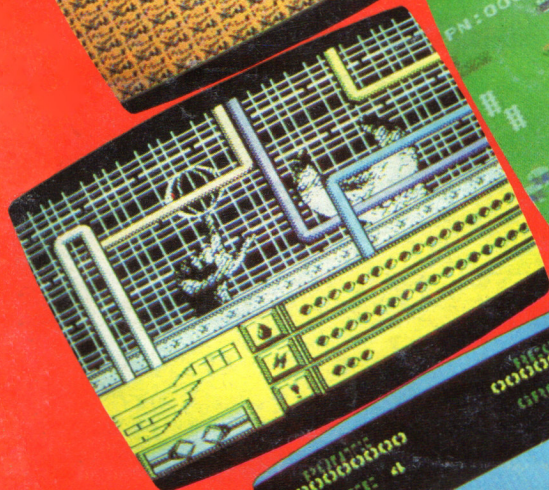
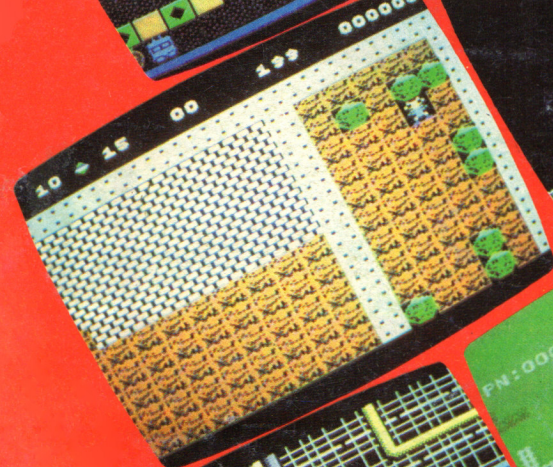
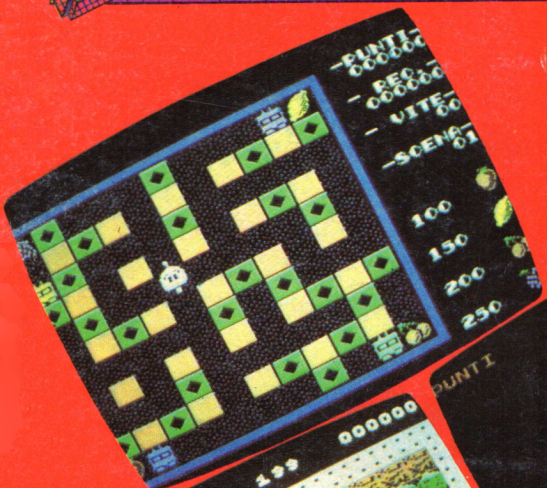
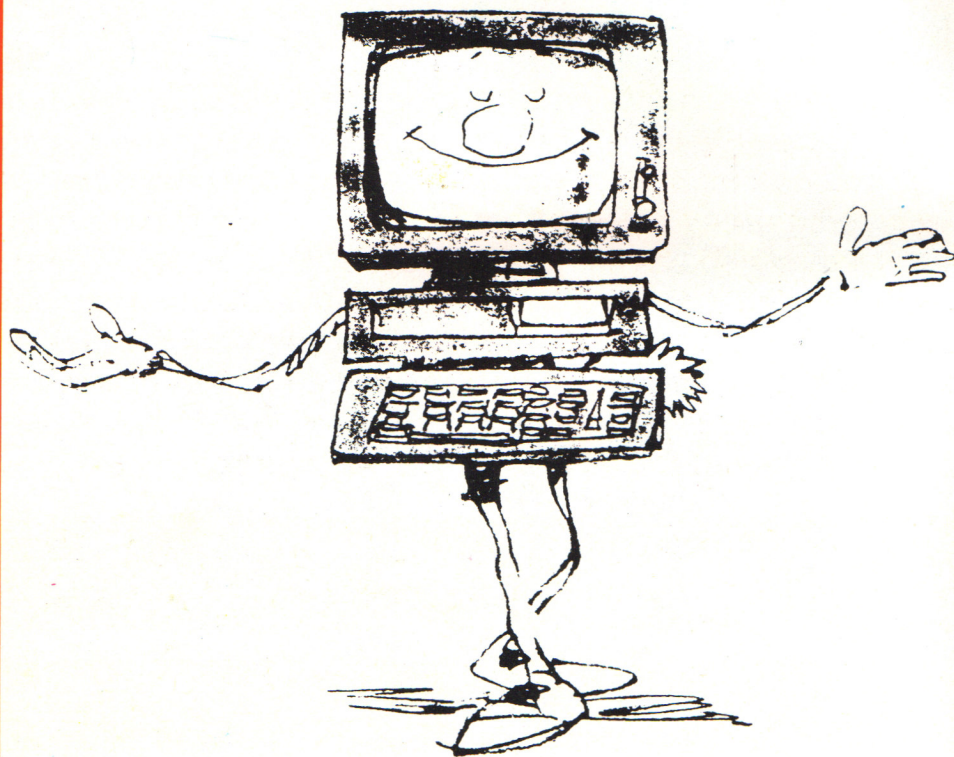


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- GORTOX ● ROLLING
- STONES ● LUNAR HELP
- CUSTOM BALL ● NIKY
- KARATE BILL ●
- PRISONER RESCUE ●



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

NEL REGNO DELLA NOVITÀ

Avete avuto la grande fortuna di imboccare il filone vincente tra gli home computer. Difatti l'MSX sta facendo anche in Italia sempre più proseliti e i risultati si vedono. Sul mercato cominciano ad apparire programmi software sempre più selezionati e la nostra rivista è tra le più solerti a offrirvi il meglio del mercato. Comunque le novità non riguardano soltanto i programmi. Anche le principali case di hardware si stanno dando battaglia per offrire ai possessori di MSX delle macchine in grado di ottenere risultati eccezionali. È il caso della Toshiba che con l'ultimissimo HX 22 sta puntando decisamente al mondo della telecomunicazione.

IN QUESTO NUMERO

4 GORTEX

5 ROLLING STONES

6 LUNAR HELP

7 CUSTOM BALL

8 NIKY

9 KARATE BILL

10 PRISONER RESCUE

11 TRACK AND FIELD:
SUPERSPORT

14 TUTTE LE NOVITÀ ATARI

18 TOSHIBA PER COMUNICARE

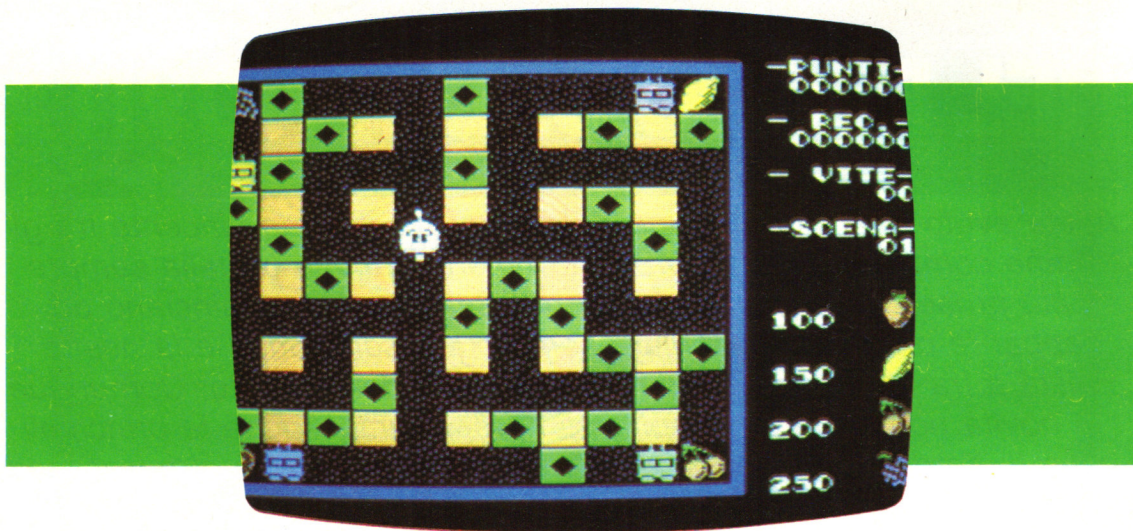
22 INTERNATIONAL KARATE 2:
BANZAI!

26 FREDDY HARDEST: LA TALPA

29 THE TUBE: SUPERCUNICOLI

30 INSERZIONI LETTORI

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN "CAS".



GORTEX

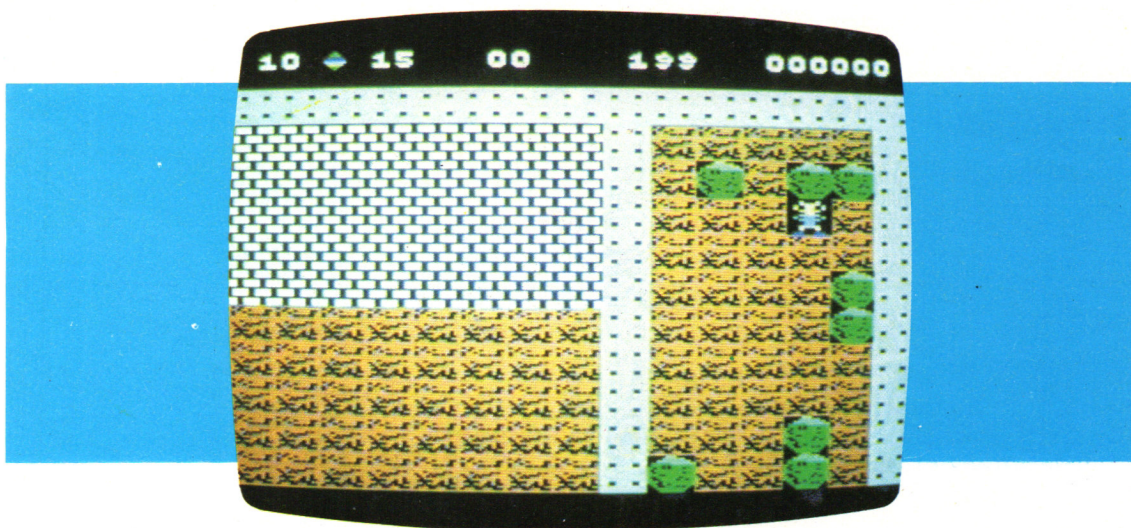
CHE GIOCO È

Sull'astronave Alpha gli androidi hanno deciso che vogliono anche loro trovare il modo di divertirsi, proprio come fanno gli uomini. Dopo aver esaminato numerosi videogiochi, per iniziare, prendendo spunto da alcuni di loro hanno scelto quelli che hanno un determinatore comune, in tutti lo scopo è raccogliere delle cose disegnate su un tracciato evitando l'attacco di robot alieni. Partendo quindi da uno schema sul tipo di pacman, per arrivare al gioco dei cubi o ad un labirinto con passaggi predeterminati, l'androide in gara dovrà muoversi nello spazio assegnatogli, evitando l'attacco dei suoi nemici e raccogliendo tutta la frutta colorate o gli altri oggetti sparsi ovunque per passare allo schema successivo. Sarà in grado Gortex di eseguire anche questo nuovo compito?

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio



ROLLING STONES

CHE GIOCO È

Un famoso esploratore del Sud Africa è sempre alla ricerca di nuove ed emozionanti scoperte soprattutto se sono legate ad immensi tesori. Ha infatti esplorato numerose miniere di diamanti, smeraldi e oro guadagnando moltissimi quattrini. Questa volta, leggendo delle antiche scritture di pigmei è venuto a conoscenza di una famosissima miniera di diamanti che si trova in una sperduta regione e ha deciso di esplorarla. Ma la sua impresa è difficile e pericolosa poichè gli astuti e antichi costruttori disseminarono il complesso sotterraneo di una miriade di trappole mortali, seppure all'apparenza innocue. Così l'intrepido esploratore dovrà badare ad ogni passo che scaverà calcolando la tattica migliore, badilata dopo badilata, per risolvere a proprio favore le situazioni apparentemente irrisolvibili, in cui si verrà a trovare usando anche i diamanti come fossero delle bombe a mano.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



LUNARHELP

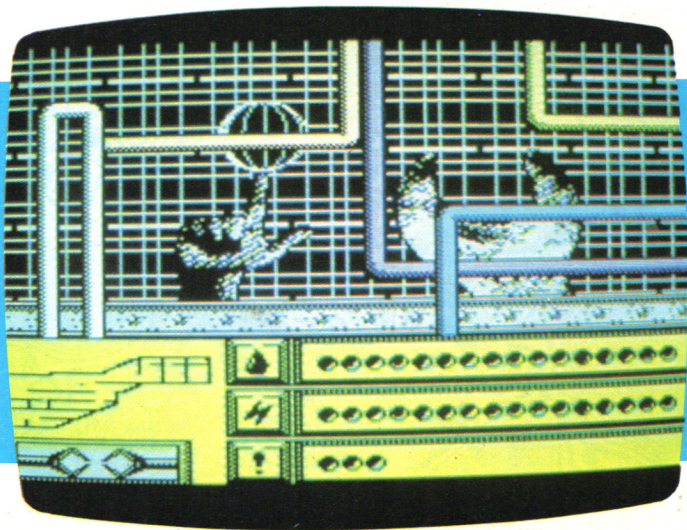
CHE GIOCO È

La colonia di umani che si trova sulla base lunare di Sektor è in preda al panico. I rasterani che sembravano essersi accordati con la Federazione dei Pianeti Uniti per un patto di non belligeranza, improvvisamente hanno attaccato in forze questa base, gettando il terrore e la disperazione tra la popolazione. Visto che sembra ormai impossibile riuscire a respingere l'attacco alieno, l'unica soluzione per salvare gli scienziati e gli abitanti di Sektor sembra essere quella di inviare una navetta, che appoggiandosi ad un'astronave madre fuori dal bersaglio nemico possa allunare in riprese successive sul satellite per recuperare quante più persone sarà possibile. Riuscirai a salvare tutti, evitando attentamente i proiettili nemici?

TASTI

TASTI DI CURSORE
JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO fuoco



CUSTOMBALL

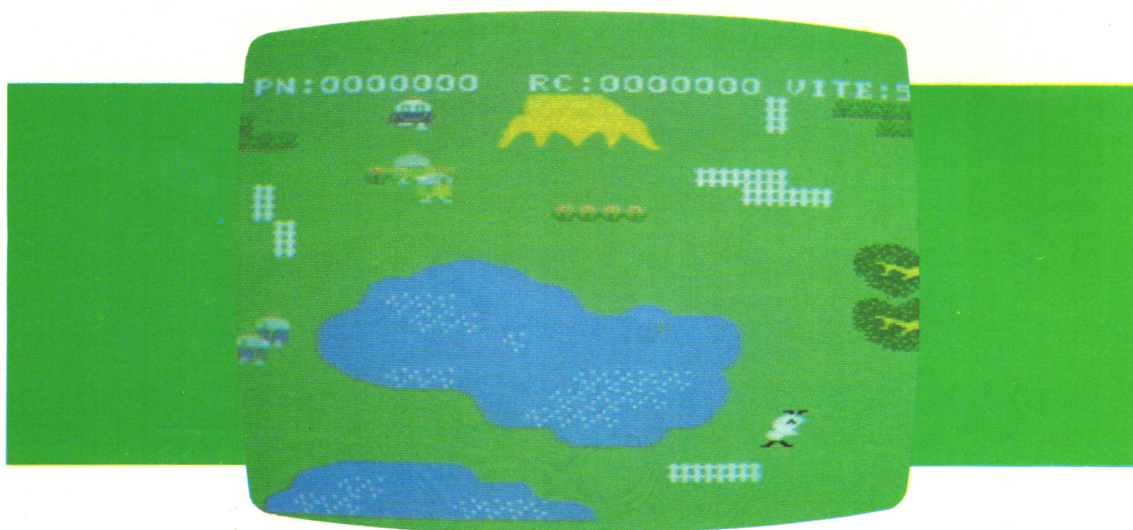
CHE GIOCO È

Dopo essere stata attaccata da una forza aliena la grande astronave interstellare è gravemente danneggiata e vaga nello spazio. L'unico robot rimasto in funzione sul potente mezzo ha perso tutti i suoi programmi e ricorda solo quello per riparare i tostapane, ma ciò non sembra sufficiente per riparare e riprendere il controllo dell'astronave, prima che venga attirata dalla stella. Dovrete perciò aiutarlo a riparare ciascun pezzo, attaccarlo alle prese di corrente e scoprirne la funzione, senza far saltare in aria l'astronave. Come prima cosa dovrete mettere in funzione il generatore ma dopo aver riparato il tubo che collega il serbatoio di carburante, poi riparare i motori e l'analizzatore per permettervi di scoprire la vostra posizione. Ricordate: il robot non può spostare oggetti, ma li teletrasporta, per fare ciò passatevi sopra premendo fuoco e premete fuoco sul posto dove volete che appaia. Tutto ciò sembra molto difficile ma fate molta attenzione, siete gli unici in grado di salvare l'astronave.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco



NIKY

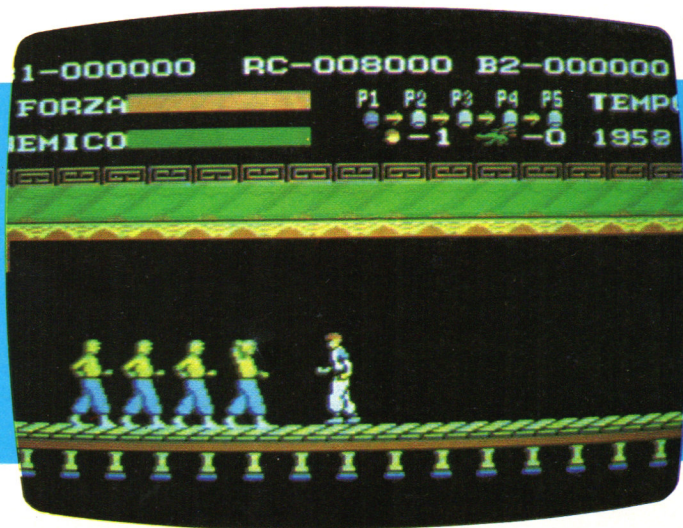
CHE GIOCO È

Anche per le formiche è difficile sopravvivere e portare a casa il pane quotidiano. Questa volta il tuo insolito compito consisterà nell'aiutare Niky a raccogliere la maggior quantità possibile di cibo da riportare nel formicaio per accumulare le riserve necessarie durante l'inverno. Girovagando in un giardino quasi del tutto privo di pericoli dovrai prendere tutti i cibi a base zuccherina che troverai sul tuo percorso, dalla caramella alle banane, fragole e così via. Inoltre dovrai salire sugli alberi e saltando sui punti luminosi dovrai divorare tutti i rami, come se stessi potando. Ma attento a non stare sul lato sbagliato del ramo o precipiterai a terra uccidendoti. Fai attenzione alle pozze di acqua, perché Niky non sa nuotare ed evita i colpi che pochi estranei ostili.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO mangia



KARATE BILL

CHE GIOCO È

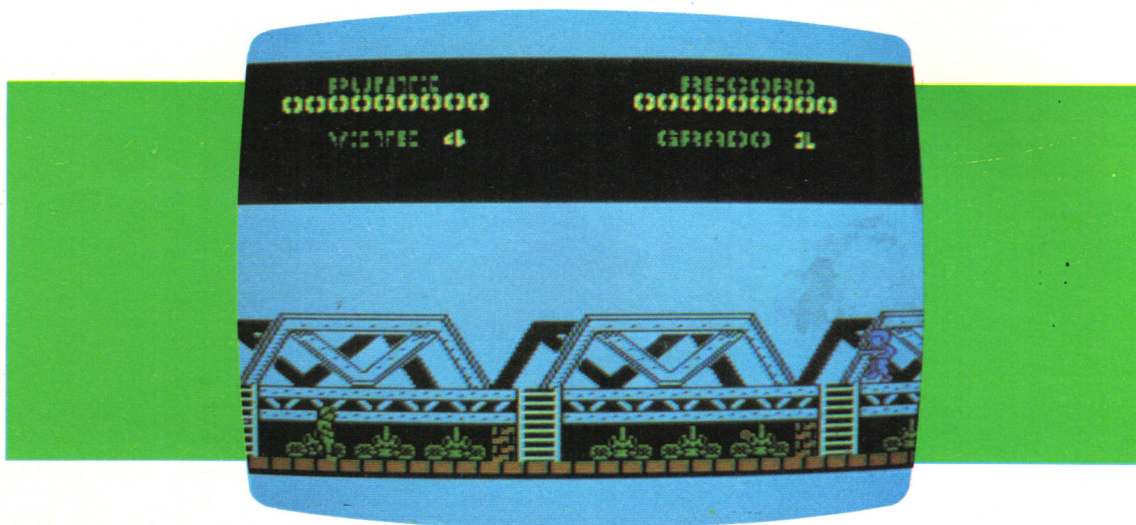
In una antica e mitica regione del Giappone esistono ancora delle rigide regole sull'istruzione da impartire agli adolescenti, ed uno degli insegnamenti essenziali è quello del karatè. Per questa ragione fin dalla primissima infanzia i fanciulli devono frequentare dei corsi sotto la guida di maestri esperti che insegnano loro le più importanti nozioni di questa arte marziale, per raggiungere i massimi livelli della conoscenza. In questo gioco il protagonista è un ragazzo di nome Bill che deve riuscire a superare l'attacco di molti guerrieri, a braccia nude o armati di shuriken, per poter arrivare al cospetto del grande maestro e solo dopo aver combattuto da vincitore con il suo insegnante potrà passare al livello successivo, sempre più difficile.

TASTI

TASTI DI CURSORE

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco



PRISONER RESCUE

CHE GIOCO È

Al termine della guerra del Vietnam moltissimi sono i prigionieri rimasti nelle mani dei vietcong e questi avevano ben poche possibilità di ritornare a casa. Il governo degli Stati Uniti ha pensato quindi di allenare un certo numero di militari al combattimento a corpo a corpo, affinché fossero poi in grado di passare alla pratica e strapparli alle mani dei loro carcerieri. Il capitano Borex è stato inserito in una di queste squadre e dovrà allenarsi duramente se vorrà arrivare alla fine del corso. Nella prova finale Borex dovrà percorrere un determinato tracciato togliendo di mezzo tutti gli uomini che incontrerà sul suo cammino, quelli vestiti di rosso possono essere abbattuti con i soli pugni, quelli vestiti di verde saltano mentre da quelli blu dovrà guardarsi perché sparano. Il nostro amico dovrà anche impossessarsi dei bazooka che portano alcuni suoi avversari perché se sarà armato gli sarà più facile arrivare alla fine.

TASTI

TASTI DI CURSORE

JOYSTICK PORTA 1

SHIFT pugni

SPAZIO bazooka

TRACK & FIELD™

ON
COMMODORE 64/128
CASSETTE £8.95
DISC £14.95



Tre anni fa "TRACK AND FIELD" era al vertice della lista di gioco dei giocatori arcade. Adesso invece, la maggior parte della gente non vorrebbe giocarci neppure se fosse gratis. Ma allora, perché Konami ha scelto di ripresentarlo dopo così tanto tempo? Probabilmente perché sono sicuri di aver risistemato il gioco e di averlo reso eccezionale. Per quelli di voi che non erano grandi abbastanza per avere arcades, fino a poco tempo

fa, penso che sarebbe meglio illustrare un po' questo famoso gioco sull'atletica. Il gioco consta in diverse prove. Ce ne sono sei: i cento metri, la prova che separa i contendenti effettivamente validi da quelli senza speranza; il salto in lungo, riesci a superare il record mondiale del salto in lungo di Bob Beamon? Nel lancio del giavellotto fai vedere tu come si fa; i 110 metri ad ostacoli sono una prova di abilità e agilità; e perché non pro-

vi con il lancio del martello? Oppure puoi provare con il salto in alto.

Per fare ciascuna prova, l'abilità di cui avrai maggiormente bisogno è avere la forza cioè, muovere il joystick con forza.

100 METRI

Devi semplicemente muovere il tuo joystick il più velocemente possibile finché non tagli il traguardo. Il tempo qui viene cronometrato in modo piuttosto ridicolo, tanto che io ho battuto l'irraggiungibile record di Ben Johnson di ben più di tre secondi!

SALTO IN LUNGO

Sposta il joystick a destra e a sinistra (ancora!) finché non raggiungi la linea e premi il tasto fire, tenendolo premuto fino a quando non ritieni che l'atleta sia nella perfetta angolatura (circa 45°).

GIAVELLOTTO

Joystick da sinistra a destra, poi si avvicina alla linea e preme fire... si è prolungata troppo... No, non ha i suoi 45°, che lancio, deve essere almeno 90 metri, mamma mia, sarebbe perfetto nel salto in lungo. Beh, le due prove sono molto simili.

OSTACOLI

L'agile Nick Kelly si raccoglie impaziente di iniziare la sua gara contro lo sfortunato Lacey, il quale non ha mai vinto una prova. Questo è il più grande match dai tempi di Gardner contro Bruno. Ed eccoli partiti, l'atletico Kelly mostra un sorriso di vittoria non appena inizia a guadagnare terreno. Ma un Ed più concentrato e più serio, con un'andatura senza dubbio più lenta di quella del suo rivale, medita il colpo al tasto fire e supera impeccabilmente tutti gli ostacoli. Intanto Kelly ne ha sfiorato uno o due con il suo ginocchio e... Oh, ne ha preso uno male, e Ed ci fa vedere un Kelly alquanto imbarazzato, steso a terra sopra il quinto ostacolo. Oh, cielo!

MARTELLO

Finalmente una prova che non richiede il tentativo di mettere fuori uso gli arti. L'inizio è semplice: basta un tocco al joystick per far girare il giocatore. Guardalo ruotare finché non capisci che ha raggiunto una velocità sufficiente, grazie alla forza centrifuga, e poi premi fire e rilascialo alla giusta angolatura: ora osserva l'elevazione dell'atleta.

Questa prova è ok ma devo proprio notare che fa troppo affidamento sul tempo piuttosto che sulla velocità.

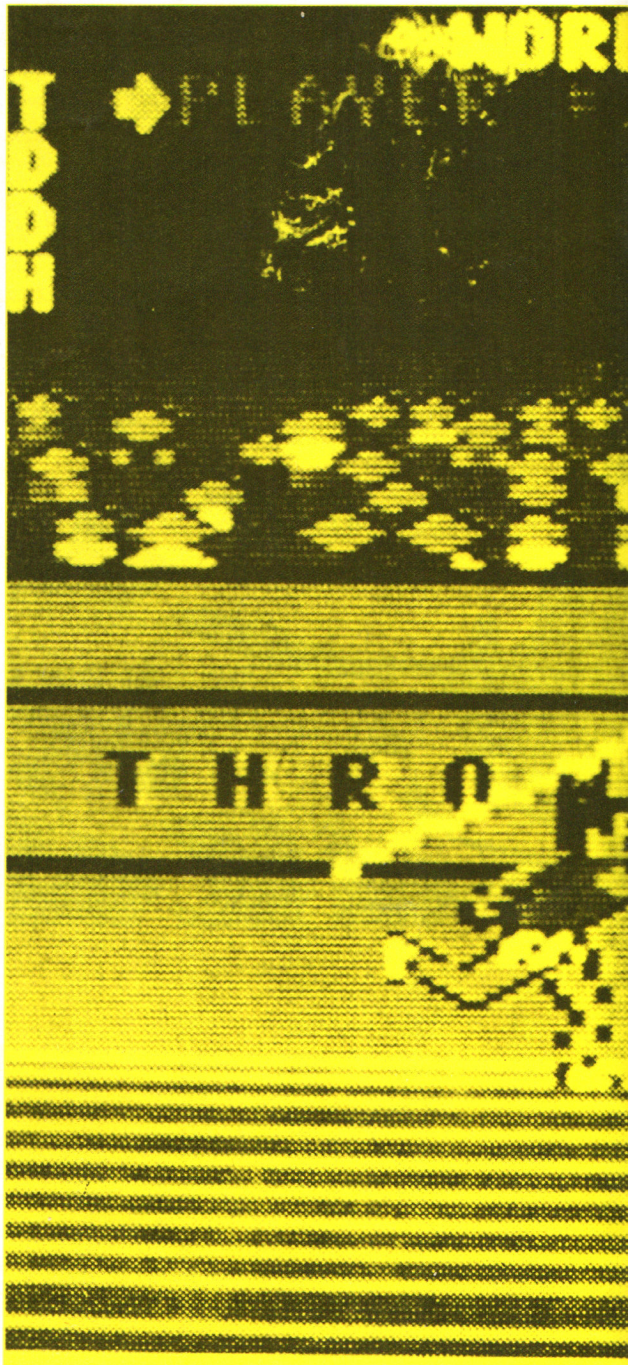
SALTO IN ALTO

Da un leggero colpetto al joystick per vedere

il tuo giocatore saltare in aria, poi con il tasto fire devi cercare il suo angolo di caduta e premere di nuovo il tasto così da farlo cadere correttamente.

Questo è il sunto del gioco.

TRACK FIELD è rovinato da una cattiva grafica e da un sonoro terribile, e inoltre il gioco



è più vecchio di Chuck Gardner.
Per i giocatori seri che bevono Coca Cola e mangiano biscotti, questo gioco onestamente non durerebbe un bicchiere di Coca e due biscotti.
Mi dispiace Konami, ma non serve frustare un cavallo morto.



GRANDI

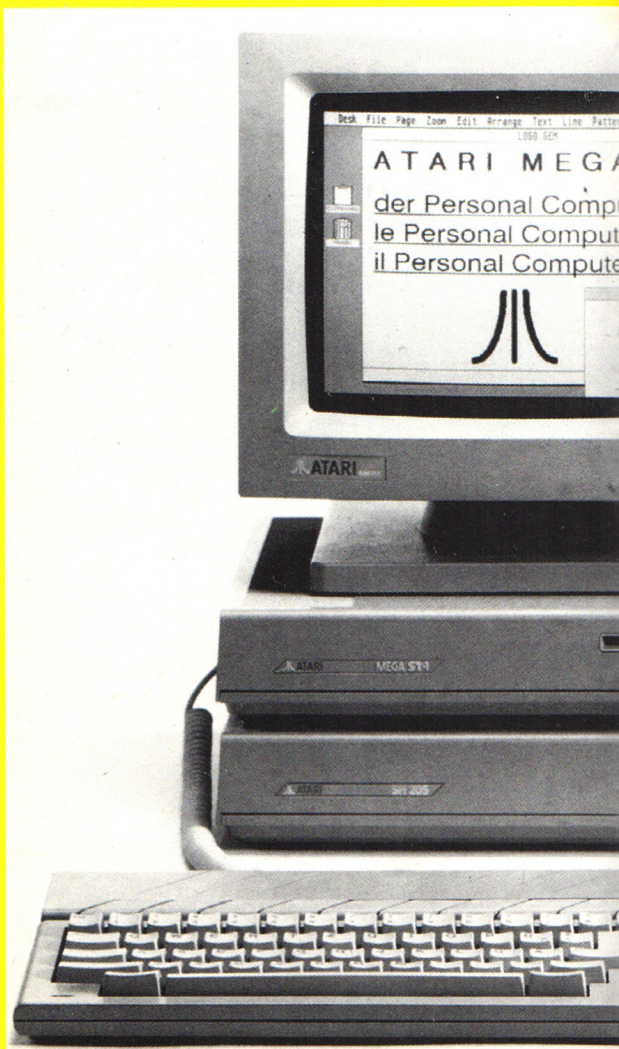
Nella lotta sempre più selvaggia tra le grandi case di hardware la Atari sta facendosi avanti a colpi di novità. Non contenta di aver trovato una interessantissima nicchia di mercato con il proprio ST, ora la Atari si lancia nel confronto con l'Ibm e con le aziende che propongono compatibili senza però dimenticarsi di avere una gamma di modelli con software proprio che ha conquistato grande clientela anche in Italia. La novità più succosa degli ultimi tempi è certamente il nuovo PC Atari con sistema operativo MS-DOS. Con questo personal computer, Atari offre una reale alternativa a tutti gli acquirenti che in seguito desiderano utilizzare software per il sistema operativo MS-DOS.

Il PC Atari presenta indubbi vantaggi e migliori tecniche. È infatti compatibile con le schede grafiche CGA, EGA ed Hercules. Inoltre possono essere impiegati software che utilizzano diversi tipi di grafica, senza dover ricorrere a complicati e costosi adeguamenti dell'hardware.

Il clock del processore può essere portato a 8 MHz, con un netto miglioramento, quindi, delle prestazioni durante l'esecuzione di programmi complessi. Non con questo che si debba rinunciare ai programmi che lavorano alla velocità di 4.77 MHz.

Anche sotto il profilo estetico, il PC dell'Atari è estremamente raffinato. Il rack, relativamente piccolo e dal design indovinato, appare discorretto e compatto.

Con i suoi 512 Kb RAM, il PC Atari si presenta con una memoria ampiamente sufficiente. Poiché 256 Kb di memoria aggiuntiva sono



IN CASA

NOVITA'



dedicati alla gestione dello schermo, il lavoro della memoria centrale risulta notevolmente alleggerito. La risposta dello schermo viene quindi accelerata.

Anche sul PC è stata riportata la qualità dello schermo raggiunta dai computer ST. Tutte le periferiche della serie di computer ST possono essere collegate al PC. Soprattutto per quanto riguarda gli ottimi floppy della serie ST Atari a 3 1/2 pollici. Il disco rigido può infatti essere collegato direttamente.

Con l'installazione del floppy a 3 1/2 e 5 1/4 pollici, Atari getta il primo ponte verso l'integrazione con sistemi diversi. Il PC Atari, grazie al know-how della serie ST, è completamente compatibile e quindi si distacca dallo standard industriale. Anche per questo prodotto vale il motto Atari "produciamo alta tecnologia a prezzi contenuti".

Il PC Atari viene infatti offerto, comprensivo di monitor PCM 124, a Lire: 990.000 (IVA esclusa).

Ma non bisogna, sull'onda dell'interesse per questa nuova compatibilità, dimenticarsi della linea ST, frutto di un attento e inteso lavoro d'equipe composta da tecnici, progettisti e venditori. Non a caso, tutti i modelli ST vantano una tecnologia d'avanguardia. Non basta. Poichè per sua scelta filosofica e strategica, Atari costruisce computer per le masse e non per le classi, gli ST vengono offerti al pubblico ad un prezzo estremamente contenuto: a partire da Lire 690.000 (IVA esclusa).

I nuovi Mega ST, che sono il proseguimento logico della serie di computer Atari con il pro-

ATAARI

prio sistema operativo TOS, vantano una memoria di 1, 2 e 4 Megabyte. Ma non solo i nuovi Mega ST si differenziano per le caratteristiche tecniche ma anche per quelle esterne. I rack di tutte le unità sono infatti assemblati con una tecnica che ricorda quella del meccano.

La configurazione del sistema è così racchiusa in una combinazione compatta e ancora

più flessibile.

La tastiera con tasti alfanumerici è ora separabile dall'unità centrale e grazie al suo disegno ergonomico è in grado di soddisfare anche le esigenze più elevate di tempo di utilizzo.

Le varie schede sono situate nell'unità centrale assieme al processore centrale, i controller e i drive dei dischi. Sul retro si trovano

LA STORIA DELL'ATARI

Giugno 1972

Nolan Bushnell e un socio fondano l'Atari, ciascuno contribuendo con una quota di 250 dollari.

Il marchio "Atari" viene tratto dal gioco giapponese "Go" ed ha la stessa valenza del nostro "Scacco matto".

Novembre 1972

Viene presentato sul mercato "Pong", il primo video gioco.

1974

Atari è sull'orlo del fallimento. Per risollevarlo realizza e presenta un nuovo video gioco, "Home Pong", che riscuote molto successo.

1975

Le vendite salgono a 40 milioni di dollari.

1976

Il mercato dei video giochi subisce una svolta grazie all'introduzione di un chip al silicio a basso costo e diventa quindi più attaccabile. Atari si trova così a competere con concorrenti sempre più agguerriti. Non basta. Il suo video gioco diventa obsoleto. L'azienda entra in crisi e viene rilevata dalla Warner Communications per 28 milioni di dollari.

1977

Atari, che è ora una consociata della Warner, presenta il VCS, un sistema per video giochi da collegare al televisore.

1978-1981

Il mercato dei video giochi esplode.

Atari che detiene l'80% dell'intero mercato, è la compagnia con la crescita più rapida nella storia degli Stati Uniti.

1982

I video giochi hanno ormai conquistato l'America. Sono infatti presenti nel 20% delle case americane.



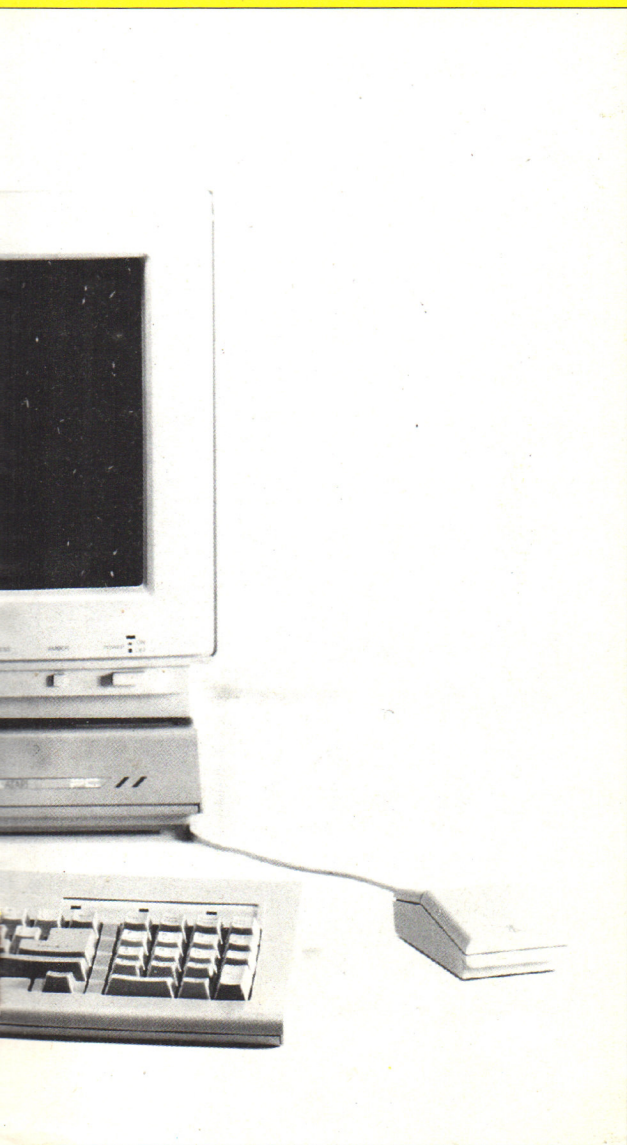
invece tutte le porte necessarie: parallela e seriale, nonché il connettore per la tastiera e per i drive esterni. Sono ovviamente utilizzabili anche tutte le periferiche disponibili. Il bus viene guidato dall'esterno.

A completamento del Mega ST, Atari offre anche un nuovo disco rigido da 20 Mb, l'Atari SH 205, il cui design è stato adattato alla configurazione complessiva della macchina.

Nel rack sono alloggiati i controller e l'interfaccia. Il trasferimento dei dati avviene con la velocità tecnica del DMA (Direct Memory Access).

I dati vengono così trasferiti da / a memoria centrale da / a disco senza alcuna interferenza.

I tempi di acquisizione dei dati sono quindi diventati notevolmente più veloci.



Le vendite Atari raggiungono i due miliardi di dollari, mentre il computer Atari, il 1200 XL, che doveva fare concorrenza al Commodore 64, si rivela un fiasco.

1983

Il mercato dei video giochi entra in saturazione. L'Atari perde 532,6 milioni di dollari.

2 Luglio 1984

Jack Taramiel e un gruppo di azionisti rilevano l'Atari.

1985

Atari riprogetta i computer a 8 bit della serie XE e i 2600. La società inoltre introduce una serie completamente nuova: la linea St, basata su un processore Motorola 68000 a 16/32 bit.

1986

L'Atari presenta il primo 1040 ST che riscuote immediato successo, anche il nuovo super sistema per giochi 78000 viene accolto dal pubblico con entusiasmo.

Novembre 1986

Meno di tre anni dopo aver dovuto coprire una perdita di mezzo miliardo di dollari, la nuova Atari è in utile e le sue azioni vengono quotate alla borsa di New York.

Gennaio 1987

Al Winter Consumer Electronics Show, l'Atari presenta il Mega ST, una stampante laser a basso costo ed un compatibile IBM.

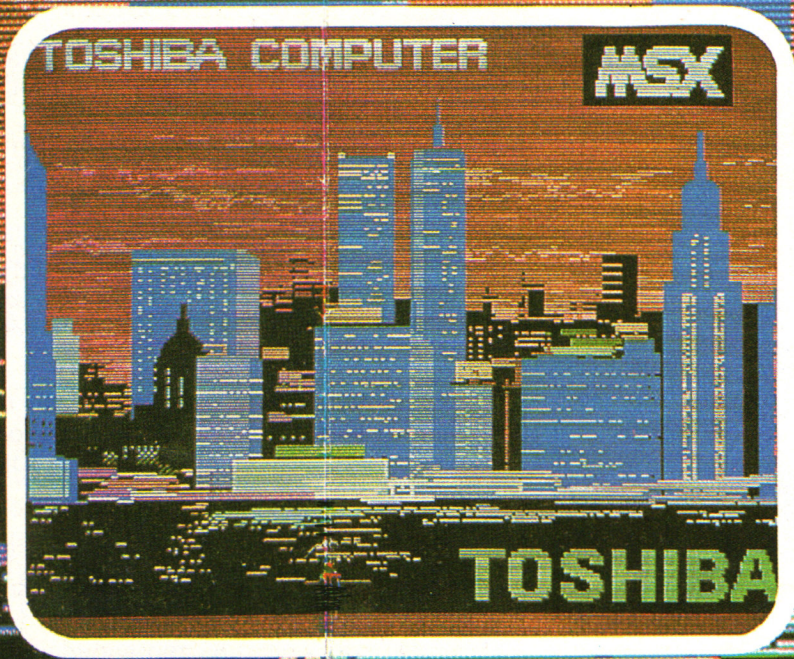
Marzo 1987

Il Mega ST, la stampante laser ed il PC base vengono esibiti per la prima volta, alla mostra di Hannover.

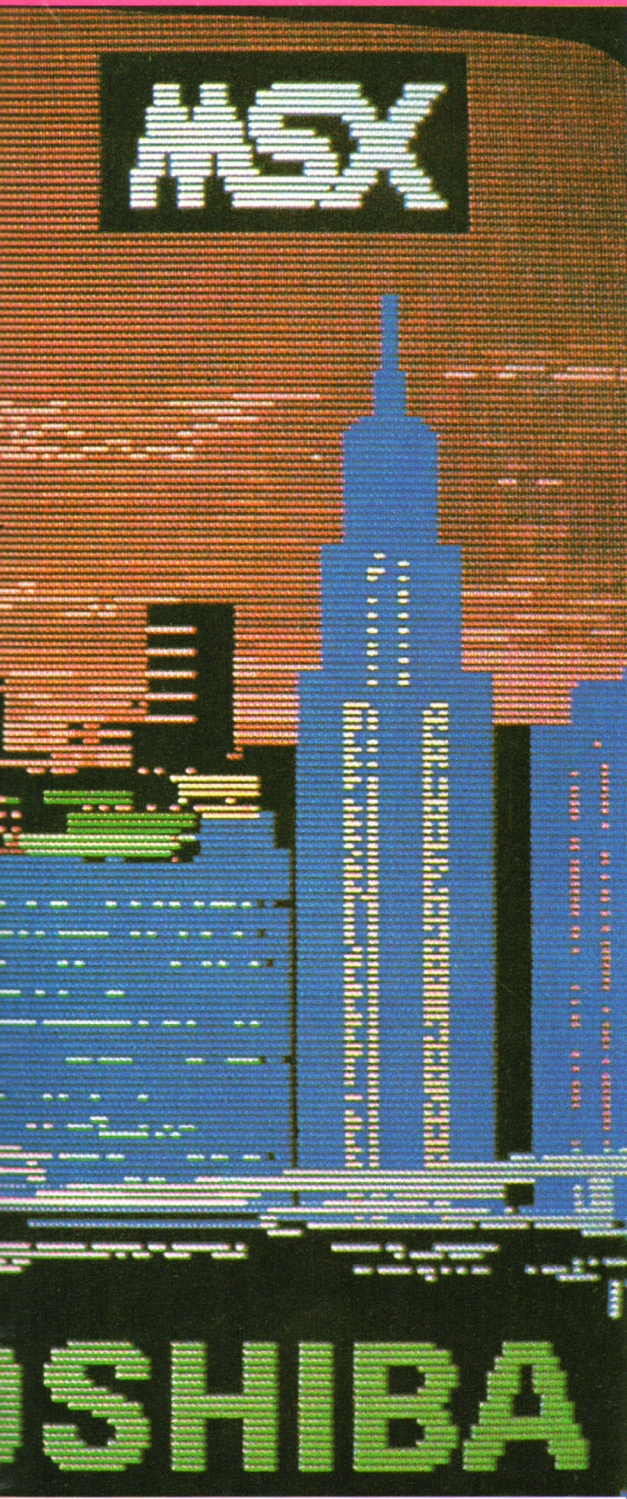
Aprile 1987

Il Business POC Atari fa la sua apparizione mondiale alla Mostra Atari in Inghilterra. Sono disponibili la stampante laser ed un vasto assortimento di software professionale e per tempo libero, sviluppato per la serie Atari ST.

TOSHIBA COMPUTER



TO



Da tempo Toshiba è una delle marche più attente all'evoluzione dei computer che adottano lo standard Msx. È stata infatti una delle prime case a considerare con molta attenzione il mercato italiano presentando ben tre modelli: l'HX 10, il 20 e ora questo 22 con un'impostazione nettamente più telematica che lo rende adatto a colloquiare con le principali forme di trasmissione di dati via telefono attualmente funzionanti in Italia. Stiamo parlando del Videotel, l'home banking, della banca dati delle Pagine gialle elettroniche. L'HX22 è infatti l'unico home computer con interfaccia RS 232 incorporata e grazie all'abbinamento con la cartuccia modem (300/300 - 1200/75) appositamente studiata per lo standard MSX consente l'utilizzo di tutti i servizi telematici a costi nettamente inferiori a quelli sinora consentiti.

Questo nuovo modello di computer Toshiba rispetta naturalmente tutte le specifiche dello Standard MSX sia dal punto di vista hardware che software ma dispone di alcune importanti caratteristiche proprie.

Interfaccia seriale RS 232C con software su ROM che estende il Basic MSX, aggiungendo tutti i comandi e le istruzioni di controllo della trasmissione dei dati per via seriale, siano essi destinati ad una stampante che ad un Modem per comunicazioni via cavo o linea telefonica. Il Toshiba HX 22 può così venire impiegato come terminale via cavo o linea telefonica o come terminale remoto di computer o di banche dati computerizzate.

Programma T Writer, potente elaboratore di testi, anch'esso su ROM, per svolgere tutte le operazioni di trattamento testi compresa la trasmissione a distanza di documenti, via interfaccia seriale.

Uscita per monitor RGB o televisore dotato di presa Scart a 21 poli, che consente la migliore visualizzazione della grafica MSX.

COMUNICARE CON IL MONDO

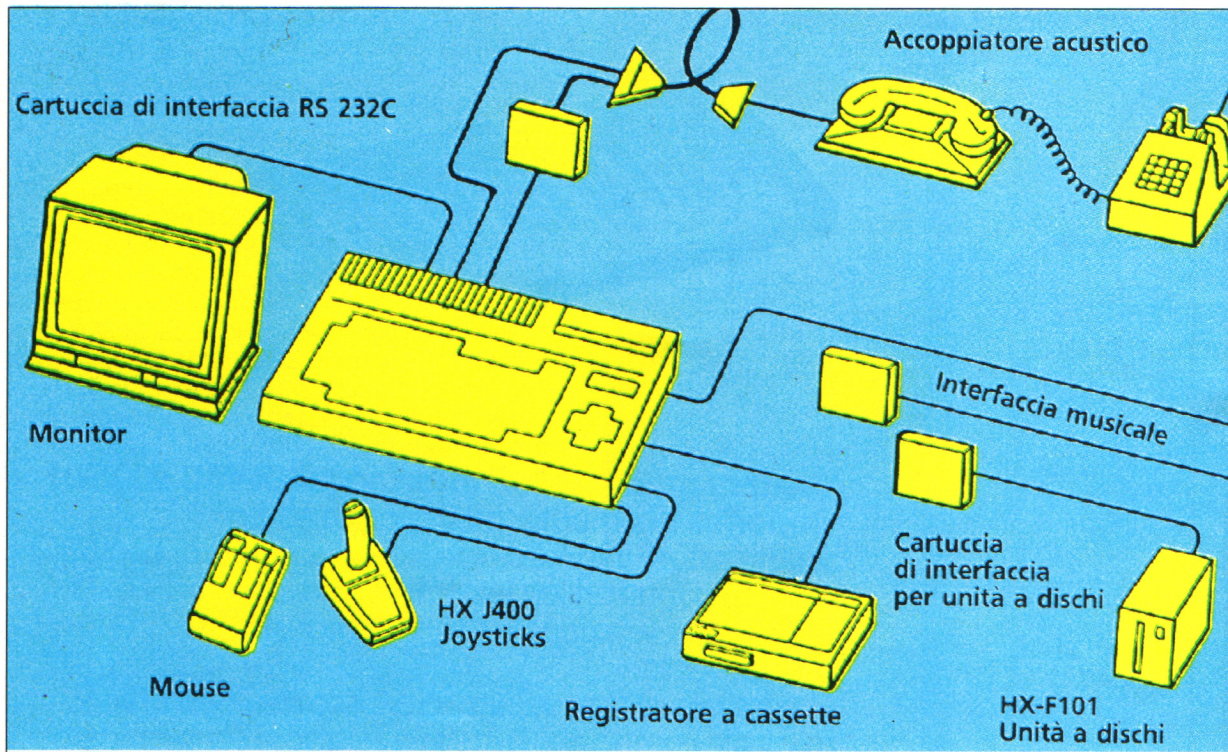
VIDEOTEL

Servizio SIP, mette a disposizione un vastissimo numero di informazioni e servizi tramite la linea telefonica. L'utente Videotel può dialogare col sistema e non solo scegliere delle informazioni da visualizzare.

BANCHE DATI PGE - Seat

Le banche dati sono nel mondo sempre più diffuse e ricche, forniscono istantaneamente informazioni specifiche ed aggiornatissime.





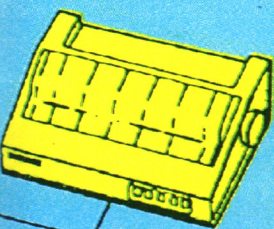
Ad esempio in Italia le Pagine Gialle Elettroniche consentono di accedere ad informazioni commerciali, prodotti e servizi offerti da 800.000 aziende su tutto il territorio nazionale.

ELABORAZIONE TESTI E POSTA ELETTRONICA

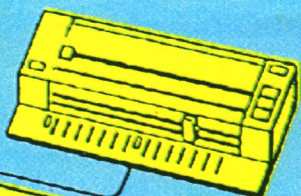
Con il computer chiunque potrà scrivere lettere o documenti e spedirli elettronicamente



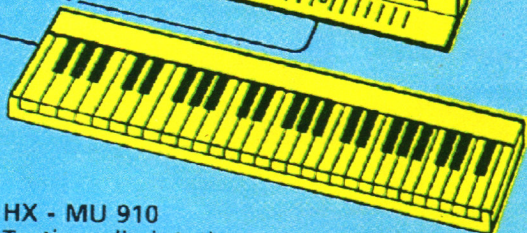
HX-P550 / HX-P 560
Stampante



HX - P570
Plotter



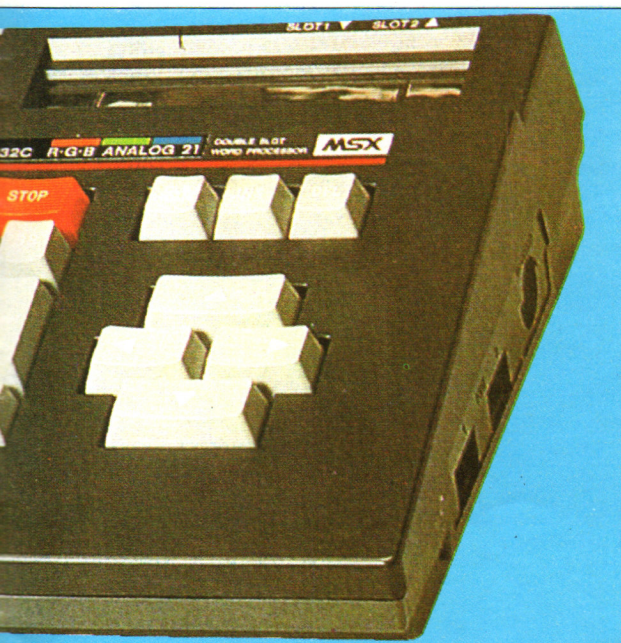
HX - MU 910
Tastiera di sintetizzatore



in qualsiasi parte del mondo in tempi brevissimi e con costi assai limitati.

HOME BANKING - LA BANCA IN CASA

Le principali banche italiane stanno renden-



do possibile la ricezione tramite computer e telefono di molte informazioni riguardanti i cambi, le quotazioni, la situazione di conto nonché lo svolgimento di alcune operazioni di conto corrente, garantendo così la massima sicurezza e tempestività delle operazioni.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Caratteristiche fondamentali	Elaboratore di testi T-Writer incorporato Interfaccia seriale RS 232C incorporata Basic Esteso per la comunicazione per via seriale Uscita video RGB con presa Scart 2 connettori per cartucce o espansioni
Processore	Z80A (3.58 MHz)
Memoria ROM	32K MSX Basic + 32 K Basic esteso e elaboratore di testi
RAM sistema	64K
RAM video	16K
Tastiera	73 tasti scolpiti a corsa piena
Modi di visualiz.	Testo 40 colonne/24 righe Testo 32 colonne/24 righe Grafica 256 x 192 punti 16 Colori 32 Schermi per Sprites (256 Sprites definibili)
Uscite video	Radiofrequenza (canale 36) Video-composito (PAL) RGB (presa Scart)
Generatore sonoro	3 registri 8 ottave Segnale mono
Porte per joystick	2 (connettore standard 9 poli)
Interf. stampante	Parallela standard Centronics
Porte per cartucce	2 - MSX standard
Interf. registratore	FSK 1200/2400 Baud Connettore Din 8 poli
Interf. Seriale	RS 232C - Connettore 25 poli
Alimentatore	Incorporato 220 V
Peso	2.9 Kg
Dimensioni	420 x 220 x 75 (millimetri)
Accessori	Cavo coassiale per TV Cavo collegamento registratore a cassette

International

う機会を提供する制度



al Karate 2



Ne hai avuto abbastanza di calci, pugni e colpi allo stomaco? No? Bene! Allora trascina il tuo corpo ammaccato e malconcio al computer, e tienti pronto ad un altro incontro di karate. Non ti aspetta nulla di piacevole, verrai scorticato vivo, e barcollerai sotto il crudele risanare di pugni e calci, finendo forse con le ossa rotte!

Beh nulla di nuovo? Vediamo. In passato abbiamo avuto molti simpatici giochi sulle arti marziali: eccellenti nel loro genere e nella loro forma. Ed è secondo voi questa, la scusa per non averne uno tutto nuovo? Certo che no! suoniamo le fanfare e sventoliamo le bandiere in onore del nuovo "International Karate 2". La continuazione ancora più perfetta dell'originale degli originali. La persona a cui è stato dato il compito di creare questo capolavoro, è Archer MacClean, ideatore del classico "Drop zone".

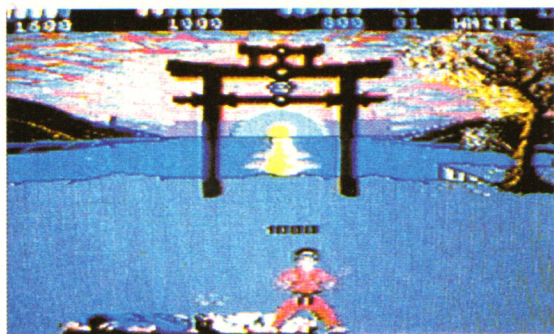
L'evidente innovazione apportata da Archer è il fatto d'aver aggiunto un elemento base extra capace di rendere più gustosa e interessante l'azione. Questo significa che puoi essere colpito allo stesso tempo da due differenti direzioni. È chiaro che quando gareggia un solo giocatore il computer ha il compito di controllare gli altri due sfidanti.

Ma quando i giocatori sono due, è molto divertente coalizzarsi in una battaglia contro il tuo computer infernale.

Non ci vorrà molto prima che tu ti renda conto di quanti altri movimenti tu sia in grado di fare. La capriola all'indietro è la mia favorita: un movimento che ha un non so che di acrobatico che ti permette di cavartela quando sei nei pasticci.

L'altro è un po' più difficile da descrivere: immagina il tuo giocatore intrappolato dai tuoi avversari. Potrai cavartela uscendo dal video

この機会を提供する制度



con un fantastico salto, direi praticamente mortale e... In quattro e quattr'otto sarai salvo. Calcola bene il tempo a tua disposizione e riuscirai a stendere a terra velocemente tutti i tuoi avversari. Gli altri movimenti sono più o meno gli stessi.

Vi dirò la verità: sento molto la mancanza di un bel "gancio". Tuttavia, non si può avere tutto. Archer ha anche saputo aggiungere un tocco di humor, facendo in modo che i pantaloni dei contendenti cadano a terra di quando in quando. Ed ecco, in breve tempo, il gioco si trasformerà in un incontro di karate un po' buffo e strampalato. Alla fine di questo incontro cronometrato il maestro apparirà, per pronunciare il suo verdetto.

Il tuo giocatore è nel mezzo del quadro e tiene in mano uno scudo tondeggiante, con movimenti veloci, prima a destra poi a sinistra, dovrai cercare di evitare delle palle che rimbalzano verso di te. Se fallisci, ahimè ti metteranno ko.

A parte la vera battaglia il gioco è pieno di oggetti simpatici. Altro non sono che ragnetti che giungono dal singolare sfondo così caratteristico nella sua struttura, pesciolini che saltano fuori dall'acqua e altre strane creature. Compralo, provalo, e divertiti!

m.bn.

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

**32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64**

WAR

8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

GAMES

GAMES

GAMES

GAMES

PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

FREDDY HARDEST

DYNAMIC



FREDDY



PIEVE

La Dinamic non crea facili giochi, anzi oserei dire proprio difficili, troppo ardui per la maggior parte dei critici e spesso ampie parti degli stessi non vengono mai neanche prese in considerazione. Speriamo che il nostro "Freddy Hardest" non sia l'ultimo della serie di giochi fantastici che la Dinamic ha creato.

Il punto è che la prima parte certo ti colpisce, pur ponendoti piacevolmente alla prova, ma la seconda, così brillante, è considerevolmente difficile. Il nostro folletto Freddy è vivo e superbo nei suoi particolari. Sembra avere un'anima. È vivo e si muove: pensa forse d'aver freddo, guarda il taglio dei suoi capelli, ma è un alieno, naturalmente (osserva bene le sue gambe).

Nella prima parte egli deve solo cercare di attraversare la crosta terrestre oltrepassando vulcani, spazzando via dal suo cammino strani alieni, meravigliosamente disegnati.

Si salverà da profondi baratri solo con lunghi salti, che dovranno essere molto precisi. Sì, si cerca di essere il più preciso possibile, e non venir meno ad un perfetto self-control. Tutto dipende da quanto tempo terrai schiacciato il tuo pulsante. Sai anche tu che con un po' di pratica diventerai un vero campione. Se sbagli in questo gioco, sei solo tu il colpevole... E non certo la tua cloche.

Lungo il suo sentiero Freddy comincia a saltare e dar calci ed ecco gli alieni diventare sempre più cattivi. Il primo è un gruppo di sciocche patate viventi, friggile col tuo laser, prima che sia troppo tardi. Più avanti incontrerai un vivace sciame di api: uno dei tuoi peggiori e più tremendi nemici. Si precipiteranno sul tuo sentiero appena oltrepasserai il vulcano. Per superare quest'arduo ostacolo dovrai essere abile nell'usare tutte le tue

doti: anche quella di saper maneggiare gli esplosivi. La seconda parte è simile a quella di altri giochi, che appaiono alla mia mente come le classiche "missioni impossibili" nell'intreccio del gioco. La vera chiave di tutto è la velocità e l'eccitazione, unita ai fantasiosi disegni. Sotto la superficie terrestre ci sono diversi livelli raggiungibili attraverso delle particolari rampe. Qui, il compito di Freddy è, di interrogare una serie di computers per riuscire a scovare combustibili e altre attrezzature che gli permetteranno di fuggire.

In questa parte c'è un primo parziale tentativo per ottenere la "terza dimensione" dove alcuni elementi base del gioco vengono creati attraverso illusioni prospettiche. Il risultato finale è veramente ottimo.

In questa parte del gioco una nuova serie di alieni tormenterà la vita di Freddy.

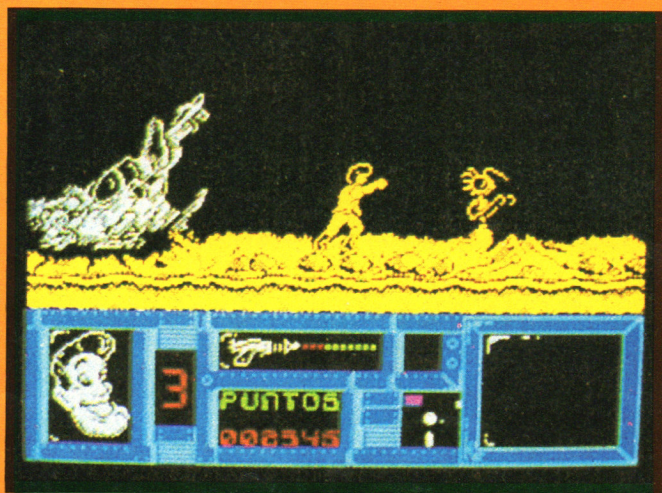
Questa parte è interamente a due colori e la Dinamic ha saputo usarli con intelligenza, creando un tutto omogeneo lontano dalla monotonia dei soliti giochi.

Critiche? Sì, ma non molto importanti. E la struttura del gioco? Beh, cosa possiamo dire?

La prima parte è un po' troppo lunga ed è molto semplice nonostante abbia quel non so che di eccitante, mentre la seconda, più o meno della stessa lunghezza ti coinvolgerà di più col suo modo fantastico di presentarti le sue avventure. Nonostante tutto possiamo dire che il gioco ha alcuni dei più bei disegni che si siano mai visti sin dal famoso "Knight Lore" della Ultimate ed è veramente eccezionale.

Siamo certi che vorrai essere uno dei prescelti che, perseverando, tenterà di sopravvivere ai tranelli della prima parte per poter affrontare le intricate vicende del resto del gioco!

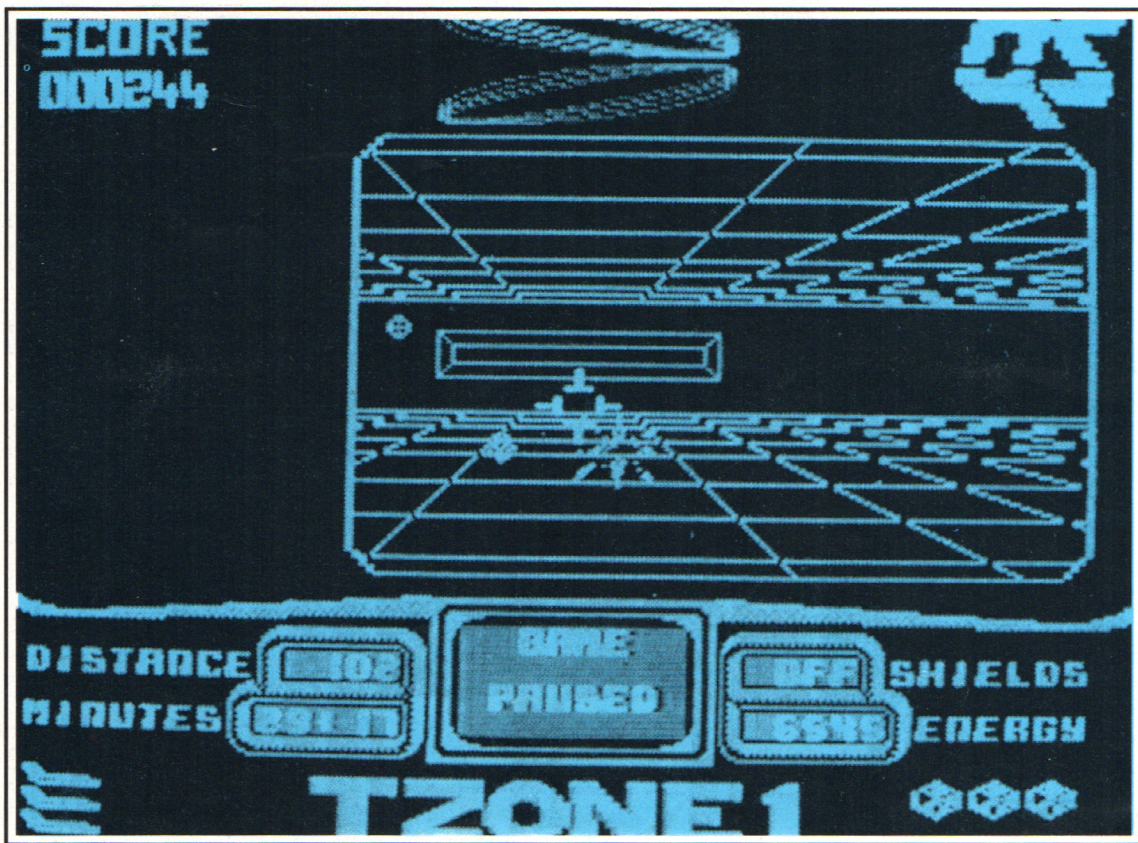
cr.ba



THE TUBE

No, non c'è niente di tubolare in questo gioco, c'è solo una specie di passaggio o corridoio, ma non un tubo. L'unica cosa lontanamente tubolare è il disegno di una specie di

enorme tubatura di fogna sulla confezione del gioco. Del resto, non si tratta di un normale tubo, ma di un aspirarifiuti usato da degli alieni: esso risucchia la vostra astronave con l'in-



tento di ridurla in un mucchietto di rottami. **The Tube** è suddiviso in otto livelli, con tre diversi schermi per livello. Nel primo livello, lo schermo somiglia all'inizio di **Deathscape**, e in esso dovete colpire asteroidi e varia altra roba osservata dalla prospettiva della cabina di pilotaggio della vostra astronave: il concetto è che non dovete lasciarvi colpire per non perdere tutta la vostra energia.

E invece finite risucchiati lo stesso nel tunnel. Qui la prospettiva cambia: potete vedere la vostra nave (che somiglia un po' allo shuttle) e manovrarla nel tunnel. Ovviamente dovete effettuare delle manovre difficili evitando bombe ed altre seccature.

L'obiettivo è di raggiungere l'altra estremità del tubo per passare allo schermo successivo, piuttosto deludente: si tratta di una veduta aerea (tipo **Uridium**) di alcuni relitti di astronavi. Dovrete attraccare ad una di esse per procurarvi i cristalli d'energia necessari a reintegrare le vostre scarse riserve. L'attracco però è tutt'altro che facile: dovete mettervi naso a naso con la nave aliena, e a questo punto la vostra nave diventa quasi incontrollabile.

labile.

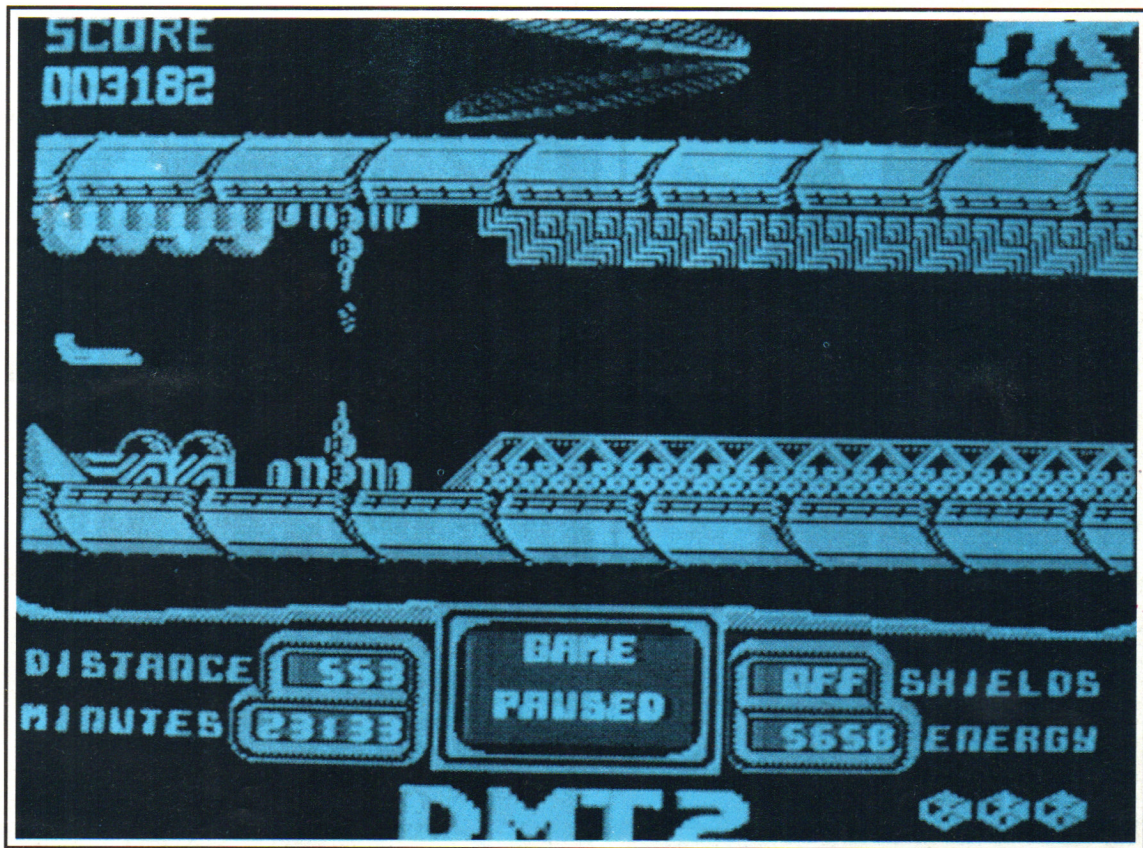
Anche dopo l'attracco, ottenere l'energia non è una pura formalità: dovete risolvere un rompicapo in cinque secondi, e se non ci riuscite in due tentativi la nave a cui siete attraccati vi farà un brutto scherzo. Se avete energia a sufficienza, potete saltare lo schermo successivo e passare a un livello superiore... ma è comunque indispensabile riuscire a padroneggiare la manovra d'attracco.

Ora gli asteroidi del primo schermo si fanno sempre più veloci e le bombe e gli altri oggetti nel tunnel diventano più sfuggenti, però il gioco finisce qui. La componente strategica si riduce a decidere quando usare la bomba intelligente e quando accendere o spegnere lo schermo protettivo.

La grafica però è dignitosa, e il tubo è popolato di oggetti bizzarri (che vogliono far dimenticare l'incapacità del programmatore di disegnare un tunnel), mentre altre zone del gioco sono tutte monotonomamente uguali.

The Tube è un gioco passabile, ma c'è di meglio in giro.

V. Cre.



ECCEZIONALE
E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE

MSX HIT
32 PAGINE A COLORI
PARADE

UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI

IL MERCATO

• **Vendo** Winter Games, Gauntlet, Batman, Green Beret, Doctor Livingstone, presume, Cacth, Calcio (Konani), Basket
Cerca: Gosts'n Goblins, Arkandoid, Fist Paperboy, The way of the tiger, Fairlig 1 e 2 - Barzaghi Gianfranco - Via Montegrappa, 3 - Inzago (Milano) - Telefono 9549229 - anni 15

• **Cerco** giochi per MSX Toshiba come Cicio, Hiper, Sport 1 e 2, Tennis, Circus e Basket a max L. 6.000 ciascuno - David Giuliani - Via Federico Paolini, 82 - Ostia Lido (Roma) - Telefono 06/5601633 - anni 1

• **Compro/Cerco** programma per fare copie di sicurezza da nastro su disco. Necessario a spese. Cerco giochi fantastici tra cui "Sigma 7" e altri. Mettersi in contatto o mandare lista a Giovanni Gatta - Via C. Marrusti, 49 - Manfredonia (FG) - Telefono 0884/25909 - anni 19

• **Vendo** moltissimi giochi e programmi MSX per tutti i generi, ad esempio: calcio olimpici, the way of the tiger, yie ar kun fu, ed anche il duplicatore di giochi e programmi MSX per copiare e registrare i giochi. Richiedete la lista a Massimo Fichera - Via Canarie, 18 - Ostia Lido (Roma) - Telefono 06/5693400 - anni 16

• **Vendo** stampante 10 colonne MSX tipo VW 0010 Philips - Mai usata - telefonate ore pasti a Maurizio Guanetti - Via Palmiro Togliatti, 133 Milano - Tel. 2562688 - anni 1

Tagliando da qui

presso SIP

NE

VENDO

C

Nome

Città

ECCEZIONALE
E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE

MSX HI
32 PAGINE A COLORI
PARAI

UNA FANTASIA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI

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

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME