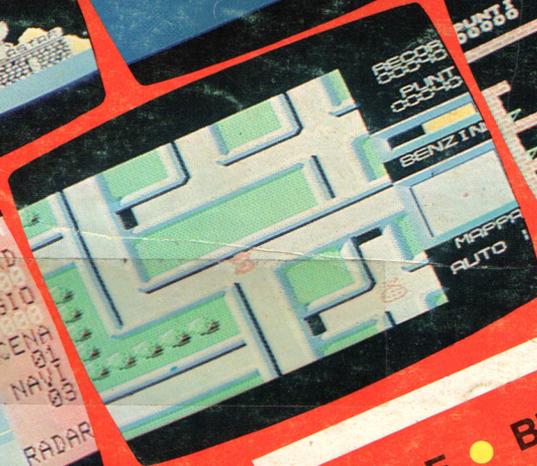
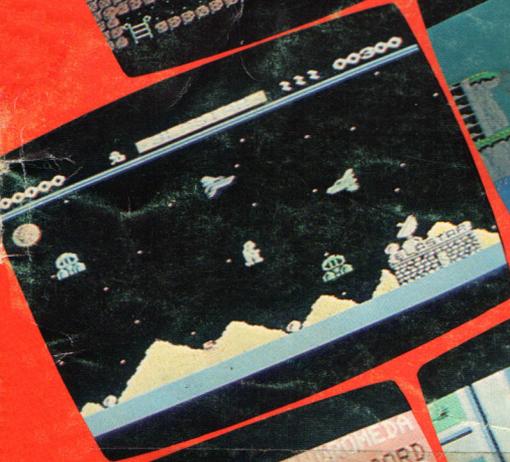
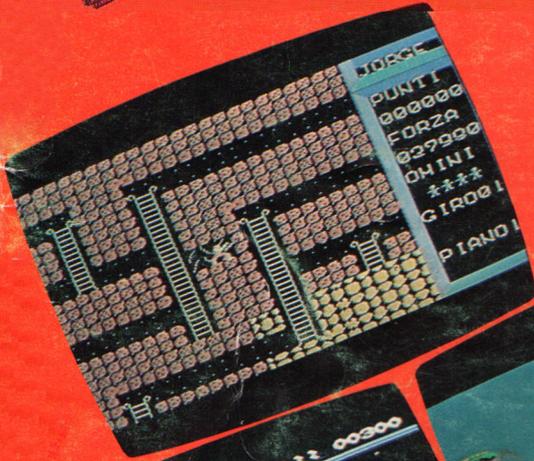
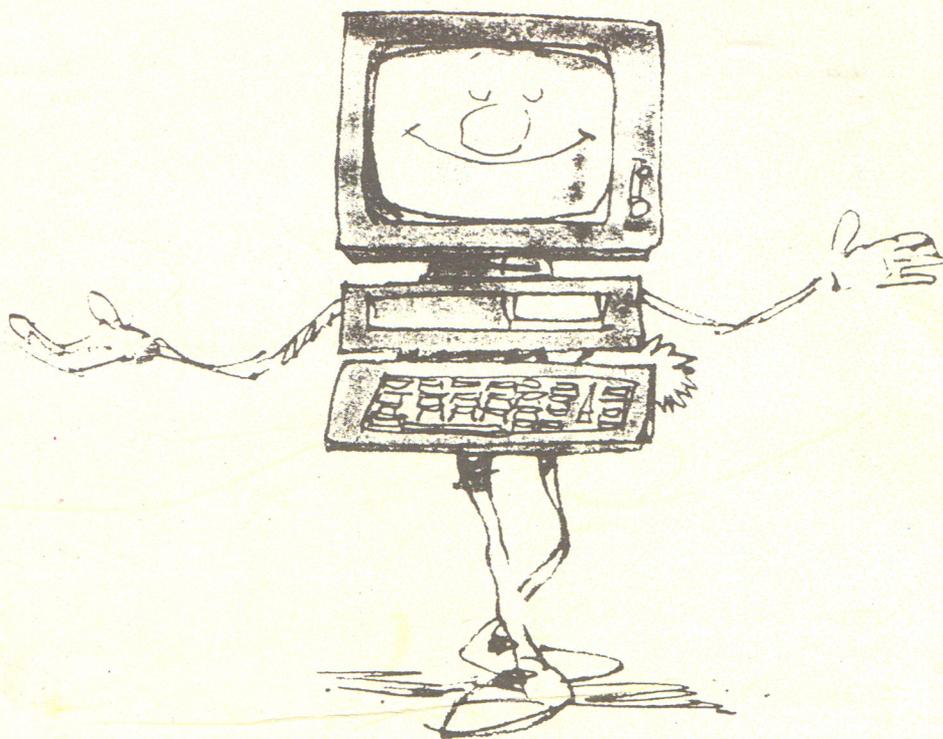


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- JORGE ● BLASTAR
- EL MELON ● ANDROMEDA
- MAZE CAR RACE ● SUPER
- PETROL ● SUPERACE



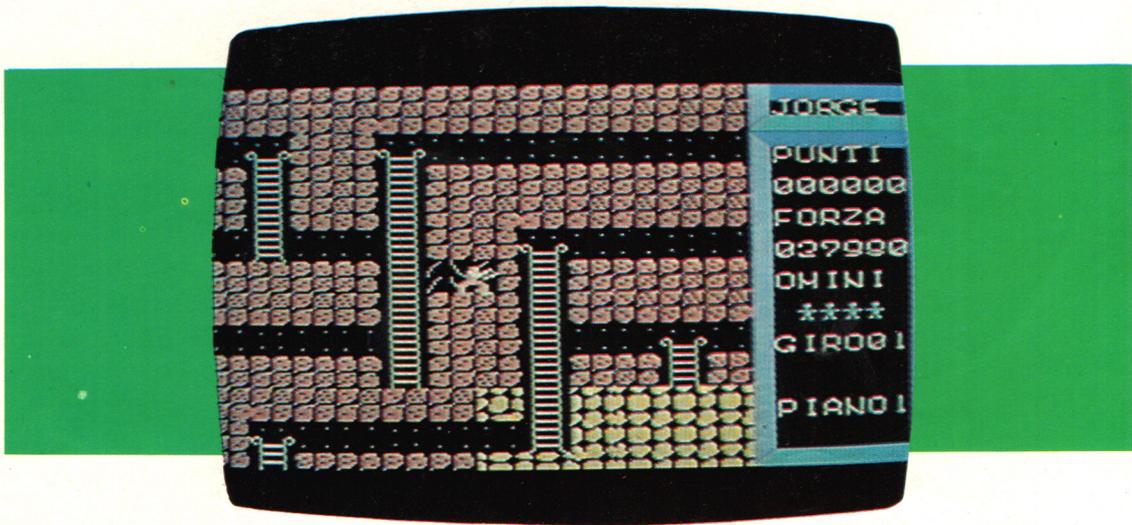
GUERRA O PEDINA?

Non vogliamo mettervi in difficoltà chiedendovi di scegliere subito se preferite essere dei guerrafondai, dei "falchi", oppure dei pensatori, delle "colombe". Vi lasciamo tutto il tempo che volete. Per la precisione quel paio di ore che vi sarà necessario per leggere attentamente questo secondo numero della rivista che subito vi pone il dilemma del titolo. Infatti se preferite Sabre Wulf, Infiltrator, The Way of Tiger significa che in voi scorre sangue da combattente nato. Se invece adorare le mosse a sorpresa ma nate da un lungo ragionamento allora gli scacchi sono il vostro forte e la mente la vostra partner più amata. Se poi volete saperne ancora di più di MSX allora state calmi e seguite sulla rivista la presentazione del Toshiba. Se invece disgraziatamente vi si è rotto il computer o cercate altri programmi sfogliate ansiosamente il lungo elenco di MSX Center. Qualcuno vi aiuterà!

IN QUESTO NUMERO

- | | |
|--|--|
| 4 JORGE | Per il caricamento
dei giochi digitare "RUN" CAS: |
| 5 BLASTAR | |
| 6 EL MELON | |
| 7 ANDROMEDA | |
| 8 MAZE CAR RACE | |
| 9 SUPER PETROL | |
| 10 SUPERACE | |
| 11 ROGUE TROOPER:
CORAGGIO DA LEONI! | |
| 14 IL NUOVO MSX
DELLA TOSHIBA | |

- | |
|--|
| 18 INFILTRATOR: UNA
LUNGA BATTAGLIA
OLTRE LE LINEE |
| 21 GLI SCACCHI
COMPUTERIZZATI:
SEGRETI E LIMITI |
| 24 SABRE WULF:
IN PICCHIATA VERSO
LA MORTE |
| 26 THE WAY OF THE
TIGER: A MANI NUDE
VERSO IL DESTINO |
| 29 I COMPUTER CENTER
MSX IN ITALIA |



JORGE

CHE GIOCO È

Nella miniera di Wrusham è accaduto uno spiacevolissimo incidente, la galleria di uscita è crollata e Jorge è rimasto intrappolato. La cosa non sarebbe poi così tragica se in attesa dei soccorsi dei grossi massi non si staccassero dalle pareti cercando di schiacciare il nostro amico, che per salvarsi dovrà nascondersi nei corridoi laterali. Come se tutto ciò non fosse sufficiente ad un certo punto cominceranno a formarsi delle pozze di acqua, che Jorge dovrà saltare se non vorrà morire affogato, come unico aiuto potrà utilizzare i tronchi delle gallerie che galleggeranno sui fiumiciattoli, stando però ben attento ai gorghi. Riuscirà Jorge a sopravvivere fino all'arrivo dei soccorsi?

TASTI

JOYSTICK

TASTI CURSORE

SPAZIO inizio gioco



BLASTAR

CHE GIOCO È

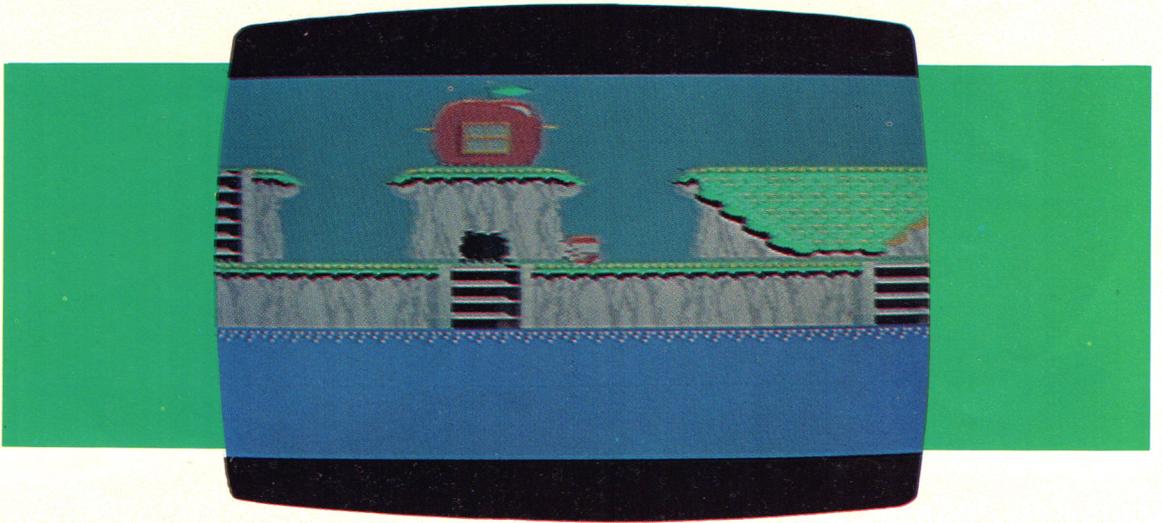
Siamo nell'anno 2024 e la Terra, uno degli ultimi baluardi della resistenza, sta per essere conquistata dall'Impero Astradiano ed ha bisogno di tutte le sue energie per sopravvivere. Tuttavia gli scienziati hanno scoperto una nuova forma di energia, una sostanza che mischiata con l'acqua si trasforma in combustibile. Blastar, un vecchio pianeta, è il solo sul quale può essere trovata questa sostanza sotto forma di cristalli. Gli Astradiani non hanno ancora scoperto il significato dei cristalli ma nonostante ciò li sorvegliano attentamente. Ma il più grande cristallo si trova in un luogo nascosto nella miniera e potrà fornire energia alla Terra per secoli. Il tuo compito è trovare, equipaggiato solo della tua tuta e del tuo jetpack, il cristallo; ma per muoverti dovrai raccogliere i globi di energia disseminati sulla superficie del pianeta.

TASTI

JOYSTICK porta 1

TASTI CURSORE

SPAZIO iperspazio



EL MELON

CHE GIOCO È

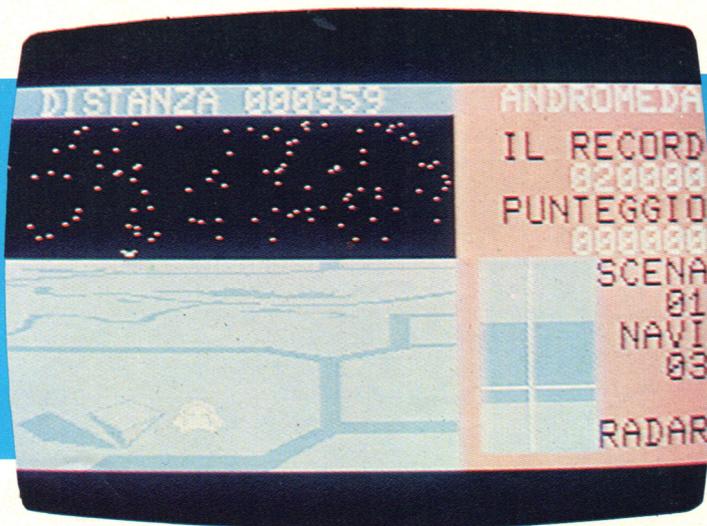
Il nostro El Melon abita in uno strano paese dei Caraibi. Vive grazie all'esportazione di ananas e possiede una vastissima piantagione. Ma un giorno a causa di uno stranissimo fenomeno una serie di strani animali: pipistrelli, serpenti, ragni sono apparsi sui suoi campi facendo fuggire tutti i suoi coloni. Ma per riuscire a rispettare i suoi contratti e non "perdere la faccia" con i suoi clienti, ma soprattutto con i suoi avversari concorrenti, El Melon decide di mettersi da solo a raccogliere i frutti prima che marciscano sulle piante. Attento a tutto ciò che si muove e utilizza opportunamente la zattera per rapidi e sicuri spostamenti; i tuoi avversari infatti temono l'acqua.

