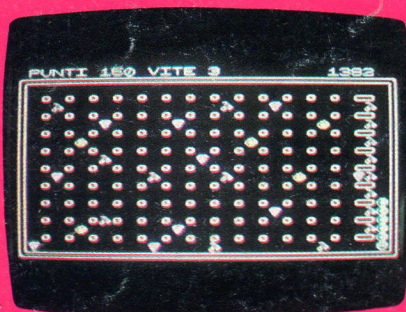


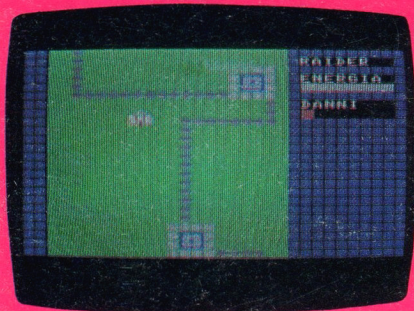
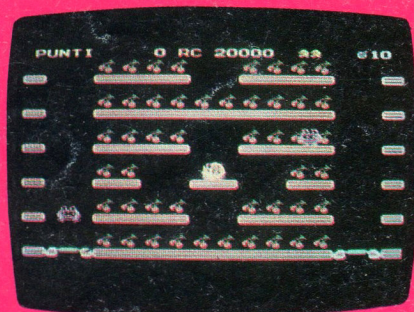
# SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

**TIDDLER**



**PIPPO**

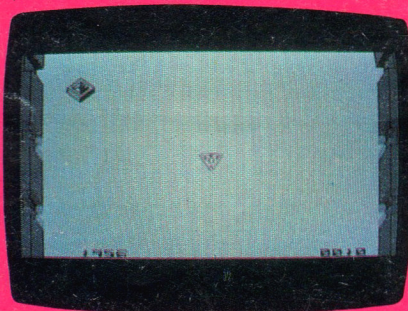


**RAIDER**



**SNOWRUN**

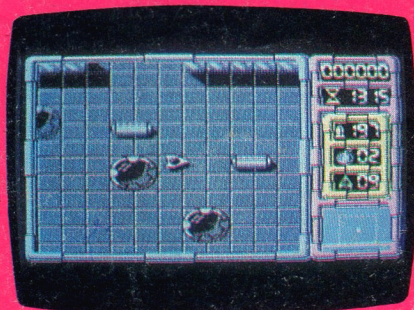
**TRISTAR**



**GUARDIC**



**PLANETOID**



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



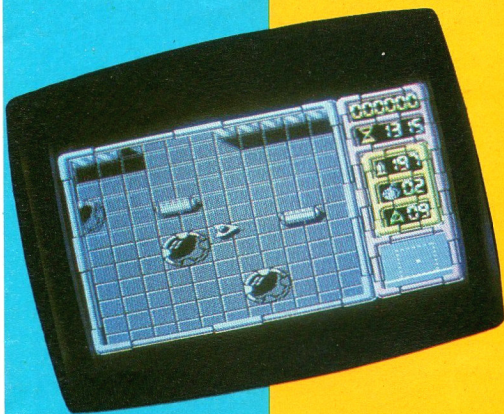
# TEMPO DI GUERRA

## 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.

*Passano gli anni ma la guerra resta sempre uno dei momenti clou dei nostri videogiochi. Anche le recensioni di questo numero dimostrano che la passione per le armi (antiche, magiche o fotoniche del Tremila) non sfiorisce mai. Chi vuole appassionarsi alle pozioni magiche e ai combattimenti psicologici può divertirsi leggendo le recensioni di Pools of Radiance o Double Dragon. Chi ama l'iperspazio e le sue misteriose leggi fisiche ha invece occasione di penetrare nei meandri di Soldier of Fortune e di Savage. Last Ninja 2 ci porta invece in Oriente dove le arti marziali fanno più morti di un bazooka o di un cannone laser. Il segreto è però sempre quello: sudore, lacrime e tanti morti sullo schermo.*





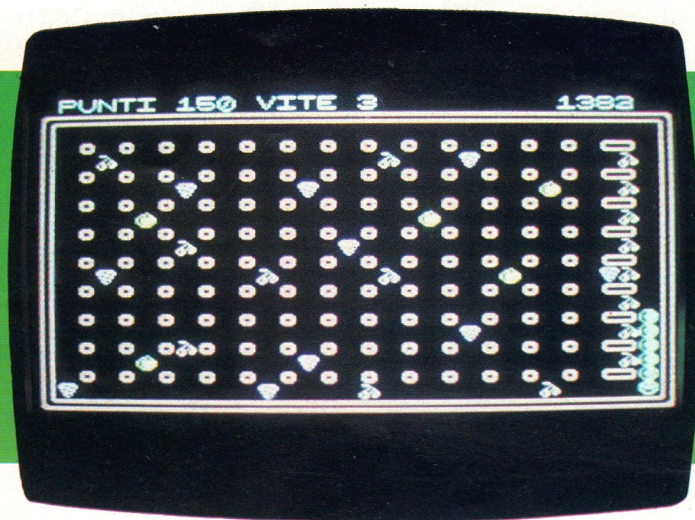
- pag. **4 TIDDLER**
- pag. **5 PIPPO**
- pag. **6 RAIDER**
- pag. **7 SNOWRUN**
- pag. **8 TRISTAR**
- pag. **9 GUARDIC**
- pag. **10 PLANETOID**

Per il caricamento  
dei giochi digitare "RUN" CAS:

- pag. **12 POOLS OF RADIANCE:**  
*I misteri dell'anno Mille*
- pag. **16 SOLDIER OF FORTUNE:**  
*Quando un mercenario rischia  
la vita*
- pag. **18 DOUBLE DRAGON:**  
*Un divertentissimo gioco di  
violenza*
- pag. **22 LAST NINJA 2:**  
*Il guerriero Samurai è tornato*
- pag. **26 SAVAGE:**  
*Nel regno del Signore del Male*
- pag. **30 MERCATO DI HARDWARE  
E SOFTWARE**



# TIDDLER



## CHE GIOCO È

Ecco a voi il gioco che sempre avete cercato e che mai siete riusciti a trovare.

Come in un caro e conosciutissimo gioco da bar, siete alle prese con il più affamato degli esseri viventi: il biscione.

Alla ricerca di luoghi ricchi di frutta, il nostro amico cercherà di saziarsi a volontà ma... attenzione, chi troppo vuole nulla stringe!

Infatti via via che il nostro rettile si nutre di questa frutta, il suo snodato corpo si allungherà a dismisura e, se non sarete più che abili nel manovrarlo, finirà con l'autodistruggersi.

Sì, infatti qualora, nella specie di labirinto in cui si trova, la testa, parte del corpo che guida la sua ricerca, viene a contatto o con una qualunque parte del suo corpo, o viene a trovarsi in un vicolo senza più probabilità di uscita, allora il nostro caro biscione si auto-annienterà.

In poche parole dovrete cercare di proseguire senza intralci e, cosa importante, mangiare la frutta nei luoghi più ingrovigliati, quando siete ancora di piccole dimensioni.

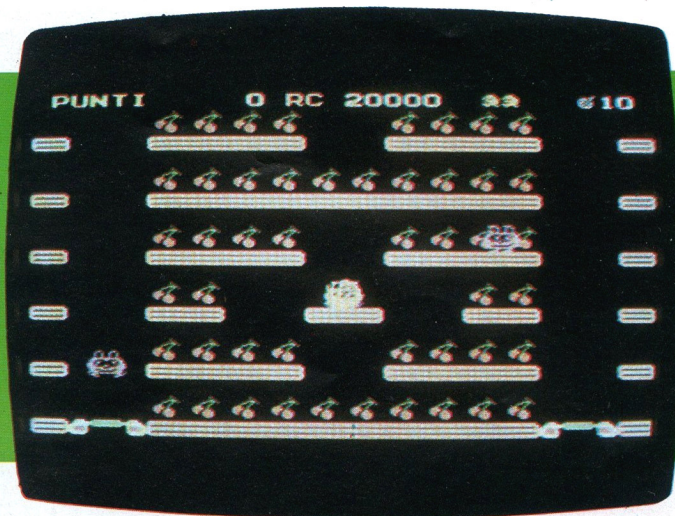
Bene, questo è tutto e attenzione... la fame fa brutti scherzi!

## TASTI:

**JOYSTICK PORTA 1 - CURSORI**



# PIPO



## CHE GIOCO È

Nel fantastico mondo dell'incredibile, il nostro amichetto giallo è alle prese con dei diavoletti che cercano di impedirgli di raccogliere e mangiare la frutta delle loro piantagioni.

Che facciano bene o no questo conta poco, sta di fatto che tu dovrai riuscire a guidare il nostro amico nella completa raccolta di tali frutti.

Hai a disposizione un determinato numero di bombe che serviranno a fermare per qualche istante i suoi nemici cosicché possa continuare indisturbato nella sua raccolta.

Saltando sulle molle dislocate in punti fissi del percorso potrai arrivare ai piani più alti dove altrimenti ti sarebbe impossibile.

Attento però a non sprecare troppe bombe che comunque potranno essere reintegrate facendo tua una stella che di tanto in tanto apparirà in un punto casuale dello schema.

Termina ogni livello e potrai arrivare al termine di questa entusiasmante avventura che, sin dall'inizio, ti vedrà protagonista.

## TASTI:

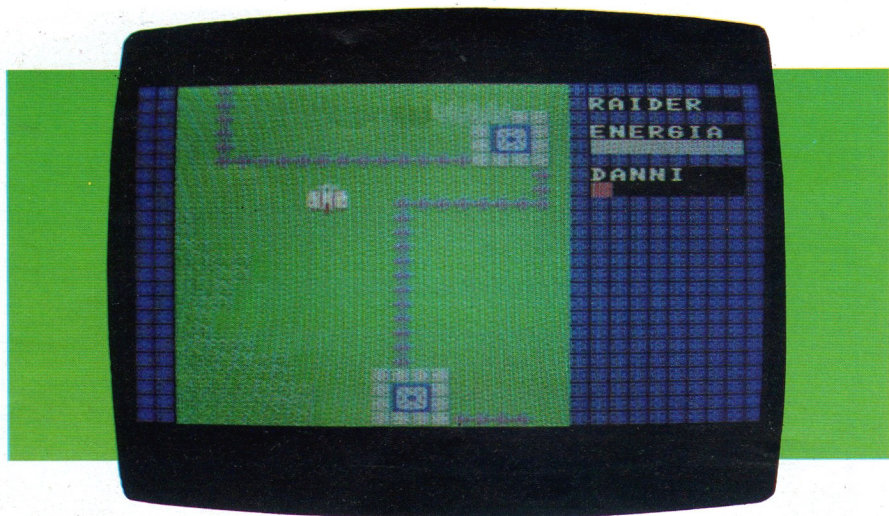
**JOYSTICK PORTA 1 - CURSORI**

**SPAZIO**

lascia le bombe



# RAIDER



## CHE GIOCO È

Per iniziare questo gioco consigliamo prima un po' di pratica. Quando vi sentite pronti potrete scommettere con voi stessi sulla completa riuscita della missione.

All'inizio poter scegliere se giocare con l'omino o, se preferite, con il carro armato, è fonte di sicuro interesse, tanto più che scegliendo di partire con il carro, potrete avere più possibilità di portare a termine felicemente la missione.

Quale? Distruggere le postazioni nemiche e conquistare ogni avamposto.

Sparando continuamente sulle loro basi nascoste, supererai i vari livelli di gioco in un susseguirsi di scroll verticali.

Attento! Quando vedi una freccia con indicazione verso il basso, cerca di evitarla se non vuoi tornare indietro al livello precedente. La fortuna però vuole che tu abbia a disposizione due tipi di armi: le bombe, utili per distruggere le infrastrutture più grosse, e le pallottole classiche per annientare i nemici che ti si presentano via via.

Un occhio particolare all'energia di cui disponi e all'entità dei danni (ambedue rappresentate in alto a destra del video).

Che aspetti allora, preparati a combattere.

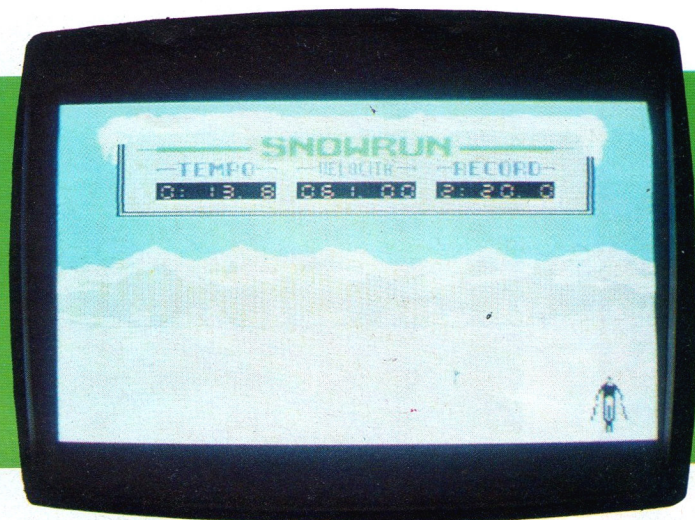
## TASTI:

### JOYSTICK PORTA 1 (solo per direzioni) - CURSORI

SPAZIO	riparti
STOP	pausa
Z	bombe
C	fuoco rapido



# SNOWRUN



## CHE GIOCO È

Tre, due, uno, via!

La gara comincia.

Per chi come noi ha ancora in bocca il sapore delle candide piste da sci, questo gioco vi darà la possibilità di rivivere magici momenti per chi come voi ha trascorso una settimana bianca in qualunque località montana.

Con gli sci ai piedi sarete chiamati a disputare impegnative discese al limite delle vostre possibilità.

Slalom gigante, speciale e combinata metteranno a dura prova la vostra tecnica quanto la vostra resistenza fisica.

Cercate di non superare una determinata velocità altrimenti... lo scoprirete da soli.

Mi raccomando, equilibrio e determinazione sono alla base per una piena riuscita della competizione aggiudicandoti così l'ambito titolo di campione del mondo.

Ah! Un'ultima cosa, mi raccomando, non battete il mio record, ho impiegato giorni e giorni prima di riuscire ad entrare nell'albo d'oro dei migliori.

## TASTI:

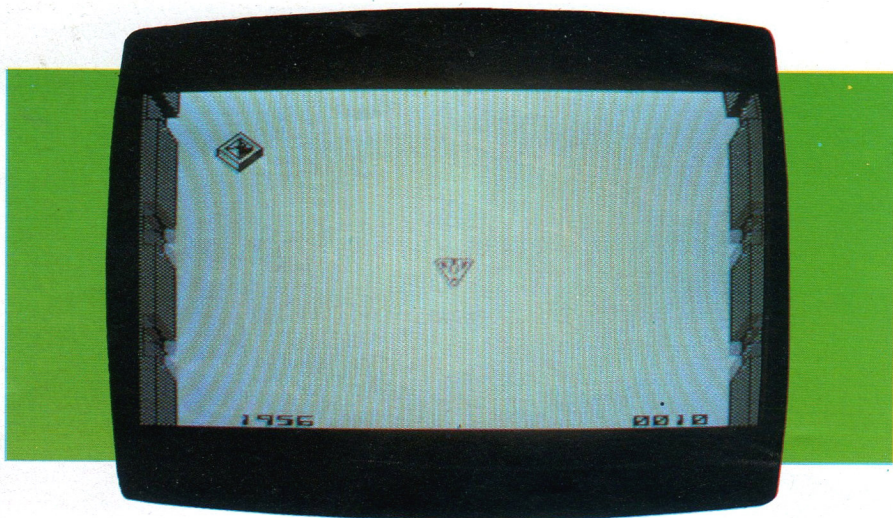
**JOYSTICK PORTA 2 - CURSORI**

**SPAZIO**

inizia



# TRISTAR



## CHE GIOCO È

Forse non sarà il gioco dell'anno, forse non sarà il gioco che tutti attendevano da anni, ma sicuramente è un gioco che vi farà impazzire letteralmente.

Non permettetevi di scialacquare le vite a disposizione; infatti, sin dall'inizio avrete a disposizione una vita soltanto.

Inizierete subito percorrendo una strada disseminata di costruzioni poliedriche che voi dovrete abbattere.

Avete a disposizione un determinato numero di mega secondi per riuscire ad abbattele il più possibile dopo di che potrete passare allo schermo successivo.

Qui sarete chiamati a distruggere i vari esseri che si muoveranno sulla piattaforma che costituisce lo schema del gioco.

Fate questo e passerete ad un altro successivo ed entusiasmante scenario.

Questo è quanto posso dirvi anche perché voglio lasciare a voi il gusto di scoprire gli scenari seguenti.

Buona ricerca allora!

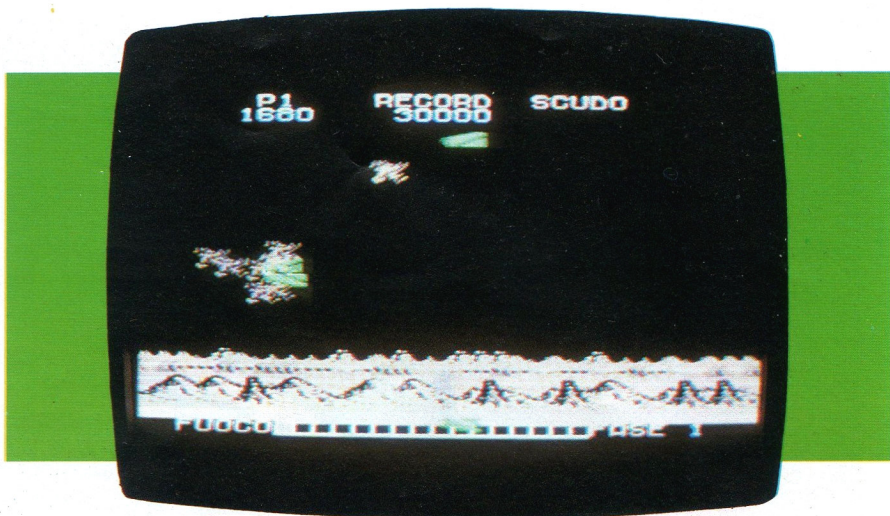
## TASTI:

**CURSORI**  
**SPAZIO**

fuoco



# GUARDIC



## CHE GIOCO È

In un clima strettamente spaziale, siete chiamati a distruggere diverse, anzi, innumerevoli orde nemiche del pianeta "Faxion". Sta a te raccogliere i vari numeri che gli alieni disseminano dopo la loro distruzione, sia per cambiare tipo d'arma (laser multipli, singoli, doppi, a schiera, etc.), sia per incrementare lo scudo che ti protegge dalle bordate dei colpi nemici.

Infatti ogni qualvolta che vieni colpito, la suddetta corazza protettiva andrà man mano indebolendosi fino all'esaurimento totale e quindi alla inevitabile perdita di un'astronave.

I livelli sono tanti, uno più difficoltoso dell'altro e... attenzione attenzione, potrai, a partita finita, riprendere la disputa da dove avevi terminato. Non è favoloso?! Beh l'idea è stata lanciata da voi tutti che siete sempre desiderosi di riuscire a vedere la fine di ogni gioco. Così, forse, ora ci riuscirete!

## TASTI:

### JOYSTICK PORTA 1 - CURSORI

SPAZIO

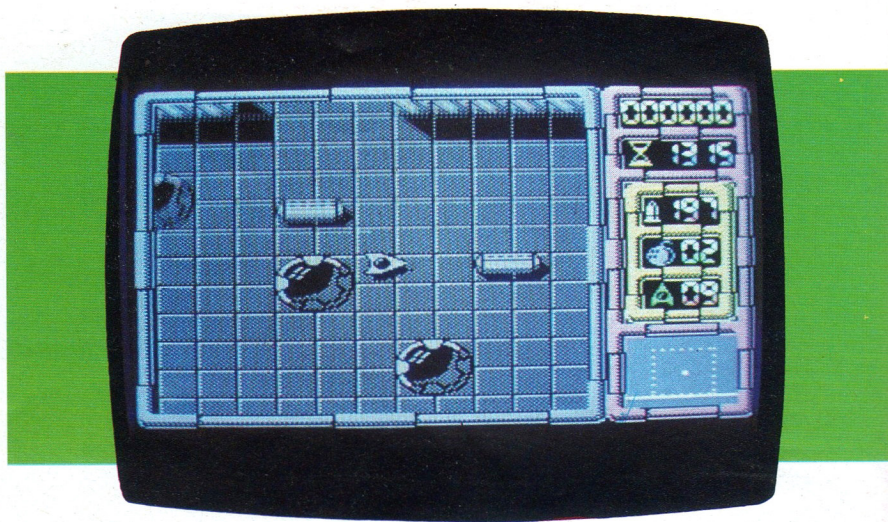
fuoco

STOP

pausa/ricomincia



# PLANETOID



## CHE GIOCO È

200 pallottole, 5 bombe, 1500 secondi a disposizione.

Ma che cosa ci sta dicendo, vi chiederete?

Semplice, è il succo di questo splendido gioco il cui scopo è quello di perlustrare diverse zone, ognuna delle quali colma di esseri alieni.

Con una navicella dirigendoti nella direzione che il radar ti consiglierà dovrai annientare le numerose forme di vita che popolano la superficie e, fatto ciò, raccogliere le eventuali lettere che le astronavi nemiche lasceranno dietro di loro. Queste ti daranno la possibilità di utilizzare nuovi tipi di armi assai più potenti e rispondenti alle tue esigenze.

Fai particolare attenzione alle bolle di gas solforoso che le astronavi aliene liberano dopo la loro esplosione, queste vagheranno parecchio prima di auto-annientarsi e se solo una di queste ti tocca perderai inesorabilmente una navicella.

Nei momenti più difficili potrai usare una bomba che distruggerà tutto ciò che è visibile sullo schermo (te escluso).

Stai attento, la cosa più difficile da controllare è la manovrabilità della tua navicella, impara a fare questo e la partita, o meglio, il gioco è fatto.

Buona caccia... eroe!

## TASTI:

**JOYSTICK - CURSORI**

**CURSORE GIÙ** bombe



**QUESTO MESE IN EDICOLA**

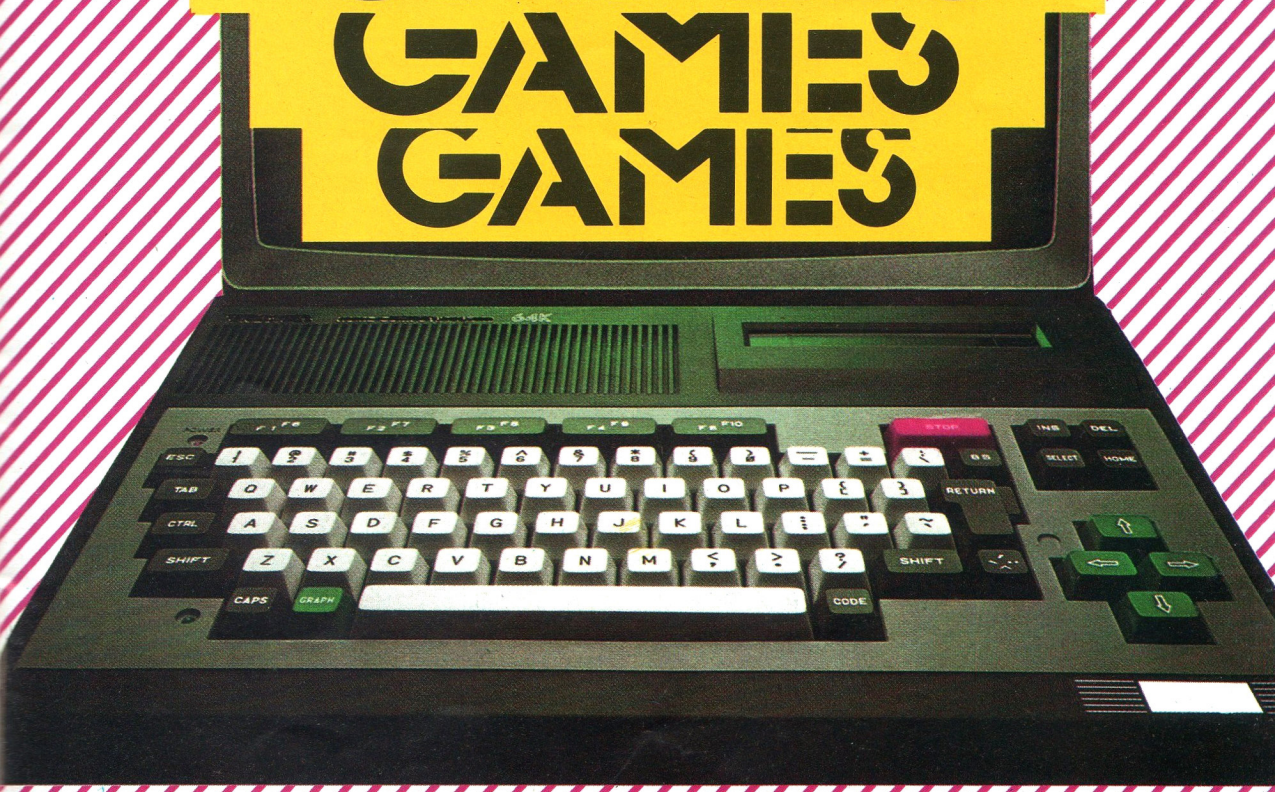
**IL NUOVO NUMERO DI**

**32 PAGINE  
A COLORI  
PER IL 64**

**WAR**

**8**  
**VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"**

**GAMES  
GAMES  
GAMES  
GAMES**



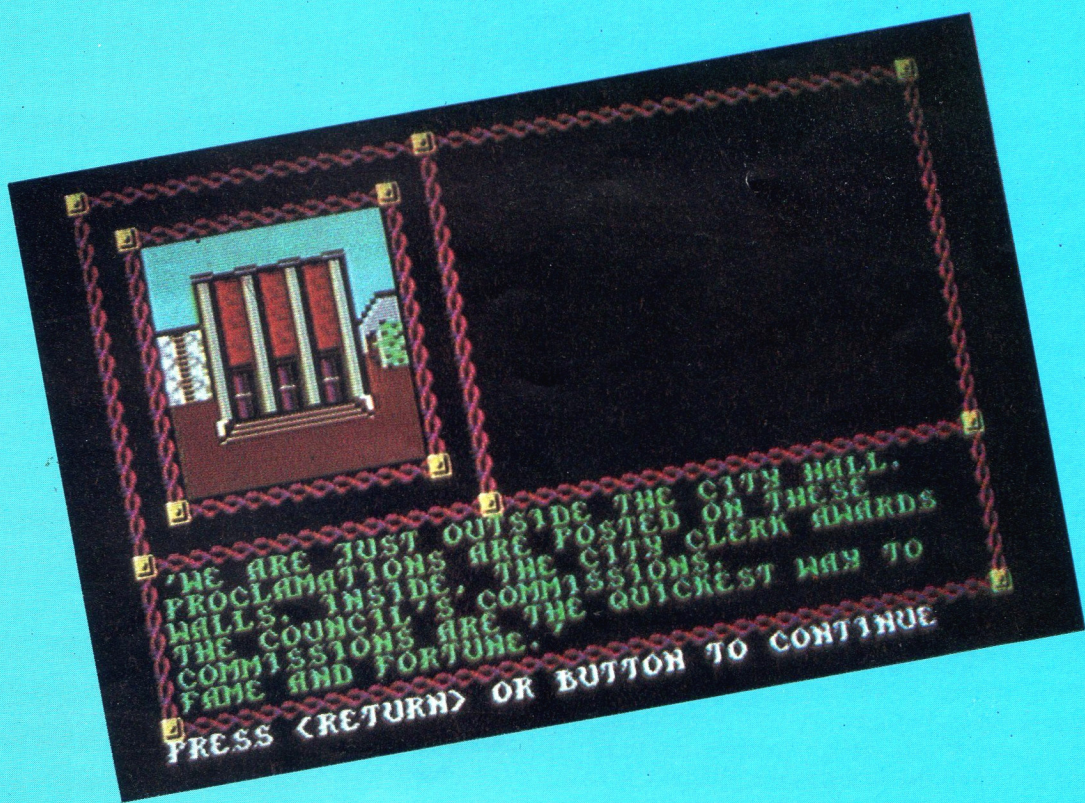
**PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**







# POOLS OF RADIANCE



Negli ultimi sei mesi i proprietari degli ST guardavano dall'alto in basso tutti quelli che possedevano un altro tipo di computer. E il motivo di ciò era semplice, erano gli unici che potevano giocare con **Dungeonmaster**, programma che, secondo l'opinione pubblica, era da considerare "il" miglior gioco esistente per i computer.

Ma ora è arrivato il momento di rifarsi; i pro-

prietari di un Msx con le loro (non così misere) macchine hanno qualcosa che assomiglia, e in alcuni casi supera, il gioco sopraccitato: **Pools of Radiance** è arrivato.

Radiance, il prodotto del cervello di un team di eccezione, è il risultato della esperienza della Tsr nei giochi, dell'abilità di programmazione della Ssi e del talento nella produzione della Us Gold. Basato sulle serie molto vendute di



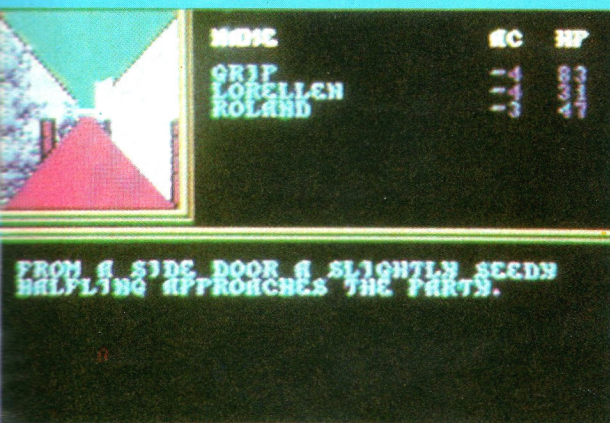


**Dragonlance**, il gioco è l'adattamento ufficiale per il computer del gioco della Fantasy Role Playing, Advanced Dungeons and Dragons. **AD + D**, come viene chiamato, ha avuto un successo eccezionale come gioco da tavolo. Nei dieci anni della sua commercializzazione, **AD + D** è diventato uno dei giochi più venduti di tutto il mondo, superando anche quelli simili al **Monopoly**. Era ora, e ci voleva la disponibilità di un programmatore giusto che fermasse la computerizzazione troppo anticipata di **AD + D**. E adesso è arrivato il momento adatto, perché la Fantasy Role Playing attraverso il computer si sta sviluppando molto, e Chuk Kroegel, che ha programmato altri giochi classici come **Phantasic** e **Wizardry**, era ormai disponibile per questo progetto. Kroegel ha infatti superato tutti gli impedimenti e ha prodotto un gioco classico del quale può essere fiero. **Radiance** rimane molto vicino alle regole del gioco originale e questa caratteristica lo rende un prodotto unico. Il gioco è ambientato nel Forgotten Realms, un paese selvaggio e pericoloso, al momento migliore della sua esistenza. Parti da una città chiamata Phlan, che si trova all'interno di una zona chiamata Moonsea. Phlan ha una



storia ricca e dettagliata e questa città, una volta magnifica è oramai ridotta all'ombra di quello che è stata. Per numerosi motivi la città è ora piena di ghetti e zone ad ingresso vietato nelle quali gli onesti cittadini hanno paura di avventurarsi. Il consiglio cittadino è però convinto che Phlan possa ricostruirsi da sola, insieme a tutta la zona circostante, per cui sta cercando di assumere avventurieri che vogliano guadagnarsi una fama leggendaria, oltre a ingenti somme





di denaro, e che lo aiutino a raggiungere gli scopi desiderati: e qui entri in scena tu, giocatore.

Utilizzando con tutta la tua abilità lo sfondo dettagliato e le regole, impieghi il tuo cervello per creare una pattuglia di sei avventurieri che verranno bilanciati in modo da poter distruggere tutti gli sfidanti che vengono inviati contro di loro. Le possibilità di scelta a tua disposizione sono terrificanti.

Innanzitutto devi selezionare la razza dei tuoi personaggi fra una delle sei possibilità offerte che vanno dagli uomini comuni ai rarissimi gnomi. In seguito devi selezionare gli attributi del tuo personaggio.

Questi attributi sono suddivisi in sei categorie dalla Forza alla Saggezza. Ognuno di loro ha un punteggio variabile da 3 a 18. Più alto è il numero, migliore è l'attributo. A questo punto devi confrontare il punteggio degli attributi del tuo personaggio con quello delle quattro principali classi di personaggi disponibili.

Esse sono Cleric (ecclesiastico), Fighter (combattente), Magic user (utilizzatore di magie) e Mage (mago o sapiente). Ogni classe ha una abilità propria e unica che può essere di qualsiasi genere, dall'impugnare una spada al gettare un incantesimo.

I passi finali servono per determinare che attitudine ha il tuo personaggio verso la vita, e le combinazioni possibili sono numerose, devi dargli un allineamento e un nome.

Arrivato a questo punto devi definire le caratteristiche fisiche del tuo personaggio. E fra queste devi scegliere il colore dei capelli, l'atteggiamento, le armi, la posizione, l'armatura, la corporatura e l'abbigliamento. Quando hai creato in questo modo sei avventurieri sei

pronto per cominciare il gioco!

La tua pattuglia è composta da un gruppo di novizi che vogliono guadagnarsi un po' di esperienza con il combattimento. Quando affrontano in combattimento vari tipi di mostri, mezzi uomini e così via, ottengono una certa quantità di Experience Points. Dopo aver raggiunto una quantità specificata di Experience Points, i tuoi personaggi possono frequentare la scuola di addestramento, dove diventano più abili nello sfruttamento delle loro capacità specifiche e più difficili da uccidere.

Il combattimento occupa una grossa fetta del gioco e, pur non essendo graficamente eccezionale, è molto divertente in quanto ci sono numerose possibilità di variare la strategia, la tattica e altre opzioni.

Altri fattori che influenzano il risultato di una battaglia sono la formazione, i tempi, la scelta delle armi oltre all'uso corretto di tutti i poteri divini e magici che hai a disposizione. I tuoi avversari sono numerosi e diversi fra di loro e ti tengono continuamente sulla lama del rasoio.

Ma la cosa che secondo me rende il gioco particolarmente buono è il roleplaying. Vieni incoraggiato a impegnare la maggior parte dei personaggi che incontri in una conversazione e le risposte che ottieni dipendono dal tono di voce che hai utilizzato per rivolgerti a loro.

La maggior parte delle conversazioni sono lunghe, molto interessanti e, in molti casi, remunerative. Ti vengono inevitabilmente offerti compiti da svolgere, e ognuno di loro tende ad eliminare da Phlan e dalla zona circostante gli elementi di disturbo che ho citato all'inizio. Un luogo dove puoi ottenere incarichi regolari, ben pagati e che ti permettono di fare molta esperienza, sono i palazzi del concilio.

In conclusione ho trovato questo gioco nell'insieme veramente nuovo, e per molte ragioni. Lo svolgimento della storia, che si dipana pezzo per pezzo, è ben pianificato; le opzioni disponibili per il giocatore non sono per nulla limitanti e l'azione è rapida e furiosa.

Come caratteristiche negative, i grafici pur avendo un movimento fluido e pur essendo abbastanza omogenei, rimangono piuttosto piccoli e difficili da differenziare fra di loro. A parte questo minimo difetto, posso raccomandarti **Radiance** che ti garantirà almeno 175 ore di divertimento innovativo, interessante e affascinante.



# SOLDIER OF FORTUNE

Vecchie cose divertenti, le sorgenti della potenza di Zodiac. Un momento sono tutte li sane e salve, appoggiate sulla mano destra senza far male a nessuno, e l'attimo seguente stanno per essere prese e utilizzate per scopi malvagi. E allora, quando stanno raccontandoti come puoi riuscire a riprendetele, da non credere, il terreno si apre, sputa fuoco e poi inghiotte lo strano vecchio con il quale stai parlando.

E così, vecchio o non vecchio, devi riuscire a recuperare la sorgente della forza di Zodiac

prima che passino dodici lune, altrimenti Kryllis avrà successo nella sua ricerca di poter dominare il mondo. Fornito di un'arma magica debole, un piccolo pugno di vite supplementari e 100 monete d'oro, trotti attraverso lo schermo che si muove da sinistra a destra, in modo piuttosto simile a un incrocio fra **Ghost and Goblins** e **Firelord**.

Le monete vengono utilizzate per comperare molti beni diversi nelle centinaia di negozi disseminati lungo la tua strada. Puoi comperare vari tipi di armi che sostituiscano quella di par-







tenza. Purtroppo, però, ognuna di loro ha una vita limitata, di solito 100 usi. E quando sono consumate, scompaiono, e ti ritrovi con l'arma di partenza. Puoi comperare numerose vite supplementari (se puoi permettertelo) e molti movimenti. E sono proprio questi movimenti quello che puoi barattare con oggetti specifici. Alcuni negozianti, per esempio, non vorranno venderti certi articoli se non fai muovere per loro la luna. In questo modo, naturalmente, il denaro corre via e rimani presto senza, ma puoi ottenere altre monete (a) colpendo i cattivi che occasionalmente cercano debolmente di fermarti, come gli zombi sputafuoco e altri strani fantasmi svolazzanti; oppure (b) puoi colpire alcune volte dei grossi pentoloni, e ogni colpo provoca la consegna di una moneta o l'apparizione di un cattivo. Devi raccogliere le monete molto rapidamente perché ogni volta che rimbalzano si scheggiano e perdono parte del loro valore finché non si disintegrano. Inutile dire che una maggiore quantità di monete ti permette di comperarti un equipaggiamento migliore.

In vari punti lungo le strade lunghe e polverose troverai edifici che non sono negozi. Una di queste costruzioni è la Sky Tower. Un'alta colonna di schermi a scorrimento verticale che ti può fruttare alcune interessanti ricompense.

Un'altra è la House of Fun, nella quale troverai un grosso drago svolazzante che cambia colore quando viene colpito alla testa, qualcosa di più di una semplice somiglianza con **Space Harrier**.

In realtà credo di poter dire senza problemi che ogni più piccolo particolare di questo gioco è stato "preso in prestito" da un altro gioco, e messo insieme agli altri per formare un'avventura di arcade veramente buona. Forse non è il gioco migliore della Graftgold, ma anche così rimane eccellente. I grafici, anche se non sono giganteschi, sono ricchi di colori e sufficientemente buoni. Gli effetti sonori sono semplici ed efficaci e alcuni suoni metallici e fischi sono veramente attraenti.

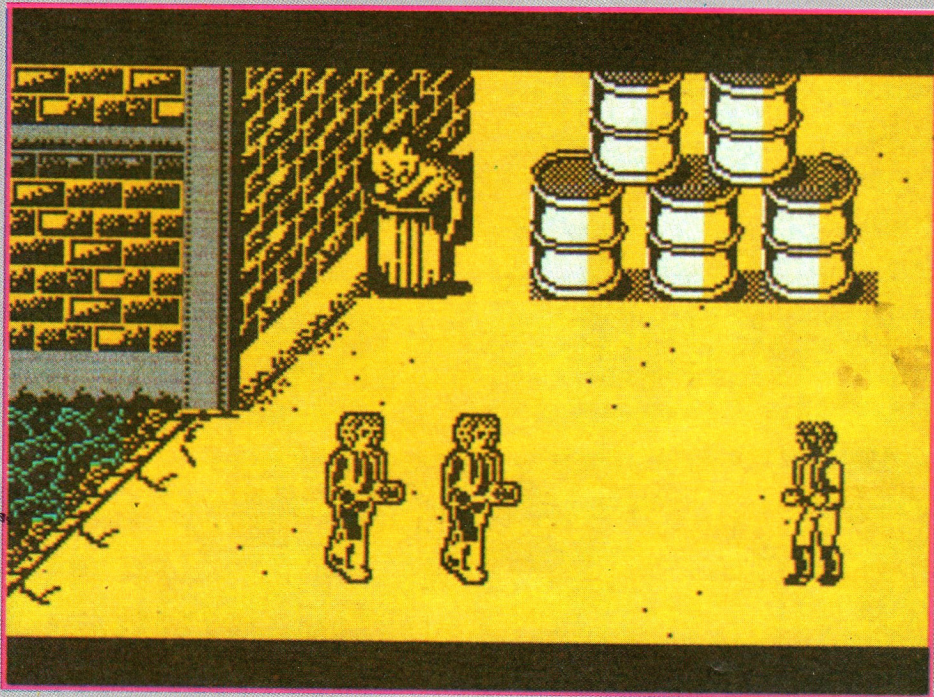
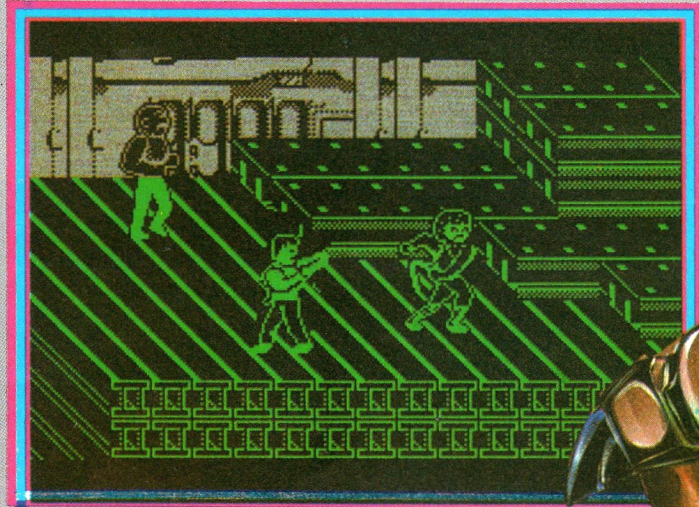
Lo scorrimento è di prim'ordine e, per quel che posso dire, non ci sono assolutamente rallentamenti o tremolii, neanche quando appare sullo schermo qualcosa come il drago che gira vorticosamente.

**Soldier of Fortune** non è il miglior gioco che ho giocato sull'Msx, e nemmeno il più ricco di novità, ma è divertente e interessante al punto da aver trattenuto la mia attenzione per alcuni giorni, e questo è proprio dire molto se consideriamo la brevità della mia concentrazione.

**Dario Bogio**



# DOUBLE



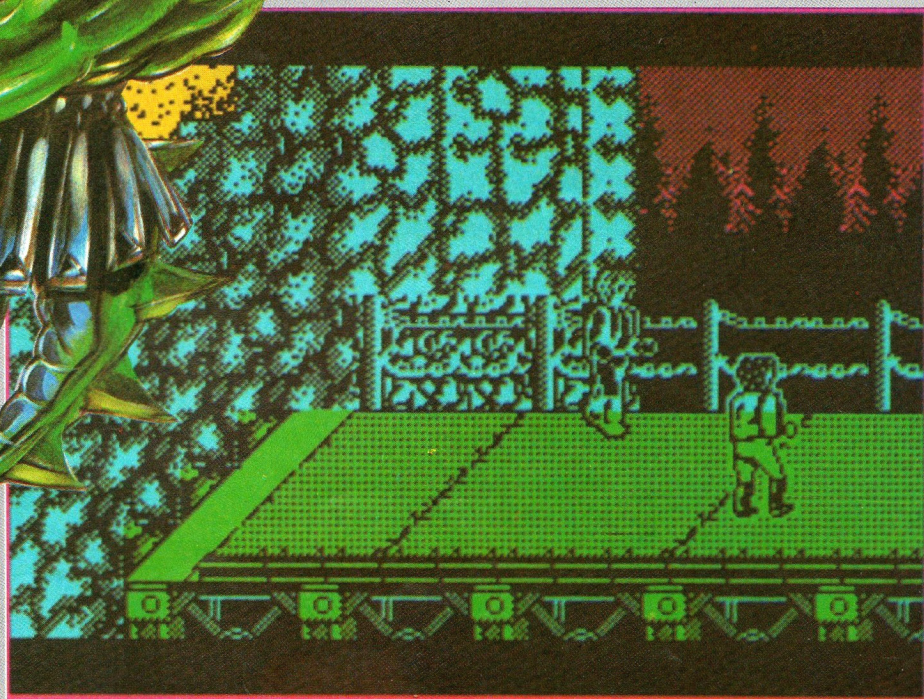


# DRAGON



Che cosa fareste se un energumeno alto due metri vi fermasse per chiedervi che ore sono? Gli direste "che ti frega" e lo prendereste a testate nella pancia? Probabilmente no! E se un meccanico assetato di sangue vi inseguisse agitando minacciosamente una chiave inglese? Lo evitereste con un'abile schivata per poi abbatterlo con un pugno al plesso solare? O non preferireste forse darvela a gambe? Diciamoci la verità: siamo tutti pieni di frustrazioni e di aggressività, che possiamo al massimo sfogare sul nostro fratellino minore. Non temete, però: a tutti i sanguinari repressi, la Melbourne House offre oggi **Double Dragon**. Versione di un gioco da bar, **Double Dragon** è pura violenza ed è divertentissimo.

La vostra ragazza è stata rapita da due tipacci, e dato che non potete scappare (lo schermo non scrolla!) dovrete comportarvi cavallerescamente e metterla in salvo. A questo pun-





to, mezzo mondo cercherà di mettervi i bastoni tra le ruote: ogni strada è gremita di teppisti e di psicopatici che hanno una voglia matta di farvi in polpette. Oltre a picchiarvi, a sbalottarvi e a prendervi a calci in tutti i posti possibili e immaginabili, essi dispongono anche di armi come sbarre di ferro, chiavi inglesi, bastoni, fruste e coltelli e c'è anche un tipo particolarmente sgradevole che cerca di spiacciarvi sotto un fusto di nafta!

Non tutto è perduto, però: voi stessi siete piuttosto peperini, e inoltre potete raccogliere tutte le armi che finiscono per terra durante gli scontri e usarle a vostra volta: vi accorgete in questi frangenti che è molto più utile raccogliere un coltello che non una frusta. Se per esempio (si fa per dire) uno dei vostri avversari lascia cadere al suolo un pompelmo e un altro una mazza da baseball, sarà più prudente raccogliere la mazza...

Dopo esservi fatta strada a suon di cazzotti per tre livelli, vi troverete di fronte il boss, Big Willy, che impugna un mitra. La grafica della versione da bar ha retto bene al trasferimento allo Spectrum, ma ovviamente a scapito degli sfondi — e questo è un fenomeno a cui siamo ormai abituati. Miracolosamente, tutti gli avversari della versione originale sono rimasti, e c'è ancora l'opzione a uno o due giocatori. Insomma, per chi ama i giochi d'azione del tipo **Target Renegade**, **Double Dragon** è un gioco indispensabile.

## LE ARMI

Mazza da baseball: al di là degli usi sportivi, è ottima per eliminare gli avversari più piccoli — ma per quelli più grossi è meglio usare qualcosa di più efficace.

Frusta: la usano le vostre avversarie: ci vuole un bel po' di scudisciate per neutralizzare un avversario.

Coltelli: molto utili — e risolutivi!

Casse, barili e sassi: li trovate un po' dappertutto, e potete raccogliergli e usarli come corpi contundenti.

Dinamite: lasciatela perdere, se non volete trovarvi due moncherini al posto delle mani.

## LE TECNICHE DI COMBATTIMENTO

Gomito: ottimo per liberarvi di chi vi aggredisce da dietro.

Calcio: non ha bisogno di spiegazioni, no?

Calcio volante: come sopra, ma a mezz'aria.

Ginocchio: avvicinatevi all'avversario e premete il pulsante di fuoco. Fatto ciò, lo afferrerete per i capelli e lo prenderete ripetutamente a ginocchiate in faccia. Grande!

Testata: un colpo portato con la fronte sul naso all'avversario.

## VERSIONE BAR



Gli sprites sono grandi e ben fatti, e gli sfondi sono inter-reattivi, così che si possono scalare palizzate e scalette nonché raccogliere e scagliare oggetti come i bidoni e i sassi. L'azione scrolla da destra a sinistra, e il paesaggio cambia man mano che si procede, dalla città simile a Tokio delle scene iniziali ad un più marziale paesaggio montano. Se volete potete cercare di fuggire correndo verso destra. Ma non vi servirà a molto poiché i vostri avversari vi inseguiranno e vi obbligheranno a combattere. Ogni volta che abbattete un avversario, il suo livello d'energia diminuirà leggermente: se lo abbattete più volte consecutive comincerà a lampeggiare e poi sparirà. Se poi riuscite ad eliminare un intero gruppo di avversari, avete il privilegio di correre a destra e vedere ciò che vi aspetta, il che significa altri avversari, a non finire!



# OGNI MESE

MENSILE - ANNO VI - N. 1

## 20 GIOCHI

CBM 64  
SPECTRUM  
48 K

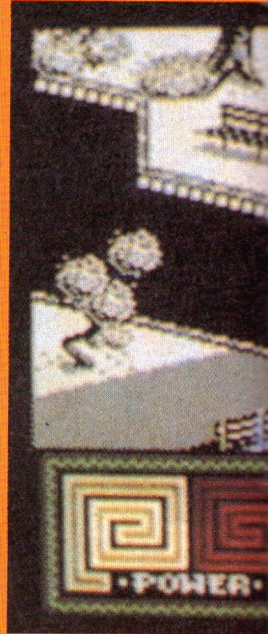
			
			
			
			
			

FAST LOADING "BITURBO"

# IN EDICOLA



# NINJA





# 2

Nel diciassettesimo secolo, un malvagio shogun dai poteri magici di nome Kunitoki stermina un'intera famiglia per capriccio, ma non sa che l'unico scampato è un potente ninja... anzi, l'ultimo ninja. Scoperto ciò, Kunitoki compie una fuga in avanti nel tempo, cercando scampo nel 1988. Ma anche l'ultimo ninja ha degli amici, dei maghi che gli consentono di raggiungere Kunitoki a New York.

A New York, Kunitoki si sente nel proprio elemento: è diventato un barone della droga e si annida in un grattacielo-fortezza presso il Central Park. L'ultimo ninja ha appreso che nel parco esiste un passaggio segreto che conduce alla fortezza, e all'inizio del gioco lo sta cercando.

Ma che ne è stato nel frattempo del tanto atteso **Last Ninja 1**? Bè, la storia è decisamente curiosa: la System 3 si pone degli obiettivi così rigorosi che non ha voluto pubblicarlo ritenendolo non ancora perfetto. Nel frattempo però il suo seguito era già pronto, e così la casa ha deciso di pubblicare il seguito prima dell'originale!

In effetti, **Last Ninja II** è un esempio superbo di programmazione: si tratta di un gioco a multitaricamento con sei livelli, ciascuno dei quali occupa interamente 48K. Per passare dal primo codice al prodotto finito, il programmatore Mev Dinc ci ha messo sei mesi e si vede: il gioco è interamente tridimensionale, e pieno zeppo di rompicapo davvero infernali. C'è da combattere, da raccogliere e manipolare oggetti, da acquistare energia, e il Central Park è solo l'inizio di un complicato itinerario.

Si tratta di un gioco davvero sterminato, e palesemente destinato al successo, se mai se n'è visto uno. **Last Ninja II** soddisferà sia chi ama i giochi di pura e semplice azione sia chi desidera qualcosa di più impegnativo.

## Primo livello: Central Park

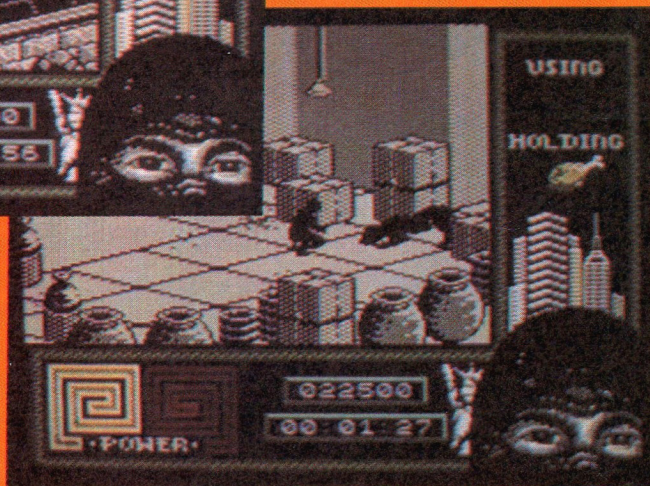
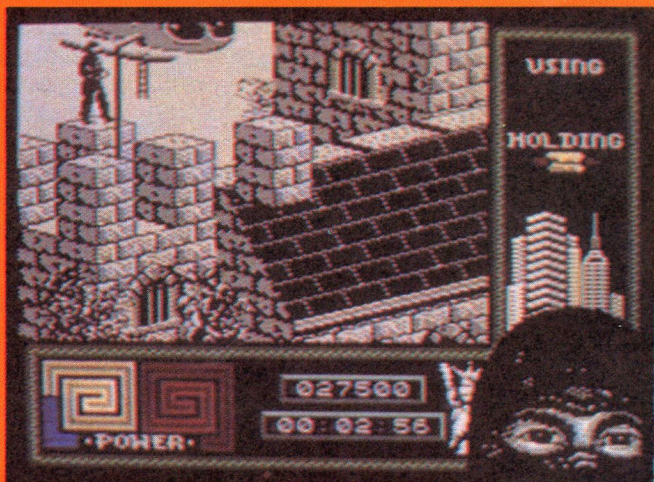
Kunitoki invia nel Central Park i suoi uomini (travestiti da poliziotti e da teppisti) col compito di fermarvi a tutti i costi. Il malvagio ha anche magicamente creato uno sciame di api assassine, ma a queste potrete sfuggire piuttosto facilmente. Usando le armi, il ninja sottrae energia agli avversari, che così sono più facilmente eliminabili.

## Secondo livello: la strada

Oltre a badare di non farvi arrotare dal traffico caotico di New York, attenti ai finti poliziotti che











vi inseguono; ad essi si aggiungeranno ben presto dei finti operai al soldo di Kunitoki.

### Terzo livello: le fogne

Oltre alla puzza e ai topi, nei meandri delle fogne vi imatterete anche in un grande alligatore — ma non temete, scoprirete il modo di liberarvene. Osservate inoltre gli effetti di luce sull'acqua: il programmatore ne è molto orgoglioso!

### Quarto livello: la cantina

Superato l'alligatore, penetrate nella cantina del grattacielo di Kunitoki: la fabbrica d'oppio lavora a pieno ritmo! Le insidie non mancano (tra di esse, una pantera nera!), ma cercate di raggiungere l'ascensore e di salire, poiché Kunitoki vive nell'attico.

### Quinto livello: la facciata

Fatevi strada verso l'attico passando per l'esterno dell'edificio e superando parecchie guardie, tra le quali anche delle ragazze ninja. Liberatene e correte sul tetto: Kunitoki se la sta squagliando in elicottero. Attenti a non cadere dal cornicione!

### Sesto livello: la villa

Afferratevi alla scaletta sotto l'elicottero di Kunitoki e raggiungerete il suo covo tra i monti. Qui finalmente lo affronterete e dovrete trovare il modo di ucciderlo: egli infatti è protetto dalla magia. Per renderlo inoffensivo, rubategli la Sfera che è la fonte del suo potere.

### Suggerimenti utili

— Dato che potete portare con voi una quantità illimitata di oggetti, prendete tutto ciò che vi può essere utile.

— Tentate anche l'impossibile, poiché è solo provando e riprovando che risolverete i rompicapo.

— Scoprirete effetti inaspettati usando gli oggetti su altri oggetti.

— Se possedete una mappa, le parti salienti di ogni sala lampeggeranno quando vi entrerete.

— Fate attenzione alle porte segrete e ai sistemi d'allarme.







# SAVAGE

**Savage** è un gioco avventuroso di ambientazione medioevale che riassume in sé gli elementi migliori di giochi come **Karnov**, **Trantor**, **Cyberoid** e **Black Sceptre**, e si compone di tre giochi a sé stanti posti in vendita insieme su due cassette. Programmato da Fergus Mac Govern per la Probe, **Savage** vuole proporsi come il nuovo standard qualitativo dei videogiochi indirizzati al mercato del compu-

ter domestico. Il gioco richiede quattro cariche, ma per fortuna in sede di programmazione è stata inclusa una parola d'ordine che evita la noia di ritornare alla prima parte ogni volta che si muore. Il primo caricamento è un programma introduttivo che descrive la vicenda e contiene una ottima sequenza introduttiva nonché la musica d'accompagnamento. Questa parte va caricata una volta sola, e poi si passa al gioco vero e proprio... e si tratta di un gioco di tutto rispetto!

## Gioco I - Le segrete

La prima parte si svolge nelle segrete della fortezza del Signore del Male, da cui il biondo e muscoloso eroe sta cercando di sfuggire. La migliore soluzione sta nel salire sul tetto e poi fuggire tra le montagne, solo che per far ciò occorre prima attraversare tre livelli popolati dei più sgradevoli avversari che si siano mai visti: draghi, squali, pipistrelli, folletti e mostriaccioli d'ogni genere. Come se ciò non bastasse, dovrete poi superare abissi, incendi e trabocchetti.

La grafica è perfetta e la meccanica di gioco furibonda. Il vostro personaggio occupa ben 32 caratteri dello schermo e si aggira in ambienti che scrollano a destra e a sinistra, tra colori eccezionali e una ricchezza di sfumature quale non s'era mai vista sull'Msx. Il nostro eroe deve farsi strada a colpi d'ascia tra le varie insidie: attenzione ai mostri, che una volta disintegrati lasciano dietro di sé degli oggetti che possono essere utili.

Alla fine di ciascun livello c'è il solito megamoto da affrontare, ma fatto ciò potrete uscire sugli spalti illuminati dalla luna e darvela a gambe. Attenzione, ecco alcuni consigli utili: se colpite le bottiglie marcate con la E otterrete dell'energia extra; raccogliendo i gioielli si







vincono dei grossi bonus; le icone del lampo raddoppiano la vostra potenza di fuoco; il punto interrogativo può nascondere di tutto; colpite l'icona della pinna di pescecane e otterrete effetti inattesi.

### Gioco 2 - La valle della morte

Il nostro eroe, diciamolo pure, è un po' tonto: ora che è riuscito a sfuggire al Signore del Male si ricorda di aver dimenticato nella fortezza la bella fanciulla che era stata rapita insieme a lui! E che cosa fa? Torna indietro a salvarla, ovviamente! Tornare alla fortezza però non è facile: per tornare il nostro eroe deve evitare i monoliti viventi della valle della morte e abbattere le guardie che presidiano ogni livello. In questa parte, il ritmo del gioco è davvero pazzesco: per schivare i monoliti ci vogliono bravura e agilità, e il paesaggio sussulta in modo molto realistico. Anche qui i livelli sono tre: al secondo dovrete affrontare dei folletti, e al terzo uno spettro che riesce a schivare i vostri raggi magici. Un'ottima grafica e un ritmo moz-

zafiato fanno senz'altro di questo il gioco più accattivante dei tre.

### Gioco 3 - La liberazione

Il nostro eroe torna finalmente alla fortezza, e per penetrarvi monta in groppa a una sua antica amica, un'aquila d'oro che lo porta sul tetto. Questo è il livello più difficile: nei panni dell'aquila, e non più dell'eroe, dovrete esplorare un dedalo di passaggi e di caverne alla ri-



cerca dell'amata, avendo facoltà di volare in otto direzioni diverse. Ci sono ovviamente insidie e trabocchetti, e soprattutto delle cattivissime creature volanti che vi inseguiranno. L'animazione è impeccabile, e la sequenza finale in cui l'eroe si ricongiunge alla ragazza è... be', bisogna vederla per crederci!



### LA. PROBE

*Forte di ben settantadue programmatori e grafici, la Probe ha sede a Croydon ed è diretta da Fergus Mac Govern. Dopo aver iniziato con i videogiochi per il C16 e il VIC20, la casa è passata poi al 64 e allo Spectrum, e ora si rivolge anche all'Msx, all'Amstrad, all'Amiga, all'St e persino al Pc. A tutt'oggi, la Probe (sempre molto attenta alla qualità stilistica dei propri prodotti) ha collezionato una ragguardevole serie di successi: tra di essi Mantronix, Metrocross, Xenious, Arkanoid, Enduro Racer ecc.*



# IN EDICOLA

*una entusiasmante novità  
per il vostro Amiga*



*una vera guida  
per le migliori applicazioni  
del vostro computer*



# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● Compro Pallanuoto, Beach Volley, Ghost and Gabbins 5.000, Rambo, Chiller, Hochey e star 5.000  
Paolo - Via delle Olimpiadi, 27, 96100 Siracusa - Tel. 30685.

● 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 ecc.). Scrivete o telefonate!!! (tutto e 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. Chiedre la lista a:  
Dallona 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 Liner'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 Terano - Tel. 0861/54251

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

tagia 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 I 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.

● Compro-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.

● Compro-Cerco disperatamente il gioco Bubble Buggle scambio un winter games HI 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 + i cavi, tutto a sole 700.000 L. trattabili.  
Calliani Giovanni - Vic. Pagani, 14 - 24050 Spirano (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.

Daide 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 - 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.

● Compro/Cerco disperatamente i seguenti giochi Bubble Bubble, Ghost'n Goblin; Doubles Dragons, Ghostbuster, Paper boy, Baseball e 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. Chiedere 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.

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

18

# 18

SUPER  
**MSX**

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

## LATO A/SUPER MSX

- 1 TIDDLER
- 2 PIPPO
- 3 RAIDER

COUNTER

## LATO B/SUPER MSX

- 4 SNOWRUN
- 5 TRISTAR
- 6 GUARDIC
- 7 PLANETOID

COUNTER

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA  
È DI**

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_

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

CITTA' \_\_\_\_\_

ANNOTAZIONI  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_