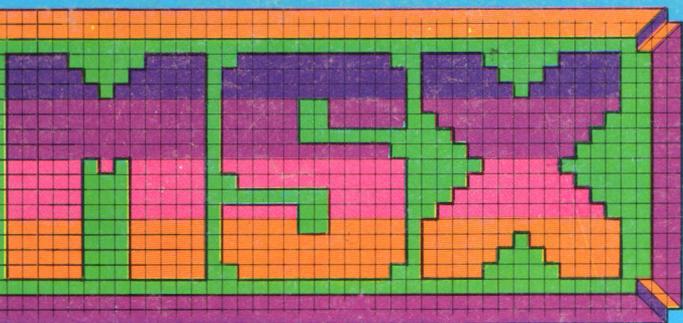


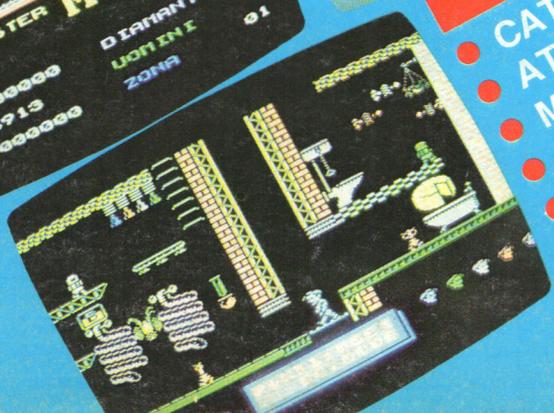
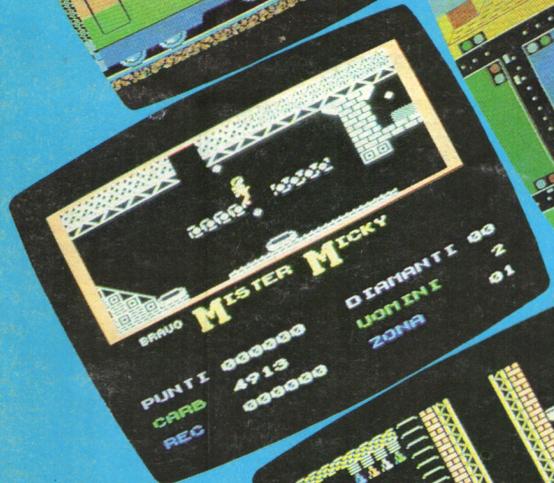
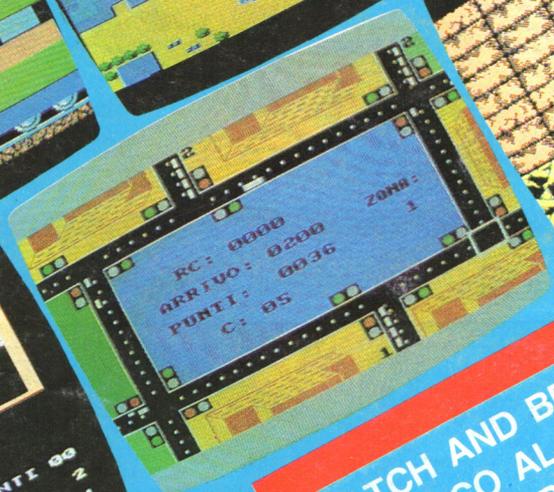
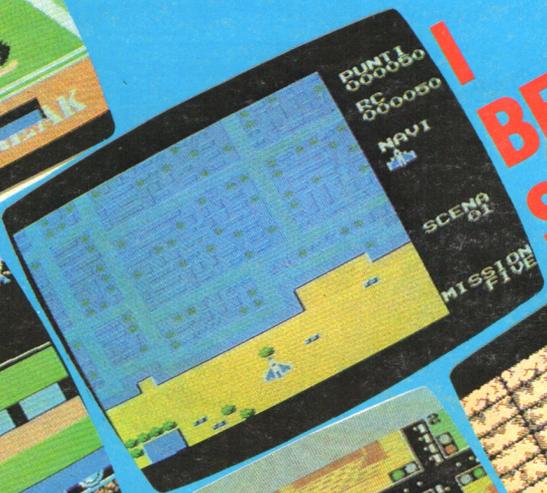
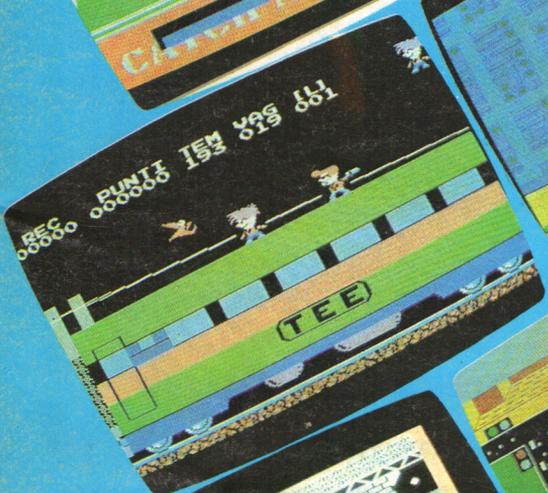
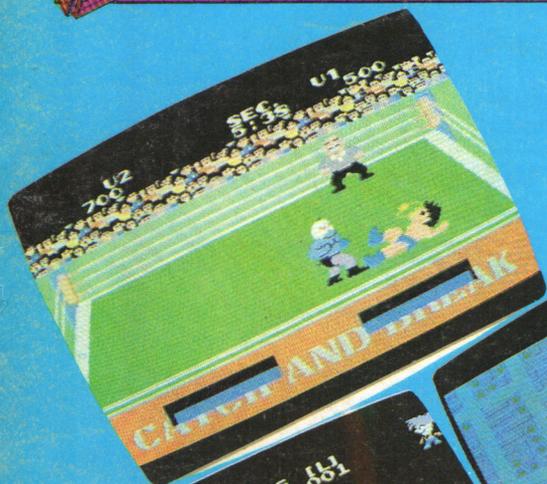
NEW

PROGRAMMI

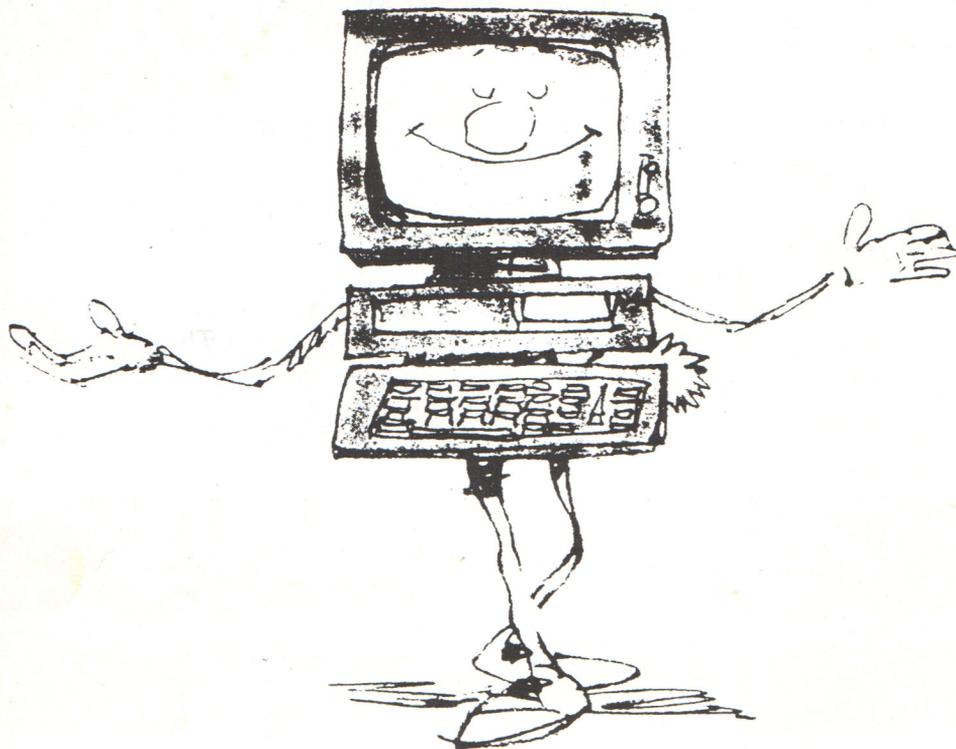


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- CATCH AND BREAK
- ATTACCO AL TEE
- MISSION FIRE
- SEMAFORO
- MISTER MICKY
- TERROR
- LUCKY JOE



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

Inviare curriculum a: **New Program MSX - Edizione SIPE s.r.l.**
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

GRAN BAZAR

Venghino, venghino, signori. Siamo qui su questa piazza per mostrarvi il meglio delle riviste per Msx. In questo numero che andiamo a presentarvi abbiamo il più classico dei giochi di "scalate", Donkey Kong. Poi vi diamo in visione le tenzoni medievali ambientate però nel futuro, Future Knight. Quindi Koronis Rift e la sua meravigliosa avventura nell'inesplorata galassia. Poi la scheda tecnica e una specialissima intervista sull'Armstrad PC 1512.

Chi vuole le sparatorie a forza di laser si gusti Nemesis The Warlock. Chi invece ama lo sport apprezzerà Superstar, Ping Pong o quel Road Race che mette in pista i bolidi di Formula Uno.

Infine c'è Sentinel, una specie di scacchi del Tremila!

IN QUESTO NUMERO

4 CATCH AND BREAK

5 ATTACCO AL TEE

6 MISSION FIRE

7 MISTER MICKY

8 SEMAFORO

9 TERROR

10 LUCKY JOE

11 DONKEY KONG:
SCALARE È DURO:

12 FUTURE KNIGHT:
DUELLI NELLE GALASSIE

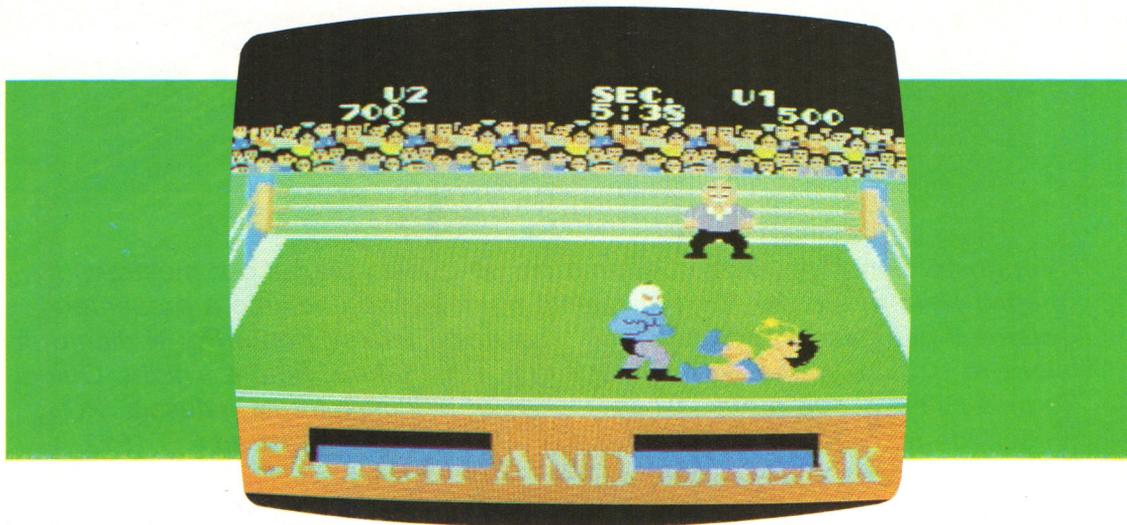
14 KORONIS RIFT:
AVVENTURA NEI CIELI

16 PC 1512:
IL NUOVO ARMSTRAD

24 SUPERSTAR
PING PONG:TITIC E TITOC

29 SENTINEL:
SCACCHI ELETTRONICI

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN**CAS:



CATCH AND BREAK

CHE GIOCO È

Il nostro tempo sembra osannare alla cultura fisica e alla prosperità dei muscoli, come viene anche rappresentato in numerosissimi film di successo. Ecco che quindi con l'espandersi delle palestre si sono anche moltiplicate le gare di ogni genere di lotta. Con questo gioco avrai finalmente l'opportunità di partecipare ad un vero e proprio torneo di catch dove dovrai vincere 2 avversari per passare di categoria e se utilizzerai il minor tempo per raggiungere il tuo scopo avrai anche un bonus. Potrai scegliere tra differenti tipi di mosse, ma ricordati che se fallisci un colpo perderai energia come quando vieni colpito.

Per vincere un incontro dovrai restare sul corpo del tuo avversario per un certo periodo di tempo e non dimenticare che a terra potrai recuperare le forze.

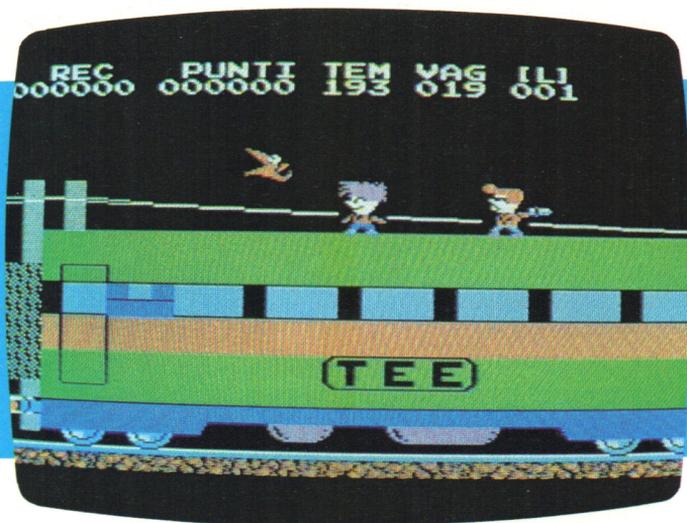
TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO scelta mossa

GRAPH esegue



ATTACCO AL TEE

CHE GIOCO È

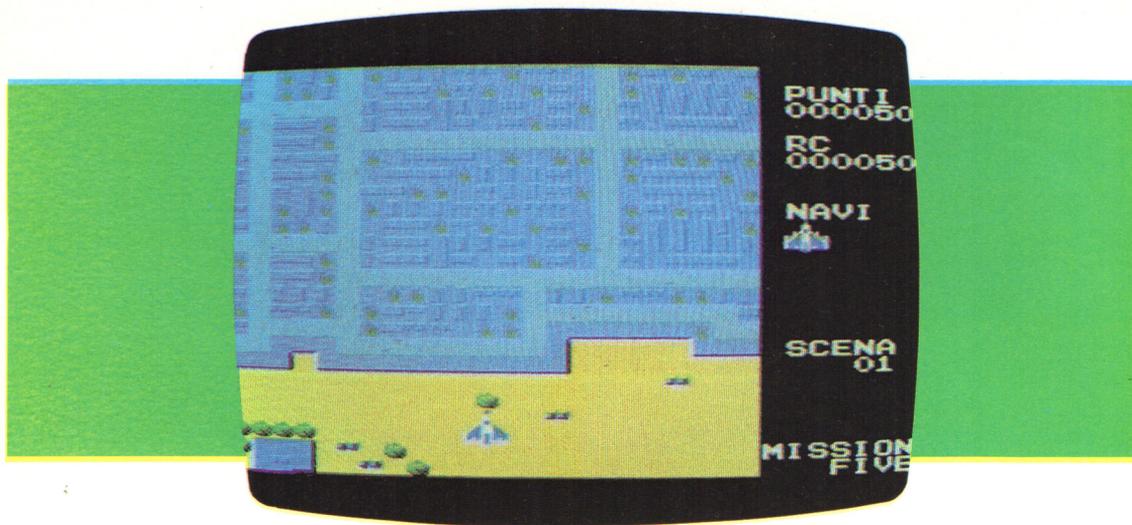
Un grosso carico di oro viene trasferito da Fort Knox ad una banca nell'interno degli Stati Uniti e tu, in qualità di ispettore di una famosa agenzia di sorveglianza sei stato incaricato di provvedere alla sua sicurezza. Ma ad un certo punto del viaggio, mentre stai sorvolando il treno con un elicottero ti accorgi che sta accadendo qualcosa di strano. Ti fai quindi scaricare sul tetto di una delle vetture e percorri tutte le carrozze con lo scopo di fermare il treno in aperta campagna dove sarà più facile arrestare i malviventi con minime conseguenze. Ma i delinquenti, accortisi della tua presenza ti spareranno e tu dovrai evitare le loro pallottole. Afferra anche gli uccelli, che potrai usare come unica arma contro i tuoi aggressori.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO fuoco



MISSION FIRE

CHE GIOCO È

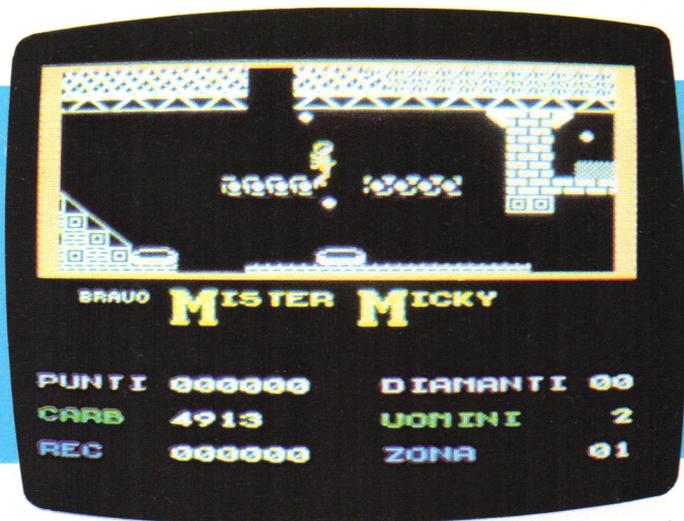
Siamo nell'anno 2028 e dopo secoli, o meglio millenni di strenua lotta, la Terra è stata purtroppo sconfitta e soggiogata dagli esseri alieni di Quatermass. Questi orribili esseri per impedire una qualsiasi ripresa dei terrestri che possa permettere loro di iniziare una riscossa hanno messo in azione, dalla loro base su Archimede, un raggio inibitore che blocca le risorse energetiche del pianeta. Ma fortunatamente prima che tutto ciò accadesse il mitico Variant a bordo della sua nave era al sicuro ed ora, in una missione suicida, sta tentando di arrivare al generatore per distruggerlo. Ma le orde di attacco degli alieni sono numerose e sempre più incalzanti e l'unica speranza per il nostro eroe è trovare il supercannone che aumenterà notevolmente la sua potenza di tiro.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO fuoco



MISTER MICKY

CHE GIOCO È

Il pianeta di Markus IV è noto per essere ricco di pietre preziose come diamanti e rubini e per questo gli abitanti di questo mondo meraviglioso lo hanno protetto con numerosissimi trabocchetti e mezzi di difesa per impedire l'attacco da agenti esterni.

Ma ecco che il nostro Jack, che aveva perso tutti i suoi averi in una misera partita di fantapocket ha deciso di giocare il tutto per tutto. Atterrato con una navetta rubata sulla superficie del pianeta ha indossato un jet-pack che gli permette di sorvolare più agevolmente il territorio alla ricerca dei preziosi cristalli. Tu dovrai aiutarlo nel suo arduo compito facendogli evitare i proiettili nemici, ma soprattutto, di schiantarsi al suolo.

TASTI

JOYSTICK porta 1

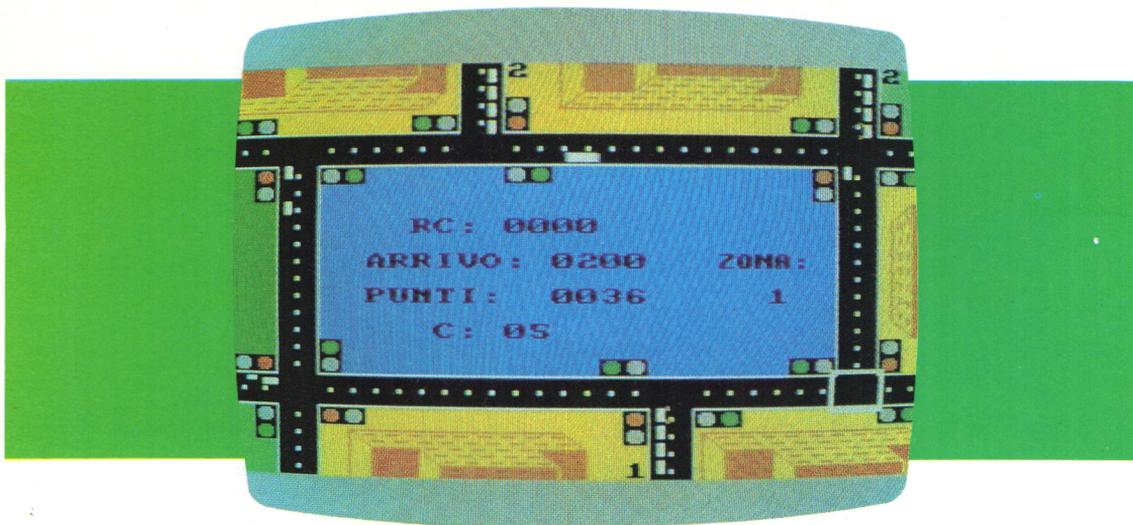
TASTI DI CORSOORE

SHIFT propulsore razzi

RETURN per sparare

Z sinistra

X destra



SEMAFORI

CHE GIOCO È

Nelle grandi metropoli americane tutto è ormai computerizzato e anche nei vari corsi scolastici o professionali il rapporto studente-insegnante è quasi inesistente proprio per l'avvento di questa nuova ricerca. Ed ecco che anche i vigili controllori del traffico stradale per riuscire ad ottenere l'incarico devono superare un esame al computer, che consiste nel gestire in numerose e differenti situazioni il traffico congestionato della città azionando dalla centrale di polizia i semafori che si trovano in una determinata zona.

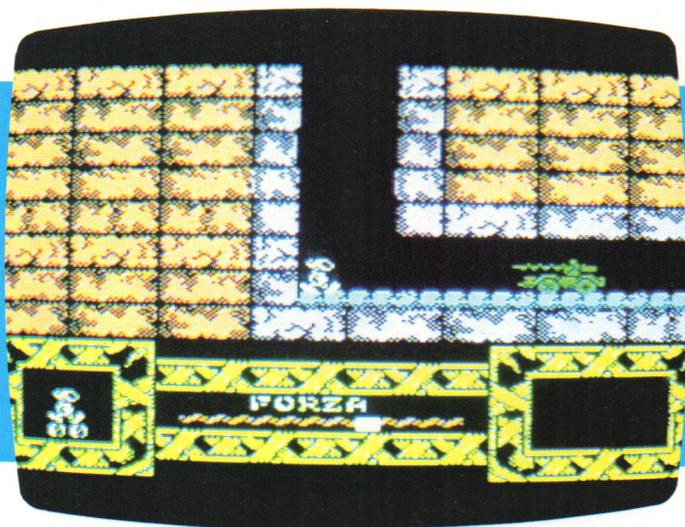
Le prove sono veramente molte e sempre più difficili per mettere a dura prova le tue capacità di analisi e di conoscenza delle regole stradali. Riuscirai a diventare vigile?

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO inizio gioco



TERROR

CHE GIOCO È

Johnsville una volta era un bellissimo paese con villette a schiera immerse nel verde e dove tutta la popolazione viveva in tranquillità e armonia. Ma da un po' di tempo, precisamente dall'arrivo di uno strano conte nel castello, il villaggio è infestato da vampiri che sembrano moltiplicarsi. Ma il coraggioso Bob ha deciso di porre fine a questa tremenda agonia e si è recato nell'antico maniero per trovare in una delle 95 stanze, il malvagio conte Dracula e annientarlo.

Osserva bene tutto ciò che incontri, perché il conte ti sottrae energia che potrai respirare trovando del cibo e innanzitutto dovrai rintracciare le 5 chiavi necessarie per alcune toppe. Per recuperare ciascuna delle chiavi dovrai trovare un oggetto con cui premere il pedale del generatore che ti permetterà di balzare nel vasto baratro. Dovrai anche aprire le 6 chiusure magiche facendo scattare gli appropriati interruttori. Alla fine dopo aver raccolto martello e paletto e la croce potrai teletrasportarti con il tuo jet pack nello spazio profondo per sostenere il confronto finale.

TASTI

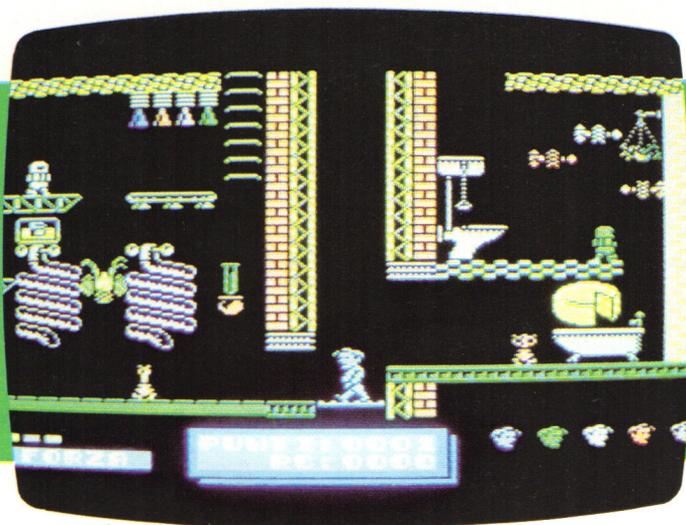
JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO fuoco

ESC fine gioco

STOP pausa



LUCKY JOE

CHE GIOCO È

Il perfido Dottor Blixen, aiutato dalla sua affascinante assistente Donna, ha rubato i piani per un superraggio psiconico. Al suo avversario, e nostro eroe, l'agente Lucky Joe è stato affidato il compito di contrastare i loro progetti di dominazione, rubando i piani durante un'audace impresa nella casa del dottore.

Il primo stadio della sua missione consiste nell'atterrare con lo zeppelin sul tetto. Dopodiché dovrà localizzare il luogo in cui si trova la cassaforte e soprattutto i tubi che sono seppelliti attorno alla casa. Lucky Joe dovrà quindi recuperarli, far saltare la cassaforte, prendere i piani e fuggire in un lampo. Riuscirai ad aiutarlo nella sua difficile missione?

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

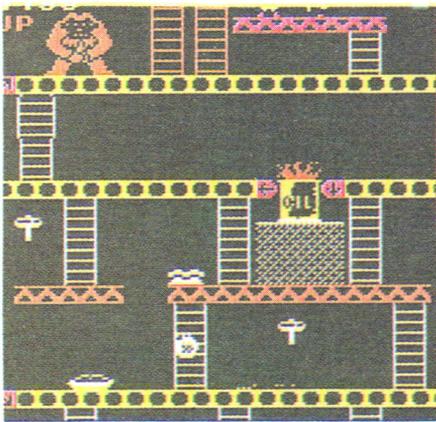
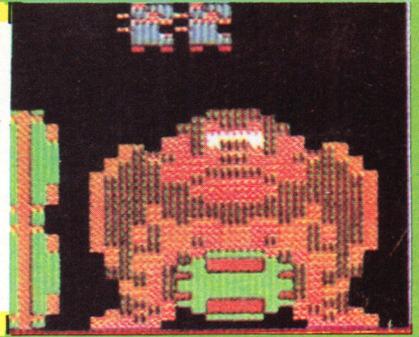
A sinistra

S destra

SPAZIO salta

A + SPAZIO fa le scale

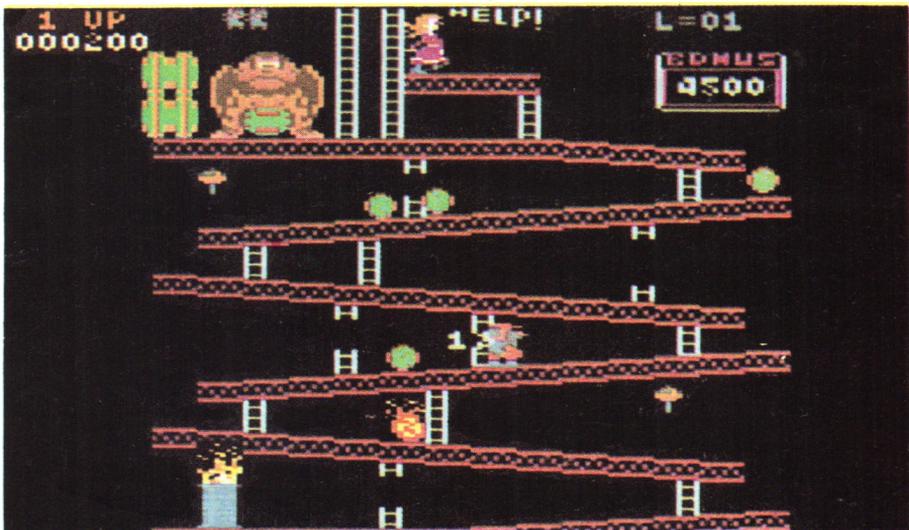
DONKEY KONG

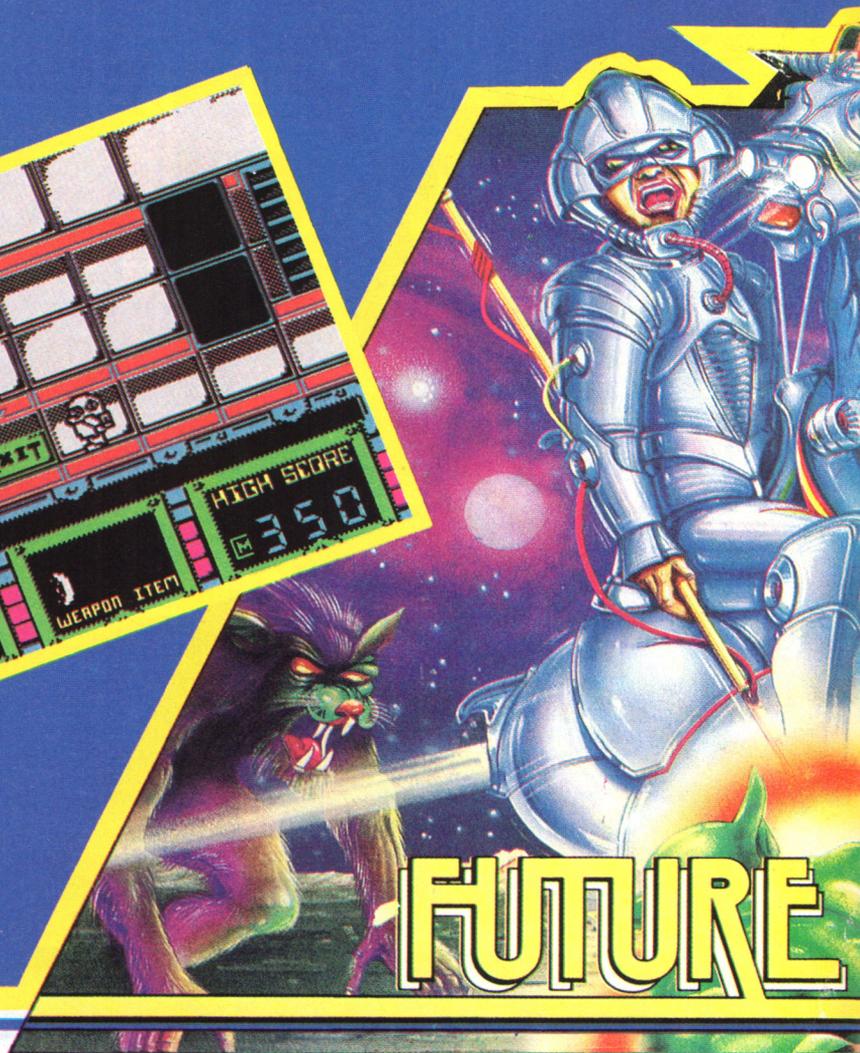
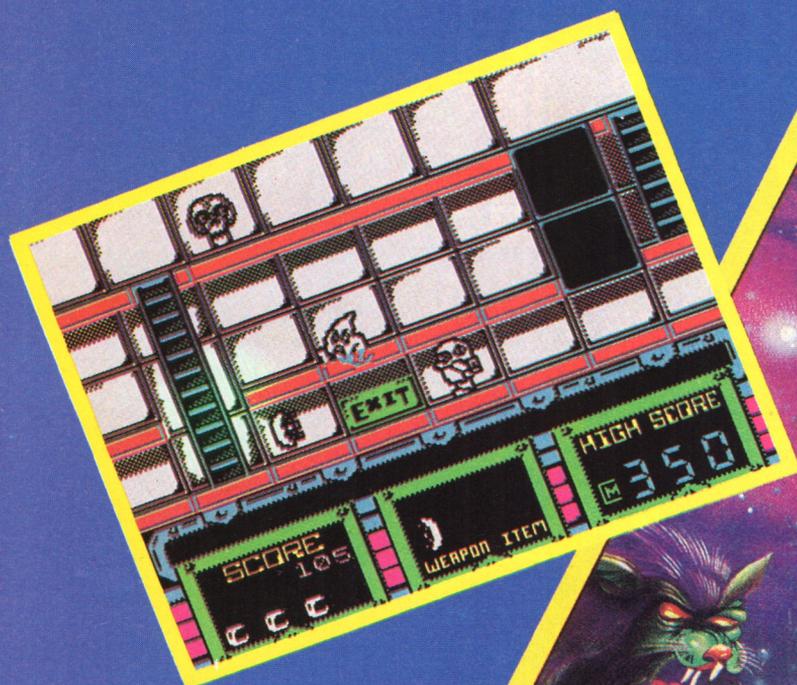


La trama è centrata sul rapimento della bionda ragazza dell'eroe attuato da un'enorme scimmia che tenta di fuggire su una piattaforma di travi di ferro.

Mario, l'eroe, deve superare diversi ostacoli come ad esempio evitare barili che cadono, fare attenzione alle meteoriti e non salire su scale "trappola".

Quando osservi attentamente i due giochi - il kong originale e questo ultimo - ti accorgi che a parte alcuni cambiamenti di grafica e migliori suoni presenti nella nuova versione del gioco, praticamente non c'è stato alcun progresso significativo nello spazio di tre anni. Sembra comunque, che Ocean abbia eliminato la maggior parte degli errori contenuti nel kong originale. Bisogna riconoscerlo: era il minimo che potesse fare!





Anche nel Ventunesimo secolo, la cavalleria non è morta! Racchiusi nella vostra armatura da attacco Omibolt Mark IV, accorrete in aiuto della bella Amelia, prigioniera di Spegbott il Terribile. Un SOS interdimensionale vi conduce all'incrociatore galattico **Rustbucket**, e qui ha inizio un'avventura che dura per venti livelli. Coraggiosi e impetuosi, affronterete in battaglia i droidi Berseka e poi se tutto va bene fuggirete dall'astronave precipitata sulla superficie del pianeta: attraversata la giungla, raggiungerete il castello di Spegbott, nelle cui segrete sosterrate un duello col for-

midabile Henchdroid.

All'interno della **Rustbucket** lo scenario consiste di piattaforme, scale e scivoli su un suggestivo sfondo di paratie metalliche. I vostri tentativi di fuggire all'esterno verranno frustrati dagli incessanti attacchi dei droidi difensivi, che appaiono in un varietà sterminata di forme e di misure. Ci sono mostri, insetti volanti, palle che rimbalzano e gelatine striscianti, ma i più simpatici sono quei millepiedi bighelloni che risultano praticamente indistruttibili per il vostro laser a dardi.

L'azione è accompagnata da un sommesso ronzio di fondo che ha il potere di innervosire



chi gioca, e quando si fa fuori un droide si sente il suono argentino del vostro dardo che rimbalza sulla paratia alle sue spalle. I vostri guai non si limitano soltanto ai droidi, dato che gli schermi contengono una quantità di insidie, tra cui delle pozze ribollenti che hanno il potere di privarvi di tutta la vostra energia. Per fortuna vi soccorreranno gli oggetti e le armi che troverete in giro, ma dato che per conquistarli dovrete combattere, sarà meglio che siate forniti di qualche vita extra. Tra le altre cose troverete armi dal fuoco rapidissimo e micidiale, salvacondotti e chiavi speciali per aprire le uscite della nave. Se troverete

un "confuser" potrete cavarvela nelle situazioni peggiori, dato che paralizza i droidi, ma l'oggetto più utile di tutti è una certa bomba che fa sparire tutti i droidi dallo schermo e vi rifornisce di energia. Purtroppo si possono portare un solo oggetto o una sola arma per volta, e quindi ci vuole un bel po' di sbattimento per risolvere il gioco: e non è facile, dato che ognuno dei venti livelli pullula di droidi! Trattandosi di una miscela di avventura, esplorazione, azione e piattaforme, **Future knight** è un gioco indefinibile, ma godibilissimo.

KORONIS RIFT



Koronis Rift, è stato certamente il migliore tra i giochi basati sulla grafica frazionata di Acti-vision. Infatti ha riunito la tecnologia che crea il paesaggio frazionato in giuste proporzioni aliene con alcuni elementi strategici basati sul saccheggio di altre navi grazie alla loro miglio-re tecnologia.

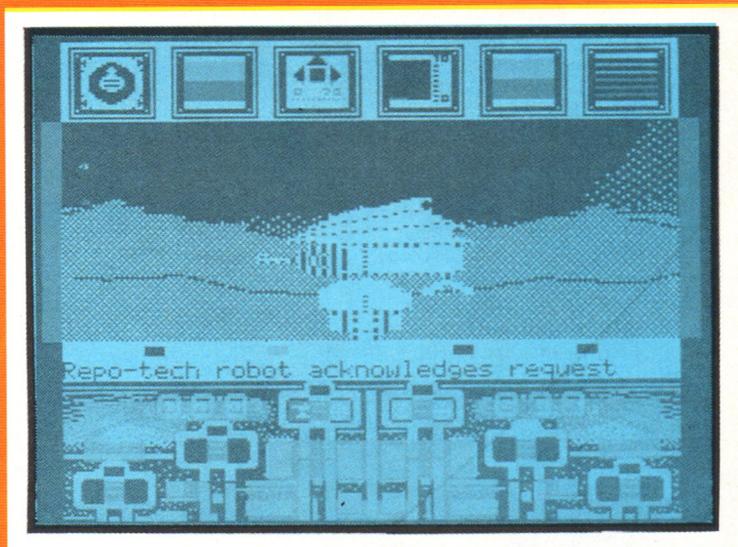
Ciò che vedi è la tua chiatta da esploratore, una specie di lancia planetaria che scivola lungo una delle rocciose fenditure della su-perficie di Koronis: è un effetto apprezzabile ottenuto tanto dalle ombre contrastanti quanto dalle fratturazioni.

Nel gioco ci sono essenzialmente due tipi di oggetti che ti succederà di incontrare molto spesso tra ogni fenditura. In primo luogo c'è

dare più lontano.

Lo scopo ultimo è sopravvivere abbastanza a lungo da distruggere la base aliena in Rift 20. Per questo sarà necessario un conside-revole numero di sabotaggi ma non necessa-riamente significa il sabotaggio di ogni relitto che incontri.

Il sistema di selezione delle armi è astuto. Co-me Eidolon è questione di lotta corpo a cor-po in questo caso è il colore del laser che determina quale effetto avrà contro un alie-no. Fondamentalmente il fuoco laser è più ef-ficace contro oggetti di colore opposto a quello del raggio, mentre con gli scudi è il con-trario - lo scudo colorato più simile difende meglio contro un raggio laser dello stesso



un assortimento di navi spaziali aliene che invadono la superficie. Entra nel tiro di una di queste e l'opzione "saccheggio" compare in fondo al vetro del tuo abitacolo. Questo manda fuori un piccolo droide (puoi vederlo diri-gersi verso la nave aliena) che arraffa qual-siasi prelibatezza tecnologica che possa tro-vare e la riporta alla tua chiatta.

Poi ci sono gli attaccanti alieni, che devono essere eliminati o distrutti.

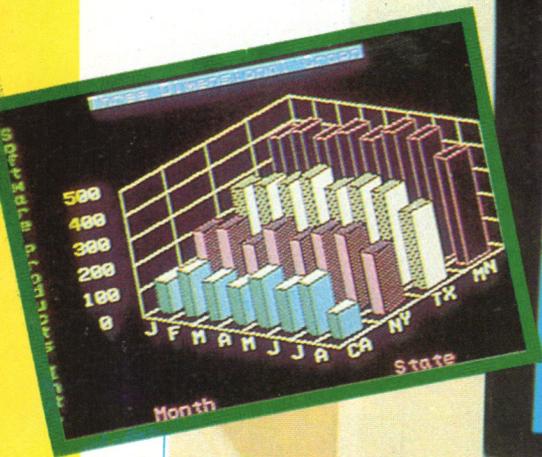
Appaiono anche scudi difensivi, lasers, gene-ratori e riserve di potere, e così via. A secon-da dei vari stratagemmi che potrai utilizzare potrai uccidere di più, durare più a lungo e an-

colore.

Capirlo? mi ci volle un po' di temp. Aggiungi il fatto che ci sono lasers più o meno efficien-ti che possono far fuoco più o meno ripetu-tamente.

Il gioco sembra un buon gioco, riuscire ad ot-tenere il controllo invece - un insieme non semplice di controlli con keyboard per guida-re e controlli di joystick per sparare più una varietà di altri tasti chiave per immagazzina-re hardware - è abbastanza stressante. Avreb-bero potuto fare tutto su joystick con ottin-risultati.

Se Eidolon ti era piaciuto ti divertirai anche con questo.



File Options Arrange DESKTOP

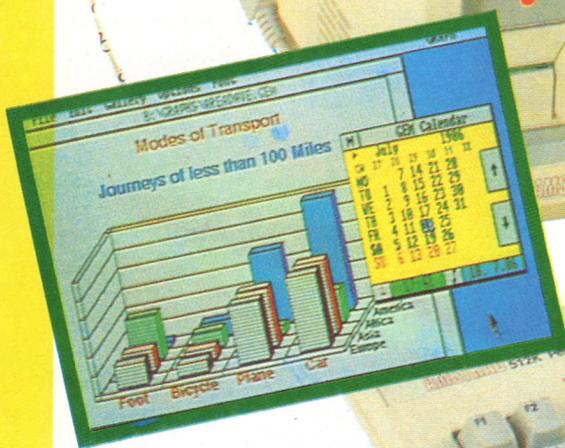
Friday, 18th of July 1986

TIME	ALARM
8:00	8:45
9:00	10:25
10:00	12:50
11:00	14:45
12:00	17:55
13:00	
14:00	
15:00	
16:00	
17:00	
18:00	

General notes : 11:00 16:00 :

King George about the garage

Check with DK about the Hotel bookings



A

Al 3° PC Forum, la GBC ha presentato in anteprima la versione italiana del PC 1512, il nuovo IBM compatibile dell'Amstrad, distribuito da maggio in Italia.

L'interesse suscitato da questo computer - almeno pari a quello registrato alcuni mesi fa per il sistema di videoscrittura PCW 8256 - lascia pensare che anche in Italia si avvererà la "profezia" del presidente dell'Amstrad, Alan Sugar: "Abbiamo realizzato il più competitivo PC compatibile del mondo. Dovunque decideremo di commercializzarlo, il mercato dei compatibili non sarà mai più lo stesso". La GBC ha annunciato che in Italia la configurazione base del PC 1512 viene venduta a 1.390.000 lire. L'esperienza progettuale della casa inglese e le economie di scala derivanti dal gran numero di apparecchiature prodotte hanno reso possibile questo prezzo sbalorditivo, inferiore perfino a quelli dei compatibili "made in Taiwan".

In Gran Bretagna e in altri Paesi, il mercato ha già confermato la validità dell'ormai tradizionale formula Amstrad: prodotti di elevata qualità, facili da installare e da usare, completi di tutto ciò che è realmente necessario, venduti a prezzi incredibili.

In effetti, la maggior parte dei PC compatibili include pochissimi elementi essenziali nel prezzo base: solitamente il monitor non è compreso, spesso si hanno solo 128K di RAM e addirittura la tastiera può essere proposta come un extra. La conseguenza, a parte i costi inevitabilmente elevati, è che si perde molto tempo solo per stabilire la configurazione più adeguata alle proprie esigenze.

Per contro, chi acquista un PC 1512 deve semplicemente scegliere fra il singolo e il doppio drive per dischi e fra il monitor monocromatico e quello a colori. Tutto ciò che veramente serve è compreso nella dotazione. Per quanto concerne le principali caratteristiche dell'hardware, l'unità di sistema ha 512K RAM espandibile a 640 con processore a 16 Bit Intel 8086, funzionante a 8 MHz. La tastiera è una QWERTY italiana con 85 tasti e tastierino numerico. Il PC 1512 ha un'unità dischi standard da 5,25 pollici e un monitor grafico monocromatico (16 toni di grigio) o a colori in 640 x 200 punti. Il monitor può essere inclinato e fatto ruotare a piacere e ha l'altoparlante incorporato con regolazione di volume. Oltre a un orologio al quarzo con alimentazione a batterie, la macchina è dotata d'interfaccia seriale RS232C e parallela Centronics, di mouse direttamente connesso con porta dedicata indipendente, di 3 alloggiamenti per schede hardware per l'espansione del sistema (modem, reti locali ecc.) e di porta joystick incorporata nella tastiera.

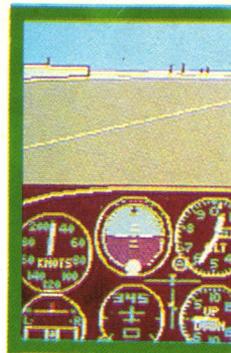
Il software in dotazione include: MS/DOS 3.2 sistema operativo Microsoft, DOS/PLUS 1.2 sistema operativo Digital Research, GEM 2.0 (Graphic Environment Manager) Digital Research, GEM Paint Digital Research, GEM Doodle Digital Research e GEM Basic 2 Locomotive Software.

Fra le principali caratteristiche del PC 1512, i tecnici hanno evidenziato con enfasi particolare la grande compattezza del sistema (ottenuta anche grazie all'impiego di speciali componenti di produzione italiana) e la sua



AMSTRAD

AMSTRAD



eccellente velocità operativa, superiore di 2-3 volte, e in alcuni casi perfino di 5 volte, a quella del PC IBM. I risultati delle prove "benchmark" - rese celebri da Personal Computer World - hanno confermato che il PC 1512 è una macchina estremamente veloce.

Sarà più che apprezzata anche la "italianizzazione" curata dalla Divisione Office Automation & Communication della GBC. Come già sul PCW 8256, anche sul PC 1512 sono

state apportate alcune modifiche per soddisfare le esigenze del mercato italiano e questo tanto nell'hardware (a cominciare dalla tastiera) quanto nel software e nei servizi. In particolare, il software di dotazione, compresi i sistemi operativi e il manuale d'uso sono stati integralmente tradotti e adattati. È da sottolineare il fatto che MS/DOS 3.2 compare per la prima volta in versione italiana.

SCUSI SIGNOR COMPUTER PERMETTE UNA DOMANDA?

Quando si acquista un PC, si vuol sapere - ed è più che legittimo - quale software funziona con quella macchina, se è compatibile con altri sistemi, se si possono inserire schede di espansione e così via. Proviamo a chiederlo direttamente al PC 1512 Amstrad.

Il suo software è realmente compatibile con quello per il PC IBM?

Sì. Sono in grado di far girare tutti i più famosi programmi: Wordstar, dBase, SuperCalc, Lotus 1-2-3, Sidekick, Pegasus accounts e via dicendo. La mia realizzazione è stata attentamente curata in modo da assicurare che il software esistente con l'indicazione "per il PC IBM e compatibili" possa essere eseguito senza modifiche.

Quanto software applicativo è disponibile?

L'Amstrad mi ha dotato dei sistemi operativi MSDOS della Microsoft e DOS Plus della Digital Research, quindi posso eseguire programmi applicativi scritti per PCDOS, MSDOS e CP/M 86. Quasi tutti gli altri produttori di computer forniscono solo una versione MSDOS.

Lei si considera qualcosa di più d'un PC IBM Standard?

Francamente, sì.

Che cosa include esattamente il suo prezzo?

Include tutto quanto è descritto nelle specifiche tecniche e nell'elenco di controllo. Fra parentesi, quando si va a scegliere un computer si può, vorrei dire si deve, richiedere l'elenco di controllo. Confrontando le mie specifiche con quelle di qualsiasi concorrente, apprezzerà la mia capacità d'adattarmi ad ogni tipo d'attività, e ovviamente, il mio incredibile rapporto prestazioni-prezzo.

Tutto bene, ma che cosa mi può dire dei molti pacchetti software che costano almeno quanto lei se non di più?

L'Amstrad ha reso disponibili SuperCalc 3 e Wordstar 1512 per i miei clienti a un prezzo molto contenuto.

Passiamo ad altro. È possibile usare su di lei i dati e i dischi da 5,25 creati in precedenza su un PC?

Sì, certamente.

Che cosa significa la presenza del GEM?

GEM è un'interfaccia facile da usare ed effettivamente utile per la gestione e l'esecuzione di un'ampia gamma di hardware e software.

Quali stampanti si possono collegare?

Praticamente, tutte le stampanti. L'Amstrad



propone l'economica serie DMP come accessorio per me, con una gamma completa di caratteri stampabili, che possono essere visualizzati sullo schermo. Tuttavia, si può usare una qualsiasi stampante seriale o parallela, perfino le complesse stampanti laser, che hanno un costo molte volte superiore al mio.

Che cosa significa "mettere in coda di stampa" o "spooling"?

È un modo di memorizzare le emissioni, in parole povere le stampe, per la stampante, anche se in quel preciso momento lei non può occuparsene. Ciò le consente di continuare le elaborazioni perfino mentre la stampante sta operando. È un altro dei miei vantaggi.

Molti IBM compatibili offrono 5 porte d'espansione, mentre lei ne offre solo tre. Ritieni che siano sufficienti?

Senz'altro. Molti altri PC in versione di base offrono specifiche molto povere. Per raggiungere quelle che io ho in dotazione, e sottolineo in dotazione, è necessario usare alcune delle porte d'espansione: ad esempio, per la scheda colore, per l'interfaccia seriale/parallela, per l'interfaccia per il mouse e così via. Al termine si arriva ad avere solo una porta libera per ulteriori espansioni. Io ne ho tre.

È possibile espandere la sua memoria?

Sì, fino a ulteriori 128K per complessivi 640K sulla scheda madre e senza utilizzare porte d'espansione.

Lei consente di utilizzare schede d'espansione progettate per il PC IBM?

Sì, però ricordo che sono completo nella mia versione di base. Molte delle caratteristiche di cui dispongo vengono considerate extra dalla maggior parte degli altri produttori di computer. Con me, non ci si deve impegnare con i soliti extra: tutto è già incluso nella versione normale proposta dall'Amstrad.

Qualora disponessi d'una rete PC già esistente, potrei aggiungerla al sistema?

Sì, tuttavia sono molti i modi in cui la rete può essere configurata e potrebbe essere necessario, in qualche caso specifico, avvertire il suo fornitore di rete.

Quale tipo di grafica a colori usa?

Il mio sistema di grafica a colori è simile a quello standard del PC IBM. Tutti i programmi scritti per questo standard funzionano senza modificazioni.

E se scegliesti un monitor monocromatico?

Avrebbe una rappresentazione dei colori come scala di grigi, visto che sul monitor monocromatico converto i colori in differenti toni di grigio.

Posso usare l'adattatore per la grafica a colori in alta risoluzione?

No. La grafica a colori in alta risoluzione che ho in dotazione, e che consente fino a 16 colori in 640 per 200 punti, elimina la necessità di aggiungere adattatori grafici.

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

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



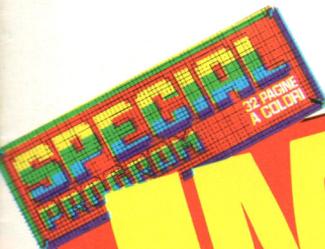
**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 36 - in edicola il 12 ottobre**

NEW

SPECIAL PLAYGAMES

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



IMMAGNIFICI ISETTE

**PER IL CBM 64
N. 27 - in edicola il 2 ottobre**

Se sei anche lievemente delicato di stomaco Nemesis The Warlock non fa per te. Se invece trovi soddisfazione nel fare a pezzetti con una spada eserciti di guerrieri alieni o spezzarli in due con una pistola laser e puoi sopportare di balzare sulle loro teste, probabilmente riuscirai a giocarlo bene dopo solo poche ore.

Situato in un mondo governato dal pazzo Torquemada, il fumetto è la storia di combattimenti mortali su paesaggi di ossa rotte ed orribili pezzetti gocciolanti su cose difficili da configurare.

Nemesis (l'eroe) è il capo dell'organizzazione di resistenza, che tenta continuamente (e fallisce) di spodestare il regno tirannico di Torquemada che è impegnato ad uccidere tutti i non umani del Pianeta.

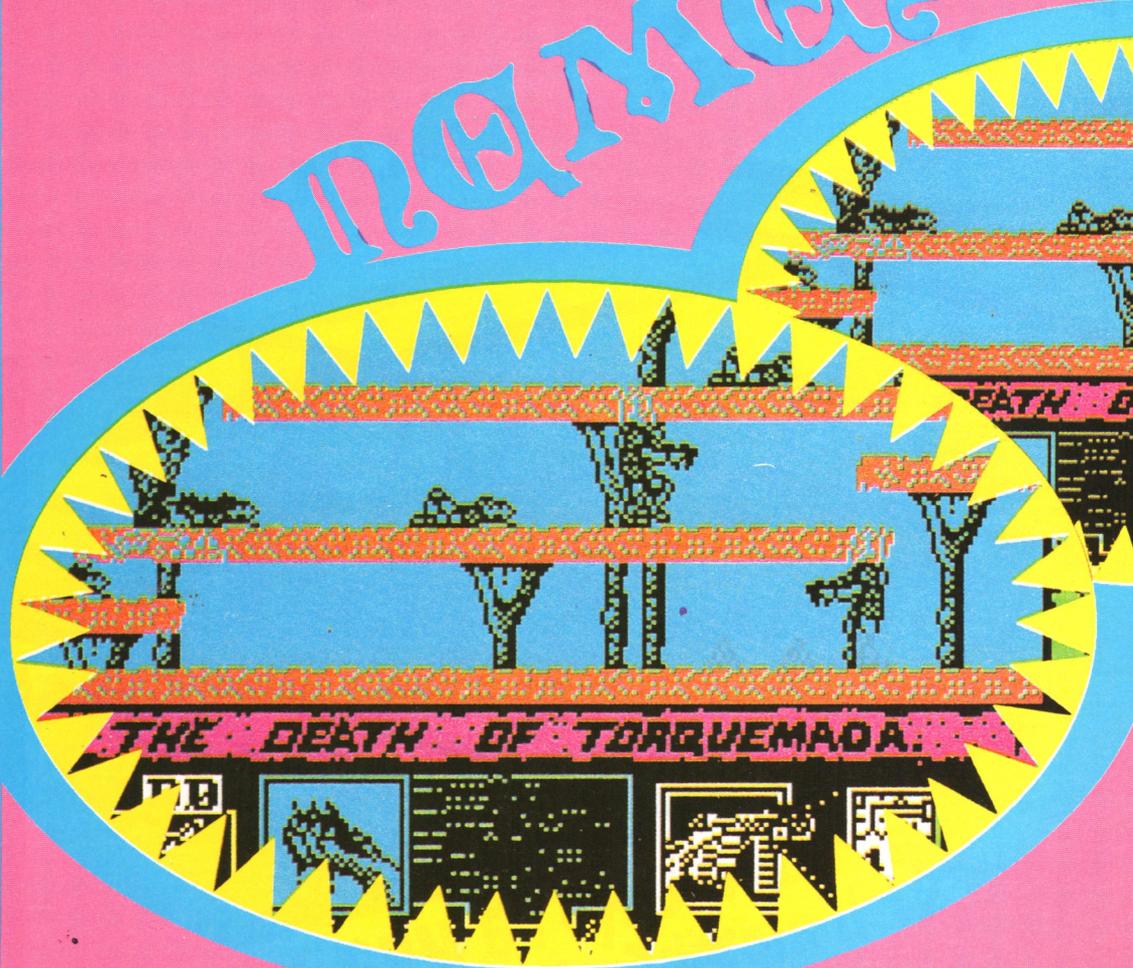
Il gioco segue la stessa traccia: tu controlli la figura aliena e misteriosa di Nemesis, che

sembra un incrocio tra un uomo ed un cavallo, guardandolo su vari schermi di piattaforma, uccidendo i Terminators, i seguaci di Torquemada.

Non sembra particolarmente interessante, vero? Bene, ti stai sbagliando. Se è vero che Nemesis The Warlock non è il gioco più stupefacente del mondo è anche vero che è fatto con un tale stile da farti stare a guardarlo come se non esistesse altro al mondo.

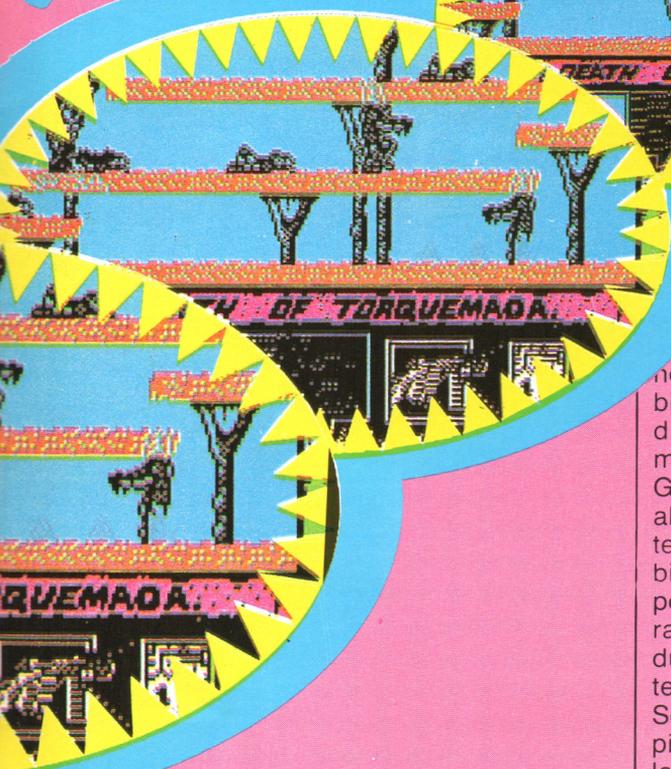
I grafici sono estremamente ben dettagliati e l'animazione è ottima. Nemesis si aggira sal-

NEMESIS



THE DEATH OF TORQUEMADA

THE WARLOCK



Cristina Barigazzi

tando e muovendosi velocemente per evitare i cattivi. Non essendo totalmente un pacifista, puoi mandare all'altro mondo i tuoi peggiori nemici con una veloce sferzata della tua spada. Invece di scomparire semplicemente in una nuvola di fumo, i cattivi raddoppiano e ritornano nell'aria. Quando colpiscono il ponte, iniziano ad impilarsi, formando una piattaforma piuttosto grottesca su cui tu puoi camminare.

Il problema principale che hai camminando sui corpi dell'esercito caduto di Torquemada è che dopo alcuni secondi (a seconda di quanto sei vicino a T. E quindi di quanto è forte la sua influenza) si contorceranno e salteranno

no e gradatamente si trasformeranno in zombies che sono molto, molto poco piacevoli e decisamente pericolosi.

Gli Zombies si aggirano brandendo falci che al contatto assorbono la tua energia in breve tempo. L'unico modo per eliminare uno Zombie è sputare acido su di lui. Tu hai solo una portata di acido a schermo, quindi te li troverai attorno per un bel po' di tempo. Non c'è dubbio, Nemesis è di cattiva luna tutto il tempo.

Se sei abbastanza fortunato da incontrare una pila di proiettili, puoi abbattere alcuni tizi con la pistola. I grafici qui sono tanto dettagliati quanto nella sezione in cui si brandisce la spada.

Premendo Fire una volta fai alzare la pistola all'altezza delle spalle. Premi il tasto Fire una seconda volta e libererai una scarica di raggio mortale plasma fotonico (o qualcosa del genere) che è abbastanza per uccidere qualsiasi cosa si trovi sulla sua strada.

Una volta che hai ripulito un certo numero di Terminators che aumenta a seconda dei tuoi progressi - devi cercare l'uscita e una volta trovatala passi allo schermo successivo che è ancora peggio.

Alla fine ti trovi faccia a faccia con il grande cattivo T. in persona e prevedo che questo sarà un bel match.

Dite le parole ping pong ad un giocatore di tennis da tavolo ed egli vi picchierà probabilmente con la sua racchetta.

Ping pong è stato uno dei primi giochi computerizzati ai tempi di quelli da console. L'offerta della US Gold è una versione rimaneggiata dal vecchio buon scenario.

Superstar ping pong vi offre una quantità di rimbalzi con una grafica ed un tono di classe, un carico completo di opzioni di gioco. A differenza dalla conversione dell'Imagine Konomi, questo gioco vi offre una scelta da due vedute: veduta laterale o veduta da dietro e, più importante, l'opzione di uno o due giocatori ed una opzione per troppo stanchi dove semplicemente guardate giocare da solo il computer, senza punti.

Prima che voi iniziate a giocare c'è un numero di colpi fissi che potete mettere a segno. Ad entrambi i giocatori vengono dati 12 punti totali che dovranno essere distribuiti considerando cinque fattori: schiacciata, diritto, rovescio, tempo di reazione, velocità e resistenza. Tutto ciò sembra impressionante ma, tuttavia, stabilisce i valori.

Non vedo però essenziali differenze nel mio gioco quando decido di battere la palla. A parte tutto, potete stabilire il numero dei giochi che vi servono per vincere, quando cambiate campo dopo i giochi ed i tre livelli di velocità. Questi sono: principianti, normali e superveloci.

Abbastanza carino, la palla scorre ed è facile batterla. Entrambe le racchette sono controllate dal joystick per diritto e rovescio. Come molti giochi "di palla" la direzione che la stessa prende dipende dalla parte dove avviene

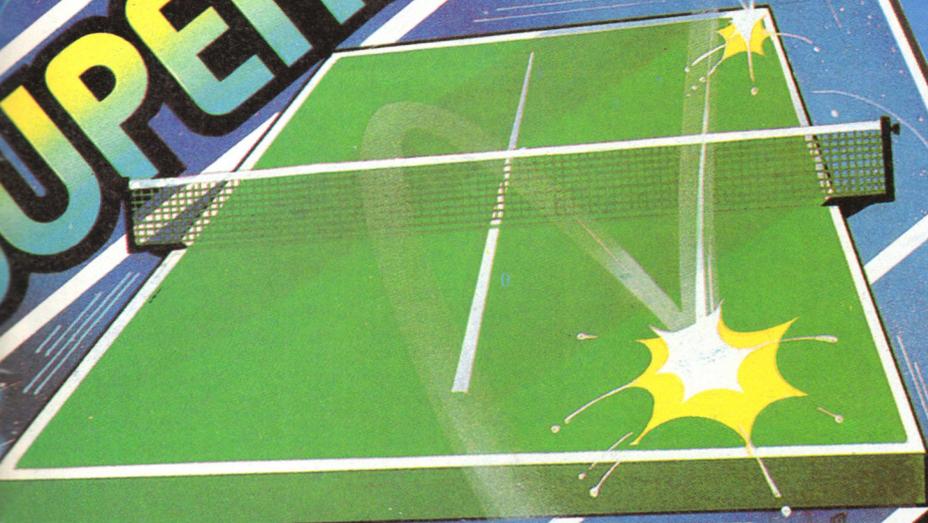
la battuta ed anche se state giocando di diritto o di rovescio. Quando vi preparate a servire vedrete continuamente la palla muoversi da e verso la vostra racchetta.

La critica principale, a parte i problemi nel battere la palla, è la velocità con la quale il computer avversario serve. Vi siete appena spostati sul lato sinistro del tavolo con una splendida demi-volée di rovescio che il computer serve dall'altra parte.

Se lavorerete abbastanza potrete persino conseguire dei colpi in questo gioco ed un giorno battere il computer!



SUPERSTAR



Ping Pong



ROAD RACE

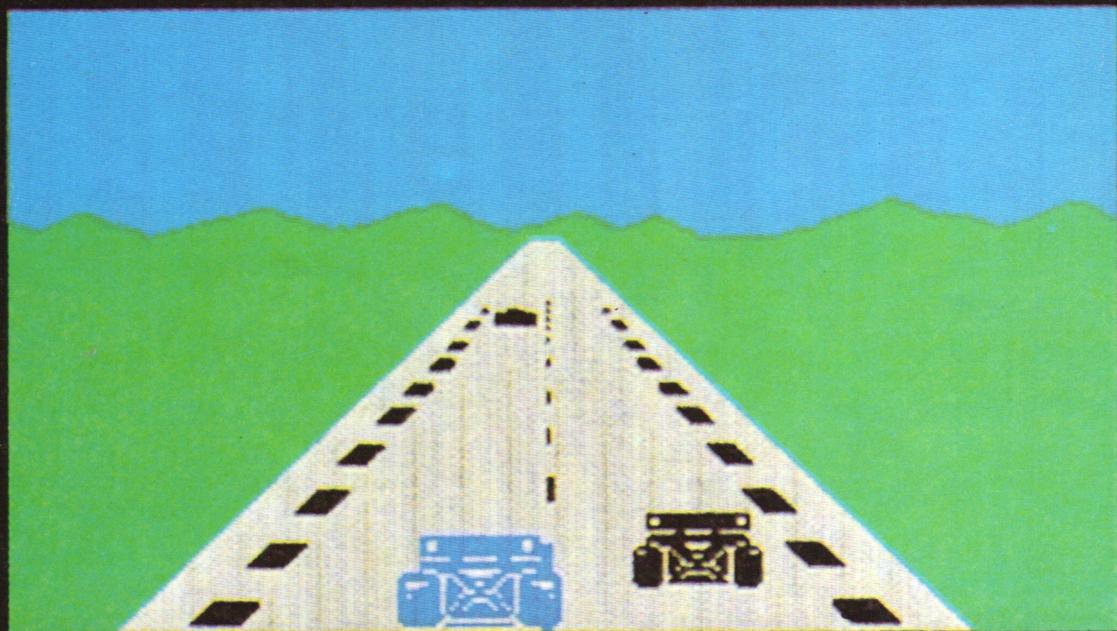
SPEED
174MPH

SCORE
010166

LH

GAS


TIME
02:28



S 

F POSN:675



Road Race non è solo una gara spericolata di una delle più famose case di software è anche un vero e proprio gioco. 13 livelli di entusiasmo in una gara ad alta velocità!

Come giocare

Road Race è una serie di tredici corse rally attraverso una varietà di diversi terreni. Per qualificarti per il giro successivo, devi sorpassare un certo numero di macchine, inizialmente trenta. Parti alla bassa posizione di settecentottantesimo, che ti mostra quanto dovrai guidare se spera di raggiungere i livelli successivi.

Sullo schermo menu, puoi scegliere tra tastiera o joystick.

Il joystick da te scelto appare in basso allo schermo. Se non premi nessun tasto il gioco andrà in demo.

Per sterzare a destra o a sinistra muovi il joystick a destra o a sinistra. Per accelerare premi fire; per frenare spingi avanti il joystick. Se

freni ed acceleri allo stesso tempo, l'azione frenante verrà annullata. Se lasci l'acceleratore, rallenterai rapidamente.

La macchina è un veicolo a due velocità, con marce alte e marce basse. Dovrai usare le marce alte per sorpassare ad alta velocità: la marcia in cui ti trovi è evidenziata in rosso sul pannello dei punti.

Per cambiare una marcia, smetti momentaneamente di accelerare e poi accelera di nuovo. Quando deceleri ti sposti automaticamente ad una marcia più bassa.

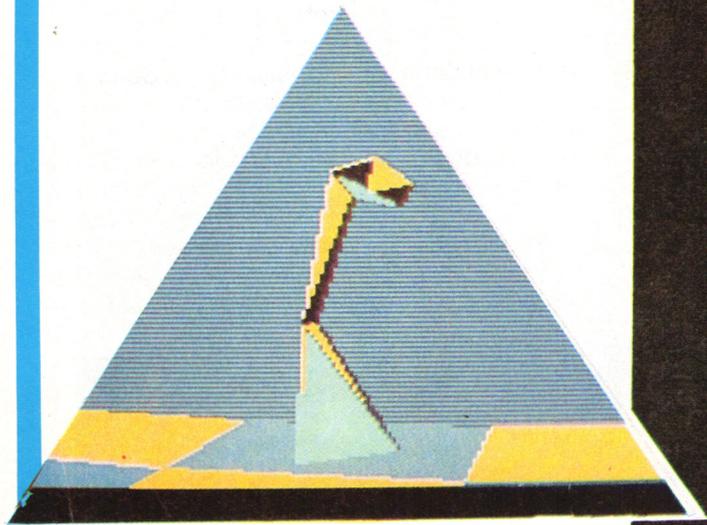
In ogni livello sei dotato di una certa quantità di carburante - se lo esaurisci il gioco per te termina qui.

Evita di schiantarti contro le altre macchine o di uscire di strada, poiché tutto questo significa per te perdita di tempo e potrebbe impedirti di passare al giro successivo.

Guadagni 250 punti per ogni macchina che sorpassi, più altri punti calcolati sulla base della tua velocità di marcia.

Ci vuole una mente davvero distorta per creare un gioco come questo... e occorre possedere una mente distorta per giocarvi! **Sentinel** è un gioco di concezione assolutamente nuova, realizzato con quell'ottima grafica che è ormai tipica della Firebird. Per giocare occorre un talento strategico, e massacrare il joystick non serve a niente, anche perché i controlli sono tutti via tastiera!

Mentre **Sentinel** sta caricando, potrete godervi le immagini strabilianti di un occhio alieno che sembra balzare fuori dallo schermo. Per essere un gioco così complesso, il caricamento è molto rapido e non vi dovrete assoggettare a una barbosissima attesa.



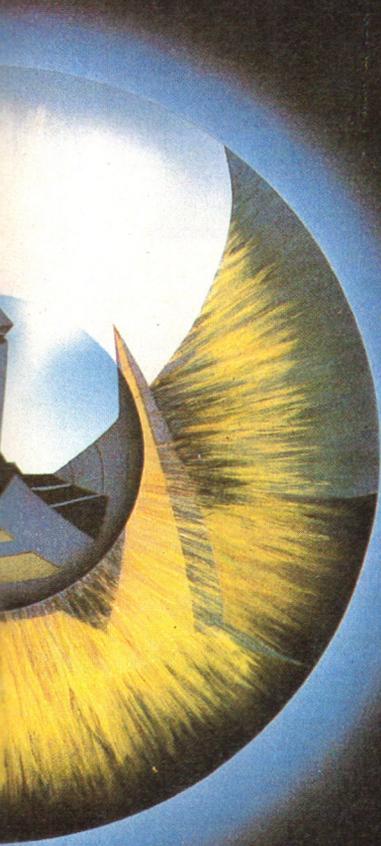
Dopo aver scelto il paesaggio con cui volete iniziare (i principianti iniziano con '0000'), lo schermo si svuota per alcuni secondi, e poi vi offre una panoramica dell'intera ambientazione. A questo punto, dovete studiare in che modo affrontare la Sentinella. Il concetto è che volete sloggiare la Sentinella dal riquadro su cui si trova ed occuparlo voi stessi, come negli scacchi: soltanto fatto ciò potrete sperare di passare ai livelli superiori.

L'area di gioco comprende picchi e colline, e degli altopiani a scacchi disseminati di alberi e di macigni. La Sentinella, guardiano di questo pianeta, occupa il punto più alto dell'area di gioco, ossia quello che offre il maggior vantaggio. La vostra avventura avrà invece inizio su uno dei riquadri più bassi. Obiettivo del gioco è di spodestare la Sentinella assorbendo

SENTINELLA



INEL

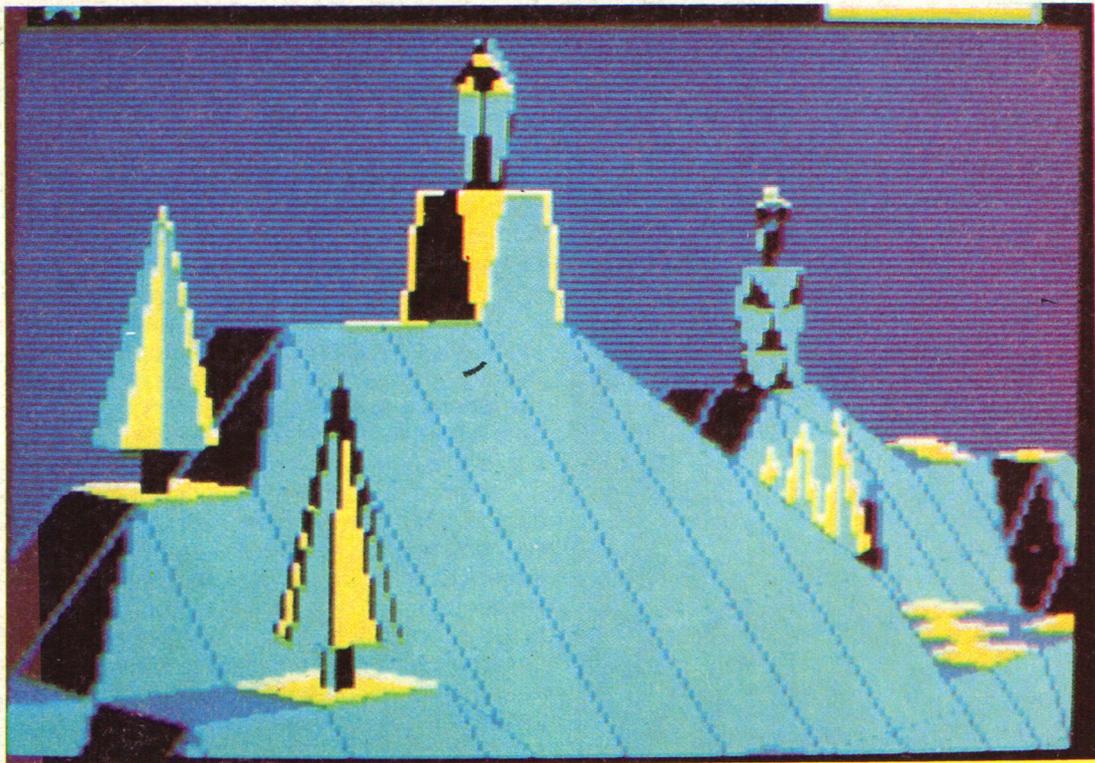


done l'energia, ma lo scontro dev'essere attentamente programmato. Potrete muovervi portando il cursore sul riquadro che volete raggiungere, e una volta giunti qui creerete un robot che vi costerà un'unità di energia. Fatto ciò, vi trasferirete in un altro riquadro, riassorbendo l'energia (sempre un'unità) del robot precedente. Dato che la testa del robot domina l'area di gioco, potrete osservare anche i riquadri che si trovano lievemente più in alto di quello su cui vi trovate voi: è dunque possibile salire verso la Sentinella.

La Sentinella però non è uno stupido, e vi individuerà non appena comincerete a trasferire energia a destra e a manca.

Fino a quel momento, però, sarete liberi di osservare la scena e fare il punto della situazione: è qui che scoprirete l'utilità di farvi degli schizzi della panoramica iniziale. In ogni caso, non appena vi avrà individuati la Sentinella tenterà di prosciugarvi della vostra energia assorbendola unità dopo unità finché non sarete fuori combattimento. Quando la Sentinella assorbe un'unità d'energia, la redistribuisce nel paesaggio sotto forma d'albero. Voi potrete ovviamente aumentare la vostra energia assorbendo gli alberi creati dalla Sentinella. Per un po', potrete celarvi agli occhi della Sentinella creando un macigno o un albero tra lui e voi, ma quando se ne accorgerà trasformerà un albero in un cattivo che vi costringerà ad uscire allo scoperto. Se poi vi trovate in guai davvero grossi, il solo modo per salvarsi è di trasferirsi rapidamente via iperspazio in un riquadro casuale - un trasferimento non privo di rischi e che vi costerà tre unità d'energia. L'unità base dell'energia è l'albero: i macigni valgono due unità, e i robot tre. Quando la Sentinella assorbe energia, lo fa a un'unità per volta, e quindi un robot viene prima trasformato in un macigno, e poi in un albero. I macigni sono piuttosto utili: potete impilarli uno sopra l'altro e porvi in cima degli oggetti. In questo modo, potrete guadagnare quell'altezza in più che vi occorre per avanzare verso la Sentinella.

Lo scenario testé descritto è solo il primo tra i diecimila (sì, avete letto bene!) paesaggi possibili. Per passare a un altro paesaggio, sloggiate la Sentinella e dal suo riquadro trasferitevi via iperspazio: l'entità del cambiamento di paesaggio sarà direttamente proporzionale alle quantità di unità d'energia in vostro possesso. Naturalmente, più si sale di livello e più le cose si fanno difficili. In tutti i



livelli al di sopra di '0', alla Sentinella si uniscono dei guardiani: più alto il livello, più sono i guardiani.

Inutile tentare di descrivere la grafica: basti dire che è impressionante. Va invece detto che **Sentinel** è uno dei pochissimi giochi a possedere un'atmosfera: si gioca come se si fosse immersi negli scenari, ed è come se il computer non esistesse. Notate inoltre come gli occhi della Sentinella sembrano trapassarvi da parte a parte, anche quando non può materialmente vedervi!

Come si è già detto, il gioco è controllato via tastiera, e la cosa ha una sua logica, dato che se si vuole reagire rapidamente alle situazioni che si presentano è meglio non dover pasticciare con icone eccetera. I controlli sono semplicissimi: ce ne sono quattro per spostare il cursore a destra e a sinistra e in alto e in basso, 'A' serve ad assorbire energia, 'R' a creare i robot, e 'T' e 'B' a creare rispettivamente gli alberi e i macigni. Vi sono altri tasti che forniscono qualche funzione utile, ma non è il caso di parlarne in questa sede. Della musica invece è giusto parlare: durante il gioco è inesistente, ma quando si sale di li-

vello oppure si perde una vita, si viene sorpresi dal suono di una chitarra. Anche in questo caso si tratta di un'esperienza rara, difficile da descrivere.

Le istruzioni sono un po' sommarie, ma del resto non c'è gusto a vedersi spiattellare tutto. **Sentinel** è un gioco brillante, certamente destinato a diventare un classico: è degno di entrare in ogni collezione seria di videogiochi, e seminerà non poco allarme nel mercato del software.

