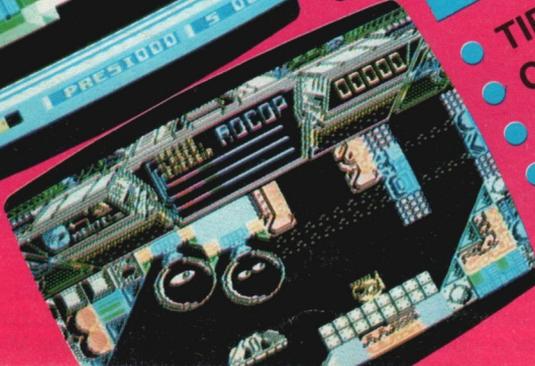
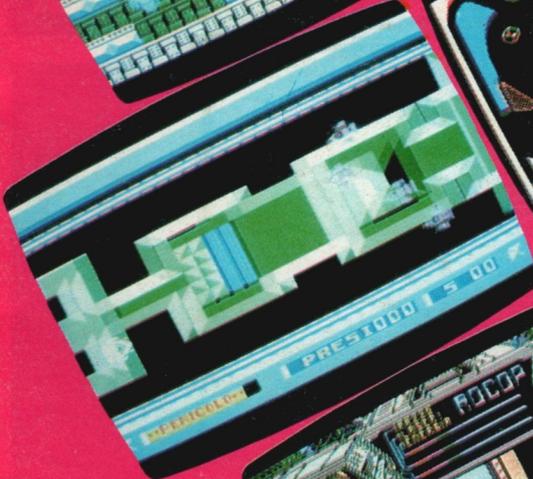
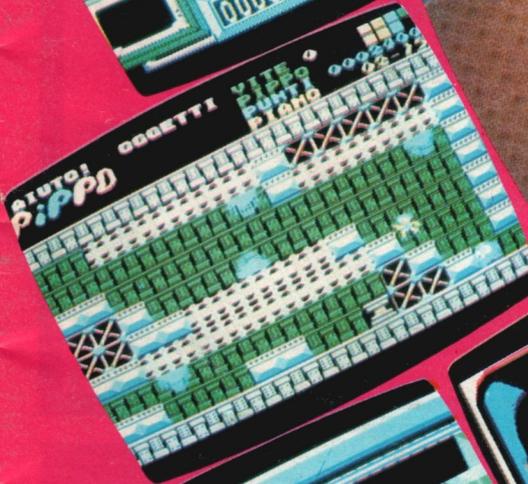
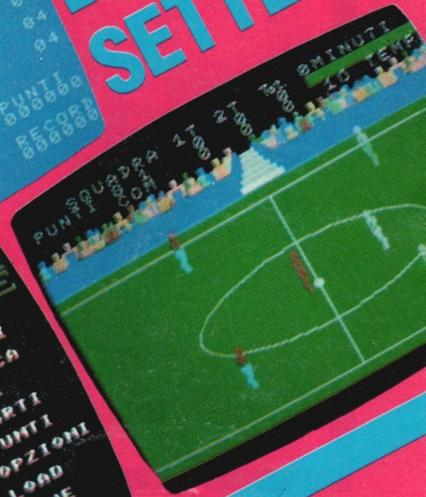
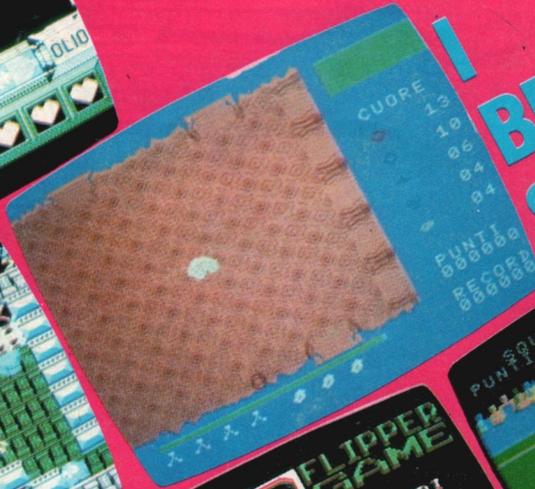
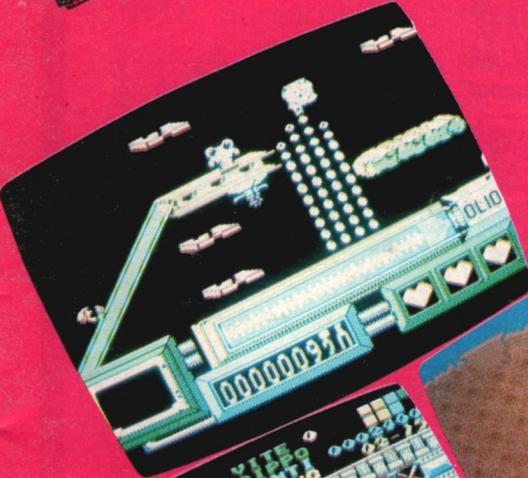
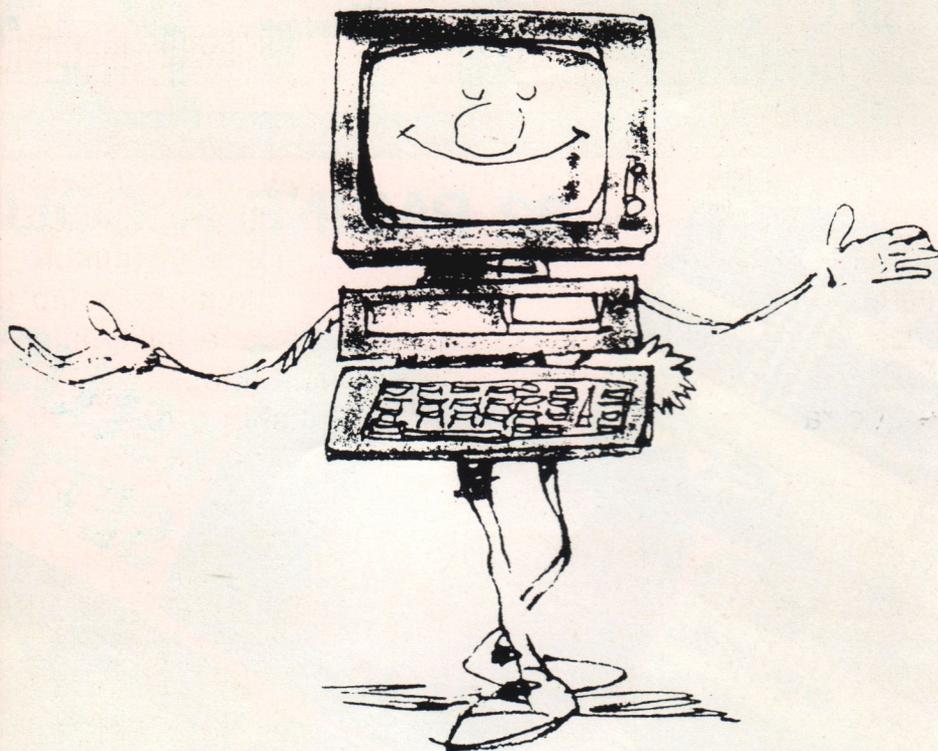


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- TIRAMOLLA ● AIUTO PIPPO
- CYTOPLASM ● MARS WARS
- FLIPPER GAME
- TECNO CALCIO ● ANTHRAX



**IMPORTANTE!!!**

**CERCHIAMO  
UN COLLABORATORE  
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

# IL MAGO E LA GUERRA

L'MSX, questo specialissimo computer che così tanto successo ha avuto anche in Italia, ha deciso di darsi alle arti magiche. Lo ha fatto grazie alla nostra complicità. Infatti in questo numero presentiamo l'ormai famosissimo Wizball, un mago travestito da pisello gigante. Poi assistiamo alla maglia di una palla-puzzle (Quedex) e di un uomo che cammina sui venti (Moebius). Ma vi è anche guerra come dimostrano Druid 2, Gunship e Ace of Aces.

## IN QUESTO NUMERO

**4** TIRAMOLLA

**5** AIUTO PIPPO

**6** CYTOPLASM

**7** MARS WARS

**8** FLIPPER GAME

**9** TECNO CALCIO

**10** ANTHRAX

**12** WIZBALL: IL MAGO

**15** ACE OF ACES: GUERRA

**20** GUN SHIP: RE DEI VENTI

**22** ENLIGHTENMENT—DUIRI II:  
PAROLE MAGICHE

**24** MOEBIUS: RE DEI VENTI

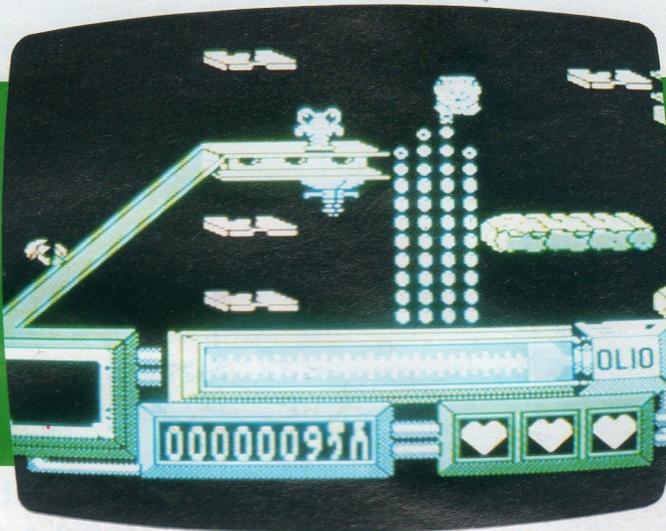
**26** QUEDEX: SUPERPALLA

Per il caricamento  
dei giochi digitare RUN+CAS.

DAL



AL  
174



## TIRAMOLLA

### CHE GIOCO È

Un pazzo criminale ha impiantato un'immensa fabbrica computerizzata nella quale produce dei giochi malefici per insegnare ai bambini che la cattiveria e la perfidia sono le uniche cose necessarie al mondo. Già una volta il nostro eroe ha perso la partita con questo pazzo diabolico individuo che aveva escogitato un altro perfido piano. Ma questa volta Tiramolla ha deciso che deve vincere la seconda sfida e ha pensato di trovare il sistema per far terminare la fabbricazione dei giocattoli. Viaggiando attraverso un labirinto di tubi sotterranei dovrai introdurti nella fabbrica dove raccoglierai dischi, nastri, listati di programmi e rom da utilizzare nel modo corretto per bloccare il computer centrale. Stai però attento perchè ovunque sono nascoste insidie e pericoli.

### TASTI

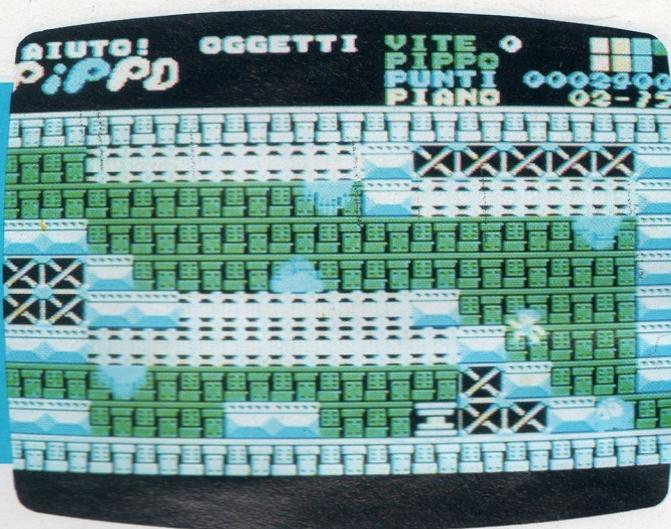
#### JOYSTICK

#### TASTI DI CORSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco  
Q fine gioco  
Z sinistra  
; alto  
X destra  
/ basso  
K rimbalza

DAL  
174

AL  
275



## AIUTO PIPPO

### CHE GIOCO È

Da quando strofinando la vecchia lanterna trovata in soffitta è apparso il tuo grande amico Pippo, la tua vita nel grande albergo di Metropolis è senz'altro diventata più sicura. Infatti non è raro che gli strani visitatori di passaggio dimentichino spesso e volentieri piccoli strani esseri pericolosissimi alla tua incolumità quando ti appresti a riordinare le stanze. Ma ora grazie al tuo mastodontico e gommoso amico, potrai affrontare questi pericoli senza timori, basterà in caso di bisogno invocare il suo intervento ed egli si preoccuperà di sgombrarti il campo. Potrai anche usarlo come piattaforma per raggiungere gli oggetti più inaccessibili. Stai comunque attento, perché a causa della sua irruenza, Pippo potrebbe inavvertitamente spiaccarti.

### TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco  
SPAZIO per chiamare Pippo

DAL  
275

AL  
344



## CYTOPLASM

### CHE GIOCO È

Quanti di Voi hanno mai pensato che fosse possibile essere trasformati in un globulo bianco, che viaggia all'interno dell'organismo umano, eseguendo il suo compito di spazzino? Ecco che questo gioco vi offre l'opportunità di essere trasformato in questo utile linfocita, che, per mezzo del plasma, si muove nel corpo umano attraversando organi importantissimi come il cuore e i polmoni, infiltrandosi nelle valvole e distruggendo tutti i microbi che incontra sul suo cammino. State ben attenti perché il vostro compito è molto importante se vorrete tenere in vita il vostro uomo, infatti se per vostra sfortuna i microbi o i virus riescono a sopraffarvi il vostro "protetto" non potrà vivere molto a lungo; combattete quindi strenuamente e assalite tutto quanto vi sembra nocivo.

### TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco

DAL

AL



## MARS WARS

### CHE GIOCO È

Venuti dallo spazio profondo misteriosi alieni, dopo aver travolto tutte le resistenze degli avamposti esterni si sono ormai affacciati alla guida della loro superpotente fortezza volante alle soglie del nostro sistema solare. Vista l'impossibilità di vittoria delle potenti corazzate della Confederazione, si è ritenuto possibile che un piccolo e velocissimo mezzo di attacco avesse una qualche probabilità di superare le barriere difensive esterne per raggiungere e colpire il cuore della fortezza volante. Per questo motivo tu sei stato inviato in questa missione suicida alla guida del fantastico Tuono Nero, dotato dei più potenti mezzi di attacco per tentare l'impossibile.

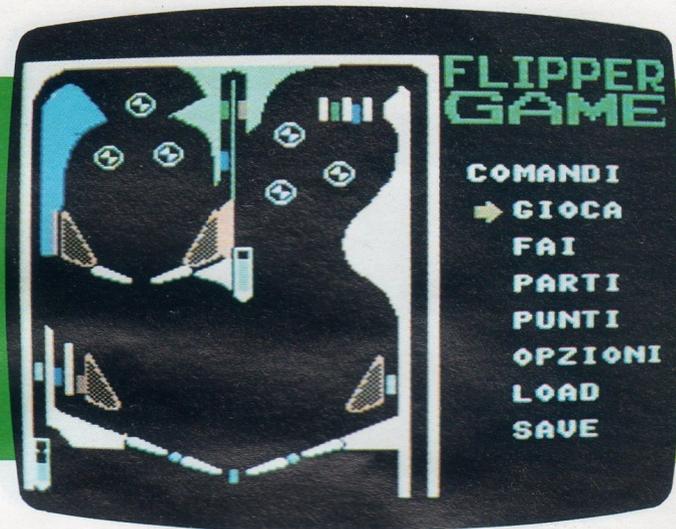
### TASTI

JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio fiera

DAL  
①

AL  
76



# FLIPPER GAME

## CHE GIOCO È

Il gioco del flipper è stato il precursore di tutti i giochi da bar moderni. Senz'altro molti di voi ricorderanno quando le uniche macchine elettriche per divertirsi erano questi mostri, e, quando in tutti i bar moltissimi giocatori spendevano tutti gli spiccioli in loro possesso per poter raggiungere il record della settimana. Ecco che per onore alla memoria di questo entusiasmante e antico gioco ve ne proponiamo una versione per il vostro MSX. Giocare è semplice, a prima vista, bisogna infatti riuscire a fare il maggior numero di punti possibile con le palline a vostra disposizione, stando ben attenti che non cadano nella buca, altrimenti verranno perdute. Potrete scegliere tra diversi tipi di flipper e persino crearvene uno tutto vostro. Buon divertimento.

## TASTI

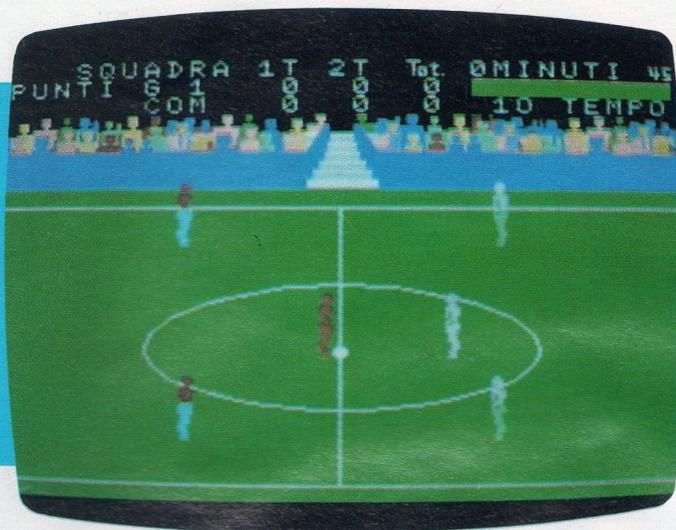
JOYSTICK  
TASTI DI CURSORE  
  
Z flipper sinistra  
/ flipper destra  
SPAZIO tira

DAL

76

A1

163



## TECNO CALCIO

### CHE GIOCO È

Sembra strano, ma è proprio con l'avvento della stagione più fredda dell'anno, l'inverno, che inizia il campionato di calcio. Soprattutto il lunedì mattina tutti i tifosi si riuniscono in gruppi per discutere dei risultati delle partite giocate il giorno precedente e non pochi si scaldano parlando della loro squadra. Proprio per tutti questi tifosi desiderosi di cimentarsi a propria volta nel disputare delle entusiasmanti partite, ma in pantofole davanti alla TV, abbiamo pensato a "Tecno Calcio". Dopo aver scelto il colore degli omini della vostra squadra, potrete battere il calcio d'inizio e partecipare ad un'agguerrita battaglia. Scopo del gioco è naturalmente gettare più palle nella rete avversaria, ma le regole sono note a tutti. Ed ora non vi resta che giocare.

### TASTI

**JOYSTICK**

**TASTI DI CURSORE**

**BACK SPACE** inizio gioco

DA B  
16B

A 2  
278



## ANTHRAX

### CHE GIOCO È

Il perfido stregone di Vulcan era geloso della bravura con cui governavi il tuo popolo e di come di conseguenza eri riamato. Per questi chiari motivi e per altri a noi ignoti, con un sortilegio, è riuscito a rubare la tua mente e a imprigionarla sul pianeta Prigione. L'unico modo che possiede per poter riportare la serenità tra il tuo popolo caduto da quel brutto momento nel caos più totale, sarà quello di farti teletrasportare sul pianeta Prigione alla ricerca di quello che ti è stato rubato. Ma fai molta attenzione perché tutto il pianeta consta di una serie di oscuri meandri difesi da lava incandescente, circuiti elettrici, ma soprattutto mostruose creature, tutte cose che dovrai evitare se vorrai sopravvivere.

### TASTI

#### JOYSTICK

#### TASTI DI CURSORE

M sinistra

N destra

Q su

A giù

FUOCO/SPAZIO per teletrasportarsi

**ECCEZIONALE**  
E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE

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

UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI



Se state cercando un gioco stile arcade con molte idee inventive da mettere tutte insieme, Wizball della Ocean potrebbe essere l'affare. Come descriverlo? È una cosa complicata che balza a sinistra e a destra con tunnels collegati. È una furia come ogni gioco da Ultimate, per cominciare non avete indizi su come si prosegue. Cos'è tutto ciò? Il mondo nel quale siete coinvolti è stato depredata di tutti i suoi colori dal cattivo Zark. Per scacciare il monocromatico pazzo, dovette raccogliere perle di colore che trovate spar-

se nei dintorni surreali per poter riempire i vostri secchi di pittura.

Sono sicuro che non sarete molto sorpresi nell'apprendere che questa è una storia più complicata di quanto sembri...

Il vostro soggetto Wiz ha l'aspetto di un curioso pisello gigante, parte balzando e rotolando ed è estremamente difficile da controllare.

In azione, sulla superficie del pianeta, vi scontrate con numerosi ostacoli furibondi, simili a stalagmiti e stalattiti. Mentre gli ostacoli in sé



sono quasi inoffensivi i movimenti di Wiz nei primi stadi (salti in aria e rimbalzi su qualsiasi cosa in vista) rendono tutto orribilmente furioso.

Scoprirete velocemente che ciò che vi serve realmente è un modo più preciso per controllare Wiz. Ci sono anche delle icone sul sentiero nella parte destra in basso dello schermo, ognuna vi permette di controllare Wiz in una maniera più precisa.

Perbacco. Ora c'è un colpo di fortuna. Ci sono sette opzioni in tutto, pensate, alcune possono essere attivate due volte in modo da accrescere la loro capacità iniziale, capite cosa voglio dire.

Ovviamente non vi è permesso di saltare tra le icone come volete. Per poter accederne una, dovrete annientare un alieno che sarà cambiato in un cerchio grigio. Fate volare Wiz dentro il cerchio, la scatola dell'icona diventerà blu ed indicherà che potrà essere selezionata nel caso sceglieste di farlo.

Poi, per selezionare l'icona dovrete maneggiare il joystick furiosamente a sinistra e a destra per un secondo.

Tutto ciò può essere abbastanza impossibile ma, in un momento di inspiegabile generosità, i programmatori vi hanno dato un assistente chiamato Catelite.

Nel continuare il vostro lavoro per la terza icona e pigiando il tasto "fuoco", raccogliete un gatto (indicato come un piccolo pisello). Potreste non aver mai pensato che un gatto possa essere di grande aiuto in un gioco come questo; avete completamente sbagliato. Il gatto è prezioso, vi seguirà e si scaglierà (al vostro comando) contro gli alieni.

OK, avete volato intorno, colpito alcune cose e formato quello che c'era da formare, grazie. Ed allora cosa ne pensate di colorare di nero il mondo di Wiz? Facile, alcuni sprites, quando colpiti si trasformano in gocce di colore che può essere raccolto da Cat. Poiché voi sfrecciate attorno rombando, raccogliendo



do il giusto colore, (indicato da un calderone in fondo allo schermo) i piccoli vasi (scegliete qui gli schermi) si riempiranno gradatamente.

Poiché per gironzolare sono necessarie alcune mappe, se siete su quella strada, virate. Ci sono dei tubi sulla superficie di Wizworld che conducono ad altri livelli. Più è profondo il livello e più feroci saranno gli alieni.

Poiché è possibile ritornare ad un livello primario da uno più difficile, potete accumulare i vasi di colore quando vi muovete, senza dover completare un livello di botto.

Ciò significa, per prima cosa, che è molto giocabile e, secondo, che è proprio un'eccezione.

Sebbene semplice da vedere, ogni cosa si muove con calma e lo scroll è morbido. Se sarete abbastanza fortunati nel riuscire ad avere tutte le icone, potrete compiere immense devastazioni di alieni.

Wizball è piacevole. Aggiungete qualità ab-

binare a grafiche super scorrevoli e ad un'altamente originale giocabilità ed ecco che avremo di questo gioco uno dei migliori apparsi nell'87. Un classico.

**Cristina Barigazzi**

### CENNI E CONSIGLI

— Insistete col primo livello fino a quando non riuscirete ad avere il controllo di Wiz.

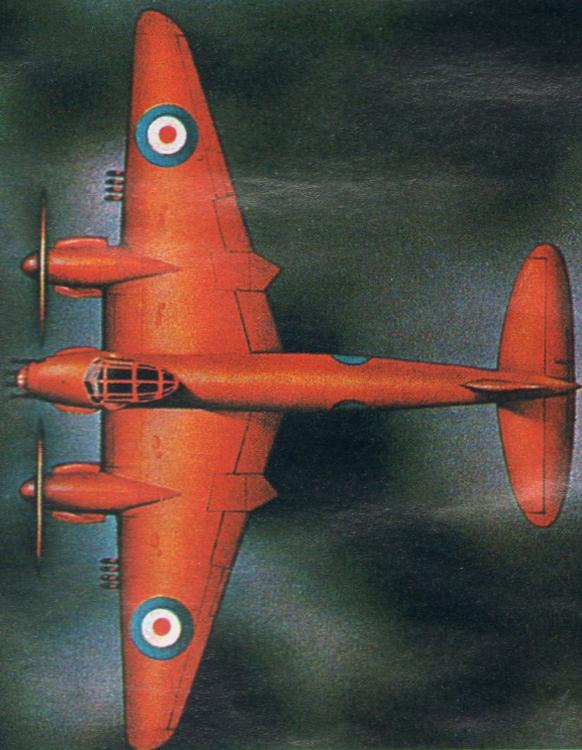
— Non passate al livello successivo prima di avere Cat e una migliore potenza di fuoco.

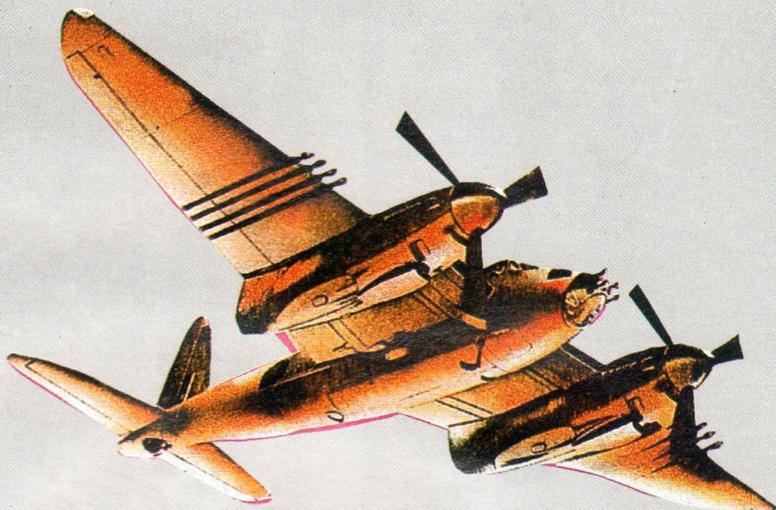
— Selezionate attentamente le vostre opzioni extra. È spesso meglio ottenere prima Cat (icona 3), prima di raddoppiare il vostro raggio (icona 2).

— Usate Cat a vostro vantaggio. Fategli fermare gli alieni in arrivo così come togliere il loro colore.

— Muovete lentamente. Dovete solo girovagare attorno quando ci sono per Cat troppi alieni con i quali trattare.

# ACE of ACES





**Missioni.** Nell'intento di diventare l' "asso degli assi", potrete selezionare tutte le missioni che volete. Scegliete una missione con l'indicatore (joystick su/giù, pulsante di fuoco per selezionare), e dopo aver indicato il riquadro adiacente portate l'indicatore su "inizio gioco" e premete il pulsante di fuoco. A questo punto apparirà "accettato" o "respinto": se accettate, potrete leggere il Rapporto Spionaggio.

**Rapporto Spionaggio.** È preparato dal CID (Central Intelligence Division) facendo uso di informazioni riservate provenienti dagli agenti segreti, dalle organizzazioni della Resistenza e dalla ricognizione aerea. Oltre a fornirvi l'esatta posizione degli obiettivi nemici, lo spionaggio vi fornirà anche informazioni sulle condizioni meteorologiche, sulle armi più adatte alla bisogna e sulla sequenza degli obiettivi. Dopo il Rapporto spionaggio, troverete sulla Mappa missione l'ubicazione delle città più importanti e degli obiettivi. Dopo la Mappa missione, apparirà il vano-bombe vuoto di un aereo pronto ad essere caricato.

**Preparazione dell'aereo.** Ora, a seconda degli obiettivi prescelti e del Rapporto spionaggio, siete pronti ad armare il vostro Mosquito. Per esempio, se intendete affrontare soltanto i bombardieri nemici e i loro caccia di scorta, il vostro Mosquito dovrà essere leggero e maneggevole, quindi caricherete a bordo soprattutto razzi e mitragliere. Se invece intendete attaccare treni e U-Boot, caricherete

soprattutto delle bombe riducendo al minimo i razzi e le mitragliere. Se poi volete tentare di diventare "asso degli assi" selezionando tutte e quattro le missioni, dovrete scegliere le armi con grande sagacia, tenendo conto del Rapporto spionaggio e delle vostre capacità nei bombardamenti e nei duelli aerei. Per selezionare le varie zone, spostate il riquadro giallo spingendo o tirando il joystick. Se desiderate aggiungere o togliere bombe, mitragliere o razzi, portate il riquadro giallo sui segni "più" o "meno" che stanno accanto ai simboli. Una volta che siete a pieno carico, il programma vi impedirà di aggiungere altre armi. Usate i segni "più" e "meno" anche per aggiungere serbatoi di carburante per le missioni a lungo raggio. Una volta armati, premete "fatto" e comincerà la sequenza di decollo. Non appena in volo, controllate d'essere sulla giusta rotta chiedendolo al navigatore. A questo punto, potete cambiare il vostro angolo di visuale premendo velocemente per due volte il pulsante di fuoco e spingendo poi il joystick in una delle direzioni qui indicate (oppure premendo il tasto corrispondente):

- Su - visuale del pilota (tasto 1)
- Sinistra - visuale sinistra (tasto 2)
- Destra - visuale destra (tasto 3)
- Giù - visuale navigatore (tasto 4)
- Centro - vano bombe (tasto 5)

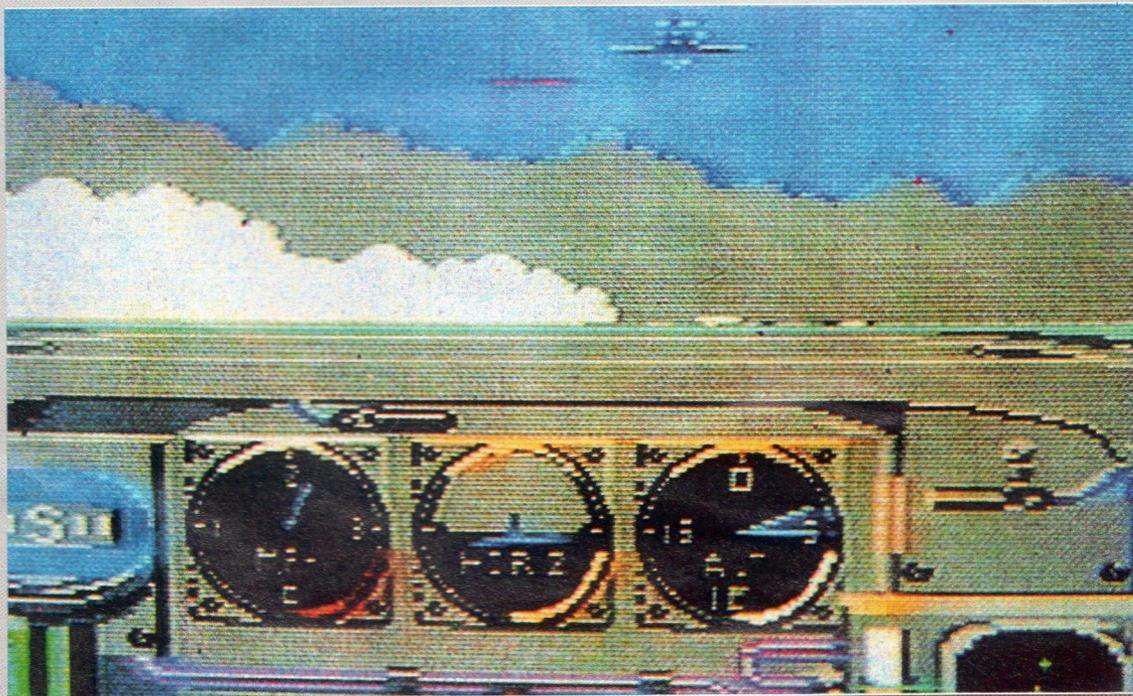
**Controlli dell'aereo.** Bussola: all'inizio, la vostra bussola indicherà il sud, ma potrete cambiare direzione muovendo il joystick a destra o a sinistra, la variazione verrà registrata dalla bussola. La linea scura sulla bussola in-

dica la direzione dell'obiettivo successivo. Dopo l'eliminazione di tutti gli obiettivi, la direzione finale sarà quella della vostra base di partenza. Radar: gli indicatori sono due. Il primo (all'estrema destra) mostra la distanza relativa degli aerei nemici rispetto a voi; il secondo (l'indicatore verticale) vi dice a che quota l'aereo nemico si trova rispetto a voi. Intercom: l'icona intercom vi indica i punti d'avaria dell'aereo. Quando l'intercom lampeggia, premete per due volte il pulsante di fuoco e spostate il joystick verso i punti d'avaria, oppure selezionateli premendo i corrispondenti tasti numerici. Tachimetro: indica la vostra velocità di volo. Altimetro: indica la quota a cui vi trovate. Orizzonte artificiale: rappresenta la vostra inclinazione rispetto a un orizzonte fisso; se l'aereo è inclinato, virerete, se l'icona dell'aereo è nera, state perdendo quota; se è bianca, state salendo.

**Controlli di navigazione. Acceleratore:** per cambiarne la regolazione, portate il riquadro del joystick sopra il contagiri, tenete premuto il pulsante di fuoco e muovete il joystick in su o in giù fino ad ottenere la regolazione desiderata.

**Cambio:** per regolarlo, porre il riquadro del joystick sul quadrante del cambio e agire come per l'acceleratore; acceleratore e cambio

funzionano in sintonia, e il cambio controlla l'angolazione delle pale dell'elica. Tenete a mente che il motore è troppo spinto se l'ago è nella zona rossa del contagiri; in questo caso, riducete subito l'acceleratore, ma se non ci riuscite ciò significa che il motore è in fiamme; se l'acceleratore non è pari al cambio, il motore finirà così, oppure in stallo. **Estintore:** ponete il riquadro del joystick sopra l'estintore, tenete premuto il pulsante di fuoco e spostate a destra il joystick; una volta spento, un motore non può più incendiarsi. **Timone:** il timone controlla la direzione dell'apparecchio, per regolare la posizione del timone, ponete il riquadro del joystick sulla manopola del timone, poi spostate in su e in giù il joystick tenendo premuto il pulsante di fuoco. **Carrello d'atterraggio:** il carrello sarà sempre alzato, ma abbassarlo può servire a ridurre all'improvviso la velocità; selezionate il carrello, abbassate il joystick premendo il pulsante di fuoco e il Mosquito rallenterà. **Carburante:** tenete d'occhio questo indicatore, specie durante le missioni a lungo raggio; quando un serbatoio è vuoto, passate alla visuale vano-bombe. Portate il cursore sopra il serbatoio vuoto, premete il pulsante di fuoco e sganciatelo, in questo modo potrete risparmiare il carburante rimanente. **Flap:** servono a perdere rapidamente velocità, anche se-



questo può danneggiare l'aereo; per alzarli e abbassarli, ponete il riquadro del joystick sopra la leva dei flap, premete il pulsante di fuoco e muovete il joystick in su e in giù.

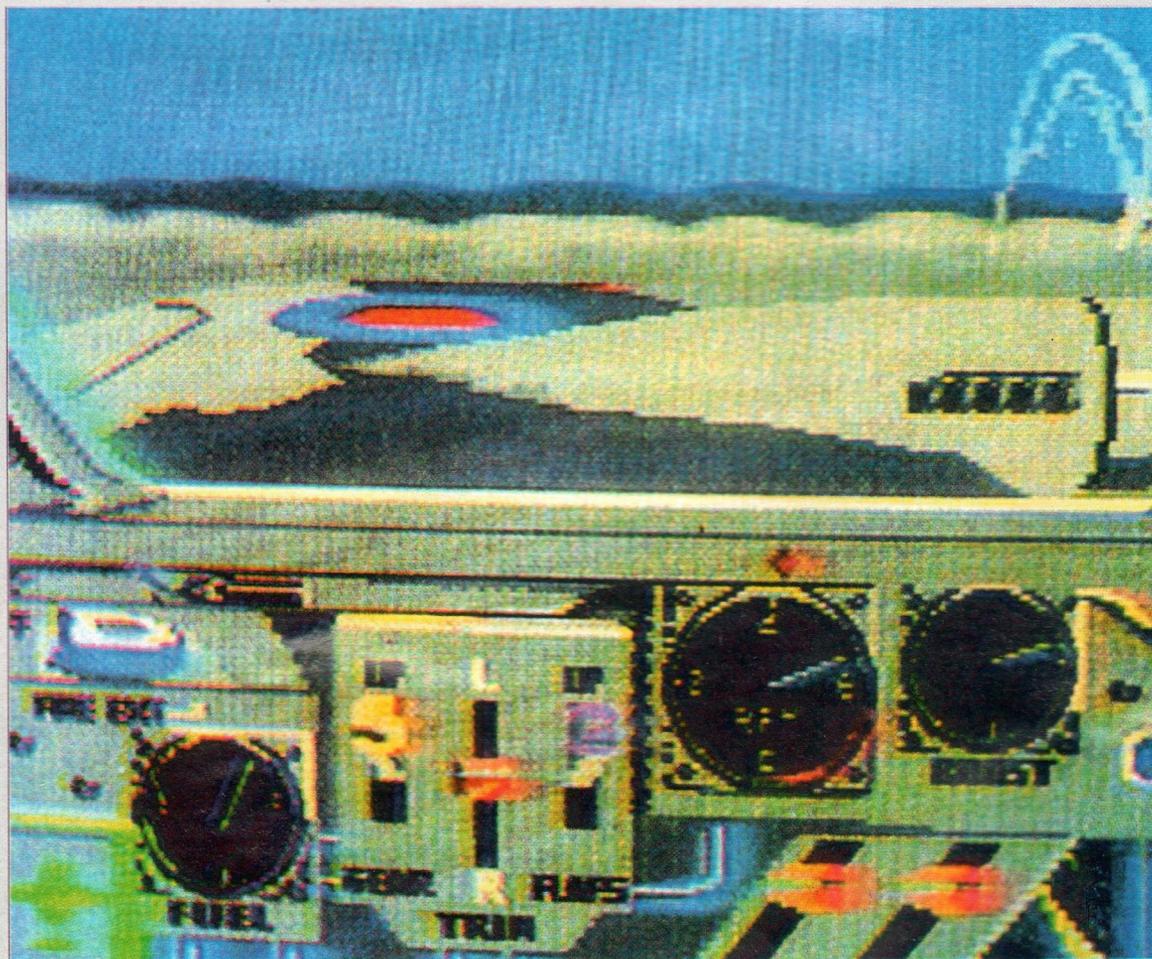
**Visuale del navigatore.** Questa mappa visualizza tutte le informazioni contenute nel Rapporto spionaggio: oltre all'icona del vostro aereo e alla vostra base di partenza appaiono in essa anche bombardieri, sottomarini, treni, razzi V-I, ferrovie e nuvole temporalesche.

**Strategia.** Consultate spesso la mappa, facendo attenzione agli oggetti in avvicinamento, impraticandovi delle loro velocità relative. Il vostro compito è di intercettare i treni, i bombardieri e i missili V-I prima che giungano a destinazione, e di distruggere la base degli U-Boot prima che questi possano attaccare i

convogli alleati nel Nord Atlantico. Evitate le nuvole temporalesche, che potrebbero danneggiare il vostro apparecchio. Tenete conto che il percorso più breve è sempre una linea retta tra il decollo e l'obiettivo. La linea nera sulla bussola indica la giusta rotta, e quindi il percorso più breve, quindi tenete la riga nera sempre centrata sulla bussola.

**Visuale del puntatore.** È qui che potrete vedere quante armi vi restano. **Interruttori sgancio serbatoi:** se l'indicatore dice che un serbatoio è vuoto, sganciatelo per risparmiare carburante. **Interruttore mitragliere/razzi:** indicate l'arma più adatta, a seconda dell'obiettivo. **Porte vano-bombe:** aprendole potrete osservare il bersaglio nemico.

**Tattica di bombardamento.** Controllate sulla mappa se siete in prossimità dell'obiettivo

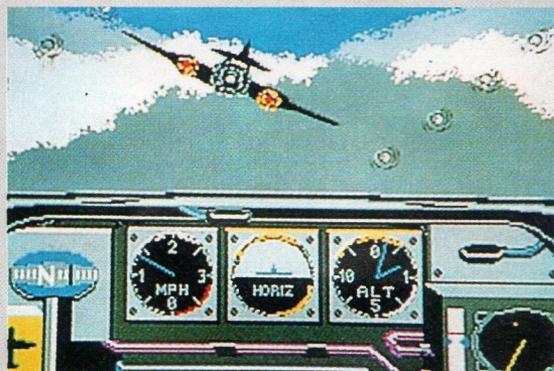


nemico. Riducete la quota a 1000 piedi o meno e portate la velocità a 100 miglia all'ora. Aprite le porte del vano-bombe quando siete sopra l'obiettivo: se non lo vedete, volate in cerchio e provateci di nuovo. Spostando in su e in giù il joystick si sposta anche il mirino delle bombe; spostandolo invece a destra e a sinistra si porta il bersaglio sotto il cursore; inquadrato il bersaglio, premete il pulsante di fuoco per sganciare la bomba.

**Treno.** Un treno carico di prigionieri di guerra è diretto a Berlino: dovete fermarlo e liberare i prigionieri a bordo. Mirate sui vagoni contrassegnati dalla croce nazista, ma evitate i vagoni contrassegnati dalla Croce Rossa, su cui ci sono i prigionieri: se li colpite, perdete dei punti. Dato che avete diritto a un solo tentativo, calcolate molto bene la velocità e la posizione.

**U-Boot.** Gli U-Boot si preparano ad attaccare i mercantili nel Nord Atlantico: fermateli prima che ci riescano! Non appena avrete aperto le porte del vano-bombe, gli U-Boot, avvertiti della vostra presenza, cominceranno ad immergersi, e quindi ciascuno di essi diventerà sempre più piccolo e difficile da colpire. Una volta in immersione, non riemergeranno più per l'intera durata della vostra missione.

Tattica nei duelli aerei e nei bombardamenti. Il mirino diventa rosso quando siete a portata di un obiettivo nemico. Muovete il joystick in tutte le direzioni per centrare il bersaglio nel mirino. Passate allo schermo del vano-bombe per passare dalle mitragliere ai razzi (interruttore sinistra/destra): il vostro punteggio raddoppia se distruggete con i razzi i bersagli aerei nemici. I caccia nemici attaccano casualmente, senza preavviso. Quando il radar segnala un caccia nemico, l'icona del vostro aereo si immobilizza sulla mappa. Dovete abbattere il caccia nemico prima che esso abbatta voi, e fatelo in fretta, poiché state consumando molto carburante. Dopo che avrete attaccato il treno e gli U-Boot, i caccia avversari attaccheranno sempre più numerosi. Fermate le V-1 prima che vengano lanciate su Londra. Le V-1 sono più lente dei caccia, ma se però esplodono vicino al vostro Mosquito, le schegge potrebbero danneggiarvi. Anche i bombardieri vanno fermati prima che raggiungano Londra.



**Consigli utili.** Quando sparate, non premete il pulsante due volte, poiché potreste accidentalmente cambiare schermo. Se siete a piena quota di bombe, per prendere quota dovrete essere più veloci. Il vostro aereo acquisterà velocità man mano che sganciate bombe e serbatoi, liberandovi così del peso superfluo.

**Guido Schiennazi**

# GUNSHIP™



È passato un po' di tempo vero? Gunship fu creato un po' di anni fa dalla Micropose per il C64 e ciascuno pensò che fosse la miglior cosa che potesse capitare alle future simulazioni di combattimento diventate pane quo-

tidiano.

Sfortunatamente è passato molto tempo per essere portato sull'MSX.

Nel gioco, avete la possibilità di volare nei cieli con un elicottero d'attacco Apache. Armato

con un vertiginoso arsenale di armi e protetto da rivestimenti corazzati, può "masticare" ed espellere qualsiasi cosa che gravita intorno a lui. Vi racconto qualche cosa in merito. In men che non si dica ebbi dei guai che voi non potreste immaginare. Non avevo idea di dove fossi e lottai con una macchina che non era facile da controllare nelle migliori condizioni, lasciato solo in una notte con forte vento e con forze nemiche in attacco.

All'inizio ammisero che dovevano esserci le istruzioni, le opzioni avrebbero dovuto apparire una volta e fui felicemente sorpreso nel vedere come fossero accessibilmente facili. Quando iniziate, potete selezionare un numero di opzioni per rendere la vita più semplice nei primi stadi. Lo sfondo per i menù da una illustrazione abbastanza simpatica dell'elicottero e le raffinate scatole grigie contengono le opzioni (da sinistra in alto ed in basso a destra).

Potete adattare gli elementi base come le condizioni del tempo e la bravura del nemico. Anche piloti senza esperienza come me possono scegliere l'opzione "atterraggio perfetto" che previene la maggior parte di inconvenienti dell'atterraggio senza schianti.

La cosa migliore di **Gunship** è il modo reale in cui le missioni sono dettagliate. Attraversando i molti schermi grigi, gradatamente apprenderete molto sulla natura di quello che vi è stato assegnato, la caparbietà delle forze ribelli, localizzazione dei bersagli primari e secondari, difficoltà, ecc.

Le missioni variano da compiti facili come portar fuori un bidone, a dure situazioni degne

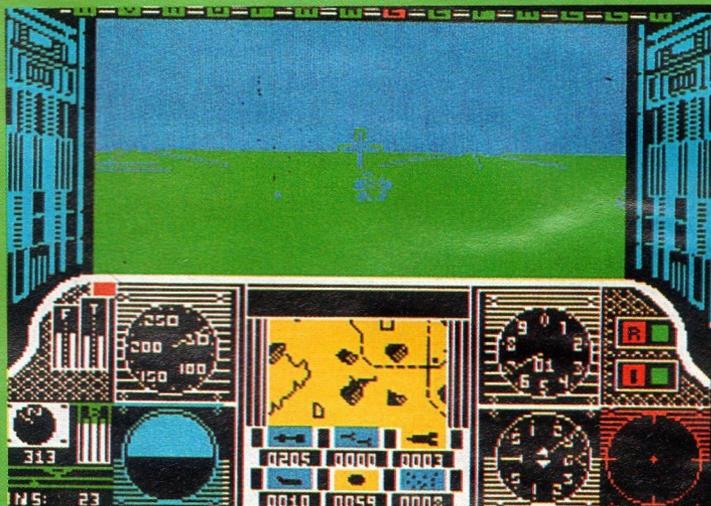
di essere premiate con una Purple Heart.

Una volta che avete selezionato la missione, equipaggiatevi con combinazioni diversificate: cannoni, razzi e missili, unitamente alla benzina. Sta a voi decidere sulla combinazione corretta che dipende dalla vostra missione. Una volta partiti, aver messo in moto il motore, il rotore e controlli dei freni, potete partire lanciandovi nel paesaggio grafico andando in cerca di guai. Abbastanza presto il vostro computer di bordo illuminerà un messaggio indicante che il bersaglio è in vista o che l'elicottero nemico è in volo.

Sfortunatamente man mano che il computer di bordo prosegue, questo non è così acuto e vi informa che la vostra stessa base è sotto tiro. Ad ogni modo, quando il nemico è nel vostro raggio d'azione, è opportuno spegnere il computer di bordo e scegliere ogni tipo di arma possibile.

Potete anche vedere uno schermo-mappa. Così saprete dove state andando e potete risparmiare benzina se dovete semplicemente girovagare.

Graficamente **gunship** non è particolarmente eccitante. Vediamolo, le linee grafiche non sono molto azzeccate. In **Gunship**, tuttavia la Micropose ha fatto in modo da rendere ogni cosa funzionale, per essere sicuri della giocabilità del gioco ad una sensibile velocità. **Gunship** è un gioco di grande intensità, che ha incorporato tutte le cose che danno ad un reale combattimento di piloti dei grattacapi. È un gioco che diverte sia gente seria che gente come me che non è molto introdotta negli elementi teorici di un controllo di volo.



# Enlightenme

**Druid** ritorna con un fulmine. Questo seguito offre un enorme miglioramento dell'originale clone **Gauntlet**. Ricordate le originali sette parole magiche - com'erano brillanti - il Golem, la parola magica di fuoco, la magia dell'invisibilità - bene ora in questo **Druid II** ci sono non meno di 25 parole magiche.

Non mi dilungo a menzionarle tutte - solo per dirvi che parecchie di loro sono completamente nuove come ricaricarsi, armatura e teletrasporto - tutte graziosamente si spiegano da sole. Le grafiche di base sono persino truccate e più dettagliate che in **Druid I**, che in sintesi sono migliori delle grafiche di ogni copia di **Gauntlet** e sfidano la versione originale della **US Gold**.

La ragione del ritorno dell'eroe è tutta dovuta al cattivo mago. Apparentemente, a poco



a poco ha trasformato la terra di Belorn, una volta pacifica, in un inferno e gli abitanti in "non morti" che camminano.

Solo voi, il mago Hasrinaxx potete sistemare questo stato di cose. Il vostro compito è di



# Ant-Druid II



Viaggiare nelle dieci terre di Belorn e distruggere tutti i demoni sparando loro costantemente e pronunciando le parole magiche "Luce mortale" o "terra di morte".

Quando uno di questi demoni comincia a mo-

rire, il suo colore inizia a cambiare e pochi colpi lo finiranno del tutto, ma siate cauti nello scansare la sua continua successione di pal-  
le di fuoco.

Predisporre una mappa è essenziale in questa versione. Questo è un gioco eccellente, certamente una delle migliori avventure da arcade che abbia mai giocato. Quello che lo rende speciale è la crescente sofisticazione di tutte le parole magiche extra, mentre trattiene l'essenziale esplorazione e la natura a raffica dei giochi "a moneta" sui quali è stato basato **Druid**.

Il gioco viene fornito con un libretto di istruzioni che elenca tutte le nuove parole magiche e racconta la storia di Hasrinaxx il druido. Un gioco eccellente che incanta.

Cr.Ba.



Quando aprii Moebius sono stato attratto da due dischi, un foglio di consultazione ed una fascia di stile orientale! Una fascetta sulla scatola mi informa che il gioco era una combinazione di avventura e divertimento con un pizzico di fantasia. Io mi sono immerso con entusiasmo nella lettura e ho scoperto che il giocatore è guidato da Moebius, colui che cammina sui venti. Egli avverte che l'orbita dell'armonia celestiale è stata rubata dalle forze del male provocando sul pianeta una situazione di disordine: terremoti, siccità ed altri simili eventi naturali sono all'ordine del giorno. Il compito del giocatore è di restituire al pianeta l'ordine primordiale. Tuttavia, prima che si attraversi la regione, ci si deve mettere alla prova misurandosi in tre stili di combattimento: la scherma, la lotta e l'abilità mentale della divinità. Questo periodo di allenamento è molto semplice: persino un incompetente come me sarebbe in grado di superare le prove senza molta difficoltà. Per queste prove è possibile scegliere delle chiavi, che rendono molto più facile controllare le azioni dell'avversario. Inoltre si può scegliere tra nove velocità di combattimento durante l'addestramento.

# MOE

Ogni volta si possono affrontare tre personaggi, uno dopo l'altro: queste ulteriori possibilità sono molto utili per il proprio miglioramento durante l'addestramento. Una volta superato lo scoglio dell'allenamento, si parte per la missione. È questo il momento in cui entrano in gioco l'avventura e la fantasia: infatti bisogna cercare nell'isola un'orbita attraversando la giungla o altri terreni boschivi e forestali. Si incontrano diverse popolazioni, dagli dei benigni che aiutano il giocatore o lo seguono nel cammino, alle rivoltose guardie di palazzo che lo attaccheranno senza esitare.



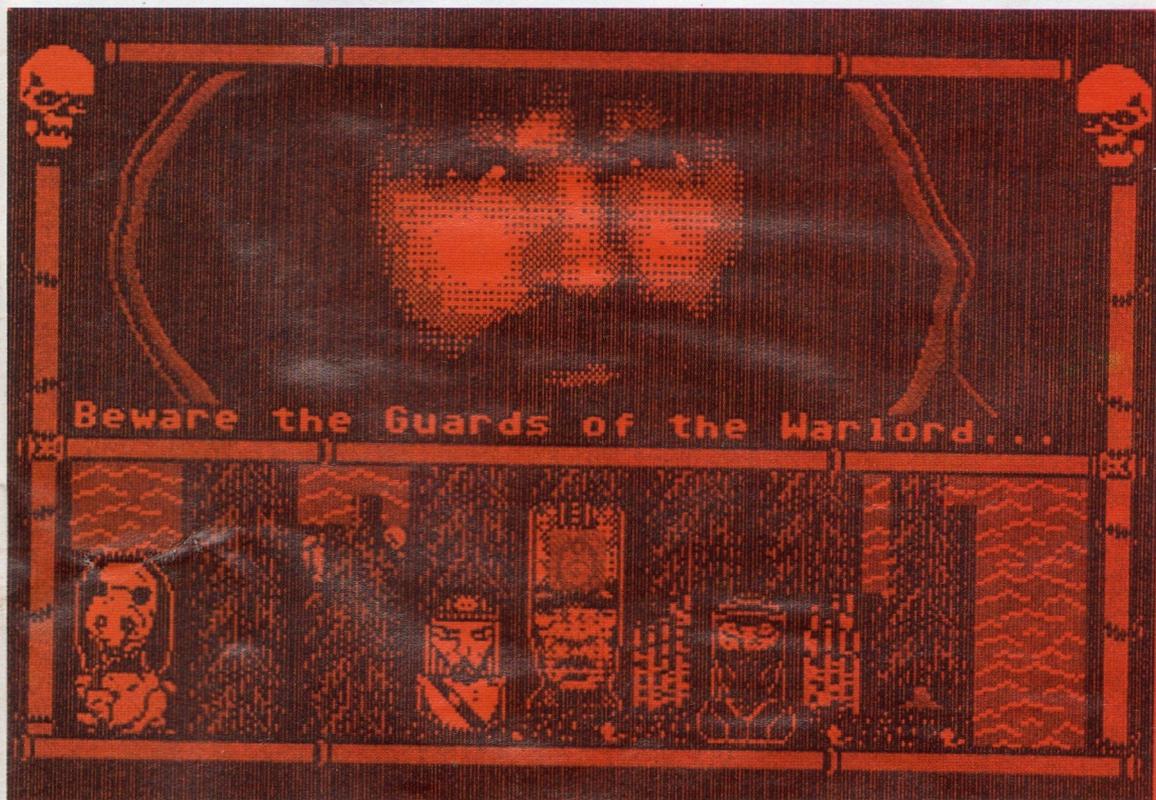
# BIUS

smo stava svanendo. Per ciascuna guardia sconfitta si ottiene un oggetto, come una torcia o un martello, e in aggiunta alcuni punti per l'esperienza fatta. Questi punti permettono di migliorare le proprie capacità, come quella di captare le mosse dell'avversario. Queste abilità corrispondono a vari livelli e più punti si ottengono, migliori sono le capacità. Il gioco continua su questo modello: si procede attraverso i livelli di Terra, Aria, Fuoco ed Acqua, si sconfiggono le guardie ed altri malvagi che si incontrano durante il percorso, finché si recupera l'orbita. Il gioco comprende molti altri trucchi, fra i quali l'abilità di stregare, leggere mappe magiche o incontrare animali selvaggi.

Quando ho terminato il gioco l'ultima volta, ho esaminato nuovamente la fascetta della scatola: mi sono accorta che il gioco richiedeva dalle cinquanta alle cento ore di gioco! Posso ben crederci: l'unico problema è che si trascorre metà del tempo in attesa che accada qualcosa mentre si potrebbe combattere! Moebius è degno di essere preso in considerazione, se ci si può permettere di giocarvi per molte ore.

Si tratta di un punto debole del gioco: in certi luoghi le guardie compaiono in gran numero, ma si impiega molto tempo per passare dallo schermo dell'avventura a quello del combattimento. Il giocatore rimane in attesa con le mani in mano per molto tempo. Il giocatore inizia a combattere contro le guardie senza armi — solo in seguito otterrà un'arma — mentre loro brandiscono le spade. Io non ho incontrato alcuna difficoltà a sconfiggerle: tutto ciò che si deve fare è continuare a dare calci e pugni finché cedono. Il gioco risultava molto ripetitivo, perciò il mio entusia-

**Lele Bucci**



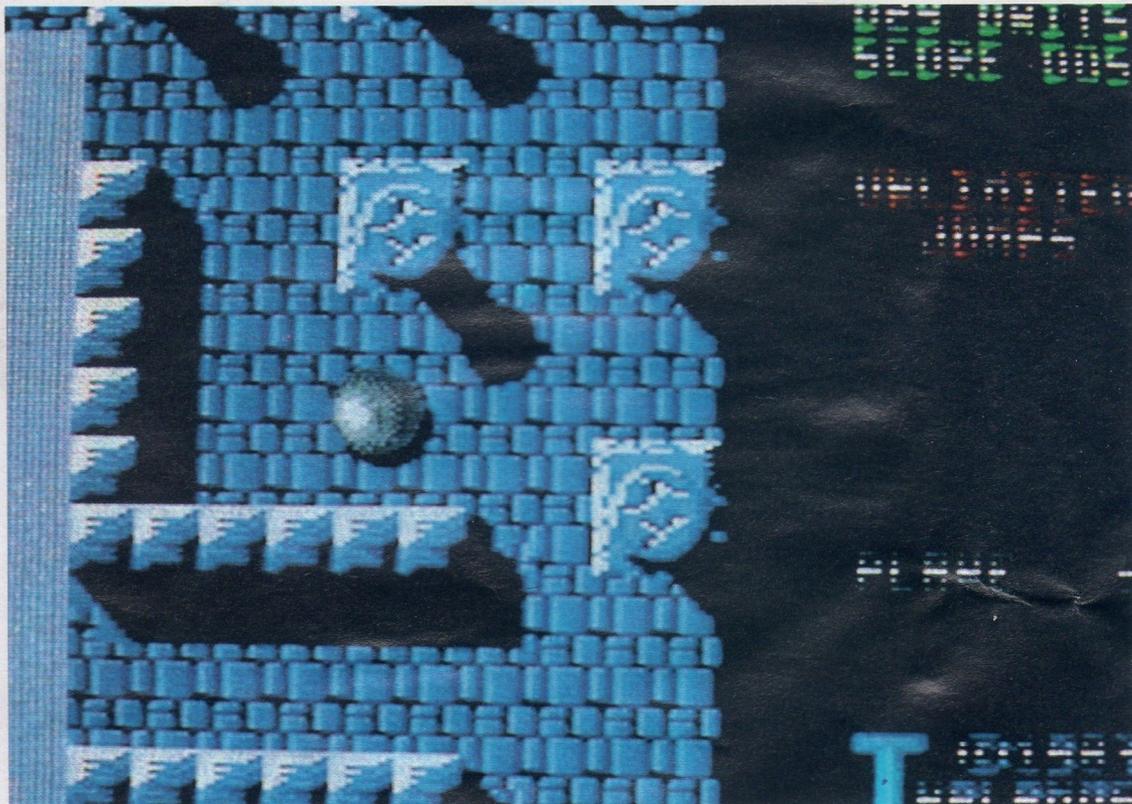
# Quedex

Non si tratta di un gioco sciocco e al tempo stesso divertente, ma di un gioco impegnativo ed appassionante: è un rompicapo ripetitivo che tuttavia tiene il giocatore incollato allo schermo.

Il gioco richiede una notevole destrezza mentale e una certa abilità nel manovrare il comando. Il giocatore deve condurre una palla in dieci zone diverse, risolvendo vari puzzle durante il percorso. Ciascuna zona ha un inizio ed un traguardo, ma questa è l'unica somiglianza: infatti in ogni area bisogna affrontare differenti problemi che richiedono parecchie capacità. Queste ultime sono veri-

ficcate nel primo livello del gioco, che è in realtà una zona di preparazione e allenamento. Lo scopo del gioco è di completare tutti i dieci livelli entro un tempo stabilito, anche se si può giocare in un solo stadio e con qualsiasi tempo. Il nemico delle aree è il tempo: in ogni livello vi è un tempo stabilito, scaduto il quale si passa all'area successiva. Poco dopo l'inizio, il giocatore si rende conto che la combinazione tra i livelli di difficoltà, il tempo e lo stile dei giochi costituisce la strategia del gioco.

LIVELLO 1. Consiste in cinque sottolivelli, ciascuno dei quali riguarda le diverse abili-





tà richieste al giocatore. Se egli lascia il livello prima ancora di averlo completato, ritornerà ancora al sottolivello in cui si trovava invece di entrare nello stadio successivo.

**SOTTOLIVELLO 1.** Bisogna seguire la corsia ad angolo retto, altrimenti si torna al punto di partenza. Questo movimento si completa entrando nell'oscurità.

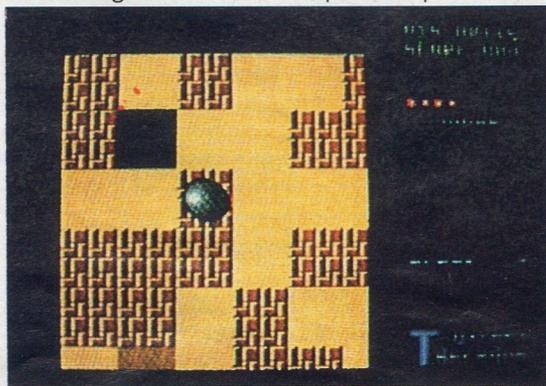
**SOTTOLIVELLO 2.** Bisogna seguire la direzione delle frecce e raccogliere le squadre bianche ed infine entrare nel buco dell'oscurità.

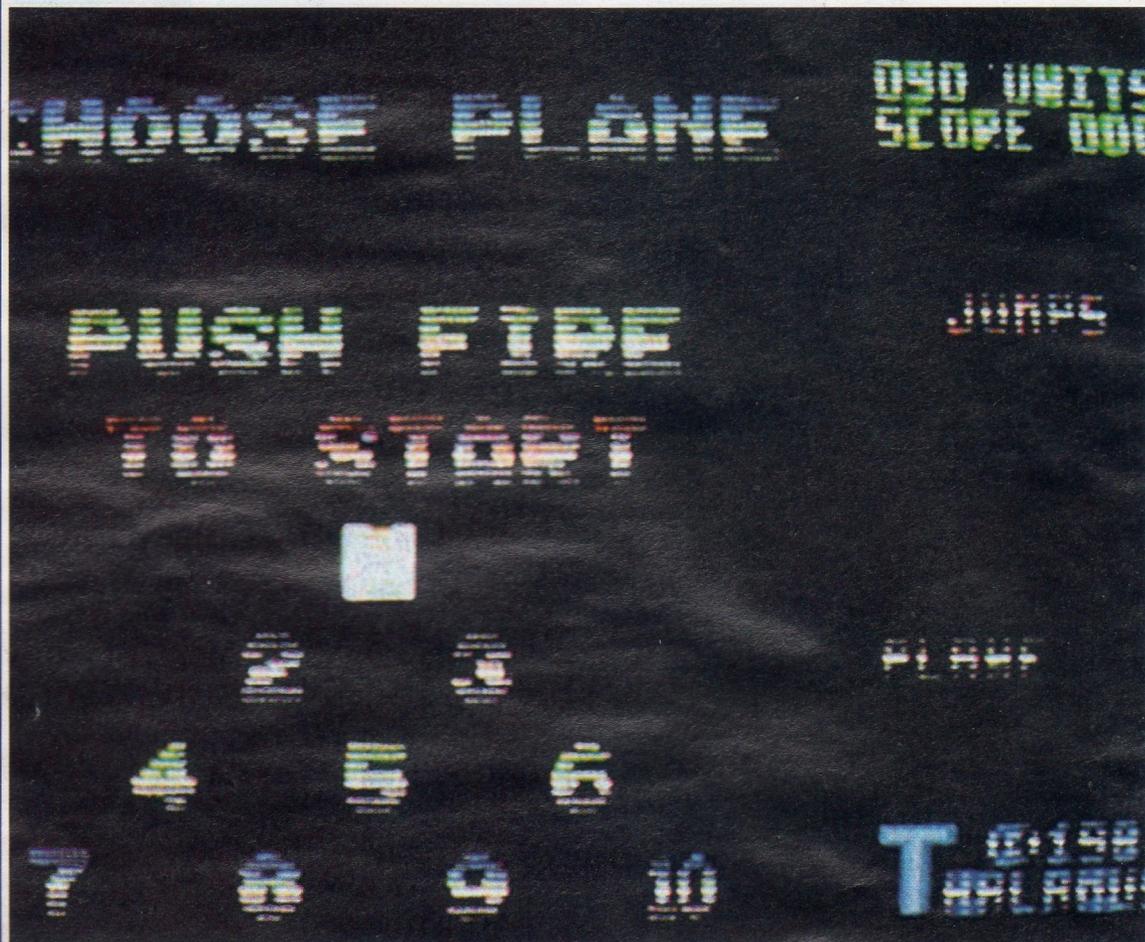
**SOTTOLIVELLO 3.** Si deve evitare il mare elettrico e trovare le squadre bianche che sono sparpagiate nell'area ed entrare nuovamente nell'oscurità.

**SOTTOLIVELLO 4.** Si richiede velocità e si devono raccogliere le squadre ed entrare nell'oscurità.

**SOTTOLIVELLO 5.** Si deve fare lo slalom intorno alle colonne nella direzione delle frecce in modo da raccogliere le squadre.

**LIVELLO 2.** Si incontrano le chiavi: si devono raccogliere e con esse aprire le porte. Si





usino i teleports e si evitino i teschi. Inoltre bisogna stare attenti alle chiavi invisibili che diventano visibili quando ci si avvicina.

**LIVELLO 3.** Si devono cercare quattro amuleti nascosti prima che appaia il traguardo. Come nello stadio precedente bisogna stare attenti ai teschi e alle chiavi invisibili.

**LIVELLO 4.** Ci si può muovere solo verso destra e sinistra. Bisogna uscire dalla pista il più in fretta possibile, evitando gli ostacoli e spingendosi verso l'alto e verso il basso, a seconda del reale bisogno, poiché si ha a disposizione un numero limitato di salti.

**LIVELLO 5.** Le squadrette gialle si trasformano in piastrelle che, a loro volta, si trasformano in squadrette gialle quando sono toccate: il compito del giocatore è di ricoprire di piastrelle l'intera zona.

**LIVELLO 6.** Vi sono delle caratteristiche visibili, come i salti, altre invisibili che condizio-

nano il giocatore o l'area di gioco positivamente o negativamente. Si passi attraverso questo livello sfruttando le conseguenze a proprio vantaggio.

**LIVELLO 7.** Una volta entrato, il giocatore deve completare questo stadio prima di entrare nell'altro.

**LIVELLO 8.** Si prendano quattro chiavi in modo da aprire una delle due porte che conducono alla meta.

**LIVELLO 9.** Si cerchi di aumentare la velocità in modo da distruggere i cubi. Si faccia attenzione perché questa velocità ha una breve durata.

**LIVELLO 10.** Bisogna saltare da una piattaforma all'altra. Ci sono tre altezze che devono essere riconosciute dalle ombre che proiettano sul piano. Si può solo saltare su e giù da una altezza senza punizione.

**Anna Pieri**

# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

• Compro cassette MSX in particolare Dragon's Lair, Katch, Green Beret ed altri giochi. Come Baschet o Pallacanestro (ed altri sport) - Sono disposto a pagare anche L. 15.000 per cassetta - Andrea Viero - Via Leoncavallo, 11 - Grosseto - Telefono 0564/28527 - anni 14

• Vendo/Scambio cassette con due programmi L. 4000 - con cinque programmi L. 7.500 - con dieci programmi L. 10.000 - Programmi MSX - Bosi Valentina - Via Fabroni, 24 - 47019 Tredozio (Fo) - anni 14

• Compro Ghosts and Goblins (Elite) - Fabiano di Meglio - Via Terone, 8 - Barano d'Ischia (NA) - Telefono 905311 - anni 11

• Cerco Floppy a buon prezzo x MSX - Debora Bellettini - Via S. Fortunato - Livorno - Telefono 880371 - anni 10

• Vendo/Compro/Cerco - MSX Pluss - Vasta Softeca per tutti oltre 600 programmi tra i migliori per MSX 1 e 2 cercasi soci per scambi ed esperienze. Si garantisce la massima serietà da contraccambiare - Il club non ha assolutamente scopo di lucro - Sistema NHS 8355 - 2 Drive da 720 KB - Baccani Filippo - Via XXV Aprile, 36 - 60020 Castelverretti (AN) - Telefono 071/9188560 - anni 33

• Scambio giochi come Batman - Green Beret - Sorcery con giochi come Ghost'n

Goblin - Dragon's Lair - Raffaello Cassetta - Milano - Telefono 2502508 - anni 15

• Vendo minimo 15 giochi su nastro a L. 20.000, oppure minimo 15 giochi su disco 3"1/2 a L. 25.000 possibilità di scelta a vista o a lista, oppure scambio - N.B. Solo a Torino - Telefonare dopo le ore 20.00 e chiedere di Lino - Torino - Telefono 266675 - anni 22

• Cerco disperatamente le seguenti cassette: Soccer, Wonder Boi, se non esiste Wonder Boi mi dovete mandare Dandi - Gregorio Bortolucci - Via Matteotti, 18 - Stia (AR) - Telefono 58623-582433 - anni 9

• Compro Ghosts and Goblins - Catch - Green Beret - Giordano - Via del Tintoretto, 88 - Roma - Telefono 5409161 - anni 12

• Cerco cassetta contenente il gioco del calcio per MSX VG 8020 - Enrico Dutto - Via della Ripa, 92 - Cuneo - Telefono 401341 - anni 12

• Compro/Cerco/Scambio giochi per MSX VG 8020 tra cui "Pinball - Ghostbuster - The Way of the Tiger - Yie ar kung fu - Dragons lair - Tennis" Ricambio con bellissimi giochi "Calcio basket box e altri". Mandatemi la lista e io farò lo stesso. Rimborso il francobollo a chi mi scrive - Pilot Alberto - Via Braide, 16 - 33072 Casarsa (PN) - Telefono 0434/869250 - anni 13

• Vendo/Scambio - Siamo una società. Vendiamo e scambiamo giochi e utilities molto buoni (forniremo lista ad interessato). Telefonare e chiedere di Paolo (Presidente) e scrivere a Massimo (Presidente) - Massimo Brollo - Via Rivanzancana, 13 - 30022 Geggia (VE) - Telefono 0421/39577 - anni 18

• Compro per MSX gioco "traffic" sono disposto a pagare fino a L. 8.000 - Ivo Pellegri - Via Roma, 80 - Sedrina (BG) - Telefono 0345/60016 - anni 15

• Vendo/Compro cassette - giochi per MSX con nuova grafica - Luigi Castaldi - Via Polverigi, 44 - Roma - Telefono 2561837 - anni 21

• Vendo computer Philips VG 8020 da 80 Kram (1 anno di vita) + cavi e 2 manuali il tutto a L. 170.000 trattabili!!! Causa passaggio a sistema superiore. Ciao!!! Ivano Michieli - Via Tenuta del Casalotto, 32 - Roma (Morena) - Telefono 6117012 - anni 14

• Vendo/Compro/Cerco giochi MSX Guerra Deserto, Road e altro inoltre bioritmi, Totocalcio - vendo anche Soccer (calcio) cerco e compro disperatamente programmi e giochi MSX 2 su disco e Ghost'n Goblins - Marco Caccia - Via del Lavoro, 25 - Busto Arsizio (VA) - Telefono 0331/639800 - anni 19

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa alla redazione di New Program MSX presso Edizioni SIPE s.r.l. Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) *New Program MSX - N. 5*

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**SCAMBIO**

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- Vendo 10 cassette per MSX contenenti 25 giochi a L. 50.000 si può acquistare anche 1 sola cassetta da 4.000 su MSX Philips es. (Le Mons, Blogger) - Simone Corona - Via Marcelliana, 6 - Polverigo (AN) - Telefono 071/60440 - anni 15
- Vendo favolosi giochi per ogni sistema MSX a L. 4.500 (Hyper Sport, Jank The-nipper, Yie ar kung fu, Head over Heels, Spy Usspy, International Karatè, Batman, Basket, Baseball e tantissimi altri) Richiedete lista a: Nicola Soresini - Via Gatti, 52 - Codogno (MI) - Telefono 0377/32645
- Compro tutto! Ho praticamente ogni gioco che vuoi su nastri Sony di estrema qualità, a prezzi di promozione (da 5.000 a 8.000 al gioco) Telefonatemi ad ore pasti, e chiedetemi di tutto! Massima competenza e serietà! Mauro Marinelli - Via Alessandro Verri, 10 - 00040 Lavinio Roma - Telefono 06/9873335 - anni 17
- Vendo una cassetta per CBM 64 con 10 giochi solo a L. 8.500 anziché a L. 9.500 - Il primo che telefona sculto L. 500 - Alessandro Verri - Via Fausto Sgonto, 101 - Roma - Telefono 4062054 - anni 11
- Vendo/Scambio moltissime cassette per MSX 64 e 32 Kram. Scrivetemi per la lista - Spese postali a mio carico. Prezzi stracciati - Da lire 2.000 a lire 4.500 - tutti giochi originali - Burato Alessandro - Via Trento, 35 - Follonica (GR) - Telefono 0566/42770-42938 - anni 12
- Vendo bellissimi giochi per sistemi MSX come calcio (Konami) basket, catch, karatè, Master Tennis, Hyper Sport 1-2-3, International Karatè, Boxe Baseball, Moto Jack the Nipper - Duplicati su cassetta mia a L. 6.000 o su tua a L. 4.000 Scrivetemi - Fabio Carlini - Via S. Antonio, 11/17 - Savona - Telefono 019/861188 - anni 16
- Vendo 1 cassetta di Blagger X MSX ancora confezionata a prezzo modico e scambio giochi come: Green Beret, Yie ar Kung Fu - e con giochi come: Fairlight I-II - Ghost'n Goblins, ecc. - Raffaello Cassetta - Milano - Telefono 2502508
- Compro/Cerco i seguenti giochi Fist 2, Ghost'n Goblins, Catch, Basket e tutti i giochi sportivi possibili - Pago bene - Scrivetemi e telefonatemi tutti!!! Pedrazzi Riccardo - Via Ponchielli, 5 - Bologna - 051/478441 - anni 14
- Vendo giochi di ogni tipo per MSX ad esempio Tennis, Golf, Dama, Invalien, Scacchi, Sissi, Calcio, Poker, Ski, Le Mans, Helicopter. Scrivetemi e vi mando la lista. Ogni gioco costa su cassetta L. 4.500 cadauno - Angelo Carusotto - Via Palmatratra, 141 - Licata (AG) - Tel. 0922/892814 - anni 14
- Vendo Computer MSX VG 8010 48 K + 40 giochi con istruzioni + 2 joystick + Video + Registratore Philips - tutto a L. 300.000 - Omar Sospiri - Via Alessandri-ni, 13 - Salsomaggiore (PR) - 0524/76059 - anni 11
- Compro/Cerco i seguenti giochi per MSX Dragons Lair I-II - Catch - Ghostbuster, Basket. Calcio con replay punizioni e rigori, tutti su cassetta e originali a prezzi ragionevoli, telefonatemi!!! scrivete!!! - Fate come viete ma contattatemi - Christian Brignone - Via Colletto N. 92 - Rocchetta Cairo (SV) - 019/599966 - anni 12
- Vendo/Scambio cassette non originali a prezzo trattabile di tipo: Arcade, Adventure, Spaziali, Ecc. Telefonate ore pasti chiedendo di Andrea Feralo - Telefono 987235 - Verona - anni 15
- Compro/Cerco per MSX i seguenti giochi: Gost's and Goblins, Green Beret, Dragons Lair I-II, Yie are kung fu 2, Basket, Hockey su ghiaccio, al prezzo di L. 8.000 l'uno si prega che funzionino e non abbiamo molti anni - Alessandro Pischedda - Via Don Fanin, 26 - Monfalcone (GO) - Telefono 44141 - anni 15
- Scambio cassetta per MSX 64K - Telefonare ore pasti a Andrea Contoli - Via U. Brunelli, 3 - Lugo (RA) - Telefonare al 21769 - anni 15
- Vendo Quick Disk della Philips + trasformatore + 4 dischetti pieni di giochi a L. 180.000 vendo anche giochi a L. 3.500 - Come Green Beret, Wrestling, Arkano ed Avenger, H9 per Sport 3 - Telefonatemi ore pasti per lista giochi - Giusti Massimiliano - Via Bezzecca, 10 - Livorno - 422322 anni 16
- Compro i seguenti giochi: Ghost and Goblins Scooby doo, Paperboy, Van Dare, Green Beret, Witardry, Schizophrenia, Cobra, The Way of the Tiger a non più di 5.000 lire cadauno - Telefonare ore pasti a Mauro Mallangi - Via Don Minzoni, 7 - Corato (Ra) - Telefono 080/824815 - anni 15
- Cerco giochi di guerra per MSX di tutti i tipi, anche Mexico 86, Schoby Doo e Ghost and Goblins - Grazie - Marco Marzaroli - Via Gramsci, 52 - Piacenza - Telefono 70709 - anni 11
- Compro Pole Position (formula 1) 1942 (guerra) Paperboy, Ghost's and Goblins (originale) Basket, Yie ar kung fu (originale) - Mi hanno già contattato ma i giochi non mi sono arrivati. Quindi dateci sotto e chiamatemi - Brignone Christian - Via Colletto, 92 - Rocchetta di Cairo (SV) - 019/599966 - anni 12
- Vendo/Compro - mi chiamo Michele Lubiato e sono disposto a vendere Silver Games con 7 giochi bellissimi tutti appassionanti con pro-giochi Karate Chompp. 2 - Zaxxon - Hulk - Piranha L. 3.500 l'uno - Michele - Via Giovanni XXIII, 6 - Treviso - Tel. 707345 negozio, 798695 casa - anni 12
- Compro/Cerco disperatamente il seguente gioco per MSX Ghosts'n and Goblins - Sono disposto a pagarlo massimo L. 10.000 - Luigi Conte - Via XXII Marzo - Venezia - Telefono 041/5228259 - anni 11
- Vendo/Cerco/Compro: Gosts'n Goblins, Hiper Sport I e II, Green Beret e Hiper Olympic I e II. Scambio con giochi tipo One formula, Rambo, Disc Warrior, Basket, Soccer, Snow Events I e II, ecc. - Telefonare verso le 13.30 a Massaroni Marco - Via Trentani, 10 - 00013 Mentana (Roma) - Telefono 9091348 - anni 15
- Vendo/Scambio giochi originali e non - moltissimi giochi By Konami: Green Beret - Yie ar kung fu - Hiper Sport - Hiper Olympic - Soccer (possibilmente nella zona di RA) - Massimo Pirazzoli - Via Aquileia, 5 - Ravenna - Telefono 421343 - anni 13
- Cerco ragazzi con cui cambiare giochi preferibilmente in provincia di Milano - Possiedo ultime novità come: Auf-Wiedersehen - Monty Gauntlet - Space - Schuttle - Rispondo a tutti - Abbiati Andrea - Via Molino Nuovo, 5 - Moncucco di V. - Telefono 02/9056543 - anni 13
- Vendo Spectravideo 738 da 80 Kram + drive + manuali + joystick + registratore - regalo numerosi giochi su disk e cassetta, il tutto a sole l. 540.000 tratt. Scrivete presto - Gaetano Acquaviva - Via Pianoscara, 26 - Viterbo - anni 18
- Vendo giochi e utility posseggo molti digitalizzatori audio nonché una fornitissima serie di giochi (circa 250) e assemblers su disco 315 e cassetta - Francesco Salvestrin - Venturina - Telefono 0565/852039 - anni 14
- Compro su cassetta i seguenti giochi per MSX: Ghost and Goblins, Arkano, Dragons Lair I-II, Ghost Buster - Telefonare dalle ore 14.00 a Salvatore - Via Carlo Levi - Picerno (PZ) - Telefono 0971 / 991284 - anni 14
- Cerco/Compro i seguenti giochi per MSX: Ghosts and Goblins, Paper Boy - Telefonare ore pasti. Sono disposto a pagare le spese postali - Accetto anche un duplicato - Prezzo trattabile - Diego Giacometti - P.zza 1° maggio, 25 - Gaggio Marcon (VE) - Telefono 041/4569316 - anni 14
- Vendo una cartuccia di espansione da 64K per MSX. Un mese di vita (periodo di scuola) perfetta, funzionabile a solo L. 120.000 trattabili - Mazzoni Alessandro - Via Daniele Manin, 36 - Bassano del Grappa (VI) - Telefono 0424/30324 - anni 15
- Vendo calcio a max 6.000 lire per MSX Silver Games n. 1 e 2 a lire 9.500 telefonare dopo le ore 16.00 - Antonio Del Prete - Grumo Nevano - Telefono 8338908 - anni 14
- Compro Ghosts'n Goblins o Infiltrator sono disposto a pagare 20.000 lire ognuno di questi giochi - contattatemi presto - Callioni Giovanni - Via Pagani, 9 - 24050 Spirano (BG) - Telefono 876166 - anni 15
- Vendo duplicatore di cassetta di video-giochi e utility in linguaggio macchina a sole lire 30.000 per MSX - Marmolaro Paolino - Via Nuova Circumvallaz. Nola (NA) - Telefono 081/8231184 - anni 17