

# MSX HIT PARADE

32 PAGINE A COLORI

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"



# STREPITOSO!

## E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI GIOCHI  
PER  
IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!



# A CACCIA DI HIT

Ci siamo messi a caccia, questo mese, di grandissimi giochi da proporvi sotto forma di cassetta o di recensioni. Crediamo di essere riusciti nell'intento perché su cassetta troverete 20 eccezionali giochi da farvi perdere il sonno. Quando poi passerete a leggere la rivista vi accorgete che stavolta vi abbiamo dato le recensioni e i trucchi dei migliori giochi del momento. Ce n'è davvero per tutti i gusti. Potrete giocare infatti a videogames "intellettuali" come Hunt for Red October e Chernobyl o a sparaspara come Gutz e Venom. Il segreto è leggere tra le righe e capire anche quei trucchi di cui vi diamo sommarie indicazioni...

<b>Pag. 4</b>	Catch and Break - Attack	<b>Pag. 16</b>	Gutz: alieni in orbita
<b>Pag. 5</b>	Pallinbase - Wow Cocco	<b>Pag. 20</b>	Mission Fire - Aliens
<b>Pag. 6</b>	War Commander - The Wall	<b>Pag. 21</b>	Darlyn - Terror
<b>Pag. 7</b>	The Big Escape - Granador	<b>Pag. 22</b>	Wolfman: paura e morte
<b>Pag. 8</b>	The Hunt for Red October	<b>Pag. 24</b>	Venom strikes back: Mask 2
<b>Pag. 12</b>	Marilu - Karateka	<b>Pag. 26</b>	Rolling Stones - Pianeta terra
<b>Pag. 13</b>	Argon - Cytoplasm	<b>Pag. 27</b>	Cadet - Black Death
<b>Pag. 14</b>	Sophistry: un po' di coraggio!	<b>Pag. 28</b>	Chernobyl: il reattore è rotto



## CATCH AND BREAK

Il nostro tempo sembra osannare alla cultura fisica e alla prosperità dei muscoli, come viene anche rappresentato in numerosissimi film di successo. Ecco che quindi con l'espandersi delle palestre si sono anche moltiplicate le gare di ogni genere di lotta. Con questo gioco avrai finalmente

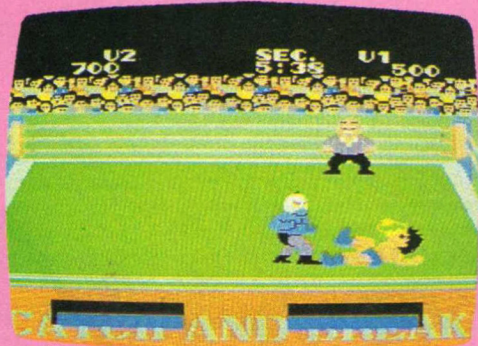
l'opportunità di partecipare ad un vero e proprio torneo di catch dove dovrai vincere 2 avversari per passare di categoria e se utilizzerai il minor tempo per raggiungere il tuo scopo avrai anche un bonus.

Potrai scegliere tra differenti tipi di mosse, ma ricordati che se fallisci un colpo perderai energia come quando vieni colpito. Per vincere un incontro dovrai restare sul corpo del tuo avversario per un certo periodo di tempo e non dimenticare che a terra potrai recuperare le forze.

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI DI CURSORE

SPAZIO scelta mossa  
GRAPH esegue



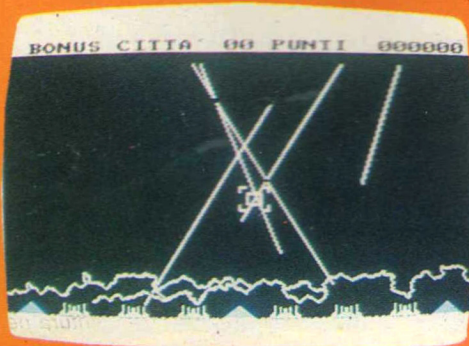
## ATTACK

Siete attaccati dal cielo con missili traccianti lanciati da potenti aerei che volano ad altissima quota. Mediante le tre postazioni della contraerea, armate di razzi atomici, cercate di far esplodere i razzi nel cielo in modo da creare una nube ad altissima energia, proprio sulla traiettoria dei missili nemici, capace di farli esplodere in cielo senza causare danni alle città da voi difese. Non pensate di aver vinto la battaglia solo dopo il primo successo, perché i nemici, sempre più arrabbiati, aumenteranno la loro forza di attacco lanciando anche sonde esplosive che, grazie ad un perfetto sistema radar computerizzato, sono in grado di riconoscere automaticamente le postazioni della contraerea per colpirle. Altri aerei sfrecceranno a bassa quota per lanciare ulteriori missili, rendendo sempre più ardue le probabilità di un vostro successo. Ehi, ma che succede, parlando di questo gioco non mi sono accorto che i nemici hanno già iniziato la batta... Aaaaargh!

## TASTI

JOYSTICK  
TASTI CURSORE

Q,W,E fanno fuoco relativamente dalla prima, seconda e terza postazione  
P pausa il gioco  
ESC torna al menu





## PALLINBASE

Anche da noi il baseball, come il football americano, sta prendendo sempre più piede e questo divertente gioco può esservi di aiuto per cercare di capire le varie strategie e la tattica migliore di gioco che potrete poi eventualmente mettere a frutto, perché no, proprio su un campo vero. All'inizio del gioco le squadre entrano in campo e quando il vostro battitore batte la palla, i vostri giocatori in prima, seconda e terza base devono correre per cercare di raggiungere la postazione seguente. Se il battitore perde la palla, chi la prende può trattenerla nel suo guanto ed è strike. Se verrà sottoposto a tre strike consecutivi, il vostro battitore verrà eliminato. Il gioco consiste quindi molto semplicemente nel cercare di ribattere la palla che vi viene lanciata dal vostro avversario il più lontano possibile per poter raggiungere la base successiva prima che questa venga recuperata e ottenere dei punti per la vostra squadra.

## TASTI

### TASTI DI CURSORE

SPAZIO per ribattere



## WOW COCCO

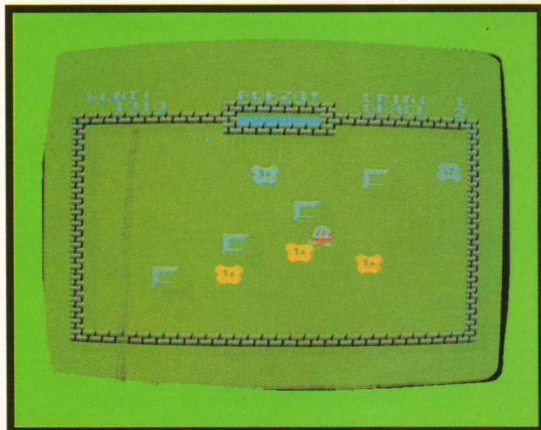
Il simpatico protagonista di questa vicenda possiede delle noci di cocco e deve cercare di uccidere gli strani esseri nemici lanciando contro di essi una di queste noci. Un particolare divertente di questo gioco è la possibilità di dare potenza alla noce lanciata in modo di non farla cadere come accade normalmente; questa caratteristica potrà servire in svariate circostanze perché, considerato che la noce rimbalza nello schermo come in un biliardo, giocherete di sponda. In cima allo schermo si trova l'indicatore di forza che corrisponde all'energia della noce, quando l'energia raggiunge la parte sinistra dell'indicatore la noce si spacca.

Per aumentare la suddetta energia dovrete muovere velocemente ed alternativamente i tasti sinistra e destra, per lanciare la noce lo spazio o il fuoco sul joystick. Fate attenzione a non dare troppa energia alla noce perché, rimbalzando su un lato dello schermo, potrebbe ritornare verso la vostra direzione e colpirvi a morte; quindi chi non è un professionista nel gioco del biliardo eviti i lunghi lanci perché... le noci di cocco fanno molto male.

## TASTI

### JOYSTICK

TASTI CURSORE





## WAR COMMANDER

Il capo di stato di una delle isole del Pacifico è stato rapito da un gruppo di rivoluzionari che si è insediato al potere e il soldato di ventura Brown, un ex berretto verde, è stato inviato nel possibile luogo dove si pensa sia custodito, per liberarlo. Il sergente Brown è molto noto nel mondo per le sue gesta durante le varie rivoluzioni che ogni tanto scoppiano ovunque, ma le prove che dovrà superare durante questa missione saranno superiori ad ogni aspettativa, i suoi nemici saranno infatti ben armati e preparati, mentre Brown avrà ben pochi mezzi a sua disposizione e dovrà far conto sulle armi e sulle munizioni lasciate incustodite dai suoi avversari o che riuscirà a rubar loro. Guidalo nella sua impresa ricordandoti che potrai anche usare le bombe a mano.

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

N	spara
H	lancia bombe a mano
SPAZIO	inizio gioco



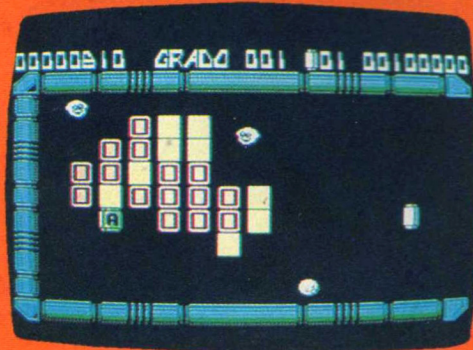
## THE WALL

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 O; 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 scompare 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 esplosione 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 schermi incontrerete nemici sempre più potenti, perciò non sprecate le vostre vite.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 1

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



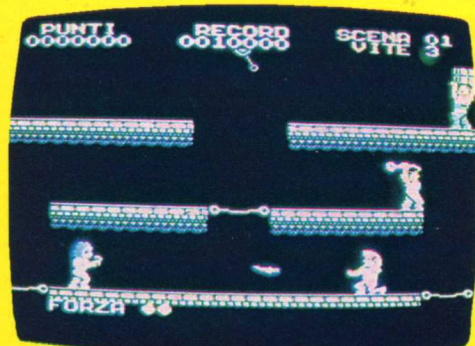


## THE BIG ESCAPE

Il tempio di Chung Lang Fu ti è stato affidato per la difesa dal grande maestro che si è dovuto assentare temporaneamente per partecipare ad un convegno della "Grande Casta". Ma durante la sua assenza, essendo a conoscenza, delle tue modeste capacità di allievo, una banda di malfattori si è introdotta nel tempio dissacrando ogni cosa. Dovrai quindi lottare a più non posso per dimostrare le tue capacità, ma soprattutto per guadagnarti la fiducia del tuo maestro e il rispetto dei tuoi avversari. Ma attento perchè questi cercheranno di ostacolarti colpendoti in ogni modo direttamente o gettandoti contro ogni genere di cose. Sgombrare quindi tenacemente ogni piano dell'edificio facendo fuggire tutti i tuoi amici, ma ricorda che le loro azioni saranno via via sempre più incisive.

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI DI CURSORE  
SPAZIO/FUOCO inizio gioco

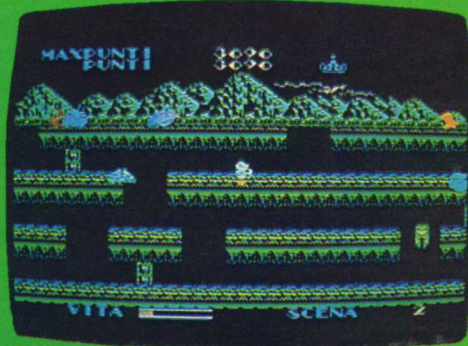


## GRANADOR

Il mitico cavaliere Granador deve liberare la sua amata principessa dalle grinfie del malefico orco. Armato di spada e di molto coraggio, dovrà affrontare tutti i nemici che gli ostacoleranno la missione. Rinchiusi in alcune delle sfere rimbalzanti si trovano gli oggetti di potere simbolico, come la corona e lo scettro, che dovranno essere recuperati prima del passaggio allo scenario successivo. Fantasmi, rapaci elettrizzanti ed altri avversari del genere vi sfiniranno lentamente fino alla morte, riducendovi in un inutile ammasso di metallo costituito esclusivamente dalla vostra armatura. Dopo aver raccolto i suddetti oggetti, saranno i vostri fedeli alleati che, giungendo dalla vostra sinistra, vi condurranno allo scenario seguente. Impugnate saldamente la vostra arma e combattete il nemico, l'amore per la vostra bella vi aiuterà a sopportare il dolore.

## TASTI

JOYSTICK  
TASTI CURSORE  
STOP pausa il gioco

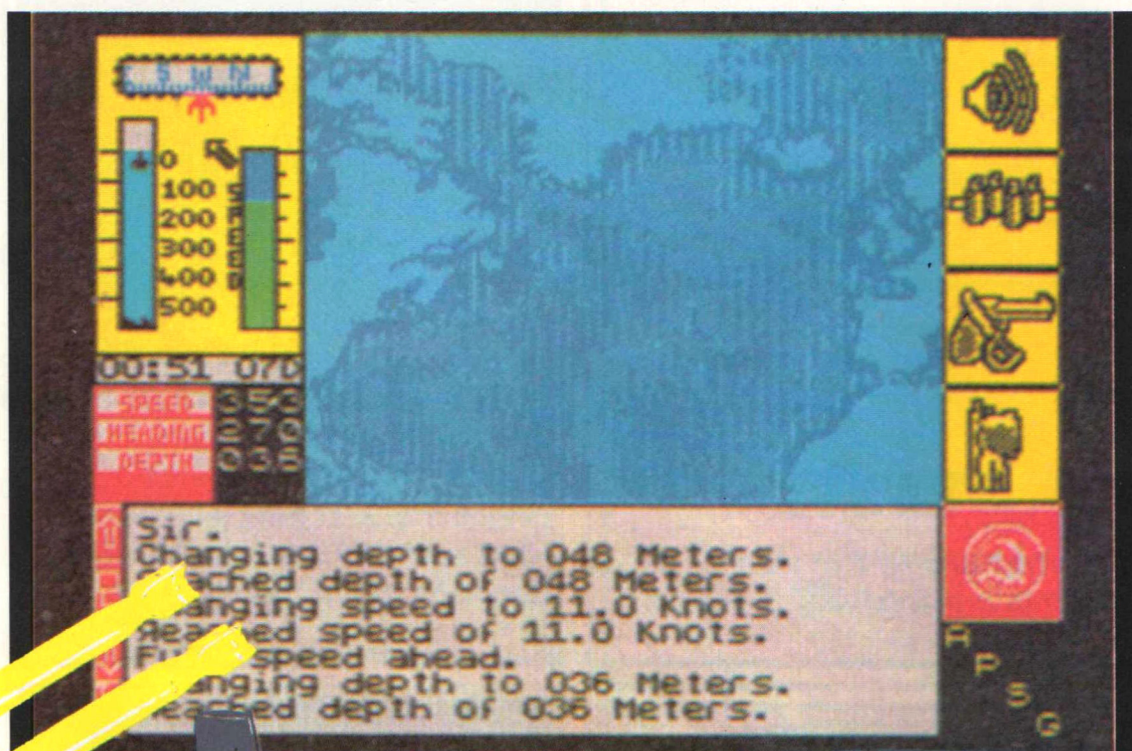




# THE HUNT FOR

Il gioco, preso dal magistrale pezzo letterario e bestseller di Tom Clancy, è la storia di un comandante sovietico e del suo tentativo di disertare con uno dei migliori sottomarini nucleari. Nel caso tu non lo sapessi, i sottomarini giocano un ruolo molto importante nella rete di difesa mondiale e vengono spesso descritti oggi giorno come delle "Signore

navi". Dove è facilmente possibile localizzare un missile o una nave e poterli studiare, è invece difficile localizzare un sottomarino nemico (nelle tue acque litorali per esempio). Nonostante tutto esiste una soluzione: può essere messo a punto un sistema di avvistamento, e se la tua nave viene scoperta, sarà facile collocare allora su di essa un bel "sonar".





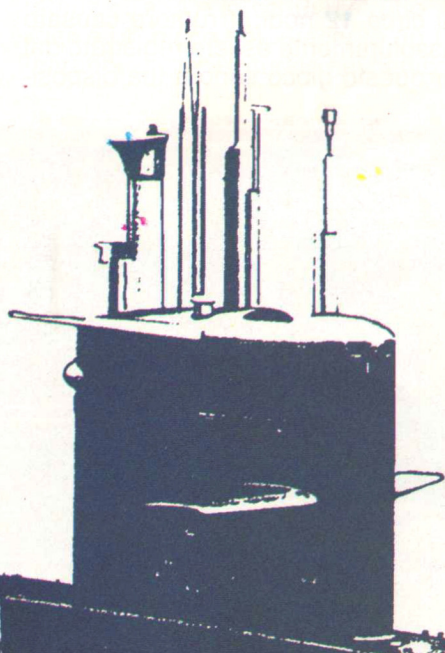
# RED OCTOBER

Tu, sei il capitano del più segreto e potente sottomarino nucleare sovietico. L'obiettivo non è certo muovere una guerra (tra i vari giochi per computer) al di là delle linee nemiche... ma disertare verso l'Ovest. I capitalisti americani hanno il disperato desiderio di mettere le loro piccole zampette "scavatrici", su quegli esemplari di sottomarino. Nello stesso tempo dall'altra parte i Russi faranno il possibile per fermarli.

Il più importante nemico dei sottomarini è il "sonar": quello strano congegno che, posto sullo scafo, offre solo una scarsa protezione nei confronti di quelle "intuitive" vibrazioni sonore.

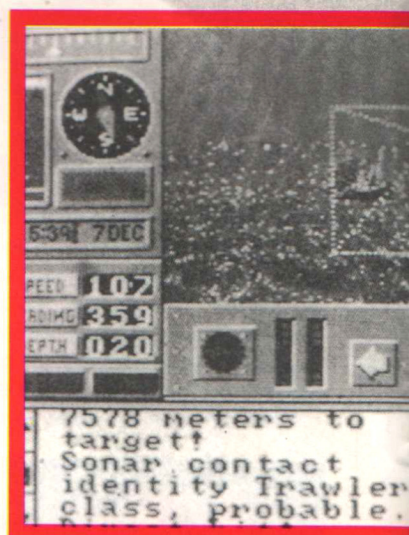
Se un sottomarino viene localizzato, il solo attacco possibile da parte di una nave in superficie è il tradizionale attacco in profondità o l'ultra sofisticato attacco con missili "anti-sottomarino". Ma, sinora, le mine sottomarine, sono quelle che si sono rivelate la più forte minaccia.

*segue*

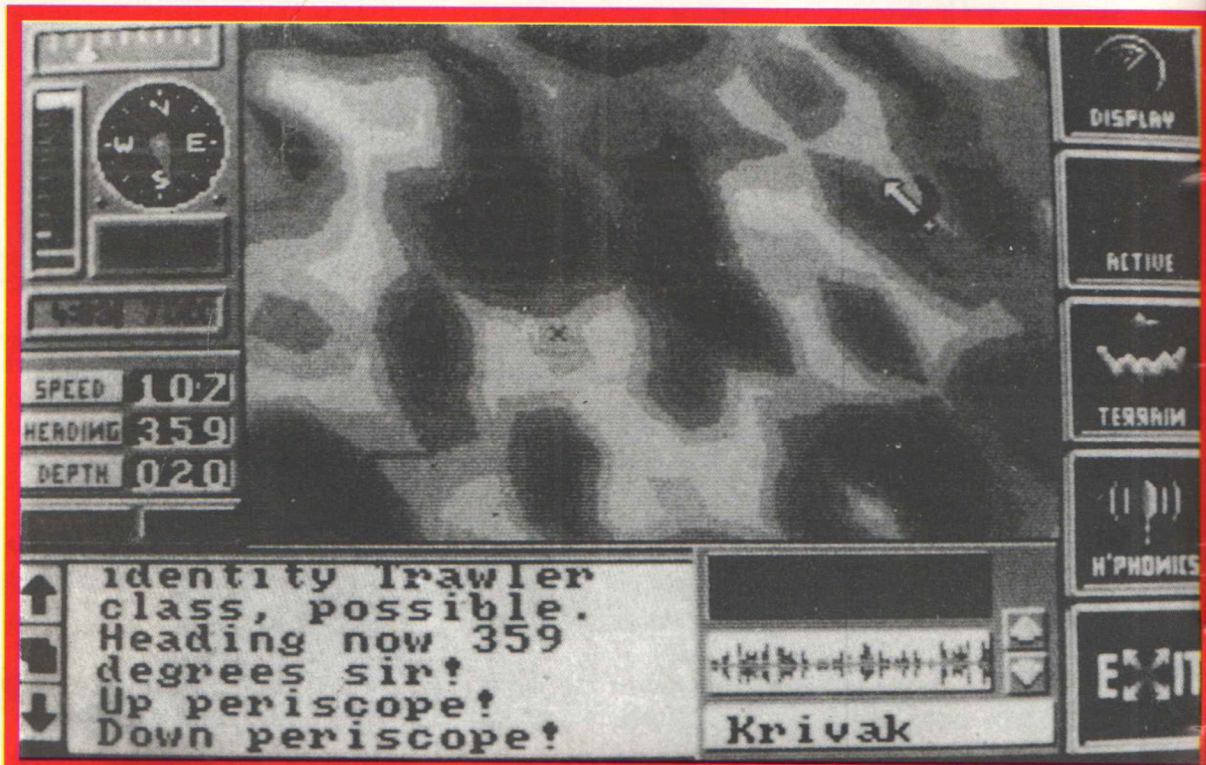




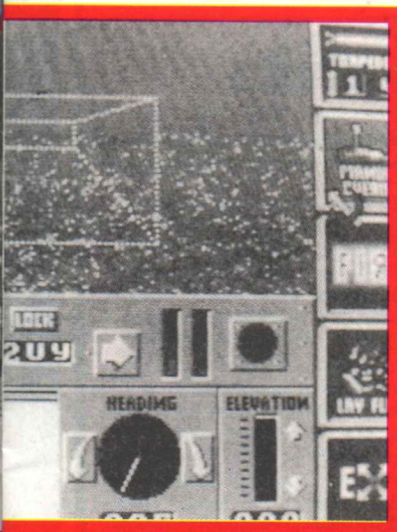
Puoi tentare di dare inizio all'attacco lanciando un siluro, diminuisci la tua velocità e perfezioni un giro ad 80°. Combattere con un sottomarino richiama alla mente le battaglie della prima guerra mondiale. Può essere anche usata una tattica che io ho già sperimentato su dei pescherecci nemici. Non volevano raggiarmi... solo essere innocui. Ad ogni modo: "Striscia su una nave ad una distanza di circa sei miglia marine, ad una profondità da periscopio. Chiudi la visuale dell'imbarcazione, e poi dai libero sfogo ad una rastrelliera di 4 siluri (tutti lanciati simultaneamente)". Anche se uno solo va a segno, la nave nemica comincerà a fumare da dove è stata colpita... questo è il gioco, perché nonostante la nave non sia stata abbastanza colpita da affondare, assomiglia a qualcosa che ormai senza speranze va annaspando verso l'imminente minaccia della propria fine. Puoi selezionare varie zone di lancio per i tuoi missili: cosa che non è molto facile. Più missili lanci e più sarai suscettibile a farti scoprire perché il rumore causato dai missili stessi, lanciati, viene localizzato dal sonar: è qualcosa come un rumore a metà tra un concerto degli Iron Maiden e l'eruzione di un vulcano.



Il sottomarino implica uno degli ultimi sviluppi nel campo dei motori a propulsione "anti-rumore". Chiamati "cingolati", funzionano immergendo il muso nell'acqua, sparendo poi piano piano dall'altra parte, portandosi ad una velocità di circa 12 nodi. Il rumore causato non può assolutamente essere registrato dal sonar. Per questo gioco sono a tua disposi-







de veramente. I grafici sono belli da sbalordire, non tanto per la loro complessità ma per l'efficacia in cui vengono impiegati; per esempio se capiti con il tuo periscopio giusto nel mezzo di un gruppo di navi sovietiche, il "display" che avrai, sarà talmente realistico da lasciarti sorpreso.

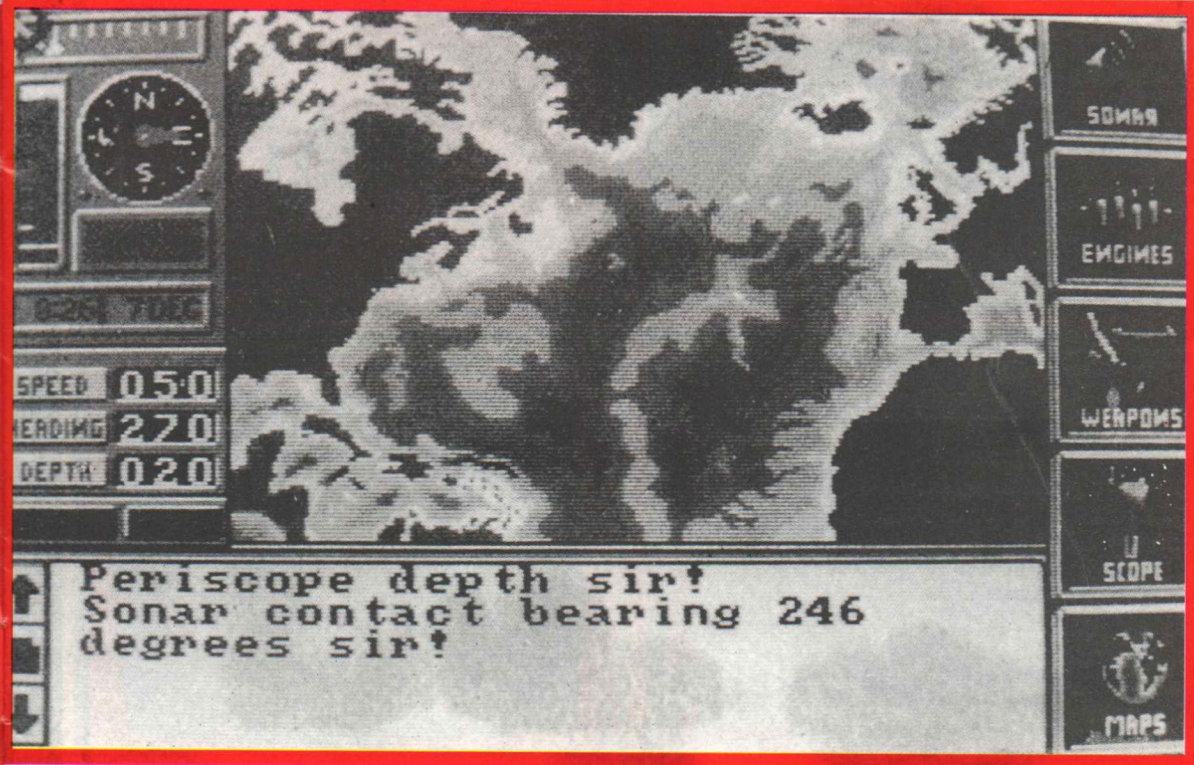
Altri disegni veramente notevoli sono quelli a raggi infra-rossi che, sul tuo periscopio, ti danno un ritratto perfetto dell'oceano circostante e delle navi implicate nell'inquadratura rossa e rosa.

Il suono che abbiamo è perfetto quando il sonar viene attivato. L'unico problema in cui sono incorso era che le cose succedono nello stesso ordine nel quale avvengono negli altri giochi, di cui ero già a conoscenza. Sono rimasto esitante anche quando, nonostante avessi controllato le mie mappe, sono saltato fuori dall'acqua nei momenti più impossibili. E non me ne sono accorto finché non apparve il messaggio del **Game Over** sullo schermo. Un bel gioco con parecchio da fare e che dovrebbe "reggere" a lungo: ho impiegato circa mezz'ora per raggiungere il Mare del Nord dalla Scandinavia, per non parlare dell'America.

**Lino Segnezini**

zione una varietà di mappe, sonar, mine, e altri sottomarini.

Dei planisferi mostrano la profondità tra lo scafo e il fondo del mare. Delle indicazioni e delle vedute laterali della nave mostrano la distanza tra te e lo scafo distrutto. **Red October** è un gioco stupefacente, in tutte le sue caratteristiche. Accurato nei particolari ti pren-





## MARILU

Anche tra gli alieni è abituale disputare ogni tanto delle gare di atletica per stabilire nuovi primati e soprattutto nuovi campioni. Ecco che su questo pianeta viene disputata anche una gara dove tutte le discipline vengono messe a dura prova, una specie di pentathlon. Il concorrente deve infatti, correndo, saltando, rimbalsando, raggiungere le postazioni dove si trovano dei punti di domanda lampeggianti. Ma a ostacolare il tuo cammino intervengono di volta in volta altri concorrenti che se riescono a prenderti ti elimineranno; potrai comunque usare i tuoi nemici come piattaforme.

Una volta prese tutte le postazioni, potrai raggiungere l'uscita. In alcuni schemi troverai anche dei teletrasportatori per trasferirti da una parte all'altra o dei bonus di forza con i quali eliminare tutti i cattivi. Riuscirai a conquistare il tuo primato?

## TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



## KARATEKA

Per chiudere in bellezza questa serie di giochi, ecco uno stupendo sport praticato da molti di voi e cioè il karate. Giocherete in due o contro il computer, basta selezionare all'inizio del gioco l'opzione desiderata; potrete combattere in varie città del mondo con tanto di giudice orientale. Le mosse possibili sono numerose e per ben comprenderle non servono istruzioni, basta solamente provare le varie combinazioni di movimento. A seconda della precisione del colpo portato a segno otterrete l'adeguata valutazione, suddivisa in metà punti e pieni punti, aumentando così il vostro grado di vantaggio sull'avversario della quantità meritata. In caso di vittoria dovrete affrontare una prova di riflessi che consiste nel colpire, al via dell'arbitro, una pila di oggetti immobili. Inizierete il combattimento con un avversario di scarse capacità fino ad incontrarvi con un vero maestro di questa disciplina così famosa. Cercate di non aprire troppo la vostra difesa perchè ciò potrebbe esservi fatale, un attimo di distrazione ed ecco un calcio nemico diretto verso il vostro povero stomaco... Ed ora indossate il kimono e preparatevi per il grande combattimento, chi non lo possiede indossi il pigiama così in caso di perdita sarà già pronto per un lettino d'ospedale!!

## TASTI

JOYSTICK

TASTI CURSORE

ESC

torna al menu





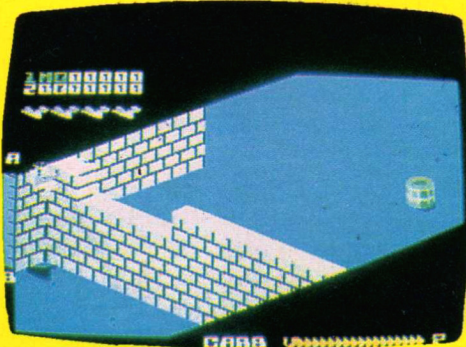
## ARGON

Rompendo secoli di tregua le forze di assalto dell'impero gordiano hanno rotto ogni indugio e, varcata la zona neutrale, hanno invaso il settore nord-orientale della galassia decisi a giungere nel centro dell'impero intergalattico. Di fronte alla superpotenza della base volante Xiria, dotata dei piú potenti mezzi di offesa, ogni resistenza sembra vana. Infatti ogni tentativo di attacco da parte delle forze di difesa avanzata è fallito di fronte alla potenza di fuoco della potente base. L'unico modo per superare il fuoco delle armi automatiche dell'astronave aliena sarà per le forze della federazione quello di mettere in campo Argon 1. la cui struttura, interamente in resina, potrà impedire il rilevamento radar esponendo il mezzo ai soli mezzi di attacco visivo. In questo modo il nostro eroico pilota potrà forse riuscire dove molti hanno fallito: fermare l'avanzata dell'impero nemico.

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



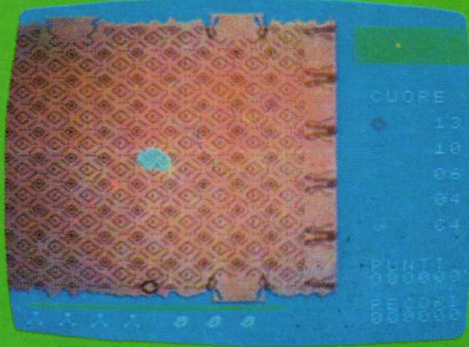
## CYTOPLASM

Quanti di Voi hanno mai pensato che fosse possibile essere trasformati in un globulo bianco, che viaggia all'interno dell'organismo umano, eseguendo il suo compito di spazzino? Ecco che questo gioco vi offre l'opportunità di essere trasformato in questo utile linfocita, che, per mezzo del plasma, si muove nel corpo umano attraversando organi importantissimi come il cuore e i polmoni, infiltrandosi nelle valvole e distruggendo tutti i microbi che incontra sul suo cammino. State ben attenti perchè il vostro compito è molto importante se vorrete tenere in vita il vostro uomo, infatti se per vostra sfortuna i microbi o i virus riescono a sopraffarvi il vostro "protetto" non potrà vivere molto a lungo; combattete quindi strenuamente e assalite tutto quanto vi sembra nocivo.

## TASTI

JOYSTICK  
TASTI CURSORE

FUOCO inizio gioco



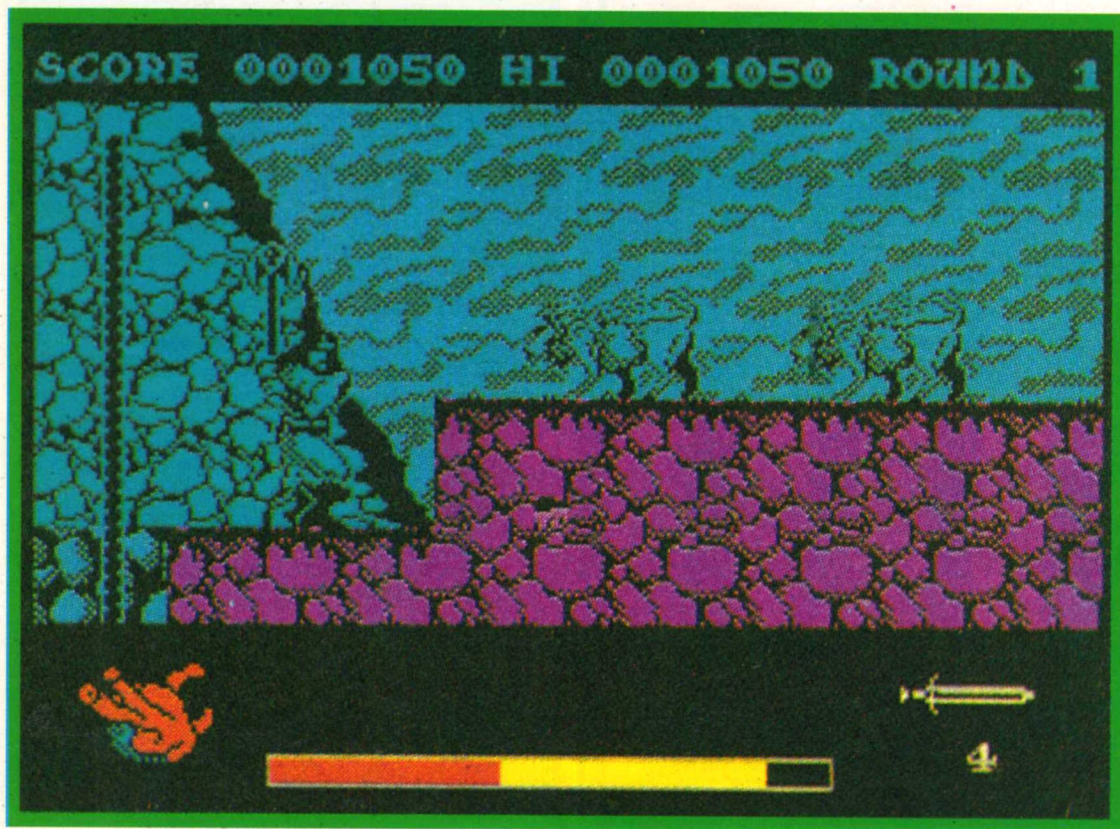


# Sophistry

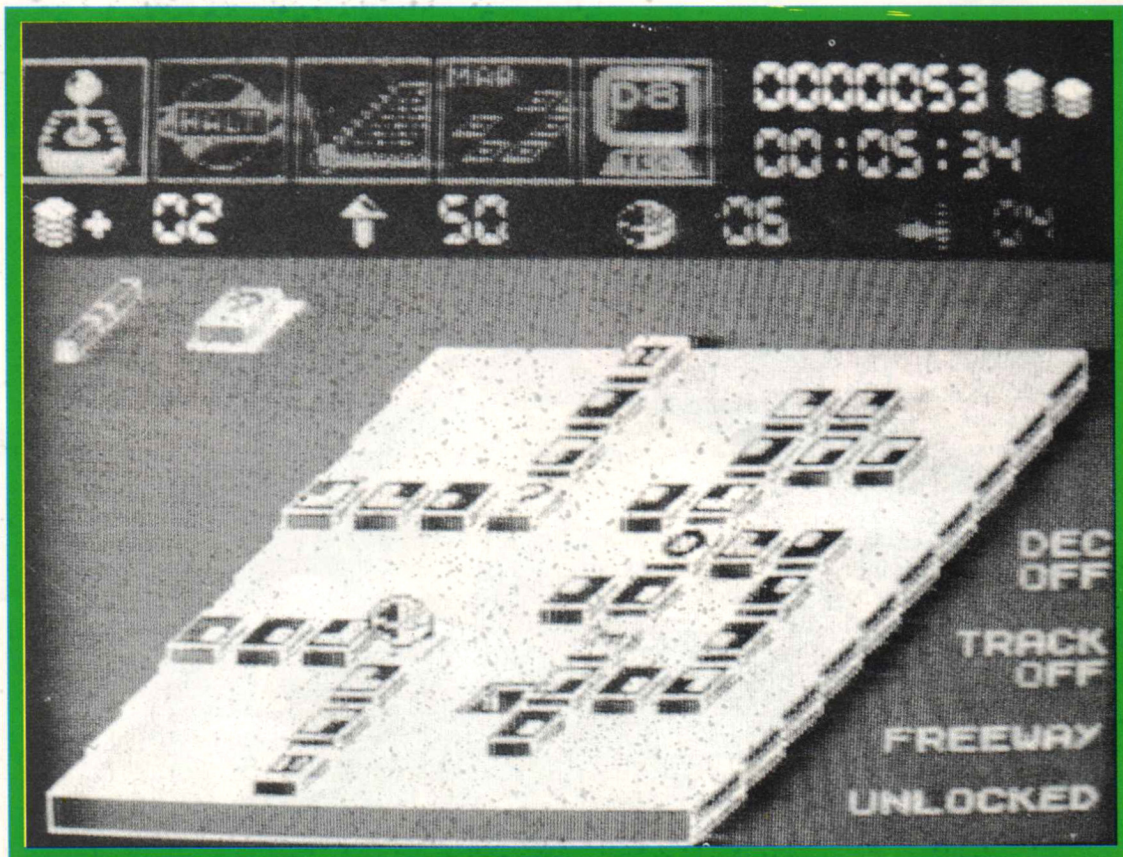
**D**efinito come "il gioco di bordo del futuro", **Sophistry** non è una variante così sofisticata e intellettuale del vecchio gioco **Marble Madness**. È però un gioco molto più lento: l'idea non è quella di un'avventura esplosiva sullo schermo, ma di una raccolta tranquilla di punti e chiavi. Se ne avete un numero sufficiente sarete in grado di raggiungere il vostro obiettivo, il ventunesimo livello. Tuttavia temo che la lenta azione di gioco e i grafici monocro-

matici abbiano fatto affievolire il mio interesse prima del ventesimo livello. Questo non significa che il vostro interesse debba diminuire, dipende dalla vostra predisposizione per i giochi.

Voi avete il ruolo di una sorta di forma che si muove in vari livelli come una rana su un cuscino di gigli, raccogliete le chiavi quando appaiono ed eliminate i trasportatori o i fori di tarlo quando vedete cambiare la scena. Molti livelli sono perfettamente diritti, ma ci sono







alcune stranezze dove i cuscini di gigli scompaiono dopo che li avete sorpassati. Vi sono anche altre cose che devono essere evitate, e a differenza della maggior parte delle rane, non sapete nuotare, così non è raccomandabile cadere nell'acqua.

Uno degli aspetti più noiosi di **Sophistry** è quello che a dispetto della relativa semplicità del gioco, vi sono molte regole da imparare: se qualcuno che conosce molto bene le regole è disposto ad insegnarvele, non ci sono problemi, ma tentare di impararle dalle istruzioni risulta complicato. Vi sono innumerevoli tattiche che attendono di essere scoperte e che costituiscono una sfida per gli appassionati di giochi strategici.

Ma diamo uno sguardo alle regole solo per darvi un'idea di ciò che intendo dire. Voi potete uscire da qualsiasi livello passando per i pertugi indicati sullo schermo o seguendo la direzione indicata sul display, in alto a sinistra. Tuttavia questo può cambiare mentre state giocando una carta. Se è in onda il mo-

dello di inseguimento dovete atterrare su un block di bersaglio (indicato da un anello) per liberare i block nella vostra traiettoria.

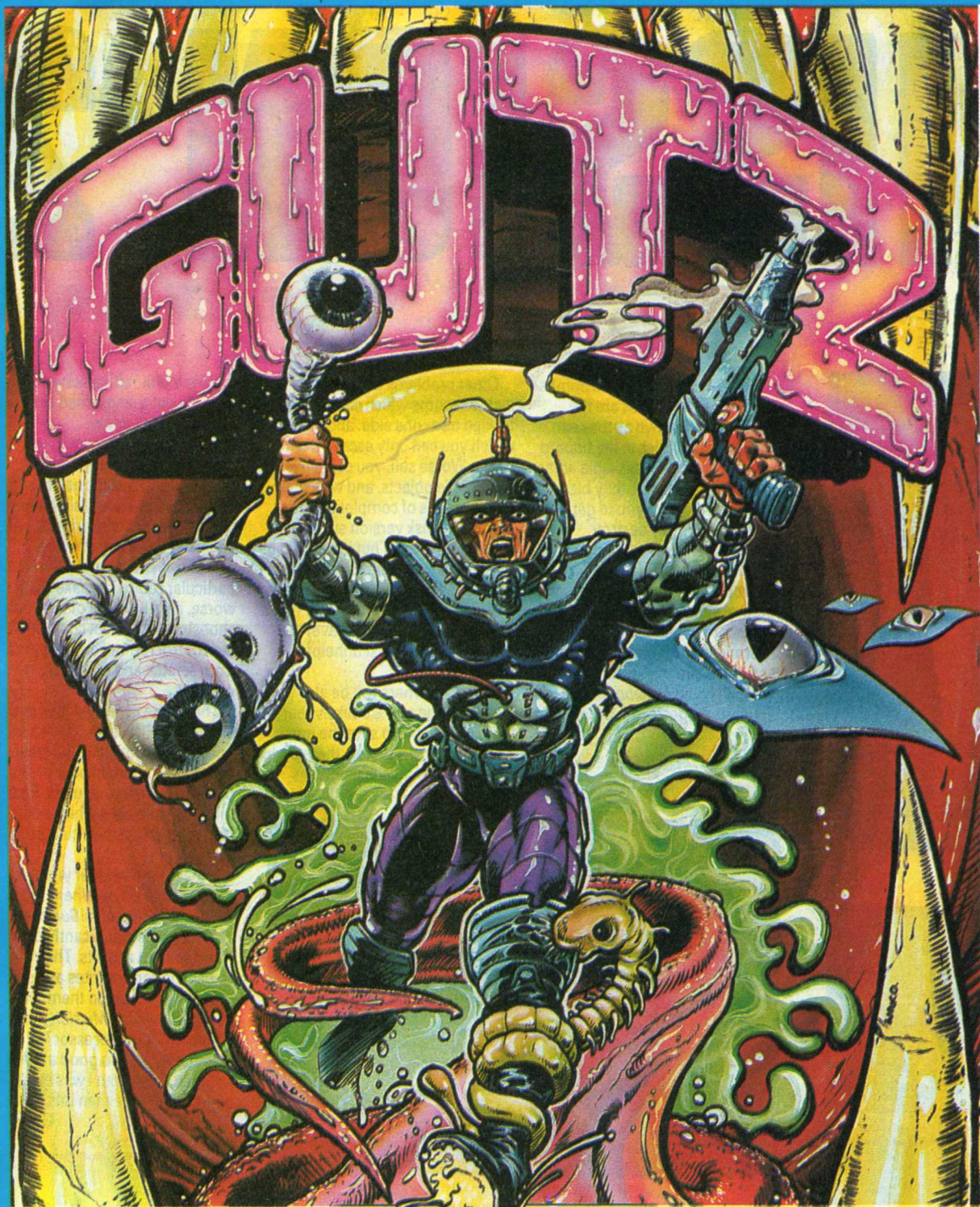
Vi sono diversi tipi di ricercatori che possiedono vari gradi di pericolosità e il tipo si determina quando apparirà sulla carta, e allora sarà facile uccidere. Siete un po' confusi? Io ho l'impressione che si tratti di una semplice regola di gioco costellata da un gran numero di regole non sempre logiche, aggiunte per rendere il gioco più complicato ed interessante.

È completamente diverso da un gioco come **Arkanoid** dove l'azione di base è molto facile da giocare e le aggiunte sono solo ornamentali. In questo caso il gioco originale è molto noioso senza le aggiunte, le quali servono per complicare il gioco e frustrare il giocatore.

**Sophistry** non è un gioco disgustoso come quelli che spesso vediamo, ma non c'è nulla che lo renda veramente valido.

**Cristina Barigazzi**





**C**osa farebbe un qualsiasi governo terrestre se un megassessore della stazza di dieci milioni di tonnellate entrasse in orbita

attorno al nostro pianeta? Ovviamente manderebbe un uomo a prendere contatto con la creatura... peccato però che essa sia molto affamata e se lo mangi! Come



farà il nostro eroe a ritornare sulla Terra e avvertirla del pericolo imminente?

La sola possibilità di fuga sta nel mettere fuori uso gli organi vitali (reni, polmoni, cuore e cervello) dell'insaziabile creatura. Ciascuno di questi organi occupa un intero livello, ed è circondato da un complesso intrico di arterie attraverso il quale si muovono delle sgradevoli creature la cui sola missione è di impedire che dei corpi estranei (cioè voi!) penetrino nel sistema. All'interno del mostro non troverete solo frattaglie, ma anche delle armi che moltiplicheranno la vostra capacità distruttiva. Ciascuna sezione di ogni livello è a sua volta suddivisa in quattro sottosezioni, ognuna delle quali contiene un essere particolare che può essere distrutto solo con un'arma particolare. Troverete inoltre dei caschi protettivi che impediscono a gran parte degli avversari di farvi alcun male, ma il loro effetto è solo temporaneo. Lo strumento più utile a vostra disposizione è la mappa: i livelli sono così vasti che è facile perdersi o oltrepassare senza accorgersene un oggetto utile. Nel corso delle quattro fasi di un livello dovete trovare i pezzi di un "arma-puzzle" che serve a far abbassare lo schermo protettivo dell'organo attaccato, così che esso diventa vulnerabile alla superarma posta nello stesso luogo. Gli organi stessi sono sorprendentemente grossi e

dettagliati. Il primo che incontrerete è il rene, il quale saltella nel proprio alveo sparandovi addosso piccole creature simili a vermi e granchi. Se avrete con voi i cristalli presi al primo livello, il rene si darà alla fuga, dandovi il tempo di afferrare la superarma che si trova su una parete dell'alveo. Quando l'organo è stato distrutto, tutte le arterie scoloriscono e vicino al fondo dello schermo appare una nuova uscita dal livello in cui vi trovate.

Il gioco si svolge in gran parte su uno schermo che scrolla in otto direzioni diverse, ma tra un livello e l'altro dovete passare per un tunnel che scrolla in orizzontale e dove gli avversari vi faranno vedere i sorci verdi. **Gutz** sembra un po' un ibrido di **Alien Syndrome** e di **Gryzor**, ma a stento riesce a porsi al livello dei predecessori. La grafica non è nulla di eccezionale, è quella tipica di tanti giochi avventurosi. Gli effetti sonori consistono solo di esplosioni, sibili e strilli. Uno dei problemi di **Gutz** è il reperimento delle armi: per esempio, al primo livello le armi sono nascoste nei muri, in alloggiamenti che è praticamente impossibile distinguere dallo sfondo circostante. **Gutz** è certamente consigliabile a chi si trovi in crisi d'astinenza dopo **Alien Syndrome**, ma tutti gli altri faranno bene ad attendere qualcosa di meglio.

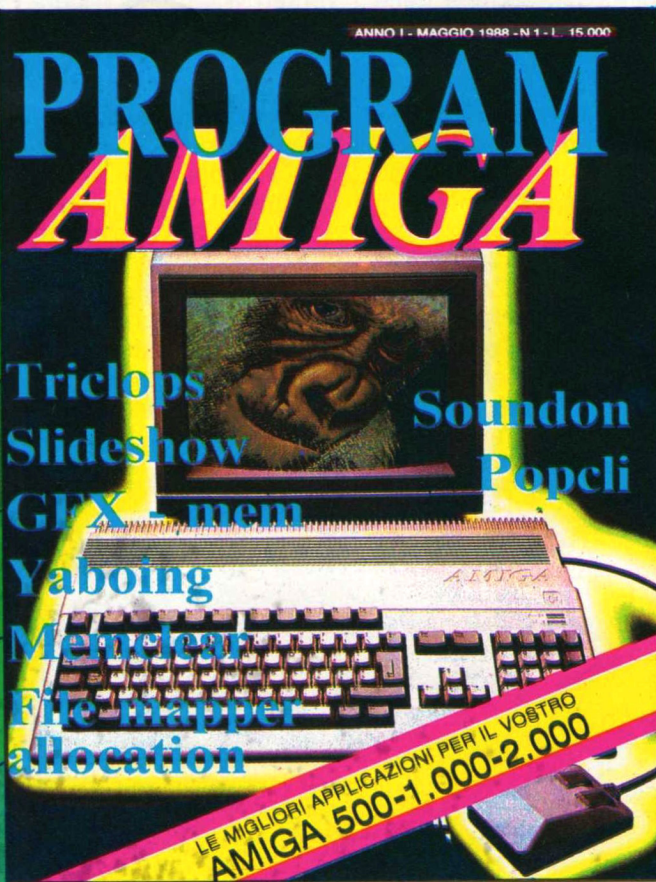
**Cristina Barigazzi**





# IN EDICOLA

*una entusiasmante novità  
per il vostro Amiga*



*una vera guida  
per le migliori applicazioni  
del vostro computer*



OGNI MESE

LA MIGLIORE GRAFICA DEL

M o n d o  
A M M I G A



NELLA TUA  
EDICOLA

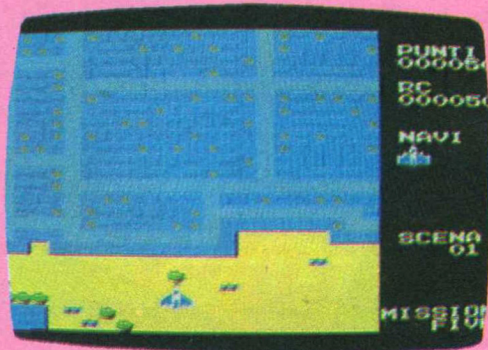


## MISSION FIRE

Siamo nell'anno 2028 e dopo secoli, o meglio millenni di strenua lotta, la Terra è stata purtroppo sconfitta e soggiogata dagli esseri alieni di Quatermass. Questi orribili esseri per impedire una qualsiasi ripresa dei terrestri che possa permettere loro di iniziare una riscossa hanno messo in azione, dalla loro base su Archimede, un raggio inibitore che blocca le risorse energetiche del pianeta. Ma fortunatamente prima che tutto ciò accadesse il mitico Variant a bordo della sua nave era al sicuro ed ora, in una missione suicida, sta tentando di arrivare al generatore per distruggerlo. Ma le orde di attacco degli alieni sono numerose e sempre più incalzanti e l'unica speranza per il nostro eroe è trovare il supercannone che aumenterà notevolmente la sua potenza di tiro.

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI DI CORSORE  
SPAZIO fuoco



## ALIENS

Proiettatevi in una dimensione spaziale ove un grande pilota sta combattendo, per la nostra salvezza, contro una formazione di volatili bionici nemici. È questo il compito del nostro eroe che dovrà affrontare le orde nemiche all'attacco in formazione tattica. I razzi, di potenza non molto elevata, sono le armi a vostra disposizione con le quali dovrete colpire più volte i potenti nemici che si trovano in ultima fila, protetti da schiere di combattenti in prima linea. Ogni tanto affronterete uno stadio sfidante che non è altro che una simulazione computerizzata, potrete così allenare i vostri riflessi e testare la vostra abilità nel combattimento. Ricordate che se il nemico riuscisse a catturare una vostra nave potrete recuperarla colpendo il nemico che la custodisce, noterete che la nave si affiancherà alla vostra per formare una unità da combattimento ancor più potente. E come dice qualcuno... È ora di basta!! O meglio, basta chiacchierare e si dia inizio ai combattimenti.

## TASTI

JOYSTICK  
TASTI CORSORE  
STOP pausa il gioco





## DARLYN

Da parecchio tempo la stazione di ricerca astrogalattica dei Pianeti Uniti situata su Giove deve sottostare a numerosi feroci attacchi che vengono sferrati dai Davighiani e sembra non esserci alcun rimedio per trovare una soluzione pacifica alla cosa. Dopo aver infatti iniziato numerose trattative senza esito il governo dei Pianeti Uniti ha deciso di installare su Giove un nuovo sistema difensivo: l'atmosfera del pianeta dovrà essere divisa in settore e ogni settore aereo sarà sorvegliato da una navetta dotata dei più potenti mezzi da combattimento. Tuttavia appena iniziato il proprio turno lo sventurato pilota si accorgerà che il lavoro è difficile, perchè gli alieni attaccano da ogni parte e non gli lasciano un attimo di respiro, nonostante ciò dovrà mettercela proprio tutta, perchè la sicurezza della stazione di ricerca dipende anche da lui.

## TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



## TERROR

Il protagonista di questo gioco deve salvare la sua amata, rinchiusa nella casa maledetta, perchè 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 fategate 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, perchè 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 perchè non sarà facile giungere sino alla casa maledetta e nemmeno il ritorno alla macchina non mancherà di farvi innervosire.

## TASTI

JOYSTICK

TASTI CURSORE







**W**olfman è scritto con grande sensibilità e coinvolge il giocatore nella soluzione di problemi con la possibilità di rendere il personaggio principale capace di superare il suo incontrollabile desiderio di uccidere la gente, quando assume l'aspetto di un lupo.

Ad essere sinceri vi sono le inevitabili figure digitalizzate tipiche di CRL, mentre avrei preferito vedere il gioco senza di esse, non perché sono disturbato da esse, ma perché penso che non aggiungano niente di nuovo al gioco, ma tendono ad essere piuttosto simili, piccole figure con visi maculati e con bocche color cremisi.

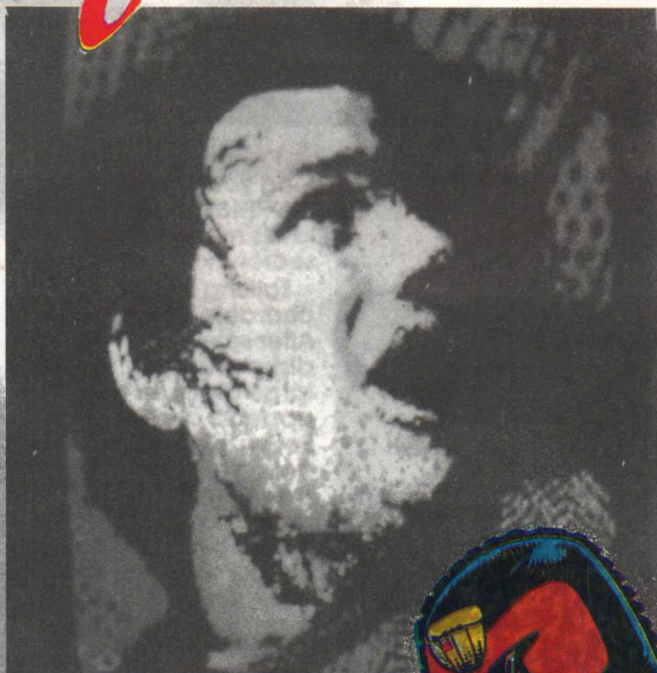
L'avventura scritta in modo superbo da Rod Pike è divisa in tre parti. Svegliandovi dopo un sonno pesante, rimarrete perplessi quan-

do scoprite che i vostri abiti sono lacerati e sporchi di sangue, senza peraltro riscontrare ferite sul vostro corpo. Successivamente vedete dalla finestra un gruppo di persone intorno ad un cadavere di una ragazza, la cui gola è stata squarciata. Voi rabbrivite quando vi rendete conto che siete il responsabile. Voi decidete, una volta che siete scappati da questo posto (se riuscite), di tentare una cura contro il terribile colpo che la natura vi ha inferto nel rendervi un uomo-lupo.

Il vostro viaggio vi porta lontano e durante il percorso dovete trovare il modo per frenare il vostro desiderio di uccidere, altrimenti il gioco termina con la vostra morte. Nel primo livello impersonate il ruolo di una ragazza di nome Nadia che stringe amicizia con Wolfman. Dopo poco i due si innamorano. Una vol-



# Wolfman



ta che le bestiali abitudini di Wolfman sono state controllate, il gioco può continuare. Ben presto tuttavia Nadia viene rapita ed il compito di Wolfman è duplice: salvare la ragazza che ama e trovare una cura per la sua condizione.

Il gioco è certamente degno di essere giocato, e le persone a cui erano piaciuti i precedenti giochi di Rod non dovrebbero essere affatto scoraggiate dall'isteria anti-orrore suscitata da questo gioco, e dal primo lavoro di CRL, **Jack the Ripper**.



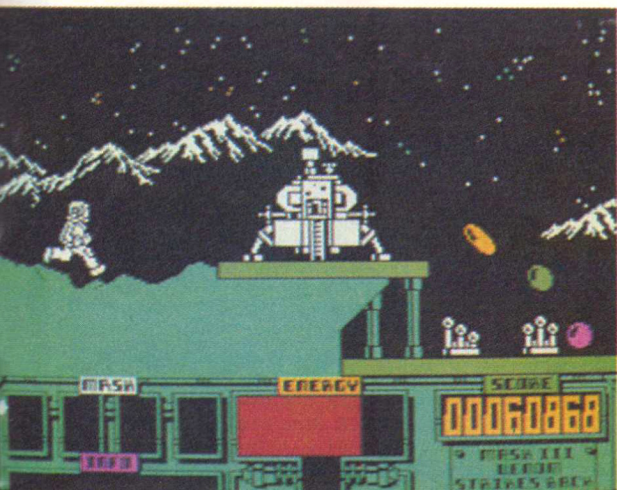




**C**ome se non avessimo avuto abbastanza giochi di questo tipo, la Gremlin ce ne dà un altro della serie **Mask**. Scott, figlio del capo dei Mask, Matt Trakker, è stato rapito da Venom. Il trasmettitore di casa di Scott ha rivelato che viene tenuto nella base di Venom sulla Luna. Poiché è un tipo eroico, Matt decide di andare in missione di salvataggio da solo. Mannaggia, che scenario originale! Sullo schermo si rivela un gioco molto simile a **Mask II**. La comica striscia di istruzioni fa qualcosa di più che impostare la scena, tutto quello che è necessario come oggetti del gioco e controlli è ovvio.

Per raggiungere il suo scopo, Matt deve superare un certo numero di paesaggi diversi che scorrono. Questi vengono presi di mira dai sistemi difensivi di Venom, la maggior parte dei quali sono bombe o missili che al loro impatto assorbono l'energia di Matt. Correndo da sinistra a destra il tuo avanzamento sarà ostacolato da baratri che devi saltare, torri armate che si aggiungono ai missili e alla fine di ogni breve livello vieni separato dall'uscita verso il nuovo livello da un missile o un cannone o una mina, ben protetti. Lungo la strada trovi dei Mask che puoi raccogliere e utilizzare per avere nuove armi e abilità, come anche la capacità di volare.

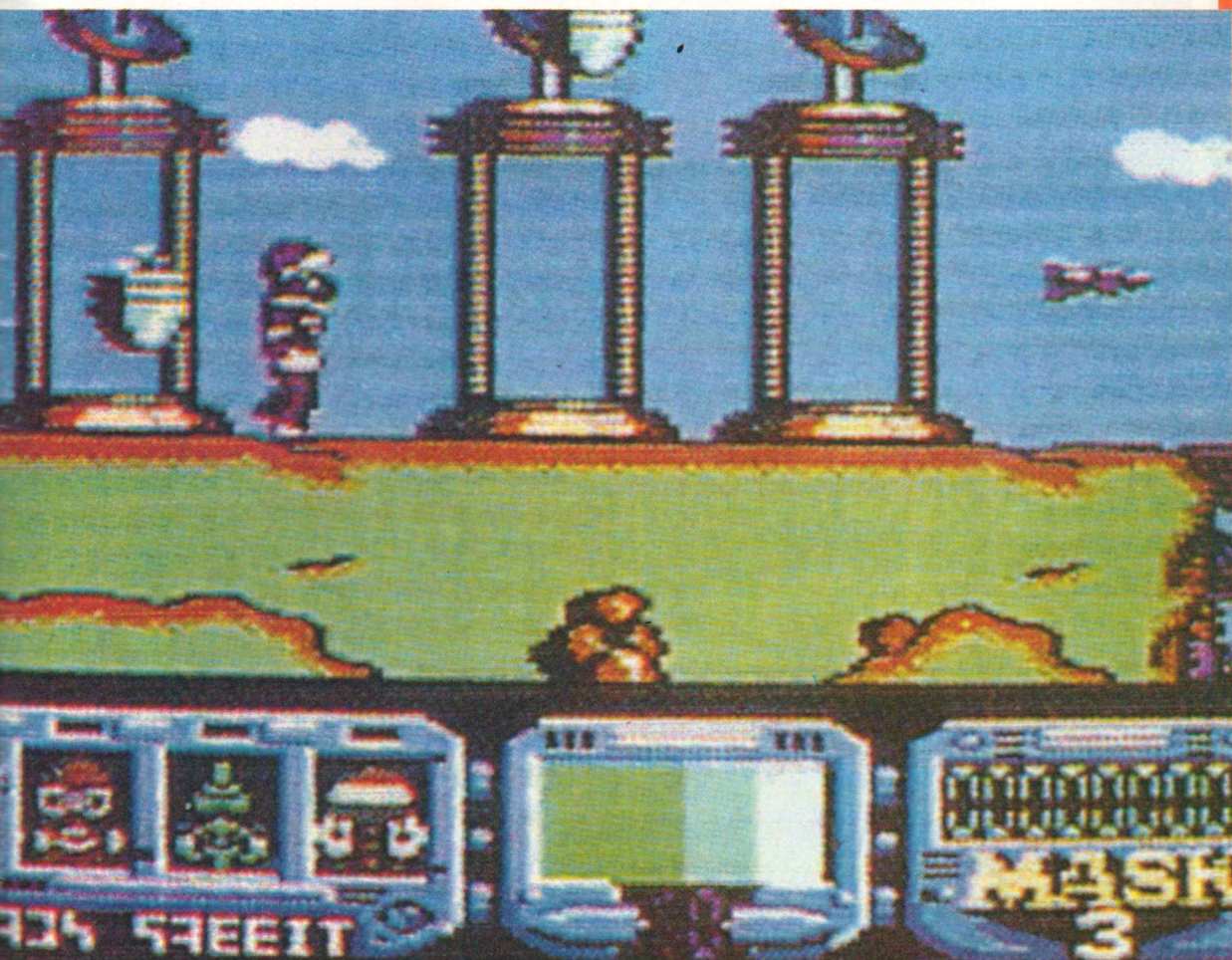




Gli sfondi sono in genere molto colorati e tutto scorre in modo uniforme, però mancano un po' alcuni dettagli, l'immaginazione e l'originalità. Matt e gli altri personaggi ricevono lo

stesso giudizio. Una colonna sonora decente, ma già sentita, aiuta ad aggiungere un po' di eccitamento, ma è in accordo con il resto per dare una impressione di déjà vu, che non meraviglia per niente nel terzo gioco di una stessa serie. Tutte queste qualità del gioco sembrano cercare di bilanciare il piatto fra un gioco semplicistico e dei grafici ben colorati e attraenti. Per fare questo hanno dato un po' meno attenzione al gioco che ci stava sotto, e si sono ritrovati così con un risultato poco attraente. La miscela di giocabilità e semplicità è ottima per i giocatori giovani, cosa dimostrata da **Boulderdash** e **Kikstart** che sembrano essere i favoriti dei ragazzini, ma sembra che Venon non sia in grado di fare una simile miscela.

Può forse essere interessante per i lettori fanatici di **Mask**, ma mi sembra che la Gremlin potrebbe stare più attenta prima di aggiungere ancora qualcosa a questa serie di **Mask**.





## ROLLING STONES

Un famoso esploratore del Sud Africa è sempre alla ricerca di nuove ed emozionanti scoperte soprattutto se sono legate ad immensi tesori. Ha infatti esplorato numerose miniere di diamanti, smeraldi e oro guadagnando moltissimi quattrini. Questa volta, leggendo delle antiche scritture di pigmei è venuto a conoscenza di una famosissima miniera di diamanti che si trova in una sperduta regione e ha deciso di esplorarla. Ma la sua impresa è difficile e pericolosa poichè gli astuti e antichi costruttori disseminarono il complesso sotterraneo di una miriade di trappole mortali, seppure all'apparenza innocue. Così l'intrepido esploratore dovrà badare ad ogni passo che scaverà calcolando la tattica migliore, badilata dopo badilata, per risolvere a proprio favore le situazioni apparentemente irrisolvibili, in cui si verrà a trovare usando anche i diamanti come fossero delle bombe a mano.

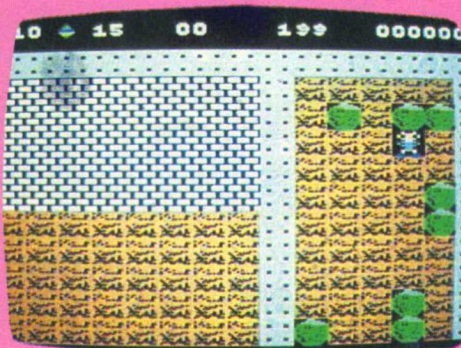
## TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



## PIANETA SERRA

Dopo aver vinto l'appalto della coltivazione dell'asteroide X2-401, Zock si è dato un gran da fare realizzando in breve tempo una splendida fattoria dotata dei più moderni ritrovati scientifici per la coltivazione dei funghi di Sol. Ma a rompere le uova nel paniere ecco improvvisamente che avidi alieni sbucati dal nulla hanno deciso di devastare ogni cosa e rubare tutto ciò che può essere trasportato. Al povero Zock, che si trova tutto solo, non resta altro da fare che alternarsi di continuo tra i sistemi difensivi laser e i magazzini delle sementi, degli specchi solari e del materiale da costruzione per cercare di arginare l'invasione, tentando nello stesso tempo di mantenere in efficienza la stazione di coltivazione.

## TASTI

JOYSTICK

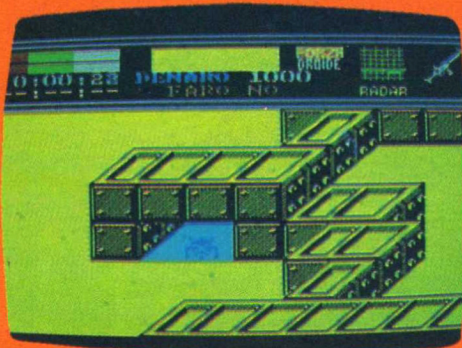
TASTI DI CURSORE

1

joystick

2

scelta tasti





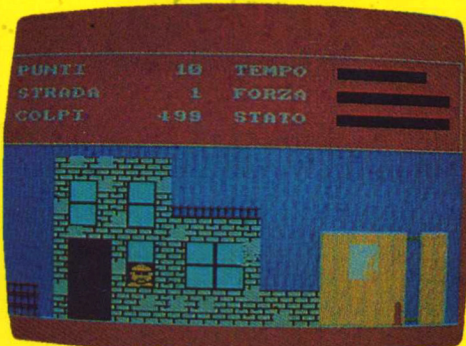
## CADET

Ecco ora, per la serie Scuola di Polizia, il film... Oh scusate, mi sono lasciato influenzare dalle annunciatrici televisive! Scherzi a parte, il tema del gioco in questione è una Scuola di Polizia e voi siete un cadetto che deve superare l'ultima prova, per poter indossare la divisa tanto desiderata, cioè il tiro con l'arma. Dopo aver scelto il tipo di arma, pistola o mitragliatore, dovrete sparare contro le sagome di parecchi malviventi che si nascondono dietro le pareti e le finestre di vari palazzi; fate attenzione però a non colpire anche le sagome dei bambini innocenti che si affacciano alle finestre incuriositi dai colpi di arma da fuoco. Come se non bastasse la scarsità di munizioni, dovrete correggere continuamente la mira, a causa del rinculo della pistola e della pesantezza del mitragliatore. Comunque scegliete l'arma e fatevi coraggio, ogni bravo cadetto riuscirà ad entrare nell'onorato corpo di Polizia.

## TASTI

JOYSTICK  
TASTI CURSORE

ESC ricomincia il gioco



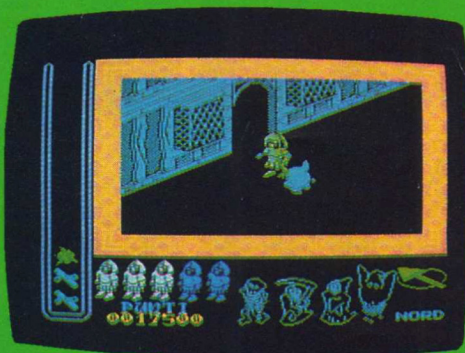
## BLACK DEATH

Ecco un gioco che ingolosisce gli amanti dell'horror, infatti la città scenario è stata conquistata dalle forze maligne e tutti gli abitanti sono stati trasformati in mostri al servizio del diavolo. Il protagonista della vicenda dovrà cercare di sconfiggere il maligno rendendo inoffensivi i suoi potenti emissari cioè lo scheletro, la morte, il monaco pazzo ed il fantasma. Per riuscire nella sua impresa deve recuperare i quattro oggetti, sparsi per la città, capaci di combattere gli emissari; gli oggetti sono la bibbia, la croce, il martello ed infine una specie di uovo. Oltre agli oggetti sopra descritti, il nostro eroe deve recuperare le armi, reperibili all'interno delle varie costruzioni, che servono per combattere i mostri. Mentre cammina alla ricerca degli oggetti potrebbe trovare anche uno scarpone alato che gli permette di camminare velocemente ed inoltre una bottiglia di liquido rigenerante che guarisce ogni danno causato da scontro fisico. Partite alla ricerca dei vari oggetti ma ricordate che le vite a vostra disposizione sono solamente cinque perciò regolatevi di conseguenza.

## TASTI

JOYSTICK  
TASTI CURSORE

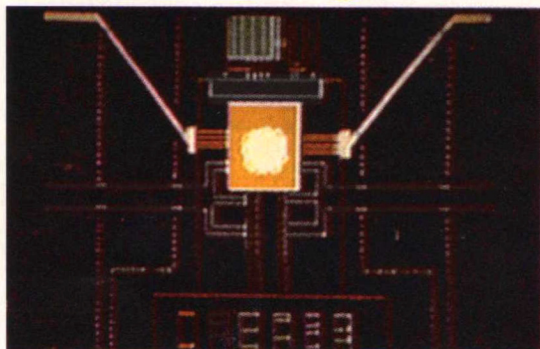
X/V/N sinistra  
C/B/M destra  
A/S/D/F/G indietro  
Q/W/E/R/T fuoco  
SHIFT pausa  
RETURN/CTRL. cambio della direzione di visualizzazione





# Chernobyl

**Q**uando la US Gold ha annunciato la realizzazione di **Chernobyl**, la simulazione di una nuova centrale nucleare, devo ammettere di avere provato una sensazione di gelo. I disastri della vita reale stanno diventando argomento dei giochi per il computer a **Chernobyl**, è improbabile che sia un best seller, perchè è un gioco brutto. Inoltre penso che la maggior parte di voi lo troverà noioso. Si tratta di una simulazione molto seria di una parte seria della nostra vita, e qualunque sia il vostro credo politico, bisogna sottolineare che siamo di



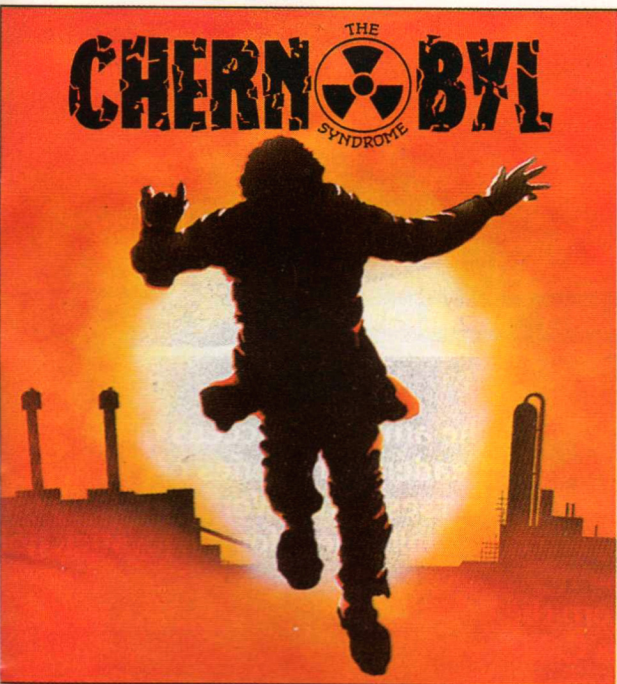
NO RADIATION IN AUXILIARY  
NO RADIATION IN COOLING TOWER

C  
O  
N  
T  
R  
O  
L  
M  
E  
C  
H  
A  
N  
I  
S  
M

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

ACKNOWLEDGED  
CONTROL RODS

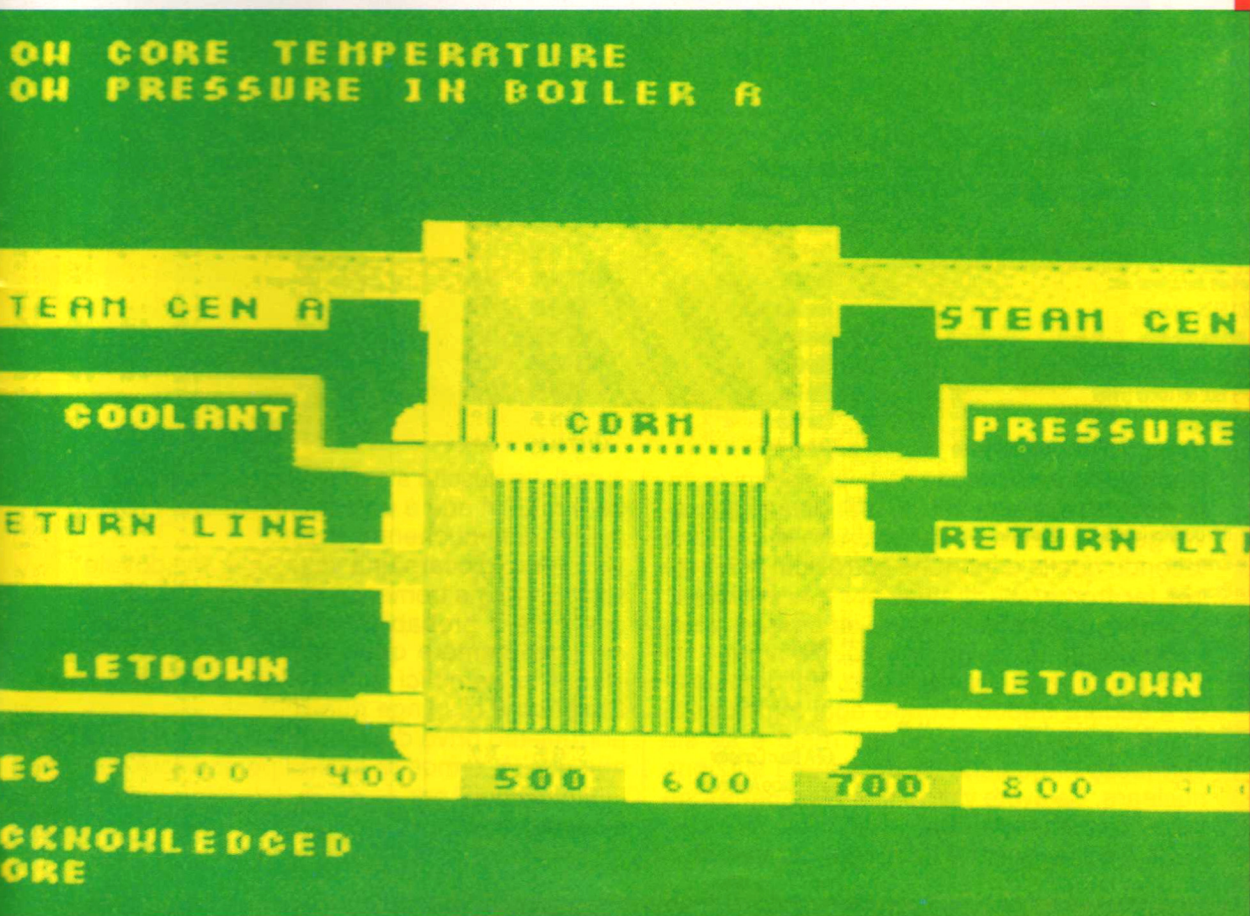




fronte ad un'importante responsabilità di cui dobbiamo prendere coscienza. Non è un video game simile a **Out Run** o **Rastan**.

Non essendo mai stato all'interno di un generatore nucleare, non mi sento particolarmente qualificato a commentare il gioco, ma posso dire che sembra valido ed autentico. Certamente condivide con i disastri della realtà il lungo periodo di attesa che segue i momenti di disperazione e di panico. Nulla accade in modo veloce, e voi dovrete avere pazienza quando cercate di farvi strada tra i meandri della centrale nucleare, per non menzionare la fatica che dovete fare per consultare l'orrendo manuale che accompagna il gioco. Se non immaginate la responsabilità di avere ucciso o contaminato migliaia di innocenti, allora dovrete mettervi al lavoro con questo gioco.

La forza della simulazione è nell'atmosfera che genera. Seduti nell'oscurità con il ronzio dei generatori sullo sfondo, potete facilmente immaginare di essere l'unico operatore di una centrale nucleare, mentre vi aggirate tra i





COSMI

COMMODORE 64/128™

# CHERNOBYL

NUCLEAR POWER PLANT SIMULATION

by Paul Norman



display che mostrano la cartina, sistemi di avvertimento e di controllo ed altri sistemi di questo genere. Lentamente costruite la stazione facendo quelle opportune correzioni richieste per far fronte alle fluttuazioni e ai problemi. Quando le cose cominciano ad andare male, i messaggi di avvertimento illuminano lo schermo e le sirene squillano. Voi cominciate a sudare freddo. Contro ogni logica e ragione vi chiedete se ciò sia reale e se sia connesso in qualche modo ad una stazione nucleare. Se avete visto il film **War games** sapete cosa intendo dire.

Tutto ciò che accade da questo momento in

avanti, se riuscite a sopravvivere o fate esplodere tutto in aria è un'esperienza che difficilmente dimenticherete presto.

Voi potete giocare una volta sola, ma dovete sostenere una tremenda responsabilità che è umiliante e probabilmente salutare per tutti noi sperimentare qualche altra volta. Nonostante le semplici e lente azioni di gioco, **Chernobyl** respinge qualsiasi accusa di opportunismo privo di gusto in favore della sua autenticità, e mostra alcune potenzialità delle simulazioni per — ed io detesto la parola — scopi educativi.

**Stefano Rispoli**



**E  
IN EDICOLA**

**7**

**FANTASTICI  
GIOCHI  
per il tuo**

**SUPER MSX**

**DA NON  
PERDERE IL  
NUOVO NUMERO**



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

PERSONALIZZA LA TUA  
 CASSETTA SCRIVENDO  
 IL TUO NOME

PROGRAMMI PER MSX

**MSX HIT PARADE** **8**

**MSX HIT PARADE**  
32 PAGINE A COLORI



**SU QUESTA CASSETTA**

LATO A

- 1 CATCH AND BREAK
- 2 ATTACK
- 3 PALLINBASE
- 4 WOV COCCO
- 5 WAR COMMANDER
- 6 THE WALL
- 7 THE BIG ESCAPE
- 8 GRANADOR
- 9 MARILU
- 10 KARATEKA

COUNTER

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

LATO B

- 11 ARGON
- 12 CYTOPLASM
- 13 MISSION FIRE
- 14 ALIENS
- 15 DARLYN
- 16 TERROR
- 17 ROLLING STONES
- 18 PIANETA SERRA
- 19 CADET
- 20 BLACK DEATH

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

**QUESTA CASSETTA  
 E DI**

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_

CITTA \_\_\_\_\_

ANNOTAZIONI \_\_\_\_\_