

n°1

TOP MSX

LABIRINTI

**IL PRIMO MANIERO
IL SECONDO MANIERO
SECRET MISSION
BOMBETTEN
PALLONCINI ESPLOSIVI
MOSTHI
PINO IL CUOCO
PALLA
IL COMMISSARIO BLOCK**

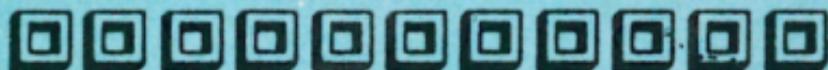
Edigamma s.r.l.

Amici lettori,

Per evitare possibili mal funzionamenti, si consiglia di escludere qualunque interfaccia prima di procedere al caricamento di programmi!

È possibile che malgrado tutti i nostri accurati controlli tecnici qualche cassetta possa risultare difettosa. In tal caso Vi preghiamo di restituire la cassetta al nostro indirizzo, **specificando il difetto riscontrato**, Vi verrà immediatamente sostituita gratuitamente. Grazie per la preziosa collaborazione.

La Direzione



SUPP.TO A MSX NEW GAMES N°11 - EDITR.
EDIGAMMA ROMA - DIR. RESP. RENATO CIRCI -
STAMPA ETICART - MILANO - DISTR. NE
PARRINI - ROMA AUT. TRIB. N°433/87

SOMMARIO

IL PRIMO MANIERO	pag.	4
IL SECONDO MANIERO ...	"	5
SECRET MISSION	"	6
BOMBETTEN	"	7
PALLONCINI ESPLOSIVI.		8
MOSTHI	"	9
BOMBA NON BOMBA	"	11
PINO IL CUOCO	"	12
PALLA	"	13
IL COMMISSARIO BLOCK.		14

ATTENZIONE:

per caricare i programmi digitare RUN
"CAS" e premere il tasto RETURN

IL PRIMO MANIERO

Ecco uno dei classici dell'avventura, l'esplorazione di castelli medioevali è sicuramente un classico dell'avventura, e questo non smentisce di sicuro l'affermazione di cui sopra.

Voi, joystick nella mano, fronte imperlata di sudore, di fronte al vostro computer impersonate un cavaliere senza macchia e senza (si fa per dire) paura.

L'inizio del gioco vi trova all'ingresso del castello, dovete trovare la stanza dove è nascosto il favoloso tesoro del re Montesimone nascosto anni fa e mai più ritrovato.

La mappa si trova all'interno del castello, come dentro il castello si trovano le chiavi che aprono le porte: la chiave di un colore serve ad aprire la porta del corrispondente colore.

Voi per prima cosa dovrete reperire la mappa, quindi potrete procedere nell'esplorazione delle varie stanze, cercando di prendere più chiavi e gioielli possibili, quindi con le chiavi aprirete le porte per accedere ad altre stanze, finché non troverete il tesoro.

Le stanze sono pattugliate da spettri piuttosto cattivi e ovvio che vanno evitati categoricamente, così come vanno evitati i vari tranelli che trovate lungo la vostra strada... In bocca al lupo.

COMANDI:

4 DIREZIONI

SALTO

JOYSTICK O
TASTI CURSORI
FUOCO O BARRA SPAZIO

IL SECONDO MANIERO

Dopo Primo Maniero eccovi al seguito della precedente avventura. Come nella precedente puntata cercate di risolvere un ennesimo Enigma all'interno di un castello ancor più malvagio del precedente.

Voi, joystick nella mano, fronte imperlata di sudore, di fronte al vostro computer impersonate un cavaliere senza macchia e senza (si fa per dire) paura.

L'inizio del gioco vi trova all'ingresso del castello, dovete trovare la stanza dove è nascosto il favoloso tesoro del re Mac Hericc nascosto anni fa e mai più ritrovato.

La mappa si trova all'interno del castello, come dentro il castello si trovano le chiavi che aprono le porte: la chiave di un colore serve ad aprire la porta del corrispondente colore.

Voi per prima cosa dovrete reperire la mappa, quindi potrete procedere nell'esplorazione delle varie stanze, cercando di prendere più chiavi e gioielli possibili, quindi con le chiavi aprirete le porte per accedere ad altre stanze, finché non troverete il tesoro.

Le stanze sono pattugliate da spettri piuttosto cattivi è ovvio che vanno evitati categoricamente, così come vanno evitati i vari tranelli che trovate lungo la vostra strada... In bocca al lupo.

