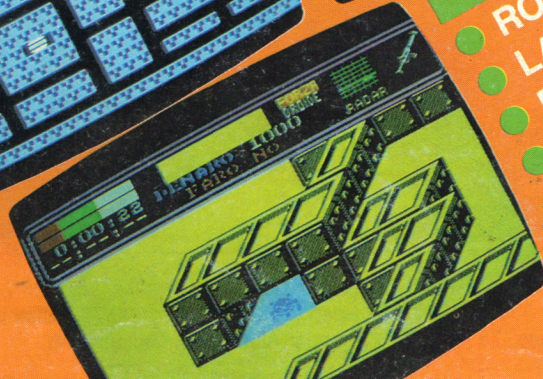
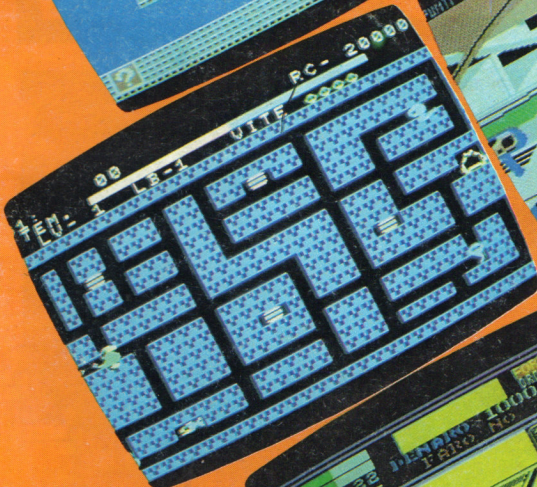
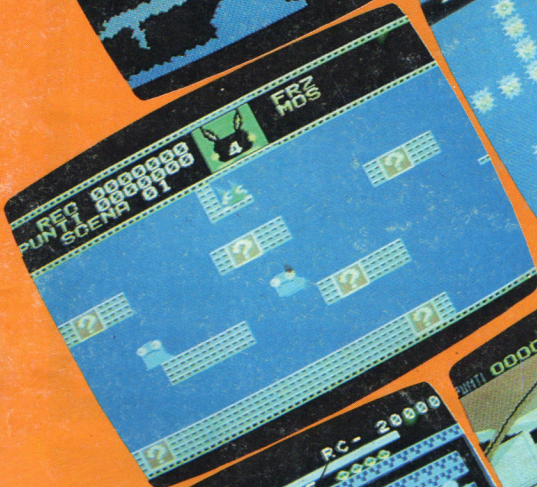
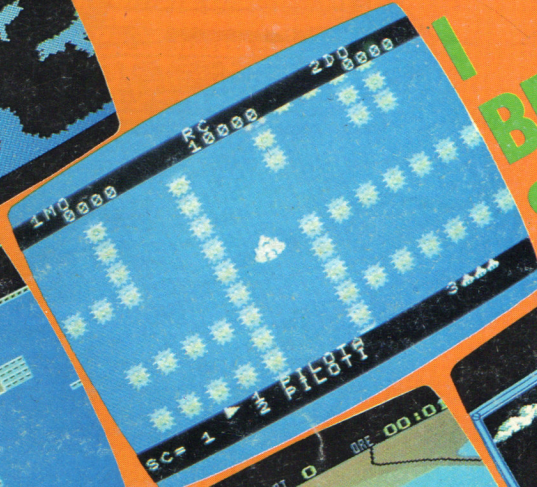
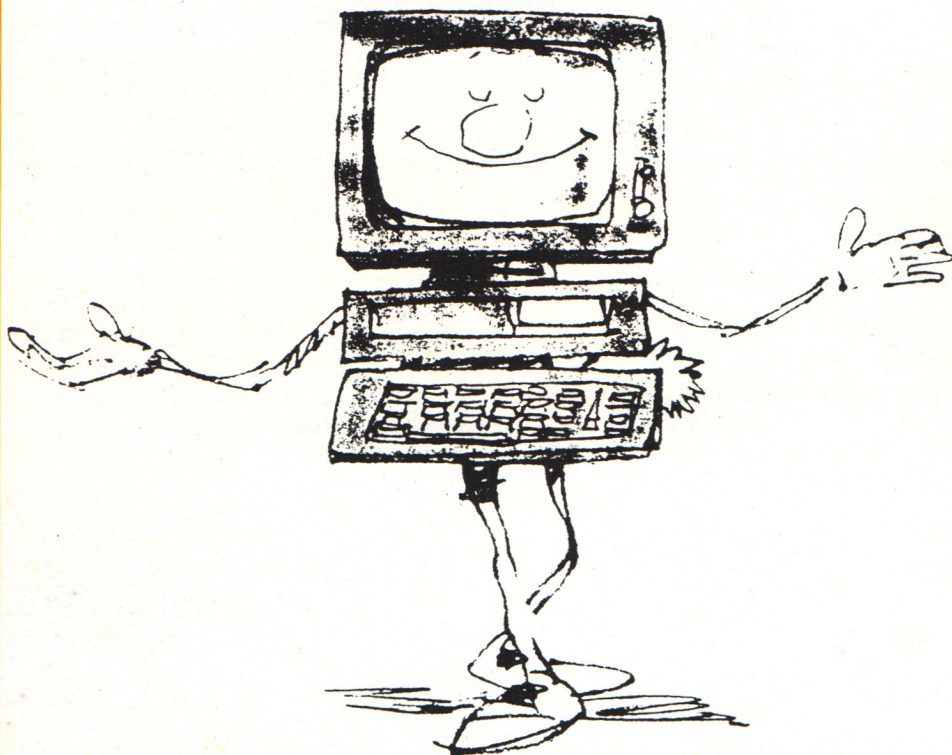


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- ROBOTS ● MARIU
- LABYRINTH
- DADA ● MONZA
- CROSSING
- PIANETA SERRA



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

DI CORSA VERSO LA GLORIA

Nulla è così emozionante come correre verso la gloria. C'è chi corre per il gusto di correre (Road Runner), chi corre verso una morte certa (Deathwish 3) e chi invece corre su due ruote (Kick Start 2) alla ricerca di tempi sempre migliori. Di sicuro c'è che con questo numero della rivista non dovrete certo addormentarvi sul vostro Msx. Se poi volete avvicinarvi al mondo di un altro computer allora gustatevi la prova dell'Olivetti Pc 1 che è supercompatibile con i programmi MsDos. Infine un tuffo nel mondo medioevale con Defender of the Crown.

IN QUESTO NUMERO

4 ROBOTS

5 MARILU

6 LABYRINTH

7 DADA

8 MONZA

9 CROSSING

10 PIANETA SERRA

11 DEATHWISH 3:
MORTE E GIUSTIZIA

14 ROAD RUNNER:
CORRERE SENZA SOSTE

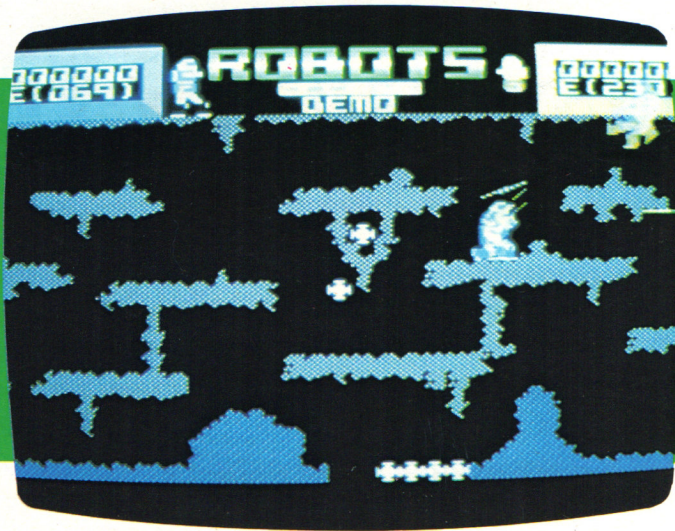
18 KICK START 2:
DUE RUOTE INFERNALI

20 ATHENA:
IL SIGNORE OSCURO

22 OLIVETTI PC 1:
IL SUPERCOMPATIBILE

27 DEFENDER OF THE CROWN:
SASSONI E NORMANNI

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN+CAS:



ROBOTS

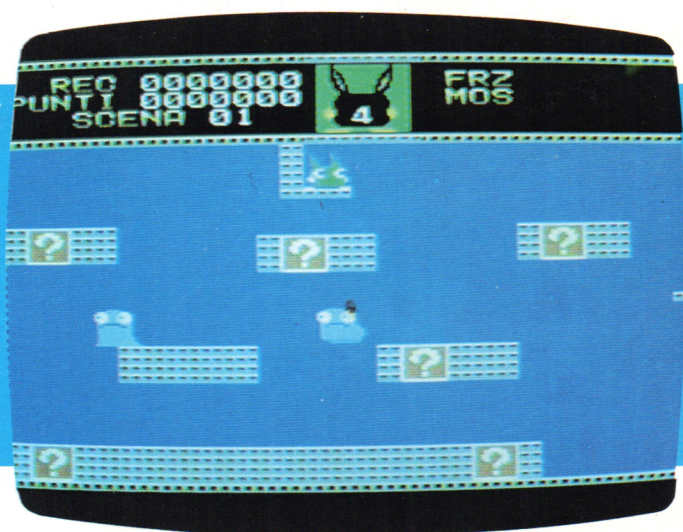
CHE GIOCO È

Ci troviamo sul pianeta Giover, trasformato dalla Confederazione Unita in una enorme prigione, dove vengono rinchiusi i malviventi accusati delle più tremende infrazioni. Anche se la sorveglianza è strettissima e quei pochi tentativi di evasione vengono bloccati sul nascere, questa volta il vecchio Foster è riuscito ad evadere e si aggira nei pressi dello spazioporto nel tentativo di recuperare un mezzo spaziale per poter fuggire definitivamente. Ma tu sei stato incaricato di trovarlo, ridurlo all'impotenza e riportarlo di conseguenza nella sua cella. Attento però che un po' ovunque sono distribuiti degli sferoidi di diverso colore: raccogli quelli gialli, che ti daranno energia, ma evita i rosa, potentissime bombe esplosive. Se riuscirai a colpire il fuggitivo dal basso in alto i tuoi colpi saranno più efficaci.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



MARILU

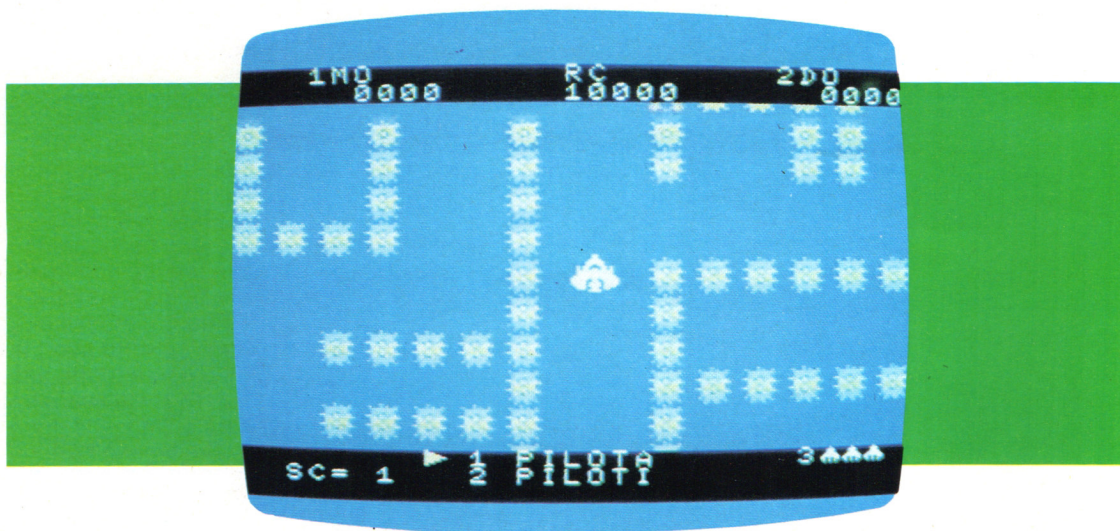
CHE GIOCO È

Anche tra gli alieni è abituale disputare ogni tanto delle gare di atletica per stabilire nuovi primati e soprattutto nuovi campioni. Ecco che su questo pianeta viene disputata anche una gara dove tutte le discipline vengono messe a dura prova, una specie di pentathlon. Il concorrente deve infatti, correndo, saltando, rimbalzando, raggiungere le postazioni dove si trovano dei punti di domanda lampeggianti. Ma a ostacolare il tuo cammino interverranno di volta in volta altri concorrenti che se riescono a prenderti ti elimineranno; potrai comunque usare i tuoi nemici come piattaforme. Una volta prese tutte le postazioni, potrai raggiungere l'uscita. In alcuni schemi troverai anche dei teletrasportatori per trasferirti da una parte all'altra o dei bonus di forza con i quali eliminare tutti i cattivi. Riuscirai a conquistare il tuo primato?

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



LABYRINTH

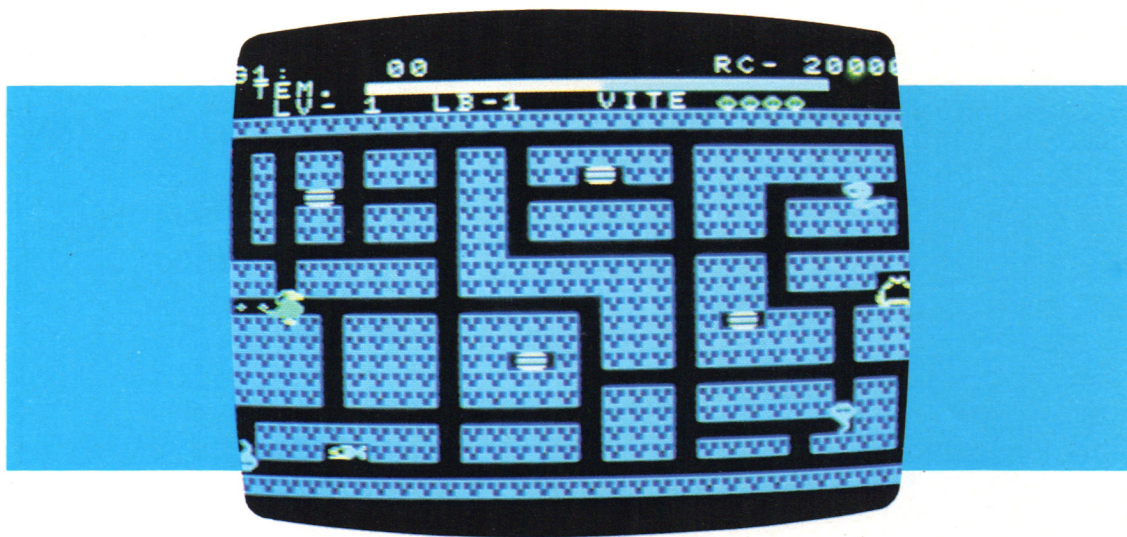
CHE GIOCO È

Alla ricerca di un importantissimo segreto utile a tutta l'umanità, ti sei introdotto nel labirinto del dottor Kappa, incurante delle difficoltà che avresti poi trovato nell'uscirne. Dopo aver superato infatti innumerevoli trabocchetti hai raggiunto il tuo scopo e ti accingi a ripercorrere la strada in senso inverso. Ma a questo punto scopri che la cosa sarà veramente quasi impossibile infatti l'energia della tua navetta sta per esaurirsi e degli incrociatori alieni tentano di distruggerti. L'unico modo in cui potrai cercare di trovare l'uscita sarà quello di scovare e agganciarsi agli energizzatori magnetici per rifornirti di energia, sparando a più non posso per difenderti dai tuoi aggressori. Buona fortuna!

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



DADA

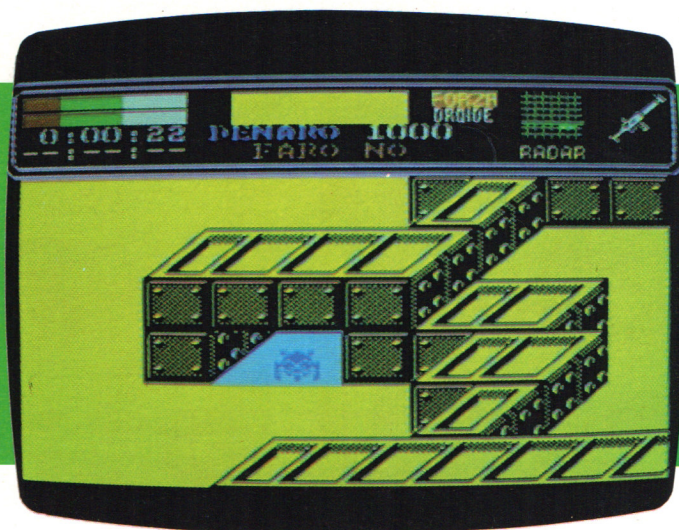
CHE GIOCO È

Invidioso degli splendidi giardini del cugino Flox il perfido Grunt ha fatto precipitare su di essi una cascata di venefiche stelline radianti che, circondate le lussureggianti airole, stanno soffocando gli splendidi fiori, stelline che sono protette da velenosissimi serpentelli. In tutta questa confusione il compito di Dada il giardiniere sarà estremamente arduo, poiché evitando le pericolose aggressioni dei guardiani dovrà velocemente ripulire tutti i settori dei giardini liberando così le aiuole dai micidiali assediatori per ricostituire la struttura originale e ritrovare così il passaggio verso le altre parti dell'immenso splendido parco. Se sarà fortunato Dada potrà anche trovare la stellina energetica capace di infondergli tanta energia per vincere il veleno dei serpentelli.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO/SPAZIO inizio gioco



MONZA

CHE GIOCO È

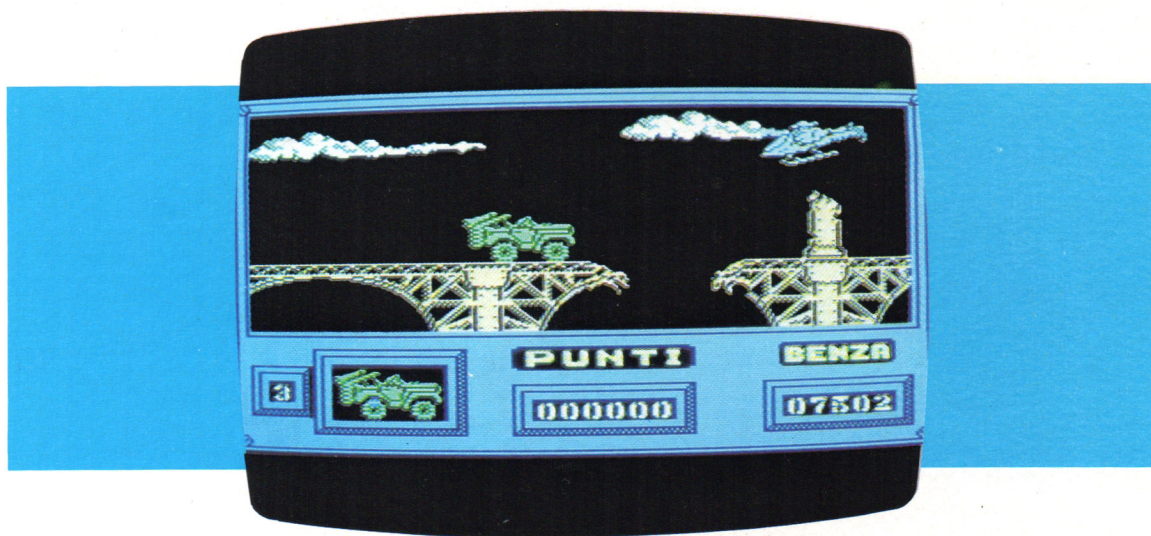
Gli appassionati di automobilismo sono parecchi e tutti questi sportivi hanno senz'altro trascorso numerosi sabati e domeniche ad osservare sia le prove di qualificazione che le gare vere e proprie alla televisione. Purtroppo moltissimi non hanno la possibilità di provare dal vero l'ebbrezza di una corsa a bordo di queste spericolate vetture di formula 1. Per loro abbiamo pensato a questo emozionante gioco, dove a bordo di una potente vettura, dovrete cimentarvi nel percorrere un circuito automobilistico alla massima velocità utilizzando quindi il minor tempo possibile. Ma le cose non sono solo così semplici, oltre alla difficoltà del circuito dovrete fare attenzione alle altre vetture che, nel tentativo di superarvi o di non farvi superare ostacoleranno la vostra gara.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CORSO

CURSORE SU	Accelera
CURSORE DESTRA	destra
CURSORE SINISTRA	sinistra
SPAZIO	frena



CROSSING

CHE GIOCO È

Appartenete ad un corpo speciale utilizzato per le missioni più pericolose. Gli agenti segreti della vostra nazione hanno scoperto che le forze armate nemiche hanno nascosto in una cassaforte nel loro quartier generale degli importanti segreti militari, che potrebbero cambiare, se scoperti, l'esito del conflitto in corso. Scopo del gioco è raggiungere l'edificio del comando nemico attraversando giungle, deserti, usando differenti mezzi di trasporto e varie armi. Nella prima fase dovrete raggiungere la base degli elicotteri nemici, evitando gli autotreni e gli aerei nemici, saltando quando il ponte è interrotto. Rubato un elicottero dovrete evitare i caccia, inviati per fermarvi, i sottomarini e le torrette contraeree. Ricordatevi di cercare gli eliporti per i rifornimenti. Giunti all'eliporto nel mezzo della giungla dovrete proseguire a piedi e superate anche le difese più interne, giungerete finalmente al quartier generale. Intrufolatevi e cercate la cassaforte, stando ben attenti a non farvi prendere. Se riuscirete ad arrivare a questo punto della missione dovrete usare tutte le vostre qualità per portarla a termine, perché sarà difficilissimo, ma la riuscita è essenziale per la vostra nazione.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

- | | |
|---|--------------|
| 1 | scelta tasti |
| 2 | joystick |
| 3 | inizio gioco |
| 4 | musica sì/no |



PIANETA SERRA

CHE GIOCO È

Dopo aver vinto l'appalto della coltivazione dell'asteroide X2-401, Zock si è dato un gran da fare realizzando in breve tempo una splendida fattoria dotata dei più moderni ritrovati scientifici per la coltivazione dei funghi di Sol. Ma a rompere le uova nel paniere ecco improvvisamente che avidi alieni sbucati dal nulla hanno deciso di devastare ogni cosa e rubare tutto ciò che può essere trasportato. Al povero Zock, che si trova tutto solo, non resta altro da fare che alternarsi di continuo tra i sistemi difensivi laser e i magazzini delle sementi, degli specchi solari e del materiale da costruzione per cercare di arginare l'invasione, tentando nello stesso tempo di mantenere in efficienza la stazione di coltivazione.

TASTI

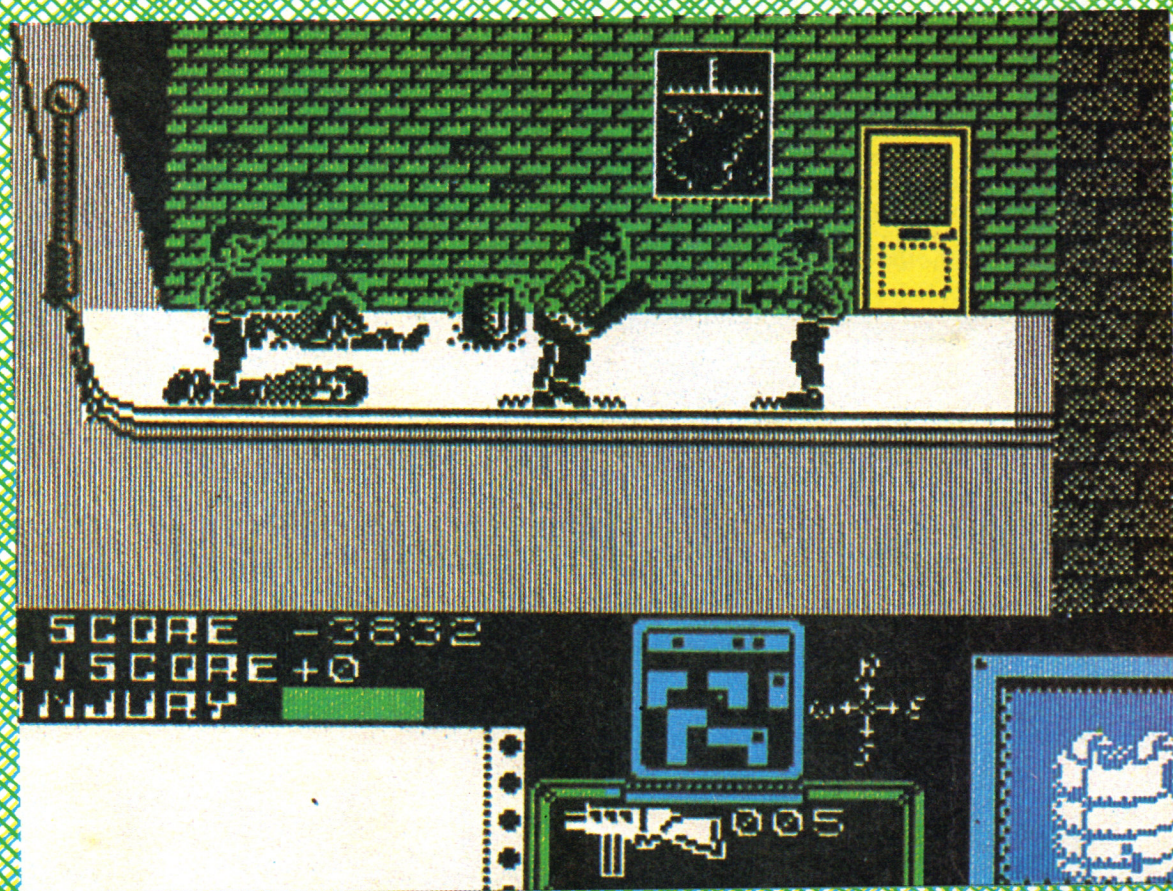
JOYSTICK TASTI DI CURSORE

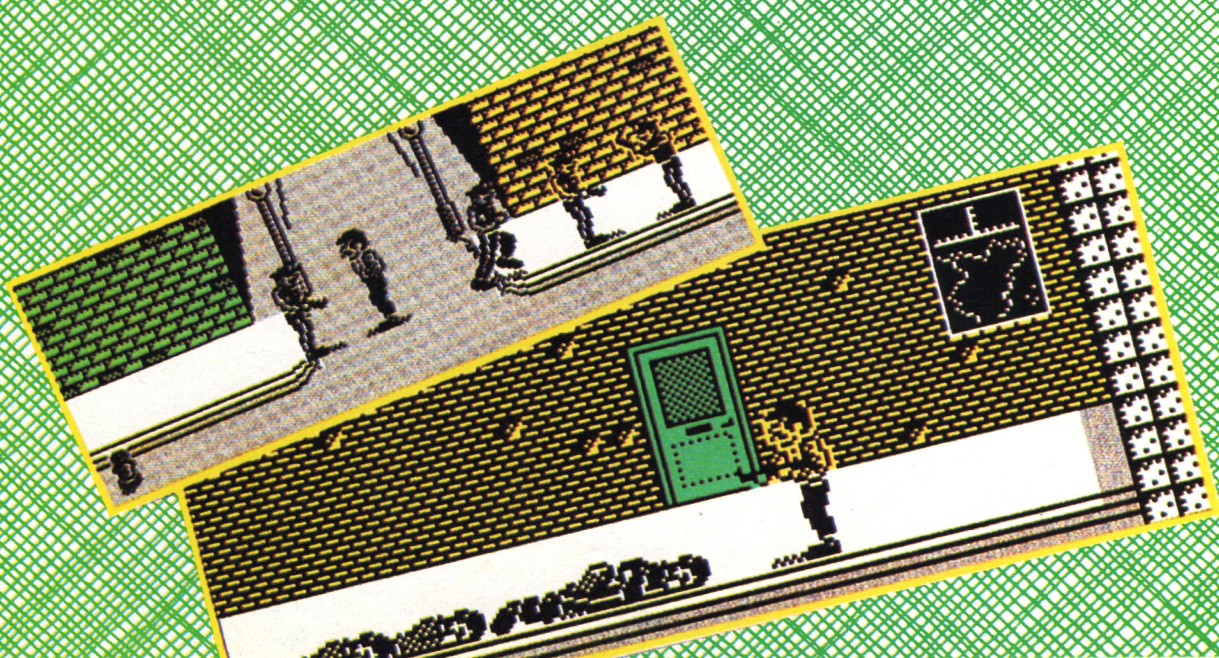
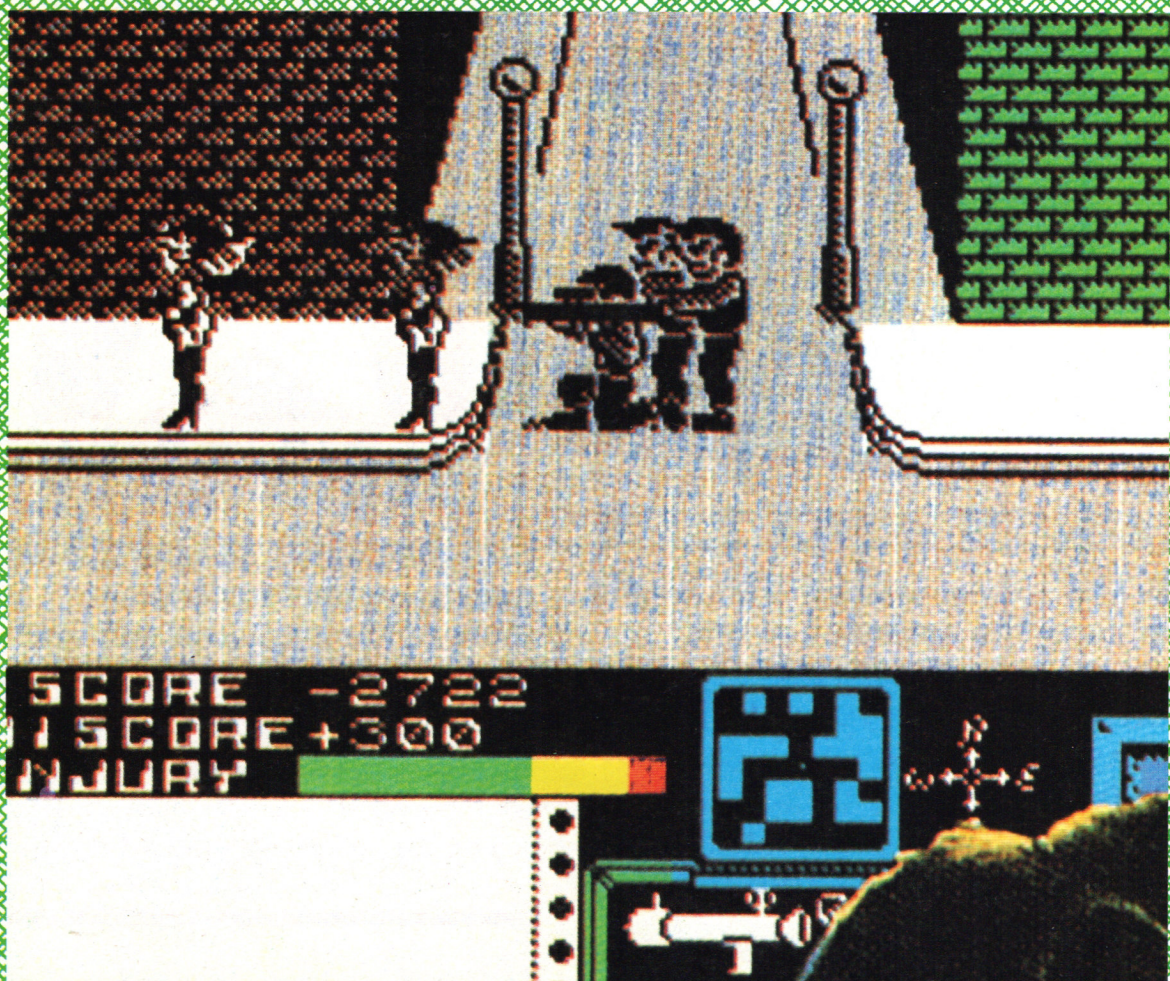
- | | |
|---|--------------|
| 1 | joystick |
| 2 | scelta tasti |

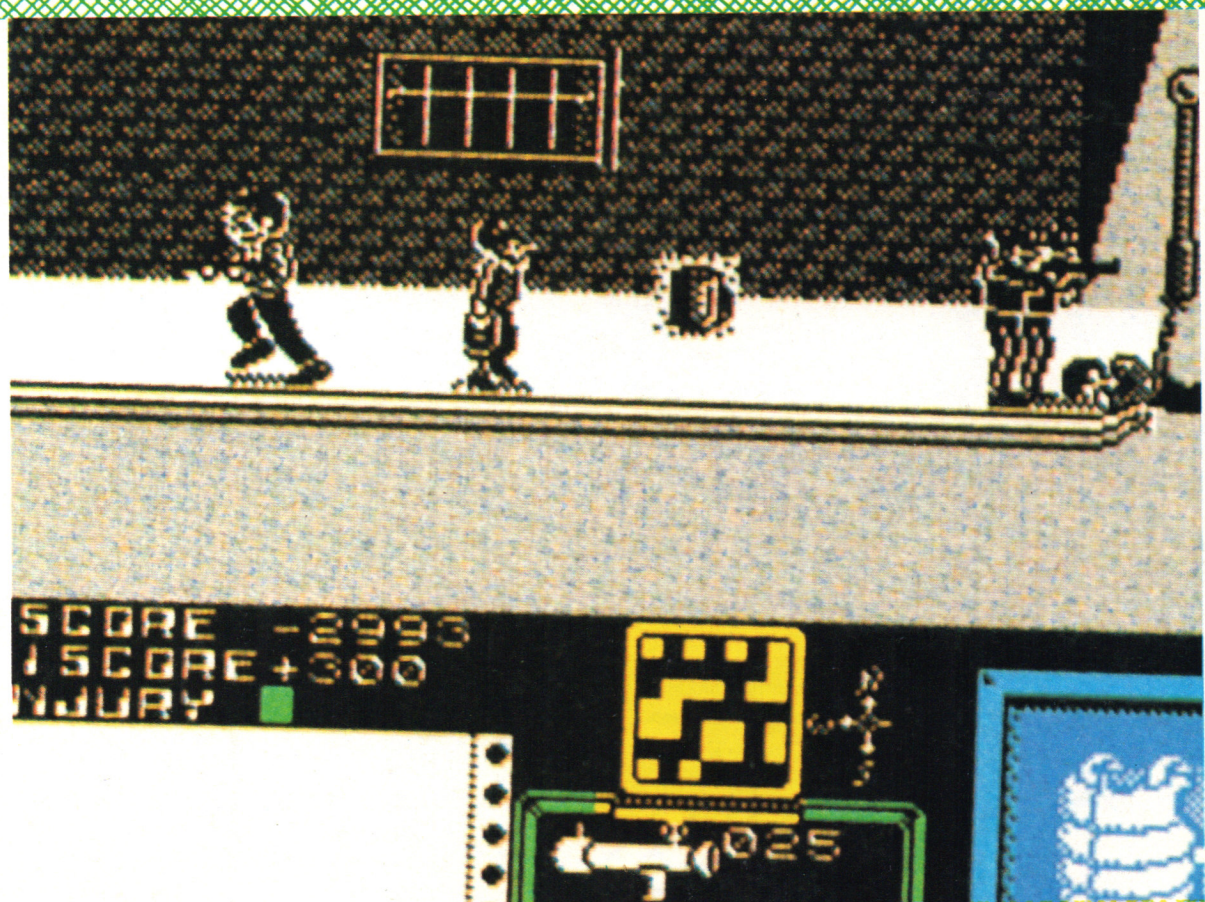
DEATH WISH III

Ed eccovi nei panni di Paul Kersey, il "giustiziere della notte" reso famoso da Charles Bronson, il nemico giurato dei malviventi. La città è tridimensionale, quindi potete orientare il vostro uomo in qualsiasi direzione e troverà subito una strada in cui bucherellare i teppisti di passaggio, che dispongono di motociclette, coltelli machete, pistole e tubi di piombo. Voi invece potete scegliere tra quat-

tro armi, che sono una pistola automatica, un mitra, un fucile, una doppietta a canne mozze e un bazooka, ciascuna arma dispone di una quantità limitata di munizioni. Se una delle armi resta priva di proiettili, dovete entrare negli edifici e qui cercare nuove armi. Gli edifici comprendono parecchie stanze e offrono delle occasioni per guadagnarsi dei bonus. Dalle finestre ci si può sporgere sulla







strada, prendere di mira un malvivente e farlo fuori. Poiché centrando un bersaglio dalla finestra si ottiene il doppio dei punti che si otterrebbero per la strada, spesso vi converrà entrare in quanti più edifici potete.

Ricordatevi sempre che i cattivi sono quelli armati, e non quelli con la divisa blu! Se ammazzate una vecchietta o fate a pezzi un poliziotto vi vengono sottratti dei punti, e correte il rischio di finire con un punteggio negativo. Una volta che avete colpito un poliziotto vi troverete ovviamente ad aver violato la legge, e i suoi colleghi cominceranno a spararvi, anche se spariranno più ai teppisti che a voi. Di tanto in tanto anche le vecchiette si faranno giustizia da sole prendendo a bersettare in testa i malviventi. Così si fa, nonna! Sulla strada incontrerete altri personaggi che generano non poca confusione. Le prostitute, per esempio, si sollevano la gonna sperando che badiate più a loro che ai loro boss.

Ci son poi degli uomini in camice bianco che si fanno vivi quando uccidete tre o più criminali: il loro compito è di portare i cadaveri fuori dallo schermo, e sono anche molto efficienti!

Anche se siete difesi da un giubbotto anti-proiettile, non crediate di essere invincibili: in realtà, continuando a pugarlarvi, colpirvi e spararvi ripetutamente, i criminali possono uccidervi.

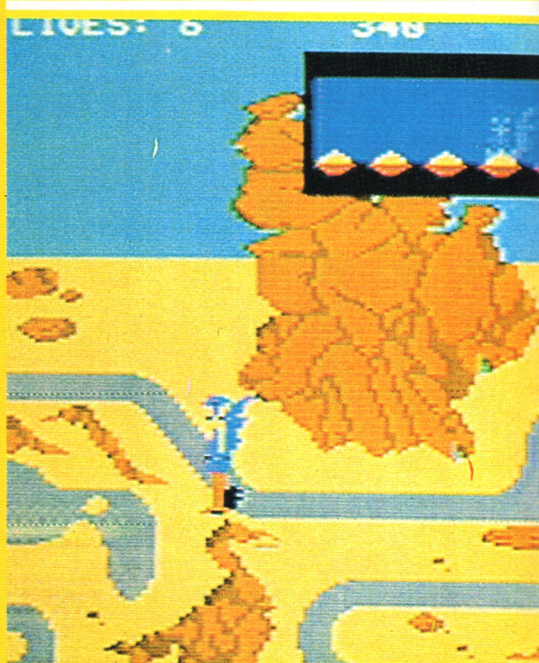
Il display del vostro stato di integrità va dal verde al giallo e infine al rosso.

Death Wish III è un gioco violento e tecnicamente eccellente, con una grafica brillante e una colonna sonora a tre piste tratta dalle musiche del film.

Alcune schermi contengono episodi esplicitamente sanguinosi ed erotici, specie nella versione Commodore, ma in ogni caso prima di emettere un giudizio guardatevi questo gioco, che nel suo brutale realismo è eccellente.



ROAD RUNNER



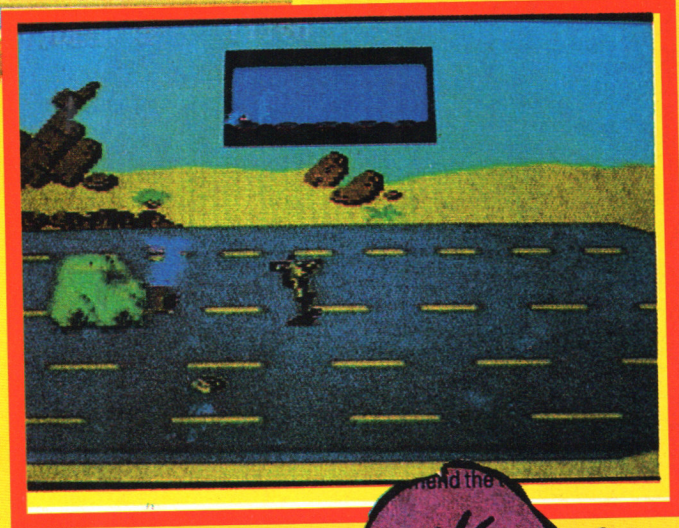
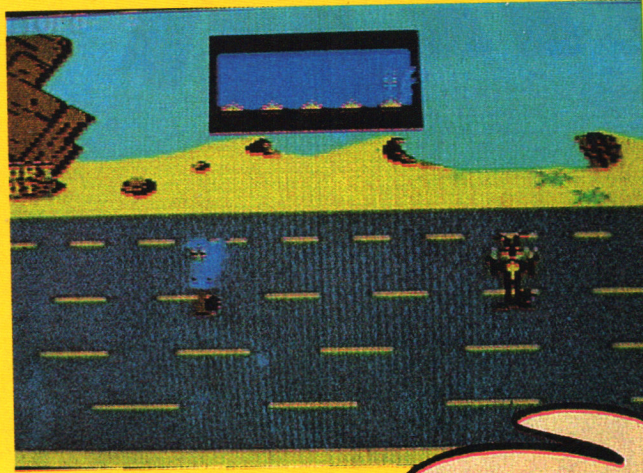
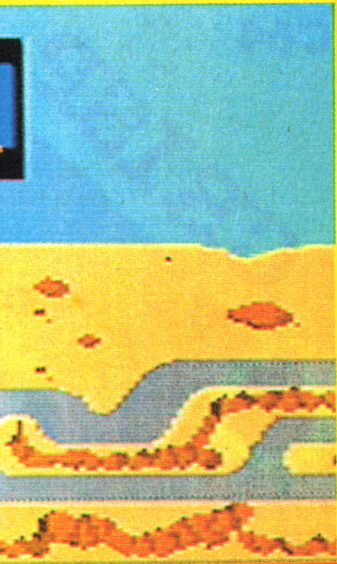
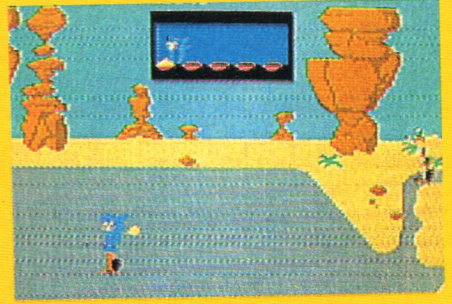
Si poteva pensare che Wile E. Coyote e Road Runner diventassero un po' presto i protagonisti di un videogioco, ma sembra che anche gli esseri più lesti diventino pigri quando si tratta di entrare nel mondo degli home computer. Valeva la pena di aspettare? La risposta è un cauto "sì", però con una grossa riserva a proposito del sistema di caricamento e qui si parla di multicaricamenti straordinariamente noiosi!

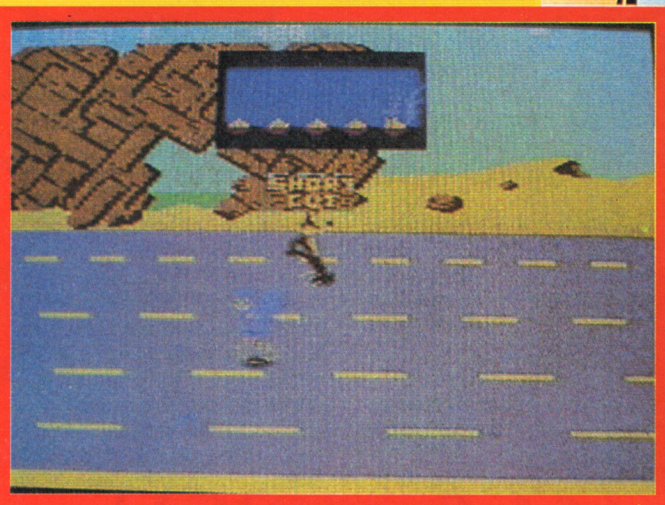
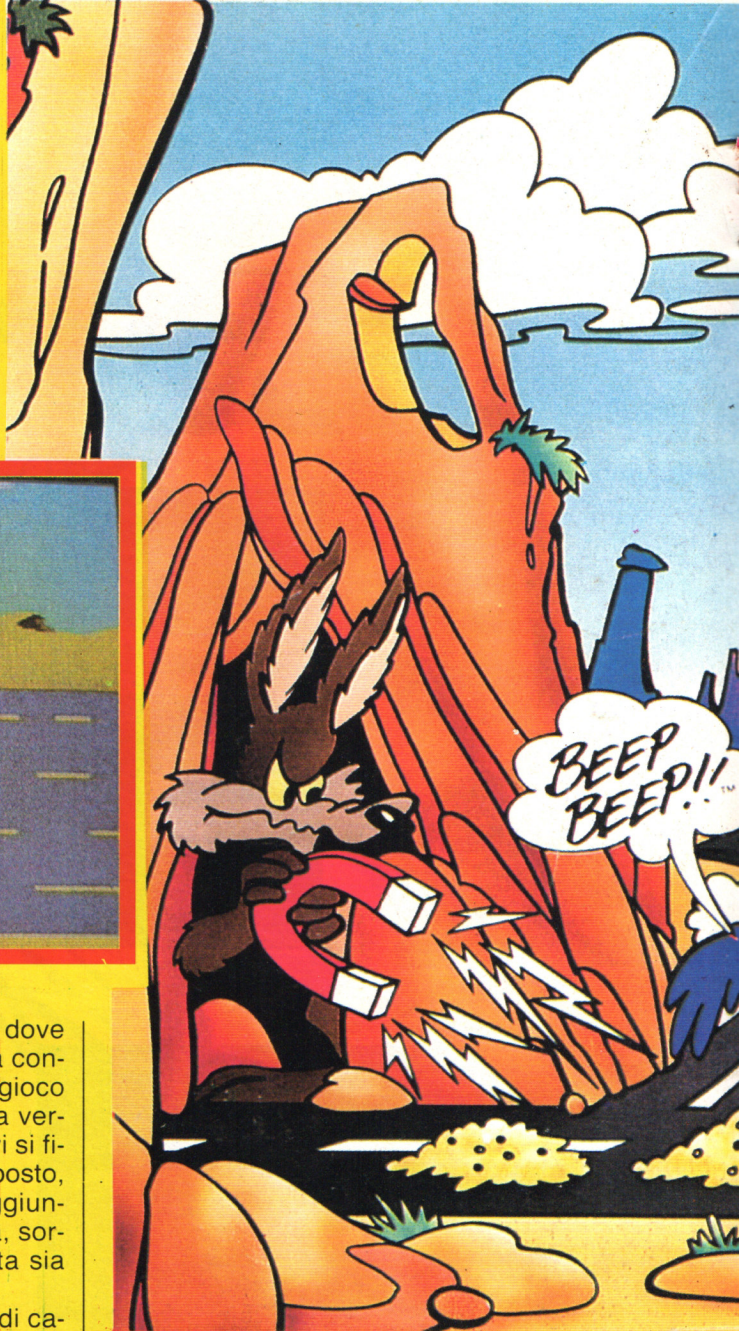
Chiunque si sia cimentato con la versione da bar saprà che proprio all'inizio del gioco c'è un regalo incredibilmente generoso: una scorciatoia per passare subito al livello 2. Ciò significa che basta saper impugnare un joystick per cominciare il gioco al livello 2. Se però si prova a fare la stessa cosa nella versione

di casa, si ottiene solo il ronzio di una interferenza monitor mentre carica il livello 2. Tre secondi di gioco dopo tre minuti di attesa per il caricamento: non esattamente un inizio brillante!

Il multicaricamento da dischetto è già un pasticcio, ma dalla cassetta è ancora peggio! Se avete comprato la cassetta, ecco cosa fare: caricate la facciata uno finché non appare lo schermo dei titoli, girate il nastro, premete il pulsante di fuoco per sgombrare lo schermo (questo però il manuale non lo dice), riavvolgete e poi premete PLAY per caricare il primo livello. Per ciascuno degli altri livelli ci vuole più o meno un minuto per caricare, e se si perdono tutte le vite bisogna riavvolgere e caricare di nuovo. Certo, resta sempre

DAD INNER



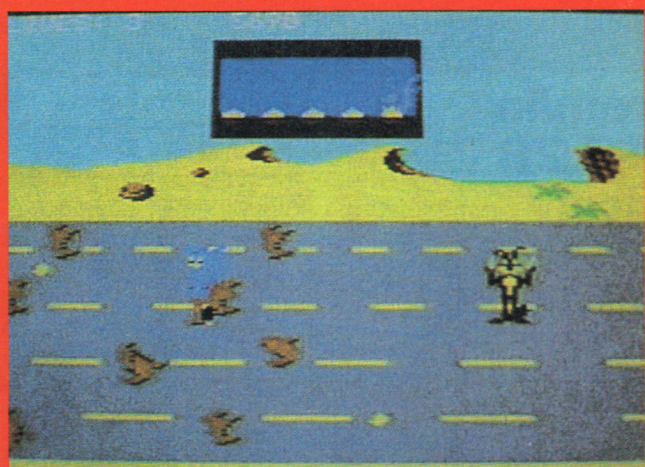
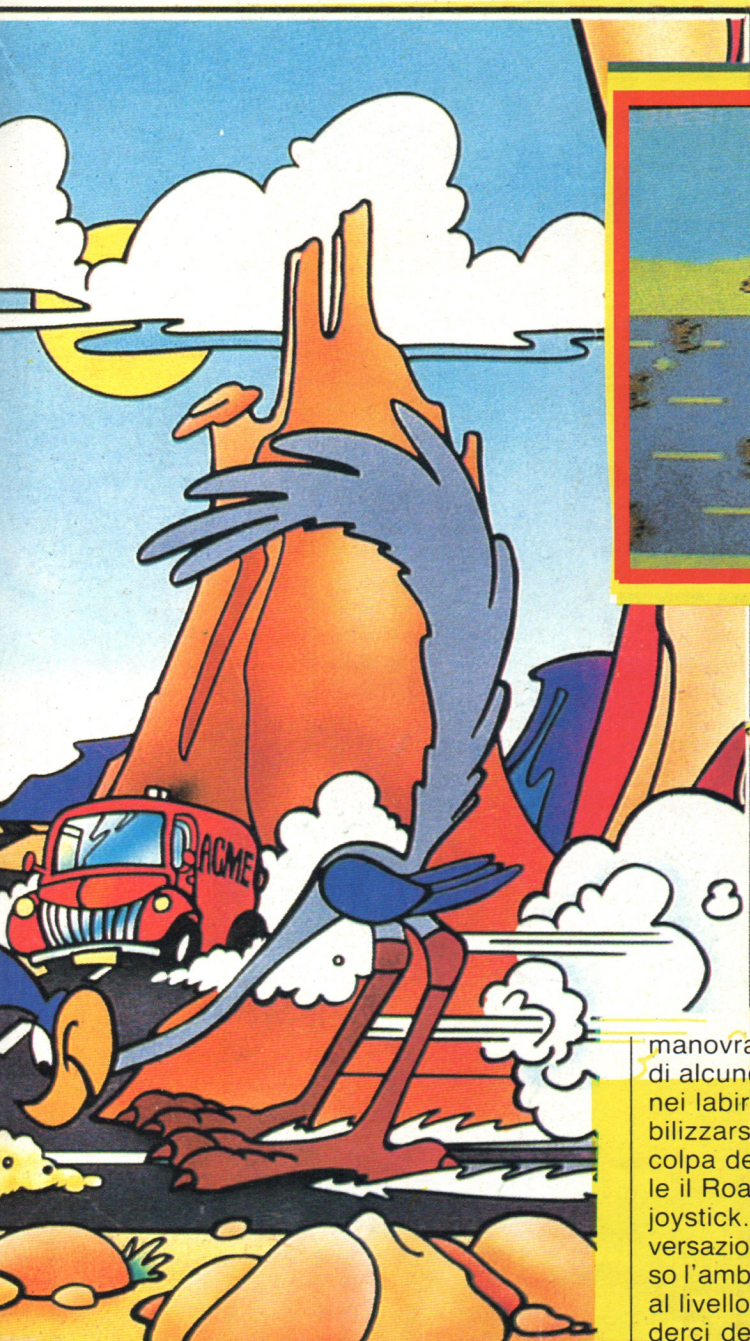


la scorciatoia di caricare lo schermo da dove si era rimasti, però questa è una magra consolazione, dato che **Road Runner** è un gioco che sfida a dare il massimo di sé. Nella versione su cassetta, con parecchi tentativi si finisce sempre esattamente nello stesso posto, ed il tutto è decisamente noioso se si aggiungono i caricamenti necessari. Insomma, sorge il dubbio che la versione su cassetta sia davvero impraticabile!

Di per sé - una volta superati i problemi di caricamento e i livelli più difficili - il gioco non è male, e in esso è lampante la qualità del gioco da bar Atari da cui deriva. Si tratta in sostanza di evitare il coyote, di mangiare i semi e di veder fin dove si può giungere. I cumuli di semi vi danno energia: se ne saltate cinque di fila, svenite.

Wile E. Coyote impiega una quantità di mezzi per cercare di prendere Road Runner. Tra di essi il più letale è l'elicottero armato di bombe, ma anche il pogo è molto più letale che nell'originale. È invece piuttosto facile schivarlo quando usa lo skateboard o il razzo.

Oltre al coyote, il problema è di giungere in fondo al livello, che scrolla da destra a sinistra. Alcuni livelli contengono degli intricati labirinti al termine dei quali c'è spesso un vicolo cieco in cui il coyote può imbottigliarvi, e nei quali ci sono a volte dei cannoni che vi sparano addosso. I punti si vincono mangiando i semi e distruggendo il coyote, e i bonus vengono calcolati alla fine di ogni livello. La vera difficoltà di **Road Runner** sta nel rivolgere le varie armi del coyote contro lui stesso, nella vera tradizione del cartone animato.



All'inizio del gioco, fare questo è piuttosto facile: la sorte rende molto probabile che il coyote vada a finire sotto i camion che transitano per l'autostrada - però non è altrettanto facile far sì che il suo stesso cannone gli si rivolti contro o che il masso lo schiacci al livello 2. Altre complicazioni tra un livello e l'altro sono le mine, che vanno superate a balzelloni, e i bicchieri di limonata: per berli si devono perdere dei secondi preziosi, però si guadagnano dei punti extra.

La chiave della vittoria è il modo in cui si

manovra il Road Runner, specie sulle curve di alcune strade strette. Ancor meno facile è nei labirinti, dove lo struzzo tende ad immobilizzarsi o a muoversi legnosamente. Ciò è colpa della conversione, poiché nell'originale il Road Runner risponde perfettamente al joystick. Un altro punto discutibile della conversazione è la grafica: anche se nel complesso l'ambientazione è soddisfacente, i precipizi al livello 5 sono irriconoscibili, e bisogna caderci dentro per capire cosa sono in realtà! Dal punto di vista musicale, non ci si può lamentare: il tema del cartone animato è riprodotto fedelmente, e i vari livelli sono accompagnati da brani vivaci.

Insomma, questa conversione ha rispettato lo spirito del gioco, ma il guaio sta nella difficoltà del sistema di caricamento, e quindi non ci sentiremmo di consigliare a nessuno la versione su cassetta, mentre invece quella su dischetto non conosce gli stessi problemi. non si tratta di un nuovo **gauntlet**, certamente, ma comunque di un gioco rispettabile.

Nino Balleri

KICK START

Ne è passato del tempo da quando il primo **Kick Start** apparve sui monitor del 64, ma ora dopo una dolorosa attesa- ecco finalmente il seguito, per fortuna allo stesso prezzo contenuto dell'originale. Per essere precisi, più che di simulazione motociclistica bisognerebbe parlare di "scrambling"- ossia di quella folle specialità in cui degli incoscienti in moto superano ostacoli d'ogni genere.

Potete scegliere cinque tra i ventiquattro tracciati a disposizione, oppure lasciare che sia il computer a stabilire casualmente il tracciato su cui gareggerete. Decidete se giocare contro il computer o contro un amico, e via! Gli schermi sono due, il vostro e quello del vostro avversario. La panoramica sull'azione è laterale e scrolla da sinistra a destra orizzontalmente. Dovete guidare il vostro motociclista tra gli ostacoli con rapidità e sicurezza, usando i controlli per frenare, accelerare, deparare e saltare: una perfetta combinazione di tutto vi darà il tempo vincente.

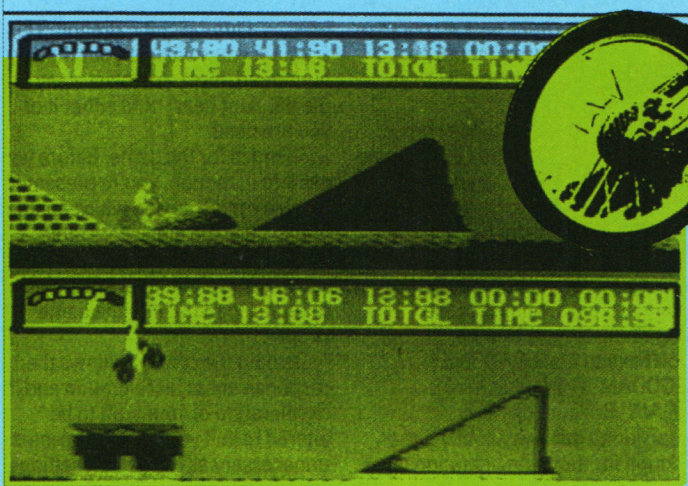
Gli ostacoli sono di categorie diverse: ce ne sono di piccoli ed irritanti (cunette, tavoli da picnic) sopra i quali bisogna saltare, e poi rampe colossali da superare accelerando al massimo per riuscire a ripiombare dall'altra parte. Spesso il varco da superare è troppo ampio e ci vuole un trampolino- ed è qui che occorre un buon tempismo. Spesso tra una rampa

e l'altra c'è più di un trampolino, ed occorre saper scegliere su quale saltare per rimbalzare dalla parte opposta.

Poi ci sono gli ostacoli "lenti", veramente odiosi: si tratta di ostacoli come cancelli, tronchi o muretti che vanno superati a passo di lumaca e sono veramente esasperanti.

Fino ad ora si potrebbe pensare che non ci sia alcuna differenza col vecchio **Kick Start**, ma non è così: il ritmo è più veloce, la grafica più bella e realistica, gli effetti sonori e gli ostacoli sono più interessanti e c'è un kit per allestirsi altre piste oltre a quella già previste. Il kit è divertente e di facile impiego: è controllato tramite icone, quindi basta seguire la pista e premere il tasto apposito per piazzarvi un ostacolo.

Riassumendo, si tratta di un gioco davvero appassionante che merita di diventare un classico del calibro di **Internationale Tennis** e **Impossible Mission**.



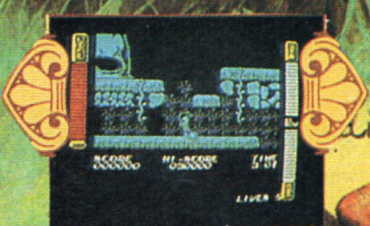
**E
IN EDICOLA**

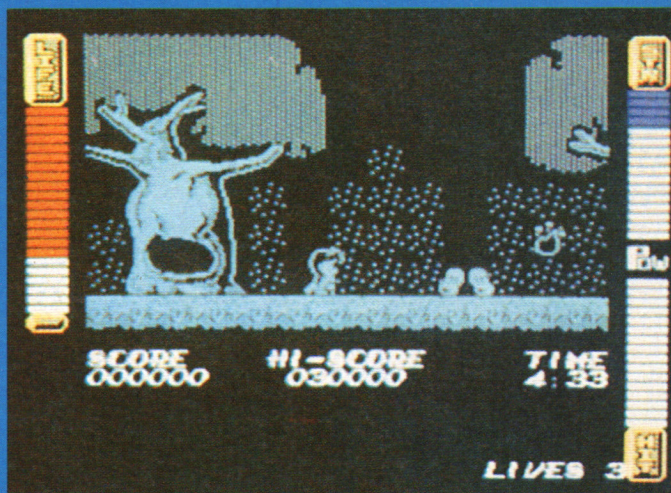
**7 FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER MSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

ASTERIX





Immaginatevi una voce cupa e minacciosa: "Trasportata in una terra straniera e sinistra, Athena, un'audace principessa orientale, deve battersi per giungere fino al Signore Oscuro, che vuol fare di lei una pedina dei suoi macabri giochi". Sullo sfondo di un paesaggio che scrolla, Athena si avvicina di battaglia in battaglia allo scontro finale col Signore Oscuro. Attaccata da tutte le parti dagli avversari, strada facendo dovrà migliorare le proprie armi e la propria armatura raccogliendo qua e là diversi pezzi utili. Tali pezzi non sono comodamente raggiungibili, ma sono anzi dietro delle rocce che dovrete fare a pezzi col primo attrezzo a portata di mano. Potete schivare alcuni dei cattivi sgucciandogli di sotto oppure saltandogli sopra, ma se volete vincere una potente ascia in grado di spaccare le rocce dovrete ucciderne più di uno. Nelle prime fasi è fin troppo facile farsi ammazzare- ma se riuscite a sopravvivere e a conquistare delle buone corazze, la vita si farà più rosea.

Non si tratta però soltanto di passare a testa bassa da uno schermo all'altro: si può anche andare sotto terra, e qui cercare la scorciatoia che tocca le armi più potenti, le armature più robuste e gli oggetti più utili. A differenza di tanti altri giochi analoghi, in **Athena** la disposizione degli oggetti non è casuale, ma fissa- con la sola eccezione del paio di stivali alati che troverete subito e che vi aiuteranno a saltare più in alto. Per il resto, toccherà a voi ricordare dove sono le cose.

Parte della difficoltà del gioco sta nello scoprire a che cosa servono le icone dei vari oggetti che trovate. Per esempio: "K" serve a salvarvi una vita (per una volta sola). Di più non vogliamo dirvi, ma state attenti a quel che c'è scritto sulle bottiglie: una è di veleno, l'altra è l'antidoto.

Nel gioco ci sono sette mondi, tutti realizzati con una grafica davvero brillante. Ovviamente il caricamento è multiplo, ma difficilmente si sarebbe potuto fare altrimenti. La cosa importante però è la fedeltà al ritmo e ai dettagli del gioco originale, che era addirittura più facile di questo.

Cr.Br.

A poco meno di un anno dall'avvio delle attività di **Olivetti Prodest** - società dedicata al mercato italiano del home computer - il gruppo Olivetti ha varato due importanti iniziative per lo sviluppo del mercato informatico di massa: la creazione di Prodest International e il lancio del primo home computer italiano compatibile (MS DOS).

Prodest International, che è interamente posseduta dalla Olivetti, ha sede e centri di progettazione a Ivrea e stabilimento di produzione a Pozzuoli e opererà sui mercati mondiali tramite una serie di consociate commerciali.

Il grande mercato delle famiglie e della miriade di piccole attività commerciali, artigianali e professionali ha espresso esigenze nuove: potenza, compatibilità, programmi, prezzo contenuto. Sono questi i criteri che hanno guidato la progettazione di **PC1**, disponibile sul mercato italiano in coincidenza con lo svolgimento dello SMAU, poi introdotto progressivamente, insieme a tutta la gamma Olivetti Prodest, sugli altri mercati europei.

I dati tecnici più significativi di **PC1** sono: **potenza** di 512 kb (espansibili a 640 kb), cioè praticamente lo stesso livello normalmente utilizzato nell'ambito professionale, **alta ve-**

OLIVETTI PC1



ETTI

1



locità (opera con un microprocessore a 8 megahertz), **sistema operativo** (MS-DOS 3.2, **compattezza** (solo due moduli, tastiera e monitor con possibilità di disporre di un secondo disk drive), **dischetti** da 3.5 pollici. Il sistema PC 1 è già completo sin d'ora di tutte le periferiche e gli accessori desiderabili. L'innovativo design dell'architetto Mario Bellino-recentemente gli è stata dedicata una personale al Museum of Modern Arts di New York-che per la prima volta riunisce in soli due moduli l'intero sistema, ha fatto sì che **PC1** sia stato selezionato dalla giuria della ventesima edizione del premio SMAU-Design.

I programmi spaziano dal gioco, alla gestione, alla musica, all'educazione scolastica sino ai più sofisticati problemi progettuali o amministrativi.

Nella configurazione standard **PC1** costerà 1.195.000 lire.

La distribuzione avverrà nei canali tipici del prodotto consumer: negozi di elettrodomestici e **HI-FI**, grandi magazzini, negozi di cine-foto ottica, computer shop.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Processore

NEC V40-8088 compatibile -4.77/8 Megahertz



RAM utente

512 Kb di base espandibile attraverso il Bus di Espansione a 640 Kb

ROM

32 Kb per diagnostica e Bios

Tastiera

83 tasti con sezione alfanumerica, 10 funzioni e pad numerico

Monitor

Modi grafici (CGA) - 640 x 200 B/N, 320 x 200 4 colori, Alfanumerico (font 8 x 8) 80 x 25, 40 x 25

Floppy disk

3.5" doppia faccia/doppia densità. Capacità: 720 Kb formattati

Joystick/Mouse

in emulazione cursori

Interfacce

parallela tipo Centronics, seriale-RS 232, suono (HI/FI), floppy disk (FDU esterno da 5.25"), expansion bus (IBM compatibile)

Opzioni

Via Bus di Espansione è possibile connettere un box per due card, small/half size. Il box potrà ospitare opzioni quali: RAM, LAN, MODEM, Graphics controller, CD ROM controller, TV/Telematic adapter, Hard disk unit

controller, Music Controller, adattatore Pagine Gialle elettroniche/VIDEOTEL.

PC1 - Sistema a singolo disk drive/monitor monocromatico

Caratteristiche - processore NECV 40 - 8088 compatibile - 4.77/8 MHZ 512K RAM, tastiera 83 tasti con sezione alfanumerica, funzioni (10) e pad numerico - scheda grafica cga - disk drive da 3,5" DS/DD da 720 Kbyte monitor monocromatico 12" a fosfori verdi - software: sistema operativo MS dos® 3.2, linguaggio GW Basic® L. 1.195.000.

PC1 - Sistema a singolo disk drive/monitor colore

Caratteristiche - processore NECV 40 - 8088 compatibile - 4.77/8 MHZ 512K RAM, tastiera 83 tasti con sezione alfanumerica, funzioni (10) e pad numerico - scheda grafica cga - disk drive da 3,5" DS/DD da 720Kbyte monitor colore - software: sistema operativo MS DOS® 3.2, linguaggio GW Basic® 1.395.000.

PC1 - Sistema a doppio disk drive/monitor monocromatico

Caratteristiche - processore NECV 40 - 8088 compatibile - 4.77/8 MHZ 512K ram, tastiera 83 tasti con sezione alfanumerica, funzioni (10) e pad numerico - scheda grafica CGA -

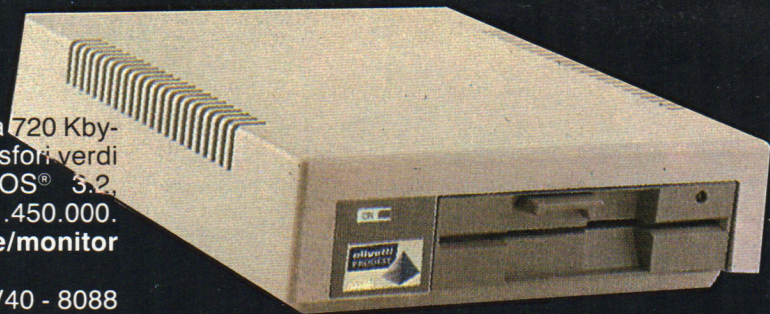
doppio disk drive da 3,5" DS/DD da 720 Kbyte
 Monitor monocromatico 12" a fosfori verdi
 - software: sistema operativo MS DOS® 3.2,
 linguaggio GW BASIC® 1.450.000.

PC1 - Sistema a doppio disk drive/monitor colore

Caratteristiche - processore NEC V40 - 8088
 compatibile - 4.77/8 MHZ 512K RAM - Tastiera
 83 tasti con sezione alfanumerica, funzio-
 ni (10) e PAD numerico - scheda grafica CGA
 - doppio disk drive da 3,5" DS/DD da
 720Kbyte monitor colore - software: sistema
 operativo MS DOS® 3.2, linguaggio GW
 BASIC® 1.650.000.

MS 1040

Mouse per PC 1 - MS DOS® compatibile -



comprensivo del software di gestione

DM 91

69.000

Stampante PC compatibile - near letter quality - 120 C.P.S. - con cavo CV80 in dotazione

MF 3510

550.000.

Microfloppy aggiuntiva da 3.5" - 720 Kbyte
 Doppia faccia/doppia densità 80 tracce per
 faccia raddoppia la capacità del PC 1 per un



STARGLIDER



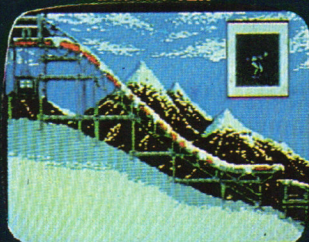
DESTROYER



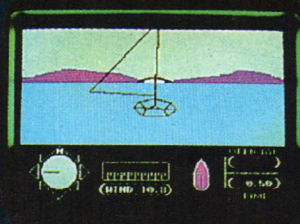
THE DUM BUSTERS



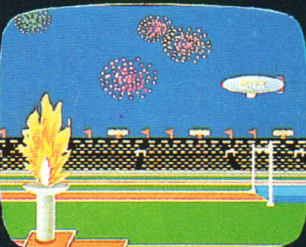
BOULDER DASH II



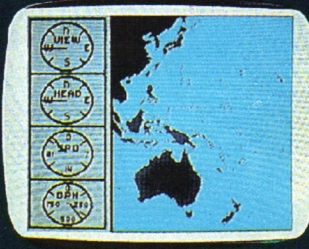
WINTER GAMES



THE AMERICAN CHALLENGE



SUMMER GAMES II



SUB BATTLE SIMULATOR

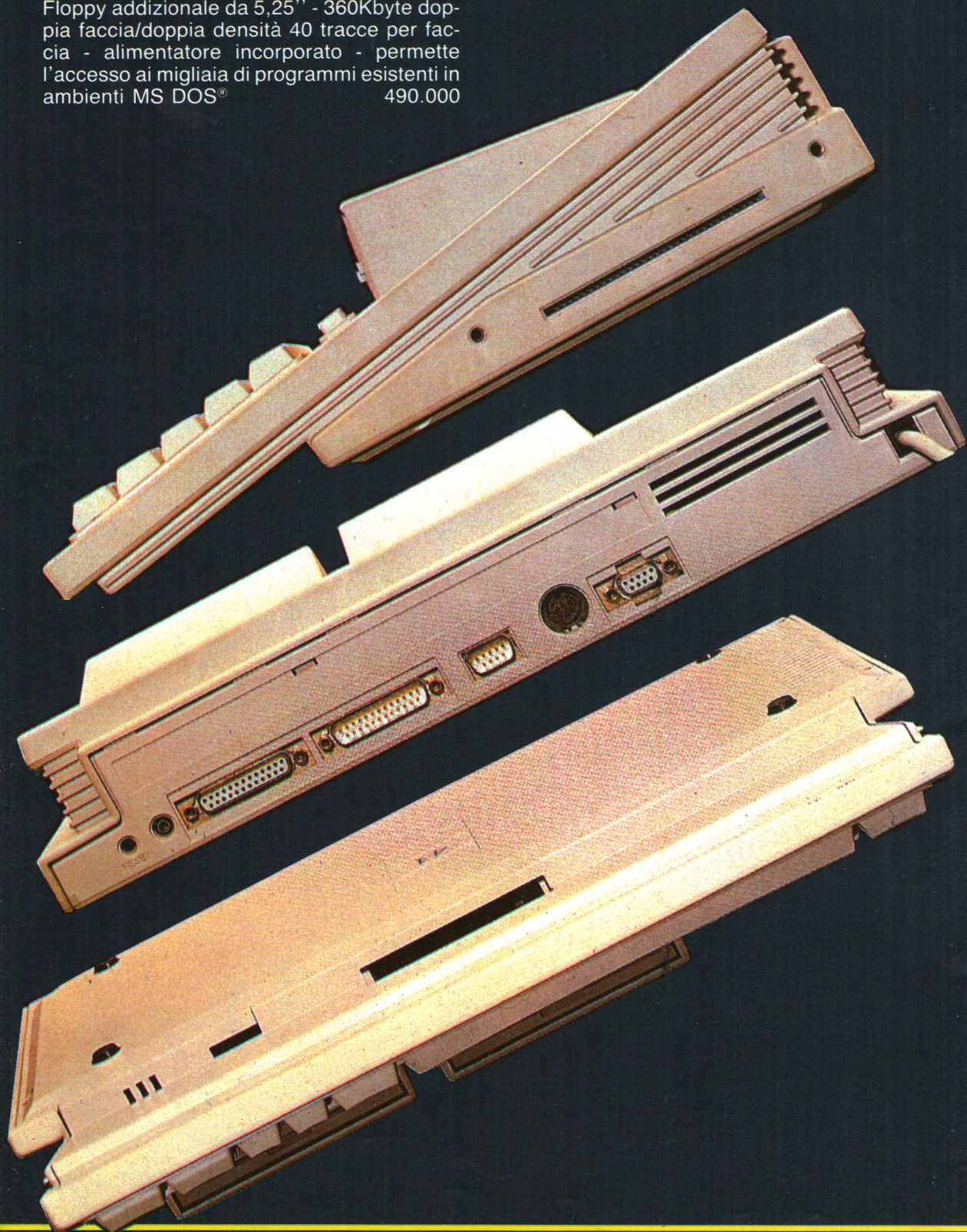


STARFLIGHT

totale di 1,4 Mbyte di memoria di massa
350.000.

FD 5250

Floppy aggiuntiva da 5,25" - 360Kbyte dop-
pia faccia/doppia densità 40 tracce per fac-
cia - alimentatore incorporato - permette
l'accesso ai migliaia di programmi esistenti in
ambienti MS DOS® 490.000

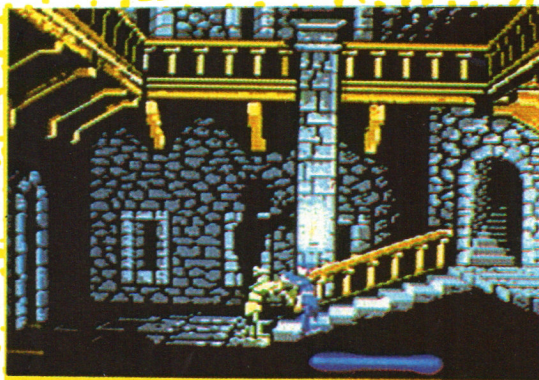




DEFENDER of the CROWN

Defender of the Crown è stato il primo grande gioco concepito per l'Amiga. Una grafica brillante, unita al rivoluzionario sistema Cinemaware, era servita a creare un gioco davvero straordinario, ma con un difetto: era troppo facile. Oggi però questa versione 64 ribalta la situazione, e per una volta un 64 dà una lezione a un'Amiga.

Grosso modo, la storia è questa: i normanni occupano gran parte del sud della Gran Bretagna, mentre i sassoni sono rifugiati al nord. Il re sassone però viene assassinato, e non essendoci un erede al trono, il regno sassone piomba nell'anarchia. Tutto ciò vi è raccontato da Robin di Locksley (meglio noto come Robin Hood), che appare in uno dei molti ot-



timi schermi ad alta definizione.

Per dare inizio alla partita, dovete scegliere uno tra quattro baroni sassoni dai nomi bizzarri (Wilfred, Wolfric ecc.), e il computer vi assegnerà un castello di partenza che molto probabilmente si troverà nella peggior posizione possibile (al centro del paese, circondati dai

normanni). La posizione migliore è invece quella ai margini orientali del Galles, presso Gloucester, che rende sette pezzi d'oro al mese: può anche non sembrare una grande somma, ma quando si è a corto di eserciti fa comodo.

In un gioco possono accadere un sacco di cose: tra le quali la migliore è essere chiamati in aiuto di una donzella sassone. Se siete ap-

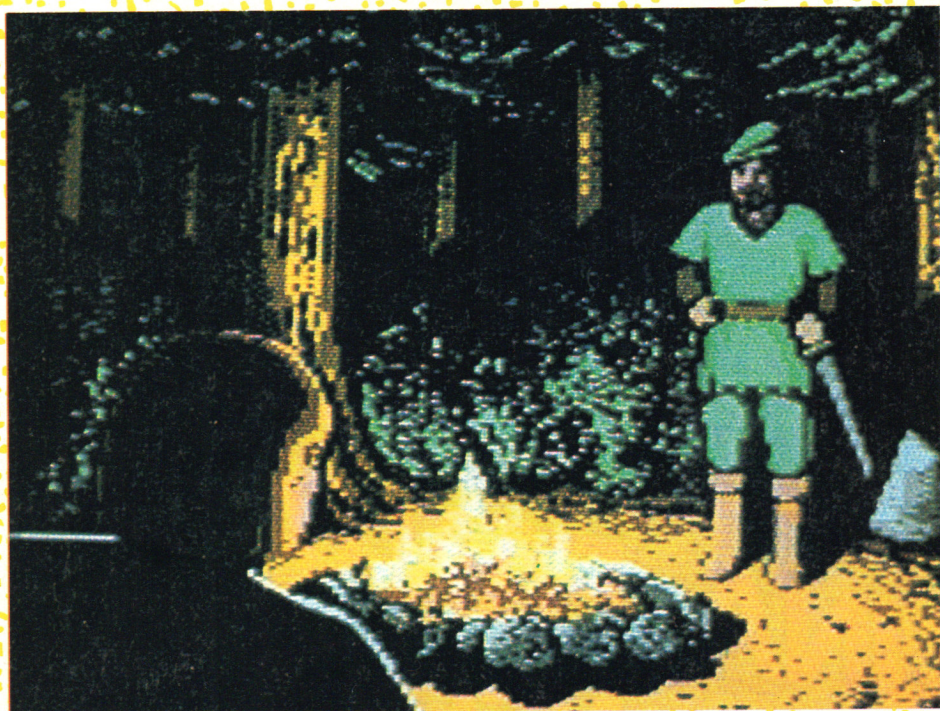
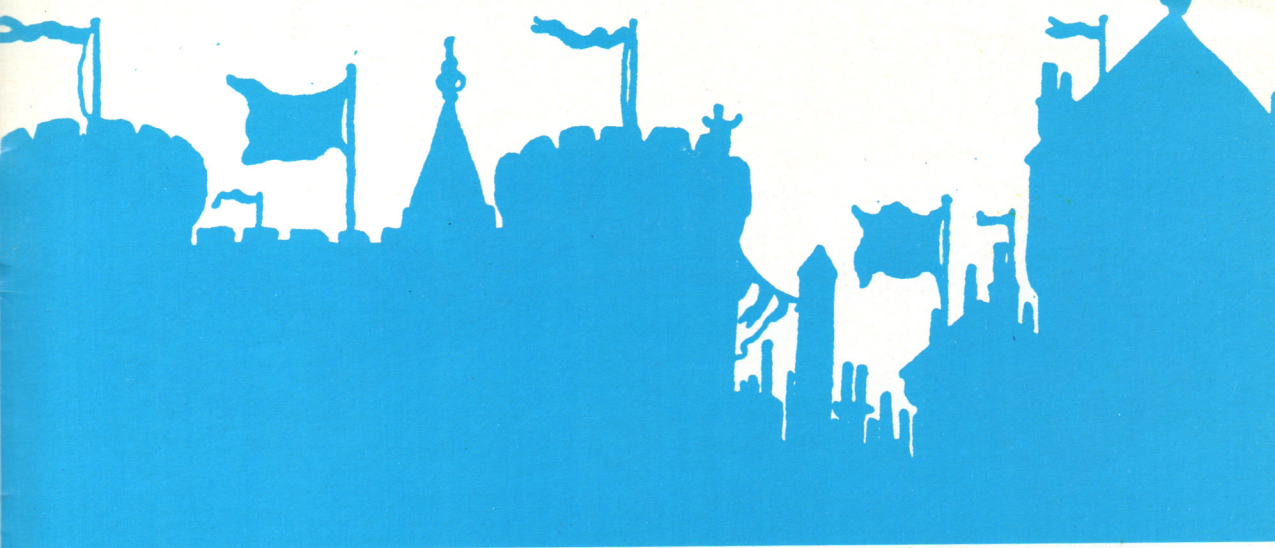
DEFENDER of the CROWN



pena un po' dritti, vedrete che vi conviene andarla a soccorrere! Dopo i soliti duelli, il computer vi informa che l'avete salvata, e dopo qualche settimana la sua gratitudine si trasformerà in amore. È una delle migliori sequenze grafiche del gioco: vi trovate nella vostra camera da letto, quando entra la fanciulla che

avete salvato- che poi, in primo piano, vi strizza l'occhio! Nel quadro successivo la ragazza è inquadrata di spalle... e si sta togliendo tutti i vestiti! Nell'ultima inquadratura, si vedono i due che si abbracciano, inquadrati da lontano nella finestra, con effetti sonori piuttosto realistici. Non c'è più religione!





Quando attaccate un castello nemico, potete osservare le vostre truppe e la loro catapulta. Nella versione Amiga, potete abbattere le mura a forza di macigni, mentre nella versione 64 si possono anche scagliare delle bombe infettive. Le bombe incendiarie invece non uccidono molti soldati, ma hanno un effetto demoralizzante.

Il torneo è stato conservato ed è davvero difficile: a parte alcuni cambiamenti di colore, è come nella versione Amiga, specie quando i

cavalli si scontrano. Forse non è giusto soffermarsi troppo sui confronti con la versione Amiga, poiché tecnicamente non c'è davvero paragone.

Defender of the Crown è disponibile solo su dischetto, e ci pare che per averlo valga la pena di comprarsi un disk drive: si tratta di un gioco brillante, uno dei migliori mai realizzati. È profondo, appassionante e sorprendente: il vostro drive aspettava da sempre un gioco così!

ECCEZIONALE

**E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE**

MSX HIT
PARADE

32 PAGINE A COLORI

**UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI**

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- Vendo International Karaté, Hyper Sports III, Batman, Green Beret, Soccer, Ye Ar Kung Fu, Champion ship Wrestling, Winter Games I e II, Basket, Spy Vs Spy, Dr. Livingstone... I Presume? E tantissimi altri giochi per MSX.
- Tonarini Gianluca - Via P. Gobetti 40 - Livorno - Tel. 0586/404769.
- Vendo New MSX Computer Club. Per informazioni e lista programmi scrivere a: Filippi Dino - Cas. Post. 3006 - Genova P.P.
- Vendo giochi per MSX di tipo: Green Beret, Batman, Basket Soccer, Ye Ar Kung Fu I e II, Galaga, Arkanoid (quello del bar), Catch, Footballer of the Year, Biliardo, Spy Vs Spy, Magical Kid Wiz e molti altri dalle 2000 alle 6000.
- Langella Cristian - V.le Alfieri 18/A - Livorno - Tel. 401240. Telefonare ore pasti.
- Cerco cassette giochi MSX Olimpiadi, Biliardo, Golf, a meno di Lire 10.000 l'uno.
- Colangelo Giacomo - Via Sabotino 12 - 20047 Brugherio.
- Scambio i miei giochi: Bird, 7 giochi New Video MSX, Formula 1, Alligata Bleger + 4 Giochi per Shark Hunter, North Sea, Helicopter, Tennis, Skamble, Flight Deck (in cassetta tutti).
- Giuseppe - Via Aquileia 4 - Verona - Tel. 58154.
- Vendo giochi per MSX come: Catch, Batman, Soccer, Basket, Boxing, Ye Ar Kung Fu I e II e tanti altri. Prezzi eccezionali. Richiedete la megalista di programmi.
- Alessandro De Nigris - A. Ferrigno 4 - Salerno - Tel. 089/323296.
- Compro Dracula a L. 10.000.
- Lorenzo Spicci - Via Kiev 18 - Firenze - Tel. 055/688156.
- Vendo giochi per MSX — 64K in poi. La gamma di giochi è vastissima e comprende quasi tutti i giochi. Il prezzo è di Lire 1000 a gioco. Per ordini mandare richiesta al seguente indirizzo.
- Ermanno Trotta - Traversa Mad. Del Carmine - Cecano (FR) 03023.
- Cerco questi giochi: Advenger, Gauntlet e Foot-

baller of the Year, Jail Break e Nemesis. Vendo moltissimi giochi Konami originali (Soccer, Ye Ar Kung Fu, Baseball, ecc.) o li scambio con i giochi richiesti.

● Davide Doffi - Via Silvio Scandalli 17 - 60021 Camerano (AN) - Tel. 071/731417.

● Cerco cassetta di Rambo, Pallacanestro e Olimpiadi delle Nevi a prezzi ragionevoli.

● Roberto Negri - Via dei Colli 7 - Lavis (Trento) - Tel. 0461/46692.

● Cerco e compro le seguenti cassette: Green Beret, Boxing, Golf, Ninja, The wag of the Tiger, naturalmente il prezzo deve essere conveniente.

● Cerco: Calcio, Atletico, Land, rambo, Batman, Paperboy.

● Cerco: Calcio, Atletico, Land, rambo, Batman, Paperboy.

● Cerco: Calcio, Atletico, Land, rambo, Batman, Paperboy.

● Cerco cassette per MSX 64K possibilmente: Dragon's lair, Dambuster, Championship pf Wrestling, Hyper Sport II, III, Ye Ar Kung Fu. Telefona-temi ore pasti.

● Simone Camilia - Via del Sasso 4 - Cerveteri (Roma) - Tel. 06/9953238.

● Cerco Green Beret su cassetta e anche 1942.

● Ivano Nola - Via Morocchetti 21 - Milano - Tel. 536543.

● Vendo MSX Philips (80 Kram-32 Krom) + registratore, manuali, libro Basic, 30 cassette utility Games. 6 mesi di vita. Il tutto lire 400.000 non trattabili!!! A parte vendo anche il Quick Disk a lire 290.000.

● Amelotti Giovanni - Via Borri 5 - Giustenice (SV) - Tel. 019/648089.

● Vendo qualsiasi programma per MSX (ultime novità direttamente dall'Inghilterra in LM) a prezzi

favolosi e i seguenti linguaggi: Logo, Forth, Assembler. Richiedi la lista inviando un francobollo da L. 600 + Q. Memoria disponibili.

● Di Paolo Giorgio - Via Remo La Valle 9 - Milano - Tel. 02/4153511.

● Compro, cerco disperatamente i seguenti giochi per MSX: Ghost's Goblin, Basket e se esistono Rambo, Dragon's Lair e Popeye per MSX.

● Fabrizio Marini - Via Del Redentore 212 - Monserrato-Cagliari - Tel. 070/561154.

● Compro giochi MSX come: Ghost's Goblins, Soccer a L. 10.000 in cassetta e per MSX 8020.

● Andrea Pesaresi - Via Flaminia 31 - Ancona - Tel. 41813.

● Cerco disperatamente gioco per MSX VG 8020: Ghosts Goblins, disposto a pagare max 8.000 lire.

● Casari Fabrizio - Via Carducci 37 - Seveso (MI) - Tel. 507483.

● Compro giochi per MSX VG 8020 ad un prezzo di L. 8000.

● Lieto Piero - Via Giuseppe Diozzi 9 - Napoli - Tel. 451741.

● Scambio programmi per MSX, possiedo The way of the Tiger, Disk Warrior, Confused, Creativ Grafic, Jet Set Willy, Master Voice, Knight Lore, Manic Maner, Raid on Brungelling Bay ecc.

● Donatuti Marcello - Via M. Massari 14 - Lecce - Tel. (0832) 24474.

● Cerco: Ghost's Goblins, Green Beret, Batman, Dragon's Lair, Hyper Sport.

● Paccamiccio Marco - Via Castelfidardo 8 - Recanati - Tel. 071/980352.

● Compro programmi: Tennis, Football Americano, altri giochi sportivi. Preferiti i giochi marca "Konami".

● Pisano Leonardo - Vico 1° Bengasi 1/A - Quartucciu Cagliari - Tel. 070/884.451.

● Vendo qualsiasi programma per MSX. Cerco: Ghosts Goblins, Commando, Green Beret, Gauntlet. Scambio qualsiasi programma.

● Emiliani Giorgio - Via Calcara 51 - Cerea (VR) - Tel. 0442/80417.

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa alla redazione di New Program MSX presso Edizioni SIPE s.r.l. Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / MSX

COUNTER

- 1 ROBOTS
- 2 MARILIN
- 3 LABYRINTH
- 4 DADA

LATO B / MSX

COUNTER

- 5 MONZA
- 6 CROSSING
- 7 PIANETA TERRA

UNA FANTASIA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI