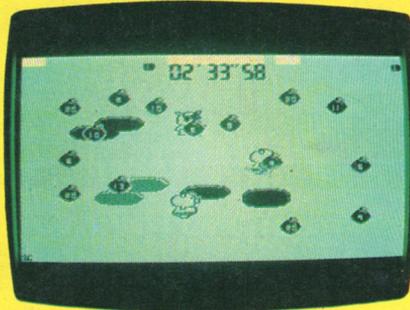


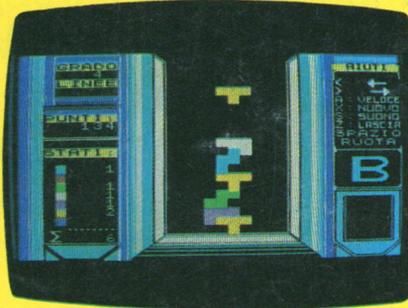
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

**PIG
BOMBER**



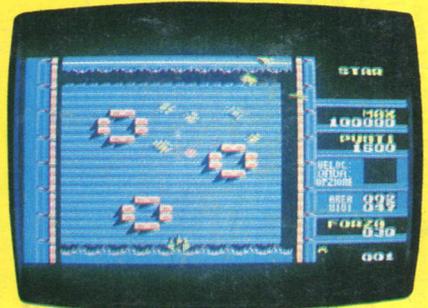
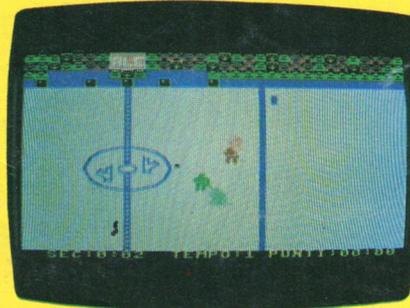
SKY WING



SWORD

BLOCKS

HOCKEY



STAR

**SUPER
CALCIO**



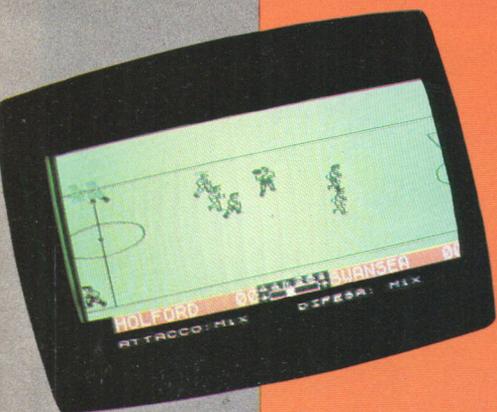
**I MAGNIFICI
SETTE MSX**
IN TURBO
FAST LOADING

UN MONDO MAGICO

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI GIOCHI:

Inserite la cassetta nel registratore, regolate il volume a circa 3/4 dell'ampiezza massima, digitate l'istruzione RUN "CAS:" e premete PLAY sul registratore; il caricamento dei vari pezzi di programma avverrà automaticamente, fermate il registratore solo a gioco iniziato.
In caso di caricamento errato del programma in turbo, contraddistinto da variazioni colorate del bordo video, vedrete lampeggiare la spia luminosa del CAPS LOCK presente sul computer, riavvolgete il nastro e cercate di ricaricare il gioco variando il volume fino ad individuare l'esatta posizione.
Se dopo aver provato con il suddetto accorgimento non riuscite a caricare il programma agite, ma con molta cautela, sulla vite di regolazione dell'azimut.

Quando alla sera ci chiudiamo nella nostra stanza davanti al monitor per giocare con il computer assieme alla porta chiudiamo la nostra fantasia anche a tutta quella serie di scocciature che si chiamano studio, lavoro, parenti che rompono o amici troppo invadenti. È il momento del nostro MSX e dei suoi videogames che con il loro magico ambiente ci trasportano in realtà che non sono... reali ma che hanno il potere di attrarre la nostra attenzione in maniera quasi parossistica. Guai a distoglierci da giochi attraenti come Vampire's Empire o Impact o Bedlam! Ne potrebbe andare del nostro buon sistema nervoso che con il joystick (o il ragionamento nel caso di Corporation) si placa in un volo fantastico senza confini.

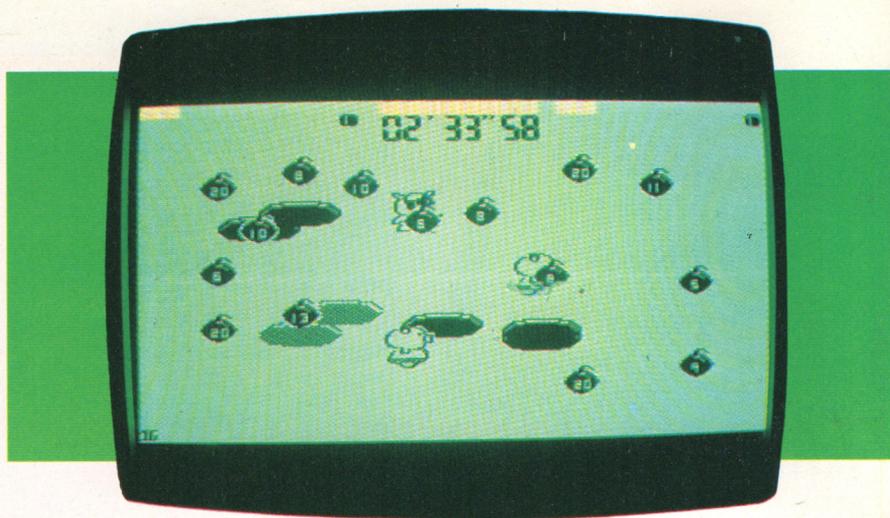


- pag. **4 PIG BOMBER**
- pag. **5 SKY WING**
- pag. **6 SWORD**
- pag. **7 BLOCKS**
- pag. **8 HOCKEY**
- pag. **9 STAR**
- pag. **10 SUPER CALCIO**

Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS:

- pag. **12 PANDORA:**
Un vaso pieno di guai
- pag. **14 VAMPIRE'S EMPIRE:**
Dove comandano i vampiri
- pag. **16 DEMON STALKERS:**
Il Demonio è dentro di noi
- pag. **18 CORPORATION:**
Potere alla mente
- pag. **22 IMPACT:**
Mamma che botte!
- pag. **24 SIDE ARMS:**
La guerra continua
- pag. **26 BEDLAM:**
Un mondo fantastico

PIG BOMBER



CHE GIOCO È

Finalmente è giunto il giorno festivo anche nei porcili, naturalmente tutti i suini si recano alla consueta arena con l'intento di rivedere i "gladiatori" del cuore. Dopo una rigorosa presentazione degli atleti, il fischio dell'arbitro scatenerà il finimondo, quindi inizierà la tanto attesa sfida che avrà luogo su uno sterrato seminato di bombe. Voi dovrete far sopravvivere l'intrepido porco dall'attacco di mostruosi maialoni decisi a non finire arrosto. Questa sarà una impresa molto ardua, poiché la sfida è all'ultimo sangue e non ci saranno né vincitori né vinti. L'unica arma che vi permetterà di neutralizzare i vostri nemici (o che permetterà agli avversari di annientarvi) è la bomba, la quale una volta innescata, se non verrà in diretto contatto con un maiale, esploderà dopo essere giunta al termine del conto alla rovescia.

Dovrete quindi impossessarvi dell'esplosivo per poi scagliarlo contro uno dei vostri rivali. Particolare al quale dovrete prestare molta attenzione riguarda le pareti laterali del campo di gioco, che grazie ad uno speciale materiale elastico, faranno rimbalzare le bombe senza farle esplodere. Durante lo scontro appariranno degli oggetti che se raccolti vi aiuteranno nei modi più svariati: dall'accelerare il vostro spostamento, all'addormentare gli accaniti avversari. Zamponi in spalla ed attenti a non essere ridotti in salsiccia!

TASTI:

JOYSTICK IN PORTA 1 O 2

SPAZIO

vi permette di evitare le bombe

STOP

ritorna al MENU

SKY WING



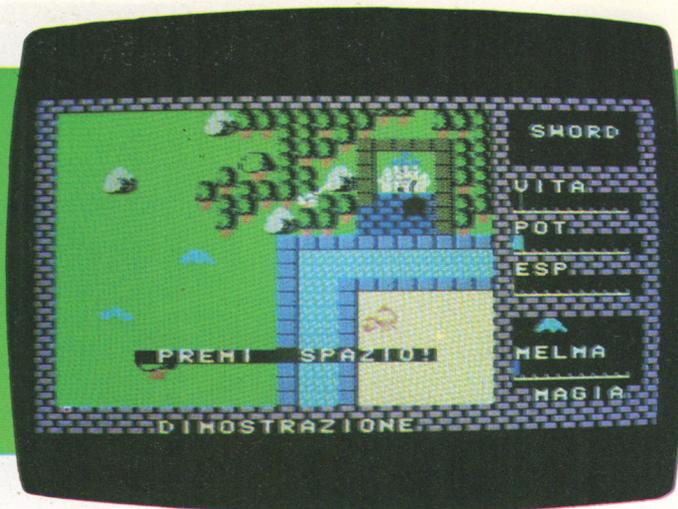
CHE GIOCO È

Nominato miglior pilota della Federazione Interspaziale, avrete il dovere di portare a termine un'impresa di vitale importanza. Dopo esservi stato assegnato il compito di penetrare all'interno del territorio nemico, con l'intento di annientare la postazione dove si rifugia il generale supremo della flotta aliena, vi accingete a decollare con la vostra nave. La vostra missione consiste inizialmente nel neutralizzare la prima orda di micidiali astronavi, che in tutti i modi cercheranno di ostruire il passaggio. Dopo aver superato brillantemente questa prima fase passerete nel canale sotterraneo, ove dovrete distruggere i mulinelli di fuoco e le serpi spaziali. Superata anche questa prova atterrerete su una piattaforma, qui dovrete abbandonare la vostra fidata nave e proseguire il viaggio cavalcando un sauro alato. Nell'ultima parte del gioco affronterete delle enormi creature preistoriche. Durante il vostro interminabile cammino, troverete meteoriti e altri oggetti di materiale non identificato, che dovrete distruggere sparando diverse raffiche di fuoco, onde evitare una letale collisione. Siate molto veloci negli spostamenti e state molto attenti agli attacchi portati alle vostre spalle dalle astronavi che non siete riusciti a distruggere.

TASTI:

JOYSTICK IN PORTA 1 O TASTI RIDEFINIBILI

SWORD



CHE GIOCO È

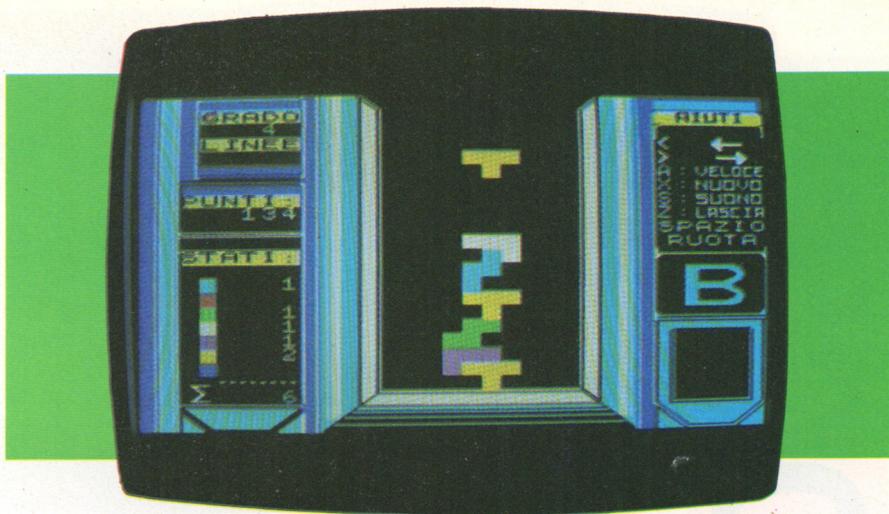
Un intrepido cavaliere deve portare a termine la più ardua impresa della sua vita, che lo renderà abile e potente, requisiti necessari per divenire un vero guerriero. I suoi nemici non sono solamente costituiti da carne ed ossa, ma posseggono una potenziale forza metafisica: la magia. Ogni creatura è dotata di un ben determinato livello di stregoneria, quanto più è grande la sua forza magica tanto peggio sarà per il nostro protagonista. Durante il lungo viaggio d'iniziazione, il nostro futuro guerriero dovrà acquisire sempre più esperienza, la quale lo renderà sempre più potente. Questa energia gli consentirà di aumentare le probabilità di vincita nella lotta contro gli avversari più tenaci. Dopo estenuanti combattimenti, potrete raccogliere le vostre proprie forze rimanendo i mobili per qualche istante. Lungo il vostro cammino troverete degli oggetti magici che, nei modi più svariati, potranno aiutarvi a superare parecchie difficoltà. Alcuni tunnel sotterranei sono dislocati in diverse parti del misterioso territorio, tramite questi potrete catapultarvi in un'altra parte del mondo dell'occulto. Il nostro cavaliere, per realizzare il suo intento, dovrà affrontare altre terrificanti imprese, a voi scoprire quali...

TASTI:

JOYSTICK IN PORTA 1 O TASTI CURSORE

SPAZIO	fuoco
STOP	pausa
ESC	rinizia

BLOCKS



CHE GIOCO È

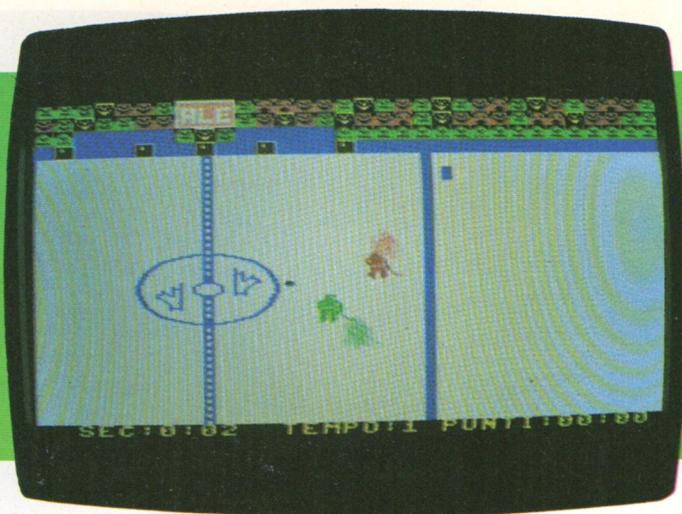
Blocks è un gioco veramente originale poiché si distingue nettamente dal resto dei videogames in circolazione. Non è una avventura, né un gioco d'azione, bensì un programma intelligente.

Blocks metterà a dura prova i vostri riflessi e la vostra abilità strategica, pur avendo un obiettivo molto semplice. Dovrete infatti comporre il massimo numero di linee orizzontali continue ruotando i blocchi (spostandoli a destra/sinistra in senso orario/antiorario), i quali scendono dalla parte superiore del video, prima che raggiungano la parte inferiore dello stesso. Ogni linea ininterrotta verrà eliminata dallo schermo, lasciando spazio libero per la creazione di altre. Se, al contrario, formerete delle linee discontinue, i blocchi si accatasteranno l'uno all'altro fino a toccare la parte alta dello schermo, impedendo così ai blocchi successivi di scendere e causando il termine del gioco, ossia il GAME OVER. Ai lati dello schermo sono visualizzati i tasti che devono essere utilizzati, un piccolo visore che, se attivato tramite la lettera X, mostrerà il blocco successivo a quello che state controllando, l'indicatore del grado di difficoltà, il quale verrà selezionato a caricamento avvenuto, il numero di linee continue create, il punteggio ed infine il numero di blocchi caduti suddivisi per colore.

JOYSTICK

<	sinistra
A	veloce
X	attiva il piccolo visore
S	attiva/disattiva il suono
Z	lascia il blocco
SPAZIO	ruota il blocco

HOCKEY



CHE GIOCO È

L'estate è ormai finita e ci stiamo avviando verso il periodo invernale. Perché non abbandonare gli sport estivi per dedicarsi a quelli invernali? Detto, fatto. Eccovi immediatamente cimentati nel ruolo di capitano della vostra squadra, impegnata in una difficile partita di Hockey su ghiaccio. Dopo aver dato le ultime disposizioni, vi accingete ad entrare in campo con i vostri compagni. Lo stadio straripa di spettatori. Tra le urla della folla si ode a malapena il fischio del direttore di gara. Ecco, il cronometro scocca l'inizio del gioco. I giocatori della prima fila partono alla conquista del disco. Quale sarà la squadra vincitrice di questa emozionantissima partita? Senza ombra di dubbio sarete voi a stabilire l'esito finale della partita. Con questo strabiliante gioco proverete a tutti la vostra abilità, per cui cercate di segnare il maggior numero di gol, impedendo all'avversario di fare altrettanto. Anche se gli spostamenti dei giocatori sono rozzi, sicuramente questo gioco di Hockey vi farà provare emozioni fantastiche, stimolandovi a dare il massimo di voi stessi. Se dopo aver battuto il computer con risultati sconcertanti cercherete degli avversari che possiedano una abilità pari alla vostra, potrete confrontarvi con qualsiasi vostro amico, visto che questo gioco prevede un massimo di due giocatori. In bocca al lupo e buon divertimento!

TASTI:

JOYSTICK IN PORTA 1

W	alto	D	destra
X	basso	S	fuoco
A	sinistra	F1	rinizia

STAR



CHE GIOCO È

Un formidabile gioco spaziale che vi farà trascorrere delle ore piacevoli in compagnia del vostro fidato MSX. STAR è una navicella spaziale, che inoltrata in una sorta di labirinto intergalattico, affronta le più temibili schiere di astronavi aliene che, con il succedersi degli schemi, assumono formazioni sempre più complesse e micidiali. Per contrastare le armate nemiche, la navicella monoposto è equipaggiata con dispositivi elettronici ed armi incredibilmente potenti, costruite secondo le più avanzate tecnologie. In ogni fase di gioco, le difficoltà cresceranno sempre più sia per quanto riguarda la struttura delle postazioni, che avranno muri-laser invalicabili, sia per il numero di astronavi-kamikaze aliene, che dovrete distruggere il più velocemente possibile. Ogni volta che supererete brillantemente uno schema, avrete la possibilità di scegliere la direzione che riterrete più opportuna e all'inizio del nuovo combattimento dovrete selezionare la velocità di spostamento della vostra astronave, l'onda d'urto che intenderete adottare ed infine il tipo di arma che deciderete di utilizzare. Sparate a più non posso, cercando di occupare un posto di rilievo nell'elenco dei migliori.

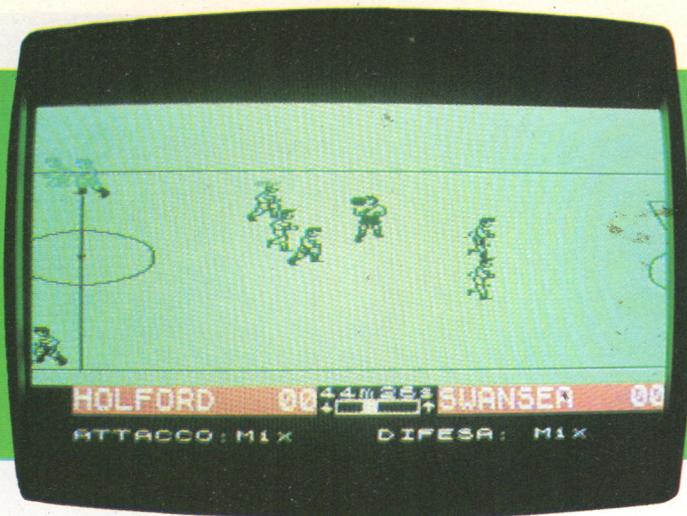
TASTI:

JOYSTICK IN PORTA 1 O TASTI CURSORE

SPAZIO

fuoco

SUPER CALCIO



CHE GIOCO È

Se state cercando un programma che non vi renda protagonista solo nel campo di gioco, ma anche "dietro le quinte" del calcio, questo programma soddisferà tutte le vostre esigenze. Anche se la grafica lascia un po' a desiderare, sicuramente verrà compensata dal resto. Avrete infatti la possibilità di effettuare sostituzioni durante la partita, di scegliere la tattica di gioco più opportuna, di mercanteggiare giocatori stranieri e via discorrendo.

Il MENU vi mostrerà tutte le principali opzioni che potrete scegliere spostando la barra colorata: lo STATO SQUADRA vi indicherà le partite che ha giocato la squadra, le stagioni e le coppe vinte. La STORIA SQ. visualizzerà una tabella: (VI) partite vinte, (PA) pareggiate, (PE) perse, (PT) punti, (GF) gol fatti, (GS) gol subiti, (CA) categoria... con i rispettivi risultati; CATEGORIE vi elencherà le 64 squadre divise in 4 categorie, LOAD/SAVE vi permetterà di salvare o di caricare su nastro le squadre create, mentre potrete facilmente comprendere le funzioni delle rimanenti operazioni. L'opzione ALTRA GARA vi permetterà di iniziare la partita. La schermata successiva a quella del MENU riporterà la VELOCITÀ del tempo, la quale potrà essere incrementata moltiplicando per 10 il valore normale e quindi potrete far competere ed assegnare il compito di allenatore al computer oppure al giocatore. Infine, ricordate che per rinviare il pallone per battere la rimessa ec. dovrete direzionare il giocatore e contemporaneamente premere il tasto fuoco.

TASTI:

JOYSTICK IN PORTA 1/2 O TASTI CURSORE

Z	sinistra	K	basso
X	destra	SPAZIO	fuoco
O	alto		

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER
IL VOSTRO COMPUTER
DA NON PERDERE!

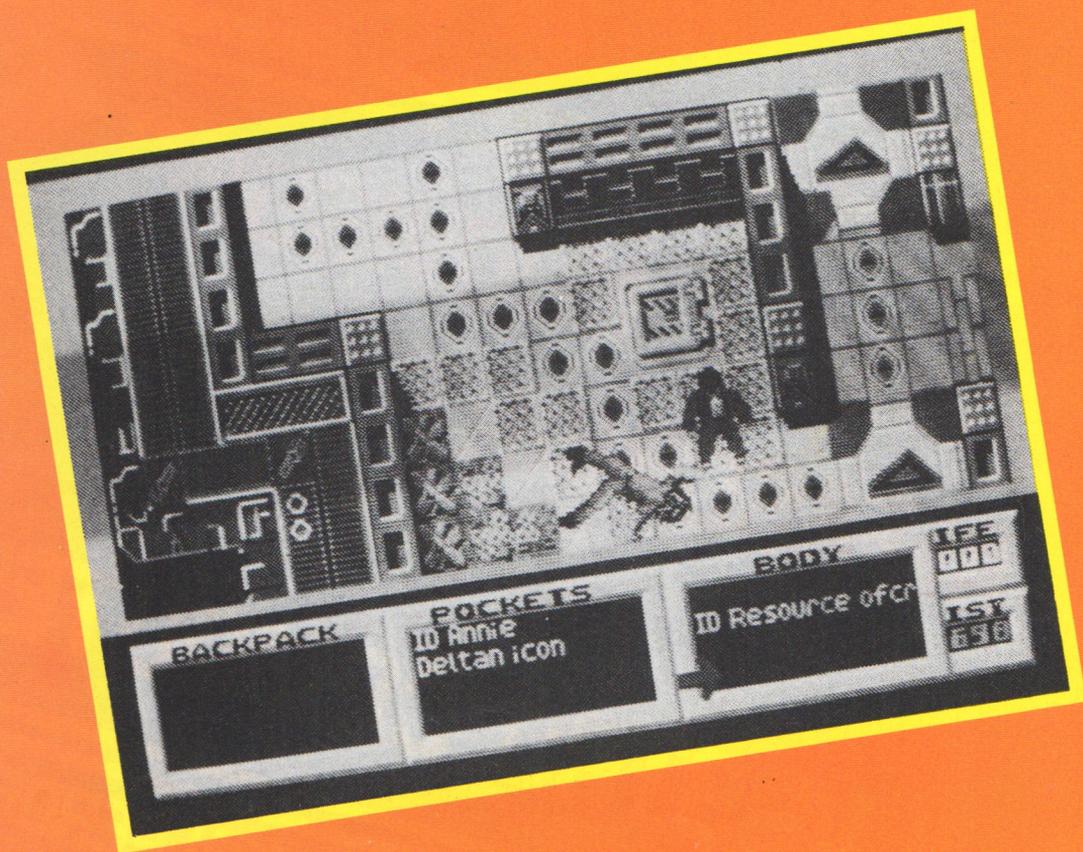
PANDORA

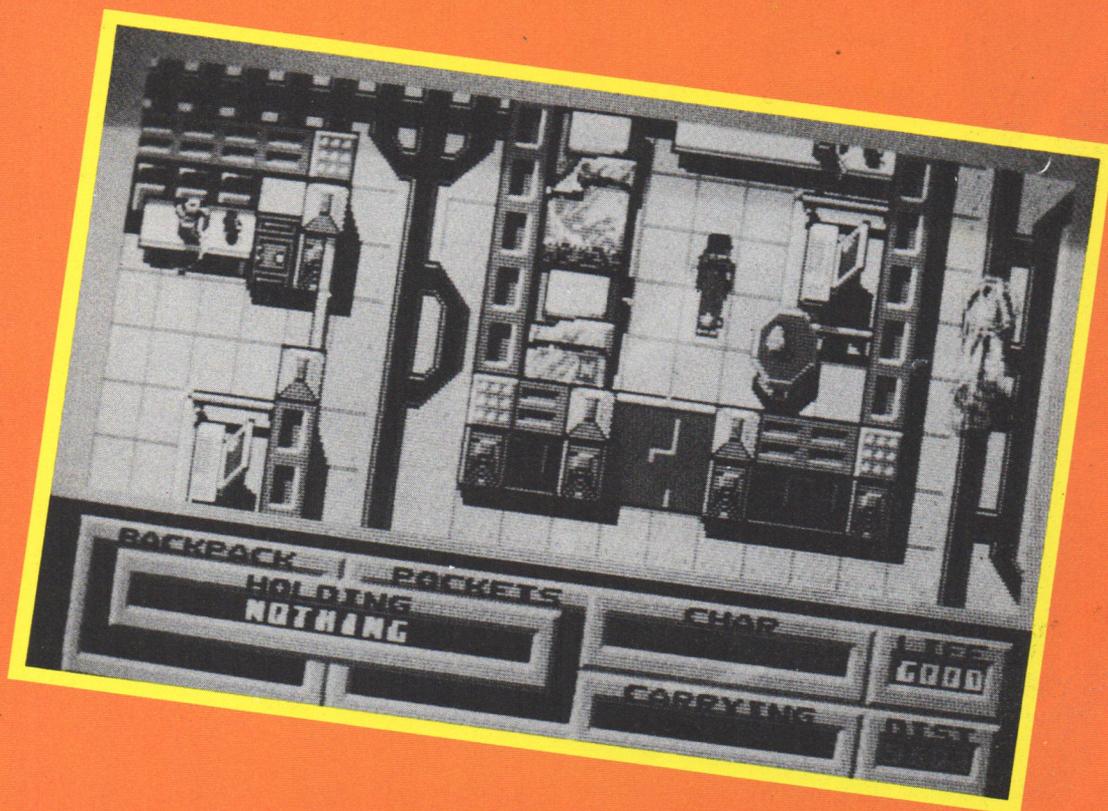
No, io mi rifiuto di continuare a giocare. Io non voglio essere sottomesso ad un gioco che vi uccide non appena vi muovete. Non è che le cattiverie vi vengono incontro in grandi orde, o che non si riesce ad evitare i laser, non intendo questo: voi morite non appena premete il joystick e **Pandora** è responsabile della vostra uccisione.

Dopo aver vagato nello spazio per due secoli, Pandora sta tornando a casa, ma nessuno è a conoscenza del motivo per cui sta rincasan-

do, e nessuno vuole scoprirlo. Io comprendo il motivo: uno sguardo al gioco e anch'io mi rifiutai.

Voi siete alla guida di una navicella e dovete scoprire i segreti di Pandora ed eventualmente riferire se è accaduto qualcosa di strano. La prima cosa che scoprite all'inizio del gioco è la seguente: se tentate di muovervi, ma non possedete un passaporto Id, un laser vi ridurrà in briciole. Una veloce ricerca nelle vostre tasche rivela che non avete il documento, e





allora, cosa dovete fare? Semplice: aspettare che compaia una persona e che vi dica: "Ecco il mio passaporto, voi siete l'unica persona che può sconfiggere Pan..." e che muoia davanti ai vostri occhi. Cercate ora nelle vostre tasche e vi accorgete che è apparso un passaporto. Ora siete liberi di muovervi — che strano inizio!

La navicella viaggia sopra la vostra area scorrevole, in un modo simile al gioco **Gauntlet**. Il vostro personaggio si muove in una delle quattro direzioni, e parlando del vostro personaggio, devo dire che è un omino piccolo e stupido.

Una caratteristica del gioco è la presenza di un gran numero di personaggi. In una piccola stanza proprio a nord rispetto al punto in cui iniziate il gioco, un prete benedice ogni uomo e sua madre. Molti cadaveri sono allineati sul pavimento: essi possono essere identificati ed

i loro oggetti rubati, come ad esempio, i passaporti Id di un membro appartenente ad un ceto più elevato della società, necessari per avere accesso a certe zone della nave e/o disinnescare le forze di campo.

Poi c'è il ladro: si tratta di un personaggio nero e molto veloce che corre verso di voi, recita una poesia e vi ruba il passaporto. Che colpo! Una volta che si avvicina a voi, non potete fare nulla. Non potete combattere contro di lui, poiché quando egli vi tocca, il vostro passaporto sparisce e siete sconfitti.

Come avrete immaginato, **Pandora** non è un gioco familiare, poiché vi sono molti problemi da affrontare. Chi ha bisogno di difficoltà quando si presume che vi piaccia il gioco? Questo stile più orientato verso l'avventura e tipico di **Gauntlet** ha valide potenzialità, ma purtroppo i programmatori di **Pandora** hanno fallito il colpo.

VAMPIRES EMPIRE



Il vecchio Van Helsing è di nuovo qui. Il nemico del vampiro ha messo da parte il suo libro della pensione e sta per combattere ancora una volta contro le legioni di Dracula degli immortali e lancia aglio in tutte le direzioni come un cuoco spagnolo impazzito. Quest'ultima lotta tra sdentati e affamati è un atto di cortesia fattoci dalla casa software europea Magic Bytes, tramite i nostri vecchi amici Gremlin Graphics.

A prima vista può sembrare un gioco di piattaforme e labirinti, ma il vecchio Van ha un paio di trucchi che introducono un'insolita strategia; il gioco è accompagnato da parole sciocche che creano una certa atmosfera, più intensa del solito, tradotte dal tedesco e che raccontano di orrori futuri.

Tra i piccoli malvagi che attendono Van Helsing vi sono degli inviduidi dai capelli bianchi e arricciati che si avvicinano dalle spalle (attenti ai desideri di costoro), mascalzoni che giocano ad essere girandole e demoni femminili che non indossano nulla.

Dopo una pausa per invocare le potenze della luce ("mostrate la strada ai miei piedi stanchi e malfermi!"), Van parte alla volta del mondo sotterraneo, carico di aglio, di specchi e con una palla di cristallo.

Mentre egli ruzzola lungo i sentieri, si arrampica e cade, incespica sulle rocce e urta contro le pareti, i vari personaggi tentano di rendergli la vita difficile. Alcuni di questi — come lo gnomo o il ragazzo con la camicia da notte — si imbattono in lui e succhiano il sangue zampillante (che si trova sotto lo schermo). Ma vi è anche un individuo misterioso che ha in mano un'asta magnetica e un orco che sobbalza in maniera ridicola.

Van sa evitare la maggior parte delle cattiverie agitando nella loro direzione una mezza dozzina di teste d'aglio. Garlic tuttavia non ha molto successo con i topi che occasionalmente appaiono sul pavimento, ma se calza un particolare tipo di sandali riesce a ricacciarli indietro. Di tanto in tanto Van scorge qualcosa che può rimandare a quei vecchi giochi come **Centipede**, ma è solo un bagliore. Questo volteggia, rimbalza e si muove in direzione dell'uscita. Questo è il momento in cui l'assortimento di vetrerie diventa utile.

Se Van usa le icone che si trovano a destra, nella parte inferiore dello schermo riesce a catturare nella palla di cristallo la luce o a formare una combinazione di specchi angolati che



posiziona lungo il sentiero, deviandolo quando incontra ostacoli o barriere. L'idea è che quando Van colloca il blocco d'uscita nella parte orientale del labirinto, il raggio di luce segua Van e illumini il blocco permettendogli in tal modo di entrare nel livello seguente.

Ci sono quattro livelli in tutto, e la luce deve essere diretta su di essi finché Helsing riesce a illuminare la tomba di Dracula: non è proprio un compito facile. Più spesso egli raggiunge un'uscita con poche gocce rimaste nelle vene, per poi vedere la luce sparire nella direzione opposta.

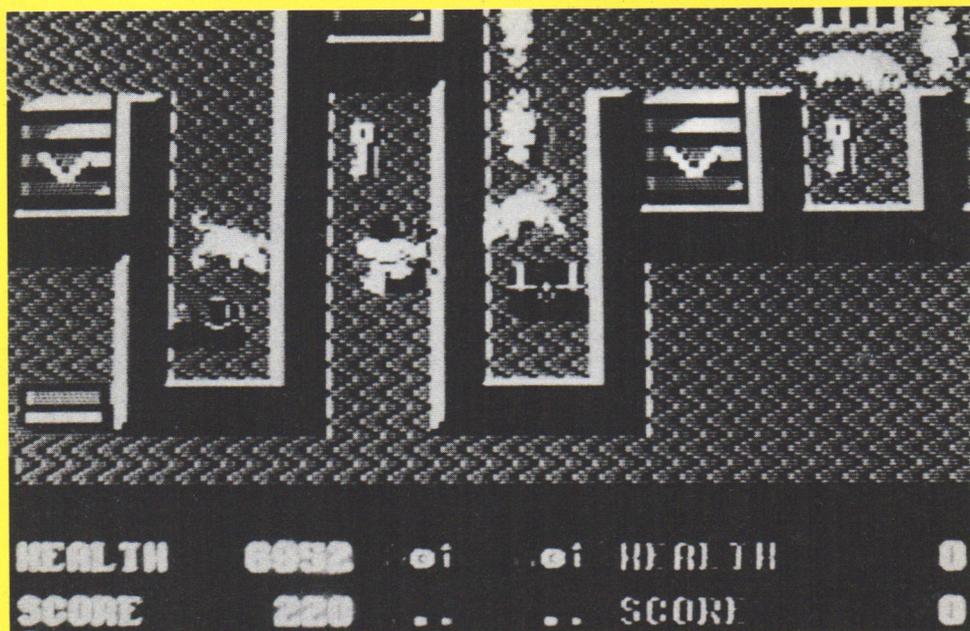
Si tratta di una versione originale. I grafici sono validi, ma macchinosi, gli effetti sonori limitati, ma adeguati e una volta che vi siete abituati al movimento esasperante del joystick, il gioco risulta sufficientemente giocabile.



Demon

STALKERS





Demon Stalkers sembra dal titolo un film di fantascienza e di orrore, invece è la novità in una serie di proseguimenti di **Gauntlet**, messo in circolazione dalla Electronic Arts.

L'azione di gioco di **Demon Stalkers** non è simile all'originale **Gauntlet** ed offre al giocatore la stessa frenetica e durevole giocabilità priva di difetti.

Questa versione vede combattere voi, o voi e il vostro compagno, in una prigione composta da cento livelli contro i soliti mostri, spettri, creature misteriose e topi. Il risultato è un gioco divertente, anche se a volte frustrante.

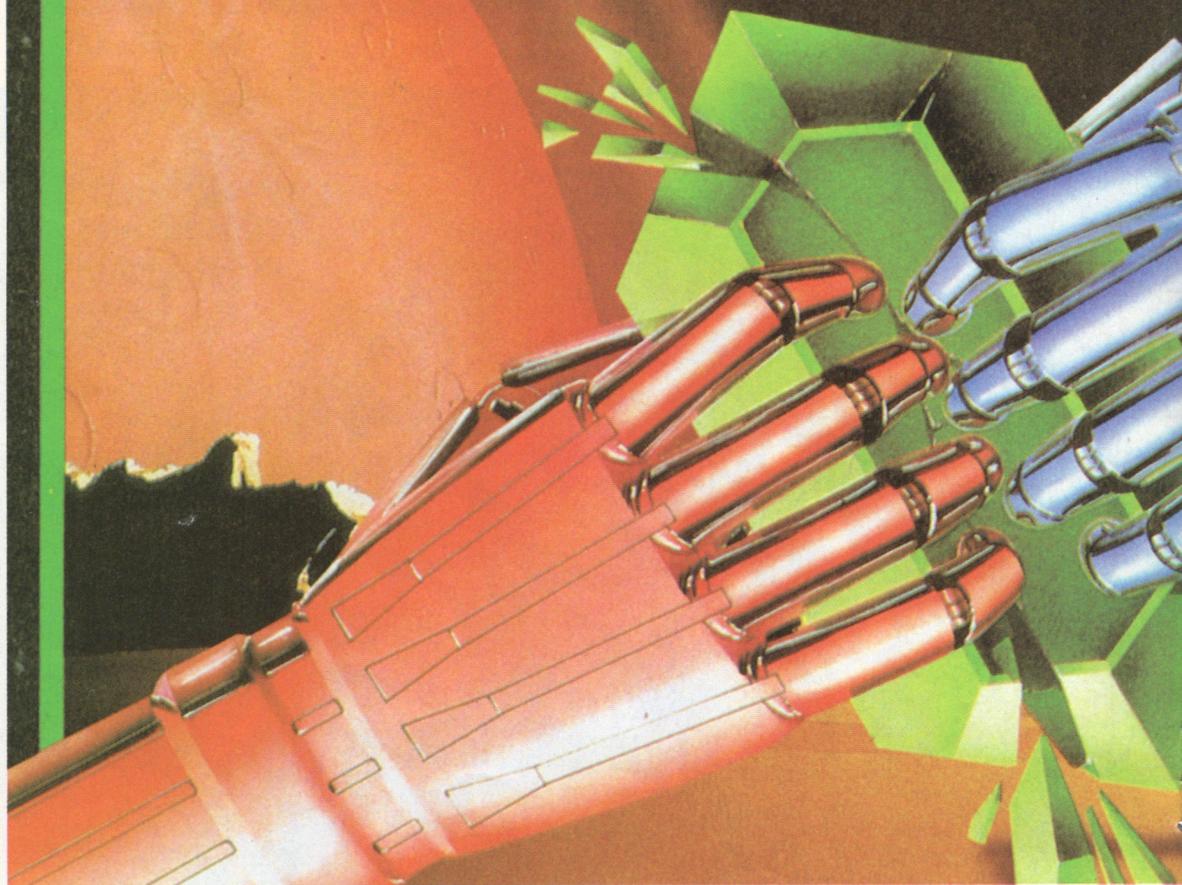
La vostra missione che avviene in un tempo relativamente breve non è poi così strana come potete scoprire. Ad aiutarvi a sopravvivere più a lungo vi è una selezione di cibo, armi, amuleti, campanelli magici, cesti pieni di oggetti e naturalmente le chiavi essenziali e che si rivelano un valido contributo alla vostra ricerca.

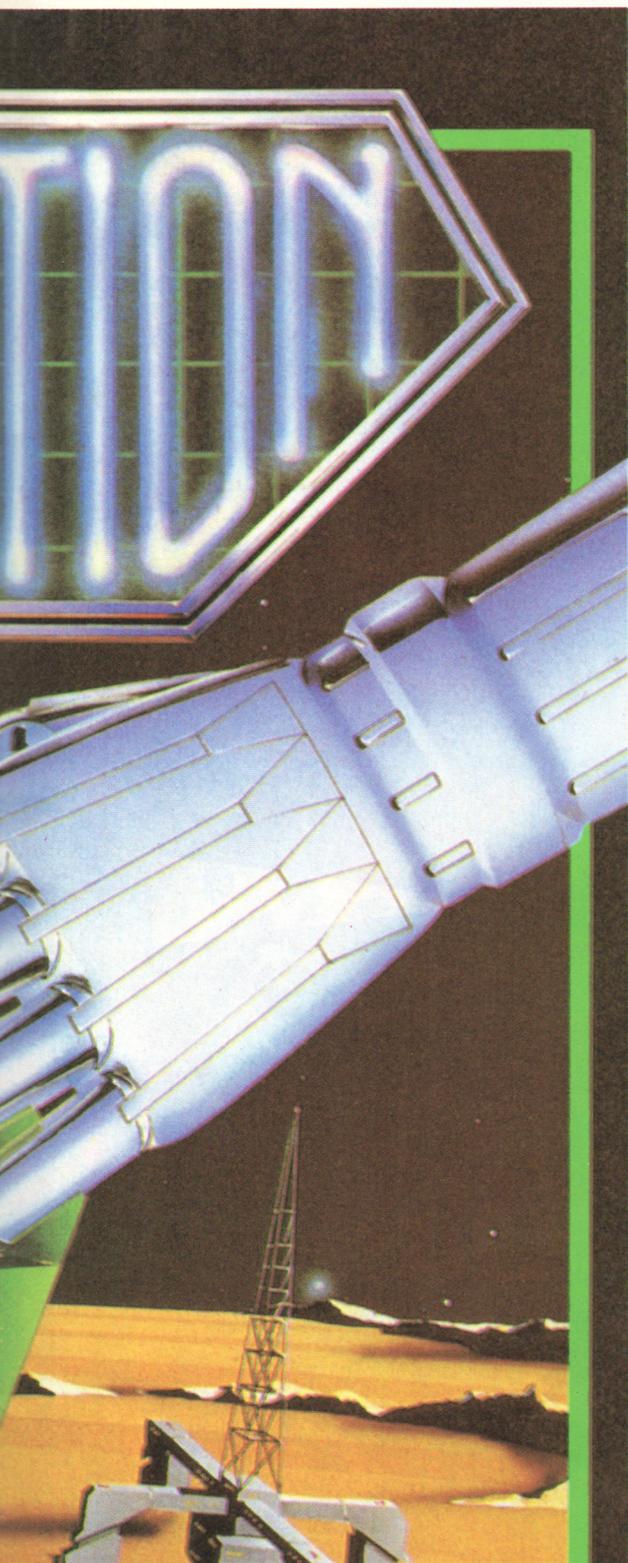
Lo schermo rispetta la solita divisione: alla sommità dello schermo vi è l'area di gioco, mentre nella parte inferiore si trovano lo stato di salute dei giocatori, il punteggio e gli oggetti raccolti. Tutti questi aumentano di valore quando raccogliete i vari oggetti e distruggete tutti i mostri.

Per entrare in ogni livello dovete superare le entità che vengono verso di voi e raggiungere con successo una scala che porta al livello superiore. Più sprofondate nel cuore della prigione, più difficile il gioco diventa.

Anche se volete dirigervi nei livelli più bassi dovete avere una parola d'ordine, che prende il nome di "magica cifra di Arturo". Questa non è una procedura magica vera e propria: si tratta di tre pezzi di carta circolari sistemati in modo che quando la prima parola sulla ruota esterna è allineata con la seconda sulla ruota interna, la parola d'ordine appare sulla terza e più interna ruota... come per magia! Sebbene tutto ciò abbia dell'incredibile, e sia difficile da immaginare senza vedere il disco, si tratta di un gioco che vuole eliminare i truffatori! Il gioco è estremamente ripetitivo, ma divertente, specialmente quando è giocato da due di voi. I grafici e gli effetti sonori sono di qualità superiore alla media, nonostante lo scrolling lasci molto a desiderare. Io non conosco di preciso la tecnica usata, ma vi è in qualche parte qualcosa di errato. Io non sto cercando di deludervi, il gioco è buono e merita di essere preso in considerazione.

CORPORATION

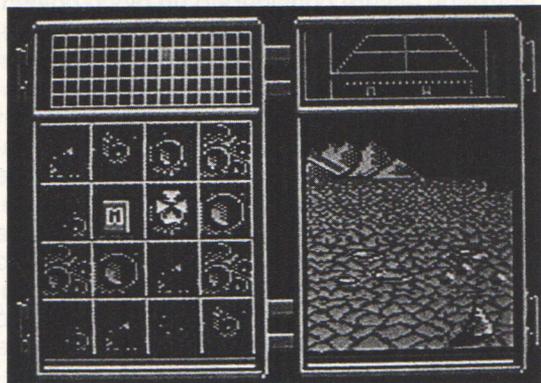




Potrebbe essere considerato un gioco noioso. Se sei un fanatico dello shoot'em up lo troverai veramente noioso, ma se non lo sei diventerai del tutto stufo di essere abituato, aggan- ciato e incollato al tuo computer. **Corporation** è un gioco affascinante di tattica in tempo reale. Dovrai essere molto rapido e anche veloce sul joystick se vuoi arrivare da qualche parte. Lo scenario è il futuro (3026 AD, per essere preciso). Le nazioni non esistono più. Al loro posto corporazioni onnipotenti dirigono il mondo e i suoi domini. Un impiego di successo presso una corporazione significa sicurezza e benessere. Il fallimento provoca il licenziamen- to, e la miseria sicura. (Il libretto delle istruzio- ni non indica una vicinanza ad alcun partito po- litico. Ma ti basta usare un po' di immagina- zione per capire chi sono i buoni e i cattivi). Sei il comandante di un'équipe di minatori che scavano nello spazio profondo. Devi posizio- nare le mine e raccogliere i cristalli Minorithian di gran valore sulla superficie di un asteroide che si sta immergendo verso una luna sterile. Hai a disposizione 2000 crediti che devi utiliz- zare per procurarti le unità remote mobili (Mru) per poter eseguire la tua missione. Le dirigi nei loro ruoli di sorveglianza, scavatura, trasporto e difesa sulla superficie dell'asteroide. Ogni Mru può essere ad energia solare o da fusio- ne. Le unità ad energia solare non possono funzionare al buio ma costano molto meno di quelle a fusione.

Lo schermo è diviso in quattro sezioni, una car- tina a scala grande e una cartina a scala pic- cola dell'asteroide per te e per il tuo nemico. (Ah già, una corporazione rivale deve scava- re anche lei per una missione simile sullo stes- so asteroide). Il visualizzatore della cartina su- periore, quella in scala piccola, ti fa vedere tut- to l'asteroide con indicata la posizione della tua raffineria e un riquadro illuminato che indica la zona che viene rappresentata nella cartina a scala grande e anche quale parte dell'aste- roide è al buio. La sezione a scala grande è divisa anche lei in quadrati, ognuno dei quali può contenere cristalli o essere instabile e quindi impossibile da praticare per tutti tranne che per un MRU di ispezione.

Gli Mru sono controllati dal joystick. Ogni unità può spostarsi fino a 20 piccoli quadratini per ogni movimento. Se cerca di andare verso una unità che occupa già un quadrato, si ferma. Se una unità diversa da un MRU di ispezione cerca di passare su un quadrato instabile, muore.



Per affrontare in modo valido un terreno ti conviene attraversare la zona con un'unità di ispezione che lascia cadere dei segnali luminosi gialli sugli affioramenti di cristalli e blu sul fondo instabile. Segui poi le indicazioni lasciate con una unità di scavo, attento ad attraversare tutti i segnali gialli e ad evitare tutti quelli blu. Il minatore lascia pacchi di cristalli pronti da raccogliere e li indica con un segnale rosso. Se passi sopra a un segnale rosso con una unità di trasporto, raccogli tutti i cristalli estratti. Quando un camion ha raccolto dieci pacchi, deve ritornare alla raffineria per scaricarli. Sinceramente ti ho sentito piangere. I problemi cominciano quando dimentichi dove hai lasciato una unità particolare e perdi quindi tempo perlustrando l'asteroide per ritrovarla. E c'è anche la possibilità che una o più delle tue unità siano state colpite dall'opposizione. O messe fuori uso da una pioggia di meteoriti. (Puoi naturalmente sparare sui tuoi rivali, se vuoi, un po' crudeli queste corporazioni).

Come ho già detto è un gioco tattico. Puoi scegliere di giocare su 12, 24 o 36 ore (un'ora nel tempo dell'asteroide corrisponde a 2 minuti del tempo terrestre del 1988). Alla fine del tempo stabilito il computer ti dirà se hai raggiunto la quota che ci si aspettava da te e quindi ti comunica o il codice per rientrare all'inizio della giocata successiva oppure il tuo licenziamento dalla corporazione e la richiesta di restituzione del tuo Credito Sociale. Se cominci un gioco con l'inserimento di un "codice di successo" hai diritto ad un credito più alto ma aumenta anche la tua quota.

La corporazione ha un certo numero di caratteristiche simpatiche. Puoi, per esempio, prendere visione di una unità dall'interno premendo due volte il tasto di fuoco. Non puoi però vedere altre unità, ma il cursore cambia di co-

lore mentre passa sopra di loro.

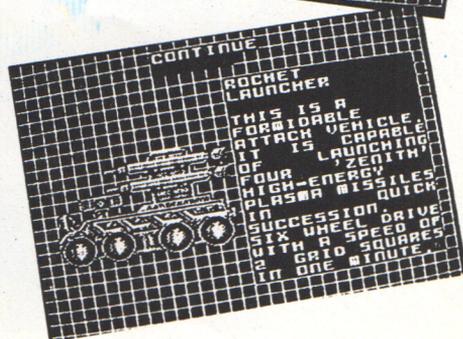
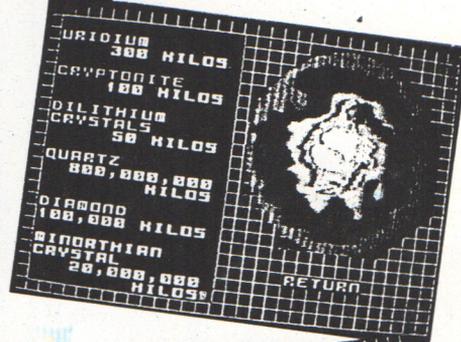
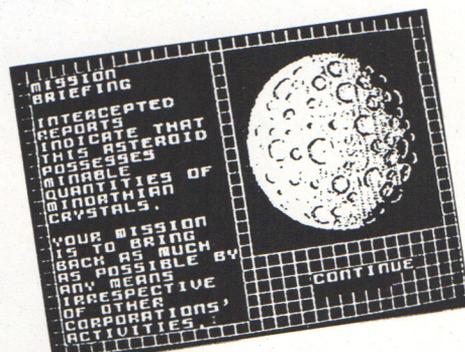
Puoi quindi avvicinarti per vedere meglio. Se l'unità sulla quale sei imbarcato è armata, puoi anche sparare sulle cose.

Mentre sei in modo visuale, viene visualizzato lo schermo della condizione difensiva della unità. Questa condizione viene progressivamente indebolita dai colpi delle meteoriti e dai missili dell'opposizione.

Una delle unità disponibili è un dispositivo di copertura che rende tutte le tue unità presenti nel raggio di tre quadrati invisibili per tutti tranne che per le unità di ispezione dell'altro lato.

Corporation è uno strizzacervello. Il tipo di gioco che fa infuriare ma stimola e ti riporta attaccato allo schermo. È un gioco che può piacerti o esserti insopportabile. A me è piaciuto.

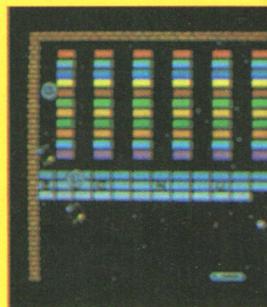
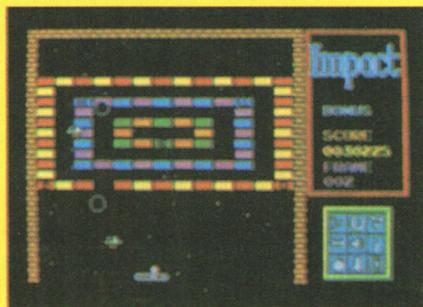
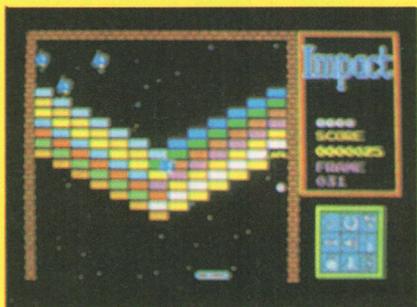
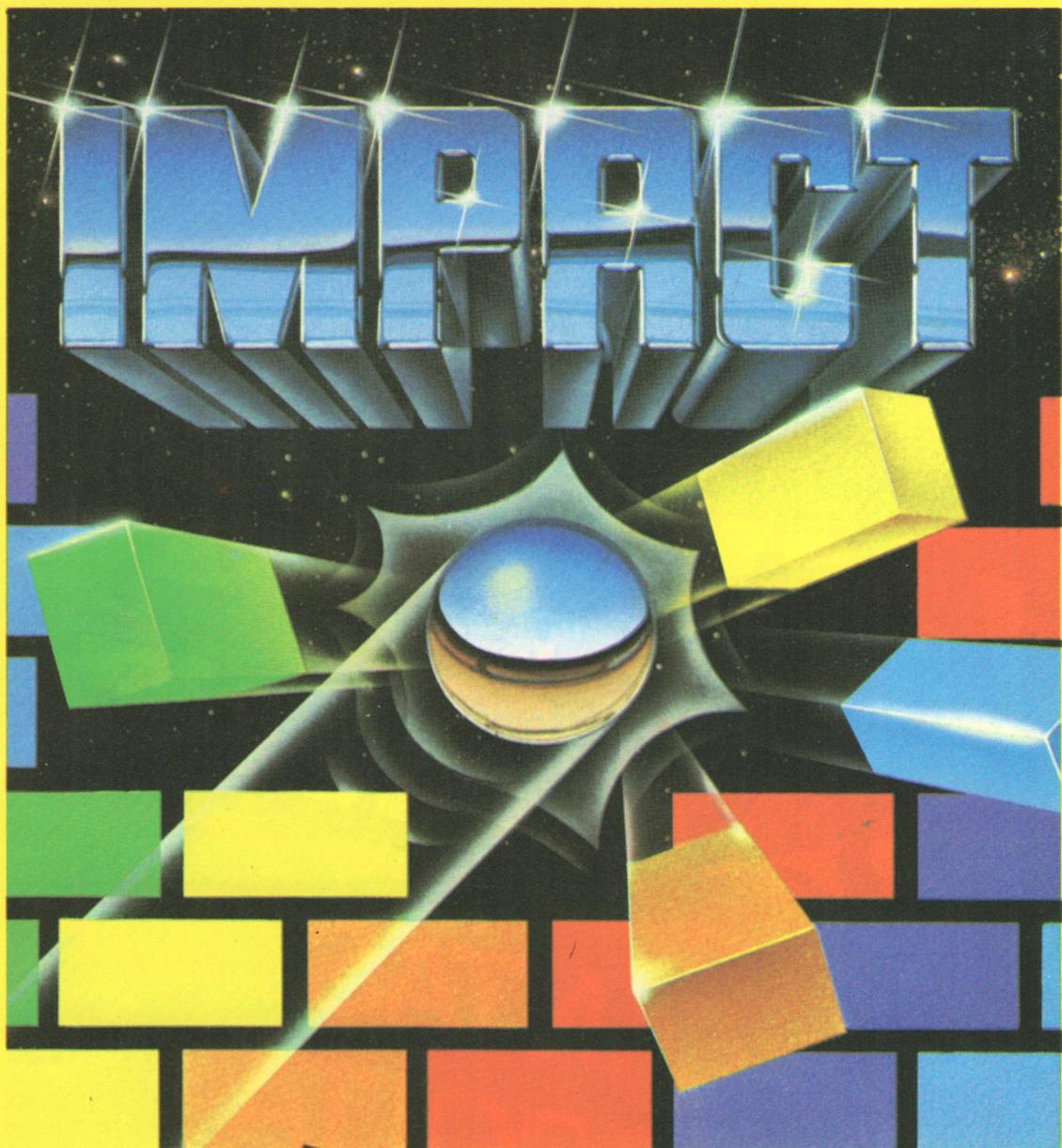
Lino Ghezza

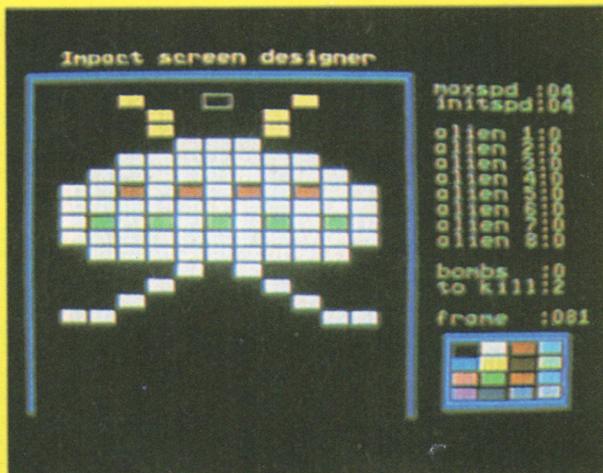
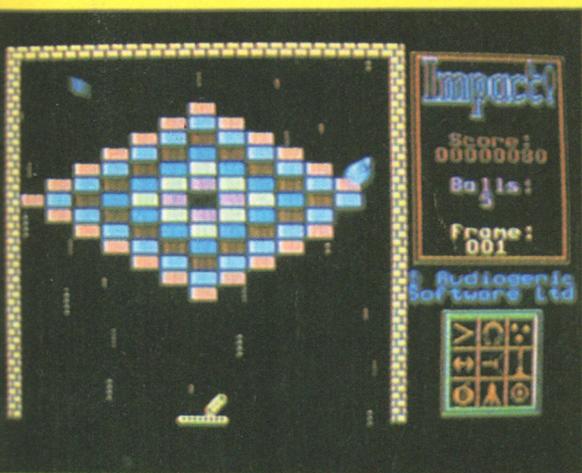


ECCEZIONALE
E'
IN EDICOLA
QUESTO MESE

MSX HIT
32 PAGINE A COLORI
PARADE

UNA FANTASTICA
RACCOLTA
DEI 20 MIGLIORI
GIOCHI





Quando **Impact** è apparso per la prima volta, l'anno scorso, ha avuto un buon successo. La versione per l'Amiga era attraente e conteneva numerosi effetti sonori eccellenti che accompagnavano il gioco. Inoltre era uno dei pochi bounce'em up per l'Amiga, e quindi rappresentava un nuovo stile di gioco. Da allora la situazione è cambiata, soprattutto per l'Msx; è stata realizzata durante tutto l'anno una gran quantità di giochi dello stesso genere. E non solo, ma i giochi come **Krakout** e **Arkanoid** sono ora disponibili in compilation. Chi comprerà allora **Impact**?

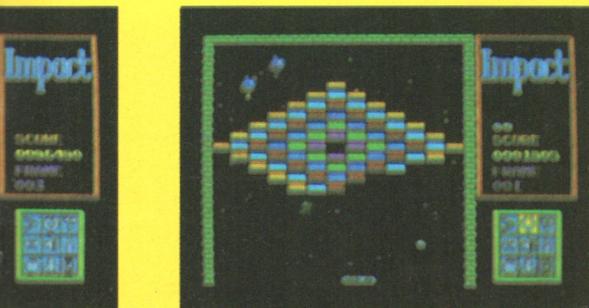
Il più grosso svantaggio di **Impact** è forse la sua mancanza di caratteristiche nuove. La mazza si muove lungo la base dello schermo facendo rimbalzare la palla verso le mattonelle. Se ne colpisci una, questa sparisce e se ne cancelli tutto un gruppo passi allo schermo successivo con una nuova figura geometrica di mattonelle. Suono piacevole? Vieni aiutato nel senso che da alcune mattonelle scendono dei fili. Se ne colpisci uno fai avanzare

il tuo indicatore di aggiunte di uno dei nove spazi. Le aggiunte a basso prezzo ti facilitano di poco il lavoro, mentre, come puoi immaginare, quelle più care sono più potenti. Esse vanno da uno, che rallenta la palla, fino alla massima che colpisce tutte le mattonelle.

È incluso anche un kit di costruzione per disegnare i tuoi schermi come vuoi. Devi caricarlo separatamente e ogni schermo che disegni deve essere salvato sul nastro o sul disco del gioco principale. Sarebbe stato bello vedere una opzione di controllo con il joystick per questa parte in quanto i controlli dalla tastiera sono un po' complessi. Il fatto di dover caricare questo kit a parte lo rende piuttosto lento da utilizzare.

Il controllo con il mouse è molto regolare e l'accompagnamento musicale rende il gioco più piacevole e un po' diverso dal solito. Sull'Msx non c'è l'opzione per il mouse e gli effetti sonori sono incomprensibili e non incisivi. Non voglio dire troppo forte che il controllo con il mouse è più bello di quello con il joystick, ma per quanto riguarda la giocabilità, la differenza è grossa. Per prendere la risoluzione per la versione dell'Amiga, tutti gli sprite sono di un colore. Le mattonelle sono tutte colorate e lo sfondo brillante (stellato) è armonioso, ma gli sprite sono gli stessi vecchi alieni che appaiono in tutti questi giochi.

Non consiglierai **Impact** per la semplice ragione che esistono giochi simili che offrono più divertimento e più varietà e se riesci a prenderne uno in compilation, è decisamente meglio.



SIDE ARMS

Quando ho giocato per la prima volta il coin-op **Side Arms** in un'arcade, mi ha colpito per la sua velocità, i suoi grafici e la frenesia dell'azione. La possibilità di avere armi potenti fin quasi dall'inizio del gioco era una caratteristica nuova, ma la sua attrattiva svaniva molto rapidamente. Con questa idea in testa mi sono meravigliato di come poteva apparire la versione Mx che è inevitabilmente inferiore dal punto di vista della grafica.

Non ci sono sorprese di rilievo per chi ha già giocato con una delle più recenti produzioni del genere **Salamander/R-type**, perché comporta un volo con movimento da destra a sinistra, attraverso vari livelli, durante il quale devi rispondere agli attacchi degli alieni. Il modo gioco simultaneo per due persone migliora un po' il livello di divertimento, ma **Side Arms** ha solo questo tipo di opzione. Il gioco inizia fra le rovine di una città futuristica. Degli alieni rotanti arrivano verso di te come dei Kamikaze. Quando li colpisci, alcuni se ne vanno dietro a simboli Pow. Se raccogli i Pow aumenti la velocità del tuo uomo sullo schermo, ma puoi ottenere le armi più potenti solo se colpisci i Pow prima di prenderli. Con questo metodo puoi arrivare ad avere i lanciafiamme, i laser a tre vie o le tail gun.

Tu e il tuo possibile compagno volate per lo schermo con lo sfondo corrente che si muove lentamente dietro di voi (quel poco di movimento verticale del coin-op è sparito). Un guardiano confuso vi aspetta alla fine di ogni livello; una palla incandescente espelle ancora un

po' di alieni che possono essere facilmente distrutti con un colpo. Chi gioca con la cassetta non avrà il piacere di sentire che ogni livello deve essere caricato separatamente, rompen-



do così quel poco di azione che già c'è. Se gli sfondi fossero lunghi e molto dettagliati potrei capirlo, ma non lo sono. Sono fatti di semplici mattonelle e macchie ripetute in modo molto ovvio e assolutamente non incisivo.

Gli ultimi livelli e gli alieni non danno al giocatore dei grafici migliori, anche se più avanti nel gioco hai a disposizione armi più letali. Il modo due giocatori lo rende senz'altro più divertente, ma non raggiunge per esempio il grado

di **Gauntlet** o **Supersprint**. Ha il grosso vantaggio di non utilizzare le mini figure di **Gauntlet**, dando così personaggi più grandi e attraenti. Ma non aspettarti meraviglie auricolari dallo zio Sid; gli effetti sonori non avrebbero potuto essere più semplici e la musica suona

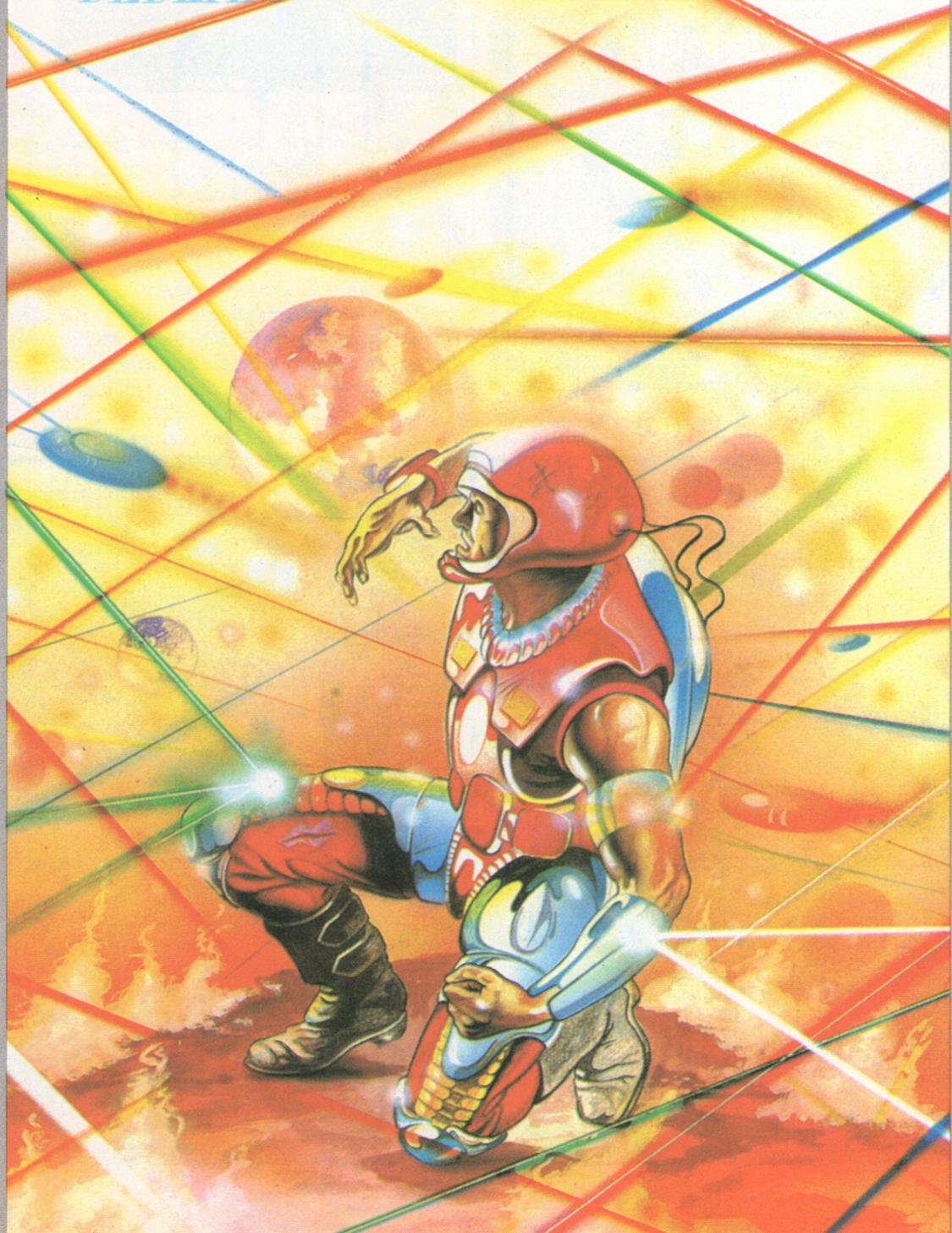


un po' come la frenetica guerra spaziale che il gioco vorrebbe simulare. I tre gradi di abilità permettono ad ognuno di attraversare la maggior parte dei livelli e dà una grossa possibilità di cambiamento.

Side Arms può essere divertente per i giocatori fanatici di shoot'em up, e forse verrà apprezzato anche dai numerosi fanatici del coin-op; lo troveranno indubbiamente molto divertente, soprattutto il modo a due giocatori. Da non perdere.



BEDLAM





Con il recente arrivo del Kit di Costruzione di **Shoot'em** della Sensibile Software, la vita per le esplosioni verticali in movimento diventerà molto più dura. Per questo, non essendoci carenza di giochi del genere, mi aspettavo qualcosa di un po' speciale in **Bedlam**.

Per quelli che vogliono una storia che spieghi il motivo delle loro lotte contro gli alieni, quella di **Bedlam** è che tu sei allievo di una scuola di addestramento su un caccia spaziale, e devi superare il tuo esame finale. La prova non consiste in due ore di sudore in un mondo del 2000, ma in un esame della tua capacità di riflesso e coordinazione in un simulatore di battaglia spaziale composto di 16 sezioni.

Innanzitutto, devi scegliere se vuoi giocare da solo, in due standard o in due in simultanea. Le navi dei giocatori volano su uno sfondo che si muove regolarmente, impostato su di un cielo stellato. Delle mattonelle quadrate poco originali disegnate come in rilievo compongono la maggior parte dello sfondo, con l'aggiunta di alcune piramidi e postazioni armate qua e là. Naturalmente ti prendono di mira e tu puoi sparare in risposta contro di loro. E questo serve, in realtà, per fare avanzare il gioco fra un'ondata e l'altra di alieni che appaiono e scompaiono dallo schermo a caso colpendo il giocatore. Lungo la tua strada incontrerai delle lettere che si muovono. Raccogliendole diventerai temporaneamente invincibile, avrai una vita supplementare o sarai teleselezionato verso la caratteristica più originale del gioco.

Vai verso la teleselezione e ti ritroverai in una macchina pinball (palla irta di spilli?), che, come il resto del gioco, si muove ad una velocità costante. Se riesci a liberare la macchina azionando una leva, puoi raccogliere alcuni grossi bonus portandola bassa nello schermo dopo averla colpita, ripiegato le braccia e attivato i soliti interruttori e tasti per i bonus. È una variante divertente rispetto al gioco principale, molto eccitante e che ti dà un incarico veramente duro.

Un pezzo di musica, che per originalità è allo stesso livello del gioco, viene suonato per tutta la durata dello schermo del titolo, mentre gli effetti sonori sono decisamente più interessanti.

Se non fosse per la sezione della palla, **Bedlam** potrebbe sembrare un gioco assolutamente banale e terra terra. E anche così resta un gioco non troppo entusiasmante. È un genere di produzione che può funzionare benissimo, ma **Bedlam** non ha raggiunto in pieno il livello medio accettabile. Se confrontato con giochi più economici come **Denarius** o **Designer** della Sensibile Software, sembra veramente troppo caro.

Gli shoot'em up di questo genere devono per forza avere dei grafici, un suono e un'azione eccezionali, qualità che in **Bedlam** sono veramente scarse. È solo un gioco per fanatici di shoot'em up che lo troveranno certamente qualcosa da far girare anche se non ha i requisiti che io ritengo necessari.

**QUESTO MESE
IN EDICOLA**

**CBM
64**

HIT PARADE

30

GIOCHI

**FAST LOADING
"BITURBO"**

- 1 - GLI ANTENATI
- 2 - PONZIE
- 3 - ROCKMAN
- 4 - BUMP
- 5 - SPADA NERA
- 6 - SAVANA
- 7 - JUMPER
- 8 - PERLE
- 9 - LO GNOMO
- 10 - MATRASS
- 11 - IDOLO D'ORO
- 12 - POMPELMO
- 13 - FREDDY
- 14 - SUPER CANNON
- 15 - IL PRESTINAIO
- 16 - AFRICA NERA
- 17 - LE 7 PROVE
- 18 - ATTACCO UFO
- 19 - BOBO
- 20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
- 21 - LAST CAVERNS
- 22 - NIGHT MISSION
- 23 - FORMULA 1
- 24 - GIOSCOPIO
- 25 - AIR FIGHTER
- 26 - ESPLORATORE
- 27 - GUN
- 28 - OMBRA NERA
- 29 - ESSE TEAM 2
- 30 - KUNG FU

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● Compro-cerco i seguenti giochi per MSX su cassetta: Rambo 1 e 2, Ghost and Goblins, Double Drago, Rocky, Transformer, Ghost Buster, The Gonnies, Zoids, Tae Kwondo, Thunder Cats, Pitstop, Ninja Master Scooby Doo, soltanto se originali. Sono disposto a pagare bene.

Ivano Dapino - Via G. Puccini 5A/5 - 16154 Sestri Levante (GE) - Tel. 679321.

● Cerco Demonio 1 con il nome di Gostin Goblin e se è possibile vorrei diventare un socio. Vorrei una risposta immediata.

Angeletti Emanuela - Via Montoro Nuovo 114 - Filotrano (AN) - Tel. 7221997.

● Compro: Guerre stellari, Top gun Kung fu 1-2, Commandos, Ginscip. Scambio cassetta giochi con Ninja Master, 007, Olympic 1-2-3.

Ottorino Lelio - Via G.B. La Salle - 36060 Romano Dez. (VI)

● Vendo per L. 200.000 MSX 64 K Yashic (solo tastiera), ottime condizioni, causa passaggio a sistema superiore. Cedo in più 50 giochi come Soccer, Indiana Jones, Ping-Pong, Golf, Basket, Hoskey, Baseball, Attila, Circus, Boxing, Green Beret, Donkey Kong, Flash Gordon, Lazy Jones, Star Quake, Biliardo, Carambola, Turbo e tanti altri. P.S. Causa trasporto su disco dei giochi cedo le cassette per ultime. Massima serietà e competenza. Sempre disponibile. Annuncio sempre valido. Telefonare dalle 14 in poi.

Giuseppe Severino - Via Ticino 4 - 14100 Asti - Tel. 0141/51104.

● Compro-cerco inversione per Msx: Dragon's Lair, Gauntlet, International Karate. Telefonare ore pasti.

Russo Salvatore - Via Genova 1 - 35020 P.S. Nicolò - Tel. 718968.

● Compero: Ace of Acer, Olympic Game, Atena, Ikari, Warriors, Jinxter, Ghost'n Goblins, Druid II, Green Beret. Vendo: Super Ping-Pong, diverse Olimpiadi, Chiller, Schens Fiction il gioco che parla.

Davide Diano - 12063 Dogliani - Tel. 0173/70912.

● Compro urgentemente i giochi: Batman, Predator, Platoon, Dracula, Movie Monster, Infiltrato, Sabre Wulf, Starglider, Knight Rider, Road Runner, prezzi trattabilissimi. Telefonare ore pasti.

Mosetti Felice - Via San Vito 55 - Vicovaro - Tel. 0774/498168.

● Vorrei trovare delle cassette.

Gaetano - Via Matteo Bonel - Palermo - Tel. 333521.

● Vendo giochi di ogni tipo per MSX. Ne possiedo quasi duemila, con tutte le novità di questo anno. Infatti possiedo giochi che occupano 48K, 64K, 128K e 256K. Ho anche tutti i giochi per MSX 2 su disco e nastro come: Super Rambo Special, Lavdock, Breaker, Golvellius, 1942, Daiva, Trantor, Vampire Killer, Soccer, Wold Golf, Dacor Nemesis, Venom e tanti altri.

Angelo Carusotto - Via Palma Trv. G 141 - 92027 Licata (AG) - Tel. 0922/892814.

● Posseggo oltre 100 giochi per MSX 1-2 sia su cassetta che su disco da 3 1/2.

Esempio: Match 2, Calcio, Spaziali ecc. ecc. Richiedi lista con bollo per risposta. Olivieri Mirco - Via P.N. Cambiaso 26 - 16159 - Genova - Tel. 448657.

● Vendo computer MSX Sony hit bit HB-75P + registratore Sony SDC 550 + stampante Sony PRN-CL1 + floppy disk drive Sony HED-50 + la cartuccia Music Star Philips (nuova). Tutto in buonissime condizioni (ancora in garanzia). Libro introduzione al Basic + centinaia di giochi tra cui molti originali. Prezzo trattabile. Telefonare ore pasti.

Parisi Antonio - Via dei Mulini - 98034 Francavilla Sic. - Tel. 0942/981595.

● Vendo causa disinteresse MSX-2 UG 8235 (con floppy) della Philips + registratore New Media System + manuali e imballi + 500 giochi su floppy e cassetta a L. 400.000 trattabili. Telefonatemi urgentemente per bloccare il prezzo.

Gaddoni Sandro - Via del Pero n. 17 - Lugo (RA) - Tel. 0545/26875.

● Compro giochi per MSX di qualsiasi tipo sino a L. 25.000.

Luca Ragno - Via Gioacchino Belli - 00041 Albano Laz. - Tel. 9304172.

● Vendo programmi MSX originali e non originali tra i quali: Maycol Night, Kubus, Disk Warrior, Show Jumper, Mask II, California Games, Indiana Jones.

Gianmarco Marcellino - Via Arbia 24 - Castelvo Berardenga (Siena) - Tel. 0577/359848.

● Vendo Atari 2600 con i seguenti giochi:

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SUPER MSX presso E.P.I. s.r.l., Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

SUPER MSX N. 16

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome

Indirizzo

Città

C.A.P.

Tel.

Età

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

Superman, Socces, Space Shuttle, Enduro, Vanguard, Space invaders. Tutti in buono stato, prezzo da trattare.

Roberto Montano - Via Stazione 38 - Mele (Genova) - Tel. 631803 dalle 20 in poi.

● Cerco Gauntlet, Gryzor, Bubble Bobble. Natale Pinto - Via Giusti 7 - Taranto - Tel. 95998.

● Vendo computer MSX VG 8010 con monitor professionale monocromatico "verde", registratore originale Philips, cassetta espansione 64K Ram e tantissimi video game a L. 650.000. Telefonare dalle ore 18 alle 19.

Luka Trombi - Via Veneto 3 - Langhirano - Tel. 0521/853473.

● Cerco disperatamente i seguenti giochi su cassetta per MSX 64K Ram: Freddy Hardest, World Games, Sidewalk, Athena, Renegade Combat School, The Last Ninja, Exelon, Tai-Pan, Dragons Lair 1-2. Chi possiede qualcuno dei seguenti giochi può contattarmi per lettera o telefonarmi. Pago qualsiasi prezzo!

Luzi Francesco - Via Seneca 2 - 62032 Camerino - Tel. 0737/36271.

● Comprò programmi per computer Philips MSX, Totocalcio, Enalotto, Totip. Albino Rizzi - Via Lucca 22 - 70026 Modugno (BA) - Tel. 566480.

● Vendo moltissimi giochi per MSX 1 e 2 direttamente importati dall'Inghilterra a lire 2.000-3.000 come: Match Day 2, Gost'n Goblins, Game Over, Mask 2 e 3, Rocky, 1942 ecc. disco e cassetta.

Ilari Giovanni - Via Gervasoni 16 - 60100 Ancona - Tel. 071/203286.

● Desidero comprare cassetta con gioco di Calcio per MSX (HX-20) possibilmente con buona grafica e se è possibile con Replay di goal.

Fabrizio Mascarello - Via Alba Barolo 10/A - Castiglione Falletto - Tel. 0173/62257.

● Vendo: Earth Crash, The Submarine, Boxing, I magnifici Sette n. 8, I bellissimi Sette n. 7, Bogy Boy, Bobseigh, Mask, Rygar, The Last Ninja, Indiana Jones, Renegade. Cerco: Basic the Great Mouse Detective, Bangkok Knights.

Mariani Patrizio - Via S. Giuseppe 144 - 62014 Corridonia - Tel. 431098.

● Vendo MSX VG 8010 + registratore + espansione 64 Kram + 1 joystick + 40 giochi a 400.000 trattabili. Sono disposto anche a venderlo per 350.000.

Michele Copetti - Via Baldo 5 - 33013 Gemona - Tel. 0432/983381.

● Vendo vasto software per MSX. Mandatemi la vostra lista, vi manderò la mia. Cerco cartucce e Quick disc. Richiedo/offro massima serietà e correttezza. Prezzi modici. Comprò "Wonder Boy II" per MSX 1 in cassetta a L. 10.000. Contattatemi, risposta assicurata.

Pilot Alberto - Via Braide, 16 - 33072 Casarsa (PN) - Tel. 0434/869260.

● Vendo giochi per MSX come Boxing Calcio, Pinguin, River Raid, Rambo, Tennis, Buc Roger, Road Fhigter e altri (tutti originali). Prezzi trattabili. Telefonare il pomeriggio. P.S.: cerco Platoon e Ghost'n Goblins e Mask 1-2.

Pierangelo Di Palma - Via Pescatora 78 - 27029 Vigevano - Tel. 0381/88083.

● Vendo giochi per MSX tra cui: Demonic Intrusion (versione MSX di Ghost'n

Goblins), DT Liginvstone, California Games, Gunsmoke, Flash Gordon, Uchi Mata, Camelot Warrior, Vampire e altri 400. Inoltre posseggo tutti i programmi Super e New Program MSX. Ho inoltre tutte le ultime novità per C64 a prezzi stracciati. Telefonare ore pasti.

Mannea Gianluigi - Via Lepanto 9 - 08015 Macomer (Nuoro) - Tel. 0785/71117.

● Vendo Rambo per Philips VG 8020 MSX L. 10.000, Comando per Philips MSX VG 8020 lire 10.000 max, oppure scambio.

Masi Antonio - Via Celletta 33 - 03023 Cecano (FR) - Tel. 601203.

● Scambio programmi per MSX 1/2 su disco e su nastro: dispongo di oltre 1000 (mille) titoli fra giochi e utility, tra cui copiatori lettori e programmi per ricostruire dischi cancellati. Telefonatemi nelle ore pomeridiane. Annuncio sempre valido.

Gastaldi Sergio - Via Polverigi 44 - 00010 Roma - Tel. 2561837.

● Cerco disperatamente per MSX il gioco di Ghost'n Goblins per un massimo di lire 4.000. Telefonare al pomeriggio.

Marco - 03043 Cassino - Tel. 300390.

● Vendo computer Philips MSX VG 8020 80 Kram 32 Kram completo di 1 joystick, 1 cartuccia, 7 giochi originali (Mask, Flingsstones, ecc.) a prezzo trattabile. Telefonare ore pasti.

Larecitis Michele - Via Rimondi 151/3 - Trento (Romagnano) - Tel. 0461/49212.

● Vendo causa disinteresse MSX 2 VG 8235 (con floppy) della Philips + registratore della Nex Media System, manuali e imballi + circa 500 giochi su floppy e cassetta il tutto a L. 350.000 trattabili. Telefonate.

Alessandro Gaddoni - Via del Pero 17 - Lugo (Ravenna) - Tel. 0545/26875.

● Vendo per MSX giochi tipo: Wonder Boy, Basket Master, Match Day II, The Flingsstones; The Games; Peter Beardley's Int. Foot., Masters of the universe; Mask 2 e 3; Traditor, Game Over 1 e 2, Elite, California Games, Indiana Jones, Chubby Cristle, Gary Lineker's Superstar Soccer, West Bank, Ghost'n Goblins, Hang On, Rocky, El Misterio del Nilo, Kendos, Bathan, Gauntlet e moltissimi altri, ultime novità in arrivo.

Langella Nello - Viale Alfieri 18/A - 57100 Livorno - Tel. 0586/401240.

● Vendo: Karatè, Silvestro, Gorilla, Bios, Buddle Jet, Bobby, Folgore, Satelliti pazzi, Kamasutra, Golf, Grand Pri, Harrier, Panettiere, Burgh, Lunar Rally, The Bay, Nightmare, Flipper, Raids, Open Fire, Robin Hod, Bis demoni, Radam, Monopoli, Leopard, Birdman, Dama, Rambo.

Lorenzo Bianco - Via Adamo Centurione - Genova - Tel. 010/261342.

● Vendo giochi tipo: The Living Daylights 007 L. 7.000, Simulazione di volo con ottima grafica, Ace of aces a lire 12.000, Batman a L. 8.000 e Tiramolla aiuto!, Pippo, Cytoplasm, Mars Vars, Flipper Game, Techno Calcio e Anthrax a L. 9.000 tutti.

Cinquerrui Gaetano - Via Monte Nero 29 - 20011 Corbetta (MI) - Tel. 02/9770870.

● Vendo oltre 700 programmi tutte le ultime novità sia su disco che su cassetta MSX 1 e 2.

Dallona Fabrizio - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/825890.

● Cerco programmi per MSX in particolare modo: Rolling Thunder, Predator, Rastan Saga, 4th & Inches, streethawk, Cobra, Marble, Madness. Sono disposto a pagare massimo 10.000 lire a gioco. Se è possibile i programmi li vorrei su disco. Moretti Riccardo - Via Bramante 9 - 58100 Grosseto - Tel. 35592.

● Vendo per MSX dischi da 3 1/2 con 15 favolosi videogiochi a L. 15.000 il disco. Il caricamento dei programmi è immediato. Basta con le lunghe e snervanti attese. Se possedere il drive e non riuscite a trovare videogiochi su disco a prezzi decenti allora scrivete mi. Vedrete che differenze! Mandate la lista dei videogiochi a chi mi scrive. Lomagistro Pasquale - Via San Donà 221 - 30174 Mestre (VE) - Tel. 041/611959.

● Comprò cerco programma assemblatore e/o programma disassemblatore per computer MSX. Telefonare 13.30-15 oppure 20.30-22.

Lorenzo Acerra - Via C. Bonavita 31 - Luro (AV) - Tel. 081/8240155.

● Comprò Wonder Boy da Gabriele Vinci - via S. Giovanni 25 - 96010 Mellilli (SR). Dell'Oro Andrea - Via Preguda 91 - 22049 Valmadrera.

● Comprò Gost'n Goblins. Prego comunicare il prezzo.

Inglese Donato - 71100 Foggia - Tel. 25831.

● Vendo MSX Toshiba HX 20 (nuovo) + registratore Irradio + joystick Toshiba + cavi di collegamento + 20 giochi originali a lire 400.000 (trattabili).

Raspollini Alessio - Via Canada 70 - Grosseto - Tel. 454112.

● Vendo computer MSX HB 75P contenente 2 cartucce software incorporato per banca dati + 16 giochi originali + 140 giochi normali + 2 manuali d'istruzione, tutto a lire 550.000 (trattabili), causa passaggio a sistema superiore. Buona forma. Contattatemi presto. Ciao!

Milaneschi Stefano - Via G. Matteotti 38 - 53048 Sinalunga (Siena) - Tel. 0577/630684.

● Vendo per MSX i seguenti giochi: Ye ar Kung Fu, Konami Circus, Catch, Boxing, Spy vs Spy, Tennis, Golf, Hiper Sport 1 e 2, James Bond, Karatè Master a L. 10.000 cad. oppure tutti a L. 45.000. Scrivete o telefonate a:

Mirko Mazzaferro - Via Piceno 38 - Ripe S. Ginesio (MC) - Tel. 0733/500171.

● MSX Club Tridentum vende programmi 750 titoli disponibili fra i quali Match Day 2, Pallavolo ecc. Per informazioni e lista telefonare a:

Dallona Fabrizio - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/825890.

● Vendo bellissimi giochi per MSX come: Yie ar Kung Fu, Soccer (Konami), Basket, European Games, Star Trek, Totocalcio, Le Mans, Grand Prix, Wiz a L. 5.000 l'uno. Comprò Wonderboy e Footballer of The Year a max L. 7.000 l'uno. Pagamenti in contantesse.

Checcoli Bruno - Via Garibaldi 141 - 48010 Fusignano (RA) - Tel. 50519.

● Cerco videogiochi per MSX come: Judo, International Karatè, Commandos, Year Kung Fu, Cobra, Gost'n Goblin, Commando, Gauntlet.

Emilio Bruno - Via Ghibaudi 19 - 15067 Tortona - Tel. 863790.

QUESTO MESE IN EDICOLA

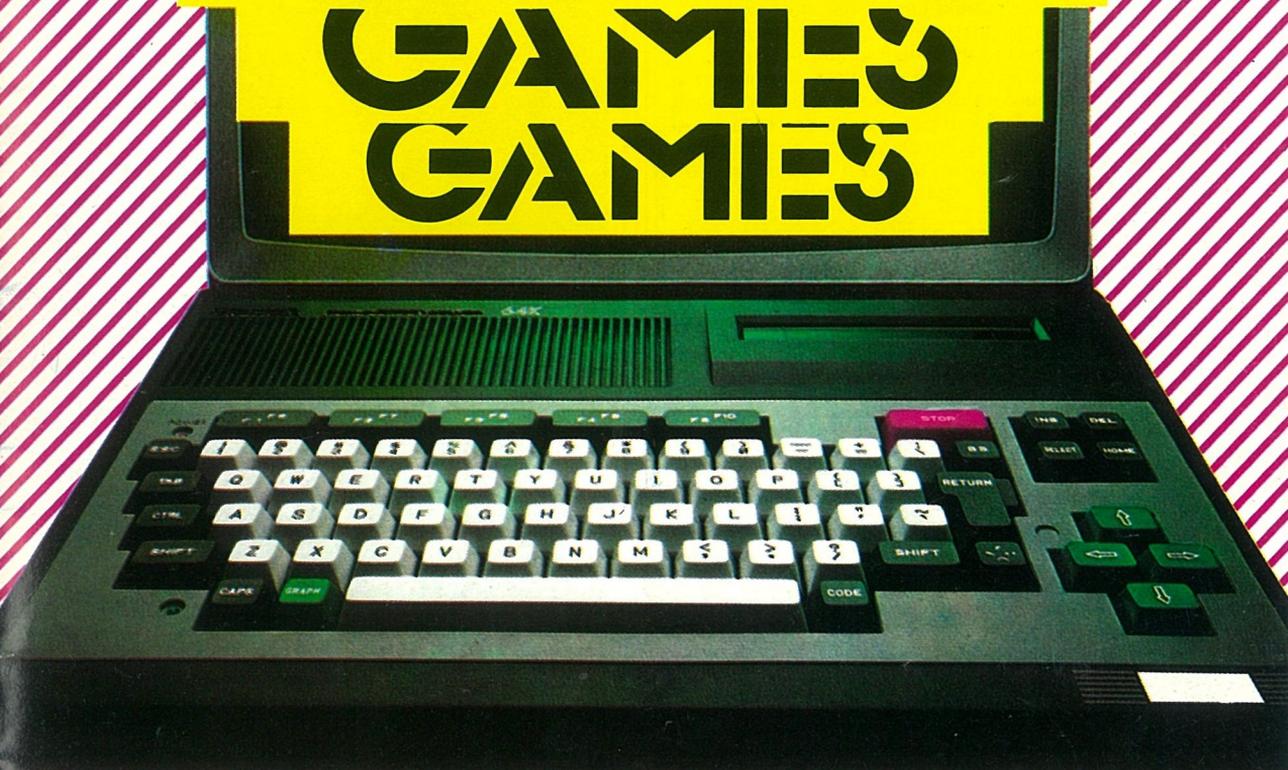
IL NUOVO NUMERO DI

**32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64**

WAR

8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

**GAMES
GAMES
GAMES
GAMES**



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

PROGRAMMI PER MSX

SUPER

MSX

16

16



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

LATO A/SUPER MSX

- 1 PIG BOMBER
- 2 SKY WING
- 3 SWORD

COUNTER

LATO B/SUPER MSX

- 4 BLOCKEY
- 5 HOCKEY
- 6 STAR
- 7 SUPER CALCIO

COUNTER

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA' _____

ANNOTAZIONI

