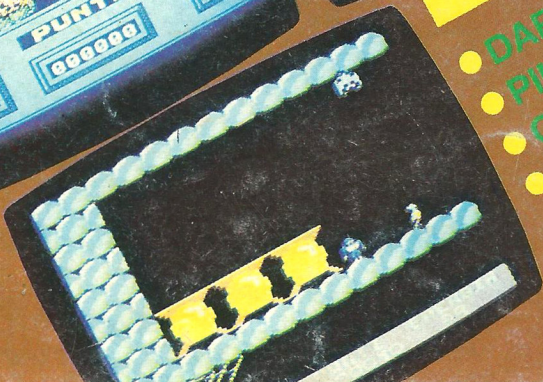
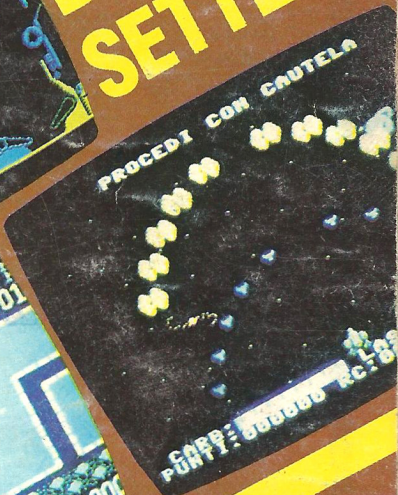


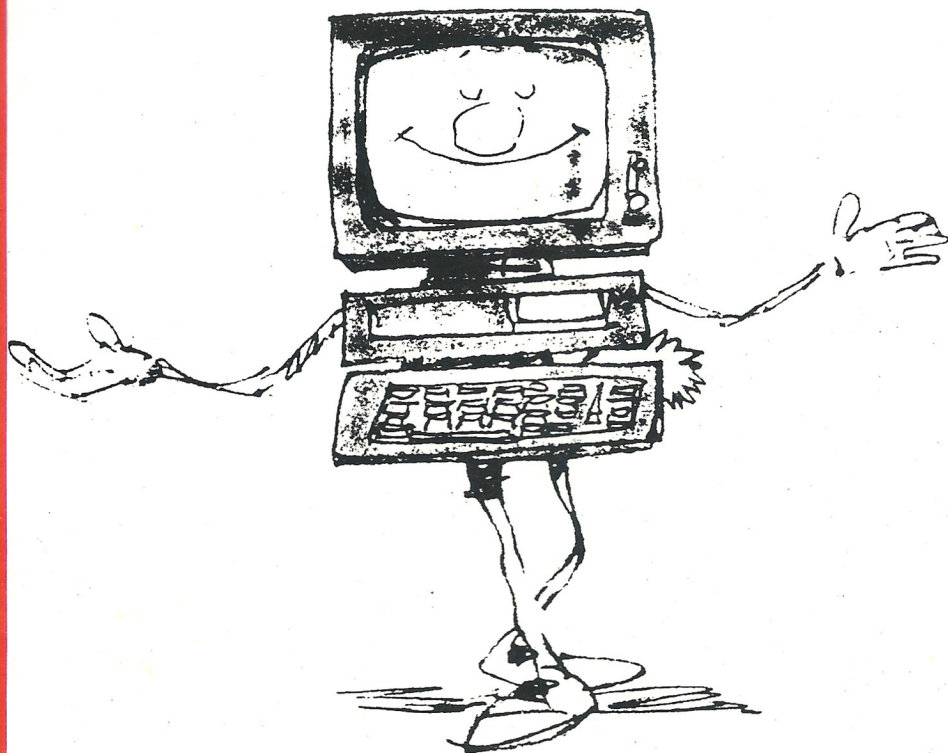
NEW

32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- DARLYN ● PALLINBASE
- PIN BALL SPECIAL
- CROSSING II° ● EASY RIDER
- SPACE SHOT ● DISCHAZER



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 PIÙ IN ALTO

La nostra rivista vuole stupirvi anche questo mese. Ecco perché vi porta sempre più in alto nelle galassie, senza confini apparenti, per mostrarvi alcuni tra i giochi più in voga del momento che hanno meteoriti e alieni tra i principali protagonisti. Nell'iperspazio si svolgono molti dei giochi presentati questo mese ma abbiamo anche pensato a chi ama la musica dando rilievo al nuovo "aggeggio" infernale della Philips, oppure a chi crede ancora nelle fiabe (Solomons Key) e alle pazze corse in auto (Buggy Boy).

IN QUESTO NUMERO

4 DARLYN

5 PALLINBASE

6 PINBALL SPECIAL

7 CROSSING II°

8 EASY RIDER

9 SPACE SHOT

10 DISCMAZER

11 PHILIPS BIG SOUND

14 BOBSLEIGH:
A ROTTA DI COLLO

18 BUGGY BOY:
CORRERE CORRERE

21 MASK: MISTERO...

24 MANIAC MANSION:
DOCTOR FRED

28 RYGAR:
EROE SENZA TEMPO

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN "CAS":



DARLYN

CHE GIOCO È

Da parecchio tempo la stazione di ricerca astrogalattica dei Pianeti Uniti situata su Giove deve sottostare a numerosi feroci attacchi che vengono sferrati dai Davighiani e sembra non esserci alcun rimedio per trovare una soluzione pacifica alla cosa. Dopo aver infatti iniziato numerose trattative senza esito il governo dei Pianeti Uniti ha deciso di installare su Giove un nuovo sistema difensivo: l'atmosfera del pianeta dovrà essere divisa in settore e ogni settore aereo sarà sorvegliato da una navetta dotata dei più potenti mezzi da combattimento. Tuttavia appena iniziato il proprio turno lo sventurato pilota si accorgerà che il lavoro è difficile, perché gli alieni attaccano da ogni parte e non gli lasciano un attimo di respiro, nonostante ciò dovrà mettercela proprio tutta, perché la sicurezza della stazione di ricerca dipende anche da lui.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



PALLINBASE

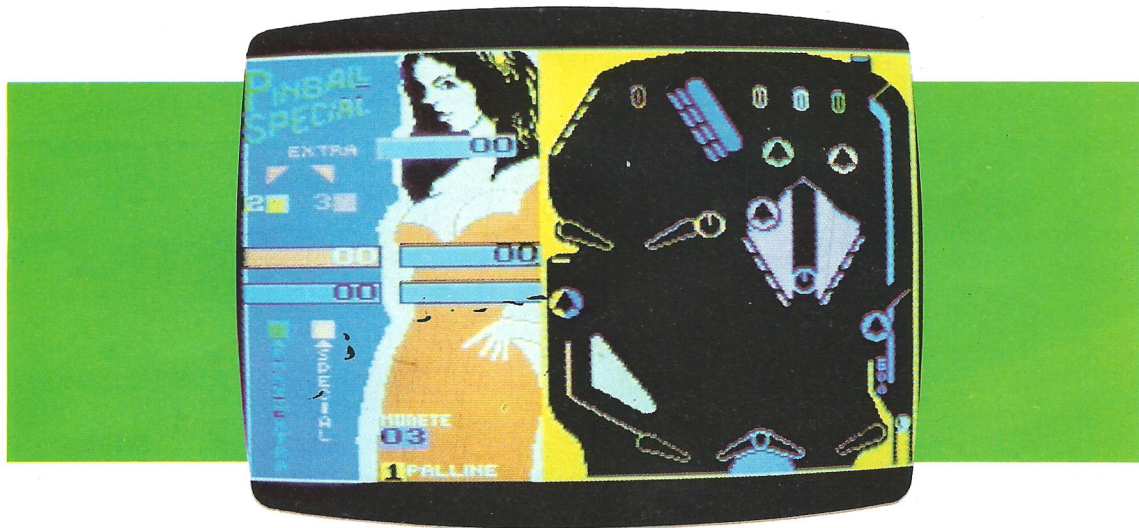
CHE GIOCO È

Anche da noi il baseball, come il football americano, sta prendendo sempre più piede e questo divertente gioco può esservi di aiuto per cercare di capire le varie strategie e la tattica migliore di gioco che potrete poi eventualmente mettere a frutto, perché no, proprio su un campo vero. All'inizio del gioco le squadre entrano in campo e quando il vostro battitore batte la palla, i vostri giocatori in prima, seconda o terza base devono correre per cercare di raggiungere la postazione seguente. Se il battitore perde la palla, chi la prende può trattenerla nel suo guanto ed è strike. Se verrà sottoposto a tre strike consecutivi, il vostro battitore verrà eliminato. Il gioco consiste quindi molto semplicemente nel cercare di ribattere la palla che vi viene lanciata dal vostro avversario il più lontano possibile per poter raggiungere la base successiva prima che questa venga recuperata e ottenere dei punti per la vostra squadra.

TASTI

TASTI DI CURSORE

SPAZIO per ribattere



PINBALL SPECIAL

CHE GIOCO È

Il gioco dei flipper alcuni anni fa era molto di moda e in quasi tutti i bar dei vari quartieri venivano disputate delle gare settimanali, e il detentore del record, il maggior punteggio, alla fine di questo periodo riceveva un ambito premio. Ora invece questa usanza è caduta in disuso e il record viene segnato solo in poche case gioco e solo per vincere una sfida senza ottenere nulla in cambio. Ma per quanti di Voi desiderano entusiasinarsi in divertenti ed appassionanti partite per giungere a sempre più alte cifre, pubblichiamo questo bel gioco nel quale, non solo avrete la possibilità di far rimbalzare la pallina a destra e a sinistra per il maggior numero di tempo ed ottenere sempre più punti, ma potrete anche costruire il tipo di flipper che più vi piace per allenarvi meglio o anche solo per cambiare.

TASTI

TASTI DI CURSORE

GRAPH flipper sinistra
CODE flipper destra
P gioco
R ridefinisce tasti
M modifica flipper
C crea flipper
L load flipper
S save flipper



CROSSING II

CHE GIOCO È

Da quando è stata inventata la bomba atomica e le guerre tradizionali fortunatamente non possono più aver luogo senza la distruzione totale del pianeta, la guerriglia è la nuova tattica offensiva soprattutto in quei paesi dove la situazione ambientale lo consente. Ecco quindi che questo gioco prende spunto da delle situazioni reali e il vostro "berretto verde" dovrà infiltrarsi su un terreno paludoso e malsano all'interno delle forze di difesa nemiche e, evitando i colpi a lui diretti, riuscire a raggiungere la base di comando. Dopo aver combattuto strenuamente le guardie di difesa all'entrata ed essersi finalmente introdotto all'interno del recinto, suo compito sarà trovare il posto dove si trovano i piani segreti del nemico e riuscire a distruggerli. Sarai in grado di aiutarlo nel suo difficile compito?

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

- 1** definisce tasti
- 2** joystick
- 3** inizio gioco
- M** musica si/no



EASY RIDER

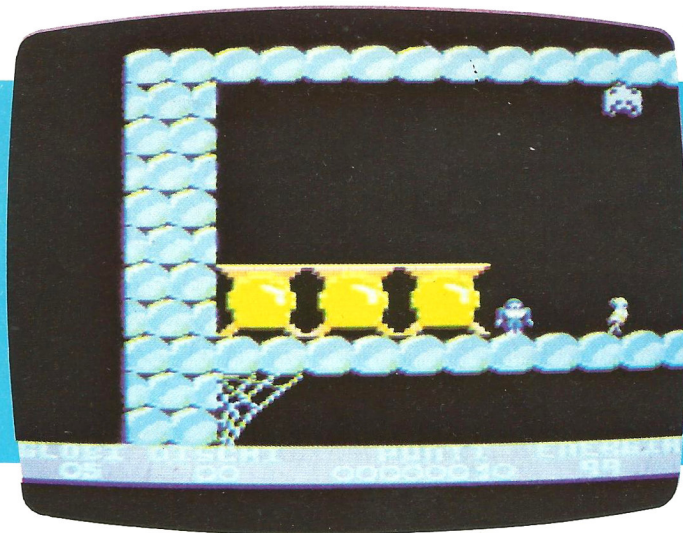
CHE GIOCO È

Le corse automobilistiche, lo sanno ben tutti, sono emozionanti ed appassionanti, ma sono anche pericolose, perché anche il più piccolo inconveniente a quelle folli velocità può diventare un grosso problema, talvolta anche mortale, purtroppo. Ma anche la disavventura capitata al nostro caro Bill non è da meno. Ha infatti scommesso con un pericoloso criminale che avrebbe gareggiato con lui in una corsa, all'interno di un circuito chiuso, e che se ne fosse risultato vincitore avrebbe potuto arrestarlo e rinchiuderlo in gattabuia; inoltre il percorso da seguire sarebbe stato segnalato da bandierine che i due concorrenti avrebbero dovuto raccogliere. Ma il suo malvagio avversario ha aggiunto alla sfida un'incognita delle altre auto che inseguono Bill e tentano di eliminarlo. Non dimenticate però che ogni tanto dovrai fare rifornimento o resterai appiedato.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

O su
A giù
Q sinistra
P destra
S inizio gioco
N livello gioco



SPACE SHOT

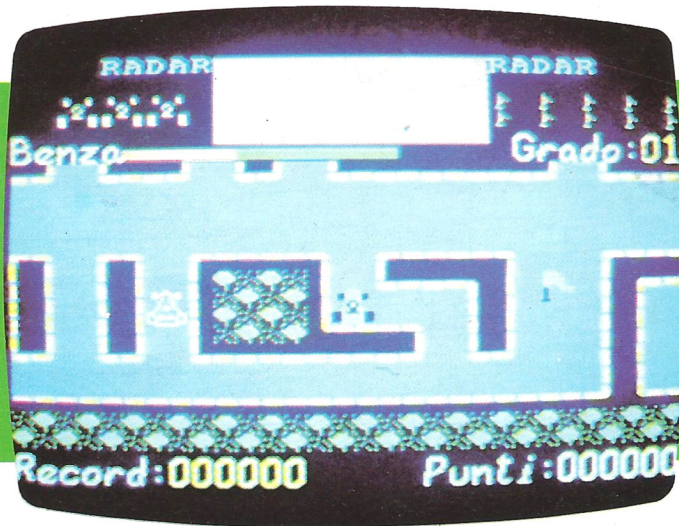
CHE GIOCO È

Ormai siamo quasi giunti alla fine. L'attacco che i feroci blaggeriani hanno sferrato questa volta alla Terra sembra essere quello decisivo. L'unico modo per poter un domani riprendere il controllo del tuo pianeta è quello di far fuggire il massimo leader politico su un'astronave madre che si trova ai limiti dell'orbita terrestre e successivamente tutti i più grandi scienziati terrestri usando un piccolo caccia da combattimento per non dare nell'occhio. Impegnato quindi in un combattimento diretto con il nemico percorri la tua strada cercando di superare le orde aliene, che saranno ferme prima e poi ti verranno all'attacco; supera le fasce di asteroidi per arrivare all'astronave madre, ma ricorda di fare rifornimento alle boe gialle e che ogni tanto il tuo laser dovrà essere fatto raffreddare.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

P pausa
FUOCO/SPAZIO inizio gioco
SPAZIO fuoco



DISCMAZER

CHE GIOCO È

Il nostro amico Bobby è stato da poco assunto al servizio del conte Majarski, ma vista la sua giovane età e inesperienza i suoi compiti sono molto semplici e umili. Bobby dovrà infatti fare le pulizie e tenere in ordine un po' ovunque. Ma disgraziatamente, dopo essere inavvertitamente entrato nella sala del computer che gestisce automaticamente gran parte dei servizi, riesce a far cadere nelle mani dei burloni figli del padrone di casa, tutti i dischi operativi, i quali li hanno poi disseminati ovunque. Ecco quindi che se non vorrà perdere faccia e lavoro dovrà ingegnarsi "cane da disco" e girare i vari ambienti alla ricerca di queste preziose cose e riportarle al proprio posto prima del ritorno del tecnico. Per aiutarsi nelle situazioni più difficili potrà utilizzare dei palloncini che gli faranno superare ostacoli insormontabili, ma, attento, ne avrà a disposizione un numero limitato.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

SPAZIO palloncino
inizio gioco

ECCEZIONALE
E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE

MSX **HIT**
32 PAGINE A COLORI
PARADE

UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI

PHILIPS BIG SOUND:

La macchina che crea il suono

Fino a ieri la composizione musicale comportava lunghi studi e anni di applicazione. Philips ha pensato di avvalersi di un computer e di un programma specifico per consentire a chiunque non solo di **imparare velocemente** e con piacere a destreggiarsi su di una tastiera, ma anche, con un minimo di pratica a **comporre o riprodurre** brani musicali sfruttando un numero praticamente illimitato di strumenti e possibilità.

Tutto questo è reso possibile da un sofisticato sistema che ha come cuore il personal computer NMS 8235, un MSX utilizzabile per svariate applicazioni oltre a quella musicale. Mediante un apposito programma il computer è in grado di creare e memorizzare migliaia di timbri e registri diversi, partendo dai 60 suoni FM prestabiliti e variandone i parametri.

Ogni complicazione è stata eliminata e sono sufficienti pochi secondi per capire l'esatta funzione della tastiera.

Ogni nota può essere visualizzata su di un pentagramma elettronico che appare sullo schermo in modo da abbinare automaticamente il segno scritto al tasto premuto.

Una serie di menu e sottomenu permette di accedere alle molteplici funzioni del sistema che prevede tra l'altro la scelta tra 60 diversi strumenti e la creazione di nuove sonorità.

Grazie a venti brani incorporati nel programma è possibile eseguire ed improvvisare una melodia su un tema prestabilito. Inoltre ogni composizione può venir stampata immediatamente con una normale stampante, oppure memorizzata su disco.

Infine, il pacchetto comprende un campionario che codifica qualsiasi suono captato con microfono e lo ripropone poi agendo sulla tastiera alla stregua di un qualsiasi strumento musicale.

Il tutto all'insegna di una estrema semplicità e flessibilità, tali da poter assicurarne l'uso piacevole e costruttivo da parte di chiunque.

Non sono necessarie infatti molte spiegazioni soprattutto chi non si è mai avvicinato ad uno strumento, troverà nella proposta Philips l'occasione per cimentarvisi con soddisfazione.

Il cuore del sistema è il modulo musicale Music Star che offre;

— 20 brani chiamati "RIFFS", che consentono a chi non sa nulla di musica di esprimersi improvvisando una melodia;

— la possibilità di selezionare e di suonare uno dei 60 suoni strumentali preselezionati nella cartuccia;

— una batteria elettronica;

— vari effetti del tipo Voice — Corder

— un effetto di eco variabile;

— un campionario per "catturare" qualsiasi suono e trasformarlo in strumento;

— la trasformazione, con la tastiera esterna, in sintetizzatore FM polifonico a 9 note;

— la memorizzazione di tutti i suoni e le creazioni musicali su floppy disc;

— una interfaccia MIDI per pilotare fino a 16 strumenti elettronici esterni della famiglia MIDI.

Il Music Star è il cuore del sistema musicale **Philips Big Sound**, che è costituito da:

- Music Star;

- una tastiera 61 tasti - 5 ottave;
 - un personal computer NMS 8235;
 - due programmi iniziali: Creator e Composer.
- A tutto ciò si può aggiungere una stampante per creare e stampare gli spartiti.

I due programmi completi offrono:

- la creazione e la memorizzazione di migliaia di timbri e registri diversi, partendo dai 60 suoni FM prestabili e variandone i parametri;
- il campionamento contemporaneo di 16 sonorità con la scelta dell'ampiezza e della lunghezza del suono desiderato;
- un sequencer che offre la scelta di 4 suoni tra i 16 campionati da utilizzare in 16 battute ritmiche e il raggruppamento dello STEP così ottenuto con altri 15 per formare la base ritmica di una canzone o di un brano;
- una interfaccia MIDI che consente di pilotare fino a 16 strumenti elettronici MIDI, sia con

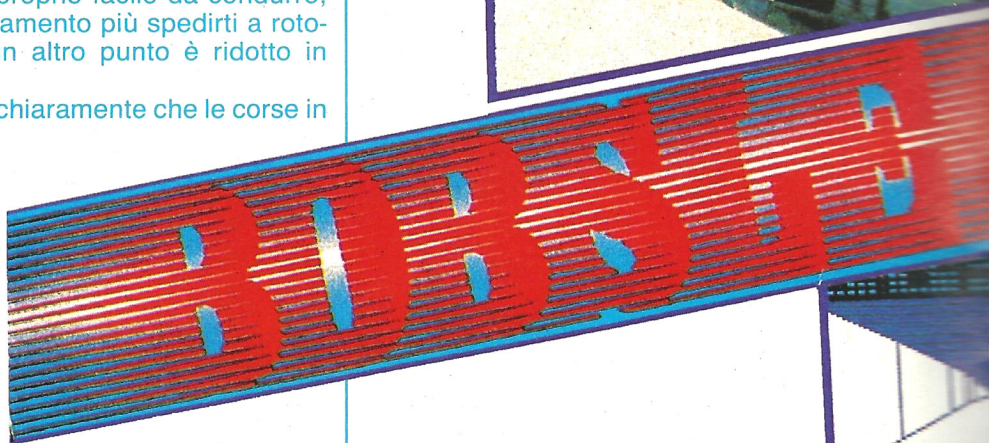
suoni FM sia con suoni campionati;

- la possibilità di suonare in modo polifonico con sonorità FM insieme alla base ritmica composta, utilizzando il sequencer incorporato;
- la possibilità di eseguire accordi con un solo dito della mano sinistra e di suonare la melodia con la mano destra;
- un programma di composizione musicale cosiddetto Step by Step (passo dopo passo), con l'inserimento sul pentagramma delle note, delle pause, delle terzine, e degli accordi, con segni in chiave, etc.;
- una funzione di trasposizione, molto utile per comporre spartiti che vanno eseguiti da diversi strumenti;
- un programma di stampa, per ottenere spartiti su carta comune formato UNIA4, con l'uso di stampanti Philips (ad esempio il modello NMS 1431).



Bobsleigh non è proprio facile da condurre, il più piccolo sfioramento più spediti a rotolare per aria e un altro punto è ridotto in polvere.

Ora posso capire chiaramente che le corse in



bob, lungi dall'essere un innocente passatempo sulla neve adorato da bambini sorridenti è al contrario non sport profondamente competitivo e sconvolgentemente pericoloso.

La cosa che mi convinceva meno era l'idea di tutto quel bianco sul computer: ci sarebbe stato bene? La neve è però una cosa difficile da mostrare nei giochi, basti pensare a tutti quei giochi di sci dove sembra quasi che si siano dimenticati di colorare gli sfondi. L'altro fatto è che i bob hanno un basso numero di comandi. Di solito le simulazioni devono per forza essere di cose con molti controlli, come elicotteri, sottomarini.

In Bobsleigh, dopo la movimentata discesa iniziale, stile Daley Thomson, per entrare nel vivo, ci sono due soli comandi essenziali: sinistra e destra. Questa caratteristica rischia di renderlo poco interessante.

Ma non è così. La Digital Integration fa solo cose perfette. Vero, i controlli di Bobsleigh sono semplici, ma il bob risponde in modo molto preciso al più piccolo spostamento. La corsa lungo il tracciato comporta una serie infinitamente sottile di attenti spostamenti del controllo, una tensione costante per fare quanto basta per prendere bene una curva senza ritrovarsi poi un una posizione impossibile per prendere quella seguente.

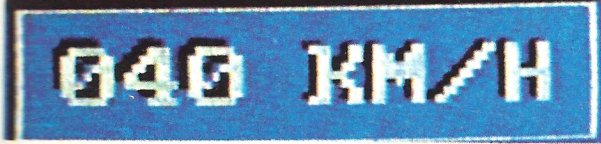
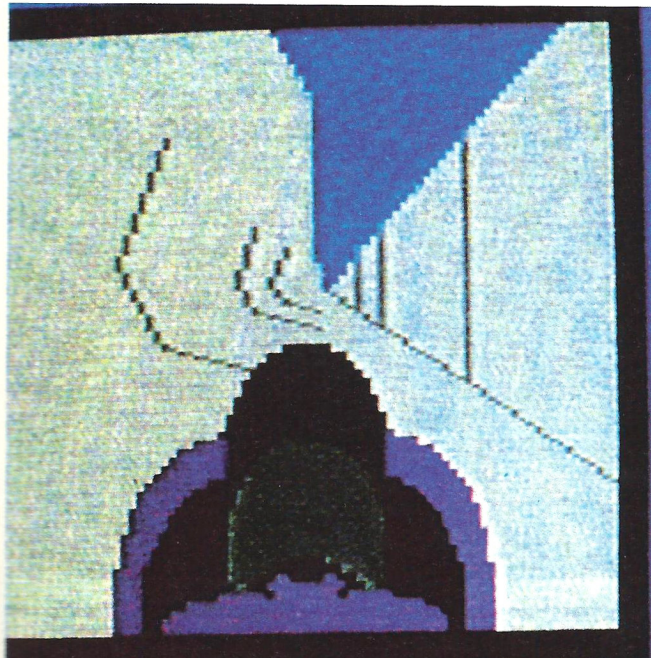
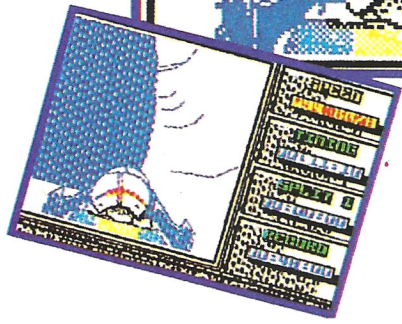
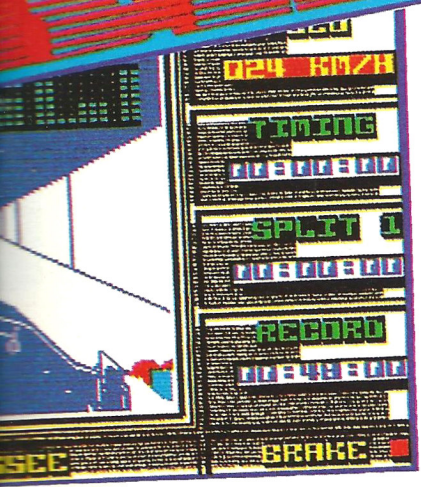
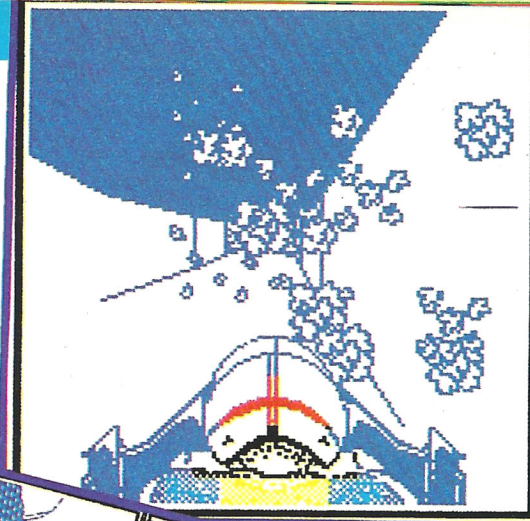
Il principale problema tecnico del gioco e cioè come dare l'illusione di correre a una velocità superiore alle cento miglia all'ora in una gola di ghiaccio puro, è stato veramente ben risolto. Dei semplici effetti d'ombra danno benissimo l'impressione delle inclinazioni e delle curve della parete di ghiaccio e l'illusione della prospettiva e delle distanze.

Il gioco comporta anche un elemento di strategia e management perché bisogna scegliere le lame da corsa secondo le condizioni meteorologiche della gara e tenere nota del conto. Bisogna anche assegnare dei soldi per l'allenamento di gruppo, una immagine speciale permette di aumentare l'oscillazione e le partenze di corsa.

Il fatto di non vincere e un uso errato del bob consumano rapidamente i soldi, se al contrario cominci a raccoglierne, puoi decidere di migliorare il bob e tentare qualche discesa ad alta velocità.

Oltre alla normale guida ci sono altri due elementi importanti in ogni corsa: la partenza e l'arresto. La partenza, che dal vero è una corsa per spingere il bob che si conclude saltandovi sopra il più tardi possibile, è simulata dall'oscillazione sinistra/destra del joystick, come c'era già nei giochi Track e Field. Quello che interessa è la tua abilità nell'oscillazione. Come molti dei giochi della Digital, più ci giochi più diventi esperto. Impari così dove e quando ci sono le curve a sinistra e destra sul tracciato e diminuisci il tuo tempo ogni volta di un po' di secondi fino a raggiungere le velocità che ti permettono di vincere dei soldi. Ci vuole un po' di pazienza, dedicaci un po' di tempo e sarai a metà strada e credo che troverai Bobsleigh veramente entusiasmante.

Cristina Barigazzi



SOLOMONS KE

Avete mai sentito parlare delle miniere di re Salomone? Bene, come dice la leggenda, egli divenne molto ricco e ricavò un'immensa fortuna dalle sue miniere. Egli era così ricco che non vi era nulla che non potesse permettersi. Il re Solly ha ottenuto questo denaro aggirandosi tra le volte pericolose delle miniere, non senza interessarsi di quando avrebbe potuto aprire un conto corrente in una certa banca. Poiché la ricchezza da cui è attorniato è immensa, egli non riesce a rimanere aggiornato, soprattutto per quanto riguarda i pezzi più piccoli, come diamanti di 24 carati. Un ragazzo a conoscenza di ciò ha deciso di trarre profitto da questo fatto.

Sfortunatamente, a causa di circostanze al di là del mio controllo, io non possiedo le istruzioni del gioco e di conseguenza non conosco il nome del protagonista. Perciò lo chiamerò convenzionalmente Bod. Sfortunatamente per Bod, il tesoro non è in un'unica stanza, ma vi è una piccola parte di ricchezza in tutte le stanze, che conducono al locale ove si trova il tesoro vero e proprio (che verrà svelato al termine della ricerca).

Bod deve superare molte rocce ed ostacoli se vuole raggiungere lo stadio eccessivo. Ci sono due gruppi di ostacoli: uno comprende quelli che possono essere distrutti, l'altro

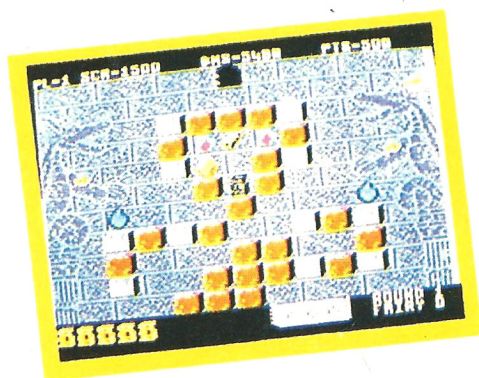
comprende quelli insuperabili. Gli ostacoli distruttibili possono essere vaporizzati a uno schiocco delle dita dell'eroe. O, in alternativa potete creare dei blocchi in modo da costruire una scala dorata che conduce alle zone più alte del gioco e prendere le chiavi ed altri oggetti, rendendo la partita più interessante.

Naturalmente Bod è dotato di meteoriti. Ma che scopo hanno le meteoriti senza gli occasionali oggetti da incenerire, che creano una meravigliosa esibizione pirotecnica?

Le cose che incontrate sulle strade nemiche sono tratte dalle leggende greco-romane: sono draghi, cani che soffiano fuoco, api assassine, ragni e via di seguito.

L'elenco di oggetti che vi sono dati in aggiunta, con i quali potete cacciare Bod, è impressionante come quello del gioco Bubble Bobble e comprende un'ulteriore capacità di sparare, delle pozioni e delle bombe potenti. Una cosa che entra in gioco durante la missione è una palla di fango unta.

I grafici non sono straordinari, ma si adattano bene alla situazione e danno la sensazione che si tratti di un gioco tipico delle sale da gioco. Essi sono semplici e colorati e ben delineati. Il suono non è terribile, leggermente, simile alla colonna sonora di un film d'azione,

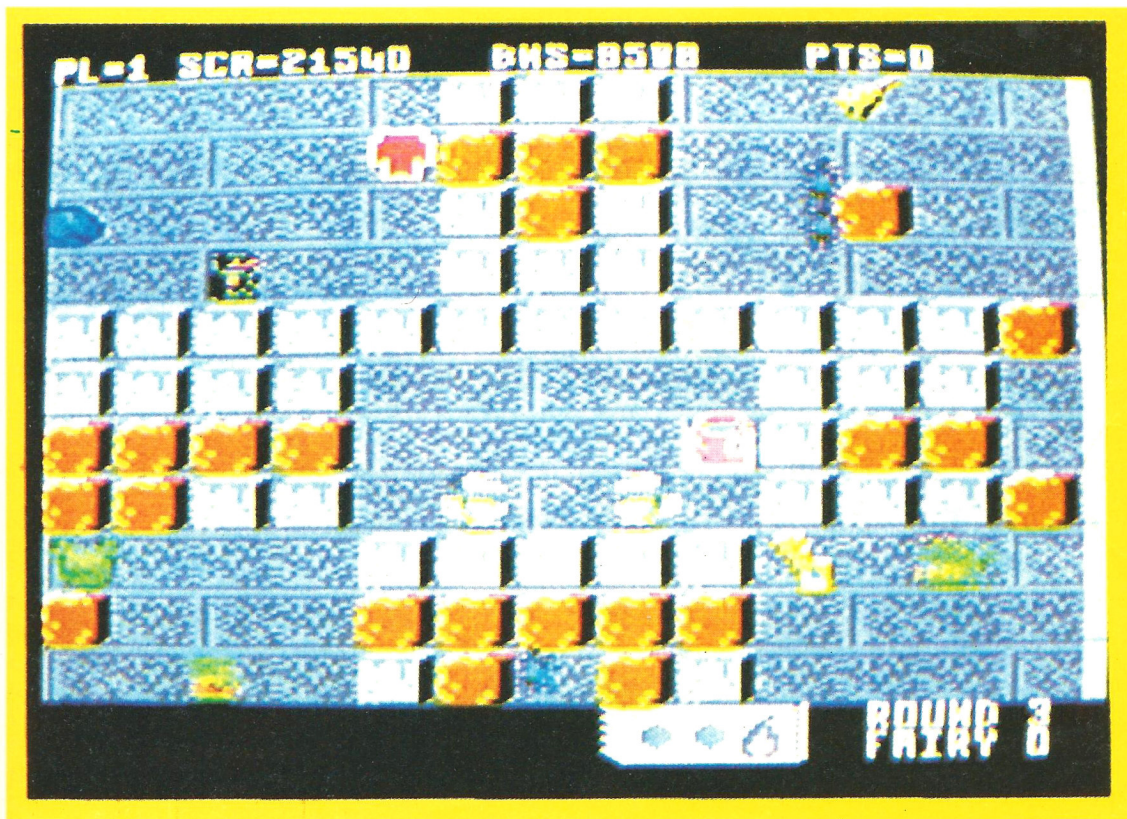


nel momento in cui vi concentrate al massimo su una scena, tanto da avere l'impressione di non udire i rumori del mondo circostante.

Riassumendo gli effetti sonori e i grafici sono validi, ma non vi è nulla di stupefacente. Il gioco è tuttavia caratterizzato da un elemento che si trova difficilmente oggi, ossia il divertimento.

Michele Clerci

Come riuscirete a prendere la chiave?
Costruire la vostra piattaforma
Ecco l'uscita



MASK



Se voi avete letto i fumetti, visto uno show televisivo britannico, indossato i pigiami, dormito sotto le lenzuola, fatto jogging in tuta, se vi siete seduti in una borsa per fagioli con le pantofole, ora siete in grado di giocare con il computer. Sia che voi lo crediate o no, se voi siete appassionato di Mobile Armoured Strike Command, potrete impadronirvi di quel meccanismo e di più, di tutto dal dentifricio MASK ai biscotti MASK. Se voi siete degli avidi raccoglitori di MASK o vi sintonizzate sul programma solo durante il fine settimana o leggete i fumetti, scoprirete che il gioco di Gremlin ha molte più cose in comune con MASK rispetto alla maggior parte delle merci che si trovano sul mercato.

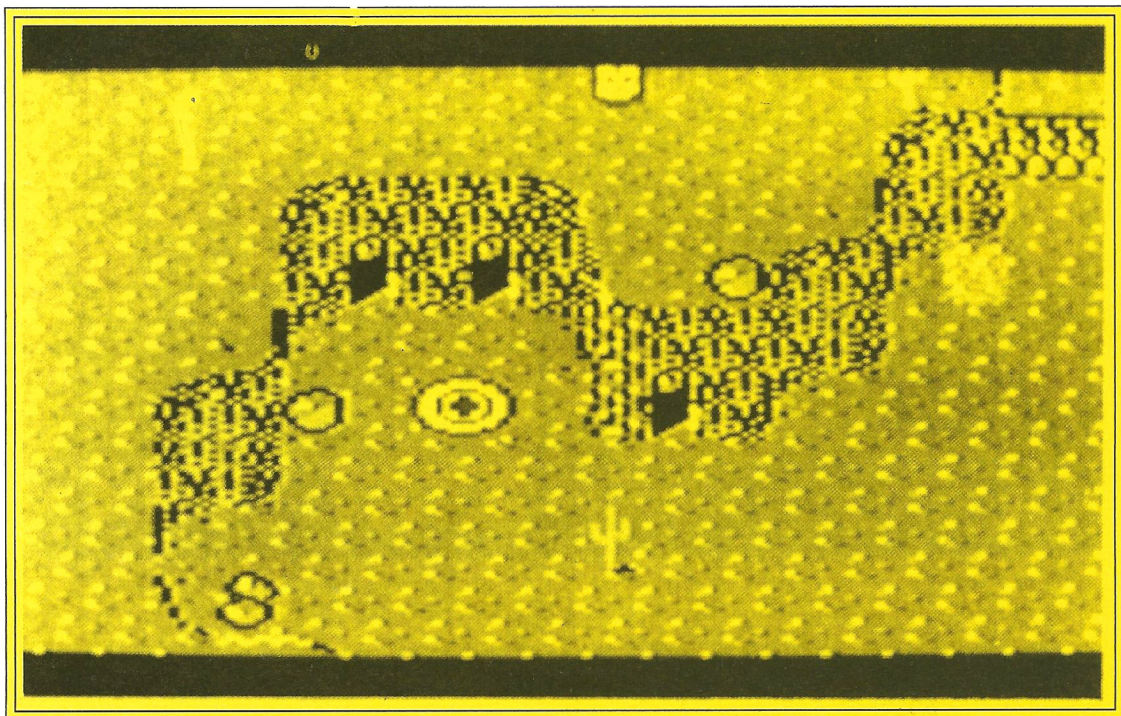
Nel software vi è una sola pagina a fumetti che vi illustra molto bene l'avventura. Matt Trakker sta ritornando a Boulder Hill quando

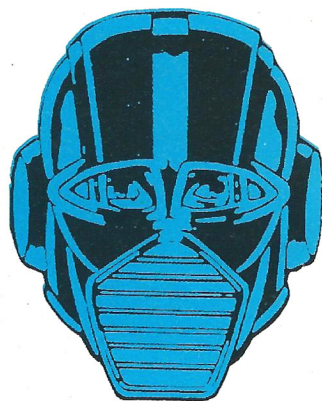
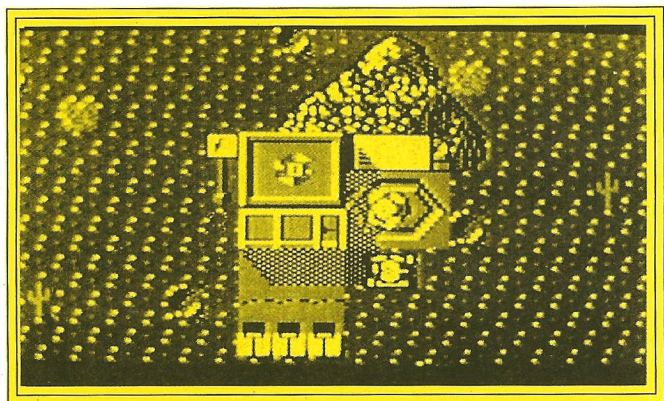
cade in un agguato organizzato da Venom. Mayhem lascia cadere una bomba che apre un vortice di tempo e Floyd Malloy getta in esso tutti gli agenti di MASK. I due se ne stanno lì ad aspettare che appaia Trakker in Thunderhawk. Molloy tenta di distruggere Thunderhawk, ma riesce solo a danneggiarlo. Questo, più o meno, è il punto in cui termina il fumetto ed inizia il gioco.

Nel ruolo di Matt Trakker, voi dovete muovervi lungo il vortice in Thunderhawk e salvare gli agenti.

Vi sono quattro posizioni nel tempo e nello spazio e, ad eccezione della prima, Boulder Hill dove raccogliete Bruce Stato, vi sono in ognuna due agenti da salvare.

La procedura per questa missione è semplice, ma non facile. Dapprima dovete localizzare la posizione dell'agente, e per fare ciò





dovete anzitutto trovare il suo esploratore personale. L'individuazione di questo strumento non rappresenta la fine dei vostri problemi. Una volta raccolto, l'esploratore deve essere attivato per fare questo avete bisogno di tutti e quattro i pezzi della chiave di sicurezza. I pezzi della chiave si possono trovare in qualsiasi luogo, ma solo quattro essere uniti per formare la lettera, che quando viene premiata, aprirà il meccanismo dell'esploratore.

Poi otto frecce all'estremità superiore dello schermo sono puntate verso di voi nella giusta direzione e non dovrete avere problemi a raccogliere l'agente. Quando lo avete trovato appare un foglio che vi informa sulle generalità dell'agente. Il vostro compito non è ancora terminato: prima che possiate dirigervi verso il vortice dovete raccogliere il MASK del vostro collega, solo allora potete andare verso il vortice e passare al livello successivo. L'area di gioco è dipinta in modo molto semplice, quasi familiare e ruota in uno dei quattro modi ogni volta che Thunderhawk raggiunge il bordo dello schermo. Thunderhawk stesso è bene animato e possiede una sorta di memoria che lo fa muovere per alcuni secondi dopo che avete lasciato la leva di comando.

Le caratteristiche del paesaggio forniscono tutti i tipi di ostacoli, che variano a seconda del livello. In Boulder Hill vi sono dei massi, una linea ferroviaria, delle jeep e dei carri armati scortesi, mentre Switchblade possiede il bombardiere superintelligente. Si tratta a prima vista di un paesaggio desolato, che potrebbe far venire in mente quello di Rambo, Who Dares Wins, oppure Commando (ma ciò non è vero). Se entrate nei tempi preistorici vi

trovate di fronte a palme, massi (che possono essere eliminati dal sentiero), vulcani, tarantughe, dinosauri ed un pterodattile in luogo di Switchblade.

Le caratteristiche del terzo livello - in un futuro molto lontano - sono gli Ufo, i buchi neri, e l'ultimo livello, la base di Venom, presenta alcune piccole ed infide creature, come serpenti o ragni giganti. In quest'ultimo livello, non dovete solo recuperare gli agenti e le loro Mask, ma distruggere completamente la base di Venom prima di ritornare al vortice. Contro tutte le cattiverie che si aggirano ci si aspetta che voi siate in grado di difendervi e di cacciarle indietro, e Thunderhawk è dotato di un duplice cannone che distrugge gli oggetti più piccoli. Occasionalmente il vostro sentiero sarà bloccato da terreni rocciosi molto difficili da oltrepassare, alberi ed altre cose di questo genere. Questa situazione può essere facilmente rimediata mediante l'uso di bombe che si trovano in speciali contenitori di mask, di chiavi e di analizzatori. Le bombe hanno un fuso corto ed hanno anche il vantaggio di eliminare carri armati, dinosauri e tutto ciò che può trovarsi sul percorso.

Voi siete inclusi in questo meccanismo, perciò ricordatevi di spostarvi dopo che avete acceso la carta nitrata. Se siete molto danneggiati, sia per causa vostra o per un caso fortuito, il metro che misura i vostri danni e che si trova nella parte superiore dello schermo, vi mostrerà la vastità delle cattive notizie. Se riuscite a trovare intorno a voi degli attrezzi per la riparazione, siete avvantaggiati.

Inoltre è cosa buona ricordare mentalmente il luogo in cui si trovano questi oggetti.

Vinicio Storioni

RYGGAR

L'involucro di Rygar mostra una sciocchezza abissale: "4,5 bilioni di anni sono trascorsi dalla creazione della terra.

Molti dominatori hanno governato con gloria e splendore. Ma il Tempo, il loro più acerrimo nemico, in questi ultimi tempi ha sconfitto i loro regni. Ed ora inizia il regno di un nuovo Dominatore..." Sì, è una spaventosa affermazione, non è vero?

No, Rygar non è certamente un gioco da giocare con il mal di testa. Si tratta di un adattamento di un gioco nel quale interpretare la parte dell'eroe di un altro mondo che vive distruggendo ciò che incontra nel cammino.

All'inizio di Rygar possedete cinque vite ed una certa quantità di tempo per ciascun livello. I grafici sono piccoli ed insignificanti ed inoltre rendono impossibile qualsiasi identificazione dei vostri nemici, i quali sembrano una selezione di monaci incapucciati, paguri, rosoni, grifoni e topi del deserto.

Voi dovete correre o rimbalzare colpendo le malvagità (la vostra arma, qualunque essa sia, ha un corto raggio, così riuscite ad eliminarli solo quando sono proprio vicini), saltare sopra gli ostacoli e burroni, raccogliendo icone extra, che vi sono lasciate quando distruggete certe rocce (queste vi danno un ulteriore tempo ed una bomba potente) accucciandovi per raccogliere gli esseri che strisciano o saltando in alto per raccogliere gli esseri volanti.

Il colore dello schermo, la mancanza di grafici validi, la velocità con cui si muovono gli og-

getti e le loro forme ridotte, tutto ciò concorre a rendere il gioco frustrante e difficile. Spesso voi non siete realmente sicuri del motivo per cui avete perduto una vita. Peggior è il controllo della leva di comando, il fatto che voi tentiate o no di dirigervi sopra i burroni sembra essere una questione di fortuna, ed io certamente mi ferisco e perdo almeno una o due vite in ogni percorso, quando a dispetto dei miei frenetici e vani movimenti della leva di comando nel tentativo di alzarmi, il mio personaggio discende nel pozzo di fronte a lui.

Alla fine di ogni livello viene dato un breve respiro, mentre i vostri punti ed i vostri premi sono sommati, dopodiché si passa alla scena successiva.

I vari livelli non sono molto diversi gli uni dagli altri: gli ostacoli ed i nemici si ripetono con poche variazioni. Quando perdete la vostra quinta ed ultima vita, il corpo del vostro personaggio è alzato da terra e portato via da un essere che assomiglia ad un leone alato.

Ed infine il tempo: al terzo livello notai che il corpo del mio personaggio si muoveva spontaneamente mentre dall'altra parte dello schermo il felino volante volteggiava chiedendosi ovviamente il motivo per cui la sua preda lo avesse lasciato senza di lui.

Rimbalzate attraverso Dullsville
Eliminate i guerrieri indistinti
Passeggiate nei boschi



MANIAC



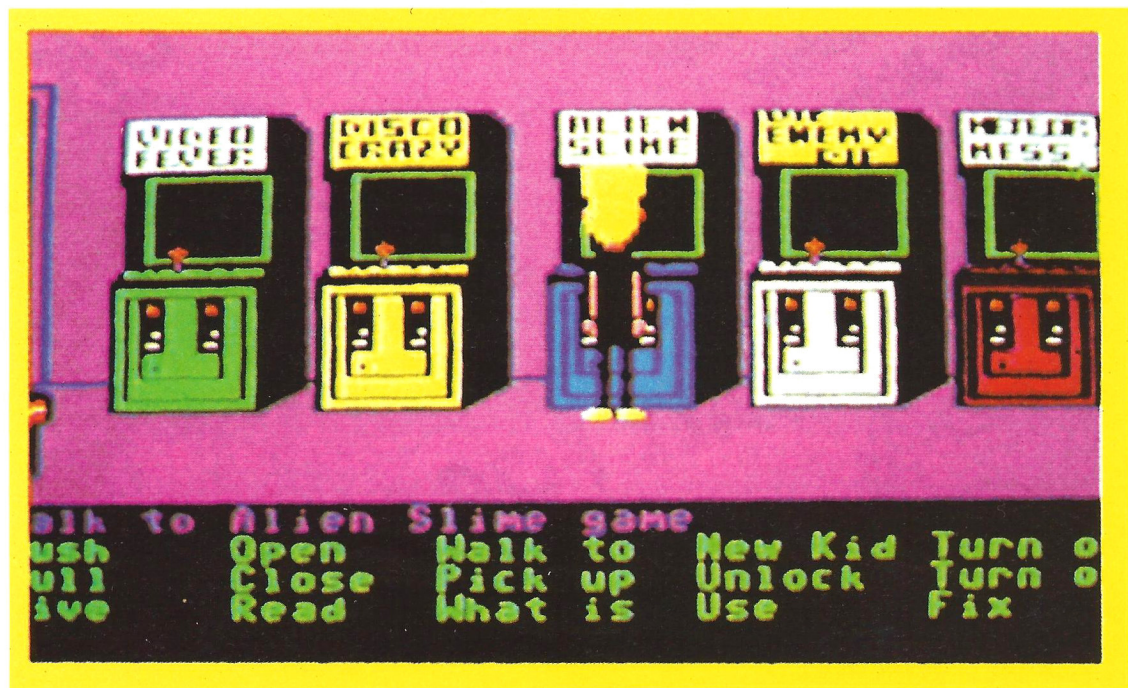
Vent'anni fa, una meteora vagante solcò i cieli dell'America e cadde nottetempo nel giardino di una maestosa villa gotica: un'esplosione, un lampo di luce e poi il silenzio, rotto solo dal brusio dei grilli.

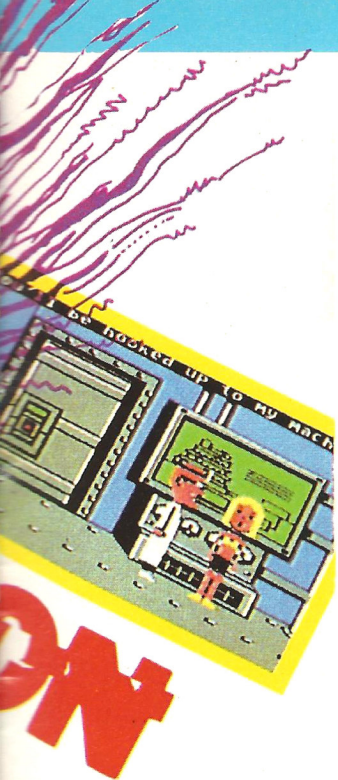
È questo l'antefatto di **Maniac Mansion**, ultimo parto della Lucasfilm Games, affettuoso omaggio ai film di fantascienza e dell'orrore: immaginate un condensato di **Psycho**, **Venerdì 13**, **La famiglia Addams** e **Rocky Horror!**

Si tratta inoltre di un esempio della nuova generazione di giochi avventurosi, in cui l'input via tastiera è eliminato e si impiega invece un cursore controllato dal joystick: il cursore viene posto sopra gli oggetti nella finestra dell'animazione oppure sopra i nomi e i verbi nella finestra del vocabolario, in fondo allo schermo. È un sistema pratico e veloce, che probabilmente non piacerà ai puristi dell'avventura testuale.



IN WOODS 1986





Il sinistro dottor Fred ha rapito Sandy Pantz, una ragazza pon-pon del college locale, e la tiene prigionera nelle segrete di Maniac Mansion: qui si prepara a lavarle il cervello, per motivi che hanno a che fare con il suo sogno di dominare il mondo. Dave - un tipo molto preppy, nonché fidanzato di Sandy - si mette in cerca della ragazza insieme a sei compagni di studi, ognuno con le proprie doti e le propri nevrosi: tra di essi, il punk scafato, il topo di biblioteca, il maniaco del surfing ecc. Tra questi sei, Dave deve scegliere i due che lo accompagneranno nella villa, ed è da questa scelta che dipenderà la capacità del gruppo di mettere o meno i bastoni tra le ruote al dottor Fred. Non solo le loro doti individuali, ma anche il loro tipo di personalità potrà influenzare gli eventi. Per esempio, Bernard il mago della fisica (nonché studente più impopolare del college) potrà essere utile quando si tratterà di mettere le mani sul generatore nucleare in cantina, ma sarà praticamente un peso morto se si dovranno affrontare gli abitanti della villa.

Il manuale del gioco definisce "bizzarri" tali abitanti, ma si tratta di un eufemismo. Tanto

per cominciare c'è la moglie di Fred, Edna, un'ex infermiera che ama infliggere scariche elettriche. Suo figlio Ed è una specie di Rambo paranoico ossessionato dai criceti, mentre il cugino Ted vive imbalsamato in un sarcofago. Questi tipi però sono ancora relativamente normali se si pensa alla felce di nome Chuck e al Tentacolo Verde, che è depresso perché non riesce a sfondare nel mondo del rock. L'eminenza grigia però è la Cosa Senza Nome, un alieno che non è estraneo alla meteora caduta in giardino...

La villa è un dedalo di stanze e di corridoi su parecchi piani, e comprende una camera oscura, uno studio di incisione e una sala piena di videogiochi. I tre eroi (da soli o in gruppo) dovranno fare le solite cose di tutte le avventure: aprire porte bloccate, raccogliere oggetti, risolvere enigmi e sottrarsi alle insidie di Fred e soci. Per alcuni problemi (ad esempio l'uso della leva segreta per aprire la sala del generatore) occorrono due personaggi.

Per fortuna i programmatori hanno eliminato quella vecchia e frustrante convenzione secondo cui ciascun personaggio può portare con sé solo uno o due oggetti per volta, e Dave e i suoi compagni possono prendere tutto ciò che vogliono.

Gran parte dell'azione è animata, nel senso che i personaggi possono salire e scendere le scale e attraversare le stanze, ma in caso di azioni più complesse (come suonare il piano o sintonizzare una vecchia radio) il personaggio si limita a sostare davanti all'oggetto, con gli effetti sonori appropriati. Di tanto in tanto, poi, assisterete ad una breve "sequenza filmata" di ciò che sta accadendo altrove nella villa, ad esempio potrete vedere Sandy minacciata da un rosso mostro gelatinoso.

Con le interazioni dei personaggi sullo schermo e fuori di esso, e con tanti grossi sprite da animare, è ovviamente necessario accedere in continuazione entrambe le facciate del dischetto. I cambiamenti di facciata però sono ridotti al minimo, e ciò quindi non intralcia l'azione.

In ultima analisi **Maniac Mansion** è un gioco avventuroso, e la sua grafica caricaturale e il suo humor nero non piaceranno a chi ama il gioco da bar tradizionale. Ad ogni modo, nel suo genere è uno dei migliori giochi in circolazione e non deluderà certo chi è dotato di spirito.

Lino Cardini

BUGGY BOY[®]

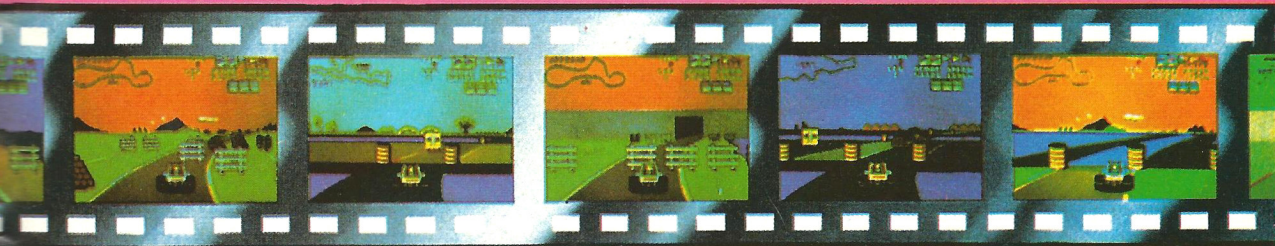
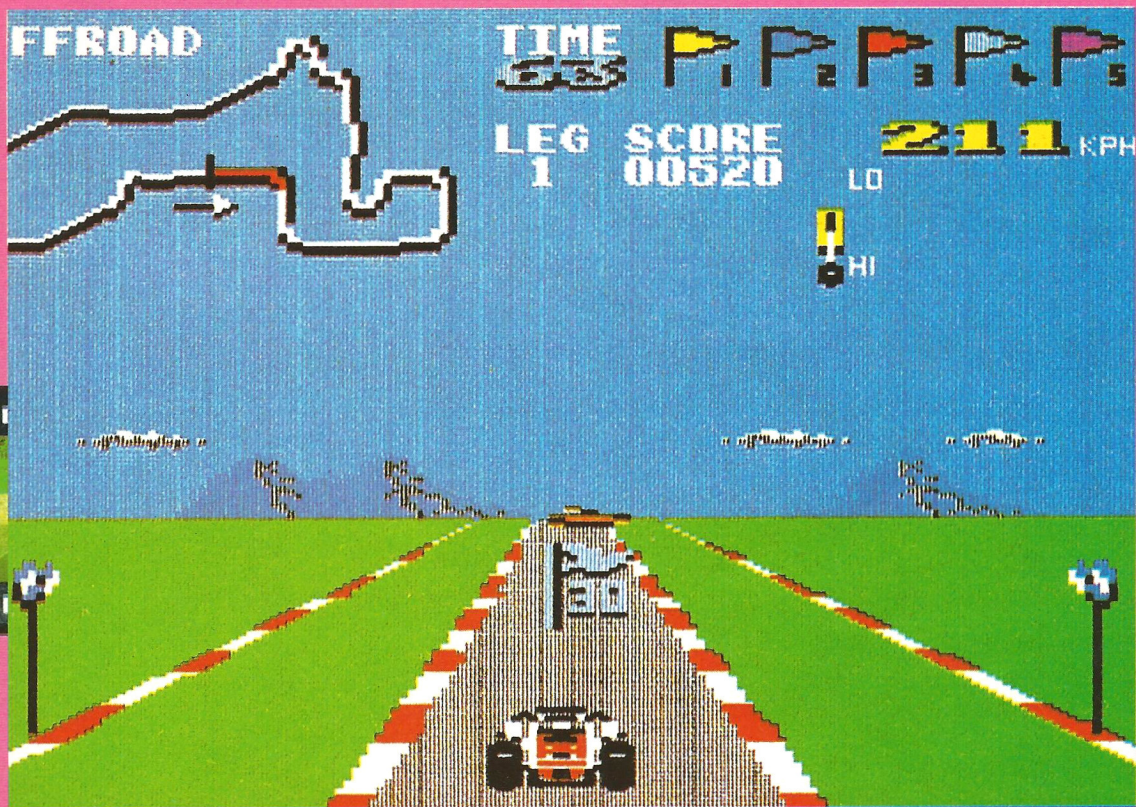


TIME 0:25 P1 P2 P3 P4 P5

LEG 1 SCORE 08670

08670 K/P

LO HI



Vroom! Stavo bruciando le gomme su quella grande curva sopraelevata quando tutt'a un tratto cosa vedo? Un macigno immenso in mezzo alla strada, proprio di fronte a me! Ah, ah, mi son detto, sono a un attimo da un incidente. Ma no! proprio di fronte al macigno c'è un tronco d'albero ben piazzato! Sono a posto e via sopra al cumulo di granito e giù di nuovo salvo sulla strada.

Ho detto salvo? Forse mi sono sbagliato. Ho certo evitato il masso ma quel che non sapevo era che al di là c'era una bella pozza d'acqua e il ponte non era dove avrebbe dovuto essere. Per fortuna l'auto aveva bisogno di una bella lavata...

È qui ed è proprio meraviglioso. Ma cos'è?

Buggy Boy naturalmente! Che finalmente è arrivato sul piccolo schermo. E così Elite ha presentato il suo miglior gioco del 1987!

Se cercate qualcosa di ben giocabile e di recente non datevi troppa pena. Buggy Boy è tutto ciò, e anche qualcosina in più. La differenza è tutta nella manovrabilità delle ruote della arcade macchina.

Se non hai mai giocato al Buggy Boy o al Buggy Boy Junior nelle arcades, hai proprio perso qualcosa di vitale. Ti ritrovi seduto al posto di guida di uno di quei Maggiolini VW, particolarmente amati negli Usa per le gare su strada. È una gara contro il tempo su cinque tracciati differenti, tutti con pericoli e possibilità di danneggiare seriamente la tua auto.

BUGGY BOY





Schiva i massi, viaggia su due ruote per poter passare in gole apparentemente impossibili, guadagna punti bonus e tempo extra collezionando bandiere e passando attraverso speciali "gates".

Salta gli ostacoli lanciando la tua auto sui tronchi d'albero - che bei balzi! Viaggia sui margini della strada per aumentare la velocità - ma guida attento ai laghi, agli altri piloti e ai muri! Ci sono cinque diversi tracciati per mettere alla prova la tua abilità di pilota: Offroad, North, South, East e West. Offroad è un circuito chiuso e spiega semplicemente cosa ci si può aspettare dagli altri tracciati. Roba come le bandiere di bonus da raccogliere nell'ordine indiato in alto sullo schermo o i "gates" di bonus e molti altri pericoli.

Dopo un paio di prove su questo tracciato ti accorgerai probabilmente che puoi facilmente portarlo a termine ed allora è il momento di passare al vero test.

North ha come caratteristiche la neve, i muri e le curve sopraelevate, South sembra il deserto con le palme come pericolo supple-

mentare; East è molto verde e vi incontrerai il tuo primo collega Buggyboy; West presenta delle montagne ed un altro pilota.

North, South, East and West hanno come altra caratteristica anche un gioco Outrun-style, se trovi nella carta un certo spot puoi continuare a guidare, se sbagli torni indietro.

La figura sullo schermo è proprio come l'arcade machine - con le bandiere e l'ordine nel quale vanno conquistate, una carta che mostra la propria posizione sul tracciato, le impostazioni Hi-Lo, il punteggio e il tempo. Tutto ciò che è possibile esigere da un piccolo schermo.

Alla fine di ogni gioco è visibile il punteggio, tutti i bonus ed un'altra carta del tracciato che mostra quello che non sei riuscito a fare.

Il gioco memorizza il punteggio più alto di ognuno dei cinque giochi, ha una piacevole musica ma, stranamente non ha introduzione e conclusione musicale. La grafica e le possibilità di gioco sono buone. Se sei un fan del Buggy Boy, e anche se non lo sei, chiedi una copia o fattela prestare.

t.d.



IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

• **Cerco/Scambio** i seguenti giochi: Paperboy, Ghosts'n Goblins, Dragon's lair, The heist, Gree Beret da scambiare con altri o pagandoli, ad un prezzo ragionevole. Possono contattarmi anche proprietari di un singolo gioco. Aspetto risposte. Sorrentino Domenico - Via Trieste 2 - Piazzola di Nola (NA) - Tel. 081/8291200 (ore pasti) - anni 15

• **Cerco/Scambio** Basket, The way of the tiger, Ninja, Master, Arkanoid, Paper boy, Ghostn's goblins (per MSX) sono disposto a scambiarli con i seguenti giochi, Soccer, Boxing, Kung-fu I-II e altri - Polini Gianmarco - Via De Gasperi 5 - Monte Urano (AP) - Tel. 0734/806108 - anni 13

• **Vendo** eccezionale, oltre 500 giochi in L.M. per MSX, molti sono originali, prezzi da 2.000 a 10.000 il gioco; scrivete, rispondendo a tutti - Graziussi Massimiliano - Via Bologna 5 - Casarano (Lecce) - Tel. 0833/331566 - anni 16

• **Vendo** per sole 10.000 il programma per la duplicazione dei giochi con RUN"CAS: affrettatevi! È un'occasione da non perdere - vendo poi un gioco spaziale "Maximal" a L. 6.000 - Luca Filipozzi - Via Corno D'Aquilio, 13 - Verona - Tel. 913589 (ore 19/20 - anni 16

• **Vendo** l'MSX club di Torino vende giochi per MSX (32 e 64K) come: Yie ar kung fu, Avenger, Gauntlet, Golf e tanti altri. Si

assicura la massima serietà e la sostituzione della merce difettosa - telefonare o scrivere a - Salvatore Mario - Via Circonvallazione interna 21 - 10043 Orbassano (TO) - Tel. 011-9012562 - anni 17.

• **Compro/Cerco** aumento di memoria 64K per Toshiba HX-20 e video games divertentissimi per MSX a buon prezzo - Federico Vannucci - Via Monte Cimone 10 - Pistoia (PT) - Tel. 0573/400402 (ore pasti) - anni 14

• **Compro** espansore di 64 K di memoria per computer MSX della Philips. Mod VG 8000 - Ernesto Orlandi - P.zza Washington 39 - Pontassieve (FI) - Tel. 055/8314265 (ore pasti) - anni 14.

• **Compro** a prezzi modici i seguenti giochi per MSX: Berretto verde, Infiltrator, 1942, 1943 one year after, Gunship - Di Nardo Gianni - Via Postumia 21 - Torino - Tel. 011/702273 (dopo ore 21) - anni 14

• **Vendo** a L. 5.000 Hipper Sport III e Soccer - a L. 14.000 10 The Frame simulazione booling e Winter Games originali. Al primo acquirente un regalo. Prezzi trattabili - Dall'Ara Daniele - Via Barona 75/D - Milano 20143 - Tel. 8138952 (ore pasti) - anni 12

• **Compro/Cerco** Kung fu, Catch, Karate master, Wrestling, Year kung fu 2 e 1 e lotta libera - Ci metteremo d'accordo per

il prezzo - Prete Davide - Via C. Battisti 3 - Treviso - Tel. 0422/382261 (ore pasti) - anni 13

• **Vendo** giochi MSX tra cui: Spyus spy the island cape, Batman, The way of the tiger, Baseball, Head over heals, e molti altri (per avere la lista degli altri giochi ore pasti) - Gianluca Maddii - Via S. Giovanni Gualberro 23 - Firenze - Tel. 608213 - anni 14

• **Vendo/Scambio** Fantastici giochi per MSX (ne possesso circa 150 tra cui Geuntler, head over hells, Batman e i classici by konami) e per Commodore 64 (ne possesso di nuovissimi). Possibilmente nella provincia di Varese e Milano. - Bevilacqua Carlo - Via Castigioni 1 - Busto Arsizio (VA) - Tel. 0331/637470 - anni 16

• **Cerco/Compro** cassetta "Totocalcio, Rambo, Cobra, sono disposto a pagare non più di 10.000 ogni gioco, sono anche disposto a cambiare con altri giochi chiedere lista con i prezzi - Nicola Lepore - Corso Vittorio Emanuele, 60 - Foggia - Tel. 0881/23550 - anni 13

• **Scambio** (Jet set willy II, North sea elicopter), altre cassette originali, in cambio di Ghosts'n goblins, Green beret e Paper boy - Stefano Fiochi - Via Pistoiese 61 - Montecatini Terme (PT) - Tel. 770559 - anni 13

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. 7

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome _____

Indirizzo _____

Città _____

C.A.P. _____

Tel. _____

Età _____

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

• **Vendo/Scambio** giochi e utilities su disco 3,5" a residenti Veneto per ricevere la lista o proporli la vostra, telefonare ore pasti o scrivere - Ivan Tiozzo - Viale Sanremo 53 - Spinea (VE) - Tel. 999668 - anni 11

• **Scambio** programmi per MSX 64K. Ho circa 130 titoli tra i quali: Soccer, Green beret, Hyper sport 1-2-3, Dawn Patrol, Kung fu master int. karate e molti altri - richiedete la mia lista e mandatemi la vostra - rispondo a tutti - Stefano Battaglia - Via Delle Valli 10 - 18100 Imperia - Tel. 0183/651624 - anni 15

• **Cerco/Compro** le cassette di: Ghost'n Goblins, Winter Games 1 e 2, 1942, Ninja master, Paper boy a prezzi trattabili e convenienti. - Gianluca De Venuto - Corso Malta 87 - Napoli - Tel. 260468 (ore 16) - anni 16

• **Compro** cassetta contenente gioco del calcio - Capuano Fortunato - Corso Claudio 21 - Castel S. Giorgio (SA) - Tel. 081/952061 - anni 13

• **Vendo** i più bei giochi che ci sono in commercio per computer MSX a prezzi bassissimi come: Arkanoid, Green beret, Ace of aces, Monty on the run, Avenger, Batman, Gunfright e tantissimi altri. - Richiedete la lista - Matteo Battistini - Via Volta 1 - Borgo Val di Taro - Tel. 0525/97259 - anni 14

• **Cerco** disperatamente Ghost's Goblins prezzo trattabile, per computer MSX - Massimo Turcato - Via Rivorolo 27 - S. Benigno (TO) - Tel. 9880619 (ore serali) - anni 14

• **Vendo** MSX Toshiba HX 20 64 K con 7 mesi di vita + registratore + 280 giochi e utilities bellissimi al fantastico prezzo di L. 460.000 è veramente un affare - telefonare a Stefano - Via Assarotti 3/8 - Genova - Tel. 886207 - anni 17.

• **Cerco** disperatamente il gioco del calcio prezzo discutibile - Manzone Giuseppe - Piazza San Paolo 5 - Alba (CN) Tel. 0173/30030 (ore pasti) - anni 14

• **Compro** cassetta giochi "Program New MSX 4" - Medici Matteo - via Varesina 10 - Orago (VA) - Tel 217416 - anni 10.

• **Vendo/Compro/Scambio** Tutti i programmi, utility e giochi MSX 1-2, su nastro o disco - oltre 800 titoli disponibili inviatemi la lista, vi invierò la mia - Enzo Fina - Via G. Torrielli 32 - 00151 Roma - Tel. 06/5280862 - anni 47

• **Vendo** tantissimi giochi per Commodore 64 e 128 e per MSX Philips 80 Kram - prezzo trattabile - in genere dalle L. 1.000 per programma alle 6.000 per cassetta - Stefania Barresi - Via Val D'Erbezzo - 33100 Udine - Tel. 403056 - anni 14

• **Vendo** occasione Philips Msx computer VG 8010 48 Kram; 32 Krom mai usato per programmare solo caricare giochi (presso trattabile) - Fabrizio Conti - Via

Barrile 8/25 - Genova - Tel. 010/516457 - anni 16

• **Scambio** due bellissimi videogames (Hero, Stop the express) con Ghost'n Goblins e Dracula (volendo separatamente) - Cristian - Via F. Cilea - Bologna - Tel. 051/440948 - anni 11

• **Cerco/Scambio** giochi come Ghost and Goblins, Dragons 1-2, Wonder Boy, Cho-te su cassetta per MSX 64K con i miei giochi (circa 200). Può scrivermi chi è interessato o contattarmi - Pierfrancesco Luzi - via Seneca 2 - Camerino (MC) - Tel. 0737/36271 - anni 14

• **Vendo/Scambio** MSX Software club - centinaia di programmi: Catch, Calcio, Batman, Gauntlet, The way of the tiger, Footballer of the year, Basket, Ghosts'n goblins, Rambo ecc. - richiedete la lista - Alessandro De Nigris - Via Ferrigno 4 - 84100 Salerno - Tel. 089/323296 - anni 22

• **Scambio** cassette MSX complete di riviste con bellissimi giochi tra cui "Attila, Tennis, Ping pong, Superace, Pistolero the hero, Stor Eight, "Moto", Explorer, Ladra - Amedio Izzo - Via Bagnara 6 - Portici (NA) - Tel. 081/271288 - anni 15.

• **Cerco** disperatamente i seguenti giochi: Ghost'n goblins, Arkanoid, Rambo, Catch, World Soccer - Dal Cortivo Alberto - Via delle Viole 5 - Busto Arsizio (VA) - Tel. 625128 - anni 16

• **Vendo** espansione 16 K Ram per computer MSX VG 8000 e 8020 nuovissimo mai usato a prezzo vantaggiosissimo a L. 60.000 - Alessandro Leone - C.so Munazio Planco 353 - Atina (FR) - Tel. 0776/610438 - anni 11

• **Compro** I giochi ye-ar kung fu, Olimpiadi, Athletich land, Rambo - sono disposto a pagare non più di L. 3.000 ognuno - rispondete presto - Roberto Argiolas - Via Castiglia 6 - Sassari 07100 - Tel. 079/246439 (ore pasti) - anni 13

Vendo Boxing, Tennis, Ching - Compro/Cerco International Karate, Ghost and Goblins, The way of the Tiger - Lorenzo Menconi - Via Puliche 14/A - Marina di Massa - Tel. 0585/253134 - anni 12

• **Vendo** cassette per MSX, Rambo, cassetta 10 giochi MSX Computer magazine, Desert Fightere cerco disperatamente il gioco aereo Screaming wings - prezzo da stabilire - Luca Volpato - 20092 Via Gozzano 18 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 6127835 - anni 13

• **Vendo** tutta la mia soffieria di 200 giochi tra i quali: Calcio, Green beret, Catch, Basett, Rambo e tantissimi altri a bassissimo prezzo su disco 5", 25 o cassetta - Fabrizio Tropeano - Via XXIV Maggio 2 - Macerata - Tel. 0733/231239 - anni 12

• **Cerco/Scambio** i seguenti giochi per MSX Paper boy, dragon's pair, ghosts'n goblins - posso scambiarli con hie ar king

fu, ghost bustesrs, calcio, wresling, atletic pand, boxing e altri - Enrico Gatti - Via Don Guanella, 46 - Sondrio - Tel. 0342/512058 - anni 12

• **Vendo** videogioco della CBS Coleco Vision con 5 video-games più un modulo di espansione con video-game. Telefonare ore pasti, prezzo trattabile - Massimiliano Boscolo - Q. Aretusa 33 - Mestre (VE) - Tel. 041/975837 - anni 14

• **Vendo** causa passaggio sistema superiore computer Sony MSX HB 75P con 64 Kram + 32 Krom + programma gestionale incorporato + serie video basic e 2 libri di introduzione al basic - Davide Vigezzi - Via Marconi 26 - 21022 Azzate (VA) - Tel. 0332/459291 - anni 16

• **Vendo/Scambio** giochi tipo: Sigma 7, Gauntlet, Arkanoid, The way of the Tiger, Kat trap, gunship, Rogue Trooper, Sabre wulf e ancora altri come: infiltrator, wizball, cobra, starglider, 1943, Ranarama, e tanti altri per inform chiedere lista - Lacattola Alessandro - Via Peucetia 1/6 - Bari - Tel. 332821 - anni 14

• **Vendo** computer MSX Sony Hit-Bit HB 75P completo di: stampante philips W020, registratore Sony, Disk Drive da 3,5 pollici Sony HBD 50 e quich disk drive philips + 45 giochi originali tutto a L. 950.000 trattabili - Onofrio De Nicolò - Res. Campo 561 Basiglio - Milano 20080 - Tel. 02/90753208 - anni 16

• **Compro** i seguenti giochi per MSX VG 8010 48K karate kid, Calcio, World Game, kinetik, Throne of fire, Death scape, rambo. - sono disposto a pagare L. 10.000 - Elisii Gianni - Via S. Biase 50 66016 - Guardagrele (CH) - Tel. 0871/893263 - anni 17

• **Scambio** programmi su disco 3,5" - Vendo Music Module Philips nuovo mai usato il tutto per MSX - Mauro Bessone - Via Pinerolo 115 - 10061 Cavour (TO) - Tel. 0121-69831

• **Vendo** cassette Program MSX n. 2-4-3-7-10 - New Program MSX n. 2-3 - Super MSX N. 4-5 - L. 6.000 a cassetta - Onofri Massimo - Via Sesto Celere, 12 - Roma - Tel. 06/535622 - anni 15

• **Vendo** circa 64 programmi alcuni con gioco e corso Basic inserito su cassetta per MSX - Per contattarmi - Emiliano Verzilli - Via Libero Leonardi 207 - Roma - Tel. 741021785 - (in vista di cambio telefono) - anni 11

• **Vendo/Scambio** giochi per MSX tra cui Jetset willy I-II - Huster - Golf - Grogs reverse - MSX 70 collection - super puzzle e molti altri a prezzo discutibile - Lelli Daniele - Via Guido Rossa, 3 - Bellante ST. (TE) - TEI. 0861-610281 - anni 13.

• **Vendo** molti giochi tra cui il calcio assieme ad altri sei giochi, vendo il programma del totocalcio ed alcune cassette dell'attuale mensile a L. 5000 cad. + spese postali - Lombardi Luca - Vicolo S. Giorgio 12 - Salerno - Tel. 089/223709 - anni 12