

MSX

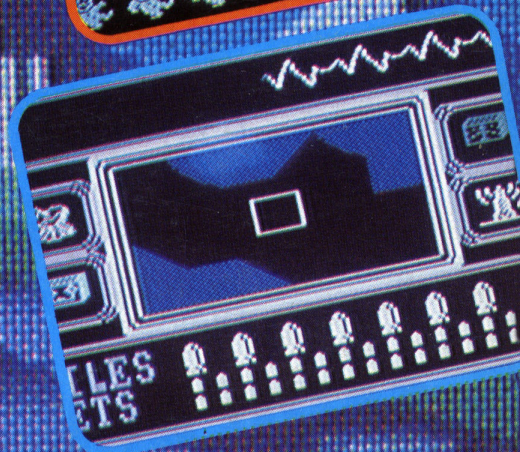
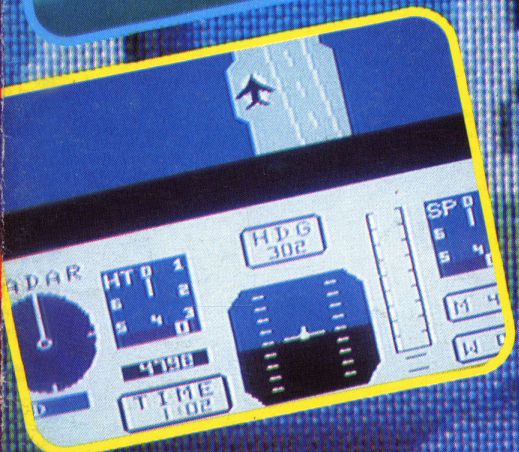
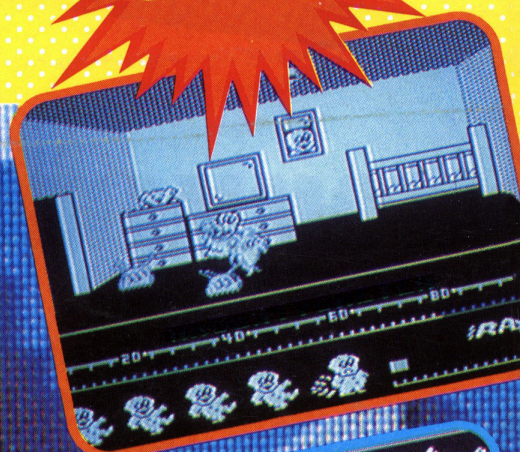
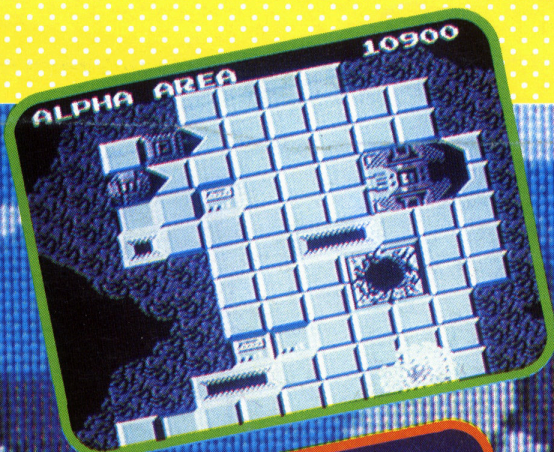
n. 3

DISK

€ 12.000

Marzo 1988 n. 3 anno II

7 giochi



MSX

DISK

SOMMARIO

- 2 Sommario
 Sul disco
 Caricamento
 Avvertenze
- 3 Falkland
- 6 Xenon
 Bowl
- 7 Skipper
 Blue Thunder
- 8 Innerspace
 Dyno

SUL DISCO

- 1 Falkland
- 2 Dyno
- 3 Innerspace
- 4 Skipper
- 5 Bowl
- 6 Xenon
- 7 Blue Thunder

CARICAMENTO

A computer spento inserisci il disco nel driver. Tenendo premuto il tasto CTRL accendi il computer e tienilo inserito fino alla comparsa sul video del sommario.

Per caricare un programma premi il numero corrispondente (dall'1 al 7) al gioco prescelto e dai Return. Il caricamento avverrà automaticamente.

Per far ritorno al linguaggio Basic premi il tasto numero 8.

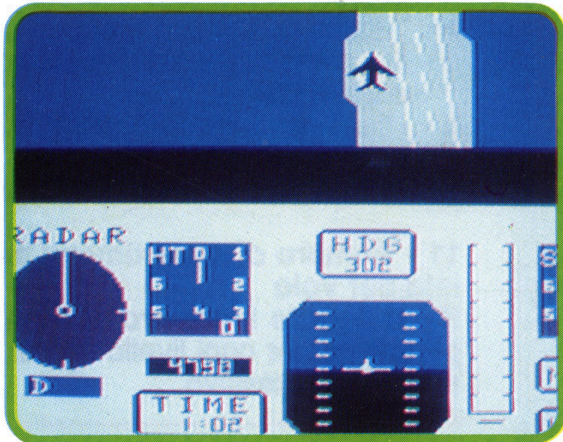
AVVERTENZE

Questo disco è stato registrato 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 il disco al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale International Education srl - via Taramelli 53/B - 20124 Milano.

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

FALKLAND



Il Seagroove è un tipo di aeroplano a decollo verticale, non ha bisogno cioè di una pista per atterrare o decollare.

Il programma contiene gli elementi essenziali per affrontare una missione con un Seagroove e permette le seguenti opzioni:

- decollo e volo intorno alla portaerei;
- atterraggio verticale sulla portaerei;
- combattimento con aerei nemici e ritorno alla portaerei.

Atterrare felicemente con un Seagroove richiede notevole abilità. Bisogna esercitarsi in questa manovra finché non si riesce ad eseguirla senza consumare troppo carburante, soltanto in seguito il pilota può allontanarsi dalla portaerei in cerca degli aerei nemici. E' relativamente semplice decollare dalla portaerei ma, se il pilota non è abile nell'atterraggio, la missione fallisce e non si ottiene la promozione. Un Seagroove a pieno carico, con 6600 libbre di carburante e completamente armato di missili e bombe, ha bisogno della pista della portaerei per decollare. In questo programma il carico è composto da 5000 libbre di carburante e da 4 missili. E' così possibile effettuare il decollo verticale. Tutte le distanze sono date in miglia nautiche e la velocità è in nodi (miglia nautiche/ora). Il programma prevede 4 livelli di difficoltà progressiva e un livello per esercitarsi. Ognuno di questi livelli può essere selezionata all'inizio del programma. Un pilota, partendo come tenente (livello 2), può attraversare tutti i gradi previsti fino a diventare comandante del gruppo (livello 5). Occorre notevole abilità per atterrare con un Seagroove in condizioni di tempo burrascoso e mare

agitato. Nel primo livello l'aereo sarà rifornito di carburante dopo ogni atterraggio.

IL VOLO

Superata la fase di decollo verticale il Seagroove deve mantenere una velocità orizzontale superiore a quella di stallo.

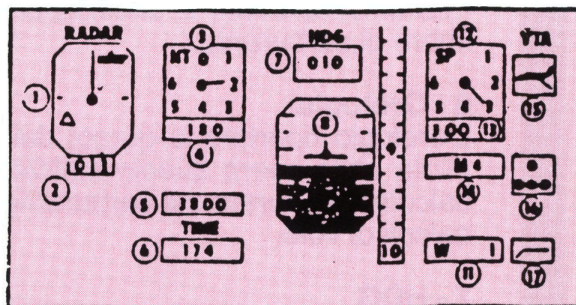
Il pannello degli strumenti sarà sempre in vista e attraverso la finestra dell'abitacolo verranno visualizzate tutte le fasi del volo. La vista iniziale è quella del Seagroove posizionato sul ponte della portaerei. Appena l'aereo incomincerà l'ascesa, l'ombra sulla portaerei si restringerà. Sopra i 50 piedi cambierà la vista dall'abitacolo, sulla sinistra si vedrà la portaerei di fianco mentre sulla destra si vedrà la portaerei di coda.

Se l'aereo è perfettamente posizionato sulla portaerei e l'altezza decresce sotto i 30 piedi si ritorna alla vista di partenza.

Se il Seagroove è a un'altezza superiore ai 200 piedi o se si allontana dalla zona della portaerei la vista dell'abitacolo diviene reale, cioè si vede realmente quello che si vedrebbe su un jet in volo.

Quando il pilota ritorna alla portaerei usando, per la navigazione, il radar, deve per prima cosa aspettare di vedere la nave all'orizzonte, quindi deve compiere correttamente la manovra di approccio. A questo punto verrà rappresentata la vista con la portaerei di fianco e di coda e quindi, abbassandosi ulteriormente, la vista iniziale con il ponte della portaerei.

IL PANNELLO STRUMENTI E TASTI CONTROLLO



1 - Radar

Dopo il decollo il radar mostra le posizioni relative della portaerei (simbolo nave) e dell'aereo nemico (simbolo triangolo) rispetto al Seagroove. La linea verticale al centro del radar rappresenta la direzione dell'aereo rappresentato dal centro del radar. Per dirigersi correttamente verso il bersaglio desiderato occorre girare il Seagroove finché il bersaglio stesso non si trovi sotto la verticale del radar.

Il raggio del funzionamento del radar è di circa 28 miglia.

FALKLAND

2 • Indicatore di distanza

Se il tasto **[R]** viene premuto durante il volo, un bersaglio, controllato dal joystick, apparirà sul radar. Posizionare il bersaglio sulla portaerei o sull'aereo nemico e premere il pulsante fuoco. Apparirà nella finestra la distanza esatta fra il Seagrove e l'obiettivo scelto. Mentre il joystick controlla il bersaglio sul radar l'aereo procede nella direzione che aveva al momento della scelta dell'opzione. La scelta deve essere, così, particolarmente rapida. La distanza mostrata al punto 2 può essere maggiore di 28 miglia se l'obiettivo è sul bordo dello schermo radar, in questo caso viene visualizzata l'ultima distanza dell'obiettivo prima di lasciare l'area coperta dal radar. Se viene preso un rilevamento sulla portaerei prima di seguire l'aereo nemico, questo comparirà anche se la portaerei è fuori dalla portata del radar. Ciò è essenziale per poter ritrovare la portaerei.

3,4 • Altitudine

Lo strumento 3 dà il valore dell'altitudine in decine, centinaia o migliaia di piedi secondo il valore appropriato. In 4 abbiamo il valore esatto dell'altitudine.

5 • Carburante

Inizialmente avete a disposizione 5000 libbre di carburante.

6 • Orologio

L'orologio riporterà la durata del volo. Il pilota abile userà questo indicatore per calcolare la durata del carburante e per i calcoli di volo.

7 • HDG

Questo indicatore mostra l'angolo della rotta compresa fra 0 e 360 gradi.

8 • Orizzonte artificiale

Mostra la posizione dell'aereo rispetto all'orizzonte. I movimenti dell'aereo sono controllati attraverso il joystick.

9 • Indicatore di potenza

Una scala termometrica mostra la potenza richiesta ai motori, per aumentare o diminuire la potenza premere i tasti **[+]** e **[-]**. Per mantenere l'aereo in volo è necessaria circa il 75% della potenza totale

mentre per accelerare o salire è necessaria tutta la potenza.

10 • Spia di avvertimento

Tale luce lampeggerà, accompagnata da un segnale audio, quando si verificheranno le seguenti condizioni:

- a • il livello del carburante è sotto le 300 libbre;
- b • l'altitudine è maggiore di 5000 piedi;
- c • il carrello non è fuori quando l'aero è sulla portaerei;
- d • i flaps non sono fuori durante il decollo o l'atterraggio;
- e • la velocità è minore di 180 nodi.

11 • Numero di avvertimenti accumulato per volo

Se si eccede il numero di avvertimenti permesso per ogni livello non si accede al livello successivo.

Livello	Grado	Avvertimenti permessi
1	Esercizio	—
2	Tenente	9
3	Capo squadriglia	7
4	Comandante d'ala	5
5	Comandante del gruppo	3

12, 13 • Indicatori di velocità

La velocità esatta è riportata dall'indicatore 13 ed è in nodi.

14 • Missili

Il numero di missili rimasto è mostrato dall'indicatore 14.

Per attivare un missile premere **[M]**, per ogni volo sono a disposizione 4 missili.

15 • VTA

Mostra l'angolo di spinta, si seleziona attraverso i seguenti tasti:

- [1]** Spinta indietro **[3]** Spinta verticale
- [2]** Spinta a 45% **[4]** Spinta avanti.

16 • Carrello

La posizione del carrello è controllata dal tasto **[U]** (luce, verde - carrello fuori, luce rossa - carrello dentro).

Il carrello deve essere ritirato prima che l'aereo superi i 300 nodi di velocità. Il carrello può essere abbassato quando la velocità è minore di 300 nodi.

17 • Flap

La posizione dei flap è comandata dal tasto **[F]**.

I flap devono essere fuori durante il decollo, quando la velocità è minore di 180 nodi e devono essere ritirati prima che la velocità raggiunga i 300 nodi.

FALKLAND

ISTRUZIONI PER IL VOLO

Decollo

Per decollare è necessario abbassare i flaps (F), selezionare la spinta verticale (3) e aumentare al massimo la potenza (+).

Volo

Durante il volo ridurre la potenza 3/4. I movimenti sono controllati attraverso il joystick, per ogni manovra occorre aumentare la potenza.

Volo sulla portaerei

Se l'altezza è superiore a 50 piedi il programma mostra due viste della portaerei. Abbassandosi ulteriormente, se il posizionamento sulla portaerei è corretto, viene visualizzato il ponte della portaerei, altrimenti a 20 piedi di altezza un segnale sonoro avverte di ripetere le operazioni di atterraggio.

Atterraggio

Per atterrare portare l'aereo al centro del ponte della portaerei e ridurre la potenza. A livelli di difficoltà elevati è necessario controllare l'effetto del vento e i movimenti della portaerei causati dal mare agitato.

Accelerazione

Selezionare la spinta a 45% e aumentare la potenza.

Volo sul mare

La velocità che ottimizza i consumi è di circa 400 nodi. Volando sopra 5000 piedi ci si espone al radar nemico e quindi ai suoi missili.

Attacco nemico

Premere il tasto (M) per attivare i missili. Dirigere il Seagroove verso l'aereo nemico attraverso l'ausilio del radar. Quando l'aereo nemico è a meno di 5 miglia dal Seagroove scompare dal radar e compare alla vista del pilota, a questo punto non c'è più la possibilità di fuggire, o si combatte o si è distrutti.

Quando l'aereo nemico è a meno di 2 miglia ed è stato completamente inquadrato nel mirino potete lanciare un missile e distruggerlo. Quando un aereo nemico è

stato distrutto ne compare un altro sul radar, potete scegliere se inseguirlo o tornare sulla portaerei.

Navigazione

Tenere sempre sotto controllo il livello del carburante e usare il radar per tenere sotto controllo la posizione della portaerei. Infatti se la portaerei scompare dal radar, la sua distanza dall'aereo rimane nota e osservando se questa aumenta o diminuisce al variare della rotta è possibile ritrovare la nave.

Ritorno alla portaerei

Quando la portaerei è stata localizzata sul radar si inizia la manovra di avvicinamento.

Alla distanza di 5 miglia la portaerei compare all'orizzonte e l'approccio è controllato visivamente.

Per atterrare bisogna essere fra 50 e 200 piedi di altitudine ed almeno 2 miglia dalla portaerei, inoltre bisogna avere una velocità minore di 20 nodi per accedere alla fase finale dell'atterraggio.

Livelli di difficoltà

Ci sono 5 livelli di difficoltà. Il livello viene selezionato all'inizio del programma. Il tuo grado dipende dal livello scelto e l'eventuale promozione dipende dall'esito favorevole della missione.

Aumentando il livello aumentano gli aerei nemici da distruggere in ogni missione e peggiorano le condizioni climatiche.

LIVELLO 1

Grado: esercizio

Condizioni climatiche: ottime

Aerei nemici: -

LIVELLO 2

Grado: tenente

Condizioni climatiche: ottime

Aerei nemici: 1

LIVELLO 3

Grado: capo squadriglia

Condizioni climatiche: discrete

Aerei nemici: 2

LIVELLO 4

Grado: comandante d'ala

Condizioni climatiche: cattive

Aerei nemici: 3

LIVELLO 5


Grado: comandante del gruppo

Condizioni climatiche: tempesta

Aerei nemici: 4

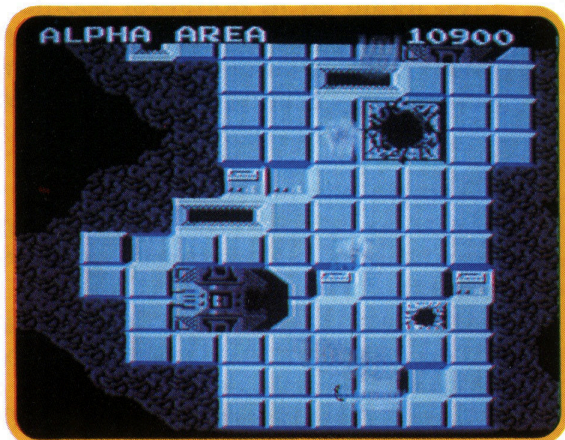
COMANDI

Joystick in porta 1

Joystick per muoversi 

Fire per sparare.

XENON



Allarme a Xenon.

Su questo pianeta, alleato della Terra da svariati secoli, è scoppiata una rivolta. Il nostro antico alleato è caduto in mano ai rivoltosi che hanno preso il sopravvento sulla dinastia reggente. La loro cupidigia li sta portando a impadronirsi

dell'intero sistema planetario e il loro prossimo attacco ha come obiettivo il nostro pianeta.

Da parte nostra siamo dotati di notevoli risorse belliche, ma la strategia dei nemici ci sta ponendo seri problemi.

Hai a disposizione una potente astronave per attaccare i rivoltosi e cercare di scongiurare il pericolo di una invasione.

I ribelli ti si lanceranno contro a ondate varie e ripetute e diverranno subito pericolosissimi.

Colpisci tutte le astronavi che incontrerai sul tuo cammino perché, altrimenti, saranno loro a... "farti la festa"!

Distruigi le basi che sorgono su Xenon perché, una volta eliminate, fiaccherai irrimediabilmente le forze avversarie riuscendo, così, a portare vittoriosamente a termine la missione affidatati.

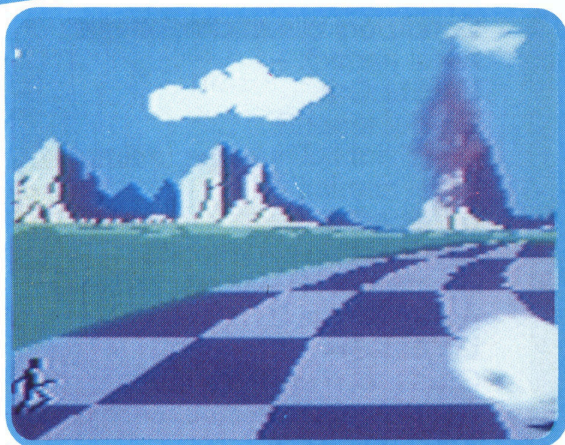
COMANDI

Joystick in porta 1

Space/Fire per giocare e per sparare

CRSR/Joystick per muoversi 

BOWL



Anno 2181.

Lo sport nazionale sulla Terra non è più, come un tempo, il calcio, ma uno strano gioco chiamato Bowl. Il gioco consiste nell'entrare in una sfera bianca e manovrarla lungo un percorso lunghissimo e irto di difficoltà. Si tratta di un percorso formato da tanti coloratissimi quadranti in cui ogni colore riesce a produrre un effetto diverso sulla sfera bianca. Alcuni le forniranno maggiore velocità mentre altri la rallenteranno. Inoltre,


una volta entrato nella sfera, dovrai guidarla cercando di evitare gli svariati ostacoli del percorso. Di tanto in tanto, qua e là, dei pericolosi muretti ti imporranno dei bruschi cambiamenti di direzione. Dovrai inoltre stare attento a non cadere negli spazi neri che si formeranno sul tracciato perché, in questo caso, ti ritroveresti nello spazio buio a lottare contro le strane creature della notte. Potrai evitare gli spazi neri solo saltandoli a... pie' pari. Accuratamente da evitare saranno anche le zone blu perché, nel caso in cui ci finissi sopra, la tua corsa dovrebbe continuare sott'acqua dove i pericoli assumeranno le forme di voracissimi squali. In questo gioco dovrai stare inoltre molto attento a non finire fuori dal tracciato di gara pena... la perdita di una vita. Ciao e... buon Bowl!

Tre vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1

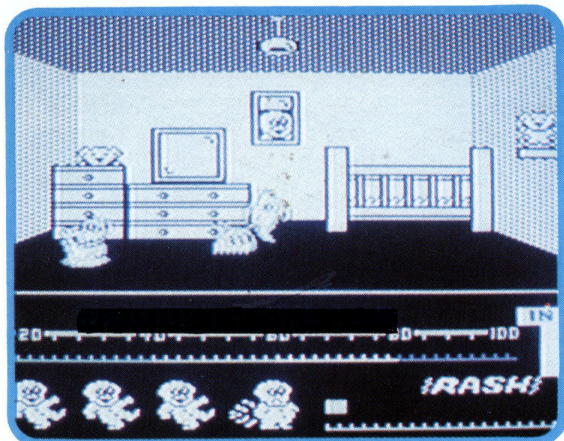
Fuoco per giocare

Joystick per muoversi 

Space/Fire (sott'acqua) per sparare

Space/Fire (in superficie) per saltare.

SKIPPER



Questo gioco è dedicato a tutte quelle persone che, quando erano in età per... "farli", non li hanno... "fatti". Come, cosa? Ma... i dispetti e le monellerie! Eh, sì... quanti guai avremmo voluto combinare da piccoli e non ci è stato permesso... ma ora... avremo la nostra rivincita grazie a questo gioco che ci permetterà davvero di combinarne di tutti i colori. Potremo manovrare un marmocchio che ci darà la

possibilità di mettere alla prova la nostra bravura nel combinare guai. Potremo inoltre controllare quanto siamo stati monelli attraverso una specie di "monellometro" posto nella parte inferiore dello schermo. Insieme al monellometro, sempre in basso, avremo il numero delle vite ancora a disposizione e, sulla destra, un riquadro dove saranno indicati gli oggetti che avremo raccolto. Per questa "raccolta" non dovremo fare altro che saltellare qua e là, prendere tutti gli oggetti che ci capiteranno sotto mano e, con essi, divertirci un po'. Tra i vari oggetti possibili troveremo della polvere di sapone, un fiore assassino, della colla, una bomba, un floppy disc, un fertilizzante, una chiave, una carta di credito e tanti altri oggetti "interessanti". Un ultimo avvertimento. Restate alla larga da tutti gli esseri in movimento sullo schermo perché ogni contatto con loro sottrarrà energia indispensabile per... combinare guai! Cinque vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1
Joystick per muoversi
Fire per giocare, per saltare e per "sparare".

TASTI

Z = sinistra; X = destra; O = su; K = giù; Ø = "fare fuoco"; 1/2 = prendere/lasciare oggetti; H = pausa; O + Ø = per saltare.

BLUE THUNDER




«I "Blue Thunder", oh, i "Blue Thunder"...». Quante fanciulle hanno sospirato e alzato gli occhi sognanti verso il cielo a cercare quei favolosi ragazzi che, alla fine del ventunesimo secolo, tanto fecero parlare di loro per il coraggio, il senso di abnegazione e l'abilità nel tener lontano il nemico. La squadriglia dei Blue Thunder era composta da eroi, solo ed esclusivamente da eroi. Erano valorosi piloti di elicottero e le loro gesta entrarono nella leggenda e nei cuori di tutti.

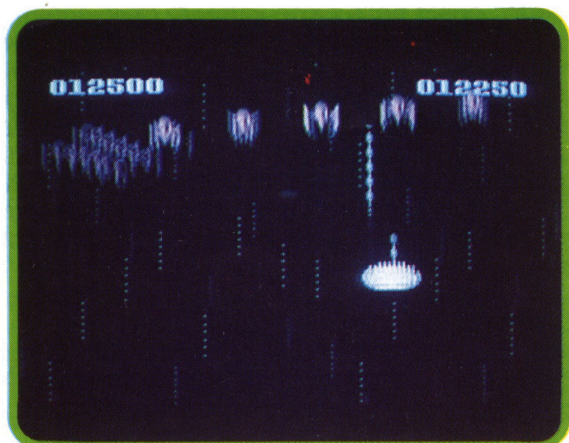
Oggi anche tu hai la possibilità di pilotare uno di quei famosi elicotteri che, tempo fa, solcarono gloriosamente i cieli. Questo gioco ti regalerà l'emozione di vivere una battaglia alla guida di uno di questi equipaggiatissimi elicotteri e ti darà inoltre la possibilità di indossare l'uniforme, naturalmente blu, dei Blue Thunder. Lo schermo è diviso in tre parti. In quella più grande prenderai parte allo svolgimento della battaglia; nel settore più a destra, in alto, vedrai indicate le coordinate. I numerosi puntini bianchi che compaiono a ritmo incalzante non sono che... nemici da eliminare. Attenzione ai loro missili da terra! Il settore posto nella parte inferiore destra dello schermo indicherà il punteggio totalizzato, insieme alle condizioni del tuo elicottero. L'indicatore muterà il suo colore da verde in giallo e, poi, in rosso, a seconda dei colpi ricevuti. Il gioco avrà fine quando sarai stato colpito per tre volte. Sempre ai piedi dello schermo un indicatore segnalerà se stai sparando missili o sganciando bombe. Buona fortuna Blue Thunder!

COMANDI

Joystick in porta 1
Fire/Space per giocare e per sparare

CRSR/Joystick per muoversi 
↑ per selezionare missili o bombe.

INNERSPACE



Può sicuramente succedere che, a bordo di una astronave, qualcosa si possa guardare portando così il pilota su una rotta diversa da quella voluta.

E' quello che, purtroppo, è successo alla tua astronave di ritorno da una missione. Il radar si è bloccato per cinque "buoni" minuti portandoti totalmente fuori rotta. Quando è tornato in funzione, ormai non c'era altro da fare che tentare di fare il possibile per riconquistare la rotta perduta. La difficoltà è risultata enorme e, come se questo non bastasse, sei finito in una zona densa di pericoli provenienti da formazioni di astronavi alquanto "insolite".

Dovrai accuratamente evitarle, altrimenti perderai una vita. Dovrai inoltre superare varie situazioni, tutt'altro che rilassanti, per poter arrivare sano e salvo al pianetino dove "i tuoi cari" sono già in apprensione per te.

Nell'avvertirti che il viaggio si farà sempre più difficile a mano a mano che ti inoltrerai nello spazio profondo, ti invitiamo a raccogliere le lettere e i numeri che, di tanto in tanto, solcheranno lo schermo racchiusi in una bolla d'aria. Ti daranno energia e velocità per avere così modo di muoverti con più "disinvoltura" nel denso traffico dei razzi alieni e delle mille strane creature dello spazio.

Cinque vite a disposizione.

COMANDI

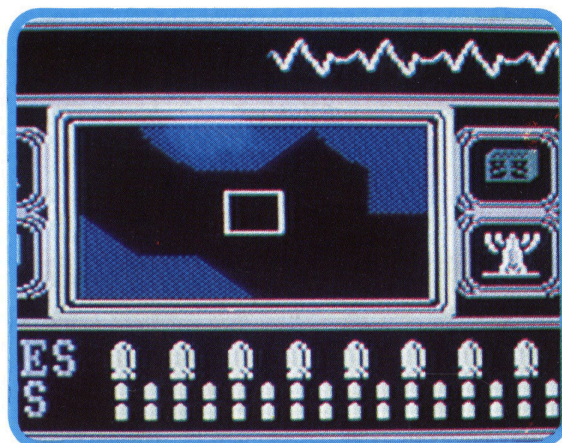
Joystick in porta 1

Spazio/Fire per giocare e per sparare

Cursori/Joystick per muoversi



DYNO



Milioni di anni luce separano la Terra dal pianeta Dyno. La sua superficie rocciosa e arida è sterile e riarsa. La sua atmosfera senza vita è immobile in una perpetua foschia di calore. Da sempre questo pianeta desolato ha sofferto un continuo stato di guerra. Qui dominava una antica razza di guerrieri galattici... i Dynos. Qui sorgevano le città da cui partivano per le loro conquiste. E in queste città sorgevano i giganteschi stabilimenti che generavano le loro terrificanti macchine belliche... i Dynost.

Dotati di tremenda potenza di fuoco i Dynost conducevano i guerrieri in battaglia, niente poteva resistergli. Uno dopo l'altro i pianeti dovettero soccombere al loro assalto senza pietà sino alla vittoria assoluta. A questo punto i Dynos cominciarono a soccombere tra di loro. Duelli mortali soddisfacevano la loro bramosia di battaglie, ma questi combattimenti eroici significavano disastro per loro. I Dynos avevano pochi figli, la loro sopravvivenza era basata sulla propria longevità, e la crescente mortalità dovuta ai combattimenti eroici li avrebbe indubbiamente portati all'estinzione.

Progettarono allora dei robot androidi per pilotare i Dynost in battaglia. I duelli continuarono ma la sopravvivenza dei Dynos era assicurata. Gli androidi divennero sempre più sofisticati a tal punto che riuscirono a progettare e costruire dei Dynost ancora più terribili. Quando i cieli sopra Dyno bruciarono in una fiammata di colori gli antichi guerrieri non si resero conto della devastazione che li minacciava. I Dynos trovarono la morte a causa del veleno venuto dal cielo, in pochi giorni solo le macchine erano sopravvissute.

Rimasti soli, gli androidi crearono Dynost ancor più terrificanti. Le fonti di energia di Dyno cominciarono a scarseggiare e i Dynos iniziarono a combattere tra di loro per ottenerla.

I Dynos avevano tenuto un esercito di Dynost in riserva nello spazio. Sorpresi dalla tempesta meteorica queste truppe cercarono di sbarcare sulla Luna Blu, un mondo ghiacciato e inospitale. Parecchi sopravvissero, ma le

segue

DYNO

loro navi subirono terribili danni. Gli androidi si resero subito conto che la temperatura gelida era il loro peggior nemico. I Dynost dovevano essere trasformati da freddo metallo in macchine a fluido bollente. Per sopravvivere essi dovettero trasformarsi in Dynost Rossi. Obbligati a cooperare nella disperata lotta per sopravvivere, i Dynost Rossi impararono ad operare unitamente. Per gli androidi la voglia di combattere era secondaria al bisogno di conquiste. Gli squadroni di battaglia dei Dynost Rossi furono preparati per il ritorno a Dyno. I Dynost Blu, che ancora combattevano tra di loro, furono colti di sorpresa.

Una dopo l'altra, tutte le città furono conquistate dal capo dei Dynost Rossi, Reddy il terribile, un mostro mutante dedito alla distruzione. I Dynost Blu furono costretti ad unirsi e i loro androidi messi al lavoro per produrre un Dynost Blu che potesse sfidare il potente Reddy. I loro tentativi culminarono nella preparazione del Supremo Comandante di guerra dei Dynost Blu, Dynzilla.

IL TERRESTRE

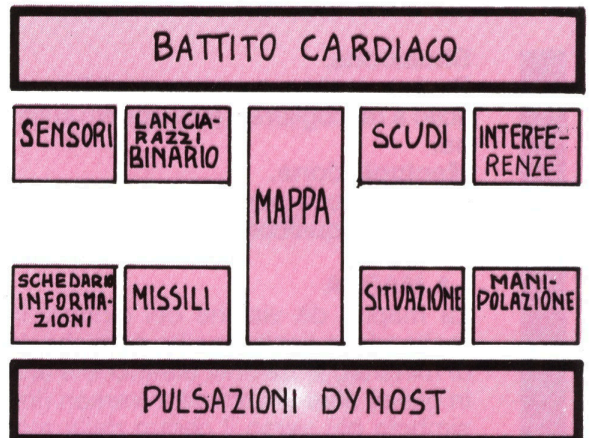
In questa bolgia precipitò un'insignificante nave spaziale. Una pattuglia di Dynost Blu raggiunse per prima il relitto e gli androidi vi trovarono un pilota umanoide, ancora vivo. Chiamato terrestre, dal nome del pianeta da cui proveniva, imparò in fretta il modo di vivere in questo nuovo e terrificante mondo. Il terrestre dimostrò di essere un combattente senza paura e di grande astuzia, una qualità piuttosto rara negli androidi. Memore del proprio futuro e soprattutto della prospettiva del suo mondo, il terrestre propose un piano disperato. Avrebbe tentato di atterrare insieme a Dynzilla nel cuore del complesso occupato dai Dynost Rossi per cercare di distruggere Reddy il terribile in un combattimento eroico. Il terrestre, dopo aver completato la preparazione per l'atterraggio, dovrà cominciare la discesa. All'improvviso i sensori raccolgono i segnali di un oggetto non identificabile, presumibilmente ostile, che si sta avvicinando a gran velocità al tuo razzo. A questo punto tu, che copri il ruolo del terrestre, riesci a fuggire e vedi esplodere la tua nave spaziale, mandando pezzi di Dynzilla in tutte le direzioni.

Pattuglie di Dynost Rossi arrivano e raccolgono quanto trovano dei resti. Per impedire che i Dynost Blu si impossessino dei vari pezzi di Dynzilla e lo ricostruiscono, essi seppelliscono le parti sotto otto diverse cupole in città.

Tu riesci ad evitare le pattuglie e sbarchi il Tank Dynost che ti sei portato nella capsula di salvataggio. Ora il tuo compito è ancor più pericoloso, devi per prima cosa recuperare i vari pezzi di Dynzilla e rimetterlo insieme prima di sfidare Reddy il terribile. Ti arrampichi nella capsula di comando del tuo Dynost e unisci la

tua mente a quella della macchina. Istantaneamente siete una cosa sola. I tuoi occhi sono chiusi, il tuo corpo è immobile. Nella tua mente il Dynost proietta le sue esperienze. La battaglia comincia.

SCHEMA DELLO SCHERMO



Il battito cardiaco riflette la situazione di urgenza del gioco. Le pulsazioni Dynost indicano lo stato del tuo Dynost che diventa sempre più debole a causa dei danni.

ICONE

Le otto icone su questo schermo si dividono in tre gruppi principali.

A • Informazioni sul nemico. Info Bank.

Questo quadrato si anima quando attivato. Immagini di oggetti nemici e informazioni su di essi sono nella memoria del tuo Dynost e saranno presentati per qualsiasi oggetto della mappa che sceglierai.

Sensori.

Anche questa icona si anima quando attivata. Presente in formazioni supplementari trasmesse da una serie di sensori esterni del Dynost. Per esempio, riceverai automaticamente un segnale nel caso di missili in arrivo ed avrai così la possibilità di intercettarli (usando razzi sonici o di calore, oppure disperdendoli).

B • Le icone d'attacco.

Attivando una qualunque di queste tre icone metterai il tuo Dynost in uno stato particolare, ma ne puoi attivare solo una per volta. Devi poi cercare sulla mappa il bersaglio.

Lanciarazzi binario.

Questo usa un impulso elettromagnetico per scagliare proiettili metallici a grande velocità contro il bersaglio scelto.

Missili.

Puoi lanciare missili convenzionali, che sono più difficili da mettere a bersaglio, ma anche più efficienti.

Dispersione.

Esamina l'area circostante per qualsiasi oggetto che emette un segnale elettronico, come, per esempio, una radio trasmittente. Puoi così cercare di disperdere il segnale.

C • Informazioni sul tuo Dynost.

Scudi.

Valuta i tuoi danni e sistema gli scudi per meglio proteggere i sistemi più vitali.

DYNO

Situazione.

Puoi controllare quanti pezzi di Dynzilla sei riuscito a raccogliere e fare il punto sulla situazione.

Manipolazione.

Controlli cosa porti e decidi se raccogliere o sganciare qualcosa.

LA MAPPA

La mappa dà visione dei dintorni immediati mettendo in risalto le città nemiche, le miniere di minerali, le centrali elettriche e altro (il tutto in giallo) oltre ai Dynost avversari (in rosso). Il simbolo blu verso il centro della mappa rappresenta il tuo Dynost. Muovendo la croce sulla mappa e premendo il Fire richiamerai la finestra "scelta bersaglio". Questa espone, in forma di icona, tutti gli oggetti di interesse nelle vicinanze. Il simbolo blu rappresenta ancora il tuo Dynost.

Premendo "Fire" con la croce posizionata su questa icona trasferirai il controllo navigazionale. Il risultato della scelta di un'altra icona nella apertura "scelta bersaglio" dipenderà dalla icona d'attacco in quel momento attivata come segue:

1 • Lanciarazzi binario.

(N.B. si spegne automaticamente dopo pochi secondi per evitare surriscaldamento)

Consiste di due finestre.

a • sistema di puntamento (finestra sinistra).

L'indicatore di livello a destra fornisce il numero dei proiettili caricati, perché il processo di ricarica è continuo ma lento.

L'indicatore a sinistra riflette il livello dei danni inferti al bersaglio. Il bersaglio è rappresentato da un diamante che gira. Dovrai usare il joystick per portare il bersaglio nel raggio di messa a fuoco (l'area quadrata nel centro) dove si espanderà. Quando diventa rossa è a portata e puoi sparare.

Tutti i bersagli sono dotati di apparecchiature elettromagnetiche di dispersione di varia efficacia, che useranno per deflettere i tuoi raggi di messa a fuoco.

b • primo piano del bersaglio (finestra di destra).

Dà una visione dettagliata del tuo bersaglio.

2 • Missili

Per prima cosa dovrai caricare il tuo missile con un appropriato quantitativo di carburante usando l'icona freccia. Poi dovrai attivare l'icona di lancio alla base della finestra. Una nuova serie di finestre si aprirà.

Quella grossa, a sinistra, mostra – a lunga girata – l'elevazione (vista di lato) e la direzione (frontale) del tuo missile. All'estrema sinistra della finestra vi sono due giroscopi e un primo piano dell'elevazione e direzione del tuo missile (se scelto, diverrà bianco). Sia l'elevazio-

ne che la direzione possono essere cambiate muovendo in su o in giù il Joystick. Premi il Fire per controllare l'elevazione. Il tuo missile è rappresentato da un punto bianco nella parte destra della finestra e il bersaglio da una piramide rossa.

Sulla destra vi è un primo piano del tuo bersaglio come nel sistema di lanciarazzi binario. Sotto attacco avrai una visione frontale dal tuo missile. Per proteggerlo dalla contraerea nemica potrai muovere il Joystick verso destra o sinistra.

3 • Interferenze.

Una finestra appare mostrando nella parte superiore il segnale del bersaglio e in quella inferiore la tua emissione. Dovrai cercare di produrre un'onda che sia perfettamente simile a quella del bersaglio. Per prima cosa dovrai avere un'onda portante. Usando l'icona superiore si aprirà una finestrella con le onde portanti a tua disposizione presentate come icone, e dovrai scegliere un'onda che, d'ora in poi, sarà usata come base per la preparazione della tua onda d'emissione.

Usa ora l'icona di mezzo per scegliere un'onda variabile, per formare la tua onda d'emissione con queste due onde congiunte.

Attivando l'icona in basso apri la finestrella di aggiustamento della tua onda variabile. Da sinistra a destra le tre icone in alto possono essere usate per variare la tua frequenza, l'ampiezza e la fase della tua onda variabile. Attivando una di queste si aprirà una piccola apertura con una misurazione del valore di corrente della icona scelta. Usa le icone freccia per variare il valore. Il valore della tua onda d'emissione è continuamente segnalato per mostrarti l'effetto dei cambiamenti.

Quando pensi di essere riuscito a parificare la tua onda d'emissione con quella del bersaglio, attiva l'icona di trasmissione nella parte inferiore della finestra. Il segnale risultante apparirà al posto dell'onda del bersaglio.

Se riuscirai a parificare perfettamente l'onda del bersaglio, e perciò a disperderne il segnale, avrai una linea dritta. Per mantenere questa situazione e continuare la dispersione, basterà non muovere il tuo Dynost (i missili in dispersione esploderanno immediatamente).

NAVIGAZIONE E MOVIMENTO.

In questo sistema la mappa è mostrata in grigio su nero e, in sovrapposizione, vi è una raffigurazione in giallo a quadratini che dà una versione approssimativa delle strade accessibili e dei ponti.

All'inizio di questo sistema l'indicatore di direzione sarà un quadratino bianco, premendo il Fire il Dynost si fermerà.

Muovi i Joystick nella direzione voluta, se vi è una strada possibile l'indicatore di direzione si trasformerà in una freccia bianca puntata nella stessa direzione di marcia. Premi il Fire.

Ora non sei più nel sistema navigazionale e il tuo Dynost viaggia nella direzione che hai scelto. Il sistema navigazionale del Dynost dirige la navicella indipendentemente attorno ai rilievi e ai crateri. Il Dynost continuerà a muoversi sino ad arrivare a un bivio. Là, però, dovrai scegliere la direzione da prendere.

segue

DYNO

SCUDI.

Puoi controllare un sistema ottagonale di scudi. Ognuna delle otto piastre (le strisce colorate all'esterno dell'ottagono) protegge una delle funzioni vitali del Dynost come rappresentata dagli otto segmenti. Quando il tuo Dynost viene colpito e danneggiato queste piastre progressivamente si indeboliscono rendendo alcuni sistemi vulnerabili. Gli scudi sono colorati nelle tonalità porpora (massima forza) attraverso il blu e il rosso sino al rosso scuro (minima forza).

Puoi ruotare le piastre usando l'icona della freccia al centro per meglio proteggere i tuoi sistemi più importanti. I sistemi gravemente danneggiati lampeggeranno. Tutti i sistemi si riparano da soli (lentamente) se non sono stati troppo danneggiati. Quando un sistema è completamente distrutto l'icona corrispondente si spegnerà.

MANIPOLAZIONE

Questa icona lampeggia quando trovi qualcosa. Attivala per raccogliere l'oggetto (o gli oggetti). Puoi inoltre sganciare oggetti, come le mine di sorveglianza che sono complete di computer, macchina fotografica e radio trasmittente.

Quando un Dynost entra nel raggio d'azione di una mina una finestra apparirà mostrando la sezione della mappa dove la mina era stata sganciata, i dati della mina stessa e l'immagine del Dynost. A questo punto potrai decidere se detonarla.

AGGLOMERATI DI CITTA'.

Vi sono otto agglomerati, ciascuno contenente parecchie città, una miniera di minerali, una centrale elettrica, trasmettitori radio e così via. Le cupole contengono gli enormi impianti di costruzione nei quali gli androidi preparano i nuovi Dynost Rossi. La cupola è un potente campo magnetico che protegge la città da attacchi.

La miniera fornisce le materie prime necessarie per la preparazione dei Dynost Rossi.

La centrale fornisce la potenza necessaria per mantenere i campi magnetici protettivi sopra le città del suo gruppo. Non è protetta ma, se attaccata, trasferisce la sua protezione di potenza a uno Scudo Deflettore impenetrabile. Questo, però, ha il pericoloso effetto di diminuire la forza protettiva delle città.

I trasmettitori radio sono usati per la comunicazione tra le città.

I DYNOST ROSSI IN ORDINE CRESCENTE DI PERICOLOSITA'.

A • Prodotti da città completamente funzionanti.

1 • Lasty.

Un Dynost Rosso che funziona da mes-

saggero veloce e da ricognitore con un cannone singolo, potente.

2 • Slide.

Un Dynost da trasporto per il rifornimento delle città. Si muove lentamente ma è ben protetto e ha un cannone nascosto.

3 • Helly.

Feroce combattente. Protegge le città e attacca quando allarmato.

B • Non rimpiazzabili.

4 • Snacke.

Raro e molto pericoloso.

5 • Reddy.

Condottiero degli avversari Dynost Rossi. Poderoso e calcolatore.

I BLU IN ORDINE CRESCENTE DI POTENZA.

1 • Fly.

Il più micidiale dei Dynost originali per la sua velocità.

2 • Backy.

Macchina da combattimento ben protetta da armatura. Usata nella retroguardia.

3 • Dynoster.

Macchina da attacco terrestre ben corazzata. Nelle prime linee nei conflitti tra Dynost.

4 • Tank.

Veicolo a quattro ruote motrici trasportante un cannone.

5 • Super Dynost.

Un grosso Dynost da attacco pesante.

6 • Dyzilla.

Comandante supremo dei Dynost. Il più minaccioso Dynost mai creato.

COMANDI

Joystick in porta 1.

Fire per giocare

Joystick per muoversi



Fire per sparare e per selezionare le icone.

L'MSX SU CASSETTA SCEGLIE

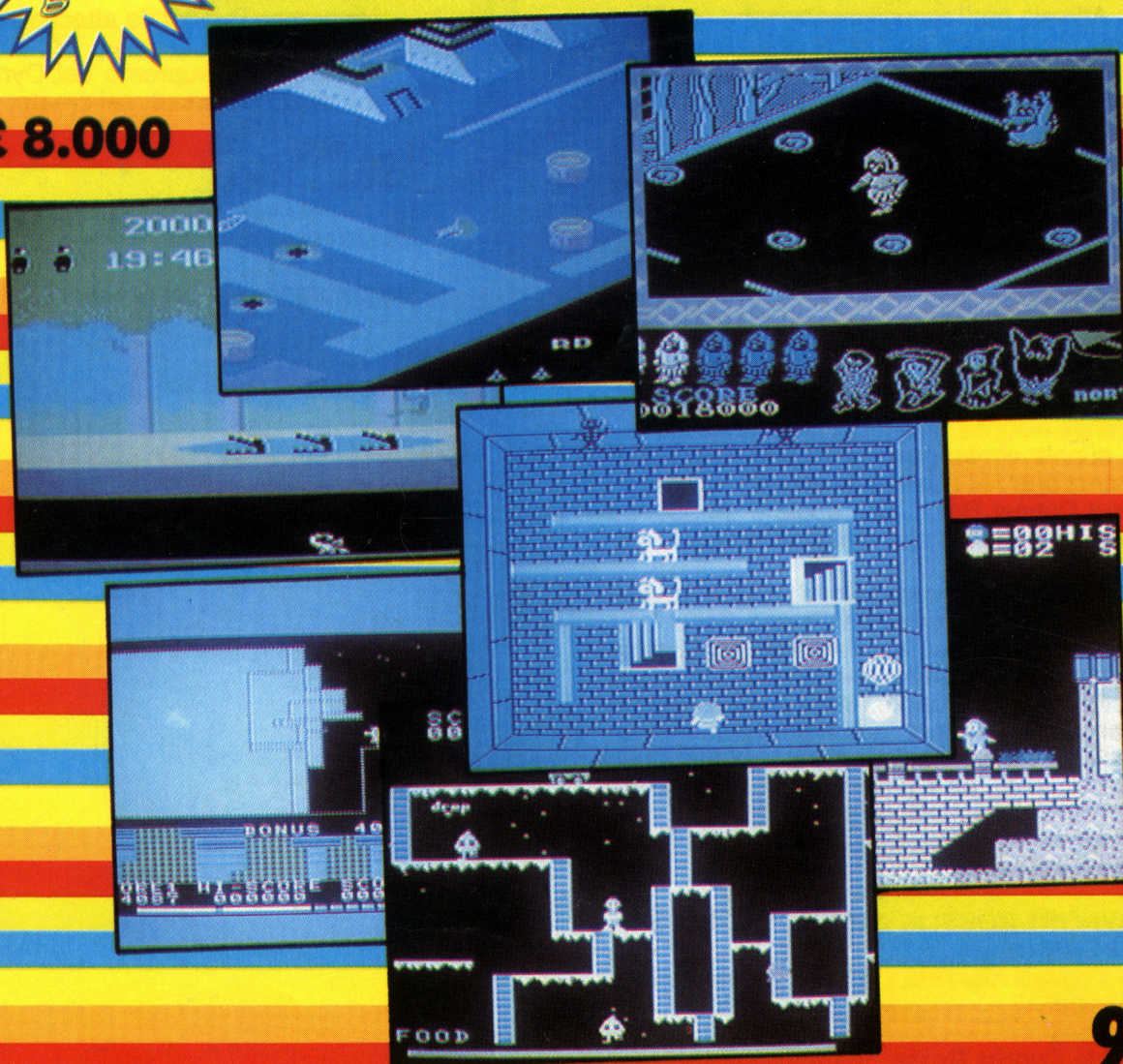
LINGUAGGIO
MACCHINA

7
giochi

MSX

Febbraio 1988 - n. 9 anno II

£ 8.000



9

