

LINGUAGGIO
MACCHINA

MSX

7
giochi

Dicembre 1987 - n. 7 anno I

£ 8.000



7



SOMMARIO

pagina	2	Sommario
		I nostri giochi
		Caricamento
		MSX market - avviso
	3	Flappy
	4	R.A.F.
	6	Reactor
		New York
		Doctor No
	7	Chopper
		Ghosts

I NOSTRI GIOCHI

		Presentazione
lato		Chopper
A		Flappy
		Doctor No
		New York
lato		Ghosts
B		Reactor
		R.A.F.

CARICAMENTO

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

MSX MARKET

Volete stringere nuove amicizie sulle pagine di questa rivista? Cercate materiale per il vostro computer o ne avete da vendere? MSX Market vi offre questa opportunità. Scriveteci presso MSX Market:

Gruppo Editoriale International Education
Via Taramelli 53/B
20124 Milano

FLAPPY

FLAPPY

Benvenuto in questo gioco! Ti diciamo subito che, per una volta, (ci sia concesso), vogliamo coprire il ruolo dei cattivi.

Ovviamente non ti faremo andare a giro armato ad ammazzare bambini o a rapinare indifese vecchiette dei loro risparmi.

Niente di tutto questo: il gioco consiste in una, potremmo dire, monellata perpetrata ai danni di un gruppo di sportivi che amano viaggiare a bordo di datate mongolfiere. Perché? Ma perché ogni tanto è bello fare i cattivi (hi! hi! hi!).

Cosa dovrai fare? Dunque, innanzitutto pilotare un piccolo aereo da turismo con a bordo dei sacchi pieni di sabbia.

Una volta vicino ad una mongolfiera non dovrai fare altro che scaricarle nell'abitacolo qualche sacchetto di sabbia in modo che l'insuitato mezzo di trasporto venga costretto all'atterraggio.

Per passare al secondo livello di gioco dovrai rimandare al suolo tutte le mongolfiere.

Naturalmente non sarà impresa sempre facile, vuoi per gli ostacoli che il tuo aereo piano incontrerà, (due alti muri che delimitano il campo di gioco, alcuni tralicci e, poi, le mongolfiere



stesse), vuoi perché dovrai centrare l'abitacolo con il sacco di sabbia altrimenti la mongolfiera continuerà imperterrita il suo volo.

Inutile aggiungere che dovrai evitare anche e soprattutto le mongolfiere perché uno scontro ti farebbe precipitare al suolo.

Avrai a disposizione 3 aerei come indicato nella parte

superiore destra dello schermo. Le altre indicazioni riguardano il carburante, il livello di gioco nel quale stai giocando e il punteggio totalizzato.

Prima di lasciarti al gioco, un'ultima informazione: evita le nuvolette blu perché attirano i fulmini e, i fulmini, potrebbero colpire il tuo velivolo!

TASTI

Joystick in porta 1

Joystick in su per accelerare

Fire 1 per lanciare i sacchetti

Joystick a destra per far virare l'aereo in senso orario

Joystick a sinistra per far virare l'aereo in senso antiorario

FUNZIONI DI CONTROLLO

F1 = ritorno al menu principale
F2 = status

TASTI

Joystick in porta 1/CRSR
Fire/Space

PER SELEZIONARE UNA MISSIONE

Una volta caricato il gioco, il tuo capitano ti offrirà due opportunità: far PRATICA oppure partire in MISSIONE. Opera la tua scelta muovendo il Joystick in su o in giù e poi premi il Fire per confermarla.

PRATICA

Selezionando l'opzione PRATICA, al termine del caricamento, ti troverai a sorvolare il canale della Manica e, qui, dovrai subito ingaggiare una lotta contro gli aerei nemici. Se mai dovessi esaurire la tua scorta di carburante o venire danneggiato, dovrai fare immediatamente ritorno alla base.

Utilizza questa opzione per familiarizzare con il gioco ma ricorda che, per completarlo degnamente, dovrai far ritorno alla base... intatto.

LE MISSIONI

Potrai selezionare anche tutte le missioni. Scegliere con il Joystick (su/giù) e confermale poi con il Fire. Una volta operata la tua scelta parti con il gioco.

