 9 **DEREX**
- pag. 10 **ROBOTRON**

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN" CAS:

- pag. 12 **PIRATES:**
I corsari dei Mari dei Caraibi
- pag. 16 **SIDEWIZE:**
Sparare agli alieni dalla sedia
- pag. 18 **BATTLESHIPS:**
Battaglia navale con il computer
- pag. 22 **QUARTET:**
Pericolosissimo team di sicari galattici
- pag. 24 **ZYNAPS:**
Un fumetto tra le galassie
- pag. 26 **MYSTERY OF THE NILE:**
Rintracciamo il gioiello del Nilo
- pag. 26 **MAG MAX:**
Un droide conciato davvero male

THE WALL



CHE GIOCO È

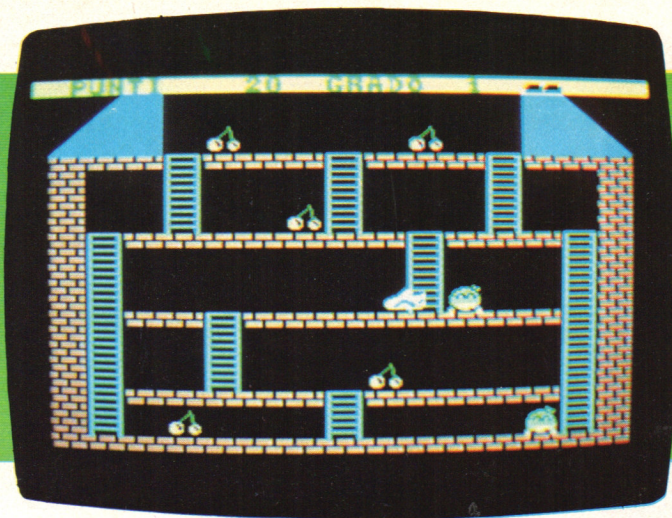
Finalmente in vostro possesso la versione per MSX del famoso gioco da BAR che vi ha fatto dannare per parecchio tempo, con grande gioia del proprietario del locale. L'eroica paletta, che voi controllate, deve distruggere una serie di muri, composti da vari tipi di mattoni, mediante l'ausilio di una pallina che rimbalza all'interno di un rettangolo aperto solamente da un lato. Una volta caricato il gioco potrete variare le difficoltà mediante la scelta dell'opzione 0; potrete così variare la velocità della pallina, la velocità della paletta e la sua inerzia nel movimento, ecc. Oltre ai mattoni che dovrete distruggere, vi sono mattoni particolari, contrassegnati da una lettera, che vi saranno molto utili perché aiutano il giocatore facilitando il gioco. Ecco l'elenco delle lettere riportate su alcuni mattoni e la loro relativa funzione: - S - abilita uno schermo protettivo che vi permette di non perdere la pallina quando finisce alle vostre spalle, lo schermo sparisce dopo alcuni secondi; - G - la pallina non rimbalza al contatto con la paletta ma si ferma come se fosse trattenuta dalla gravità; - B - se colpito esplose come una bomba distruggendo i mattoni circostanti; - M - arma la paletta con un missile capace di distruggere tutto ciò che incontra; - A - allarga la dimensione verticale della paletta; - D - consente l'utilizzo di una doppia paletta; - x2 - se colpito moltiplica per 2 i punti successivi; - X - regala una paletta al giocatore. Ovviamente potrete trarre ciascun beneficio solo dopo aver colpito il mattone relativo. Attenti amici, proseguendo negli schemi incontrerete nemici sempre più potenti, perciò non sprecate le vostre vite.

TASTI:

JOYSTICK IN PORTA UNO

- | | |
|--------|--|
| P | muove la paletta verso l'alto |
| L | muove la paletta verso il basso |
| SPAZIO | lancia la pallina o, se premuto insieme a P o L, aumenta la velocità della paletta |
| F | per finire il gioco |
| 1 | per bloccare momentaneamente il gioco |

CRAZY SHOE



CHE GIOCO È

La scarpa pazza è inseguita da parecchi mostri e deve raccogliere la frutta sparsa per i vari piani della casa in cui si trova; oltre alla frutta, vi sono due molle che le permetteranno di calpestare i mostri per ucciderli ma il loro effetto è limitato per cui, dopo qualche secondo, dovrà fuggire di nuovo dalle grinfie dei mostri.

I mostri che inseguono crazy shoe rinascono dopo la morte, per cui non cercate di uccidere tutti i mostri per poter successivamente recuperare la frutta perché non otterrete risultati apprezzabili.

Cercate di prevedere le mosse avversarie e muovetevi di conseguenza perché potreste ritrovarvi nella peggior situazione e cioè quella di non avere via di scampo!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORI

RAIDER



CHE GIOCO È

Mentre volavi nel presente, un buco temporale ti ha portato nell'anno 2040 proprio mentre alcuni alieni tentano l'invasione del pianeta Terra e, quasi senza accorgertene, finisci nel bel mezzo della forza nemica.

Non hai altra scelta, dovrai combattere con le tue armi, vecchie ma ancora efficaci; vola ad alta quota nell'intento di fermare la massiccia invasione nemica prima che questa raggiunga la Terra.

Hai a disposizione tre vite per compiere la tua missione quindi non sprecare gli aerei inutilmente.

La razza umana conta sulla tua abilità, visto che con la forza a disposizione non si riuscirebbe a raggiungere in tempo la forza nemica per fermarne l'avanzata.

Quindi fatti coraggiosi e combatti da eroe!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORI



CHE GIOCO È

Il protagonista di questo gioco deve salvare la sua amata, rinchiusa nella casa maledetta, perché rapita dalle forze oscure del male.

Per raggiungere la casa dovrà affrontare quattro scenari da brivido e cioè: la foresta, il cinema, il ghetto e il cimitero. In tutti questi scenari si dovranno recuperare le croci fante che permettono il passaggio allo scenario successivo; oltre a raccogliere le croci, dovrete nutrirvi mangiando funghi per recuperare le energie perse, fate attenzione a non mangiare funghi velenosi!

Non venite a contatto con nessuno degli esseri che si muovono senza meta, come se fossero guidati da forze malvagie, perché vi toglieranno energia.

Se riuscirete a raggiungere la casa maledetta, raccogliete tutte le croci e potrete così vedere libera la vostra amata, in seguito dovrete tornare alla vostra macchina per riuscire effettivamente a fuggire dalle forze del male.

Badate a non sprecare energia perché non sarà facile giungere sino alla casa maledetta e nemmeno il ritorno alla macchina non mancherà di farvi innervosire.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORI

ATHOR



CHE GIOCO È

State volando, al comando di uno shuttle da combattimento, su un ipotetico piano spaziale einsteniano e dovete affrontare velivoli nemici ed inoltre dovete distruggere tutte le loro costruzioni spaziali.

Con cinque navi spaziali a disposizione, cercate di completare la vostra missione perché solo così potrete raggiungere la celebrità del grande Athor, principe delle guerre stellari, famoso per aver combattuto in numerose battaglie per la salvaguardia del genere umano, in perenne lotta con innumerevoli forze aliene ingolosite dai giacimenti di materiali preziosi nascosti nelle profondità del nostro pianeta Terra. Atroce destino sarà quello della Terra se voi non riuscirete a coprire, con grande onore, il posto lasciatovi dall'eroe Athor, quindi combattete senza mai deconcentrarvi perché per far fallire la missione basta solo un piccolo attimo di distrazione!!

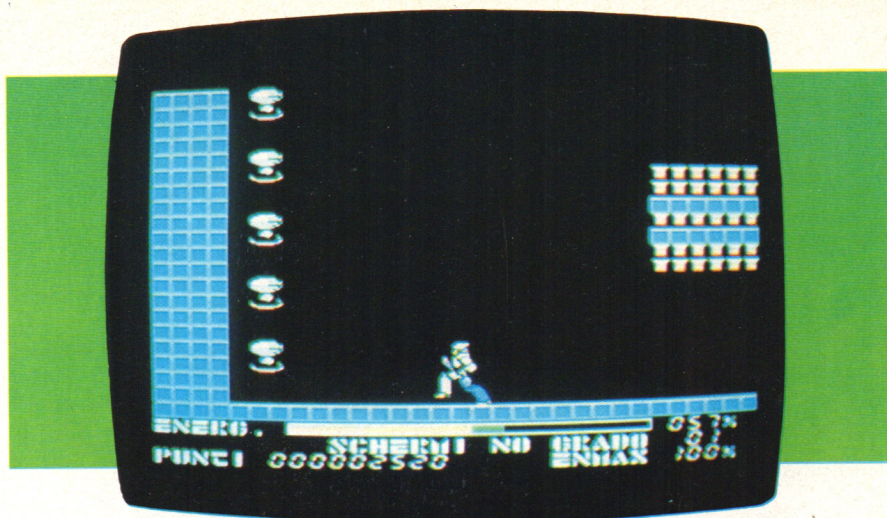
TASTI:

TASTI CURSORE - Per i movimenti:

SPAZIO per sparare

CTRL + STOP per ricominciare il gioco

DEREX



CHE GIOCO È

Vi ricordate i famosi Goldrake e Jeeg robot d'acciaio? Ebbene, il nostro nuovo eroe si chiama DEX ed è un potente robot capace di trasformarsi in velivolo spaziale.

Voi siete ai suoi comandi e dovrete riuscire a superare il maggior numero di schermi senza esplodere per mancanza di energia.

Colpite con il vostro raggio laser tutti i nemici che incontrerete sul vostro cammino e rifornitevi di energia colpendo anche i serbatoi energetici sparsi per l'intero schema; se non vi basta il vostro raggio laser, sappiate di aver a disposizione anche uno scudo protettivo che può essere abilitato premendo il tasto SHIFT.

Lo scudo protettivo abbassa il livello di energia perciò evitate di utilizzarlo inutilmente o potreste ritrovarvi senza forze.

Per il combattimento da terra selezionate lo stato di robot mentre per il movimento aereo trasformate il vostro robot in velivolo, semplicemente muovendolo verso il basso.

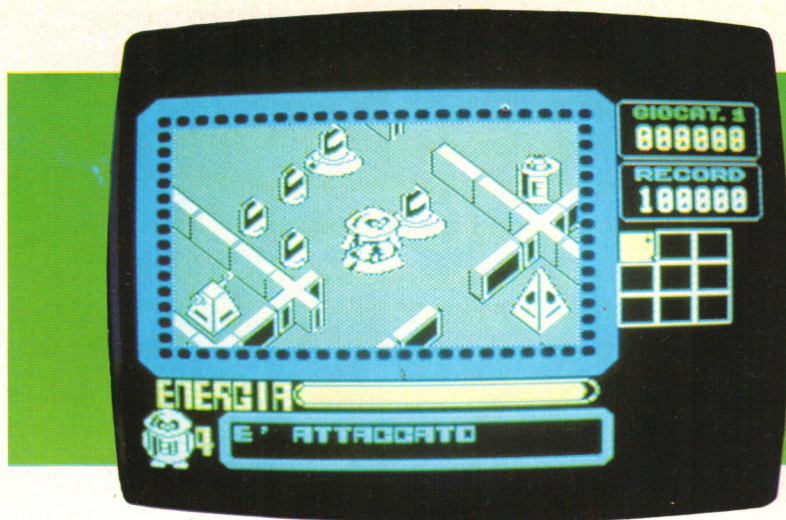
Preparatevi al gioco e non fatevi prendere troppo la mano dal raggio laser... Questo è un gioco, non un cartone animato dove l'eroe vince sempre!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

- | | |
|-------|--------------------------------|
| STOP | ferma momentaneamente il gioco |
| SHIFT | abilita gli schermi protettivi |

ROBOTRON



CHE GIOCO È

Robotron è il guardiano dei nove settori del pianeta, tutti controllati da un cervello elettronico che possiede terminali in ciascuno dei suddetti settori. Ogni settore possiede un terminale in trasmissione e uno in ricezione ed il nostro Robotron dovrà proteggere dall'attacco alieno il programma che viene trasmesso e ricevuto all'interno dello stesso settore.

Per il funzionamento del cervello elettronico, sono disposti in ogni settore degli elementi attivi che possono essere distrutti dagli alieni, Robotron dovrà anche provvedere alla loro sostituzione con degli elementi funzionanti presenti nel settore stesso. Sono due i laser a disposizione del nostro robot: il primo per la distruzione dei nemici ed il secondo per la distruzione dei muri; ricordate che il loro utilizzo provocherà la diminuzione dell'energia. L'energia può essere recuperata sfruttando i contenitori energetici contrassegnati con la lettera E disposti in ogni settore. Per meglio riuscire ad indirizzare il programma dal terminale in trasmissione (di forma piramidale) al terminale in ricezione (un parallelepipedo con due antenne), dovrete utilizzare gli elementi di ricambio ponendoli in modo da ostacolare il cammino del programma, consentendo allo stesso di cambiare la propria direzione di cammino. Con qualche trucco, del tipo appena spiegato, riuscirete ad affrontare ogni ostacolo; siate quindi molto astuti se volete completare la vostra missione.

TASTI:

JOYSTICK

Z/C/B/M

X/V/N

da A a L

da 1 a 0

W/R/Y/I/P

Q/E/T/U/O

ESC/BS

per girare a sinistra

per girare a destra

per camminare

raccoglie gli elementi di ricambio

spara un fascio laser

distruttore di muri

spara un fascio laser

distruttore di nemici

interrompe il gioco

momentaneamente



MAGNIFICI I SETTE

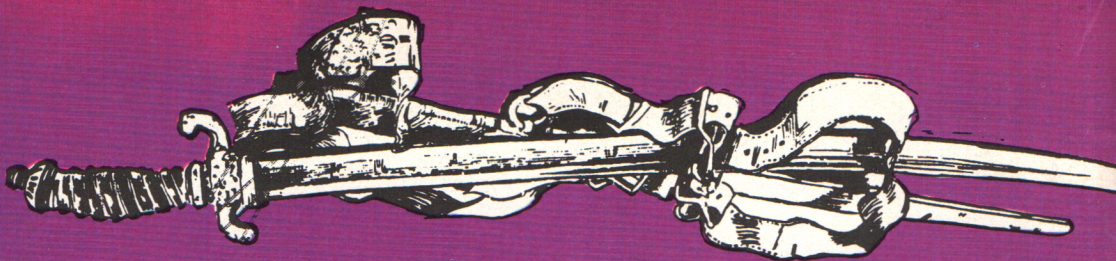
PER IL CBM 64 - N. 29 - in edicola il 2 dicembre

È IN EDICOLA!

NEW

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 4 - in edicola il 2 dicembre



Per la Microprose le simulazioni sono una cosa seria, e infatti **Pirates!** è corredato di un libretto di 88 pagine e di una mappa storicamente precisa del Mar dei Caraibi: insomma, a parte le onde c'è proprio tutto! Il gioco può cominciare in modi diversi: potete salpare subito, sperando di avere la buona fortuna di imparare il da farsi strada facendo, oppure potete leggere le istruzioni dall'inizio alla fine prima ancora di sfiorare il joystick. Questo però non è uno dei soliti manuali, e non si limita a dirvi come caricare il gioco e da che parte spingere il joystick: il libretto contiene anche annotazioni sulla storia sociale e politica del periodo, sulla geografia della zona e sulle tattiche di combattimento, il tutto sotto forma di "Memorie del capitano Sydney", sulle cui pagine colorite si impara di più che andando davvero per mare!

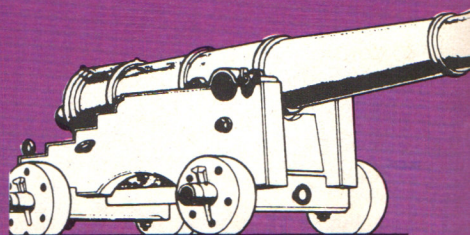
Obiettivo del gioco è di dedicarsi alle tipiche attività dei pirati del 17esimo secolo: in altre parole, si trova una nave e la si equipaggia, si

salpa, si attaccano e depredano le altre navi, si commercia, si scoprono tesori ecc. ecc.

Non crediate però di poter andare in giro a depredare a vostro piacimento: questa è una simulazione seria! Come ogni lupo di mare degno di questo nome, dovete meditare sulle possibili conseguenze delle vostre azioni. Come in ogni buona simulazione, c'è un certo numero di scenari che vi presentano diversi gradi di difficoltà e diversi problemi. **Pirates!** vi dà modo di diventare un bucaniere inglese o francese, un avventuriero olandese o un rinnegato spagnolo. Il livello di difficoltà va da mozzo a marinaio ad avventuriero fino a terrore dei mari.

Inoltre, all'inizio di una partita potete scegliere

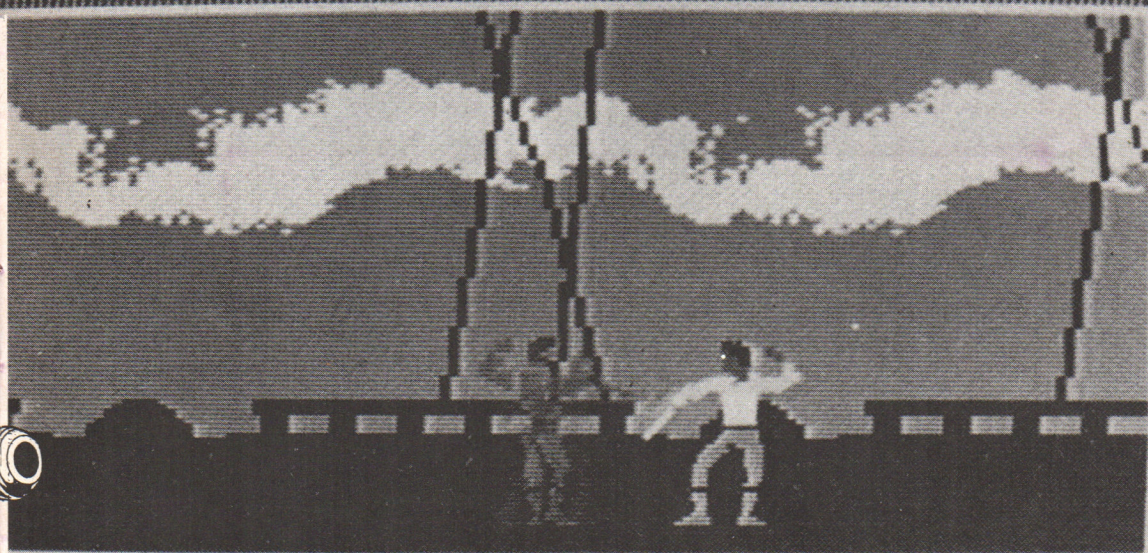
PIRATES!



YOU ARE INDENTURED TO HARD LABOR
ON A SUGAR PLANTATION. ONE DAY
YOU CHANCE UPON SOME SMUGGLERS
IN A FAR CORNER OF THE FIELDS.
THEY CASUALLY ASK, "WHEN DOES
THE TREASURE FLEET ARRIVE AT
RIO DE HACHA IN 1620, MR. CLAYPLUKE?"



✈️ PRESS TRIGGER TO CONTINUE



ENEMY CAPTAIN

MR. CLAYPLUKE

re una particolare abilità in cui volete distinguervi: potete scegliere tra la scherma, la navigazione, la medicina e lo spirito e il fascino. Per i principianti è raccomandata la scherma.

Oltre a queste opzioni, potete partecipare a famose spedizioni in cui le condizioni sono simili a quelle di veri fatti storici, con la sola differenza che al comando ci sarete voi, e non un famoso pirata. Ecco le famose spedizioni tra le quali potete scegliere:

Francis Drake, 1573: Drake cattura un convoglio spagnolo carico d'oro.

Piet Heyn, 1628: Heyn si guadagna la gratitudine del governo olandese catturando al largo dell'Avana 46 tonnellate d'oro spagnolo, mettendo in ginocchio l'economia iberica.

L'Olonese, 1666: in realtà si chiamava Jean-David Nau ed era un vero figlio di ... che passava il tempo uccidendo e saccheggiando con modesti risultati economici. Divenne comunque ricco, ma quando volle riprovarci venne bastonato a morte.

Henry Morgan, 1671: saccheggiò Panama, diventò incredibilmente ricco, fu creato lord e poi si ritirò in Giamaica, dove morì alcolizzato. Così si fa!

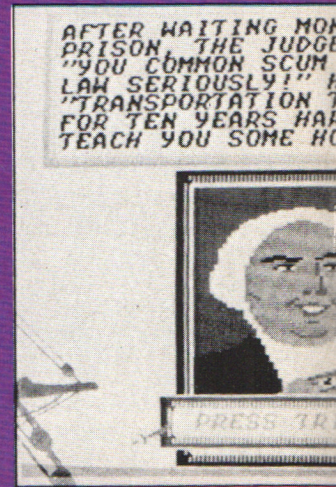
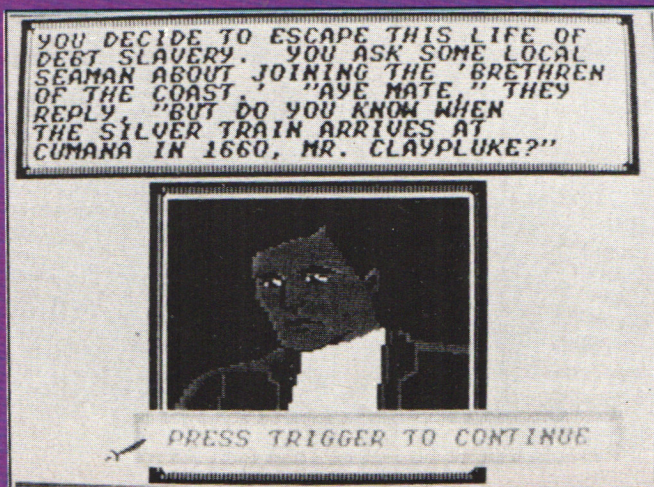
Barone de Pontis, 1697: l'ultima grande spedizione di bucanieri. Saccheggiò Cartagena per far dispetto agli spagnoli (che erano in guerra con Francia e Inghilterra), ma i suoi uomini, insoddisfatti del bottino, tornarono indietro e la saccheggiarono di nuovo!

Avrete già capito che a **Pirates!** non fa certo difetto l'autenticità. Gli atti di pirateria avven-

gono secondo quel meccanismo da avventura da bar che tutti conosciamo: su una barra di menu tutte le decisioni vengono prese spostando un indicatore a forma di caviglia (quella nautica, non quella del piede). Mentre siete in porto potete andare a trovare il governatore, che vi riferirà le ultime notizie e gli avvenimenti politici. Se si tratta di un porto davvero amichevole (cioè se non avete attaccato alcuna delle loro navi e se non siete in guerra con quella nazione) il governatore vi inviterà addirittura a cena! Se poi avete mietuto dei successi contro i suoi nemici, può anche darsi che vi elargisca un titolo nobiliare e un pezzo di terra. La taverna locale è un buon posto per reclutare la ciurma e comprare informazioni. Se siete un po' stanchi dopo la vostra spedizione, potete dividere il bottino con l'equipaggio e ricominciare da capo. Mentre siete in città (o in qualsiasi altro posto), potete ottenere anche altre informazioni leggendo il libro di bordo, controllando la situazione dei singoli della spedizione e facendo il punto nautico.

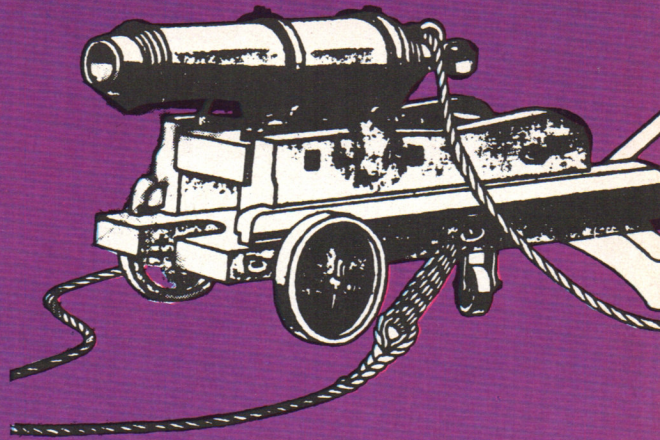
Ovviamente però la pirateria non si riduce ad andare in città a fare compere e a sentire i pettegolezzi. Se volete lo scontro, ne troverete in abbondanza in mare e in terra. Le battaglie marine cominciano con l'avvistamento delle vele all'orizzonte: se vi interessa, il gabbiere vi dirà che tipo di nave è e che bandiera batte. Una volta scelta la battaglia, la tattica è a vostra discrezione.

Il display mostra ciascuna nave in mare: usando il joystick potete virare di bordo e al-



zare o abbassare le vele. In qualsiasi momento potete avvicinarvi alla nave avversaria e abbordarla, ma è meglio prima spararle qualche bordata, tanto per ammorbidirla. Ad abbordamento effettuato, duellerete all'arma bianca col capitano dell'altra nave. Per prima cosa dovete decidere se usare fioretto, spada o caviglia: ciascuna di queste armi presenta dei vantaggi particolari. Nei duelli, ogni spostamento del joystick produce una serie di movimenti, e mentre duellate col capitano nemico la lotta continua ad infuriare attorno a voi. Forse non ve ne accorgete, ma il successo della vostra ciurma dipende dal suo morale, che a sua volta dipende da come ve la state cavando contro il capitano avversario.

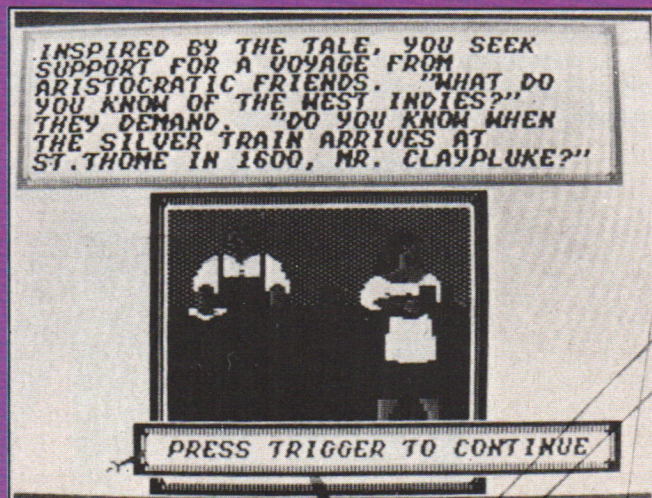
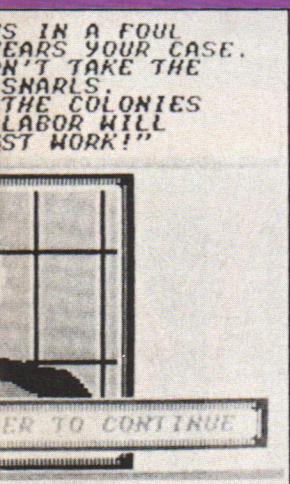
Il morale dei rispettivi equipaggi è visualizzato in fondo allo schermo e va dall'euforia al panico. Quando la ciurma è in preda al panico o rimane un solo suo membro, basterà un solo colpo al comandante avversario per ottenerne la resa. Insomma, in mare si vince o attaccando con forze preponderanti oppure euforizzando la propria ciurma mostrando coraggio ed abilità di spadaccini, così che potrà vincere anche contro forze superiori. Gli atti di pirateria non si limitano al mare aperto, poiché porti e villaggi si possono attaccare sia dal mare che dalla terra. Entrambi i metodi hanno delle particolarità tattiche. Se attaccate da terra, controllerete gruppi di uomini armati di moschetto. Al riparo degli alberi, condudeteli in una posizione favorevole da cui spareranno sul nemico non appe-

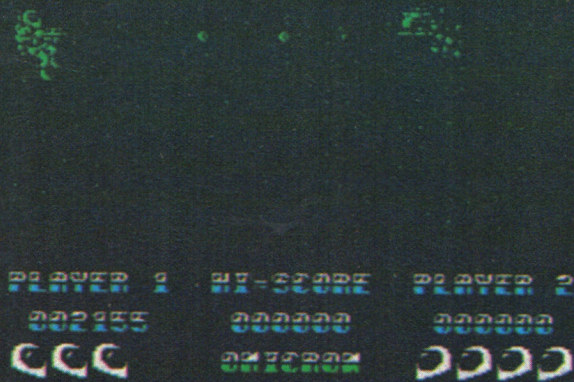


na a portata utile. Attaccheranno poi il forte, sui cui spalti si accenderanno dei duelli. Ancora una volta dovrete essere alla testa dell'attacco, esaltando i vostri uomini con eroici scontri alla spada. Potete attaccare il forte anche dal mare, però dovete giungergli tanto vicini che gli uomini lo possano raggiungere a piedi senza essere colpiti troppe volte dai cannoni del forte.

Questa descrizione non rende però giustizia a **Pirates!**, un gioco così complesso ed articolato che si può solo accennare ad esso. Inoltre, esso è molto di più della somma di elementi "da bar" da cui è composto. In termini di realismo, precisione storica, meccanica di gioco e divertimento, **Pirates!** non teme rivali, e se qualcun altro vuole buttarsi nel fiorente ramo dei giochi di pirateria, sappia che l'avversario da battere è questo.

