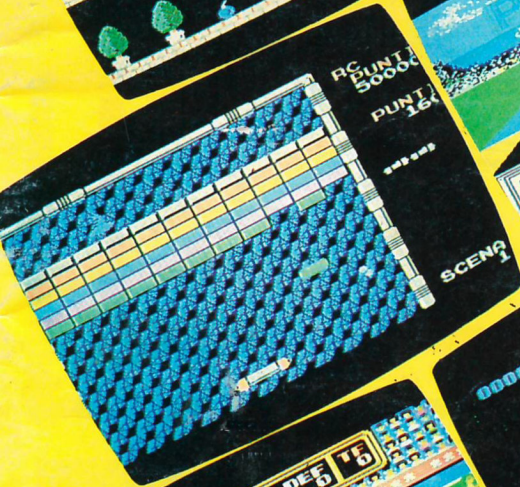
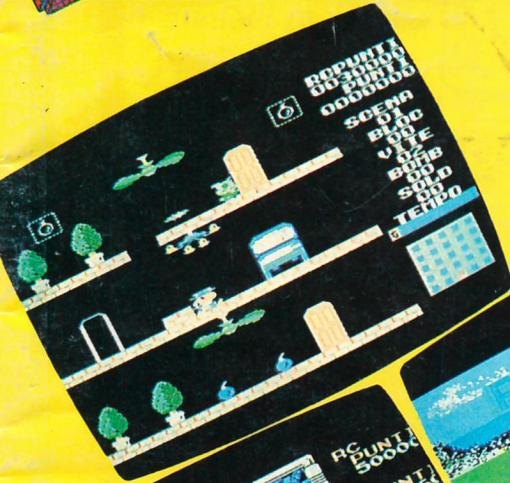
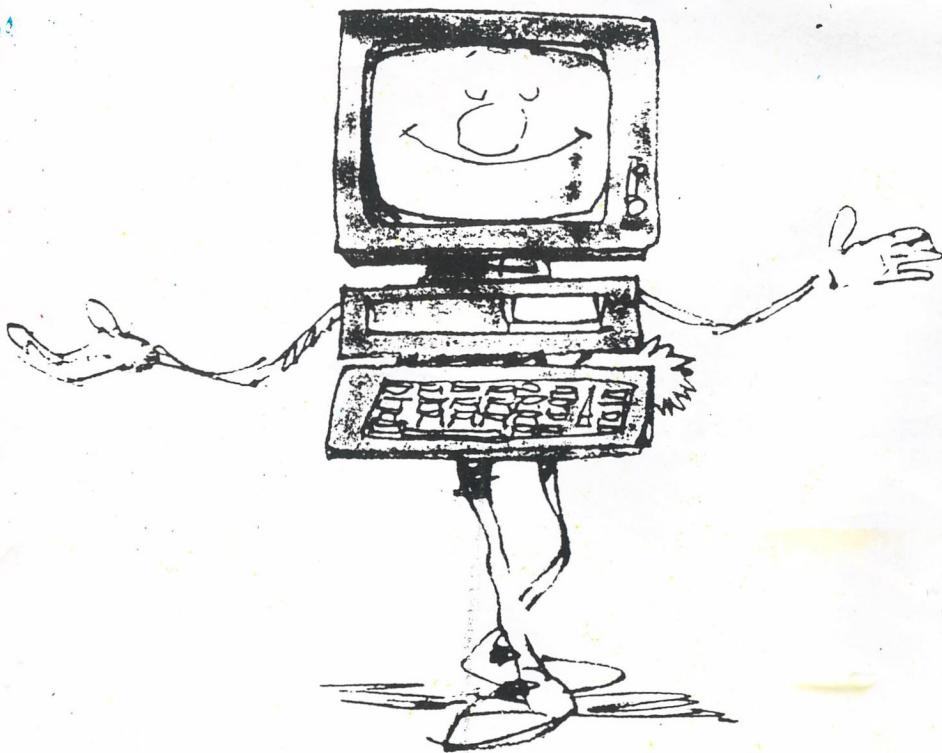


32 PAGINE A COLORI

I **BELLISSIMI**
SETTE



- MISTER X
- BRICK BREAK
- GP BIKE
- HERO
- DYNAMITE SAM
- BASKET
- NORMANDIA



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

Inviare curriculum a: **New Program MSX - Edizione SIPE s.r.l.**
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

GLI ALIENI SONO TRA NOI

Se guardate fuori dalla finestra forse potrete vedere qualche alieno. Non è infatti mai accaduto, come avviene in questo periodo, che così tanti alieni facciano capolino sullo schermo dei nostri televisori. Sono i protagonisti delle migliori storie di videogames che anche la nostra casa editrice non può fare a meno di riprendere. Dan Dare ha finalmente un seguito mentre Rolling Thunder e Mandroid vi fanno sognare mondi verdi e anche un po' paurosi. Invece Trapdoor e Predator ci rimandano alla fantasia e al mondo del coraggio.

IN QUESTO NUMERO

4 MISTER X

5 BRICK BREAK

6 GP BIKE

7 BASKET

8 HERO

9 NORMANDIA

10 DYNAMITE SAM

11 DAN DARE 2 RITORNA

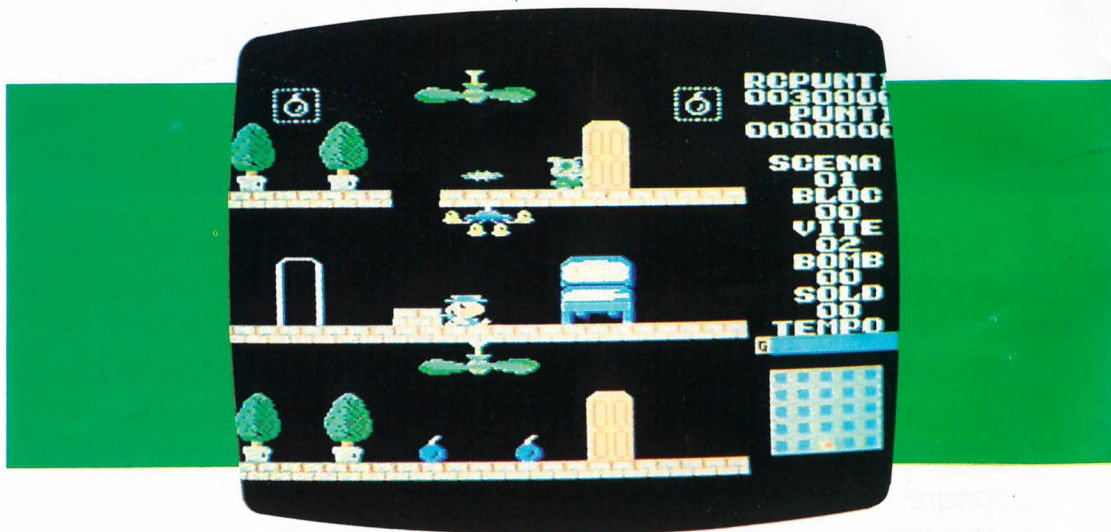
14 SCRUPLES PER GIOCARE

16 ROLLING THUNDER
ESPLODE

20 PREDATOR: PER CHI HA
FEGATO DA VENDERE

24 MANDROID:
PER UOMINI E ROBOT

26 TORNA TRAPDOOR



MISTER X

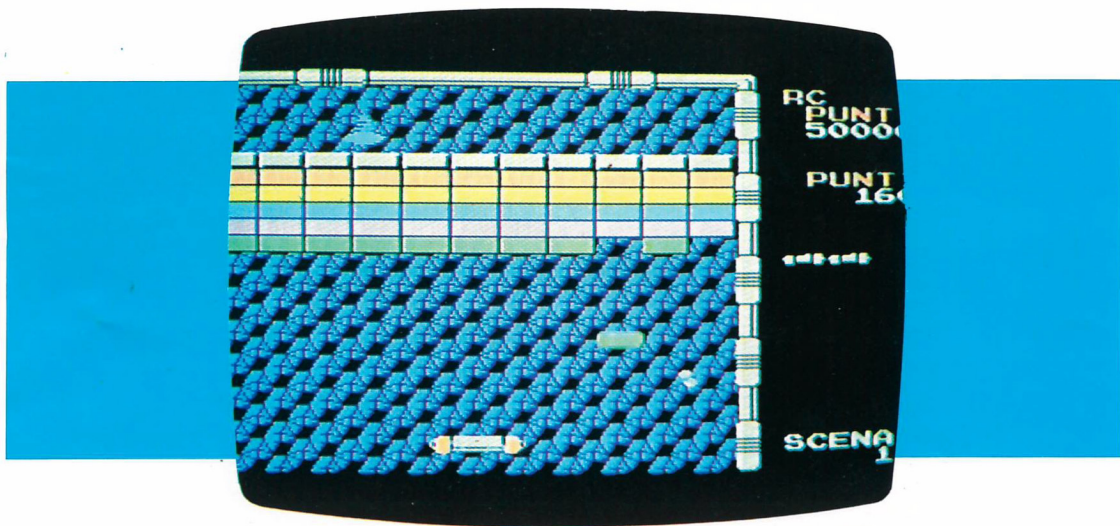
CHE GIOCO È

Nell'Hotel Messenburg tutto sembrava normale e le stanze di tutti i piani erano piene come d'abitudine. Quando alla stazione di polizia giunge inaspettata e allarmante una comunicazione telefonica: un gruppo di terroristi rivendica un attentato all'hotel spiegando di aver nascosto in tutti i piani numerose bombe a tempo che scoppieranno a breve distanza tra di loro. Mister X, facendo fede sulla sua nota abilità di segugio e di artificiere si è offerto volontario e, dopo essersi introdotto nell'edificio, dovrà perlustrare i vari corridoi recuperando le bombe e portandole nei contenitori antibomba. Ma seppur la sua missione sia di per sé difficile, alcuni terroristi si sono nascosti nelle varie stanze e cercheranno di ostacolarlo, ingolosendolo anche a volte con numerose monete. Buona fortuna!

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

GRAPH salta
SPAZIO/FUOCO inizio gioco



BRICK BREAK

CHE GIOCO È

Di fronte a 600 miliardi di ansiosi spettatori di tutta la galassia sta per avere inizio la attesissima finale di Brick Break, lo straordinario gioco creato dalla fantasia della Confederazione unita un paio di secoli fa. In questo gioco i contendenti alla guida di un magnetron dovranno dirigere uno sferomagnete di forbium a rimbalzare in un campo di gara che, in assenza di gravità, risulta delimitato da un campo magnetico tridimensionale. Muovendo abilmente il magnetron dovrai impedire la fuga delle sfere nello spazio profondo demolendo i successivi schemi di gioco. Poni particolare attenzione al colore dei mattoncini, poiché alcuni di essi verranno disintegrati solo dopo ripetuti colpi, mentre altri saranno del tutto inerti ed alcuni di questi genereranno dei cilindri di bonus, capaci di aumentare il punteggio, di rallentare il gioco, di aumentare le dimensioni del magnetron e così via. Non fare comunque caso agli pseudo-fantasmi che serviranno unicamente a disturbare il gioco.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



GP BIKE

CHE GIOCO È

La linea di partenza di una gara motociclistica è quanto appare ai vostri occhi all'accendersi del video. Quando finalmente il semaforo scatterà sul verde della via libera potrete gettarvi allo sbaraglio in una gara mozzafiato ed, evitando accuratamente con prontezza di riflessi gli ostacoli che incontrerete sul tuo cammino, dovrete correre a ruota libera per arrivare al traguardo nel più breve tempo possibile e aggiudicarvi quindi la vittoria. Ma state attenti a non cadere perché per ogni caduta il livello del vostro carburante diminuirà considerevolmente. Attenzione a non surriscaldare il motore per non finire troppo presto la gara; tenete quindi la velocità di crociera attorno alle 169 miglia orarie che in base all'esperienza maturata è quella ottimale. Non dimenticate inoltre anche i vostri avversari che nella foga della corsa potrebbero inevitabilmente cercare di mandarvi fuori pista.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



BASKET

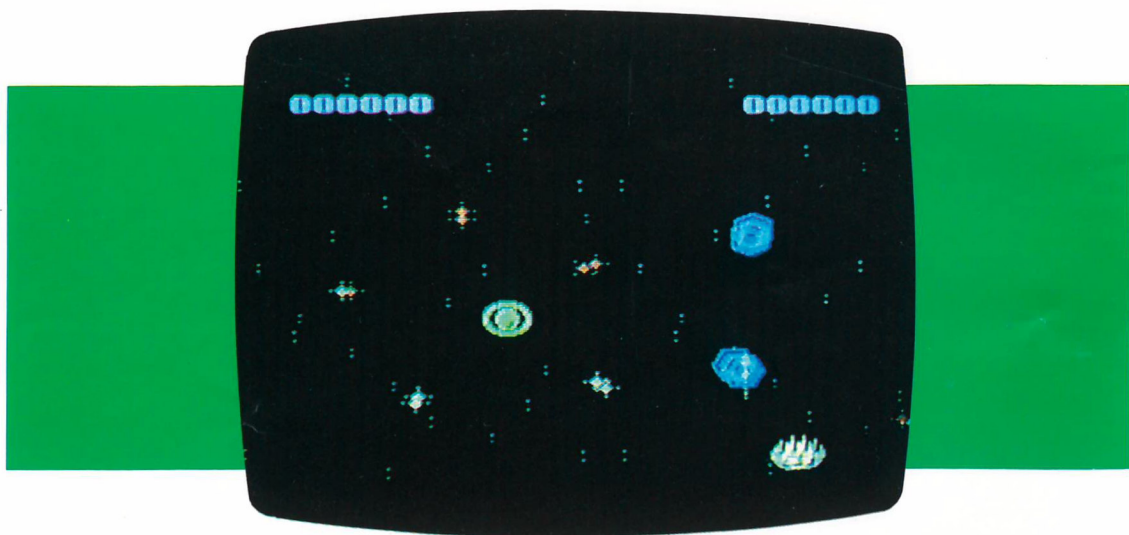
CHE GIOCO È

Il campionato di basket ha affascinato molti giovani e non più giovani e con l'avvicinarsi del culmine della battaglia i tifosi si riuniscono per discutere dei risultati delle partite giocate al dissertare sulle abilità dei loro beniamini. Per tutti i tifosi desiderosi di cimentarsi a propria volta nel ruolo del loro giocatore preferito abbiamo preparato questo appassionante basket. Dopo aver scelto la squadra da muovere, il colore delle maglie dei vostri giocatori e degli avversari, potrete al fischio dell'arbitro iniziare la vostra sfida per la vittoria. Le regole sono quelle note a tutti e scopo è naturalmente terminare la partita raggiungendo il punteggio più elevato. Ma basta con le parole, buon divertimento!

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



DYNAMITE SAM

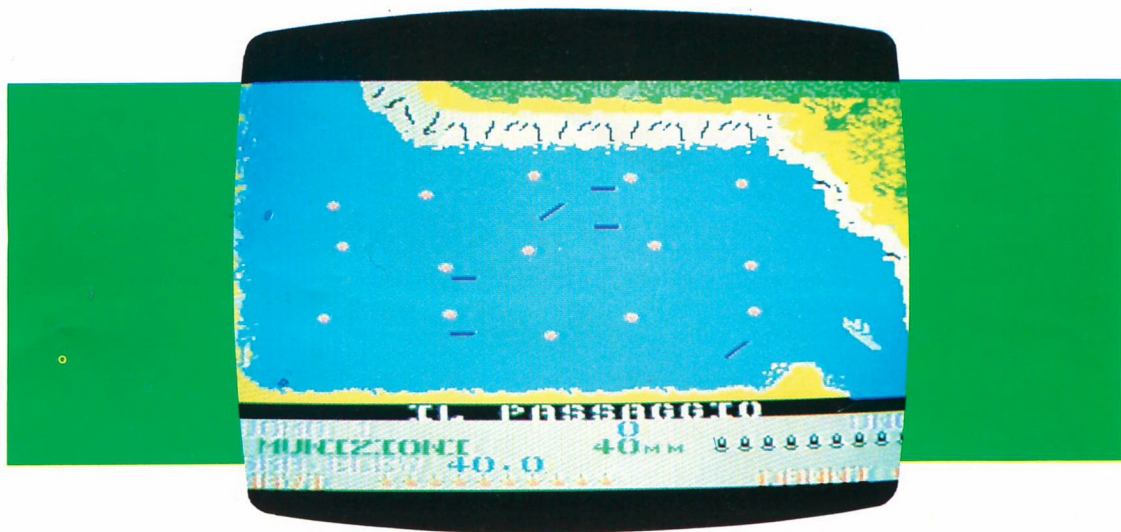
CHE GIOCO È

L'emozione dello sbarco in Normandia è quanto vi farà rivivere questo emozionante gioco. La sfida è articolata in varie fasi: inizierete con il dover salpare con la vostra nave e l'attraversare una barriera di mine e siluri per uscire in mare aperto, dopodiché i vostri aerei dovranno eliminare la difesa navale avversaria bombardando le portaerei nemiche e a questo farà seguito l'offensiva dei nemici nei confronti della vostra marina, con la contraerea che deve abbattere gli aerei avversari e i cannoni che dovranno colpire le navi nemiche che fuggono al largo. Finalmente poi, sbarcati sulla terraferma, guiderete un carro armato sul territorio nemico, evitando i carri nemici e le mine. Mentre l'ultima fase consisterà nell'attaccare la montagnetta che difende il quartier generale nemico. Tutto il gioco vi prenderà moltissimo e il ritmo che si sussegue velocissimo non vi lascerà respirare.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

- | | |
|---|-----------------|
| 1 | inizio gioco |
| 2 | definisce tasti |



HERO

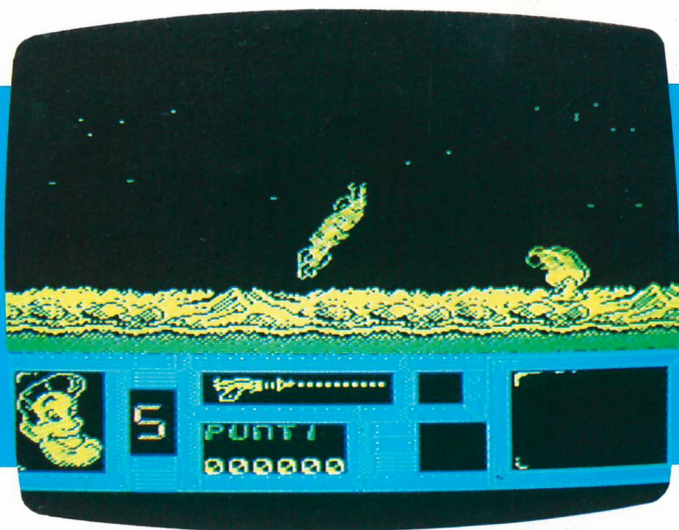
CHE GIOCO È

Venuti da un'altra galassia gli inarrestabili vampiri dello spazio sono ai confini della stratosfera di Quadron e dopo aver sbaragliato le difese della flotta astrale nella fascia degli asteroidi e dell'impero intergalattico si apprestano ora a dissanguare il nostro pianeta di tutte le risorse geologiche. Ma fortunatamente nella fabbrica militare principale è stato approntato un nuovo mezzo in grado di disintegrare qualunque cosa conosciuta dall'universo. Inoltre l'approntamento di questo potente caccia è coinciso con il termine del periodo di addestramento di una squadriglia di abili tiratori. Seppur la vostra esperienza pratica su questa super-arma sia praticamente inesistente decidete di passare al contrattacco perché i nemici si stanno già delineando all'orizzonte. Sarai in grado con gli altri 4 tuoi compagni di portare a termine la tua missione e salvare l'esistenza di tutta la galassia?

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



NORMANDIA

CHE GIOCO È

Da astronave Pulus 2 a comando flotta intergalattica Zodor V: un'improvvisa detonazione sul ponte di comando ha danneggiato seriamente il sistema di navigazione interstellare. Il mezzo non riesce a mantenere la rotta e viaggia senza meta nello spazio. Ma ecco nel visore ottico intercetto un asteroide o un piccolo pianeta... L'astronave precipita, l'urto è imminente.... Queste sono le ultime parole che il comandante Confuse è riuscito ad inviare informando della grave avaria subita. Dopodiché si è infilato nella navetta di soccorso ed è dolcemente atterrato al suolo, mentre dallo schermo osserva disperato la distruzione del suo potente mezzo. Ora a Confuse non resterà che perlustrare il posto su cui è atterrato e trovare, in attesa di un qualche mezzo di soccorso che fortunatamente rintracci i resti dell'astronave, un qualche modo di ritornare nel mondo conosciuto. Ma dovrà stare molto attento, numerosi alieni cercheranno di ucciderlo e dovrà difendersi con la sola pistola laser in suo possesso.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco

DAN DARE II



Mekon (quel personaggio verde con un grande cranio), il cui unico scopo della vita è quello di distruggere il vostro pianeta, ha iniziato a giocare con geni, ormoni e cose simili. Ora il malvagio ha creato una razza chiamata Super Treens, composta da distruttori professionisti. In ogni caso Mekon ha in mente di mandarli sulla Terra e di riportare successo a meno che voi, controllando Dan, non lo incontriate faccia a faccia e poniate fine alla sua malvagità.

Il gioco è diviso in quattro livelli, ciascuno dei quali ha sei Super Treens, geneticamente dei cloni, mentre nel quarto e nell'ultimo ve ne sono sette. Dan deve viaggiare nella sua navicella e sparare alle macchine che generano la vita con cui sono state allevate queste creature malvage.

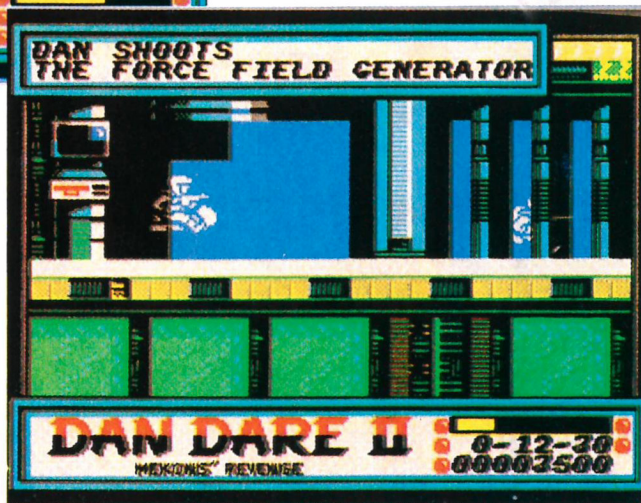
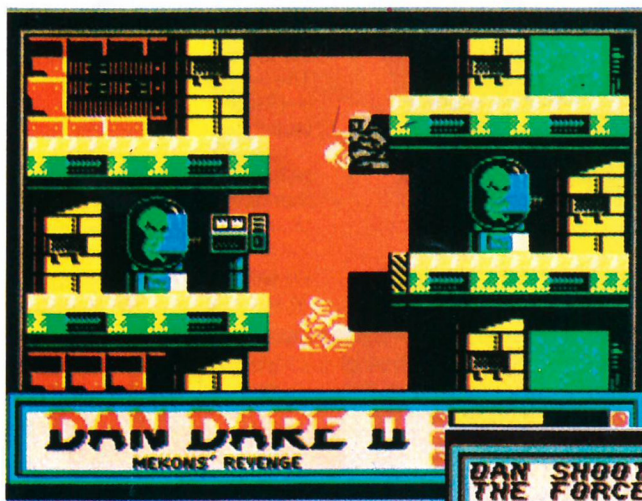
È molto divertente sparare al feto dei Super Teens, trasformandoli da verdi in rossi. Inizialmente Dan ha delle difficoltà a muoversi nello spazio dall'aspetto fallico, poiché la navicella di Mekon ha il più strano tipo di gra-

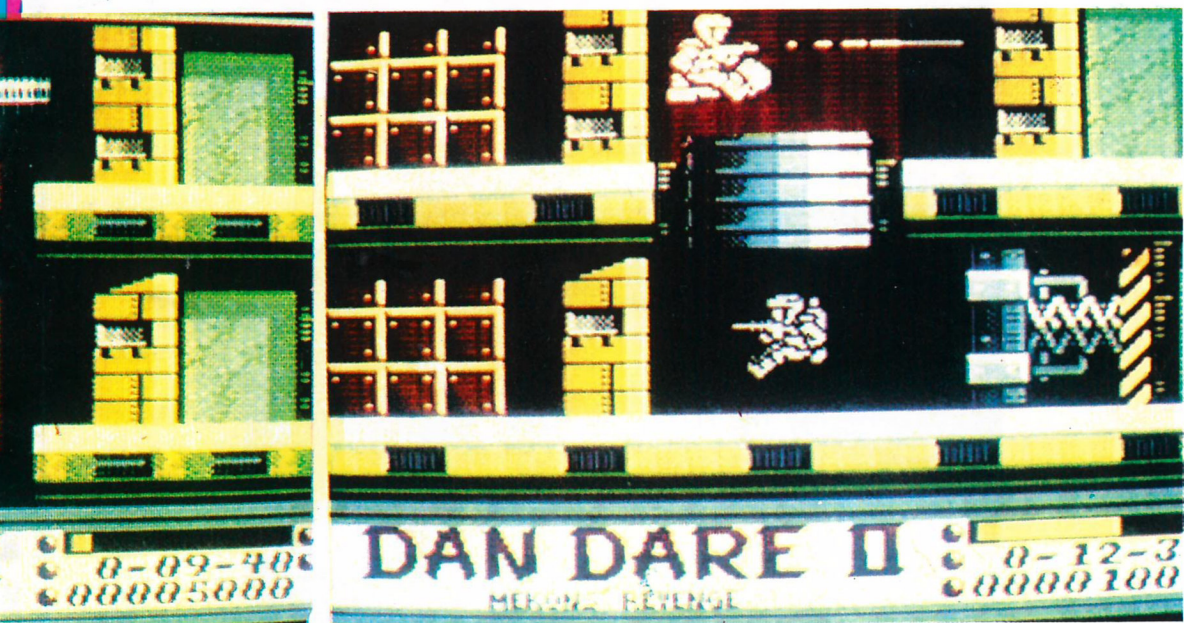
vità che io abbia mai visto. Voi avete l'impressione di riuscire a volare senza problemi, finché arrivate ad un tunnel che spesso decide di attirarvi al suo interno e di mandarvi in un luogo in cui non volete andare, come un interessante scolo di immondizia, per esempio.

A differenza dei mediocri giochi, questo vi dà la possibilità di assumere il ruolo dei cattivi e dei buoni: voi potete essere la fronte verde di Mekon stesso. Quando avete questo ruolo, non dovete uccidere i feti dei Super Treens, ma dovete liberarli prima che il buon Daniel Care possa uccidere le vostre piccole creature perfette dal punto di vista genetico. Nei vari livelli sono nascosti inganni e marchingegni che aspettano di essere scoperti, e cose utili, come le scorciatoie, ed inoltre sono disseminate icone extra di energia per coloro che perserverano. Il modo migliore per trovare queste cose utili è muoversi come un maiale in un'industria che produce pancetta, e distruggere ciò che è distruttibile.

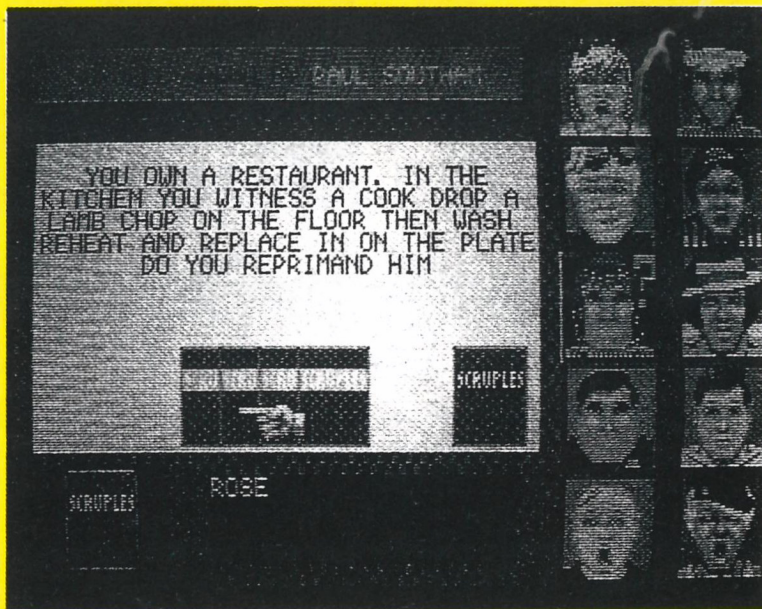
Vi sono le guardie di Mekon, che ridurranno l'energia di Dan, in modo da distruggere una delle sei vite. Ma questo non è affatto l'unico modo in cui il nostro eroe può morire, ed inoltre è il meno probabile. Il modo più comune, secondo la mia esperienza, è mediante un tempo limite molto ristretto. Una volta che avete eliminato uno dei bambini Super Treen, voi avete dieci minuti Mekon che corrispondono grossomodo a tre nostri minuti per uccidere i rimanenti embrioni. Un altro modo interessante di cessare la vita è quello di trovarvi nella stanza dell'immondizia dove le pareti hanno la tendenza ad unirsi.

Dan Dare 2 è un gioco molto divertente e non assomiglia all'originale, il che è positivo (sebbene una parte di me desideri che il motivo sia perché il primo deve essere considerato una delle migliori avventure). Il seguito presenta una sfida più diretta, ma ancora divertente.





SCRUPLES



“Uccideresti la tua nonnina per un migliaio di sterline?”, “Mangeresti per un mese cibo per cani in modo da vincere un eccellente pranzo per te e per Samantha Fox a Strings-fellow?”. Queste assurde domande vengono poste ai passanti delle strade durante il programma che pubblicizza il gioco **Scruples**. Nella versione per il computer ciascun giocatore è rifornito di un certo numero di Carte-dilemma, ognuna delle quali contiene un gruppo di circostanze ed una domanda ad esse riferita. Per darvi un accenno del gioco ed una migliore comprensione dei problemi che può far sorgere, ecco cosa è scritto su tre di queste carte: “In un supermercato voi fate cadere una dozzina di scatolette. Nessuno vi ha visto. Voi ve ne andreste?”, “Quando sollevate la cornetta del telefono vi capita di udire una conversazione tra due strani: continuate a sentirla?”, “Un vicino che abita in un appartamento accanto al vostro insiste nel fare yoga nudo e per di più in modo visibile da tutti: vi lamentate con il proprietario?”
Insieme a queste carte-dilemma, vi è data una

carta-risposta sulla quale è scritto No, Sì, Dipende. Quando è il vostro turno, dovete scegliere una carta-dilemma e leggerla ad uno dei vostri avversari. La scelta della carta e dell'avversario dipende dal contenuto della vostra carta-risposta, perché l'idea è quella di ottenere dal vostro avversario la stessa risposta riportata nella vostra carta.

Così se voi sapete che Don è una persona particolarmente onesta e voi avete la carta con la risposta No, voi potreste porgli la prima domanda (quella relativa alle scatolette del supermercato) ed aspettarvi che egli dica “No, non me ne andrei!”. Don sa molto bene che voi vi aspettate che egli risponda No, mentre potrebbe rispondere Sì. Ma voi potreste tentare a questo punto il doppio bluff e possedere una carta con la risposta Sì, e questo è ciò che rende il gioco buffo.

Se Don vi dà la risposta che voi non vi aspettate, dovete buttare via le carte-dilemma e le carte-risposta appena usate e prenderne altre. Se la risposta di Don corrisponde alla vostra carta-risposta, prendete una nuova

carta-risposta, ma non un'altra carta-dilemma. Se pensate che Don stia dicendo una bugia, potete metterlo alla prova facendogli giustificare la sua risposta e poi metterla ai voti. Se voi volete potete dare a Don una delle carte rimanenti, o in caso contrario egli ve ne dà una delle sue. Il primo giocatore che rimane senza carte-dilemma è il vincitore.

La versione per il computer rispetta le regole dell'originale, ma vi sono ulteriori caratteristiche, come la presenza di quattro motivazioni associate a ciascuna risposta che può essere data ad ogni dilemma. Queste risposte sono usate quando un giocatore deve giustificare la sua posizione prima di un voto, e serve per mostrare il motivo per cui un giocatore prende una certa decisione. Inoltre il programma elude elegantemente il problema dei giocatori, non sapendo nulla dei loro avversari umani.

All'inizio del gioco ogni giocatore deve entrare in una personalità cosicché gli altri giocatori possono predire come devono reagire ai vari dilemmi.

Il profilo della personalità di un giocatore è stabilito in base ad alcune variabili, e ad altre che oscillano da un numero di più o meno otto a seconda della scelta del giocatore. A voi sarà richiesto di valutare il vostro carattere in termini di principi di integrità personale e pro-

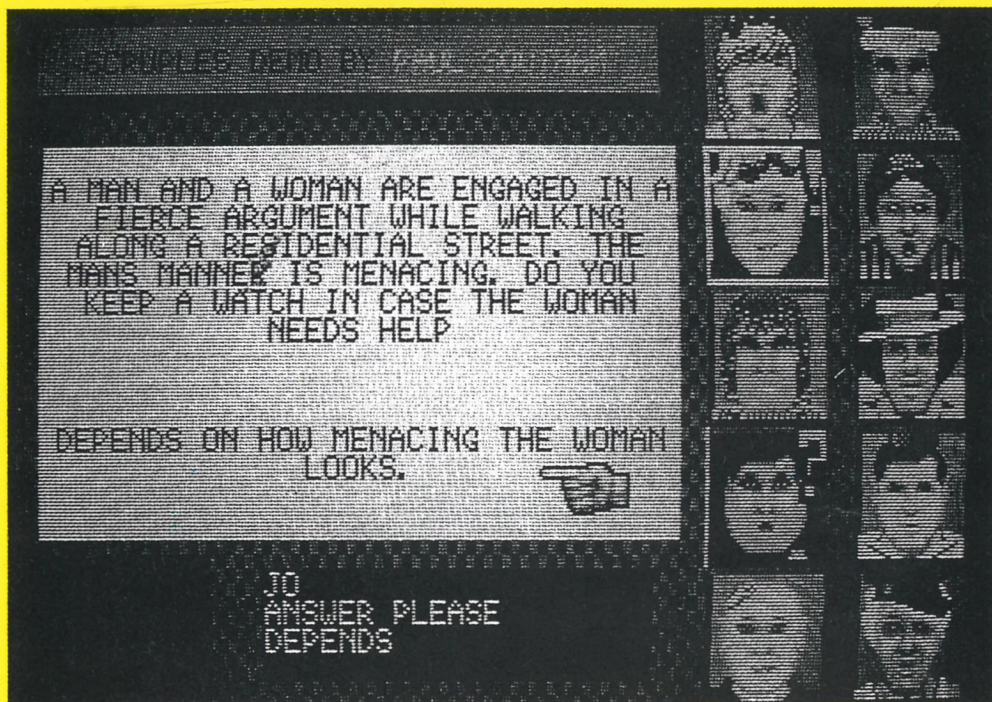
fessionale, fiducia, relazioni interpersonali, umanità, timidezza e onestà.

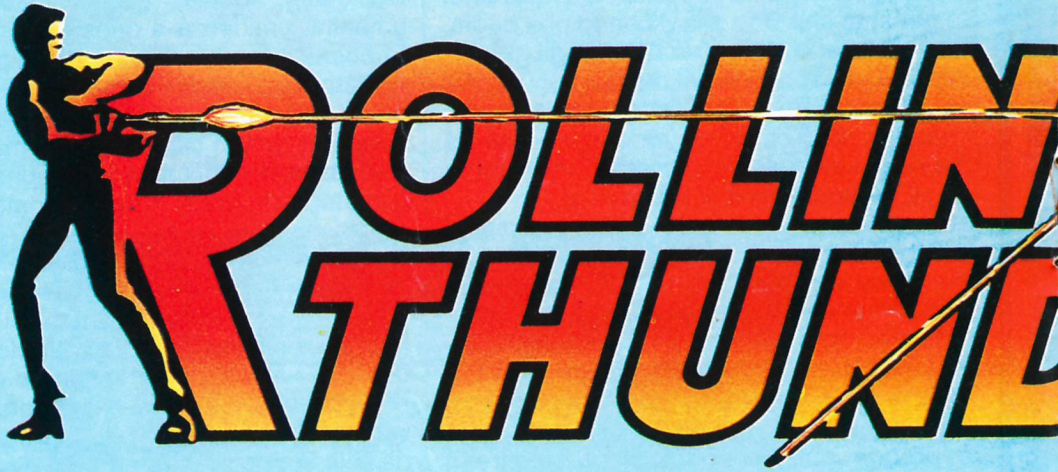
Sebbene il computer si serva del profilo di un giocatore per predire come egli potrebbe reagire a certi dilemmi, se le risposte non sono adeguate al suo carattere, il computer automaticamente rettificherà la personalità di quel giocatore in modo che si adatti alla sua reazione.

Scruples è un gioco per un numero di persone che varia da tre a dieci. Nella versione per il computer vi può essere un miscuglio di giocatori umani e non, ossia voi potete usare il computer anche come una fonte di avversari. Inoltre voi potete persino sedervi ed osservare un gruppo di giocatori che competono da soli. Si può scegliere tra 64 giocatori, tutti tratti dalla vita quotidiana: voi potete giocare con qualsiasi tipo di persona, dal punk al vicario, dalla modella all'uomo d'affari.

Ogni personaggio ha un suo viso ed il profilo della sua personalità è costruito a caso ogni volta che viene caricato il gioco, cosicché non si gioca con mai con lo stesso personaggio due volte.

Lo schermo è ben concepito ed il programma è molto semplice, con suggerimenti al momento opportuno. Ogni modello per il computer è ideato in modo tale da ottenere il massimo da vari computer.





ROLLING THUNDER



ROLLING THUNDER



Uno dei più popolari giochi da bar di questo periodo, **Rolling Thunder**, ha finalmente una versione MSX. Si tratta di un'indiaiolata avventura in cui vi troverete- col nome in codice di Albatross, nei panni di un poliziotto in borghese dal grilletto facile. La vostra missione è di infiltrarvi nella fortezza sotterranea del perfido Geldra e di mettere in salvo alcuni dei suoi ostaggi. Geldra ovviamente vuole conquistare il mondo, e tocca alla squadra Rolling Thunder della polizia di sventare i suoi piani. Penetrerete quindi nel magazzino abbandonato, cercherete la porta segreta e piomberete nei tortuosi corridoi del covo sotterraneo di Geldra- i cui sicari mascherati sono dappertutto e cercano di farvi fuori con le armi e con le mani nude. Se non vorrete essere presi in ostaggio voi stessi, dovrete avere una buona mira e correre come lepri!

Rolling Thunder potrebbe essere definito un gioco di piattaforme sofisticato, con uno scrolling in tutte e quattro le direzioni e gran parte dell'azione che si svolge su due livelli. Il livello superiore è un camminamento aereo sul quale potrete balzare premendo "fuoco" e "su" contemporaneamente. In tutti i livelli che conducono al palazzo di Geldra ci sono delle porte da cui balzano fuori i suoi sicari, pronti a farvi vedere i sorci verdi. I livelli sono cinque, e dovrete passarvi per due volte se vorrete giungere al vostro obiettivo finale. La seconda volta incontrerete nuove insidie, come dei cannoni laser e delle colate di lava, e ciò che prima era difficile diventerà quasi impossibile.

A parte un altro successo della US Gold, **Beldam**, **Rolling Thunder** è uno dei giochi più

frenetici ed indiaiolati in circolazione, e richiede una grande abilità. Da non perdere!

1) Le porte del complesso sono di tre tipi. Quelle normali si aprono verso l'interno, quelle scorrevoli scorrono verso destra e ai livelli inferiori- quelle turbo che si alzano. Rifugiarsi nelle porte è utile per evitare i proiettili.

2) Per evitare i proiettili, potete non solo schivare, ma anche saltare al livello superiore. Allenatevi a farlo, poiché l'uso del joystick rende la cosa un po' complicata.

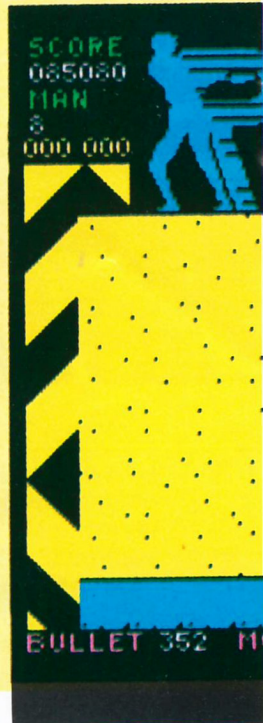
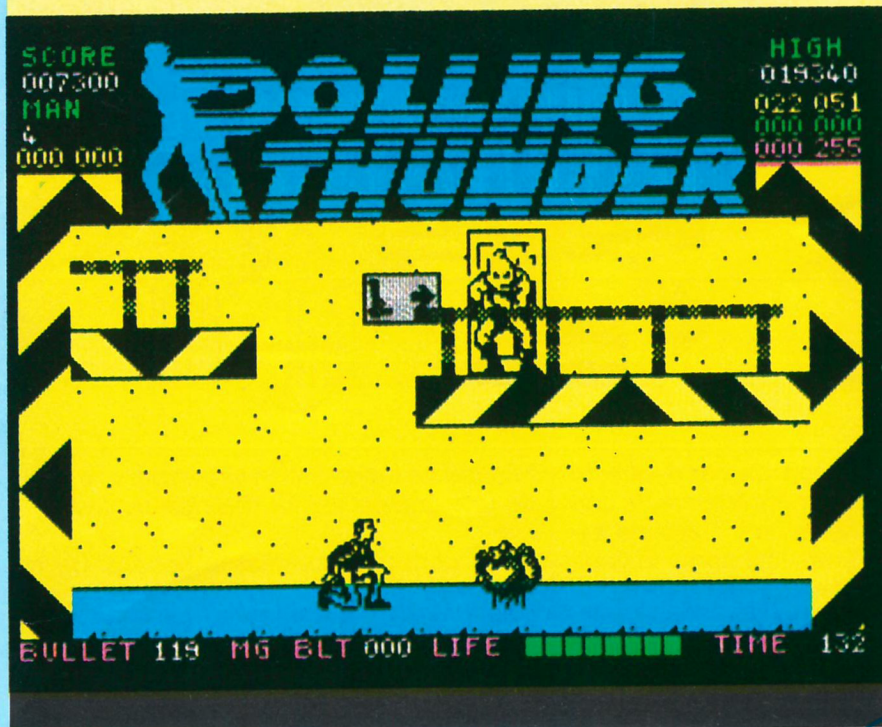
3) In uno dei magazzini c'è una pila di pneumatici: non sembra una grande minaccia, ma questa fase può decidere l'intera partita. Saltate al di sopra dei pneumatici ma senza toccarli, poiché in essi si annidano alcuni sicari di Geldra, pronti a sparare.

4) Se passate per le porte contrassegnate dalla pallottola, potrete rifornirvi di munizioni non automatiche: sparare con esse è più lento che con quelle automatiche, però durano di più e non si rischia di scaricare l'arma tenendo premuto troppo a lungo il grilletto.

5) In fondo a uno dei magazzini troverete una pila di casse: dovrete arrampicarvi su di essa per raggiungere il camminamento sotto il soffitto.

6) In fondo alle caverne ci sono le colate di lava, che però potrete superare grazie alle piattaforme sospese. Non è poi così facile, poiché ci sono dei pericolosi demoni di fuoco

BOMBS AWAY



A) Questi lanciatori di bombe sono molto pericolosi: oltrepassateli con tempismo, poi giratevi e colpiteli.

B) Dovete colpire Geldra quante più volte potete prima che rivolga contro di voi la sua magia... e quindi sparargli alle spalle non è una cattiva idea, anche se è antisportivo!



che svolazzano in giro. Sparategli subito, se non volete finire male.

7) Ci sono anche delle porte in cui potrete rifornirvi di munizioni a fuoco rapido, che saranno d'importanza vitale per la vostra missione. Non sprecatele, ma cercate sempre di sparare un colpo per volta mirando bene.

FACE TO FACE

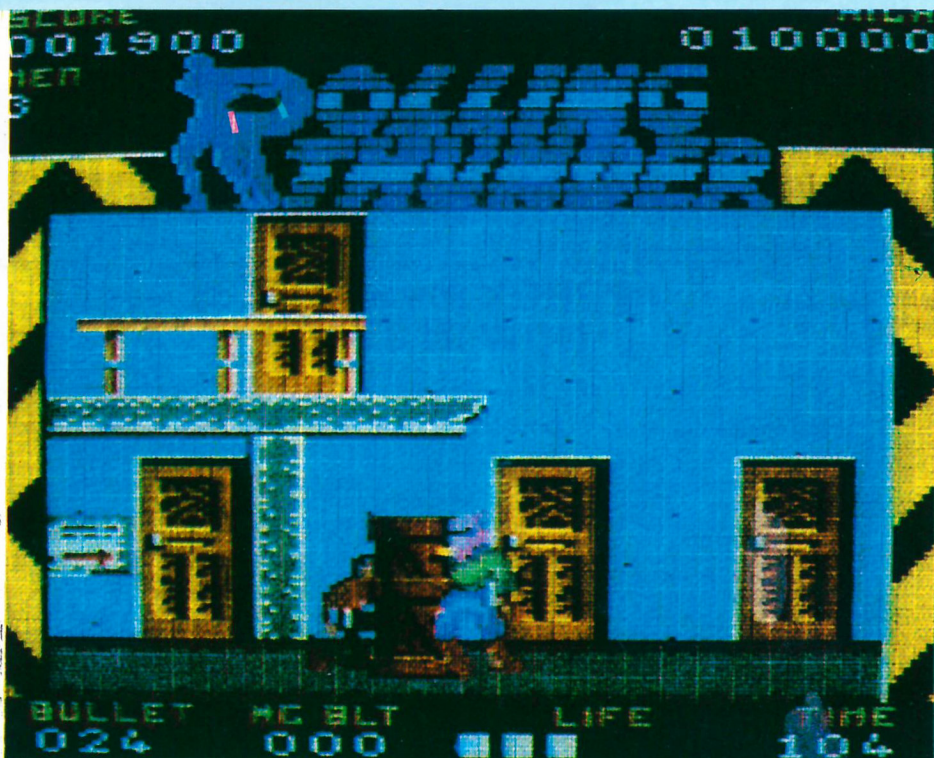
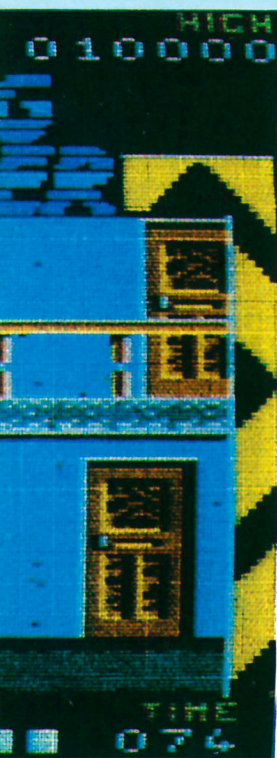


8) Man mano che discendete nel covo dovrete camminare tra le stalagmiti, che però non rallenteranno l'inseguimento dei vostri avversari.

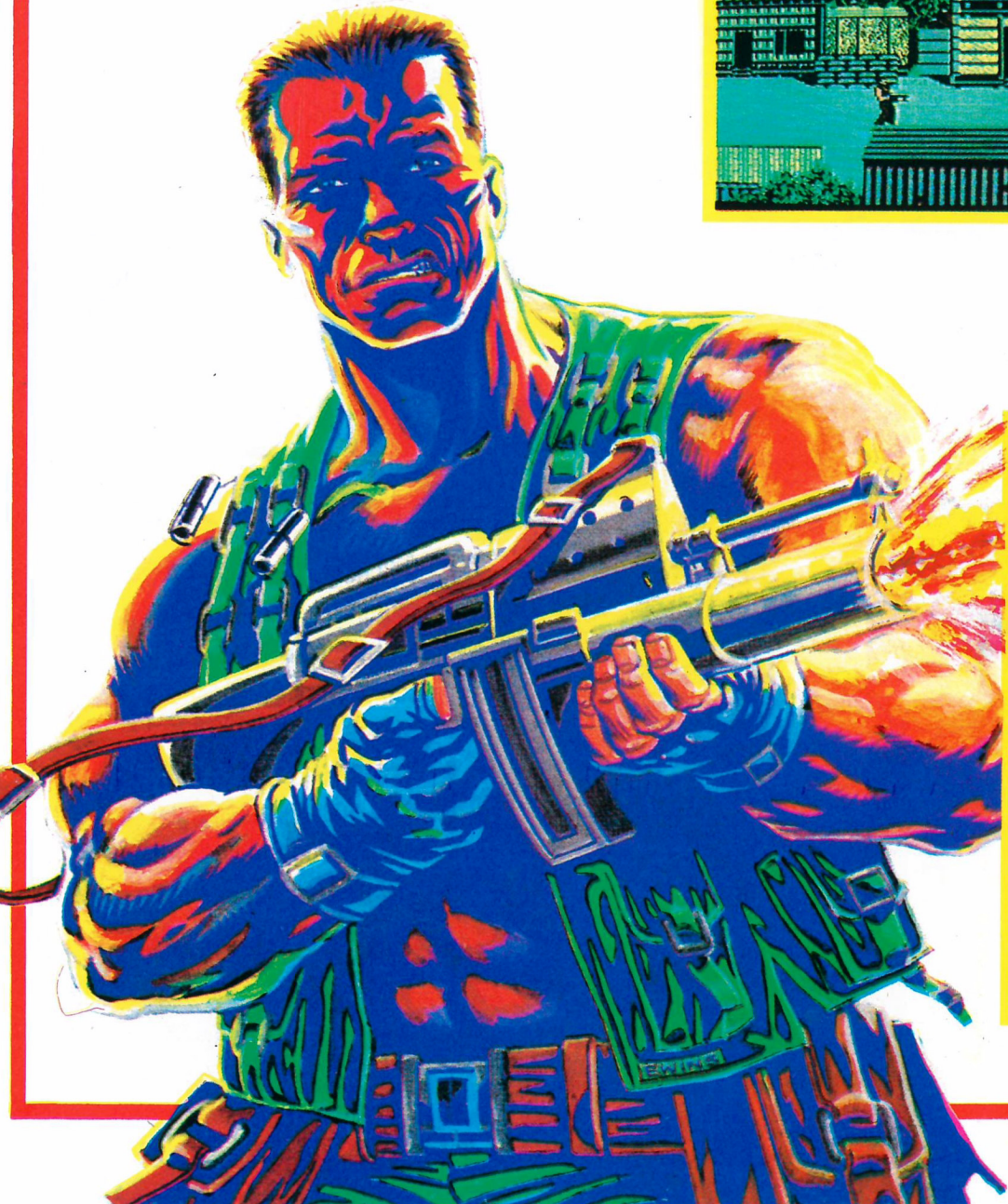
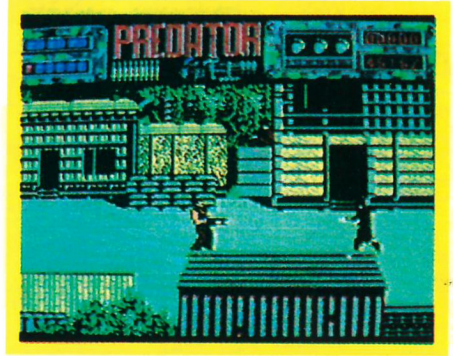
9) Il sesto livello è come il primo, solo che all'improvviso dei letali raggi laser provenienti dal soffitto cominciano a spazzare il pavimento... e aumenta anche il numero degli avversari. Evitate il laser se non volete finire carbonizzati.

10) Se riuscite a raggiungere per la prima volta la sala di controllo, avrete raggiunto il primo obiettivo e ricomincerete dall'inizio: dovrete ripassare per gli stessi cinque livelli (ora più difficili) e giungere di nuovo alla sala di controllo, dalla quale passerete nel palazzo di Geldra.

11) Anche se non si vedono gli ostaggi saranno liberati non appena ucciderete Geldra: non sarà facile, e dovrete colpirlo parecchie volte col fuoco automatico, quindi strada facendo raccogliete quanti più buoni-mitragliatrice potete.



PREDATOR



ATOR

All'inizio venne chiamato Primeaval, poi quasi subito Hunter. Ma il destino voleva per lui **Predator**, e così fu. Ben presto divenne uno dei più grandi films del 1987.

Activision fu veloce ad acquistare la licenza per ottenere da questo film questo meraviglioso gioco (per caso, corre voce, che proprio Activision ha anche i diritti per il prossimo film

di Arnold Schwarzenegger "The running man", che verrà lanciato sempre quest'anno, tra qualche mese) e, grazie al System 3 e ai programmatori di Source, ecco qui la nuova interpretazione.

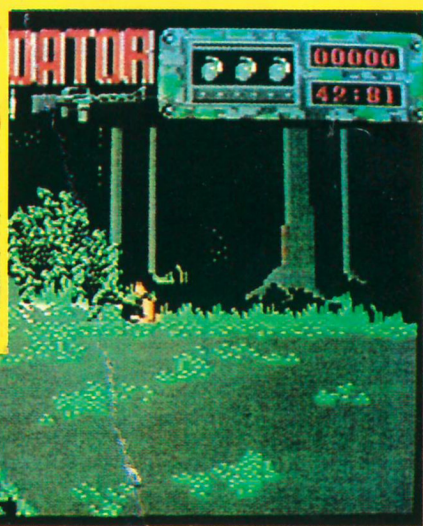
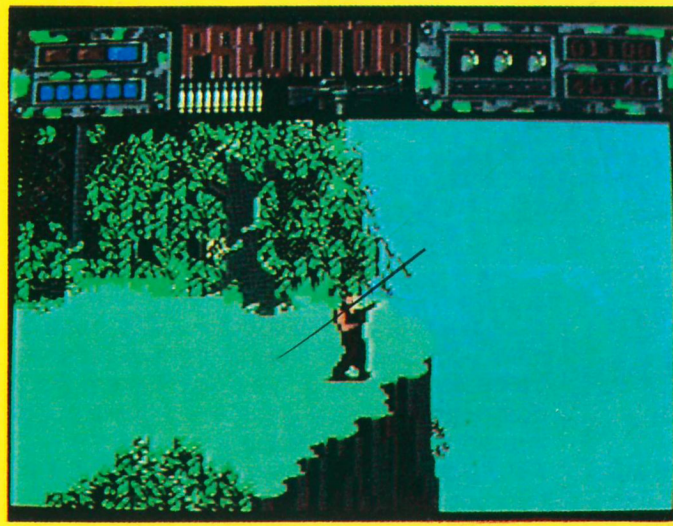
Activision diede un occhio alla storia di Tim, e in breve, dopo aver ottenuto la licenza di produrre un gioco basato sulla trama del film, chiese alla System 3 di progettarglielo. Tim completò il progetto con alcune aggiunte e cambiamenti necessari a renderlo migliore, con i grafici di Hugh Riley, che ha fatto anche gli sfondi e disegnato i personaggi di **Last Ninja** e che ora sta preparando gli scenari di **Ninja II** (per il quale ha già disegnato più di 1600 elementi); ma non è tutto: si occuperà anche di **Dominator**.

Questo gioco è diviso in 4 sezioni, ognuna da caricare singolarmente. Nella prima Arnie dovrà superare la pericolosa giungla infestata di guerriglieri, e distruggerne il campo-base. Ok. Allora questo non è proprio quello che succede nel film, non c'è modo di poter avere tutto il pezzo che riguarda la traversata della giungla della squadra di Arnie, tutta allo stesso tempo, quindi la nostra idea era che il resto della squadra fosse già avanti con lo scopo di far fallire qualsiasi iniziativa di guerriglia... ma vennero tutti spazzati via dallo straniero. Direi abbastanza convincente e discreto, per ora.

Il quadro procede orizzontalmente, con guerriglieri armati che saltano tra gli alberi, appostandosi con le loro teste fuori le trincee. E con uno scorrere sullo schermo di fucili che sparano in continuazione. I pipistrelli saranno un ulteriore ostacolo ai progressi di Arnie, quindi sarai fortunato se riuscirai a raccogliere ulteriori e più potenti armi lungo il cammino: una gentilezza dei tuoi colleghi morti. Anche lo straniero è una minaccia: si fa riconoscere dallo sparo di 3 colpi, prima di lanciare una saetta-laser.

Anche la seconda parte ha luogo nella giu-





gla, con guerriglieri da combattere e la evidente presenza, ancora più marcata, dei nemici. A volte puoi vedere i loro occhi tra gli alberi, e poi ancora spari, -sempre più frequenti! Alla fine di questa parte troverai la cornice di una scogliera, e nessun'altra uscita. Quindi, cosa supponi farà, Arnie? Beh, se hai già visto il film, saprai sicuramente cosa farà un uomo come lui quando si blocca in cima ad una scogliera. La terza parte vede il nostro Arnie coperto di fango... beh, diciamo un po' sporco. "Abbiamo tentato di colorarlo proprio come se fosse stato coperto di fango dalla testa ai piedi (come nel film), ma non andava; così l'abbiamo fatto un po' benmacchiato, nient'altro".

Qui il fango è molto importante, perché così Arnie non potrà essere scoperto dallo straniero. Ad ogni modo, dopo un po' il fango a poco a poco cadrà, e qui sta a te continuare a correre nelle pozzanghere lungo il cammino, per mantenerti così... infangato. Verso la fine troverai un grosso tronco d'albero, lo stesso sul quale Billy l'indiano si confrontò con lo straniero del film. Solo che nel gioco, sei tu. Sì, è vero: incontrerai lo straniero faccia a faccia. Comunque non potrai ucciderlo — solo ferirlo finché non scappa. Ma, come? Con ar-

co e frecce che hai trovato lungo la strada, ecco come. Ad ogni modo hai qualcos'altro da fare per assicurarti d'aver colpito abbastanza il tuo nemico. Ma non ti dirò cosa! C'è un altro elemento molto importante che deve essere trovato se devi completare il gioco nonostante tutto fortunatamente diverso, **Platoon**, non devi raccogliere gli oggetti necessari per procedere. No, il gioco è già più difficile senza di loro.... Poi, dovrai ricominciare dall'inizio se perdi la vita nell'ultima parte — dovrai iniziare dall'inizio della parte dove sei rimasto colpito. Ed ora, il finale. Una lotta contro lo straniero sino alla morte. Qui sarai coinvolto in continue scaramucce, con lo scopo finale di costruire ed usare una trappola. -proprio uguale a quella del film.- Una volta distrutto il nemico, è fatta!

Predator segue proprio il contenuto del suo sosia di celluloido, con due o tre modifiche. Ad ogni modo, sento che poteva esser fatto un pizzico meglio. Non voglio dire sia povero o mediocre, al contrario, esso ha una particolare atmosfera di gioco, per la maggior parte dovuta agli eccellenti scenari e ad "Arnie" stesso (disegnati da Hugh)... la somiglianza è veramente un portento.

ECCEZIONALE

**E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE**

MSX HIT
PARADE

32 PAGINE A COLORI

**UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI**

Mandroid

C'è nessuno che ricorda **Cyborg**? Ma sì, quello che fu lanciato dalla Crl circa un anno fa, un po' intrigante ma spesso irritante, come gioco esplorativo. Gli avvenimenti non erano completati da quei deboli effetti sonori e da quegli strani grafici, uniti a delle istruzioni completamente inadeguate. Quindi ci lascia stupiti il fatto che la Crl abbia prodotto il continuo di questo **Cyborg**, **MANDROID**, che, nonostante abbastanza diverso, ha ancora i difetti del precedente.

Tuttavia ancora, ciò che c'è dietro le righe è il tuo compito questa volta (tu, Dolce Felicity Adams) di cercare, trovare e distruggere il malvagio Max, che usa dei Mandroidi rubati per costruire un enorme esercito di Cibernetici.

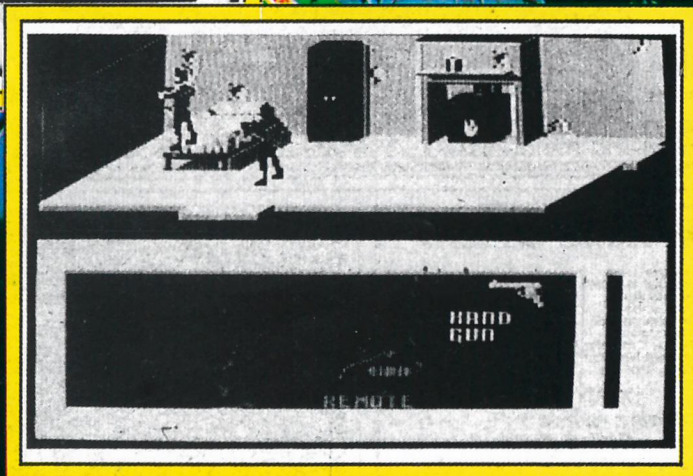
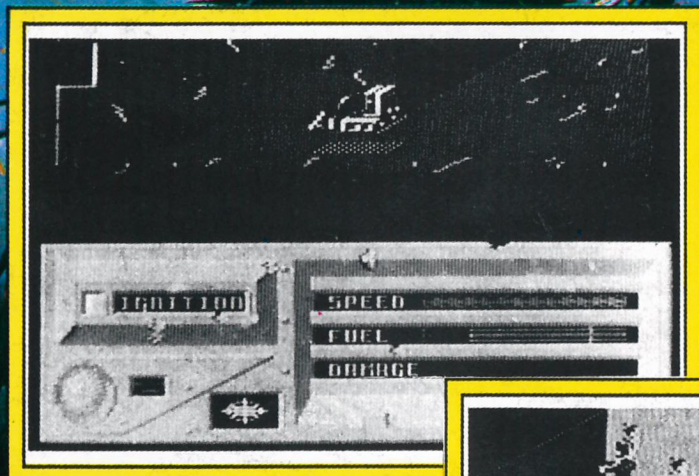
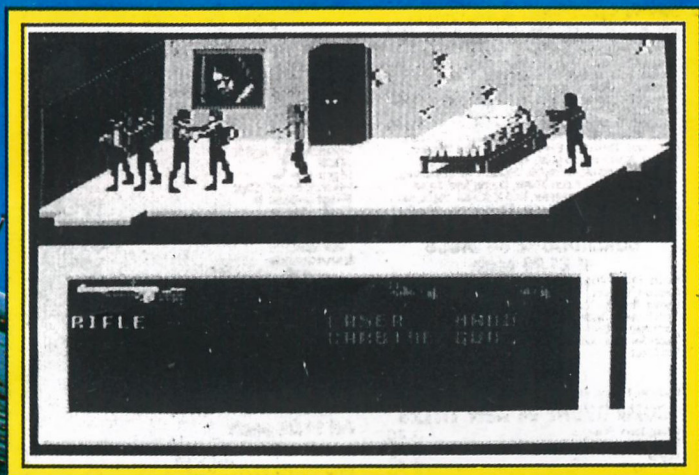
Stringendoti nelle spalle, fai iniziare il tuo programma, e sarà solo a questo punto che scoprirai (da un messaggio quasi nascosto sul quadro), che potrai trovare altre informazioni sul retro della cassetta. Quindi non farai altro che fermare la cassetta, mandarla indietro, e caricarla dal lato B, un tipo di procedura che tutto sommato si poteva evitare se la Crl avesse etichettato la cassetta nella giusta maniera, o meglio, avesse fornito la cassetta di un dettagliato foglio d'istruzioni. Il lato B consiste in una dozzina di quadri dai grafici particolarmente da "lego". Si suppone che questi ti aiutino a riconoscere ladri, banditi, teppisti e altre forme di vita che il gioco racchiude. A parte le donne, alcuni droidi e altri robots, molti anzi la maggior parte dei personaggi sembrano così simili che, a questo punto, caricando il lato A, non saprai più distinguere le due parti. Come in **Cyborg**, tutte le azioni principali avvengono nella stretta fascia in alto al quadro; lo spazio sottostante è riservato ai pannelli di controllo e agli altri quadri attraverso i quali tu passerai durante il gioco. Questi includono un menu di Comunicazioni che ti permettono di interrogare, minacciare e corrompere qualsiasi passante in cui ti imbatte-rai. Avrai anche un **display** di tutte le armi, che ti permetterà di dare il cambio alla tua pistola, con un laser, una granata o con qual-

siasi altra arma che tu riesca ad avere.

L'area di gioco è molto ampia: paesaggi stupendi rifiniti con disordinate sabbie "sasso-se", acquitrini e fiumi luridi contornati da strade piene di palazzi dai muri un po' rovinati, il tutto contornato da direi adeguati ma non certo brillanti disegni.

Grandi portali e ponti che portano il tuo occhio ai quadri adiacenti e le case sono labirinti di camere intercomunicanti. Studiare una via plausibile attraverso questo labirinto è un compito ingrato, reso ancora più difficile dalla presenza di orde di teppisti che formicolano in tutte le direzioni, fucili in posizione di tiro. Se ti fermi e fai le giuste domande, un compito che richiede parecchio lavoro in se stesso, che implica una certa destrezza con la tua cloche e con il resto dei pulsanti - essi potrebbero rivelarti delle informazioni molto utili riguardanti la mappa, oppure venderti una pistola. Più spesso essi se ne vanno o peggio ancora, potrai accidentalmente sparargli. Una volta sparati i tuoi colpi, qualcuno forse non resterà troppo amichevole nei tuoi confronti, e nascerà una noiosa sparatoria.

Dei distributori di monete potranno certo servirti per avere dei fondi a tua disposizione pistole o altre armi e corrompere banditi, e non è tutto: potrai aumentarli giocando alle **slot-fruit machines** che troverai in alcuni palazzi. Ma c'è altro da scoprire, e che non sai ancora, e le cose che ti saranno più utili saranno un aereo spaziale che ti permetterà di volare ad alta velocità attraversando la terra e dividendo in due qualsiasi cosa sia sulla sua via. Ma queste bellezze occasionali certo non compensano la povertà dell'animazione e degli effetti sonori, e quella ripetitività di gioco che intorizzisce la mente. Non ci sono indicazioni allo scoring e alcuna indicazione se stai completando o no il gioco o se ti rimane soltanto un'ultima vita da salvare (tua chiaramente), bando a ciò e al totalmente frustrante "gioco" che tutto sommato non ti ripaga, non puoi farci niente: ecco che ricomincia da capo.



THROUGH THE

Quando il vero Trapdoor uscì esattamente un anno fa, pensavamo fosse eccezionale. La Piranha ora ha deciso di continuare Berkmania producendo un altro Trapdoor sulle stesse orme del precedente. **Through the Trapdoor** contiene gli stessi elementi e continua con gli stessi personaggi principali — Berk, Drutt e Boni — ma essi questa volta iniziano il gioco scendendo e passando attraverso quella porta pericolosa. È una storia graziosa e semplice che corre dritta su un filo, ma che è più un'avventura che una serie di mete e compiti separati da risolvere o raggiungere.

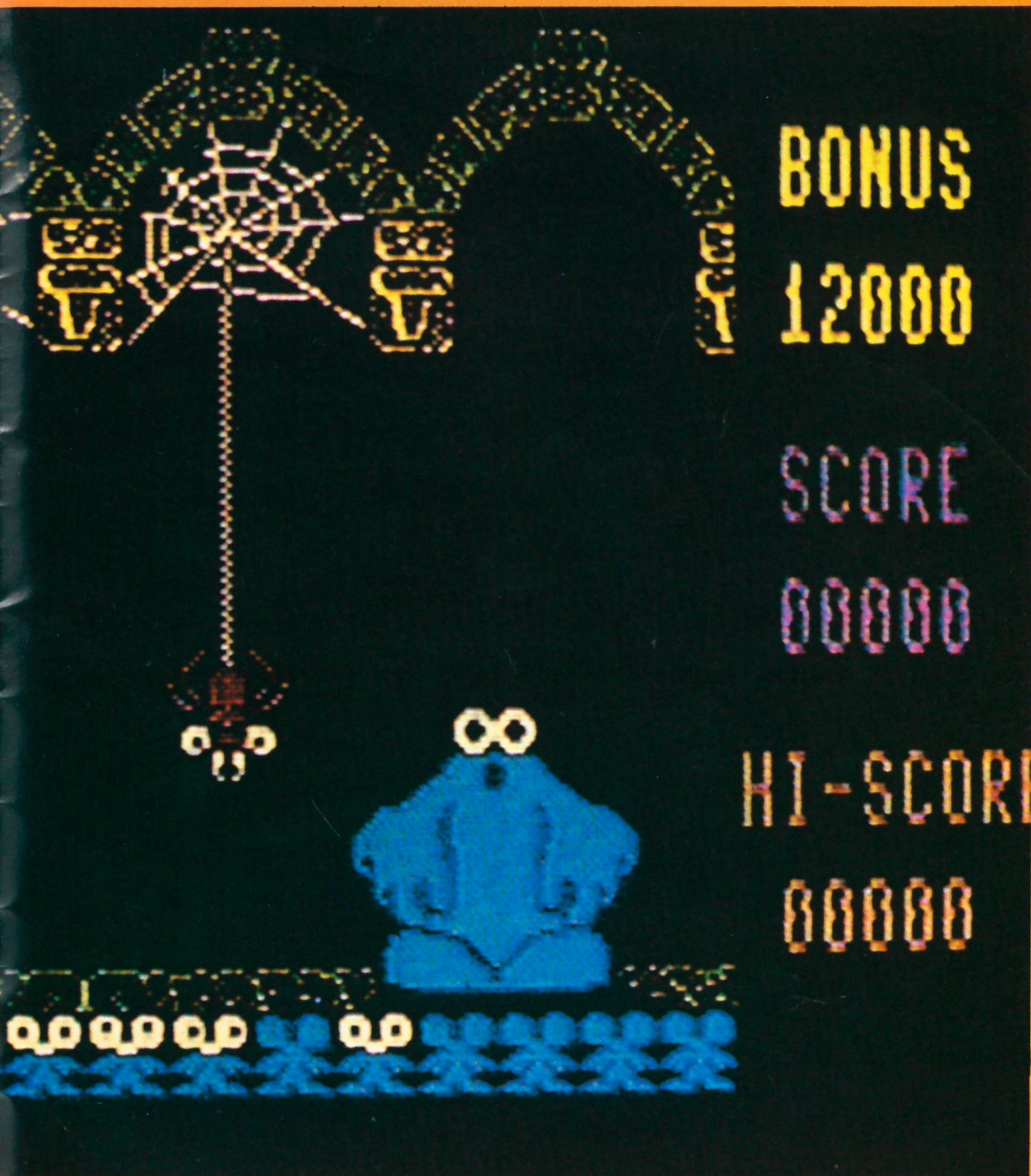
Principalmente, vedrai Boni rapito da un pipistrello gigante che lo porterà lontano per poi lasciarlo giù da qualche parte nel mondo sotterraneo al di là di quella **porta**. Che poi è proprio dove tu inizi il gioco. Tu, come del resto Berk e Drutt, dovrai salvare Boni. Riuscirai nel tuo intento solo completando le quattro sezioni presenti, ognuna rappresentante una specifica zona di questo mondo. Per passare da una zona all'altra, essi tutti insieme dovranno trovare e usare la chiave per aprire tutte le porte. Per rendere il tutto più difficile, entrambi i personaggi sono ostacolati in successione da mostri e malvagi esseri.

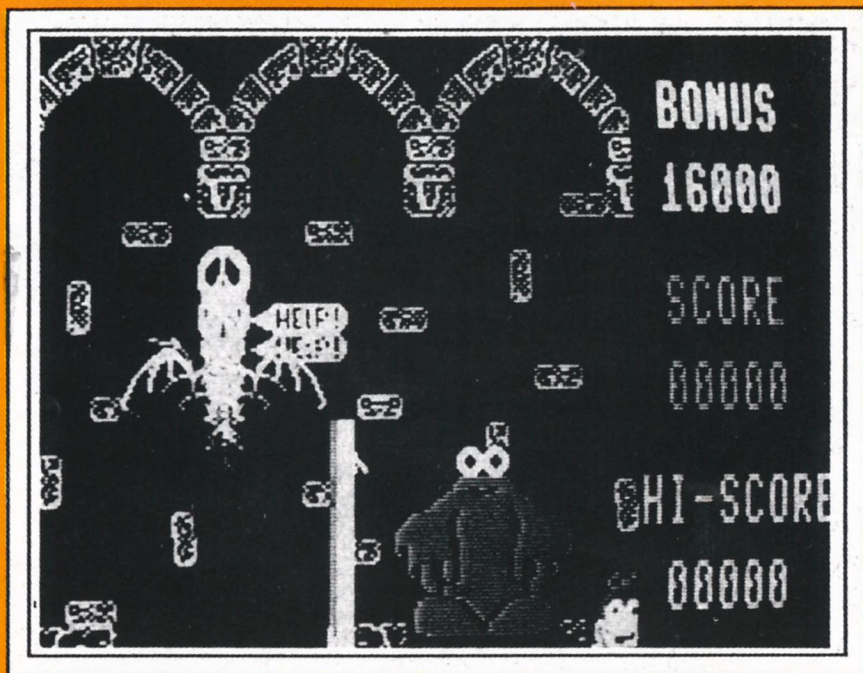
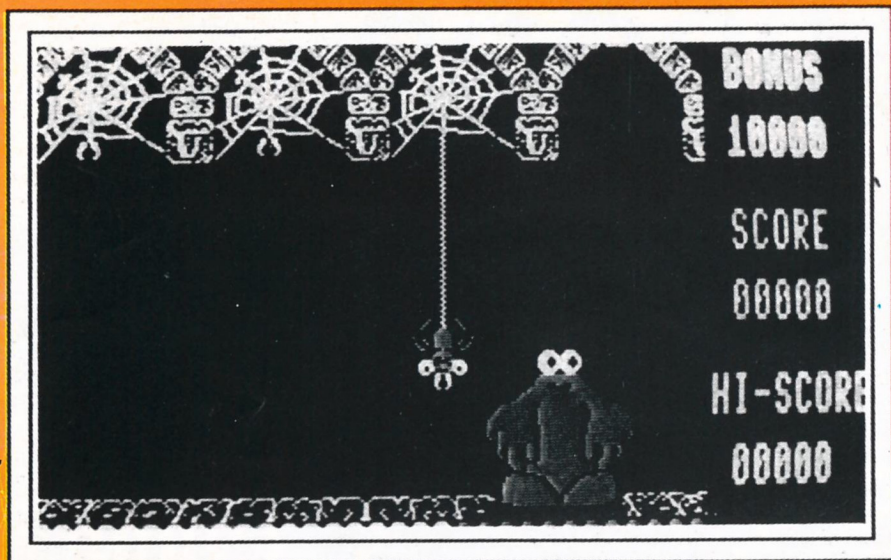
Quindi l'enfasi del gioco giace nel fatto di risolvere problemi o trovare i modi di raggiungere qualcosa. Un anticipo al gioco originale è il fatto che tu controlli sia Berk che Drutt, anche se non allo stesso tempo. A turno l'uno e l'altro. Quindi è forse uno sforzo maggiore. E diventa chiaro appena vedrai che entrambi hanno le loro proprie abilità. Drutt per esempio si muove molto più velocemente. E può rimbalzare su e giù.

Drutt non può raccogliere gli oggetti ma può buttar giù oggetti che sono fuori dalla portata di Berk spingendoli poi contro di lui. Dall'altra parte, solo Berk ha la destrezza e la capacità di raccogliere ed usare gli oggetti come aprire una porta con una chiave. È abbastanza facile controllare Berk anche perché si comporta nello stesso lento ed impacciato modo in entrambi i giochi, raccogliendo gli oggetti con quel caratteristico palmo delle sue enormi mani.



TRAPDOOR





Drutt è più un problema per ciò che concerne il controllo. Ha una sua testa e andrà senz'altro per la sua strada, mangiando di solito il verme più vicino, se non lo terrai sotto controllo, se sai che cosa intendo. Stargli dietro continuamente per affibiargli qualche particolare compito non è certo interessante e divertente. Infatti, se il pipistrello avesse rapito Drutt invece di Boni, io e Berk avremmo al-

zato i nostri piedi in segno di resa. Dovrai semplicemente sorbirtelo!

Il gioco fa il possibile per renderti le cose più difficili, mettendo a tua disposizione dei Drutt-Segnapunti. Essi sono posti esattamente dove Drutt sta per compiere qualcosa. Mandalo a sinistra e vedrai che ci salterà sopra. A parte alcuni di questi che risultano essere invisibili, essi non sembrano avere un grande

effetto. Drutt è molto utile, in quanto di solito va sempre per primo, procedendo Berk quando la via è libera. Quindi è Drutt che otterrà tutte le chiavi e proteggerà Berk dai pericoli. Per esempio salterà e farà saltar via tutti ghiacciolini attaccati al tetto così che Berk non verrà colpito camminandoci sotto.

Drutt riuscirà anche ad avere oggetti come un magico dolce e un magico fungo che aiuteranno Berk a risolvere un problema. Quando Berk è nel buco del primo livello, mangiando quel magico dolce si vedrà spuntare due belle ali che lo porteranno subito verso la cima. Non voglio dirvi più nulla — risolvetevelo da soli. Risolvere questi grattacapi è il più grosso difetto in **Trough the Trapdoor**. E se pensavate che l'originale fosse difficile, questo risulta quasi impossibile - Mi sconvolge il fatto che Don Priestly (che scrisse l'originale) l'abbia reso così difficile. Prendi il primo livello, tutto quello che devi fare è ottenere la chiave, **negoziare** la buca che si trova tra te e la porta, e poi aprire la porta nella zona successiva. Provatelo ad affiancare ciò all'immaginazione usata nell'originale e vedrete che il risultato sarà uno stuff veramente debole e spento.

Graficamente, **Through the Trapdoor**, non è tanto ottimo quanto originale. Non ho ancora visto tutti i mostri, e inoltre quelli apparsi sino ad ora non hanno niente a che fare con l'animazione e le caratteristiche dei primi. Allo stesso modo le scene usate sono troppo buie e limitate per piacermi.

Penso che forse potevano sforzarsi un po' di più. Come l'originale, in **Trough the Trapdoor**, ci sono dei livelli di profondità ma

tutto questo non è sfruttato allo stesso modo. Nei hai due fondamentalmente; il primo piano, e l'altro piano, al di sotto. (Sottoterra) Questo va ad aggiungersi ai tuoi già pre-esistenti problemi, in quanto parecchi compiti da assolvere, come raccogliere le chiavi, potranno soltanto essere compiuti se Drutt continuerà a saltare su e giù nell'area sottostante.

Posizionale in prima linea, ed inizierà a saltare per tutto il giorno senza combinare nulla. Ma ci sono altre zone in cui il nostro gioco è migliore dell'originale, e per la maggiore in termini di "ingegnosità". Berk è certo molto ingegnoso. Quando cade nel buco, egli finisce confuso e sconvolto con la faccia a terra, e ci vorranno alcuni movimenti un po' "agitati" perché riesca ad alzarsi.

Berk sembra anche considerevolmente preoccupato per Drutt, ed andrà sempre nella sua direzione con le sue braccia per cercare di aiutarlo. Ci sono alcune occasioni in cui (quando Berk deve prendere Drutt per passare attraverso la porta della trappola), egli sembra avere parecchie difficoltà a controllare Drutt quanto noi. A differenza di me, Berk è paziente.

Avevo sperato parecchio dal nuovo **Trapdoor** e ho finito per essere sconcertato e deluso. Non c'è dubbio che esso rimanga un buon gioco intelligente ed astuto, ma lo scopo rimane troppo soggettivo e allo stesso tempo difficile. Non puoi andare avanti se non risolverai i problemi nello stesso ordine in cui ti appariranno. Troppa gente ha abbandonato il gioco, in preda alla disperazione: ed è un peccato perché esso merita veramente di più!



IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- CERCO giochi per MSX VG 8020 come: Sabbre wulf, Paper boy, Zoids, Dragon's Lair, Ghost and goblins, Infiltrator, Spy is spy, Gun ship, Athletic land, The way of the tiger, Gauntlet, 007, Wonderboy, Athena, Defender of the crown - Vendo/Scambio Thing Bounles Back, Paraon, Enigma, Superpetrol, Jet set willy II, Meaning of life, Disk Warrior, Galaga, Cannon fighter, Star Destroyer, Attila, Shark hunter, Sea Harrier, Boulder Dash, Circus hipper sport, Decatlon I e II, Catch, per favore scrivete o telefonate - Pizzi Daniele - Via Aldo Moro, 8/2- Rivalta di Torino - Tel. 011/9092096 - anni 14
- SCAMBIO gioco Octagon Squad in ottime condizioni per giochi di guerra - Cerco giochi Pac-man, Gost'n Goblins - Andrea Bargagli - via Teodolinda, 16 - Monza (MI) - Tel. 039 328890 - anni 13
- SCAMBIO giochi Ghost buster e International karate, Athletic land con Paper boy, Green beret, Ghost Goblins - Ciriello Fabio - Via Montecarlo, 14 - Carpi (MO) - Tel. 059/694889 - anni 13
- VENDO per MSX giochi tipo: Masters of the universe; Addictaball, Basket, West Bank, Army moves I e II, Death wish III, Green Beret, Catch, Gauntlet, Strip Power, Zoids, Footballer of the year, Ace of aces e moltissimi altri - Langella Cristian - Viale Alfieri, 18/A - Livorno - Tel. 0586/401240 (ore pasti) - anni 14
- Vorrei questi giochi: Baseball, Calcio, Basket, una gara di moto, Death wish III, Defender of the crown, Bibit Roadrunner tutti funzionanti con ottima grafica pago L. 15.000 - Lietti Alessandro - Via Mazzini 8 - Bregnano (CO) - Tel. 031/770920 - anni 15
- VENDO/COMPRO gioco per MSX The Way of the tiger e Ping pong (entrambi originali) a L. 9.000 cad. uno - Compro: Ghost and goblins L. 8.000 trattabili - Maurizio Tavani - Via Umberto Calosso, 25 - Roma - Tel. 4375149 - anni 13
- VENDO a prezzo ragionevole giochi come: Boxing, Tennis, Soccer, Biliardo, Olimpicks Game (corsa 100m - salto lungo - lancio martello - corsa 400 m) Atletis 1 (100 m ostacoli - lancio asta - salto alto - 1500 m) ed altri giochi - Emiliano - Pieracci - S. Croce S/Arno (PI) - Tel. 0571/33517 - anni 14
- Le scrivo per darle un consiglio visto che tanti cercano il gioco di Ghost's and goblins e da quello che leggo vedo che è introvabile, perché non lo registrate voi sul prossimo numero? - Viale Alessandro - Via Bligny, 39 - Milano - Tel. 583841 - anni 17
- VENDO qualsiasi programma MSX sia giochi che utility - posseggo anche giochi da 128 K. ram solo per MSX 2; - Felicetti Marzio - Via Bagnolo, 5 - Camerano (AN) - Tel. 071/95125 (dalle 14 alle 20) - anni 12
- VENDO tanti stupendi giochi come Arkanoid Soccer, Footballer of the year, Yie ar kung fu I-II, Catch, Basket, Circus charli, programma di totocalcio, Transformers, Roller Balls, Ninsa Scacchi, Sack the Nipper, Boxe, infiniti tipi di calcio e di sports, molti titoli by konami - inoltre posseggo tutta la serie di programmi e new program MSX - prezzo variabile a seconda del livello - Danisi Danilo - Via Scarlatti, 188 -

80128 Napoli - Tel. 081/371625 - anni 13

- VENDO Philips VG 8020 (80 Kram-32 Krom), imballato con manuali, un anno di vita + 24 cassette con riviste tra cui: Soccer, Explorer, New Video, Jackle & wide + 1/2 corso di video Basic + 2 joystick L. 200.000 - Spadola Gianni - L.go G. Cocconi, 16 - Roma - Tel. 06/2591795 - anni 15
- VENDO nuovo MSX computer Club programmi - Fabrizio Dallona - Via Moggioli, 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/32849 - anni 18
- VENDO stupendi giochi come Arkanoid, Footballer of the year, importanti titoli della konami, (Soccer, Basket, Spelonces, Tennis) molti tipi di calcio, Spy vs spy, Winter Games, il prezzo varia a seconda del livello - Danisi Danilo - Via Scarlatti, 188 - Napoli - Tel. 081/371625 - anni 13
- COMPROMPERO disperatamente bellissimi giochi per MSX 64 K su cassetta a poco prezzo: Dandy, Soccer yie ar king fu I e II, Dracula, fist, Paper boy, Conan, Ghosts'n Goblins, Gauntlet ed altri - Buono Mike - Via Lombardia, 12 - Campobasso (CB) - Tel. 0874/64667 - anni 12
- COMPROMPERO programma per sdoppiare giochi in codice macchina anche non originale a lire 10.000 trattabili - Piero Viano - Via Caretto, 2 - Castelnuovo (AT) - Tel. 9876735 - anni 13
- CERCO cassette di macchine, moto e motocross - Vitali Giacomo - Circonvalazione, 53 - Liserano (BG) - Tel. 035/885069 - anni 14
- VENDO Storm, Boxing, Super MSX 1-2, Green Beret, Pitfall II, Paninaro, Basket, Polar Star, Hunch Back, Jet Man, Ghost buster, Cerco con ottima grafica Ghost's goblins, Paper boy, Pal land, Streep Poker, Mexico '86 - Riccardo dello Vilaro - Via G. Italia - Vercelli - Tel. 0161/501112 - anni 15
- COMPROMPERO gioco per MSX VG 8020 Soccer in singola cassetta a L. 8.000 - Michele Scaduto - Via Rosaria Gregorio 3 - Catania - Tel. 355152 - anni 12
- VENDO cartuccia espansione Philips 64K funzionante a L. 110.000 trattabili - Enrico Gronchi - Via M. Aurelio, 42 - Milano - tel. 2823442 - anni 15
- VENDO formula per aumentare di 64K la memoria del computer serie MSX a L. 5.000 - cerco gioco di Yie Ar Kung fu o Ghost'n goblins a max L.5.000 l'uno - Rimoldi Fabrizio - Via Porpora, 154 - Milano - Tel. 02/237143 - anni 13
- VENDO cassette per MSX Kunck out, Catch, Soccer, Tennis, Hockey su ghiaccio, Hyper Sprt I e II, Bruce Lee, Rambo a L. 10.000 l'uno - richiede la lista spendendo L. 1.000 per rimborso spese - Francesca Iannotta - Via Coggiola, 13 - Torino - anni 21
- VENDO i seguenti giochi per MSX: Yie ar kung fu 1, Congo Bongo, Bakery, Boxe, King's valley ecc. a L. 6.000 l'uno - Fratetesi Alessandro - Via Marsala, 42 - Falconara - Tel. 071/911115 - anni 11
- COMPROMPERO Angelo Corusotta - Via Palmotra, 141 Licata (AG) - Telefono 0922/892814 - Marco Liva - Via dei Colli, 11 - Molino - anni 13
- COMPROMPERO Tanarini Gianluca - Via P. Gobetti, 40 - Livorno - Tel. 0586/404769 -

Marco Piva - Via dei Colli, 11 - Molino - anni 13

- VENDO/SCAMBIO programmi MSX tra cui: Soccer, Green Beret, Basket, Catch, Footballer of the year, Arkanoid, Gauntlet, The way of the Tiger, Rambo, e tanti altri, a prezzi eccezionali. Richiedere la lista a: Denigris Alessandro - Via A. Ferrigno, 4 - Salerno - Tel. 089/323296
- COMPROMPERO Vicario Riccardo - Via G. Italia, 92 - Vercelli 13100 - Tel. 0161/501112 - Marco Piva - Via dei Colli, 11 - Molino - anni 13
- COMPROMPERO a modico prezzo questi giochi: Yie ar kung fu, Dragons Lair I-II, Ghost Buster, Gost's and goblins, Green Beret, Paper boy, The way of the tiger, - Martino Dupré - Via F.lli Bandiera - Zero Branco (TV) - Tel. 0422/978263 (ore pasti) - anni 15
- VENDO giochi tutti i tipi: Green beret, Catch, Army moves, Gary Lineker's, superstar Soccer e altri 200 - Richiedere lista - Gianmarco Marcellino - Via Arbia 24 - Castelnuovo B. (Siena) - Tel. 0577/359248 - anni 17
- VENDO i migliori giochi per MSX - 1/2 originali delle migliori marche come Green Beret Hyper 3, soccer, King's Valley e giochi e utilities per MSX 2 in disco come MSX Dos ease, l'affaire - chiedere lista a: Vettori Andrea - Via Puccini, 3 - 30022 Leggia (VE) - Tel. 0421/329740 - anni 15
- COMPROMPERO urgentemente e disperatamente il gioco Gost's'n Goblins - Riccardo Dovico - Via F.lli. Pepe, 1 - Tortona - Tel. 814406 - anni 12
- CERCO vorrei sapere se esistono programmi per Totocalcio, Enalotto, Totip, per computer MSX 8020 - se esistono vi prego volerli mandare - Giancarlo - Via Flacco, 5 - Latina - Tel. 0773/499377 - anni 45
- VENDO commodore 16 + joystick + registratore e 150 giochi a L. 180.000 trattabili - cerco inoltre gost'n goblins per MSX - Calabrò Luca - P.Galimberti, 19 - Torino - Tel. 674424 - anni 14
- CERCO video giochi per MSX in dischetto versione prezzo trattabile - Massimiliano Ghelfi - Via Verdi, 141 - Corbetta (MI) - Tel. 02/9777984 - anni 14
- CERCO interessati al club MSX e altri per vendita di videogame e altro cerchiamo anche soci - Massimiliano Ghelfi - Via Verdi, 141 - Corbetta (MI) - Tel. 9777984 - anni 14
- VENDO giochi fantastici a lire 1000 ciascuno, ultimissime novità per MSX, quali ad esempio Superstar Soccer, Master of the universe, Gauntlet Jack the nipper II, Basket master, Storbringer, Addictaball, ed altri 200 e più titoli. Sono in arrivo anche World games e California Games. Sono interessato anche a scambi perché non ho scopi di lucro - Paolo Caputo - Via Tasso 200 - 80127 Napoli - Tel. 081/668318 - anni 22
- VENDO per avventurieri MSX appena comprato a Londra, Knight ore, La fantastica avventura, favola interattiva a 3 parti su 3 cassette da 64K ognuna più fotocopie del manuale di istruzioni + romanzo necessario alla soluzione del gioco (43 pagine) + mappa necessaria allo svolgimento della avventura, tutto a lire

IL MERCATO

8000 (costa circa 32 mila lire) - Ro Spadaccio - Via Fracanzano 21 (Vor 80127 Napoli - Tel. 081/659264 - an

● **COMPRO/CERCO** Ghosts'n Gob Ivan Galbiati - Via Moretto da Brescia - Milano - Tel. 02/715572 - anni 15

● **VENDO** cassette MSX come: C. Boxing, Karate, Tennis, Decathlon. Ho tre un fantastico gioco Strgone (tipo and goblis) Gasparetto Fabio - Via Ga B, 1 - Latina - Tel. 0773/414341 - an

● **COMPRO/CERCO** cassette con guenti giochi: Ghost and goblins, Mu soccer, Ye ar kung fu, Paper boy, G beret, Indiana Jones, posso pagarli a zi modici o scambiarli con altri programmi - Maurizio Capassode Angelis - V Bosco, 581 - Vico Equense (NA) - 081/8790947 - anni 12

● **COMPRO/CERCO** Soccer Boule ble, Atletica 1 e 2, e cartucce (tutte MSX) Toshiba - Matteo Bergamo - Via ma, 66 - Ceggia (VE) - Tel. 329878 - an

● **VENDO** per passaggio a sistema sup re computer MSX 80 Kram in ottime dizioni + registratore + oltre centocas di programmi utilissimi + vari manu programmazione il tutto a L. 700.000C tabili - Marco Capecci - Via della Pie 247 - Roma - Tel. 06/6258938 (ore p - anni 16

● **CERCO** socio per i Mega Computa nia che mette a disposizione softwar ogni gener) riviste, computer, (Amiga, 64, Prodest PC 128, MSX, VIC 20) - R to Capodieci - Gall. Matteotti, 12 - M (VE) - Tel. 041/985434 - anni 18

● **COMPRO/CERCO** Rambo, Carri T

Tagliando da

presso SI

VENDO

C

Nome

Città

- CERCO giochi per MSX VG 8020 come: Sabbre wulf, Paper boy, Zoids, Dragon's Lair, Ghost and goblins, Infiltrator, Spy is spy, Gun ship, Athletic land, The way of the tiger, Gauntlet, 007, Wonderboy, Athena, Defender of the crown - Vendo/Scambio Thing Bounles Back, Paraoon, Enigma, Superpetrol, Jet set willy II, Meaning of life, Disk Warrior, Galaga, Cannon fighter, Star Destroyer, Attila, Shark hunter, Sea Harrier, Boulder Dash, Circus hyper sport, Decatlon I e II, Catch, per favore scrivete o telefonate - Pizzi Daniele - Via Aldo Moro, 8/2- Rivalta di Torino - Tel. 011/9092096 - anni 14
- SCAMBIO gioco Octagon Squad in ottime condizioni per giochi di guerra - Cerco giochi Pac-man, Gost'n Goblins - Andrea Bargagli - via Teodolinda, 16 - Monza (MI) - Tel. 039 328890 - anni 13
- SCAMBIO giochi Ghost buster e international karate, Athletic land con Paper boy, Green beret, Ghost Goblins - Ciriello Fabio - Via Montecarlo, 14 - Carpi (MO) - Tel. 059/694889 - anni 13
- VENDO per MSX giochi tipo: Masters of the universe; Addictaball, Basket, West Bank, Army moves I e II, Death wish III, Green Beret, Catch, Gauntlet, Strip Power, Zoids, Footballer of the year, Ace of aces e moltissimi altri - Langella Cristian - Viale Alfieri, 18/A - Livorno - Tel. 0586/401240 (ore pasti) - anni 14
- Vorrei questi giochi: Baseball, Calcio, Basket, una gara di moto, Death wish III, Defender of the crown, Bibit Roadrunner tutti funzionanti con ottima grafica pago L. 15.000 - Lietti Alessandro - Via Mazzini 8 - Bregnano (CO) - Tel. 031/770920 - anni 15
- VENDO/COMPRO gioco per MSX The Way of the tiger e Ping pong (entrambi originali) a L. 9.000 cad. uno - Compro: Ghost and goblins L. 8.000 trattabili - Maurizio Tavani - Via Umberto Calosso, 25 - Roma - Tel. 4375149 - anni 13
- VENDO a prezzo ragionevole giochi come: Boxing, Tennis, Soccer, Biliardo, Olympics Game (corsa 100m - salto lungo - lancio martello - corsa 400 m) Atletis 1 (100 m ostacoli - lancio asta - salto alto - 1500 m) ed altri giochi - Emiliano - Pieracci - S. Croce S/Arno (PI) - Tel. 0571/33517 - anni 14
- Le scrivo per darle un consiglio visto che tanti cercano il gioco di Ghost's and goblins e da quello che leggo vedo che è introvabile, perché non lo registrate voi sul prossimo numero? - Viale Alessandro - Via Bligny, 39 - Milano - Tel. 583841 - anni 17
- VENDO qualsiasi programma MSX sia giochi che utility - posseggo anche giochi da 128 K. ram solo per MSX 2; - Felicetti Marzio - Via Bagnolo, 5 - Camerano (AN) - Tel. 071/95125 (dalle 14 alle 20) - anni 12
- VENDO tanti stupendi giochi come Arkanoid Soccer, Footballer of the year, Yie ar kung fu I-II, Catch, Basket, Circus charli, programma di totocalcio, Transformers, Roller Balls, Ninsa Scacchi, Sack the Nipper, Boxe, infiniti tipi di calcio e di sports, molti titoli by konamy - inoltre posseggo tutta la serie di programmi e new program MSX - prezzo variabile a seconda del livello - Danisi Danilo - Via Scarlattini, 188 -

- 80128 Napoli - Tel. 081/371625 - anni 13
- VENDO Philips VG 8020 (80 Kram-32 Krom), imballato con manuali, un anno di vita + 24 cassette con riviste tra cui: Soccer, Explorer, New Video, Jackle & wide + 1/2 corso di video Basic + 2 joystick L. 200.000 - Spadola Gianni - L.go G. Coccioni, 16 - Roma - Tel. 06/2591795 - anni 15
- VENDO nuovo MSX computer Club programmi - Fabrizio Dallona - Via Moggioli, 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/32849 - anni 18
- VENDO stupendi giochi come Arkanoid, Footballer of the year, importanti titoli della konami, (Soccer, Basket, Spelonces, Tennis) molti tipi di calcio, Spy vs spy, Winter Games, il prezzo varia a seconda del livello - Danisi Danilo - Via Scarlattini, 188 - Napoli - Tel. 081/371625 - anni 13
- COMPRO/CERCO disperatamente bellissimi giochi per MSX 64 K su cassetta a poco prezzo: Dandy, Soccer yie ar king fu I e II, Dracula, fist, Paper boy, Conan, Ghosts'n Goblins, Gauntlet ed altri - Buono Mike - Via Lombardia, 12 - Campobasso (CB) - Tel. 0874/64667 - anni 12
- COMPRO programma per sdoppiare giochi in codice macchina anche non originale a lire 10.000 trattabili - Piero Viano - Via Caretto, 2 - Castelnuovo (AT) - Tel. 9876735 - anni 13
- CERCO cassette di macchine, moto e motocross - Vitali Giacomo - Circonvallazione, 53 - Liserano (BG) - Tel. 035/885069 - anni 14
- VENDO Storm, Boxing, Super MSX 1-2, Green Beret, Pitfall II, Paninaro, Basket, Polar Star, Hunch Back, Jet Man, Ghost buster, Cerco con ottima grafica Ghost's goblins, Paper boy, Pal land, Streep Poker, Mexico '86 - Riccardo dello Vilario - Via G. Italia - Vercelli - Tel. 0161/501112 - anni 15
- COMPRO gioco per MSX VG 8020 Soccer in singola cassetta a L. 8.000 - Michele Scaduto - Via Rosaria Gregorio 3 - Catania - Tel. 355152 - anni 12
- VENDO cartuccia espansione Philips 64K funzionante a L. 110.000 trattabili - Enrico Gronchi - Via M. Aurelio, 42 - Milano - tel. 2823442 - anni 15
- VENDO formula per aumentare di 64K la memoria del computer serie MSX a L. 5.000 - cerco gioco di Yie Ar Kung fu o Ghost'n goblins a max L.5.000 l'uno - Riboldi Fabrizio - Via Porpora, 154 - Milano - Tel. 02/237143 - anni 13
- VENDO cassette per MSX Kunck out, Catch, Soccer, Tennis, Hockey su ghiaccio, Hyper Sprt I e II, Bruce Lee, Rambo a L. 10.000 l'uno - richiede la lista spedendo L. 1.000 per rimborso spese - Francesca Iannotta - Via Coggiola, 13 - Torino - anni 21
- VENDO i seguenti giochi per MSX: Yie ar kun-fu 1, Congo Bongo, Bakery, Boxe, King's valley ecc. a L. 6.000 l'uno - Fratresi Alessandro - Via Marsala, 42 - Falconara - Tel. 071/911115 - anni 11
- COMPRO Angelo Corusotta, Via Palmotra, 141 Licata (AG) - Telefono 0922/892814 - Marco Liva - Via dei Colli, 11 - Molino - anni 13
- COMPRO Tanarini Gianluca - Via P. Gobetti, 40 - Livorno, - Tel. 0586/404769 -

Mar
ni 14
● V
cui:
Foot
The
a pr
Den
- Sa
● C
lia, S
- Ma
anni
● C
ques
I-II,
Gree
tiger
- Zer
past
● V
Cat
pers
sta
- C
057
● V
orig
Bere
chi
MSX
Vett
Legg
● C
sper
Ricc
tona
● C
gran
per
go v
co, S
● V
regi
tabil
MSX
Tor
● C
sch
simi
(MI)
● C
per
mo
Ver
- an
● V
scur
ad e
no
Bas
ed a
che
no il
ho s
so 2
- an
● V
com
tica
ti s
foto
mar
co (

**RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO**

**PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME**