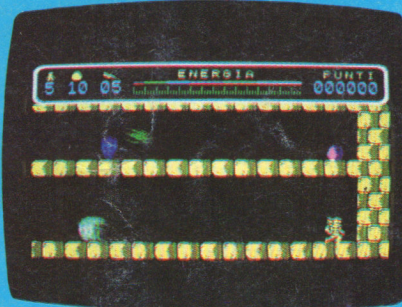
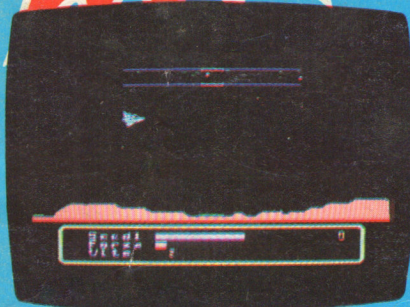
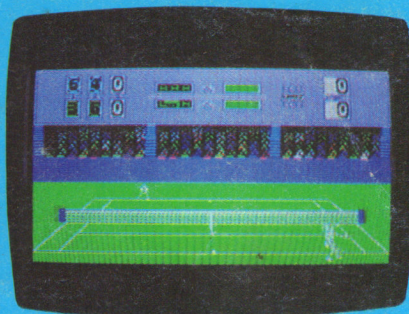


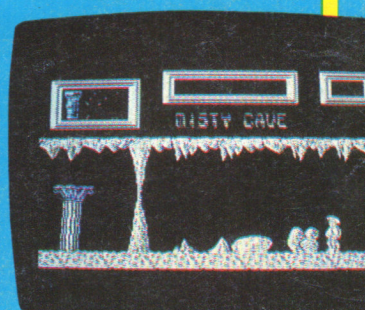
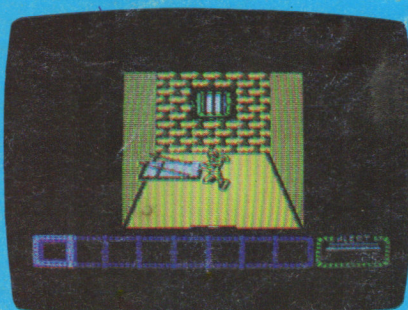
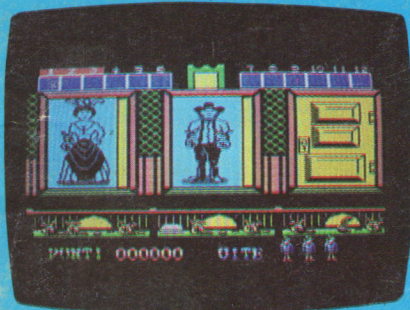
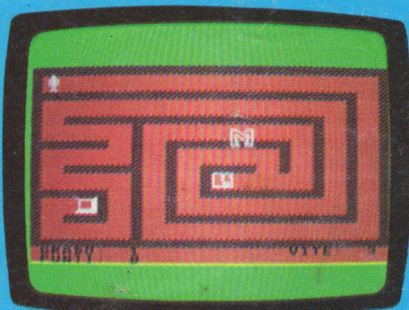
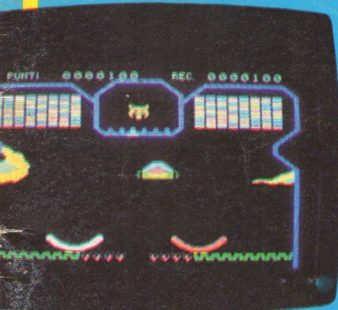
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

IN QUESTO NUMERO
10 GIOCHI
IN TURBO
FAST LOADING



- BOXING TROPHY
- SERVICE ACE
- DEFENSOR
- TAURUS ● SEA-HUNT
- LA GRANDE FUGA
- LILIUS ● BANDITS
- PRISONER
- MISTY CAVE



UN MESE DI TEMPO

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.

Crediamo proprio che per digerire tutte le recensioni che vi diamo in questo incredibile numero di Super Msx avrete bisogno di un mese di tempo. E forse nemmeno trenta giorni saranno sufficienti per farvi ricordare tutti gli sporchi trucchi che vi insegneremo per vincere ad alcuni dei giochi più gettonati del momento come quel Licence to Kill che altro non è che l'ultima incredibile avventura di 007, sia pure in versione Timothy Dalton e non Sean Connery. Accanto a questa primizia un mare di sparaspara e di giochi di simulazione.



SULLA CASSETTA

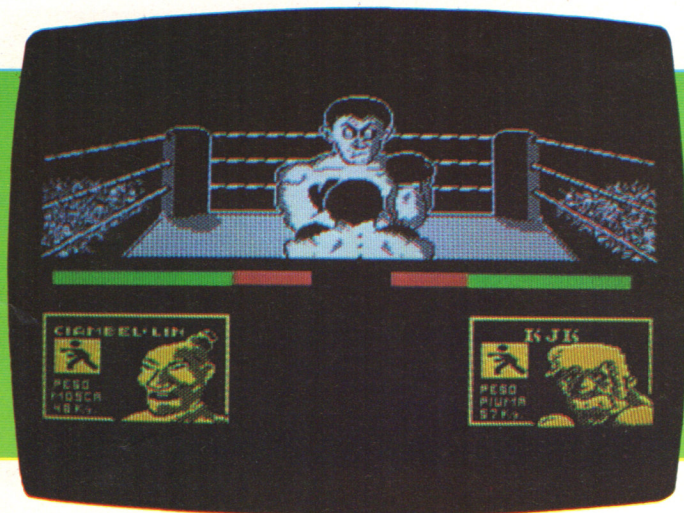
- pag. 4 **BOXING TROPHY**
- pag. 5 **SERVICE ACE**
- pag. 6 **DEFENSOR**
- pag. 7 **TAURUS**
- pag. 8 **SEA-HUNT**
- pag. 9 **LA GRANDE FUGA**
- pag. 10 **LILIUS**
- pag. 11 **BANDITS**
- pag. 12 **PRISONER**
- pag. 13 **MISTY CAVE**

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:

- pag. 14 **TEST DRIVE II:** *Una simulazione automobilistica dalla grafica favolosa*
- pag. 16 **ARCHIPELAGOS:** *Un gioco divertente con l'inquietante musica di David Whittaker*
- pag. 18 **RVF HONDA:** *Quando il semaforo diventa verde cominciano i vostri guai*
- pag. 20 **XYBOTS:** *Labirinti tridimensionali pieni di robot dal grilletto facile*
- pag. 21 **BATTLE HAWKS:** *Una simulazione aviatoria della seconda guerra mondiale*
- pag. 22 **DANGER FREAK**
- pag. 23 **GILBERT**
- pag. 24 **VIGILANTE**
- pag. 25 **SUPERTRUX**
- pag. 26 **LICENCE TO KILL**
- pag. 29 **CHICAGO 30'S**
- pag. 30 **MERCATO:**

Inserzioni per hardware e software

BOXING TROPHY



CHE GIOCO È

Ehi ragazzi!!! Questo video-game che tra poco vedrete sul vostro monitor, è sicuramente una delle migliori realizzazioni per quanto riguarda lo sport della Boxe. Il compito non è sicuramente uno dei più semplici, vista la potenza fisica del vostro avversario, ma con un po' di allenamento riuscirete senz'altro a battere anche il detentore della corona e ad aggiudicarvi il titolo tanto sognato. Usate la logica, cercate di avere la massima prontezza di riflessi e per lo sfidante non ci sarà nulla da fare. Forza, migliaia di spettatori osannano il vostro nome... non deludeteli!

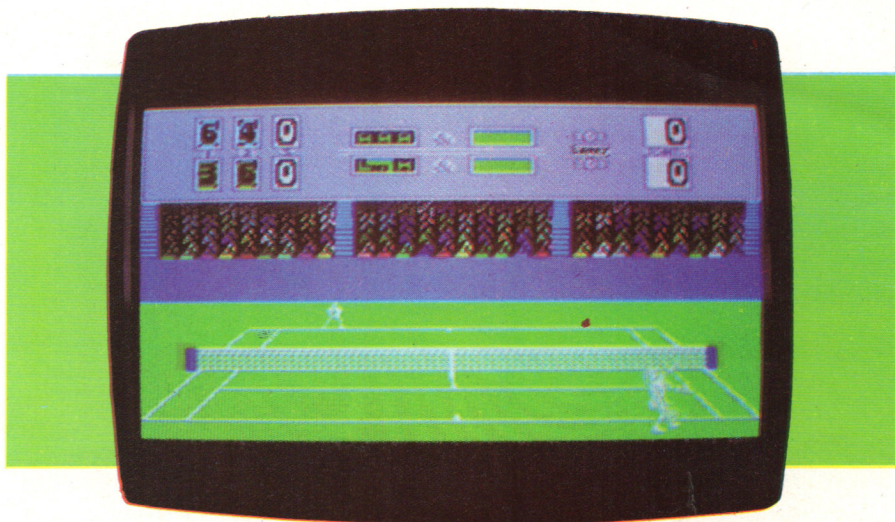
Buona fortuna!

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA

1	gancio sinistro
0	gancio destro
STOP	pausa
SPAZIO	togli pausa

SERVICE ACE



CHE GIOCO È

Per chi ama il gioco del tennis "Service Ace" vi dà la possibilità di disputare una delle più belle partite che mai fino ad ora avevate mai pensato di poter giocare sul vostro MSX. Il gioco si snoda attraverso 6 livelli, però voi potete inizialmente visualizzarne solo 4. Solo se passerete indenni dai quarti di finale, avrete diritto di partecipare alle semi-finali e successivamente, alle finali. Per servire inizialmente, basterà un movimento del joystick dopo di che toccherà al vostro avversario rispondere alla vostra battuta. Il servizio cambia a seconda del tempo che lascerete trascorrere (prima di colpire la palla) dal momento che l'avrete alzata verso l'alto. Starà a voi capire quale sarà il servizio più efficace che vi darà maggiori possibilità di vittoria. Sotto rete cercate di usare, quando ci riuscirete, il pallonetto, la palla supererà verticalmente il vostro avversario e andrà a smorzarsi a fondo-campo risultando imprevedibile.

Un consiglio! Se giocate contro il computer, iniziate al secondo, o al massimo, al terzo livello, cominciare la partita già al quarto livello, vi creerebbe non poche difficoltà. Buon divertimento!

TASTI:

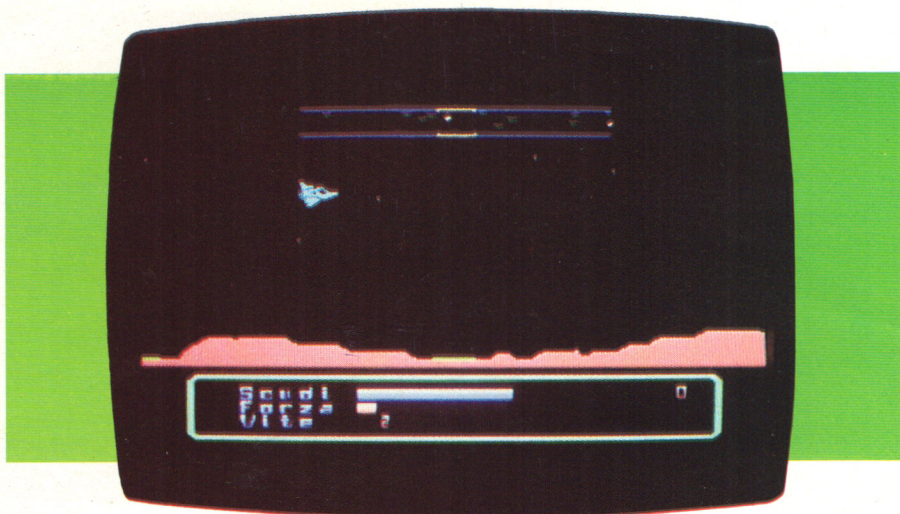
JOYSTICK - CURSORI

SPAZIO +

CURSORE

colpisci

DEFENSOR



CHE GIOCO È

Alla guida di un'astronave dovrete far fronte a orde di alieni che incuranti del pericolo, si scagliano ad iper-velocità, contro di voi. Per riuscire a terminare ogni singolo livello, dovrete sparare a più non posso contro gli invasori stando ben attenti alla loro posizione, quest'ultima rappresentata da un radar posto in alto dello screen.

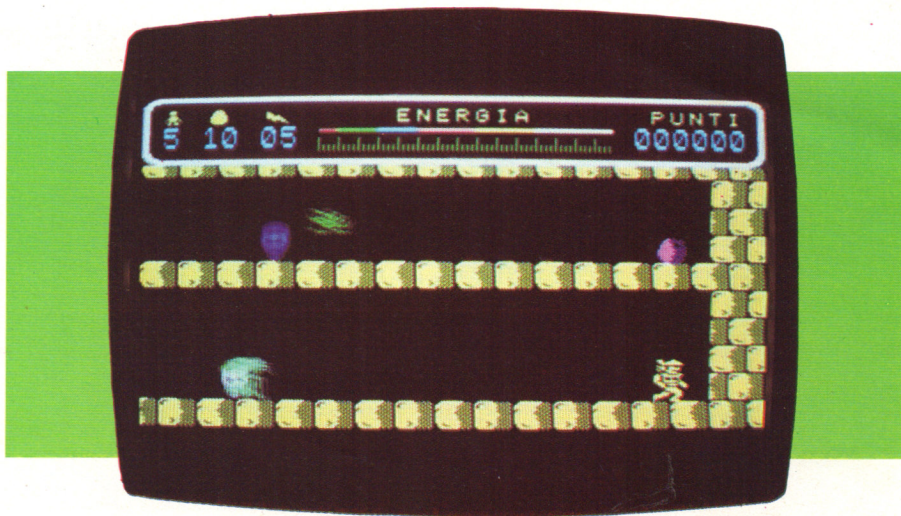
Raccogliete le icone che vi daranno sufficiente energia per continuare e ogni qualvolta vi troverete in difficoltà, premete spazio, a scapito della vostra stessa vita eliminerete così un gran numero di nemici. Cercate di allinearvi con il bersaglio prima che questo sia visibile, eviterete complicazioni che vi porterebbero sicuramente alla perdita di una preziosissima vita. Buon divertimento!

TASTI:

JOYSTICK - CURSORI

SPAZIO bomba (perdi una vita)
CTRL fuoco

TAURUS



CHE GIOCO È

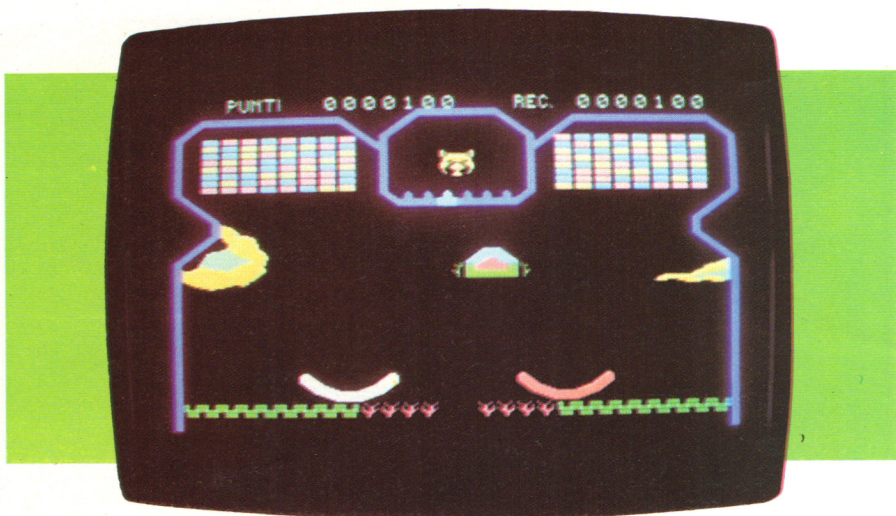
Il figlio di Odino è stato ucciso da un guerriero del Walhalla e la vendetta del padre è terribile. Inondazioni, pestilenze e carestie stanno colpendo il popolo suo discepolo che, si dice, ha permesso il tragico fatto. Solo se uno di loro riuscirà a sconfiggere le forze del male che si aggirano nella comunità, Odino ridarà ai suoi discepoli la loro libertà e felicità. Dovrai mettercela tutta per riuscire a sconfiggere i tanti mostri che ti si presenteranno, usa ogni sorta di tattica e di arma in tuo possesso e riuscirai a riportare il dio Odino alla ragione, salvando così i tuoi simili. Buona fortuna... eroe!

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA

Q	salta
A	abbassa
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco
ESC	fine gioco

SEA-HUNT



CHE GIOCO È

All'inizio il gioco richiama alla mente i classici video-game dei muretti, dove delle noiose palline devono fare il loro dovere abbattendo tutti i vari mattoncini che compongono ogni livello. Qui, invece, il discorso cambia. Per esempio per colpire la pallina avrete due specie di racchette a mezzaluna che imprimono alla palla anche una spinta rotativa. In secondo luogo non basterà che voi abbattiate tutti i mattoncini ma dovrete anche cercare di colpire i vari animali che vi passano davanti. Attenti all'orso in alto allo screen racchiuso all'interno di una gabbia. Se quest'ultima verrà colpita più volte si aprirà e l'orso... immaginatevi la sorpresa!!!

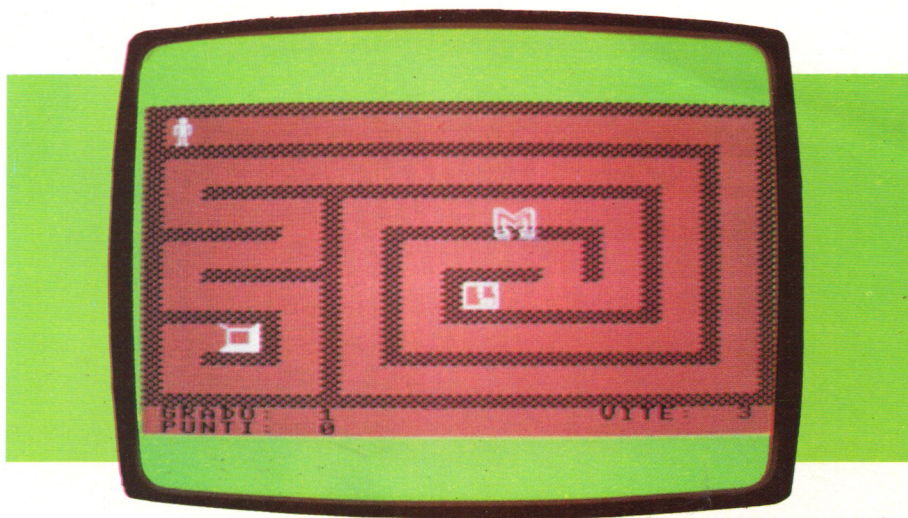
Terminato il primo, e più semplice livello, passerete al successivo dove la vostra prontezza di riflessi giocherà un ruolo predominante. Buon divertimento!

TASTI:

JOYSTICK - CURSORI

ESC pausa

LA GRANDE FUGA



CHE GIOCO È

Attraverso un labirinto dovrai guidare il piccolo eroe dei due mondi al recupero di alcuni oggetti che gli permetteranno di abbandonare il pianeta ostile che lo tiene prigioniero.

Nell'affannosa corsa ci sarà a darti non poche noie, un mostro che vagherà per lo screen prevedendo ogni tua mossa. Dovrai essere più astuto di lui se vorrai avere la meglio, cerca di fermarti in modo da attirarlo verso di te e poi... via, scappa a gambe levate e corri verso il primo oggetto da recuperare. Buona fortuna!

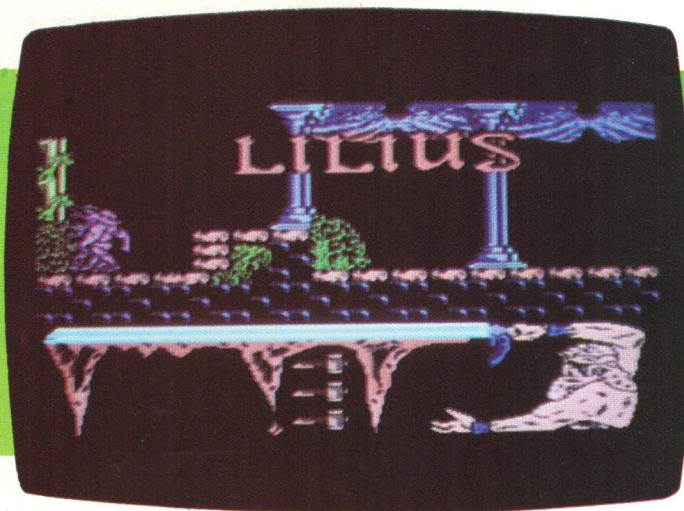
TASTI:

JOYSTICK - CURSORI

FUOCO

inizio gioco

LILIUS



CHE GIOCO È

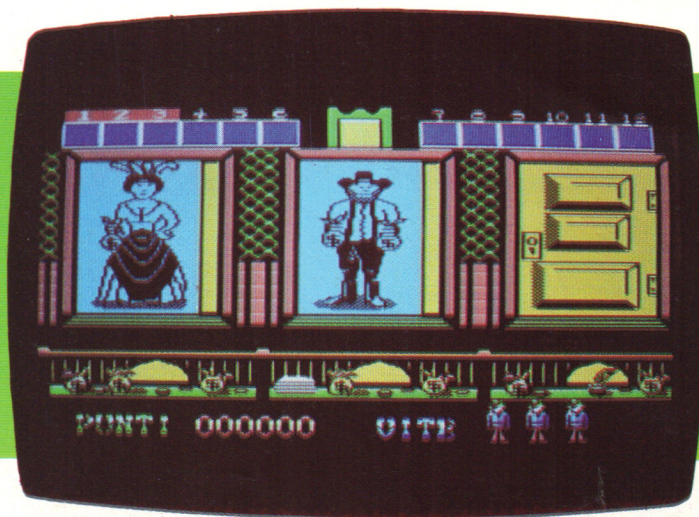
In uno dei suoi molteplici viaggi, Lilius naufraga, smarrendo la sua imbarcazione. Fortunatamente, se così si può dire, Lilius si viene a trovare su di un'isola apparentemente deserta. Ma ben presto si accorge che l'isola è abitata da indigeni che lo invitano, in cambio della vita, a risolvere un loro grosso problema che da tempo è rimasto insoluto: salvare la loro Regina dalle mani di una terribile megera. Solo così, portando a termine l'incarico, potrà contare sull'aiuto degli indigeni e tornare alla terra natia. Dovrà superare terreni impervi e proibitivi, affrontare e sconfiggere pericolosi morti redivivi, usare corde per superare pericolosi corsi d'acqua e annientare molti altri nemici. Il compito è molto difficile, non lo metto in dubbio, ma le caratteristiche in tuo possesso fanno presagire una perfetta riuscita finale. Buona fortuna!

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA

O	sinistra
P	destra
Q	salta
A	abbassati
SPAZIO	fuoco
STOP	pausa
BS	ritorna al menu

BANDITS



CHE GIOCO È

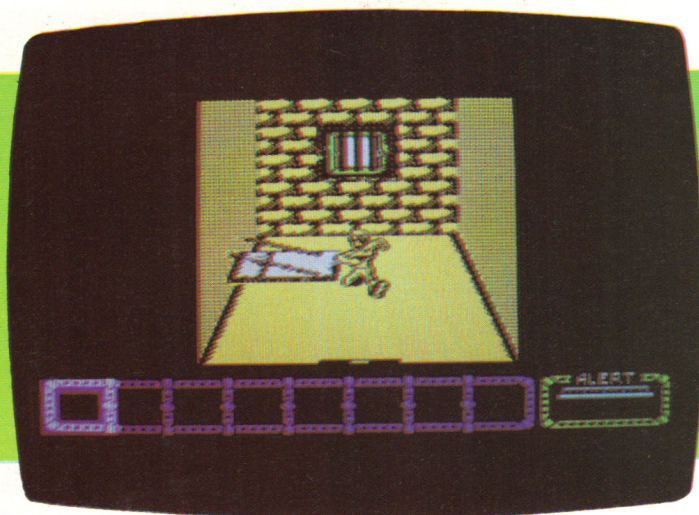
Prendete bene la mira e... fuoco! Infatti il gioco non è altro che una caccia all'uomo, nascosto dietro ad alcune porte. Attenti però, prima di sparare assicuratevi che la persona contro cui state aprendo il fuoco sia quella giusta e non un povero innocente che non merita la triste fine. All'inizio potrete scegliere la fase di gioco da cui iniziare la vostra caccia dopo di che, perlustrando tutte e 12 le porte dell'albergo e avendo eliminato ogni pericoloso fuorilegge, passerete alla fase successiva dove altri fuorilegge vi attendono minacciosi più che mai. Mano sul calcio della vostra pistola, occhi spalancati e... pronti, la sfida comincia!

TASTI:

JOYSTICK - CURSORI

SPAZIO fuoco

PRISONER



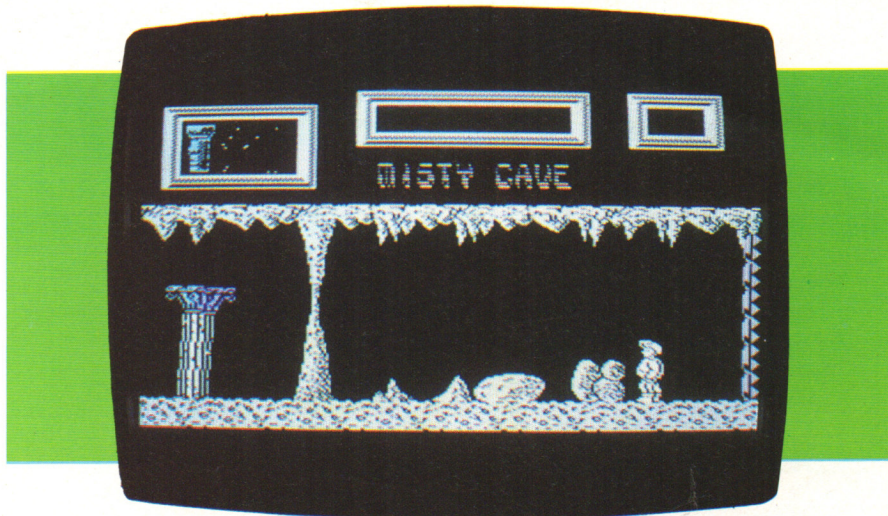
CHE GIOCO È

Vi ricordate il film "Fuga da Alcatraz"? Per tutti coloro che se lo ricordano è sicuramente un grande piacere visionare un videogame che rispecchia la storia di un detenuto che a costo della propria vita (e di quella dei secondini), tenta la fuga dal terribile carcere che lo detiene da ormai dieci lunghi anni. Fuori dalla cella per l'ora d'aria, il prigioniero dovrà cercare diversi oggetti. Per fare questo dovrà inizialmente colpire con dei pugni le guardie e una volta distese al suolo recuperare un oggetto (pistola, bomba, denaro, radio, corda, ecc.), utile per il raggiungimento dello scopo finale. State attenti ad evitare i colpi delle guardie che dando l'allarme hanno scatenato contro di voi tutte le forze disponibili. Usate poi i tasti definiti all'inizio, per usare, lasciare o cambiare oggetto e la libertà sarà sempre più vicina. Buona fortuna!

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA
tasti ridefinibili

MISTY CAVE



CHE GIOCO È

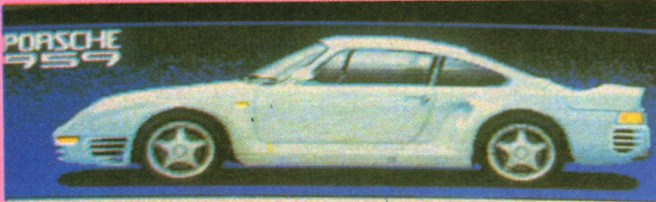
Molti anni or sono su di un lontano pianeta, scoppiò una terribile guerra nucleare e parte della popolazione venne teletrasportata sul nostro pianeta. La terra si trovava ancora nell'era della preistoria e il popolo "invasore" ne approfittò subito per soggiogare i pochi esseri viventi. I secoli passarono, milioni di anni trascorsero da quel fatidico giorno e intanto il genere umano raggiunse un grado di conoscenza tecnologica molto elevato. Ecco perché gli invasori, che sono ancora presenti sul pianeta, hanno deciso di compiere una specie di rivoluzione sociale in modo da escludere, e se è il caso, annientare, il genere umano. La cosa però non è rimasta solo nelle loro intenzioni e prima che ciò possa accadere, alcuni organi dello spionaggio ne sono venuti a conoscenza e stanno cercando in tutti i modi di scongiurare un possibile olocausto. Dovrai quindi guidare il nostro eroe nell'ardua impresa di salvataggio attraverso i vari scenari che compongono questo gioco. Se entri dentro alla macchina della vita ti trasformerai in un Super-eroe e potrai disporre di fantastici poteri soprannaturali. Avrai a disposizione un'armatura, armi e una torcia elettrica. Quando questa si scarica dovrai cercare la fonte che ti permetterà di ricaricarla e quindi di poter nuovamente farne uso. Insomma, le cose da fare sono tante, i pericoli che dovrai superare sono molteplici e sempre più impegnativi, starà a te e alla tua capacità di orientamento riuscire a sconfiggere gli invasori e salvare il genere umano dall'immane catastrofe. Buona fortuna!

TASTI:

JOYSTICK PORTA UNO - CURSORI

SPAZIO	fuoco
STOP	pausa
R	abbandona

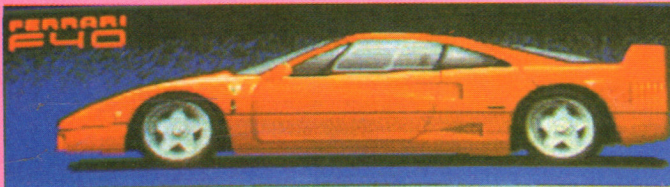
TEST DRIVE II



PORSCHÉ 959

Layout:	rear/4-WD	Approximate Price:	
Engine type:	twin-turbo dohc 24v flat-6		\$238,000
Displacement:	2849cc		
Compression ratio:	8.3:1	0-60mph:	3.6s
HP @ rpm, SAE net:	444 @ 6500	0-100mph:	8.8s
Torque @ rpm, lb-ft:	369 @ 5500	1/4 mile:	12.8s
Transmission:	6 sp manual		@ 116mph
Braking from 80mph:	245ft.	Top speed:	197mph
Tires:	Bridgestone RE71, 1b/Bhp:		6.7
	.235/45VR-17 front/	Lateral Accel:	0.87g
	.255/40VR-17 rear		

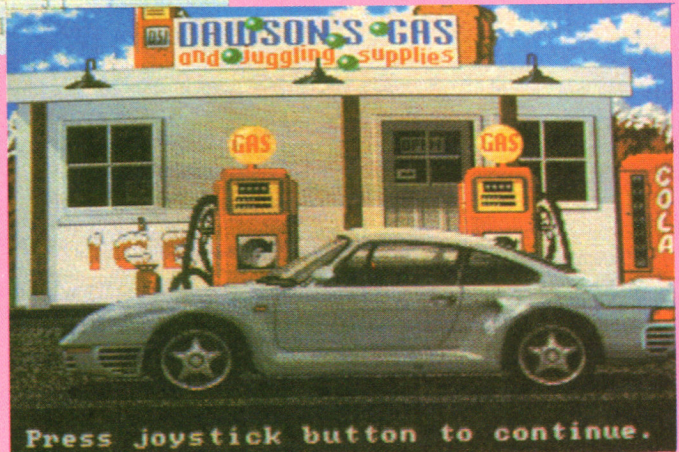
SPEED (MPH) 0-3-4
ACCELERATION
TIME IS

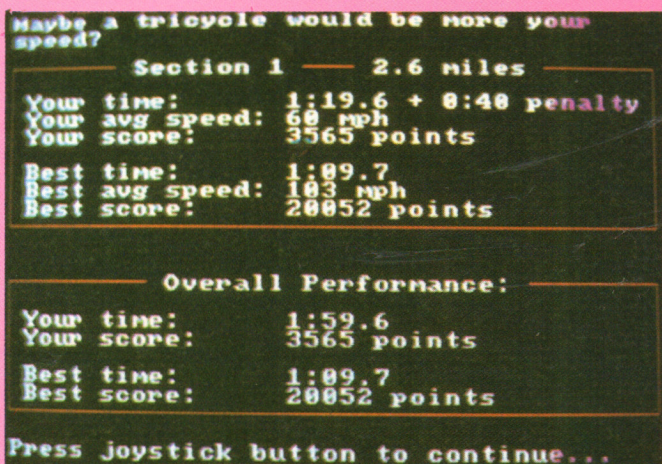
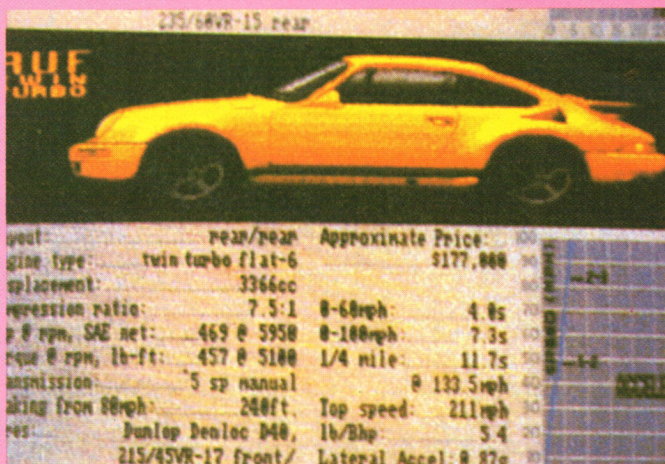


FERRARI F40

Layout:	mid engine/rear drive	Approximate Price:	
Engine type:	twin-turbo dohc 32v V-8		\$268,000
Displacement:	2936cc		
Compression ratio:	7.8:1	0-60mph:	3.9s
HP @ rpm, SAE net:	478 @ 7000	0-125mph:	12.0s
Torque @ rpm, lb-ft:	425 @ 4800	1/4 mile:	12.0s
Transmission:	5 sp manual		@ 124mph
Braking from 80mph:	258ft.	Top speed:	201mph
Tires:	Pirelli P Zero, 1b/Bhp:		5.1
	.245/40ZR-17 front/	Lateral Accel:	
	.235/35ZR-17 rear		

SPEED (MPH) 0-3-4
ACCELERATION





Test Drive era una simulazione automobilistica dalla grafica favolosa ma completamente priva della dimensione del gioco vero e proprio. Oggi il suo seguito (**The Duel - Test Drive II**) conserva la brillante grafica del predecessore ma lo supera nettamente sul piano del gioco. Potete scegliere se pilotare una Ferrari F40 o una Porsche 959, nonché se sfidare il cronometro o un'altra automobile. Il livello di difficoltà da voi deciso stabilirà se userete il cambio automatico o manuale e la velocità dell'auto avversaria e delle auto della polizia. Il display è analogo a quello di **Test Drive**, una riproduzione accurata della strumentazione del cruscotto. C'è anche un'opzione per visualizzare il cambio e lo specchietto retrovisore. Davanti a voi c'è la strada, pronta ad essere divorata. Spingendo il joystick si accelera, e premendo il pulsante di fuoco si cambiano le marce. Non appena cominciate a godervi il paesaggio che sfreccia attorno a voi, cominciano i

guai. Se state gareggiando contro un'altra auto, la vedrete apparire nel retrovisore e poi farvi mangiare la polvere. Mettete la sesta e inseguite, zigzagando in attesa dell'occasione buona per superare. Attenti però a non finire contro qualche camion diretto nella direzione opposta. Se vi scontrate o vi beccate una multa per eccesso di velocità, perdete una delle vostre cinque vite. Potete anche riuscire a superare le auto della polizia, ma se le tamponate per voi la corsa è finita... e anche se finite la benzina (quindi fermatevi sempre ai distributori che appaiono ai bordi della strada).

Se poi doveste annoiarvi, malgrado i dodici livelli di difficoltà e le insidie di tutti i tipi (tunnel, scarpate, curve strettissime), potete consolarvi comprando due dischetti supplementari che vi consentono di cambiare a volontà gli scenari e il modello dell'auto. Insomma, **The Duel: Test Drive II** è caldamente consigliato a tutti.

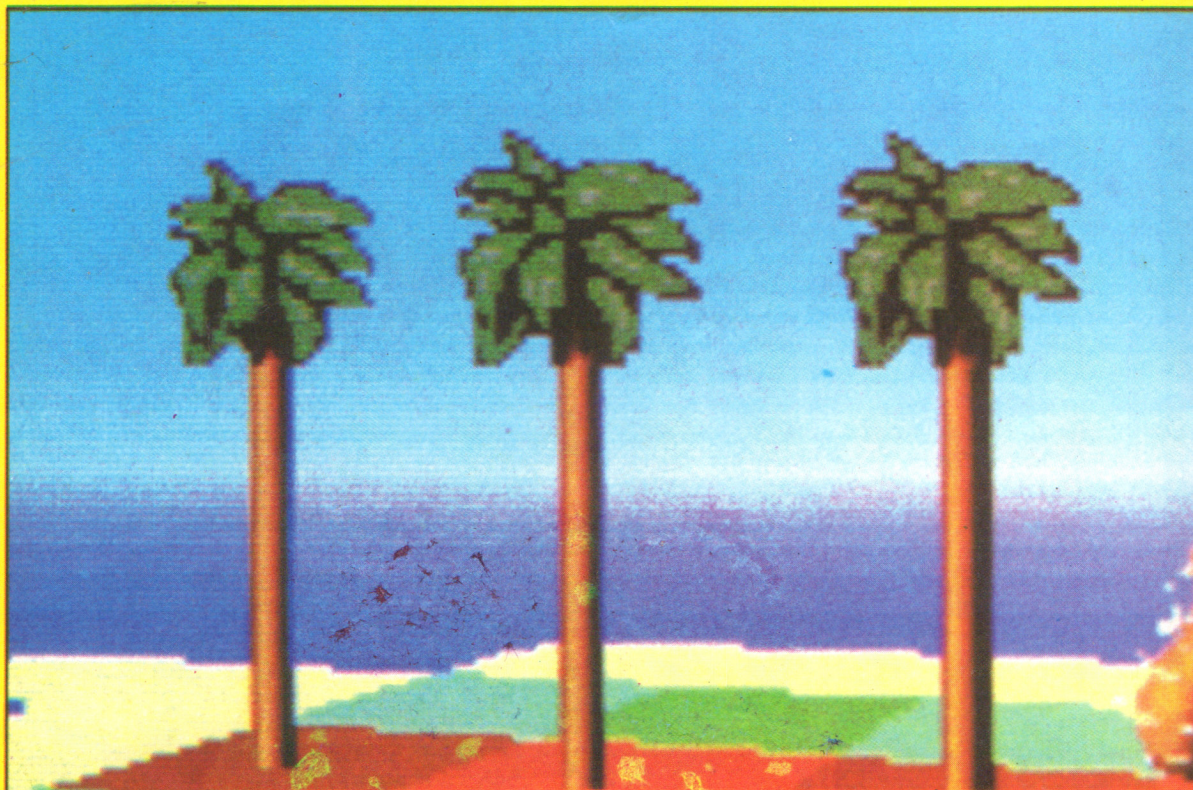
ARCHIPELAGOS

Il cielo è azzurro, il mare calmo, l'erborosa isola tropicale che state sorvolando a un metro d'altezza sembra un paradiso, ma in realtà è molto pericolosa. A parte voi stessi e certe bizzarre specie di piante, **Archipelagos** è un mondo morto, i cui abitanti sono stati eliminati addirittura eoni fa da un'invasione aliena. Gli alieni se ne sono andati da lungo tempo, però le loro armi restano, e tocca a voi disattivarle. Tra le isole dei 9999 arcipelaghi del gioco ci sono i letali Obelischi che hanno distrutto gli Antichi. Per eliminare un Obelisco, dovete prima distruggere la sua fonte di energia, i massi disseminati per tutto l'arcipelago.

Per localizzare i massi dovrete spostarvi su un paesaggio tridimensionale che scrolla, selezionando i riquadri su cui volete portarvi.

più massi da eliminare. Ai livelli superiori incontrerete insidie supplementari, come ad esempio uova di sangue che esplodono inquinando vaste aree, e mostri che distruggono le isole riquadro per riquadro oppure vi urtano risucchiandovi l'anima.

Avrete già capito che **Archipelagos** ricorda **The Sentinel**, il gioco di strategia lanciato dalla Firebird alcuni anni fa. Tuttavia, **Archipelagos** non è altrettanto avvincente. Alcuni degli arcipelaghi più avanzati sono davvero enormi, e anche la presenza nel cielo di un pianeta che indica il nord vi eviterà di perdervi in un paesaggio poco differenziato. In ogni caso, per chi voglia perseverare **Archipelagos** è un gioco divertente senza essere troppo impegnativo, e vanta l'inquietante musica di David Whittaker.





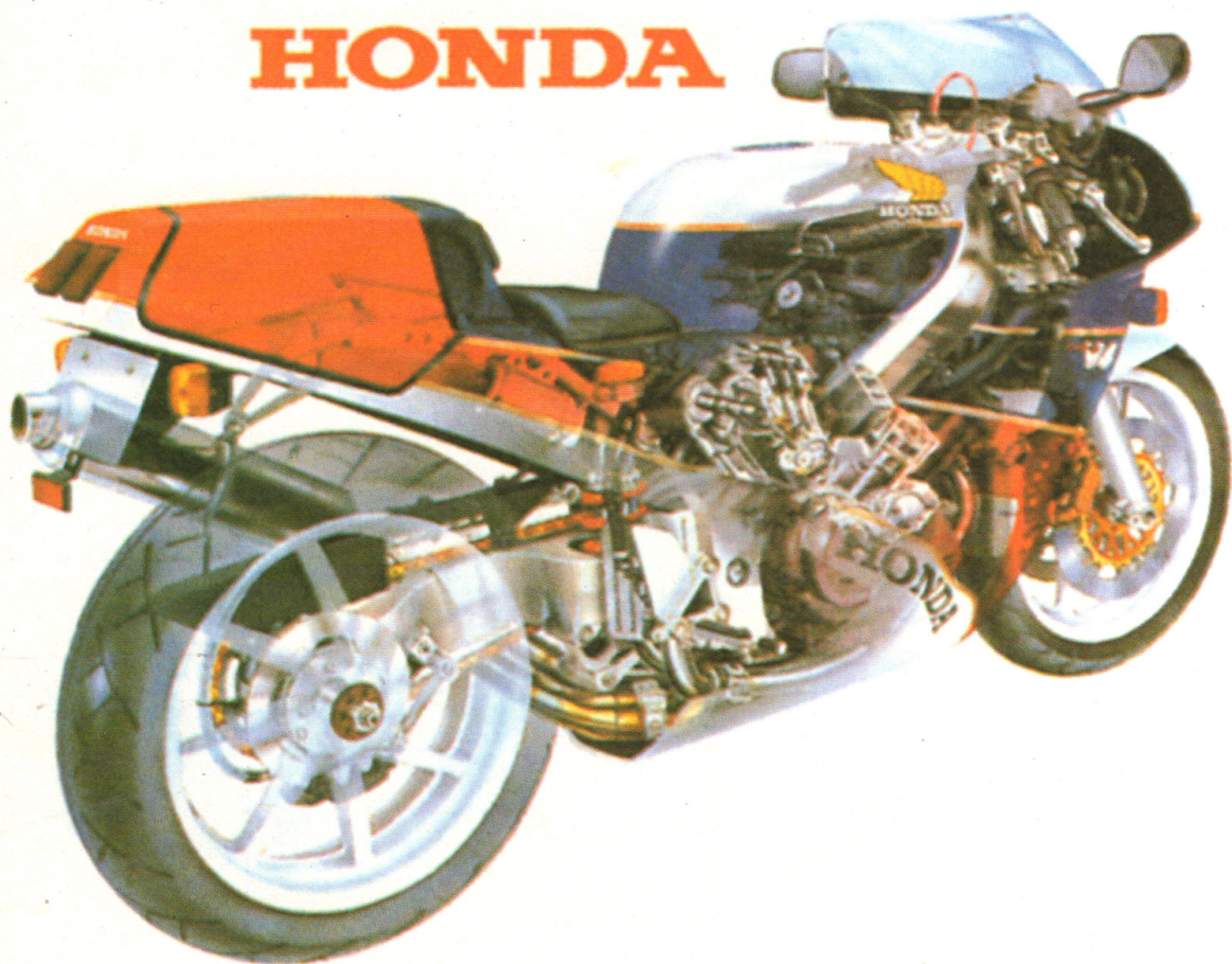
Una volta trovato il masso, esso si sgretolerà se l'Obelisco è direttamente adiacente ad esso. Anche se volate, non potete spostarvi indiscriminatamente: non potete soprattutto portarvi nei riquadri rossi, inquinati dal sangue degli Antichi. Il sangue viene diffuso da certi alberi semoventi che vi inseguono e che sperano di uccidervi inquinando il riquadro in cui vi trovate. Per fortuna, disponete di una certa quantità di energia che si può usare per disinfettare i riquadri oppure per creare dei ponti tra le isole, collegando così i massi agli Obelischi.

Una volta eliminati tutti i massi, avete novanta secondi di tempo per raggiungere l'Obelisco e distruggerlo prima che esso distrugga voi. Se ci riuscirete, passerete a un arcipelago successivo, dotato di più isole e di



RVF

HONDA



Nel 1985, il grande motociclista irlandese Joey Dunlop prese possesso di una meravigliosa macchina rossa, bianca e blu con cui sarebbe poi giunto ai vertici delle classifiche mondiali. La moto era l'ormai leggendaria Honda RVF 750 e se non avete i numerosi milioni necessari a comprarla, questa simulazione della Microstyle potrà comunque darvi non poche emozioni.

Cominciate con l'esaminare il menù delle opzioni, che vi permette di fissare la durata della gara, scegliere una pista d'allenamento, esprimere la velocità in miglia o chilometri orari e parecchie altre cosette. Fatto ciò, vi presenterete alla linea di partenza insieme ad altri

otto centauri. Quando il semaforo diventa verde, cominciano i vostri guai... poiché questa è una simulazione seria, e la vostra RVF 750 si comporta più o meno come una moto vera! Quindi, attenti a non superare gli 8000 giri prima della partenza, se no rischiate di perdere una ruota nonché secondi preziosi.

Questa attenzione ai dettagli domina un gioco in cui le piste sono basate sui circuiti reali e la moto reagisce realisticamente alle condizioni del terreno. Per esempio, non crediate che in questo gioco si possono prendere le curve a tutta velocità! La meccanica di gioco è complessa, ma una volta che ci si è impraticchiti ci si sente davvero gratificati. Sco-



pirete che classificarsi o finire una gara senza essere finiti per terra è già un ottimo risultato! A proposito, le cadute sono molto spettacolari, e danneggiano (oltre a voi) o addirittura distruggono la moto. Attenzione a non perdere subito il contagiri, che è particolarmente utile per scegliere le marce. Può dar-

si che la vostra corsa al titolo sia lunga e solitaria (ma non troppo solitaria, dato che l'opzione Data = link vi permette di gareggiare contro un altro giocatore, se lo volete), ma di certo questo gioco della Microstyle vi darà grandi soddisfazioni.

Cristina Barigazzi



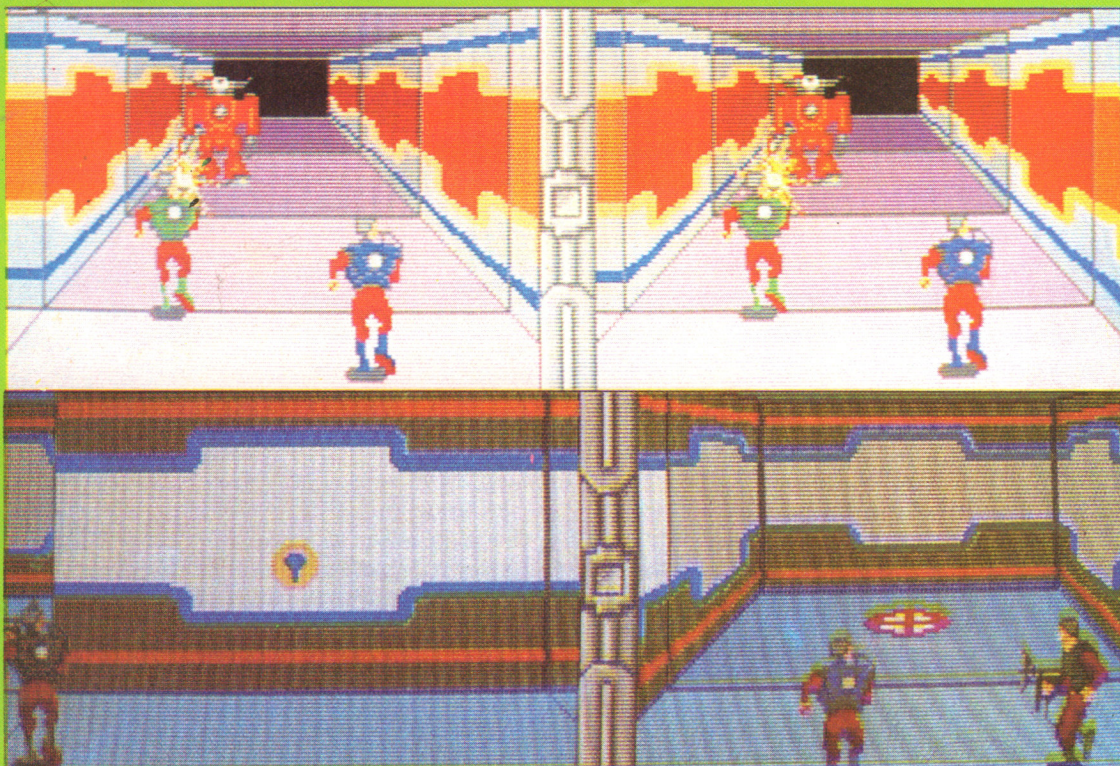
XYBOTS

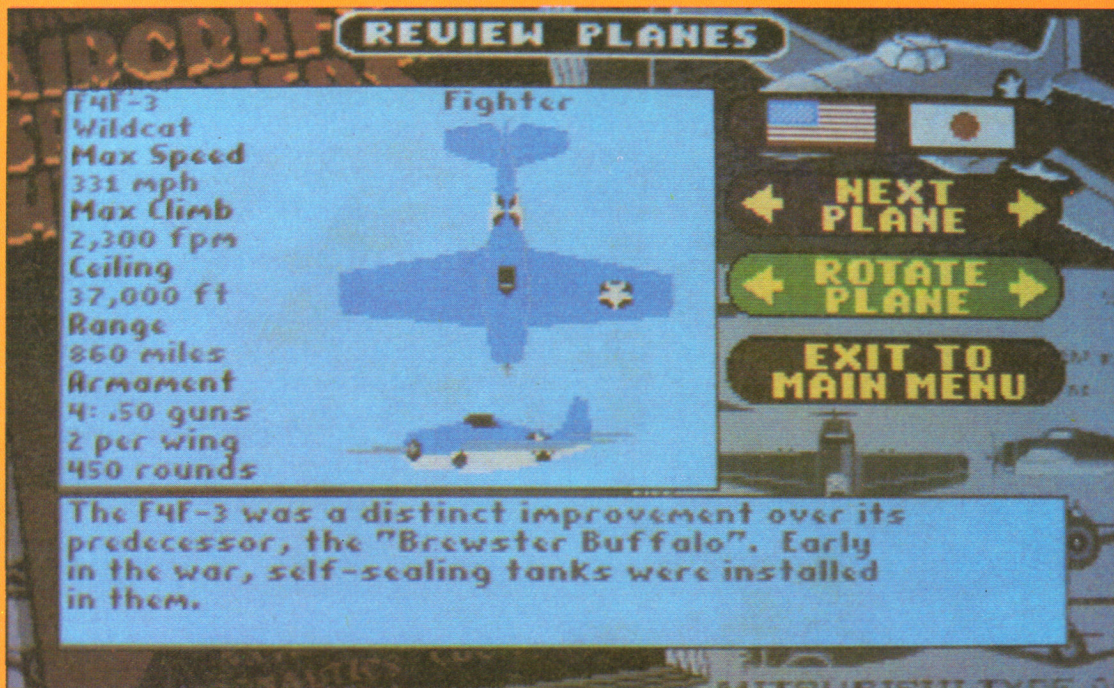
Assicuratevi i diritti dei giochi da bar della Tengen, dopo **Vindicators** la D-mark presenta oggi **Xybots**, un buon gioco che nei bar non aveva incontrato un'eccezionale fortuna. Uno o due giocatori assumono il controllo di due commandos spaziali che devono percorrere dei labirinti tridimensionali pieni di robot dal grilletto facile. Lo schermo è suddiviso in due parti - ottima cosa, poiché così ciascun comando può andare per la sua strada, dividendo le forze avversarie. Sopra i due schermi appare una mappa del livello in cui ci si trova - molto utile, poiché mostra la posizione dei giocatori, dei robot e delle uscite. Ciascun comando ha una riserva d'energia che si esaurisce col passare del tempo e con i colpi incassati, ma nei labirinti si trovano per fortuna delle capsule di energia supplementare la cui posizione appare sulla mappa. Disporrete solo di fucili al pla-

sma a un sol colpo, ma strada facendo troverete altre armi e anche delle monete. Giunti all'uscita, con le monete potrete comprare vari articoli: scudi protettivi, indicatori di pericolo, mappe ecc.

Se vi sentite generosi, potete anche regalare delle monete al vostro compagno! Man mano che si procede nel gioco, i labirinti si fanno sempre più vasti - così vasti che in certi livelli dovrete usare il teletrasporto per andare da un punto all'altro e i robot sempre più numerosi e aggressivi.

Sia la versione MSX che quella Spectrum di **Xybots** conservano brillantemente tutte le caratteristiche della versione da bar, però bisogna lamentare che i livelli più alti non sono molto variati, e che nel modo a un solo giocatore le cose si fanno ben presto noiosette. Il modo a due giocatori è di gran lunga più emozionante e divertente.





BATTLE HAWKS

Battle Hawks è una simulazione aviatoria della seconda guerra mondiale e la prima sorpresa è che non prevede l'uso del Joystick ma che è controllabile solo via tastiera o mouse. Superata la sorpresa, ci si accorge che si tratta di una si-

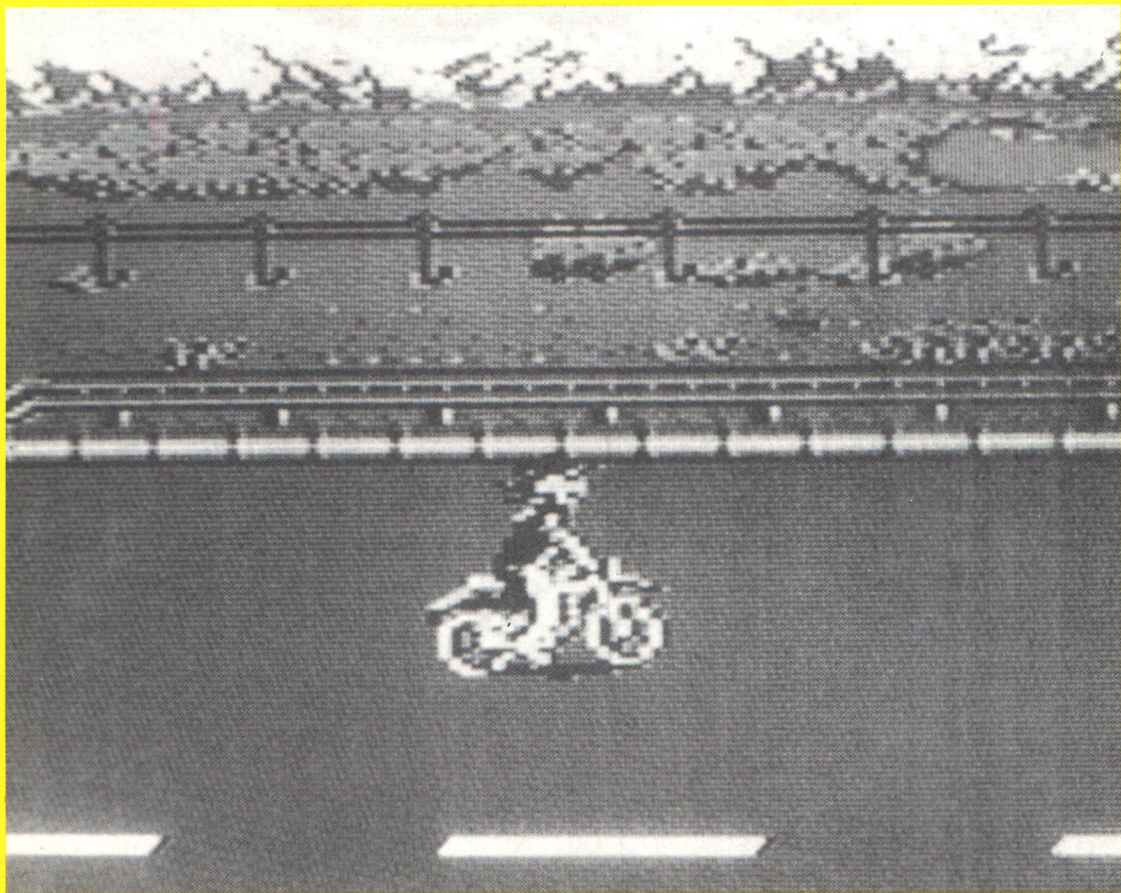


mulazione di volo semplificata che impiega una grafica tridimensionale piuttosto realistica e che offre più di trenta missioni diverse, dall'addestramento allo scontro diretto con i giapponesi.

Una volta scelti il pilota, l'aereo, la missione e il livello di difficoltà, la missione ha inizio non su una pista di decollo o su una portaerei, ma già in volo e a poca distanza dal vostro obiettivo.

Il gioco è arricchito da una grafica realizzata senza risparmio. Per esempio, quando si colpisce ripetutamente un aereo avversario esso si incendia, comincia a picchiare a vite verso il mare e infine il pilota si lancia col paracadute. Gli effetti sonori sono adeguati e opportunamente guerreschi.

Per la verità, una volta che si cessa di stupirsi dei preziosismi della grafica, **Battle Hawks** si rivela per ciò che è veramente: un gioco onesto, ma incapace di avvincere a lungo.



DANGER FREAK

I Danger Freaks sono una sceltissima troupe di cascatori, uomini e donne: obiettivo del gioco è fare in modo che riescano a girare un film senza ammazzarsi e senza "sfiorare" il budget previsto, il che significa limitare al massimo i danni sul set. Avrete tre possibilità per eseguire le vostre acrobazie, superando ostacoli quali poliziotti, buche, baricate e squali.

Purtroppo, né la grafica né gli effetti sonori sono di buona qualità e sorprende che a pubblicare un prodotto così mediocre sia proprio la Rainbow Arts, fino ad oggi nota per la sua scrupolosità.



GILBERT

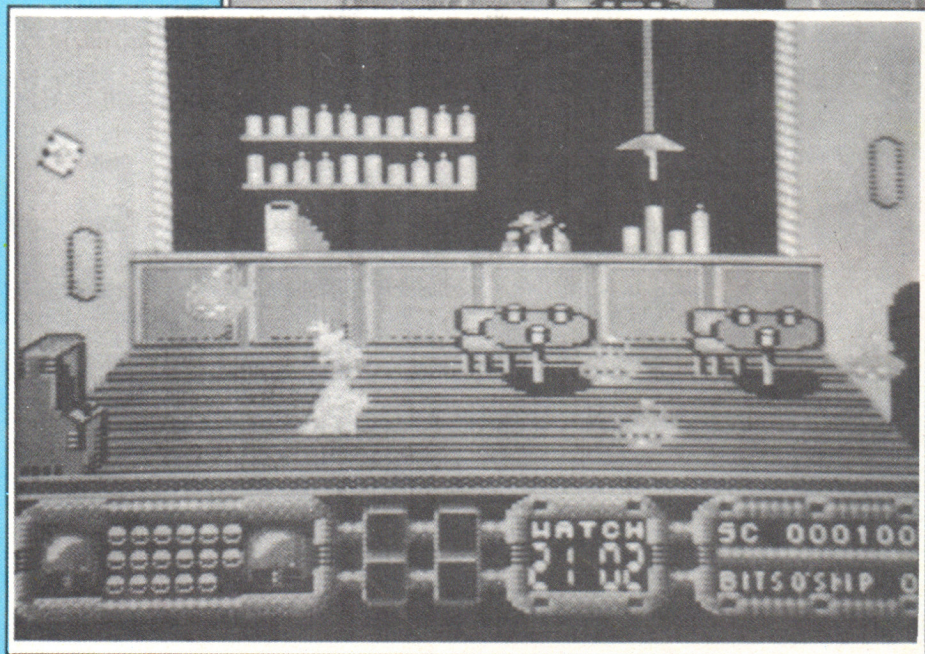
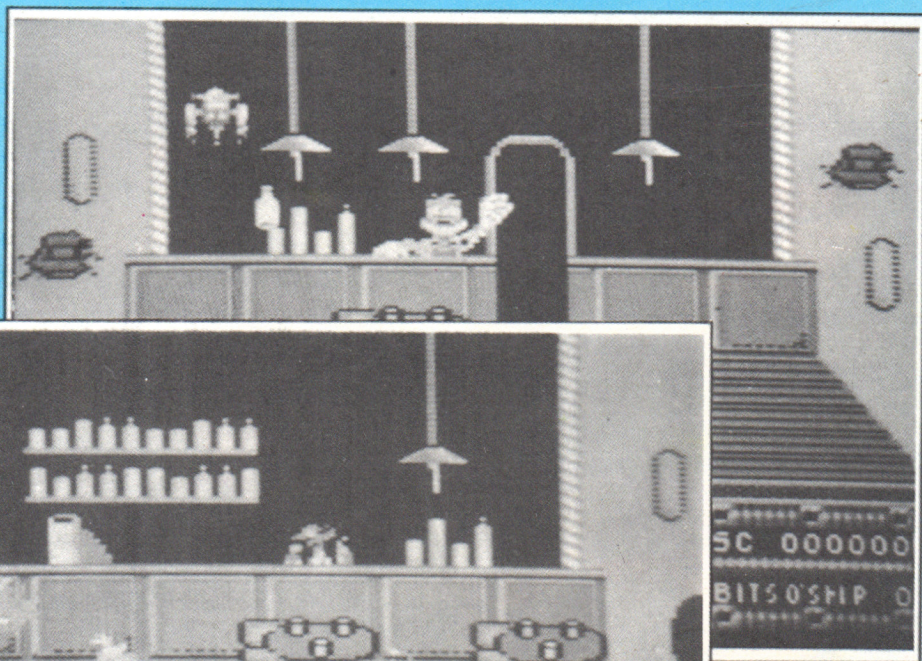
Gilbert è una superstar televisiva del pianeta Drill, ed ora è sul punto di partire per la Terra, dove firmerà il contratto che prevede il suo lancio anche sul nostro pianeta. Poiché Gilbert è insopportabilmente vanesio, i drilliani cercano di sabotarlo smontandogli l'astronave e nascondendone i pezzi per evitare che giunga sulla Terra in tempo per la firma del contratto. Gli avversari di Gilbert non sono però senza cuore, e gli restituiranno un pezzo dell'astronave ogni volta che lui li batterà a un videogioco. Purtroppo però Gilbert ha solo ventiquattr'ore per

arrivare sulla Terra, e ogni volta che viene sconfitto perde un'ora di tempo utile.

I videogiochi si possono affrontare in qualsiasi ordine, però prima bisogna trovarli, e Drill è un grosso pianeta pieno di oceani, paludi e città popolate di esseri sinistri.

Gilbert è un gioco sterminato, con centinaia di schermi, scrolling, cinque videogiochi e un'ottima colonna sonora.

Si tratta però di un gioco solo lievemente superiore alla media: trovare i videogame è un procedimento lungo e frustrante. Poteva andare peggio, ma anche meglio!



VIGILANTE

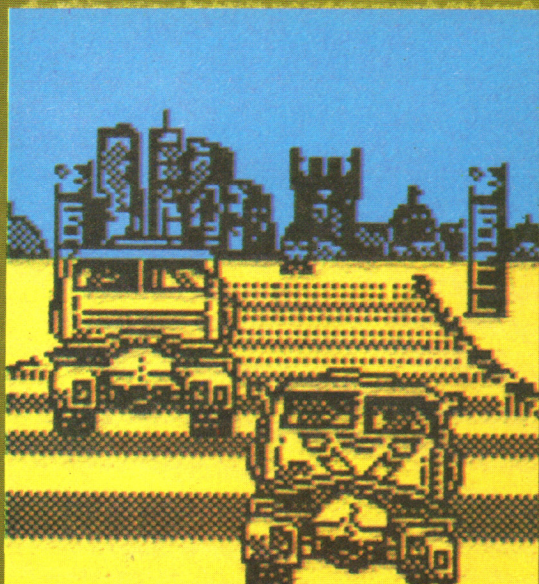
Gli skinheads hanno rapito Madonna, e invece di chiamare la polizia vi incaricate voi di metterla in salvo, affrontando orde di skinheads armati di coltelli, bottiglie e nunchaku. Il gioco si snoda in modo non molto originale: accompagnati da una colonna sonora di house music, imboccate una strada lungo la quale verrete aggrediti spesso e volentieri, imbattendovi però anche in certe armi che potrete raccogliere e

usare. Se giungete alla fine dell'ultimo livello, libererete Madonna, ma non restate delusi quando scoprirete che non è la famosa cantante, ma una tipa qualsiasi!

Se cercavate un gioco avventuroso che non fosse una semplice copia di **Renegade I, II e III**, **Vigilante** vi diventerà, però sappiate che pur essendo un gioco ottimamente programmato è pur sempre una variazione sullo stesso tema.



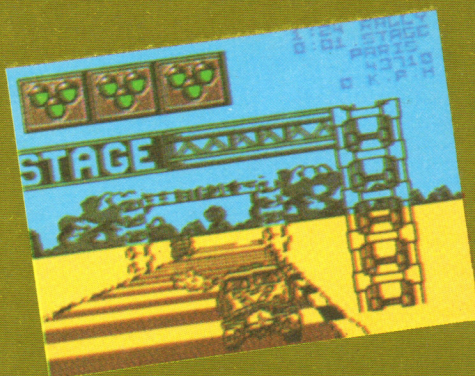
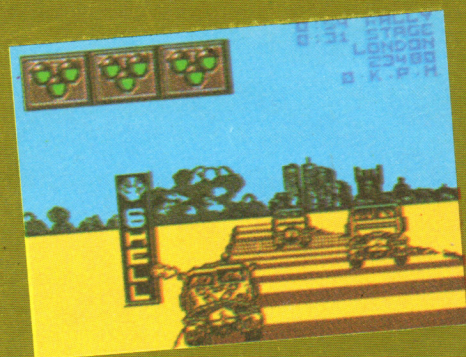
SUPERTRUX



Nove Paesi europei si sono consociati per sponsorizzare il trofeo Supertrux, un ambito premio che praticamente autorizza i camionisti a scorrazzare per tutta Europa terrorizzando gli automobilisti. Al volante di un camion da trenta tonnellate, toccherà a voi attraversare i nove paesi della Comunità. Se la cosa vi sembra non originalissima, è vero: si tratta di un **Out Run** per camionisti, solo che anche se lo spunto è lo stesso, **Supertrux** è molto meglio della versione MSX di **Out Run**, che aveva una pessima grafica e una scadente meccanica di gioco.

La strada si muove in modo molto realistico, come tutti gli ostacoli di cui è disseminata, e anche lo scrolling degli sfondi è molto buono e crea delle ambientazioni adeguate. Mentre la grafica della strada è molto variata, i camion sembrano invece tutti uguali, a parte i colori diversi. Gli effetti sonori sono piuttosto deludenti: i titoli sono accompagnati da un simpatico movimento, ma per il resto c'è solo il ruggito dei motori che salgono di giri.

Grazie a un buon sistema di controllo, **Supertrux** è facile da giocare, e non dovendoci preoccupare delle marce si ha tutto il tempo di concentrarsi sulla strada e le sue insidie.



Dato che spesso incontrerete dei bivi (che possono condurvi a una scorciatoia o a una strada molto accidentata), una volta finito il gioco potete riprenderlo esplorando altre possibilità. Se si tiene conto dei limiti obiettivi dell'MSX, i programmatori di **Supertrux** hanno fatto un ottimo lavoro. Consigliato a chi era rimasto deluso della conversione di **Out Run**.

LICENCE



Dopo quasi due anni di assenza dagli schermi, il sempreverde degli agenti segreti, James Bond, torna sugli schermi con **Licence to Kill**. Pare si tratti di uno dei film più spettacolari della serie, con effetti speciali eccezionali, e la Domark si è assicurata i diritti per realizzare un gioco che anche se non ancora completato promette assai bene. **Licence to Kill** è suddiviso in tre livelli, che ricalcano le sequenze aeree, terrestri e marittime dei film.

L'azione ha inizio nei cieli di Cray Cay, un'isola al largo di Miami. A bordo di un elicottero della Guardia Costiera, 007 e Felix Leiter inseguono Sanchez, che fugge a bordo di una jeep. Solo sparandogli si può sperare di fermarlo, ma sparare non è molto facile quando nel frattempo si devono evitare alberi, pali del telegrafo e edifici. Sanchez dovrà alla fine lasciare la jeep e fuggire a piedi, inseguito da Bond e dalla sua fida Beretta (come in **Commando**). Premendo il pulsante e spingendo il joystick a destra o a sinistra, si possono scegliere fino a trentadue direzioni di fuoco. Tanto per dare una mano a 007, una volta ammaz-

zati gli sgherri di Sanchez si lasciano dietro armi e munizioni.

Alla fine di questo livello, Bond torna a bordo dell'elicottero per inseguire il nemico, che sta fuggendo in aereo. Per fermarlo, 007 si cala dall'elicottero sull'aereo, lo mette fuori uso e poi lo rimorchia verso la costa.

Si passa poi all'oceano. In tenuta da sub, Bond deve attraversare delle acque infestate di squali, eliminando i sommozzatori di Sanchez che lo attaccano e recuperando dei sacchi di droga che vi faranno vincere dei bonus. Alla fine di questo livello, Sanchez cerca di nuovo di fuggire, questa volta in idrovolante. Bond riesce ad arpionare il velivolo e a farsi trascinare da esso, ma è costretto a schivare numerosi catamani condotti da skipper irresponsabili.

Ma non è finita. Raggiunto l'idrovolante, passate al terzo livello. Dopo la distruzione della propria raffineria di droga, Sanchez cerca di passare la frontiera con un convoglio di camion carichi di droga. Bond lo insegue a bordo di un aereo da turismo, balza sull'ultimo camion del convoglio e se ne serve per man-

TO KILL



dare fuori strada tutti gli altri camion, schivando nel frattempo numerosi razzi che gli vengono lanciati contro. Una volta fatto fuori Sanchez, il mondo potrà dormire tra due guanciali fino al prossimo film della serie. Le versioni MSX ed St del gioco che abbiamo visto si annunciano decisamente avvincenti.

Il primo gioco della Domark tratto da un film di James Bond, **A View to a Kill**, apparve nel 1985, e la Domark stessa ammette che non era una gran cosa, una buona musichetta, ma per il resto quattro livelli di mediocri avventure con una grafica rudimentale. Le cose migliorarono nel 1987 con **The Living Daylights**, un gioco divertente ma non sfruttato appieno nelle proprie potenzialità. Il Natale scorso, **Live and Let Die** ha risollevato le sorti della serie con un gioco basato su una lunga sequenza di inseguimento fluviale tratta dal film omonimo, una specie di **Roadblasters** acquatico, un gioco difficile ed emozionante in cui però il personaggio di Bond c'entrava come i cavoli a merenda. Per fortuna, oggi **Licence to Kill** promette di essere il miglior gioco della serie.

Carlo Barigazzi

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 9 DI

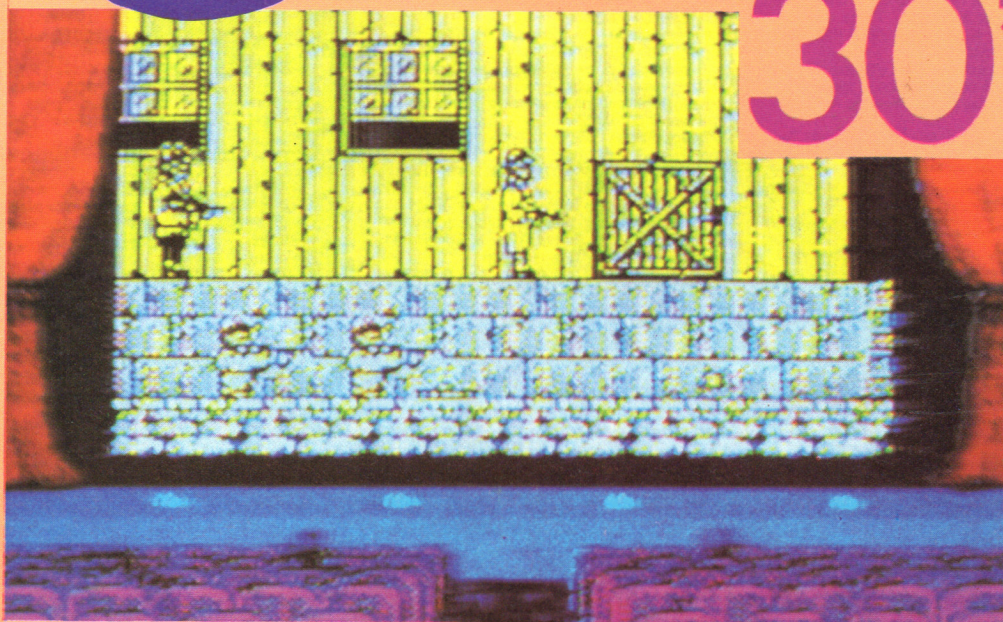
AMIGA SUPER GAMES

CON ALTRI 2 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI 2
PER IL VOSTRO AMIGA

ASSOLUTAMENTE
DA NON
PERDERE!!!

CHICAGO

30's



La software house spagnola Toposoft ha fatto di tutto per creare un gioco che avesse l'atmosfera dei vecchi film di gangster, tanto che l'azione si svolge su uno schermo cinematografico, davanti a una platea... e ai piedi dello schermo c'è persino un pianista che commenta l'azione! Nella Chicago degli anni Trenta, un poliziotto di nome Elliot vuole liberare la città dal crimine e sbaragliare i baroni della birra. In pratica, ciò significa che si aggira per quattro livelli (il porto, i sobborghi, la city e il magazzino segreto) facendo fuori i gangster a colpi di mitra. Insomma, è un gioco avventuroso privo di noiose complicazioni come un intreccio e cose di questo genere. Con questo non vogliamo certo sminuire **Chicago 30's**, che vi farà prudere il dito sul grilletto e non vi richiederà alcuno sforzo cerebrale.



IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

**LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO**

● Vendo computer MSX (Fenney) 64K + registratore + joystick + video a fosfori verdi con 83 cassette gioco, Soccer, Olimpiadi sulla neve e tanti altri + 5 cartucce tra le quali Philips Music Module, Music Editor "Mue", Lode runner, Senzyo, Battle Cross. Il tutto a L. 1.200.000.
Moreno Dal Santo - Via Mazzini, 11 - 36030 Caltrano (VI) - Tel. 0445/892688.

● Compro: Rambo, Rocky, Ghost & Goblin, Indiana Jones e Peter Beardsleys'. Prezzi trattabili.
Paolo Pochettino - V. Virle, 1 - 10060 Pancalieri (TO) - Tel. 011/9734285.

● Cerco-Compro con massima urgenza: Gost'n Goblins, disposto a pagare anche a prezzo "originale". Vendo: Crazy Kong, Terramix, Army Move, 007, e altri.
Meduri Luca - Via Veglia, 55 - 20159 Milano - Tel. 6891351.

● Vendo giochi di tutti tipi: dal Calcio, ai giochi di guerra, di sport, di avventure. Li ho tutti. Cerco soltanto Gostins Goblins.
Davide Lillini - Via Zambelletti, 19 - Bollate (MI) - Tel. 3562440.

● Cerco la cassetta di Peter Beardsley's, Football (calcio). Telefonare nelle ore di pasto. Prezzi trattabili.
Matteo Giribona - Via Fratelli Francia - 17014 Cairo Montenotte (SI) - Tel. 019/503134.

● Compro-cerco giochi per MSX: World Games, Pacland, Rambo, Gost'n Goblins, Indiana Jones, con ottima grafica.
Michele Olla - Via Quarto, 12 - 09048 Sinnai (CA) - Tel. 070-767876.

● Compro-cerco giochi per MSX 64K Ram (possibilmente zona Genova) tra cui: Western Games; Peter Beardlevis, Football; Winter Editions; Ghost'n Goblins; Dracula; Arkanoïd; Rambo I-II; Defender of the Crown: ecc.
Tiziano - Via Umberto I, 33 - Cicagna (GE) - Tel. 0185/92813.

● Cerco i giochi Rambo; il Calcio (non Konomi); il Catch. Cerco su dischetto (possibilmente) il Soccer. Cerco anche la Carambola e il Biliardo e le Olimpiadi dello sci e Bobble-Bobble e Superman.
Matteo Giribona - Fratelli Francia - 17014 Cairo Montenotte - Tel. 019/50313.

● Compro-cerco per MSX giochi come Rambo, Wonder boy, Wrestling, Rocky, Ghost Buster, Konami's Soccer, Tennis.
Gulino Massimilio - Via G. Mameli, 7 - 20052 Monza (MI) - Tel. 039/837728.

● Cerco giochi come Pallavolo, Boxe, Gran Prix, Wrestling Mexico 86 chi è interessato telefonare al pomeriggio (i giochi devono essere per registratore). I giochi per l'MSX.
Businarolo Filippo - Via Vicolo Settabile, 10 - 35042 Este (PD) - Tel. 0429/3285.

● Vendo giochi per MSX come Green Beret, Ghost Busters, Ghost's Goblins, Death Wish 3 a L. 3000 più supporto magnetico. Richiedete la lista inviando la vostra. Dispongo anche di titoli come Robocop, After Burner, Wec le Mans, Pac Land, Pac Mania, Elite e tanti altri.
Maurizio Mantica - Via M. Marcelliano, 5 - 37057 S. Giov. Lupatoto (VR) - Tel. 045/547278.

● Vendo computer Philips (Mod. NMS 8280) capace di elaborazioni video, offro inoltre tavoletta grafica + mouse reg. + pas. + disk e cassette, tra cui giochi + programmi utili. Per informazioni telefonare o scrivere (ore 18.000).
Piombo Pino - Via Francavilla, 54 - 72022 Latiano (BR) - Tel. 0831/729572.

● Vendo Toshiba HX221 64 K Ram e Rom + Rod Processor incorporato + Quick Disk con 16 dischetti Zeppi di giochi (U.S. Gold, Altivision, Konami). Telefonare durante le ore dei pasti. È un affare!
Mauro Monbelli - San Michele, 99 - 21023 Malgesso - Tel. 706275.

● Cerco giochi per MSX come Bubble Bubble, Ghosts and Goblins, Wonder boy, Ghostbuster. Sono disposto a pagare sino a L. 15.000 Cadaverno. Telefonatemi ore pasti.
Rizzo Luigi - P.zza Plebiscito, 15 - 33070 Polcenigo (PN) - Tel. 748986.

● Cerco programmi MSX 80 K Ram. Esposti nella vetrina dei numeri: Super MSX, Double Dragon, Target, Rene Gade, Mickymouse, Packland.
Luca Gizonalli - Via M.L. King - 62010 Norrvalle (MC) - Tel. 221591.

● Vendo circa 20 giochi in floppy Disk da 5 1/4" tutti a L. 100.000 + in regalo 1 dischetto vuoto (per Dos compatibile).
Davide - Via Reg. Molinasso - 10090 Rivalba (TO) - Tel. 9604680.

● Compro-cerco: giochi per sistemi MSX possibilmente da 64 K, Commando Ghost's Goblin, The way of the Tiger, Watets Gones a prezzi non superiori di L. 6.000 l'uno. Telefonare alle ore dei pasti a 0522/699805.
Pietri Gianluca - Via San Giorgio, 33 - 42010 Rio Saliceto (RE).

● Vendo giochi di tipo: Wonder boy, Calcio (Konami), BriK-Break, Olimpigames, Strip Poker, Catch, Boxing, Football, Karate Bill, Athletic I e II, Phantom Castle, Stregone, e altri 200 titoli a prezzi sotto lire 5000?!!! e anche una cassetta 30 giochi a lire 5000!!! Vi raccomando telefonatemi o scrivetemi, telefonare ore pasti 13,00-20,30.
Mitidieri Francesco - Via San Vincenzo, 26 - 85045 Lauria (PZ) - Tel. 0973/828359.

**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. 25

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____

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!!!

PROGRAMMI PER MSX

SUPER

MSX

25

25

SUPER
MSX

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

LATO A/SUPER MSX

- 1 BOXING TROPHY
- 2 SERVICE ACE
- 3 DEFENSOR
- 4 TAURUS
- 5 SEA-HUNT

COUNTER

LATO B/SUPER MSX

- 6 LA GRANDE FUGA
- 7 LILIUS
- 8 BANDITS
- 9 PRISONER
- 10 MISTY CAVE

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME