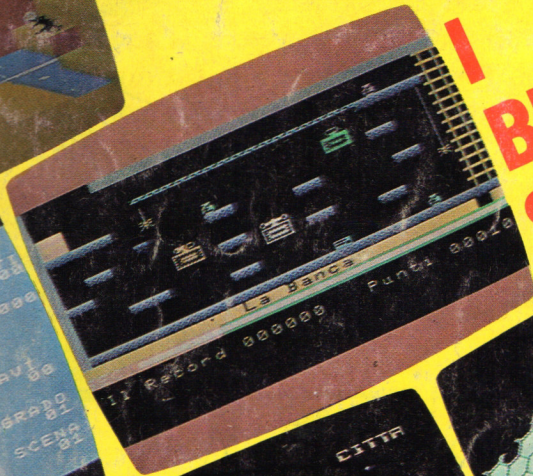
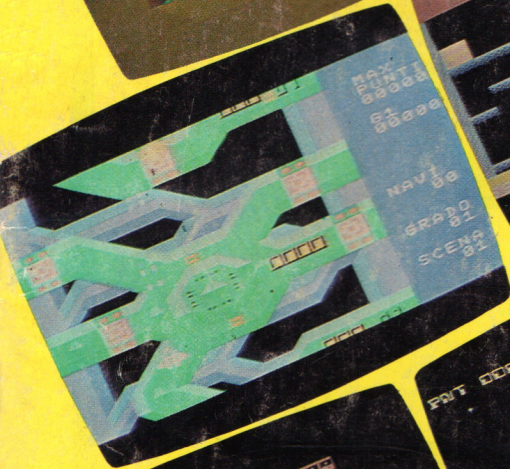
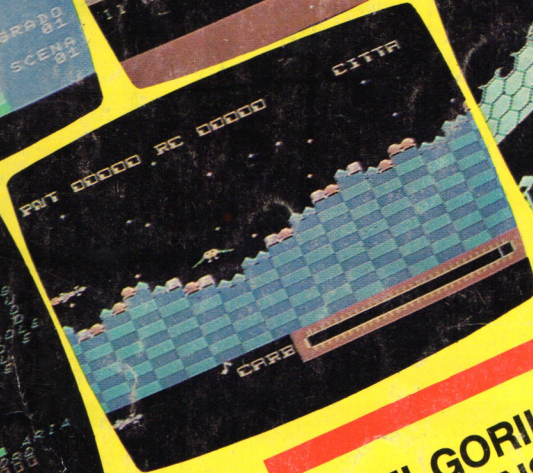
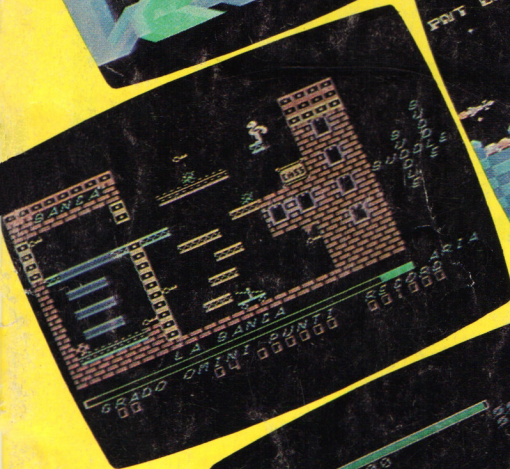


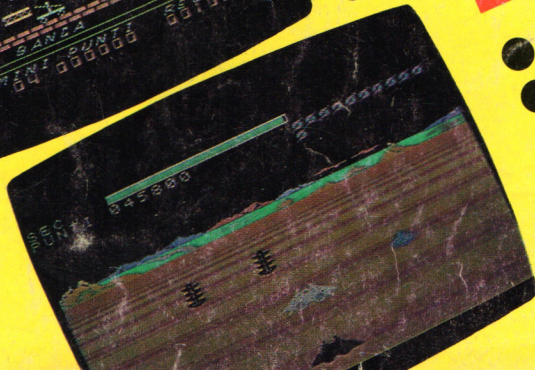
**32 PAGINE A COLORI**

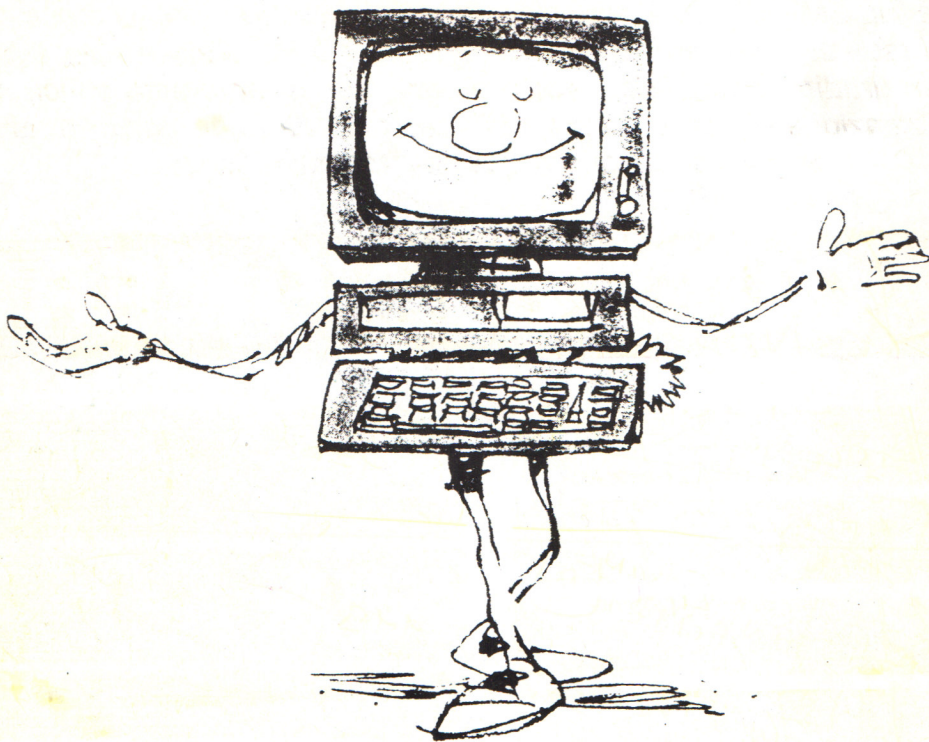


**I BELLISSIMI SETTE**



- HEI GORILLA ● BIOS
- CAVERNS ● BUDDLE
- JET ● AMAZZER
- STAR FIGHT





# CI SIAMO ANCHE NOI

*Finalmente la nostra Casa Editrice può presentare al già vastissimo pubblico dei suoi lettori anche una rivista interamente dedicata ai computer MSX e alla sua tecnologia del domani. Crediamo di farvi cosa gradita presentando nelle pagine di questa prima rivista alcuni tra i giochi maggiormente piaciuti al grande pubblico oltre alla succosa novità del nuovo Sony, un computer che non è più solo un home ma le cui prestazioni si avvicinano molto a quelle di un personal. Nelle ultime pagine del fascicolo troverete un po' di news, tanto per gradire. Mandateci i vostri programmi, diventeremo amici, avrete la soddisfazione di vedervi pubblicati e, cosa da non trascurare affatto, potrete guadagnare qualche soldino! Ciaooo...*

## IN QUESTO NUMERO

**4** HEI GORILLA

**5** BIOS

**6** CAVERNS

**7** BUDDLE

**8** JET

**9** AMAZZER

**10** STAR FIGHT

**11** I PUNTEGGI RECORD  
DA BATTERE

Per il caricamento  
dei giochi digitare "RUN" CAS:

**12** IL NUOVO COMPUTER  
MSX DELLA SONY

**15** GRAFPAD PER CHI SA  
E VUOLE DISEGNARE

**18** ELEKTRA GLIDE

**20** WIZARDRY

**22** SCHIZOPHRENIA

**24** IMHOTEP

**25** ZOIDS

**28** LE ULTIME NEWS SUL  
FRONTE DEGLI MSX



## HEI GORILLA

### CHE GIOCO È

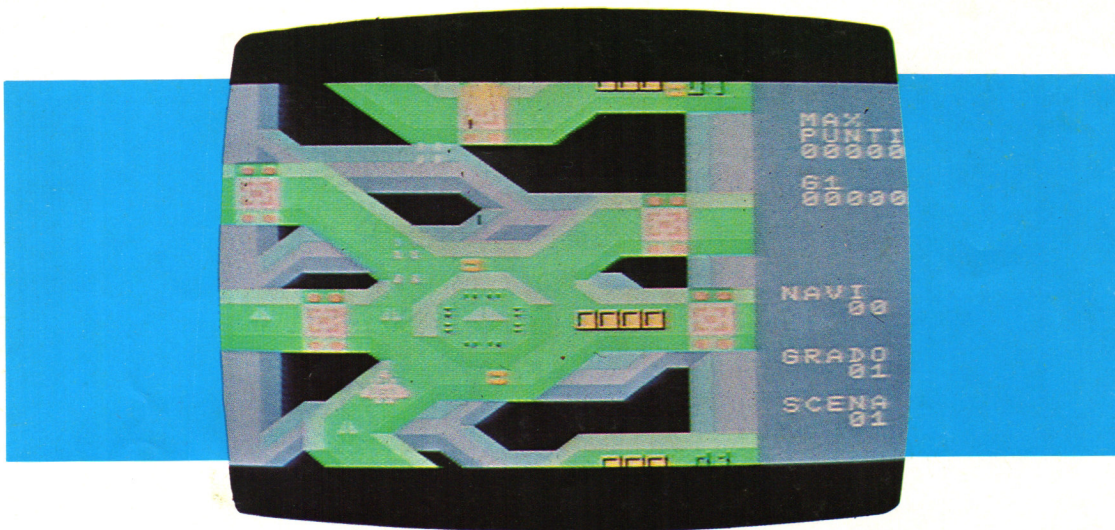
Siamo nel centro dell'Africa, dove tu hai organizzato un centro per l'addestramento dei gorilla e per la loro istruzione. Ma, a causa di un'improvvisa rivolta, il gorilla più intelligente è sfuggito al tuo controllo ed è scappato nella foresta. Per salvaguardare la tua reputazione dovrai aggirarti in questo mondo selvaggio alla ricerca del tuo allievo. Ma dovrai fare molta attenzione perché il gorilla, nel tentativo di ostacolare la tua avanzata, ti lancerà delle grosse noci di cocco, capaci di neutralizzarti e ti aizzerà contro delle sciocche scimmiette, che ti colpiranno con conseguenze per te poco piacevoli. Attento anche all'acqua, perché nei fiumi si nascondono pesci pericolosissimi.

### TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

SPAZIO salta



## BIOS

### CHE GIOCO È

Nell'Universo sta infuriando una strenua battaglia e le truppe dell'imperatore nero si sono decise a conquistare tutti i pianeti della Via Lattea. Nonostante l'estrema difesa dei terrestri gli alieni sono riusciti a superare i nostri avamposti nelle varie stazioni spaziali e sono atterrate sulla Terra. Qui hanno immediatamente coperto la superficie del nostro pianeta con una serie di reticolati, formati da raggi protonici, che servono ad impedire la riscossa delle nostre truppe aeree spaziali. Per riuscire ad abbattere i singoli reticolati dovrai colpire con le bombe a neutroni le basi di emissione dei raggi, ma per avere la potenza necessaria dovrai agganciarti al modulo di trasformazione, dopo aver colpito il razzo trattore. Difenditi a più non posso perché gli alieni cercheranno di distruggerti in ogni modo.

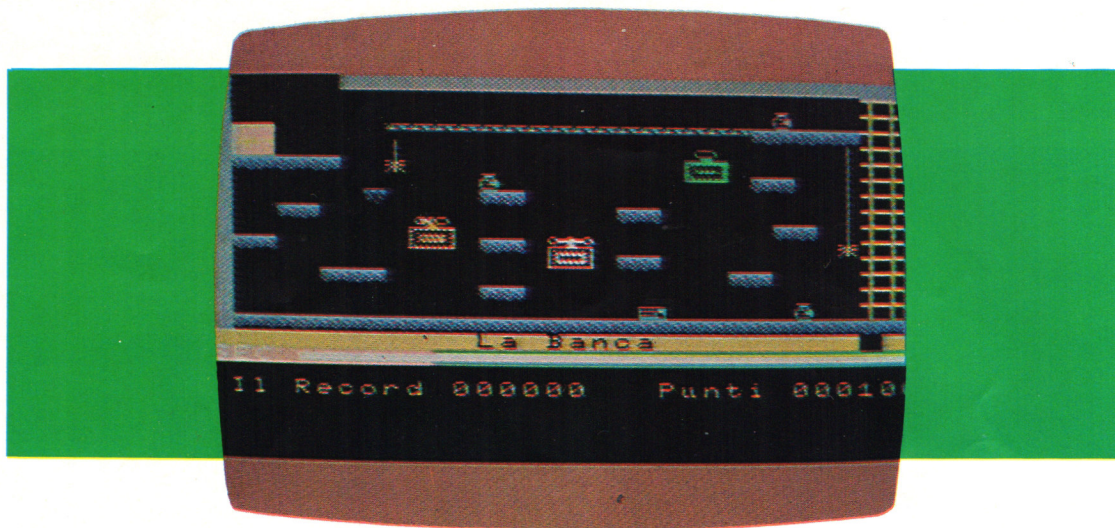
### TASTI

**JOYSTICK PORTA 1**

**TASTI CURSORE**

**SPAZIO fuoco**

**SHIFT bombe a neutroni**



## CAVERNS

### CHE GIOCO È

Il nostro amico Teddie è alla ricerca della ricchezza ed ha appurato che l'unico modo per ottenere molti soldi è quello di estrarre delle pietre preziose dalle miniere sotterranee del pianeta di Wurselen. Ma in questo strano posto le gemme hanno la forma di chiave e sono nascoste in modo tale che raggiungerle non sia una cosa molto semplice, anche se il loro valore è inestimabile. Aiuta il nostro amico Teddie nella sua ricerca attraverso i pericoli e le insidie di queste 20 caverne. Non dimenticare neanche una chiave oppure non potrai accedere alla caverna successiva e ricorda che se vieni ucciso, dovrai riprendere il tuo lavoro dall'ultima caverna, ma se riuscirai a raccogliere 10.000 \$ avrai una vita in omaggio.

### TASTI

**JOYSTICK PORTA 1**

**TASTI CURSORE**

**SPAZIO** inizio gioco

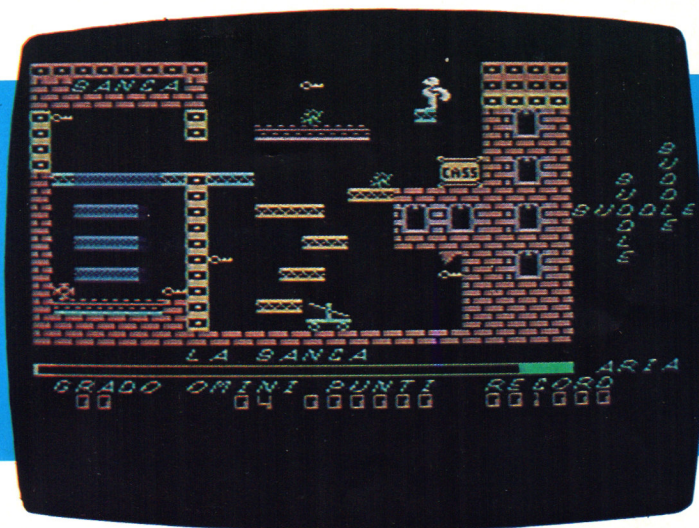
**S,F,H,K** sinistra

**D,G,J,K** destra

**SHIFT** salto

**W** pausa

**STOP** ricomincia



## BUDDLE

### CHE GIOCO È

Appresa la notizia che Reff Furtiva, il famoso inafferrabile ladro era nei dintorni, gli abitanti di Buddle Town hanno escogitato un abile sotterfugio per salvaguardare i loro tesori. Dopo avere fuso tutto l'oro della città essi lo hanno mimetizzato sotto forma di insignificanti chiavi verniciate di grigio, come del comunissimo ferro. Ma a dispetto dei sonni tranquilli degli ignari cittadini ecco l'abile ladro entrare in azione e riconosciuto il trucco si appresterà alla raccolta del tesoro. Gli unici pericoli deriveranno dalle numerose trappole mortali disseminate ovunque, rese ancora più insidiose dal buio della notte.

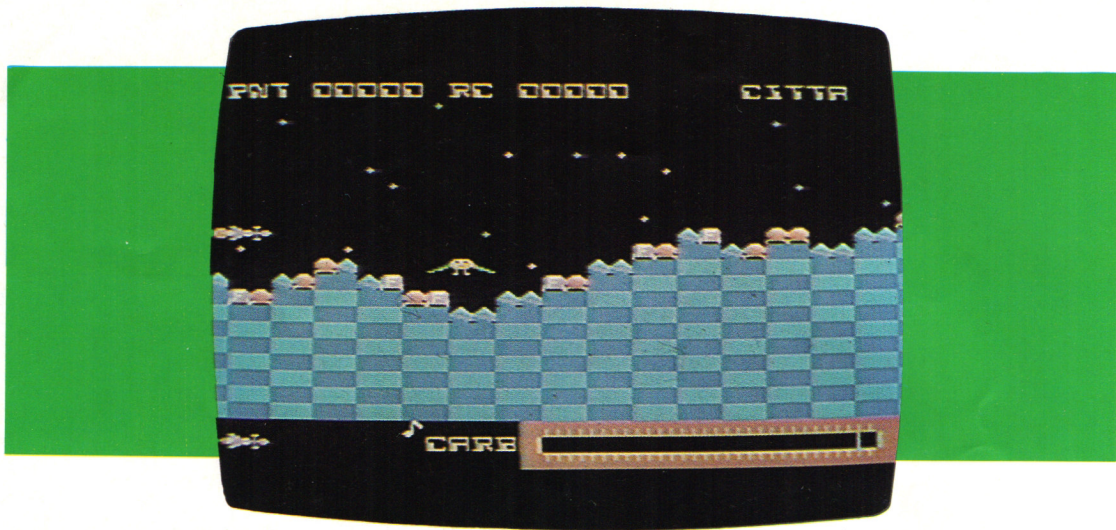
### TASTI

**JOYSTICK PORTA 1**

**TASTI CURSORE**

**SPAZIO salto**

**SPAZIO inizio gioco**



## JET

### CHE GIOCO È

Spinto dalla sua sete di potere il perfido Lord Brunner dopo aver organizzato un'immensa flotta astrale si è ormai spinto ai confini della galassia in una marcia inarrestabile che lo ha portato ormai in vista della Terra. Sebbene nessuna difesa sia possibile contro le armate Nerviane un'ultima speranza sembra profilarsi all'orizzonte. La missione sarà quella di raggiungere e distruggere con un super-jet da combattimento Ypsilon Indi, un pianeta ormai trasformato in un unico mega-computer, che controlla le forze nerviane. Le difficoltà saranno quelle di superare l'agguerritissima difesa del pianeta e di rifornirsi costantemente in volo attingendo ai serbatoi di carburante nemici.

### TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

R su

B giù

H sinistra

K destra

S suono on/off

L spara

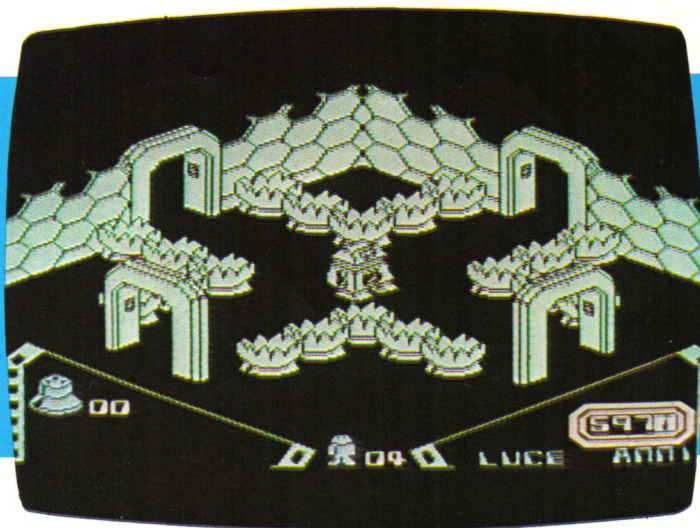
P pausa

SPAZIO inizio gioco

A fino a J scelta fase

1 fino a 9 livello





## AMAZZER

### CHE GIOCO È

Tan Chemp, come tutti i polimorfi di classe C si è risvegliato grazie al sistema selettivo noto alla sua memoria. Ma per un improbabile errore nelle costanti magnetogiriche del suo sistema d'inerzia si è venuta a creare una improbabile frattura temporale che lo ha proiettato in un misterioso labirinto tridimensionale con la netta sensazione post-ipnotica di dover assolvere ad una fondamentale missione. Con questi pochi dati a disposizione il povero piccolo androide, capace di scavalcare muri utilizzando cubetti di cemento, dovrà analizzare gli oggetti trovati e risvegliare nel profondo delle sue matrici il ricordo dell'ordine primario e assolvere così il compito per il quale venne creato.

### TASTI

**JOYSTICK PORTA 1**

**TASTI CURSORE**

**1 tastiera**

**2 joystick**

**3 controllo direzionale**

**0 inizio gioco**

**Z, C, B, M sinistra**

**X, V, N destra**

**A, S D, F avanti**

**Q, W, R, T salta**



## STAR FIGHT

### CHE GIOCO È

Dopo anni di durissimo allenamento e condizionamento mentale stai finalmente per affrontare l'ultimo decisivo esame che potrebbe portarti finalmente ad entrare nelle pattuglie degli Star Fight, i più audaci e temibili cavalieri dello spazio. Ma questa volta non si tratterà di rispondere a semplici questionari o sparare su bersagli di cartone, bensì alla guida della tua astronave dovrai spingerti in pieno territorio Kroniano affrontando da solo le immense ondate di attacco per attraversare poi le porte dei generatori di ogni stazione. Se la missione avrà successo ritornerai indenne e potrai allora fregiare la tua divisa dell'aquila d'oro della tua pattuglia.

### TASTI

**JOYSTICK PORTA 1**

**TASTI DI CURSORE**

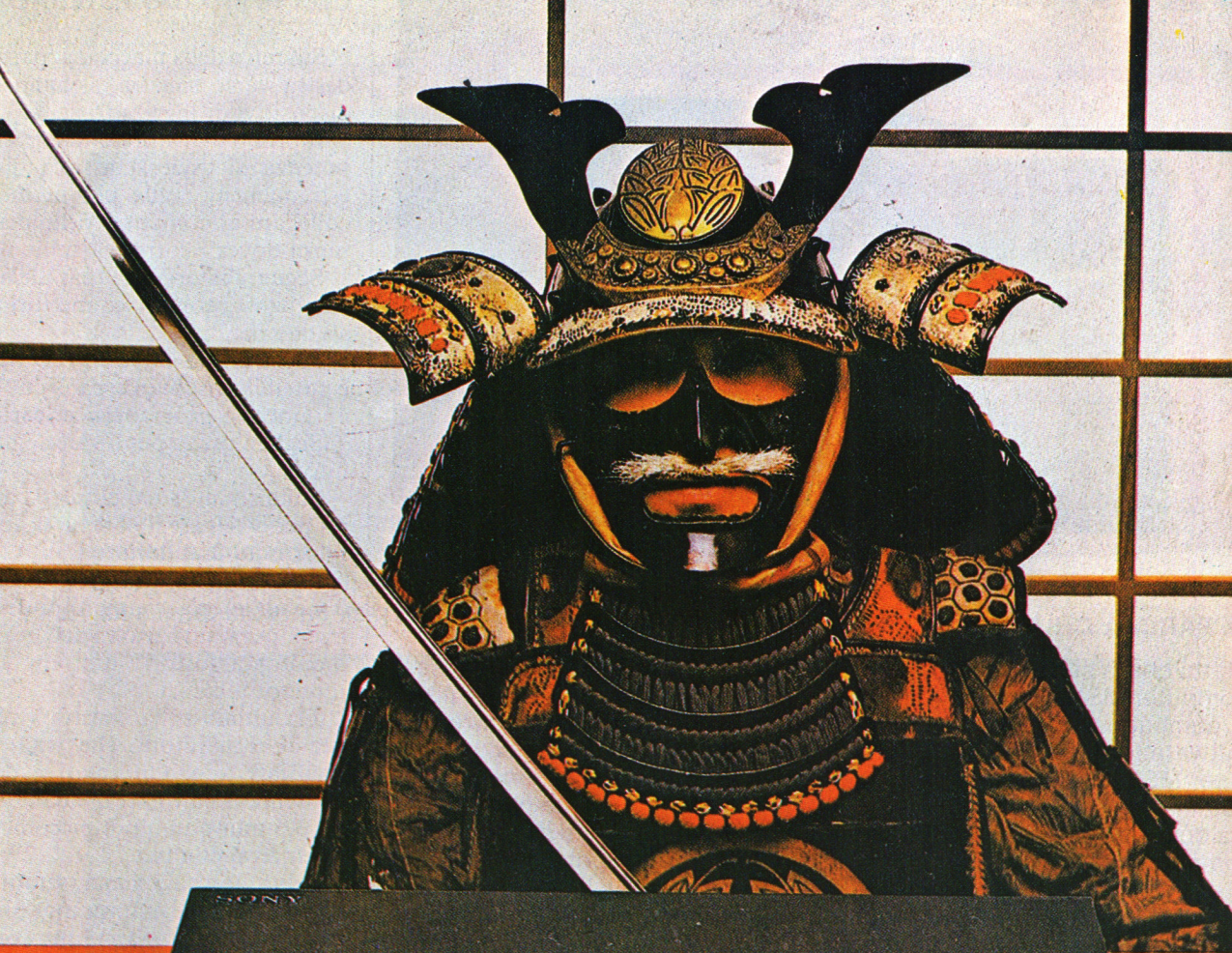
**SPAZIO fuoco**

# I RECORD DA BATTERE

*Se siete dei bravi giocatori provatevi ad avvicinarvi o addirittura a battere questi punteggi fantastici, realizzati da gente che con il joystick ha molta familiarità.*

GIOCO	PUNTI	LIVEL.
Alien 8	23	
Alpha Blaster	89.235	
Antarctic Adventure	16.934.200	
Barnstormer	279.955	12
Battleship Clapton II	97.300	
Beamrider	133.380	25
Blagger	231.520	
Boom	51.000	11
Boulderdash	59.848	F/4
Brian Jacks	901	3
Superstar Challenge		
Buck Rogers	310.900	6
Centipede	45.000	7
Chiller	32.963	
Choro Q.	42.380	
Chuckie Egg	1.394.190	
Circus Charlie	1.198.460	105
Comic Bakery	248.870	25
Decathlon	12.920	
Disk Warrior	1.400.000	
Dogfighter	10.100	
Elidon	37.350	26%
Eric and the Floaters	1.844.160	
Finders Keepers	16.000	
Fire Rescue	29.540	
Formula One Simulator	178mph	1st
Fruity Frank	21.000	7
Ghostbusters	\$999.900	
Golf	28 under par	
Gridtrap	354.900	23
Gunflight	\$150.000	51
Hero	295.995	
Highway	175.170	2

GIOCO	PUNTI	LIVEL.
Hopper	100.050	3
Hotshoe	187.575	19
Hunchback	2.700.000	
Hustler	7 shots	
Hyper Rally	239.500	
Hyper Sports I	2.050.800	
Hyper Sports II	500.500	
Hyper Viper	127.500	8
Jet Fighter	3.650	
Jet Set Willy II	110 objects	
Kings Valley	1.004.300	68
Knightlore	96%	
Knightmare	130.580	3
Lazy Jones	149.650	
Les Flics	74.800	
Le Mans	42.530	8
Manic Miner	42.530	29
Maxima	193.960	112
Monkey Academy	203.600	
Mopiranger	162.300	21
Mutant	737	7
Ninja	10.140	8
Oh Mummy	1.045	
Oh No!	76.250	
Oil's Well	83.600	
Pinball	1.240.680	
Pitfall II	199.000	
Polar Star	100.710	4
Punchy	377.198	
Pyramid Warp	67.670	6
River Raid	68.300	37
Road Fighter	884.528	65
Roller Ball	3.120.180	



**ARRIVA IL NUOVO**

# SONY MSX 2



La disponibilità del nuovo modello di personal computer Sony che adotta lo standard internazionale MSX-2 è stata annunciata all'edizione 1986 del SIM. L'annuncio è stato completato dalla presentazione di una nuova stampante a matrice semi-professionale e da un drive esterno per floppy da 3,5 pollici che si differenzia dai modelli precedenti per la possibilità di utilizzare dischetti sia a semplice che a doppia faccia/doppia densità.

Questi nuovi prodotti, che si affiancano a quelli presentati nei mesi precedenti, stanno a testimoniare la continua crescita del sistema MSX, oggi in versione ancora più potente con l'adozione dello standard MSX-2, totalmente compatibile con l'MSX-1, ma caratterizzato da un'aumentata capacità grafica grazie alla memoria video di ben 128 Kbyte, invece dei 16 Kbyte del modello di base HB-10.

## Caratteristiche principali

Basato sull'ormai affermatissimo microprocessore Z-80A, il nuovo Sony MSX-2 è provvisto di una memoria principale di 256 K, in grado quindi di gestire con elevata velocità operativa grandi archivi di dati e programmi applicativi molto complessi. L'unità centrale incorpora, oltre al drive per floppy da 3,5 pollici doppia faccia/doppia densità, anche due slot per cartucce ROM e l'interfaccia per l'utilizzo del bit corder esterno. Un'interfaccia opzionale RS-232C permette inoltre di collegare l'Hit Bit 700P con altri elaboratori o banche dati remote mediante una normale linea telefonica. La tastiera separata dal corpo centrale che adotta un lay-out di nuova concezione e l'adozione di un "mouse" che in modo molto semplice e "istintivo" rende possibile la se-

lezione visiva delle operazioni, collocano questo nuovo modello di elaboratore Sony nella fascia alta del mercato MSX. La grafica estesa, l'uscita RGB che migliora la definizione dei caratteri e dei colori, e la possibilità di utilizzare 80 colonne video consentono una migliore utilizzazione dello schermo nonché il caricamento di software applicativi di tipo professionale. L'Hit Bit 700P viene infatti venduto completo di programmi realizzati su dischetto flessibile per la realizzazione di applicazioni di word processing, di data base e di foglio elettronico in grado di gestire grandi quantità di dati. Sulla ROM dell'elaboratore sono inoltre memorizzate funzioni di orologio, di gestione del calendario e di calcolatrice digitale, attivabili mediante il mouse.

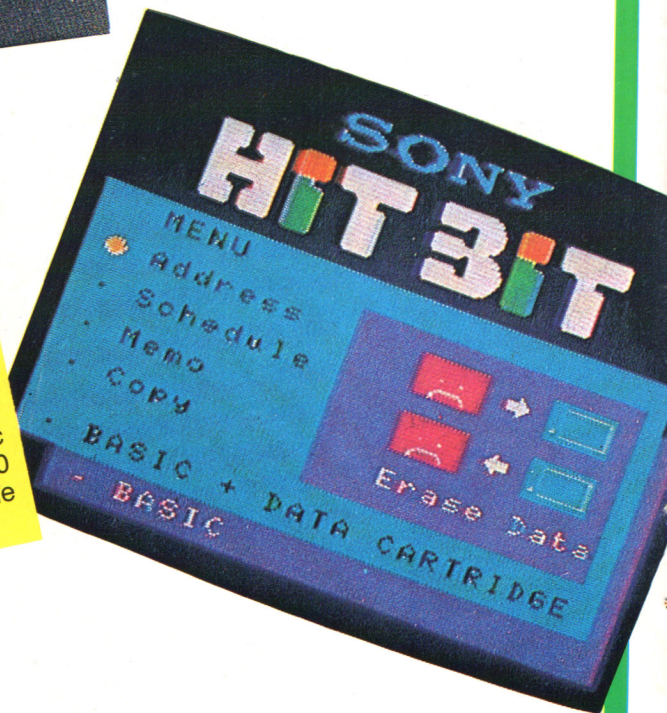


## Nuova stampante

Design di alto livello, prestazioni semi-professionali e costo contenuto sono le caratteristiche principali della nuova stampante Sony PRN-M09. Il nuovo modello opera ad una velocità massima di 75 caratteri al secondo con una qualità di stampa che la rende particolarmente adatta anche per la realizzazione di grafiche molto complesse. Il sistema di stampa, che adotta una testina a 9 aghi di grande durata e affidabilità, è di tipo bidirezionale; sono inoltre disponibili ben sei tipi di caratteri: normal, elite, enlarged, enlarged elite, condensed ed enlarged condensed.

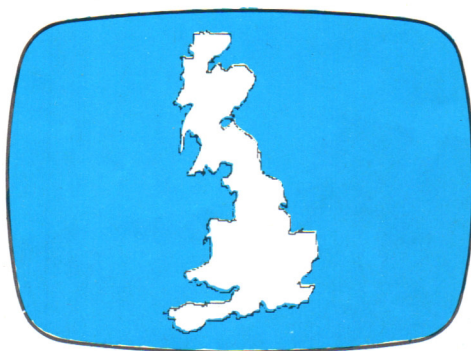
## Drive da 3,5

L'HBD-30W è il nuovo drive per floppy disc da 3,5 pollici che si differenzia dai modelli precedenti in quanto consente di utilizzare dischetti sia a singola sia a doppia faccia. In questa seconda modalità la memoria esterna disponibile raggiunge i 720 Kbyte formati, utilizzabile quindi per il caricamento ed il salvataggio di archivi di grande consistenza. Un tempo di accesso medio di 350 msec e una velocità di trasferimento dei dati di 250 Kbit al secondo completano le caratteristiche dell'apparecchio.

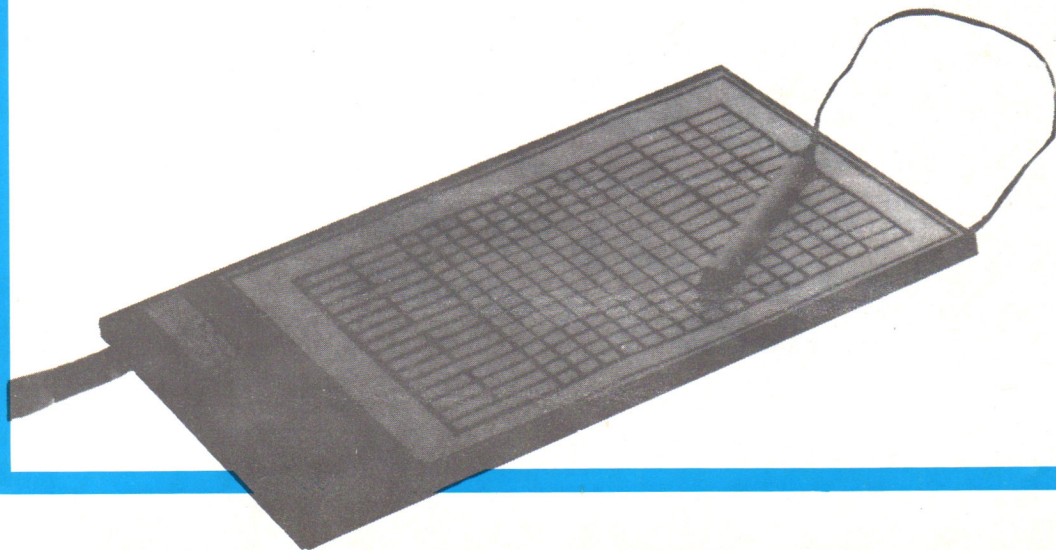


# GRAFPAD

## II



Interamente frutto della tecnologia britannica, il *Grafpad II* è una tavoletta grafica destinata ai microcomputer Commodore. La Ferranti, che l'ha prodotto dopo tre anni di ricerche, si prefigge con il *Grafpad II* di portare la grafica ad alta definizione alla portata di tutte le tasche... e in effetti il suo prezzo è contenuto in circa sessanta sterline, senza contare che con ogni tavoletta viene offerto in omaggio un software per disegnarsi da sé le proprie icone. Di dimensioni contenutissime (350 x 260 x 12 mm) e con una definizione di 1280 x 1024 pixel, il *Grafpad II* ha un'area di lavoro del formato A4 e permette il disegno a mano libera e il ricalco. Inutile dire che esso ha una quantità di applicazioni amatoriali e commerciali in ogni campo del CAD (illustrazione, layout, circuiti, giochi ecc.).



**QUESTO  
MESE IN  
EDICOLA**

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

# **SPECIAL PLAYGAMES**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 22 - in edicola il 2 ottobre**





# IMAGNIFICI ISETTE

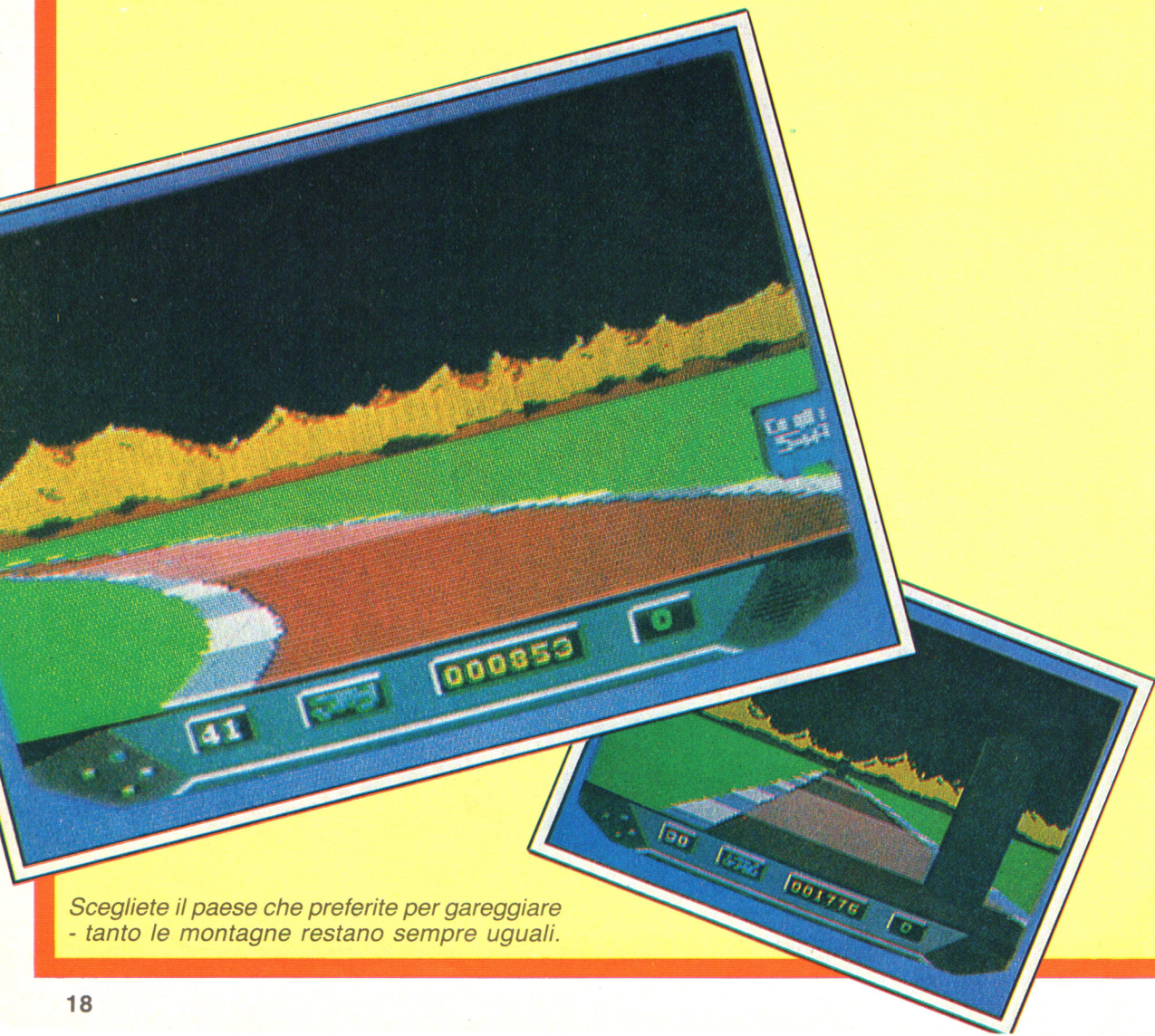
PER IL CBM 64  
N. 17 - in edicola il 2 ottobre

# PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64  
N. 14 - in edicola  
il 12 ottobre

# ELEKTRA GLIDE

*Elektra Glide* è uno di quei giochi attesissimi di cui molto si parla e molto si scrive prima ancora che siano usciti - e da cui dunque ci si aspetta molto. Noi stessi eravamo emozionati al momento di caricare il nastro appena ricevuto: sarà meglio di *Pit Stop II* e di *Speed King*? In effetti, sono le stesse diciture della confezione ad incoraggiare al confronto col gioco della Epyx: "D'ora in poi, le soste ai box, i cambi di pneumatici, i rifornimenti e i sorpassi sono cose del passato". *Elektra Glide* è il primo gioco automobilistico in cui "l'esperienza del gioco è tutto". Diavolo, questo sì che significa sentirsi sicuri di sé stessi! Questa impressione non fa che rafforzarsi quando si carica il gioco: subito appare uno splendido paesaggio in cui si snoda una delle piste più veloci mai viste in un gioco auto-



*Scegliete il paese che preferite per gareggiare - tanto le montagne restano sempre uguali.*

mobilitario, ivi compreso *Pole Position* della Arcade. Peccato però che il gioco non sia all'altezza della propria grafica!

I problemi cominciano quando si vuol cominciare una partita: bisogna scegliere il paese in cui si vuol gareggiare (America, Australia o Inghilterra). Scegliete pure quello che preferite, tanto la corsa è sempre più o meno la stessa - cambia solo il paesaggio. Occorre poi scegliere un livello di reattività della macchina tra tre cosiddette "Steering Control Envelopes" e Dio solo sa perché le hanno chiamate così invece di usare semplicemente 1, 2 e 3. E pazienza se almeno queste "Envelopes" funzionassero bene - ma abbiamo provato tre Joystick diversi, e con tutti e tre abbiamo dovuto smanettare un bel po' per ottenere una reazione.

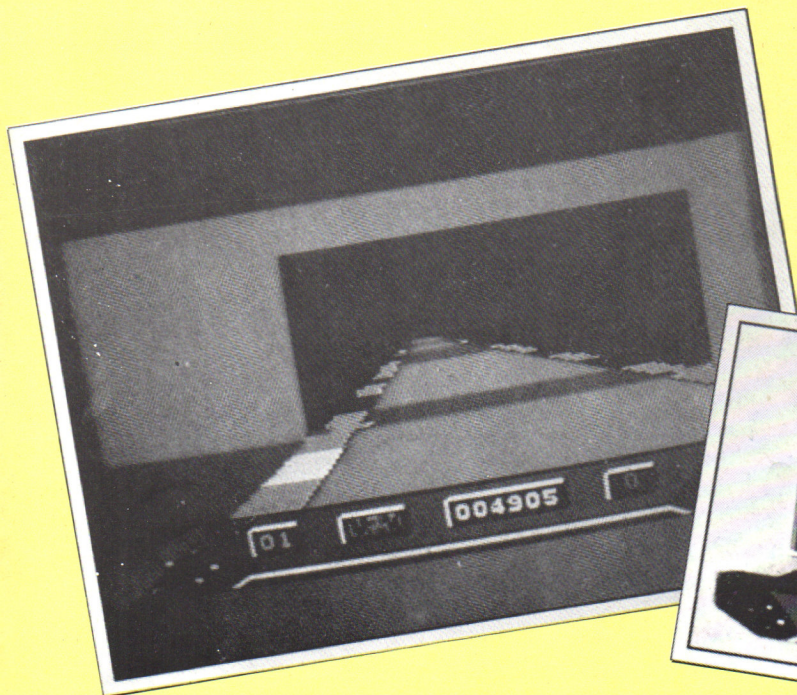
Una volta iniziato, scoprirete che il gioco ha un ritmo super veloce e una grafica eccezionale - il guaio però è che lo sterzo non è mai abbastanza reattivo, a nessun livello. Inoltre, sembra che la pista non abbia mai termine: si finisce rallentando poco a poco e ci si ferma sobbalzando.

L'azione subisce una quantità di rallentamenti che non tutti potrebbero gradire. A causa di quella mancanza di reattività di cui si diceva più sopra, è difficile schivare alcuni degli osta-

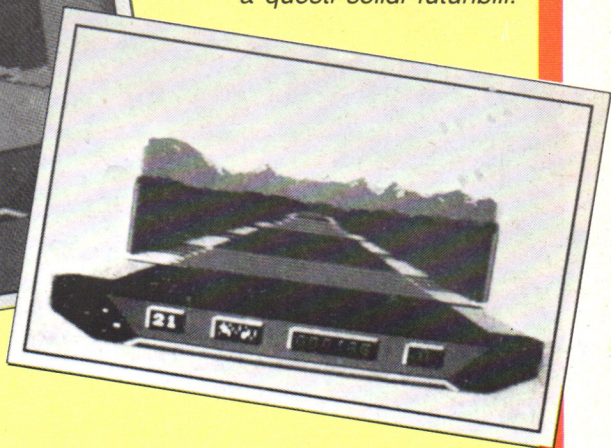
coli che vi si parano davanti sulla pista: e così ci si scontra, e una volta che ci si è scontrati bisogna piegarsi al peggior castigo che un gioco automobilistico possa infliggere - la sosta!

L'obiettivo del gioco è d'una semplicità sconcertante: continuare a correre a tutti i costi e raggiungere il tunnel che conduce alla parte successiva. Ecco tutto. Sul cruscotto ci sono degli indicatori - ma a parte un tachimetro piuttosto sonnolento non servono a granché in questo gioco. Il tutto è immerso in un'aura molto futuribile - vedi ad esempio le singolari forme che si parano davanti al giocatore. Oltre che dalle palle rimbalzanti e dai cuboidi, verrete anche disturbati da un caccia a reazione che vi sorvolerà a bassa quota e poi sfreccerà verso l'orizzonte.

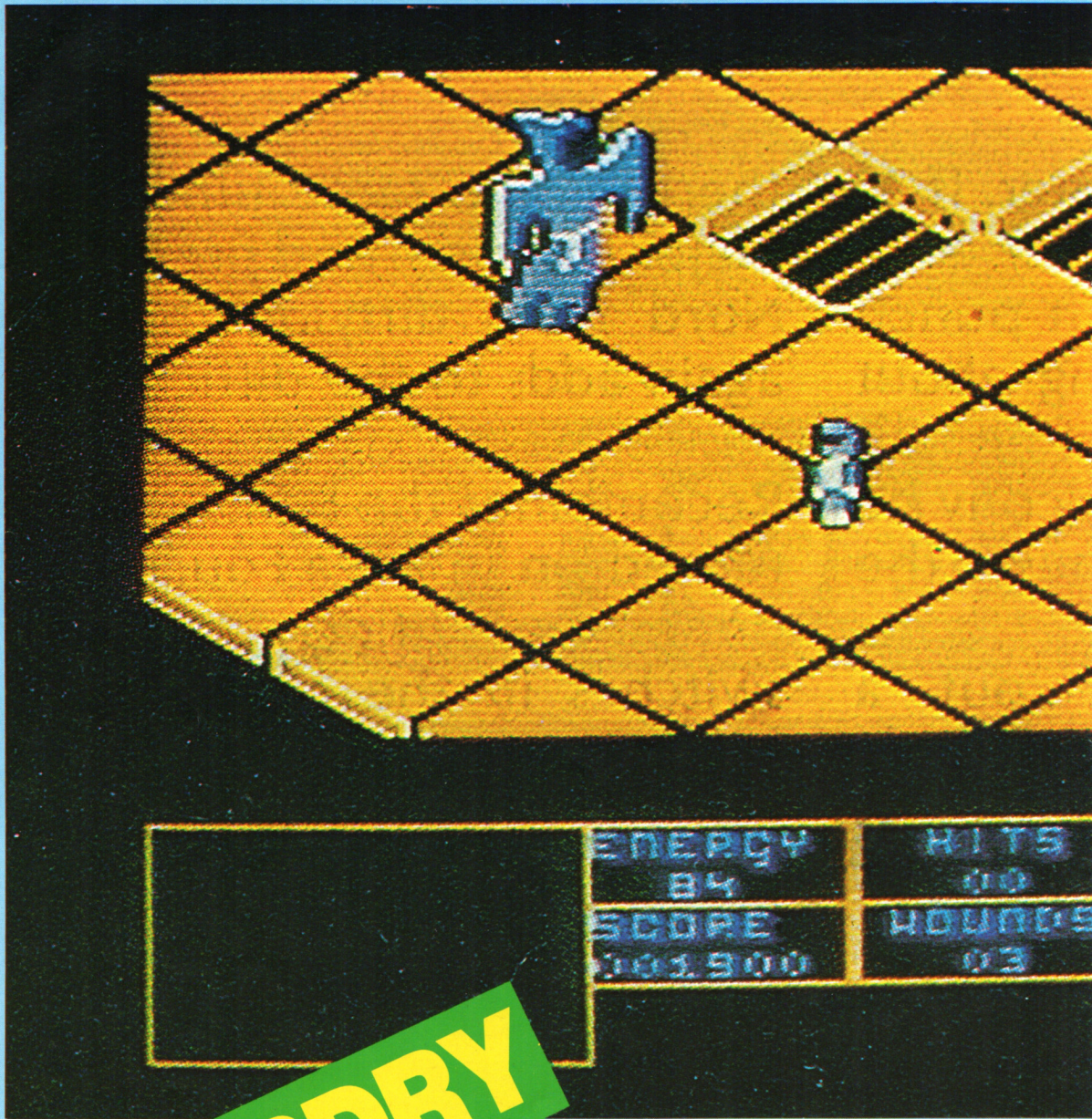
Dire cosa sia *Elektra Glide* in poche parole è difficile, dato che in esso c'è parecchio di buono - solo che il tutto non quaglia dando vita a un gioco davvero appassionante. Da questo punto di vista, la English (la casa editrice) è stata incauta ad invitare a un confronto con *Pit Stop II*, dato che il gioco della Epyx ne esce decisamente vincitore. Ormai, è inevitabile: tutti i giochi automobilistici vanno misurati sul metro di *Pit Stop II*: pur costando la stessa cifra, *Elektra Glide* non è all'altezza.



Per passare alla parte successiva, raggiungete il tunnel.



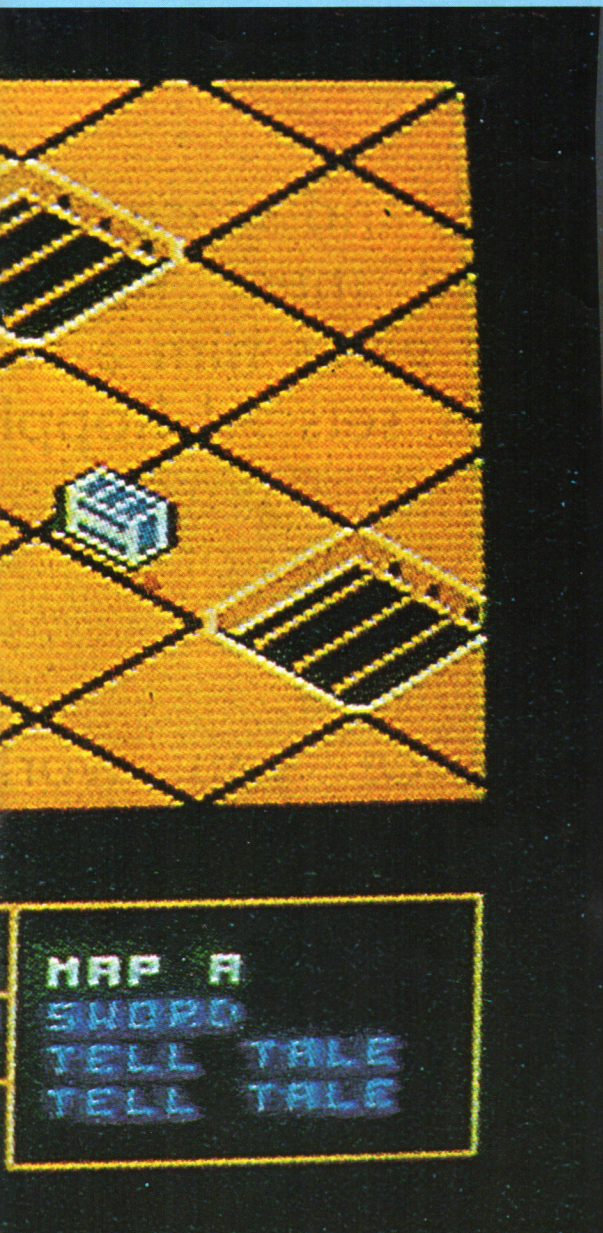
Attenzione a questi solidi futuribili!



# WIZARDRY

"Drinn era sicuro di una sola cosa: non avrebbe mai dovuto desiderare di diventare un mago!" Così inizia il libro accluso al gioco, e man mano che lo accompagnate per le stanze del Castello delle Illusioni, capirete perché la pensa così.

Il Maestro pretende che ogni apprendista mago intraprenda la ricerca dell'Elemento Primitivo nascosto nelle profondità del castello, e ora tocca a Drinn di sottoporsi a quest'ultima prova di coraggio e d'arti magiche. Prima di concludere la ricerca giungendo al-



l'obiettivo, Drinn dovrà risolvere parecchi problemi.

Il castello è rappresentato in 3D, con un sistema molto simile a quello impiegato in *Zaxxon*. La sola stanza visibile è quella in cui ci si trova, ma le porte sono indicate chiaramente - e dietro di esse si annidano mostri a iosa, dai teschi alati ai minotauri agli scorpioni. Una sola creatura però si fa beffe della magia e dell'acciaio di Drinn e gli impedisce l'accesso al cuore del castello.

Nel labirinto c'è però un incantesimo che ser-

ve a neutralizzare questo guardiano, permettendo così a Drinn di passare: ci vorranno però parecchie ricerche e parecchia magia per trovarlo!

Sul suo percorso, Drinn si imbatte in forzieri che possono contenere degli incantesimi supplementari - ma anche delle brutte sorprese. Gli incantesimi si possono usare per una volta sola, e quindi bisogna usarli a ragion veduta per non trovarsi privi di un incantesimo vitale al momento buono, compromettendo così la ricerca.

Uno degli incantesimi che non vanno assolutamente sprecati è quello della guarigione, che ridona le forze all'eroe dopo che egli le ha perse battendosi con le apparizioni del castello. Il display mostra Drinn nel suo stato di salute di quel dato momento e su una lista scrollano gli incantesimi che gli rimangono. Quando si entra in una stanza nuova bisogna badare ad avere la magia giusta a portata di mano: capirete qual è la più appropriata entrando per un attimo nella stanza ed ascoltando la traccia musicale.

Un altro incantesimo indispensabile è il cosiddetto "traditore", una funzione help che fa apparire due labbra in movimento mentre sullo schermo appare un enigmatico indizio. Un incantesimo ben usato farà sì che Drinn diventi rosso, ma se avete un monitor in bianco e nero dovrete aguzzare non poco gli occhi per vedere il cambiamento!

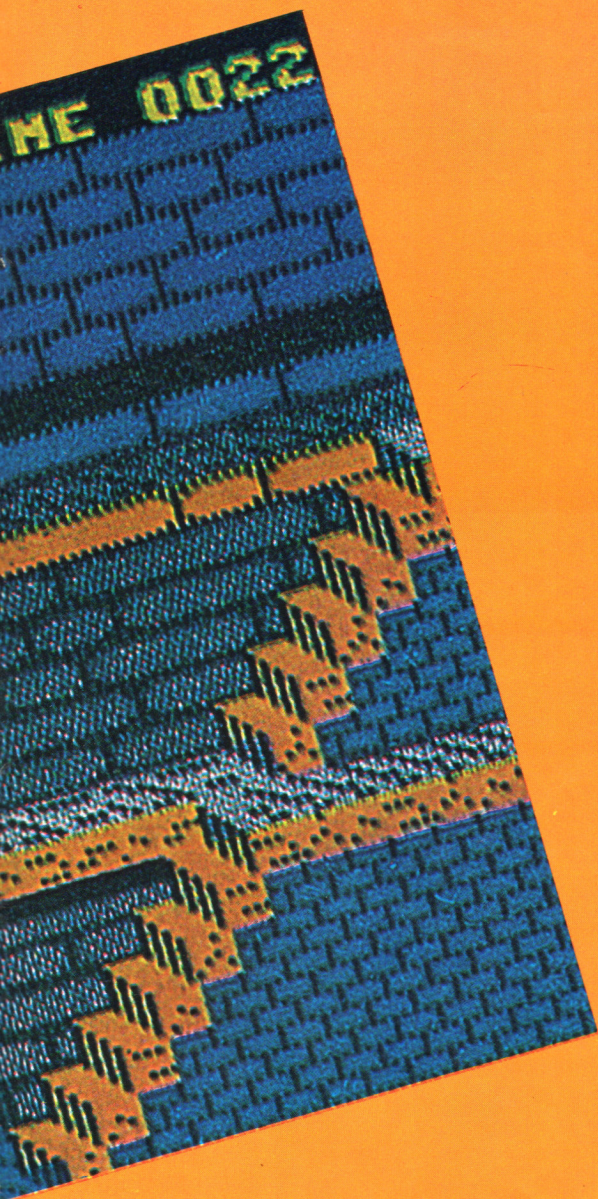
A volte un dato incantesimo gettato in una stanza non ha alcun effetto apparente, ma il cambiamento di colore indica che da qualche parte qualcosa è successo.

Il primo guardiano in cui ci si imbatte è un minotauro, e il libretto vi dà una mano spiegandovi come si fa a liberarsene. In seguito però dovrete cavarvela da soli.

La musica e la grafica sono davvero buone, anche se sulle prime è un po' difficile impraticarsi dei movimenti. Anche l'uso degli incantesimi causa dei problemi analoghi: tutte le stanze però sono lastricate, e le pietre formano un motivo che si può usare come guida. L'obiettivo principale è di economizzare gli incantesimi in vista delle occasioni in cui ce ne sarà davvero bisogno. Nelle prime fasi, basta spesso correre più forte dei nemici per eluderli, e usando con perizia la spada si possono mettere in fuga le creature meno potenti. L'elemento "enigmistico" fa sì che il gioco si articoli come una serie di più giochi successivi: risolvere uno per uno questi problemi è divertente ed appassionante.

# SCHIZOPHRENIA





Il dottor Jekyll e Mr. Hyde erano le due facce della personalità di un uomo - ma cosa succederebbe se esistessero entrambe contemporaneamente? È proprio questo che accade in *Schizophrenia*. Alphonse T. Nurd è un uomo delle pulizie che si spacca in due personalità giocherellando con un separatore atomico di particelle invece di lavorare: il risultato sono due Nurd, uno buono e l'altro cattivo.

Per amor di chiarezza, chiameremo Al l'Alphonse originale e Nurd il suo alter ego.

Al sa che nel laboratorio esiste una camera ricombinatoria, ma prima deve attirarci dentro Nurd. Tutto ciò che Al fa, Nurd disfa - ed è questo il fascino del gioco.

Il primo schermo è uno dei più difficili da superare, poiché Nurd vi è costantemente presente. Al deve aprire la porta del laboratorio aprendo quattro catenacci e tirando una leva. Nurd intanto se ne va in giro giocherellando con varie cose, tra cui un timer e un segnapunti. Se i due si incontrano, Nurd tira ad Al un cazzotto che lo fa saltellare di dolore per tutto lo schermo. Lui, invece, se precipita dalle scale o da un balcone fa una capriola prima di schiantarsi al suolo.

Una volta compresa la giusta sequenza, diventa relativamente facile completare questa fase, a patto di mantenere il controllo di sé. I quattro schermi successivi richiedono invece uno sforzo di deduzione, di tempismo e di destrezza. Nurd appare solo di tanto in tanto, e in alcuni casi riuscirete a togliervelo dai piedi fino al momento finale e cruciale.

Nella seconda fase occorre portare due scatoloni gialli fino all'angolo superiore destro della stanza usando dei montacarichi. Purtroppo, alcuni comandi dei montacarichi si possono raggiungere soltanto stando in piedi sugli scatoloni accatastati, e quindi bisogna studiare bene la cosa se non si vuole che Nurd vi mandi tutto a monte con un calcio! Il problema della terza fase è di finire con tutti i montacarichi al piano terreno. Capire come si fa non è una cosa da poco, e inoltre c'è sempre Nurd che vi mette i bastoni tra le ruote.

Prima di raggiungere il ricombinatore, le luci vanno accese nella quarta fase: si fa ciò ponendo nella giusta posizione di on o off una serie di interruttori. Nurd però si nasconde in una nicchia e resterà nella stanza fino all'accensione delle luci: dovrete scoprire dove si nasconde ed agire di conseguenza.

Nella quinta fase Al giunge a destinazione - ma è la parte più difficile. Deve attirare Nurd nel ricombinatore dopo aver azionato gli interruttori del generatore, le coordinate della unità e l'alimentazione. Nurd non ne è troppo contento, e farà il possibile per far fallire la cosa.

*Schizophrenia* è un gioco davvero originale. La grafica è interessante (soprattutto la buffa camminata di Al), ma questo è secondario, poiché il grosso dell'azione ha luogo nella vostra testa. Compratene una copia per ciascuna delle vostre personalità!

# IMHOTEP

SCORE 002358

LIVES 01

LEVEL 02



Ad Imhotep il Saggio, servo del dio Zoser e faraone d'Egitto, è stata affidata la missione di salvare la sua terra dalla carestia. Tanta è la fame del suo popolo che egli deve chiedere consiglio a Thoth, custode del sapere.

Nella sua saggezza, Imhotep sa che il segreto di far rivivere il Nilo sta tra le mani di una bella principessa, che stringono i libri noti come "Anime di Ra". Imhotep ha però incautamente incaricato Thoth di guidarlo dalla principessa.

Il viaggio si svolge attraverso la pericolosa terra dei nomadi Jawi. Imhotep si mette in viaggio in groppa a un avvoltoio gigante - e da questo punto in poi noi comuni mortali cercheremo di aiutarlo.

Parecchi degli Jawi cavalcano gli avvoltoi giganti come guidatori della domenica, ma al-

cuni di loro sono bravi guerrieri con buone bestie e una mira letale. È un po' come guidare contromano sull'autostrada, e l'azione è incandescente.

Ben presto ci si mettono anche le catapulte, che vi scagliano addosso dei massi dal riparo delle piramidi - e dopo tutto ciò ci si metterà anche una pioggia di fulmini! A questo punto sarete fortunati se non avrete esaurito tutte e cinque le vite e se il joystick non vi si sarà fuso!

La Ultimate ci informa che oltre la fase a cui ci siamo fermati ci attendono dei labirinti, e c'è una lista strabiliante di funzioni. Una grafica che scrolla in modo eccellente, e un'azione superveloce fanno di questo non tanto un gioco quanto un vizio da cui non si può evadere!



MENSILE N. 4 - ANNO I

# WAR GAMES

10  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"



USA CONTRO URSS  
NATO CONTRO PATTO DI VARSAVIA  
UOMINI CONTRO LA PAURA  
È SEMPRE... VENTO DI GUERRA!



**QUESTO MESE  
IN EDICOLA  
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

# ZOIDS

Se mai siete stati alle prese con uno Zoid, saprete che gran parte del divertimento ha luogo nell'immaginazione. Quando manovrate uno Zoid, vi immaginate di farlo lottare con un altro Zoid - e magari che lo sollevi a mezz'aria prima di lanciarlo lontano, con delle urla belluine. Immaginate due Zoid che si fanno a pezzi - come in quei vecchi film di dinosauri. Certo, prima dell'avvento del computer domestico queste cose uno se le doveva fare col bambolotto di Big Jim, ma ciò che stiamo cercando di dire è che per competere con la nostra immaginazione ci vuole un gioco (o anche un film, o un libro) dannatamente buono.

Diciamo quindi subito chiaro e tondo che con *Zoids* la Martech è riuscita nel difficile compito di superare l'immaginazione.

L'azione si svolge sul pianeta Zoidstar: dopo il crollo del potente impero Zoid, le riserve del carburante Zoidar cominciano a scarseggiare e tra gli Zoid si accende una guerra civile. Senza addentrarsi troppo nella storia Zoid, basti dire che le fazioni in lotta sono due: i Rossi, guidati da Redhorn il Terribile, e gli Azzurri, guidati da... ma da voi stessi, no?

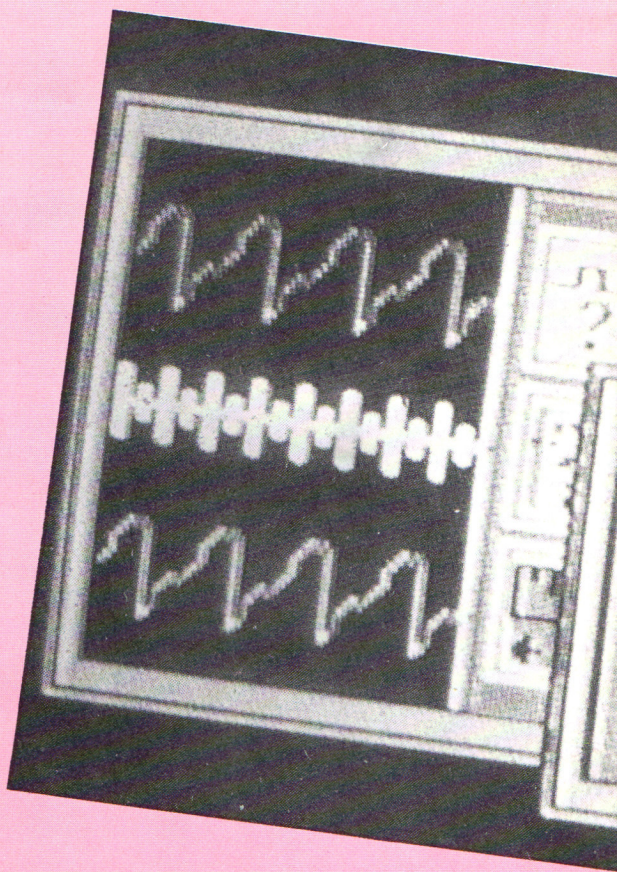
Una volta distrutti tutti gli Zoid azzurri e catturate le loro città, Redhorn vuole riconquistare l'intera galassia: ad opporsi a lui ci siete solo voi, gli Zoid azzurri.

Lo schermo vi presenta un'immagine a volo d'uccello del pianeta, grazie a una mappa che scrolla lentamente mostrandovi una parte del pianeta per volta: cercate di individuare gli Zoid rossi, le loro città, le loro fonti d'energia e i loro centri di comunicazione.

Prima di poter dare battaglia a Redhorn, dovrete ricostruire il poderoso Zoidzilla, che poi condurrete in battaglia.

Otto pezzi di esso sono nascosti in alcune città di Zoidstar, e i vostri scanner vi forniranno in termini percentuali le possibilità di presenza di tali pezzi.

Usare lo scanner è essenziale in questo gioco, poiché attaccando incautamente le città si finisce con l'essere attaccati a propria volta da orde di Zoid (soldati e schiene aguzze). Essendo Zoidstar un pianeta piuttosto vasto,

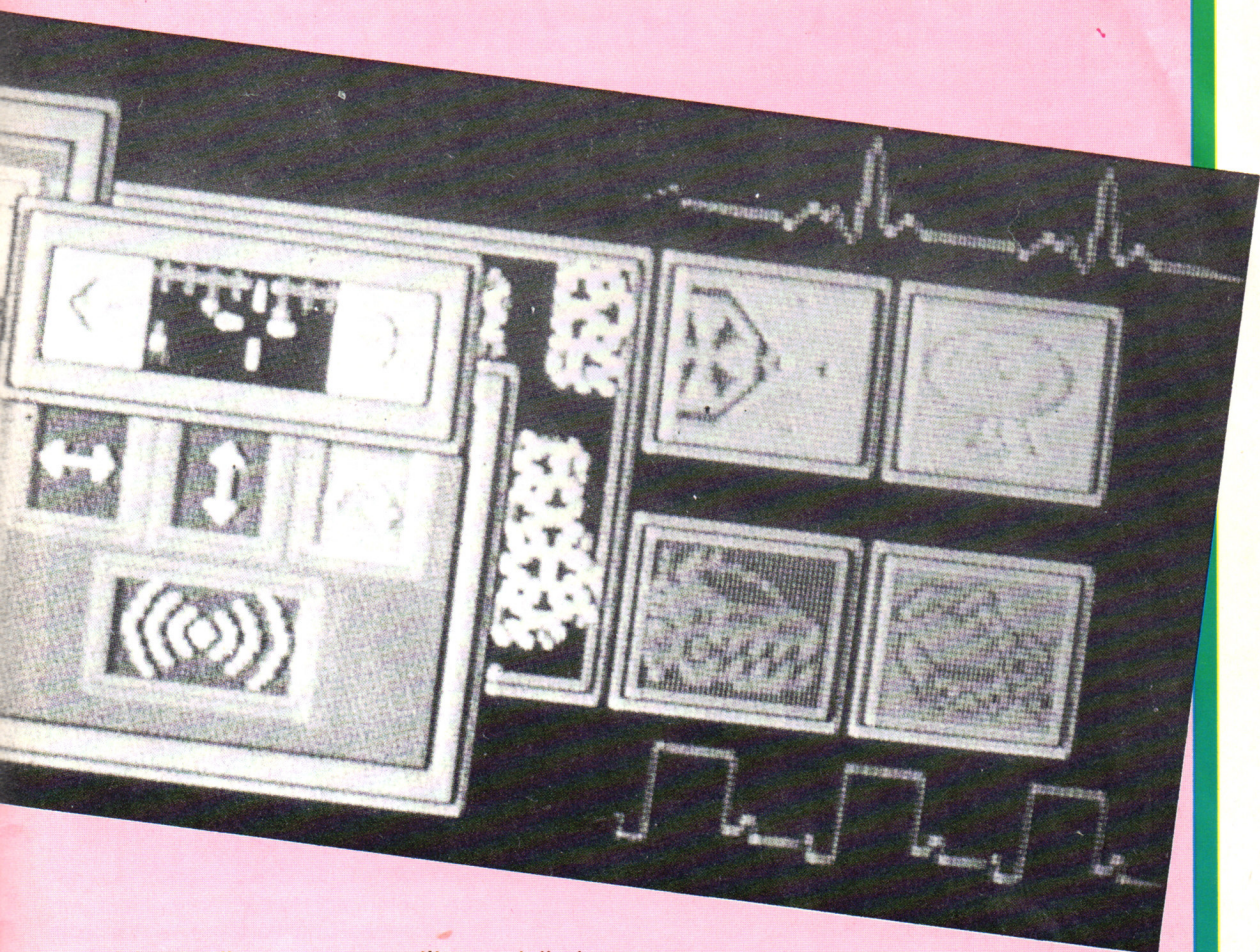


sarà meglio prepararsi una mappa. Tutte le città sono in contatto l'una con l'altra: i vostri spostamenti vengono spiati e poi tutti ne vengono informati. Se decidete di attaccare una città, sarà dunque meglio che prima ne distruggiate la torre delle comunicazioni.

Tuttavia, questo da solo non basta a garantire la segretezza della vostra conquista, dato che non appena la città è attaccata partono gli Hellrunner, e sul pianeta c'è anche un movimento costante di Slither. Oltre a trasportare dei materiali, gli Slither recano anche le informazioni tra una città e l'altra.

Mai come in *Zoids* icone e finestre sono state altrettanto ben sfruttate sul 64, e la grafica è paragonabile solo a quella dei più costosi software tecnici destinati all'Amiga o al MacIntosh - solo che è molto più divertente!

Vi ci vorrà un bel po' prima di impraticarvi di tutte le icone e dei loro impieghi. Per esempio, c'è un sistema di interferenze che può essere usato per disturbare i missili acustici o termici di Redhorn - ma per far ciò bisogna



posizionare il cursore sopra l'icona delle interferenze, premere il pulsante di fuoco per far aprire la finestra apposita e poi confrontare le proprie onde con quelle dei missili con la massima precisione possibile.

Non preoccupatevi, però: queste opzioni, vi serviranno soltanto quando deciderete di distruggere delle intere città o di affrontare degli Zoid davvero tosti!

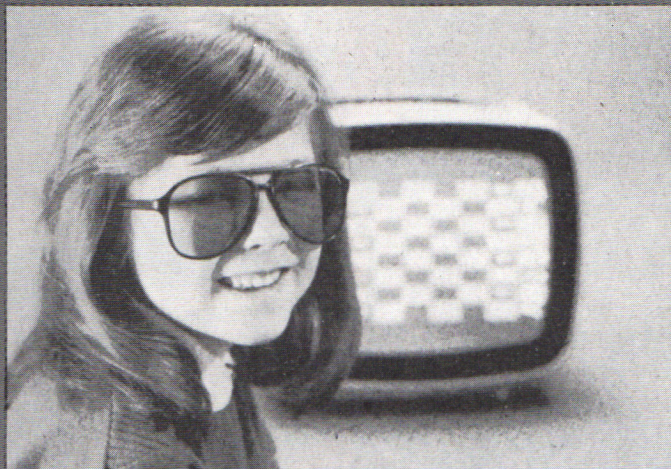
I principianti potranno divertirsi un sacco esplorando il pianeta e attaccando gli Zoid più esposti con il cannone mobile in uno schermo "all'antica" in cui bisogna beccare uno Zoid nel mirino, colpirlo un bel po' di volte e vederlo esplodere come un fuoco artificiale. Il bello delle icone è che non sono abbellimenti inutili, ma che servono davvero a qualcosa - a portarvi alla svelta nella zona d'azione che più vi interessa.

L'intera partita è accompagnata da una quantità di messaggi. Per esempio, se vi avvicinate a una città, una finestra si apre per informarvi che "sei schiene aguzze stanno arrivando per difendere la città". Detto ciò, cosa aspettate a metter mano ai vostri missili? Ci sono parecchi tipi diversi di Zoid, e dovrete aggiornarvi al più presto sui loro talenti, in modo di poter decidere quando fuggire e quando combattere.

Si, è veramente un grande gioco, un gioco che ha proprio tutto: azione, strategia, la musica di Rob Hubbard (già noto per *Last V8*, *Commando*, *Monty on the Run*, *Master of Magic*) e una grafica che... be', bisogna vederla per crederci!

Cristina Barigazzi

## No, il computer non rende ciechi!



Se siete di quei tipi alla moda che amano tenere gli occhiali anche in casa, questo è il prodotto per voi! Per prevenire l'affaticamento degli occhi, la Bolle ha creato degli occhiali speciali che difendono dalla nociva luce azzurra. Ora la

ditta ne ha creato anche una versione per bambini, che si chiama Comput-Irex Junior ed è in vendita a circa 26 sterline.

Il segreto sta nelle esclusive lenti ambrate, che fanno da filtro ai dannosi raggi azzurri. Ora che il pro-

blema del monitor è risolto, ci vorrebbe una versione televisiva in grado di fare da filtro a programmi come *Premiatissima* o *Viva le donne!*

## Le mille lingue dell'MSX

Da tutta Europa ci giungono segnalazioni di package di linguaggi a disposizione dell'MSX. Dal Belgio, Guido Vergult del centro di servizio Sony ci ha fornito i titoli e i numeri di catalogo Sony di quat-

tro package in dischetti per l'MSX. *BDS-C* (HBJ-SO50D), *Fortran* (HBJ-S051D), *Cobol* (HBJ-S0052D) e *Pascal* (HBJ-S053D). Per prezzi ed ulteriori particolari, i lettori sono invitati a rivolgersi

alla propria rappresentanza locale della Sony.

In Olanda, invece, la Brandsteder electronics BV produce un Nevada Fortran su dischetto MSX. L'indirizzo è Jan Avn Gentstraat 119,

1171 GK Badhoevedorp.

In Inghilterra, la Software Toolshop è in grado di fornire gran parte dei linguaggi per i sistemi MSX-DOS sfruttando la compatibilità dell'MSX-DOS con parecchi programmi CP/M. Ad eccezione del Pascal su cassetta della Hisoft, vi occorrerà un disk drive per utilizzare questi linguaggi. Telefonando allo 0525/718271, di ciascuno linguaggio vi verrà consigliata la versione più adatta alle vostre esigenze e al vostro portafogli.

Nel frattempo, ci vien fatto di domandarci che cosa se ne faccia la gente di tutti questi linguaggi. Certo, il Pascal e il C sono ottimi per scrivere giochi e utilità, e anche il Fortran ha i suoi appassionati - ma

il Cobol? Sarà anche ideale per preparare le buste-paga, ma se è a questo che vi serve, forse vi sie-

te comprati il computer sbagliato. E speriamo ora che i fans del Cobol non se la prendano a male...!

## I club vanno forte

I club di utenti spuntano dappertutto come funghi: gli ultimi di cui ci è giunta notizia sono stati fondati in Danimarca e in Australia. Il club danese è una filiazione di un gruppo di utenti Spectravideo, e ora copre entrambi i tipi di computer. Il club pubblica dieci volte all'anno una rivista che viene inviata ai suoi soci danesi, svedesi e norvegesi. Scopo della rivista è migliorare le capacità di program-

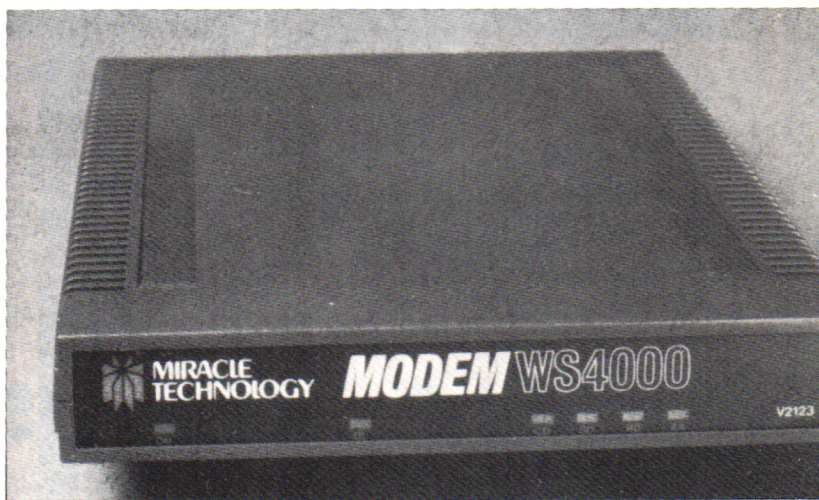
mazione sia in Basic che in codice macchina e promuovere un uso ottimale delle macchine MSX. Per informazioni, scrivere a Richard Foersom, NJ Fjords alle 20,3, 1957 Frederiksberg C, Danimarca. Nel frattempo, agli antipodi, un gruppo di entusiasti australiani ha dato vita a un club presieduto da Mauro Sagginelli, 5 Ealing Street, Salisbury Downs, South Australia 5108, Australia.

## Miracolo, miracolo!

La Miracle Technology ha messo in commercio una versione economica dei suoi modernissimi modem della serie WS3000. Il nuovo WS4000 ha tutte le funzioni indispensabili a un modem moderno: autochiamata, autorisposta e velocità baud variabile. E inoltre compatibile con i protocolli Hayes, ormai adottati da un numero sempre più vasto di package di software.

Le velocità baud sono le consuete: 300 e 1200/75 duplex integrale e 600 e 1200 mezzo duplex. Ci sono anche in commercio degli upgrades per il 1200 e il 2400 duplex integrali che mettono in condizioni di approfittare delle nuove linee per dati ad alta velocità adottate da sistemi come il Prestel.

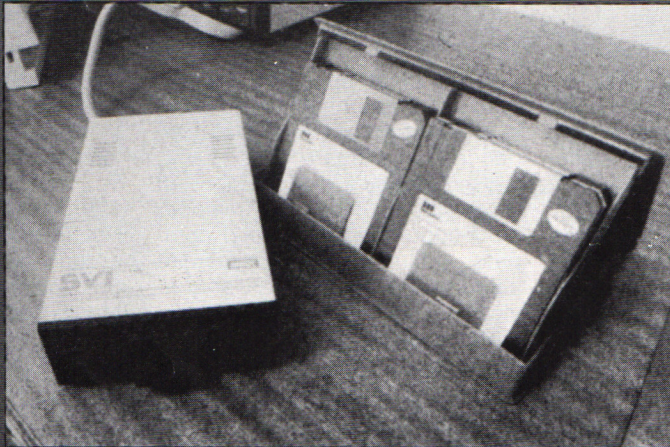
Tra le altre migliori ci sono una tastiera musicale e una suoneria Bell - quest'ultima non molto utile in Italia! Il prezzo base del mo-



dem si aggira sulle 150 sterline. Secondo David Baxter, direttore vendite e marketing della Miracle,

il WS4000 mette a disposizione di tutti la trasmissione dati ed offre il massimo in materia di flessibilità.

## Novità per lo Spectravideo



Gli utenti dell'X Press Spectravideo ai quali un solo disk drive non basta possono oggi avvalersi di un drive addizionale.

Lo SVI 787 è un drive monofacciatto da 3,5 pollici che dispone di una capacità formattata di 360K. L'unità è piccola e compatta e si inserisce direttamente dietro l'X Press.

Il suo prezzo si aggira sulle 260 sterline.

A proposito di Spectravideo, apprendiamo con rincrescimento che la ditta cesserà di produrre il proprio Voice Modulator, quell'apparecchio simile a una maschera antigas che "trasforma la voce dell'utente in una di tre voci robotiche a scelta". La cosa purtroppo

non ha destato molto interesse, e non è riuscita ad essere pagante in termini commerciali. Cos'ha a che fare tutto ciò con i computer? Niente - però abbiamo tutti bisogno di fare un break ogni tanto!

L'indirizzo della Spectravideo è 165 Garth Road, Morde, Surrey SM4 4LH, Gran Bretagna.

## Un colpo di vita per l'MSX

Gli utenti MSX alla ricerca di una stampante a micropunti di prezzo contenuto saranno certo interessati all'ultima nata della Centronics. La ditta ha migliorato la propria Great Little Printer riuscendo a mantenerne il prezzo di 199

sterline. L'unità (detta anche GLP II) stampa di getto 100 caratteri al secondo, mentre stampa invece 25 caratteri al secondo di qualità uso lettera.

Tra le sue altre caratteristiche ci sono la disponibilità di 12 set di

caratteri internazionali e una varietà di modi di stampa.

Per informazioni, la Centronics Data Computer ha sede a Peterham House, Harrington Road, Londra SW7 3HA, Gran Bretagna.

## Per un pugno di Joystick

Cimentarsi con i videogiochi è oggi un po' più facile grazie a tre nuove meraviglie della tecnologia dei joystick.

Il primo joystick messo in commercio dalla Palan Electronics si chiama (modestamente) Fantastic II e vanta una base anatomica e maneggevole, un doppio pulsante di fuoco elettronico e otto sensori di posizione.

Il secondo modello si chiama invece Quickshot II Plus e rispetto al primo ha il vantaggio di un modo fuoco automatico e di un design ergonomico che impedisce al vostro ditino di scivolare nel momento cruciale.

I due joystick costano rispettivamente sulle 7 e 13 sterline, e per ulteriori informazioni si può scrivere a Graham Cook, Palan Electronics, Unit 10, Brunswick industrial Park, Waterfall Road, London N11. Il maggior produttore di joystick, la Spectravideo, è subito corso ai ripari lanciando un modello che starebbe benissimo al posto del cambio di una Porsche.

Il Quickshot 2 Turbo conserva la classica manopola che ha fatto della serie Quickshot la più venduta nel mondo del joystick. In comune con i propri predecessori, il Turbo ha anche il selettore per il fuoco automatico e il doppio pulsante di fuoco. Il corpo di un rosso fiammeggiante e l'impugnatura nera ne fanno un oggetto che effettivamente non sfigurerebbe su una Porsche - ma per fortuna costa di meno: sulle 14 sterline. Non c'è dubbio che questo joystick aiuterà la Spectravideo a non farsi soffiare altre quote di mercato.



# PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

# MSX

1



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

## LATO A / MSX

- 1 HEI GORILLA
- 2 BIOS
- 3 CAVERNS

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## LATO B / MSX

- 4 BUDDLE
- 5 JET
- 6 AMAZZER
- 7 STAR FIGHT

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**QUESTA CASSETTA  
È DI**

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME

_____
_____
_____
_____
_____
_____