

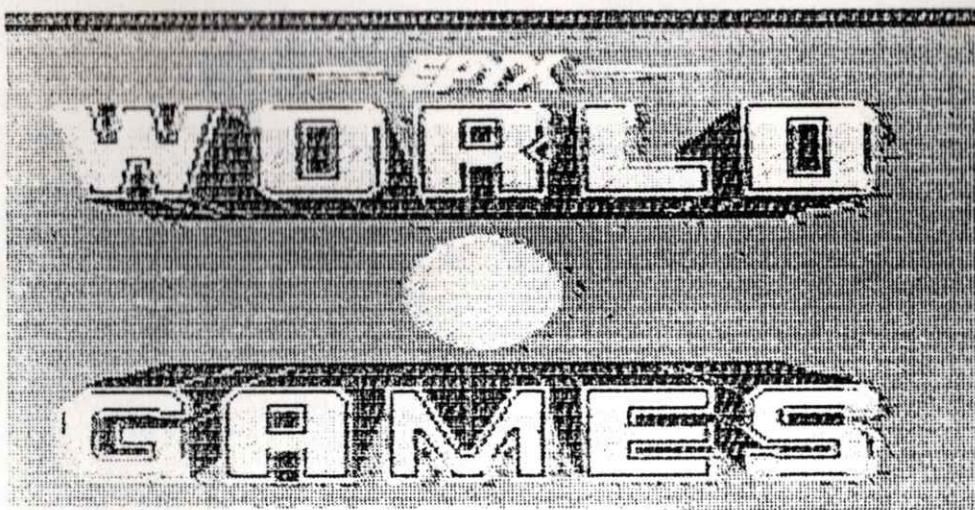
ANNO 1 - NUMERO 2



# MSX

## SOMMARIO:

WORLD GAMES  
DEATH WISH III  
DYNAMIC PUBLISHER  
SORCERY  
THE MAZE OF GALIUS  
TERRANEEX  
STRATEGIC MARS  
DAWN PATROL  
LISTIAMO INSIEME  
P. M. P.  
CURIOSITA'  
NOVITA' IN ARRIVO  
MERCATINO DELL'USATO  
AGGIORNAMENTO LISTA



WORLD GAMES è una selezione di sport e quasi sport che non sono stati fatti in nessuna delle due edizioni tipo TOSSING THE CABER, il tronco di pino senza rami usato nella gara di lancio detta appunto TOSSING THE CABER.

A parte la natura particolare di alcuni sport WORLD GAMES è abbastanza buono. La programmazione è eccellente, sebbene sia curioso che la grafica in alcune fasi sia vacillante attorno ai bordi. Può essere che diversi gruppi di persone abbiano fatto diverse sezioni.

Come THE GAMES è particolarmente giocabile e divertente contro il computer, ma probabilmente è più divertente con due giocatori avversari.

Si può decidere di giocare (come del resto anche in THE GAMES e WINTER GAMES), ogni gara in sequenza, sia fare pezzo per pezzo, preparandoti per ogni gara fino a quando non ti senti veramente pronto ad entrare nel gioco.

Caricare i singoli sport, è noioso soprattutto se il gioco si trova nel bel mezzo della cassetta (spero che il tuo registratore abbia il contagiri!!!)

La prima gara è il Sollevamento dei Pesi.

Certo, puoi pensarlo non molto emozionante tradotto sul computer, ma non è così. Infatti, come sicuramente ricordate, anche il sollevamento di Hyper Sport 2 era molto bello e riscuoteva a suo tempo un notevole successo.

Qui il sollevatore è molto espressivo sotto lo sforzo di pesi maggiori. Portare il bilanciere sopra la testa è sempre più difficile man mano che il peso sale, il peso dovrà sorreggerlo fino a che non hai fatto abbastanza smorfie.

La prova successiva si chiama BARELL JUMPING, ed è ambientata tra i fiordi norvegesi con i pattinatori sul ghiaccio, ma non c'è molto ghiaccio qui da noi. Dopo il compiacimento del sollevamento pesi, sono rimasto deluso sebbene il pattinatore sia animato piacevolmente, in particolare quando scivolava senza pietà. Il gioco in realtà consiste nel saltare un numero variabile di barili per stabilire in questo modo il nuovo record mondiale.

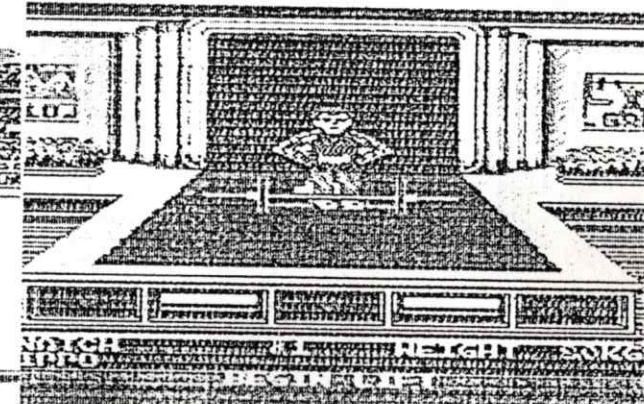
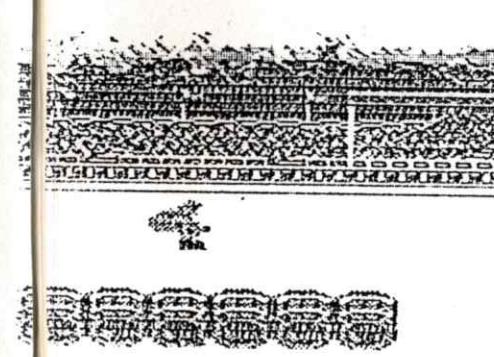
Il Tuffo dagli Scogli è la gara successiva ed è semplicemente meravigliosa. Per dirla in un altro modo sono rimasto tanto entusiasta di essa che ho preso un primo posto, praticamente ho vinto la medaglia d'oro. Il tuffo dagli scogli ha delle caratteristiche sorprendenti, alcuni dei grafici più efficaci dell'intero gioco. Il concetto è lanciare una figura in costume da bagno da un promontorio roccioso e farla tuffare dolcemente nel mare sottostante. Gli scogli sono molto ben disegnati così come la figura centrale del tuffatore, ma il meglio è il mare che sembra gettare una pellicola di blu sulla base delle rocce.

Lo Slalom di Sci è noioso. Proprio il solito slalom tra le bandierine spostando lo sciatore a destra e a sinistra. È privo di originalità e non mi viene in mente nulla da dire tranne che a me non riusciva molto bene.

Long Rolling (trasporto dei ceppi facendoli rotolare) probabilmente è grande in Canada dove legni giganteschi vengono fatti cadere da uomini portentosi con pelli di procione sulle loro teste, ma tutto questo qui da noi non ha mai avuto successo. Il concetto è che due uomini barbuti stanno su un ceppo e facendolo rotolare alternativamente in un senso e nell'altro ognuno cerca di fare cadere l'altro nel fiume.

Il Rodeo (Bull Riding) è uno sport da West. Devi riuscire a sederti sul dorso di un toro scatenato ed usi il joystick per assecondare i movimenti e quindi rimanere sul toro.

Tossing the caber è scozzese. Il gioco inizia con uno scozzese in kilt che si rende completamente ridicolo agitando in aria gambe e braccia. Naturalmente in realtà gli scozzesi non sono così stupidi. Tossing the Caber è il lancio di un grosso tronco di pino praticamente ci sono le stesse regole del lancio del giavellotto cambia solo la grandezza dell'oggetto da scagliare. Ultima gara è il Sumo. Due giganteschi uomini stanno in un cerchio e combattono gli sprites sono abbastanza buone, ben animate e molto grandi. Tu giochi con una combinazione di joystick con/senza il tasto di fire. Tutto sommato una buona simulazione di sport mondiali da non perdere assolutamente.



Finalmente siamo arrivati al secondo numero di questo giornalino. Abbiamo però avuto molti più complimenti che aiuti!!!!

Ringraziamo per la recensione di KNIGHTMARE II - THE MAZE OF GALIOUS Michele Zica, per DYNAMIC PUBLISHER Lovisolo P. Maurizio, per TERRAMEX e DAWN PATROL (ma anche per STRATEGIC MARS) Francesco Ravagni.

Sarebbe ingiusto dimenticare Giuseppe Zambotto, per le sue conversioni e i TRAINER.

Inutile ripetervi di spedire recensioni, trucchi, mappe e qualsiasi altra informazione che ci potrebbe essere utile (oppure anche consigli sulle cose che volete siano trattate).

Sul prossimo numero troverete sicuramente le recensioni di ARSENIO LUPIN THE CASTLE OF CALIOSTRO (con relativo trainer), BUBBLE BOBBLE e molti altri.

Molti ci scrivono per avere molte POKE e molte PASSWORD; speriamo di averli accontentati parzialmente con questo numero.

# DYNAMIC PUBLISHER

2

DYNAMIC PUBLISHER è un programma professionale di DESKTOP PUBLISHING, ovvero di editoria elettronica, per MSX2.

Questo favoloso programma è di facile uso grazie ai suoi menù a tendina con oltre 100 opzioni indipendenti, per attivare le quali basta posizionarsi con il cursore che appare sul video sulla scritta desiderata e premere lo spazio o il tasto fire.

Per muoversi sullo schermo è possibile usare i tasti cursore, il mouse o il Joy indifferentemente, il computer provvede automaticamente a selezionare il tipo di periferica collegata.

Il programma contiene un avanzato Painter, un sofisticato Wordprocessor grafico, un Font Editor, la parte di Stampa e tutte le funzioni necessarie per combinare tra loro queste parti.

Testi, grafici, tavole, figure, cornici, disegni, foto digitalizzate, ecc., possono essere combinati in ogni modo per creare composizioni personalizzate e professionali.

Gioranli, posters, biglietti da visita, cartoline, inviti, menù, lettere ecc. possono essere creati senza problemi.

Ogni tipo di stampante a matrice di punti può essere usata per la stampa. Possono essere utilizzate anche STAMPANTI LASER ottenendo così risultati professionali.

Tutti i codici di stampa con le relative opzioni sono totalmente programmabili, sul disco sono comunque presenti i controlli per molte stampanti esistenti in commercio, comprese quelle LASER.

Fonts, schermo, figure, cornici, testi, patterns e controlli possono essere salvati o caricati da disco.

\* Il Painter in "Dynamic Publisher" è un completo programma di disegno in bianco e nero contenente avanzate opzioni. Lo schermo di lavoro è di 512 pixels di larghezza per ben 704 pixels di lunghezza e può essere fatto scorrere su e giù per vedere in dettaglio il lavoro, oppure può essere visto nella sua interezza.

Tutti i disegni creati possono essere utilizzati in ogni programma Basic richiamandoli semplicemente con il COPY.

\* Il Wordprocessor è solo una piccola parte di "Dynamic Publisher", ed è dodato di proprietà uniche.

Il Font di caratteri da usare può essere scelto tra i vari già disponibili, oppure può essere creato su misura.

Tutto ciò che si vede sullo schermo è esattamente ciò che apparirà sul foglio dopo la stampa.

E' possibile usare nei testi Font di caratteri contenenti simboli chimici e elettronici, caratteri giapponesi, caratteri grafici ecc.

\* Il Font editor permette di utilizzare i font esistenti sul disco di "Dynamic Publisher" o di disegnarli a piacere.

Se durante la stesura di un testo ci si accorge di avere bisogno di un simbolo che non è presente nel font da noi utilizzato, basta uscire dal testo con CTRL + STOP, disegnare il simbolo con il font editor, ritornare poi al testo con l' apposita opzione e utilizzare il simbolo appena disegnato; tutto questo senza nessun accesso al disco in pochi secondi e senza perdite di tempo.

\* Le Colonne sono di facile uso ma importantissime per creare il "Layout" del disegno.

Nelle colonne è possibile immettere figure e testi.

Le colonne possono essere disegnate, spostate o variate di dimensioni in una parte o in tutta la pagina.

Quando si immette un testo nelle colonne è possibile scegliere tra l' allineamento a destra, a sinistra, in centro o una giustificazione separata per ogni colonna.

Dynamic publisher è stato creato per tutte le persone che desiderano utilizzare il computer in maniera creativa, per disegnare stickers, posters, biglietti, menù, inviti, cartoline, riviste ecc. in modo facile ma professionale.

Chi non dispone di una stampante, può utilizzare ugualmente questo programma per creare disegni con figure e testi da inserire nei programmi Basic.

Dynamic Publisher è il primo di una serie di programmi professionali della Radarsoft per un piano di sviluppo del Sistema MSX2. Seguiranno un Wordprocessor combinato con un Database e uno Spreadsheet.

Dynamic Publisher potrà utilizzare testi, tavole, grafici e altri dati prelevati da questi programmi.

Queste sono solo alcune delle moltissime possibilità di Dynamic Publisher, elencarle qui tutte sarebbe impossibile, ma usando potrete scoprire nuove possibilità di utilizzo per la casa, l' ufficio, la scuola, l' hobby, giorno dopo giorno.

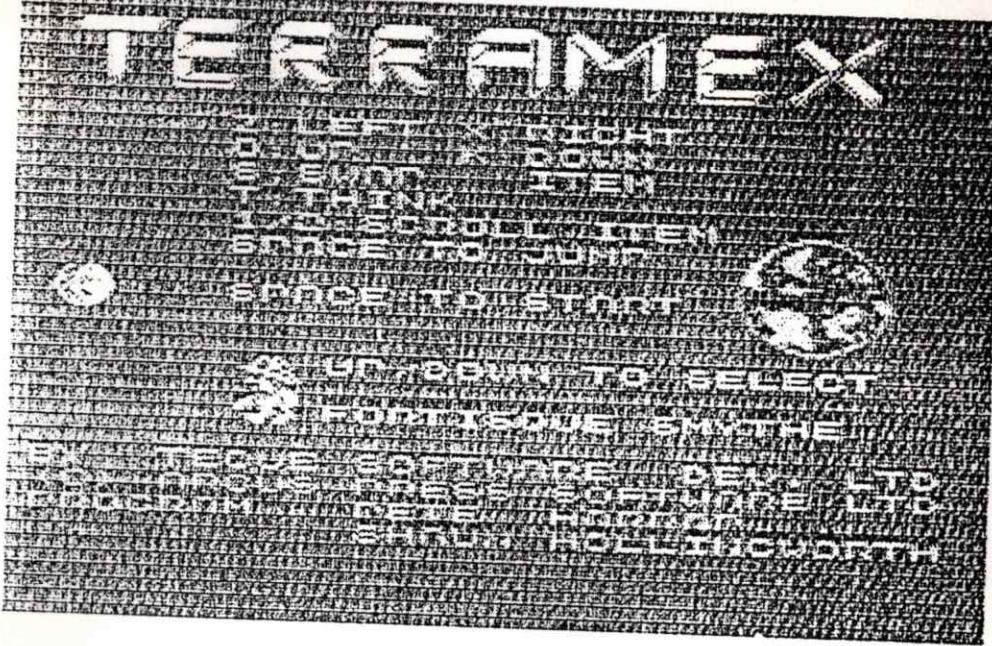
## NOVITÀ IN ARRIVO

Ragazzi tenetevi forte perché le novità in arrivo sono moltissime. Molte ci sono già arrivate come ROBOCOP, PAC-LAND, RAMBO III, OUTRUN ecc. Purtroppo molti di questi programmi essendo protetti girano su cassetta, ma grazie ad un nostro fantastico amico programmatore stiamo lavorando per portare tali programmi su disco. Disponibili OPERAZION WOLF; WEC LEMANS; ROBOCOP; AFTERBURNER; OUTRUN

In prossima uscita sempre su disco tutti i giochi sportivi della EPIX e molti altri programmi che per il momento stanno solo su cassetta. Inoltre annunciamo che siamo l' unico club in EUROPA a possedere il gioco MASK II su disco grazie sempre al nostro super amico.

Per quello che riguarda il mercato ci sono giunti programmi di buona grafica come BLASTERIODS, COLISSEUM, TITANIC 1/2. In imminente uscita moltissimi programmi per msx2 solo su cartucia come per esempio ITALIA '90 e la versione per msx2 di OUTRUN che dalle prime notizie sembra molto ben riuscita. In arrivo anche un videogame inspirato alla famiglia Adams, ve la ricordate, dal nome THE MUNSTER.

Per concludere se per caso entrate in un negozio che vende giochi originali e siete intenzionati ad acquistare OPERAZION WOLF, ROBOCOP o WEC LEMANS comprateli solo se siete in possesso di un CANON V-20 in quanto tali programmi girano solo su questo computer.



#### TERRAMEX

La terra è minacciata da un disastro di incalcolabili proporzioni.

Dall'esplosione di una supernova lontana 260.000 chilometri dal sistema solare, venne lanciato un gigantesco meteorite che si sarebbe inevitabilmente scontrato con "LA TERRA". Ci sono solo due persone in grado di salvare la terra da questa catastrofe incombente, tu ed uno scienziato che aveva già previsto una situazione come questa.

Egli aveva costruito un enorme osservatorio-laboratorio sotterraneo; ma non tutti hanno l'accesso a questo complesso. Il complesso è stato costruito in modo tale che se non si utilizzano gli oggetti adeguati nei luoghi predestinati la missione rischia seriamente di fallire.

Il protagonista viene incaricato dallo scienziato di cercare alcuni componenti per la realizzazione dell'arma che servirà a difendere il mondo.

Il gioco realizzato dalla TEQUE è molto ben riuscito, per quanto riguarda lo spirito del gioco, la musica è veramente azzecata.

Molto interessanti sono gli enigmi che vi si porgeranno, e l'idea dei vari protagonisti lo rende più interessante, dato che cambiando il protagonista in parte cambia anche la soluzione del gioco.

In TERRAMEX gli enigmi che incontrerete sono numerosi, ma non particolarmente difficili se si posseggono gli oggetti giusti.

I comandi di gioco sono i seguenti:

- 1=scorrimento degli oggetti da sinistra verso destra
- 2=scorrimento degli oggetti da destra verso sinistra
- =tasto che convalida la scelta dell'oggetto, con conseguente utilizzo.
- joystick= comanda le varie direzioni del personaggio
- fire= salto del personaggio

Alcune avvertenze durante il gioco: sarà inevitabile incontrare dei mostri che fuoriescono da delle pietre, è consigliabile, prima di passarci sopra, attendere che il mostro esca una volta e poi passare.

Per far volare la mongolfiera si deve disporre di due oggetti la pergamena e un mantice.

Per utilizzare il cannone si deve adoperare un particolare barilotto localizzato in alto e a destra rispetto allo schermo di partenza.

Appena iniziato il gioco si DEVE andare due schermi a destra, rispetto alla partenza, e prendere il fischetto che serve ad incantare i serpenti, e allo schermo dove si trova il mantice ad incantare una fune.

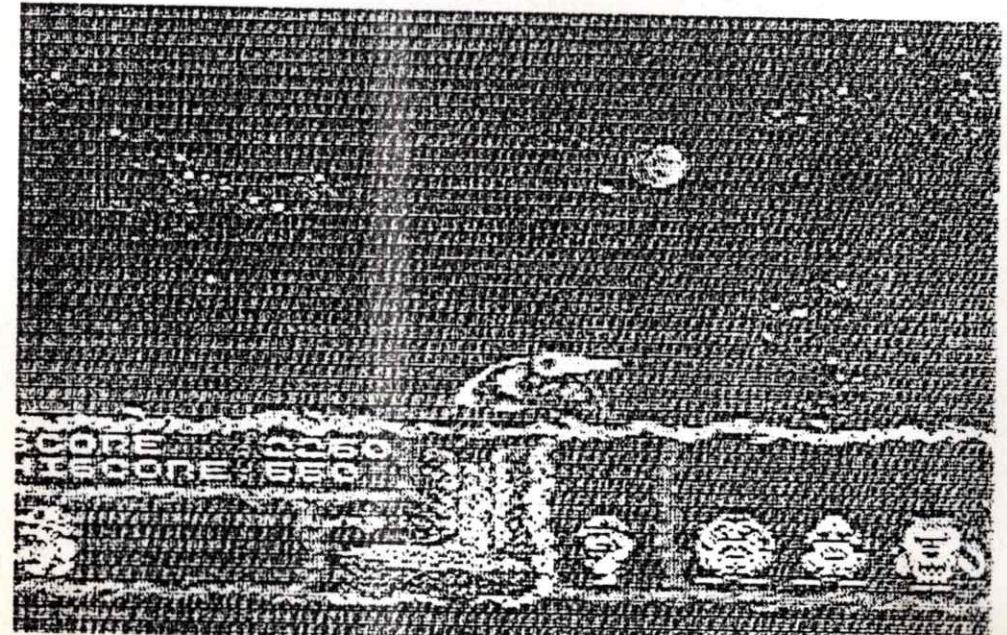
Attenzione per poter attraversare il ponte che si trova a fianco al laboratorio non si deve camminare, ma saltare altrimenti vi attende la MORTE.

