

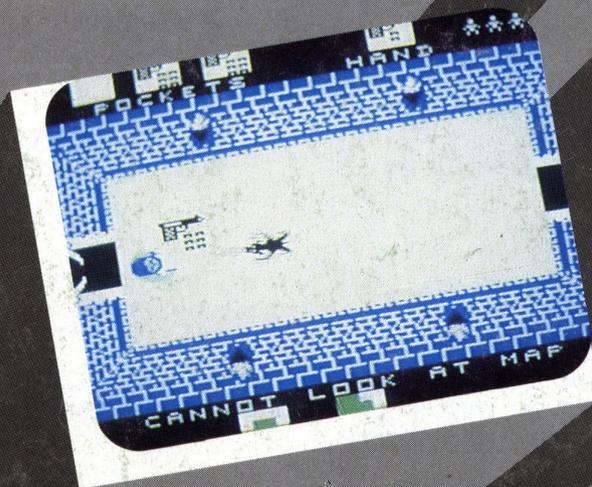
MSX N 13

DISK

£ 13.000

giochi
e
utilità

- Stripper
- Abrar
- Rock Town
- Castle
- Boston
- Locator
- Discbase
- Monmsx



MSX

DISK

SOMMARIO

- 2 Sommario
Sul disco
Caricamento
Avvertenze
- 3 Stripper
Abbonamenti
- 4 Abrar
Rock Town
- 5 Castle
Boston
- 7 Locator
Discbase
- 8 MonMSX
- 9 Impariamo l'Assembler (6a lezione)
- 11 Disk Market

SUL DISCO

- 1 Stripper
- 2 Abrar
- 3 Rock Town
- 4 Castle
- 5 Boston
- 6 Locator
- 7 Discbase
- 8 MonMSX

CARICAMENTO

A computer spento inserite il disco nel driver. Tenendo premuto il tasto CTRL accendete il computer e tenetelo inserito fino alla comparsa sul video del sommario. Per caricare un programma premete il numero corrispondente (dall'1 all'8). Il caricamento avverrà automaticamente.

AVVERTENZE

Questo disco è stato registrato con cura e con i più alti standard di qualità. Leggete con attenzione le istruzioni per il caricamento. Nel caso in cui, per una ragione qualsiasi, trovaste difficoltà nel caricare i programmi, telefonate alla nostra redazione al numero (02) 89502256 oppure spedite il disco al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale International Education srl - viale Famagosta, 75 - 20142 Milano.

Testeremo il prodotto e, nel caso, lo sostituiamo con uno nuovo senza aggiunta di costi supplementari.

STRIPPER



Non scandalizzatevi, limitatevi a rimanere a bocca aperta con questo strip poker da... mille e una notte. Proprio così, per spogliare Sue, la spogliarellista di turno, farete nottate in bianco cercando, tra una mano e l'altra, di toglierle di dosso qualche indumento intimo.

Accompagnati da una piacevolissima colonna sonora, Sue vi aggiornerà sulle giocate con dei messaggi che appariranno sulla parte alta dello schermo e ai quali dovrete prontamente rispondere.

Lo schermo risulterà diviso in due parti: la parte superiore sarà occupata da Sue mentre, la parte inferiore, verrà dedicata ai comandi di gioco. Sulla sinistra sarà sempre presente una tabellina indicante la situazione economica dei due giocatori (Sue e voi) e la posta in palio (Pot). Al centro i comandi di gioco (vedo, rilancio, punto, sto, etc.) e, sulla sinistra, la visualizzazione delle carte durante le varie mani. Per cominciare la mano dovrete premere la barra spaziatrice e, prontamente, Sue comincerà a distribuire le carte. Non appena visionate le carte dovrete puntare (bet) da 5 a 30 dollari oppure stare (stay) e passare la parola a Sue. Dopo questa prima fase potrete abbandonare la mano (drop), vedere le carte della vostra avversaria (call) oppure rilanciare la posta in gioco (raise). Poi dovrete cambiare le carte. Posizionatevi con la freccia sulle carte che volete cambiare, impartite il comando con la barra spaziatrice e proseguite così fino a che uno dei due... non rimarrà completamente nudo. Se mi è concesso un consiglio, state attenti ai bluffs di Sue: è molto abile nell'annebbiare la vista ai propri avversari facendo uso del suo fascino e...

COMANDI

Tasti = cursori

Spazio = conferma comando

ABBONAMENTI

Comunicato importante

da oggi potrete abbonarvi alla rivista MSX DISK e riceverla comodamente a casa semplicemente sottoscrivendo uno speciale abbonamento per 10 numeri allo specialissimo prezzo di Lit. 108.000 invece di Lit. 120.000. Potrete così assicurarvi la vostra copia e risparmiare ben Lit. 12.000.

Desidero abbonarmi alla rivista MSX DISK allo speciale prezzo di Lit. 108.000 anziché Lit. 120.000 per 10 numeri.

COGNOME _____ NOME _____

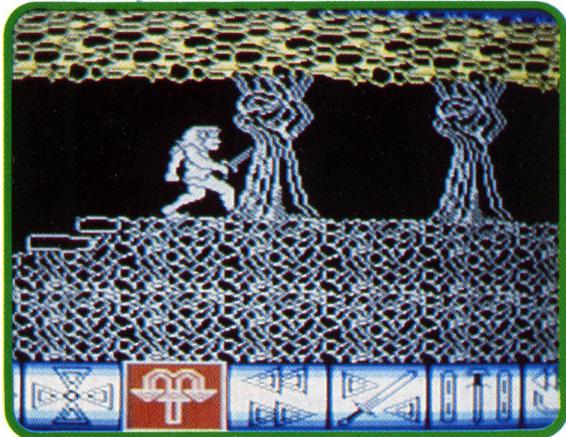
VIA _____

CAP _____ CITTA' _____ PROV. _____

Allego assegno vaglia postale intestato a **Gruppo Editoriale International Education.**

Ritagliare e spedire a Gruppo Editoriale International Education – Viale Famagosta 75 – 20142 Milano.

ABRAR



Abrar è il nome del nostro eroe che, in un mondo dominato da streghe e maghi malefici, deve salvare la sua bella dalle grinfie dei malvagi. Abrar, inizialmente armato di una sola spada, dovrà usare al meglio la sua muscolatura per non soccombere di fronte alle forze del male. Comandare il nostro eroe è semplicissimo: prima di iniziare il gioco (Ø) scegliete se usare la tastiera (1) o il joystick (2).

Se avete preferito l'uso della tastiera, spostate il cursore con i tasti O (sinistra) e P (destra) a seconda dell'azione che volete far svolgere ad Abrar e azionate il comando con il tasto M.

Con il joystick invece, se lo sposterete verso l'alto il cursore si muoverà a sinistra, se lo sposterete verso il basso andrà invece a destra. Con il fuoco azionerete il comando.

Lungo il tragitto, potrete trovare delle armi che vi saranno utili per uccidere mostri particolari; per recuperare queste armi utilizzate il menù di aiuto azionabile con la barra spaziatrice.

I comandi del menù principale sono, da sinistra a destra: quattro direzioni cardinali (sinistra, alto, basso, destra). Stop (con questo comando Abrar, se in cammino o in corsa, si fermerà). Salto. Cambio di direzione. Colpo di spada. Salto all'indietro con capriola. Abbandono dell'arma e fuga a gambe levate.

I comandi del menù d'aiuto saranno invece, da sinistra a destra: Prendi l'arma. Usa l'arma. Lascia l'arma. Scegli l'arma.

Sempre nel menù d'aiuto potrete visualizzare il tempo trascorso dalla partenza, il numero di vite rimanenti e le frecce raccolte durante il percorso.

COMANDI

Joystick in porta 1

TASTI: O = sinistra M = aziona comando
P = destra Spazio = menù d'aiuto

ROCK TOWN



Milioni di anni fa, nella città di Rock Town, abitava un povero primitivo di nome Freddy che, succube delle prepotenze della moglie, doveva lavorare in casa per ore e ore. Inoltre, come se tutto ciò già non bastasse, il povero Freddy aveva anche un figlio terribilmente monello che combinava disastri a tutto spiano. Il nostro disperato Freddy, date le tristi premesse, dichiara di aver subito bisogno del tuo intervento. Aiutalo allora a riverniciare la casa e, poi, potrà finalmente andare al Bowling con il suo amico Barni. Il pennello è uno "scoiattolus anteghiandas" (nome scientifico) che dovrà intingere nel barattolo della vernice.

Per imbiancare la parte superiore della parete, avrai a disposizione una scala a pioli che potrai spostare a tuo piacimento. Fai attenzione al bambino che, uscito dal box armato di matite, sporcherà il muro con chiari intenti di novello pittore. Per rimettere il bambino nel box, dovrà prenderlo e riportarcelo con le tue mani ma, così facendo, lo scoiattolus scapperà e a te toccherà riaccuifarlo, con tutte le difficoltà che ne conseguiranno. [Agli scoiattoli non piace fungere da pennelli (NDWWF ovvero, nota del WWF)].

Se Freddy non riuscirà a imbiancare tutta la casa prima del ritorno dell'adorata mogliettina, non potrà andare a giocare a bowling con l'amico perché verrà segregato in casa e il gioco, ahimé!, avrà tristemente fine. Se riuscirà potrà invece andare a divertirsi e...

Il primo spassionato consiglio consiste nel pitturare prima la parte superiore del soffitto perché il bambino non arriva a sporcarlo e, poi, la parte sottostante, rimettendo il bambino nel box ogni volta che ne uscirà e riprendendo il vostro "pennellus scoiattolus" ogni volta che scapperà. I due indicatori Cover e Brush, vi indicheranno rispettivamente la superficie delle pareti della casa pitturate e l'impregnatura del pennello. Sulla destra dello schermo, in basso, la clessidra vi indicherà il tempo ancora a disposizione. Buon lavoro!

COMANDI

Joystick in porta 1

TASTI: Ø = inizio gioco O = alto
1 = pratica prima parte K = basso
2 = pratica seconda parte Z = sinistra
Spazio = pennellata X = destra

CASTLE



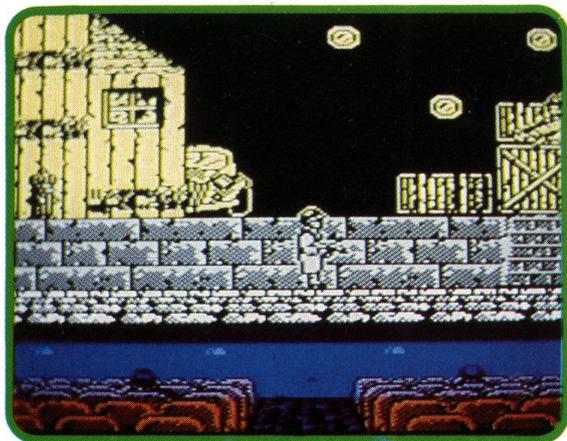
Akeront, eroe pluridecorato e paladino della giustizia, dovrà cercare il bottino nascosto all'interno del castello maledetto. Armato di forza, coraggio e tanta sete di giustizia, attraverserà pianure e montagne alla ricerca del castello "incriminato". Per raggiungere il Castello Maledetto, dovrà attraversare molti palazzi che troverà sul suo cammino. Il signore del male, per ostacolare Akeront, ha disseminato tutto il territorio di demoni pronti ad ucciderlo. Selezionato il livello di difficoltà (1-4), dovrete premere il tasto F5 per iniziare a giocare. Una mappa apparirà sullo

schermo con una pallina bianca sulla sinistra. Muovetevi lungo la mappa con i tasti cursore o con il joystick fino al primo castello (scegliete la via più breve per arrivare al grosso castello nero). Una volta entrati, vedrete dall'alto Akeront, all'interno della prima stanza che verrà segnalata nella mappa generale nella parte inferiore dello schermo. La mappa generale risulterà divisa in due, come i piani del castello. La parte destra rappresenta il piano superiore, quella di sinistra il piano inferiore. Nella parte alta dello schermo, a sinistra, vedrete tre finestrelle che vi ricorderanno cosa avete nelle tasche. La finestrella di destra visualizzerà invece l'oggetto che recate in mano in quel momento. Lungo il cammino troverete svariati oggetti (pistola, acqua, olio, orologio, anello, chiavi) che vi serviranno per poter proseguire l'avventura. Raccogliete gli oggetti, infilateli in tasca e tirateli fuori al momento opportuno con la barra spaziatrice o con il tasto di fuoco del joystick. Per sparare, scegliete la direzione di fuoco e poi premete lo spazio o il tasto fuoco sul vostro joy.

COMANDI

Joystick in porta 1
TASTI = cursore
SPAZIO = per sparare

BOSTON



La centrale di polizia di Boston ti ha assegnato l'incarico di controllare la zona "più malavitosa" della città. Ignaro di ciò che ti aspetta, dovrai ripulire il quartiere da ladri e malviventi... sempre che, loro, non ti uccidano prima. Sei in possesso di un mitra e dei tuoi riflessi pronti che ti permetteranno di svolgere al meglio questo lavoro. Presta attenzione ai ragazzini appostati nei vicoli bui e nelle case diroccate, perché cercheranno di colpirti a suon

di fiondate.

Inutile dirti che sarai un bersaglio mobile: una preda e non un cacciatore nella giungla di questa città. Prima di iniziare a giocare premendo il tasto C, seleziona l'opzione joystick (J) o tastiera (T).

Il mio avveduto consiglio è quello di abbattere ogni cosa che troverai sul tuo cammino perché, in Boston Town, tutto ciò che vive è sinonimo di pericolo.

Non ti sembrerà vero ma... è così! Tutto quello che vedrai non sarà altro che un film proiettato in una sala cinematografica semideserta e tu sarai il protagonista del film che stai guardando. Protagonista, regista, spettatore e anche produttore, visto che hai comprato il programma!!!

Non è incredibile? Ti auguro di avere un successore, sia di cassetta sia come giustiziere, anche perché, lì dentro, si spara davvero!

COMANDI

Joystick in porta 1
TASTI: P = destra
O = sinistra
Q = salta
A = terra
SPAZIO = spara

SPLENDIDI INEDITI DEI MOSTRI SACRI DEL JAZZ

- CHARLIE PARKER CDJJ 610
- BENNY GOODMAN CDJJ 609
- COUNT BASIE CDJJ 604
- SIDNEY BECHET CDJJ 603
- DIZZY GILLESPIE CDJJ 606
- DUKE ELLINGTON CDJJ 602
- LIONEL HAMPTON CDJJ 605

7
COMPACT DISC
AL PREZZO DI
L. 84.000



Desidero ricevere l'offerta "JAZZ" codice CD7
 Allego assegno ricevuta versamento
 + L. 2.500 quale contributo spese postali

NOME _____ COGNOME _____
 VIA _____ N. _____
 C.A.P. _____ CITTÀ _____
 Firma _____

Compilare il coupon allegando ricevuta (o fotocopia) del versamento effettuato sul C/C n. 11319209 intestato a Gruppo Editoriale International Education srl oppure assegno non trasferibile e spedire a:

**Gruppo Editoriale
 International Education srl**
 viale Famagosta 75
 20142 Milano

JAZZ

LOCATOR

LOCATOR

Questa utility vi permetterà di rilocare nella memoria del vostro MSX (o MSX II) una qualsiasi routine o un qualsiasi programma che abbia come indirizzo iniziale di memoria 32768.

Quasi sempre i programmi che partono da questa locazione mantengono in rotazione il drive inutilmente, con evidente logoramento delle parti meccaniche dello stesso, specialmente se il programma viene utilizzato per molte ore consecutive.

Con l'indirizzo 32768 non si può lanciare un programma con il ciclo FOR-NEXT per permettere al drive di resettarsi, per esempio con una funzione DEFUSR=32768:A=USR(Ø), perché, così facendo, a differenza degli altri indirizzi di start, si otterrebbe il reset del sistema.

L'opzione 3 del programma vi permetterà di rilocare i dati manualmente, a differenza dell'opzione 4, in cui vi basterà inserire il nome del programma BASIC che verrà creato sul disco con estensione (.DNA) e il nome del programma in linguaggio macchina che volete rilocare così come è salvato sul disco. A tutto il resto penserà il computer.

L'opzione 1 visualizza e stampa informazioni su tutti i files che sono presenti sul disco, mentre l'opzione 2 visualizza e stampa informazioni su un singolo file a vostra richiesta.

L'opzione 5, un po' estranea alle funzioni del programma in sé, vi permetterà, in presenza di due disk drives, di effettuare copie.

Per tornare al menù principale dovrete premere F1 mentre, per visualizzare la directory veloce del disco, dovrete dare F5. Nel caso di INPUT, dopo la pressione del tasto funzione, dovrete premere il tasto di invio (return - enter).

Il programma, per i possessori di MSXII, visualizzerà alcune schermate in 80 colonne.

DISCBASE

DISC BASE

Questo programma di utilità si rivelerà utilissimo nella gestione della vostra softteca per archiviare cassette o dischi contenenti software, con l'unica tara della capacità di memoria del vostro supporto magnetico.

Con un drive a singola faccia potrete comunque salvare e rielaborare circa 15000 records mentre, con un drive a doppia faccia (MSX II), oltre 39800. Avviato il programma, apparirà sullo schermo un menù riportante otto opzioni e due informazioni riguardanti lo spazio su disco occupato dal programma e lo spazio libero sul disco.

Per lavorare con questo programma, occorrerà innanzi tutto inizializzare l'archivio che volete creare con la funzione 1).

Il programma richiederà tre dati fondamentali per formattare l'archivio della vostra softteca:

- a) il nome del programma;
- b) il numero della cassetta (o disco) sulla quale si trova;
- c) il tipo di programma in esame (per esempio: utilità, arcade, adventure, etc.).

Una volta inizializzato il sistema ogni altra operazione sulla base di dati vi sarà concessa. Le rimanenti operazioni sono di semplice gestione:

- 2) **Aggiunta dati.** Aggiunge nuovi dati all'archivio già esistente.
- 3) **Visualizzazione dati.** Visualizza sul monitor tutti i dati presenti sul disco.
- 4) **Ricerca dati.** Effettua una ricerca sull'archivio per nome programma, numero cassetta (o disco) o genere programma.
- 5) **Cancellazione dati.** Cancella i records dal disco (attenzione con questo comando!).
- 6) **Stampa dati su carta.** Il programma è stato concepito per funzionare con stampanti MSX.
- 7) **Fine lavoro.** Esce dal Discbase.
- 8) **Aiuto.** Offre un piccolo aiuto in diretta sulle operazioni da svolgere.

MONMSX

MON MSX

MonMSX è un programma per... addetti ai lavori che vi permetterà di manipolare a piacimento la memoria del vostro MSX o MSXII in modo semplice e lineare.

Le operazioni che MonMSX vi mette a disposizione sono riportate nella parte inferiore dello schermo in corrispondenza dei tasti funzione:

MODIFY: vi permetterà di modificare la memoria della vostra macchina partendo da un indirizzo decimale specificato e visualizzando, riga per riga in codice esadecimale, il contenuto delle locazioni. Per uscire dal MODIFY dovrete premere il tasto di tabulazione (TAB).

ASCII: visualizzerà sulla destra dei codici esadecimale anche i codici ASCII dei caratteri corrispondenti.

INSERT: inserirà un valore in una cella di memoria.

CONV.: convertirà un numero decimale in esadecimale, binario, ottale, riportando i risultati ottenuti in una tabellina visualizzata sullo schermo.

BLOAD: caricherà da supporto magnetico un file in codice macchina (binario).

FILL: riempirà un'area di memoria, dall'indirizzo di start all'indirizzo di stop, con il dato da voi inserito.

COPY: copierà un'area di memoria in un'altra area di memoria specificata. Inserite allora l'indirizzo di start e di stop dell'area da copiare, e solo quello di start della nuova area.

SWAP: invertirà due aree di memoria specificate.

CALL: richiamerà una routine in linguaggio macchina a partire dalla locazione voluta.

BSAVE: salverà su supporto magnetico il file in linguaggio macchina indicato.

Per uscire da ognuna delle suddette operazioni, sarà sufficiente premere il tasto di tabulazione.

IMPARIAMO L'ASSEMBLER

GLI OPERATORI LOGICI

In questa ottava puntata del corso di assembler per MSX ci occuperemo degli operatori logici, frequentemente utilizzati nella programmazione in I/m.

Innanzitutto è bene chiarire cosa si intende per operatori logici.

Essi permettono di svolgere un determinato numero di operazioni su insiemi di numeri binari che possono essere cioè 0 oppure 1.

La nostra CPU è in grado di eseguire le tre operazioni logiche fondamentali che sono: OR o somma logica, AND o prodotto logico e OR ESCLUSIVO, simile alla somma logica.

Per ognuna di queste operazioni fondamentali esiste una "tabella della verità" che ci permette di conoscere il risultato della funzione per le possibili combinazioni che poniamo in ingresso.

Vediamo ora la tabella della verità relativa alla funzione OR.

I ₁	I ₂	O
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

Come vedete abbiamo due ingressi e una uscita; di conseguenza essendo i numeri binari avremo quattro possibili combinazioni all'ingresso e altrettanti risultati.

L'operatore OR fornisce in uscita 1 se almeno uno degli ingressi è a 1, fornisce invece 0 solo se entrambi gli ingressi sono a 0.

Esaminiamo quindi la tabella della funzione AND.

I ₁	I ₂	O
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Questa funzione, detta prodotto logico, restituisce 1 solo se entrambi gli ingressi sono a 1, in tutti gli altri casi l'uscita sarà 0.

Vediamo infine la tabella della verità della funzione XOR.

I ₁	I ₂	O
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

Questa funzione fornisce 1 quando uno degli ingressi è a 1, ma fornisce 0 nel caso in cui tutti gli ingressi siano a 0 oppure siano tutti a 1.

Tornando alla nostra CPU premetto che quando eseguiamo qualcuna di queste operazioni logiche possiamo scegliere diversi tipi di indirizzamento per quanto riguarda il secondo operando, mentre il primo deve essere necessariamente l'accumulatore, ove sarà poi posto il risultato dell'operazione stessa.

FUNZIONE OR

Vediamo di seguito la sintassi dell'istruzione OR.

```
OR r
OR n
OR (HL)
OR (IX + d)
```

Come potete vedere il secondo operando può essere un qualsiasi registro a otto bit, un numero a otto bit, una locazione di memoria puntata da HL o ancora una locazione di memoria puntata da uno dei due registri indice IX e IY.

Poniamo per esempio di voler porre a 1 l'ottavo bit dell'accumulatore lasciando inalterati gli altri, assumendo che l'accumulatore contenga il valore 47.

```
LD A,47
OR 128
```

Per meglio chiarire quanto esposto riportiamo la sequenza di istruzioni con i numeri espressi in binario.

```
LD A,00101111
OR 10000000
```

Vediamo quindi quale sarà il risultato effettuando l'OR.

```
00101111
10000000
-----
OR= 10101111
```

Quindi l'accumulatore conterrà 10101111, cioè 175 in decimale.

In questo modo abbiamo settato l'ultimo bit senza alterare gli altri.

IMPARIAMO L'ASSEMBLER

FUNZIONE AND

Riportiamo la sintassi della funzione AND.

```
AND r
AND n
AND (HL)
AND (IX+d)
```

Come avrete notato le possibilità di indirizzamento sono identiche a quelle della funzione OR. Vediamo ora un breve esempio in cui si vuole resettare (porre a zero) i quattro bit meno significativi dell'accumulatore.

```
LD A, 89
AND 240
```

Eseguiamo l'operazione in binario per verificare se abbiamo effettivamente raggiunto lo scopo prefissato.

```
01011001 (89)
11110000 (240)
-----
AND= 01010000
```

Come vedete abbiamo resettato i quattro bit meno significativi del registro A, che ora conterrà 80, sfruttando le proprietà della funzione AND.

FUNZIONE XOR

Vediamo innanzitutto la sintassi della funzione.

```
XOR r
XOR n
XOR (HL)
XOR (IX+d)
```

Anche in quest'ultimo caso la sintassi è uguale a quella degli operatori visti in precedenza. Stavolta vedremo come si può per esempio effettuare l'OR esclusivo tra l'accumulatore e una locazione di memoria puntata da HL.

```
LD HL,50000
LD (HL),51
LD A,110
XOR (HL)
```

In questo esempio poniamo nella locazione 50000 il dato 51, quindi assegnamo all'accumulatore il valore 110; infine effettuiamo l'OR esclusivo tra l'accumulatore e il contenuto della locazione 50000.

Verifichiamo il risultato.

```
01101110 (110)
00110011 (51)
-----
XOR= 01011101
```

Tutte le funzioni sin qui citate agiscono sui flag in modo variabile a seconda del risultato dell'operazione, tranne il flag di carry che risulterà sempre resettato dopo un'operazione logica.

Per questa volta non andiamo oltre e per darvi la possibilità di familiarizzare meglio con questi nuovi concetti vi proponiamo qualche semplice esercizio che suggeriamo vivamente di svolgere in attesa della prossima puntata.

(6 - continua)

ESERCIZI

- 1) Eseguire un OR tra 23 e 98. **(R=119)**
- 2) Eseguire un AND tra 11 e 122. **(R=10)**
- 3) Eseguire un XOR tra 200 e 100. **(R=172)**
- 4) Eseguire un AND tra 9 e 60 e un OR tra il risultato e 16. **(R=24)**
- 5) Eseguire un XOR tra 131 e 45 e un AND tra il risultato e 90. **(R=10)**

DISK

market

***Cerco** Calcio replay, Campionato di calcio, Pallavolo e Calcio mondiale, tutto per MSX-HX20 con doppia cartuccia, a prezzo ragionevole. Luca Sposito, via della Quercia, 00053 Civitavecchia (ROMA), tel. 06 / 542826.

***Vendo** favolosi giochi per MSX a poco prezzo come Pirata, Robocop, Monza, Olimpiadi, Calcio, Poker, Zaxxon, Roulette e molti altri. Telefonare ore pasti.

Gino Lazetera, via Ariosto, 70024 Gravina (BA), tel. 080 / 854826.

***Vendo** giochi MSX 2 tipo Pinguin, Adventure 2, Vampire killer, Feedback... e MSX 1 tipo Outrun, Demonica, etc. Telefonare per lista.

Thomas Braga, vicolo Perandine 13, 37052 Casaleone (VR), tel. 0442 / 331176.

***Vendo** più di 100 giochi tra cui Rambo, Indiana Jones, Gunsmoke, Operation Wolf, a £ 3.000 cad.

Alessio Venanti, via della Rete 5, 06087 Ponte S. Giovanni (PG), tel. 075 / 393334.

***Vendo** Computer Philips MSX 2 8220 + drive 0010 VG + joystick + oltre 100 giochi su disco e cassetta a lire 600.000.

Raffaele Poncet, p.za Assietta 6, 10050 Sauze D'Oulx (TO), tel. 0122 / 85553.

***Vendo** giochi su cassetta per MSX. Ogni cassetta contiene dai 6 ai 30 giochi. Per informazioni telefonare o scrivere.

Calarco Francesco, 55114 Km 4, 720, 98100 Pistunina (ME), tel. 090 / 2714496.

Vendo cassette giochi tipo "New Program MSX" o altre tipo Superstar Soccer, Baseball, tutte originali e a prezzi stracciati. Eventualmente scambio. Inviare bollo per listino.

Alfredo Cortese, p.za V. Emanuele, 22040 Rigeno (CO), tel. 031 / 866680.

***Vendo** computer MSX 80K RAM + 170 giochi con relative riviste a lire 300.000 trattabili.

Luca Molinari, via Assisi 17, 10149 TORINO, tel. 297391.

***Acquisto - Vendo - Scambio** utilities e giochi per MSX 1-2. Posseggo circa 100 dischi. Annuncio sempre valido. Rispondo a tutti.

Roberto Frasson, via Marconi 146, 35020 Roncaglia (PD), tel. 049 / 718790.

***Vendo** giochi per MSX tra i quali Game Over 2, Robocop, Operation Wolf e tanti altri. Preferisco clienti con disk drive. Bollo per lista.

Andrea Corsini, via Grosseto 18, 58020 Grilli (GR), tel. 0566 / 88180.

***Acquisto - Scambio** giochi per MSX come Platoon, Comando, Combat School, Action Force, Grizor... per lista scrivere a:

Lorenzo Sacconi, via Smetana 14/1, 42100 Reggio Emilia, tel. 0522 / 72218.

***Vendo** MSX 1 Philips VG 8280 + drive 360K + tape + programmi £ 500.000.

Vendo MSX 2 Philips NMS8250 2 drive 720K £ 800.000 + molti programmi solo zona Firenze. Scrivere o telefonare dopo le ore 21.00. Righi Lorian, via L. Da Vinci 19, 50055 Lastra a Signa (FI), tel. 055 / 8721080.

***Vendo** MSX VG 8020 Philips + registratore + 1 joystick + 30 programmi + 160 giochi a £ 550.000 trattabili. Telefonare ore pasti.

Walter Tavella, via Matteotti 14/A, 30038 Spinea (VE), tel. 998151.

***Vendo** giochi per MSX a £ 10.000 ogni 10 giochi. Spese a mio carico. Inviare a £ 1.000 per lista.

Giorgio Gaibazzi, via Villani 19, 50053 Empoli (FI), tel. 76419.

***Acquisto** computer MSX Philips modello 8020 da 64 K RAM per £ 100.000 purché perfettamente funzionante. Richiedesi / offresi massima serietà.

Francesco Iozia, via Ariosto 10, 97014 Ispica (RG).

***Cerco** giochi per MSX 8020 su cassetta come Bubble Bobble, Wonder Boy, Calcio. Sono disposto a pagare £ 5.000 / 6.000.

Faccini Andrea, via Manfredini 6, 22071 Cadorago (CO), tel. 031 / 904479.

***Cerco / Vendo** giochi per MSX 8020 come Pacmania,

Army Moves 1, Basket, Golf, Calcio, Roller (flipper). £ 5.000 a cassetta.

Cerco Paper Boy a £ 10.000. Faccini Andrea, via Manfredini 6, 22071 Cadorago (CO), tel. 031 / 904479.

***Vendo** VG 8020 MSX Philips a £ 270.000 con 10 cassette originali + joystick e 2 libri guida. Inoltre vendo cassette a £ 2.500 l'una. Inviare £ 1.000 per lista.

Paolo Placidi, via Dante 53, 21016 Luino (VA), tel. 0332 / 533328.

***Vendo** cassette giochi tipo Superstar Soccer, Baseball etc., tutte originali e a prezzi veramente stracciati. Eventualmente scambio. Richiedere lista con francobollo.

Cortese Alfredo, piazza Vittorio Emanuele 5/B, 22040 Rogeno (CO).

La direzione declina ogni responsabilità circa il contenuto delle inserzioni.

Compilate il tagliando allegato e speditelo in busta chiusa a

Gruppo Editoriale
International Education
Viale Famagosta, 75
20142 Milano

(crociare la casella che interessa) Cerco Acquisto Vendo Scambio

.....
.....
.....

Nome e cognome

Indirizzo

Telefono

C.a.p. Città

Prov.

INSEGUI IL «TREDICI» CON

L. 14.000

Toto msx

LA FORTUNA A PORTATA DI MANO CON I NOSTRI SISTEMI

SUL DISCO: I PROGRAMMI PER FARE "13"

