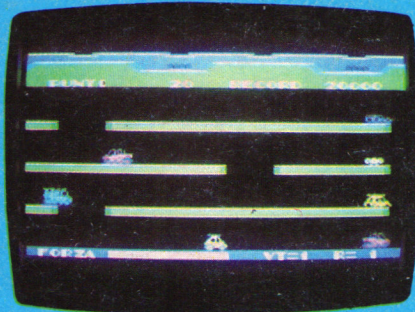
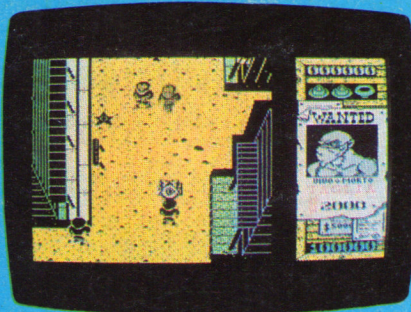


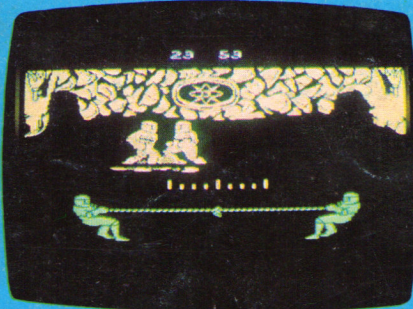
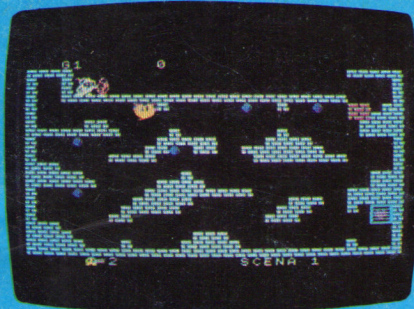
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

FAR WEST



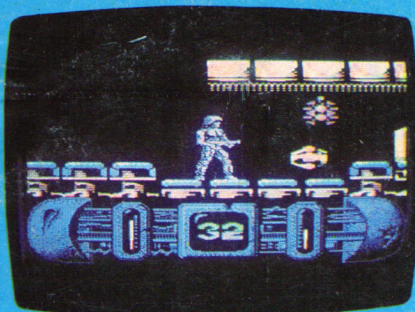
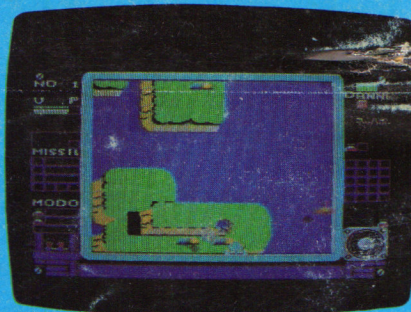
BUGGY



GOBLIN MAZE

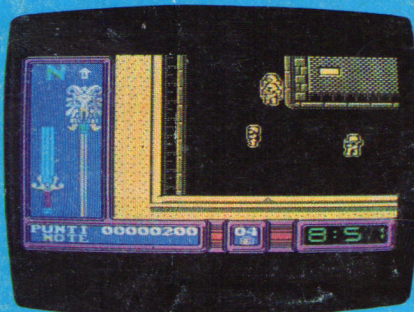
SPACE BEATER

ZEXAS KID



FLAME THROWER

GOOD AND EVIL



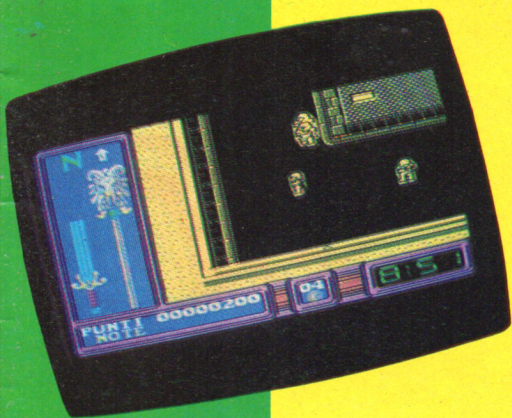
I MAGNIFICI
SETTE MSX
IN TURBO
FAST LOADING

BATTAGLIE SPAZIALI

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 individuare 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.

Certo, non è poi così facile guadagnarsi la vita, anche per gli eroi del Tremila ma indubbiamente nessuno può dire di meritarsi la pagnotta (ma ci sarà ancora?) come l'eroe di The Fury o quello di Dark Side che per sopravvivere ogni giorno devono affrontare la morte battagliando contro avversari agguerritissimi. Ma nemmeno i protagonisti di Street Fighter o di Beyond the Ice Palace possono dire di avere un mestiere riposante. Tra fantasmi e karateka sanguinari c'è quasi da rimpiangere il caro vecchio spazio ingombro di schifosi alieni...



pag. **4 FAR WEST**

pag. **5 BUGGY**

pag. **6 GOBLIN MAZE**

pag. **7 SPACE BEATER**

pag. **8 ZEXAS KID**

pag. **9 FLAME THROWER**

pag. **10 GOOD AND EVIL**

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:

pag. **12 THE FURY:**

Una corsa contro la morte

pag. **14 WEBS:**

Ragnatele mortali

pag. **16 SKATE CRAZY:**

Quei pazzi schettinatori

pag. **20 STREET FIGHTER:**

Per strada ci si ammazza!

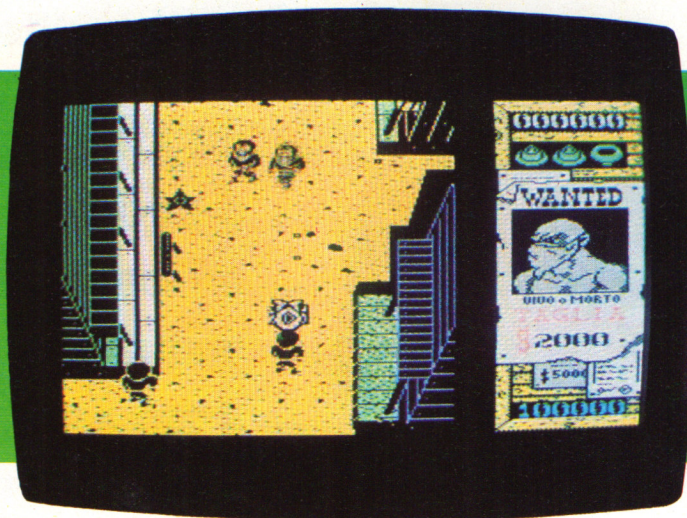
pag. **24 BEYOND THE ICE PALACE:**

Quanti fantasmi al freddo...

pag. **26 DARK SIDE:**

Il peggio deve ancora venire

FAR WEST



CHE GIOCO È

WANTED! Vi ricordate senz'altro quei cari vecchi film western dove audaci cow-boys si improvvisavano tenaci cacciatori di taglie ai fini d'incrementare il loro patrimonio, comunque, anche se non ve lo ricordate, poco male infatti ora siete voi ad impersonare uno di questi temerari armati di pistola e di quel coraggio che contraddistingue un grande cacciatore di taglie. Innanzitutto dovete attraversare la città per scovare un terribile criminale stando attenti ai suoi scagnozzi pronti ad ucciderti anche per un solo sorso di buon whisky.

State sempre all'erta e durante il tragitto quando troverete delle stelle cercate di colpirle e avrete così una gradita sorpresa: una bomba (da usare nei momenti più difficili), una vita extra (e vi assicuro che ne avrete sicuramente bisogno), punti extra ecc. Ecco tutto vi è stato detto ora montate in sella al vostro cavallo e partite per la ricerca!

TASTI:

JOYSTICK PORTA 2

Q	su
A	giù
O	destra
P	sinistra
M	fuoco

BUGGY



CHE GIOCO È

Avete la passione per le auto?

Aspirate a diventare esperti meccanici?

Bene!! Siete fortunati in quanto in questo gioco vi verrà chiesto anche di assemblare delle parti di una macchina.

Infatti operando in questo senso, avendo cura di mettere il pezzo giusto nel posto giusto, avrete la sorpresa di trovarvi alla guida di questa automobile.

Un dollaro apparirà sullo schermo quando l'auto sarà stata assemblata nel modo corretto, e solo allora, potrete spostarvi in un'altra parte della fattoria stando attenti ai nemici che vi si presenteranno con il chiaro intento di annientarvi.

