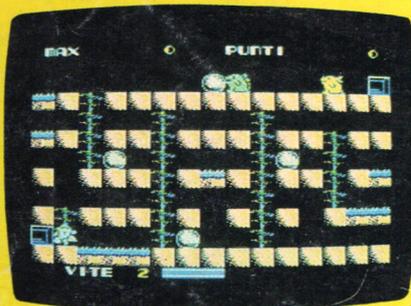
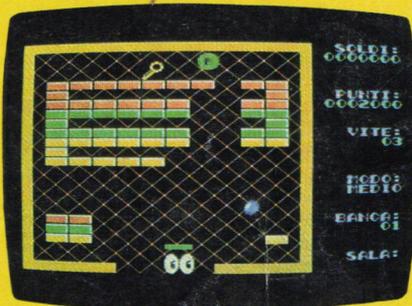


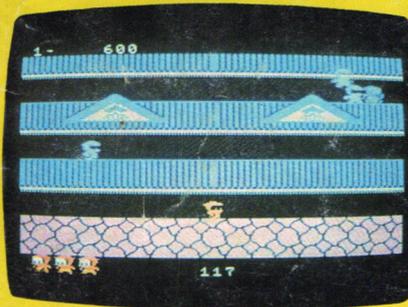
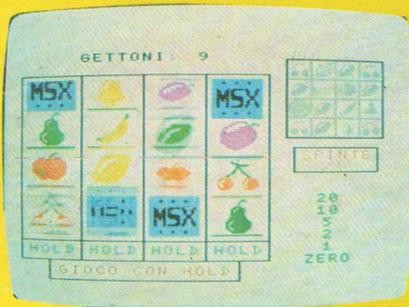
# SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

IL LADRO



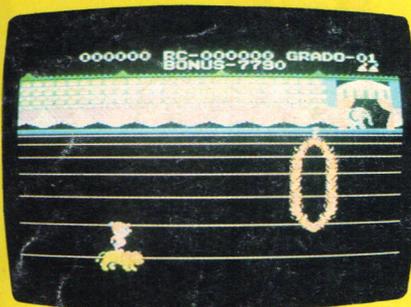
DRAGON



CASINÒ

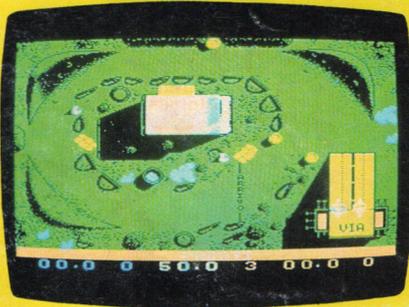
SHURIKEN

WORM



IL CIRCO

BICI CROSS



I MAGNIFICI  
SETTE MSX  
IN TURBO  
FAST LOADING

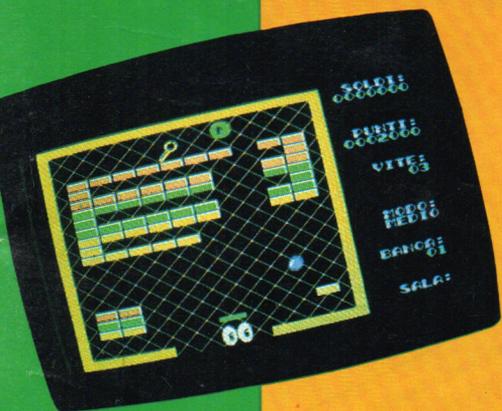
# BENEDETTI

## QUESTI ALIENI

### ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI GIOCHI:

Inserite la cassetta nel registratore, regolate il volume a circa 3/4 dell'ampiezza massima, digitate l'istruzione RUN "CAS:" e premete PLAY sul registratore; il caricamento dei vari pezzi di programma avverrà automaticamente, fermate il registratore solo a gioco iniziato. In caso di caricamento errato del programma in turbo, contraddistinto da variazioni colorate del bordo video, vedrete lampeggiare la spia luminosa del CAPS LOCK presente sul computer, riavvolgete il nastro e cercate di ricaricare il gioco variando il volume fino ad individuarne l'esatta posizione. Se dopo aver provato con il suddetto accorgimento non riuscite a caricare il programma agite, ma con molta cautela, sulla vite di regolazione dell'azimut.

*Eh sì, diciamolo pure ad alta voce. È il momento di ringraziare questi alieni che con la loro presenza consentono a grandi case di software di inventarsi giochi bellissimi come quelli che presentiamo in questa rivista. Il paesaggio è quasi sempre quello allucinante dell'iperspazio. Cambiano però le situazioni e soprattutto i destini dell'umanità, attaccata da quegli orribili mostriciattoli verdi. Che schifo!*

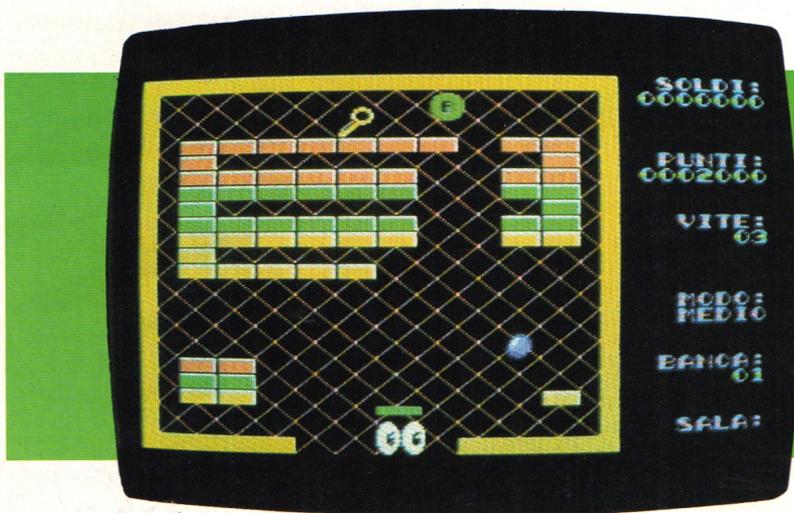


- pag. 4 **IL LADRO**
- pag. 5 **DRAGON**
- pag. 6 **CASINÒ**
- pag. 7 **SHURIKEN**
- pag. 8 **WORM**
- pag. 9 **IL CIRCO**
- pag. 10 **BICI CROSS**

Per il caricamento  
dei giochi digitare "RUN" CAS:

- pag. 12 **DEFLEKTOR:**  
*Il raggio della morte*
- pag. 14 **JACK THE NIPPER 2:**  
*È tornato Jack!*
- pag. 16 **STREET SPORTS  
BASKETBALL:**  
*Per le strade d'America*
- pag. 18 **GRYZOR:**  
*Un pianeta maledetto*
- pag. 22 **THE KING OF CHICAGO:**  
*Bulli e pupe*
- pag. 26 **LEVIATHAN:**  
*Una nave nel futuro*

# IL LADRO



## CHE GIOCO È

Questa è la storia molto particolare di un ladro professionista che svaligia in sequenza una serie di banche.

La stranezza di questo gioco risiede nel modo in cui viene effettuata la rapina, ciò avviene colpendo i vari mattoni che dividono le stanze della banca e recuperando la chiave che permette l'accesso alla stanza successiva.

In certi casi la stanza visitata contiene monete d'oro e sacchetti colmi di polvere d'oro, voi dovrete recuperare tutto ciò che profuma di tesoro. Come un ladro che si rispetti, sarete alle prese con il sistema di allarme computerizzato che una volta disattivato vi consentirà il recupero dei beni senza rischiare l'arresto.

Sfruttate la palla magica che vi consente di utilizzare il bonus, colpendola nel momento in cui è colorata potrete beneficiare dei suoi effetti. Alcuni dei colori della sfera sono i seguenti:  
giallo - moltiplica per tre la pallina; blu - rende la paletta calamitata; rosso - trasforma la paletta in un'arma;  
verde - allarga la paletta; e così via.

Siate prudenti, perché qualche banca possiede un sistema di protezione che si avvale di un robot a forma di occhio, se non volete che venga attivato non colpite assolutamente la grossa campana!

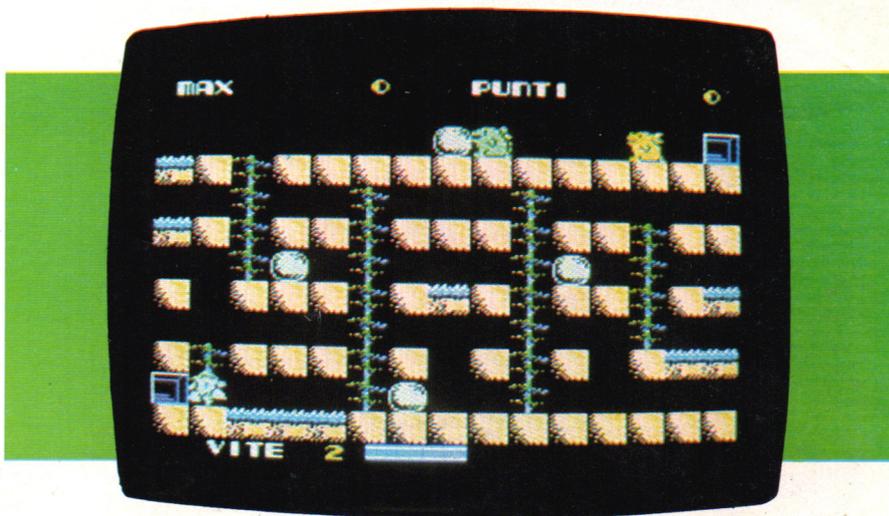
## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP  
ESC

pausa  
per tornare al menu

# DRAGON



## CHE GIOCO È

Il nostro draghetto si trova all'interno di uno strano castello indiatolato in cui le stanze sono collegate fra loro in maniera ignota. Per passare di stanza in stanza dovrete distruggere tutti i massi a colpi di dextro per scoprire in quale di essi è nascosta l'indicazione dei passaggi segreti.

Parecchie creature ostacoleranno il vostro compito inclusi dei fastidiosissimi volatili, voi difendetevi come Rocky insegna! Muovete i massi con astuzia perché basterebbe una sola mossa errata per pregiudicare il risultato di tutto il vostro lavoro. Tutti i mostri risentono dei vostri colpi escluso il mostro dai grandi occhi, molto robusto e resistente, che vi insegnerà senza tregua a costo della propria vita.

Oltre all'opzione di gioco potrete costruire delle stanze a vostro piacimento selezionando da menu l'opzione EDIT; vi si presenterà un nuovo menu che vi consente di posizionare i vari oggetti che potrete selezionare con il tasto X unito ad una direzione e successivamente disporre con il tasto Z.

Non tentate di fare i furbi barando nella costruzione di un vostro schema, cercate invece di superare gli schemi esistenti se ne siete capaci!

## TASTI:

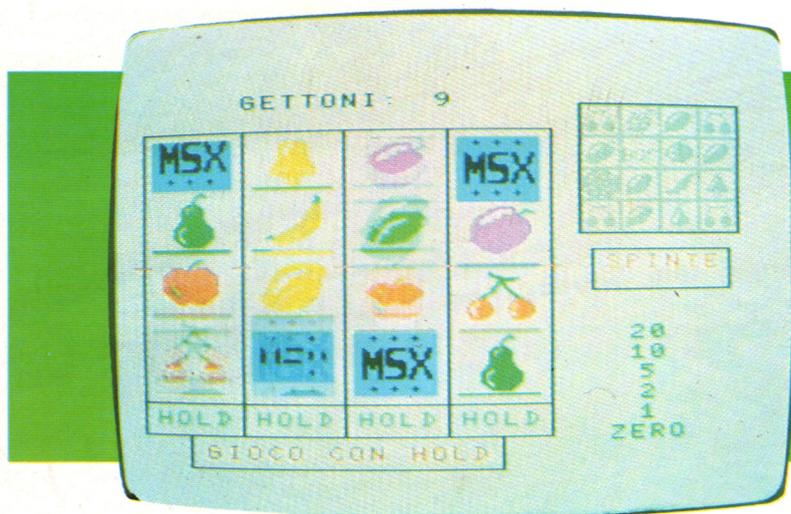
### JOYSTICK O TASTI CURSORE

ESC

per perdere la vita

STOP

pausa il gioco



## CHE GIOCO È

Per gli amanti del gioco d'azzardo ecco pronta una bella slot machine.

Classico l'utilizzo, garantite le vincite, finte naturalmente!

Lanciate i rulli premendo il tasto spazio e dopo aver valutato le eventuali vincite procedete con la rotazione, chiamata SPINTA, dei rulli ed inoltre al blocco degli stessi, solo se le scritte HOLD sono lampeggianti.

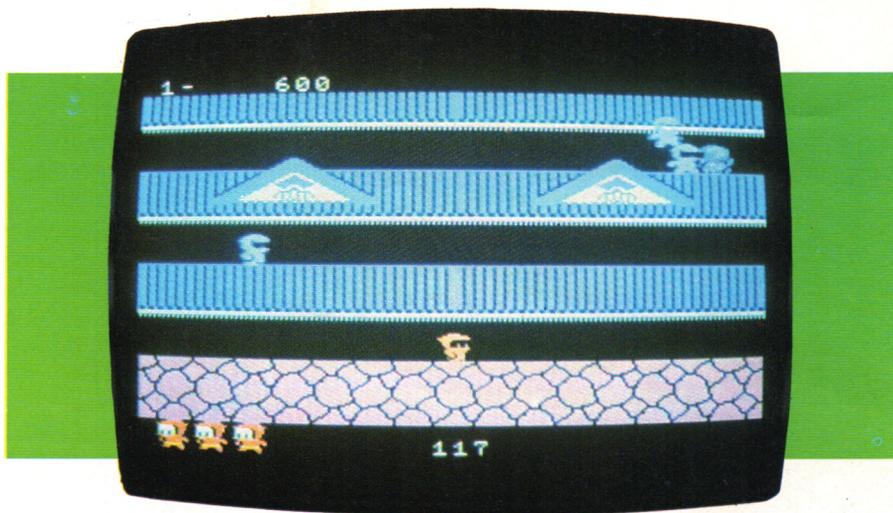
In caso di vincita scegliete se tentare la fortuna, premendo il tasto F, oppure se incassare la vincita, premendo il tasto I.

Per bloccare uno dei rulli premete il tasto corrispondente 1,2,3 o 4; mentre per beneficiare delle spinte premete 1,2,3,4 per muovere il rullo relativo verso l'alto oppure Q,W,E,R per muoverlo verso il basso; se dopo la mossa viene rilevata una combinazione non potrete usufruire delle spinte rimanenti perché verrà calcolata automaticamente la vincita. Abituatemi a giocare solo con questa slot machine, eviterete grossi problemi economici!

## TASTI:

I tasti sono riassunti nella schermata iniziale del gioco.

# SHURIKEN



## CHE GIOCO È

Immergetevi ora nel magico mondo dei ninja ed interpretate il ruolo di un combattente valoroso che deve recuperare le pergamene nascoste dai suoi nemici.

Le uniche armi a vostra disposizione si chiamano Shuriken, queste sono a forma di disco con denti sulla circonferenza; ciò che viene richiesto nell'utilizzo di queste armi sono mano veloce e mira precisa.

Saltando di piano in piano cercate di uccidere i nemici lanciando in loro direzione le shuriken; se colpiti, lasceranno cadere una pergamena che voi dovrete recuperare, una di queste pergamene è falsa e causerà l'intera perdita delle stesse recuperate sino a quel momento.

Dopo aver colpito la serie di nemici passerete alla stanza successiva e dovrete combattere contro rivali bellicamente più potenti; non fatevi scoraggiare ed affrontate ogni pericolo perché solo i più valorosi saranno riconosciuti come eroi!

## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

**SPAZIO** per saltare  
**GRAPH** lancia una shuriken  
**STOP** pausa il gioco

# WORM



## CHE GIOCO È

Il lombrico protagonista di questa storia deve fronteggiare parecchie insidie nella ricerca delle due bambine rapite da forze aliene.

Per i vari animali che popolano la campagna il lombrico rappresenta un boccone prelibato, per questo motivo lo stesso viene preso molto in considerazione dalla rana che tenta in tutti i modi di ucciderlo per fare un lauto pranzo.

Stranamente, in questa terra extraterrestre, il lombrico è armato con uova contundenti e con sfere esplosive che devono essere utilizzate principalmente contro l'essere nemico simile ad un draghetto, i rimanenti possono essere uccisi a colpi di uova.

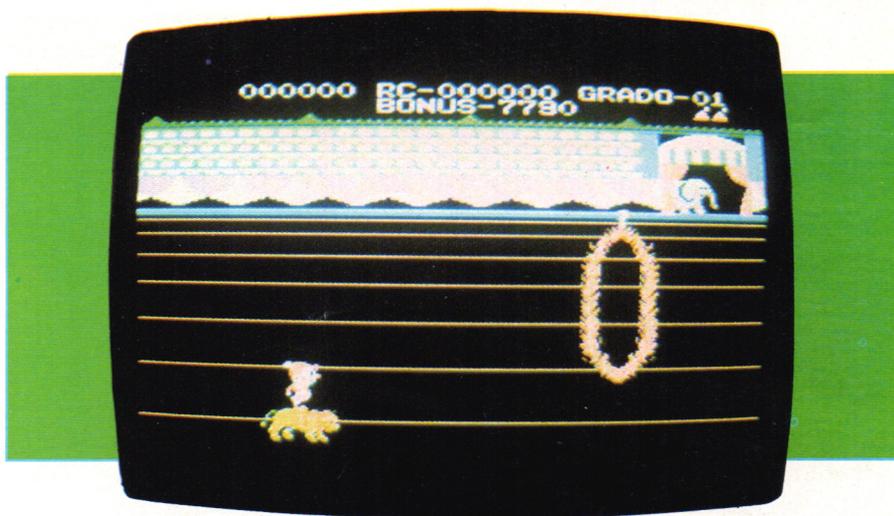
Attenzione a non farvi aggredire dai mostri perché la vostra energia non è infinita ed inoltre avete solo tre vite a disposizione.

## TASTI:

**JOYSTICK O TASTI CURSORE**

**GRAPH**

spara le uova esplosive



## CHE GIOCO È

Vi ricordate il famoso gioco da bar in cui il protagonista è un clown equilibrista?

Beh, eccolo a casa vostra in versione per MSX!  
In piedi sopra un leone in corsa, che coraggio, e dopo... hop un salto all'interno di un cerchio infuocato!

Queste ed altre peripezie toccano al nostro amico clown, impegnato nel pericolosissimo ruolo di equilibrista acrobata. Nel primo esercizio cercate di superare i cerchi infuocati saltando attraverso gli stessi in modo coordinato ed evitando di ricadere su una pedana. Dopo aver superato questi ostacoli salite sulla pedana gigante ed affrontate il percorso in equilibrio sul cavo metallico; le scimmie dovranno essere scavalcate senza ricadere su di esse per non perdere l'equilibrio e dopo aver raggiunto il palco passate all'equilibrio sui palloni.

Saltando da un pallone all'altro, raggiungete la nuova pedana e da qui iniziate il percorso con i teli elastici e dopo saltate di telo in telo per raggiungere il percorso con le liane.

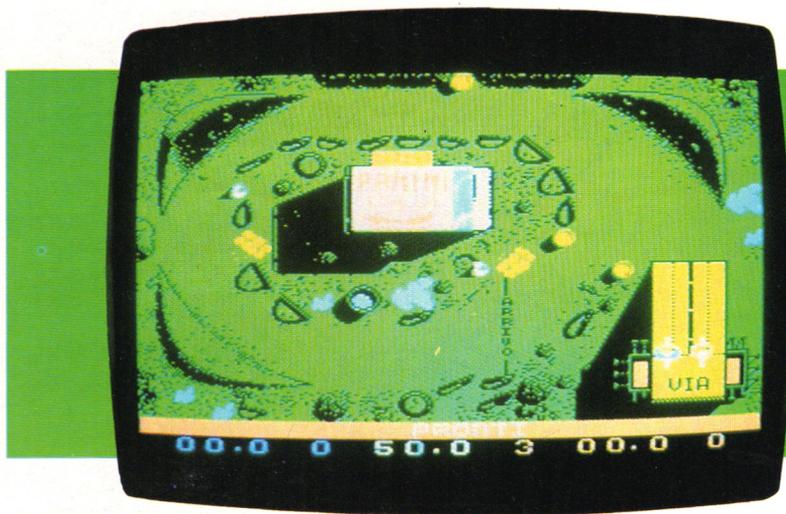
Quest'ultimo percorso è molto difficile perché richiede movimenti coordinati e ben dosati ma se sarete bravi riuscirete anche in questa ultima esibizione.

Ed ora in groppa al leone, chi avrebbe mai pensato che dietro al volto del clown si cela in realtà un potenziale ginnasta professionista!!

## TASTI:

**JOYSTICK O TASTI CURSORE**

# BICI CROSS



## CHE GIOCO È

In sella alla vostra potente due ruote garegiate, contro il computer o contro un altro giocatore, nelle pericolose piste predisposte dalla Federazione Nazionale del Bici Cross.

Cercate di percorrere la pista corrente, senza urtare gli ostacoli che la delimitano, nel minor tempo possibile in modo da ottenere la qualifica e quindi la possibilità di gareggiare nella pista successiva.

Se affronterete il computer fate attenzione a non urtarlo perché nello scontro sarete sempre voi ad avere la peggio, quindi tenetelo alla larga. Ricordate di sfruttare le curve paraboliche per evitare le sbandate laterali e non eccedete nella velocità perché la pista ha il fondo in terra, quindi è molto facile scivolare.

Prima di giocare scegliete il tipo di controlli ed il numero di piste per la gara, poi iniziate il gioco e al via pedalate a tutta forza, ogni secondo di anticipo sull'avversario può significare la vittoria.

## TASTI:

### JOYSTICK

Tasti definibili dall'utente

È IN EDICOLA

MENSILE ANNO II - N° 3

# MSX HIT PARADE

32 PAGINE A COLORI

20 GIOCHI



LOADING "BITU"

# DEFLEK

Cos'è questa roba, dove sono tutti quegli alieni da far fuori, i laser, le bombe e quegli strani e onnipresenti paesaggi... Aspetta solo un attimo. C'è un potente laser ma del resto non c'è traccia. Che si creda o no quest'ultimo *Gremlin* non è la continuazione di qualcosa e non comprende rimbalzi di nessun genere. È incredibile ma è la verità. Il gioco ha un solo

semplice scopo, quello di far arrivare il raggio laser dalla sua fonte all'apparecchio radoricevente.

Ognuno dei 60 livelli è formato da una serie di specchi, bombe, fibre ottiche dal laser stesso e dal suo ricevitore. Per dirigere esattamente il laser gli specchi devono essere messi nella posizione angolare esatta tale da permettere



# TOR

re che il raggio d'azione venga fatto ruotare sul video e mandato direttamente nel ricevitore. Se il raggio passa attraverso una fibra ottica esso continuerà nella stessa direzione ma riaffiorerà nel punto di corrispondenza della fibra ottica.

Tutto attorno in ogni quadro una serie di strani oggetti floreali che, se colpiti, ti permette-

ranno di far aumentare il tuo carico d'energia. Se non riuscirai a mettere a punto la posizione del laser avrai una vita in meno.

Ogni quadro deve essere terminato in un limite di tempo rappresentato da una sbarra d'energia che continua a diminuire. Nei successivi livelli ci sono chiaramente più pericoli e vedrai... ci saranno anche specchi che si ribelleranno ai tuoi ordini. I disegni e i paesaggi sono semplici e piacevolmente ricchi nei loro colori. Anche la musica di Ben Daglish è caratteristica e familiare.

Deflektor non vuole divertire nessuno ma può essere comunque divertente risolvere gli ingannevoli puzzles inventati dal gioco e con ben 60 livelli da oltrepassare c'è da tenere occupata un'intera famiglia per mesi interi. È un gioco divertente. Non si vincono medaglie ma è bello vedere qualcosa di veramente diverso dal solito "uccidere gli alieni". Ben fatto Grem-lin!

**g. ba.**



# JACK THE NIPPER



# R II

Questo gioco è facile da immaginare, ma mi piace molto. Okay, è un intrigo puro e semplice — il tipo di cosa che di norma manda bestia i recensori più tranquilli — ma qui c'è qualcosa di più. Gor lumme, questa piccola bellezza ha fatto Jet Set Willy ed i suoi vari rifiuti da Program Pitstop.

È tutto pieno di immagini, 192 in tutto. E, andando avanti, ce n'è in ognuna abbastanza da sconvolgere in quanto in nessuna c'è qualcosa di simile alla precedente. Ed il gioco è così provocatore che ti posso immaginare appiccato alla tastiera sempre con questo gioco per delle settimane, se non ci stai attento.

La storia la sai: la famiglia Nipper è stata deportata dalla nostra bella isola e caricata su un aereo con destinazione Oz, che sembra sia molto lontano, ma Jack non è molto entusiasta dell'idea e si paracaduta fuori dall'aereo, seguito da vicino da Nipper Sr. Ritrovatosi nella giungla, Jack vi si aggira estremamente impertinente ed evitando Pops e l'inevitabile sculacciata.

Puoi giocare in vari modi o alla maggior impertinenza (come misurata dall'impertinenziometro), o per un alto punteggio che puoi raggiungere facendo saltare i folletti della giungla e risolvendo i problemi occasionali. O, se sei avido puoi cercare di fare tutti e due. Si possono portare due cose alla volta, una è un'arma (noce di cocco, cerbottana o scudo) e l'altra è un oggetto per essere particolarmente impertinente. Per esempio, quando sorpassi Tarzan, ti accorgerai che l'olio può essere veramente molto utile! Sopravvivere da un'immagine all'altra non è difficile come nei giochi

Monty dove hai l'impressione di essere ucciso ad ogni momento. Ma non devi seccarti, c'è molto da fare e da vedere.

Insomma, è un'altra piccola sberla da Grem-fici sono impeccabili, ricchi di colore, con contrasti al minimo. L'abbigliamento dei folletti è particolarmente impressionante, una lezione per tutti gli altri. E gli scherzi divertenti come al solito. Abbandona un attimo Jack ed egli comincerà a ficcarsi le dita nel naso, bleah! Quel che fa con il contenuto non è mai molto chiaro.

**Teo Dalla**

# STREET SPORTS BASKETBALL

Viene al secondo posto, nella serie di giochi della Epyx's Street Sports, dopo il "giocabile" baseball, interpretazione dello sport più popolare d'America, che arriva dalla strada. Il basket è alla stessa maniera un gioco che, con le sue regole, diverte tanti ragazzini per le strade d'America. Fondamentalmente Epyx ha come dire "spremutato" l'originale migliorandone i disegni. Puoi giocare sia contro un tuo simile che contro un nemico. Quando si tratta di combattere contro un computer, devi sapere che esso gioca ad uno dei tre livelli più difficili, nonostante solo il più difficile sia una vera ed unica sfida; quindi pensaci bene... a meno che tu non abbia un amico a cui dare una mano.

La partita ha luogo in uno dei quattro scenari: il campo da gioco di una scuola, un vicolo, una strada di periferia o un parcheggio. Ogni quadro ha i suoi propri vantaggi e svantaggi, per esempio pozze d'olio o altri pericoli da evitare categoricamente. Gli sfondi sono colorati e perfetti nei dettagli ma qualche volta un po' sgradevoli. Dato che Street Sports Basketball ed Epyx sono quel che sono e specialmente l'ultimo in questione è rinomato per aver incluso delle particolarità nel gioco, è una vergogna che tutti gli sfondi siano così perfetti da non dare adito nemmeno ad una "stortata" di naso.

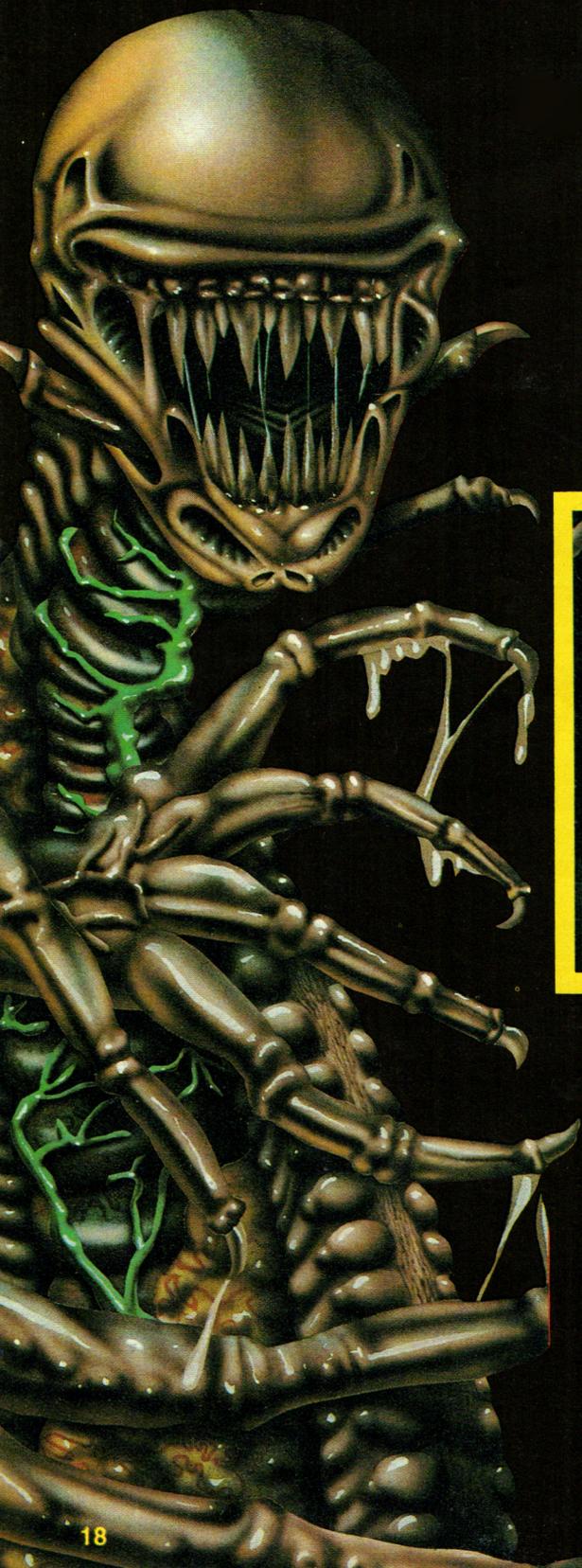
Contrariamente alle tradizioni ci sono solo tre giocatori per squadre selezionati tra dieci, prima che cominci il gioco. Come nell'**International Basketball**, il giocatore della tua squadra ha una bellissima e colorata maglietta. Puntando il pallone e lanciandolo nella giusta direzione è facile fare punti e giusti passaggi, e premendo poi il pulsante puoi trasferire il potere agli altri tuoi compagni. Riuscirai a rubare la palla ai tuoi nemici semplicemente premendo contro di loro e schiacciando il pulsante. Ad ogni modo cominciando ad usufruire casualmente di queste simulazioni, Epyx ha creato delle situazioni "nocive" solo marginalmente. Per esempio, mentre la base del gioco aderisce completamente al gioco vero e reale, tu non sei mai penalizzato per i falli, e puoi persino buttare a terra il tuo avversario ogni tanto, che non ti succederà nulla.

Si suppone poi che i giocatori abbiano le loro particolarità, ma difficilmente ciò appare durante il gioco, le vere e sole diversità tra i vari giocatori sono solo esteriori. Tuttavia **Street Sports Basketball** è abbastanza giocabile anche se non è la reincarnazione dell'altro lavoro di Andrew Spencer: (l'originale) **International Basketball** ha nove livelli di diverse difficoltà e un gioco più realistico.

Matteo Riboldi



# GRY

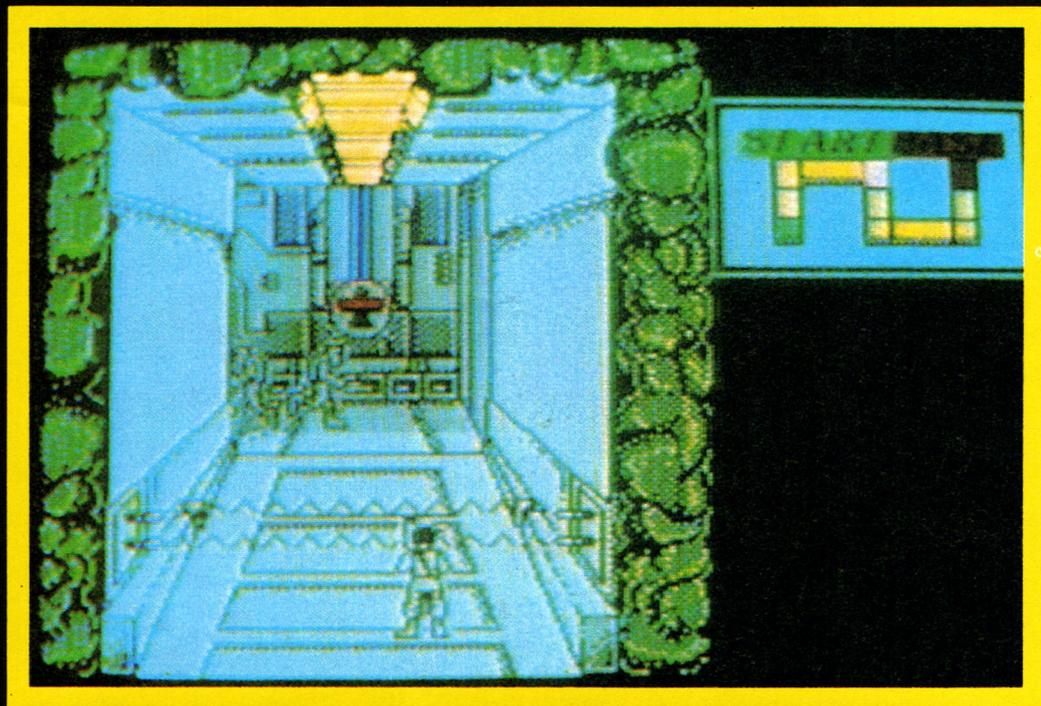


*Ehi, attenzione! Nel primo livello di questa sezione orizzontale voi siete impantanati nella giungla, e non ci sono nemmeno le noccioline. Saltate ed accucciatevi per evitare gli spari dei cannoni, e continuate il movimento per quanto vi è possibile. Sarebbe meglio a questo punto sparare ai cannoni prima di tentare di superarli.*

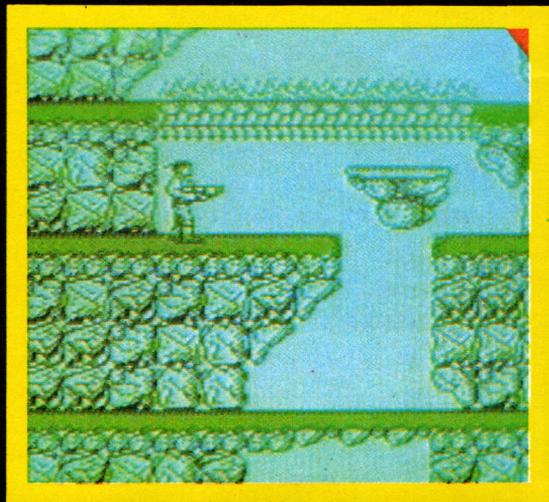
# ZOR

Si tratta essenzialmente di un gioco di spari a formato multiplo, che si svolge su un pianeta alieno e che presenta quattro distinti livelli: verticale, orizzontale, stazionario e labirintico. Voi interpretate la parte di un goffo e sgraziato personaggio che è stato istruito per infiltrarsi nei quartieri generali dell'alieno ribelle e per distruggere il suo cuore palpitante, dopodiché si finisce il gioco. Ma prima di terminare vi sono dei guerriglieri da ridurre in pezzi, cannoni da distruggere e bersagli da colpire, nel corso di tutti e venti i livelli.





*Strabiliante! Il secondo livello del labirinto causa molti più problemi di quanto non si pensi persino ad un eroe coraggioso come voi. Distruggete i bersagli, se volete proseguire nella vostra avventura, ma attenzione ai campi di forza elettrici, ai guerriglieri, agli oggetti volanti, per non menzionare i missili che volano ad un basso livello. Inoltre un accenno agli ultimi schermi labirintici: voi dovete saltare e colpire se volete raggiungere l'obiettivo!*



Dal punto di vista dei grafici, Gryzor è ottimo, ricco di scenari colorati, folletti animati in modo tale da dare l'impressione di essere immersi in un mondo fiabesco, e inoltre le sezioni dello scrolling sono assai scorrevoli, mentre l'azione di gioco è alquanto elegante.

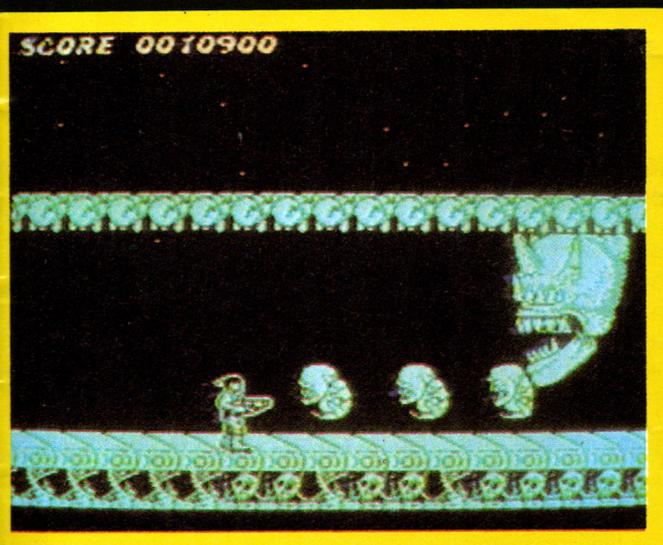
Le acrobazie dell'eroe rendono Daley Thompson simile ad un verme catatonico: egli deve accucciarsi, saltare e correre quando le circostanze lo richiedono.

E l'azione è veloce! I missili e le pallottole volano dappertutto e si trovano moltissimi carri armati, cannoni e veicoli corazzati. Voi dovete avere nervi di acciaio e prontezza di riflessi se volete avere la possibilità di completare la missione di morte che ha luogo davanti ai vostri occhi.

*Forza ragazzo, è il tuo momento! Avventuratevi nel quinto livello e sarete messi a confronto con questa sezione verticale di rocce appuntite, che presentano una varietà di rischi. Saltate e balzate sulla sommità, premendo il grilletto durante il percorso. Distruggete i nemici alla fine ed hurrah! vi trovate nel livello seguente.*

Una volta che avete completato una sezione orizzontale, vi trovate nel labirinto ed è qui che iniziate realmente a scaldarvi. Voi dovete sparare ai bersagli e contemporaneamente evitare i campi elettrici, i proiettili, gli oggetti rotolanti e varie cattiverie che preferirebbero vedervi morti. Ma ciò non è sufficiente: voi dovete continuare e completare alcuni schermi stazionari che potrebbero trarvi in inganno e che richiedono un elegante movimento di piedi e precisione di spari.

Ecco un suggerimento, continuate a muovervi altrimenti non avrete alcuna possibilità di sopravvivere! Se voi state cercando un gioco di alta velocità e di azione, potreste prendere in considerazione questo gioco interessante ed eccitante — bloccate Gryzor ora!



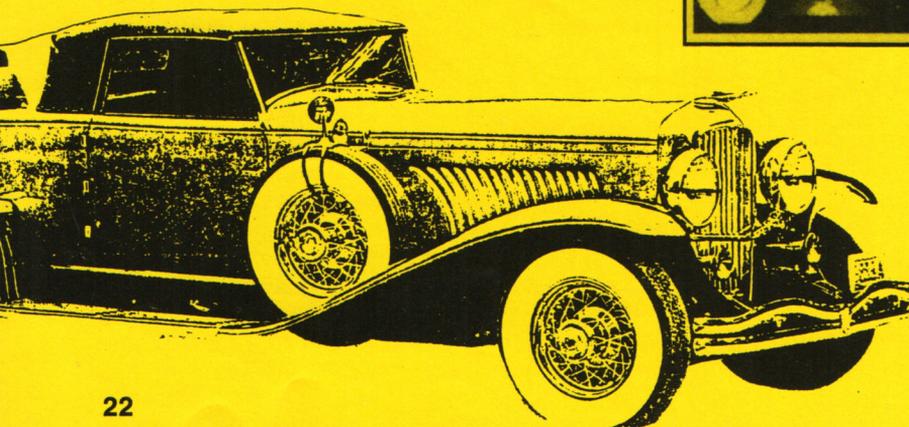
*Al sesto livello vi imbattete in budelle e visi che tentano di abbracciarvi: questo è sufficiente per procurarvi un'ernia! Quelle raccapriccianti mannaie devono essere continuamente distrutte, altrimenti sarete carne morta! A meno che non vogliate essere soffocati eliminate anche quei visi.*





# THE KING OF

“Chi non è all'altezza finisce morto”, avverte uno dei messaggi che appaiono periodicamente nel gioco, e in effetti restare in vita in *The King of Chicago* non è facile! Questo gioco è un esempio di quello che in linguaggio pubblicitario si definisce “film interattivo”, nel senso che mentre il gioco si snoda si può “interagire” con esso, decidendo cosa debba fare il protagonista e influenzando così lo svolgimento della storia, fino a decidere se debba avere un lieto fine o no. Può anche non sembrare una trovata delle più eccitanti, eppure chi si siede davanti allo schermo di *The King of Chi-*





# CHICAGO

Chicago non riesce a staccarsene prima della fine, o meglio, una delle fini possibili. Il materiale promozionale afferma che questo gioco prevede *un miliardo* di possibili varianti e dato che di persona è impossibile controllare tanto vale crederci sulla parola. Di sicuro si tratta di un grande gioco, così grande che per giocare comodamente con l'Amiga non basta un drive, ma ce ne vogliono due. Ogni volta che

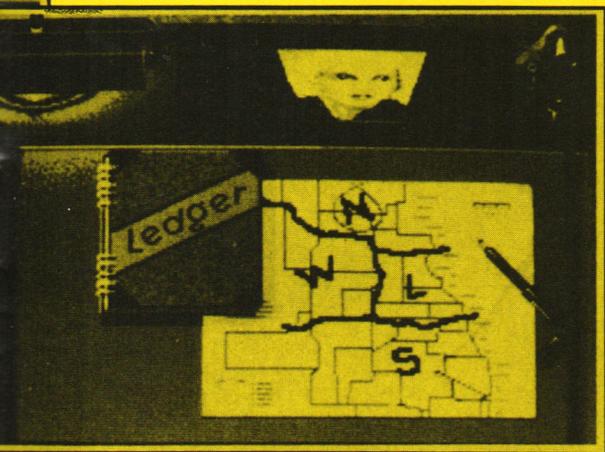
si ricomincia si devono affrontare nuovi sviluppi e prendere nuove decisioni.

Il protagonista (siete voi!) è un gangster giovane e ambizioso di nome Pinky Callahan. Viene dal Northside di Chicago, una zona per anni dominata dalla banda del Southside, guidata da Al Capone. Ora però il fisco ha tolto di mezzo Scarface, e Chicago è una città aperta: Pinky vuol diventare il nuovo re di Chicago... ma bisogna vedere come.

Dovrete essere duri, spietati e molto astuti, dovrete riuscire a capire di chi fidarvi e chi eliminare, chi minacciare e chi rispettare. Uno degli aspetti più curiosi di *The King of Chicago* vi costringe a prendere delle rapide decisioni basandovi solo sulla vostra valutazione della personalità di un'altra persona — e se la vostra valutazione è sbagliata rischiate di finire con un paio di scarpe di cemento.

Le scelte vengono effettuate guidando il cursore — una mosca! — sull'impulso che secondo voi Pinky dovrebbe seguire.

I fumetti degli "impulsi" appaiono abbastanza regolarmente a due o a tre per volta, e se non siete svelti a decidere quale di essi Pinky deve seguire, sarà il computer a decidere per voi. Le decisioni vanno dal comprare o no una





nuova auto alla vostra pupa, Lola, all'uccidere subito un avversario oppure aspettare un po'.

Il primo passo della vostra ascesa al "trono" è il Vecchio: questo raggrinzito fumatore di sigaro è da secoli il boss del Northside, ma non ha avuto molta fortuna nella lotta contro il Southside di Capone. Che fare: ucciderlo subito oppure tastare il terreno incontrando discretamente (di solito in uno squallido cesso pubblico) il potente ed intelligente Ben? E se poi decidete di parlare con Ben, come farete a portare *lui* dalla vostra parte? Una parola di troppo ed egli ammutolirà, oppure — peggio ancora! — vi si rivolterà contro.

Poi c'è il politicante corrotto, l'assessore Bur-



ke: continuare a pagarlo, oppure ignorarlo? E la vostra pupa, Lola: coccolarla, oppure maltrattarla per consolidare la vostra reputazione di duro? E la banda del Northside: fingersi spavaldi rischiando d'essere smascherati, o fare la faina sperando che tutto vada per il meglio? Ogni decisione ha di solito non una ma diverse possibili conseguenze, e ad ogni nuova partita il gioco propone nuovi rapporti tra Pinky e quanti entrano in contatto con lui.

In certe fasi del gioco, una delle vostre decisioni vi porterà ad una breve sequenza in puro stile da bar. Per esempio, se decidete di far fuori il Vecchio dovreste guidare il cursore su uno dei suoi punti vitali e premere il pulsante di fuoco, ma se siete troppo lenti o sbagliate

toccherà a lui sparare — e non fallirà! C'è poi un'altra sequenza in cui da un'auto in corsa dovete gettare una bomba in un locale degli avversari. Questi piccoli inserti da bar sono goffi e troppo semplici, e non è chiaro cosa ci stiano a fare.

In effetti, tutti i movimenti che si svolgono sullo schermo sono piuttosto lenti e poco realistici. Le bocche dei personaggi si muovono quando essi parlano (i dialoghi sono testuali, e non digitalizzati), e ci sono gesti occasionali del capo e delle mani, però l'animazione sembra un po' essere stata appiccicata a posteriori.

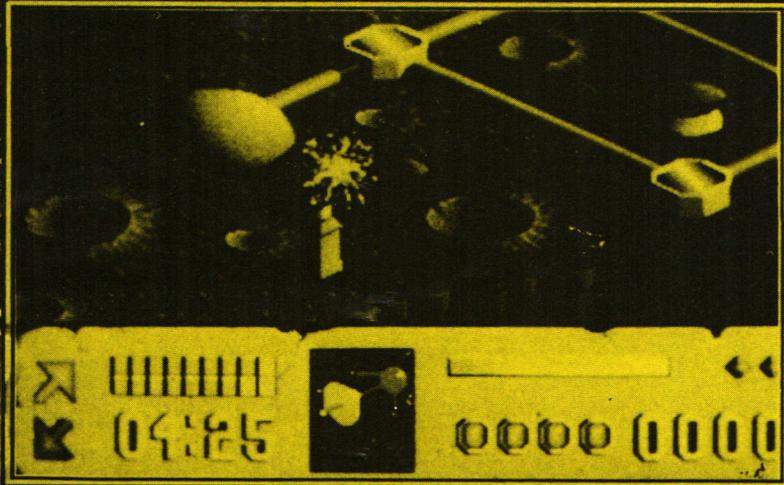
In ogni caso, la goffaggine dei personaggi risulta insignificante rispetto alla bellezza del resto del programma. La grafica è superba, divertente, incredibilmente dettagliata e meticolosa nella ricostruzione storica: si veda ad esempio la lampada *art deco* nell'ufficio dell'assessore Burke.

La colonna sonora vanta una straordinaria pianola digitalizzata che riesce inaspettatamente a ricreare l'atmosfera del Proibizionismo e dei mitra.

A rendere eccezionale *The King of Chicago* è però soprattutto la grande facilità di gioco e la cura con cui sono cotruite le sue storie interattive: sono piene di humor ("Sarò carina con te quando avrò la macchina!" risponde Lola a un Pinky in vena romantica), storicamente affascinanti e costituiscono inoltre un corso concentrato sulla difficile arte di convincere la gente a fare ciò che volete voi. Insomma, è proprio come nella vita reale: cercate di decidere saggiamente, se non volete finire a dormire in mezzo ai pesci!



# LEVIA



# ATHAN

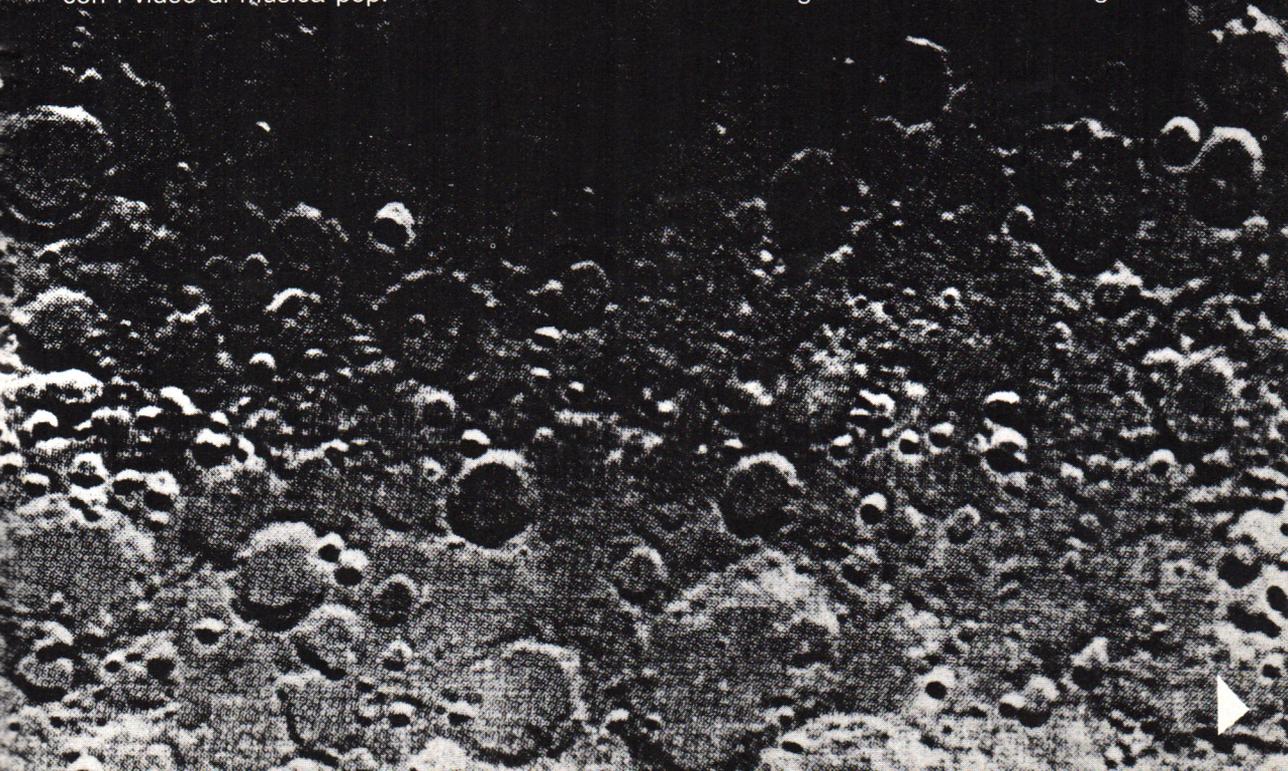
*Leviathan* informa subito il giocatore di essere stato ispirato dal video *Rough Boy* degli ZZ Top, e date queste premesse il primo impatto audiovisivo è decisamente sorprendente: non troverete le biondine in reggicalze, le chitarre distorte e le barbe tipiche del video degli ZZ Top, ma solo un paesaggio tridimensionale che scrolla in modo eccezionalmente realistico. Una grafica fantastica, quindi, ma che c'entra?

Ed ecco l'intreccio: venite trasportati di trentatré secondi in un futuro in cui "i video pop ispirano folli fantasie alle menti della gente comune", e via delirando. Lasciamo pure perdere l'intreccio: ciò che conta è che questo è un gioco avventuroso puro e semplice, nella tradizione di *Zaxxon*... e non ha nulla a che fare con i video di musica pop!

Il bello di *Leviathan* è la manovrabilità della nave, che può davvero spostarsi in tutte le direzioni: come la Manta di *Uridium* essa riesce anche a girare su sé stessa, solo che qui la cosa è ancor più spettacolare grazie alla prospettiva tridimensionale e a un'eccellente animazione. La nave può inoltre entrare e uscire dallo schermo, spostarsi in su e in giù mentre il gioco scrolla nonché cabrare e attaccare gli alieni contemporaneamente.

Paradossalmente, questa stessa manovrabilità rappresenta un problema, poiché rende la nave molto difficile da controllare. Per controllarla sul serio, è assolutamente necessario impraticarsi delle otto posizioni del joystick — che è di importanza vitale; come in ogni gioco avventuroso che si rispetti.

Obiettivo del gioco è di scacciare tutti gli alie-



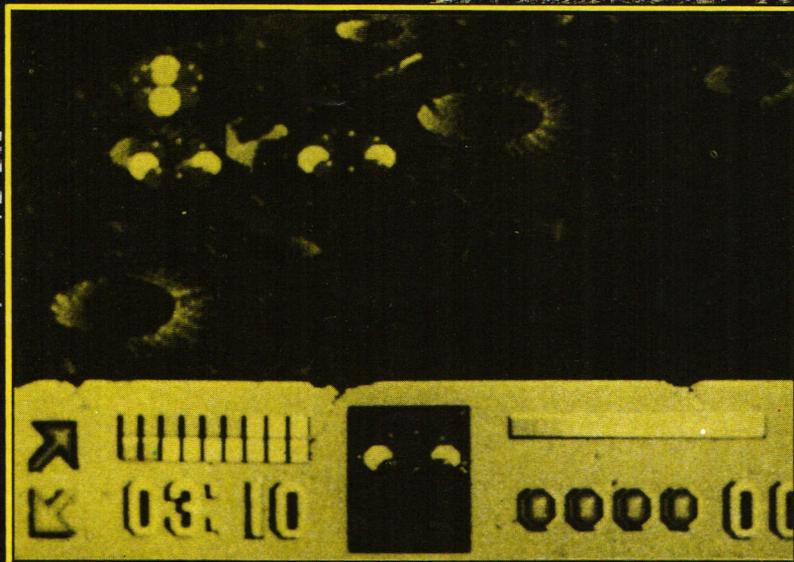
ni da tre diverse zone: se volete passare al livello successivo, gli alieni devono essere distrutti entro un dato limite di tempo. Le ambientazioni sfruttano appieno la superba grafica. La prima zona è "Moonscape", una superficie metallica azzurra piena di crateri, poi c'è "Cityscape" con le sue antenne e i suoi edifici futuristici e infine c'è "Greekscape", la zona più bella, tutta statue e superfici argentate. Ogni zona è gremita di alieni ostili: ce ne sono almeno dieci tipi diversi! Tra i più belli, i caccia triangolari e gli sciami di palle colorate. Il guaio è però che recandovi in un certo punto dello schermo potete far fuori gli alieni uno ad uno man mano che entrano nello scher-

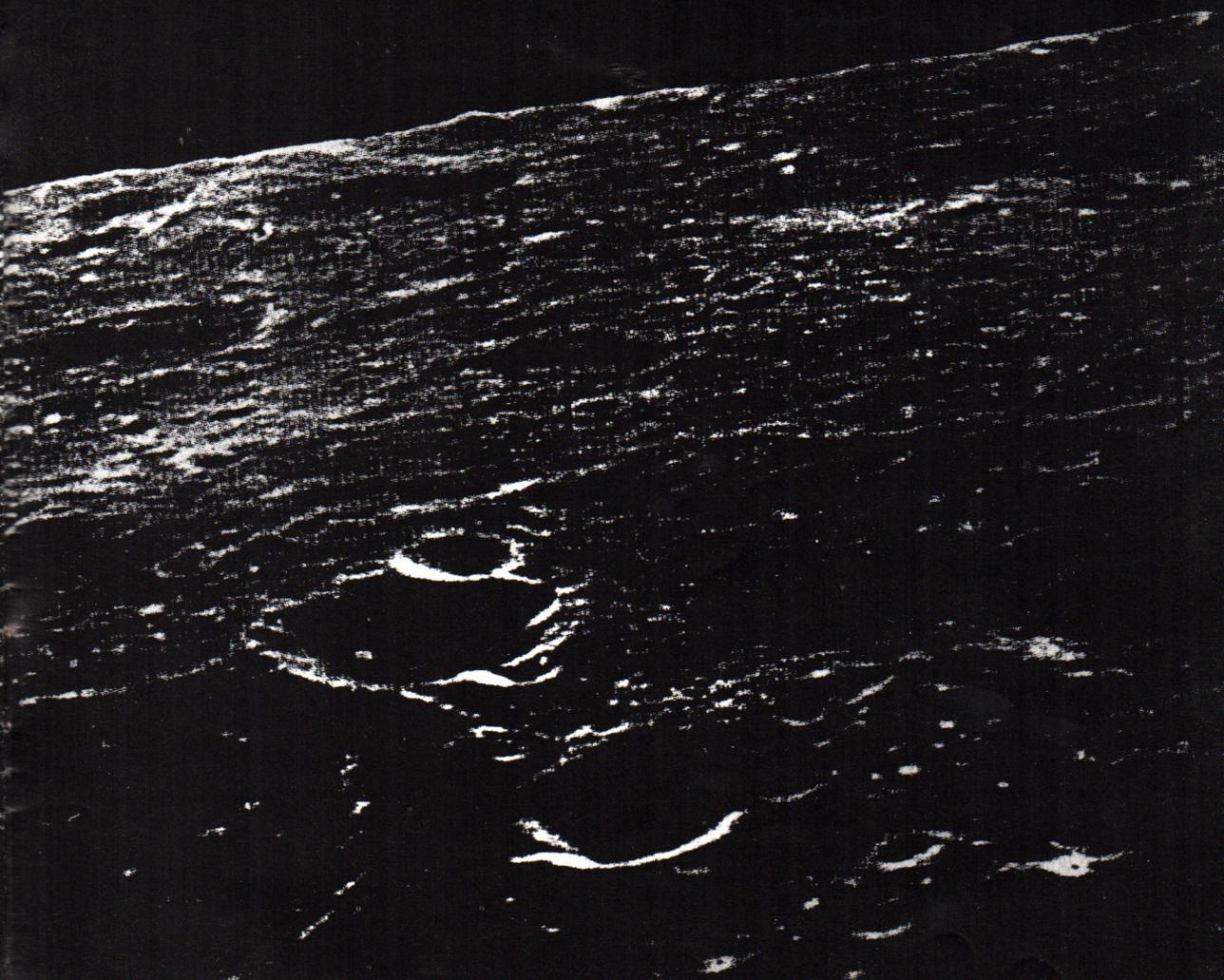
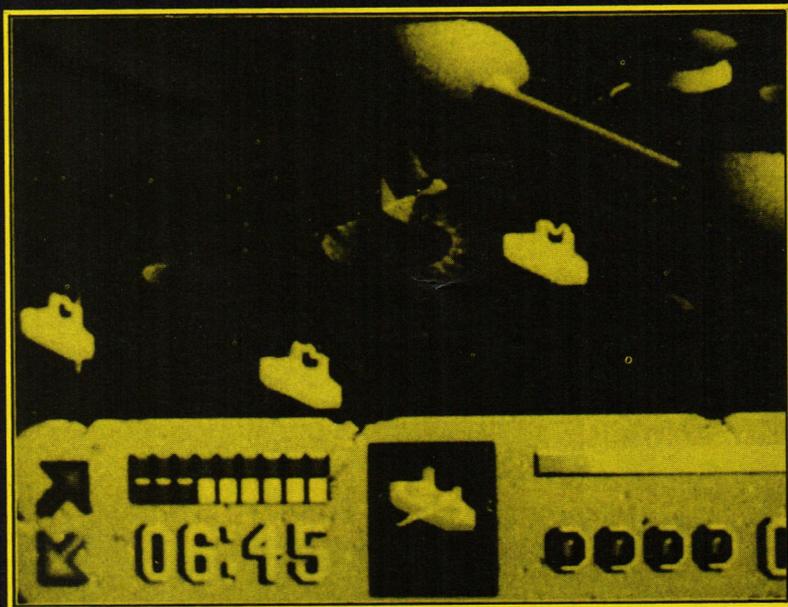
mo... e questo ovviamente rende il gioco troppo facile! Certo, non è obbligatorio servirsi di questo trucco, anche perché beccare gli alieni in questo modo è molto meno divertente che affrontarli a viso aperto.

Il quadro dei dati di volo di *Leviathan* è spartano ma funzionale, e comprende contasecondi, altimetro, indicatore del carburante, finestra di identificazione dell'avversario e numero delle navi fuori del monitor.

*Leviathan* pecca forse di eccessiva ambizione: è ottimo dal punto di vista audiovisivo, ma non è uno di quei giochi che ti fanno perdere il sonno.

Cr. ba

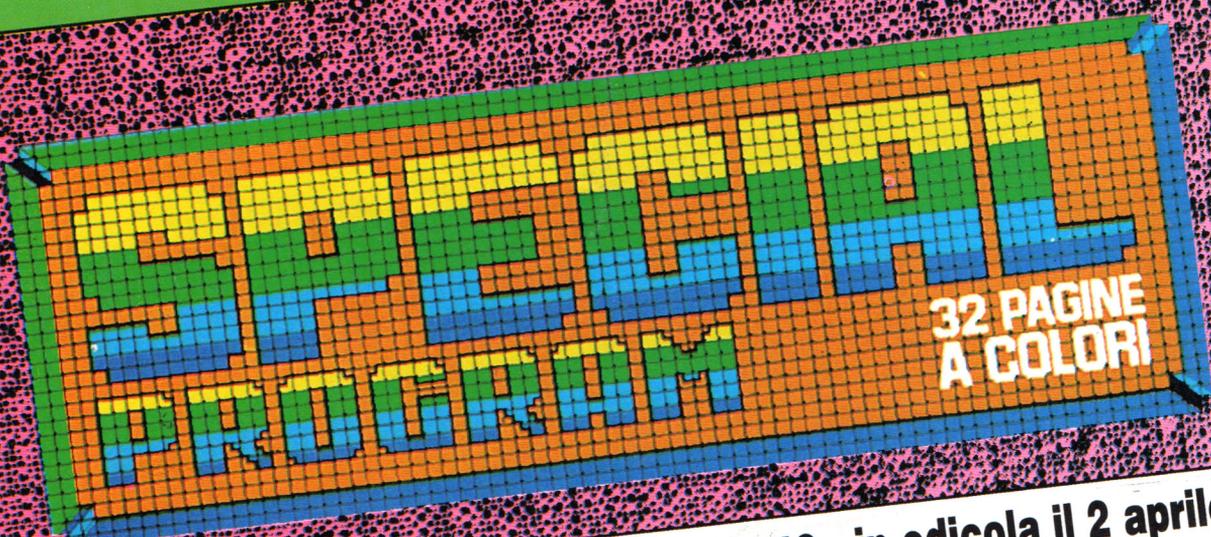




**NEW**  
**SPECIAL  
PLAYGAMES**

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N.8 - in edicola il 2 aprile

**È IN EDICOLA!**



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K - N.42 - in edicola il 2 aprile

# STREPITOSO!

## E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI GIOCHI  
PER

IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE

# PROGRAMMI PER MSX

SUPER

# MSX

11



RITAGLIA  
LUNGO  
IL BORDO  
SEGNATO  
IN NERO  
E PIEGA  
SEGUENDO  
IL TRATTEGGIO  
INDICATO

## LATO A/SUPER MSX

- 1 IL LADRO
- 2 DRAGON
- 3 CASINÒ

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## LATO B/SUPER MSX

- 4 SHURIKEN
- 5 WORM
- 6 IL CIRCO
- 7 BICI CROSS

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA  
È DI**

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_

CITTA \_\_\_\_\_

ANNOTAZIONI

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_