

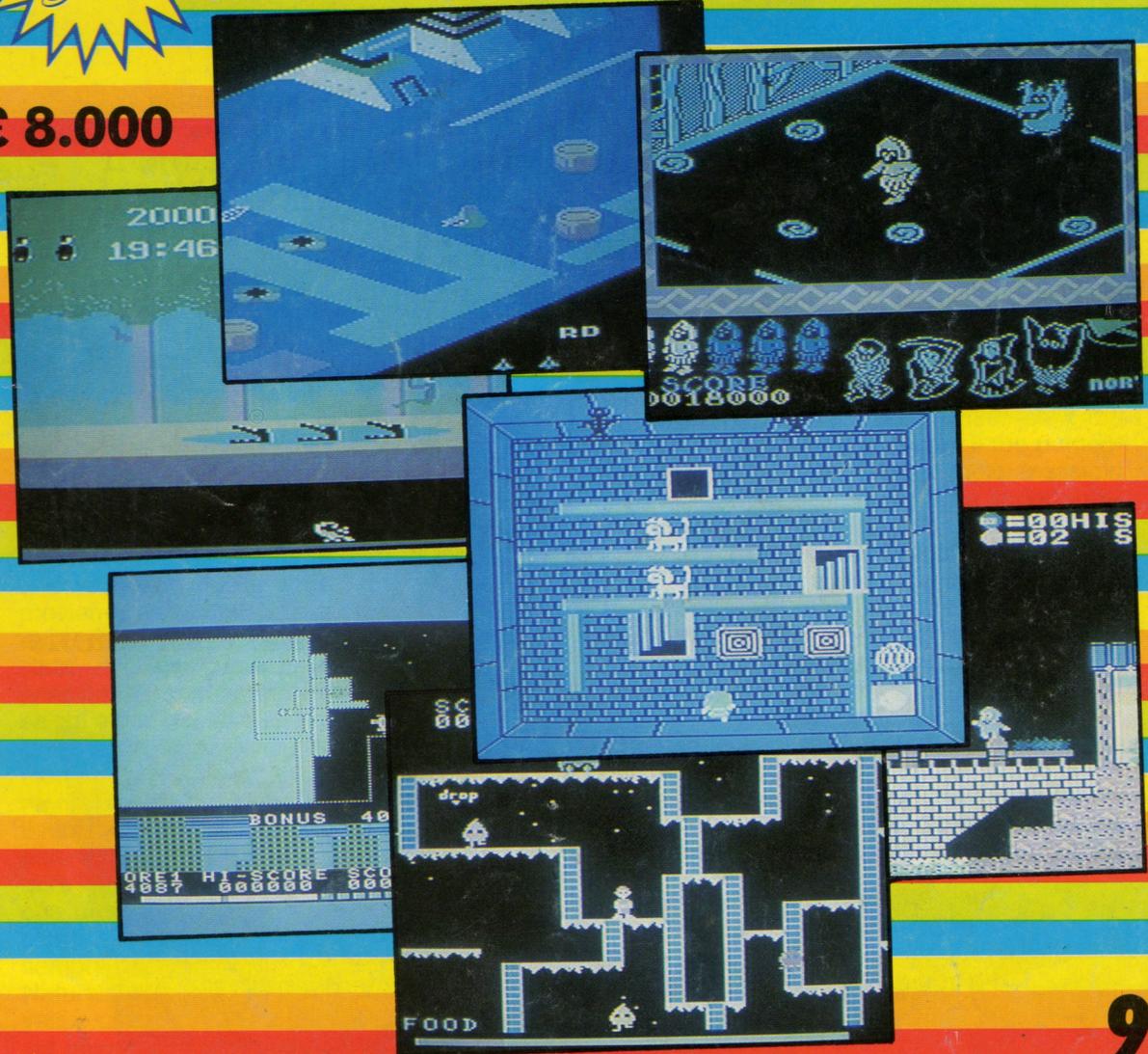
# LINGUAGGIO MACCHINA

# VIDEO

7 giochi

Febbraio 1988 - n. 9 anno II

£ 8.000



## SOMMARIO

pagina 2	Sommario
	I nostri giochi
	Caricamento
	Avvertenze
3	The Castle
4	Qix
	Space Harrier II
5	MSX Market
6	Holy Temple
	Darkness
7	Neve
	Jungle

## I NOSTRI GIOCHI

	Presentazione
lato A	The Castle
	Qix
	Neve
lato B	Jungle
	Holy Temple
	Darkness
	Space Harrier II

## 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  
via Taramelli 53/B • 20124 Milano

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

# THE CASTLE

## THE CASTLE

“Aiuto! Aiuto!”.

