

n° 3

TOP MSX

ANIMALI

ANIMALS BATTLE
DINOSAURI
GORILLA
GRILLO
GUFI
MARE INQUINATO
MARSUPIALE
RANOCCHI
ROSPO
SIR PENT

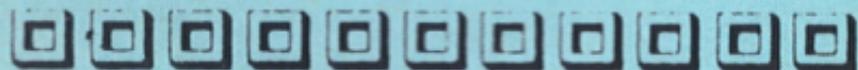
Edigamma s.r.l.

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



SUPPLEMENTO A MSX NEW GAMES N°17
EDITR. EDIGAMMA -ROMA DIR. RESP. RENATO
CIRCI STAMPA ETICART - (MI) DISTR.
PARRINI - ROMA AUT. TRIB. N° 433/87

SOMMARIO

ANIMALS BATTLE ⁰⁻¹²² pag. 4

^{N.F.}
DINOSAURI » 4

A GORILLA ²¹³⁻²⁹⁸ » 6

GRILLO ²⁹⁸⁻³³⁵ » 6

GUFI ³³⁵⁻³⁴⁸ » 7

MARE INQUINATO ⁰⁻⁷⁰ » 8

MARSUPIALE ⁷⁰⁻¹⁷⁰ » 9

B RANOCCHI ¹⁷⁰⁻²¹⁶ » 10

^{N.F.}
ROSPO ²¹⁶⁻²⁸⁹ » 11

SIR PENT ²⁸⁹⁻³⁶⁴ » 12

ATTENZIONE:
PER CARICARE I PROGRAMMI
DIGITARE RUN "CAS:" E PREMERE
IL TASTO RETURN

ANIMALS BATTLE

Ecco un gioco senza i soliti schemi di alieni e guerre stellari. Ci troviamo di fronte a una vera e propria contesa tra animali.

L'umanità è ormai scomparsa da molto tempo e gli animali della Terra danno vita ad una singolare gara per decidere chi dovrà essere il loro capo e, in via eccezionale, ti concedono di partecipare, anche con 7 tuoi amici. Lo scontro avviene in un campo predisposto allo scopo, i due concorrenti prendono posizione ai due lati e iniziano a tirarsi delle palle. Vince il set chi per primo rimane senza palle, cioè chi riesce a colpire e a mettere fuori combattimento l'avversario in modo da potergli tirare tutte le altre palle. Se nessuno riesce a finire le palle una giuria decide il vincitore in base al numero di volte che si è riusciti a colpire l'avversario. Ogni incontro è composto da tre set, vince chi se ne aggiudica almeno due.

COMANDI

JOYSTICK O CURSORI

direzioni

FUOCO O SPAZIO

**prendere e lanciare
le palle**

DINOSAURI

Ecco un gioco sulla preistoria. Con questo

gioco voi impersonate un brontosauo che cerca la sua bronty, la sua "bella", dovete girare le stanze del labirinto alla ricerca della vostra bella evitando il contatto con i crudeli dinosauri carnivori. Ricordate inoltre di non cadere nell'acqua. Se i 50 labirinti predefiniti non vi bastano potete farvene di nuovi e potete salvarli su registratore. Per poter creare i labirinti, dovete andare in edit dal menu iniziale, quindi si accede a un menu secondario che vi permette di testare i labirinti, registrarli, rileggerli, verificarli e disegnarli. Per coloro i quali utilizzeranno il joystick, raccomandiamo caldamente il joystick per MSX con due pulsanti di sparo. Infatti, per poter scegliere, in modo edit, i pattern che userete per creare i labirinti, bisogna tenendo premuto il tasto due del joystick, muovere a destra o sinistra la leva, e vedrete in alto a sinistra sullo schermo, avvicinarsi i pattern. Per uscire dai quadri o da situazioni drammatiche, premete ESC.

COMANDI

JOYSTICK O TASTI CURSORI	4 direzioni
TASTO FUOCO 1 O BARRA SPAZIO	conferma o pugno
TASTO FUOCO 2 O TASTO X	cambio pattern
ESC	uscita

GORILLA

Il povero Mario è di nuovo alle prese con un gorilla. Infatti dopo l'ultima sconfitta, il gorilla è tornato più in forma che mai e ha deciso di vendicarsi atrocemente di Mario. Quindi ha nuovamente rapito la fidanzata di Mario e l'ha portata in cima a un grattacielo altissimo dove voi, ovviamente guidando Mario, dovete tentare di salire cercando di evitare i barili che il terribile gorilla lancia verso di voi. Sul percorso troverete dei martelli che vi daranno la possibilità di distruggere i barili. Sulla strada inoltre troverete la borsetta, l'ombrello e il cappello che la vostra innamorata ha lasciato cadere lungo la via in modo che Mario possa seguirla... a che altezza riuscirete ad arrivare?

COMANDI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

FUOCO O BARRA SPAZIO

4 direzioni

salto

IL GRILLO

Eccovi ora vestire i panni di un grillo buon-tempone che vive in un campo infestato di contadini. Ora, pare che questi contadini

abbiano piantato un frutteto in questo campo, e voi che siete ghiotto di frutta, dovete mangiare tutta la frutta che trovate in giro. Quando invece frutta in giro non ne trovate, dovete salire sugli alberi di frutto, rosicchiare i rami nel punto rosso lampeggiante finché essi cadendo si scrolleranno di dosso i frutti che voi poi mangerete. Tutto questo però sembra troppo facile, infatti abbiamo fatto i conti senza l'oste. Infatti, i contadini, circolano armati di insetticida, e tentano di farvi fuori prima che voi facciate fuori il loro frutteto, ed inoltre le pozzanghere sono da evitare tassativamente, anche perché non ci risulta che i grilli sappiano nuotare...

COMANDI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

FUOCO O BARRA SPAZIO

**4 direzioni
rosicchiare**

GUFI

Ecco finalmente un gioco calmo e rilassante, adatto sia agli scalmanati assetati di sangue alieno, che per i calmi, quelli che prima di fare una cosa ci ragionano sopra. Il gioco è ambientato in un frutteto in piena

notte, dove gufi, si danno da fare a riempire il loro nido con la frutta che durante il giorno è caduta dagli alberi.

Purtroppo una bella notte, arrivate voi, che iniziate ad arraffare a quattro braccia... pardon ali. Pare comunque che i gufi non abbiano gradito la vostra intrusione, quindi eccoli indaffarati ed intenzionati a farvi le penne. Ecco che quindi entrate in gioco voi, che dovete raccogliere più mele che potete prima di essere preso dai malvagi gufi... buona fortuna e buon appetito.

COMANDI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

4 direzioni

MARE INQUINATO

Si tratta di un gioco di chiara ispirazione ecologica, infatti, voi impersonate uno sfortunato pesce che, sfortuna, delle sfortune, si trova nel mare più inquinato che esista. A partire dalle fognature che scaricano ogni tipo di immondizie, fino ai rifiuti radioattivi, purtroppo tutto questo inquinamento ha distrutto tutta la fauna ittica del vostro abitat, e voi siete l'ultimo rimasto. Anzi voi non siete neanche tanto in forze, però pri-

ma di morire dovete cercare di deporre delle uova feconde sul fondo del mare in modo che possa permettere la ripopolazione del mare.

Come condizione ambientale, sappiate che una forte corrente subacquea che va dalla vostra sinistra verso la vostra destra, vi impedisce di nuotare verso la sinistra del quadro. In alto a destra c'è un contatore delle uova deposte, quando la barra indicatrice diventa rossa passate il quadro, dovete cercare di adagiarvi sul fondo ed evitando i molluschi e gli oggetti vari che ci sono in acqua, dovete deporre le uova tenendo premuta la barra spazio. Causa la corrente molto forte, occhio a non andare troppo avanti e a non rimanere intrappolati nella destra dello schermo... buona fortuna!

COMANDI

JOYSTICK O TASTI CURSORE su, giù e destra
BARRA SPAZIO O FUOCO deposizione uova

IL MARSUPIALE

In questo gioco siete nel paese di fiabiland: dovete girare per questo vario paesaggio evitando i brutti incontri che farete e trova-

re la vostra amata pandina. Infatti voi impersonate il panda, un dolce e simpatico marsupiale che vive in Australia. Lungo il percorso troverete degli ostacoli che dovrete superare con un poco di astuzia e di riflessione. Confidiamo che i nostri utenti riescano soprattutto a risolvere il primo enigma, cioè quello di trovare la prima uscita verso il secondo livello.

COMANDI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

4 direzioni

FUOCO O BARRA SPAZIO

salto

RANOCCHI

Nella zona "stagni" sono stati avvistati dei predatori che alle rane non piacciono molto. Ecco quindi entrare in gioco un bel sistema di trappole elettroniche, che però ha intrappolato invece che i predatori, i girini che curiosavano nei dintorni. Voi dovrete fare il giro delle trappole, aprirle con le leve e andare a liberare i girini prima che muoiano, senza incocciare nei mortali predatori. Per poter evitare le trappole, dovrete saltare con l'aiuto di altre ranocchie che per mezzo di altalene vi danno la spinta al

salto. Infine, a complicare ulteriormente la situazione, ci si mette anche l'energia: per recuperarla bisogna seguire i cartelli che indicano dove sono gli insetti che dovrete catturare per sfamarvi, ma occhio agli uccelli affamati... Buona fortuna!

COMANDI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

4 direzioni

ROSPO

Vita dura per i rettili, dopo la cattiva fama ottenuta da un loro lontano parente in epoche remote, con il progresso, anche l'amato stagno diventa lontano. Infatti dopo la costruzione di città e palazzi ed infine della strada che attraversa il prato antistante lo stagno, i poveri rospi che arrivano desiderosi di farsi un meritato bagno si accorgono che la méta è ancora lontana. Dovete aiutare quel povero rospo, prima ad attraversare la strada, poi ad attraversare il fiume impetuoso senza cadere in acqua. Occhio alle tartarughe che sul più bello si inabissano, e quindi posteggiare il vostro protetto in una delle anse che ci sono in cima allo schermo. Se poi riuscite anche a

fare colazione a spese delle libellule che circolano per lo schermo tanto meglio... Ah, dimenticavo! Non uscite mai dallo schermo visibile o perderete una vita. Buona fortuna!

COMANDI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

4 direzioni

FUOCO O BARRA SPAZIO

salto

SIR-PENT

Nome ingleseggiante per un gioco che ha fatto epoca tempo fa. Si tratta di aiutare il serpentello a mangiare le prede contenute nel labirinto senza mordersi la coda o il corpo. Il compito sembra molto facile, se si pensa che il serpentello corre veloce e mangia in fretta, ma purtroppo, è anche vero che cresce in fretta, infatti, il serpentello più mangia e più cresce, quindi è più difficile girare nel labirinto senza rimanere intrappolati. Si tratta chiaramente di un gioco di astuzia e di velocità, cioè riuscite a pensare più velocemente di quanto si muove il serpente? È quel che vedremo. Comunque sappiate che ci sono ben 20 labirinti diversi da superare, e più andate avanti più aumenta la velocità del serpente. Occasionalmente

appaiono nel labirinto frutti e oggetti vari, che se presi dal serpente danno ulteriori punti bonus. Per passare da un labirinto all'altro bisogna mangiare tutte le prede contenute nel labirinto in cui vi trovate. Oliate quindi il vostro joystick o la tastiera e... buon appetito.

COMANDI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

4 direzioni



ECCEZIONALE IDEA-REGALO!!!

“TOP 100”



100 Favolosi Videogames
per il tuo C-64 e C-128
al prezzo esclusivo di L. 15.000
(anziché L. 25.000)

*La più grande rassegna
di Videogiochi dal 1983 ad oggi
racchiusa in una preziosa scatola
dorata!*

Per ricevere “TOP 100” invia l'importo di
L. 15.000 in francobolli (compreso
contributo spese postali) al seguente
indirizzo: EDIGAMMA P.ZZA DEI
SANNITI 9, 00185 ROMA

**UNA OCCASIONE
DA NON PERDERE!!**

**10 Fantastiche
cassette per
MSX
a sole L. 15.000**

**Per ricevere le 10 cassette di
Videogames invia l'importo di L. 15.000
in francobolli (comprensivo del
contributo per le spese postali)
al seguente indirizzo:**

EDIGAMMA

P.zza dei Sanniti, 9 - 00185 ROMA

Ti verranno inviate immediatamente!

**APPROFITTA DELL'OFFERTA
DEL MESE!!**

ECCEZIONALE!!!

**CHI FOSSE INTERESSATO
ALL'ACQUISTO DEI NUMERI 1 E 2
PUÒ RICHIEDERLI A
EDIGAMMA PIAZZA DEI
SANNITI N. 9 00185 ROMA.
INVIANDO L'IMPORTO DI
L. 8.500 IN FRANCOBOLLI
(COMPRESIVO DEL
CONTRIBUTO SPESE DI
SPEDIZIONE).**

N° 1 - Il primo maniero - Il secondo maniero - Secret mission - bombetten - Palloncini esplosivi - Moshi - Pino il cucco - Palla - Il commissario Block.

N° 2 - Space Runner - Combatt - Astro man - Isolex - Univers - Insetti - Radianis - Serpenti - Millepiede - Cambio campo.

L.8.500