

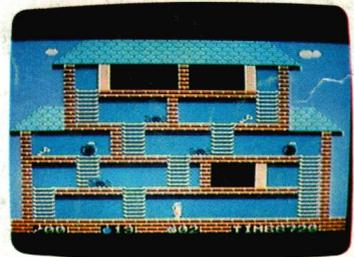
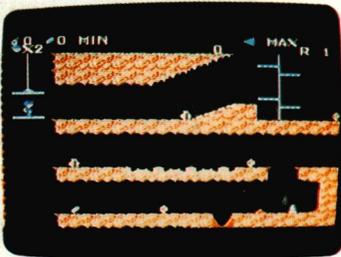
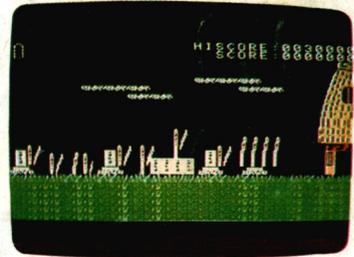
mensile
d'informatica
e videogames
L. 8.000

New Video

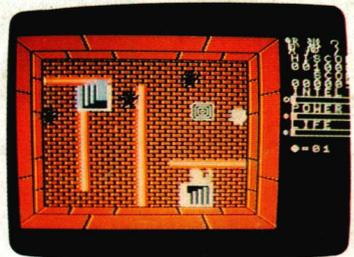
GAMES MSX

27

1988
maggio



- 1 - REIDLOS
- 2 - KERNEL
- 3 - CARRERA
- 4 - ZARK
- 5 - STAIRS
- 6 - CRYSTAL
- 7 - ELECTRA



Editions Fermont s.r.l. - DISTRIBUZIONE: Messaggerie Periodici - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata al Tribunale di Milano il 17/4/85 al n. 208

VIDEO GIOCHI PER MSX: 32 K RAM

New Video

Mensile di informatica
e video giochi

Anno IV
N. 27 - Maggio '88

EDITORE:
Editions Fermont s.r.l.
20121 Milano

REDAZIONE:
Via Cialdini, 11
20161 Milano
Tel. 02/6453775/6

FOTOLITO:
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

STAMPA:
A.G.E.L. s.r.l.
Viale dei Kennedy, 92
20027 Rescaldina

DISTRIBUZIONE:
MePe
V.le Famagosta, 75
20142 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Amilcare Medici

Numeri arretrati: Ogni numero arretrato
[esclusi i n. 1 e 2] £. 8.000 più £. 3.000 di
spese postali - Versamento da effettuare sul
c/c postale n. 37332202 intestato a
EDITIONS FERMONT, Via Cialdini, 11
20161 Milano

ATTENZIONE:
I bollettini dei versamenti devono essere
scritti in stampatello o a macchina.
Quelli poco chiari verranno cestinati.

ATTENZIONE

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

- 1) Dopo aver verificato i collegamenti, computer-video, computer-registratore, computer-rete elettrica, premere il tasto di accensione del computer.
- 2) I giochi girano solo su sistemi MSX: 32 K RAM
- 3) Regolare il tono del registratore sulla posizione massima e il volume a circa 3/4 della sua corsa.
- 4) Digitare: LOAD "CAS:", R.
- 5) Battere RETURN (o, in alcuni casi, battere ENTER), quindi premere PLAY.
- 6) All'apparire della schermata con i giochi, spegnere il registratore e computer.
- 7) Riaccendere e digitare: LOAD "CAS", R.
- 8) Battere RETURN.
- 9) Se apparirà il messaggio: DEVICE I/O ERROR, riavvolgere la cassetta, modificare il volume del registratore (alzandolo o abbassandolo leggermente) e ripetere l'operazione.

MSX

- 1) Digitare: RUN "CAS:".
- 2) Battere RETURN, quindi premere PLAY.
- 3) All'apparire della schermata con i giochi, spegnere il registratore e il computer.
- 4) Riaccendere e digitare: RUN "CAS:".
- 5) Battere RETURN.

I MAGNIFICI GIOCHI DI NEW VIDEO...

REIDLOS

MSX - Tastiera e Joystick

TASTI:

CURSORI - Movimenti

SPAZIO - Fuoco

SPAZIO o FIRE - Inizio

192/4



Il sistema di Reidlos è stato invaso dalle malvage forze dell'Impero. Tu, ultimo baluardo di difesa della ribellione stellare, devi affrontare le forze del male per debellare questo cancro che ha attaccato la galassia.

A bordo del tuo monoposto astrale devi raggiungere la base imperiale affrontando la flotta nemica sugli altipiani artificiali che costituiscono il terzo agglomerato spaziale di Reidlos. I soldati dell'Impero hanno già cominciato ad installare i loro avamposti che devi distruggere durante il viaggio verso la base dell'Imperatore. Distruggendo le basi indicate dalle lettere potrai armarti con nuove armi segrete e rigenerare le scorte di energia cosmica.

Attento perché lo spirito maligno dell'imperatore potrà apparire all'improvviso e ti sarà molto difficile distruggerlo. Per far partire il gioco premi il tasto di fuoco del joystick oppure lo spazio. Come sempre, il joystick deve essere connesso alla porta numero uno.

KERNEL

MSX - Tastiera e Joystick

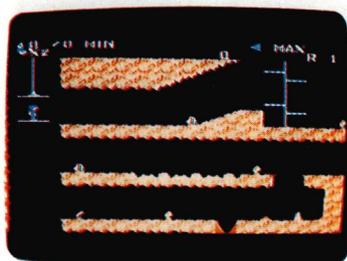
TASTI:

CURSORI - Movimenti

RETURN - Pistola energetica

SPAZIO - Salto

SPAZIO o FIRE - Inizio



Kernel è il nome del simpatico speleologo, protagonista di questo gioco. Tu devi guidare Kernel all'interno di una stranissima e fantascientifica caverna, dove dovrai recuperare i sacchi di denaro e gli oggetti preziosi sottratti alla banca da una famigerata banda di furfanti. Fai attenzione, ogni pericolo è rappresentato da uno strano fantasma che, sbucando dai muri, cercherà di intormentirti e, infine, di eliminarti.

Hai a disposizione tre possibilità di cadere in una trappola o morire saltando, dopodiché il gioco termina.

Per partire premi il tasto di fuoco oppure la barra spaziatrice. Il joystick deve essere connesso alla porta numero uno.

CARRERA

MSX - Tastiera e Joystick

TASTI:

CURSORI Alto & Basso - Selezione opzione / Cambio marcia

CURSORI Sin. & Destro - Sterzo

SPAZIO - Acceleratore

SPAZIO o FIRE - Inizio gioco



Le gare di Formula Uno si svolgeranno in diversi paesi e su percorsi diversi, ma grazie all'opzione EDIT potrai, abbastanza facilmente, crearti una pista personale. I livelli di gioco sono tre, per scegliere quello desiderato devi spostare la freccia nel menù e premere SPAZIO o FIRE per effettuare la scelta e fare partire il gioco.

Il gioco è abbastanza semplice: al via del semaforo accelera e porta la macchina al massimo dei giri, quindi cambia marcia e raggiungi la velocità massima affrontando le curve e cercando di sorpassare il maggior numero possibile di avversari. Il joystick deve essere connesso alla porta numero uno. Per effettuare una pausa utilizza il tasto STOP.

EHI, RAGAZZI! CHE SBALLO!!

È USCITA



**FINALMENTE IN EDICOLA
PER IL VOSTRO DIVERTIMENTO!**

NON PERDETELA!!!

ZARK

MSX - Tastiera e Joystick

TASTI:

- 1 - Inizio gioco per un giocatore
- 2 - Inizio gioco per due giocatori
- SPAZIO - Fuoco
- CURSORI - Movimenti



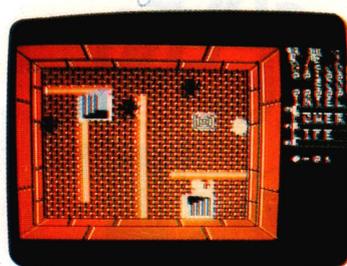
Sei stato catturato dai tuoi nemici e rinchiuso nella prigione stellare di Zark. Fortunatamente riesci, tramite le fognature, ad evadere e a raggiungere la base di partenza. Ma i guardiani si sono accorti della tua fuga e, dopo averti individuato, cercheranno di eliminarti prima ostacolando nel corridoio di decollo e poi facendoti attaccare dagli intercettori nella rampa di accesso e nello spazio esterno. Lungo il corridoio incontrerai dei serbatoi indicati con una effe. Distruggili con il cannone laser oppure entrandovi in collisione, riceverai una buona scorta di carburante. Hai a disposizione tre navicelle per cercare di metterti in salvo. Il joystick deve essere inserito nella porta numero uno.

STAIRS

MSX - Tastiera e Joystick

TASTI:

- CURSORI - Movimenti
- SPAZIO - Usa la spada
- SPAZIO o FIRE - Inizio gioco



Per conquistare il potere nel regno di XOR devi entrare nella piramide sacra di Druaga per impossessarti delle Pietre Magiche.

All'interno della piramide potrai spostarti tramite le scale di pietra, ma fai attenzione a non finire nella stanza del non ritorno. All'interno della piramide dovrai affrontare gli uomini formica e gli scarabei guardiani. Ognuno di questi ed altri esseri che vegliano le pietre magiche hanno una resistenza diversa, per eliminarli dovrai colpirli più volte con la spada a seconda della loro potenza. Gestisci bene le tue tre energie. Attento ai trabocchetti e alle diverse trappole che troverai sul tuo cammino.

Il joystick deve essere inserito nella porta numero uno.

CRYSTAL

MSX - Tastiera e Joystick

TASTI:

CURSORI - Movimenti

SPAZIO - Lancia bomba

SPAZIO o FIRE - Inizio gioco



non viene

626/2

Per raggiungere la casa del cristallo, il piccolo elfo ZOT deve passare attraverso diverse case affrontando il veleno dei crudeli ragni. In ogni casa devi guidare Zot alla ricerca delle chiavi con cui aprire le stanze dove sono custoditi gli oggetti che gli serviranno lungo il cammino. In una stanza della casa è custodito il comando che apre il portone di accesso ad un'altra casa magica. Per difenderti dai ragni hai a disposizione una buona scorta di bombe incendiarie che potrai aumentare raccogliendo quelle disseminate sui diversi piani della casa.

Quando lanci una bomba verso i ragni fai attenzione di non ritorcere il fuoco contro di te. Il joystick come sempre deve essere connesso alla porta uno.

ELECTRA

MSX - Tastiera e Joystick

TASTI:

CURSORI - Movimenti

GRAPH - Salto

SPAZIO - Attiva torcia magica

SPAZIO o FIRE - Inizio gioco



640

Guidate il simpatico robot alla ricerca delle sue rotelle sparse per il laboratorio dello scienziato pazzo che ha attivato tutti i robot da difesa. Devi riuscire a recuperarle tutte, neutralizzando i robot guardiani con la torcia magica. Puntando la torcia magica verso un robot, quando la attivi lo distruggi risucchiandogli tutta l'energia elettrica. La torcia magica acquista maggior raggio d'azione con l'aumentare dell'energia risucchiata, che viene immagazzinata in due grossi accumulatori.

Quando gli accumulatori rimangono distrutti per una troppo grande richiesta di energia, Electra muore. Il contatto con gli altri robot prosciuga tutta l'energia di cui dispone distruggendo gli accumulatori. Il joystick deve essere connesso alla porta uno.

STREPITOSO!
IN EDICOLA

LA SUPER RIVISTA

GO GAMES

CON

7 fantastici Video Giochi per CBM 64

7 eclatanti Video Giochi per C 16/PLUS 4

NON PERDETELA