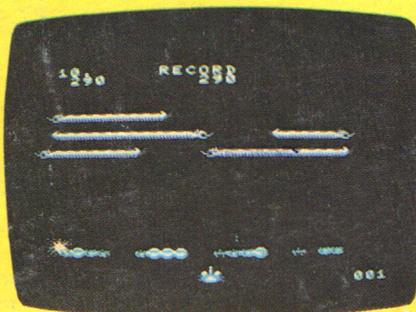
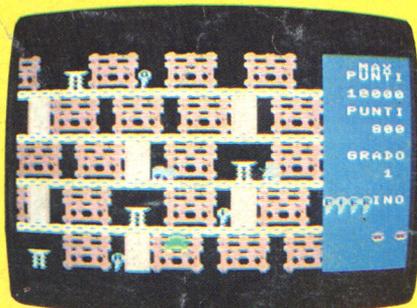
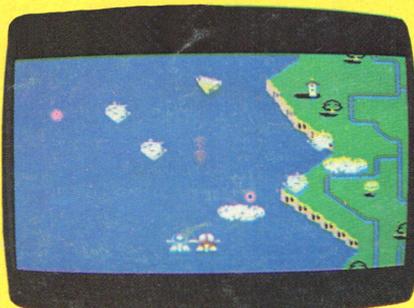


SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

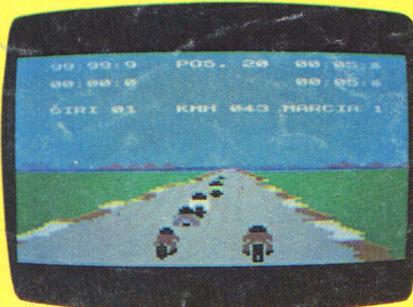
MAGIC
BELL
PIERINO



ORDA
LETALE

BOBBY

DESTROYER
RACER

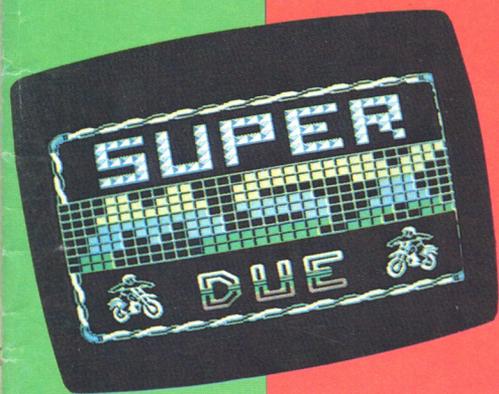


THE HERO

I MAGNIFICI
SETTE MSX

CI RIVEDIAMO!

Quando il nostro editore ci ha detto che il primo numero di Super MSX era andato così bene da costringerlo ad aumentare la tiratura, per il secondo numero abbiamo capito che ci aspettava un compito ancora più gravoso. Dovevamo essere in grado di preparare un grande secondo appuntamento con i nostri lettori. Ci siamo trovati nella necessità di cercare 7 giochi bellissimi da proporre sulla cassetta e anche nell'urgenza di proporvi sulla rivista il meglio della produzione mondiale. Qualche nottata in redazione ed ecco pronta la risposta. La state leggendo. Sono 7 bellissimi giochi su cassetta e una rivista che vi dà un po' di giochi classici: Herbert's Dummy Run, Revolution, Hypersports. Ma anche alcuni giochi che faranno epoca come Gauntlet e Kwah. Chi ama le situazioni bizzarre deve assolutamente leggersi Double Take. Chi crede ai misteri dell'universo si bei nella lettura di Prodigy. A tra un mese!



pag. 4 **MAGIC BELL**

pag. 5 **PIERINO**

pag. 6 **ORDA LETALE**

pag. 7 **BOBBY**

pag. 8 **DESTROYER**

pag. 9 **RACER**

pag. 10 **THE HERO**

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN" CAS:

pag. 12 **DOUBLE TAKE:**
Materia e antimateria

pag. 14 **HYPER SPORTS:**
Lo sport in salotto

pag. 16 **HERBERT'S DUMMY RUN:**
Il piccolo wally è cresciuto

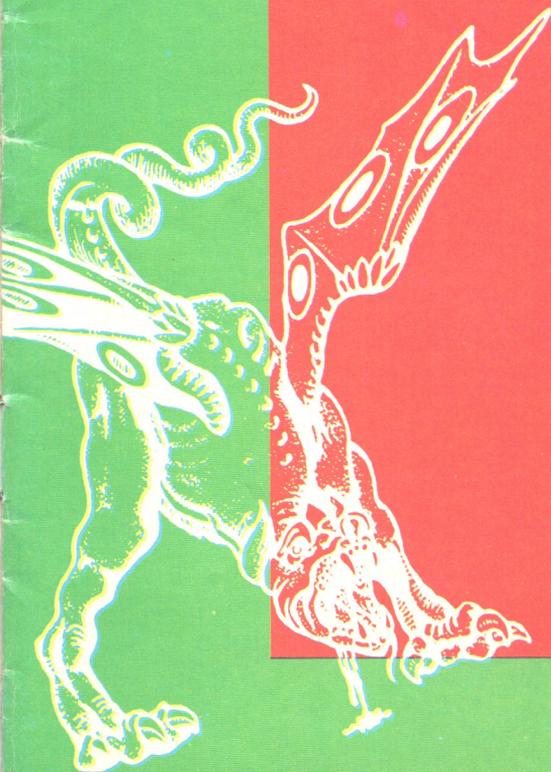
pag. 18 **KWAH:**
Alla ricerca del suo passato

pag. 22 **GAUNTLET:**
Quattro azioni di gioco simultanee

pag. 27 **REVOLUTION:**
Una palla in 3D

pag. 29 **PRODIGY:**
Un arcade all'avanguardia

pag. 31 **ORBIX THE TERRORBALL:**
Salvataggio nello spazio



MAGIC BELL



CHE GIOCO È

Chi avrebbe mai potuto immaginare che le nuvole celassero, nel loro interno, delle campane magiche??!! Lo scoprirete in questo stupendo gioco, per uno o due giocatori, dove verrà messa a dura prova la vostra abilità di pilota ai comandi di una astronave del futuro.

Il vostro compito è di sconfiggere le varie astronavi madre nemiche e distruggere tutti i caccia da loro comandati.

Le campane hanno un'importanza notevole nello svolgimento del gioco, infatti, grazie alle loro qualità magiche, vi permetteranno di migliorare le caratteristiche della vostra nave.

Ecco le varie colorazioni delle campane ed il relativo effetto causato dall'aggancio delle stesse alla vostra nave:

Giallo - Punti Bonus;

Azzurro - Scudo protettivo per un colpo;

Bianco - Raddoppio dei colpi sparati;

Verde - Astronavi gemelle, cioè 2 astronavi supplementari invisibili controllate contemporaneamente alla vostra nave;

Rosso - Scudo energetico a tempo limitato;

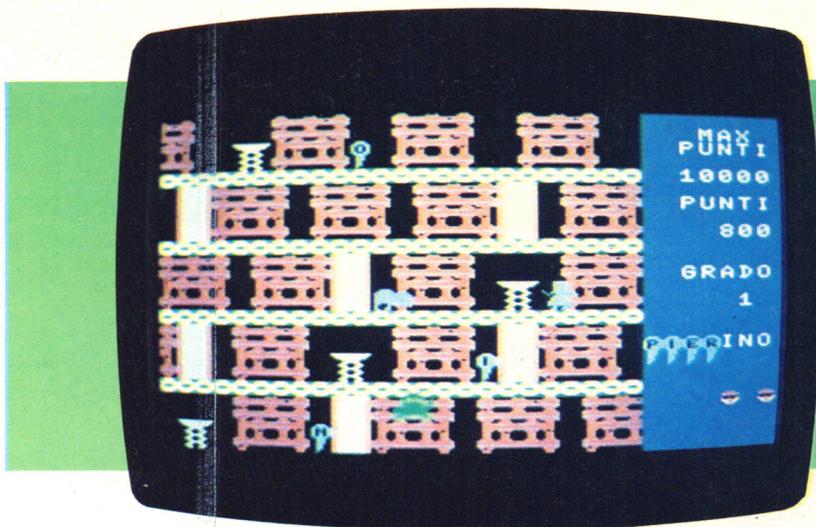
Nero - Attenzione, per voi è letale.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

- M** bomba per la distruzione della contraerea terrestre
- F1** visualizza lo status (punteggi e vite)

PIERINO



CHE GIOCO È

Il terribile Pierino ha smarrito le chiavi e deve assolutamente ritrovarle.

Ad ostacolarlo saranno due malefici fratelli che, per dispetto, vogliono assolutamente impedire al nostro benamato di compiere la sua missione; per difendersi dovrà lanciare, possibilmente nei loro occhi, delle manciate di farina prese dal sacchetto che possiede. Ma non finiscono qui i problemi, infatti vi sono anche degli orangi che, incuranti delle manciate di farina gettate da Pierino, proseguono il loro cammino divorandolo al primo contatto fisico.

Raccogliete 7 chiavi casualmente oppure, se ne sarete capaci, la sequenza di chiavi che vi permetterà di scrivere il nome PIERINO e di conseguenza di vincere ulteriori punti bonus.

Ricordatevi che per passare da un piano all'altro dovrete utilizzare la pedana a molla per salire e lo scivolo per scendere.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

GRAPH

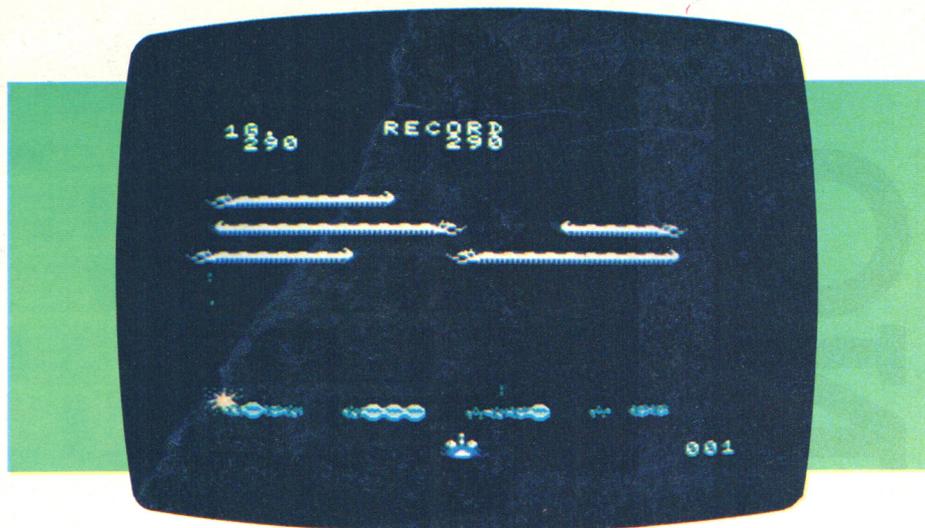
lancia la farina

SPACE o

per saltare sulla pedana o per

FUOCO

colpire dal basso le scimmie



CHE GIOCO È

Un gruppo di terribili serpenti tenta di raggiungere la vostra base per annientarvi.

Fino a distruggere il tasto di fuoco, dovrete riuscire a colpire il capo dei viscidi rettili per evitare che arrivino fino a voi.

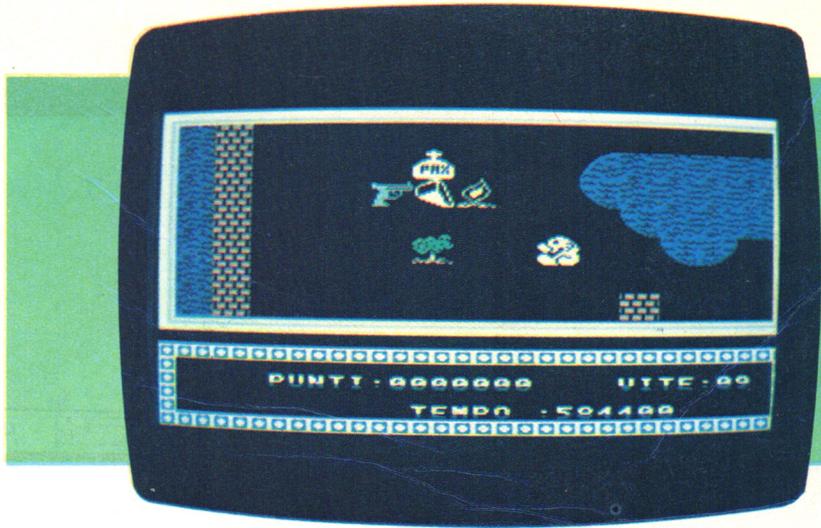
State molto attenti perché colpendo il corpo del serpente non lo ucciderete ma, al contrario, provocherete lo sdoppiamento dello stesso in due parti ciascuna delle quali dotata di testa indipendente.

Siate molto prudenti nello sparare perché potreste colpire la barriera di protezione e perciò darestes una mano ai vostri nemici.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

BOBBY



CHE GIOCO È

Tenebrus, il temibile mago, ha rotto la mappa del nostro Bobby e poi ne ha sparso, per il suo vasto territorio, le quattro parti che la compongono.

Mentre parecchi custodi di Tenebrus continuano a setacciare il territorio in cerca di un eventuale intruso, il nostro Bobby dovrà vagare in cerca dei singoli pezzi che gli permetteranno di ricostruire la mappa.

Nel cercare le parti della mappa, troverete altri oggetti che dovrete raccogliere per aumentare il vostro punteggio ed inoltre potrete trovare dei vasi d'olio di diverso colore che vi saranno utili per sconfiggere i perfidi custodi.

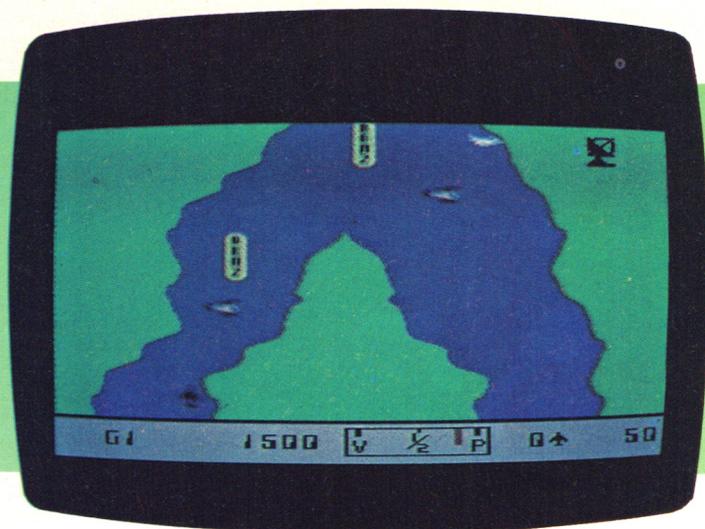
Fate attenzione perché avrete un altro nemico... il tempo!! Infatti, la vostra missione dovrà essere effettuata prima che Tenebrus riesca a raggiungervi e ad uccidervi.

Ricordatevi che l'effetto dell'olio: non è duraturo, è efficace solo con il custode dello stesso colore e termina se si raccoglie un vaso d'olio di colore diverso.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

DESTROYER



CHE GIOCO È

Al comando del vostro caccia dovrete riuscire a sconfiggere ogni attacco nemico per continuare la vostra avanzata nel territorio avversario.

Per passare da un settore al successivo dovrete distruggere il ponte che li suddivide, proseguendo nei vari settori incontrerete maggiori forze nemiche e diventerà sempre più ardua la distruzione dei velivoli o imbarcazioni avversarie.

A causa della lunga missione dovrete sfruttare i depositi di carburante nemico per rifornire il vostro caccia, per farlo basta sorvolare i depositi fino a che la lancetta dell'indicatore del carburante raggiunga la P (pieno). Prima di iniziare il gioco scegliete il livello di partenza e... buona fortuna!

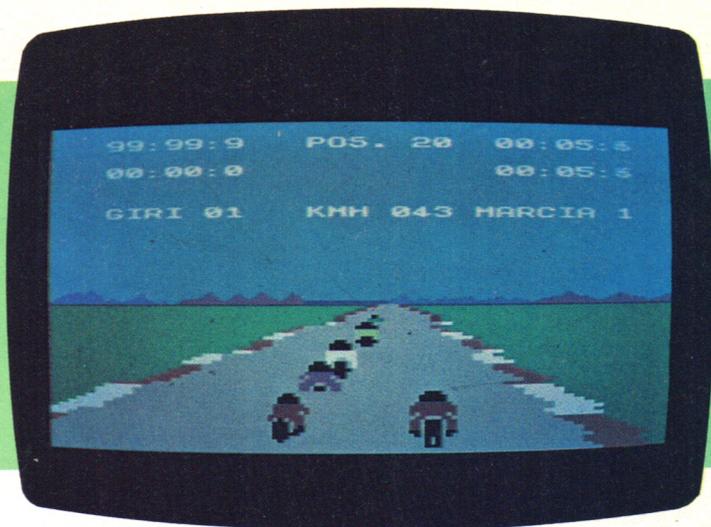
TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

F1-F8

sceglie il livello e il numero di giocatori

RACER



CHE GIOCO È

Gli appassionati di motociclismo saranno entusiasti di questa simulazione di guida che vi darà l'occasione di percorrere i più famosi tracciati del mondo. Con la vostra moto dovrete riuscire a percorrere la pista nel minor tempo possibile cercando di terminare la gara in pole position.

Prima di iniziare la corsa, scegliete il tipo di pista, il numero di giri ed il grado di difficoltà proporzionale alla vostra bravura; a questo punto potrete vedere la pista, senza percorrerla, per avere un'idea della posizione e della difficoltà delle curve.

I comandi particolari della moto sono i seguenti:
SPACE o FIRE - acceleratore;
SU e GIÙ - selezione delle marce.

Montate in sella e preparatevi alla più spettacolare gara motociclistica dell'anno che vi farà segnare di essere un campione.

TASTI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE
STOP torna al menu

THE HERO



CHE GIOCO È

Un fantastico war-game per i giocatori più incalliti. Vi trovate nei panni di un eroe che è costretto ad andare in avanscoperta per permettere ai soldati rimanenti di avanzare senza difficoltà.

Con un potente MG e qualche granata a disposizione, avanza senza indugio, alla pari del famoso Rambo, attraverso i vari blocchi difensivi nemici lasciando alle sue spalle solo cadaveri.

Naturalmente, questa era la descrizione di ciò che dovrete riuscire a fare voi nei panni del nostro eroe; la missione presenta qualche problema perché anche i nemici sono ben armati, come se non bastasse la potenza bellica nemica, avrete a che fare con una forza numerica non indifferente. Le uniche vostre armi sono la bravura e la prontezza dei riflessi, infatti, sarà la vostra abilità a condurvi sempre più avanti, non certo la fortuna. Ed ora colpo in canna ed affrontate il nemico senza timore, per fortuna è un gioco!

TASTI:

TASTI CURSORE

SPACE

premuto per un tempo breve
sparerà una raffica di mitra,
premuto per un tempo lungo
lancerà una granata

"INDOSSA" LE TUE RIVISTE PREFERITE

Per un'estate "special"
in edicola con i fantastici numeri di

GIUGNO

26 GIOCHI
PER IL CBM 64
E SPECTRUM 48K

26 GIOCHI
PER IL CBM 64
E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES



Non aspettare!
Prenotate nella tua edicola

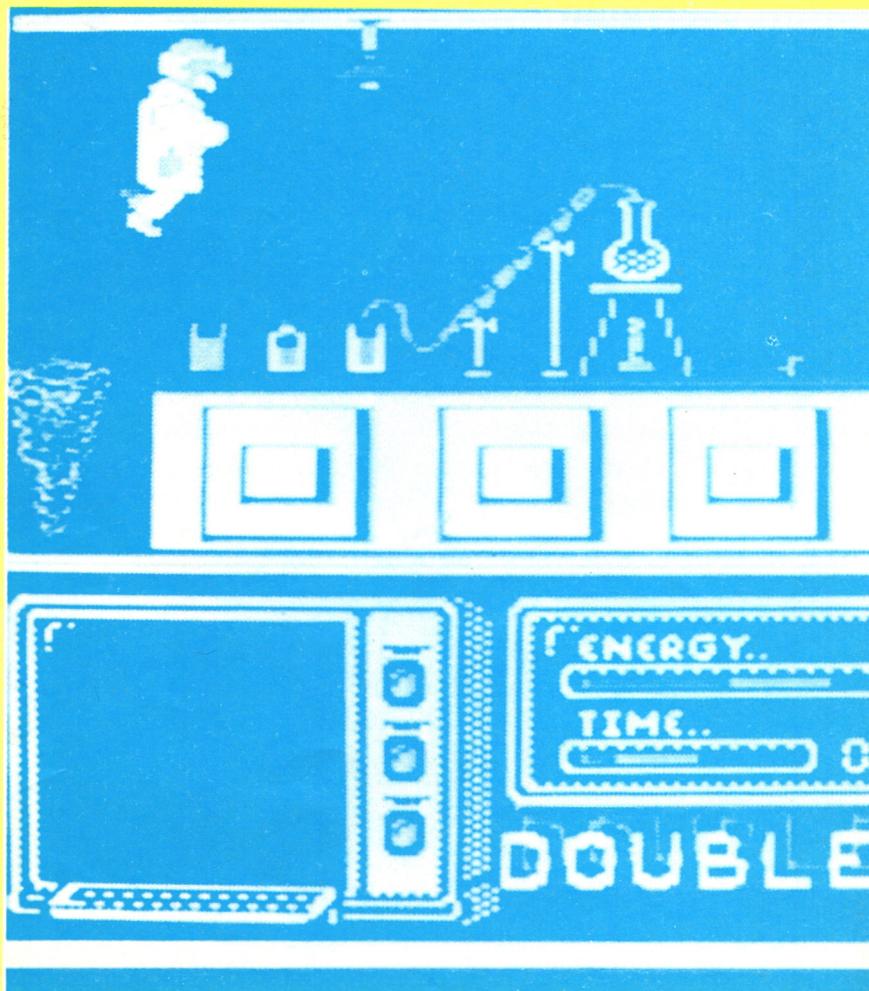
"Frankie goes to Hollywood" non è stato un gioco con molto successo. Lo dico nel contesto di Double Take perché Frankie ha ottenuto una lode smisurata ed è stato ritenuto anche incredibilmente innovativo e pieno di fantasia.

A dire la verità la trovata editoriale di Double Take fa trasalire la mente. Double Take è strano. L'idea è questa: a causa di circostanze impreviste materia e antimateria si sono incontrate, due universi sono entrati in collisione ed il risultato è stato che le cose sono ora abbastanza instabili. Il compito è quello di riportare tutte le cose alla normalità.

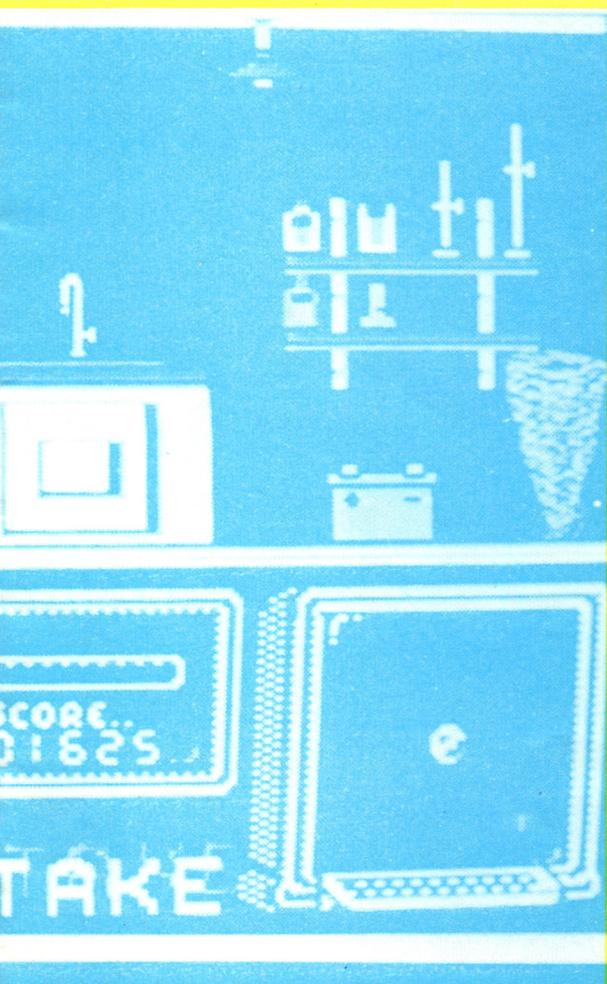
Quello che stai cercando sono semplicemente tutte quelle cose che funzionano in modo sbagliato, oggetti che sono fuori posto e che devono di conseguenza appartenere all' "altro" universo. Devi prendere questi oggetti e riportarli al loro giusto posto. È abbastanza curioso (un segno che ci sono dei limiti per come molte nuove idee si possono inserire in un computer game) il fatto che per riportare gli oggetti nel loro giusto modo che tu debba solo colpire gli alieni.

Ho dimenticato di citare gli alieni: sono disegnati in maniera non molto originale ma appaiono nello stile sperimentato Ultimate.

DOUBLE TAKE

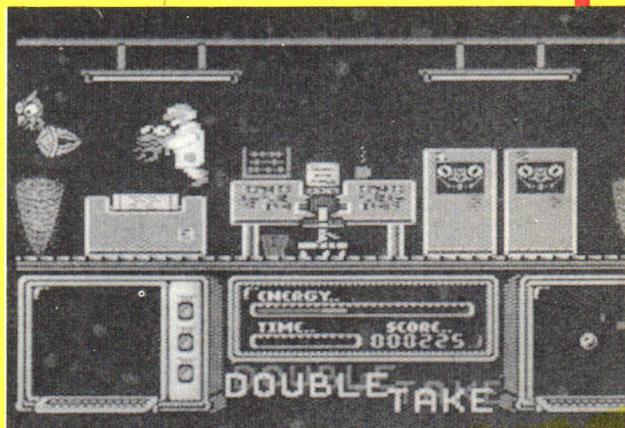
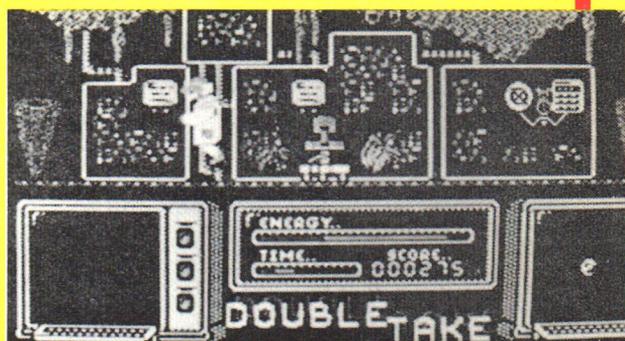


Non devi fare altro che ucciderli. Ci sono altri modi di portare un oggetto da un universo all'altro. Infatti è stata creata una profonda e misteriosa nuvola scintillante che forma un tunnel. Ed ecco cosa succede: tu (un cappotto senza corpo) viaggi intorno entrando ed uscendo da una varietà di stanza (a mezzo di trombe d'aria piuttosto che attraverso le porte). Alcune stanze assomigliano a caverne, altre sembrano dei laboratori. È successo che la mia prima vincita l'ho ottenuta in una stanza che era contemporaneamente un teatro e una falegnameria. Quando hai individuato un oggetto che sem-



bra alquanto strano e fuori dal suo contesto lo raccogli e lo "stabilizzi" — in modo da riportare il suo stato alla normalità — e quindi aspetti che l'universo riprenda a girare (oppure attraversi gli universi tramite la nuvola scintillante).

Dopo un po' che stai giocando ti rendi conto che veramente quello che abbiamo non è, nonostante tutto faccia supporre il contrario, un gioco tremendamente complicato - strategico - avventuroso - atomico - scientifico ma in effetti è solo un bel gioco maledettamente a gallerie, con più inventiva di mezza dozzina di altri titoli.



Lo stile grafico è buono con l'utilizzo del particolare effetto "dissolvimento" quando l'universo cambia da uno all'altro, un processo che acquista velocità con il trascorrere del tempo.

L'ultima sezione del gioco dopo che hai equilibrato l'universo, riguarda una battaglia con una creatura cosmica chiamata Sumink. Questo comporta prima di tutto trovare questa creatura nel mondo dell'antimateria mediante l'utilizzo di una serie di luci sensori e poi distruggerlo.

Cr. Bar.



HYPERSPORTS

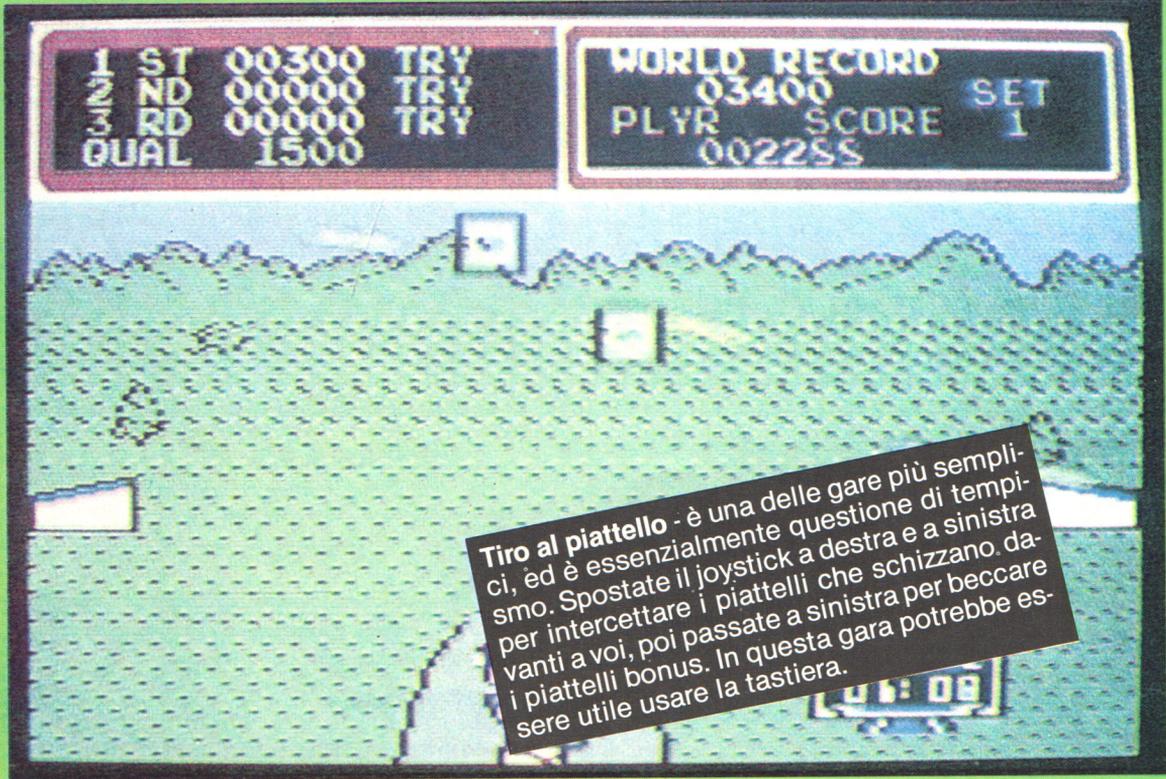
Ora che avete speso tutti i vostri spiccioli per la versione da bar, la Imagine vi consente di giocare nel vostro salotto a **Hypersports**, il seguito del grande **Track and field** della Konami. Il gioco è identico alla versione originale da bar, se si eccettua la mancanza della gara di salto con l'asta, ma per il resto la grafica e la meccanica di gioco sono talmente simili che vi sorprenderete a cercare la gettoniera!

Salto triplo - la gara più loffia, non bagna neanche il naso alla stessa simulazione in **Summer Games II**. In ogni caso, premete tre volte il pulsante di fuoco e mantenetevi a 45°

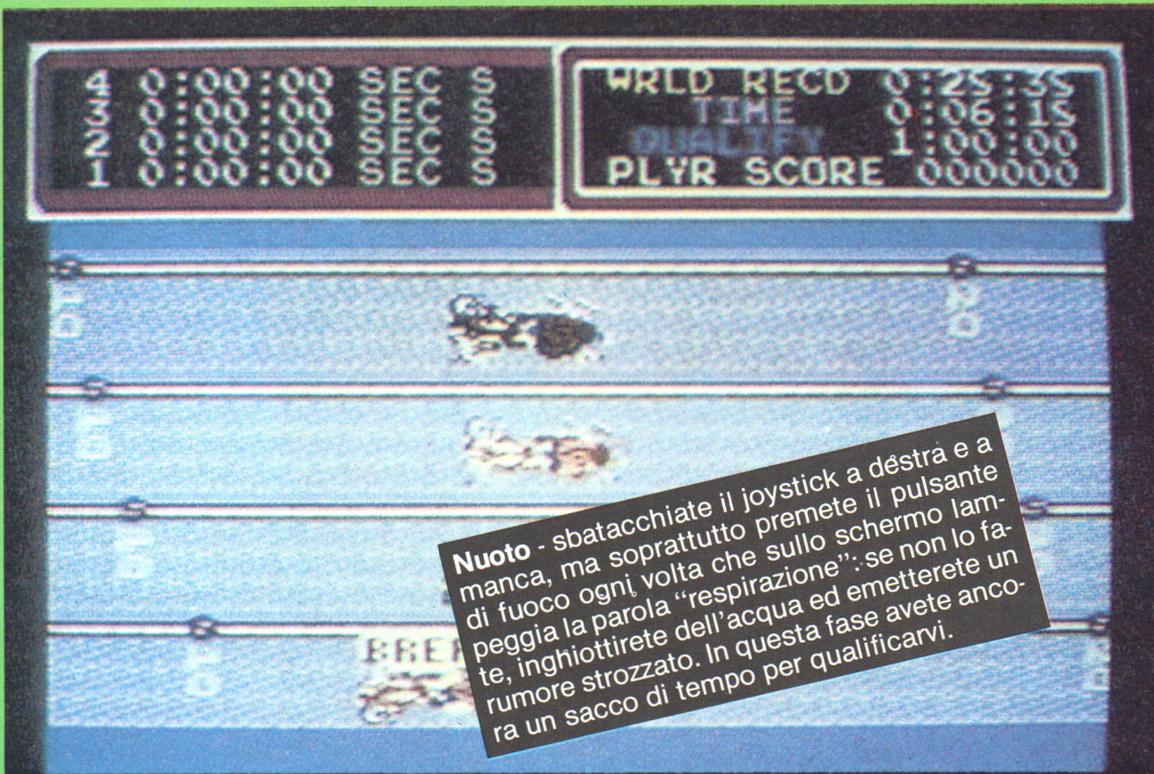
se volete qualificarvi.

Ginnastica artistica - Si tratta forse della gara più difficile. Premete il pulsante di fuoco per staccarvi dalla pedana, e poi di nuovo per balzare dal cavallo, poi agitate il joystick per eseguire una serie di capovolte. Attenzione ad elevarsi bene e ad eseguire un buon atterraggio. Cercate di non atterrare sulla testa!

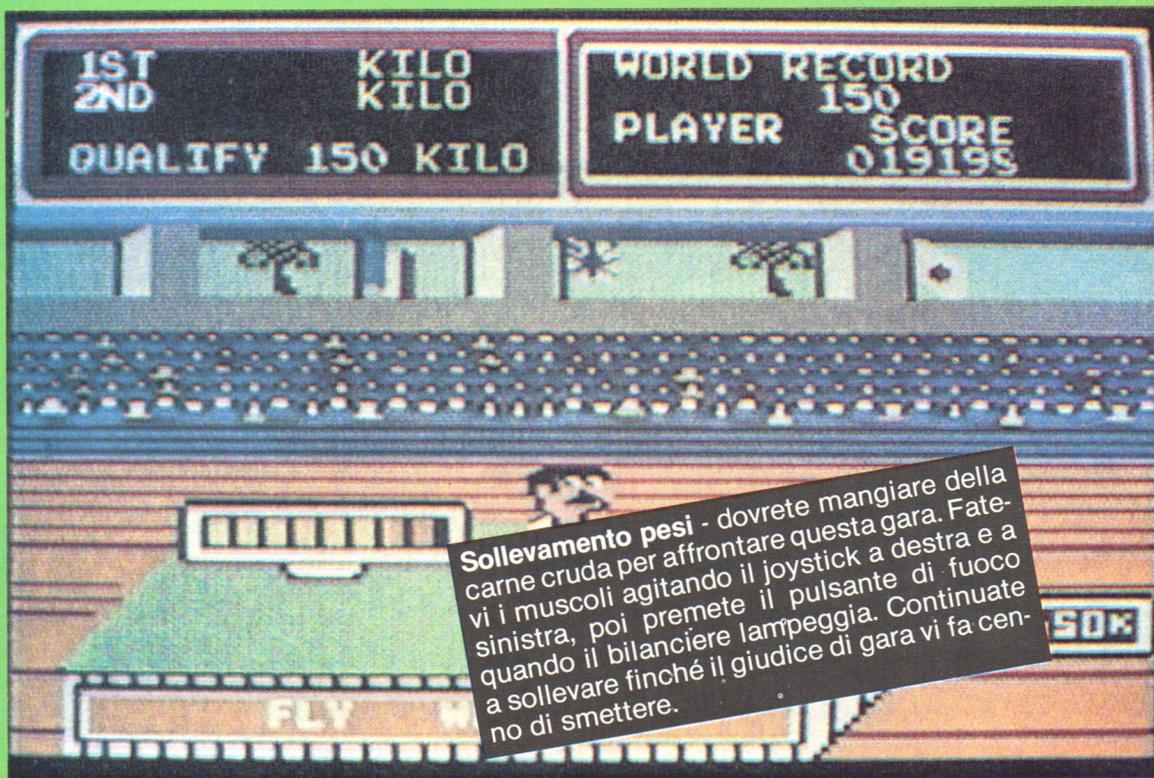
Tiro con l'arco - tenedo conto della velocità del vento, tenete premuto il pulsante di fuoco finchè avrete raggiunto l'elevazione desiderata e poi lasciatelo andare quando vorrete tirare.



Tiro al piattello - è una delle gare più semplici, ed è essenzialmente questione di tempismo. Spostate il joystick a destra e a sinistra per intercettare i piattelli che schizzano davanti a voi, poi passate a sinistra per beccare i piattelli bonus. In questa gara potrebbe essere utile usare la tastiera.



Nuoto - sbatracchiate il joystick a destra e a manca, ma soprattutto premete il pulsante di fuoco ogni volta che sullo schermo lampeggia la parola "respirazione": se non lo fate, inghiottirete dell'acqua ed emerterete un rumore strozzato. In questa fase avete ancora un sacco di tempo per qualificarvi.



Sollevamento pesi - dovrete mangiare della carne cruda per affrontare questa gara. Fatevi i muscoli agitando il joystick a destra e a sinistra, poi premete il pulsante di fuoco quando il bilanciere lampeggia. Continuate a sollevare finché il giudice di gara vi fa cenno di smettere.

HERBERT'S DUMMY RUN

Abbiamo conosciuto Herbert in **Everyone's a Wally**, in cui era un bimbetto che andava in giro a quattro zampe addentando le caviglie altrui.

Oggi invece Herbert ha un'avventura tutta per sé... ed è cresciuto un bel po'!

Adesso Herbert è un ragazzino curioso, e si è perso in un grande magazzino.

Naturalmente, da buoni wally che sono, i suoi genitori (Wilma e Wally) lo attendono al reparto oggetti smarriti.

Per ricongiungersi a loro, Herbert dovrà però affrontare un lungo viaggio tra i numerosi reparti del grande magazzino.

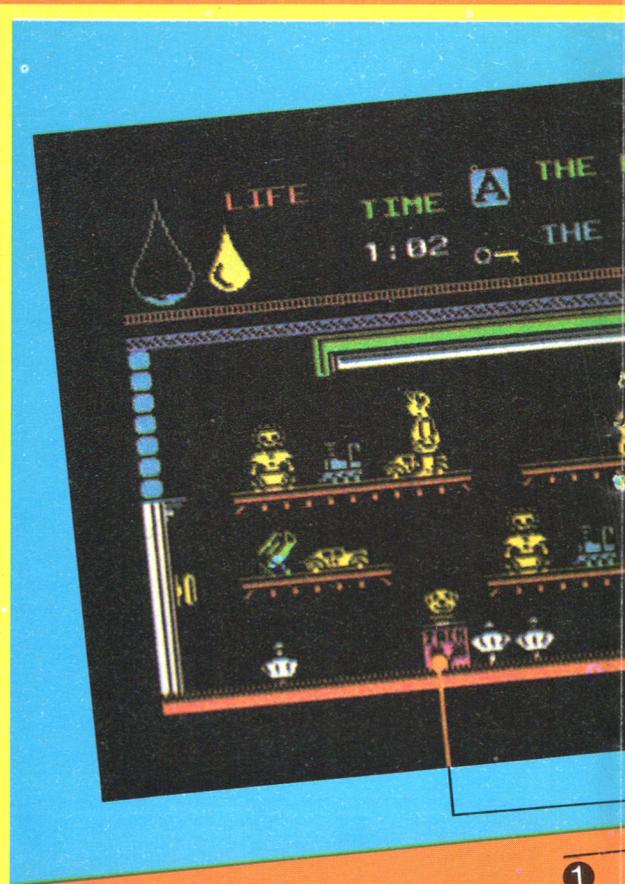
All'inizio del gioco, resterete impressionati dalla vivacità degli sfondi e dal modo realistico in cui si muovono gli sprite.

Herbert è disegnato molto in piccolo, però bisogna ammettere che è solo un bambino e comunque si muove molto bene.

Egli dispone di tre vite e può portare fino a un massimo di due oggetti per volta: per raccogliarli, si usa il venerando sistema di camminarci sopra.

Herbert può andare più o meno dove vuole in giro per il grande magazzino, ma se volete davvero darci dentro dovrete cercare di identificare un certo nesso tra gli oggetti che trovate in giro.

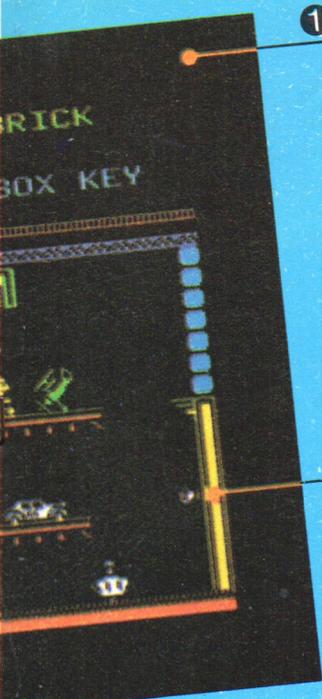
Alcuni schermi richiedono tempismo e la capacità di saltare, mentre altri sono più facili; c'è anche uno schermo che somiglia a **Breakout**.



B

- 1) La situazione di Herbert è visuale: la lacrima grande: più si riempie, il binario diventa scorbutico e rabbioso, le piccole indicano quante vite il nostro eroico marmocchio.
- 2) In questo spazio vengono indicati gli oggetti che Herbert ha raccolto. Per prendere un nuovo oggetto, basta camminarci sopra a lasciare uno dei vecchi oggetti che si possono portare con sé (per volta).
- 3) Eccoci nel reparto articoli smarriti: Herbert ha un urgente bisogno di darsi in forze. Per uscire indenne dal reparto, gli basterà superare un muro di palle da tennis senza farsi male.
- 4) Questa pistola giocattolo è un po' speciale: quando troverà il suo tappo, Herbert potrà sloggiare l'anatra. Ma la Protezione Animali lo

(b)



1

a

- A
- 1) Questo è il reparto giocattoli... e il posto più logico in cui vi aspettereste di trovare Herbert.
 - 2) Per aprire la porta, Herbert dovrà raggiungere con un balzo la maniglia, ma prima dovrà superare le trottole. Ogni volta che Herbert sfiora una trottole, la lacrima si riempie: ciò significa che ha perso una delle sue tre vite.
 - 3) Balzando sopra questo giocattolo a molla, Herbert verrà fiondato in alto. Ciò servirà ad avvicinarlo al vasetto di miele che gli occorrerà per affrontare l'orsacchiotto.

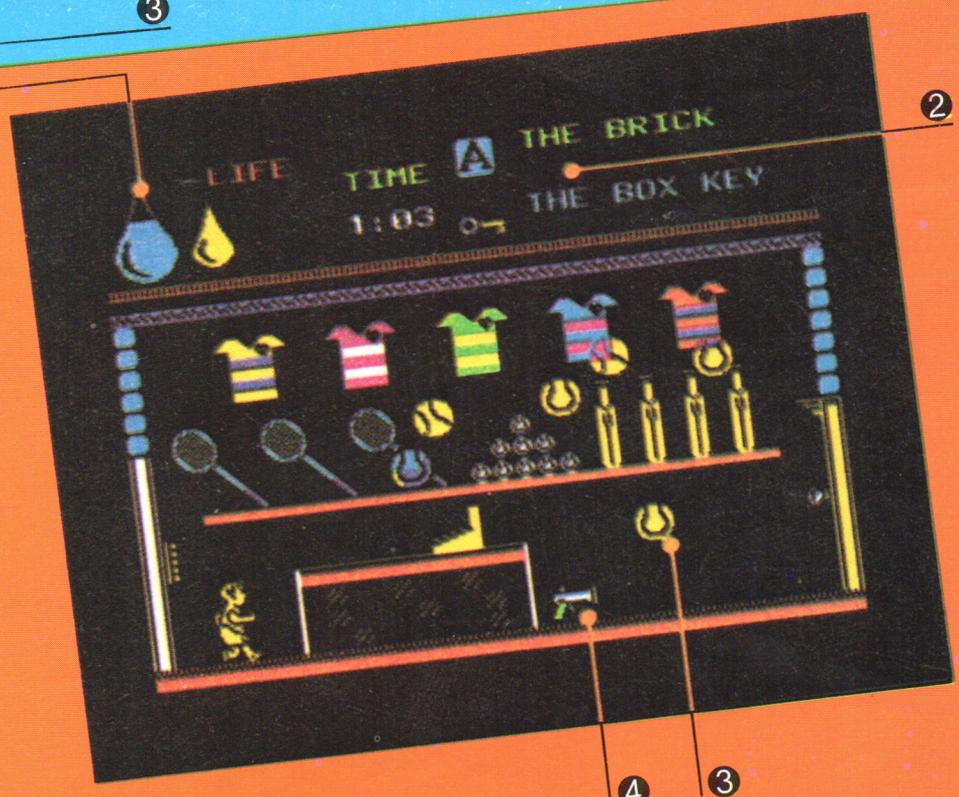
2

3

izzata dal-
più il bam-
o. Le lacri-
restano al

dicati e de-
con sé. Per
ta passargli
oggetti (dato
solo due og-

portivi, e Her-
blici per rimet-
ne da questo
na gragnuola
colpire troppo.
è scarica: solo
il piccolo Her-
dalla piscina.
sa?



2

4

3

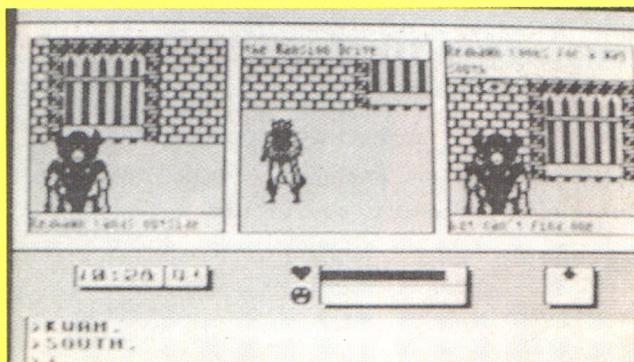
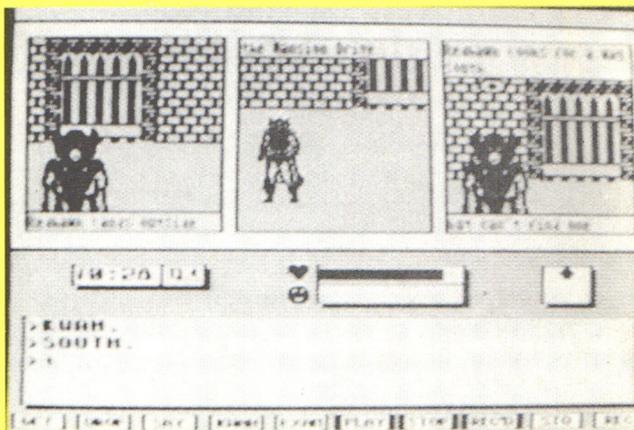
KWAH!

Sì, lui è di nuovo qui. L'unico e solo Redhawk, il primo supereroe dei computer mai creato nel mondo. Questa volta deve affrontare un misterioso ed impenetrabile orientale chiamato Dr. Lee il quale sembra che possieda il segreto dell'origine di Redhawk.

Dr. Lee sta tramando qualcosa di losco nel Lee Rest and Rehabilitation Centre, dove l'alter ego Kevin-Kevi — Ma è proprio un nome da supereroe questo? — ricorda di aver trascorso del tempo nel vago ed oscuro passato.

Kevin/Redhawk è ansioso di sapere di più del suo passato e così si dirige verso il Lee Centre ed è qui che tu caro lettore, entri in scena. A proposito di scena, riconoscerai senz'altro l'impostazione dello schermo dal precedente gioco Redhawk. Ci sono tre pannelli di scene nella parte superiore dello schermo che o mostrano i tuoi ultimi tre movimenti o si avvolgono automaticamente se hai fatto qualcosa che ha generato una reazione a catena. È proprio come leggere un fumetto. I personaggi parlano tramite nuvolette contenenti le parole e scatole con i testi si aprono.

Sotto le figure vedrai i tuoi inputs/entrante sotto forma di finestra messaggio. C'è anche una piccola bussola che indica le uscite dalla tua posizione ed un paio di tavole grafiche energetiche. Sulla parte inferiore dello schermo stanno delle parole che sono attinenti alla fila superiore delle chiavi Spectrum; usandole puoi controllare una chiave di input che ti evita di scrivere tutte le parole più utilizzate come examine o get. Queste chiavi ti servono per controllare il registratore di Kevin, per farlo registrare, andare avanti, fermare etc. Ma di questo ne parliamo più avanti. C'è anche una chiave Recall che ti permette di fermare il gioco in qualsiasi punto e tornare indietro all'inizio. Ricordati però di premere il tasto maiuscole prima di usare la tecnica di input ad una chiave, altrimenti non funzionerà.



Oppure puoi premere Store in qualsiasi punto ti trovi.

Fallo regolarmente quando giochi e premendo il tasto Recall tornerai alla mossa precedente: davvero utile!

Il gioco inizia con Redhawk che scende dal cielo ed atterra all'esterno del Lee Center. Ti trastullerai cercando di muoverti ma non ci riuscirai. Redhawk in questo momento non può nemmeno volare perché qualcosa lo trattiene inchiodato al suolo. Dopo un po' ti potrebbe venire in mente di dire KWAH! e subito ti trasformerai in Kevin. Non provarti a scriverlo senza usare la tecnica della singola chiave altrimenti il computer sarà un po' con-

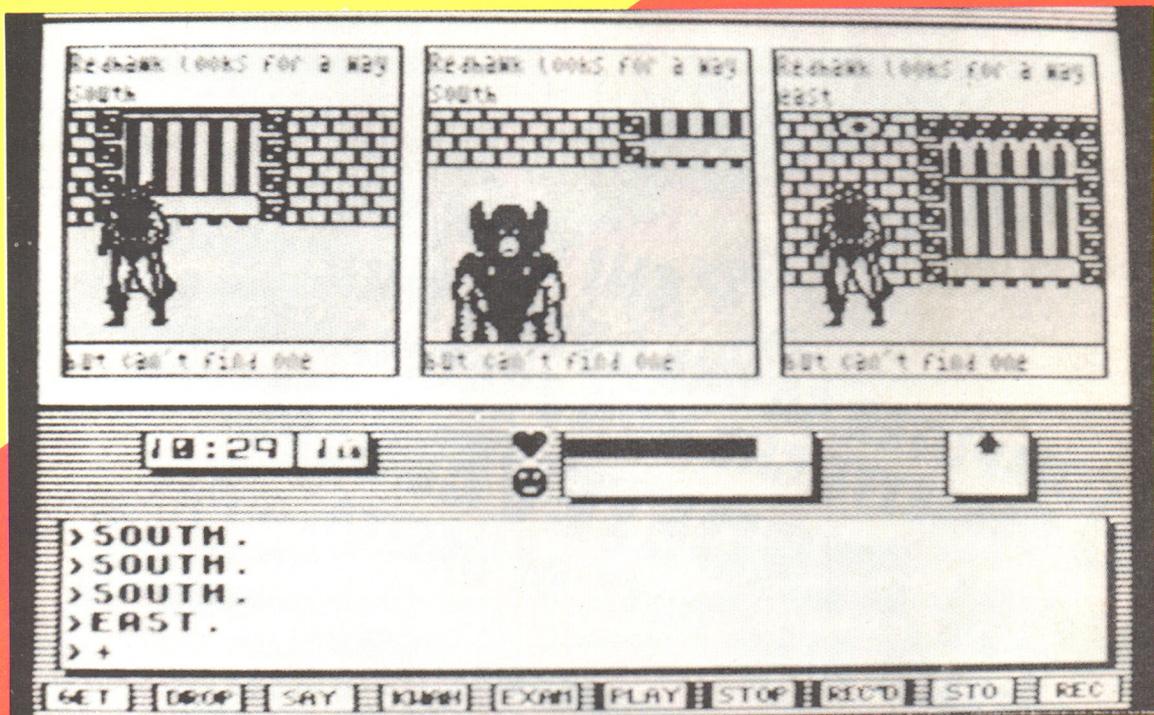
fuso ed il gioco rimarrà bloccato finché non schiacterai la barra dello spazio.

Questa è una delle caratteristiche meno divertenti del gioco. Se inserisci qualcosa che l'analizzatore non apprezza, il gioco si blocca e questo è un tantino irritante!

Comunque, Kevin ha con sé un lasciapassare stampa ed un registratore: mostra il lasciapassare alla telecamera di sicurezza ed i cancelli del Centre si apriranno, all'interno

libero di esplorare il Lee Centre, scoprire un giovane simile ad un superuomo, sapere di più sulle tue origini e salvare il mondo dal Dr. Lee assicurandolo nelle mani della giustizia. E tutto in un solo giorno!

Il giovane che hai trovato in un'altra cella è il risultato di uno degli esperimenti del Dr. Lee — come Kevin/Redhawk anche questo ragazzo ha la capacità di trasformarsi in un superuomo, ma sembra un po' strano poiché



incontrerai il Dr. Lee e potrai finalmente usare la tua migliore tecnica investigativa per carpirgli i segreti del centro che ti serviranno più avanti.

Ma stai attento, non dire niente a proposito di supereroi o di Redhawk poiché rischi di trovarti imbavagliato e legato dentro una cella ovattata, dopo che il Dr. Lee avrà liberato con destrezza una nuvola di gas nella stanza. Se hai usato il tuo fedele registratore per registrare una certa parola, ci sarà da ridere perché il vecchio stupido Dr. Lee ha dimenticato di portartelo via — ma quest'uomo non doveva avere una mente diabolica?

A proposito, puoi usare le cassette per registrare utili conversazioni che ti daranno la possibilità di avere delle prove a tuo favore. Dopo essere riuscito a fuggire dalla cella ovattata con l'aiuto di una carta magica, sei

continua ad urlare frasi come: "sono verde, sono verde!", il che significa che è preoccupato per gli alberi, ma ne dubito.

Il centro pullula di guardie che Redhawk può abbattere. Ma ricordati sempre di nascondere il corpo!

Come il gioco originale, KWAH! è un'avventura eterogenea, non piacerà ai puristi che ne odiano la grafica, gli avventurieri vecchio stampo probabilmente non lo capiranno e molti ancora non vorranno neppure prendere in considerazione l'eventualità di avvicinarsi. Ma tutti dovrebbero provarlo.

Vincenzo Russo

KWAH! è un gioco eccellente ed originale a cui ciascuno dovrebbe almeno dare un'occhiata. I fans di Redhawk si precipiteranno a comprarlo non appena sarà in commercio ed i fans del fumetto gli staranno appresso.

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**PER IL CBM 64 N. 24 - in edicola
il 12 maggio**

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 29 - in edicola il 2 maggio

PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 21 - in edicola
il 12 maggio

GAUNTLET

Fantasmî, creature rapaci, scheletri e demoni: tutto ciò dovrebbe significare molto per te se hai dato almeno uno sguardo ai giochi arcade durante l'anno scorso. Sono tutte creature tratte da Gauntlet, il gioco Atari mozzafiato che ha provocato lo scompiglio industriale.

Gauntlet ha fatto il suo debutto nei giochi "spara-spara" l'anno scorso ed è stato subito un bel colpo, nessuno aveva mai visto niente di simile.

Altri "cloni" stanno ora iniziando a fare la loro comparsa sia nei giochi arcade che sul tuo home computer. Ma Gauntlet, agli occhi di molta gente, è ancora il vero affare.

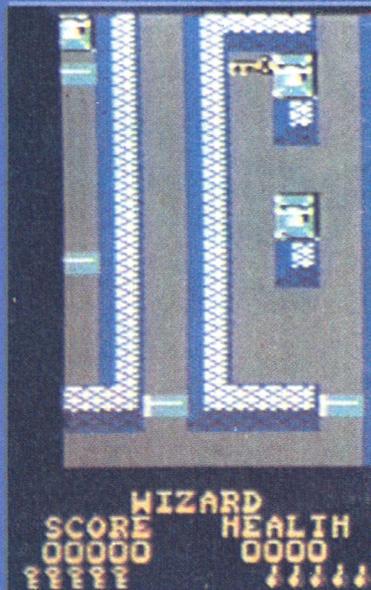
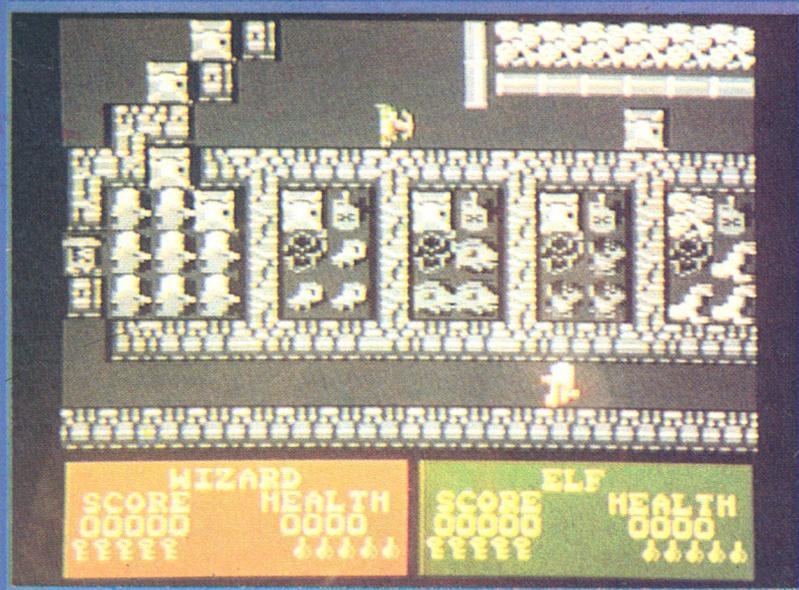
Non sono state le sprites a dare a Gauntlet un così grande successo e neppure il suo linguaggio innovativo, ciò che lo ha reso davve-

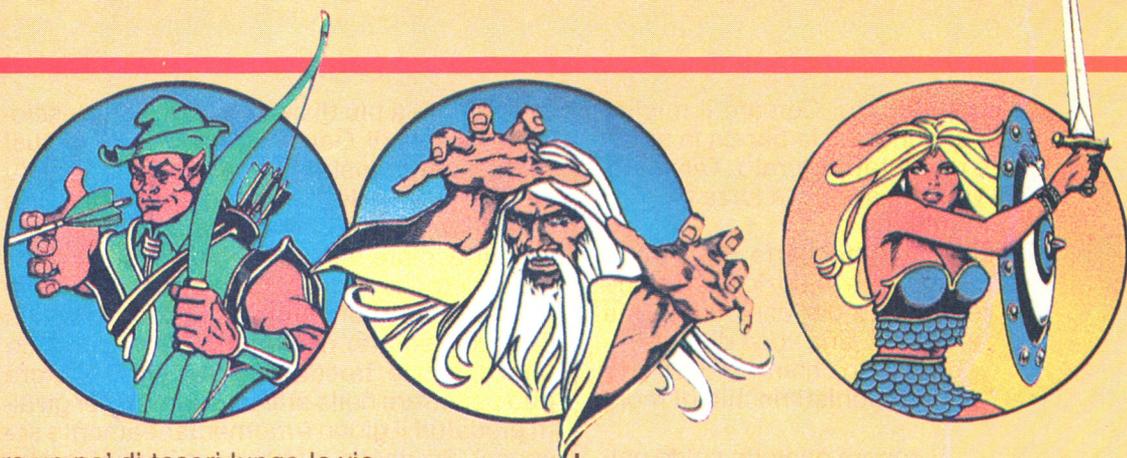
ro diverso è stato il suo insolito e nuovo stile di gioco: quattro azioni di gioco simultanee, è questo che rimane ancora adesso fuori dall'ordinario.

Puoi inserirti nel gioco oppure uscirne in qualsiasi momento senza rovinare il divertimento del resto dei tuoi compagni. Significa che un giocatore può divertirsi egualmente come quattro, ma solo una squadra completa potrà vincere alla fine del gioco.

Il gioco ha per tema delle celle sotterranee (Dungeon) e i Draghi (Dragons).

Ciascuno dei tre giocatori impersona uno dei quattro protagonisti — l'Elfo (The Elf), il Mago (The Wizard), il Guerriero (The Warrior), e la Valchiria (The Valkyrie). Il loro comune scopo è quello di liberare un mondo fiabesco dalla gente cattiva oltre a quello di raccoglie-





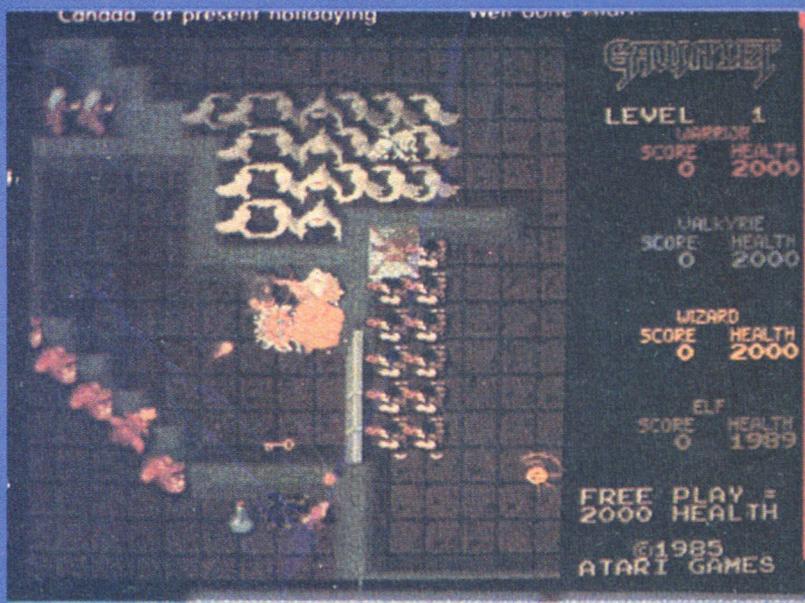
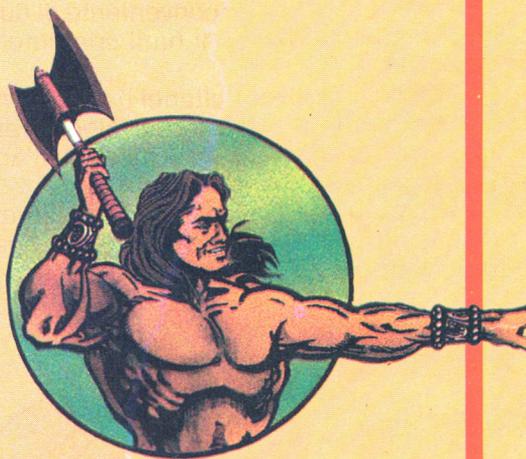
re un po' di tesori lungo la via. Ciascuno dei quattro eroi ha forze e debolezze diverse e devono riunirsi insieme per ottenere il successo finale.

Sono dislocati in schermi-labirinto popolati da fantasmi, goblins (folletti), creature rapaci e demoni.

L'area di gioco è compatta e lo scrolling avviene in otto direzioni. Tutti e quattro i giocatori devono muoversi insieme quando lo schermo si muove, così che nessuno rimanga indietro.

Liberarsi dai cattivi in teoria è una cosa semplice — basta solo colpire i generatori dove appaiono e riuscirai ad ottenere una pausa — fino a quando frantumerai il prossimo angolo.

Mosse tattiche e strategiche sono vitali se



vuoi arrivare dappertutto. Cercare il miglior personaggio per condurre la banda in situazioni diverse è un tentativo errato. Talvolta è essenziale la velocità a volte la forza bruta, a volte i poteri magici.

L'apprendimento fa tutto parte del divertimento. Il cibo, il tesoro e le pozioni magiche devono essere raccolte per assicurare una vita sana e piacevole. E una voce digitale — per una volta tanto molto chiara — ti avverte quando uno dei protagonisti rischia di morire.

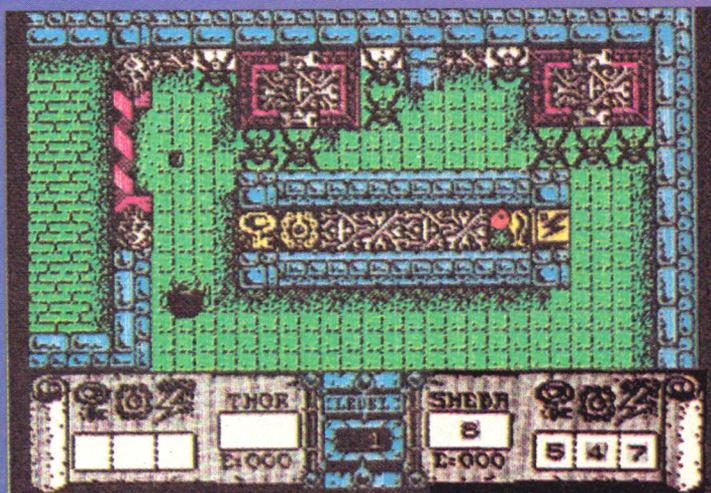
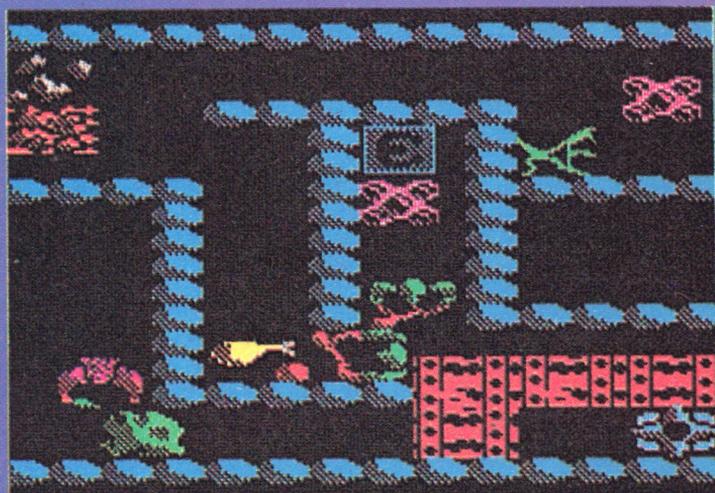
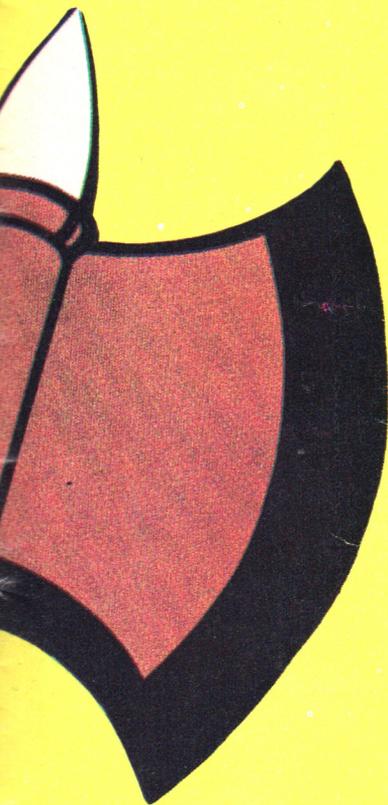
Se sei al bar metti ancora qualche soldo nella macchina e potrai continuare la tua ricerca. Questo è un inconveniente di cui non deve preoccuparsi chi ha il computer game a casa!

I giochi multi-simultanei hanno davvero preso piede nell'ambito dei giochi "arcade" e saranno certamente la moda dell'anno prossimo.

I giochi arcade a più giocatori senz'altro da aspettare sono Quartet e Rampage e naturalmente anche Gauntlet II.

In aggiunta a più di cento nuovi e impressionanti layout di Gauntlet, sono stati inclusi molti aspetti costruiti a caso per fornire più varietà ai giocatori. Ci sono parecchie altre caratteristiche nuove e strategie nascoste da rintracciare nel labirinto delle situazioni. Ai giocatori piacerà particolarmente la soluzione di gioco congiunto delle Secret Rooms (Stanze Segrete) di Gauntlet. Completando uno speciale trucco segreto un giocatore può penetrare nella stanza segreta (per gli altri giocatori il gioco è momentaneamente sospeso). Se riesce a terminare l'incarico che gli è stato affidato il giocatore viene ricom-





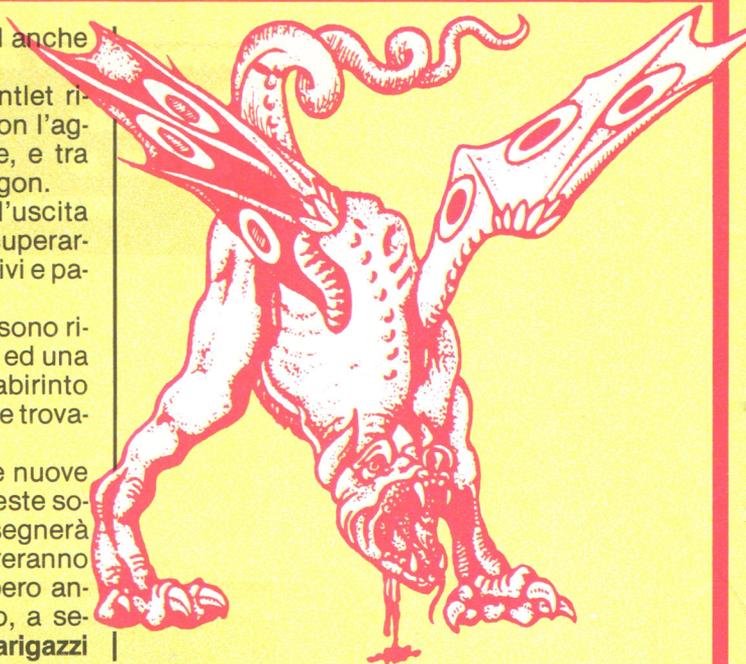
pensato con un grande punteggio ed anche con pozioni durature e altri viveri.

Tutti gli avversari dell'originale Gauntlet rimangono in una seconda versione con l'aggiunta di molte altre nuove creature, e tra queste una delle ultime nate è il Dragon.

Il drago sputafuoco lo si incontra all'uscita del labirinto, dove è di guardia, e per superarlo ci vogliono davvero parecchi tentativi e parecchi colpi.

Con l'uccisione del drago i giocatori sono ricompensati da altre pozioni durature ed una borsa con il tesoro. All'inizio del labirinto successivo ci sarà il problema di come trovare la Stanza Segreta.

I giocatori troveranno parecchie altre nuove pozioni da raccogliere e alcune di queste sono davvero originali. L'esperienza insegnerà al giocatore quali fra le pozioni procureranno i vantaggi più grandi e quali potrebbero anche non procurare nessun beneficio, a seconda della situazione. **Cristina Barigazzi**



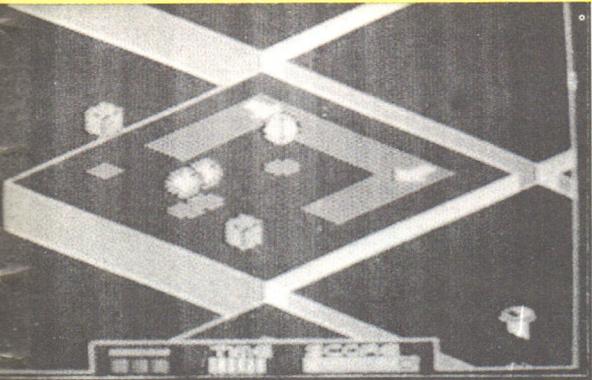
REVOLUTION

I giorni della palla che rimbalza non sono ancora superati.

Abbiamo già avuto un paio di giochi su questo tema: della Bounder "Gremlin" e della Action Reflex "Mirrorsoft" ma "Revolution" batte tutta la concorrenza.

Secondo lo stile Vortex non mancano superbi effetti 3D ottenuti con grafici monocromatici. Revolution si basa su un processo logico di razionalità e su tanta pazienza. Esso vi affascinerà subito.

Il vostro compito è quello di controllare una



palla che ha quattro livelli di rimbalzo graduato: è essenziale graduare l'inclinazione del rimbalzo se volete riuscire a completare i quattro difficili giochi che si trovano in ciascun livello.

I giochi sono facili da distinguere, ma se siete in difficoltà ricordate che essi sono opportunamente segnati su una mappa dell'area che voi potete controllare quando volete.

Essi consistono in due blocchi grigi i quali possono essere nascosti alla vista, protetti da funghi velenosi o da scivolosi blocchi.

Voi dovete riuscire a rimbalzarci sopra, passando velocemente da uno all'altro per farli scomparire.

Se siete lenti i blocchi diventano grigi e dovrete ripartire da capo.

Attenzione anche al limite di tempo, che trascorre senza posa, costantemente, senza badare ai vostri errori od insuccessi.

La palla è veramente facile da controllare: essa non rimbalza fuori controllo alla prima occasione, e se il joystick è tenuto immobile rimane tranquillamente in gioco.

Questo è ciò che avviene a meno che essa non colga l'orlo della lastra (ogni livello è costituito da un numero di larghe lastre staccate l'una dall'altra): allora la palla può ricadere in un angolo incontrollato e distante.

È più probabile scivolare dai bordi dentro un'apertura che perdersi nello spazio.

Ci sono otto livelli nel gioco e ciascuno contiene quattro problemi.

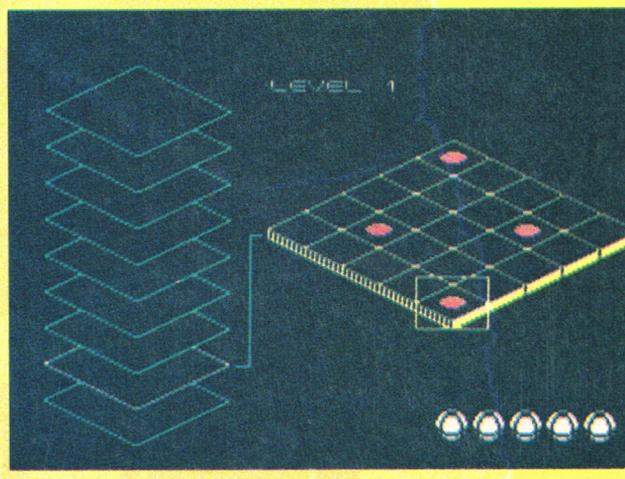
Per salire di un livello dovete fare scomparire tutti i blocchi grigi entro il tempo limite.

Dei 32 puzzles alcuni sono semplici, altri veramente difficili e in ciascun livello vi è un buon mix di entrambi.

Nei livelli alti, sei - sette - otto, c'è soltanto una soluzione entro un limite di tempo.

Revolution non è soltanto una palla che rimbalza sulle piastre colpendo blocchi grigi.

Il vortice della palla include rotazioni in alto che possono portarvi fuori strada e, in qualche occasione, si renderà necessario con-



trollare che la palla non vada fuori delle lastre.

È vitale imparare ad ottenere l'inclinazione della palla perché negli ultimi stadi del gioco mancheranno un certo numero di lastre nei vari livelli e quelle rimaste saranno separate dall'area principale da un grande vuoto.

L'unico modo per raggiungere una lastra isolata sarà quello di fare una rotazione verso l'alto.

Alcune di queste rotazioni saranno però invertite e tenderanno a fare più danno che bene.

Ora un accenno ai misteri dei funghi velenosi, ai blocchi scivolosi ed ai doppi rimbalzi.

I funghi velenosi sono mortali e se li toccate, perderete una vita. Sfortunatamente essi spesso delimitano un blocco grigio: è essenziale in questo caso fare un balzo prudente ed un giusto rimbalzo verso l'alto per evitarli. Il blocco sdrucchiòlevole tende ad annullare i rimbalzi e vi fa guizzare via come una freccia. Ciò può essere positivo o negativo per Voi: occasionalmente potrete usare le scivolose per andare velocemente da un blocco all'altro, altre volte essi sono soltanto un diversivo messo là per ingannare il tempo.

I doppi rimbalzi vi mandano per due volte a ruotare in alto e possono essere usati per risolvere velocemente problemi particolari di gioco.

I grafici sono radi, piccoli e incredibilmente dettagliati. Anche la vostra palla dà l'impressione di ruotare durante i rimbalzi.

Poiché c'è un colore non ci sono problemi in proposito, infatti sarebbe impossibile costruire questo gioco con colori in contrasto e profili confusi.

SUGGERIMENTI

— Graduate il rimbalzo della vostra palla affinché essa arrivi tanto in alto da toccare l'oggetto che desiderate.

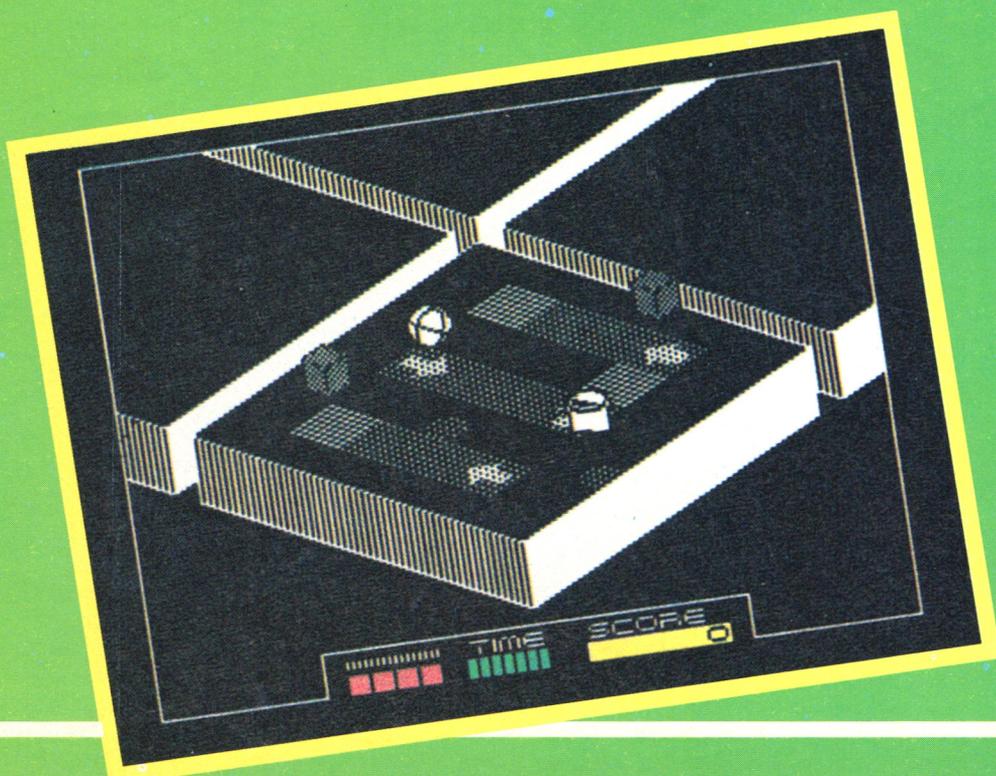
— Ricordate che le griglie scivolose annullano i vostri rimbalzi. Può essere più veloce che farlo manualmente.

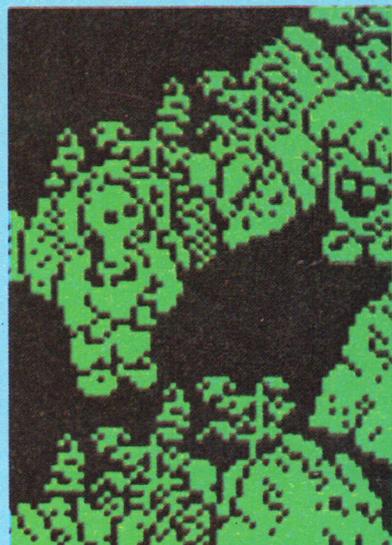
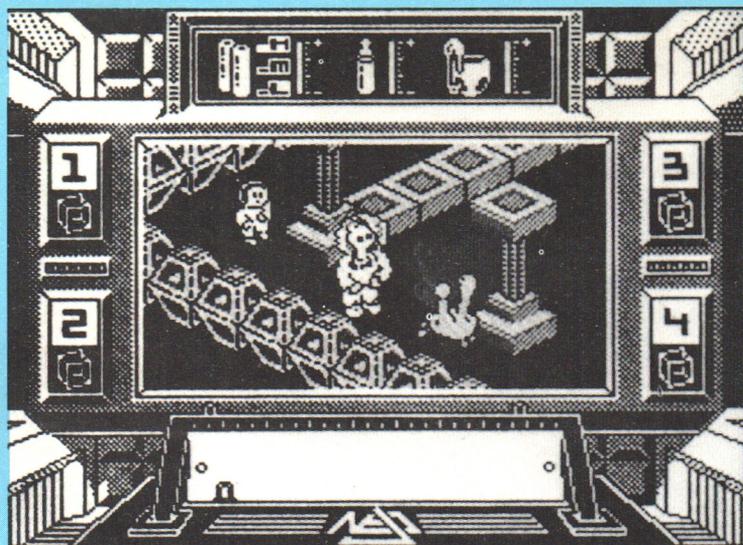
— Se necessario usate il tasto pausa per studiare, nel tempo che avete a disposizione, un problema particolarmente difficile.

— Guardate attentamente le aree di doppio rimbalzo (bianche e grigie): spesso sono poste in una certa posizione per un motivo.

— La soluzione di un puzzle di un livello basso non è necessariamente valida anche in un livello più alto.

— Non dimenticate: qualche volta alcune parti dei puzzles sono state inserite per ingannarvi; esse non vi aiutano affatto a risolverli.





PRODIGY

La Electric Dreams nella sua inconsueta realizzazione di vari giochi ha creato una avventura tridimensionale d'arcade di stile Ultimate con alcuni originali effetti.

I personaggi di Prodigy: Solo l'uomo sintetico e Nejo il bambino, sono intrappolati in un mondo che non hanno creato. Solo vuole fuggire dall'incubo del labirinto dei Mechlabs creato da Wardlock, la macchina stregata.

I Mechlabs, laboratori meccanici, sono divisi in quattro zone. C'è la zona di ghiaccio, la zona vegetativa, la zona del fuoco e la zona tecnica. Ogni zona è collegata da un sistema di teleport.

Solo e Nejo hanno bisogno del vostro aiuto per trovare le quattro chiavi di potenza che aprono le porte al mondo esterno e mettono fuori uso il sistema di sicurezza di Wardlock. Solo deve tenere lavato, nutrito e protetto il bimbo Nejo nonchè proteggerlo dagli orribili e carnefici esperimenti chiamati Globewels e Bloberites.

Lo schermo in movimento mostra una panoramica da una delle telecamere di sicurezza di Wardlock. Attorno al monitor ci sono quattro cubi rotanti che rappresentano gli indicatori del sistema di sicurezza.



Dovrete disattivarli trovando le unità di sicurezza portandoli al centro di controllo del computer. In alto allo schermo c'è una indicazione che mostra la riserva di ossigeno di Solo.

Questa può essere rifornita portando Solo nella zona ghiaccio ed immettendo poche bolle di ossigeno. Ci sono anche dei display sul livello del cibo di Nejo e le condizioni del suo pannolino. Ci sono delle docce a Mechlabs e potete lavarlo. Fortunatamente questo gioco non è stato scritto con la possibili-

tà di poter annusare! In basso allo schermo c'è una macchina telescrivente che rilascia messaggi ed informazioni quando giocate. Nejo ti seguirà ma non ti sarà necessario per tutto il tempo per completare il gioco. Nejo giocherà felicemente da solo per un po'. Se volete prendete Solo per compiere una missione in prima persona. Osservate il teletype per il messaggio e ricordatevi dove lo avete lasciato. Il gioco è composto da indovinelli logici e da alcuni senza senso che devono essere risolti se dovete portare Solo e Nejo fuori dal laboratorio.

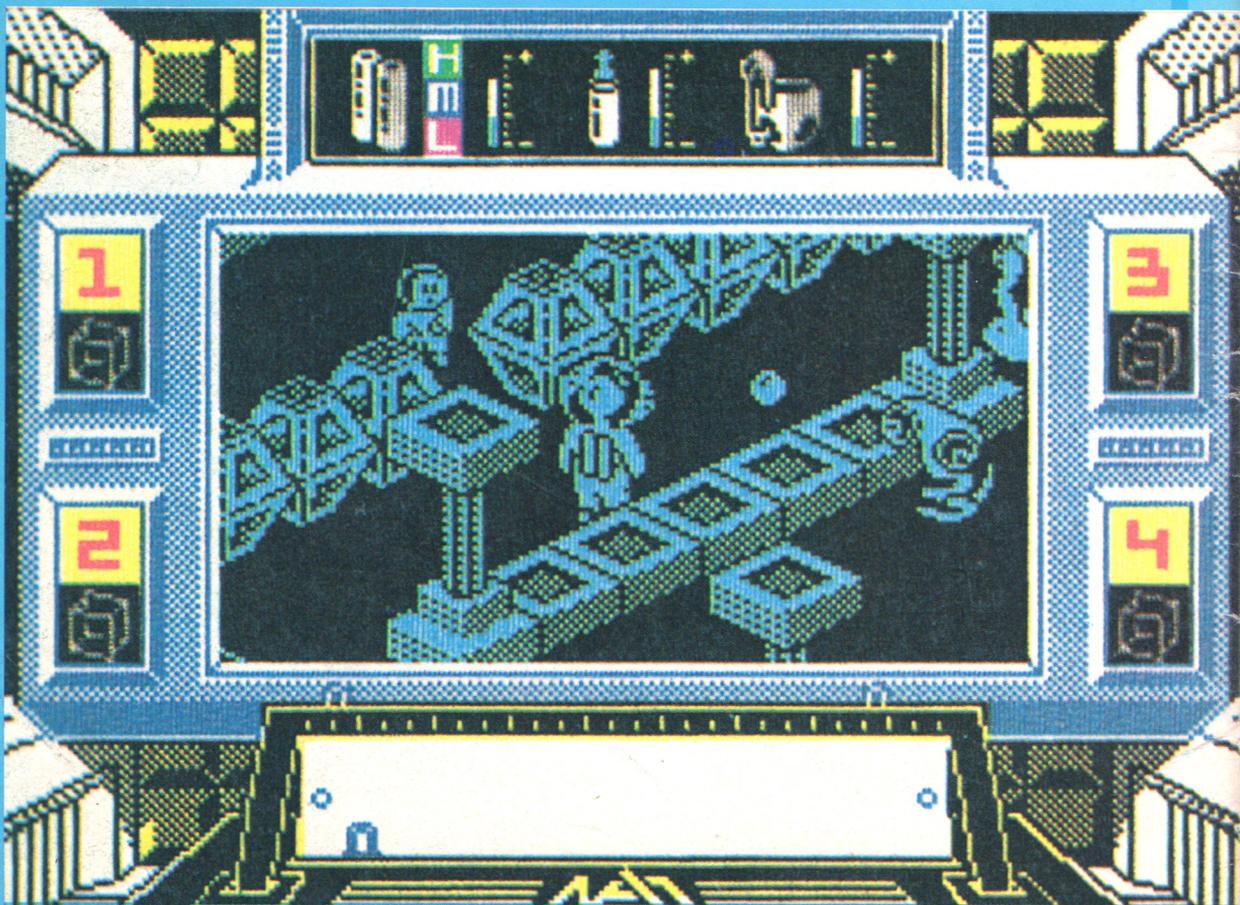
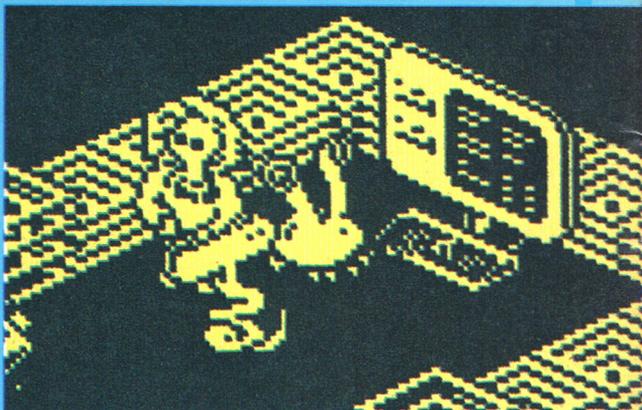
Le zone sono tutte codificate con colori e possono essere raggiunte usando il sistema di teletrasporto. La mia zona favorita è quella vegetativa popolata da creature varie. Molte altre parti del paesaggio graficamente interessante sono ben animate. Una tecnica questa che ha un buon risultato.

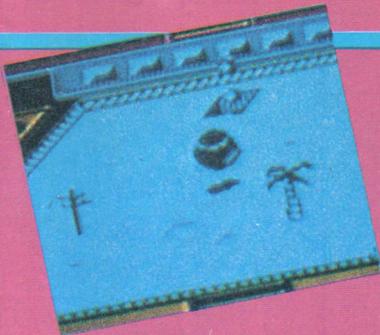
Prodigy rammenterà ai fans di Ultimate quando questa compagnia decise di produrre giochi divertenti ed originali. Provoca una

genuina sfida tra tutte le avventure da arcade ed una lunga durabilità principalmente perché non è un gioco facile. Non facile sotto tutti gli aspetti.

Il tema originale e la differente grafica pongono Prodigy all'avanguardia tra tutta la massa di avventure da arcade. Verificalo.

Nino Gullotti





ORBIX THE TERRORBALL

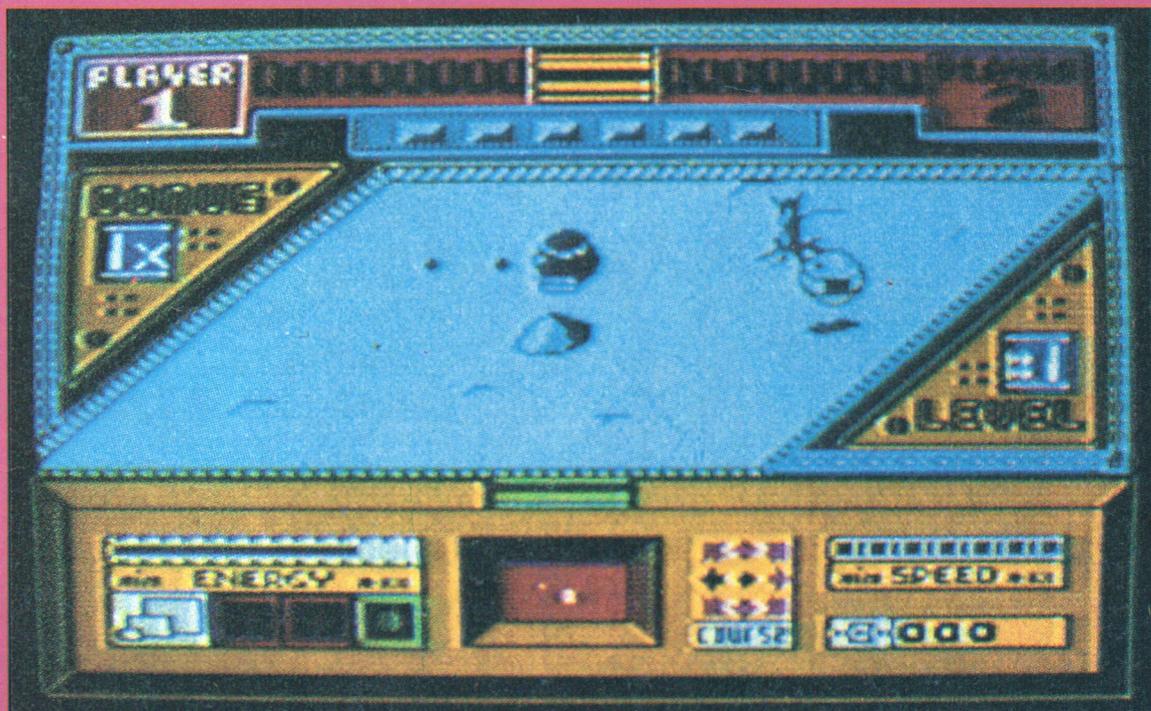
La Streetwise è una nuova etichetta della Domark, la compagnia che ha messo in commercio Trivial Pursuits. Apparentemente è stata creata per permettere alla Domark di poter realizzare giochi come Trivial Pursuit che ha già 3000 nuove domande e Streetwise vuole realizzare giochi orientati verso l'arcade.

Orbix the Terrorball fu creato dal programmatore della Domark John Pragnell con l'aiuto del disegnatore Mike Green e del direttore di Software Richard Naylor. Ispirato da molti giochi tipo "spara spara" quali Bob-

in questo caso Harco.

Il pianeta è letteralmente colmo di vari insetti ripugnanti che divorano la nave e spingono l'equipaggio a scappare. Dovete per prima cosa ricostruire la nave, raggruppare l'equipaggio e scappare. Con una pistola carica ed una grande determinazione dovete distruggere questi insetti e raccogliere gli oggetti che lasciano dopo la loro morte. Evitate i buchi così come gli abili roditori, dovete combattere per rimanere soli.

Graficamente Orbix è molto carino ed il controllo del joystick è buono anche se un po'



by Bearing e Marble Madness Clones, Orbix è pubblicizzato come un gioco di "spara spara" con alcuni tocchi unici.

La vostra missione è quella di salvare l'equipaggio di una nave spaziale incagliata nell'angosciante spazio di un pianeta ostile,

difficile da manovrare.

Quando lo confrontate con giochi quali Friday the 13, una produzione della Domark, industria che peggiora di gioco in gioco, diventa ovvio che la Streetwise sta facendo grandi progressi.

PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

MSX

2

2

PROGRAM
MSX

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

LATO A / MSX

- 1 MAGIC BELL
- 2 PIERINO
- 3 ORDA LETALE

COUNTER

LATO B / MSX

- 4 BOBBY
- 5 DESTROYER
- 6 RACER
- 7 THE HERO

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA' _____

ANNOTAZIONI

**PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME**