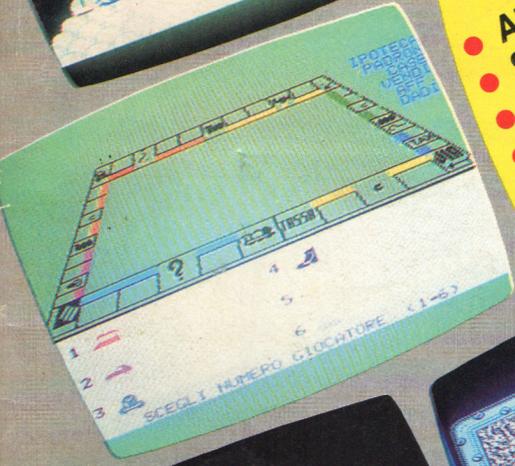
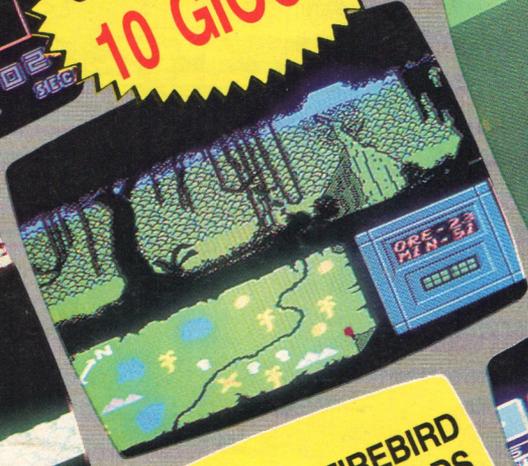
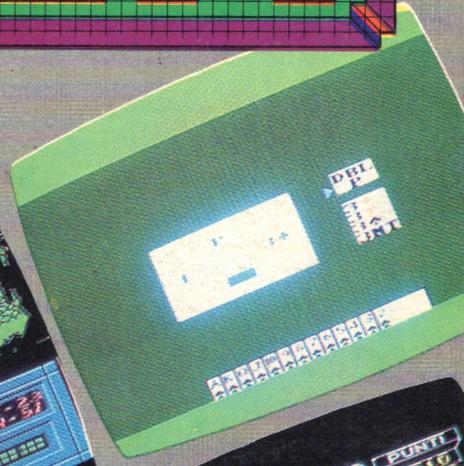


NEW PROGRAM

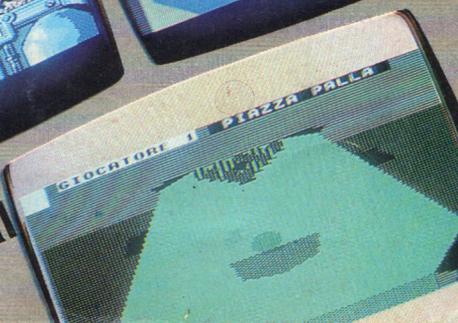
DA QUESTO NUMERO
10 GIOCHI

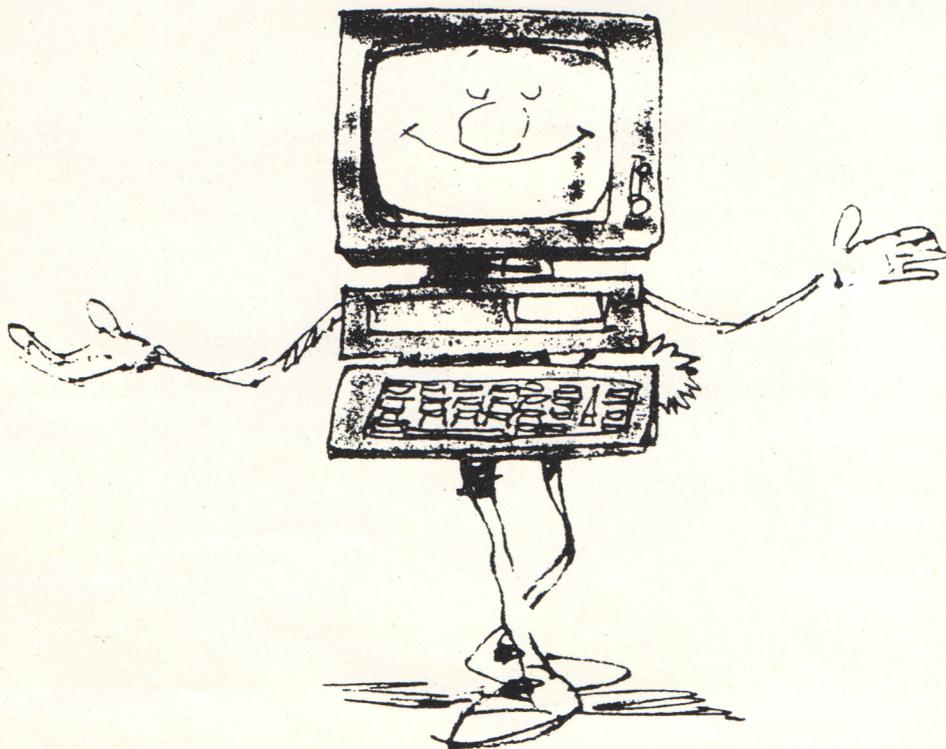


● **ATTAKKINO** ● **FIREBIRD CARDS**
● **SPACE FINDER**
● **COMPUTER TRUSTS**
● **DADO & SLOT** ● **CONANIAN**
● **DEEP SEA** ● **BALLER**
● **NIK FILOTTO**



**32 PAGINE
A COLORI**





IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

VOGLIA DI CAMBIARE

Tutti noi abbiamo voglia di cambiare vita, da un giorno all'altro. Con questo specialissimo numero della rivista possiamo se non altro conoscere alcune occasioni di cambiare tipo di videogames da giocare. Conosceremo il mondo dei pornogame e quello delle simulazioni aeree, le tortuose menti dei pirati ma soprattutto leggeremo un'accurata recensione di Seuck, un bellissimo gamecreator che vi permetterà di costruire mille giochi diversi a seconda dei vostri interessi e delle vostre propensioni. In attesa quindi di cambiare vita, almeno cambiamo giochi!

IN QUESTO NUMERO

4 *ATTAKKINO*

5 *FIREBIRD*

6 *SPACE FINDER*

7 *CARDS*

8 *COMPUTER TRUST*

9 *DADO & SLOT*

10 *CONANIAN*

11 *DEEP SEA*

12 *BALLER*

13 *NIK FILOTTO*

14 *ARRIVANO I PORNOGIOCHI*

16 *IL RITORNO DI GAUNTLET*

19 *COSMIC PIRATE*

22 *SPACE HARRIER*

27 *COSTRUITE GIOCHI
CON SEUCK*

31 *MERCATO HARDWARE
E SOFTWARE*



ATTAKKINO

CHE GIOCO È

Gino è il più bravo attacchino delle città e passa tutto il suo tempo ad attaccare nuovi gruppi di poster. Sfortunatamente anche lui ha un rivale, il cattivo Tonio, che invia alcuni suoi scagnozzi per fare confusione sui poster. Fortunatamente però la speciale colla usata da Gino gli permette di poter reincollare i poster strappati e questo lo rende tranquillo, mandando in bestia i suoi avversari che decidono di tirargli contro, mentre esegue il suo lavoro, ogni genere di cose, rendendogli difficile il continuare nel suo lavoro. Potrai però scacciare gli oggetti con il pennello. Riuscirai a ricomporre tutte le tavole e terminare anche per questa giornata il tuo compito.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

| | |
|--------------------|--------------------|
| TOILET | mostra tavola |
| SPAZIO/FUOCO | |
| + TASTI CURSORE | controlla pennello |



FIREBIRD

CHE GIOCO È

Le forze dell'impero hanno scoperto che nel fondo delle caverne del chaos, sul satellite del pianeta X2R, si nascondono numerosi ribelli alla ricerca del momento adatto per sferrare il loro attacco al governo centrale. Ma il comando generale difensivo ha deciso di non rimanere con le mani in mano, ma di partire subito alla controffensiva inviando un potente mezzo di attacco in grado di distruggere il nemico. A bordo del tuo caccia interstellare dovrai prima di tutto scendere nel sottosuolo all'interno del tunnel di caverne, sparando ad ogni sporgenza del terreno che può nascondere un pericolo mortale per il tuo veicolo, ma soprattutto per te. Quando poi ti troverai nel cuore del sistema arriveranno anche mezzi nemici pronti a distruggerti. Non dimenticare di recuperare i rifornimenti.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



SPACE FINDER

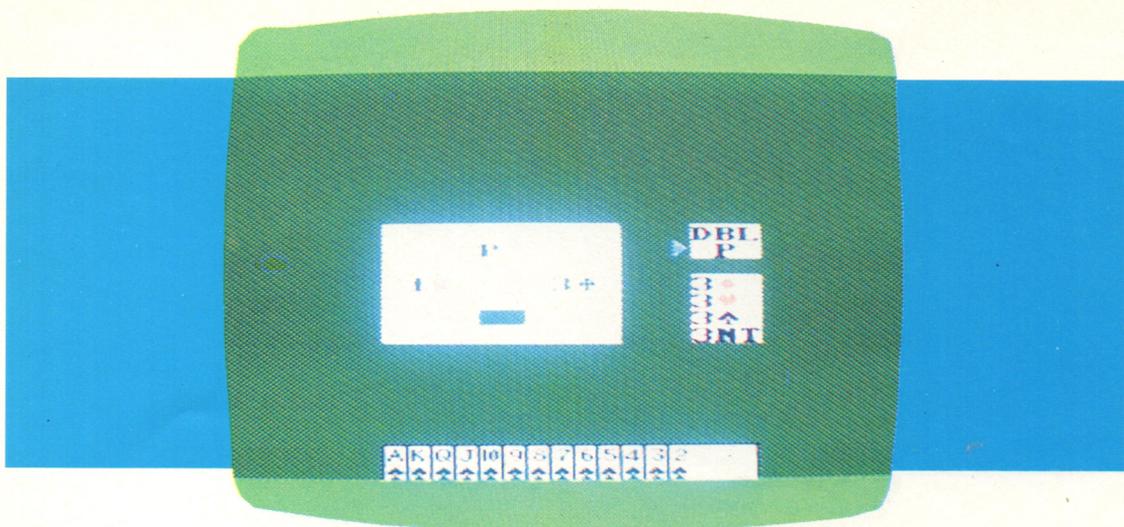
CHE GIOCO È

Sei stato scoperto dal perfido governatore di Vulcan mentre stavi cercando di appropriarti di importanti segreti militari. Questo essere malvagio ha deciso per il suo divertimento di non eliminarti, ma di abbandonarti, privo di sostentamento, nella foresta irta di pericoli del suo pianeta. Avrai 24 ore di tempo per sfuggire dal labirinto, prima che il sole scaldi troppo l'atmosfera e raggiungere la caverna, dimostrando che sei degno di essere salvato. Attento ai numerosi baratri che si aprono un po' ovunque, ma soprattutto alle belve feroci, agli uccelli affamati che ti assaliranno da ogni parte. Ricorda che alcuni potranno essere uccisi al primo colpo, mentre altri saranno più forti e dovrai sprecare più colpi. Buona fortuna.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

| | |
|-----------------------------------|------------------|
| S | inizio gioco |
| R | cambia tasti |
| SPAZIO + TASTI CURSORE | cambia direzione |



CARDS

CHE GIOCO È

Questo spettacolare programma, dedicato ai più esperti, Vi permette di giocare vere emozionanti partite a bridge. Non potendo in breve spiegarvi le regole del gioco, che diamo per scontate, Vi diamo alcuni ragguagli sulle funzioni del menù:

GIOCA ANCORA questa scelta consente di dichiarare e ridare le carte. È possibile cambiare il mazzier e può essere consultato il foglio-punteggi.

MESCOLA MANO questa possibilità consente di fare una distribuzione delle carte random e il computer mescola le carte.

MANO N° consente di distribuire una preprogrammata serie di carte. **ENTER** per scegliere e **ENTER** per fermare.

PUNTI al termine di ogni partita premendo **ENTER** potete consultare il punteggio sulla base del contratto di bridge.

CARTE SUD questa opzione consente di distribuire le carte a propria scelta. Con **DEL** potete raggiungere la serie di carte scelte per il giocatore, **ENTER** permette di scegliere le carte da distribuire in una serie con il cursore scegliete le carte e **ENTER** conferma.

MAZZIERE SUD enter permette di ruotare la scelta del mazzier.

CONVENZIONI: serie di convenzioni riconosciute ufficialmente.

SCHERMO DELLA DICHIARAZIONE: mostra la mano del giocatore Sud e una finestra con le dichiarazioni di ogni giocatore.

SCHERMO DI GIOCO: le carte in basso sono il sud, ma diventano automaticamente il nord quando il sud è il morto. Premendo uno spazio durante il gioco appare uno schermo con le registrazioni delle carte di ogni giocatore, le dichiarazioni più le mani giocate. Utile per controllare lo sviluppo del gioco.

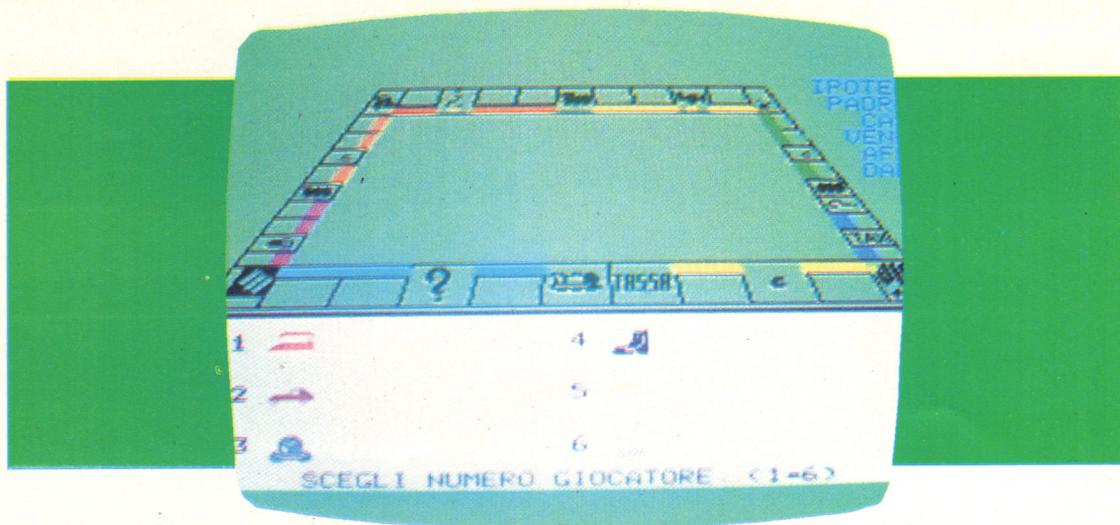
TASTI

TASTI DI CORSOORE

STOP
HOME

cancella gioco
serve per far giocare il
computer da solo
passo/passso

INS



COMPUTER TRUSTS

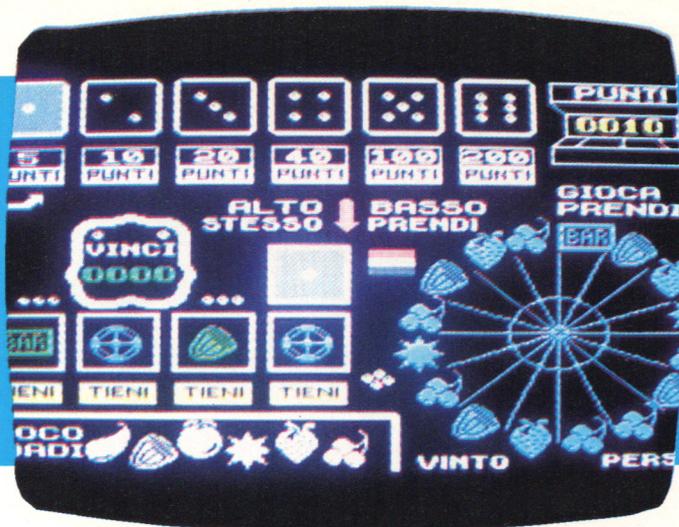
CHE GIOCO È

Senz'altro molti di voi avranno giocato a questo vecchissimo gioco il cui scopo è arricchirsi. Ogni giocatore viene rappresentato con un segnalino, che viene spostato al tiro del dado, e all'inizio la banca dà ad ognuno £. 1.500 + 2 proprietà che devono essere pagate. Ogni volta che si entra su un terreno: se è di proprietà di un altro giocatore bisogna pagare un affitto, se è libero può essere acquistato, se non lo acquista chi vi è entrato viene dato all'asta. Naturalmente se su una proprietà vi sono case o alberghi, la tassa di passaggio è più cara, comprate tutti i terreni di uno stesso gruppo per poter costruire. Qualche volta ci si ferma su delle caselle che prevedono probabilità o imprevisti, in questo caso bisogna leggere il cartellino corrispondente. Si può anche andare in prigione, da cui si può uscire pagando £. 50, tirando doppio, ma non vi rimanete più di 3 turni. Quando si resta con pochi liquidi si possono ipotecare le proprietà, se invece i debiti sono troppi si fa bancarotta. Provate a giocare anche stabilendo un termine di tempo, trascorso il quale si contano le proprietà di tutti per vedere chi è più ricco, ma in ogni modo vedrete che vi appassionerà. Attenzione inizia il gioco chi tira il maggior punteggio con il dado.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

| | |
|--------|---------------------------|
| D | tirare il dado |
| M | ipotecare |
| O | lista proprietà |
| P | caratteristiche proprietà |
| H | case/hotel |
| SPAZIO | conferma scelta |
| T | compravendita |
| R | ricevere pedaggio |
| CTRL/C | fine gioco |



DADO & SLOT

CHE GIOCO È

Si gioca come una slot machine. Pagate per muovere la leva e se otterrete una combinazione vincente potete ritirare la vincita o rigiocarla. Per rigiocare la vincita dovete fermare l'opzione di sinistra sulla frutta che pensate esca, ma ricordate più alta è la scommessa e minori le possibilità di vincita, ma se vincete...

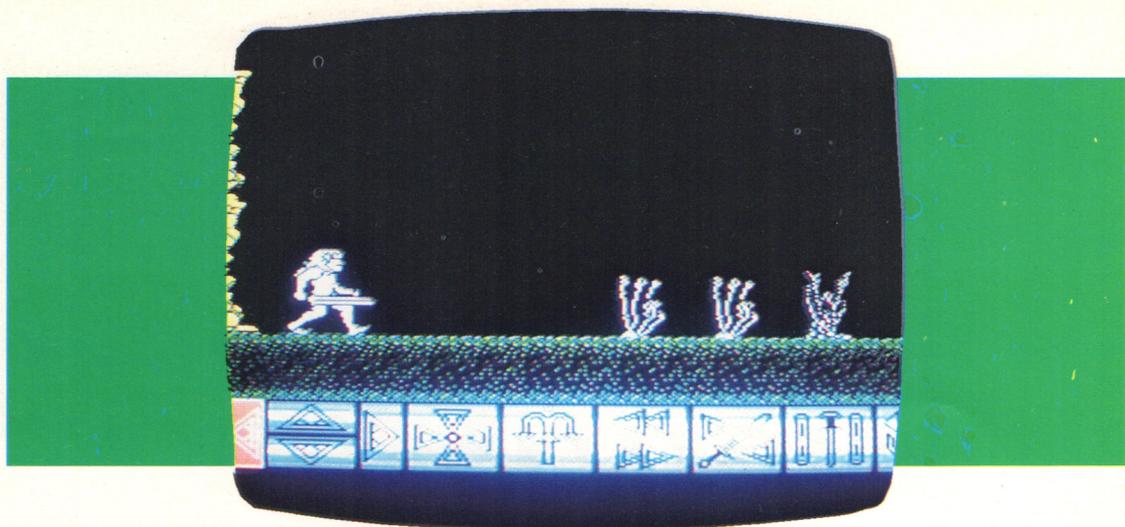
C'è anche una versione del gioco dei dati che può essere giocata se otterrete tutte le frutta nel corretto ordine e potete vincere fino a \$ 200 indovinando se il successivo numero del dado sarà maggiore, uguale o minore. Potete inoltre giocare in 2 modi: quello normale o più emozionante quello 'banca'. Iniziate cioè con 20 \$ e potete portarli a 100 se rompete la banca. Per farla saltare una volta dovete fare un punteggio di \$ 100, 2 volte \$ 200, 3 volte 300 \$, 4 volte \$ 500, 5 \$ 1000 e così via sempre più difficile. Ma bando alle ciance, spendete un po' di soldi!!!

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

| | |
|-----|--------------------|
| H | più alto |
| L | più basso |
| S | uguale |
| S | cancella |
| C | prendi soldi |
| G | scommetti |
| S | inizio gioco |
| 1/4 | per tenere simbolo |
| T | fine scommessa |



CONANIAN

CHE GIOCO È

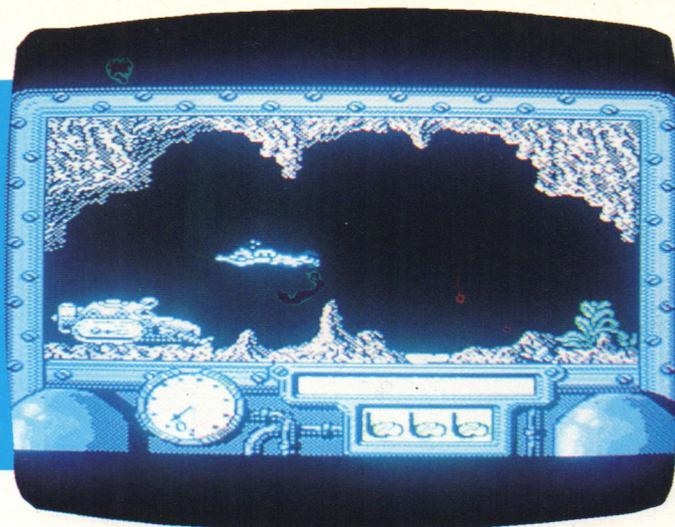
La storia cominciò tanto tempo fa quando un druido rivelò a due gemelli che erano uno l'opposto dell'altro: uno buono ed uno malvagio. I due fratelli non credettero alla storia, ma dopo molti anni il buono scoprì che suo fratello si arricchiva in modo malvagio, alle spalle dei più deboli e lo uccise. L'anima del cattivo si trasformò in un cristallo, ma il buono non ebbe il coraggio di distruggerlo. Il tempo passò e il buono ebbe un figlio, Conanian, divenuto con il tempo un bravo cacciatore di draghi. Ma un brutto giorno disgrazie e morti si abbattono nei villaggi, il cattivo gemello viveva ancora e terrorizzava chiunque gli si opponesse. Conanian deve introdursi nel vulcano ove si nasconde il maligno, distruggere il cristallo (fonte del suo potere) e tornare alla superficie prima che il vulcano che ha cominciato ad eruttare scoppi. Il tempo impiegato a trovare il cristallo serve per il punteggio, ma è anche il tempo a disposizione per tornare al villaggio di partenza. Con la morte del cattivo Conanian otterrà anche la corona del regno. Durante il gioco sullo schermo appaiono due serie di icone che possono essere usate per prendere, usare, lasciare, fare l'inventario.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

| | |
|---------------|---------------------|
| Q | uomo sinistra |
| W | uomo destra |
| O | icona sinistra |
| P | icona destra |
| M | sceglie icone |
| SPAZIO | rovescia file icone |



DEEP SEA

CHE GIOCO È

Lo scopo di questo gioco è quello di riuscire ad arrivare ad una nave sulla quale dovrai salire e cercare una cassaforte. Dentro questa vi sono piani Top Secret che dovrai a tutti i costi trafugare.

Inizialmente dovrai fare affidamento sulle tue capacità di nuotatore, attraversando le terribili caverne sottomarine dove squali, mante e alghe capaci di lasciarti senza ossigeno in pochi secondi, cercheranno di renderti difficile la vita.

Se riuscirai a raggiungere la nave, il gioco presenterà alcuni indizi utili per passare al secondo livello. In questa fase il tuo obiettivo è di raggiungere la stanza dove si trova la cassaforte e una volta arrivato lì, aprirla.

Tuttavia per fare questo, occorre prima trovare la leva per scardinare le porte incastrate, e poi la dinamite. Attento a non sbagliare strada, la via per raggiungere la stanza suddetta è una soltanto, le altre strade ti porterebbero a morte sicura. Fai attenzione all'ossigeno che comunque potrà essere reintegrato da delle bombole che troverai sparse lungo il tragitto.

L'unica arma a tua disposizione è un arpione con una carica massima di 10 colpi; anche qui, come per l'ossigeno, potrai fare i rifornimenti raccogliendo le icone inerenti, e incrementare, così, le munizioni.

Buon divertimento!

TASTI

JOYSTICK - TASTIERA

Tasti ridefinibili



BALLER

CHE GIOCO È

A cavallo degli anni sessanta comparirono i primi flipper, e per quelli che hanno vissuto in quel fantastico periodo, sarà piacevole poter di nuovo disputare un'entusiasmante partita con questo marchingegno.

Lo scopo è ormai risaputo, dovrete cercare di accendere tutte le lettere e abbattere quindi ogni icona che è situata a bordo delle sponde elastiche. In questa maniera accumulerete punti su punti e ad un determinato punteggio riceverete una pallina extra.

Purtroppo, come si diceva in gergo, non potrete "Rusare", ma visto le alte percentuali di tilt che avvenivano per la troppa forza che ci si metteva, forse è meglio così. Calcolate bene l'angolazione e cercate di mantenere la palla sempre nelle posizioni alte del flipper, eviterete che questa scivoli nelle scanalature perdendola definitivamente.

Buon divertimento!

Tre palle a disposizione.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

| | |
|---------------|-------------------------------------|
| RETURN | tira la palla pedalino di destra |
| TAB | pedalino di sinistra |
| STOP | pausa |



NIK FILOTTO

CHE GIOCO È

Quanti di Voi hanno rivisto il rifacimento di quel magnifico film dove un aitante giovane americano sbaraglia tutti giocando a carambola. Anche Voi potrete vivere l'emozione di essere il migliore e sbaragliare in tornei o semplici partite i vostri avversari. Potrete giocare da soli contro il computer o contro un vostro amico, ma niente vi farà perdere la voglia di vincere. Dovrete cercare di far entrare in buca una ad una le palle che si trovano sul tavolo da biliardo, ma anche se chi inizia può sembrare il favorito, ricordate che un solo errore fa passare la mano all'avversario. Se volete poi impraticarvi nel tiro e nella mira scegliete il modo pratico e vedrete che poco alla volta diventerete dei veri campioni. Posizionate la palla su cui mirare e premete due volte fuoco per passare alla scelta della potenza di tiro ed un eventuale effetto. Buon divertimento!

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

| | |
|--------|----------------|
| Z | sinistra |
| X | destra |
| K | su |
| M | giù |
| RETURN | colpisci |
| ESC | fine gioco |
| F3 | menù |
| F7 | nuova gara |
| F5 | lista sfidanti |

ARRIVANO I PORNOGIOCHI

Li hanno battezzati *pornowares* dalla contrazione del termine letterario *pornographic* e di quello informatico *software*. Si tratta dei nuovi sofisticatissimi programmi di grafica avanzata che forniscono immagini mobili a colori molto nitide e permettono quindi ai possessori di un *personal computer* di avere e di manipolare sullo schermo del calcolatore spettacoli privati e personalizzati, con tanto di nomi e cognomi.

Per l'immediato futuro c'è addirittura la possibilità di far agire sul monitor perfino immagini di persone amiche o conoscenti, riprese da fotografie. Ci sono *softwares* per i maschi e per le femmine, diciamo "normali"; ce ne sono per gli (e le) omosessuali, per i "bi" e per i "trans", per i feticisti, per i masochisti e per i seguaci del marchese De Sade.

Gli ideatori di tali mercanzie hanno pensato pure ai possibili utenti che non possiedono un proprio computer, ma lo usano in ufficio.

Per essi i pornoprogrammatori hanno creato un "panic switch", uno speciale commutatore che su comando dell'operatore fa scomparire le immagini compromettenti e in loro vece fa apparire quelle di un qualsiasi lavoro. Così l'eventuale inaspettato superiore (o collega) in arrivo nei paraggi non dovrebbe accorgersi di nulla.

A quanto pare il mercato per un tal genere di elettronica sarebbe molto vasto. Infatti questi software stanno proliferando rapidamente, anche con un gran numero di "cloni" a prezzi stracciati, mentre crescono di pari passo i dibattiti e le prese di posizione in proposito, da parte di moralisti e di psicologi, di educatori e di genitori, preoccupati che quella merce vada in mano ai ragazzini e alle ragazzine minorenni, nonostante il contrassegno d'avvertimento "for adults only". E anche se, al pari delle analoghe vi-

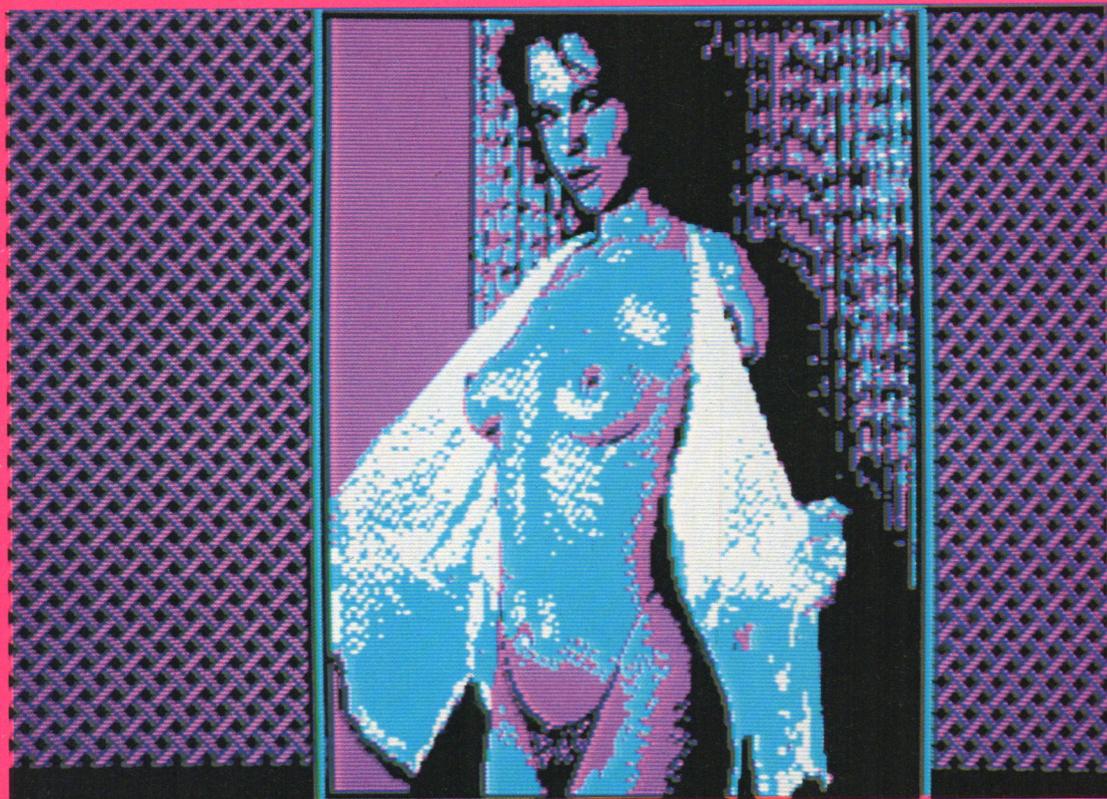
deocassette, i pornodischetti e i relativi manuali d'uso portano le indicazioni delle lettere "R" e "X" che rispettivamente contraddistinguono le produzioni semplicemente erotiche da quelle pesantemente pornografiche.

Ma in che cosa consiste la pornografia elettronica e qual è il divertimento dell'utente? Diciamo subito che si tratta di programmi interattivi su dischetto magnetico, dai titoli di indubitabile significato, quali, per esempio, *The Carnal Knowledge Navigator* e *M. Adam and Eve Erotica*.

Con essi l'operatore usando la tastiera e il mouse (cioè quello speciale apparecchietto che, azionato con una mano sulla scrivania, fa spostare una freccetta sullo schermo può muovere le immagini come vuole, può spogliare pezzo a pezzo una o più figure, può ingrandirne porzioni e rimpicciolirne altre; può inventare le più diverse azioni con o senza pause di movimento, quindi può simulare e far apparire sullo schermo tutto quello che c'è d'immaginabile in materia di sesso.

Il software suggerisce una certa varietà di temi e di azioni e fornisce pure i suoni relativi — grida, mugolii, sospiri, musiche ad hoc — che l'altoparlante del calcolatore emette in corrispondenza delle immagini e delle scene rappresentate.

Per chi a un certo momento preferisse solo i suoni per fantasticare a occhi chiusi, il computer emette risonanze musicali frammiste a parole e sospiri di passione. Se uno vuole può farsi chiamare per nome e avere anche l'augurio personalizzato di buon giorno e di buona notte, certo a condizione di tenere il computer vicino al letto o mettere sul comodino un altoparlante ausiliario. Come si vede non siamo ancora al calcolatore fra le lenzuola ma ci manca poco.



GAUNTLET 2

Cosa hanno in comune gli uomini delle caverne, le bolle di gelatina e gli scheletri? Vivono tutti nelle prigioni sotterranee, naturalmente. Non saprei dire perché o chi ha costruito queste prigioni sotterranee, e neanche per quale motivo, ma in ogni caso ce le troviamo sempre fra i piedi.

Gauntlet era l'avventura di arcade originale che riguardava le prigioni sotterranee e con essa la US Gold aveva avuto molto successo conservandogli la reputazione di originale e migliore. Tutto quello che potevi volere da un buco nero nel terreno vi era compreso,





e anche qualcosa di più. In realtà troviamo una massa di 512 livelli, si tratta quindi di un buco nel terreno proprio grosso. *Gauntlet II* è leggero per quanto riguarda lo scenario superfluo e pesante sotto il punto di vista dell'azione. Ma diamogli un'occhiata, non hai bisogno che ti venga spiegato tutto per filo e per segno, vero? Trova il tesoro e rimani in vita. E questo significa raccogliere cibo e bevande in modo da mantenerti in vita, amuleti con poteri più strani di quelli di *Mistic Meg* e pozioni per aiutarti nei poteri magici, ed altre cose ancora. Puoi scegliere chi impersonare fra quattro personaggi: Warrior, Valkirie, Elf e Wizard

(in ordine di muscolatura discendente e di magia ascendente). E questo diventa particolarmente comodo in quanto hai la possibilità di giocare con un massimo di quattro persone se lo interfacci con la porta per la stampante. È una caratteristica utile se hai tutti quei joystick e riesci a far sedere tutte quelle persone intorno al tuo monitor.

I mostri sono ragionevolmente variati e per poter impedire ai più piccoli di raggrupparsi e provocarti maggiori problemi la volta successiva che passi da quel luogo devi riuscire a distruggere i loro generatori. Il mostro "it" è un personaggio particolarmente interessante. Se hai la sfortuna di capitare in contatto con la sua sfera brillante (cosa che ti succederà quasi sicuramente) tutti i cattivi di quel livello verranno attratti verso di te. Il risultato è che essi navigano tutti verso di te come un gruppo di cani che non ha ricevuto cibo per tre settimane. Puoi trasferire questa tua sofferenza a uno dei tuoi compagni semplicemente toccandolo, e rendendolo quindi "it". Inutile dire che questo incrina decisamente lo spirito di gruppo e che tutti gli altri obiettivi se ne vanno a

quel paese mentre cercate di impearvi a vicenda.

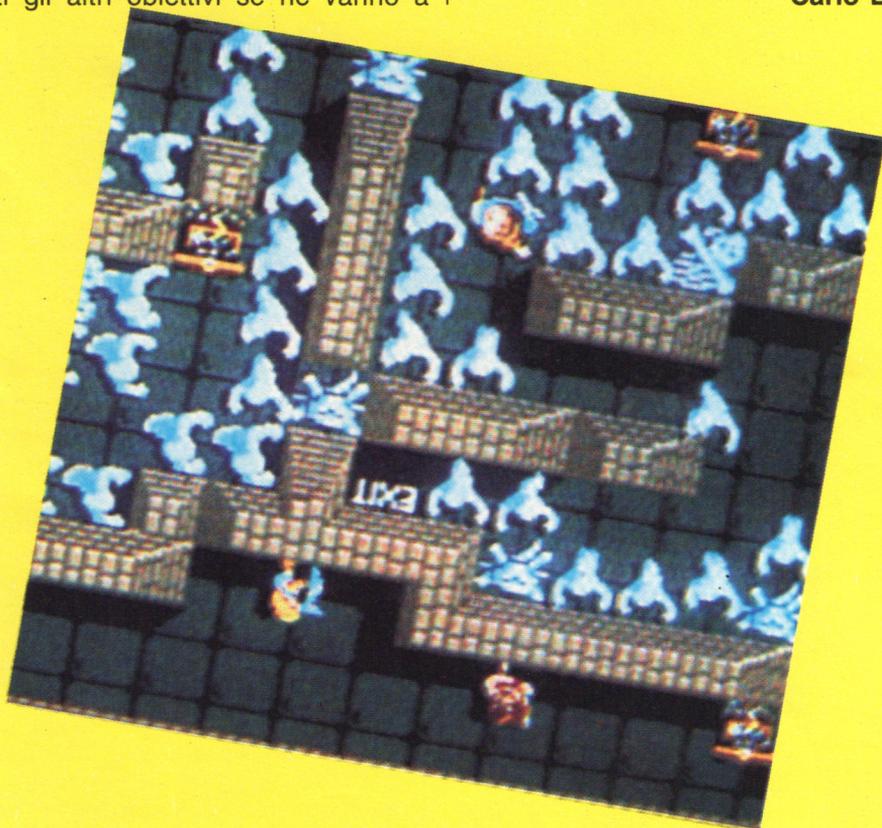
Graficamente la prigione sotterranea di *Gauntlet* è eccezionale.

Lo scorrimento naturale in tutti i sensi, gli sprite molto ben definiti e tutti i tipi di muri e pavimenti permettono di distinguere perfettamente un livello dall'altro. La vista dall'alto significa che sei costretto a vedere dall'alto il "bonce" del tuo personaggio, ma questo problema diventa insignificante se paragonato con le virtù della definizione molto nitida, presente in *Gauntlet II* al massimo livello possibile.

E lo stesso discorso vale anche per il suono — almeno c'è tutto e ben riprodotto quello del coin-op.

Poiché il primo *Gauntlet* non è mai stato messo in commercio nella versione per l'MSX, *Gauntlet II* è la scelta obbligatoria se vuoi comperare un gioco di arcade D + D definitivo per l'MSX. Per quanto riguarda la sconcertante giocabilità e il divertimento assicurato, *Gauntlet II* è imbattibile.

Carlo Barigazzi



COSMIC PIRATE



Essere un pirata è già abbastanza difficile, ma essere un teppista interstellare è ancora peggio, soprattutto quando tutta la criminalità della galassia è controllata da un'organizzazione chiamata The Council che preleva un buon 90 - 99% di tutti i tuoi profitti pirateschi. Il guadagno è veramente minimo se non sei particolarmente abile nel fare il pirata. Il primo ordine del gioco è di installare il tuo pirata, cominciando senza soldi, senza grado, senza omicidi e senza esperienza. E in realtà non ti è neanche concesso il permesso

di volare finché non ti sei cimentato nel simulatore di combattimento.

Quando riesci a raggiungere la quota di sparo/bersaglio necessaria, del 35%, The Council ti presta gentilmente una navicella di terzo livello, provvista di tutte le armi di base. Ed ecco il momento di cominciare una missione, di difficoltà crescente da A a Z con molti diversi incarichi in ogni livello. Il problema sta nel fatto che devi portare a termine almeno uno degli incarichi prima di spostarti nel livello successivo. Scegli una missione che ti sembra ragionevole, dicia-



mo di assalire un incrociatore cargo con un carico di conigli morti (in strada verso un ristorante francese?) valutato solamente 120.000 crediti.

Per avere i soldi per i caselli a pagamento, ti viene richiesta qualche esplosione seria. Ti conviene cercare di bombardare gli alieni e raccogliere poi i pezzi che lasciano dietro di sé. Non ti guadagnerai solo un punteggio di bonus, ma troverai anche scudi, bombe incendiarie o, se sei fortunato, si divideranno in tanti pezzi.

Le dimensioni delle navi da carico sono tremende e diventano più grandi ad ogni livello. Sono riuscite ad arrivare fino al livello E dove la nave era più grossa dello schermo! Ma oltre a ciò, c'è il fatto che quando metti fuori uso il suo scudo, la tua navicella si attacca alla grande e ti ritrovi al controllo di quell'immensa costruzione! Il fatto di avere una nave di quelle dimensioni non ti dà nessun beneficio, anche se il viaggio verso casa attraverso l'iperspazio sembra proprio più impressionante, e, a parte il fatto che è indistruttibile, tutto quello che colpisci si trasforma in un bonus esentasse.

Carino e vantaggioso, questo è il valore del gioco.

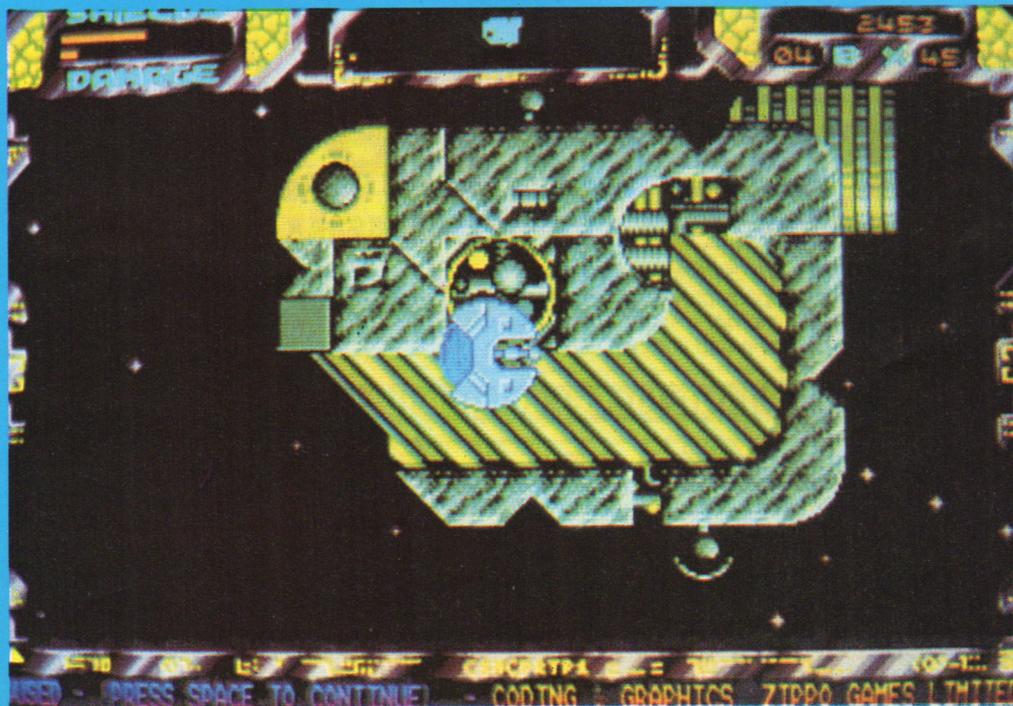
La cauzione della navicella e le varie spese

per il cibo, la benzina e l'attracco sono tutte a tuo carico. Se il tuo veicolo viene distrutto, il Council ti chiederà diecimila crediti per sostituirlo, e questo senza la tassa di circolazione e la targa.

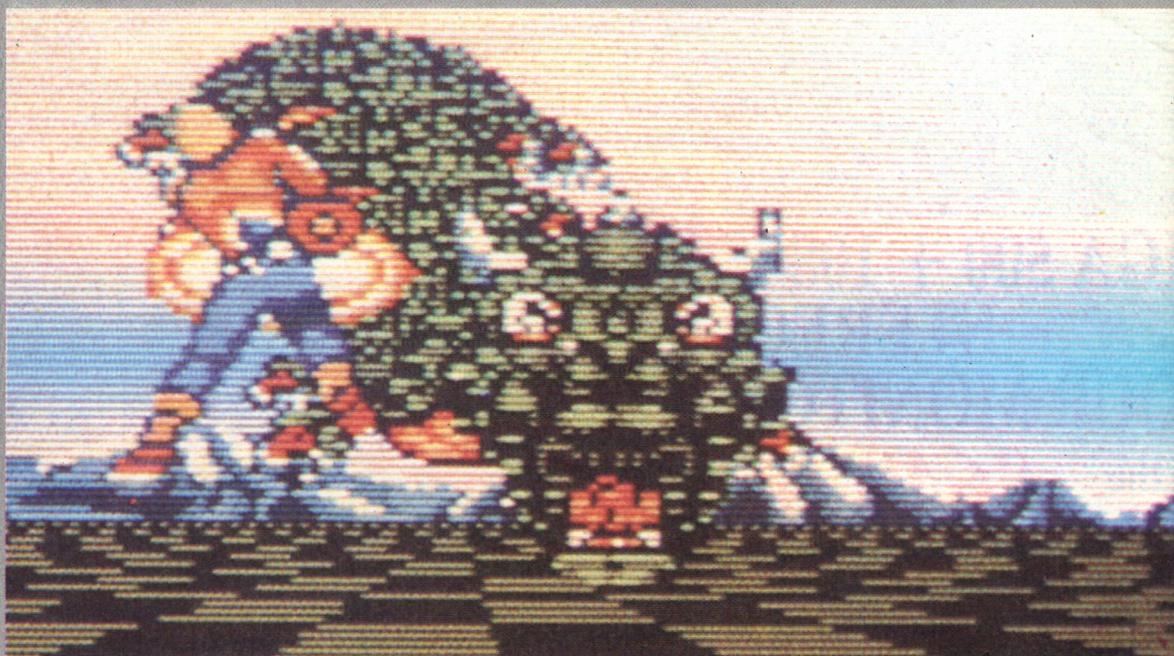
Più avanti nel gioco riesci ad avere una navicella un po' migliore. Puoi dotarla di laser, scudi e macchinari, purché le tue finanze abbiano una tendenza all'aumento. Sono tutti investimenti per il futuro.

In *Cosmic Pirate* c'è tantissimo — battaglie con altri pirati, nuovi pianeti, per non parlare di una versione di *Asteroids* autorizzata ufficialmente in uno dei simulatori. Secondo la mia stima, per riuscire a giocare il gioco dall'inizio alla fine, passando ogni giorno al computer una quantità di tempo ragionevole e senza cambiare i personaggi, ci vogliono cinque mesi: puoi facilmente capire che è un gioco breve. Ed è divertentissimo da giocare; i programmatori hanno fatto un lavoro superbo combinando in un solo package l'azione rapida con grafici giganteschi e molto colorati, con un suono stupendo: un gioco meraviglioso. Se ci fosse un modo per riassumere tutto ciò, lo direi; ma mi dispiace, devo andare e far fare al mio pirata un po' di punti.

Cristina Barigazzi



SPACE HARRIER



Space Harrier. Il gioco che non richiede nessuna introduzione. E che scusa migliore avrei per non scriverla. Ha conquistato il cuore e gran parte del contenuto delle tasche di milioni di persone in tutto il mondo quando ha debuttato, due anni fa, come un pezzo dell'hardware di un coin-op. Ma sai perché? Non perché si trattava di un gioco particolarmente buono, cosa peraltro vera. Ma per il discorso del "mai visto niente di simile prima di oggi" dei velocissimi grafici 3D che, per qualche strana coincidenza, ci presenta. Ed era perché *SH* è stata una delle prime macchine che

avevano un sedile idraulico. Quando questo particolare fu capito, la sola cosa che interessava la gente che continuava a ritornarci era il gioco. Con questa idea in testa l'Elite è riuscita a realizzare la migliore conversione di *SH* che io abbia visto. Scorri attraverso il paesaggio a scacchi evitando tutti gli oggetti indistruttibili, ma colpendo tutte le altre cose che trovi sulla tua strada, compreso il guardiano della fine del livello. L'unica vera differenza fra questo gioco e gli altri shoot 'em up è che questo è fatto come se fosse visto da una seconda per-





sona, che si trova appena dietro al personaggio principale.

Man mano che ti muovi velocemente in avanti nel paesaggio a scorrimento incredibilmente veloce, vari oggetti tentano di bloccarti la strada. Misteriose rocce galleggianti, funghi velenosi volanti e bizzarri monoliti vo-

lanti. Poi ci sono le navicelle nemiche che volano in formazione ad ondate, lanciano contro di te un'infinità di fuoco antiaereo e poi se ne vanno. Alla fine di ogni livello ti ritrovi davanti a una cosa veramente sgradevole della quale devi sbarazzarti, e che normalmente deve essere colpita tantissime volte. Al primo livello devi dar battaglia ad un gigantesco drago che gira vorticosamente dentro e fuori dallo schermo in primo piano e deve essere colpito alla testa. Nel livello due devi affrontare gigantesche teste monolitiche che devono essere colpite non poche volte. Più avanti nel gioco incontri draghi a due teste e addirittura due draghi insieme. Non mi è mai successo di dover parlare così bene di un gioco. Ma *SH* è un capolavoro di programmazione. Le figure sono le stesse. Lo scorrimento è regolare come la seta, proprio come nell'arcade e lo stesso vale per l'aggiornamento delle figure. Brillante. E anche il colore è stato utilizzato molto bene. Il suono è buono. L'Elite è riuscita a riprodurre con successo la colonna sonora dello *Space Harrier* originale e l'ha fatta suonare a ritmo di jazz. Ci sono tutti gli effetti contenuti nel gioco originale e anche le parole. In conclusione *SH* è stato convertito in modo perfetto. È bello, suona bene e oltre a ciò, lo si gioca anche bene.

da. ve.



ECCEZIONALE

**E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE**

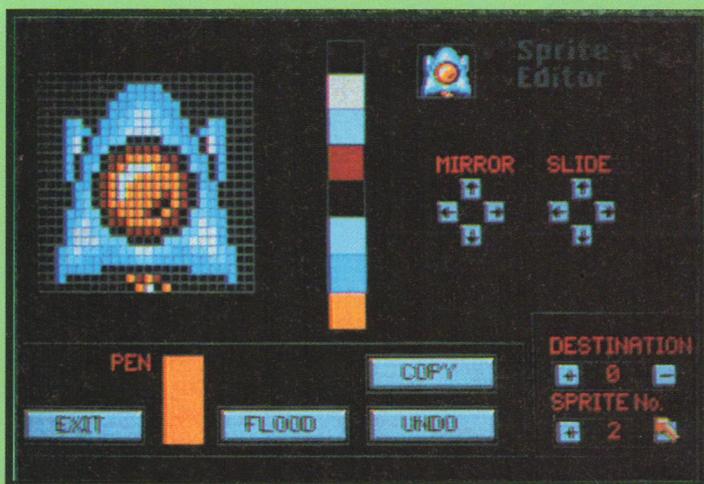
MSX HIT
PARADE

32 PAGINE A COLORI

**UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI**



SEUCK



Seuck è apparso nella versione per il 64 circa 18 mesi fa. Oltre a trarre vantaggio dall'hardware superiore, la versione per l'MSX incorpora alcuni altri miglioramenti che rendono un po' più facile la vita per gli aspiranti creatori di giochi.

Se ti chiedi cosa succede nel tuo kit di costruzioni al di sopra della media, il menu è organizzato in modo abbastanza logico. Hai un editor di figure, un editor di sfondi e un editor di effetti sonori. Le ultime due opzioni, *Player Limitations* e *Attack Waves* ti permettono di fare le cose in modo da rendere la vita più facile per te e difficile in modo impossibile per chiunque altro.

Prima di far partire *Seuck* sarebbe forse meglio prendere un foglio e una biro e mettere giù alcune idee per definire il tipo di gioco che vuoi creare. Sarà una battaglia a colpi di laser nello spazio infinito, uno shoot out del Wild West, una passeggiata nelle caverne incantate o cos'altro? È questo il mo-

mento di decidere. Poi dovrai pensare allo scenario e ai personaggi, alle creature, ai veicoli o qualsiasi altra cosa che deve popolare il tuo paesaggio. Non dimenticare la più importante: te stesso.

Naturalmente non devi disegnare il tuo gioco seguendo per forza l'ordine del menù. A mio avviso è preferibile cominciare con lo sfondo. Creare lo sfondo è un po' come costruire un muro, ma prima devi fare i mattoni, o blocchi. Ogni blocco è composto da un certo numero di quadratini più piccoli con disegni colorati. Inserisci i quadratini nel blocco in modo che costituiscano una parte delle caratteristiche del paesaggio come, diciamo, un pezzetto di strada, di un bastione, di una piramide, un pezzo di una stazione spaziale metallica e così via.

A questo punto i blocchi vengono messi sulla cartina dello sfondo in modo da costruire la scena. Puoi utilizzare ripetutamente lo stesso blocco per creare, diciamo, un pezzo di strada o un edificio. In questo modo,

con una ventina di blocchi di base differenti, puoi creare dei materiali per gli sfondi variati e carini e con poco sforzo. La cartina può contenere un massimo di 32.000 blocchi, cosa che dovrebbe contenere sorprese a sufficienza anche per il più ardente fanatico.

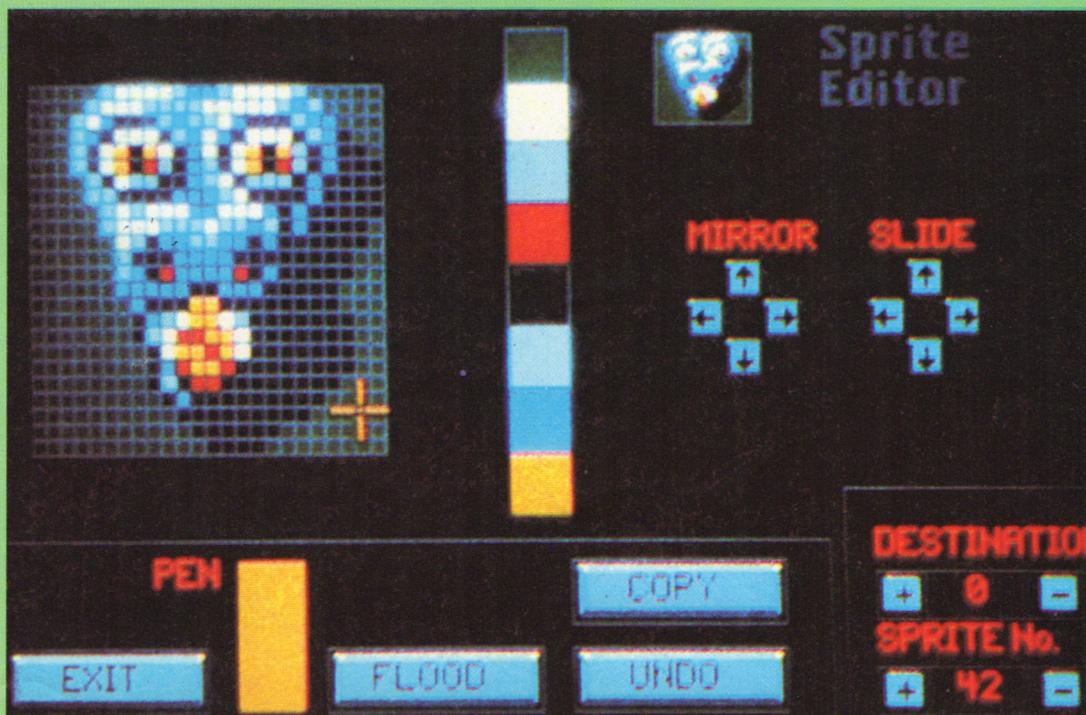
Gli sprite sono la colonna vertebrale di ogni gioco. Tutte le parti che si muovono in qualsiasi shoot 'em up sono sprite. Piacciono ai programmatori di giochi perché rendono più facile la programmazione del gioco. Un insieme di registri ti dice a cosa assomiglierà uno sprite, dov'è, dove sta andando e addirittura quando colpisce un altro sprite. *Seuck* rende questo ancora più semplice e non devi preoccuparti di nulla.

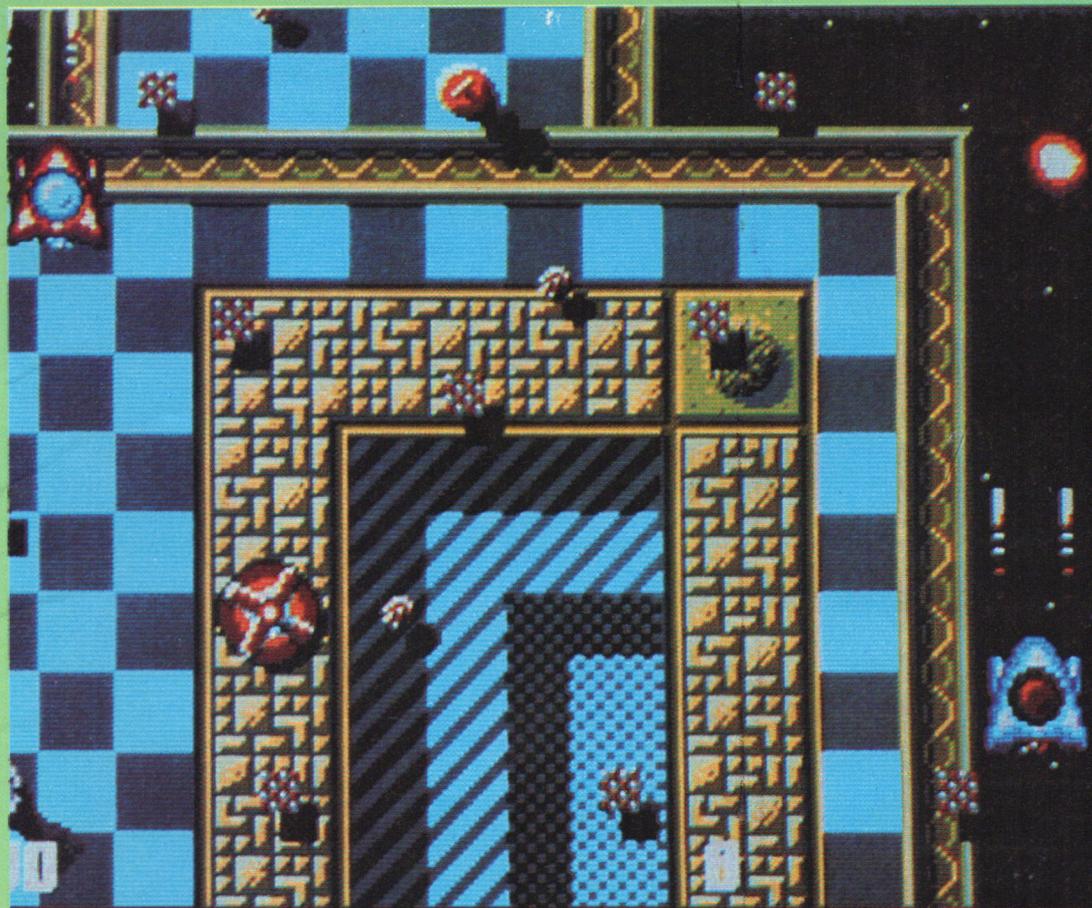
L'editor di sprite assomiglia un po' all'editor dello sfondo per il fatto che disegni i tuoi sprite all'interno di una griglia. Puoi decidere il colore e la tonalità di ogni pixel contenuto nella griglia e in questo modo creare alieni, insetti, veicoli e così via. L'editor di sprite ti offre l'eccitante possibilità di animare i tuoi sprite. Il tuo gioco diventerebbe molto noioso se gli invasori alieni fossero congelati in un'unica posizione. Come farà il tuo gunslinger a disegnare i suoi sei tiratori senza l'aiuto dell'animazione?

Per animare i tuoi sprite devi creare numerose versioni dello stesso oggetto in diversi stadi di tempo. Il nostro gunslinger potrebbe essere disegnato con la pistola nella fondina poi che la tocca, che la estrae per metà e che spara. Più stadi intermediari costruirai, più l'azione sarà regolare.

Devi creare queste sequenze di animazione per qualsiasi cosa che vuoi far muovere. Il tipo dall'altra parte della pallottola che cade a terra, la donna che strilla, il cavallo spaventato. Puoi far girare le tue sequenze di animazione all'interno dell'editor di sprite in modo da controllare che vada tutto bene e fare tutti i ritocchi necessari. L'altra cosa che devi decidere è dove andranno gli sprite rispetto allo sfondo. È qui che puoi creare quelle sconvolgenti tecniche di volo in formazioni per gli squadroni di combattenti alieni.

Nessun gioco può essere completo senza effetti sonori. Giocare un gioco senza suono è come vedere la televisione con il volume al minimo, non granché direi. Gli effetti sonori hanno il vantaggio supplementare di essere totalmente fastidiosi per chiunque li possa sentire per cui hai bisogno di tutti quelli più strani possibili per infilarli dentro al gioco. L'editor dei suoni di *Seuck* viene





fornito con una libreria di 40 effetti che coprono la maggior parte degli avvenimenti che possono essere realizzati come le esplosioni, il fuoco laser, le sirene, gli aaarrghhs e così via.

Naturalmente puoi anche creare i tuoi suoni personali e un buon modo per cominciare è di partire da uno di quelli già esistenti. Cambiando i parametri riuscirai rapidamente ad ottenere qualcosa di completamente iriconoscibile. I veri artisti delle forme libere possono cimentarsi con suoni esemplificati, ma devono tenere d'occhio la quantità di memoria disponibile.

Quando e dove appaiono i nemici, quando deve scorrere lo schermo? Sembra che una cosa del genere richieda molto lavoro, ma non è così ed è possibile rispondere molto rapidamente a queste domande. La vera grossa domanda che potrai porti è: funzionerà, e se lo farà, sarà qualcosa di valido? Se le cose vanno veramente male vuol probabilmente dire che devi lavorare di più sul-

la preparazione e le idee — o la loro mancanza — più che essere un problema di sbagliato funzionamento di *Seuck*. È possibile produrre una sorprendente varietà di giochi a scorrimento verticale di prima classe e per dimostrarlo e dare un po' di suggerimenti al principiante, la *Palace* ha incluso tre esempi. *Slap & Tickle* è una guerra stile comando nel deserto e *Psychoblast* è un gioco senza scorrimento, a cambiamento di schermo, con un mare di forme geometriche pulsanti.

Se ti è già capitato di pensare "io avrei saputo far di meglio" è questo il momento di provarci. Non è facile che le case di software vengano a bussare alla tua porta per vedere i frutti del tuo lavoro, ma tu potresti essere in grado di trasformare le tue idee in una realtà.

E anche se in definitiva non produrrà il prossimo grande gioco, avrai la soddisfazione di sapere che è tutto lavoro tuo.

Marco Lozza

**E'
IN EDICOLA**

7

**FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER IMSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**