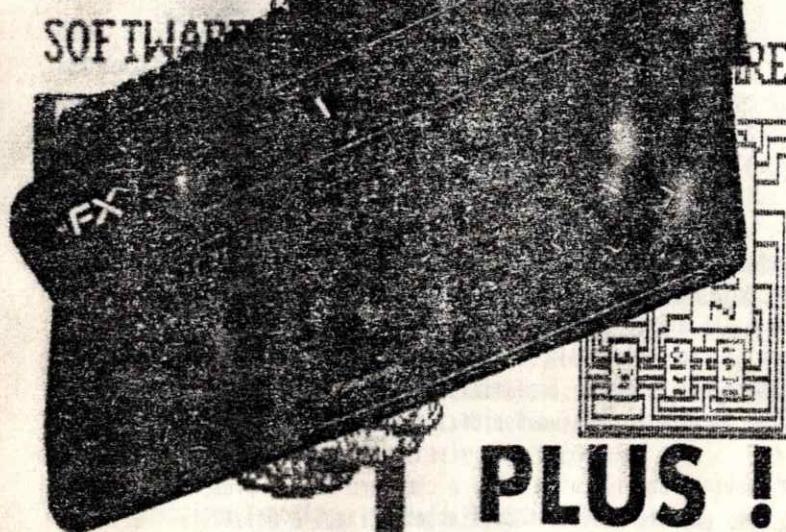


MSX
COMPUTER CLUB
BRESCIA

MSX 2+



PLUS!
ai tuoi problemi

ANNO 3 N.14 APRILE 1989

SIAMO ALLA RESA DEI CONTI...

Quando ormai tutti, stampa specializzata compresa, erano convinti che il nostro amato MSX fosse giunto alla fine dei suoi giorni e quindi rendevano di pubblico dominio il prematuro decesso (leggi MC Microcomputer in testa), c'era qualcuno che, a denti stretti, continuava ad affermare che il sistema MSX non era per niente finito ma che anzi, sarebbe certamente ritornato con forza alla ribalta in quanto dotato di caratteristiche eccellenti e superiori a molti dei computer disponibili sul mercato.

Quel qualcuno non potevamo che essere noi, organizzatori e soci del club che, forti delle nostre convinzioni, non abbiamo voluto credere a quello che le varie riviste andavano scrivendo e con il tempo non solo abbiamo decisamente avuto ragione, ma siamo in attesa della giusta vendetta !!!!!.

Arriva l'MSX 2 Plus

OLEEEEEE

Da quando si è avuta la certezza che questa nuova macchina non fosse frutto della fantasia dei soliti ignoti, alcune riviste si sono affrettate a fare marcia indietro sulle loro affermazioni, tanto è vero che MC Microcomputer, nel numero 83 di Marzo, nelle pagine dedicate a PLAYWORLD, ha addirittura "sprecato" circa 4 pagine per un articolo SPECIALE, dedicato agli MSX1 e MSX2 con tanto di schermate e note, solo che questa volta non sono del tutto dispregiative. C'è da chiedersi come mai tanto interesse per una macchina che, stando alle loro vecchie convinzioni, non aveva nulla di interessante e della quale si è parlato solo per non perdere una parte dei profitti provenienti dagli utilizzatori MSX in continua ricerca di notizie utili sul proprio standard.

Siamo fermamente convinti che il tutto abbia a che fare con la presentazione del nuovo MSX 2 Plus che, con le nuove caratteristiche di cui è dotato, in fatto di gestione video ed audio, darà sicuramente una svolta oltremodo positiva al nostro sistema e, contemporaneamente, anche alle vendite delle riviste in questione !!!!!

Il nuovo MSX 2 Plus è stato ufficialmente presentato in Olanda durante una fiera interamente dedicata agli home computer: erano presenti gli immancabili ATARI ed AMIGA, ma l'interesse maggiore era rivolto all'MSX 2 Plus. Un nutrito numero di visitatori era attratto non tanto dalla linea della macchina, ma dalle stupende immagini che si susseguivano sullo schermo del monitor e dagli incredibili suoni che venivano generati grazie ad un programma dimostrativo ben fatto.

Le caratteristiche principali del nuovo MSX 2 Plus:

Il microprocessore centrale, come del resto ci aspettavamo, rimane il vecchio ed affidabile Z80, questo ovviamente per mantenere la compatibilità con tutti i programmi già disponibili. Le capacità grafiche risultano notevolmente migliorate, la nuova macchina dispone ora di una risoluzione di 512 per 424 punti con ben 19.268 colori disponibili. Il nuovo microprocessore video permette lo scroll verticale ed orizzontale con una linearità e limpidezza di immagine tale da rimanere veramente stupefatti. Abbiamo avuto modo di vedere il nuovo MSX 2 Plus in azione, un PANASONIC FS-A1FX, alle prese con immagini in movimento a dimostrazione della perfezione dello scroll sia in senso verticale che orizzontale. I suoni generati durante la dimostrazione, perfetti sotto ogni punto di vista, si potevano paragonare a quelli generati da strumenti professionali, data la purezza del suono.

Dopo esserci ripresi dallo choc iniziale, abbiamo subito controllato che il monitor fosse realmente collegato al computer, in quanto le immagini erano talmente belle e similmente reali che sembrava provenissero da un filmato. Con queste possibilità, ci siamo detti tra noi, i vari sostenitori di AMICA & co. dovranno affrettarsi a rivedere la loro decisione di acquisto e di optare per un fedele e buon MSX 2 Plus.

Il nuovo microprocessore sonoro stereo, ovviamente di produzione YAMAHA, utilizza la sintesi FM, più comunemente chiamata modulazione di frequenza, ed è lo stesso utilizzato per la tastiera professionale DX7 sempre della YAMAHA. Dispone di ben 8 ottave con uscita stereo e di 64 registri totalmente modificabili in ambiente basic, il tutto allo scopo di ottenere una varietà di suoni veramente stupefacenti e professionali, con una purezza che ha dell'incredibile e tutto questo grazie alla tecnologia FM.

Altra innovazione importante riguarda la ROM interna con una capacità di 80 Kb, nella quale sono contenuti sia i comandi basic che il DOS. Sfortunatamente non siamo riusciti a convincere il responsabile dello stand a lasciarci usare la tastiera, quindi non possiamo anticiparvi se sono previsti dei nuovi comandi aggiuntivi e quali.

I modelli iniziali dispongono di un solo disk drive a doppia faccia da 720 kb, 2 prese per il joystick ed una memoria centrale che varia da 64 kb a 256 kb di RAM utente, oltre alle uscite per il collegamento al monitor o tv, amplificazione stereo e per il drive esterno.

Non sappiamo se la PHILIPS parteciperà alla produzione dell'**MSX 2 Plus**, ma SONY, SANYO e PANASONIC sicuramente con i modelli: **SONY HB-F1XDJ** e **HB F1XDmk2**, **SANYO PHC 70FD**, **PANASONIC FS A1WX** e **FS A1FX**. Altri modelli, costruiti dalle società sopra indicate e da altre, sono stati confermati ma non sono stati dichiarati i rispettivi modelli ed il marchio di appartenenza.

Sono già disponibili diversi programmi su disco prodotti in maggioranza dalla **KONAMI** e dalla **T&E SOFT**, tra i quali una versione decisamente migliorata di **F1 SPIRIT** con numerose opzioni supplementari e di **SUPER LAYDOCK PLUS** che offre uno spettacolare scrolling sia orizzontale che verticale. Sono disponibili numerosi altri titoli ma per il momento non siamo in grado di specificarli.

La disponibilità dell'**MSX 2 Plus** in Italia ed in Francia è prevista tra non molto, mentre in Spagna, stando alla pubblicità di una ditta specializzata in **MSX**, dispone già dei nuovi **MSX 2 Plus** e dei modelli **8235, 8245, 8255 e 8280** con memoria RAM utente espansa a 256 Kb. Purtroppo non vengono specificati i relativi prezzi.

Il prezzo del modello base, stando a quanto si è capito, si aggirerà intorno alle 600/700 mila lire circa, ma questo non ci preoccupa, l'importante è che lo standard sia vivo più che mai.

MERCATINO DELLE PULCI

Alcuni soci vendono:

COMPUTER PHILIPS NMS 8235 + REG. DEDICATO PHILIPS + MUSIC MODULE + MANUALI + DISCHI SISTEMA E 114 VIDEO GAMES SU DISCO A £. 800.000 (Tess. N.323)

...Altri acquistano:

DRIVE A SINGOLA O DOPPIA FACCIA A PREZZO MODICO (Tess. N. 490)
COMPUTER MSX 8235/8245/8255/8280 A PREZZO DI REALIZZO PER LA VENDITA AD ALTRI SOCI (Contattare il CLUB)



RECENSIONI

KING'S VALLEY 2

Ecco che la **KONAMI** ritorna a noi con un classico dei video games. **King's Valley 2** rispecchia la precedente versione, per quanto riguarda l'ambiente del gioco, che però risulta totalmente rinnovato sia nella grafica che nel tipo di games. I Suoni, nella versione su disco, non sono molto belli, in quanto erano generati da un apposito circuito sonoro posto nella **megarom**. Chi dispone di una cartridge con sonoro **SCC**, può inserirla nello slot 2 ed ottenere i suoni originali.

Lo scopo del gioco è arrivare a spegnere un interruttore di tensione che alimenta un dispositivo di distruzione dell'intera piramide. Per accedere a questo interruttore, bisogna destregiarsi tra ben 60 livelli non sempre di facile soluzione ed utilizzare al meglio le armi che vengono poste a disposizione che, oltre a quelle già presenti nella versione precedente, sono ora disponibili: martelli pneumatici per rompere 2 mattoni per volta in senso verticale, martelli per rompere 1 mattone in senso verticale e le vanghe per rompere un mattone in senso orizzontale. Come arma di difesa contro le mummie, si hanno a disposizione coltelli e boomerang. Di seguito troverete le password per accedere a tutti i livelli, ricordandovi che potrebbero risultare diverse da quelle che eventualmente avete già, in quanto differiscono a seconda del tempo impiegato nel risolvere il livello in atto e le vite possedute.

2- AEAEHDHP	3- GAGADPL	4- ICABGJOM	5- AFAEAIBB	6- AKAMFPHF
7- CIDIFFLF	8- DAIAHECE	9- AEICABIH	10- GBEACLMM	11- ICMABCCE
12- AIDABGEO	13- AIDEBOFK	14- AIDIAOEO	15- GBOAADEE	16- BIEELFLF
17- MEFMACCC	18- AEJBHCAH	19- CCGHADIM	20- HACIFPPH	21- ECKFALPC
22- EFIGKDH	23- ECOEGLJB	24- MIMAGFON	25- KJBBCMFO	26- BKBHNAKB
27- GBLBHMIO	28- BMBGFAIC	29- KIOICFLF	30- FIHNGEG	31- BPBHCIFO
32- FEIAEODC	33- BIIEHOBK	34- GCAFENG	35- KEGACLCP	36- AMJAGGAC
37- IEKAGLIP	38- JDACHJAO	39- AMEOFHLB	40- OFAADDIBI	41- BEIDABJI
42- AOEFAHGJ	43- BFIEEJOC	44- FCMABMCO	45- DBGIHFAO	46- COAHEAHF
47- KFOACOKI	48- JIACHJBO	49- DBAFBIEO	50- EMIBAKNH	51- MGGAALDB
52- DJKACNAG	53- CANECGBK	54- BCGMAPIN	55- INMCFKKJ	56- BMAFFJHK
57- DJAKBAFD	58- JNAIDJMO	59- EOMECH	60- JBOAFNMO	

Oltre alle password di cui sopra, ne potete utilizzare altre 2: **TRYAGAIN** vi darà la possibilità di poter ricominciare dall'ultimo livello raggiunto premendo il tasto **F5** per continuare, mentre la password **FESTIVAL** disabilita la collisione degli sprites. Vi consigliamo di utilizzare le password solo in casi estremi, viceversa perdereste il gusto di arrivare alla gloriosa meta.

METAL GEAR

Ecco un'altro meraviglioso programma KONAMI: questa volta non ci troviamo all'interno di una piramide come per KING'S VALLEY 2, ma in una base militare nucleare vigilata da guardie armate, telecamere a circuito chiuso, raggi infrarossi e laser mortali.

Lo scopo del gioco è distruggere a tutti i costi il micidiale METAL GEAR, obiettivo non facilmente raggiungibile. Per portare a termine la missione, il nostro eroico personaggio dovrà procurarsi le chiavi per accedere alle celle dove sono rinchiusi dei prigionieri e quindi liberarli. Per ottenere le chiavi, spesso sarà indispensabile seguire le indicazioni che la radio trasmittente darà di volta in volta a secondo dei casi. Durante il cammino potrà procurarsi armi, munizioni e materiale tattico necessario per proseguire nella dura missione. Nelle pagine successive troverete la mappa del gioco ed una numerazione che vi servirà come riferimento sommario per procurarvi le armi necessarie. Il piccolo cerchietto posto su alcuni muri, segnala la presenza di un passaggio segreto al quale potrete accedere battendo i pugni sul punto indicato, mentre in altri casi è necessario l'uso delle bombe al plastico.

Alcuni trucchi da adottare per il completamento della missione:

Per avere la chiave 3, fatevi prima catturare ed uscite dalla cella attraverso il passaggio segreto celato nel muro. Entrate nella seconda porta che non necessita di chiavi e riprendete tutto il vostro armamento. Noterete che in aggiunta troverete un piccolo TRANS (trasmettitore) che vi sarà di aiuto, selezionandolo e quindi premendo la barra spazio, nel caso che la base nucleare sia in allarme generale. Esiste una porta che non riuscirete ad aprire con nessuna delle 8 chiavi disponibili e che è sorvegliata da 2 guardie: selezionate l'uniforme che troverete al punto n.30 e dopo qualche istante le guardie vi apriranno la porta credendovi il loro comandante. Per distruggere i due Mr ARNOLD, utilizzate il lancia razzi colpendoli 2 volte ciascuno. Per attraversare il deserto occorre la bussola e l'antidoto contro il veleno degli scorpioni, quest'ultimo servirà nel caso foste colpiti da uno scorpione. La chiave n. 8 è custodita da COWARD DUCK che bisogna uccidere con la pistola. L'HIND-D va distrutto con 20 granate nella visiera, costituita da un piccolo cerchio, mentre i carri armati (TANK) con 11 mine. Per distruggere il BULDOZER occorre avanzare verso di esso e lanciargli 4 granate, retrocedere e colpirlo con altre 4 granate. I 2 ARNOLD vanno distrutti con 3 razzi ciascuno ed i FIRE TROOPER con le mine. Nell'ultimo stadio sarete alle prese con il METAL GEAR che bisogna distruggere con le bombe al plastico posizionate sui piedi e seguendo l'ordine seguente:D,D,S,D,S,D,S,D,S,D,S,D,D dove D indica a destra e S a sinistra.

Elenco e posizione delle armi ed equipaggiamento di METAL GEAR:

1,2 : niente	3 : 2 guardie
4 : razioni - chiave 1 - binocolo	5 : 2 guardie
6 : (D) maschera antigas-(S) catturato	7,8 : 2 guardie
9 : pistola + mine	10: 2 telecamere
11: (S) munizioni (D) prigione	12: camera a gas - prigione
13: telecamera - missili - prigione	14: bombe al plastico
15: 2 guardie	16: 2 telecamere - razioni - chiave 2
17: silenziatore - lancia granate	18: scatola di cartone
19: 2 guardie	20: prigione
21: pavimento elettrico	22: 2 guardie
23: 3 telecamere - prigione	24: (S) prigione - (D) mitraglietta
25: 2 guardie	26: la vostra prigione se sarete catturati
27: SHOTT GUNNER - chiave 3 - munizioni ed il vostro equipaggiamento	29: 1 cane - munizioni - bombe al plastico
28: 1 cane - gilet para-colpi	31,32,33: 1 cane
30: (S) uniforme - (D) BLAST SUIT	35: 1 guardia
34: 2 telecamere	37: telecamera-bombe al plastico-munizioni
36: 3 guardie - vasca	39: 3 guardie
38: 1 guardia - rullo	41: elettricità - (S) occhiali infrarosso
40: (S)-guardie + mine - (D) prigione	43: fotocellule laser - prigione
42: fotocellule laser	45: MACHINE GUN KID - paracadute
44: prigione	47: 2 guardie
46: campo di forza	49,50,51: guardie
48: missili telecomandati	53: prigione
52: munizioni	56: guardie volanti
54,55: passerella mobile	58: guardie volanti
57: pavimento elett. + mine detector	60: trampolino per calarsi col paracadute
59: HIND D GUNNER	62: chiave 4 - mine
61: 3 cani - Dr. PETROVITCH	64: 4 guardie
63: 2 cani - prigione	66: mine
65: (S) bombe al plastico - (D) mine	68: granate
67: razioni - granate	71,72: guardie
69,70: carro armato	74: buldozer
73: (S) munizioni e mine - (D) torcia	76: bombe al plastico
75: fotocellule laser	78,79,80: 3 guardie - prigione
77: 3 guardie - antenna radio	82,83: (S) prigione - ascensore
81: guardie volanti-chiave 5-munizioni	85: gas-bombe al plast.-razioni-munizioni
84: gas mortale	88: gas - chiave 6 - Dr. PETROVITCH
86,87: gas mortale	90: Dr. PETROVITCH
89: FIRE TROOPER	92: ARNOLD - chiave 7
91: 3 guardie	

93: (S) prigione - (D) lancia razzi 94: 4 guardie
 95: (S) 2 guardie+antidoto-(D) bussola 96: 4 guardie - prigione
 97: 6 guardie - munizioni 98: rullo - buco mortale - ascensore
 99: buco mortale + guardie 100: 3 guardie
 101:prigione 102: gas mortale
 103:buco mortale - guardie 104,105,106,107,108: buchi mortali
 109:4 cani 110:2 cani - buco mortale - ELLEN
 111,112,113,114:deserto con scorpioni 115:niente
 116:7 camion di cui 1 solo fermo 117:3 guardie - trappola
 118:buco mortale 119:2 laser mortali - bombole di ossigeno
 120,121,122,123: acqua profonda 124:3 guardie
 125:elettricità-munizioni-chiave 8 126:2 laser mortali
 127:gas mortale 128:niente
 129:gas mortale + mine sepolte 130:pavimento elettrico senza interruttore
 131:METAL GEAR + 2 laser mortali 132:BIG BOSS

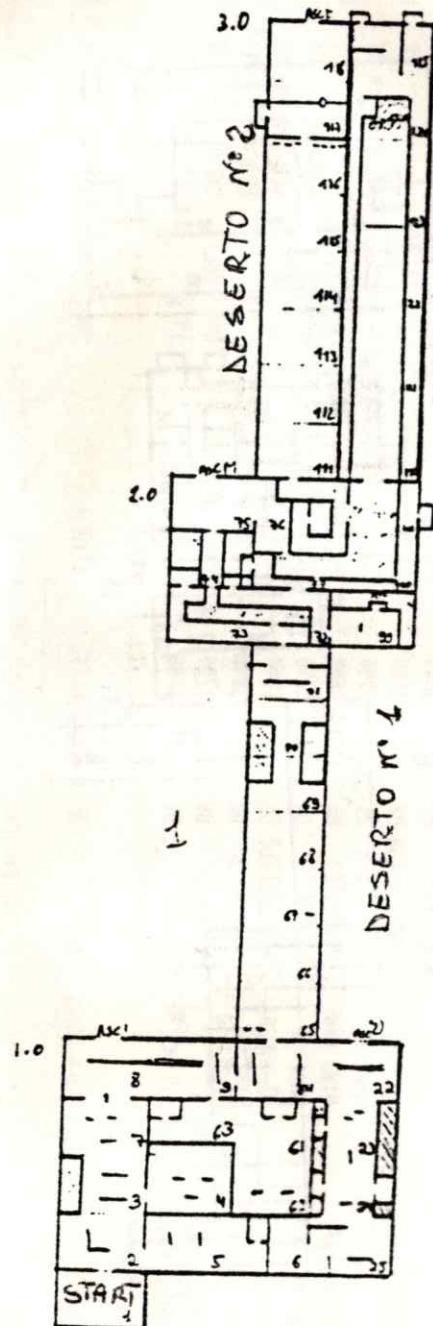
ESPLOSIONE FINALE

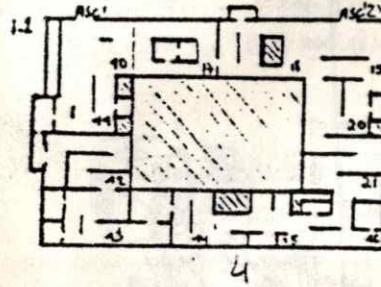
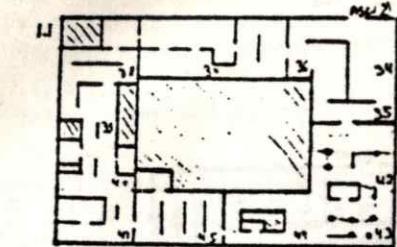
D indica che l'oggetto è posto a destra dello schermo, mentre S a sinistra.

Fate particolare attenzione ai messaggi-trappola che vi verranno comunicati verso la metà finale: sono messi apposta per mettervi fuori strada e per farvi desistere dal continuare. Ora che siete in possesso di preziose informazioni sul come procedere, siete veramente sicuri che la metà finale sia facilmente raggiungibile ???

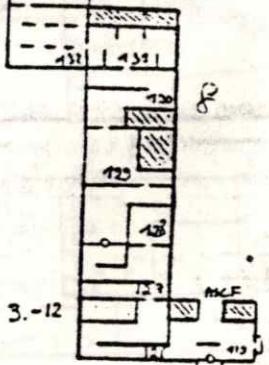
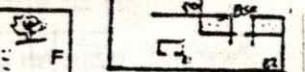
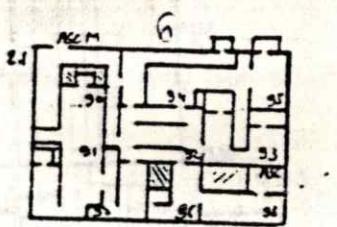
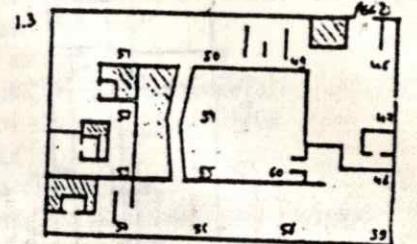


Preghiamo tutti i soci che avessero risolto programma di particolare interesse a comunicarci dettagliatamente il modo di procedere accompagnato, possibilmente, dalla mappa del gioco. In questo modo sarà possibile aiutare tutti i soci nella soluzione finale.





METAL GEAR



3.-12

MSX COMPUTER CLUB BRESCIA *** VIA TIZIANO, 74 XXX25124 BRESCIA
ATTENZIONE - I prezzi riportati sono già scontati per i soci

TITOLO	SOFT	HOUSE	NOTE	DC	MSX	PREZZO	TITOLO	SOFT	HOUSE	NOTE	DC	MSX	PREZZO	
ANDROGINUS	1*3600K	TELENET	ARCADE	OK	2	7500	ARKANOID 2	TAITO	PER SONY700	DK	2	7500		
BANK BUSTER	1*3600K	N.C.	ARCADE	DK	2	7500	BREAKER PLUS	RADARSOFT	ARCADE	DK	2	7500		
COLOSSUS CHESS	4	COS	SCACCHI 3D	OK	1/2	3000	CORSO BASIC MSX 2	LEONI INF.	EDUCATIVO	DK	2	15000		
CRAZE		HEART SOFT	PER PHILIPS	OK	2	7500	CRAZE	HEART SOFT	PER SONY700	DK	2	7500		
CUP OF AMERICA		PHILIPS	ARCADE	OK	2	7500	DARWIN 4078	HUDSON	PER SONY700	DK	2	7500		
DESTROYER		MIND GAME	SPAZIALE	OK	1/2	3000	DEVORADOR	PICARSOFT	PACMAN	DC	1/2	30000		
DIGIVOX		HARTARD	DIGIT.VOICE	OK	1/2	3000	DYNAMIC PUB. FONT 2	RADARSOFT	FONT+DISSEGN	DK	2	15000		
DISK STATION	1*720K	COMPILE	COMPILATION	OK	2	15000	DROIDS THE WHITE W.	LUCASFILM	SPAZIALE	DC	1/2	30000		
EL PODERE OSCURO		ZIGURAT	SPAZIALE	OK	1/2	3000	FEED BACK	1*720K	TECHNO SOFT	MEGA ARCADE	DK	2	7500	
FIRE BALL		SMA	PER SONY700	OK	2	7500	GANDHARA	2*720KB	N.C.	ARCADE	DK	2	30000	
GIRLY BLOCK		THE LINKS	PER SONY700	OK	2	7500	GRADIUS II	KONAMI	PER SONY700	DK	2	7500		
GREATISI DRIV.	2*720K	1&E SOFT	CORSA AUTO	OK	2	7500	HAJAFUIN	N.C.	PER SONY700	DK	2	7500		
HIGENMARU		CAPCOM	ARCADE	OK	2	7500	HITCHICA	INFOCOM	ADVENTUR	DK	1/2	30000		
HYDULIDE 2	OK 1& E SOFT	AVU	AVU/ARCADE	DK	2	7500	ID-MAN	MICROS	PACMAN	DC	1/2	30000		
INTERNATIONAL FOOTB.	GRANDSLAM	ARCADE	ARCADE	OK	1/2	30000	KING'S VALLEY 2	KONAMI	ARCADE	DK	2	7500		
KNIGHT MARE 3		KONAMI	PER SONY700	OK	2	7500	MAZE MASTER	EUROSOFT	ARCADE	DC	1/2	30000		
NINJA KUN		ASCII	PER SONY700	OK	2	7500	DOCTEBER	N.C.	STIMULAZIONE	DK	1/2	30000		
PARTIS DAKAR		ZIGURAT	CORSA AUTO	OK	1/2	3000	PEENG PEENG	KONAMI	ARCADE	DK	2	7500		
QUICK TELLOPER PLUS		SONY	GRAFICA PRO	OK	2	20000	RASTAN SAGA	TAITO	PER SONY700	DK	2	7500		
REPLICANT		SONY-KLON	PER SONY700	OK	2	7500	SAMIRAY (GEONON)	KONAMI	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
SHAGANRANU		VICTOR SOFT	GRAFICA	OK	2	7500	STRATEGIC ROLE	720K	XAIN	ARCADE	DK	2	7500	
SURVIVOR		LEVEL Z3	ARCADE	OK	1/2	30000	TAI PAN	REALTIME	ARCADE	DK	1/2	30000		
THE FLINTSTONES		GRANDSLAM	AVU/ARCADE	OK	1/2	30000	TURBINE 2	R.M.L.	TAPE COPY	DK	1/2	10000		

MSX COMPUTER CLUB ERSCIA
VIA TIZIANO, 74
25124 BRESCHIA
TEL. 030/2301425

Micros MSX
95 rue des Moines
F-75017 PARIS

maubert electronica
49 bd saint germain
F-75005 PARIS

MSX video center
89 bis rue de charenton
F-75812 PARIS

Clavis
129 rue rue Fg. du temple
F-75010 PARIS

POKE & H 9032, 0