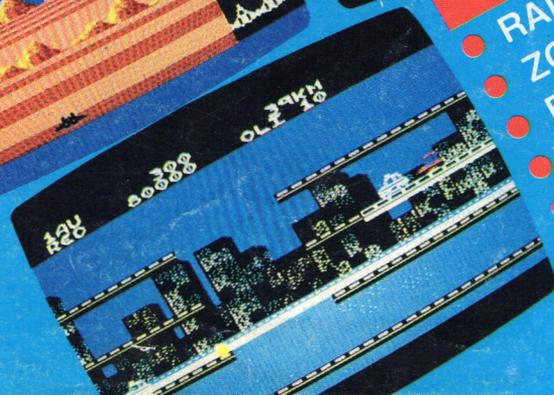
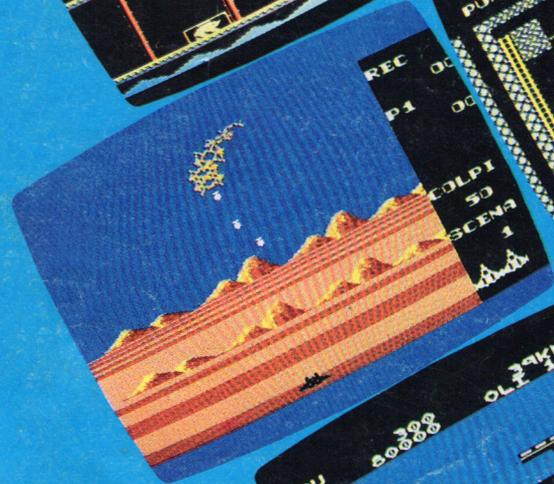
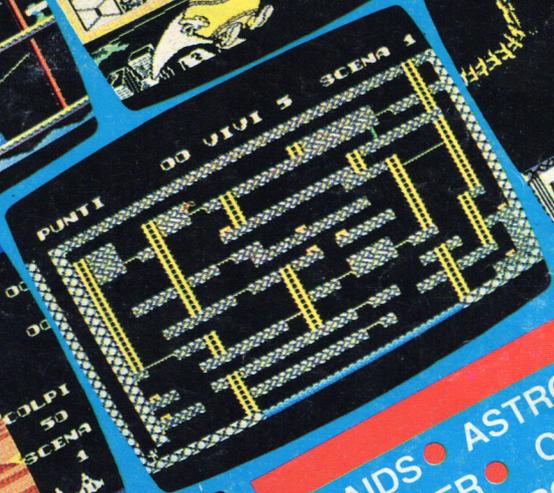
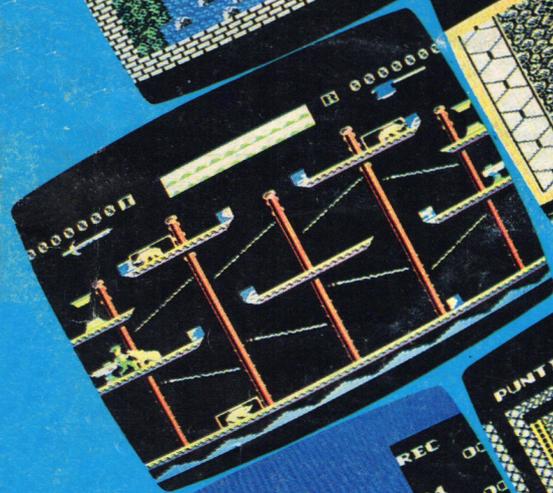
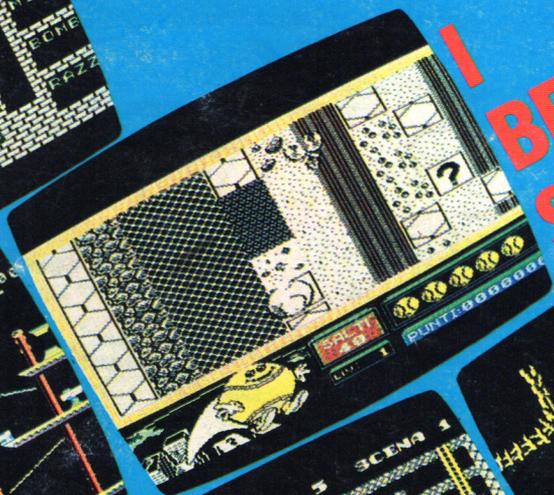
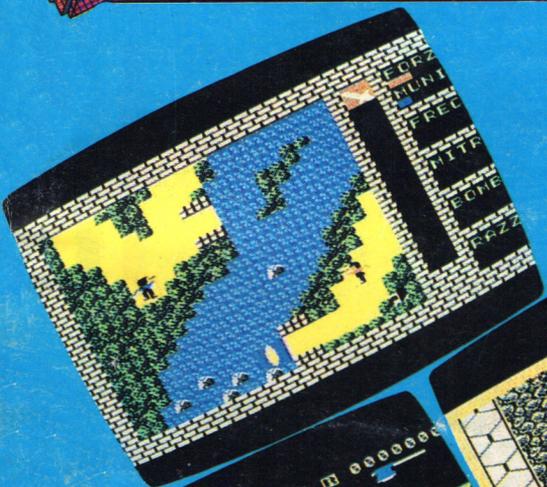
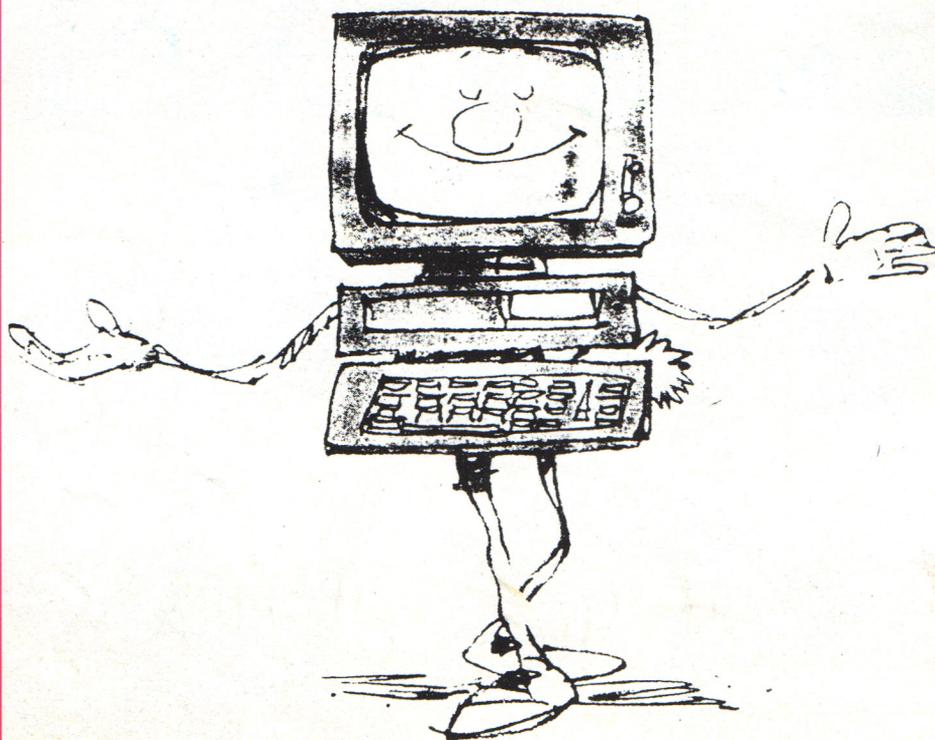


32 PAGINE A COLORI

**I BELLISSIMI
SETTE**



- RAIDS ● ASTRON
- ZOMPER ● OPEN FIRE
- ESCAPE FROM UNDERGRO
- MAGI DELLA FORESTA
- TRAFFIC



IMPORTANTE!!!

**CERCHIAMO
UN COLLABORATORE
PRATICO DEI SISTEMI MSX**

Inviare curriculum a: **Program MSX - Edizioni Internazionali s.r.l.**
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

DI NUOVO A SCUOLA

No, un momento, aspettate a buttare con rabbia questa rivista. Lo sappiamo che in molti casi avete appena terminato di studiare per 9 lunghissimi mesi e quindi la sola parola scuola vi suscita ribrezzo. Noi volevamo semplicemente dire che intendiamo darvi qualche simpatica lezione di come funziona un computer MSX, senza tediarvi con troppa teoria ma scendendo subito nella pratica, nello "smanettamento". Poi per addolcire la pillola vi abbiamo anche dato la consueta raffica di giochi e soprattutto una marea di trucchi per vincere...

IN QUESTO NUMERO

4 RAIDS

5 ASTRON

6 ZOMPER

7 OPEN FIRE

8 ESCAPE FROM
UNDERGRO

9 MAGHI NELLA FORESTA

10 TRAFFIC

11 DANDY

12 UNA RAFFICA DI GIOCHI
PER VOI

18 FOOTBALLER OF THE
YEAR: IN CAMPO!

20 QUESTO È L'OLIVETTI
PRODEST 128 S

22 DRACULA È TORNATO
TRA NOI

24 COSÌ FUNZIONA
IL VOSTRO MSX

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN"CAS:



RAIDS

CHE GIOCO È

Nella sua sempre più accanita avanzata, il nemico ha conquistato numerosi territori che una volta erano difesi dalle tue truppe ed ha preso prigionieri tutti i combattenti, trovati in vita, delle tue forze armate. Per merito di una spia il pentagono è venuto a conoscenza della localizzazione di uno dei campi di prigionia e ha deciso di mandare in una missione quasi suicida, uno dei suoi più validi combattenti, per tentare di liberare i suoi compagni prigionieri. Tu sei stato scelto per portare a termine l'impresa e, dopo essere stato paracadutato in territorio nemico, dovrai attaccare i tuoi avversari, prima solo con il pugnale e poi con i mezzi di difesa, sempre più efficaci, di cui riuscirai a impossessarti. Dovrai poi arrivare fino al campo e liberare tutti i tuoi compagni portandoli in salvo in un paese neutrale. Ma attento perché i tuoi avversari sono molto forti e potrebbero avere la meglio.

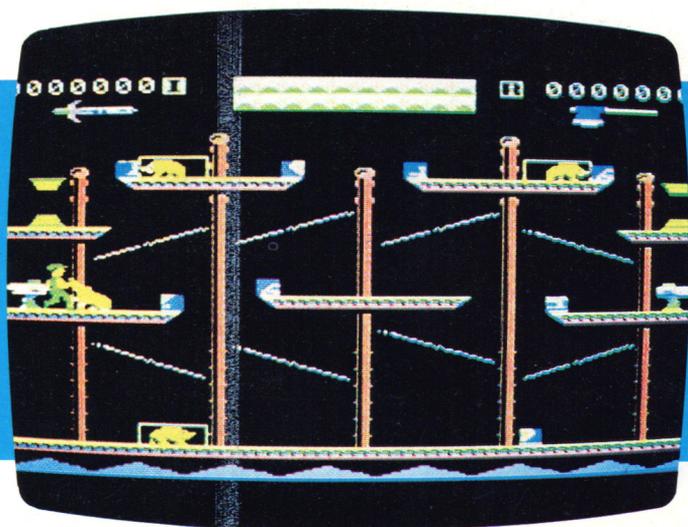
TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

SPAZIO tastiera

FUOCO joystick



ASTRON

CHE GIOCO È

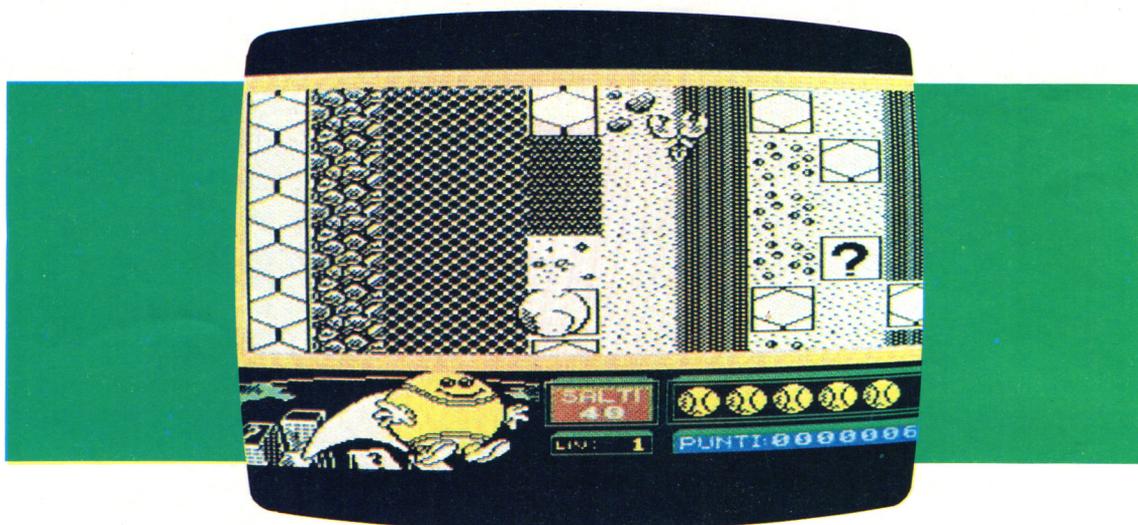
Il circo di Bugsbear è finalmente giunto anche nella tua città. La sua fama di spettacolarità lo ha preceduto e tutta la cittadinanza vuole assistere almeno ad una rappresentazione. Il numero più eccezionale e originale è quello di Bearlord, che saltellando opportunamente su travi, arrampicandosi su pali o scivolando su corde, il tutto in perfetto equilibrio dovrà recuperare tutti i pezzi del puzzle per comporre il marchio del circo. Ma detto in questo modo la cosa non sembrerebbe così complicata, ecco che quindi il nostro Bearlord, per rendere tutto più emozionante ha fatto mettere su diversi piani orizzontali, degli orsi bianchi, che dovrà mettere fuori combattimento, se non vorrà essere annientato. Visto che questi animali sono abbastanza feroci, Bearlord potrà scegliere la quantità di forze da utilizzare e ciò verrà simbolicamente rappresentato con una spada, più leggera, o con una scure, più forte. Tutti sono proprio ansiosi di vedere come finirà questo numero. Aiutate Bearlord e lo vedranno.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

FUOCO colpisce orsi



ZOMPER

CHE GIOCO È

La nostra amica Zomper, una palla da tennis, durante il suo girovagare nel mondo fantastico sempre alla ricerca di nuove emozioni e di nuove scoperte è giunta in un posto dove per muoversi si può solo saltellare sulle mattonelle esagonali: se si sbaglia il salto, si muore. Non solo si deve anche fare attenzione ad eventuali monti o pareti che si incontrano sul cammino perché devono essere aggirati e l'unica regola è evitare tutto ciò che è esagonale. Sul percorso si possono trovare alieni perfidi o utili, come teletrasportatori, piattaforme, ma solo incontrandoli sarà possibile imparare a riconoscerli. Se si salta sulle mattonelle con le frecce si può stare in aria più a lungo, con la conseguenza che i salti sono più lunghi, ma questa procedura, essendo salti acrobatici, è consigliata solo ai più esperti. Mentre le mattonelle con il punto interrogativo danno un bonus, alcune volte persino cattivo. Terminato ogni livello, ci sarà una corsa bonus e dovrete aiutare Zomper a raccogliere quanti più punti di domanda sarà possibile.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI DI CURSORE

Q	sinistra
L	su
W	destra
P	giù
STOP	pausa on/off



OPEN FIRE

CHE GIOCO È

Astroman è ormai noto in tutto l'Universo conosciuto come uno dei più abili piloti interstellari, capace di portare a termine in modo perfetto qualsiasi missione gli venga affidata. È proprio quando la galassia di Zsotron viene attaccata dai Klinger che il governo intergalattico della Confederazione decide di chiamarlo per difendere gli Zsotrani dall'infido attacco. A bordo del tuo astroaereo da combattimento dovrai ingaggiare battaglia all'ultimo spasimo per riuscire a sconfiggere quante più navi nemiche ti sarà possibile. Dotato di una possibilità di fuoco veramente eccezionale dovrai distruggere le orde di attacco successivo. E ricorda, ogni due passaggi dovrai fare esercizio di tiro distruggendo dei bersagli simulati per dimostrare la tua prontezza di riflessi e abilità a coloro che ti hanno affidato la missione.

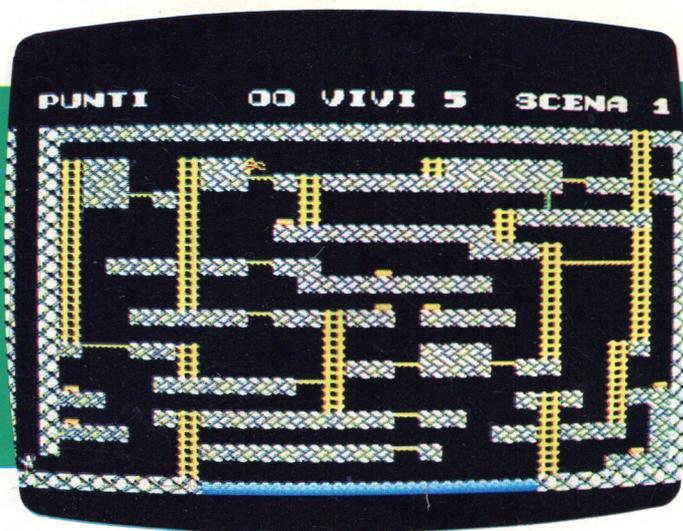
TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

FUOCO JOY 1/SPAZIO 1 gioc.

FUOCO JOY 2/GRPH 2 gioc.



ESCAPE FROM UNDERGRO

CHE GIOCO È

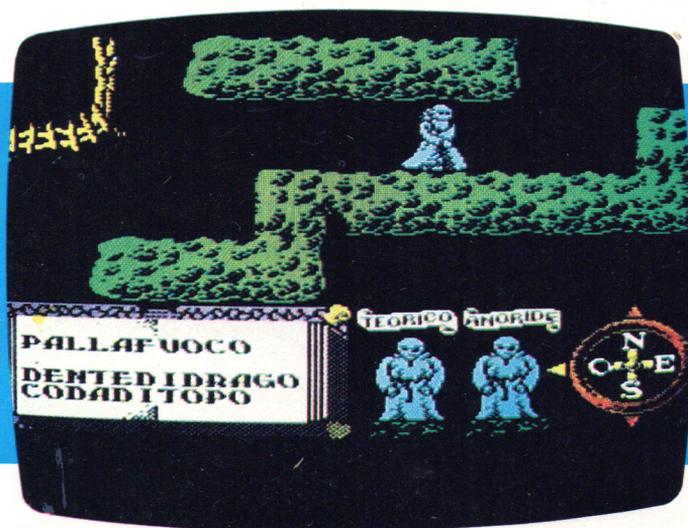
Il povero Goble è assalito da un insistente pensiero: come riuscire a conquistare la mano della bella Angelica, il cui unico desiderio sembrano essere oro e pietre preziose. Ma ecco che una sempre più convinta intenzione si affaccia alla mente del nostro amico: potrebbe introdursi nella fortezza maledetta e cercare di recuperare i tesori che si pensano ivi nascosti. Aiuta Goble a realizzare il suo sogno per poter così far innamorare Angelica. Ma ricorda che dovrai scendere e salire rapidamente le scale o spostare enormi massi per sfuggire alle tremende guardie che popolano e custodiscono la fortezza, cerca se ti è possibile di intrappolarle e ricorda che una volta entrato in una stanza, potrai uscirne solo se avrai recuperato la chiave, che, ahimè è nascosta dietro ad un mucchio di tesori. Saprai portare a termine il tuo intento?

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

SPAZIO/FUOCO fora mattoncini



MAGHI NELLA FORESTA

CHE GIOCO È

Nel piccolo villaggio di Little Dullford una volta le cose andavano molto bene. Tutti gli abitanti erano in amicizia tra di loro e soprattutto nessuno era in grado di formulare delle magie. Anche se alcuni andavano nel bosco per raccogliere erbe per fare tisane o le acquistavano nel negozio di Tubby, nessuno era mai riuscito a fare delle pozioni magiche. Ma quando fu trovato un libro che riferiva di pozioni magiche, alcuni che erano in grado di leggerlo, come Learico e suo fratello Alarico diventarono matti. Infatti due estati o tre fa, il vecchio Alarico riuscì a trasformare suo fratello in una rana. Anche se dopo una settimana questi riprese le umane fattezze tra di loro non fu più come prima. Tra di loro cominciò una faida e tu dovrai impersonare Learico che tenta di difendersi da suo fratello. Raccogli le erbe per poter pronunciare le parole magiche, ma per poterle miscelare dovrai prima andare al tuo pentolone. Ma ricorda che alcune magie possono essere usate solo una volta, mentre altre sono ripetibili. Inoltre, dal momento che alcune magie sono molto distruttive, impara ad averne il controllo.

TASTI

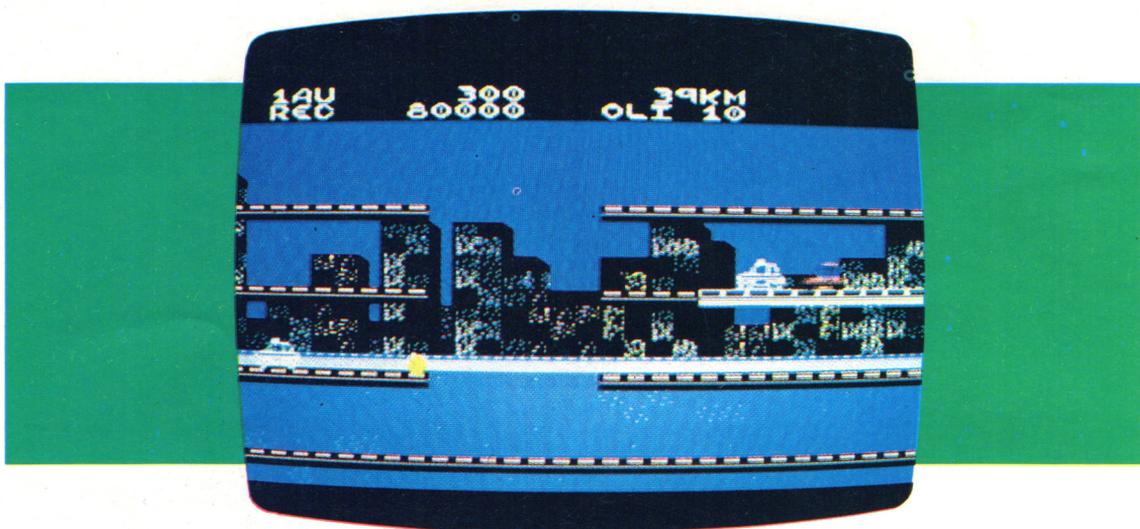
JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

FUOCO + JOY AVANTI prende erbe

FUOCO + JOY INDIETRO videata pentolone

FUOCO arma e lancia magia



TRAFFIC

CHE GIOCO È

Siamo in una città del futuro, dove tutto è ormai diventato robotizzato e anche il problema dei trasporti e del traffico è stato risolto robotizzando tutte le vetture che percorrono ininterrottamente le strade della città trasferendo le persone da un luogo ad un altro. Ma purtroppo le auto robot sono talmente indaffarate che non hanno neanche il tempo di controllare il motore, i freni e di fare quindi le necessarie manutenzioni. Si è pensato quindi di programmare una vettura, Evinrude, perché si preoccupi delle vetture distribuendo lattine di olio per il motore, di liquido refrigerante o i vari pezzi di ricambio necessari al buon funzionamento. Di conseguenza le auto dimostrano la loro riconoscenza ad Evinrude lasciando un cuore simbolico che la nostra amica auto dovrà recuperare per ottenere il pagamento. Ma stai molto attento a non urtare nell'enfasi del tuo lavoro le altre auto o i gatti e ricorda di recuperare i pezzi di ricambio e le lattine che trovi sul tuo cammino.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

TASTI CURSORE

SPAZIO salta

FUOCO lancia ricambi

DANDY



Druid può essere stato il primo ma Dandy, l'ultimo clone Gauntlet dalla Southempton, sarà certamente in testa nella classifica arcade. Realizzato per primo per lo Spectrum e seguito dalle versioni Amstrad, Commodore 64 e MSX il gioco si basa su quello da bar. Chiunque abbia giocato un gioco arcade si sentirà certamente a proprio agio con Dandy. Come con Gauntlet, Dandy dà la possibilità

a due giocatori di giocare simultaneamente sebbene sulla tastiera possa diventare molto difficile.

Ci sono quindici prigioni sotterranee che possono essere giocate in ogni ordine. Siccome vi fate strada attraverso ogni livello, molti tesori possono essere scambiati come energia, così come centinaia di cattivi vi possono rendere la vita alquanto impossibile.

UNA RAFFICA DI GIOCHI

KNIGHT TYME

“Ho giocato per un po' Knight Tyme dice uno dei nostri più abili computermaniacci. Non ho fatto progressi con gli avamposti perché non ho potuto congiungere insieme i tre pezzi del Golden Sundial di Alpha. Murphy dice che il Golden Suntain necessita di una grande forza per essere congiunto. Aiuto!”.

Proviamo allora a raggruppare i pezzi del Sundial in un cumulo e lanciare una magia sotto forma di freccia per saldare insieme il Sundial. Usate la freccia illuminante per riparare la macchina del tempo come meglio potete, ma fatelo solo quando il vostro livello magico è oltre l'80%.

KNIGHTMARE

Un lettore anonimo ci ha sottoposto una soluzione della bellissima avventura. Non abbiamo lo spazio per stamparla tutta ma ci sono alcuni consigli che potreste trovare utili.

Le uscite possono essere trovate lungo le parti dello schermo, spesso tra le colonne, cespugli o pietre. Colpitele finquando non appaiono i punti di domande e poi le uscite appariranno per trasportarvi ad uno o più livelli successivi.

Un'altra cosa da considerare è il simbolo giallo dell'alfiere che appare e vi dà una vita extra. Ce n'è uno ad ogni livello. La pillola di fluttuazione potrebbe essere usata solo quando è rossa e quando siete al livello due, cinque e otto, poiché non ci sono ponti.

In altri livelli i ponti devono essere trovati colpendoli e facendoli apparire sparando più volte. La pillola di potenza rossa vi rende indistruttibili, ma c'è una trappola: ferma il vostro potere di fuoco e senza fuoco non potete aprire i ponti prima di essere corsi fuori dallo schermo ed affogati nel fiume.

SOCCER

Come intervallo tra tutta questa violenza, diamo un'occhiata al gioco della Konami Soccer. Il miglior modo per placare l'avversario (fallo internazionale) è di usare l'arte gentile del Bla-

stomatics. Al calcio d'inizio dimenticate tutta quella materia grigia strategica, alla Liedholm correte con la palla più lontano che potete verso la meta avversaria.

Se siete in pericolo di essere placcato allora gettate la palla in avanti, rincorrendola immediatamente. Proprio prima di raggiungere la palla potreste scoprire che uno o l'altro avversario la prende.

Placcatelo appena la prende e ciò vi dovrebbe dare abbastanza tempo per avere la possibilità di andare in goal con un tiro. Usando questa tecnica sono riuscito a superare il livello 5, 14, 4. Altri miei amici usano un metodo più raffinato.

Quando siete nella metà aerea avversaria ma fuori dalla porta del goal, fate un "calcio" per mandare avanti la palla, passandola all'uomo più vicino, ma fermatevi proprio prima che sia vicino alla palla.



Appena il giocatore avversario prende la palla, placcatelo così impedirete il goal avversario avendo nel contempo solo il portiere da battere.

Al quarto e quinto livello queste tattiche non valgono. Per vincere occorre molta pratica: passate la palla fino a quando non siete in buona posizione di tiro.

TURMOIL

Eccovi una poke per Turmoil. Usare questo espediente è molto semplice. Caricate il gioco con Load "Cas". Quando avete l'ok listate il programma e cancellate la "R" alla fine della prima riga. Usate le seguenti due righe:
1Ø POKE & HEC1. & HØØØ
2Ø DEFUSRØ = & HE 646: A = USR (Ø)
Dopo questo, fate girare il programma.

KARATE INTERNAZIONALE

Non è il mio gioco preferito ma eccovi un utile tentativo: appena partite date un calcio volante seguito istantaneamente da un calcio laterale. Se fallite al primo tentativo di inchiodare il vostro avversario, il calcio laterale fa il lavoro.

NEMESI

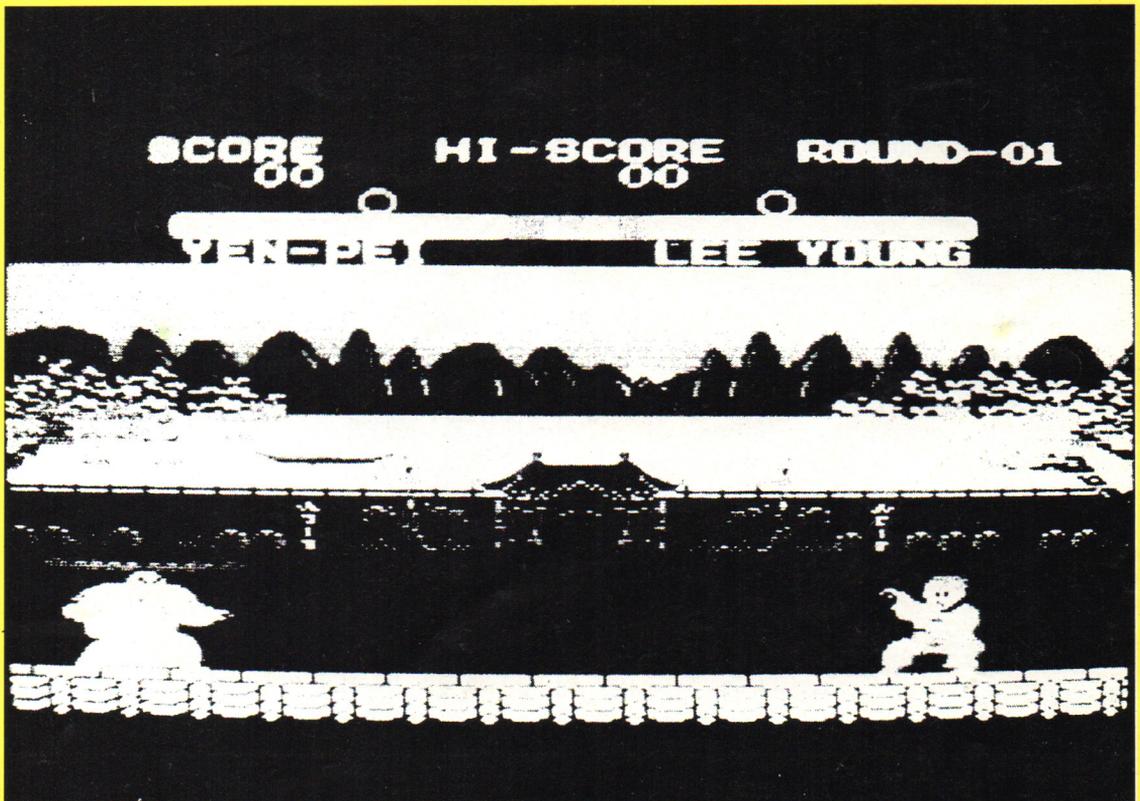
Ok, questo non è un consiglio ma è lo stesso interessante. Un amico di Novara è passato attraverso un intrigato problema quando gli si ruppe il suo micro.
Circa un mese fa comprò un nuovo gioco del

la Konami, Nemesis, che lavora perfettamente sul suo Toshiba HX-10. Ma poi accadde una cosa tremenda, il Toshiba si ruppe. Prese in prestito un altro computer e mandò ad aggiustare il suo HX 10. Qualche settimana dopo il computer arrivò e il lettore continuò Nemesis. Ma invece della solita affusolata nave spaziale, ne ebbe una blu piccola e grassa. Hanno messo qualche pezzo sbagliato nel suo computer? Konami ha fatto esperimenti con altri tipi di navi: come può riavere indietro il suo bianco aereo?

Ora spostiamoci sulle arti marziali con alcuni consigli per i rompitori di ossa di Yie Ar Kung Fu II della Konami. Era così piacevole vincere a questo gioco che abbiamo compilato una lista delle mosse chiave che vi daranno una più lunga durata.

YIE AR KUNG FU II o Yen Pei

Questo birbante non è capace di schivare i colpi bassi, così dovrà essere la vostra arma principale. Il colpo volante può anche essere usato con buon effetto ma semplicemente ricordatevi di prendere la giusta distanza, "co-



perto" ma non entro il suo raggio di col-
pimento.

o Lang Fang

Dopo che ha gettato il suo primo ventaglio po-
tete saltarle sopra e darle un calcio. Sono da
preferire calci alti e calci al volo.

o Po Chin

Questa goccia grassa può dare un problema
se vi paralizza, così saltate sopra la sua pri-
ma bomba a gas e battetelo con un calcio al
volo. Poi state coperti, saltando in aria ed at-
terrate su di lui con un colpo al volo. Cadrà
subito.

o Wen Hu

Uno dei vostri più rognosi avversari fino a
quando non userete questa tecnica. Appena
partite, saltate verso di lui e dategli un calcio
al volo. Se siete svelti potete essere veloci nel
colpirlo prima che la sua maschera cada, o
se sarete proprio bravi potreste decidere di
battere entrambi, maschera ed uomo insieme.
Usando la stessa tecnica di Po Chin, saltate-
gli sopra e state in guardia tenendo un occhio
alla maschera volante se è aviotrasportata.

o Wei Chin

Saltate sopra il primo boomerang e state in
guardia usando una combinazione di calci di
rimbalzo e colpi alti. Questo personaggio è
specializzato in colpi tripli che sono quasi tutti
impossibili da parare.

o Wei Ling

Questa piccola dolce ragazza è solo troppo
furba per dare calci parabili ed è saggio man-
tenere una discreta distanza. Come al solito
saltate sopra il suo primo coltello ed usate la
tecnica del calcio di rimbalzo. Se vi colpisce
con un calcio triplo, piegatevi immediatamen-
te e gli altri due passeranno inoffensivamen-
te sopra la vostra testa. Poi lei vi passerà
scivolando sopra e sarà meglio colpirla con
un colpo basso. Poi giratevi intorno e conti-
nuate con calci di rimbalzo fino a quando
cadrà.

o Han Chen

Un brutto affare con due armi di arti marziali.
Non saltategli sopra in quanto correte il gra-
ve rischio di scontrarvi con una delle sue bom-
be. Vi schiantereste al suolo paralizzato dal
colpo. Invece, camminate verso di lui ed usate

la tecnica del calcio di rimbalzo evitando i suoi
colpi bassi ed abbattendolo con colpi bassi
quando cerca di passare scivolando.

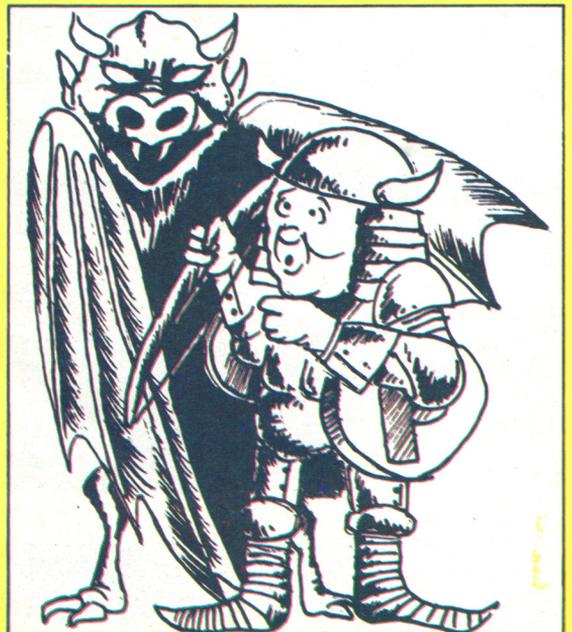
o Li Jen

Questo è il Kung Fu Master, sebbene non si
senta sicuro perché non è solito muoversi da
solo. A questo stadio dovrete avere almeno
due tazze di the se siete fortunati potreste per-
sino ottenere il chow mein. Non usatelo fino
a quando non avrete una partenza corretta.
Muovetevi nel raggio dei colpi e saltategli ad-
dosso con un colpo volante seguito da una
successione di colpi bassi. Dovreste darne al-
meno tre prima che se ne vada.

Ora che lo avete ridotto almeno alla metà del-
la sua energia, usate il chow mein se lo ave-
te e corretegli appresso per finirlo a colpi
bassi. Tenete da parte il the per quando la vo-
stra energia è bassa e sarete in grado di con-
trollare il resto della battaglia.

BOULDERDASH

Appena il gioco è caricato, selezionate la ca-
verna 1/1, 1/2 o 1/3. Raccogliete più oggetti
che potete e quando non potrete prenderne
altri premete "Esc". Il numero dei punti as-
segnati vi darà un'altra vita per continuare sul-
lo stesso schermo.



GROG'S REVENGE

Un lettore di Gubbio vuole sapere come selezionare le varie montagne. Chi ha questa informazione può scrivere alla rivista e noi la pubblicheremo. Il nostro amico, però, non è una di quelle persone che fanno una domanda senza dare niente in cambio. Se giocate Ghostbusters, scrivete il vostro nome come Jon dice, avete un conto a cui darete il numero 1234. Potrete sorprendervi del denaro che avrete alla partenza.

BOUNDER

Potrebbe interessarvi avere delle poke ingannare per Bounder o per un modo ingannante per Valkyr? Per Bounder prima di caricare editate "Poke 40000, ASC ("b") e ripetete usan-

do le lettere della parola "bouncy" in minuscolo.

Poi caricate il gioco ed aspettate fino a quando tutti i messaggi sono passati; siete ora nel modo imbroglio.

Per Valkyr, premete Esc, Tab, Ctrl, Shift e il cursore basso a sinistra e lasciate le chiavi del cursore simultaneamente.

La parola Cheat apparirà in cima sul lato sinistro dello schermo.

JET SET WILLY

Un lettore di Savona. È rimasto incollato a Jet Set Willy per molte ore di gioco stressante. Ha trovato 58 delle 60 stanze ma non può localizzare il Laboratorio o un'altra stanza perché è impossibile identificarle. Se qualcuno può dare delucidazioni, per cortesia ci scriva.

Tullio Santini



**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 34 - in edicola il 12 giugno**

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 30 - in edicola il 2 giugno

PLAYGAMES TOP

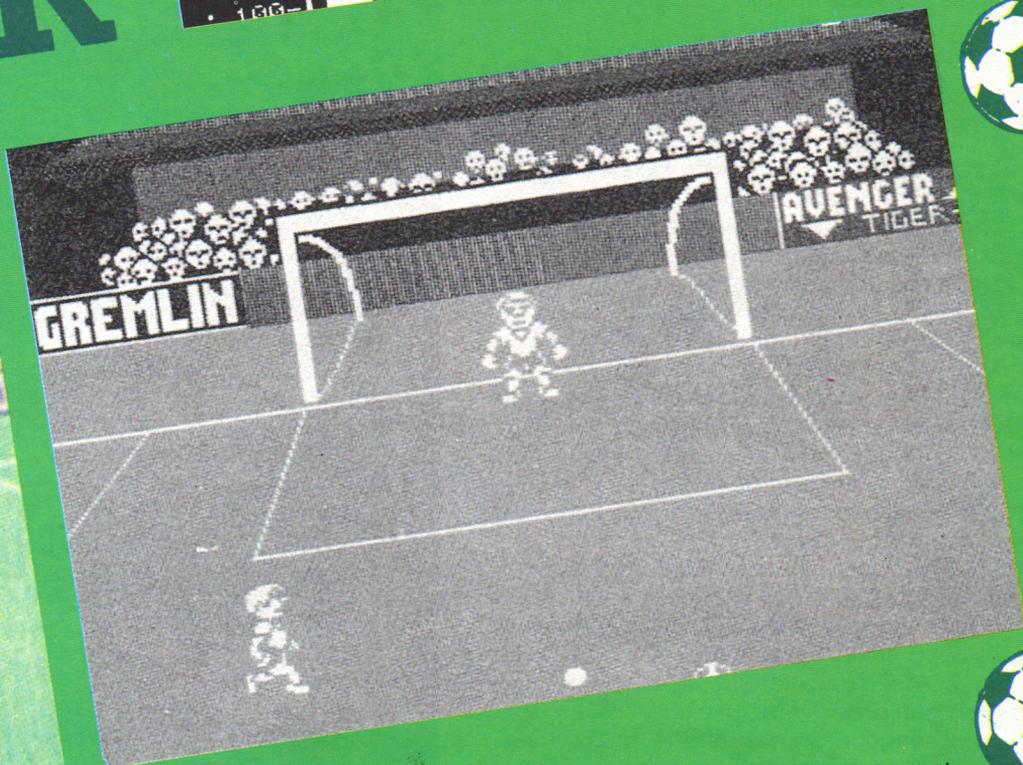
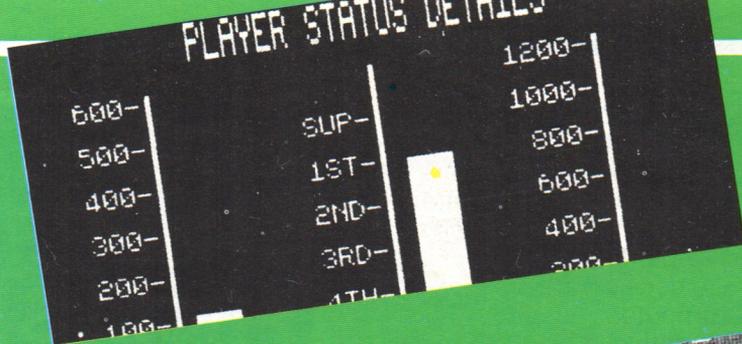
PER IL CBM 64
N. 22 - in edicola
il 12 giugno

F O F T B A L L O F T H E Y E



Pensi di avere tutti i requisiti per raggiungere i livelli di Maradona, Altobelli o Zenga, e vincere il premio di giocatore dell'anno? Se si non perdere tempo e carica questa nuova distribuzione di Gremlin. Puoi scegliere di giocare per qualsiasi squadra della Lega Inglese, dal Liverpool al Crewe. Il tuo scopo principale è diventare il miglior giocatore che il mondo abbia mai visto, ma puoi anche arrivare a giocare per la tua squadra nazionale preferita. Quando il gioco è caricato ti viene presentato un menù molto scorrevole ad icone. Puoi controllare la situazione della tua squadra attuale, la tua situazione personale, acquistare carte occasionali che sono cor

ER AR



quelle del Monopoli. Puoi vincere una gran quantità di denaro, ma puoi anche succederti di perdere una fortuna. Inoltre hai la possibilità di comperare una carta di trasferimento. Uno scopritore di talenti ti osserverà giocare e ti dirà poi se è interessato a te o meno. Le altre icone ti permettono di salvare il gioco, abbandonarlo e giocare le partite. Nel gioco tu giochi automaticamente ma non hai nessuna possibilità di punteggio a meno che tu non usi una delle tue carte goal (ne hai dieci all'inizio del gioco ma puoi acquistare delle altre). Se non usi nessuna carta il risultato ti viene comunicato attraverso la telestampante, co-

me in "Grandstand". Se giochi una carta goal dovrai o provare a battere i difensori e fare i punti oppure prendere una penalità. Alla fine della sezione arcade ti sarà detto il punteggio finale e quanti goals hai accumulato. I risultati in serie A possono essere un po' assurdi come ad esempio 5-5 o una sconfitta di 8-6!

Tranne questo fattore di disturbo, è un gioco davvero superlativo che conquisterà tutti, non solo gli amanti del football. La grafica è vasta e ben strutturata e svolge molto bene la sua funzione. Lo stesso continuo suono alla fine stanca ma si tratta comunque di un ottimo gioco.



La definizione di home computer gli va senz'altro stretta. In effetti il PC 128S Olivetti Prodest solo per il prezzo - 995.000 lire + IVA viene convenzionalmente fatto rientrare in questa categoria: per le sue caratteristiche tecniche invece e per le possibilità di impiego lo si dovrebbe considerare un vero e proprio personal computer.

Piccolo, potente, dotato di un alto numero di kbytes, - 128 kbytes di RAM e 64 di ROM - con una espandibilità di memoria su quattro zoccoli fino a 80 ulteriori kbytes di ROM, il PC 128S si presenta come un computer 'totale', adatto sia a utilizzi professionali che al tempo libero, orientato verso le applicazioni gestionali e allo stesso tempo ideale come supporto didattico.

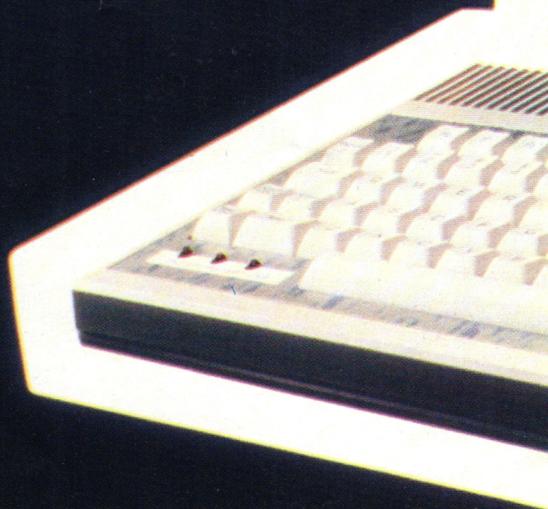
Elaboratore che, esternamente, ha un aspetto tanto gradevole quanto semplice: una tastiera con 64 tasti, di cui 10 adibiti a tasti funzione più un tastino numerico separato; l'unità disco, che oltre ad ospitare il disk drive di serie da 3,5 pollici, funziona anche da base di appoggio per il monitor; infine lo stesso monitor, monocromatico, da 12 pollici, in grado di visualizzare ben 32 righe di testo di 80 caratteri ciascuna.

Accanto a quest'ultimo è disponibile anche il monitor a colori, da 14 pollici. In questo caso il costo complessivo del computer è di 1.295.000 lire IVA esclusa.

L'elenco delle caratteristiche tecniche da solo però non dice molto sulle possibilità - di lavoro, di svago, di studio - offerte dal PC 128S. Tra tutte, conviene citare l'eccezionale disponibilità ad applicazioni grafiche: i colori disponibili sul monitor variano da 2 a 8, escluse le opzioni 'flash' e 'ombra' ed è inoltre possibile combinare tra loro i colori base ottenendo una gamma vastissima di sfumature.

Naturalmente, come per ogni computer, anche per il PC 128S esiste la possibilità di un ampliamento di funzioni attraverso una o più periferiche. Questi accessori, come la stampante, il joystick o il mouse, non solo rendono il personal più completo ed evoluto, enfatizzandone le caratteristiche 'professionali' - è il caso della stampante - ma ne assicurano una ancora maggiore maneggevolezza. In questo senso sono particolarmente utili tanto il joystick, che consente precisione e rapidità tanto nei videogiochi quanto nelle elaborazioni più complesse, e il mouse, piccolo strumento a tasti con funzioni programmabili, che permette di avere il personal letteralmente 'sulla punta delle dita'.

QUESTO È L'OLIVETTI PRODEST PC 128S





DRACULA È TORNATO TRA NOI

Questo serissimo adattamento del romanzo **Dracula**, scritto da Bram Stoker nel secolo scorso, è opera di Rod Pike, già autore di **Pilgrim**. Rod ci avverte che il romanzo è piuttosto indigesto, e che comunque non è necessario averlo letto per giocare: in ogni caso, non è più in circolazione, e se proprio volete leggerlo dovrete rivolgervi a una biblioteca pubblica. In ogni caso, il gioco conserva ottimamente l'atmosfera di horror vittoriano: il testo è suggestivo, ci sono parecchi enigmi e gli oggetti e le ambientazioni sono pochi. Non c'è il solito traffico d'oggetti da una parte all'altra, però avrete lo stesso un bel po' da fare e da fare bene!

Dracula, si divide in tre parti. La prima si intitola **La Prima Notte**, e tratta del vostro arrivo all'Hotel Krone per una sosta di una notte. Siete un giovane avvocato che sta andando a trovare il proprio cliente, il conte Dracula, per conto del quale avete acquistato una casa in Inghilterra. La notte non è piacevole, anche se siete molto stanchi: forse avreste dovuto scegliere meglio dal menu... Se non sarete aggrediti da spettri e mostri durante la notte, il mattino dopo sarete a bordo di una diligenza che si inoltra a rotta di collo tra le montagne.

La seconda parte è **L'Arrivo**. Una misteriosa vecchiaia è la vostra compagna di viaggio sulla diligenza, che vi scaricherà presso il cocchiere del conte Dracula per l'ultima parte del viaggio. Questo cocchiere piuttosto rude vi porterà a destinazione... e qui comincerete ben presto a domandarvi se ne uscirete mai vivi.

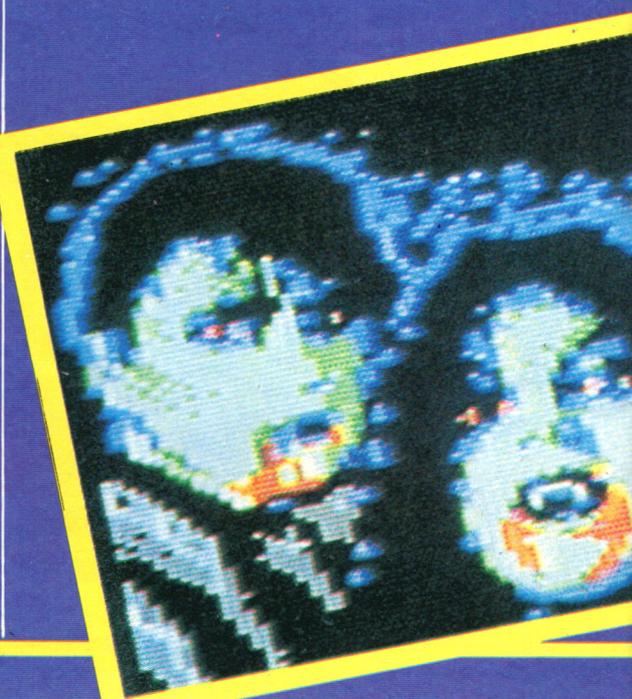
Nella terza parte, **La Caccia**, vi troverete in panni diversi - quelli del dottor Seward, proprietario di un manicomio inglese. Un po' smemorati vi troverete nel villaggio locale senza saper bene cosa ci siete andati a fare. Qualcosa di oscuro vi preoccupa... e forse scoprirete che cosa leggendo la terza pagina del giornale di quel giorno.

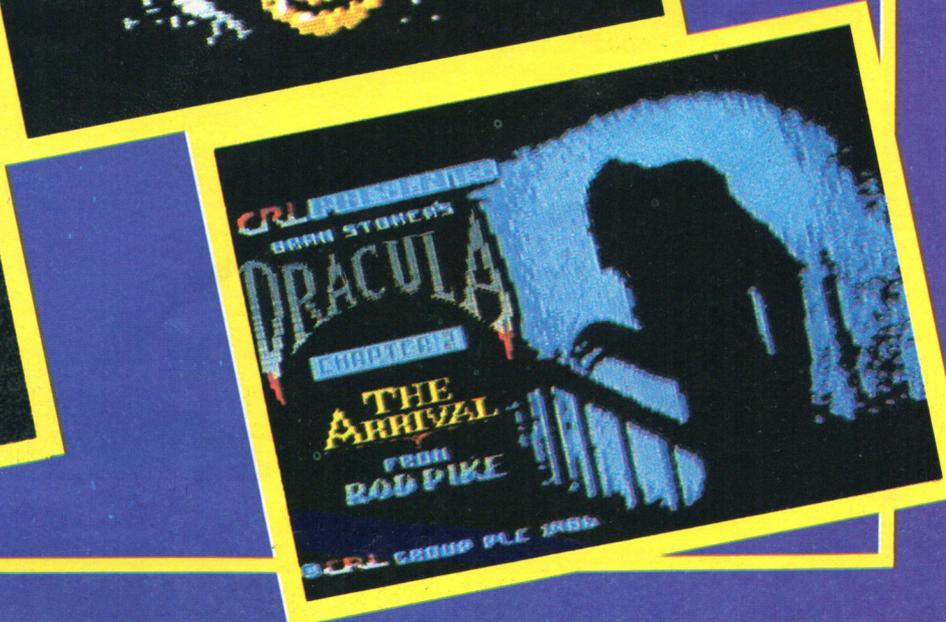
Anche se si tratta di un'avventura realizzata con il **Quill**, la sua grafica non è stata creata con l'**Illustrator**, ma è una grafica digitalizzata creata appositamente dalla CRL: ciò significa che le immagini non sono disegni tipo cartone animato, ma immagini di stile più fotografico e dettagliato. Esse appaiono nei momenti più drammatici per terrorizzarvi, accompagnate da una musicchetta giustamente agghiacciante.

Se una critica si può fare a questo gioco, è che almeno uno dei problemi è reso piuttosto tedioso ed illogico dall'uso di combinazioni arbitrarie di diverse azioni, e inoltre c'è anche una tendenza a non offrire alcun tipo d'aiuto a chi non azzecca l'azione giusta. Il problema qui non è il vocabolario, ma la soluzione stessa!

Detto ciò, se vi piacciono le storie d'orrore cucinate a puntino, questo è il gioco che fa per voi, e poi **Dracula** non è vietato ai minori!

Cr. Bar.





COSÌ FUNZIONA IL VOSTRO MSX

L'hardware

L'hardware del sistema Msx comprende un microprocessore μ -80 A sincronizzato su una frequenza di clock idonea alla gestione diretta di un normale televisore a colori (circa 3,6 milioni di cicli al secondo).

Un'interfaccia di periferiche programmabile (PPI) Intel 8255, un processore di display video Texas Instrument 9918A (o 9928A) che offre un hardware sprite e una Ram Video indipendente, un generatore di suoni programmabile General Instruments AY-2-8910 una Rom Msx di 32 Kb, una Ram da 64 Kb e una Ram-Video da 16 Kb.

Sono inoltre disponibili due slots (connttori per schede) in diretto contatto con il Bus nel computer che permettono un facile collegamento di cartucce per video giochi, estensioni di memoria Ram, schede di interfaccia per periferiche non Msx, unità disco da 3.5".

La possibilità di collegare a questi slots anche appositi adattori di espansione sino a quattro slots secondari ciascuno, permette di raggiungere uno spazio totale di Ram disponibile di 1 Megabyte esclusa la Ram-Video. Altri slots interni, riservati all'uso del sistema, sono stati previsti per eventuali future estensioni del sistema che risulta così dotato di alta flessibilità.

Lo scopo che questo hardware si propone è di permettere al computer Msx di offrire ottime prestazioni di suono, video e I/O; inoltre, queste caratteristiche potranno essere estese, senza alcun limite, tramite altri connettori inseriti nelle slots.

Il firmware

Il "firmware" non è altro che il software memorizzato dalla Rom. In linea di massima, il





GoldStar

MSX PERSONAL COMPUTER
FC-200E

SELECT

STOP

CL & HOME

INS

DEL

F4 F9

F5 F10

BD

RETURN

CODE

SHIFT

GRAPH

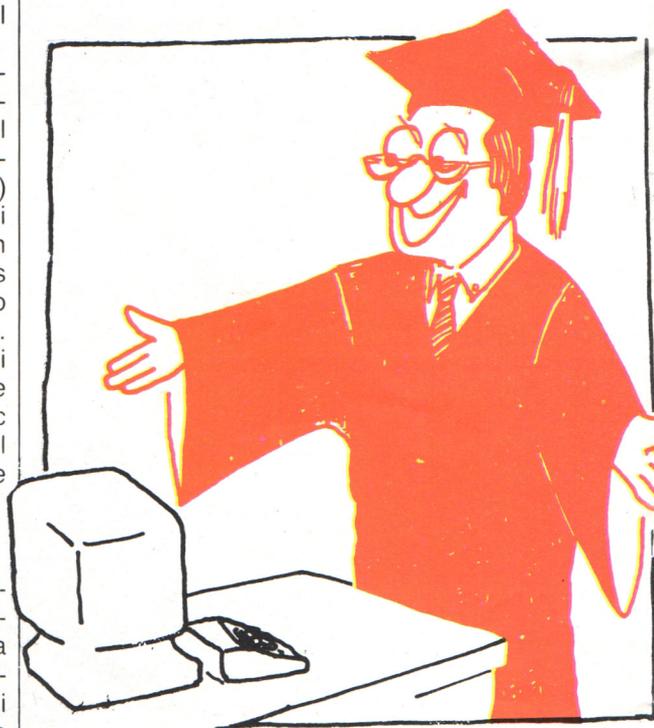
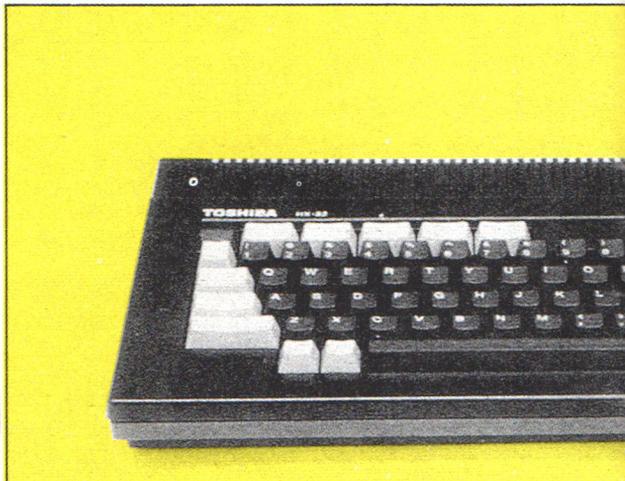
sistema standard Msx ricorre a un software altamente flessibile come il Basic Msx disponibile per una vasta gamma di marchi e di modelli e sempre identico. Il Basic Msx rappresenta una versione molto più ampia del Basic della Microsoft e trova applicazione nei grafici, nelle unità di I/O, nei procedimenti di interruzione, suono e in genere permette l'accesso a tutte le prestazioni relative al micro-computer.

Un'altra caratteristica del Basic Msx è la sua possibilità di ulteriore espansione. Usando un'istruzione speciale "Call" si possono aggiungere al Basic molte nuove istruzioni. Inoltre è facile creare nuovi nomi di dispositivi I/O come pure è possibile interrompere la Rom Basic durante le routines chiave, grazie a più di 100 "agganci" standardizzati nella Ram che permettono di aggiungere praticamente tutto quello che si vuole, hardware, software, oppure nuove istruzioni di Basic. Il Basic Msx riconosce le cartucce inserite - che si tratti di programmi Basic oppure di programmi nel linguaggio macchina: queste possono sia coesistere che assumersi l'esecuzione del programma Basic Msx.

Per i programmatori che si servono del linguaggio macchina (oppure del Basic) esistono più di 100 punti standard di entrata del Basic Msx. Nel loro insieme essi sono chiamati i Bios Rom (ovvero, Sistema Basic I/O) e permettono di risparmiare molto lavoro di programmazione. Per di più, le variabili Ram utilizzate dalla Rom Basic per le funzioni Bios Rom e per tutte le istruzioni di Basic, sono standardizzate e di facile accesso per tutti. Queste variabili Ram offrono la possibilità di realizzare molti giochetti di programmazione che non sono in genere disponibili nel Basic - e garantiscono inoltre l'intercambiabilità del programma con nuove versioni dell'Msx che verranno alla luce nei prossimi anni.

Comandi e funzioni

Una caratteristica del Basic Msx è la sua architettura matematica che offre fino al 14 cifre di precisione e un'accuratissima rappresentazione Bcd (codifica binaria decimale) come pure una precisione facoltativa di 6 cifre e formati di numeri interi. Ciò significa che le operazioni aritmetiche non provocheranno quegli strani errori di arrotondamento che confondono perfino gli utenti del Gw-Basic. Ogni funzione è calcolata a quella precisione garantendo così la massima accu-



Mentre i tuoi compagni fanno le aste, tu disegnerai la radice cubica dell'ipotenusa di un romboide scaleno divisa per 3,14 del suo numero primo... Su, è facile, dai!



ratezza possibile per un piccolo computer. Come caratteristica supplementare, il sistema prevede le operazioni su nastro che si avvicinano ai 2400 baud (ovvero la possibilità di caricare 240 caratteri al secondo): il piú veloce formato di micro nastro oggi sul mercato. È possibile effettuare anche interventi sulla stringa, come pure sfruttare le notevoli capacità di elaborazione e revisione dei testi.

Le sezioni seguenti descrivono in dettaglio i vari tipi di comandi, istruzioni, funzioni e pseudovariabili disponibili nel Basic Msx. I comandi di solito vengono digitati nel modo operativo diretto dall'utente stesso per comunicare al Basic come procedere. Le funzioni, identificate dal segno (), vengono usate nelle espressioni: esse svolgono calcoli e producono risultati.

Le pseudovariabili sono funzioni speciali: in genere possono dare e ricevere un valore: sono presenti per permettere all'utente di accedere facilmente a certe caratteristiche della macchina.

Per modificare il testo del programma memorizzato

- AUTO** Dà automaticamente un numero alla riga per accelerare l'immissione del testo
- RENUM** Rinumerata ordinatamente le righe memorizzate

- DELETE** cancella gruppi di righe dalla memoria
- NEW** cancella tutto il programma e immette un CLEAR
- LIST** visualizza il programma sul display
- LLIST** visualizza il programma sulla stampante

Per leggere e scrivere un programma su nastro

- BSAVE** salva su nastro un'area di memoria nel formato di pura immagine binaria
- BLOAD** carica nella RAM un'immagine binaria memorizzata su nastro
- CLOAD** carica il programma dal nastro: deve essere in formato interno
- CSAVE** salva il programma su nastro in formato interno
- LOAD** carica il programma dal nastro: dev'essere nel formato di testo ASCII
- MERGE** aggiunge un programma dal nastro nel formato di testo ASCII a un programma memorizzato nella RAM
- RUN''''** carica e svolge un programma dal nastro nel formato di testo ASCII
- SAVE** salva il programma trasferendolo al nastro nel formato di testo ASCII

Per inizializzare alcune caratteristiche principali

- CLEAR** riserva RAM per spazio/stringa e/oppure per uso diverso del BASIC: inoltre cancella tutte le variabili, chiude i files, ecc.
- KEY** ridefinisce l'uso di un tasto di funzione speciale: KEY LIST elenca sullo schermo l'intero testo di tutti e 10 i tasti delle funzioni
- SCREEN** seleziona quale sarà il modo operativo di display dello schermo: aziona inoltre vari switches
- TRON** aziona la traccia del numero di linea durante l'esecuzione

TROFF disinnesta la traccia del numero di linea durante l'esecuzione

Per intervenire nell'esecuzione del programma

CONT riprende l'esecuzione dopo l'istruzione STOP oppure Control-STOP

RUN dà avvio all'esecuzione del programma: inserisce il modo operativo Run

Per inizializzare le varie caratteristiche

CLEAR imposta le dimensioni dello spazio stringa e dell'area esterna al BASIC; cancella le variabili

DEF FN specifica funzioni BASIC definite dall'utente

DEF INT/SNG/DBL/STR definisce il tipo di variabile con tipo assunto per difetto

DEF USR definisce l'indirizzo iniziale di funzioni in linguaggio macchina realizzate dall'utente

DIM definisce e inizializza le schiere

ERASE cancella la schiera indicata

MAXFILES = specifica il numero di files I/O per riservare lo spazio idoneo ad essi

Per cambiare i valori delle variabili

FOR istruzione di ciclo; cambia il valore della variabile di controllo del ciclo

LET istruzione generica per assegnare un valore ad una variabile il LET è opzionale

SWAP scambia i valori di due variabili; li inserisce rapidamente e con precisione al loro posto

Funzioni numeriche

ABS () valore assoluto

ATN () arcotangente; angolo espresso in radianti la cui tangente è il valore della variabile

CDBL () converte nel formato tipo BCD a doppia precisione

CINT () converte il valore in formato 16-bit con segno

CSNG () converte nel formato tipo BCD a singola precisione

COS () coseno dell'angolo in radianti

EXP () e elevato alla potenza di n; funzione esponenziale

FIX () elimina tutte le parti frazionarie restituendo solo il numero intero

FRE () RAM non utilizzata ancora disponibile oppure spazio stringa non utilizzato ancora disponibile

INT () arrotonda il numero alla cifra intera minore più vicina

LOG () logaritmo naturale (in base e)

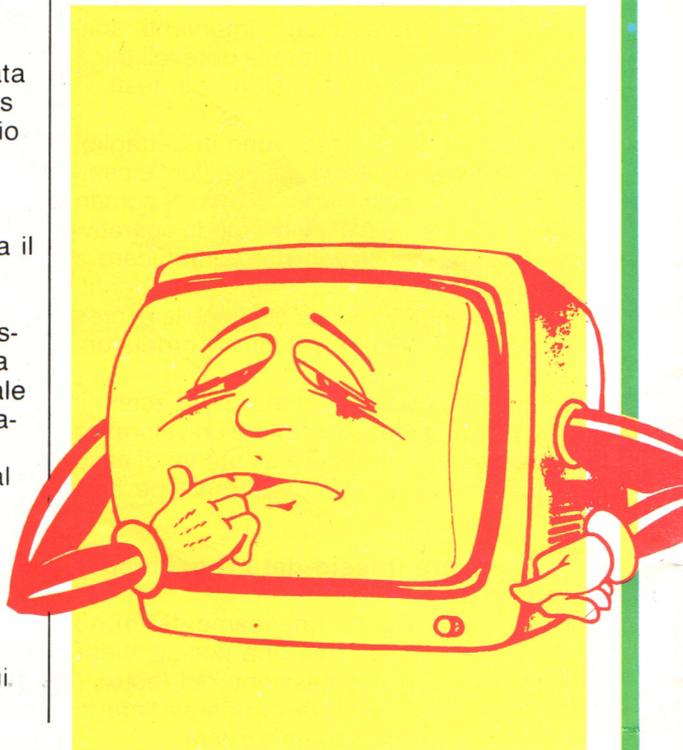
RND () generatore numerico pseudo casuale

SGN () funzione di segno

SIN () seno dell'angolo in radianti

SQR () radice quadrata

TAN () tangente dell'angolo in radianti



IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

• Per MSX cerco e compro disperatamente i seguenti giochi: GHOSTS and GOBLINS, 1942 e se esiste CATCH, e vorrei anche effettuare degli scambi compro un Max di L. 15.000 - Pischeddu Alessandro - Don Fanin, 26 - Montalcone (GO) - Tel. 44141

• Cerco ragazzi con MSX 2 con cui scambiare giochi e consigli - Telefonare ore pasti Fabio Zecca - Bissolati, 25 - Rimini (Forlì) - Tel. 0541/51440

• Cerco olimpiadi Dragon's Lair e altri sport per il mio MSX 2 (cassetta o disco) telefonare ore pasti - Fabio Zecca - Via Bissolati, 25 - Rimini (Forlì) - Telefono 0541/51440

• Vendo Tennis, Boxing, Ching. Compro: Soccer, Ghosts'n Goblins - Telefonare ore 20-21 (prefisso 0585) 253134 - Lorenzo Menconi - Via Puliche - Marina di Massa (MS) - Telefono (0585) 253134

• Cercasi disperatamente tutti o alcuni di questi giochi per l'MSX - Jack the Nipper, Ghosts'n Goblins e Ghost Busters - Massimo per L. 10.000 - Roberto - Via G. D'Annunzio - Dossone Casier (TV) - Tel. 380233

• Compro i seguenti giochi: Ghost's and Goblins, Green Beret, Basket, Kung FU, Soccer e Paper Boy - Riccardo Rigo - Via Casaglia, 5 - S. Biagio di Callalta (TV) - Tel. 0422/797070

• Vendo cassette, molti giochi originali, molti da 64K, sono disposto a fare prezzi bassissimi - telefonare tutti i giorni esclusa la domenica alle ore 14.00 - E chiedere di Patrick Turrini - Via Pioppa, 44 - Maccacari (Verona) - Tel. 0442/56062

• Cerco i seguenti giochi: Dragon's Lair - Ghosts and Goblins - Green Beret - Che non superino il prezzo di Lire 8.000 l'uno - Fabio Crozza - Via E. Riva, 58 - Lusignano d'Albenga (SV) - Tel. 0182/548065

• Vendo e scambio giochi e programmi per MSX (sia in Basic che in linguaggio macchina) Rispondo a chiunque voglia contattarmi. Scrivere o telefonare a: Pasquale Vairo - P.zza Marconi, 3/C - Monte S. Angelo (FG) - Tel. 0884/61352

• Vi ho già scritto precedentemente col tagliando del "Bellissimi sette" n. 1 e per paura che la mia risposta non vi sia giunta vi riscrivo cerco e sono disposto a comprare per il suo vero prezzo "I bellissimi sette" n. 1 - Leonardo Rigutini - Via Irpinia Casalecci - Grosseto - Telefono 0564/409244

• Compro Cassetta MSX Ghosts and Goblins al prezzo di L. 8000 o di L. 10.000 - Compro anche cassetta MSX Kung Fu - Tofani Massimiliano - Via F.lli Piol, 16 - Rivoli (Torino) - 011/9580455

• Cerco il gioco della coccinella sta nei

videogiochi da bar e il suo compito è di mangiare dei puntini e di raccogliere delle lettere per scrivere ciò che si desidera - Il gioco si chiama Lady boog - Castaldi Alessandro - Via Polverigi, 44 - Roma - Tel. 06/2561837

• Compro su cassetta per MSX 64K i seguenti giochi: Green Beret, Kung Fu, Master, Yie Are Kung Fu 2, Scooby Doo, Ghosts'n Goblins, Dragons Lair I-II, Space Ace, Super Cycle, 1942, Boxe - De Simone Michele - Palazzine Fiat Scala G - Borgo Inconornata (FG) - Tel. 0881-81434

• Cerco e compro espansore 16 K o 48 K per MSX Philips VG 8010 - Guido Di Domenico - Via G. D'Annunzio, 44 - Francavilla (Chieti)

• Cerco disperatamente i seguenti giochi: Ghosts and Goblins, Dragons Lair, Green Beret. Telefonare ore pasti. Andrea Feralo, Via P. Bembo, 20 - Dossobuono (VR) - Tel. 987235

• Compro, cerco con urgenza i seguenti giochi per MSX: Ghosts and Goblin, Green Beret, 1942, e se esiste il Catch i giochi devono funzionare grazie - Massimiliano Gelati - Via Fornace, 24 - Bologna - Tel. 051/722470

• Cerco cassetta MSX poleposition (formula 1) cassetta MSX Paper Boy, cassetta MSX 1942, Cassetta MSX Ghosts and

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa alla redazione di Program MSX presso Società Edizioni Internazionali Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

Program MSX N. 9

VENDO

COMPRO

CERCO

SCAMBIO

Nome.....

Indirizzo.....

Città.....

Telefono.....

Anni.....

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

Goblins. Cassetta MSX Yie Ar Kung Fu - Christian Brignone - Via Colletto, 92 - Rochetta di Cairo (SV) - Tel. 599966

• Compro, cerco program MSX n. 3 - Funzionante con rivista zona Empoli - San Miniato (PI) - Telefonare ore 20 circa - Pago L. 8.000 - se in buone condizioni - Brog Stefano - Via Tosco Romagnola, 970 - 56020 La Scala (Pisa) - Tel. 0571/464266

• Compro, cerco per questione di vita o di morte i seguenti giochi per MSX: Ghost and Goblin, Paper Boy, Aliens e Jack the Nipper - Simone Napoleone - Via G.T. Invea, 10/9 - Genova - Tel. 592277

• Compro Ghosts and Goblins - Alberto - Via C. Melvezzi - Lucca - Tel. 0583/587336

• Vendo giochi per MSX VG 8020 tra cui Le Mans, Grog'a Revenge, Hiper Sport 1-2, North Sea, Helicopter, Sorcery ed altri - Compro nuovi giochi come "The Way of the Tiger" - Tel. 075/38534-5 - S. Martino (PG) - Goretti Michele - Via Tuderte 129 - Perugia - Tel. 075/38534

• Compro, cerco i seguenti giochi per MSX Ghosts and Goblins, Ye ar kung fu Hiper Sport, e il catch delai Konami e Lot ta libera - Andrea Bianchini - Via Beccaria, 118 - Marghera - Tel. 922350

• Cerco amici, possibilmente residenti nella zona di Napoli, con i quali scambiare simpaticamente giochi per MSX - De Ve nuto Gianluca - Corso Malta 87 - Napoli 80143 - Tel. 081/260468

• Cerco giochi per MSX VG 8020 64K Tra i quali Ghostbuster, Avenger, Gauntlet, Thai Boxing; vendo o scambio giochi come Zaxxon, Sorcery, Soller, Road Fighter, The way of the Tiger e molti altri a prezzi che partono dal L. 6.000 con cassetta - Marco Damiano - via Casone, 10 - Mioglia (SV) - Tel. 019/702043

• Cerco gioco Ghosts and Goblins telefonare ore pasti - Valentino dal Moro, Via Rodi, 31 - Verona - Tel. 576614

• Cerco disperatamente il gioco "Ghosts'n Goblins" possibilmente per VG 8010. Se potete qualche novità scrivete mi a questo indirizzo o telefonatemi ciao - Salvatore De Martino - Via Figoli, 72 - Oristano - Tel. 75069

• Vorrei comprare Yie Ar Kung Fu - spero che l'abbiate distinti saluti - Baldacci Alesio - Via Vivaldi, 11 - Ponsacco - Telefono 731864

• Cerco possibilmente amici residenti nella zona 14 di Milano, con i quali scambiare giochi MSX e magari fondare un Clut qui a Milano. Telefonare a Massimo Alog sta - Via Marochetti, 10 (MI) - Tel. 569512

• Compro i seguenti giochi per MSX Ghosts and Goblins, Paper Boy, Greer Beret, Yie Ar Kung Fu, Goosbuster - Gianluca Bolognese - Via Ovidio, 7 - Limbiate (MI) - Tel. 9963806

• Compro, cerco. Io vorrei che nelle cassette ci fossero più giochi che si mettono, vorrei 2 giochi che voglio da molto tempo, sono questi: "Calcio" e "Pallacanestro". E quindi ditemi come devo fare per averli (fatemi sapere) - Pierluigi Landolfi - Via Manzoni, Parco La Pineta 84 - San Nicola La Strada (CE) - Tel. 324968

• Compro giochi per MSX a prezzo non troppo alto - Desidero in particolare Popeye e giochi di guerra - Compro anche programmi scolastici e utility ma solo certi programmi (che non superino le L. 8.000) solo più belli. Giorgio Giuliano - Via Prese, 3 - Pratavechia - Dronero (Cuneo) - 0171 - 911154

• Vendo programmi favolosi MSX - Listati, cassette meravigliose, con moltissimi giochi L. 10.000 (quelle con 7 giochi) L. 8000 le altre cassette e listati - Menardo Rattón - via Liberazione, 28 - Gallarate (Varese) - Tel. 0331/786514

• Compro programmi (Games) per MSX a prezzo trattabile (che non superino L. 2000 l'uno e che siano belli - Boveri Marco - Via Bonino, 42/1 - Sangano (TO) - Tel. 9086641

• Compro Yie Ar Kung Fu - Memo Alessandro - Castello 2629 - Venezia - Tel. 5231977

• Vendo VG 8020 con floppy disk 360 K L. 600.000 tutto + molti programmi vando e scambio solo zone Firenze Ore cena 213762 - Lorian Roghi - Via Porcellana 16 - Firenze - 213762

• Scambio con l'editore giochi delle 5 cassette program MSX da me comprate con altre 5 funzionanti e identiche - Claudio Campana - Via Giulio Rocco, 65 - Roma 00154 - Tel. 5759896

• Vendo giochi di superba qualità per MSX By Konami, come Green Beret, Miper Rally, Miper Sport, 1.2.3 - The Goonies, Soccer - Inoltre posseggo avenger della Gremlin Graphics, Batman (Ocean) e moltissimi altri, a prezzi bassissimi, richiedetemi la megalista con la descrizione dei giochi posseggo anche tutti i programmi MSX - De Ponti Luca - Via Kolbe, 2 - Desio (MI) - 20033 - 0362/626883

• Compro, cerco videogiochi originali per MSX 64 Kram, Catch, Kung fu 2, Calcio, Pallavolo, Basket, a prezzo moderato. Chi fosse interessato mi telefoni dopo le due. Parisi Antonio - Via dei Mulini - Francavilla di Sicilia (ME) - Tel. 0942/981595

• Vendo giochi di utilities computer MSX tra i quali Poker, Pac Man, Fire Rescue, Toto e sistemi, Arch Fam, ecc. - Scrivere per richiedere lista - Scambio solo Utilities - Coreno Gianluca - via Dante, 82 - Pontecorvo (FR) - Tel. 0776/70907

• Compro, cerco videogames per MSX su cassetta fra i quali Gost and Goblins, catch, massimo L. 5000 possibilmente in zona Perugia, telefonare dopo le ore 16.00

- Chiatti Roberto - Via G. Mendel, 5 - Corciano (PG) - Tel. 075/79355

• Cerco gioco "Ghost'n Goblins" per MSX VG 8020 per decidere telefonare a Napolillo Daniele - Via Borromeo, 99 - Seregno (MI) - Tel. 0362/620696

• Vendo giochi per MSX come Ping Pong, Hiper Sport 1, il simulatore di volo 737, Hero Norseman ecc. con Soccer, Hiper Sport 2 e 3. Scrivetemi vi manderò la lista dei giochi - Emanuele Sartore - Via L. da Vinci, 33 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331 780488

• Cerco disperatamente (compro) i seguenti giochi che funzionino su sistemi MSX da 20 a 80 K RAM - Ghosts and Goblins, Rambo, Green Beret a prezzo moderato - Alessandro Serafini - Via dei Faggi, 108 - Roma - Tel. 2816857

• Compro Ghosts'n Goblins a massimo L. 10.000 - Gabriele Carnevale - V. F. Cavallotti, 76/A - Casalpusterlengo (MI) - Tel. 0377/830450

• Scambio cassetta MSX (new video) per program MSX N. 6 - Ciani Flavio - Lungomare Duca degli Abruzzi, n° 4 - Ostia - Tel. 5699306

• Vendo giochi MSX a lire 3.500 l'uno tra i quali Calcio, tennis, kung fu, comando, Boxing, Pippols, Hi per Sport I-II-III e molti altri - Antonio - Via Bolzano, 5 - Trento - Tel. 0461/993168

• Compro, cerco disperatamente il gioco Ghosts and Goblins per computer MSX e sono disposto a pagare un prezzo max di lire 10.000 - Masiero Davide - Via Rondinella, 178 - Mogliano V.to (TV) - Telefono 041/59000002

• Vendo occasione Toshiba HX 22 I - 64 K Rom e Ram + word processing incorporato + Quick disc con 15 dischi zeppi di giochi (Konami, Activision, U.S. Gold) Spada Luca - Via Varese, 13 - Malgesso (VA) - Tel. 0332/706643

• Vendo un vasto assortimento di cassette con moltissimi giochi tra cui Hockey su ghiaccio pilota, sci e altri - inoltre in alcune cassette molti programmi vando una cassetta a lire 6.000 - Lopalco Massimo - Via Pianezza, 43 - Torino - Tel. 767002

• Vendo giochi soccer, sorcery, ping pong, sci, blagger, mazeman - tiro bersaglio, batteria calendario, splash - Giancarlo - Via Amico Asperti, 107 - Roma - Telefono 06/2008125

• Cerco cartucce per MSX - Federico Rocchi - Via Simone Manca, 19 - Roma - Tel. 3386132

• Cerco e compro i seguenti giochi per MSX 8020 Ghost'n Goblins, Green Beret, Draganloir The Way of the Tiger, Basket, Catch, Paper Boy, 1942 per un massimo di lire 2.500 a gioco - Peroni - Vicolo Ciclamini, 8 - Zambana - Tel. 0461/41028

"INDI RIVIS

Per
in edicola

26 GIOCHI
PER IL CBM 64
E SPECTRUM 48K

**SPECIAL
PLAYGAM**



No
Prenotal

IL MERCATO DI HARDWARE E

Goblins. Cassetta MSX Yie Ar Kung Fu - Christian Brignone - Via Colletto, 92 - Rocchetta di Cairo (SV) - Tel. 599966

• Compro, cerco program MSX n. 3 - Funzionante con rivista zona Empoli - San Miniato (PI) - Telefonare ore 20 circa - Pago L. 8.000 - se in buone condizioni - Brog Stefano - Via Tosco Romagnola, 970 - 56020 La Scala (Pisa) - Tel. 0571/464265

• Compro, cerco per questione di vita o di morte i seguenti giochi per MSX: Ghost and Goblin, Paper Boy, Aliens e Jack the Nipper - Simone Napoleone - Via G.T. Invea, 10/9 - Genova - Tel. 592277

• Compro Ghosts and Goblins - Alberto - Via C. Melvezzi - Lucca - Tel. 0583/587336

• Vendo giochi per MSX VG 8020 tra cui Le Mans, Grog'a Revenge, Hiper Spor 1-2, North Sea, Helicopter, Sorcery ed altri - Compro nuovi giochi come "The Way of the Tiger" - Tel. 075/38534-5 - S. Martino (PG) - Goretti Michele - Via Tuderte 129 - Perugia - Tel. 075/38534

• Compro, cerco i seguenti giochi per MSX Ghosts and Goblins, Ye ar kung fu Hiper Sport, e il catch delai Konami e Lot ta libera - Andrea Bianchini - Via Beccaria, 118 - Marghera - Tel. 922350

• Cerco amici, possibilmente residenti nella zona di Napoli, con i quali scambiare simpaticamente giochi per MSX - De Venuto Gianluca - Corso Malta 87 - Napoli 80143 - Tel. 081/260468

• Cerco giochi per MSX VG 8020 64K Tra i quali Ghostbuster, Avenger, Gauntlet, Thai Boxing, vendo o scambio gioco come Zaxxon, Sorcery, Soller, Road Fighter, The way of the Tiger e molti altri a prezzi che partono dal L. 6.000 con cassetta - Marco Damiano - via Casone, 10 - Mioglia (SV) - Tel. 019/702043

• Cerco gioco Ghosts and Goblins telefonare ore pasti - Valentino dal Moro, Via Rodi, 31 - Verona - Tel. 576614

• Cerco disperatamente il gioco "Ghosts'n Goblins" possibilmente per VG 8010. Se potete qualche novità scrivete mi a questo indirizzo o telefonatemi ciao - Salvatore De Martino - Via Figoli, 72 - Oristano - Tel. 75069

• Vorrei comprare Yie Ar Kung Fu - spero che l'abbiate distinti saluti - Baldacci Alesio - Via Vivaldi, 11 - Ponsacco - Telefono 731864

• Cerco possibilmente amici residenti nella zona 14 di Milano, con i quali scambiare giochi MSX e magari fondare un Clut qui a Milano, Telefonare a Massimo Agosta - Via Marochetti, 10 (MI) - Tel. 5695124

• Compro i seguenti giochi per MSX Ghosts and Goblins, Paper Boy, Greer Beret, Yie Ar Kung Fu, Goosbaster - Gianluca Bolognese - Via Ovidio, 7 - Limbiate (MI) - Tel. 9963806

• Compro, cerco, lo vorrei che nelle cassette ci fossero più giochi che si mettono, vorrei 2 giochi che voglio da molto tempo, sono questi: "Calcio" e "Pallacanestro". E quindi ditemi come devo fare per averli (fatemi sapere) - Pierluigi Landolfi - Via Manzoni, Parco La Pineta 84 - San Nicola La Strada (CE) - Tel. 324968

• Compro giochi per MSX a prezzo non troppo alto - Desidero in particolare Popeye e giochi di guerra - Compro anche programmi scolastici e utility ma solo certi programmi (che non superino le L. 8.000) solo più belli. Giorgio Giuliano - Via Prese, 3 - Pratavecchia - Dronero (Cuneo) - 0171 - 911154

• Vendo programmi favolosi MSX - Listati, cassette meravigliose, con moltissimi giochi L. 10.000 (quelle con 7 giochi) L. 8000 le altre cassette e listati - Menardo Rattón - via Liberazione, 28 - Gallarate (Varese) - Tel. 0331/786514

• Compro programmi (Games) per MSX a prezzo trattabile (che non superino L. 2000 l'uno e che siano belli - Boveri Marco - Via Bonino, 42/1 - Sangano (TO) - Tel. 9086641

• Compro Yie Ar Kung Fu - Memo Alessandro - Castello 2629 - Venezia - Tel. 5231977

• Vendo VG 8020 con floppy disk 360 K L. 600.000 tutto + molti programmi vendo e scambio solo zone Firenze Ore cena 213762 - Lorian Roghi - Via Porcellana 16 - Firenze - 213762

• Scambio con l'editore giochi delle 5 cassette program MSX da me comprate con altre 5 funzionanti e identiche - Claudio Campana - Via Giulio Rocco, 65 - Roma 00154 - Tel. 5759896

• Vendo giochi di superba qualità per MSX By Konami, come Green Beret, Miper Rally, Miper Sport, 1.2.3 - The Goonies, Soccer - Inoltre possiedo avenger della Gremlin Graphics, Batman (Ocean) e moltissimi altri, a prezzi bassissimi, richiedetemi la megalista con la descrizione dei giochi possiedo anche tutti i programmi MSX - De Ponti Luca - Via Kolbe, 2 - Desio (MI) - 20033 - 0362/626883

• Compro, cerco videogiochi originali per MSX 64 Kram, Catch, Kung fu 2, Calcio, Pallavolo, Basket, a prezzo moderato. Chi fosse interessato mi telefoni dopo le due. Paris Antonio - Via dei Mulini - Francavilla di Sicilia (ME) - Tel. 0942/981595

• Vendo giochi di utilities computer MSX tra i quali Poker, Pac Man, Fire Rescue, Toto e sistemi, Arch Fam. ecc. - Scrivere per richiedere lista - Scambio solo Utilities - Coreno Gianluca - via Dante, 82 - Pontecorvo (FR) - Tel. 0776/70907

• Compro, cerco videogames per MSX su cassetta fra i quali Gost and Goblins, catch, massimo L. 5000 possibilmente in zona Perugia, telefonare dopo le ore 16.00

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

**PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME**