

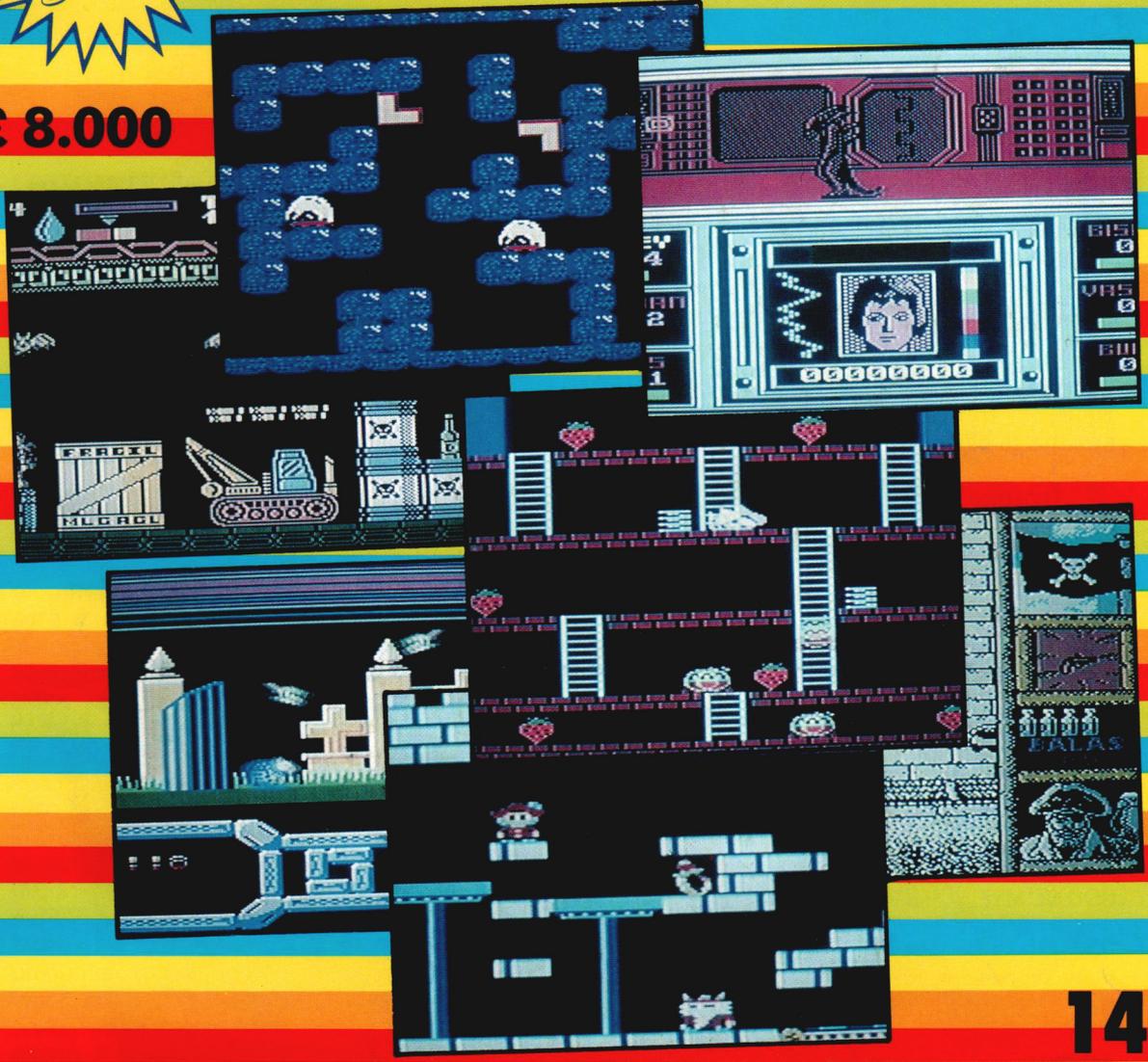
LINGUAGGIO MACCHINA

VIDEO

7
giochi

Febbraio 1989 - n. 14 anno III

£ 8.000



14



SOMMARIO

| | | |
|--------|---|-----------------|
| pagina | 2 | Sommario |
| | | I nostri giochi |
| | | Caricamento |
| | | Avvertenze |
| | | Abbonamenti |
| 3 | | Visitors |
| 4 | | Hammer |
| | | Keys |
| 5 | | MSX Market |
| 6 | | Galeone |
| | | Reebook |
| 7 | | Sword |
| | | Centrale |

I NOSTRI GIOCHI

| | | |
|------|--|---------------|
| | | Presentazione |
| lato | | Centrale |
| A | | Sword |
| | | Keys |
| | | Visitors |
| lato | | Galeone |
| B | | Hammer |
| | | Reebook |

CARICAMENTO

Per caricare ogni singolo programma digitate l'istruzione Run "Cas:" seguita dal comando Return.

AVVERTENZE

Questa cassetta è stata registrata con cura e con i più alti standard di qualità.

Leggete con attenzione le istruzioni per il caricamento.

Nel caso in cui, per una ragione qualsiasi, trovaste difficoltà nel caricare i programmi, spedite la cassetta al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale International Education - viale Famagosta, 75 • 20142 Milano

Testeremo il prodotto e, nel caso, lo sostituiremo con uno nuovo senza aggiunta di costi supplementari.

ABBONAMENTI

Comunicato importante. Da oggi potrai abbonarti a L.M. MSX e ricevere la tua rivista comodamente a casa semplicemente sottoscrivendo uno speciale abbonamento per 10 numeri allo specialissimo prezzo di Lit. 70.000 anziché Lit. 80.000

Desidero abbonarmi alla rivista L.M. MSX allo speciale prezzo di Lit. 70.000 anziché Lit. 80.000 per 10 numeri.

COGNOME _____ NOME _____

VIA _____

CAP _____ CITTÀ _____ PROV. _____

Allego _____ assegno _____ vaglia postale
intestato a Gruppo Editoriale International Education.

Ritagliare e spedire a:
Gruppo Editoriale International Education - Viale Famagosta 75 - 20142 Milano.

TRIX

VISITORS

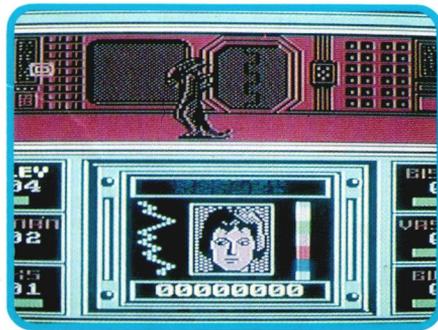
138/2

Questo gioco di fantascienza prende spunto dalla battaglia contro gli alieni condotta dai sei membri dell'equipaggio di una missione esplorativa. Lo scopo consisterà quindi nell'ispezionare la base alla ricerca degli alieni che devono essere distrutti prima che possano riprodursi. L'obiettivo finale sarà quello di raggiungere

la regina dei mostri alieni per ucciderla e distruggere, con essa, tutte le uova. Durante il gioco sarà possibile selezionare uno dei sei componenti l'equipaggio della missione.

Nella parte superiore dello schermo verrà visualizzato il membro dell'equipaggio selezionato mentre, nella parte bassa, potrai vedere la sua foto, la situazione metabolica del corpo, la carica di energia del laser, il nome e le condizioni fisiche di ogni personaggio e, infine, il punteggio raggiunto.

Sotto il nome di ogni uomo vedrai evidenziato un numero indicante la vicinanza degli alieni. Il valore più basso è uno. Quando questo indice salirà, vorrà dire che ti stai avvicinando ad un alieno. Il valore quattro indicherà la presenza dell'alieno nella stessa stanza in cui ti trovi anche tu. Per cambiare zona della base basterà posizionare il mirino su una porta qualsiasi e premere il tasto "ENTER".



Per controllare gli spostamenti del mirino utilizza i tasti cursore.

Per selezionare il tuo uomo dovrai invece selezionare il tasto corrispondente all'iniziale del suo nome. Per l'attivazione del personaggio Bishop premi "I".

Entrando in pausa potrai vedere visualizzata su schermo la situazione in

corso della tua missione, il numero dei nemici abbattuti, le condizioni dell'equipaggio e via dicendo.

COMANDI

Cursori = movimenti

Spazio = fuoco/inizio gioco

Return = per passare attraverso la porta selezionata con il mirino

M = resetta il gioco

P = attiva/disattiva la pausa. Durante la pausa verrà visualizzata la situazione della battaglia

B = seleziona BURKE

R = seleziona RIPLEY

V = seleziona VELASQUEZ

G = seleziona GORMAN

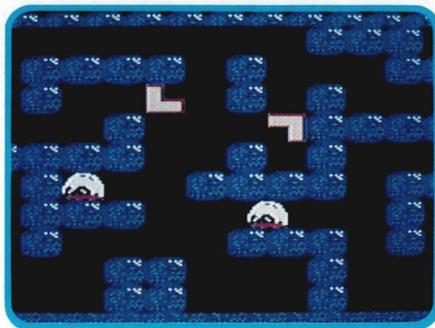
H = seleziona HICKS

I = seleziona BISHOP.

HAMMER

Ecco un gioco che ha appassionato l'intera redazione. Qui non si capisce più nulla: la segretaria lancia sfide al direttore vendite, il responsabile degli articoli, con la scusa di dover recensire il gioco, passa ore e ore davanti al monitor; io stesso sfrutto tutti i momenti di pausa nel tentativo di migliorare il mio record!

Hammer, è un simpatico gioco che presentiamo come variante ai soliti space e war-games. Tu vesti il ruolo di un simpatico orsetto polare che, armato di un martello, si muove all'interno di un labirinto di pietre e blocchi di ghiaccio. Mentre però il ghiaccio potrà essere rotto a martellate, le pietre, dato il loro peso, non potranno neppure essere spostate. Fine ultimo del gioco sarà quello di formare un quadrato unendo due "L" composte di mattoni rossi. Queste "L" potranno essere spinte o fatte ruotare su loro stesse, questo per ottenere sem-



pre un incastro perfetto. Ad impedirti l'incastro, entreranno però in campo due tipi di animali che ti dimostreranno subito la loro scarsa amabilità. Il primo, di colore viola, una volta colpito si trasformerà però in un masso mentre l'altro, di colore bianco, si limiterà a svenire per poi tornare in vita più combattivo che mai.

Consiglio dell'esperto giocatore.

Ragiona e valuta con calma ogni mossa, affronta con sangue freddo ogni schermo e tieni... disperatamente da conto le tue cinque vite!

COMANDI

Joystick in porta 1

F1 = pausa

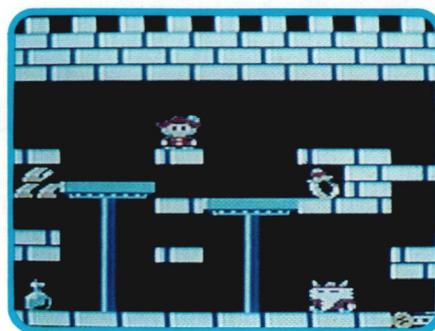
F2 = per procurarsi la morte

Tasti definibili direttamente sullo schermo.

KEYS

Se ti dicessi che devi affrontare mille pericoli all'interno di un gigantesco castello formato da innumerevoli stanze, ti spaventeresti? No, vero? Ne ero certo. E' per questo che abbiamo creato un'avvincente sfida che ti darà finalmente la possibilità di misurare le tue capacità di vero campione di videogiochi.

Se ti dico che si tratta di un gigantesco castello, mi devi credere: Keys ti offre un maniero composto da cento stanze fra soffitte, segrete e salotti. Per ispezionare tutto il castello ti sarà necessaria una mappa (presente in alto, al centro dello schermo) che troverai nella prima stanza, ma che non sarà facile raggiungere. Per aprire le svariate porte necessiterai di altrettante chiavi, ovviamente non uguali: la chiave gialla aprirà i portoni gialli, quella azzurra le porte azzurre, la chiave verde le porte



verdi e così via per tutti gli altri portoni.

Dovrai inoltre recuperare tutti gli ori, le pietre preziose e le corone che, via via, troverai esplorando il castello. Per evitare le guardie, i mastini e le altre insidie non potrai fare altro che... saltarle! Potrai infatti spiccare salti molto lunghi, o molto corti, a seconda del tempo di pres-

sione del tasto FIRE.

Ma ora bando alle ciancie: rimboccati le maniche perché il compito non sarà affatto facile.

COMANDI

Joystick in porta 1

Cursori 

Spazio = per saltare.

MSX MARKET

***Scambio** olimpiadi della neve e normali con giochi di guerra o spaziali.

Savino Castrovilli - Via Rocco Scotellaro - 10155 TORINO - Tel. 011 / 269798.

***Cerco** cassette per MSX VG 8020 originali, tra cui le olimpiadi, calcio, Kung Fu, Lit. 5.000 l'una.

Umberto Marino - Via Luigi Valpolicella, 441 - 80147 BARRA (NA) - Tel. 7563286.

***Vendo/Scambio** programmi per MSX tra cui: wonder boy, elite, basket, masters of the universe, gauntlet 2, pallavolo, 180, superstar soccer, ghost'n goblins. Richiedere la lista a:

Alessandro De Nigris - Via A. Ferrigno, 4 - 84100 SALERNO - Tel. 089 / 323296.

***Cerco/Vendo** simulatore F 16 ad un prezzo che non superi Lit. 3.000 e allo stesso prezzo Arkanoid. Vendo a Lit. 6.000 super MSX con 7 giochi.

Giuseppe Pavia - Via Aldo Moro, 5 - 22070 CIRIMIDO (CO) - Tel. 031 / 937088.

***Cerco/Vendo** gioco gauntlet e california games vendo numerosi giochi come: Hypersports 2 - Yie ar Kung Fu - massimo Lit. 6.500.

Rigoni Alessandro - Via Monteortone, 52 - 35031 ABANO TERME (PD) - Tel. 049/669022.

***Acquisto** anche se non originali cassette per MSX, purché funzionanti.

Alessio D'Arcangelis - Via G. Bruno - 00100 ROMA - Tel. 06 / 3586046.

***Scambio** i miei giochi con quelli di Alessandro De Nigris, tra cui: green beret, batman,

calcio, tennis e altri (avverto però che il mio computer è 80KRAM e 32KROM).

Guaiana Giovanni - Via B. Fartella, 500 - 91100 TRAPANI - Tel. 23471.

***Cerco** cassetta o cartuccia ghost'n goblins per MSX a prezzo trattabile. Telefonare ore serali.

Totaro Maurizio - Viale Romagna 28/C - 20092 CINISELLO BALSAMO (MI) - Tel. 02 / 6120085.

***Acquisto** computer "Toshiba MX-10", 1 anno buonissime condizioni + registratore Phonola compatibile computer + joystick Lit. 280.000.

Quaglieri Lorenzo - Via M.E. Lepido 232 - 40100 BOLOGNA - Tel. 051 / 406522.

***Vendo** MSX II Philips 8250 2 Drive + Joystick e numerosi programmi, buon prezzo causa passaggio a superiore CPU.

Marco Nizzoli - Via Don Angelo Sassi 35 - 22073 FINO MORNASCO (CO) - Tel. 920122.

***Acquisto/Vendo/Scambio** MSX Club DNA vasta soffeca per tutti oltre 1300 programmi per MSX 1-2 il club non ha assolutamente scopi lucrosi inviare lista con francobollo per risposta a MSX Club DNA SOFT c/o.

Filippo Baccani - Via 25 Aprile 36 - 60020 CASTELFERRETTI (AN) - Tel. 071/9188560.

***Cerco / Acquisto / Vendo / Scambio** Software MSX 1 - 2 su disco o cassetta, possiedo caleidoscope SPCL Flynstone, Mask III (MSX 1) Bobble Bobble (MSX 2) Nemesis 1-2-3.

Mura Marcello - Via G. Verdi - 09020 VILLANOVA FRANCA (CA) - Tel. 070 / 9367677.

***Vendo** computer MSX Fenner SPC-800 + monitor + vari giochi tra cui Falcon, Soccer, Football Manager, Snooker e altri a Lit. 400.000.

Fornaro Massimiliano - Via Albera 16 - 14040 CASTELBOGLIONE (AT) - Tel. 0141 / 762107.

***Cerco/Acquisto** giochi per MSX come Bubble Bubble - ghost'n goblins telefonare ore pasti.

Davide Spoladori - Via San Michele del Carso 50 - 45100 SARZANO (RO) - Tel. 0425 / 490396.

***Acquisto/Vendo/Scambio** Soft Center Club vende giochi per MSX come: Hang Hon-Trantor, Gunsmoke ed altri. Scrivere o telefonare ore pasti per ricevere lista.

Giuseppe Rotunno - Via Friuli 2/A - 88060 CATANZARO - Tel. 0961 / 62194.

***Cerco/Acquisto** i giochi Platoon, Ghosts'n goblins, Bubble Bubble, Mario Bross a un prezzo di Lit. 2.000 cad. per MSX 80 K RAM.

Stefano Bianchini - Via Del Bove 74/B - 44100 FERRARA - Tel. 0532 / 91401.

La direzione declina ogni responsabilità circa il contenuto delle inserzioni.

Compilate questo tagliando e speditelo in busta chiusa a

MSX MARKET

Gruppo Editoriale International Education
Viale Famagosta 75
20142 Milano

(crociare la casella che interessa) Cerco Acquisto Vendo Scambio

Nome e cognome

Indirizzo

Telefono

C.a.p. Città Prov.

GALEONE

Non si può ingannare il pirata Barbanera e, ogni sgarbo arrecatogli, prima o poi si paga.

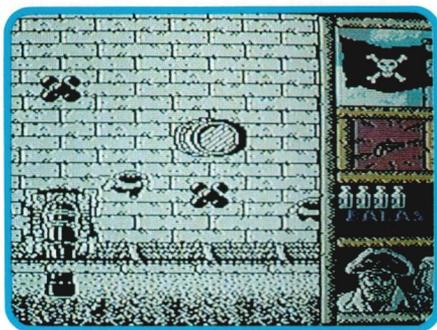
Non vorrei quindi ora trovarmi nei panni di Capitan Snaker, un ladro tanto viscido dall'essere denigrato persino dall'intera categoria dei pirati.

Snaker è infatti riuscito ad impadronirsi del tesoro di Barbanera ed ora sta fuggendo verso l'isola dei Teschi per nascondere.

Barbanera è però riuscito a salire a bordo del galeone di Snaker ma, non appena scoperto a bordo il pericoloso intruso, ha deciso di buttare in mare tutto il tesoro. Unica vendetta di Barbanera ora, sarà quella di far colare a picco la nave.

Devi aiutare il pirata a portare a termine il suo proposito.

Partirai armato di pistola ma, sul pontile della



nave, potrai trovare coltelli e altre munizioni.

Apri i bauli a colpi di pistola perché, all'interno, potrai trovarvi fiaccole, indispensabili per accendere la miccia alle palle nei cannoni o per farle esplodere, polvere da sparo, vite extra e bonus vari. Il numero delle vite sarà visualizzato a destra, nella parte alta dello schermo,

mo, sotto forma di bandiere pirata.

Più sotto vedrai rappresentata l'arma che possiedi e la quantità di rum che hai in corpo. Attento però: non dovrai mai far mancare il liquore nelle bottiglie ma non dovrai neppure esagerare per non creare il rischio di... ubriacarti.

COMANDI

Joystick in porta 2

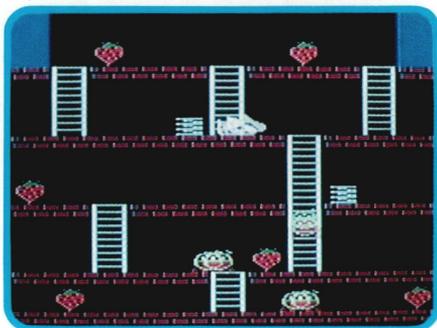
Tasti definibili direttamente sullo schermo.

REEBOOK

La scarpa è uno degli indumenti di maggiore importanza, uno di quelli che, la mattina, non potremmo dimenticare di indossare prima di uscire di casa. Se infatti uscissimo senza cappello, senza guanti o senza fazzoletto, non ci sentiremmo poi così a disagio come, invece, accadrebbe se uscissimo senza scarpe.

Per dimostrare poi che le scarpe possono affrontare qualsiasi pericolo, o problema, grazie alla loro affidabilità e resistenza è stato ideato questo gioco. Reebok è infatti il nome della nostra coraggiosa scarpetta che si nutre di frutta come fragole, ciliegie e così via.

La frutta potrà essere facilmente recuperata nei piani dei vari palazzi che incontrerà lungo il suo cammino. Non sarà però impresa affatto



facile raccogliarla perché, i palazzi, sono popolati dai Dory, mostri divoratori che rappresentano le case di calzature concorrenti, qualitativamente inferiori perché non conoscono il segreto delle soles spring, particolarmente adatte per compiere salti ed esercizi ginnici. Recuperando le soles, potrai però schiacciare i mostri e, in questo modo, vincere la concorrenza.

Nella parte superiore dello schermo vedrai rappresentato il punteggio, il livello nel quale stai disputando il gioco e il numero delle vite ancora a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1 o 2.

SWORD

La conquista del paradiso non è cosa facile, soprattutto se viene ostacolata da creature malefiche che ti rendono difficile la strada.

Un piccolo prete, che ha compiuto buone azioni per tutta la vita, ora deve salire in Paradiso, ma gli si presentano problemi che, almeno sino a questo momento, non aveva mai immaginato di dover affrontare. Le semplici tentazioni che lo assillavano quando era in vita e che lo portavano a compiere quei peccatucci che si addicono a un piccolo frate di buon cuore quale era, si tramutano ora in veri e propri mostriciattoli demoniaci.

Ad ostacolarti la strada incontrerai infatti infernali pipistrelli il cui solo contatto ti procurerà la morte. Oltre a questi pericoli ci saranno dei demoni che corrono affannati a bocca spalancata e che, lasciando scintillare tutti i loro denti,



ti riveleranno tempestivamente le loro "malsane" intenzioni. La strada che dovrai percorrere è lunga: partirai infatti dal cimitero in cui sei stato sepolto per risalire poi all'Eden.

Sarai però armato di frecce benedette, dardi mortali per i mostri. Ma non ti allarmare perché, prima di perdere l'anima e quindi di morire definitivamente, potrai disporre di ben nove vite.

Potrai inoltre rifornirti di frecce sparando ai vari teschi che incontrerai lungo il cammino. Buona fortuna!

COMANDI

Joystick in porta 1

Cursori 

Spazio = Fire.

CENTRALE

Gli USA si vantano di possedere una delle più avanzate e sicure centrali nucleari del mondo ma, ahimé, l'uomo non è ancora capace di costruire opere perfette e, così, anche in questa centrale, si è verificata una vera e propria catastrofe che rischia di trasformarsi in un'arma mortale per milioni e milioni di persone che abitano in quelle vicinanze.

Un violento terremoto ha infatti provocato una crepa nello spesso muro di cemento armato che racchiude il nocciolo della centrale.

Se l'intero involucro si dovesse rompere ne deriverebbe una reazione a catena con conseguente, terrificante, esplosione nucleare.

Il tuo compito consisterà allora nel cercare di evitare la catastrofe raggiungendo il nocciolo e riparando la falla creatasi.

Nonostante tu sia stato bardato di tuta anti-radiazioni e di casco ad ossigeno, il lavoro non sarà affatto facile perché, a causa di un corto



234
circuit, tutti i meccanismi di difesa si sono automaticamente inseriti.

Contro questi robot "difensivi" la tua unica difesa consisterà in un raggio laser a batterie limitate che potrai però ricaricare durante il cammino.

Avrai a disposizione solo cinque vite, queste ti verranno indicate sulla sinistra

dello schermo, in alto. Il tuo compito dovrà infine essere eseguito entro un determinato tempo limite che vedrai indicato nella parte centrale dello schermo.

COMANDI

Joystick in porta 1

Cursori 

Spazio = fire
Stop = pausa.

LE PIU' BELLE FIABE DEL MONDO

NARRATE IN 8 STUPENDE
CASSETTE E RACCOLTE
IN 8 COLORATISSIMI VOLUMI
IN OFFERTA SPECIALE
AL PREZZO DI L. 60.000

La Sirenetta · Vasilissa la bella · Bella e la
bestia · L'acciarino magico · Hansel e
Grethel · L'oca d'oro · Raperonzolo ·
La regina delle nevi · Aladino ·
La piccola fiammiferaia · Biancaneve ·
Ali Dabà e i 40 ladroni · La bella
addormentata · Il flauto magico
· Alice · I 3 porcellini

2 VOLUMI SONO GRATIS



Compilare il coupon allegando
un assegno non trasferibile o
un vaglia postale intestato a
Gruppo Editoriale International
Education s.r.l. e spedire a:

GRUPPO EDITORIALE
INTERNATIONAL
EDUCATION SRL
Viale Famagosta 75
20142 MILANO

Desidero ricevere
la collana completa di fiabe
allo specialissimo prezzo
di L. 60.000

Allego assegno
 vaglia postale

NOME
COGNOME
VIA N
CAP CITTÀ
TEL