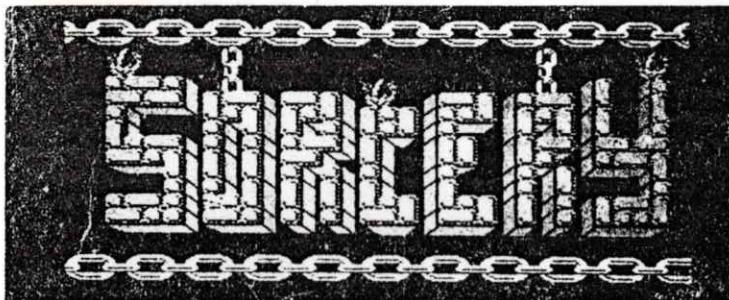
Per far funzionare in transporter si deve utilizzare un rombo, si trova appena entrati nel laboratorio subito nello schermo a destra.

Per spaventare il demone che fa il guardiano davanti allo scienziato si deve utilizzare una barra di metallo andare sull'inquinante che si trova nello schermo sottostante e si utterrà una croce usatela contro il demone.

Per consegnare gli oggetti allo scienziato si deve attendere che li domandi poi posizionare l'oggetto con "1" o "2" e poi premere "s" e l'oggetto sarà automaticamente accettato.

Dopo questi suggerimenti non mi resta che augurarvi buon gioco.





Secolo XVII. Un perfido negromante, a capo delle forze infernali, sta occupando le terre dei grandi maghi, per poi poter dominare l'intero mondo.

In quelle terre, però è rimasto un ultimo mago, che ha il compito di salvare tutti quelli imprigionati (sono 8 in totale), e di sconfiggere infine il negromante radunandosi alla fontana della vita (la troverete sopra il regno dei sogni).

Nel gioco potete partire in molti luoghi diversi. Nella zona bassa dello schermo appare il nome del luogo, l' oggetto che si sta portando, e l'energia in percentuale.

A destra viene indicato, tramite un libro che si consumerà progressivamente, il tempo ancora disponibile per ultimare la missione.

Il mago si comanda con il JOYSTICK oppure con i tasti Z,X, RETURN e SHIFT. Il mago può portare un solo oggetto per volta e, ovviamente, se si prenderà un altro oggetto il primo verrà abbandonato.

Esistono vari oggetti che possono servire ad aprire porte o varchi, altri servono per eliminare il fantasma, il teschio o

lo stregone. Per completare la missione, tuttavia, non sono necessari tutti gli oggetti. All'inizio però, quando non si conosce il loro utilizzo è quasi impossibile risolvere gli enigmi che vi si presenteranno.

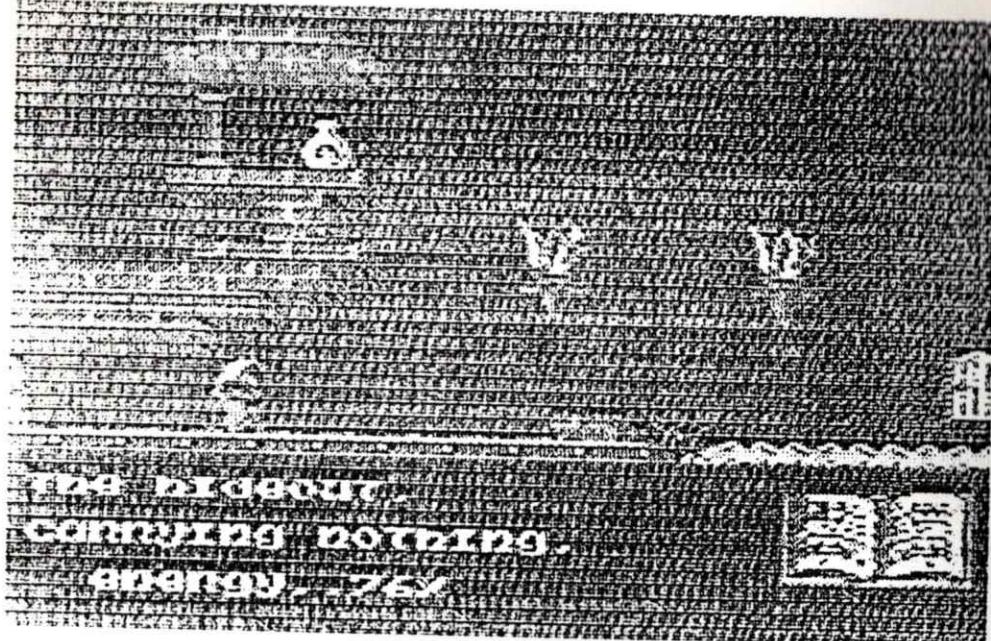
L'acqua costituisce una fonte di pericolosità molto elevata, poiché il contatto con l'acqua fa annegare il nostro maghetto indipendentemente dall'energia a lui disponibile. Esistono dei calderoni con pozioni che vi fanno calare o aumentare l'energia: parecchie volte conviene tentare di salirci sopra, e vedere cosa succede...

Quando tutti i maghi saranno salvati, andando alla FOUNTAIN OF LIFE, si dovrà salire sul gradino più alto e la missione sarà completata.

Sorcery è un programma che si distingue soprattutto per la grafica dagli altri programmi per MSX 1.

Oltre a questo è molto avvincente, e, se siete amanti del genere, anche voi proprietari dell'MSX 2 potrete apprezzarlo. Un ottimo prodotto, dalla VIRGIN GAMES, che, al tempo della sua pubblicazione (quando il sistema MSX era già dato per spacciato) fece faville (e il suo primato rimase incontrastato per due anni sicuri!!!).

Ora non è il miglior prodotto per MSX, ma non posso che consigliarlo a chi ancora non ne è in possesso.



#### SCROLL IN MEADOWS

MAGIC BOOK ABOVE THE MANSION  
MAGIC WAND IN THE CELLAR  
KEY BEHIND THE CELLAR  
LARGE BOTTLE IN CLOSE TO STONEHENGE  
GOLDEN CUP IN CLOSE TO STONEHENGE  
SORCERERS MOON IN SECRET ENTRANCE TO...  
CROWN IN STONEHENGE  
FLEUR DE LYS IN SECRET ENTRANCE TO...  
LITTLE LYRE IN WATERFALLS  
LARGE BOTTLE IN ENTRANCE TO MANSION  
CHESS PIECE IN EAST OF THE CASTLE  
LARGE BOTTLE IN HIDEOUT  
LITTLE LYRE IN NEVER NEVER LAND  
SCROLL ABOVE THE CASTLE  
CHESS PIECE IN NEVER NEVER LAND  
CROWN IN THE TUNNELS  
COAT OF ARMS IN STRONGROOM

SORCER BEHIND THE CELLAR  
SORCER ABOVE THE MANSION  
SORCER IN THE CELLAR  
SORCER IN HIDEOUT  
GOLDEN CUP IN CLOSE TO STONEHENGE  
DOOR IN SECRET ENTRANCE TO...  
SORCER IN STONEHENGE  
FLEUR DE LYS IN SECRET ENTRANCE TO...  
DOOR IN TOP OF THE HILL  
DOOR IN EAST OF CASTLE  
SORCER IN EAST OF CASTLE  
DOOR IN DARK DUNGEON  
DOOR IN OUTER CHAMBER  
SORCER IN WHERE ANGELS FEAR TO GO  
DOOR IN CUCKOO LAND  
EXIT TO DREAMWORLD  
COAT OF ARMS IN STRONGROOM  
SORCER IN OUTER CHAMBER



Nel 2305 A.D. ,accidentalmente, un gigantesco buco bianco apparve alla distanza di 28 anni luce dalla galassia della via lattea.

Milioni di pianeti dal buco bianco iniziarono una missione di devastazione della tua galassia. Ora la missione ha come bersaglio la terra.

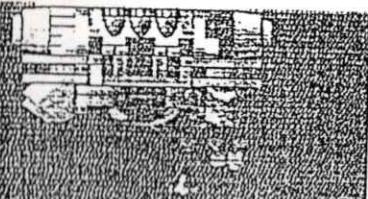
Comandi l'ultima astronave da battaglia (in stile METALION, per intenderci) e devi distruggere tutte le basi di rifornimento e le basi di costruzione nemiche (ovvero tutto ciò che può produrre orde di astronavi).

Il gioco si articola principalmente su tre fasi: il ritorno su una base di rifornimento, il WARPING e il combattimento. Quando siete su una base di rifornimento, potete comprare il missile, un motore più veloce, o potenziare lo sparo della nave principale o di una delle navi secondarie. Se non volete comperare niente, o i vostri fondi non ve lo permettono, premere SHIFT per uscire dal menu.

L'opzione WEAPON serve per potenziare lo sparo della vostra astronave. Vi viene chiesto se potenziare lo sparo di una delle due navi secondarie o della nave principale.

Le armi possibili sono 3WAY, che sparano in tre punti, L-3WAY, R-3WAY e B-3WAY sono la stessa arma potenziata o disposta in modo diverso. Esiste poi il LASER, l'arma più potente, e il WIDE LASER, che spara in tre direzioni.

Arma di particolare utilità è HOMING, che consiste in tre bombe autocomandate, che cercano la preda e la demoliscono. Questi sono particolarmente utili nella distruzione di basi di rifornimento nemiche.



In WARPING si potrà tentare di attaccare una base di rifornimento o una base di costruzione nemica.

Le prime sono di colore rosso le altre sono visualizzate tramite dei puntini gialli.

Sulla mappa del WARPING si vedono anche le basi di rifornimento del nostro pianeta, e, in basso a sinistra, la terra, che è il punto di partenza della nostra astronave.

Tutti i nostri punti di rifornimento sono in azzurro. I punti rossi indicano le orde vere e proprie.

In ogniorda ci sono generalmente quattro attacchi, eseguiti da molti tipi di astronavi: si va dai CRUSADER, distruggibili con ogni tipo di sparo, ai CORETOP, che sono quasi impossibili da distruggere con lo sparo normale (i missili gli fanno il solletico, si distruggono con 5 colpi, ammesso che abbiate la fortuna di possedere il LASER...).

Premendo SHIFT si può vedere il sistema di difesa del nostro corrente obiettivo, premendo SPAZIO ci si dirige nel punto prefissato.

Si entrerà nella fase di combattimento, dove appare un menu, WARP o MISSILE. Con WARP si fugge e si ritorna a WARPING, con MISSILE si scaglia il missile (se l'astronave ne è fornita) contro gli avversari, che a loro volta potranno rispondere al fuoco (Generalmente però subiscono soltanto). Premendo SHIFT a questo menu si rinuncia al lancio del missile, ma si evita il rischio della loro risposta.

Dopo questa fase inizia il combattimento faccia a faccia. Durante questo potrete in ogni momento cambiare l'arma in uso premendo SHIFT. In questa schermata in percentuale si può vedere l'efficacia delle armi su quel dato nemico.

Se l'energia diventa critica, l'astronave diventerà rossa, ma avrete l'opportunità di "fare il pieno", premendo SHIFT e selezionando l'opzione SHIELD. Attenti a non esagerare, perché il viaggio di ritorno necessita di un po' di energia!!!

Se l'energia disponibile non bastasse per il ritorno, la vostra missione è fallita.

Mentre per le orde potete ogni orda tornare se l'energia è critica, per le basi dovete continuare finché la base stessa non è distrutta.

Ad ogni base ed orda distrutta avrete un guadagno, che sarà proporzionale alla difficoltà del nemico, e vi servirà per acquistare accessori nelle basi di rifornimento.

Quando tutte le basi sono state distrutte (le vostre o le loro) o quando la vostra astronave esplode, il gioco termina. Se avrete vinto, apparirà il risultato della guerra, con il punteggio, i soldi guadagnati, le basi del giocatore, le basi del nemico, la percentuale di difesa e un totale che tiene conto di questi risultati.

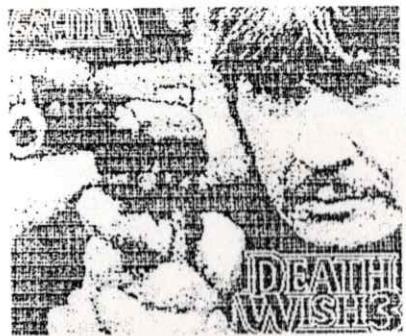
La dB-SOFT ci ha abituati a titoli come FLAPPY e FLAPPY 85 con grafica molto banale e non molto successo.

Questa volta il risultato è sorprendente: fenomenale è ad esempio la partenza dell'astronave dalle basi di rifornimento !!!

Inoltre il programma, dotato di ben 12 livelli, e perciò molta longevità anche dopo finito, ha una grafica piacevole e dei motivetti riusciti.

Come nei programmi KONAMI, lo SCREEN 5 è utilizzato anche con lo schermo che scompare gradatamente.

Ottima la presentazione, e la schermata di WARPING. Siamo di fronte ad un prodotto, che non ha nulla da invidiare al blasonato DAIWA.



Ed eccovi nei panni di Paul Kersey il "Il giustiziere della notte" reso famoso da Charles Bronson, il nemico giurato dei malviventi. La città è tridimensionale e quindi potete guidare il vostro uomo nella direzione che desiderate e in questo modo troverà una strada per bucherellare i teppisti di passaggio, che dispongono di coltelli, macetti, pistole e tubi di piombo. Voi invece potete scegliere tra quattro tipi diversi di armi che sono una pistola automatica un mitra, il bazooka e un fucile e canne mozze, ciascuna arma dispone di una quantità limitata di colpi. Se una arma rimane priva di colpi entrate in un edificio e cercatela. Per entrare negli edifici basta posizionarsi davanti alla porta e premere il tasto "Return", mentre per scegliere le armi dovete dover premere il tasto "Select". Gli edifici contengono parecchie stanze e ci sono molte occasioni per guadagnarsi dei bonus. Dalle finestre ci si può sporgere sulla strada basta posizionarsi sotto la finestra e premere il tasto "K", in questo modo potete prendere di mira un malvivente e farlo fuori. Poiché centrando un bersaglio dalla finestra si ottiene il doppio dei punti che si otterrebbero per la strada, spesso vi converrà entrare in quanti più edifici potete. Ricordatevi che i banditi sono quelli armati e non quelli con la divisa blu! Se uccidete una vecchietta o fate a pezzi un poliziotto vi vengono sottratti dei punti e correte il rischio di finire con un punteggio negativo. Una volta che avete colpito un poliziotto vi troverete ad avere violato la legge, e i suoi colleghi cominceranno a spararvi, ma spararanno più ai teppisti che a voi. Di tanto in tanto anche le vecchiette si faranno giustizia da sole prendendo a borsette i teppisti.

Sulla strada incontrerete altri personaggi che generano non poca confusione: le prostitute per esempio, si sollevano la gonna sperando che badiate più a loro che ai loro boss. Ci sono anche degli uomini in canice bianco che si faranno vivi quando uccidete tre o più criminali: il loro compito è quello di portare via i cadaveri. Anche se siete difesi da un giubotto antiproiettile non crediate di essere invincibili. Il display del vostro stato di integrità va dal verde al giallo e infine al rosso. DEATH WISH III è un gioco violento e tecnicamente eccellente, con una grafica brillante e una colonna sonora a tre piste tratta dalle musiche del film.

Senza dubbio un gioco per gli amanti del picchia-duro e per quelli che amano oltre alla bella grafica una sensazionale colonna sonora.

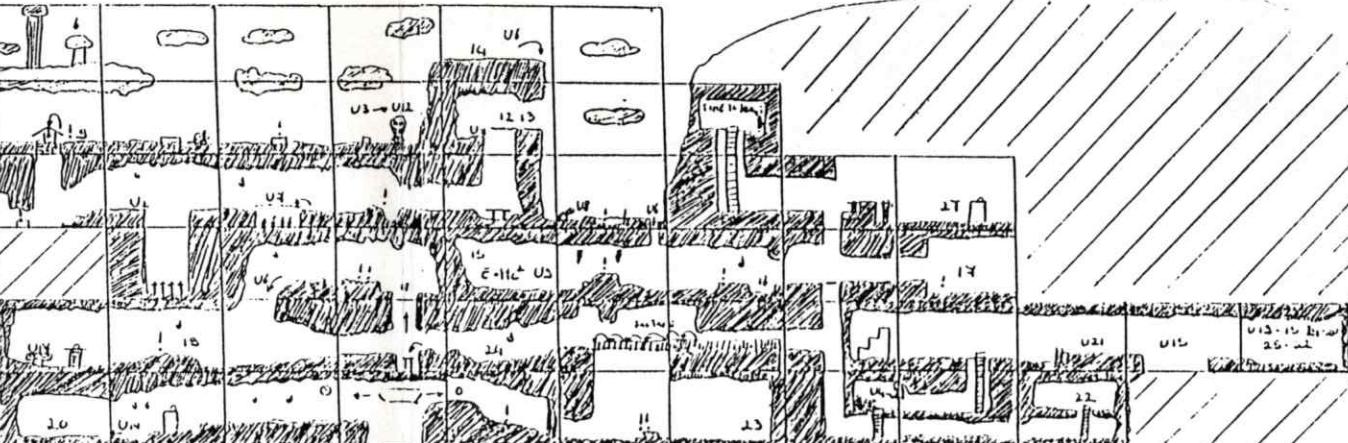
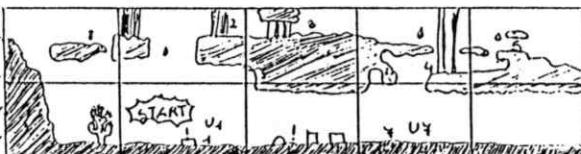
## ALIEN 8



**P** Stanza di partenza (4)

**O** Stanza contenente un oggetto (36)

**supp. vitale** Stanza con supporto vitale (24)



- ① ASPIRAPOLVERE
- ② ACHE
- ③ PEGAHENA
- ④ BARRA DI METALLO
- ⑤ TRICILLO
- ⑥ OMBRELLO
- ⑦ FISCHIETTO
- ⑧ BOTTE BARILE / PER CANNONE [ ]
- ⑨ PALLA (⑩)
- ⑩ BARILOTTO
- ⑪ SASSO
- ⑫ MANTICE
- ⑬ ROTELLA CON LEVA
- ⑭ SASSI
- \* ⑮ C + M + L
- ⑯ VESPAIO
- ⑰ ROMBO
- ⑱ INTERRUTTORE
- ⑲ ATTACCAPANNI
- \* ⑳ VOLTOHETRO

- \* ⑪ CROLE
- \* ⑫ SOLUZIONE CHIMICA
- \* ⑬ SFERA (⑩)
- \* ⑭ PILA SV.
- \* OGGETTO CHE VIENE RICHIESTO DAL PROFESSORE

U... = UTILIZZO OGGETTO  
! - SALTA  
! - PERICOLO  
0 - PERICOLO COLLE AVVELLENATE



P.M.P.

Questa rubrica sembra essere quella che più vi interessa infatti ci sono giunte molte telefonate e lettere di soci entusiasti per i trucchi riportati nel primo numero. Noi per questo vi ringraziamo e per premiarvi della vostra fiducia abbiamo deciso di lasciare molto spazio in questo secondo numero alla rubrica P.M.P.

#### P O K E

Le poke che vi forniamo vanno inserite tutte nel primo blocco di memoria

SPACE CHAMP	POKE&H96B2,0	CIRCUS CHARLIE	POKE&H93BA,99
MOUSER	POKE&HAB49,0	SKOOTER	POKE&H92C0,99
CRAZY TRAIN	POKE&H96F2,0	SCION	POKE&H96C3,99
SUPER COBRA	POKE&H970E,0	GALAXIAN	POKE&H9221,99
COMIC BAKERY	POKE&H91B9,0	DORODON	POKE&H93BA,99

Ed ora per i possessori di msx2 il trucco di BREAKER.  
POKE&H9BE8,0 (da inserire nel 4° blocco)

# TERRAMEX

#### P A S S W O R D

THE GOONIES (per accedere alle password premere CTRL + K)

STAGE 1	GOONIES
STAGE 2	MR SLOTH
STAGE 3	GOON DOKS
STAGE 4	DOUB LOON
STAGE 5	ONE EYED WILLY

F1 SPIRIT (serve per vedere la fine del gioco)

MITAIYOENDDEMO

FIREBIRD (per inserire la password premere F1 e poi 2 volte CLR HOME)

KINOOOIHITODANE (serve per aprire tutte le porte)

Per questo numero è tutto arrivederci al prossimo numero.



# KNIGHTMARE II

## THE MAZE OF GALIOUS

Ricordate KNIGHTMARE, impropriamente conosciuto con il nome ATTILA?

Dopo questo successo ci viene proposta la continuazione. Salvata APHRODITE, il nostro eroe, chiamato POPOLON, ha avuto un figlio, il quale viene rapito dal perfido GALIOUS, dio supremo degli abissi.

Immediatamente Popolon siarma e si mette in cammino, questa volta aiutato dalla sua moglie Aphrodite.

I nostri eroi dovranno quindi combattere Galious in un gigantesco labirinto pieno di trappole e passaggi segreti.

Il gioco ha un'ottima grafica (specialmente ai mostri finali) e la giocabilità è a dir poco entusiasmante.

Nelle varie stanze sono nascosti vari oggetti che risultano molto utili nel progredire del gioco.

La lente di ingrandimento ad esempio ha di molta importanza dato che serve a rievocare il guardiano del mondo degli inferi. Una volta distrutto vi viene consegnata la chiave del mondo successivo. In totale i demoni sono 10.

Per distruggere l'ultimo demone si deve sudare un bel po', anche trovarlo non sarà cosa da poco, dato che questo può essere in tre posti diversi.

Una volta distrutto l'ultimo mondo sul castello si alza la nostra bandiera e il bambino è salvato.

Particolarmenete utile è la collana: basterà poi premere il tasto CTRL per bloccare tutti i nemici nella schermata.

Necessaria è la camera del DIO DEL GIARDINO: entrando ci darà la PASSWORD per potere iniziare la partita successiva dallo stesso punto in cui eravamo arrivati.

Per inserire la password è sufficiente premere il tasto L nella schermata di presentazione.

In alcuni casi, come nel mondo 3, può apparire un masso che vuole schiacciare Popolon o Aphrodite contro il muro.

Difendetevi premendo F1 e RETURN, che vi riporterà alla stanza del DIO DEL GIARDINO che ha deciso di salvarvi...

In questo gioco incontrerete decine di enigmi, più o meno difficili, come ad esempio pozze enormi apparentemente insuperabili, scale che non compaiono, pezzi di muro che non scompaiono, mostri a prima vista indistruttibili, ecc.

Per la pausa si dovrà premere il tasto F2.

Le armi si scelgono tramite il menu che compare premendo F1 e si attiveranno con la pressione del tasto M.

A volte (è il caso del granchio al mondo 6) la scelta dell'arma sarà decisiva.

Eccovi un breve sommario del gioco:

WORLD 1:  
Il demone si distrugge tranquillamente con spada o freccia.

WORLD 2:  
Salite sulla scala di sinistra. Arrivati in cima camminate a sinistra di uno schermo. In alto a sinistra, sparando ripetutamente verso destra, comparirà un oggetto.

Preadetelo e comparirà un ponte che vi farà altrepassare la fossa.

WORLD 3:  
Non occorrono particolari suggerimenti. Ricordatevi che se vi incastrate potete tornare alla camera del DIO DEL GIARDINO!!!!

WORLD 4:  
Dovete distruggere tutti i pipistrelli nello schermo a sinistra rispetto alla scala.

Il demone si distrugge quando è inclinato verso l'alto (bloccatelo più volte con CTRL)

### WORLD 5:

Altra pozza larghissima. Aspettate un po' e appariranno delle pietre che vi permetteranno di passare dall'altra parte. Non ho mai capito cosa bisogna fare per far comparire la scala per prendere il RAME. Per il drago finale bloccatelo con CTRL e demolitelo con le frecchie.

Nei mondi 6,7,8 non occorrono particolari suggerimenti. Per distruggere il granchio usate il fuoco. Per la bocca è consigliabile usare le frecchie.

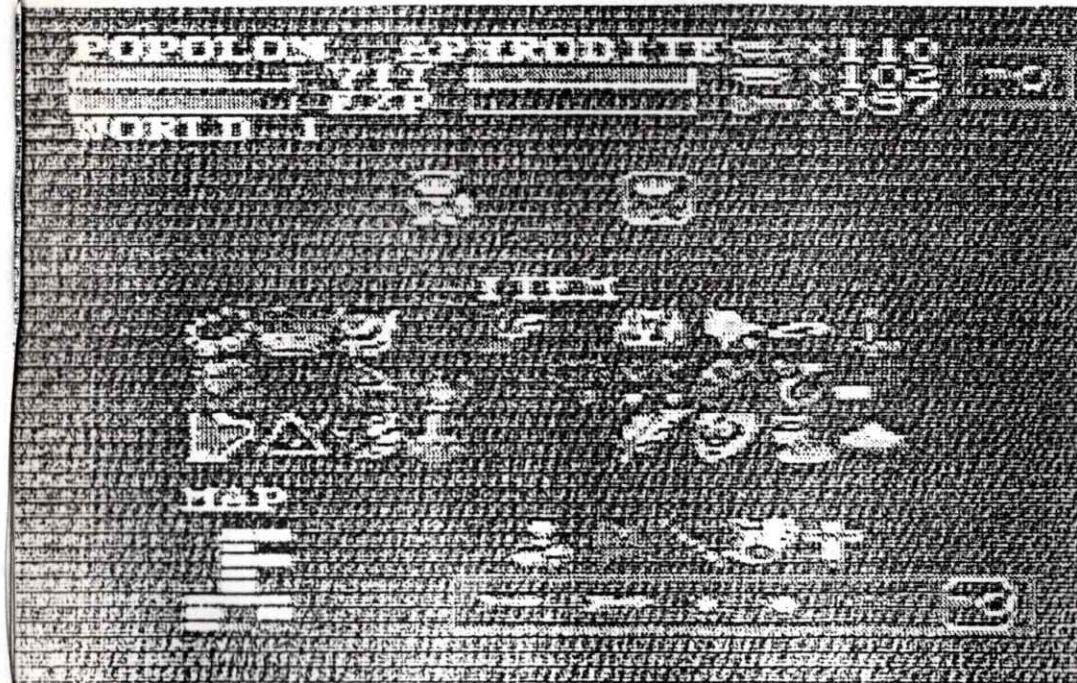
Il demone del mondo 9 non compare sempre (anche altri hanno avuto questo problema), non ho capito però il motivo.

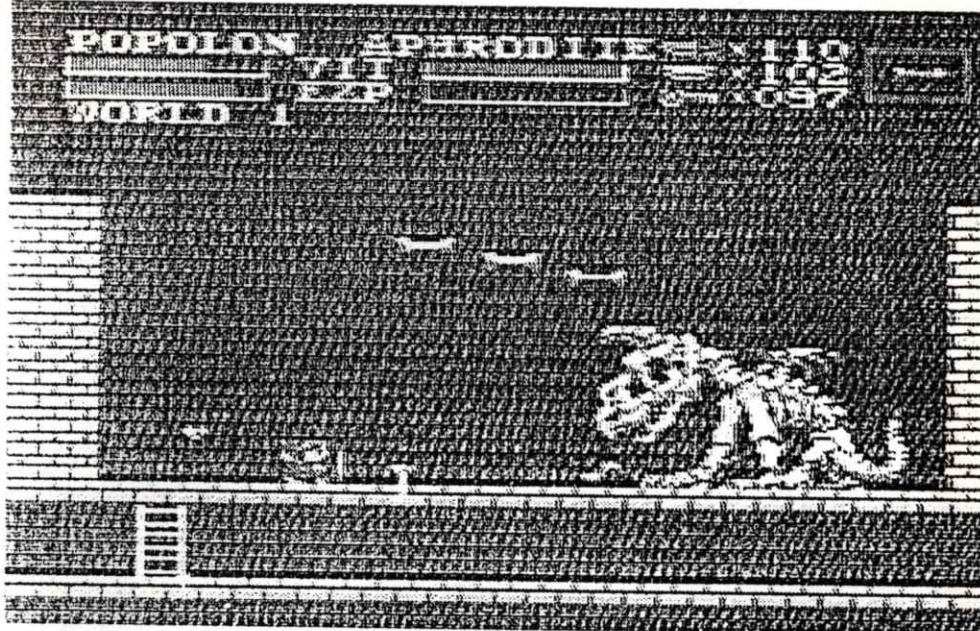
### WORLD 10:

Il demone del mondo 10 non è, a differenza di quanto si può pensare, il più difficile: distruggete con l'aiuto del CTRL tutte le stelle che gli girano attorno e sarà indifeso.

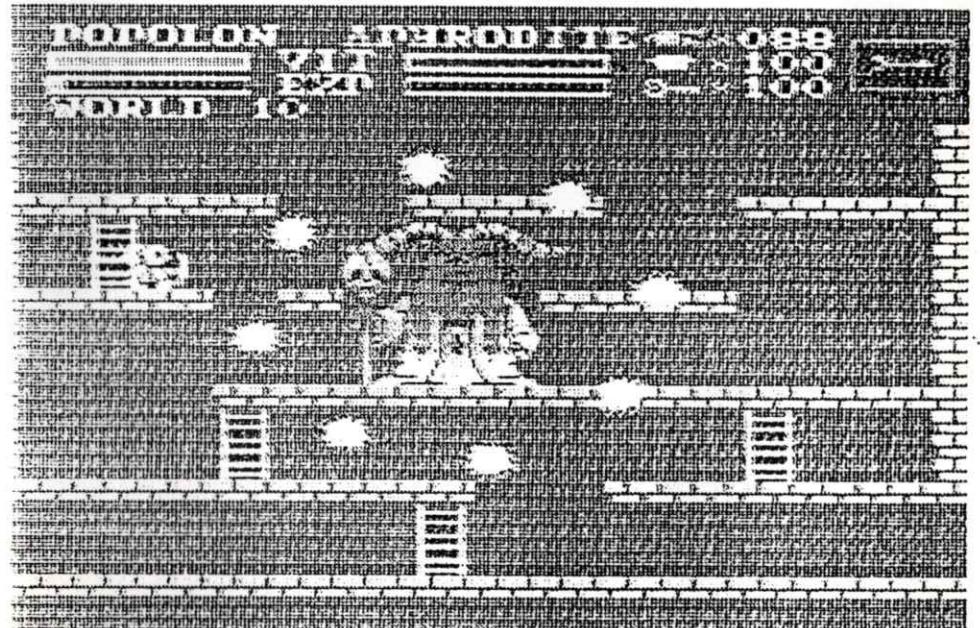
Per distruggerlo colpire il medaglione che ha in petto. La cosa più difficile del mondo 10 è la sua ricerca (io ho avuto la fortuna di trovarmelo nel primo schermo!). KNIGHTMARE II è un gioco affascinante e ricco di enigmi che non smetterà mai di divertirvi.

È firmato KONAMI, e non serve aggiungere altro.

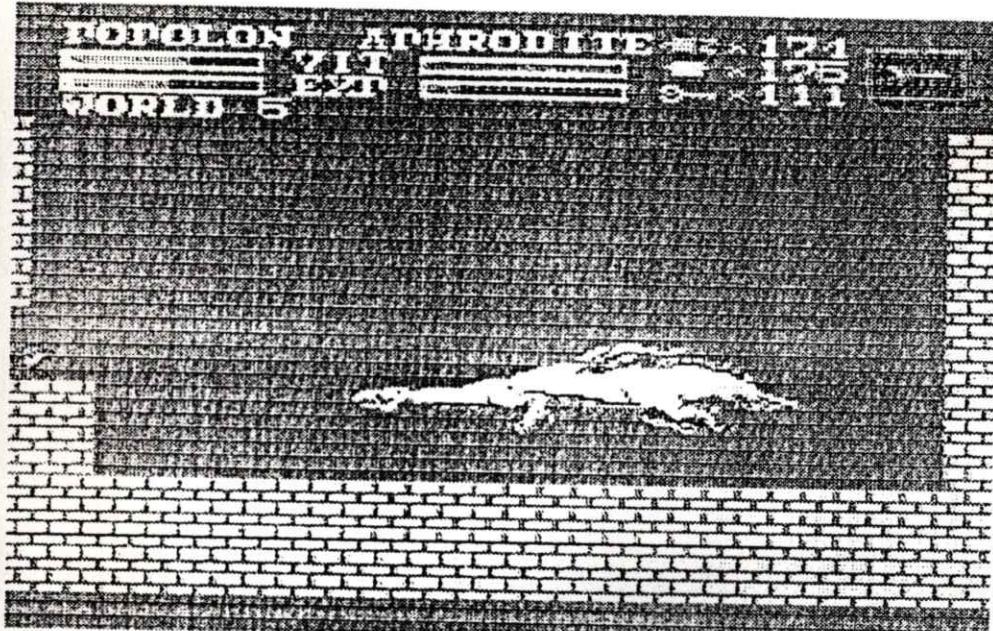




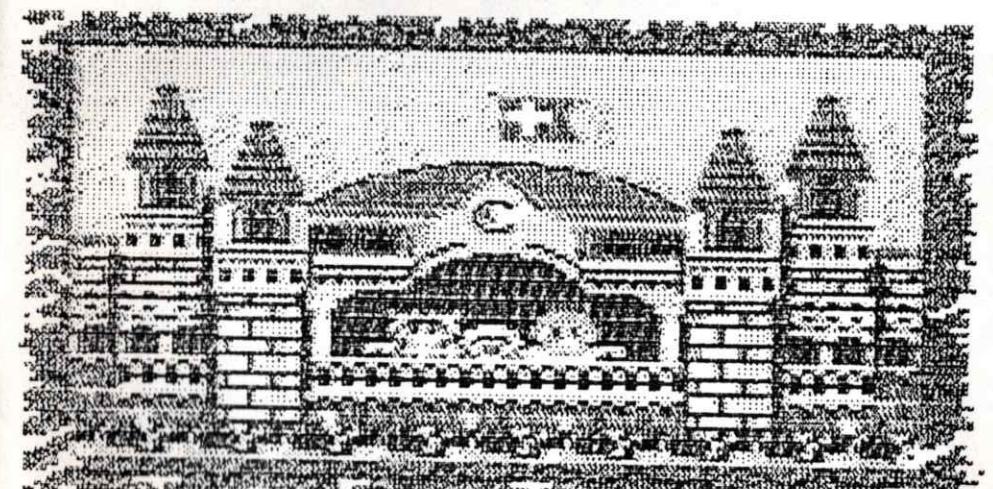
Il primo demone da affrontare



Per Popolon l'ultima fatica!!!!

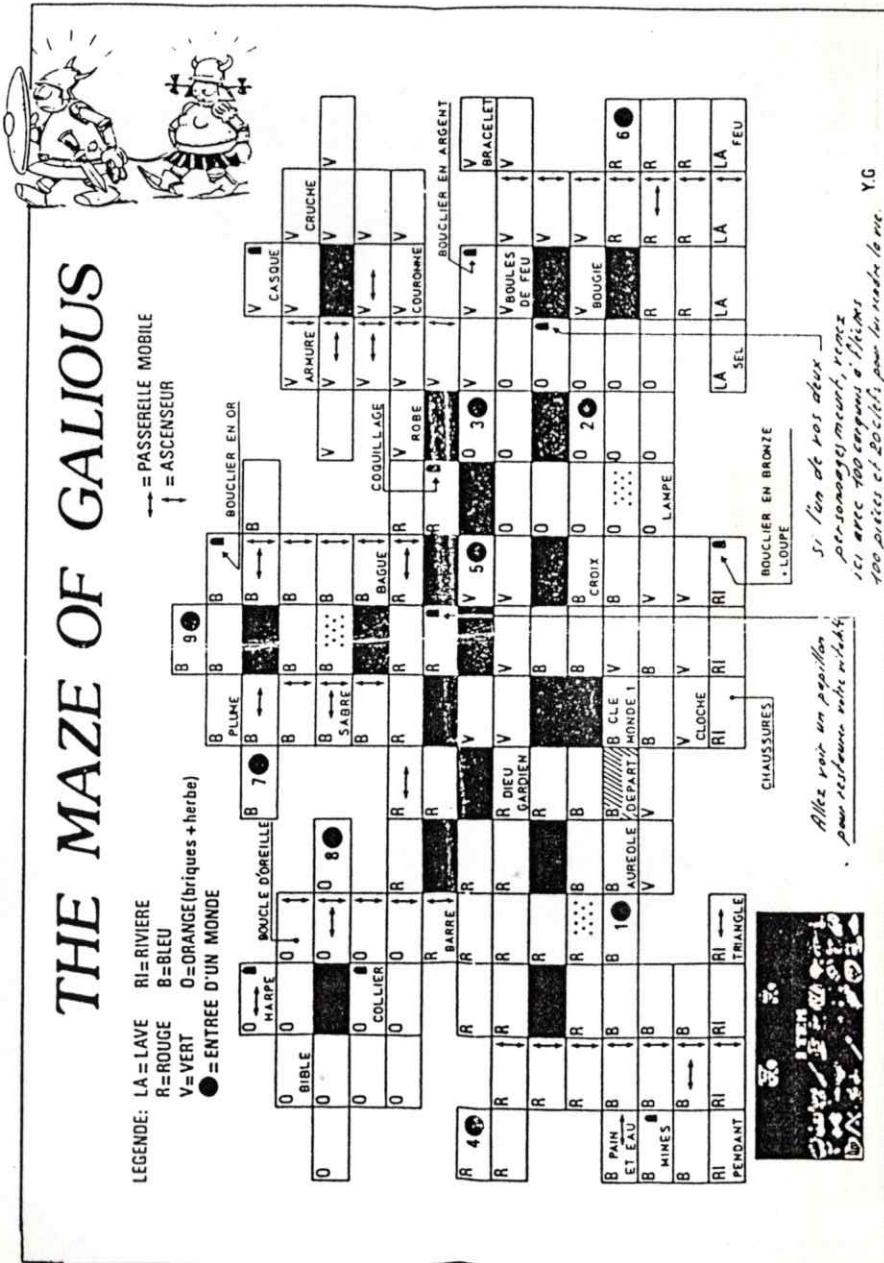


Un dragone veramente insidioso ....



Ed ecco il lieto fine di questa avventura

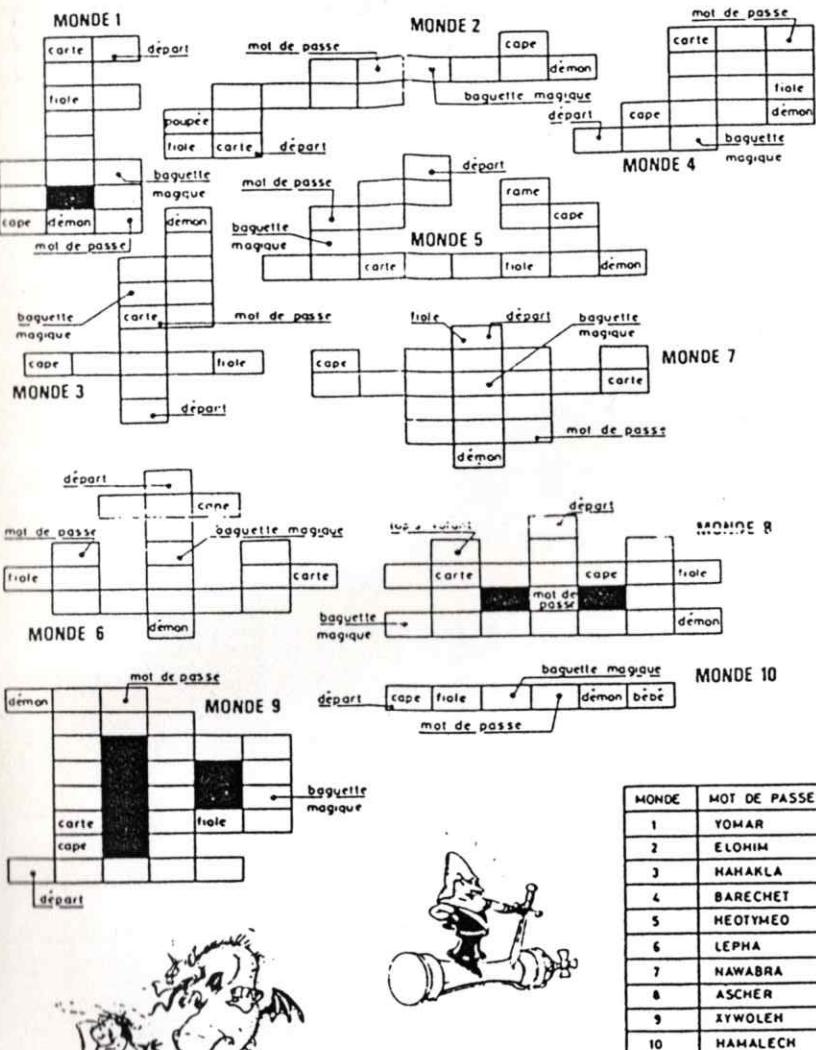
# THE MAZE OF GALIUS



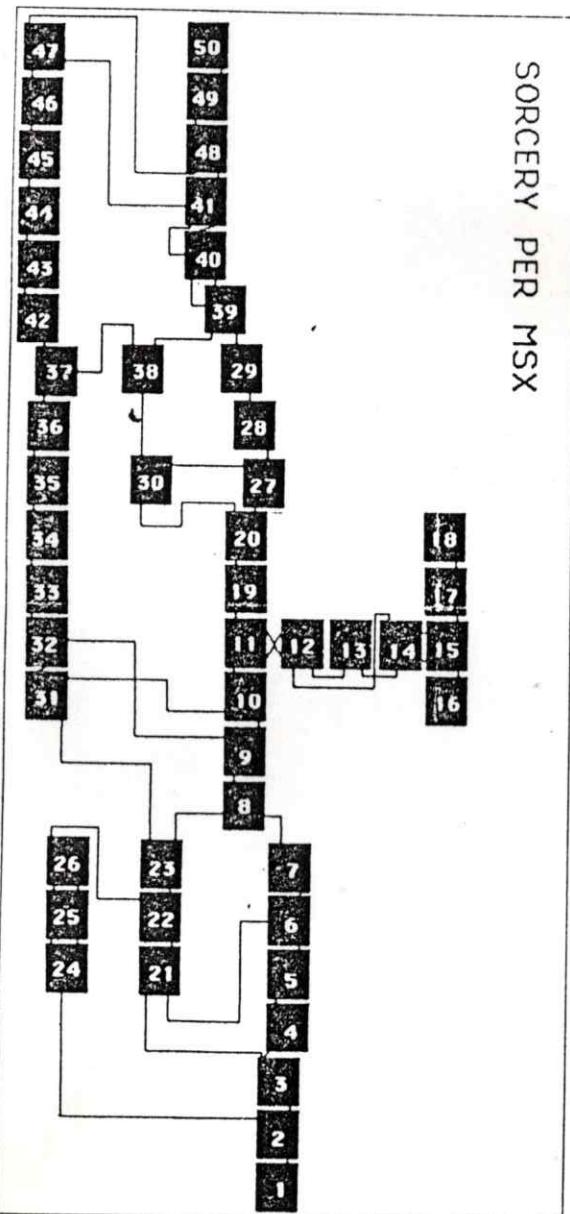
# LE PLAN INTEGRAL DE MAZE OF GALIOUS

## LE PLAN INTEGRAL DE MAZE OF GALIUS

# THE MAZE OF GALIUS



Y. GALLOIS . J. PAUMIER . T. LANDEREETHE



### I LUOGHI

- 1 The woods
- 2 The village
- 3 The wastelands
- 4 The east garden
- 5 Above the mansion
- 6 Above the mansion
- 7 Above the mansion
- 8 The west garden
- 9 The meadows
- 10 The meadows
- 11 Under the waterfall
- 12 Dreamworld
- 13 Never-Never land
- 14 Cuckoo land
- 15 The heavenly palace
- 16 Close to eternity
- 17 Where angels fear to go
- 18 The fountain of life
- 19 Beyond the falls
- 20 East of the castle
- 21 Entrance to mansion
- 22 The grand room
- 23 The back room
- 24 The cellar
- 25 The cellar
- 26 The cellar
- 27 Above the castle
- 28 West wing of the castle
- 29 West of the castle
- 30 The torture chamber
- 31 The wine cellar
- 32 Behind the cellar
- 33 Tunnel entrance
- 34 The hideout
- 35 The resting place
- 36 The tunnels
- 37 The strong room
- 38 The dark dungeon
- 39 Top of the hill
- 40 Middle of the hill
- 41 Bottom of the hill
- 42 The central cavern
- 43 The tunnels
- 44 The outer chamber
- 45 The tunnels
- 46 The tunnels
- 47 Secret entrance to...
- 48 Close to Stonehenge
- 49 Close to Stonehenge
- 50 Stonehenge

### MERCATINO DELL' USATO

COMPUTER PHILIPS 8010+REGISTRATORE+CASS. +JOST+MANUALI PREZZO TRATTABILE  
CHIEDERE DI IVANO Tel. 0461/991184

COMPUTER PHILIPS 8020+REGISTRATORE+CASS. +JOST. £. 250.000  
CHIEDERE DI IVANO Tel. 0461/991184

COMPUTER CANON V-20+REGISTRATORE+CASS+MANUALI £. 250.000  
CHIEDERE DI PAOLO Tel. 0461/993876

COMPUTER PHILIPS 8020+REGISTRATORE+CASS. +MANUALI £. 250.000  
CHIEDERE DI CLAUDIO Tel. 0461/994065

COMPUTER PHILIPS MSX2 8220+REGISTR. +CASS. +2JOYST. £. 380.000  
Rivolgersi al club per informazioni

COMPUTER SINCLAR QL + REGIST. + CASS. + MNUALI £. 250.000  
Rivolgersi pure al club

CARTUCCIA PER SONY MSX1 PER IMMAGAZZINARE DATI PREZZO TRATTABILE  
TELEFONARE E CHIEDERE DI MAURIZIO TEL. 0141/219415

DISPONIBILI INOLTRE A £. 20.000 CAD. LE SEGUENTI CARTUCCE

HYPER SPORT 1	KONAMI'S TENNIS	ROLLER BALL
COMPUTER BILIARDS	BATTLE CROSS	

Rivolgersi pure al club

### CURIOSITA'

Uno dei difetti nel basic MSX riguarda l'istruzione RND se questa è all'interno di un programma.

Infatti questa genera dei numeri casuali sempre nella medesima sequenza.

Per non avere questo inconveniente si usa la variabile di sistema TIME, che si incrementa ogni cinquantesimo di secondo.

La sintassi diventa: X=RND(-TIME)

E ovviamente se si vuole un numero casuale intero compreso tra 1 e N:

X=INT(6\*RND(-TIME))+1

Una nota per chi possiede il disk drive e di bloccarsi in un "illegal function call" richiamando il DOS senza essere entrati nel sistema al momento dell'accensione. Si può risolvere l'inconveniente settando la locazione F346,

che diventa: POKE &HF346,1:CALL SYSTEM

oppure: POKE&HP346,1:\_SYSTEM

Spero che vi possa essere di aiuto.

# LISTIAMO INSIEME

## Descrizione:

Il programma vi permetterà di ottenere delle copie su carta del contenuto dello schermo a seconda che stiate lavorando con il video alfanumerico o grafico.

Questo è l'unico programma di tutto il libro che non può essere usato direttamente. Si tratta infatti di una raccolta di tre routine che vi potranno servire in differenti momenti della vostra attività.

Dovete innanzitutto vedere quale parte del programma vi interessa e eliminare mediante **DELETE** le parti che non fanno al caso vostro. Fatta questa operazione potrete rinumerare la routine e inserirla quindi nei vostri programmi.

I programmi sono scritti in BASIC ma si rivelano ugualmente efficienti. È necessario disporre di una stampante grafica, possibilmente da 80 colonne.

Potrete provare a stampare lo schermo grafico (SCREEN 2) anche a doppia larghezza, inserendo nel programma il comando **LPRINT CHR\$(14);**.

## Commento alle singole Istruzioni

```
10/230 HARD COPY SCREEN 0
240/360 HARD COPY SCREEN 1
370/540 HARD COPY SCREEN 2
```

## Elenco variabili

I%	:	CICLO STAMPA
J%	:	CICLO STAMPA
T%	:	CICLO STAMPA
U%	:	CICLO STAMPA
V%	:	CICLO STAMPA

```
10 REM ****
20 REM * *
30 REM * HARD COPY *
40 REM * *
50 REM * *
60 REM * *
70 REM * *
80 REM ****
90 REM
100 REM
110 REM
120 REM ****
130 REM * *
140 REM * HARD COPY SCREEN 0 *
150 REM * *
160 REM ****
170 REM
180 FOR J%=0 TO 23
190 FOR I%=0 TO 39
200 LPRINT CHR$(VPEEK(BASE(0)+I%+J%*40));
```

```
210 NEXT
220 LPRINT
230 NEXT
240 REM
250 REM ****
260 REM * *
270 REM * HARD COPY SCREEN 1 *
280 REM * *
290 REM ****
300 REM
310 FOR J%=0 TO 23
320 FOR I%=0 TO 31
330 LPRINT CHR$(VPEEK(BASE(5)+I%+J%*32));
340 NEXT
350 LPRINT
360 NEXT
370 REM
380 REM ****
390 REM * *
400 REM * HARD COPY SCREEN 2 *
410 REM * *
420 REM ****
430 REM
440 LPRINT CHR$(27); "B"
450 FOR T%=31 TO 0 STEP -1
460 LPRINT
470 LPRINT CHR$(27); "S"; "0192";
480 FOR U%=0 TO 23
490 FOR V%=0 TO 7
500 LPRINT CHR$(VPEEK(BASE(12)+T%*8+U%*256+V%));
510 NEXT V%
520 NEXT U%
530 NEXT T%
540 LPRINT CHR$(27); "A"
```

## AGGIORNAMENTO GIOCHI PROTETTI

RAMBO III	OCEAN	BELLISSIMO TRATTO DAL FILM
FAG-LAND	GRANDSLAM	OTTIMO COME QUELLO DA BAR
OPERAZION WOLF	OCEAN	FANTASTICO GIOCO (SOLO CANON E MSX2)
BLASTEROIDS	IMAGE	GRAN BELLA SCOPIAZZATURA DI AFTEROID
PARTIE MAN PAT	SILVERBIRD	BUON GIOCO APPENDI I CARTELLI (SOLO MSX1)
AFTERBURNER	ACTIVISION	FANTASTICO COME QUELLO DA BAR

## Per ordini su cassetta:

Dallona Fabrizio  
Via Moggioli 16  
38100 Trento  
Tel. 0461/820872

## Per ordini su disco:

Ravagni Alessandro  
Via Canova 27  
38014 Gardolo (TN)  
Tel. 0461/994057

## AGGIORNAMENTO LISTA

TOTO PLUS	FREESOFT OTTIMO PER SISTEMISTI ALCANITI (ISS)	N.C.	UTILITY VARIÀ
PATIENCE	W.C. IL SOLITARIO DRA SU COMPUTER	2 DK	PASCAL MITSOFT TIPO TURBO PASCAL
SIRLY BLOCK	NETWORK OTTIMA BATTAGLIA FRA DUE ROBOT	1/2 CD	MICRO PRO DATABASE ABASTANZA COMPLETO
TURBO GIRL	DYNAMIC FANTASTICO GUIDA LA MOTO E SPARA	2 DK	0B-SORT BELLISIMO GIOCO VAGA NEI GARDINI!
EDENLUS	TECHNOST UCCIDI IL DRAGO	1/2 CD	ARRIVA FINO AL CAMPO NEMICO
RETURN OF JEDY	THEORY TRATTA DAL FILM	1/2 CD	TOP SOFT SALVA I MAURAGHI SOTTO IL MARE
DDGEMS	N.C. EVITA CHE LE AUTO SI SCONTRENO	1/2 CD	TOP SOFT IL SALVAGIGLIO CONTINUA
DROID	DETER OTTIMO SEI IL MAGO SVELA IL TUO SEGRETO	1/2 CD	PHILLIPS RICOMPONI LE FIGURE
DYNAMIC BOWL	TOSHIBA IL GIOCO DEL BOULDING ANCHE SU MSX	2 DK	PHILLIPS RICOMPONI LE FIGURE
SUPER TANKER	DATA BEUT BUONA SIMULAZIONE DI CARRO ARMATO	2 DK	PHILLIPS RICOMPONI LE FIGURE
HYPOLDE 2 NEW VERSION T & E SOF UN PIU' VELOCE DELLA VECCHIA VERSIONE	NEW 240 MAX	2 DK	PHILLIPS PER ADDETTI AI LAVORI
DIGITITE PLUS	LEVER SOF OTTIMO PER DIGITALIZZARE, IN ITALIANO	2 DK	TRANSFOT ADVENTUR CON FOTO DIGITALIZZATE (IDS)
ARSENIO LUPI IN 2	TOMO IDEM + VITE INFINITE	2 DK	1/2 CD LATOCK 720 T & E SOF VERSIONE COMPLETE (IDS)
LES IMAGES	MICROS MS VARIE FIGURE DA UNA NUOVA CASA FRANCESE	2 DK	2 DK AFTERBURNER
COPMAS PASCAL 2.20	POLY-DATA NUOVA E PIU' COMPLETA VERSIONE DEL PASCAL	1/2 CD	ACTIVES 6 IDEM + VITE INFINITE E 16.000 (ISS)
GENESON	BASZAN OTTIMO PER CREARE MUSICA PER VIDEOGAME	2 DK	TOP SOFT VERS. PHIL. SPAZZALE A SCORRENTE VERTICALE
ESENTE DEL SANGUE	A SOFT PER GIOVANI MEDICI ALLE PRIME ARMEE	2 DK	LEVEL 9 ADVENTUR/GRAFICA ABbastanza INTERESSANTE
METAL GEAR	KONAMI VER PHILIPS OTTIMO COMPI LA TUA MISSIONE	1/2 CD	ENABLESOFT BUONA SIMULAZIONE DI GUIDA DI TREND
SAMURAI (GERMAN)	KONAMI VER PHILIPS GRAFICA OTTIMA GIOCO SUPERBO	2 DK	VORTEX BUON ARCADE 3D CON BUONI EFFETTI
FALLO & VELLS	TOP SOFT GUIDA LA DILIGENZA E DIFENDOLA DAI BANDITI	2 DK	OUT RUN OTTIMO CORRI CON LA FERRARI CABRIOLET
KIMFO	SEIU SEI L'AGENTE SEGRETO IN MISSIONE	1/2 CD	TOP SOFT SEI IL FAMOSO AL CAPONE, BUONA GRAFICA
OCTOBER	N.C. BELLISSIMA SIMULAZIONE DI GUERRA	1/2 CD	COLISEUM TOP SOFT GARA SU BIGA ROMANA GIOCO MOLTO AZZECATO
BUDI BLASTER	EURISOFT BUONA BATTAGLIA SPAZZALE, BELLA GRAFICA	1/2 CD	1/2 CD N.C. SVELA IL SEGRETO DELLA TORRE DI BABELE
SHIP WARS	N.C. DISCRETO GIOCO SPAZZALE	1/2 CD	LORICELIS VAGA IN QUESTO AVVENTURE LABIRINTO
SPECTRON	SPECTRANI GIOCO SPAZZALE BUONO BARBITA' E 10.000	1/2 CD	THE RAMPART GENESIS 8 TIPO ARKANOID MA CON DUE PALETTE
ARMASMAUL	SPECRAVIO BATTAGLIA DI CARRIAMATI, RARITA' E. 10.000	1/2 CD	HERO-1 H.ITSU! GIOCO DI ELLICOPTERI TIPO GRODINE
ARMO	SELIN DIGITIGI NEL LABIRINTO 3/0	1/2 CD	GASOLINE BOARD GAMES DEL GIOCO PIU' FAMOSO
TRUMPAID	TOSHIBA GIOCO A PUNZI, BRILE E CC.	1/2 CD	1/2 CD P. JESS ADVENTUR/GRAFICA SU DI UN'ISOLA
TUY	N.C. ANCORA UN GIOCO DEL BISCUONE CHE SI ALLUNGA E	1/2 CD	CALCULO PLANTI N.C. OTTIMO PER INGEGNERI E GEOMETRI
TEROMEXI	TEQUE IDEM + VITE INFINITE	1/2 CD	CALCULO TRAVI SUSP. N.C. OTTIMO PER CALCOLARE TRAVI A 2 CAMPIATE
DOG FIGHTER	HUDSON IMAGINE AVVENTURE GUIDA DI AUTOMOBILISMO	1/2 DK	1/2 DK INGENIERIA ELETTRON SEARSOF
VEC LE MANS	RED LIGHT OF ANSI 2.140 NUOVA VERSIONE CON IMMAGINI IN SCREEN 8	1/2 CD	1/2 DK MASK 11 OTTIMO GIOCO GUIDA I MASK E 15.000 (ISS)
WORD STORE PLUS	ACKSOFT SINTEZIATORE COMPLETISSIMO	2 DK	2 DK SUPER RUNNER FONCA OTTIMO RUGA IL PALLONE AL TUO AVVERSARIO
OPERATION WOLF	OCEAN OTTIMO COME DA BAR E 15.000 (ISS)	2 DK	2 DK ASTELE COMPILER FANTASTICO GIOCO SPAZZALE, MEGA GRAFICA
OPERATION WOLF	OCEAN IDEM + VITE INFINITE E 16.000 (ISS)	2 DK	2 DK EUNK BUSTER ANDROGINUS N.C. OTTIMO PROSEGUIMENTO DI BREAK IN (ISS)
AGATH	M.M.G. VERSIONE DI ARK CON USO TASTERIA	2 DK	2 DK HARD BALL ACCOLADE BELLISIMO BASEBALL MOLTE OPZIONI!
MAGIC PINBALL	DATARION GIOCA CON IL ELIFER DEL GRODE	2 DK	2 DK STRATEGIC ROLE PLAY TRAIN WALLBALL MICROWAVE TIPO ARKANOID E BRAKER
DANGER MOUSE	THORN ENI ADVENTUR/GRAFICA	1/2 CD	1/2 CD ATTACKED MICROVAL BELLISIMO SULLE DRAE DI ELITE
TURBO RACING	YUBERO SCHIVA LE MACCHINE NEL LABIRINTO	1/2 CD	1/2 CD OCEAN OTTIMO GIOCO COME NEL FILM E 15.000 (ISS)
TRADE'S WITS	DATA SUTN PROGRAMMA COMPLETO MA IN TEDESCO	2 DK	2 DK PERSONAL PUBLISHER RADARSOF BUONA UTILITY PER COMPORRE TESTI
PICTURE PUZZLE	HAL AVVENTURE PUZZLE COMBINI LE FIGURE	1/2 CD	2 DK SA-21-RI TELENET BELLISIMO GIOCO CON MEGA GRAFICA (IDS)
SCREEN-FILE	N.C. CONVERGENZE IN SCREEN-FILES	1/2 DK	2 DK NEL ARCADE VARIO E ORIGINALE (2DS)