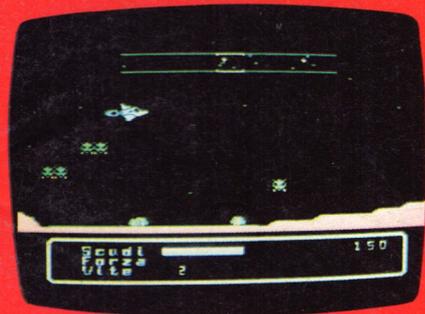


SUPER MSX

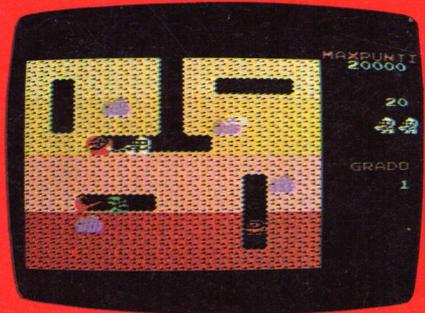
32 PAGINE A COLORI

ATTILA ROBOVO



DIFENSORE MAD DRIVER

MINER MAGUS



EXPLORER



CI SIAMO ANCHE NOI

Non potevamo non essere presenti alla grande festa dell'Msx. Questo standard di programmazione ha ormai raggiunto livelli di vendita notevoli e quindi si è creata presso il grande pubblico dei videomaniaci l'attesa per le riviste che "girano" su questi computer. Eccoci quindi alla ribalta dei lettori con l'intenzione di essere un'occasione di lettura da aspettare con ansia ogni mese. Per questo primo numero abbiamo fatto le cose in grande e oltre a sette splendidi giochi da far girare sulla cassetta abbiamo considerato l'esigenza di presentarci al pubblico con una rivista che fosse proprio "super" come la testata stessa di questa rivista esigea. Infatti nelle 32 pagine di rivista troverete oltre alle spiegazioni per giocare al meglio con i videogames inseriti sulla cassetta anche taluni tra i giochi più gettonati del momento. Ma prima di darvi un'idea di quello che sarà la rivista, vi sbalordiremo con una raffica di computer Msx. Sono quelli di maggior mercato che la nostra redazione vi propone ricordandovi di ognuno le caratteristiche più interessanti oltre che pregi e difetti. Segue quindi un'altra raffica di novità interessanti. Ci riferiamo a Street Hawk e Cobra, due giochi di coraggio oltre che di violenza. Poi volerete nell'iperspazio con Space Harrier e Dan Dare, quindi conoscerete la maniera di stampare parole e idee con un articolo costruito apposta. Quindi ritornerete nel mondo della fantasia con Marble Madness. Per il primo numero basta e, crediamo, avanza. L'appuntamento resta fissato al prossimo numero. Aspettateci, vi sbalordiremo di nuovo!

Il direttore

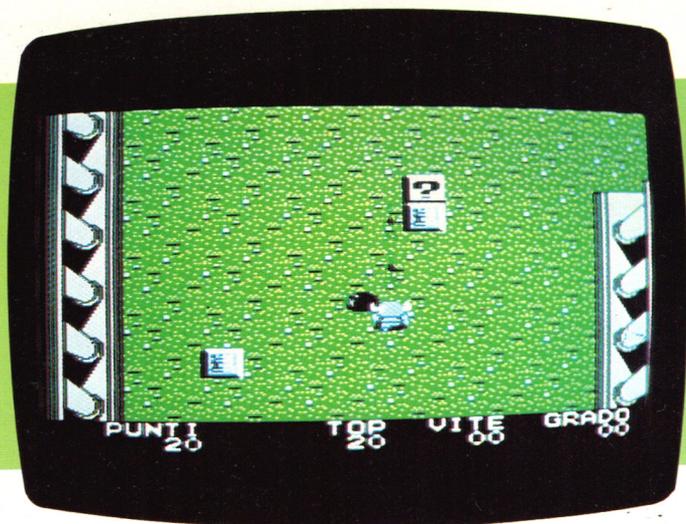


- pag. 4 **ATTILA**
- pag. 5 **ROBOVO**
- pag. 6 **DIFENSORE**
- pag. 7 **MAD DRIVER**
- pag. 8 **MINER**
- pag. 9 **MAGUS**
- pag. 10 **EXPLORER**



- pag. 12 **DIECI MSX PER VOI:**
Un'ampia gamma tra cui scegliere
- pag. 18 **STREET HAWK:**
Con la supermoto in difesa del cittadino
- pag. 20 **COBRA:**
La polizia chiede aiuto
- pag. 22 **SPACE HARRIER:**
Un gioco avvincente...
- pag. 24 **DAN DARE:**
Due ore alla collisione
- pag. 26 **PAROLE SU MISURA:**
La grafica "Fai da te"
- pag. 29 **MARBLE MADNESS:**
Cinque livelli e una immensa memoria grafica

ATTILA



CHE GIOCO È

Attila, il famoso re unno, si trova questa volta nei panni di un innamorato temerario che deve riuscire a liberare, dalle grinfie di malefici demoni, la sua dolce amata. Mille ostacoli lo separano dal lieto fine, il suo coraggio ed il suo amore gli danno la forza necessaria per resistere per tre volte alle ferite mortali inflitte dai sicari dei demoni.

Per combattere i nemici, avete a disposizione diverse armi che potrete scegliere colpendo più volte il bonus presente in ogni schema.

Per quanto riguarda la difesa, vi sarà permesso l'utilizzo di vari tipi di schermo selezionabili, anche in questo caso, mediante un bonus presente in ogni schema.

Nel percorrere i vari schemi dovrete colpire ripetutamente ciascun punto di domanda per poter raccogliere tutti i bonus possibili.

Questo avvincente gioco vi coinvolgerà così tanto da farvi rimanere svegli fino ad ora tarda senza farvi notare che "tempus fugit".

TASTI:

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

F1

pausa

ROBOVO



CHE GIOCO È

Uno strano robot a forma di pollo, tratto da uno dei film della serie Guerre Stellari, ha il difficile compito di trarre in salvo il maggior numero possibile di superstiti senza farsi colpire dai carri armati che difendono la base.

Il carburante paracadutato dal cielo sarà l'unica vostra fonte di energia, quindi cercate di recuperarla basandovi anche su quanto visualizzato dal radar in basso allo schermo.

Il movimento orizzontale del vostro robot è gestito, come al solito, muovendo il joystick verso destra o sinistra. Per far decollare il robot dovrete muovere verso il basso e subito dopo verso l'alto in modo da simulare un salto. Avete a disposizione un pieno di carburante che, notate bene, diminuirà ogni volta che verrete colpiti.

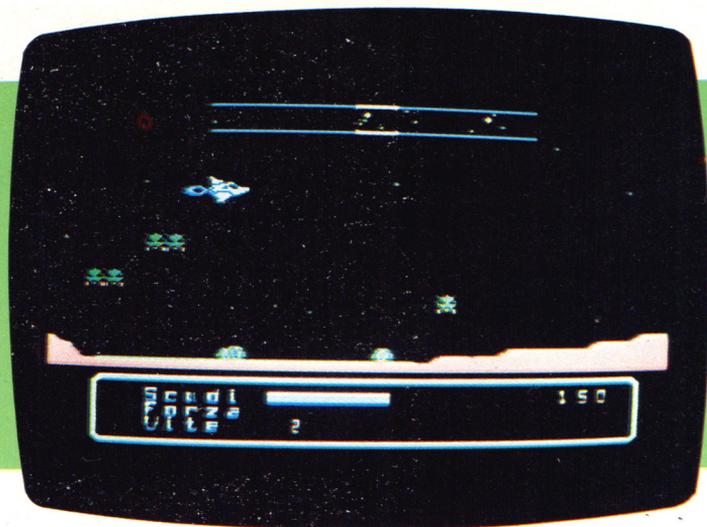
Badate quindi al risparmio di energia ed a puntare direttamente verso l'obiettivo, senza vagare inutilmente per la base rischiando di essere facilmente colpiti.

TASTI:

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO

per iniziare il gioco.



CHE GIOCO È

L'automobilismo è uno sport molto conosciuto ma poco praticato a causa degli altissimi costi che comporta. Eccovi l'opportunità di provare l'ebbrezza della velocità alla guida di una velocissima formula 1 in corsa sulle molteplici piste di fama mondiale.

Le caratteristiche dei comandi sono le seguenti: due marce (Lenta e Veloce) che raggiungono rispettivamente i 150 ed i 300 km/h; contagiri digitale e tachimetro digitale. Le piste da percorrere sono selezionate automaticamente ma è possibile anche correre in una pista da voi creata mediante l'opzione EDIT.

Il grado di difficoltà agisce sul numero di macchine che percorrono la pista insieme alla vostra, per ogni macchina superata avrete un bonus di 100 punti.

Tenete sempre sotto controllo l'indicatore del tempo perché non dovrete fare in modo di superare il tempo limite di percorrimto della pista.

Indossate dunque la tuta, il casco e preparatevi a calarvi nei panni del pilota che più ammirate.

TASTI:

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO	acceleratore
GRAPH	freno
STOP	pausa

MAD DRIVER



CHE GIOCO È

Un attacco alieno sta distruggendo ogni forma di vita per impadronirsi della terra.

L'unica speranza di salvezza è riposta nel "DIFENSORE" il più esperto pilota combattente rimasto in vita dopo l'attacco alieno.

Il difensore dovrà distruggere ciascun alieno presente in ogni settore della terra ed inoltre recuperare i contenitori di carburante o energia rimasti intatti.

Avete a disposizione tre navicelle per assolvere al vostro compito, gli scudi vi aiuteranno nel combattimento; potrete inoltre utilizzare l'autodistruzione per distruggere tutti gli alieni dello schema ma ricordate che, per lo scoppio perderete anche la vostra navicella.

Preparatevi alla difficile missione e ricordate che il destino della terra è completamente nelle vostre abili mani.

Un ultimo avvertimento, evitate di scontrarvi con le astronavi aliene immobili nel cielo perché la loro potenza potrebbe distruggere completamente la vostra nave.

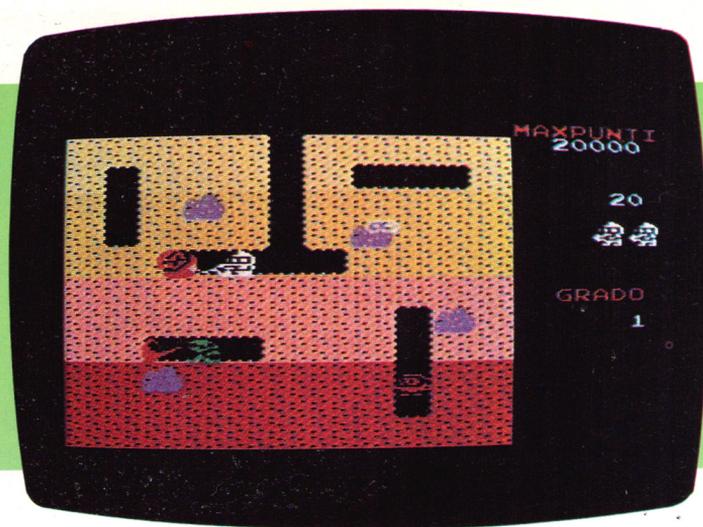
Perciò combattete gli alieni ma spostatevi con estrema cautela.

TASTI:

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO	autodistruzione
CTRL	fuoco
STOP	per tornare al menu

MINER



CHE GIOCO È

Chi avrebbe mai pensato di trovare, durante gli scavi di una miniera, dei pericolosi draghi preistorici? Ebbene, questa volta l'interprete principale del gioco è un povero minatore che, mediante una pompa ad aria, ha il compito di sconfiggere i pericolosi draghi gonfiandoli fino a farli esplodere.

Fate attenzione ai draghi perché hanno il potere di rendersi invisibili per un certo tempo, in questo modo potranno muoversi attraverso il terreno, senza bisogno di tunnel.

Per raggiungere i tunnel dei draghi, il povero minatore ha a disposizione un apparecchio in grado di scavare il terreno, il suo funzionamento è automatico.

Ricordatevi che l'ultimo drago dello schema cercherà di scappare, voi non dategli tregua e uccidetelo per impedire che, sfuggendo in superficie, riesca a seminare il terrore tra la gente.

TASTI:

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

STOP

pausa

MAGUS



CHE GIOCO È

Ecco un programma che insegna giocando alcune basi di chimica.

Il protagonista è il mago MAGUS il quale deve riuscire a comporre le sue pozioni magiche, ma per fare ciò necessita di alcune molecole di composti chimici.

Ebbene con l'ausilio di qualche nozione chimica o ricercando casualmente gli atomi necessari formerete la molecola del composto richiesta, all'inizio potrebbe essere una ricerca casuale ma col passar del tempo potrebbe diventare una ricerca metodica.

All'inizio del gioco dovrete scegliere quale tipo di composto scegliere: ossidi e anidridi, acidi e idrossidi o sali; selezionato il composto potrete procedere all'inizio del gioco.

Vi verrà indicato il nome del composto e da quanti atomi è formata la molecola, in base al nome ed al numero di atomi potrete stabilire, almeno approssimativamente, di cosa avete bisogno.

Non pensate comunque che il tutto sia così semplice, pensate che avrete a che fare con un immenso schema, per la ricerca degli atomi di cui avete bisogno, ed inoltre con tre esseri che vi ostacolano il lavoro.

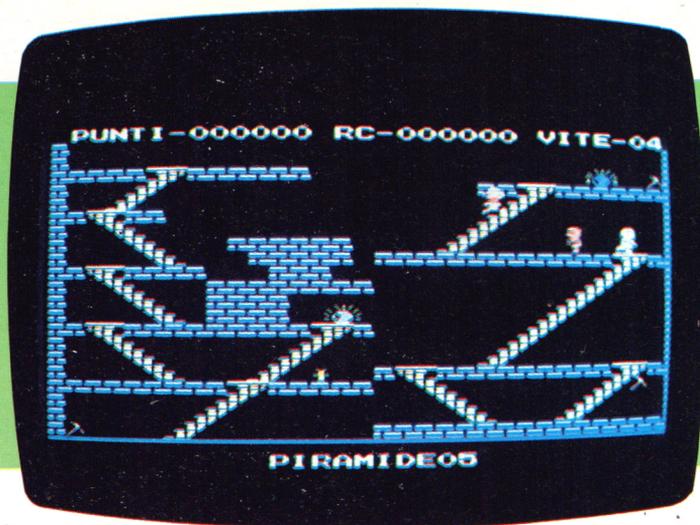
Non rimane altro che augurarvi buona fortuna e... buona lezione di chimica!

TASTI:

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

CTRL + STOP torna al menu

EXPLORER



CHE GIOCO È

L'esploratore deve riuscire a superare tutte le piramidi riportate sulla sua mappa raccogliendo le pietre preziose presenti in ciascuna di esse.

Le mummie di ogni piramide impediranno che l'esploratore riesca nella sua impresa.

Con quattro vite a disposizione, dovrete muovervi con intelligenza perché alcune pietre sono sepolte sotto qualche strato di mattoni, mediante i picconi dispersi per la piramide dovrete scavare, fino alla rottura dello stesso, per raggiungere le pietre preziose.

Uniche vostre armi di difesa sono delle spade, disperse per la piramide, che dovrete lanciare contro la mummia se volete ucciderla.

Completata la raccolta delle pietre di ogni schema appariranno le porte di ingresso e uscita della piramide stessa, fate attenzione a non uscire dalla porta da dove siete giunti o tornerete indietro nella piramide precedente.

Non dimenticate, l'astuzia ed il metodo sono due condizioni indispensabili per la risoluzione di ciascuna mappa.

TASTI:

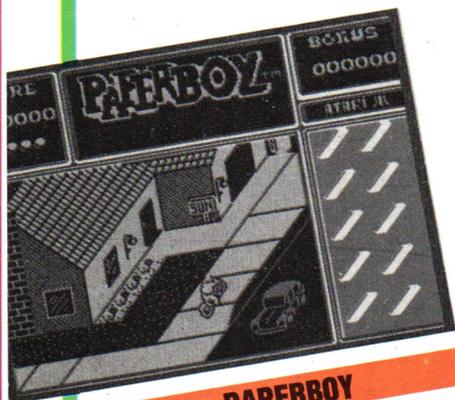
JOYSTICK TASTI DI CURSORE

F1 pausa
F2 perde un omino

TOP GAMES 20



CLASSIFICA APRILE



PAPERBOY



NINJA MASTER



1	PAPERBOY	ELITE
2	OLLI AND LISA	FIREBIRD
3	THE GREAT ESCAPE	OCEAN
4	LIGHTFORCE	FASTER THAN LIGHT
5	TRIVIAL PURSUIT	DOMARK
6	INFILTRATOR	US GOLD
7	URIDIUM	HEWSON
8	DANDY	ELECTRIC DREAMS
9	NINJA MASTER	FIREBIRD
10	1942	ELITE
11	KAI TEMPLE	FIREBIRD
12	HEAD COACH	ADDICTIVE
13	HAPPIEST DAYS	FIREBIRD
14	COMPUTER HITS VOL 3	BEAU JOLLY
15	DRAGON'S LAIR	SOTWARE PROJECTS
16	TRAP DOOR	PIRANHA
17	180	MASTERTONIC
18	ACE	CASCADE
19	NIGHTMARE RALLY	OCEAN
20	BOMB SCARE	FIREBIRD

10 MSX PER VOI

Tutti voi avrete sicuramente sentito parlare del sistema MSX ma non tutti, forse, sanno quali e quanti computers lo adottino con successo già da alcuni anni.

Anche se i computers MSX non hanno raggiunto i livelli Commodore, si difendono bene con prestazioni interessanti e una sempre maggiore diffusione di giochi e programmi a loro rivolti.

Tutti i computers MSX hanno delle caratteristiche in comune quali: il microprocessore Z80 con una frequenza di 3,6 MHz; un Intel 8255 PPI; un Texas Instrument 9918 A o 9928 A Video Display Processor; un generatore di suoni AY - 2 8910; una RAM di 32 o 64 K; una memoria video di 16K; 1 porta per cartucce e 2 per joystick; dischi di 3,5 pollici. Inoltre quasi tutti i modelli hanno una porta per stampante parallela, un connettore per la II cartuccia e uno per la seconda unità a dischetti. Per quanto riguarda il Basic MSX, esso è una forma evoluta del Basic Microsoft e possiede varie istruzioni grafiche nonché le istruzioni "Play" e "Sound" per una programmazione musicale di 8 ottavi su 3 canali.

Sono disponibili due versioni per i testi, (39 o 32 colonne di 24 righe), così come esistono due modelli di grafica (alta risoluzione con 256 x 192 punti o bassa risoluzione con 64 x 48 punti).

Se tutti gli MSX sono simili, esistono tuttavia alcuni problemi di compatibilità soprattutto nei cavi di collegamento e talvolta nelle routines del linguaggio macchina.

Anche se i computers MSX tardano a sfondare in Europa, essi rappresentano una sicurezza di continuità per chi li acquista: infatti alcune Case come la Sony e la Philips ne hanno fatto il loro "cavallo di battaglia" e non lo abbandoneranno certo dall'oggi al domani. Veniamo ora ai 10 MSX più venduti, che presentano tutti le caratteristiche base descritte.

SANYO PHC 28



Un'altra ottima variante di MSX è presentata dalla Sanyo che ne offre sul mercato 3 versioni a 16, 32 o 64K di memoria.

Tutte e tre sono dotate di una tastiera professionale, con un comodo tasto di RETURN e pratici cursori.

L'alta risoluzione grafica è di 256 x 192 pixels a 6 colori; inoltre, il comando SPRITE permette di creare delle animazioni grafiche.

La programmazione musicale a 5 ottave su 3 voci è molto semplice e di ottima qualità. Le estensioni e le periferiche sono molte e varie. Il caricamento dei programmi non crea particolari problemi e la scelta fra giochi, utilities e programmi educativi è assai vasta. Per concludere, anche il manuale fornito è esauriente e chiaro.

GOLDSTAR

Possiede 64K di memoria viva e ha tutto ciò che si può chiedere ad un MSX, anche esteticamente.

La tastiera, del tipo Qwerty, è classica con il solo difetto di avere il tasto RETURN non troppo grande e piazzato in un punto molto scomodo.

È dotato di tutte le prese richieste (televisione, monitor, il drive, stampante, registratore) e la porta per la cartuccia è munita di un sistema di interruzione automatica di tensione. L'alimentazione è integrata.

Non mancano all'appello le spie luminose di accensione e delle maiuscole.

Anche il prezzo, inferiore a quello dei suoi pari concorrenti, lo rende assai competitivo per l'ottimo rapporto prezzo/qualità.

X'PRESS

La versione MSX "X'PRESS" è un portatile 64K, con un'unità a dischetti incorporata da 3,5 pollici con capacità di 360K, una visualizzazione sullo schermo ad 80 colonne, un sistema di gestione CP/M 2,2 ed una tastiera Qwerty. L'estetica è buona e la maniglia per il trasporto può essere piegata per fornire un supporto al computer dandogli una lieve inclinazione.

La serie di uscite è completa, con l'interfaccia parallela Centronics (serie RS 232C), la porta per un secondo lettore di dischetti 3,5 pollici, e l'uscita audio-video.

Il computer è venduto con delle utilities che permettono il passaggio di programmi Micro-po al formato 3,5 pollici e di collegare un'unità dischi 5 pollici 1/4, assicurando la trasformazione nel formato 3,5 pollici.

Queste possibilità sono molto interessanti e danno alla macchina una certa polivalenza d'uso.

CANON V-20 64K



Esteticamente, il V-20 è il più riuscito della gamma degli MSX, la tastiera è del tipo "Azer-ty" con tasti comodi da usare, soprattutto quelli dei cursori e delle 5 funzioni preprogrammabili.

Da notare che, contrariamente al solito, le porte dei joysticks sono poste davanti: finalmente nel punto più logico e comodo!

Oltre ai connettori per la televisione e il registratore, il V-20 dispone di un'uscita audio e grazie ad un'interfaccia, può essere collegato al portatile Canon X-07 con il quale è compatibile.

È completo, inoltre, di manuale con esaurienti istruzioni sul Basic MSX.

TOSHIBA HX-10



Si presenta come un MSX omogeneo, molto classico, ben rifinito, anche se esteticamente è piuttosto rigoroso.

La tastiera è del tipo Qwerty, con tasti molto sensibili. La porta per la cartuccia è sopra la tastiera, è protetta da uno sportellino ed è dotata di un sistema di interruzione automatica di tensione all'inserimento di una cartuccia. Il tasto di accensione è sul lato sinistro del computer, le porte per i joysticks e per la stampante (Centronics) sono a destra, mentre l'uscita per il registratore è dietro.

Il manuale fornito è davvero completo: gli esperti vi troveranno tutti i dettagli tecnici riguardanti questa macchina. Saranno, forse, un po' svantaggiati i principianti in quanto le istruzioni Basic sono presentate molto schematicamente, senza alcun commento.

FENNER SPC 800

Ecco a voi un MSX italiano con gli occhi a mandorla! Dalla sapienza giapponese è nata una nuova versione tutta italiana di MSX ad 80K (di cui 16 K per il video), dotata di una tastiera professionale con 5 tasti di funzione, 4 cursori larghi e robusti (ottimi per programmi di editing e per videogiochi) e tasti speciali per funzioni di editing.

La grafica, ad alta risoluzione, con 256 x 192 pixels e 16 colori disponibili simultaneamente sullo schermo, permette di disegnare grafici tridimensionali con una colorazione molto intensa.

Per il suono, il Fenner è dotato di 3 canali indipendenti che possono essere collegati agli altoparlanti della TV con ciascuna delle 8 ottave possibili.

Per quanto riguarda, invece, le periferiche

l'SPC 800 ha la porta per il registratore, l'interfaccia per la stampante parallela 8 bit tipo Centronics, 2 porte per joysticks, 1 slot per cartuccia ROM e un'espansione per I/O BUS. La stessa Casa offre anche un interessante QUICK DISK DRIVE DDQ 200, costruito appositamente per il FENNER SPC 800: si tratta di un'unità di lettura e scrittura veloce di dischetti da 2,8" doppia faccia 128K Byte, che consente una velocità di lettura di 64K in 8" a basso consumo.

MITSUBISHI ML-F80



Questo MSX è davvero il più completo della gamma: esso viene venduto, infatti, con il monitor a colori e il registratore. Esteticamente può essere definito "sobrio", tutto nero con la tastiera Azerty bianca e grigia.

Nulla da reclamare sulla disposizione dei tasti, anzi c'è da rilevare la buona dimensione del tasto RETURN e dei cursori.

L'allacciamento non crea problemi: l'alimentazione è integrata e il filo è fisso.

Il monitor è venduto con un vetro filtrante fisso e il cavo di collegamento al computer è molto lungo: il tutto è decisamente utile per gli occhi!

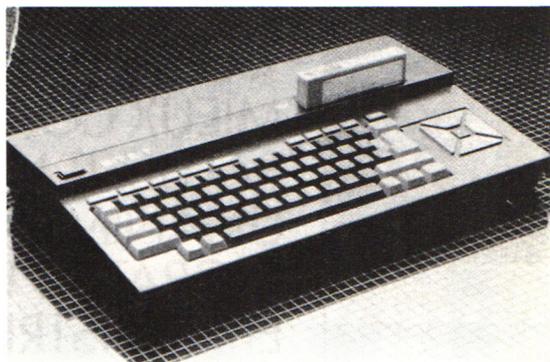
Le porte per i joysticks sono a lato dell'apparecchio, così come quella per il registratore. Purtroppo manca un sistema d'interruzione

automatica di tensione all'inserimento di una cartuccia.

Le altre porte sono raggruppate nella parte dietro della macchina: la II porta per cartucce (protetta da uno sportellino), quella per la stampante (Centronics), l'uscita per l'hi-fi, la presa DIN per il monitor.

L'ML-F80, con il monitor e il registratore venduto ad un prezzo interessante rispetto ai suoi rivali.

SONY HIT BIT



Esteticamente, la riuscita del Sony Hit Bit è innegabile, con i suoi contrasti di nero e grigio. Buona la tastiera, soprattutto per quanto riguarda i tasti più usati e i cursori, ben collocati e dimensionati per consentire una perfetta e rapida utilizzazione. Non manca il tasto RESET.

Purtroppo la porta per la cartuccia non ha nessun sistema di sicurezza; unica consolazione è che la spia di tensione è proprio vicino alla porta.

Le prese per il registratore, la stampante, i cavi elettrici e la II porta per le cartucce sono riunite nella parte posteriore del computer. Una caratteristica originale di questa macchina è di avere un programma integrato (unito ad una cartuccia di memoria viva statica alimentata da pile al litio).

Si tratta di un piccolo gestionario di schede, molto semplice da usare: esso offre una serie di indirizzi, un planning e un blocco di memoria.

Ciascuna scheda possiede una capacità di 9 righe di 26 battute: non è molto ma è sufficiente per i dati principali.

Questa utility, senza pretese ma assai pratica, basa tutta la sua attività su cartucce di memoria viva non volatile, sulle quali sono salvate automaticamente ed istantaneamente tutte le informazioni.

Le cartucce hanno 4K di memoria, riempiabili con 16 o 17 schede.

YAMAHA YIS 503F



La Yamaha ha scelto per il suo MSX un look decisamente metallico, che forse non a tutti piace.

La tastiera Qwerty è priva di sorprese, la porta per le cartucce è dotata di un dispositivo di sicurezza.

Ciò che, invece, colpisce subito esaminando questa macchina è una porta per un collegamento originale: un sintetizzatore!

Ed ecco che un semplice computer si trasforma in una macchina eccezionale con ben 46 strumenti preprogrammati.

Inoltre, è possibile "creare" dei nuovi strumenti, intervenendo su tutti i parametri di suono.

La programmazione si può effettuare su 8 voci, definendo ogni nota e le melodie create possono essere subito salvate in memoria grazie al computer.

Le note suonate appaiono sullo schermo e possono essere modificate a piacere.

L'unico handicap di questo MSX è di avere solo 32K di memoria.

PHILIPS VG 8235

È questa la più importante versione di MSX 2 presente sul mercato italiano. Questo nuovo modello sostituisce il vecchio VG 8020, offrendo prestazioni decisamente migliori.

Dotato di 256 K di RAM (128K per il video e 128K per l'utente), si può collegare ad un'unità video avendo dei testi a 80x24 (o 40x24) caratteri e dei grafici a 512x212 (o 256x212) pixels a 256 colori diversi visualizzabili contemporaneamente su una tavolozza di 512 varianti.

Il generatore dei suoni è ora l'S-3527 (compatibile con l'AY 3-8910 dell'MSX 1) e la capacità sonora è di 8 ottave a 3 voci.

Il nuovo computer MSX 2 è caratterizzato da numerosi potenziamenti funzionali, particolarmente importanti per le applicazioni più sofisticate.

Le aree in cui sono state aumentate le prestazioni comprendono:

- unità a dischetti incorporata da 3,5 pollici con capacità di 360 K
- tastiera di tipo professionale con angolazione regolabile
- 256 K RAM in dotazione standard, con funzioni di memory mapping e RAM disk incorporate
- funzione timer incorporata
- particolari istruzioni MSX Basic orientate alle capacità extra del VG 8235

Da notare, comunque, che tutto il software e le periferiche MSX 1 funzionano anche con l'MSX 2 (non è valido il contrario).

Non manca il pulsante di RESET e le spie di accensione, delle maiuscole, e della unità a dischetti.

Sul lato destro del computer troviamo 2 porte per joysticks, mouse o tavoletta grafica, un connettore per l'unità a dischetti e il pulsante di espulsione dei dischetti.

Sul retro vi sono i connettori per l'alimentazione, per la TV, per il monitor, per il registratore, per la seconda cartuccia, per la seconda unità dischetti e la porta per la stampante parallela.

Insomma, il VG 8235 è davvero speciale, compelto di tutto ciò che si può richiedere ad un computer MSX della nuova generazione!

CONCLUSIONI

La nostra panoramica, sui 10 principali MSX venduti in Italia, si conclude qui. Come vedete la gamma è ampia: prestazioni e prezzi sono ad ogni livello. A voi l'imbarazzo della scelta!

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

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



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 32 - in edicola il 12 aprile**

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 28 - in edicola il 2 aprile



IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64
N. 23 - in edicola il 2 aprile

PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 20 - in edicola
il 12 aprile

STREET HAWK

Il gioco è suddiviso in 2 parti; c'è la parte dello Spy Hunter dove tu guidi Jesse Mach e la sua moto supersonica in mezzo al traffico più caotico sempre in cerca di banditi.

Il suo compito è quello di distruggere le auto con i cattivi ma deve stare molto attento a non uccidere gli innocenti passanti nelle loro Volkswagen. Se per sbaglio elimini troppi cittadini osservanti della legge, i poliziotti ti inseguiranno immediatamente.

In questo gioco c'è anche la sezione "sparatoria" come accade nei giochi del vecchio e selvaggio West.

Avere il controllo della supermoto è un'impresa abbastanza facile ma bisogna stare all'erta perché ha la brutta tendenza a fare movimenti bruschi quando meno te lo aspetti. Penso che dovrete avere un mezzo con una grande accelerazione per essere in grado di manovrarla facilmente, senza che le ruote si girino. E questa non è affatto facile.

Puoi anche "danneggiare" la tua moto urtando altri automezzi.

Se provochi troppe ammaccature ti fermi in qualsiasi luogo ti trovi e devi aspettare che compaia un piccolo messaggio prima di riprendere il gioco.

Nella versione Spectrum puoi identificare i cattivi perché guidano una vettura con un portello posteriore dalla quale ti sparano. Nell'Amstrad le auto dei cattivi possono essere di diverso colore ma non rosso o verde.

I messaggi alla base dello schermo ti dicono cosa devi fare oppure ti avvisano se la polizia ti sta dando la caccia. Dopo un paio di minuti che sfrecci nel traffico comparirà un messaggio per informarti che si sta svolgendo una rapina. La tua potente moto rallenta ed il display passa da uno schermo all'altro nel quale devi semplicemente colpire i ladri

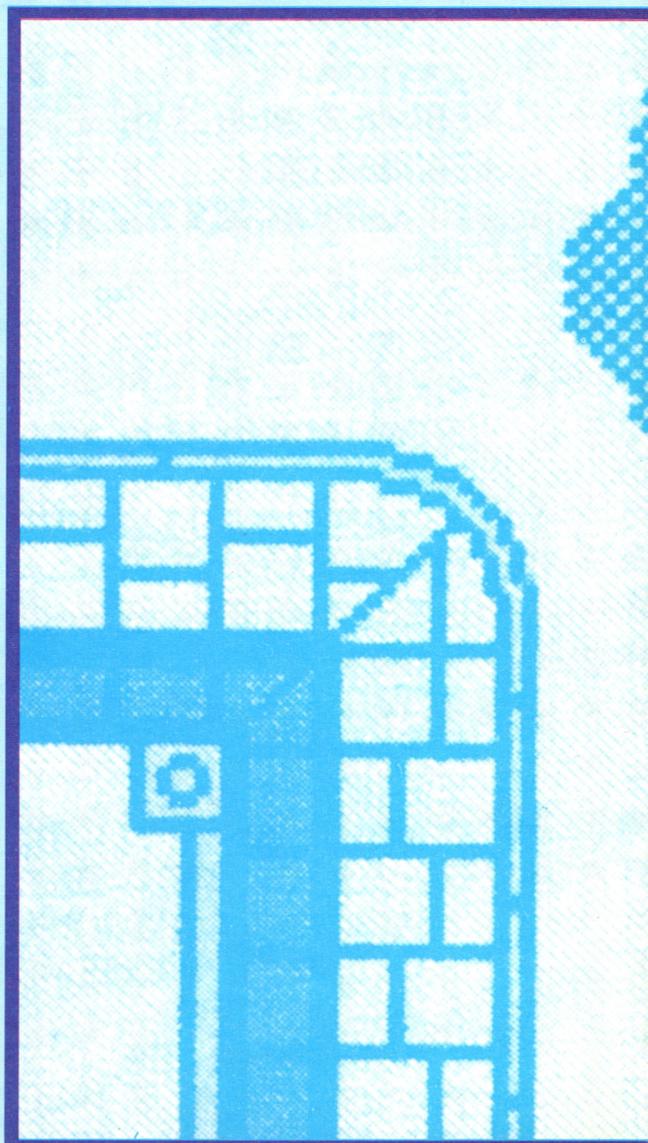
non appena escono dall'edificio che stavano rapinando. Devi solo muovere il mirino sullo schermo e premere il fuoco.

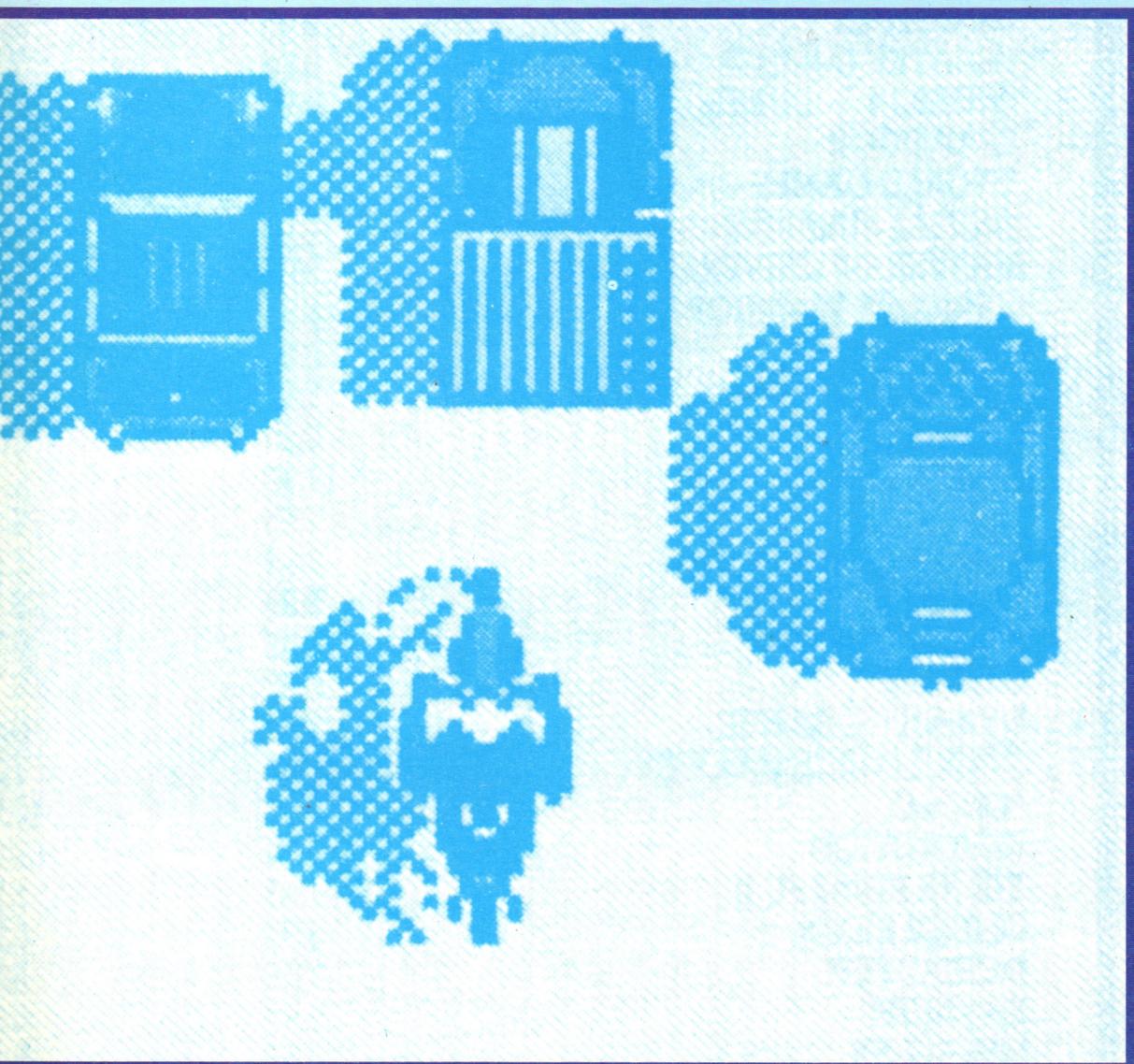
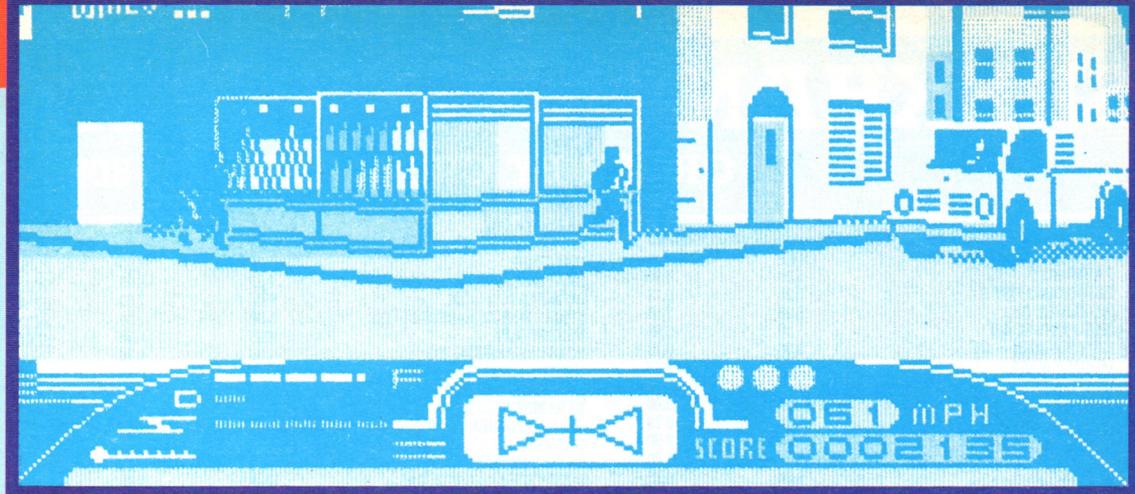
I ladri reagiscono alle tue azioni cercando di colpirti; questa fase del gioco nella versione Spectrum è sorprendentemente facile e tra l'altro molto noiosa.

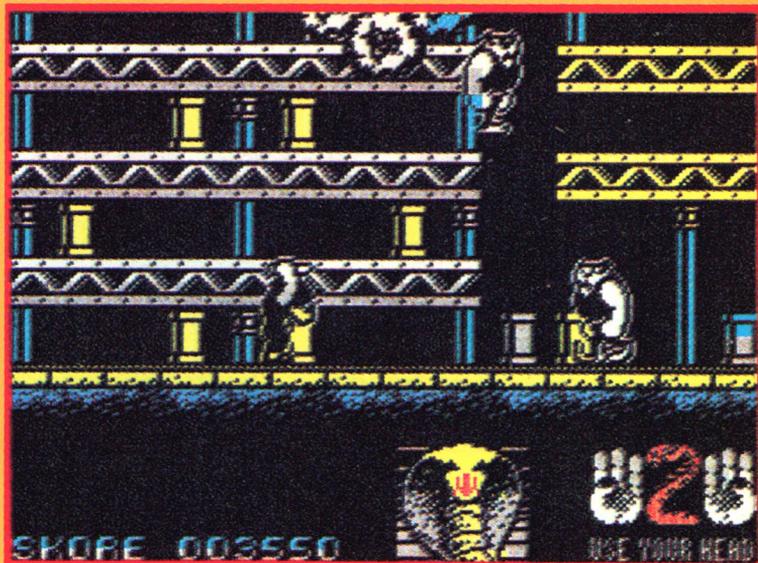
Dopo di che sei di nuovo sulla strada pronto a colpire altri banditi. Dubito che perfino il più fanatico ammiratore di Street Hawk penserà di consigliare questo gioco.

Dopo tanta attesa il risultato finale è ben prevedibile ed al di sotto della media.

t.d.







COBRA

Nel caso siate riusciti ad evitare il vortice di notizie circa il film, vi daremo le informazioni sulla trama. Il crimine è sfuggito di mano alla polizia in America e i poliziotti non possono più controllarlo. Controllati dalle leggi che lasciano liberi i criminali, i "ragazzi in blu" hanno le mani legate.

Ecco Marion (Sly Stallone) un forte ragazzo che indossa una attillata maglietta. Lui rad-drezza ciò che è storto, fa rigare tutto dritto, aiuta i poveri innocenti disadattati.

Nel film Stallone disperde vere e proprie orde di cattivi sparando dappertutto con la sua arma nel tentativo di rendere più sicure le strade. Nel gioco tu corri a tutta velocità lungo le strade, evitando la morte che appare sotto numerose forme.

Tra gli avversari che incontrerai ci sono omacioni armati di coltelli, missili volanti e donne armate di lanciarazzi. Ci sono anche strane cose su ruote che vanno avanti e indietro sullo schermo. Penso che siano solo degli ostacoli da non "soffiare" via poiché ogni volta che uno di questi colpisce Marion, le sue braccia si agitano un po' e sembra molto tormentato. Inizialmente la tua prima linea di difesa è la

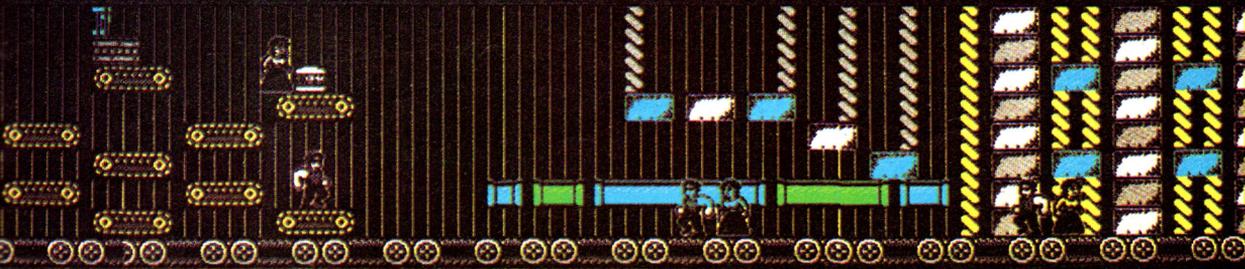
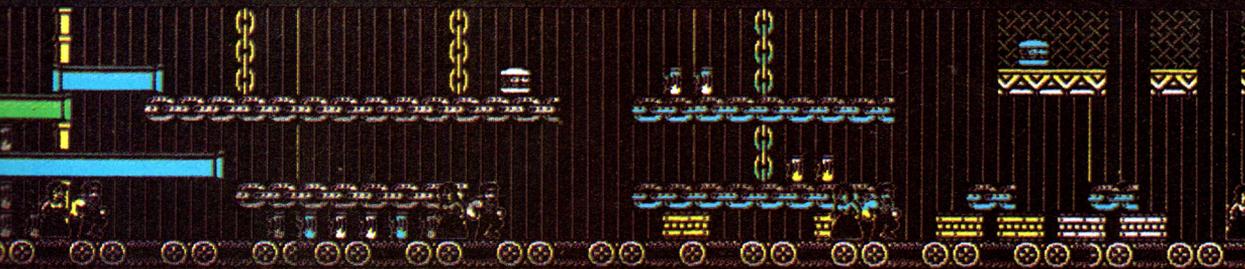
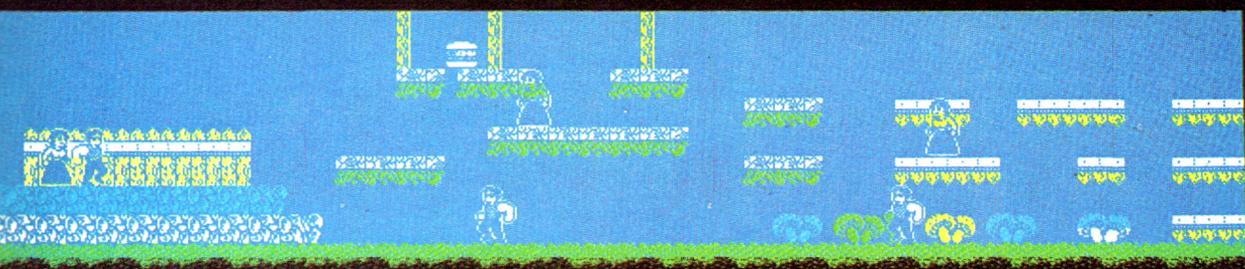
tua testa. Correndo giù per le vie della città, Mario distruggerà tutto ciò che vede quando tu schiacci il bottone del fuoco. Il solo problema è riuscire a entrare nelle file d'urto prima che il bersaglio spari una raffica di mitragliatrice. Se sei troppo lento, ti scontrerai con un missile.

Ci sono tre sezini nel gioco: la scena della città dell'area rurale e della fabbrica. Al fine di avere armi più impressionanti e più efficaci devi raccogliere panini. Ovvio, non ti pare? Il tuo scopo ultimo - oltre a quello di essere capace di affermare di aver ucciso un numero assurdo di emarginati della società - è salvare la top-model Ingrid Knutsen dal cattivo The Night Slasher (Lo sfregiatore della notte). Se bene preveda molto movimento e molte sparatorie sarebbe meglio che il programma non pretendesse di essere un film.

Lo schermo si muove in maniera abbastanza dolce. Alcune istruzioni sono abbastanza ridicole: "Se cerchi di uccidere Ingrid lei potrebbe evitare l'argomento".

La musica però è OK e si abbina molto bene allo stile del gioco.

Cristina Barigazzi



SPACE HARRIER

Se si tratta di decidere qual è il gioco da bar definito Space Harrier supera persino Gauntlet: ha una grafica eccezionale (a tratti addirittura psichedelica) e bizzarri paesaggi astratti, strani ma al tempo stesso perfettamente plausibili. Come se ciò non bastasse, la macchina da bar ha degli incredibili martinetti idraulici che orientano la carlinga in cui vi trovate, nella stessa direzione del joystick. Risultato: una straordinaria sensazione di movimento e un gioco emozionante.

L'Elite ha realizzato una versione che costituisce un'eccezionale soluzione tecnica. Essa riesce a rendere giustizia allo strano paesaggio-griglia che scrolla verso il protagonista nella versione originale, nonché ai suoi oggetti tridimensionali apparentemente animati (tra i quali uno splendido drago cinese). Meglio ancora, il tutto è veloce e senza sbavature. Unico neo, alcuni dei diciassette livelli del gioco originale sono stati sacrificati nella versione Spectrum.

Resta comunque gran parte degli elementi originari: le rane, i sassi, gli strani funghi e soprattutto il sinuoso drago cinese. Esso (che appare nel secondo schermo) è costituito da una dozzina e più di segmenti, ciascuno dei quali è animato e crea un'illusione di movimento sia da lontano che da vicino.

Il meglio dell'opera dell'Elite sono la figura centrale e l'inquietante paesaggio inclinato, il vostro uomo è grande e riprodotto nei particolari, e cade in modo particolarmente realistico quando viene urtato da un fungo o da un mattone di passaggio. L'inclinazione del piano orizzontale, che sembra cambiare la prospettiva dell'intero paesaggio, è meticolosamente riprodotta.

Insomma, tutto bene? Purtroppo, no! Per cinque minuti si resta convinti che questo gioco sia un classico, dopo dieci si comincia a du-

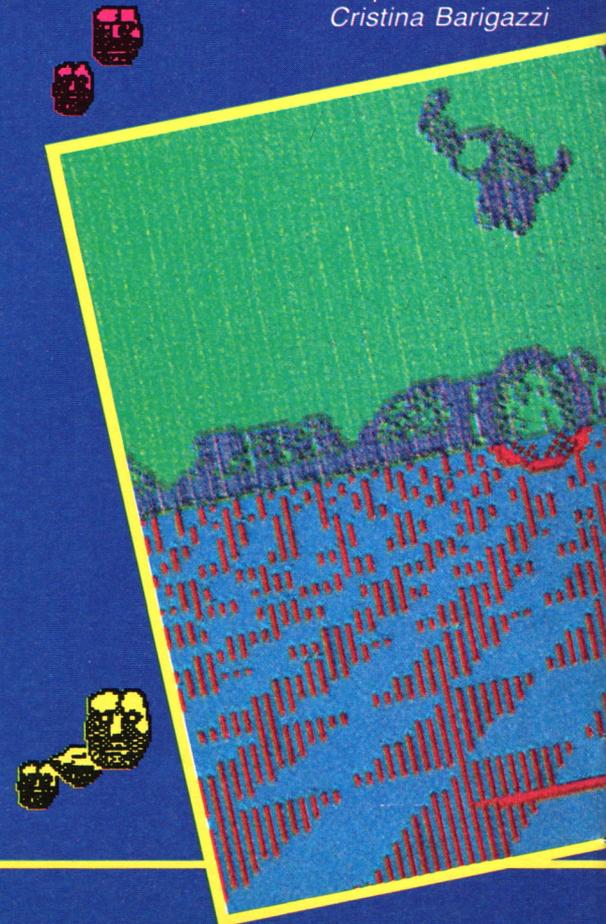
bitarne e dopo quindici ci si arrabbia. Il guaio sta nella meccanica di gioco.

Fin dall'inizio, è facilissimo aggiudicarsi grossi punteggi e completare schermi in quantità: basta stare un po' scostati dal centro e premere all'impazzata il pulsante di fuoco.

Troppo facile: se fin dall'inizio va tutto bene, dove vanno a finire l'entusiasmo e la suspense?

E che senso ha escogitare una strategia? Insomma, è un gioco avvincente... ma per poco. Peccato, è un'occasione perduta.

Cristina Barigazzi



DAN DARE

Dan Dare, il supereroe del fumetto britannico, sta ancora una volta per dare l'assalto al covo del Mekon, tranne che questa volta non sarà solo, sarete voi i malcapitati con lui! Mancano solo due ore alla collisione tra la Terra e un asteroide cavo e Dan Dare balza a bordo della fida astronave e schizza nello spazio.

La prima sequenza del gioco ricrea mirabilmente l'atmosfera dei fumetti, con Dan e il nostromo Digby che sorvolano l'asteroide accompagnati da una tipica didascalia da fumetto. In effetti, tutto il gioco è abilmente camuffato da fumetto, con un sacco d'azione inframmezzata dalle istruzioni del computer e dalle invettive del Mekon (ottimamente raffigurato come una creatura verdastra di incerte origini).

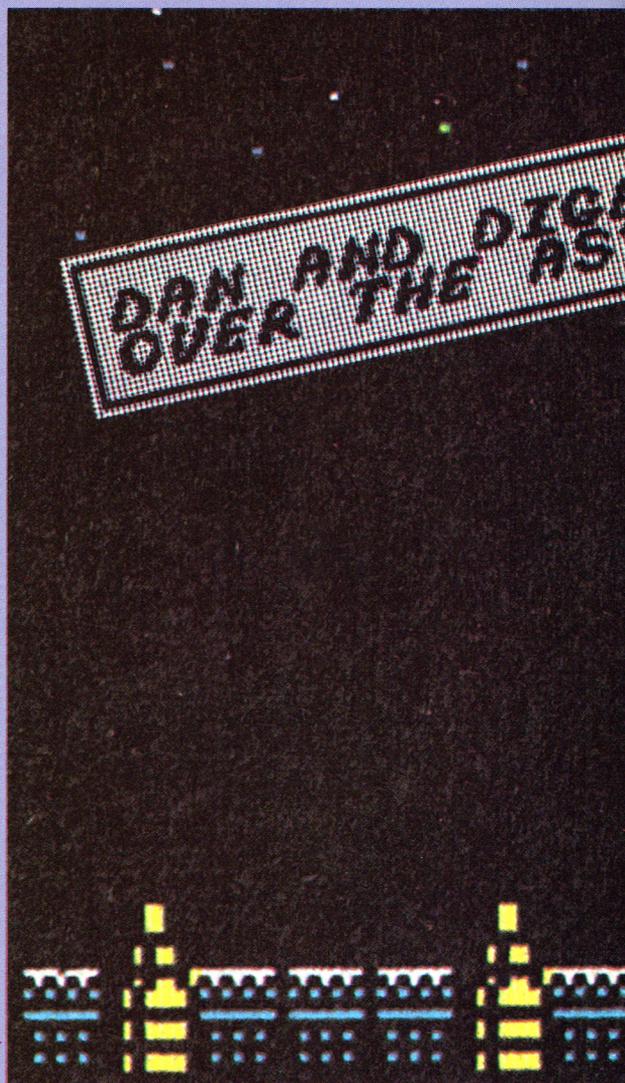
A dire il vero, **Dan Dare** si riduce a far fuori i cattivi, prendere degli oggetti utili e trovare i cinque detonatori che una volta assemblati nella sala di controllo serviranno a far esplodere l'asteroide, tutta roba già vista e rivista. Ciò che però distingue nettamente **Dan Dare** da mille giochi analoghi sono la passione e la meticolosità con cui ogni aspetto del programma è stato palesemente realizzato. La grafica, l'animazione e l'inedito look da fumetto sono eccezionali.

Il gioco inizia sulla superficie dell'asteroide ma ben presto ci si cala in un dedalo di sale ascensori e corridoi pattugliati da orde di Treens, i giannizzeri del Mekon. I Treens non sono molto entusiasti di vedervi, e se vi sparano perderete dell'energia oppure finirete in galera. Evadere dalla prigione non è difficile, ma ogni volta che finite dietro le sbarre si perdono dieci preziosi minuti, e poi bisogna tornare all'inizio del livello e ricominciare da capo!

Alle nuove aree si accede dalle porte oppure grazie ad ascensori corredati di frecce che ne indicano il senso di marcia. In seguito vi tro-

verete in uno strano miscuglio di livelli in cui si intersecano ascensori, corridoi e larghi varchi che vanno superati saltando.

Sulle prime sembra roba da niente, ma una volta portato il detonatore nella sala di controllo in un punto del labirinto si aprirà una porta che conduce al livello successivo. Trovarla non è difficile, ma noterete che intanto i Treens sono spariti, e vi attendono in agguato a quel livello. Più difficile sarà tornare indietro col secondo detonatore, dato che dovrete ricordarvi il percorso e inoltre passare in mezzo a dei Treens poco cordiali. È a questo punto che ci si rende conto dell'importanza di una mappa. Trovare l'ingresso del terzo livello non è affatto facile: è ben nasco-



sto, e il percorso attraverso il livello è ormai decisamente tortuoso.

E intanto i 120 minuti passano, e non potete permettervi di esaurire l'energia né i colpi del laser. Quando incrociate delle pallottole o delle cupole, balzatevi sopra e le vostre munizioni o la vostra energia aumenteranno. Se però finite i proiettili, non potete sperare che di trovarne degli altri, oppure di essere uccisi e andare in prigione. Non sarete in ogni caso del tutto impotenti: fino a un certo punto, si può anche schivare il fuoco dei Treens.

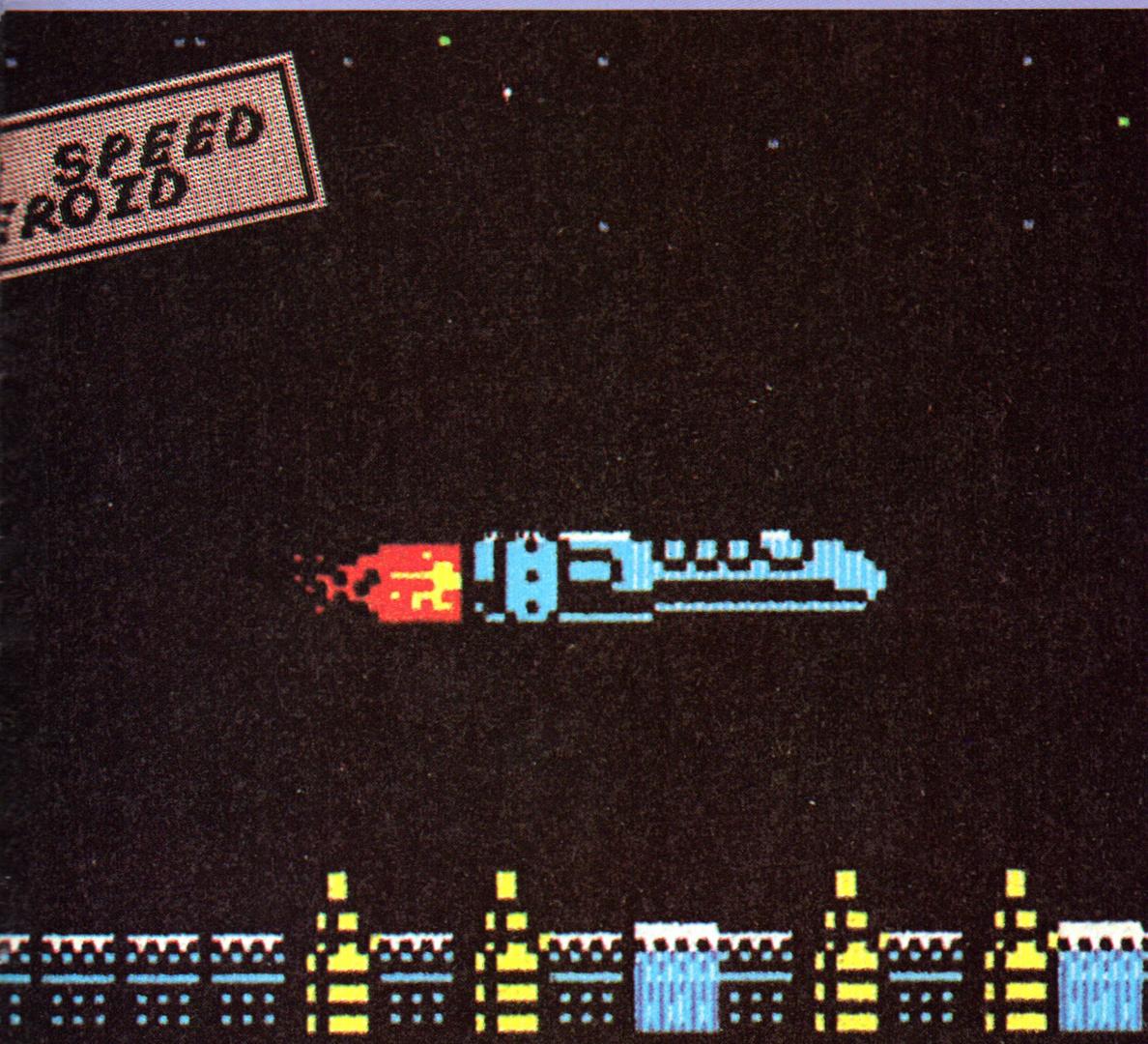
Se durante un'azione lasciate andare il joystick, Dan si rizzerà e guarderà ostentamente l'orologio, quasi a voler dire: "Il tempo stringe! Cosa diavolo succede?".

Ogni volta che trovate una nuova parte del detonatore, le apparizioni del Mekon nello schermo televisivo in fondo al display si fanno sempre più allucinate, e i suoi messaggi si tingono di disperazione: "No! Mettilo giù!" "Non ci riuscirai, Dare!" oppure "La Terra sarà mia!".

Ogni volta che appare, lo schermo TV si accende con un sacco di righe contorte... sembra uscito da Stark Trek!

Partendo da uno scenario non certo inconsueto, la Virgin ha prodotto un piccolo gioco eccezionale: non sarà difficilissimo, ma in compenso è divertente, originale e splendidamente programmato.

Dino Tranquilli



PAROLE SU MISURA

Una delle novità più elettrizzanti della nostra epoca è quella dell'editoria elettronica, o "da scrivania": bastano infatti una scrivania, un personal e una stampante per creare in proprio riviste, cataloghi e circolari.

I testi ottenuti tramite il word processing si possono unire alla grafica e ai titoli creati sempre dal computer: si possono inoltre lasciare gli spazi per le fotografie, e poi memorizzare pagine complete e passarle direttamente in tipografia per farle stampare in offset.

Il bello dell'editoria da scrivania è che si può fare ciò che si vuole senza spendere una lira in tecnici. Stampando poi in proprio - in offset, oppure addirittura con una fotocopiatrice. Cosa occorre dunque per produrre in proprio un catalogo o un bollettino o un giornale aziendale?

Per prima cosa, occorre decidere che cosa si vuol fare. Per esempio, solo per produrre un catalogo di qualità passabile occorrerebbero un MacIntosh (il PC IBM ce la farebbe appena appena), una stampante laser con una definizione di 300 puntini per pollice, 32 sfumature di grigio e un image scanner per tradurre le immagini in formato computer. Se a tutto ciò si aggiunge l'acquisto del software, si tratta di una spesa di un paio di decine di milioni, cosa che forse non vi aspettavate! Con un po' d'entusiasmo e di creatività, è comunque possibile ottenere qualcosa d'analogo con un micro MSX, una normale stampante a micropunti e del software dal prezzo contenuto. Praticamente tutte le matrici a micropunti possono gestire anche della grafica oltre al testo, e con un micro non è difficile creare delle lettere grandi per i titoli e le intestazioni. Se avete una stampante con una funzione NLQ (qualità quasi stampa), potrete stampare ancor meglio il grosso del testo degli articoli.

La stampante serve anche a produrre schemi, diagrammi e altri grafici, e poi basta ritagliare i vari inserti per ogni pagina. Si esegue poi il layout finale incollando il tutto (fotografie comprese) su un foglio di carta con una

colla Cow o Pritt che non la fa arricciare. Se si vogliono ottenere effetti speciali, si potranno usare il Letraset o altri alfabeti a secco, che però risultano costosi se vengono usati solo sporadicamente.

Il cosiddetto artwork definitivo poi può essere portato in tipografia o fotocopiato. Si noti che solitamente i professionisti riducono il proprio lavoro. Per esempio, se volete che la pagina finita sia in formato A4 (attenetevi ai formati più diffusi, i soli accettati dagli stampatori!), fate in modo che il vostro artwork sia in formato A3. In altri termini, usate sempre il formato immediatamente più grande: se volete stampare in formato A5, eseguite l'artwork in A4 (il numero diminuisce con l'aumentare del formato). Tutti gli stampatori sono in grado di ridurre il formato della pagina e così pure ormai molte fotocopiatrici.

In questo modo, il tutto avrà un'aria più professionale e potrete far entrare più testo nella pagina. Anche se ridotto di un terzo, il vostro artwork sarà ancora perfettamente leggibile, e più ordinato.



Per gran parte dei micro esistono dei package di grafica e di word processing, e persino dei programmi di editoria da scrivania, come ad esempio **Fleet Street Editor**. Per le macchine del tipo MSX la scelta non è particolarmente ampia, ma ci sono due nuovi programmi, **Print-X-Press** della Anglosoft e **Aacko-Scribe** della Aacksoft, che forniscono tutto l'occorrente: sono entrambi buoni programmi ai quali dovrete aggiungere solo il vostro entusiasmo. A parte ciò, vi occorreranno anche una stampante a micropunti e un monitor (o TV) a colori.

Print-X-Press (su dischetto o cassetta) è in effetti una trilogia di sottoprogrammi, denominati rispettivamente Designer, Compiler e Manuscript, che permettono di creare documenti in mono e multicromia. Una particolare funzione per la separazione dei colori permette di stampare il testo e la grafica ad un colore per volta. Se si ha la pazienza di cambiare i nastri della stampante e allineare meticolosamente il foglio prima di ogni passaggio di stampa, si possono sovrapporre i colori e produrre documenti multicolori.

Potete progettare voi stessi i vostri alfabeti e i vostri simboli grafici su una griglia di 8 x 8 o di 16 x 16 e memorizzare fino a 254 caratteri per file. I caratteri si possono caricare trat-

tare, memorizzare, invertire, copiare, ruotare e mettere in minuscole o maiuscole. Potete crearli da voi, oppure modificare quelli forniti dalla biblioteca. In ogni documento si può usare fino a un massimo di sette colori, e tramite la tastiera o il joystick ogni parte di ogni documento può essere spostata, copiata, centrata o cancellata. Se la vostra stampante ce la fa, potete produrre dei documenti al formato massimo A3, ma naturalmente sullo schermo del monitor potrete osservare il documento solo un pezzo per volta. In questo modo, e in quantità illimitata (dipende solo dalle capacità della vostra stampante a micropunti Epson, o Epson compatibile), potete produrre biglietti da visita, inviti, carta intestata, etichette, biglietti, calendari, grafici, piante e spartiti musicali.

Basato com'è sui menu e sulle selezioni, questo è davvero un programma a prova d'errore. Il dischetto gira automaticamente e presenta subito un menu iniziale e subito dopo si può far girare ogni sottoprogramma da solo o in congiunzione con altri. Mezz'ora per leggere il manuale, un'altra mezz'ora per impraticarvi e saprete fare di tutto! Bisogna però dire che il manuale risulterà un po' difficile per i principianti, e inoltre manca di una lista di tutte le stampanti compatibili Epson che è possibile usare per questo tipo di lavoro; per finire, non avverte che è fondamentale avere un monitor a colori... dato che è davvero difficile trovare un cursore nero su uno schermo verde! In ogni caso, si tratta di un ottimo programma nella gamma non molto ampia del software cosiddetto "serio" per l'MSX.

Non sono davvero molti i programmi di word processing destinati all'MSX - ma prima di addentrarci in questo discorso (e a patto che le vostre esigenze vadano un po' oltre lo scrivere delle semplici letterine), vediamo un po' cosa dovrebbe darci un programma di WP ideale:

- trattamento di file piuttosto grandi
- centratura testo a destra e a sinistra
- memorizzazione file in formato ASCII o processato per invio a posta elettronica o a altri utenti con programmi WP
- uso di simboli convenzionali per i comandi
- regolazione permanente a fine pagina
- conteggio permanente delle parole
- controllo totale sulle funzioni della stampante
- interruzione stampante ad errore individuato
- possibilità di vedere sullo schermo ciò che



si sta facendo. Non esiste purtroppo un solo word processor capace di tutto ciò - solo il Worstar ci va vicino, ma purtroppo serve solo per i computer con un display di 80 colonne.

A maggior ragione, chi desidera un word processor serio sarà lieto della pubblicazione di questo **AackoScribe**.

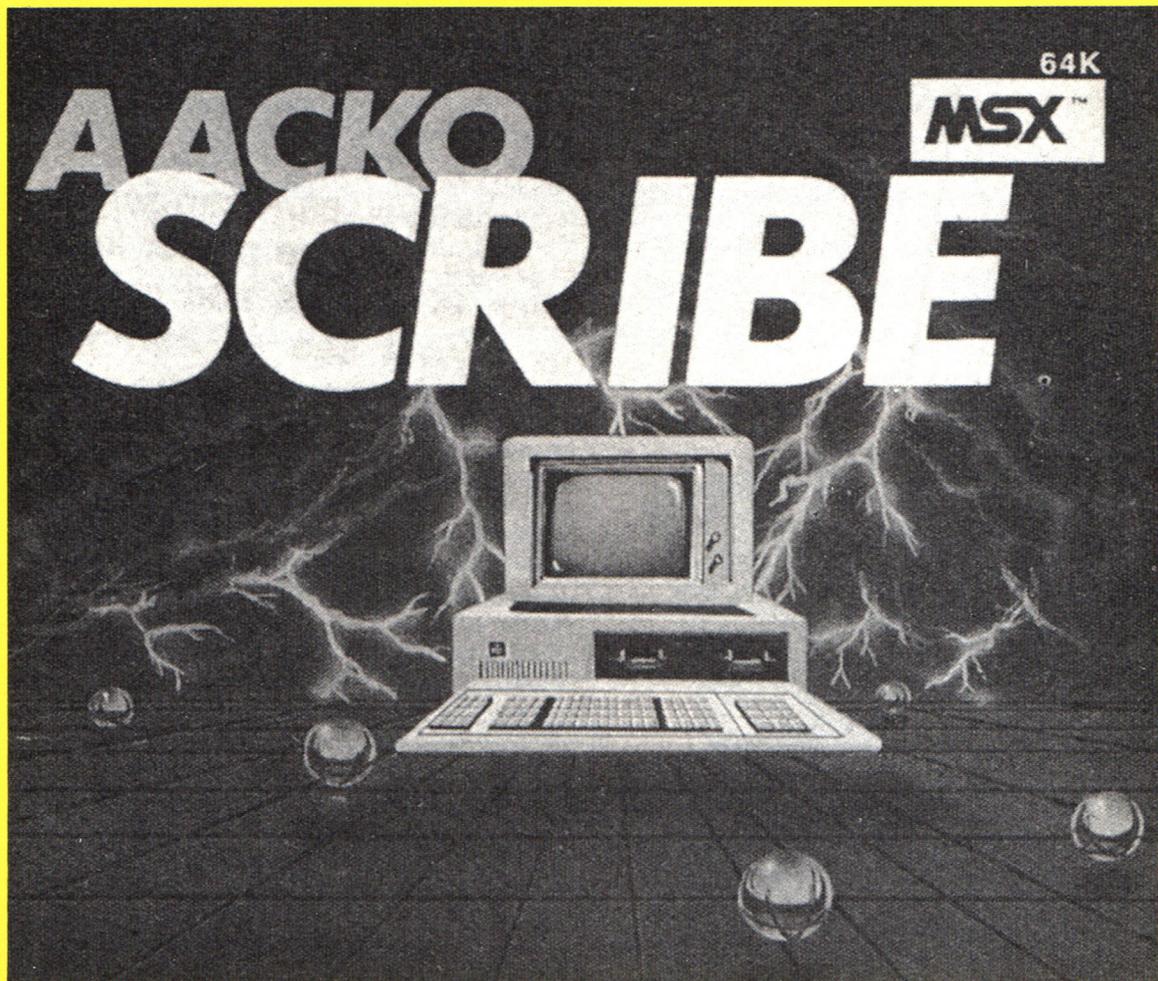
Esso rappresenta un notevole progresso rispetto agli altri word processors per l'MSX, in quanto le parole che si scrivono risultano visibili come su una macchina da scrivere. Nei computer del tipo MSX-2 (ma non per l'X-Press), il display passa automaticamente ad 80 colonne, mentre sulle macchine a 40 colonne si può fare lo scanning della pagina con i tasti del cursore (una faccenda piuttosto noiosa, e che non permette di vedere tutto ciò che si sta scrivendo).

Si tratta comunque di un programma molto

professionale, corredato da un manuale molto esauriente, e dotato di tutte le funzioni di un programma di WP ideale. A parte la necessità di disporre di un computer del tipo MSX-2, un altro problema sta però nella quantità di memoria che l'**AackoScribe** si accaparra come spazio di lavoro: durante il caricamento, il programma controlla da sé la quantità di RAM libero, e se non ce n'è abbastanza si ricarica automaticamente chiedendovi di premere il tasto CONTROL per liberare la memoria.

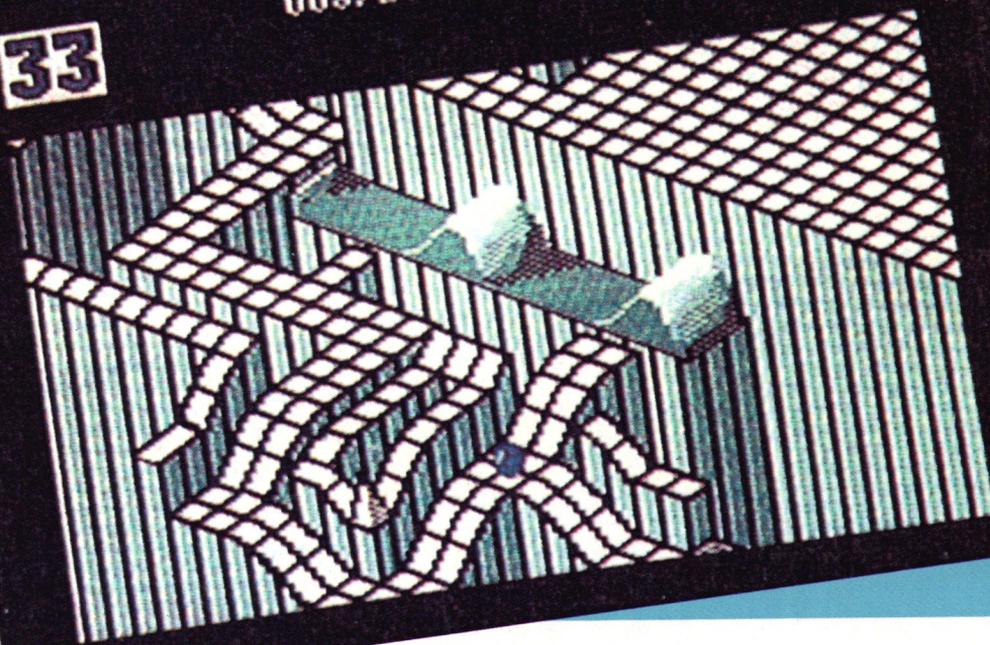
Purtroppo il programma non può coesistere con un secondo disk drive, che pertanto dovrà essere fisicamente disinserito... ma questo non è un grosso problema.

AackoScribe costa in Gran Bretagna la somma non trascurabile di 69 sterline, ma le sue prestazioni sono nettamente superiori rispetto a quelle dei concorrenti.



33

008720



MARBLE MADNESS

Marble Madness è stato l'unico nel mondo dei giochi "da bar" basato completamente su idee e concetti nuovi, in un mondo di giochi "spara spara" e centinaia di giochi di karate, che vi annoiano dopo un minuto di gioco, sfida con un problema da risolvere, abile, competitivo con una descrizione come questa è stata come una boccata d'aria fresca. Mi ricordo che quando lo vidi negli Stati Uniti qualche anno fa, giocai in una sala per otto ore

di seguito e il mio polso rimase completamente fuori uso per una settimana.

Poi abbiamo avuto Gyroscope, una clamorosa copia di "Madness" (tolto dagli scaffali dopo poche settimane a causa della pressione di Atari) che tuttavia non poteva competere con l'originale. Adesso abbiamo il gioco originale.

Scritto dalla Electronic Arts e realizzato dalla Ariolasoft.

MA



006420

12

