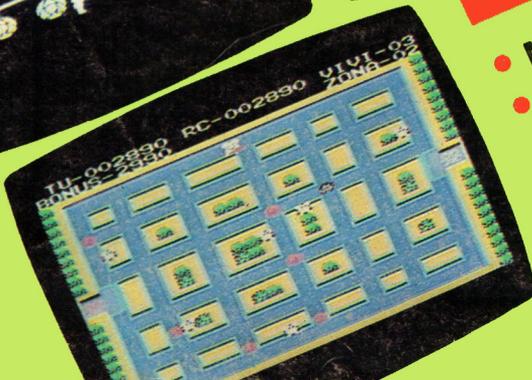
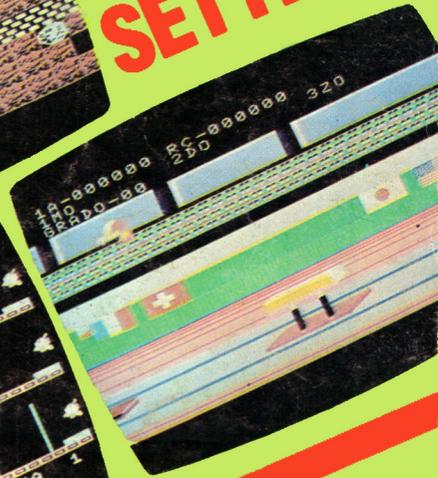
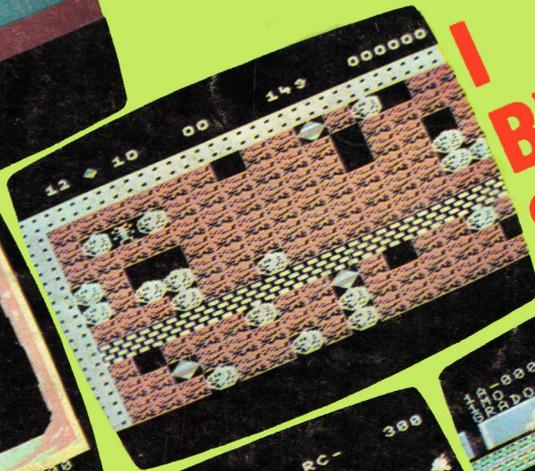
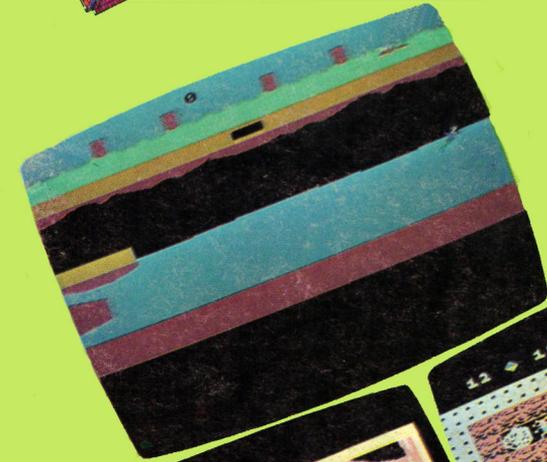
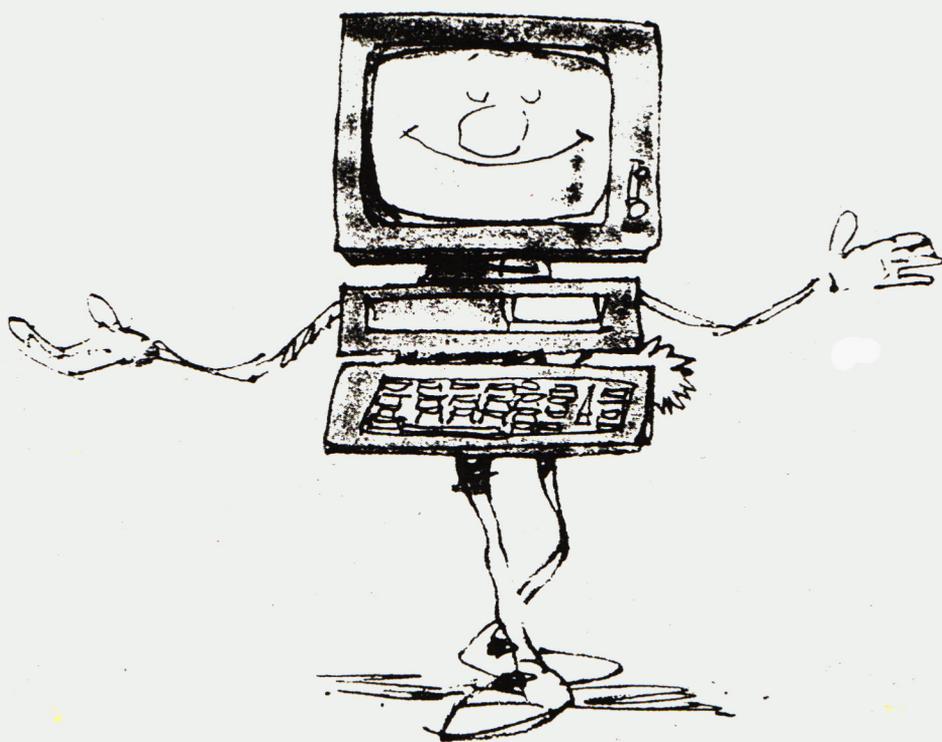


32 PAGINE A COLORI

I
BELLISSIMI
SETTE



- MICKEY • L'APE BIRICCHINA
- CADUTA SASSI • KODAMI
- ABIR • GIOCOLIERE
- SPORT • WATERFRONT



IL PIACERE DI SAPERE

Aver scelto un MSX anziché l'odiato Commodore è già la dimostrazione di una scelta intelligente. Lasciamo infatti ai Commodoriani il loro diecimila programmi a "tuttofuoco" e divertiamoci invece a capire che cosa è un MSX, come funziona e che prospettive avrà.

Nella rivista trovate infatti due articoli tecnici accanto alle complete spiegazioni e critiche su alcuni dei giochi che vanno per la maggiore.

È un'occasione in più per stare una spanna più in alto degli altri computermaniaci. Il futuro degli home è nell'MSX. Provare per credere...

IN QUESTO NUMERO

4 MICKEY

5 L'APE BIRICCHINA

6 CADUTA SASSI

7 KODAMI ABIR

8 GIOCOLIERE

9 SPORT

10 WATERFRONT

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN" CAS:

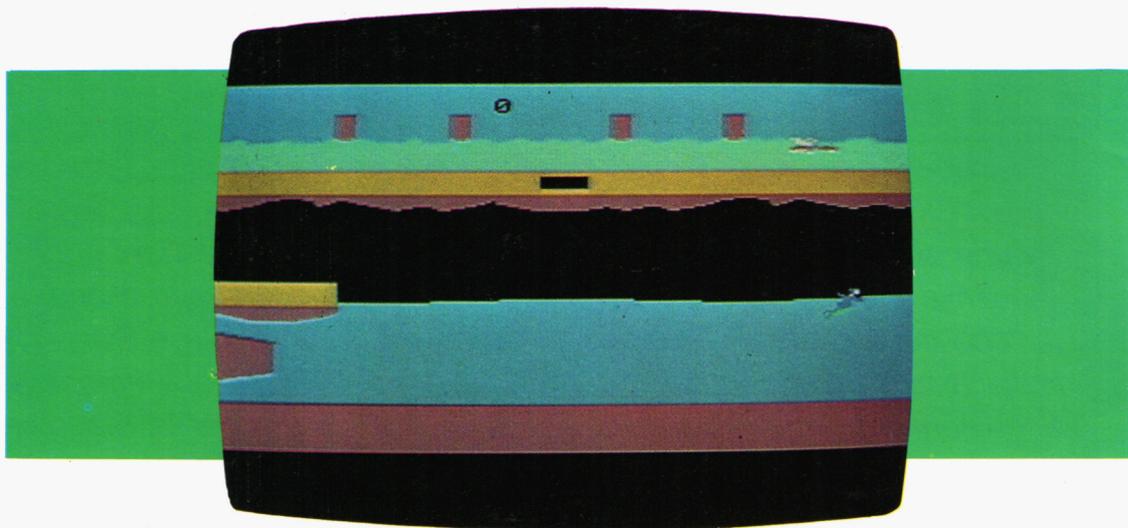
12 REGISTRATORI DELL'MSX
SEGRETI E DIFETTI

18 SUPERBOWL:
IL FOOTBALL
NATO A NEW YORK

22 PYRACURSE: UN
MISTERO A CHIARIRE

24 X'PRESS: L'MSX
TUTTOFARE

28 MERCENARY: MORTE
SUL PIANETA ALIENO



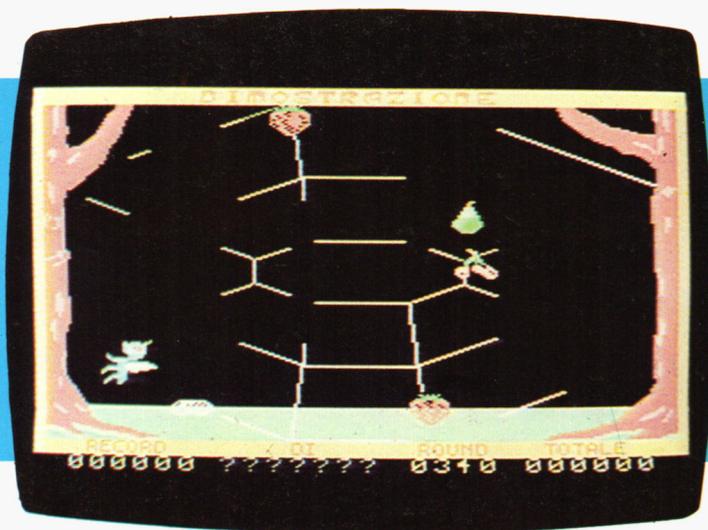
MICKEY

CHE GIOCO È

La bellissima Rhonda con il suo gatto Quickdawn e il diamante sono stati prelevati da un perfido malvagio stregone e nascosti nel sottosuolo delle caverne abbandonate di Nordlake. Accompagnata Mickey alla ricerca dell'amata, ricordandoti di raccogliere per strada tutti i lingotti che incontrerai sul tuo cammino e perfino un topo preistorico. Per aiutare Mickey nel superare alcuni ostacoli potrai utilizzare i palloncini che ti trasportano da una parte all'altra o su una sporgenza più elevata, mentre per fermarti dovrai far sì che un pipistrello fori il palloncino. Utilizza anche molto bene le croci rosse, toccandole passandogli vicino, perché in questo caso Mickey se fermato da un ostacolo, ritornerà all'ultima croce toccata.

TASTI

TASTI DI CURSORE
FUOCO/SPAZIO inizio gioco
JOYSTICK



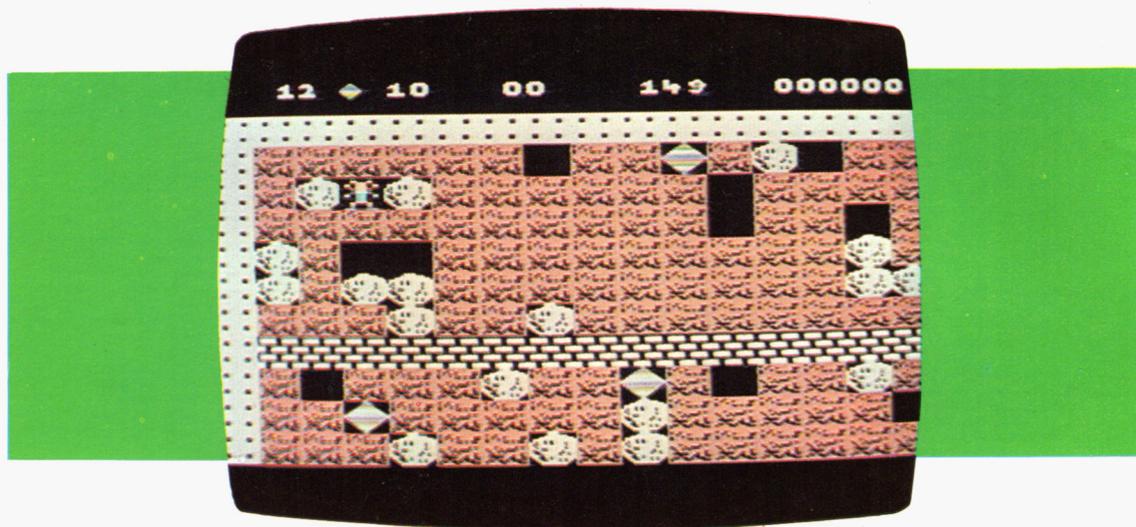
L'APE BIRICCHINA

CHE GIOCO È

Mango, l'ape è molto ghiotta di dolci e in particolare ama i frutti. Ma così tanto che si è anche preparata ad affrontare i pericoli del Frutteto Incantato. Gli unici guai si hanno quando Mango dopo una festa dimentica di guardare dove sta andando. Inoltre per renderle le cose difficili, ogni volta che mangia dei frutti, un segmento di tela di ragno, prende il loro posto. Aiuta Mango guidandolo attorno alla ragnatela fino al bordo dello schermo. Sgranocchia un numero sufficiente di frutti e a Mango sarà permesso di entrare nella dispensa del ragno dove si trova il suo leggendario frutto d'oro. Nel frutteto potrà vincere anche delle porzioni di cibo supplementari. Ricorda che Mango volerà in una direzione fintanto non verrà modificata e che otterrà un bonus liberando il bruco dalle sgrinfie del ragno.

TASTI

JOYSTICK
FUOCO/SPAZIO inizio gioco
TASTI DI CURSORE



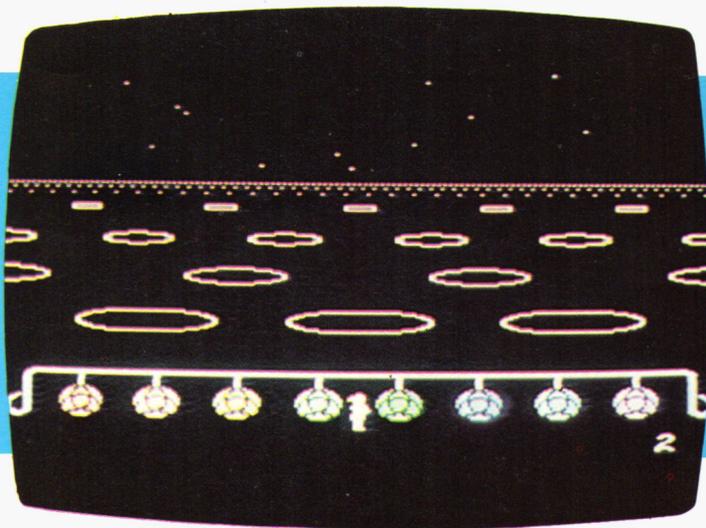
CADUTA SASSI

CHE GIOCO È

Il nostro amico Billy si è avventurato in una vecchia miniera di diamanti alla ricerca delle pietre preziose. All'inizio avrai a disposizione 4 differenti caverne, in ognuno delle quali si trovano un certo numero di gemme che Billy dovrà raccogliere prima che gli appaia l'uscita. Ma dopo aver visitato queste 4 caverne Billy potrà procedere in altri 16 tipi di grotte. Ricorda che Billy può muoversi in tutte le direzioni e che premendo il fuoco potrai scavare, raccogliere o lasciare. I nemici mortali sono 2, eccetto naturalmente i massi cadenti che ti schiacciano, ovvero le lucciole e le farfalle con una sola differenza: le farfalle se uccise fanno generare 9 gemme. Inoltre tra l'immondizia si annida l'ameba, che, crescendo, ingloba le pietre preziose. Guardati quindi bene attorno se vorrai avere salva la vita.

TASTI

JOYSTICK
FUOCO/SPAZIO inizio gioco
TASTI DI CURSORE



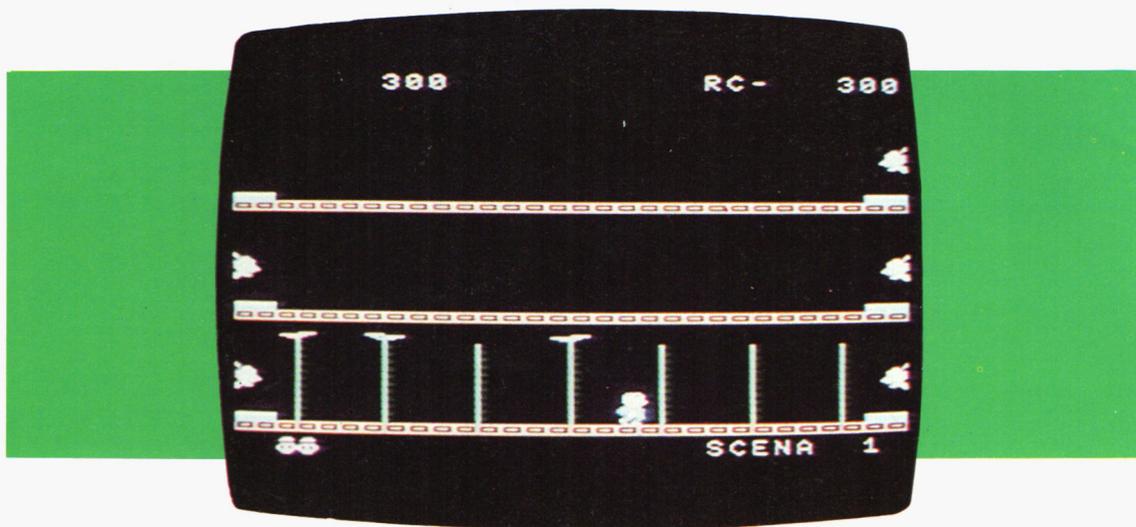
KODAMI ABIR

CHE GIOCO È

Questo paese era una volta terra di pace. Ma ora il Re se ne è andato e una molesta banda di geni è scappata e corre qua e là presa da furia omicida. Aiuta il giovane principe a provare il suo valore mentale e fisico rimettendo i geni nelle loro lampade e a riguadagnarsi il suo giusto posto al trono. Viaggia con il tuo tappeto magico volando attraverso i tunnel, ma ricorda che se cadrai dal tappeto ricomincerai nuovamente quel tunnel. Una volta nella tana dei geni muoviti rapidamente da un gong all'altro e quando sarai, in grado di chiamare un genio suona il gong tre volte, il genio si materializzerà e nell'aria si udrà una melodia. Quando sarà finita, la prima nota apparirà in alto sullo schermo e si spegnerà lentamente. A questo punto dovrai ripetere velocemente la sequenza di suoni del genio e se esatta potrai proseguire nella tua missione

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
SPAZIO/fuoco inizio gioco
TASTI DI CURSORE



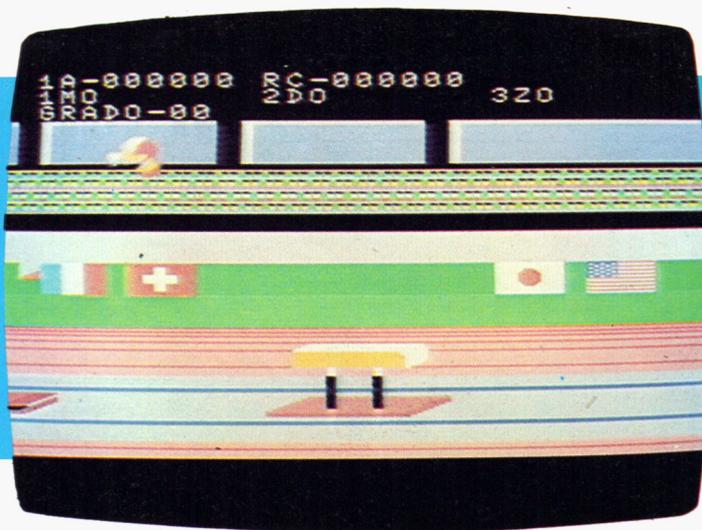
GIOLIERE

CHE GIOCO È

Per servire alla tavola del Gran Khan sono richieste doti non comuni di abilità e destrezza, vista la magnificenza delle stoviglie imperiali, e Ling Ping, che ha fatto richiesta a questo ambito compito, dovrà dimostrare la sua familiarità con i piatti, superando una grande prova degna del più bravo giocoliere. Fidando solo sulla sua abilità dovrà porre in rotazione una lunga serie di piatti su esili bastoncini. Nella sequenza di prove a difficoltà via via crescenti egli dovrà evitare anche che i piatti, perdendo velocità, cadano ad uno a duno dall'esile supporto. Riuscirà Ling Ping a ottenere il desiderato impiego.

TASTI

TASTI DI CURSORE
SPAZIO muove i piatti.



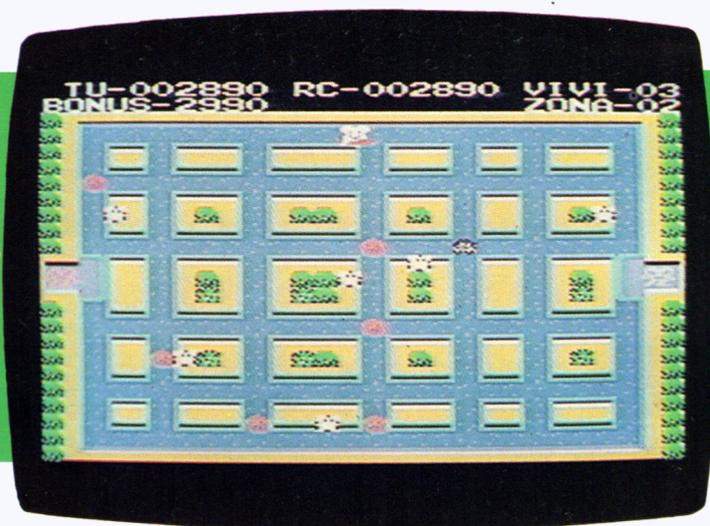
SPORT

CHE GIOCO È

Dopo una lunga e faticosa selezione è finalmente arrivato il giorno della grande finale. Per conquistare l'ambita medaglia d'oro olimpica di tetrathlon ti resta solo da superare un ultimo avversario, bravo quasi come te. In un'appassionante sequenza di gara di tuffo, di volteggio al cavallo, di esercizi alle parallele e di salto acrobatico al trampolino ad elastici dovrai sfoderare il meglio delle tue capacità non solo per superare il tuo avversario, ma anche soprattutto per raggiungere un punteggio sufficientemente almeno per la qualificazione. Quindi preparatevi al grande confronto cercando di presentarvi in grande forma, poiché alla fine di ogni prova alcuni severi giudici vi sottoporranno ad un giudizio sul vostro operato.

TASTI

TASTI DI CURSORE
SPAZIO salta



WATERFRONT

CHE GIOCO È

Questa volta l'agente Top-rat se la sta vedendo proprio brutta. Nella sua difficile missione alla ricerca dei figli del coordinatore rapiti su Zendar è venuto a trovarsi negli intricati dedali dei giardini di Luxor, dove, secondo una sicura informazione, vengono tenuti prigionieri i poveri pargoli. Oltre che con il difficile percorso, dove strane correnti variano la sua direzione, egli dovrà vedersela con i perfidi luxoriani decisi a fargli la pelle ad ogni costo. Per difendere se stesso e i piccoli, l'impavido agente disporrà di una potente arma a raggio pietrificante capace di congelare il malefico nemico, anche se questo comporterà lo svantaggio di dover poi rimuovere le grosse statue dai passaggi.

TASTI

TASTI DI CURSORE
SPAZIO inizio gioco

***FINALMENTE
LE NOSTRE RIVISTE
ANCHE SU DISCHETTO***

**DA QUESTO MESE
DUE FLOPPY DUE**

- **UN FLOPPY
A TUTTOGIOCO**
- **UN FLOPPY-KIT
PER CHI
PROGRAMMA**

***NON PERDETEVELI
IN EDICOLA!!!***

PHILIPS
MSX
COMPUTER



VW 0030

VW003

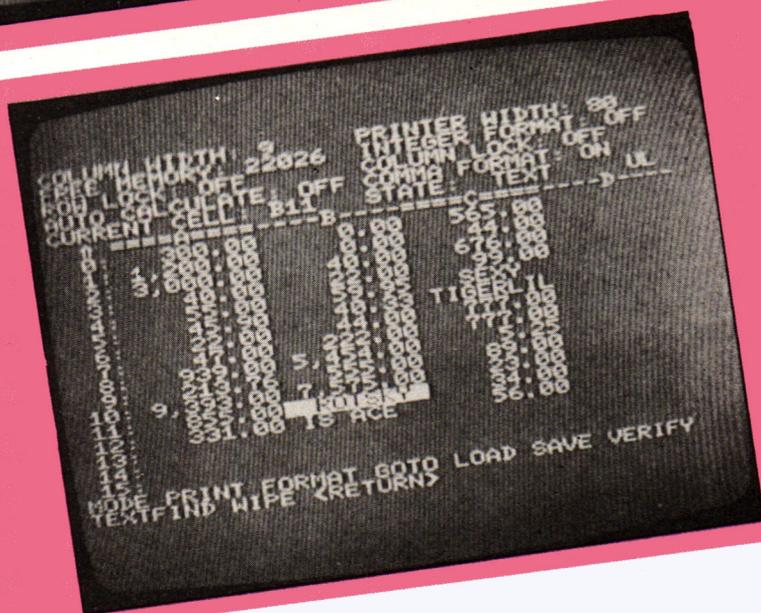
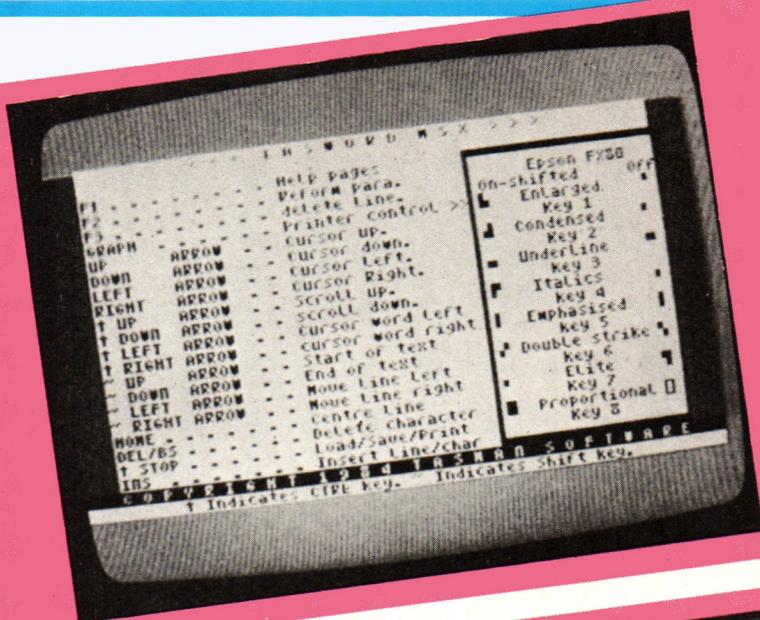
VY 0002



VU 0005

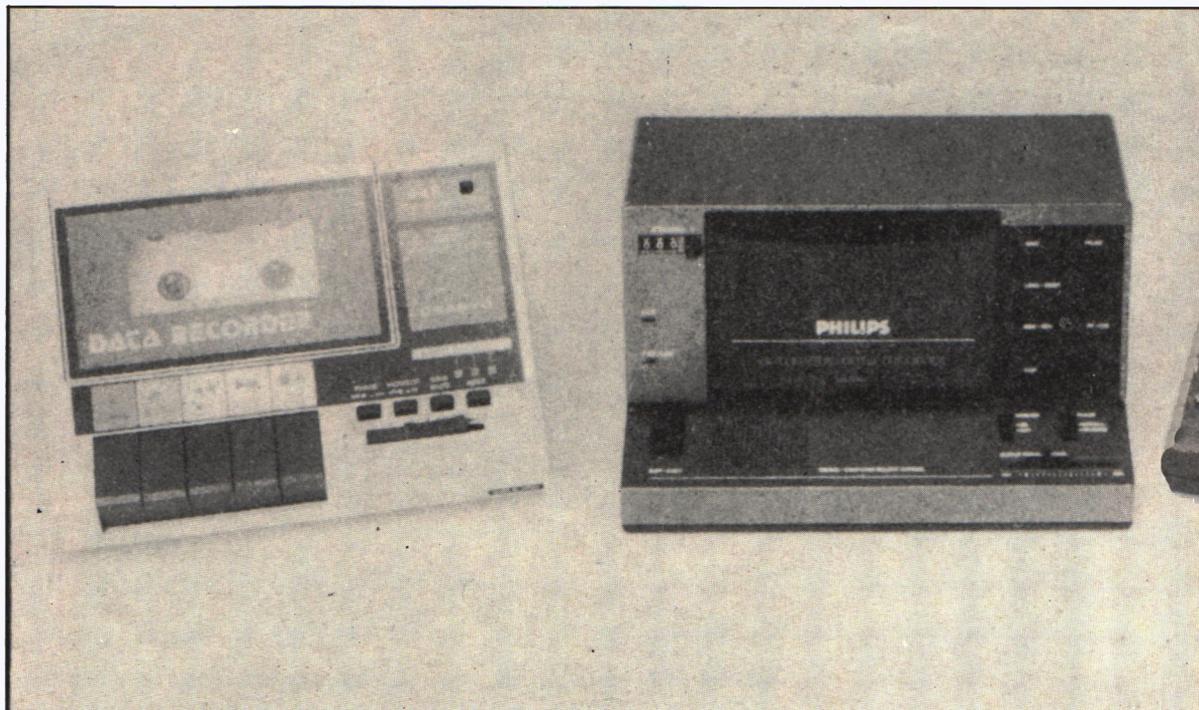


**VITTORIA!
VITTORIA!**



L'avventura (chiamiamola così) continua. Spieghiamo subito che l'avventura in questo caso è quella affrontata da chi cerca di convincere un registratore a cassette a comportarsi nel modo più acconcio quando si trova a lavorare a stretto contatto con un personal computer. Sembra una cosa da niente, eppure fino a oggi la nostra avventura è stata una storia di frustrazioni e di delusioni. Il nostro registratore, per esempio, non riusciva a caricare alcun programma in nessun tipo di computer MSX- anche se in esso non

c'era nulla di intrinsecamente difettoso, e anche se in precedenza era già stato usato con dei computer di altro tipo. Il problema stava più che altro nella documentazione del software- o meglio, nella mancanza di essa. Gran parte dei programmi oggi esistenti ha istruzioni di caricamento diverse e- peggio ancora- tali istruzioni sono invariabilmente erronee, incomplete e incomprensibili. A questo punto, possiamo darvi delle buone notizie e delle cattive notizie. Le buone notizie sono che potrete superare questi problemi grazie al lettore di cassette Aiwa DRI; le cattive notizie sono che esso è in vendita solo in Giappone. Il DRI non è un comune man-



giacassette, ma è stato progettato appositamente per essere usato con i computer MSX, e tra le sue attrattive ci sono delle spie che indicano se in un dato momento il nastro viene letto o scritto, così che (almeno in teoria) si può sempre sapere se i dati sono in uscita. Il DRI può inoltre compiere delle operazioni utili, come ad esempio individuare le pause fra un file e l'altro contenuti su un nastro, così che rintracciare il programma desiderato diventa una faccenda molto più rapida. Insomma, è un buon affare - per chi si voglia sobbarcare un viaggio in Giappone!

In vena di esperimenti, abbiamo caricato nel lettore Aiwa un programma a caso, il **Tasword** della Tasman Software. Fidandoci delle istruzioni accluse al programma, abbiamo digitato il comando di caricamento **LOAD "TASWORD"**, R- al quale il computer è rimasto del tutto indifferente! Abbiamo così usato uno dei numerosi comandi di caricamento standard, **LOAD "CAS:"** R- e abbiamo caricato il programma liscio come l'olio.

In seguito abbiamo provato altri programmi, caricandoli tutti immediatamente grazie al metodo qui descritto- dato che con le istruzioni riportate dalle rispettive documentazioni non si riusciva a combinare un tubo! L'inevitabile passo successivo è stato di provare ad usare la medesima tecnica di caricamento con un

altro registratore, che per discrezione chiameremo X. Dato che nel computer era già inserito il cavetto dell'Aiwa, lo abbiamo usato per collegare X (sì, siamo un po' pigri!). Abbiamo poi premuto i magici tasti e....niente!

Colpa forse del registratore? È così che ci è venuta la brillante idea di cambiare tutti gli spinotti. Ora, ogni straccio di manuale vi dirà di mettere lo spinotto E nella presa EAR del registratore, quello M nella presa MIC e quello piccolo nella presa per il controllo a distanza. La cosa funziona benissimo - sempre che i vostri cavetti siano contrassegnati dalle lettere dell'alfabeto, e non per colori diversi! Ero convinto erroneamente che il cavetto rosso fosse per EAR e quello bianco per MIC, ma non era così: per risolvere la situazione è bastato scambiare il cavetto rosso con quello bianco e immettere le magiche istruzioni di caricamento...e con orgoglio quasi paterno ho visto che il mio X caricava il programma! Mi sono subito abbandonato ad un'orgia di caricamenti dalle cassette, ma era però giunto il momento di trarre dall'accaduto le inevitabili lezioni. La prima è che l'utente deve avere ben chiaro in testa cosa intende fare col proprio MSX. Se ad esempio egli vuole giocare godendosi un'ottima grafica a colori e dei buoni effetti sonori, l'MSX è tra le macchine ideali, soprattutto per via del suo ingresso per il software



in cartuccia.

Chi vuole però usare la macchina per scopi più seri, farà meglio a considerare molto attentamente la questione. Per l'utente serio, le cassette presentano una quantità di svantaggi oramai ben documentati, tra i quali l'impossibile lentezza dei tempi di lettura e di scrittura e la loro orientazione seriale lettura/scrittura. Nelle applicazioni serie, i floppy disk sono infinitamente superiori alle cassette sotto ogni profilo.

Certo, esistono dei disk drive compatibili MSX... che però costano il doppio del computer! Oggi però è in vendita una macchina dotata di un drive incorporato e che può girare l'MSX: si tratta dello Spectravideo X' press, che presenta inoltre il vantaggio di essere in grado di girare il sistema operativo CP/M, ricco di una grande quantità di programmi applicativi seri e di ottima qualità.

L'ultimo fattore da tenere in considerazione è soprattutto importante per quegli utenti MSX che intendono servirsi del computer nelle proprie attività lavorative. Ricordate che quasi tutti i problemi di caricamento nascono da una sola causa fondamentale: la documentazione inadeguata fornita dai produttori del programma.

Questo fenomeno deplorabile non è proprio solo dei giochi più sciatti, ma anche dei pro-

grammi applicativi cosiddetti "serii" per le attività commerciali. Per esempio, volendo provare lo spreadsheet **MST-CALC**, edito dalla MST Consultants, per prima cosa siamo andati ovviamente a leggere le istruzioni di caricamento riportate dal manuale, trovandovi questa frase immortale: "Caricare nel modo consueto"! Tutto qui. Non si può certo dire che certe case editrici si assumano molte responsabilità nei confronti dell'utente!

Insomma, chi punta a un uso "professionale" dell'MSX e vuole servirsi delle cassette farà meglio a pensarci bene. Occorre dire che esistono certamente delle opzioni più convenienti. Lo stesso giocare diventa a volte un calvario a causa delle negligenze di tante software house nella documentazione.

A proposito di giochi, nel corso dei nostri tentativi ne abbiamo provati alcuni - e tra di essi la palma del più disgustoso va a **Kick It** della Aackosoft. Dovrebbe trattarsi delle avventure di una certa "sexy Sue", ma si tratta in realtà di un'ennesima copia carbone del buon vecchio **Pac Man**. Sue non è altro che un paio di gambe senza corpo inseguite da delle teste di gargolla definite "esibizionisti": se le gambe vengono raggiunte dalle teste, si ode un lacerante urlo femminile. Potrà piacere al massimo a qualche sadomasochista di terza categoria.

La Aackosoft riesce però in una certa misura a redimersi con un altro dei programmi che abbiamo provato: si chiama **Musix** ed è ovviamente un programma musicale - che riesce ad essere al tempo stesso educativo e divertente.

Musix suona l'intero **Bolero** di Ravel con almeno quattro voci, e oltre a suonare visualizza graficamente ciò che si sta ascoltando sia in notazione musicale che nella notazione da "rullo di pianola". C'è inoltre un modo trattamento che permette di inserirsi e di togliere o di aggiungere alla musica, nonché di accelerarla o rallentarla. Per chi ha orecchio, l'idea di correggere Ravel sarà certo una tentazione!

La cosa migliore di questo programma è senza dubbio quella parte della grafica (in alto a destra) in cui appare un batterista che scandisce il ritmo insistente del **Bolero**: rallentando la velocità dell'esecuzione la sua faccia diventa triste e gli occhi gli si bagnano di lacrime, mentre se si accelera il ritmo la sua tristezza si trasforma prima in piacere e poi in una sorta di gaudio indemoniato!

Cristina Barigazzi

**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...**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 24 - in edicola il 2 dicembre**



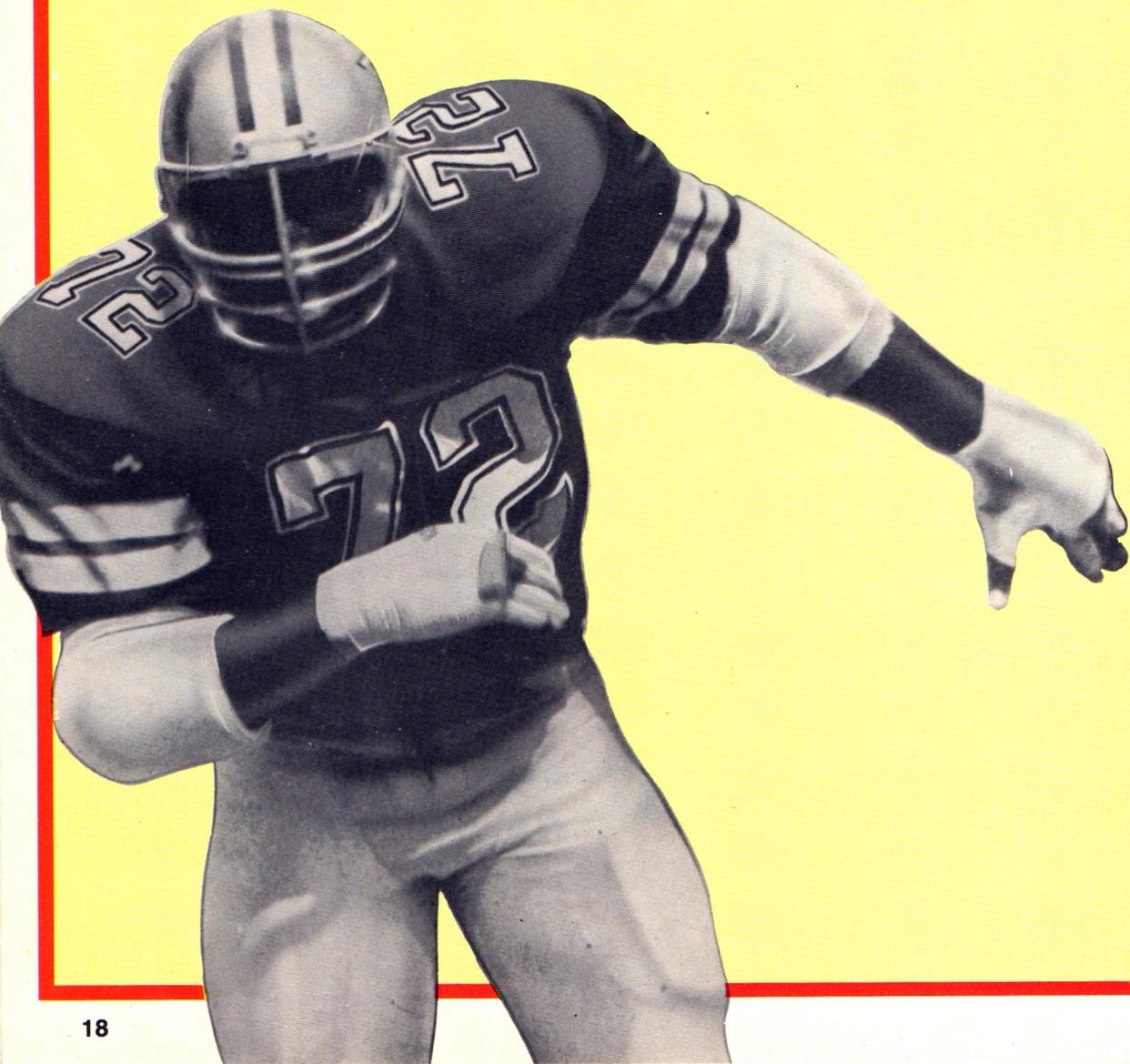
IMAGNIFICI ISETTE

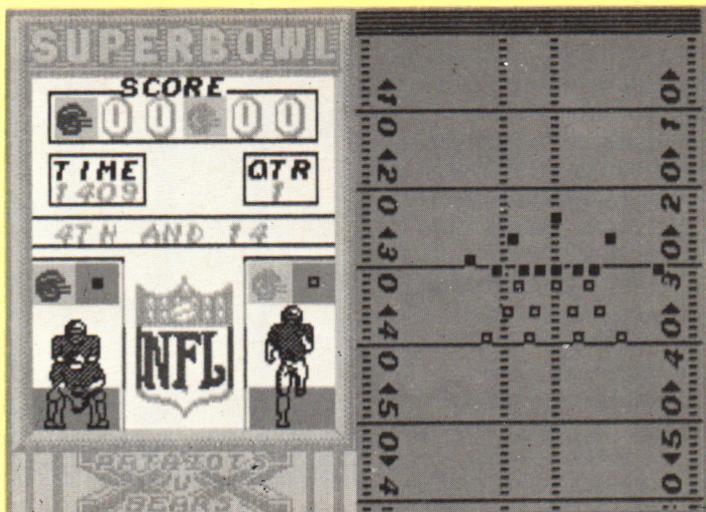
PER IL CBM 64
N. 19 - in edicola il 2 dicembre

PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 16 - in edicola
il 12 dicembre

SUPERBOWL





Il gioco SUPERBOWL riguarda le due squadre che si batterono nella finale del 20° SUPERBOWL giocata il 26 Gennaio 1986 nello stadio di New Orleans. Le due finaliste furono i CHICAGO BEARS ed i NEW ENGLAND Patriots; il punteggio finale fu Bears 46, Patriots 10.

Questa è l'occasione di ripetere quella meravigliosa finale in questa superba simulazione al computer

Il Football Americano è giocato in quattro frazioni di gioco della durata di quindici minuti ciascuna. Le squadre cambiano di campo al termine di ogni quarto di gioco, ed il primo ed il terzo quarto danno inizio a ciascuna metà di gioco con un kick off (calcio d'avvio).

Per lo scopo del gioco, il cronometro viene fermato al completamento di ogni azione, e viene fatto ripartire all'inizio dell'azione

successiva. Il gioco è diviso in due sezioni, l'attacco e la difesa. Ogni team è controllato da una serie di menù successivi, e l'attacco inizia a selezionare per primo.

Se vuoi giocare ma sei preoccupato dalla sua complessità, bene non preoccuparti ancora, perché SUPERBOWL è stato progettato per permettere ai novizi di giocare senza doversi preoccupare di capire tutte le finzze del gioco.

Quando sei di fronte al menù d'attacco, tutto ciò che devi fare è di selezionare l'opzione 'play game' (Gioca l'azione) ed a questo punto il controllo viene trasferito al menù della difesa. La persona che gioca in difesa (o il computer) possono a loro volta selezionare semplicemente l'opzione 'play game'. Il gioco avrà quindi inizio quando l'attacco preme il pulsante di fuoco.

ATTACCO

KICK OFF (CALCIO D'AVVIO)

Il gioco ha inizio con il 'kick off' della linea delle 35 yard del team che calcia. Il gioco viene automaticamente selezionato come richiesto per iniziare ogni metà partita o dopo un touch-down. Quando viene premuto il pulsante e tenuto premuto, il movimento avanti e indietro del joystick ha effetto su un power scale (scala di potenza). Questa scala ha una lettura basata sulla percentuale dei massimi calci ma, in più ad influenzare la forza del calcio, ha

effetto la precisione del calcio. In altre parole, un calcio potente ha più possibilità di cambiare direzione rispetto alla linea ideale. Quando viene rilasciato il pulsante, il gioco offensivo è automatico. Come nel Football reale il calciatore deve far pratica ed essere consapevole di ciò che può fare.

La Difesa è in grado di intercettare il calcio e portare il pallone avanti, benché l'attacco possa solo stabilire il possesso della palla: non possono avanzare ulteriormente la palla.

CATCHING (Ricezione)

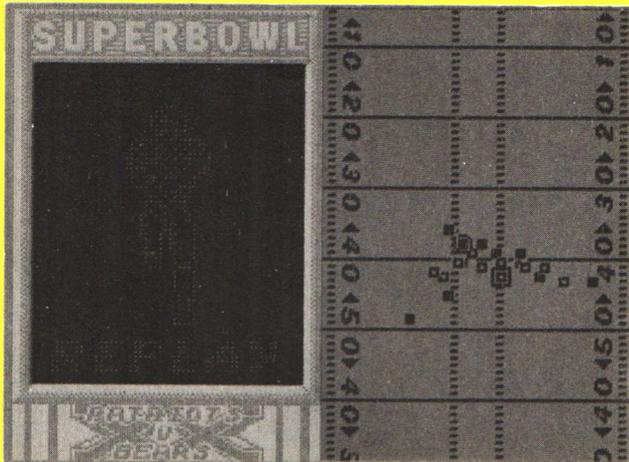
Il Ricevitore deve essere spostato nel punto in cui il giocatore pensa che atterrerà la palla (a poche yarde dalla posizione del ricevitore). Se la palla tocca il ricevitore tra il livello del terreno e sei piedi, viene considerata una buona ricezione ed il giocatore può tentare di avanzare verso la linea di goal.

Se la palla tocca il ricevitore tra i sei piedi ed i nove piedi, allora c'è la possibilità di correggere una ricezione non ottimale (nel qual caso si può comunque avanzare).

Oltre i nove piedi, la palla viene considerata mancata. In questo caso, la palla viene considerata morta quando tocca il terreno, nel quel caso il passaggio è incompleto. Ciò causa il ritorno al punto precedente di gioco ma con una possibilità in meno per il completamento del down, così che un secondo - e - sei sulle 60 yarde diventerà un terzo - e - sei sulle 60 yarde.

Se la palla tocca un ricevitore non designato, il passaggio è sfortunatamente considerato incompleto, causando la perdita del down.

Se la palla tocca prima un difensore, allora



il giocatore può recuperare la palla in accordo con le regole sopraelencate, ma dopo un 'fumble' di entrambi i team, la palla può essere recuperata da qualunque giocatore e avanzata nella direzione appropriata.

CONTROLLING OTHER RECEIVERS (Controllando gli altri ricevitori)

Avendo ricevuto con successo la palla, il giocatore può scegliere di controllare uno qualsiasi dei ricevitori premendo il pulsante di fuoco e muovendo il cursore tenendo il pulsante premuto. Quando viene rilasciato il pulsante il ricevitore appropriato passerà sotto il controllo del joystick, così che il giocatore può usarlo sia per recuperare la palla (dopo un 'fumble') o proteggere il possessore della palla nella sua corsa verso il touch-down, comunque prendete nota che a causa della insita velocità di gioco, questa è necessariamente una manovra difficoltosa.

TOUCHDOWN (Goal)

Quando il possessore di palla attraversa la linea di goal degli avversari o un ricevitore riceve la palla nella zona di touch-down degli avversari la sua squadra segnerà un touch-down. Il gioco sarà trasferito automaticamente al extra point attempt, che opera come il kick-off, dove tenendo premuto il pulsante di fuoco si può controllare la forza del calcio. Il giocatore deve determinare la forza necessaria da applicare per calciare con successo il pallone tra i pali. Quando viene rilasciato il pulsante il gioco avrà inizio automaticamente.

ISTRUZIONI

Il Menù Principale fornisce le opzioni del tipo di strategia che vuoi adottare per un particolare gioco. Kick-Off e Extra Point Sono Selezionati Automaticamente.

Le scelte disponibili sono:

Long Pass (Passaggio Lungo) Rush Play (Gioco di Corsa)

Short Pass (Passaggio Corto) Special Play (Gioco speciale)

Ogni opzione porta, ad un sub-menù che fornisce ulteriori e più specifiche opzioni, come l'attacco Shotgun (Colpo di Pistola).

Essenzialmente, il Long Pass permette di guadagnare un buon numero di yarde, ma ha come controindicazione il fatto che ci sono buone possibilità che sia intercettato dalla difesa avversaria. Lo Short Pass è più sicuro, ma dà la possibilità al ricevitore di correre un numero limitato di yarde. Il Rush Play è il gioco più semplice e sicuro, ma solitamente è possibile correre solo poche yarde per ogni down. Naturalmente, nel Pass Play, c'è sempre la possibilità di far correre il Quarterback anziché fargli passare la palla. Lo Special Play include due tipi di calcio, il Punt (calcio del Quarterback) ed il Field Goal Attempt (Tentativo di calcio da 3 punti) ed anche il Goal Line Rush che è un Rush Play da usare specificamente in prossimità della linea di goal avversaria.

Avendo selezionato lo specifico gioco offensivo, il giocatore ha la capacità di vedere gli attuali movimenti dei suoi giocatori con l'opzione Viewing Next Frame. È disponibile anche l'opzione Preferred Receiver (Ricevitore Preferito) con la quale è possibile scegliere il giocatore che riceverà i passaggi del quarterback.

Poi il giocatore selezionato Play Game passerà il controllo alla Difesa (che effettuerà le sue scelte).

THE SNAP (Passaggio al Quarterback)

Durante il gioco, il cronometro viene fatto partire quando l'Attacco preme il pulsante di fuoco, che fa partire il passaggio del Centro al quarterback. A questo punto il joystick controlla il Quarterback, mentre gli altri giocatori si muovono sul campo in accordo con la strategia scelta.

PASSING (Passaggio)

Non appena il pulsante viene premuto nuovamente (senza rilasciarlo), il joystick muove il cursore sullo schermo sui possibili ricevitori (partendo dal ricevitore preferito). Quando viene rilasciato il pulsante, la palla viene immediatamente passata al ricevitore prescelto (che Viene a Questo Punto Controllato Dal Joystick (Prima Che La Palla Sia Presa)). Il ricevitore deve essere a questo punto posizionato correttamente per ricevere il passaggio. Può essere effettuato solo un passaggio in avanti e Deve Essere Effettuato Prima Che La Palla Attraversi La Linea Di Mischia, altrimenti l'attacco incorre in una penalità (perdita di un down).

FIELD GOAL ATTEMPT (Tentativo di goal dal campo)

Come operazioni, questo è simile al Extra Point Attempt, in quanto l'obiettivo è di calciare la palla tra i pali. Come prima, il pulsante controlla la power scale (Scala di Potenza) che determina la forza e la precisione del calcio. Se il calcio non ha successo allora gli avversari riprendono il gioco con un primo down sulla linea da cui è avvenuto il calcio.

THE PUNT (calcio al volo)

Tenendo premuto il pulsante di fuoco si controlla ancora la power scale che determinerà la forza e con un angolo minore che negli altri calci, la precisione. Questo assicura che il ricevitore del calcio (nella difesa) dovrà muoversi per ricevere la palla.

Se la palla viene mancata, allora gli avversari inizieranno il gioco con un primo down nel punto in cui la palla si è fermata. Nel caso si sia fermata nella END ZONE, il gioco riprenderà dalla linea delle 20 yarde.

Se la palla viene intercettata, allora la difesa può avanzare, ma se c'è un fumble entrambi i team possono recuperare la palla e avanzare.

DIFESA

La difesa viene selezionata usando un sistema di menù più complessi che iniziano con il main menù che offre i quattro maggiori tipi di strategie difensive.

3-4-4 DEFENCE

4-3-4 DEFENCE

4-2-5 DEFENCE

7-1-3 DEFENCE

I numeri rappresentano lo schema difensivo, così che la difesa 3-4-4 ha tre difensori sulla prima linea seguiti da due linee di quattro uomini.

Il giocatore prima sceglie il tipo di strategia difensiva che egli pensa sia la migliore per contrastare la prima linea d'attacco (che è mostrata sullo schermo) e quindi entra nel menù principale delle strategie che permette al giocatore di assegnare a ciascuno dei suoi difensori un uomo delle linee d'attacco avversarie.

Questo menù lista i giocatori secondo i numeri dei giocatori NFL:

DEFENCE

21 Safety
23 Safety
35 Cornerback
38 Cornerback
91 Defensive End
50 Linebacker
53 Linebacker
63 Defensive Tackle
73 Defensive Tackle
95 Defensive End
55 Linebacker

OFFENCE

22 Running Back
25 Running Back
88 Flankerback
81 Split End
85 Tight End
10 Quarterback
54 Centre
64 Guard
69 Guard
65 Tackle
71 Tackle

Il giocatore può scegliere quali giocatori dell'attacco avversario marcare con i suoi difensori ma ci sono anche due opzioni extra. La prima è che ogni difensore può marcare il portatore di palla, cioè andranno sempre incontro al giocatore che è in possesso di palla. La seconda è l'opzione che mostra tutti gli attaccanti avversari non marcati.

Per utilizzare questo menù il joystick controllerà il movimento su e giù. Se viene premuto il pulsante mentre si seleziona un difensore, il joystick opererà solamente sugli attaccanti e sull'opzione BALL. Premendo il pulsante in questo momento, l'attaccante scelto sarà marcato dal difensore scelto in precedenza. Per esempio assumiamo che il difensore scelto sia il 22, il Running Back, premere il bottone causerà la scelta del giocatore offensivo che verrà segnalato in reverse. Se viene premuto il pulsante di fuoco mentre il numero 10, il Quarterback, è in reverse, l'effetto sarà che per questo particolare gioco, il giocatore numero 22 marcherà personalmente il numero 10 avversario. L'effetto di questa particolare strategia è valido solamente per questo particolare gioco.

Quando questa selezione è completata la difesa può selezionare l'uomo che desidera controllare durante il gioco.

Non appena l'attacco inizia l'azione, la difesa eseguirà lo schema scelto in precedenza, ad eccezione del giocatore sotto il controllo del joystick. Se il giocatore desidera cambiare il giocatore da controllare, deve premere il pulsante e mentre è premuto il movimento del joystick varierà il giocatore controllato sul campo. Quando viene rilasciato il pulsante, si avrà il controllo su quel particolare giocatore.

PYRACURSE



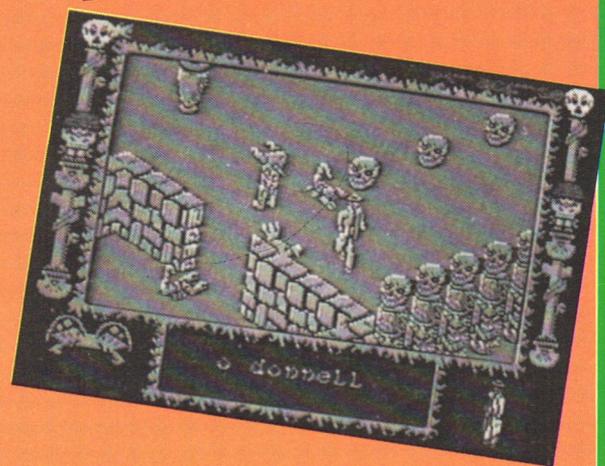
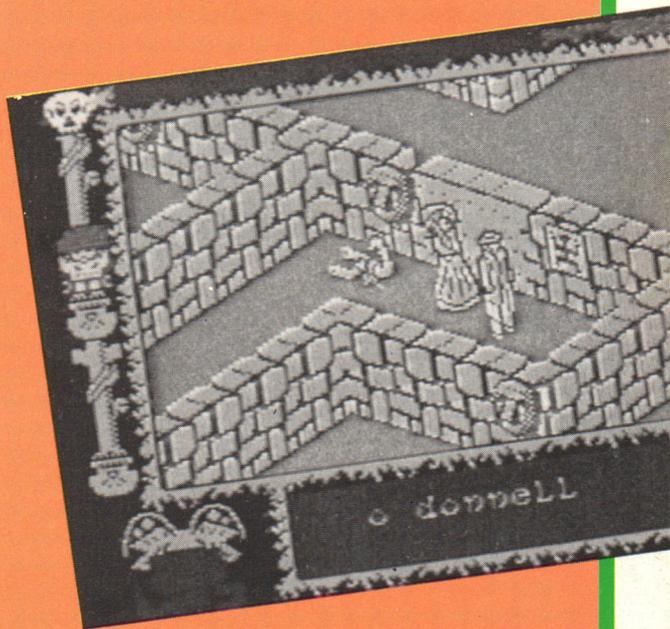
Allora, avevate pensato di avere visto tutto, non è vero? Quando arriva all'arcata 3D, eccolo. Bene pensate ancora, perché Pyracurse è qui. Questo ultimo gioco di Hewson non accrescerà solo la sua già considerevole reputazione per avere prodotto giochi di qualità, ma farà sembrare queste avventure "room based", un po' stupide. Pyracurse vi permette di muovervi liberamente su enormi aree, esplorando stanze misteriose, aprendo casse e scoprendo i contenuti di enormi vasi antichi. Patrick "Legless" (senza gambe) O'Donnell, il Professore Roger Kite, Daphne Pemberton-Symthe e Frozbie il cane mandato ad esplorare la tomba della figlia di Xipe Totec, un antico e supposto immortale dio, sperano di trovare il padre di Daphne; bravissimo esploratore e archeologo che è misteriosamente scomparso nel Sinu, una regione della Columbia.

All'inizio del gioco i quattro personaggi sono all'entrata della tomba, che pullula di guardiani senza testa, scorpioni velenosi e teschi nascosti. Ogni personaggio ha il suo compito. E voi dovete tenere in vita tutti e quattro gli esploratori se volete vincere. Fortunatamente ci sono delle fiaschette dell'enzima genetico estramamente utile, intorno alla tomba. Queste possono essere utilizzate per resuscitare i personaggi "morti", se è necessario. È una buona idea assicurarsi che alla fine uno dei vostri personaggi abbia una borraccia di questo enzima. Possono essere trovate vicino all'entrata.

O'Donnell è il membro più forte del gruppo. È utile per rompere i vasi che troverete all'interno della tomba e che contengono informazioni utili. Daphne è migliore degli altri nel trovare le cose. Frozbie tende a divertirsi scavando nello sporco. Il professore Kite è bravo ad usare gli oggetti antichi lasciati nella tomba.

Nella parte alta del vostro schermo c'è una finestra che mostra il vostro codice di operazione. Cominciate con un codice mobile. Alla sinistra, una striscia colorata indica l'energia del vostro attuale personaggio. Se il livello di energia scende a zero il vostro personaggio morirà. Manipolare i personaggi e fargli fare tutte le cose giuste sarà cruciale per voi quando sarete nel vivo della partita.

I mostri che incontrate non sono molto astuti, ma hanno un solo scopo. Non si sposteranno molto dalle loro sedi, ma vi inseguiranno se andate loro troppo vicini. Fortunatamente ci sono dei modi per disporre di lo-

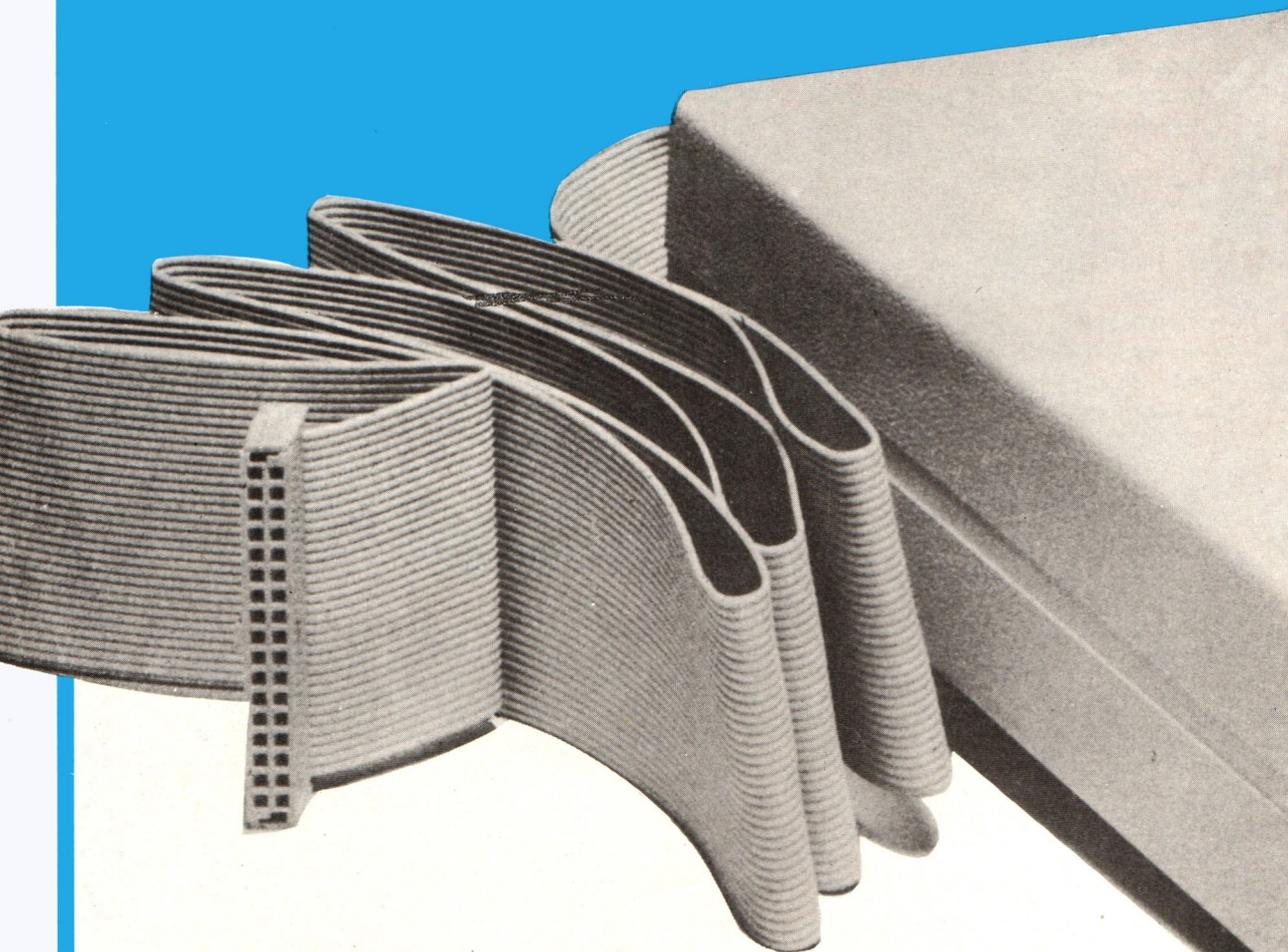


ro! Ci sono molte informazioni da collezionare e da usare intorno alla tomba. Per raccogliere un oggetto, scegliete il codice mobile e camminate verso l'informazione di cui avete bisogno. Appena l'avete presa la finestra grafica si illuminerà e vi mostrerà un disegno. Ogni personaggio può portare fino a tre informazioni per volta.

Se O'Donnell o il Professore sono un po' giù di forza vitale, un abbraccio con Daphne aiuterà.

Pyracurse è qualcosa di veramente diverso. Ha atmosfera e dà assuefazione, in uguale grande quantità. È il primo "film di avventure" creato dai programmatori Mark Goodall e Keith Prosser, speriamo il primo di molti.

Sheila Fassi



DUE

È MEGLIO

DI UNO!



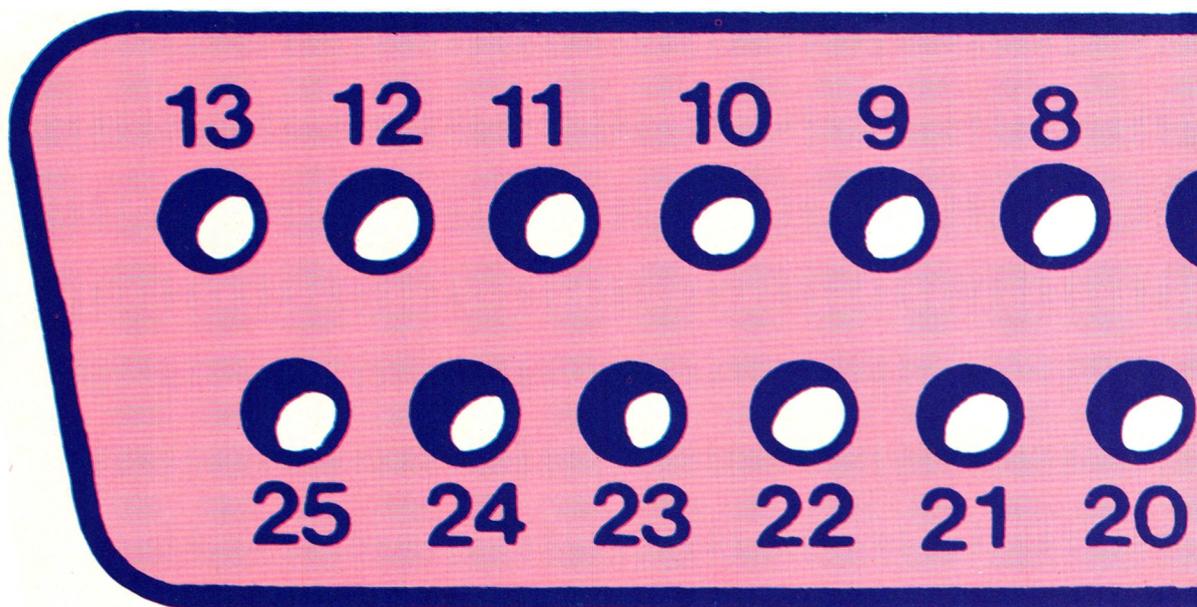
L'X' Press della Spectravideo è uno dei computer MSX più pieni di risorse, e il suo disk drive incorporato ne fa una macchina particolarmente compatta ed autosufficiente. Il suo schermo a 80 colonne e la sua capacità di girare programmi CP/M e di videoscrittura professionale lo pongono ad un livello decisamente superiore rispetto agli altri computer del tipo MSX-1.

Ogni utente serio, però, avvertirà ben presto il bisogno di un secondo disk drive la cui aggiunta "ufficiale" risulterebbe però molto co-

stosa. Ecco quindi cosa fare...

"Facili istruzioni accluse, anche un principiante può riuscirci!" Quante volte avete letto queste parole nelle pubblicità, domandandovi se sareste stati all'altezza? State tranquilli: in questo caso non incontrerete alcuna difficoltà, anche se non avete mai aperto il vostro computer. L'unica cosa che vi è richiesta è di sapere fare una saldatura!

Ma perchè poi ci sarebbe bisogno di un secondo disk drive? In primo luogo, per fare copie dei dischetti e per copiare i programmi. Se memorizzate dei programmi, va da sé che non volete certo perderli e malgrado l'affidabilità dei computer (o di gran parte di essi), solo gli incauti non si fanno delle copie dei



propri dischetti più preziosi. I programmi di utilità e i dischetti di sistema vengono usati molto spesso, e corrono il maggior rischio di difettazione accidentale e sono proprio questi programmi molto usati quelli che più vanno difesi. Anche i programmi più costosi (come spreadsheets e videoscrittura) vanno copiati sempre: non si può correre il rischio di usare la copia originale come dischetto operativo!

Copiare i dischetti con un solo disk drive è orribilmente tedioso e richiede un continuo cambiamento di dischetti, mentre due drive rendono la cosa molto più semplice. Se poi state anche trattando un programma, è molto utile anche essere in grado di trasferire la nuova versione su un altro dischetto.

Per aggiungere un secondo disk drive vi occorreranno il drive stesso (ovvio!) e un connettore a 25 vie del tipo D, ecco tutto. Ai fini della compatibilità, il secondo disk drive dovrebbe essere da pollici 3,25, ma si potrebbe ugualmente usare un modello da pollici 5,25. Quest'ultima scelta però sarebbe consigliabile solo nel caso che voleste usare parecchi dischetti da 5,25. Tra parentesi, al computer non interessa la misura dei dischetti impiegati, ma solo il numero delle piste.

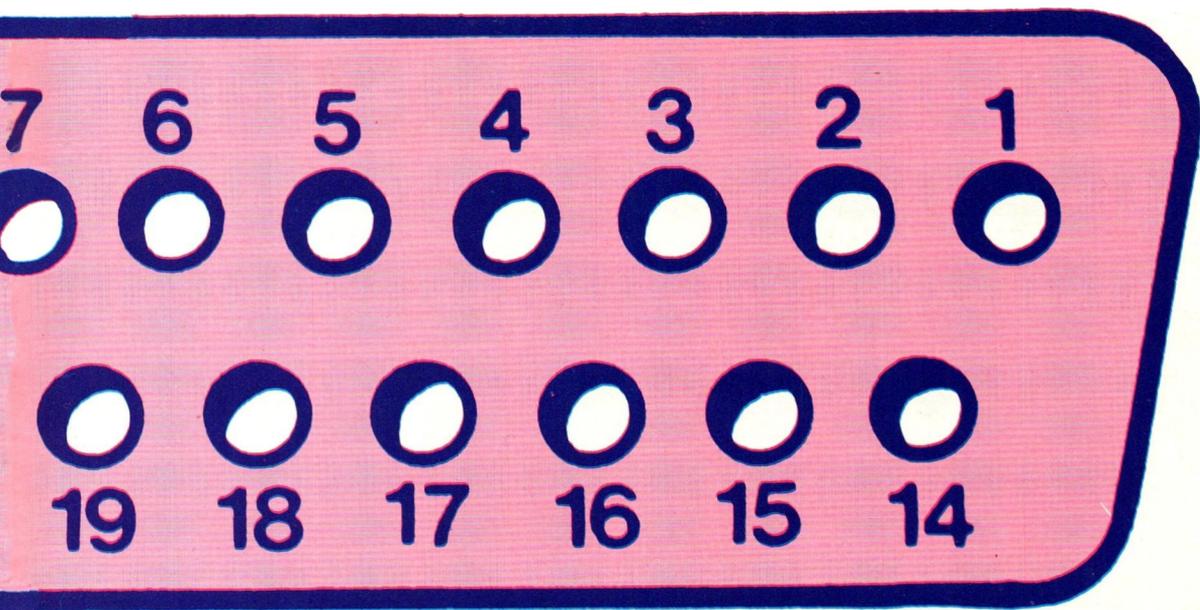
Detto ciò, il disk drive dev'essere a 80 piste: un drive da 40 piste non basta. Useremo il nostro secondo drive come unità monofacciata - ma può anche darsi che scopriate che i drive a due facciate non costano più di quelli mo-

nofacciata.

A questo punto, non vi resta che consultare le pagine pubblicitarie delle migliori riviste del settore. Le case che producono dei drive da 3,5 ad 80 piste sono parecchie tra di esse la Viglen, la Cumana, la Technomatic e la Watford Electronics. Il modello che vi serve ha uno chassis, ma non un alimentatore incorporato (dato che è l'X' Press stesso a fornire l'alimentazione).

In base alla legge di Murphy, sappiamo che ogni cosa è solitamente incompatibile con ogni altra cosa ma in questo caso per fortuna c'è un'eccezione.

È un fatto praticamente universale che tra ogni disk drive e il chip controllo dischetto del computer ci sia uno scambio di impulsi di dati tramite un'interfaccia fisica ed elettrica standard. Nota come "interfaccia Shugart", essa consiste di un connettore a 34 vie che si allaccia a un cavo segnali a 34 vie, collegando così il disk drive al computer. I componenti che all'interno della macchina controllando il modo in cui i dati sono riversati su dischetto variano molto da un computer all'altro, ma per fortuna la disposizione di questi fili non cambia mai! La spina di cui avrete bisogno è perfettamente standard, ed è reperibile in ogni buon negozio di computer o di elettronica. Tra le molte case che la producono citiamo solo la Tandy, la Cirkit e la Maplin Electronics.



Per questa prova abbiamo scelto un drive a buon mercato, il Viglen da 3,5 elegantemente carrozzato in metallo color crema e corredato di due cavetti. Il cavo a nastro a 34 vie e il cavo di alimentazione a 4 vie sono entrambi corredati di spine destinate al micro della BBC e quindi esse vanno tranciate via.

Esaminando il dorso del vostro connettore tipo D a 25 vie, noterete che accanto a ciascuno spillo c'è un piccolo numero in rilievo: tenete d'occhio questi numeri quando comincerete a saldare. Per prima cosa, però, dovete preparare le estremità dei cavi per poi stagnarle insieme agli spilli del connettore. Usando un coltellino, separate i fili del cavo a nastro. Vi occorreranno un piccolo saldatore e del filo di stagno da saldatura del numero 22. Usando uno spelafili, togliete un millimetro di isolante dall'estremità libera di ciascun filo e poi toccatela per uno o due secondi col saldatore: quando si sarà scaldata, stagnatela. Se lo stagno non fonde subito, usate di nuovo il saldatore. Fatto ciò, vi troverete con 38 fili ben stagnati. Ripetete l'operazione anche per i 25 spilli del connettore D.

Ed eccoci ora all'allacciamento vitale, in cui non è concesso sbagliare. Non è che sbagliando causereste dei disastri - ma non riaggiungereste il vostro obiettivo. Il filo I del cavo a nastro a 34 vie è contraddistinto dal colore rosso, quindi cominciate con questo filo e ar-

rivate poco a poco al numero 34. Ciascuno dei 38 fili va saldato allo spillo appropriato del connettore tipo D, e anche se non c'è molto spazio di manovra vi troverete bene dato che avrete già saldato i fili e gli spilli: basterà un tocco del saldatore. Tirando dolcemente, controllate di aver fatto delle saldature resistenti. Saldati tutti i 38 fili, stop! Uscite e distraetevi, poi tornate a casa e controllate che ogni filo sia collegato allo spillo giusto. Ora potete finalmente infilare la spina nella apposita presa che sta dietro il computer. Accendete il computer e il monitor, poi inifilate nel drive un dischetto contenente dei programmi e digitate FILES'B: ''e ENTER. Se Dio vorrà, sentirete un fruscio e l'indirizzario del dischetto apparirà sullo schermo. In MSX-DOS e CP/M digiterete invece DIR B: seguito da ENTER. Per identificare il secondo drive, metteremo il prefisso B a tutti i nomi dei file. E quindi, per memorizzare MYFILE.BAS sul secondo drive digiterete SAVE''B:MYFILE.BAS. Ecco tutto - e da questo momento in poi non vorrete più tornare a un sistema dotato di un solo drive!

Vi sono letteralmente decine di format di dischetti in circolazione, e persino sull'X' Press il format CP/M è diverso da quello MSX. In generale, i dischi "scritti" da una macchina non possono essere letti da un'altra macchina, a meno che questa non usi lo stesso format. Tutte le macchine MSX usano lo stesso

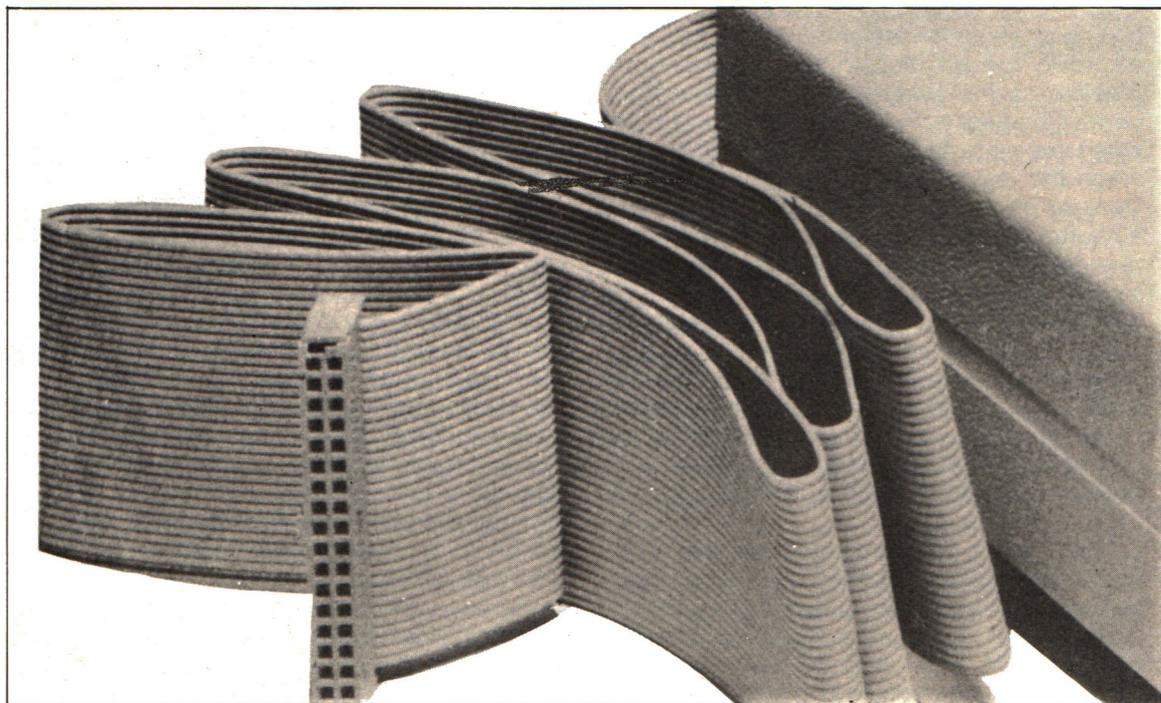
format, quindi tutti i dischetti MSX sono intercambiabili, quale che sia il computer. Inoltre, un computer MSX può leggere i file creati da un PC IBM (o da una copia PC), sempre che si tratti di un dischetto da 3,5 - e i dischetti di questa misura sono sempre di più, ora che anche l'IBM sta passando al 3,5. Esiste anche una compatibilità tra i dischetti della Apricot e molti (non tutti) computer MSX. Non potrete far girare i programmi su delle macchine "aliene", ma potrete scambiare i data file (come i testi della videoscrittura).

Un ultimo avvertimento: esistono due tipi di drive da 3,5 pollici e 80 piste, noti come "compatibile 5,25 pollici" e "Sony compatibile". La prima funziona a 300 giri al minuto e la seconda a una velocità doppia, 600 giri. Per la modifica che volete apportare, usate un drive del primo tipo. Ci sono in circolazione degli strani drive a velocità non costante, provenienti dal disassemblaggio degli Apple Lisa: questi non fanno al caso nostro. Se poi possedete un MSX micro di marca Sony o Toshiba, questa conversione non fa per voi dato che i vostri drive saranno del tipo Sony da 600 giri al minuto. I dischetti che scrivono sono compatibili, ma i drive stessi non sono intercambiabili.

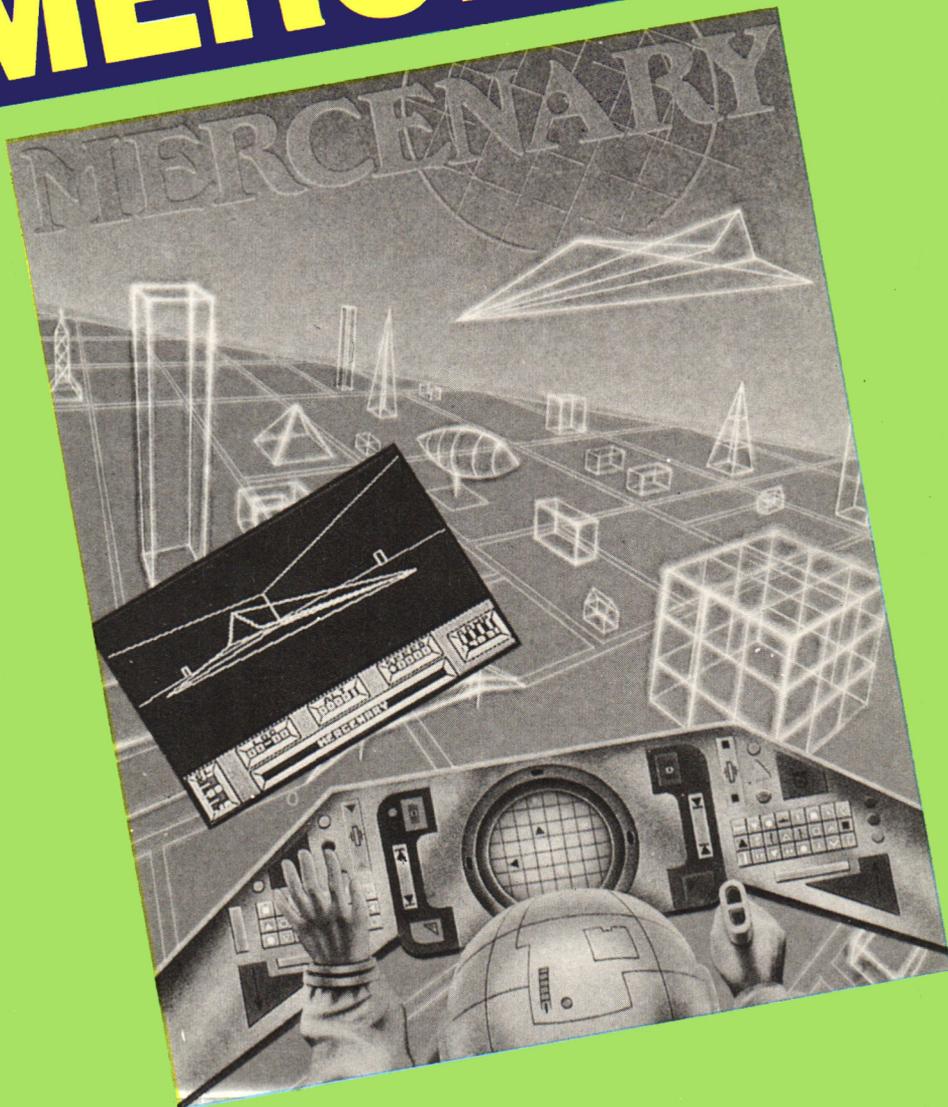
Buona fortuna, dunque - ma se seguirete le istruzioni, l'augurio è superfluo!

Tavola esplicativa:

Cavetto disk drive (I): giallo-rosso-nessun collegamento
-8-12-18-20-22-24-26-28-30-32-nessun collegamento-nessun collegamento-nessun collegamento-nessun collegamento-10-16-34 nessun collegamento
-n.c.-n.c.-n.c.-azzurro-nero.
N.B.: Può darsi che i colori dei fili non siano gli stessi in tutti i disk drive.



MERCENARY

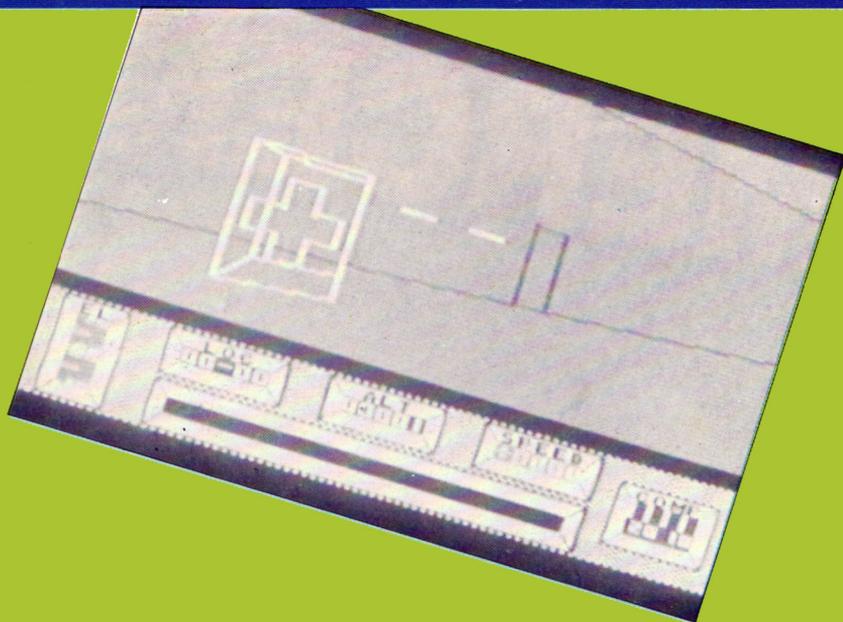


Per prime, le cattive notizie: siete precipitati su un pianeta alieno, e tutto ciò che vi è rimasto sono 9000 crediti e un computer di nome Benson. E non è tutto: siete atterrati proprio nel bel mezzo della città di Targ, in cui infuria la guerra. Avete a disposizione due modi: sfrecciare in giro a bordo delle navi e dei veicoli che troverete un po' dappertutto, oppure aggirarvi a piedi per i corridoi dando capocciate nei muri.

Il primo gioco della serie progettata si intitola **Fuga da Targ**, ma è più facile a dirsi che a

farsi. Dovete disporre di un'astronave, e dato che 9000 crediti non bastano neanche come anticipo dovrete fare un po' di soldi. A questo punto, non vi resta che diventare soldati di ventura. Le due fazioni in guerra sono quelle dei Palyar e dei Mechanoid: facendo i galoppini per loro, prima o poi potreste riuscire a scoprire come si fa a lasciare il pianeta.

Ci sono ovviamente anche altri metodi, più diretti, come ad esempio impossessarsi della prima nave interplanetaria che vi capita a por-

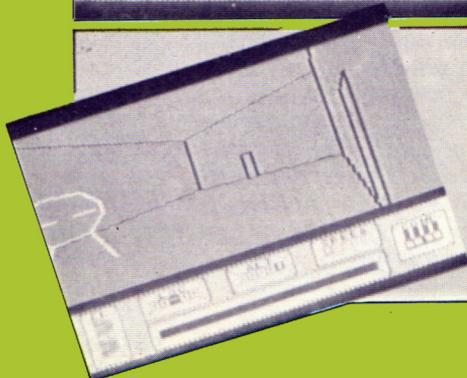
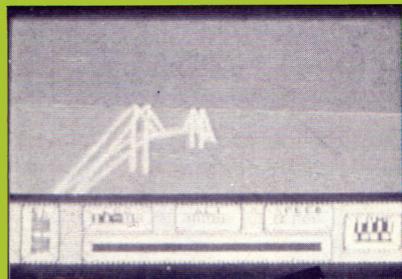


tata di mano - e se questo non vi basta, potete sempre divertirvi a bombardare le installazioni dei Mechanoid... i quali ovviamente non gradiscono e cercano di fermarvi. Tuttavia, se riuscirete a distruggere tutte le 120 installazioni nemiche i Palyar non potranno che dimostrarvi la loro gratitudine, magari regalandovi un'astronave - e lieti di sbarazzarsi di un pericoloso maniaco omicida! L'inghippo qui sta nel fatto che bisogna prima vedere a chi appartiene ciascuna installazione.

Trattandosi di una simulazione planetaria, tutto qui è in scala davvero cosmica: la città contiene ben 200 strutture, i complessi sotterranei comprendono 170 sale e ci sono oggetti di tutti i tipi - dei quali 30 sono fondamentali per progredire nel gioco. Non c'è limite alla quantità d'oggetti che Benson può portare - e quindi potete comportarvi da veri cleptomani e portar via tutto ciò che non è inchiodato.

Se accetterete un certo incarico, può darsi che finiate a bordo dell'ammiraglia del Palyar, che è in orbita attorno al pianeta. Una volta a bordo, state attenti: basta aprire la porta sbagliata per fare un tuffo a volo d'angelo (senza ritorno) verso la città sottostante.

Ai fanatici dei giochi da bar piacerà molto la grafica vettoriale... anche se è sconcertante poter passare attraverso gli oggetti! Si tratta comunque di un piccolo neo in un gioco altrimenti veramente epico. La Novagen ci ha fatto attendere a lungo, ma la perdoniamo perché finalmente ci ha dato un gioco appassionante e privo di difetti.



MENSILE N. 6 - ANNO I

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

WAVE GAMES

10
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

- SALVATAGGI HELI
- GROSSO GUAIO IN MEDIO ORIENTE
- SECESSIONE • PARA
- LEOPARD • GUERRA NEL DESERTO
- INVASION • BATTAGLIA AEREA
- GUERRA CIVILE
- ROMA E I BARBARI



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

PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

MSX

4

PROGRAM
MSX

4

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

LATO A / MSX

- 1 MICKEY
- 2 L'APE BIRICCHINA
- 3 CADUTA SASSI

COUNTER

LATO B / MSX

- 4 KODAMI ABIR
- 5 GIOCOLIERE
- 6 SPORT
- 7 WATERFRONT

COUNTER

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N _____

CITTA _____

ANNOTAZIONI

**PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME**