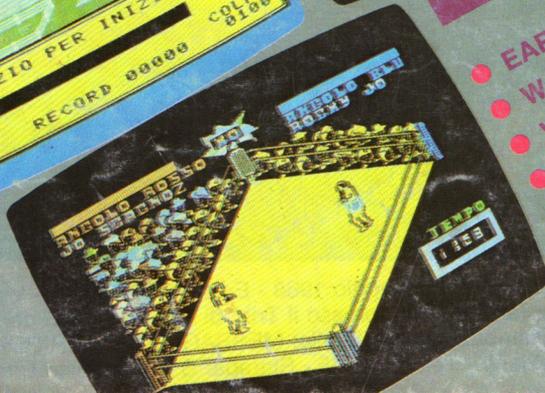
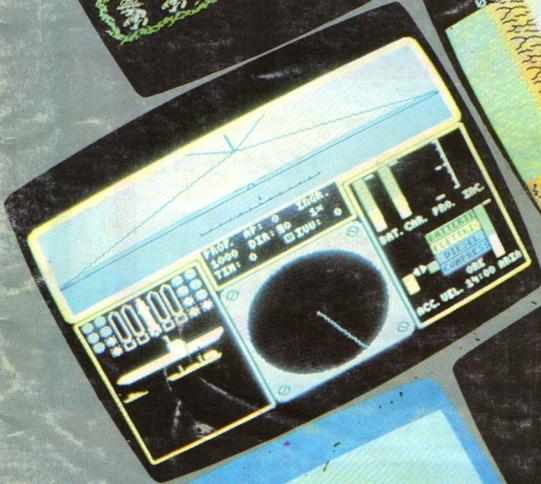
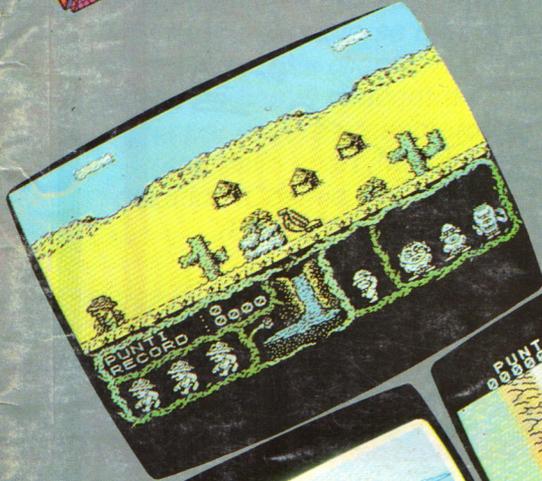
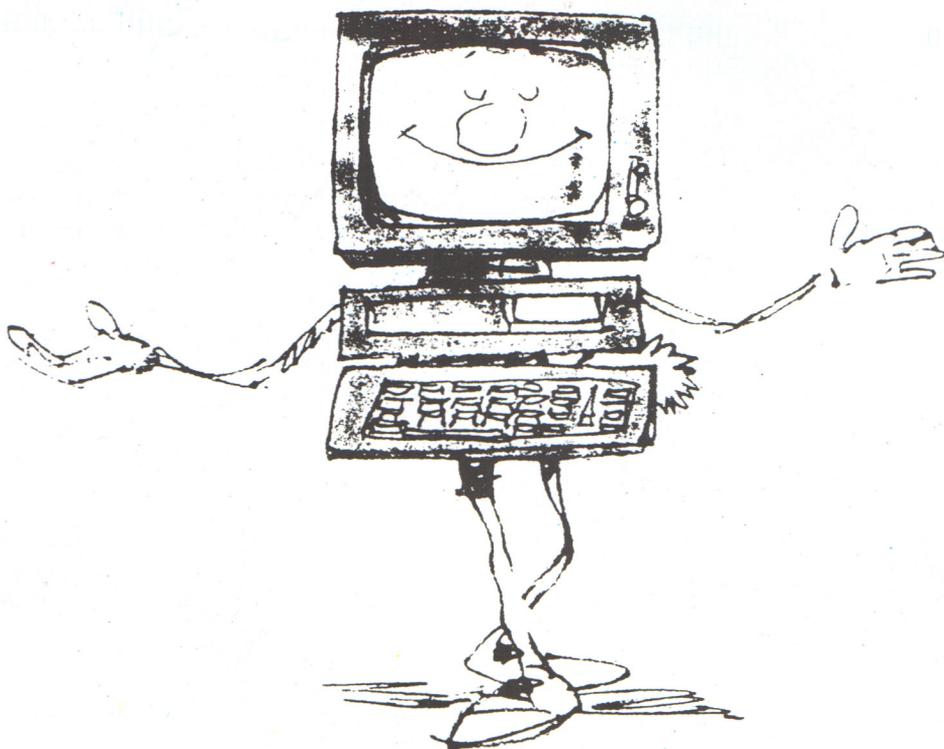


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI  
SETTE



- EARTH CRASH
- WAR COMMANDER
- WONDERING STONE
- VENEPE
- BOXING
- THE SUBMARINE
- PLANE PATROL



**IMPORTANTE!!!**

**CERCHIAMO  
UN COLLABORATORE  
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

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

New Program MSX N. 9 - Periodico mensile - Maggio 1988 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 -  
20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 535 del 16/07/1987  
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.  
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 8467545 - Stampa: S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI).

# GRAN BAZAR

*Se non siete mai stati in Marocco e nei suoi affascinanti mercatini souk per intenderci, allora forse non potrete capire veramente che cosa vuol dire offrire di tutto alla propria clientela. Noi ci proviamo con questa specialissima rivista che in poche pagine vi concentra il succo, il meglio, di quanto attualmente gira sull'MSX o stia per essere presentato per i computer di questa famiglia tecnologica. C'è di tutto, dallo sport (Match Day) al thrilling (Basil the great mouse detective) al galattico (Cosmic Causeway), all'azione più dura (Bangkok knights), alla guerra (Platoon) al distruttivo (Phantom Club). Non resta che scegliere.*

## IN QUESTO NUMERO

**4** EARTH CRASH

**5** THE SUBMARINE

**6** WAR COMMANDER

**7** PLANE PATROL

**8** WONDERING STONES

**9** VENERE

**10** BOXING

**12** BASIL IL TOPO DETECTIVE

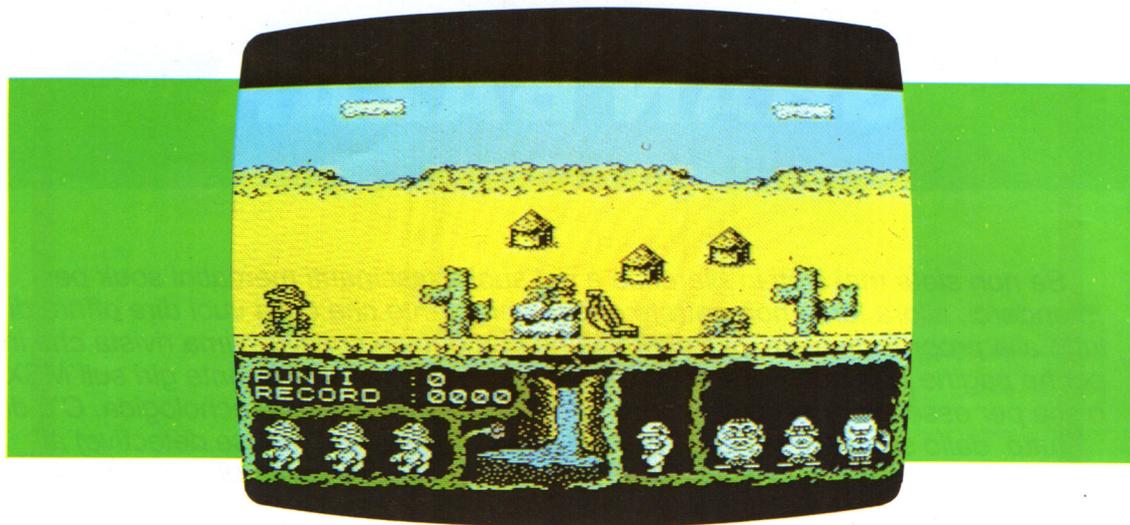
**14** PHANTOM CLUB:  
MORTE E MISTERO

**16** MATCH DAY 2:  
A TUTTO CALCIO

**18** PLATOON:  
GUERRA IN VIETNAM

**22** COSMIC CAUSEWAY:  
DISORDINE COSMICO

**26** BANGKOK KNIGHTS:  
PUGNI MORTALI



# EARTH CRASH

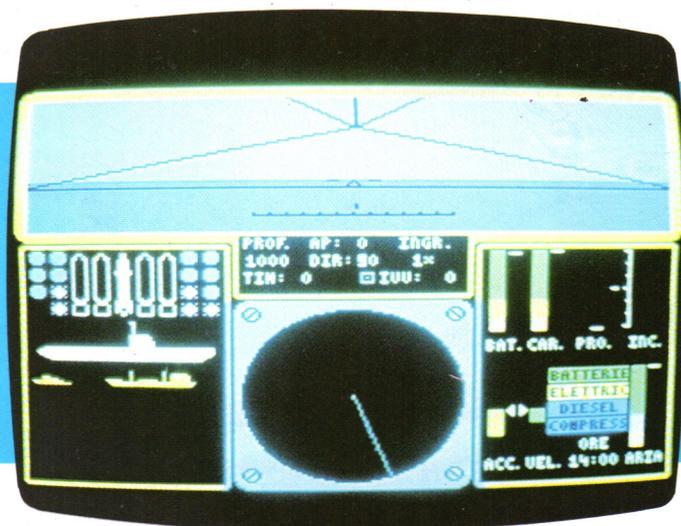
## CHE GIOCO È

Una grossa cometa si dirige verso la Terra e l'unico in grado di arrestarla è il professor Brooker che al momento è irreperibile. Una squadra di agenti è stata incaricata di andare alla sua ricerca in una terra inesplorata dove si presume possa trovarsi Brooker. Raccogli tutti gli oggetti che incontri, perché possono esserti necessari per usare delle cose successive o per costruire una macchina anti-cometa. Mano a mano che immagazzini gli oggetti vengono rappresentati in basso a destra e puoi farli scorrere per utilizzarli al momento opportuno, facendo attenzione perché alcuni hanno un campo d'azione limitato. Quando tutto ti sembra perduto, puoi ricorrere all'aiuto degli dei che ti verranno incontro con piccoli consigli. Osserva bene tutto ciò che incontri perché insidie e pericoli sono nascosti ovunque e devi portare a termine la tua impresa per il bene del tuo pianeta.

## TASTI

### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

O	su
Z	sinistra
X	destra
L	giù
T	chiamare dei
S	utilizzare oggetti
1/2	catalogo
SPAZIO	salta



## THE SUBMARINE

### CHE GIOCO È

Dopo avere scelto il vostro grado e la difficoltà di gioco prendete possesso del vostro sottomarino e partite per eliminare i 4 convogli composti ciascuno da 1 cargomercantile e 2 cacciatorpediniere che stanno portando rifornimento alle isole della vostra area. Avrete 18 ore per portare a termine il vostro compito, altrimenti le truppe nemiche saranno abbastanza forti da vincere la guerra. La vostra missione sarà però terminata solo quando avrete attraccato alla banchina più vicina dopo aver distrutto tutti i vostri avversari. Ricordate che potrete osservare una mappa della zona assegnatavi e che il vostro mezzo viaggia a 22 miglia marine, ma potrete velocizzarvi. Quando siete in immersione potrete fare buon uso dell'indicatore sonar, mentre per sparare i siluri dovrete prima aver caricato i tubi di lancio. Ed ora buona fortuna, la marina è con te.

### TASTI

#### TASTI DI CURSORE

M	mappa
SYMBOL SHIFT	velocizzatore
Q/A	acceleratore
W	valvola ingresso acqua
S	valvola uscita acqua
R	regola portata acqua
P/O	ingrandimento periscopio
H	pausa
N	rumore motore
B	scambio motori
V	interruttore compressore
1/2	movimento periscopio
4	bloccaggio timone
RETURN	lancia siluri



## WAR COMMANDER

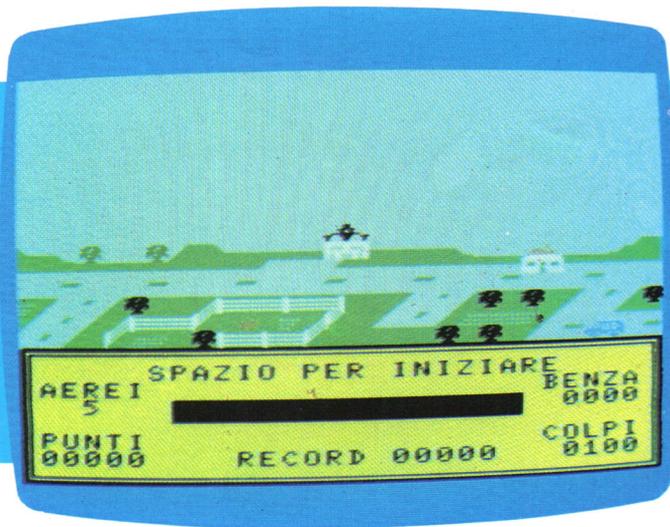
### CHE GIOCO È

Il capo di stato di una delle isole del Pacifico è stato rapito da un gruppo di rivoluzionari che si è insediato al potere e il soldato di ventura Brown, un ex berretto verde, è stato inviato nel possibile luogo dove si pensa sia custodito, per liberarlo. Il sergente Brown è molto noto nel mondo per le sue gesta durante le varie rivoluzioni che ogni tanto scoppiano ovunque, ma le prove che dovrà superare durante questa missione saranno superiori ad ogni aspettativa, i suoi nemici saranno infatti ben armati e preparati, mentre Brown avrà ben pochi mezzi a sua disposizione e dovrà far conto sulle armi e sulle munizioni lasciate incustodite dai suoi avversari o che riuscirà a rubar loro. Guidalo nella sua impresa ricordandoti che potrai anche usare le bombe a mano.

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

N	spara
H	lancia bombe a mano
SPAZIO	inizio gioco



## PLANE PATROL

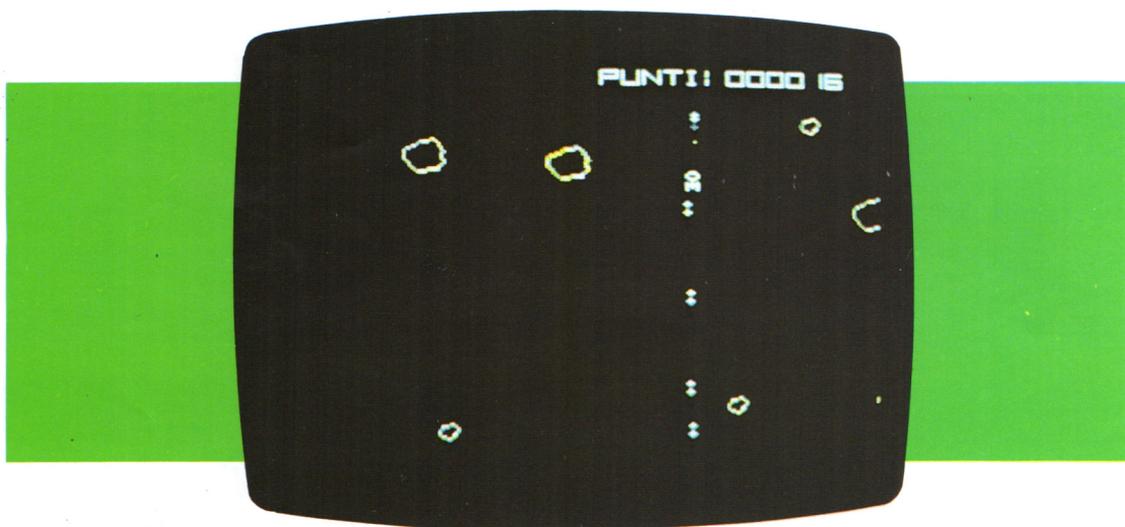
### CHE GIOCO È

I giornali e la televisione trasmettono una notizia allarmante: una varietà di mezzi aerei nemici che attaccano il nostro paese, usando ogni tipo di arma, per impadronirsi del nostro territorio e del comando. Tu sei considerato uno dei migliori comandanti di aerei e in virtù dell'alto grado raggiunto e delle tue note capacità sei stato incaricato di pilotare il nuovo aereo da combattimento per ostacolare il più possibile l'oppressore. Usa tutta l'abilità di cui sei capace per decollare verticalmente dalla nuova piattaforma di lancio e segui attentamente sul radar la situazione di attacco dei nemici per essere costantemente al corrente della loro posizione. La tua portata di fuoco sarà illimitata, ma anche i tuoi nemici ti daranno del filo da torcere.

### TASTI

#### TASTI DI CURSORE

**SPAZIO**            inizio gioco  
                          per sparare



## WONDERING STONES

### CHE GIOCO È

L'astronave Venus II era stata inviata nella lontana galassia alla ricerca di preziosi minerali utili per l'economia della Terra. Dopo aver recuperato un grosso carico sul pianeta Angus l'equipaggio e il suo comandante per poter superare il lungo periodo del viaggio di ritorno si erano addormentati, dopo essersi ibernati, ma soprattutto dopo aver programmato la corretta traiettoria di ritorno. Purtroppo però forse per un guasto del computer centrale, l'astronave viene a trovarsi nel mezzo di una pioggia di meteoriti che urta pericolosamente lo scafo. Dopo esserti risvegliato dal tuo sonno, messoti alla guida della navetta di salvataggio, dovrai fare del tuo meglio per districarti tra le masse disgreganti: cerca se proprio non hai altre soluzioni di usare il raggio protonico per distruggerle

### TASTI

#### JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO  
SPAZIO

inizio gioco  
inizio gioco



## VENERE

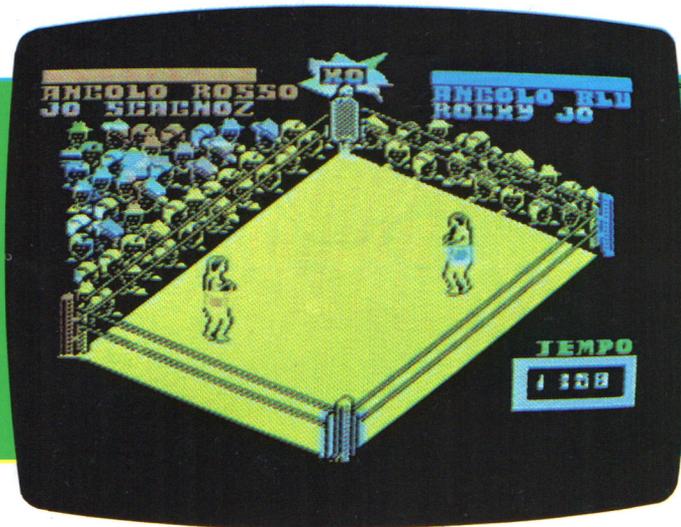
### CHE GIOCO È

Numerose sono le guerre intergalattiche che hanno distrutto tutte le banche dati umane e tutto il sapere è nelle mani dei robot che non vogliono permettere all'uomo di apprendere nuovamente il sapere. Nell'anno 7900 finalmente un gruppo di astrofisici riesce a costruire una navetta e a recarsi sul pianeta Venere ove si racconta che nel sottosuolo si celi un computer gigantesco. Per poter esplorare i fondali misteriosi e i cunicoli dovrai guidare con perizia la tua aereonave stando attento a non schiantarti contro i numerosi ostacoli. Per aprire le mille porte dovrai rispondere alle domande del megacomputer, recuperando poco alla volta la conoscenza perduta. Buona fortuna, sulla Terra gli uomini attendono tue notizie. Non dimenticarti di fare ogni tanto rifornimento di prezioso carburante.

### TASTI

#### TASTI DI CURSORE

SPAZIO	attiva computer/sensori
1	gioco facile
2	gioco medio
3	gioco difficile
4	gioco difficilissimo



## BOXING

### CHE GIOCO È

Dopo una lunga e faticosa preparazione è finalmente arrivato il giorno del grande incontro di Boxe. Per conquistare il prezioso titolo di campione dovrai battersi con un valoroso avversario, bravo quasi come te, che dovrai eliminare a tutti i costi. L'incontro consisterà in uno scambio di colpi che a poco a poco indeboliranno l'avversario, la cui risposta sarà sempre meno efficace, attento però anche i tuoi colpi, se sarai stanco avranno minori risultati. Sullo schermo vedrai il tuo beniamino e il tuo avversario subire colpo dopo colpo la violenza dell'opponente e potrai anche gettare la spugna se deciderai di interrompere l'incontro prima del limite. Questo gioco sarà molto divertente per tutti quegli appassionati di boxe, che non hanno però la possibilità e il fegato di cimentarsi in prima persona in questo "difficile sport".

### TASTI

#### TASTI DI CURSORE

STOP	pausa
SPAZIO	colpisce
CTRL/STOP	fine gioco

**ECCEZIONALE**  
E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE

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

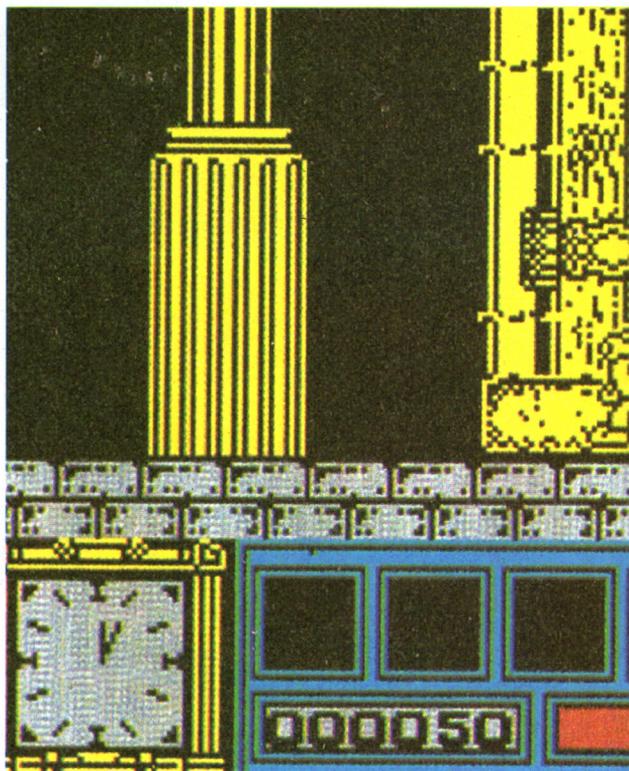
UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI

# BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE



Il mondo ha conosciuto molti "grandi" detectives, tra i quali Sherlock Holmes, l'ispettore Clouseau, Hercule Poirot. Chi è questo **Basil** il grande Topo Detective? Chi è in realtà? Rimane il fatto che Basil è uno dei personaggi celebri di Walt Disney, che arriva dall'omonimo film.

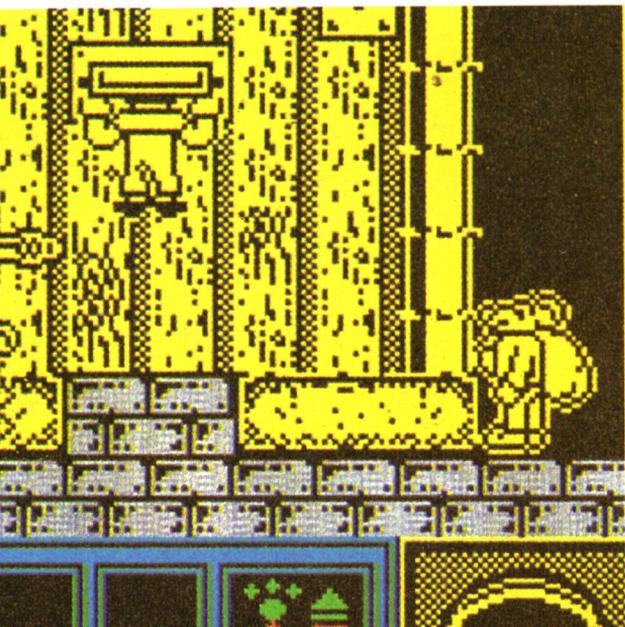
Il malvagio Ratigan ha rapito il buon Dr. Dawson e Basil dovrà trovarlo per tenere alto l'onore della sua specie (o qualcosa del genere). Il gioco è un'avventura divisa su 3 quadri: il porto di Londra, le sue fogne e il terribile covone di Ratigan. Lungo la strada ci sono molti oggetti da raccattare, collocati sul terreno con cui gingillarti. Frugando attorno tra barattoli di miele, e vecchie lattine, potrai trovare nuove



soluzioni. Riempiti una delle tue 5 tasche e procedi. Una volta che hai le esatte soluzioni (sono 5... e stai in guardia perché ce ne sono altre 8 extra, completamente inutili disseminate qua e là), ti verrà detto come uscire dalla tua posizione ed entrare nel quadro successivo. Esamina attentamente tutti gli oggetti che trovi con la tua lente d'ingrandimento. Colpisci l'icona con il "punto di domanda", e il mini-video alla tua destra ti mostrerà l'oggetto prescelto. Un pannello in fondo al quadro mostrerà poi quali oggetti stai trasportando e un simbolo si illuminerà ad intermittenza a seconda che tu possa far cadere un oggetto o tu lo possa raccogliere.

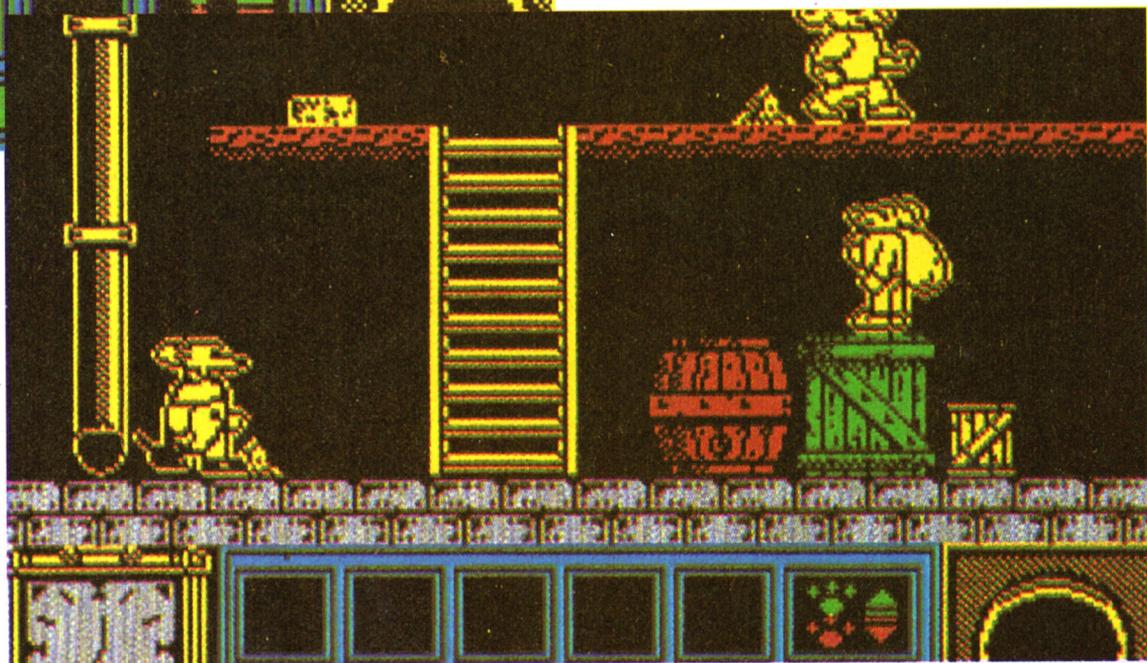
Il gioco non è molto semplice — questo per

# REAT TECTIVE



dirti la "vera" verità, ma i disegni sono originalissimi. Come ho già detto Basil deriva da un film per bambini, quindi i personaggi sono molto simpatici e molto svegli... ma ciò ti dirò, non ti sarà di grande aiuto. Sembrano figure ritagliate; l'apparenza fa apparire ogni personaggio, come se fosse curiosamente stato ritagliato dal retro di una scatola di **corn flakes**. Nel gioco, in generale, il difficile è iniziare. La tua energia diminuisce ogni qualvolta ti trovi davanti ad un tirapiedi di Ratigan, e in un battibaleno di te verrà fatto un hamburger. Una volta scoperto il segreto di sorpassarli senza toccarli, potrai staccarti e giocare su e giù come vorrai per i vari livelli.

v.t.



# CAVANTO CURA





Groucho Marx era solito dire che non sarebbe mai diventato membro di un club. Di solito sono d'accordo, ma io farei un'eccezione per **Phantom Club**. Questa fratellanza elitaria è costituita interamente da supereroi dotati di poteri strabilianti — così io mi sentirei proprio a mio agio. Ma sfortunatamente il potere si corrompe facilmente, e Zarg, il signore supremo, ha imboccato la strada del male. Ma che cosa si aspettano con un nome come Zarg? Nel gioco voi avete il ruolo di Plutus, che appartiene al rango più basso di **Phantom Club**, ed il vostro compito è quello di sconfiggere Zarg e gli altri eroi corrotti. Voi potreste ritrovare i grafici isometrici e le 550 camere che ricordano le avventure di Ultimate, ma **Phantom Club** ha elementi originali che gli consentono di distinguersi.

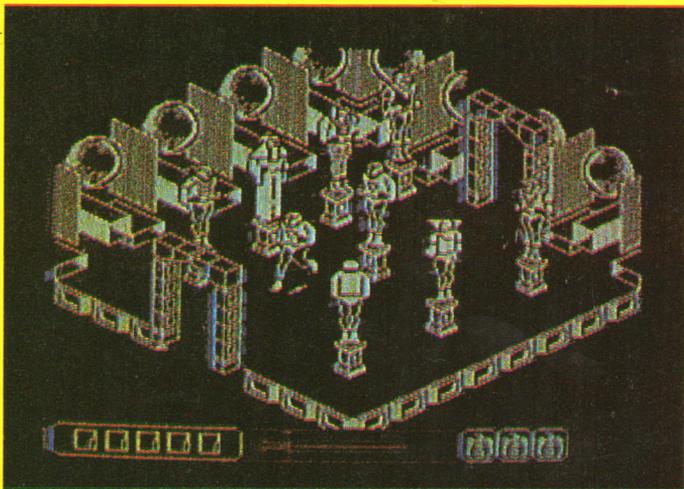
All'inizio, invece di quel lento e faticoso passo con cui gli eroi di solito si aggirano, Plutus procede con una camminata del tutto rispettabile, e quando premete la sbarra spaziatrice egli esegue un'impressionante tuffo in avanti e una ruzzolata. Voi dovete eseguire questi movimenti per evitare le pareti basse che bloccano le entrate di alcune porte, ed i ragni malvagi che tentano di colpire la vostra caviglia. Ma i vostri principali oppositori sono gli altri supereroi, ed è questo il punto in cui il gioco diventa davvero interessante. Ogni nemico ha poteri diversi. PsiMan, ad esempio, genera una barriera psicologica che ostruisce l'uscita dalla sua camera finché voi non distruggete il suo spirito volante. Per far ciò voi emanate dal vostro elmetto dei raggi di energia. Altri nemici sono indistruttibili e devono essere evitati, mentre un timer fa scorrere il tempo. Se afferrete una sfera oscillante vincerete una vita, ma se la toccate la vostra energia diminuirà. Un diamante fluttuante può darvi ulteriore velocità, mentre se sparate ad un tubo ruotante potrete salvare il gioco.

In alcune stanze qualcosa simile ad uno schermo cinematografico. Se sparate a questo appare un display che vi fornirà dettagli su una importante missione. Tuttavia sarete degni di questa missione se avrete raggiunto un certo punteggio e rango. Il vostro eventuale obiettivo è quello di raggiungere il rango di Ipsissimus, e a questo punto siete in grado di sconfiggere Zarg.

**Phantom Club** è assai simile a **Movie** di Image, e non c'è da stupirsi perché è frutto dello stesso programmatore. In molte parti è più immaginativo di **Movie**, con dei risvolti fantascientifici, nemici dotati di armi magiche e piante che mangiano gli uomini e che vi afferrano non appena entrate nelle loro stanze. Tuttavia **Phantom Club** è fastidioso alla vista, poiché alcune scelte di colore sono proprio terribili, pensate al bianco accostato al verde, o alla porpora accostata al bianco. Sarebbe stato più facile per le vecchie retine se si fosse trattato di uno schermo. Con una scelta tra un controllo rotazionale o direzionale, leve di comando o tastiere, **Phantom Club** risulta molto divertente e veloce. Non è richiesto un tempo lungo per pensare — ad esempio non dovete raccogliere gli oggetti, e stabilire la loro funzione.

L'ampiezza del cambio e la velocità del gioco lo rendono uno tra i più interessanti giochi di questo tipo.

cr. ba.

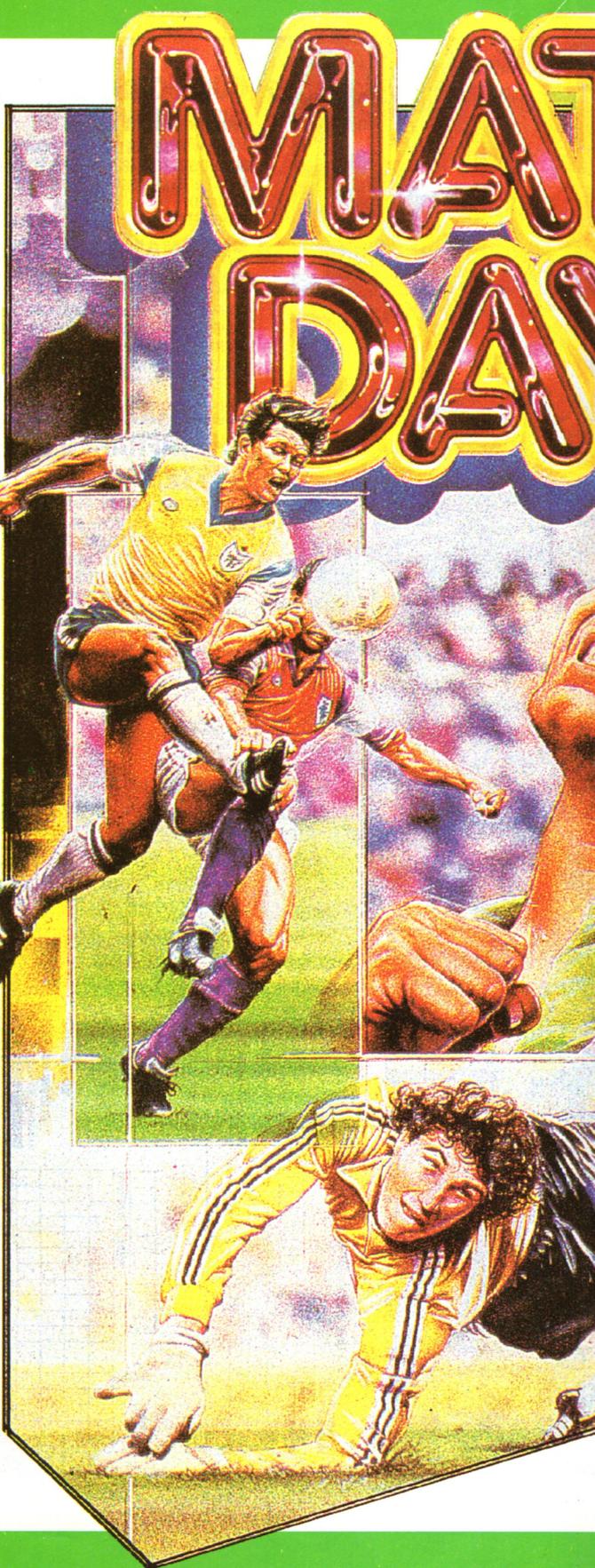


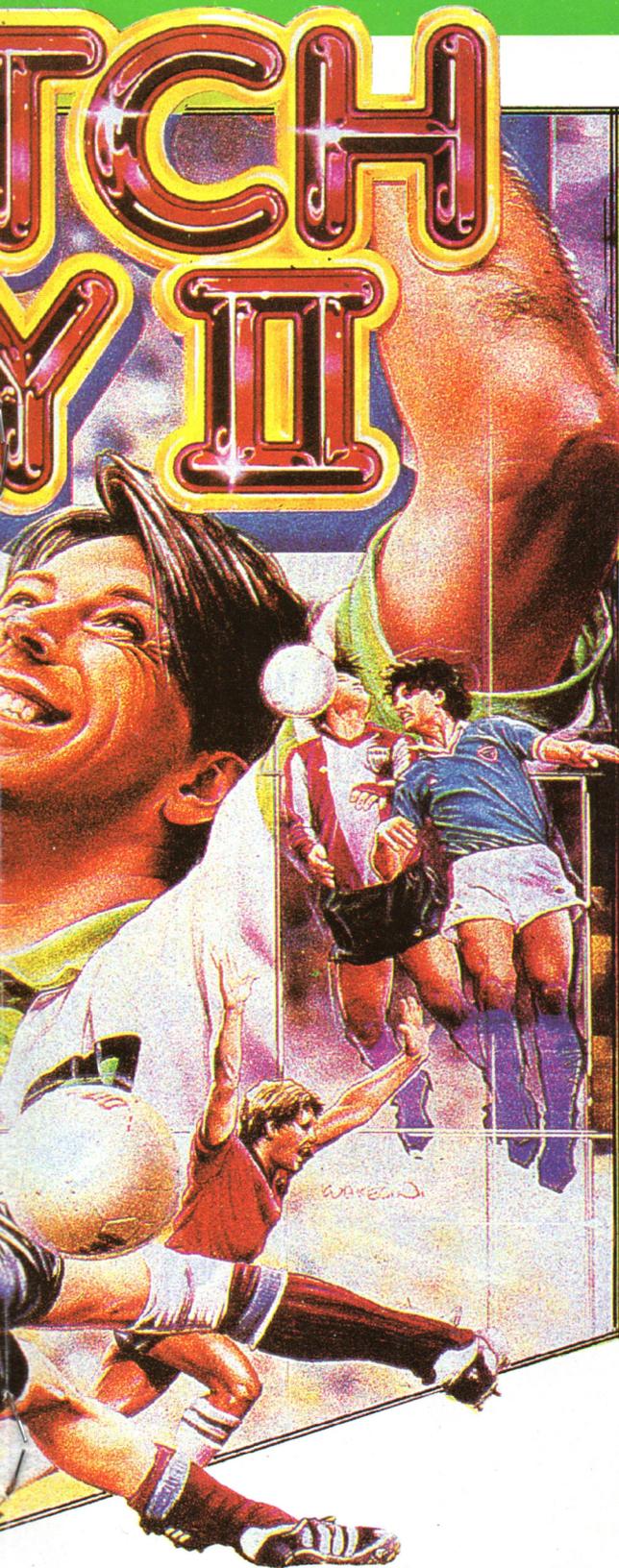
A primo acchito, **Match Day II** non sembra nulla di speciale. È il solito match sul campo, con un completo scrolling che ruota da sinistra a destra, e una squadra di giocatori che sembrano dei "Maradona" un po' su di peso (per così dire). Come al solito il gioco ti offre una vasta serie di selezioni prima del vero match, forse per farti pensare che qui c'è veramente qualcosa di vero, tutto da giocare. Tali scelte includono: il nome della squadra, la **striscia** del gioco stesso, uno o due "player-mode", o un unico "twin-mode" (gemello) che controlla separatamente due giocatori, o un unico twin-player che controlla separatamente due giocatori della stessa squadra.

Ok? A queste se ne aggiungono altre per giocare una intera stagione, che consiste in otto squadre, e un'altra coppa ad eliminazione, formata da altre otto squadre. Siccome tali selezioni, tendono ad ostacolare un po' il gioco negativamente, i programmatori hanno incluso a ragion veduta una selezione particolare "di salvezza", un corner insomma. Delle scelte un po' meno usuali sono: cambiare colore al campo da gioco, assegnare il gioco o il controllo al tuo portiere. Scegliere l'ultima selezione equivale ad un vero suicidio... e lo vedrete da soli. C'è inoltre una scelta selezionata di tattiche che, nonostante faccia una certa impressione, si tratta solo di preparare ogni squadra a giocare sia in attacco che in difesa. Ancora due cose prima di iniziare.

I programmatori hanno sviluppato e prodotto qualcosa che chiamano DDS (Diamond Deflection System) per rendere il gioco ancora più realistico. Quello che questo DDS fa, è rendere utile e tenere in special modo in considerazione la direzione nella quale un giocatore si sta muovendo, quando la palla viene deviata verso di lui. Il DDS dovrebbe anche essere utile quando il giocatore colpisce di testa la palla, dando luogo a quei "furbi e scaltri" ma anche spontanei colpi di testa... quelli che Gullit sa fare così bene. Poi c'è anche il "Calciometro", per misurare l'intensità dei tuoi calci.

A parte il fatto di essere presente con una scritta luminosa in cima allo schermo, una più piccola versione appare appena sotto la testata per colui che sta usando la cloche proprio ora. Il "Calciometro" sembra uno di quei LED o equalizzatori con un display che si abbassa e si alza rapidamente. Con tutta la forza che hai "fai fuoco", e schiaccia la barra al max. per avere un calcio ancora più forte. Se il pallone





e troppo basso puoi fare un colpo di tacco. Continuando a tenere bassa la cloche potrai dare una certa stabilità al calciometro. Le sole eccezioni nelle quali non puoi controllare l'intensità dei tuoi calci sono: i corners, il fuori gioco, le rimesse in gioco, ecc. ecc. Il solo elemento di controllo qui è la direzione, controllata dal computer. Questo non è un gran che soddisfacente per me, in quanto i calci fuori gioco atterrano continuamente dentro la tua metà campo. Non c'è da meravigliarsi del comportamento dei propri avversari... mai. E tutto sommato non me ne preoccupo molto, in quanto ho scoperto una tendenza dannosa per loro stessi, di affrontare in maniera sbagliata il nemico che attacca! Quindi, quando stai giocando, come si mettono le cose? In primo luogo, è abbastanza sconcertante vedere un costante display illuminarsi ad intermittenza sulla testa del tuo giocatore, ma farai presto ad abituarti. E, controllare il tempo del tuo tiro, per produrre la forza necessaria a calciare, diventa quasi la tua seconda natura, con po' di pratica. Se hai sempre giocato al "Football Sim", non avrai difficoltà con questo. Il giocatore più vicino alla palla ne guadagna il controllo e può calciarla o dribblare. Mentre il giocatore della squadra avversaria può cercare di strappargliela. Fare falli non è incluso: chi ha programmato le tattiche da "scarponi" non trova pane per i suoi denti. Il problema più grande implicato in Match Day II, come ho potuto notare, non è il grado di controllo raggiungibile, ma l'effettiva velocità del gioco stesso. Non ho dubbi che il sistema DDS abbellisca il gioco e che tutta quella serie di colpo "inafferrabili" vada molto al di là dei "Football Sims". come abbiamo già visto, a parte la pecca della velocità. Dribblare la palla sino su, nella parte alta del campo, è una vera sfacchinata!

**Vito Olinti**



# PLATOON

“Se l’inferno è la negazione della ragione, allora il Vietnam è l’inferno”. E **Platoon**, ambientato nella guerra del Vietnam, vi fa vivere un simile tormento nell’arco di 6 sezioni. Voi avete il ruolo di Chris Taylor, personaggio sensibile e ben educato, che si è arruolato volontariamente nella guerra. I vostri collaboratori sono il sergente Barnes, un veterano alla sua terza missione, ed il sergente Elias, nel Vietnam per la seconda volta. Il sergente Elias sembra insensibile agli orrori del Vietnam, mentre Barnes li ama, anche se si dimostra un uomo servile.

La prima sezione del gioco vi conduce nella giungla, alla ricerca dell’esplosivo. La giungla è la zona più pericolosa del Vietnam, e qui troverete filo spinato, trappole e guerriglieri Viet Cong che si nascondono dappertutto.

Se riuscite a sopravvivere agli orrori della giungla e a trovare gli esplosivi, potete attraversare il ponte, e proprio al di là vi è il villaggio abitato dagli indigeni.

In un capanno troverete una botola che vi conduce alla rete di tunnel sotterranei costruiti dai guerriglieri vietnamiti, ed è questo il momento in cui inizia il divertimento.

Quando entrate nel tunnel il resto dell’esercito è con voi, nei tunnel troverete uno zaino pieno di scorte e di munizioni con le quali potete continuare il gioco. All’uscita dei tunnel vi trovate immersi nell’oscurità. Per illuminare i vostri nemici dovete lanciare in alto dei razzi e farli esplodere uno alla volta. In questa sezione i fattori più importanti sono le munizioni e la prontezza di riflessi. Al momento potete es-

(A)

(B)

(C)

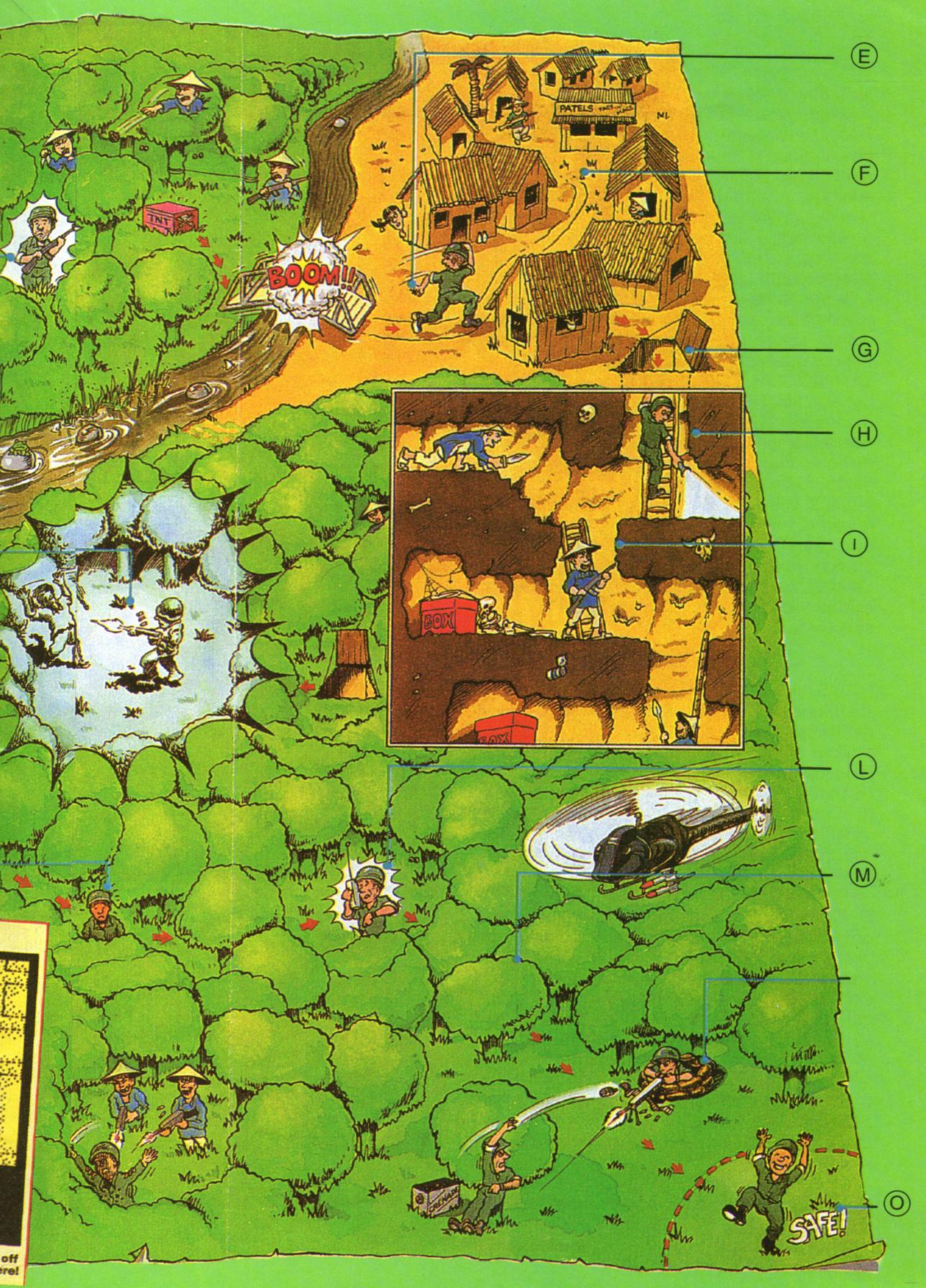
(D)



Waste the gook before he does it to you. The tunnel sequences are well tricky, especially if your eyesight's not too hot!



This must be 1973 'cos there are flares all over the place. Flick (oo-er) to illuminate the jungle and remember, be careful out



E

F

G

H

I

L

M

O

off  
erel

sere privi di coraggio, però dovete premere il grilletto velocemente.

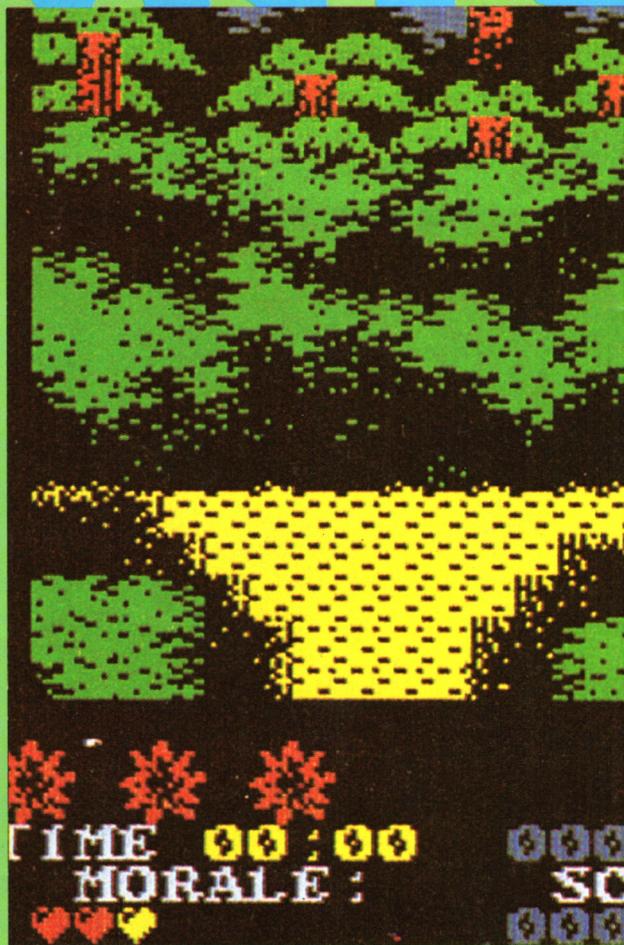
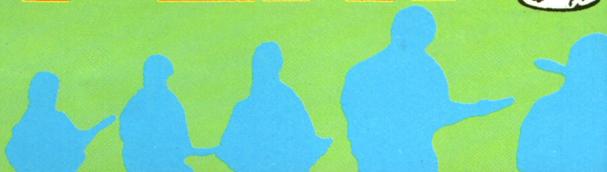
Successivamente incontrate il sergente Barnes, il quale vi informa dell'uccisione del sergente Elias. Barnes si accomiata da voi, e voi scorgete in lontananza Elias prigioniero dei Viet Cong. Voi siete spettatori della sua morte e nello stesso tempo vi rendete conto che Barnes ha abbandonato Elias per salvarsi. In questo momento la vostra radio vi annuncia che il Generale ha annunciato per le dieci un attacco aereo, e mancano solo due minuti! Voi dovete uscire da questa zona velocemente, ma per quale strada? Ecco l'insidia di questa sezione: alcuni sentieri vi portano fuori in tempo, altri no! Tutto si risolve bene quando raggiungerete la zona di sicurezza, ed allora troverete Barnes nascosto in una tana. Egli si rende conto che voi sapete la verità e cerca di far fuoco contro di voi con la mitragliatrice.

L'unica vostra possibilità di sopravvivere è quella di colpire il bunker di Barnes con cinque colpi di granata, così addio codardo! In questo modo voi avete avuto la meglio.

Se state cercando un gioco di guerra ricco di azione e di tensione, **Platoon** soddisfa le vostre esigenze.

*scorgete in lontananza Elias: egli è vivo, ma prigioniero dei Viet Cong. Voi siete testimoni della sua morte: infatti dopo poco viene abbattuto da una raffica di proiettili e vi rendete conto che Barnes ha abbandonato Elias per salvare la sua pelle.*

# PLATOON



**A** - In questo punto entrate con il vostro plotone. Il vostro primo obiettivo è di individuare la scatola di esplosivi abbandonata dal plotone precedente. State con gli occhi bene aperti quando siete nella giungla, altrimenti rischiate di essere sorpresi dalle pattuglie armate di Viet Cong, dai fili spinati nascosti nel sottobosco, da assassini appostati sugli alberi o tiratori nascosti nelle loro postazioni.

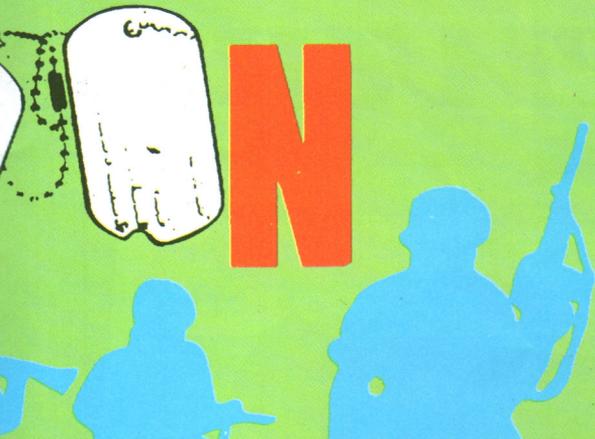
**B** - Quando uscite dal tunnel siete immersi nel buio. Sebbene abbiate bisogno di riposo, la giungla che si estende davanti ai vostri occhi nasconde molti guerriglieri che sono consci della vostra presenza. Usate i razzi per illuminare la loro posizione e falciateli con la mitragliatrice, ma non disperdete le munizioni, poiché non crescono sugli alberi.

**C** - La mattina seguente andate in cerca del sergente Elias, invece incontrate il sergente Barnes che vi informa che Elias è stato ucciso in battaglia.

**D** - Dopo che Barnes si accomiata da voi,

**E** - Dopo aver attraversato il ponte, dovete distruggere l'esplosivo, altrimenti una pattuglia vietnamita vi seguirà.

**F** - Nel villaggio dovete procurarvi una torcia ed una mappa. Una volta che ve li siete pro-



curati dovete cercare la botola che vi conduce alla rete di tunnel sotterranei.

**G** - Voi lasciate il resto del plotone nel villaggio mentre vi offrite volontario per ricercare la rete di tunnel. La mappa che avete trovato nel villaggio vi guiderà nei tunnel, mentre la torcia è preziosa per illuminare il sentiero.

**H** - Nei tunnel troverete vari reparti che contengono delle scatole, nelle quali si trovano munizioni, scorte o semplicemente degli scherzi, dipende dalla vostra fortuna. Comunque è il caso di dare un'occhiata e ricordatevi che in questa sezione è richiesta una buona memoria.

**I** - Fate attenzione ai Viet Cong che vanno incontro ad ogni nuovo arrivato, voi dovete essere molto veloci in modo da eliminarli prima che loro catturino voi.

**L** - Un brusio proviene dalla radio: è il generale. Per le dieci è stata annunciata un'incursione aerea, e ci sono solo due minuti per sgomberare la zona! Voi dovete uscire velocemente da questa zona invasa dai guerriglieri nemici.

**M** - Vi sono parecchi percorsi nella giungla, ma solo un paio vi permettono di uscire in tempo. Provate a percorrere questa zona, e ricordatevi dei percorsi già tentati.

**N** - Dopo aver raggiunto la zona di sicurezza troverete il sergente Barnes nascosto in una tana. Egli si rende conto del fatto che voi sapete la verità e decide di eliminarvi con bombe a mano e proiettili. L'unico modo in cui riuscirete a sbarazzarvi di lui è quello di colpire con cinque spari direttamente sulla tana con le vostre granate che devono essere raccolte non appena inizia questa sezione.

**O** - Ehi, chi è il re del castello ora?

**A - VEDUTA DEL TUNNEL:** La sequenza del tunnel è ricca di inganni, specialmente se la vostra attenzione non è acuta.

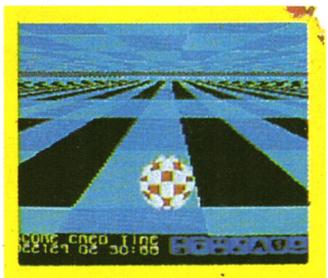
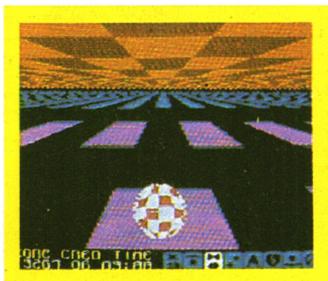
**B - NELLA GIUNGLA:** Questo deve essere il 1973 perché ci sono razzi dappertutto. Sparate ad essi per illuminare la giungla, ma ricordate di stare attenti!

# Cosmic Causeway

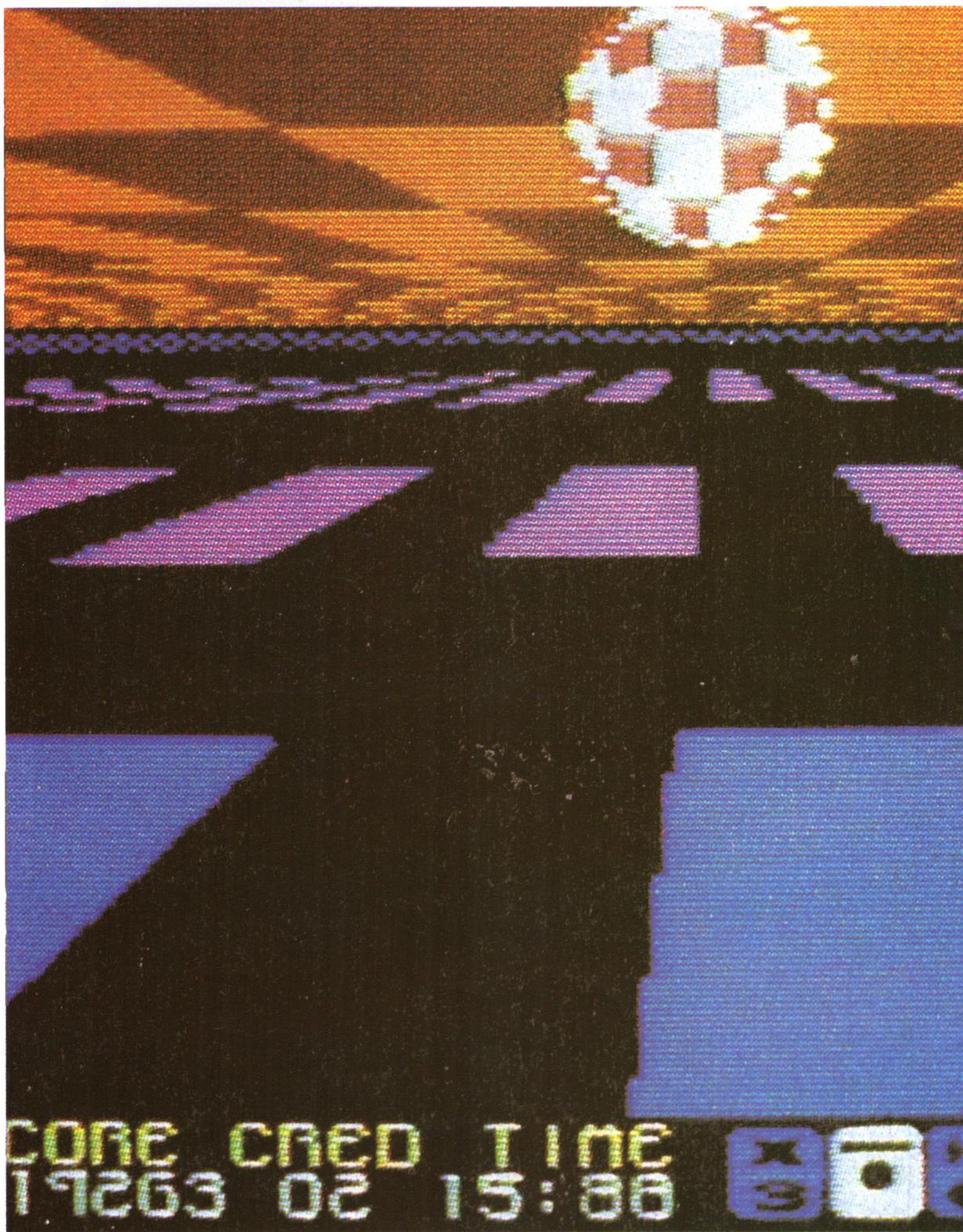
Se non hai mai sentito parlare o visto **Trailblazer** eccoti la traccia: immagina innanzitutto un'auto di formula uno, tipo quelle di **Pole Position**, che invece di correre attraverso gallerie, città e foreste, corre su una strada sospesa nello spazio. La strada cosmica non è come una solita strada. In primo luogo non ci passi sopra con un'automobile. Ci rimbalzi sopra con una palla a scacchi rossi e bianchi. La strada è piena di buchi. Se sparisce dentro uno di loro non riapparirai per almeno tre o quattro secondi. I buchi non sono le sole zone di disastro, **Cosmic Causeway** ha almeno 8 tipi di riquadri colorati, alcuni dei quali sono adatti per atterrare, ma altri devono essere evitati a tutti i costi. I riquadri rossi, per esempio, ti fanno rallentare ed andare ad una velocità da lumaca. Poiché lo scopo del gioco è di arrivare in fondo ad ogni sezione senza andare fuori tempo, ti conviene proprio evitare i riquadri rossi. Stai lontano anche da quelli color porpora se non vuoi tornare indietro sulla tua strada cosmica.

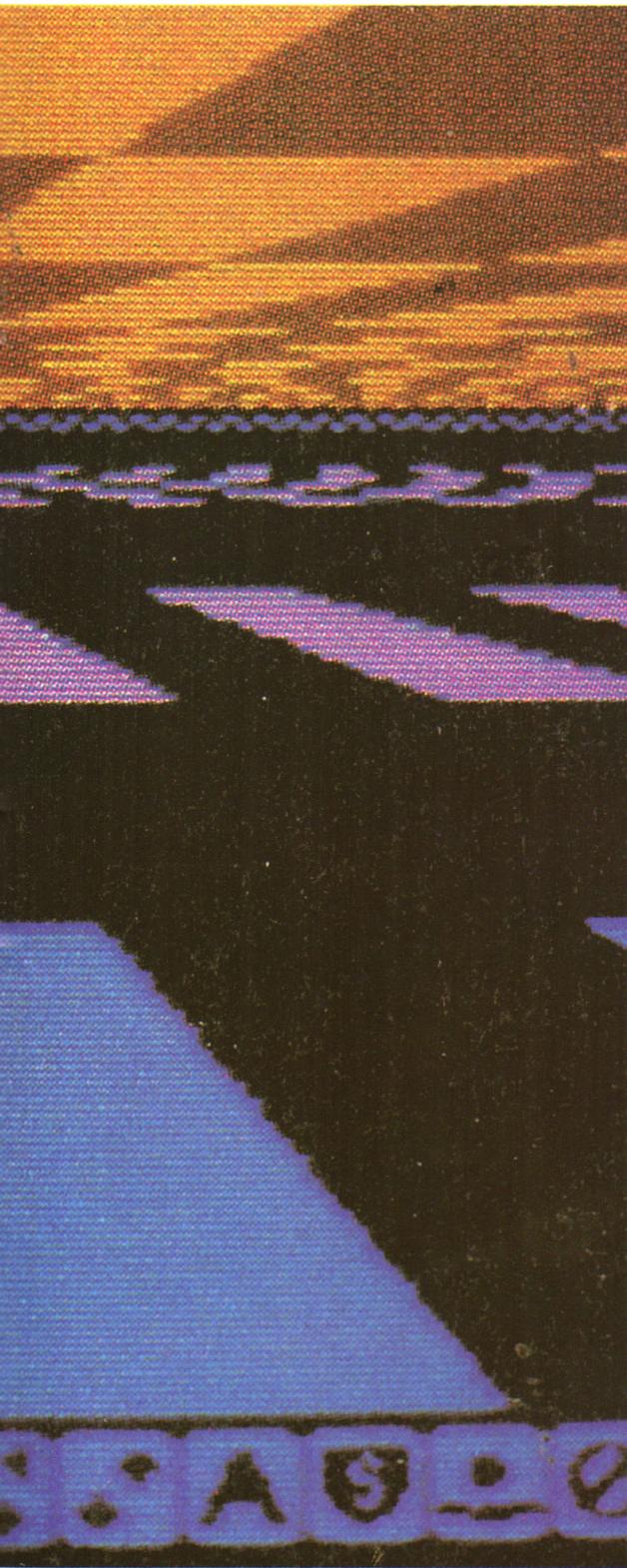
I riquadri color porpora sono un incubo, se proprio sei sfortunato puoi anche finire per rimbalzare indietro per delle miglia da un riquadro porpora all'altro. I riquadri color cianuro sono altrettanto spiacevoli perché invertono, sul tuo joystick, la destra con la sinistra — ti fanno diventare matto. Ma non ci sono solo cattive notizie. Puoi aggirare molte di queste schifezze semplicemente premendo il tasto di fuoco, ma devi avere un buon tempo.

Ci sono inoltre molti tipi di riquadri che ti possono veramente aiutare lungo la strada. I riquadri verdi aumentano la tua velocità, ma tieni presente che questo potrebbe portarti alla rovina un po' più rapidamente. Il meglio sono i riquadri blu che ti lanciano in un salto gigante permettendoti di evitare tutte le schifezze che ho descritto prima.









Mettiti allora davanti allo schermo. La palla vola lungo la strada, rimbalzando quando premi i tasti di fuoco e andando indietro, in alto, in basso, veloce, lenta o altro a secondo del riquadro che le hai fatto toccare. Devi raggiungere la fine della sezione prima che l'orologio abbia raggiunto il tempo massimo. Ci sono 24 livelli e 6 sezioni per ogni livello. Alla fine di ogni sezione, il tempo che ti rimane viene aggiunto al tuo score come bonus. E qui finisce la somiglianza con *Trailblazer* e comincia il divertimento vero.

**Trailblazer** era un gioco per due persone e potevi giocare ogni sezione quando più ti piaceva. In **Cosmic Causeway** queste opzioni sono state sacrificate, ma quello che le ha sostituite fa molto di più. La maggior differenza è l'apparizione di un disco bianco lampeggiante in ogni sezione. Se fai in modo di andare a sbattere contro un disco bianco di vengono assegnati da uno a tre crediti che puoi utilizzare in icone. Ci sono in tutto otto icone che appaiono all'inizio di ogni sezione. Se hai crediti a sufficienza, puoi comprare qualsiasi icona, il cui prezzo varia a seconda della utilità e che durano per un solo livello. Le icone variano da quella relativamente economica "X3" per due crediti, alla più cara, ma più utile "roll over holes" (indispensabile) e "clock retarder" a sette crediti.

Un'altra differenza da **Trailblazer** è l'inclusione del drago sputafuoco nell'ultima sezione di ogni livello. Il drago assomiglia molto ad una versione ridotta del mostro di *Space Harrier* e devi distruggerlo per poter raggiungere la fine del livello. Sono stati inseriti altri nuovi mostri e ostacoli fra cui degli alieni, degli alberi, dei massi e dei muri. Puoi far fuoco sugli alieni, schivare gli alberi ed i massi come uno sciatore pazzo. I muri sono però un problema diverso. Puoi cercare di passare attraverso le porte, ma è un affare rischioso. Credo che il metodo migliore per affrontarli sia l'utilizzo della icona "Turbo" — un affarino da cinque crediti — con cui puoi saltare tranquillamente sopra al muro. Non sembra male, vero? Da provare subito. È però molto difficile trovare i dischi.

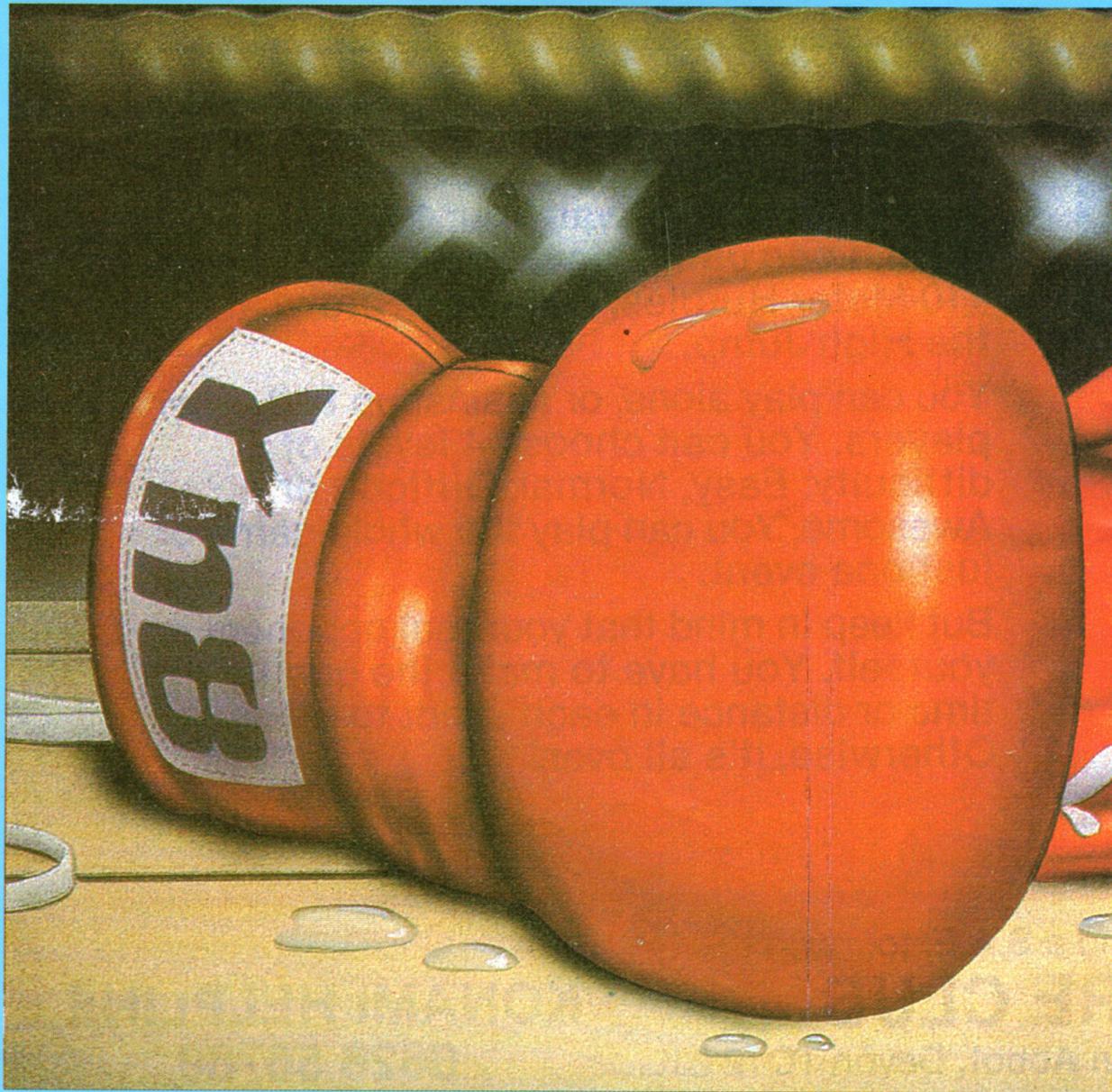
Cosa dire ancora? Il suono è assolutamente meraviglioso, spegni la musica e alza completamente il volume. Passa tutto il giorno di Natale a giocare. Fermati solo per mangiare, dormire ed approfittare di ogni abbeveraggio offerto.

**Cristina Barigazzi**

# BANGKOK

**Bangkok Knights** è la più recente simulazione di una battaglia ideata dai programmatori che lanciarono **Karate Plus** e **The Last Ninja**. Questo gioco è basato sull'antica arte mar-

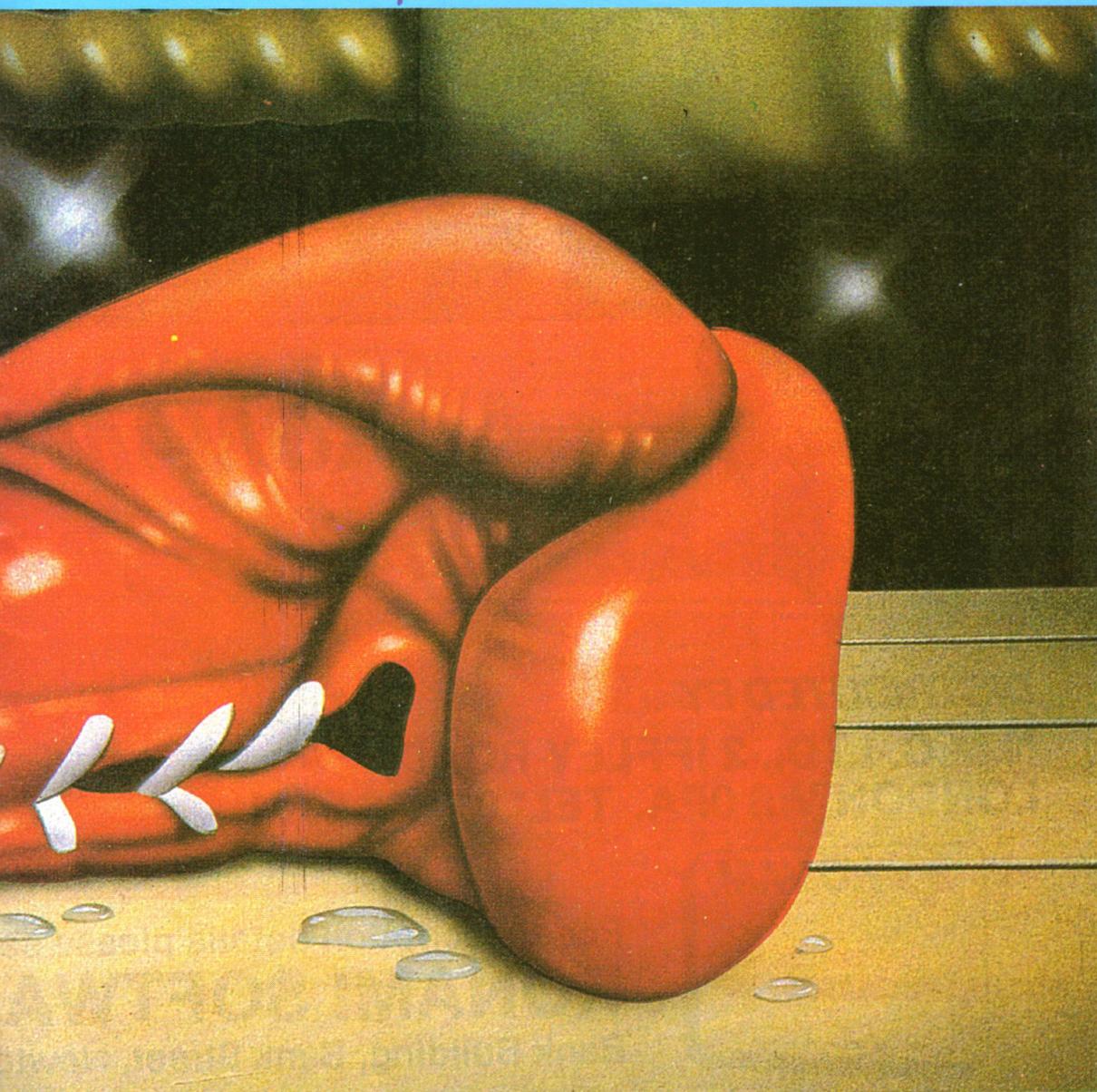
ziale del Thai in cui i lottatori usavano sia i pugni che i calci. Il gioco vede in gara otto contendenti, controllati dal computer o da un amico. Oltre che prendere a calci l'avversario, lo-



# KNIGHTS

ro possono muoversi in otto direzioni, in alto e in basso, rispetto allo scenario di sottofondo che si muove in accordo con i personaggi. Così vi è la possibilità per qualche ritirata strate-

gica e persino per un giro turistico. Le prime quattro persone che si incontrano sulla sommità delle scogliere, sui sentieri delle foreste, o tra le bancarelle di frutta del mercato



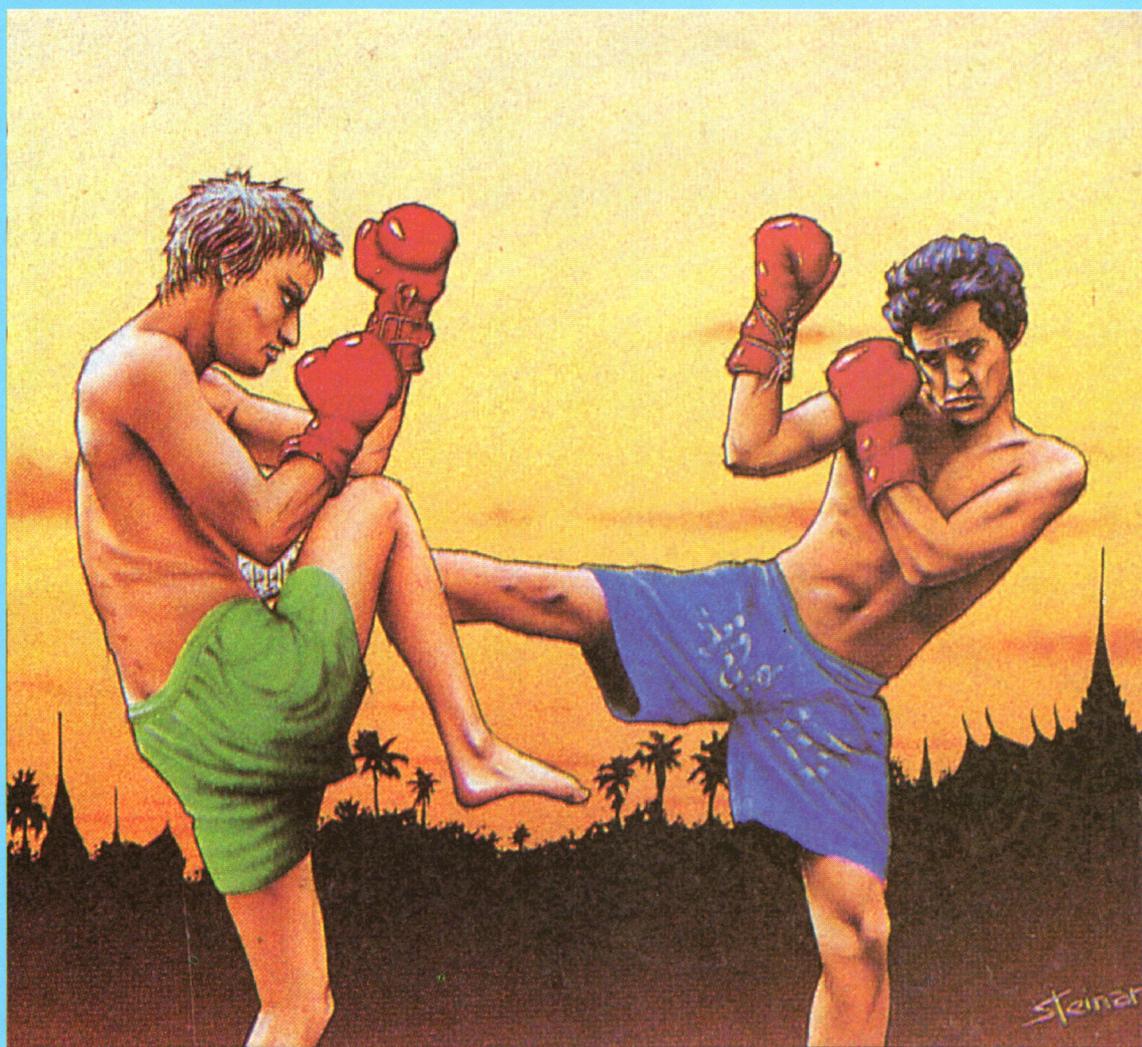
di Bangkok sono dilettanti non contrari ad usare tattiche non tradizionali. I loro movimenti comici sono occasionali, e non distraggono dal realismo che domina nelle scene di combattimento. Se voi riuscite ad attuare tre fuori combattimento che in ognuno dei cinque round) voi dovrete attraversare con i migliori cavalieri di Bangkok l'anello illuminato di Lumpini, giocando a calcio con Siam Sally.

Forse ci sono meno combattimenti con la leva di comando di quanto vi aspettavate, due in tutto e due di questi sono azioni difensive. I giocatori con una certa esperienza che si ruppero i denti con **Exploding Fist** considerano questo gioco debole, mentre per i meno esperti vi è una versione più semplice che si serve solo di quattro movimenti per simulare i calci alla

tibia, i colpi al ginocchio, i colpi al gomito, ed il computer decide qual è il movimento migliore tra i due possibili ad ogni posizione della leva di comando. Se si opta per questa versione non significa rendere ogni combattimento una bazzecola, ma si permette di affrontare il gioco sin nelle sue fasi iniziali.

I grafici sono eccellenti e ricchi di dettagli, a cui voi non fate attenzione — come il mendicante ed il suo gatto, gli occhi nel sottobosco, le pozzanghere — e vi sono anche oggetti che scompaiono. Gli effetti sonori sono meno impressionanti: vi sono particolari fruscii ed una colonna sonora Hubbard stranamente mondana. Tuttavia **Bangkok Knights** rimane un notevole lavoro.

**Cristina Barigazzi**



# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- ~~Vendo giochi per MSX come Catch, Batman, Soccer, Basket, Boxing, Ye are kung fu e tanti altri - Prezzi eccezionali, richiedete megalista di programmi - Bruno - Via delle cave - Formia - Tel. 25320 - anni 12~~
- Vendo/Scambio programmi MSX su disco possiedo circa 500 Prg. richiedere lista rispondo a tutti - Briscolini Sandro - Via delle Nespole, 74 - Roma - telefono 06/2300162 - anni 27
- Vendo giochi per MSX 64 K originali e non; cerco Year Kung Fu I e II ed altri giochi di karate cerco in particolare Nemesis. Scambio/Vendo giochi come Soccer (Konomi) Winter Games ed altri - Ivan Rapetto - Via Genova, 6E/B - Savona
- Scambio per questione di vita o di morte i seguenti giochi Future Knight, Apple Buster con altri giochi Biliardos, Jack the Nipper, Gost'n Goblins, The yao of the Tiger, Green Berets, Sono disperato!!! - Lorris Marinelli - Via 25 aprile, 18 - Castelferretti (AN) - 918065 - anni 11
- Cerco/Compro giochi per MSX 80 KRam, tra cui Kung Fu, Calcio, Pallacanestro, Ghots'n Goblins a prezzo non molto elevato (Max 5000) - Daniele Corbizi Fattori - Via Piccina, 32 - Latignano Cascina (PI) - Telefono 0501/780088 - anni 12
- Vendo i numeri 2,4,6,7,8,9,10 di programmi MSX e il n. 1 di New Program MSX. Vendo inoltre i seguenti giochi: The way of the tiger, Gauntlet, Cobra, ecc. a prezzo vantaggioso. Questi giochi sono tutti su cassetta. Telefonare ore pasti a

Luca Filipozzi - Via Corno D'Aquila, 13 - Verona - Tel. 045/913589 - anni 16

- Cerco e sono disposto a comprare per il suo prezzo il gioco Ghosts'n Goblins per MSX - Rivolgersi ore pasti e chiedere di: Leonardo Rigutini - Via Irpinia, 62 - Grosseto - Tel. 409244 - anni 14
- Compro/Cerco giochi MSX - Calcio, Wargame, Rambo, Air Kung Fu, Dragon Lains, Ghots's Goblins - Marco - Via A. Aspertini, Roma - Tel. 2008423 - anni 15
- Vendo, Compro o scambio programmi per MSX 1 e MSX 2 - Favaro Eugenio - Via Piero Gobetti, 5 - 10023 Chieri (TO) - Tel. 011/9422859 - anni 22
- Vendo i seguenti giochi a lire 7000: Who Dares Wins II/Fairy/Speedy King/Feud/Video Poker - Scrivetemi al più presto - Grazie inoltre cerco disperatamente per MSX "SuperMarioBross" - Cantore Stefano - Via Maisonetta, 20 - 20050 S. Antonino di Susa - Tel. 011/9649204 - anni 15
- Vendo cassetta per MSX con 25 giochi di società: Othello, Forza 4, Katai, Subwar, ecc. a lire 15.000 - Raffaele Valerio - Via G. Di Vittorio, 59 - 80014 Giuglianova - 081/8944198 - anni 18
- Vendo MSX 11 mesi di vita, + registratore, + 2 joystick, + una cassetta dimostrativa, + 13 cassette giochi, tra cui pugilato, chact, + libro istruzioni, + cavi, il tutto a Lire 500.000 - Andrea Lorenzato - Via Masare, 8/B - Creazzo (VI) - Telefono 0444/522918
- Vendo floppy disk drive per MSX interfaccia, manuali di istruzione, 10 dischi

zeppi di giochi, programma per il trasferimento di nastro a disco a Lire 500.000 nuovissimo (2 mesi di vita) - Pelusi Luca - Via Picasso, 4 - Mosciano S.A. (TE) - Tel. 085/866280 - anni 16

- Vendo giochi per MSX come Year Kung Fu, Calcio, Ghost Buster, Strip, Poker, Rambo, Commando, Hiper Sport 1-2-3, Grong's Revenge - Chiller - Track and Field 1-2 - Spy us Spy - Boxing Basket Tennis Charlie Karate Kid e altri 200 - Anselmi Giuseppe - Via Raffaello, 38 - Frataminore (NA) - anni 13
- Vendo computer MSX Goldstar 80 KRam (program MSX 9 pag. 24) più di 100 giochi, Joystick tensorler fuoco automatico, 2 manuali imballato - L. 280.000 - Andrea Finocchiaro - Via Montecatini, 15 - Milano - Tel. 427841 - anni 17
- Vendo possibilmente zona Mestre, giochi per MSX: Hiper Sport I e II - Kung Fu I e II - Road Fighter Hero - Indiana Jones - Golf - Pac-man - Tennis River Raid e molti altri. Prezzi dalle 4.000 alle 8.000 lire - Contattatemi - Andrea Scaggiante - Via Brendole, 41 - Mestre - Tel. 913472 - anni 14
- Vendo computer VG 8020 MSX Philips con registratore trasformatore per registratore, joystick con 35 giochi a lire 350.000 - Ballabio Simone - Via Foscolo, 16 - Serregno (MI) - 234113 - anni 14
- Compro calcio Kung fu, Football, Decaton su nastro per CBM 64 - Telefonare dopo le 18.00 a Filippo Morandini - Via Molino 16 - 31050 Fossalunga (TV) - Tel.

**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. 9

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

(cancellare i settori che non interessano)

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

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

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

Età \_\_\_\_\_

0423/489279 - anni 15

● Comprò delle cassette per Vic 20, una espansione BX. Vorrei 5 cassette - Scianelli Vincenzo - via Vissignano, 2 - Bagnara (PN) - Tel. 0434/688087 - anni 14

● ~~Vendo giochi per MSX di tipo: Arkonoid, Basket, Army Moves, Death Wish III, Super Soccer, Soccer, Batman, Gauntlet, Green Beret, Head over Heels, Catch, Spy us Spy, Magical Kid Wiz, Avenger e molti altri - Cristian Langello - Viale Alfieri, 18 - Livorno - Telefono 0586/401240 - anni 14~~

● Comprò i seguenti giochi per VG 8020 MSX Ghosts and Goblins, Yie are Kung Fu, Dragons Lair, Calcio, Tennis per un prezzo non superiore a 5.000 lire - Sordi Filippo - Via Marcello del Maino, 7 - Preganziol (TV) - Tel. 0422/330271 - anni 12

● Cerco soci per l'international soft che ha contatti con le maggiori case di software (US Gold, Epyx, Ocean, ecc.) l'iscrizione è gratis e ogni mese vi saranno inviate 20 news, fra le più quotate del settore, basta guardare riviste tipo Zzap, massima serietà telefonare possibilmente sabato e domenica - Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 14 - Francavilla (BR) - Telefono 0831/942352 - anni 28

● Cerco/Scambio giochi di calcio per il mio MSX 20 dischetto o cassetta telefonare ore pasti - Martino Corsi - Via Sisto V, 3 - Tolentino (MC) - Tel. 973156 - anni 13

● Comprò cassetta MSX di Basket, posso spendere fino a L. 8.000 - telefonare ore 20.30 in poi - Onofri Massimo - Via Setto Calende, 12 - Roma - Tel. 06/535622 - anni 15

● CERCO i seguenti giochi - Rambo I-II - Mata Cros - Palla a volo - il catch - per MSX - Daniele Volpini - Via Carlo Max, 76 - Prato - Tel. 41821 - anni 12.

● VENDO giochi per MSX in linguaggio macchina a Lit. 2000 cadauno posseggo molti titoli originali minimo 32K ram per gioco - Liperoti Luigi - Via Roma 189 - 88074 Crotona (CZ) - anni 14

● VENDO-SCAMBIO cassette giochi MSX - ne possiedo di tutti i generi: Green Beret, Ghosts'n Goblins, Arkonoid, Beamrider, Golf, Hiper Rally, Boxe, Sky Jaguar, Kight Mare, e tantissimi altri - Sabella Enrico - Via Tiziano, 14 - Marotta (PS) - Tel. 0721/967437 - anni 14

● CERCO cassetta per MSX 2VG8235 - Calcio, Basket, Salto con asta, Top Gun - Program MSX società edizione internazionale - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Spatazza Marco - Via Giustiniano, 10/6 - Genova - Tel. 207107 - anni 13

● CERCO disperatamente per MSX: Dam Busters - sono disposto a pagarlo fino a L. 10.000 - Lucio D'Ambrosi - Via Kennedy, 39 - Porto San Giorgio (AP) - Tel. 0734/40340 - anni 15

● COMPRO le cassette di Marco Lahi - Via Marecchia 14 - 48100 Ravenna - le cassette di calcio, gostbusters, year kung, tennis, athletic land - Marco Piva - Via di Colli, 11 - Molino di Ledro - anni 14

● CERCO disperatamente i giochi: Paper Boy e Cobra - per MSX Philips 8020 - a prezzo ragionevole - Danilo - P.zza Carlo III, 42 - Napoli - Tel. 081/454898 - anni 12

● VENDO/SCAMBIO cassette di vario

genere per sistema MSX Sony a poco prezzo - Formula 1 simulator, Super golf, world soccer - Video poker, Karate Master, Speed king, e molti altri - Stefano Verga - Via Plinio, 40 - Milano - Tel. 2718796 (ore pasti) - anni 13

● VENDO causa passaggio a sistema superiore, MSX VG 8020, 80 K Ram + manuale di istruzioni (usato solo 6 mesi) a lire 250.000 trattabilissime - Mangano Matteo - Via XX Settembre, 22 - 21041 Albizzate (VA) - Tel. 0331/994105 - anni 15

● VENDO/SCAMBIO MSX Software Club - Centinaia di programmi: Speller; Batman, Football of the year, Catch, Basket, Bowling, The way of the tiger, Year kung fu I e II, Rambo ecc. - Scrivi per avere notizie e lista - prezzi favolosi - Alessandro De Nigris - Via A. Ferrigno, 4 - 84100 Salerno - Tel. 089/323296 - anni 22

● VENDO tessere della giocoteca Game and Utility per informazioni telefonate ora cena - Possibilmente comprò o cambio cassette MSX-C 64 - C 16 - Matteo Venturi - Via Monte d'Arme, 3 - Carrara - Tel. 0585/73239 - anni 13

● VENDO/CERCO le seguenti cassette per MSX: Pinball, Batman, Rambo, Jack the nipper - vendo cassette sempre per MSX come: A. Land, Calcio, Bay konami, Ping pong, tennis, Super Pinball e molte altre - Cristiano Giovanelli - Via Luneo, 27 - Mirano (VE) - Anni 15

● VENDO/SCAMBIO giochi singoli funzionanti a L. 3.000 cad. come: Batman, Camelot, Warriors, Cyberun, Pengram, International karatè ecc. - Napolillo Daniele - Via Borromeo, 99 - Seregno (MI) - Tel. 0362/620696 - anni 12

● VENDO le seguenti cassette: Program MSX 2-3 (L. 8.000 cad. uno), Super Msx 1-2-4 (L. 8.000 cad. uno); vendo Gamma Explorer n. 2-5-6-7-8-9 (L. 10.000 cad. uno); inoltre vendo Ghostbusters (L. 10.000); The Escape (L. 10.000), The Bewitching (L. 8.000) - Telefonare ore 20-20,30 Chiedere di Mirko - Falcone Mirko - Via Poggio 15c/1 - Pasturana (AL) - Tel. 0143/58401 - anni 14

● VENDO/SCAMBIO disperatamente cassetta Calcio per MSX chi vuole venderla - può scrivermi grazie ciao!!! - Di Stasi Sabino - Via Sorrento, 13 - Canosa di Puglia (BA) - anni 15

● VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi MSX in linguaggio macchina inviare lista giochi se interessati al seguente numero (possibilmente zona di Roma) ore pasti - Giuliano Baldelli - P.zza Antonio Meucci, 23 - Roma - Tel. 06/5584409 - anni 16

● VENDO vari numeri di Program MSX e New Program MSX - Telefonatemi - Vendo anche Commando per MSX - Abbiati Andrea - Via Molino Nuovo, 5 - Moncucco (MI) - Tel. 02/9056543 - anni 14

● COMPRO/CERCO giochi per MSX come Pallacanestro, Kung fu, Rambo I e II, Guerra nel deserto tutti a prezzo trattabile - (telefonare ore pasti) - **Allocca Leonardo** - Via G. D'Annunzio, 34 - S. Vitaliano (NA) - Tel. 081/8442531 - anni 11

● COMPRO a qualsiasi prezzo i seguenti giochi: Ghosts'n goblins, Bomb Jack I e II, Paperboy e Calcio - Vi prego è urgente - Salvatore Bozzacco - Via Bandenere

Str 363 - 8003 Zurigo (SV) - anni 15

● CERCO/SCAMBIO disperatamente Soccer By, Konamy, Championship of Wrestling e Basket, anch'essi By Konamy - Vendo inoltre Le mans e front line a prezzi ragionevoli - massima serietà - Nicola Guerrini - Via G. Bechi, 16 - Firenze - Tel. 055/454462 - anni 15

● Possiedo oltre 1000 titoli fra programmi, Utility, giochi MSX 1 e 2 - ultimissime novità - tutte su disco/nastro - per informazioni scrivere a: free software bank - Enzo Fina - Via G. Tornielli, 32 - 00151 Roma - Tel. 06/5280862 - anni 47

● COMPRO Quick Disk della Philips per MSX UG 8020 - contattatemi subito - Colucci Marcello - Contrada Baccaro - Canosa di Puglia - Tel. 0883/611418 - anni 15

● CERCO per MSX 80 K Ram i giochi: Dragons Lair I e II, Hiper Sports 1, 2, 3, e Out Run sono disposto a pagare fino a L. 12.000 e se è possibile potrei scambiarli con altri - Giacomo Canepa - Via Ceresa, 23/7 - Voltri (Genova) - Tel. 010/6379312 - anni 14

● VENDO/SCAMBIO giochi per MSX di qualsiasi genere, ad esempio Batman, Soccer, Catch, Ghostbuster, Arkonoid, Hyper Rally, ed altri a prezzi trattabili - li posso anche scambiare con qualsiasi tipo di gioco anche non originale - Angelo Aramini - Via Podesti, 79 - 60019 Senigallia (AN) - Tel. 071/65470 - anni 15

● COMPRO Ghosts and Goblins - Andrea Grisenti - Via Bikonechi, 4 - Livorno - Tel. 503052 - anni 14

● COMPRO/CERCO cassette per MSX - in particolare Ghostbuster, Transformers, Dragon's Lair - per accordarsi telefonare oppure scrivere - Mario Masoni - Via Montefiorito, 46/4 - Recco (GE) - TEL. 0185/76598 - anni 10

● CERCO/SCAMBIO - Cassetta per MSX Philips 8010 VG - Sorcery e Calcio - solo per Roma - Palmieri Fabio - Via M. Arscio - Roma - Tel. 3395337 - anni 12

● CERCO espansione 80 K per MSX VG 8020 ad un prezzo ragionevole - inoltre giochi Dragon Lear o Simili funzionanti - pagherò in contrassegno - Gabriele Cavuoti - Via IV Novembre 7 - Sangiano (VA) - anni 17

● VENDO giochi per MSX come - Avenger, Death wish 3, Sorcery, Demonia 1 (assomiglia a Ghosts and Goblins), Arkonoid e giochi sportivi, prezzo non oltre le L. 7.000 vendo il programma del Totocalcio - Filippuzzi Luca - Via Corno D'Aquilio, 13 - Verona - Tel. 045/813589 - anni 16

● CERCO giochi per MSX VG 8020 - Atleti Land, 007 The living day lights, Wonderboy, Mask, Zoids, Paper boy, Dragon's Lair, Ghost and Goblins, Spy vs spy, The way of the Tiger, Gauntlet, Gun ship, Athena, Defender of the crown in cambio vendo altri giochi come: Circus chalie, Sea habbier, Scacchi, Decathlon I e II, Boulder Dash, Attiga, Meaning of life, Jet set willy II - Pizzi Daniele - Via Aldo Moro, 8/2 Rivalta di Torino - T.011/9092096 - anni 16

● VENDO il gioco originale Philips "La battaglia delle Ardenne" - per MSX il prezzo è di L.8.000 - telefonare dopo le ore 18 - Tonoli Enrico - Via Covo, 2 - Villanterio (PV) - Tel. 0382/967431 - anni 10

**E'  
IN EDICOLA**

**10**

**FANTASTICI  
GIOCHI  
per il tuo**

**SUPER IMSX**

**DA NON  
PERDERE IL  
NUOVO NUMERO**

0423/489279 - anni 15

● Comprò delle cassette per Vic 20, una espansione 8X. Vorrei 5 cassette - Scianelli Vincenzo - via Vissignano, 2 - Bagnarola (PN) - Tel. 0434/688087 - anni 14

● Vendo giochi per MSX di tipo: Arkanoid, Basket, Army Moves, Death Wish III, Super Soccer, Soccer, Batman, Gauntlet, Green Beret, Head over Heels, Catch, Spy, us Spy, Magical Kid Wiz, Avenger, e molti altri - Cristian Langello - Viale Alfieri, 18 - Livorno - Telefono 0586/401240 - anni 14

● Comprò i seguenti giochi per VG 8020 MSX Ghosts and Goblins, Yie are Kung Fu, Dragons Lair, Calcio, Tennis per un prezzo non superiore a 5.000 lire - Sordi Filippo - Via Marcello del Maino, 7 - Preganziol (TV) - Tel. 0422/330271 - anni 12

● Cerco soci per l'international soft che ha contatti con le maggiori case di software (US Gold, Epyx, Ocean, ecc.) l'iscrizione è gratis e ogni mese vi saranno inviate 20 news, fra le più quotate del settore, basta guardare riviste tipo Zzap, massima serietà telefonare possibilmente sabato e domenica - Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 14 - Francavilla (BR) - Telefono 0831/942352 - anni 28

● Cerco/Scambio giochi di calcio per il mio MSX 20 dischetto o cassetta telefonare ore pasti - Martino Corsi - Via Sisto V, 3 - Tolentino (MC) - Tel. 973156 - anni 13

● Comprò cassetta MSX di Basket, posso spendere fino a L. 8.000 - telefonare ore 20.30 in poi - Onofri Massimo - Via Sesto Calende, 12 - Roma - Tel. 06/535622 - anni 15

● CERCO i seguenti giochi - Rambo I-II - Mata Cros - Palla a volo - il catch - per MSX - Daniele Volpini - Via Carlo Max, 76 - Prato - Tel. 41821 - anni 12.

● VENDO giochi per MSX in linguaggio macchina a Lit. 2000 cadauno posseggo molti titoli originali minimo 32K ram per gioco - Liperoti Luigi - Via Roma 189 - 88074 Crotona (CZ) - anni 14

● VENDO-SCAMBIO cassette giochi MSX - ne possiedo di tutti i generi: Green Beret, Ghosts'n Goblins, Arkanoid, Beamrider, Golf, Hiper Rally, Boxe, Sky Jaguar, Kight Mare, e tantissimi altri - Sabella Enrico - Via Tiziano, 14 - Marotta (PS) - Tel. 0721/967437 - anni 14

● CERCO cassetta per MSX 2VG8235 - Calcio, Basket, Salto con asta, Top Gun - Program MSX società edizione internazionale - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Spatazza Marco - Via Giustiniano, 10/6 - Genova - Tel. 207107 - anni 13

● CERCO disperatamente per MSX: Dam Busters - sono disposto a pagarlo fino a L. 10.000 - Lucio D'Ambrosi - Via Kennedy, 39 - Porto San Giorgio (AP) - Tel. 0734/40340 - anni 15

● COMPRO le cassette di Marco Lahi - Via Marecchia 14 - 48100 Ravenna - le cassette di calcio, goblins, year kung, tennis, athletic land - Marco Piva - Via di Colli, 11 - Molino di Ledro - anni 14

● CERCO disperatamente i giochi: Paper Boy e Cobra - per MSX Philips 8020 - a prezzo ragionevole - Danilo - P.zza Carlo III, 42 - Napoli - Tel. 081/454898 - anni 12

● VENDO/SCAMBIO cassette di vario

genere per sistema MSX Sony a poco prezzo - Formula 1 simulator, Super golf, world soccer - Video poker, Karate Master, Speed king, e moltri altri - Stefano Verga - Via Plinio, 40 - Milano - Tel. 2718796 (ore pasti) - anni 13

● VENDO causa passaggio a sistema superiore, MSX VG 8020, 80 K Ram + manuale di istruzioni (usato solo 6 mesi) a lire 250.000 trattabilissime - Mangano Matteo - Via XX Settembre, 22 - 21041 Albizzate (VA) - Tel. 0331/994105 - anni 15

● VENDO/SCAMBIO MSX Software Club - Centinaia di programmi: Speller, Batman, Football of the year, Catch, Basket, Bowling, The way of the tiger, Year kung fu I e II, Rambo ecc. - Scrivi per avere notizie e lista - prezzi favolosi - Alessandro De Nigris - Via A. Ferrigno, 4 - 84100 Salerno - Tel. 089/323296 - anni 22

● VENDO tessere della giocoteca Game and Utility per informazioni telefonate ora cena - Possibilmente comprò o cambio cassette MSX-C 64 - C 16 - Matteo Venturi - Via Monte d'Arme, 3 - Carrara - Tel. 0585/73239 - anni 13

● VENDO/CERCO le seguenti cassette per MSX: Pinball, Batman, Rambo, Jack the nipper - vendo cassette sempre per MSX come: A. Land, Calcio, Bay konami, Ping pong, tennis, Super Pinball e molte altre - Cristiano Giovanelli - Via Luneo, 27 - Mirano (VE) - Anni 15

● VENDO/SCAMBIO giochi singoli funzionanti a L. 3.000 cad. come: Batman, Camelot, Warriors, Cyberun, Pengram, International karatè ecc. - Napolillo Daniele - Via Borromeo, 99 - Seregno (MI) - Tel. 0362/620696 - anni 12

● VENDO le seguenti cassette: Program MSX 2-3 (L. 8.000 cad. uno), Super Mx 1-2-4 (L. 8.000 cad. uno); vendo Gamma Explorer n. 2-5-6-7-8-9 (L. 10.000 cad. uno); inoltre vendo Ghostbusters (L. 10.000); The Escape (L. 10.000), The Bewitching (L. 8.000) - Telefonare ore 20-20,30 Chiedere di Mirko - Falcone Mirko - Via Poggio 15c/1 - Pasturana (AL) - Tel. 0143/58401 - anni 14

● VENDO/SCAMBIO disperatamente cassetta Calcio per MSX chi vuole venderla - può scrivermi grazie ciao!!! - Di Stasi Sabino - Via Sorrento, 13 - Canosa di Puglia (BA) - anni 15

● VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi MSX in linguaggio macchina inviare lista giochi se interessati al seguente numero (possibilmente zona di Roma) ore pasti - Giuliano Baldelli - P.zza Antonio Meucci, 23 - Roma - Tel. 06/5584409 - anni 16

● VENDO vari numeri di Program MSX e New Program MSX - Telefonatemi - Vendo anche Commando per MSX - Abbiati Andrea - Via Molino Nuovo, 5 - Moncucco (MI) - Tel. 02/9056543 - anni 14

● COMPRO/CERCO giochi per MSX come Pallacanestro, Kung fu, Rambo I e II, Guerra nel deserto tutti a prezzo trattabile - (telefonare ore pasti) - **Allocca Leonardo** - Via G. D'Annunzio, 34 - S. Vitaliano (NA) - Tel. 081/8442531 - anni 11

● COMPRO a qualsiasi prezzo i seguenti giochi: Ghosts'n goblins, Bomb Jack I e II, Paperboy e Calcio - Vi prego è urgente - Salvatore Bozzacco - Via Bandenera

Str

● C

Socc

Wre

- Ver

zi ra

Gue

055/

● P

mi, l

novi

zion

zo F

- Tel

● C

MSX

lucci

sa di

● C

Drag

e Ou

L. 12

con 7

23/7

- ann

● V

qual

Socc

Hype

posse

po d

Aran

lia (A

● C

Gris

5030

● C

in pa

Drag

oppu

tefio

0185

● C

Philip

per F

cio -

● C

8020

gioc

pagh

vuoti

- ann

● V

ger,

(asse

no

L. 7

13 -

● C

ti Lar

boy,

Lair,

way

na, l

do a

habl

der

willy

Riva

● V

batt

zo è

- To

(PV)

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

**PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME**