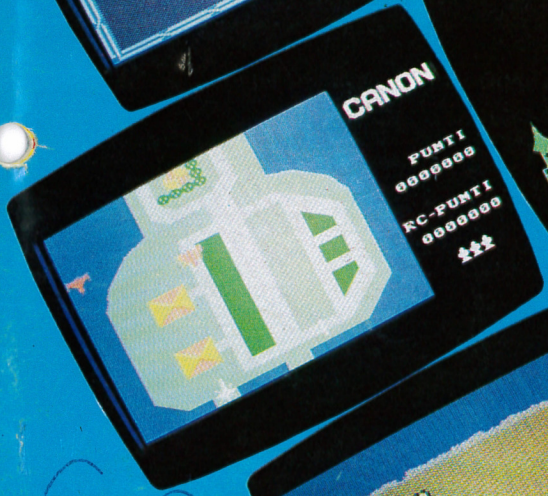
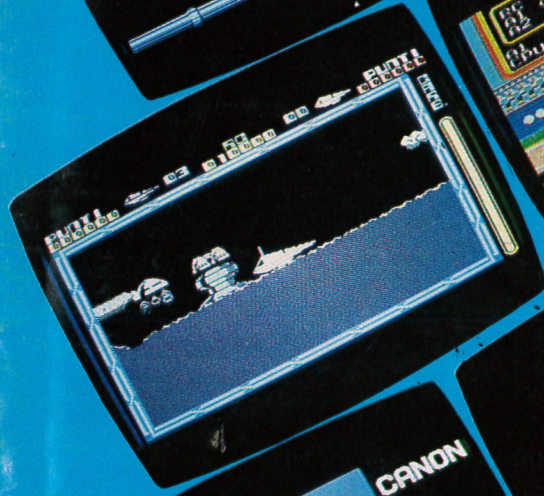
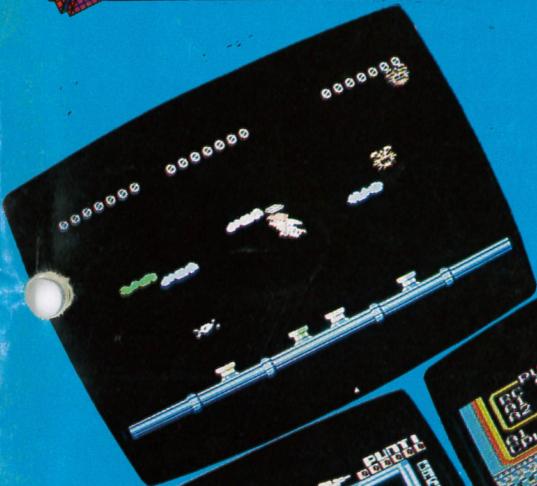
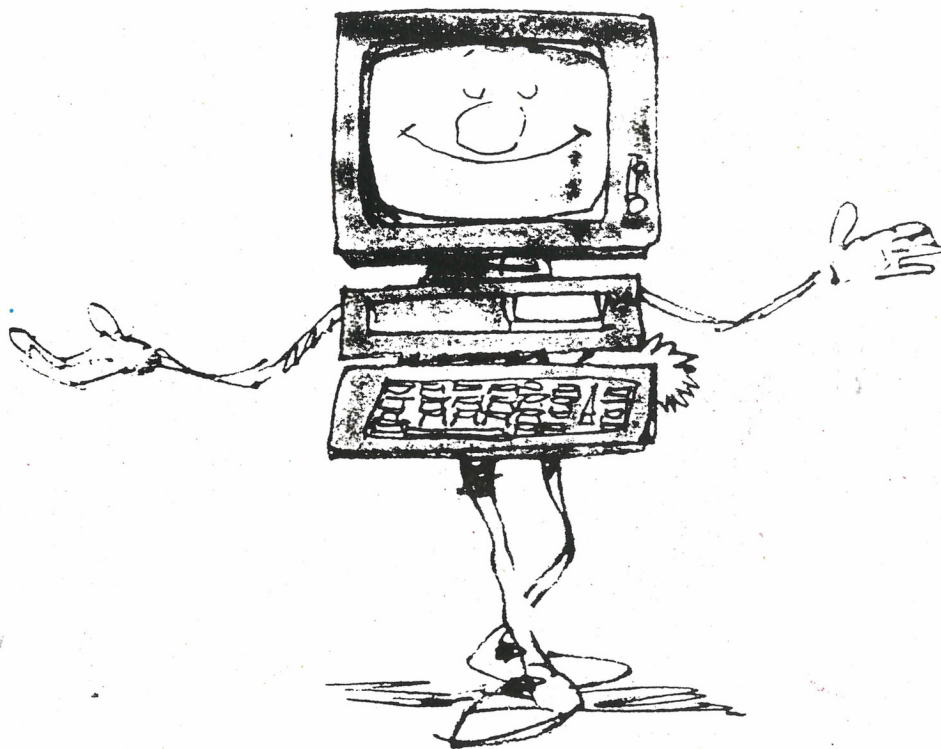


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- CHERUBINUS ● DELTOYD
- ATHLETIC 1 ● CANON
- KINGNAPPING ● SKROOTER
- I CAVERNICOLI



**IMPORTANTE!!!**

**CERCHIAMO  
UN COLLABORATORE  
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

New Program MSX N. 13 - Periodico mensile - Ottobre 1988 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 535 del 16/07/1987  
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.  
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 8467545 - Stampa: S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

# EROI E BESTIACCE

*Come dare torto a chi odia certi tipi di insetti? Leggendo questa rivista ci accorgeremo che hanno mille ragioni coloro che odiano rettili e bestiacce mitologiche: in Beyond Zork sarete chiamati a districarvi tra mostri e attacchi feroci, in Rimrunner invece gli insetti si sono addirittura armati di fucili. Meno male che con Pacland vi riconcilierete con la vita agreste. Un tuffo in mare con l'hit parade delle simulazioni navali e poi di nuovo nei cieli con l'ATF, l'aereo più "high tech" del mondo.*

## IN QUESTO NUMERO

**4** CHERUBINUS

**5** DELTOYD

**6** ATHLETIC 1

**7** CANON

**8** KINGNAPPING

**9** SKROOTER

**10** CAVERNICOLI

**12** TARGET RENEGADE:  
UN GRAN GIOCO

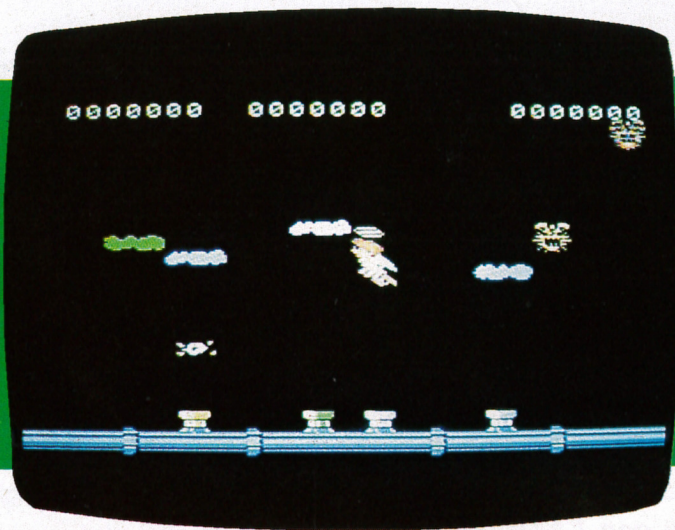
**15** GUERRA SUI MARI:  
SIMULAZIONE NAVALE

**18** NEL PAESE DI PAC-MAN

**20** RIMRUNNER: INSETTI  
ARMATI DI FUCILI

**22** BEYOND ZORK: AVVENTURE  
FRA I MOSTRI

**24** A.T.F.: L'AEREO PIÙ  
AVANZATO DEL MONDO



# CHERUBINUS

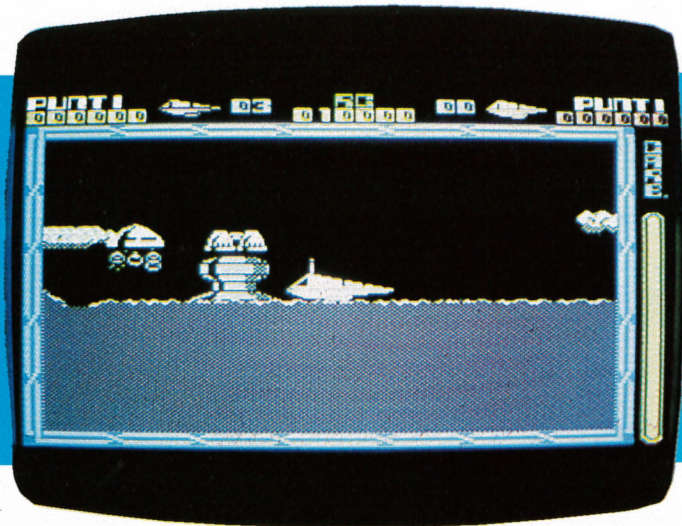
## CHE GIOCO È

A Nord di Heaven dove Cherubinus monta la guardia contro i dispettosi folletti sta succedendo un grande pasticcio. Questi, ultimi si sono introdotti furtivamente in Heaven manomettendo i sistemi di servizio che hanno perciò cominciato a fare stranezze di tutti i tipi. Al povero Cherubinus non resta altro da fare che cercare di scacciare gli intrusi e nel suo tentativo dovrà impegnarsi a rimettere le cose al giusto posto ad esempio le nuvolette di fumo nei comignoli del colore corrispondente e dovrà anche impedire che i glosch colorati prendano possesso al riparo del proprio colore. Per difendersi dagli attacchi dei cattivi folletti il nostro angioletto potrà abilmente fare uso della sua aureola che funzionerà come un perfetto boomerang.

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO            inizio gioco



64

## DELTOYD

### CHE GIOCO È

Sorpresa a terra nel corso di una riparazione urgente l'astronave Centurius si è venuta a trovare sotto l'attacco incrociato dei ferniani che hanno messo in campo il meglio delle loro forze aeree. Sebbene sia in grado di decollare e difendersi i sistemi della Centurius sono tuttavia attivati in minima parte poichè numerose sezioni dei sistemi di propulsione e difesa sono sparpagliate nei centri di collaudo. Mentre guiderai con abilità l'astronave tentando di difenderti contro gli incalzanti mezzi alieni dovrai rintracciare le piattaforme di servizio per recuperare i vari pezzi mancanti così da rendere la tua astronave sempre più potente ed efficiente. Evita la collisione con qualsiasi cosa si muove e non attraversare le tracce telemagnetiche degli aracnoidi ferniani.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

G	su
B	sinistra
V	destra
I	fuoco
A	1 pilota
B	2 piloti
O	inizio gioco



191

# ATHLETIC

## CHE GIOCO È

Quando la musica inizia a suonare e le telecamere inquadrano il tabellone dei punteggi, il cuore ha un sobbalzo quando guardandolo l'atleta vede il suo nome e comprende che gli occhi del mondo sono su di lui. Questo è quello che prova un atleta durante le olimpiadi e per farti provare queste belle emozioni eccoti Athletic. Sarà il tuo turno di dare spettacolo e mostrare che cosa sei capace di fare con il tuo atleta nelle varie gare: dal salto in alto, al lancio del martello o alla corsa. Non saranno necessarie forza e resistenza, ma abilità e prontezza di riflessi. La concentrazione dovrà essere totale per dare i migliori risultati nelle varie prove di qualificazione. Alla vigilia dei grandi giochi olimpici di Seul, portate il vostro atleta alla vittoria in lotta contro il vostro computer o un vostro amico.

## TASTI

### JOYSTICK

### TASTI DI CURSORE

**SPAZIO/FUOCO** inizio gioco  
**X** partire



260

## CANON

### CHE GIOCO È

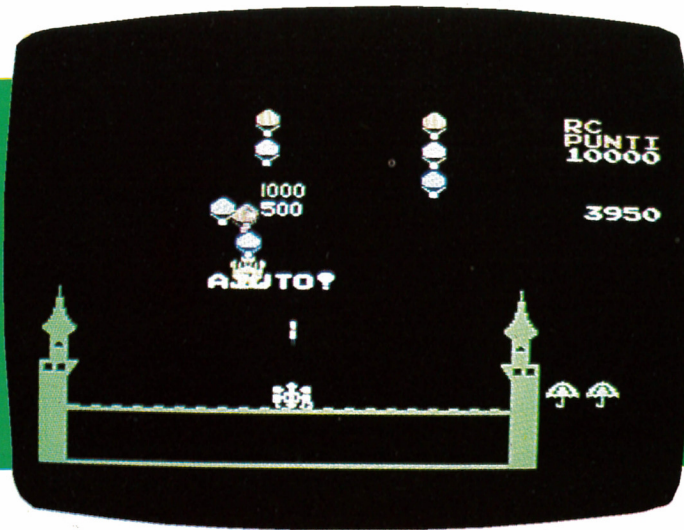
Per distruggere l'isola fortezza in cui le forze dell'alleanza orientale hanno dislocato la loro base avanzata, Canon, l'asso dell'aviazione imperiale, si è lanciato con il suo cobra rosso in una missione suicida pronto a vomitare fuoco e fiamme sul territorio e gli aerei nemici. Individuato però quasi subito dai radar nemici egli troverà ad attenderlo un'accoglienza molto numerosa capace di impedire il passaggio anche ad un moscerino. Ma Canon avrà non solo il vantaggio di un mezzo aereo fuori dal comune, potrà anche ricorrere alla sua straordinaria abilità di pilota che gli consentirà di sopravvivere e se sarà fortunato di aprirsi la strada verso il generatore centrale, nucleo magnetico-energetico da cui dipende tutta l'esistenza dell'isola.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



000

## KINGNAPPING

### CHE GIOCO È

Scopo del gioco è fermare i palloni che rapiscono il re, cioè i palloni devono essere distrutti. Una formazione di quattro palloni appare sprotetta in tutte le direzioni e sebbene inanimata sembra avere una propria ragione e compito: rapire il re. Il re è un buon uomo ma è abbastanza codardo e corre dentro il castello tentando di scappare. I cannoni sono manipolati da 2 soldati del castello e possono essere mossi da sinistra a destra per distruggere i palloni, tuttavia molte volte anche se colpiti riappaiono come illesi. Nel corso del gioco 3 palloni si uniscono in uno ed esplodono solo se colpiti tre volte. In base ai colori dei palloni avrete anche dei bonus. Ogni 3 round c'è la possibilità di superare una fase speciale per ottenere ancora più punti: 40 palloni appaiono uno dietro l'altro e ogni pallone che scoppia fa guadagnare 100 punti. Buon divertimento!

### TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

FUOCO            inizio gioco





51

## SKROOTER

### CHE GIOCO È

Sfuggito alla civiltà per trovare un po' di pace il tenente Fisher si era rifugiato sullo sperduto asteroide Taurus. Ma ben presto sotto forma di giganteschi teleripetitori i programmi televisivi terrestri apparvero ancora una volta sui suoi monitor. Preda di una furia cieca Fisher decise con determinazione di attaccare e distruggere tutti i teleripetitori dei 600 canali televisivi privati e pubblici. Ovviamente a contrastare questa sua intenzione troverà le pattuglie di sorveglianza appartenenti alla flotta della lega per la difesa dell'informazione che cercheranno di sbarrargli la strada. Nell'apocalittica battaglia che seguirà ricordati che per distruggere i teleripetitori dovrai colpirli nel centro esatto nel momento in cui gli scudi sono abbassati.

### TASTI

**JOYSTICK**  
**TASTI DI CURSORE**

**FUOCO**                      inizio gioco



## I CAVERNICOLI

### CHE GIOCO È

Il gioco inizia con il nostro cavernicolo che sta già pensando alla finale del Superbowl che si terrà il giorno dopo, ma sua moglie gli ricorda che aveva promesso di dipingere il soggiorno prima dell'arrivo della suocera. L'uomo non è un bravo imbianchino ma sua figlia lo è senza dubbio di più e non appena egli si volta, lei disegna sulla parete. Così il compito del nostro amico non sarà solo quello di dipingere le pareti, ma anche quello di tenere la bambina nel suo recinto. Terminato il lavoro i due cavernicoli andando alla finale di bowling si trovano nei guai perchè perdono una ruota dell'auto. Come sostituirla rapidamente? Quando saranno finalmente arrivati alla sala dovranno disputare la loro migliore partita. Ma al loro ritorno a casa trovano una brutta sorpresa la bambina è scappata ed è scomparsa. Il nostro cavernicolo riuscirà a scogerla sul tetto della casa in costruzione totalmente inconsapevole dei pericoli che la attendono. L'uomo dovrà riportarla a casa dopo aver combattuto con travi e scale per raggiungerla.

### TASTI

#### JOYSTICK

#### TASTI DI CURSORE

Z	sinistra/decelera
X	destra/accelera
O	su
K	giù
SPAZIO	fuoco/dipinge/salta
H	pausa si/no
CTRL STOP	fine gioco

**ECCEZIONALE**  
E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE

**MSX HIT**  
32 PAGINE A COLORI  
**PARADE**

UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI

# TARGET: RENEGADE



**Target Renegade** non è la conversione di un coin-op ma un follow-up "originale" del successo **Renegade** autorizzato dalla Imagine. Chi ha già giocato con **Renegade** o con **Double Dragon**, si troverà a casa con **Target Renegade**.

Il tuo semplice compito è di vendicare la morte di tuo fratello che è stato ucciso dalla gang di Mr. Big. Questo implica il combattimento su cinque livelli di membri intermedi della gang prima di arrivare a colpire Mr. Big in persona. Il gioco comincia al piano superiore di un posteggio vuoto. Senza preavviso, un ciclista angelico viene diretto verso di te, apparizione dalla quale ti riprendi molto rapidamente. Questi ciclisti hanno bisogno di una rapida pedata in testa per venire sbattuti al suolo. Dopo che hai fatto ciò, vengono verso di te a coppie, e uno dei due è armato di una mazza da base-ball. Devi rispondere ai loro attacchi utilizzando i due pugni e un calcio. Una raffica che colpisce con successo un nemico armato gli farà cadere la sua arma. Se sei abbastanza rapido puoi raccoglierla e con un potente colpo, dare loro qualche piacevole (per te!) assaggio della loro medicina. Se distruggi una coppia di assalitori riesci ad avanzare un po' verso la fine del livello.

Il livello uno è composto da quattro piani collegati fra di loro con degli ascensori. Quando raggiungi l'uscita al piano terreno, devi rispondere al telefono che suona per poter passare al livello due.

Ti trovi quindi fuori in strada in un ambiente piuttosto scialbo. Le prostitute camminano in su e in giù e se non stai attento ti camminano addosso. I loro innocenti "padroni" agghindati con vestiti bianchi ti sparano addosso con piccole pistole che hanno munizioni limitate. Quando non hanno più colpi puoi avvicinarli per provocargli qualche pesante ammaccatura. Come prima il telefono che suona ti porta nel parco.

Qui vieni assalito da teste pelate: abilissimi nell'arte delle testate. I grandi ragazzi utilizzano le loro crape (e intendo le teste!) mentre i fratellini più piccoli ci mettono gli stivali. Famiglie simpatiche, accoppiamento riuscito! Il pugno basso ti è utile per quei piccoli mostriattoli.

La descrizione del livello successivo è "una valigia della spesa piena". Uno shopping centre abbandonato sarebbe forse una descrizione un po' più precisa. I fan di Beastie Boys



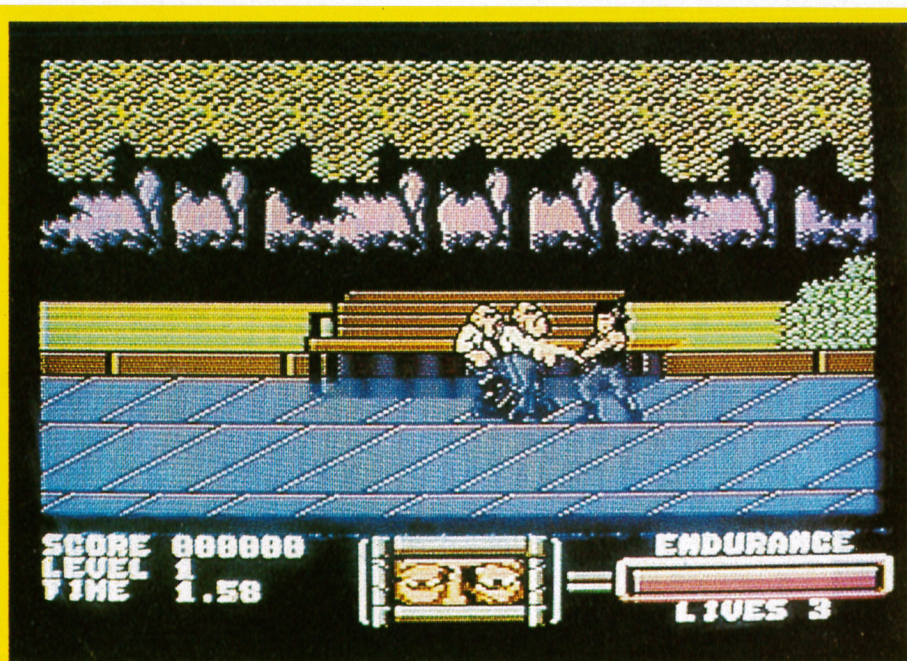
vogliono fare un'ammassata e insieme ai loro cani tarchiati ti danno un assaggio di cosa sarà. Qui il problema non è di sopravvivere ma di raggiungere il limite della zona prima dello scadere del tempo massimo.

Se ci riesci, ti ritrovi nel livello finale, nella tana di Mr. Big con una quantità sorprendente di dettagli grafici sullo sfondo. Dei grandi paggi con le teste quadrate lanciano forti pugni e si ammassano verso di te con i loro toraci enormi. Avvantaggiandoti della tua velocità puoi disporre di loro e farti strada verso Mr. Big. Va alla ricerca del ragazzo marinaio è un polposo Jack Tar. Ma anche così non è difficile da beccare se ti sei preparato una strategia.

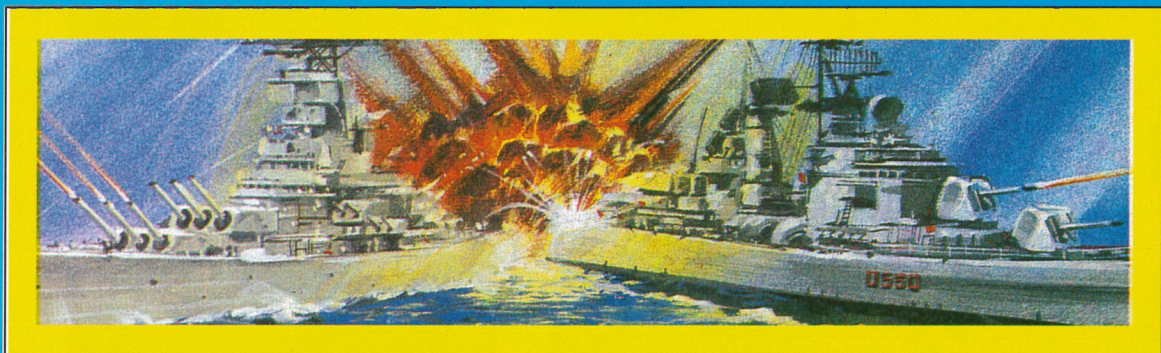
L'aspetto più sorprendente di **Target Renegade** è la qualità dei personaggi. L'utilizzo molto abile delle linee nere su personaggi multicolori produce dei grafici a colori pieni con una risoluzione e dei dettagli molto migliore del solito. Tutti gli avversari sono pieni di carattere con espressioni del viso molto ben delineate, che vengono solo ogni tanto un po' rovinare. Gli sfondi sono invece semplici, ma comprendono sempre apparizioni di dettagli, il chiosco di pesce e patatine fritte, e le signore e i gabinetti degli uomini, per esempio. Un'altra caratteristica decorativa è una coppia di occhi nella parte inferiore dello schermo che ti seguono in continuazione e sus-

sultano ogni volta che vieni colpito. Nello schermo del titolo hai la possibilità di scegliere una musica orecchiabile o degli effetti sonori semplici ma adatti. I livelli da uno a tre vengono caricati fin dall'inizio mentre gli altri due solo quando ci arrivi. Ho provato la versione su disco ma ho potuto vedere che anche il caricamento della versione su nastro riesce quasi ad uguagliare il divertimento.

**Target Renegade** è senz'altro un gran gioco. Le mie due critiche principali sono che dopo il primo livello non ci sono più armi disponibili, cosa un po' deludente, e che il gioco diventa un po' scadente per il fatto che è difficile capire da che distanza va colpito ogni nemico. I ciclisti, per esempio, devono essere colpiti con un pugno da una distanza sufficiente per arrivare a toccarli, ma se ti avvicini troppo rischi di cadere con loro. Le lotte avrebbero potuto essere con bande più numerose per dare una vera impressione di stato di guerra fra di loro. Mi è piaciuto vedere una sequenza di chiusura invece del banale messaggio "congratulazioni", anche se è molto semplice. L'Imagine, che comprende il grosso e lodevole progresso della Ocean nella creazione di prodotti di qualità superiore, deve essere ringraziata per essere uscita con un gioco violento in modo soddisfacente che può occuparci fino alla commercializzazione della vera conversazione di **Double Dragon**.



# GUERRA SUI MARI: SIMULAZIONE NAVALE



Nella simulazione "navale" solitamente l'orizzonte è fermo davanti a te disseminato qua là di piccole isolette e navi nemiche. Seconda cosa, gli oggetti si muovono molto più lentamente che "in cielo". Di conseguenza, la maggior parte delle simulazioni ti fanno accelerare parecchio i tempi, in modo che una missione di circa un mese può essere concentrata nello spazio di poche ore.

Gli attacchi sottomarini sono di solito molto lenti e silenziosi, come un gatto che striscia come un serpente al fine di non essere scoperto dal topo.

Un attacco continuo e sino alla fine è la cosa migliore, che però richiede del tempo in più per giungere poi davanti al nemico usando il sistema dell'immersione in modo da non essere localizzati in quanto tutti i tuoi compiti sono da portare a termine sempre nell'area dei missili.

Malgrado la lentezza e la limitatezza della

potenzialità dei grafici in queste simulazioni marine, esse stanno prendendo piede tra i fanatici.

Una delle ragioni è il fatto che siccome ti viene richiesta una buona quantità di pazienza e preparazione per creare un eccellente attacco missilistico, quando riesci ad affondare una nave nemica, ti senti come realizzato: il pilota non fa altro che solcare tutti i cieli facendo saltare per aria tutto quello che incontra.

La popolarità di questo nuovo tipo di simulazioni resta nel fatto dell'ampia varietà di possibilità strategiche a tua disposizione, molte di più che nei semplici combattimenti aerei. Durante una perlustrazione, per esempio, potrai localizzare un convoglio nemico attraverso il tuo periscopio e dare immediatamente inizio ad un attacco missilistico, oppure potrai aspettare che scenda la notte e tentare un attacco terrestre.

Anche il tuo armamento è importante durante il corso della tua missione, poiché di solito cominci sempre il gioco soltanto con 24 missili e una limitata quantità di carburante. Naturalmente puoi cercare di non consumarlo e usare per quanto possibile la trazione elettrica, ma un sottomarino a "batterie" non può essere usato a lungo senza essere ricaricato dopo poco.

Inoltre usare l'elettricità significa per te ridurre la velocità del tuo sottomarino quindi sarà meglio non usufruirne quando sei in corsa con altri contro il nemico.

## SUB BATTLE SIMULATOR

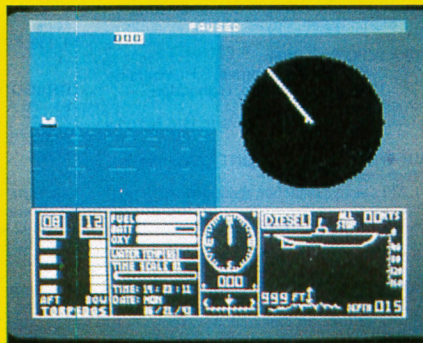
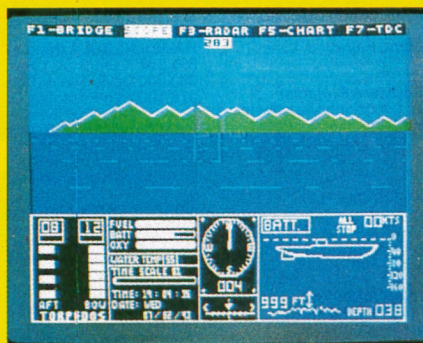
Ed ecco il più nuovo di tutti, Sub Battle Simulator della Epyx, un ambizioso sforzo che ti offre molte chances.

Una volta deciso di occuparti di un sottomarino tedesco o di uno della Marina Americana e deciso l'anno in cui decidi di esserne il comandante (1939-1945) ti verrà assegnata una delle 60 missioni. Queste vanno da semplici perlustrazioni a delle azioni molto rischiose. Dei giocatori esperti possono anche far fronte ad una guerra e comandare una serie di missioni in sequenza.

Sfortunatamente, malgrado la varietà delle missioni e le possibilità di gioco, **Sub Battle Simulator**, non ha saputo rendere quella vera eccitazione, per prima cosa per la lentezza con la quale il programma risponde alle varie "entrate". Dovendo attendere due o tre secondi per capire se ciò che hai introdotto è stato correttamente accettato, può creare una certa tensione, ma non quella che risulterebbe in una eccitante simulazione. Un altro problema è la staticità e la irritabilità dell'animazione che ti fa sentire come se stessi guardando uno show un po' troppo scorrevole più che un gioco dove sei "tu" il vero protagonista. Per esempio ruotando la tua cloche e usando gli altri pulsanti a tua disposizione, l'immagine cambierà di continuo lasciandoti l'illusione di una panoramica orizzontale di tutto il mare.

## UP PERISCOPE

**Up Periscope** è la migliore fusione di realismo e attitudine al gioco. Qui non ti viene richiesto di passare da un video ad un altro per





controllare tutta la serie di cartine, strumenti e armamenti necessari alle tue missioni, ma ti mette tutto ciò di cui hai bisogno per comandare il tuo sottomarino in un solo quadro. Senza abbandonarlo puoi controllare quanto carburante hai, il livello delle batterie e dell'ossigeno presenti; guarda attraverso l'oceano, controlla la tua velocità, la profondità e la rotta; studia le cartine di perlustrazione e continua a controllare il tuo radar e il sonar per vedere le navi nemiche, oppure intrappola una di queste nella tua mente ridestando il tuo Torpedo Data Computer (il computer del tuo sottomarino). Il segreto di come sia stato possibile mettere così tanti dettagli su un solo schermo sta in una vista-ponte che si ritira a metà della sua normale misura sulla sinistra del quadro, mentre le mappe, il radar oppure il TDC rimangono a destra.

Nonostante tutte le scelte e le informazioni che trovi nel riquadro di **Up Periscope** siano disponibili anche ai giocatori di **Silent Service**, la Micro Prose ha usato dei quadri separati per il **display** di mappe, strumenti e vedute periscopiche. Con un menu guidato dalla tua cloche, selezioni i vari quadri del gioco, nelle vesti di un intelligente capitano nella sua cabina di comando. Spostati sul tavolo mappale per esaminare le cartine, poi vai al periscopio per vedere nella profondità del mare e così via.

Mentre sia **Up Periscope** che **Silent Service** ti lasciano simulare sia brevi missioni che durevoli perlustrazioni, i giocatori che chiedono un po' realismo e accuratezza storica, vorranno solcare il mare con **Up Periscope**.

## DESTROYER

Una delle ragioni di disappunto per **Sub Battle Simulator** della Epy è che **Destroyer** è stato un tremendo successo. Qui sei il capitano di un sottomarino della serie di Fletcher nel Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale. Avrai sette differenti missioni/prove divise su tre livelli: Caccia subaquea, quadro, scout (ricognizione), bombardamento, scorta, salvataggi, oppure ostruzione. A seconda dello scenario selezionato e del livello avrai sottomarini nemici da combattere, navi da guer-

ra, ubicazione di armi sull'isola, aerei da combattimento, e combinazioni di tutti e quattro insieme.

Per essere in grado di combattere ognuno di questi devi essere a conoscenza (molto bene) dei tuoi quattro sistemi di difesa. Ogni arma verrà lanciata dal suo proprio quadro e tu puoi facilmente muoverti e spostarti dall'uno all'altro con uno speciale ed appropriato codice di due lettere. Il gioco ha anche dei quadri separati per radar, sonar e navigazione ed anche un quadro-ponte che serve come "trait d'union" con tutti gli altri sistemi. Ognuno è stupendo e ricco nei colori e nei dettagli grafici, superbo nelle sequenze animate come gli attacchi che ricevi dai nemici.

## PHM PEGASUS

Per coloro che desiderano fare un diverso tipo di esperienza, a cui piacciono i velieri da esplorare piuttosto di una nave da combattimento della Seconda Guerra Mondiale, allora **PHM Pegasus** della Electronic Arts merita la tua considerazione. Pegasus è un Patrol Hydrofoil Missilecraft (PHM) (aereo da combattimento idrodinamico da perlustrazione) equipaggiato con cannoni da 76MM. e due tipi di missili, con radar elettronici e sistemi per seguire tracce nemiche, come con i jet da combattimento del giorno d'oggi ad alta tecnologia. In più ti può essere richiesto qualche volta di controllare due elicotteri agiuntivi che hanno a loro disposizione altri radar.

Invece delle solite missioni in acque tedesche e giapponesi durante la Seconda Guerra, **Pegasus** ti dà l'opportunità di otto moderne missioni.

Puoi per esempio scegliere se scortare fuori dal Golfo Persico una nave oppure no. Per raggiungere la nave devi veleggiare passando lo stretto di Hormuz verso il Kuwait. La cosa più interessante del gioco è che è stato creato molto tempo prima che le navi da guerra americane scortassero le petroliere Kuwaitiane attraverso il Golfo. In altre missioni, dovrai intercettare e affondare navi terroriste nel Mar Mediterraneo e cercherai di fotografare navi cargo sospettate di contrabbandare armi nel Sud America.



# PAC-LAND

Dire che **Pac-man** della Namco è stato un gioco di successo è un po' come dire che il Papa è un prete che ha fatto carriera.

Ebbene, quattro anni dopo la sua prima apparizione, ecco la conversione di una delle numerose filiazioni di **Pac-man**. Il gioco è ambientato nella patria di Pac-man, comprensibilmente (ma non fantasiosamente) chiamata Pacland. Per ragioni non meglio specificate, Pac-man deve attraversare l'intero paese — cosa non troppo facile, dato che non tutti gli indigeni sono dei simpaticoni come lui.

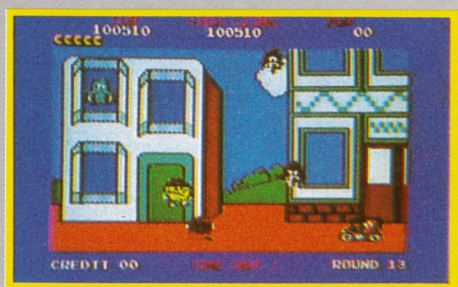
Il gioco è suddiviso in viaggi, ciascuno di quattro livelli, e ogni volta che Pac-man completa un livello vince un bonus — che varia a seconda della velocità con cui è giunto al termine del livello. Il gioco scrolla in orizzontale, e Pac-man deve schivare tutti gli avversari camminando, correndo o saltando. I cattivi somigliano agli spettri del primo **Pac-man**, solo che questa volta non si limitano ad inseguire a piedi il nostro eroe, ma lo investono con l'automobile, gli gettano addosso oggetti vari dalle finestre e lo inseguono saltellando o addirittura in aereo... e tutto questo solo nei pri-

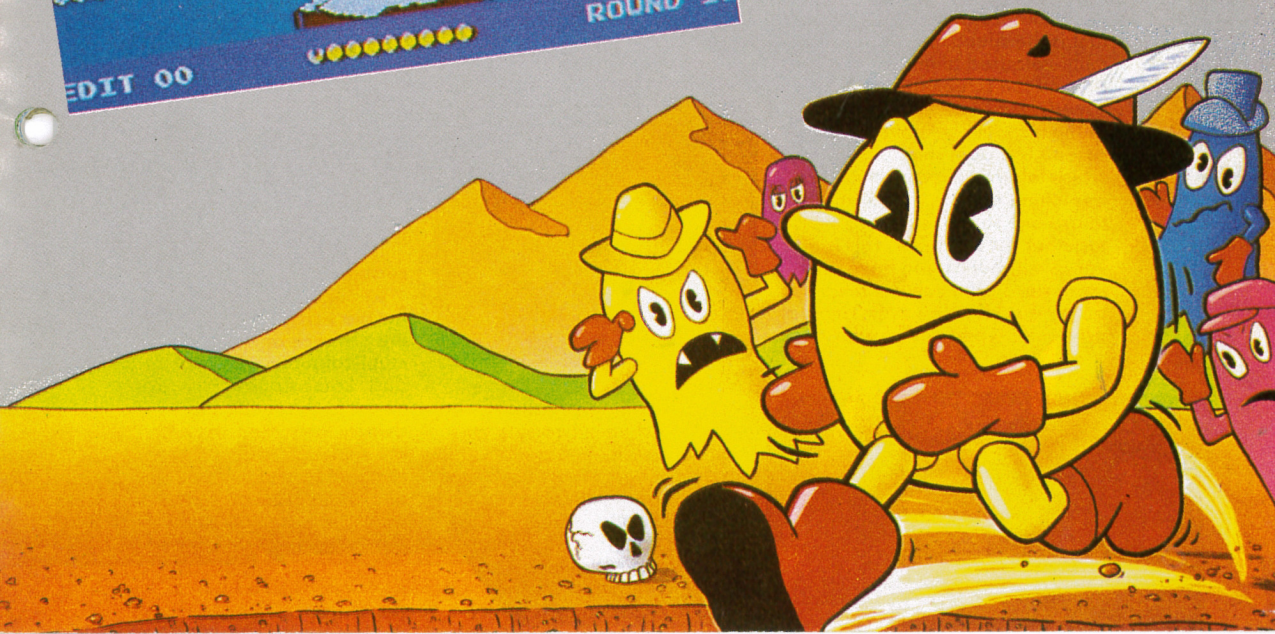
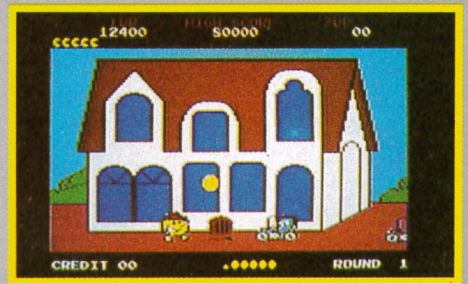
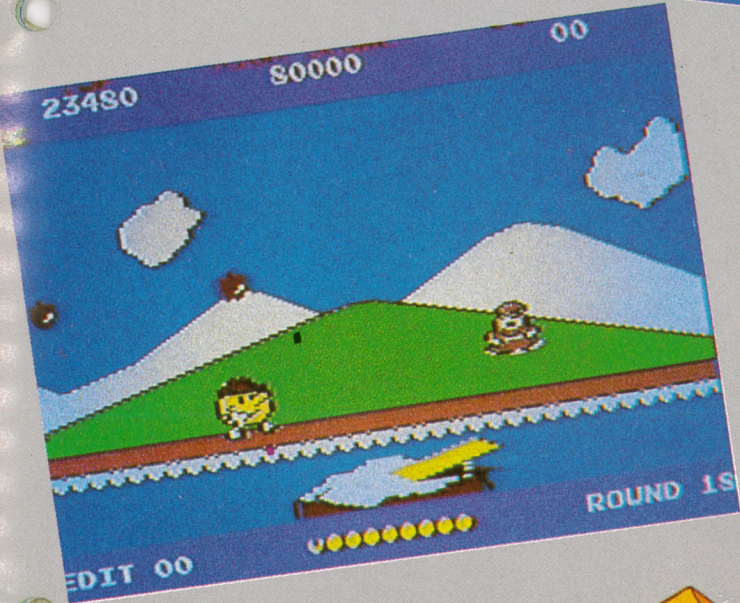
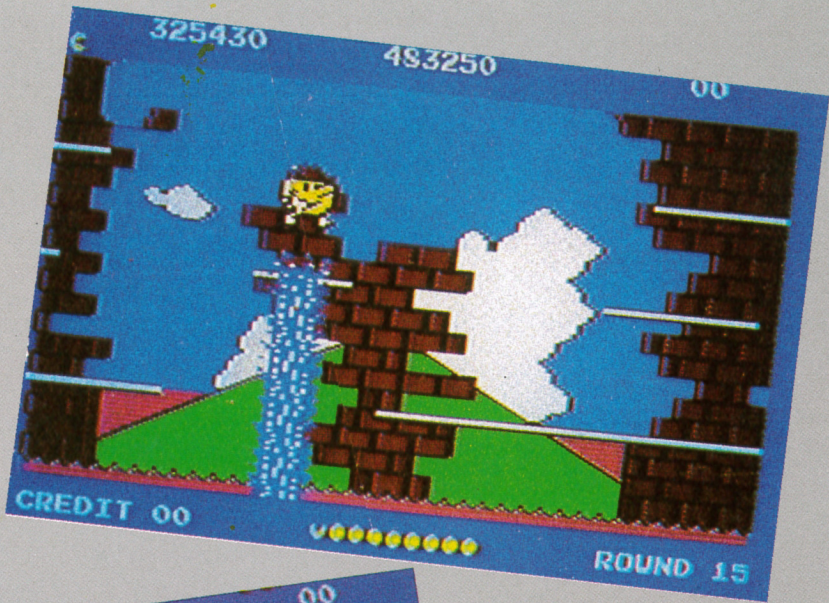
mi viaggi! Man mano che ci si addentra nel gioco, gli spettri cominciano a rendersi conto che per beccare Pac-man non basta inseguirlo, e così cominciano a tendergli delle trappole.

Vi serviranno destrezza e agilità (per non parlare di molta fortuna!) per guidare Pac-man tra le insidie che l'attendono — per esempio l'attraversamento di una lunga serie di enormi piscine: dato che non è affatto detto che sappia nuotare, lo aiuteremo facendolo saltare da un trampolino all'altro delle piscine. Nel terreno si aprono inoltre dei larghi crepacci, superabili solo passando su dei tronchi in rapido movimento: starci sopra in equilibrio e affrontare gli spettri non è cosa da poco! Ricorderete forse che nel **Pac-man** originale c'erano delle piccole pillole gialle che il protagonista poteva mangiare per ottenere gli stessi effetti degli spinaci di Braccio di Ferro. Ebbene, le pillole ci sono ancora: sono un po' più grandi, ma l'effetto è lo stesso. Mangiandone una vincete un bonus, e per circa dieci secondi potete stracciare gli spettri. Pac-man può inoltre in varie fasi del gioco guadagnarsi dei piccoli bonus, per esempio i cappelli dell'invincibilità o i magici stivali volanti.

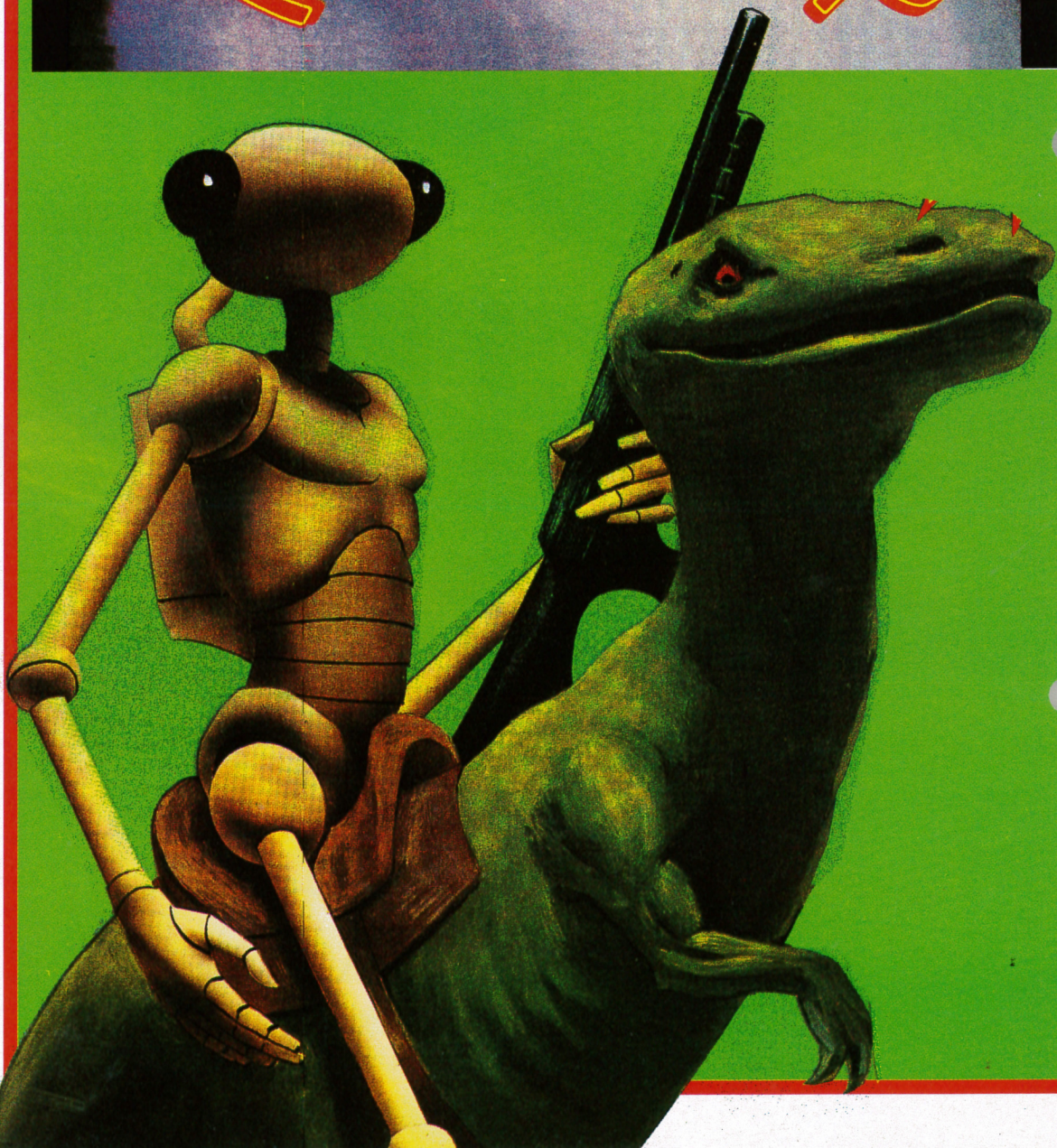
Per una volta, la Argus ha realizzato un gioco non mediocre, ma anzi ottimo. È pur vero che non è un suo gioco, però ha riprodotto fedelmente un gioco vecchio ma classico, dalla ampia grafica colorita all'allegro motivetto. Val davvero la pena di farci un pensiero!

v.ter.





# RIM RUNNER



Proprio sul limite dello spazio conosciuto lontano dal sistema stellare dell'uomo, abita una razza di insettoidi molto intelligente e molto sviluppata. Gli insettoidi costituiscono una razza pacifica che trascorre la maggior parte del tempo a colonizzare pianeti disabitati e spogli, ma sono costantemente minacciati dagli Aracnoidi, a loro ostili.

Per proteggere le loro colonie dall'attacco, è in azione sotto la città una grande bolla a forma di scudo. Questo scudo tiene lontano qualsiasi oggetto metallico, come le truppe di assalto degli Aracnoidi, i quali richiedono una grande quantità di energia per essere allontanate. Per mantenere gli scudi al massimo della loro energia vi sono parecchi generatori intorno alla superficie della colonia che hanno bisogno di una regolare ricarica. Per organizzare la ricarica dei rigeneratori dello scudo è stata formata una squadra eccellente di insectoidi. A cavallo di selle simili a rettili chiamate corridori, essi devono perlustrare il perimetro delle colonie ricaricando ogni generatore in cui si imbattono e distruggendo qualsiasi sonda aracnoide o forme di vita che potrebbero penetrare nello scudo.

Il vostro corridore è soggetto a danni e tende a fermarsi o esaurirsi dopo un breve periodo di tempo. Così quando uno dei vostri corridori spira, voi dovete recuperarne uno dei quattro di scorta che ogni colonia possiede. Voi impartite il comando automaticamente fischiano: l'effetto sonoro è eccezionale e migliore rispetto al mio fischio.

Alla sommità dello schermo vi è un analizzatore che mostra il luogo ove sono collocati i generatori. Se un generatore è di colore verde, allora va tutto bene, se è di verde brillante allora sta per esaurirsi, se invece è di colore rosso brillante, allora le batterie sono scariche e voi fareste bene a ricaricarle.

Vi è una grande atmosfera quando vi aggirate per le colonie distruggendo tutto. Il panorama è ottimo, lo scrolling del parallasse è eccellente, così come il colore e il disegno. Gli effetti sonori comprendono i soliti rumori prodotti in un'azione di guerra e talvolta si distingue il pesante passo del corridore. Quando vi state alzando dopo che il vostro corridore è stato colpito, il vostro piccolo insetto si alza e si gratta la testa, una breve sequenza accompagnata da ottimi effetti sonori. **Rimrunner** non è un gioco originale, ma possiede parecchi tocchi ricchi di originalità. Sul video avete una grande riproduzione del vostro insetto armato di fucile. Quando selezionate una lettera egli la distrugge, poi scivola per incamerarla nel giro seguente. Io mi sono divertito con **Rimrunner**, un gioco di gratuita violenza non è mai inopportuno per me. La mia unica critica riguarda l'assenza di spazio per l'errore: voi avete un tempo limite per ricaricare tutti i generatori, e se non state attenti non avete tempo a sufficienza. Vi è anche un aspetto favorevole, sebbene abbiate la possibilità di giocare in quel livello parecchie volte finché esaurite l'energia o esaurite i corridori.



# BEYOND ZORK

**Beyond Zork**, che ha alle spalle tre degni predecessori che condividono il suo nome, dovrebbe essere un successo strepitoso. Invece è un gioco completamente diverso dai tre giochi famosi ed è stato scritto non da Lebling e Blank, ma da Brian Moriarty, che ha ideato per noi **Wishbringer** e **Trinity**.

**Beyond Zork** unisce molte delle tipiche caratteristiche delle avventure vissute da un protagonista e quelle delle avventure che si basano su un testo, in un modo che elimina le caratteristiche delle prime, che io considero noiose. Un gioco incentrato su un protagonista è ambientato generalmente in una serie di luoghi tetri e simili a prigioni abitati da mostri feroci, e buona parte del gioco consiste in battaglie contro di loro piuttosto che nella risoluzione di problemi messi in rilievo dal testo descrittivo.

In **Beyond Zork**, prima dell'inizio del gioco deve essere scelto un personaggio da una lista di alcuni attributi e solo il tempo vi dirà se vi è un 'corretto' equilibrio tra questi per ottenere successo.

Incaricati di recuperare la mitica noce di cocco di Quendor, voi partite a mani vuote. Voi potete dirigervi alla volta della vicina Miznia, cavalcare su una gondola celeste e passare attraverso la giungla incredibilmente pericolosa. Forse una visita al Magick Shoppe non sarebbe fuori luogo, poiché la vecchietta che lo gestisce possiede molte informazioni riguardo cose magiche. Strano potrei giurare di averla vista prima in qualche luogo.

Voi potreste fare anche un viaggio nell'altra

direzione verso la famosa stazione di Accardis-sea. Vi è anche un altro negozio specializzato qui, dove una perspicace vecchietta dà consigli su tutti i tipi di armi mortali.

Giù verso Rusty Lantern, non un miglio dal luogo ove un navigante è seduto a dipingere un quadro di giorni remoti, vi sono i banditi. Qualcosa di molto strano viene complottato intorno al fuoco scoppiettante, e la gente del posto non è interessata alla vostra presenza. Un falso movimento e vi trovate un pugnale nella schiena. E vi sono anche i mostri. A parte le inevitabili gru, troverete anche delle formiche, coccodrilli, scimmie ed una schiera di altre cattiverie, incluso un burattino incredibilmente crudele e ostinato che vi può seccare sino alla noia con le torsioni del suo corpo. Quando vi imbattete in un mostro voi siete coinvolti in una battaglia con lui e in un primo momento brandite un'arma, successivamente lo attaccate. **Beyond Zork** non è solo un tipo diverso di avventura, ma presenta anche una diversa configurazione dello schermo. Una finestra alla sommità di esso normalmente riporta la descrizione del luogo in cui vi trovate in quel momento, e alla destra di questa vi è una piantina che mostra i luoghi che sono stati già visitati, e tutte le uscite. Quanto è coinvolgente il gioco? Io ho scoperto che questo era uno di quei giochi rari con cui continuavo a giocare ignorando il limite di tempo stabilito a protraendomi sino a undici ore! Dopo alcuni giochi subdoli di Infocom è bello vederne uno che occupa i primi posti delle classifiche di vendita.

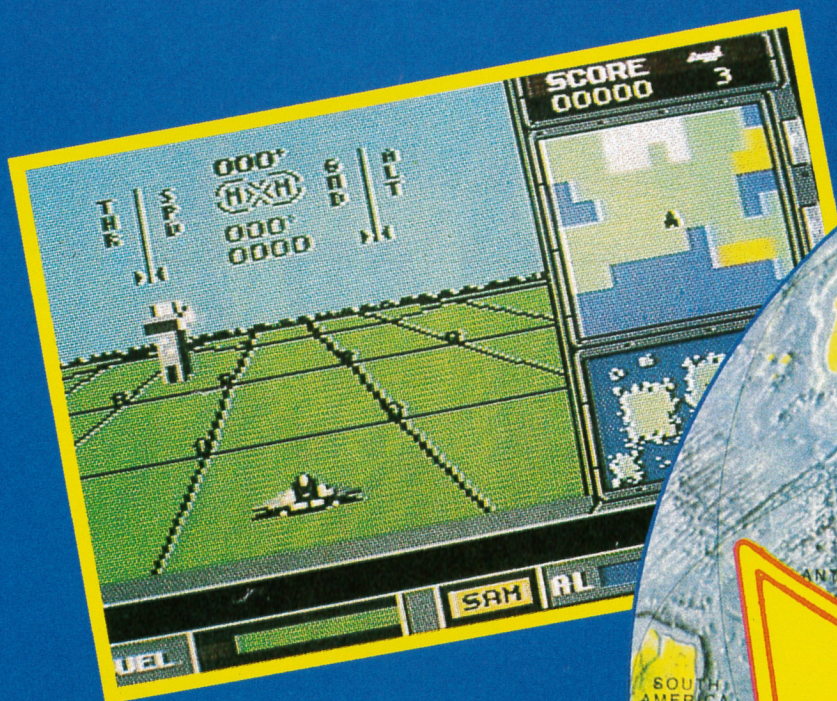
OGNI MESE

LA MIGLIORE GRAFICA DEL

Mondo  
AMIGA



NELLA TUA  
EDICOLA



La Digital Integration riprende il volo dopo la tappa sugli sport invernali con la simulazione di **Bobsleigh**. Per dirla giusta **ATF** non è una delle migliori produzioni della DI, pur offrendo una certa profondità di campo che manca in molti altri giochi.

Il problema è che abbiamo imparato ad aspettarci molto di più dalla società che ha creato Tomahawk e TT Racer.

**ATF** è in fondo uno shoot'em up con alcuni trucchetti intelligenti, non uno di quelli con continue simulazioni di volo che hanno reso famoso il nome della DI.

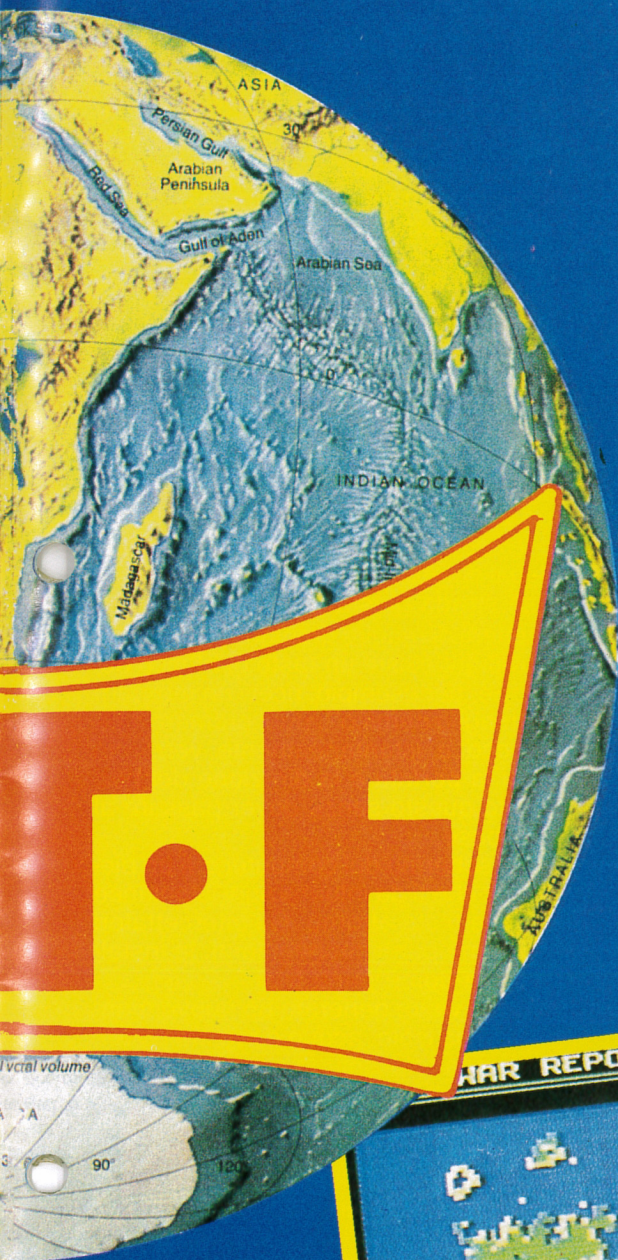
Il motivo di questo potrebbe essere che il gioco è basato su un caccia che non vuole volare fino al 1990!

In realtà l'**ATF** è stato progettato come l'aereo tecnologicamente più avanzato del mondo. È stato studiato dalla Lockheed, dalla Boeing e dalla General Dynamics per l'aviazione americana. Avrà un copilota elettronico incaricato di occuparsi dei compiti più banali normalmente affidati al pilota.

Il gioco tenta di imitare questo gioco elettronico, ma questo significa che devi passare la maggior parte del tempo a colpire la tastiera come se tu stessi volando con il joystick. Molti controlli sono legati alla tastiera. Se per esempio devi selezionare e sparare un missile, accedere ai tuoi dati di bordo e distruggere i missili nemici devi utilizzare la tastiera.

C'è, per fortuna, una specie di pilota "automatico" che, quando impostato, guida il tuo ATF sopra al terreno ad una altezza ottimale, evitando gli ostacoli naturali, anche se devi occuparti da te di affrontare quelli creati dall'uomo. L'obiettivo del gioco è di difendere dal nemico le forze alleate e le loro installazioni, conservando l'equilibrio delle forze e, possibilmente, sconfiggendolo totalmente.





All'inizio di ogni missione puoi richiamare un bollettino di guerra che ti indica come si stanno comportando gli alleati contro i cattivi. Lo utilizzi per scegliere i bersagli che vuoi prendere di mira.

Se, per esempio, il nemico ha stabilito più basi di quelle degli alleati, potrebbe essere una buona idea fargliene saltare qualcuna, o forse di colpo hanno superato i tuoi capi nei pali delle comunicazioni, allora è forse il caso di eliminare alcuni dei loro satelliti.

Il bollettino di guerra ti comunicherà le vittorie e le perdite e ti aiuterà così a decidere la tua strategia.

Ricordati che hai sempre bisogno di una base per l'atterraggio e per il rifornimento di carburante, proteggile quindi per bene.

I bersagli migliori da prendere di mira sono i centri delle comunicazioni e le fabbriche. Metti fuori uso le comunicazioni e le forze nemiche non saranno più in grado di scoprire rapidamente i tuoi movimenti, se invece distruggi le fabbriche, la sostituzione delle macchine da guerra rovinata sarà più lenta. E la stessa teoria vale per gli alleati, controlla quindi attentamente le vittorie e le perdite.

Quando stai viaggiando, queste informazioni non sono disponibili, ma se atterri ad una base amica puoi richiamare il bollettino fra un viaggio e l'altro, e ti è anche possibile rifornire di armi il tuo ATF.

Il rifornimento di armi e carburante è una sem-



plíce azione controllata dal joystick e viene eseguita all'inizio di ogni gioco, dopo che uno dei tuoi ATF è stato distrutto o quando atterri in una base amica. Puoi scegliere fra una buona varietà di armi, mitraglie e due tipi di missili.

C'è però un limite di peso, devi quindi selezionare il tipo di armi adatte alla strategia che intendi seguire.

I cannoni vengono utilizzati per mitragliare gli aerei nemici da intercettazione mentre i missili sono adatti per i bersagli a terra.

I missili ASRAAM possono essere guidati attraverso il joystick quando sono nel campo visivo, cosa non da poco. I missili Maverick, i più potenti e molto apprezzati dai piloti di Top Gun, vengono controllati dal computer. Puoi posizzionarli contro un bersaglio visualizzato sul tuo schermo di bordo e fare fuoco. Hanno una gittata più lunga degli ASRAAM e li trovo molto più facili da utilizzare.

Una volta che hai caricato le armi è arrivato il momento di volare verso la zona di pericolo. Lo schermo principale ti dà una visione dell'ATF più degli Head-up. A differenza degli altri giochi della DI non ti trovi realmente al posto di guida del caccia, lo vedi posto davanti a te nella striscia di atterraggio.

Il visualizzatore degli Head-up ti dà i colpi, la velocità, l'altitudine e l'altezza del terreno, utili quando ti concedi un po' di volo basso ad alta velocità sopra ai radar del nemico.

Il visualizzatore ti dà anche la tua rotta attuale, oltre all'aspetto e alle dimensioni di ogni bersaglio selezionato correntemente nel tuo database di bordo, ma di questo parleremo più tardi.

Alla base dello schermo principale hai il livello del carburante, la luce di avvertimento del missile SAM, il modo di atterraggio automatico e il modo di volo raso al terreno, oltre allo stato del carrello di atterraggio.

Subito sopra c'è la finestra con il messaggio in-flight che ti comunica i dati relativi ai bersagli nemici e ai missili in arrivo, se ti sei organizzato per distruggerli o meno, mentre stai volando.

In basso a destra dello schermo vedrai una finestra che ti dà le informazioni sul tuo computer di bordo. Puoi richiamare una cartina del mondo, lo stato delle armi, lo stato dell'ATF e tutti i dati più importanti. La cartina del mondo ti mostra dove ti trovi e la posizione dell'oggetto correntemente selezionato nel

database; lo stato delle armi ti dice che armi hai a disposizione da utilizzare; lo stato dell'ATF ti dà le informazioni sui danni subiti; e il database è forse la cosa più importante che hai a bordo e necessita di una spiegazione un po' più approfondita.

Dopo aver selezionato lo schermo database, puoi richiamare il modo database degli alleati o dei nemici utilizzando il tasto D. Il modo database degli alleati può esserti utile per trovare le basi amiche nelle quali atterrare. Quello dei nemici, invece, ti permette di trovare gli obiettivi sui quali devi impostarti. In ogni modo esistono cinque categorie, che riguardano le basi, le fabbriche, le comunicazioni e le forze terrestri e marittime.

Il tasto G seleziona il bersaglio più vicino all'ATF ma puoi scegliere quello che vuoi utilizzando le coordinate di direzione e di portata mostrate dal database. Provalo con il tuo HUD e sei sulla strada giusta per uccidere.

Per permetterti di reagire prontamente ai messaggi di in-flight esiste un tasto di blocco del database. Se, per esempio, ricevi un messaggio di "bersaglio nemico", puoi premere il tasto di blocco e istantaneamente verranno visualizzati la portata e la direzione del bersaglio. Tutto questo senza dover passare al modo database.

In alto nello schermo del computer c'è un piccolo scanner che ti dà informazioni istantanee su quello che ti sta attorno. Gli intercettatori appaiono come punti lampeggianti, le installazioni a terra come punti fissi.

Ad ogni gioco viene generato un nuovo mondo composto da isole, acque e regioni polari. Le isole sono fatte di spiaggia e steppa. Puoi scegliere se vederle come linee di rilievo del terreno "computerizzate" o come "vero" terreno con arbusti e cose simili. Mi è piaciuto di più lo stile grafico della versione "computerizzata". Il mondo "gira in tondo", se voli oltre un "limite" finirai dall'altra parte. E questo è importante da ricordare se stai dirigendoti su di un bersaglio nemico e vuoi calcolare la strada più corta per raggiungerlo.

Ogni base alleata è circondata da una zona d'acqua. Appena entri in una di queste zone, l'indicatore di atterraggio automatico comincia a lampeggiare. Se vuoi atterrare puoi premere il tasto L e verrai gentilmente guidato sulla pista di atterraggio per il rifornimento di carburante e di armi.

**Cr. br.**



**E  
IN EDICOLA**

**7 FANTASTICI  
GIOCHI  
per il tuo**

**SUPER IMSX**

**DA NON  
PERDERE IL  
NUOVO NUMERO**

# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- CERCO un programma su disco che riguardi, indirizzi, n° libretto, cat o similare - computer in mio possesso è MSX 728 - Cortese Saverio - Via degli Orti. - P.zo Marchese - 88038 Tropea - Tel. 0963/61609 - 12 anni
- CERCO Giochi MSX come Kung-fu e se è possibile giochi a disco laser a non più di £. 10.000 - Daniele Sechi - Via del Colle 75 D - 01030 S. Martino (VT) - Tel. 291104 - 12 anni
- VENDO dischetti da 3/2 per MSX 1-2 con programmi fantasmagorici Tipo: Calcio, Ping-Pong, Athletic, ecc. ecc. - su richiesta con bollo, invio grandiosa lista - Oliveri Mirko - Via P. Cambiaso - 16159 Genova - Tel. 010/448657 - 13 anni
- COMPROMO/CERCO giochi per MSX disperatamente quali: Papparboy, Ghost'n Goblins, Batman, Dragon's, Lair 1943 - Inviatemi vostra lista!!! - Cerco anche goonies - Telefonare ora pasti - Ghiotti Roberto - V.le V. Veneto 57 - 10034 Chivasso (TO) - Tel. 9113495 - 15 anni
- VENDO Giochi per MSX a £. 2000 l'uno, solo Roma - Ho più di 300 titoli ed alcune novità - Telefonare ore pasti - Ciuca Stefano - Via Antonino lo Surdo 42 - 00146 Roma - Tel. 5588986 - 14 anni
- COMPROMO/CERCO disperatamente i seguenti giochi: Gosts'm Goblins, Paperboy, Pallavolo, Gauntlet, Dragon's 1943, Goonies, Jock the Nipper, Rambo, Track e Fiefo, International Karate 2, Sigma 7, tutti su cassetta - Telefonare ore pasti o mandare

- lista - Risposta assicurata - Pilot Alberto - Via Braide 16 - 33072 Casarsa (PN) - Tel. 0434/869250 - 14 anni
- CERCO i giochi Ghost and Goblins, Dragon's 1943, per sistema MSX VG 8020 - Prego vivamente di telefonare verso le ore 20,30 - Graziati Marco - Via Don Minzoni 15 - 46032 Castelberforte - Tel. 0376/42604 - 14 anni
- VENDO il Calvin Soft Club per MSX-Olivetti Prodest PC 1285 mette Gratuitamente a disposizione dei soci centinaia di programmi, bellissimi e nuovissimi. Pubblicazione trimestrale della Gazzetta del Club, ma una vera e propria rivista dedicata esclusivamente ai soci - Scrivere a: Calvin Soft Club - C.Postale Aperta - 83048 Montella - Tel. 0827/69248
- VENDO possiedo oltre 300 giochi fra cui Green Berett, Year Kun fu, Jack the Nipper, Box, Calcio, Basket, Traiblazer, Grog's Revenge, Gun Fright, Camelot Warriors, Batman, Roadfighter, Q Bert, Spy Spy, I Goonies, Feud, Traffic, ogni tipo di sport's, Gauntlet - Telefonarmi ore pasti - Preferibile contatti postali - Ciao! - Brumana Andrea - Via Bissolati 7 - 20025 Legnano - Tel. 0331/595139 - 14 anni
- VENDO/TROVO oltre 500 Giochi MSX - Tutti in L.M. - Tra cui Rambo - Kung Fu I e II - a £. 2500 l'uno - Richiedere lista - Vendo inoltre - Tutti i numeri dell'anno II di PROGRAM MSX (dall 1° al X°) ogni Cassetta con 7 giochi a lire 8000 a Cassetta - I primi numeri di Super-MSX e di Linguag-

- gio Macchina e Nova Games - sempre con 7 giochi a £. (8000-6500) - Forti Sconti - Per notevoli richieste - Sergio Valente - V. Campostrino Il Vico 6 - 81030 Cesa (LE) - Tel. 081/8908508 - 20 anni
- COMPROMO io voglio il programma internazionale - Karate 2 - in più mandatemi anche qualche cassetta spaziale - il mio computer è MSX VG 8020 - Gabriele Palumbo - Via Buonarroti 40 C - 21013 Gallarate - 9 anni
- VENDO/COMPROMO/CERCO qualsiasi programma Utility, Gioco MSX 1-2, su disco o nastro - oltre 950 titolo disponibili - Inviatemi al lista, vi invierò la MVA - Enzo Fina - Via G. Torrielli 32 - 00151 Roma - Tel. 06/5280862 - 47 anni
- VENDO Calcio a max. 10000 - Cerco il gioco del Cobra, The Way of the tiger, Paperboy, Basket - Shostn's - Vendo new Games MSX - n. 1-2 e 3 a £. 8.500 - Vendo Hiper sports n. 1 a £. 5000 - Vendo Karate Moster a lire 6000 - Vendo nova games n. 15 - a £. 4000 - Antonio Del Prete - S. di Giacomo n. 4 - 80028 Grumo Nevano (NO) - Tel. 8338908 - 15 anni
- VENDO/SCAMBIO giochi e utility - Posseggo circa 800 Programmi anche per MSX 2 - su disco 3,5" e cassette. Rispondo solo per Torino e provincia. Mandatemi una lista o telefonate solo se interessati. Vendo floppy disk drive Philips VY 0010 da applicare ad un MSX 1 - Telefonare dopo le ore 20.00 - Radogna Lino - Via Pergolesi 91/C - 10154 Torino - Tel. 011/266675 -

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione  
di **NEW PROGRAM MSX**  
presso **SIPE s.r.l., Via Ausonio, 26 - 20123 Milano**

NEW PROGRAM MSX - N. 13

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

C.A.P. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_

Età \_\_\_\_\_

# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

23 anni

- VENDO/CERCO Ghosti' Goblin, Calcio, Cackt - Posso scambiare un Bubble Bubble, Rambo ed altri - Vendo anche molti giochi tra cui karate Kid e molti altri - Chiedere lista - Andrea Gibino - V. Bruno Conti n. 25 - 54033 Carrara - Tel. 0586/73277 - 13 anni
- VENDO Computer Philips MSX 2 - 128 K Ram con programma di grafica in Rom, completo di registratore, Joystick, Manuali più 100 giochi su cassetta - £. 500000 tratt. - Carmelo Rocca - Via Paolo Orsi 9 - Gravina (CT) - Tel. 095/416661 - 20 anni
- COMPRO/CERCO/SCAMBIO giochi per MSX 80 Kram tra cui Lasery, Slot M, Verme, Bis, Scivolo, Royal, Drawing, Think chi vuole dei giochi mi mandi una lettera e io dirò tutti i giochi che posso vendere - Daniele Corbizi Fattori - Via Piccina 32 - Lati-gnano - Cascina (PI) - Tel. 050/780088 - 13 anni
- VENDO spectravideo 738 MSX con Floppy da 3/2 - Incorporato più 500 (disco e cassetta) giochi più manuali più joystick - libri tutto a lire 400000 - Giusti Massimiliano - Via Bezzecca n. 10 - Livorno - Tel. 422322 - 17 anni
- CERCO disperatamente gioco del Calcio per MSX VG 8020 - Anche non originale - Alessandro Potocnjak - C.so Vittorio Emanuele 487 - Napoli - Tel. 081/217512 - 12 anni
- COMPRO Ghosts'n Goblin, Space Ale, Dragon's Lair, Wrestling e Batman - Dal Moro Valentino - Via Rodi 31 - Verona (VR) - Tel. 576614 - 15 anni
- VENDO MSX Club programma con speciali agevolazioni ha chi volesse farne parte - Fabrizio - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/37849
- VENDO/SCAMBIO stupendi giochi per MSX: Hyper Olimpic 1 e 2, The Wreck, Crazy Kong, Q. Mission, Karateka, Tennis, Burger Time, Ninja, Golf, Impossibile, Mission, Stop the express. Telefonate ora dei pasti - Riccardo Guallari - Via Genova n. 25 - Carpi (MO) - Tel. 059/681659 - 12 anni
- COMPRO/CERCO/TROVO giochi su cassetta di Batman, Cobra, Paper Boy, Dragon's al massimo prezzo di £. 3000 - Telefonare verso ore di cena - Posseggo circa 250 giochi Trachi, Calcio, Baseball, Olimpiadi I e II ecc. - Magliano Andrea - Via Sanfrè 3 - 10022 Carmagnola - Tel. 9770023 - 14 anni
- VENDO giochi per MSX come: Batman, Tennis, Death Wish 3, Arkanoid, Sorcery, Soccer, Rambo, Green Baret, Ping Pong, Hyper Sports 1-2 e 3 - Toto Special, Knightmare, Basket, Flipper, Boxing e moltissimi altri - Questi giochi sono solo su cassetta - Scrivetemi subito oppure telefonate - Luca Filipozzi - Via Corno D'Aquilio 13 - 37124 Verona - Tel. 913589 - 17 anni
- VENDO Programmi per computer MSX 1-2 - Oltre 600 Titoli Disponibili Fra cui il fantastico Gostano Goblin's - Dallona Fabrizio - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/32849
- COMPRO/CERCO programma o duplicatore che consenta di fare copie di sicurezza da nastro a disco. Inoltre cerco disperatamente il n. 3 di New program MSX - Compro giochi per MSX su disco 3/2 - come Hiper Sport 1 e 2, Green Beret - Win-

- ter Games, Hiper Sport, Max 12000 - Sarnoro Batisti - Via S. Allende 56 - 50022 Greve (FI) - Tel. 853322 - 14 anni
- VENDO causa passaggio a Sistema superiore MSX Philips (80 KRAM + 32 Krom) 6 mesi di vita più registratore Philips più manuali d'uso più 2 Joystick più 150 giochi e utility a £. 400000 - Massimo Allegra - C.so Susa 13 - Rivoli (TO) Tel. 9530713 - 16 anni
- COMPRO International Karate 2 - Sergio Pescetelli - Via Rio Purgatorio 9 - Civita Castellana - Tel. 517440 - 42 anni
- VENDO scambio programmi MSX - su cassetta e su disco - Telefonare dalle 14.30 alle 19.30 - Luigi Castaldi - Via Polverigi 44 - 00010 Roma - Tel. 2561837 - 21 anni
- VENDO per MSX: Gary Lineker's Superstar Soccer Masters of the Universe, West Bank, BMX simulator, Gost'n Goblins, Adictball, Ace O Faces, Basket, Zoids, Soccers, Super Soccers, Cluedo, Footballer of the year, Strip Poker, Jack the Nipper I e II, Green Beret, Batman e Moltissimi altri di tutti tipi. Telefonatemi ore pasti o scrivetemi. Annuncio sempre valido - Langella Nello - Viale Alfieri 18 A - 57100 Livorno - Tel. 0586/401240 - 18 anni
- COMPRO i seguenti giochi per MSX e per 64K Calcio, Komami, Yie ar Kung fu, Rambo, Boxe, Moster Tennis, Hiper Sport 3, Cacth a 5000 l'uno - Fabio - 28066 Galliate - Tel. (0324) 865547 - 12 anni
- CERCO giochi come: Gost'n Goblins, Circus Batman e altri a un prezzo vantaggioso - Telefonare tutti i giorni alle ore 13.00 - Chiedere di Andrea (per MSX G 8020 80 Kram) - Schiena Andrea Via Circonvalazione - 27037 Pieve del Cairo - Tel. (0384) 87493 - 13 anni
- VENDO/COMPRO ma soprattutto scambio programmi di qualsiasi genere in MSX/1 (ne ho in possesso più di 300!!!) contattatemi per accordi speditemi le vostre liste, ci metteremo d'accordo - Non ho scopi di lucro - Cerco anche music-module Philips con relativi programmi ditemi voi il prezzo - Zanella Walter - Vai Cal de Formiga 22 - 32035 S. Giustina (BL) - Tel. 0437/88310 - 19 anni
- COMPRO/TROVO/VENDO i giochi come: Years Kung Fu, Jumpu, il Ladro, Alien III, la Piramide - Cerco Gost and Goblin's, Guavtleit, Dragon's Layr, Jail Break, Elevato e Action, Paper Boy, Scory Doo - Posso scambiarli con tanti bei giochi, di maghi, di calcio e di molti altri tipi - Wladimir - Via Accademia del Cimento - 14110 Firenze - Tel. 418147 - 12 anni
- VENDO Computer MSX 8010 VG completo di espansione 16 Kram, 2 manuali Basic, 5 cassette video Basic, 52 cassette gioco, a lire 250000 trattabili - Daniele - Viale Trieste 74 - 22154 Rovigo - 14 anni
- VENDO/CERCO stampante VW OD10 a lire 300000 - Prezzo vantaggioso e cercasi il gioco Bubble Bobble - disperatamente, prezzo trattabile - Patricio Pisani - Via vado Cavallo 8 - 03039 Sora - Tel. 830582 - 14 anni
- COMPRO con ottima grafica Breen Beret, Mexico 86, Congo Bongo - Vitiello Stefano - Via Scarlati 32 - 48022 Lugo (Ravenna) - Tel. 0545/27351 - 11 anni
- COMPRO/CERCO/TROVO tastiera 8010 MSX Philips più espansione 16 K Ram in

- ottime condizioni il tutto a £. 160.000 (trattabile) Telefonare dalle ore 9.00 alle 13.00 - dalle 16.30 alle 20.00 - Leone Alessandro - Via Piedi le Piagge 180 - 03042 Atina Inf. - Tel. 0776-610438 - 11 anni
- CERCO Space Ace e Gost's'n Goblins - Dal Moro Valentino - Via Rodi 31 - Verona - Tel. 576614 - 15 anni
- VENDO Computer MSX VG 8020 con Quick disc Drive, registratore, dischi, libri e più di 120 programmi, giochi, utili e da ufficio a 600000 - Pietro Fourgerousse - Via Fanocle 30 - 00125 Roma - Tel. 6057792 - 14 anni
- VENDO Toshiba HX 51 con Floppy Disk 360 K Toshiba HX F 101 con giochi e programmi a lire £. 600000 - Lano Sergio - Via G. Ungaretti 44 - 14100 Asti - Tel. 274961
- COMPRO/CERCO i seguenti giochi per MSX: Dragons Lair - Ye Ar - Kung fu I e II 1942 - Flying Shark - Soccer - Druio II - Space Ace - Dracula a £. 10000 cadauno. Max. £. 15000 - D'Annunzio Ermanno P.za della Concordia 9 - Vasto (Chieti) 53077 - 13 anni
- COMPRO/CERCO per MSX VG 8020 i seguenti giochi: Ghost's Goblins 1942 - Giovanni Cairo - Via Giovanni Paolo I - Coop. Giglio I - 81055 S. Maria C.V. (CE) - Tel. 845272 - 15 anni
- CERCO Ghost'n Goblins, Hyperspots. Giochi invernali, Rambo e Roky purchè vere occasioni - Gianluca Dalleggio - Via Villaggio Scurelle (TN) - Tel. 0461/762539 - 15 anni
- COMPRO/CERCO/SCAMBIO Batman, Ghost's Gabilin, Dragon's Lair, Ulck, Green Beret, Atena, qualsiasi gioco avventuroso scambio Drome, Chacks Raller, Saul of a Robot - Telefonare dalle 19-19.30 - Diano Davide - Via San Rocco 15 - Dogliani - Tel. 0173-70912 - 13 anni
- VENDO computer MSX VG 8020 80 K Ram 32 K Rom più registratore più 1 Joystick più libro Basic Cavi più 3 Casette gioco, tutto imballato £. 250000 - Telefona-re dalle 20 alle 21.30 - Fabio Cazzola - Via Larga 52 - Bologna - Tel. 512923 - 12 anni
- VENDO Computer MSX VG 8000 - 32 K Ram più espansione 48 Kram più registratore più cavi più manuali più Joystick più 400 giochi a sole 500000!!! 1 anno di vita. Massima serietà - Telefonare dalle ore 15.00 alle ore 18.00 - Luca de Ponti - Via Kolbe 2 - 20033 Desio (MI) - Tel. 0362/626883 - 17 anni
- VENDO/COMPRO/CERCO/SCAMBIO cassette molto belle con altre. Cerco i seguenti giochi e compro: Ghosts'n Goblins, Paperboy, Knight Rider, Out Run, International Karate, Infiltratori 1943, Fist II, Word Soccer, Spy vs Spy - scambio anche cassette - Scarcello Giuliano - Via Astesani 43 - Milano 6462748 - 13 anni
- VENDO MSX Philips VG 8020 più Monitor Monocromatico BM 7552 più registratore dedicato più 2 manuali Basic più 1 libro per L.M. più circa 400 giochi più mobiletto con antina tutto a £. 700000 - merce in ottime condizioni - Mammoliti Luigi - Via G. Albini 9 - Lavello (PZ) - Tel. 0972/81375 - 15 anni
- VENDO/SCAMBIO oltre 300 titoli MSX 1 e 2 - Tutte le utilities Ties Principali: Wordstar, D Base 2, Hibrid; Home office 1 e 2 - Tutti i Games Konami - Ultime novità: