

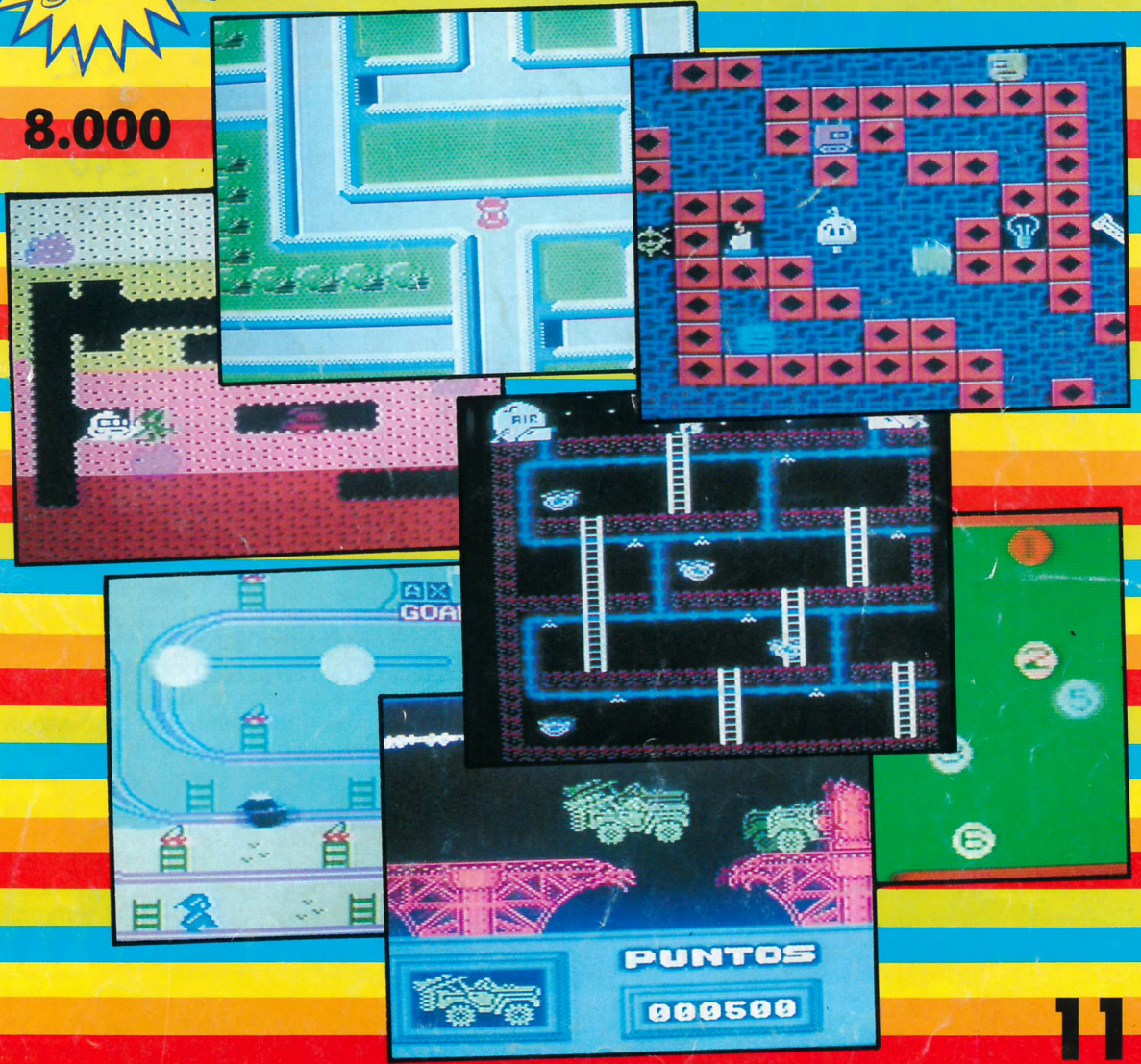
LINGUAGGIO MACCHINA

MSX

7
giochi

Aprile 1988 - n. 11 anno II

8.000



11



SOMMARIO

pagina	2	Sommario
		I nostri giochi
		Caricamento
		Avvertenze
	3	Luna Park
	4	Flags
		Jeep
	6	Snooker
		Roby
	7	Starpipes
		Drake

I NOSTRI GIOCHI

lato A
Presentazione
Jeep
Snooker
Roby

lato B
Starpipes
Drake
Luna Park
Flags

CARICAMENTO

Per caricare ogni singolo programma digitate l'istruzione Run "Cas:" seguita dal comando Return.

AVVERTENZE

Questa cassetta è stata registrata con cura e con i più alti standard di qualità. Leggete con attenzione le istruzioni per il caricamento. Nel caso in cui, per una ragione qualsiasi, trovaste difficoltà nel caricare i programmi, spedite la cassetta al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale International Education
via Taramelli 53/B • 20124 Milano

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

MSX

LUNA PARK

ornata di sano riposo al Luna Park”.

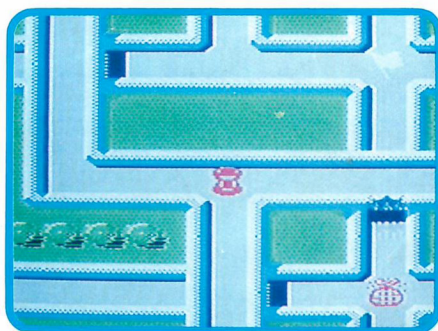
E' domenica pomeriggio e non c'è nulla di meglio, in queste giornate che già annunciano l'arrivo di una calda estate, che divertirsi un po' all'aria aperta.

lasciati da parte i soliti capelli delle streghe, il tirassegno e le vertiginose montagne russe, ecco che, l'attenzione del folto pubblico, è tutta rivolta al nuovo percorso delle automobili d'epoca che si snoda in mezzo al verde in un'interminabile serie di stradine e sottopassaggi di stampo velatamente “labirintico”. La novità attrae e, così, dopo una coda estenuante, ecco finalmente arrivato il tuo turno.

Eccoti trionfante in pista a bordo della tua fiammante vettura.

grande, grande, davvero geniale l'inventore del percorso, ha avuto una idea veramente brillante. Avrà fatto soldi a palate, sicuramente” e mentre, estasiato, stai rivolgendo tali apprezzamenti all'ideatore della pista e del “gioco” ecco che, pericolosamente, un pazzo guidatore cerca di venirti addosso.

“Ma che fa?! E' matto?!?”. E' tutto quello che riesci a dire poi, l'urlo, ti si ferma in gola e non



hai quasi più tempo di spostarti. Lo schivi all'ultimo minuto riuscendo miracolosamente a svoltare in un sottopassaggio.

Tiri un sospiro di sollievo meditando di tornare alla casa a fare le tue rimostranze quando, di nuovo, un'altra auto con un altro pazzo del volante sbuca all'orizzonte.

Che fare? Fuggire è il solo e saggio pensiero che illumina il tuo cervello. Metti in campo le tue doti di abile guidatore. Sfuggi gli autisti folli e i teschi in agguato sul percorso.

Alla destra dello schermo di gioco vedrai indicata la mappa dell'intero labirinto con evidenziati, in bianco, i punti in cui sono collocati gli oggetti che dovrai raccogliere per poter superare lo schermo.

Attento al carburante: la scorta è limitata e la tua vettura d'epoca... consuma!

Tre auto a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1
Fire/Space per giocare
Joy/CRSR per guidare.

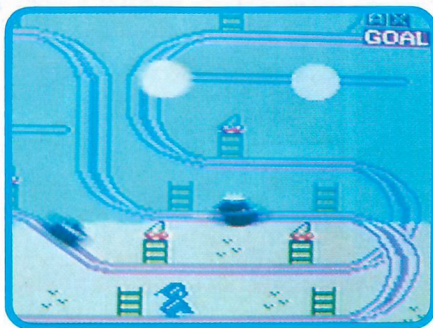
FLAGS

Ecco un gioco per i più temerari! Dovrai raccogliere delle ciliegie collocate su alcune scalette disseminate lungo il percorso di un rollercoaster.

Ti sembra già sufficientemente pericoloso? Beh, non è così vero, tanto che, lungo il percorso, abbiamo creato ulteriori ostacoli.

Il gioco, lo dicevamo prima, consiste nel raccogliere delle ciliegie disseminate lungo il percorso del rollercoaster fino a raggiungere il "goal", il traguardo, dove, ad attenderti, ci saranno una o due letterine che compongono la parola E-X-T-R-A.

Raccoglile semplicemente passandoci sopra e, in cima allo schermo, sulla parola "extra", vedrai comparire una o due fragole a seconda di quante lettere avrai raccolto. Le fragole si posizioneranno, ovviamente, sulle lettere che avrai raccolto. Una volta completate le cinque lettere componenti la parola "extra" otterrai un bonus vitae che ti sarà molto utile nel pro-



guimento del gioco negli schermi successivi (complicatissimi!).


Attento al numero decrescente posto in basso, a destra, perché sta a indicare punti bonus che ti verranno assegnati nel momento in cui avrai raggiunto il traguardo (goal).

Se, nel frattempo, il numero si sarà azzerato, al tuo pun-

teggio non si aggiungerà un bel... niente. Il gioco possiede l'opzione per due giocatori. Tre vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1

CRSR/Joystick per muoversi 

TASTI

- 1 = un giocatore con joystick
- 2 = due giocatori con joystick
- 3 = un giocatore con tastiera
- 4 = due giocatori con tastiera.

JEEP

Nel 2581 gli incidenti automobilistici erano praticamente scomparsi. Auto elettriche computerizzate con un totale controllo sulla guida e sulla traiettoria di viaggio, pilota automatico e regolatore di velocità, avevano decisamente allontanato ogni benché minimo rischio di tamponamento. I viaggi in auto erano diventati totalmente sicuri, ma c'era chi anelava il ritorno al pericolo e alla velocità, c'era chi cercava la libertà seduto dietro a un volante e a quattro ruote.

Fu proprio in quegli anni che alcuni individui cominciarono a dare la caccia a vecchi modelli di auto del XX° secolo e, una volta recuperati, cominciarono a sistemarli e a modificarli per poter affrontare delle lunghe e spericolate gare automobilistiche.

Ben presto la tranquilla e passiva società cominciò a tremare di fronte alla prospettiva di vedere delle avvincenti corse automobilistiche nelle quali, qualcuno, avrebbe anche potuto ri-



metterci la pelle.

Le auto venivano allora costruite con modifiche sostanziali ma, soprattutto, dotate di corazze difensive e di elementi offensivi.

Cominciarono così ad assomigliare sempre più ad auto da guerra che non da corsa. Lo sport si era definitivamente tramutato in una guerra all'ultimo sangue il

cui scopo finale era unicamente quello di distruggere l'avversario.


COMANDI

- 1 = Tastiera
- 2 = Joystick (in porta 1)
- 3 = per giocare
- 4 = musica sì/no

Joystick per muoversi

Fire 1 = per sparare in avanti

Fire 2 = per sparare verso l'alto.

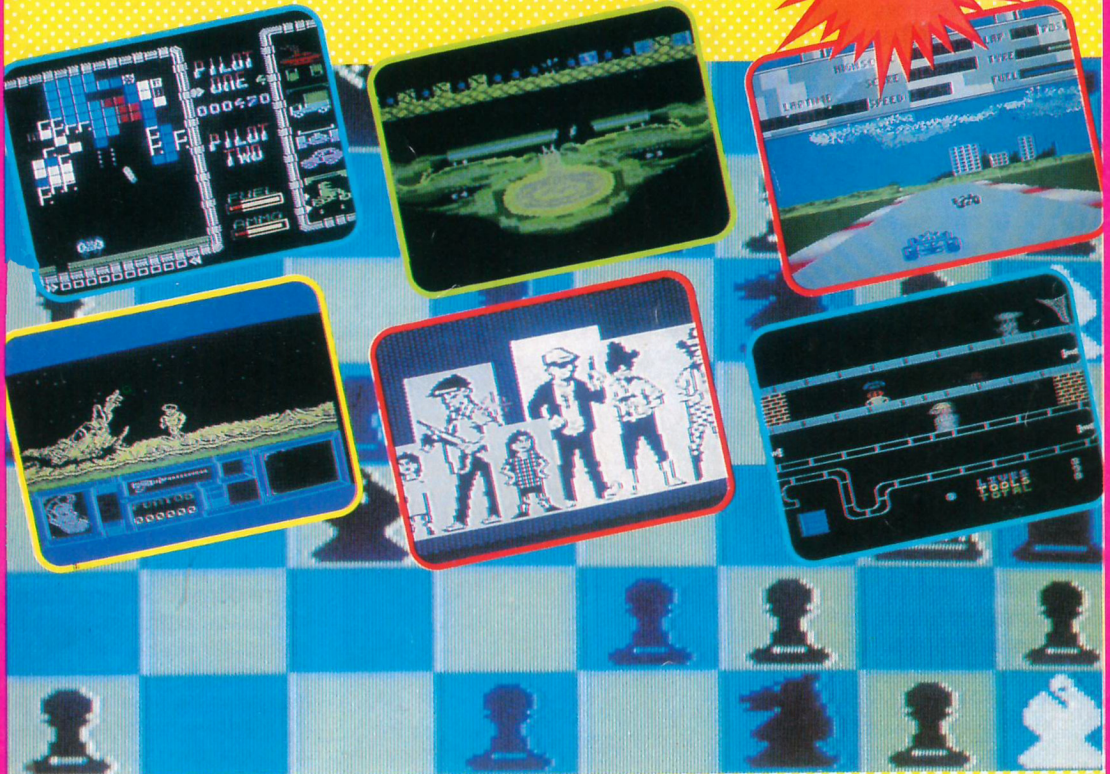
Per giocare con la tastiera, dopo aver premuto il tasto , scegliere i tasti di direzione e di fuoco.

MSX n. 4

DISK

£ 12.000 Aprile 1988 n. 4 anno II

7 giochi



MSX DISK - REGISTRAZIONE N. 775 DEL 20/11/87 PRESSO IL TRIBUNALE DI MILANO - GRUPPO EDITORIALE INTERNATIONAL EDUCATION S.R.L. - VIA TARAMELLI 53B, MILANO - DIRETTORE RESPONSABILE: MAURIZIO RE - DISTRIBUZIONE: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. ADERENTE A.D.N. - V.LE FAMAGOSTA, 75 - MILANO - TEL. 84.67.5445



IL MENSILE PER CHI AMA LA VELOCITA'... DEL DISCO!

SNOOKER

Ti sei "riposato" con le estenuanti prove di "Flags" e di "Luna Park"? Se ne hai avuto abbastanza e ora desideri solo rilassarti con gli amici in un gioco... da maschi, ecco allora pronta per te una bella sfida al mini-pool.

Sul quadro di gioco comparirà la palla bianca, le bocce numerate (dall'1 al 6) e il mirino. Per stabilire la direzione del lancio sposta il mirino lungo il perimetro del tappeto verde e, poi, una volta scelta la traiettoria, premi il tasto di fuoco per effettuare il lancio.

La forza del tiro sarà determinata dal numero di rettangolini blu (minimo 1 - massimo 3) presenti in quel momento alla voce "speed".

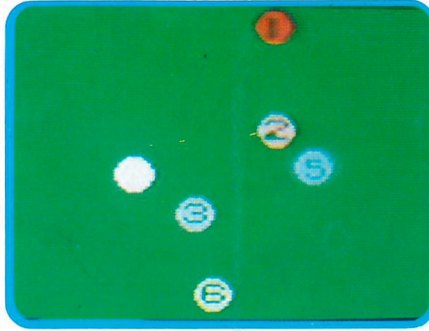
Tre sono le palle a disposizione per ogni match. Se entro un determinato limite di tempo non sarai riuscito a spedire in buca nessuna boccia numerata, perderai una palla.

Il restante tempo di gioco sarà indicato alla voce "rest" e verrà misurato dalla presenza di due rombi:

- 2 rombi: tempo massimo
- 0 rombi: fine tempo e conseguente perdita di una palla.

Il gioco al tappeto avrà termine con la perdita di tutte e tre le palle in dotazione al giocatore.

Tieni presente che ogni palla inviata in buca vedrà moltiplicato il suo numero per 100 e, poi, per il



coefficiente il cui valore verrà indicato alla voce "rate".

Più palle consecutive verranno mandate in buca, più alto diverrà il coefficiente e maggiore risulterà il punteggio valore massimo del coefficiente potrà essere di 16 nella prima partita. Il coefficiente raggiunto verrà comunque riportato anche nei quadri successivi. Va da sé che converrà mandare in buca (riuscendo-

ci!) dapprima le bocce contraddistinte da un numero inferiore e, poi, quelle con il numero più alto. Mandando in buca una boccia e, di seguito, anche quella bianca, oltre a perdere una palla, vedrai di nuovo posta in gioco sul tappeto verde anche l'ultima boccia "spedita" in buca.

Bene, ti abbiamo ampiamente avvisato dei tuoi ritti e doveri. Ora prendi la giusta mira, scegli la palla che intendi colpire e... cerca di non strappare il tappeto di gioco! Se ti comporti bene, forse, al prossimo campionato di stecca, iscriveremo anche te!

Opzione per due giocatori.
Demo iniziale.

COMANDI

Joystick in porta 1
Joy/CRSR per posizionare il mirino
Fire/Space per effettuare il tiro.

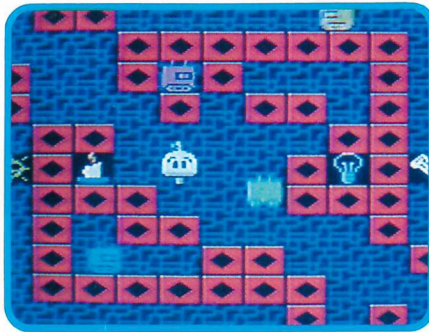
ROBY

Il simpatico eroe del nostro gioco ha deciso, spinto da non si sa bene quale motivo, di appropriarsi delle ricchezze di proprietà della famiglia dei G-Robots.

Il patrimonio custodito gelosamente dai G-Robots consiste in alcuni frutti grossi e maturi dalle proprietà miracolose, almeno a giudicare dalla sorveglianza speciale alla quale vengono costantemente sottoposti. La "raccolta" non sarà semplice perché i guardiani, anche se lenti nel movimento, non... perdonano!

Recupera fragole, limoni, ciliegie e i grappoli d'uva: ogni frutto raccolto verrà moltiplicato per il numero presente sulla destra dello schermo e aumenterà il tuo punteggio.

Attento ai blocchi di cemento: alcuni saranno fa-



cilmente demolibili mentre, altri, se spostati in una direzione sbagliata, potrebbero solo esserti d'intralcio.

Fai attenzione a non chiuderti il passaggio ed a finire poi tristemente intrappolato. Attento ai percorsi obbligati del secondo schermo.

Nella terza schermata di gioco, alla frutta si sostituiranno lampadine, candele, torce e il sole!

Tre vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1
Fire/Space per giocare
Joystick/CRSR per muoversi e per spingere i massi
Fire/Space per distruggere i massi.

STARPIPE

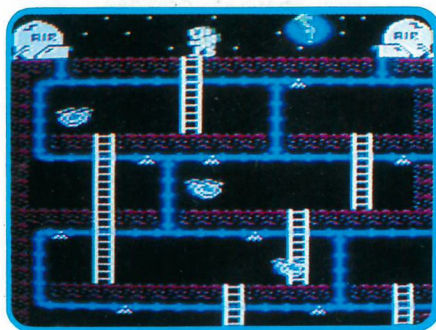
Cosa dire di un viaggio interplanetario e di una navetta spaziale ancora in garanzia che si arresta nel bel mezzo della costellazione Del Leone?

o non è jella allo stato puro?

Dovevi ancora fare il primo tagliando, avevi ritirato la navetta dal concessionario solo poche settimane fa, proprio in vista del tuo viaggio interplanetario... E invece... Avessi almeno tenuto la tua vecchia moto spaziale...

Poi, al massimo della sfortuna, si è rotta proprio in mezzo alla costellazione più "vivace" dell'universo, dove gli abitanti figurano tra i più mpiscatole e dispettosi mai conosciuti prima.

Per fortuna ti intendi un po' di meccanica e la cassetta del pronto intervento spaziale è sempre con te quando devi affrontare un viaggio.



Esci "allo scoperto" e cominci a cercare il guasto. Dovrai riparare tutte le tubature lampeggianti. Sembra impresa di poco conto ma... purtroppo devi fare i conti con i famosi abitanti della costellazione.

Ripara in fretta il danno e togli ti da questa situazione bollente appena possibile.

Ti viene forse da rimpiangere il bel periodo in cui, al massimo, ti poteva capitare di dover cambiare un pneumatico bucato?

Tre vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 2

CRSR/Joy per muoversi



Space/Fire per riparare i guasti

Return per giocare e per volare.

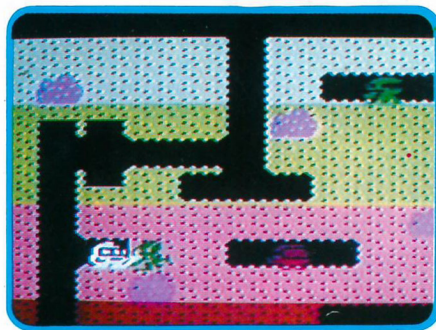
DRAKE

Sotto la superficie terrestre si annidavano antichi mostri che minacciavano il popolo dei Chaks, abitanti della Terra ormai dal 2042, data in cui il nostro pianeta è tornato a fiorire dopo la distruzione nucleare avvenuta alla fine del 20° secolo.

I Chaks arrivarono da Urano con l'intenzione di colonizzare il nostro pianeta e, come spesso accade quando si va ad abitare in una nuova casa, cercarono subito di mettere le cose a posto rendendo più vivibile il luogo. Per prima cosa tentarono di eliminare i mostri dimoranti sotto la superficie terrestre perché, un giorno, avrebbero potuto venire "alla mano" e creare problemi.

Drake, in qualità di droide con la maggiore esperienza in questo settore, venne incaricato della eliminazione. Il suo compito consisteva nel penetrare nel sottosuolo alla ricerca dei pericolosi animali.

Per eliminarli poteva disporre di uno speciale arpione che, una volta colpiti i nemici, li gonfiava al punto da farli scoppiare.



Nella ricostruzione in versione videogame dell'impresa di Drake, tu coprirai il ruolo dell'eroico protagonista. Naturalmente, una volta eliminati gli "ospiti" di un quadro, dovrai far "pulizia" anche del successivo e, naturalmente, proseguendo nell'azione di gioco, il tuo compito si farà sempre più arduo.

In ogni schermo, oltre all'arpione, potrai disporre di alcuni massi che potrai utilizzare per schiacciare i mostriciattoli al tuo inseguimento. Per far cadere i massi basterà scavare un buco sotto di loro: essi crolleranno facendo piazza pulita di qualsiasi cosa venga a trovarsi sul loro percorso.

Attento a non farti travolgere. Buona fortuna! Tre vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1

Fire/Spazio per giocare e per lanciare gli arpioni

CRSR/Joystick per muoversi



E' NATA

AMIGA

HITS

L.12.500

I migliori giochi
per il vostro computer

SUONO DIGITALIZZATO
IMMAGINI AD ALTA RISOLUZIONE

MULTI SCREEN
MULTI LEVELS



Amiga Hits - Supplemento al n. 3 di Floppy Game - Gruppo Editoriale International Education srl, via Taramelli 50/B, Milano
Direttore responsabile: Maurizio Rie - Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodiche S.p.A. ad invito A.S.N. viale Farnagola 75, Milano, tel. 04/87.545.

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER LA TUA... "AMIGA"