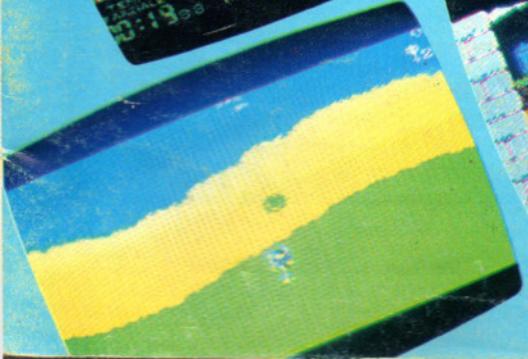


NEW
PROGRAMMI

IN
QUESTO NUMERO
10 GIOCHI

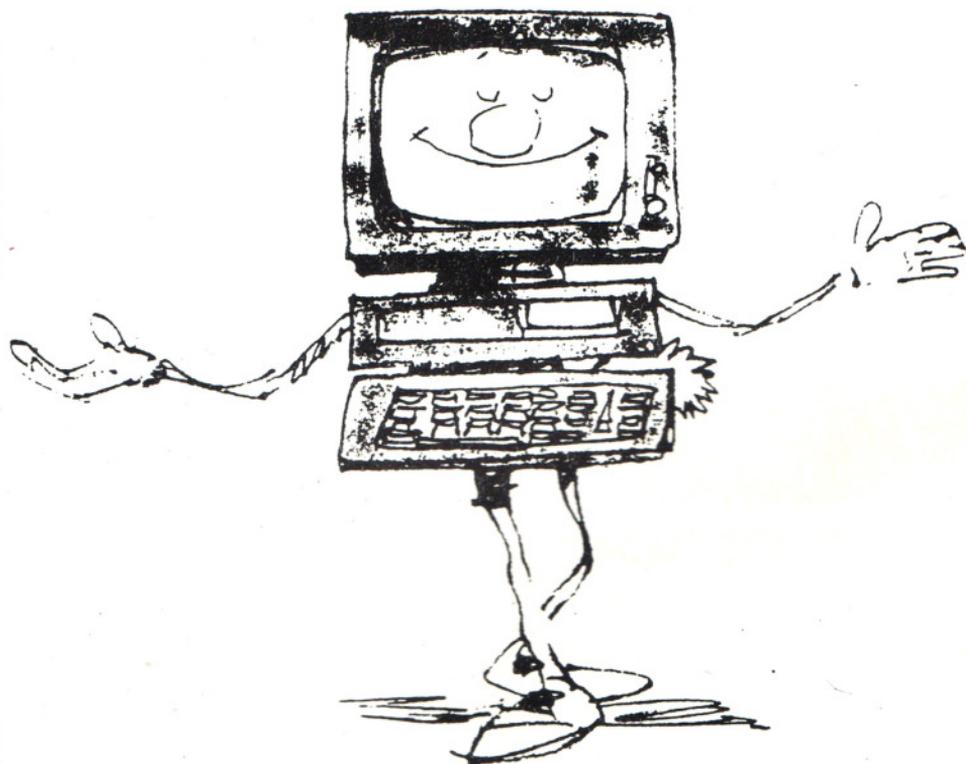


- DONA ● GRAND PRIX
- DARK CAVERN ● CLIMB
- POWER FORCE ● TRAPPOLA
- RACE ● IL LADRONE
- WARCOPPER ● ANDROMEDA
- VITAMINA II



32 PAGINE
A COLORI





IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

MINISTRONE SPAZIALE

Non vi vogliamo dare la ricetta di uno stufato ai megafotoni o della pastasciutta ai lepidotteri alieni. No, vogliamo solo invitarvi alla lettura delle diversissime recensioni di questo numero. Troverete infatti una grande difformità di situazioni e di giochi. Ci sono i pupazzi animati di Thunderbirds, il mago di Zork Zero, l'eroe arancione protagonista di Skweek, il Kiwi di New Zealand Story, Gilbert the Alien, il flipper di Time Scanner e la supermoto di Super Scramble Simulator. Ce n'è davvero per tutti i gusti.

IN QUESTO NUMERO

4 DONA

5 GRAND PRIX

6 DARK CAVERN

7 POWER FORCE

8 CLIMB RACE

9 TRAPPOLA

10 WARCOPTER

11 IL LADRONE

12 VITAMINA II

13 ANDROMEDA

14 THUNDERBIRDS

16 ZORK ZERO

18 SKWEEK

20 NEW ZEALAND STORY

23 GILBERT THE ALIEN

24 TIME SCANNER

26 SUPER SCRAMBLE
SIMULATOR

30 MERCATO DI HARDWARE E
SOFTWARE



DONA

CHE GIOCO È

La vita per una fanciulla agli albori degli inizi dell'uomo è molto difficile, poi la nostra amica è anche rimasta sola senza neanche l'aiuto di un amico o di un'amica e deve vedersela con molti mostri, uccelli od altri tipi di animali feroci. Tu dovrai aiutarla a sopravvivere in questo mondo che le sembra ostile, cercando anche di avere la meglio su quelle cose che possono ucciderla. Come unica possibilità di aiuto, oltre naturalmente alle cose che puoi lanciare, avrai una magia di protezione che si attuerà solo per un certo periodo di tempo, limitato naturalmente, dopo che avrai raccolto i teschi che si trovano un po' ovunque. Speriamo che Dona ce la faccia a diventare adulta!

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

| | |
|---|----------|
| 1 | tastiera |
| 2 | joystick |
| 3 | comandi |
| 0 | gioco |



GRAND PRIX

CHE GIOCO È

Al mondo non tutti possono essere dei campioni di automobilismo su pista, ma molti avrebbero il desiderio di guidare una vera vettura di Formula 1 in eccezionali e spettacolari esibizioni su un circuito internazionale. Ecco che noi abbiamo pensato a voi e il nostro gioco vi permetterà proprio di impersonare i panni di un vero e proprio pilota. Appena il segnale di verde apparirà sul semaforo date sfogo al rombo del vostro motore e non pensate che a vincere. Dovrete solo fare attenzione ai vostri avversari che non saranno così contenti di cedervi il passo e tenteranno invece di ostacolarvi in ogni modo. Ma non badate loro, superateli. Potrete anche cambiare marcia a seconda delle circostanze della gara e per meglio tenere la pista.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

| | |
|----------|----------------|
| AVANTI | scalare marcia |
| INDIETRO | avanza marcia |
| SPAZIO | accelera |



DARK CAVERN

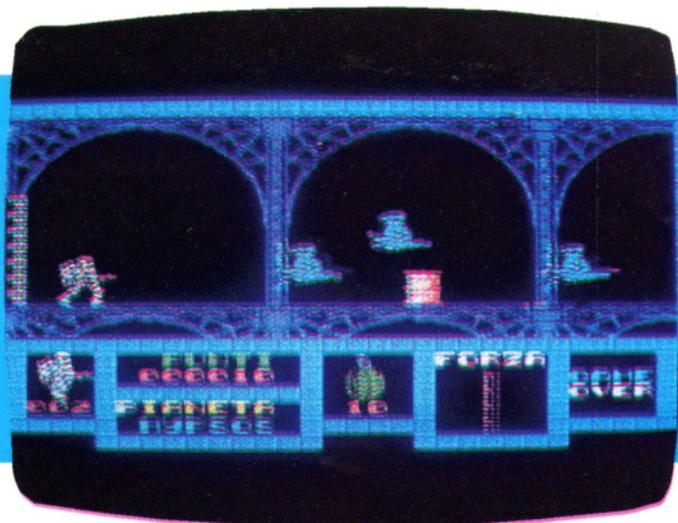
CHE GIOCO È

Un perfido sta terrorizzando la città; da qualche tempo infatti numerosi ragazzini, dopo essere tranquillamente usciti di casa la mattina per recarsi a scuola o al pomeriggio per andare da amici, non fanno più ritorno. Ma ecco che l'ispettore Mac Callum sembra aver scoperto che li rapisce, ma soprattutto dove sono nascosti. Si reca quindi nella vecchia miniera abbandonata e si dà da fare per liberare i fanciulli. Raccogli le chiavi, non più di una per volta, ma evita, o distruggi, le ossa ed i teschi che sono per te mortali, e stai anche attento al bandito che cercherà di fare il possibile perché non riesca nel tuo scopo, privandolo di quanto, con grande fatica, si è messo da parte. Buona fortuna!

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

SPAZIO inizio gioco



POWER FORCE

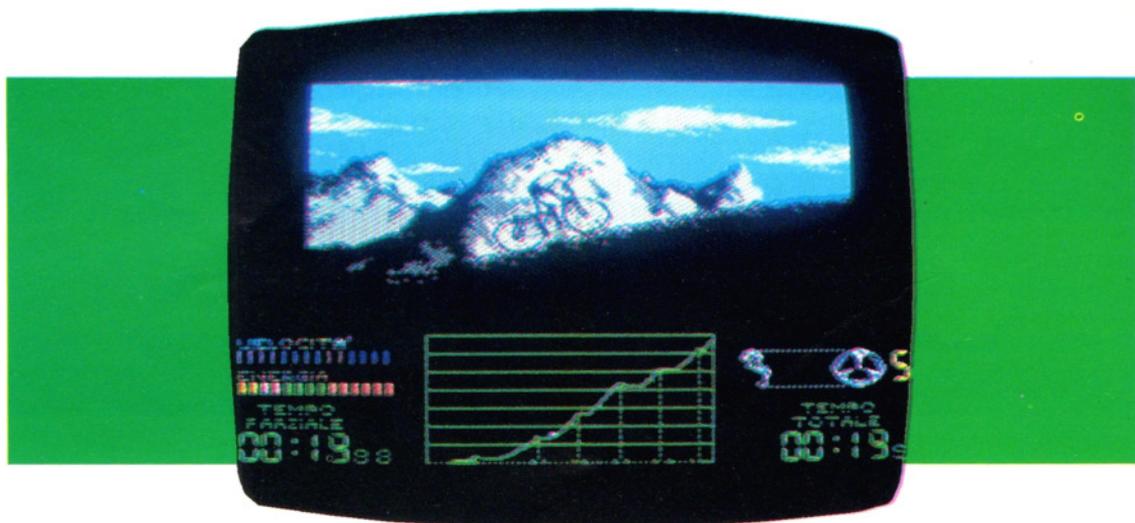
CHE GIOCO È

Ormai da tempo le guerre tra le varie Confederazioni Intergalattiche sono state abolite ed ovunque regna la pace e la tranquillità. Soltanto in alcune zone più remote di rare galassie ci sono ancora dei ribelli superstiti che lottano per dei loro assurdi ideali. La Confederazione Unita ha quindi istituito un servizio di sorveglianza, atto proprio ad evitare che queste scaramucce possano degenerare in qualche cosa di più grave e pericoloso. Tu fai parte di una di queste squadre e sei proprio in missione sul pianeta HYP 808 per debellare degli alieni che stanno tentando, dopo essersi infiltrati all'interno della cupola spaziale, di mettere a segno un attacco terroristico. Se riuscirai nel tuo intento di ripulire la zona, ti verrà certamente assegnato un altro incarico, magari più difficile.

TASTI

JOYSTICK

- | | |
|---|--------------|
| 1 | tastiera |
| 2 | joystick |
| 3 | inizio gioco |



CLIMB RACE

CHE GIOCO È

Il ciclismo è uno sport che ha un po' perso l'importanza di una volta, forse perché i motori e quindi le corse automobilistiche o motociclistiche sono più pericolose, emozionanti e quindi avvincenti da seguire. Ma senz'altro molti di voi si saranno appassionati durante le dure salite del Giro d'Italia o le pericolose volate del Giro di Francia. Ecco quindi per allenarvi anche in prima persona la nostra avventura, nella quale sarete un ciclista affermato che deve dare il meglio di sé per raggiungere la cima di una faticosissima scalata a bordo della sua bicicletta. Potrete cambiare marcia, proprio come dei veri professionisti, ma dovrete stare molto attenti a non perdere troppo di velocità o cadrete in stallo.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

| | |
|---|------------------|
| 1 | tastiera |
| 2 | nr. giocatori |
| 3 | ridefinire tasti |
| 0 | inizio gioco |



TRAPPOLA

CHE GIOCO È

Sei il detective di una famosa agenzia investigativa. È un periodo di tempo che nel complesso di case situate alla periferia nord della città di Gaterbury si stanno verificando degli strani episodi, e gira addirittura voce che gli edifici siano abitati da fantasmi. Sei quindi stato scelto per compiere delle importanti indagini in proposito e scoprire che cosa stia succedendo. Ma proprio quando pensi di aver trovato la soluzione al problema, ecco che vieni stranamente rinchiuso in un edificio, senza apparente via d'uscita. Usando l'astuzia e le funzioni in alto sullo schermo prendi, lascia, apri le porte, dopo averne raccolto le chiavi, analizza tutto quanto hai trovato per uscire dalla trappola in cui ti hanno cacciato. Ma attento alla bomba, che se esplode, pone fine alla tua misera vita.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

UN TASTO FUNZIONI

inizio gioco
prendere
lasciare
aprire porte
inventario



WARCOPTER

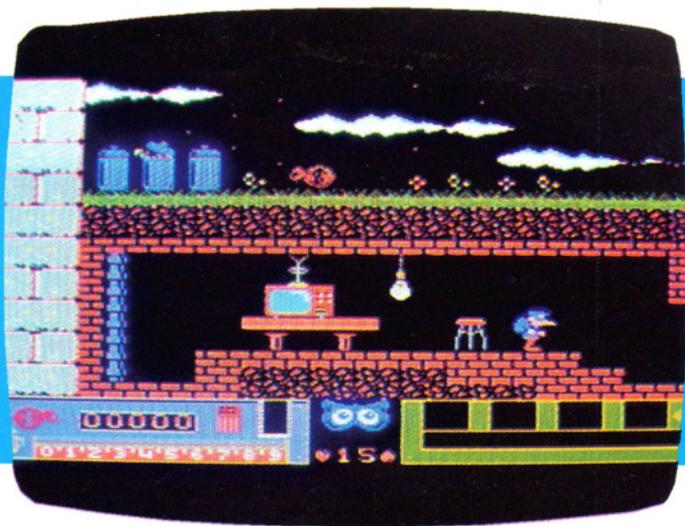
CHE GIOCO È

Finalmente hai ottenuto il posto per cui hai tanto lavorato; sei riuscito ad arrivare a poter pilotare un elicottero da combattimento dotato dei più moderni sistemi di offesa, mitragliatore, lancia-missili nel bel mezzo di una battaglia aerea. Dopo essere decollato dalla tua postazione nelle retrovie, sorvola la steppa evitando l'attacco instancabile dei tuoi avversari. Una volta raggiunto l'oceano dovrai vedertela con la postazione della contraerea, mentre nel sorvolare il ponte dovrai distruggere i rifornimenti dei nemici, abbattendo i loro autocarri. Spara a più non posso usando tutto quanto a tua disposizione, ma soprattutto mantieniti in vita, non solo perché la tua persona è importante, ma non scordare il valore del mezzo affidatoti, che è importantissimo per le vostre forze di difesa.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

| | |
|-----------|---------------|
| ESC | pausa si/no |
| CAP SHIFT | mitragliatore |
| CAP SHIFT | missili |
| FUOCO | |



IL LADRONE

CHE GIOCO È

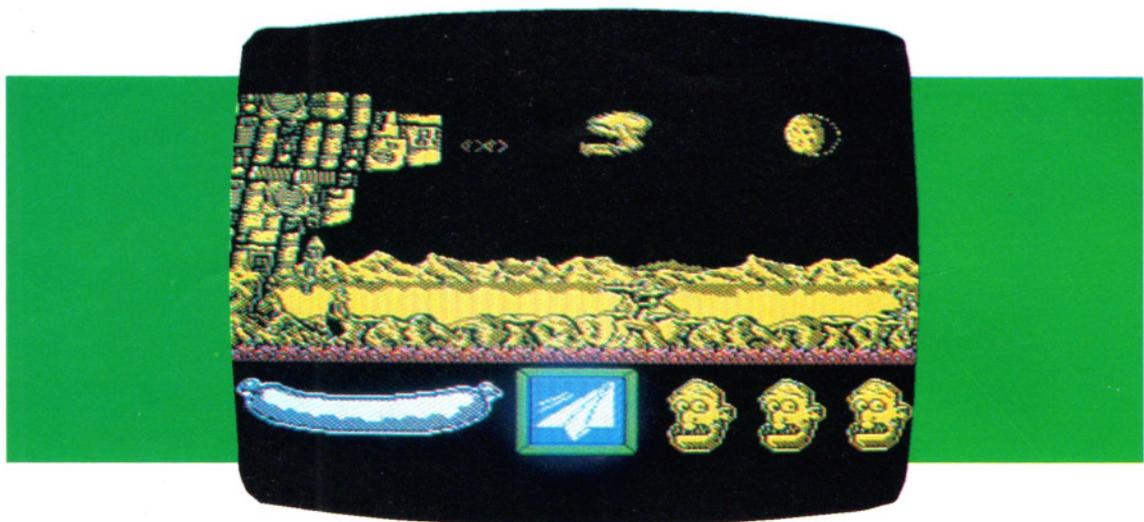
Un ruolo veramente insolito quello che ti viene affidato in questa strana avventura. Dovrai infatti impersonare un ladro, che capace di infiltrarsi discretamente senza essere scoperto nelle case del quartiere si appropria di oggetti preziosi, dipinti, argenteria, per poi rivenderli a qualche ricettatore. Il ladro è naturalmente munito di mascherina per non farsi riconoscere e dispone di un ampio sacco nel quale nasconde la refurtiva. Per muoversi liberamente dappertutto è a conoscenza ovviamente di scorciatoie, passaggi segreti ed è abilissimo nell'adoperare le varie piattaforme, anche quelle delle fogne. Dovrà solo stare attento a non farsi scoprire e di conseguenza catturare e se sarà veramente capace potrà ripulire ogni appartamento.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

| | |
|--------|--------------|
| O | sinistra |
| P | destra |
| Q | alto |
| A | basso |
| BS | fine |
| CTRL | stop |
| SPAZIO | inizio gioco |



VITAMINA II

CHE GIOCO È

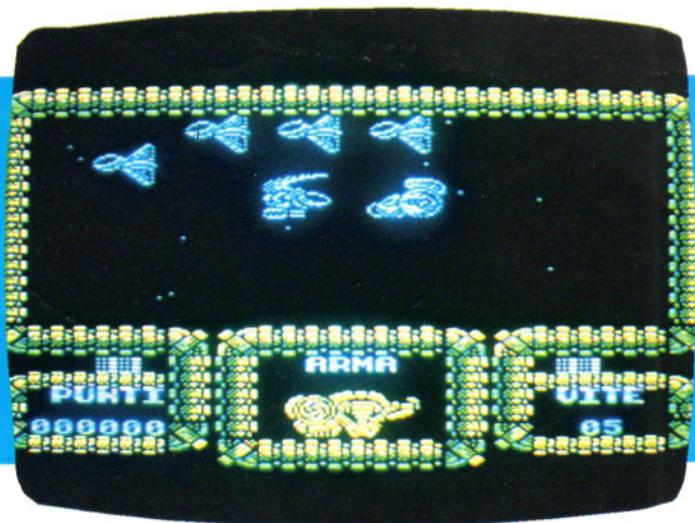
Senz'altro i più fedeli ricorderanno l'avventura di Francisco, il trasportatore di imbottiti, che a causa degli effetti di un'esplosione nucleare è rimasto incosciente e dopo essersi svegliato affamato ed aver addentato una delle salsicce a sua volta irradiata si trasforma in supereroe. Ecco che questo gioco vi propone un'altra delle sue avventure di difensore dell'umanità. Francisco alias Vitamina, dispone di superpoteri come capacità di ardere tutto, potenza di sparo, immunità alla radioattività, possibilità di volare senza propulsione, supersalto e superforza. È quindi l'eroe perfetto per ripulire il suo mondo infestato da malfattori. Tutti gli indifesi fanno conto su di lui ed egli non sarà proprio capace di dar loro dei dispiaceri. Anche voi mettetece la tutta per dimostrare che sapete farlo lavorare bene.

TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

- | | |
|---|------------------|
| 1 | tastiera |
| 2 | joystick |
| 3 | ridefinire tasti |
| 0 | inizio gioco |



ANDROMEDA

CHE GIOCO È

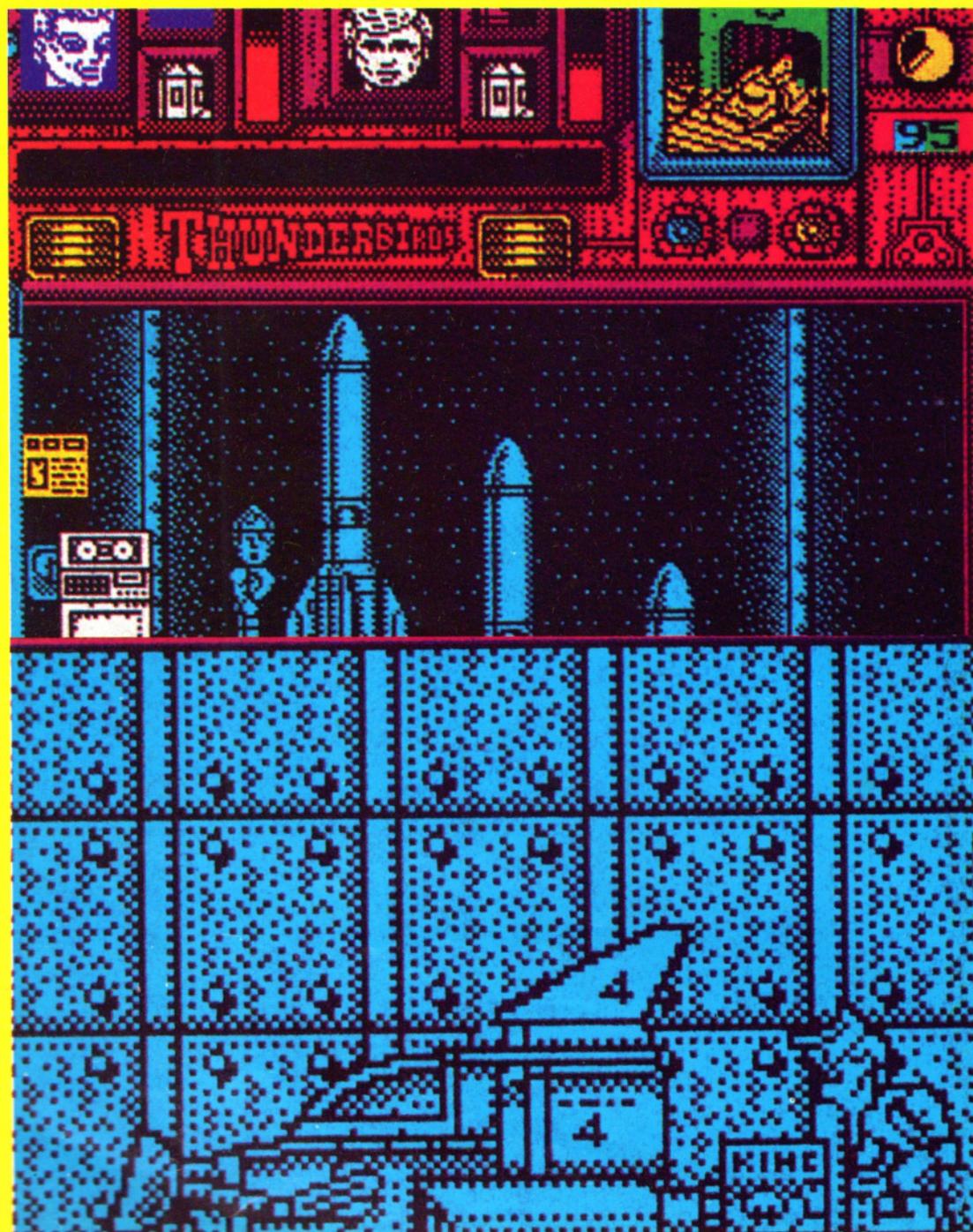
La base Andromeda è stata attaccata. Ha lanciato un ultimo messaggio di aiuto e sembra proprio che per i poveri coloni residenti non ci sia veramente più nulla da fare. Le forze aliene giunte improvvisamente ed in massa nel cielo della base hanno avuto il sopravvento. Ma la stazione di difesa XB95, pensa che sia ancora possibile fare qualche cosa per correre in aiuto dei pochi superstiti e ti ha inviato a bordo di un astrocaccia per vedere che cosa sia possibile fare. Arrivato nella zona dei combattimenti ti accorgi che purtroppo sembra veramente che tutto possa essere inutile ma il tuo orgoglio e il tuo coraggio sembrano avere il sopravvento e decidi di andare anche incontro alla morte pur di aiutare i tuoi simili. Ma vedrai tutti i tuoi sforzi non saranno inutili e se riuscirai a resistere per un certo lasso di tempo, probabilmente potranno arrivare anche altri aiuti.

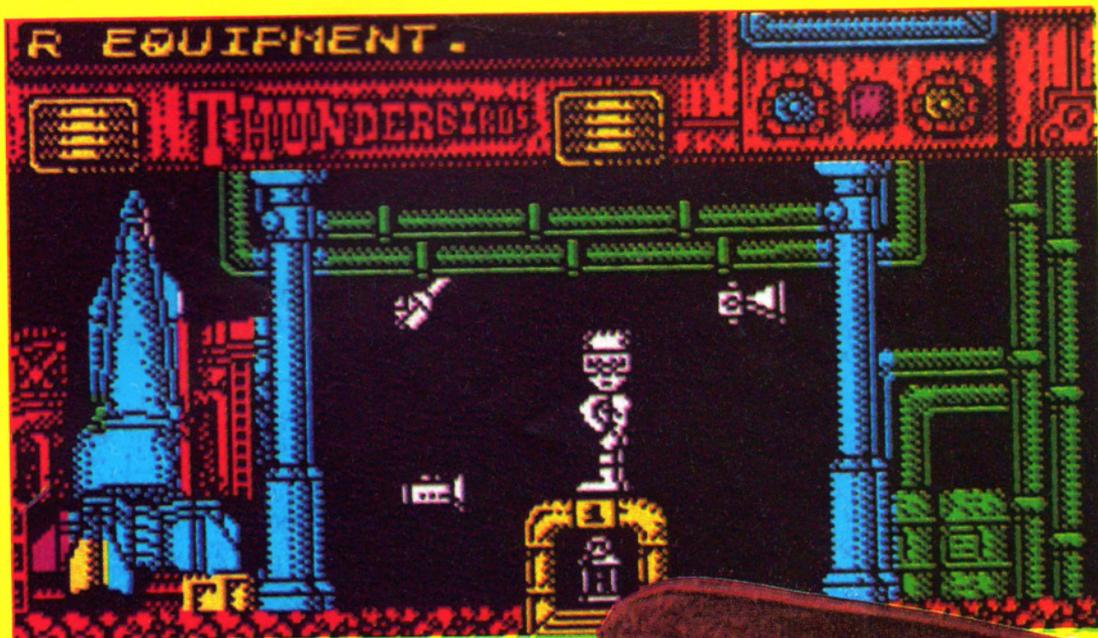
TASTI

JOYSTICK TASTI DI CORSOORE

| | |
|--------|--------------|
| 1 | tastiera |
| 2 | joystick |
| 3 | inizio gioco |
| O | sinistra |
| A | su |
| P | destra |
| Q | giù |
| SPAZIO | inizio gioco |

THUNDERBIRDS





Thunder birds era una popolarissima serie di pupazzi animati degli anni Sessanta che oggi, dopo essere tornata alle antiche glorie televisive, viene anche adattata a un videogioco. Già qualche anno fa la Telecomsoft ci aveva provato, con risultati non felici, e spiace dover dire che anche questa volta la Grandslam non ha saputo fare di meglio. I programmatori della Tecque hanno fatto un ottimo lavoro a livello di grafica, però il gioco è inesistente come intreccio e divertimento. Il guaio è che un adattamento di **Thunderbirds** comporta certi limiti artistici — ad esempio, niente violenza — e se si sceglie il formato del gioco avventuroso questo è certamente un handicap. Il gioco si suddivide in quattro episodi, in ognuno dei quali controllate due membri dei **Thunderbirds**: potete passare dall'uno all'altro premendo la spaziatrice. Potete portare con voi alcuni oggetti utili, in cima allo schermo c'è un indicatore del vostro livello di forza, c'è una finestra testuale che di tanto in tanto vi trasmette dei messaggi e ogni livello va completato entro un dato limite di tempo. Dovrete risolvere vari problemi tra i quali come salvare dei minatori intrappolati sotto terra e un sottomarino affondato, ma gli elementi veramente avventurosi sono pochi e scontati. Insomma un gioco bello a vedersi ma che non stimola l'intelligenza né le emozioni.

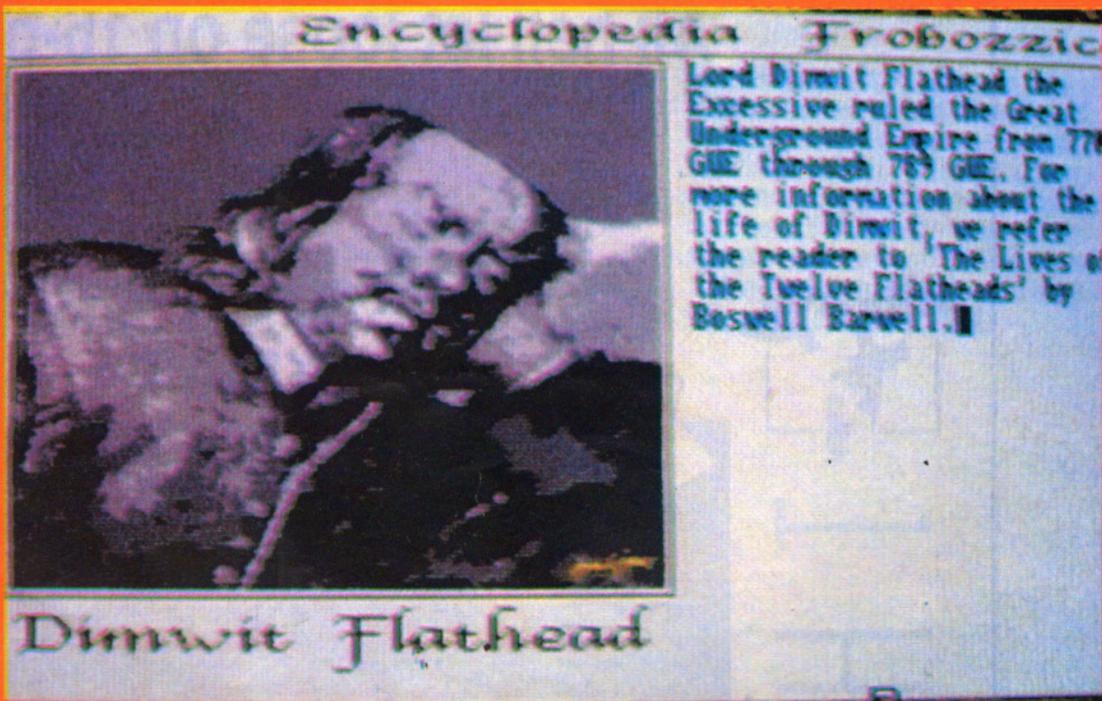


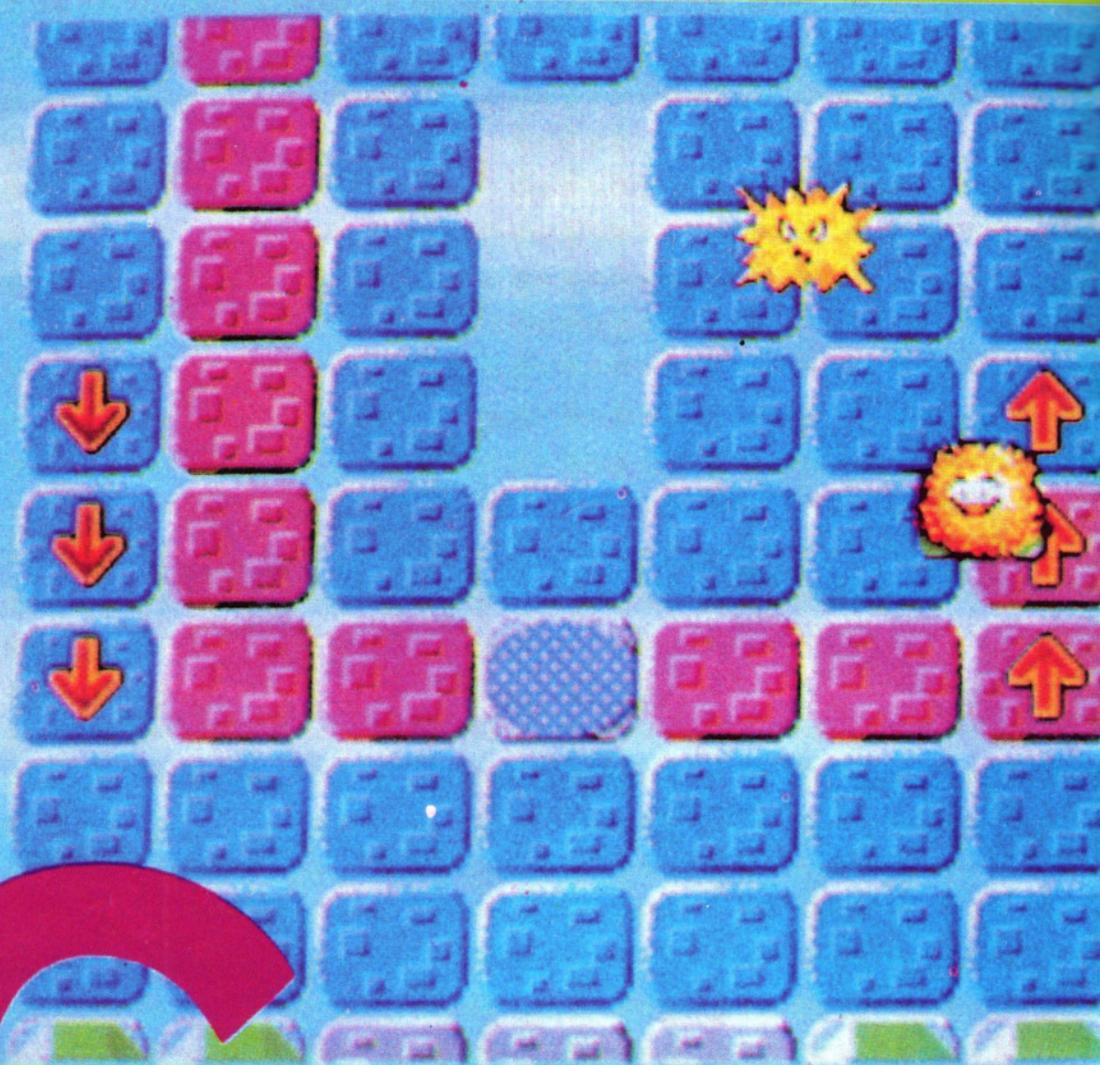
BOOK

The Revenge of Megaboz

Nell'anno 883 GGE.T (che mai vorrà dire?), il grande mago Megaboz si arrabbia poiché i suoi alberi preferiti si trovano nella gigantesca zona d'ombra proiettata da lord Dimwit, e così ma-

ledice tutta Flatheadia. I maghi di Dimwit analizzano la maledizione che ha colpito Flatheadia e riescono a ritardarne gli effetti per 94 anni, dopodiché gli abitanti cominciano ad emigrare. Sarete però voi a ritrovare un





S **K** **W** **E**



È già dal 1983 che le software houses cercano febbrilmente il successore di **Pac Man**, e oggi la Loricel tenta di infliggere agli utenti di macchine da 16 bit questa avventura (?) in cui degli alieni invasori vogliono ricoprire di coccolicida azzurro i novantanove paesaggi del pianeta Skweek. L'eroe di turno è una simpatica pallina arancione di nome Skweek, che deve passare su tutti i riquadri che compongono ciascun continente, facendoli passare dall'azzurro al rosa. Quando l'intero paesaggio è rosa si passa al continente successivo e così via. Gli alieni invasori alle calcagna di Skweek sono gli altrettanto paciocconi e assai poco sinistri Skark. Il nostro eroe dispone per fortuna di uno "zonker" che fa "zonk!" ed elimina gli Skark. Di tanto in tanto potrà anche vincere dei bonus (punti, vite supplementari, fuoco rapido ecc.). Alcuni riquadri hanno funzioni particolari — attecione a quelle esplosive!

Skweek è certamente un gioco ben programmato, ma pur essendo molto grazioso è inconsistente e incapace di appassionare. La bella grafica colorata e la semplicità della meccanica di gioco lasciano sospettare che **Skweek** sia destinato più ai bambini che agli amanti di giochi avventurosi più hard.

EEK

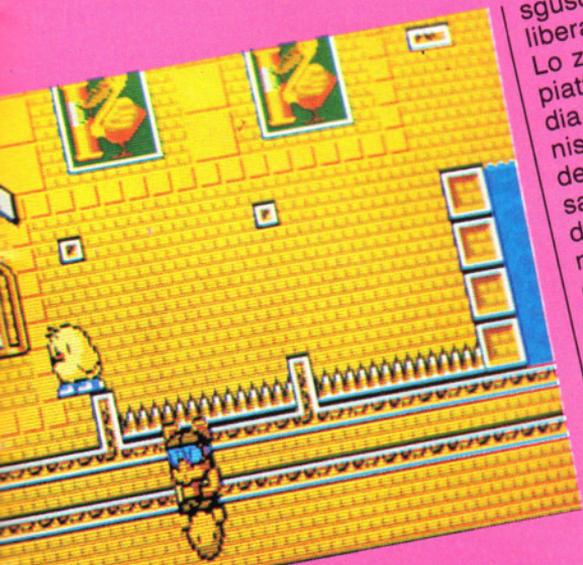


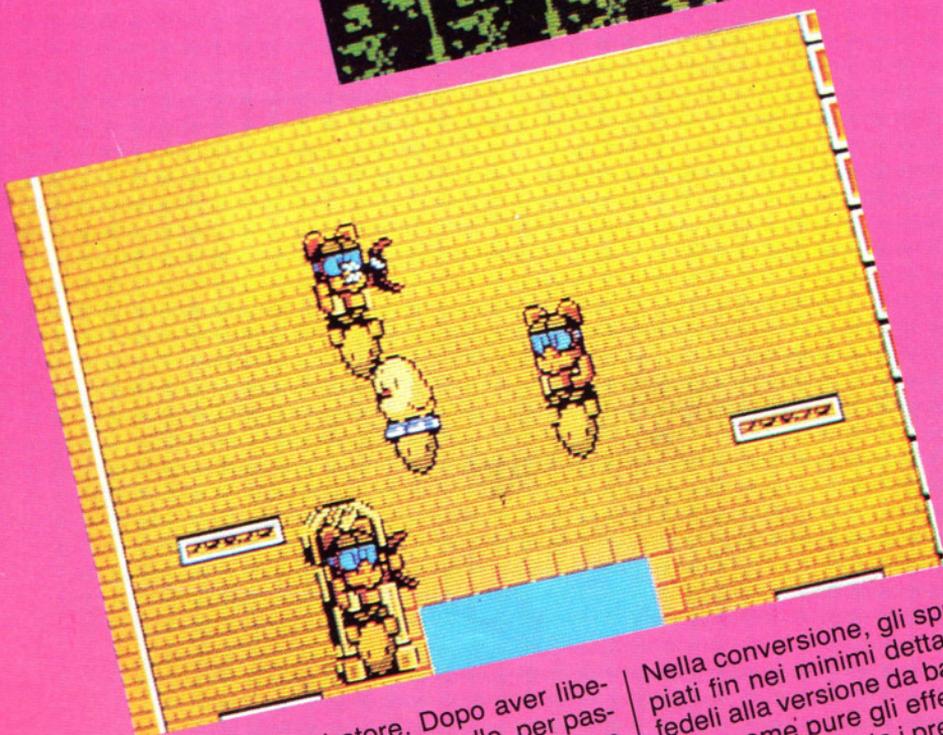
NEW ZEALAND STORY

Se pensate che in Nuova Zelanda ci fossero solo pecore e giocatori di rugby, vi sbagliate di grosso. La star di questo gioco da bar dalla Taito (oggi trasformato in videogioco domestico dalla Ocean) è un certo Kiwi, che somiglia più a un canarino che all'uccello nazionale neozelandese. Kiwi vive felice allo zoo, passando giornate festose con i suoi simili, finché un giorno uno scorbuto tricheco li mette tutti in un sacco e li imprigiona in diverse gabbie dello zoo. Per fortuna Kiwi riesce a



sgusciare fuori dal sacco, e ora tocca a lui liberare i suoi amici pennuti dall'ergastolo. Lo zoo è rappresentato da uno scenario a piattaforme, e il tricheco ha messo a guardia delle gabbie alcune creature più sistenti dello zoo, per giunta armate fino ai denti... quindi tenete sempre il dito sul pulsante di fuoco! A volte certe porte sullo sfondo si aprono e ne escono lumache, fiammate, maori armati di lance e persino pingui a cavallo di anatre! Quando un nemico viene colpito, Kiwi vince un utile bonus, che può essere un frutto, una bomba, una vita supplementare o un laser. Kiwi non sa volare, ma se la cava benissimo correndo e saltando e inoltre può usare le mongolfiere che si trovano tra le piattaforme oppure le anitre. Alcune parti dello zoo sono sott'acqua, ma il bravo Kiwi è munito



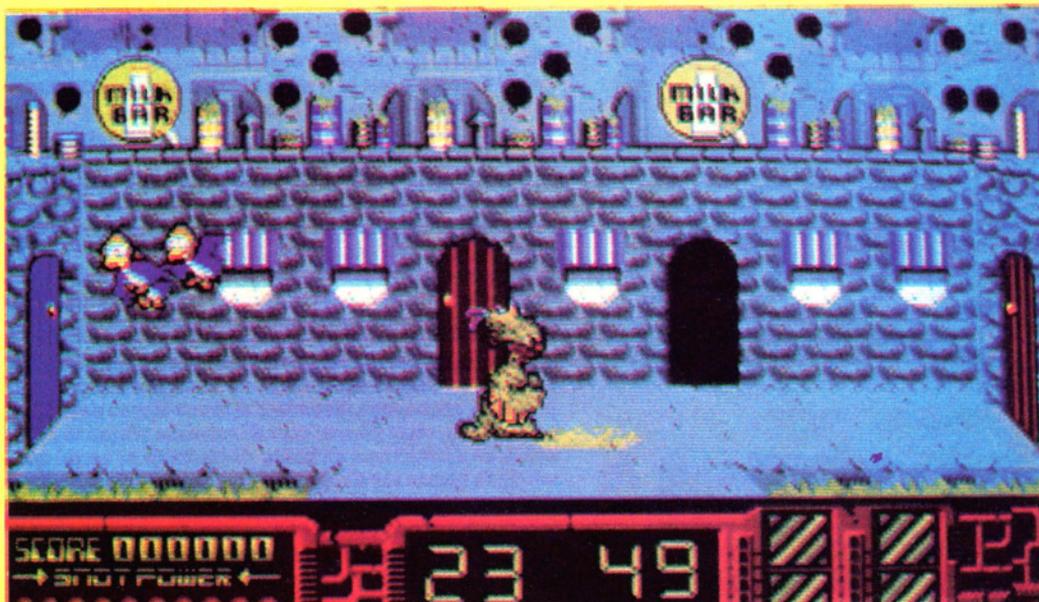


di maschera e respiratore. Dopo aver liberato tutti i pennuti di un dato livello, per passare al successivo bisogna affrontare un enorme mostro, primo tra tutti una gigantesca balena ricoperta di ghiaccio alla quale dovrete sparare dall'interno!

Nella conversione, gli sprites sono stati copiati fin nei minimi dettagli, gli sfondi sono fedeli alla versione da bar e lo scrolling è ottimo, come pure gli effetti sonori e le musiche. Ma, a parte i pregi della programmazione, **New Zealand Story** è un gioco irresistibile che vi terrà incollati al monitor.

Cr. Ba.

GILBERT THE ALIEN

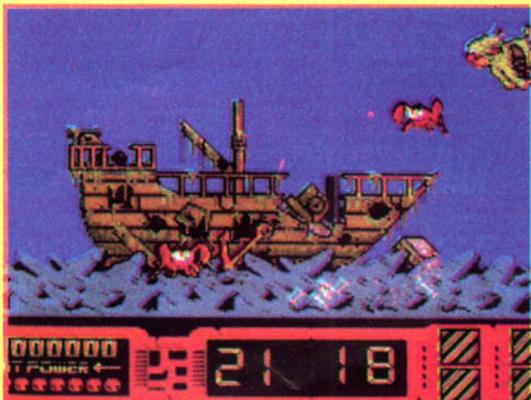


Il famigerato alieno moccioso che ha fatto strame del buon gusto è oggi di ritorno in un videogioco tutto suo. Dopo aver trascorso l'estate sul pianeta Drill, Gilbert vorrebbe ritornare sulla Terra per rinnovare il proprio contratto con la TV, ma i drilliani (chissà perché?) vogliono impedirglielo, così privano la sua astronave — la Millennium Spazzatura — di alcuni pezzi, che disseminano per il pianeta. E così, Gilbert deve aggirarsi per diversi bar della città, cercando nei videgiochi delle indicazioni sulle parti mancanti.

Per la verità, i videgiochi sono piuttosto noiosi, e così pure le strade della città, tutte uguali. Tutto sommato, però, i videgiochi con cui Gilbert si deve misurare sono sempre meglio del gioco principale. Il guaio è che ritrovare i pezzi mancanti è fin troppo

facile, e strada facendo non si incontra alcuna sorpresa né ostacolo.

Grafica, colori e animazione sono più che soddisfacenti, ma poi, nient'altro.



TIME

SCANNER

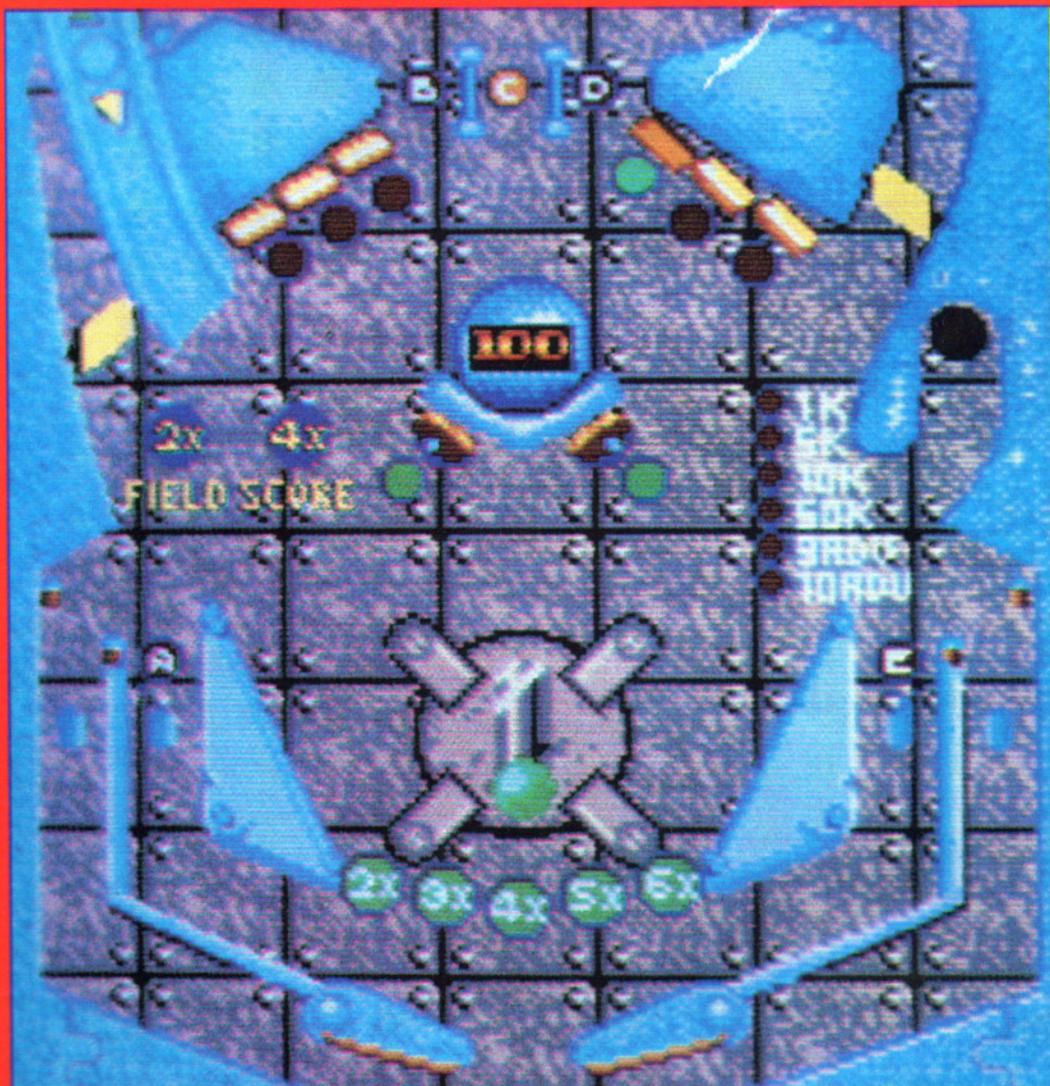


Visto nei bar, **The Scanner** è quanto di più simile a un flipper ci possa essere, dato che in questo gioco della Sega appaiono ben tre tavoli da flipper completi in ogni dettaglio. Oltre alla manopola destra e sinistra, **Time Scanner** ha anche una piastra che si può agitare e sbacchiare nei momenti di panico per muovere il "flipper".

L'Activision ha saputo conservare nella versione MSX lo spirito della versione da bar, e in più ha aggiunto un bonus finale sotto forma di un gioco somigliante a **Breakout**. Si gioca come su un normale flipper (più forte si lancia la pallina, più punti si vincono), ma in più ci sono dei "tunnel temporali" che

se non state attenti vi ingoiano la pallina. Il primo flipper si chiama Vulcano: se infilate la pallina in un certo condotto, vedrete un'eruzione vulcanica. Il secondo flipper, Saq-gara, ha un buco che vi cattura le palline e poi ve le spara fuori tutte in una volta. L'ultimo flipper si chiama Rovine poiché ha una piacevole ambientazione egiziana in cui dovete accendere tutte le lettere della parola **MISTERY**. Passando da un flipper all'altro, il programma tiene conto del punteggio che avete accumulato.

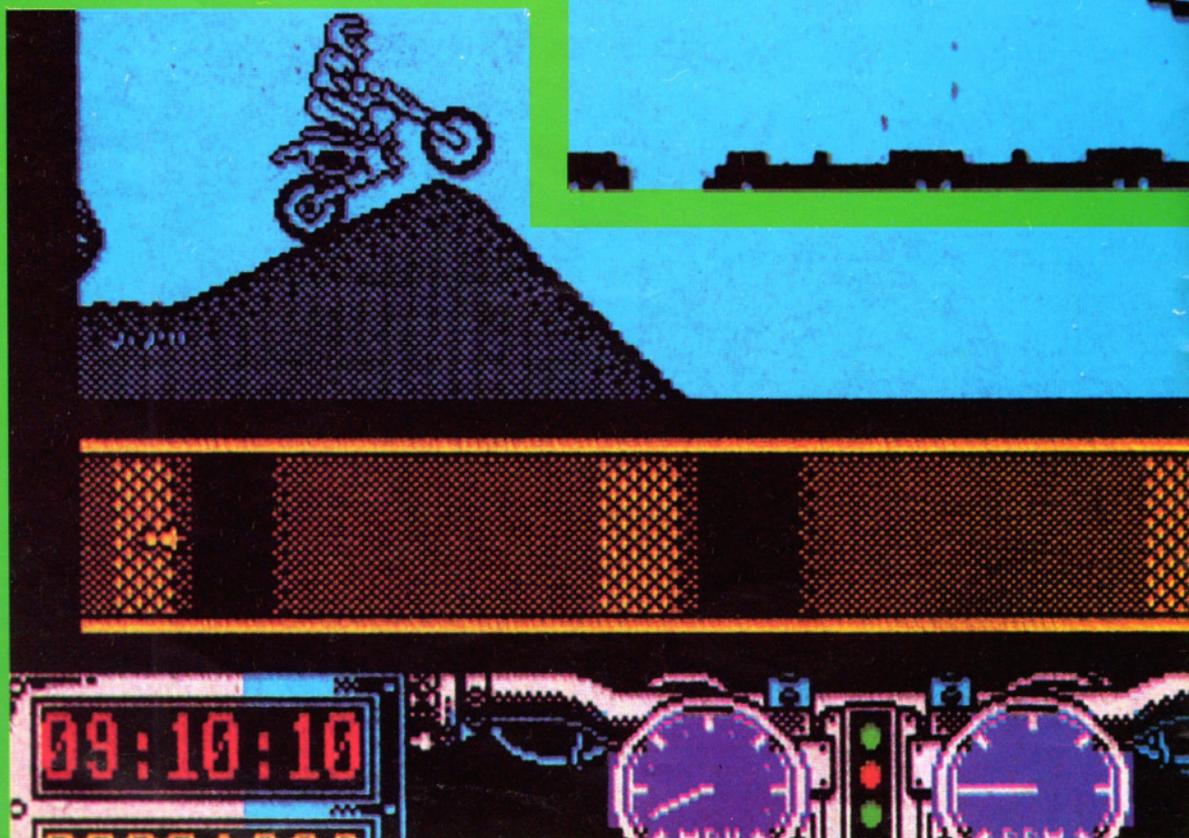
Tutto sommato, **Time Scanner** è una conversione piuttosto buona ma non perfetta dell'omonimo gioco da bar.



SUPERSCRAMB

Qualcosa mi dice che avrò un po' di problemi a cominciare questa recensione. Che incredibile artificio del giornalismo posso utilizzare per accalappare l'attenzione dei lettori? Come posso cominciare questa pagina con qualcosa di divertente, o meglio accattivante? Ah, ho capito! Hai forse notato che tutte le parole del titolo Super Scramble Simulator cominciano con la lettera S?

Credo di aver fatto bene l'introduzione, ora continuiamo con la recensione. **SSS** è un brillante prodotto della Gremlin che ti permette di provare tutti i brividi e le cadute che incontri nel guidare una moto fuoristrada attraverso nove livelli di difficoltà crescente e contro ad un orologio. Darà molto da fare a



LE SIMULATOR



chiunque.

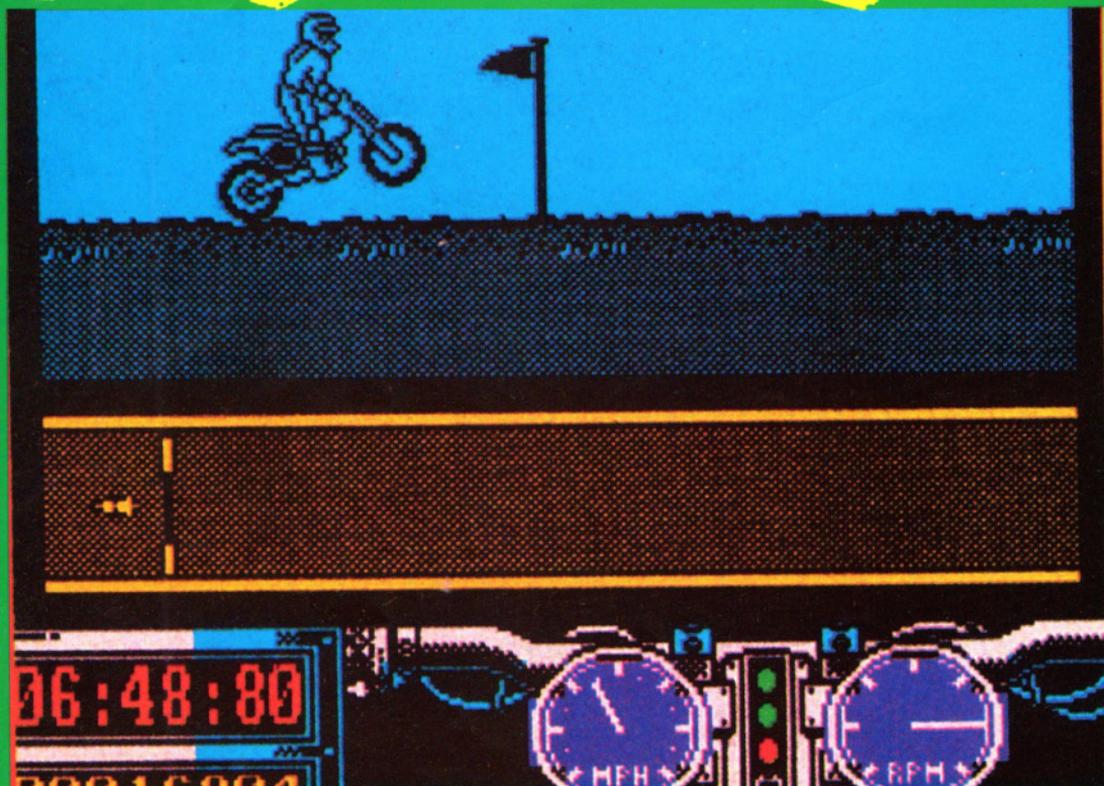
La parola di moda oggi è dettaglio. Dettaglio. **SSS** è pieno di dettagli, sia per quanto riguarda i controlli che nei grafici. Credo che per i più giovani proprietari di un MSX i controlli potrebbero creare un po' di problemi. In alto e in basso ti fanno muovere verso sinistra e verso destra nella vista dall'alto (più avanti) mentre sinistra e destra ti fanno accelerare e frenare. Il fuoco con il joystick centrato ti fa totalizzare zero. Fuoco e destra solleva la tua ruota anteriore, mentre fuoco e sinistra solleva quella posteriore. Fuoco e in alto ti fa passare alla marcia superiore e fuoco e in basso infila la marcia inferiore. Semplice.

Ma perché tutti questi controlli? Il fatto di poter sollevare la ruota anteriore e quella posteriore diventa interessante quando devi superare ostacoli come tronchi o altro. La velocità è utilizzata nello stesso modo che in **Kickstart**. Su alcuni ostacoli devi muoverti

lentamente. Le marce vengono usate per tenere i giri del motore più alti possibile quando risali pendii particolarmente ripidi e nei livelli successivi ci sono anche pali sotto i quali sei costretto a tuffarti in velocità.

I grafici sono maledettamente favolosi. Ma il punto di maggior valore della visione laterale è l'animazione dello sprite principale. È grande e realistico. È stato fatto un lavoro immenso per mettere insieme il maggior numero possibile di fotogrammi nell'animazione della moto, e questo probabilmente spiega come mai in definitiva in questo gioco ci sono pochissime altre cose che si muovono. A parte lo scorrimento. Lo scorrimento è veramente impressionante, anche se gli manca il parallasse che, la prima volta che l'ho visto (su un'altra macchina) mi ha fatto restare in piedi per un pezzo.

Ed ora arriviamo al discorso sinistra destra del quale parlavo prima. Subito sotto allo schermo principale c'è una visione piana del



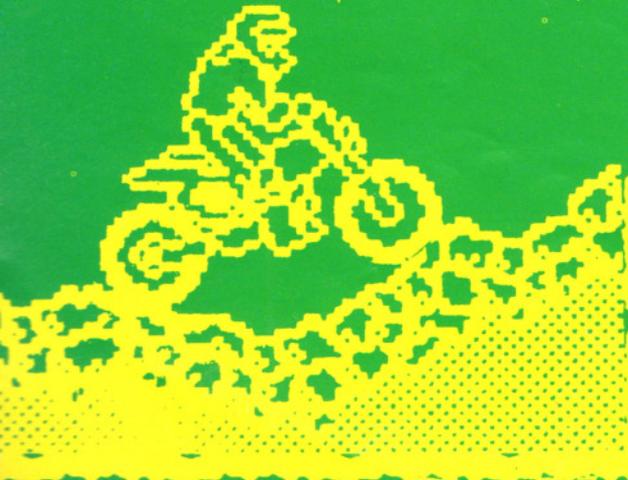
tracciato sul quale stai correndo in quel momento. A differenza di **Kickstar**, non devi preoccuparti solamente di arrivare sugli ostacoli e superarli, ma devi anche allinearli con loro e la cosa può rivelarsi a volte piut-

tosto complessa, soprattutto quando due ostacoli sono molto vicini fra di loro, e sui lati opposti del tracciato.

In conclusione, la difficoltà è uno dei punti più forti del gioco e **SSS** all'inizio è veramente difficile. Ma una volta che hai in mano bene i comandi diventa più facile giocare. Mi sono molto meravigliato della velocità con cui sono arrivato alla fine del gioco. Per spiegarmi, i problemi sorgono solo quando sbagli un ostacolo per tre volte. A questo punto il computer ti dà gentilmente una mano e ti fa passare oltre all'ostacolo.

Super Scramble è una cosa strabiliante. I suoi grafici sono favolosi, c'è un controllo molto preciso sulla moto e puoi continuamente sviluppare nuove tattiche e trucchi per portare a termine più velocemente la gara.

Carlo Barigazzi



**E
IN EDICOLA**

10

**FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER IMSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE
DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI
PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

• **COMPRO** cassette per MSX come: Ghost'n Goblins, Winter Games, Streep Poker, Pac Land, Double Dragon, Bubble Bobble, Mexico 86, Dragon's Lair, Maniac Mansion, Pallavolo, Rocket Ranger, 1943, Dario D'Ambrosio - Via Puccini, 78 - 40026 Imola (BO) - Tel. 0542/683780 - 15 anni

• **CERCO** giochi per MSX 80 Kram + 32 Krom: Golf - Ugh Ugh - Lympics - Batman - programmi su cassetta per disegnar - Tennis-Wauder boy. Tutti su cassetta. Telefonare nelle ore dei pasti. Prezzo trattabile. Daniele Marella - Via E. Fermi, 53 - 25033 Cologno (BS) - Tel. 030/715520 - 12 anni

• **VENDO** giochi in cassetta per MSX. Ogni cassetta contiene da 6 a 30 giochi. Per informazioni scrivere a: Francesco Calarco - S.S. 114 Km 4,720 - 89100 Masina tel. 090/2714496 - 16 anni

• **VENDO** computer MSX, Basic VG8010 Philips 80 Kram + registratore + 2 joystick + 500 giochi + 100 programmi + 20 listati. Prezzo discutibile tutto sotto le 350.000 lire. Affrettatevi. Barbatto Thomas - Via E. Fuà, 3 - 35100 Padova - Tel. 049/602078 - 13 anni

• **VENDO** per MSX: Robocop, OUT-RUN, The Gonnies, Rambo, Wander-Boi - Indiana J., Pac-Land, Arkanoid 10, Pac-

man, Filistones, Tennis, Mask 3 - Mask 2, Gauntlet, Krin GFU, Master, esc. - **CERCO** pac MSX: Operation Wolf, Rambo 3, Ghost'n Goblin, Dubles Drago, Dragon Ninja, After Burner II - A lire 5.000/4.000/3.000 - telefonare alle 10.20. - Giorgio Sabino - Zona Regina V Traversa - 71044 Margherita di Savoia - Tel. 0883/656587 - 16 anni

• **VENDO** Quick Disk Drive completo di manuali e cavi tutto in buone condizioni. Prezzo 300.000 trattabili! In più a chi lo acquista regalo, oltre ai giochi sui dischetti (una ventina) altri su cassetta a scelta! L'annuncio è sempre valido. È un vero affare!! Telefonate o scrivete. Massima serietà e nessuno scopo di truffa! - Di Palma Pierangelo - Via Pescatora, 78/17 - 27029 Vigevano (PV) - Tel. 0381/88083 - 15 anni

• **VENDO** le seg. cassette originali: Boxe - Hero - River Raid - Zaxxon - Beck Rogers - non originali: Greca Beret - Palla oznera - Basket - Baseball - Rood Fighter - Arkanaid - Golf - Trock Field 2 - Sci - Bowling - Kun, Fu Master - Athletic Land. Tutti a buoni prezzi. **COMPRO** a prezzi ragionevoli: Ghosts and Goblins - Ping Pong - 1942 - Renegade. Simone Ronchi - Via Garibaldi, 83 - 35010 S. Pietro in Gù (PD) - Tel. 049/5991577 - 16 anni

• **CERCO** disperatamente Wonderboy, Dragon'slair possibilmente su cartuccia a prezzo non troppo elevato. - Valter Petrosino - Via Lagaccio, 13/7A - 16134 Genova - Tel. 010/261276 - 15 anni

• **COMPRO** qualsiasi gioco di simulazio-

ne, particolare Ace of Aces per MSX 1 - Telefonatemi dalle ore 13.30 in poi. Andrea Bertoldi - Via Cirenaica, 20 - 36078 Valdagno (VI) - Tel. 0445/408336 - 13 anni

• **CERCO** giochi per MSX VG 8020 ad esempio Rambo, Ye ar Kung Fu, Dragon Slair, e altri giochi nuovi usciti. Per le spese sono disposto a pagare L. 2.500 l'una. In caso che la cassetta sia copiata pago L. 1.000 in meno. - Franco Duraccio - Via S. Mandato, 48 - 80136 Napoli - Tel. 081/215002 - 12 anni

• **VENDO** a bassi prezzi cassette per MSX 1 ultime novità o classici come: Batman - Topgun - 1942 - Guerre Stellari - Karate Kid - The barbarian. Per lista telefonare o scrivere a: Nebiolo Andrea - Via Massa, 26 - 14100 Asti - Tel. 0141/272753 - 15 anni

• **VENDO** computer MSX VG 8010 (48 K) (praticamente nuovo) + cavi + registratore + joystick + tanti giochi, a lire 350.000 trattabili. - Miccoli Giuseppe - Via Marconi, 43 - 12089 Villanova (CN) - Tel. 0174/698166 - 15 anni

• **Club "Super Games"** vende i seguenti fantastici giochi ed altri ancora: Pacmania, Gauntlet, World Games, Chosts'n Goblins, Dragon Ninja, The Train, Endcro-racer, Peter Beardsley's Football, a L. 2.000 ciascuno. Inoltre vende: a L. 6.000 qualsiasi New Programm MSX, Super MSX, Programm MSX, New Video, Linguaggio macchina ed altro ancora. - Club "Super Games" - 81024 Maddaloni (CE) - Tel. 0823/437647

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. 25

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____