

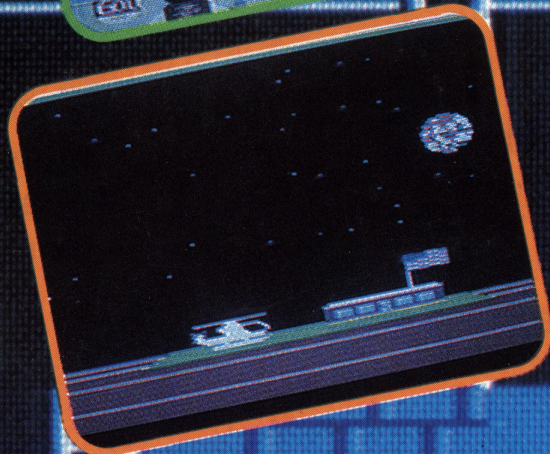
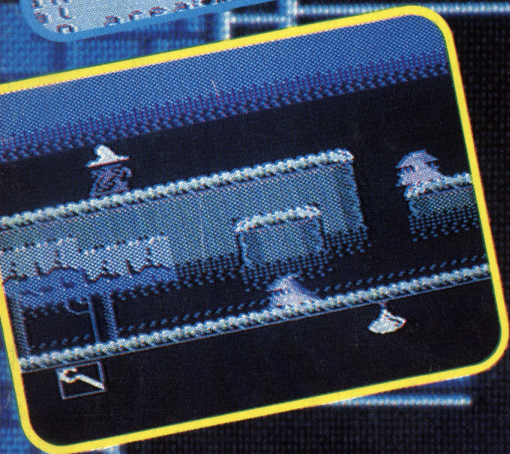
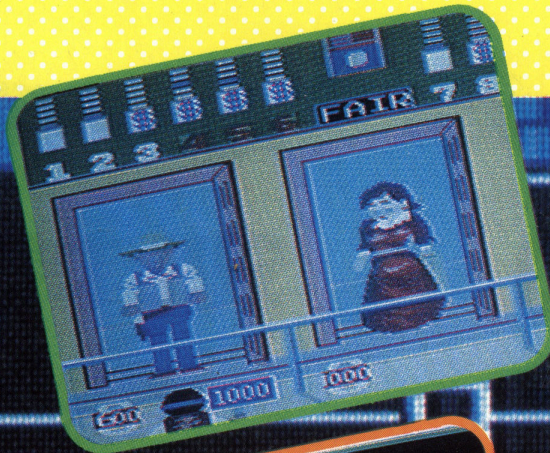
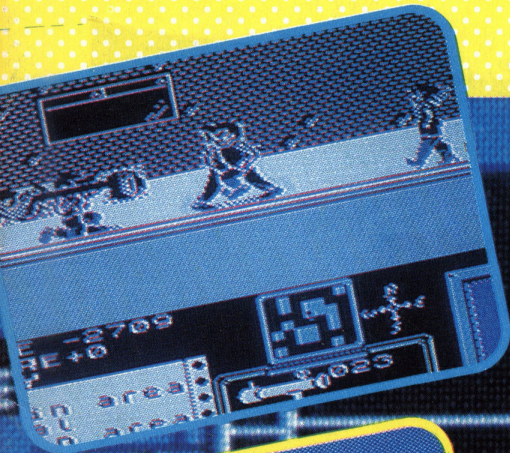
MSX

n. 1

€ 12.000 Dicembre 1987 n. 1 anno I

DISK

7
giochi



MSX

DISK

SOMMARIO

2	Sommario Sul disco Caricamento
3	Heet Beet II
4	segue Heet Beet II Zombi
5	Rescue
6	Sheriff
7	Linguaggio Macchina MSX
8	Wizard
9	Bronx
10	C= 16/MSX
11	The Tomb

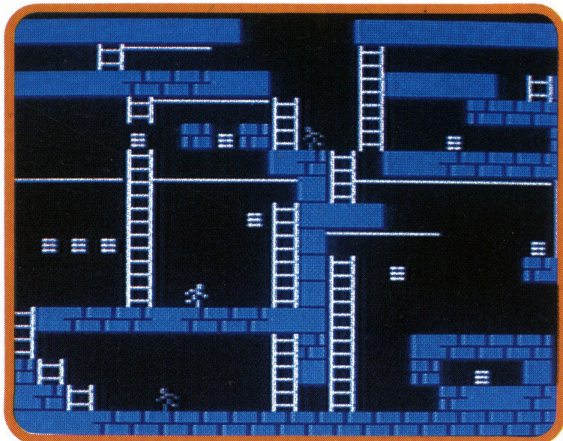
SUL DISCO

1	Heetbeet II
2	The Tomb
3	Zombi
4	Rescue
5	Bronx
6	Wizard
7	Sheriff

CARICAMENTO

A computer spento inserisci il disco nel drive. Tenendo premuto il tasto CTRL accendi il computer e tienilo inserito fino alla comparsa sul video della domanda "Quale MSX possiedi? - 1/2?". Rispondi digitando il tasto 1 o 2 e poi premi Return. Dopo un breve caricamento apparirà sul video il menu principale. Per caricare un programma premi il numero corrispondente (dall'1 al 7) al gioco prescelto ed il caricamento avverrà automaticamente. Per far ritorno al linguaggio Basic premi il tasto 8.

HEET BEET II



Chi ci avesse già seguito sulla pagina di "Linguaggio Macchina MSX" sarà certamente a conoscenza delle amare prodezze del malvagio Lord Bell, raccontate in "Heet Beet".

Con "Heet Beet II" facciamo nuovamente ritorno sullo schermo dell'MSX per proporvi la nuova serie di avventure dell'ancor più pericoloso Lord.

Per chi non ci avesse seguiti facciamo qui un breve riassunto dell'antefatto.

Lord Hell aveva rubato i tesori che costituivano il prestigioso patrimonio del tuo casato e li aveva nascosti nelle segrete del suo palazzo. Il tuo obiettivo era quello di penetrare all'interno delle segrete, recuperare il tesoro, sfuggire alle guardie e... uscirne illeso.

Avresti dovuto raccogliere tutti gli oggetti presenti sullo schermo utilizzando poi scale e funi per la fuga.

Sentendo gli inseguitori alle costole e non trovando vie di scampo, avresti potuto scavare una buca tra i mattoni e farvi cadere dentro i tuoi avversari.

Una volta recuperati tutti gli oggetti presenti in un determinato quadro di gioco, sarebbe apparsa sullo schermo una scala che avrebbe costituito la tua via d'accesso verso un nuovo livello di gioco.

Sempre presente sarebbe inoltre stato il rischio di finire in una trappola inizialmente preparata per i tuoi inseguitori.

Superata più o meno brillantemente quella fase di gioco, hai scoperto che "il lupo perde il pelo ma non il vizio". Ecco infatti Lord Hell tornare alla riscossa alla ricerca del tuo solito e ingente patrimonio familiare.

Anche in questo gioco ti troverai costretto a lotte e fughe vivaci ma, a differenza del primo videogame, qui avrai l'opportunità, entrando in modo EDIT, di costruirti degli schermi di gioco personalizzati.

COMANDI

Escape = Editor/Ritorno al gioco.

A = per resettare il gioco dallo schermo in cui sei arrivato.

L = per selezionare una bassa velocità di gioco.

H = per selezionare una alta velocità di gioco.

N = per passare allo schermo successivo.

S = effetti sonori (sì - no).

I = per incrementare il numero di omini a disposizione.

C = per passare ai comandi di Edit.

EDIT:

R = numero dello schermo sul quale intendi operare (da 1 a 85).

CRSR ← → = per spostare le schermate e cambiare schermo.

E = per accedere allo schermo selezionato e disegnare.

In questo schermo ad ogni numero corrisponderà una parte della grafica di gioco. Con i tasti cursore spostati sul particolare che desideri utilizzare e poi premi il numero corrispondente per selezionarlo.

Così facendo arriverai a crearti una schermata di gioco personalizzata.

P = per giocare sullo schermo selezionato.

segue

HEET BEET II

Uscendo dall'Editor:

M = per memorizzare lo schermo disegnato.

S = per salvarlo.

Dai un nome al programma, inserisci un nuovo disco (o una cassetta vergine) e salvalo.

L = per caricarlo.

Carica regolarmente il gioco da disco. Fai ritorno in modo Editor e digita L "nome del programma" per caricarlo.

C = per cancellare lo schermo disegnato.

R = per ritornare al quadro di gioco al punto in cui lo avevi interrotto.

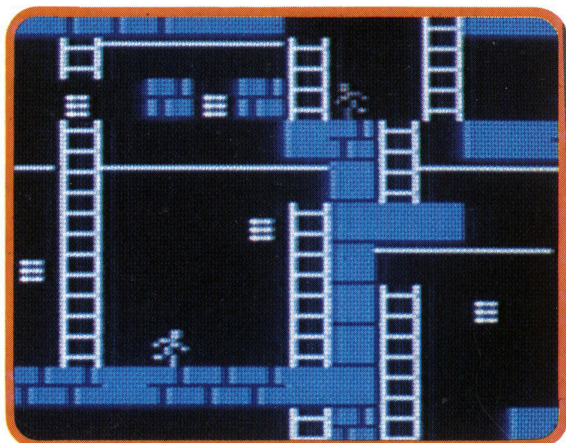
Joystick in porta 1

Joystick/CRSR



Fire 1/Z = per scavare buche a sinistra

Fire 2/X = per scavare buche a destra.



ZOMBI



Ecco finalmente approntata anche per home computer la versione, riveduta e corretta, di un notissimo gioco da bar.

E' la classica storia di fantasmi e di battaglie interpretata da un eroico cavaliere che deve salvare una nobile e dolce donzella dalla grinfie di un potente quanto crudele feudatario.

Il nostro paladino, lungo il percorso, dovrà raccogliere tutta la frutta possibile: gli sarà indispensabile per avere nuove scorte di energia per affrontare l'intera impresa.


Attento ai pericolosissimi zombies che sorgono dal terreno, agli oggetti in movimento ed ai rapaci.

Non cadere in tentazione davanti alle grazie di una novella Eva: è pericolosissima e, seppur a malincuore, dovrai ucciderla.

Riuscirà il nostro eroe (beninteso con il tuo aiuto) a portare in salvo l'amata fanciulla?

CARICAMENTO

Fire/Space per giocare e per sparare

Joystick/CRSR  per muoversi.

RESCUE



“Sull’attenti, soldato!” – la voce del colonnello tuonò nel piccolo edificio – “L’esercito ha bisogno di te e non puoi tirarti indietro! Apri bene le orecchie ragazzo! La tua è una missione della massima delicatezza e non dovrai, né potrai, fallire”.

Il soldato Bill era scattato sull’attenti, rigido, senza batter ciglio. Ascoltava le parole del suo superiore con la massima attenzione e con lo sguardo fisso nel vuoto, cercando di concentrarsi al massimo.

“Soldato Bill, qui siamo in una zona molto calda, lo sai. C’è bisogno di molto coraggio e sangue freddo per riuscire. Hai questo coraggio?”

“Certo, signore!”.

“Bene, bene, riposo, ragazzo. Siediti. Ora comincerò a spiegarti i dettagli dell’operazione.

Certamente saprai che il nostro deposito armi è stato attaccato dal nemico e ora tutti gli uomini che vi facevano la guardia sono in pericolo.

Abbiamo inoltre saputo che quella zona pullula di carri armati e il cielo è infestato da aerei nemici per cui dovrai stare all’erta. Decollerai dalla base con l’Augusta 420, un elicottero dalle infinite possibilità. Con questo supererai le linee nemiche e raccoglierai tutti gli uomini che vedrai chiedere il tuo aiuto con larghi cenni delle braccia.

Dovrai raccogliarli tutti, figliolo, la loro vita dipende da te. Fai fuoco sui carri armati che vedrai perché, altrimenti, saranno loro a cercare di but-

tarti giù. Ci saranno da salvare 16 uomini per ogni base. Dopo averli caricati sul tuo elicottero, portarli alla base e scaricarli, per poi ripartire a salvare gli altri.

Sul tuo elicottero vedrai tre luci, una rossa, una blu e una verde.

La prima indica il numero degli uomini morti. La seconda il numero degli uomini a bordo, la terza, infine, indicherà il numero degli uomini salvati.”

Il colonnello a questo punto abbassò lo sguardo e il tono della sua voce divenne più confidenziale “Figliolo, stai bene attento: quelli non scherzano. Affronta questa missione con coraggio, ma stai molto attento, l’esercito americano non vuol perdere un altro uomo. E ora, figliolo, vai... noi siamo con te!”.

E con una pacca sulla spalla lo congedò, restando a guardarlo mentre si allontanava in fretta verso la base aerea.

3 vite a disposizione.

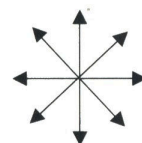
COMANDI

Joystick in porta 1

Spazio/Fuoco 1 per sparare

Spazio/Fuoco 2 per far ruotare l’elicottero

Joystick/CRSR per muoversi



SHERIFF



Ecco far finalmente comparsa sullo schermo dell'MSX questo notissimo gioco da bar.

E' l'arcinoto e divertentissimo game che vede un eroico sceriffo (nella fattispecie... tu!) alle prese con killers, banditi e sonanti dollari.

Sullo schermo 12 porte che, a tre per volta e in ordine casuale, si apriranno mostrando svariate sorprese.

Dietro alle porte potrai infatti trovare banditi pronti a tutto, pacifici risparmiatori, nani, fuorilegge, spietati assassini e vivaci donnine che animano le notti dei saloon.

Allo sceriffo resteranno pochissime frazioni di secondo per scoprire le intenzioni dei personaggi che si celano dietro alle porte e... decidere sul da farsi.

Colpisci i banditi armati senza esitare.

Attento invece ai killers professionisti: sono i più pericolosi.

Tieni d'occhio i nani che si presentano con una interminabile sfilza di cappelli in testa. Colpiscili tutti: sotto all'ultimo ci sarà un ricco bonus!

Fai attenzione anche al bandito codardo che si presenta tenendo in ostaggio graziose signorine e onesti risparmiatori. Tempo limite a disposizione per completare il gioco.

Il dollaro raffigurato in cima agli sportelli della banca indica che il cassiere, dato l'alto "incasso" della giornata, ha chiuso. Il tuo compito, prima dello scadere del tempo, sarà quello di far chiudere tutti gli sportelli.

Attento alla bomba pronta ad esplodere: colpiscila tu per evitare una terribile deflagrazione.

Opzione per due giocatori.

COMANDI

1 = un giocatore

2 = due giocatori

1-2-3 = scelta livello di gioco (5 secondi per decidere)

Joystick/CRSR = per scegliere gli sportelli

Fire 1 = per sparare al centro

Fire 2 = per sparare verso destra

Joystick ↑ = per sparare verso sinistra

oppure:

i 3 tasti intorno allo Shift (due a sinistra, uno a destra).

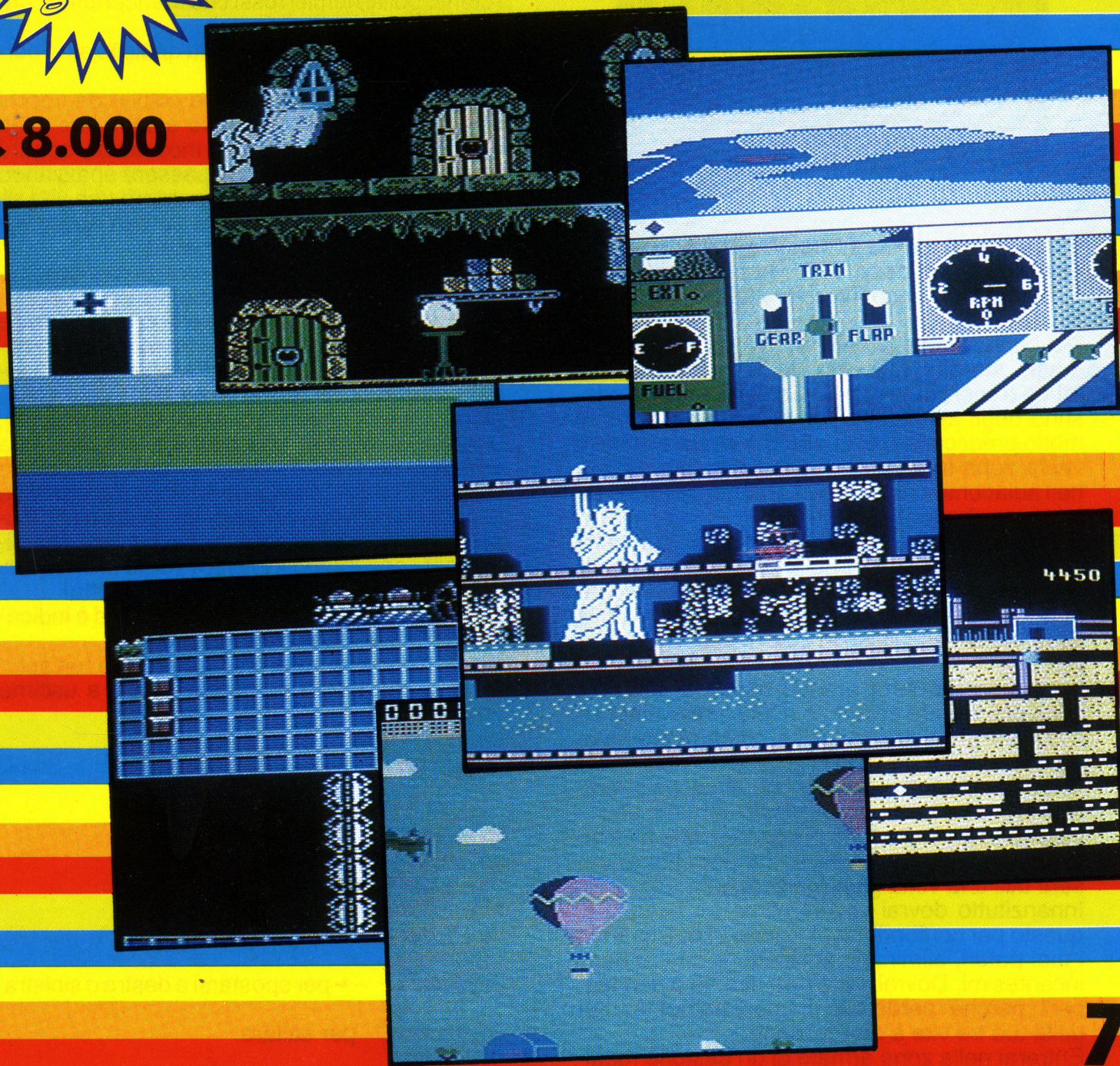
LINGUAGGIO MACCHINA

MEGA

Dicembre 1987 - n. 7 anno I

7
giochi

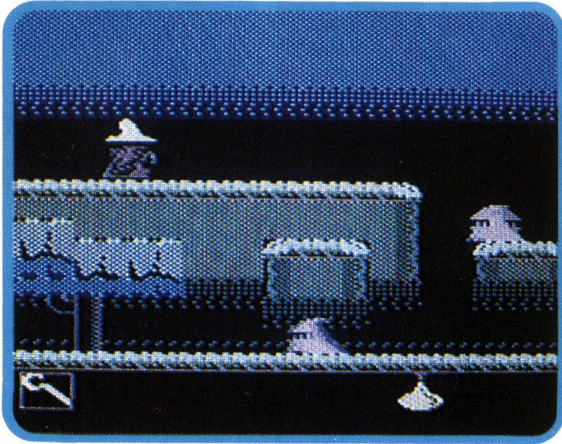
£ 8.000



7



WIZARD



Da un po' di tempo a questa parte succedono cose strane a Draziw. Potremmo addirittura affermare che succedono cose più strane del solito.

Devi sapere che Draziw è un luogo abitato da maghi, streghe, fattucchiere, fantasmi, creature fatate e così via. A dire la verità, fino ad ora, nessuno degli abitanti intorno a Draziw si era mai molto preoccupato di quello che accadeva nella vasta zona sviluppatasi vicina alle loro case e nell'adiacente castello, ovviamente infestato da creature strane.

Il punto è che se, fino ad oggi, questi "coinquilini" se ne erano stati "buoni", ora sembra che si siano incattiviti e che non riescano più a vivere in armonia tra di loro. Qualche cosa di terribile deve essere successo in quel maledetto castello.

Il tuo compito sarà proprio quello di scoprire cosa può essere accaduto a tutti questi maghi e a queste, una volta tranquille, creature che vivono a Draziw.

C'era bisogno di qualcuno che andasse a mettere le cose a posto e per questo sei stato scelto proprio tu perché amico di un mago che ti ha insegnato delle piccole cose che potrebbero esserti utili una volta giunto a Draziw.

Innanzitutto dovrai vestirti come un fantasma, questo per confonder loro le idee e, poi, usando i tuoi poteri, eliminarli lanciandogli contro degli incantesimi. Dovrai stare ben attento a non toccarli perché perderesti immediatamente una delle tue tre vite a disposizione.

Entrerai nella zona armato di un bastone magico, lo vedrai visualizzato sullo schermo, in bas-

so, circondato da un riquadro rosso. Userai questo bastone per lanciare degli incantesimi mortali a tutti i fantasmi colorati di rosa che, se eliminati, ti daranno via libera.

Attento però agli altri fantasmi blu: sfuggili, perché il tuo bastone nulla potrà contro la loro forza. Attento poi ai nemici rossi che ti lanceranno contro degli incantesimi mortali.

Potrai evitarli solo saltando da qualche altra parte o comunque spostandoti.

Inoltre potresti anche essere colpito da fiocchi volanti viola celesti che, oltre a cambiare il tuo colore, rallenteranno i tuoi movimenti, oppure da un pugno d'acciaio che passerà spazzando via tutto. Questo non ti farà perdere una vita se sei in alto, la perderai invece se non riuscirai a evitarlo quando passerà in basso.

Lungo il tuo cammino incontrerai anche dei baule chiusi che potrai aprire lanciando un incantesimo con il tuo bastone. Una volta colpito, il baule si aprirà e verrà fuori un oggetto magico che dovrai raccogliere. Gli elementi magici raccolti appariranno sullo schermo, in basso, vicino al bastone. Questi oggetti saranno: un boomerang, una stella magica, una pozione, il fuoco, una ampolla, un topolino volante, una clessidra e una gemma che, però, potrai raccogliere solo se riuscirai ad entrare nel castello. Una volta recuperati gli elementi magici, potrai attivarli semplicemente spostando il joystick verso di te. Ricorda, però, che potrai usarli una sola volta!

Ancora una cosa, il tempo è limitato ed è indicato sullo schermo in alto a destra.

Ricorda che una volta a Draziw solo la tua astuzia e la tua abilità potranno aiutarti a uscirne vivo!

COMANDI

Joystick in porta 2

Fire 1 per iniziare

Fire 2 per saltare

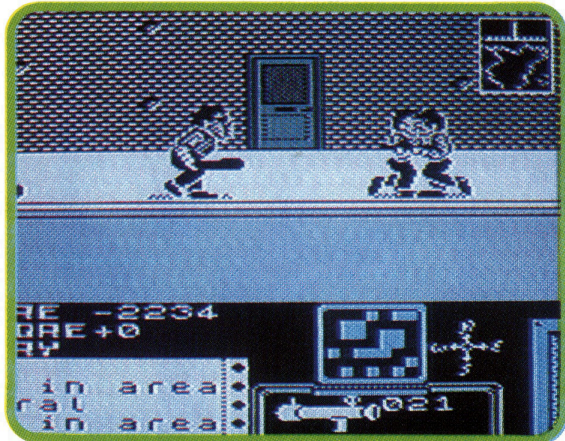
Fire 1 per lanciare gli incantesimi

Joystick ← → per spostarsi a destra o sinistra

Joystick ↑ per saltare

Joystick ↓ per selezionare gli oggetti raccolti.

BRONX



Certamente ricorderai Charles Bronson, come protagonista del film "Il Giustiziere", ovvero l'uomo che ripulisce la città da delinquenti, rapinatori e assassini. Il gioco che ti proponiamo ora ha lo stesso tema. Tu svolgerai il ruolo di un giustiziere che lotta per far trionfare la giustizia. Certamente la polizia ti aiuterà in questo compito, ma fin dove potrà, cosicché i cittadini e la loro sicurezza saranno nelle tue mani.

E' un gioco con uno scenario tridimensionale dove la grafica è veramente molto curata. In fondo allo schermo, in basso, ci sarà una bussola che ti aiuterà a trovare la strada giusta nei tuoi spostamenti per la città.

La bussola sarà sempre orientata in rapporto al tuo sguardo.

Potrà venire usata anche per sapere la posizione dei capobanda e delle armi.

Ricorda che è molto importante eliminare prima i capobanda perché, fatto ciò, anche il resto della banda verrà praticamente sconfitto.

Hai a disposizione quattro tipi di armi. La tua famosa 475 Wildey Magnum, un fucile automatico, un lanciarazzi e un fucile a canna corta. Ognuna di queste armi ha un suo particolare effetto.

Attento però all'uso che ne farai perché le munizioni non sono illimitate.

L'arma che stai utilizzando e le munizioni disponibili verranno raffigurate nella parte inferiore dello schermo.

Nel momento in cui finirai le munizioni dovrai cercarti un'altra arma.

Ai piedi dello schermo sono contenute tutte le informazioni di cui avrai bisogno per liberare le strade di New York da tutti i cattivi soggetti che le infestano, comprese le indicazioni riguardanti il luogo dove si sono accese le risse. Ricorda che le varie bande stanno contendendosi il predominio del centro cittadino per cui quello è sicuramente un luogo dove è necessaria la tua presenza. Osserva sempre le condizioni del tuo giubbotto antiproiettile e il tuo stato di salute. Ricorda che molte ferite, o un solo colpo diretto al cuore, sono fatali.

La parte superiore dello schermo mostra tutte le azioni di gioco. Vedrai edifici nei quali dovrai entrare alla ricerca delle armi o dei vari capobanda. Potrai avvicinarti alle finestre per spiare al di fuori e, poi, all'apparire di un fucile, potrai aprire il fuoco sulla strada.

Ti saranno dati dei punti extra per questo ma stai attento a tutti gli esseri striscianti che ti potrebbero attaccare alle spalle. E' un gioco da "giocare" col fiato sospeso.

COMANDI

Joystick in porta 1 o 2

Joystick/CRSR per muoversi

Fire 1/Barra spazio per sparare

Return = per oltrepassare le porte

M = per scegliere le mappe: blu (per le armi), gialla (per le bande).

C16

periodico mensile per Commodore 16 e MSX
con listati di giochi e routines

L. 8.000

MSX

Novembre 1987 - n. 17 anno III

Registraz. n. 557 del 18-10-86 presso il Trib. di Milano
Gruppo Editoriale International Education s.r.l. - dir. e. - redaz. - amm. ne.
via Tarantelli 83/B - Milano
Direttore responsabile: Maurizio Ra

GAMES GAMES GAMES

12
giochi
12

MSX

C-16
compatibile col
PLUS 4

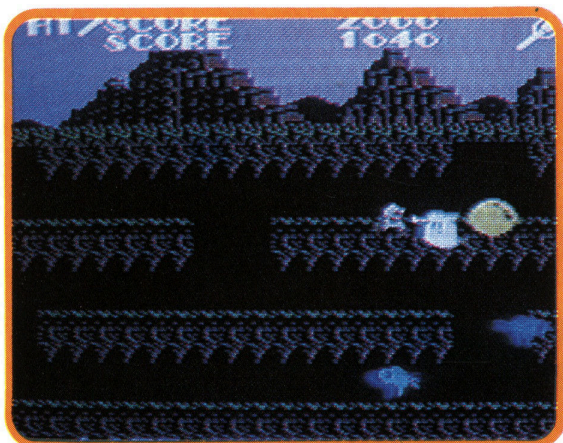
caricamento TURBO
con le **RIGHE!!!**



Distribuzione: M.E.P.E. via Farnagosta 75 - Milano

n° 17

THE TOMB



Con questo gioco ti introdurremo in un mondo ormai scomparso, un mondo che possiamo ritrovare solo nei libri.

Stiamo parlando dell'epoca in cui i re erano i signori incontrastati dei vari regni. Certo, alcuni di loro erano degni del trono, altri meno. E poi c'erano i coraggiosi cavalieri che, dopo aver guadagnato l'investitura grazie ad azioni nobili e meritevoli, passavano al servizio diretto del re. Ricorderai certamente i famosi cavalieri di Re Artù, ognuno dei quali possedeva mille virtù, tutti fedeli, ubbidienti e disposti a mettere in gioco la propria vita per salvare quella degli altri.

Eh, sì, caro mio, gli insegnamenti di un tempo oggi forse sono andati perduti.

Questo gioco ti permetterà però di capire il ruolo di un cavaliere a cui il suo buon re ha chiesto di salvare la figlia caduta nelle mani del cattivo Drok che l'ha imprigionata in una bolla di vetro.

Il tuo compito sarà appunto quello di liberare la bella principessina dall'incantesimo in cui Drok l'ha costretta a vivere. Per far questo, tu, nobile cavaliere, dovrai addentrarti nella zona chiamata "The Tomb", dimora di Drok, e lottare contro tutte le insidie che troverai in questo luogo buio e abitato da strane creature.

Incontrerai squali volanti, draghi, fantasmi ed altre creature non bene identificate. Entrerai in questo luogo armato del tuo coraggio, della tua abilità ma, soprattutto, della tua fida spada con la quale dovrai rompere tutte le uova di drago che vedrai tutto intorno mentre sei proteso alla ricerca di svariati oggetti.

Ad esempio, nel primo livello troverai scettro e corona. Raccoglili e, poi, salta in sella al bianco destriero che apparirà ai piedi dello schermo per portarti via verso un luogo ancora più buio e pericoloso.

Qui le creature che si avventeranno contro di te saranno diverse e molto, molto più pericolose. Le difficoltà poi aumenteranno sempre di più nel corso dei vari livelli fino all'ultimo quando arriverai al cospetto del malvagio Drok. Una volta qui, dovrai battersi con lui, sconfiggerlo e salvare la bella principessa.

Disporrai di energia vitale che vedrai indicata nella parte inferiore dello schermo.

La barretta sarà azzurra, poi gialla, infine rossa ad indicare che la tua energia sta per finire.

Ogni contatto con le varie creature vaganti ti sottrarrà energia: evitale quindi ad ogni costo.

Un ultimo consiglio: non perdere il passaggio offertoti dal cavallo bianco, perché una volta perso dovrai ricominciare il gioco dall'inizio!

COMANDI

Joystick in porta 1

Fire 1/Space per giocare

Fire 2 / ↓ per colpire con la spada

Fire 1/Space per saltare

Joystick ← → per muoversi verso destra o sinistra

Joystick ↑ per saltare

Joystick ↑ ↑ per saltare verso destra o sinistra

Joystick ↓ per chinarsi ed evitare il nemico

Entra nel mondo delle fiabe con

FIABILANDIA

I racconti di FIABILANDIA
PINOCCHIO



Contiene una cassetta
narrata dal Mago
degli Gnomi.

Ogni mese in edicola.

Una iniziativa