Il comando presenterà due nuove opzioni e, a questo punto, potrai rifiutarti o meno di proseguire.

Se accetterai ti verrà presentato il **BOLLETTINO DI GUERRA**.

BOLLETTINO DI GUERRA

La centrale di Divisione ha preparato il tuo bollettino basandosi sulle informazioni pervenute dagli agenti segreti, dalle organizzazioni della resistenza e da esplorazioni aeree.

Il bollettino ti fornirà le esatte posizioni degli obiettivi nemici, le condizioni del tempo, e ti suggerirà la rotta da seguire e le armi di cui farti carico.

Al bollettino di guerra farà poi seguito una Mappa della missione sulla quale potrai visualizzare la posizione delle maggiori città e gli obiettivi nemici.

Abbandona la Mappa e ti sarà presentato il quadro delle munizioni in una stiva vuota pronta per il caricamento delle armi.

Ora sei pronto per caricare il tuo aereo in base ai suggerimenti ed all'obiettivo indicato sul Bollettino di Guerra.

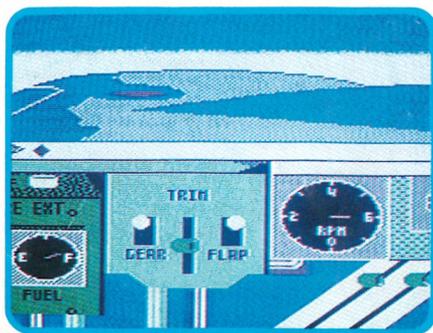
Se, per esempio, il tuo obiettivo sono le navi ed i treni dovrai principalmente armarti di bombe e far invece un carico minimo di razzi e missili. Per caricare la stiva di armi dovrai muovere il cursore spostando il Joystick in su o in giù e premendo poi Fire.

Se vorrai aggiungere o togliere bombe, razzi e missili, dovrai portare il cursore sui segni "più o meno".

Una volta raggiunto il massimo peso consentito dall'aereo, il programma ti impedirà di caricare ulteriori armi. Utilizza i segni + e - per rifornirti di carburante.

Una volta completato il carico posizionati sul riquadro "Done" e preparati a decollare.

Ora sei il protagonista di una missione vera e propria. Ma, prima di tutto, controlla con il tuo navigatore di essere veramente... in volo!



* Mentre sei in aria potrai tenere la situazione sotto controllo premendo i tasti seguenti:

- 1 = visuale del pilota
- 2 = vista laterale
- 3 = vista laterale
- 4 = vista della stiva munizioni
- 5 = mappa

CARBURANTE

Indica la quantità di carburante. Controlla frequentemente il livello soprattutto nel corso di missioni a lungo raggio. Quando un

serbatoio è vuoto, spostati fino alla stiva e, qui, muovi il Joy sopra il serbatoio vuoto e con il Fire premuto fai rifornimento.

FLAPS

Per muovere i flaps su e giù posiziona il Joy sulla leva che li comanda, disinserisci il Fire e muovi il Joy in su e in giù.

Usa i flaps per perdere velocità rapidamente. Attento però, perché questo potrebbe causare dei danni all'apparecchio.

QUADRO DEL NAVIGATORE

La mappa rifletterà le informazioni previste dal Rapporto ed includerà la posizione degli obiettivi, la forza del nemico, la strategia e la destinazione.

STRATEGIA

Controlla frequentemente la mappa. Osserva le immagini in movimento. Familiarizza con la loro velocità. Il tuo compito è quello di intercettare il treno, gli aerei e i razzi nemici prima che questi raggiungano la loro destinazione e di distruggere le navi prima che i sub nemici attacchino i convogli alleati nell'Atlantico del Nord.

La strada più rapida è sempre una linea diretta che si stende dal punto del decollo all'obiettivo. Il segno nero nel quadro di comando del pilota indica la giusta via e, qualche volta, la più rapida da seguire. Mantieni la linea centrata e segui il progredire del tuo volo sulla mappa.

QUADRO MUNIZIONI

Il quadro riserva munizioni mostrerà quante armi ti sono rimaste.

– Interruttore rifornimento carburante - Per meglio dosare il carburante fai rifornimento solo quando ti viene segnalato.

– Interruttore per fucili e cannoni - Seleziona le armi in base all'obiettivo.

– Sportello Stiva Munizioni - Gira l'interruttore sulla scritta "open" per visualizzare l'obiettivo nemico.

Controlla la mappa del navigatore per determinare quando ti trovi nell'area dell'obiettivo nemico.

Diminuisci l'altitudine a 1000 piedi, o ancor meno, e stabilisci la velocità a 100 miglia orarie.

Apri la parte della stiva munizioni quando arrivi sul tuo obiettivo. Caso mai non dovessi vederlo, giragli intorno e riprova. Il Joy su/giù muove la bomba in corrispondenza della linea dell'obiettivo.

Il Joy a destra/sinistra centra l'obiettivo. Una volta centrato premi il Fire per sganciare la bomba.

TRENO

Il treno con a bordo i prigionieri di guerra (P.O.W.) è

diretto a Berlino. Devi fermarlo e liberare i prigionieri. Prendi come obiettivo il vagone contraddistinto da una croce di ferro.

Evita la carrozza con la croce rossa.

Il tuo punteggio subirà una diminuzione se bombarde-
rai i vagoni dei prigionieri.

Un solo tentativo a disposizione.

SOTTOMARINI

I sottomarini nemici stanno preparando un attacco alla flotta situata nell'Atlantico del Nord. Appena aprirai lo sportello della stiva munizioni i sottomarini saranno avvertiti della tua presenza e cominceranno l'immersione. Una volta sott'acqua non ritorneranno più in superficie.

CACCIA - BOMBARDIERI - RAZZI

Il tuo mirino si colorerà di rosso quando sarai in vista degli obiettivi nemici. Spingi il Joy su/giù/destra/sinistra per centrare il bersaglio.

Quando un aereo nemico viene identificato dal radar, l'immagine dell'aereo si immobilizzerà sulla mappa. Devi abbatterlo!

I caccia avversari ti attaccheranno in gran numero dopo che avrai colpito il treno ed i sommergibili.

Ferma i bombardieri prima che questi raggiungano Londra.

BUSSOLA

L'indicatore iniziale darà SUD. Cambia rotta spingendo il Joystick verso destra e sinistra.

La bussola leggerà la nuova direzione impartita. La linea scura indicherà la corretta rotta verso l'obiettivo.

Dopo che tutti gli obiettivi saranno stati eliminati, l'ultima direzione sarà il ritorno alla base.

RADAR

Ci sono due indicatori radar.

1) Quello a schermo intero, all'estrema destra del quadro, che indica gli aerei nemici e la relativa distanza dal tuo velivolo.

2) Quello verticale che indica l'altitudine degli aerei nemici.

CITOFONO

Il citofono, indicato dall'immagine dell'aereo, visualizza eventuali avarie.

Quando l'immagine lampeggia, premi il Fire due volte e muovi il Joy verso l'avaria come descritto precedentemente.

Fai pratica nel manovrare l'aereo.

Alternativamente premi il tasto corrispondente alla posizione desiderata.

L'icona centrale lampeggiante indica che l'obiettivo a terra è stato avvisato.

VELOCITA'

Questo quadrante misura la velocità. Il diagramma sopra riportato segna 100 miglia.

Aumenta la velocità con gli elevatori e con le valvole a farfalla.

ALTIMETRO

Indica l'altitudine alla quale stai volando. Il diagramma sopra riportato segna 2.000 piedi. Dalla posizione del pilota modifica spingendo il Joy in su o in giù.

ORIZZONTE ARTIFICIALE

Questa spia indica la tua posizione in relazione all'orizzonte fisso. Quando l'aereo è inclinato dovrai correggere la rotta. Quando l'immagine si fa nera significa che stai perdendo quota; quando è bianca significa che stai salendo in quota.

QUADRO NAVIGATORE

(vista abitacolo e tribordo).

Il navigatore controlla i motori e i propulsori del velivolo.

VALVOLA - (RPM - THROT)

Per cambiare posizione alle valvole a farfalla, posiziona il Joystick sul quadrante RPM. Premi Fire e spingi il Joy in su o in giù per selezionare la collocazione.