COMANDI:

4 DIREZIONI

JOYSTICK O

TASTI CURSORE

SALTO

FUOCO O BARRA SPAZIO

SECRET MISSION

Questa volta vestite i panni di una spia internazionale, siete penetrato all'interno di una ambasciata, poiché vi è giunta notizia che nella cassaforte ci sono i piani del nuovo aereo supercomputerizzato.

Dopo che l'elicottero vi ha lasciati sul tetto, penetrate a cominciare dall'ultimo piano, ac-

cendete un attimo la luce per vedere dove sono le chiavi che aprono la serratura elettronica che permette all'ascensore di scendere al piano di sotto. Quindi i guardiani del piano danno l'allarme e spengono la luce.

Voi dovrete ricordare dove avete visto le chiavi, accendete la vostra pila tascabile che illumina giusto davanti a voi, e cercando di sfuggire alle guardie, dovete recuperare tutte le chiavi, andare alla serratura aprire e quindi tornare all'ascensore per scendere al piano di sotto.

Tutto questo senza ovviamente farsi prendere dai guardiani. Fa comunque parte della vostra dotazione anche una pistola sparasonnifero, che vi permette di immobilizzare la guardia per qualche istante.

COMANDI:

4 DIREZIONI

JOYSTICK O

TASTI CURSORE

SPARO

FUOCO O BARRA SPAZIO

BOMBETTEN

Siete nei panni di un famoso artificiere, e siete stati ingaggiati dal servizio di controspionaggio del vostro paese per una missione di vitale

importanza per la salvezza della pace. Secondo le informazioni in possesso dell'interpol, in un gigantesco palazzo, una organizzazione terroristica ha piazzato molte bombe per poi poter ricattare le autorità con la minaccia di fare esplodere l'intera città.

Il vostro compito sarebbe quello di girare per l'intero palazzo con il compito di far brillare gli ordigni prima che i terroristi mettano in atto le loro minacce.

Quello che comunque dovete tener presente è che i terroristi, tutt'altro che ingenui, hanno lasciato alcuni loro militanti suicidi, sono rimasti a guardia degli ordigni.

Voi siete armato di una particolare pistola che permette alle bombe di esplodere senza tanti danni, e quindi, il vostro compito consiste appunto nel sparare agli ordigni senza farvi prendere dai terroristi e naturalmente senza rimanere coinvolti nelle esplosioni.

COMANDI:

4 DIREZIONI
SPARO

TASTI CURSORE
BARRA SPAZIO

PALLONCINI ESPLOSIVI

Siete all'interno di un labirinto prigioniero di alcuni palloncini malvagi e dovete cercare di

uscire senza farvi prendere da loro.

Avete a disposizione alcuni candelotti di dinamite dovete fare in modo che i palloncini vengano uccisi dall'esplosione della dinamite che voi depositerete per terra.

Per uscire dal labirinto in cui vi trovate, dovete trovare la porta solitamente nascosta sotto un muro per fare ciò dovete depositare un candelotto di dinamite dove pensate possa trovarsi la porta e poi scappare a gambe levate.

Se avrete indovinato la porta, potrete, passandoci sopra, uscire dal labirinto passando di livello.

Unica cosa da ricordarsi è di non stare vicini alla dinamite quando la lasciate perché se esplode mentre voi siete vicini perdete una vita.

COMANDI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

4 DIREZIONI

FUOCO BARRA SPAZIO

DINAMITE

MOSTHI

Questa volta dovete affrontare un labirinto a 3 dimensioni. Sulle orme di Teso dovete cercare i mostri a forma di Palla che vivono nel

BOMBA NON BOMBA

Eccoci di nuovo alle prese con un bombardiere folle che semina bombe a tutto andare.

Voi con il vostro joystick siete al comando di un androide incaricato di distruggere o meglio disinfestare un palazzo da alcuni mostri strani a forma sferoidale che si aggirano all'interno dell'edificio, costruendo muretti che ostacolano il passaggio, inoltre i mostri, ogni tot tempo diventano aggressivi e corrono dietro ad ogni cosa che si muove vicino a loro distruggendola.

Il padrone del palazzo, visto ciò, ha deciso di interpellare diverse ditte di disinfestazione ma senza risultati apprezzabili. Siete quindi stato interpellato voi con il vostro androide telecomandato per distruggere questi esseri e distruggere i muri da loro costruiti.

Per fare questo, dovete piazzare dei candelotti di dinamite in posti strategici cercando di fare in modo che i mostri rimangano coinvolti nelle esplosioni prima che si trasformino e diventino aggressivi altrimenti il vostro robot verrà distrutto e mentre voi lo rimpiazzate i mostri ricostruiranno tutti i murelli da voi distrutti. Non potete uscire da una stanza se prima non distruggete tutti i mostri, e quindi non potete

uscire dalla stanza se prima non trovate la porta sicuramente occultata da uno dei muretti che i mostri hanno costruito.

In alto a sinistra c'è un contatore del tempo, quando il tempo sarà zero i mostri si trasformeranno...

COMANDI:

4 DIREZIONI

JOYSTICK O

TASTI CURSORE

BOMBA

FUOCO O BARRA SPAZIO

PINO IL CUOCO

Dopo durissimi anni passati a studiare alla scuola alberghiera, finalmente Pino si è diplomato cuoco.

Tuttavia siamo convinti che nonostante il diploma, Pino non è che abbia proprio capito bene come si cucina una porchetta, infatti, per allestire la preparazione di alcune porchette, si è messo nel porcile, poi ha acceso 4 falò ai 4 angoli dell'edificio, e quindi ha messo il candidato a fare da porchetta al centro su di un bel piatto da portata pronto ad essere imolato per la giusta causa culinaria.

Il problema sorge subito quando i restanti porcelli, cioè gli abitanti del porcile, capiscono

che i prossimi saranno loro, ecco che quindi iniziano a correre dietro a Pino cercando di scoraggiare le sue intenzioni gastronomiche.

A questo punto, entrate in scena voi, che avete il dovere di ristabilire l'ordine e soprattutto di cuocere questa ormai famosa porchetta.

Vi chiederete come fare; innanzi tutto impugnate il vostro joystick e quindi, al comando di Pino portate i fuochi sul piatto di portata spingendoli e deviandoli con un po' di... beh pensateci un poco voi, le forchette ai quattro angoli dell'edificio vi servono per difendervi dai porcelli arrabbiati che vi inseguono.

Le forchette le dovete lanciare contro il porcello che sta per raggiungervi, tenendo presente che una forchetta serve per una volta soltanto... buon appetito.

COMANDI:

4 DIREZIONI

LANCIO FORCHETTE
BARRA SPAZIO

JOYSTICK O
TASTI CURSORE
FUOCO O

PALLA

Dopo le avventure vissute dal nostro amico sferico in 3D, passiamo a delle avventure in 2D.

Vi trovate all'interno di un labirinto pieno di

piselli che dovete raccogliere uno ad uno, il problema è che il labirinto è abitato da alcuni fantasmi che sono tutt'altro che contenti che voi andiate in giro per casa loro a raccogliere piselli e frutti, si anche frutti, infatti di tanto in tanto, appare un frutto che se raccolto vi procurerà parecchi punti.

Infine, nei quattro angoli, vi sono alcuni piselli un poco più grandi degli altri, si tratta di piselli altamente energetici che vi danno la possibilità di aggredire per pochi istanti i fantasmi, quando questo accadrà, vedrete i fantasmi diventare blu dalla paura e restare tali per tutto il tempo che durerà l'effetto del super pisello... auguri.

COMANDI:

JOYSTICK O STATI CURSORE **4**
DIREZIONI

IL COMMISSARIO BLOCK

Eccovi calati nei panni del mitico, o quasi, commissario Block. Dovete aiutare il commissario nella sua ultima impresa. Pare infatti che le due bande, la banda TORO e la banda OCIO, così detta perché i suoi membri hanno tutti una benda sull'occhio, hanno deciso di

sabotare un palazzo per incassare l'assicurazione. Così, in base ad una telefonata anonima andate sul posto ad indagare, dovete raccogliere tutte le bombe prima che esplodano cercando di non farvi uccidere dai membri della banda. In extremis, a fine missione, c'è un elicottero sul tetto della casa che vi aspetta. Siete armato di pistola e potete così sparare ai vostri avversari.

Nei corridoi del palazzo troverete anche dei soldi che voi ovviamente raccoglierete.

Per giocare con questo gioco, è necessario un joystick MSX, ovvero un joystick con due pulsanti di fuoco indipendenti, uno per il salto e uno per lo sparo, oppure potete giocare da tastiera usando i tasti cursore per i movimenti e la barra spazio per sparare, mentre per saltare premete GRAPH.

Per raccogliere gli oggetti basta passarci sopra, e occhio a non passare vicino ai malviventi che altrimenti con un coltello vi fanno la pelle.

Per finire i quadri tratteggianti alle pareti, con una bomba, vanno accesi saltandoci sopra.

COMANDI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE	4
	DIREZIONI
SPARO 1 O BARRA SPAZIO	SPARO
SPARO 2 O GRAPH	SALTO

L.8.500