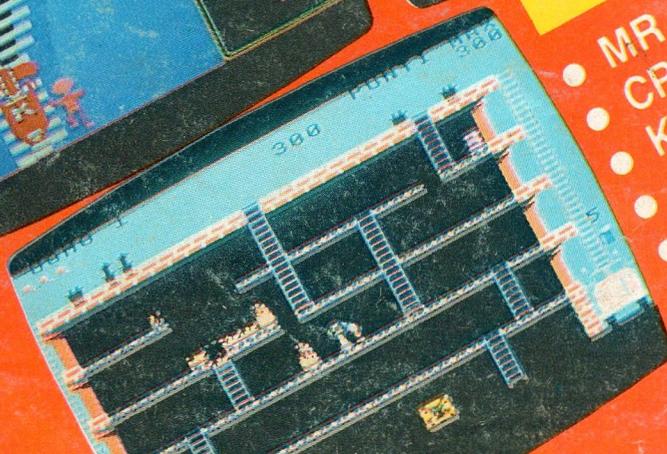
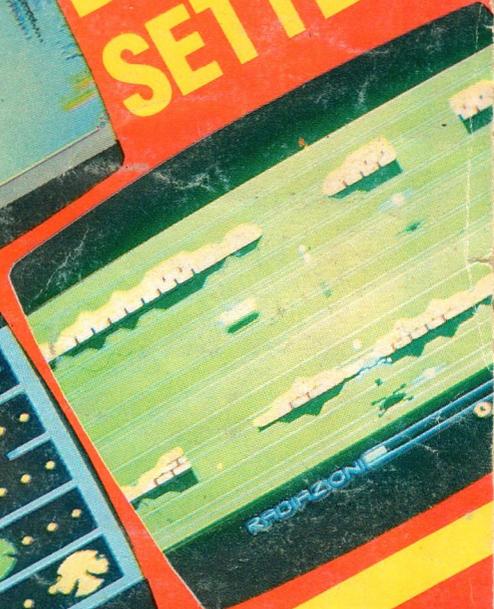
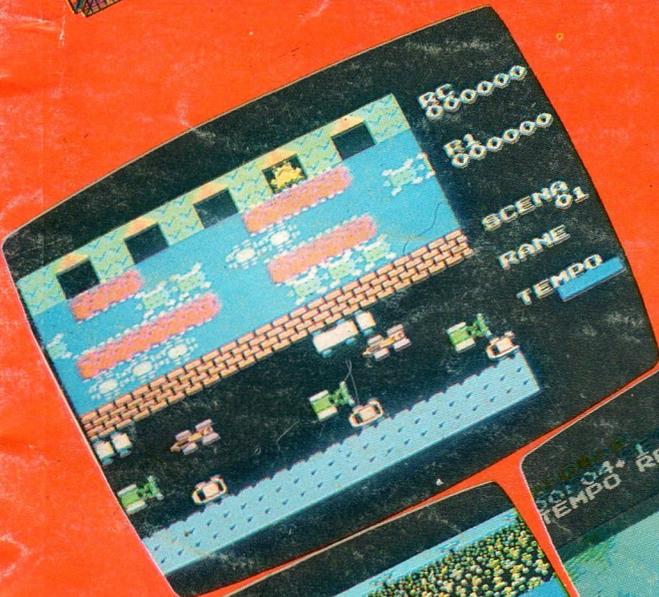
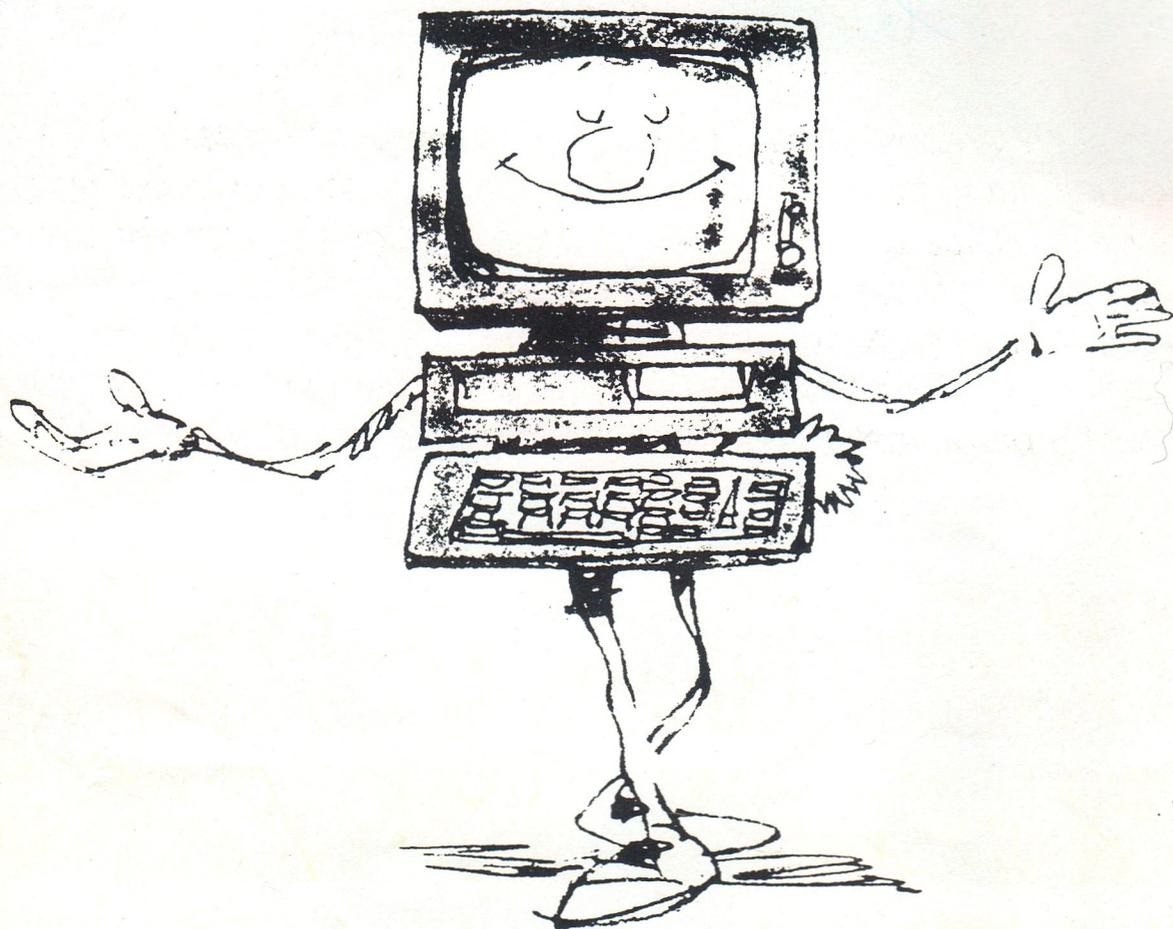


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- MR. GROG • JUMP & RUN
- CRAZY SLALOM
- KERNI • GNAM GNAM
- ALPHABLAST
- FIRE BRIGADE



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

Inviare curriculum a: **New Program MSX - Edizione SIPE s.r.l.**
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MEGLIO SPARARE!

Quante volte vi hanno rotto l'anima perché con il computer non stavate facendo degli arditi passaggi di programmazione e invece vi divertivate con il joystick a uccidere alieni e zombi? Diciamocelo: è meglio sparare che stare troppo a pensare a Goto e Ram. Se non sapete cosa vogliono dire questi due termini siete dei nostri e allora scioppatevi queste recensioni di sparaspara per il vostro MSX. Sono già in circolazione o lo saranno tra breve anche per il vostro computer. Incominciate quindi a capire trucchi e nefandezze.

IN QUESTO NUMERO

4 MR. GROG

5 JUMP & RUN

6 CRAZY SLALOM

7 KERNI

8 GNAM GNAM

9 ALPHABLAST

10 FIRE BRIGADE

12 MARAUDER: UN PIANETA
TUTTO DA DIFENDERE

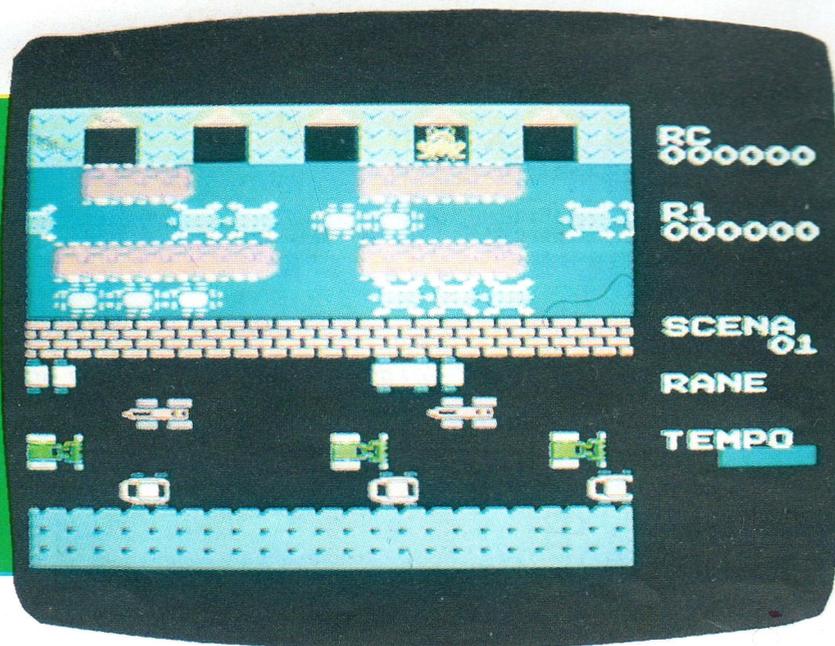
16 PETER BEARDSLEY'S
FOOTBALL: A TUTTOCALCIO

18 THE GAMES: WINTER
EDITION SULLA NEVE

22 SHACKLED.
GUERRA E MORTE

24 EARTHLIGHT: LA TERRA
CHIEDE AIUTO

28 DESOLATOR: ALIENI
RAZZA MALEDETTA



MR. GROG

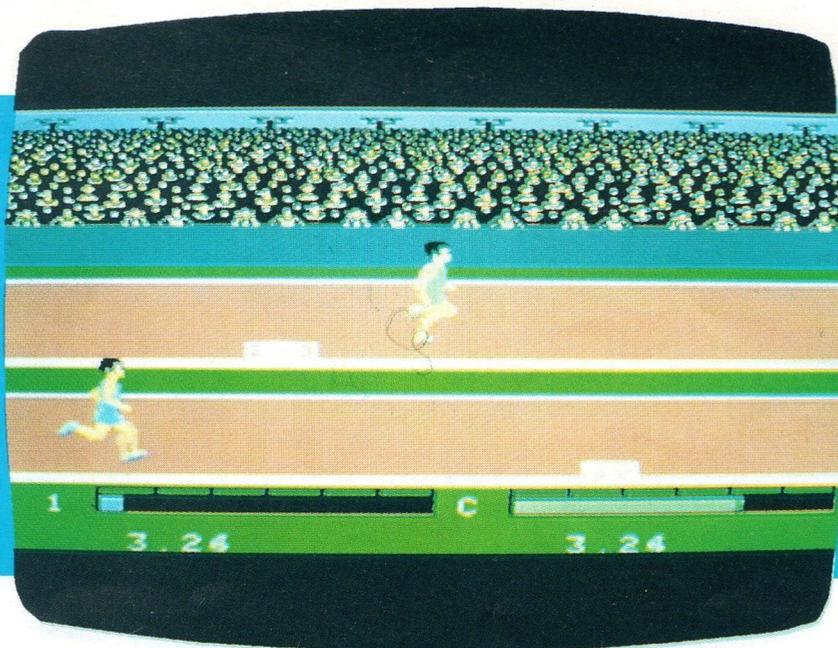
CHE GIOCO È

Una nuova riedizione del gioco della rana è quello che vi proponiamo con questo videogame. Come ben molti di voi sapranno il protagonista della storia, una simpatica ranocchia, dopo aver visitato la città, deve ritornare a casa. Voi dovrete accompagnarla nel suo cammino aiutandola ad attraversare la strada evitando le numerose vetture e autocarri, che vi sfrecceranno davanti strombazzando. Poi vi toccherà superare il fiume saltando sui tronchi galleggianti o sulle file di tartarughe, che dispettose ogni tanto si immergono. Il gioco termina quando raggiungete una delle caselle vuote in alto sullo schermo. Se poi sarete così abili da introdurvi nella casella con il piccolo di rana, otterrete un bonus.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



JUMP & RUN

CHE GIOCO È

Ottenere una medaglia nelle varie prove del decathlon è quello che qualsiasi atleta si augura, proprio perchè in questa specialità ognuno deve dimostrare di essere abile in varie discipline. Potrete scegliere se gareggiare contro il computer o un vostro amico ed iniziare la vostra prima prova: una gara di corsa, proseguirete con il salto in lungo, il lancio del peso, il salto in alto, i 400 piani, la 110 ostacoli, il lancio del disco, il salto con l'asta, il lancio del giavellotto, per terminare con la gara piú impegnativa: i 1.500 metri, dove sarà necessario uno sprint finale per vincere. Se otterrete un buon risultato, la folla vi osannerà, oltre a raggranellare dei punti elevati per il giudizio finale. Ma bando alle ciance, il vostro atleta scalpita, fatelo partire. Buona fortuna. P.S. Ricordate che potrete anche solo impratichirvi per sbaragliare i vostri avversari piú preparati.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

F1	1 atleta
F2	2 atleti
RETURN	gioco
SELECT	pratica
SPAZIO	lancia
SIN/DESTRA	cammina



CRAZY SLALOM

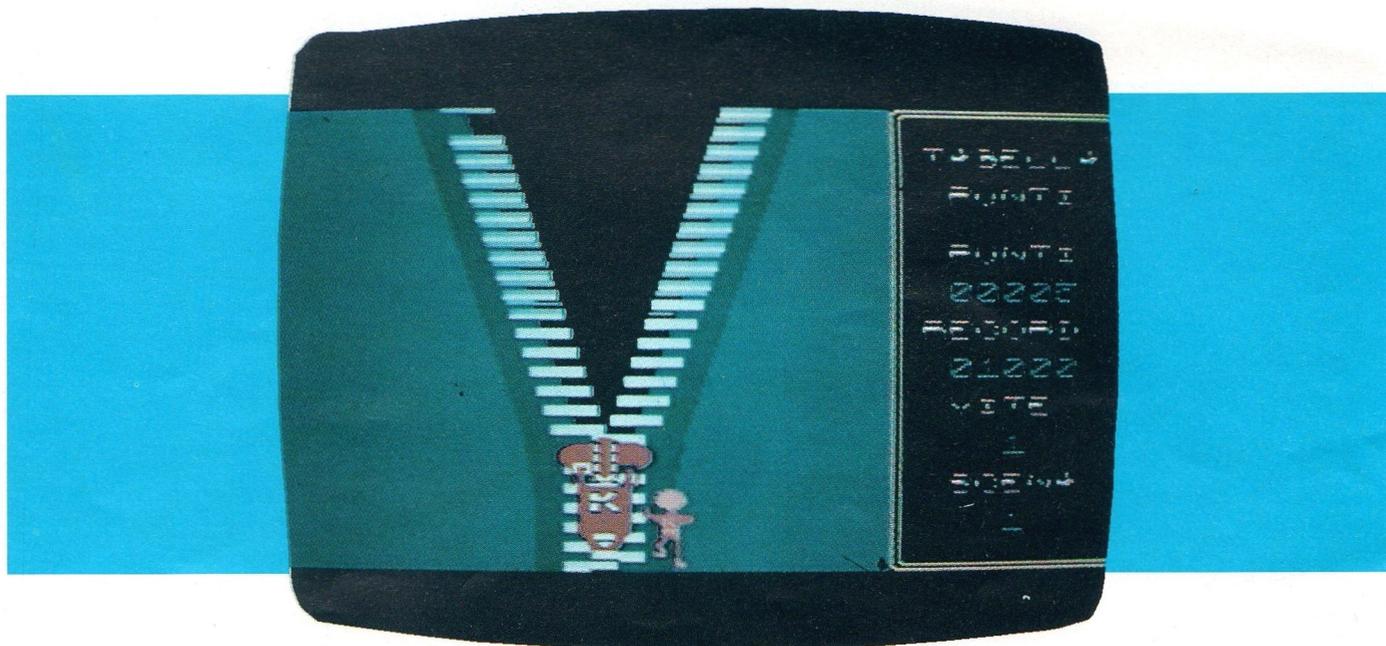
CHE GIOCO È

L'inverno è quasi alle porte e con questa stagione arriva la neve, e con la neve le gare sugli sci. Questo sport è molto diffuso al giorno d'oggi, ma non sempre è possibile poter partecipare a delle vere e proprie gare. Crazy slalom vi consente meglio di impersonare un bravo sciatore che, lanciandosi dal trampolino di lancio su una pista innevata molto difficile, deve centrare tutte le porte del percorso, senza naturalmente capitombolare a causa di un non studiato scontro con una bandierina. Dovrete quindi valutare bene se scegliere la velocità ad ogni costo o se preferire la lentezza, ma la precisione nei passaggi. Vince la prova chi riesce a raggiungere il traguardo nel più breve tempo possibile e con meno penalità.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

SPAZIO cambia inclinazione



KERNI

CHE GIOCO È

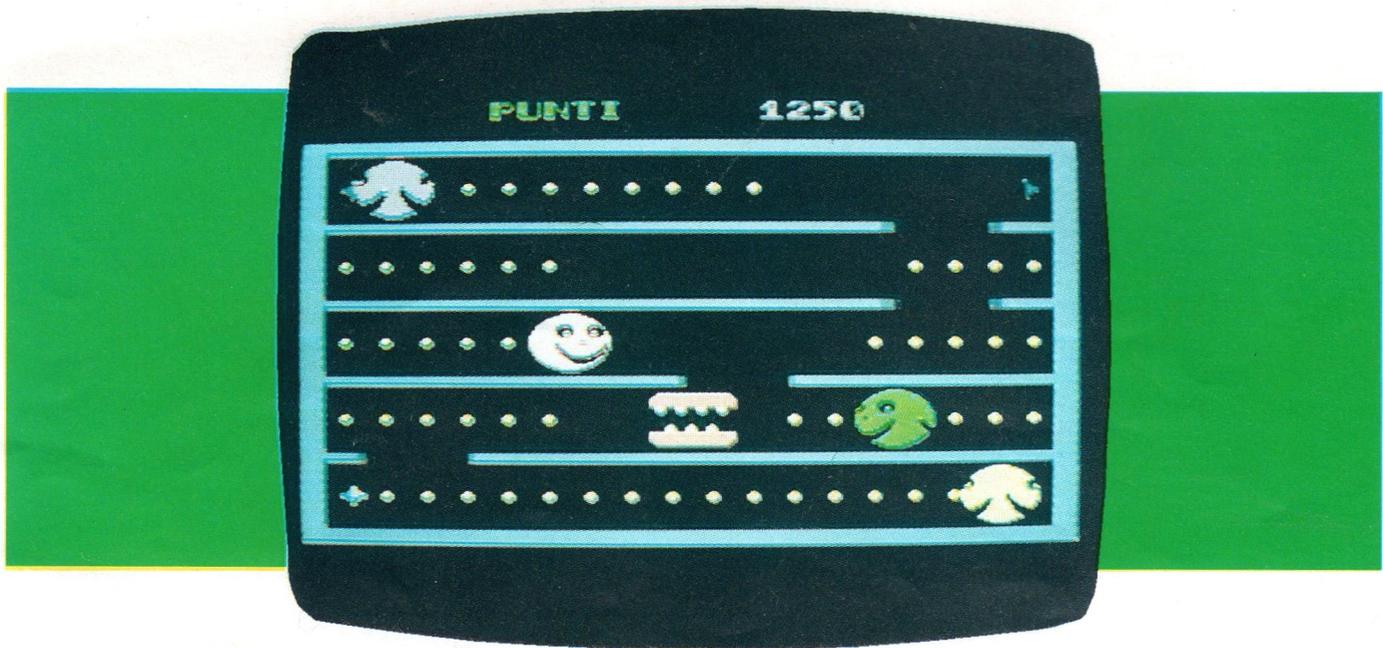
I videogiochi, proprio perchè fantastici, trattano di ogni genere di avventura, ma questa volta la trovata è veramente originale ed audace. Il piccolo protagonista si trova sui dentini di una cerniera lampo e, suonato il gong del via, dovrà raggiungere incolume l'inizio di questa chiusura. Così detto sembrerebbe facile, ma che cosa ne dite di rendere tutto più emozionante facendovi inseguire dallo zip che vi vuole incastrare tra i dentini, emozionante, vero? Ma ecco che le cose si complicano ancora di più, tra i dentini ogni tanto ce n'è uno mancante, e il vostro amico Zipper dovrà saltellare da una parte all'altra della cerniera. Riuscirai ad aiutare Zipper ad arrivare sano e salvo alla fine del suo viaggio?

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



GNAM GNAM

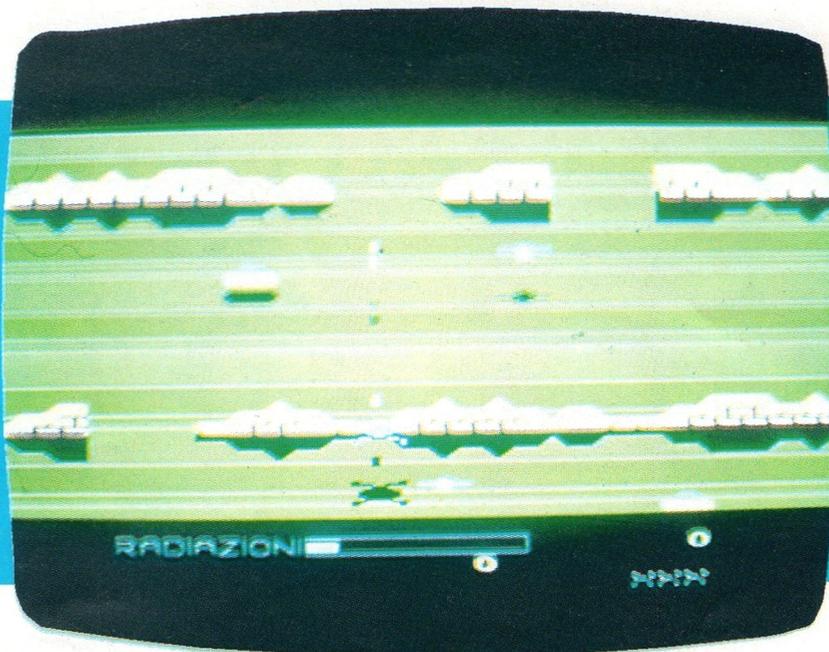
CHE GIOCO È

Ancora una volta una dentiera è la protagonista indiscussa di un video-game. Rinchiuso in un labirinto con delle fessure tra una corsia e l'altra il nostro amico Gnam gnam deve guadagnarsi la libertà raccogliendo tutti i bocconcini che si trovano sul terreno. Gnam gnam sarà anche inseguito da alcuni voraci predatori che non sono interessati al mangiare, ma al mangiatore. Avrai poche possibilità di sfuggire al loro attacco se non la fuga o il raccogliere una delle mega-pillole, che renderanno i tuoi avversari vulnerabili per un piccolo periodo di tempo. Muoviti con velocità, ma soprattutto usa la forza perchè pensare non è sempre veramente possibile e i tuoi nemici ti stanno alle costole.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



ALPHABLAST

CHE GIOCO È

La videata iniziale ti mostra la zona del pianeta Alphablaster che è affidata alla tua sorveglianza. Dopo aver scelto una porzione di questo territorio sali a bordo della tua navetta-ragno e saltellando sul terreno avanzi inesorabile cercando di distruggere gli alieni che si sono infiltrati nel tuo settore. Ma dovrai stare anche attento a non urtare i tuoi nemici o le costruzioni altrimenti il tuo mezzo non sopporterà la collisione andando in mille pezzi. Non dimenticare inoltre che un po' ovunque troverai dei depositi nei quali sono custoditi degli equipaggiamenti speciali che possono aumentare le capacità di difesa o di offesa della tua navetta. Combatti strenuamente, poichè la libertà degli abitanti del tuo settore dipende solo dalla tua abilità nel muoversi e capacità di mirare il bersaglio prescelto.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



FIRE BRIGADE

CHE GIOCO È

Attenzione un piromane scorrazza da qualche tempo per la città seminando il panico ovunque. Ma questa volta un provvidenziale avviso ha messo in allarme la caserma dei pompieri che hanno inviato un'autobotte con dei pompieri alla ricerca dell'invasato e per impedire il propagarsi dell'incendio. Guida il tuo amico pompiere per le scale antiincendio del palazzo a spegnere con gli estintori (ne avrai 4 in dotazione, ma ne potrai recuperare altri in giro) o se ne sei sprovvisto per mezzo delle bocchette d'acqua. Ricordati che, dal momento che i tubi delle bocchette possono ostacolarti nella corsa, potrai liberartene di volta in volta e questi si riavvolgeranno automaticamente. Se poi riuscirai a bagnare il piromane, questi rimarrà immobilizzato per qualche tempo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 TASTI DI CURSORE

SHIFT	lascia tubi
SPAZIO	lancia acqua

**E'
IN EDICOLA**

7

**FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER IMSEX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

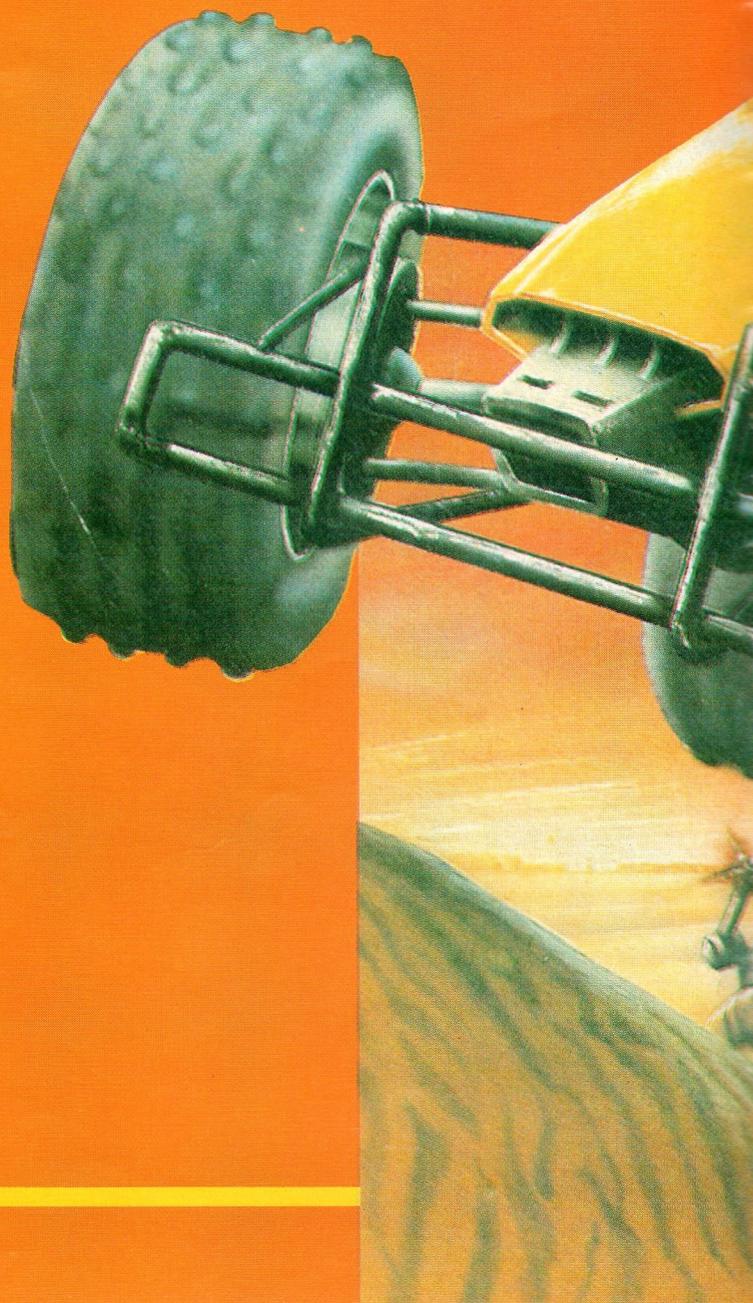
MARAUDER

Eccezionale! È molto raro che un gioco provochi una risposta così ricca di appoggio e di emozione in un recensore. Di solito siamo sospettosi, difficili da impressionare. **Marauder** è tuttavia riuscito a far commentare "È perfido"; chiunque si sia sentito terribilmente umile e inferiore dopo aver giocato a **Xenon**, riprenderà fiducia con questo gioco: è simile, ultra regolare, super veloce e incredibilmente difficile.

L'appuntamento questa volta è a Megatron, un pianeta difeso in modo terribilmente "pesante", nel quale una cattiva 'civiltà' aliena ha nascosto alcuni gioielli preziosi. Tu, il Captain Cobra devi riuscire ad arrivarvi, scuotere un po' l'ambiente e reclamare i gioielli.

Marauder è uno shoot-out con movimento alto-basso di una difficoltà e una giocabilità fantastiche. Chi ha visto gli ultimi sforzi di Hewson come **Exolon** e **Cybernoid** saprà esattamente cosa deve aspettarsi, un incarico parimenti insormontabile, a prima vista, che ti risbatte indietro in continuazione finché non ci prendi un po' la mano (anche solo per vedere quei grafici fantastici ancora una volta).

I grafici sono realmente impressionanti. Anche se in certi punti c'è un po' di monotonia bicolore, ci sono molti altri tocchi di colori diversi qua e là che lo rendono un po' fuori dall'ordinario. I vari livelli sono veramente diversi fra di loro e non solo la stessa roba con qualche variazione.



Controlli un carro da battaglia, un affare che si può muovere a sinistra e a destra e, almeno in parte, anche verso il basso e l'alto dello schermo. Hai un numero illimitato di pallottole e una riserva limitata di bombe intelligenti che distruggono tutto ciò che ha un aspetto ostile sullo schermo.

Durante la maggior parte del gioco corri in giro e fai saltare postazioni armate a sinistra, a destra e al centro. Alcune sono più resistenti di altre. Mentre la maggior parte hanno pallottole deboli che si muovono solo in linea retta, alcune hanno missili spaventosi che ti pedi-



nano, ti fanno volare e ti mettono la paura di sbattere contro qualcosa.

Se ti sembra che la situazione diventi un po' difficile da sopportare, puoi sempre cercare di scovare una delle capsule di bonus che cadono ogni tanto dal cielo. Se colpisci le luci lampeggianti quando sono di un colore specifico, ricevi un qualche tipo di bonus.

Man mano che avanzi nei livelli, ti rendi conto che diventano sempre più difficili. Pallottole e missili sfrecciano intorno a te. Qua e là spuntano carri che ti bombardano. Subisci attacchi aerei, i bombardieri sfrecciano sullo schermo e lasciano cadere missili shrapnel sulla zona. Devi destreggiarti come meglio puoi e cercare di evitare gli ostacoli mentre succede qualsiasi altra cosa.

Quando arrivi alla fine di un livello, devi affrontare un grosso gruppo di cattivi in una massa gigante. Sono molto più veloci di te e, poiché puoi muoverti solo in certe direzioni (perché è la fine del livello), è necessario cercare di sparare il più possibile dritto davanti a te.

Il livello due è ambientato nel deserto, con palme e dune di sabbia come campo di battaglia. Appaiono nuove ondate di alieni e ti attaccano secondo schemi diversi. E anche qui, pur non essendo colorati o giganti, sono animati in modo fantastico. Gli occhi lampeggianti che vagano sono veramente spettrali e ci sono altre cose sconvolgenti che sono dei veri incubi.

Gli ultimi livelli implicano grafici ancora più matti, scacchiere colorate come arlecchini che girano vorticosamente solo per rendere la situazione ancora più confusa.

È difficile in modo scioccante. Anche se uti-

lizzi il tuo numero limitato di bombe intelligenti, lo stress è ridotto solo per pochi secondi. Se non sei dotato di nervi particolarmente forti, desisterai.

Se, invece, sei il più forte pilota di navicelle stellari del paese, prepara le tue armi e comincia a sparare.

SUGGERIMENTI E TRUCCHI

* Spara! hai munizioni illimitate e non hai niente dalla tua parte, per cui spara, spara, spara.

* Non esitare troppo a lungo nell'attesa che il colore del bonus cambi, ora che raggiungono il colore che vuoi tu, vieni colpito o devi magari utilizzare una bomba intelligente per rimanere vivo.

* Impara gli schemi di lotta degli alieni! In alcuni le sequenze di movimento sono prevedibili e ricordarle è di un valore inestimabile.

* Nel caso di un attacco aereo, metti in una posizione che ti permetta di muoverti in su e in giù sullo schermo, è più facile schivare le bombe verticalmente, perché puoi sempre sapere in che aereo sono, ma non in che posizione orizzontale.

Luci di difesa: cosa fanno

Colpisci le luci quando sono dei colori seguenti ed otterrai gli effetti descritti.

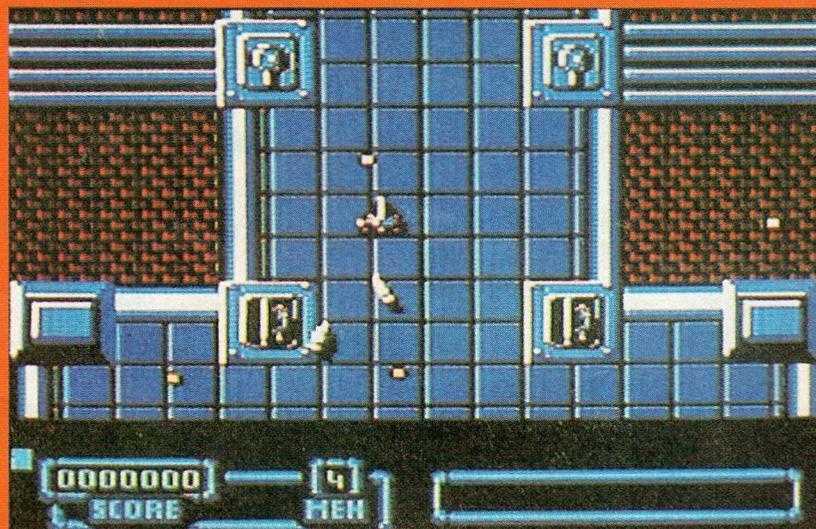
ROSSO: Bomba intelligente supplementare
GIALLO: Ti arma, per dieci secondi, di uno scudo

AZZURRO: Ti dà una vita supplementare

BLU: Inverte i controlli

PORPORA: Perdi una vita

VERDE: Inceppamento dell'arma per 10 secondi.



ECCEZIONALE

**E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE**

MSX HIT
PARADE

32 PAGINE A COLORI

**UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI**

PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL



Dopo aver ben piazzato quattro potenti passaggi e aver cominciato con un buon inizio l'ormai lontano Campionato Europeo di calcio, sembrava che il campione di Liverpool, Peter Beardsley, non potesse mai sbagliare. È continuò così finché non prestò il suo nome per il titolo del Grande Slam Calcistico Internazionale.

La prima versione pronta, che è anche l'unica che è stata messa in commercio prima della grande finale del torneo calcistico europeo, era quella per l'St, ma nonostante l'immensa potenza di questa macchina di punta a 16 bit, il gioco si è rivelato veramente povero. Ma in





fondo, cosa è successo? Si tratta semplicemente della completa mancanza del controllo sui giocatori.

Non importa la potenza del computer, se il software non reagisce in modo rapido al joystick, il gioco del calcio non è più possibile. Tutti i giochi di questo genere, se non rispondono in modo adeguato ai comandi, sono penosi.

I grafici sono eccezionali, e questo ti mette addosso ancora più rabbia perché si riesce a capire ancora meno cosa può essere successo. Utilizzano la tecnica del cartone animato, con una linea nera che segna il contorno di ogni

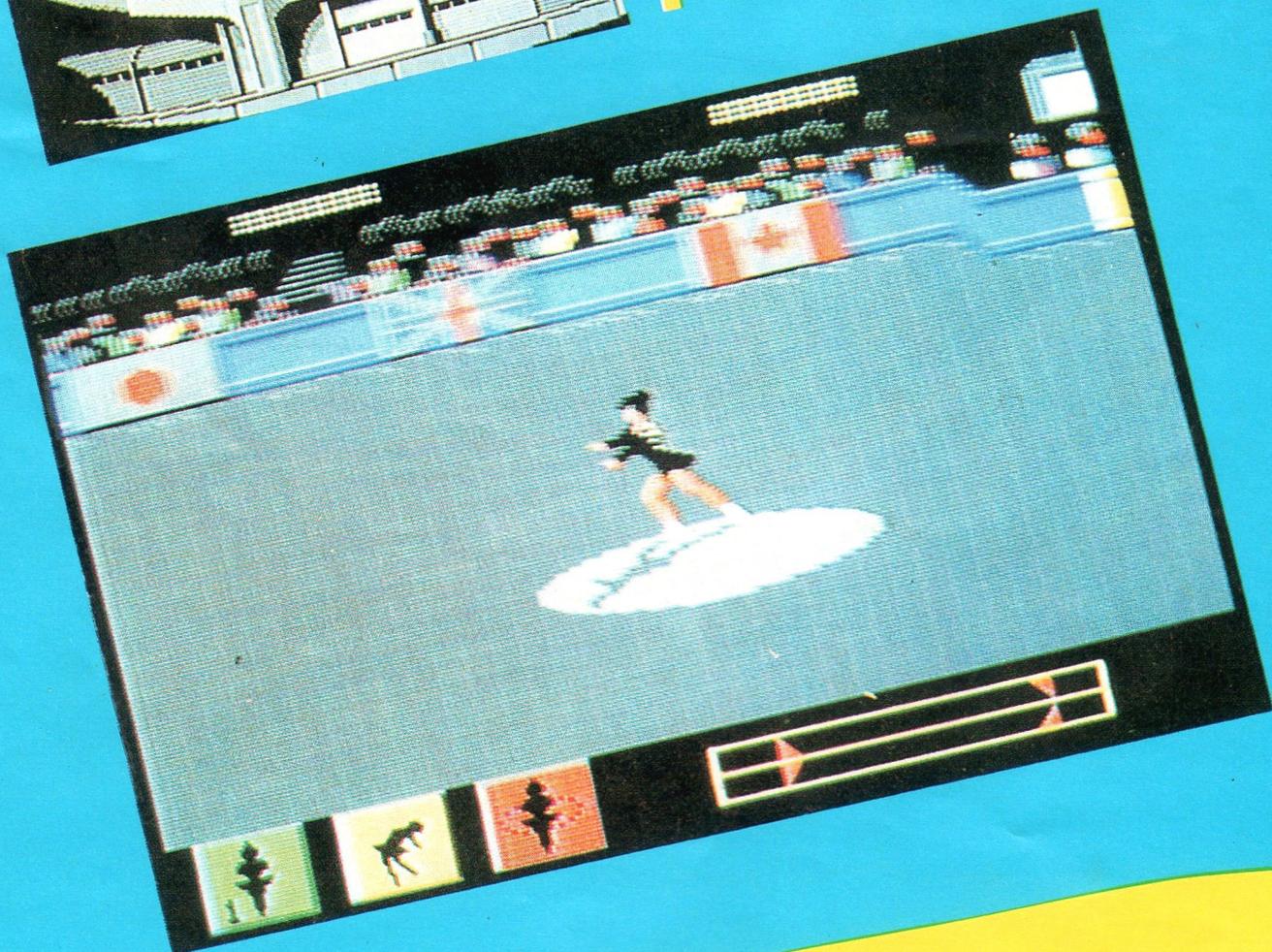
giocatore, che viene così delineato molto bene.

Ci sono anche altri tocchi simpatici e molto divertenti, come il commentatore che appare in un circoletto in un angolo ogni volta che viene segnato un gol, ma purtroppo non sono sufficienti per risollevarlo un gioco fundamentalmente impossibile da giocare.

Se c'è una cosa che non capisco nel calcio sono i tifosi che proclamano cantando la loro andata allo stadio. Quello che vorrei sapere è perché non si limitano semplicemente ad andarci, senza doverlo sbraitare ai quattro venti!



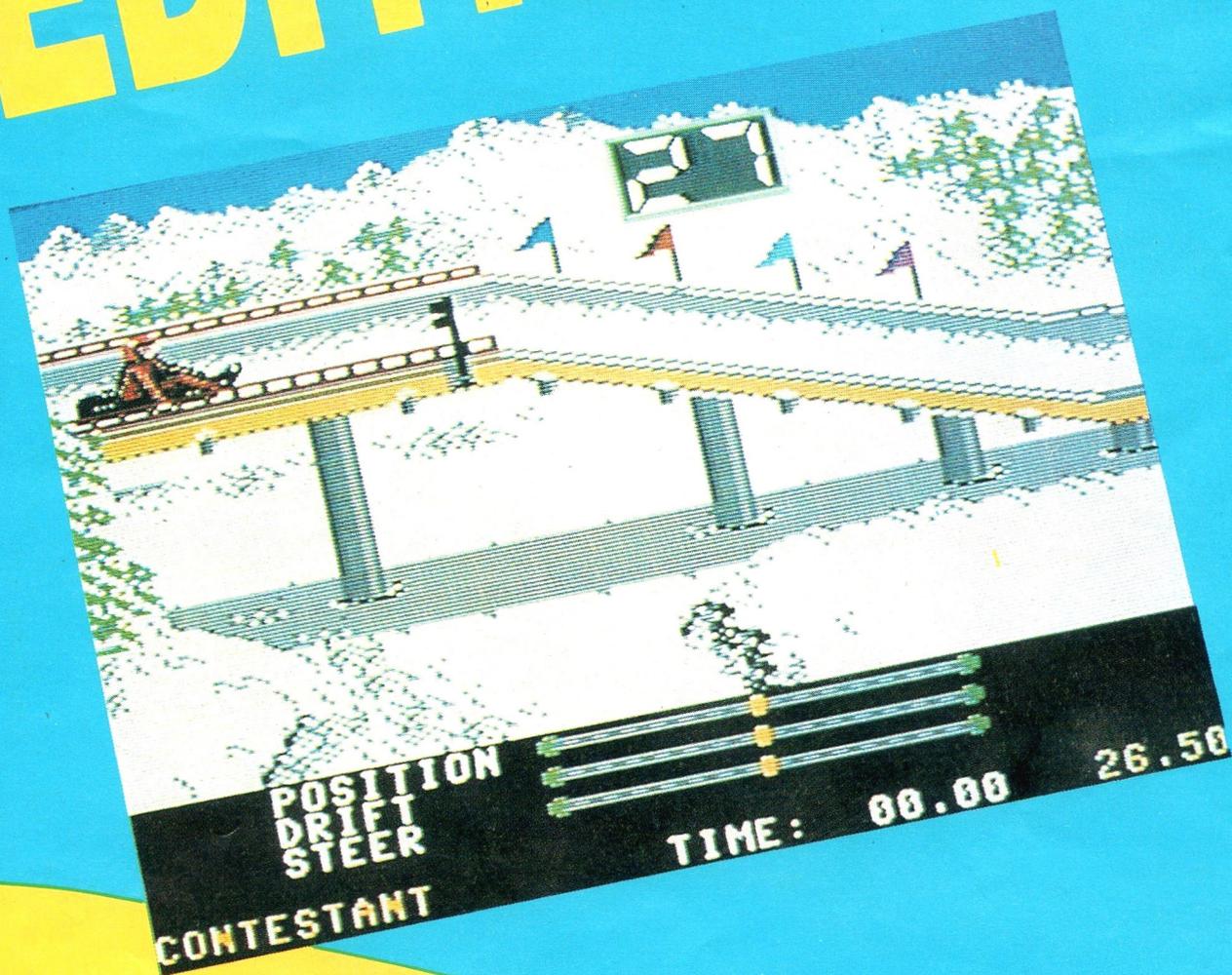
THE GAMES.



Nella loro infinita ricerca per produrre i migliori giochi di simulazione di sport per più giocatori, alla Epyx hanno ora pubblicato il sesto package della serie delle Olimpiadi. Sette sequenze sulla neve, quasi tutte rimaneggiamenti di quelle di Winter Games. La cerimonia di apertura che inaugura i Giochi è un po' deludente e il giocatore che porta la torcia per accendere la fiamma olimpica si muove veramente a scatti. Dopo aver impostato i nomi dei giocatori e il loro paese di

appartenenza comincia la prima gara. Il fratellino del bob, lo **slittino**, è la prima competizione. Sdraiato sulla schiena su qualcosa appena più grande di un vassoio da the, devi guidare il tuo campione lungo le curve a gomito e le anse del tracciato ghiacciato. Le varie parti della corsa sono trasmesse come schermi singoli e si susseguono l'un l'altra, a volte in modo molto realistico, ma altre volte in modo poco regolare. Ti può, per esempio, capitare di uscire da uno schermo

WINTER EDITIONS



e ritrovarti in quello successivo che viaggi nella direzione opposta. La guida dello slittino ha pochi effetti visibili e poi, dove sono le ossa rotte e i corpi straziati degli sfortunati corridori? (sì, lo so, sono un po' sanguinario!). La gara seguente è lo **sci di fondo**. Lo schermo è un po' un incrocio fra la biathlon e lo schettinaggio di velocità di **Winter Games**, ed è suddiviso orizzontalmente per darti una vista laterale di ogni corridore. Il movimento ritmato a destra e a sinistra delle gambe del tuo

giocatore gli conferisce la velocità, e la pressione del tasto ti dà la spinta per le salite. Anche se il gioco è relativamente veloce, non mi sembra un grosso progresso rispetto a **Winter Games**, pur essendo in fondo piuttosto divertente.

Il **pattinaggio artistico** è suddiviso in due parti. Nella prima devi studiare la coreografia della tua prestazione. Puoi scegliere fra sette pezzi musicali; devi poi selezionare otto figure mentre senti la musica in sottofondo. Fat-

to questo puoi scendere in pista ed eseguire il tuo numero. Una figura molto ben dettagliata pattina all'interno del circolo luminoso del riflettore e devi regolare il tempo dei suoi movimenti in modo che coincidano con la tua coreografia. Questa sezione è bella ma il tempo necessario per la coreografia la tira un po' in lungo.

La gara che preferivo in **Winter Games** era il **salto con gli sci** e speravo proprio che in questa versione fosse stato ancora migliorato. Devo invece dire che sono proprio rimasto deluso. Il salto viene suddiviso su tre schermi. C'è una vista della rampa da lontano, una intermedia e una visuale della persona. Se prendi la spinta scendendo in linea retta lungo la rampa, la pressione del tasto ti fa saltare. Quando poi sei in aria devi mantenere il controllo degli sci e prepararti per l'atterraggio. Il gioco è in definitiva come il suo predecessore, ma i grafici, sono, secondo me,

molto meno incisivi.

La gara probabilmente più facile è lo **slalom**. Due giocatori si sfidano in una corsa con le bandierine con movimento diagonale. Più strette sono le curve, più riesci ad accelerare, ma devi naturalmente riuscire a non colpire nessun palo, altrimenti finisci la gara rotolando lungo il pendio e ritrovandoti alla fine come una palla di neve.

Nel **pattinaggio di velocità** i due giocatori sono illustrati al centro dello schermo e la pista sta intorno a loro. Con il solito metodo di controllo ritmico destra-sinistra, guidi i pattinatori lungo la pista in parte diritta con le curve agli estremi. Mentre le figure sono animate in modo molto realistico, il gioco in se stesso non è molto diverso dal canottaggio di **Summer Games II** e dal pattinaggio di velocità di **Winter Games**.

L'ultima gara è la **discesa**. Come prima cosa devi installare le telecamere sul pittoresco



pendio montuoso. La metà della discesa viene giocata come te l'aspetti, e cioè con la vista della pista attraverso gli occhiali mentre serpeggi fra le porte.

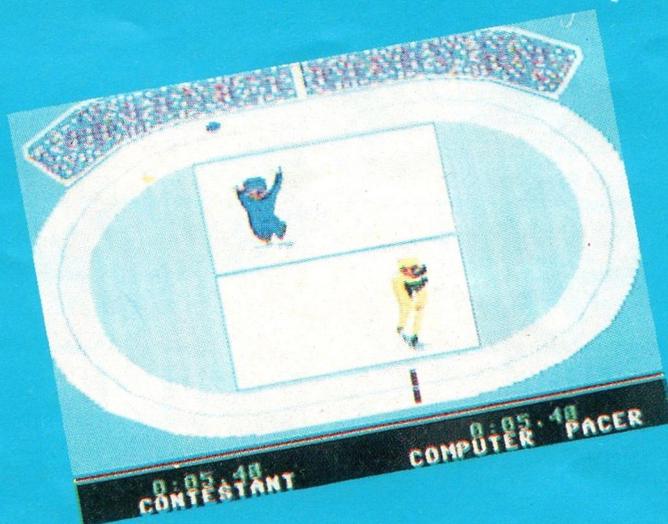
Ma quando passi vicino a una telecamera, la visuale cambia e si sposta sul lato in modo che tu possa eseguire qualche prodezza per impressionare i giudici. Personalmente ho eseguito quasi tutta la gara rotolando in modo imbarazzante lungo il pendio. All'inizio la discesa è proprio da ridere anche se il continuo cambiamento dell'inquadratura crea un po' di confusione.

In definitiva devo dire che sono proprio un po' deluso da **The Games: Winter Edition**. In **California Games**, la Epyx ci aveva dimostrato quanta vita c'è in questo tema ed aveva prodotto un package superbo. In tutti i 'Games' precedenti c'erano almeno una o due gare speciali come l'hot dog aerial, il sumo wrestling o il surfing, insieme ad altri giochi più

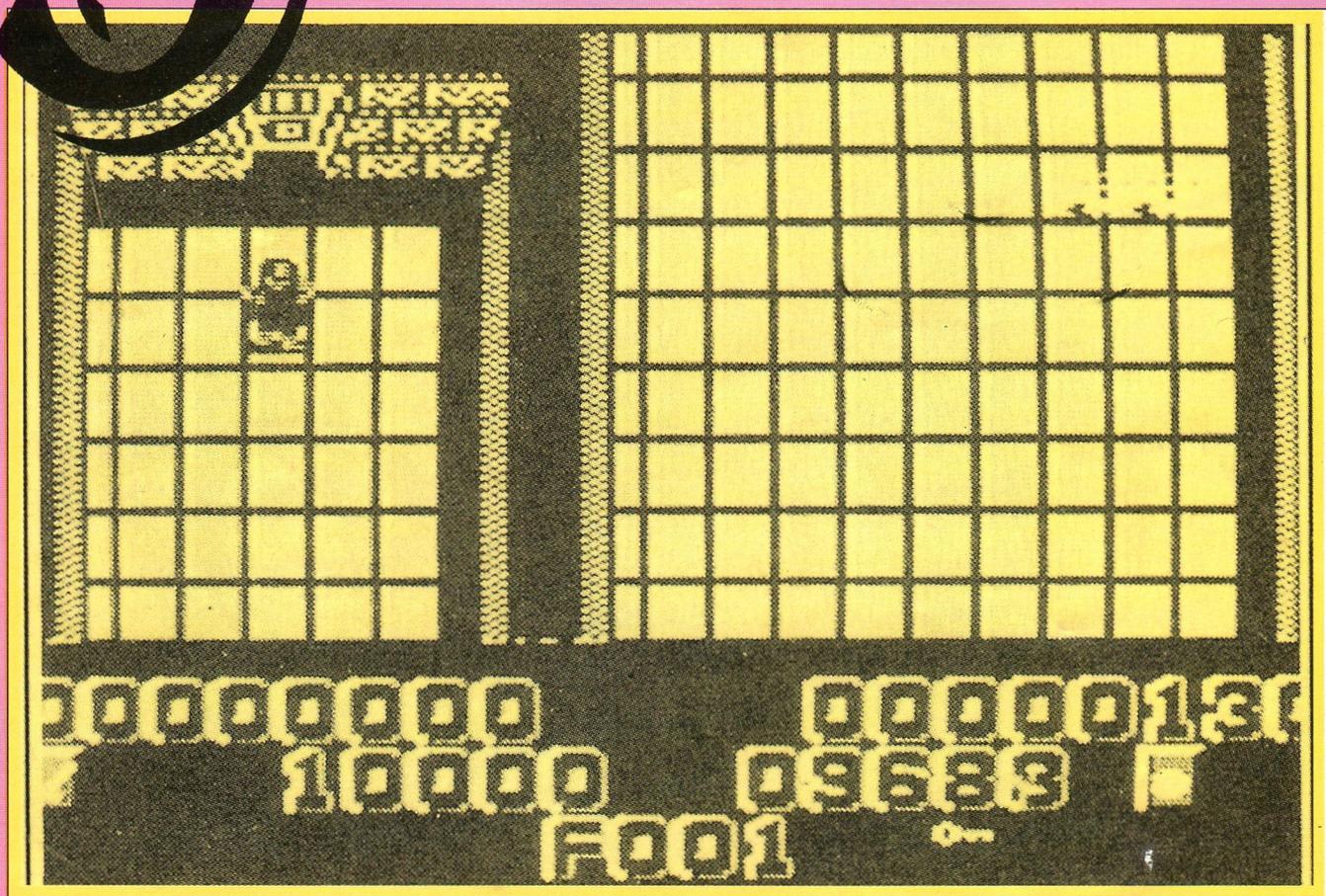
lungi. Nessuna delle gare di **Winter Edition** è del genere che mi prende e inoltre mi sembra che non siano così ricchi da riuscire a rimanere interessanti per lungo tempo. Sono però sicuro che se non hai mai giocato con l'originale di **Winter Games** ti farà piacere partecipare almeno una volta a queste gare divertenti.

Durante la cerimonia di chiusura vengono elencati molti nomi: due programmatori del suono, sette artisti grafici e nove programmatori! Se consideriamo la fama della Epyx e le dimensioni delle sue équipes, **The Games: Winter Edition** sembra veramente l'imitazione di **Winter Games** fatta da qualcun altro. No, non è terribile, ed è senz'altro divertente se giocato con un po' di amici, ma sembra che la Epyx abbia definitivamente abbandonato i suoi livelli medi scadendo in basso (o forse sono io che sono un po' nostalgico?).

Dario Sogno



SHACKLED



Il mese scorso si è sparsa la voce che **Shackled** non era proprio uno dei giochi più riusciti della Data East, fra i suoi vari arcade. E, a meno che io mi sbagli di grosso, non sarà neanche un gigante del nostro mercato per giochi di casa. Anche se mi viene da pensare che la richiesta di cloni di **Gauntlet**, decisamente inferiori, con grafici poveri e un gioco vera-

mente sciocco, sia molto più alta di quello che penso.

Lo scenario di **Shackled** è molto semplice: tu, e un eventuale compagno, giocate con due piccoli omini simili a piccole macchie, che hanno avuto l'incarico di soccorrere molti altri omini, anche loro come delle macchiette, da delle prigioni sotterranee simili a un labi-

rinto, piene di guardie, simili a macchiette. Se sei nel modo a un giocatore, sei una macchia marrone, nel modo a due giocatori il secondo eroe è una macchia verde.

Le prigioni sono piene di celle. Malgrado quello che dicono le istruzioni, non mi sembra che sia sempre necessario possedere una chiave per aprire le porte, solo alcune la richiedono.

I corridoi e alcune celle sono pieni di cattivi, e in alcune celle, invece, trovi i tuoi amici imprigionati.

Hai a disposizione alcuni tipi di armi per far fuori i cattivi, alcuni di loro lanciano contro di te delle accette o qualcosa di simile, mentre altri preferiscono il combattimento corpo a corpo.

All'inizio del gioco il tuo contatore della salute parte da 1000 e mentre giochi diminuisce. Se vieni colpito, e soprattutto se ti lasci trascinare in combattimenti corpo a corpo, la velocità di diminuzione della tua salute fisica aumenta decisamente. Puoi recuperare un po' di forze raccogliendo delle icone che vengono abbandonate dalle guardie morte o che trovi disseminate lungo il tuo percorso.

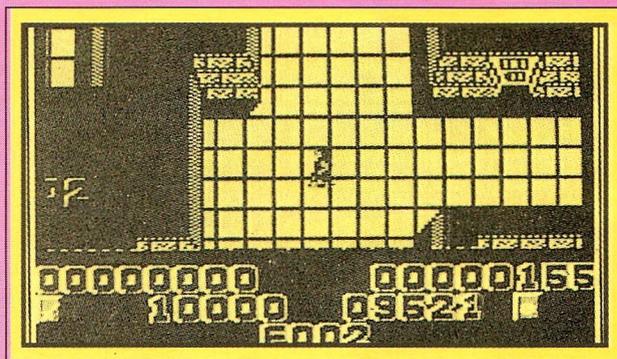
A volte però ci sono grosse differenze fra le icone che trovi, e i loro effetti sulla tua salute e sul tuo benessere sono molto variabili; fondamentalmente sono tutte terribilmente brutte e disegnate in modo impossibile per cui non mi è possibile consigliarti un criterio per distinguerle e fra l'altro le istruzioni non tentano neanche di fare una differenza fra i vari articoli che questi ritrovamenti potrebbero darti. Chi li ha scritti era chiaramente troppo annoiato per tentare di fare qualcosa sul genere di base di **Dungeon 'n' Dragon**.

Sparsa qua e là trovi anche delle chiavi che ti permettono di aprire le porte che sono chiuse. Quando hai liberato un prigioniero tuo amico, questo prende a seguirti e ti ritrovi con la potenza di fuoco aumentata dai suoi poteri misteriosi. Quando sei riuscito a mettere insieme un paio di questi ragazzi, portali ad una porta segnata "out" e passerai al livello successivo.

In pratica è tutto qui. A volte puoi incontrare delle guardie un po' più grosse che sono più difficili da distruggere, e i labirinti variano (leggermente) da un livello all'altro, ma si tratta veramente di dettagli minori.

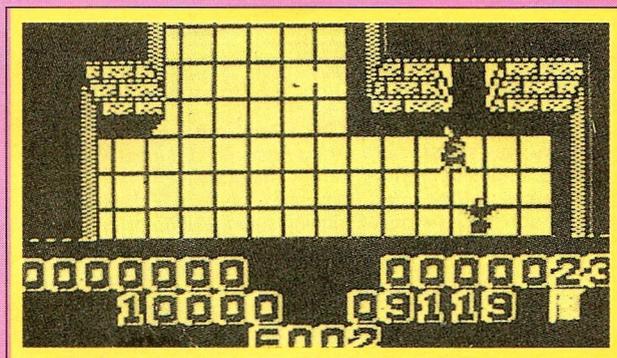
Quello che è veramente spaventoso in **Shackled** è che chiunque l'abbia programmato era veramente stufo del suo lavoro. Tutto,

dal valore delle istruzioni fino ai grafici, veramente meschini, fino al suono, ti dà l'impressione di essere stato fatto contro voglia e veramente a fatica. I personaggi che vengono salvati e i salvatori stessi sono spesso dello stesso colore e questo porta a una grande confusione e non ti è d'aiuto nel caso di combattimenti corpo a corpo nei quali, spesso, ti è impossibile arretrare o spostarti in qualsiasi direzione per alcuni secondi. Nel gioco di arcade, e pensavo che fossero già lenti, se non altro i salvati ti seguivano anche se giravi l'angolo di un muro; qui invece una curva molto stretta fa rimanere indietro il nuovo salvato e lo vedi che cerca di camminare attraverso un muro, se per sbaglio ti capita di lasciarlo appena indietro. Potrei continuare



per molti paragrafi ancora, ma credo che tu abbia capito lo spirito del gioco.

Ma la cosa peggiore di tutte è forse che in **Shackled** non è stato previsto nessuno scopo. Secondo le istruzioni ci sono 100 livelli: al



mio primo tentativo sono riuscito ad arrivare fino al nono, e tutto ciò senza sapere cosa stavo facendo. Alla fine di ogni livello ti appare un messaggio per i ragazzi appena salvati: "Finalmente libero dalle catene". E appena ho letto questo messaggio ho capito come si sentivano piccole le macchiette.

EARTH LIGHT

Quando l'ultima proposta di Pece Coke, l'uomo che ha scritto un po' di tutto, da **Urban Upstart** fino a **Micronaut One**, arriverà sul tuo tavolo, ti converrà sederti e stare ben attento. Fatto? Ed ecco tutto quello che ho da dirti. Slaatn, di Arcturus II, ha un po' di problemi, e non ultimo quello del nome impronunciabile che gli è stato appioppato.

Ce n'è tuttavia uno più urgente perché mentre la flotta di combattimento di Arturan (della quale è membro anche Slazzer) stava per aiutare la Terra, è stata catturata da una strana forza.

Essa veniva infatti trascinata verso il pianeta e mentre la maggior parte dei guerrieri riusciva a fuggire verso la libertà, il nostro eroe atterrò improvvisamente sulla Luna.

Come succede sempre in queste situazioni, invece di guardarsi un po' intorno per osservare il meraviglioso scenario, Slaatn vuole fuggire dall'inferno. Tutt'altro che facile, soprattutto perché come prima cosa deve riuscire a individuare i trasmettitori che tengono la sua navicella al suolo. Questi sono disseminati in varie basi terrestri, che sono custodite da un gruppo di forze robotiche.

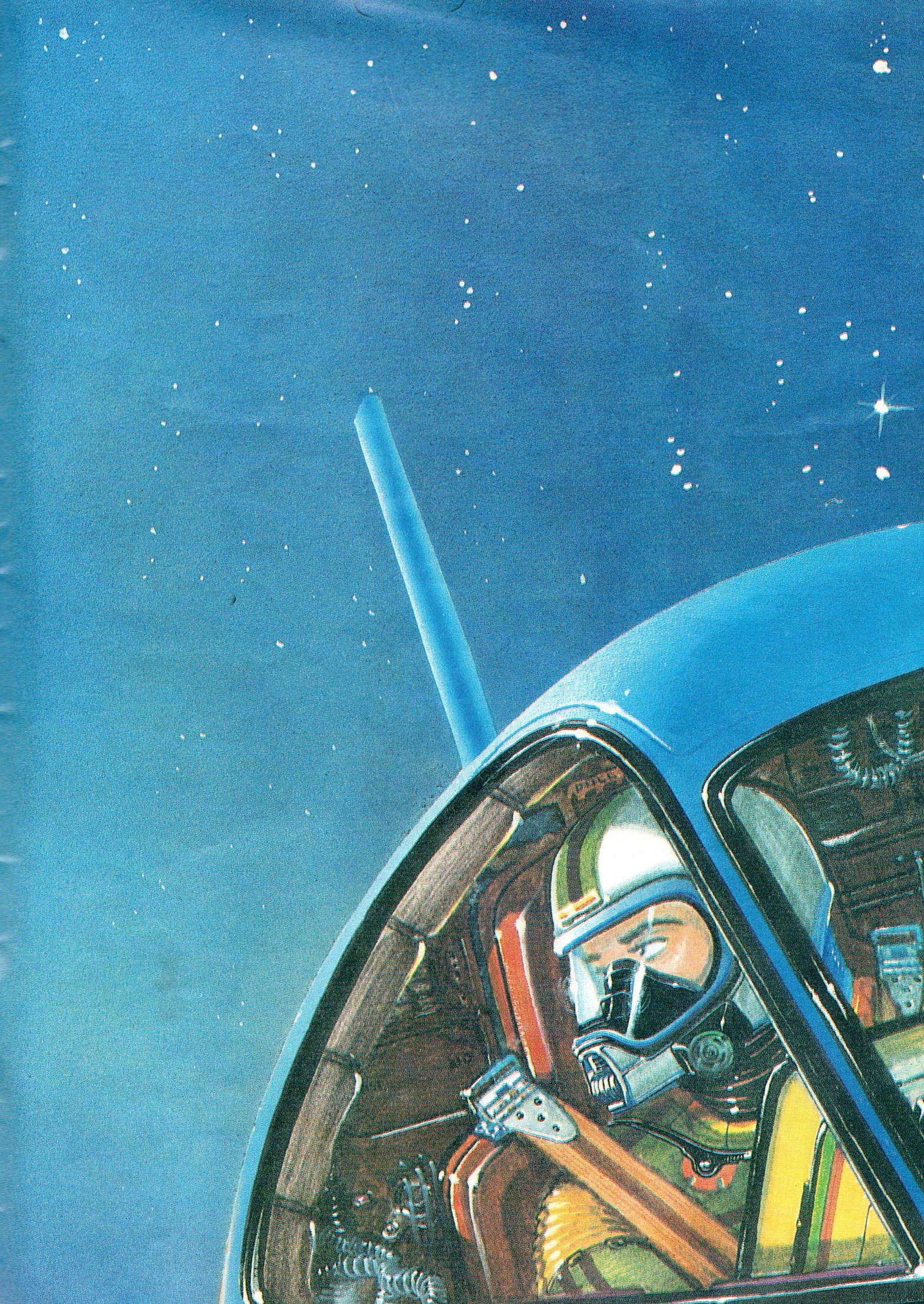
Il gioco comincia con una buona introduzio-

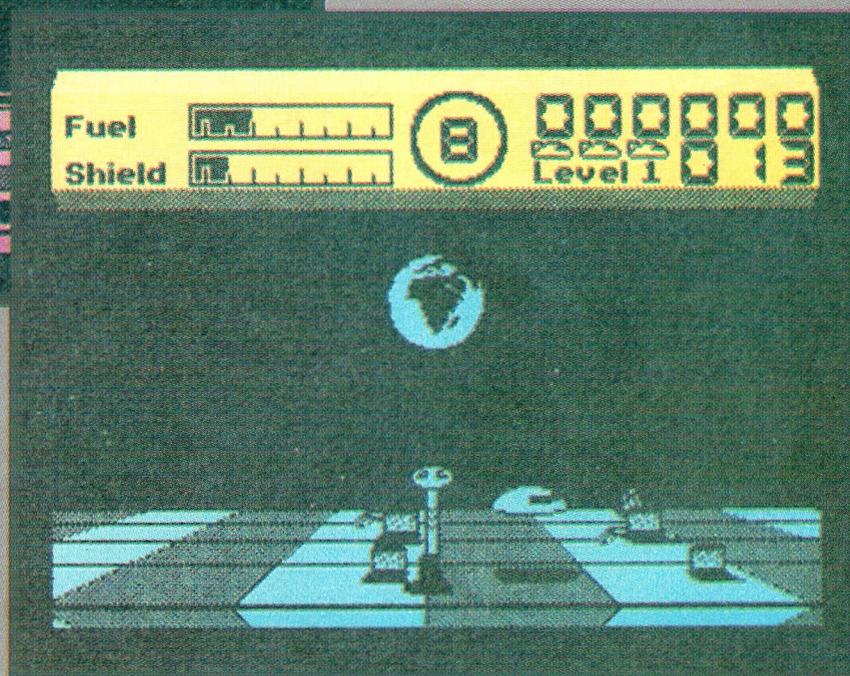
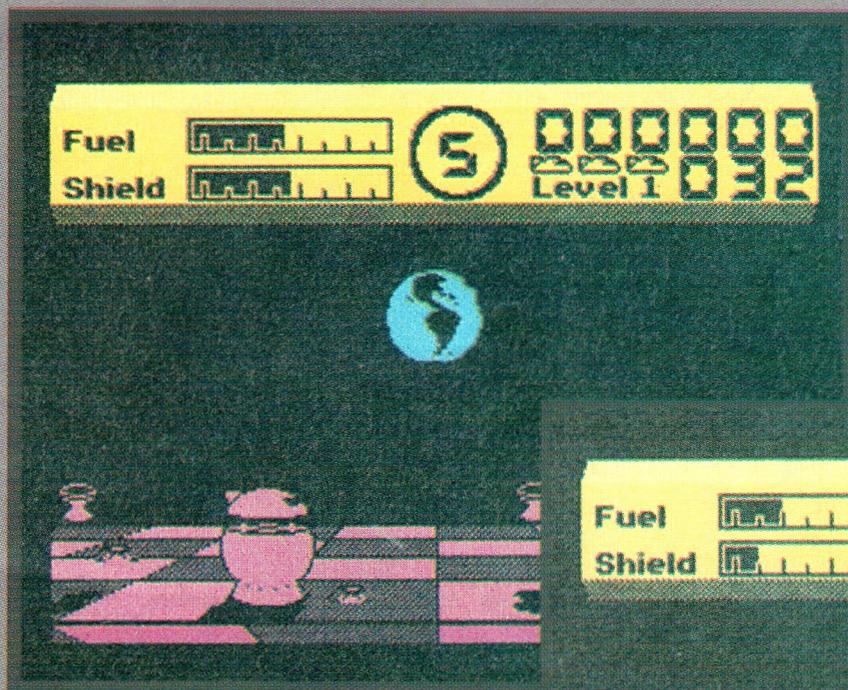
ne accompagnata da una musica di Vivaldi e un centinaio di opzioni e subopzioni per chi ama costruirsi da solo varie cose. Dopo esserti divertito a piacimento con queste scelte, finendo inevitabilmente per ritrovarti come eri all'inizio, ti lanci nel primo di quattro livelli. Ognuno di essi è suddiviso in otto zone, che puoi giocare nell'ordine che preferisci.

Anche se i giochi del signor Coke sono sempre stati giocabili al punto giusto, egli ha sempre cercato di puntare sui grafici per colpire a fondo il pubblico. **Earthlight** continua questa tradizione perché i suoi grafici, pur non essendo terribilmente nuovi per un occhio profano, sono ricchi di nuovi tocchi veramente originali.

La superficie della Luna (coperta di linoleum a scacchi per non so quale motivo) scorre alla base dello schermo, e la Terra gira maestosamente sopra (che pòesia!). Di conseguenza, le ombre che vengono proiettate dai vari oggetti disseminati al suolo, cambiano a seconda della loro posizione rispetto al Sole. Piuttosto ingegnoso, così le varie ombre si allungano e indicano la posizione di cose magari invisibili.

Il tuo veicolo spara e se stai attento a mani-





polare i tasti (naturalmente tutti ridefinibili) puoi farlo sibilare in alto, in basso, a destra e a sinistra e anche all'interno e all'esterno dello schermo, deviando così i nemici che si avvicinano per l'attacco.

Fortunatamente hai a disposizione molti missili da lanciare; essi vengono selezionati, consumando carburante e difese prima che tu parta. Prendi bene la mira, quindi e ti sembrerà piuttosto facile congelare il nemico prima che faccia troppi danni. Alcuni ti inseguono, mentre altri seguono un percorso predefinito (e sono di solito i più difficili da superare, soprattutto se sei rimasto senza missili).

Se ti stai chiedendo dove sono tutte le difficoltà alle quali siamo abituati in questi giochi, è semplice, non ce ne sono molte. Si tratta di un puro e semplice susseguirsi di raffiche, senza cartine da disegnare, senza rompicapo da risolvere o altre faticose attività. Se riesci a mantenere il giusto equilibrio di benzina e munizioni dall'inizio, puoi dar libero sfogo

ai tuoi istinti sanguinari.

La mia impressione generale è di pulizia. Schermi di menu belli lindi, personaggi ben delimitati e nessun pixel fuori luogo. Anche i personaggi sono puliti e discreti, pur eseguendo il loro lavoro con leggera infarinatura di finezza. Pulito! Potrei quasi specchiarmi dentro, come direbbe una caposala di un reparto di cure intensive.

Forse avrebbe potuto esservi incorporato un tocco di varietà. Ma, malgrado questa mancanza, **Earthlight** mi ha tenuto concentrato per delle ore. La situazione di Slaahn non può essere ignorata finché non se ne è andato dalla Luna ed è riuscito a tornare dai suoi compagni dell'Arcturan, e io ho fatto del mio meglio per aiutarlo.

Pur non indicando uno sforzo così ricco di ispirazione come quelli fatti per i giochi precedenti, l'autore è riuscito a proporre con **Earthlight** una variazione piacevole dei crateri del nostro satellite. Cosa stai aspettando? La Federazione di Arcturus II ha bisogno di te!

QUESTO MESE IN EDICOLA

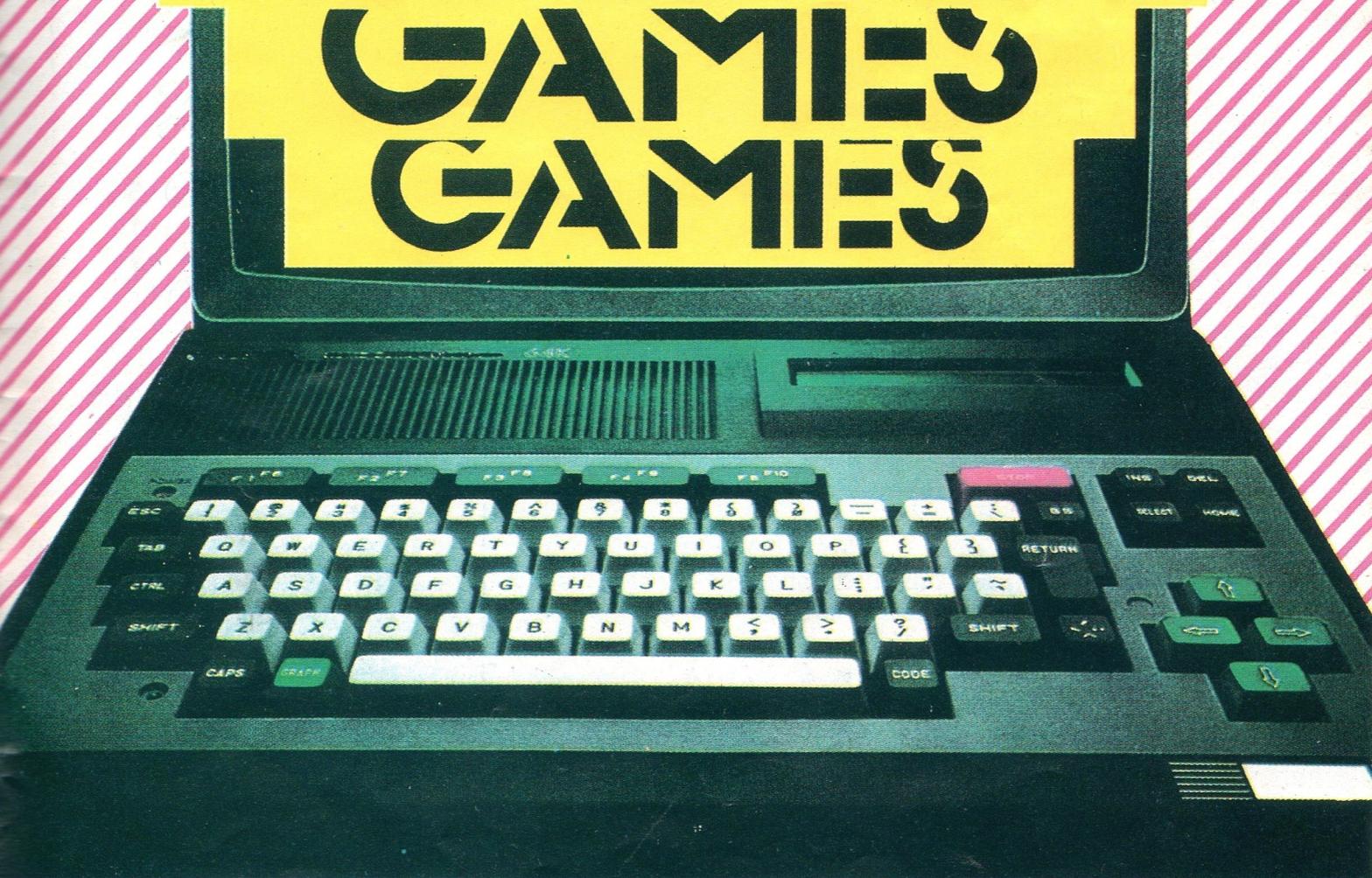
IL NUOVO NUMERO DI

**32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64**

WAP

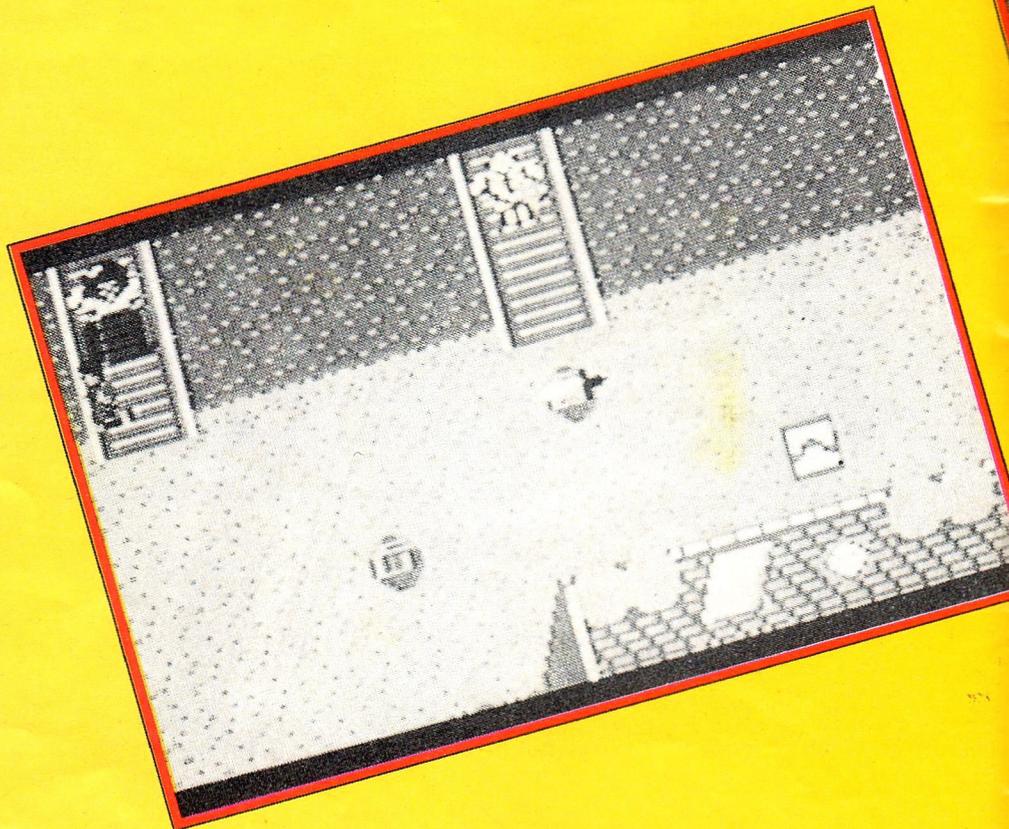
8
**VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"**

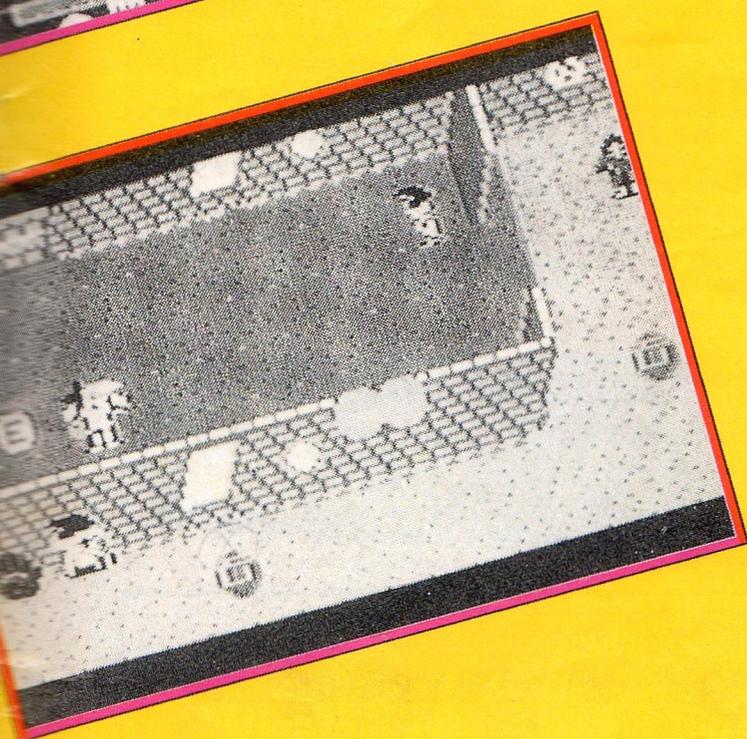
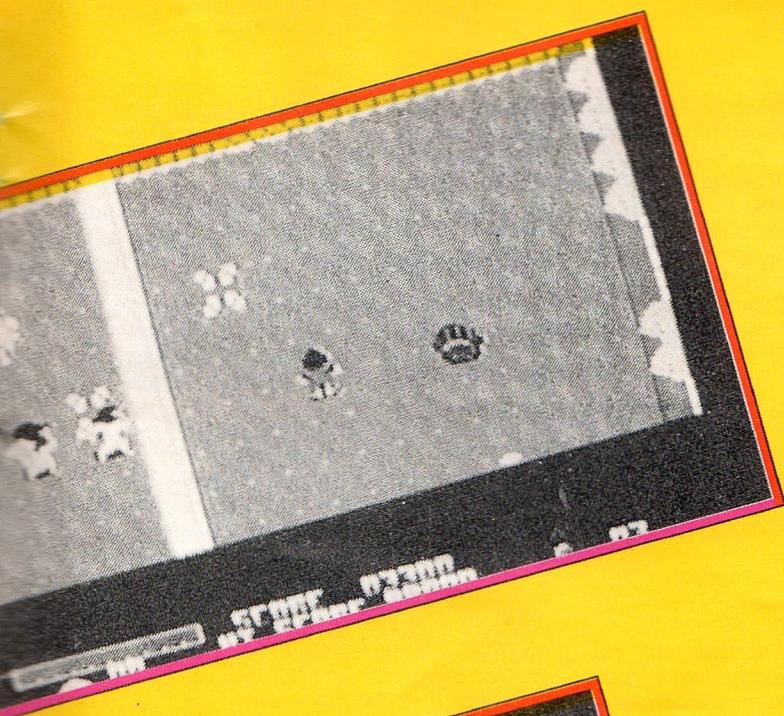
**GAMES
GAMES
GAMES
GAMES**



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

DEFCON-ATOR





Si tratta di una conversione di un coin-op della Sega. Strano, in tutti gli anni che ho passato a giocare regolarmente tutte le arcade, non mi è mai capitato di vedere una macchina di **Desolator!**

Tanto per cominciare la trama è ridicola; dopo aver letto le istruzioni due volte sono arrivato alla conclusione che devono essere state scritte da un pazzo e poi tradotte dal giapponese, in norvegese e finalmente in inglese. Apparentemente il giocatore prende il controllo di Mac the Hero che penetra nel castello di Sketch per salvare i Peters. In realtà significa che devi dibatterti in un paesaggio a mo-

vimento verticale per salvare dei bambini. Il motivo per cui si chiamano tutti Peter è proprio fuori dalla mia comprensione.

L'azione viene vista allo stile **Gauntlet** e i bimbi vengono liberati prendendo a pungi le facce che pendono sui muri, che prendono poi a vagare per lo schermo finché non vengono prese da Mac. Durante la ricerca, i seguaci di Kairos ti attaccano e fanno diminuire la tua energia al semplice contatto. Fortunatamente il nostro eroe ha un pugno piuttosto forte e la semplice pressione, una volta, del tasto di fuoco, spedisce gli aggressori in aria dall'altra parte dello schermo.

E meglio ancora, se raccogli sei Peter, Mac si trasforma in 'machoman' per un breve periodo di tempo ed è invincibile per chiunque. Oltre ai seguaci, ti ritrovi contro anche Bajo (il muto che innalza il fuoco per Kairos e manipola gli Zombie), Parjo (la figlia di Kairos che strilla e tira le mele) e una gran varietà di altri personaggi, ugualmente odiosi, che ti forniscono ulteriori problemi mentre avanzi nella tua missione di salvataggio. Ci sono anche porte e muri da abbattere, trasportatori da trovare e ponti da attraversare. E alla fine di ognuno dei quattro livelli devi affrontare qualcosa che sembra fatto di quattro fantasmi che ballano e si rigenerano. Comincia a prenderli a pugni, magari muiono, e viene caricato il livello successivo.

Ora, tutto ciò sembra divertente, e in realtà mi aspettavo grandi cose. Con uno scenario così strambo, il gioco avrebbe dovuto essere di quelli che non ti lasciano smettere di ridere. Purtroppo non è così e il risultato finale è un povero gioco a movimento verticale, clone di **Gauntlet**. I primi due giochi sono ancora divertenti, ma l'azione diventa presto ripetitiva a causa della mancanza di varietà del gioco stesso. Un altro aspetto fastidioso è che la difficoltà media dei vari livelli è veramente scarsa.

Basta giocarci un paio di volte per riuscire ad arrivare all'ultimo livello, e questo non è certo a favore di un gioco che vuole essere giocato numerose volte. E anche il caricamento multiplo riduce il divertimento.

Il gioco non sembrerebbe brutto, anche se gli sfondi colorati vengono sminuiti da alcune figure indistinte che a volte scivolano via quando lo schermo diventa un po' pieno. La colonna sonora è nella media, e dopo un po' comincia a grattare.

Cristina Barigazzi

● Compro-cerco i seguenti giochi per MSX su cassetta: Rambo 1 e 2, Ghost and Goblins, Double Drago, Rocky, Transformer, Ghost Buster, The Gonnies, Zoids, Tae Kwondo, Thunder Cats, Pitstop, Ninja Master Scooby Doo, soltanto se originali. Sono disposto a pagare bene.

Ivano Dapino - Via G. Puccini 5A/5 - 16154 Sestri Levante (GE) - Tel. 679321.

● Cerco Demonio 1 con il nome di Gostin Goblin e se è possibile vorrei diventare un socio. Vorrei una risposta immediata.

Angeletti Emanuela - Via Montoro Nuovo 114 - Filotrano (AN) - Tel. 7221997.

● Compro: Guerre stellari, Top gun Kung fu 1-2, Commandos, Ginscip. Scambio cassetta giochi con Ninja Master, 007, Olimpico 1-2-3.

Ottorino Lelio - Via G.B. La Salle - 36060 Romano Dez. (VI)

● Vendo per L. 200.000 MSX 64 K Yashic (solo tastiera), ottime condizioni, causa passaggio a sistema superiore. Cedo in più 50 giochi come Soccer, Indiana Jones, Ping-Pong, Golf, Basket, Hoskey, Baseball, Attila, Circus, Boxing, Green Beret, Donkey Kong, Flash Gordon, Lazy Jones, Star Quake, Biliardo, Carambola, Turbo e tanti altri. P.S. Causa trasporto su disco dei giochi cedo le cassette per ultime. Massima serietà e competenza. Sempre disponibili. Annuncio sempre valido. Telefonare dalle 14 in poi.

Giuseppe Severino - Via Ticino 4 - 14100 Asti - Tel. 0141/51104.

● Compro-cerco inversione per Msx: Dragon's Lair, Gauntlet, International Karate. Telefonare ore pasti.

Russo Salvatore - Via Genova 1 - 35020 P.S. Nicolò - Tel. 718968.

● Compero: Ace of Aces, Olympic Game, Atena, Ikari, Warriors, Jinxter, Ghost'n Goblins, Druid II, Green Beret. Vendo: Super Ping-Pong, diverse Olimpiadi, Chiller, Schens Fiction il gioco che parla.

Davide Diano - 12063 Dogliani - Tel. 0173/70912.

● Compro urgentemente i giochi: Batman, Predator, Platoon, Dracula, Movie Monster, Infiltrato, Sabre Wulf, Starglider, Knight Rider, Road Runner, prezzi trattabilissimi. Telefonare ore pasti.

Mosetti Felice - Via San Vito 55 - Vicovaro - Tel. 0774/498168.

● Vorrei trovare delle cassette.

Gaetano - Via Matteo Bonel - Palermo - Tel. 333521.

● Vendo giochi di ogni tipo per MSX. Ne possiedo quasi duemila, con tutte le novità di questo anno. Infatti possiedo giochi che occupano 48K, 64K, 128K e 256K. Ho anche tutti i giochi per MSX 2 su disco e nastro come: Super Rambo Special, Lavdock, Breaker, Golvellius, 1942, Daiva, Trantor, Vampire Killer, Soccer, Wold Golf, Dacor Nemesis, Venom e tanti altri.

Angelo Carusotto - Via Palma Trv. G 141 - 92027 Licata (AG) - Tel. 0922/892814.

● Posseggo oltre 100 giochi per MSX 1-2 sia su cassetta che su disco da 3 1/2.

Esempio: Match 2, Calcio, Spaziali ecc. ecc. Richiedi lista con bollo per risposta. Olivieri Mirco - Via P.N. Cambiaso 26 - 16159 - Genova - Tel. 448657.

● Vendo computer MSX Sony hit bit HB-75P + registratore Sony SDC 550 + stampante Sony PRN-CL1 + floppy disk drive Sony HED-50 + la cartuccia Music Star Philips (nuova). Tutto in buonissime condizioni (ancora in garanzia). Libro introduzione al Basic + centinaia di giochi tra cui molti originali. Prezzo trattabile. Telefonare ore pasti.

Parisi Antonio - Via dei Mulini - 98034 Francavilla Sic. - Tel. 0942/981595.

● Vendo causa disinteresse MSX-2 UG 8235 (con floppy) della Philips + registratore New Media System + manuali e imballi + 500 giochi su floppy e cassetta a L. 400.000 trattabili. Telefonatemi urgentemente per bloccare il prezzo.

Gaddoni Sandro - Via del Pero n. 17 - Lugo (RA) - Tel. 0545/26875.

● Compro giochi per MSX di qualsiasi tipo sino a L. 25.000.

Luca Ragno - Via Gioacchino Belli - 00041 Albano Laz. - Tel. 9304172.

● Vendo programmi MSX originali e non originali tra i quali: Maycol Night, Kubus, Disk Warrior, Show Jumper, Mask II, California Games, Indiana Jones.

Gianmarco Marcellino - Via Arbia 24 - Castel.vo Berardenga (Siena) - Tel. 0577/359848.

● Vendo Atari 2600 con i seguenti giochi:

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW PROGRAM MSX presso SIPE s.r.l., Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

NEW PROGRAM MSX - N. 15

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____