ELEVATORI - (BOOST)

Posiziona il Joy sul quadrante dell'elevatore e sistemalo come hai già fatto con la valvola.

Le valvole e gli elevatori funzionano insieme.

Le valvole a farfalla sono come l'acceleratore di un'auto, mentre gli elevatori (che controllano l'angolazione o l'altezza dei propulsori delle pale dell'elica) sono come gli ingranaggi di una macchina.

Queste devono essere bilanciate per un uso efficiente della potenza e del carburante onde evitare l'eccessivo riscaldamento.

Il motore è surriscaldato se l'ago del quadrante entra nella zona rossa.

Bisognerà allora ridurre immediatamente l'accelerazione. Se questo non accadrà il motore andrà in fiamme. Per non far estendere l'incendio dovrai utilizzare l'estintore. Nel caso in cui l'elevatore non accendesse la valvola, il motore si surriscalderà.

ESTINTORE

Posiziona il Joy sull'estintore. Premi il Fire e, intanto, muovi il Joystick verso destra. Maneggia l'estintore con attenzione.

Un motore immerso nell'acqua risulterà permanentemente fuori uso. Anche dopo aver perso un motore dovrai ugualmente cercare di mantenere l'assetto in volo.

STABILIZZATORE - (TRIM)

Lo stabilizzatore controlla il timone e la direzione dell'aereo.

Posiziona il Joy sulla leva dello stabilizzatore e muovilo in su e in giù, mantenendo sempre premuto il Fire, per aggiustare la rotta.

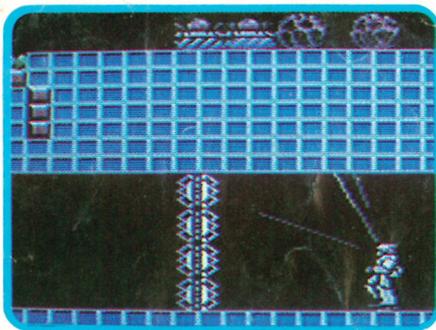
CARRELLO D'ATTERRAGGIO - (LANDING GEAR)

Il carrello è sempre in posizione alzata tranne quando decidi di ridurre improvvisamente velocità. Questa è un'ottima tattica per cercare di evitare i nemici. Una volta selezionato, abbassa il Joy e l'aereo rallenterà.

REACTOR

"Szoz htbtou zz...Tchtch, burt toch slbrt!". Questo è l'ordine indiscutibile di Mitan.

"Prr..." la risposta ubbidiente e sincera di Sittam. Cosa sta succedendo? E' presto detto. In un mondo lontano nello spazio e nel tempo esiste una antica e nobile tradizione: tutti i giovani, appena raggiunto il 350esimo anno di vita, per entrare a far parte del mondo degli adulti, devono superare la prova del "Reactor". Si tratta, in pratica, di un enorme labirinto abitato dai più strani animali e all'interno del quale il povero Sittam dovrà tentare di uscire dopo aver lottato contro le creature più assurde e inimmaginabili e dopo aver attraversato vari percorsi. Per fare tutto ciò è stato predisposto che, durante il percorso, Sittam incontri dei ragnetti e dei distributori energetici che, una volta colpiti con il raggio laser, gli forniranno energia e forze nuove, indispensabili per poter proseguire nel corso dei vari livelli di



gioco. Sittam soprattutto dovrà evitare le lame rotanti e gli altri oggetti che, se non saranno tempestivamente evitati, lo metteranno fuori combattimento. Lo stesso discorso varrà anche per gli asteroidi mortali e per un gruppo di formazioni simili a enormi piovre. Lui, questo, lo sa, ma preferisce egualmente affrontare il pericolo piuttosto che subire l'onta del disonore di non aver mai tentato di diventare adulto. Quanti come lui si comporterebbero nello stesso modo?

TASTI

Joystick in porta 1 o 2

Joy in su per saltare

Joy a destra/sinistra per correre e per volare

Joy in giù per trasformarsi in aereo

Joy a destra/sinistra/su per controllare l'aereo

Fire 1 per sparare

NEW YORK

Ti piace guidare? Noi sappiamo che la tua risposta è affermativa ed è per questo che siamo convinti che questo gioco ti appassionerà fin dal primo quadro.

E' un gioco semplice e divertente nel quale potrai pilotare una veloce automobile in giro per le strade del mondo. Il primo quadro ti vedrà scorazzare per le strade di New York; nel secondo girerai invece per Londra, nel terzo perlusterai le strade di Parigi e, nel quarto, affronterai impervi tornanti tra le Alpi. Dopo aver girato l'Europa farai ritorno nuovamente in America dove, come potrai ben presto constatare, la "viabilità" si sarà fatta ancora più difficoltosa.

E' un gioco molto interessante e divertente anche perché potrai giocare con un tuo amico. Infatti, all'inizio del gioco, potrai scegliere l'opzione per due giocatori. Naturalmente sulla strada dovrai stare molto attento: incontrerai gatti di vario colore che dovrai abilmente evitare compiendo prodezze particolari. Le altre auto

potranno invece essere evitate con salti e... bombe. Una volta colpite, le auto scompariranno e, al loro posto, apparirà un cuore che, al solo tocco della tua carrozzeria, ti darà dei punti. Acchiappane tre in fila ed aumenterai considerevolmente il tuo punteggio.

Sullo schermo, in alto a destra, saranno indicati i chilometri percorsi mentre, a sinistra, il punteggio totalizzato. Ricordati di fare molta attenzione al passaggio da un incrocio all'altro.

3 auto a disposizione.

TASTI

1 = un giocatore

2 = due giocatori

Fire 1/Space = per giocare

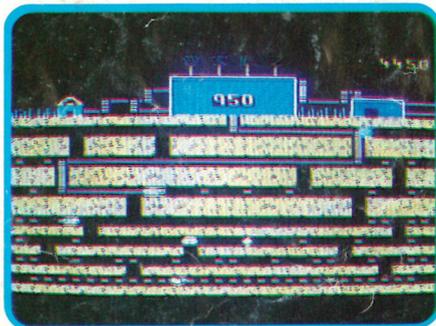
Joystick/CSRS = per muoversi

Fire 1/Graph = per sparare

Fire 2/Space = per saltare

DOCTOR NO

Manovri un argano all'interno di una miniera dai mille cunicoli pieni di sfavillanti diamanti. Il tuo compito sarà quello di recuperarli tenendo però un occhio bene aperto verso i numerosi animali che dimorano nella miniera. Nel momento in cui ti accorgerai che uno di questi talponi bianchi sta entrando in collisione con il tuo tubo aspiratore di diamanti, fermati e innesta la retro. Usa il tasto di fuoco per riavvolgere il tubo fino al punto in cui ti sentirai al sicuro. Dovrai purtroppo imparare a tue spese quali nemici evitare col corpo



dell'argano e quali altri invece evitare con l'apertura dell'aspiratore.

Raccogli la sfera sfavillante a fondo schermo ed i tuoi antipatici "coinquilini" rallenteranno la marcia di avanzamento veloce. Ovviamente, ma è inutile dirlo, livello dopo livello, il gioco si farà sempre più difficoltoso.

TASTI

Joystick in porta 1

Fire/Space per giocare e per il riavvolgimento

Joy/CSRS per muoversi

CHOPPER

"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."

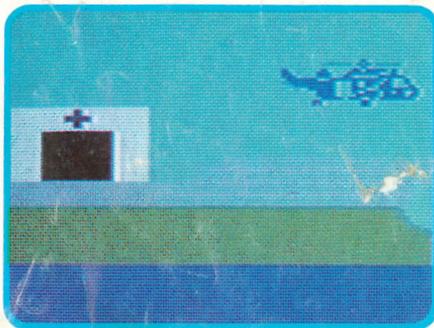
Il soldato Gerry era scattato sull'attenti, rigido, senza batter ciglio. Ascoltava le parole del suo superiore con la massima attenzione e con lo sguardo fisso nel vuoto, cercando di concentrarsi al massimo.

"Soldato Gerry, qui, nello stretto di Hormuz la vita per noi soldati è dura, lo sai. Ora 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 plotone US77 è stato attaccato dal nemico e tutti gli uomini che vi facevano parte ora sono dispersi nella zona antistante lo stretto. Abbiamo inoltre saputo che il cielo è infestato da aerei nemici e dal mare fuoriescono razzi potentissimi che distruggeranno il tuo elicottero se si troverà nella loro traiettoria. Stai 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.

Ti avvicinerai a loro fino a raggiungere l'altezza giusta per calare la scaletta di salvataggio. Dovrai raccoglierti tutti, figliolo, la loro vita dipende da te. Ci saranno da salvare 25 uomini per ogni base. Dopo averli caricati sul tuo elicottero, portali alla base e scaricali, per poi ripartire a salvare gli altri. Per fare rifornimento di carburante ricordati di tornare alla base e, qui, atterra sulla pensilina: il pieno verrà fatto automaticamente.

Il colonnello, a questo punto, abbassò lo sguardo e il tono della sua voce divenne più pacato e confidenziale: "Figliolo, stai bene attento: quelli non scherzano. Affronta questa missione con coraggio, ma stai molto attento, l'esercito americano non ha la minima intenzione di perdere un altro uomo. Ed 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.

TASTI

Joystick in porta 1

Fire 1 per abbassare la scaletta e recuperare gli uomini

Joystick in tutte le direzioni per muovere l'elicottero

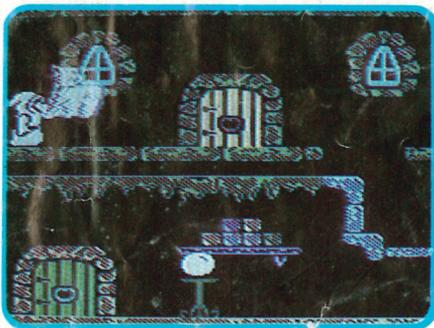
GHOSTS

Il pioniere della Torre del Gobbi, il "Mago de la buena suerte" sta cercando di raggiungere la stanza dove ci sono le pozioni, i libri con le "ricette" dei maghi, le tante ampolle, e, infine, il pentolone dove bolle l'intruglio che lo libererà da questo incantesimo. Purtroppo sembra che il povero "Mago de la buena suerte" non sia capace di imboccare la strada giusta da solo.

Aiutalo tu! Fagli evitare i vari fantasmi, gli incantesimi e tutte le varie creature fatate che infestano la Torre.

Il nostro mago dispone di un'arma che dovrà però usare stando bene attento a tutti i vari fantasmi, gobbi, etc. che infestano la zona.

Si tratta dell'ultimo incantesimo rimastogli, ossia il potere di pietrificare per pochi secondi queste creature. In pratica è il tempo necessario perché lui possa passare indisturbato evitando così di perdere energia. Infatti ogni volta che una di queste infernali creature lo toccherà perderà energia, e se non riuscirà a lanciare loro l'incantesimo pietrificante, esse saranno capaci di succhiargli tutta l'energia facendogli perdere una vita. Dovrà, lungo il percorso, raccogliere tutti gli oggetti possibili, che poi vedrai comparire nel riquadro a de-



stra dello schermo.

Proprio sopra questo riquadro ci sarà la barra indicante l'energia rimastagli, e, più su, l'indicazione delle vite ancora a disposizione.

Evita con un salto il levierio rosso che di tanto in tanto correrà da una parte all'altra dello schermo.

Detto questo ti lasciamo il gioco con un'ultima preghiera che è quella di non lasciare al suo destino il povero "Mago de la buena suerte" perché, alla fine, chissà, in premio per averlo liberato, potrebbe anche rivelarti qualche suo segreto...

3 vite a disposizione.

TASTI

Joystick in porta 2

Joy in giù/A per abbassarsi e scendere le scale

Joy in su/Q per saltare e salire le scale

Joy a destra/P destra

Joy a sinistra/O sinistra

Fire 1/Spazio per lanciare gli incantesimi e raccogliere gli oggetti.

LA PRIMA RIVISTA SU DISCO

MSX n. 1

€ 12.000 Dicembre 1987 n. 1 anno I

DISK

7 giochi



MSX DISK - Registrazione in corso presso il Tribunale di Milano - Gruppo Editoriale International Education s.r.l.
via Taramelli 53/B, Milano - Direttore responsabile: Maurizio Re - Distribuzione: ME PE, v.le Farnagosta, 75 - Milano



VI ASPETTA IN EDICOLA