

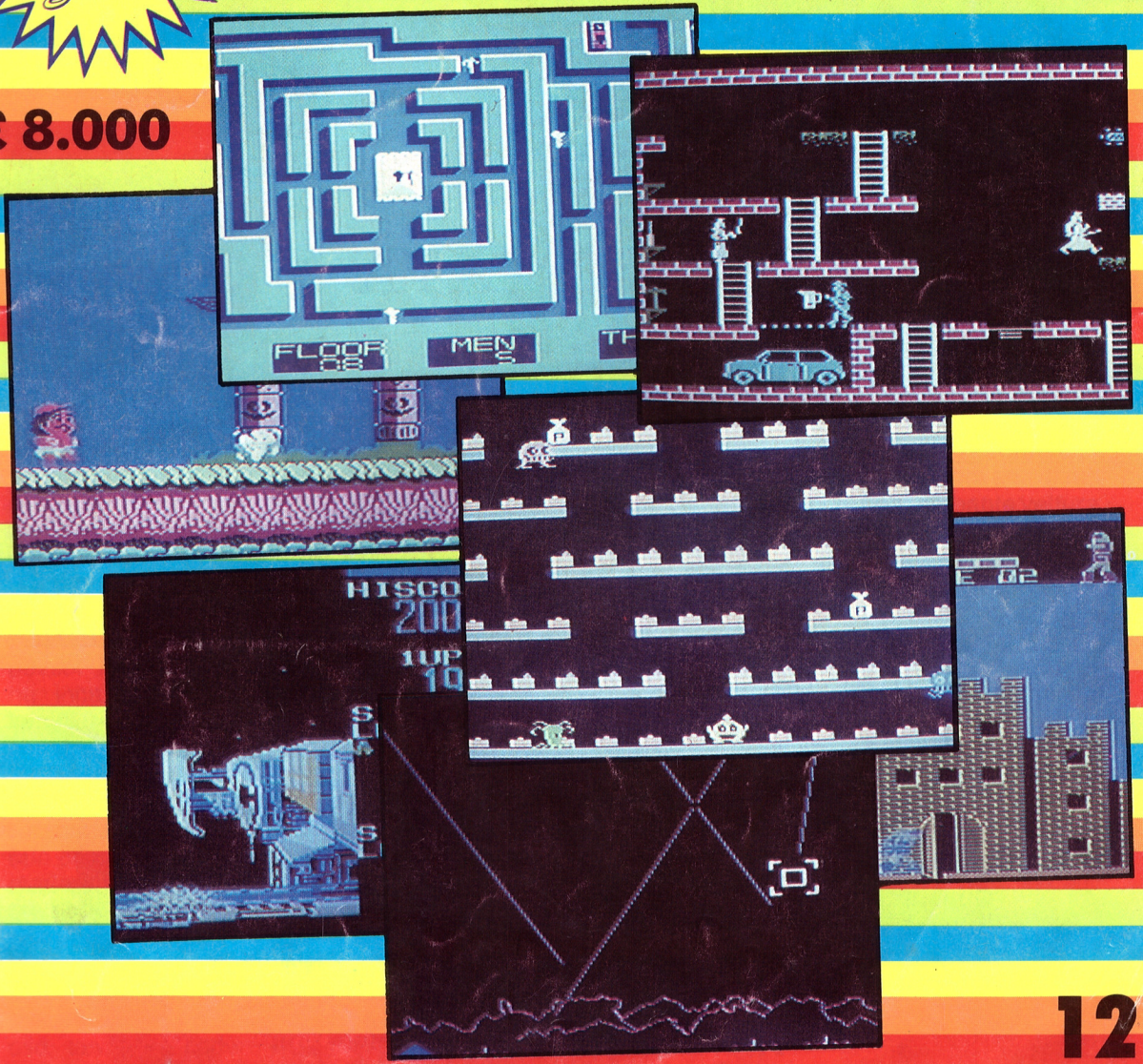
**LINGUAGGIO
MACCHINA**

MGSX

Giugno 1988 - n. 12 anno II

**7
giochi**

£ 8.000



12



SOMMARIO

pagina	2	I nostri giochi
		Sommario
		Caricamento
		Avvertenze
	3	Ayatollah
	4	Brave
		Ar-Ka Mission
	5	MSX Market
	6	Sweet Hunter
		Boom-Rang
	7	Duel
		Keyfault

I NOSTRI GIOCHI

		Presentazione
lato		Brave
A		Boom-Rang
		Ayatollah
		Sweet Hunter
lato		Ar-Ka Mission
B		Duel
		Keyfault

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.

MAK-EH-SALAM

AYATOLLAH

Lo sceicco di Ek-Kel-Luss detiene il dominio completo della zona. Tutti i pozzi petroliferi sono suoi: tutti, tranne uno!

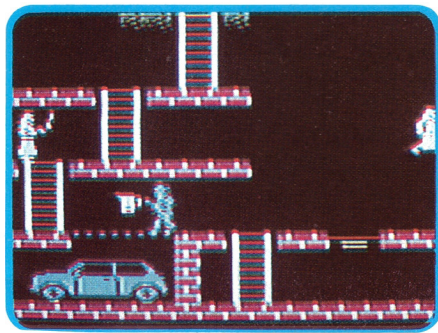
Lo sceicco Tut-Am-Eh non riesce a capacitarsi che due o tre arabi della più infima classe sociale si siano impadroniti di quest'ultimo pozzo. Proprio per questo ha incaricato Mak-Eh-Salam di rubare tutto il petrolio dai vari "buchi" di estrazione del pozzo in questione.

Il gioco consiste nel coprire il ruolo di Mak-Eh-Salam aiutandolo nella sua ardua missione.

Eh sì, caro amico, il compito sarà davvero arduo perché, quei "quattro infedeli", non ti permetteranno di rubare facilmente il prezioso oro nero, anzi sarà molto difficile portar via anche una sola goccia di petrolio.

Imparerai a tue spese, e dopo vari tentativi, che anche loro hanno dei punti deboli e che magari basterà, dopo aver rubato un bricco di olio, lasciarne cadere qualche goccia: sarà sufficiente a rendere il terreno scivoloso e a fermare così "l'infedele" preposto al tuo inseguimento.

Una volta riempito il contenitore dovrai spin-



gerti al punto dello schermo tratteggiato e, qui, versarvi interamente il contenuto: apparirà così davanti ai tuoi occhi una rombante vettura. Non appena riuscirai a farle il pieno potrai accedere al secondo dei venticinque livelli di questo gioco.

"Ayatollah" prevede anche uno schermo in cui potrai allenarti prima di affrontare le

insidie degli arabi.

Caro Mak-Eh-Salam, le speranze dello sceicco Tut-Am-Eh sono tutte puntate su di te, non deluderlo!

Cinque vite a disposizione.

CONTROLLI

Joystick in porta 2

TASTI

- S per giocare
- Q ↑
- Z ↓
- I ←
- P → per muoversi
- T schermo di allenamento
- M per rovesciare l'olio

BRAVE

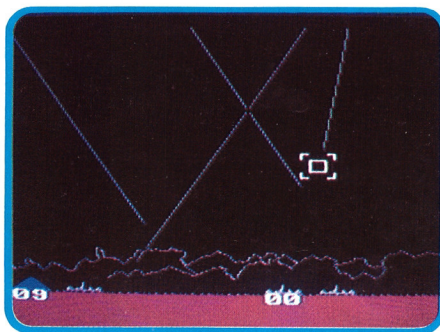
Le battaglie spaziali non sono mai finite sugli schermi dei nostri monitor. Anche questa volta abbiamo in serbo per voi un gioco che dovrà essere affrontato con coraggio e astuzia.

La storia, in questo caso, risale a qualche secolo "fa", quando gli abitanti di Y9-4WD, una Luna di Delta-TD, dopo una rivolta popolare destituirono il tiranno esiliandolo con i suoi seguaci su un piccolo asteroide ai confini della galassia.

Poi, per qualche tempo, non se ne sentì più parlare anche perché, il nuovo sovrano di Y9-4WD, per evitare spiacevoli sorprese, aveva predisposto che un plotoncino di uomini facesse la guardia al piccolo asteroide.

Cento anni sono trascorsi da quel giorno. In cento anni le cose cambiano e il tiranno, depresso e scacciato, si è organizzato per tornare all'attacco. Ha innanzitutto messo fuori uso il plotoncino di guardia e poi, quello che nessuno si aspettava, è accaduto: il crudele tiranno ha sferrato il suo attacco con dei missili lanciati da astronavi tanto lontane che gli uomini di Y9-4WD non sono stati in grado di bloccarle.

Cosa fare? C'era un unico sistema per salvare le



città dalla distruzione: studiare il sistema per bloccare i missili in volo.

E' proprio questo infatti quello che è stato fatto. Da una torre di controllo appositamente studiata verranno calcolate le coordinate per mettere in orbita dei missili al contrattacco. Tu manovrerai i vari lanci dalla torre spostando il mirino fino al punto calcolato in cui la traiettoria del missile nemico

si incrocerà con quella del missile che tu avrai lanciato, annientandolo. Il tuo compito consisterà, quindi, nel difendere le città da questi attacchi.

Un consiglio: difenditi con cura le tre basi di lancio (sono quelle piramidi blu poste ai lati e al centro dello schermo) e... non te ne pentirai!

ATTENZIONE: Dopo aver caricato il gioco, alla comparsa della prima schermata, dovrai attendere qualche secondo prima di poter premere il tasto Fire.

CONTROLLI

Joystick in porta 1

Spazio/Fire per giocare e per lanciare missili

Joystick/CRSR per muoversi



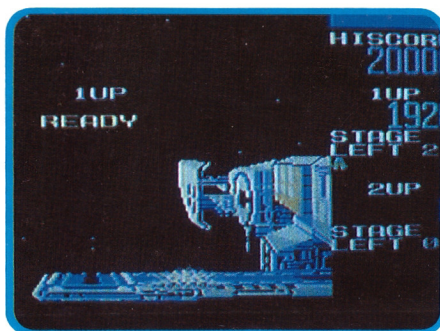
AR-KA MISSION

Continua la straordinaria avventura del Firefox, la meravigliosa navicella messa recentemente a punto dagli scienziati del pianeta Towry.

La storia del Firefox è ben nota a coloro che, acquistando la pubblicazione C16/MSX n. 23, si sono trovati tra le mani la possibilità di pilotare questo razzo stupendo. Ora, dopo infinite prove, il Firefox è pronto per affrontare la sua prima missione nello spazio.

Si tratterà di volare verso Ar-Ka, una immensa costruzione sospesa nel vuoto, sede del quartier generale nemico, e distruggerla perché, da quando è trapelato, lassù ci si sta preparando a mandare razzi e navicelle aliene all'attacco di Towry.

I tecnici hanno condotto il Firefox su una base di lancio posta ai confini dello spazio siderale del



piccolo pianeta. Da qui sarà lanciato verso Ar-Ka con a bordo un pilota davvero in gamba.

Il pilota in questione sei tu. Dovrai manovrare con grande abilità il Firefox permettendogli, non solo di evitare, ma anche, e soprattutto, di distruggere i razzi e le navi spaziali nemiche.

Il gioco possiede l'opzione per due giocatori.

Cinque vite a disposizione.

CONTROLLI

Joystick in porta 1

Fire/Spazio per giocare e per sparare

CRSR/Joystick



per muoversi.

MSX MARKET

***Acquisto/Vendo/Scambio** programmi per MSX 2 su disco. Vendo programmi MSX1 disco-quick cassetta (molti originali) 100 titoli.

Maurizio Louisolo - Via Fantaguzzi, 18 - 14100 ASTI - tel. 0141 / 219415.

***Cerco** Ghost'n Goblins e Rambo per MSX 80K RAM. Balestrello Alessio - Via Del Piano, 1/1 - 16139 GENOVA - tel. 876643.

***Vendo/Scambio** software per MSX 1 e 2 solo su disco inviare le liste.

Fabrizio Navari - Via Chiesa, 23/A - 55045 STRETTOIA DI PIETRASANTA (LU) - tel. 0584 / 789737.

***Vendo** giochi per MSX come: Platoon - Nightmare - Hiper Sport 1 e 2 - Karatè Bill - Catch - Boxe - Soccer - Tennis e molti altri.

Alberto Dal Don - Via Fapani, 40 - 30030 MARTELLAGO (VE) - tel. 5401368.

***Acquisto/Vendo/Scambio** computer MSX Spectravideo SVI 728 completo di circa 150 giochi o scambio con C64 completo di registratore.

Alfredo Prolentese - Via S. Benedetto, 34100 TRIESTE - tel. 730305.

***Acquisto/Vendo/Scambio** programmi MSX 1-2 in linguaggio macchina. Invio lista di circa 200 titoli. Vendo stampante Star 10X Lit. 400.000. Compat. MSX 80 colonne 120 CPS tutti tipi di stampa. Colombo Marcello - Via A. Vivaldi, 6 - 31039 RIESE PIO X - tel. 0423 / 454073.

***Acquisto/Vendo/Scambio** qualsiasi programma MSX 1/

2. Inviatemi la vs. lista, vi invierò la mia. Richiedo / Offro massima serietà.

Enzo Fina - Via G. Torielli, 32 - 00151 ROMA - tel. 06 / 5280862.

***Cerco** disperatamente Olimpiadi I, prezzo massimo Lit. 5000 (urgente).

Carmelo Rotezza - Via Pierino Negroto Cambiaso - 16159 GENOVA TRIVAZOLO - tel. 010 / 470028.

***Acquisto** giochi in cassetta per MSX tra i quali: Rygar - Rambo - Batman - Maniac Mansion. I prezzi non dovranno superare Lit. 3.000 cad. Alessandro Toppino - Via Castellinaldo, 2 - 12040 VEZZA D'ALBA (CN) - Tel. 0173 / 65537.

***Cerco/Vendo** calcio max Lit. 5.500 originale. Zaxxon a Lit. 6.000 e Ghost'n Goblins.

Antonio Del Prete - Via S. Di Giacomo, 4 - 80028 GRUMONEVANO (NA) - Tel. 8338908.

***Cerco.** E' nato l'MSX Computer Club Parma. Vasto assortimento di giochi e di utilities, oltre 500 titoli. Se volete iscrivervi al club scrivete o telefonate a:

Matteo Battistini - Via Vicolo Volta, 1 - 43043 BORGOTARO (PR) - Tel. 0525 / 97259.

***Vendo** giochi per MSX VG 8020 tra cui Green Beret, Arkanoid. Per lista telefonare allo 075 / 38534.

Michele Goretti - Via Tuderte, 129 - 06100 PERUGIA - Tel. 075 / 38534.

***Vendo** 10 cassette per MSX con 7 giochi cad. con manuali del tipo Program MSX a Lit.

60.000.

Marco Caccia - Via Del Lavoro, 25 - 21052 BUSTO ARSIZIO (VA) - Tel. 0331 / 639200.

***Vendo** MSX VG 8020 + registratore + espansione 64K, originali Philips + 2 joystick + oltre 400 giochi fra originali e non a Lit. 550.000 trattabili. Matteo Colombo - Via Casoretto, 52 - 20131 MILANO - Tel. 2850113.

***Vendo/Acquisto** software per MSX 1 e 2 scrivere o telefonare a:

Fabrizio Navari - Via Chisa, 23/A - 55040 STRETTOIA DI PIETRASANTA (LU) - Tel. 0583 / 799737.

***Vendo** MSX Philips (80 KRAM + 32 K ROM) 6 mesi di vita + registratore Philips + manuali d'uso + 150 giochi tra cui Basket, Catch, Olympic Games ecc. a Lit. 400.000.

Massimo Allegra - Corso Susa, 13 - 10098 RIVOLI (TO) - Tel. 9530713.

***Acquisto** programmi su dischetti: Ghost'n Goblins, Sea Harrier, Hiper Sports 1, Kung Fu, Commando, Hiper Sports II e III.

Cacace Paolo - Via Cernuschi, 12 - 21100 VARESE - Tel. 242208.

La direzione declina ogni responsabilità circa il contenuto delle inserzioni.

Compilate questo tagliando e speditelo in busta chiusa a

MSX MARKET

Gruppo Editoriale International Education
Via Taramelli 53/B
20124 Milano

(crociare la casella che interessa) Cerco Acquisto Vendo Scambio

Nome e cognome

Indirizzo

C.a.p.

Città

Telefono

Prov.

SWEET HUNTER

Gioco per golosi: potrebbe essere il sottotitolo di questo videogioco fatto veramente per... leccarsi i baffi.

Lo potremmo dedicare a tutte quelle persone che, in vista delle vacanze al mare, si sono messe a dieta ferrea eliminando dolci e tutto quanto provocchi... l'acquolina in bocca! Certo, "mangiare" tutte quelle leccornie in un video non appaga lo stomaco né il palato, ma...

Il gioco consiste nell'ingurgitare cibo e bevande "ripulendo" lo schermo da tutte le prelibatezze che viaggiano sui lunghi vassoi.

Il primo livello ti proporrà delle succulente fette di torta al cacao, il secondo ti inviterà a bere champagne, il terzo ti offrirà hamburger e patatine, il quarto ti delizierà con il gelato mentre, al quinto livello, un nuovo schermo ti permetterà di aumentare il punteggio grazie a uno speciale bonus che ti verrà assegnato solo dopo aver fatto sparire tutti i dolcetti presenti. Il sesto livello ti riporterà al gioco offrendoti ancora da bere mentre, il settimo, sarà pieno di strane tartine.



Dopo tutto questo divorar tartine, l'ottavo livello ti dissesterà con bibite a profusione mentre, il nono, ti permetterà di gustare delle deliziose coppe di gelato. Il gioco anti-dieta proseguirà poi con altre gustosissime portate.

Attento ai teschi e ai ragni. Evita ogni contatto con loro saltando di vassoio in vassoio. Noterai che ogni schermo è fornito di un paio di vas-

soi contenenti un sacchetto contraddistinto dalla lettera **P**. Quando li avrai mangiati risulterai invulnerabile, per alcuni secondi, ai ragni e ai teschi.

Per passare allo schermo successivo dovrai "ripulire" tutti i vassoi. Attento a non... "scoppiare"!

CONTROLLI

Spazio per giocare

CRSR  per muoversi

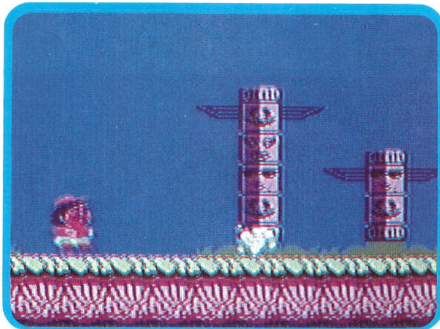
Spazio per saltare.

BOOM-RANG

E' tempo di vacanze (di già?!?) e Ciccio, italiano in vacanza ai Tropici, in un caldo e assolato pomeriggio di luglio, ha deciso di mollare tutto e tutti per dedicarsi a una "tranquilla" passeggiata esplorativa all'interno della giungla.

"Qualcuno" gli ha suggerito di portare con sé un boomerang perché... non si sa mai!

E difatti, non appena addentratosi nel folto della bosca-



go la strada. Alcune di queste lo renderanno invulnerabile al punto tale che sarà in grado di superare incolume difficoltà notevoli, quali quelle rappresentate da temibili e velenosissimi serpenti.

Attento però, perché la sua invulnerabilità durerà pochi secondi.

Ancora un consiglio: dagli modo di recuperare le energie facendogli mangiare i frutti

porzione ritagliata

DUEL

“Salve amici, chi vi parla è John Far del ventiduesimo secolo e, qui, contrariamente a quanto immaginavano i terrestri del ventesimo secolo, continuano a divampare i duelli che si credevano relegati al Medioevo.

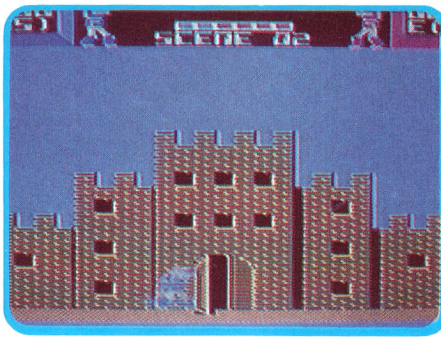
Quella che oggi vi proponiamo sul vostro schermo, è la cronaca del duello tra il coraggioso Kim e il temerario Mik per la conquista di una donna chiamata Orsa.

Si scontreranno in vari round ognuno dei quali proclamerà vincitore uno dei due contendenti. Al termine, il vincitore del maggior numero di round, potrà andarsene con la bella e dolce Orsa.

Signori in visione, lo “spettacolo” sta per iniziare. Il primo duello avrà come sfondo un personaggio classico dei nostri giorni.

Il secondo, e quelli che seguiranno, avranno invece come scenario le più svariate situazioni del passato. Sarà uno spettacolo grandioso. Amici... ma... ecco che i due protagonisti stanno preparandosi per il duello. Signori... il momento è emozionante!

Qui John Far, vi saluta per lasciarvi godere le



spettacolari immagini di questo... Duel!”.

IL GIOCO

Il programma possiede l'opzione per due giocatori per cui, oltre a poter giocare contro il computer, potrai anche sfidare un tuo amico.

Dovrai sparare all'indirizzo del tuo avversario fino a fargli perdere completamente l'energia che possiede. Lo schermo ti

mostrerà, in alto, l'energia disponibile di entrambi i guerrieri.

Ricordati di raccogliere una strana stella gialla: ti renderà energicamente più resistente.

Il gioco terminerà quando, a causa delle ferite inflitte dal fuoco nemico, avrai esaurito l'energia. A questo proposito ti consigliamo di tenerti sempre in movimento, così da evitare di essere colpito.

Buona fortuna!

CONTROLLI

Joystick in porta 1

Spazio/Fire per giocare e per sparare

CRSR/Joystick per muoversi



KEYFAULT

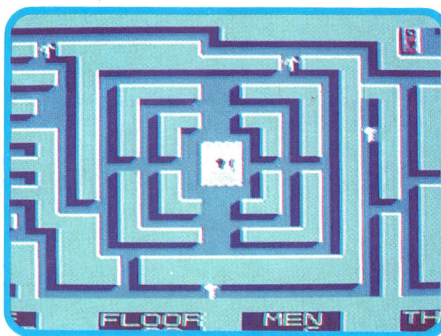
Potrebbe sembrare la solita storia di spionaggio ma, questa volta, non è così: stavolta si tratta del peggiore incubo mai vissuto dal povero Roger Mur.

Il caro Roger, approfittando della notte “libera”, è sprofondato tra le coltri in un sonno profondo. “Profondo” per modo di dire perché, appena chiusi gli occhi, si è ritrovato all'ottavo piano di un edificio.

Il suo sogno-missione consiste nello scendere dalla cima del palazzo fino al pianterreno evitando accuratamente gli uomini che gli stanno spietatamente dando la caccia. Il povero Roger dovrà, come in una missione vera e propria, affrontare o, meglio, evitare i quattro omini sparsi ad ogni piano dell'edificio.

Potrà disporre di un'arma dotata, ahimé, di soli quattro proiettili: uno per ogni avversario.

Durante la sua fuga il nostro aitante protagonista



dovrà inoltre raccogliere cinque chiavi che troverà sparse per i corridoi. Non appena riuscirà a recuperarle dovrà correre verso una porta rossa, aprirla e, poi, tornare velocemente a centro schermo.

Qui, grazie ad un ascensore, potrà finalmente accedere al piano inferiore, fino a raggiungere la sospirata uscita al pianterreno.

Naturalmente toccherà a te dare una mano al poverino e far sì che l'incubo terribile si trasformi solo in un sogno... “agitato”.

Cinque vite a disposizione. Buon lavoro!

CONTROLLI

Joystick in porta 1

Spazio/Fire per giocare, per sparare e per aprire le porte

CRSR/Joystick per muoversi



C16

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

Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici
S.p.A. aderente A.D.N., viale Famagosta 75, Milano,
tel. 84.67.545 - Categoria postale gruppo 3

L. 8.000

MSX

Maggio 1988 - n. 23 anno IV

Registraz. n. 557 del 18/10/86 presso il Trib. di Milano
Gruppo Editoriale Internazionale Education edit. dir. red. amm. ne.
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° 23

TI ASPETTA IN EDICOLA