Una voce echeggia da lontano.

Ma chi sta invocando aiuto a così gran voce?

E da dove arriva il disperato richiamo?

Beh, “ragazzo mio”, che tu ci creda o no quella voce proviene da una delle torri di un castello lontano dove è stata rinchiusa una bella

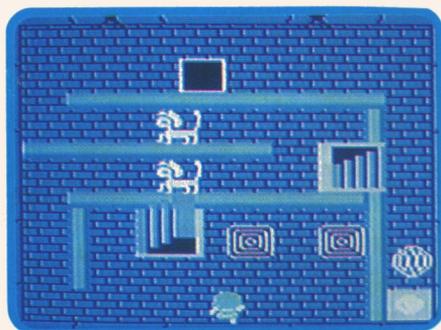
principessa rapita in un lontano giorno da chissà chi e per chissà quale oscura ragione.

Un crudele incantesimo, inoltre, non le permette di muoversi da sola con le sue gambe, né di usare il pugnale che ha a disposizione.

Il tuo compito sarà quello di aiutarla a discendere tutti i vari piani della torre per poi infrangere l'incantesimo che la paralizza e... chissà che una volta tornata libera non voglia premiarti in qualche modo... Ricorda che è pur sempre una principessa!

Naturalmente non sarà facile superare i vari livelli e questo a causa dei tanti ostacoli posti sul percorso. Potrai superarli avvalendoti del pugnale di cui disponi.

Alcuni esseri, non facilmente identificabili, dovranno essere colpiti più volte prima di vederli scomparire dallo schermo.



C'è ancora una cosa molto importante da annotare: sulla destra dello schermo potrai vedere il tuo punteggio, il punteggio massimo raggiunto e tre importantissimi indicatori.

Il primo mostra l'intelligenza via via acquisita, il secondo la potenza e il terzo la vita. Tu dovrai tenere d'occhio questi indicatori e fare in

modo che il livello non scenda mai di... “tono” perché, in tal caso, perderai la vita.

Quando gli indicatori saranno “in crisi” potrai alimentarli colpendo i vari bersagli che si trasformeranno così in oggetti colorati. A quel punto potrai raccogliarli e, questi, a seconda del colore, andranno ad alimentare i vari indicatori.

Un augurio di buona fortuna e un ultimo consiglio: evita i fatali quadranti blu!

### COMANDI

Joystick in porta 1

Fuoco per giocare

CRSR/Joystick per muoversi

Spazio/Fire per sparare



# QIX

Ecco finalmente per MSX un gioco molto divertente ed accattivante. E' un gioco per tutti, grandi e piccini, purché volenterosi di trasformare il buio cielo della notte in un brillante azzurro da pomeriggio estivo.

Come?

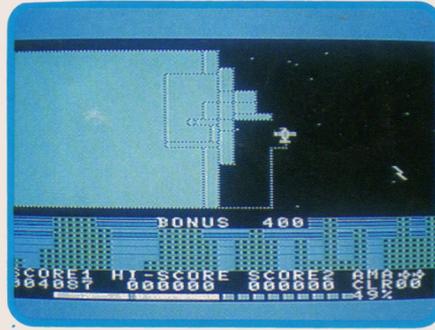
E' presto detto. Pilota l'aereo che vedi sullo schermo e muoviti lungo la

volta celeste lasciando dietro di te una scia di puntini luminosi.

Il gioco consiste nel chiudere i puntini formando così degli spazi chiusi.

Una volta riuscito nell'intento vedrai colorarsi di azzurro lo spazio chiuso. Con il tuo aereo dovrai formare tanti piccoli riquadri fino a colorare tutto il cielo di azzurro. Dovrai però stare molto attento ai fulmini e alle stelle cadenti che Giove ti invierà contro.

Fulmini e stelle cadenti sono infatti pericolosissimi perché, se mai arrivassero a sfiorare il tuo velivolo o la scia di puntini luminosi lasciati alle tue spalle, ti farebbero perdere una vita.



Attento però: ogni vita persa potrà essere recuperata.

Come? Sullo schermo apparirà un paracadutista che, disperatamente, cercherà di "atterrare" nel tuo aereo. Il transito dell'aereo e il volo del paracadutista saranno però casuali.

Se mai il paracadutista riuscisse a finire nell'abitacolo dell'aereo, avrai salva la

vita, altrimenti...

Nella parte inferiore dello schermo sarà presente una barretta azzurra indicante la percentuale di cielo colorato. Una volta raggiunto l'indicatore rosso potrai passare allo schermo successivo e riprendere il lavoro di "imbianchino del cielo" tra rinnovati pericoli.

Opzione per due giocatori.

Due livelli di difficoltà e tre vite a disposizione.

## COMANDI

Joystick in porta 1

Fuoco per giocare

CRSR/Joystick per muoversi



# SPACE HARRIER II

Bentornato a Harrier, il pianeta che sta rischiando l'estinzione a seguito degli attacchi ripetuti e continui da parte di Shootout, il robot signore della guerra galattica. Qui su Harrier, ormai, le riserve energetiche sono state irrimediabilmente danneggiate.

Il compito di cercare di salvare Harrier viene affidato a te: dovrai combattere contro sabotatori alieni che tenteranno di mettere definitivamente fuori uso le riserve di energia indispensabili alla vita sul pianeta.

A bordo della tua navetta superpotenziata dovrai attraversare i vari livelli di gioco eliminando le postazioni nemiche nel tentativo di raggiungere il robot, il signore della guerra, ucciderlo e salvare così il pianeta dalla sicura estinzione.



Attento ai nemici e alle loro pericolosissime offensive. Attento alle varie navette spaziali e alle basi del pianeta.

Controlla bene l'altezza del tuo velivolo perché non potrai sempre mantenere la stessa quota. Ci saranno infatti ostacoli di diverse altezze per cui dovrai tenere gli occhi bene aperti per po-

ter essere prontamente in grado di mutare rotta e altitudine.

Tre vite a disposizione.

## COMANDI

Joystick in porta 1

Fire/Spazio per giocare

Joystick/CRSR per muoversi

Fire/Spazio per sparare

# MSX MARKET

**\*Vendo** richiedere lista prog. a MSX Comp. c/o Dino Filippi. MSX COMPUTER CLUB - C.P. 3006 GE-PP. - 16152 GENOVA

**\*Vendo/Scambio** MSX Software tantissimi titoli: Green Beret, Batman, Calcio, Tennis, Hyper Spots I - II - III, Spy vs Spy ecc. Richiedere lista.

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

**\*Vendo/Scambio** MSX Software Club. Centinaia i programmi: Soccer, Rambo, Football Of The Year, Catch, Basket, The Way Of The Tiger ecc. Scrivi per notizie e lista.

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

**\*Scambio** C16 + registratore + Joystick + 90 giochi con MSX Philips o C64 oppure lo vendo a Lit. 250.000.

Cecon Tiziano - Via Umberto I°, 33/1 - 16044 CICALAGNA (GE) - Tel. 0185/92409 dopo ore 17,30

**\*Vendo** tantissimi programmi per il computer MSX 80K RAM prezzo discutibile da Lit. 1.000 a Lit. 8.000.

Stefania Barresi - Via Val D'Erbe, 220 - 33100 UDINE - Tel. 0432/403056

**\*Vendo tantissimi** giochi per Commodore 64 e 128 e per MSX Philips 80D RAM. Prezzo trattabile. In genere da Lit. 1.000 per gioco a Lit. 6.000 per cassetta contentente 7 giochi.

Stefania Barresi - Via Val D'Erbezzo, 4 - 33100 UDINE -

Tel. 0432/403056

**\*Vendo** i più bei giochi che ci sono in commercio per sistemi MSX come: Aufwiedersehen, Monty, Ghost'n Goblins, Green Beret, Arkanoid, Zoids, Batman e tantissimi altri prezzi bassissimi. Richiedere lista.

Battistini Matteo - Via Volta, 1 - 43043 BORGOTARE (PR) - Tel. 0525/97259

**\*Vendo giochi** per MSX tra cui Kung Fu 1 - 2, Goonies, Ping Pong, Simulazioni di volo ecc.

Alberto Dal Don - Via Fapani, 40 - 30030 MARTELLAGO (VE) - Tel. 5401368

**\*Scambio/Vendo** Jack The Nipper, Ping Pong, River Raid, Buck Rogers, Congo Bongo, Football Americano, Disc Warrior - 1 cassetta con Artic, Superball - Boxing - Decathlon 1 e 2, cassetta con Caveran, Zoom, Bruce, 1 cassetta con Attila, Robovo, Difensore, Mad Driver, Miner, Magus, Explorer. Tutti questi giochi sono per MSX 64K. Li scambio con giochi per MSX 48K.

Ronchi Stefania - Via Giovanni XXIII, 92 - 28037 DOMODOSSOLA (NO)

**\*Vendo/Scambio** giochi utility ed altri programmi sia su nastro che disco vasta scelta su circa 500 titoli. Invio lista a chiunque ne fa richiesta. Si accettano scambi solo (FR) e provincia.

Roberto Martella - Via M. Del Carmine, 57 - 03023 CELLANO (FR) - Tel. 0775/600363

**\*Cerco** giochi per MSX 64K a prezzo modico.

Leonardo Giorgio - V.le Dei Tigli, 6 - 38100 TRENTO - Tel. 0461/915185

**\*Vendo** moltissimi giochi di tutti i generi tra cui: Rambo, James Bond-007, Death Wish III, Ghosts'n Goblins... Augusto Verrilli - Via Talete, 9 - 37138 VERONA - Tel. 563589

**\*Vendo** i più bei giochi per sistemi MSX come: Ghosts'n Goblins, Arkanoid, Aufwiedersehen Monty, Green Beret, e tantissimi altri. Richiedere lista inviando Lit. 600.

Battistini Matteo - Via Volta, 1 - 43043 BORGOTARE (PR) - Tel. 0525/97259

**\*Vendo** computer Yamaha CX5MII MSX con sintetizzatore musicale interno + Midi Lit. 700.000/Disk Drive Philips VY0010 perfetto con interfaccia Lit. 600.000 + i migliori giochi su disco.

De Laurentis Marco - Via F. Guelfi, 74 - 65100 PESCARA - Tel. 085/61478

**\*Vendo** stampante Philips VW0020 nuovissima Lit. 350.000.

Gianni Brogolino - Via Sacco e Vanzetti, 5 - 10146 TORINO - Tel. 011/715092

**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  
Via Taramelli 53/B  
20124 Milano**

(crociare la casella che interessa) Cerco  Acquisto  Vendo  Scambio

VO RRE I COUPRA RE IL  
GHOST'N GOBLIN RAMBO  
Nome e cognome RICCARDO CASALLA  
Indirizzo VIA XX SETTEMBRE  
C.a.p. Città FALCONARA Prov. ANCONA  
Telefono 0710998

# HOLY TEMPLE

Sacrilégio!

Nella città di Yopur è successa una cosa gravissima! E' stato invaso il Sacro Tempio dedicato alla Dea Kaquì e sembra che, anche questa volta, la colpa sia degli uomini del Maraja di Tunò che, già altre volte, si sono resi responsabili di atti contro la religione. Bisogna intervenire subito per evitare il saccheggio totale del Tempio. I fedeli, riversatisi per le strade di Yopur, urlano un solo nome e corrono verso una misera capanna ai margini della città.

Il nome che viene da tutti invocato a gran voce è... il tuo!

La popolazione dei fedeli vuole che sia tu il prescelto per liberarli, ora e per sempre, dagli attacchi degli uomini del Maraja di Tunò. Preparati quindi. Indossa la tua tuta azzurra e parti col favore delle tenebre alla volta del Tempio



Sacro. Una volta raggiunto il Ponte Sacro inizieranno i primi scontri. Sia tu che i tuoi nemici sarete armati di mortali lame rotanti.

Potrai evitarle abbassandoti o compiendo un gran balzo verso l'alto.

Ricorda: sii veloce e agisci senza pietà altrimenti, per te, non ci sarà scampo!!

Cinque vite a disposizione.

## COMANDI

Joystick in porta 1

Spazio o Fire per giocare

Joystick/CRSR verso destra o sinistra per muoversi

Joystick/CRSR in su o in giù per saltare o per abbassarsi

Fire/Graph per sparare

Stop = pausa

# DARKNESS

Alto medioevo.

Una notte buia e... piena di pericoli.

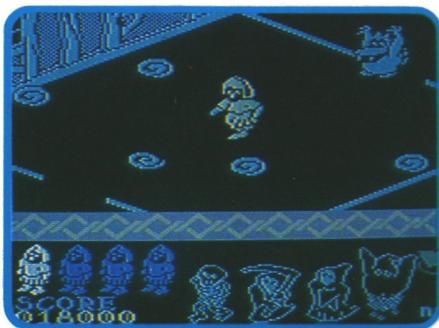
Sei nella città fantasma di Ghelete alla ricerca di... top secret... non possiamo certo pubblicarlo!

Per raggiungere il tuo scopo dovrai entrare e uscire continuamente dalle stanze dei vari edifici della cittadina fantasma.

Noi diciamo "fantasma" non certamente così, per dire, ma proprio perché il luogo è popolato da mille e mille creature della notte, creature che, naturalmente, dovrai accuratamente evitare durante i tuoi spostamenti all'interno di Ghelete.

Ci saranno abitanti delle tenebre veramente terribili perché, al loro solo tocco, ti renderanno partecipe della vita dell'aldilà. Altri esseri, invece, ti faranno cambiare colore e, quando ti vedrai diventato verde o giallo, significherà che avrai perso parte della tua energia.

Sullo schermo, in basso, oltre a una bussola e al punteggio totalizzato, ti verranno mostrate le immagini dei quattro demoni che dovrai



sconfiggere per arrivare a... top secret...

Sopra al punteggio vedrai indicate le vite a disposizione. Le figure in blu evidenzieranno invece le vite perdute.

Sulla sinistra, dal basso verso l'alto, potrai vedere le armi raccolte nel corso del tuo vagabondare per la città e che potrai utilizzare per

sconfiggere le creature della notte che ostacoleranno il tuo cammino.

Cinque vite a disposizione.

Opzione per tastiera e Joystick.

## COMANDI

Ø = per giocare

TASTIERA S per camminare

C per cambiare direzione

O per sparare

JOYSTICK ↑ per camminare

← → per cambiare direzione

Fire per lanciare le armi

# NEVE

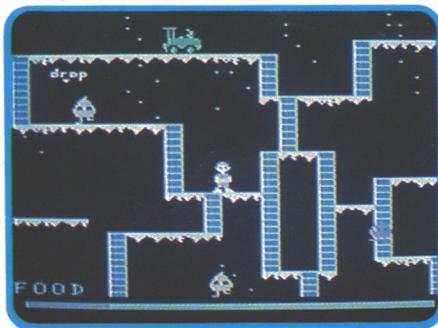
Finalmente la neve! Quanta attesa prima di vedere quei leggeri e candidi fiocchi che, dal cielo, lentamente scendono e si posano uniformando di un bianco abbagliante monti, colline, valli e, naturalmente, le nostre città.

Ecco, ora il rumore dei nostri passi viene attutito dalla candida coltre, i bambini si divertono giocando con le celeberrime palle di neve e, forse, c'è persino qualcuno che non è riuscito a ritrovare la propria auto tra le tante coperte dal soffice manto bianco.

Il gioco che qui presentiamo ti vede protagonista di una situazione abbastanza comune in questo periodo: la costruzione di un pupazzo di neve. Inutile dire che non sarà impresa facile. Innanzitutto dovrai stare attento a non perdere l'equilibrio mentre ti arrampicherai per le scale per andare a raccogliere le palle di neve e tutti gli svariati oggetti che, di quando in quando, appariranno sullo schermo.

Le palle di neve raccolte andranno portate in un punto del percorso contrassegnato dalla scritta - Drop -. Qui, la palla che stai trasportando, cadrà automaticamente a formare il pupazzo.

Attento alle creature colorate presenti nel gioco perché, uno scontro con loro, ti farebbe perdere la palla di neve.



Potrai evitarli abbassandoti oppure usando la bandierina azzurra che le bloccherà per qualche secondo.

Nel tuo peregrinare, al freddo e al gelo, consumerai energie preziose che potrai però recuperare mangiando i polli allo spiedo e i fragoloni che di tanto in tanto appariranno sullo schermo. Ricorda che ogni scontro con gli esseri colorati ti sottrarrà energia. Cerca

quindi di evitarli con cura.

Tieni sempre sott'occhio la barretta presente nella parte inferiore dello schermo indicante l'energia spesa. Quando la vedrai esaurirsi cerca subito un pollo o un fragolone con i quali nutrirti.

Raccogli inoltre i vari regali, le biciclette, gli alberelli e gli altri oggetti che appariranno sullo schermo perché ti forniranno punti preziosi.

Detto questo ti lasciamo al gioco che, ne siamo sicuri, non vedi l'ora di cominciare.

Tre vite a disposizione.

Opzione tastiera o Joystick.

## COMANDI

Joystick in porta 1

Tasti 1 o 2 per giocare

Joystick/CRSR per muoversi

Fire/Spazio per abbassarsi

# JUNGLE

Hai mai pensato di trovarti da solo in una giungla e di essere costretto a scappar via perché stanco di convivere con animali vari nelle più svariate e pericolose situazioni?

Questo gioco ti "calerà" proprio in questo mondo, in una situazione tutt'altro che piacevole, tra innumerevoli animali, fuochi, sabbie mobili, pozze d'acqua che si creano dal nulla e si prosciugano improvvisamente e tronchi rotolanti.

Venti saranno i minuti a tua disposizione per riuscire a fuggire da questa maledetta giungla, altrimenti chiamata "incubo", che ti abbiamo preparato.

Vorremmo che te la cavassi da solo ma... saremo buoni, ti tenderemo comunque una mano.

Ti diciamo subito che dovrai evitare i tronchi d'albero, le buce nere, i crepacci che si aprono sotto i



tuoi piedi, evitare i fuochi e i serpenti, utilizzare le liane per superare i laghetti dimora dei coccodrilli. Attento ai pericolosi rettili: potrai utilizzarli a mo' di trampolino solo quando avranno la bocca chiusa.

Sullo schermo, in alto, vedrai indicati il tempo che ti rimane e, partendo da 2000, a decrescere, i punti totalizzati al "netto delle detrazioni" per le varie penalità che subirai

quando, per esempio, toccherai un tronco d'albero. Di più non possiamo dirti. Buona fortuna.

Tre vite a disposizione.

## COMANDI

Joystick in porta 1

Return per giocare

Joystick/CRSR per muoversi

Fire/Spazio per saltare

# FINALMENTE IN EDICOLA IL SECONDO NUMERO DI

# MSX

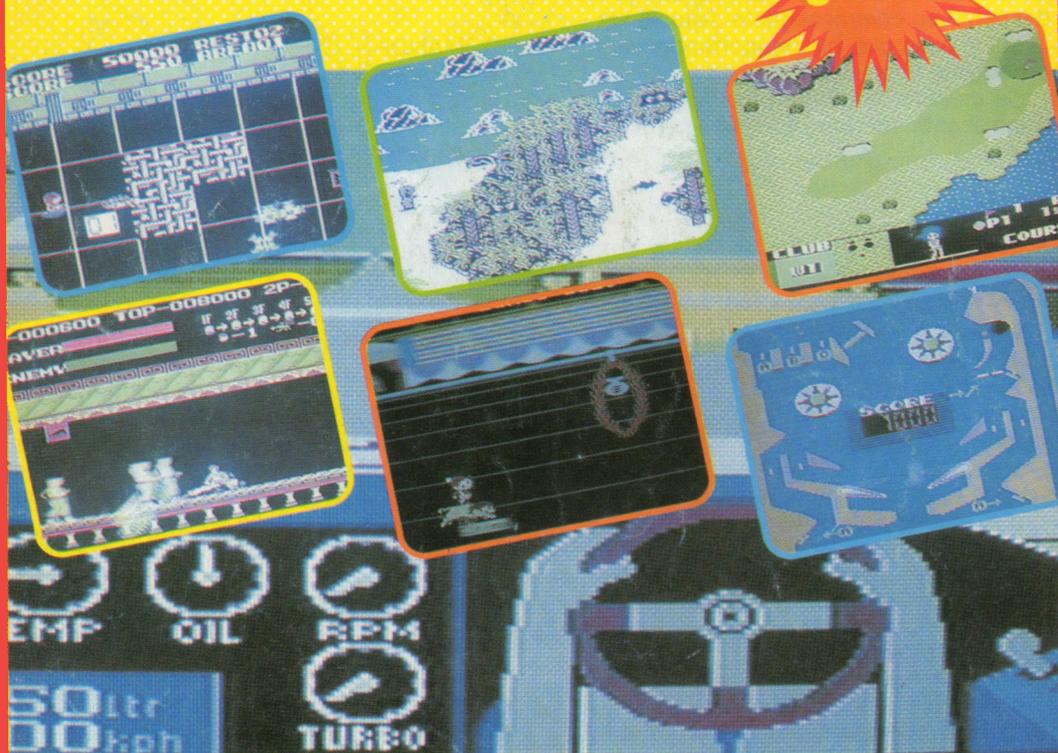
n. 2

# DISK

€ 12.000

Gennaio 1988 n. 2 anno II

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 Famagosta, 75 - Milano