Niente paura potrete distruggerli saltando sopra di loro o cercando di mandarli fuori strada. Attento però, quando la macchina lampeggia la tua momentanea schermatura sta esaurendosi e quindi sarai alquanto vulnerabile.

Buona fortuna e... guida con prudenza.

TASTI:

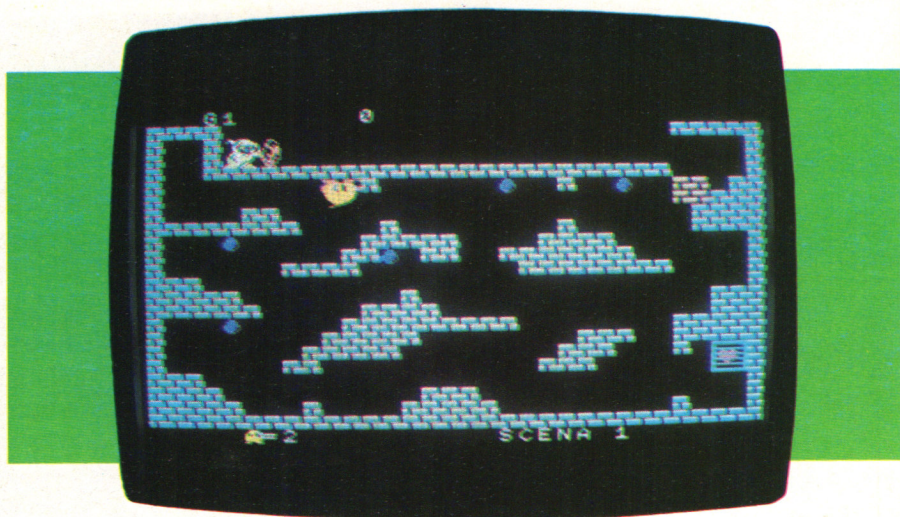
JOYSTICK PORTA 2

CURSORI

SPAZIO

fuoco

GOBLIN MAZE



CHE GIOCO È

Il gioco si presenta subito con schemi di impressionante difficoltà. CHARLEY, il simpatico personaggio che vai ad impersonare, inizia la sua missione entrando nella parte alta a sinistra dello schermo e deve riuscire ad uscire dalla parte apposta (in alto a destra) prima che il fantasma che si aggira per lo screen ti blocchi la via d'uscita.

Hai a disposizione delle bombe utili nei momenti più difficili che potrai azionare muovendo il joystick a destra e a sinistra premendo il bottone del fuoco.

Attento però, solo due bombe possono essere usate ogni qualvolta tu lo desideri, una per ogni direzione.

Salta, fuggi, spara e l'uscita sarà, non solo un miraggio, ma un punto di inizio per la partita, sempre più difficile e complessa.

TASTI:

JOYSTICK PORTA 2
oppure per lancio bombe

N lancia sinistra
M lancia destra

SPACE BEATER



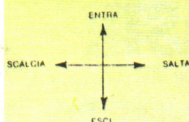
CHE GIOCO È

Il cattivo Ming ha puntato contro la terra i mortali missili planet-killer, in grado di annientare sull'istante il mondo, e tu, nelle parti di un super eroe, hai soltanto 24 ore per rintracciare Ming e sventare l'ignobile trama. In questo gioco innanzitutto devi raggiungere la caverna dove abita il Principe Barin che potrebbe esserti d'aiuto dandoti preziosi consigli ed un nuovo mezzo di trasporto per intercettare Ming. Ma Barin è diffidente: per guadagnarti il suo rispetto ed il suo soccorso devi affrontarlo in un amichevole combattimento corpo a corpo. Una volta vinto il Principe e ricevuto un jet-bike, devi gettarti all'inseguimento di Ming, facendo uso degli strumenti di bordo. Good luck eroe!!

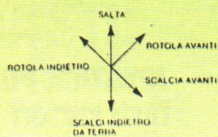
TASTI:

JOYSTICK PORTA 2

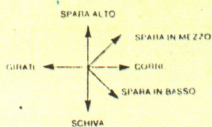
Bottone di Fuoco Premuto



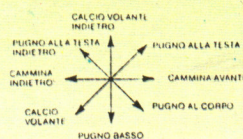
Bottone di Fuoco Premuto



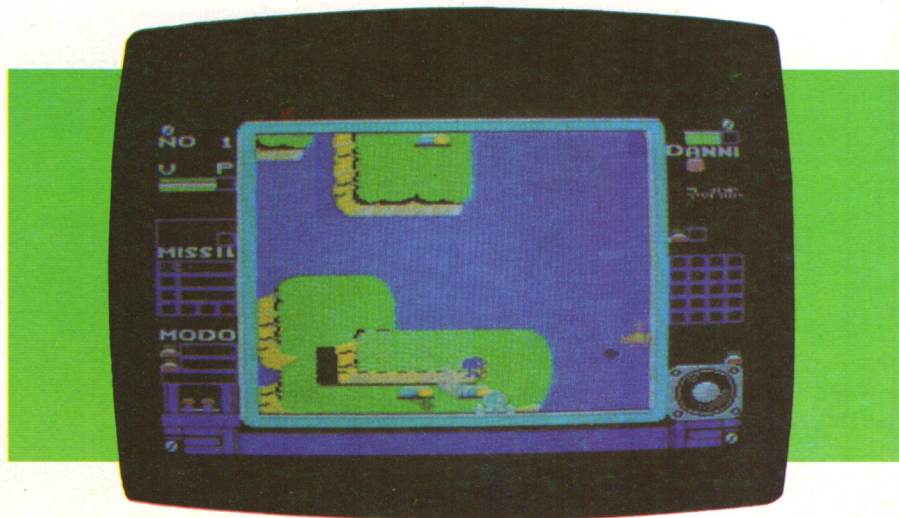
Bottone di Fuoco Non Premuto



Bottone di Fuoco Non Premuto



ZEXAS KID



CHE GIOCO È

Base Alfa! Base Alfa rispondete!

Nessun segnale di risposta, sembra che l'avamposto terrestre sia stato distrutto o per lo meno ci sia qualcosa di poco chiaro.

La tua missione sta proprio nel cercare di scoprire cosa sia successo ai numerosi scienziati che operavano da mesi in questa base del Pianeta Gborkis 2.

Armato inizialmente di normali colpi singoli dovrai uccidere i numerosi nemici che man mano si presentano lungo il percorso. Quando vedi delle capsule "giallo-azzurre", sparagli subito, dopo averle distrutte riveleranno dei simboli o delle lettere che, raccogliendole, ti forniranno nuovi tipi di armi (laser multidirezionale, scudo termico, bombe e altre ancora) tutte utili ai fini di sconfiggere totalmente gli abitanti di questo inospitale pianeta.

Stai attento ad alcuni di questi, infatti sono esseri molto agguerriti e faranno di tutto pur di eliminarti.

Forza, non aver alcun timore e che la buona sorte di sia amica.

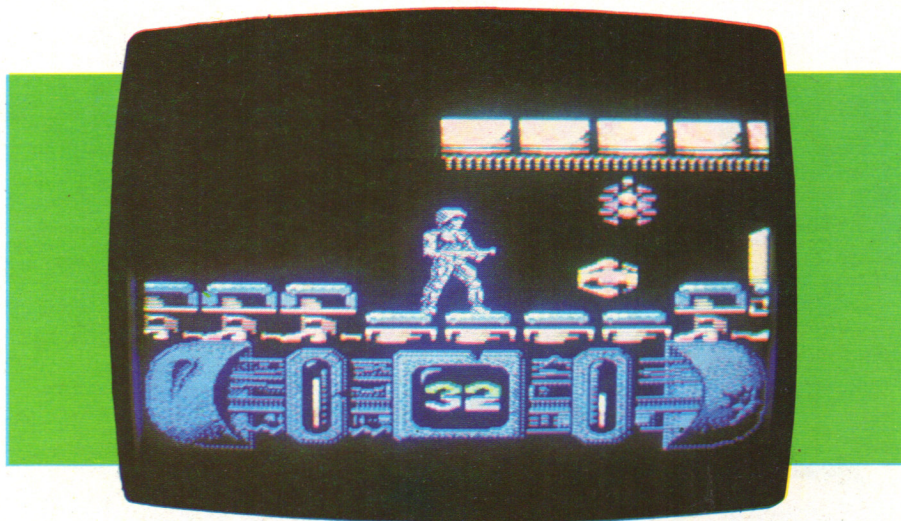
TASTI:

JOYSTICK PORTA DUE

Tasti cursori

SPAZIO fuoco

FLAME THROWER



CHE GIOCO È

L'ultimo soldato d'assalto, coraggioso come nessuno, ha un gravoso compito sulle spalle: attivare entro 90 secondi il terminale di sicurezza N.K.I. Il problema è che all'interno del complesso entro cui l'eroe si appresta ad entrare facendo uso dell'ascensore, ci sono ben otto terminali di sicurezza. Piuttosto che rischiare è meglio che il nostro eroe, armato di un lanciafiamme, segua lo schema indicato per compiere la sua pericolosa missione: raccogliere otto lettere, ciascuna in un terminale, portarle al computer che elaborandole dà la parola d'ordine per accedere al terminale fondamentale. Una volta individuato questo terminale e registrata la parola d'accesso, il nostro eroe disporrà anche di un codice di teletrasporto, che lo condurrà esattamente nell'area in cui potrà assolvere la sua missione. Esplorando il complesso passerà attraverso delle scatole, portando il joystick verso il basso il nostro eroe potrà automaticamente raccogliere oggetti utili.

Abilità nei movimenti, decisione nell'azione e una certa conoscenza dell'informatica lo renderanno imbattibile, se sarai tu a dargli una mano.

TASTI:

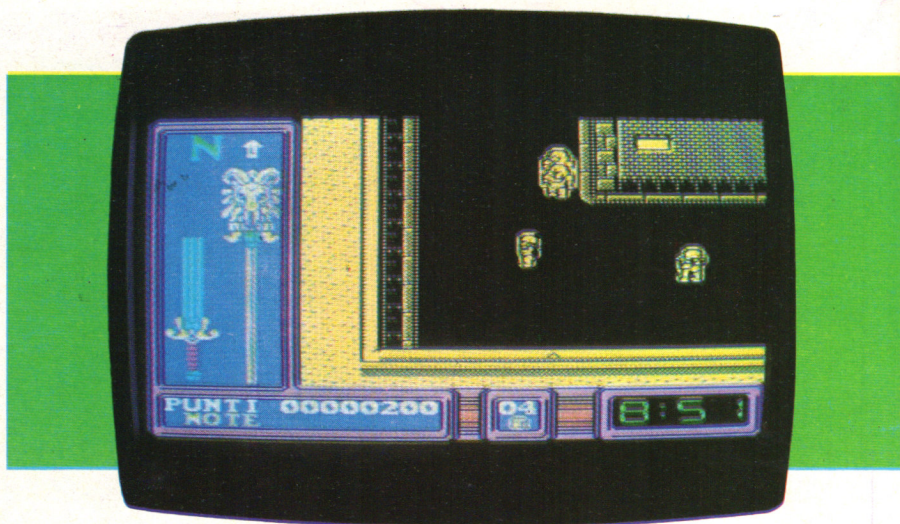
JOYSTICK PORTA 2

Tasti cursori

SPAZIO

fuoco

GOOD AND EVIL



CHE GIOCO È

Siamo all'ennesima puntata dell'eterno conflitto tra le forze del Bene e quella del Male.

Attraverso un "Vortice Spazio Temporale" la chiave del sapere è finita nelle mani di uno studente di un College americano.

Skeletors e Evil sono riusciti ad entrarne in possesso e per Eternia, il pianeta del Passato, non c'è speranza; finché la chiave rimarrà in loro possesso gli abitanti del pianeta stesso rimarranno soggiogati per sempre.

Solo tu, eroe di fama indiscussa, potrai riportare la pace e la libertà collezionando 8 note musicali sparse per la città. Alcune potranno trovarsi per le strade, altre quando avrai sconfitto le forze del Male di Skeletors.

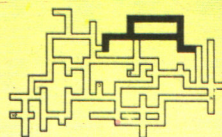
Avrai anche due compagni di avventura che, di tanto in tanto ti daranno utili informazioni.

Attento, la mappa della zona da perlustrare, è di fondamentale importanza senza di questa saresti disorientato e perderesti la possibilità di completare la missione.

Buona fortuna e che il Bene sia con te!

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
O	su
K	giù
SPAZIO	fuoco
H	pausa
Q	fine gioco
Ø	inizia gioco



MAPPA STRADA

- S - inizio
- - cimitero
- SY - magazzino
- C - daiald's
- R - terrazza

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA



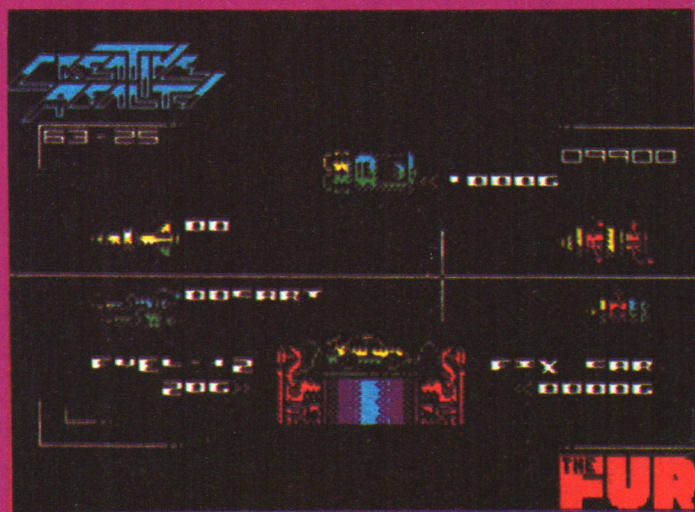
CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER

IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE

THE
FAIRY





Wroom!!! siamo tutti qui, pronti sulla linea di partenza, che aspettiamo solo la fine del conto alla rovescia. Tutti i sistemi sono ok, o perlomeno il computer dice così. Aumento la mia stretta sulla copertura di cuoio del volante mentre il giudice sta per dire zero! Bang! Il mio piede preme a fondo il pedale dell'acceleratore e l'auto prende il volo come una palla di cannone, in alto lungo il tracciato a curve, trasportata dalla spinta iniziale.

L'involucro si separa da solo e io posso scivolare nella mia posizione. Le teste dei pistoni sono visibili sul visualizzatore, metto a fuoco l'auto davanti a me. Mi individua mentre sto incalzandola e devia dal tracciato mettendosi sopra di me. Ma il computer del tracciato lo ha individuato e spinge il volante quasi fuori dalle mie mani, mentre la mia auto lo segue fuori dal tracciato. Do un'occhiata fuori dal finestrino alla mia destra e posso vedere, molto lontano, un'automobile bianca, probabilmente una Revenger che spara un razzo contro ad una Harlet rossa che va in fiamme e esce dal tracciato cambiando rotta e dirigendosi verso lo spazio aperto. Il computer del tracciato fa un suono e anche io faccio partire i miei razzi, che colpiscono l'auto davanti a me, mandandola fuori rotta. È così che funziona il Rim...

Nell'anno 2045 d.C. ci troviamo su un Rim gigante, un tracciato a forma di condotto in un'orbita intorno al pianeta artificiale Devs, dove i Rim Racers corrono per denaro. Lo spettacolo di queste gare pericolose, e spesso mortali, è offerto dalla The Network, una stazione

televisiva che serve tutto il sistema, che costruisce i Rims e sponsorizza le gare, allena i piloti e si occupa da sola della pubblicità. Numerosi piloti sono inspiegabilmente spariti mentre stavano viaggiando alle velocità più alte; il primo di loro è stato uno che si chiamava Viktor Anome. Più tardi è ricomparso con la sua vettura, ma non ha saputo raccontare cosa era successo. Tutto quello che è riuscito a riferire è stato: "È la Furia...". Non si è ancora riusciti a scoprire cosa succede ai piloti quando scompaiono, spetta a te cercare di chiarire questo mistero...

The Fury è un nuovo stile di gioco di corse automobilistiche nel quale gareggi su un tracciato gigante, in vetture piene di missili e lanciammine. Lo scopo del gioco è di riuscire a qualificarsi ad ogni corsa. Alcune gare sono di velocità, in altre si tratta di uccidere una certa quantità di Nids, o giovani piloti che non si sono classificati. E poi ci sono le Tag Races, nelle quali il computer nomina a caso un pilota. Il giocatore è IT e deve pedinare un altro giocatore e toccarlo, a questo punto il secondo giocatore diventa IT. Chi è IT quando il computer che prende di mira il computer li raggiunge, viene fatto saltare in alto nel cielo. Questa è la vita di un Rim Racer nel nuovo gioco della Martech, **The Fury**, un gioco di corse su strada futuristiche scritto dall'équipe di **Nemesis, The Warlock** e **Slaine**, Creative Reality.

È un gioco fatto di grandi imprese, nelle quali devi guadagnarti i soldi necessari per rimanere in gara. Devi avere soldi a sufficienza per

comperare i missili e i lanciafiamme, riparare la tua automobile, riempirla di carburante o comperare una capsula per la fuga, che ti lancia fuori dalla tua auto al primo segno di grave pericolo. Questo significa che per imparare a giocare devi farti un immenso allenamento, prendendolo come una sfida la prima volta che ci giochi, come ti succederà quando sei diventato un esperto. Più armi hai, più il gioco diventa facile, ma gli ostacoli e la velocità aumentano man mano che avanzi, e così non riesci mai ad annoiarti. E naturalmente c'è sempre **The Fury**... quel cattivo piccolo shock, che però preferisco lasciarti scoprire da solo.

FAST'N'FURIOUS

Devi essere veramente in gamba per riuscire a superare i primi livelli senza essere eliminato e devi giocare anche con molta attenzione per riuscire ad adattarti al tipo di gara che stai per cominciare. Se è di velocità, devi arrivare in fondo il più rapidamente possibile, ma non dimenticarti che hai anche un freno. Evitare di venire ostacolato è importante come tagliare il traguardo.

CHOOSE YOUR WEAPON

Qui c'è tutta la serie di armi fra le quali puoi scegliere quella per te più adatta per giocare in **The Fury**. A sinistra ci sono i missili e le pallottole per le mitragliatrici, in mezzo in alto c'è la capsula per la fuga, e a destra il lanciafiamme in alto, e una bombola incendiaria più piccola, in basso. Anche la benzina e le riparazioni devono essere pagate e puoi prendere tutto il carburante che riesci a portarti dietro.

SLICE'N'DICE

Tutto a un tratto la tua automobile esplode in migliaia di pezzi e si sparge per tutto il tracciato. Nello sfondo nero inchiostro si riesce a vedere una strana creatura aliena... una voce dentro alla testa ti dice "Tutti muoriamo ogni tanto... ma pochi bruceranno per l'eternità...". Prima ancora di avere il tempo di urlare ti ritrovi sul tracciato e stai per attraversare l'arrivo. Ma cos'è successo allora?

WEBS WEBS WEBS

Webs significa ragnatela ed è stato creato da Louis Rosemberg, uno dei più noti inventori di computer games. Non ha una grafica sofisticata e, anche se siamo al massimo livello di definizione, i colori disponibili sono solo tre, ma sufficienti a divertirsi.

Webs è un arcade, cioè uno di quei giochi che si trovano ormai in tutti i bar. Le regole del gioco sono molto semplici. Il ragno deve costruire una ragnatela al centro dello schermo, con la quale catturare tutto lo sciame delle cimici per passare al livello superiore. Ma non è possibile catturarle tutte in un colpo solo: bisogna mangiarle e ricostruire la ragnatela in un'altra posizione. E poi nel gioco non ci sono solo le cimici, ma compaiono anche le mosche, le formiche, le api e un ambizioso centopiedi da molti punti.

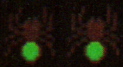
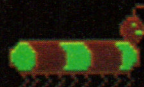
Per giocare hai tre ragni e ogni ragno successivo ottiene un punteggio diverso. Naturalmente c'è il nemico che fa di tutto per contrastare il ragno nella sua azione di cattura ed è la classica vespa: l'unico animale che anche in natura riesce ad aver ragione del ragno.

Siamo in pieno sistema ecologico e niente si discosta da quello che succede nei boschi di tutto il mondo. Noi dobbiamo solo guidare il ragno nella sua "famelica" caccia. I comandi sono pochi e la vittoria si ottiene solo con la prontezza di riflessi del giocatore.



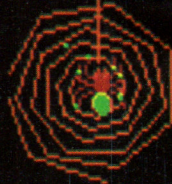
SCORE = 0

SWARM # 1



SCORE = 0

SWARM # 1



SKATE CRAZY



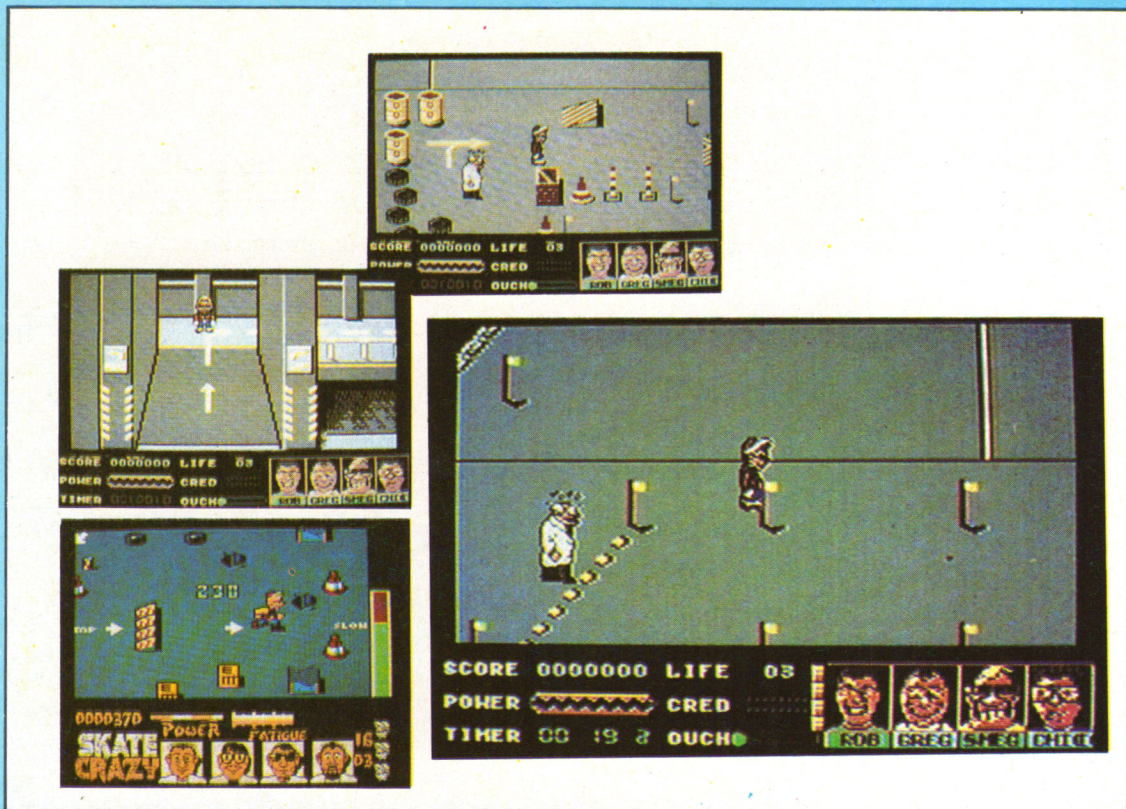


Abbiamo già avuto **BMX This** e **BMX That**, giochi di skateboard a non finire e un gran numero di altre simulazioni di giochi popolari per l'MSX. Ma fra tutti i giochi da far girare sul computer di casa ci mancavano proprio le corse di schettini, forse erano sfuggite alle case di software, salvo alla Epix che ci ha proposto il semplice **California Games**. Ora però ne abbiamo uno più complesso, quello della Gremlin, **Skate Crazy**.

Skate Crazy è una corsa sfrenata e scatenata che ti fa viaggiare attraverso otto livelli a doppio caricamento, e ognuno di essi rappresenta uno stile di gioco diverso. Il **Car Park Challenge** è, chiaramente ambientato in un parcheggio, abbandonato, di tre piani. Ogni livello comprende una corsa con movimento multidirezionale da portare a termine. Conquisti una corsa quando riesci a passare attraverso tutte le porte (segnate da bandiere) e riesci a raccogliere punti di prestazione sufficienti, che ti vengono assegnati da computer giudici di gara, sempre pronti a toglierteli al minimo errore.

Per guadagnare i punti devi eseguire delle acrobazie, come saltare dalle rampe, eseguire capriole a mezz'aria e atterrare ben sicuro sulle tue gambe, e passare attraverso tutte le porte. Se, per disgrazia, ti succede di non riuscire ad ottenere i punti necessari, non perderti d'animo, non tutto è perduto. Chi ha scritto **Skate Crazy** è stato sufficientemente gentile da concederti la possibilità di rimediare raccogliendo 21 pezzi sparpagliati lungo una corsa a movimento direzionale di un minuto.

Dopo aver completato una corsa, Fred (sei tu) schettina sullo schermo e si ferma in un punto del parcheggio aspettando che tu scelga se preferisci continuare con **Car Park Challenge** o fare un tentativo nelle **Championship Cour-**



ses, il secondo caricamento. Prendiamo un po' le Championship Courses, mi sembra proprio il caso...

Le quattro Championship Courses sono corse ad ostacoli a movimento orizzontale, per un certo verso simili al gioco di schettinaggio già citato, **California Games**, ma decisamente più variate e giocabili.

Anche il controllo del corridore è simile, e ti dà una vera impressione realistica della gara. I movimenti del joystick a destra e sinistra corrispondono ai movimenti delle gambe fatti per aumentare la velocità, e pur essendo un po' difficili da dominare, soprattutto all'inizio (a volte è troppo facile muoversi nella direzione opposta) quando hai le cose un po' in mano, sono veramente gratificanti ed è bello arrivare alla fine di una corsa.

Dovrai saltare dei buchi, uccelli, lumache, topi, frisbees e altre cose, e soprattutto dovrai raccogliere le cose che trovi sparse per la strada. Alcuni pezzi fanno apparire simboli di bonus che precedentemente erano nascosti, altri ti danno vite supplementari, ma la vera ragione di questa campagna di pulizia della strada è che alla fine del livello otterrai un premio

in soldi. E con questi soldi potrai migliorare il tuo equipaggiamento, e comperare cuscinetti di protezione, schettini di migliore qualità in modo che non si consumino così rapidamente e attrezzature well-posey per aumentare i punti supplementari.

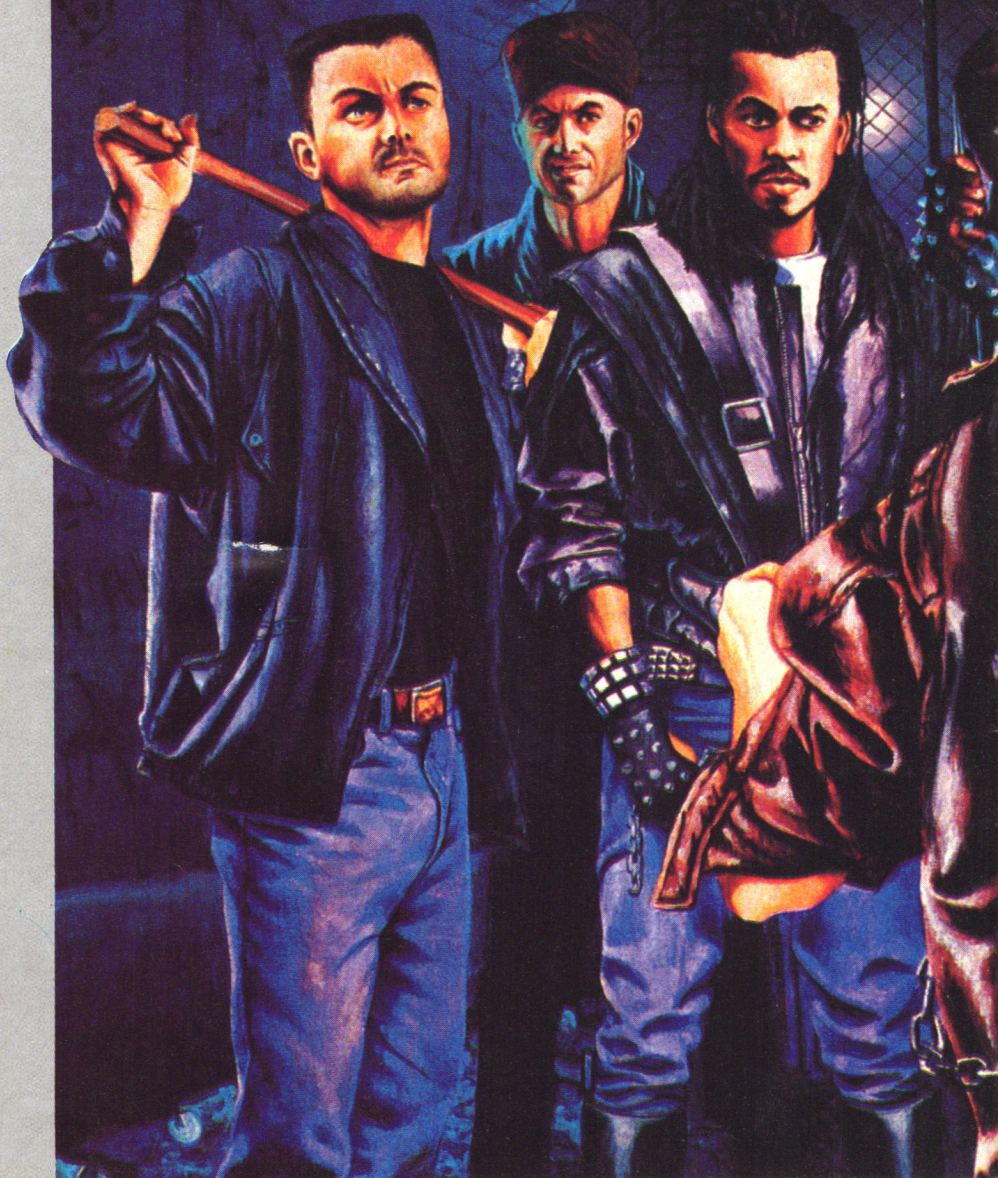
Questa metà del package è la parte migliore, anche se devo dire che tutte e due sono ben giocabili e entusiasmanti. Il tipo di controllo, un po' insolito, funziona bene e ci sono alcuni momenti da passare a denti stretti molto interessanti.

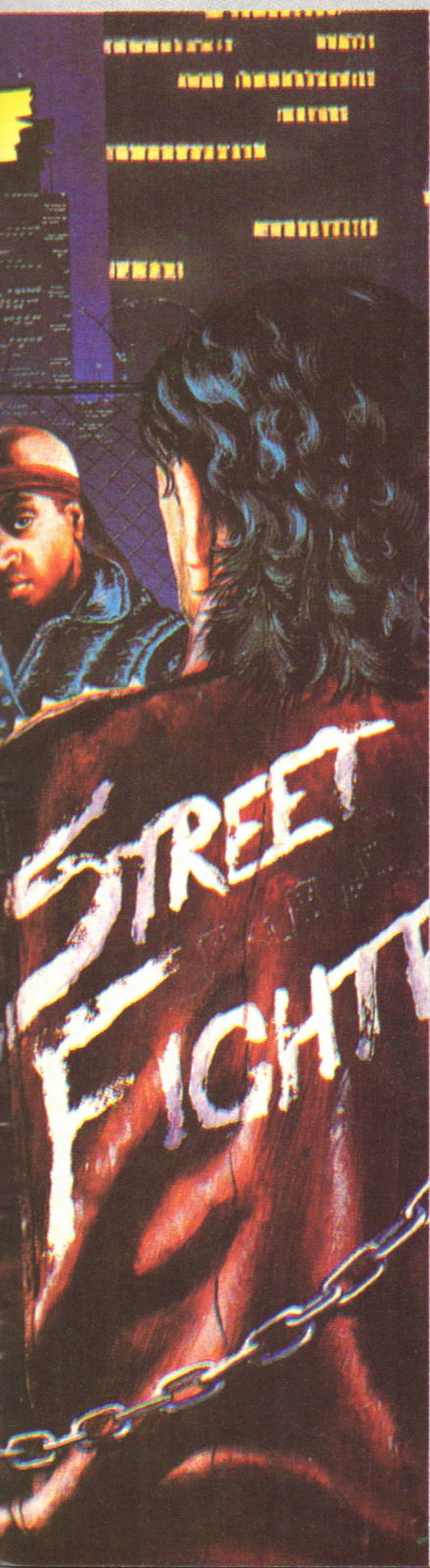
I grafici sono di prim'ordine durante tutto il gioco, ben dettagliati, con personaggi tipo cartoni animati, ben colorati e variati negli sfondi, con un movimento molto regolare. Anche il suono è valido, una buona registrazione per il titolo e alcuni ottimi effetti sonori.

In genere potrei dire che **Skate Crazy** offre una buona quantità di divertimento e di passatempo ed è di gran valore. Anche se non arrivo al punto di dirti che saresti "Crazy" a perderlo, perché suona male e non mi sembra vero fino in fondo.

Dario Sogno

STREET FIGHTER





La seconda pubblicazione della Capcom Gol, **Street Fighter**, è solo l'ultimo gioco di una lunga serie di beat'em up. Con questa conversione, tuttavia, non compri una sola versione, ma due.

Il coin-op originale è apparso nell'autunno scorso ed ha subito avuto un certo successo, probabilmente grazie alle sue grosse figure e ai tasti per i pugni che nella versione di lusso sostituivano i classici bottoni. Questi tasti a pressione pneumatica trasformarono un classico gioco di karate orientale in una fatica fisica.

L'idea che sta dietro al gioco è semplice. Ti prendi il controllo di un campione, puoi scegliere fra due, di arti marziali, Ryu o Ken, abbastanza esperti di "pugilato" orientale da permettersi di girovagare per il mondo (senza problemi di supporto economico o di sponsor, almeno apparentemente!) sfidando i peggiori assassini. Incontrerai dieci lottatori, due per ogni stato, Giappone, America, Inghilterra, Cina e infine Thailandia.

Tutte e due le versioni affrontano il problema nello stesso modo, trasferendo la giocabilità di un coin-op gigante in un gioco limitato dalle restrizioni degli 8 bit. Si sono ambedue concentrati nel trasformarlo in un vero beat 'em up. Ma solo uno è riuscito nel suo intento. La versione americana è superiore per grafici, suono, controllo e velocità. Oserei dire proprio per tutto. Ha sfondi carini, ricchi di colori, mentre la versione inglese è fatta tutta di marroni opachi. Anche i lottatori vengono controllati in modo adeguato, con una gran varietà di mosse e di colpi, mentre gli inglesi hanno cercato di lavorare su due soli colpi.

L'unico vantaggio della versione inglese è che si sforza di darti le belle figure grosse dell'originale. I personaggi, però, sono così mal disegnati che degenerano subito in una massa di pixel non appena si muovono. Se non altro ti dà una facile possibilità di raccogliere dei bonus, visto che puoi ridurre in pezzi una montagna di tegole per ottenere punti supplementari.

Ma in realtà non c'è competizione. La versione americana della Pacific Development è superiore, sotto tutti i punti di vista, a quella del-



la Tiertex, inglese, e quasi divertente da giocare. Ha tre livelli di difficoltà, anche se non mi è piaciuto giocare quello da esperti. Tutti i personaggi sono ben disegnati e mi è piaciuto

in modo particolare il giapponese Geki che si dissolve semplicemente davanti ai tuoi occhi per riapparire come un ciclone dietro di te, lanciandoti shurikens.





Il problema principale, con tutte e due le versioni, è che senza l'attrazione delle figure grosse e della pressione per i pugni, **Street Fighter** perde tutto il suo interesse.

In definitiva si tratta soprattutto di un **Yie Ar Kung Fu**, niente di male, d'accordo, ma anche niente di nuovo. Però due al prezzo di uno non sono da disprezzare così tanto.



BEYOND THE ICE PALACE

Prendi una sana porzione di **Ghost'n' Goblins**, aggiungici l'essenza di **Rastan Saga** e **Thundercats**, mescola vigorosamente, aggiungi un pezzetto di talento di programmazione e lascialo bollire a fuoco dolce per un paio di mesi prima di servirlo gelato. Il risultato è **Beyond the Ice Palace**.

È un piatto reale che merita di essere servito al pubblico? Fa venire l'acquolina in bocca, stimolando i succhi gastrici e la produzione di saliva? Alla fine avrai solo voglia di chiedere: "Ancora, per favore".

Bene, le prime impressioni sono che si tratta di una ricetta molto vecchia. E la Elite si è preoccupata di ciò dandoti otto vite.

La trama è puro clap-trap, tutto sugli spiriti maligni e sui fantasmi, e sulle creature diaboliche. Le forze del demonio hanno dato fuoco alle fo-

reste, distruggendo le abitazioni e rendendo la vita di tutte le persone coinvolte veramente miserabile.

È stata però scelta una persona che dovrebbe essere in grado di riportare tutto all'ordine, scacciare i demoni e controllare che tutto ritorni alla normalità.

Ed eccoci quindi ad esplorare schermi simili a quelli di **Rastan Saga**, e a trucidare creature del genere di **Ghosts'n' Goblins**. E tu devi male puoi richiamare due volte lo Spirito del Bosco che cancella tutti i cattivi presenti sullo schermo.

Le armi, fra le quali puoi scegliere quella che preferisci, sono coltelli, spada e qualcosa che sembra non avere un nome, ma è in ogni caso molto efficace.

Cominci saltando dentro ad un buco, dirigen-

ND ACE



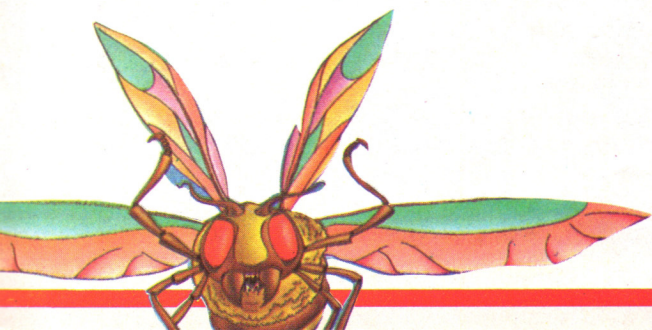
controllare l'eroina, o l'eroe — mi sembra giusto al femminile, ma ai nostri giorni non se ne può mai essere certi — che porta lunghi capelli biondi e fluenti, tagliati secondo il miglior vero stile alla **Thundercat**.

Lungo tutta la strada puoi scegliere le tue armi, e devi anche raccogliere sassi e pietre preziose. Se le cose stanno andando veramente

doti verso sinistra. E qui cominciano i veri problemi. Se premi il tasto, vieni attaccato da destra. Ed è molto difficile riuscire a girarsi in tempo per affrontare i nemici. E così una vita se ne va molto rapidamente.

Da qui tutto diventa ancora più difficile. Le varie creature avanzano verso di te in formazioni numerose e veloci, che si tratti di pipistrelli volanti o di altri oggetti, spettri che lanciano accette o altri spiriti cattivi che si materializzano da non si sa dove per seminare distruzione. Uno dei problemi principali nell'affrontare un simile assalto è che quando ti sposti verso destra sei quasi sul bordo dello schermo. Le creature appaiono singolarmente o in grossi gruppi, ma in modo così rapido che è difficile riuscire a difendersi.

Cristina Barigazzi



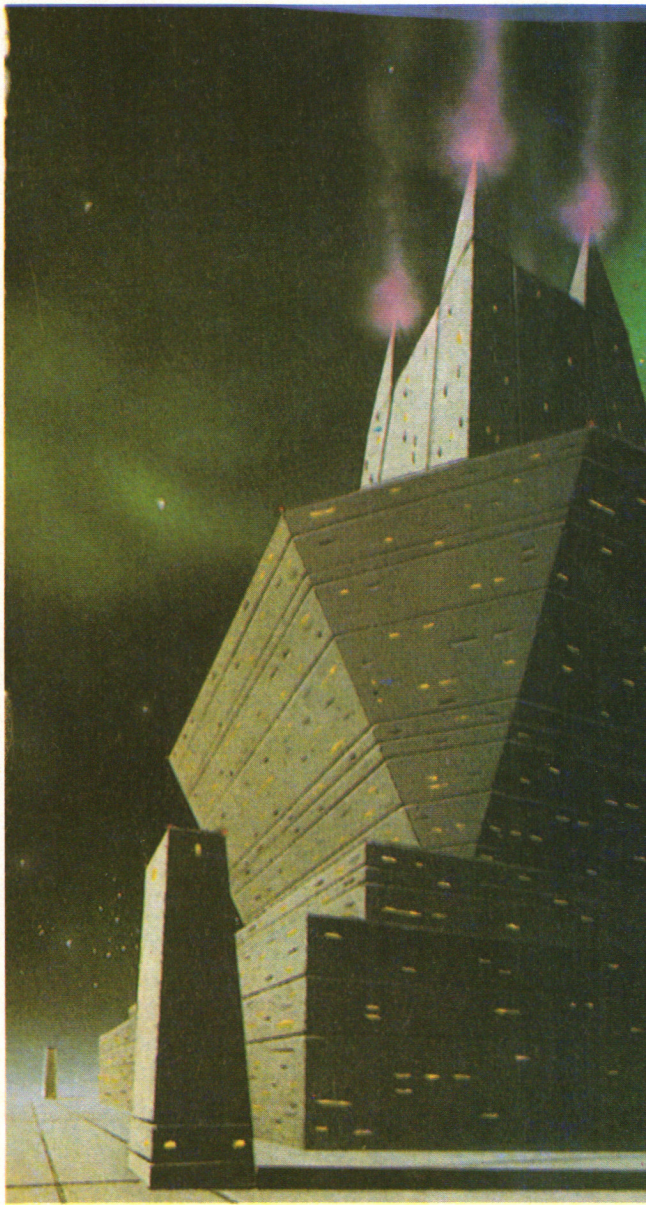
Dark Side è la seconda pubblicazione della Incentive realizzata con Freescape TM, "il nuovo sistema rivoluzionario" che permette di realizzare immagini tridimensionali. In gennaio di quest'anno **Freescape** fu distribuito ad un pubblico poco degno sotto forma di **Driller** ed ottenne un'accoglienza non proprio calorosa. A questo punto i casi sono due, o la Incentive è convinta che **Freescape** sia il vero affare, oppure hanno speso in questo progetto troppi soldi e tempo e vogliono riuscire a trarne qualcosa a tutti i costi.

Dark Side è ambientato, in modo sorprendente, nello stesso mondo di **Driller**, nel futuro, fra 200 anni. Alcune persone non possono evitare di pensare ai disastri planetari, più o meno violenti. Nel nostro caso si tratta dell'altra luna di Evath, Tricuspid, che causa grossi problemi. I Ketras, una sottoclasse criminale, stanno costruendo su Tricuspid un'arma gigante con la quale intendono far saltare il pianeta di Evath e ridurre i suoi abitanti in polvere. Hanno costruito una rete di Energy Collection Devices (ECD) tutto intorno alla luna per poter raccogliere l'energia solare e la potenza necessaria per l'arma letale, Zephyr One (costruita da un vecchio saloon di Ford?).

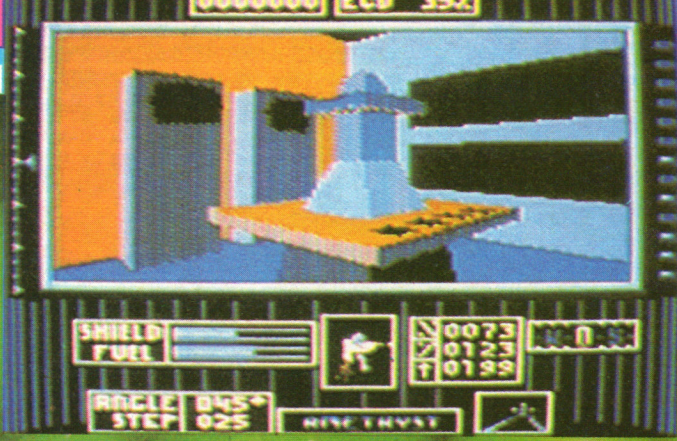
Il tuo compito consiste, naturalmente, nell'evitare che avvenga il peggio.

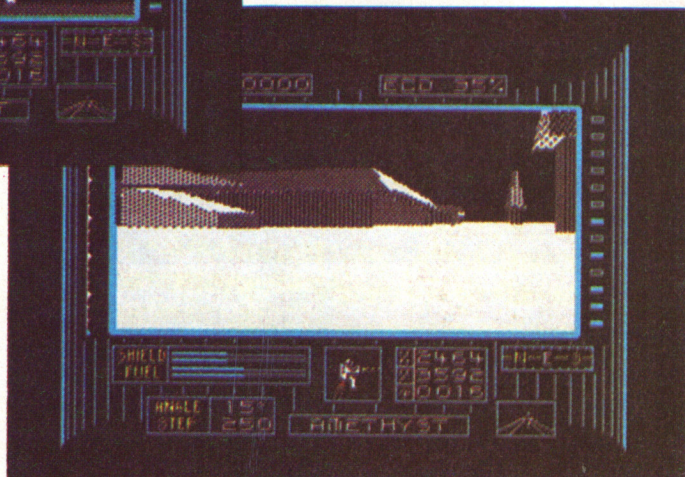
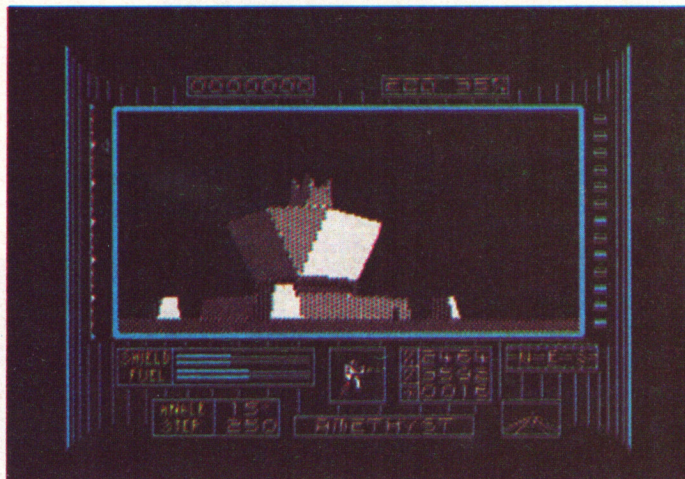
Il paesaggio di **Dark Side** assomiglia in modo inconfondibile a quello del suo predecessore in **Freescape, Driller**. Un mondo tridimensionale popolato qua e là da forme e edifici geometrici a tre dimensioni.

Questa volta ti trovi in un completo spaziale e guardi la superficie del pianeta attraverso il vetro del tuo casco. Puoi muoverti facendo passi avanti e indietro e girando a destra e a sinistra. E puoi anche migliorare la tua visione sollevando e abbassando la testa. Il jet ti fornisce una ulteriore mobilità che ti permette di superare i picchi più alti volando, sollevan-



DARK SIDE





doti e arrotolandoti, e di vedere il panorama che sta sotto di te. Il jet è essenziale per poter superare i muri e le costruzioni oltre che per la ricognizione aerea, ma devi utilizzarlo con cautela per evitare di rimanere senza carburante.

Una volta che sei finalmente diventato mobile, il tuo obiettivo principale è di disabilitare il maggior numero possibile di ECD. Si tratta di cristalli a forma di diamante posti in cima ad alte colonne e che possono essere disabilitati con un piccolo sparo del tuo cannone laser distruttore. Gli ECD sono collegati alla matrice della forza principale e se uno di loro è collegato con altri due ECD attivi, si rigenererà non appena lo hai colpito.

Devi quindi farti furbo e colpire per primo l'ECD che ne supporta altri alla fine della linea in modo da poterti così fare strada. In definitiva devi disattivare tutti gli ECD, compreso l'ultimo, vicino a Zephyr One, sulla Dark Side. Se non riesci a mettere fuori combattimento tutti gli ECD, il livello di potenza diventerà critico, e sarà indicato da un misuratore LED di fianco al tuo casco. E Zephyr One distruggerà il pianeta Evath.

Esistono altri due metodi per muoversi oltre al camminare e all'utilizzo del jet. I trasportatori

di potenza ti televisioneranno subito in un settore distante. Il telepod ti porterà invece in una zona più limitata, ma dovrai prima trovare i cristalli del telepod indispensabili per poterlo attivare. Dal lato cattivo, dei laser simili a carri ti inghiottono se inavvertitamente entri nel loro raggio d'azione. Possono essere disattivati nel modo solito, ma si rigenerano molto rapidamente ed è quindi meglio salvare le proprie armi e tenersi alla larga.

Inevitabilmente **Dark Side** soffre gli stessi inconvenienti di **Driller**, soprattutto quelli legati a **Freescape**. Dopo l'esplorazione che ne ho fatto non c'era nessuna differenza nello sfondo e nel paesaggio, a parte il fatto che dall'originale a 18 sezioni, le dimensioni erano un po' aumentate. L'aggiornamento dello schermo è laborioso e lento e ogni movimento impiega quasi un secondo per essere registrato e di conseguenza il joystick resta sovraccarico, c'è ancora movimento quando lo lasci andare.

Speriamo che ora cerchino di realizzare i miglioramenti che erano già necessari con **Driller**, abbandonino **Freescape** e creino qualcosa in grado di produrre movimenti un po' più rapidi.

Cristina Barigazzi

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

**32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64**

WAR

**8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"**

**GAMES
GAMES
GAMES
GAMES**

PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● Comprò Pallanuoto, Beach Volley, Ghost and Gabbins 5.000, Rambo, Chiller, Hochey e star 5.000
Paolo - Via delle Olimpiadi, 27, 96100 Siracusa - Tel. 30665.

● Vendo giochi di ogni sorta a prezzi superstracciati con controllo di funzionamento corretto prima della spedizione. Ultime novità per più di 800 titoli che non posso certamente elencare. Telefonare o scrivete al numero (o indirizzo) scritto qui sotto. Ripeto, prezzi da mendicante 1500 L. cad. Super occasione, prezzo fisso e annuncio sempre valido.

Di Massa Umberto - Via Taccariello, 3 - 80070 Barano d'Ischia (NA) - Tel. 081/905010.

● Vendo fantastici giochi (adventure in italiano, Arcade, Sportivi, simulazione ecc.) Tra cui: Grogs Revenge, Death Wish III ed ancora altro per più di 800 titoli che non sto ad elencarvi per motivi di spazio. Ho i cosiddetti "Introvabili" (es. Ghosts and Goblins, 007 exx.). Scrivete o telefonate!!! (tutto è solo per MSX1)

Di Massa Umberto - Via Taccariello, 3 - 80070 Barano d'Ischia (NA) - Tel. 081/905010.

● MSX Club Tridentum vende programmi per MSX 1-2 disco cassetta prezzi stracciati. Chiedete la lista a:

Dall'ona Fabrizio - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/825890.

● Vendo Masters of the Universe, Indiana Jones, Deat Wish 3, Ghosts n'Goblins, Wonderboy, Gauntlet, Gunsmoke, The Flintstones, Back to the future, Rambo, Commando, Green Berets, Gary Lineker's Superstars Soccer, Match day II, Freddy Hardest 1-2, Army Moves 1-2, Howard the Duck, Wrestling, Batman, Arkanoid, The Goonies e tantissimi altri a prezzi modici-lista.

Luca di Giuseppe - Via Duca d'Aosta, 11 - 64100 Teramo - Tel. 0861/54251

● Vendo 8 cassette MSX - The Huirf, Drome, Hockey, Widgame, Oil's Well, The Howche, La bat-

taglia delle dune, Martei's ????? House, 8 l'una. Rispondo solo per Siena e per la provincia.
Zanatta Daniele - Via Coletta 40, 31040 Siena del M.

● Vendo compro giochi per MSX! Posseggo: calcio, Tennis, Ping-Pong, Vari tipi di atletica, basket, turbo Karatè II III, e inoltre ghostand goblin, green beret e altri. Cerco: arkanoid, batman, paperboy, dragor's lair, Athletic land.

Vendo a prezzi modici.
Giancarlo Mocchiutti - Via Chiopris 105 - 3018 Medeuza (UD) - Tel. 0432/758119.

● Comprò-Cerco i seguenti giochi: Bubble Bobble, Ghosts'n Goblins, Green Beret e Base Ball, Certo anche un duplicatore che costi meno di L. 40.000. Telefonatemi e scrivete mi.

Michele Zanni - Via Pirani 40 - 41034 Finale E. (MO) - Tel. 0535/90769.

● Comprò-Cerco disperatamente il gioco Bubble Buggle scambio un winter games I-II Buling Batman Ghostbusters, Alien III.

Telefonare solo se interessato dalle 14.30 alle 19.00.

Samuele - Via Ippolito Nievo, 5 - Marcon (VE) - Tel. 4567314.

● Vendo programmi per MSX-MSX2 tra cui: Nemesis 1, Nemesis 2, Psycho Pigs, Jack the Nipper, Mad Mix, Vampire Killer, Cabbage Page Kids, Demonia Salamander, the Hunt for red october, Espionage Gnome Ranger, Final countdown ecc. Condizioni vantaggiosissime. Scrivere o telefonare. Alfonso Florio - Via Matierno, 5 - 84700 Salerno - Tel. 089/271300.

● Cerco appassionati (possessori di MSX-MSX2) di Adventure (italiano od inglese) per scambio consigli - mappe - risoluzioni ecc. Comunico a tutti che è uscita per MSX Lancelot, della Level 9, affrettatevi ad acquistarla se verrà importata in Italia. Scrivete mi.

Paolo Caputo - Via Tasso 200 - 80127 Napoli - Tel. 668318.

● Cerco i giochi Woder boy, Mask, Navi moves, Rambo, Karate Moster, per MSX VG 8020, Telefonare ore pasti grazie!

Beducci Damiano - Via Mazzini, 20 - 60081 Camerano (AN) - Tel. 95475.

● Vendo computer MSX Spectrovideo 728, 1 anno di vita + registratore + 2 joystick + libro istruzioni + il manuale dell'MSX + oltre 300 giochi in LIM molto belli ed altri in Basic + le istruzioni in 1 cavi, tutto a sole 700.000 L. trattabili.

Calliani Giovanni - Vic. Pagani, 14 - 24050 Spiraone (BG) - Tel. 876166.

● Vendo 2 cassette per MSX con fantastici giochi tipo Black Yac, Cavernicoli e con molti utilities!! Queste 2 cassette le vendo al magnifico prezzo di L. 5.000.

Davide Liccini - Via Zambelletti, 19 - 20021 Bollate (MI) - Tel. 3562440.

● Scambio programmi MSX1 e MSX2 su disco da 3,5". Cerco New Program MSX n. 8-9-10-11 possibilmente con allegata rivista.

Antonio di Donato - Via Napoli 20 è 80025 Casandrino - Tel. 081-8332866.

● Cerco cassette per MSX tipo. Rambo, Batman, Gostbuster, Platoon, Boxe, Calcio.

Antonio Crugliano - Via Donghi 12-2 - 16132 Genova - Tel. 509924.

● Comprò/Cerco disperatamente i seguenti giochi Bubble Bubble, Ghost'n Goblin: Doubles Dragons, Ghostbuster, Paper boy, Baseball il tutto a L. 7.000. Telefonare ora cena mandatemi lettera per sapere i giochi.

Salerno Alessandro - Via Mazzini, 83 - 20059 Vimercate - Tel. 039/663618.

● Vendo giochi per MSX 1/2 anche tridimensionali come Avenger, Rambo, Arkanoid, West Olympic Games, Calcio, Crossing, Eart Crash, Athletic, Kung Fu 1-2 ed altri a prezzo ragionevole. Chiedete lista.

Felice Balsamo - Via Marciano, 4 - 80035 Nola (NA) - Tel. 081/8232340.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SUPER MSX presso E.P.I. s.r.l., Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

SUPER MSX N.17

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____

OGNI MESE

LA MIGLIORE GRAFICA DEL

M o n d o
A M I G A



NELLA TUA
EDICOLA

PROGRAMMI PER MSX

SUPER

MSX

17

17

SUPER
MSX

LATO A/SUPER MSX

- 1 FAR WEST
- 2 BUGGY
- 3 GOBLIN MAZE

COUNTER

LATO B/SUPER MSX

- 4 SPACE BEATER
- 5 ZEXAS KID
- 6 FLAME THROWER
- 7 GOOD AND EVIL

COUNTER

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

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME

COGNOME

VIA

N

CITTA

ANNOTAZIONI