

MSX

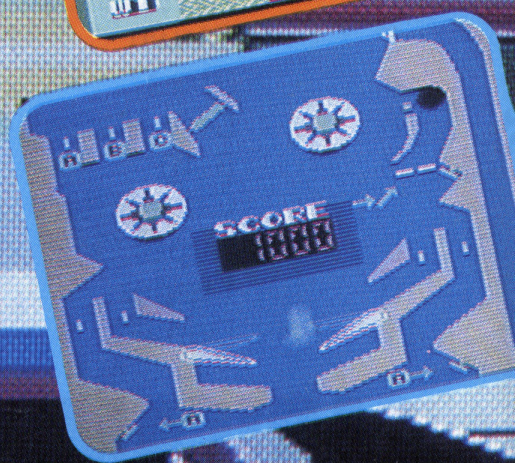
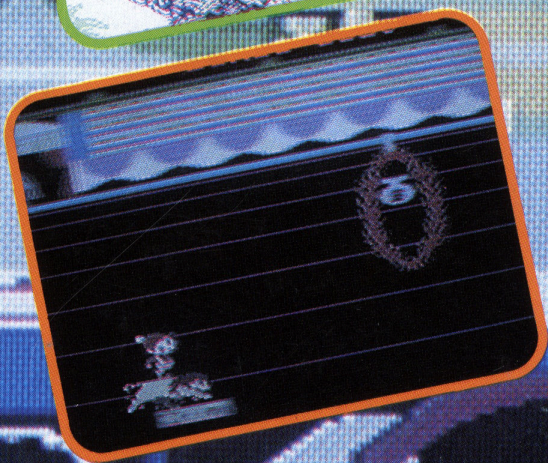
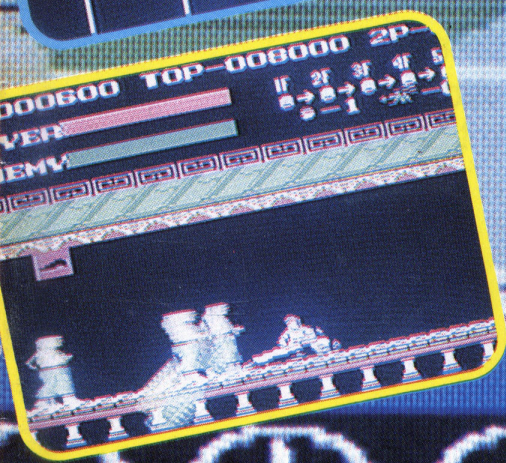
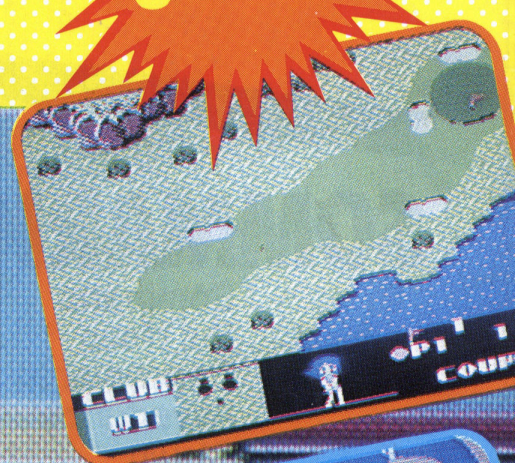
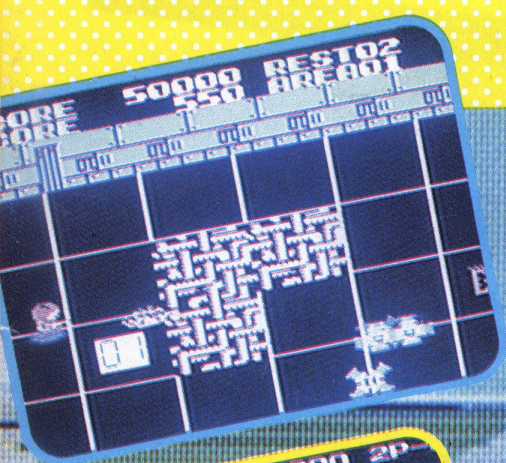
n. 2

DISK

€ 12.000

Gennaio 1988 n. 2 anno II

7 giochi



MSX

DISK

SOMMARIO

| | |
|----|--------------|
| 2 | Sommario |
| | Sul disco |
| | Caricamento |
| | Avvertenze |
| 3 | Clown |
| 4 | Stars |
| 6 | Disk Market |
| 7 | F 40 |
| | Orient Story |
| 8 | Super Golf |
| 10 | Flipper |
| 11 | Donald |

SUL DISCO

| | |
|---|--------------|
| 1 | Clown |
| 2 | F 40 |
| 3 | Flipper |
| 4 | Stars |
| 5 | Super Golf |
| 6 | Donald |
| 7 | Orient Story |

CARICAMENTO

A computer spento inserisci il disco nel drive. Tenendo premuto il tasto CTRL accendi il computer e tienilo inserito fino alla comparsa sul video della domanda "Quale MSX possiedi? - 1/2?". Rispondi digitando il tasto 1 o 2. Dopo un breve caricamento apparirà sul video il menu principale. Per caricare un programma premi il numero corrispondente (dall'1 al 7) al gioco prescelto ed il caricamento avverrà automaticamente. Per far ritorno al linguaggio Basic premi il tasto 8.

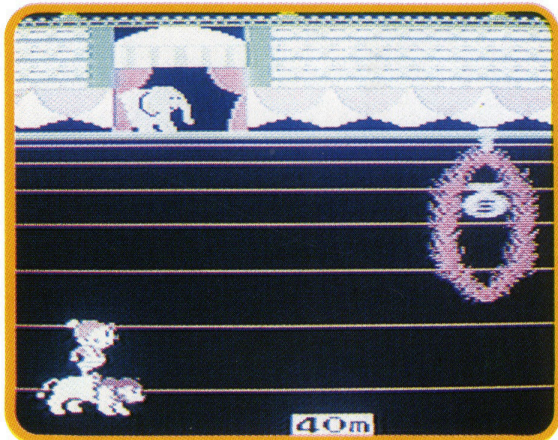
AVVERTENZE

Questo disco è stato registrato 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 il disco al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale International Education srl - via Taramelli 53/B - 20124 Milano.

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

CLOWN



Il circo "Re dei re" è ormai sull'orlo del fallimento.

All'ultimo spettacolo domenicale c'erano solo tre spettatori: un signore con i suoi due figli. Una tristezza!

E poi, ancora, che pena vedere i volti falsamente dipinti di allegria dei pagliacci dagli occhi tristi e gli acrobati dal sorriso spento!

Persino gli animali sembrano aver capito la drammatica situazione e, dalle loro gabbie, lanciano occhiate interrogative verso le gradinate deserte, quasi a domandarsi il perché di quello "show".

Il proprietario del circo "Re dei re", monsieur Maurice, le ha tentate tutte, ma il suo circo sembra ormai destinato a chiudere i battenti.

Sai cosa significa tutto ciò? Vuol dire tanta gente senza lavoro, da un giorno all'altro, gente che, dopo aver smontato il tendone, si rintanerà nelle roulotte ad interrogarsi sul da farsi...

Forse sarebbe proprio il caso che intervenissi tu, grande protagonista acrobatico, con un numero di rara abilità, per aiutare la gente del circo a risollevarne sorte e morale.

Il tuo nome basterebbe, da solo, a far ritornare il pubblico sugli spalti e il numero da presentare potresti persino farlo ad occhi chiusi.

Dovrai presentarti al pubblico accompagnato dal tuo fedele leone ammaestrato ed indurre l'animale a compiere un percorso obbligato facendogli superare gli innumerevoli anelli di fuoco dislocati lungo la pista.

Un consiglio: non anticipare troppo il salto, altrimenti potresti rischiare di finire... flambé!

Ci saranno inoltre degli anelli più piccoli contenenti dei sacchetti pieni d'oro. Cerca di acciuffarli: quel danaro è troppo importante per la sopravvivenza del circo! Una volta portato a termine il primo giro acrobatico, dovrai affrontare subito un altro. In questa seconda impresa dovrai destreggiarti nei panni di un equilibrista costretto a compiere folli evoluzioni su di una corda tesa per aria, in compagnia di dispettose scimmiette.

Ricorda che una buona rincorsa sarà condizione indispensabile per poter compiere un bel salto.

Affronta la situazione con la rara abilità che sempre ha contraddistinto i tuoi numeri e ricorda che il futuro del circo "Re dei re", monsieur Maurice, gli artisti, gli animali e i tecnici tutti dipendono da te e dalla tua professionalità.

Tre vite a disposizione.

Opzione per due giocatori

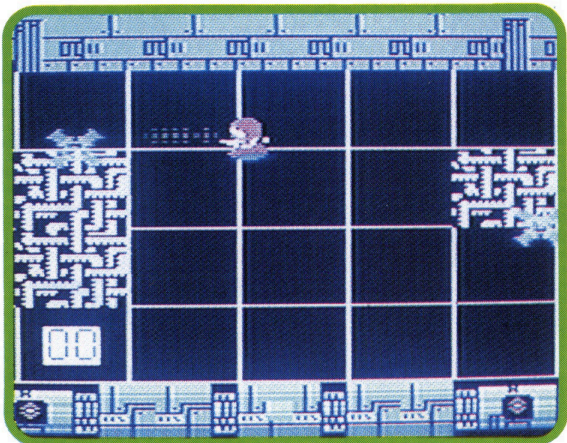
COMANDI

Joystick in porta 1

Fire/Space per giocare

Joystick/CRSR a destra/sinistra per muoversi

Fire/Space per saltare



“Allarme nei settori 01-02-03-04-05. Invasione di elementi alieni! Evacuare la zona! Ripeto. Evacuare i settori 01-02-03-04-05!”.

Su Xarno, una base spaziale in orbita intorno al pianeta 211 della galassia di Phoedra, c'è un'emergenza in atto.

Ormai non ci meravigliamo più delle emergenze causate dagli alieni, forse perché non sembriamo renderci neppure più conto del fatto che ogni nuovo attacco alieno è... diverso dal precedente. E anche questo attacco non fa eccezione alla regola.

Non sappiamo che tipo di armi impiegare in questa missione per neutralizzare l'attacco. L'unica cosa che ci resta da fare sarà rispondere all'offensiva.

Naturalmente impiegheremo le armi più sofisticate ma che, comunque, potrebbero rivelarsi innocue di fronte a una forza nuova e sconosciuta.

Va inoltre aggiunta una cosa molto importante. Le parole che davano l'allarme sono state pronunciate dal CTRL-EYE-07 che controlla i settori 01-02-03-04-05. Il CTRL-EYE-07 è una unità di memoria mobile che si muove e tiene sotto costante controllo la zona invasa.

Purtroppo, una volta scattata l'emergenza, non consente più l'accesso a nessuno e non c'è modo di disattivarlo, neanche sparandogli con-

tro. Lo vedrai disintegrarsi ma, poi, nel giro di pochi secondi, riuscirà a raccogliere tutti i suoi atomi e sarà di nuovo vigile e vispo come prima.

Purtroppo, nel tuo disperato tentativo di eliminare gli alieni, avrai contro anche lui. La cosa buffa (certo questo termine dipende dai punti di vista!) è che ti considererà un nemico alieno e, al suo solo contatto, ti toglierà una vita.

Il tuo compito sarà quello di entrare nei settori 01-02-03-04-05 e fare piazza pulita dei vari oggetti volanti che dimorano in quelle zone.

Attento però, perché la loro corazza è potenziata al punto tale che dovrai colpirli varie volte prima di riuscire ad eliminarli.

Una volta “ripulito” un settore dovrai immediatamente passare a quello successivo.

Attento alle stelle e alle croci che vedrai lampeggiare una volta eliminati gli alieni: le stelle ti forniranno energia mentre le croci ti renderanno invulnerabile per alcuni secondi.

Tre vite a disposizione per poter completare la missione.

COMANDI

Joystick in porta 1

Fire/Space per giocare

Joystick/CRSR per muoversi

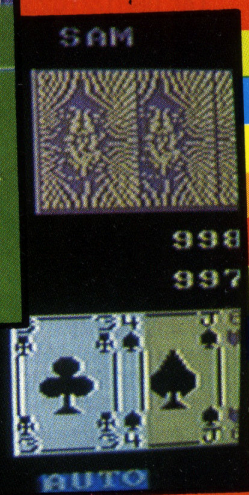
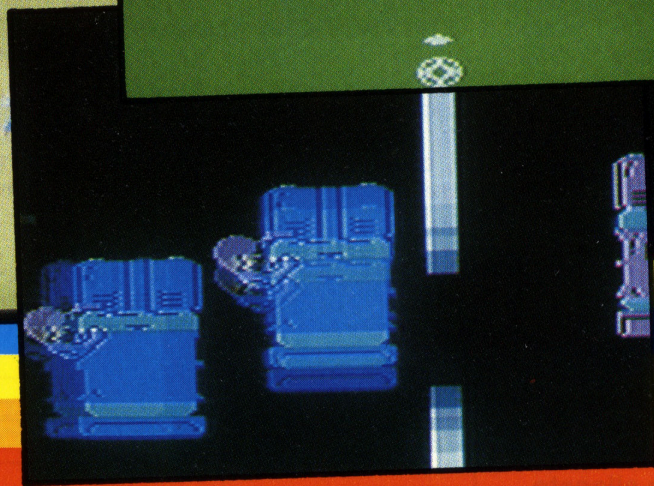
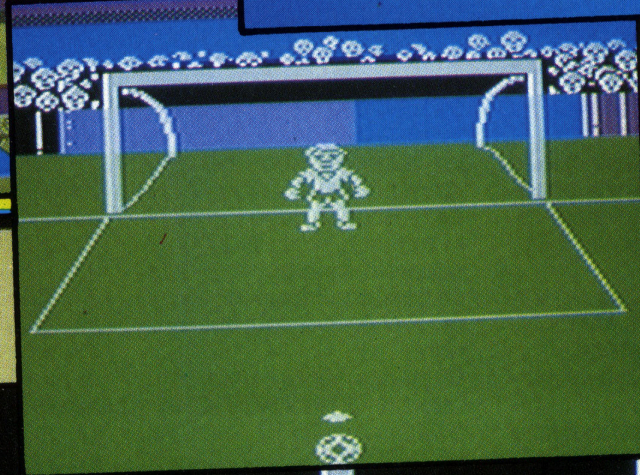
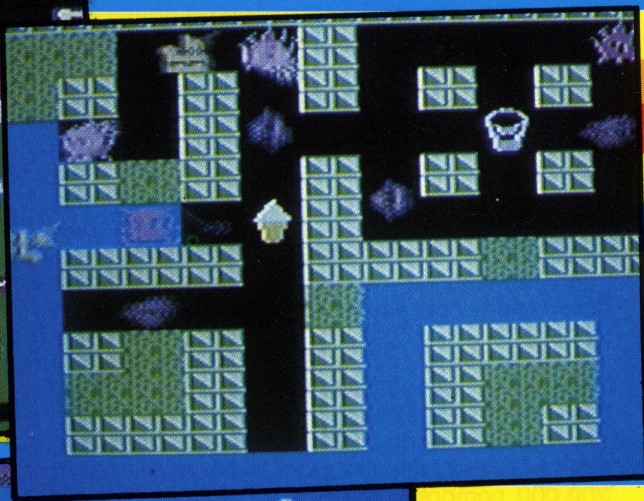
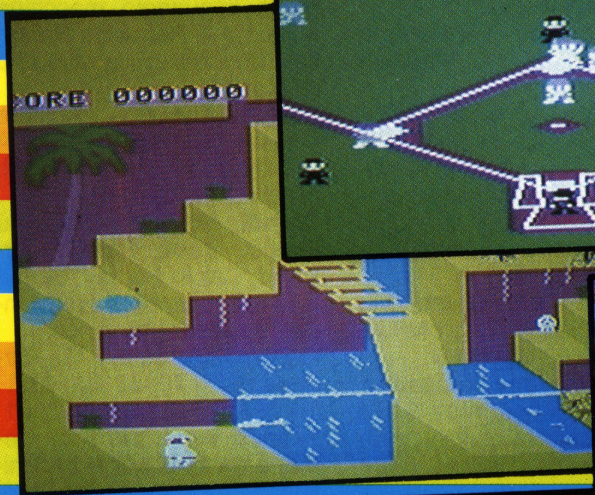
Fire/Space per sparare

MEPE

Gennaio 1988 - n. 8 anno II

7
giochi

£ 8.000



DISK

market

***Vendo/Scambio** programmi per computer MSX 1 solo in linguaggio macchina e originali. Circa 150 titoli.

Antonio Grazioli - Via Debusy, 8 - 20052 MONZA (MI) - Tel. 039/362575

***Vendo/Scambio** MSX Software Club. Tantissimi programmi: green beret, basket, catch, soccer, football of the year, gauntlet, the way of the tiger, batma, ecc. a prezzi favolosi.

De Nigris Alessandro - Via Ferrigno, 4 - 84100 SALERNO - Tel. 089/323296

***Cerco** Commodore 64 o MSX 64 RAM al massimo Lit. 200.000 compreso registratore.

Cafforio Vincenzo - Via Tirso, 15 - 64100 TERAMO - Tel. 0861/210238

***Vendo** MSX Philips nuovo di zecca con garanzia ancora valida + registratore + joystick + 2 cassette a Lit. 375.000.

Primavera Gianluca - Via Bellini, 13 - 20013 MAGENTA (MI) - Tel. 9794669

***MSX BANK!** Nuova iniziativa per la diffusione del software! Inviare solo l'indirizzo al sottoscritto.

Enzo Fina - Via G. Tornielli, 32 - 00151 ROMA - Tel. 06/5280862

***Vendo/Scambio** MSX Sof-

ware Club ha centinaia di programmi: soccer batman, football of the year ecc.

Alessandro De Nigris - Via Ferrigno, 4 - 84100 SALERNO - Tel. 089/323296

***Vendo** giochi per MSX su dischetti e su cassette registrati (a richiesta) a Lit. 2.400 cad. Ottimi prezzi. Richiedere lista a:

Cavalet Remo - Via Tiziano, 41 - 32060 VALLESELLA (BL) - Tel. 0435/721787

***Cerco** disperatamente giochi per MSX come: Pitfall II, Super Mario Bros e Spy vs Spy. Ricambio con giochi come: Paladine, Flight Deck ecc.

Bellofiore Andrea - Via A. Ristori, 11 - 22100 COMO - Tel. 031/542598

***Vendo** per passaggio ad altro sistema oltre 150 programmi MSX come Arcanoid, Soccer, Kung Fu, ed altri tutti in L.M. a Lit. 2.000 + supporto magnetico + spese postali su dischi o cassette. Richiedere lista o telefonare.

Giuseppe Niola - Via L. Muratori, 2 - 21052 BUSTO ARSIZIO (VA) - Tel. 0331/621887

***Cerco** cassette per MSX soprattutto giochi sportivi (pallavolo, basket) e di avventura possibilmente Kara-

te, pago max Lit. 6.000.

Filippo Rotondo Olivieri - Via Vico Saraleni, 41 - 71016 SAN SEVERO (FG) - Tel. 0882/75977

***Scambio** Philips interfaccia Vu 0040 per stampante mai usata con interfaccia RS 232C o 2 joystick.

Fabio Cologna - Via Matteotti, 45/136 - 20020 ARESE - Tel. 02/9381217

***Acquisto** computer MSX VG 8020 e Quick Disk della Philips nuovi completi di manuale e cavi, in garanzia a sole Lit. 350.000. Omaggio 20 dischetti da 2'8 con bellissimi giochi L.M.

Ferdinando Savastano - Via Trenno, 12/3 - 20151 MILANO - Tel. 02/3011925

***Acquisto/Vendo/Scambio** qualsiasi programma MSX 12. Inviatemi la vs. lista, vi invierò la mia. Richiedo/offro massima serietà.

Enzo Fina - Via G. Tornielli, 32 - 00151 ROMA - Tel. 06/5280862

***Acquisto** Floppy Disk Drive nuovo e in garanzia completo di manuale ed interfaccia a sole Lit. 430.000. In omaggio 2 dischetti con bellissimi giochi L.M.

Giacomo Savastano - Via Trenno, 12/3 - 20151 MILANO - Tel. 02/3011925

***Vendo/Scambio** gioco Sea

Harrier simulatore di volo a decollo verticale con istruzioni in italiano -gioco Gauntlet.

Boschian Eugenio - Via Cagnola, 7 - 20020 LAINATE - Tel. 02/9370461

***Vendo/Scambio** programmi in linguaggio macchina MSX 1 e 2. Possiedo 200 ottimi programmi scambio solo su disco 3.5.

Philipp Gysin - Mittlere Strasse 157 - 4056 BASILEA (Svizzera) - Tel. 004161/435736

***Vendo** giochi per C64 i più famosi, quali: Rambo, Arknoid, Calcio Replay, Ferma il Treno, Sbarco in Normandia, Baseball game ecc.

Carmine Barbaro - Via Cagnola, 51 - 70051 BARLETTA (BA) - Tel. 0883/523061

***Vendo** espansione di memoria da 16 K per MSX Philips.

Domenico Luciani - Via R. Margherita, 20 - 62010 PETRILOLO (MC) - Tel. 0733/55197

***Cerco** espansione per MSX HX-51 TOSHIBA di 64-32-48 K. Telefonare ore 20.00. Franceschelli Cristian - Via Castiglione, 108 - 41013 CASTELFRANCO EMILIA (MO) - Tel. 923073

La direzione declina ogni responsabilità circa il contenuto delle inserzioni.

Compilate il tagliando allegato e spedite in busta chiusa a

Gruppo Editoriale
International Education
Via Taramelli 53/B
20124 Milano

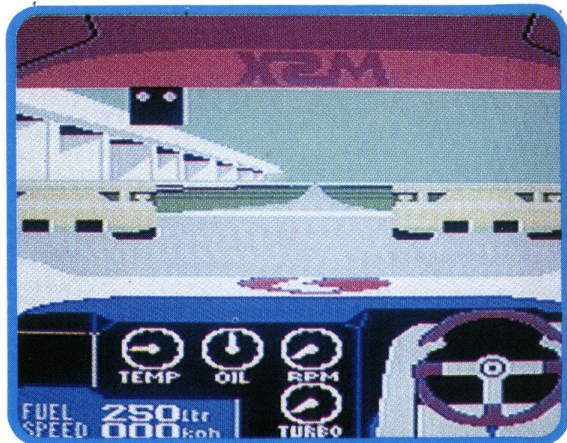
(crociare la casella che interessa) Cerco Acquisto Vendo Scambio

Nome e cognome

Indirizzo Telefono

C.a.p. Città Prov.

F 40



“F 40” è la seconda parte di un gioco che abbiamo pubblicato qualche mese fa. Visto il successo del precedente abbiamo pensato di arricchirlo e modificarlo un po' per renderlo ancor più eccitante. Il gioco ti vede protagonista del Grand Prix di Brands Hatch al volante della tua frizzante... MSX. E' chiaro che il tuo compito sarà quello di vincere o, quantomeno, di cercare di uscire

vittorioso dalla competizione.

Non sarà corsa facile anche perché, sulla tua strada, saranno molti gli ostacoli che si interporranno fra te e il traguardo. In ogni momento della gara, comunque, potrai tenere sempre sotto controllo la tua posizione di gara, la velocità in miglia orarie e la situazione del carburante. Stai molto attento alle curve improvvise, perché potresti facilmente rischiare di perdere il controllo della tua vettura e finire così fuori pista. Ogni uscita di pista, però, ti costerà una immediata “evaporazione” dal serbatoio di cinque preziosissimi litri di benzina. Naturalmente, con l'esaurirsi del carburante, sfumeranno anche tutte le tue velleità di diventare campione del mondo. Per accelerare non dovrai fare altro che spingere il joystick in avanti mentre, al contrario, per rallentare, sarà sufficiente spingere il joystick indietro. Ecco, questo è tutto. Dimostra ora a te stesso, ai tuoi amici e... all'ingegner Ferrari cosa sai fare con un volante tra le mani!

COMANDI

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

ORIENT STORY



Oggi giorno non viviamo sicuramente in un mondo che offre serenità e grosse opportunità di trascorrere ore liete ma, l'epoca dei karateka, non ha sicuramente nulla da invidiarci, anzi... Imboscate, colpi all'impazzata, avversari robusti come rocce e crudeli come fiere: ti sembra proprio un bel vivere? In questo gioco, specchio dei tempi fin qui descritti, non ti darà un attimo di tregua. Dovrai combattere contro terribili avversari, maestri nelle più antiche arti marziali, e cerca-

re (scusate il linguaggio da gangster) di “farli fuori”. Ti troverai infatti a dover lottare, mostrando il massimo della tua abilità, contro un numero impressionante di nemici, ognuno maestro in una particolare arte di lotta. Preparati ad affrontare il tutto per tutto. Aguzza i denti, il cervello e... i pugni! Tienti pronto ad affrontare attacchi continui e improvvisi ma, soprattutto, non sottovalutare mai la forza del tuo nemico e... la sua numericità! Nella parte superiore dello schermo saranno evidenziati il tuo punteggio, il livello del gioco e l'energia ancora a tua disposizione. Fai attenzione agli attacchi in massa dei tuoi avversari: un “contatto” troppo stretto ti farà perdere una considerevole dose di energia.

Tre vite a disposizione. Opzione per due giocatori.

COMANDI

Joystick in porta 1
Fire/Space per giocare
Joystick/CRSR per muoversi
Joystick/CRSR a destra e sinistra + Fire/Space per sferrare calci in faccia agli avversari
Joystick/CRSR in su per saltare ed evitare i pugni
Joystick/CRSR in giù + Fire/Space per abbassarsi e sferrare calci agli stinchi

SUPER GOLF



Il gioco del golf, popolarissimo in America ormai da parecchi anni, sta finalmente prendendo piede anche nel vecchio continente.

Quale migliore occasione, allora, provare a cimentarvi in questo sport con un videogame che non ha eguali nel suo genere?

Come nel golf vero e proprio, scopo di questo gioco sarà quello di portare la pallina in buca con il minor numero di colpi possibile. Dovrai però superare, con consumata abilità, gli ostacoli del percorso quali stagni, laghetti cespugli ed alberi. Inizialmente ti verrà data la possibilità di selezionare tra varie mazze quella che, prevedi, meglio si adatti al lancio che stai per effettuare.

Importantissimo sarà anche il posizionamento del giocatore in direttura della buca. Anche la distanza del lancio dipenderà dalla forza del tiro.

Ricordati inoltre di ben valutare la forza del vento altrimenti, la scelta accurata della mazza, della direzione e dell'angolo di tiro, non ti serviranno proprio a niente.

Sul monitor, oltre al tipo di mazza, alla forza del vento e alla posizione dei piedi del giocatore, sarà evidenziato anche il tuo punteggio, il numero dei tiri (PAR) entro i quali dovresti riuscire ad andare in buca e, in rapporto, i tuoi!

Per completare il primo percorso saranno sufficienti (almeno a giudizio degli esperti) non più di quattro tiri.

Il nostro redattore capo è arrivato a quota 96 tiri ad una distanza di 37 metri circa dalla buca poi, ha rinunciato. Forse lui

non è davvero l'esempio migliore di un giocatore di golf ma, noi, siamo sicuri che tu riuscirai a far di meglio.

Per scegliere la mazza più adatta in rapporto al tiro che intendi effettuare, dovrai manovrare il joystick in modo tale da posizionarti direttamente di fronte alla buca. Tieni però presente che la posizione dei piedi della giocatrice raffigurata sul video, sarà sempre da considerarsi in rapporto alla sua posizione iniziale.

Tutte le altre astuzie di gioco andranno di pari passo con la tua esperienza e... chissà che non ne esca un campione!

Opzione per due giocatori.

COMANDI

Joystick in porta 1

Joystick/CRSR a destra/sinistra per scegliere la mazza e per posizionarsi per il tiro

Fire/Space per confermare le scelte e per tirare

C16

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

L. 8.000

MSX

Gennaio 1988 - n. 19 anno IV

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

GAMES GAMES GAMES

12
giochi
12

MSX

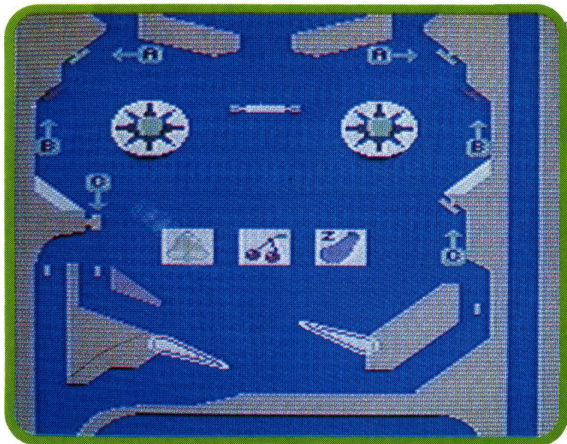
C-16
compatibile col
PLUS 4

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



n° 19

FLIPPER



Nel lontano 196..., all'incirca all'epoca dei Romani, quando ancora non esistevano i micro-computer e i videogames o, almeno, non erano così diffusi quanto oggi, narrano i libri della presenza di uno "sport da bar" molto in voga per il periodo.

Questo sport veniva chiamato "Flipper" e, per i giovani centurioni appartenenti a quella generazione, costituiva il passatempo per eccellenza. Notizie di corridoio ci informano inoltre del fatto che anche Giulio Cesare, e altri augusti imperatori, nonché illustri guerrieri del mondo romano, erano soliti "tradire" le loro consorti con questo sport che, molto spesso, li teneva fuori casa fino agli albori del nuovo giorno.

Correva persino la voce che Nerone avesse dato fuoco a Roma in seguito alla perdita di un torneo di flipper!

Spostandoci in tempi più recenti scopriamo che questo gioco era il passatempo preferito di molti personaggi di grossa fama come Garibaldi e Leopardi.

Del primo si narra che fece indossare mille camicie rosse ai suoi uomini dopo aver perduto una gara di flipper con un tale G. Mazzini mentre, corre sempre voce, che la gobba del povero Leopardi fosse dovuta non già alle ore di studio, ma a quelle trascorse chino sul flipper. In quanto poi al suo pessimismo storico pare fosse dovuto al fatto che non riusciva, pur tra mille allenamenti, ad ottenere buoni punteggi.

Dopo questa introduzione "storica" torniamo ora alla versione computerizzata del nostro flipper.

Quello che stiamo per presentarti è un megaflipper dotato di tre quadri d'azione. Nel riquadro centrale potrai, sempre giocando a flipper, cimentarti in una sorta di "slot machine" che potrà fornirti un bel po' di punti extra.

Opzione per due giocatori e tre palline a disposizione per ottenere il massimo dei punti.

COMANDI

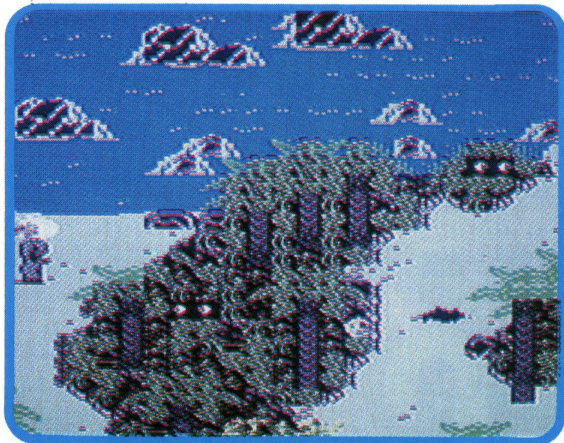
Barra spazio per giocare

Sulla prima fila di tasti:

I due stasti esterni per azionare le manopole del flipper

Tasto destro per lanciare la pallina

DONALD



Il povero Donald, proveniente da un altro pianeta a bordo della sua astronave, è giunto sulla Terra per tenderci un aiuto. All'inizio del gioco lo vedrai scendere dal cielo, con paracadute incorporato, e atterrare nella giungla tropicale.

La soluzione a tutti i nostri guai dipenderà proprio dal successo della sua attuale missione ai tropici.

Donald, spinto da una buona dose di altruismo galattico, cercherà di distruggere un mostro dotato di strani poteri magici, che dimora in quel territorio e che, un po' alla volta, sta trasformando questa lussureggiante terra in un'arida landa. Per riuscire nell'intento si serve dei suoi figlioli, certi mostriattoli neri che, ne siamo certi, non vorresti presentare nemmeno al tuo peggior nemico.

Queste graziose creaturine si nascondono sottoterra e, quando meno te lo aspetti, saltano fuori dai loro nascondigli per crearti dei problemi.

Tra tutti quelli che si troverà ad affrontare, il nostro papero galattico dovrà cercare di recuperare anche le parti della sua astronave, spezzatasi ed andata dispersa sull'isola tropicale.

Beh, come avrete potuto notare, l'altruismo di Donald sta per creargli seri problemi ma, grazie al tuo intervento, lo vedremo certamente superare ogni sorta di difficoltà. Una volta evitate tutte le insidie

del terreno (sabbie mobili e trabocchetti vari), gli toccherà il compito più arduo, vale a dire lo scontro finale con il mostro.

In questo frangente dovrai fare molta attenzione nel guidare Donald in ogni benché minimo movimento perché, anche un solo piede in fallo, sarà sufficiente per fargli perdere una vita.

L'amico papero, venuto appositamente dalla galassia per tenderci una mano, ha fatto troppo affidamento sulle sue sole forze ed ora è nelle tue mani. Sfodera tutta la tua grinta e dagli tu quell'aiuto di cui ha tanto bisogno. Auguri a tutti e due!

CARICAMENTO

Joystick in porta 1

Fire/Space per giocare

Joystick/CRSR per muoversi

Fire/Space per saltare

IL PRIMO COMPACT DISC
"SBARCA" IN EDICOLA

COMPACT DISC



L.
15000



Compact Disc - Dicembre 1987 n. 2 anno I - Registrazione n. 629 dell'11/9/87 presso il Tribunale di Milano - Gruppo Editoriale International Education srl, via Taramelli 53/B, Milano - Direttore responsabile: Maurizio Re - Distribuzione: ME.PE, viale Famagosta 75, Milano

...E SUBITO CONQUISTA LE FOLLE
PER PREZZO E QUALITA'!