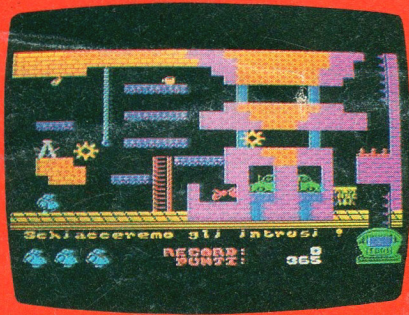


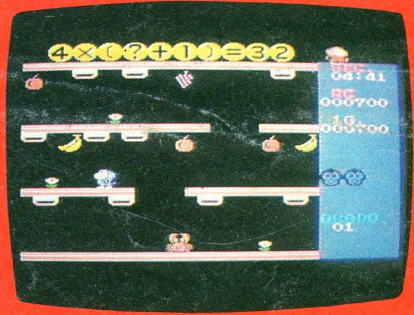
# SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

BELLE  
CICCE



CITA



PAM

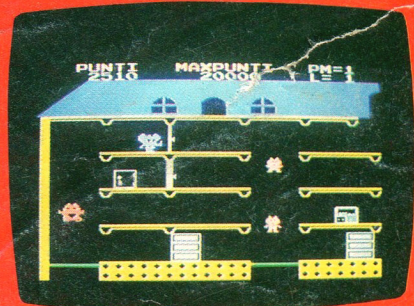


GALASSIA

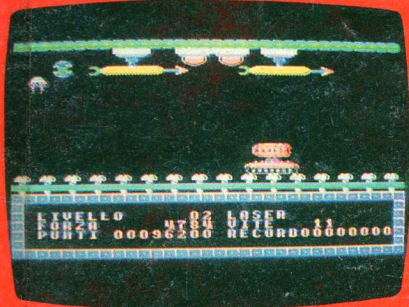
STOP LEAK



SKY ACE



SEEKER



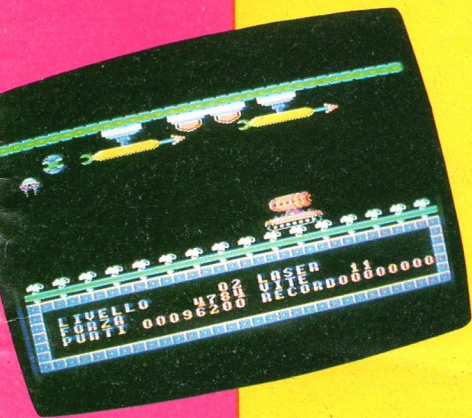
**I MAGNIFICI  
SETTE MSX**  
IN TURBO  
FAST LOADING

# AEREI E ALIENI

## 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 individuarne 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.

*Questo mese vi proponiamo un cocktail esplosivo. Provate a mettervi davanti al computer. Accendetelo e aggiungete sul monitor un videogame di combattimenti aerei. Giocate a fuoco lento e aggiungete un pizzico di alieni. Dopo aver spazzato il monitor da queste forze del male provatevi a imparare come arrivare in fondo a giochi difficilissimi come Cybernoid e Herobotix. Se arrivate alla fine di questo cocktail pepatissimo allora siete proprio bravi. A parte gli scherzi, in questo specialissimo numero della rivista abbiamo inserito alcune delle recensioni più "in" del momento con l'aggiunta di una panoramica completa dei giochi di simulazione aerea. Sono videogames che sono già stati scritti per l'MSX o che stanno per essere tramutati per il vostro computer. Insomma, un numero davvero speciale e da consumare a bocconi, pardon a sorsate pantagrueliche.*



pag. 4 **BELLE CICCE**

pag. 5 **CITA**

pag. 6 **GALASSIA**

pag. 7 **STOP LEAK**

pag. 8 **PAM**

pag. 9 **SKY ACE**

pag. 10 **SEEKER**

Per il caricamento  
dei giochi digitare "RUN" CAS:

pag. 12 **HEROBOTIX:**

*Un mondo popolato di alieni*

pag. 14 **AEREI E COMPUTER:**

*Tutti i giochi di simulazione aerea*

pag. 20 **CYBERNOID:**

*Un robot nei guai. E che guai...*

pag. 22 **MINITEL SPORCACCIONE:**

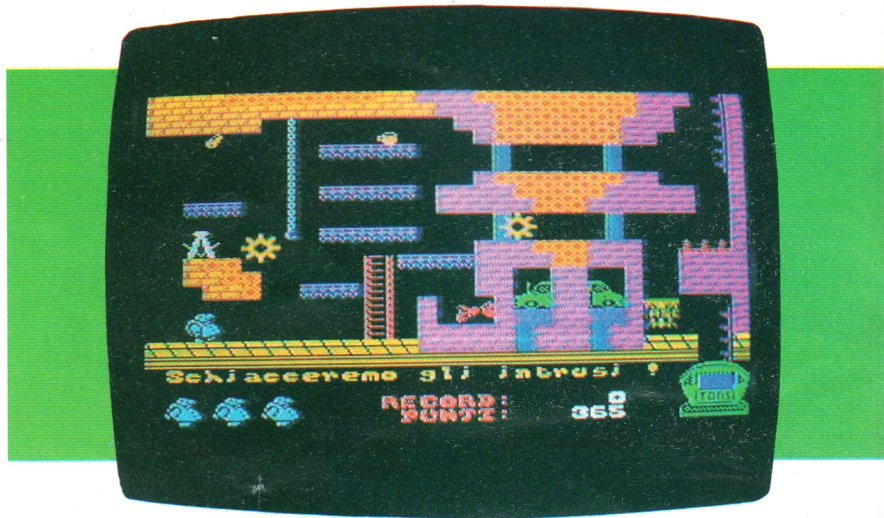
*I francesi l'hanno fatta grossa*

pag. 25 **KARNOV:**

*Un uomo da baraccone targato  
Urss*

pag. 27 **THE FLINTSTONES:**

*A spasso con Flint e Barney*



## CHE GIOCO È

Poldo è uno dei più grassi parcheggiatori di autoveicoli, che, con lo svolgersi del gioco, tende a diventare sempre più enorme. Un giorno, Poldo potrebbe sbraitare alcune frasi riguardanti l'impossibilità di parcheggiare in un determinato posto, ma se sarete in buoni rapporti con lui saprà aiutarvi spendendo qualche buona parola, a vostro favore, con chi può agevolarvi. Quindi, amare i parcheggiatori può essere molto utile. L'unica vera passione del paffuto parcheggiatore (a parte quella di maltrattare la gente) è il cibo, che vorrebbe in abbondanza.

Così in questa missione paradisiaca, l'unico vero scopo di Poldo è quello di accaparrarsi tutte le varietà di cibo che sono disseminate nei 20 schermi di giochi e di rimpinzarsi con essi cercando di raggiungere lo sconcertante peso di una tonnellata. Se ciò non avverrà sarà condannato a vivere nella terra della salute... Brrr, meglio non pensarci! Inizialmente il viaggio di Poldo sarà facile, ma con il succedersi dei livelli la difficoltà dei viaggi aumenterà, mettendo così a dura prova il povero grassottello. Vi sono anche prove molto scoraggianti, nelle quali Poldo dovrà fermare a tutti i costi i macchinari presenti nel cimitero degli autoveicoli. Durante il gioco il simpatico grassoccio dovrà collezionare alcuni oggetti che gli saranno utili in futuro, ma dovrete essere molto selettivi, poiché non tutti gli oggetti saranno utili. Se Poldo riuscirà nel suo intento potrà ritornare dalla sua beneamata moglie, e festeggiare la vittoria con una enorme porzione di fritto misto!

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

Z	sinistra	K	basso
X	destra	SPAZIO	salta
O	Alto		
CTRL + ESC	interrompe il gioco		
R/T	accende/spegne la musica		



## CHE GIOCO È

Anche quest'anno il tempo delle vacanze si è concluso e sta per iniziare il lunghissimo periodo scolastico. Non solo gli esseri umani frequentano la scuola, ma anche gli animali della giungla. Difatti in questo gioco vedremo indaffarata la leggendaria aiutante del rinomato eroe della giungla, che è stata costretta dal suo amico-padrone allo studio della matematica. Il grado di difficoltà degli esercizi, che comprendono tutte le quattro operazioni aritmetiche, potrà essere selezionato all'inizio in seguito aumenterà automaticamente col succedersi dei quesiti. Questi sono composti da intere operazioni aritmetiche, complete di soluzione, ma prive di un numero, che dovrete riconoscere. Questo sarà lo scopo del gioco. Nella classe, Cita troverà delle pergamene di carta provviste di maniglie, con il riavvolgimento automatico. La scimmia dovrà solamente spiccare un salto ed aggrapparsi ad esse, srotolando così la pergamena e svelando il numero. Per risolvere il quesito dovrà scegliere il rotolo di carta contenente il numero esatto e lanciarlo al compagno di banco, come vi indicherà la freccia lampeggiante. Oltre ad identificare il più velocemente possibile la soluzione, la difficoltà verrà accentuata dalla presenza di uno stupido granchio, il quale sarà facilmente eliminabile colpendolo con la frutta appesa al soffitto. Non barate utilizzando la calcolatrice, altrimenti dovrete fare i conti... con la vostra insegnante di matematica!

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

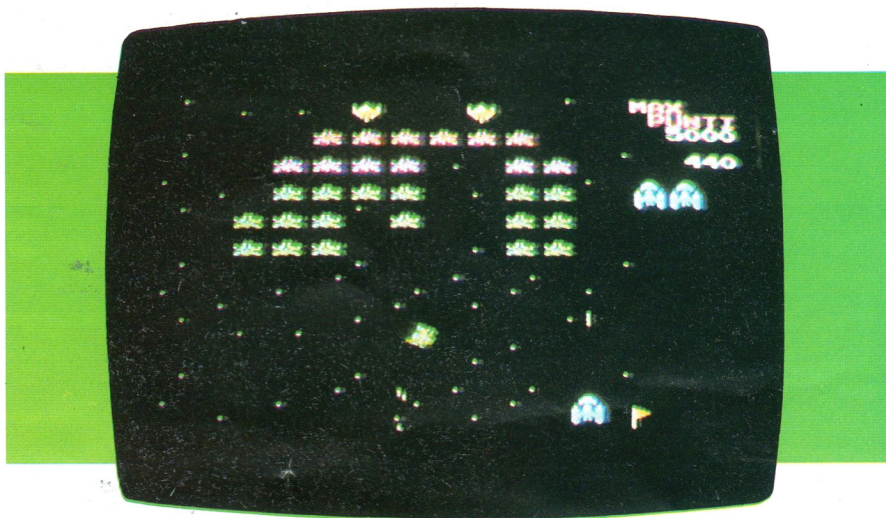
#### SPAZIO

salta (se usato con le frecce), prende e lancia la frutta oppure srotola le pergamene

#### SELECT

prende pergamena

# GALASSIA



## CHE GIOCO È

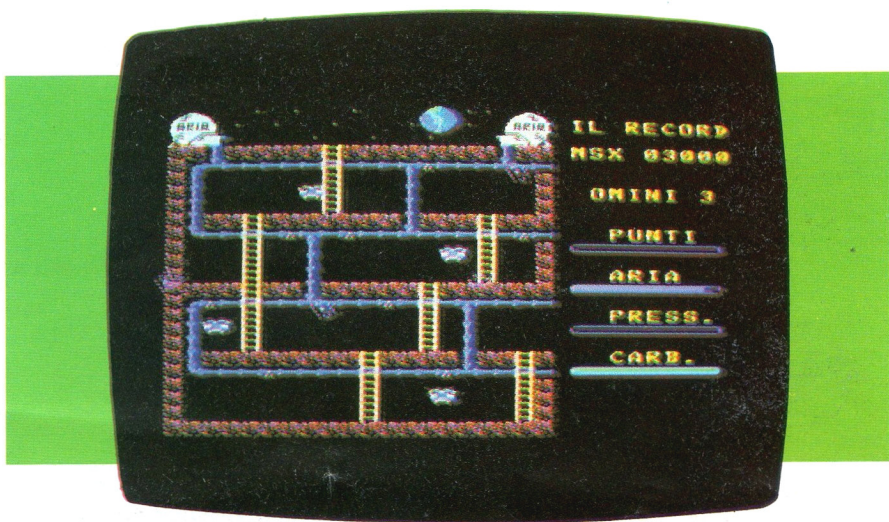
Contro l'irrefrenabile avanzata dell'impero alieno, la confederazione spaziale sta giocando la sua ultima carta. Molti abili piloti hanno già tentato di contrastare questa terribile armata, ma sfortunatamente senza ottenere alcun risultato positivo. Quindi l'asso nella manica della confederazione siete proprio voi. Assunto il controllo di uno dei più potenti caccia interstellari, il Raiserking, vi accingete a concludere questa assurda impresa impiegando tutta la vostra abilità e mettendo in pratica tutto ciò che avete appreso durante i lunghi e rigorosi periodi di addestramento. La tattica bellica utilizzata dall'impero nemico consiste nella spedizione di innumerevoli flotte di navi d'assalto e, grazie a queste, nel logoramento delle difese terrestri. Il teatro della battaglia sarà una galassia sconosciuta, poco distante dalla vostra terra natale. Non fatevi assolutamente impressionare dall'ingente quantità di astronavi, poiché la forza gravitazionale trasformerà la compatta ed impenetrabile formazione nemica in una flotta impacciata e flemmatica. Tutto ciò vi permetterà di colpire molto più velocemente le astronavi poste in prima linea e di evitare sia i razzi megatonici che gli attacchi diretti effettuati dagli alieni con molta abilità.

## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

**SPAZIO**                      lancio missile  
**STOP**                            pausa

# STOP LEAK



## CHE GIOCO È

Chi è il mattatore di questo gioco, un idraulico? Sì è proprio un idraulico, ma molto speciale. Egli avrà il compito di riparare le falle della tubatura d'acqua che alimenta la colonia COLONY 11, situata sul nostro satellite naturale. Il guasto è stato localizzato in una caverna sotterranea, nella quale il nostro eroe si è immediatamente precipitato ed inoltrato. Per riparare i guasti dispone di un laser fotoplasmatico in grado di rimarginare immediatamente le falle. Purtroppo, il suo compito è ostacolato da creature indistruttibili, che non amano intrattenere gli ospiti e l'unico modo per ovviare il problema sarà quello di evitarle. Ciò potrà essere effettuato attivando il vostro razzo-trasportatore e sorvolandole con molta abilità. Avrete a disposizione anche molti congegni di controllo che vi indicheranno quando il carburante del razzo-trasportatore e del laser fotoplasmatico sarà esaurito, oppure quando dovrete aspettare qualche attimo per depressurizzarvi e ritornare sulla superficie lunare incolumi. Infine, un altro indicatore vi segnalerà quando sarà terminata la vostra riserva d'aria, che si potrà facilmente ricaricare inserendo l'imboccatura di una delle due prese d'aria, situate sulla estremità della superficie, nella apposita fessura posta sulla parte frontale della tuta antigravitazionale. Ricordate che se non presterete particolare attenzione ai vostri dispositivi, avrete a che fare con un terribile nemico: il DIAVOLO!

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

**SPAZIO** utilizza il laser

**RETURN** attiva il razzo

**DEL** abilita la pausa

**INS** disabilita la pausa

**T** trasportatore (nel caso

di piattaforme dedicate)

# PAM



## CHE GIOCO È

Protagonista di questo simpatico gioco è una intrepida topolina di nome Pam. Al contrario di molti comuni topi, Pam si è introdotta in un negozio di elettronica non alla ricerca di una fetta di formaggio, bensì di computers. L'uso di cui ne farà è a voi sconosciuto, ma comunque dovrete far di tutto per aiutarla nel suo intento.

Sfortunatamente Pam è stata sorpresa dal proprietario del negozio, il quale dopo aver impiegato, ma senza alcun risultato, trappole per topi ha deciso di assoldare una squadra di terribili gatti. L'unica arma che consente a Pam di annientare gli accaniti nemici è contenuta in alcune porte che si contraddistinguono visibilmente per la notevole dimensione del loro spessore. Pam è equipaggiata di uno speciale trasmettitore ad ultrasuoni in grado di aprire a distanza le porte, disposte nei corridoi di ciascun piano del negozio, e di attivare gli speciali raggi capaci di annientare ogni ostacolo incontrato durante il cammino. Particolare da non dimenticare è l'assenza di ascensori. Questi sono sostituiti da teloni elastici molto fragili, infatti non si potranno effettuare più di tre salti a vuoto, nel tentativo di raggiungere i piani desiderati.

Anche quando potrete disporre della suddetta arma, che vi permetterà di freddare anche il più pertinace dei vostri nemici, ricordate che avrete a che fare con dei gatti, che si suppone possiedano nove vite.

## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

**SPAZIO**

attiva il trasmettitore

**STOP**

pausa



# SKY ACE



## CHE GIOCO È

Un nuovo e portentoso arcade che arricchirà la vostra raccolta di programmi. Sky Ace è un gioco veramente splendido, molto simile a quel videogioco che avrete sicuramente gettonato, più volte, nelle frequentatissime sale-giochi. Ancora una volta ritroveremo il mitico Barone Rosso, protagonista di una battaglia aerea. L'asso del cielo dovrà affrontare ardui nemici che pertinacemente faranno di tutto per abatterlo a colpi di mitragliatrice. I vari scontri si svolgeranno in ben determinati periodi di tempo, ed egli dovrà affrontare inizialmente i semplici aerei bimotori, poi altri a reazione, elicotteri e via discorrendo. Durante lo svolgersi della battaglia, se recupererete i paracadutisti potrete ricavare un ulteriore punteggio bonus. Il leggendario Barone piloterà un'aereo in grado di sparare ben 240 colpi al minuto, capace inoltre di raggiungere elevate velocità. Per completare lo schermo e passare al livello successivo, inizialmente l'eroe sarà costretto ad abbattere tutti gli aerei nemici ed infine ad annientare con raffiche di mitragliatrice il grande dirigibile. Ultimo particolare da ricordare riguarda gli indicatori; sull'estremità destra dello schermo troverete l'indicatore degli aerei nemici rimasti e il corrente anno in cui si svolge lo scontro. Sparate il più velocemente possibile e muovetevi con molta prudenza, ogni piccolo errore di manovra potrebbe essere l'ultimo.

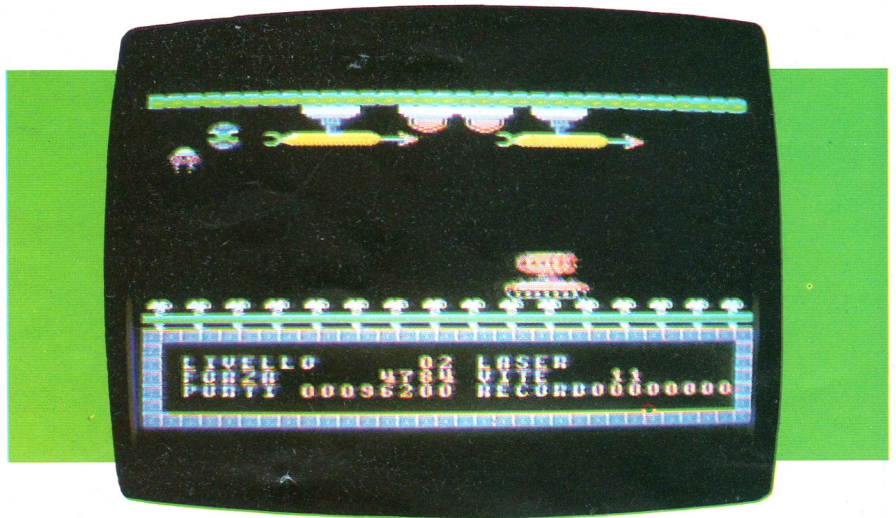
## TASTI:

**JOYSTICK O TASTI CURSORE**

**SPAZIO**

fuoco

# SEEKER



## CHE GIOCO È

Questo particolare gioco potrebbe essere paragonato ad un cocktail composto da: strategia, tattica bellica e astuzia. I tre ingredienti sono necessari perché la vostra missione abbia successo. Essa consiste nel ricondurre in superficie il cingolato, a cui è agganciata, tramite una elettrocalamita, la capsula. Questa avrà il compito di distruggere sia gli ostacoli materiali, che impediranno il passaggio al cingolato, sia i congegni computerizzati di difesa, che proteggeranno ad ogni costo il passaggio. Per eliminare le due difficoltà sarà necessario attivare il raggio laser presente nella capsula. Fate molta attenzione, poiché alcune zone potrebbero disintegrarla, se le due relative superfici venissero in diretto contatto. Il pannello di controllo, riportato nella parte inferiore dello schermo, vi sarà molto utile poiché oltre a visualizzare il record, il punteggio, le vite rimanenti ed il livello del piano sul quale vi trovate, indicherà l'energia che possedete e quella utilizzata per l'attivazione del raggio laser. Non sovralimentate il raggio laser, altrimenti potreste compromettere il vostro futuro...

## TASTI:

### JOYSTICK O TASTI CURSORE

SPAZIO	attiva laser
Q	alto
O	sinistra
P	destra
ESC	terminare

**ECCEZIONALE**

**E'  
IN EDICOLA  
QUESTO MESE**

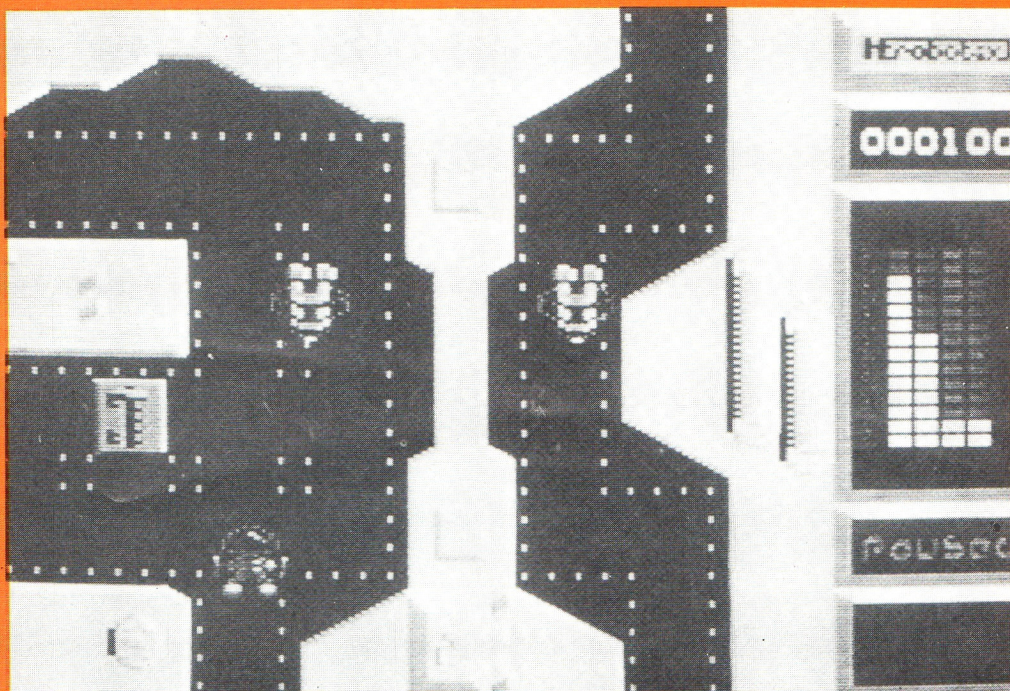
**MSX HIT**  
**PARADE**

**32 PAGINE A COLORI**

**UNA FANTASTICA  
RACCOLTA  
DEI 20 MIGLIORI  
GIOCHI**

# HEROBOTIX





**Herobotix** è un'avventura che dedica tutta la sua attenzione, come al solito, agli ambienti e agli effetti sonori, ma non è eccitante, né innovativa per ciò che concerne l'azione di gioco.

Dimenticate l'intreccio: è la solita trama che riguarda i pirati dello spazio e laboratori presi d'assalto. Il vostro compito nei panni di un eroico droide è quello di aggirarvi nel laboratorio, cercare le sei parti che costituiscono l'arma, irrompere nel computer principale per poi scappare su una navicella di salvataggio.

I corridoi, i macchinari e l'equipaggiamento del laboratorio sono dello stile metallico, che è diventato così popolare da rasentare la noia. I droidi e le guardie nemiche si aggirano con il minimo sforzo di dare ai loro movimenti un senso di realismo.

La vostra mossa di primaria importanza consiste nell'eliminare le guardie mentre vi muovete da uno schermo all'altro.

Questa azione non è molto eccitante, così per rendere le cose più complicate dovete trovare degli interruttori, collocarvi su di loro e disinnescare le barriere elettroniche che bloccano parte del complesso.

Voi troverete anche dei terminali del computer che possono svolgere due funzioni utili: una

mappa che vi mostra la zona in cui vi trovate, ed una facilità di congelamento che spegnerà i trasportatori a cinghia per un breve periodo di tempo.

Questi trasportatori operano in una sola direzione e così bloccano il vostro accesso in qualche direzione. Ad un certo punto un cerchio di cinghie vi condurrà al centro dello schermo senza lasciarvi uscire e vi porterà inevitabilmente alla morte a causa dell'esaurimento di energia.

Altre funzioni includono punti di energia in cui potete fare rifornimento, teleporti, ciascuno dei quali ha il suo codice di identificazione ed una possibilità di lanciare bombe, che ripuliranno lo schermo da tutti i guardiani.

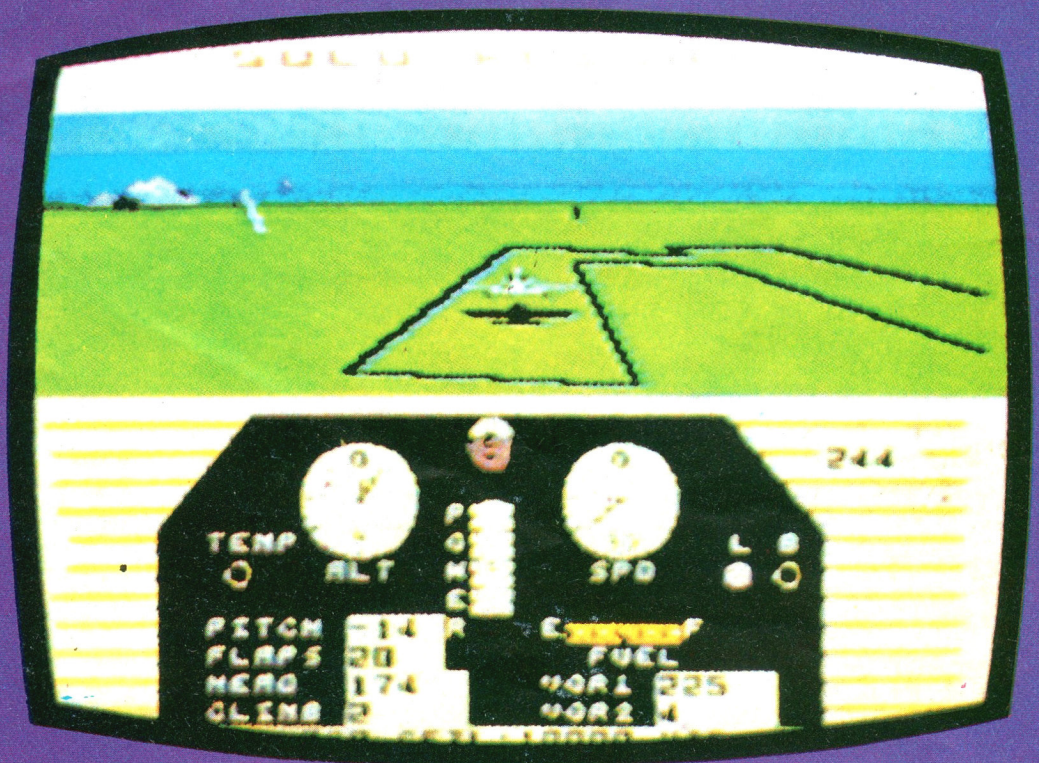
Se tutto questo risulta assai familiare, voi avete l'impressione che **Herobotix** non faccia nulla per mettere in circolo adrenalina. Sarebbe diverso se l'azione si svolgesse con un ritmo pericoloso, ma il tutto è molto rilassante e vi fa desiderare di schiacciare un pisolino.

Non è consigliabile acquistare il gioco, a meno che non siate una persona che si diverte a procedere in un gioco complesso per il solo piacere di terminarlo, poiché non provoca una certa eccitazione nel corso del gioco.

# FUOCO NEI CIELI: SIMULAZIONE AEREA

**Flight Simulator** era uno dei più popolari tra i primi videogames. Apparì per la prima volta su Apple come **SubLogic's Flight Simulator I** che, secondo i normali standard, era lento e possedeva dei grafici un po', come dire, crudi. Tuttavia ai suoi tempi, era un buon risultato essendo anche l'antesignano di parecchie generazioni di divertimenti ed intrattenimenti

e software educativi, che includevano anche **Flight Simulator II** per il C64, sempre dalla Sublogic. Dal lancio del **FS2** c'è stata una normale e statica produzione di simulatori di volo con diversi aerei sia in tempo di "pace" che di "guerra". L'ultimo periodo del 1987 ha assistito al lancio sul mercato di alcuni nuovi programmi innovatori.

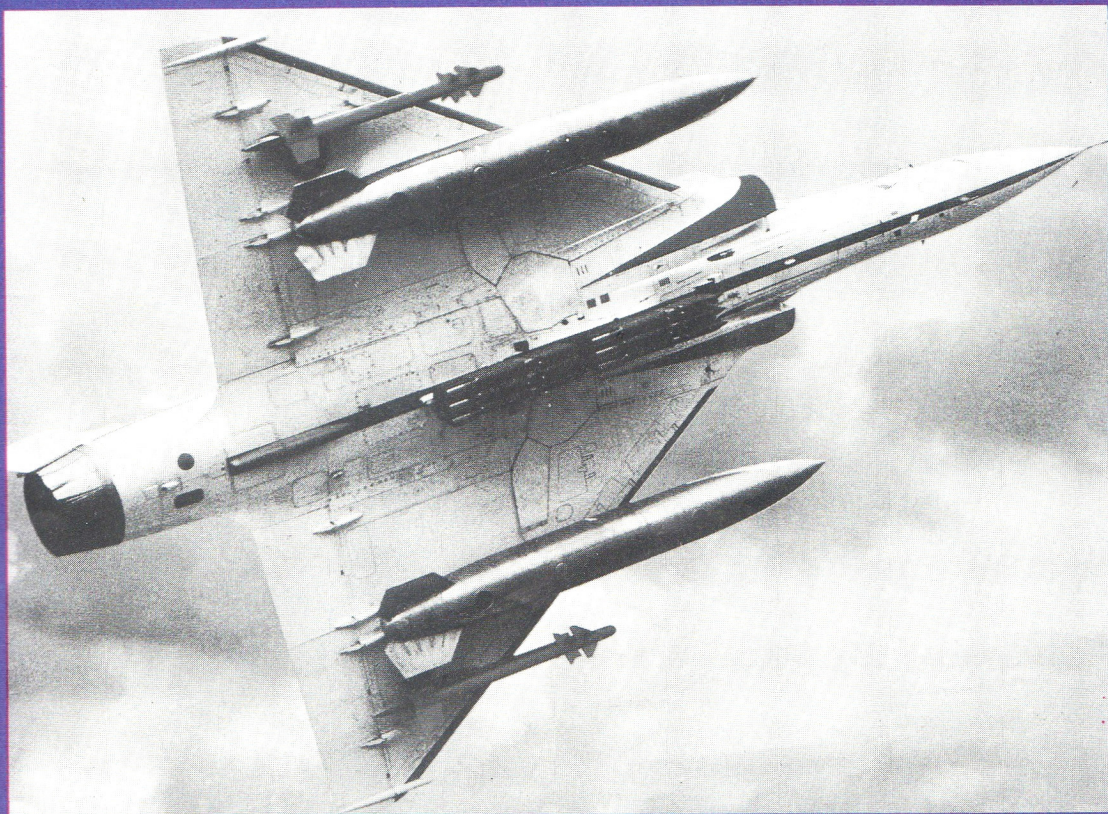
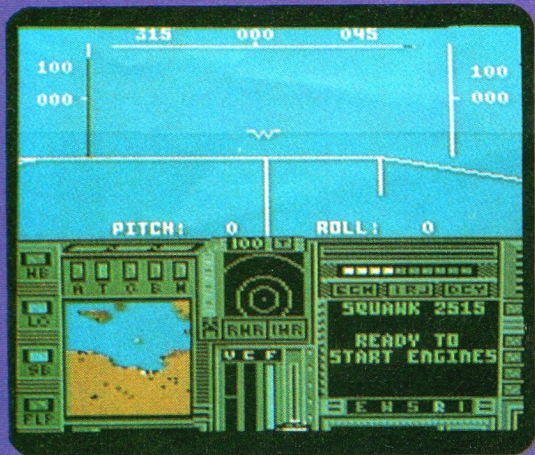


# PROJECT STEALTH FIGHTER

Uno dei migliori giochi lanciati è risultato essere **Project Stealth Fighter** dalla MicroProse. Il gioco è imperniato su un particolare aeromobile: L'F19-Militare. (Il nome Stealth de-

riva dalla frase "stealth technology", tecnologia furtiva: tattica che si riferisce alle numerose tecniche stabilite per rendere l'aereo non identificabile dal radar nemico o dai sistemi di difesa). **Project Stealth Fighter** arriva con un librettino di istruzioni di oltre 100 pagine, con cartine e tutta una serie di chiavi che, combinate con alcuni grafici molto sofisticati, offre una delle simulazioni di combattimento più realistiche mai lanciate sul mercato. Il gioco è controllato attraverso una combinazione di cloche e quadro di controllo. Parte del quadro ti mostra la tua veduta dalla cabina di controllo. L'Head-Up Display non è altro che un congegno che ti fornisce un sacco di informazioni necessarie all'attuazione del tuo volo, come: il beccheggio, la direzione a vite orizzontale, la velocità e l'altitudine. Può anche fornirti il congegno di mira che ti indica la posizione del nemico.

La parte più bassa del quadro mostra il pan-



nello di controllo della cabina, con gli indicatori delle luci e tutti i display del sistema. Prima di entrare nel bello del combattimento, dove il nemico farà ogni sforzo per renderti la vita difficile, puoi far pratica di volo e di attacco. Potrai divertirti ad attaccare ampie zone geografiche quali il Nord Africa, l'Europa Centrale, persino la Libia ed il Golfo Persico. I grafici del quadro vengono rinnovati abbastanza velocemente. **Stealth Fighter** sarà una seria simulazione di un guerriero e di tutte le sue missioni. Non è un semplice "shoot'em up" (sparare), mentre per il resto è veramente OK!

## ECHELON

Ed ecco che continuando nello spazio infinito ci si presenta l'occasione per una nuova guerra simulata. "Echelon", dalla Access Software. Qui è un po' diverso che in Stealth Fighter. Qui sei un pilota di un C104 che ha una stazione-base nello spazio in orbita attorno alla terra. Il tuo compito è difendere la terra dall'assalto dei pirati spaziali, esplorare zone sconosciute e fare in modo di trovare la roccafort-





te dei pirati stessi. Sul tuo pannello di controllo in cabina puoi avere una visione tridimensionale di tutto il nostro pianeta e delle tue costruzioni. Puoi controllare con la tua cloche, diminuendo e aumentando la tua velocità con i vari pulsanti, tutti i vari movimenti di volo (virate o avvistamenti, come si suol dire). L'uso delle armi (missili, armi ai fotoni e proiettili con anti-protoni ad alta densità) in Echelon, portano ad avere una novità che chiaramente distingue il programma dal resto dei giochi — il Lipstick (rossetto). È una cuffia con un interruttore che attiva la voce, nel microfono e, mentre

non è un sistema di vera identificazione della voce, tu usi la tua voce per attivare le armi del C104. Dovrai dire soltanto "Fire" (o qualsiasi altra parola) per lanciare un missile o far sparare uno dei tuoi cannoni (mortai). Il Lipstick viene venduto separatamente di solito, ma nel pacchetto "Echelon", la versione speciale, è incluso. Mi piace veramente. I grafici sono buoni, ma un po' forse come tutti gli altri degli altri giochi di simulazione di questi tempi. Il combattimento è veloce e divertente ed il tuo Mode per Esplorare ha parecchio in comune con un'avventura.



## THUNDERCHOPPER

Eccoci di nuovo sulla Terra a combattere su di un elicottero e non più su un aereo: è **Thunderchopper** della Action Soft. Il gioco usa delle tecniche già in possesso della SubLogic, conosciuta come quella dai grafici tridimensionali più veloci. Sei all'interno di uno speciale

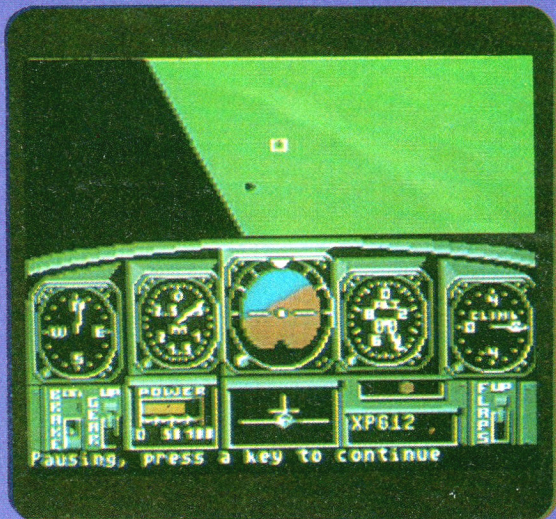
e fantastico elicottero, lo Hughes 530 MG Defender che ti offre una varietà di scenari, inclusi combattimenti, salvataggi, e fughe oppure semplici voli — escursioni alla ricerca di chissà che. A seconda del Mode che tu selezionerai avrai diversi ordini o bersagli da col-

pire o a cui arrivare. Dovrai fare la guardia ad un convoglio contro l'attacco nemico.

Prima di tutto dovrai cercar di trovare la sostanza di cui sono formate le granate che ti arrivano ed eliminare il nemico prima che lui abbia te o il convoglio. Nella sezione che riguarda la vera "guerra" ti verrà ordinato di distruggere una serie di bersagli quali ponti o edifici, oppure in altre occasioni dovrai distruggere altri oggetti come grossi camion, cisterne/serbatoi oppure aerei. A seconda del bersaglio dovrai trovarlo, scegliere l'arma appropriata distruggerlo.

Cerca di tenere sempre un occhio sul carburante che hai a tua disposizione e sulle tue armi. Se hai finito per perdere tutti i tuoi razzi o i missili distruggendo gli oggetti, non sarai in grado di distruggere un ponte, e non finirai

## CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER



per portare a termine il tuo compito.

È inevitabile comparare **Thunderchopper** con **Gunship**, della Microprose. Entrambi sono simulazioni di volo su elicotteri con grafici in terza dimensione 3D. Ma esiste una chiara differenza; **Gunship** come **Project Stealth Fighter**, ha delle simulazioni che sono molto più complesse e dettagliate. E per giocarle occorre leggere, pensare e mettere in pratica. **Thunderchopper**, mentre tenta di essere una simulazione molto realistica, ha più la dimensione gioco. Non ci vuole un grande studio per usarlo ed il libretto delle tue istruzioni è più piccolo e facile.

Quindi i tuoi giochi sono indirizzati a due diversi tipi di pubblico. Personalmente quello che preferisco in **Thunderchopper** è il suo aspetto divertente che scaturisce nel giocarlo.

Un nuovo programma dalla Electronic Arts. Qui non si parla di guerra, impari soltanto a volare e a sperimentare nuovi e veloci aerei, uno diverso dall'altro. Il programma ha il quadro più aggiornato di grafici mai visto specialmente tra i quattro conosciuti. Sul quadro, come per gli altri, hai un pannello di controllo, con vari congegni indicatori e numeri; inoltre un totale quadro colorato che ti dà una visione completa del campo in terza dimensione. Qui il campo è molto più dettagliato che negli altri programmi già visti, rendendolo quindi più interessante per semplici voli a spasso per il cielo. Ci sono tre livelli. Il primo ti insegna semplici operazioni-base di volo per mettere alla prova le tue capacità nel decollare e atterrare; il secondo, ti istruisce per manovre più difficili; mentre il terzo, ti insegna fantastiche acrobazie con giochi d'inseguimento in cui Chuck Yeager potrebbe con sua bravura, farti le scarpe. Hai parecchi voli e tipi di aereo da poter scegliere, alcuni molto vecchi come i Sopwith Camel (e nessuna spia potrà aiutarti), e il Blackbird SR 71 e l'F18. Una volta raggiunto un certo tipo di esperienza potrai tentare uno dei tre voli sperimentali.

Ad ogni modo tu non saprai mai cosa succederà durante questi voli, mai sperimentati prima. Per me forse questa era veramente la parte più divertente del tutto. Sono veramente stanco di fare la guerra, anche perché mi impegna troppo... la testa. Con **Yeager's Advanced Flight** posso fare quello che voglio: volare, e ancora volare....

Lino Cavallari



# CYBERNOID

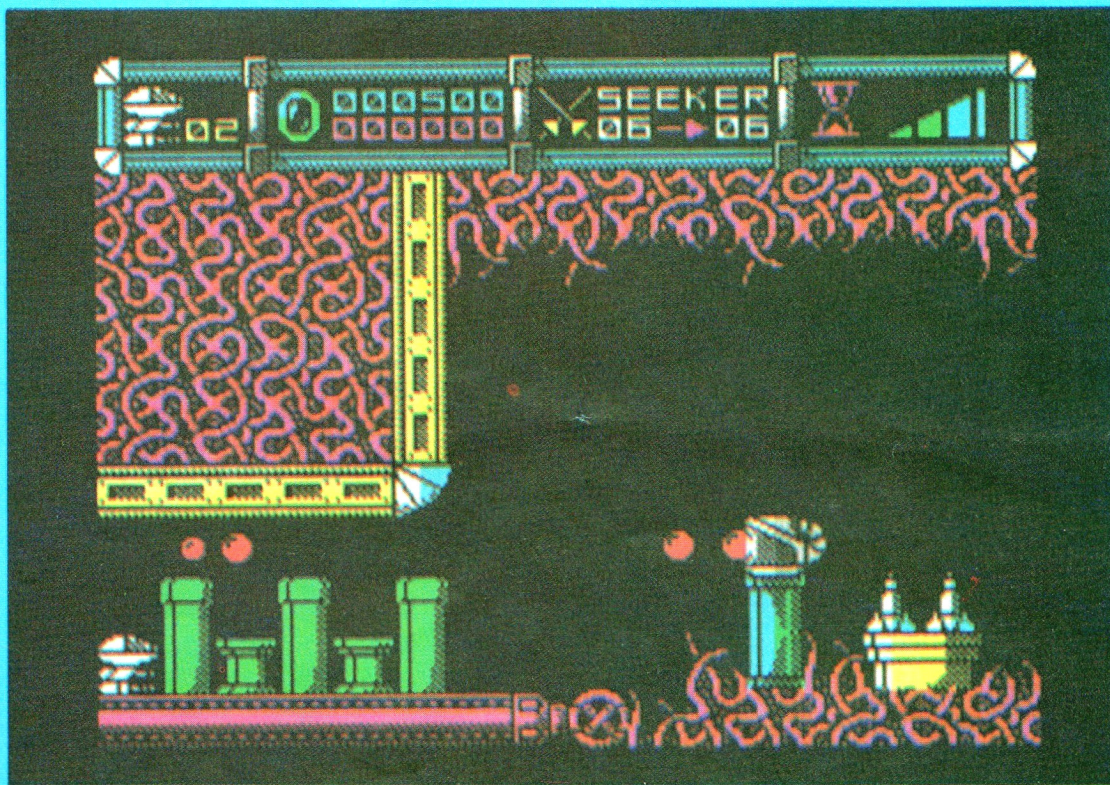
**Cybernoid** può essere considerato da quasi tutti il seguito del precedente lavoro di Raffaele Cecco, il noioso **Exolon**. Ma in effetti si rivela essere più un clone della vecchia avventura arcade **Equinox** (te la ricordi?).

La trama è che i depositi di scorta della federazione sono stati attaccati da pirati spaziali e tu sei stato incaricato di recuperare la maggior quantità possibile della refurtiva composta da minerali, gioielli, munizioni e armi, per poi riportarla al deposito delle scorte entro un tempo definito.

Le forze pirata hanno anche attivato i sistemi

di difesa planetaria quindi hai a che fare anche con questi. Se non riesci a raggiungere





un deposito entro il limite di tempo, o raggiungi un deposito senza il carico sufficiente, perdi una delle tue navi.

**Cybernoid** è uno shoot'em up a schermo in movimento con una sola uscita per ogni stanza (non puoi tornare indietro). In alcune stanze puoi trovare alcune posizioni difficili che richiedono una ottima temporizzazione per essere oltrepassate.

Il bottino rubato viene raccolto distruggendo le navi nemiche. La maggior parte di loro lasciano cadere qualcosa, a volte armi extra per la tua Cyber-craft. Cominci il gioco con un arsenale piuttosto vario; bombe (o addirittura granate a propulsione), Mine a impatto (garantite per far saltare i pirati più tenaci), carte di difesa (che ti danno invulnerabilità temporanea), bombe a rimbalzo (quattro palle che rimbalzano per lo schermo distruggendo tutto quello che trovano sulla loro traiettoria) e seekers (missili che si infilano negli alloggi per le armi).

Oltre alle armi standard, puoi raccogliere anche una mazza indistruttibile che sibila intorno alla tua nave distruggendo tutto quello che tocca. Se per caso senti un po' di venticello

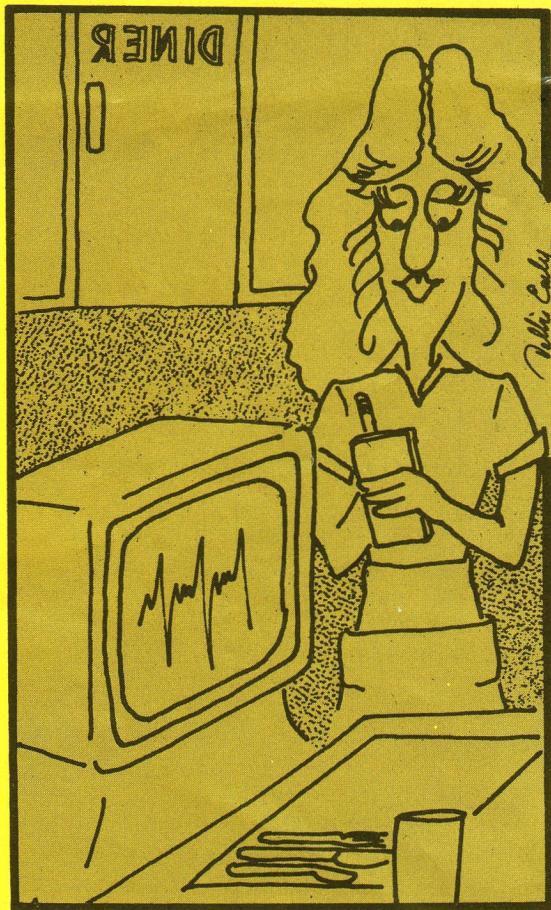
intorno a te puoi raccogliere anche un laser che per fortuna spara fino alla tua morte.

Gli sfondi sono fantastici; ben pensati e colorati. Alcune delle postazioni di armi più grosse sono veramente impressionanti anche se sembrano un po' organiche. I migliori effetti grafici in **Cybernoid** avvengono quando fai saltare un grosso pezzo di paesaggio con un missile. Si verifica una immensa esplosione che sparge ovunque una gran quantità di macerie. La musica che accompagna il gioco può essere descritta solo come psichedelica ma meravigliosa, con un gran uso di filtri. Gli effetti sonori sono anche loro molto belli e rendono veramente bene l'effetto quando fai saltare qualche nemico.

**Cybernoid** è uno dei pochi shoot'em up che mi sono veramente piaciuti negli ultimi mesi. Ha un equilibrio perfetto fra la difficoltà e la giocabilità, e riesce a catturare e conservare l'attenzione del giocatore per un lungo periodo di tempo.

Già molti prima di me hanno detto che questo gioco vi prenderà e vi farà giocare per dei mesi, ma fate come se lo avessi detto io (perché lo scrivo per ultimo).

# MINITEL SPORCACCIÓNE



I manifesti sono provocanti: ragazze (e qualche ragazzo) con poco o nulla addosso, nomi in codice tipo Ulla, Jane, Neron e la promessa di un incontro da non dimenticare. I francesi lo chiamano **Minitel rosa**: in realtà è un enorme business del sesso elettronico nato con il boom dei mini-computer che la Società dei Telefoni, da quattro anni ormai fornisce gratuitamente ai suoi abbonati. Dall'altra par-

te del filo non ci sono né Ulla, né Jane, né tantomeno Neron, ma un calcolatore che apre archivi di annunci erotici di ogni tipo e mette in collegamento gli utenti.

Tutto per 200 lire ogni 45 secondi che, moltiplicate per un milione di ore l'anno, fanno un bilancio che gira al ritmo di miliardi. O meglio, che girava, perché il **Minitel rosa**, adesso, è finito in tribunale.

Per la prima volta dalla loro esistenza, le cinque più grosse organizzazioni di porno-messaggi elettronici sono state accusate di "pubblico addestramento alla corruzione".

Giuridicamente gli inventori di **Minitel rosa** sembravano inattaccabili: in assenza di una normativa precisa, i colloqui via computer sono assimilati in Francia alla corrispondenza privata. E, fino a prova contraria, nelle lettere si può utilizzare qualsiasi espressione, si può fare qualsiasi proposta.

Così, in quattro anni, la rete del sesso elettronico è diventata sempre più estesa e aggressiva. Ha invaso di pubblicità i giornali e le strade, ha creato servizi sempre più "specializzati". E ha allargato la sua clientela tra i due milioni e 791 mila francesi che hanno in casa un minitel fino al punto di accaparrarsi circa un terzo dell'intero consumo (3 milioni e 151 mila ore nell'87) registrato dalla Società delle Poste e dei Telefoni. Un successo spettacolare che è stato favorito anche da una certa complicità, sia pure indiretta, dello Stato perché i colloqui erotici si pagano con la bolletta e il 30 per cento delle tariffe resta nelle casse pubbliche.

E tra gli utenti si sono moltiplicati soprattutto i giovanissimi. Ragazzini che approfittano dell'anonimato offerto dal sistema (basta un numero di telefono e un nome in codice) per lanciarsi nei porno-messaggi elettronici. La prova? Il mercoledì, quando le scuole in Francia osservano il riposo infrasettimanale, sulle linee

del **Minitel rosa** le chiamate aumentano del 30 per cento. Proprio questo ha scatenato la reazione di sei associazioni di genitori che si sono rivolte alla magistratura innescando il processo contro i giganti del **Minitel rosa** (Ulla, Neron, P111, Zig Zag e PXX) per "adescamento pubblico alla corruzione".

Perché se è vero che i colloqui diretti si svolgono in forma riservata, è anche vero che, prima di scegliere il partner della conversazione erotica via computer, l'utente vede scorrere sul suo schermo video un lungo elenco di annunci già estremamente espliciti. Questa è la "falsa" trovata dai giudici che potrebbe affondare la ricca nave del **Minitel rosa**.



# STREPITOSO!

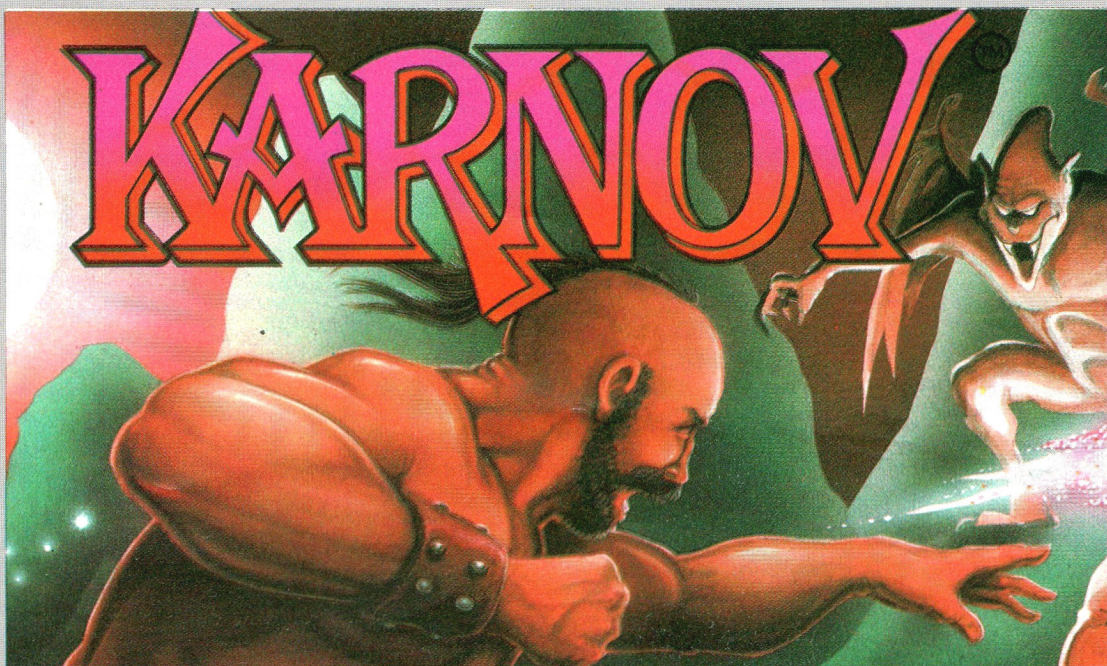
## E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI GIOCHI  
PER  
IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!





Storia di un mangiatore di fuoco russo, **Karnov** (pubblicato dalla Data East) è stato un gioco decisamente poco fortunato: basti dire che meno di un anno dopo la sua pubblicazione era praticamente già scomparso dal circuito delle sale. La conversione per il 64 e l'MSX avrebbe potuto essere niente male, ma purtroppo la Activision non ha fatto altro che ri-

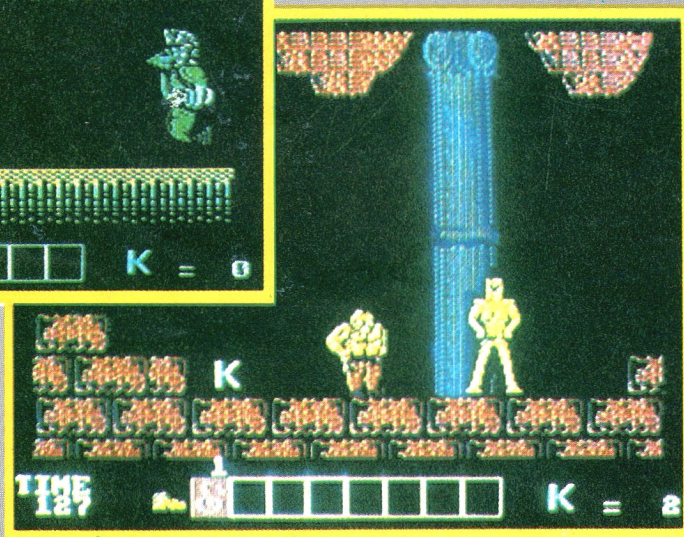
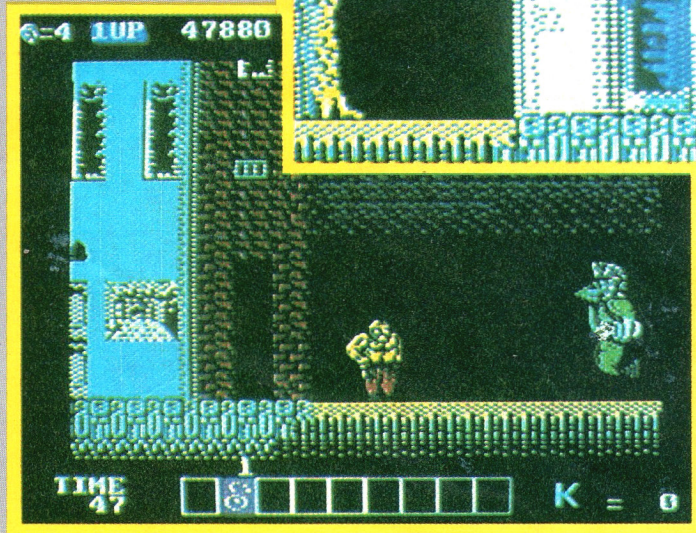
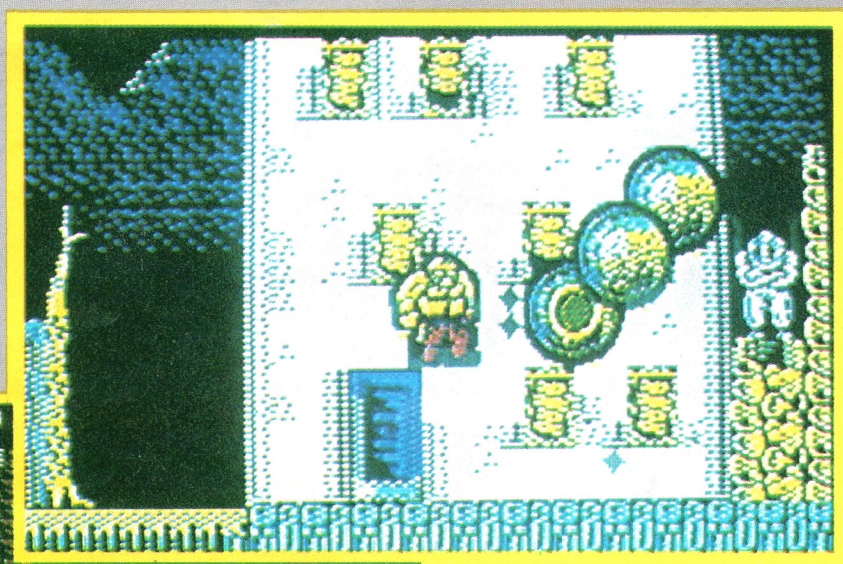
prendere pari pari la versione Spectrum senza curarsi delle diverse capacità delle macchine.

**Karnov** è sostanzialmente un gioco avventuroso dei più classici, scrolling da sinistra a destra e piattaforme. Insomma, una semplice ripresa del concetto di **Ghost'n Goblins**, ma se avesse avuto un po' più di ritmo, di difficoltà

e di buona grafica avrebbe anche potuto soddisfare il pubblico delle sale e dei bar. I livelli di gioco sono nove, ai quali aggiungere undici diversi oggetti (ali, barche, mele, ecc.) di varia utilità da raccogliersi strada facendo. E dunque, che cosa manca a **Karnov**? Tutto. Gli sfondi sono tutti in quadricomia, e di conseguenza in certi punti sembrano dei rozzi demo malriusciti. Peggio ancora, il personaggio principale è ben definito, ma attorno ad esso c'è una specie di aura nera causata dalla mescolanza dei colori attorno ai suoi confini... e questa è una cosa che ormai si vede solo nei

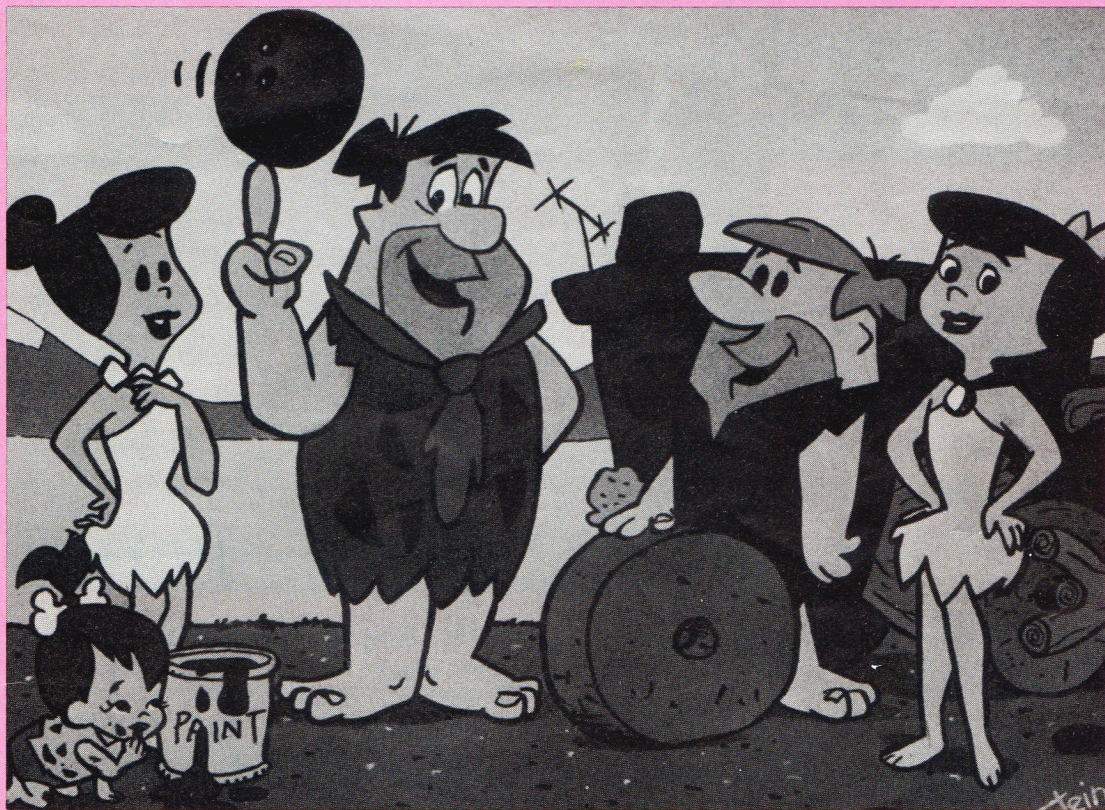
vecchi giochi per il C16.

Si potrebbe anche sorvolare su tutto ciò se il gioco fosse appassionante, ma il guaio è che oltre tutto **Karnov** ha la manovrabilità di un mattone, e trattandosi di un gioco che richiede una quantità di movimenti ciò lo rende orrendamente lento. Per saltare e spostarsi ci vogliono ore e una dose infinita di perseveranza. E non parliamo poi degli effetti sonori, prelevati in blocco dalla versione Spectrum! Insomma, una conversione di cui non si comprende il motivo d'essere.



# THE

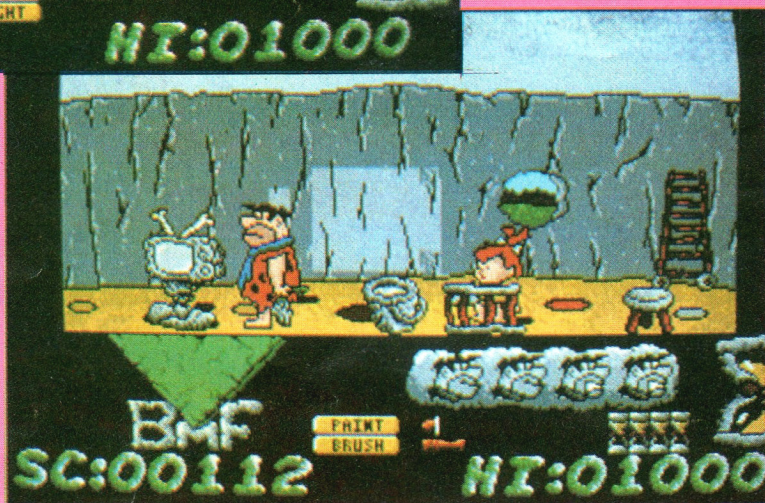
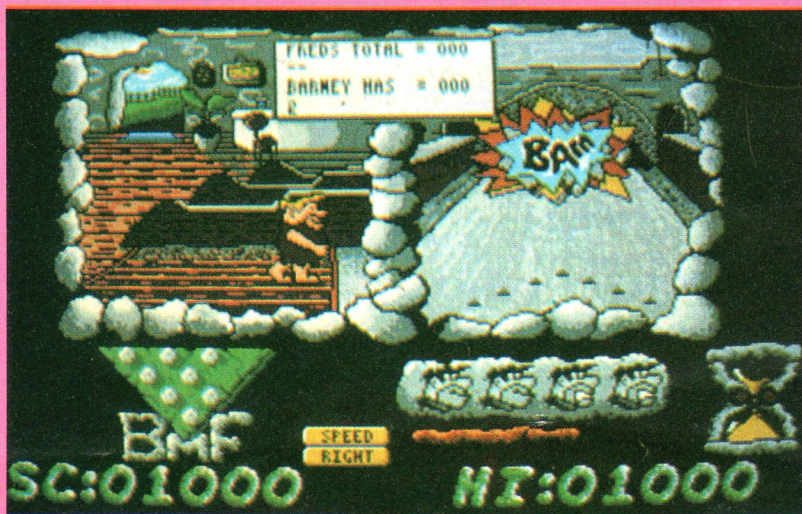
# FLINTSTONES



Strano come una deliziosa bambina come la Pebbles dei **Flintstones** possa far giungere degli uomini miti e pacifici a sognare di commettere atti di atroce violenza contro di lei, ma andiamo con ordine.

Come tutti sanno, Bedrock è un posto sonnecchioso in cui non è che ci sia molto da fare: al massimo si può uscire a giocare a bowling con gli amici. E quindi comprensibile che siate un po' infastiditi quando vostra moglie Wilma vi ingiunge di imbiancare l'intera caverna prima di uscire. Non solo, ma dovrete anche badare a Pebbles, dato che Wilma esce per

andare a trovare sua madre. E dunque, non c'è tempo da perdere: eccovi di fronte a un grande muro, armati di uno scoiattolo intinto nella pittura che fa le veci del pennello, e non dovete superare il tempo massimo scandito da quattro clessidre preistoriche, se no sarete obbligati a restare in casa e a perdere il bowling. Il lavoro procede rapido: basta avvicinarsi al secchio della pittura, tuffarci dentro lo scoiattolo e tornare di corsa al muro. Di tanto in tanto, date un'occhiata a Pebbles e puntualmente la scoprirete che scarabocchia sul muro appena dipinto! Vi precipitate a prendere la bam-



bina e la rimettete nel suo recinto, ma nel frattempo lo scoiattolo è scappato, quindi dovete dargli la caccia e quando lo avrete finalmente ripreso ricomincerete a dipingere a ritmo frenetico e a questo punto probabilmente Wilma rientrerà e scoprirete di aver esaurito anche l'ultima clessidra! Capito adesso perché uno va in bestia?

Questa parte del gioco è mostruosamente difficile e frustrante, ma con un po' di fortuna prima o poi riuscirete a farcela e a guadagnarvi la vostra sudatissima serata di bowling.

Le strade di Bedrock non sono delle migliori, e andare in giro con l'automobile dalle ruote di pietra non migliora la situazione. In questa fase del gioco dovete coprire il percorso dalla casa di Barney al bowling, e un po' come nel vecchio **Moon Buggy** dovete superare massi e crateri, sempre esposti al rischio di perdere una ruota che poi dovete sostituire.

La grafica è generalmente bella e funzionale, ma ci sono un paio di problemi. Il primo è che nella scena dell'imbiancatura potete anche essere certi al cento per cento di aver imbiancato l'intero muro, ma il programma rifiuta ostinatamente di prenderne atto. Il secondo è che nella sequenza del bowling i tiri di Barney sono visualizzati e animati con eccezionale bravura, però durano parecchi secondi e nella loro ripetitività diventano presto mortalmente noiosi.

Dopo il bowling rincasate con Barney e scoprite che Pebbles è sparita. Qui ha inizio un classico gioco di piattaforme. La bambina si trova in cima a un edificio in costruzione, e dovete portarla giù prima che precipiti.

**The Flintstones** è un'ottima conversione di un cartone animato ingiustamente sottovalutato, e pur avendo un paio di difettucci è un gioco decisamente da consigliare.

# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- CERCÒ un programma su disco che riguarda, indirizzi, n° libretto, cat o similare - computer in mio possesso è MSX 728 - Cortese Saverio - Via degli Orti - P.zo Marchese - 88038 Tropea - Tel. 0963/61609 - 12 anni
- CERCÒ Giochi MSX come Kung-fu e se è possibile giochi a disco laser a non piú di £. 10.000 - Daniele Sechi - Via del Colle 75 D - 01030 S. Martino (VT) - Tel. 291104 - 12 anni
- VENDÒ dischetti da 3/2 per MSX 1-2 con programmi fantasmagorici Tipo: Calcio, Ping-Pong, Athletic, ecc. ecc. - su richiesta con bollo, invio grandiosa lista - Oliveri Mirko - Via P. Cambiaso - 16159 Genova - Tel. 010/448657 - 13 anni
- COMPÒ/CERCÒ giochi per MSX disperatamente quali: Paperboy, Ghost'n Goblins, Batman, Dragon's, Lair 1943 - Inviatemi vostra lista!!! - Cerco anche goonies - Telefonare ora pasti - Ghiotti Roberto - V.le V. Veneto 57 - 10034 Chivasso (TO) - Tel. 9113495 - 15 anni
- VENDÒ Giochi per MSX a £. 2000 l'uno, solo Roma - Ho piú di 300 titoli ed alcune novità - Telefonare ore pasti - Ciuca Stefano - Via Antonino lo Surdo 42 - 00146 Roma - Tel. 5588986 - 14 anni
- COMPÒ/CERCÒ disperatamente i seguenti giochi: Gost's'n Goblins, Paperboy, Pallavolo, Gauntlet, Dragon's 1943, Goonies, Jock the Nipper, Rambo, Track e Fielò, International Karate 2, Sigma 7, tutti su cassetta - Telefonare ore pasti o mandare

- lista - Risposta assicurata - Pilot Alberto - Via Braide 16 - 33072 Casarsa (PN) - Tel. 0434/869250 - 14 anni
- CERCÒ i giochi Ghost and Goblins, Dragon's 1943, per sistema MSX VG 8020 - Prego vivamente di telefonare verso le ore 20,30 - Graziati Marco - Via Don Minzoni 15 - 46032 Castelberforte - Tel. 0376/42604 - 14 anni
- VENDÒ il Calvin Soft Club per MSX-Olivetti Prodest PC 1285 mette gratuitamente a disposizione dei soci centinaia di programmi, bellissimi e nuovissimi. Pubblicazione trimestrale della Gazzetta del Club, ma una vera e propria rivista dedicata esclusivamente ai soci - Scrivere a: Calvin Soft Club - C.Postale Aperta - 83048 Montella - Tel. 0827/69248
- VENDÒ possiedo oltre 300 giochi fra cui Green Berett, Year Kun fu, Jack the Nipper, Box, Calcio, Basket, Traiblazer, Grog's Revenge, Gun Fright, Camelot Warriors, Batman, Roadfighter, Q Bert, Spy Spy, I Goonies, Feud, Traffic, ogni tipo di sport's, Gauntlet - Telefonarmi ore pasti - Preferibile contatti postali - Ciao! - Brumana Andrea - Via Bissolati 7 - 20025 Legnano - Tel. 0331/595139 - 14 anni
- VENDÒ/TROVO oltre 500 Giochi MSX - Tutti in L.M. - Tra cui Rambo - Kung Fu I e II - a £. 2500 l'uno - Richiedere lista - Vendò inoltre - Tutti i numeri dell'anno II di PROGRAM MSX (dall I° al X°) ogni Cassetta con 7 giochi a lire 8000 a Cassetta - I primi numeri di Super-MSX e di Linguag-

- gio Macchina e Nova Games - sempre con 7 giochi a £. (8000-6500) - Forti Sconti - Per notevoli richieste - Sergio Valente - V. Camprostrino Il Vico 6 - 81030 Cesa (LE) - Tel. 081/8908508 - 20 anni
- COMPÒ io voglio il programma internazionale - Karate 2 - in piú mandatemi anche qualche cassetta spaziale - il mio computer è MSX VG 8020 - Gabriele Palumbo - Via Buonarroti 40 C - 21013 Gallarate - 9 anni
- VENDÒ/COMPÒ/CERCÒ qualsiasi, programma Utility, Gioco MSX 1-2, su disco o nastro - oltre 950 titoli disponibili - Inviatemi la lista, vi invierò la MVA - Enzo Fina - Via G. Torrielli 32 - 00151 Roma - Tel. 06/5280862 - 47 anni
- VENDÒ Calcio a max. 10000 - Cerco il gioco del Cobra, The Way of the tiger, Paperboy, Basket - Shostn's - Vendò new Games MSX - n. 1-2 e 3 a £. 8.500 - Vendò Hiper sports n. 1 a £. 5000 - Vendò Karate Moster a lire 6000 - Vendò nova games n. 15 - a £. 4000 - Antonio Del Prete - S. di Giacomo n. 4 - 80028 Grumo Nevano (NO) - Tel. 8338908 - 15 anni
- VENDÒ/SCAMBIO giochi e utility - Posseggo circa 800 Programmi anche per MSX 2 - su disco 3,5" e cassette. Rispondo solo per Torino e provincia. Mandatemi una lista o telefonate solo se interessati. Vendò floppy disk drive Philips VY 0010 da applicare ad un MSX 1 - Telefonare dopo le ore 20.00 - Radogna Lino - Via Pergolesi 91/C - 10154 Torino - Tel. 011/266675 -

**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. 15**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCÒ**

**TROVO**

(cancellare i settori che non interessano)

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

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

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

Età \_\_\_\_\_

# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

23 anni

• **VENDO/CERCO** Ghost's Goblin, Calcio, Cack - Posso scambiare un Bubble Bubble, Rambo ed altri - Vendo anche molti giochi tra cui karate Kid e molti altri - Chiedere lista - Andrea Gibino - V. Bruno Conti n. 25 - 54033 Carrara - Tel. 0586/73277 - 13 anni

• **VENDO** Computer Philips MSX 2 - 128 K Ram con programma di grafica in Rom, completo di registratore, Joystick, Manuali più 100 giochi su cassetta - £. 500000 tratt. - Carmelo Rocca - Via Paolo Orsi 9 - Gravina (CT) - Tel. 095/416661 - 20 anni

• **COMPRO/CERCO/SCAMBIO** giochi per MSX 80 Kram tra cui Lasery, Slot M, Verme, Bis, Scivolo, Royal, Drawing, Think chi vuole dei giochi mi mandi una lettera e io dirò tutti i giochi che posso vendere - Daniele Corbizi Fattori - Via Piccina 32 - Latignano - Cascina (PI) - Tel. 050/780088 - 13 anni

• **VENDO** spectravideo 738 MSX con Floppy da 3/2 - Incorporato più 500 (disco e cassetta) giochi più manuali più joystick - libri tutto a lire 400000 - Giusti Massimiliano - Via Bezzecca n. 10 - Livorno - Tel. 422322 - 17 anni

• **CERCO** disperatamente gioco del Calcio per MSX VG 8020 - Anche non originale - Alessandro Potocnjak - C.so Vittorio Emanuele 487 - Napoli - Tel. 081/217512 - 12 anni

• **COMPRO** Gost's'n Goblin, Space Ale, Dragon's Lair, Wrestling e Batman - Dal Moro Valentino - Via Rodi 31 - Verona (VR) - Tel. 576614 - 15 anni

• **VENDO** MSX Club programma con speciali agevolazioni ha chi volesse farne parte - Fabrizio - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/37849

• **VENDO/SCAMBIO** stupendi giochi per MSX: Hyper Olympic 1 e 2, The Wreck, Crazy Kong, Q. Mission, Karateka, Tennis, Burger Time, Ninja, Golf, Impossibile, Mission, Stop the express. Telefonate ora dei pastri - Riccardo Giullari - Via Genova n. 25 - Carpi (MO) - Tel. 059/681659 - 12 anni

• **COMPRO/CERCO/TROVO** giochi su cassetta di Batman, Cobra, Paper Boy, Dragon's al massimo prezzo di £. 3000 - Telefonare verso ore di cena - Posseggo circa 250 giochi Trachi, Calcio, Baseball, Olimpiadi I e II ecc. - Magliano Andrea - Via Sanfrè 3 - 10022 Carmagnola - Tel. 9770023 - 14 anni

• **VENDO** giochi per MSX come: Batman, Tennis, Death Wish 3, Arkanoïd, Sorcery, Soccer, Rambo, Green Beret, Ping Pong, Hyper Sports 1-2 e 3 - Toto Special, Knightmare, Basket, Flipper, Boxing e moltissimi altri - Questi giochi sono solo su cassetta - Scrivetemi subito oppure telefonate - Luca Filipozzi - Via Corno D'Aquilio 13 - 37124 Verona - Tel. 913589 - 17 anni

• **VENDO** Programmi per computer MSX 1-2 - Oltre 600 Titoli Disponibili Fra cui il fantastico Gostano Goblin's - Dallona Fabrizio - Via Moggioli 16 - 38100 Trento - Tel. 0461/32849

• **COMPRO/CERCO** programma o duplicatore che consenta di fare copie di sicurezza da nastro a disco. Inoltre cerco disperatamente il n. 3 di New program MSX - Compro giochi per MSX su disco 3/2 - come Hiper Sport 1 e 2, Green Beret - Win-

ter Games, Hiper Sport, Max 12000 - Sarnor Batisti - Via S. Allende 56 - 50022 Greve (FI) - Tel. 853322 - 14 anni

• **VENDO** causa passaggio a Sistema superiore MSX Philips (80 KRAM + 32 Krom) 6 mesi di vita più registratore Philips più manuali d'uso più 2 Joystick più 150 giochi e utility a £. 400000 - Massimo Allegra - C.so Susa 13 - Rivoli (TO) Tel. 9530713 - 16 anni

• **COMPRO** International Karate 2 - Sergio Pescetelli - Via Rio Purgatorio 9 - Civita Castellana - Tel. 517440 - 42 anni

• **VENDO** scambio programmi MSX - su cassetta e su disco - Telefonare dalle 14.30 alle 19.30 - Luigi Castaldi - Via Polverigi 44 - 00010 Roma - Tel. 2561837 - 21 anni

• **VENDO** per MSX: Gary Lineker's Superstar Soccer Masters of the Universe, West Bank, BMX simulator, Gost'n Goblins, Addictaball, Ace O Faces, Basket, Zoids, Soccers, Super Soccers, Cluedo, Footballer of the year, Strip Poker, Jack the Nipper I e II, Green Beret, Batman e Moltissimi altri di tutti tipi. Telefonatemi ore pastri o scrivete mi. Annuncio sempre valido - Langella Nello - Viale Alfieri 18 A - 57100 Livorno - Tel. 0586/401240 - 18 anni

• **COMPRO** i seguenti giochi per MSX e per 64K Calcio, Komami, Yie ar Kung fu, Rambo, Boxe, Moster Tennis, Hiper Sport 3, Cacth a 5000 l'uno - Fabio - 28066 Galliate - Tel. (0324) 865547 - 12 anni

• **CERCO** giochi come: Gost'n Goblins, Circus Batman e altri a un prezzo vantaggioso - Telefonare tutti i giorni alle ore 13.00 - Chiedere di Andrea (per MSX G 8020 80 Kram) - Schiena Andrea Via Circonvallazione - 27037 Pieve del Cairo - Tel. (0384) 87493 - 13 anni

• **VENDO/COMPRO** ma soprattutto scambio programmi di qualsiasi genere in MSX/1 (ne ho in possesso più di 300!) contattatemi per accordi speditemi le vostre liste, ci metteremo d'accordo - Non ho scopi di lucro - Cerco anche music-module Philips con relativi programmi ditemi voi il prezzo - Zanella Walter - Vai Cal de Formiga 22 - 32035 S. Giustina (BL) - Tel. 0437/88310 - 19 anni

• **COMPRO/TROVO/VENDO** i giochi come: Years Kung Fu, Jumpu, il Ladro, Alien III, la Piramide - Cerco Gost and Goblin's, Guavtleit, Dragon's Layr, Jail Break, Elevato e Action, Paper Boy, Scory Doo - Posso scambiarli con tanti bei giochi, di maghi, di calcio e di molti altri tipi - Vladimir - Via Accademia del Cimento - 14110 Firenze - Tel. 418147 - 12 anni

• **VENDO** Computer MSX 8010 VG completo di espansione 16 Kram, 2 manuali Basic, 5 cassette video Basic, 52 cassette gioco, a lire 250000 trattabili - Daniele - Viale Trieste 74 - 22154 Rovigo - 14 anni

• **VENDO/CERCO** stampante VW OD10 a lire 300000 - Prezzo vantaggioso e cercasi il gioco Bubble Bobble - disperatamente, prezzo trattabile - Patricio Pisani - Via vado Cavallo 8 - 03039 Sora - Tel. 830582 - 14 anni

• **COMPRO** con ottima grafica Breen Beret, Mexico 86, Congo Bongo - Vitiello Stefano - Via Scarlatti 32 - 48022 Lugo (Ravenna) - Tel. 0545/27351 - 11 anni

• **COMPRO/CERCO/TROVO** tastiera 8010 MSX Philips più espansione 16 K Ram in

ottime condizioni il tutto a £. 160.000 (trattabile) Telefonare dalle ore 9.00 alle 13.00 - dalle 16.30 alle 20.00 - Leone Alessandro - Via Piedi le Piagge 180 - 03042 Atina Inf. - Tel. 0776-610438 - 11 anni

• **CERCO** Space Ace e Gost's'n Goblins - Dal Moro Valentino - Via Rodi 31 - Verona - Tel. 576614 - 15 anni

• **VENDO** Computer MSX VG 8020 con Quick disc Drive, registratore, dischi, libri e più di 120 programmi, giochi, utili e da ufficio a 600000 - Pietro Fourgerousse - Via Fanocle 30 - 00125 Roma - Tel. 6057792 - 14 anni

• **VENDO** Toshiba HX 51 con Floppy Disk 360 K Toshiba HX F 101 con giochi e programmi a lire £. 600000 - Lano Sergio - Via G. Ungaretti 44 - 14100 Asti - Tel. 274961

• **COMPRO/CERCO** i seguenti giochi per MSX: Dragons Lair - Ye Ar - Kung fu I e II 1942 - Flying Shark - Soccer - Druido II - Space Ace - Dracula a £. 10000 cadauno, Max. £. 15000 - D'Annunzio Ermanno - P.za della Concordia 9 - Vasto (Chieti) 53077 - 13 anni

• **COMPRO/CERCO** per MSX VG 8020 i seguenti giochi: Ghost's Goblins 1942 - Giovanni Cairo - Via Giovanni Paolo I - Coop. Giglio I - 81055 S. Maria C.V. (CE) - Tel. 845272 - 15 anni

• **CERCO** Ghost'n Goblins, Hyperspots, Giochi invernali, Rambo e Roky purchè vengano occasionali - Gianluca Dalleggio - Via Villaggio Scurelle (TN) - Tel. 0461/762539 - 15 anni

• **COMPRO/CERCO/SCAMBIO** Batman, Ghost's Goblins, Dragon's Lair, Ulck, Green Beret, Atena, qualsiasi gioco avventuroso scambio Drome, Chacks Raller, Saul of a Robot - Telefonare dalle 19-19.30 - Diano Davide - Via San Rocco 15 - Doglioni - Tel. 0173-70912 - 13 anni

• **VENDO** computer MSX VG 8020 80 K Ram 32 K Rom più registratore più 1 Joystick più libro Basic Cavi più 3 Cassette, gioco, tutto imballato £. 250000 - Telefonare dalle 20 alle 21.30 - Fabio Cazzola - Via Larga 52 - Bologna - Tel. 512923 - 12 anni

• **VENDO** Computer MSX VG 8000 - 32 K Ram più espansione 48 Kram più registratore più cavi più manuali più Joystick più 400 giochi a sole 500000!!! 1 anno di vita. Massima serietà - Telefonare dalle ore 15.00 alle ore 18.00 - Luca de Ponti - Via Kolbe 2 - 20033 Desio (MI) - Tel. 0362/626883 - 17 anni

• **VENDO/COMPRO/CERCO/SCAMBIO** cassette molto belle con altre. Cerco i seguenti giochi e compro: Ghost's'n Goblins, Paperboy, Knight Rider, Out Run, International Karate, Infiltratori 1943, Fist II, Word Soccer, Spy vs Spy - scambio anche cassette - Scarcioello Giuliano - Via Astesani 43 - Milano 6462748 - 13 anni

• **VENDO** MSX Philips VG 8020 più Monitor Monocromatico BM 7552 più registratore dedicato più 2 manuali Basic più 1 libro per L.M. circa 400 giochi più mobiletto con antina tutto a £. 700000 - merce in ottime condizioni - Mammoliti Luigi - Via G. Albini 9 - Lavello (PZ) - Tel. 0972/81375 - 15 anni

• **VENDO/SCAMBIO** oltre 300 titoli MSX 1 e 2 - Tutte le utilities Ties Principali: Wordstar, D Base 2, Hybrid; Home office 1 e 2 - Tutti i Games Konami - Ultime novità;