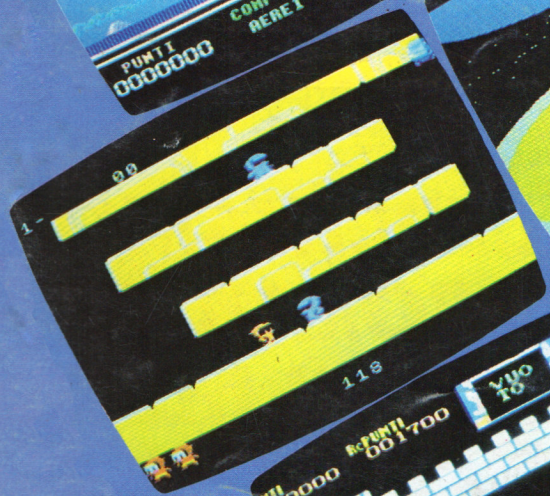
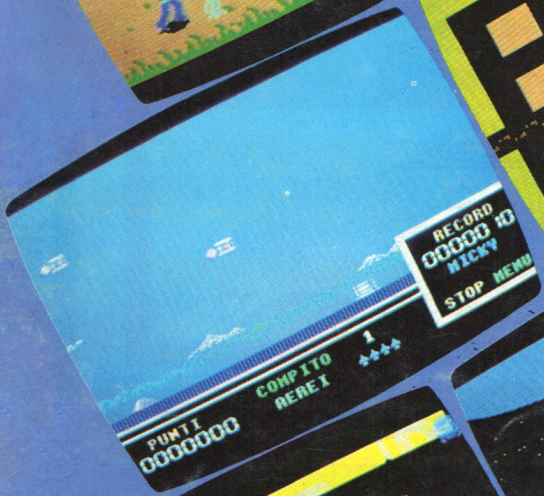
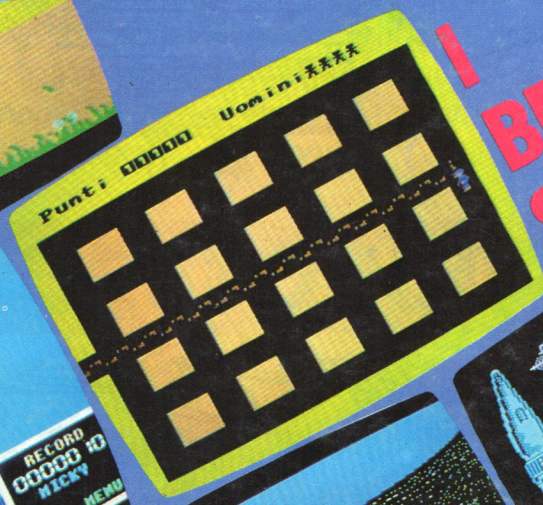
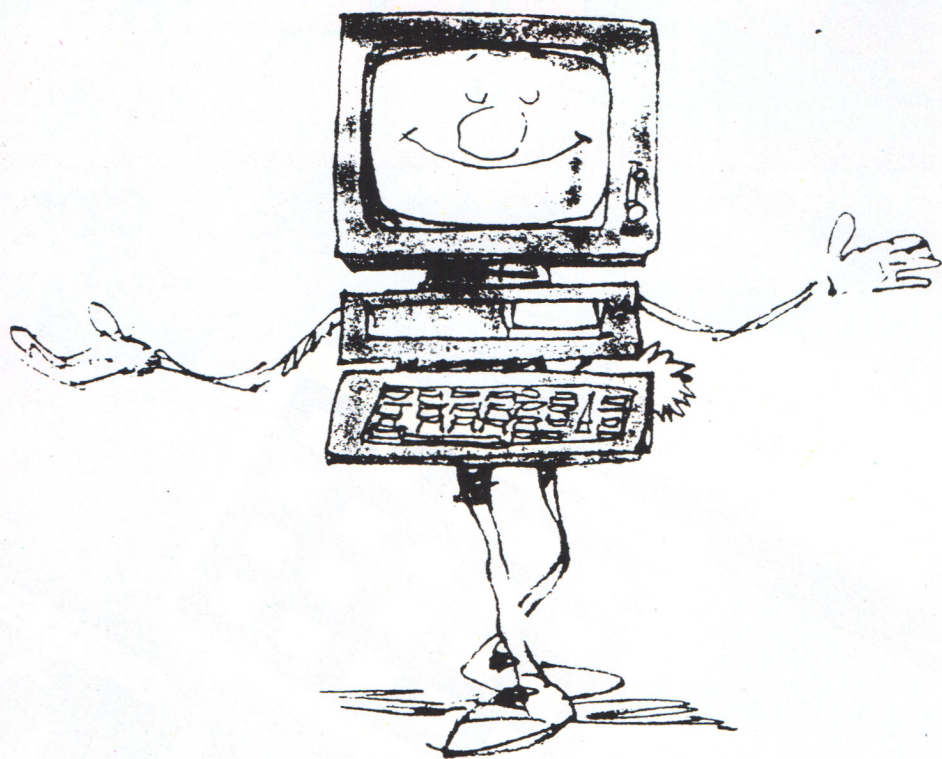


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- HOPELESS MISSION
- SKYROBOT
- STAR'EM UP
- MECHANIC MAN
- PININ CASTILLO
- LE PARAH
- LA CORRIDA



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

SELVAGGIO WEST O MITICA ARABIA?

Il titolo di questo editoriale vi manda con la fantasia a due mondi solitamente poco considerati dai videogiochi che preferiscono soggiornare dalle parti delle galassie lontane. Invece facciamo un bel tuffo nel selvaggio West dove è ambientato Bravestarr e dove anche si svolgono le scene di Western Games. È un po' un ritorno ai personaggi dei film con John Wayne. Se invece voliamo con la fantasia in Arabia dovremo dar una mano a Sinbad. E non è affar da poco. Ovviamente non ci siamo dimenticati nemmeno di quei noiosi degli "alienologi"...

IN QUESTO NUMERO

4 HOPELESS MISSION

5 SKYROBO FORMATION

6 LE PARAH

7 STAR 'EM UP

8 LA CORRIDA

9 MECHANIC MAN

10 PININ CASTILLO

11 BRAVESTARR E
IL WEST

14 BONE CRUNCHER
IL DRAGHETTO

16 MEAN STREAKE
LA SUPERMOTO

18 WESTERN GAMES:
CHE GIOCHI!

22 SINBAD E IL
TRONO DEL FALCONE

27 ZIG ZAG A 3D

31 HARDWARE E
SOFTWARE

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN "CAS":



HOPELESS MISSION

CHE GIOCO È

La base terrestre di Antropus, un satellite lontano, è stata attaccata dagli Strombiani, una feroce popolazione desiderosa di impadronirsi delle risorse del sottosuolo. Dopo una prima richiesta di aiuto gli abitanti della base non hanno inviato altri messaggi, pertanto il comando intergalattico non sa in che modo portare rifornimenti di cibo e di armi agli assediati. Il comandante Forbes si è però dichiarato disposto a recarsi fin laggiù per distruggere con il suo potente velivolo quanti più alieni gli verranno a tiro e valutare la situazione della base. Ma Forbes dovrà stare molto attento perché una volta atterrato sulla superficie dovrà evitare uno scontro diretto con gli alieni o oscureranno il tuo campo visivo impedendoti ogni possibilità di attacco.

TASTI

TASTI DI CURSORE

1/2

SPAZIO

numero piloti

fuoco



SKYROBOT

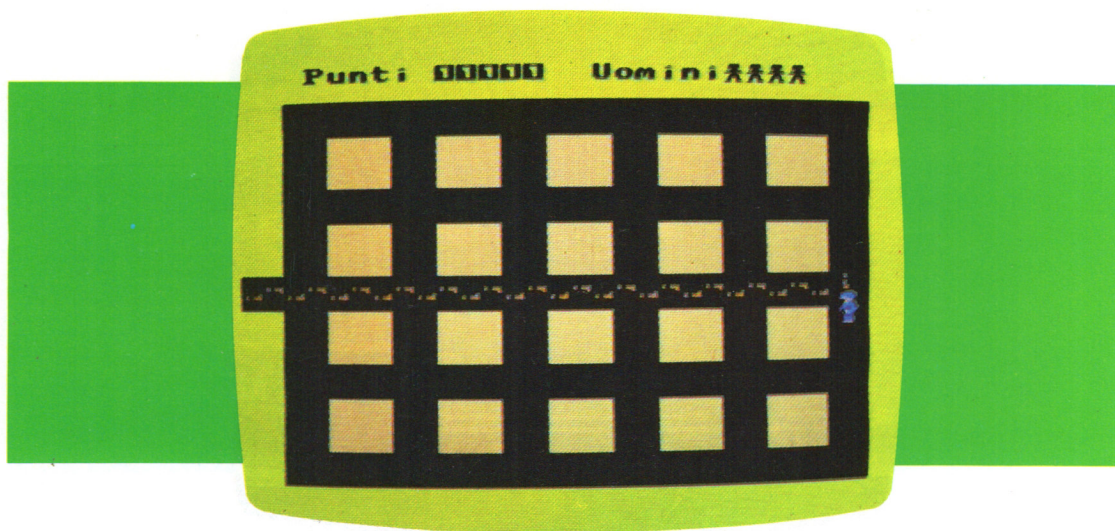
CHE GIOCO È

Siamo nell'anno 2050: il mondo a noi conosciuto è ancora in lotta per la supremazia di governo e i vari pianeti sono in continuo conflitto tra di loro. Al tenente Vilner è stato affidato un nuovo mezzo aereo con il quale dovrà, dopo essersi infiltrato nell'atmosfera di Marte, decimare le basi di difesa missilistiche e i magazzini di rifornimento di armi e derrate per mettere il nemico alle strette. Vilner dovrà sfruttare a fondo le numerose possibilità di attacco del nuovo aereo, cabrando opportunamente e sparando a più non posso ai mezzi aerei che tenteranno di impedire la sua avanzata, dissiminando nel contempo bombe sul terreno. Se sarà molto abile al suo ritorno avrà una promozione.

TASTI

TASTI DI CURSORE

F1	scelta velocità
F5	scelta livello
SHIFT	mitra
Z	bombe
RETURN	inizio gioco



LE PARAH

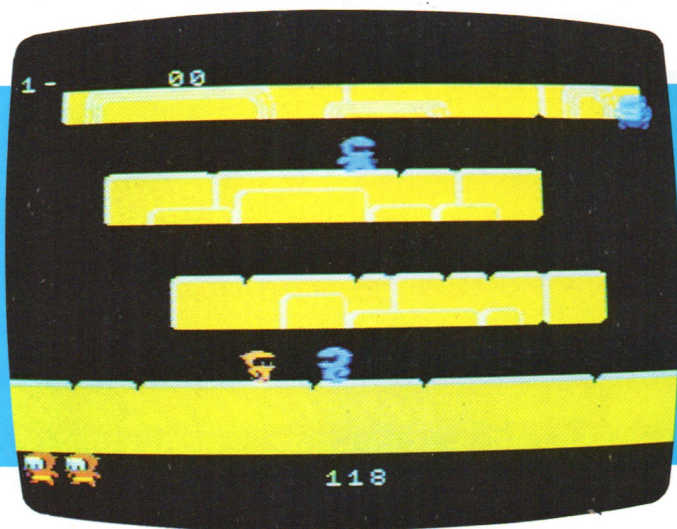
CHE GIOCO È

Sei stato nominato capo di una spedizione archeologica inviata dal British Museum in Egitto a esplorare alcune piramidi; la tua squadra è formata da 5 uomini, con loro devi entrare nei cinque livelli di una piramide, trovare le mummie, una reale e una guardiana, 10 forzieri, un libro magico e scatole vuote, ma solo i forzieri e le mummie reali danno punti. Ogni livello è stato parzialmente liberato da operai del luogo, ma dovrai terminare gli scavi. Sfortunatamente i lavori hanno svegliato i guardiani lasciati dai faraoni per proteggere le loro tombe e ognuno ne ha 2. I livelli parzialmente liberati sono formati da una rete di 20 rettangoli, per scoprirli muovi il tuo uomo attorno a tutti i lati del rettangolo, ma non dovrai scoprirli tutti per passare al livello successivo. Se liberi un guardiano, questo uscirà dal sarcofago e cercherà di prenderti, se ti raggiunge uccide un membro della tua squadra a meno che tu non abbia già il libro magico, la cui magia funziona solo una volta per livello. Quando avrai trovato la chiave e la mummia reale, la tua squadra potrà cambiare di livello e tutte le mummie rimaste ti seguiranno. Completati 5 livelli di una piramide potrai passare a quella successiva, aggiungendo un uomo alla tua squadra...

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

O	sinistra
P	destra
Q	su
A	giù
H	pausa
STOP	fine gioco
F	riparte



STAR'EM UP

CHE GIOCO È

Una terribile disgrazia si è abbattuta sul tuo piccolo paese. Il sacro tempio è stato invaso da una squadra di terribili ninja al comando del signore di Huangton, che si sono impadroniti anche dei sacri papiri nei quali sono custoditi le mosse e gli esercizi di un'arte marziale molto antica. Per impedire che questi ninja riescano ad impadronirsi di questa arte, diventando ancora più terribili per tutta la popolazione della Manciuria, ti sei accollato l'arduo compito di raggiungere il loro palazzo e di aprirti la strada a colpi di lotta. Per ogni ninja ucciso potrai recuperare un papiro e quando avrai ucciso tutti quelli su un piano potrai passare a quello successivo. Combatti con tenacia perchè c'è chi conta su di te...

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

GRAPH	lancia shuriken
SPAZIO IN MOTO	salta
SPAZIO DA FERMO	scende



LA CORRIDA

CHE GIOCO È

Il toro scalpitante nell'arena, la folla urla incitando il torero a vincere la sua lotta contro il terribile animale: questo è quanto si presenta ai vostri occhi nel momento in cui inizia questo gioco. Come potete infatti facilmente desumere il vostro compito sarà arduo e semplice nello stesso tempo: usando la vostra mantiglia per attirare il toro nella trappola mortale, spostatevi agilmente a destra e sinistra per evitare di cadere preda delle sue cornate e aspettate il momento migliore per sferrare il colpo decisivo ed abbatterlo. Tutto ciò vi sembrerà molto complicato, ma siate fiduciosi con un po' di esperienza e pratica riuscirete certamente a salire sul podio da vincitore. Buona fortuna, però perchè anche il toro potrebbe cercare di rendervi la pariglia!!.

TASTI

TASTI DI CURSORE
SPAZIO inizio gioco



MECHANIC MAN

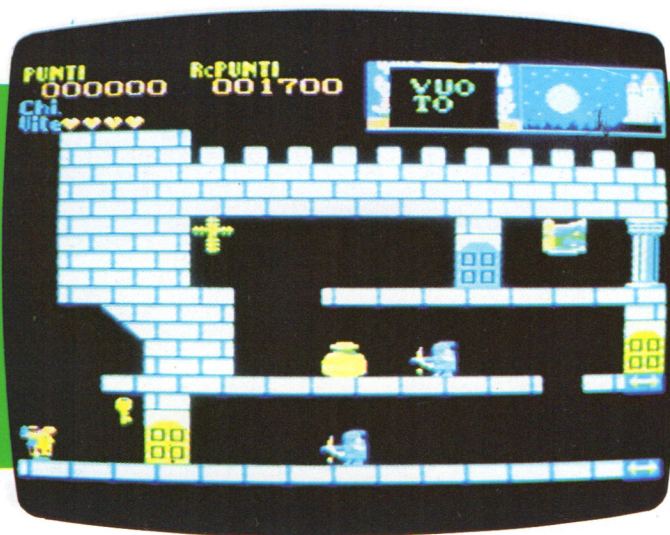
CHE GIOCO È

Nat Champ, droide monomorfico di classe A, appena sfornato dalla grande catena di montaggio si è reso conto che per un errore di costruzione non gli è stato dato il sensotron, delicata parte che caratterizza la personalità di un droide come l'anima per un uomo. E per questo motivo, vinta la disperazione al nostro amico non resta che mettersi alla ricerca del prezioso pezzo mancante introducendosi negli immensi meandri della "Grande Madre". Ovviamente i difensori del complesso, non conoscendo la missione di Nat, lo scambieranno per un nemico cercando di abbatterlo inesorabilmente. Ma il nostro amico seppur costretto a difendersi dovrà evitare di danneggiare il grande complesso per non rischiare di mettere fine alla produzione...

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

1	tastiera
2	joystick
W	aumento velocità
Q	su
O	sinistra
P	destra
A	giù
SPAZIO	spara



PININ CASTILLO

CHE GIOCO È

Pinin è innamorato di una bellissima fanciulla, figlia del Re di Mistral, ma essendo solo un povero soldato di ventura ha poche speranze di aspirare alla mano della sua amata. Decide quindi di trasformarsi in ladro e di penetrare nel castello del signore di Wulfung, acerrimo nemico della sua gente per impadronirsi dei suoi tesori. Aiutalo nella sua affannosa ricerca per le varie stanze del castello, ricordandoti di raccogliere tutte le chiavi, quelle gialle aprono le porte gialle e quelle azzurre i portali azzurri, recupera i vari tesori, di valore differente, spostando massi o cose per aiutarti nel tuo cammino. Ma fai molta attenzione alle guardie del castello ed alle varie trappole disseminate un po' ovunque se ti è cara la pelle. Se sarai fortunato potrai trovare anche la mappa del castello, assai utile alla tua impresa...

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CORSORE
SPAZIO inizio gioco
 salta

BRAVESTARR

Ehi, Silver, lontano noi andiamo, dove tramonta il sole. Andate a ovest, ragazzi e non risparmiate fatica ai cavalli. Ma se voi riuscite a trovare un cavallo in questa epica e futuristica avventura ambientata nel selvaggio West, siete migliori di me.

Fatevi coinvolgere in questa sorta di animazione, mentre il nostro eroe cavalca in direzione del tramonto a cavalconi della sua sella fedele, ma priva di cavalli. Non riescono a trascinare i cavalli?

Noi abbiamo altri modelli di giochi che si svolgono sotto il sole di mezzogiorno, ma voi non avete visto ancora nulla!

Bravestarr è un gioco di spari frenetico e rea-

listico, che si basa molto su uno scenario avventuroso per sviluppare l'intreccio.

Controllate **Bravestarr** ed usate il fucile laser con sei spari in canna per decimare i seguaci del malvagio Stampede. Lungo il percorso dovete entrare in certi edifici e trovare degli indizi che vi permettano di proseguire il vostro viaggio alla volta delle altre parti del pianeta. All'inizio del gioco uno Scroll, collocato all'estremità superiore dello schermo tratteggia due zone che devono essere esplorate, ma quando si scoprono ulteriori indizi, sono aggiunti allo Scroll altre figure.

Se muovete un indicatore verso una figura, attivate la sella fantasma che permette al no-

stro eroe di raggiungere quella particolare zona. Gli effetti sonori sono un po' complicati, ma il gioco è simile ad una versione del gioco di spari **Redhawk**. E dannazione funziona molto bene!

Bravestarr è un adattamento di una delle serie più vendute di film, giochi Mattel e cartoni animati. Io non posso dire di essermi già imbattuto in questo gioco in passato, ma se è valido come i cartoni, io rimarrò incollato alla televisione la prossima volta che saranno trasmessi. Su questo pianeta in un West assai selvaggio chiamato New Texas c'è qualcosa di strabiliante. E questo qualcosa risulta essere Stampede ed i suoi seguaci malvagi. L'intento di Stampede è di far ritornare in vita le creature decedute parecchio tempo prima e che una volta vagavano sul pianeta, per poi sfruttarle per i suoi scopi nefandi. Per realizzare un simile piano ha rapito un mistico indiano di nome Shaman in modo da utilizzare i suoi poteri magici.

Bravestarr, che risulta essere il salvatore del New Texas, è basato su una storia infelice, ma nello stesso tempo giura di volere mettere ordine tra le azioni di questo malvagio yankee. Le avventure possono sembrare più brutali di quanto pensiate.

Tex Hen, un personaggio meschino, si è alleato a Stampede nella sua lotta. Inoltre Tex Hen riesce a tener testa a una dura battaglia prima che voi possiate mancarlo in prigione. L'azione è simile a quella dei giochi come **Cobra**.

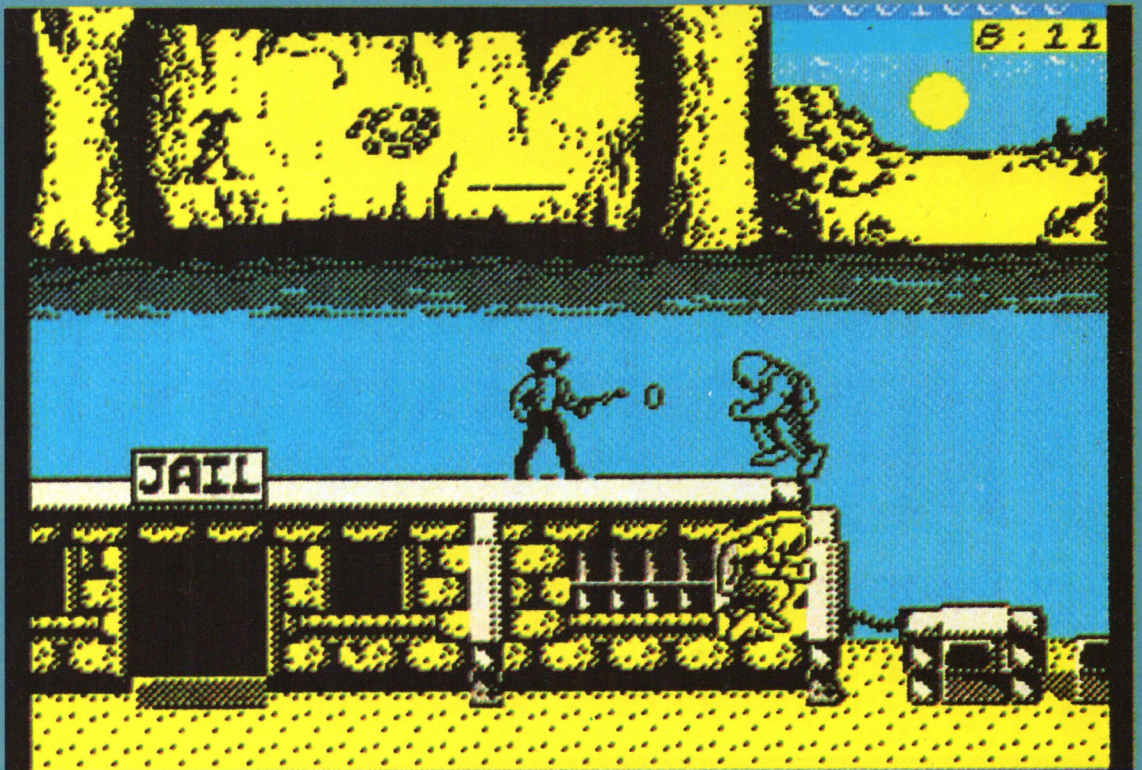
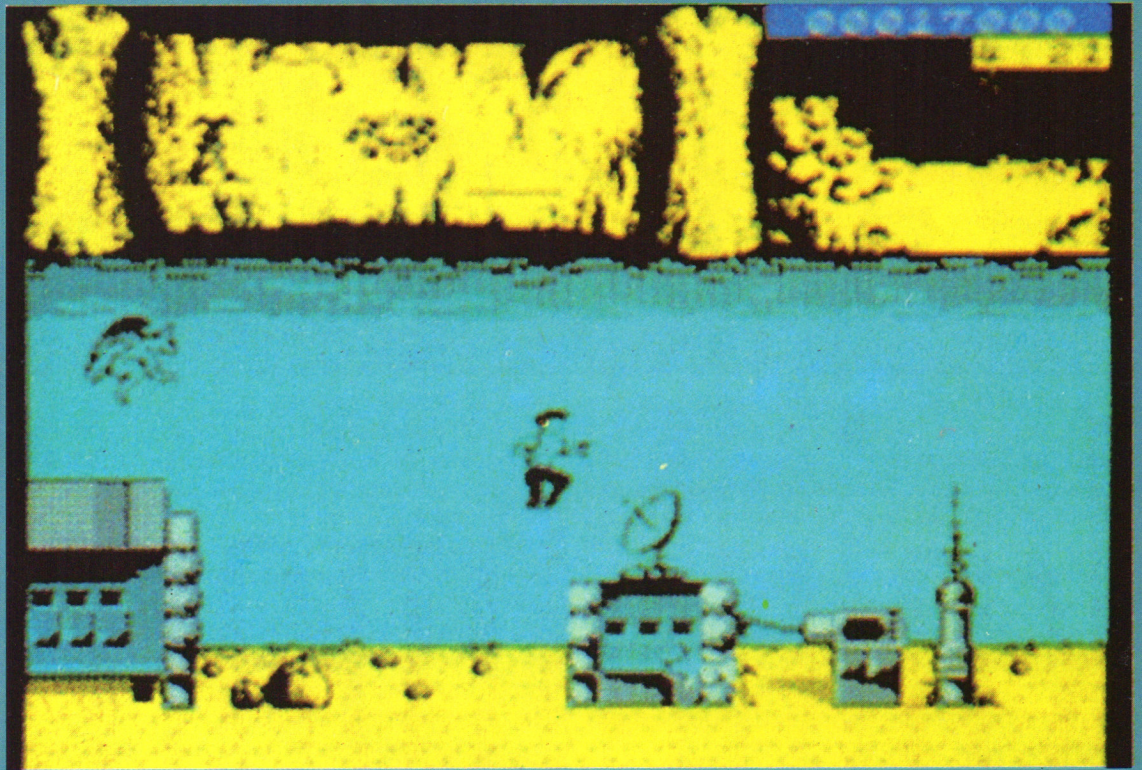
I personaggi attaccano da ogni parte e in una varietà di forme.

Il contatto consuma il tempo stabilito, che parte da un limite di nove giorni, mentre la collisione con grandi bombe ne elimina un'enorme porzione. Le vicende sono tranquille all'inizio, ma la vostra leva di comando si fonderà dopo poco. **Bravestarr** è un gioco genuino: inizia in un modo ragionevolmente tranquillo, ma ben

presto si trasforma in qualcosa di speciale. La propensione per l'avventura dà una sensazione unica e vi concede un meritato riposo a metà del gioco (se ne avete bisogno). I grafici sono eccellenti, e sebbene i personaggi principali siano piccoli, sono tutti animati alla perfezione.

Gianni Negretti



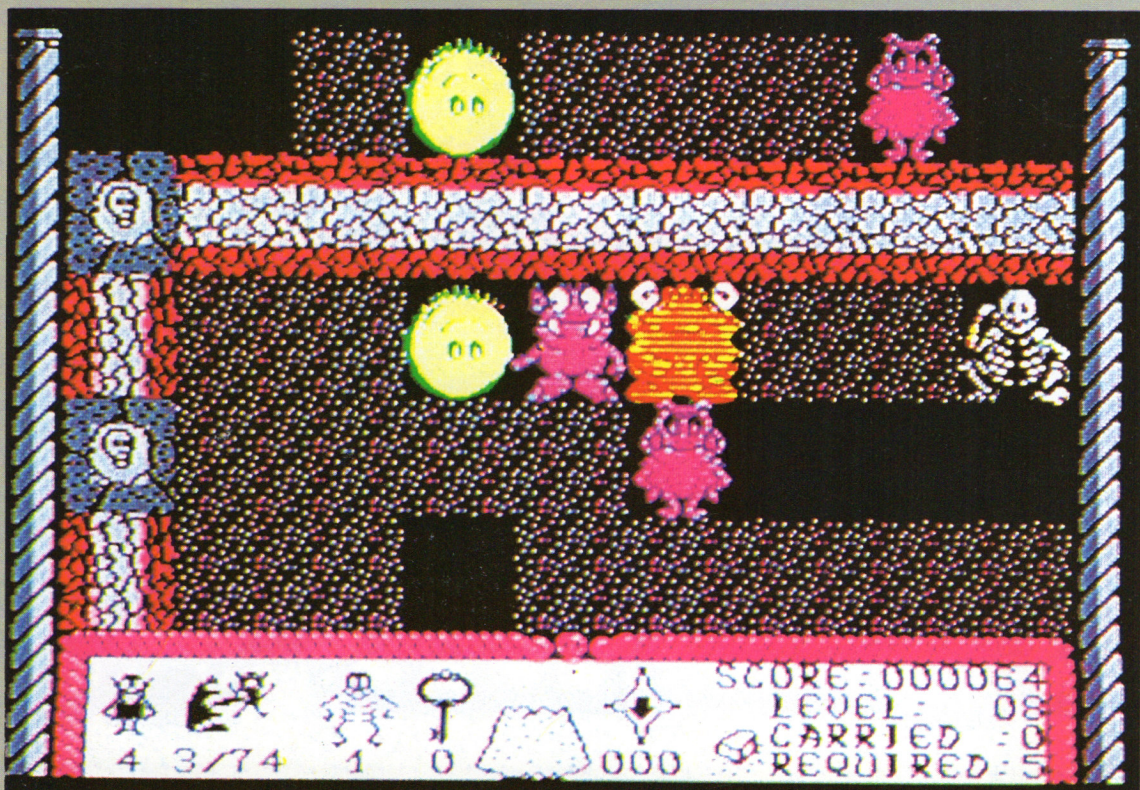


BONE CRUNCHER

Boulderdash è stato uno dei giochi più acclamati. Ora è diventato persino un pezzo da museo, quindi non è certo sorprendente se in così tanti abbiano voluto imitarne l'idea-base. L'ultimo di questi è superior's Bone Cruncher. La storia inizia da un piccolo draghetto verde che vende sapone ai mostri che fanno il bagno nel mare che circonda il tuo castello. Questo non è un castello come tutti gli altri, perché la maggior parte delle camere e dei corridoi sono piene di terra. Sembra anche che nessuno abbia usato uno spolverino per anni, visto che ci sono ragni dappertutto. Occhio! Più avanti un'altra coppia di mostri.

Il gioco è diviso in 4 labirinti. Potrai camminare attraverso le zone sudice e piene di ragni. Non puoi essere colpito dalla gravità, solo dai mostri. All'inizio la gravità spingerà verso il basso. Nel labirinto troverai molti mostri cattivi malvagi e ostinati, ma anche scheletri di creature meno fortunate di te. Questi hanno un prezioso valore in quanto sono la base per la tua "ricetta" di sapone. Per fare una barra di sapone, grossa abbastanza per un mostro "gigante", ci vogliono 5 scheletri.

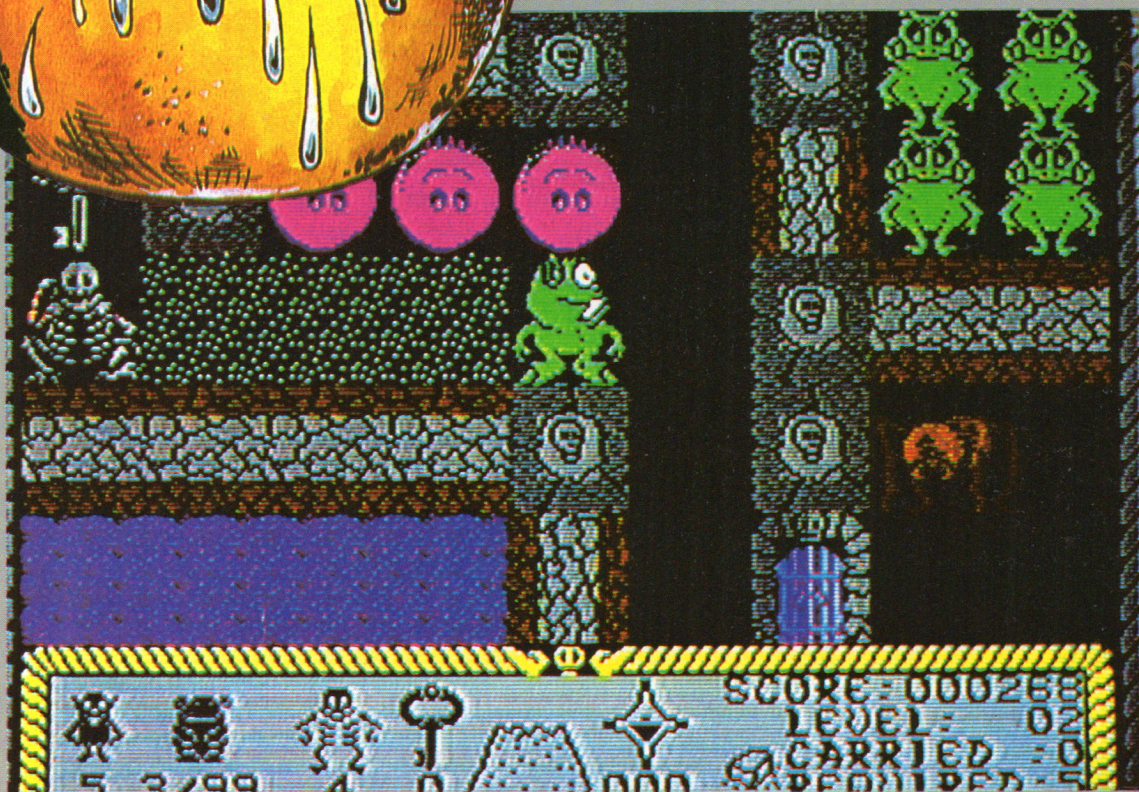
Ma gli scheletri da soli non sono un gran che. Devono essere bolliti in un calderone per essere trasformati in sapone. Quando porti a ter-





mine una prima "barra", allora cerca di trovare degli scalini che ti facciano raggiungere un mostro che si sta facendo il bagno. Tornando indietro al labirinto, partirà un timer che, quando raggiungerà zero, farà invertire l'azione di gravità. Tutti i "Glooks" verranno attirati verso il mostro. Questo farà aumentare alcuni puzzles di pericolosità progressiva. Il primo livello è un rettilineo. Raccogli le ossa, falle bollire e trova i mostri. I livelli successivi sono più difficili e richiedono un po' di riflessione per evitare di essere intrappolati o soppressi. Ogni livello ha una parola d'ordine e quella completata, verrà poi rivelata. Scrivendo la parola d'ordine sul quadrato del titolo, il gioco inizierà da quel livello. I disegni, ben sagomati e di vari colori, sembrano veramente attrarti; ma sono un po' rovinati dal lento passaggio, a scatti, degli scenari a 8-Pixel.

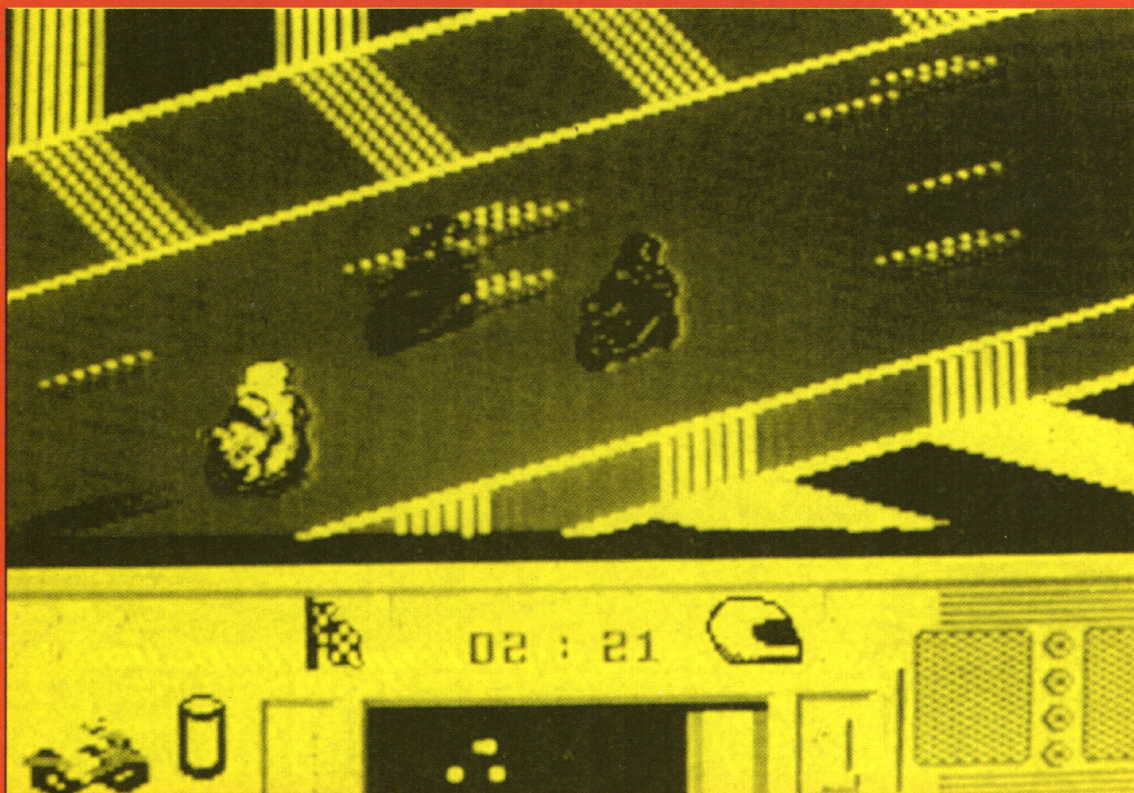
Per giocare Boulderdash rimane a tutt'oggi il migliore, ma per ciò che concerne i disegni essi attraggono molti, per la maggiore i giovani e i nuovi (fans) del '64. Nonostante non possa superare l'originale (Boulderdash), è senza ombra di dubbio un gioco divertente e consigliato, perché fatto veramente bene.



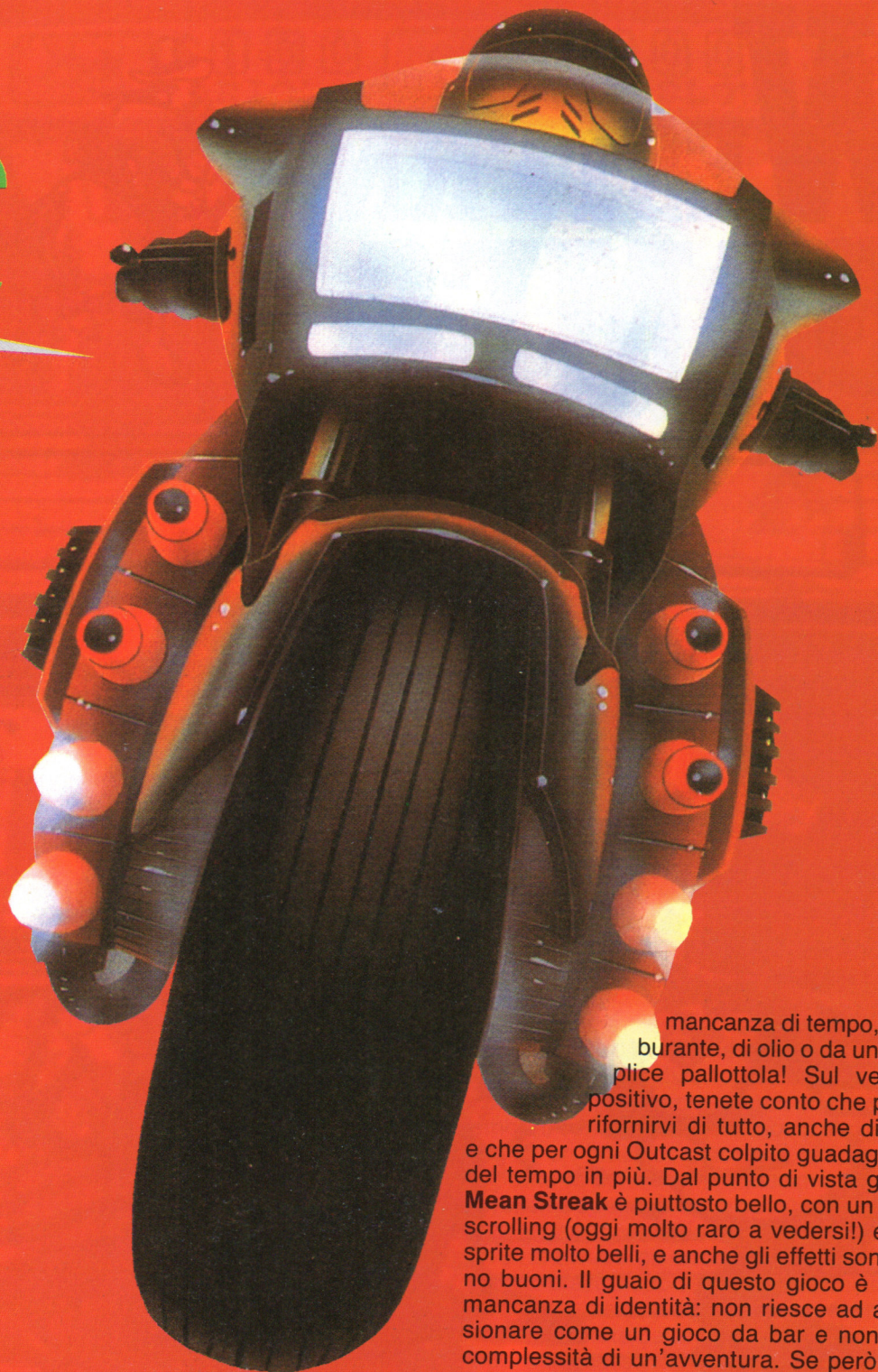
Mean Streak

Nel Ventitreesimo secolo, la vità è un bel po' diversa rispetto a oggi: scoperta la tecnica del trasporto molecolare, la gente non usa più le strade, che ora sono deserte e dissestate. Un gruppo di ribelli però non è soddisfatto di questo stato di cose, e offre in premio una supermoto, la Mean Streak, a chiunque riesca a percorrere tutti e cinque i livelli della famigerata Battletrack, un anello stradale che segue il perimetro della città. Non è impresa da poco, poiché la Battletrack è il territorio di caccia della gang degli Outcasts, che uccidono tutti gli intrusi.

Il gioco scrolla in diagonale, e la visuale è dall'alto. La vostra Mean Streak è in grado di sparare pallottole e razzi, nonché di lasciarsi dietro una scia d'olio per far scivolare gli inseguitori. Gli Outcasts hanno delle moto molto simili alla vostra, senza però i razzi e le splendide cromature! Tuttavia, far fuori la gang non è il problema peggiore che dovrete affrontare: la Battletrack è disseminata di una quantità incredibile di rottami, e ciò può farvi scoppiare un pneumatico e farvi perdere una delle vostre cinque vite. Del resto, il vostro viaggio può essere anche troncato da una

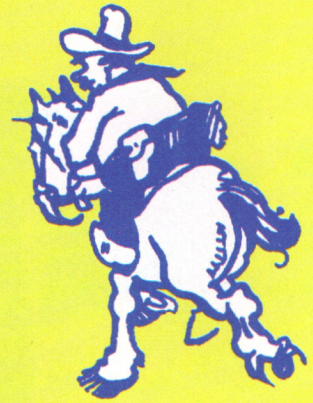


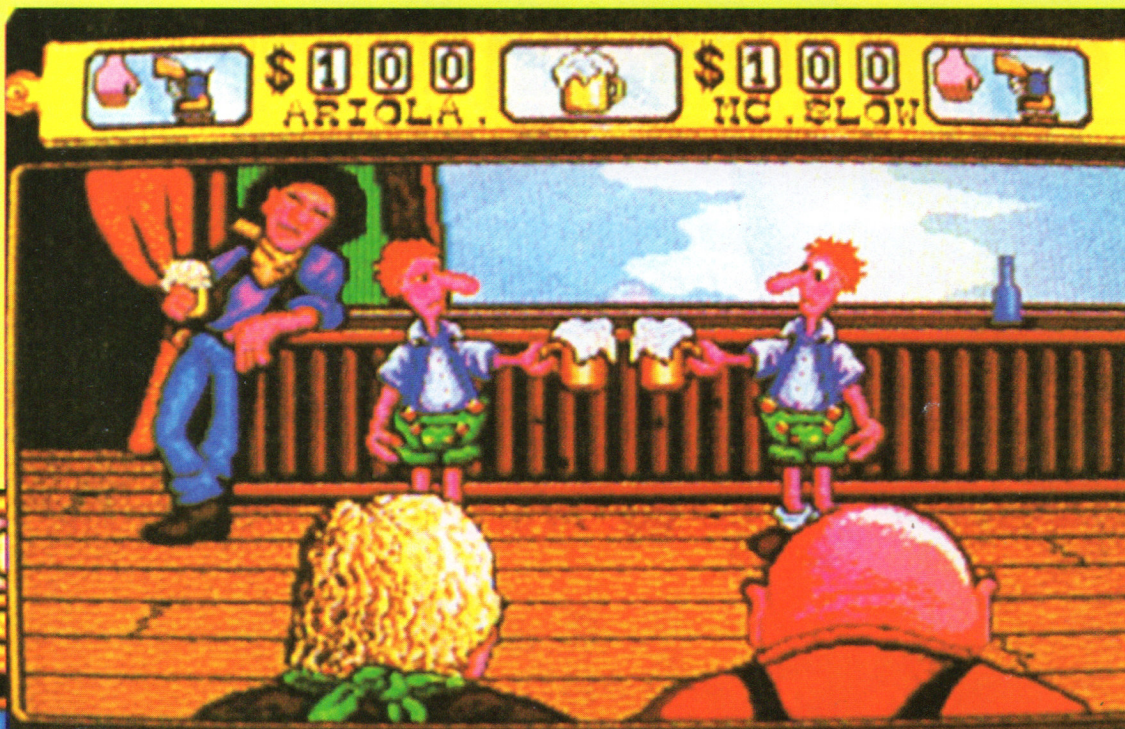
k



mancanza di tempo, di carburante, di olio o da una semplice pallottola! Sul versante positivo, tenete conto che potrete rifornirvi di tutto, anche di razzi, e che per ogni Outcast colpito guadagnerete del tempo in più. Dal punto di vista grafico, **Mean Streak** è piuttosto bello, con un ottimo scrolling (oggi molto raro a vedersi!) e degli sprite molto belli, e anche gli effetti sonori sono buoni. Il guaio di questo gioco è la sua mancanza di identità: non riesce ad appassionare come un gioco da bar e non ha la complessità di un'avventura. Se però vi accontentate di un gioco piacevole ma di cui ci si stanca presto, accomodatevi!

WESTERN GAMES





All'epoca in cui gli uomini erano uomini e il West era ancora selvaggio, la vita non era mica tutta John Wayne, indiani e frecce - anzi, per trecentocinquanta giorni all'anno la vita era proprio una barba! Quando si divertivano, però...! Immaginate una specie di **Summer Games** western a cui non prendono parte degli atleti internazionali: sono i viaggiatori di passaggio ad essere invitati a competere con i campioni locali!

Le gare previste sono solo sei - ma in esse ci sono ben ottocento mosse! Ogni gara viene presentata con una simpatica grafica da fumetto umoristico, ottimamente animata e colorata. E passiamo alle gare stesse.

La gara di braccio di ferro richiede non tanto forza bruta e risolutezza quanto un buon tempismo. Al centro dello schermo, in alto, c'è l'icona di un braccio: quando il bicipite avrà raggiunto la contrazione massima, premete il joystick e comincerete a spostare il braccio dell'avversario verso la candela. La candela serve ad evitare gli errori arbitrari: il primo a finire col braccio sopra la fiamma dichiara con uno strillo la propria sconfitta. Se poi l'arbitro si distrae, potete barare sollevando il gomito! La gara successiva è quella di tiro al bersaglio. In essa i due scemi del villaggio (pove-

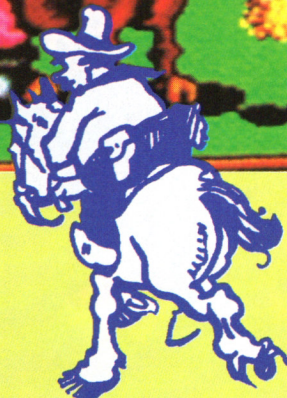


retti!) sorreggono cinque bersagli - boccali di birra, vasi di sidro, bottiglie, bicchieri e un imprecisato oggetto dorato. Dovete colpire uno dopo l'altro i cinque oggetti senza che il vostro avversario riesca a colpirne neanche uno. Insomma, si tratta di essere dei tipi dalla pistola davvero facile!

La gara seguente sembra più rilassante, e invece no. Si tratta di una gara di danza in cui dovete imitare ogni mossa della ballerina sul palcoscenico: non è difficilissimo, ma sentirete i commenti degli spettatori! E poi, c'è un altro problema: ogni volta che perdetevi il ritmo, il pianista si incavola e per placarlo bisogna offrirgli una birra, il guaio è che potete offrirgliene solo tre.

La gara di sputi consiste nel cacciarsi in bocca un grosso pezzo di tabacco da masticare e poi renderlo malleabile con un movimento ritmico del joystick da sinistra a destra. Scegliete l'angolazione e la potenza del tiro, e poi, ptui! Per il vostro globulo di tabacco potete scegliere due bersagli: la sputacchiera del vostro avversario oppure la sua faccia! Sputargli in faccia però serve soltanto a distrarlo, e a renderlo quindi impreciso.

A questo punto, ecco l'antico sport della mun-



gitura della vacca: l'obiettivo è di mungere una pinta di latte. Cercate però d'essere tempestivi, poiché se non lo siete vi beccherete un sacco di colpi di coda in faccia e otterrete solo di irritare la mucca e di farvi venire il mal di testa.

Ed eccoci al gran finale: una gara di fagioli! Raccogliete dei fagioli sul cucchiaino, mettetevi in bocca e masticateli tracciando degli otto col joystick: siate veloci col joystick, se no inghiottirete senza masticare e rutterete pietosamente! Una cosa che le istruzioni non dicono è che spostando a destra il joystick e premendo il pulsante di fuoco potete dare un calcio sotto il tavolo al vostro avversario.

Il gioco è ricco di ottimi effetti, ha una grafica vivace e degli sfondi animati. Gli effetti sonori sono ottimi, anche se oggi è una cosa data quasi per scontata. Dieci e lode!



SINBAD AND OF THE

Indossa i tuoi vestiti e impugna la spada del più famoso navigatore della mitologia. Si stanno tramando delle congiure ignobili e sono avvenuti fatti malvagi, ci vuole un eroe per riportare il mondo alla giustizia!

Sinbad and the Throne of the Falcon, riporta in vita la leggenda. Come l'eroico marinaio il giocatore si muove in un mondo colorato che sembra un sogno (o un incubo!). Bisogna salvare un regno, rimuovere un incantesimo misterioso, c'è una ragazza magnifica, una strega, un principe, dei pirati, degli schiavi e un bell'insieme di animali che sono stati raramente visti al di fuori degli studi di animazione di Harryhausen.

Sinbad segue il modello della prima avventura software della Cinemaware Productions, *Defender of the Crown*. Il gioco di Bill Williams, ci fornisce con dei grafici spettacolari lo sfondo per un'avventura entusiasmante. Come Sinbad, il giocatore naviga nei mari antichi ed esplora isole e continenti alla ricerca di informazioni e di aiuto.

Nel regno di Caliph la vita è difficile. La Principessa Sylphani, entrando nella camera del padre ha trovato al posto del papà solo un falcone. Ma nessuno dei medici e dei sapienti della corte sa dire come o perché, sanno solo che il falcone è il sovrano trasformato in essere debole dall'incantesimo di alcuni congiurati.

Gli stregoni di corte cercano di rovesciare l'incantesimo, ma non raggiungono nessun risultato, il re è un corvo e non possono riportarlo alla sua forma umana. Infatti sono convinti che se l'incantesimo non verrà neutralizzato rapidamente, il sovrano conserverà per sempre la sua immagine di volatile. Non ci sono molte speranze finché Sylphani non manda a chiamare Sinbad, il suo innamorato dall'infanzia. Anche se il marinaio non l'ha vista da quando era una bimbetta turbolenta, risponde alla sua chiamata e si mette in mare verso Dameron, la capitale del regno di Caliph.



THE THRONE FALCON



Il giocatore raggiunge il culmine quando Sinbad raggiunge Damaron. Come Sinbad, deve interrogare tutti, navigare su tutti i mari ed esplorare ogni isola ed ogni continente alla ricerca della soluzione. Durante i suoi viaggi Sinbad incontrerà una grande quantità di personaggi, umani e mostruosi. Si batterà con la spada, la fionda e l'arco, dovrà far fronte a naufragi, frane e vari altri disastri e dovrà farsi svelare segreti dai vari personaggi se trova qualche indizio per risolvere il mistero. Il gioco inizia con l'apparizione di una clessidra gigante. Quando Sinbad comincia il suo viaggio la sabbia comincia a scendere. Quando tutta la sabbia è passata nella parte inferiore della clessidra, il tempo è scaduto e il destino di Caliph è segnato per sempre. I menu che appaiono in alto sullo schermo forniscono a Sinbad le sue opzioni. Può parlare con tutti i presenti, all'inizio del gioco, i suoi soli compagni sono il principe e la principessa.

Interrogandoli riceve dei consigli sui movimenti che deve fare. Sinbad può consultare una mappa della città che descrive la zona intorno al palazzo e gli permette di seguire i movimenti della truppa in quella zona. L'esercito di Caliph circonda il regno. Appena i regni nemici vengono a conoscenza delle condizioni di Caliph cercano di sfruttare la situazione attaccando. I loro eserciti appaiono nella mappa esagonale ed i difensori di Caliph aspettano gli ordini di combattimento. Il generale dirige le truppe spostando le armate da un blocco esagonale ad un altro. Le unità possono essere spostate su ogni tipo di terreno, acqua compresa, ma la rapidità di spostamento varia a seconda del terreno. Quando due unità occupano lo stesso blocco esagonale ha luogo un combattimento ed il gioco continua quando un'armata è stata distrutta o quando tutte e due escono dal blocco.

La seconda mappa mostra il mondo intero, dove è segnata la posizione di Sinbad. Una lente in primo piano agisce come una lente d'ingrandimento. Se si tiene premuto il pulsante mouse di sinistra si sovrappone la lente alla mappa e Sinbad può così leggere i nomi delle città, delle isole, dei mari ed altre informazioni necessarie al viaggio intorno al mondo.

Quando Sinbad guarda la clessidra può parlare con chiunque si trovi sul luogo. Il menu Talk To illumina il nome dei personaggi presenti. Sinbad indica il nome e la scena cam-

bia con una visione più vicina dal luogo, con il personaggio illustrato sullo sfondo esotico. Le conversazioni vengono eseguite con il mouse. Il personaggio fa un commento, scritto in una comica vignetta. Sinbad sceglie quindi la sua risposta da un menu di commenti e indica quello che vuole dire.

Ogni personaggio deve essere trattato a suo modo. La Principessa per esempio, ha una cotta per Sinbad, quindi cerca sempre di dargli una risposta, indipendentemente da quel che lui dice. Il Principe è meno interessato da Sinbad; se il giocatore dice qualcosa che se-



condo il principe potrebbe mettere il regno in pericolo di tradimento, egli sarà irritato e non risponderà. Se Sinbad tratta la situazione con la serietà necessaria, il principe gli darà informazioni particolarmente importanti.

I personaggi incontrati da Sinbad sono molto divertenti. La più interessante è forse Libitina. Questa tentatrice sensazionale può fornire a Sinbad la forza, se egli si guadagna la sua simpatia. Ma è un tipo suscettibile. Se Sinbad la affronta nel modo sbagliato, e non risponde alle sue avances appassionate, lei si arrabbierà e non lo aiuterà. E questa sarebbe

una grave perdita per il navigatore. Questa donna non solo ha la capacità di renderlo forte, ma gli vuole anche molto bene e lo conosce da quando era un bambino. Vecchia e anche un po' senile, Gypsy deve essere ingannata e adulata per rivelare a Sinbad quello che sa. L'ultimo menu permette a Sinbad di muoversi per unire città isole o continenti, o imbarcarsi per viaggi sul mare. Richiamando il nome di un luogo si cambia la scena. Se Sinbad va in un posto dove non c'è nessuno, appare un messaggio che dice che ha trovato l'isola deserta e può dirigersi. Se sul luogo è presente un mostro, un personaggio o degli oggetti, esso viene rappresentato con uno scontro, a causa dell'interazione di Sinbad. Lo scontro può essere vantaggioso. Sinbad può incontrarsi con uno dei personaggi benevoli come Gypsy, Shaman o Genie. È tuttavia più probabile che incontri dei nemici, ci sono tanti nemici in questo gioco! In tal caso lo schermo chiede "pick up thy joystick" e bisogna vincere un gioco d'azione prima di continuare l'avventura.

Come la precedente produzione della Cinemaware, Sinbad contiene molti giochi azionati con il joystick. Quando Sinbad incontra uno dei suoi nemici umani il suo joystick controlla una spada attraverso quattro movimenti, per dare un colpo violento, un colpo normale, una leggera stoccata o prepararsi alla difesa. Ogni nemico ha la sua tecnica e Sinbad deve adattare i propri metodi. I combattimenti sono difficili e sanguinosi. Probabilmente Sinbad perderà molte volte la vita prima che il giocatore impari a conoscerlo bene. Una cosa di grande aiuto sono i favori di Libitina. Se la seduttrice ha dotato Sinbad di grande forza, se la caverà molto meglio nelle sue battaglie. Quando Sinbad incontra Pteranoxos, l'uccello malvagio, il joystick controlla un arco. L'uccello cacciatore è, in effetti una spia al servizio di Black Prince. Se l'uccello riesce a fuggire Prince verrà a conoscenza delle attuali posizioni di Sinbad. Questo avversario mortale non sarà mai presente, con la spada in mano, per cercare di uccidere l'eroe. I ciclopi possono essere uccisi solo con la fionda e il joystick indirizza le coperture durante tutta l'avventura. Se Sinbad ignora la battaglia che infuria per il controllo di Dameron, può perdere tutto il regno, e non serve a niente che abbia portato a termine i suoi viaggi per mare, le sue avventure con la spada.

Cr.Ba.



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**



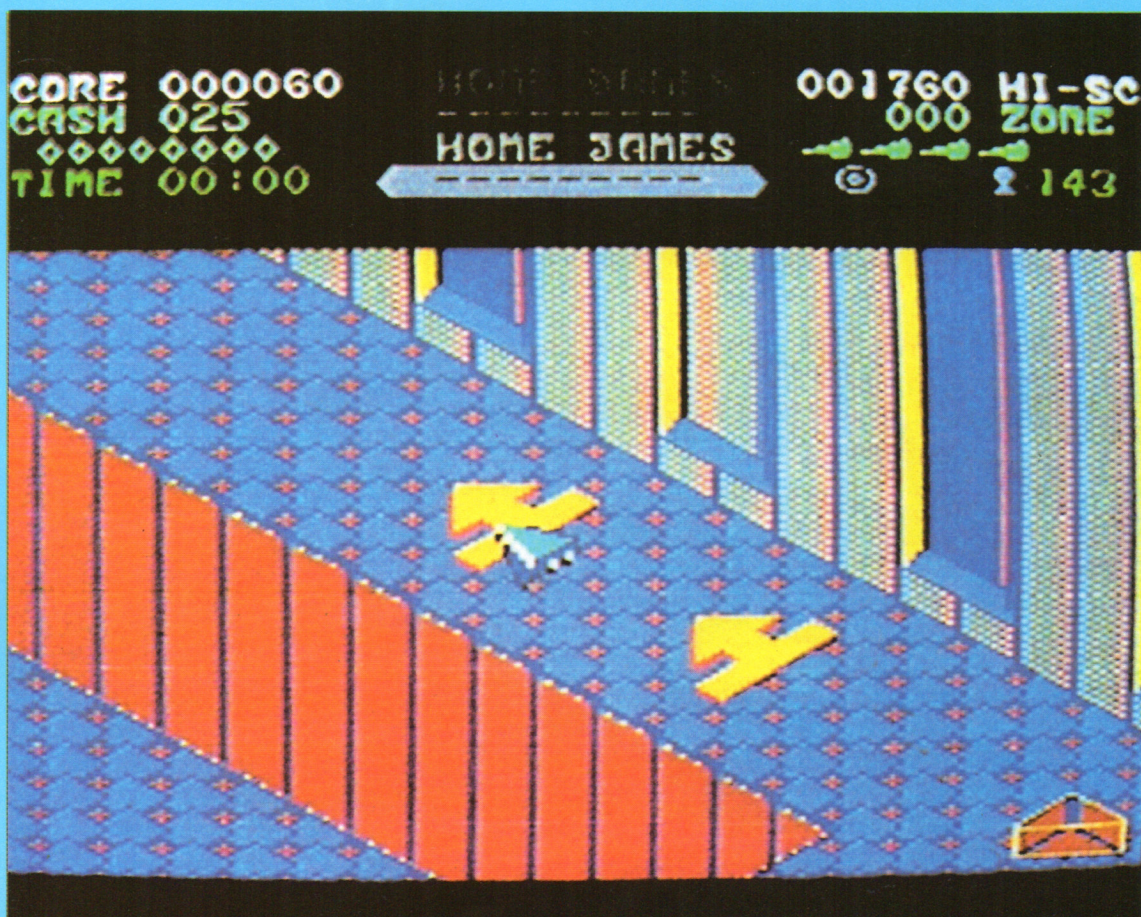
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

Z·I·G·Z·A·G

Definire un gioco "l'ultimo successo di Tony Crowther" non è proprio molto invogliante, come ben sanno gli acquirenti di **Challenge of the Gobots** e **William Wobbler**. Il guaio è che il nostro Tony nel corso degli anni ha collezionato un bel numero di fiaschi, anche se bisogna ammettere che ogni tanto riesce a prendere tutti di sorpresa con qualche gioco fuoriclasse. Per fortuna, **Zig Zag** appartiene decisamente a quest'ultima categoria. Insieme

a David Bishop, Tony ha prodotto uno dei più sofisticati giochi di labirinto che si siano mai visti: l'azione è fluida, l'animazione impeccabile, le ambientazioni tridimensionali sembrano davvero solide e gli effetti sonori sferraglianti sono simpatici.

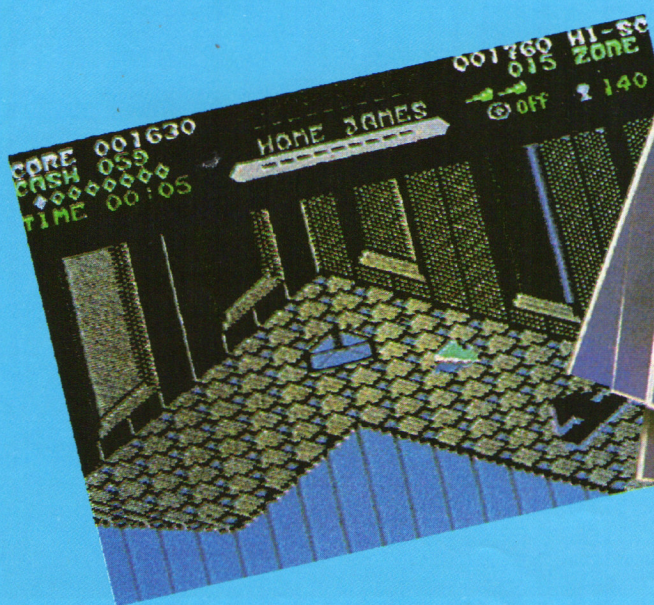
Il gioco non ha un intreccio - a meno che non vogliate chiamare intreccio volare nei corridoi sparando a tutto ciò che si muove. L'azione si svolge interamente in una grande città tut-

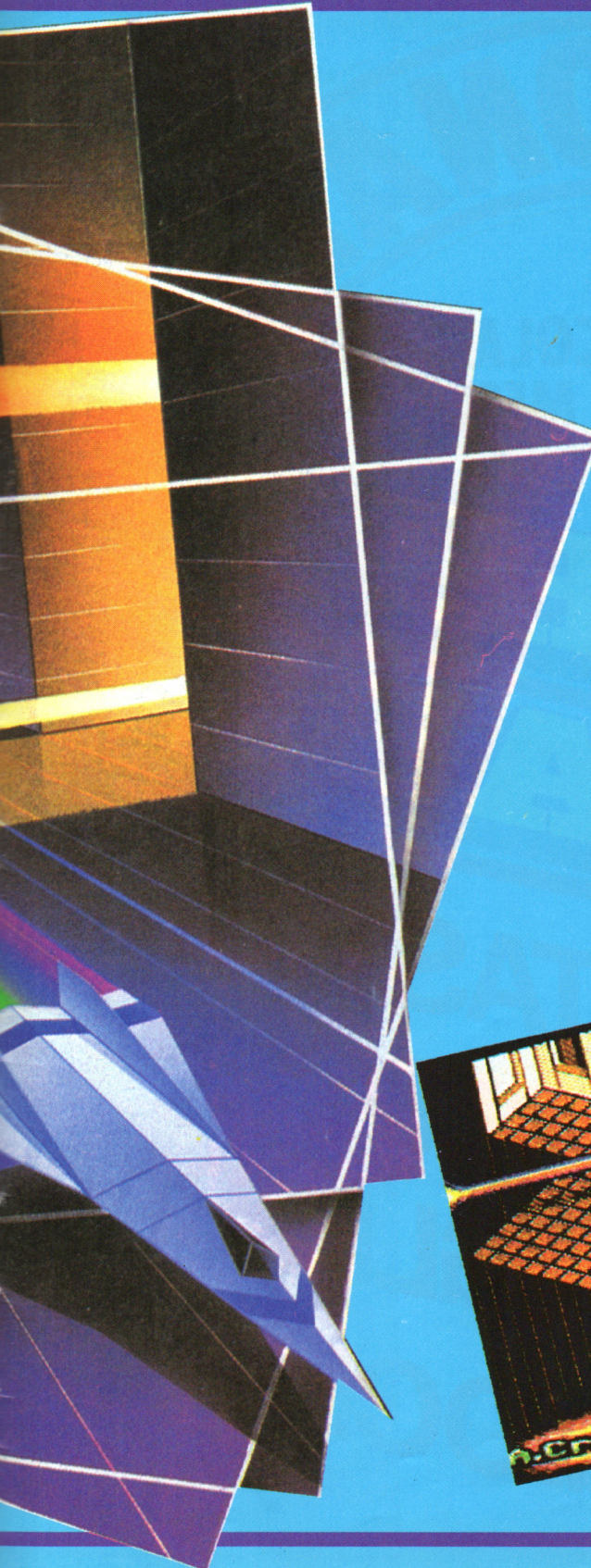


ta strade e grattacieli, realizzata in 3D e con colori diversi a seconda della zona in cui si trova. Le strade si allargano e si restringono, salgono e scendono, ma quando le sorvolate gli edifici circostanti scompaiono, permettendovi di vedere dove state andando. Strada facendo troverete aerei, razzi e siluri che schizzano a grande velocità e che vi sono ostili, quindi fateli fuori! Nascosti tra le 32 zone e i 1380 schermi della città ci sono gli Otto Cristalli di Zog, e come avrete già capito dovete trovarli tutti e otto prima di poter tornare a dormire sonni tranquilli.

A parte l'eleganza esteriore, ciò che rende **Zig Zag** diverso da tutti gli altri giochi analoghi è l'originalità del modo di aggirarsi per il labirinto. Il vostro piccolo aereo (una semplice ala a delta) può solo alzarsi, abbassarsi e scartare a destra e a sinistra, ma non può girare gli angoli! Questo non è un problema da poco, in una città composta interamente di strade che si intersecano ad angolo retto - ma per fortuna ad alcuni angoli, al livello del terreno, ci sono dei prismi. Se li colpite con la giusta angolazione, verrete deviati di 90° finché raggiungerete un secondo prisma - sempre che ci sia.

Se state volando troppo in alto o se siete fuori rotta non vi accorgete dei prismi e continuerete a viaggiare in linea retta finché non urterete contro un muro o il nemico vi abatterà.

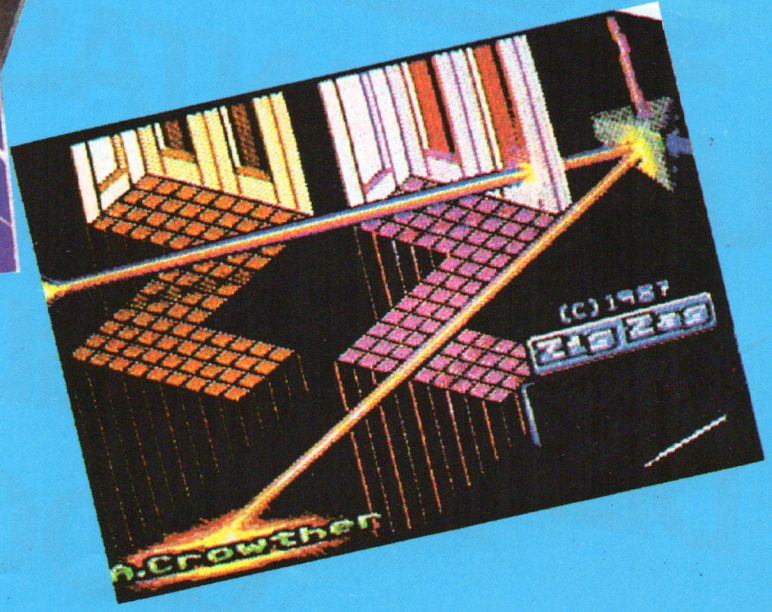




Per la prima mezz'oretta, odierete questo gioco: sembra una lezione di fisica, e ci vuole un po' per abituarci. Prima o poi però ci farete la mano e cesserete di spostarvi a balzelloni, potendo così concentrarvi sulla vostra missione. Bisogna dire che in questo gioco la violenza non è del tutto gratuita, infatti più veicoli e creature distruggete, più soldi potete ritirare alla banca e quindi dopo ogni parentesi cruenta potete svagarvi con lo shopping. Sparsi per tutta la città troverete dei negozi dove (a patto d'avere i soldi necessari) potrete acquistare armi e vite extra, schermi, mappe, una vista infrarossa per le zone non illuminate e una vista a raggi X che elimina temporaneamente tutti gli edifici. La cosa più utile che potete comprare sono i cosiddetti "sollevatori", che fanno levitare gli avversari dal terreno permettendovi di schizzare indisturbati dove volete. Già ce ne sarebbe abbastanza per appassionare chiunque, ma Crowther e Bishop non si sono fermati qui: oltre alla solita opzione musica/effetti sonori, c'è anche un modo che permette di usare il joystick come la cloche di un aereo (spingetelo per abbassarvi) e un modo Rompicapo: l'elemento avventuroso resta immutato, ma in più dovrete anche risolvere dei tremendi problemi logici.

Zig Zag è una variazione originale, su un tema abusato, e come tale va accolto come una boccata d'aria fresca.

Cristina Barigazzi



ECCEZIONALE
E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE

MSX HIT
32 PAGINE A COLORI
PARADE

UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI

- Vendo cassette Program MSX n. 2-3-4-7-10 - New Program MSX n. 23 - Super MSX n. 4-5 a L. 6.000 a cassetta trattabili - Onofri Massimo - Sesto Celere, 12 - Roma - Tel. 06/535622 - anni 15
- Vendo circa 64 programmi alcuni con gioco e corso Basic inserito) su cassetta per MSX. Per contattarmi telefonate al 741021785 - oppure in vista di cambio telefono cercatemi in via Libero Leonardi, 207 - Ciao - Emiliano Verelli - Roma
- Vendo - scambio giochi per MSX tra cui Jetset Willy I-II - Huster, Golf, Grogs reverse, MSX 70 Collection, Super Puzzle e molti altri a prezzo discutibile - Lelli Daniele - Via Guido Rossa, 3 - Bellante St. (TE) - Tel. 0861/610281 - anni 13
- Vendo molti giochi tra cui il calcio assieme ad altri sei giochi, vendo il programma del totocalcio ed alcune cassette dell'attuale mensile a L. 5.000 cad. + spese postali - Lombardi Luca - Vicolo S. Giorgio, 12 - Salerno - Tel. 039/223709 - anni 12
- Cerco/Compro giochi per sistemi MSX, possibilmente da 64K in poi, preferiti i giochi di marca "Konan", Commando, Ghost's Goblin, The way of the Tiger, ecc. - Piazza Francesco - P. del Progresso, 4 - Canicatti (AG) - Tel. 0322/854149 - anni 14
- Compro Basket, Rambo, Football americano - di MSX - Dario Aloisi - Via Badaloni, 30 - Livorno - Telefono 402864 - anni 10
- Vendo Club MSX Program vende giochi tra cui: Driller tanks, Pineapplin, Ve-

Tagliando da co

presso SIPE

NE

VENDO

CO

Nome

Città