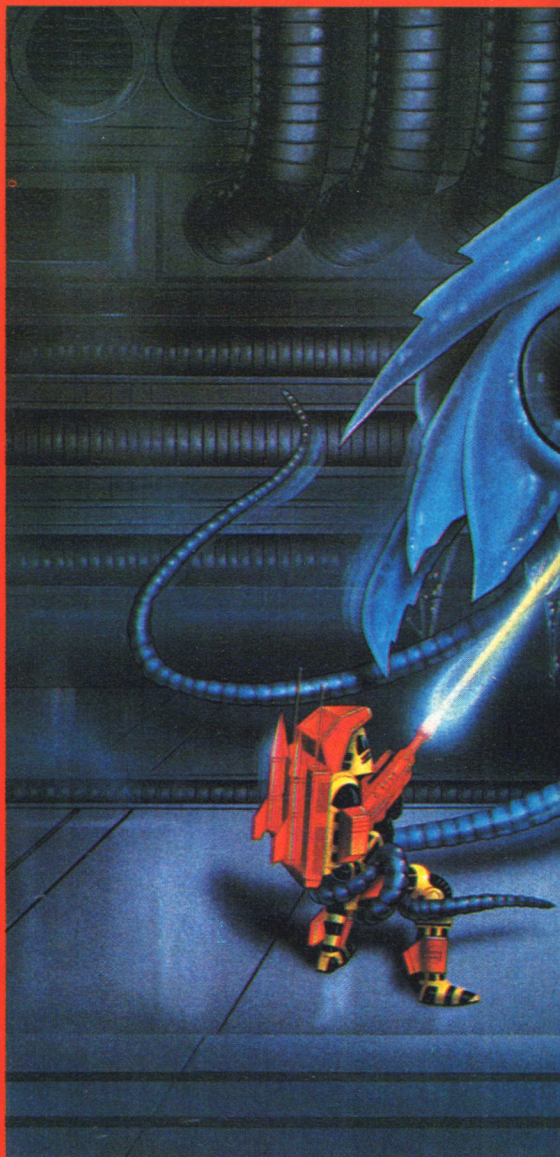
Cristina Barigazzi



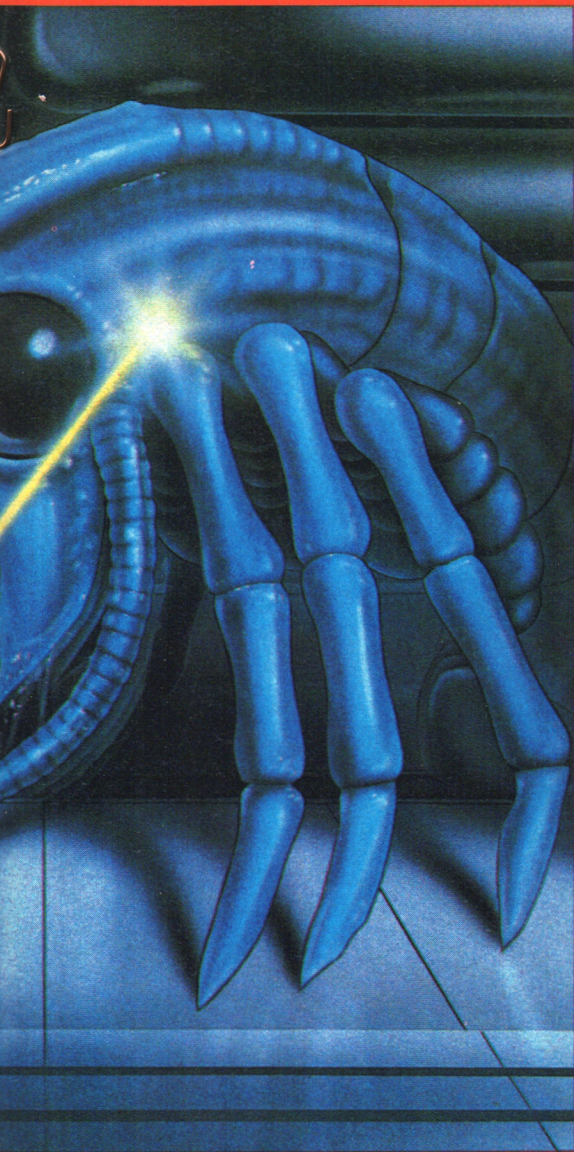


Sidewize è un gioco avventuroso interpretato da un tizio che se ne sta su una specie di sedia antigravitazionale mentre il mondo scrolla orizzontalmente attorno a lui. All'inizio si può scegliere tra quattro mondi su cui battersi, ma il gran finale è costituito da un quinto mondo a cui si può accedere solo dopo aver soggiogato i primi quattro. Si tratta di un gioco davvero difficile, e le ore volano mentre si cerca di trovare un ordine logico negli attacchi degli alieni che vi aggirano, vi si gettano addosso e vi prendono di sorpresa — tutto nell'illusione di capire come si fa ad evitare l'attacco successivo! Ed è proprio per questo che il gioco è appassionante: più cominciate a capirci qualcosa, più riuscite a schivare gli attacchi a tradimento — almeno fino a quando non sbattete il naso contro un nuovo ostacolo!

Si comincia sparando ad alcuni alieni dalle forme astratte che si librano nello spazio: alcuni di essi vi cederanno con magnanimità le proprie armi quando li ucciderete. Una croce volante aumenterà la vostra potenza di



SIDEW



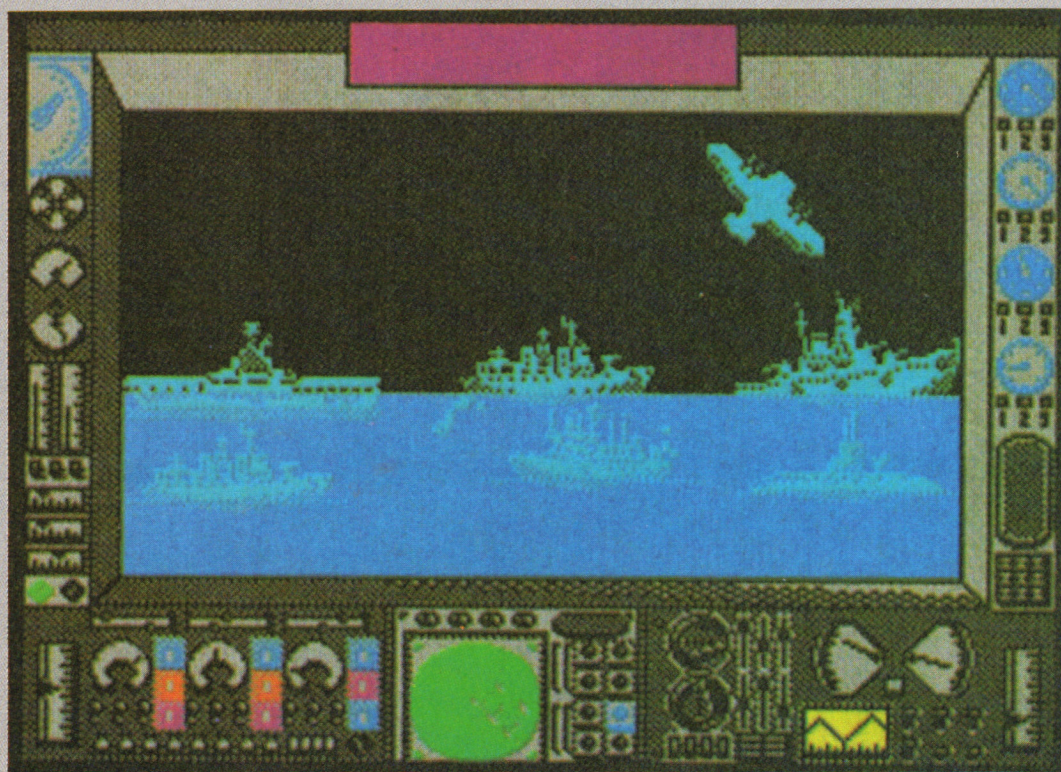
fuoco, mentre le frecce vi daranno più velocità; le pistole simboleggiano invece diversi tipi di laser. Balzate su questi simboli prima che scompaiano, e sarete più pronti ad affrontare le varie insidie.

Dopo i terrori dello spazio (in cui appare un meraviglioso firmamento), sorvolerete la superficie di un pianeta affrontando un numero sempre più grande di mostri finché non giungerete alla fase finale — una fase davvero sgradevole, in cui avrete bisogno di tutte le vostre risorse. Fatto ciò, passerete ai pianeti successivi oppure finirete sul quinto mondo: non solo vi attende un finale da far rizzare i capelli, ma il messaggio della vittoria è ancora peggio!

Il gioco è di per sé semplice, ma le difficoltà sono accuratamente dosate e lo rendono appassionante. Il ritmo è sostenuto e l'animazione è impeccabile. La grafica monocromatica è splendida e gli effetti sonori sono eccezionali. A meno di non barare, c'è realmente il rischio che ci vogliano anni di gioco appassionante per terminare **Sidewize!**

SIDEWIZE

BATTLE SHIPS



Come tutti sappiamo, oggi i mari sono pieni di mine, poraerei e missili, quindi meglio dedicarci alla buona vecchia battaglia navale davanti al nostro computer con **Battleships**. A parlare di battaglia navale si rischia di evo-

care lontani ricordi scolastici di epici scontri con matita e carta quadrettata, ma la Elite è riuscita a trasformare questo venerabile gioco in un piccolo capolavoro di intelligente programmazione. Steve Wilcox e i suoi pro-



grammatori hanno conservato lo spirito del gioco vivacizzandolo con delle ottime sequenze d'azione producendo un videogioco che non vi farà rimpiangere nemmeno **Batty!**

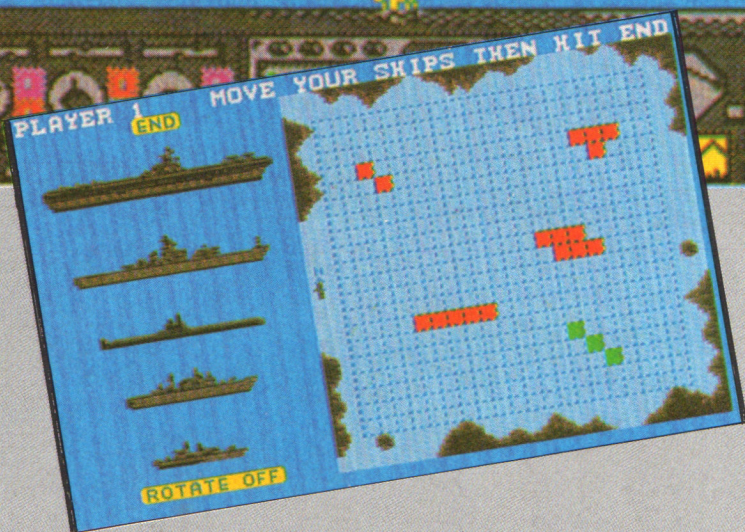
Le regole sono state modificate, ma l'idea di base è la stessa. Su un reticolo di 20 riquadri per 20 dovete piazzare sei navi, ciascuna diversa dalle altre: ci sono una portaerei (sei riquadri), un incrociatore (cinque), un sottomarino (quattro), due fregate (tre) e un lanciamissili (due). Anche il vostro avversario (sia esso umano oppure il computer) schiera le proprie navi, ma nessuno dei due può vedere ciò che l'altro sta facendo. A turno, cercherete poi di far fuori la flotta avversaria: all'inizio ciascuno dispone di 24 colpi, che però si riducono di quattro ogni volta che si perde una nave. Chi affonda per primo la flotta nemica vince: più semplice di così!

Come in tutti i giochi di classe, però, la cosa non è tutta qui. Se la battaglia navale originale era un gioco di strategia e d'astuzia, la versione per computer è addirittura perfida. Il segreto sta nell'essere più furbi dell'avversario, e si può tentare di farlo schierando le proprie navi nei modi più bizzarri.

Quando poi tocca a voi attaccare, dovete disseminare i vostri missili in modo di rendere ottimali le vostre possibilità di colpire qualcosa (il che sembra logico!). C'è poi il problema di finire una nave dopo che l'avete colpita per la prima volta.

Non per questo bisogna credere che **Battleships** sia un arido gioco strategico da cui è bandito il divertimento: quando avete prescelto i vostri 24 bersagli (o meno), si passa a uno schermo che mostra le navi avversarie, o ciò che resta di esse, e potete osservare i vostri missili che le distruggono oppure che ricadono pateticamente in mare. Ogni volta che una nave è colpita, il suo sprite diventa sempre più sinistrato, finché al colpo finale essa si inabissa gorgogliando. Una volta affondata la nave, al suo posto emerge un salvagente con la dicitura SOS: sei di questi salvagenti, e avete vinto!

Ci sono tre modi di gioco: solitario, due giocatori e multigioco. Per allenarsi, il solitario è ideale, ma dopo un po' stanca poiché (diciamoci la verità!) il computer non è molto sveglio. Meglio giocare in due, e ancora meglio giocare in tanti. Il multigioco è in sostanza una serie di partite a due in cui il vincitore ha



il diritto di continuare a giocare. Dopo ogni vittoria, egli deve affrontare un nuovo sfidante, ed è in questo modo che il gioco dà il meglio di sé.

Battleships non sarà forse per tutti i gusti, ma certamente è appassionante ed inoltre è raro trovare un gioco per lo Spectrum che risulti più divertente se giocato in due.

Consigli utili

- Gli incrociatori sono di cinque riquadri, orientati a piacere. Spesso è difficile individuarli ed affondarli, anche dopo il primo centro.

- I giocatori più furbetti spesso ammassano insieme le proprie navi in modo che l'avversario che colpisce due navi vicine ma diverse non ci capisca più niente. In questo gioco in-

vece le navi non possono essere appiccate l'una all'altra, ma tra di esse ci dev'essere sempre almeno un riquadro di distanza.

- Usate il cursore per mirare i vostri tiri, e ricordate di sparare anche in diagonale per non lasciare spazi scoperti.

- Non potete sempre far centro, però non sprecate munizioni su quei punti della mappa in cui una nave avversaria non ci potrebbe materialmente stare!

- In questo gioco i sottomarini sono strani, poiché non si immergono mai (se non quando affondano). Occupano quattro riquadri e sono poco maneggevoli.

- Con i suoi sei riquadri, la portaerei è probabilmente la più facile da colpire, ma non piangete poi se il computer becca subito la

vostra!

•Da entrambe le parti, le fregate sono le navi più sfuggenti della flotta: non sottovalutatele!

•Con i loro due riquadri, le lanciamissili sembrano cosine da niente, ma se le beccate subito la battaglia potrebbe volgere a vostro favore.

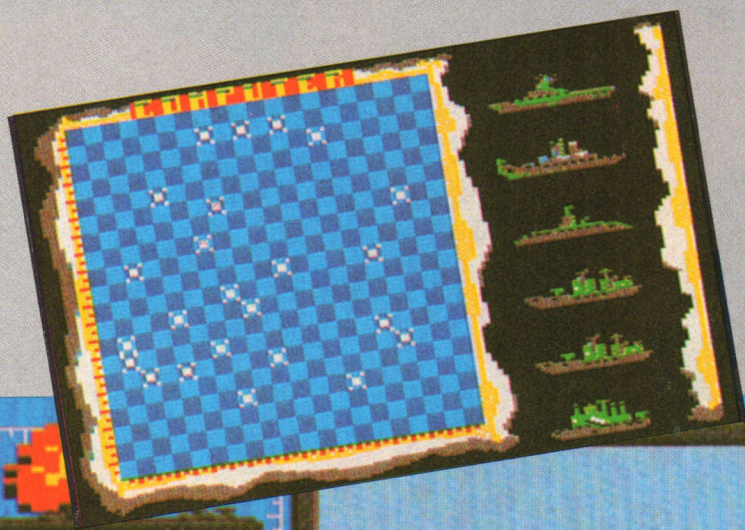
1. In questo gioco vi restano soltanto 16 colpi e quattro navi, quindi le cose si mettono male per voi. Avete fatto fuori la portaerei e colpito l'incrociatore e una delle fregate — ma quale è una e quale è l'altra? Per essere certi di affondare entrambe, dovrete trattare tutti e due i bersagli come se fossero incrociatori, ma questo vi costerà un sacco di mis-

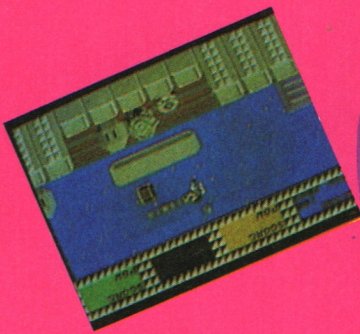
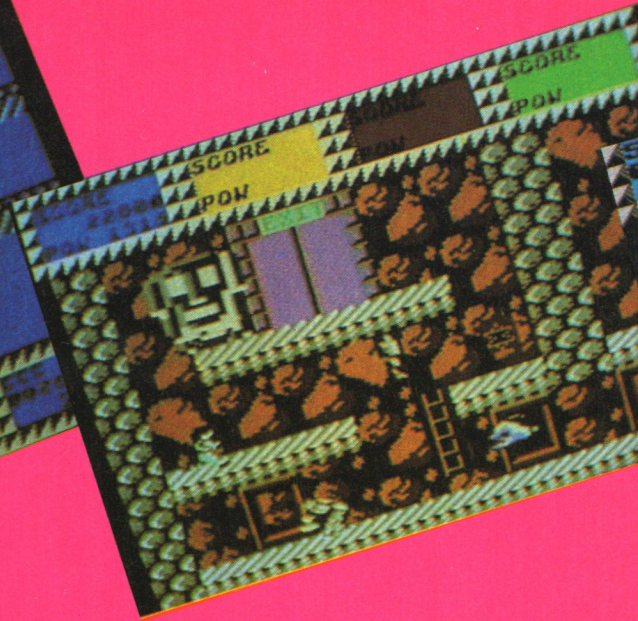
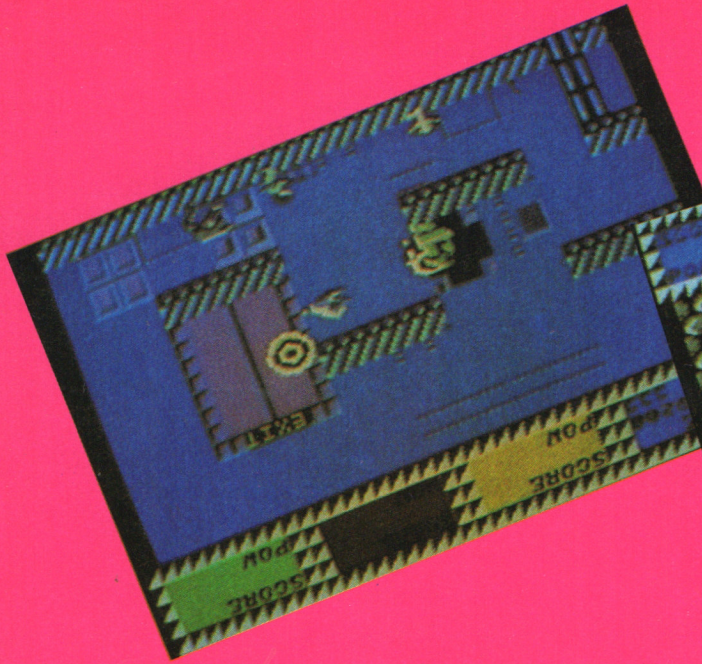
sili. Ne vale però la pena, dato che la vostra prima necessità è di ridurre la potenza di fuoco dell'avversario.

2. Attenti a queste sagome, e ricordate che tutte queste navi (tranne l'incrociatore e il sottomarino) si possono nascondere anche in diagonale.

I portaerei; II incrociatore; III lanciamissili; IV fregata; V sottomarino.

3. Lo schermo di battaglia nel momento in cui un aereo nemico sorvola le vostre difese. In alto a destra si nota che nel corso di questo attacco siete riusciti a colpire l'incrociatore. Tutte le belle strumentazioni qui raffigurate per fortuna non servono a niente!



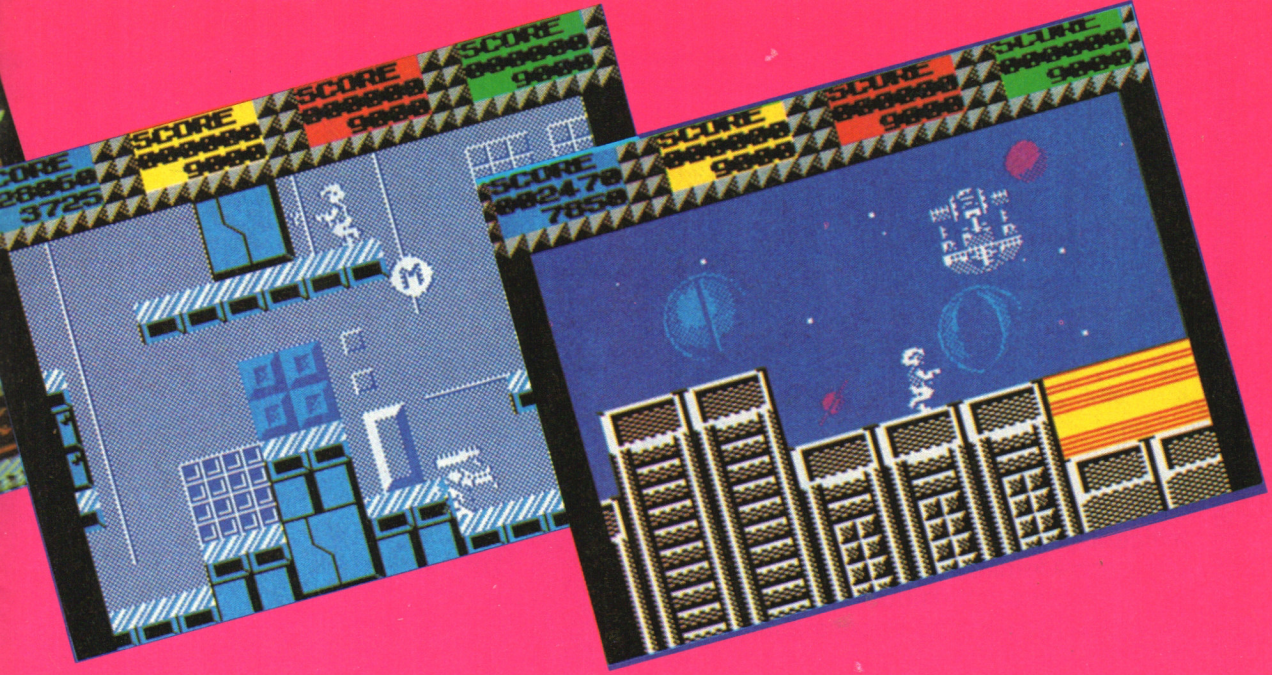


QUAT

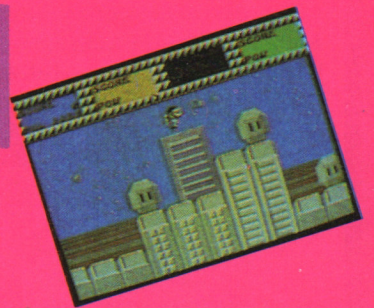
Se c'è un motivo per giustificare la grande notorietà di **Quartet**, è che è stato il primo arrivato nella grande corsa allo scopiazzamento di **Gauntlet**. Anche se altri giochi come **Druid** e **Dandy** erano ancor più pedissequamente fedeli all'originale, **Quartet** deve la propria particolare notorietà soltanto al fatto che è stato il secondo gioco ad avere una console a quattro joystick. Se sulle macchine da bar si poteva addirittura sospettare che **Quartet** fosse meglio di **Gauntlet**, ora vedremo cosa potrà fare **Quartet** sugli schermi domestici dopo la trionfale versione micro di **Gauntlet**. Il Quartetto è il più esperto team di sicari della galassia, e quindi quando dei terroristi occupano una colonia spaziale tocca a Edgar, Lee, Mary e Joe l'ingrato compito di liberarla. La prima cosa da decidere è quale

dei quattro volete controllare e se volete giocare a due. Deciso ciò, voi e il vostro compagno (se così avrete scelto) verrete teletrasportati nel complesso. Il complesso è disposto su ventidue livelli, ciascuno formato da strane formazioni astratte di piattaforme dalle quali si può saltare su e giù. Non temete: in realtà non è un ennesimo gioco di piattaforme. Il giocatore dovrà saltellare in giro finché non troverà un jetpack che gli renderà la vita più facile, permettendogli di schivare e colpire gli alieni che troverà sulla propria strada.

A proposito, gli alieni sono tanti e cattivi, e vivono dietro certe porte che si vedono nello sfondo: dall'aria metallica si direbbero probabilmente robot, ma in ogni caso sono poco igienici per i nostri eroi.



GAUNTLET



All'inizio del primo livello, la partenza è lenta per il Quartetto, che può solo saltare, e quanto alle armi... sono inoffensive come pistole ad acqua! Come è oggi di moda nelle software house, la situazione migliora se si usano diverse icone per aumentare la potenza di fuoco, trovare il jetpack e ottenere una pozione magica (pari pari come in **Gauntlet!**) che uccide tutti gli avversari presenti sullo schermo. Per completare un livello dovete trovare la chiave, che è sempre legata a un mostro-portachiavi. Dovrete sparare a lungo al mostro, finché si disintegra e molla la chiave. Tra un livello e l'altro c'è sempre uno schermo in cui vengono attribuiti ai giocatori i bonus vinti nella fase precedente: chi riesce a infilare la chiave nella serratura dell'uscita si becca il bonus più consistente. La versione

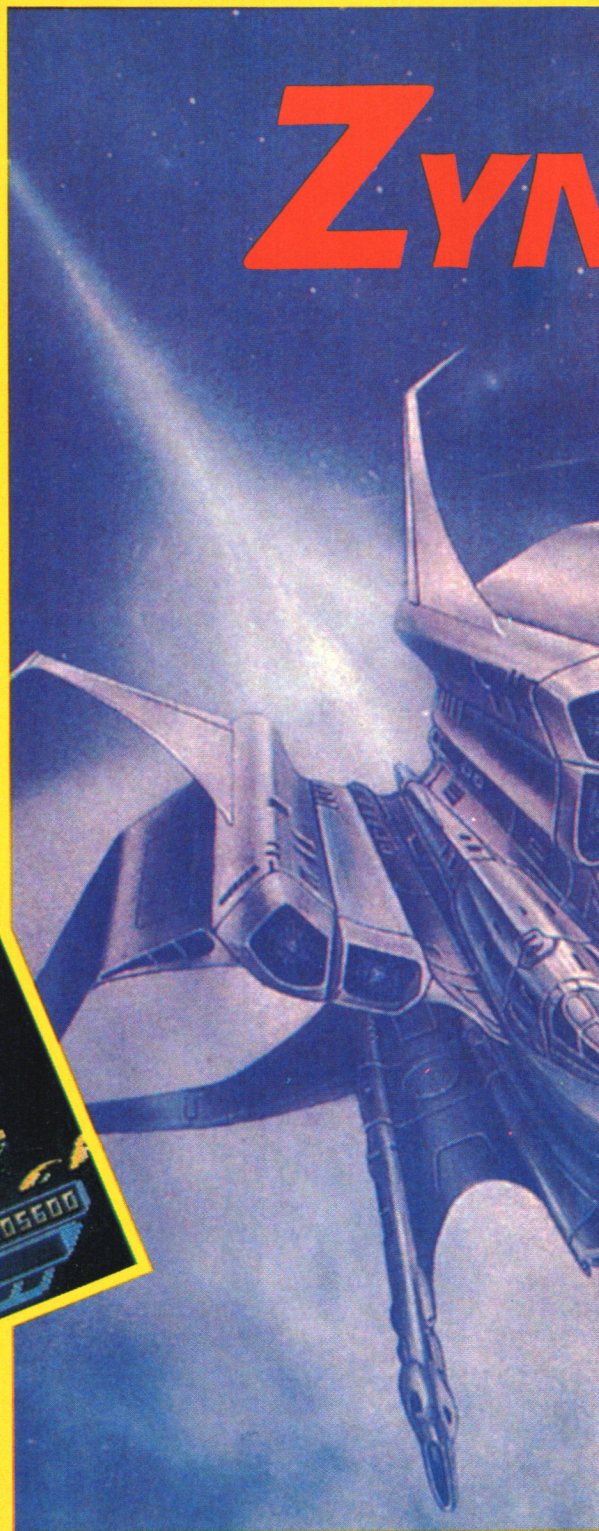
da bar di **Quartet** ha avuto un successo così grande perché probabilmente a differenza di **Gauntlet** gli sprite erano enormi, e la veduta di gioco (laterale) era più comprensibile. Abbiamo visto pochi mesi fa che l'Activision è riuscita a rovinare la conversione di un ottimo gioco motociclistico, **Enduro Racer**, e oggi ci ha provato per una seconda volta. Eppure, non è il caso di prendersela troppo: la grafica non è all'altezza di quella della versione da bar, mentre gli effetti sonori si salvano appena appena dalla mediocrità. A parte però certe lentezze di movimento e certe incertezze, si lascia giocare e non è pieno di difetti di programmazione. Insomma, malgrado tutto **Quintet** è sempre **Quintet**.

Bruno Tronanti

Zynaps non sarà forse il più originale dei giochi, ma è certamente il gioco avventuroso dell'anno: non sarà tecnicamente perfetto come **Delta** ma è alla sua altezza, ed è più divertente di **Nemesis**. Una grafica fantastica e un sacco di effetti sonori di esplosioni si adattano benissimo allo spirito del gioco — e che arricchiranno la musica heavy metal che metterete sul giradischi.

Zynaps è strutturato come un fumetto, con tre episodi di quattro capitoli ciascuno. Il gioco ha inizio col nostro aereo che fugge da una stazione spaziale aliena a bordo del suo caccia. Il poveretto deve poi farsi strada tra orde di alieni incattiviti, asteroidi e missili intelligenti per giungere a un vicino pianeta sul quale potrà fornire la propria nave di armi e di motori iperspaziali. Tutto ciò gli servirà per riuscire a raggiungere la base aliena, dove avrà luogo il conflitto finale.

A fermarvi ci proveranno cinque diversi tipi di alieni, uno più cattivo dell'altro. Per prime vengono delle normali astronavi: per liberarsene, basta sparacchiare un po'. Dopo ci sono le installazioni a terra: possono essere bombardate o colpite, ma per la maggior parte del tempo stanno rintanate nei crepacci del terreno, al sicuro.



IAPS



Alla fine di ogni capitolo vi beccate le navi-comando, che schizzano dappertutto e vi sparano proiettili intelligenti e sono davvero un brutto problema. Una piccola consolazione sta nel fatto che, come le loro colleghe di **Nemesis**, si stancano in fretta e hanno la tendenza ad esplodere. Un altro osso duro sono le navi-madre, dieci volte più grosse delle navi-comando. Per finire, ci sono degli asteroidi carogna che — anche se lo spazio è infinito — si mettono sempre sulla vostra rotta.

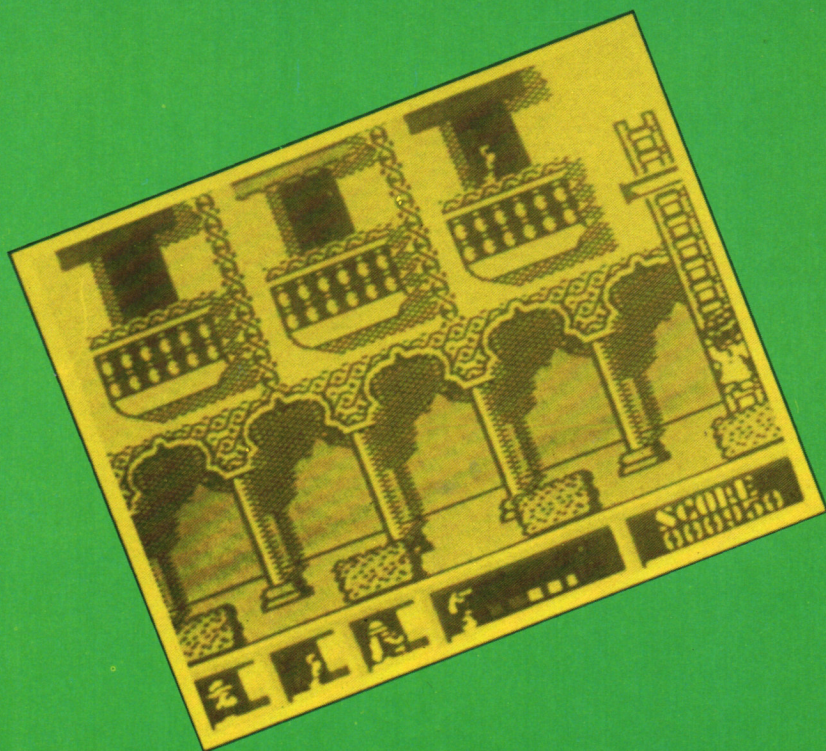
Per equipaggiare la vostra nave in modo adeguato, dovete raccogliere dei baccelli d'energia: quando ne avrete raccolti a sufficienza, un'arma si illuminerà; premete il pulsante di fuoco e la nave si illuminerà. Col baccello d'energia successivo, l'arma verrà attivata. Tra le armi ci sono i laser a pulsazioni (ideali per far fuori i cattivi, e si possono potenziare per quattro volte consecutive), le bombe al plasma (che funzionano come il missile di **Nemesis**), i missili intelligenti (l'unica cosa che può distruggere gran parte delle navi-comando e della navi-madre) e i missili a ricerca, che colpiscono praticamente tutto quel che c'è sullo schermo.

Vincenzo Turri



MYSTER OF THE NILE





Non v'ingannate: **Mystery of the Nile** non è la solita noiosa avventura testuale, ma un'avventura con l'A maiuscola nel misterioso ed esotico Egitto. La vostra missione è di rintracciare il gioiello di Luxor, il più grande dei tesori egiziani, che il malvagio Abu-Sahl sta tentando di vendere a un collezionista sudamericano, il barone von Bloefeldt. Roba da niente per voi, dato che siete il grande avventuriero Nevada Smith (chissà perché questo nome ci ricorda qualcosa), aiutato da Janet, una rossa di Milwaukee, e da Al Hassan, un misterioso indigeno.

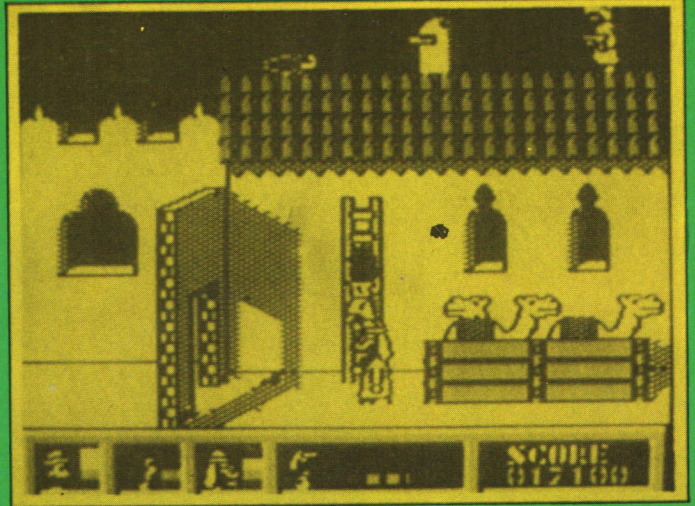
Come intreccio è ragionevole, ma ciò che rende un po' particolare questo gioco è che ciascuno dei tre personaggi può essere controllato autonomamente, uno per volta. Quando il controllo viene trasferito (premendo i tasti 1, 2 o 3 sulla tastiera), gli altri personaggi non fanno che seguire quello principale. D'accordo, non sarà una novità assoluta, però vivacizza un po' il gioco.

L'elemento strategico sta nello scoprire le doti di ciascun personaggio e di usare quel

personaggio nella situazione più appropriata alle sue armi e alle sue abilità. Ovviamente le istruzioni sono ridotte al minimo, e dovrete risolvere da soli i vostri interrogativi nel corso della vicenda. Come nel miglior stile della tradizione, non potrete passare a uno schermo successivo senza aver fatto ciò che c'era da fare e non sapete cos'è!

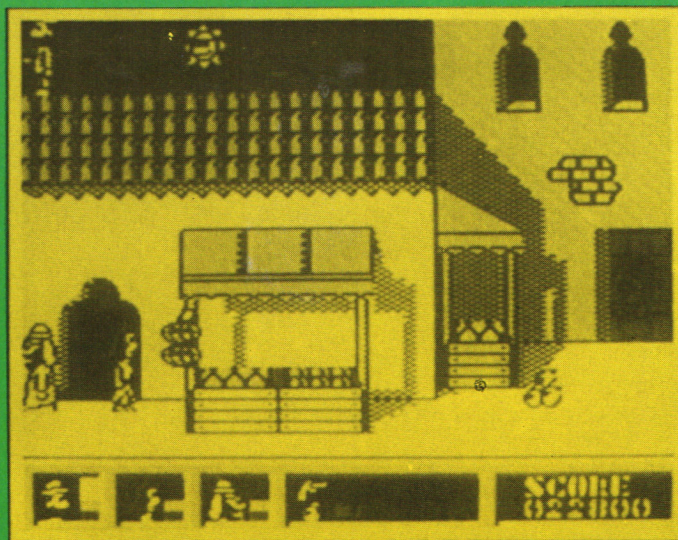
All'inizio Janet balza di balcone in balcone raccogliendo le proprie armi preferite (che a noi sembrano borsette esplosive!). Armata di esse, affronta parecchie guardie armate e passa allo schermo successivo, dove ci saranno altre borsette da menare. Al Hassan entra in scena al terzo schermo e vi segue fedelmente ovunque andiate, in attesa che vi decidiate ad attivarlo. Quando lo farete, Janet gli si metterà alle spalle, assumendo l'ultima posizione. L'arma preferita di Al Hassan somiglia a un cetriolo: sulle prime può passare per una spada, ma poi ci si accorge che è un ombrello! Questo tipo è strano! Per finire, Nevada appare al quinto schermo: per lui niente armi strane, basta la fida Smith & Wesson. E siamo ancora in città! Stando alla confezione, ci attendono altre avventure nel deserto, in una base militare, alle piramidi e persino sopra un treno.

Per fortuna i programmatori hanno gentilmente fornito una funzione "save position"



che entra in azione ad ogni dieci schermi: una volta memorizzata la vostra posizione, riceverete un codice che vi permetterà di ricominciare da dove vi eravate interrotti. Questa è un'ottima idea, poiché il gioco ha il brutto vizio di rispedirvi all'inizio quando avete perso tutte le vostre vite, quale che sia il punto a cui siete giunti.

Graficamente, il gioco se la cava più che bene: i personaggi sono grandi e ben raffigurati, le guardie sembrano tutte Arafat e Nevada è impeccabile in cappellone e barba lunga. Anche gli sfondi sono grandi, luminosi e molto variati. La nostra sola critica è che gran parte dell'azione si svolge nel solito schema di scale e piattaforme, per quanto ben dissimulato.



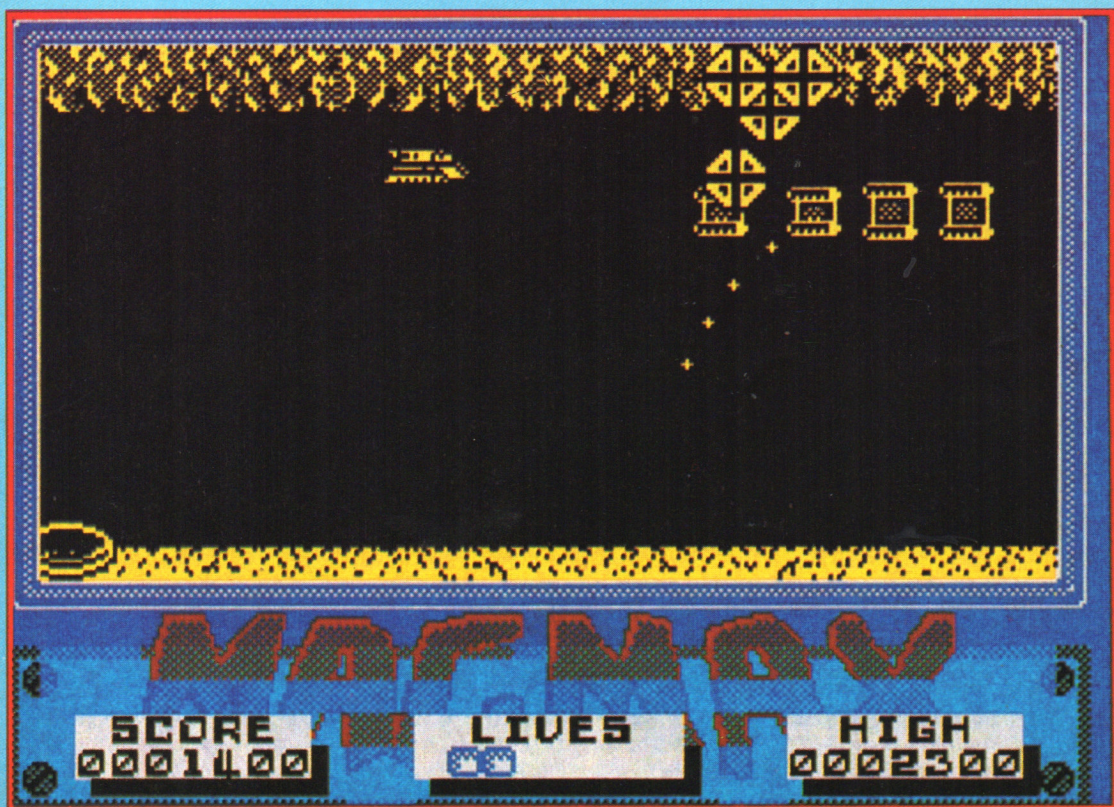
Una lode particolare per la musica, che sembra un motivetto da incantatore di serpenti suonato su un organetto. Purtroppo non c'è musica durante l'azione, e gli effetti sonori sono piuttosto sporadici: a parte le solite esplosioni, la gente che cammina fa uno strano rumore, come se tutti portassero delle scarpe da tip tap.

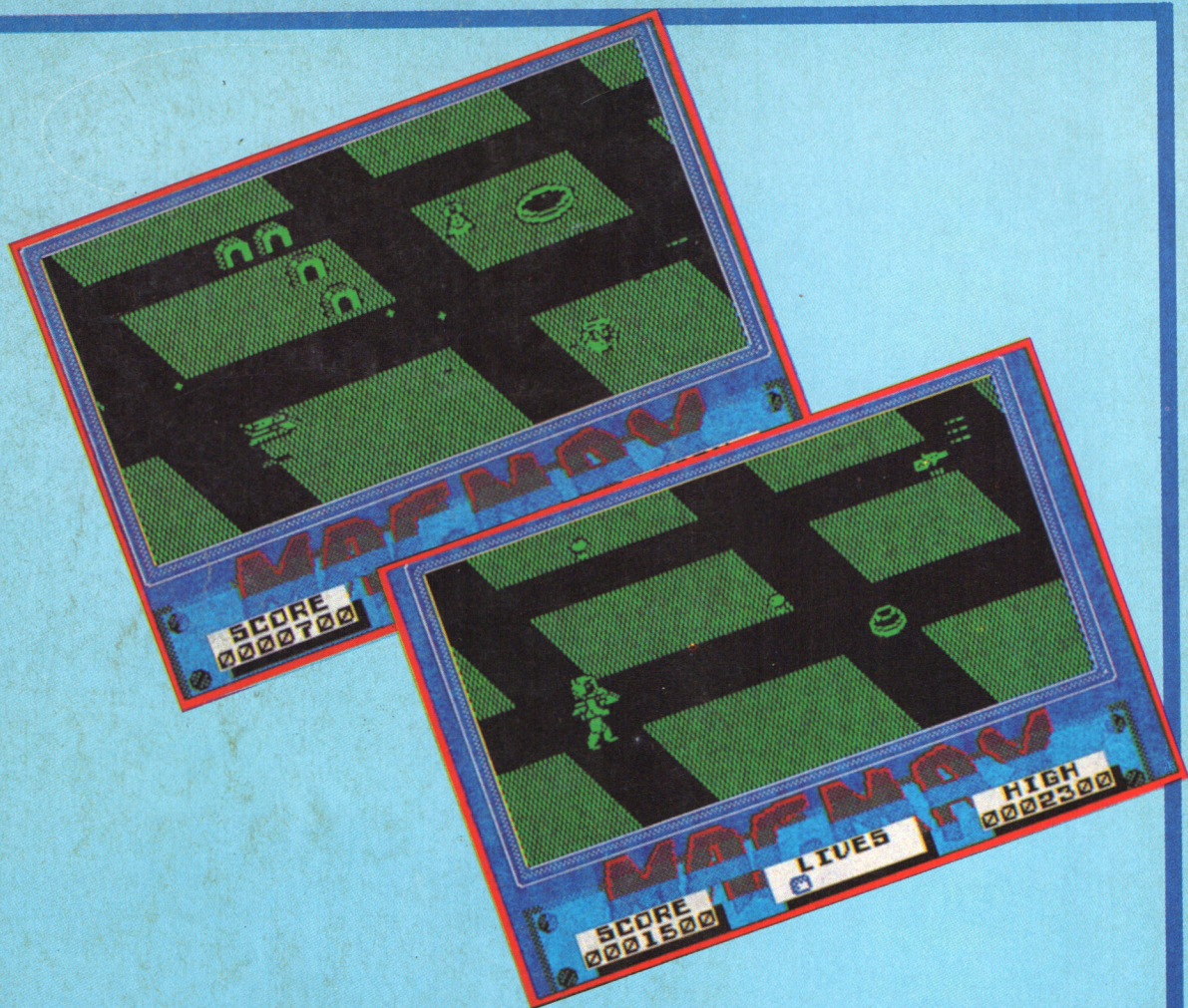
La Firebird punta molto su questo gioco, poiché è il primo che ha acquistato da una coppia di programmatori spagnoli che tutti dicono molto promettenti. Noi non possiamo che confermarlo, dato che hanno prodotto un gioco vivace ed appassionante che può dare ore ed ore di divertimento.

MAG MAX

Quando la fine del mondo è prossima e non c'è alcuna speranza di cavarsela, non si può che infilarsi nel sottosuolo e costruire un robot: non servirà a tenervi in vita, ma almeno avrete la soddisfazione di sapere che il vostro droide le suonerà agli alieni dopo che ve ne sarete andati. Ed è da qui che prende le

mosse **Mag Max** (in cui Max è il droide in questione), ma non è finita: la fine, giunta improvvisa, ha impedito ai meccanici di mettere perfettamente a punto il povero Max, a cui mancano le gambe e il casco protettivo! Niente paura, però: non gli sarà difficile procurarsi ciò che gli occorre dopo aver sbarra-





gliato le orde nemiche. E parlando di orde, questi alieni dalla testa a punta hanno il grilletto facile e sono pericolosi assai!

Insomma, un gioco davvero emozionante, con alcuni schermi verdi e uno o due marrone — incredibile! **Mag Max** offre un sacco di occasioni di far fuori delle cose e di passare ai livelli più alti, dove ci sono altre cose da far fuori! Sulle prime (come in tutti i giochi avventurosi) è piuttosto difficile superare la prima fila di alieni, ma dopo un po' diventa facile escogitare le tecniche più adatte per superarli.

Man mano che raccogliete i vari pezzi della vostra anatomia metallica, il vostro volume di fuoco aumenterà — il che non è mai male. Attenzione, però: certi alieni si possono distruggere solo con determinate armi, e se vi trovate di fronte l'alieno sbagliato senza avere l'arma giusta, verrete ridotti a un rottame.

Mag Max è anche bello da vedere: la grafica è grossa e nitida, e lo scrolling è realistico. Il

solo problema sta nello schermo verde, in cui tutto (sfondo compreso) è verde: in queste condizioni è molto difficile riuscire ad individuare i proiettili alieni che vi vengono addosso, e certe volte ci si ritrova morti senza neanche sapere perché! Se poi davvero vi capita di morire, potete farvi una risata premendo il pulsante di fuoco mentre state tirando le cuoia: in questo modo vi trasformerete in una specie di robot-angioletto e potrete continuare a sparare.

Alla fine di ciascuna fase del gioco appare un drago enorme e mal intenzionato, e dovrete colpirlo con vari tipi di proiettile per poter passare al livello successivo e ricominciare tutto da capo. Se poi vi stufate di un dato schermo, potete sempre infilarvi in un buco e prendere un passaggio sotterraneo diverso: in questo caso, da tridimensionale la prospettiva si fa orizzontale.

Con **Mag Max**, la Imagine ci ha dato un altro gioco avventuroso di ottima qualità.

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO di:

CBM 64 HIT PARADE

30

GIOCHI

FAST LOADING
"BITURBO"

- 1 - GLI ANTENATI
- 2 - PONZIE
- 3 - ROCKMAN
- 4 - BUMP
- 5 - SPADA NERA
- 6 - SAVANA
- 7 - JUMPER
- 8 - PERLE
- 9 - LO GNOMO
- 10 - MATRASS
- 11 - IDOLO D'ORO
- 12 - POMPELMO
- 13 - FREDDY
- 14 - SUPER CANNON
- 15 - IL PRESTINAID
- 16 - AFRICA NERA
- 17 - LE 7 PROVE
- 18 - ATTACCO UFO
- 19 - BOBO
- 20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
- 21 - LAST CAVERNS
- 22 - NIGHT MISSION
- 23 - FORMULA 1
- 24 - GIROSCOPIO
- 25 - AIR FIGHTER
- 26 - ESPLORATORE
- 27 - GUN
- 28 - OMBRA NERA
- 29 - ESSE TEAM 2
- 30 - KUNG FU

PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

MSX

7

PROGRAM
MSX



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

LATO A / MSX

- 1 THE WALL
- 2 CRAZY SHOE
- 3 RAIDER

COUNTER

LATO B / MSX

- 4 TERROR
- 5 ATHOR
- 6 DEREK
- 7 ROBOTRON

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA _____

ANNOTAZIONI

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME