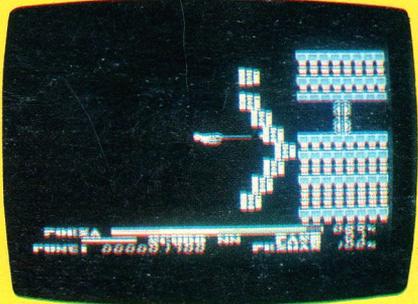


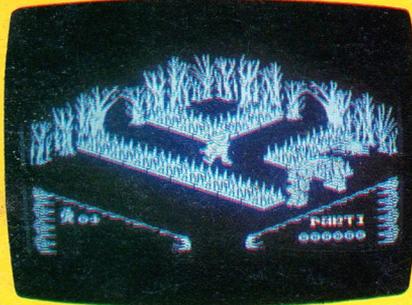
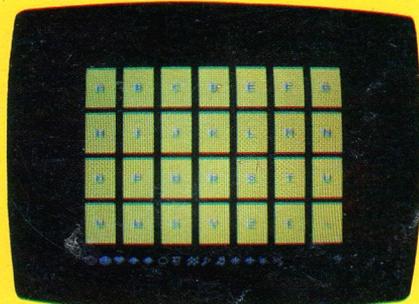
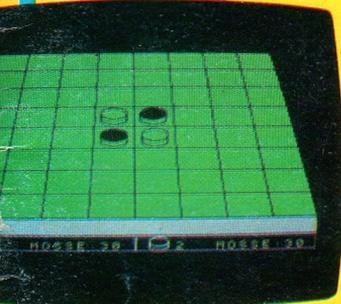
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

IN QUESTO NUMERO
10 GIOCHI
IN TURBO
FAST LOADING



- BOMB HAZZARD
- XERIDER ● PUZZLE
- ZAPPER ● REVERS I
- DOUBLE & COUPLE
- JINO NINJA
- ADVENTOR ● ODINO II
- POLE FIGHT



LO SPORT DI VINCERE

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.

La nostra società ci spinge sin da piccoli a cercare di primeggiare sui nostri simili. Già all'asilo c'è ormai chi cerca di superare gli altri suoi coetanei nell'assecondare i voleri dell'insegnante. La battaglia per essere più bravi continua a scuola e soprattutto nel lavoro dove la molla economica è seconda solo al narcisismo di essere i "capi". Insomma, lo sport di vincere è quello più in voga ai tempi nostri e noi della rivista ve lo proponiamo pari pari. Tra le recensioni di questo numero troverete quelle relative a sport veri e propri ma anche quelle di giochi che hanno la lotta per il predominio sugli altri come obiettivo principale.



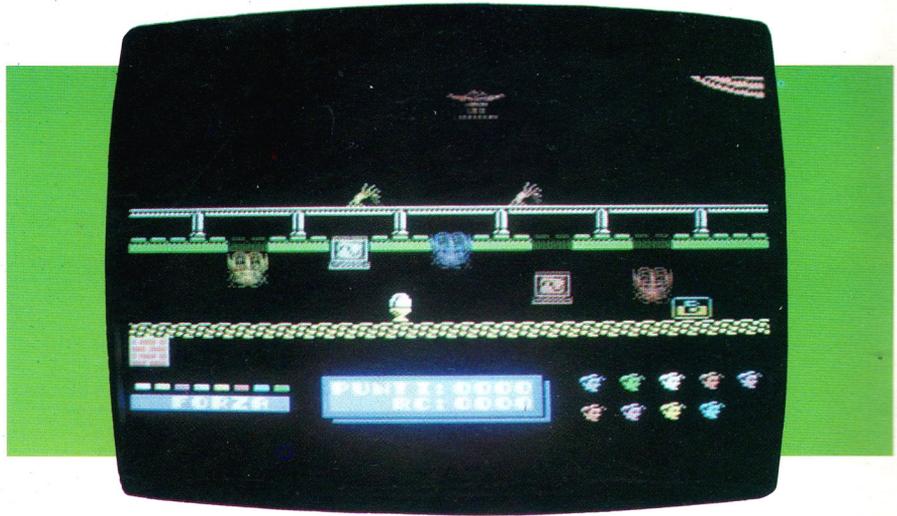
SULLA CASSETTA

- pag. 4 **BOMB HAZZARD**
- pag. 5 **XERIDER**
- pag. 6 **PUZZLE**
- pag. 7 **ZAPPER**
- pag. 8 **REVERS I**
- pag. 9 **DOUBLE & COUPLE**
- pag. 10 **JINO NINJA**
- pag. 11 **ADVENTOR**
- pag. 12 **ODINO II**
- pag. 13 **POLE FIGHT**

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:

- pag. 14 **CITADEL:** *Esplorerete otto città abbandonate alla ricerca di un'antica tecnologia lasciata da una civiltà estinta*
- pag. 18 **STUNT CAR:** *Dovrete correre su delle piste tridimensionali contro le auto avversarie controllate dal computer*
- pag. 20 **SPEED BALL:** *Un bizzarro sport del futuro che viene giocato in un'arena chiusa da quattro pareti di acciaio*
- pag. 24 **OMNI-PLAY BASKETBALL:** *L'azione segue fedelmente le regole del basket e l'allenatore potete essere voi, un vostro amico o il computer stesso*
- pag. 26 **KICK OFF:** *Una simulazione calcistica completa di opzioni come le rimesse in gioco, i tackles in scivolata e i calci di rigore*
- pag. 28 **OIL PETROLEUM:** *Nella parte di un barone del petrolio dovete cercare di sbaragliare i concorrenti per conquistare il monopolio del mercato mondiale*
- pag. 30 **MERCATO:** *Inserzioni per hardware e software*

BOMB HAZZARD



CHE GIOCO È

Due tremendi scienziati hanno messo a punto una terribile arma: un "raggio psichico". Il loro intento è quello di dominare il mondo intero tenendo il genere umano sotto l'influsso del raggio. Lucky Joe è il coraggioso agente a cui è stata affidata la missione di recuperare il progetto dei due scienziati, nascosto in una cassaforte del castello dove oggi abitano.

A bordo di una mongolfiera cali nel castello e dovrai iniziare la ricerca. Stai bene attento ai pericolosi guardiani che faranno di tutto pur di mandare a monte la tua missione. Cerca le otto bombe che ti serviranno per aprire la cassaforte contenente i progetti per la realizzazione della micidiale arma. Una volta recuperati, corri via verso la tua navicella, e cerca di portarti in salvo.

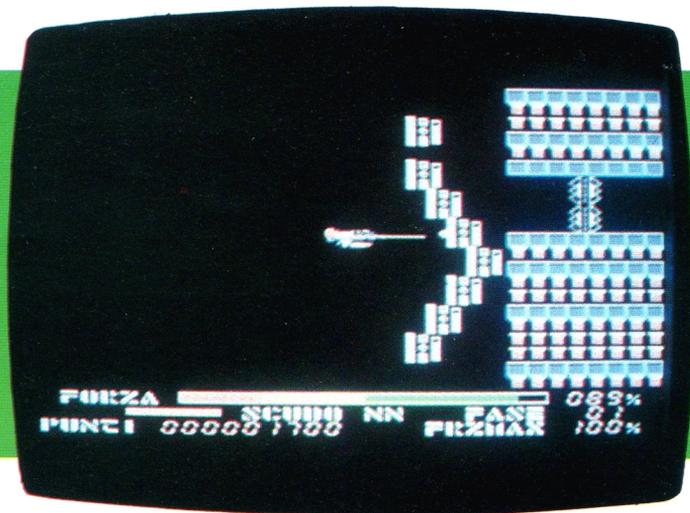
Avrai salvato la Terra da una situazione senza uscita. Buona fortuna!! Contiamo tutti su di te!

TASTI:

JOYSTICK - CURSORI

I istruzioni a video

XERIDER



CHE GIOCO È

Un classico gioco d'azione dove viene messa a dura prova la vostra prontezza di riflessi e il vostro coraggio. Come nei cartoni animati di "Goldrake", state guidando un robot lungo un itinerario che nasconde mille insidie. Il vostro compito sarà quello di distruggere tutte le forze nemiche che si aggirano per lo schermo utilizzando il vostro potente fucile a raggi faser. Avrete anche la possibilità di mutare il vostro aspetto e passare da robot con forma umana, ad un altro robot dalle sembianze di un'astronave. Per fare questo basta premere il tasto corrispondente alla direzione "Giù" e mantenerlo premuto fino a quando volete mantenere tale aspetto. A bordo schermo vi verrà rappresentata la percentuale relativa alla zona fino ad ora perlustrata. Oltre a questo indicatore, c'è anche quello dell'energia ancora disponibile, terminata la quale perderete inesorabilmente una preziosa vita.

I nemici sono tanti e dovrete essere abilissimi per riuscire a completare brillantemente la missione affidatavi. Buona fortuna!

TASTI:

JOYSTICK - CURSORI

SPAZIO	fuoco
STOP	pausa

PUZZLE



CHE GIOCO È

Questo è il titolo e questo è il gioco. Ricostruire come in un puzzle una determinata immagine precedentemente selezionata. All'inizio del videogame vi sarà mostrato un elenco di diversi disegni che rimangono in memoria.

Agendo con i cursori e premendo fuoco sopra uno dei suddetti titoli vi saranno mostrati i "pezzi" del disegno che dovrete ricomporre. Quando sarete riusciti nell'intento, ritornerete al menù di scelta e dovrete selezionare un altro disegno da realizzare. Solo quando avrete ricostruito tutti i vari quadri dell'elenco, sarete all'altezza di aggiudicarvi l'ambito premio di super-solutore. Astuzia e logica sono alla base per una perfetta riuscita del gioco. Buon divertimento!

TASTI:

JOYSTICK - CURSORI

ZAPPER



CHE GIOCO È

Vi trovate all'interno di un circuito da guerra. Si avete capito bene, come esistono i circuiti da corsa per auto, moto e biciclette, in questo futuristico mondo, dilaniato da tremende guerre interplanetarie, esiste uno "Sport" dove gli atleti sfidano letteralmente la morte. A bordo di un'astronave, dovrete percorrere questa micidiale pista a super velocità annientando le astronavi nemiche che si lanciano contro di voi. Lungo il tracciato dovrete fare molta attenzione a dei muri sporgenti che dovranno essere evitati se non volete sfracellarvi contro di essi. Premendo fuoco sparereete contro i vostri avversari delle potenti bombe caloriche che li distruggeranno al primo impatto.

Raccogliete le lettere che vi saranno lanciate contro di tanto in tanto; queste incrementeranno il quantitativo di carburante necessario per continuare la furibonda caccia. Una volta terminata la benzina cadrete al suolo e perderete una preziosa vita.

Usate i cursori per alzarvi ed abbassarvi dal suolo in modo da porvi sullo stesso livello dei nemici. Solo così potrete eliminarli indirizzando contro essi le vostre micidiali bombe.

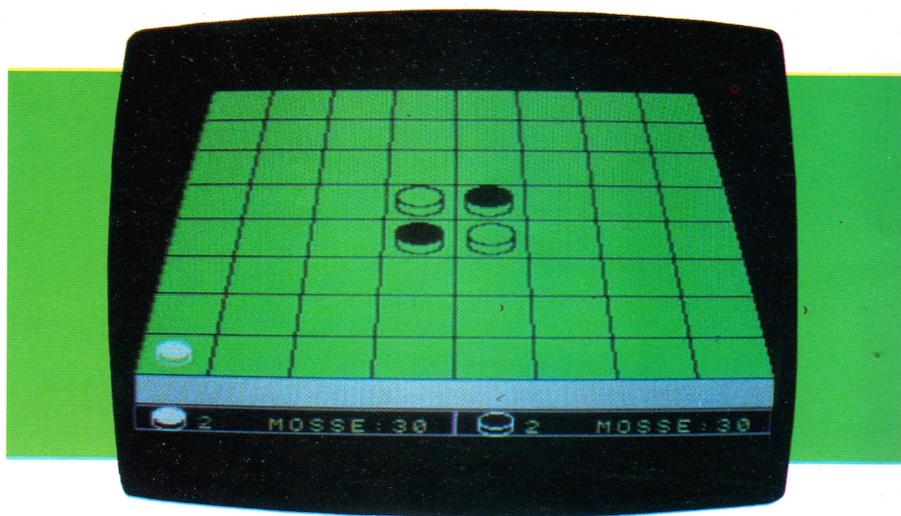
Buona fortuna!!

TASTI:

JOYSTICK - CURSORI

- | | |
|------|---------------|
| 1 | un giocatore |
| 2 | due giocatori |
| STOP | pausa on/off |

REVERSI



CHE GIOCO È

Quello che ora vi viene chiesto è di disputare una specie di partita a "dama". Dopo aver fatto la vostra scelta da menù, dovrete scegliere se concedere la prima mossa al computer, o essere voi stessi ad effettuarla per primo. Vi sarà mostrata una scacchiera, e utilizzando il cursore a forma di pedina, posto in basso a sinistra dello screen, dovrete fare la vostra mossa. Essa consiste nel posizionare tale cursore in una casella vuota in modo tale da "mangiare" la pedina avversaria. Vedrete che si allineeranno tre pedine del medesimo colore. Fatto ciò muoverà di conseguenza. Vincerà chi per primo riuscirà a dislocare sulla scacchiera tutte le pedine del suo colore mangiando le altre avversarie.

Buon divertimento!

TASTI:

JOYSTICK - CURSORI

SPAZIO

conferma mossa

JINO NINJA



CHE GIOCO È

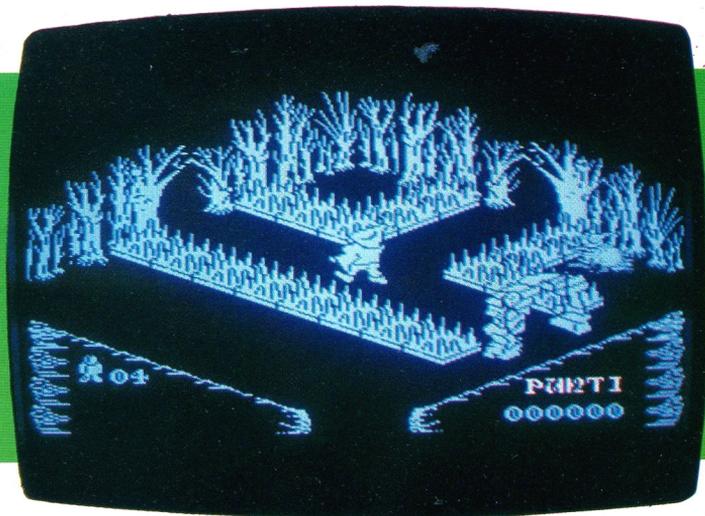
Sempre avventure, ma... a quale prezzo! Nella vallata di Cheng Pin, succedono strane cose. Forme di vita extra terrestri pullulano la zona e chi, meglio di un guerriero ninja, può risolvere la situazione a favore del popolo? Vieni inviato dunque nella vasta pianura e tenendo bene gli occhi aperti inizi la missione. Il paesaggio non è certo dei più ameni, lungo il percorso vi sono grosse voragini che, se cadrai nel loro interno, ti condurranno in un mondo sotterraneo dove altri mostruosi esseri ti attendono per ucciderti. Per tornare in superficie dovrai passar sopra ad una buca dislocata nello screen.

L'unica tua arma è una spada, ed è solo con quella che dovrai combattere sperando di riuscire ad eliminare ogni tuo nemico. Forza! Mano sul joystick e... buona fortuna!

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA
Tasti da menù

ADVENTOR



CHE GIOCO È

Ci troviamo in una località della Transilvania. Il paesaggio non è certo dei più belli, anzi...

Streghe, fantasmi e esseri mostruosi vagano senza sosta per lo schermo costituendo un grosso pericolo per la vostra incolumità.

Attraversando le porte che vi condurranno in altri settori dello schermo dovrete far fuoco contro tutto ciò che si muove stando attenti a non finire nei molteplici trabocchetti disseminati lungo il percorso. Data la difficoltà del gioco vi consigliamo di adoperare il joystick; i movimenti e tutto ciò che ne consegue risulteranno più semplici, a differenza della tastiera che richiede una maggior esperienza da parte vostra.

Occhi aperti, mano sul joystick e... attenti, il pericolo è ovunque.

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA

SPAZIO	fuoco
0	inizio

ODINO II



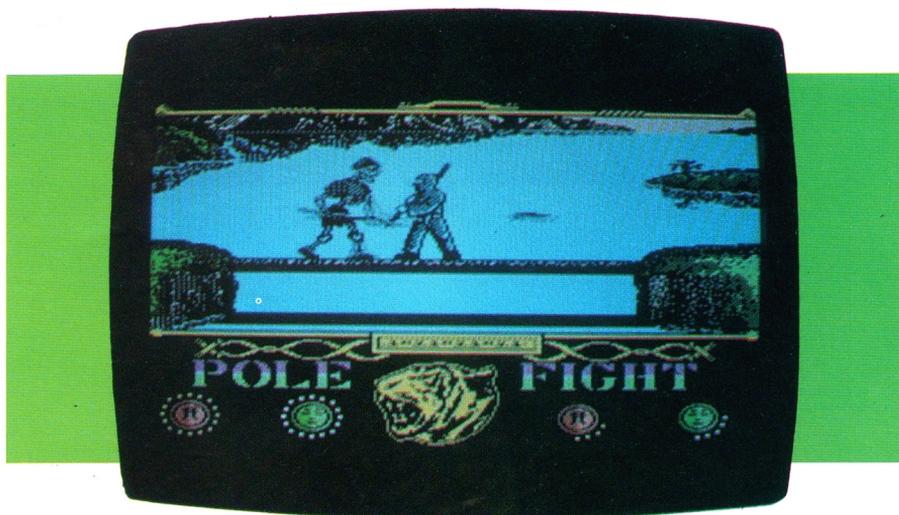
CHE GIOCO È

Ecco la seconda, avvincente fase di questo video-game. Dopo la prima parte apparsa sul numero precedente, le richieste sono state molte e allora ...eccoci qui, pronti a soddisfare ogni vostra esigenza. In un caratteristico paesaggio lunare dovrete far fronte ai tanti nemici, volando a cavallo di un preistorico uccello. Attenzione però! Come voi, anche i vostri nemici sono capaci di volare e sono armati di terrificanti proiettili devastatori. Cercate di evitare i loro colpi e sparate a più non posso contro di loro cercando di eliminarli prima che loro eliminino voi. Cercate di rimanere sempre al centro dello schermo. Rimanendo troppo indietro, o inoltrandovi troppo avanti, rischiereste di essere colti di sorpresa senza poter rispondere al fuoco nemico. La strada è lunga ma siamo sicuri che riuscirete anche questa volta ad aggiudicarvi il titolo di super-eroe della galassia.

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA
Tasti ridefinibili

POLE FIGHT



CHE GIOCO È

Un raro e fantastico gioco che poche volte avrete visto sui vostri monitor. La grafica eccezionale vi condurrà nel mitico mondo dei Ninja dove per riuscire a sopravvivere bisogna essere più forti di tutti. Vi trovate in un caratteristico paesaggio orientale e il vostro compito sarà quello di annientare i nemici che si presenteranno via via, senza aver pietà di niente e di nessuno.

Usate abilmente la vostra spada e in una girandola di colpi magistrali abbattete il ninja avversario e passerete di diritto al livello successivo. Qui le difficoltà e i pericoli sono sempre maggiori, la forza del nemico si fa sempre più cruenta, e la battaglia si inasprisce fino all'inverosimile.

Dovrete essere abilissimi per riuscire a concludere nel migliore dei modi la tremenda avventura che vi attende.

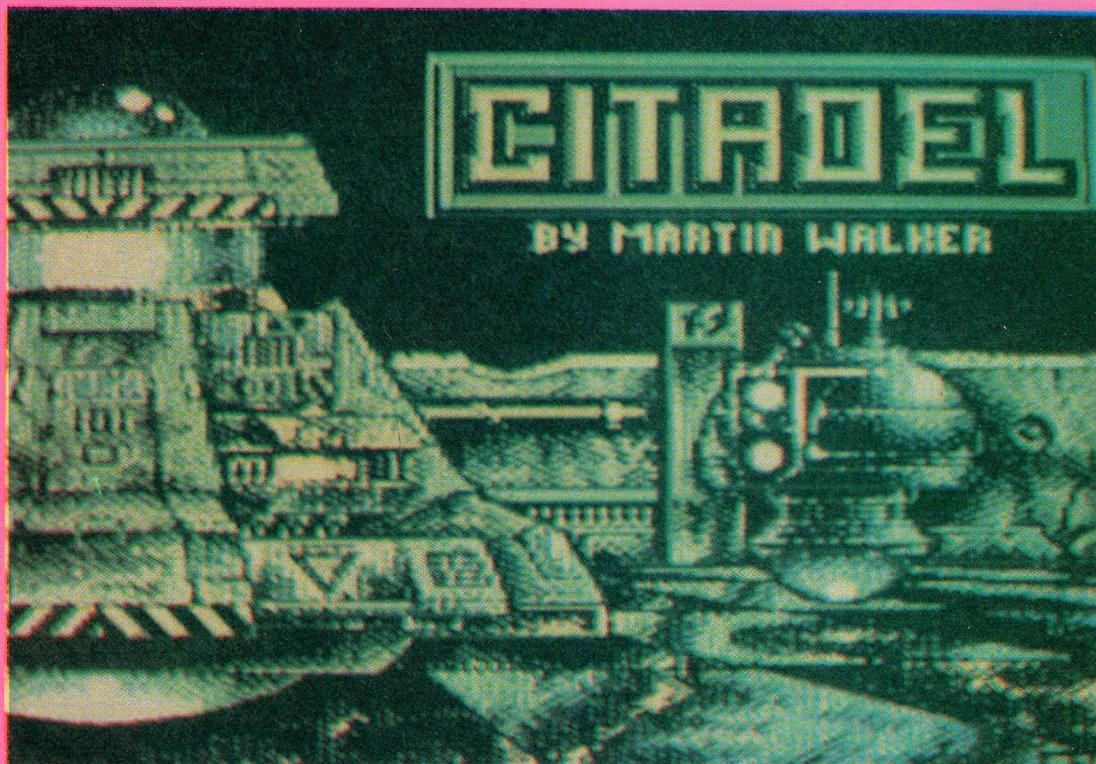
Fortuna e ...arrivederci!

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA

Tasti da menù

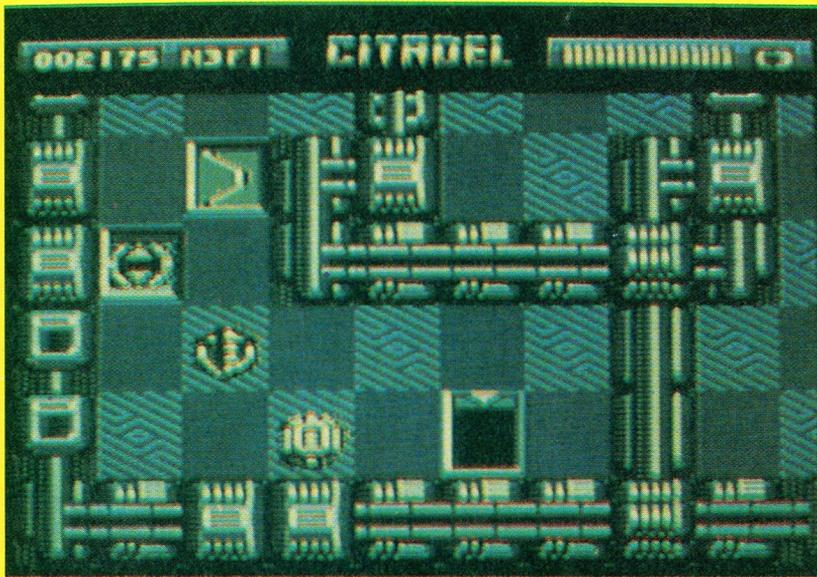
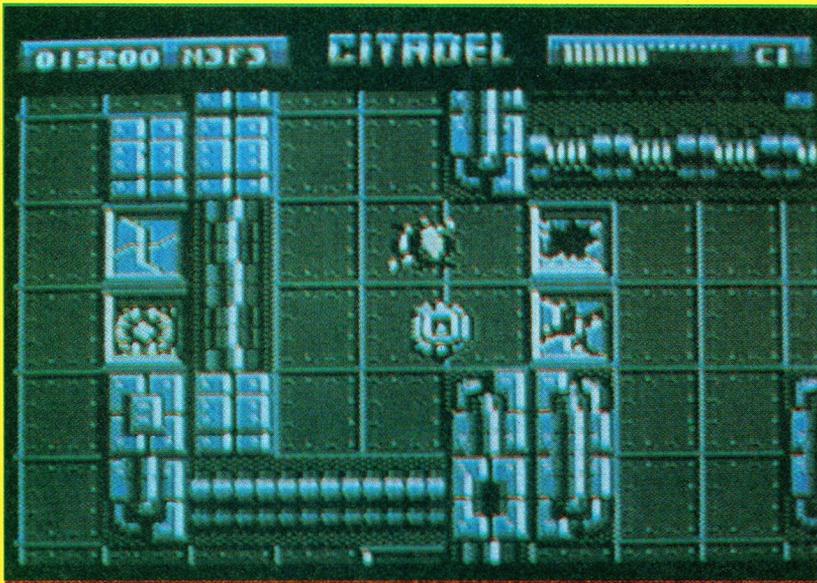
CITADEL

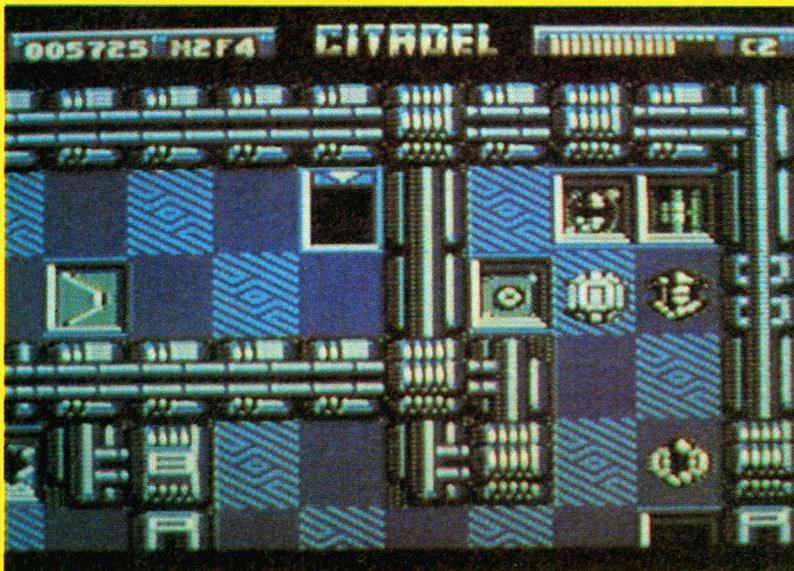


Dopo più di un anno di assenza dagli schermi, torna il superprogrammatore Martin Walker con **Citadel**, seguito ufficioso di **Hunter's Moon**: si tratta di un gioco avventuroso con sfumature strategiche in cui il giocatore esplora otto città abbandonate alla ricerca di un'antica tecnologia lasciata da una civiltà estinta. Il piccolo robot Monitor esplora i due labirintici livelli di ciascuna città alla ricerca della strada per giungere alla Cittadella in cui sono custoditi i tesori tecnologici. Purtroppo per lui, i sistemi difensivi automatici sono ancora funzionanti, e per giungere alla meta dovrà faticare non poco. Il suo passaggio attiva certe botole da cui spuntano gli androidi avversari. In questo caso, premendo per due volte il pulsante di fuoco potete entrare nel modo "cattura" e prende possesso dell'androide usandolo

come scudo oppure scagliandolo contro gli altri androidi; con lo stesso modo potete anche disattivare temporaneamente le varie trappole che incontrerete.

Gli androidi sono di otto tipi diversi: i più pericolosi sono quelli in grado di sparare in otto direzioni diverse e di lanciare missili intelligenti — e incontrandoli sarà saggio farsi scudo di un altro androide. Ogni volta che viene colpito, Monitor perde energia e rischia alla lunga di perdere anche una vita — ma per fortuna in certe botole troverà delle capsule di energia e delle armi supplementari. In altre botole ci sono invece dei pulsanti che disattivano i raggi mortali che bloccano certe parti del labirinto, oppure degli ascensori che saranno utili al robot per passare da un piano all'altro delle città. Spesso gli ascensori sono il solo modo per passare da un li-



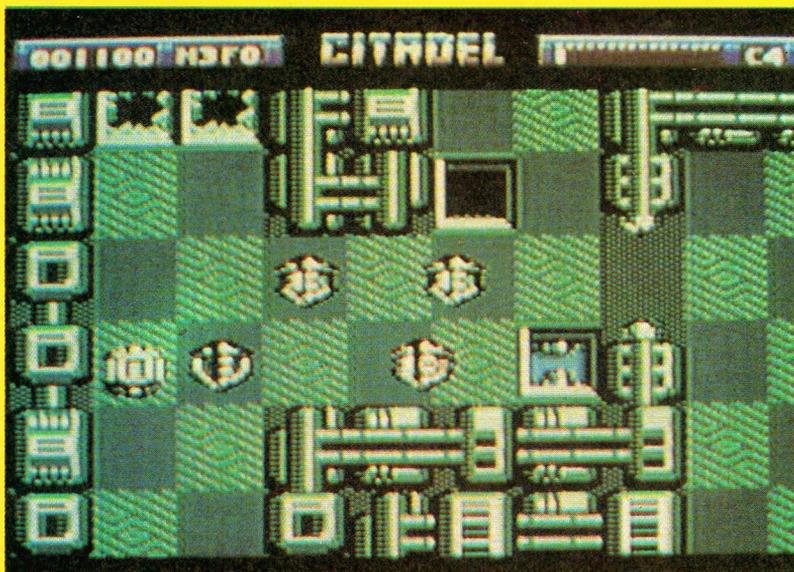


vello all'altro, e comunque vale la pena di farsi una mappa, poiché le trappole sono sempre negli stessi posti.

All'inizio, le cose sono piuttosto facili, ma quando si procede scoppia il finimondo e bisogna avere buoni riflessi. Se riuscite a completare tutti i livelli, li ripercorrerete scoprendo che ora le trappole sono disseminate in

modo casuale, e non saprete mai cosa sta per balzarvi addosso.

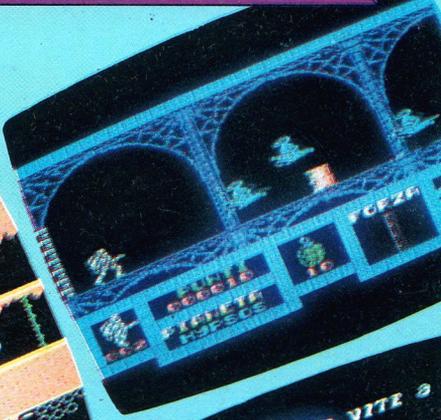
La grafica di **Citadel** è superba e sinistra, come pure la musica (composta dallo stesso Martin Walker), e anche i suoni robotici sono suggestivi. Un gioco fantastico: correte a comprarlo prima che lo esauriscano!



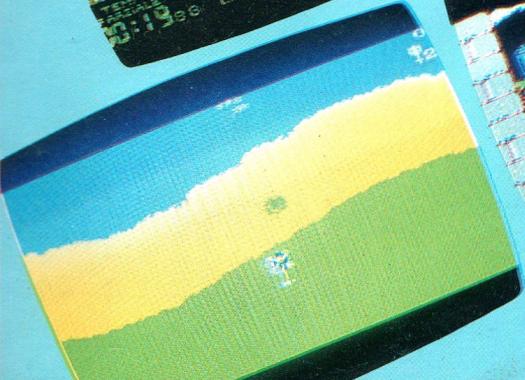
NEW

IN EDICOLA

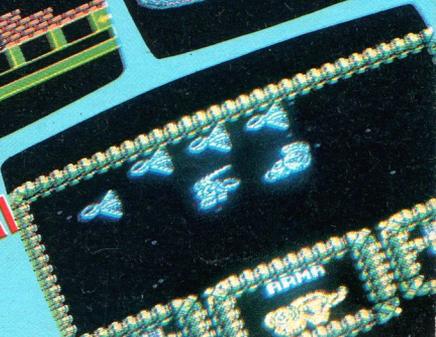
IN
QUESTO NUMERO
10 GIOCHI

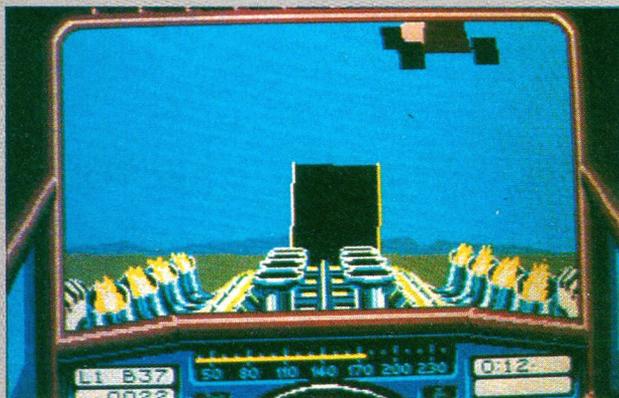


● DONA ● GRAND PRIX
● DARK CAVERN ● CLIMB
● POWER FORCE ● TRAPPOLA
● RACE ● IL LADRONE
● WARCOPTR ● ANDROMEDA
● VITAMINA II



**32 PAGINE
A COLORI**

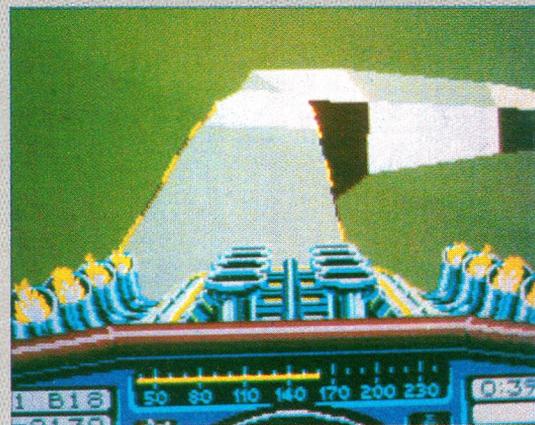
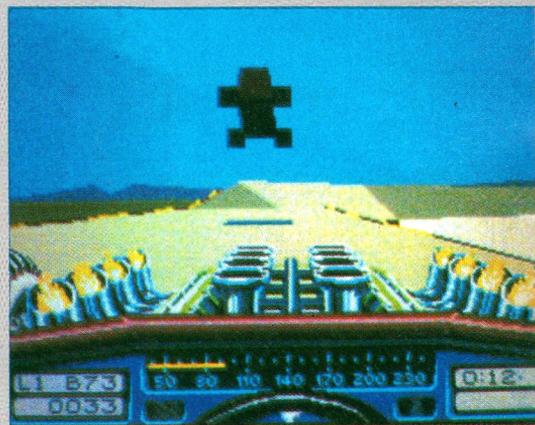




STU

In questo momento non ci sono molti bei giochi automobilistici a 16 bit — il solo decente che venga ora alla mente è forse **Super Hang-On**. Ora per fortuna c'è **Stunt Car**, forse il miglior gioco automobilistico che si sia visto fuori dei bar. Non a caso ne è autore Geoff Crammond, già programmatore di ottime simulazioni automobilistiche come **The Sentinel** e **Revs**.

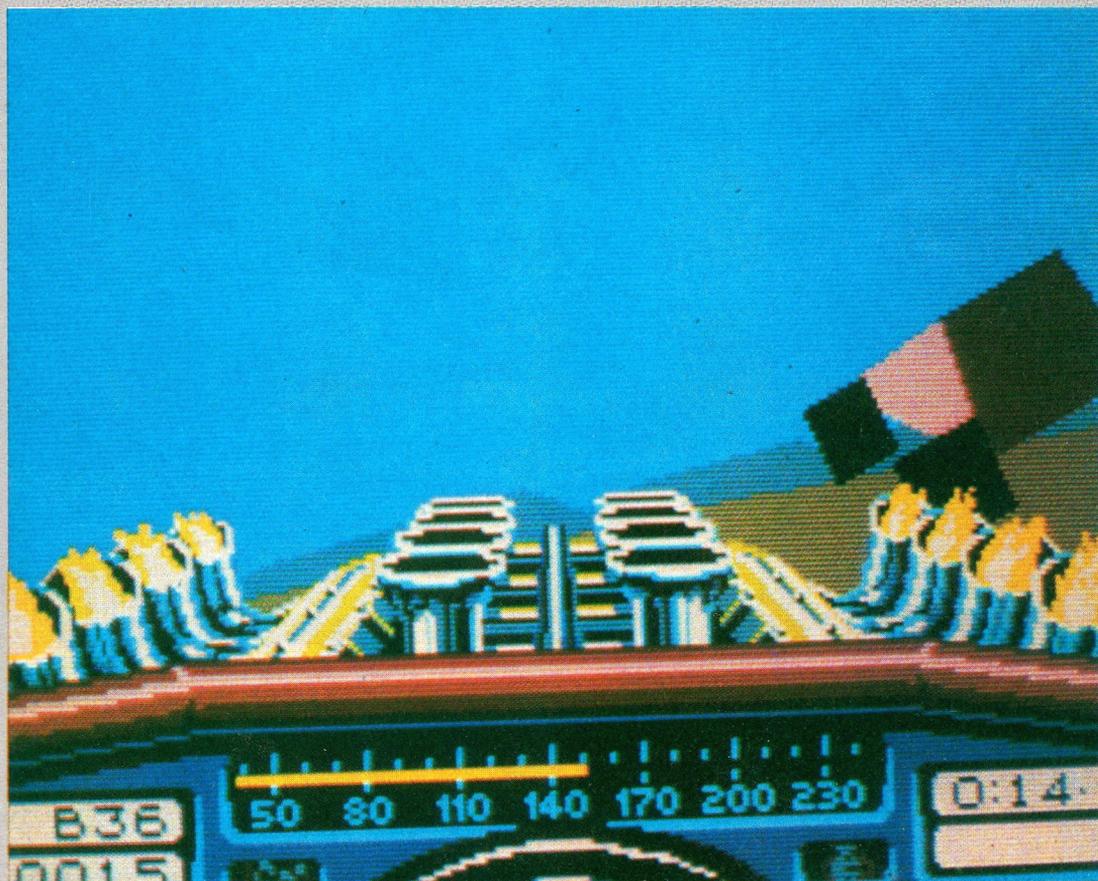
Al volante della Stunt Car dovrete correre su delle piste tridimensionali contro le auto avversarie controllate dal computer, con l'obiet-



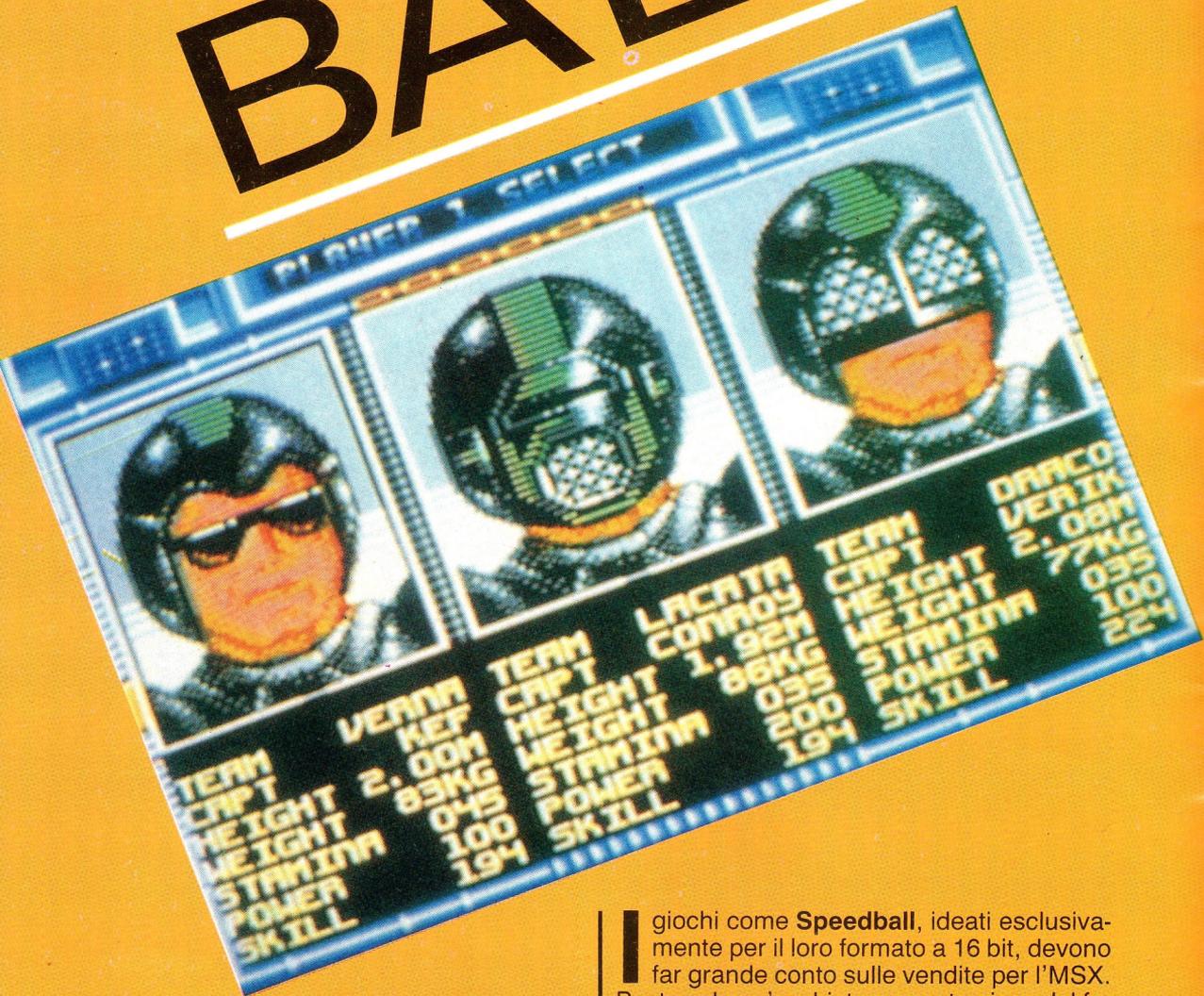
UNT CAR

tivo di passare dalla quarta alla prima divisione. Ciascuna divisione ha tre concorrenti (compresi voi) e due piste. Ogni vittoria vi guadagna due punti, e si vince anche un punto per il giro più veloce. Se l'auto finisce fuori pista si perde del tempo in attesa che venga trainata di nuovo in pista, e se poi si fanno troppi incidenti l'auto diventa inservibile. Se riuscite a compiere il primo salto di divisione, sarete premiati: parteciperete a un supertorneo al volante di un'auto di potenza doppia.

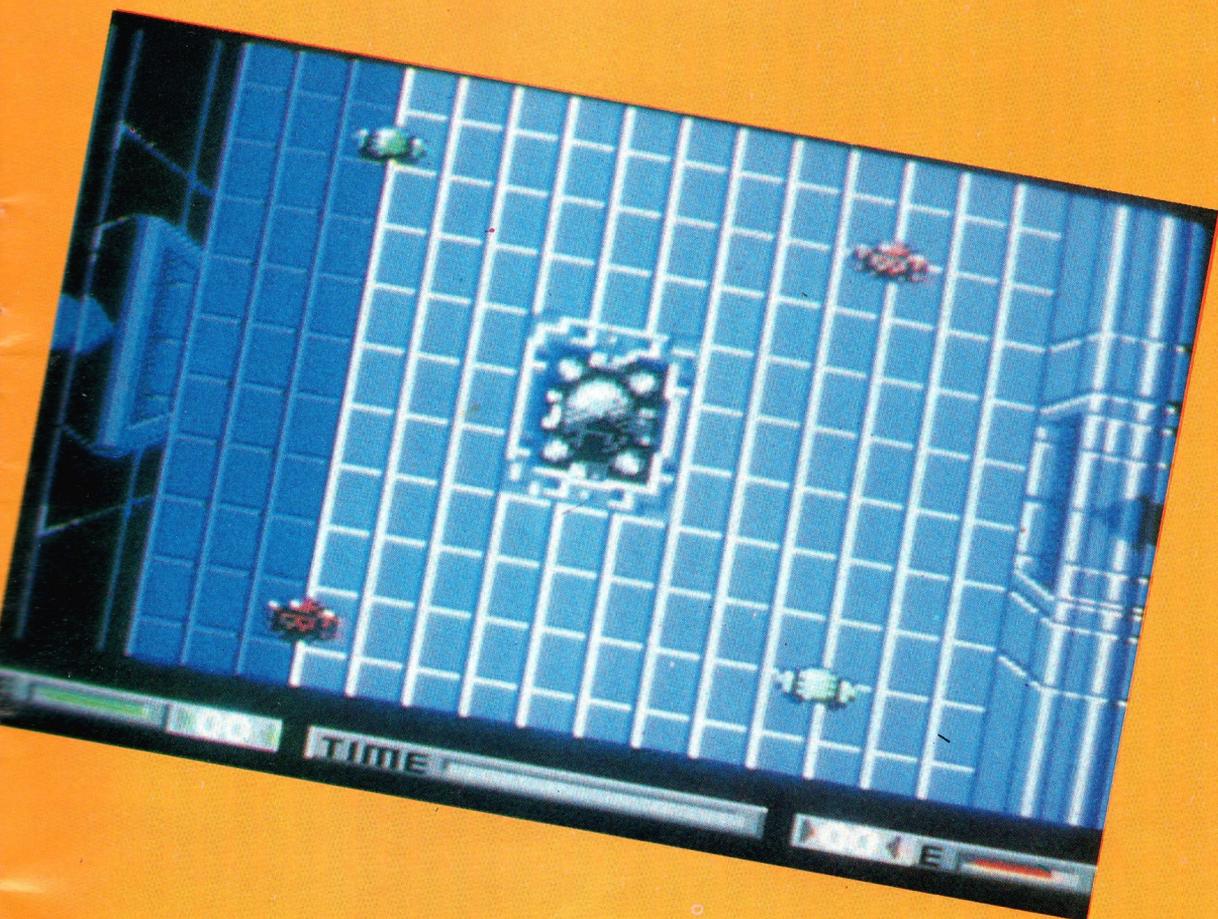
Le opzioni sono fantastiche, e ce n'è una che permette fino a dieci giocatori di partecipare a una supercorsa. La grafica è ottima, con un motore turbo molto realistico in primo piano. La sensazione di partecipare davvero alla gara è impressionante, specie con gli scossoni molto realistici che subisce l'auto. Anche le piste sono ottimamente studiate, e danno sorprese a non finire. Ogni gara infine richiede tattiche diverse, e questo contribuisce a fare di **Stunt Car** un gioco difficile e appassionante.



SPEEDBALL



I giochi come **Speedball**, ideati esclusivamente per il loro formato a 16 bit, devono far grande conto sulle vendite per l'MSX. Basta solo un'occhiata a questo gioco del futuro per convincersi che bisognerebbe possedere un Amiga! E allora la buona vecchia Image Works ha pensato di venire in tuo soc-



corso e di offrirti una possibilità un po' più economica: Speedball per il tuo MSX.

Le mie aspettative su una versione di Speedball erano piuttosto ridotte, ma a volte conviene essere scettici perché così non rischi di rimanere deluso. Questa volta sono proprio felice di dire che il mio pessimismo era infondato e che la Pantheon Software ha reso il Bitmap Bros superbo nella sua conversione. Con una drastica riduzione della memoria disponibile, potresti tranquillamente aspettarti una seria compromissione di alcune delle caratteristiche originali. In realtà, invece, il gioco è arrivato in fondo assolutamente intatto.

Speedball è un bizzarro sport del futuro che viene giocato in un'arena chiusa da quattro pareti fatte di pannelli di acciaio. A metà delle due pareti delle estremità c'è un'apertura. L'obiettivo del gioco sta nel riuscire ad infilare la consistente palla di acciaio nell'apertura del tuo avversario il maggior numero di volte possibili durante un gioco, mentre naturalmente difendi la tua porta.

La palla viene deviata da diverse formazioni

di emisferi vetrati fissi al suolo, e questo è utile per mettere nel sacco l'avversario. Un'altro trucco utile è quello di utilizzare le incurvature laterali. Se tiri la palla contro una di queste due porte, essa riapparirà sul lato opposto dell'arena. Puoi giocare a questo gioco solo se sei disonesto. Senza che vengano riconosciuti i falli, il giocatore può battersi contro qualsiasi avversario presente sul campo, indipendentemente dal fatto che esso sia in possesso della palla.

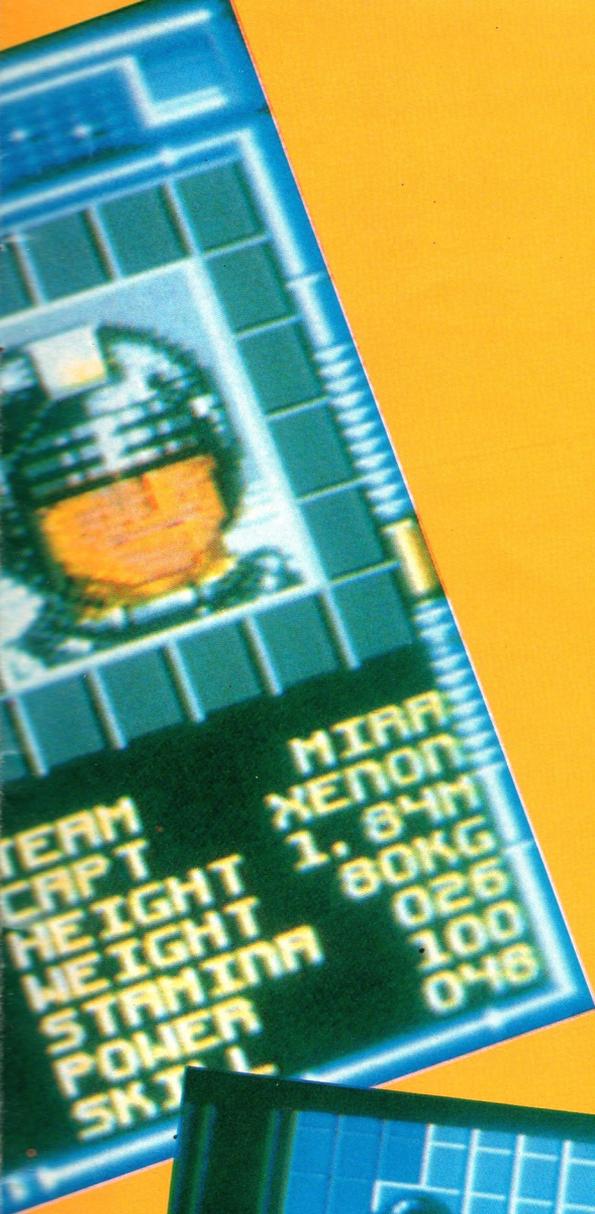
Il tasto di fuoco ha poche funzioni. Se hai la palla, la lancia in due modi diversi. Per fare un tiro in porta, una pressione veloce lancerà la palla esattamente all'altezza delle aperture, mentre una pressione più lunga la tira in alto, sopra alla testa dei giocatori ed è comodo per fare un passaggio lungo. Anche quando ti capita di dover strappare la palla all'avversario hai due possibilità. O corri contro al giocatore che ha la palla e lo fai scivo-

lare, oppure gli dai semplicemente un pugno in faccia da breve distanza.
Puoi anche controllare il portiere. Allinealo bene con un tiro ed egli lo respingerà istintivamente dall'altra parte dell'arena. Ma se aspetti troppo sarai costretto ad uscire per

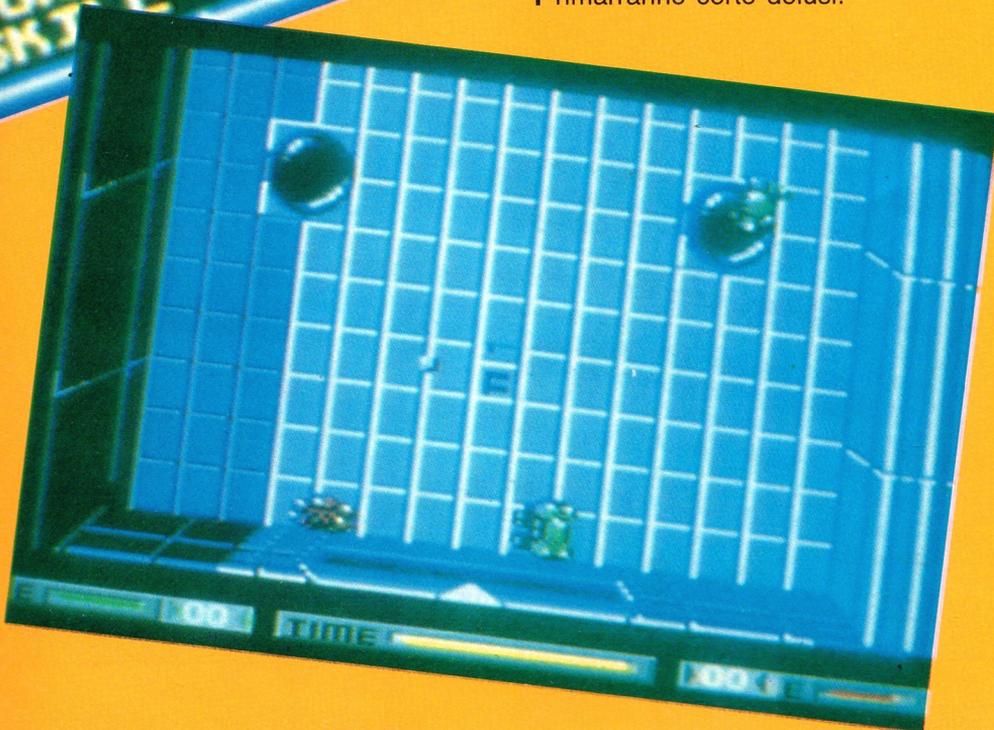


bloccare la palla, che generalmente viene però calciata fuori dalla tua portata e infilata in porta.
Durante il gioco ti appaiono dal pavimento a

piastrelle vari tipi di bonus. Se li raccogli puoi avere certezza di ottenere uno dei tanti possibili benefici; generalmente vengono migliorate le prestazioni della tua squadra oppure viene smorzata la squadra avversaria. È anche possibile raccogliere simboli di credito e salvarli da una partita all'altra. Quando le squadre sono state fatte entrare a tempo pie-



no, puoi utilizzare questi crediti per corrompere i giudici in modo che aggiudichino gol supplementari, tempo supplementare oppure ancora per alterare le prestazioni di tutte e due le squadre, naturalmente a tuo favore. L'unica cosa in cui i grafici perdono molto rispetto alla versione per l'Amiga è la definizione degli sprite. Nell'originale potevi distinguere i giocatori che combattevano fra di loro, mentre sull'MSX sono a volte un semplice ammasso di pixel. Forse un paio di coperture hi-res avrebbero potuto risolvere il problema. Per tutto il resto i grafici sono ottimi e identici (risoluzione bar), compresi i ritratti dei capitani delle squadre. E inoltre David Withaker è riuscito a ricreare la sua musica e i suoi effetti sonori con una fedeltà incredibile. Per il giocatore singolo ci sono un mare di cose invoglianti ed egli può scegliere se giocare una competizione di alleanze o a knock-out. Come al solito è possibile avere un gioco più variato con una partita a due giocatori. Il mio unico dubbio riguarda l'attrazione a lungo termine. C'è poca varietà nelle tattiche necessarie per vincere per cui puoi ritrovarti a ripetere un po' troppe volte le stesse mosse, anche se gli schemi in continuo movimento delle cupole dei deflettori interrompono in modo abbastanza valido questo tipo di ripetitività. Ma la cosa più importante è che **Speedball** in versione per l'MSX è praticamente identico alla classica versione dell'Amiga. Gli invidiosi proprietari di un 8 bit non rimarranno certo delusi.



OMNY-PLAY BASKETBALL

Il basket non ha mai avuto molta fortuna sui monitor dei computer, ma il nuovo **Omni-Play Basketball** della Sport-Time è una simulazione che si segnala per la ricchezza delle sue opzioni. Potete dare un nome alla vostra squadra, iscrivere a qualsiasi torneo e personalizzare i vostri giocatori in termini di velocità, controllo e capacità. C'è un'opzione per ricapitolare le vicende delle



squadre e dei tornei, e anche per osservare la partita da diversi punti di vista. L'azione segue fedelmente le regole del basket, e l'allenatore potete essere voi, un vostro amico o il computer stesso. Per ogni partita vi è concesso un massimo di otto time-outs. La durata di ogni tempo può essere fissata in 3, 6, 9 o 12 minuti, e si possono persino cambiare i colori della squadra e del campo. Il tutto viene spiegato in un eccellente manuale di 58 pagine.

Gran parte dello schermo è occupata dal campo: la squadra in possesso della palla corre verso la "telecamera" fino alla linea di

metà campo, dopodiché cambia la prospettiva, in direzione del canestro avversario. Nella parte inferiore dello schermo appaiono i punteggi, il cronometro, il giocatore in possesso della palla e una valutazione delle possibilità della squadra.

I giocatori appaiono piccoli ma sono ben dettagliati e ben animati. Non si può dire lo stesso degli effetti sonori, molto limitati. Malgrado ciò, si tratta di un'ottima simulazione che permette un controllo molto realistico dei movimenti e dei passaggi.



KICK OFF

TEAM	P	W	D	L	PTS
ITALY	C	0	0	0	0
ENGLAND	C	0	0	0	0
BRAZIL	C	0	0	0	0
TONY*	C	0	0	0	0
ARGENTINA	C	0	0	0	0
WEST GERMANY	C	0	0	0	0
USSR	C	0	0	0	0
FRANCE	C	0	0	0	0

Con **Kick Off**, l'Anco ci dà una simulazione calcistica completa di opzioni come le rimesse in gioco, i tackles in scivolata e i calci di rigore. Se prima di affrontare una partita vera e propria volete impratichirvi dei comandi, potete scegliere l'opzione "allenamento", che permette di passarsi la palla per tutto il campo senza alcuna opposizione dagli avversari. Per dribblare il pallone lo si raggiunge e poi si tiene il joystick premuto nella direzione desiderata: questo è diverso dalle altre simulazioni, nelle quali in dribbling la palla sembra sempre incollata al piede del giocatore. Sulle prime, questo metodo di controllo può sembrare frustrante, ma basta impratichirsene un po'. I calci d'angolo sono controllati dal giocatore, e dalla bandierina si possono effettuare in nove direzioni diverse, alcune delle quali in altezza. Per il tackle scivolato, basta premere il pulsante di fuoco mentre si raggiunge il gio-

catore che ha la palla: se però tardate, farete cadere spettacolarmente a terra l'avversario, e verrà concesso un calcio di punizione. Se commetterete un fallo particolarmente grave vi verrà mostrato il cartellino giallo, e se siete recidivi sarete espulsi.

I livelli di difficoltà sono cinque. Si può giocare contro il computer, contro un amico oppure in due contro il computer. Si può anche partecipare a un torneo a otto squadre che dura per otto settimane. Di **Kick Off** si possono lamentare l'assenza delle rovesciate e la mancanza della moviola per rivivere le fasi migliori, ma ciò è compensato dallo scrolling Pal e dall'animazione realistica degli sprites. Pochi ma efficaci gli effetti sonori (il fischietto dell'arbitro, il tonfo della palla e un paio di voci campionate), e la grafica è ben realizzata. **Kick Off** è indispensabile per chiunque si interessi al calcio.



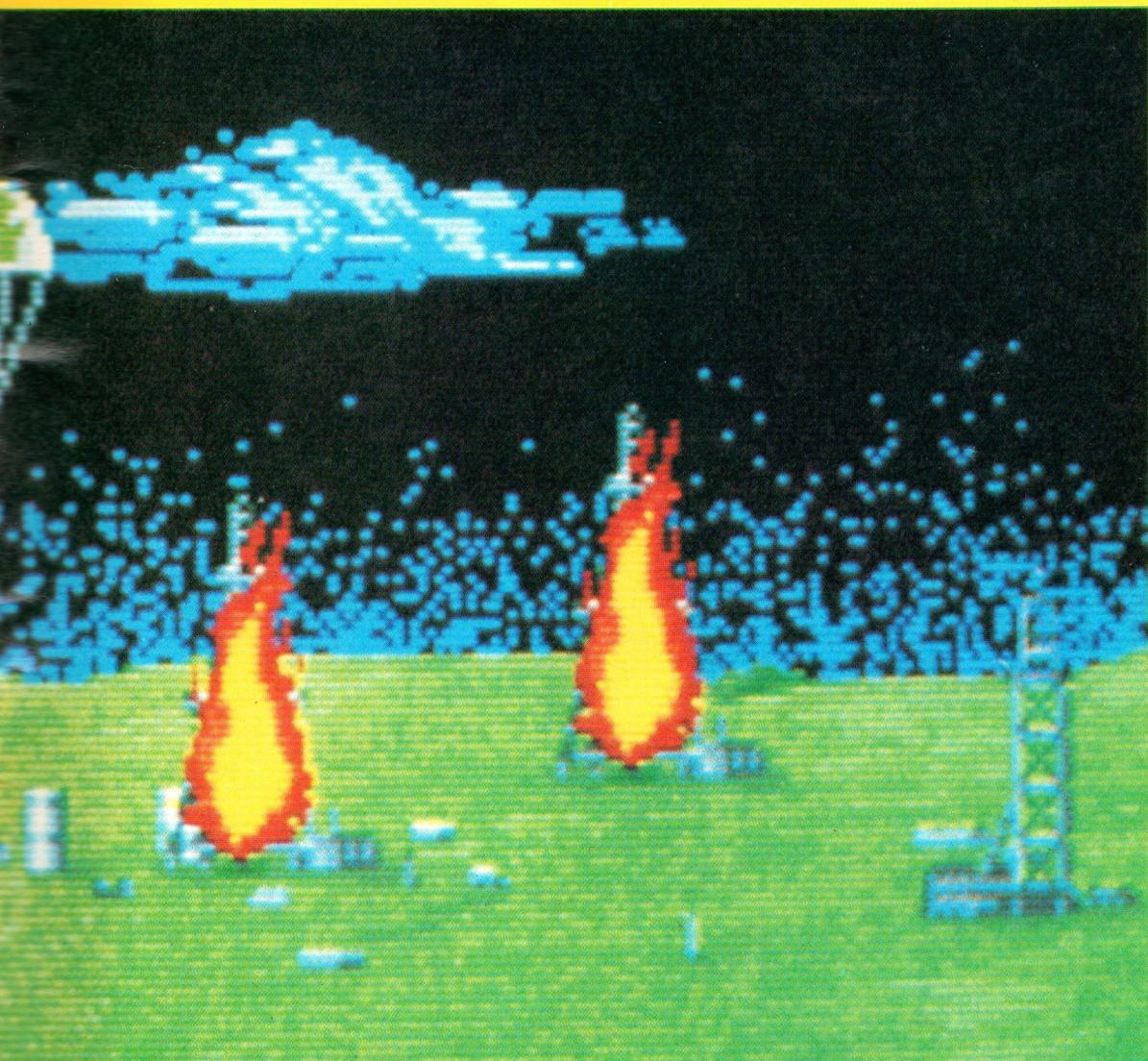
OIL IMPERIUM



Stampatevi in faccia un ghigno malefico e date il peggio di voi stessi con **Oil Imperium**, nella parte di un barone del petrolio che cerca di sbaragliare i concorrenti e conquistare il monopolio del mercato mondiale. Per cominciare, comperete uno o due giacimenti petroliferi, un serbatoio e via! Quando avrete fatto un po' di soldi, potrete assoldare dei mercenari per incendiare giacimenti, rapinare le banche dei concorrenti, ricattare gli agenti rivali e far saltare i serbatoi. Naturalmente i vostri concorrenti cercheranno di fare lo stesso, ma i vostri detectives potranno scoprirne le macchinazioni e trascinarli in tribunale, dove correranno il rischio di vedersi confiscare i propri giacimenti.

La normale gestione della compagnia ha luogo in ufficio, ma di tanto in tanto dovrete uscirne per domare incendi, montare oleodotti o effettuare perforazioni: questi tre eventi costituiscono la parte più avventurosa del gioco.

È raro trovare un gioco che si presenti bene come **Oil Imperium**: la grafica è variata ed eccellente, e la scarsità di effetti sonori è più che compensata dall'ottima musica. Il gioco ha quattro varianti per mettere alla prova le capacità dell'aspirante magnate, e ogni partita è diversa poiché la collocazione del petrolio è randomizzata. Strategia e avventura sono la formula vincente che rende appassionante **Oil Imperium**.



IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

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

● Vendo programmi MSX YG VG poco: Goo-nies, Rambo 2-3, Indiana Jones, the Flintstones, 4 x 4 Offroad Racing, Op Wolf, James Bond, Gun-smoke, Frank, Bruno Boxing, Championship Wrest, Un Marea di altri videogiochi a lire, 3000 l'uno. Telefonare ore pasti a:
Alessio Venanti - Via della Rete, 5 - 0608 Ponte S. Giove - Tel. 075/393334

● Vendo anche Blasteroids, Wel Demans, Rambo III, i seguenti giochi in cassetta: Robocop, After Burner, Gauntlet 1-2 Trantor, Dont' Wisch 3, Peter Beardsley, Indiana Jones, Matchday's, Basket executive, Barbarian 1 e 2, Out Run, Pagland e Molti altri molto belli. Compro Microprose soccer, Thunder blade Openball, Mexico 86' Bionic Commando, a L. 500 a 16.000.

Eddy Squizzato, Via Pelosa, 10 - 3510 Villa del Conte (Fi) - Tel. 5744441.

● Compro i seguenti giochi su cassetta per MSX 1 AG non più di L. 6000 caduno vorrei Dragons Lair - Ghost's Oland Ghublines - International Karate - Dragon Ninja. Chi ha anche solo qualche gioco può telefonare da lunedì al venerdì dalle 14,00 alle 15,00.

Carboni Andrea - Via Bellocchi 14, Strada n. 4 - 61032 Fano (Cs) - Tel. 0721/854147.

● Vendo MSX, tastiera, registratore, 3 joystick e 100 giochi, a L. 330.000 in ottime condizioni. Telefonare alle ore dei pasti.

Daniele, Via L. Maltoni, 3, 47011 Castrocaro T. - Tel. 767454.

● Cerco disperatamente: Double Dragon, Robocop, Master of the universe, Superman, Indiana Jones, Thunder Blade per computer MSX. Telefonare ore pasti.

Vito Di Bona - Via Duchessa, 38 - 91041 Castel-

lammare - Tel. 0924/34211.

● Cerco i seguenti giochi per MSX 1: (in cassetta) International karate; Match Day I-II; Superstar Soccer; Soccer; Dragon Ninja; Worder Boy. Sono disposto a comprarli anche singolarmente ad un prezzo massimo di L. 4000. Posso procedere ad eventuali scambi. Esigo massima serietà.

Anzalone Angelo - Via C. Terranova, 22 - 90129 Palermo - Tel. 6682159.

● Cerco cassette giochi per MSX come: Operation Wolf, Robocop, Dragon Ninja, Mario Bros. Pago per ogni gioco L. 3000, non di più. Massima serietà. Telefonatemi anche se avete un gioco, verso le 20,30-22,30.

Davide Pugliesi - Via Marco Costanzo, 1 - 96100 Siracusa - Tel. 0931/705302.

● Compro Bubble-Bobble e Gost'n Goblins. Telefonare dalle ore 20 alle 21. Se gentilmente potreste fornirmi, cara Super Msx, ve ne sarei molto grato (pagando).

Damiano Tibalini - Via Ariberto, 20 - 24040 Arzago (BG) - Tel. 0363-870009.

● Vendo cassette contenenti giochi per Msx. Ogni cassetta contiene dai 6 ai 30 giochi. Per informazioni telefonare dalle ore 14,00 alle 16,00 allo 090/2714496, o scrivete a:
Calarco Francesco S.S. 114 km. 4,720 Pistuniña 98100 Messina - Tel. 090/2714496.

● Cerco: Calcio Replay, Campionato di calcio, Calcio Mondiale e Pallavolo a prezzi ragionevoli.

Luca Sposito - Via della Quercia - 00053 Civitavecchia - Tel. 06/542826.

● Compro Robocop, Afterburner, Ghost'n Goblin, Indiana Jones, Mask 2, tutti disponibili su cassetta.

Nocerino Alessandro - Via Cimaglia, 48 - 80059 Torre del Greco - Tel. 8826884.

● Vendo giochi MSX come: Boxe, Calcio, Tennis, Bmx, Batman, Out Run, Blasteroids, Tetris, Knightmare, Goonies, Flipper, Superstar Soccer, Yie Ar Kung Fu 1-2, a L. 6500 inclusa cassetta e invio. Invio lista gratis. Massima serietà. Telefonare ore pasti. Cerco Bubble bubble, Strip Poker e gio-

chi carte. Scrivete subito o contattatemi. Ciao ciao.

Conti Luca - V. Oleandri, 5 - 60019 Senigallia - Tel. 071/792085.

● Cerco disperatamente Carier, Command se lo avete telefonatemi subito dalle ore 13.00 alle ore 18.00.

Alessio Palloni - Via Emilia, 21 - 09077 Solarussa (OR) - Tel. 0783/374385.

● Compro i seguenti giochi: Double-Dragon, Bubble Bobble, Ghost'n Goblin, Mario Bros ed altri per un massimo di L. 3000 ciascuno, inviare propria lista a:

Briganti Paolo - Via Cento 68/B - 40017 S. Giovanni P. (BO) - Tel. 051/825834.

● Vendo Msx versione 1.0 completo di registratore, trasformatore (originali), cavi vari, splendidi giochi tra cui: Pac-land, Wonder boy, Match day 2, Out run, Strip poker II plus, Batman, Demonia, Robdoup, varie olimpiadi, ecc. possesso 200 giochi! Tutto ciò a prezzo trattabile. Telefonare ore pasti.

Filannino Emanuele - Via Sante Ramo, 16 - 70051 Barletta - Tel. 0883/511220.

● Vendo tantissimi giochi su cassetta per Msx 1: tipo Knight mare, Gost goblin, Wonder boy, Green beret, Winter games A-B, Olimpiadi 1, 2, 3; e moltissimi altri a 2.500 l'uno! Telefonatemi presto.

Baldassarri Ulisse - Via Filanda Vecchia, 11 - 48018 Faenza (RA) - Tel. 662151.

● Occasioni! Computer Msx, tastiera, registratore, 3 joystick e più di 90 giochi a L. 350.000. Telefonare alle ore dei pasti.

Daniele - L. Maltoni, 3 - 47011 Castrocaro T. - Tel. 767454.

● Vendo per MSX: Robocop, Out run, the Gon-nies; Rambo, Wonder boy, Indiana Jones, Pac land, Arkandio, Pac man, Flistones, Tennis, Mask III, Mask II, Gauntlet, Kung Fu Master, ecc., altri 400 giochi. A lire 5000 al gioco o 3000, 4000. Cerco per MSX: Operation Wolf, Rambo 3, Ghost'n Goblin, Doble drago, Dragon Ninja, After Burner II. Telefonare dalle 10 alle 20.

Giorgio Sabino - Zona Rgina V Traversa - 71044 Margherita di Savoia - Tel. 0883/6516581.

**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. 27

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____