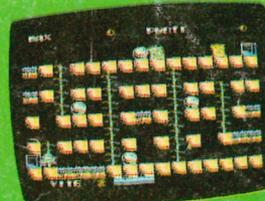
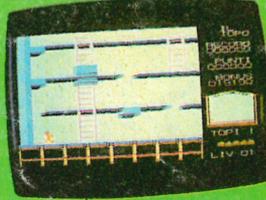
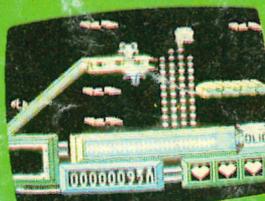
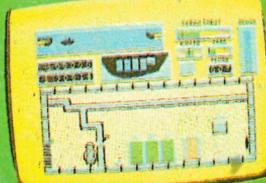
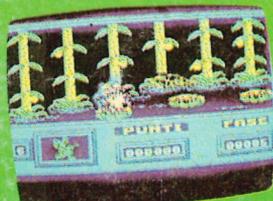
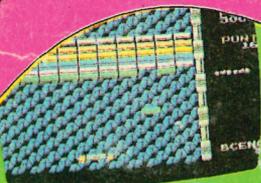
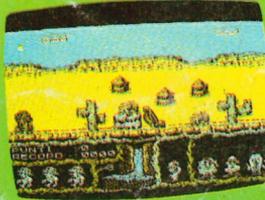


# MSX HIT

32 PAGINE A COLORI

# PARADE

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

# STREPITOSO!

## E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI GIOCHI  
PER

# IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!

# STORIE, SOGNI E TROPPI MORTI

La nostra rivista questo mese ha deciso di farvi fare la doccia scozzese. Dopo avervi fatto sognare con Legend of the Sword e con Dream Warrior in cui c'è sempre un "buono" che combatte contro il male, vi riporta improvvisamente con i piedi sulla terra, pardon sulla galassia, con giochi cruenti e pieni di morte come Obliterator e Desolator. Salvo darvi un pizzico di classicità con il bellissimo Echelon o il divertente Flintstones. Tutto questo per stupirvi ma anche ingozzarvi di recensioni. Golosoni!

**Pag. 4** Prisoner Rescue - Frog

**Pag. 5** Earth Crash - Rock

**Pag. 6** Brick Break - Worm

**Pag. 7** Labyrinth - Pinguin

**Pag. 8** Legend of the Sword:  
Tempi antichi

**Pag. 12** Crossing II - Boat

**Pag. 13** Tiramolla - Far West

**Pag. 14** Dream Warrior:  
Il guerriero dei sogni

**Pag. 16** Obliterator: sangue e morte

**Pag. 20** Wondering Stones - Il topo

**Pag. 21** Flipper Game - Dragon

**Pag. 22** Echelon: Tutta la trama

**Pag. 26** Space Shot - Love Game

**Pag. 27** Customball - Make a Pizza

**Pag. 28** Desolator: morti terribili

## PRISONER RESCUE

Al termine della guerra del Vietnam moltissimi sono i prigionieri rimasti nelle mani dei vietcong e questi avevano ben poche possibilità di ritornare a casa. Il governo degli Stati Uniti ha pensato quindi di allenare un certo numero di militari al combattimento a corpo a corpo, affinché fossero poi in grado di passare alla pratica e strapparli alle mani dei loro carcerieri. Il capitano Borex è stato inserito in una di queste squadre e dovrà allenarsi duramente se vorrà arrivare alla fine del corso.

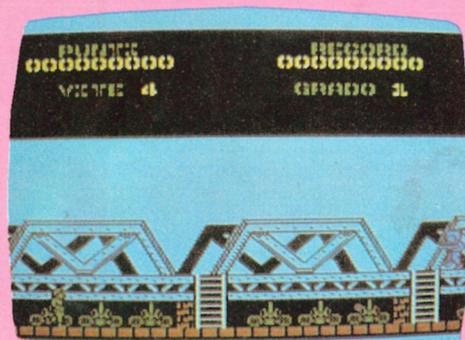
Nella prova finale Borex dovrà percorrere un determinato tracciato togliendo di mezzo tutti gli uomini che incontrerà sul suo cammino, quelli vestiti di rosso possono essere abbattuti con i soli pugni, quelli vestiti di verde saltano mentre da quelli blu dovrà guardarsi perchè sparano. Il nostro amico dovrà anche impossessarsi dei bazooka che portano alcuni suoi avversari perchè se sarà armato gli sarà più facile arrivare alla fine.

Ho

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1  
TASTI DI CURSORE

SHIFT           pugni  
SPAZIO         bazooka



## FROG

La povera rana, protagonista della storia, è caduta in una buca che l'ha condotta in una caverna nel sottosuolo e il vostro compito è di riportare la poveretta in superficie perchè possa tornare a saltellare felicemente. Cercate di saltare, con la giusta potenza, in direzione di qualche piano più alto e continuando di conseguenza tentate di raggiungere l'ultimo piano dal quale basta un balzo nella giusta misura per riuscire a raggiungere l'esterno. Le difficoltà non terminano qui, infatti, avrete a che fare con piante carnivore, cresciute proprio in corrispondenza della verticale di pendii scoscesi, ed inoltre con uno strano uccello preistorico molto simile ad uno pterodattilo. Per saltare in qualsiasi direzione tenete premuto il tasto della direzione desiderata e rilasciatelo nel momento voluto per stabilire la potenza del salto stesso. Per ottenere una visione più ampia in modo da controllare la posizione del volatile, premete spazio o fuoco e contemporaneamente la direzione di cui volete un campo più ampio. Siate prudenti nello stabilire la forza del salto perchè potrebbe accadervi di cadere malamente e quindi scivolare di nuovo verso il piano più basso, magari in bocca ad una delle già citate piante carnivore.

Ho

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP            pausa  
ESC             termina il gioco



## EARTH CRASH

Una grossa cometa si dirige verso la Terra e l'unico in grado di arrestarla è il professor Brooker che al momento è irreperibile. Una squadra di agenti è stata incaricata di andare alla sua ricerca in una terra inesplorata dove si presume possa trovarsi Brooker. Raccogli tutti gli oggetti che incontri, perchè possono esserti necessari per usare delle cose successive o per costruire una macchina anti-cometa. Mano a mano che immagazzini gli oggetti vengono rappresentati in basso a destra e puoi farli scorrere per utilizzarli al momento opportuno, facendo attenzione perchè alcuni hanno un campo d'azione limitato. Quando tutto ti sembra perduto, puoi ricorrere all'aiuto degli dei che ti verranno incontro con piccoli consigli. Osserva bene tutto ciò che incontri perchè insidiosi pericoli sono nascosti ovunque e devi portare a termine la tua impresa per il bene del tuo pianeta.

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

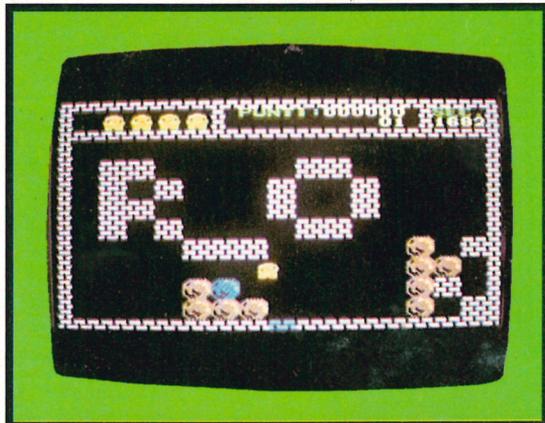
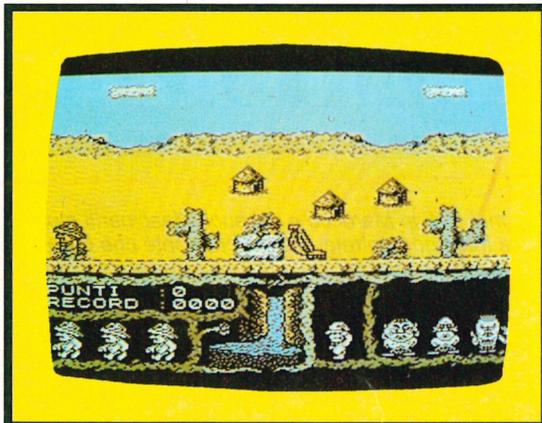
|        |                    |
|--------|--------------------|
| O      | su                 |
| Z      | sinistra           |
| X      | destra             |
| L      | giù                |
| T      | chiamare dei       |
| S      | utilizzare oggetti |
| 1/2    | catalogo           |
| SPAZIO | salta              |

## ROCK

Filippo, grande stratega dei nostri tempi, deve affrontare varie stanze in cui l'obiettivo è riuscire a portare il masso, di colore differente dagli altri, nella posizione, in basso al video, contrassegnata da mattoni di colore diverso. I vari personaggi che popolano queste stanze ostacoleranno il suo compito, ma, grazie ad alcuni oggetti particolari, per esempio le frecce, potrà combattere o immobilizzare gli strani nemici. I massi seguono la legge di gravità, per questo motivo dovrete fare attenzione a dove li portate. Mostrate le vostre capacità, sia per la prontezza di riflessi che per il vostro acume. Non basta essere veloci per evitare il pericolo immediato, serve moltissimo la strategia nel muovere se stessi e soprattutto i massi, i quali non possono essere più rimossi se incastrati in qualche angolo. Piccolo particolare non irrilevante, tutti i massi tranne quello di colore differente possono essere ridotti in polvere, ciò vi consentirà, spesso in extremis, di salvare la vostra vita.

## TASTI

### JOYSTICK O TASTI CURSORE



## BRICK BREAK

Di fronte a 600 miliardi di ansiosi spettatori di tutta la galassia sta per avere inizio la attesissima finale di Brick Break, lo straordinario gioco creato dalla fantasia della Confederazione unita un paio di secoli fa. In questo gioco i contendenti alla guida di un magnetron dovranno dirigere uno sferomagnete di forbiun a rimbalzare in un campo di gara che, in assenza di gravità, risulta delimitato da un campo magnetico tridimensionale. Muovendo abilmente il magnetron dovrai impedire la fuga delle sfere nello spazio profondo demolendo i successivi schemi di gioco. Poni particolare attenzione al colore dei mattoncini, poichè alcuni di essi verranno disintegrati solo dopo ripetuti colpi, mentre altri saranno del tutto inerti ed alcuni di questi genereranno dei cilindri di bonus, capaci di aumentare il punteggio, di rallentare il gioco, di aumentare le dimensioni del magnetron e così via. Non fare comunque caso agli pseudo-fantasma che serviranno unicamente a disturbare il gioco.

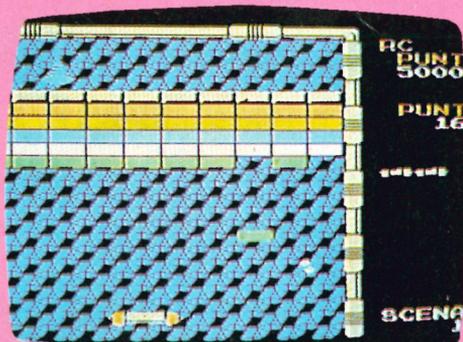
329

## TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



## WORM

Il lombrico protagonista di questa storia deve fronteggiare parecchie insidie nella ricerca delle due bambine rapite da forze aliene. Per i vari animali che popolano la campagna il lombrico rappresenta un boccone prelibato, per questo motivo lo stesso viene preso molto in considerazione dalla rana che tenta in tutti i modi d'ucciderlo per fare un lauto pranzo. Stranamente, in questa terra extraterrestre, il lombrico è armato con uova contundenti e con sfere esplosive che devono essere utilizzate principalmente contro l'essere nemico simile ad un draghetto, i rimanenti possono essere uccisi a colpi di uova. Attenzione a non farvi aggredire dai mostri perchè la vostra energia non è infinita ed inoltre avete solo tre vite a disposizione.

402

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

GRAPH

spara le uova esplosive



## LABYRINTH

Alla ricerca di un importantissimo segreto utile a tutta l'umanità, ti sei introdotto nel labirinto del dottor Kappa, incurante delle difficoltà che avresti poi trovato nell'uscirne. Dopo aver superato infatti innumerevoli trabocchetti hai raggiunto il tuo scopo e ti accingi a ripercorrere la strada in senso inverso. Ma a questo punto scopri che la cosa sarà veramente quasi impossibile infatti l'energia della tua navetta sta per esaurirsi e degli incrociatori alieni tentano di distruggerti. L'unico modo in cui potrai cercare di trovare l'uscita sarà quello di scovare e agganciarsi agli energizzatori magnetici per rifornirti di energia, sparando a più non posso per difenderti dai tuoi aggressori. Buona fortuna!

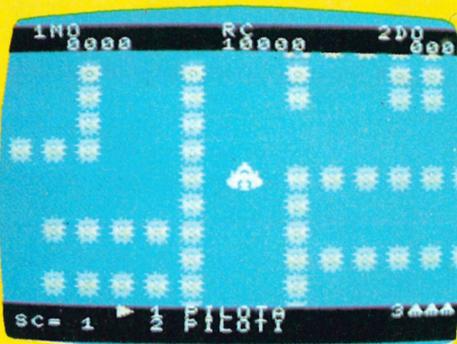
431

## TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



## PINGUIN

Annualmente si svolge una delle gare più rappresentative dell'Antartide, si tratta della maratona del pinguino attraverso le basi internazionali toccate dal percorso prestabilito. Il viaggio a tappe del pinguino non manca certo di ostacoli ma nemmeno di premi per chi è più abile. Per accrescere la valutazione finale è necessaria la raccolta delle bandierine disseminate sul percorso; il nostro amico potrà recuperare anche del pesce che guizza dall'acqua attraverso buchi nella superficie di ghiaccio, dovrà però fare molta attenzione alle foche che sbucheranno improvvisamente causando la perdita del suo equilibrio e di conseguenza la perdita di tempo prezioso. Potrete correre più velocemente se lo desiderate, ma badate che in questo modo perderete aderenza e sarà più difficile saltare ostacoli, senza il rischio di inciampare in una buca specialmente se in curva. Il percorso è lungo e difficoltoso, non esagerate con la velocità o potreste rimanere esclusi da questa famosa gara così tanto amata.

433

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



# Legend of the

**Legend of the Sword** può essere nuovo per voi, ma per la Silicon Soft, Karl Buckingham, Colin Wooname e Eugene Messina, ha più di due anni. Tutto cominciò quando Karl, allora tecnico ospedaliero, decise di scrivere una novella su una storia che avevo sognato. Poco dopo fece una chiacchierata con Colin su questo argomento e, come risultato, decisero di creare un'avventura migliore del libro. Così Karl abbandonò il suo lavoro e con Colin e Eugene cominciarono a creare il gioco. A questo punto Karl non aveva mai giocato con un'avventura, ma si era solo dibattuto un po' con **The Pawn**. "Legend ha qualche problema, ma non ne troverai di oscuri come dover legare un rastrello a una zappa con una camicia..." rifletteva.

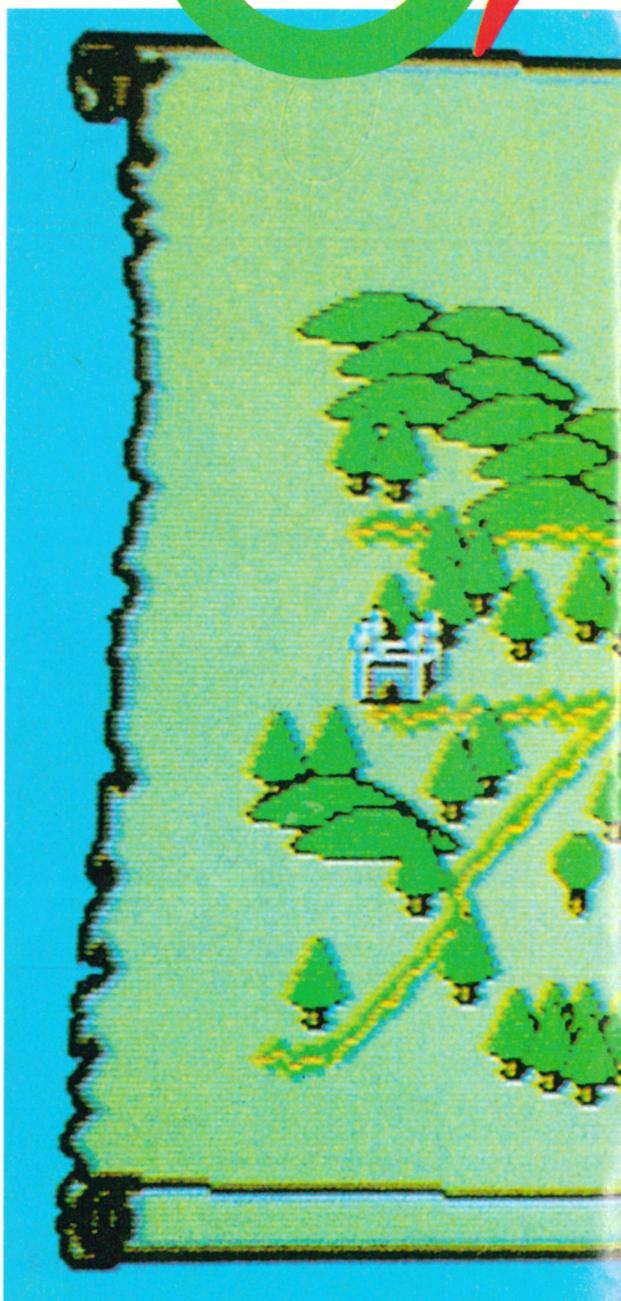
È stato un grosso investimento di tempo, con poca ricompensa. Ma il sistema è lì e può essere utilizzato nuovamente, e stanno già migliorandolo per il seguito, **The Final Battle**, che avrà più interazione fra i personaggi, con illustrazioni dei quadri a 16 colori, invece dei 4 usati in Legend.

Il paese di Anar è stato invaso dall'esercito di umanoidi del mago diabolico Shuzar, e solo la magia della spada e dello scudo mistici possono difendere gli abitanti. Ma, poiché sono stati tenuti a lungo a guardia dagli antichi Corians, la loro localizzazione è sparita nel folklore.

Così insieme ad altri cinque gagliardi, comandati da King Darius, affronti il problema e parti volontario alla loro ricerca. Vi trasferite in nave e venite scaricati sulla costa vicino a dove si crede sia nascosto lo scudo.

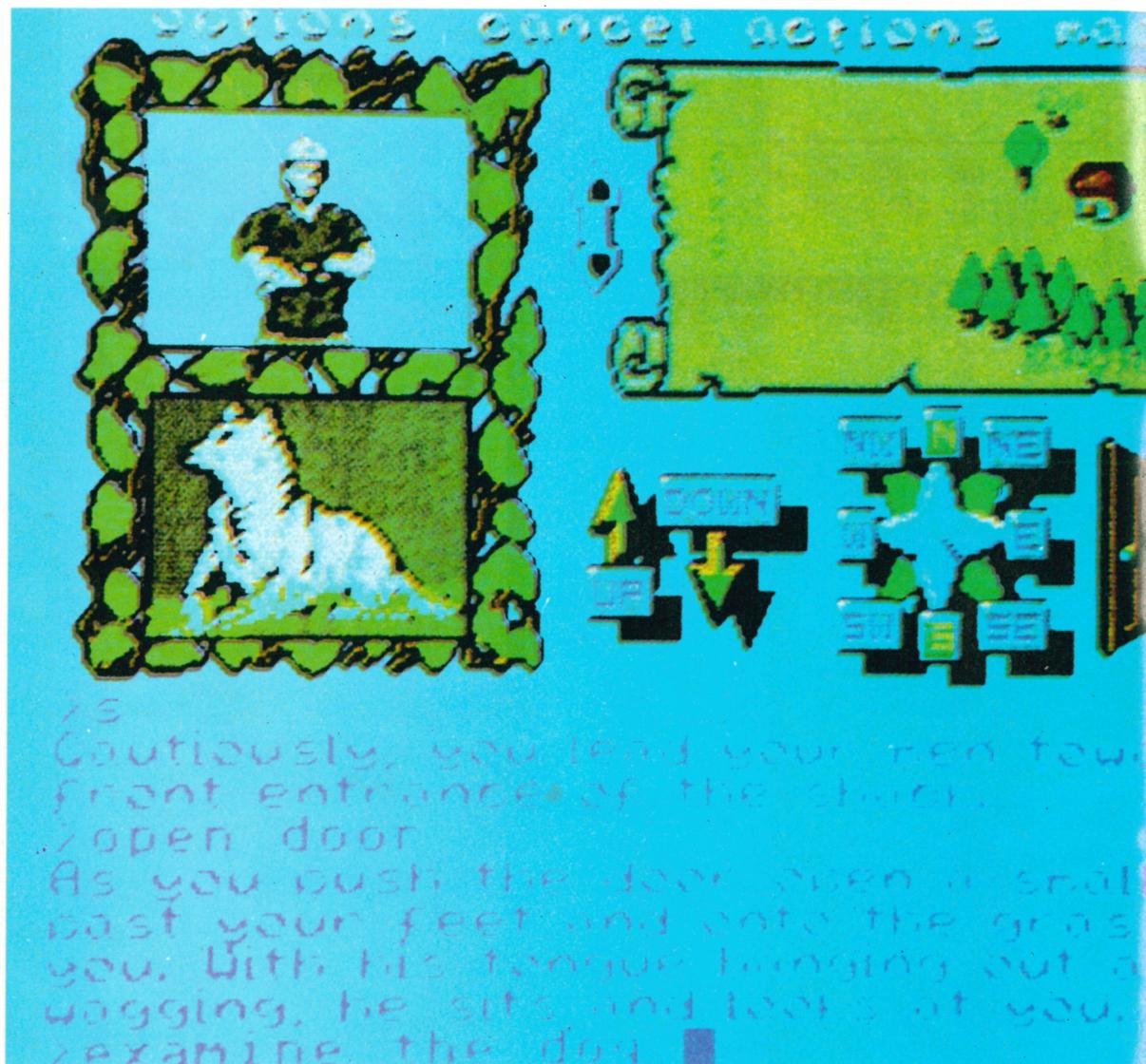
Con i tuoi compagni ti fai strada nel paese e cominci la tua ricerca. Sei guidato da indizi, alcuni dei quali nascosti, che aspettano solo di essere scoperti, ed altri che devono essere raccolti qua e là fra gli abitanti.

Mentre ti muovi una cartina visualizza la tua posizione corrente e se visiti un luogo per la



# The Sword





prima volta, esso viene aggiunto. È una illu-  
 strazione che si muove in modo molto rego-  
 lare, che può essere ingrandita fino a riempire  
 tutto lo schermo semplicemente richiamando-  
 la, e ti dà una visuale più ampia dei dintorni.  
 I tuoi seguaci ti restano costantemente alle  
 calcagna ma sono in genere di poca utilità.  
 Ti capiscono, ma spesso non rispondono pos-  
 sitivamente a molti dei tuoi comandi e si ar-  
 rabbiano quando chiedi qualcosa che ritengo-  
 no essere di loro proprietà.

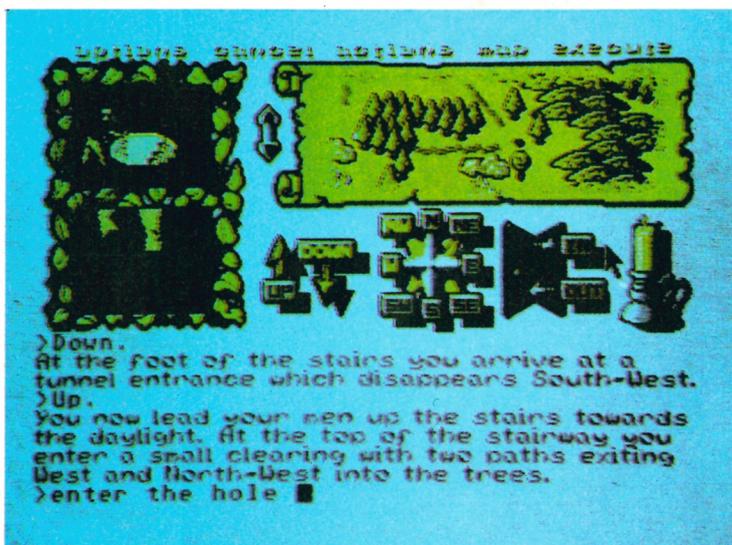
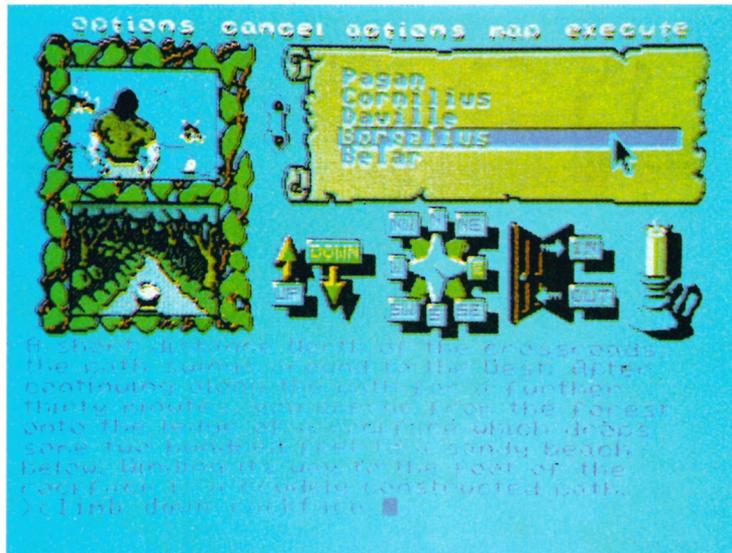
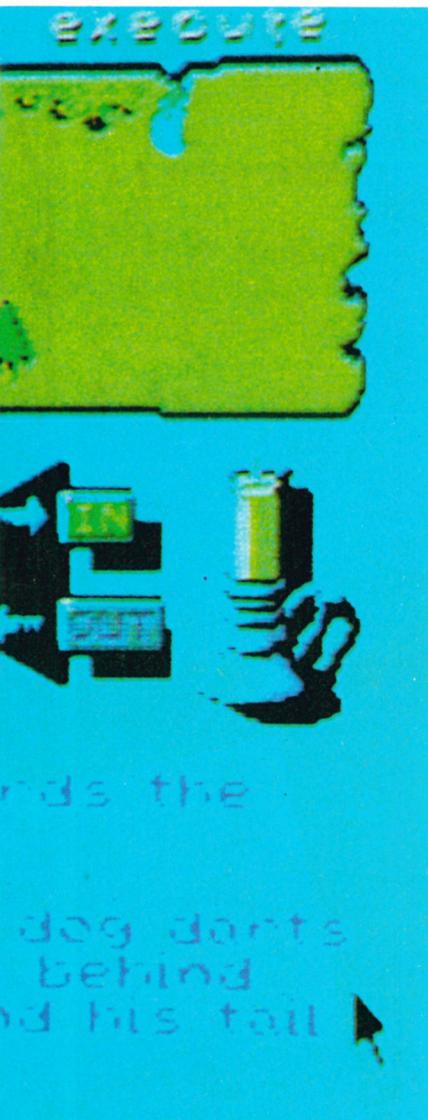
In genere devi fare tutto da solo, piuttosto che  
 dare ordini alla tua banda, anche solo nel ten-  
 tativo di spedirli a cercare cibo per tutti. Se  
 non mantieni la tua forza ad un alto livello

mangiando e bevendo, la candela visualizzata  
 sullo schermo brucia lentamente fino a con-  
 sumarsi del tutto, e muori!

Durante la ricerca del cibo è importante guar-  
 dare ed esaminare attentamente quello che  
 trovi in ogni momento. Se sei vicino ad un al-  
 bero di mele, per esempio, non lo puoi scopri-  
 re a meno che tu non faccia un punto  
 essendo osservatore.

Il parser accetta frasi complete come "Attac-  
 ca gli umanoidi con la spada", non raggiunge  
 però gli standard della Magnetic Scrolls o  
 dell'Infocon, ma verrà senz'altro migliorato e  
 sviluppato.

Credo che in alcune occasioni abbia pensa-



to di aver capito il mio comando, mentre cercava di afferrare proprio quello che io mi sforzavo di prendere. "Di al vecchio di aspettare", per esempio (è imprigionato in una cella ed ho appena parlato con lui) mi ha dato: "Come è possibile visto che lui è in cella e tu sei fuori? con la schiena appoggiata a un muro di pietra. Stai lì seduto e aspetta". Il programma funziona bene sia su monitor mono High-res che su monitor a colori che sul televisore. L'immagine mono è vivace e chiara, molto meglio (devo dirlo?) della versione in bianco e nero di altre avventure della Rainbird che potrei citare... ma se giochi a colori l'eccitazione è maggiore, puoi addirittura

cambiare il colore della carta e dell'inchiostro alterando l'intensità individuale del rosso, verde e blu, finché non trovi la miscela che ti piace di più. Con tutte queste caratteristiche, oltre alla gran quantità di testo, non meraviglia che **Legend** venga fornito su due dischi. È un gran gioco, con molti elementi da giocare inseriti in una avventura piuttosto problematica. I problemi potrebbero non essere molto semplici da risolvere ma il gioco è facile e piacevole. Potrebbe introdurre la Silicon Soft fra i migliori produttori di avventure, e conservare la reputazione di alta qualità e di avventure ad alta tecnologia della Rainbird.

## CROSSING II

Da quando è stata inventata la bomba atomica e le guerre tradizionali fortunatamente non possono più aver luogo senza la distruzione totale del pianeta, la guerriglia è la nuova tattica offensiva soprattutto in quei paesi dove la 'situazione ambientale lo consente. Ecco quindi che questo gioco prende spunto da delle situazioni reali e il vostro "berretto verde" dovrà infiltrarsi su un terreno paludoso e malsano all'interno delle forze di difesa nemiche e, evitando i colpi a lui diretti, riuscire a raggiungere la base di comando. Dopo aver combattuto strenuamente le guardie di difesa all'entrata ed essersi finalmente introdotto all'interno del recinto, suo compito sarà trovare il posto dove si trovano i piani segreti del nemico e riuscire a distruggerli. Sarai in grado di aiutarlo nel suo difficile compito?

## TASTI

### JOYSTICK

### TASTI DI CURSORE

- |   |                 |
|---|-----------------|
| 1 | definisce tasti |
| 2 | joystick        |
| 3 | inizio gioco    |
| M | musica si/no    |



## BOAT

Nell'anno 2050, essendo ormai circondati da robot multifunzione, nessuno si stupisce di sentir parlare di un robot ammiraglio che controlla una nave da trasporto. Nella nostra storia si parla appunto di un robot ammiraglio; al comando di una nave, il cui carico deve giungere intatto a destinazione, dovrete controllare il robot affinché compia tutte le operazioni necessarie per il mantenimento della rotta prestabilita. Purtroppo questa missione è più pericolosa del solito, infatti il peso del carico a bordo della nave è superiore al limite consentito, ciò significa che avrete a che fare con falle nella stiva. Avete a vostra disposizione alcune lastre di metallo, preparate per ogni evenienza, con le quali dovrete riparare le falle, considerato che il numero di falle supera quello delle lastre dovrete agire astutamente per ciò che riguarda la loro disposizione. Dopo aver riparato una falla è necessario pompare fuori dalla nave tutta l'acqua entrata nella stiva, per poterlo fare utilizzate le pompe disposte in ogni stanza, ricordate che non tutte le pompe hanno montata la maniglia, quindi la dovrete necessariamente recuperare da un'altra pompa. Oltre a dover compiere le suddette operazioni, mantenete in rotta la nave agendo sul timone di prua; per caricare gli accumulatori al robot portatelo nella cambina energetica. Se riuscite a portare a termine la missione verrete premiati e ripartirete subito per una missione più difficile.

## TASTI

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

### SELECT

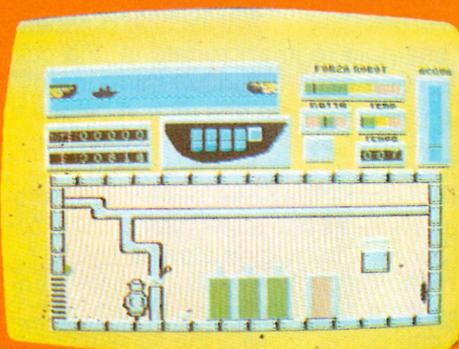
prende/lascia oggetti,  
ricarica il robot se si trova  
nella cabina

### ESC

termina il gioco

### SPAZIO/FUOCO

pompa l'acqua, apre le porte



## TIRAMOLLA

Un pazzo criminale ha impiantato un'immensa fabbrica computerizzata nella quale produce dei giochi malefici per insegnare ai bambini che la cattiveria e la perfidia sono le uniche cose necessarie al mondo. Già una volta il nostro eroe ha perso la partita con questo pazzo diabolico individuo che aveva escogitato un altro perfido piano. Ma questa volta Tiramolla ha deciso che deve vincere la seconda sfida e ha pensato di trovare il sistema per far terminare la fabbricazione dei giocattoli. Viaggiando attraverso un labirinto di tubi sotterranei dovrai introdurti nella fabbrica dove raccoglierai dischi, nastri, listati di programmi e rom da utilizzare nel modo corretto per bloccare il computer centrale. Stai però attento perché ovunque sono nascoste insidie e pericoli.

MR

## TASTI

### JOYSTICK

### TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco

Q fine gioco

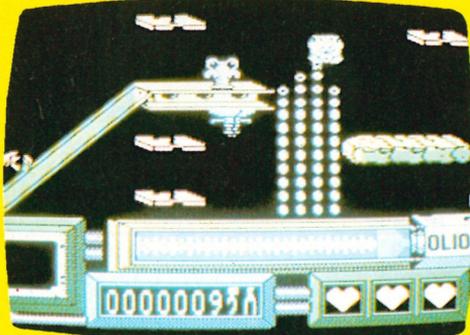
Z sinistra

; alto

X destra

/ basso

K rimbalza



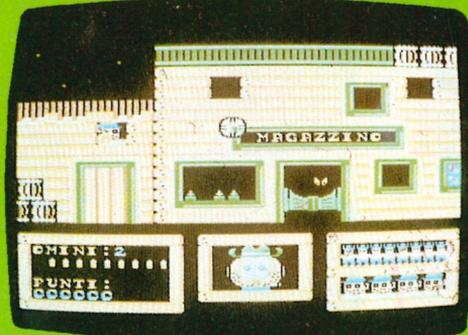
## FAR WEST

Tutti sanno che nel lontano Far West si corre il pericolo di essere perforati da qualche gringo senza scrupoli, senza nemmeno sapere il motivo di tale ingiustizia. Nasce perciò il problema di dover essere all'altezza di questi scontri, o meglio di sapersi destreggiare con la pistola. Questo gioco vi permetterà di migliorare i vostri riflessi ponendovi di fronte ad innumerevoli nemici che tenteranno in tutti i modi di farvi assaggiare il loro piombo! Non disperate, la vostra pistola è caricata con colpi altrettanto pericolosi. Sparate contro ogni nemico, che sbucando da un angolo o da una finestra, tenterà di colpirci anticipando i vostri riflessi. Se sarete così in gamba da superare la prima prova, ambientata davanti ad un magazzino, passerete ad affrontare indiani e cowboys nel famoso Gran Canyon, in seguito entrerete... Beh, è meglio che il resto lo scopriate con la vostra bravura, altrimenti non c'è più il gusto della sorpresa!

X

## TASTI

### JOYSTICK O TASTI CURSORE



I sogni hanno attirato la curiosità degli uomini per migliaia di anni, con artisti, musicisti e psicologi che hanno sempre cercato di interpretarli a modo loro. Tutti noi sogniamo, e allora perché non basare un gioco sul sogno? Malgrado il titolo, la sola cosa che il gioco **Dream Warrior** della US Gold ha in comune con i sogni è lo scenario irreali. Ambientato in un futuro lontano dove l'uomo ha rinunciato alla violenza fisica e utilizza il suo cervello per combattere guerre di sogno, la terra è controllata da un'enorme corporazione dal no-



me Force Fellowship, un gruppo di scocciatori dispettosi, capaci di infilare nei sogni altrui alcuni demoni, per poi avere la gente a propria disposizione.

Fortunatamente quattro membri di un gruppo di resistenza sono riusciti a scoprire come è possibile combattere questi demoni dei sogni. Ma hanno fatto i loro conti senza ricordarsi di Oculor, il più grosso, più cattivo, più verde dei demoni, dotato di 6 occhi. Tre degli scienziati della resistenza sono nelle sue mani, tocca a te, che sei il quarto, distruggere Oculor e liberarli del loro tormento.

Tutto bene ma il gioco finisce per non essere niente di più di un semplice e solito shoot'em up, con poco o niente da fare e ancora meno da vedere. Sono contento di non avere sogni noiosi come questo, è sufficiente per farti dormire un bel po'.

Il divertimento comincia con il tuo personaggio che appare nello squallido palazzo nei dintorni della Megabuck Inc. È disegnato molto bene, devo riconoscerlo, e si muove in modo convincente, e questo è più di quello che si potrebbe dire per gli alieni che devi distruggere o evitare. Mi sembra strano che in un gio-

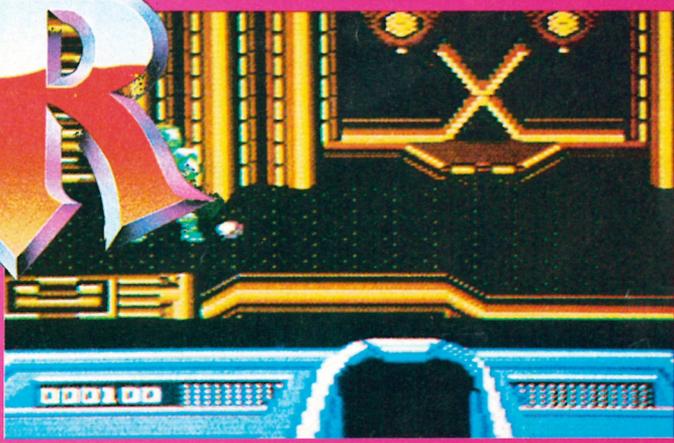




co che si suppone avvenga durante un sogno, la maggior parte degli abitanti non abbia assolutamente un aspetto da incubo, mentre non sarebbero fuori luogo in uno shoot'em up decente ambientato nello spazio. I demoni (da colpire per ottenere punti) che appaiono occasionalmente sono un po' più adatti, è un peccato che non li si veda più spesso.

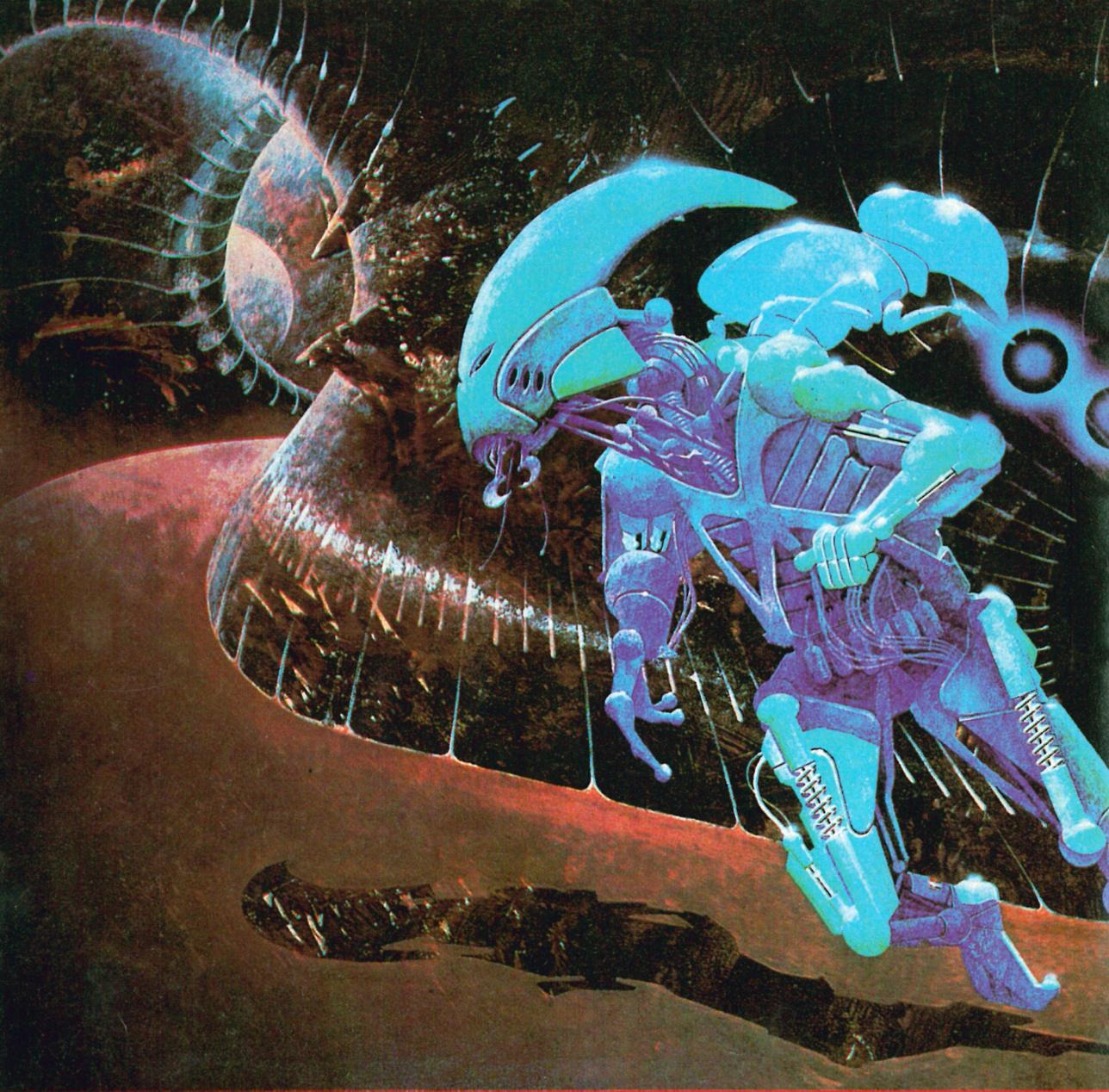
Gli alieni sono di quattro tipi diversi e tutti, quando vengono colpiti, lasciano una piccola sfera. Se raccogli le sferette verdi prima che scompaiano ottieni l'energia che ti permette di passare da un sogno all'altro grazie ad un trasportatore chiamato Dream Hoppers. Le sfere rosse ti permettono di accedere alle caserforti nei muri della Megabuk Inc. per aumentare la tua energia e rimanere addormentato. Se ti svegli il gioco finisce. Raccogliendo le sfere grigie puoi utilizzare gli ascensori che ti spostano fra i due piani dei due livelli dell'edificio della Megabuk, mentre le sfere blu costruiscono un'immagine dello scienziato del quale stai occupando il sogno. Prima di poter affrontare Ocular in una lotta all'ultimo sangue, devi riuscire a costruire l'immagine di tutti e tre gli scienziati.

Il gioco **Dream Warrior** è piuttosto inconsi-



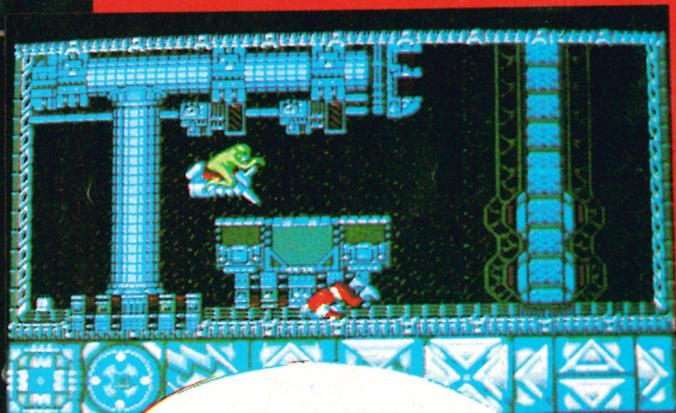
stente e la situazione è ulteriormente peggiorata dal fatto che ci sono solo tre piccoli livelli. Tutto quello che devi fare si riduce ad andartene in giro colpendo gli alieni blu e raccogliendo le loro sfere, facendo ogni tanto rifornimento di energia, prima di affrontare Ocular. C'è da dire che in un gioco così è forse meglio che i livelli siano solo tre. È una vergogna sprecare dei grafici e una musica così buoni per un'idea così mediocre.

**Cristina Barigazzi**



# OBLITERA

Gli Obliterators sono dei superuomini potenziati geneticamente che costituiscono l'estrema difesa della Terra: programmati per essere vigili, coraggiosi, rapidi e soprattutto fortissimi, essi sono stati decimati nel corso delle loro imprese, e di loro uno solo è sopravvissuto. Quando la Terra viene attaccata da una poderosa nave spaziale, non resta che affidarsi all'ultimo Obliterator. Il funzionamento dell'astronave dipende da quattro componenti vitali, senza i quali essa si troverebbe indifesa di fronte alle forze terrestri. Nei panni di Drak, l'ultimo Obliterator, il giocatore dovrà individuare e disattivare questi componenti prima di darsi alla fuga.



# ATOR



Per la verità, **Obliterator** è la versione spaziale di **Barbarian**, ma dato che **Barbarian** è stato ed ancora è uno dei migliori giochi mai fatti, ciò va inteso come un complimento. L'area di gioco (che impiega una prospettiva laterale) è composta di più di cento schermi, e per controllare Drak si usa una striscia di icone posta in fondo allo schermo. Grazie ad esse, il nostro eroe può correre, prendere, difendere, entrare, sparare e saltare. Peccato però che la Psygnosis non abbia ancora migliorato le proprie routines per la gestione degli sprites, che sono ancora un po' lente e a volte traballanti. Tuttavia, questo inconveniente è compensato dall'incredibile dinamicità delle sequenze animate di Drak in azione.

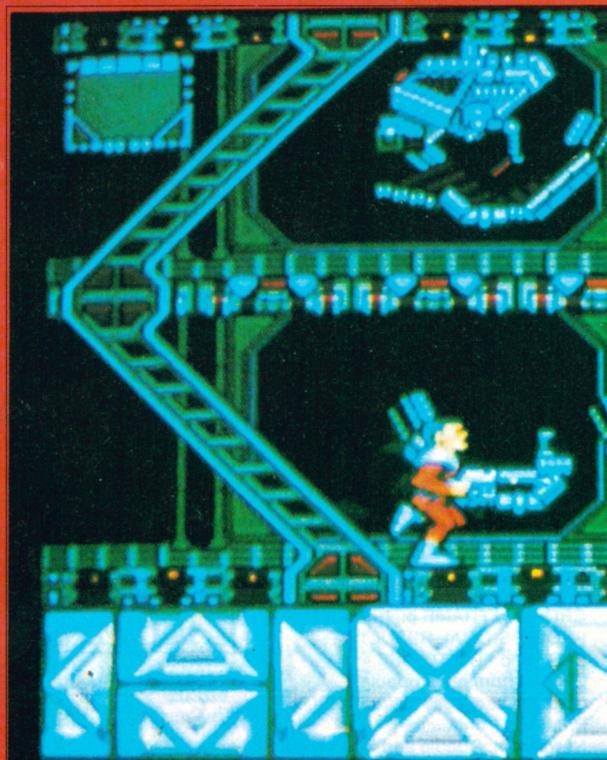
Ogni stanza e corridoio dell'astronave è sorvegliata dai membri di un esercito di creature semirobotiche. Alcune stanno in groppa a degli struzzi androidi, altre vi sparano da delle specie di sedili volanti mentre altre ancora vi prendono di mira con i bazooka che portano in spalla. Per fortuna, non sarete privi di difese. Usando l'icona difesa quando Drak è immobile, il nostro eroe si appiattisce contro il muro, mentre se la si usa quando corre eseguirà una spettacolare capriola. Drak ha a disposizione quattro armi: comincerà con una pistola, e in seguito dovrà trovare il fucile, il disintegratore e il bazooka. Le munizioni sono limitate, e i colpi per ciascun tipo d'arma si trovano disseminati in giro per la nave.

La grafica è superba per tutto il gioco, anche se lievemente macante di varietà. Alcune delle inquadrature migliori si vedono quando si prende la mira con un'arma, che può essere puntata con sei diversi gradi di elevazione, con un effetto molto realistico. Per alcuni alieni la pistola non basta, ma ci vogliono armi più potenti... ma ricordate che più sono potenti, più è limitata la loro capacità: per esempio, la pistola carica fino a cinquanta colpi, il

bazooka invece solo tre.

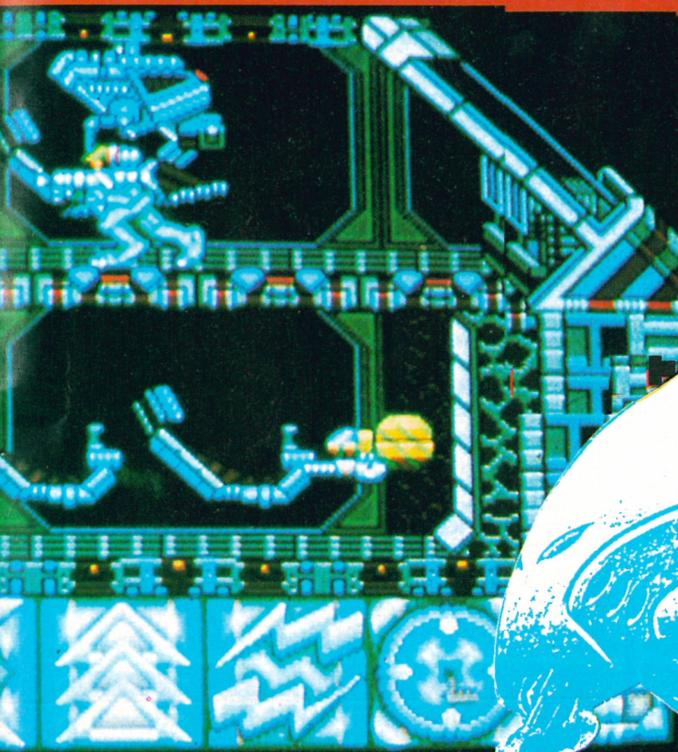
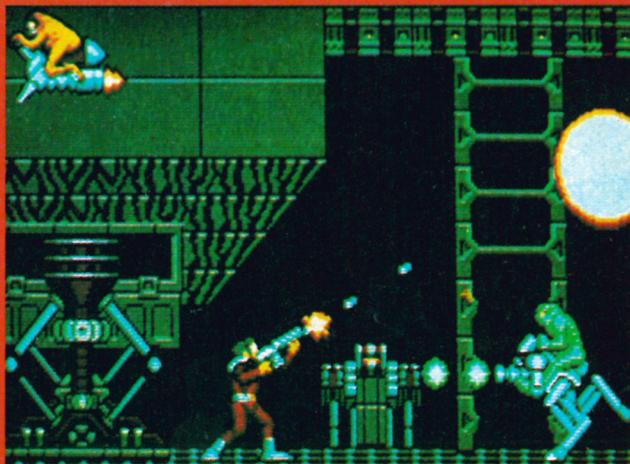
Come è tipico della Psygnosis, il gioco si presenta molto bene: la bella confezione contiene un poster, e non appena caricato il dischetto offre una stupenda sequenza animata di Drak in azione, seguita da una riproduzione - perfetta fino all'ultimo pixel - dell'illustrazione di copertina.

Il solo vero difetto di **Obliterator** è che a volte Drak ignora i comandi e se ne va in giro di propria iniziativa, finendo magari con lo scontrarsi in modo letale con qualche alieno. Rispetto a **Barbarian**, **Obliterator** non risulta altrettanto appassionante, forse perchè nel gioco precedente si era sempre certi di incontrare un mostro nuovo e originale ogni uno o



# OBLITERA

due schermi. Un miglioramento rispetto a **Barbarian** è invece la possibilità di memorizzare il gioco in diversi punti prefissati. Insolitamente mediocre è la scarsità di buoni effetti sonori nel corso del gioco, ma a compensarla c'è un'efficace musica di atmosfera. La spettacolare grafica di **Obliterator** risulta subito avvincente, e se ci si addentra nel gioco si incontrano alcune sorprese che ne prolungano il fascino. È evidente che la Psygnosis punta a produrre giochi di alta qualità, ma a questo scopo dovrà perfezionare le routines degli sprites. In ogni caso, **Obliterator** è all'altezza dell'eccezionale standard della Psygnosis, ed è un gioco che non deve mancare in nessuna collezione.



# ATOR



## WONDERING STONES

L'astronave Venus II era stata inviata nella lontana galassia alla ricerca di preziosi minerali utili per l'economia della Terra. Dopo aver recuperato un grosso carico sul pianeta Angus l'equipaggio e il suo comandante per poter superare il lungo periodo del viaggio di ritorno si erano addormentati, dopo essersi ibernati, ma soprattutto dopo aver programmato la corretta traiettoria di ritorno. Purtroppo però forse per un guasto del computer centrale, l'astronave viene a trovarsi nel mezzo di una pioggia di meteoriti che urta pericolosamente lo scafo. Dopo esserti risvegliato dal tuo sonno, messoti alla guida della navetta di salvataggio, dovrai fare del tuo meglio per districarti tra le masse disgreganti: cerca se proprio non hai altre soluzioni di usare il raggio protonico per distruggerle.

183  
X

## TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

FUOCO            inizio gioco  
SPAZIO            inizio gioco



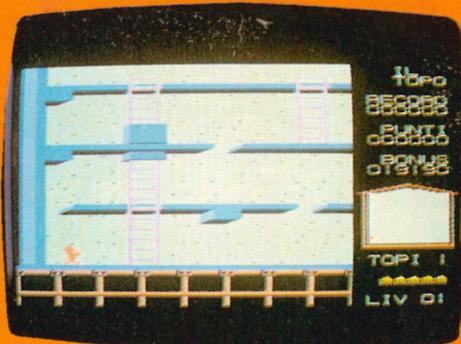
## IL TOPO

Un simpatico roditore deve affrontare la sua lotta quotidiana con i baffuti avversari. In palio vi sono cinque gustosissime forme di gruviera, per il topo, e un delizioso bocconcino per il gatto che riuscirà a fare la festa al roditore. La casa in cui è disposto il formaggio è enorme e per salire sui vari piani sono disponibili una serie di scale situate in modi e posizioni differenti. La posizione del protagonista, all'interno della casa, è visualizzata nella parte destra dello schermo. Sui piani vi sono anche delle botole che minacciano la vostra incolumità, perciò state attenti a dove mettere i piedi... Pardon, le zampe. Comunque, in bocca al gatto e cercate di rendere felice il nostro piccolo eroe; tanto è un gioco, che fareste voi se in casa vostra circolasse un roditore che vi sottrae tutto il formaggio??!

221  
X

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



## FLIPPER GAME

Il gioco del flipper è stato il precursore di tutti i giochi da bar moderni. Senz'altro molti di voi ricorderanno quando le uniche macchine elettriche per divertirsi erano questi mostri, e quando in tutti i bar moltissimi giocatori spendevano tutti gli spiccioli in loro possesso per poter raggiungere il record della settimana. Ecco che per onore alla memoria di questo entusiasmante e antico gioco ve ne proponiamo una versione per il vostro MSX. Giocare è semplice, a prima vista, bisogna infatti riuscire a fare il maggior numero di punti possibile con le palline a vostra disposizione, stando ben attenti che non cadano nella buca, altrimenti verranno perdute. Potrete scegliere tra diversi tipi di flipper e persino crearvene uno tutto vostro. Buon divertimento.

290

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

Z flipper sinistra  
/ flipper destra  
SPAZIO tira



## DRAGON

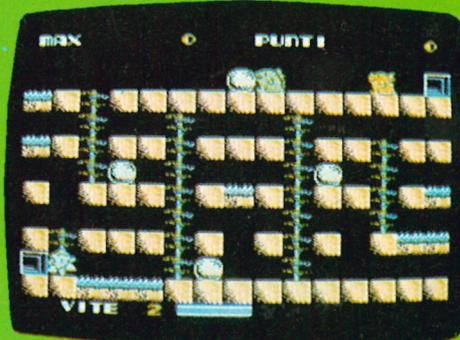
Il nostro draghetto si trova all'interno di uno strano castello indiatolato in cui le stanze sono collegate fra loro in maniera ignota. Per passare di stanza in stanza dovrete distruggere tutti i massi a colpi di destro per scoprire in quale di essi è nascosta l'indicazione dei passaggi segreti. Parecchie creature ostacoleranno il vostro compito inclusi dei fastidiosissimi volatili, voi difendetevi come Rocky insegna! Muovete i massi con astuzia perché basterebbe una sola mossa errata per pregiudicare il risultato di tutto il vostro lavoro. Tutti i mostri risentono dei vostri colpi escluso il mostro dai grandi occhi, molto robusto e resistente, che vi inseguirà senza tregua a costo della propria vita. Oltre all'opzione di gioco potrete costruire delle stanze a vostro piacimento selezionando da menu l'opzione EDIT: vi si presenterà un nuovo menu che vi consente di posizionare i vari oggetti che potrete selezionare con il tasto X unito ad una direzione e successivamente disporre con il tasto Z. Non tentate di fare i furbi barando nella costruzione di un vostro schema, cercate invece di superare gli schermi esistenti se ne siete capaci!

309

## TASTI

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

ESCF per perdere la vita  
STOP pausa il gioco



# ECHON

Echelon della CCI esalta le nuove tecniche di codificazione e lo stato avanzato dei grafici artistici che hanno "conquistato di colpo l'America".

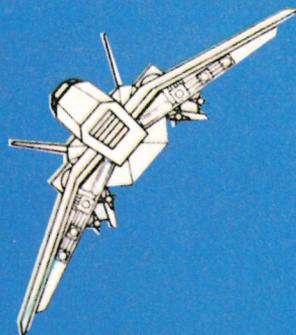
La prima cosa che devo dire è che quando ho ricevuto il gioco ho notato che fra gli autori c'erano i famosi Roger e Bruce Carver, creatori della leggendaria simulazione del golf **Leaderboard**. Eccellente, ho pensato, con la loro presenza questo gioco deve essere l'Affare. La seconda cosa che mi ha colpito è stato il fatto che il gioco implica l'utilizzo del Lipstick, il controllo attivato dalla voce. Ora, questo piccolo dispositivo, commercializzato dalla Us Gold, viene inserito nel port 2 per il joystick e in effetti sostituisce il tasto di fuoco utilizzando la tua voce per dare il comando di "fuoco" o "lancio". Il computer raccoglie questo input vocale e agisce di conseguenza, e tutto questo è stato studiato per permetterti di essere più coinvolto nel tuo gioco aggiungendogli un tocco di realismo. È naturalmente una innovazione recente e benvenuta, ma preferisco sottolineare che le parole non vengono riconosciute, puoi riuscire ad azionare le tue armi anche dicendo "floppy disk" o qualsiasi altra cosa, anche una botta al microfono funzionerà (pur non essendo consigliata).

Contornato da tutte queste innovazioni, stavo per eccitarmi veramente (cosa che nella vita di un giornalista di software avviene molto di rado), ho quindi caricato il disco molto rapidamente e mi sono ritrovato **Echelon** che girava davanti ai miei occhi.

Studiato come simulatore di volo spaziale a 3D, **Echelon** è in realtà un gioco con tre modi diversi. È un simulatore di volo che ti mette al posto di comando di un veicolo spaziale C104 e ti dà una specie di prospettiva con telaio a griglia a 3D del mondo di Isis. Può volare e atterrare dove preferisci all'interno della Patrol Zone, che è una zona, parzialmente esplorata, di 840 Km<sup>2</sup>. All'interno di questa area vi sono 36 ragioni più piccole di 140 Km<sup>2</sup> chiamate Aree (6 righe x 6



# LON



colonne). Per complicarti ancora di piú la situazione, ogni Area è suddivisa in Settori di  $14 \times 14$  colonne e in ogni area ci sono 196 settori. Ti viene fornita anche una cartina tutta suddivisa in esagoni che ti permette di controllare la tua posizione e quello che trovi. Il secondo modo è un semplice scenario di azione arcade dove puoi battersi contro sei tipi di nemici diversi per forza, o imbarcarti in cinque corse di allenamento disegnate per aumentare le tue capacità contro il tempo. Il terzo modo è uno scenario di avventura/esplorazione che ti permette di scoprire cosa c'è in giro per il pianeta e dove sono nascosti gli indizi di cui hai bisogno. Lo scopo finale della missione del gioco è di scoprire attraverso una combinazione dei tre modi, la posizione dello Space Pirate Stronghold, che ti viene rivelato non solo dall'utilizzo delle tue abilità di combattimento, ma anche dall'uso della logica e della testa.

La base pirata è posta non si sa dove all'interno della patrolzone e puoi trovare indizi negli oggetti o nei manufatti che trovi sul pianeta. Questi articoli essenziali possono essere trasferiti a bordo del tuo veicolo (solo quando ci sei sopra) e analizzati. Possono contenere scritti e iscrizioni, che sono però in codice pirata. Se riesci a decifrare il codice hai la possibilità di vincere il gioco. Oltre a questo problema c'è quello di rendere visibile la base, che si trova sotto il controllo di un dispositivo mimetico che la rende invisibile ai rivelatori. Devi eseguire una sequenza di sei passi per disattivare tale dispositivo, ma tutto andrà per il meglio solo se esegui i sei passi nell'ordine esatto.

Ogni passo è rappresentato da una cartina, e tutte e sei sono presenti nel tuo data link system (il file che viene utilizzato quando vuoi comunicare con un menu di comando per il salvataggio), ma all'inizio sono tutte vuote. Man mano che raccogli i manufatti e le informazioni, le cartine cominciano a prendere for-

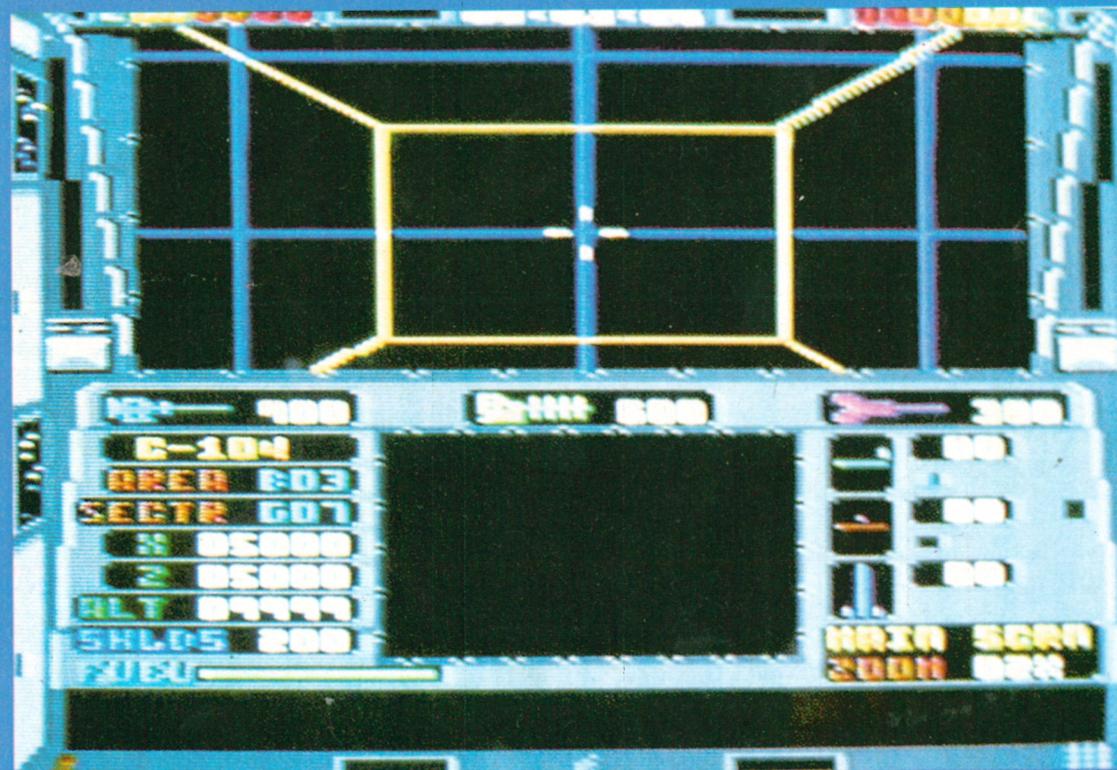
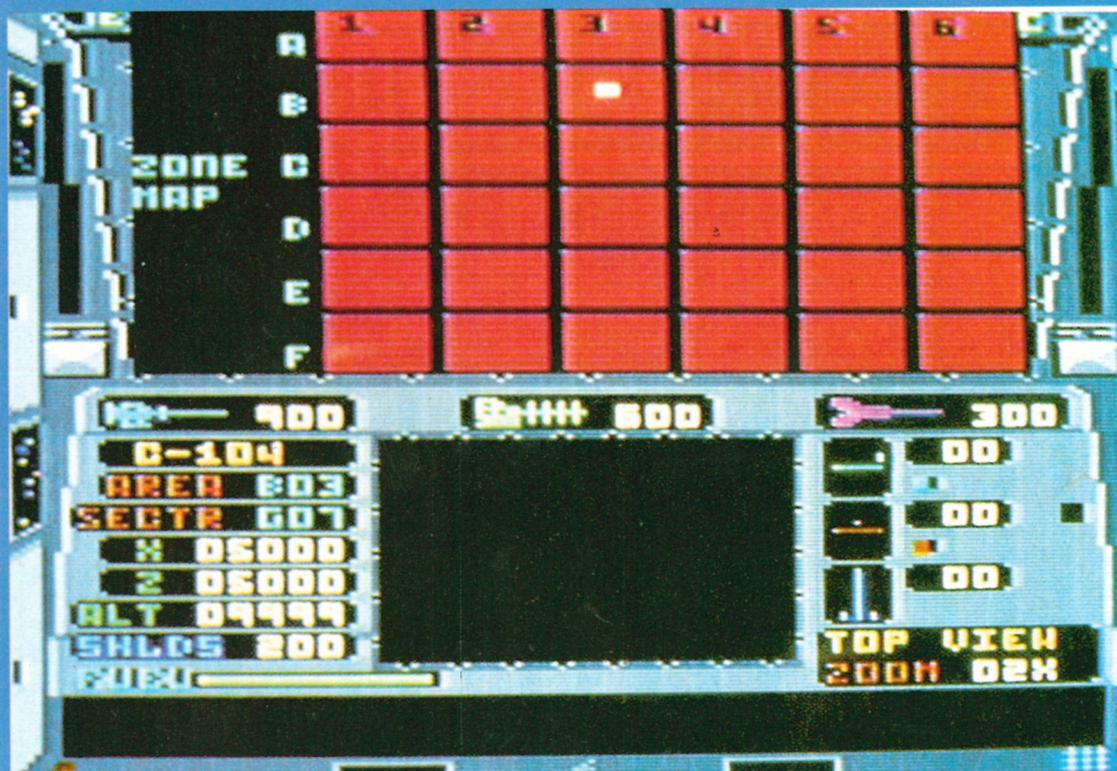


ma fino a che non vengono completate. Secondo gli autori esistono 720 combinazioni possibili nella complessa soluzione, ma solo una è quella giusta!

Bello tutto questo, ti sento dire, ma il gioco è buono? La risposta, per il tempo relativamente breve che ho avuto a disposizione (in genere ho bisogno di mesi!) è purtroppo no. La qualità del suono è inesistente e a causa

dello schermo molto complesso il gioco è decisamente lento. Il manuale ti consiglia di togliere alcuni grafici per rendere il movimento più rapido, ma non mi sembra che vi sia un sensibile miglioramento. I grafici sono grigie standard **Elite/Mercenary**, che possono piacerci o meno, ma la mancanza di suono rende l'atmosfera veramente scarsa.

**Cristina Barigazzi**



## SPACE SHOT

Ormai siamo quasi giunti alla fine. L'attacco che i feroci blaggeriani hanno sferrato questa volta alla Terra sembra essere quello decisivo. L'unico modo per poter un domani riprendere il controllo del tuo pianeta è quello di far fuggire il massimo leader politico su un'astronave madre che si trova ai limiti dell'orbita terrestre e successivamente tutti i più grandi scienziati terrestri usando un piccolo caccia da combattimento per non dare nell'occhio. Impegnato quindi in un combattimento diretto con il nemico percorri la tua strada cercando di superare le orde aliene, che saranno ferme prima e poi ti verranno all'attacco; supera le fasce di asteroidi per arrivare all'astronave madre, ma ricorda di fare rifornimento alle boe gialle e che ogni tanto il tuo laser dovrà essere fatto raffreddare.

390

## TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

P pausa  
FUOCO/SPAZIO inizio gioco  
SPAZIO fuoco



## LOVE GAME

Intrappolati in un labirinto infestato da ragni, si trovano i due innamorati protagonisti della vicenda. I nostri beniamini dovranno riuscire ad incontrarsi davanti alla porta d'uscita senza farsi catturare dai terribilissimi ragni giganti. L'unica arma difensiva che sono riusciti a recuperare in questo labirinto è il vecchio DDT: spruzzandolo contro i ragni e contro le ragnatele riusciranno a farsi strada verso la porta d'uscita senza essere aggrediti ed intrappolati nelle ragnatele. I loro movimenti sono comuni perché le loro menti sono collegate telepaticamente, questa caratteristica è utile e pericolosa allo stesso tempo perché assicura un perfetto orientamento nei movimenti ma crea, in caso di percorso non identico, ulteriori difficoltà negli spostamenti. All'inizio del gioco potrete scegliere quale dei due personaggi controllare nei movimenti, selezionatelo con il fuoco mentre è visualizzato sullo schermo. La strategia nei movimenti è la loro unica ancora di salvataggio, quindi, siate prudente ed in caso di pericolo non esitate a spruzzare il DDT.

959

## TASTI

JOYSTICK E TASTI CURSORE



## CUSTOMBALL

Dopo essere stata attaccata da una forza aliena la grande astronave interstellare è gravemente danneggiata e vaga nello spazio. L'unico robot rimasto in funzione sul potente mezzo ha perso tutti i suoi programmi e ricorda solo quello per riparare i tostapane, ma ciò non sembra sufficiente per riparare e riprendere il controllo dell'astronave, prima che venga attirata dalla stella. Dovrete perciò aiutarlo a riparare ciascun pezzo, attaccarlo alle prese di corrente e scoprirne la funzione, senza far saltare in aria l'astronave. Come prima cosa dovrete mettere in funzione il generatore ma dopo aver riparato il tubo che collega il serbatoio di carburante, poi riparare i motori e l'analizzatore per permettervi di scoprire la vostra posizione.

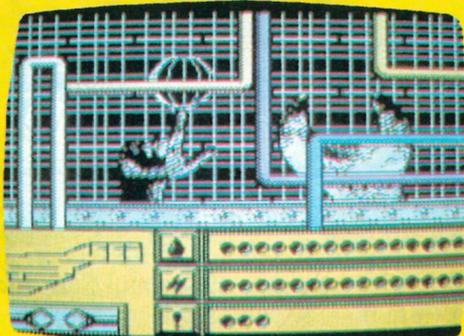
Ricordate: il robot non può spostare oggetti, ma li teletrasporta, per fare ciò passatevi sopra premendo fuoco e premete fuoco sul posto dove volete che appaia. Tutto ciò sembra molto difficile ma fate molta attenzione, siete gli unici in grado di salvare l'astronave.

623

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco



## MAKE A PIZZA

Vi troverete in una fattoria particolare infestata dai pomodori di varia specie, il vostro compito è il recupero del maggior numero di pomodori salterini molto utili per cucinare le pizze che i clienti vi hanno richiesto. Recuperate tutti gli oggetti che trovate ma i più importanti sono il martello, per uccidere il grosso pomodoro che cammina, e la bottiglia con il liquido per immobilizzare i pomodori salterini. Dopo aver immobilizzato i pomodori salterini raccoglieteli premendo l'apposito tasto e portateli sotto una delle varie presse automatiche che producono passato di pomodoro. Per intrappolare il grosso pomodoro che cammina colpitelo con il martello ed una volta fermato spingetelo nella buca circostante. Ricordate che il vostro tempo a disposizione scade alle ore 17 circa, non peggiorate la situazione venendo a contatto con i pomodori giganti perché ogni volta che lo fate venite penalizzati di parecchi minuti.

Siate astuti ed attenti, per passare alle stanze successive dovete trovare il giusto passaggio o il giusto modo di aggirare l'ostacolo... Ed ora iniziate a giocare ma ricordate di tenere sott'occhio l'indicatore del tempo, sarà il modo principale di rimanere in vita!

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

|          |   |
|----------|---|
| Z        | ruota a sinistra                          |
| X        | ruota a destra                            |
| A        | cammina                                   |
| Q        | salta                                     |
| 1/2/3    | raccoglie o lascia pomodori               |
| 4/5/6/7  | raccoglie o lascia altri oggetti pomodori |
| 8/9/0    | raccoglie o lascia carte                  |
| STOP     | pausa                                     |
| S        | riparte                                   |
| CLS/HOME | per terminare il gioco                    |





# DESOLATOR

Alla ricerca di nuovi coin-op da convertire per gli home computer, i talenti della US Gold hanno scoperto **Halls Of Kairos**. Il gioco, in realtà, non era proprio famoso per cui hanno deciso, nella versione per l'Msx, di cambiarne il nome ed ora possiamo giocare con **Desolator**, un gioco dal titolo piacevolmente freddo, inflessibile e minaccioso.

Kairos è un antico personaggio che aveva imprigionato un gruppo di bambini. Il tuo compito è quindi di farti strada attraverso il suo castello e salvare i bambini che incontri lungo la strada. In definitiva si tratta di un gioco stile Commando, con una mitragliatrice che viene sostituita dai pugni. La partenza è nel giardino, e vieni subito assalito da una squa-



# LATTOR

dra di beniamini di Kairos. Sciamano intorno a te e riducono le tue forze. Le avventure non di guerra possono essere sventate dalle mine di terra e da cavalieri che lanciano i coltelli. Puoi aprirti dei varchi nei vari muri per liberare i bambini. Mentre altri simboli ti danno energia supplementare, bombe intelligenti, missili, invulnerabilità e così via. Ci sono anche bari-

li che rotolano colpendo tutto quello che trovano sulla loro strada e l'accensione delle croci aziona dei televettori. Quando raggiungi la fine del livello troverai quattro figure che ti provocano dei problemi perchè sputano verso di te palle infuocate. Prendili a pugni per un periodo di tempo sufficiente e farai caricare il livello seguente.



C'è una notevole differenza fra il primo e il secondo livello, e va dai guardiani fino all'interno del castello, ma oltre a ciò sembra che non vi siano variazioni. Durante tutto il gioco i grafici sono rigidi e maldefiniti, con pochissima animazione che li risolveva un po'.

È generalmente riconosciuto che i giochi a movimento verticale funzionano meglio su un'area di gioco alta, mentre per il movimento orizzontale è vero il contrario. In **Desolator** questo è molto evidente perché il suo schermo è particolarmente largo e manca quindi l'impressione del pericolo che si avvicina, e questo viene ancora peggiorato dal fatto che lo schermo si muove solo quando il giocatore è molto vicino alla parte più alta della zona visibile. Il fatto di prendere a pugni i

cattivi non è convincente come potrebbe esserlo; se colpisci un nemico, sparisce semplicemente dallo schermo. Ogni tanto ti può capitare di sentire degli effetti sonori, che non hanno niente di eccezionale, che sovrastano uno sfondo musicale decisamente semplice. Il potenziale di **Desolator** è quello di un grosso gioco. Se la zona di gioco e le figure fossero state più grosse, con personaggi dall'animazione più attraente, forse avrebbe potuto essere ottimo. Così com'è, manca di attrazione e il divertimento del gioco, pur non essendo completamente inesistente, non è così ricco. I fanatici dell'originale saranno senz'altro interessati a questa conversione, ma agli altri converrà dare un'occhiata da vicino prima di comperarlo.

**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!!!**

