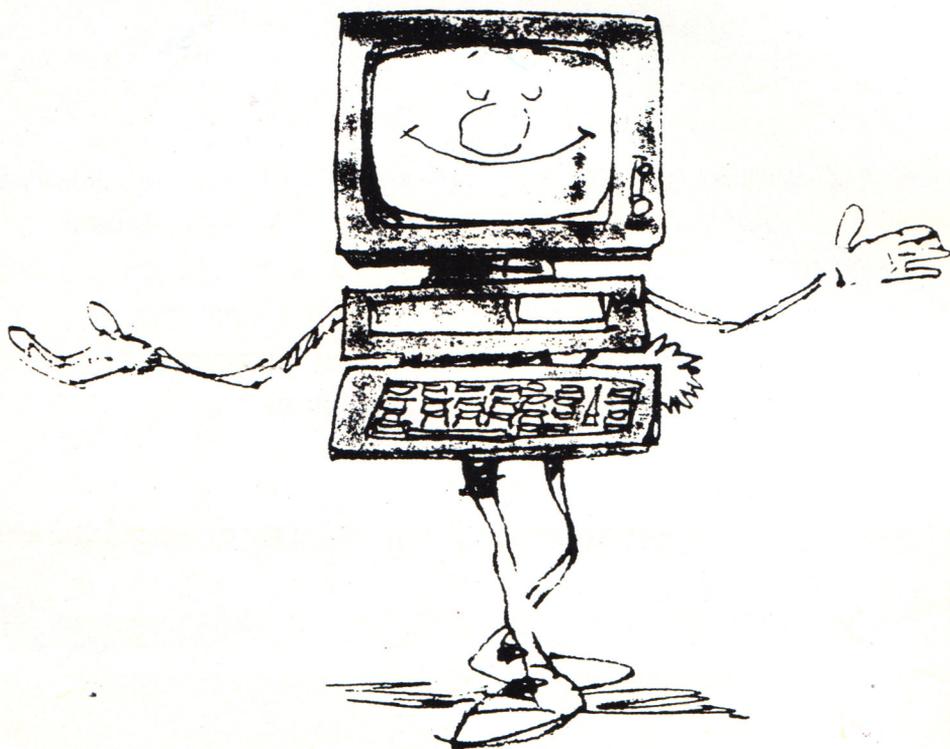


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- BYKER WOMAN
- WOODEN MATTO
- RATTO MATTO
- BLACK AND WHITE
- SAMURAI
- HORRIBLE
- PLIPPER



**IMPORTANTE!!!**

**CERCHIAMO  
UN COLLABORATORE  
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

# SEMPRE IN GARA

*Anche questo mese un motivo è il refrain dominante delle recensioni presentate. Stavolta è l'agonismo, la voglia di vincere in gara. Vi presentiamo giochi sportivi come Turbo Cup e Super Hang On e anche videogames classici come The Deep e Star Ray. Abbiamo inoltre pensato vi interessasse sapere come fare a vincere a 20.000 Leghe sotto i mari. Non si sa mai...*

## IN QUESTO NUMERO

**4** BYKER WOMAN

**5** WOODEN SWORD

**6** RATTO MATTO

**7** PLIPPER

**8** BLACK AND WHITE

**9** SAMURAI

**10** HORRIBLE

**12** THE DEEP: GUERRA!

**14** TURBO CUP

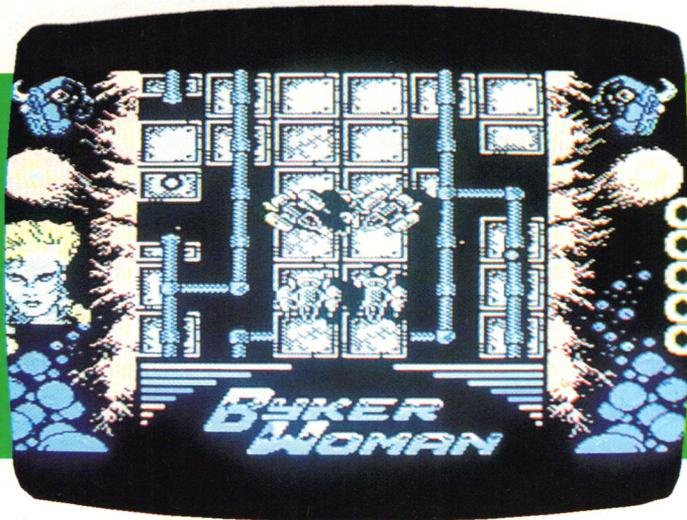
**18** STAR RAY  
NELLE GALASSIE

**21** L.A. CRACKDOWN

**24** SUPER HANG ON

**26** 20.000 LEGHE  
SOTTO I MARI

**30** MERCATO DI HARDWARE  
E SOFTWARE



## BYKER WOMAN

### CHE GIOCO È

La fabbrica di idrogeno della compagnia 'Colgnate' da un po' di tempo è presa di mira da malviventi che danneggiano le attrezzature e tentano persino di impadronirsi delle bombole piene di gas. Ma la direzione ha assunto una sorvegliante molto speciale 'Byker Woman' che a bordo della sua turbo moto percorra continuamente i vari corridoi e le varie sezioni della fabbrica per sventare l'attacco dei delinquenti e, se sarà il caso, renderli impotenti definitivamente. Attento a non colpire con le moto i tubi, ma saltali, o verrai disarcionato, e salta anche sui baratri per non romperti l'osso del collo cadendo dalla moto.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

|     |                  |
|-----|------------------|
| 1   | tastiera         |
| 2   | joystick         |
| 3   | ridefinire tasti |
| 1/2 | inizio gioco     |



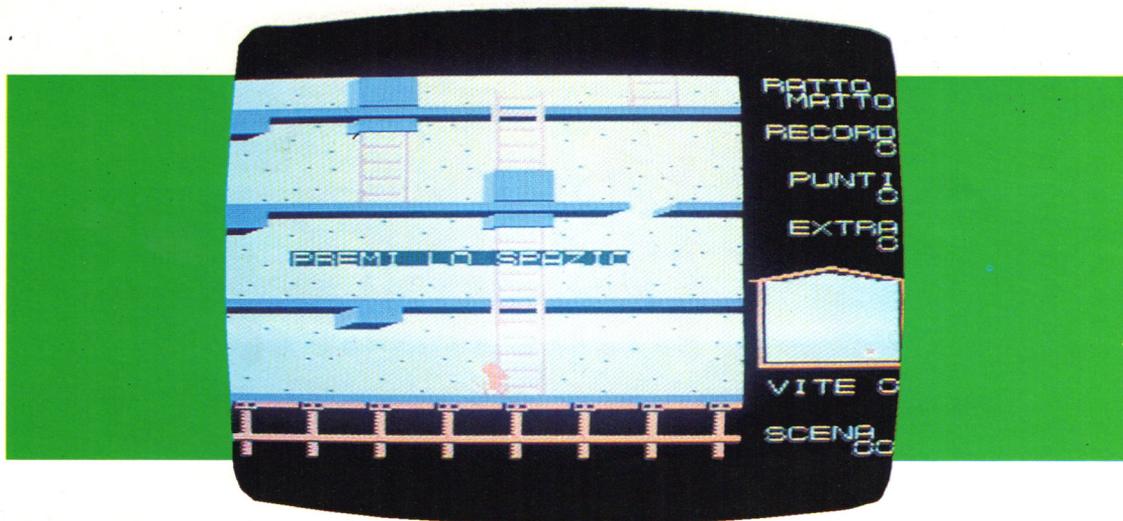
## WOODEN SWORD

### CHE GIOCO È

Quasi tutti i giochi che simulano combattimenti tra giapponesi ricorrono all'uso del karatè o del Kung-Fu, ma nessuno aveva mai pensato ad una delle più nobili arti marziali, usate anche dai vecchi samurai, cioè il Kendo. Nei combattimenti di questo tipo gli avversari si affrontano muniti di spade di legno e lo scopo naturalmente è quello di abbattere l'avversario nel più breve tempo possibile. Ma a noi il Kendo è piaciuto anche perché è un modo non cruento di combattere; ma bisogna sfruttare prontezza di riflessi e abilità per riuscire nel proprio scopo. I combattimenti possono avvenire con il computer o con un amico e potrete anche scegliere la difficoltà di gioco.

### TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE



# RATTO MATTO

## CHE GIOCO È

I cuginetti dispettosi del nostro amico topo hanno pensato bene di preparargli uno scherzetto con i fiocchi. Si sono impossessati delle provviste di formaggio di Pinky e le hanno disseminate per i vari piani di un palazzo abbandonato. Poi hanno rivelato le cose al cugino che si è ovviamente recato di corsa sul posto per recuperare il maltolto. Aiutalo nella sua affannosa ricerca del prezioso cibo prima che i gatti se ne impossessino a loro volta. I disgraziati topaistri hanno anche mimetizzato ben bene del leggero veleno che Pinky dovrà però evitare se non vorrà lasciarci la pelle. Ricorda che potrai anche paralizzare i gatti saltandogli in testa, ma non saltare da troppo in alto o ti spiaccicherai al suolo.

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

**SPAZIO**                      inizio gioco



## PLIPPER

### CHE GIOCO È

Molti anni fa il gioco del flipper era diffusissimo in quasi tutti i bar e ritrovi giovanili, ma con il tempo è andato scomparendo perché sostituito dai più moderni giochi elettronici. Ma eccovi una versione privata del flipper simulato al vostro MSX. Dopo aver scelto il livello di gioco inserite le monete nell'apparecchio e usate i flipper per respingere la pallina e mandarla a colpire i posti che assegnano i punti. Si può giocare fino ad un massimo di 4 persone contemporaneamente e il nome di ciascun concorrente deve essere inserito nella tabella dei partecipanti. Vince la sfida chi riesce a raggiungere il punteggio più elevato. Attenti quindi a far 'lavorare' la vostra palla il più a lungo possibile.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

|                  |                 |
|------------------|-----------------|
| RETURN/<br>ENTER | lancia palla    |
| Z                | colpire palla   |
| B                | principianti    |
| P                | professionisti  |
| C                | inserire monete |
| 1/4              | n°. giocatori   |
|                  | inizio gioco    |



## BLACK AND WHITE

### CHE GIOCO È

Non so quanti di Voi conoscano Othello, ma quando alcuni anni fa uno dei miei amici americani mi sottopose questo gioco di società persi letteralmente la testa. L'unico mio desiderio era trovare un avversario disposto a cimentarsi in scontri all'ultimo sangue. Il giocatore che tiene le pedine bianche mette sul tavolo per primo e lo scopo è, imprigionando le pedine del colore avversario tra due del tuo colore, far sì che ruotino mutando il colore. Lo scopo principale è, partendo dal centro, quello di raggiungere per primo gli angoli, mettendo in difficoltà il vostro avversario, mentre vince il giocatore con il maggior numero di pedine del suo colore sulla scacchiera. Provate a giocarlo e vi appassionerete anche Voi.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

|     |                         |
|-----|-------------------------|
| 1   | tasti/inizio gioco      |
| 2   | joystick/inizio gioco   |
| 1/4 | difficoltà gioco        |
| F1  | per passare             |
| F2  | mostra mossa successiva |



# SAMURAI

## CHE GIOCO È

Nel vecchio villaggio di Hong-kint stanno da qualche tempo accadendo degli episodi spiacevoli; i contadini sono sfruttati dalle pedine del perfido governatore della provincia, ma non sono capaci di ribellarsi ai suoi oppressori. Finalmente un bel giorno si sono decisi a richiedere l'intervento di un famoso Samurai che con la sua abilità e prontezza di riflessi fosse in grado di difendersi dall'attacco delle guardie del vecchio malvagio sfruttatore, avanzando nel contempo verso la sua residenza, per sconfiggerlo definitivamente. Distruggi mano a mano anche le postazioni nemiche che troverai sul tuo cammino per meglio coprirti le spalle e attento alle buche.

## TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

FUOCO/  
SPAZIO

inizio gioco



# HORRIBLE

## CHE GIOCO È

Già la casa dove vive questa famiglia di disgraziati è di per sé orribile e terrificante, ma le cose sono peggiorate da quando, dalla profondità dell'oscuro baratro, sono giunti ghouls, zombie, vampiri e fantasmi che con i loro terribili poteri hanno fatto trasformare il sangue in acqua. I mostri hanno anche rapito la figlioletta più piccola e tu dovrai aiutare gli abitanti della casa a ritrovarla, e a riprenderla dalle grinfie dei malvagi. Usa la magia per ricacciare fantasmi e ghouls nell'oltretomba, ma fai attenzione al tuo livello energetico o cadrai vittima del nemico. Uccidi i fantasmi per mantenere alto il tuo livello di magia e raccogli gli oggetti misteriosi che ti aiuteranno a tenere a bada i ghouls.

## TASTI

### JOYSTICK

### TASTI DI CURSORE

|          |              |
|----------|--------------|
| O        | su           |
| Z        | sinistra     |
| X        | destra       |
| K        | giù          |
| SHIFT Q  | fine gioco   |
| Mshift/M | musica si/no |
| P shift  | pausa        |
| H        | record       |

**E  
IN EDICOLA**

**7 FANTASTICI  
GIOCHI  
per il tuo**

**SUPER IMSX**

**DA NON  
PERDERE IL  
NUOVO NUMERO**

T H E  
**DEEP**™





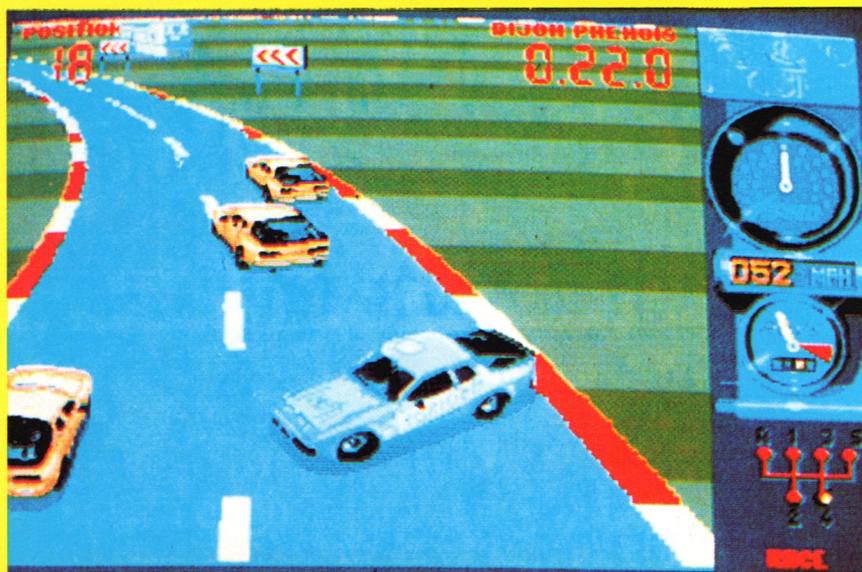
**T**he Deep è un gioco da bar giapponese, oggi direttamente convertito per l'MSX dall'US Gold. Si tratta di un gioco lineare e un po' all'antica, nel senso che tutto ruota attorno a un incrociatore che passa da sinistra a destra sullo schermo col compito di distruggere tutti i sottomarini che scopre sotto di sé. Ad ogni affondamento di un sommergibile avversario salgono alla superficie delle capsule che vi potranno essere utili. Fate attenzione all'elicottero, che quando apparirà sgancerà un oggetto giallo che moltiplicherà la vostra potenza di fuoco nonché un minisottomarino con cui potrete discendere in fondo allo schermo e qui raccogliere una capsula lucicante. A questo punto ha iniziato lo scrolling, e nel corso della successiva vicenda verrete perseguitati da sommergibili che

sganciano mine, grandi mante e meduse armate di razzi. Prima o poi vi imatterete in una grande nave da guerra che vi speronerà se non l'affondate per primi, e poi in un enorme sottomarino armato di giganteschi missili Polaris.

Se riuscirete ad affondarlo, passerete ad un livello tipo *Missile Command* in cui dovrete distruggere dei siluri prima che raggiungano una flottiglia di navi. E così via.

*The Deep* è un gioco divertente: l'azione è a volte rallentata dalle interruzioni dello scrolling, però è molto variata e in certi livelli è davvero difficile. La grafica è bellissima, e si segnala per l'accuratezza dei fondali marini e della loro fauna. Gli effetti sonori sono molto limitati, ma del resto un allegro motivetto potrebbe guastare l'atmosfera del gioco.





# TURBO

I giochi di gare automobilistiche sono sempre stati i miei giochi preferiti per cui non vedevo l'ora di poter giocare *Turbo Cup* della Loricels. Non ne sono rimasto deluso, e credo che lo stesso succederà anche per voi. *Turbo Cup* parte dal concetto di base di *Pole Position* e lo sviluppa in un formato molto più complesso ma altrettanto giocabile. Puoi scegliere fra quattro tracciati e cinque modi di selezione del

cambio. Manca il cambio automatico, ma i più avventurosi fra di voi possono scegliere di utilizzare un secondo joystick come leva del cambio o anche il modo "professionale" nel quale il tasto di fuoco funziona come la frizione mentre il joystick viene spostato proprio come succederebbe con una leva del cambio (anche se il tutto non è troppo affidabile). Puoi adoperare anche i tasti da 1 a 5, oppure puoi più semplicemente scegliere il tasto di fuoco standard con su o giù per cambiare le marce. Fallo partire e ti ritroverai posizionato dietro e abbastanza sopra alla tua Turbo 944 pronta sulla linea di partenza. Noterai l'assenza delle altre automobili, e questo perché pri-

ma dell'inizio della gara fai da solo un giro completo della pista per determinare la tua posizione nello schema di partenza. Il giro di allenamento può essere utilizzato per

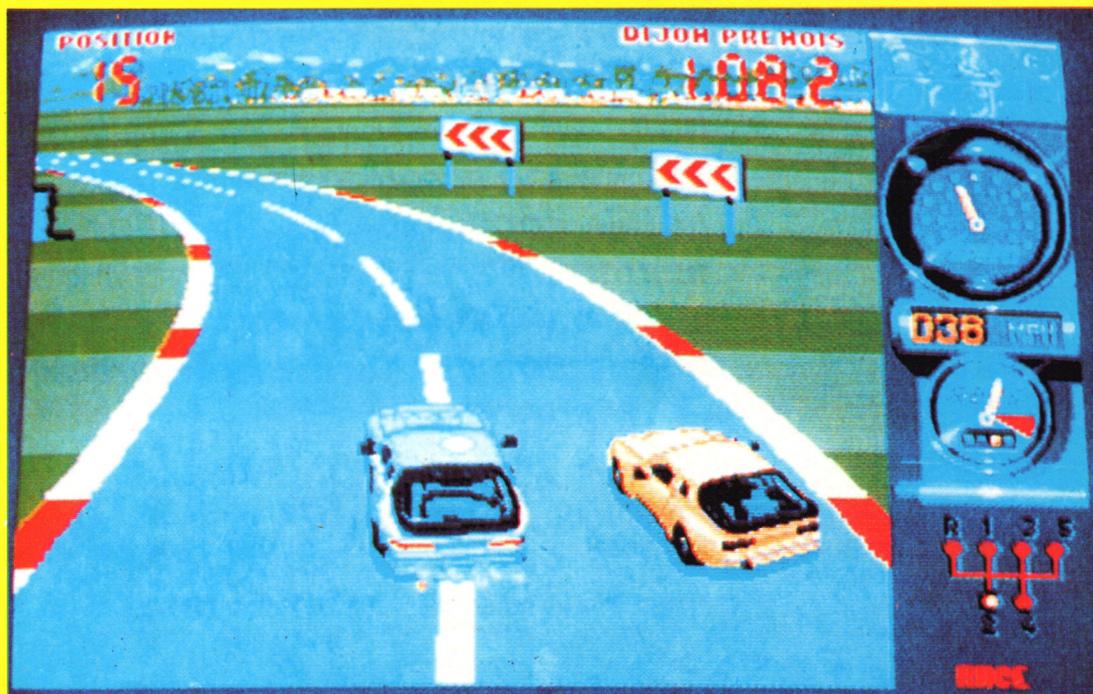
# O

# CUP

prendere un po' di confidenza con il tracciato, individuare i luoghi adatti per il sorpasso e prendere nota di tutte le curve particolar-

mente pericolose. Dopo che hai passato la linea dell'arrivo, il guidatore esegue una giravolta di esibizione frenando con il freno a mano e arriva a fermarsi.

Dopo alcuni secondi vieni messo sulla griglia di partenza. Ed è qui che comincia il gioco vero e proprio. Quando la luce diventa grigia, il gruppo di 22 Turbo 944 mette in moto i motori e li fa rombare e tutte le auto cominciano a ondeggiare di qua e di là, ga-





reggiando per ottenere la posizione migliore per la prima curva. Hai il privilegio di possedere un'automobile leggermente più veloce di quelle dei tuoi avversari, ma devi utilizzare la tua potenza supplementare con molta attenzione per evitare di andare a sbattere nel sedere dell'automobile che si trova davanti a te. Le auto controllate dal computer vengono guidate in modo molto abile, prendono le curve in velocità, senza però mai superare quella massima possibile. Ma anche così sono molto realistiche per il fatto che continuano a cambiare la loro direzione in modo da tagliarsi reciprocamente la strada.

Ma non si dimostrano molto gentili nel lasciarsi sorpassare e anzi cercano di lasciarti il più possibile dietro di loro, sicure del fatto che se la caveranno al meglio in qualsiasi collisione. Un colpetto di una Porsche avversaria ti farà fare una leggera sbadata, ma qualcosa di più forte potrebbe provocare qualche serio danno alla carrozzeria. E anche se cerchi di fare in modo di essere in testa, verrai costantemente sfidato dai tuoi avversari. In alcune prove sono stato fino a metà dell'ultimo giro in prima posizione, mi sentivo tutto eccitato alla prospettiva di vincere, e mi è bastato solo spingere un po' troppo l'auto su una curva per trovarmi a rotolare fuori dal tracciato, perdendo durante tutte le acrobazie un certo numero di posti. Le 3D di *Turbo Cup* sono le migliori di questo tipo che io abbia mai visto, superano quelle di *Outrun* con un vantaggio di punti e di chiarezza. Alcuni dei tracciati passano

su colline e tutti presentano un buon metodo di allargamento e restringimento, accompagnati dalle righe della strada. La tua Porsche si differenzia dalle altre per il suo colore azzurro chiaro ombreggiato.

Oltre ad essere disegnato proprio molto bene, questo gioco presenta alcuni dettagli carini come lo scappamento animato e le luci dei freni. Il ronzio che proviene dal motore tende a diventare un po' monotono ma tutti gli altri effetti sonori sono dinamici in modo adatto (e oltre tutto anche la musica introduttiva non è niente male).

Quello che rende *Turbo Cup* migliore rispetto a tutti i suoi rivali è lo spirito di competizione generato dalle gare. Nella maggior parte degli altri giochi di questo genere il traffico è presente semplicemente per essere schivato. Qui, invece, ogni automobile sembra avere coscienza di se stessa e ti ritrovi ad imprecare violentemente contro di loro quando ti sbattono fuori strada.

La mia unica riserva riguarda la mancanza di varietà.

I quattro tracciati variano per difficoltà con poche differenze di scenario, ma era inevitabile che ognuno assomigliasse sia nell'aspetto che nel gioco a tutti gli altri. Tuttavia, ieri, ho passato tutta la giornata a giocarci e anche buona parte di quest'oggi e penso di farmi ancora qualche giro quando ho finito questa recensione. Ma cosa stai aspettando? Fai una bella sgommata e via dal tuo rivenditore prima che siano scomparse tutte le copie.

**Carlo Barigazzi**

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

C  
|  
B  
|  
M



S  
P  
E  
C  
T  
R  
U  
M  
|  
M

20  
giochi

per  
il tuo  
computer

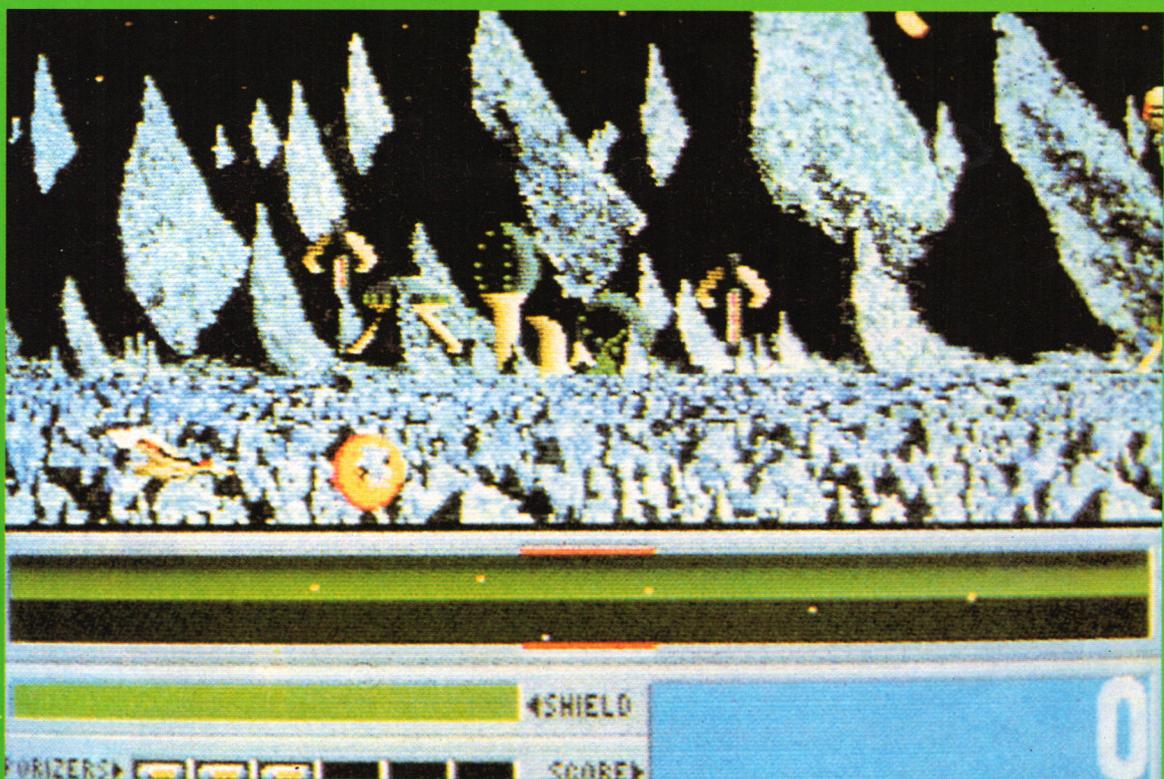
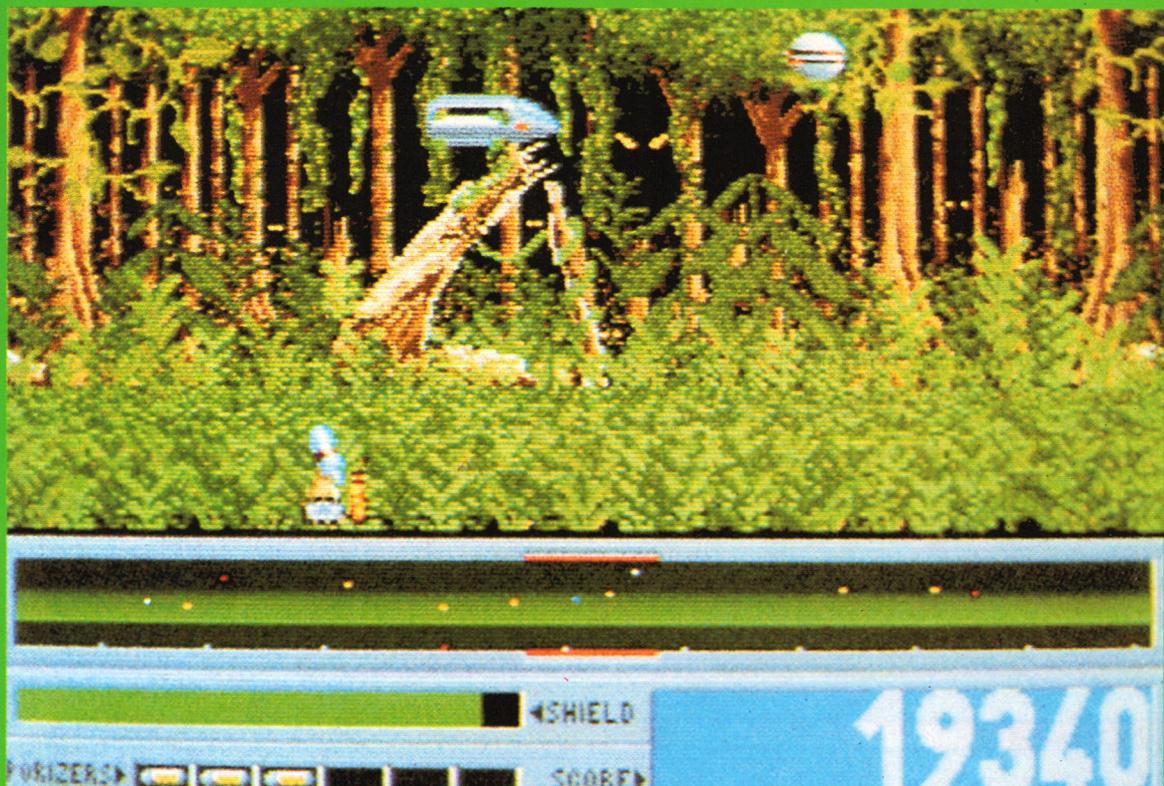
# STAR RAY



**D**otato di una grafica superba, di ottimi effetti sonori e di una vicenda appassionante, *Star Ray* si è affermato mesi fa come uno dei migliori giochi avventurosi. Intreccio e svolgimento del gioco sono restati immutati: nel vostro ruolo di superpiloti, vi viene assegnata la pericolosa missione di proteggere i generatori

che si trovano in fondo a ciascuno schermo. All'inizio la cosa non presenta problemi, ma vedrete poi quando gli alieni si materializzano e cominciano a distruggere tutto quanto!

La grafica è davvero eccezionale, e con soli 8 bit riesce a rendere giustizia ai 16 bit dell'originale. C'è anche lo scrolling parallas-





siale: alle alte velocità è splendido, ma alle basse velocità diventa tremolante: vergogna, Logotron! *Star Ray* scrolla orizzontalmente e ricorda *Defender*, solo che essendo un gioco avventuroso postmoderno richiede di raccogliere certi oggetti utili — in questo caso delle capsule contrassegnate da delle lettere. A vi dà più accelerazione, V migliora la vostra velocità massima, T vi consente il fuoco rapido, e così via. D'accordo, però il gioco soffre di una certa goffaggine: quando ci si vuol fare strada a colpi di laser tra gli alieni, si finisce invaria-

bilmente con l'entrare in collisione con qualcosa d'altro. Per colpire un bersaglio, occorre rallentare e allinearsi meticolosamente ad esso... e questo fa sì che l'azione ristagni. Peccato: è come se i programmatori si fossero concentrati solo sull'aspetto visivo, a scapito di tutto il resto. Convertire per l'MSX un gioco proveniente da una macchina potente come l'Amiga dev'essere certo stato un lavoro di tutto rispetto, però (pur essendo, per esempio, più variato di un *Dropzone*) *Star Ray* quanto ad azione non è all'altezza dei vecchi cloni di *Defender*.





# OGNI MESE

MENSILE - ANNO VI - N. 1

## 20 GIOCHI

CBM 64  
SPECTRUM  
48 K

|          |              |               |                  |
|----------|--------------|---------------|------------------|
| ARCADE   | GO GO GO     | BYMO          | WINTER BOB       |
| Ghost    | Tecno Calcio | SPACE HIGHWAY | BATTLE TRACK     |
| YE-PIRE  |              | BOMBIX        | LAUNCHER         |
| Course   | RUN OUT      | MAD DOG       | FIRST CLASS GOLF |
| MUSICALS |              | DESTRUCTO DAW | OVERLORD         |

FAST LOADING "BITURBO"

# IN EDICOLA



po aver dato un nome al vostro personaggio e aver scelto il detective tra quattro agenti di polizia, il display si suddivide in cinque parti: in alto a sinistra vengono raffigurati gli interni degli edifici, a destra le loro facciate (così come le vedete da bordo del vostro furgone-civetta). Se ne esce qualche sospetto, potete pedinarlo scegliendo FOLLOW sul menù.

In fondo a sinistra ci sono delle stampe di Los Angeles, oppure dell'interno degli edifici. Ogni stanza è numerata, e per entrarvi dovete solo scegliere il numero corrispondente. In fondo al centro appare il menù principale, sul quale potete scegliere i comandi desiderati via tastiera o joystick. A sinistra in fondo ci sono invece l'ora, la data e la situazione dei quattro microfoni a vostra disposizione: piazzandoli nei posti giusti, potrete ottenere informazioni vitali. Se l'indicatore di qualsiasi microfono si accende, ciò significa che avete registrato una conversazione che potrete poi riascoltare sul vostro furgone. Insieme alle foto scattate nei magazzini, le intercettazioni vi forniranno i primi indizi, grazie ai quali risalirete alla villa al mare del boss e così via.

È un gioco in cui bisogna studiare bene le proprie mosse: per esempio, non cercate di perquisire il magazzino o di installare i microfoni di giorno, se no i malviventi vi saran-

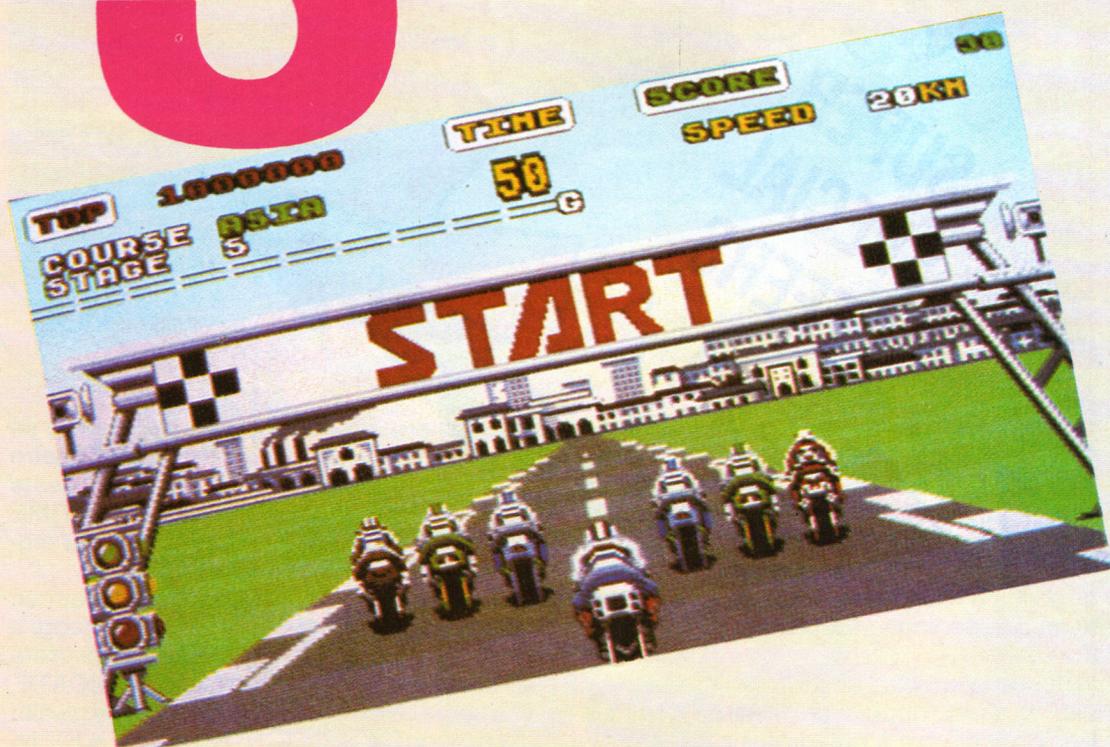
no addosso. Riprovateci di notte, poiché se insistete in una condotta infruttuosa il vostro agente si stuferà. Per farlo riposare, usate ogni tanto l'opzione REST, e usate TIME COMPRESS per abbreviare le fasi più monotone e i lunghi appostamenti.

La grafica è semplice e ben realizzata, con dei tocchi gradevoli — come i personaggi e i furgoni animati. I comandi che vi troverete ad usare più spesso sono COMMUNICATE, che serve a far dialogare il detective e gli altri personaggi, e SEARCH, FOLLOW e IDENTIFY, che vi forniranno le fedine penali dei vari malviventi che incontrerete. Niente di terribilmente difficile, ma il tutto è molto divertente, e anche molto realistico.

Quale che sia il giudizio finale su *L.A. Crackdown*, bisogna dar atto alla Epyx di aver avuto il coraggio di continuare ad usare questa sua inconfondibile meccanica di gioco, che può essere una via d'uscita dall'attuale crisi del videogioco "intelligente". Sarebbe un disastro se il mondo dei videogiochi venisse ad essere interamente dominato dal *role-playing* tipico dei giochi di fantasy, di per sé ottimi giochi, ma privi di quella sfida all'intelligenza che solo i buoni polizieschi possiedono. Da questo punto di vista, *L.A. Crackdown* farà la felicità degli appassionati dell'avventura.

**Cr.Ba.**

# SUPER

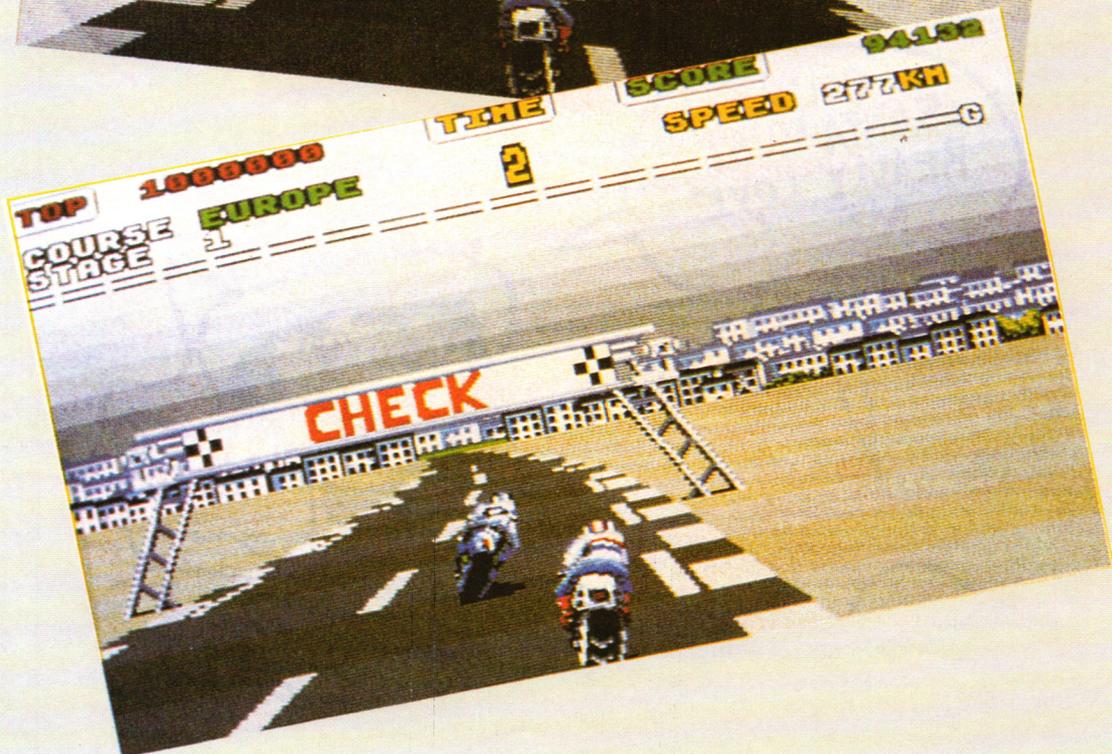
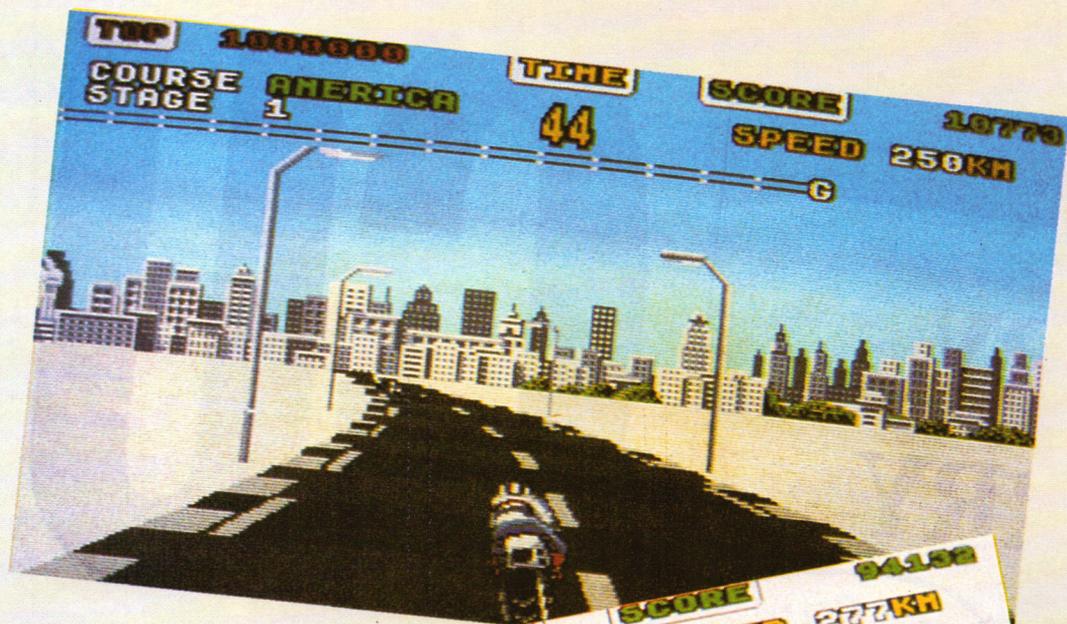


**S**uper Hang On è già da un bel po' una presenza costante nei bar, e da tempo se ne annunciava una conversione: la versione 64 è stata annullata, quella ST è ottima e oggi la versione MSX dimostra che valeva la pena di aspettare. La versione è infatti veloce e maneggevole, ed è chiaramente frutto dell'opera di programmatori abili e pazienti.

La grafica non è certo al livello della versione da bar, ma resta comunque eccellente, e lo scrolling è praticamente impeccabile, basti vedere il modo assolutamente realistico in cui gli oggetti statici si ingrandiscono man mano che vi avvicinate ad essi. Mentre il commento musicale è eccellente, gli effetti sonori prodotti dalle moto sono invece

dei borbottii e dei grugniti piuttosto patetici. I motociclisti sono non solo di bell'aspetto, ma anche abili guidatori e facili da controllare, specie quando affrontano le curve. Le moto stesse sono facilmente controllabili tramite il joystick, e ancora di più se si usa il mouse. Il gioco è di ottima qualità, basti pensare che tra le opzioni iniziali c'è persino un utile regolatore della sensibilità dei controlli, per non parlare di un'opzione che consente di scegliere la musica preferita. Le gare si svolgono in diversi continenti, con diversi gradi di difficoltà. Oltre ad essere un'ottima conversione, *Super Hang On* è anche una delle migliori simulazioni motociclistiche in circolazione: potrà anche venirvi la voglia di lasciar perdere *Out Run!*

# HANGON

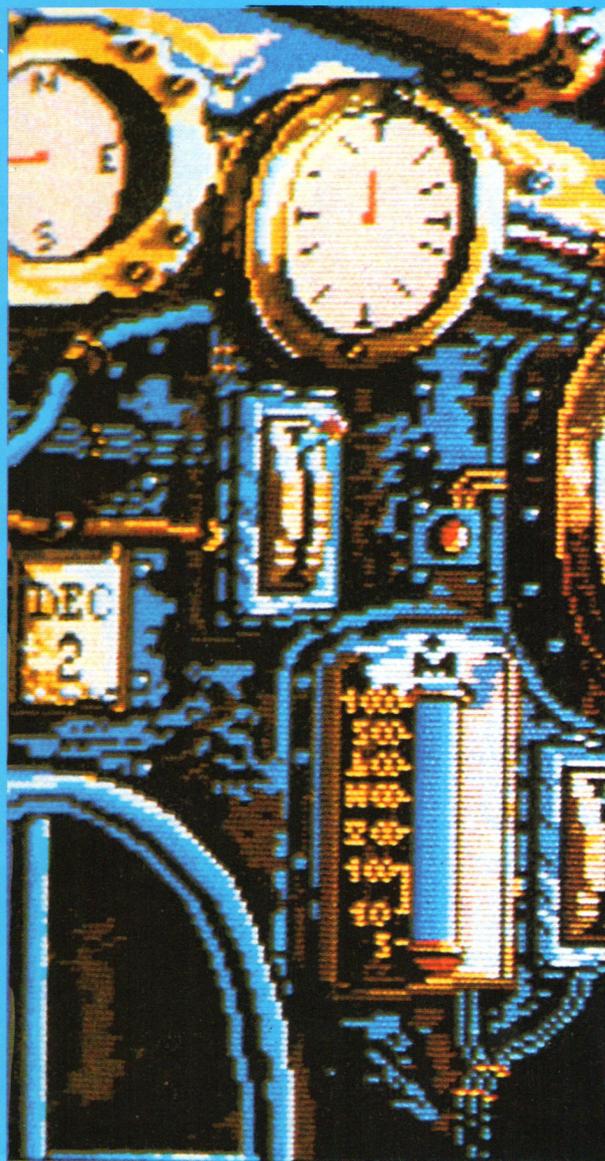


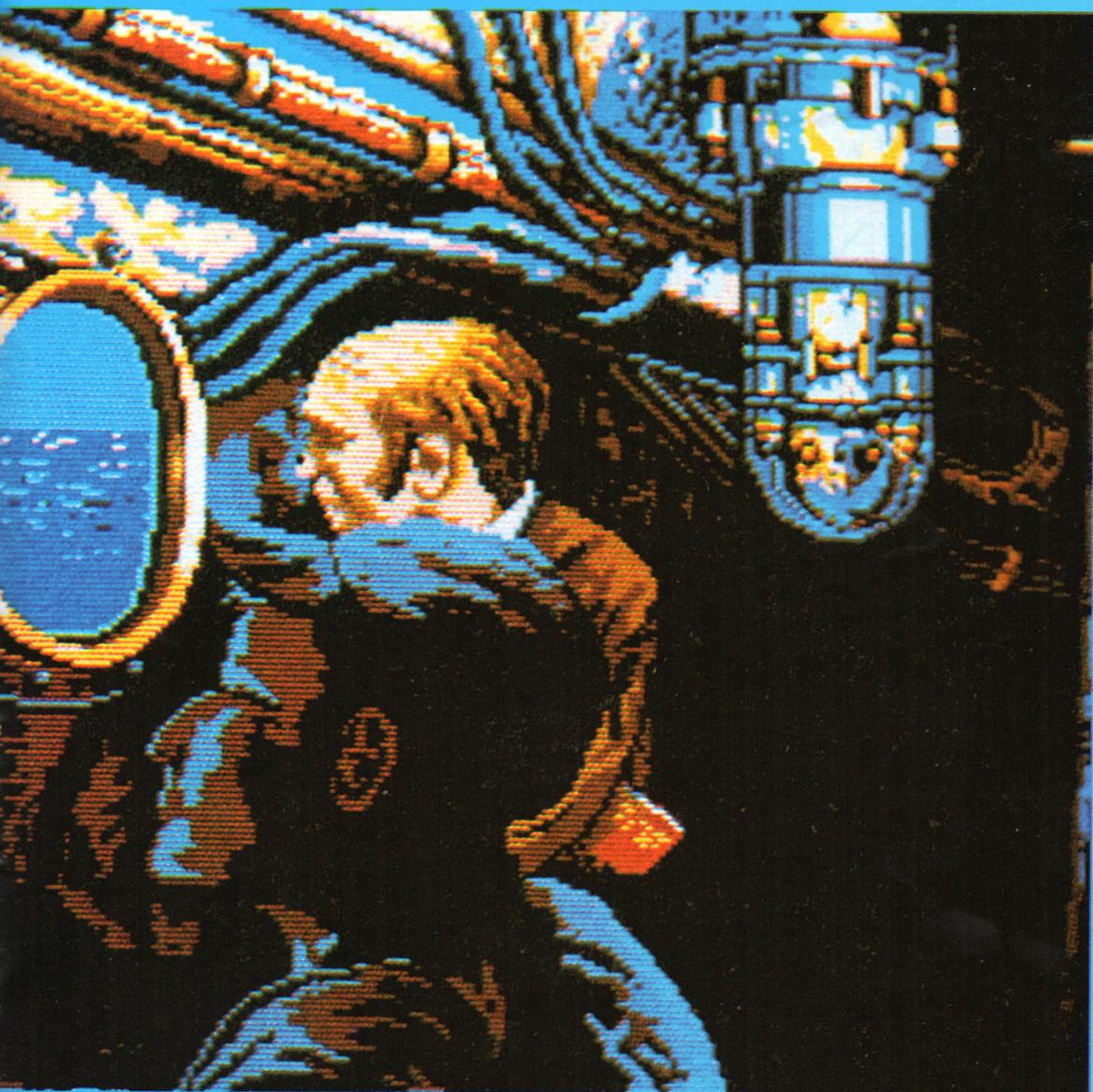
# 20,000 LEAGUES UNDER THE SEA

**L**a "Abraham Lincoln" è stata mandata in missione speciale alla ricerca del misterioso mostro dei mari e tu, il professor Annorax, eri a bordo. Sono passati molti giorni durante i quali non è stato avvistato niente di strano, finché un giorno una forza immensa ha distrutto la nave. Ed ora ti ritrovi a bordo del Nautilus, sotto gli ordini del Capitan Nemo. E hai deciso di tenere una registrazione del tuo viaggio in modo da poter raccontare al mondo le tue nuove scoperte.

All'inizio di questa drammatizzazione del classico di Jules Verne ti ritrovi nel soggiorno. Questo è il tuo centro operativo e qui puoi venire a conoscenza della maggior parte delle informazioni. E qui è anche il posto dove conservi una cartina su come dovresti cercare di preparare il tuo piano secondo i vaghi suggerimenti che può darti il Capitan Nemo. Puoi esaminare il manometro per avere una indicazione della profondità alla quale ti trovi ed hai a disposizione anche un indicatore della velocità. Al centro della parete c'è un grosso boccaporto. Se lo apri ti appare una visione sottomarina che può a volte fornirti delle indicazioni utili. Dal soggiorno puoi spostarti alla stanza di controllo o nella biblioteca.

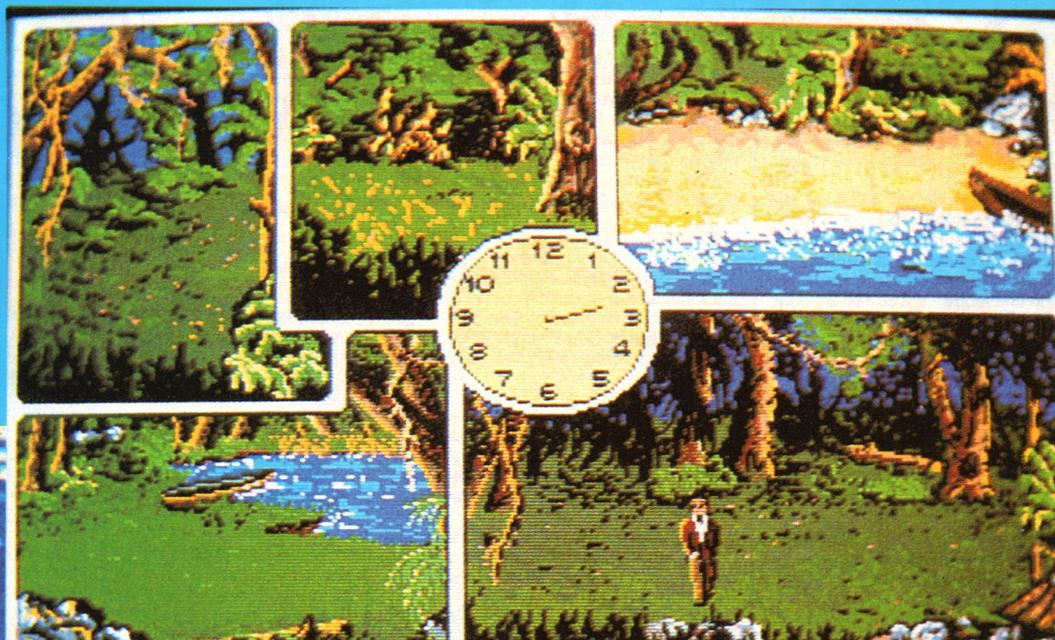
La stanza di controllo contiene un altro boccaporto e il periscopio che sono a tua disposizione e a volte ti ritroverai anche a dover controllare il Nautilus. La biblioteca è il posto nel quale (sorpresa, sorpresa) vengono conservati i libri che ti servono come riferimento. E puoi anche dilettarti un po' con l'organo del Capitan Nemo. Ti può anche succedere di fare dei giretti all'esterno (sott'acqua o sulla terra ferma) durante i quali avrai la possibilità di trovare alcuni indizi.





Dalla parola "go", l'atmosfera che viene creata è sinistra e misteriosa e completa molto bene il gioco. Tutto è ben intrecciato in modo da creare l'effetto desiderato, e direi che funziona proprio bene. Il gioco è ben strutturato e proprio quando pensi di essere incastrato, trovi qualcosa che ti apre nuovi orizzonti. I grafici sono eccellenti. In tutti gli schermi è stata data particolare attenzione ai particolari. Tutti i locali sono ben disegnati, soprattutto il soggiorno e la biblioteca. Anche il ponte del Nautilus è bello e da lì è possibile osservare una bella animazione





del mare. A parte questo l'animazione è limitata ai pezzi durante i quali sei lontano dal Nautilus (a caccia di squali o alla ricerca di isole).

Il suono è adeguato ma, a parte l'organo, è piuttosto limitato.

Cominciavo ad entrare nel gioco e mi stavo proprio divertendo quando ho provocato il disastro inevitabile, aprendo il boccaporto quando eravamo 100 metri sotto al livello dell'acqua. Così mi sono ritrovato nuovamente all'inizio e ho dovuto ripercorrere tutta la strada già fatta, una possibilità di salvare il gioco non sarebbe stata una cattiva idea. È piuttosto difficile comprendere bene fin dall'inizio perché le istruzioni sono assolutamente inadeguate e ti fanno andare avanti a forza di intuizioni. Spesso ci sono lunghi pezzi fra una cosa e l'altra di quelle interessanti da fare e questo sminuisce proprio il gioco.

Il programma è stato scritto da una équipe francese ed è quindi stato tradotto in inglese. Ma i traduttori si sono dimenticati i titoli dei libri della biblioteca, che sono così rimasti in francese! Non sono titoli complicati, ma rimangono inutilizzabili se non sai "parlar français".

In conclusione un gioco buono, che viene un po' sminuito dalle lunghe attese e dalla mancanza di una opzione di salvataggio.

# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● **COMPRO** Super Rambo Special su disco da 3.5 per MSX 2 fino a lire 10.000 - Cerco Roki e Commando a buon prezzo. Nicola Maghelli - P.zza del Leone 12 - 19020 Calice (SP) - 11 anni.

● **VENDO** programmi per MSX su dischetti da 3.5 con relativi manuali d'istruzione. Per avere listato spedire L. 1.000 in francobolli per spese postali indicando l'indirizzo proprio completo.

De Martino Giuseppe - Via E. Toti 27 - Casoria (NA) - Tel. 081/7592565 - 22 anni.

● **VENDO** l'MSX CZ Club vende e scambia giochi per computer MSX. Disponiamo di un vasto assortimento di giochi fra cui: Wonder boy, Aliens 2, Hang hon, Match day 2, Pac-Mania, e molti altri. Per ricevere lista telefonare ore pasti. Giuseppe Rotundo - Via Friuli 2/a - 88060 Catanzaro - Tel. 0961/62194 - 15 anni.

● **MSX Club tridentum** vende programmi oltre 1400 titoli disponibili disco, cassetta. Novità come Out-run, Robocop, e molti altri disponibili su disco.

Dallora Fabrizio - Via Moggioli-16 - 38100 Trento - Tel. 0461/820872.

● **VENDO** giochi come: Attila, Magic bel, The hero, N.F.L., Biliardo, Flipper 4 schermi, Brik Break, Basket, Ping pong, Boxe, Tennis, Wonder Boy, Duel, Poker, Breakat Star, Calcio, Ippodromo, Elton 2, Today, Olimpiadi, Commandos, da 7.000 a 10.000 lire cad. uno.

Mirko Monticciolo - Via Casilina 1206 - 00133 Roma - Tel. 06/2491557 - 14 anni.

● **COMPRO/CERCO** i seguenti giochi su cassetta a partire da L. 8.000: Double Dragon, Rambo 1, Wonder Boy, Ghost' Busters, Hiper Sport.

Davide Lunardelli - Via Filattiera 17 - 54031 Avenza Carrara (MS) - Tel. 0585/52373 - 14 anni.

● **CERCO** i seguenti giochi: Karate kid, Dragon's Lair, Ghost Busters, Rambo, Caveman, Ugh, Limpics e Operation Wolf tutti su cassetta o cartuccia. Sono disposto a scambiarli. Richiedere lista a:

Pieri Emanuele - Via Biscolla 35/c - 51016 Montecatini Terme (RT) - Tel. 767646 - 13 anni.

● **CERCO** gioco per MSX in cassetta "Overlander" prezzo trattabile. Telefonare alle ore 3.30.

Boris Prusperini - Via Acerenza 38 - 00178 Roma - Tel. 06/7187922 - 11 anni.

● **VENDO** computer MSX, Basic VG 8020 Philips 80 KRAM 32 K ROM con cassette e registratore. Prezzo discutibile tutto sotto le 350.000 lire. Affrettatevi.

Interlonomi Simone - Via Pian Due Torri - 00146 Roma - Tel. 06/5268558 - 11 anni.

● **CERCO/COMPRO** disperatamente Ghost's Aland, Goblins non più di 9.000 €. Telefonare dopo le 7.00.

Vittorio - Via Cavour 74 - Vimercate (MI) - Tel. 039/66152 - 10 anni.

● **VENDO** per MSX 1 i seguenti giochi: Peter Beardsly, Death Wish 3, Calcio, Konami, Tennis, Ping Pong, Alien, Attila,

Gauntlet I e II, Indiana Jones ecc. Dalle 5.000 lire l'uno. **COMPRO** i seguenti giochi per MSX: Gary Sinexer, Microprose, Soccer, Match I e II, Speedball, Cavemon Ugh, Lympis, Doble Dragon, Target Renegade, Valley Bool da lire 5.000 a lire 11.000. Tra poco arrivano Wonder Boy, Pacland, Out run, Sala giochi, Basket. Eddy-Squizzato - Via Pelosato - 35010 Villa del Conte (PD) - Tel. 049/5744441 - 12 anni.

● **VENDO** giochi per MSX 1 a prezzi incredibili. Per lista giochi, telefonare o scrivere a: Andrea Nebiolo - Via Massa 26 - 14100 Asti - Tel. 0141/272753 - 15 anni.

● **VENDO** programmi riguardanti: Aerei, simulatori, battaglie aeree, ed utility di qualsiasi tipo; per MSX 1. Vitti Luigi - Via Vallenari 11/A - 30170 Mestre - 612436 - 40 anni.

● **VENDO** fantastici giochi per MSX tra cui: Tennis, Soccer, Gunfight, Golf, Golf 3D, Lotta libera, Winter Games I e II, Galaga, Commando e molti altri.

Chirinchelli Gianni - Via del Pozzo 6 - Luino (VA) - Tel. 0332/534436 - 16 anni.

● **VENDO** moltissimi giochi per MSX 1 da L. 2.000 a L. 4.000. Tra cui: Wonder Boy, Football of the year, Catch, Ghost'n Goblin, ecc. Scrivere o telefonare ore 14 o 19.30. Annuncio sempre valido.

Costa Andrea - Salita Castelvecchio 26 - 19100 La Spezia - Tel. 0187/515860 - 16 anni.

**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. 21**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

(cancellare i settori che non interessano)

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

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

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

Età \_\_\_\_\_

**ECCEZIONALE**  
E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE

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

UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI

# IL MERCATO DI HARDWARE

• **COMPRO** Super Rambo Special su disco da 3.5 per MSX 2 fino a lire 10.000 - Cerco Roki e Commando a buon prezzo. Nicola Maghelli - P.zza del Leone 12 - 19020 Calice (SP) - 11 anni.

• **VENDO** programmi per MSX su dischetti da 3.5 con relativi manuali d'istruzione. Per avere listato spedire L. 1.000 in francobolli per spese postali indicando l'indirizzo proprio completo. De Martino Giuseppe - Via E. Toti 27 - Casoria (NA) - Tel. 081/7592565 - 22 anni.

• **VENDO** l'MSX CZ Club vende e scambia giochi per computer MSX. Disponiamo di un vasto assortimento di giochi fra cui: Wonder boy, Aliens 2, Hang hon, Match day 2, Pac-Mania, e molti altri. Per ricevere lista telefonare ore pasti. Giuseppe Rotundo - Via Friuli 2/a - 88060 Catanzaro - Tel. 0961/62194 - 15 anni.

• **MSX Club tridentum** vende programmi oltre 1400 titoli disponibili disco, cassetta. Novità come Out-run, Robocop, e molti altri disponibili su disco. Dallora Fabrizio - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/820872.

• **VENDO** giochi come: Attila, Magic bel, The hero, N.F.L., Biliardo, Flipper 4 schermi, Brik Break, Basket, Ping pong, Boxe, Tennis, Wonder Boy, Duel, Poker, Breakat Star, Calcio, Ippodromo, Elton 2, Today, Olimpiadi, Commandos, da 7.000 a 10.000 lire cad. uno. Mirko Monticciolo - Via Casilina 1206 - 00133 Roma - Tel. 06/2491557 - 14 anni.

• **COMPRO/CERCO** i seguenti giochi su cassetta a partire da L. 8.000: Double Dragon, Rambo 1, Wonder Boy, Ghost' Busters, Hiper Sport. Davide Lunardelli - Via Filattiera 17 - 54031 Avenza Carrara (MS) - Tel. 0585/52373 - 14 anni.

• **CERCO** i seguenti giochi: Karate kid, Dragon's Lair, Ghost Busters, Rambo, Caveman, Ugh, Limpics e Operation Wolf tutti su cassetta o cartuccia. Sono disposto a scambiarli. Richiedete lista a: Pieri Emanuele - Via Biscolla 35/c - 51016 Montecatini Terme (RT) - Tel. 767646 - 13 anni.

• **CERCO** gioco per MSX in cassetta "Overlander" prezzo trattabile. Telefonare alle ore 3.30. Boris Prusperini - Via Acerenza 38 - 00178 Roma - Tel. 06/7187922 - 11 anni.

• **VENDO** computer MSX, Basic VG 8020 Philips 80 KRAM 32 K ROM con cassette e registratore. Prezzo discutibile tutto sotto le 350.000 lire. Affrettatevi. Interlonomi Simone - Via Pian Due Torri - 00146 Roma - Tel. 06/5268558 - 11 anni.

• **CERCO/COMPRO** disperatamente Ghost's Aland, Goblins non più di 9.000 £. Telefonare dopo le 7.00. Vittorio - Via Cavour 74 - Vimercate (MI) - Tel. 039/66152 - 10 anni.

• **VENDO** per MSX 1 i seguenti giochi: Peter Beardsly, Death Wish 3, Calcio, Konami, Tennis, Ping Pong, Alien, Attila,

Gau  
5.00  
chi  
Soc  
Ugh  
neg  
11.0  
Pac  
Edd  
la d  
ann  
• V  
cree  
vere  
And  
Asti  
• V  
sim  
qua  
Vitt  
stre  
• V  
cui:  
3D,  
lage  
Chi  
no  
• V  
L. 2  
Foc  
blin  
19.  
Cos  
191  
ann

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

**Tagliando da compilare e spedire in busta  
di NEW PROGRAM MSX  
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio, 26 - 20**

**NEW PROGRAM MSX N. 21**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

(cancellare i settori che non interessano)

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

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

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

**PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME**