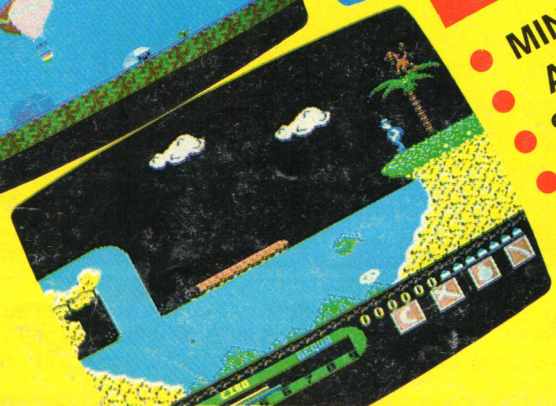
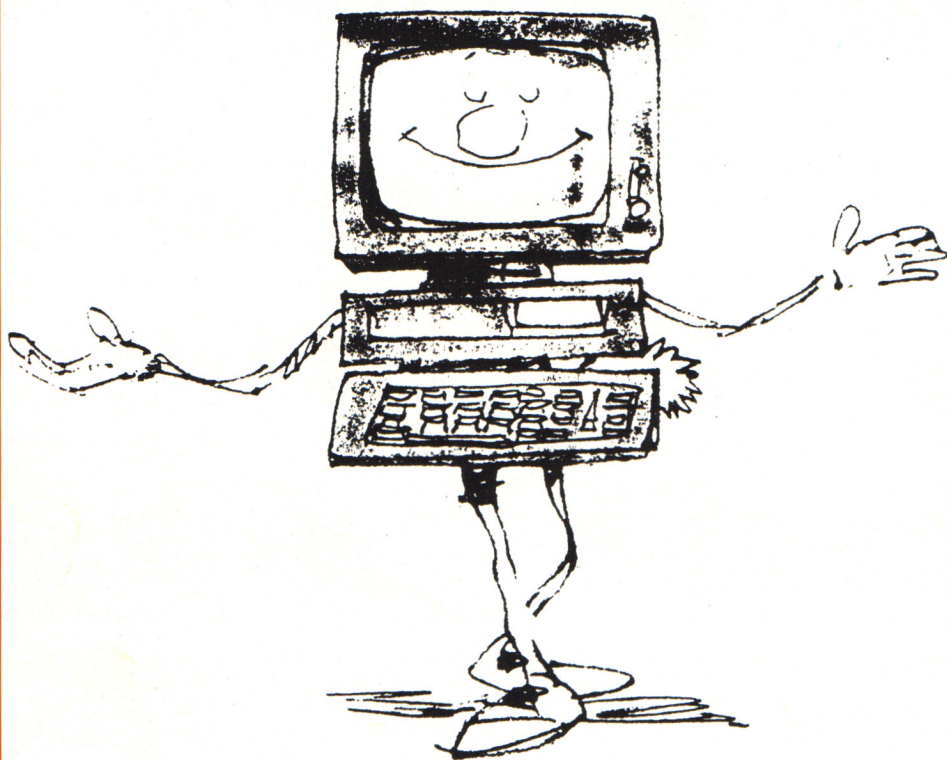


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- MINER SAVER ● POLAR MAN
- ANDROS ● AIRSTOP
- STARDUST ● JUDO
- EXPLORER



IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

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

PROTAGONISTA IL CIELO

L'azzurro cielo del Vietnam così come il blu delle galassie sono i protagonisti di questa rivista che vuole mostrarvi come tutto ciò che sovrasta le nostre piccole vite è in effetti un immenso campo di battaglia, pieno di tenzoni all'ultimo laser o all'ultima smitragliata, a seconda degli aerei utilizzati. Starglider infatti è l'appassionante volo cieco, strumentale, di un'astronave del futuro. Cobra è la battaglia per la vita, Gunship una delle più belle simulazioni d'elicottero mai realizzate e '43 One Year After un grandioso duello aereo. Chi ama le rane invece si diverta pure con Ranarama. Noi aviatori amiamo i batraci...

IN QUESTO NUMERO

4 MINER SAVER

5 POLAR MAN

6 ANDROS

7 AIRSTOP

8 STARDUST

9 JUDO

10 EXPLORER

11 STARGLIDER:
ASTRONAVE FANTASMA

16 COBRA: BATTAGLIA
MORTALE

18 COME VINCERE
A BOMB JACK 2 E PAPERBOY

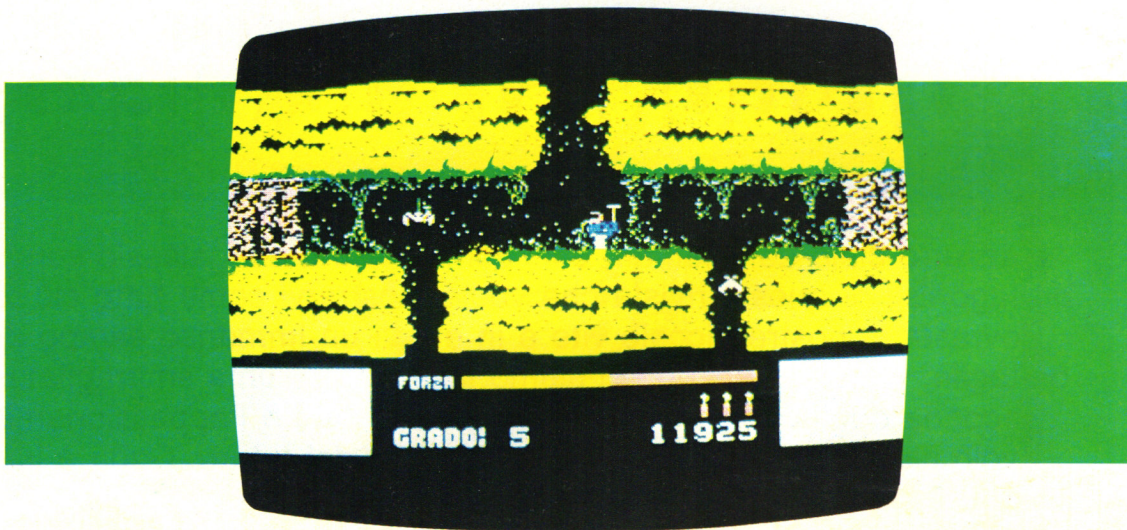
20 GUNSHIP: ELICOTTERI
D'ASSALTO

24 '43 ONE YEAR AFTER:
AEREI CONTRO...

25 RANARAMA:
E IO POVERA RANA?

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN "CAS":

30 312253 15



MINER SAVER

CHE GIOCO È

Nella miniera di Grobversgrouv è accaduta una tremenda disgrazia, infatti a causa di un inspiegabile motivo una delle gallerie ha ceduto e, mentre fortunatamente quasi tutti i minatori sono riusciti a scappare, alcuni sono rimasti intrappolati. Il sorvegliante Murderick ha deciso di andarli a salvare e munitosi di un ingegnoso propulsore ad elica si è introdotto nella miniera. Ma se già camminare o saltare nella miniera è difficile, dovrai infatti evitare di colpire le lanterne con le tue eliche per non rimanere al buio e usare i candelotti di dinamite per aprirti dei varchi tra i muri crollati, gli animali delle gallerie più profonde cercano di attaccarti e potrai difenderti usando il raggio a microlaser. Ad un certo punto inoltre troverai un fiume di lava che potrai superare solo con una zattera di amianto.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



POLARMAN

CHE GIOCO È

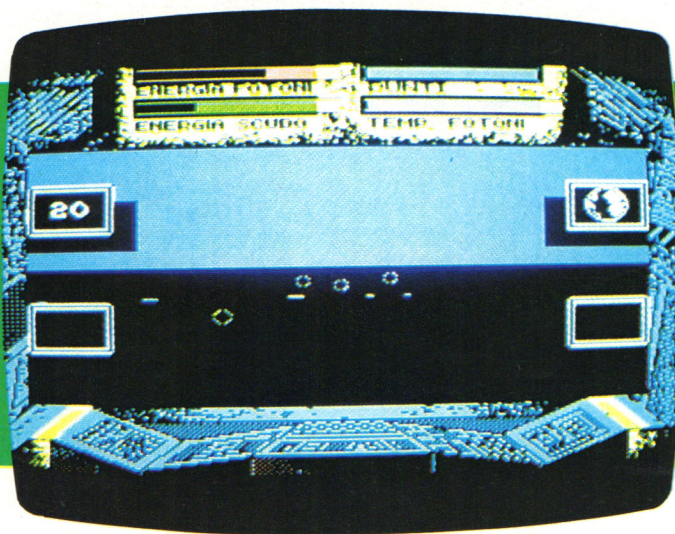
La vita è dura per un allevatore di pesci. Appena pensate che le cose stiano andando bene e di avere dei buoni risultati ecco che arrivano gli squali e distruggono le vostre reti e divorano i vostri pesci. Se Voi siete fortunati potrete tenerli a bada con il vostro fedele arpione, ma presto o tardi dovrete entrare in acqua per riparare le reti. Infreddoliti e bagnati dovrete quindi annodare la corda. Giorno dopo giorno il vostro scopo è tenere abbastanza pesci vivi fino all'inverno, quando potrete godervi un meritato riposo. Ma ecco che la primavera ritorna e così il vostro duro lavoro. Il vostro compito è quindi duplice: guardarvi dagli squali e fare in modo che i pesci sopravvivano; non dimenticate infatti che la salvezza del villaggio dipende dalla vostra abilità nel tenere i pesci in vita.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



ANDROS

CHE GIOCO È

Tu sei l'ammortizzatore degli shock cosmici, il salvatore dell'Universo. Il tempo e lo spazio stanno cadendo separatamente. Avvolto al sicuro nell'abitacolo del tuo caccia CZ5 (soltanto 4 ricompense in sospeso) il tuo compito è aprirti la strada attraverso le differenti dimensioni del caos alla ricerca della vita stessa, il lago interstellare della melma protozoica. Se riuscirai l'Universo potrà sopravvivere e molta gente pagherà i tuoi conti. Tuttavia la richiesta del presidente non avrebbe potuto arrivare in un periodo peggiore, il tuo veicolo è in cattivo stato e necessita delle riparazioni ed alcuni circuiti sembrano voler saltare. Sfortunatamente senza alcun aiuto dovrai fare le riparazioni necessarie velocemente ma nella fretta ti dimentichi e perdi il manuale. Riuscirai a fare in modo che la Terra sopravviva?

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



AIRSTOP

CHE GIOCO È

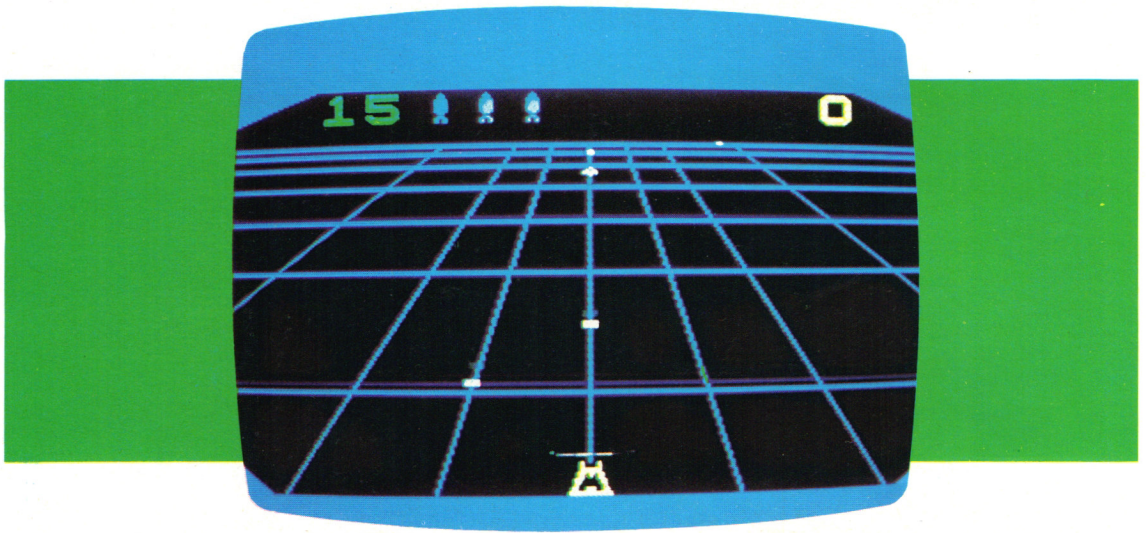
Era in corso una gara tra palloni aerostatici per guadagnare l'ambito primo premio raggiungendo la torre d'acqua. Ma durante una strenua prova, mentre il tempo stava già per volgere al peggio, alcuni palloni si trovano in grave pericolo e non riescono a prendere quota. Viene allora immediatamente chiamato Barney, che usando abilmente il suo astrovelivolo, dovrà bombardare e riempire con sacchetti di farina i cesti per farli atterrare. Non dimenticate perciò che l'aereo ha una certa quantità di inerzia perciò state attenti a non raggiungere una velocità eccessiva altrimenti non riuscirete ad evitare gli ostacoli sul vostro cammino. Il gioco si svolge con una sequenza giorno notte, dove il pericolo sarà aumentato dal buio. Ricordate che ogni 10.000 punti otterrete una nuova vita.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco
lancio sacchetti



STARDUST

CHE GIOCO È

Un raggio di luce blu percorre velocemente la distanza dalla Terra e Voi state a guardare. Ma improvvisamente realizzate che i raggi portano delle armi e questi raggi vengono anche come cavalcate da dischi alieni.

Dalla stazione spaziale in cui ti trovi, ti getti nell'iperspazio, dove, a bordo della tua nave-luce, potrai lanciare laser e siluri per distruggere le navi nemiche. In ogni settore spaziale ci sono 15 dischi che dovrai eliminare tutti per passare a quello successivo, dopo aver distrutto anche la nave madre. Ricorda che i raggi laser hanno effetto solo su alcuni alieni, mentre i siluri sono più potenti ma limitati, solo 3 a disposizione. Gli elementi energia che riusciranno ad atterrare sul ponte della tua nave, ti faranno invece ottenere dei punti bonus.

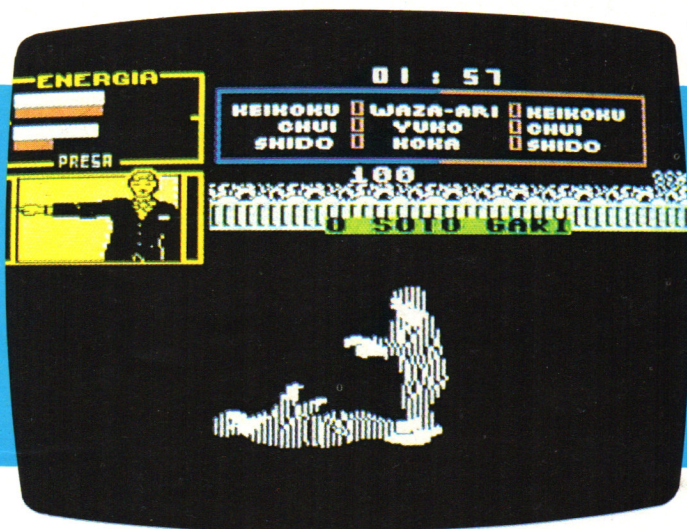
TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CORSORE

JOYSTICK AVANTI + FUOCO siluri

SPAZIO inizio gioco



JUDO

CHE GIOCO È

Nella difficile arte marziale dello judo solo pochissimi abili fortunati possono vantarsi di un titolo di supercampione che va oltre al settimo dan e per raggiungere questo ambito obiettivo in ogni caso ci sono voluti anni di profondi sacrifici ed intensi allenamenti. In questo entusiasmante gioco, la cui eccezionale grafica e l'alto livello tenico rendono inimitabile, potrai raggiungere un analogo e ambito traguardo risparmiandoti gli enormi sacrifici legati ad un'ottimale preparazione atletica. Guidato solo dalla tua abilità e prontezza di riflessi potrai scontrarti in appassionanti match contro i più quotati maestri di questa difficile arte fino a raggiungere, se saprai meritartelo, uno dei più ambiti titoli mondiali.

TASTI

JOYSTICK porta 1 gioc. 1

TASTI DI CURSORE gioc. 2

S inizio gioco/demo

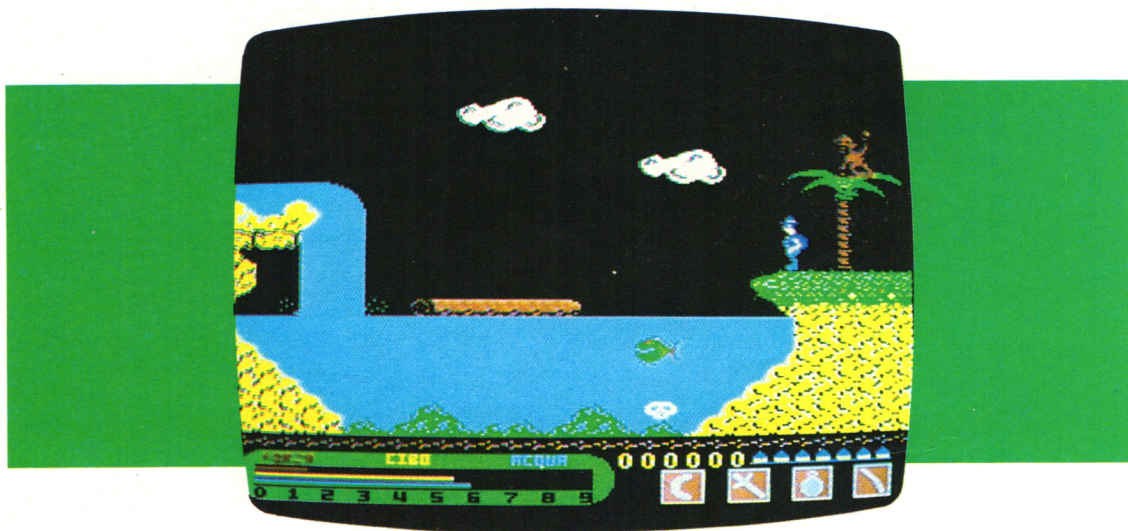
SPAZIO fuoco

F1 giocatore 1 contro MSX

F2 giocatore 2 contro MSX

F3 giocatore 1 contro gioc. 2

F4 pratica



EXPLORER

CHE GIOCO È

Un poco di storia con un poco di mistero mentre rivivate la terribile spedizione organizzata da Stanley alla ricerca del grande missionario smarrito Dr. Livingstone. Ma nessuna giungla africana sarà così pericolosa come il viaggio che vi sta aspettando. Freccie avvelenate dei pigmei, martelli insanguinati nelle miniere di diamanti, lance scagliate dai nativi dalla macchia, e anche gli uomini bianchi, quei pochi, sono ostili e vi vorrebbero più morto che vivo. Dovrete percorrere quindi sentieri irti di pericoli, uccidendo o evitando tutto ciò che si muove: pigmei, cannibali, alligatori, noci di cocco e così via, piegandovi o saltando. Non dimenticate inoltre che l'unico modo per passare il tempo segreto sarà quello di raccogliere le 5 gemme disseminate sullo schermo. Buona fortuna!

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI DI CURSORE

1 boomerang

2 pugnale

3 granate

4 asta

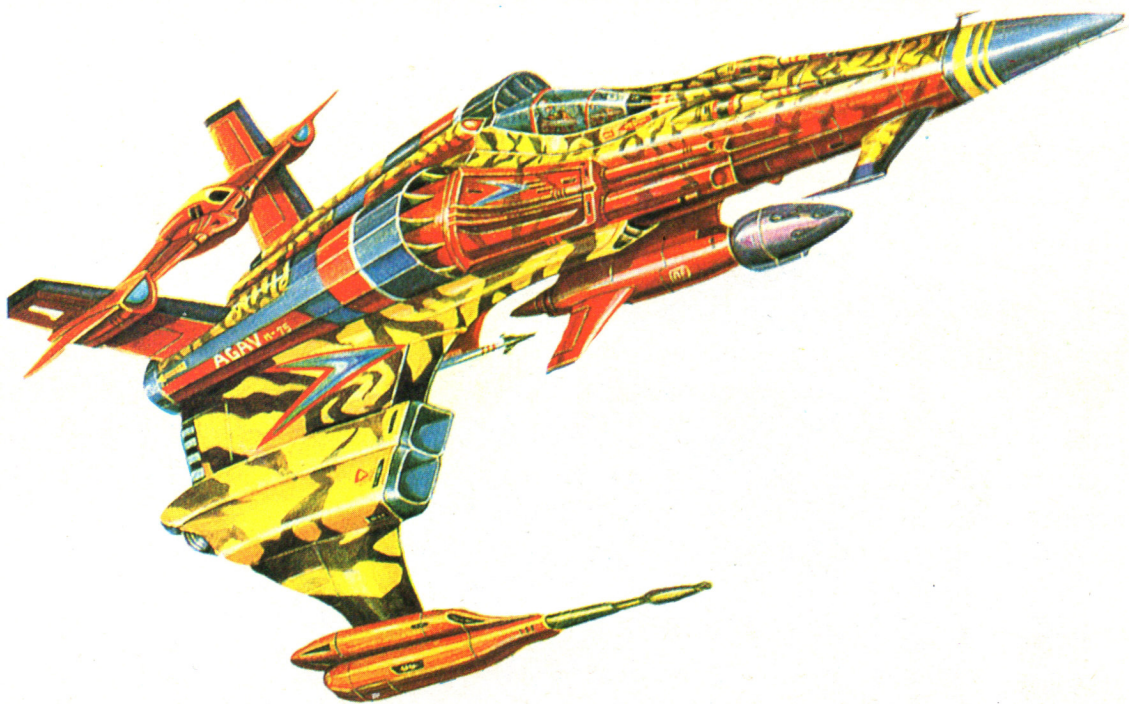
Q alto

A basso

O sinistra

P destra

SPAZIO fuoco



STARGLIDER

L'ASTRONAVE FANTASMA



Come la maggior parte dei giochi Rainbird, Starglider si completa con una novella eccellente, in questo caso scritta da James Fallet, un autore di alcune novelle. Sorprendentemente, tuttavia, questo gioco si svolge sulla base della storia.

Chiunque l'abbia letta se la spasserà meglio di quello che salta in aria semplicemente con un'astronave rovente.

Lo scopo è di viaggiare semplicemente attorno ad un pianeta immaginario, in questo caso Novenia, uccidendo quante più forme possibili di vita aliena. Per aiutarvi a realizzare tutto ciò, siete stati equipaggiati con un potente AGAV (veicolo aviotrasportato d'attacco)





fornito senza fine di potenza laser e missili. Come Jaysan (il pilota temerario del cui corpo avete il controllo), dovete fare il meglio con le vostre armi per guadagnare più punti possibili. Ogni alieno ha un diverso valore da 50 per uno piccolo a 7.500 per uno Starglider. Ogni volta che racimolate 10.000 punti, siete trasferito ad un nuovo e più complesso livello. Starglider è uno dei giochi che producono il miglior suono di cui la macchina dispone. Dopo alcune ore di gioco, le basi diventano ovvie e potete passare più tempo imparando i retroscena degli sfoghi devastanti delle simpatie di Fleet Commander Herman Krund, pilota del Starglider Uno.

Per uccidere uno Starglider non è necessario solo essere capaci di volare come un demone, dovete anche usare i vostri missili con il loro migliore effetto. Una volta che il missile è lanciato, il vostro joystick controlla solo il missile e voi dovete pertanto focalizzare tutte le vostre energie nell'individuare l'avversario.

Tra le cose che devono essere eliminate usando i missili (che comprendono Starglider, Walkers e Stompers) c'è Stompers, il più difficile, perché, a differenza di Starglider, non scappa mai. Appena manovrano avanti dritto, imponenti solidi danneggiano quello che è, dopo tutto, solo un fragile scafo spaziale. Nel livello successivo è necessario colpire gli Starglider con più di cinque missili per distruggerli, una sfida persino per il pilota più agile. I fans della trilogia di guerre stellari riconosceranno immediatamente Walkers dal "Ritorno dello Jedi" ed il modo in cui sono animati (compreso una peculiare traballante camminata).

Per poter estendere il gioco è necessario imparare ad attaccare i silos e rifornirsi di carburante. Il difficile è semplicemente stabilire dove si trova un silos e poi piombarci sopra ed aggirarsi fino a quando appare l'entrata. Raccogliere carburante è un compito molto arduo e molta gente (a meno che sia molto fortunata) non riuscirà a scoprire come ottenere rifornimenti senza aver letto la novella. Una volta nel silos, il vostro AGAV rimpiazzerà i suoi scudi e la sua energia e potrà essere portato a bordo un missile supplementare (a meno che ne abbiate già due). A questo punto potete anche interrogare il computer del silos che vi darà delle informazioni utili per annientare le navi nemiche.

MENSILE - N. 12 - ANNO II

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

WAR GAMES

8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

- NAVETTA SPAZIALE
- SFIDA MORTALE
- PREDATORE DELLO SPAZIO
- COMBATTIMENTO AEREO
- SPACE 2999 ● BLUE THUNDER
- CONFLITTO NELLA GALASSIA
- OLOCAUSTO!



**QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

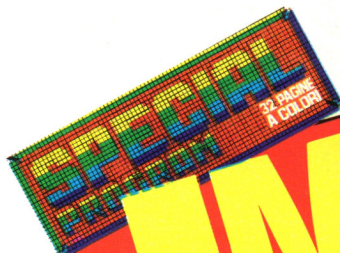
SPECIAL PLAYGAMES

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 32 - in edicola il 2 settembre**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 35 - in edicola il 12 settembre**



IMMAGNIFICI I SETTE

**PER IL CBM 64
N. 26 - in edicola
il 2 settembre**

COBRA

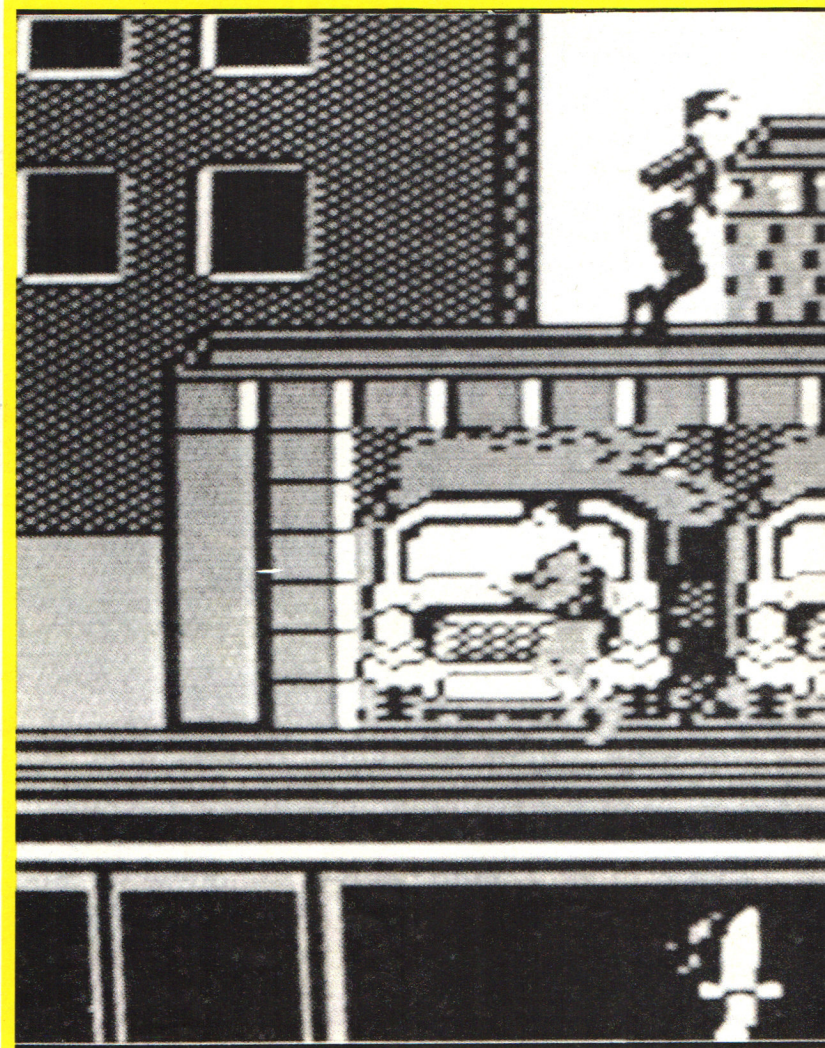
BATTAGLIA MORTALE

Il crimine è la malattia ed apparentemente voi siete la cura. Come già in un altro film, nel gioco diventate l'eroe. Questa volta Marrion Co-

bretti o Cobra. Ignorando i semplici paragrafi del manuale circa la squadra "Zombi" decisi di caricare il gioco e dare il via.

Avendo letto le istruzioni, schiacciasti il bottone Fire e tutto fu pronto. O almeno così pensavo. Lo scopo del gioco è di liberare una modella che è stata rapita da un cattivo personaggio dal nome buffo. Questo disegno è abbastanza usuale e pensavo che il gioco fosse uguale. Quanto sbagliata può essere un'idea? Appena cominciai il gioco mi trovai nel mezzo di una strada di città. La cosa successiva che so è che sono stato tagliuzzato da un lanciatore di coltelli psicopatico.

Dopo aver colpito il delinquente al plesso solare per alcuni minuti, egli smette di far fuoro ed esplose in alcuni colori differenti prima di



diventare finalmente un fantasma. Perché i furfanti non possono morire come gente normale?

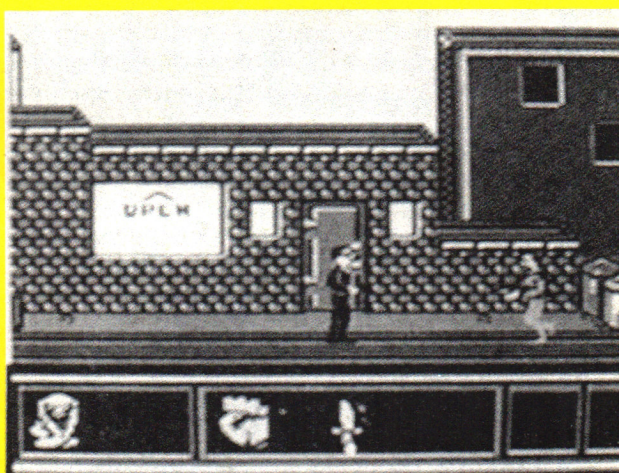
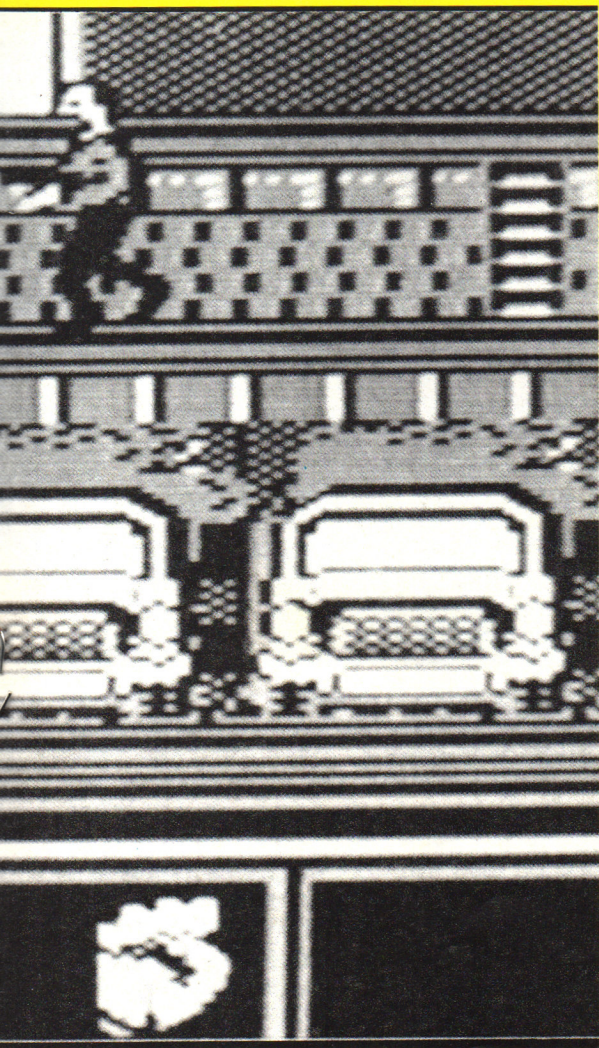
Avendo perso la maggior parte del mio hamburger, girai velocemente a destra per trovare alcune provviste.

Probabilmente non comprenderete quindi lasciatemi spiegare. Anche se può sembrare sciocco, il vostro livello di energia in questo gioco è misurato da un hamburger in fondo nell'angolo destro dello schermo. Ogni volta che andrete ad urtare, un pezzo di hamburger sparirà fino a quando non andrete a sinistra e perderete la vita. Ora, dopo aver spiegato quanto sopra, ricomincerò il gioco. Proseguendo attraverso la città, incontrerete ogni sorta di armi che vi aiuteranno nella vo-

stra ricerca. Per primo c'è un coltello che potrete lanciare ad ogni cosa che si muove o a quasi tutto. La maggior parte di ciò che sta in strada sono civili che senza dubbio intralciano il vostro cammino, ma non hanno armi per uccidere.

Le altre armi che possono essere raccolte comprendono granate (un po' meglio) una pistola (portatile) macchine a raggi laser (mortali) ed anche una grande immagine di Des O'Connor. Una volta che viene trovata una nuova arma, la stessa può essere usata istantaneamente o trattenuta per una parte più complicata del gioco.

Se riuscite a superare tutti i maniaci lanciatori di scudi, terroristi ed altre sorte di abitanti di New York che vi attaccano, rag-



giungerete Ingrid e la riporterete alla sua macchina. Ancora una volta Slasher prende Ingrid e la nasconde in una fattoria diroccata pertanto siete battuti ancora una volta. Oltretutto dovrete fare un cambio di campo.

Se decidete di completare l'area rurale, farete meglio di me, e può darsi che potreste essere menzionato nel Guinness dei primati in quanto è sicuramente difficile. Per quanto riguarda la grafica, la città è meglio della campagna e ciò è abbastanza brutto. Anche lo scrolling è di prima classe e non ci si può lamentare. Il suono è sotto forma di tono che può essere derivato dal film - siccome non l'ho mai visto, non lo conosco - ma può essere ridotto ad effetti sonori premendo "run stop". Nel suo complesso, Cobra è graziosamente noioso.

Guido Sobani

COME VINCERE A...

BOMBJACK II e PAPERBOY

Bombjack II il tempo è molto importante, specialmente quando Bombjack deve saltare dentro una piattaforma corta con sopra un mostro. Calcolate il tempo in modo che Bombjack salti quando c'è spazio per poi eliminare il mostro o saltare su un'altra piattaforma velocemente. Spesso potete saltare su una piattaforma e rifarlo velocemente senza perdere energia a causa dei cattivi. Sui livelli successivi ciò è necessario poiché i cattivi si trovano spesso su piattaforme molto corte e non possono essere sbattuti fuori. Spingere i nemici fuori, costa molta energia così è meglio aspettare che un cattivo raggiunga la fine di una piattaforma in modo che Bombjack non debba spingere molto lontano.

Pugnalandolo ripetutamente, il cattivo viene ucciso due volte più in fretta. Cercate di attaccare un solo cattivo per volta e prestate specialmente attenzione che non vi spinga indietro per eliminarvi. State attenti perché i cattivi diventano forti e più intelligenti - avrete una piccola opportunità di ucciderli fintanto che avrete una completa scorta di energia. Non uccidete i cattivi sulla vostra piattaforma di partenza perché riappariranno semplicemente e vi butteranno fuori.

Se alcuni cattivi si ammassano intorno all'ultimo sacco, è meglio aspettare che si tramutino in maligni saltanti così spostano la piattaforma lasciandovi prendere il sacco. È meglio affrettarsi ed uscire da ogni schermo prima che i cattivi inizino a saltare. Se partono saltando, muovetevi e soprattutto non fatevi prendere dal panico.

Per prima cosa i maligni salteranno intorno inconsultamente e non vi verranno addosso dandovi tempo per raccogliere i restanti sacchi e lasciare lo schermo. Se tuttavia girerete intorno abbastanza a lungo perché i cattivi cambino nuovamente, diventeranno intelligenti e partiranno verso di voi. Scappare è praticamente impossibile così cercate di pulire lo schermo prima che arrivino a questo stadio.



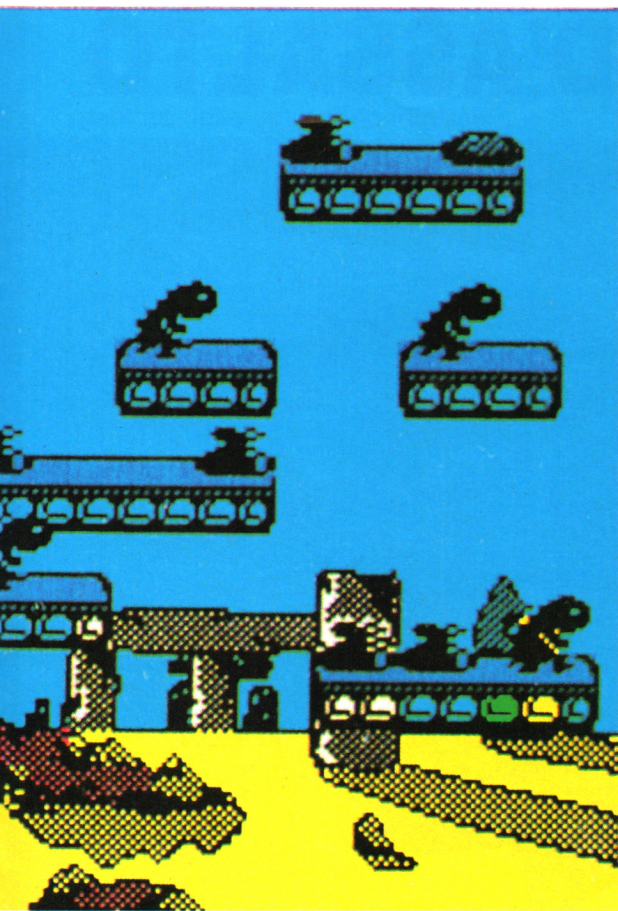
Quando si arriva al momento di considerare i punti, l'espedito migliore è raccogliere più sacchi aperti possibili.

Quando prendete un sacco, un altro si aprirà mostrandovi quale raccogliere come successivo. Nel prendere quello, se ne aprirà già un altro.

I sacchi aperti vi daranno 200 punti anziché i normali 100 ma se ne raccoglierete sei o più, riceverete un abbuono da 5.000 a 25.000. Raccogliendoli tutti e 10 vi darà un'altra vita extra.

Come strategia, il miglior consiglio è scegliere

re tra gli schermi e su quale piattaforma saltare. Ciò è importante poiché non avrete tempo per fermarvi e pensare dove saltare la prossima. Riconoscerle, siccome alcune strade sono difficili da trovare. Se dovete fermarvi e pensare potreste cadere nei guai. Cercate di calcolare l'ordine dei sacchi su ogni schermo in quanto quelle vite extra incrementeranno i vostri punti. Il segreto è scoprire quale sacco prendere per primo, scegliete quello

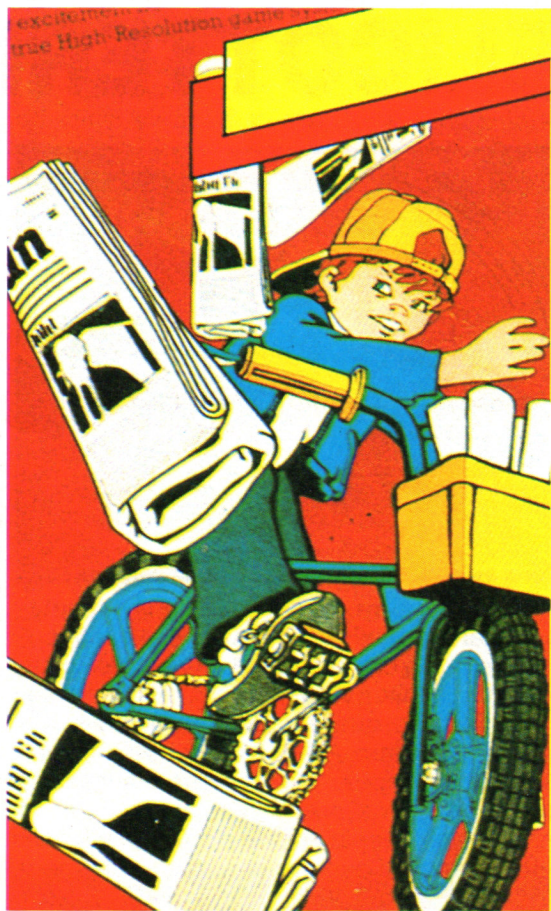


sbagliato e non sarete in grado di prendere il successivo senza distinguerlo dall'ordine. Dopo una piccola prova ed alcuni errori, troverete quello giusto e quindi userete la vostra abilità per ottenere gli altri. State attenti quando non correte con i piedi sulla piattaforma e prendete un sacco fuori dalla sequenza. Alcuni schermi devono essere completati con tecniche speciali. Nello schermo tre dovete semplicemente correre come diavoli e non guardare l'ordine. Molti schermi successivi sono difficili da finire correttamente, ma molto facili nel non perdere l'ordine.

Ci sono due tipi di schermo con tecniche speciali - in alcuni schermi c'è solo una strada intorno. Per primo andate nel senso unico per prendere un sacco poi ritornate per raccogliere quello successivo poi ancora intorno all'altra strada. Cercate di non stordirvi.

PEPERBOY

Un altro gioco d'élite è **Paperboy**. Carl Broni di Novara è l'uomo che sta dietro questi consigli e vi permetterà di acquisire i massimi



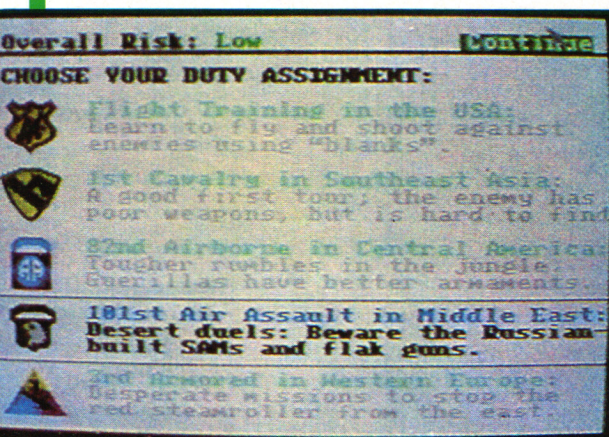
punti d'abbuono sulla versione MSX.

Quando cominciate il gioco non sparate ad ogni fossa, pattumiera ecc. solo alle cassette postali. Quando raggiungete la quinta casa, spedite il giornale, gettatene uno al volo e poi frantumate la loro finestra - in quell'ordine. Allora, in alto a destra dello schermo apparirà il numero 99.

Quando succede non sparate ad ogni fossa, pattumiera ecc. altrimenti si azzererà. Poi, alla fine della corsa della BMX guadagnerete un extra di 9900 punti. Lavorate solo di lunedì e venerdì.

GUNSHIP

ELICOTTERI D'ASSALTO

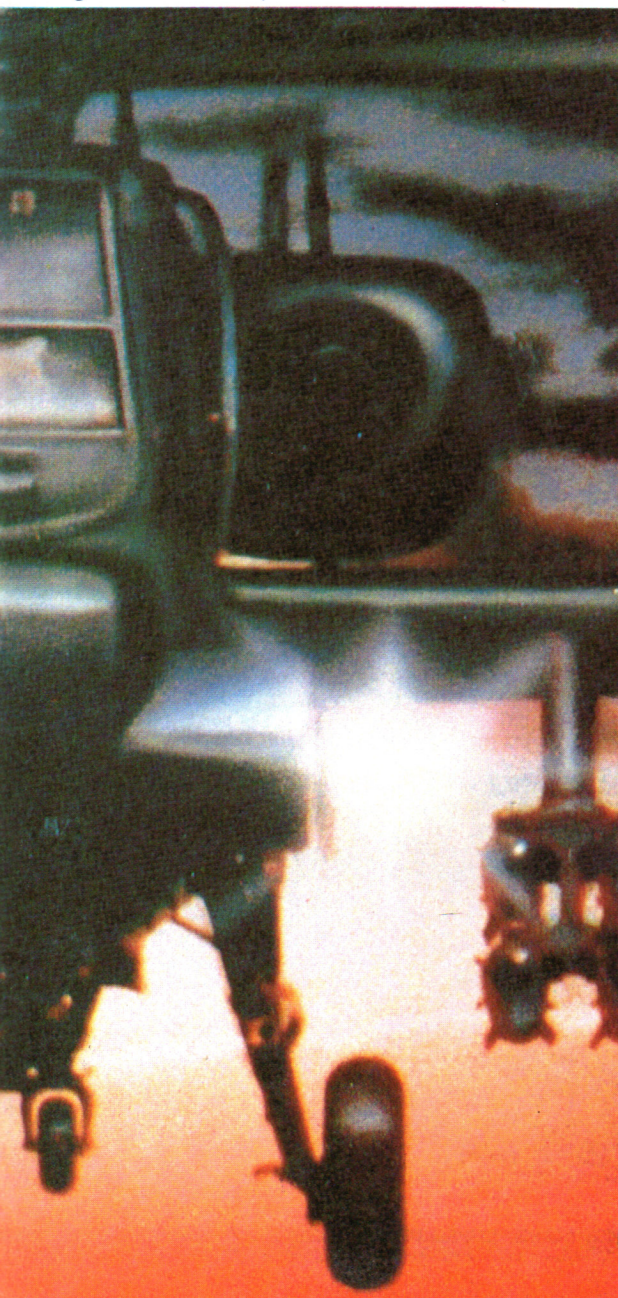


In passato ci era capitato di dire che **Tomahawk** era la miglior simulazione d'elicottero mai vista, ma ora dobbiamo rimangiarci la parola, perché **Gunship** è ancora meglio. Il gioco si basa su quella macchina eccezionale che è l'elicottero AH-64A Apache Gunship. Se le prime impressioni contano qualcosa (e contano!), già nel prendere in mano il grosso manuale ci si sente confortati. Come in quasi tutte le migliori simulazioni, dovrete leggere un bel po' prima di poter prendere il volo.

Gunship è un misto di simulazione di volo e di combattimento, dato che comprende una serie di missioni di attacco di difficoltà sempre crescente. Per cominciare, dovrete fare qualche volo d'addestramento per impratichirvi dell'Apache e dei suoi sistemi d'arma senza farvi abbattere, e vi accorgete che volare su di esso è una delizia: a differenza del Tomahawk, l'Apache mantiene l'angolo di virata desiderato senza bisogno di un input costante del joystick, e poi c'è di bello che non può cabrare di-più di 30 gradi, e ciò evita il rischio di cabrare eccessivamente e di perdere il controllo.



Quando vi sarete fatti le ossa, dovrete chiedere di essere assegnati a uno dei quattro teatri operativi, che (in ordine crescente di difficoltà) sono il Sudest asiatico, l'America centrale, il Medio oriente e l'Europa occidentale. Per ciascuna di queste zone potrete scegliere tra tre diversi livelli di sofisticazione delle armi usate dall'avversario, nonché tre livelli di missione - dalla routine all'offrirvi volontari per missioni rischiose. Come se ciò non bastasse, potete anche scegliere se le condizioni meteorologiche, diurne o notturne, devono essere "facili" o "realistiche" e la gamma delle opzioni non finisce qui.



La procedura di caricamento ha diversi "cancelli" che richiedono una vostra azione prima che possiate finalmente levarvi in volo: dovrete riconoscere il veicolo, scegliere il tipo della missione e lo stile di pilotaggio, e poi i livelli di realismo e di efficienza avversaria. Fatto ciò giungerete al briefing, nel corso del quale vi verranno comunicati l'obiettivo della missione, le coordinate del bersaglio, le condizioni meteorologiche e (soprattutto) la parola d'ordine del giorno. Sarà quindi meglio che teniate carta e matita a portata di mano, poiché se non ricorderete cosa rispondere alla parola d'ordine le vostre stesse difese vi scambieranno per il nemico e vi abatteranno. Potrete poi valutare la situazione del vostro armamento, e se lo desiderate modificare la dotazione standard a secondo della regione in cui opererete. Fatto ciò, avrete finalmente completato la sequenza di caricamento, ed apparirà il display della carlinga.

Il display è ancor più chiaro di quello di Tomahawk, e mostra tutta la strumentazione e la veduta di prua dalla carlinga, ma basta premere qualche tasto per ottenere anche la veduta posteriore e laterale. La strumentazione è veramente completa e comprende bussola, punteria, orizzonte artificiale, radar, avvisatori infrarossi, indicatori del funzionamento del motore e del rotore e apparati di disturbo. Il gioco è anche corredato da una soprastiera che evita di dover sempre ricorrere al manuale per scoprire quali tasti occorre premere.

Il centro dello schermo è dominato dal display CRT, che ha tre modi di operazione: si tratta in sostanza di una mappa che mostra un piccolo dettaglio della più ampia mappa di settore, che si può ottenere premendo il tasto Z.

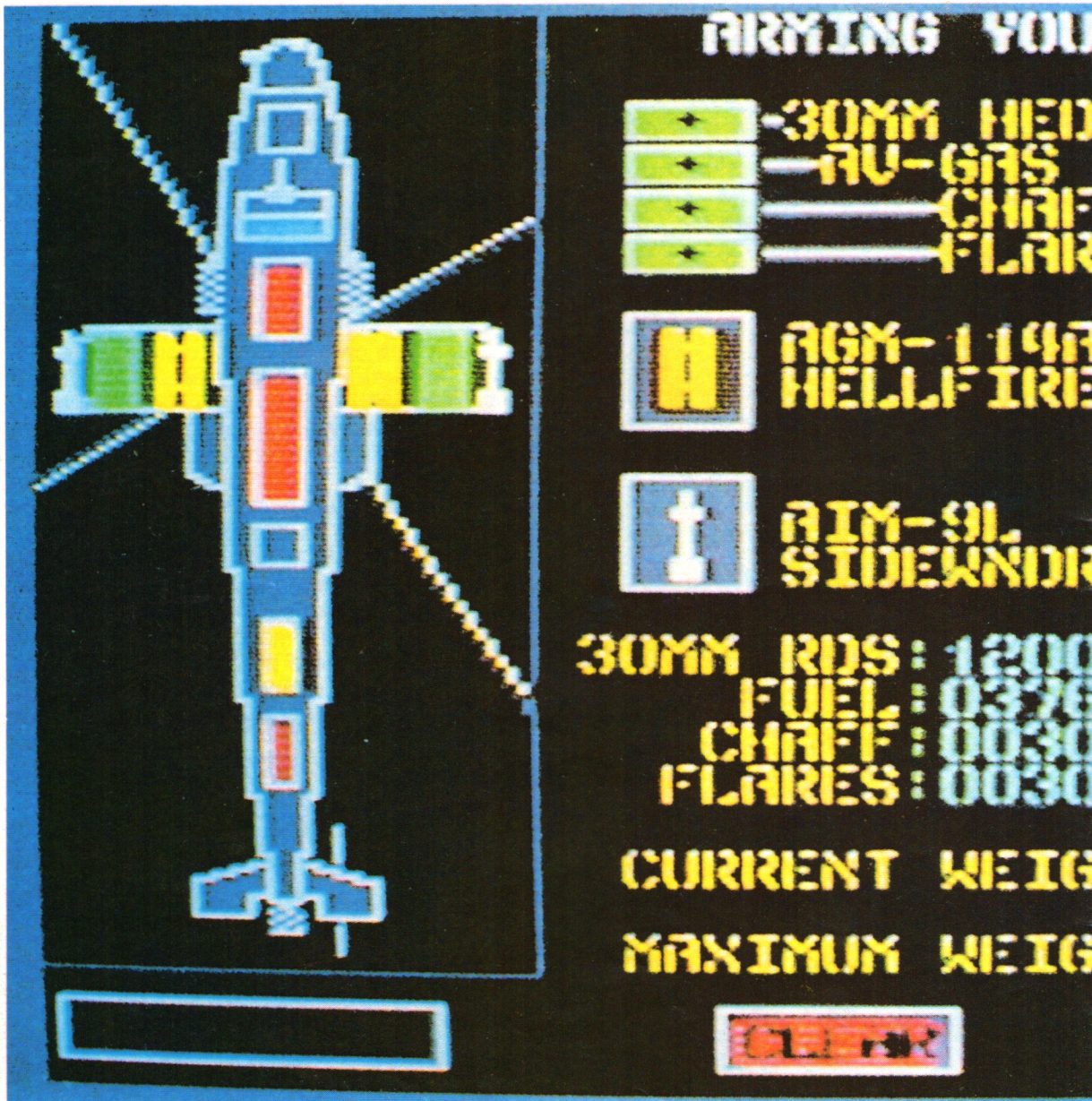


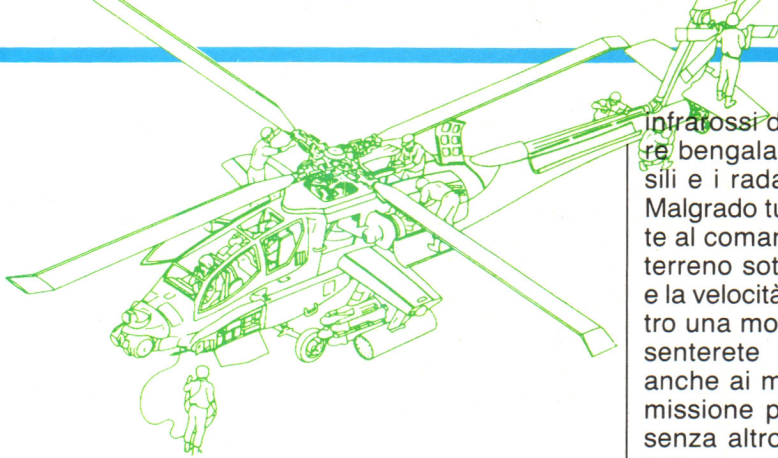
In questo modo si può osservare l'intero terreno, col vostro obiettivo e con le vostre installazioni e quelle nemiche. Esso fornisce anche il bersaglio e i messaggi radio. Ancora più sotto c'è uno schermo su cui appaiono le armi prescelte.

Una volta levatisi in volo per una missione, la navigazione verso l'obiettivo è facile, e si può sempre consultare la grande mappa di settore per rilevare la propria posizione rispetto all'obiettivo. Strada facendo, potrete venire avvisati della presenza di un obiettivo nelle vi-

cinanze, e impostando "informazione obiettivi" potrete appurare se è vostro oppure avversario. Se è un obiettivo ostile, scegliete l'arma più adatta ad eliminarlo: per esempio, il missile aria-aria Sidewinder è inutile contro i bersagli a terra, quindi non sprecatelo cercando di distruggere un carro armato.

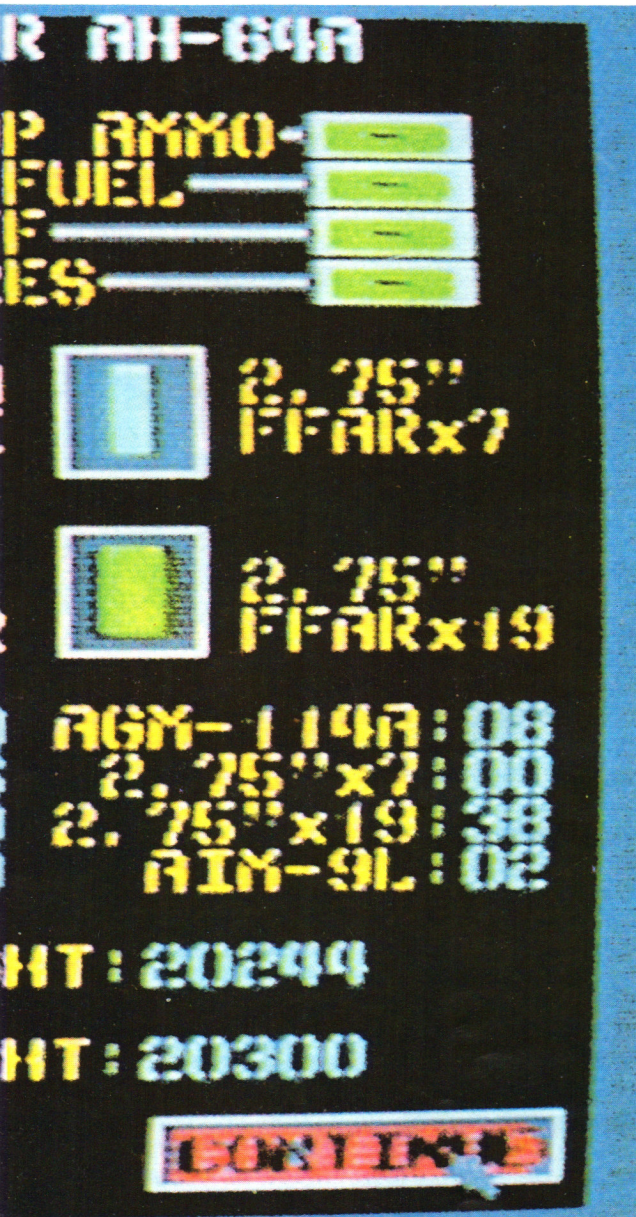
Una volta giunti all'obiettivo primario, fatelo fuori il più rapidamente possibile prima di dirigervi all'obiettivo secondario. State attenti ai missili avversari e al fuoco da terra, e se necessario siate pronti ad oscurare i radar e gli





Infratossi del nemico: potete anche sganciare bengala e stagnola per confondere i missili e i radar avversari.

Malgrado tutto ciò, non vi dimenticate che siete al comando di un elicottero, quindi oltre al terreno sottostante tenete d'occhio la quota e la velocità: volando troppo bassi finirete contro una montagna, e volando troppo alti presenterete un bersaglio ideale. Attenzione anche ai messaggi radio, poiché il controllo missione potrebbe richiedere la vostra presenza altrove.



Insomma, c'è un sacco di cose da fare, e quando rientrate alla base per le riparazioni e il rifornimento cercate di ricordarvi la parola d'ordine, se non volete che siano i vostri stessi amici ad abbattervi!

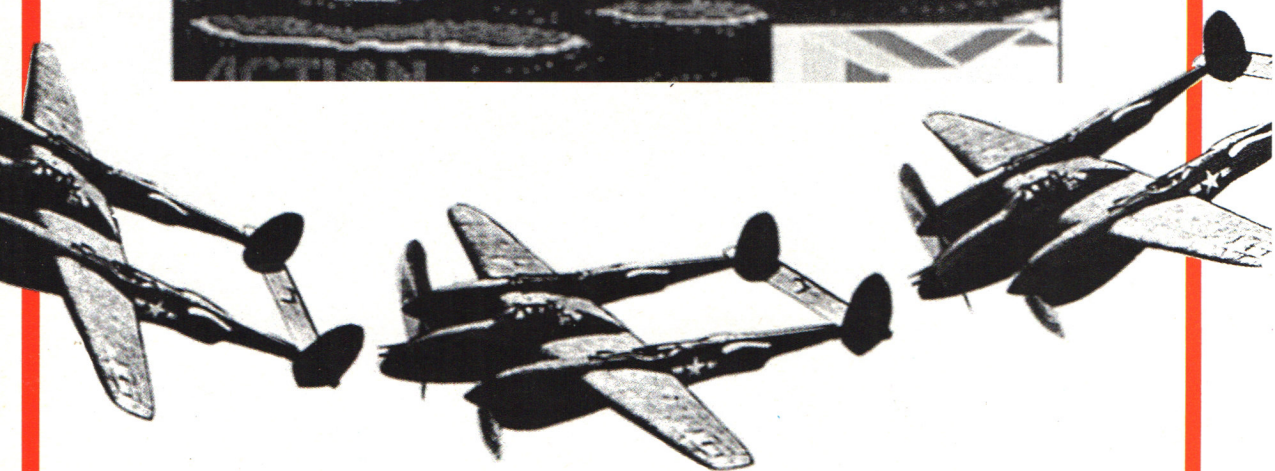
E passiamo ora al manuale, che con le sue 85 pagine fornisce al tempo stesso delle istruzioni davvero complete e una lettura molto interessante.

Ottimamente illustrato, nella prima metà contiene le istruzioni operative per pilotare l'elicottero e per scegliere tra le varie missioni, mentre nella seconda metà fornisce un sacco di informazioni sull'Apache, seguite da una discussione sull'aerodinamica, sulla tattica e sull'armamento degli elicotteri.

E c'è persino un capitolo sulle moderne attrezzature militari.

Riassumendo: si tratta di un'ottima simulazione con una grafica limpida che rende particolarmente facile la lettura del display degli strumenti e della mappa.

Il solo appunto che si può levare è agli effetti sonori, un po' scarsi. **Gunship** è molto divertente e molto istruttivo, e nel complesso è un'eccezionale simulazione di combattimento.



Se vi piace il gioco arcade 1942 allora dovette precipitarvi a comperare questo nuovo gioco appena avete finito di leggere questa rivista.

"Screening wings" è nato dopo il 1942 e viene considerato uno dei migliori giochi aerei che sono in commercio.

Gli aerei sono piccoli e l'animazione è ben disegnata. Alcuni degli aerei che dovete distruggere sono dei bombardieri che hanno l'ala a martello per distruggere. Negli stati più avanzati, alcuni dei nemici non sembrano aeroplani ma non ingannatevi, abbisognano di essere più colpiti che non i bombardieri.

Alcuni aerei che colpite possono darvi un extra potere di fuoco o un abbuono, l'extra potere di fuoco ha più valore. A 10.000 punti vi viene data una vita extra per continuare la vostra missione. Lo scroll è molto "liscio" con alcune simpatiche grafiche di fondo. Siete in grado di fare una giravolta tre volte per aiutarvi ad uscire dalla piccola e discreta secca-

tura, ma dovete premere la barra spaziale per cui è improbabile che ne abbiate il tempo. Se non usate alcuna di queste giravolte e completate il livello, allora vi viene dato un bonus di 1000 punti per ogni giravolta inutilizzata. Gli effetti sonori durante il gioco sono buoni meno che per l'annoiante musica di fondo. La musica deve essere il più semplice tono che sia stato scritto per ogni computer e che dà poco sui nervi. Fortunatamente è stata inclusa una opzione per spegnerla. La grande tavola dei punti è limitata ad una entrata, così se fate delle gare con amici dovete continuamente scrivervi i punteggi.

Nonostante ciò deve essere il massimo per chi utilizza l'MSX ma è proprio una vergogna per la vera musica.

Un consiglio per il gioco è di stare dalla parte destra del bombardiere in quanto fa sempre fuoco dalla parte sinistra. Ora che avete letto la rivista potete correre fuori a comperarlo.

Cr.Ba.

RANARAMA



In Ranarama controllate Mervyn, un mago apprendista, un sopravvissuto dell'invasione degli stregoni alieni. Progettò di evadere e inavvertitamente si trasformò in un ranocchione mentre cercava di preparare una pozione che lo avrebbe reso alto, di bell'aspetto e muscoloso.

Dovete affrontare 12 maghi per livello, sorvegliati da soldati sparsi nelle oltre 50 e 100 stanze di ogni livello. La vista delle stanze è dall'alto con cinque o più schermi. La stanza non si illumina fino a quando non la visitate. Una volta che raggiungete un mago, lo prendete in un sub-gioco che richiede reazioni di

illuminazione.

Il gioco è basato sullo "spara-spara" e i maligni vengono continuamente generati per dare una sensazione di azione continua. Ci sono otto livelli di missili, otto di potenza ed otto tipi di scudi per voi, da unire ed usare. Il modo più facile per accumulare gli oggetti è di sconfiggere i maghi per guadagnare i loro simboli magici da trasformare nei pezzi a voi necessari. I missili, potere e scudi, sono tutti classificati ed i cattivi negli ultimi livelli anch'essi sono classificati.

Le magie possono anche essere ottenute casualmente in alcune stanze nei punti magici.

I SERVI MAGICI

Le creature che vi aspettate di trovare o che volete che vi trovino.

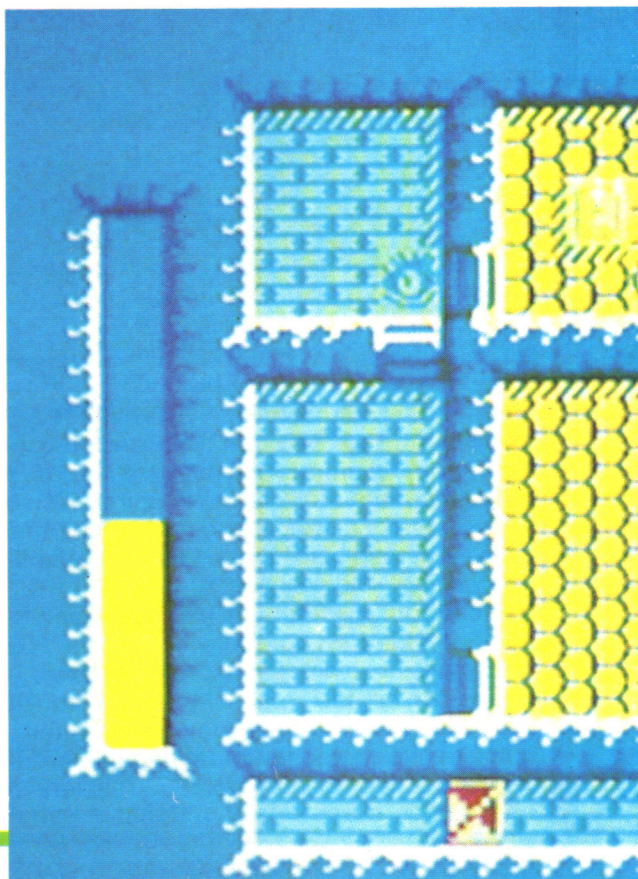
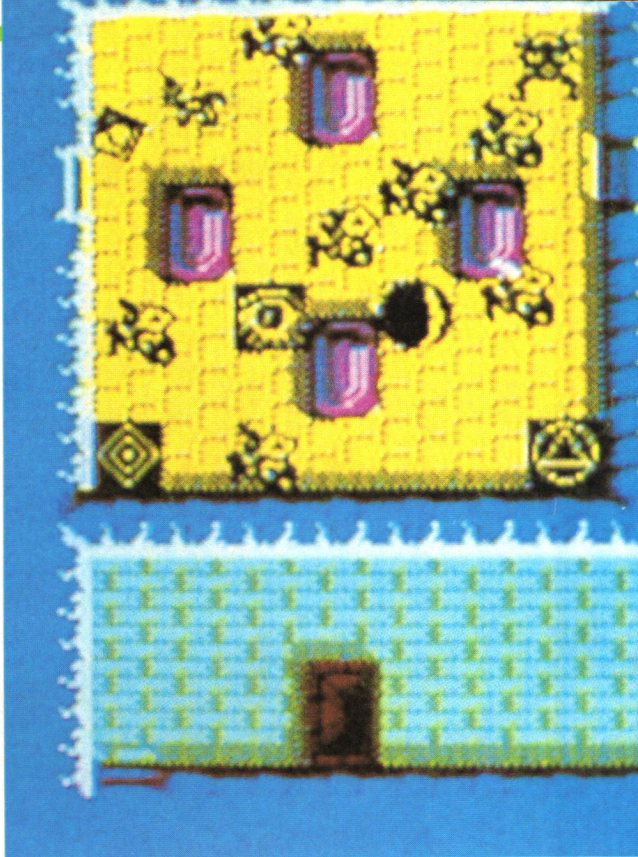
- **Guerrieri Dwarf:** primo livello di battaglia. Non molto intelligenti, sembrano dorati, bevono e combattono.
- **Fire Gollum:** secondo livello di battaglia. Producono luce e calore nel buio e nelle profondità.
- **Bisect:** terzo livello di battaglia. Guerrieri formidabili protetti dai loro esoscheletri.
- **Guardian:** quarto livello di battaglia. Protetti e resistenti agli attacchi magici da creature minori.
- **Death Serpent:** quinto livello di battaglia. Veloci e micidiali.
- **Ghoul:** sesto livello di battaglia. Sono per la maggior parte invisibili e prendono energia dalla vita.
- **Arachnae:** settimo livello di battaglia. Insetti mangiatori di uomini che hanno una predilezione per i ranocchi.
- **Gargoyle:** ottavo livello di battaglia. Veloci, furbi e molto cattivi.
- **Warlock:** dal livello uno al quattro. Vi attaccano solo se il vostro stato è inferiore al loro. Altrimenti correranno via. La miglior difesa è il combattimento magico piuttosto che i muscoli.
- **Necromancer:** dal livello cinque all'otto. Sono fermi a meno che voi abbiate una potenza di livello quattro e forti scudi magici.

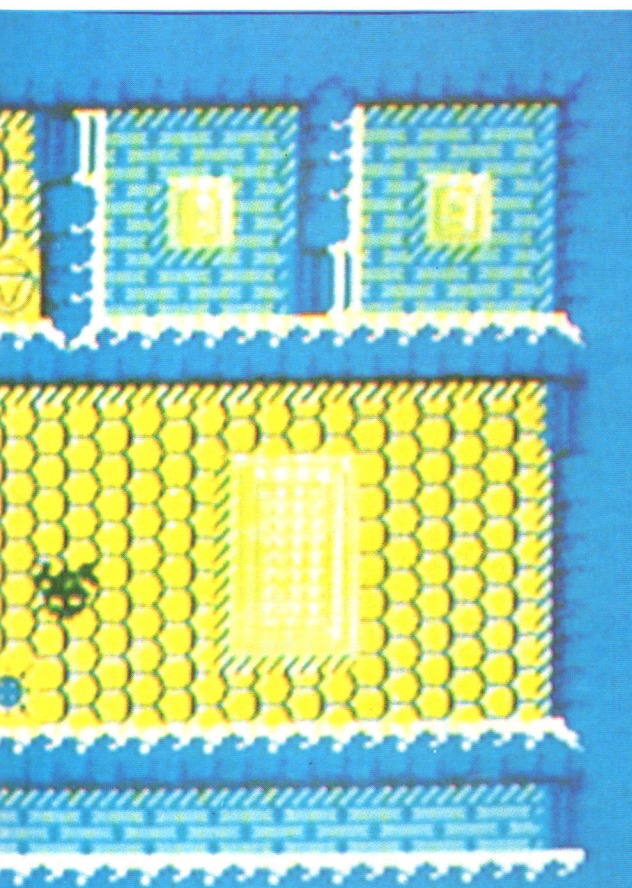
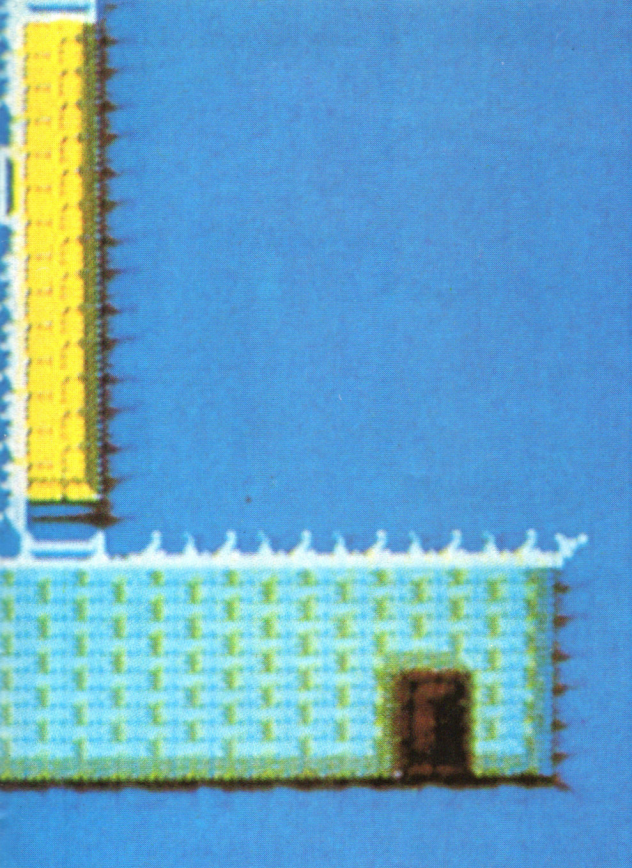
ARMI MAGICHE

- **Munching Mouth:** si nascondono o corrono.
- **Spinning Knives:** lenti ma possono attaccare in forze.
- **Orbitor:** quattro palle d'acciaio che ruotano attorno ad una palla magica di energia. Abbastanza lente nello sparare.
- **Energy Ball:** energia pura.

COME SOPRAVVIVERE

Quando siete sotto forza per attaccare un livello, ricordatevi che la discrezione è la parte migliore del valore. Muovetevi velocemente da una stanza all'altra evitando guai. Prendete ogni cristallo di energia che trovate ma ricordatevi che la vostra sopravvivenza dipende dal localizzare i guerrieri e vincere la loro magia. Alla partenza di un livello, molte porte saranno nascoste per cui dovete avere la parola magica "trovare" pronta. Più avanti quando avete esplorato la maggior parte dei livelli usate la parola magica "vedere" e la





mappa per individuare i rimanenti guerrieri. Ricordatevi che si muovono intelligentemente per cui nel vostro cammino verso di loro, verificate la loro posizione.

Una verifica veloce è vedere se avete una parola magica d'attacco sufficiente per un livello per sparare ad un oggetto che inizia l'attacco di armi magiche.

Se l'oggetto può essere distrutto con un colpo, avete una buona possibilità di superare il livello e poter andare all'offensiva colpendo ogni cosa in vista. Se occorre più di un colpo usate le tattiche evasive sopra descritte. Se sono necessari tre o quattro colpi, uscite dal livello per uno più facile.

MALIGNI

Imparate a riconoscere i maligni in quanto ce ne sono di otto tipi. Ferendo un potente maligno, lo irriterete e lo renderete molto aggressivo. Ferendo malamente un maligno lo fermerete o gli incuterete panico. Prendete i maligni solo se la vostra parola magica d'attacco può distruggerli con uno o due colpi. Lasciate perdere il resto.

ARMI MAGICHE

Se entrate in una stanza con un piccolo oggetto di scena, le armi magiche appariranno tutto intorno. Distruggete l'oggetto o lasciate la stanza. Non ci sono punti per distruggere le armi d'attacco che sono completamente micidiali. Se ci sono molti nemici in una stanza, il posto migliore dove stare è alla fine della linea d'attacco.

SEGNI DI POTERE

Usateli per attaccare tutti i maligni nella stanza. Non usateli se uno stregone è nella stanza in quanto lo potreste distruggere perdendo la possibilità di vincere i suoi simboli magici. Nei livelli più profondi usate i segni di potere con attenzione in quanto possono anche annientare chiunque si trovi nella stanza per cui vi attaccano tutti di colpo!

STREGONI

Prima di attaccarli, liberate la stanza dagli altri maligni così avrete una opportunità di ottenere i simboli magici. Cercate di attirare lo stregone in una piccola stanza o in un angolo in modo che i simboli magici non possono scappare. Quando inseguite i simboli magici prestate attenzione a non lasciare accidentalmente la camera altrimenti spariranno.

GIOCO MAGICO

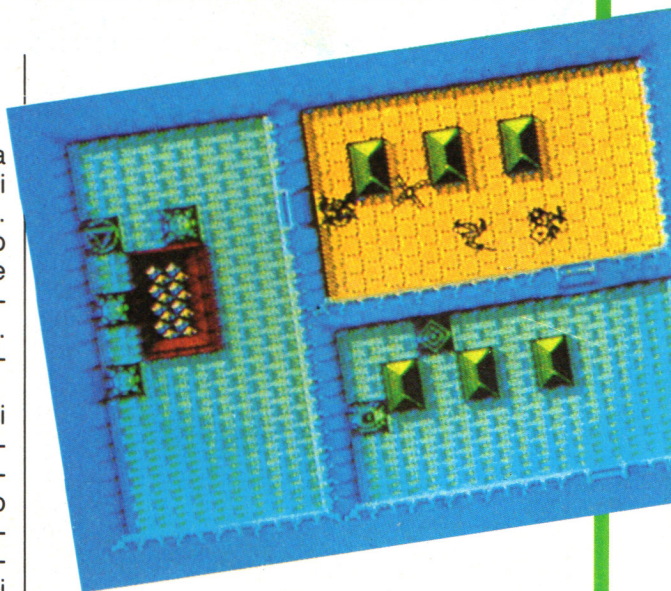
Questo è molto più facile di quanto sembri a prima vista. Concentratevi su una lettera di una parola per volta e portatela al suo posto. Di solito parto con la M o la N in quanto sono facili da trovare. Alcuni trovano più semplice partire con la prima lettera R oppure scegliere le lettere una volta a destra poi a sinistra. Dovete piazzare circa tre lettere. Il resto si pone da solo al proprio posto.

Non c'è tempo per pensare, non cercate di disporre la parola nella vostra mente ma metteteci solo una lettera azionando il tasto "fuoco" e muovendo il joystick. Ottenete presto l'abilità di muovere una lettera proprio attraverso la parola, coordinando il fuoco e il joystick. Questo deve essere centrato tra i movimenti, così una mossa tipica può essere a sinistra, a sinistra per piazzare il cursore sopra il paio di lettere richieste, fuoco a sinistra, fuoco a destra per muovere la lettera di quattro posti.

USO DEI SIMBOLI MAGICI

Se siete mortale usate quando possibile i simboli magici che avete per sparare su una parola magica di potenza o la vostra energia vitale scomparirà ponendo fine al gioco.

È prudente sparare su un'altra parola magica di energia se potete, ogni qualvolta il ranocchio si illumina e gracchia come un miserabile. Potete evitarli in quanto siete mortale e, essendo trasportati in una stanza casuale, potrebbe essere difficile trovare un segno di magia per ripristinare la vostra parola magica.



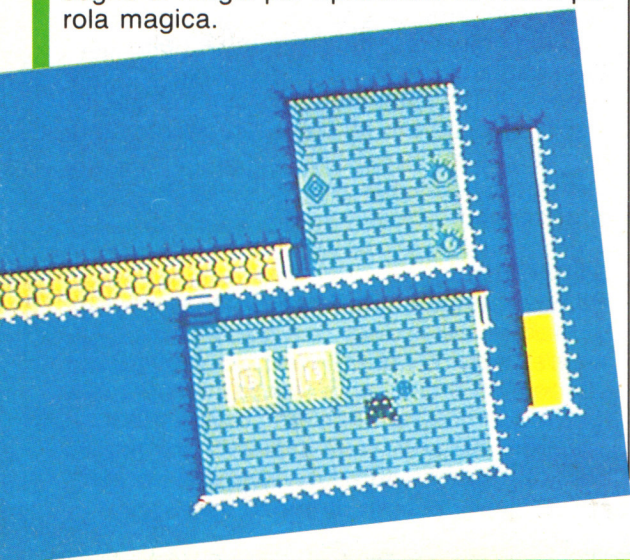
Cercate di bilanciare le vostre parole magiche prendendo nota del vostro dispendio di energia mostrato sullo schermo magico. Se non segna altro che il minimo, la vostra potenza magica non è così realmente alta sufficientemente per tutte le altre parole magiche. Usate i simboli magici parsimoniosamente, non è un gran vantaggio quello di usare livelli ad alta potenza o scudi fino a quando non ne avete bisogno.

Quando intraprendete un nuovo livello, assicuratevi di rifornirvi per quanta ne avete usata per finire il precedente livello. Per avere la possibilità in un livello, avete bisogno di avere un attacco potente e difese magiche dello stesso livello. I livelli sono numerati in difficoltà crescenti, sinistra-destra poi alto e basso. Le magie di difesa sono essenziali nei livelli più bassi per ridurre i danni. Senza di loro, un tiro singolo è fatale.

STRATEGIA UNIVERSALE

Chiarite i livelli uno per volta in ordine di difficoltà. Per ottenere il massimo dei punti, distruggete tutti i malvagi prima di eliminare lo stregone su un livello. Quando lasciate un livello senza stregoni, i loro servi spariranno. Cercate di finire ogni livello con sufficienti simboli magici per darvi la possibilità al livello successivo. Questo significa lasciare vivere i maligni. Utilizzate un tempo extra annientando un livello solo se avete i simboli magici di ricambio per farlo.

Cristina Barigazzi



IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

• Cerco le seguenti cassette: calcio, basket, decathlon, le mans, nija; da scambiare con cannon fighter, bozoff, rambo, golf (ancora incartato), sono tutti originali - Tomasich Alberto - via Monte Bianco 56 - Marnate 21050 (VA) - Tel. 0331/600408 (ore pasti) - anni 10

• Vendo giochi msx, tra cui: winter games 1 e 2, green beret, bat man, rambo, spy vs spy e molti altri bellissimi; chiedere lista; - Andrea Dauri - via Padula n. 2 - Napoli - Tel. 7692010 - anni 15

• Comprò una cassetta di nome ghosts'n goblins a L. 20.000 e una di nome ipersports L. 20.000 - Antonio Cristilli - via Valli 20/4 - Milano - Tel. 9952485 - anni 12

• Vendo bellissimi giochi per msx quali kung fu, athletic land, golf, avventure ai tropici, river raid, monkey academy e altri con possibilità di scelta - Gamba Simone - via Dei Cavalli 60/L - Varese - Tel. 0332/260842 - anni 13

• Vendo moltissimi giochi per msx come: calcio, ghostbusters, yie ar kung fu, tennis, athletic land e altri; sono tutti funzionanti, su cassetta. Per ricevere informazioni e la lista scrivete mi. Tanti saluti Marco - Marco Laghi - via Marecchia 14 - 48100 Ravenna - anni 12

• Cerco cassetta contenente gioco del calcio. Prezzo trattabile. Telefonare ore

pasti. - Zingone Marco - via Fontanesi 40 - Torino - Tel. 011/8395864 - anni 14

• Vendo o scambio tre stupendi giochi: congo, bongo, cannon fighter e disc warrior. A prezzo trattabile e conveniente. Telefonare verso le ore 14,00. Scambio con le mans - grog's revenge - kung fu. - Cristiano Polenta - via Cecconi 17 - Osimo (AN) - Tel. 071/714958 - anni 12

• Comprò, cerco disperatamente program msx n. 5. Lo comprò al prezzo di L. 8.000. Telefonare verso le ore 14,00. - Polenta Cristiano - via Cecconi n. 17 - Osimo (AN) - Tel. 071/714958 - anni 12

• Vendo a prezzo definibile bellissimi (e tanti!) giochi msx come yie ar kung fu + olimpiadi + jack the nipper ecc.) telefonare ore pasti - Brumana Andrea - via Bisolati 7 - Legnano (MI) - Tel. 595139 - anni 13

• Cerco movie monsters prezzo definibile o lo scambio con giochi molto belli (yie ar kung fu - olimpiadi - jack the nipper - hamburger time - boxing - time pilot - ecc.). Telefonare ore pasti - Brumana Andrea - via Bissolati 7 - Legnano (MI) - Tel. 0331/595139 - anni 13

• Cerco disperatamente gost'n'goblins - movie monster - ace of aces - wrestling (se esiste) li scambio con giochi molto belli (yie ar kung fu - olimpiadi - jack the nipper

- boxing). - Brumana Andrea - via Bissolati 7 - Legnano (MI) - Tel. 0331/595139 - anni 13

• Comprò - cerco cassetta di espansione di 32 o più k di memoria di qualsiasi marca per il mio computer msx (yamaha) vi prego di aiutarmi!! Grazie mille. - Matteo Sant'Ambrogio - viale Coni Zugna 19 - Milano - Tel. 02/464306 - anni 14

• Comprò - cerco le seguenti cassette per msx: ghosts and goblins, paper boy, fist II, international karate, hiper sports III. Telefonate ore di pranzo - Alessi John - via Paggiola 34 - Cittadella (Padova) - Tel. 049/5972592 - anni 14

• Su program msx n. 8 il gioco lillo e le gemme non si carica e appare una scritta - Aspetto sempre una vostra risposta. - Francesco Lamesso - Via Giovanni Chionotto n. 5 - Vicenza - Telefono 230825 - anni 13

• Vendo moltissimi giochi msx tra cui 4 originali tutti molto belli tra cui: olimpiadi 1 e 2; baseball; ski; rambo tutti a prezzi modici - Massimo Mastrofillo - via Dei Navigli 1/A - Corsico (MI) - Tel. 4400032 - anni 16

• Cerco - comprò le cassette di: green beret rambo e batman. - Mangiarotti Massimiliano - via Firenze n. 1/B - Filighera (Pavia) - Tel. 0382/969282 - anni 12

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

(cancellare i settori che non interessano) *New Program MSX - N. 1*

VENDO

COMPRO

CERCO

SCAMBIO

VENDO GIOCHI PER MSX 64K RAM
(GREEN BERET, AUF WIEDERSEHEN, MONTY, ARKANOID)
WINTER GAMES 1 e 2, SPY VS SPY II, ECC. 200 (Tali)
a lire 5000 cad. Cerco GAUNTLET, SYDNEY

Nome DIEGO ZAPPARÒ Indirizzo VIA TURLINI 1
Città BRESCIA Telefono 030-312253 Anni 15

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- Vendo cassetta del baseball per msx a 10.000 lire o la scambio con altri giochi che non siano: calcio, golf, sorcery, vacu- mania, piramide, choroq, thesues. - Barbara Spozio - via Unica n. 15 - Portovaltravaglia (VA) - Tel. 548359 - anni 13
- Cerco giochi su cassetta per msx VG8020 i seguenti: soccer, ghosts'n goblins, batman, yie ar kung fu, basket, rambro, boxing sono disposto a pagare prezzo ragionevole. Chiedere di Alberto - Dal Cortino Alberto - via Delle Viole 5 - Busto Arsizio 24052 - Tel. 0331/625128 - anni 15
- Compro - cerco programma di "totocalcio" per computer msx preferibilmente su cassetta - Radice Andrea - via Delle Viole n. 4 - Busto Arsizio - Tel. 0331/628663 - anni 14
- Vendo gioco: martianoids (ocean) a 3 dimensioni (3D) novità assoluta per l'msx (1987) completo di istruzioni a L. 13.000 - Scalzotto Matteo - via Alcide De Gasperi - Lonigo (VI) - Tel. 0444/831506 - anni 14
- Vendo - scambio meravigliosi giochi per msx: lazy jones, world soccer, karate master, finders keepers, chuckie eggs e altri. In zona Milano!!!! - Andrea Sordi - via Fogazzaro 31 - Milano - Tel. 5469489 - anni 14
- Compro cassetta program msx n. 1 anche da casa madre - Mazzarini Marco - via A. Da Giussano N. 17 - Roma - Tel. 2710367 - anni 12
- Cerco - scambio year kung fu 2° - ghosts'n goblins e giochi vari cercasi da scambiare con altri giochi su cassetta o disco - Lorenzo Malevolti - viale Petrarca 184 - 57124 Livorno - Tel. 852133 - anni 10
- Compro - cerco disperatamente la cassetta del basket e del calcio per msx a qualsiasi prezzo. Telefonare ore pasti. Chiedere di Stefano - Gilli Stefano - via del Giardino 4 - Pozzolo F.ro (AL) - Tel. 0143/417756 - anni 14
- Giochi in linguaggio macchina per MSX 1 e MSX 2 su disco o su cassetta - Massimo Fubini - Viale Aeronautica, 45 - Roma - Tel. 06/6917281
- Cerco i seguenti giochi per MSX 8020 Mercenari - Movie Monster - Paperboy - Knight Rider - Dracula - Vendo i seguenti: Skramble - Maxima - Dambuster - Blogger - Batman - Giulio Rizzo - Corso Marconi, 7 - Torino - Tel. 684484
- Compro ghosts'n goblins prezzo non maggiore di Lire 10.000 - preghi telefonare ore 13,45 - Luca Luzzo - Via Taramino - (Alba) - Telefono 0173 / 362295 - anni 12
- Compro floppy disc per toshiba HX51 oppure uno compatibile / cerco modem della toshiba tutto completo / scambio giochi ne ho più di 100 es. storm/colony e tanto altri scrivete - Raffaele Picerno - via M. Roncioni 26 - Prato - anni 22
- Cerco per program msx i numeri 5 - 6 - 7 della vostra rivista, chi ne è in possesso può comunicare per via postale - Marco Cimolino - via J. Tomadini n. 14 - S. Daniele (UD) - Tel. 0432/957991 - anni 11
- Cerco disperatamente questi programmi per msx: green beret - ghost and goblins - paperboy - soccer. Posso pagarli a prezzi modici o scambiarli con molti originali, ho quasi tutta la produzione konami. Chiamatemi!!! - Battaglia Stefano - via delle Valli 10 - Imperia P.M. - Tel. 0183/651624 - anni 15
- Compro - cerco i primi "5" programmi Gioco di questa rivista. Compro anche cassette Gioco per Toshiba HX20. Inviare lista e prezzi - Lorenzo Putzu - Regione Su Merti - Iglesias (CA) - anni 18
- Vendo computer msx Toshiba HX-201 64 K con word processor, registratore, joystick e tre giochi (sorcery, biliardo, alien III) al prezzo di L. 400.000 - Tosi Valerio - via Gramsci 71 - Fidenza (Parma) - Tel. 0524/82067 - anni 13
- Cerco "calcio e Paper boy per msx VG 8020, pagamento ragionevole. Grazie. - Casamassima Daniele - via Emilia 18/C - Taranto - Tel. 329012 - anni 11
- Vendo - cerco - scambio - msx - cassetta, con il calcio, olimpiadi, basket, cimitero, sala giochi, ping pong, karate, kun fu, tutte questi giochi se non escono ve la riporto indietro - sono disposto a pagare max 10.000 - Russo Gaetano - via Don Minzoni 14 - Casoria (NA) - Tel. 7381015 - anni 12
- Cerco "Ghosts'n Goblins" per un prezzo ragionevole e anche "The heist", "Oil's well", "Confused", "International karate". - Claudio Bertuzzi - Via Panoramica - Malcesine - anni 14
- Compro - cerco 2 Jostik per msx. Ciao!!! Scrivetemi a questo indirizzo: Colucci Marcello - via Baccaro (Coop. Controspazio) Pal. B Canosa di Puglia (BA) - Tel. 0883-611418 alle ore 16,00
- Compro i seguenti giochi: calcio, ghosts and goblins, green beret, alien 8, aliens basket, paper boy, ninya - Colomita Paolo - via Diego Angeli 6 - Roma - Tel. 06/430839 Andrea Busato - Via Bottenigo, 6/E - Venezia - Marghera - 938219
- Vendo software per msx oltre 150 titoli (cas) (winter games + green berrett + ghostbusters ecc...). Cerco o vendo inoltre software su disco 3,5" sia giochi o utilitities - sono disposto a scambio - telefonare o scrivere a Maurizio Garosi - via S. Benedetto, 37 - Siena 53100 - Tel. 0577/50767 - anni 16
- Compro espansione 16 K ram per msx a prezzo ragionevole - Simone - 4 Novembre - Piacenza - Tel. 0523/55374 - anni 12
- Vendo - scambio circa 200 programmi ultime novità. Per ricevere la lista scrivere o telefonare dopo le ore 20,00 a: Granzo Maurizio - via Marloni 34 - Pianiga (Ve) - Tel. 011-469771 - anni 14
- Vendo - scambio fantastici giochi per msx come batman, green beret, camelot warrior, sogger e tanti altri, inoltre certo ghost'n' goblins e dragon's lair. Inviatemi le liste vi invierò le mie, assicuro massima serietà. - Giuseppe Mangiagli - via Pacini, 4 - Acireale (CT) - Tel. 096/608995 - anni 17
- Compro - cerco i seguenti videogiochi per msx: "dragon's lair", il catch della konami o lotta libera, "footballer of the year" e "zoids" - Frera Massimo - via Triumplina 33/P - Brescia 25060 - Tel. 030/309081 - anni 13
- Vendo per msx i seguenti giochi: catch, soccer, yie are kung fu 2, sootballer of the year - e compro o scambio: ghosts'n goblins, dragons lair, green beret, basket e paper boy. Telefonare ore pasti. - Langelia Cristian - viale Alfieri 18/A - Livorno - Tel. 0586/401240 - anni 14
- Compro e cerco cassetta per msx come: Bruce Lee, Conan, chiller o Rambo o international karate (per favore se c'è bisogno di soldi telefonatemi) - Giovanni - Trapani - Tel. 871191 - anni 12
- Vendo new - msx - computer club per informazioni e lista programmi scrivere a: Filippi Dino - cas. post. 3006 - Genova P.P. - anni 32
- Cerco gioco: Soccer, Road Figheter, Top Gun, Rambo a basso prezzo. Chi ne è in possesso può contattare per telefono oppure per via postale al seguente indirizzo: Pavia Giuseppe - via Aldo Moro 5 - Cirimido (Como) - Tel. 031/937088 - anni 12
- Compro, con urgenza, i seguenti giochi: gli scacchi e the way of the tiger, pago L. 8.000 cadauno - M. Testi - via 1° Maggio n. 4 - S. Felice (MO) - Tel. 84782
- Cerco e compro il gioco Soccer by konami a prezzo non troppo elevato per msx 8020 scrivere a "Nicola Gennari via Rocche 30 - 38056 Levico (Trento)" o telefonare allo 0461/707007 - anni 12



**OGNI
MESE
IN
EDICOLA**

**DUE
FACCIATE
CON LA
MIGLIORE
PRODUZIONE
MONDIALE**

**TOP
DISK**

**DUE FACCIATE PIENE DI COMBATTIMENTI
E STRATEGIA BELLICA**

64 FLOPPY

SIMULATOR

DA NON PERDERE!

• Vendo cassetta del baseball per msx a 10.000 lire o la scambio con altri giochi che non siano: calcio, golf, sorcery, vacu-
mania, piramide, choroq, theseus. - Barbara Spozio - via Unica n. 15 - Portovaltravaglia (VA) - Tel. 548359 - anni 13

• Cerco giochi su cassetta per msx VG8020 i seguenti: soccer, ghosts'n goblins, batman, yie ar kung fu, basket, rambo, boxing sono disposto a pagare prezzo ragionevole. Chiedere di Alberto - Dal Cortino Alberto - via Delle Viole 5 - Busto Arsizio 24052 - Tel. 0331/625128 - anni 15

• Compro - cerco programma di "totocalcio" per computer msx preferibilmente su cassetta - Radice Andrea - via Delle Viole n. 4 - Busto Arsizio - Tel. 0331/628663 - anni 14

Vendo gioco: martianoids (ocean) a 3 dimensioni (3D) novità assoluta per l'msx (1987) completo di istruzioni a L. 13.000 - Scalzotto Matteo - via Alcide De Gasperi - Lonigo (VI) - Tel. 0444/831506 - anni 14

• Vendo - scambio meravigliosi giochi per msx: lazy jones, world soccer, karate master, finders keepers, chuckie eggs e altri. In zona Milano!!!! - Andrea Sordi - via Fogazzaro 31 - Milano - Tel. 5469489 - anni 14

• Compro cassetta program msx n. 1 anche da casa madre - Mazzarini Marco - via A. Da Giussano N. 17 - Roma - Tel. 2710367 - anni 12

• Cerco - scambio year kung fu 2° - ghosts'n goblins e giochi vari cercasi da scambiare con altri giochi su cassetta o disco - Lorenzo Malevolti - viale Petrarca 184 - 57124 Livorno - Tel. 852133 - anni 10

• Compro - cerco disperatamente la cassetta del basket e del calcio per msx a qualsiasi prezzo. Telefonare ore pasti. Chiedere di Stefano - Gilli Stefano - via del Giardino 4 - Pozzolo F.ro (AL) - Tel. 0143/417756 - anni 14

• Giochi in linguaggio macchina per MSX 1 e MSX 2 su disco o su cassetta - Massimo Fubini - Viale Aeronautica, 45 - Roma - Tel. 06/6917281

• Cerco i seguenti giochi per MSX 8020 Mercenari - Movie Monster - Paperboy - Knight Rider - Dracula - Vendo i seguenti: Skramble - Maxima - Dambuster - Blogger - Batman - Giulio Riso - Corso Marconi, 7 - Torino - Tel. 684484

• Compro ghosts'n goblins prezzo non maggiore di Lire 10.000 - pregasi telefonare ore 13,45 - Luca Luzzo - Via Taramino - (Alba) - Telefono 0173 / 362295 - anni 12

• Compro floppy disc per toshiba HX51 oppure uno compatibile / cerco modem della toshiba tutto completo / scambio giochi ne ho più di 100 es. storm/colony e tanto altri scrivete - Raffaele Picerno - via M. Roncioni 26 - Prato - anni 22

• Cerco per program msx i numeri 5 - 6 - 7 della vostra rivista, chi ne è in possesso può comunicare per via postale - Marco Cimolino - via J. Tomadini n. 14 - S. Daniele (UD) - Tel. 0432/957991 - anni 11

• Cerco disperatamente questi programmi per msx: green beret - ghost and goblins - paperboy - soccer. Posso pagarli a prezzi modici o scambiarli con molti originali, ho quasi tutta la produzione konami. Chiamatemi!!! - Battaglia Stefano - via delle Valli 10 - Imperia P.M. - Tel. 0183/651624 - anni 15

• Compro - cerco i primi "5" programmi Gioco di questa rivista. Compro anche cassette Gioco per Toshiba HX20. Inviare lista e prezzi - Lorenzo Putzu - Regione Su Merti - Iglesias (CA) - anni 18

• Vendo computer msx Toshiba HX-201 64 K con word processor, registratore, joystick e tre giochi (sorcery, biliardo, alien III) al prezzo di L. 400.000 - Tosi Valerio - via Gramsci 71 - Fidenza (Parma) - Tel. 0524/82067 - anni 13

• Cerco "calcio e Paper boy per msx VG 8020, pagamento ragionevole. Grazie. - Casamassima Daniele - via Emilia 18/C - Taranto - Tel. 329012 - anni 11

• Vendo - cerco - scambio - msx - cassetta, con il calcio, olimpiadi, basket, cimitero, sala giochi, ping pong, karate, kun fu, tutte questi giochi se non escono ve la riporto indietro - sono disposto a pagare max 10.000 - Russo Gaetano - via Don Minzoni 14 - Casoria (NA) - Tel. 7381015 - anni 12

• Cerco "Ghosts'n Goblins" per un prezzo ragionevole e anche "The heist", "Oil's well", "Confused", "International karate". - Claudio Bertuzzi - Via Panoramica - Malcesine - anni 14

• Compro - cerco 2 Jostik per msx. Ciao!!! Scrivetemi a questo indirizzo: Colucci Marcello - via Baccaro (Coop. Controspazio) Pal. B Canosa di Puglia (BA) - Tel. 0883-611418 alle ore 16,00

• Compro i seguenti giochi: calcio, ghosts and goblins, green beret, alien 8, aliens basket, paper boy, ninya - Colomita Paolo - via Diego Angeli 6 - Roma - Tel. 06/430839 Andrea Busato - Via Bottenigo, 6/E - Venezia - Marghera - 938219

• Vendo software per msx oltre 150 titoli (cas) (winter games + green berrett +

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

**PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME**

212 825518-020