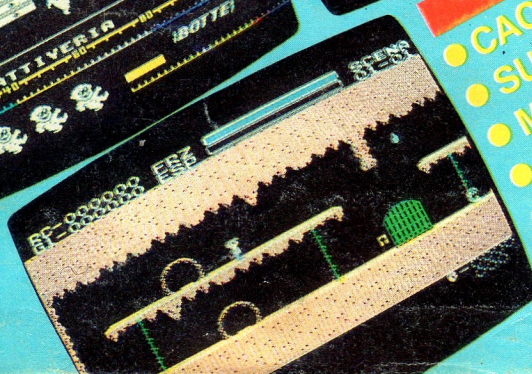
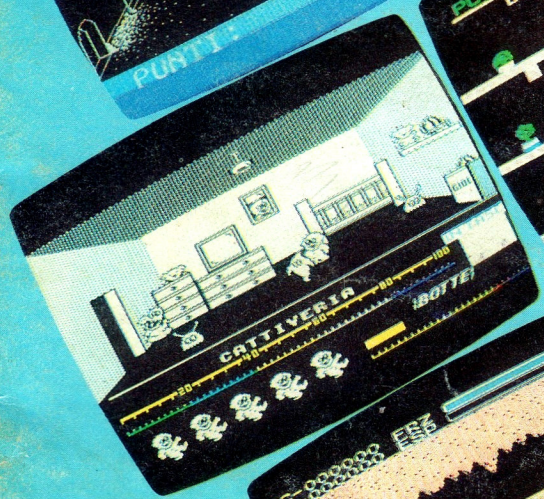
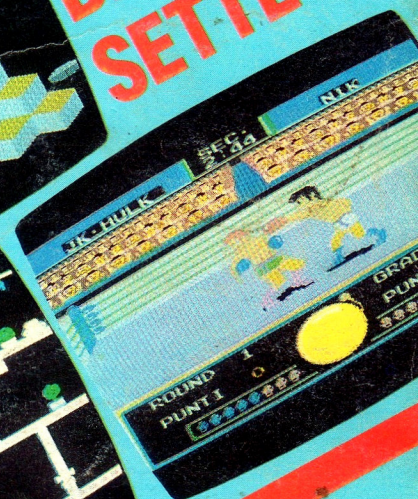
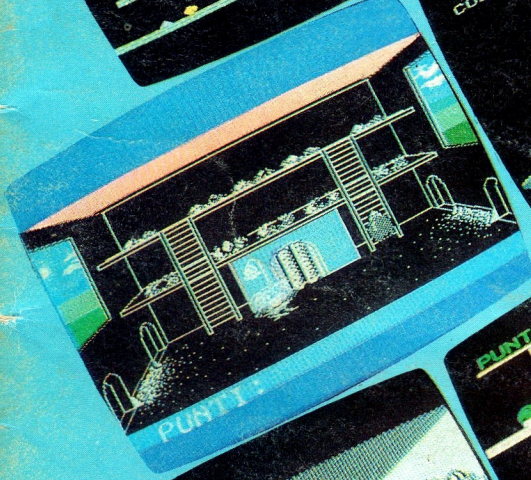
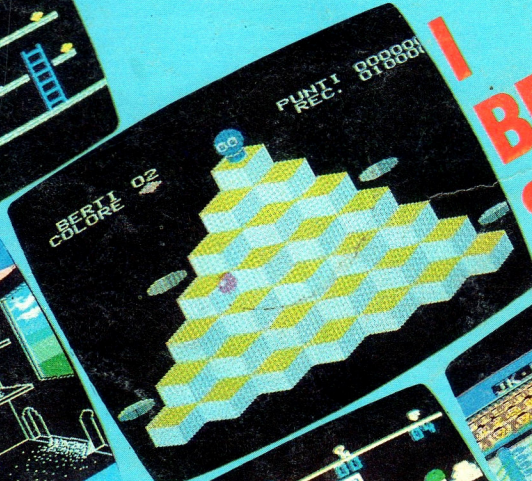
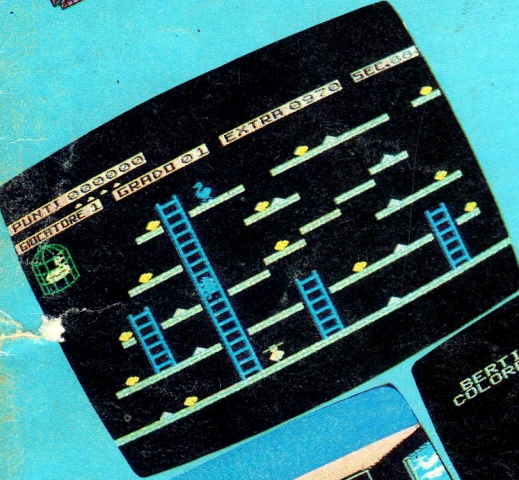
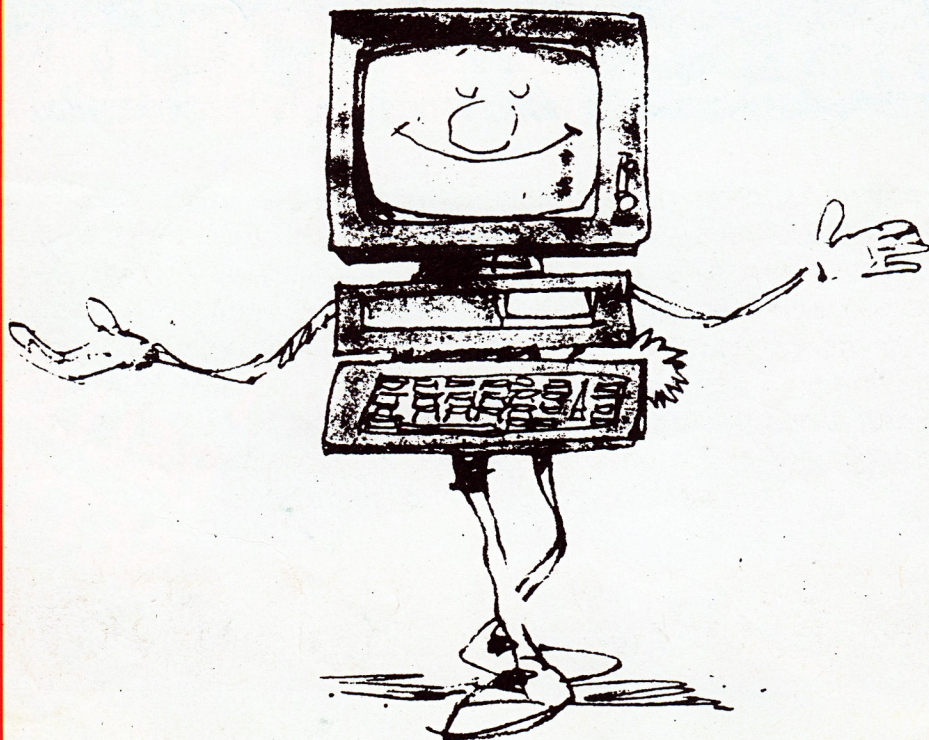


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI
SETTE



- CACCIA ALL'UOVO ● BERTO
- SUPER GALLO ● IL BIRICHINO
- DESTINAZIONE IGNOTA
- KNOCK OUT ● CHILD HUNT



IMPORTANTE!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

*Inviare curriculum a: Program MSX Edizioni Internazionali s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano*

NEL REGNO DELLA FANTASIA

Volete fare un tuffo nel mondo della fantasia? Se la vostra risposta è sì allora gustatevi questa rivista che accanto ai 7 giochi inseriti su cassetta vi presenta alcuni tra i giochi più avvincenti prodotti dalle migliori software house del mondo. Cominciamo subito con Tarzan e con il suo mondo animato dai personaggi più importanti della giungla. Poi continuiamo con Knight Rider e le sue scorribande in America. Quindi arriva addirittura Conan il muscoloso barbaro. E poi il coraggioso Fist 2 e poi un ragazzino ingegnoso che è un po' l'emblema degli States. E poi... basta.

IN QUESTO NUMERO

4 CACCIA ALL'UOVO

5 SUPER GALLO

6 BERTO

7 MICHELINO IL BIRICHINO

8 DESTINAZIONE IGNOTA

9 KNOCK OUT

10 CHILD HUNT

11 I RECORD DELL'MSX DA BATTERE

12 TARZAN E LA SUA GIUNGLA

15 ANTEPRIMA DI FIST 2

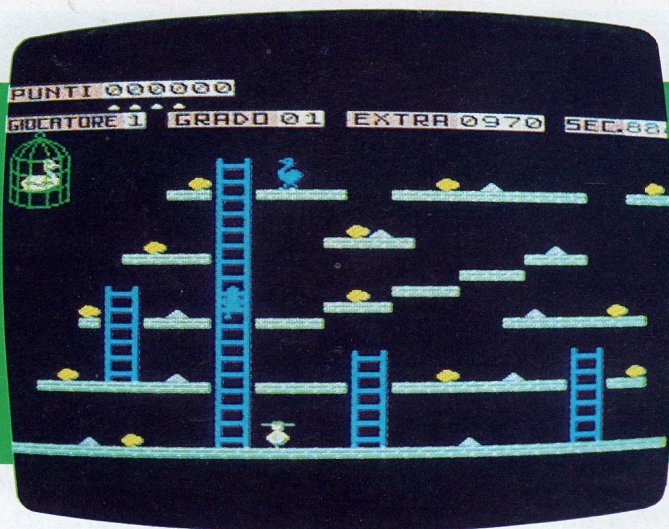
20 KNIGHT RIDER NEGLI USA

22 ARRIVA IL TOSHIBA MSX

24 PAPERBOY L'INGEGNOSO RAGAZZO

27 CONAN IL BARBARO

Per il caricamento dei giochi digitare "RUN" CAS:



CACCIA ALL'UOVO

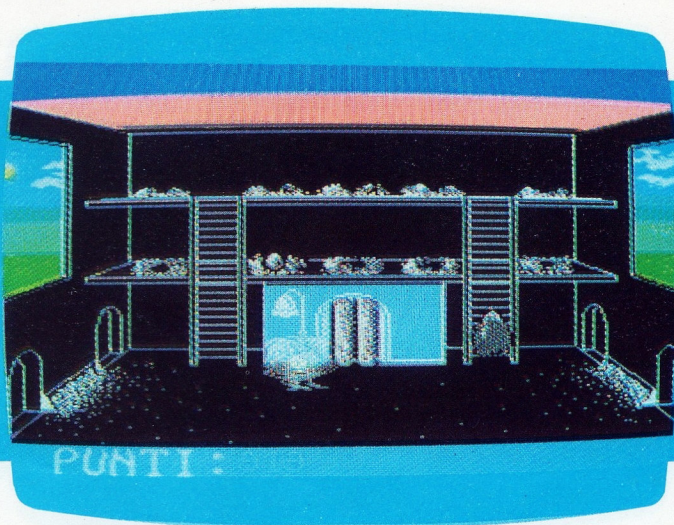
CHE GIOCO È

In una fattoria c'è sempre da fare e tutti devono naturalmente aiutare. C'è chi si occupa delle mucche e di mungerle, chi si occupa del porcile e di dare da mangiare ai maiali e ai ragazzi più piccoli di solito viene affidato un compito molto facile come quello di andare nel pollaio per raccogliere le uova da portare al mercato. Nella nostra fattoria è Michelino che dovrà arrampicarsi per le varie scalette del pollaio per raccogliere le 12 uova che ogni mattino la mamma deve portare al mercato e naturalmente, deve anche preoccuparsi di fare pulizia del mais che le dispettose galline sparpagliano per le varie assi. Ma stai molto attento perché le dispettose oche ti fanno cadere, con gravi conseguenze; non solo, dopo il nono livello, anche la vecchia mamma oca cercherà di renderti la vita molto dura.

TASTI

JOYSTICK

- I istruzione
- R ridefinisce tasti
- S inizio gioco



SUPER GALLO

CHE GIOCO È

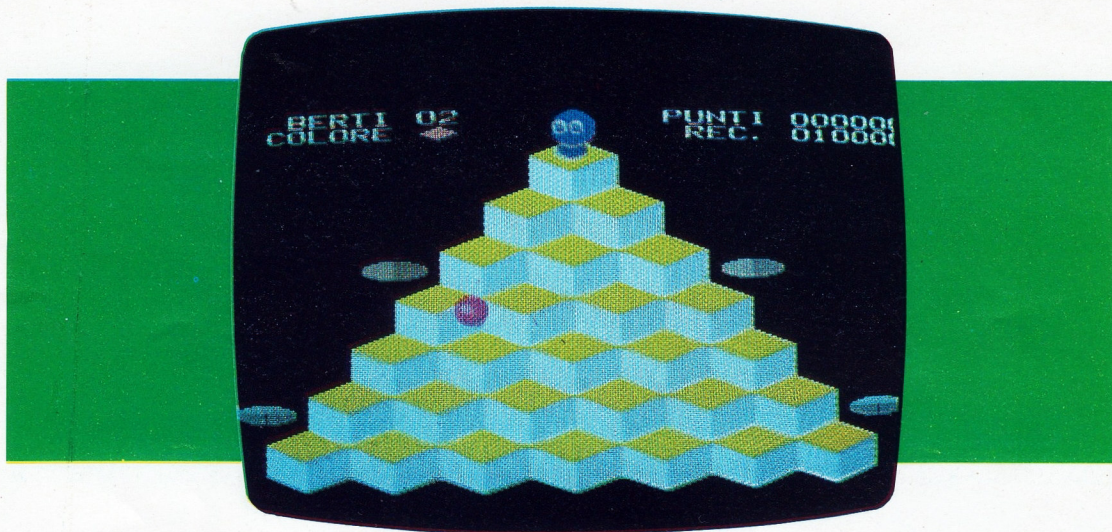
Avreste mai creduto che anche per il povero gallo di una semplice fattoria di campagna la vita potesse essere difficile come ci mostra questo gioco? Il nostro pennuto infatti mentre cerca di nutrirsi acchiappando i vermi che si nascondono in numerosi buchi nel terreno o razzolando nell'aia becca il mangime della signora Cesira, per tenere alto il suo prestigio deve preoccuparsi di difendere le uova del suo pollaio dai diversi animali che cercano di rubargliene di sotto gli occhi, beccandoli per metterli in fuga. Come se tutto ciò non bastasse il nostro amico Gally deve preoccuparsi di assolvere ai doveri coniugali, per permettere a madama la Chioccia di sfornare le sue preziose uova. Ma stai molto attento perché se tutte le uova finiscono, la tua consorte non esiterà a farti la pelle.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

SPAZIO becca



BERTO

CHE GIOCO È

Il lavoro dell'imbianchino può essere molto facile, ma non sempre è ben remunerato. Allora il povero Berto, che ha una numerosa famiglia da mantenere, ha accettato il duro e pericoloso compito di ridipingere i gradini della cattedrale della sua città, perché la ricompensa per tale lavoro è molto elevata. Aiuta quindi il nostro Berto a saltellare accuratamente sui vari gradini per ridipingerli, ma attento perché se ripassi una seconda volta sullo stesso posto, tutto il tuo daffare viene sprecato. Inoltre, per renderti le cose, di per sé non facili, terribili, un tuo perfido avversario farà cadere dall'alto della scalinata ogni cosa per farti cadere e morire, come aiuto in questo caso potrai utilizzare i provvedenziali sostegni posti a lato. Il tuo lavoro aumenterà di difficoltà con il tuo avanzare, ma non disperare perché con la costanza, riuscirai nel tuo intento.

TASTI

JOYSTICK

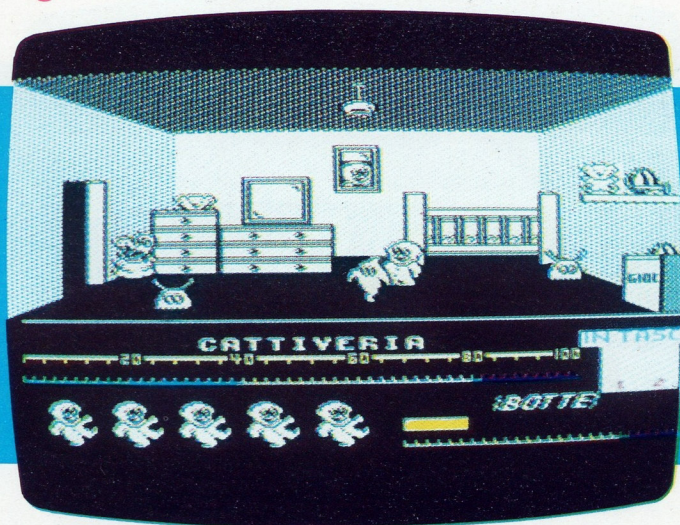
TASTI DI CURSORE

SPAZIO

Inizio gioco

DAL 2B ①

AL 466



MICHELINO IL BIRICHINO

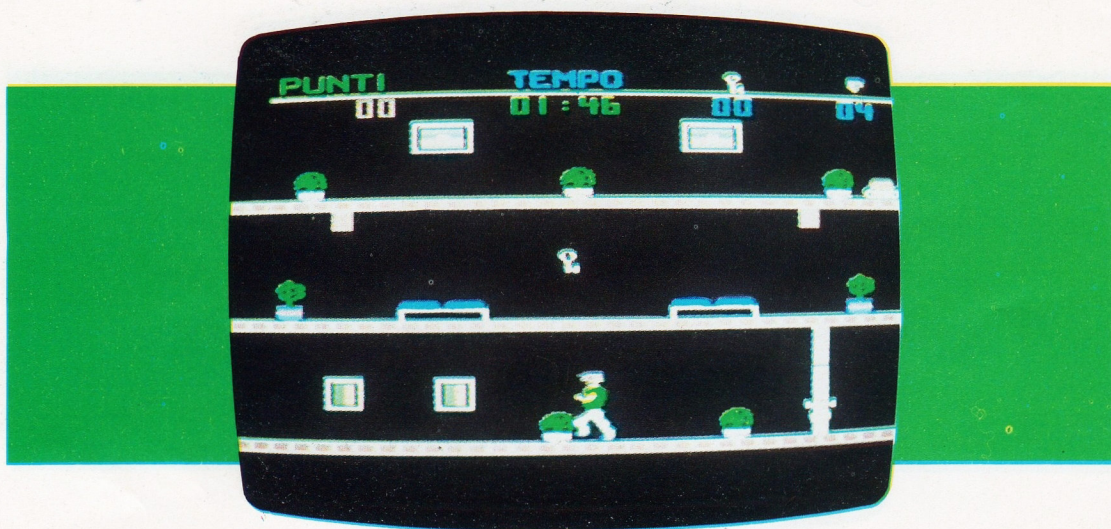
CHE GIOCO È

Poiché il vivere in una società impone costantemente dei limiti al comportamento umano e la bontà come filosofia di vita, spesso desideriamo tornar bambini, ai quali, come è noto, tutto viene perdonato. Nei panni di Michelino potrai così dar sfogo a tutta la tua cattiveria, combinarne di "cotte e di crude" ricordando sempre che per vincere bisogna essere il più terribile possibile. In una casa dove adulti e folletti sono sempre pronti a fartela pagare a suon di "botte" dovrai raccogliere gli oggetti che troverai e una volta imparatone l'uso utilizzarli per architettare scherzi crudeli.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1	tasca destra
2	tasca sinistra
SPAZIO	inizio gioco
Q	fine gioco
H	pausa
Z	sinistra
X	destra
O	indietro
K	avanti



DESTINAZIONE IGNOTA

CHE GIOCO È

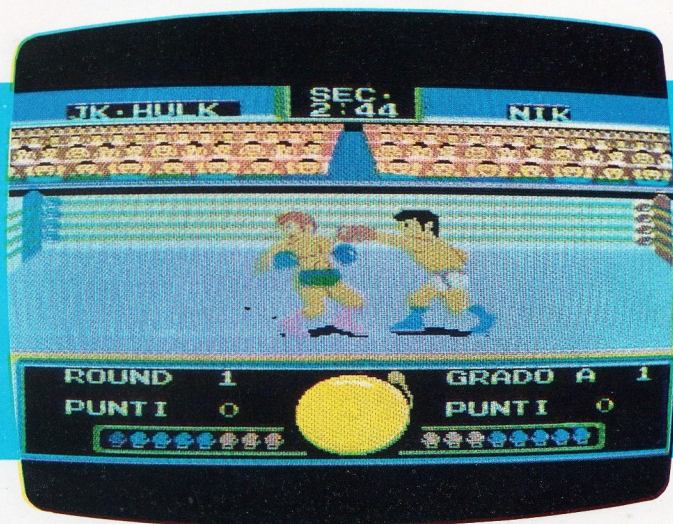
Nel centenario della morte di un famosissimo pittore in una delle più prestigiose città degli Stati Uniti viene inaugurata una mostra con i più bei quadri di uno scomparso pittore appartenenti alle collezioni di tutto il mondo. Per merito di una soffiata sei venuto a conoscenza del modo per entrare nell'edificio e portare a termine un colpo colossale. Usa tutta l'austizia e la genialità di cui sei capace per accompagnare il ladro per le varie scale del museo recuperando con cura i vari quadri attaccati alle pareti. Afferra tutte le chiavi che incontri sul tuo cammino perché ti potranno essere utili per aprire le varie stanze, dove la collezione è custodita, ma soprattutto fai molta attenzione a dove metti i piedi perché ovunque sono disseminate della barriere di energia che, se anche solo sfiorate, ti tramortiranno all'istante.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO salta



KNOCK OUT

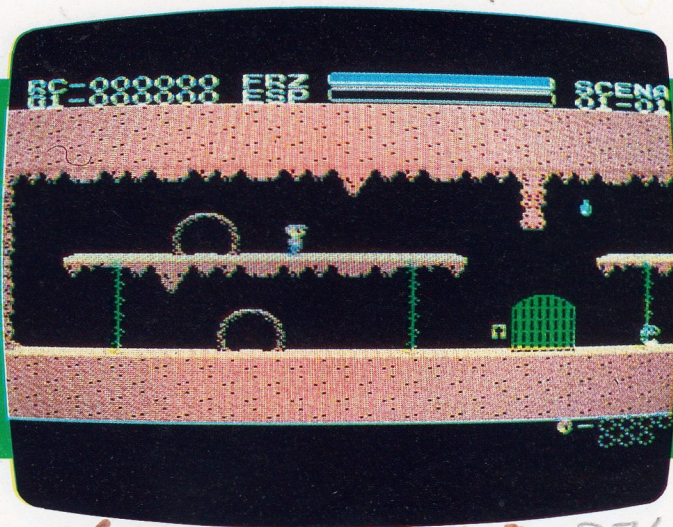
CHE GIOCO È

In una civiltà come la nostra dove ormai la potenza fisica non è più necessaria perché tutto il lavoro più faticoso viene svolto dai robot industriali, esistono ancora delle persone che considerano l'educazione atletica del proprio corpo alla resistenza e alla potenza fisica come una cosa importante. Senz'altro molti di voi avranno di recente apprezzato sui teleschermi le prestazioni del grande pugile Mike Tyson e hanno desiderato di poter emulare le sue gesta. Ecco che proprio per questi "pigri" giocatori abbiamo preparato Knock Out, nel quale due contendenti dovranno misurarsi su un ring per ottenere la vittoria e di conseguenza il titolo. Studia attentamente ogni mossa e vedi di determinare la strategia vincente per contrastare il tuo avversario e raggiungere la gloria.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE



RECORD:

ANDREA
M. VELLA ?

36300 E 37450 E 37600 E 13050

CHILD HUNT

CHE GIOCO È

Un gruppo di studenti delle scuole medie aveva deciso di recarsi in gita in un castello scozzese e sono riusciti a convincere un loro professore, che tu impersoni, ad accompagnarli. Ma poco dopo essere giunti a destinazione, mentre stavano visitando le segrete, per uno strano ed inspiegabile motivo, i ragazzi sono stati tutti imprigionati. Vinta la paura iniziale dovrai fare del tuo meglio per liberare i tuoi allievi, avendo cura di afferrare le chiavi che ti serviranno per aprire le varie porte, ma stai attento perché potrai portarne solo una per volta. Colpisci i teschi che ti saltellano pericolosamente attorno con i tuoi formidabili pugni e evita le gocce d'acqua e le pietre che cadono dall'alto. Non dimenticare di nutrirti con tutto quanto di commestibile trovi in giro e soprattutto con le pozioni rivitalizzanti. Insomma, in un caos infernale a te ostile fai tutto quanto ti sarà possibile per dimostrare la tua abilità e riportare i ragazzini a casa sani e salvi.

TASTI

JOYSTICK

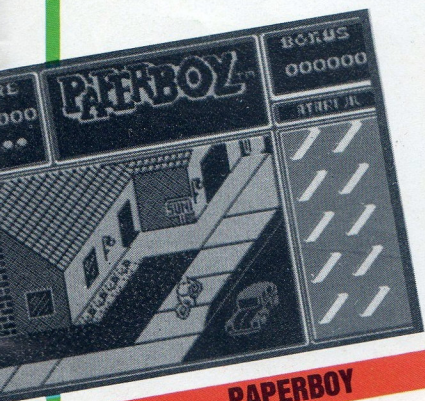
TASTI DI CURSORE

SPAZIO pugni

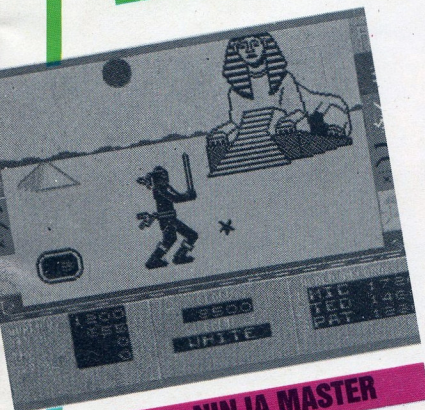
TOP GAMES 20



CLASSIFICA APRILE



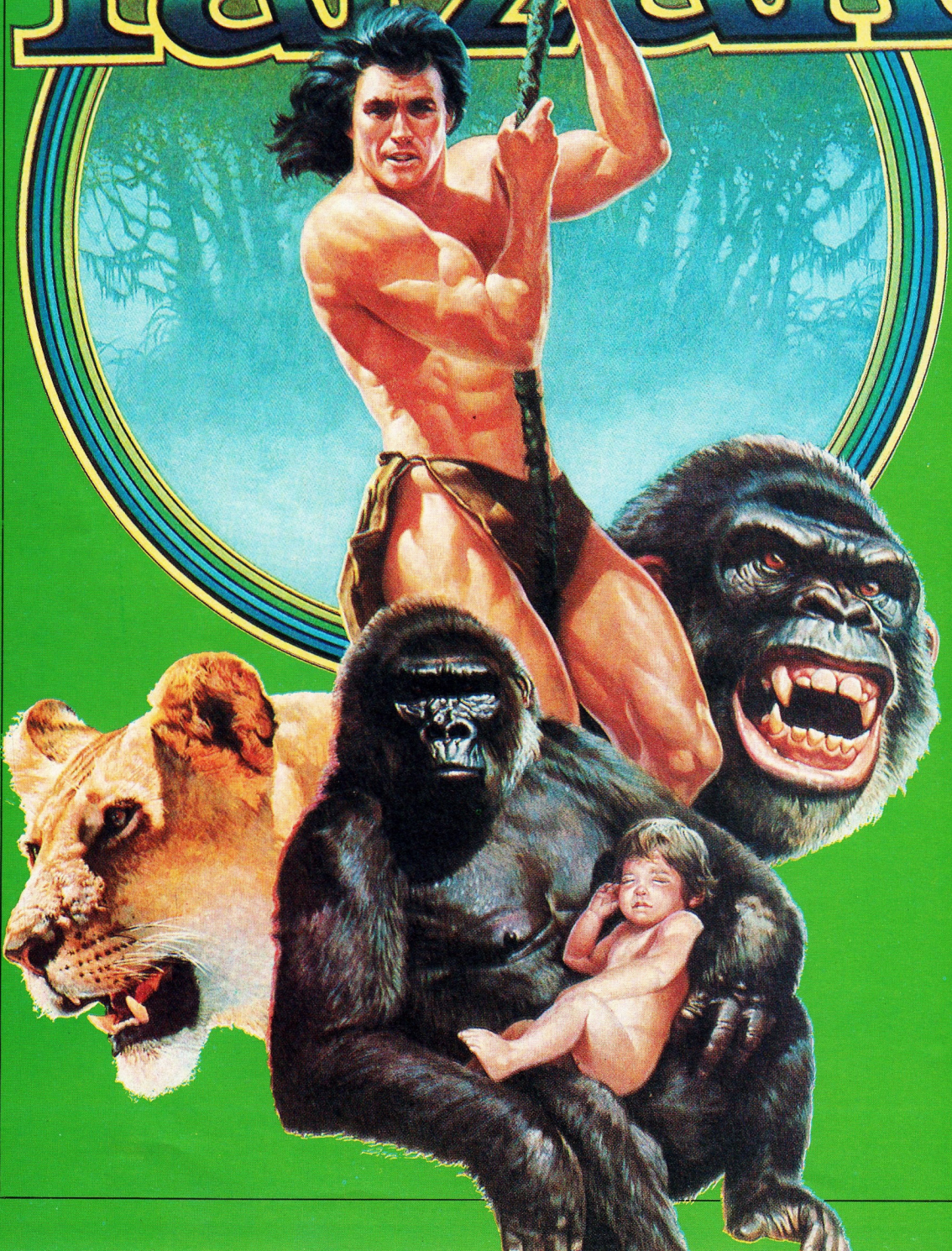
PAPERBOY



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

Tarzan



Tarzan: un mondo di fiaba ora rivisitato dal computer. Le tecniche di oscillazione delle liane sono state perfezionate dai giorni di Hunchback e così ci sarebbe stata la possibilità di fare Pitfall con una fascia che cinge i fianchi, e dove a un grande sprite tremolante (anche prevalentemente verde), verrebbe chiesto di dondolarsi sulle corde, saltare i fossi, schivare le frecce e balzare sui coccodrilli, compresa l'idea di salvare Jane (povera piccola rapita dagli indigeni con davanti uno di quei destini misteriosi che sono peggio della morte).

Le caratteristiche di Tarzan sono tante: schivare le lance, oscillarsi con le liane per andare da un albero all'altro, saltare le buche e salvare la povera Jane. Ben lontano dall'essere un Pitfall, Tarzan è un gioco sbalorditivo con alcuni degli sfondi più belli che abbia mai visto. La caratteristica che più colpisce è il modo con cui ciascun luogo è portato in primo piano da un contorno nero di alberi e piante rampicanti. Si ha l'effetto di guardare "attraverso" la ricca vegetazione: lo sguardo è rivolto allo spiazzo libero dove si svolge l'azione.

Subito si apprende che Tarzan stesso è uno spirito piuttosto grande e a parte i salti e le corse, può anche colpire le persone - stile Exploding Fist - con colpi alti o bassi e con mortali salti nell'aria.

Nella parte del gioco in cui si ha a che fare con gli avversari, lo svolgimento è necessariamente complesso. Sia l'animazione dei combattimenti sia la corsa sono piene di caratteristiche interessantissime. I potenti salti di Tarzan (anche se sembra stia saltando su una liana) sono molto reali. Non tutto è vegetazione: non importa se è impressionante, tutto quel fogliame diverrebbe abbastanza fastidioso da vedersi. Dopo un po' infatti Tarzan deve cercare una serie di caverne - tutte dirupate e piene di fessure - che contengono alcuni ragni molto abili. C'è anche il tempio proibito che occupa la parte più avanti del gioco e nel quale Jane è prigioniera. Questo è un altro impressionante luogo e sembra proprio uguale a quello originale nel film di Tarzan. Ci sono molte rocce taglienti e ruvide, torce fiammeggianti: i particolari sono sempre eccellenti.

E solo dopo aver vagato per la giungla per circa un'ora o più che cominci a domandarti se andrà sempre avanti così. Certo, hai dovuto schivare un po' di lance (anche se essere colpito da una lancia non è cosa mortale). Tarzan non può permettersi di morire, ma perde semplicemente energia. Ne perde abbastanza tanto che si addormenta. Per liberare Jane, Tarzan deve raggruppare sette gemme sparse nella giungla che una volta trovate verranno scambiate con la libertà di Jane.





Scovare le sette gemme - anche se difficile - non è un'idea terribile e tanto meno originale. Per la verità rintracciarle comporta un certo ragionamento: ed è a questo punto che troviamo la parte degli "oggetti utili" del gioco. Qualsiasi gioco che non è un test di reazione, di solito si basa su un oggetto utile per il suo svolgimento. Nella giungla in mezzo a tante altre cose, ci sono liane, torce e la stupida scimmia. Penso di non essere troppo chiacchierona a rivelare che le torce illuminano le zone buie e che le liane servono per dondolarsi e oscillare da un albero all'altro. Sembra che questa parte sia stata introdotta ad uno degli ultimi livelli del gioco. Gli oggetti comunque sono indicati da una scatola che Tarzan trova per caso nella giungla. Quando sei alla scena "Select Object" tutto si oscura fastidiosamente per alcuni secondi e poi tutta la zona ricompare subito. Bisogna selezionare l'"Use Torch" ed improvvisamente.

Cristina Barigazzi

Consigli utili

- Fai una mappa (credimi).
- Le scimmie sono brave ad arrampicarsi
- Un buon movimento d'attacco, un grande balzo sugli avversari, girati intorno velocemente e colpiscili.
- Un gran colpo fa più effetto, ma uno più piccolo è più facile da dare.
- C'è un modo per evitare lance, ragni e fiamme





The way of the exploding fist ha avuto mille imitatori ma nessuno di essi è riuscito a cogliere la magia del primo gioco di arti marziali della Melbourne House. Ciò significa anche però che i programmatori austrialiani capitanati da Gregg Barnett si sono trovati alle prese con un compito davvero ingrato quando hanno deciso di dargli un seguito! Ad ogni modo, sembra che ce l'abbiano fatta a partorire un altro megasuccesso.

Per creare **Fist II**, hanno usato alcune delle idee rimaste fuori del primo gioco, hanno aggiunto alcune raffinatezze di programmazione elaborate per lo sfortunato **Rock 'n' Wrestle** e qualche elemento di avventura da bar.

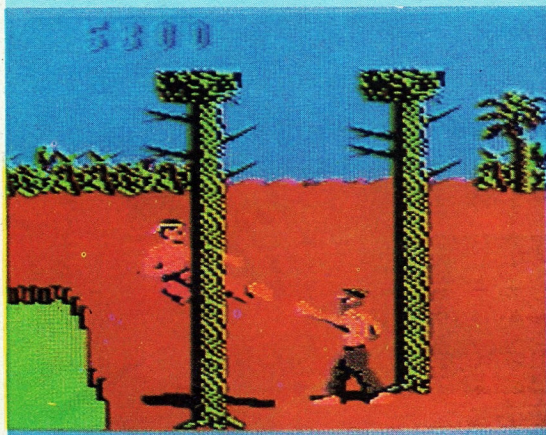
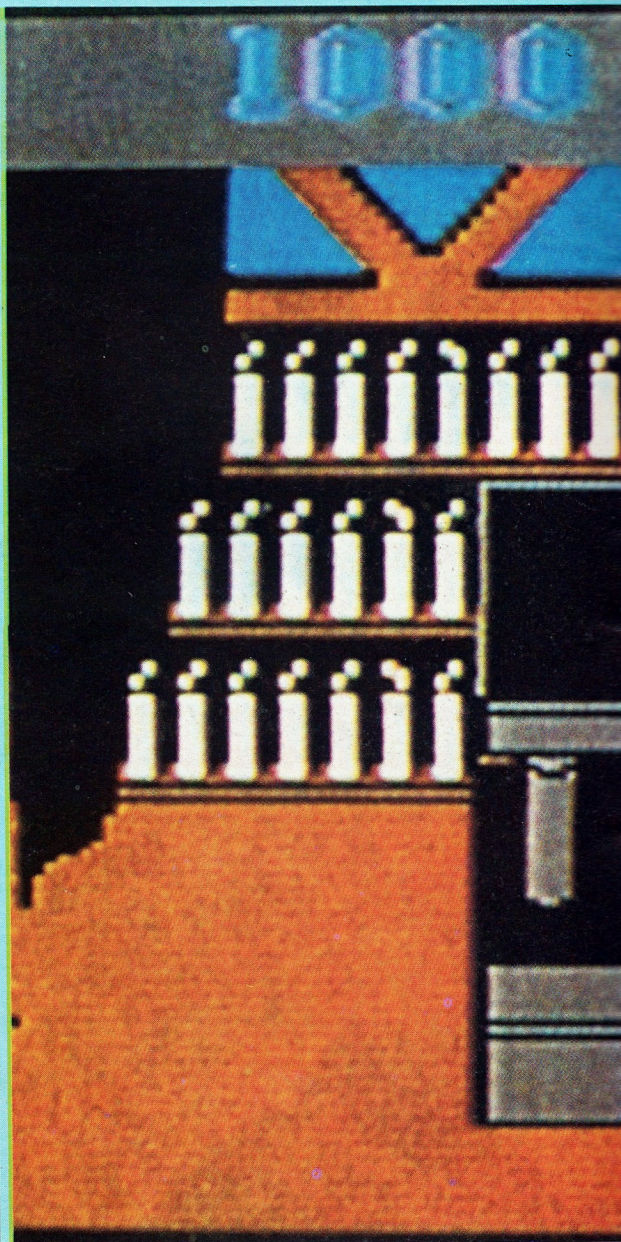
Questa volta, **Fist** ha una missione e dovrà incontrare un avversario davvero tosto, il malvagio Signore della Guerra che ha ridotto in schiavitù i Guerrieri del Pugno. Prima però di giungere allo scontro finale con il Signore della Guerra, **Fist** dovrà trovare alcune pergamene mistiche (dette trigrammi, o zaroth) e restituirle a diversi templi. Una volta restituite le otto pergamene, **Fist** acquisterà poteri straordinari.

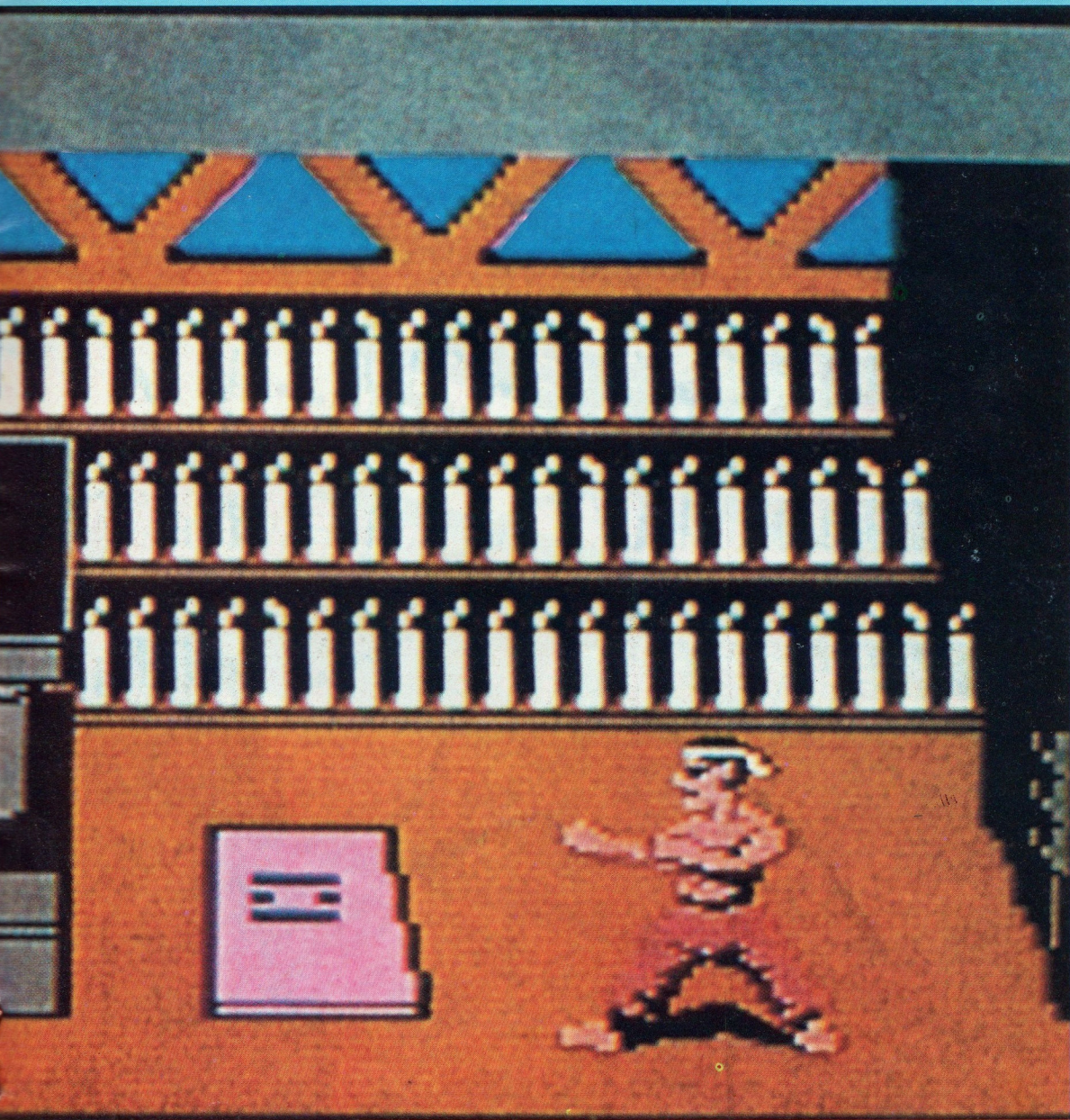
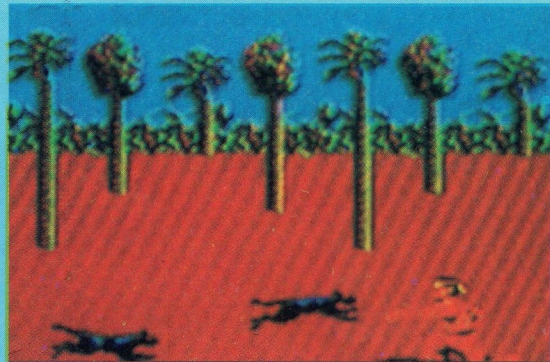
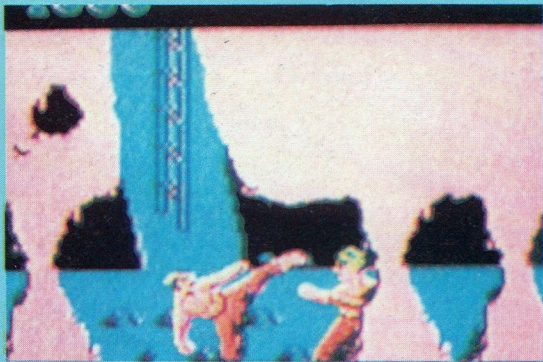
Se **Fist** restituirà la pergamena della Forza al suo tempio, verrà premiato con il potere di abbattere gli oggetti più pesanti. Se invece restituirà la pergamena del Fuoco potrà vedere al buio e così via. I templi hanno poi delle uscite segrete che conducono ad altre parti della mappa del gioco. Le pergamene sono sparse tra i 100 schermi del gioco, e sono custodite dai sicari del Signore della Guerra. Gli avversari sono 15, suddivisi in quattro tipologie principali. Le armi e le tecniche cambiano man mano che si procede col gioco.

A parte i numerosi avversari umani che **Fist** affronterà, dovrà anche vedersela con cobra giganti e feroci pantere. Non potrete contare

molto sulle tecniche apprese nel primo gioco: dovrete imparare ed applicare molte altre tecniche e strategie. Per esempio, se combatterete in una palude e cercate di liberarvi di un avversario con un calcio basso, rischierete di annegare! E non fate grossi salti nelle caverne se non volete rimetterci la testa!

Fist ha a disposizione ben 21 diverse tecniche con cui sbarazzarsi degli avversari, quindi le vostre dita avranno un bel po' da fare sul joystick. Sulla facciata B del nastro c'è un gioco marziale a due, per consentire ai principianti di impraticarsi delle arti marziali.





**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...**



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



IMAGNIFICI 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



KNIGHT RIDER

La Ocean persiste nella sua mediocre politica di trarre dei giochi dai programmi televisivi. In questo caso, vi troverete nei panni di Michael Knight, proprietario della stupefacente automobile K.I.T.T., nella sua lotta contro l'ingiustizia in lungo e in largo per l'America.

Knight Rider contiene un forte elemento strategico, come scoprirete non appena le istruzioni appariranno sullo schermo. Per prima cosa scegliete la missione, che può andare da "Convenzione democratica" a "Cena presidenziale". In realtà tutte le vicende sono simili, e contengono ben poco a parte le corse a bordo di K.I.T.T.

Una volta scelta la missione, potete proseguire. Ci sono tre diversi layout dello schermo che appaiono a seconda della parte del gioco in cui siete impegnati-mappa, guida a base operativa.

Lo schermo mappa è molto utile. Nella parte superiore c'è una mappa dell'intero paese,

con tutte le autostrade interconnesse su cui può viaggiare K.I.T.T. Programmate la vostra destinazione nel computer e cominciate il vostro viaggio. Se nei pressi c'è un edificio, entratevi ed esploratelo. La mappa vi dà anche un'idea di quanto sarà difficile il vostro viaggio, dato che mostra in dettaglio le curve più ampie della strada.

Il secondo schermo è quello della guida tridimensionale, che costituisce il nucleo centrale del gioco. In esso, guidate la vostra auto in autostrada, diretti alla destinazione prescelta. Il tutto ricorda molto **Zzoom**, un gioco della Immagine di alcuni anni fa, in cui bisognava abbattere alcuni oggetti assai poco convincenti in semi-3D.

In **Knight Rider**, però, gli avversari sono un po' più minacciosi. Gli elicotteri sorvolano il deserto con minacciosa regolarità, zigzagando davanti e sparandovi dei razzi senza alcuna motivazione logica. Be', però sembrano

sapere ciò che fanno, e chi siamo noi per obiettare? Del resto, è così anche nei telefilm! In ogni caso, guidare a 240 miglia all'ora una Toyota Supra modificata mentre si cerca di evitare degli elicotteri killer non è impresa da poco: per fortuna, gran parte delle operazioni può essere delegata a K.I.T.T. In questa fase, la grafica non è nulla d'eccezionale, dato che consiste di un'ampia strada gialla nel cui mezzo ogni tanto s'affaccia una riga nera e i suddetti elicotteri, che fanno del proprio meglio per incomberne minacciosi sull'orizzonte. Sullo schermo, altri messaggi vi informano della vostra velocità, del tempo che vi resta prima che succeda qualcosa di sgradevole, i danni subiti, la temperatura del laser e gli skud, ossia il nome piuttosto sgraziato (Standard Kitt Unit of Distance) che indica le unità in cui viene espressa la distanza che ancora vi separa dal vostro obiettivo.

Se poi riuscite a giungere a destinazione prima dello scadere del tempo e prima che accada il fatto sgradevole, tornate allo schermo della mappa: qui cominciate un nuovo viaggio (ma spesso non potrete raggiungere direttamente la località desiderata) oppure entrate in un edificio e lo esplorate.

In questo caso, lo schermo cambierà per l'ultima volta e la base operativa verrà raffigura-

ta sotto forma di planimetria - obiettivo di questa parte (come vi informerà K.I.T.T. con un messaggio a scorrimento di irritante oscurità) è di raggiungere la stanza al capo opposto dell'edificio.

Oltrepassate le guardie e le casse da imballaggio (entrambe ugualmente sveglie!) raggiungete la stanza, dove troverete uno scontrino, la traccia che vi porterà all'ambientazione successiva.

E quindi, rimontate in auto e partite a tutto gas verso un'altra città. Non molto emozionante, vero?

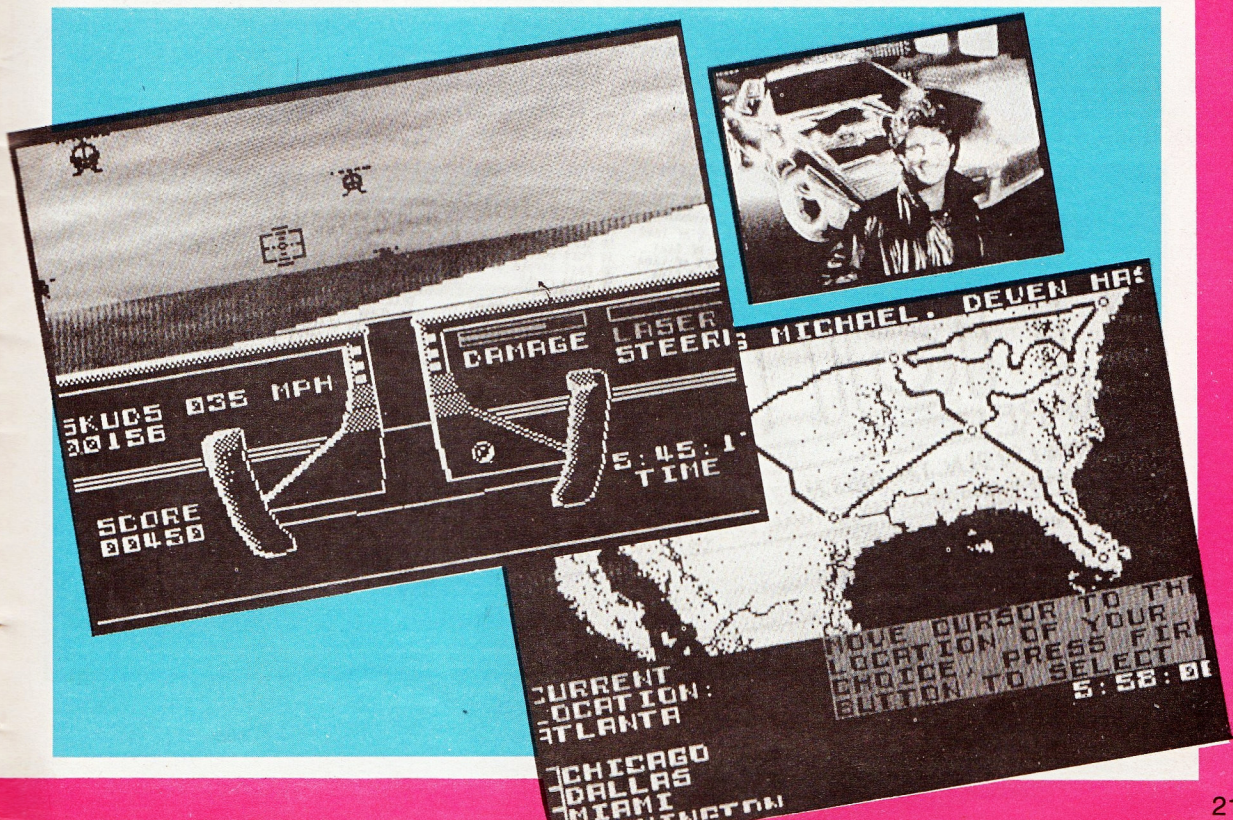
t.d.

Consigli utili

- aspettate sempre di vedere cos'ha K.I.T.T. da dirvi e poi agite in fretta, poiché il cronometro resta sempre in funzione, qualsiasi cosa facciate.

- nello schermo da corsa, affidate all'auto il controllo dei laser e guidate voi stessi. Raggiungete le 240 miglia all'ora, la velocità massima a cui si può ancora controllare l'auto.

- nelle basi operative, osservate le guardie e poi superatele di corsa, approfittando della conoscenza che avete dei loro movimenti.



ARRIVA IL TOSHIBA

Il già folto mondo dell'MSX conosce un nuovo concorrente dalle caratteristiche estremamente interessanti per prezzo e prestazioni. La Toshiba, multinazionale giapponese, ha infatti presentato il suo HX51, un nuovo modello progettato per conformarsi alle caratteristiche dello standard MSX. È pertanto compatibile con tutto il software e le periferiche MSX. Il Toshiba HX 51 è dotato di 64 K di memoria e di alcune caratteristiche che lo rendono estremamente versatile.

La notevole memoria consente un grande numero di applicazioni, dal divertente videogame all'utilizzo di programmi educativi e gestionali.

Il linguaggio operativo è l'MSX BASIC che permette un alto grado di programmazione con comandi semplici e di immediato apprendimento.

La grafica ad alta risoluzione con 256 X 192 punti o l'utilizzo simultaneo di ben 16 colori

permette la realizzazione di grafici e disegni semplicemente fantastici. Il generatore sonoro a 3 registri con 8 ottave consente inoltre la creazione di qualsiasi musica o effetto sonoro.

L'eccellente espansione permette il collegamento diretto al televisore a colori domestico. Il Toshiba HX 51 è dotato di un'uscita video in radio-frequenza che consente il collegamento con qualsiasi televisore a colori di casa. Le due porte per i joystick consentono l'utilizzo dei più svariati e divertenti videogames.

Inoltre è predisposto per il collegamento ad una stampante, al registratore a cassette o ad un floppy disk driver per il trasferimento di dati e a numerose altre periferiche per il completo utilizzo del sistema.

È anche previsto il collegamento con l'interfaccia RS-232C ideale per la comunicazione.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Microprocessore Z80A

Velocità clock 3,58MHz

Memoria di base 64KB RAM

Memoria del sistema 32KB ROM

Memoria video 16KB RAM

Linguaggio di programmazione

MSX-BASIC

Uscita video RF

Schermo 3 Modi

Modo testo 40 caratteri x 24 linee/ 32 caratteri x 24 linee

Modo alta risoluzione Matrice a 256 x 192 punti

Modo colore 64 x 48 blocchi (4 x 4 dot matrix per block)

Immagine sprite 32 forme definibili

Colori 16 colori

Tastiera 73 tasti alfanumerici e simboli grafici

Uscita audio Terminali audio mono

PSG AY-3-8910 8 octave tripla chiave

Interf. per registratore FSK 1200/2400 baud

Interf. stampante CENTRONICS parallela

Porte di espansione 2

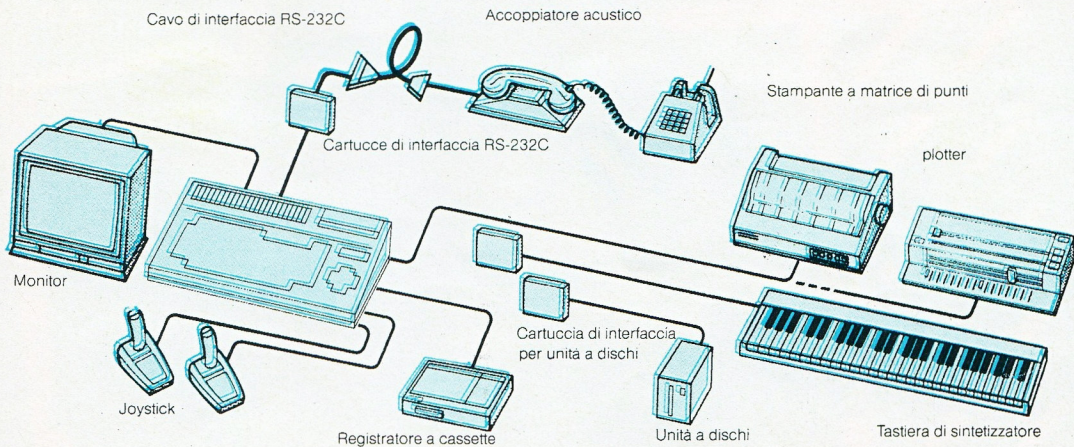
Connessione joystick 2 standard ATARI

Alimentazione 220V, 50Hz

Consumo 8W

Dimensioni (L x A x P) (mm) 420 x 75 x 220

Peso (kg) 2,7



PAPERBOY



di quei pastrocchi di sprite tremolanti e colori sgargianti dallo scrolling saltellante - ma la programmazione di **Paperboy**, è ben al di sopra di tutto ciò: lo scrolling della strada è perfetto, e il gioco è sobriamente bicolore. La grafica è ricca di particolari, pur tendendo al blu.



A noi sono piaciuti particolarmente il percorso di guerra (un bonus alla fine del gioco) e il go-cart che taglia la strada.

Per vincere occorre avere buona mira nel tirare i giornali e abilità nello schivare passanti, automobili, pneumatici giganti ecc. la solita roba.

Quanto alla versione Spectrum, bisogna dire che al gioco manca inevitabilmente qualcosa di ciò che ha reso famoso l'originale (come gli effetti sonori), ma in ogni caso, chi lo compra perché gli era piaciuta la versione da bar non resterà deluso: è certamente la miglior conversione che si potesse realizzare.



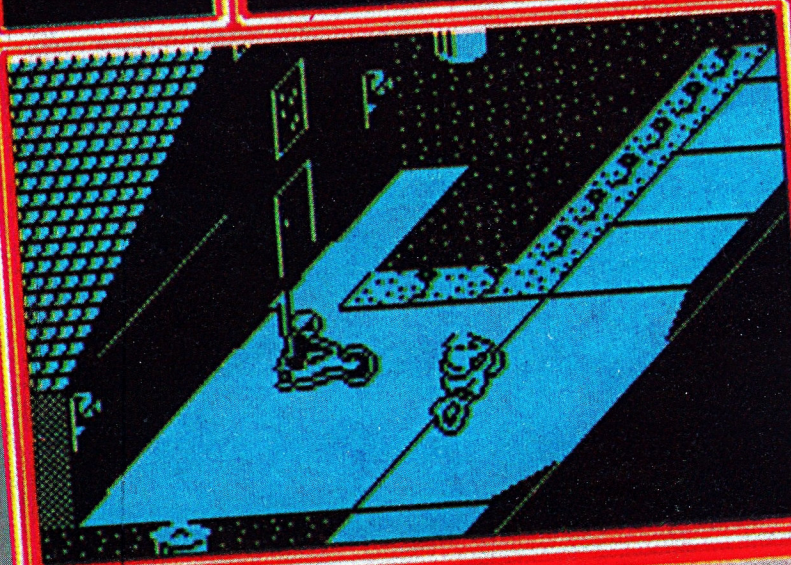
SCORE
007880

PAPERBOY™

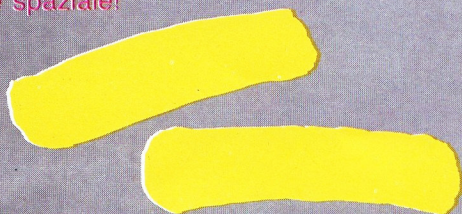
BONUS

000250

STARI JL



questa celebrazione dello spirito di libera iniziativa dei ragazzini americani, è un gioco da bar che gode di un vasto seguito di appassionati, e la sua versione per computer domestico era molto attesa. A realizzarne una versione per home computer, ci ha pensato la Elite... e il risultato non è affatto male! A pensarci bene, **Paperboy**, non è niente di speciale: l'idea è simpatica, ma si tratta solo di tirare i giornali nelle cassette delle lettere e di fare acrobazie con la bicicletta per evitare gli ostacoli... e nella meccanica di gioco non cambierebbe niente se invece di consegnare giornali si trattasse di bombardare una nave spaziale!

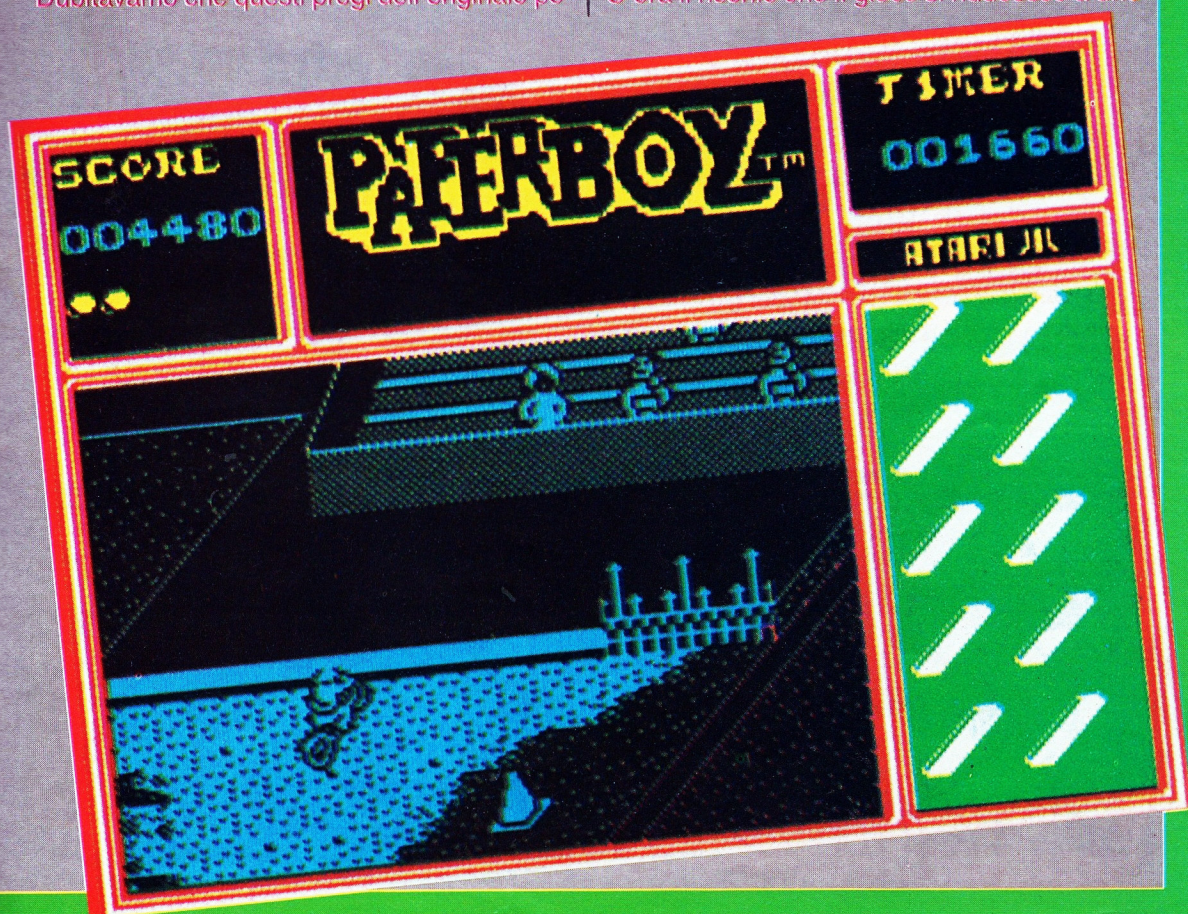


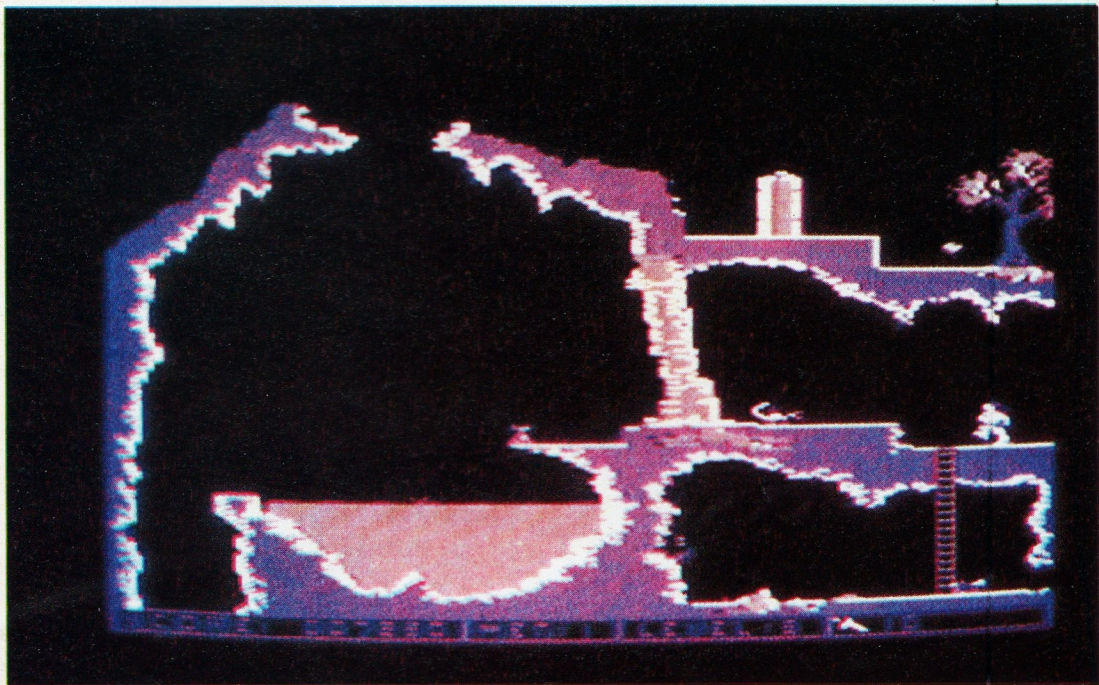
Ciò che rende così speciale il gioco da bar è la qualità della grafica e la bella (o comunque rumorosa) colonna sonora. Dubitavamo che questi pregi dell'originale po-

tessero essere replicati sugli home computer, ma ci sembra che l'Elite abbia prodotto una conversione davvero buona. L'intreccio del gioco da bar è stato totalmente rispettato, e la pianta delle strade è praticamente uguale.



L'idea è di passare in bicicletta sul tortuoso marciapiedi davanti alla villette con due obiettivi fondamentali: mettere il giornale nella cassetta delle lettere di chi l'ha ordinato (indicato da una insegna di fronte alla casa) e usare i giornali e mo' di proiettili per rompere le finestre di chi ancora non si è abbonato. C'era il rischio che il gioco si riducesse a uno





CONAN

Anche se ultimamente Arnold Schwarzenegger ha interpretato un robot nel film **Terminator**, o un eroe moderno in **Magnum**, nel cuore dei suoi fans egli resterà per sempre legato a Conan. L'ex Mister Universo ha infatti mostrato per la prima volta i bicipiti sul grande schermo nell'adattamento cinematografico di un personaggio classico della Marvel Comics, Conan il Barbaro.

Il film ha incassato più di cento milioni di dollari, e di recente ha avuto un seguito: **Conan il Distruttore**, nel quale Arnold recita al fianco della sinuosa Grace Jones.

Era solo una questione di tempo prima che una casa di software realizzasse un gioco basato su Conan e il primato è toccato alla Datasoft, che nella sua serie Famous Faces lancia **Conan**, con i muscoli di Schwarzenegger che si gonfiano minacciosamente sulla copertina del dischetto.

In questo videogioco, Conan affronta il suo avversario più sinistro, il malvagio Volta. L'azione ha luogo nel castello di Volta, pieno di trappole mortali.

Occorre completare sette schermi, ciascuno

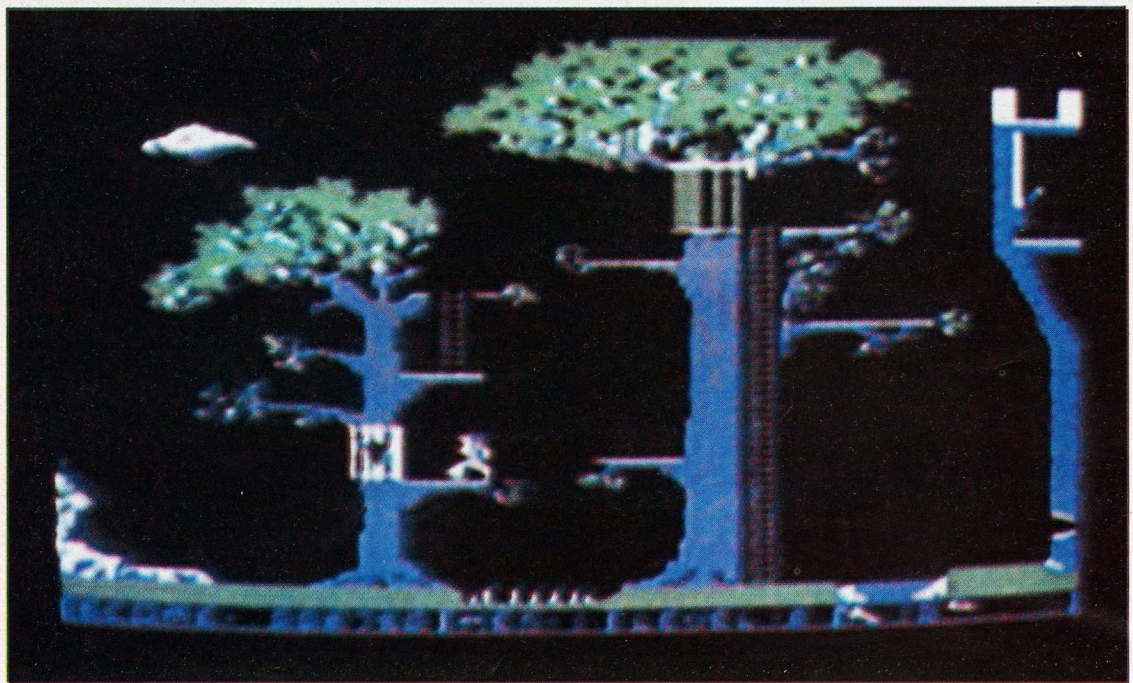
dei quali pullula di creature sgradevoli, quali draghi feroci, mostri fiammeggianti, giganteschi bulbi oculari volanti, creature fatte di scintille elettriche e lebbrosi letali. Obiettivo di ciascuno schermo è di trovare le gemme, metterle nel posto più adeguato e trovare la chiave per aprire la porta che conduce al livello successivo.

A somiglianza di Conan, potete camminare, correre, saltare e cadere da qualsiasi altezza senza ferirvi, ma dovete però evitare di cadere nella lava, nel fuoco, nell'acqua e nelle fosse piene di serpenti.

La vostra unica arma è la poderosa spada di Conan, che potrete usare a mo' di boomerang: se infatti la scaglierete contro i vostri nemici, essa tornerà indietro.

Comincerete il gioco con sette Conan, però toccando l'uccello a certi livelli oppure con dei punteggi molto alti si può ottenere un Conan in più.

Il gioco è in sostanza un gioco di piattaforme a più schermi - pur conservando il gusto del 'vero' Conan. Nel primo schermo, quello iniziale, il nostro eroe deve salire in cima al

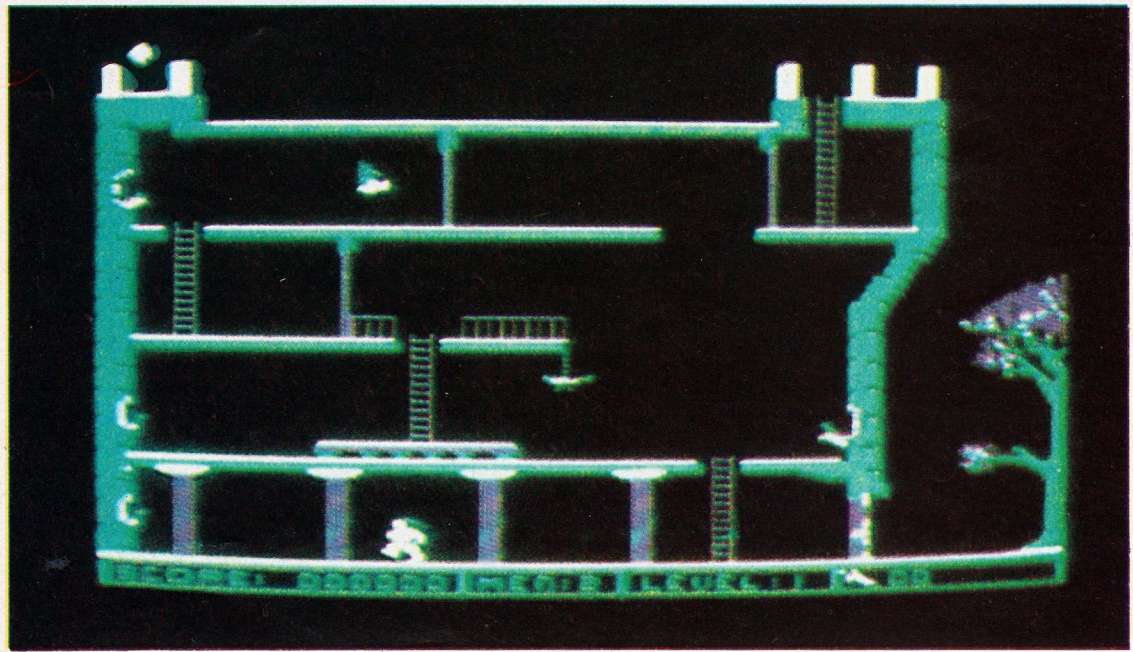


castello e poi uscire in alto a sinistra dallo schermo schivando l'uccello. In questo schermo dovrete usare la spada, poiché se non vi liberate dell'uccello fin dall'inizio dell'arrampicata, non ce la farete più ad arrivare in cima. Nel secondo schermo entra in gioco la prima chiave: chi ha la vista aguzza la scorderà nell'angolo inferiore destro dello schermo. Questo schermo è molto realistico, e comporta dei salti paurosi. Se poi qualcuno

è riuscito a raggiungere il livello seguente passando per la caverna in fondo a sinistra, vorremmo proprio sapere come ha fatto!

Conan è un gioco ben concepito che si pone allo stesso livello di eccellenza dei film e dei fumetti dello stesso personaggio. **Conan** è il secondo gioco pubblicato dalla Datasoft nella serie Famous Faces, il cui primo successo è stato **Bruce Lee**.

Cr.Ba.



I RECORD DA BATTERE

Gioco	Punteggio	Livello	Gioco	Punteggio	Livello
Alien 8	49%		Lazy Jones	149,650	
Alpha Blaster	89,235		Les Flics	100,200	
Barnstormer	279,955	12	Le Mans	42,53	8
Battleship Clapton II	97,300		Manic Miner	117,321	52
Beamrider	133,380	25	Maxima	211,120	120
Blogger	231,520		Monkey Academy	305,300	
Boom	99,240	34	Mopiranger	620,400	44
Boulderdash	59,848	F/4	Mutant	737	7
Bounder	286,726	5	Nightsade	137,000	13%
Boxing	—	10	Ninja	23,550	
Buck Rogers	310,900	6	Oh Mummy	5,030	
Centipede	53,795	7	Oh No!	76,250	
Chiller	33,481		Oil's Well	198,400	
Choro Q	42,380		Panic Junction	14,919	10
Circus Charlie	1,198,460	105	Pastfinder	24,205	
Disk Warrior	1,400,000		Pillbox	2,800	3
Dogfighter	10,100		Pinball	1,240,680	
Elidon	94%		Pitfall II	199,00	
Eric and the Floaters	1,844,160		Polar Star	289,990	8
Finders Keepers	18,323		Punchy	6,959,870	
Fire Rescue	29,540		Price Magik	12%	18
Flight Deck	6,410		Pyramid Warp	820,758	
Fruity Frank	21,000		River Raid	73,450	38
Galaga	244,010		Road Fighter	998,675	7
Ghostbusters	\$999,900		Roller Ball	3,120,180	
Golf	28underpar		Sasa	200,195	
Gridtrap	558,120		Scion	67,900	
Gunfright	\$150,000	51	Soccer	40-0	
Heist	384,201		Space Walk	1,846,200	
Hero	692,120	Pro	Spooks and Ladders	189,930	79
Highway	339,360		Step Up	60,250	
Hopper	100,080		Stop The Express	7,360	2/2
Hotshoe	187,575	19	Super Cobra	501,100	62
Hunchback	2,700,000		Sweet Acom	6,348,460	240
Hustler	8 shots		Tennis	6-0,6-0	
Hyper Rally	239,500		The Snowman	36,510	
Hyper Sports I	2,050,800	51	The Wreck	23,975	
Hyper Sports II	500,500		Time Bandits	9,990	8
Hyper Sports III	59,713		Time Curb	176,050	
Hyper Viper	127,500		Time Pilot	689,000	
International Karate	999,999		Track and Field I	266,640	
Jet Fighter	214,950		Track and Field II	500,300	
Jet Set Willy II	120objects		Turmoil	11,740	
Kings Valley	5,642,600	928	Vacumania	22,340	
Knightmare	238,020		Valkyr	23,975	

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- Vendo/compro/cerco varie cassette per MSX VG 8020 della Philips (tutte molto belle) telefonate! Massimo Agosta Via Marochetti, 10 (MI) Tel. 5695124
- Cerco le cassette 1-2-3-4 di Program MSX Grassi Enrico Via Sadat, 1 Parma Tel. 42498
- Cerco Programma MSX di (totocalcio) completo (totip) con istruzione (enalotto). Giuseppe Del Vecchio Pecorari Tel. 081933674
- Scambio programmi su cassetta per MSX (anche su cartuccia). Biagio Romano Via S. Andrea, 3 Aversa (CE) Tel. 081-8906133
- Vendo/Scambio giochi per computer a standard MSX oltre 300 titoli. Richieder lista o telefonare per informazioni (ore pasti) Massimiliano Ceccarelli Via Stupinigi, 94 - 10042 Nichelino (TO) Tel 011-624787
- Compro/Scambio programmi in linguaggio macchina preferibilmente nelle provincie di Ancona e Macerata. Richiedere mia lista con oltre 200 giochi. Andrea Elisei Via Leonessa, 13 60025 Loreto (AN) Tel. 071-978420
- Vende cassette originali per MSX a lire 10.000 = cassette con 7 giochi a lire 7.000 = vendo anch paddless pr commodore ed MSX a lire 15.000 = scambio anche programmi sempre per MSX. Mauro Malvezzi Via Case Sparse, 24 14022 Castelnuovo D.B. (AT) Tel. 011-9872187
- Scambio cassetta programmi n. 1 con la n. 6. Toni del Prete Via S. Di Giacomo, 4

- Grumonevano (NA) Tel. 8338908
- Vendo/Cerco/Scambio programmi MSX massimo 48 K. cerco espansione e sbloccatore di programmi per MSX Philips disposto a comprare o ad inviare l'importo in programmi disponibili. Puddu M.Franco Via Martiri Libertà, 172 08100 Nuoro Tel. 0784-230076
- Compro espansione di 16 K di memoria per computer MSX della Philips. Marcello Laina Via V. Emanuele, 26 Chieri (TO) Tel. 011-9427390
- Compro n. 4 Program MSX anno II. Lombardi Ciro Via Elio Danesi, 17 Prato (FI) Tel. (0574) 720322
- Scambio giochi con ragazzi, preferibilmente in provincia di Milano e dintorni. Vendo green abret, Ski olimpcs 2000, pipelines, bhostbusters, star, filter. M. Lorusso San Giuliano Milanese Tel. 9847866
- Scambio giochi per MSX: tennis da 64 K con calcio possibilmente da 64 K. È buona grafica. Dutto Piero Via. S. Giovenale, 8 Peveragno (CN) Tel. 839329
- Vendo MSX 209 cassette con 7 e 10 programmi comes e utility non doppiate L. 3.000 cad. cartuccia games mouser L. 25.000 (telefonare ore pasti). Giuseppe Via Piave, 47 Verano Brianza Tel. 0362/905238
- Cerco calcio e costs goblin per MSX a prezzi modici e cerco programmi per lo studio telefonare dalle ore 19.00 alle ore 21.00. Emiliano Pieri Via Santa Giovanna D'Arco, 3 Roma Tel. 6566380
- Compro giochi di guerra (belli). Gian

- Luca Tassan Via Grande, 73 Livorno Tel. 0586-880820
- Vendo/Scambio cassetta con gioco "Finders keepers" o altri giochi come "Noser-man" ecc. Cerco cassetta con il gioco del kung fu. Alessandro Tiso Via Breccetto 1/A Ariano Irpino (AV) Tel. 0825-874136
- Cerco turbo-tape per MSX-2 Philips riduttore di sistemi totocalcio giochi divertenti. Carmine Via. Diego Peluso, 96 Taranto Tel. 099-379970
- Vendo bellissimi giochi su cassetta per MSX (Alibaba-Finder-Keepers-Shark Hunter-Ski) a sole L. 7.000 cad. Laura Via Libertà 29/7 Ferrania (Savona) Tel. 019-520576
- Scambio con l'editore giochi delle 5 cassette Programm MSX da me comprate con altre 5 funzionanti e identiche. Campana Claudio Via Giulio Rocco, 65 Roma Tel. 575989
- Cerco partita di calcio all'italiana per MSX programma MSX totocalcio (cas.) programma MSX simulatore di volo versione cassetta consintetizzatore di voce. Salvatore Campitielli C.so Itallial, 163 Anghi (SA) Tel. (081) 961121
- Scambio cassette di tutti i generi soprattutto giochi. Per informazioni: Renzo Tosi Via Chianesi, 16 Scandicci (Firenze) Telefono 252880
- Cerco programm per MSX come Yie-Air-Kung Fu, Hiper sport 1 e 2 Kung-Fu master, soccer. Danilo Danisi Via Scarlattì, 188 Napoli Tel. 371625

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa alla redazione di Program MSX presso Società Edizioni Internazionali Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) *Program MSX N. 7*

VENDO

COMPRO

CERCO

SCAMBIO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....