TASTI

JOYSTICK

TASTI CURSORE

SPAZIO inizio gioco



ANDROMEDA

CHE GIOCO È

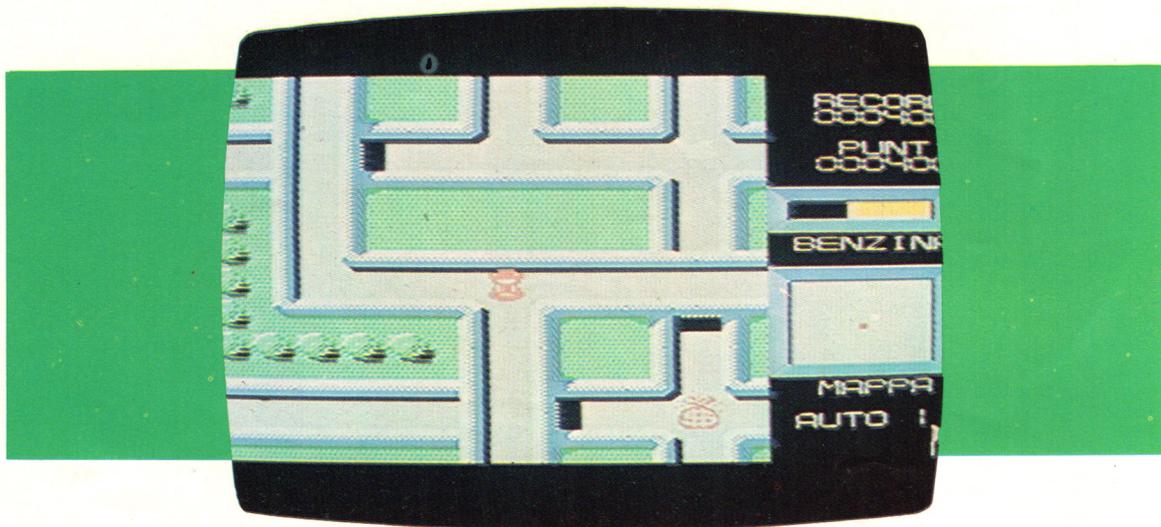
La tua fama ormai incontrastata di pilota interstellare, capace di portare a termine in modo perfetto ogni missione, ti ha portato ad assumere un importantissimo incarico: per conto del governo provvisorio della resistenza dovrai infatti scovare e distruggere la base nemica sul pianeta Raptalus, dove si nasconde il cervello degli oppressori. Dovrai sopravvivere passando tra una serie di astronavi aliene mandate per ostacolarti, osservando le varie posizioni sul radar, e quando sarai finalmente giunto in vista della base con i tuoi missili dovrai centrare il computer centrale, in continuo movimento dietro l'apertura. Ma attento a non farti colpire o dovrai ricominciare la tua ricerca daccapo.

TASTI

JOYSTICK

TASTI CURSORE

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



MAZE CAR RACE

CHE GIOCO È

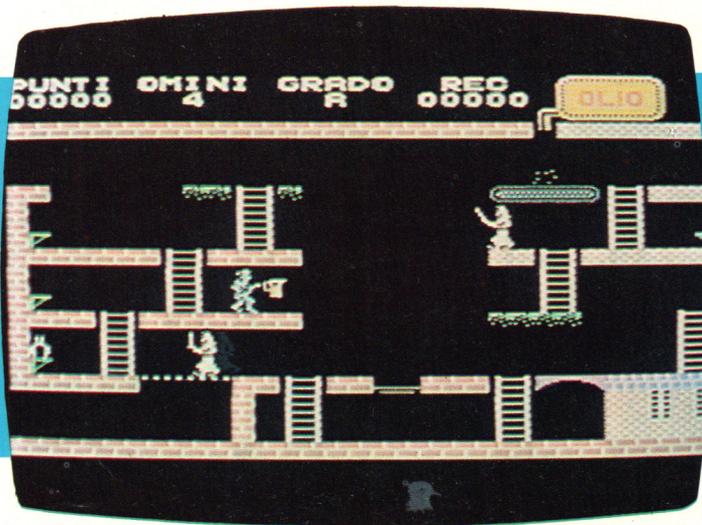
La squadra di sorveglianti sta perlustrando il cantiere alla periferia di Togliattigrad, perché da alcuni giorni stanno accadendo degli inspiegabili incidenti, quando vengono improvvisamente attaccati da ruspe e altri automezzi che li rincorrono ovunque. Purtroppo infatti il cantiere è sorto dove tempo fa dei malviventi avevano nascosto i sacchetti di soldi di una rapina e nell'erigere le fondamenta il bottino viene portato alla luce. Gira con la tua vettura e recupera tutta la refurtiva da restituire alla polizia, ma stai molto attento a non farti uccidere. Non dimenticare inoltre di fare rifornimento alle colonnine di benzina.

TASTI

JOYSTICK

TASTI CURSORE

SPAZIO inizio gioco



SUPER PETROL

CHE GIOCO È

Mike è stato catturato dagli stranieri della città del petrolio. Lo hanno messo al lavoro e gli hanno anche rifilato una guardia del corpo. Aiutalo a scappare riempiendo l'auto di benzina e guidando via. Raccogli la benzina nelle latte e mettila in magazzino, in basso a sinistra sullo schermo. Le lattine tengono poche gocce e dovrai utilizzarne una per volta per muovere l'auto o per intrappolare le guardie. Gli utensili che appaiono dovranno essere messi nel negozio, in basso a destra. Ma non è semplice perché questi utensili fanno arrabbiare le guardie. Quando avrai accumulato abbastanza combustibile potrai guidare fino allo schermo successivo. Ricorda però che il combustibile raccolto dura finché non perdi una vita.

TASTI

JOYSTICK

TASTI CURSORE

H pausa

M ricomincia



SUPERACE

CHE GIOCO È

Questo gioco ti offrirà l'opportunità di dimostrare le tue capacità di pilota alla guida di una vettura con condizioni di strada e di tempo sempre peggiori. Inizierai infatti la tua gara con un primo percorso dove le uniche difficoltà saranno quelle di evitare gli scontri con le altre vetture. Nel secondo schema incontrerai la galleria, nel terzo apparirà la neve e così di seguito. Avrai la possibilità di avere 2 tipi di marce: lenta e veloce, ma dovrai cercare di viaggiare ad una velocità ottimale per ogni percorso per non rischiare di rimanere senza carburante. Tenta e ritenta per ottenere sempre migliori risultati.

TASTI

TASTI CURSORE

SPAZIO inizio gioco
accellera

CURSORE frena
cambia marcia

ROGUE TROOPER

Ad anni luce di distanza dal sistema solare c'è Nu-Earth, un mondo avvelenato e devastato da una guerra incessante. Sulla superficie di questo disgraziato pianeta imperano la polvere, la rovina e la morte - e la figura titanica di **Rogue Trooper**, uno dei combattenti più tenaci e feroci di tutti i tempi.

Questo soldato dalla pelle azzurra e dagli occhi opachi è stato appositamente "costruito" per sopravvivere ed agire nelle terribili condizioni vigenti su Nu-Earth. Egli non ha bisogno di respiratori e degli indumenti protettivi necessari agli altri soldati.

Ad aiutare **Rogue Trooper** ci sono i biochip dei suoi amici Gunnar, Helm e Begman. Come **Rogue Trooper**, essi erano un tempo Fanti Genetici, rimasti poi uccisi in guerra. Il soldato ha però recuperato i biochip contenenti le loro personalità e li ha integrati nel proprio equipaggiamento.

Gunnar potenzia il suo fucile e può sparare di propria volontà. Avendo delle tendenze lievemente psicopatiche, egli incoraggia **Rogue Trooper** a combattere sempre e ovunque - il che non è salutare.

Helm ha invece sede nel casco del soldato e ne migliora le difese quando si trova sotto tiro. E poi c'è Bagman, forse il più utile dei tre amici-biochip. È lui a contenere tutto ciò di cui **Rogue Trooper** può aver bisogno: travestimenti, munizioni, l'onnisciente computer da battaglia, il videotape, il kit chimico, le razioni K e il kit per sopravvivere nel Mare del Pattume.

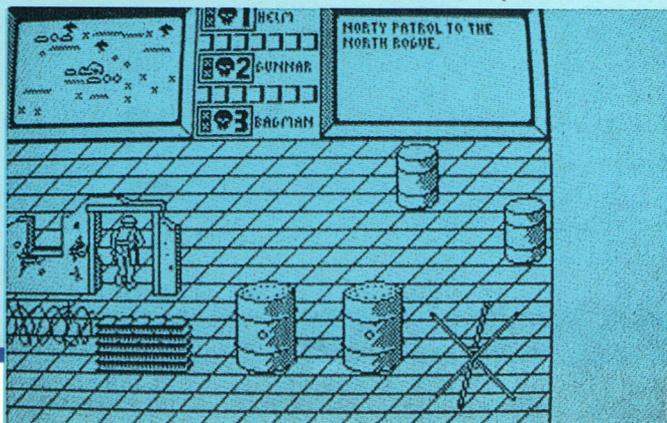
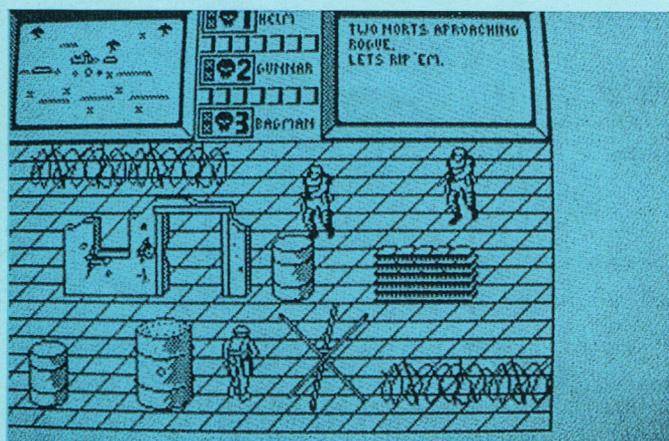
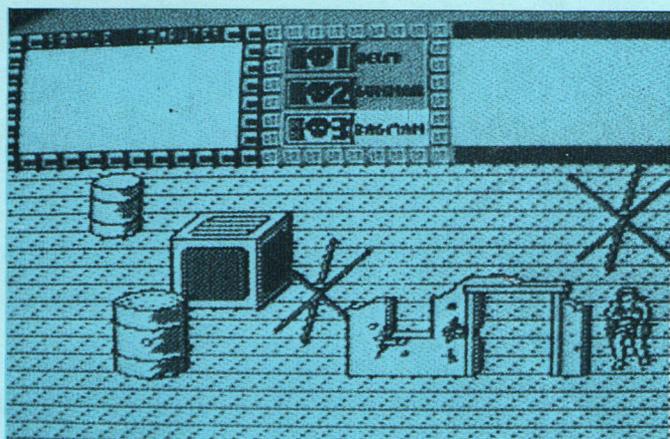
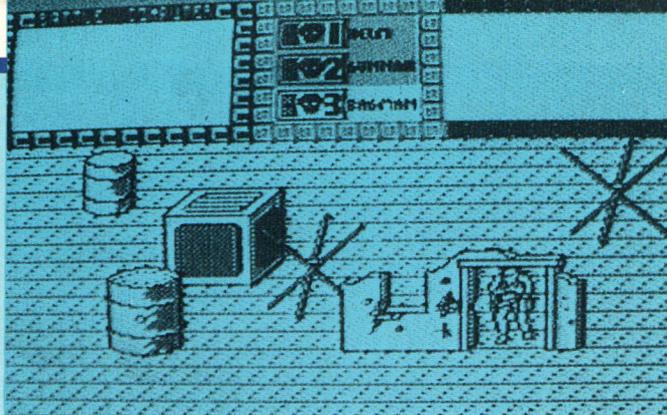
All'inizio del gioco, **Rogue Trooper** è solo tra i compagni morti, Gunnar, Helm e Bagman. Gli restano pochi secondi per recuperare i biochip dei Fanti Genetici caduti: essi lo aiuteranno nella sua missione, che consiste nel

trovare chi ha tradito la causa dei Sudisti, una delle fazioni che si danno battaglia sullo sfortunato pianeta.

Rogue Trooper - che a sua volta ha disertato dai Sudisti - deve attraversare territori dispartati e pericolosi, come il Mare del Pattume, i morti Ozart, deserti e città in rovina. Una volta trovati gli indizi sull'identità del traditore (contenuti in un videotape), dovrà raggiungere la città di Millicanum.

Qui egli dovrà affrontare orde di nemici - pre-





doni in bombetta, tessitori di sogni in grado di evocare tremende visioni, gas velenosi e ovviamente i fanti Nort, che (se ci riusciranno) faranno il possibile per ucciderlo. E poi ci sono i soldati Sudisti, il cui comportamento in caso di incontro con **Rogue Trooper** è imprevedibile: forse gli spareranno, forse no.

Nel corso della missione, il soldato dovrà rifornirsi di munizioni presso diversi magazzini, sia nei territori del Sud che del Nord. Una buona fonte di informazioni e di cibo sono invece le cupole in cui vivono entrambe le fazioni. **Rogue Trooper** dovrà chiedere a Bagman di fornirgli dei travestimenti, dato che la sua pelle azzurra e il suo taglio alla mohicana lo rende un tipo che non passa certo inosservato!

Il display è suddiviso in due zone principali, delle quali la più grande è una finestra su parte dell'area di gioco, in cui appariranno città, mari, veicoli bruciati e muri diroccati (dietro i quali i combattenti si ripareranno).

Di solito **Rogue Trooper** attraversa a piedi la superficie del pianeta, ma è anche in grado di impossessarsi di diversi veicoli. La parte restante dello schermo si suddivide a sua volta in tre parti che hanno al gioco la sua dimensione strategica.

La prima è il computer da battaglia, che fornisce dati su ciò che sta accadendo al di fuori dello schermo principale. Accanto al computer da battaglia ci sono i grafici dei tre biochip. Nella terza e ultima parte appaiono i messaggi e i commenti di Gunnar, Helm e Bagman - sotto forma di fumetti con la 'coda (rivolta verso il biochip che parla).

Rogue Trooper è stato creato dalla Design Design di Manchester per conto della Piranha (così si chiama ora la Macmillan Software). Spiega il programmatore, Ian Wareing: "A me è toccato soprattutto di raffigurare **Rogue Trooper** con la maggior somiglianza possibile, in modo che i suoi fans lo potessero subito riconoscere".

E infatti, il problema stava nel fatto che **Rogue Trooper** ha visto la luce nel settembre 1981 sulle pagine di 2000 AD, raffinata rivista di fumetti di fantascienza, divenendo ben presto un grande successo grazie allo humor e all'azione delle sue storie. La popolarità di **Rogue Trooper** è seconda solo a quella del personaggio-star della rivista, **Judge Dredd**. Lanciata nel febbraio 1977, **2000 AD** vende ora più di centomila copie alla settimana - ossia più di tutte le altre riviste a fumetti inglesi. Il direttore di 2000 AD, Steve Mac Manus,

voleva per la rivista un fumetto di guerra ambientato nel futuro, e a darglielo furono lo sceneggiatore Gerry Finley-Day e il disegnatore Dove Gibbons. Le vicende sono complesse, ma il loro tema centrale è sempre la guerra perpetua che infuria su Nu-Earth. **Rogue Trooper** è un soldato di tipo inedito, geneticamente programmato per agire nell'ambiente ostile di Nu-Earth senza dover ricorrere ad indumenti protettivi o a respiratori - da qui la sua pelle azzurra e i suoi occhi opachi e simili a fessure. I capelli da mohicano derivano invece dal taglio delle truppe scelte americane durante la seconda guerra mondiale.

In origine, i suoi compagni di battaglia dovevano costituire un plotone di Fanti Genetici tutti identici, ma alla fine si rinunciò a questo e si decise di fare di **Rogue Trooper** un "pezzo unico": i suoi amici divennero così dei biochip dotati di sintetizzatori di voce per parlare di lui.



COMPUTER

MSX
TOSHIBA

COMPUTER

MSX

TOSHIBA





MSX TOSHIBA SBARCA IN ITALIA

La Toshiba, forte della sua esperienza e del suo know-how tecnologico, ora mette a disposizione del pubblico i suoi computer Msx. Già dotati di una ricca biblioteca di software (giochi e programmi applicativi), si presentano come Computer estremamente completi e dalle grandi possibilità. L'industria giapponese, in collaborazione con la Ascii e l'americana Microsoft - la più grossa creatrice di software applicativo, celebre per prodotti come l'Ms-Dos, il Multiplan e l'Mbasic - ha dato vita ad un sistema operativo standard denominato Msx, che consente l'interscambio di programmi e periferiche tra elaboratori di diverse Case. La Toshiba, che nella sua posizione di azienda leader dell'elettronica ha operato anche nel settore dei Personal Computer, ha contribuito alla nascita del consorzio Msx che inizialmente contava 14 aziende, oggi divenute più di 40 con l'adesione anche di industrie europee e americane.

La creazione di un nuovo standard rappresenta un modo nuovo di intendere la filosofia degli Home Computer ogni Casa produttrice di elaboratori adottava un proprio standard per il quale doveva predisporre tutto il software a corredo. Poteva verificarsi inoltre che ad ogni cambiamento di modello venisse mutato anche lo standard rendendo inutilizzabile tutto il software precedentemente approntato, imponendo così la necessità di predisporre di nuovo. Ora con lo standard Msx, tutto ciò viene completamente superato. Lo standard assicura infatti a lungo la validi-

tà degli elaboratori perché detta alcune regole fondamentali nella struttura del software e delle periferiche che non solo non precludono le innovazioni tecniche garantendo la vitalità di ogni Computer Msx, ma prevedono la perfetta compatibilità software e hardware tra le varie marche di Home Computer.

Ciò significa, ad esempio, che i programmi che saranno scritti in futuro per gli elaboratori Msx saranno necessariamente compatibili con i Computer costruiti oggi ed altrettanto sarà per le unità periferiche che le nuove tecnologie consentiranno di realizzare. Msx significa pertanto che 40 Case - Toshiba in

testa e tutte le principali software house - metteranno a disposizione software perfettamente compatibile, creando così in breve tempo la più gigantesca biblioteca di software mai realizzata prima d'ora e che non diventerà mai obsoleta.

Nel panorama, ancora limitato, di elaboratori Msx venduti in Italia, Toshiba si inserisce nella fascia superiore in quanto ogni modello è dotato di una memoria Ram di 64 Kbyte oltre alla memoria di sistema Rom di 32 Kbyte. Ciò significa che esiste la possibilità di controllare e gestire un numero elevato di informazioni, sia tramite il linguaggio di programma-



IL PRINCIPALE SOFTWARE DEL TOSHIBA

T-PLAN

(cartuccia) Foglio elettronico di calcolo. Grazie a questo programma, anch'esso su cartuccia, è possibile comporre qualsiasi tabella matematica, statistica, finanziaria; consente di eseguire sequenze di calcolo anche molto complesse e rende possibile la visualizzazione immediata dei valori assunti dai dati in base alle formule inserite. È corredato di un esauriente manuale in italiano.

T-GRAPH

(cassetta) Questo, programma, su nastro, consente la realizzazione automatica di grafici e curve, di istogrammi, di grafici a torta e di tavole semplicemente inserendo i dati in un tabella che si presenta a video. Consente la stampa immediata del grafico a 4 colori sul Plotter. È corredato di istruzioni in italiano.

T-PAINTER

(cassetta) Usando il Joystick o i tasti-freccia come pennelli, si può disegnare facilmente sul video, grazie anche ad alcuni utensili disponibili come il righello, il compasso, lo specchio. È possibile stampare a 4 colori con il Plotter o in nero con la stampante. È corredato di istruzioni in italiano.

BANK STREET WRITER

(cartuccia) Un potente programma per la elaborazione dei testi realizzato su ROM, cioè scritto in una cartuccia da inserire nell'apposita presa del computer e pertanto immediatamente utilizzabile. Trasforma l'HX-10 in un sistema per scrivere, elaborare, modificare e stampare agevolmente qualsiasi tipo di testo, dalla lettera commerciale alla tesi di laurea. Consente anche di muovere liberamente i paragrafi all'interno del testo, e di scegliere l'aspetto finale dello stampato tramite semplici istruzioni guidate. È predisposto per salvare i testi scritti per un successivo uso sia su nastro magnetico che su dischetto. È corredato di un esauriente manuale in italiano.

zione Msx Basic che direttamente in "linguaggio macchina". La tradizione di estrema cura costruttiva ed affidabilità dei prodotti Toshiba, è stata applicata anche nella realizzazione di questo Computer.

Come tutti gli elaboratori Msx, utilizza come microprocessore principale la Z-80A che è il più diffuso tra i personal e gli home computer. Il Toshiba distribuito in Italia dalla Melchioni; viene venduta corredato dal manuale d'uso ed è il primo a possedere il manuale del Basic Msx in italiano. I programmi sono attualmente disponibili su cartucce, su nastro magnetico su microdischi da 3,5 pollici previsti per l'accoppiamento a questo computer. Si tratta di un aspetto molto importante in quanto quei microdischi posseggono una capacità elevatissima con tempi d'accesso ridottissimi.

Il sistema operativo per questo computer con memoria a dischi è l'Msx-Dos, una versione ridotta per calcolatori a 8 bit del sistema operativo della Microsoft, che ha contribuito al successo del Pc-Ibm. Esiste infatti la compatibilità totale del formato logico dei dischi; per questo sono possibili tutte le operazioni di trattamento dei files di dati provenienti dai sistemi Ms-Dos o Msx-Dos.

Esso offre un vantaggio notevole: quello di poter leggere dati memorizzati sott Cp/M-80, dopo un adattamento relativamente semplice. Perciò i computer della Toshiba danno libero accesso al mondo dei programmi commerciali per gli elaboratori a 8 bit. Questo mese vi presentiamo l'Hx-22, un modello che rispetta naturalmente tutte le specifiche dello Standar Msx sia dal punto di vista hardware che software ma dispone di alcune importanti caratteristiche proprie.

- Interfaccia seriale Rs 232C con software su Rom che estende il Basic Msx, aggiungendo tutti i comandi e le istruzioni di controllo della trasmissione dei dati per via seriale, siano essi destinati ad una stampante che ad un Modem per comunicazioni via cavo o linea telefonica. Il Toshiba Hx 22 può così venire impiegato come terminale via cavo o linea telefonica o come terminale remoto di computer o di banche dati computerizzate.

- Programma T Writer, potente elaboratore di testi, anch'esso su Rom, per svolgere tutte le operazioni di trattamento testi compresa la trasmissione a distanza di documenti, via interfaccia seriale.

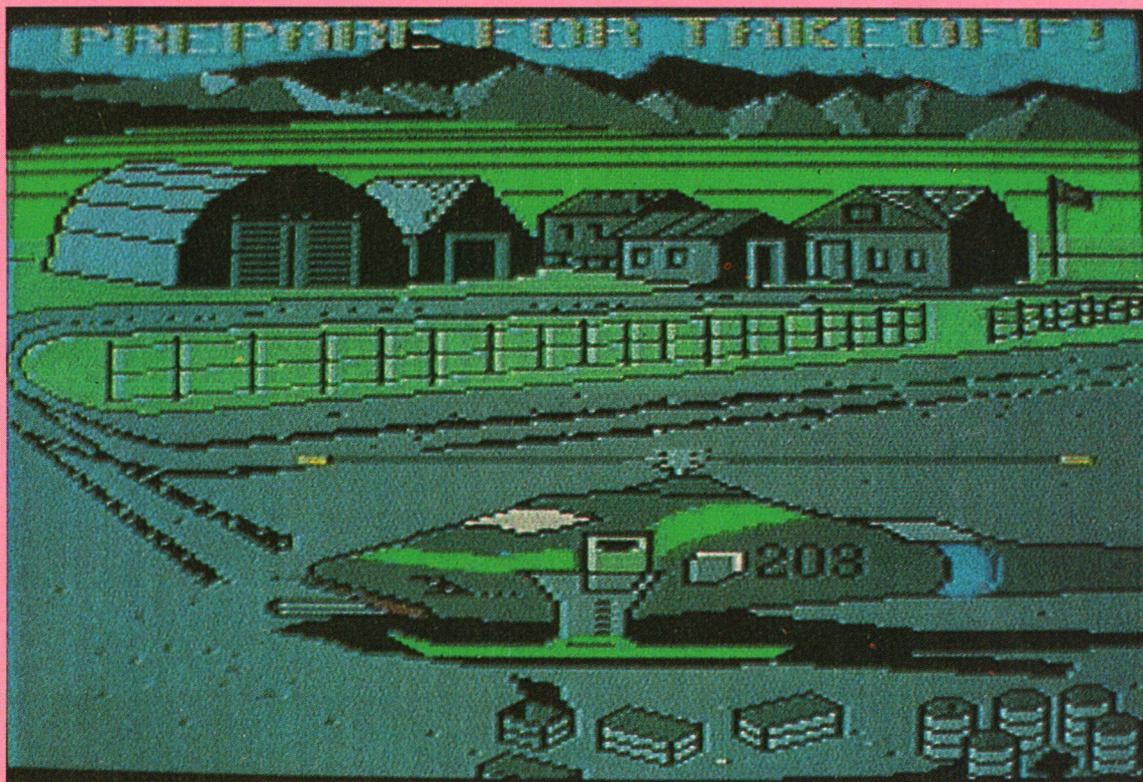
- Uscita per monitor RGB o televisore dotato di presa Scart a 21 poli, che consente la migliore visualizzazione della grafica Msx.

Caratteristiche tecniche HX-22

Caratteristiche fondamentali	Elaboratore di testi T-Writer incorporato Interfaccia seriale RS 232C incorporata Basic Esteso per la comunicazione per via seriale Uscita video RGB con presa Scart 2 connettori per cartucce o espansioni
Processore	Z80A (3.58 MHz).
Memoria ROM	32K MSX Basic + 32 Basic esteso e elaboratore di testi
RAM sistema	64K
RAM video	16K
Tastiera	73 tasti scolpiti a corsa piena
Modi di visualizz.	Testo 40 colonne/24 righe Testo 32 colonne/24 righe Grafica 256 x 192 punti 16 colori 32 Schermi per Sprites (256 Sprites definibili)
Uscite video	Radiofrequenza (canale 36) Video-composito (PAL) RGB (presa Scart)
Generatore sonoro	3 registri 8 ottave Segnale mono
Porte per Joystick	2 (connettore standard 9 poli)
Interf. stampante	Parallela standard Centronics
Porte per cartucce	2 - MSX standard
Interf. registratore	FSK 1200/2400 Baud Connettore Din 8 poli
Interf. Seriale	RS 232C - Connettore 25 poli
Alimentatore	incorporato 220 V
Peso	2.9 Kg
Dimensioni	420 x 220 x 75 (millimetri)
Accessori	Cavo coassiale per TV Cavo collegamento registratore a cassette



INFILTRATOR



1. Pronti al decollo? La vostra missione è di fotografare i documenti segreti al quartier generale nemico.

Alla bella età di diciott'anni, il canadese Chris Grey ha già assaporato un successo internazionale partecipando alla creazione del grande **Boulderdash** e ora sembra sul punto di coglierne un altro con il suo nuovo gioco in tre parti, **Infiltrator**.

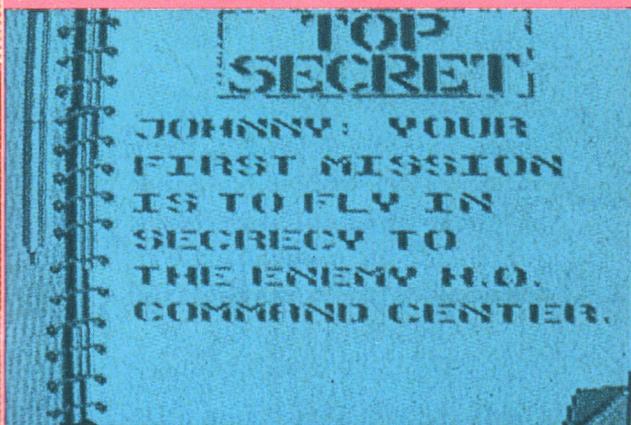
Ma chi è l'Infiltrator? È questo l'interrogativo che la US Gold vuole che vi poniate- e a questo scopo sta riempiendo le riviste specializzate di enigmatici annunci pubblicitari.

Cara US Gold, siamo spiacenti, ma il pubblico ha il diritto di sapere- ed è proprio Chris Grey a darci la risposta: "Si chiama Johnny, ed è il supereroe definitivo. È un supersoldato, un attore cinematografico, una rock star e un esperto di esplosivi- tutto in uno!" I suoi amici, e a volte anche il Commodore 64, lo chiamano 'Jimbo Baby Mac Davis'.

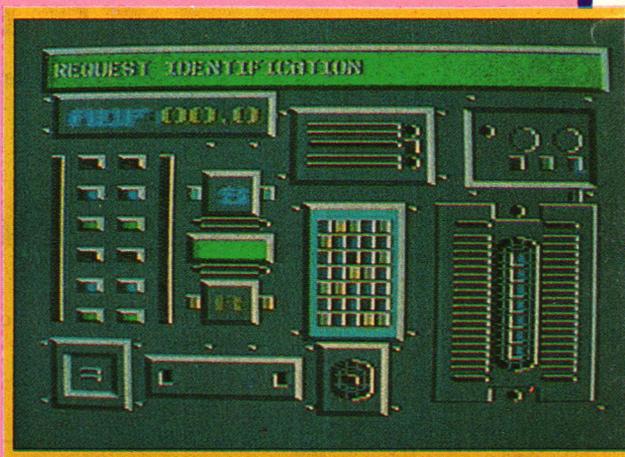
Jimbo avrà bisogno di tutta la propria abilità per opporsi al capo del 'Nemico', il Leader

Pazzo che vuol distruggere il mondo. È facile leggere in tutto ciò un velato richiamo al colonnello Gheddafi e alle vicende connesse, ma Chris ci tiene a dire di essere canadese, e non americano, e di non avere motivazioni politiche. Il gioco ha richiesto undici mesi di preparazione, e da qualsiasi lato lo si guardi è enorme: necessita di entrambe le facciate di un dischetto oppure di una cassetta multicaricamento. Nella prima parte, bisogna raggiungere in elicottero il quartier generale nemico e fotografare i documenti segreti e i piani di guerra. La macchina fotografica e altri oggetti vengono prescelti su uno schermo-inventario separato prima del decollo. Tra gli altri oggetti che val la pena di portare con sé ci sono le bombe, i documenti falsi, il cerchiamine e il candelotto di gas soporifero.

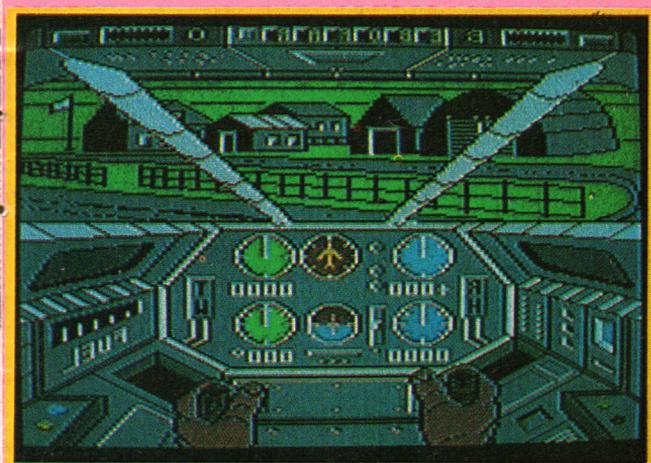
Chris Grey è orgoglioso del suo gas soporifero: "Volevo essere il più non violento pos-



2. Ecco le vostre istruzioni: più chiaro di così...



3. I caccia nemici vi chiedono di identificarvi.



4. Panoramica dalla carlinga: entrambe le mani si muovono tramite il joystick.



5. Una miscela di simulazione di volo e di avventura da bar.



6. Guardate come avete ridotto il vostro elicottero: la prossima volta state più attenti!

sibile, e con questo le guardie non vengono uccise, ma solo addormentate". In effetti, completare la prima parte del gioco giungendo al quartier generale nemico non è facile: bisogna prima impraticarsi degli strumenti dell'elicottero, che hanno tutto il realismo delle simulazioni di volo.

"Volevo il meglio di tutto, volevo unire al dinamismo di un gioco da bar il realismo di una simulazione." Questa concessione ai fans della simulazione significa che una volta acceso il motore si deve attendere che il rotore abbia raggiunto i 2340 giri al minuto prima di poter decollare.

Gli effetti sonori sono eccezionali, come del resto tutta la cura dedicata ai dettagli di questo gioco. I motori aumentano poco a poco i giri, finché le pale cominciano a girare. L'elicottero si leva lentamente, mentre gli edifici sullo sfondo scendono lentamente verso il fondo dello schermo. La mano che si osserva sullo schermo si muove a secondo che l'elicottero viri a destra o a sinistra, e quando si preme il pulsante di fuoco del joystick anche Johnny preme il pulsante analogo.

Quando sarete in volo, diretti al quartier generale del nemico, sarete intercettati dai jet del Leader Pazzo, che per prima cosa vi chiederanno di identificarvi: non potendo soddisfare la loro richiesta, sarà meglio che teniate d'occhio il pulsante di fuoco... Se poi bisogna proprio scontrarsi con i jet del Leader, l'elicottero di Johnny non è certo impreparato, essendo armato di missili intelligenti, mitragliere e bengala.

La seconda parte della missione sta nel rin-

tracciare e mettere in salvo uno scienziato tenuto in ostaggio e distruggere la base missilistica nemica. Per fare ciò dovrete penetrare nel bel mezzo del campo nemico, e per disfarvi delle guardie vi occorrerà tutta la vostra astuzia.

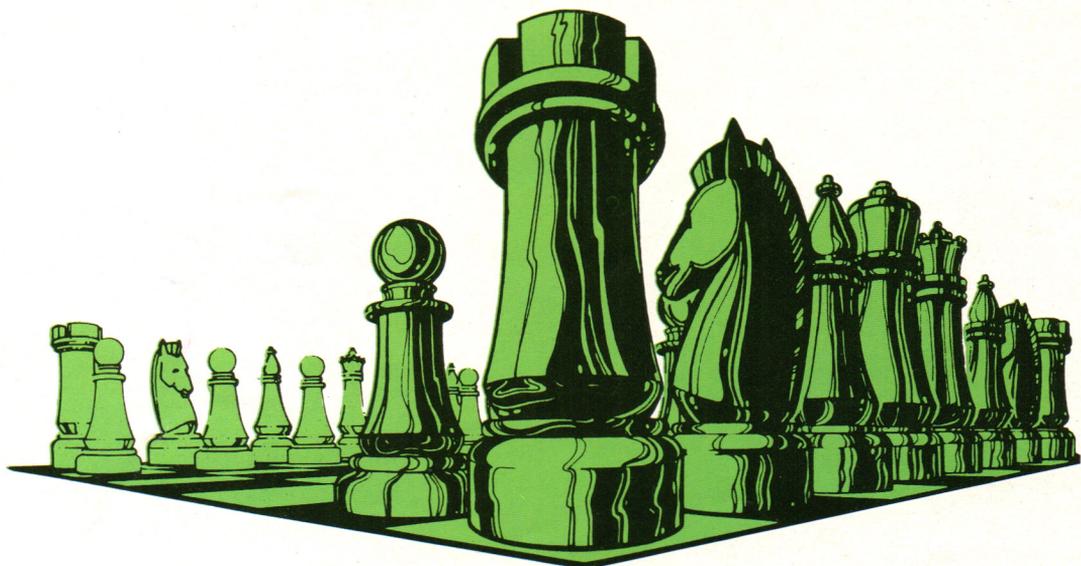
La terza parte del gioco consiste nello scontro finale col Leader Pazzo e nella distruzione del suo quartier generale. Il Leader resta anonimo fino alla fine del gioco - però è lì, è una presenza malvagia che si annida dentro il vostro 64.

Chris Grey nel frattempo è già al lavoro sul seguito di **Infiltrator**, quello che lui definisce il 'Dischetto Missione' - in cui Johnny si trova in avventure ancor più mozzafiato, e forse anche al diretto cospetto del Leader Pazzo stesso! Nel seguito ci sono anche del gas nervino e forse anche un reattore nucleare in procinto di esplodere.

Chris Grey ritiene che **Infiltrator** sarà un osso duro anche per i giocatori più incalliti, e il suo consiglio agli apprendisti Jimbo Baby Mac Davis è di tenere sempre sotto controllo il nemico e di attaccarlo prima di essere attaccati... nonché di usare con parsimonia il gas e le mitragliere durante la missione a terra. Dopo **Boulderdash**, **Wurly Nurd** e ora **Infiltrator**, Chris Grey dev'essere ormai il diciottenne più "arrivato" nel campo dei videogiochi: ma ora, cosa intende fare? "Non voglio scrivere solo giochi per computer, ma anche sceneggiature cinematografiche o televisive...

In ogni caso, vorrei restare nel campo dello spettacolo".

I SEGRETI DEGLI SCACCHI



COMPUTERIZZATI

Come qualsiasi altro codice, un programma di scacchi computerizzati "insegna" al computer ad eseguire le istruzioni. In questo caso, il programma deve anche informarlo del valore di ciascun pezzo e di come esso si muove. La parte "normativa" identifica le caselle e verifica la validità delle mosse. Tutto ciò è reso possibile da una rappresentazione numerica negativa e positiva.

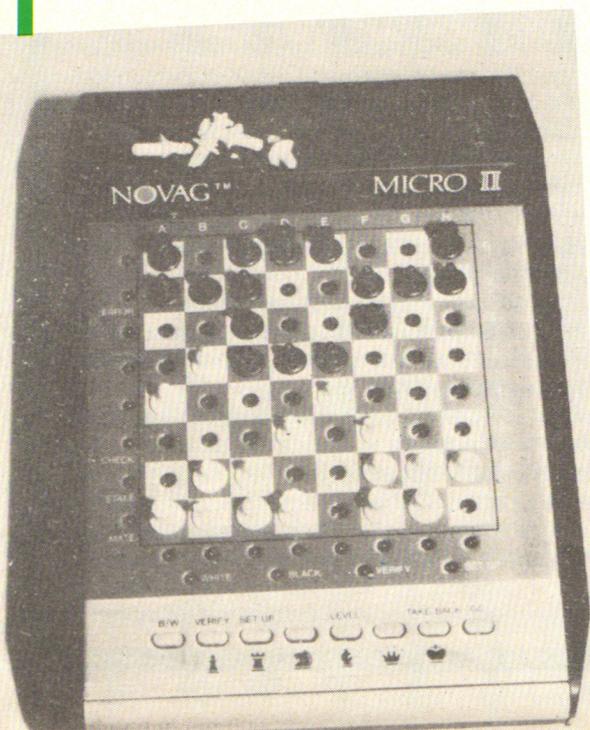
Oltre al valore, un programma scacchistico deve anche tener conto della mobilità di un pezzo. Il diverso valore dei pezzi nel corso del gioco (concetto difficile da far capire al computer) è reso assegnando dei punti ad ogni casella. Questo sistema di valori permette al programma di giocare in modo passivo oppure aggressivo.

I punteggi parziali aiutano il programma a valutare le situazioni relative dei pezzi in attacco e in difesa. Un gioco di scacchi computerizzato determina la situazione di ogni pezzo presente sulla scacchiera misurando la distanza tra i pezzi.

Le aperture sono la fase più facile per i computer, gran parte dei quali dispone di un "manuale" da cui trae le prime nove o dieci mosse. Poiché è spesso l'inizio a determinare l'esito finale, parecchi dei programmi in vendita hanno delle aperture molto complesse. Se il giocatore umano vorrà guadagnare un rapido successo a spese dell'avversario automatizzato, sarà bene che obblighi il computer a discostarsi dal suo repertorio di mosse prefabbricate.

Disputate parecchie partite prendendo nota della strategia d'apertura del programma, poi cercate di rompere questo schema tentando un attacco insolito.

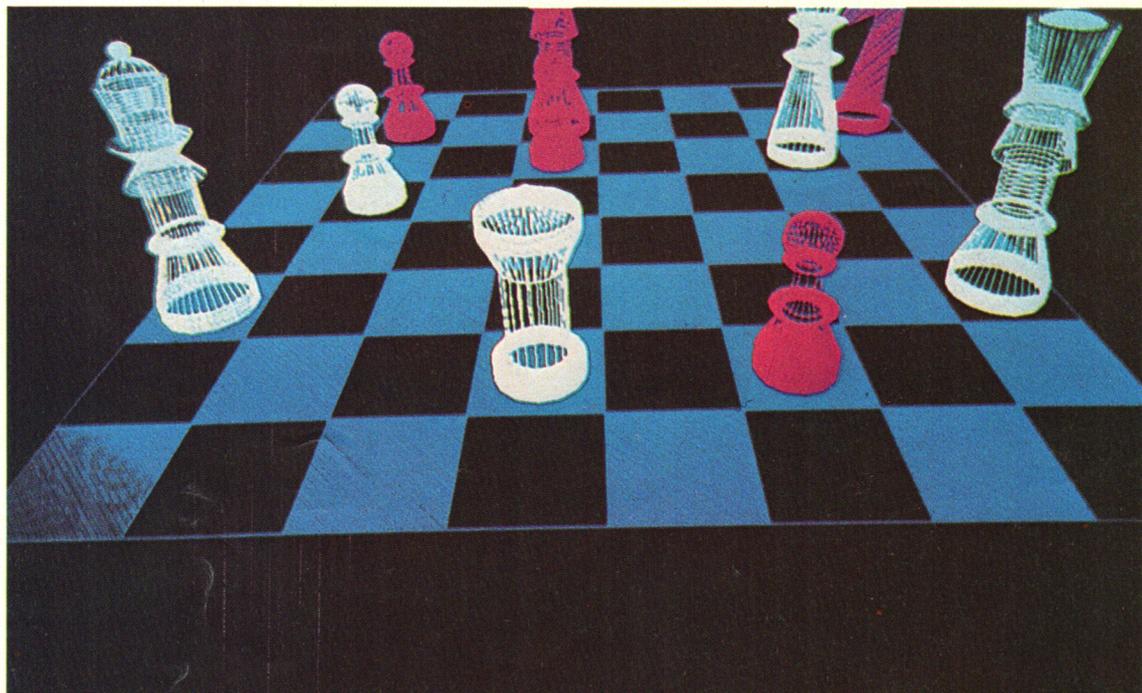
Una volta conclusa la fase d'apertura, i programmi eseguono una ricerca ad albero per identificare le mosse possibili. Da una posizione "radice", il programma somma i risultati e sceglie il ramo che più giova alla sua posizione e che più danneggia voi. Più il programma persiste nella ricerca (il numero di mosse), più saranno le probabilità che ha di



imbroccare la soluzione che più gli è favorevole a lungo termine.

Tutte queste ricerche rappresentano uno sforzo tremendo per il CPU: un programma impegnato nella previsione degli sviluppi di due mosse complete incontra un milione di combinazioni. Per tutto ciò occorrerebbe una quantità di tempo proibitiva, ma per fortuna l'impiego dell'algoritmo Alfa-Beta rende possibile eseguire delle ricerche esaurienti in un tempo più contenuto. Esaminando le mosse-radici da destra a sinistra invece che da sinistra a destra, l'algoritmo identifica più prontamente le mosse non funzionali.

I computer sono fatti apposta per risolvere i problemi: osservate il loro approccio e imitatelo. Per i novellini sarà forse saggio disinserire il modo "Think" del programma in modo che esso non possa studiare le mosse durante il loro turno di gioco. Se possibile, sarà anche meglio limitare la portata delle sue ri-



cerche: queste funzioni possono poi essere inserite e aumentate man mano che il giocatore umano si impratichisce del gioco.

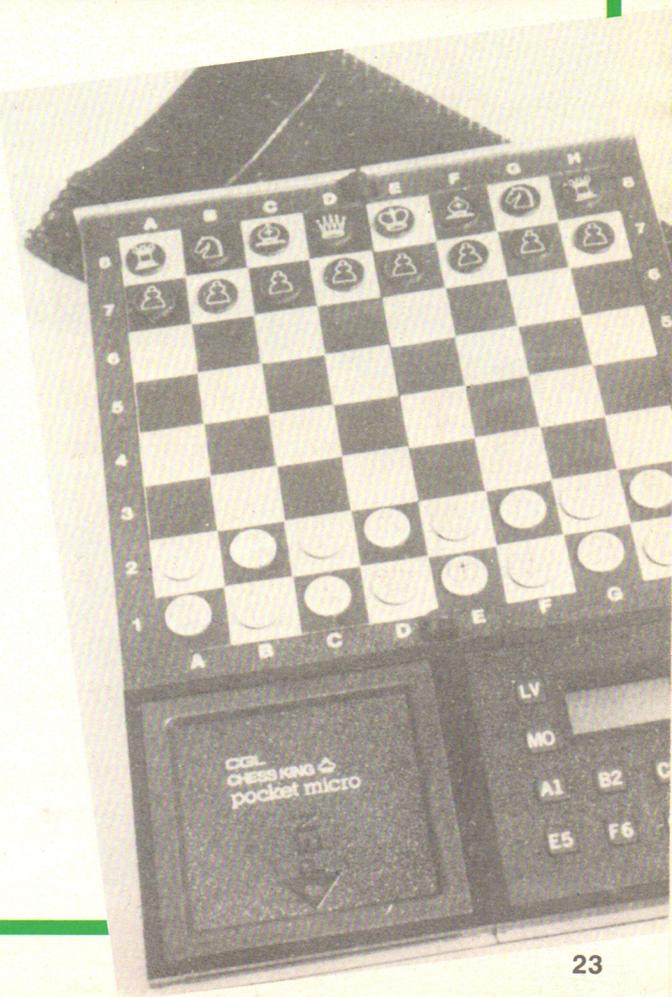
I programmi giocano a velocità diverse: il tempo di reazione varia dai cinque secondi per mossa... all'infinito, e in questo caso si dovrà forzare ogni mossa. Nelle partite di media difficoltà, ogni mossa viene studiata per uno o due minuti. Il giocatore umano potrà trovar utile la velocità con cui il computer ha disputato le partite più scadenti.

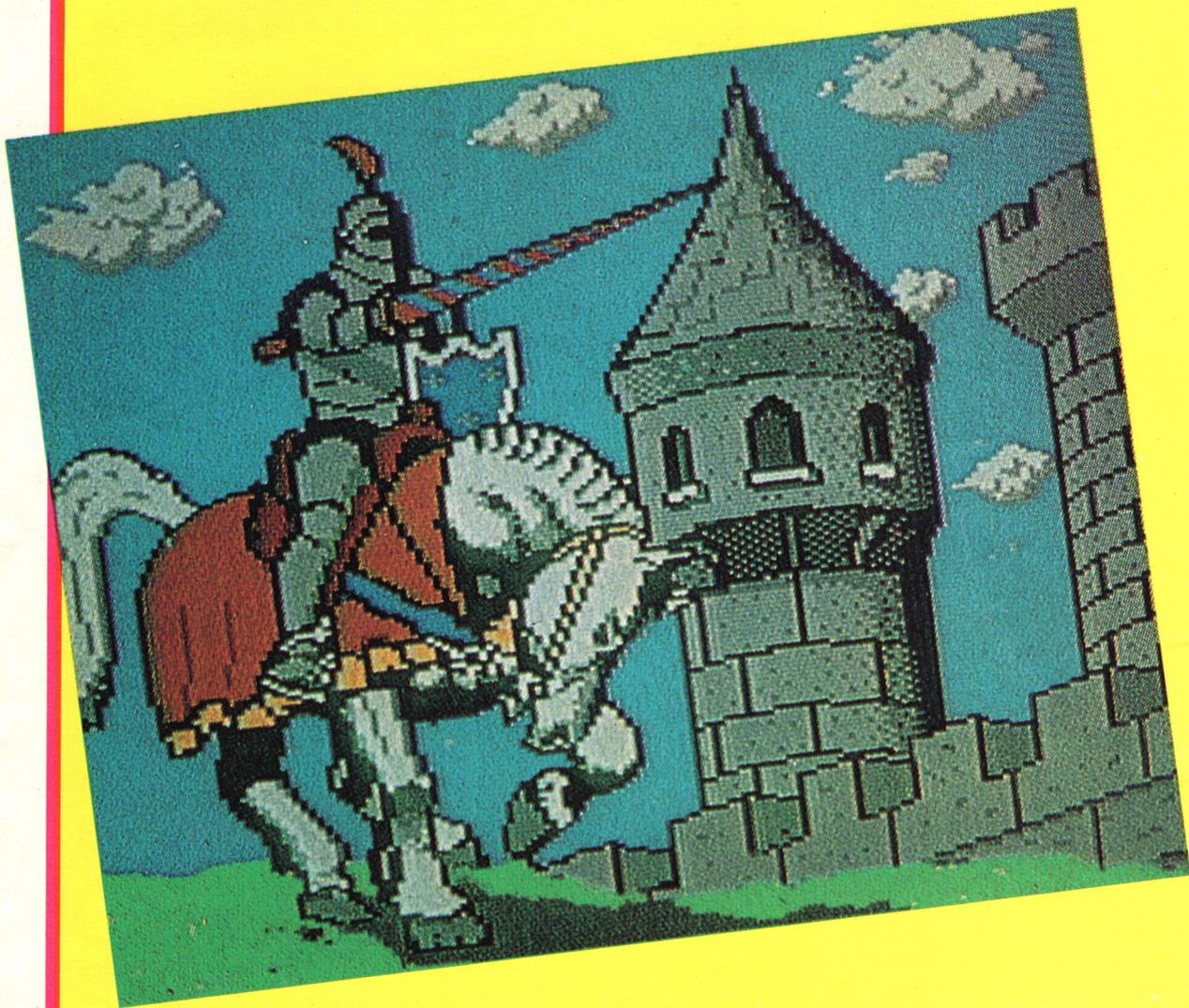
Tenete la regina il più a lungo possibile: in questo modo il programma sarà costretto ad esaminare parecchie altre possibilità. Cambiando campo, potrete imparare dalle reazioni della macchina al vostro assalto: è un po' come avere un insegnante privato.

La miglior preparazione per la parte mediana e finale della partita è di studiare le posizioni in dettaglio. Analizzate e sperimentate le varie reazioni: se potete organizzare la scacchiera come preferite, avvaletene.

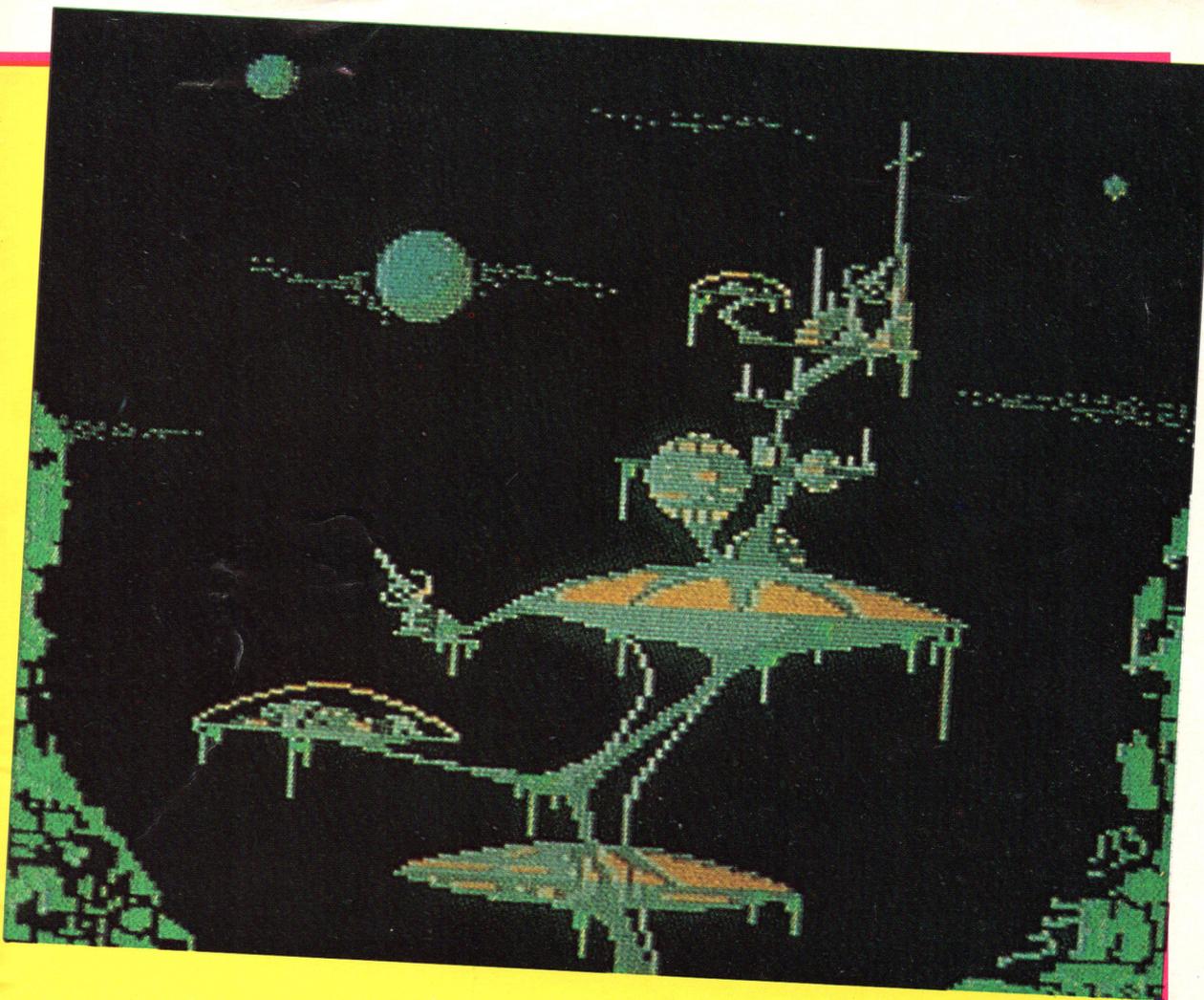
Ma soprattutto giocate, giocate e giocate ancora. Continuate ad aumentare il livello di difficoltà in modo di giungere sempre a un pelo dalla vittoria: questo sarà per voi un obiettivo e una sfida che vi aiuteranno ad acquistare in breve tempo una certa abilità.

E non scordatevi di tener d'occhio il re!





SABRE WULF



Sabre Wulf è simile in concetto ad un altro gioco chiamato Atic Attack, ma l'area di gioco è molto più vasta, 256 schermi in tutto.

Scopo del gioco è scoprire 4 pezzi di un amuleto perduto e vincere il cattivo.

Sabre Wulf, sembra facile, ma non è così. Solo una via porta all'entrata della caverna, quella posta sopra la schermata di partenza.

Tieni sempre pronta la tua spada quando entri in un nuovo schermo, non sai cosa ti potrebbe capitare.

Attento ai rinoceronti, ippopotami e indiani, non li puoi uccidere ma solo far fuggire con la tua spada, tutti gli altri possono essere uccisi, tramite il Sabre Wulf.

Questo è un grosso lupo stupendamente animato, esso si aggira alla base del labirinto in cui tu ti stai muovendo. Precisamente sulle montagne, attento è pericolosamente morta-

le e inoltre non ama gli umani.

L'amuleto che devi trovare e mettere assieme nel giusto ordine è diviso in 4 parti e messo randomizzato sulla mappa nelle molte radure che troverai.

I pezzi sono posti negli angoli delle radure attento però quando stai per prenderne uno in quanto potrebbero esserci indiani famelici in agguato.

L'amuleto assomiglia ad una testa di lupo e naturalmente aumentando il numero di pezzi recuperato aumentano in proporzione le insidie che ti piomberanno addosso.

Cura le orchidee che troverai sul tuo cammino, quando le trovi aspetta che fioriscano, alcune di esse nascondono piacevoli sorprese, altre meno.

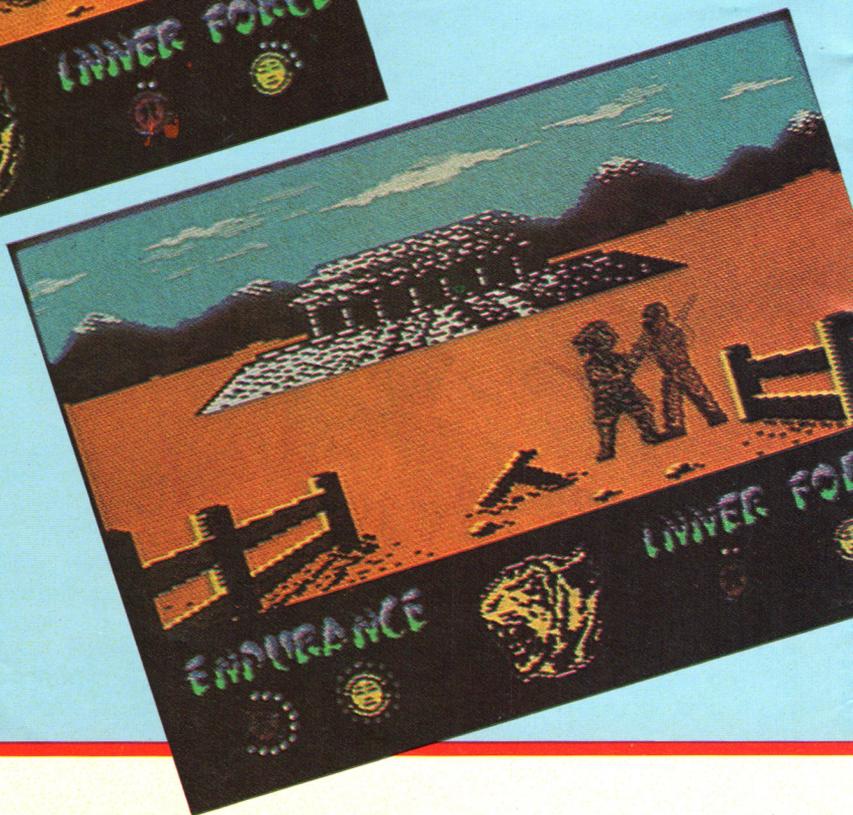
Per avere a disposizione più vite collezione le piccole statue rosse.

THE WAY OF THE TIGER

Dato che a quell'epoca eravate troppo piccoli, vi ricordiamo che fin dalla più tenera età avete vissuto sull'isola di Orb, affidati a dei monaci che hanno fatto di voi dei ninja. Ora però è tempo d'esami, e dovete affrontare le tre prove che il Gran Maestro Maijishi vi ha preparato. Riuscirete a superarle, occhi a mandorla?

È proprio questo che dovrete fare per giocare a **Way of the Tiger**, della Gremlin Graphics che, nel caso non l'abbiate ancora capito, è un ennesimo gioco imperniato sulle arti marziali.

Il gioco si suddivide in tre parti: combattimento a mani nude, lotta coi bastoni e duello con la spada- in quest'ordine. Non preoccupatevi però se non riuscite a portare a termine nemmeno la prima prova: la Gremlin ha inserito un modo 'allenamento' che consente di ci-



mentarsi in tutte le prove che si vogliono e di riprendere il gioco vero e proprio solo quando si ritiene d'esserne in grado.

La vostra energia verrà misurata in base a due parametri: resistenza e forza interiore. Per ogni cerchietto di resistenza perduto, perdetevi anche un punto di forza interiore. La partita finisce quando avrete esaurito la preziosa forza interiore.

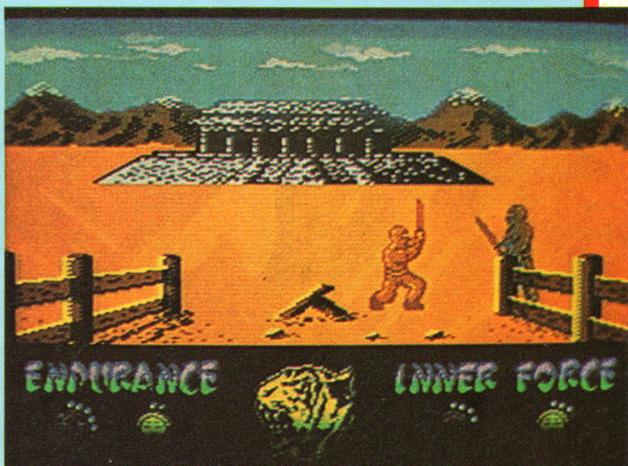
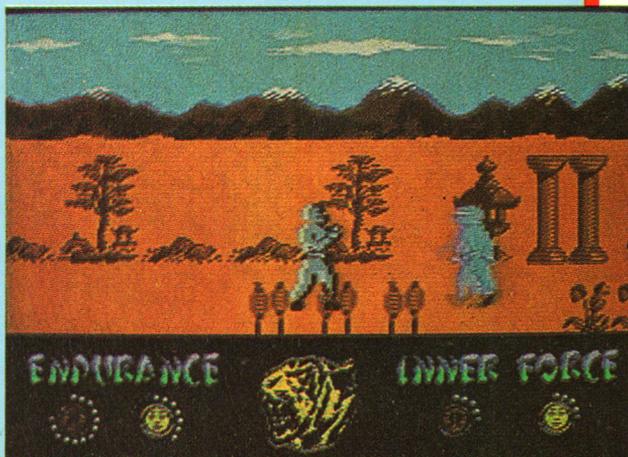
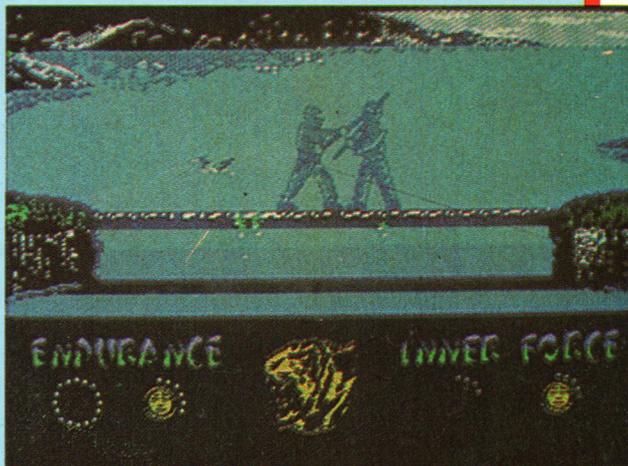
Quello del combattimento a mani nude è forse il più facile dei tre sottogiochi, dato che contiene quelle mosse che tutti ormai conoscono: pugni, calci volanti ecc. Non crediate però che si tratti di una semplice scazzottatura, poiché non tutti i vostri avversari sono umani: dovrete affrontare dei fantasmi, e magari anche uno o due macigni! Quello della lotta a mani nude è di per sé un buon gioco a sé stante, e sono parecchie le software house che lo avrebbero venduto da solo a prezzo pieno.

Il sottogioco successivo è quello della lotta con i bastoni: è la seconda volta che una software house cerca di portare sul monitor questa specialità, ma questa versione è molto superiore alla prima, quella di **Fighting Warrior**, della Melbourne House. La grafica è migliore, l'azione è molto più veloce e lo scrolling in entrambe le direzioni consente un'ottima panoramica sul gioco.

L'incontro di lotta coi bastoni ha luogo su di un palo scivoloso gettato a mo' di ponte attraverso un fiume, e pur essendo a corto di forze dovrete liberarvi di una quantità di avversari inviati dal Gran Maestro stesso. Le mosse consistono di parate, fendenti e stoccate. Impraticarsi delle parate è difficile, ma quando si impara ad usarle al momento giusto sono preziose. Niente da dire sui fendenti e le stoccate, tranne che le stoccate sono più veloci e meno potenti dei fendenti.

Quella del duello con le spade è l'ultima prova, e la più difficile. Se volete diventare un ninja, dovrete affrontare i guerrieri più forti - e alla fine anche il Gran Maestro stesso! Anche in questo caso le mosse sono quelle classiche degli spadaccini. La grafica è come sempre ottima, l'azione in primo piano è furibonda e gli sfondi sono eccellenti. Attenzione, però: i vostri avversari conoscono dei trucchi che neanche vi immaginate!

Malgrado la sua mancanza d'originalità, il gioco è davvero buono. La Gremlin sta producendo dell'eccellente software per il Commodore, e **Way of the Tiger** sarà certo un grande successo.



**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

SPECIAL PLAYGAMES



IMMAGNIFICI I SETTE

TORINO

ABA ELETTRONICA - Via Fossati, 5 (TO)
 AMU srl - Via Fattori, 75 (TO)
 BRONDOLO DI FAVI G & C.
 Piazza Sabotino, 1 (TO)
 CALBRÒ snc - Via Pertinace, 33 (TO)
 CAVALLINO - Strada S. Mauro, 69 (TO)
 CENTRO GIOCHI EDUCATIVI - Via Cernaia, 25 (TO)
 CENTRO STEREO - Corso VerCELLI, 164 (TO)
 CERT RADIO TV - Corso Orbassano, 126 (TO)
 C.D.M. ELETTRONICA - Via Marocchetti, 17 (TO)
 D.A.F. - Corso Turati, 7A/7N (TO)
 DURANDO ELETTRONICA - Via Terni, 64/A (TO)
 EUROFOTO snc - Corso Siracusa, 196/D (TO)
 FOTOGRAFIA NUOVA - S. Domenico, 24/F (TO)
 GALLO DI DOGLIO & C. - Via Tiziano, 34/C (TO)
 GRUPPO SISTEMI TORINO srl - Via Omea, 83 (TO)
 HOBBY ELETTRONICA sas - Via Saluzzo, 11 (TO)
 LEPPORATI SAS DI C. & G. C. Vitt. Emanuele, 66 (TO)
 MARVIN - Via Lagrange, 45 (TO)
 NUOVA MABLO srl - Via Nizza, 34 (TO)
 OSSOLA LUIGI - Corso VerCELLI, 94 (TO)
 PRIMEC snc di FERRI & C. - Via P. Baiardi, 7 (TO)
 REALE ANNIBALE - Via Po, 10 (TO)
 SARPAL snc - Via Tunisi, 114/P (TO)
 STEVANI SpA - Largo Giachino, 93 (TO)
 TELEFIZ snc - Via P. Croce 33/G (TO)
 TELSON ELETTRONICA - Via S. Donato, 68/Bis (TO)
 PEONA FRANCA - Via S. Clemente, 9 - Caluso (TO)
 RADIO TELE RAPID PITTA G.
 Via Torino, 24 - Cuornè (TO)
 CEART - Corso Francia, 18 - Collegno (TO)
 CAZZADORI - Piazza Degas, 4 - Pinerolo (TO)
 OBERTO MARCELLO E MARIO
 Via Buniva, 83 - Pinerolo (TO)
 MARENGO GIANFRANCO
 Via XXV Aprile, 1 - Piscina (TO)
 FORNERIS MATTERO
 V. Indipendenza, 50 - Poirino (TO)
 ELETTRONICA 2000 srl - C.so VerCELLI, 3 - Ivrea (TO)
 COSTALDO ALESSANDRO
 Via Torino, 48 - Settimo Tor. (TO)
 ELETTRONICA snc di TURIO
 Via F. Rolando, 37 - Susa (TO)
 ZAMBUROLI PIETRO - Via Torino, 189
 S. Antonino Susa (TO)

ALESSANDRIA

AUDIOVOX di VerCELLI - Via Migliara, 43 (AL)
 LIBRERIA BERTOLOTTI - Corso Roma, 122 (AL)
 ELETTROFORNITURE C.D.T. srl
 V. Cassarogna, 23 - Acqui Termi (AL)
 DAFFARA IGINO - Viale Repubblica, 73
 Valenza Po (AL)
 ELETTRO 2000 srl - Via Rosano, 6 - Volpedo (AL)

AOOSTA

CHERICATO LUIGI - Piazza Repubblica, 3 (AO)
 Fratelli GATTI spa - Via Festaz, 75 (AO)
 I.M.E.S. spa - Loc. America - Quart (AO)

ASTI

STEREOTECHNICA HI-FI - Corso Dante, 104 (AT)
 ALCIATI WALTER - Via M. Pavia, 7 - Canelli (AT)
 GRAGLIA REMO
 Via Roma, 2 - Castelnuovo Don Bosco (AT)
 SIGNORIELLO FOTO
 Via Roma, 53 - S. Damiano (AT)

CUNEO

BENSO ELETTRONICA - Via Negrelli, 18 (CN)
 CASATI snc - Corso Nizza, 15 (CN)
 REATO GUIDO - Piazza Libertà, 1 (CN)
 ROSSI Computer - Corso Nizza, 42 (CN)
 SOCCOMEL sas SIGHETTI & C.
 Corso Piave, 16/A (CN)
 BUSSO PASQUALE - Via Cavour, 57 - Bra (CN)
 BONA MAGAZZINI sas - Pr. Piemonte, 4 - Bra (CN)
 Magazzini AZ - Provinciale per Neive
 Castagnò (CN)
 A.Z di Salvetto C. - Via Case Rosse, 1 - Ceva (CN)
 S.D.I. snc INFORMATICA
 Via V. Emanuele, 250 - Bra (CN)
 ASCHIERI GIANFRANCO
 Eni, Filiberto, 6 - Bossano (CN)
 FIENO VINCENZO - Via Gherbiana, 6 - Mondovì (CN)
 CENTRO VENDITA VIVALDA
 P. Annunziata, 1 - Trinità (CN)
 PIANTINO ANDREA
 Via Roma, 11/B - Verzuolo (CN)

NOVARA

COMOLI FERRARI - Via Pri, Ferrario, 1 (NO)
 COMPUTER - Via Monte Zeda, 4 - Arona (NO)

COMOLI FERRARI - Via Isamo, 30 - Callignaga (NO)
 MINOTTI ANTONIO Via Mazzucchelli, 14 - Cameri (NO)

VERCELLI

ELETTRONICA di BELLOMO A. - Str. Torino, 15 (VC)
 MOSCA spa - Via Italia, 68 - Biella (VC)
 C.S.I. TEOREMA - Via Losana, 9 - Biella (VC)
 NEGRINI MARIO - Via Tripolin, 32 - Biella (VC)
 BIGLIA LUIGI - Piazza Mazzini, 38 - Borgosesia (VC)
 QUASAR srl - Via Diagonale Trivero - Fratruverro (VC)
 CARLESSI EGIDIO Corso Rolandi, 11 - Quaronna (VC)
 BOTTA A. di BOTTA M. Corso Italia, 100 - Trino (VC)
 FAV di Seatonne - Strada per VerCELLI - Toino (VC)

GENOVA

BRACONI MAURO - Via Lagostena, 8R (GE)
 CAPIRIOTTI GIULIANO
 Via Cantore, 200/R (GE/Sampierdarena)
 CENTRO ELETTRODOMESTICI
 Via D.G. Verità, 5/E (GE/Voltri)
 CENTRO ELETTRONICA
 Via Chiaravagna, 10 (GE/Sestri)
 CROSA - Via Cantore, 29/GR (GE-Sampierdarena)
 CROVETTO RADIO - Via XX Settembre, 99/R (GE)
 DELLA CASA ARMANDO - Piazza Dante, 23/R (GE)
 DENARO GERARDO - Via Prè 144R (GE)
 FOTOMONDIAL srl - Via del Campo 1/A (GE)
 GARDELLA ELETTRONICA
 snc Corso Sardegna, 334/R (GE)
 GENTILOTTO G. e Figlio snc Via M. Sala, 18R GE-Nervi
 GEORADIO DI CANEPA
 Via Ciro Menotti, 90/R (GE-Sestri Ponente)
 GHIO - Piazza Degas, 23/R (GE)
 Jolly - Via Dandolo, 35/R (Ge/Certosa)
 LA NASCENTE srl - Via S. Lucia 4/1 (GE)
 MASSA AGOSTINO Via Camozzini, 17/R (GE/Voltri)
 RIZZOTTO GIUSEPPE
 Via Teodoro II di Monferrato, 32/R - (GE/Pegli)
 RAPPEL DI TERZO - Via Borgoratti, 23/R (GE)
 VIDEO DI BOREA - Via Armenia, 15/R canc. (GE)
 VINCIGUERRA SALVATORE - Via Prè, 102/R (GE)
 CEREGHINO ANGELO e C.
 Via Piacenza, 167 - Chiavari
 GARIBALDI GINO
 Via Nuova Italia, 36 - Lavagna (GE)
 PAGLIALUNGA F.lli - Via Mazzini, 4 - Rapallo (GE)
 TESSERA MARIA LUISA
 C.so Matteotti, 51 - Rapallo (GE)

IMPERIA

ARI di ACQUARONE - Corso Dulbecchi, 34 (IM)
 ARS di ACQUARNE
 Via P. Agosti, 48 - Sanremo (IM)
 TOMMASI CARLO - Via P. Semeria, 2 - Sanremo (IM)

LA SPEZIA

AUTORADIO di GRIMALDI V. Via Italia, 373 (SP)
 RADIOPARTI G.B. - Via 24 Maggio, 330 (SP)
 SCAGLIARINI ARCANGELO - Via Genova, 11 (SP)

SAVONA

OLIVIERI FRANCO - Via Carissimo Crotti, 41 (SV)
 ANFOSSO ITALO - Via Carminati, 92 - Andora (SV)
 ODASSO ARTURO - Via Aurelia, 362 - Loano (SV)
 FALCO LUIGI
 Via Roma, 37 - Cairo Montenotte (SV)

MILANO

ANFA RADIO - Via Donatello, 22 (MI)
 ARCOVISONI di COLOMBO A.
 Via Sanggallo, 39 (MI)
 BARBIERI - Corso S. Gottardo, 36 (MI)
 BEST - Via F. Casati, 1/A (MI)
 BONAZZI - Via P. Sarpi, 11 (MI)
 B.S. BEST SELLER - Viale Lungiana, 12 (MI)
 BROLO spa - Via Censio, 36 (MI)
 CARRETTI - Via Vodice, 1 (MI)
 CASPANI - Via Ormato, 4 (MI)
 CASTOLDI BRUNO - Via Burlamacchi (MI)
 CENTRO LEADER HI-FI - Via J. Palma, 5 (MI)
 CAZZINI - Via Crema, 16 (MI)
 C.M.E. srl - Via Solferino, 33 (MI)
 EDS srl - Electr. Data System
 Corso Porta Ticinese, 4 (MI)
 ELTRON RADIO di Mainardi e Papini
 Via P. Sarpi, 40 (MI)
 ELTAR - Corso VerCELLI, 52 (MI)
 ELTAR - Via P. Sarpi, 61 (MI)
 FAREF - Via Volta, 19/21 (MI)
 GALLI PAOLO - Viale Campania, 31 (MI)
 G B C ITALIANA - Via Petrella, 6 (MI)
 G B C ITALIANA - Via Cantoni, 7 (MI)
 LOGICAL STATION 3001
 Via Torino - P.zza S.M. Beltrade, 8 (MI)

LO STREGATTO

Soc. Coop.ri Corso Porta Romana, 55 (MI)
 MANZONI - Via Gucci, 5 (MI)
 MARCUCCI - Via F. Bronzetti, 37 (MI)
 MELCHIONI SpA - Via Colletta, 39 (MI)
 MESSAGGERIE ELETTRONICHE
 Via Quintiliano, 40 (MI)
 MI-SOFT - Via Manzoni, 31 (MI)
 MORO ELETTRICA - Via L. Il Moro, 159 (MI)
 NUOVA NEWEL ELETTRONICA
 Via MacMahon, 75 (MI)
 ORIANI - Viale F. Testi, 81 (MI)
 ORTA FRANCO - Via Mazzini, 58 (MI)
 RAPIZZA - P.le Maciachini, 16 (MI)
 RIZZI BENVENUTO - Viale Piave, 4 (MI)
 SUPERGAMES - Via Vitruvio, 38 (MI)
 TELE 4 - Via Monte Generoso, 8/A (MI)
 TELE 4 - Piazza 4 Novembre, 4 (MI)
 VENTURA - Via Menabrea, 24/A (MI)
 VOLPI ELETTRICA - Via F. Filzi, 15 (MI)
 ELETTROCENTRO - Viale Resegone, 5 - Arese (MI)
 GALIMBERTI F.lli
 Via Nazionale Giovi, 28/36 - Barlassina (MI)
 GBC Italiana SpA
 Via Matteotti, 66 - Cinisello (MI)
 Lavezzani - Viale Rinascente, 127 - Cinisello Balsamo (MI)
 DAMAR snc - Via A. Costa, 11/B - Codogno (MI)
 ELETTROMARKET 2000
 Via Cavallotti, 29 - Cologno Monzese (MI)
 PENATI srl - Via Verdi, 28/30 - Corbetta (MI)
 NOVAVOX snc - Via Diaz, 30 - Desio (MI)
 BALCONI PIERO - Via Serbelloni - Gorgonzola (MI)
 DPS - Viale Rimembranze, 11 - Lainate (MI)
 CENTRO SISTEMI INFORMATIVI
 Corso Garibaldi, 18 - Legnano (MI)
 HI-FI CENTER - Corso Magenta, 22 - Legnano (MI)
 COPEA spa - Via delle Mimose - Legnano (MI)
 LOMI - Via Garibaldi, 27 - Lodi (MI)
 MBM - Corso Roma, 112 - Lodi (MI)
 ORTA FRANCO - Via Mazzini, 58 - Magenta (MI)
 DINAMIC di GINO CARLO
 Via S. Michele, 59 - Parabiago (MI)
 ELETTROMARKET 2000 - Via Pace, 47 - Rho (MI)
 BRAME ABRAMO - Via Pavesi, 117 - Rozzano (MI)
 ELECTRICAL SHOP SEREGNO
 Via Cavour, 10 - Seregno (MI)
 POZZI VALENTINO
 Via G. Matteotti 20 - Seregno (MI)
 ELETTROMARKET 2000
 Via Curiel, 46 - Sesto San Giovanni (MI)
 ELETTROMARKET 2000
 Via Monte Grappa, 24 Sesto San Giovanni (MI)
 PEDRALI UMBERTO
 Via S. Caterina, 12 - Trezzo S/Adda (MI)
 ACTE sas NIEBEL FERBO
 Via Cremagnani, 13 - Vimercate (MI)
 NEBEL - Via V. Emanuele, 65 Vimercate (MI)
 GAMBINI PIETRO - P. Garibaldi, 6 - Vittuone (MI)

BERGAMO

ANOREINI VITO & C. srl Via Monte Grappa, 5/B (BG)
 CORDANI SpA - Via C. dei Caniana, 8 (BG)
 MARCHETTI ENRICO - Via Baschenis, 7 (BG)
 RINALDI SpA - Via C. Correnti, 33 (BG)
 GIANNI RADIO - Via Ballila, 10 - Romano L.to (BG)
 TIRLONI BRUNO - Via Matteotti, 8 - Treviglio (BG)

BRESCIA

ANGOSCINI - Via Venezia, 82 (BS)
 ANGOSCINI - Via Pace, 27/B (BS)
 SAE CENTRO ANTENNA - Via S. Gaetanino, 5 (BS)
 STEREO CLUB - Via Chiusura (BS)
 VELCO snc - Via Solferino, 21/B (BS)
 VICASIO MARIO - Piazza Zanardelli, 3 (BS)
 INGEST - Piazzale Europa, 21/D - Sarezzo (BS)

COMO

CART snc - Via Rimoldi, 7 (CO)
 2 EMME ELETTRONICA srl - Via Sacco, 3 (CO)
 NUOVA METRO CASA srl - Via P. Paoli, 7/A (CO)
 RTE - Via Milano, 228 (CO)
 SOFT IDEA di Ferrai C. - Via Indipendenza (CO)
 ELTRON di CRIPA Via 4 Novembre, 1 - Barzanò (CO)
 SOFTIME di CICERI RENATO
 Via Fiammenghini, 43 - Cantù (CO)
 EXECUTIVE di ASCOLI snc
 Via Bovara, 16 - Lecco (CO)
 CAGLIO PAOLO - Via Statale, 71 - Merate (CO)

CREMONA

EURO ELETTRONICA - Via Griffini, 20 - Crema (CR)

MANTOVA

CEM GUASTALLA - Via Femelli, 20 (MN)

CEM - Via Risorgimento, 41/G (MN)
COMPUTER sas di Tubaldo - Galleria Ferri, 7 (MN)

PAVIA
BEME ELETTRONICA sas - Viale Libert , 61 (PV)
SENNA Via Calchi, 5 (PV)
CENTRO SEI srl - Via Gravellona, 7/9
 S. Martino Siccomario (PV)

SONDRIO
CARRARA - Via C. Battisti (SO)
FIORINI - Via Singella - Cosio (SO)

VARESE
BERNASCONI MARIO & C. SpA
 Via A. Saffi, 88 (VA)
TELEVOX PRUSCINI COLOMBO
 Via Palestro, 42 - Busto Arsizio (VA)
AUDIO VIDEO CENTER Via Vespucci, 24 - Gallarate
PUNTO UFFICIO srl - Via R. Sanzio, 8 - Gallarate (VA)
HACKER STUDIO - Piazza Garibaldi, 4 - Luino (VA)
FERRARIO ELETTRONICA Via Mazini, 23 - Saronno
VIDEO TIME sas - Via Carcano, 12 - Saronno (VA)

VENEZIA
CAPUTO RUGGERO - S. Marco 5193 (VE)
GHEGIN ELETTRDOM srl
 Via Miranese, 283 - Chirignago (VE)

BELLUNO
BIG MARCKET
 Via Nazionale - Busche Cesio Maggiore (BL)
BIG MARKET - Via Cadore - Ponte nelle Alpi (BL)

PADOVA
CENTRO RADIO TV FONTI srl
 Corso Milano, 80/82 (PD)
COMPUTER POINT - Via Piovese, 37 (PD)
MARCATO GIANFRANCO
 Via Madonna della Salute, 51 (PD)

RADIO TARCISIO snc - Corso Milano, 77 (PD)
VIDEO PIU - Piazzale S. Giovanni (PD)

TREVISO
MARCATO GIANFRANCO - Via G. Coderta, 11 (TV)
R.T. SISTEMI TREVISO srl - Via Oriani, 56 (TV)
CH.M.A. INFORMATICA
 Viale delle Industrie - Dossun (TV)
ELETTROAUDIOVIDEO FALCON
 Via Terraglio, 116 - Preganziol (TV)

VERONA
CASA DELLA RADIO srl - Via Cairoli, 10 (VR)
CHIP COMPUTER - Stradone S. Fermo, 7 (VR)
GUIDO BIANCHI & C. srl - Via A. Saffi, 1 (VR)
META SPA - Via del Lavoro, 37 (VR)
TELESAT - Via Vasco Degama, 8 (VR)
RADIO POLO - Via V. Veneto, 20 - S. Bonifacio (VR)
CASTAGNA F.lli - Via Mantova, 30 - Villafranca (VR)

VICENZA
SCALCHI UMBERTO - Via C  Baldi, 139 (VI)
ZUCCATO srl - Corso Palladio, 78 (VI)
G.P. COMPUTER
 Via Leonardo da Vinci, 45 - Cassola Terme (VI)

TRENTO
CRONST UMBERTO - Via G. Galilei, 25 (TN)
DELTA ELECTRONIC SpA - Via Brennero, 340 (TN)
ELETTROCASA srl - Via Verona, 9 (TN)
DALLAVO VITTORIO - Via G.B. Lampi - Cles (TN)
MUSIC CENTER di L. Pisanin
 Soprasasso 32/A Gardolo (TN)
TECNO BIT - Viale Europa - Mezzacorona (TN)

BOLZANO
ALTER AUDIO sas - Via Firenze, 4 (BZ)
DATA PLAN - Via Cassa Risparmio, 9 (BZ)
ELETTRON MATTEUCCI SpA - Via Palermo, 33 (BZ)
VIDEOCENTER - Via della Zecca, 1 (BZ)

TRIESTE
FORNIRAD srf - Via Cologna, 10 (TS)
RADIO ANCONA - Via F. Severo, 95 (TS)
UNIVERSALTECNICA - Corso U. Saba, 18 (TS)

PORDENONE
ELECTRONIC CENTER - Viale Libert , 79 (PN)

UDINE
MOFFERT di Morvile e Feuda Via Europa Unita, 41
RIT SISTEM UDINE srl - Via L. Da Vinci, 99 (UD)
MATTIUSI IDRENO Via Liciniana, 56 - Martignacco (UD)

BOLOGNA
BRIGHENTI F.lli snc - Via Riva Reno, 6 (BO)
BRIGHENTI RADIOTECNICA - Via S. Felice, 87 (BO)
CO MET SpA - Via Ranzani, 7/2 (BO)
IODICE HI-FI CENTER - Via Matteotti, 4 (BO)
TEKNOS di G.P. Magagnoli - Via Zanardi, 123 (BO)
CENTRO STILE SUPERMARKET
 Zenzalano Sud, 51 - Budrio (BO)
FARO - Via Buzzi, 45 - Castelmaggiore (BO)
BRIGHENTI MAURIZIO
 Via Pepoli, 19/23 - Castiglione de Pepoli (BO)

FERRARA
BIG MARKET di CANDINI - Via Garibaldi, 30 (FE)
CEMM MARKET - Via Ravenna, 145/155 (FE)
PELLIZZARO ELETTRON srl - Via B. L. Nami, 24 (FE)
BERTIERI G. CARLO
 Via Comacchio, 102/3 - Cona (FE)

FORLÌ
HOME E PERSONAL COMPUTER
 Piazza Melozzo, 1 (FO)
MARCO POLO - Viale Roma, 171 (FO)
CHIARI VITTORIO - Via Saffi, 49 - Rimini (FO)
ELETTRO COMET SpA
 Nuova Circonvallazione, 82 - Rimini (FO)
DE BIAGI & FRISONI - Serravalle - Rep. S. Marino

MODENA
BIANCHINI FABIO - Via Cittadella, 69 (MO)
CO EL di CASTAGNETTI - Via Cesari, 7 (MO)
CONAD ROMA di Denisco L.
 Via Roma, 291 - Soliera (MO)

PARMA
HI-FI MUSIC CENTER DAVOLI - Via Dante 1/A (PR)
MARI ERMANNINO - Via E. Casa, 3/A (PR)
VELCOM srl - Via E. Casa, 16/A (PR)
ZANICHELLI G. di BRUNO - Via Saffi, 78/B (PR)
CABRINI IVO - Via Gramsci, 58 - Sorbolo (PR)

RAVENNA
COMPUTER HOUSE snc - Via Cesarea, 126 (RA)
FARO srl - Strad. IV Trav. 7 - Porto Fuori Ravenna
LEGA LANFRANCO HI-FI CENTER
 Via Marconi, 27 - Faenza (RA)
MONTANARI di B & C. sas
 Largo Calderoni, 9 - Lugo (RA)

REGGIO EMILIA
ISI CENTER snc di M. e C. Via E.S. Pietro, 10 (RE)
PUNTO VIDEO di Prandi e C. - V.le Piave, 5/D (RE)

AREZZO
VIDEOCOMPONENTI - P.zza IV Novembre, 3 (AR)
VIERI - Via Vittorio Veneto, 68 (AR)

FIRENZE
BEFANI MARCELLO
 Via M. delle Querce, 10/14/16/R (FI)
CAFF - Via Allori, 52 (FI)
IMPERIAL LAMPADARI snc
 Via M. Marcello, 15R - Via Doni, 55R
 Via Mannelli, 119 L/M/N (FI)
PAOLETTI FERRERO - Via il Prato, 40/R (FI)
L'ELETTRONICA di GIANNELLI
 V.le Matteotti, 8 - Scarpinea (FI)
COSTANZO CLAUDIO
 Via Cimabue, 55/A - Campi Bisenzio (FI)
L'ELETTRONICA - Via E. Boni, 110 - Prato (FI)
COSCI F.lli spa Via Roma, 26 int. - Prato (FI)
SALVADORI snc Televisione
 V.le Montegrappa, 15
 Via delle Fonti, 12 - Prato (FI)
WAR GAMES Via S. Sanzio, 126/A - Empoli (FI)

GROSSETO
RADIOTELEMARKET - Via Adda, 125 (GR)

LIVORNO
CIUCCI PIER LUIGI - Via Maggi, 136 (LI)
C.P.E. ELETTRONICA - Via Paoli, 32 (LI)
ELMA ELETTRONICA snc Via della Vecchia Casina, 7
DIDI VINCENZO - Via Roma, 83 (LI)
LIVINFORM srl - Via Roma, 8 (LI)
ROFI IRIRO - Via Sorgenti, 138 (LI)
MECHI RADIO TV Corso Matteotti, 124 - Cecina (LI)
ALESSI PAOLO - Via Cimarosa, 1 - Piombino (LI)

LUCCA
CASA DELLA RADIO - Via Vittorio Veneto, 38 (LU)
FANUCCHI GIUSEPPE - Via Roma, 36 - Porcari (LU)
BERTI & BERTI snc Corso Garibaldi, 47 - Viareggio (LU)

TINTORI MARIO
 Via Marconi, 129 - Torre del Lago (LU)

MASSA CARRARA
FUMANTI ALBERTO Via del Popolo, 9 - Aulla (MS)
GIUFFE ELETTRON FAVINI - Via Gramsci, 29 (MS)

PISA
LA LATERARIA
 Loc. La Fontina - Ghezzano (PI)
VIDEOCASA di CAVALLINI LAURA
 Via Repubblica, 4 - Lari Lavaiano (PI)
ORSINI BARBARA - Fr. Formacette - Calcaiana (PI)
MARCHESAFI GIOVANNI Piazza Stazione 32, Cascina
 LA CASA DEL COMPUTER
 Via della Misericordia, 84 Portedera (PI)
FIASCHI GIOVANNI TV DISCHI HI-FI
 Via T. Romagnola est. 593 - S. Miniato (PI)

PISTOIA
C.D.E. srl - Viale Adua, 350 - Pistoia

SIENA
TURILLAZZI A. & OTTINI - Via Garibaldi, 18 (SI)

PERUGIA
C.I.E.M. MINUTI - Sede Torgiano - Ferreria (PG)
 Filiale: P.zza IV Novembre, 4/5

ANCONA
IRMEA - SS 16 km 303/6 (AN)
TELERADIOFORNITURE - Via Maggini, 51 (AN)
COMPUTER SERVICE
 Corso Matteotti, 151 - Chiaravalle (AN)
BELLELLI srl - Viale Serafini, 14 Fabriano (AN)
EMI di Maurizi - Piazza della Repubblica, 5 - Jesi (AN)
NEW COMPUTER - Corso Matteotti - Jesi (AN)

ASCOLI PICENO
PERINI GIOVANNI
 Via XX Settembre, 18 - Porto S. Elpidio (AP)
AC ELETTRONICA
 Viale Ferri, 92 - S. Benedetto T. (AP)

MACERATA
CERQUETELLA PIERO - Via Spalato, 126 (MC)
TASSO G. di TASSO STEFANO Corso Cairoli, 170 (MC)
TECNO UFFICIO - Via Ridolfini, 8 - Camerino (MC)
VISSANI FRANCO
 SS. 361 km 41,600 - Passo di Treia (MC)

PESARO
GIACOMINI GIORGIO - V.le Verdi, 14 (PS)
OMEGA di SIMONCELLI - Via Trento, 172 (PS)
COMPUTER HOME di MANNA R.
 Via Garibaldi, 102 - Fano (PS)

ROMA
AQUILI - Via dei Pioppi, 54 - Roma
BERTI - V.le Somalia, 142 - Roma
BONIFANTINI G. - Via Tuscolana, 1006 - Roma
CENTRO ELETTR. TRIESTE snc
 Corso Trieste, 1 - Roma
COIANTE G. - Acqua Bulicante, 280 - Roma
COMPUTER srl - Via E. Rulli, 27 - Roma
DIESSE ELETTRONICA srl Largo Frassinetti, 12 - Roma
DMS - Via Stamera, 60 - Roma
DITTA FOR ALL - Via A. Davila, 112 - Roma
DITTA FEPIR - Via Fabio Numero, 18 - Roma
ELDO - Via Tiburtina, 481 - Roma
ELTTROMARKET - Via C. Baico, 1 - Roma
ELETTROSTANDARD - Via Furio Camillo, 56 - Roma
F E Rib srl - Via Mont. Sibillini, 50 - Roma
FOR-ALL - Via A. Davila, 112 - Roma
FEPIR - Via F. Numero, 18 - Roma
G B ELETTRONICA - Via Consoli, 7 - Roma
G B ELETTRONICA - Via Sorrento, 2 - Roma
GIU PAR srl - Via Conciatori, 34 - Roma
GROSSI ELIO ELTRON snc
 Lucio Papirio, 90 - Roma
LEORAMA - Cir.ne Corneli, 95 - Roma
MARCONI MARC.EL. - V.le Marconi, 156 - Roma
MERCATO ELETTR. - Via Malatesta, 249 - Roma
NOVELLI R. - p.le Prenestino, 34 - Roma
ORAZI BRUNETTI - Via Portuense, 102/A - Roma
ORAZI & FIGLI - F.lli Borgnese, 89 - Roma
RADIOFORN. LAPESCHI sas
 V.le IV Venti, 152/F - Roma
REMAT - Via Montetina, 2 - Roma
ROMANA ELETTRONMARKET
 Viale Jonio, 328 - Roma
ROMANA FLAMINIA Via Flaminia Vecchia, 575 - Roma
SABATINI F.lli - Via Lamarmora, 27 - Roma
SINTESIS 2001 - Via Cap. Consalvo, 9 - Roma Lido

DITTA SIRTES - V.le Ippocrate, 66 - Roma
 STEGAMI GAMBINI - Via Catania, 8/10 - Roma
 TABARRINI PIERO - Viale Isonzo, 187 - Roma
 TELEECO - Via Tito Galati snc - Roma
 TELEFIAMME TRE srl - Via Salanda 26 - Roma
 TULLI ELETTRONICA - Via F. Baracca, 74 - Roma
 TV COLOR CICCARELLI - Via dei Noci, 75 - Roma
 VALERIO - Viale Libia, 42 - Roma
 DITTA VANGUARD ELECTRONIC
 Piazzale Prenestino, 14 - Roma
 VIDEO MARKET - Viale Piave, 45 - Roma
 GAMPACIANI BARBARA
 Via S.F. D'Assisi, 58 - Ciampino (Roma)
 FLAMINI ALESSANDRO
 Via Beato Tommaso da Cori, 20 - Ciciliano (Roma)
 DAMMI - Via Dalmazia, 18 - Civitavecchia (Roma)
 RUBEO ALDO
 Piazza V. Bellini, 2 - Grottaferrata (Roma)
 DI DOMENICO GIOVANNI
 Via Carducci, 24 Riguanò Flaminio (Roma)
 NECCI FRANCA - Via Borgomario, 114
 S. Vito Romano (Roma)
 A.V.C. SHOP SERVICE snc
 Via Empolitana, 134 Tivoli (Roma)
 CURTI PIERINA srl - Viale Trieste, 89 - Tivoli (Roma)
 EMILI GIUSEPPE - Via Tornei, 95 - Tivoli (Roma)
 MASTROGIROLAMO UGO
 Via Oberdan, 118 - Valleria

FROSINONE
 PALMIERI ANTONI - Viale Mazzini, 178 (FR)

LATINA
 ANDREOLI F.lli - Corso della Repubblica, 271 (LT)

RIETI
 OLIVO - Via Cintia, 30 (RI)

VITERBO
 ART di VITTORI - Viale Bruno Buozzi, 14 (VT)
 VESTRI - Via Monte Zebio, 1 (VT)

PERUGIA
 M.T.E. A TEMPERINI & C. snc
 Via XX Settembre, 76 (PG)
 COMER di TATTANELLI - Via Settevalli, 264 (PG)
 ELETTRUMBRIA - Via A. Morettini (PG)
 COSEST sas di CAPITINI
 Strada M. Arcangelo, 1 - Bastia Umbra (PG)

TERNI
 RAMOZZI ROSANNA - P.S. Angelo, 23 (TR)
 PILERI L.M. - Via E. Chiesa, 2 (TR)

AQUILA
 CED - Strada Statale, 17 n. 34 (AQ)
 COOP SYSTEM SERVICE
 Via XX Settembre, 61/63 - (AQ)
 CASTRICONE D. TECNOLOGIA TV
 Via Garibaldi, 85 - Avezzano (AQ)
 CEM srl - Via M. Bagnoli, 130 - Avezzano (AQ)
 VIDEO SUONO SYSTEM
 Via Gazzani 3/4 B Campobasso

CHIETI
 DIGIT TEAM snc - Via M. Bianco, 2 - Lanciano (CH)

PESCARA
 COMPUTER HOUSE srl - Via Tiburtina, 34 (PE)
 FERRI ELETTR. - Via Tiburtina Valeria, 89 (PE)
 GIGLI VENANZO - Via S. Spaventa, 45 (PE)
 MARCUCCI - Via M. Polo, 15 (PE)
 M.C. COMP. ELETTRONICI - Via del Concilio, 8 (PE)
 TEODORO DINO - Via Piana, 64 (PE)

TERAMO
 PAVONE PASQUALE
 Via Nazionale, 420 - Roseto Abruzzo (TE)

NAPOLI
 AGNETTI - Via C. Porzio, 81 (NA)
 CIAN - Galleria Vanvitelli (NA)
 DARVIN - Calata S. Marco, 24 (NA)
 LUXORO RADIO DI IMPROTA M.
 Galleria Umberto, 52 (NA)
 OTTICA QUAGLIA - Piazza Garibaldi (NA)
 R2 - Via Cilea (NA)
 REFRAINI - Via N. Nisco, 3 (NA)
 RICCARDI - GBM - Via Roma, 425 (NA)
 SAGMAR srl - Via S. Lucia, 140 (NA)
 SANTANIELLO ANTONIO
 S. Anna Lombardi, 45 (NA)
 SHASHING - C.so V. Emanuele, 416 (NA)
 SIT - C.so Secondigliano, 245 (NA)

ELETTRONICA SAVARESE srl
 Via Virgilio, 76 - Castellammare (NA)
 ELETTRONICA MARKET srl c. Resina, 230/E - Ercolano (NA)
 CAPUANO GIULIO
 Via S. Francesco - Fiorio D'Ischia (NA)
 SPADARO spa - Via Romani 112 - M. Arco (NA)
 MERCATO ELETTRODOM. srl
 Corso Garibaldi 179 - Portici (NA)
 POSTIGLIONE CARMINE
 p. Capomazza, 9 - Pozzuoli (NA)
 ELETTRONICA SUD POME sas
 V. Veneto 374/C - Torre Annunziata (NA)
 FALCO - Via Sarno, 102 - Striano (NA)

BENEVENTO
 RICCIARDI GIUSEPPE - Corso Garibaldi, (BN)

AVELLINO
 COMPUTER IN srl - Via Tuoro, 29 - Atripalda (AV)

CASERTA
 RICCIARDI AGOST. RADIOFOR.
 Corso Trieste, 193 (CE)
 ZINZI ALBERTO E ANTONIO
 Via D. Santoro, 81 Marcianise (CE)

SALERNO
 DE VITA BRUNO - Via L. Guercio, 195 (SA)
 BATTIPAGLIA ANTONINO - Corso Garibaldi, 193 (SA)
 PUCCI ALFONSO - Via don Minzoni, 5 - Antri (SA)
 SPARACINO GIOVANNI
 Corso Garibaldi, 25 - Baronissi (SA)
 LINEA D MOBILI DECARO srl
 SS. 18 EX Mul. BRA - Battipaglia (SA)
 SACED srl - Piazza XXV Aprile, 7 - Eboli (SA)
 A E P. GENOVESE & C. sas - Via Roma
 Via Nazionale - Nocera Inferiore (SA)
 ELIO ANNUNZIATA Via Garibaldi, 18 - Nocera Inf. (SA)

BARI
 ANTONELLI ANGELO - Via Sparano (BA)
 COMEL - Via Cancellotto (BA)
 ARTEL srl - Via Fanelli, 209/26
 Via Palese 3/7 - Modugno (BA)
 DITANO SERGIO - v. S. Martino, 17 - Casarano (BA)
 D'ANCOLILLO NUNZIO
 Piazza XX Settembre, 29 - Corato (BA)
 ANNESE ARMIDA Trav. L. Palestrina - Molletta (BA)
 CARDETTA DONATO
 Via Alardi, 7 - Gioia del Colle (BA)
 COMPUTER HOUSE - Via De Rossi, 192 (BA)
 GIOTTA DOMENICO - Via Nicci, 71 - Putignano (BA)
 PERRICCI G. MUOLO N. sas
 Via Diaz, 13 - Monopoli (BA)
 PISANI F.lli snc
 Piazza V. Emanuele, 57 - Monopoli (BA)

BRINDISI
 CANNALIRE COSIMO - Via S. Francesco, 43
 Francavilla Fontana (BR)
 MARANGI NICCOLI GRAZIA
 Via Amm. Cagni, 27/A (BR)

FOGGIA
 ALBANESE GIULIO - Via Roma, 13 - Cerignola (FG)
 BOTTICELLI GUIDO - Via S. Pollice, 2 (FG)
 CALÀ GIUSEPPE - Via V. Emanuele, 29 - Lesina (FG)
 CASORIA MICHELE
 Via XX Settembre, 9 - Orsara di Puglia (FG)
 IL DISCOBOLO DE FLANDRE snc
 Via T. Solis, 7 - S. Severo (FG)
 I.S.Y.D.A.B. snc - Via Spalato, 1 (FG)

LECCE
 COLUCCIA ANTONIO
 Via G. Di Giuseppe, 11 - Maglie (LE)
 ELETTRONICA SUD sas - Via D'Aurio, 52 (LE)
 RIZZELLO G. - Via Scipione S. Giovanni - Alessano (LE)
 ACHIELLE A. - Via Roma, 19 - S. Pietro in Lama (LE)

TARANTO
 CIMINICIO di Casini - Via Lucania, 146 (TA)
 ELETT. CAVALLO & Figli srl - Via Zara, 73/77 (TA)
 ELETT. MAGGIO MICHELE srl - Via Lapigia, 10 (TA)
 ELETTROCOLOR di QUARTO M.
 Via Roma, 27 - Crispiano (TA)
 GIOVE FRANCESCO - Viale Magnagrecia, 252 (TA)
 ELETTRONICA PIEPOLI - Via Oberdan, 128 (TA)
 RATVEL - Via Dante, 241 (TA)
 SCIALPI F.lli - Via Mazzini, 177 (TA)

POTENZA
 COMEL srl G B C - Via Mazzini, 72 (PZ)

MATERA
 MORELLI VINCENZO - Via Margherita, 35 (MT)
 LEONE ROCCO
 Via Sott. Carriero, 4 - Montescaleglio (MT)
 FECIP DI LEO - Via G. di Giulio - Pisticci (MT)

COSENZA
 DE LUCCA ALFREDO - Via Sicilia, 67 (CS)

REGGIO CALABRIA
 CRISEO G. - Via Mellacino, 8/B - Reggio Calabria (RC)
 AIFER - Via Aschnez, 29 (RC)
 REVID - Via F. Baracca (RC)
 TASCIO FILM - Palazzo Carmini (RC)

PALERMO
 CFC - Via Notarbartolo, 2/E (PA)
 EQUATORE G INNI FOTO-CINE
 Piazza G. Cesare, 43/A (PA)
 ELETTRONICA snc - Via Sagittario, 30 (PA)
 FCF spa - Via L. da Vinci, 238 (PA)
 P.V.E. Orlando, 15 (PA)
 MIGLIORE spa - Via Terrasanta, 102 (PA)
 PAVAN ITALO LUCIANO
 Via Malaspina, 213/A (PA)
 PEDONE - spa - Via Libertà, 14/D (PA)

AGRIGENTO
 FERRERI F.LLI - Via Cap. Ippolito, 4 Canicattì (AG)

CALTANISSETTA
 ELEONORI & AMICO - Via R. Settimo, 10 (CL)
 FIRA EXPRESS SECURITY - Via della Regione, 63 (CL)

CATANIA
 AZETA - Via Cantora, 140 (CT)
 BRUNO D. CO & Figli srl - Via Luigi Rizzo, 32 (CT)
 CRISAFULLI L. E DELTA - Via Messina, 413/B (CT)
 ELETTRONIKA srl - Via Olivetto Scamaccia, 97 (CT)
 NIFRA - Via L. Sturzo, 85 (CT)
 F. PANZERA srl - Via L. Capuana, 69 (CT)
 PUGLISI A. - Via Gozzano 11/A (CT)
 RFT srl - Via Rosolino Pito, 30 (CT)
 SIEL INFORMATICA - P.zza Galatea (CT)
 TROVATO LEOPOLDO - Via Buonarroti, 14 (CT)
 TUDISCO GIUSEPPE - Via Cantora - 74/3 (CT)

MESSINA
 ALOI GRAZIA MARIA - Via Cavour, 124 (ME)
 CIME - Via Giordano Bruno, 193 (ME)
 G.P. ELETTR. PROCOPIO - Via Dogali, 49 (ME)
 TEMPO REALE - Via del Vespro, 71 (ME)
 VIDEO HOBBY snc - Via della Zecca, 59 (ME)

RAGUSA
 STRACQUADANO & C. snc - Via Migliorini, 49 (RG)

SIRACUSA
 COSAME FOTOMATERIALE - Via Pità, 27 (SR)
 ELECTRONIC SHOP CENTER di IACONA
 Corso Umberto, 46 (SR)
 G.G.A. ELETTRONICA
 Viale Italia, 104 - Augusta, (SR)
 SACCO LUCIANO - P. Vittoria, 42 (SR)
 SPINA SALVATORE - C. sas - Via Chiave, 105 (SR)
 MOSCUZZA FRANCESCO - Via Teocrito, 118 (SR)

TRAPANI
 FOTONOVA srl - Via G.B. Fardella, 70 (TP)
 PIMA di PIRITONE P.
 Via Curatolo, 26 - Marsala (TP)

CAGLIARI
 BIT SHOP V. CONTI & C. - Via Zagabria, 47 (CA)
 ELETTROVISION srl - Via Sonnino, 141 (CA)
 RINALDI LUCIANO - p. Gallura, 24/26 (CA)
 SARDA SYSTEM sas - Via Marche, 7 - Carbonia (CA)

NUORO
 SARPEL di G. Marca - Via Manzoni, 12 (NU)
 BELLINI RENZO - Viale Marconi, 16 - Bosa (NU)
 PORRÀ sas - Via Tempio, 10 - Tortolì (NU)

ORISTANO
 PIANA & CASTI - Via Mazzini, 12 (OR)

SASSARI
 MODEDDU G. di ANTONIO e LUCIA
 Corso V. Emanuele, 172 (SS)
 MESSAGGERIE SARDE - Piazza Castello, 11 (SS)
 SCARPA ANTONIO - Via Prunzedda, 6 (SS)
 SPIRITO MARIA LUISA
 Via Palomba, 8 - Alghero (SS)
 GIAGHEDDU B. - P.zza Reg. Margherita, 21 - Olbia (SS)

PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

MSX

2

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

PROGRAM
MSX

2

LATO A / MSX

- 1 JORGE
- 2 BLASTER
- 3 EL MELON

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LATO B / MSX

- 4 ANDROMEDA
- 5 MAZE CAR RACE
- 6 SUPER PETROL
- 7 SUPERACE

COUNTER

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI
