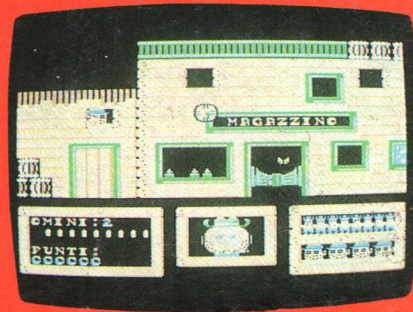
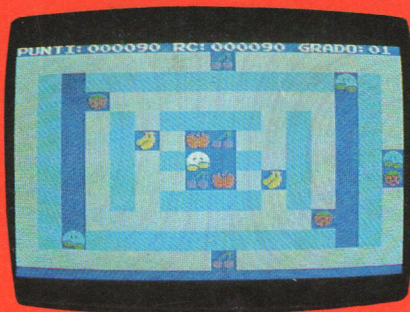


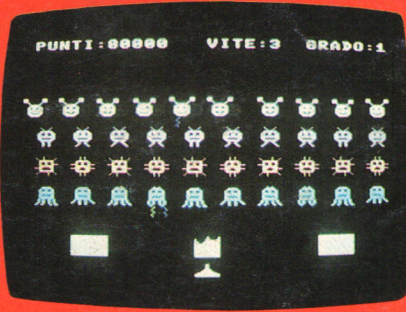
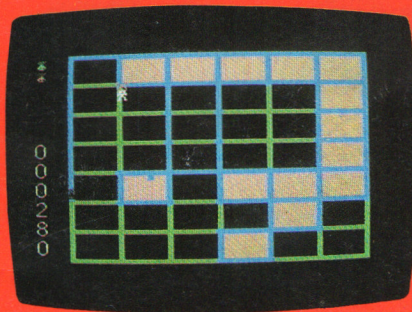
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

FAT JOHN



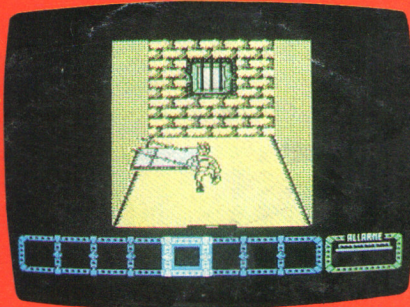
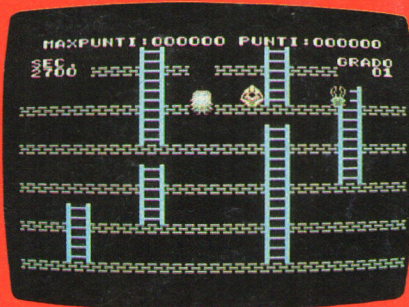
FAR WEST



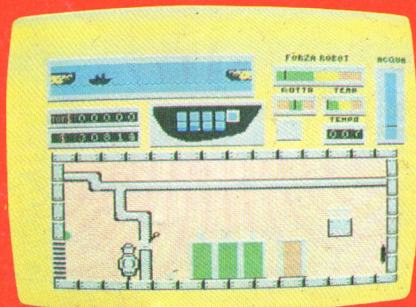
PAINTER

INFIL - TRATOR.

SUSY



FUGA DA ALCATRAZ



BOAT

**I MAGNIFICI
SETTE MSX
IN TURBO
FAST LOADING**

CARI

VECCHI EROI

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.

Una volta tanto lasciamo perdere le ricche e fantastiche astronavi per pensare per qualche mezz'ora ai fumetti, ai cari compagni delle nostre prime divagazioni mentali. Questo numero della rivista presenta diverse recensioni di giochi che hanno stretta attinenza con i fumetti e con il loro mondo fantastico. Ci sono simpaticissimi animaletti come i protagonisti di Trapdoor, oppure aerei cattivissimi come Flying Shark, oppure spaccapalle patentati come Jack the Nipper o quel Bone Cruncher che assomiglia solo per nome al Bono, cantante degli U2. Il resto è ancora... fantasia. Da Thundercats, a Druid 2 e Ramparts.



- pag. 4 **FAT JOHN**
- pag. 5 **FAR WEST**
- pag. 6 **PAINTER**
- pag. 7 **INFILTRATOR**
- pag. 8 **SUSY**
- pag. 9 **FUGA DA
ALCATRAZ**
- pag. 10 **BOAT**

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN" CAS:1"

- pag. 12 **THROUGH THE TRAP DOOR:**
Due simpatici mostriciattoli
- pag. 14 **FLYING SHARK:**
Un aereo che semina morte
- pag. 18 **DRUID 2:**
Il mistero è ritornato
- pag. 22 **THUNDERCATS:**
Sono gatti o che cosa?
- pag. 24 **JACK THE NIPPER II:**
Il terribile ragazzino nella giungla
- pag. 26 **RAMPARTS**
Strani questi guerrieri...
- pag. 30 **BONE CRUNCHER**
Tra bolle e sapone da bucato



CHE GIOCO È

Il nostro eroe, giunto in uno strano labirinto, è notevolmente affamato, per questo voi lo aiuterete a raggiungere tutto il cibo disseminato per la stanza.

L'operazione non è semplice, tutta la stanza è presidiata dagli abitanti che cercano naturalmente di non far sottrarre dai ladri le loro provviste di cibo.

L'unica arma a vostra disposizione è l'astuzia, quindi sfruttatela al massimo nella scelta delle direzioni da percorrere.

La vegetazione di questo posto è molto sviluppata ed ha una fioritura precoce, siccome per muovervi dovrete tagliare la vegetazione ricordate che dopo un breve periodo ricrescerà molto velocemente sino al punto di sopraffarvi, particolarità che avviene solo nel caso in cui siate fermi in una zona di crescita.

Dopo aver mangiato tutto il cibo dovrete, per terminare lo schema, raggiungere e recuperare il cuore.

Il programma permette anche la costruzione delle varie stanza selezionando le opzioni del menu, oppure potrete partire dallo schema desiderato selezionandolo con i tasti + e -. Non resta altro che ricordare una famosa frase che si addice al vostro caso, cioè "pancia mia fatti capanna"!!

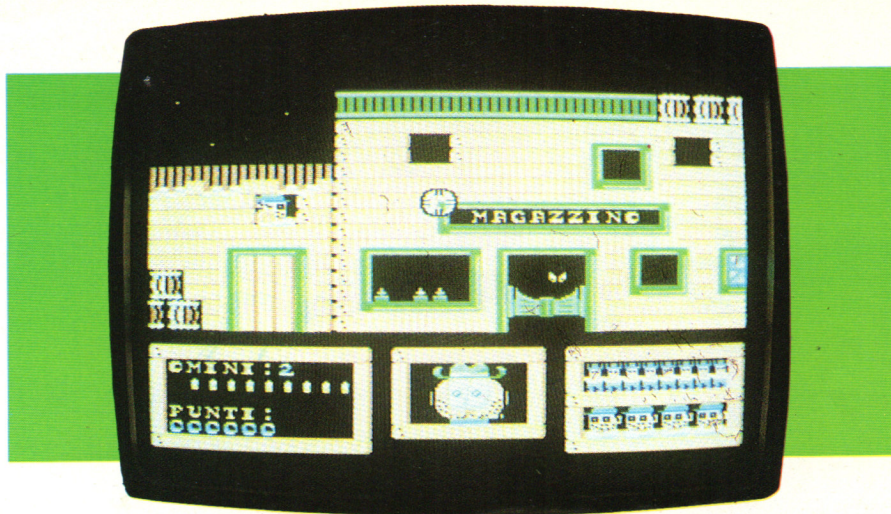
TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

CTRL + STOP termina il gioco

Per i tasti rimanenti riferirsi al menu.

FAR WEST



CHE GIOCO È

Tutti sanno che nel lontano Far West si corre il pericolo di essere perforati da qualche gringo senza scrupoli, senza nemmeno sapere il motivo di tale ingiustizia.

Nasce perciò il problema di dover essere all'altezza di questi scontri, o meglio di sapersi destreggiare con la pistola.

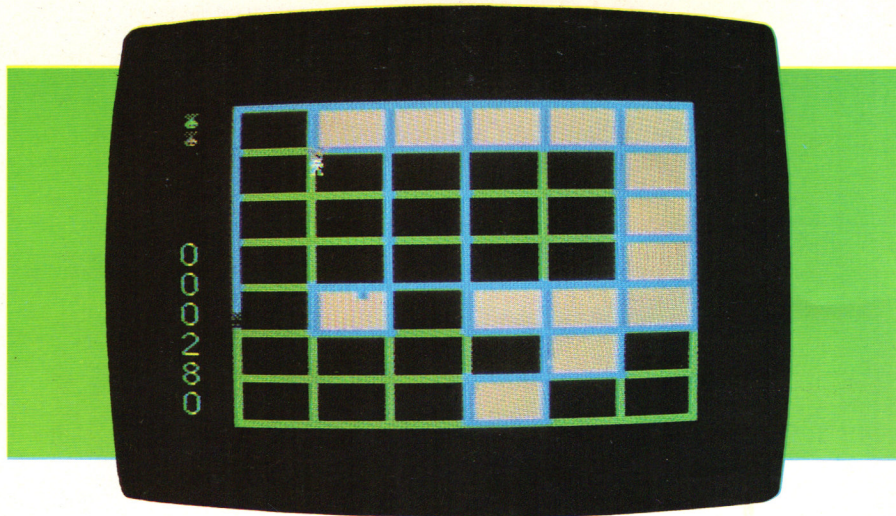
Questo gioco vi permetterà di migliorare i vostri riflessi ponendovi di fronte ad innumerevoli nemici che tenteranno in tutti i modi di farvi assaggiare il loro piombo!

Non disperate, la vostra pistola è caricata con colpi altrettanto pericolosi. Sparate contro ogni nemico che, sbucando da un angolo o da una finestra, tenterà di colpirvi anticipando i vostri riflessi. Se sarete così in gamba da superare la prima prova, ambientata davanti ad un magazzino, passerete ad affrontare indiani e cowboys nel famoso Gran Canyon, in seguito entrerete ...

Beh, è meglio che il resto lo scopriate con la vostra bravura, altrimenti non c'è più il gusto della sorpresa!

JOYSTICK O TASTI CURSORE

PAINTER



CHE GIOCO È

Questo gioco richiede uno speciale abbigliamento, infatti dovrete indossare un camice da imbianchino altrimenti potreste ritrovarvi a fare i conti con schizzi di vernice sui vestiti.

L'imbianchino di questa vicenda è uno strano essere a spazzola che deve colorare tutte le strade dello schema ma i suoi problemi non finiscono qui, infatti vi sono altri mostri che popolano queste strade e sono molto ingolositi da un boccone prelibato come lui. Voi, veri protagonisti, dovrete percorrere in modo intelligente ogni strada dello schema senza finire tra le fauci dei mostri; lo schema ha la forma di una griglia perciò colorando le strade potrete accendere i quadrati che la compongono, per ciascuno di questi quadri completati guadagnerete 20 punti.

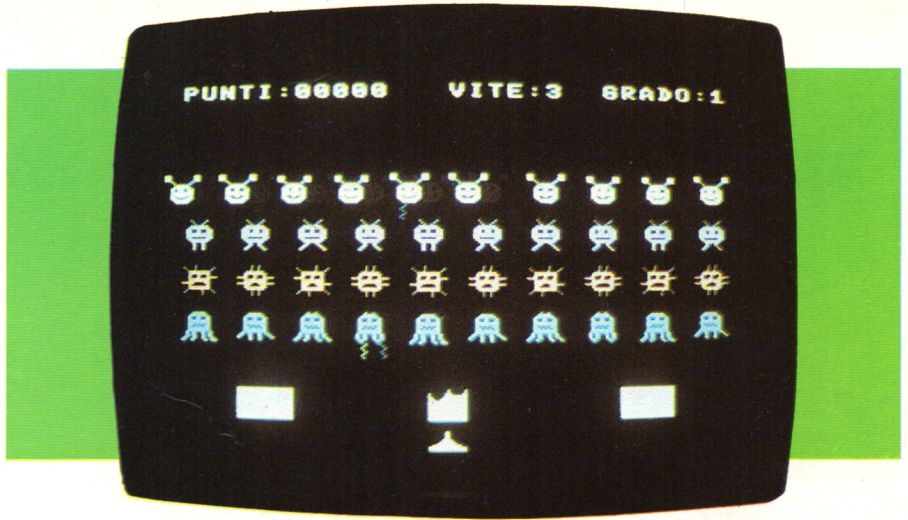
Dopo aver completato il primo schema passerete ad altri schemi sempre più difficili che metteranno a dura prova i vostri riflessi, non fatevi mai prendere dal panico ed evitate di voler terminare frettolosamente la gara, potrete attirare i mostri che vi inseguono in zone morte per poi correre velocemente a completare i quadrati mancanti.

TASTI:

TASTI CURSORI PER IL MOVIMENTO

STOP pausa il gioco
CTRL + STOP termina il gioco

INFILTRATOR



CHE GIOCO È

Ecco, per i nostalgici dello Space Invaders, uno stupendo gioco a prova di dito incallito. Lo scenario è il solito cielo denso di alieni distribuiti per file che attaccano la postazione base, protetta da una serie di blocchi di cemento armato.

Gli alieni attaccheranno muovendosi da sinistra a destra e viceversa, ad ogni cambio di direzione orizzontale scenderanno verso il basso mettendo sempre più in pericolo la vostra vita; un ottimo metodo per sconfiggere l'avanzata avversaria è di colpire per prima la linea di alieni più vicina ed in seguito tutti i nemici rimanenti.

Fate attenzione a non sprecare inutilmente le vite a vostra disposizione perché non siete immortali, avete solo tre possibilità di sconfiggere gli avversari.

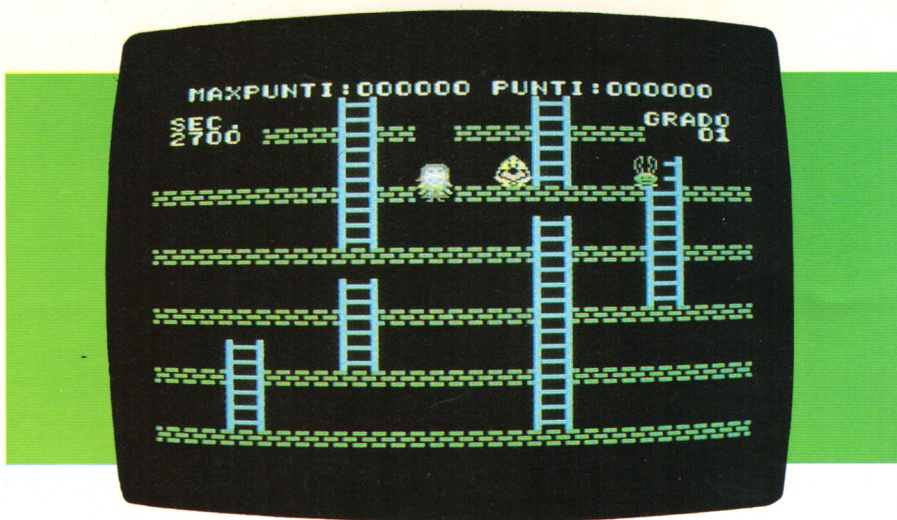
L'attacco nemico è sempre sorvegliato dalla flotta di astronavi principali, quindi fate attenzione perché vi capiterà di vederne una mentre sorvola ad alta quota la zona di battaglia, voi cercate di colpirla per recuperare altri punti preziosi.

Ricordate di essere veloci nel distruggere la prima linea, altrimenti gli alieni faranno di voi carne da macello!!

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

SUSY



CHE GIOCO È

La nostra amichetta Susy si trova a dover affrontare una schiera di mostri capeggiati dal terribile Zork. Per riuscire a superare tutte le prove a cui viene sottoposta, deve uccidere tutti i nemici evitando di entrare in contatto con questi.

Per eliminare gli avversari deve rompere il pavimento in modo di intrappolare un nemico, poi deve passargli sopra per rifinirlo, in seguito il mostro cadrà trasformandosi in frutto che, se raccolto, aumenterà il punteggio di Susy.

Il pavimento si rimargina dopo la caduta di un mostro ucciso definitivamente, oppure quando un mostro intrappolato riesce a liberarsi. Fate bene i vostri calcoli perché potreste scavare il terreno in punti sbagliati rimanendo così intrappolati senza alcun scampo. Attenzione a non sottovalutare i nemici, infatti, quando un mostro cade nella trappola, un secondo mostro può attraversare il buco senza rimanere a sua volta intrappolato.

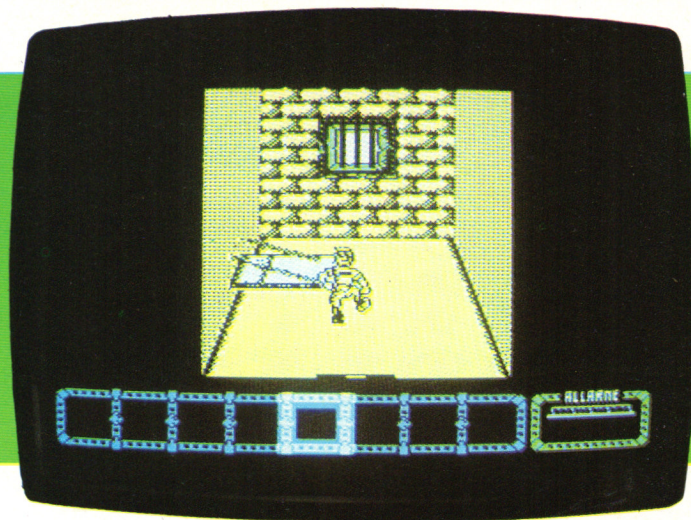
Per questo motivo cercate di non rimanere in posizioni pericolose, perché la supremazia numerica dei mostri potrebbe non lasciarvi via di scampo.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

CURSORI controllano il movimento
SPAZIO crea un buco nel terreno

FUGA DA ALCATRAZ



CHE GIOCO È

Questa è la storia di un recluso che tenta la fuga dal famoso carcere di Alcatraz, celebre proprio per la sorveglianza speciale che non ha mai fallito il suo compito.

Il protagonista della vicenda dovrà riuscire a tessere la trama dell'evasione raccogliendo ciascun oggetto trovato, per poi impiegarlo nel modo più opportuno.

I vari oggetti (pistola, dinamite, orologio, accendino, martello, soldi, chiavi, ecc) sono in possesso dei vari poliziotti e degli altri personaggi della vicenda.

Per recuperare qualcosa è necessario agire con la violenza, sia nei confronti dei poliziotti che degli altri carcerati.

Sferrate un poderoso destro oppure sfruttate uno degli oggetti recuperati per colpire l'avversario ed impossessarvi di un nuovo oggetto.

La finestra in basso a destra, siglata con 'Allarme', indica in sostanza la vostra situazione fisica che si deteriora in seguito alle lotte con le guardie.

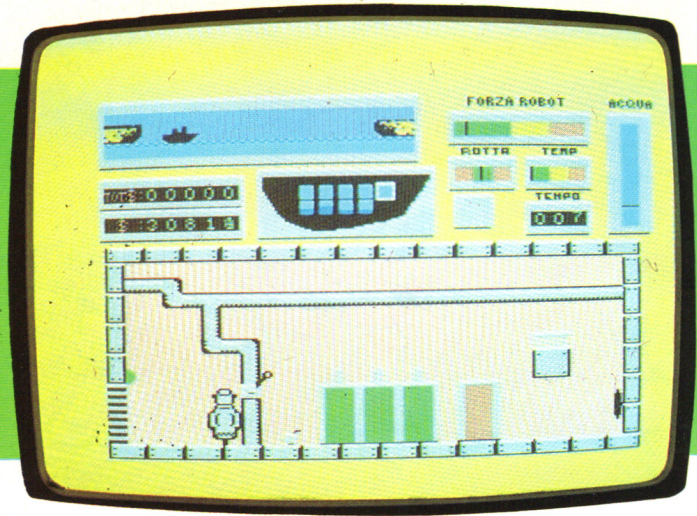
Dopo aver trovato il modo per uscire dal carcere, combattete gli indigeni e gli stregoni, i quali vi ostacoleranno ulteriormente, a questo punto raggiungete la barca e prendete il largo verso la libertà!

TASTI:

JOYSTICK IN PORTA UNO

Tasti ridefinibili

BOAT



CHE GIOCO È

Nell'anno 2050, essendo ormai circondati da robot multifunzione, nessuno si stupisce di sentir parlare di un robot ammiraglio che controlla una nave da trasporto.

Nella nostra storia si parla appunto di un robot ammiraglio; al comando di una nave, il cui carico deve giungere intatto a destinazione, dovrete controllare il robot affinché compia tutte le operazioni necessarie per il mantenimento della rotta prestabilita.

Purtroppo questa missione è più pericolosa del solito, infatti il peso del carico a bordo della nave è superiore al limite consentito, ciò significa che avrete a che fare con falle nella stiva.

Avete a vostra disposizione alcune lastre di metallo, preparate per ogni evenienza, con le quali dovrete riparare le falle, considerato che il numero di falle supera quello delle lastre dovrete agire astutamente per ciò che riguarda la loro disposizione.

Dopo aver riparato una falla è necessario pompare fuori dalla nave tutta l'acqua entrata nella stiva, per poterlo fare utilizzate le pompe disposte in ogni stanza, ricordate che non tutte le pompe hanno montata la maniglia, quindi la dovrete necessariamente recuperare da un'altra pompa. Oltre a dover compiere le suddette operazioni, mantenete in rotta la nave agendo sul timone di prua; per caricare gli accumulatori al robot portatelo nella cabina energetica.

Se riuscirete a portare a termine la missione verrete premiati e ripartirete subito per una missione più difficile.

JOYSTICK O TASTI CURSORE

- | | |
|-----------------------|--|
| SELECT | prede/lascia oggetti, ricarica il robot se si trova nella cabina |
| ESC | termina il gioco |
| SPAZIO o FUOCO | pompa l'acqua, apre le porte |

ECCEZIONALE

**E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE**

MSX HIT
PARADE

32 PAGINE A COLORI

**UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI**

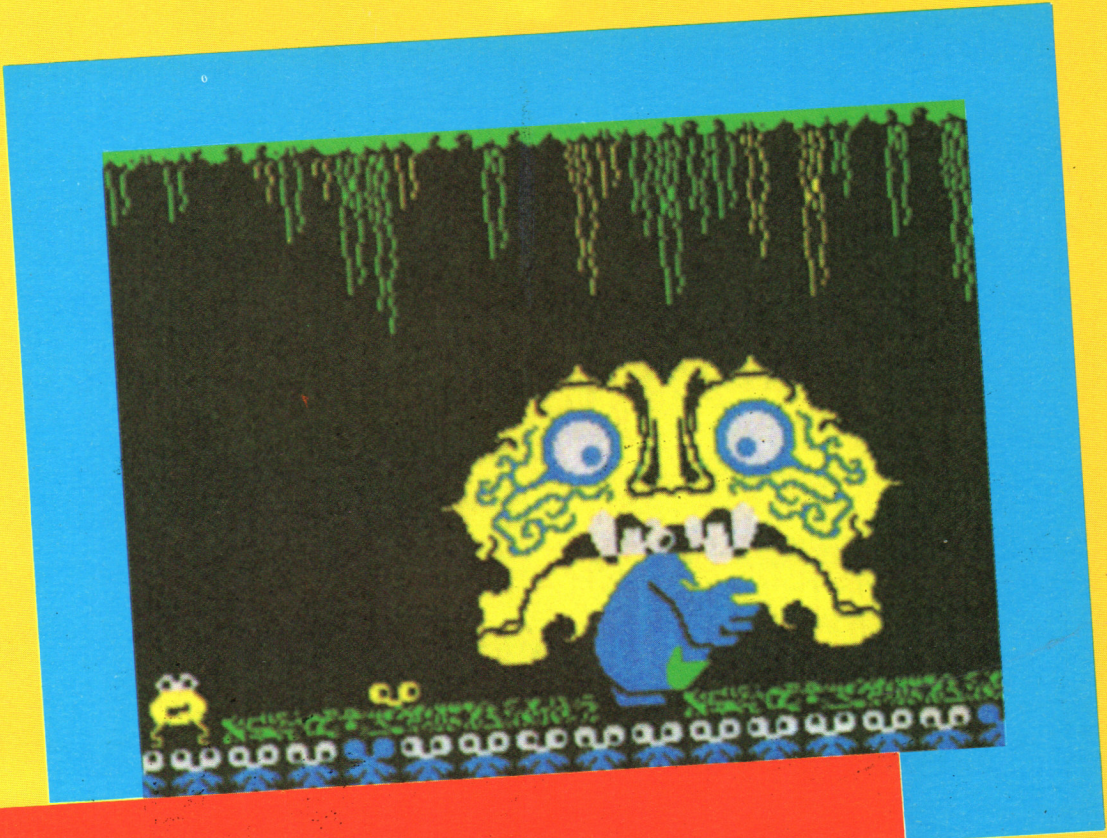
THROUGH THE TRAP DOOR

Non è uno di quei giochi in cui si spara e si ammazza, ma è così strano che si rischia di andar fuori di testa! In esso controllate Berk (la grossa creatura azzurra) oppure Drutt (la piccola creatura gialla): la vostra missione è di recuperare il teschio Boni.

Ci sono quattro livelli, e di ciascun livello do-
vete trovare la chiave. Nella prima parte, an-
dando a sinistra cadete nella botola. La chia-
ve è a sinistra, ma prima di poterla prendere
con un salto dovete distrarre il pipistrello. Berk
prende la chiave e scende nel pozzo. Drutt ci
salta sopra, poi salta in alto a destra, prende
il dolce e lo spinge nel pozzo. Berk lo racco-
glie, lo mangia, va nel mezzo dello schermo
ed esce volando dalla porta, portando con sé
Drutt. Nella seconda parte (le caverne), pren-
dete il fungo e passate a sinistra, nello scher-
mo delle stalattiti. Attenzione alle stalattiti che
cadono e ai mostri verdi. Prendete Bubo (la
piccola creatura gialla), ma non mentre sta
sputando le palline bianche. Posate Bubo ac-
canto al quarto mostro verde, attendete che
il mostro venga fatto fuori poi riattraversate le

stalattiti e usate le palline di Bubo per far ca-
dere la chiave.

Nella terza parte, Berk deve prendere e man-
giare gli occhi, mentre Drutt balza in alto a si-
nistra sulla mensola. L'obiettivo è di porre le
torpedini sulle mensole del colore corrispon-
dente. Raccogliete gli occhi man mano che ca-
dono, poi salite sul soffitto, attraversate la bo-
tola azzurra, spingete gli occhi e la chiave at-
traverso la botola e uscite a sinistra dalla porta.
Nella quarta parte andate a destra, evitate le
gocce, raccogliete la salsiccia e mangiatela.
Saltate sul tetto e al di là del muro, poi saltate
in alto a destra fino a cadere nel pozzo. Pren-
dete la chiave, volate in alto a destra e vi tro-
verete di fronte il teschio. Volate a sinistra e
aprite la porta. Prendete il teschio, poi pren-
dete la pistola e tenetela sotto le gocce, rac-
coglietene cinque o sei e poi raggiungete il mu-
ro e posate la pistola. Balzate oltre il muro e
attirate lo scheletro sulla linea del fuoco.
Quando lo scheletro sarà colpito, apparirà Bo-
ni: potrete prenderlo e andarvene volando so-
pra il muro, passando per l'ultima porta.

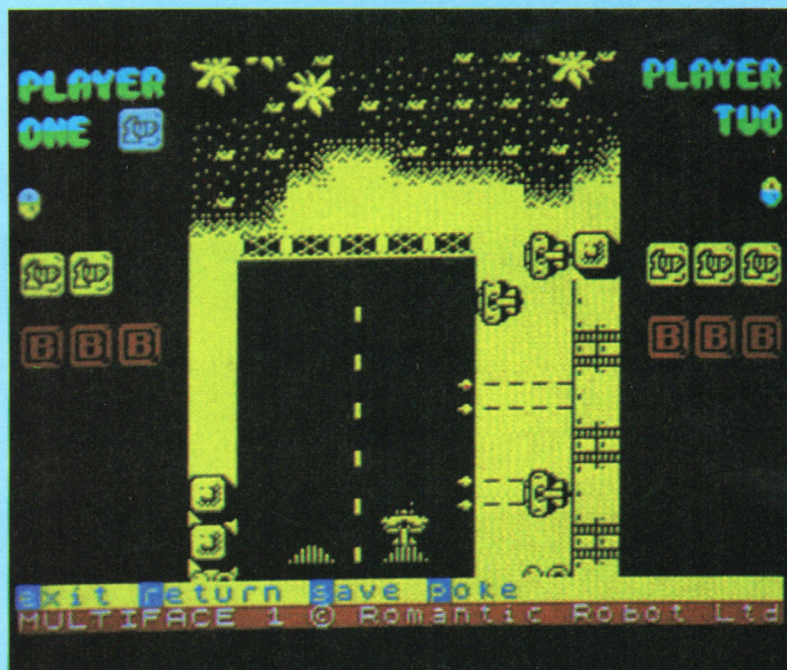
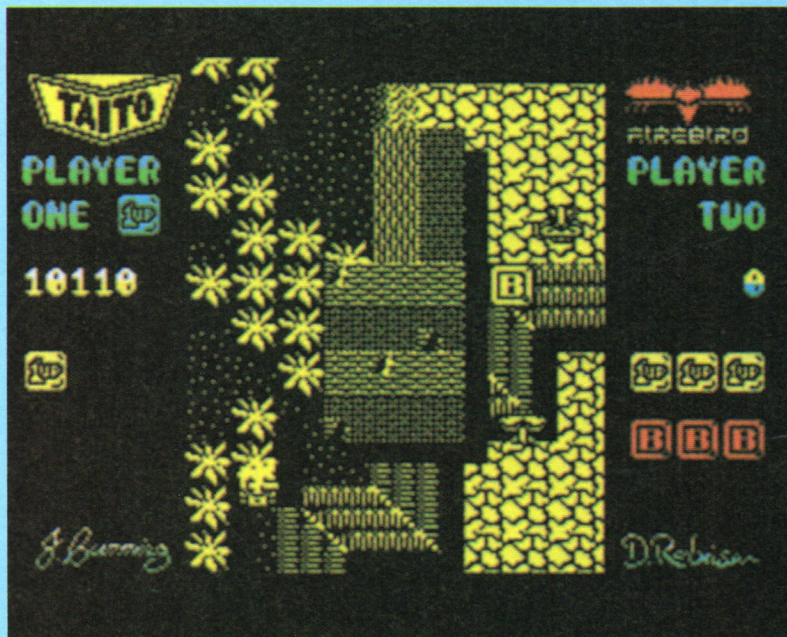


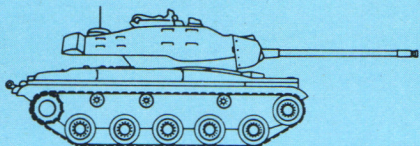
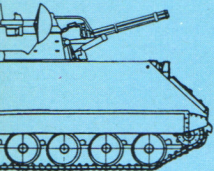
FLYING SHARK



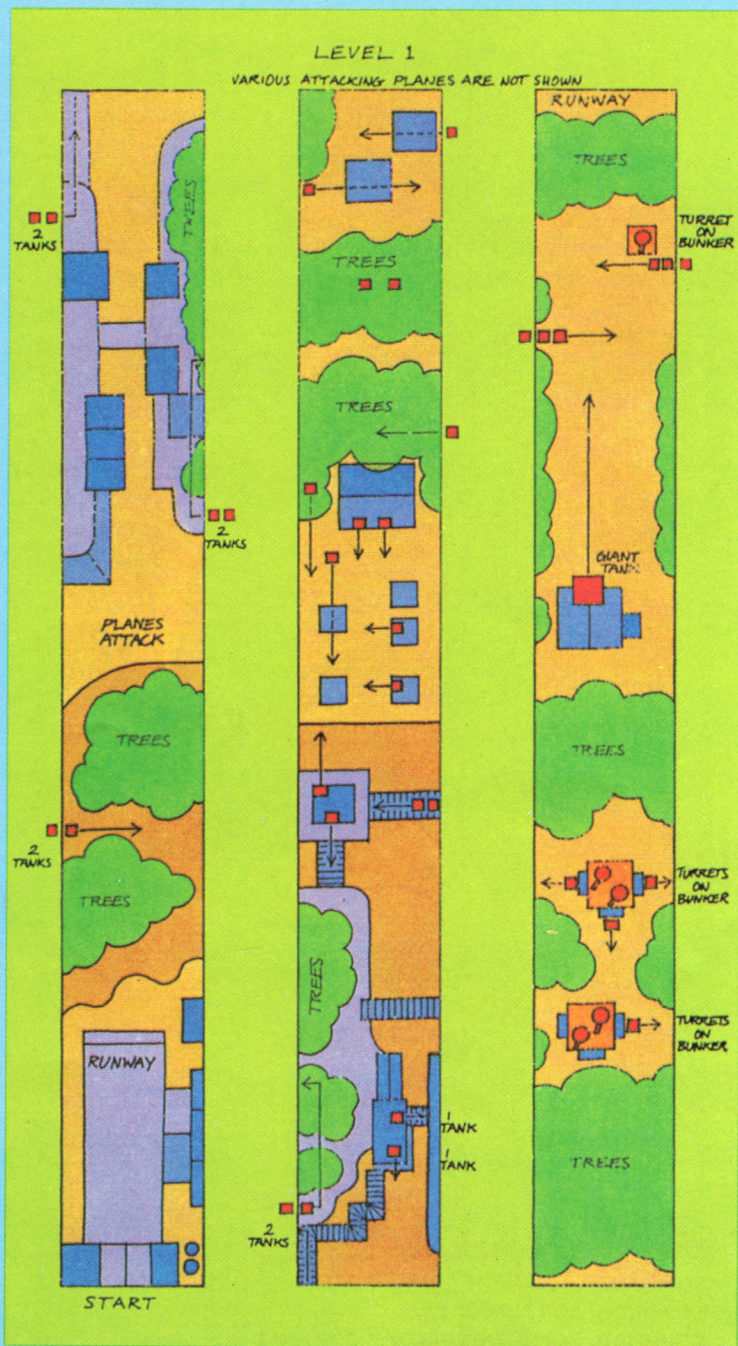
Questo è il tipico gioco in cui bisogna sparare su tutto ciò che si muove... e anche su ciò che non si muove, tanto per essere sicuri! Ricordate che tenendo premuto il pulsante di fuoco si lancia una bomba "intelligente", quindi non esagerate.

Con un colpo si immobilizza un carro armato, con due lo si distrugge. Per distruggere il carro armato gigante occorrono due bombe "intelligenti", ma potete sparare in continuazione contro di esso se riuscite ad eludere abbastanza a lungo il suo fuoco.

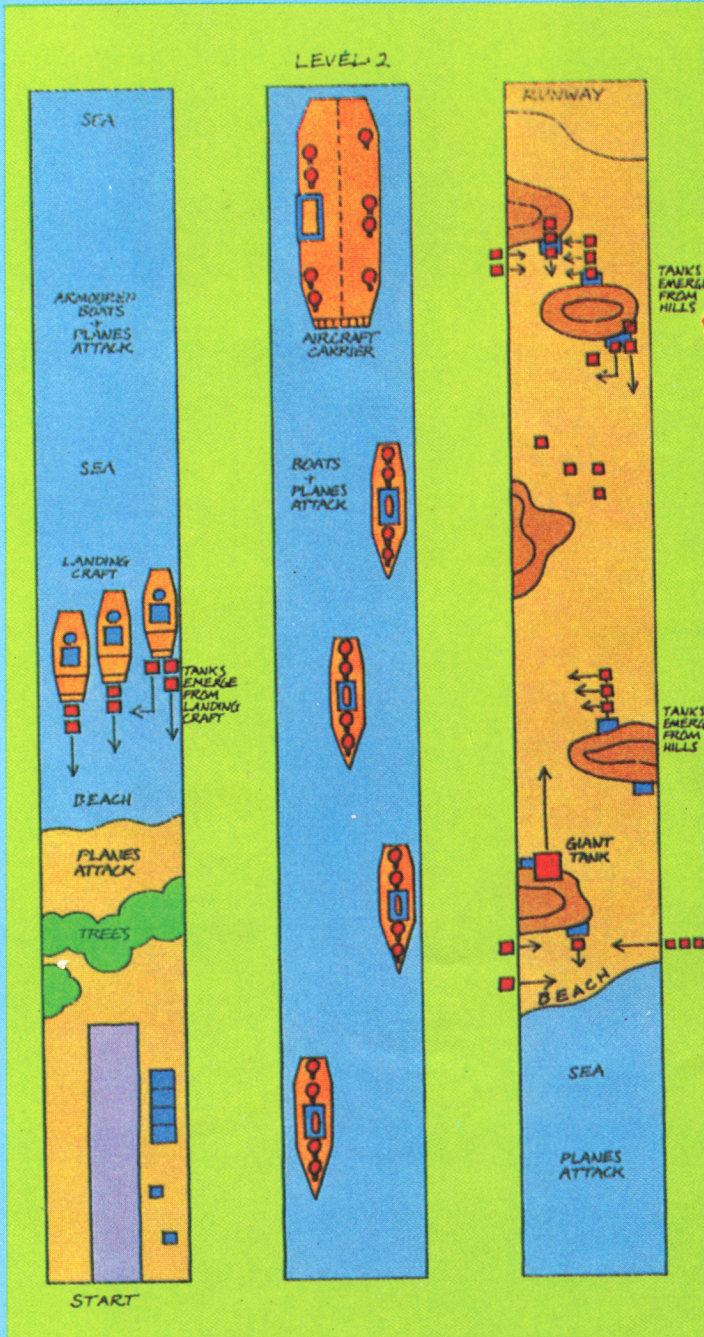
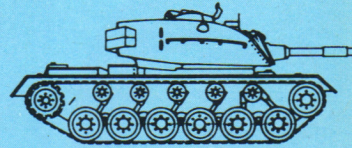
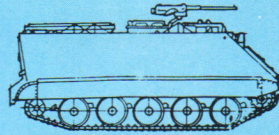




All'inizio del secondo livello, dai mezzi da sbarco scendono due ondate di carri armati: distruggeteli tutti e sei, se no mentre passate resterete presi nel loro fuoco incrociato. C'è anche un gigantesco aereo per distruggere il quale occorrono parecchi colpi: se non lo ab-



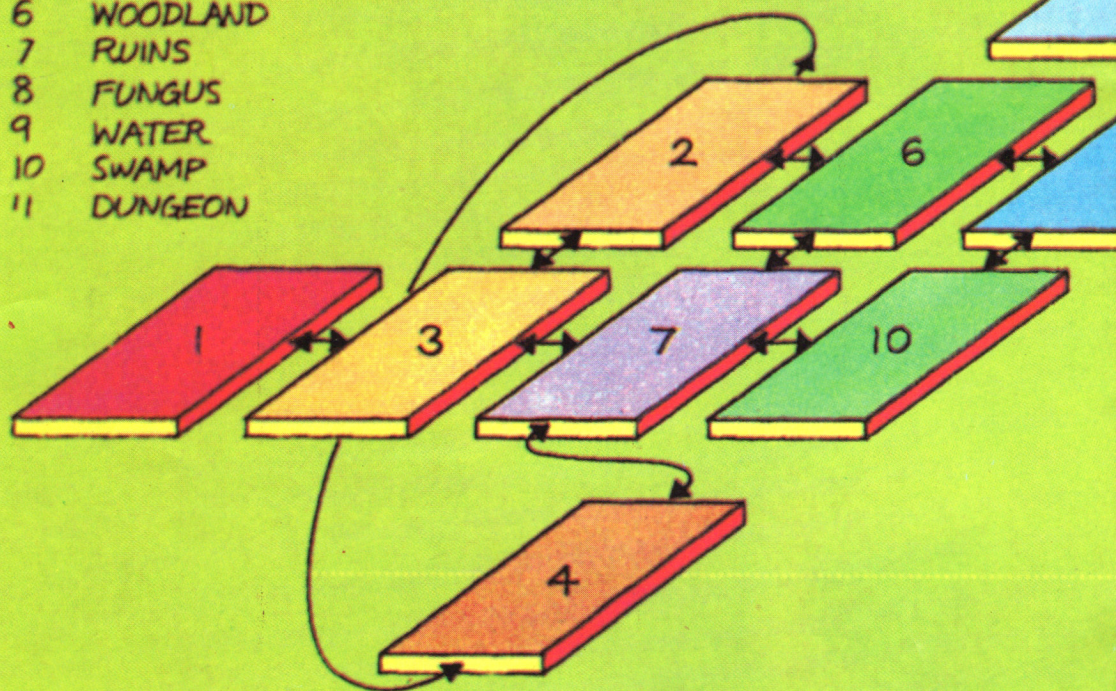
battete, vi prenderà alle spalle.
 Attenzione ai "gettoni" coi quali potete ottenere punti, potenza di fuoco e bombe "intelligenti": quelli che si ottengono abbattendo un'intera squadriglia di aerei sono particolarmente preziosi.

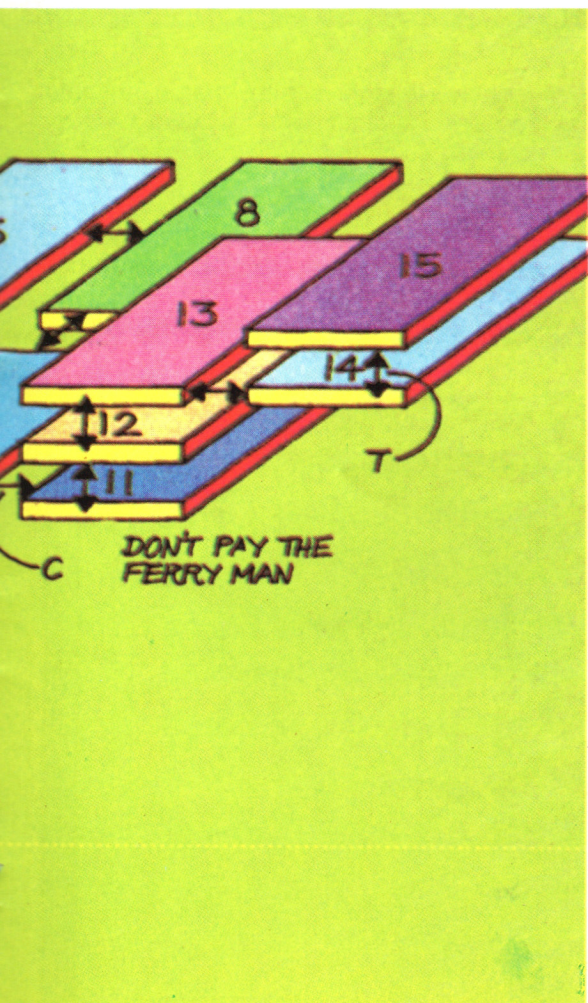
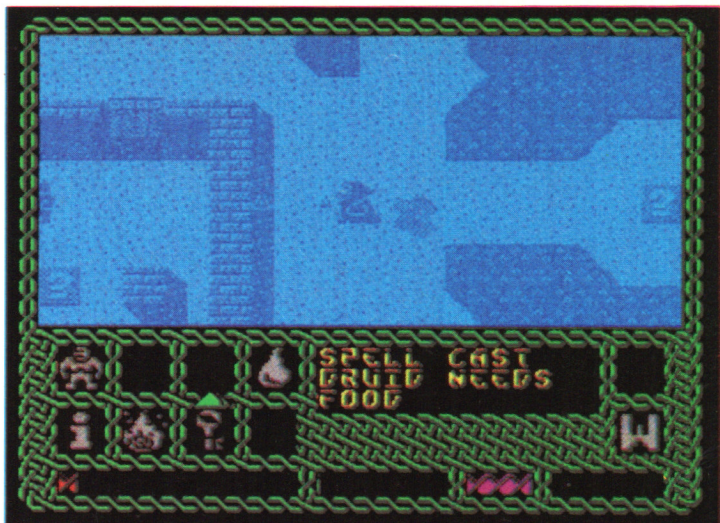


DRUID 2

- 1 AREA OF FIRE
- 2 ROCK
- 3 DESERT
- 4 CAVE
- 5 SNOW
- 6 WOODLAND
- 7 RUINS
- 8 FUNGUS
- 9 WATER
- 10 SWAMP
- 11 DUNGEON

- 12 CASTLE
- 13 TOP
- 14 INTER WARP
- 15 NIGHTMARE



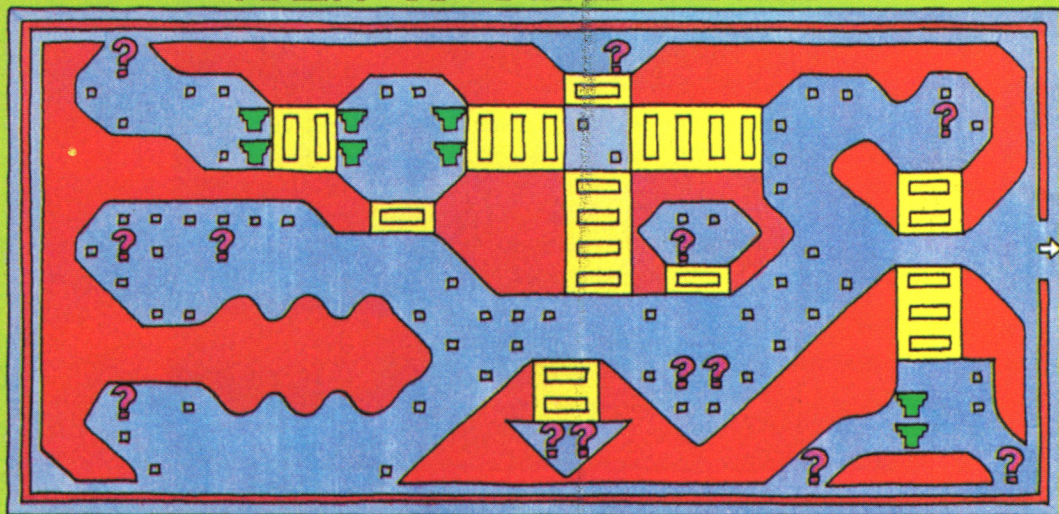


Un gioco con trentadue incantesimi, quindici livelli e un perfido stregone di nome Acamantor non può essere che impegnativo, ed ecco quindi qualche utile indicazione. Il gioco ha inizio nel villaggio di Ishmar, nella Terra delle Rovine: prendete le tre chiavi del villaggio e l'incantesimo della Terra della Morte (nell'angolo di sudovest) e poi dirigetevi a ovest. Nel deserto, troverete a nordest gli incantesimi della Corazza e dell'Invisibilità. Potete distruggere il Principe Demone sparandogli mentre recitate l'Incantesimo della Terra della Morte. A nord-ovest c'è un altro incantesimo della Terra della Morte; andate poi di nuovo ad ovest, verso la Terra del Fuoco. Qui giunti troverete a sud due incantesimi di resurrezione, e a nord quello della Sfera Bianca, custodito da un principe demonio.

Tornate nel deserto, a ovest, e poi proseguite per la Terra Rocciosa, a nord: a est di quest'ultima c'è una chiave, e a nordest un incantesimo per creare la luce. A nordovest, una porta conduce a nord, nelle Caverne Oscure. Ora sapete a cosa serve l'incantesimo per creare la luce. Prendete l'incantesimo del Corno, procedete a nord nel labirinto e vi ritroverete a Ishmar. Andate a est, verso la palude.

Prendete gli elementi del Kraken, che vi proteggeranno, poi andate a nord verso la Terra dell'Acqua. A est c'è un molo: qui dovrete suonare il corno per chiamare il Tristo Mietitore, che vi tragherà alla Torre Oscura di Acamantor. Prima però dovrete prendere del denaro nella Terra dei Funghi. Andate a nord (facendo attenzione ai funghi velenosi), poi diri-

AREA OF FIRE LEVEL

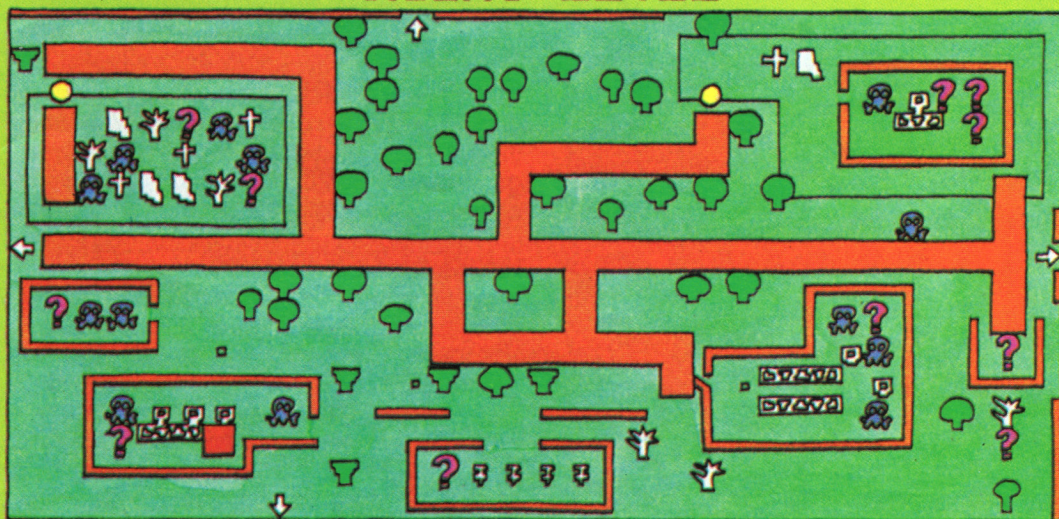


getevi a ovest, attraversate il ponte settentrionale, affrontate il Principe Demonio e le statue animate e raggiungete la porta che conduce a nordovest. Prendete la moneta, tornate sul molo della Terra dell'Acqua e suonate il corno: verrete traghettati alle Segrete Basse. Andate a nord e poi a est, trovate un incantesimo della risurrezione, lanciatelo e spostate le scale al livello successivo. Affrontate

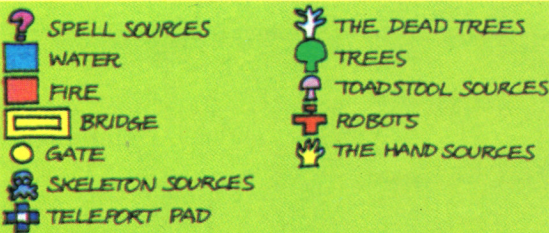
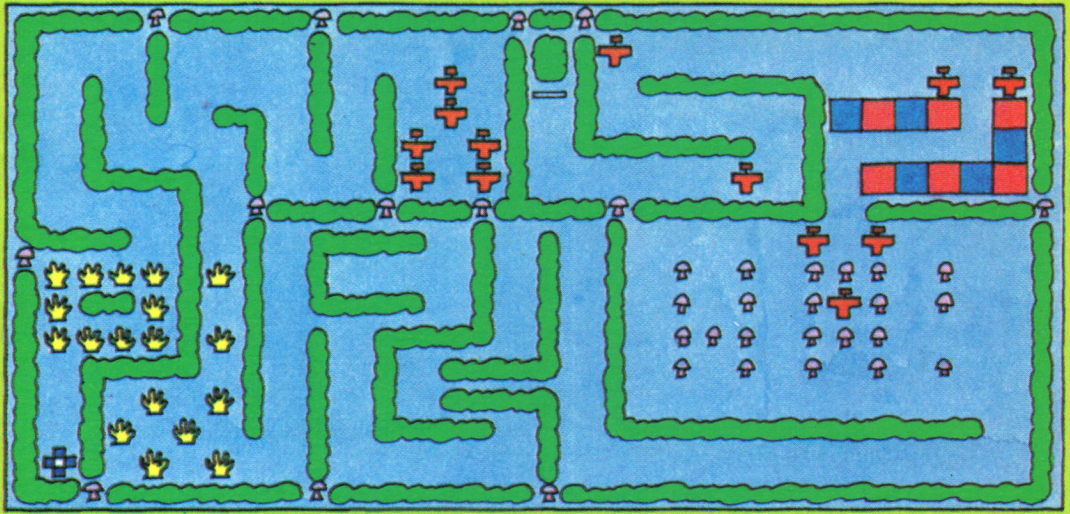
altri principi demoni e altre statue animate usando l'incantesimo della Terra della Morte, e seguite le scale fino a giungere in cima al castello.

Attenzione: alcune delle sale sono delle trappole che prosciugheranno la vostra energia. A ovest potrete trovare parecchie chiavi, e nella sala dalle quattro porte troverete un teletrasporto e un incantesimo per la resurrezione.

RUINS LEVEL



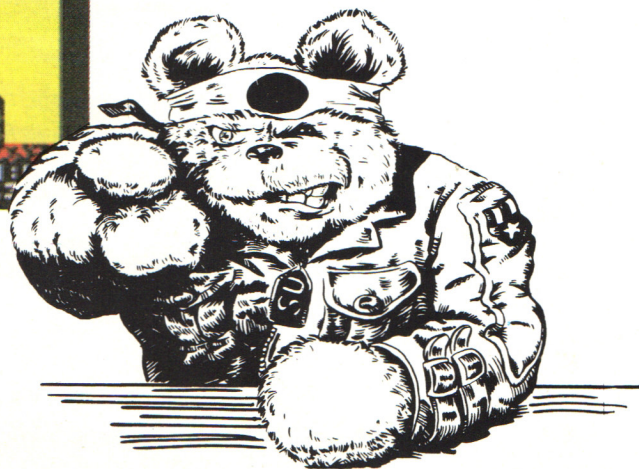
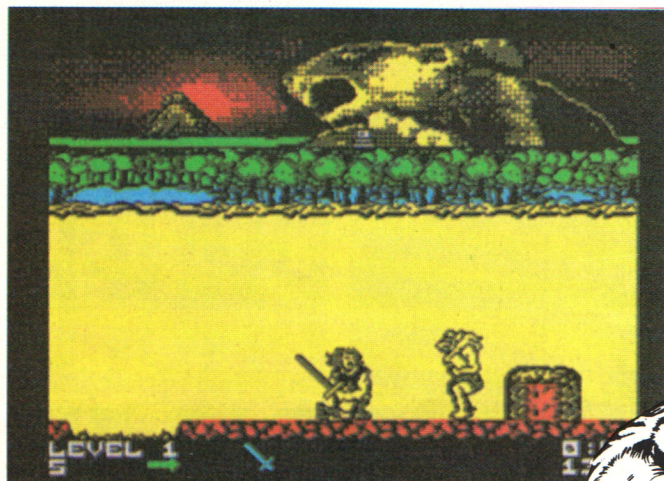
NIGHTMARE LEVEL



Trovato tutto ciò, andate ad est e passando per la porta laterale entrate nel livello Inter Warp. Non si esce da questo labirinto mistico: dovrete lanciare l'incantesimo del teletrasporto dal centro di esso. A questo punto, vi troverete nella sala di Acamantor, dove dopo un ultimo assalto dei suoi sgherri distruggerete il malvagio stregone con l'incantesimo della sfera bianca ed otterrete finalmente l'Illuminazione!



THUNDERCATS

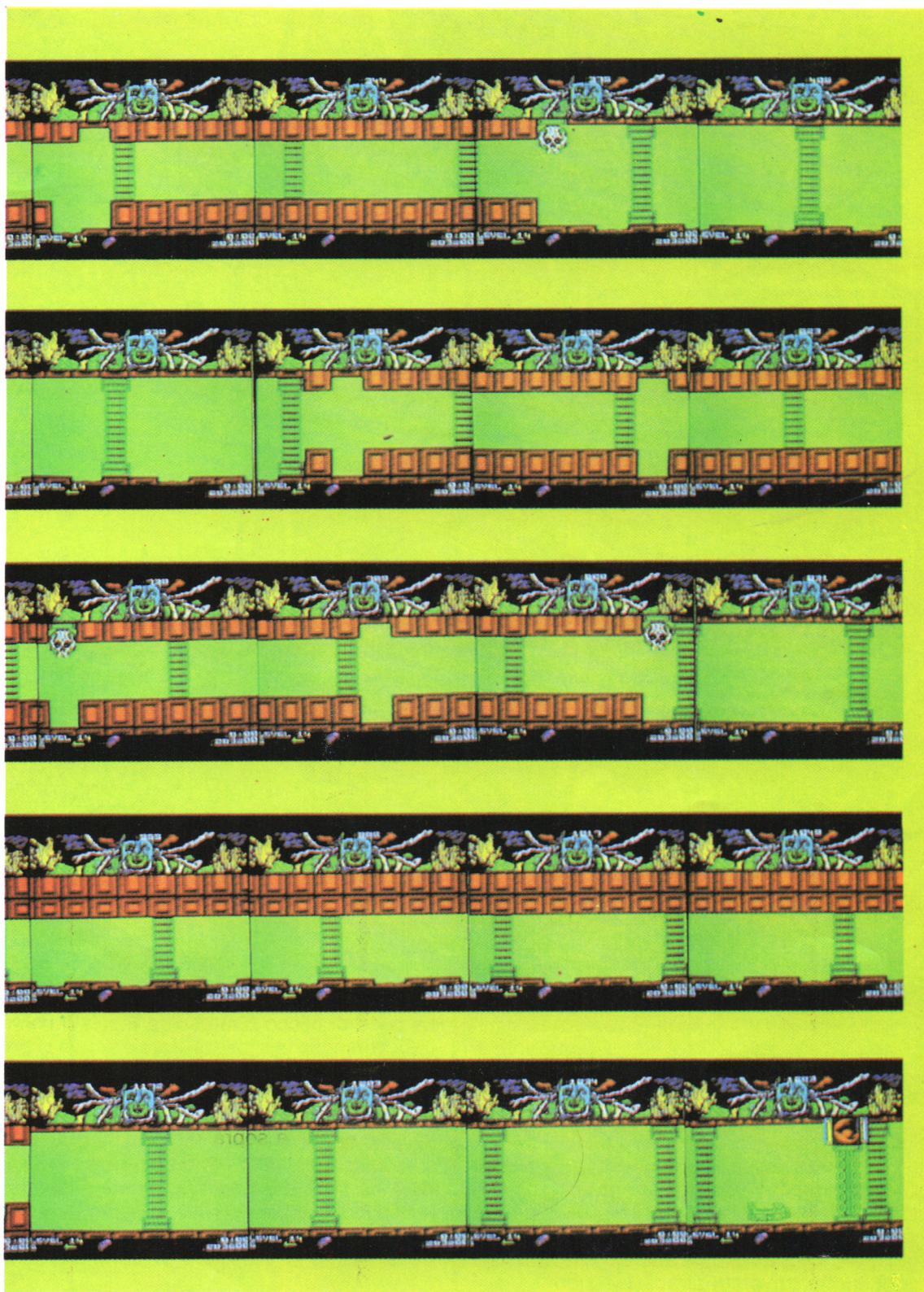


Questo è un gioco in cui si deve essere veloci: più si corre, meno sono i nemici che si devono affrontare. Se si resta fermi, si viene ben presto circondati da orde di nemici. Ai livelli-bonus invece ci si può rilassare un po': basta guardarsi le spalle e far fuori quanti più nemici si può per guadagnarsi un ulteriore bonus. Nel giardino degli elementi, scegliete di preferenza l'Aria, poiché Fuoco, Terra e Acqua diventano man mano sempre più difficili.

Al livello Terra dovete uccidere Mumm-Ra. Avvicinatevi a lui e continuate a sparare, voltandovi di tanto in tanto per proteggervi le spalle. In alcuni punti vi imbatterete in un nemico dentro una buca: se non avete il tempo di balzare nella buca per farlo fuori, arretrate di alcuni passi, e a volte otterrete l'effetto di farlo sparire.

Al penultimo livello si rischia di finire male, a meno di non riuscire a trovare la pistola ad energia: è sempre nascosta nello stesso posto, quindi prendetela prima che potete e conservatela per l'ultimo livello. Al livello 14 apparirete a metà del livello: non andate a sinistra se non volete rimetterci la pelle. Andate a destra fino in fondo e balzate sullo scooter volante che vi apparirà prima della fine del livello.

Ricordate che anche se in questo modo potrete tornare rapidamente in volo a sinistra, ciò non vi rende invincibili: siate sempre pronti col dito sul grilletto della pistola ad energia. Al termine, lo scooter vi permetterà di superare un muro troppo alto per voi: a questo punto, l'Occhio di Thundera sarà salvo.

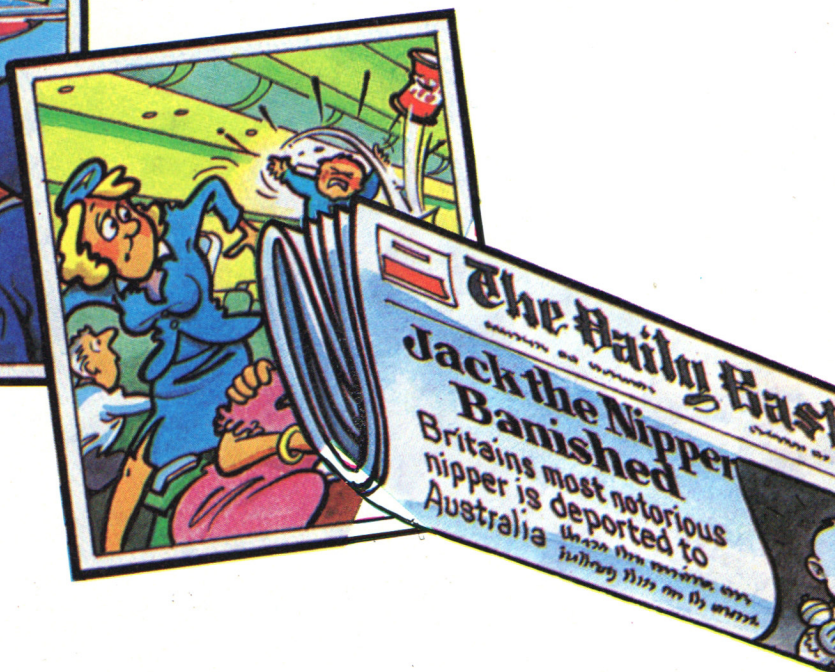


JACK

IN

COCONUT CAPERS

THE NIPPER... II



In questo *Coconut Capers*, il ragazzino terribile si sottrae agli sculaccioni di papà e va a combinarne di tutti i colori nella giungla. Il gioco si compone di sei file di trentadue schermi, per un totale di 192, ma non è suddiviso in livelli.

Il vostro obiettivo è il tempio della Cattiveria, che però è privo di ingresso: per potervi penetrare bisogna prima accumulare abbastanza punti sul Cattivometro. Per aggiudicarvi un buon punteggio, dovete sapere come usare gli oggetti che troverete strada facendo.

La noce di cocco può essere lanciata contro ogni bersaglio in movimento. Lo scudo vi protegge dal fuoco degli indigeni ostili: usatelo con parsimonia, perché l'effetto dura solo per venti secondi. Per fare imbizzarrire le api, usate il vasetto di miele sopra l'alveare. Il grasso va spalmato sulla liana per far scivolare Tarzan. Quando siete sulla zattera, tenete a distanza i coccodrilli colpendoli con la borsetta di coccodrillo! Il topolino spaventa l'elefante, mentre la cipolla fa scoppiare in lacrime le iene.



RAMPARTS



Ramparts è una curiosa variante di quei giochi di combattimento di cavalieri medievali con le armature. Invece di prendersela fra di loro con le loro asce ed armi appuntite, i nostri eroi di acciaio inossidabile se la prendono con i muri di pietra.

È vero, vanno avanti bucherellando i muri con i loro pugni fino a che non cendono, i muri naturalmente. Non era il Medio Evo, questi tipi sono stati dichiarati completamente pazzi, o hanno ricevuto dei contratti interessanti da parte della McAlpines.

Apparentemente il Demonio ha trasformato i nostri due cavalieri in giganti feroci e saccheggiatori e poi li ha mollati. I due cavalieri devono dargli la caccia distruggendo tutti i castelli possibili finché non trovano quello nel quale il Demonio si nasconde. Fra l'altro, riesci ad avere tutti e due i cavalieri solo se giochi scegliendo l'opzione per due persone.

La storia non sembra niente di interessante. Secondo me ci sono molti punti validi per diventare un gigante feroce e saccheggiatore, e non ultimo il fatto di metterti in testa alla coda del punto d'incasso.

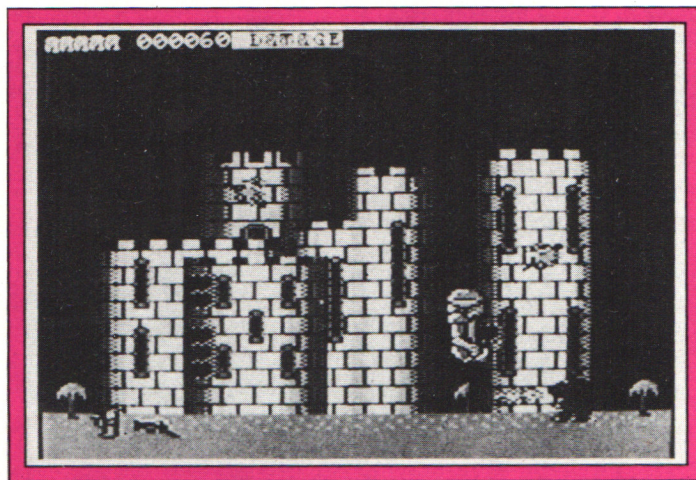
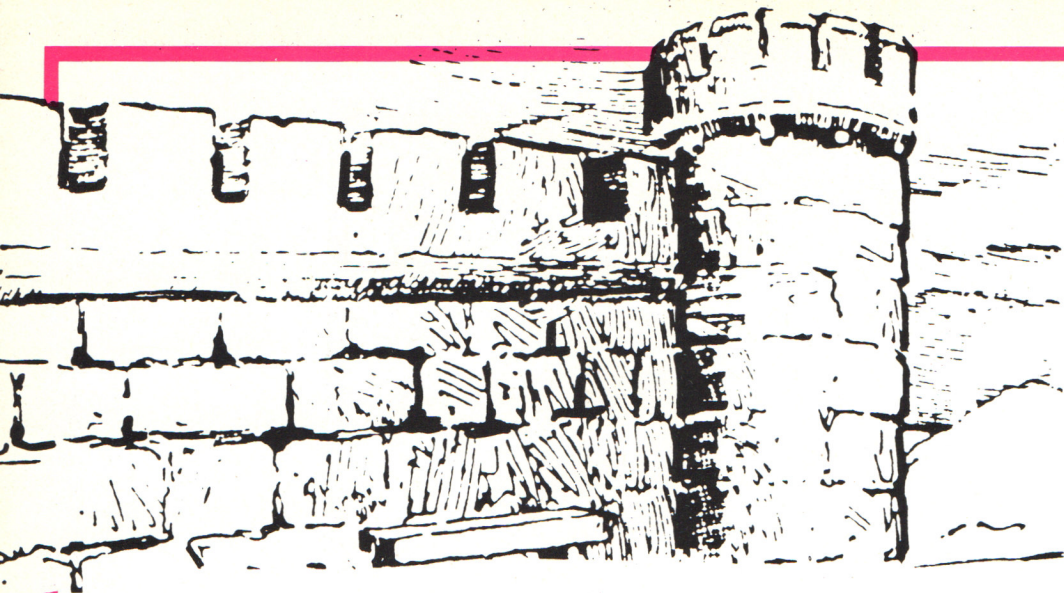
In ogni caso, cominci demolendo un castello con cinque torrioni. Ogni torrione deve essere trattato individualmente facendo cadere il numero richiesto di mattoni da ogni lato. Ti basta semplicemente arrampicarti sul muro e far cadere i mattoni man mano che ti muovi. Quando hai spostato il numero sufficiente di mattoni, la torre cade con un impressionante rumore di crollo e ti sposti a quella seguente.



Continui così finché tutte le torri non sono cadute. Passi quindi al livello successivo dove trovi un castello sorprendentemente simile al primo ma con sei torri — e così il gioco continua.

Per rendere le cose un po' più difficili, ci sono vari disturbatori per aria e al suolo. La varietà volante assomiglia a degli avvoltoi che fanno gocciolare su di te degli affarini bianchi, il genere di affarini bianchi che puoi vedere spiatellati sui vetri delle automobili. Se vieni attaccato da un avvoltoio o colpito da quello che gli cade il tuo misuratore di danno, visualizzato in alto sullo schermo, diminuisce di valore.





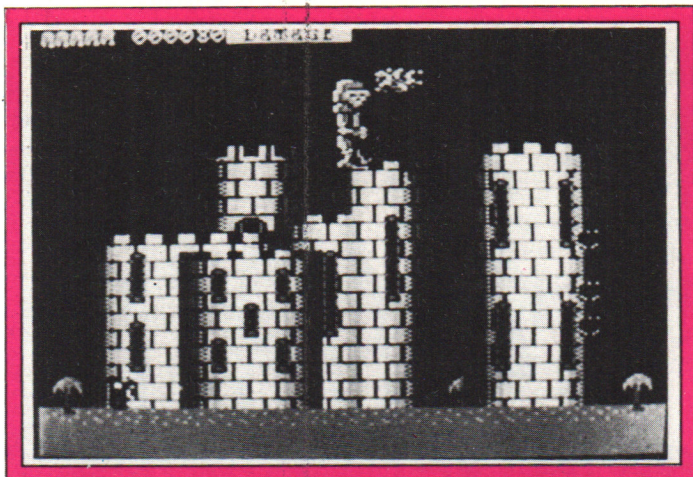
I disturbatori che si trovano al suolo aumentano anche loro il tuo danno. Questi esseri sono mostri sputa fuoco che si muovono ritmicamente in su e in giù, e gnomi che ti prendono di mira con delle catapulte (lanciando ancora quegli affarini bianchi) e con palle di cannone.

Per sistemare il danno, devi prendere vari items nascosti nei muri del castello. Li puoi trovare man mano che fai cadere i mattoni. Devi prenderli immediatamente (strano a dirsi, dandogli un pugno). Se il torrione crolla prima che tu li abbia presi, sono persi per sempre. E nei livelli superiori ti sono veramente necessari perché i fattori di disturbo aumentano dram-

maticamente. Ti troverai quei famosi affarini bianchi che ti vengono incontro alle finestre delle torri.

Il tuo cavaliere è graficamente piuttosto grande e si muove bene. Può dare pugni ai due lati e verso l'alto, verso i lati per far cadere i mattoni ed in alto per respingere gli uccelli. Purtroppo non puoi far molto contro i disturbatori che ti vengono da terra, puoi solo arrampicarti su di un muro o saltargli sopra.

Per arrampicarsi, il tuo uomo deve essere posizionato esattamente al punto giusto. Una volta che è sulla parete, vi si attacca come una mosca e può essere spostato in alto ed in basso con il joystick. Può anche camminare so-



pra alle torri.

È tutto, salvo spiegarti ancora come funziona il gioco per due persone. Ogni cavaliere viene controllato da un suo joystick, e lavora indipendentemente dall'altro, arrampicandosi e tirando pugni ai mattoni allo stesso modo. Ma è meglio lavorare in coppia, perché così raggiungi più rapidamente i livelli superiori. Se anche uno dei cavalieri muore, l'altro può continuare la missione.

Uno scherzetto è che se riesci a distruggere una torre mentre il tuo compagno vi è ancora sopra, la torre cade e lascia l'altro cavaliere sospeso a mezz'aria.

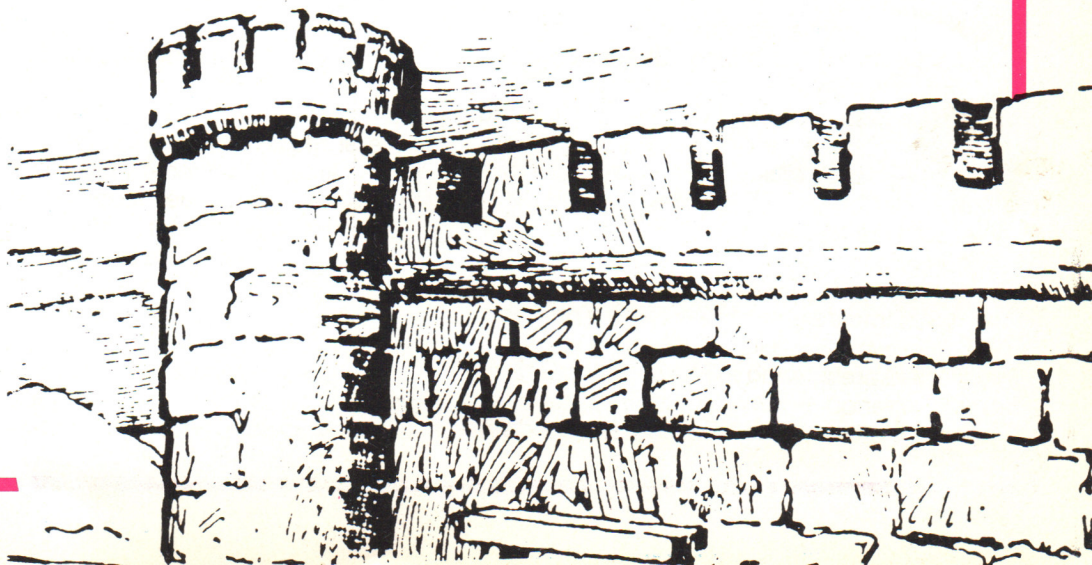
Ramparts avrebbe potuto essere un gioco ra-

gionevolmente originale e divertente se non avessero contato troppo, come nel nome, su Rampage per ispirazione.

Infine i caratteri sono larghi e la grafica abbastanza chiara. La critica più grossa che posso fare è la mancanza di varietà; i castelli di ogni livello si assomigliano proprio molto, e così i disturbatori.

Il fatto di fracassare i mattoni e far cadere le torri, per un po', è divertente, ma dovrebbe esserci qualcos'altro da fare. Ritengo che potresti annoiarti con questo gioco se non usi l'opzione per due giocatori. E anche così non puoi prendere a pugni il tuo compagno.

Cristina Barigazzi



BONE CRUNCHERS



Nella tua vita di video giocatore hai avuto eroi comici nei tuoi giochi preferiti, hai avuto videogames che riguardavano i tuoi preferiti shows televisivi, e hai giocato con i giochi che ti piacevano di più nel tepore della tua cassetta... allora sarai pronto ora a giocare un vero rockstar. Sì, anche tu puoi giocare con Bono, il solista degli U 2, anche se stavolta è sfortunatamente un urlante Celtico di Dublino dalla coda di cavallo. Bono è infatti un drago, e sfortunatamente non riusciremo mai a sentirlo cantare.

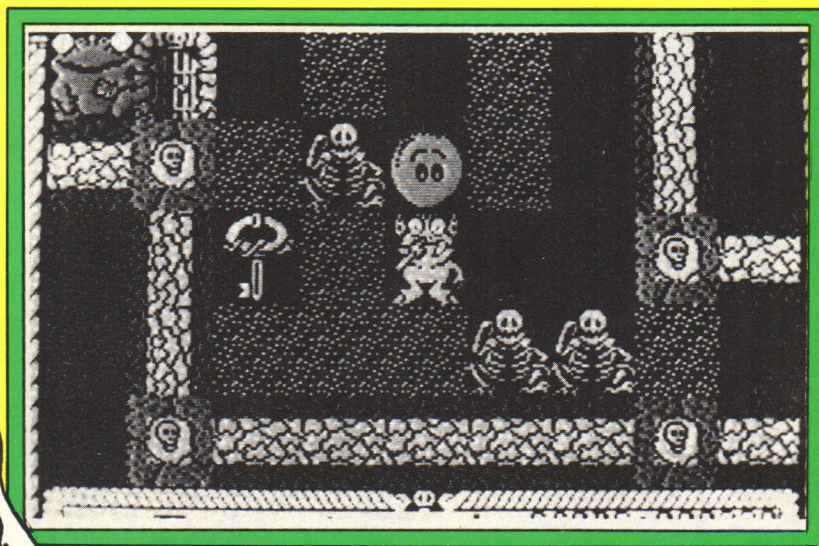
Ha una particolare occupazione, un po' meno affascinante di quella del suo omonimo: il suo compito è vendere sapone ai giganteschi mostri. Ma come? Bono è proprietario di un castello sul mare, pieno di scheletri. Lontano dallo spaventare il nostro eroe, egli li usa per il suo business. Quando ne ha qualcuno nelle sue mani, li fa bollire in un grande calderone. Cinque scheletri producono abbastanza sapone per permettere un dolce e tiepido bagno ad ogni mostro. Beh, come potrai già aver indovinato, il tuo compito è di controllare Bono, e far prosperare la sua attività. Niente di più semplice, vero!

Dio, che credulone! Credi veramente che questo sia tutto? No, no, ci sono molti altri pericoli, porte sbarrate ad impedirti ed ostacolarti il cammino. Sì, una caratteristica di ognuna di queste avventure, è l'arte del saper trovare le varie soluzioni, e *Bone cruncher* non è diver-

so. Se ti trovi intrappolato dovrai premere il tasto dell'autodistruzione che è stato premurosamente incluso. Vagando come al solito attorno al castello ci sono tre tipi di pericoli, ognuno a suo modo, mortale. Camminando attorno, non salire per colpirti, perché se solo li tocchi, tenderanno di ucciderti. Anche i mostri ad ogni modo non sono dei santi. Se tu giudicassi opportuno liberarli, ti inseguirebbero, a meno che tu non ti prenda gioco di loro, intrappolandoli o facendoli cadere nella mani dei glooks.

Non è troppo facile, vero? C'è qualcuno che ti aiuterà: il tuo fedele amico Foozy (fedele ma duro già cervello come un alce). Foozy ucciderà i mostri se essi saranno sul suo cammino, ma siccome è un po' stupido spesso si perde e... può venir ucciso. Devi stare quindi molto attento con lui: può darsi scappi chissà dove e venga colpito. A parte una quasi beffa iniziale il gioco è abbastanza simpatico. Grossi omini arditi!

Era tempo che un gioco come questo fosse creato. Un gioco che non richiedesse molto per riuscire ad indentificare il personaggio principale. Ma il fulcro del gioco, è come esso sia tutto un vero tranello. Imparare cosa fare è facile, ma conoscere perfettamente è pressoché impossibile. Devo anche dirvi che molti troveranno, a primo acchito, questo gioco un po' grezzo esteriormente, ma non giudicatelo Così.



PROGRAMMI PER MSX

SUPER

MSX

12

12

SUPER
MSX

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

LATO A/SUPER MSX

- 1 FAT JOHN
- 2 FAR WEST
- 3 PAINTER

COUNTER

LATO B/SUPER MSX

- 4 INFILTRATOR
- 5 SUSY
- 6 FUGA DA
ALCATRAZ
- 7 BOAT

COUNTER

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA _____

ANNOTAZIONI

