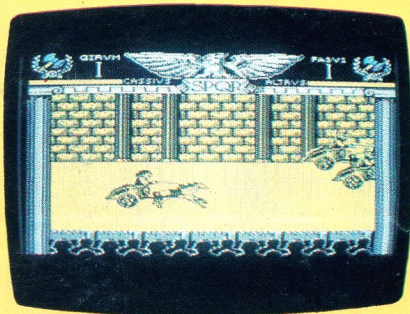


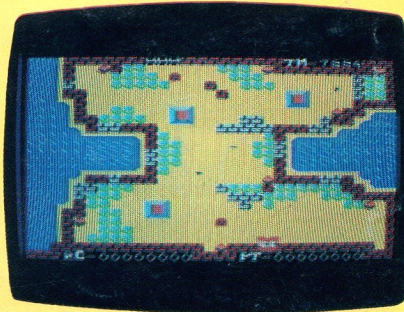
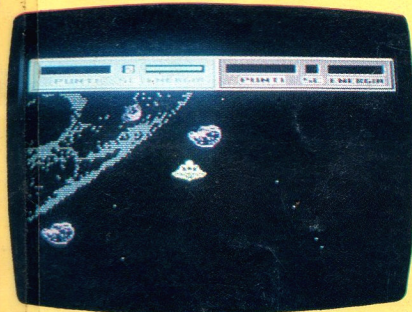
# SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

SPQR



TESTAROSSA



ALIAN-  
TANTOR

FANTA  
BALLY

NINJA GIRL



CENTAURI

G.P. ENDURANCE



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

# ACQUA E LASER

## 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.

*La maggior parte delle recensioni presentate questo mese si riferisce a giochi che hanno l'acqua come sfondo. Sulle distese azzurre si svolgono infatti Eliminator e Live and let die, ogni tanto l'elicottero di Thunderblade sorvola anche l'acqua e in Menace il cannone laser fa strage di alieni che spariscono a volte anche nell'acqua. A questo punto della recensione c'è proprio venuta una gran sete. Non avreste un po' d'acqua, per piacere?*

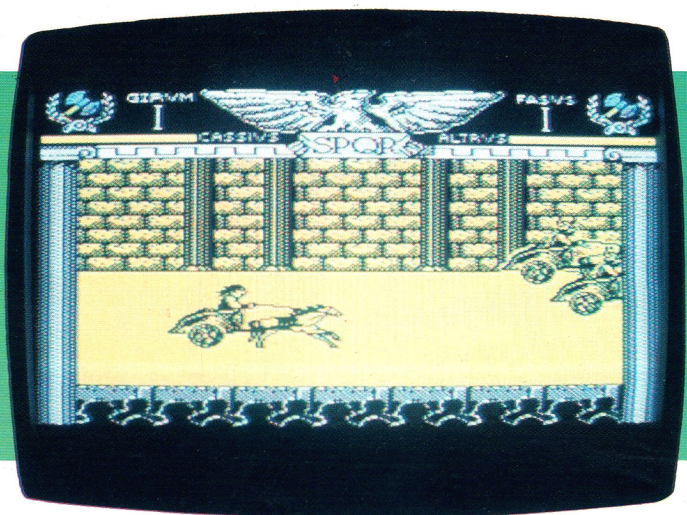


- pag. **4 SPQR**
- pag. **5 TESTAROSSA**
- pag. **6 ALIANTANTOR**
- pag. **7 FANTA BALLY**
- pag. **8 NINJA GIRL**
- pag. **9 CENTAURI**
- pag. **10 G.P. ENDURANCE**

Per il caricamento  
dei giochi digitare "RUN" CAS:

- pag. **12 DRAGON NINJA:**  
*Le arti marziali*
- pag. **15 THUNDERBLADE:**  
*L'elicottero della speranza*
- pag. **18 WAR IN MIDDLE EARTH:**  
*Misteri e morti*
- pag. **22 ELIMINATOR:**  
*Un hovercraft?*
- pag. **24 LIVE AND LET DIE:**  
*Viva 007*
- pag. **26 MENACE:**  
*Cannoni e laser*
- pag. **30 MERCATO:**  
*Inserzioni per hardware e software*

# SPQR



## CHE GIOCO È

Sembra proprio di essere ritornati ai tempi dell'ormai remoto "Impero Romano" dove le arene erano teatro di furibonde corse di cavalli. Cavalli che trainavano carrozze con a bordo temerari guerrieri i quali, per sopravvivere, dovevano prevalere sui loro avversari, usando le armi e le reti a disposizione. Questo è quanto accade nel gioco, una fedele riproduzione della realtà di quel tempo. Sta a voi, abili guerrieri, correre a più non posso, eliminare i vostri avversari e guadagnarsi la onorificenza e i tributi del popolo e dell'Imperatore. Buona fortuna!

## TASTI:

**JOYSTICK PORTA 1**  
**CURSORI**

# TESTAROSSA



## CHE GIOCO È

A bordo di una mitica Ferrari Testarossa, vi trovate a percorrere una strada cittadina dove auto, camion e moto si interpongono al vostro tragitto. La velocità è molto alta e le altre automobili, al vostro confronto, sembreranno ferme.

Dovrai essere molto abile, scalare le marce al momento giusto (da alta a bassa) e, dopo gimcane paurose, riuscire ad arrivare a destinazione tutto intero. Forza allora, mettetece la tutta e buon divertimento!

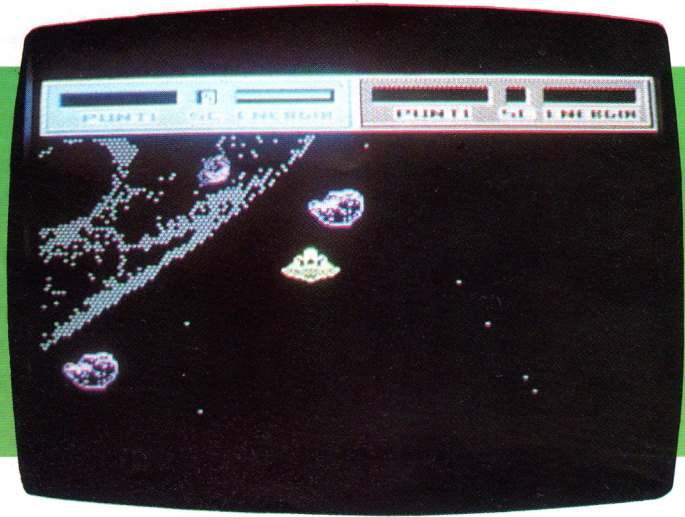
## TASTI:

**JOYSTICK - CURSORI**

**FUOCO**

cambia marcia

# ALIAN TANTOR



## CHE GIOCO È

In questo avvincente videogame dovrai, a bordo di una potente astronave, perlustrare i numerosi settori della galassia e distruggere i vari asteroidi che si dirigono contro di te a velocità prossima a quella della luce. Sullo schermo appariranno anche oggetti come satelliti artificiali che se distrutti, ti daranno la possibilità di cambiare armamento e di assumere un'immortalità temporanea.

Quando invece vedrai delle "stelline" di color oro, dovrai catturarle e la tua energia aumenterà gradualmente dandoti ancora un soffio di speranza. Alla fine di ogni settore dovrai salire su di una piattaforma che ti trasporterà nel settore successivo.

All'inizio potrai scegliere il grado di difficoltà, uno più arduo dell'altro, ma tutti ugualmente difficili.

Buona fortuna!

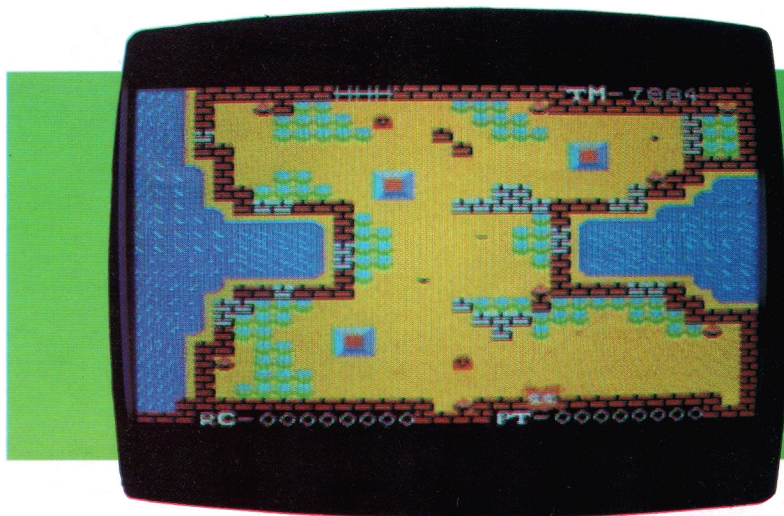
## TASTI:

### JOYSTICK - CURSORI

JOY-AVANTI      muoversi

SPAZIO            fuoco

# FANTA BALLY



## CHE GIOCO È

il gioco in questione è una originale riproposta del gioco del flipper dove, a differenza del classico videogame, non esistono le "palette" per colpire la pallina, ma un essere monocellulare che, carico di energia, dovrà agire da percussore. Usa i tasti cursori e, premendo fuoco, la creatura, dopo essersi posizionata sulla sfera di color bianco, la potrà dirigere contro le figure che fuori escono dal suolo.

Il vostro compito è quello di distruggere tutte quante le "figure" suddette stando attenti a non far cadere la pallina in acqua.

In questo caso il gioco termina.

Avete circa 8000 secondi a disposizione per terminare i vari schemi e... badate bene di stare attenti a non far rimbalzare la pallina sui mattoncini grigi che delimitano il perimetro dello schema di gioco. Perché... scopritelo da soli!

## TASTI:

**CURSORI**

**SPAZIO**

tira la palla

# NINJA GIRL



## CHE GIOCO È

Ehi! Ragazzi... occhio alle donne!

Non a tutte ma per lo meno ai tipi come questo che ora andate ad impersonare nei panni di una temibile Ninja.

Il vostro compito è quello di proseguire per la strada intrapresa e in un susseguirsi di scroll verticali, uccidere i Ninja avversari che non vedono l'ora di mettere le mani sulla malcapitata giapponesina. Il percorso è assai lungo e impregnato di insidie di ogni tipo. Lancia i coltelli che hai a disposizione e vedrai i tuoi avversari cadere al suolo come frutti maturi. Stai sempre attento e una volta tanto dimostra che, anche se non si è giapponesi, si può imparare a combattere essendo pressoché digiuni di arti marziali.

Buona fortuna eroe!!

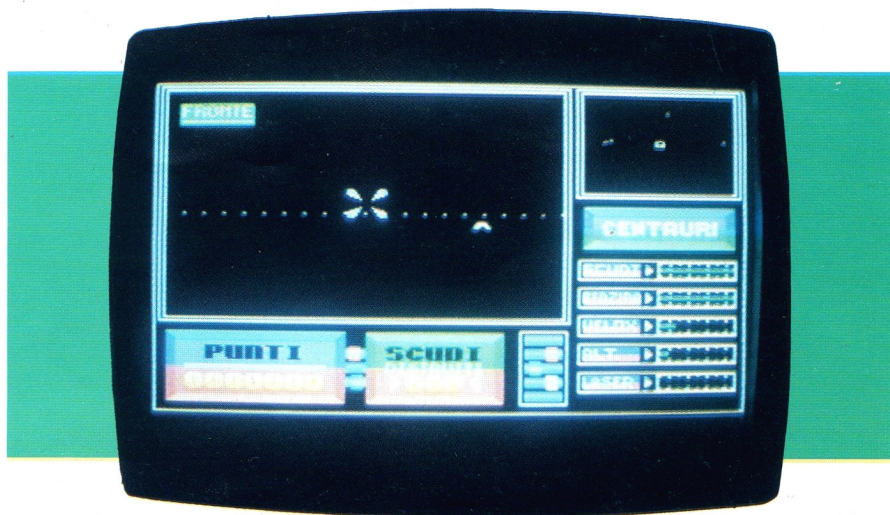
## TASTI:

**JOYSTICK - CURSORI**

**SPAZIO** fuoco



# CENTAURI



## CHE GIOCO È

Ascisse, coordinate, angolo di rotazione, tutti termini alquanto inusuali nella vita quotidiana, ma di fondamentale importanza su di un'astronave che ora voi andate a pilotare. Sulla destra dello schermo, c'è un radar il quale, mediante dei puntini bianchi, vi segnala l'attuale posizione delle astronavi nemiche che, puntualmente, dovete annientare. Sarete armati di un potente Faser che non lascia traccia di eventuali astronavi colpite e di scudi magnetici (badate bene che non si esauriscano) che vi proteggeranno dai colpi nemici.

Cercate di muovervi con cautela, usate il Joystick come si usa una cloche e alzandovi, aumentando la velocità o virando a babordo, centrate l'obiettivo e... fuoco! State attenti a non surriscaldare il Faser altrimenti rimarrete per un periodo di tempo senza armi a disposizione. Buona fortuna... navigatori dell'universo!!

## TASTI:

**JOYSTICK - CURSORI**

**SPAZIO**

fuoco

# G.P. ENDURANCE



## CHE GIOCO È

Ti trovi a dover percorrere una pericolosa pista dove auto potentissime ti daranno parecchio filo da torcere. Curve pericolose, tratti montuosi e strade rettilinee ti impegneranno in una "lotta" continua che ti permetterà di prevalere sui diretti rivali.

I pericoli sono molteplici, numerosi e solo la tua abilità, la tua prontezza di riflessi, saranno le uniche "armi" a disposizione. La velocità massima è di 217 Mph, una velocità impressionante che renderà la pista una sorta di "via della morte".

Bene, preparati al via, accelera e... occhio al tempo disponibile!

## TASTI:

**JOYSTICK PORTA 1 - CURSORI**

**SPAZIO**

Accelera

# STREPITOSO!

## E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI  
AFFASCINANTI GIOCHI  
PER

IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!

# DRAGON NINJA

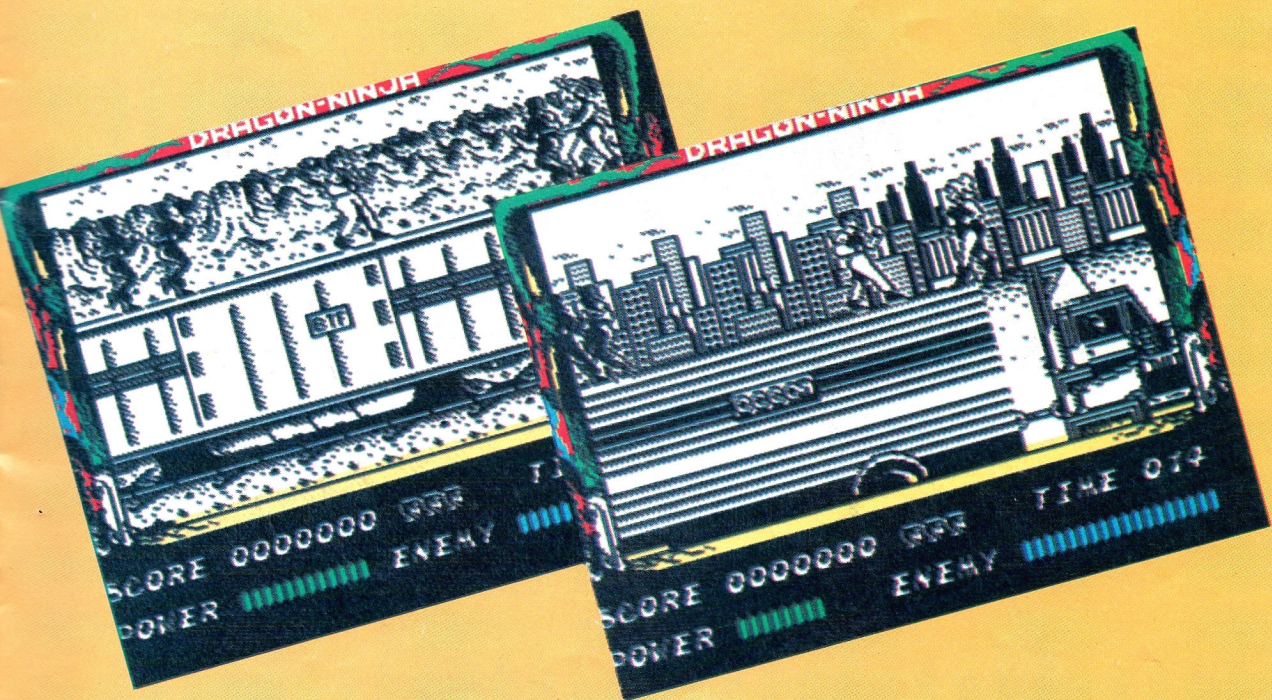


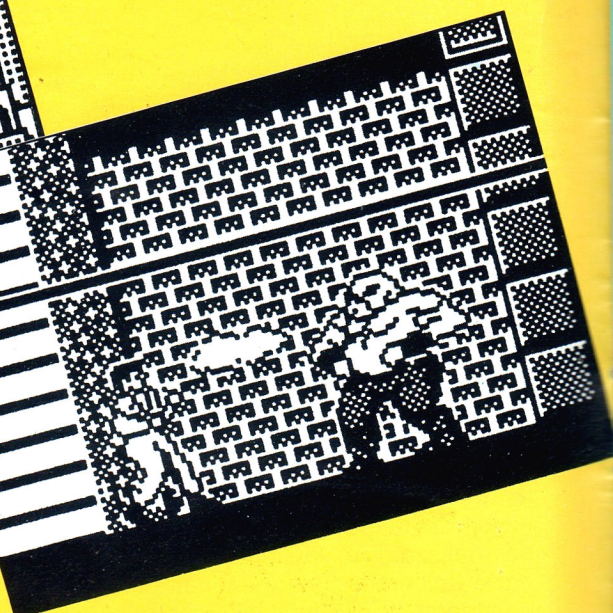
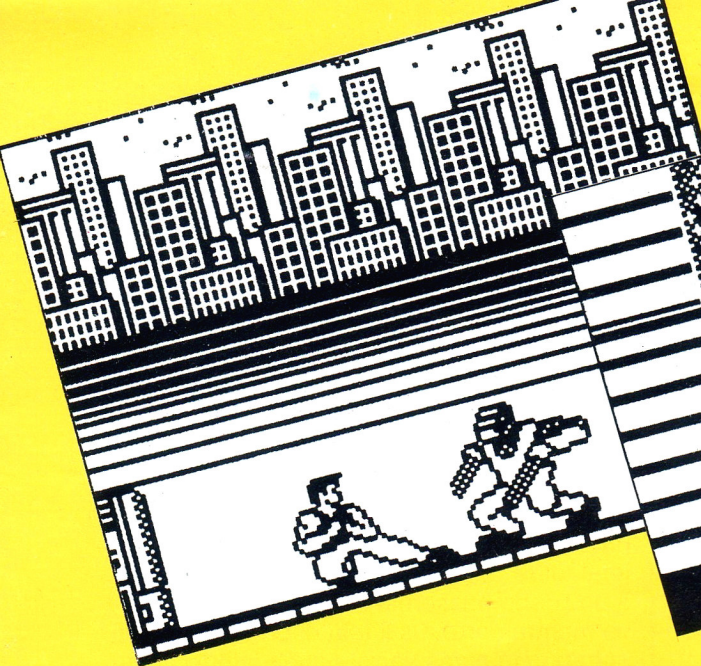


**Dragon Ninja** era un gioco da bar poco conosciuto ma niente male, e ora la Ocean ne ha realizzato la versione domestica. Nella parte dell'eroe, siete incaricati di liberare il presidente degli Stati Uniti, che è stato rapito dalla terribile Dragon Ninja. Per ritrovarlo, dovrete attraversare sette livelli di morte, violenza e tortura, affrontando tre tipi di avversari: i ninja (dapprima facili da eliminare, poi sempre più coriacei), la biondona in reggicalze che vi attacca in acrobazia e infine il cane, che se vi trova sul fondo dello schermo vi morde.

Alla fine del primo livello, vi scontrerete con

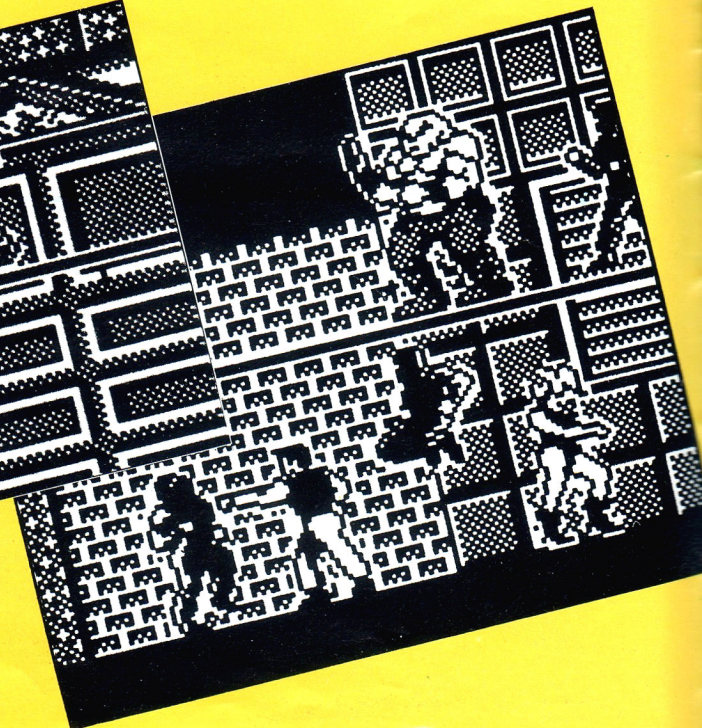
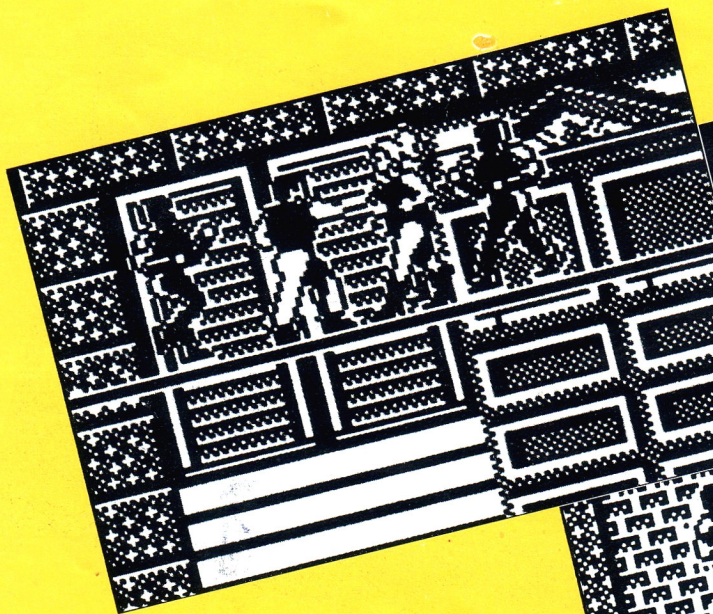
Karnov, un tipo che (guarda caso!) somiglia proprio al Karnov di **Karnov** e che tira pugni letali oltre ad esalare fiamme. Se riuscirete a ucciderlo passerete al secondo livello, dove mentre correte sui tetti di un convoglio di autocarri in corsa verrete attaccati dai vostri avversari. Se riuscirete a balzare a terra, dovrete affrontare il terribile e unghiuato Claws. Al terzo livello vi troverete invece in una fognatura, dove affronterete una specie di super ninja capace di moltiplicarsi. Se riuscirete ad eliminarlo (o ad eliminarli?), al quarto livello giungerete in una foresta dove dovrete affrontare un uomo di fuoco (che





se vi tocca vi fa perdere energia) e Animal, un robot girevole irto di spuntoni. Al quinto livello, nelle caverne, vi scontrerete con Pole, un tipaccio armato di un lungo bastone. Al sesto livello dovrete correre in cima a un treno, cercando di difendervi da un tipo armato di falce e di mazza ferrata. Se lo sconfiggerete giungerete all'ultimo schermo — dove avrete l'onore di affrontare tutta la Dra-

gon Ninja al completo, compreso il capo supremo, che vi bombarda dal suo elicottero! La conversione MSX è soddisfacente, la grafica è chiara e ben definita, e il gioco è difficile poiché i limiti di tempo sono ristretti e l'energia a disposizione è poca. Attenzione, però: alcuni dei ninja abbattuti si lasceranno cadere delle capsule che vi consentiranno di disporre di più tempo e di più energia.

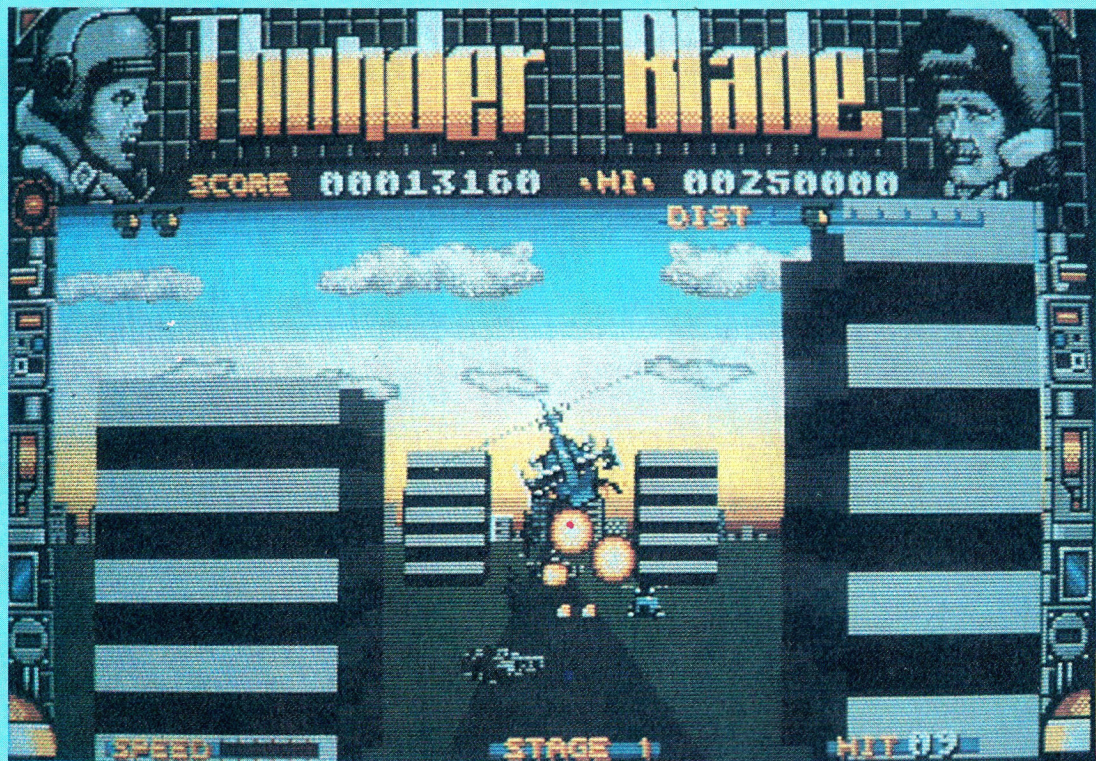


# THUNDER BLADE

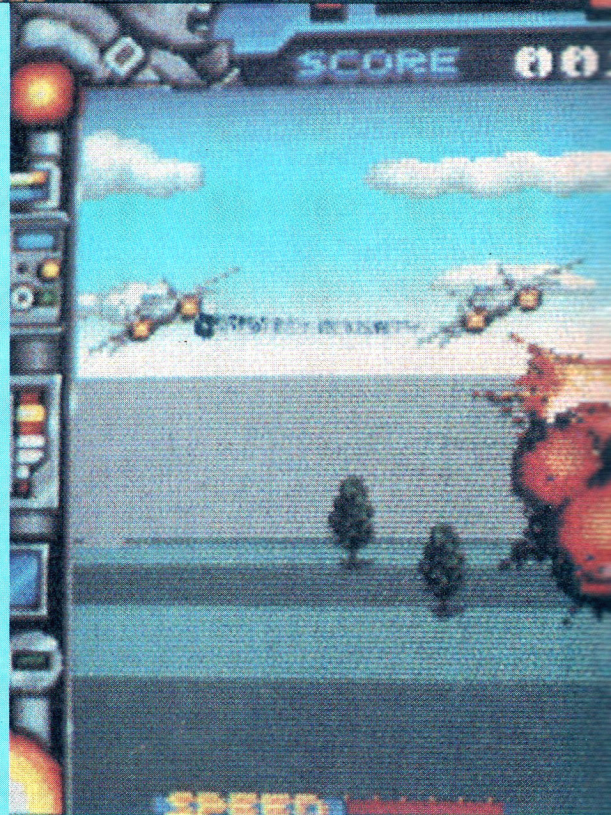
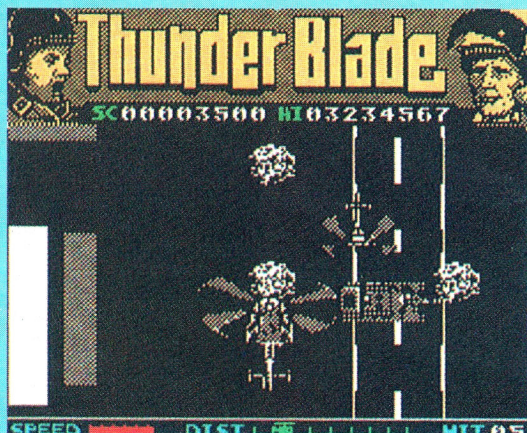


Il vostro paese è sotto il tallone del malvagio barone Swindell, e — come al solito — solo voi potete liberarlo, grazie a tre sofisticati elicotteri da combattimento che sembrano an-

dare a Pepsi Cola invece che a kerosene... dato che il marchio della Pepsi appare inamancabilmente su tutte le piattaforme d'atterraggio. Per descrivere **Thunderblade** nel-



la versione da bar, bisogna pensare a un **Afterburner** privo del suo scrolling incredibilmente veloce. La sua grafica 3D è a dir poco eccezionale, ed è ottenuta con un sistema inedito: lo schermo è composto da una serie di piani che si intersecano dando origine a un'immagine 3D, e l'angolazione di ciascun piano rispetto gli altri è decisa dalle leggi della prospettiva rispetto all'elicottero. Ognuno dei quattro livelli è suddiviso in tre parti: nella prima c'è una veduta aerea del



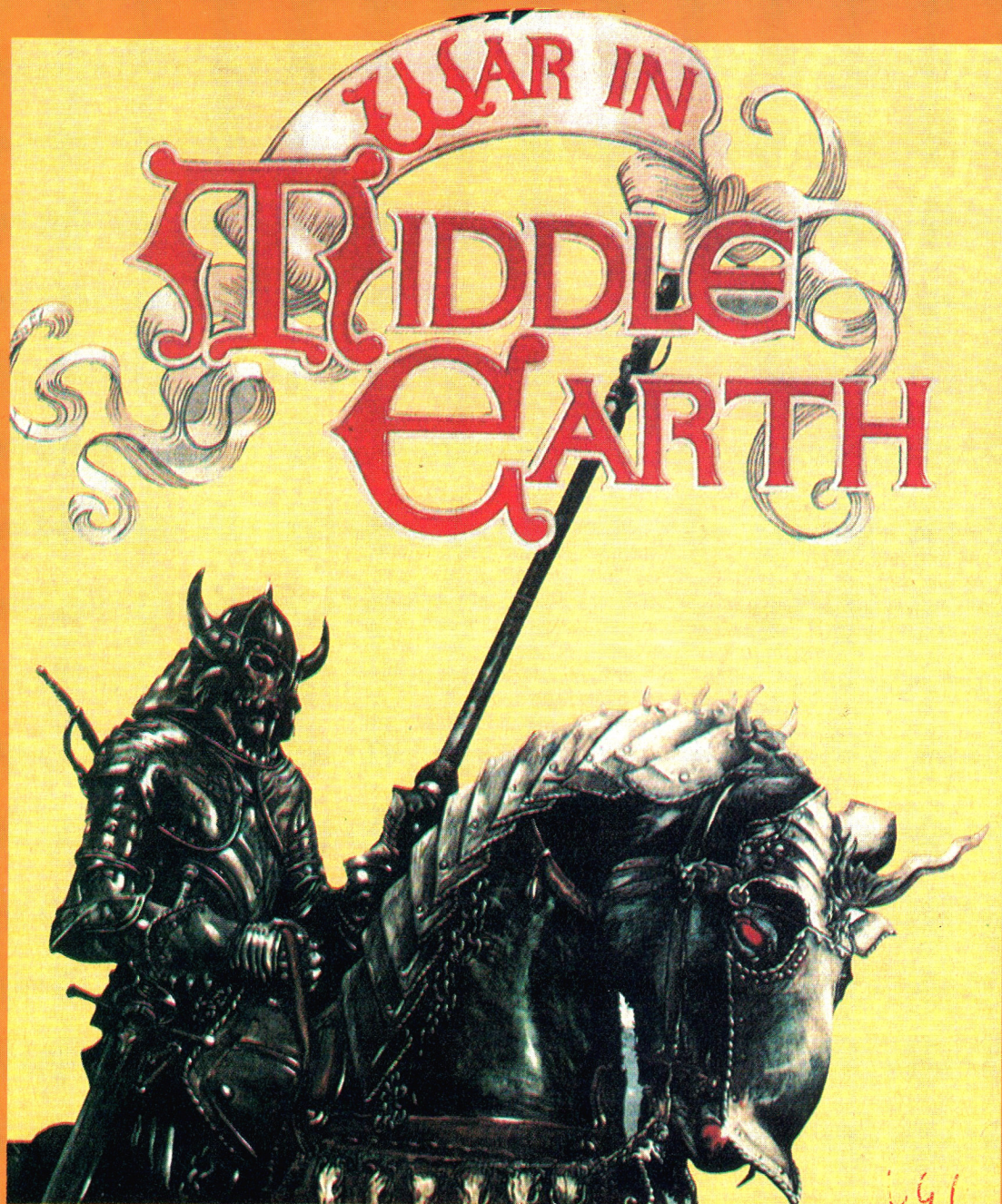


l'elicottero che sorvola il paesaggio, nella seconda l'elicottero viene osservato in un'altra prospettiva e nella terza dovete affrontare la nave-madre di quel dato livello. Nel primo livello vi scontrerete con carri armati ed altri elicotteri nel bel mezzo della città, e già qui — pur con i limiti dell'MSX — l'effetto 3D è molto efficace: i grattacieli sono raffigurati come una serie di rettangoli, ciascuno leggermente più grande del precedente. Grazie a questo sistema è molto facile far muovere l'elicottero in tutte le direzioni. Avete a disposizione delle mitragliere che sono in grado di sparare senza interruzione e dei missili: tra il lancio di un missile e l'altro c'è una certa pausa, quindi bisogna essere cauti nello scegliere i bersagli. Malgrado le apparenze, non c'è bisogno di martoriare il joystick, poiché il gioco è sopren-

dentemente facile da controllare. Oltre a controllare entrambe le armi, il joystick serve anche a controllare la velocità e i movimenti dell'elicottero: accelerazione e decelerazione, virata a destra e a sinistra, ascesa e picchiata. Grazie al programmatore Chris Butler, nella versione MSX c'è tutto il gioco da bar originale, anche se in una versione che appare molto facilitata. La grafica è velocissima e per nulla confusa, stranamente, e l'adattamento dell'effetto 3D resta efficace e riconoscibile pur essendo un po' approssimativo. Gli effetti sonori sono scarsi di qualità e di numero, e anche il tema musicale lascia a desiderare.

**Thunderblade** non si può certo dire un fallimento, ma — come **Afterburner** — non giunge sicuramente ai livelli di **Operation Wolf**.





Immaginate un gioco di guerra con elementi di avventura da bar e di role-playing: non sarà una miscela un po' indigesta? E invece, sembra che in **War in Middle Earth** questa miscela funzioni piuttosto bene. E non c'è da stupirsi, poiché il suo autore è Mike Singleton, che ha già al proprio attivo una bella serie di giochi originali e brillanti.

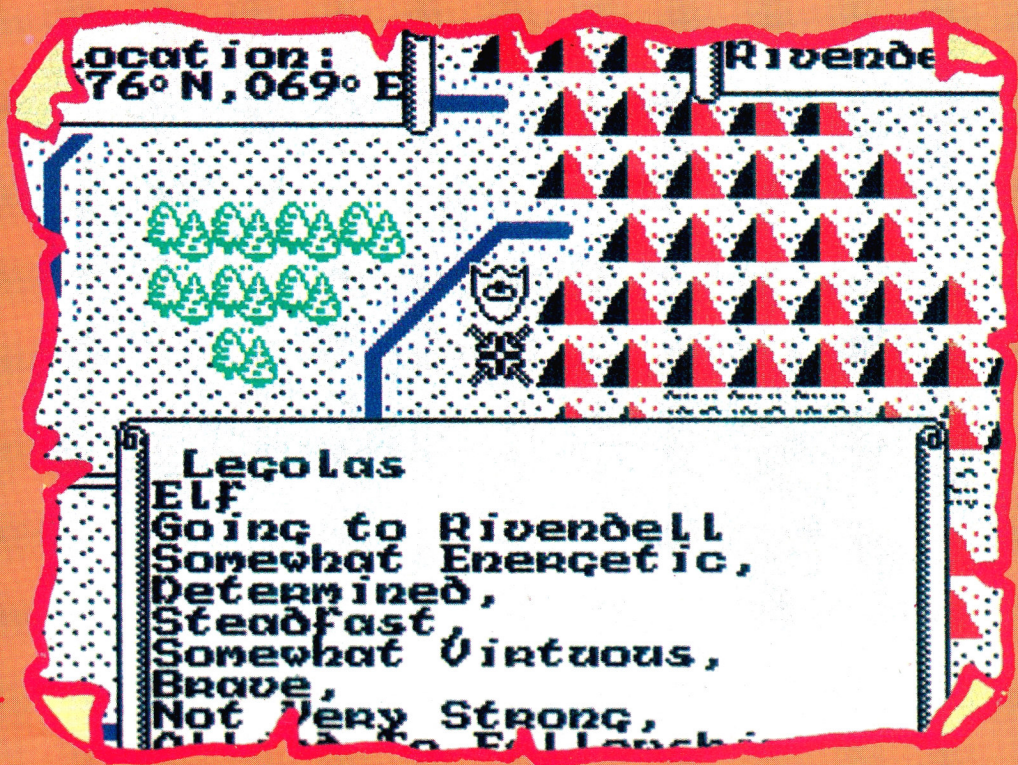
Alla testa delle forze del bene, cercherete di portare il famigerato anello della corruzione sul monte Doom per poi gettarlo tra le fiamme. A cercare di impedirvelo ci sono le forze di Sauron, composte di due tipi di sinistre creature. Le prime sono degli orchi dall'aspetto porcino che viaggiano in branchi di dieci circa e che sono piuttosto facili da scon-



figgere. Le seconde sono i Nazgul, dei sinistri cavalieri che sono invece quasi invincibili! All'inizio comanderete circa 100 "unità", ciascuna delle quali composta da un minimo di un solo personaggio a un massimo di 30 nani. Ogni unità ha delle statistiche proprie sulle quali vi baserete per decidere le vostre azioni, statistiche che investono campi come la

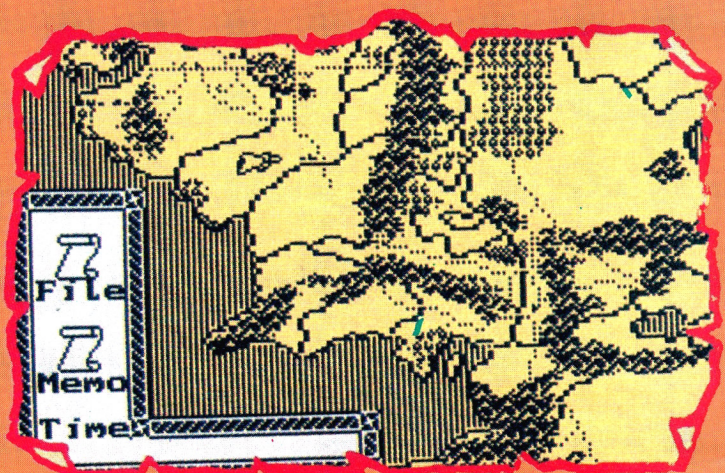
forza, la fedeltà e la virtù. Più si resta in possesso dell'anello, più si diventa corrotti, e quindi bisogna portarlo in tutta fretta a destinazione, facendolo passare spesso da un personaggio all'altro.

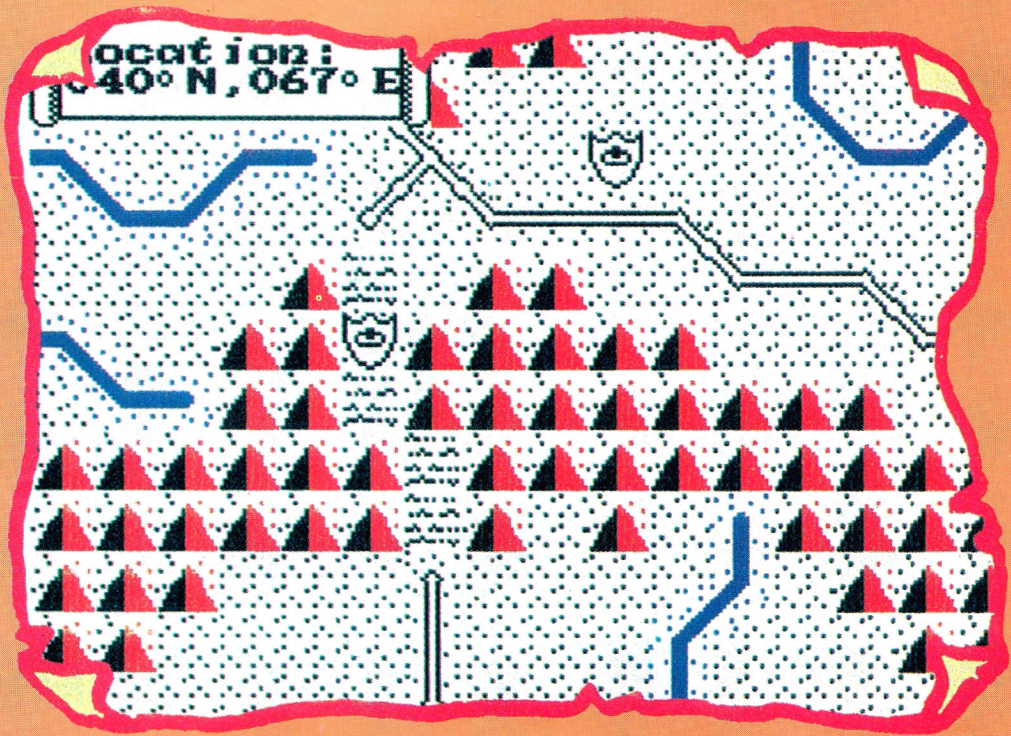
I modi di gioco sono tre. La mappa principale mostra l'intera area di gioco e la posizione delle vostre unità — ma non del nemico.



Nel modo comando appaiono degli ingredienti della mappa con tutte le sue caratteristiche salienti, le città e le vostre unità. Portando il cursore sull'icona che rappresenta una vostra unità (lo scudo) potete osservare i personaggi che la compongono e impartire loro degli ordini. Gli ordini (nel modo comando) sono essenzialmente di tre tipi: andare in un luogo specifico, unirsi a un altro gruppo oppure seguire un altro gruppo. La

selezione si effettua su un menù portando il cursore sulla voce desiderata e schiacciando. Impartiti gli ordini, si torna alla mappa principale e si attiva l'icona del cronometro: a questo punto, gli ordini cominciano ad essere eseguiti, non senza difficoltà, dato il numero d'unità coinvolte. Premendo il pulsante di fuoco, si passa alla parte più avventurosa. Per mandare in battaglia i vostri uomini, punterete prima su di loro e poi su un av-

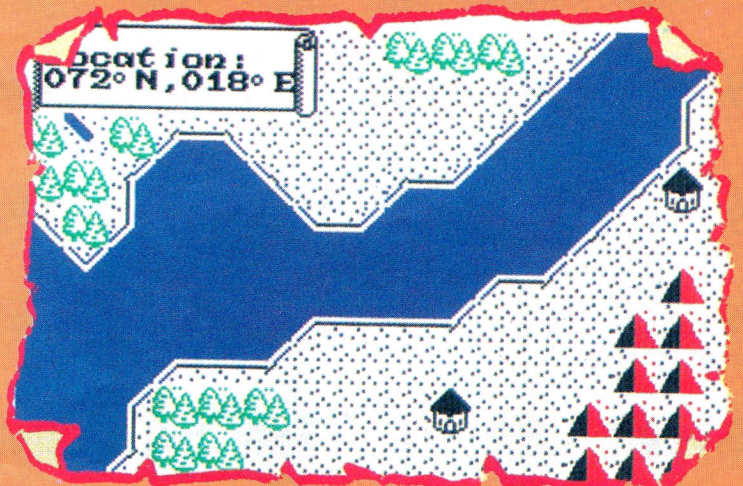
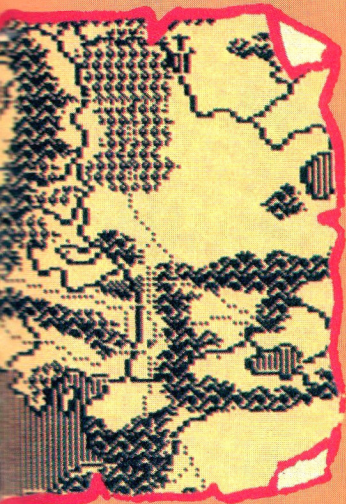




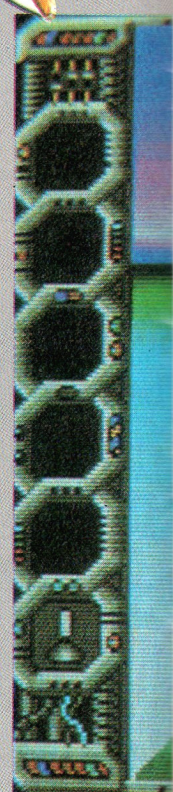
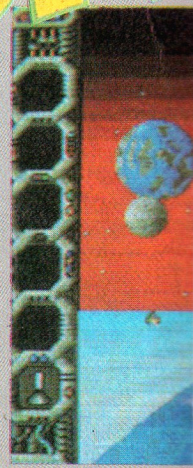
versario un piccolo cursore circolare: il vostro uomo partirà alla carica. Questa è la parte più frenetica e divertente del gioco: dato che si può attaccare un solo obiettivo per volta, la vostra finalità è di concentrare quanti più uomini vi è possibile sullo stesso obiettivo. La grafica non è male: la mappa principale vanta dei simpatici dettagli e le icone sono chiare e ben riconoscibili. Da ambo le parti le truppe sono variate, e questo basta a com-

pensare il monotono sfondo verde delle scene di battaglia. I livelli di difficoltà sono ben 15 e "difficoltà" non è un modo di dire in questo gioco! L'attenzione ai dettagli e alle atmosfere fa di questo un ottimo gioco che sarà certo gradito degli amanti della strategia e da quanti sono stufi dei giochi avventurosi più rozzi.

**Cristina Barigazzi**



# ELIMINATOR



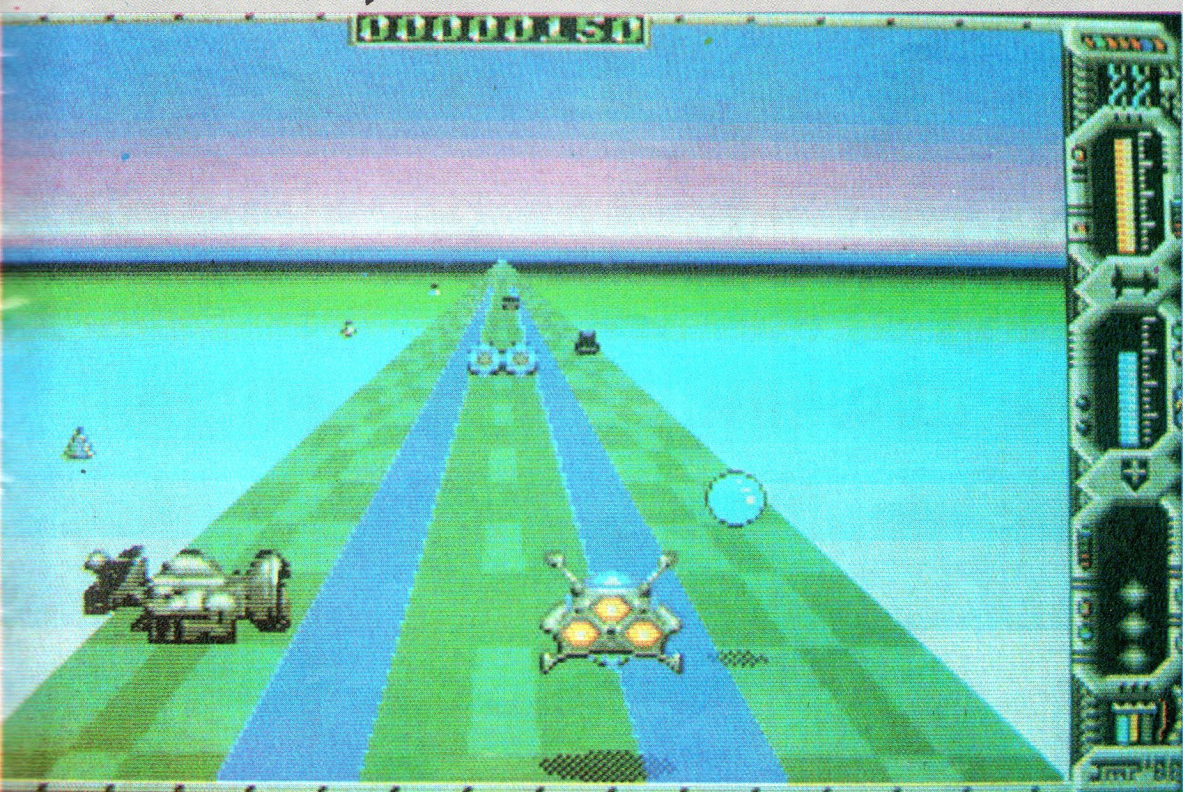
La svizzera Linel, che già vi aveva messi a dura prova col diabolico **Nebulus**, oggi vi mette ai comandi dell'Eliminator, un piccolo hovercraft poderosamente armato che sorvola a velocità costante dei coloratissimi paesaggi alieni. Andarsene a zonzo così non sa-



rebbe male, se non ci fossero dei malvagi alieni che disseminano il vostro percorso di insidie, come rampe, barriere e specchi d'acqua.

Non sarete tuttavia disarmati: al vostro cannone potrete aggiungere vari optional che ne moltiplicano la velocità di tiro, più delle bombe. Passando attraverso le piramidi azzurre che incontrerete strada facendo attiverete i vari sistemi d'arma, che poi potrete usare a volontà tramite il joystick, a secondo della situazione che dovete affrontare. Per fortuna, passando di livello in livello potrete godere di alcune parole d'ordine che vi eviteranno le lungaggini ormai risapute delle fasi precedenti.

**Eliminator** è un ottimo gioco, il realismo dello scrolling e la precisione degli sprites fanno di esso il più convincente dei molti giochi "su strada" apparsi di recente. La meccanica di gioco è semplice, ma ciò non toglie che i quattordici livelli nascondano numerose difficoltà che garantiscono giorni e giorni di gioco appassionante.



IN

# LIVE AND LET DIE





Prima di tutto due cose vengono alla mente avvicinandosi a questo gioco: somiglia notevolmente a un altro gioco intitolato **Aquablasters**, e poi è davvero bizzarro che sia ispirato a un film ormai vecchiotto del ciclo bondiano, **Vivi e lascia morire**. In ogni caso, non ci vuole molto a intuire che vi troverete nei panni di James Bond in una delle sequenze più emozionanti del film, uno spericolato inseguimento di motoscafi lungo dei fiumi tortuosi. La prospettiva è la stessa di **Out Run**, **Roadblasters** e numerosi altri giochi automobilistici, solo che questo si svolge sull'acqua. In effetti, ricorda molto **Buggy Boy**, con tanto di chiuse, tunnel sotterranei e sponde sulle quali si può salire per evitare le mine che di tanto in tanto galleggiano sull'acqua.

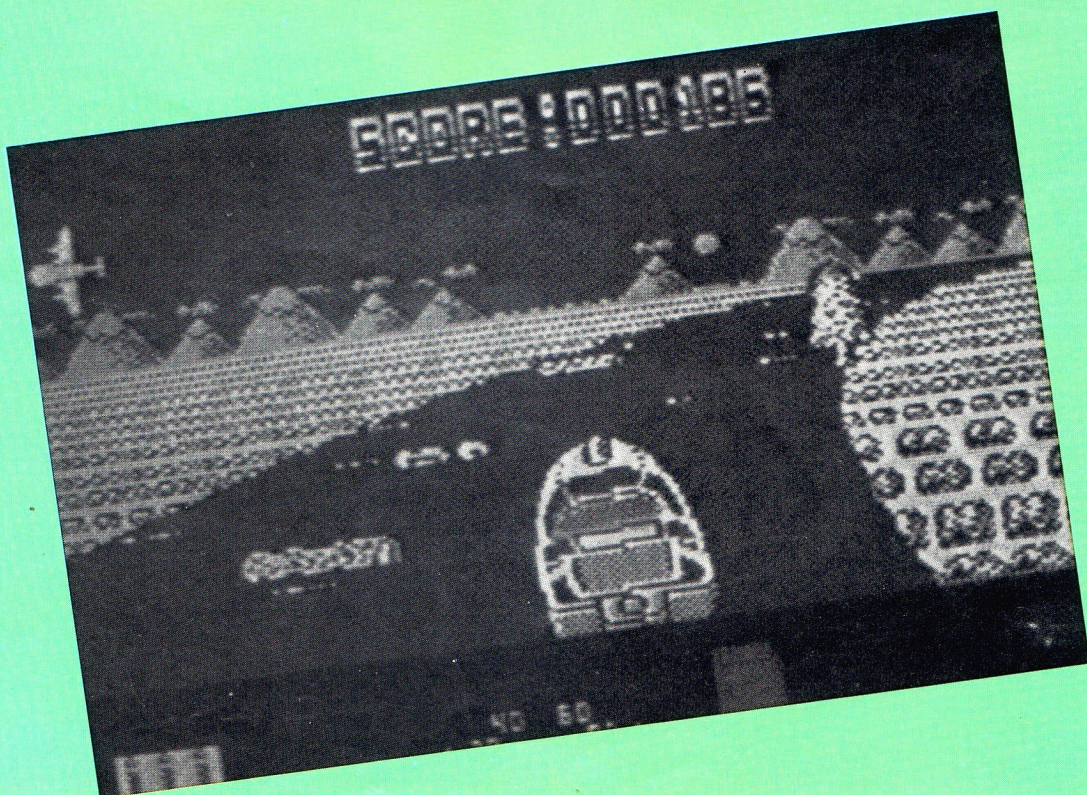
Le mine però non sono che uno degli ostacoli che incontrerete. Nella prima parte percorrerete un fiume molto stretto, e quindi dovrete studiare bene ogni movimento, specie quando aggirate gli ostacoli, dietro i quali si possono nascondere interi gruppi di mine. I motoscafi avversari corrono su e giù per i fiumi, e sono loro a sganciare le mine, e non sono così gentili da sganciarle tutte in fila, ma procedono a zig-zag, deponendole in un modo che le rende terribilmente difficili da evi-

tare. I fiumi (sono cinque, e potrete sceglierli all'inizio del gioco) sono a tratti interrotti da delle chiuse che vanno abbattute con i missili — ma purtroppo disponete solo di tre missili, e le chiuse sono di solito quattro. E come se ciò non bastasse, su entrambe le rive del fiume ci sono dei cannoni che vi tengono sotto tiro.

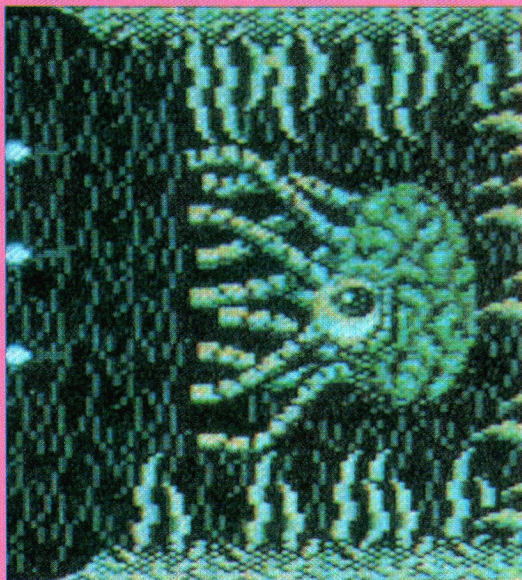
E con tutto questo contro di voi, di che cosa disponete? Oltre ai missili e a un buon cannone, troverete strada facendo dei tronchi portati dalla corrente: passandovi sopra verrete catapultati in aria superando gli ostacoli. Ci sono inoltre delle taniche galleggianti dalle quali potrete rifornirvi di carburante: se però esaurite il carburante, non potrete più giocare.

La grafica è spaziosa e ben animata, e l'esplosione del protagonista è molto ben fatta, come pure l'effetto tridimensionale degli oggetti in avvicinamento. La giocabilità è buona e le reazioni del joystick sono veloci, ma la modalità di fuoco è un po' complessa. **Live and let die** non è difficilissimo ma non è neanche facile, e diventerà per un bel po' anche il giocatore più smaliziato.

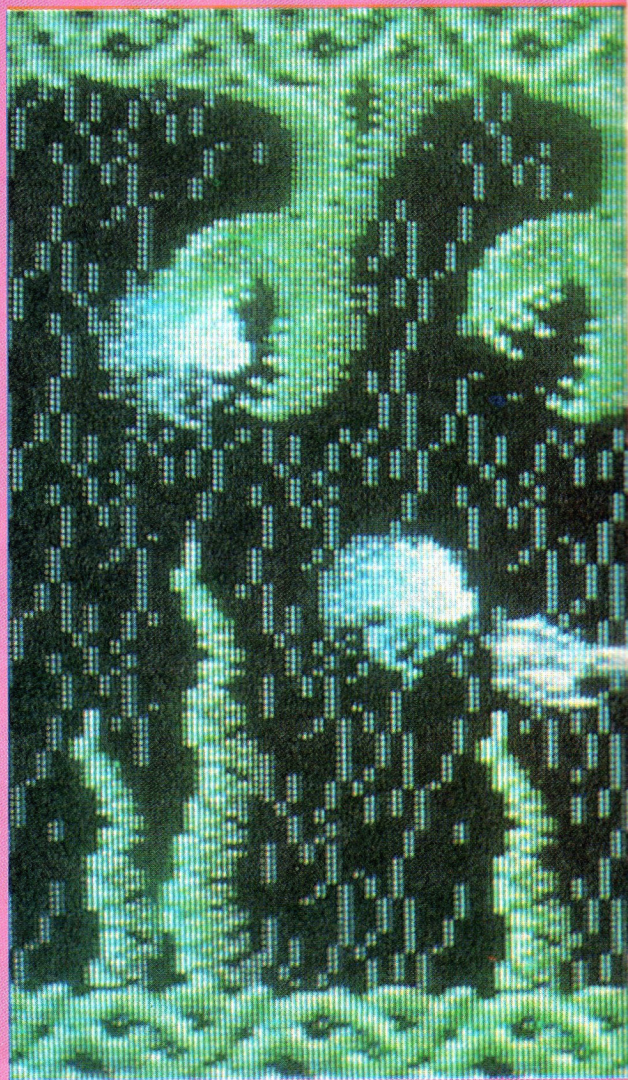
Ca. Ba.



# MENACE



**Menace** è apparso per la prima volta l'estate scorsa nella versione per l'Amiga ed è stato a lungo decantato come il solo gioco che poteva assomigliare a una mezza dozzina di altri giochi senza averci provato. In quei giorni era chiamato **Draconia**. A parte il nome, poche altre cose sono state cambiate in questa conversione fatta con la carta carbone. Draconia, anche se questo non è più il titolo, è il nome del pianeta sul quale sono ambientati i sei livelli dello shoot'em up. Ci sono sei caverne a scorrimento orizzontale, che variano, nell'ambientazione interna, da un paesaggio da foreste tropicali alla alta tecnologia metallica. Ognuno di essi ha il suo assortimento di guardiani diabolici, il cui uni-



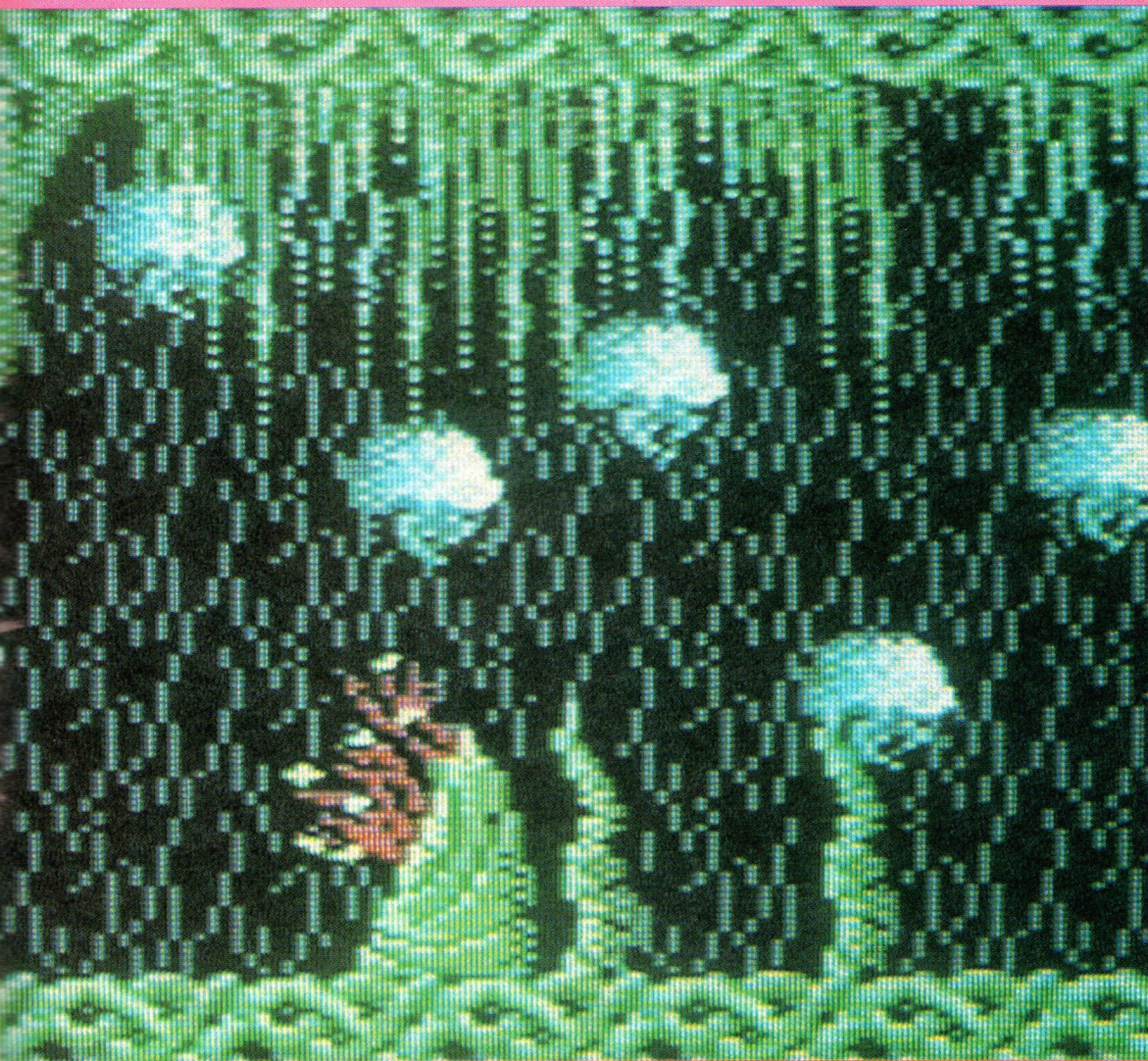
co scopo è di riuscire a sbattere con la testa contro al tuo veicolo in modo da diminuirne le difese.

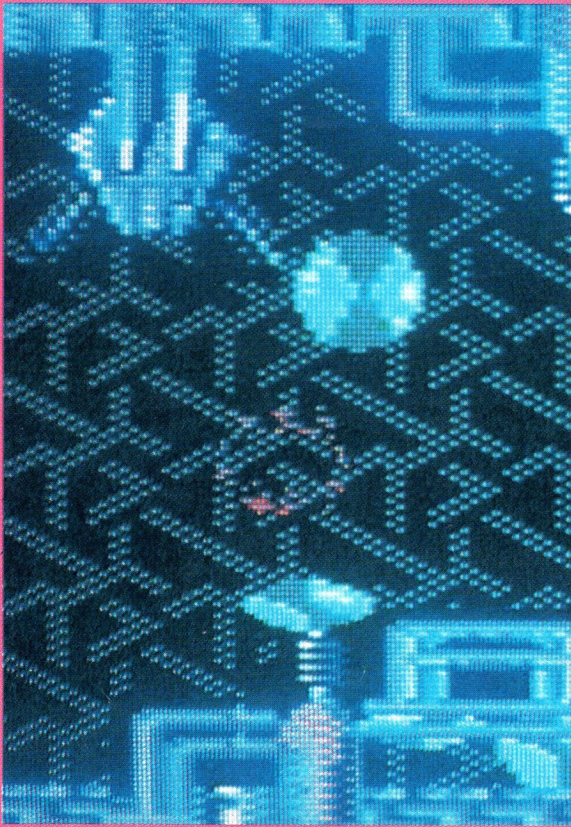
Per quanto riguarda la tua posizione, la tua navicella è armata con un minuscolo cannone; ma può essere rinforzata con un qualsiasi numero di altri cannoni, laser, outriders e campi di forza che devi preoccuparti di raccogliere lungo la strada. I beni di bonus vengono guadagnati colpendo una intera orda di alieni (gli indigeni, per essere onesti). Quando colpisci l'ultimo, ti appare una icona che puoi utilizzare per raccogliere i beni che ti servono.

L'unico problema è: l'icona è inutile finché

non la colpisci con il tuo cannone. Con il primo colpo ottieni 1000 punti; colpiscila cinque volte e otterrai un cannone, se la colpisci dieci volte ti ritrovi con un laser, e così via... Ogni multiplo di cinque colpi trasforma l'icona in qualcosa di più utile. Questo rende complesso il problema di riuscire a colpirla in modo da raggiungere un'icona di bonus di medio valore, come gli outrider droids, e in genere è un po' una fatica. Almeno in teoria.

Ed ecco che qui diventa importante la tattica. Non ottieni nessun punto colpendo le cose a meno che tu non sia praticamente certo di riuscire a distruggere tutta l'ondata. Puoi riuscire ad ottenere un po' di punti, ma non





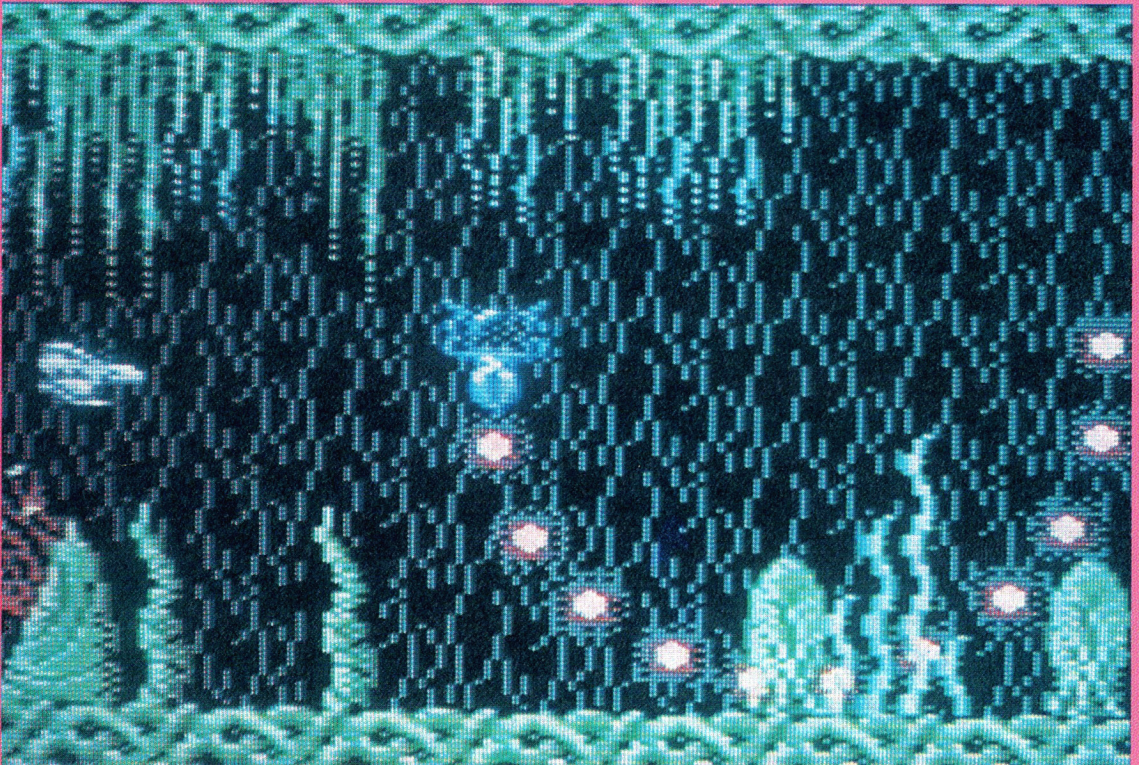
riuscirai mai a sopravvivere a lungo! E devi anche assicurarti di essere ben saldo in modo da poter affrontare la resa dei conti finale durante la quale devi affrontare e colpire un orrendo brutto alla fine della galleria.

Ho già detto che era una copia fatta con carta carbone della versione per l'Amiga, e in fondo le assomiglia veramente molto — addirittura nei pezzi di schermi (dell'Amiga). In realtà i grafici della versione per l'MSX sono un piacere, soprattutto la sequenza distruttiva che si trova alla fine di ogni livello.

Ma la mia critica a questo gioco — come è stata per la versione per l'Amiga — è dal punto di vista della lentezza, e poi manca quella sorta di eccitazione che ti tiene sul bordo della seggiola mentre cerchi di dividere in due il tuo joystick. Grossi pezzi della galleria scorrono senza che succeda niente. E quando ti appare un'ondata, gli sbandati possono essere affrontati con facilità. Nessuna delle armi è ultra distruggente.

Il risultato finale è un po' scarsino, ed è un vero peccato perché i grafici sono belli e l'idea di base è sufficientemente semplice da farne un classico.

**Carlo Barigazzi**



2 GIOCHI

LA MIGLIORE GRAFICA DEL

M o n d o  
**A M I G A**



**OGNI MESE**

**NELLA TUA**

**EDICOLA**

# IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- Vendo programmi per MSX come: Robocop, Operation Wolf, Aeterburner, Pac Land e altri a L. 3.000 cadauno. Prossimamente in arrivo: Out Run, Pac Mania e tanti altri. Telefonate quando volete a qualsiasi ora, tranne il martedì e il venerdì. Mantica Maurizio - Via M. Marcelliano 5 - 37057 S. Giovanni Lupatoto - Tel. 045/547278.
- Vendo programmi per MSX come: Robocop, Afterburner, Pac Land, Rambo 3, Pac Maia, Elite, Operation Wolf e tanti altri. Maurizio - Via Marcelliano 5 - 37057 Verona - Tel. 045/547278.
- Comprò/cerco giochi per MSX come: Ghost'n Goblin, The Last Ninja, Dragons Lair 1-2, Rambo. "Prezzi affare". Telefonare ore pasti o scrivere a: Stefano Cunsolo - Via L. Luciano Russo 1/D - 96100 Siracusa - Tel. 0931/704162.
- Vendo dischetti contenenti 14 giochi a scelta (scrivere per la lista) a lire 15.000 comprese le spese di spedizione. Cantoni Sonia - Via F. De Sanctis 15/B - 00195 Roma - Tel. 318396.
- Vendo computer Philips (mod. NMS 8280) capace di elaborazioni video, offro inoltre tavoletta grafica + mouse + registratore a cass. + disk e cassette tra cui giochi e programmi utili. Per informazioni dettagliate telefonare ore 18 o sabato e domenica. Piombo Pino - Via Francavilla 54 - 72022 Latiano (BR) - Tel. 0831/729572.
- Comprò urgentemente: Bubble Bobble, The Gonnies, Dracula, Ghost Buster, Pac Mania, Wrestling, Rambo. Scrivete o telefonate! Vi prego! dalle 20,30 alle 21,30. Sono disposto a pagare fino a 5.000 lire per gioco. Fabio Bellerò - Via Volta 48 - 15048 Valenza (AL) - Tel. 954674.
- Club "Elite" vende a L. 6.000 i seguenti giochi: Match Day 2, Elite, The Flintstones, Operation

- Wolf, Rambo 3, Robocop, After Burner, Attila, Reflex, Arkanoid, ecc... per MSX. Telefonare ore 14-18. Club "Elite" - Via Pisa n. 5 e 1 - 36015 Schio (VI) - Tel. 0445/673074.
- Comprò giochi come: Rambo 1-2-3, Comando 1-2-3, Apollo 18, Ikari Warriors, Jack Nipper 1-2, Gryzor, Batman, Fling Shark, Minitel Sporaccione, Karnov, The Flintstones, Gran Prix, Motocross, Pacman, Pacmania, Mickey Mouse e qualche altro. Chi ha anche solo qualche gioco può telefonare dalle ore 20 alle 22. Celso Americo - Via Filare di Cristo 14 - 04021 Castelforte - Tel. 674165.
- Comprò i seguenti giochi: Wonder Boy, Indiana Jones, Pallavolo, Pole Position, Skate Board, Tennis, Mario Bros, Baseball, 007, Pallanuoto. Per ogni gioco pago lire 5.000. Massima correttezza. Telefonare tra le 20 e le 0,30. Vinattieri Matteo - Via Picasso 13 - 50047 Prato (FI) - Tel. 0574/570074.
- Cerco disperatamente programmi per MSX 1 (32 K), specialmente Gost and Goblin e Wonder Boy o scambio anche cassette con fost Boading. Tonzini Daniele - Via Bernina 3 - 04011 Aprilia (LT) - Tel. 06/9256426.
- Vendo computer MSX 1 Sony HB 75 P completo di stampante, plotter PRN C41 4 colori + driver HRD 50 + cartuccia Music Module + molti giochi su cassetta e cartuccia, per finire tutta la gamma di programmi su cartuccia della Sony per disegnare e in regalo la coppia di cartucce delle Olimpiadi a lire 1.600.000. Marco Bettini - Via Tagliamento 6 - 05100 Terni - Tel. 0744/43420.
- Cerco questi giochi per il mio computer che è VG 8010: Kung Fu 2, Hyper Sports 2 e 4, Indiana Jones and The Temple of Doom, International Karaté, Pac-Land. In cambio vi dò le cassette che

- scegliete senza il turbo perché si rovinano. Paolo Debernardi, Contrada di Rotondo 1 - 27036 Mortara - Tel. 92608.
- Vendo-scambio programmi per MSX1 e MSX2. Possiedo i migliori titoli, come: Afterburner, Dut Run, Operation Wolf ecc. Per MSX2 titoli come: Nemesis 1 e 2, F1 Spirit, Ease, Devpac 80, Multiplan, C Compiler, Basic Compiler ecc. Prezzi modici. Invio lista gratuitamente. Malusà Piero - Via Volterra 18 - 35143 Padova - Tel. 049/623826.
- Vendo cassette della New Program MSX n. 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-14 e della Prògram MSX n. 7-8-9-10. Sono disposto anche a scambi. Per informazioni scrivere o telefonare a: De Franco Maurizio - Via A. Mauro 11 - 88074 Crotona (CZ) - Tel. 0962/27344.
- Vendo MSX HX 20 due anni di vita + 2 joystick + volumi di spiegazione in italiano e cassetta dimostrativa. Compresi i cavi e quattro cartucce giochi e quattordici cassette più un libro con cassetta del Gruppo Editoriale Jackson, il tutto a sole 600.000 lire. La marca è Toshiba. Guerneri Lorenzo - Via Orlandò 14 - 20142 Milano - Tel. 02/8265871.
- Comprò cerco giochi belli e avvincenti per MSX Philips VG 8020 su cassetta a prezzi trattabili come: Ghost'n and Goblins, Bubble Bobble, Boxe, Flipper ecc... ecc... Scrivete o telefonate durante i pasti! Valentini Fabiano - Via Trento 47 - 38019 Tuenno - Tel. 41018.
- Vendo MSX HB 75P in ottime condizioni, con tastiera + registratore + manuali d'uso e di programmazione + 48 giochi (compreso Green Beret) + 1 cartuccia ad un prezzo vantaggioso di L. 220.000. Lovato Alessandro - Via col. Fincato 214 - 37131 Verona.

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. 22

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

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

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

Età \_\_\_\_\_