

LINGUAGGIO MACCHINA

MSX

Luglio-Agosto 1987 - n. 3 anno I

7
giochi

£ 8.000



SOMMARIO

pagina	2	Sommario
		I nostri giochi
		Caricamento
		MSX Market
	3	Football
	4	Wizard
		Moon
	5	16/MSX
	6	Catch
		Eggs
	7	Boxing
		Jaleco

I NOSTRI GIOCHI

		Presentazione
lato		Catch
A		Eggs
		Moon
		Jaleco
lato		Football
B		Wizard
		Boxing

CARICAMENTO

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

MSX MARKET

Volete stringere nuove amicizie sulle pagine di questa rivista?
Cercate materiale per il vostro computer o ne avete da vendere?
MSX Market vi offre questa opportunità.
Scriveteci presso MSX Market:

Gruppo Editoriale International Education
Via Taramelli 53/B
20124 Milano

NEWS

FOOTBALL

Fai anche tu parte della fol-tissima schiera di appassionati di football? Sei forse un fan sfegatato dei più grandi goleadores del mondo?

Se la risposta a queste domande è "sì", siamo lieti di annunciarti che hai finalmente trovato il gioco adatto a te.

"Football" è infatti la storia di un giocatore e della sua squadra di calcio, di un team di campioni che, davanti alla palla, riescono a compiere azioni strabilianti tali da far impallidire persino Platini e Maradona.

Prima di scendere in campo dovrai operare delle scelte ben precise quali la scelta del team al quale appartenere e quella della squadra avversaria.

Dopo di ciò dovrai passare alla scelta del livello di gioco, alla durata dei tempi della partita e, in ultimo, dovrai battezzare la tua formazione.

Una volta effettuate tutte le scelte premi il fuoco per giocare.

Nel corso della partita una freccia ti indicherà il giocatore di turno che potrà prendere posses-



so della palla.

Per quanto riguarda le rimesse in campo della palla osserva i giocatori "lampeggianti": sono i probabili ricevitori del lancio. Premi il fuoco quando avrai designato il ricevitore.

Se la tua conferma si rivelasse "troppo pensata", il computer deciderà in vece tua.

Opzione per due giocatori.

Senti l'urlo della folla... Non indugiare oltre. Il fischio dell'arbitro sta per dare il via ad un match da campioni.

Tasti:

Joystick in porta 1 per un giocatore

Menu:

Joy/Cursori per scegliere le opzioni

Fire/Space per giocare

Joy - Fire/Cursori - Space per giocare.

WIZARD

Tempi duri per i maghi buoni! Secoli e secoli di apprendistato presso i più quotati maghi del mondo.

Intrugli, pozioni, incantesimi, libri pubblicati e, poi, quando finalmente dovrebbe venire il momento di farsi valere, ecco che i maghi buoni non vanno più di moda e tu ti ritrovi inguaiato tra miriadi di maghi malvagi.

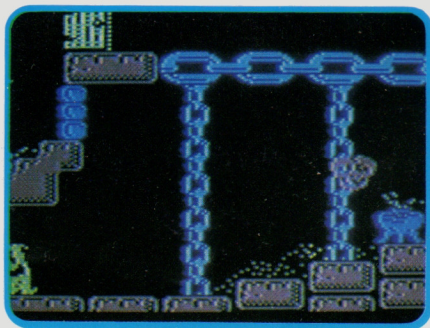
Dovrai raccogliere gli oggetti che troverai sparsi nei vari quadri di gioco ed utilizzarli poi al momento più opportuno.

Lo scopo? Ritrovare la formula magica che ti permetterà di debellare il male.

Per uscire dai quadri di gioco utilizza le porte presenti.

Muoviti con celerità.

Ogni intoppo o scontro con persone, oggetti e



maghi ti farà perdere energia accelerando il tuo processo di disintegrazione fisica.

Ricorda inoltre che, nel corso del tuo apprendistato, nessuno ti ha mai insegnato a nuotare: stai lontano dall'acqua quindi, un mago morto per annegamento non fa mai bella figura!

Ai piedi dello schermo potrai tenere sotto controllo l'oggetto che stai portando con te e l'energia di cui disponi.

Tasti:

Joystick in porta 1

Space per giocare

Joy/Cursori per muoversi

Space/Fire per raccogliere/depositare gli oggetti.

MOON

Le forze distruttrici hanno invaso la luna e si stanno preparando a sferrare l'attacco finale col quale distruggeranno ogni forma di vita sul pianeta.

Qualcuno però è intervenuto per fermare l'avanzata nemica.

Questa persona... sei tu!

Molto eroicamente (e non sai ancora quanto!) sei salito a bordo di un carroarmato e tenti il tutto per tutto per salvare il futuro del pianeta.

I pericoli sono smisuratamente elevati però, con la sola pressione del tasto "fuoco", potrai sparare contro gli avversari che incontrerai sul tuo cammino e contro quelli che "pioveranno dall'alto".

Attento alle voragini ed agli ostacoli che fuoriescono dal terreno, ivi comprese le mine a corto



raggio: un impatto contro di loro e... addio al carroarmato ed alla vita.

Quando non puoi proprio evitare gli ostacoli inserisci il propulsore e... saltali.

Un consiglio: non anticipare troppo il salto perché rischiaresti di schiantarti al suolo.

3 vite a disposizione.

Il gioco ha un avvio piuttosto lento. Non spaventarti. Un attimo di pazienza e, poi... sotto a chi tocca!

Tasti:

Joystick in porta 1

Fuoco per giocare

Joy/Cursori = per muoversi

Fire/Space = per sparare

↑ = per saltare.

C16

periodico mensile per Commodore 16 e MSX
con listati di giochi e routines

L. 8.000

MSX

Luglio-Agosto 1987 - n. 14 anno III

Registraz. n. 557 del 18/10/86 presso il Trib. di Milano
Gruppo Editoriale International Education srl. direz., ammin., redaz.,
via Taramelli 53/B - Milano
Direttore responsabile: Maurizio Re

GAMES GAMES GAMES



12
giochi
12

MSX

C-16
compatibile col
PLUS 4

caricamento **TURBO**
con le **RIGHE!!!**



n° 14

CATCH

Te lo sarai chiesto anche tu vedendo in televisione lottatori e lottatrici di Catch "ma quei due se le suonano di santa ragione o è tutta una scena?".

A tale domanda seguono generalmente risposte rassicuranti "... è tutta una finta, quelle mosse sono studiate, è una simulazione...!".

E allora perché non giocare con una vera simulazione del catch in cui i lottatori, stanne pur certo, non possono farsi alcun male.

Il gioco ti consentirà di ripetere tutte le mosse principali dei lottatori di questo sport.

Sarà una sfida all'ultimo colpo.

Per riuscire a battere l'avversario non dovrai fare altro che seguire questi semplici consigli: corri verso il lato opposto del tuo avversario e voltati per fronteggiarlo.

Colpiscilo poi allo stomaco finché non avrà



esaurito completamente l'energia. Infine aggiralo e, quando sarà voltato dalla tua parte, afferralo, sollevalo da terra e assestagli un colpo poderoso.

A questo punto non dovrai fare altro che bloccarlo al tappeto ed attendere che l'arbitro intervenga per assegnare il punto.

Facile, vero!?!

Opzione per due giocatori.

Tasti:

1 = 1 giocatore con Joystick in porta 1 o tastiera.

2 = 2 giocatori, il secondo con Joystick in porta 2.

Fire/Space = per selezionare il colpo da infliggere all'avversario (pugno, calcio, calcio in volo, etc.)

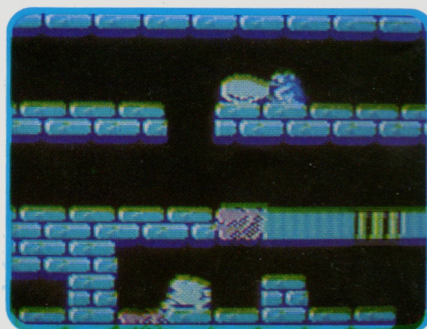
Joy/Cursori  per lottare

EGGS

In un labirinto formato da cubi di ghiaccio un tenero pinguino si trova alle prese con un grosso uovo che deve trasportare, incolume, all'uscita del labirinto polare.

Purtroppo l'impresa non è tanto facile, perché il nostro amico si troverà alle prese con dispettosi e voraci orsi bianchi che tenteranno di fregargli l'uovo. Guida il nostro pinguino lungo il percorso che si snoda tra i ghiacci secolari e, per sbarazzarti dei tuoi inseguitori, crea delle voragini sui lastroni di ghiaccio: te li toglierai dai piedi per un bel po'.

Recupera i cuoricini che appaiono sullo schermo perché danno tanti punti in più.



Attento a non rompere le uova rischieresti di fare una frittata... della tua vita.

Demo ad inizio gioco.

Opzione per due giocatori.

Tasti:

1 = un giocatore

2 = due giocatori

Joy/Cursori = per spostare

uovo e ghiaccio

Fire/Space = per saltare

Graph = per creare buchi nel ghiaccio

Menu:

Joy/Cursori per scegliere il quadro di gioco

Fuoco per giocare.

BOXING

Tra gli sport che vengono praticati oggi giorno la boxe resta forse quello che maggiormente incute paura e, contemporaneamente, suscita un fascino velato di sadismo.

La boxe riesce a combinare in sé un misto di abilità fisica, vigore, forza e coraggio, tutti attributi che rendono questo sport estremamente eccitante. Con noi, in questo numero, potrai fare diretta esperienza sul ring senza neppure... rischiare la vita!

Cerca soltanto di tenere presente alcune "dritte" tecniche.

Colpisci il tuo avversario al volto quando avrà la guardia abbassata. A guardia alzata colpiscilo al corpo. Gli uppercut andranno sferrati quando l'avversario avrà abbassato la guar-



dia.

Da evitare... i colpi bassi. La tua situazione di gara verrà indicata da una fila di guantoni a fondo schermo. Quando rimarranno presenti solo i guantoni rossi... attento, stai pericolosamente entrando in zona K.O. Arbitro solerte pronto ad intervenire a sedare dispute ed a contare quando uno

dei contendenti finisce al tappeto.

Opzione per 1 o 2 giocatori con due livelli di difficoltà.

Auguri!

Tasti:

Joystick in porta 1 per un giocatore

Joy/Cursori per muoversi

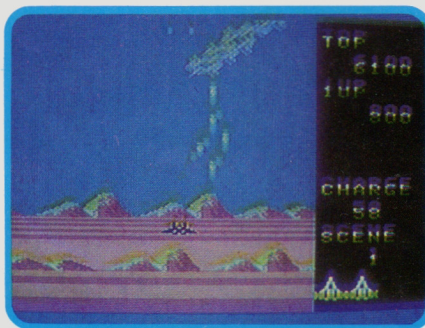
Fire/Space per sferrare pugni.

JALECO

Sei stato nominato "spazzino tecnologico" e, con questa qualifica, te ne vai in giro fra le galassie alla ricerca di sistemi tecnologici abbandonati dalle precedenti civiltà.

Naturalmente come spazzino non hai in dotazione una scopa, ma disponi di sofisticatissime apparecchiature. Sorvoli infatti il pianeta avvelendoti di un piccolo propulsore che ti evita superflui sprechi di energia e, con il tuo detector, "annusi" la presenza di eventuali reperti. Senonché...

Ecco che, repentinamente, il tuo detector ti informa che una strana presenza è stata avvistata. Non si tratta però di alcun reperto. Quelli che, inesorabili, stanno dirigendosi verso di te, sono nemici e, nemici, dal "look" decisamente cattivo. Che fare?



Hai ben poche chances. Deponi il tuo attrezzo da lavoro, agguanta il raggio laser che hai in dotazione e... apri il fuoco!

Tre vite a disposizione per affrontare ogni sorta di pericolo.

In "Jaleco" viene consigliato l'utilizzo del Joystick MSX per ottenere fuoco a raffiche.

Opzione per due giocatori.

Tasti:

Joystick in porta 1

Joy/Space = per un solo giocatore

Joy in porta 2/Graph = per due giocatori

Joy/Cursori = per muoversi

Fire/Space = fuoco

**LINGUAGGIO
MACCHINA**

MSX

**7
giochi**

Luglio-Agosto 1987 - n. 3 anno I

£ 8.000

