

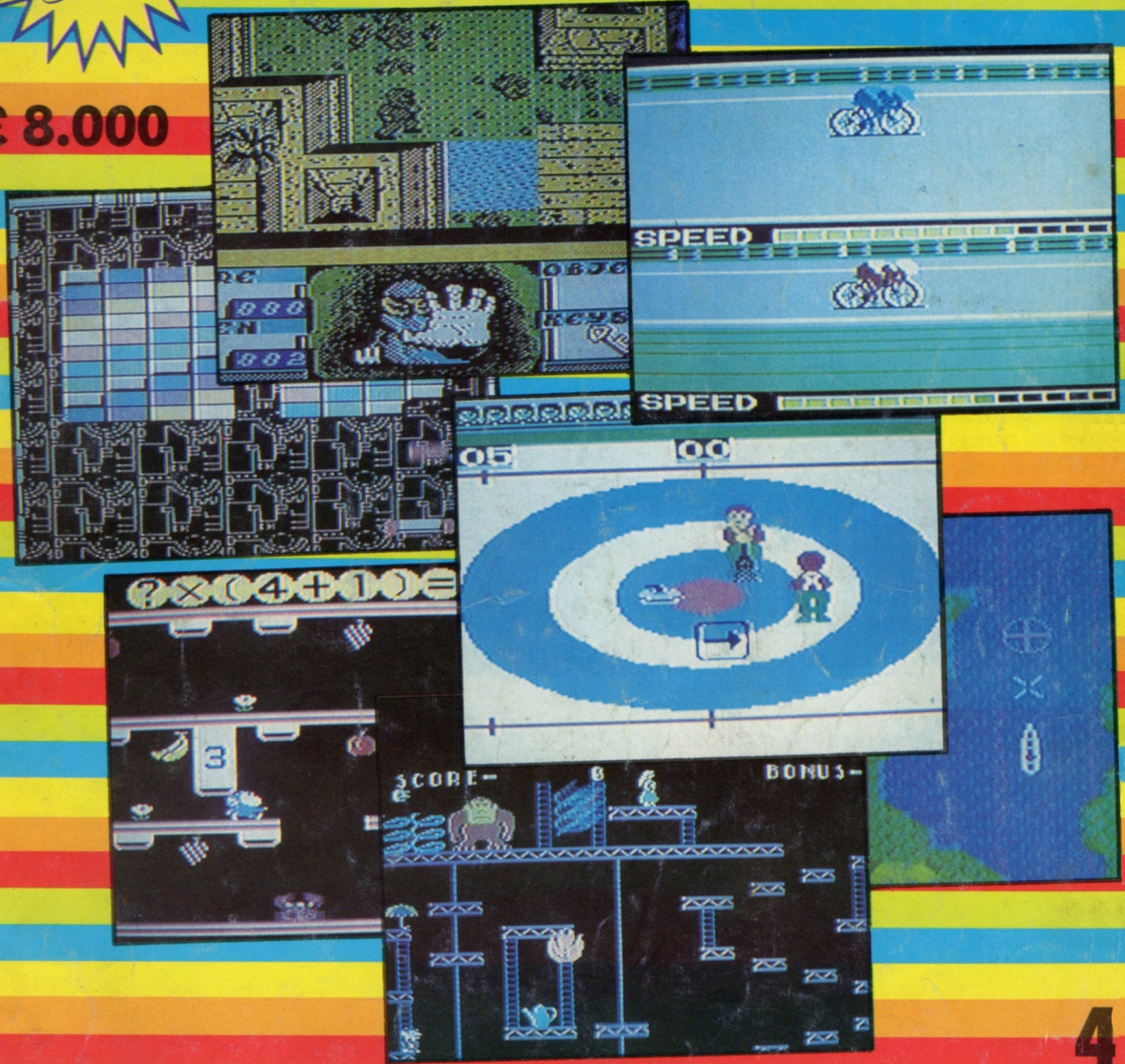
LINGUAGGIO
MACCHINA

MSX

Settembre 1987 - n. 4 anno I

7
giochi

£ 8.000



4

Registraz. n. 230 del 20/3/87 presso il Trib. di Milano - Gruppo Editoriale International Education srl, via Taramelli 53/B, Milano -
Distribuzione: ME.PE., v.le Famagosta 75, Milano - Direttore responsabile: Maurizio Re -



SOMMARIO

pagina	2	Sommario I nostri giochi Caricamento Avvertenze
3		Ninja
4		Numbers Monkey
5		16/MSX
6		Navy Quadrithlon
7		Brichy Super Golf

I NOSTRI GIOCHI

lato A	Presentazione Monkey Navy Quadrithlon
lato B	Super Golf Bricky Ninja Numbers

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

NINJA

NINJA

Sei un giovane discepolo diretto discendente del Gran Maestro al quale gli anziani del villaggio hanno assegnato un compito quanto mai arduo e pericoloso: dovrai trovare ed affrontare i sanguinari Black Samurai, capi guerrieri, ora rinnegati, che si vendono come Killers al miglior offerente.

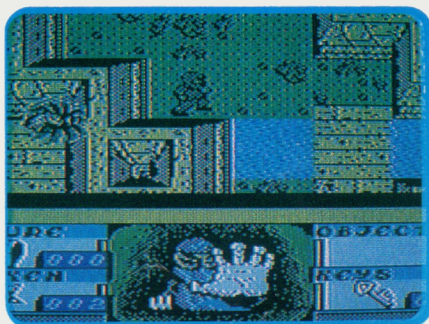
Hanno derubato il villaggio degli antichi tesori degli Avi e tu devi ritrovarli. Sei ancora inesperto e ti manca l'astuzia necessaria per combattere. Sei però pervaso dalla forza e dall'energia di tutti i tuoi avi, oltre che dal recente insegnamento del Gran Maestro.

E' questa la molla che ti spinge ad accettare l'impresa rischiosa.

Parti perciò alla ricerca dei traditori e dopo aver attraversato villaggi e pianure raggiungi i giardini del Tempio Sacro all'interno dei quali si nascondono, ben protetti da miriadi di guerrieri, i Samurai ed il Tesoro.

Dovrai lottare contro un numero impressionante di nemici.

Combatti facendo sfoggio della conoscenza che hai delle arti marziali e non disdegnare l'uso delle micidiali stelle a cinque punte.



Raccogli gli oggetti che troverai sparsi sullo schermo. Prendi le chiavi che ti permetteranno di aprire le porte dei giardini segreti all'interno dei quali, con ogni probabilità, viene custodito il Tesoro.

Attento alle insidie del terreno.

In alcune zone sono state confiscate per terra delle

lance semovibili.

Fai attenzione a dove posare i piedi.

A fondo schermo sono presenti alcuni riquadri contenenti oggetti recuperati, chiavi, armi e tesori.

Sulla sinistra due soli colorati indicanti la forza e l'energia ancora a tua disposizione.

Alla destra del quadro di gioco la raffigurazione dei tre Black Samurai che dovrai affrontare ed uccidere.

TASTI:

Fire/Space per giocare

Joystick in porta 1

Joy/Cursori = per muoversi



+ Fire/Space = per lottare/lanciare stelle.

NUMBERS

Come te la cavi con la matematica?

Ti piace, ti diverte, la trovi indispensabile o ne faresti volentieri a meno?

Ecco un gioco che ti chiarirà le idee a proposito dei tuoi rapporti con la disciplina scientifica per eccellenza.

Sullo schermo apparirà una operazione compiuta con un numero mancante.

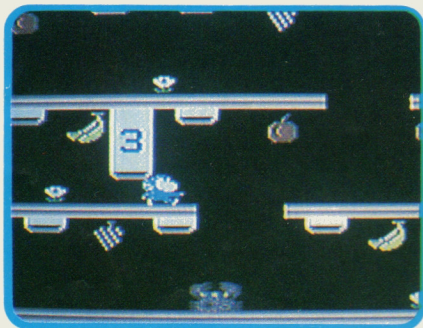
A te il compito di scovarlo e sostituirlo entro un determinato limite di tempo.

A darti una mano nell'impresa ci sarà una scimmietta che dovrai guidare lungo tutto lo schermo alla ricerca del numero mancante.

Posizionati sotto al contenitore del numero da estrarre e spicca un salto. Una volta trovato il numero esatto raccoglilo, dirigi verso la freccia che apparirà sullo schermo e spicca un nuovo salto.

Ti verranno consentiti solo tre errori nel corso dell'intero gioco.

Il tutto verrà condito dalla presenza dispetto-



sissima di un granchio che cercherà di pungerti mandando così a "pallino" la tua partita.

Per togliertelo di torno potrai approfittare della frutta sparsa sullo schermo. Raccoglila e, a mo' di proiettile, lanciala contro al tuo nemico: lo metterai sicuramente fuori gioco.

Per recuperare la frutta posizionati sotto ad essa e spicca un salto, orientati poi in direzione del molesto granchietto e lancialgliela addosso

5 livelli di gioco da selezionarsi ad inizio partita.

Opzione per due giocatori con Joystick o tastiera.

TASTI:

Joystick in porta 1

Joy/Cursori = per muoversi

Fire/Space = per saltare/lanciare la frutta

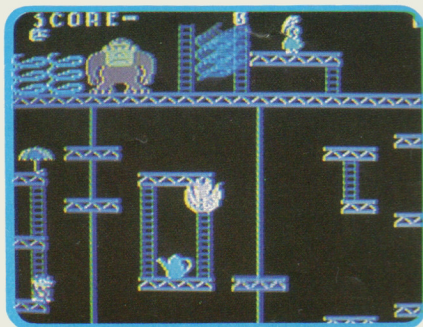
Joystick MSX/Select = per raccogliere il numero.

MONKEY

Ti ricordi l'intrepido giovanotto costretto a destreggiarsi in una miriade di imprese per poter arrivare a salvare una giovane donzella caduta nelle grinfie di un minaccioso scimmione?

L'intrepido giovanotto, nel corso di questi anni, ha continuato imperterrito a dare la caccia al suo nemico il quale, a sua volta, ha continuato imperterrito a tenere prigioniera la dolce fanciulla. Ora Monkey sta invecchiando, la dolce fanciulla, a seguito della forzata prigionia, si sta inacidendo e, tu, con qualche chilo di più, ritenti un ennesimo salvataggio. Percorri la strada verso la povera rapita cercando di non farti colpire dalle palle che Monkey ti sta tirando addosso.

Saltate, se puoi; se non ce la fai cerca di trova-



re riparo sulle scale.

Raccogli gli oggetti sparsi lungo il percorso: otterrai punti extra o oggetti di grande utilità come un martello col quale potrai rompere i palloni. Attento però perché, in qualità di martello, non potrai utilizzare le scale e, inoltre, il tuo effetto sarà di breve durata.

Occhio alle fiamme. Nulla riuscirà a fermarle!

Hai 3 vite a disposizione per dimostrare il tuo immutato valore.

Auguri!

TASTI:

Joystick in porta 2

Space/Fire = per giocare/saltare

Cursori/Joy = per muoversi.

non perdetevi il meglio del meglio

C16

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

L. 8.000

MSX

Settembre 1987 - n. 15 anno III

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

GAMES GAMES GAMES

12
giochi
12

MSX

C16
compatibile col
PLUS 4

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

n° 15



Gruppo Editoriale Internazionale - Via Taramelli, 53 B - Milano

NAVY

“Con lei a bordo - ce lo lasci dire - ci sentiamo più tranquilli nell'affrontare questa missione. Ci stiamo dirigendo verso Guadalcanal per attaccare la base aerea-nave nemica e costituire una testa di ponte. Procediamo poi all'attacco finale. Siamo ai suoi ordini”.

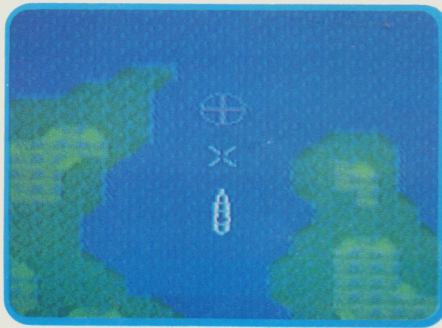
Davanti a te, schierata lungo il ponte, una lunga fila di marinai dal volto fiero e dallo sguardo fiducioso. Tutti ti ammirano.

L'eco delle tue gesta è arrivata ovunque e la tua abilità strategica ha varcato i confini.

Davanti a te si stende la vastità delle acque oceaniche. I caccia nemici sorvolano la zona cercando di colpire la tua nave. I sottomarini avversari scivolano silenziosi sott'acqua pronti a sganciarti contro potenti siluri.

Dai l'ordine di uscire dalla baia e subito ti accorgi della superiorità numerica dei tuoi nemici. A disposizione hai però bombe e missili di profondità.

Centra il tuo obiettivo con il mirino a raggi infra-



rossi che ti permette anche di scrutare i fondali e aprirli al fuoco.

No, non sarà impresa di poco conto.

Hai già capito che, dall'alto, hanno pensato di affidare a te questa missione proprio perché non sapevano “che pesci pigliare”.

Forza comandante. Non demordere proprio ora. L'in-

tero equipaggio ha fiducia in te ed attende ordini precisi.

In bocca al lupo!

Opzione per due giocatori.

TASTI:

1/Fire con Joystick in porta 1 = per un solo giocatore

2/Fire con Joystick in porta 2 = per due giocatori.

 = per muoversi

Fire = per sparare

Graph/Joystick MSX = per sganciare i missili.

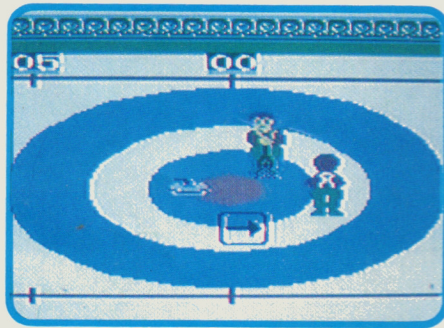
QUADRITHLON

Rinvigorito nel fisico e nello spirito dalle vacanze estive, ecco il nostro atleta per eccellenza fare ritorno sugli schermi MSX pronto nuovamente a dar prova delle sue indiscusse qualità.

Le prove nelle quali si appresta a gareggiare sono quattro:

1. Ciclismo
2. Hockey su ghiaccio
3. Salto in alto
4. Salto triplo

I suoi avversari saranno, come al solito, tra i



più agguerriti, ed il nostro atleta, per poter gareggiare in tutte le discipline, dovrà qualificarsi nelle varie prove che, man mano, si troverà ad affrontare.

Per potersi qualificare dovrà inoltre superare un tempo di qualificazione.

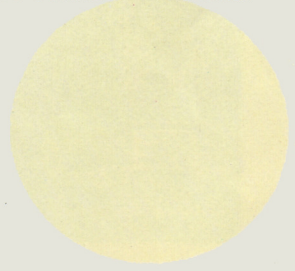
Opzione di gioco per due contendenti. Demo iniziale.

TASTI:

Joystick in porta 1

Cursori/Joy = per muoversi

Space/Fire = per giocare/saltare/lanciare/-cambiare corsia in bicicletta.



BRICKY

Ecco un gioco semplicemente meraviglioso e meravigliosamente semplice.

Di che si tratta?

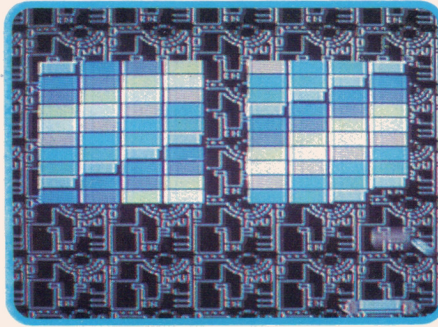
Di Bricky, rifacimento scintillante di un arcinoto gioco da bar che, solo fino qualche anno fa, ci ha tenuti tenacemente incollati al video.

Lo schermo è riempito di mattoni e tu controlli una mazza, che si muove solo orizzontalmente, con la quale dovrai colpire una palla per rinviarla contro al muro e demolirlo interamente.

Nel momento in cui colpirai i mattoni ne succederanno di tutti i colori.

Alcuni mattoni, una volta colpiti, genereranno delle capsule energetiche che dovrai cercare di recuperare perché dotate di speciali proprietà.

Alcune ti faranno allungare la mazza, altre faranno incollare temporaneamente la pallina al tuo bastone, altre ancora rimpiccioliranno la tua mazza, forniranno palline extra, bonus vita e ridurranno il tuo consumo energetico.



Ce ne sono poi altre due con proprietà davvero speciali.

Una trasformerà la tua mazza in una nave spaziale con tanto di doppio raggio laser; un'altra ancora ti aprirà il passaggio verso il livello successivo.

Ogni tanto faranno la loro comparsa sullo schermo anche degli alieni, apparentemente innocui, che, svolazzando sul video, faranno cambiare rotta alla tua palla.

Incontrerai un vasto numero di difficoltà ma, stai tranquillo, in Bricky tutto è assurdo, irresistibile e la smania del gioco ti attanaglierà in brevissimo tempo.

Demo iniziale.

3 vite a disposizione.

TASTI:

Joystick in porta 1

Joy/Cursori = per muoversi

Fire/Space = per giocare/per sparare.

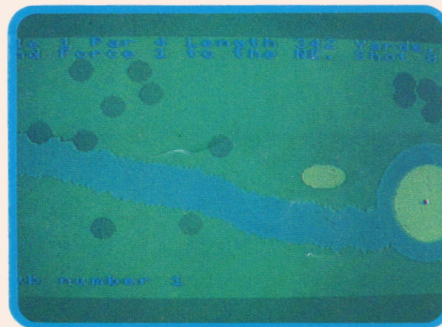
SUPER GOLF

Come nel golf vero e proprio lo scopo di questo gioco è quello di portare la pallina in buca con il minor numero di colpi possibile ed evitando intralci vari quali ostacoli, laghi e fiumi ed alberi che, rispettivamente, saranno indicati sullo schermo con macchie di colore giallo scuro, blu e verde.

Inizialmente ti verrà data la possibilità di selezionare dieci diverse mazze con le quali effettuare il tiro. Maggiore sarà il numero della mazza selezionata, minore risulterà la forza del tiro.

Anche la distanza del lancio dipenderà dalla forza del tiro (un numero compreso tra 1 e 20). Maggiore sarà il numero, maggiore risulterà la lunghezza del tiro. Se stai per effettuare un lancio da un ostacolo allora la forza dovrà essere divisa per un numero tra 1 e 4.

La direzione del colpo è controllata dall'angolo



di tiro, un numero tra zero e 359, come in un compasso che indica zero per il Nord (in cima allo schermo), 90 per l'Est, 180 per il Sud e 270 per l'Ovest.

Ricordati di valutare anche la forza del vento.

Per selezionare mazze, forza ed angolo del tiro utilizza i cursori o il Joystick come segue:

↑ = aumento considerevole

↓ = decremento considerevole

← = piccolo decremento

→ = piccolo incremento

Space/Fire = per confermare la selezione optata.

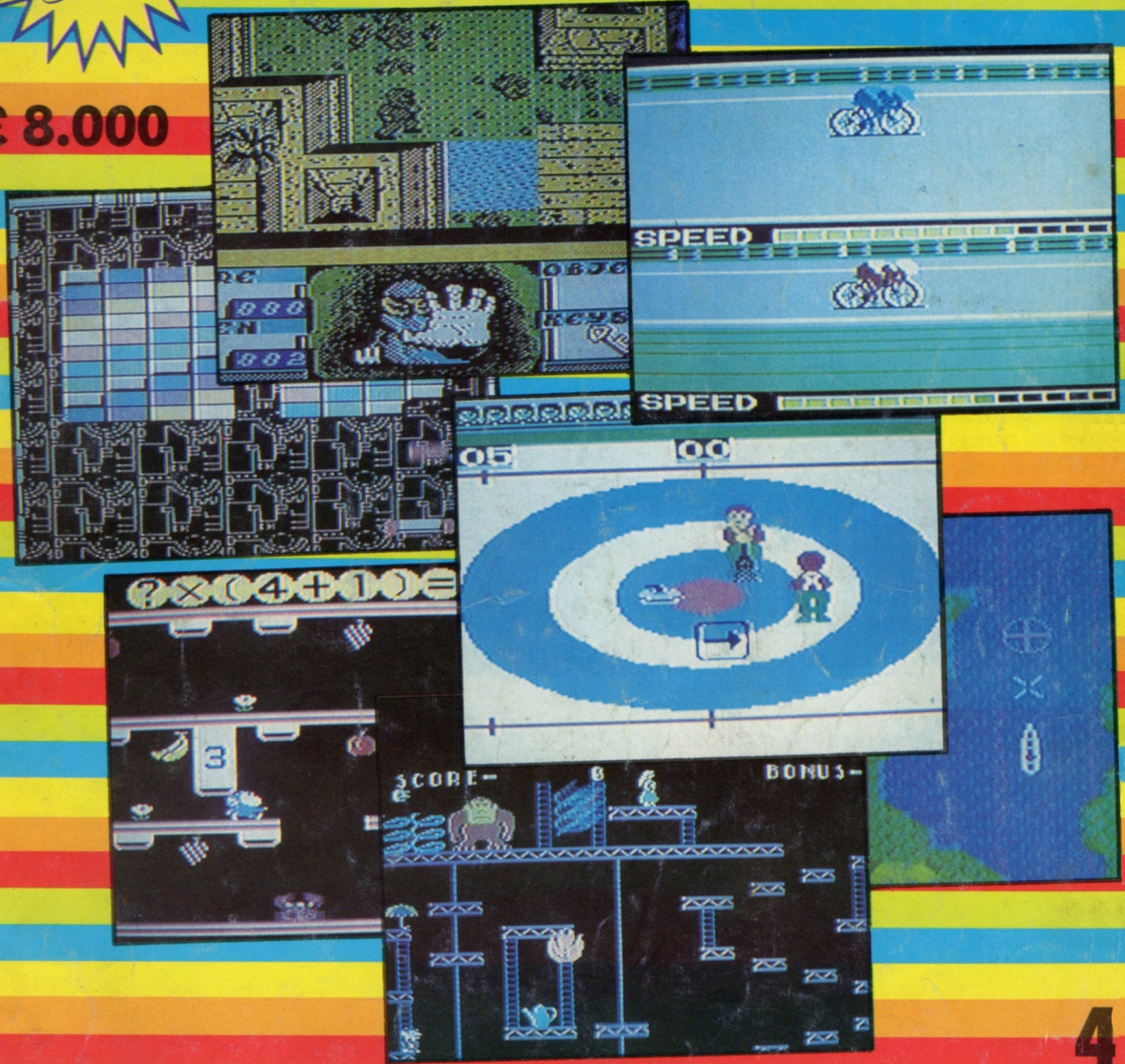
LINGUAGGIO
MACCHINA

MSX

Settembre 1987 - n. 4 anno I

7
giochi

£ 8.000



Registraz. n. 230 del 20/3/87 presso il Trib. di Milano - Gruppo Editoriale International Education srl, via Taramelli 53/B, Milano -
Distribuzione: ME.PE., v.le Famagosta 75, Milano - Direttore responsabile: Maurizio Re -

