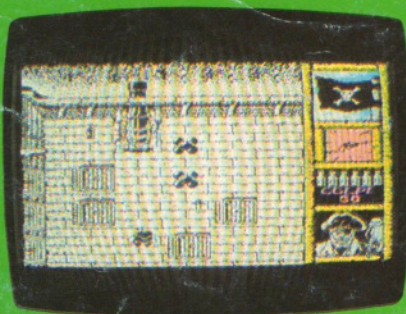


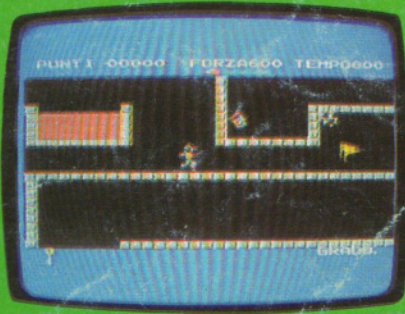
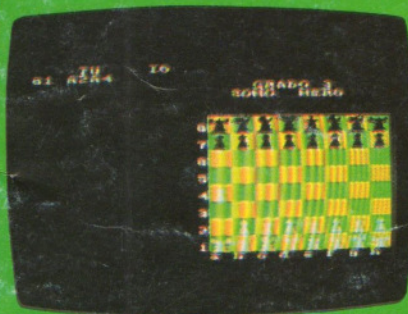
SUPER MSX

32 PAGINE A COLORI

PIRATA



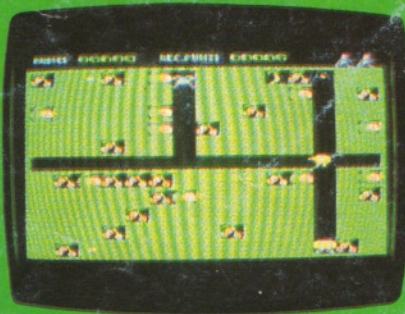
CASTLE LADY



SCACCHI

MAIDEN

MISTER MICKY



BERRETTI VERDI



6

STUPENDI GIOCHI

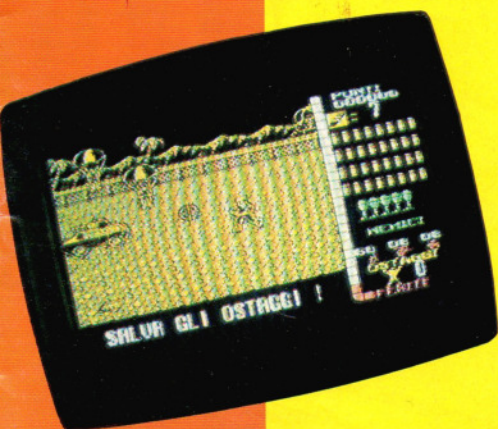
IN TURBO FAST LOADING

GUERRA PADRONA

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.

Cari lettori, questa volta pensiamo di aver interpretato i vostri desideri rinunciando alla quantità a favore della qualità. Infatti: al posto dei soliti 7 giochi, questa volta ne troverete 6, ma l'ultimo "Berretti Verdi", per bellezza e durata ne vale addirittura tre. E poi raramente come nelle 32 pagine di questa rivista la guerra l'ha fatta da padrona. Fortunatamente si tratta soltanto di giochi ma nelle recensioni inserite in questo numero le bombe, i razzi, i bazooka hanno fatto da veri protagonisti di storie in cui l'uomo è chiamato a uccidere i propri simili o gli alieni. Quasi sempre si tratta di battaglie con l'arma in pugno, altre volte la morte del nemico arriva con una cannonata o una mitragliata dall'alto. In tutte queste recensioni comunque manca il minimo accenno alla pietà che bisogna sempre avere per il nemico, chiunque esso sia.



- pag. **5 PIRATA**
- pag. **6 CASTLE LADY**
- pag. **7 SCACCHI**
- pag. **8 MAIDEN**
- pag. **9 MISTER MICKY**
- pag. **10 BERRETTI VERDI**

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN" CAS:

pag. **12 FERNANDEZ MUST DIE:**
Fernandez deve morire

pag. **14 GUERRILLA WARS:**
Tra bazooka e carri armati

pag. **16 CARRIER COMMAND:**
Portaerei in missione

pag. **20 ROBOCOP:**
Un poliziotto-robot

pag. **24 AIRBORNE RANGER:**
Quei pazzi paracadutisti

pag. **26 SDI:**
Lo scudo stellare è pronto

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER

IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!

PIRATA



CHE GIOCO È

All'arrembaggio!!

Questo è l'ordine del pirata che vai ora ad impersonare, un ordine che però non viene eseguito dalla tua ciurma. Ammutinamento!!

Grida il temibile Barbanera.

Ecco che allora ti vieni a trovare solo contro un gran numero di pirati della tua stessa nave, un gran numero di "marmaglia" che ti creerà non pochi problemi.

Sulla coperta della nave, durante il percorso, troverai armi di vario genere, pistole, spade e così via, tutte utili per riuscire ad annientare i ribelli e riconquistare così il comando della nave stessa.

Sulla destra dello schermo ti verrà rappresentata l'arma che stai adoperando e i colpi che hai ancora a disposizione.

Buona fortuna!

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA

Tasti ridefinibili



inizia gioco

CASTLE LADY



CHE GIOCO È

La bella principessa Linda è rinchiusa nel castello, tenuta prigioniera dal terribile Mago Liuz. Nel ruolo di un coraggioso cavaliere, dovrai cercare di liberarla superando numerosi livelli.

Dopo aver scalato un muro di cinta, dovrai evitare le sfere infuocate che ti vengono contro e conquistare così il primo bonus.

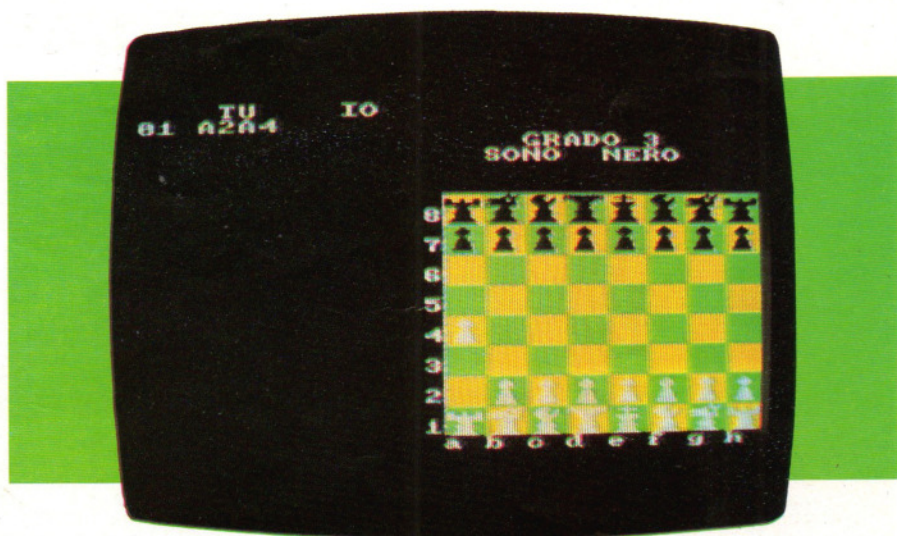
Diversamente, nel secondo schema, dovrai superare un pericoloso precipizio aggrappandoti ad una corda penzolante. Calcola bene il momento giusto per saltare, altrimenti, cadendo nel fuoco, perderai una preziosissima vita.

Proseguendo nel cammino troverai altri ostacoli sempre più frequenti e pericolosi, cerca di agire con cautela, solo così la vittoria finale e l'amore della bella prigioniera saranno una meritata conquista.

TASTI:

JOYSTICK PORTA UNO
FUOCO salta

SCACCHI



CHE GIOCO È

Finalmente un video-game entusiasmante per tutti coloro che amano il gioco degli "Scacchi".

Un gioco dove abilità e conoscenza delle regole, sono doti fondamentali per riuscire a disputare e vincere una partita.

All'inizio potrai scegliere con quale colore giocare e a quale livello disputare il grande match.

Attento! Da buon conoscitore dell'abilità del computer, per quanto riguarda ogni singola mossa, ti consiglio di giocare, almeno inizialmente, ai livelli più bassi.

Per muovere dovrai dare le coordinate esatte dopo di che toccherà muovere al tuo avversario.

Forza allora, dimostra a tutti la tua abilità e forse... chissà che qualcuno di voi sia un grande campione!

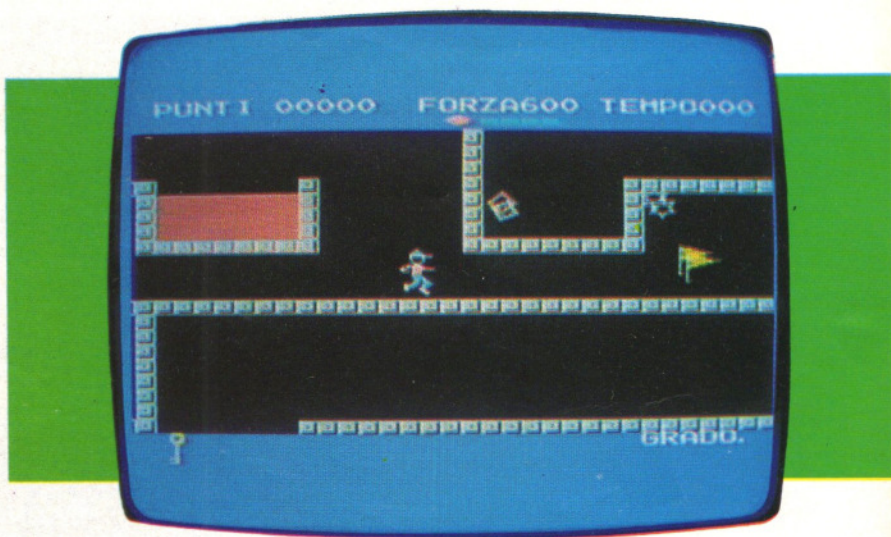
TASTI:

TASTIERA

I istruzioni

G gioca

MAIDEN



CHE GIOCO È

In questo esaltante videogioco il tuo compito è quello di salvare la tua ragazza tenuta prigioniera da un incantesimo. Per fare questo dovrai aggirarti per lo schema raccogliendo diversi oggetti utili per raggiungere lo scopo prefissato.

Vi sono delle bandierine gialle che, se raccolte, incrementeranno la tua energia, l'anello, la chiave per aprire la porta che tiene prigioniera la tua dolce metà e così via.

Mi raccomando, non dimenticare l'anello: è essenziale! Cerca di stare ben attento a non finire nei pozzi di acqua rossa, a non farti toccare dai numerosi oggetti vaganti, tutte cose che contribuiscono a farti decrementare l'energia.

Vai allora e cerca di essere un vincente!

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA

MISTER MICKY



CHE GIOCO È

Scava, scava, non ti fermare, solo così il tesoro sarà tuo. Attraverso numerosi schemi dovrai recuperare della frutta, sparsa lungo lo scenario, e, raccolta tutta, passare al livello seguente. Attento ai massi che, se privati di punto d'appoggio, ti crolleranno addosso. Bisogna essere abili e veloci nei movimenti per portare a termine con successo il gioco in questione.

Potrai, nei momenti difficili, sparare contro i mostri che ti inseguiranno senza tregua, rendendoti la vita pressoché impossibile. Agisci nel migliore dei modi, non arrenderti di fronte a nulla e... comincia la prova!

TASTI:

JOYSTICK - TASTIERA

K ridefinire tasti
SPAZIO inizia gioco



CHE GIOCO È

Il tenente Macintosh appartiene alle teste di cuoio, una squadra super-addestrata di uomini in grado di fronteggiare qualunque situazione. Ma soprattutto gli appartenenti a questo corpo vengono utilizzati quando si tratta di salvare delle vite umane, degli ostaggi in mano a terroristi, perché con la loro precisione di azione e prontezza di decisione sono i più preparati in situazioni dove è richiesto sangue freddo e sprezzo del pericolo. Ti saranno affidate missioni sempre differenti: dal campo di concentramento, all'aeroporto, al magazzino delle munizioni, e ogni volta dovrai portarle a termine per essere promosso a quella successiva. Ma ricordati che bombe e munizioni non sono inesauribili, perciò recupera le cartucce e le bombe che troverai sul cammino. Potrai anche usufruire delle speciali pozioni che sono utili per cicatrizzare le ferite.

TASTI:

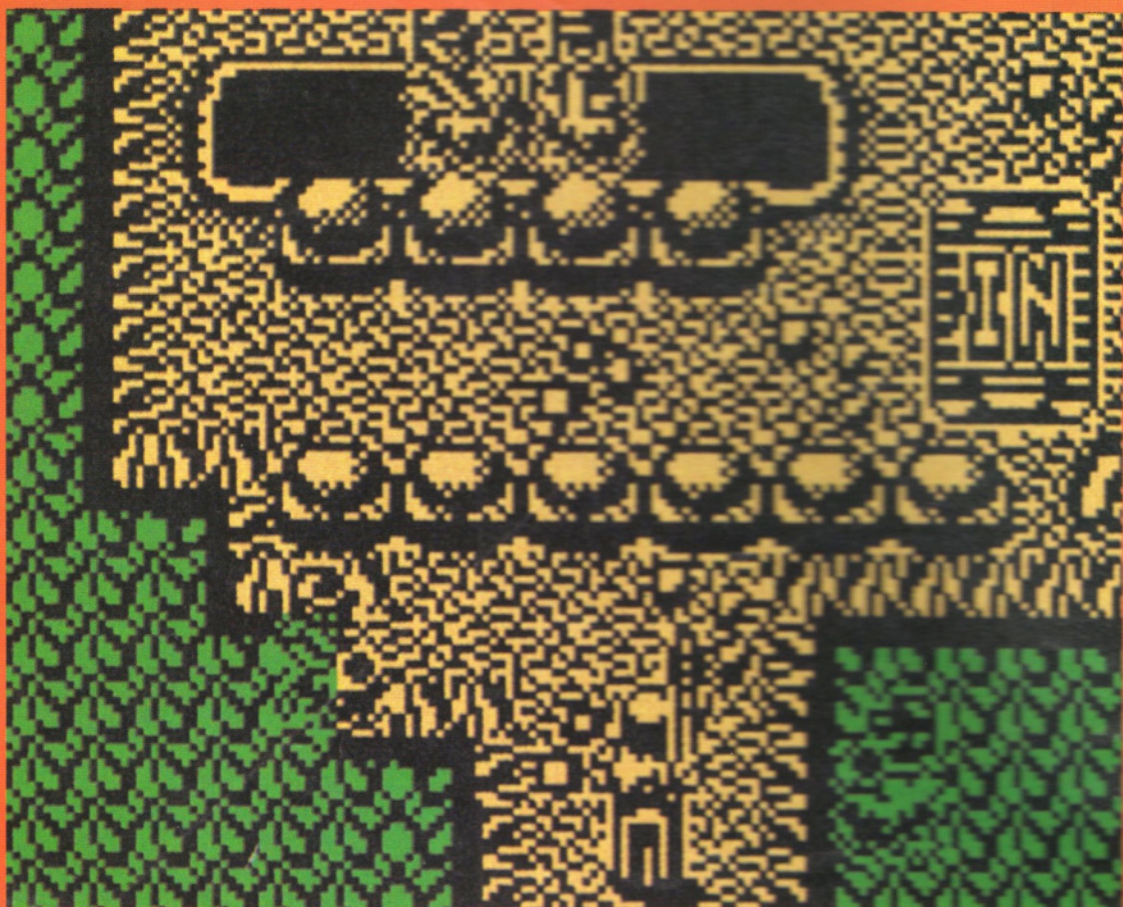
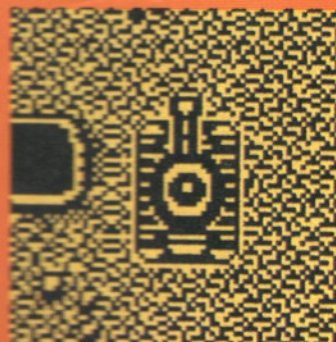
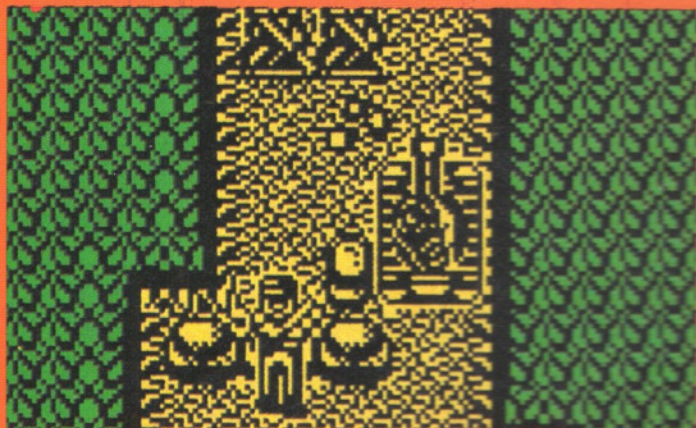
- 1 scelta joystick
- 2 scelta tastiera
- 3 ridefinizione tasti

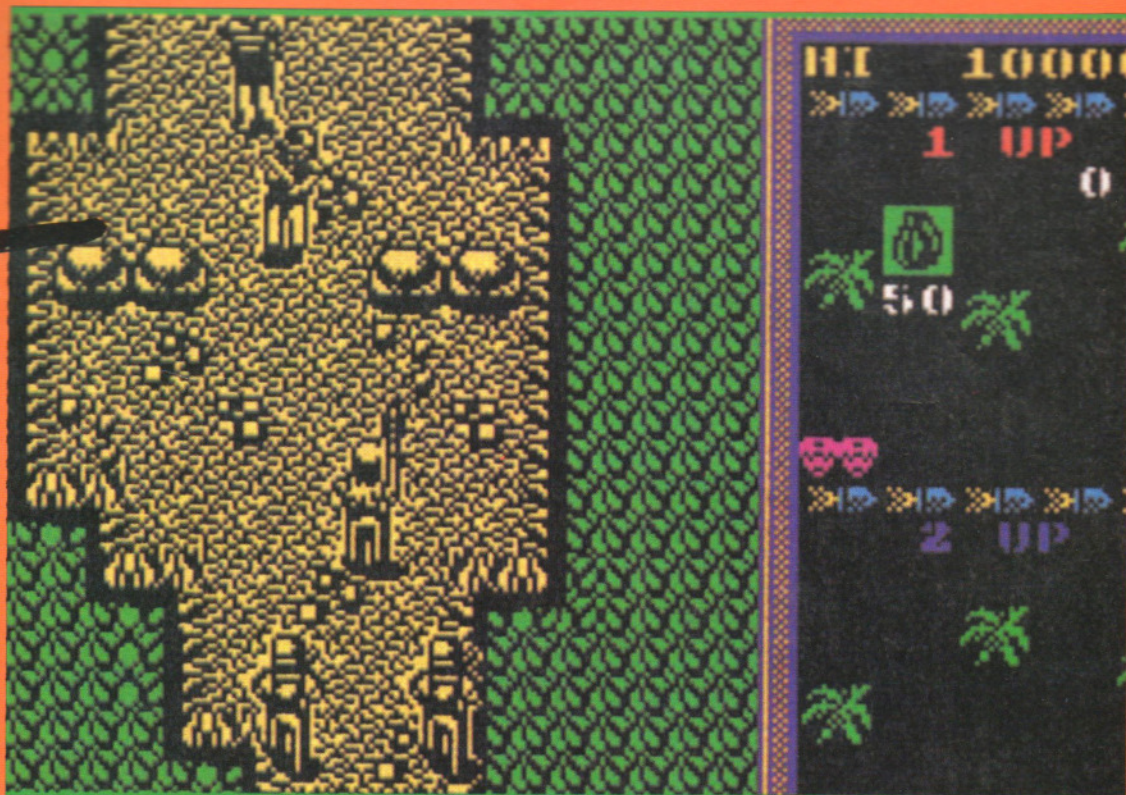
Davvero un titolo strano per un gioco in cui non compare nessun Fernandez! Si tratta però dell'ultima fatica di David Bishop e di Tony Crowther, il team già autore del brillante ma sfortu-

nato **Zig Zag**. In essenza, si tratta di un'ennesima variazione sul tema del gioco avventuroso a scrolling verticale, tipo **Commando**. Questa volta la missione consiste nell'individuare



GUERRILLA WARS





Di **Guerilla wars** si può dire che è una robusta avventura piena di bazooka, di esplosioni, di proiettili e di carri armati, ma non certo che sia originale, dato che non offre nulla che già non si sia visto in **Commando**, o in tutte le altre avventure con scrolling verticale.

Due coraggiosi soldati si trovano su un'isola tropicale pullulante di trabocchetti e di truppe nemiche: i livelli sono cinque, e l'obiettivo è di giungere a distruggere la roccaforte al termine dell'ultimo livello. Alla fine di ciascun livello c'è un ostacolo diverso, e cambia lo schieramento dei nemici. L'elemento strategico del gioco sta nel fatto che bisogna usare oculatamente la quantità limitata di granate di cui si dispone.

Facendo fuori un certo numero di soldati nemici si riceve in premio un bazooka o un lanciapiammine, e se si riesce a liberare un ostaggio si riacquista il massimo livello delle munizioni e della potenza di fuoco. Se invece si uccide accidentalmente un ostaggio, si viene penalizzati di ben 500 punti. D'accordo, tutto ciò non sembrerà particolarmente originale e infatti non lo è, trattandosi di uno spunto deci-

samente abusato.

In certi casi, un gioco scontato può anche essere redento dall'eccellenza della grafica e della programmazione, ma non si può proprio dire questo di **Guerilla Wars**: lo scrolling è incerto, e la grafica è animata e disegnata così goffamente che è quasi impossibile capire cosa diavolo stia succedendo! Peccato, poiché la Sentient Software — responsabile della programmazione del gioco — aveva fino ad oggi un'ottima fama. Un altro grosso problema sta nel fatto che spesso è impossibile distinguere i personaggi dallo sfondo su cui si trovano, per cui si perdono delle vite oppure si uccidono degli ostaggi.

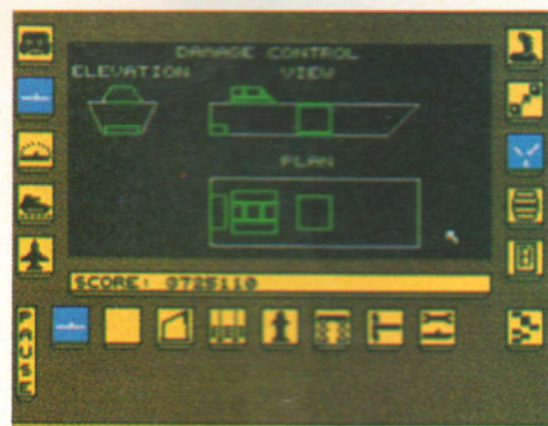
Anche l'inevitabile intervento di un carro armato che vi permette di attraversare in fretta la giungla è piuttosto moscio. Come sempre capita in questo tipo di giochi, la versione a due giocatori è la migliore.

Riassumendo: gli effetti sonori sull'MSX sono senza infamia e senza lode, la grafica è misera e la meccanica di gioco non si discosta da quella di mille altri giochi. Si può trovare di meglio, e a minor prezzo.

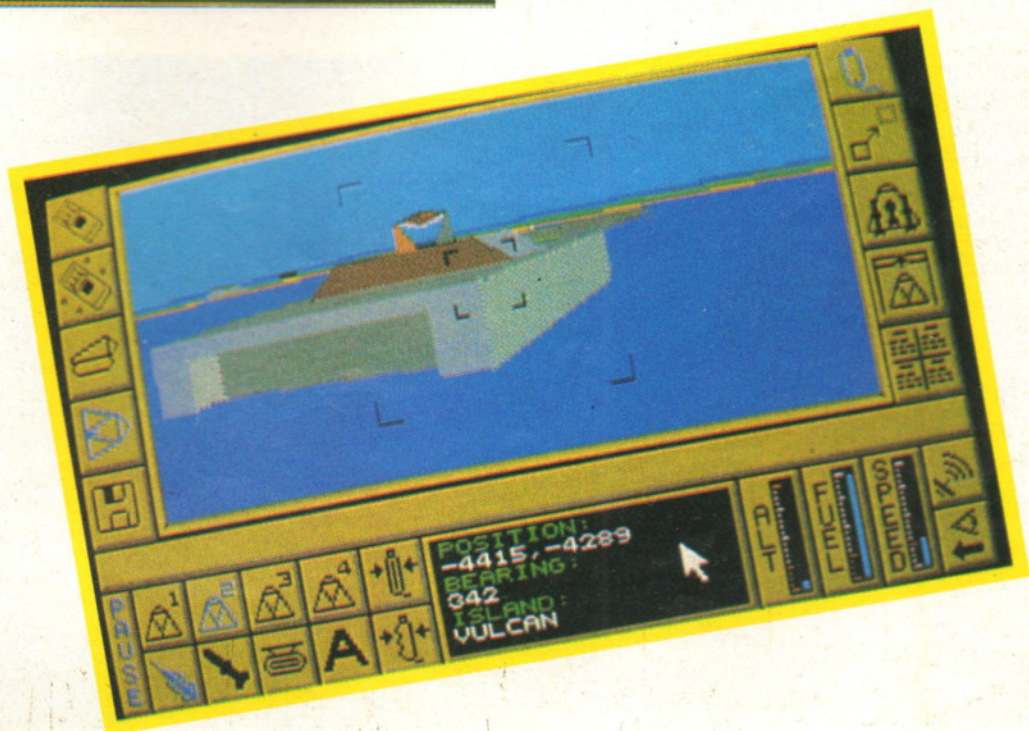


Carrier Command, della Realtime Software, è un grande gioco strategico-avventuroso tridimensionale, uno di quei giochi di cui sembrerebbe impossibile realizzare la versione MSX e invece la Rainbird ce l'ha fatta! Grazie alla solita cura che la Rainbird dedica alla presentazione dei suoi giochi, la confezione comprende un utile libretto che spiega obiettivi e funzioni del gioco nonché un telex che vi affida la missione vera e propria: al timone della portaerei **Epsilon**, dovreste conquistare ben trentadue isole — ma per far ciò dovreste stabilire delle linee di rifornimento e delle basi difensive, se vorrete giungere alla sconfitta finale degli Omega.

Comandare la **Epsilon** non è facile: non si trat-

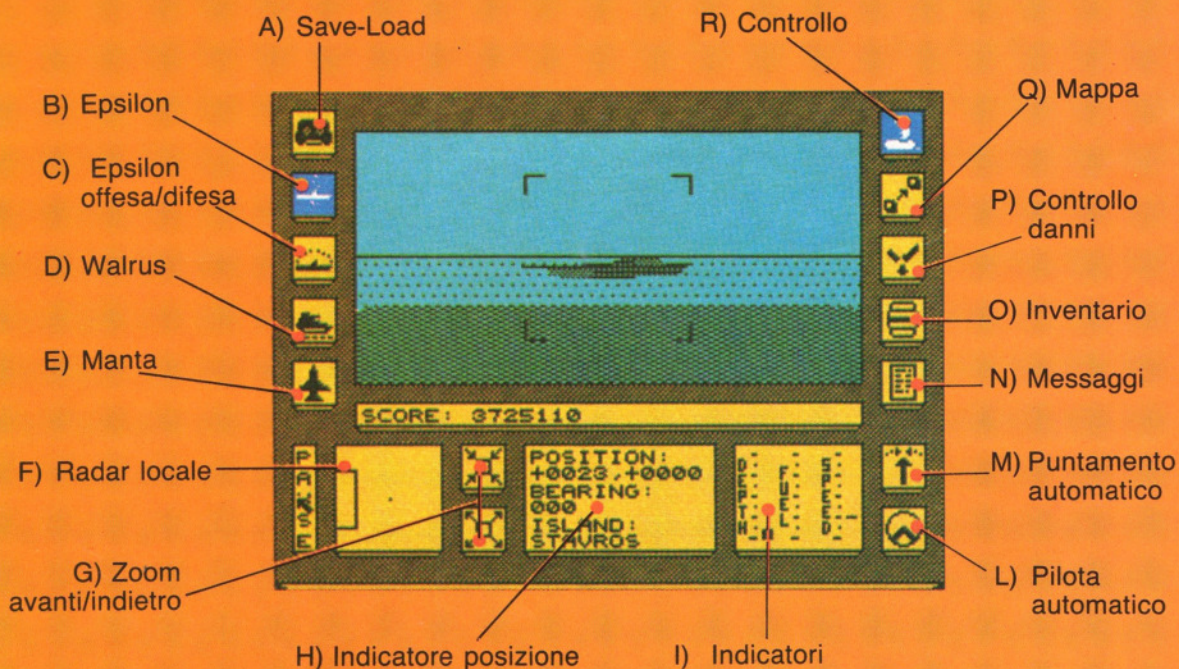


ta soltanto di restare sulla giusta rotta smantando col joystick, ma bisogna anche stabilire una strategia, eseguire delle riparazioni e mantenere a un livello sufficiente i rifornimenti. Gran parte dei comandi è iconica, e ogni selezione conduce ad alcuni sottolivelli e compiti da affrontare. Ciò può far credere che **Carrier Command** sia un gioco lento e meditativo: in effetti, alcune sue parti richiedono un bel po' di meditazione, ma chi vuole sbizzarrirsi può salire a bordo di uno dei tre aerei Manta della portaerei, oppure tentare uno sbarco col mezzo anfibo **Walrus**.



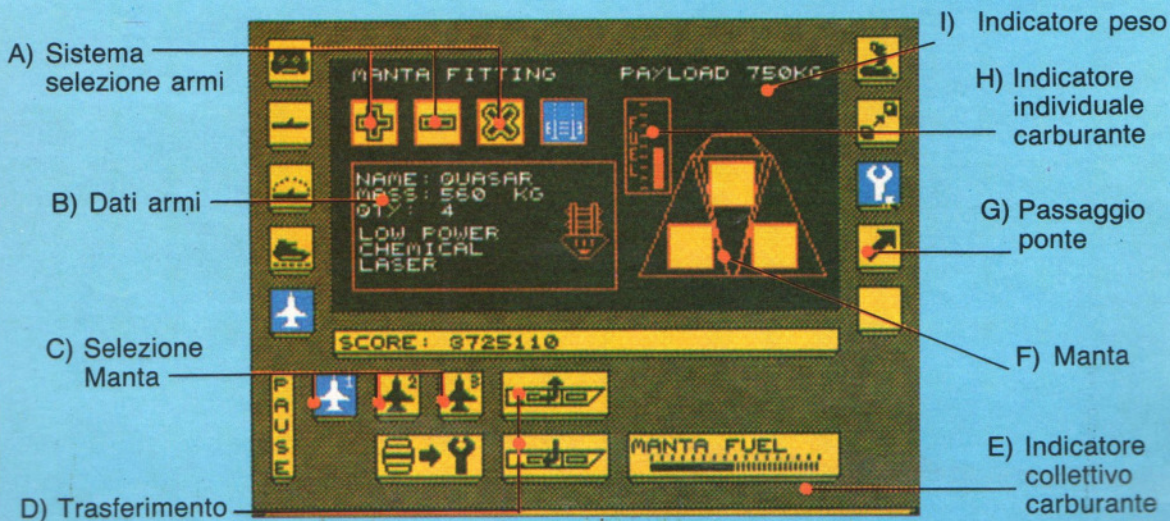
Save-Load: permette di memorizzare su cassetta o dischetto la partita in qualsiasi sua fase.

Controllo Epsilon (azzurro se attivato): governa le normali funzioni operative della portaerei.



LA PORTAEREI

PREPARAZIONE MANTA



Epsilon offesa/difesa: inserito, prepara l'attacco con i missili e gli aerei robot.

Controllo Walrus: serve a controllare, rifornire e preparare i tre mezzi anfibi della nave.

Controllo Manta: questa icona governa i tre aerei a bordo, carichi di armi e di virus; basta impostare la rotta per lanciare un attacco aereo.

Zoom avanti/indietro: consente di osservare da vicino tutto ciò che si trova a dritta della nave.

Pilota automatico: se attivato, controlla la portaerei, i Manta e i Walrus.

Comunicazioni: appaiono dei messaggi sulla situazione in cui vi trovate.

Inventario: mantenetevi al corrente della situazione delle armi e del carburante, se volete sopravvivere.

Controllo danni: constatate i danni subiti e assegnate una priorità alle riparazioni, manuali o automatiche.

Mappa: mostra l'intero arcipelago, con tutte le navi presenti nelle sue acque.

Controllo (azzurro se inserito): consente di passare al controllo manuale di vari mezzi tramite tastiera e joystick.

Sistema selezione armi: con + (avanti), - (indietro) e x (cancellare), potete ciclare il catalogo dei sistemi d'arma della nave.

Indicatore individuale carburante: indica il livello del carburante di ciascun Manta.

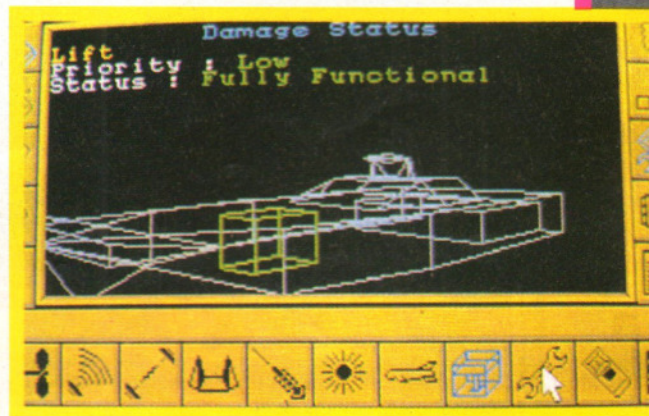
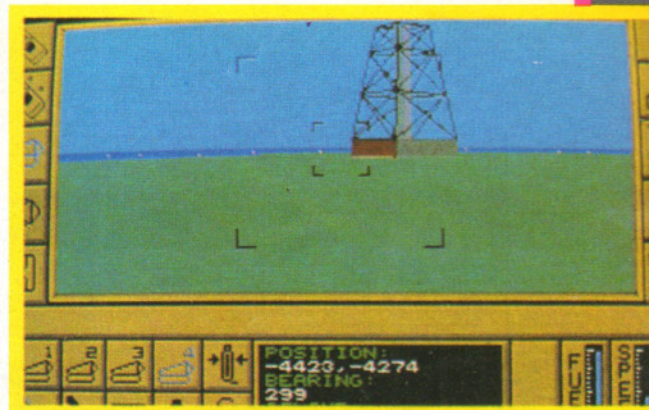
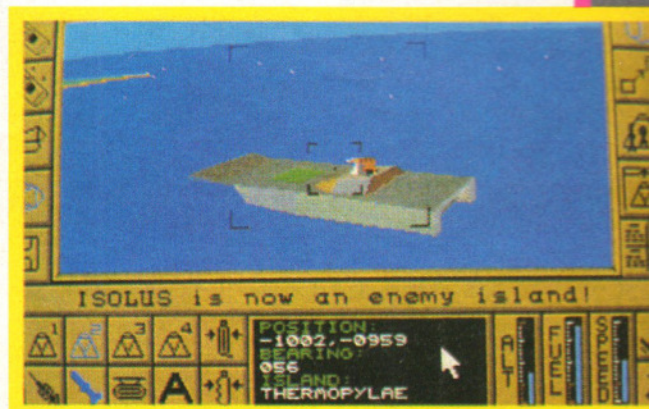
Manta: i riquadri bianchi indicano le armi mancanti.

Passaggio ponte: una volta preparato il Manta, portatelo sul ponte superiore per il lancio.

Trasferimento: usate questa icona per far passare il Manta da un ponte all'altro.

Dati armi: fornisce tutti i dati vitali sulle armi prescelte (attenzione a non sovraccaricare il Manta).

Nel corso della campagna dovrete subire dei danni, e quindi eseguire delle riparazioni: queste possono essere eseguite automaticamente, stando però attenti alla priorità che esse meritano. Si tratta di un gioco così ricco che sarebbe vano tentare di descriverne l'ampiezza: non vi resta che cimentarvi in prima persona con **Carrier Command!**



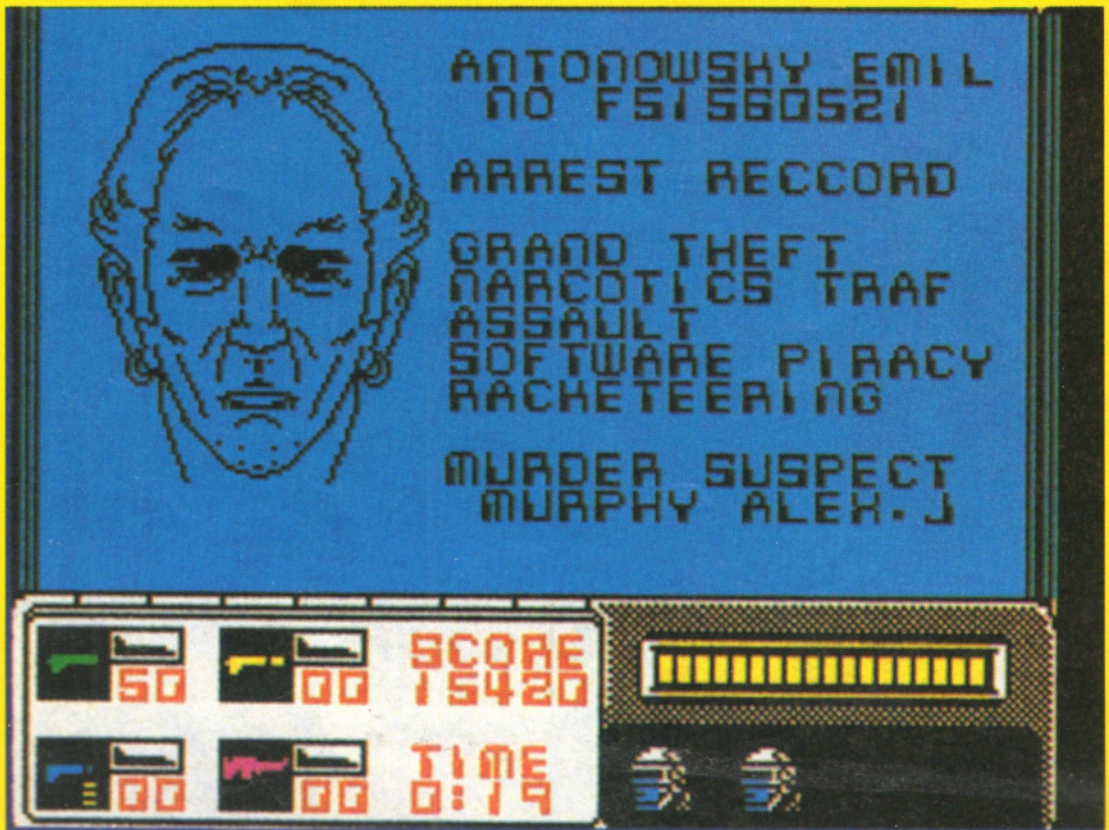
ROBOCOP

Trovare una conversione per home computer che sia meglio della versione originale da bar è decisamente difficile, ma la Ocean ci è riuscita con questo **RoboCop**, la cui storia è davvero strana: la Ocean si era assicurata da tempo i diritti del film, e successivamente li ha ceduti ai realizzatori del gioco da bar! Nella versione MSX la Ocean è riuscita ad infilare ben nove parti, che riassumono la vicenda del film omonimo: un giovane poliziotto di Detroit viene ucciso da una feroce gang di spacciatori

di droga, ma viene ricostruito in forma bionica diventando un potentissimo tutore dell'ordine, RoboCop, programmato per spazzar via i criminali.

In seguito però un'avaria del computer fa sì che egli cominci a ricordare la propria vita precedente, ed è a questo punto che egli si mette alla caccia dei malviventi che l'hanno ucciso.

Nei panni del poliziotto-robot comincerete ad aggirarvi per le strade alla ricerca di delinquen-





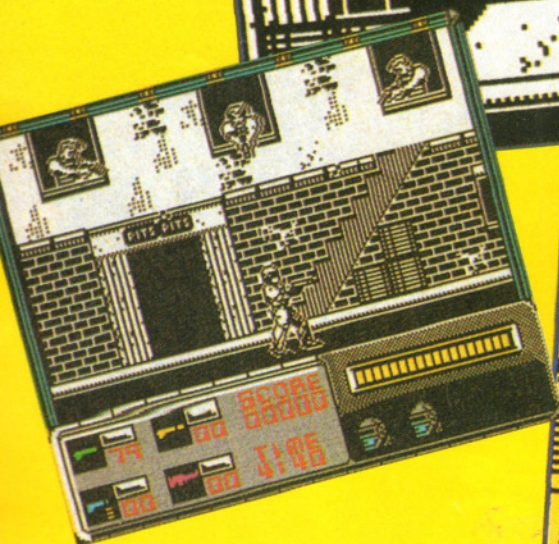
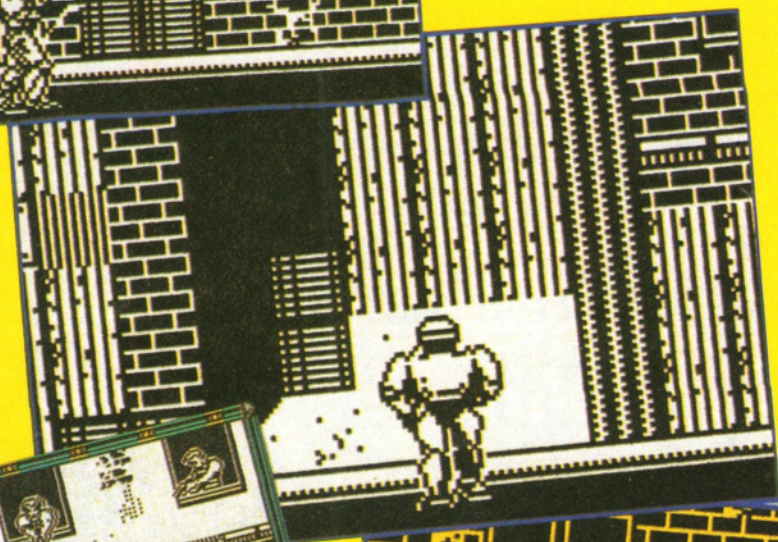
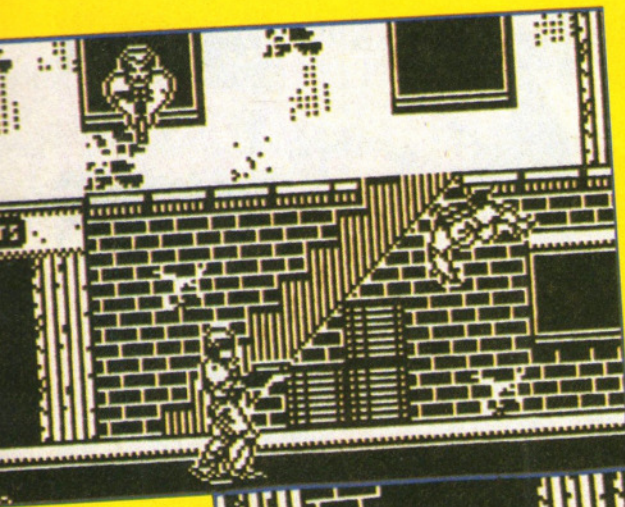
ti da mettere in galera: in questa parte (che ricorda **Green Beret**) vi spareranno addosso dalle finestre e dai portoni, ma oltre a far fuori tutto ciò che si muove potrete anche raccoglie-

re nuove armi e vantaggi diversi. In una parte successiva (concepita come un gioco a piattaforme) penetrerete invece in un magazzino in cui i trafficanti ammassano la droga e qui ingaggerete con loro una furibonda sparato-

ria. In altri due livelli, RoboCop dovrà affrontare Ed 209, un cane robotizzato che vuol farlo in polpette, e intervenire in un vicolo per salvare una ragazza che è stata rapita.

La parte dell'identikit si basa invece sull'episodio del film in cui RoboCop si inserisce nel computer della polizia e identifica il proprio assassino. Ed è proprio quello che anche voi dovrete fare sul monitor, componendo nasi, bocche, occhi e orecchie di diverse fotografie fino ad ottenere l'immagine dell'uomo giusto... e una volta fatto ciò, correte a beccarlo! Questo livello vanta una grafica ottima e inoltre costituisce un ottimo diversivo se si è stanchi di scontri sanguinosi.

RoboCop è un gioco avvincente, programmato con cura.



2 GIOCHI

LA MIGLIORE GRAFICA DEL

Mondo
AMMIG A



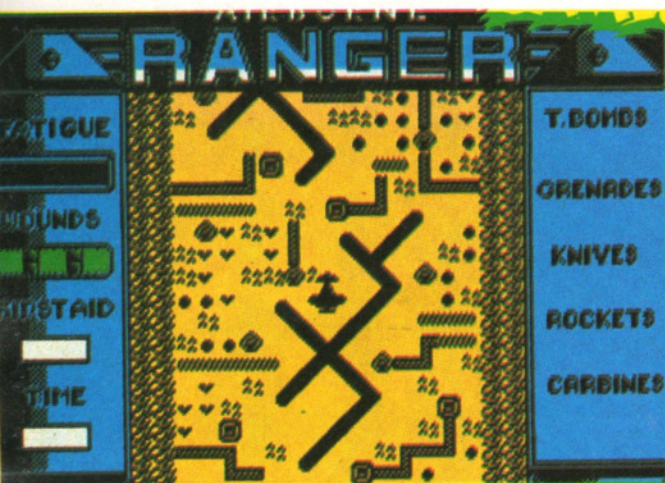
OGNI MESE

NELLA TUA

EDICOLA

A-I-R-B-O-R-N-

La Microprose è famosa per le sue simulazioni estremamente dettagliate e realistiche nonché per i suoi accuratissimi manuali, e quindi giunge oggi piuttosto inaspettato questo **Airborne Ranger**, un gioco che altro non è se non **Sistema selezione armi**: con + (avanti), —



E R-A-N-G-E-R

una versione più complessa di **Commando**, arricchita da una varietà di armi e di missioni. Detto ciò, occorre precisare che, pur entro



questi limiti, non si tratta affatto di un gioco scadente, anzi!

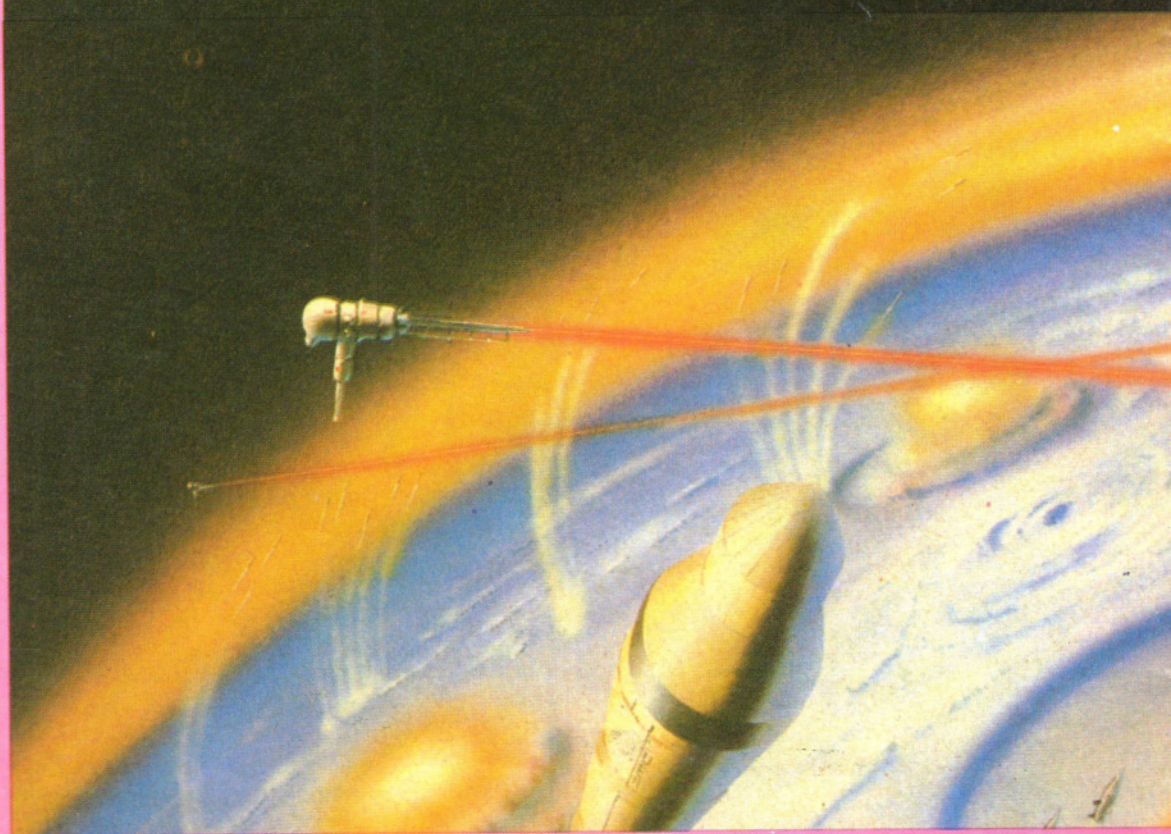
Le missioni da portare a termine sono dodici, dal sabotaggio delle basi nemiche alla distruzione di aerei al rapimento di ufficiali nemici. I terreni su cui si svolge l'azione sono diversi — si va dai climi tropicali a quelli artici — e comprendono bunker, trincee, filo spinato, piste d'atterraggio e posti di comunicazione. Per prima cosa bisogna selezionare il metodo di controllo, poi caricare una delle dodici missioni dalla cassetta. Studiate le istruzioni relative — che dovrete seguire fedelmente — osserverete una mappa del paesaggio sorvolato dal vostro aereo, che sgancerà dove vorrete due carichi di materiali prima che voi stessi vi paracaduti in una posizione sicura. Lo schermo passerà poi al combattimento vero e proprio.

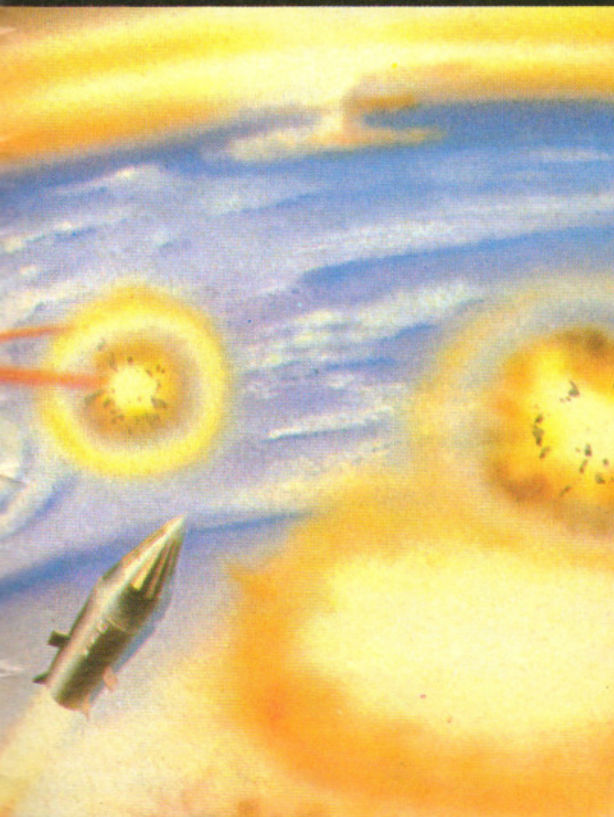
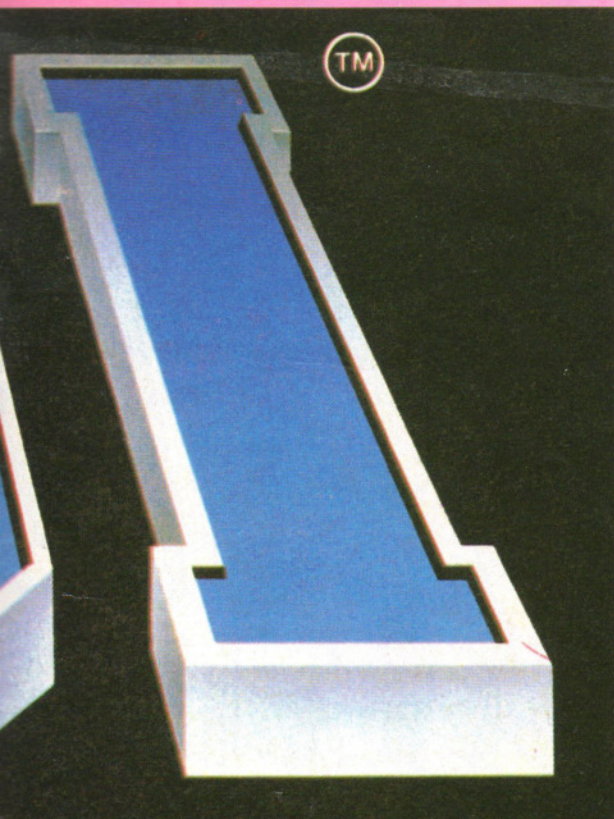
Lo schermo scrolla in otto direzioni diverse, e sulla sinistra mostra la vostra situazione in termini di fatica, di ferite ricevute, di pronto soccorso a vostra disposizione e di tempo rimanente per completare la missione. A destra invece vengono mostrate le armi a vostra disposizione. Usando i tasti numerici — e la tastiera acclusa al gioco — potrete scegliere tra le bombe ad orologeria, le granate, i coltelli, i razzi e la carabina. Potete mirare con un piccolo cursore posto di fronte a voi, ma in mancanza di effetti sonori decenti e di una chiara grafica delle esplosioni è difficile capire cosa si è colpito e cosa no.

Tra le insidie che vi aspettano ci sono postazioni di mitragliatrici nei bunker, mine e soldati avversari che vengono alla carica sparandovi senza risparmio. Grazie ai materiali paracadutati, potrete rifornirvi di munizioni e di manuali di pronto soccorso. Potete inoltre scegliere il ritmo del gioco.

Buono dal punto di vista grafico, giustamente complesso ma anche piuttosto difficile da controllare, **Airborne Ranger** si colloca con una certa incertezza tra la simulazione e il gioco da bar: meglio quindi provarlo prima dell'eventuale acquisto. ●

SD





Qualche imbecille ha premuto il Grande Botone e la terza guerra mondiale è cominciata. Chi sia stato non si saprà mai, ma i missili sono in volo e l'unica cosa che può evitare la distruzione dell'emisfero occidentale è la SDI, l'Iniziativa di Difesa Strategica (o "Guerre stellari"), quel giocattolino costato vari fantastiloni di dollari e voluto da Reagan.

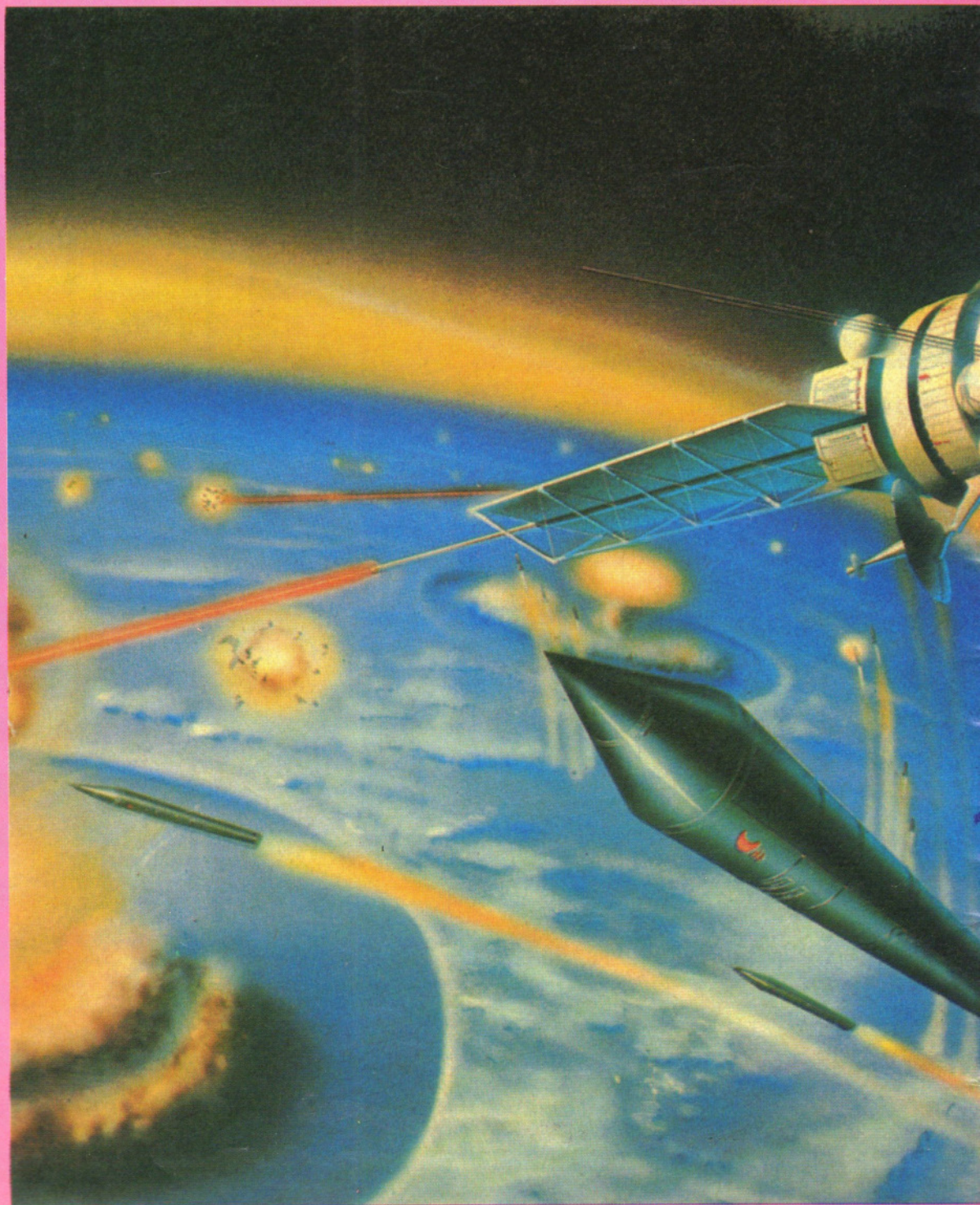
La prima scena si svolge nello spazio. Uno shuttle sgancia un satellite killer, che con il proprio laser cerca di abbattere i missili avversa-



ri. Attenzione: il laser non colpisce istantaneamente, ma impiega una frazione di secondo, e quindi è meglio giocare d'anticipo. I movimenti del satellite vengono controllati (piuttosto goffamente) dal mouse. I vostri satelliti abbattuti si lasceranno alle spalle delle capsule che moltiplicheranno la potenza di fuoco, la velocità e il puntamento del satellite che state usando.

Ciascun livello ha una durata ben precisa: se tutti i missili e i satelliti avversari vengono colpiti, il giocatore vince ben 20.000 punti e passa al livello successivo. I livelli sono dodici: non

sono molto diversi l'uno dall'altro, però ad ogni livello gli avversari si fanno sempre più aggressivi e numerosi. Le cose però si mettono male se i missili nemici riescono a sgusciare oltre

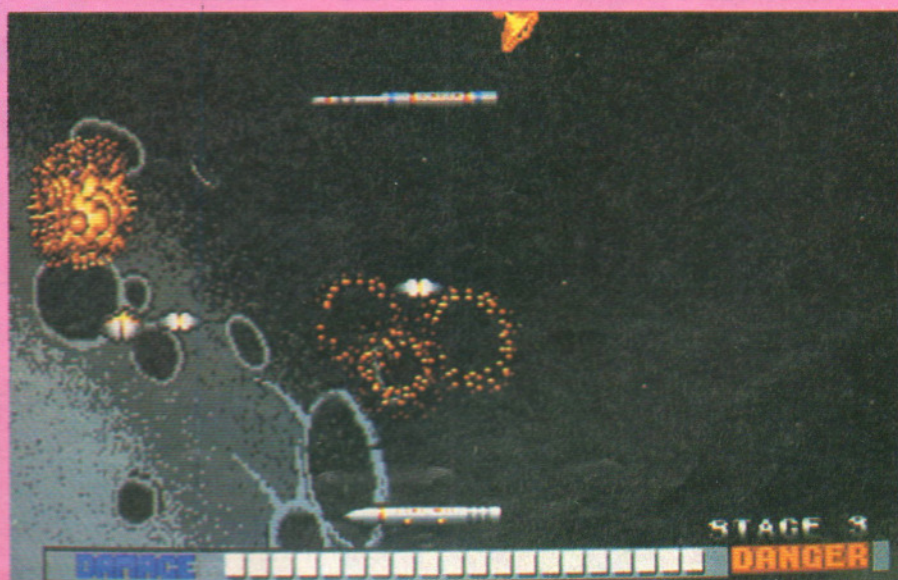
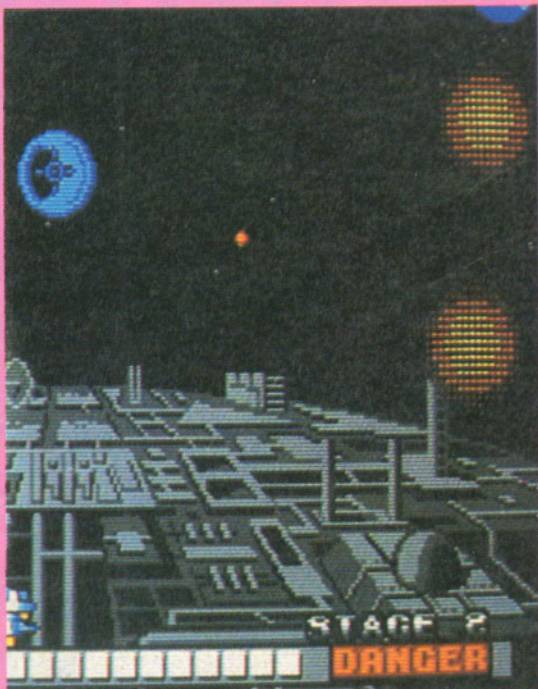
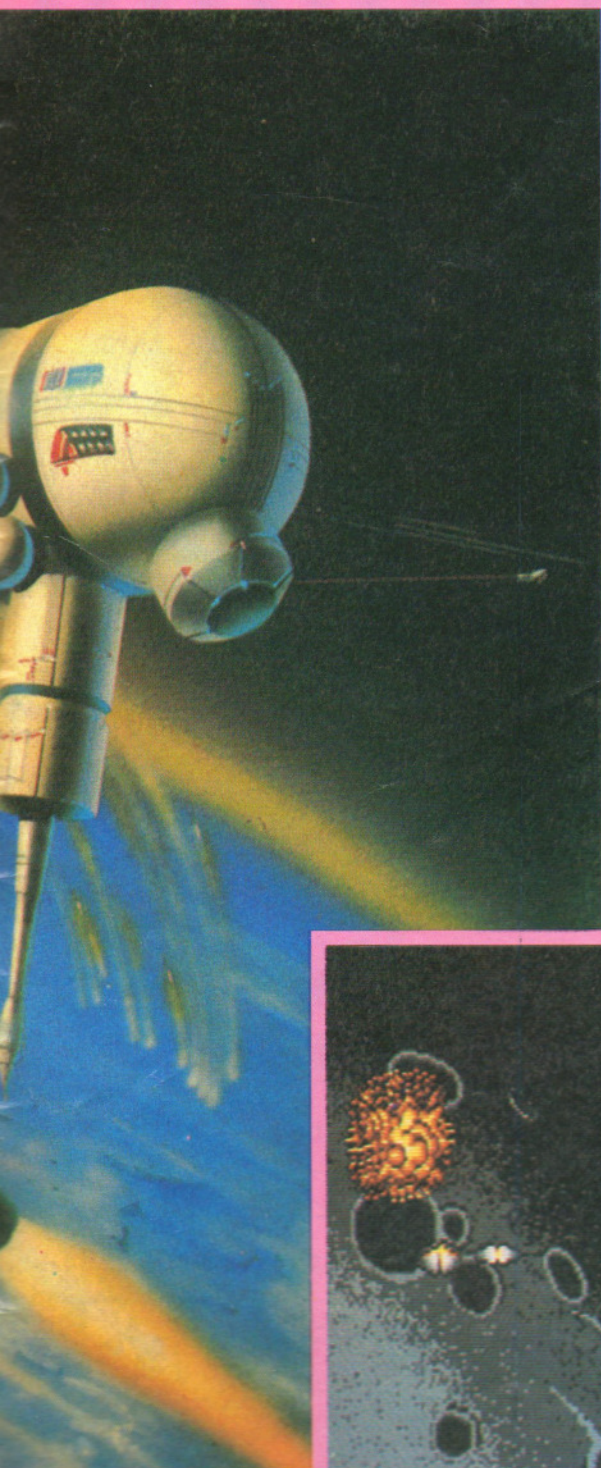


la vostra rete difensiva.

Fondamentalmente, **SDI** è una variazione sul tema di **Missile Command**, ma i suoi contenuti ne fanno un gioco decisamente appassio-

nante: le reazioni devono essere fulminee, il ritmo di gioco è frenetico, la grafica è ben dettagliata, lo scrolling orizzontale è sorprendentemente efficiente e il cielo stellato in versione parallaxiale crea un ottimo effetto.

Le esplosioni che punteggiano l'azione sembrano fuochi artificiali, e gli sfondi sono ben realizzati. Ad ogni livello c'è un motivo musicale diverso, e anche la musica campionata del caricamento è gradevole. **SDI** è un gioco semplice, ma proprio in questo sta il suo pregio.



IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

● Compro il gioco Street Fighter. Mario Scutti - Via Nazionale 87 - Altino 66040 - Tel. 985207.

● Compro e cerco disperatamente il gioco "Calcio" per computer MSX 2 (Philips) V6-8235, e anche giochi come: Kung Fu, Rambo e Ghost'n Goblins. Proietti Rosauro - Via Flaminia 7 - Civita Castellana (Viterbo) 01033 - Tel. 0761/540397.

● Cerco interfaccia per espansore memoria MSX V6 8020 Philips (la prima quella che fa arrivare a circa 120 km o più). Bigiarini Andrea - Via Adda 15 - Arezzo 52100 - Tel. 904964.

● Vorrei i seguenti giochi per l'MSX: Calcio, Rambo, Il gioco del cobra e Karate. Se non sono possibili tutti questi giochi mandatemi almeno Rambo che è tanto che lo cerco. Mauro Nobili - Via Barasso - Roma.

● Vendo-cerco giochi per MSX!
Vendo: Rambo, Chiller, Mask II, Jackle & Wade, Base Alien, Decoder, Storm, Manic Miner, Camelot Warrior, a sole L. 5.000 cad.
Cerco: Vampire Killer, Platoon, Ghost'n Goblin. Telefonatemi dalle 7,30 alle 8,30 di sera. Se siete interessati a qualche altro affare scrivetemi! Mistro Alessandro - Via Passo Resia, 24 - Gallarate (VA) 21013 - tel. 0331-794559.

● Vendo a prezzo megasuperstracciato MSX VG-8020 - 80K usato un anno e mezzo + 2 joystick + registratore + 150 giochi a L. 290.000. Vendo altri 150 giochi tra i più belli a L. 2.500 cad. Daniele Bruschi - Via Villafranca 2 - Avenza-Carrara 54031 - tel. 0585/59692

● Cerco Rambo, Commando, Masters of The Univers, Indiana Jones, Batman, Calcio, Boxe, Ghostbuster a lire 4.000 l'uno per MSX - VG 8020. Carlo Pace - Via V. Emanuele 410, Maglie (LE) 73024 - tel. 0836/23784.

● Compro-cerco cassetta a espansione di 62K Magliacane Giovanni - Via Don A. Meraci - Manerba (BS) 25080 - tel. 0365/557852.

● Vendo giochi su disco per commodore 64 a prezzo stracciato (2500 cadauno) per ulteriori informazioni richiedere lista videogames. Tamburini Fabrizio - V. Giotto 7 - Rimini (FO) 47037 - tel. 0541/373381.

● Vendo oltre 1500 giochi per MSX-1 tra i quali MASK II-III - Gunsmoke - 007 James Bond - Masters of the Universe - Bomb Jack III - Gary Leanker's International Soccer - Mathcbay II - P.B. International soccer - Terramex - Death Wish 3 - California Games - Green Beret - Atletik lind II - The Plintshones - Wonderbot - Indiana Jones (solo su disco) - Batman e molti altri. Scrivetemi o telefonatemi dalle 14 alle 17,30. Grazie. Cristiano Polenta - Via Ceconni 17 - Osimo (AN) 60027 - tel. 071/714958.

● Compro giochi per MSX VG-8020 su cassetta tra cui (Indiana Jones, Pallavolo, Mask III, Wonder Boy, March Day II, Rugby, Pallacanestro) Sono disposto a pagare da 5.000 a 15.000 telefonatemi dalle 13 alle 16. Andrea Rigotti - Via Chimici 39 - Trento 38100 - tel. 0461/925561.

● Cerco due giochi per MSX Toshiba di cui: Indiana Jones, Rambo. Non spendo più di 10.000 (dieci mila) al gioco. Telefonami o spediscimili. Fabio Cappellini - Via Sciesa 33/A - Erba (CO) 22036 - tel. 031/641960.

● Compro a qualsiasi prezzo i giochi seguenti per MSX: Infiltrator, Elite, Enduro Racer, Knight Rider, Prodigy, International Karate 2, Dan dare II, Rolling Thunder, Space Shuttle, Basil the Great Mouse detective, Phantom Club, Mercenary 1 e 2, Indiana Jones and the Temple of the doom, Baseball, the Last Ninja, Beyond Ice Palace, Dark Side. Possibilmente su cassetta.

Stefano Delzoppo - Via Benedetto Croce, 10 - Domo-dossola 28037 - tel. 0324/40189.

● Compro-cerco i seguenti giochi: Ghosts'n Goblins, Gost Buster, Doubles Dragon, Street Fighter. A prezzo ragionevole. Telefonare ora dei pasti. Pin Daniele - F. Petrarca 8 - Bernareggio (MI) 20044 - tel. 039/6900483.

● Compro il videogame più famoso del mondo pac-man (o se avete qualche suo derivato) e Paper boy. Offro per tutti e due L. 15.000 telefonate ore pasti, oppure scrivete!
P.S. L. 7.500 per ognuno
Marco Scomparin - V. Turati 21/6 - S. Donà di P. 30027 - tel. 0421/220413.

● Cerco Double Dragon versione bar, Ninja 2, Savage, Poolsofradiance, Soldier of Fortune. Stefano - Via di Monte del Ghio - Roma 00169 - tel. 6580818.

● Vendo Computer MX JVC K96 Spectro Video 728, 1 anno di vita + registratore + 1 joystick + libro istruzioni + libro programmi + il manuale dell'MSX + oltre 300 giochi in Lim molto belli ed altri in basic + le istruzioni + i cavi, tutto a sole 700.000 L. trattabili. Orlando Luca - via Roma 57 - Rignano Garganico (FG) 71010 - tel. 0882/848496.

● Cerco giochi tipo: Rambo, Laemon, Kung fu, Indiana Jones. Domenico - Borgo Palazzi, 32 - Sangarino (FE) 44014 - tel. 0537/806739.

● Compro giochi su cassetta e disk, come: The last Ninja, Pallavolo, Ghost'n Goblins, Road Runner, Dragons Lair, Mexico 86. Sono disposto a pagare da 5.000 a 8.000 L. Vi prego di rispondere urgentemente telefonando o scrivendo. Luciano Colo - Villaggio S. Agata Zona A, 222 - Catania 95121 - tel. 095/454443.

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. 21

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome

Indirizzo

Città

C.A.P.

Tel.

Età