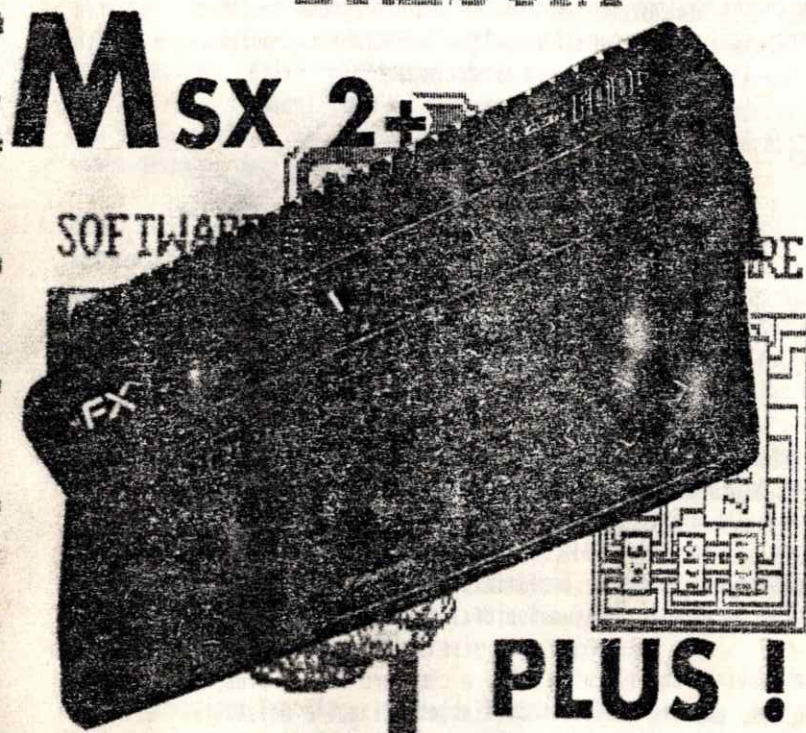


**MSX
COMPUTER CLUB
BRESCIA**



ai tuoi problemi

ANNO 3 N.14 APRILE 1989

SIAMO ALLA RESA DEI CONTI...

Quando ormai tutti, stampa specializzata compresa, erano convinti che il nostro amato MSX fosse giunto alla fine dei suoi giorni e quindi rendevano di pubblico dominio il prematuro decesso (leggi MC Microcomputer in testa), c'era qualcuno che, a denti stretti, continuava ad affermare che il sistema MSX non era per niente finito ma che anzi, sarebbe certamente ritornato con forza alla ribalta in quando dotato di caratteristiche eccellenti e superiori a molti dei computer disponibili sul mercato.

Quel qualcuno non potevamo che essere noi, organizzatori e soci del club che, forti delle nostre convinzioni, non abbiamo voluto credere a quello che le varie riviste andavano scrivendo e con il tempo non solo abbiamo decisamente avuto ragione, ma siamo in attesa della giusta vendetta !!!!!.

Arriva l'MSX 2 Plus

Da quando si è avuta la certezza che questa nuova macchina non fosse frutto della fantasia dei soliti ignoti, alcune riviste si sono affrettate a fare marcia indietro sulle loro affermazioni, tanto è vero che MC Microcomputer, nel numero 83 di Marzo, nelle pagine dedicate a PLAYWORLD, ha addirittura "sprecato" circa 4 pagine per un articolo SPECIALE, dedicato agli MSX1 e MSX2 con tanto di schermate e note, solo che questa volta non sono del tutto dispregiative. C'è da chiedersi come mai tanto interesse per una macchina che, stando alle loro vecchie convinzioni, non aveva nulla di interessante e della quale si è parlato solo per non perdere una parte dei profitti provenienti dagli utilizzatori MSX in continua ricerca di notizie utili sul proprio standard.

Siamo fermamente convinti che il tutto abbia a che fare con la presentazione del nuovo MSX 2 Plus che, con le nuove caratteristiche di cui è dotato, in fatto di gestione video ed audio, darà sicuramente una svolta oltremodo positiva al nostro sistema e, contemporaneamente, anche alle vendite delle riviste in questione !!!!!

Il nuovo MSX 2 Plus è stato ufficialmente presentato in Olanda durante una fiera interamente dedicata agli home computer: erano presenti gli immancabili ATARI ed AMIGA, ma l'interesse maggiore era rivolto all'MSX 2 Plus. Un nutrito numero di visitatori era attratto non tanto dalla linea della macchina, ma dalle stupende immagini che si susseguivano sullo schermo del monitor e dagli incredibili suoni che venivano generati grazie ad un programma dimostrativo ben fatto.

Le caratteristiche principali del nuovo MSX 2 Plus:

Il microprocessore centrale, come del resto ci aspettavamo, rimane il vecchio ed affidabile Z80, questo ovviamente per mantenere la compatibilità con tutti i programmi già disponibili. Le capacità grafiche risultano notevolmente migliorate, la nuova macchina dispone ora di una risoluzione di 512 per 424 punti con ben 19.268 colori disponibili. Il nuovo microprocessore video permette lo scroll verticale ed orizzontale con una linearità e limpidezza di immagine tale da rimanere veramente stupefatti. Abbiamo avuto modo di vedere il nuovo MSX 2 Plus in azione, un PANASONIC FS-A1FX, alle prese con immagini in movimento a dimostrazione della perfezione dello scroll sia in senso verticale che orizzontale. I suoni generati durante la dimostrazione, perfetti sotto ogni punto di vista, si potevano paragonare a quelli generati da strumenti professionali, data la purezza del suono.

Dopo esserci ripresi dallo choc iniziale, abbiamo subito controllato che il monitor fosse realmente collegato al computer, in quanto le immagini erano talmente belle e similmente reali che sembrava provenissero da un filmato. Con queste possibilità, ci siamo detti tra noi, i vari sostenitori di AMICA & CO. dovranno affrettarsi a rivedere la loro decisione di acquisto e di optare per un fedele e buon MSX 2 Plus.

Il nuovo microprocessore sonoro stereo, ovviamente di produzione YAMAHA, utilizza la sintesi FM, più comunemente chiamata modulazione di frequenza, ed è lo stesso utilizzato per la tastiera professionale DX7 sempre della YAMAHA. Dispone di ben 8 ottave con uscita stereo e di 64 registri totalmente modificabili in ambiente basic, il tutto allo scopo di ottenere una varietà di suoni veramente stupefacenti e professionali, con una purezza che ha dell'incredibile e tutto questo grazie alla tecnologia FM.

Altra innovazione importante riguarda la ROM interna con una capacità di 80 Kb, nella quale sono contenuti sia i comandi basic che il DOS. Sfortunatamente non siamo riusciti a convincere il responsabile dello stand a lasciarci usare la tastiera, quindi non possiamo anticiparvi se sono previsti dei nuovi comandi aggiuntivi e quali.

I modelli iniziali dispongono di un solo disk drive a doppia faccia da 720 kb, 2 prese per il joystick ed una memoria centrale che varia da 64 kb a 256 kb di RAM utente, oltre alle uscite per il collegamento al monitor o tv, amplificazione stereo e per il drive esterno.

Non sappiamo se la PHILIPS parteciperà alla produzione dell'MSX 2 Plus, ma SONY, SANYO e PANASONIC sicuramente con i modelli: SONY HB-F1XDJ e HB F1XDmk2, SANYO PHC 70FD, PANASONIC FS A1WX e FS A1FX. Altri modelli, costruiti dalle società sopra indicate e da altre, sono stati confermati ma non sono stati dichiarati i rispettivi modelli ed il marchio di appartenenza.

Sono già disponibili diversi programmi su disco prodotti in maggioranza dalla KONAMI e dalla T&E SOFT, tra i quali una versione decisamente migliorata di F1 SPIRIT con numerose opzioni supplementari e di SUPER LAYDOCK PLUS che offre uno spettacolare scrolling sia orizzontale che verticale. Sono disponibili numerosi altri titoli ma per il momento non siamo in grado di specificarli.

La disponibilità dell'MSX 2 Plus in Italia ed in Francia è prevista tra non molto, mentre in Spagna, stando alla pubblicità di una ditta specializzata in MSX, dispone già dei nuovi MSX 2 Plus e dei modelli 8235, 8245, 8255 e 8280 con memoria RAM utente espansa a 256 Kb. Purtroppo non vengono specificati i relativi prezzi.

Il prezzo del modello base, stando a quanto si è capito, si aggirerà intorno alle 600/700 mila lire circa, ma questo non ci preoccupa, l'importante è che lo standard sia vivo più che mai.

MERCATINO DELLE PULCI

Alcuni soci vendono:

COMPUTER PHILIPS NMS 8235 + REG. DEDICATO PHILIPS + MUSIC MODULE + MANUALI + DISCHI SISTEMA E 114 VIDEO GAMES SU DISCO A L. 800.000 (Tess. N.323)

...Altri acquistano:

DRIVE A SINGOLA O DOPPIA FACCIA A PREZZO MODICO (Tess. N. 490)
COMPUTER MSX 8235/8245/8255/8280 A PREZZO DI REALIZZO PER LA
VENDITA AD ALTRI SOCI (Contattare il CLUB)



RECENSIONI

KING'S VALLEY 2

Ecco che la KONAMI ritorna a noi con un classico dei video games. King's Valley 2 rispecchia la precedente versione, per quanto riguarda l'ambiente del gioco, che però risulta totalmente rinnovato sia nella grafica che nel tipo di games. I Suoni, nella versione su disco, non sono molto belli, in quanto erano generati da un apposito circuito sonoro posto nella megarom. Chi dispone di una cartridge con sonoro SCC, può inserirla nello slot 2 ed ottenere i suoni originali.

Lo scopo del gioco è arrivare a spegnere un interruttore di tensione che alimenta un dispositivo di distruzione dell'intera piramide. Per accedere a questo interruttore, bisogna destreggiarsi tra ben 60 livelli non sempre di facile soluzione ed utilizzare al meglio le armi che vengono poste a disposizione che, oltre a quelle già presenti nella versione precedente, sono ora disponibili: martelli pneumatici per rompere 2 mattoni per volta in senso verticale, martelli per rompere 1 mattone in senso verticale e le vanghe per rompere un mattone in senso orizzontale. Come arma di difesa contro le mummie, si hanno a disposizione coltelli e boomerang. Di seguito troverete le password per accedere a tutti i livelli, ricordandovi che potrebbero risultare diverse da quelle che eventualmente avete già, in quanto differiscono a secondo del tempo impiegato nel risolvere il livello in atto e le vite possedute.

2- AEAEDHP	3- GAGADLPL	4- ICABGJOM	5- AFAEAIBB	6- AKAMFPHF
7- CIDIFFLF	8- DATAECE	9- AEICABIH	10- GBEACLMM	11- ICMABCCE
12- AIDABGEO	13- AIDBOFK	14- AIDIADEO	15- GBOAADEE	16- BIEELFLF
17- MEFMACCC	18- AEJBHCAH	19- CCGHADIM	20- HACIFPPH	21- ECKFALPC
22- EFIGKDH	23- ECOEGLJB	24- MIMAGFON	25- KBJBCNFO	26- BKBHAKB
27- GBLBHMIO	28- BMBGFAIC	29- KIOICFLF	30- FIHINGEG	31- BPBHCIFO
32- FEIAEOCC	33- BIEHOBK	34- GCCAFENG	35- KEGACLCP	36- AMJAGGAC
37- IEKAGLIP	38- JDACHJAO	39- AMEOFLHB	40- OFAADDBI	41- BEIDABJI
42- AOFEAHGJ	43- BFIEEJOC	44- FCMABMCO	45- DBGTHFAO	46- COAHEAHF
47- KFOACDKI	48- JIACHJBO	49- DBAFBIEO	50- ENIBAKNH	51- MGGALDB
52- DJKACNAG	53- CANECGBK	54- BCGMAPIN	55- INMCFKKJ	56- BNAFFJHK
57- DJAKBAFD	58- JNAIDJMO	59- EONEGCH	60- JBOAFNMO	

Oltre alle password di cui sopra, ne potete utilizzare altre 2: TRYAGAIN vi darà la possibilità di poter ricominciare dall'ultimo livello raggiunto premendo il tasto F5 per continuare, mentre la password FESTIVAL disabilita la collisione degli sprites. Vi consigliamo di utilizzare le password solo in casi estremi, viceversa perdereste il gusto di arrivare alla gloriosa meta.

METAL GEAR

Ecco un'altro meraviglioso programma KONAMI: questa volta non ci troviamo all'interno di una piramide come per KING'S VALLEY 2, ma in una base militare nucleare vigilata da guardie armate, telecamere a circuito chiuso, raggi infrarossi e laser mortali.

Lo scopo del gioco è distruggere a tutti i costi il micidiale METAL GEAR, obiettivo non facilmente raggiungibile. Per portare a termine la missione, il nostro eroico personaggio dovrà procurarsi le chiavi per accedere alle celle dove sono rinchiusi dei prigionieri e quindi liberarli. Per ottenere le chiavi, spesso sarà indispensabile seguire le indicazioni che la radio trasmittente darà di volta in volta a secondo dei casi. Durante il cammino potrà procurarsi armi, munizioni e materiale tattico necessario per proseguire nella dura missione. Nelle pagine successive troverete la mappa del gioco ed una numerazione che vi servirà come riferimento sommario per procurarvi le armi necessarie. Il piccolo cerchietto posto su alcuni muri, segnala la presenza di un passaggio segreto al quale potrete accedere battendo i pugni sul punto indicato, mentre in altri casi è necessario l'uso delle bombe al plastico.

Alcuni trucchi da adottare per il completamento della missione:

Per avere la chiave 3, fatevi prima catturare ed uscite dalla cella attraverso il passaggio segreto celato nel muro. Entrate nella seconda porta che non necessita di chiavi e riprendete tutto il vostro armamento. Noterete che in aggiunta troverete un piccolo TRANS (trasmettitore) che vi sarà di aiuto, selezionandolo e quindi premendo la barra spazio, nel caso che la base nucleare sia in allarme generale. Esiste una porta che non riuscirete ad aprire con nessuna delle 8 chiavi disponibili e che è sorvegliata da 2 guardie: selezionate l'uniforme che troverete al punto n.30 e dopo qualche istante le guardie vi apriranno la porta credendovi il loro comandante. Per distruggere i due Mr ARNOLD, utilizzate il lancia razzi colpendoli 2 volte ciascuno. Per attraversare il deserto occorre la bussola e l'antidoto contro il veleno degli scorpioni, quest'ultimo servirà nel caso foste colpiti da uno scorpione. La chiave n. 8 è custodita da COWARD DUCK che bisogna uccidere con la pistola. L'HIND-D va distrutto con 20 granate nella visiera, costituita da un piccolo cerchio, mentre i carri armati (TANK) con 11 mine. Per distruggere il BULDOZER occorre avanzare verso di esso e lanciargli 4 granate, retrocedere e colpirlo con altre 4 granate. I 2 ARNOLD vanno distrutti con 3 razzi ciascuno ed i FIRE TROPPER con le mine. Nell'ultimo stadio sarete alle prese con il METAL GEAR che bisogna distruggere con le bombe al plastico posizionate sui piedi e seguendo l'ordine seguente: D,D,S,D,S,S,D,S,D,S,D,D,D,S,D,S,D,D dove D indica a destra e S a sinistra.

Elenco e posizione delle armi ed equipaggiamento di METAL GEAR:

1,2 : niente	3 : 2 guardie
4 : razioni - chiave 1 - binocolo	5 : 2 guardie
6 : (D) maschera antigas-(S) catturato	7,8 : 2 guardie
9 : pistola + mine	10: 2 telecamere
11: (S) munizioni (D) prigionie	12: camera a gas - prigionie
13: telecamera - missili - prigionie	14: bombe al plastico
15: 2 guardie	16: 2 telecamere - razioni - chiave 2
17: silenziatore - lancia granate	18: scatola di cartone
19: 2 guardie	20: prigionie
21: pavimento elettrico	22: 2 guardie
23: 3 telecamere - prigionie	24: (S) prigionie - (D) mitraglietta
25: 2 guardie	26: la vostra prigionie se sarete catturati
27: SHOTT GUNNER - chiave 3 - munizioni ed il vostro equipaggiamento	
28: 1 cane - gilet para-colpi	29: 1 cane - munizioni - bombe al plastico
30: (S) uniforme - (D) BLAST SUIT	31,32,33: 1 cane
34: 2 telecamere	35: 1 guardia
36: 3 guardie - vasca	37: telecamera-bombe al plastico-munizioni
38: 1 guardia - rullo	39: 3 guardie
40: (S)-guardie + mine - (D) prigionie	41: elettricità - (S) occhiali infrarosso
42: fotocellule laser	43: fotocellule laser - prigionie
44: prigionie	45: MACHINE GUN KID - paracadute
46: campo di forza	47: 2 guardie
48: missili telecomandati	49,50,51: guardie
52: munizioni	53: prigionie
54,55: passerella mobile	56: guardie volanti
57: pavimento elett. + mine detector	58: guardie volanti
59: HIND D GUNNER	60: trampolino per calarsi col paracadute
61: 3 cani - Dr. PETROVITCH	62: chiave 4 - mine
63: 2 cani - prigionie	64: 4 guardie
65: (S) bombe al plastico - (D) mine	66: mine
67: razioni - granate	68: granate
69,70: carro armato	71,72: guardie
73: (S) munizioni e mine - (D) torcia	74: buldozer
75: fotocellule laser	76: bombe al plastico
77: 3 guardie - antenna radio	78,79,80: 3 guardie - prigionie
81: guardie volanti-chiave 5-munizioni	82,83: (S) prigionie - ascensore
84: gas mortale	85: gas-bombe al plast.-razioni-munizioni
86,87: gas mortale	88: gas - chiave 6 - Dr. PETROVITCH
89: FIRE TROPPER	90: Dr. PETROVITCH
91: 3 guardie	92: ARNOLD - chiave 7

93: (S) prigionie - (D) lancia razzi	94: 4 guardie
95: (S) 2 guardie+antidoto-(D) bussola	96: 4 guardie - prigionie
97: 6 guardie - munizioni	98: rullo - buco mortale - ascensore
99: buco mortale + guardie	100: 3 guardie
101:prigionie	102: gas mortale
103:buco mortale - guardie	104,105,106,107,108: buchi mortali
109:4 cani	110:2 cani - buco mortale - ELLEN
111,112,113,114:deserto con scorpioni	115:niente
116:7 camion di cui 1 solo fermo	117:3 guardie - trappola
118:buco mortale	119:2 laser mortali - bombole di ossigeno
120,121,122,123: acqua profonda	124:3 guardie
125:elettricit�-munizioni-chiave 8	126:2 laser mortali
127:gas mortale	128:niente
129:gas mortale + mine sepolte	130:pavimento elettrico senza interruttore
131:METAL GEAR + 2 laser mortali	132:BIG BOSS

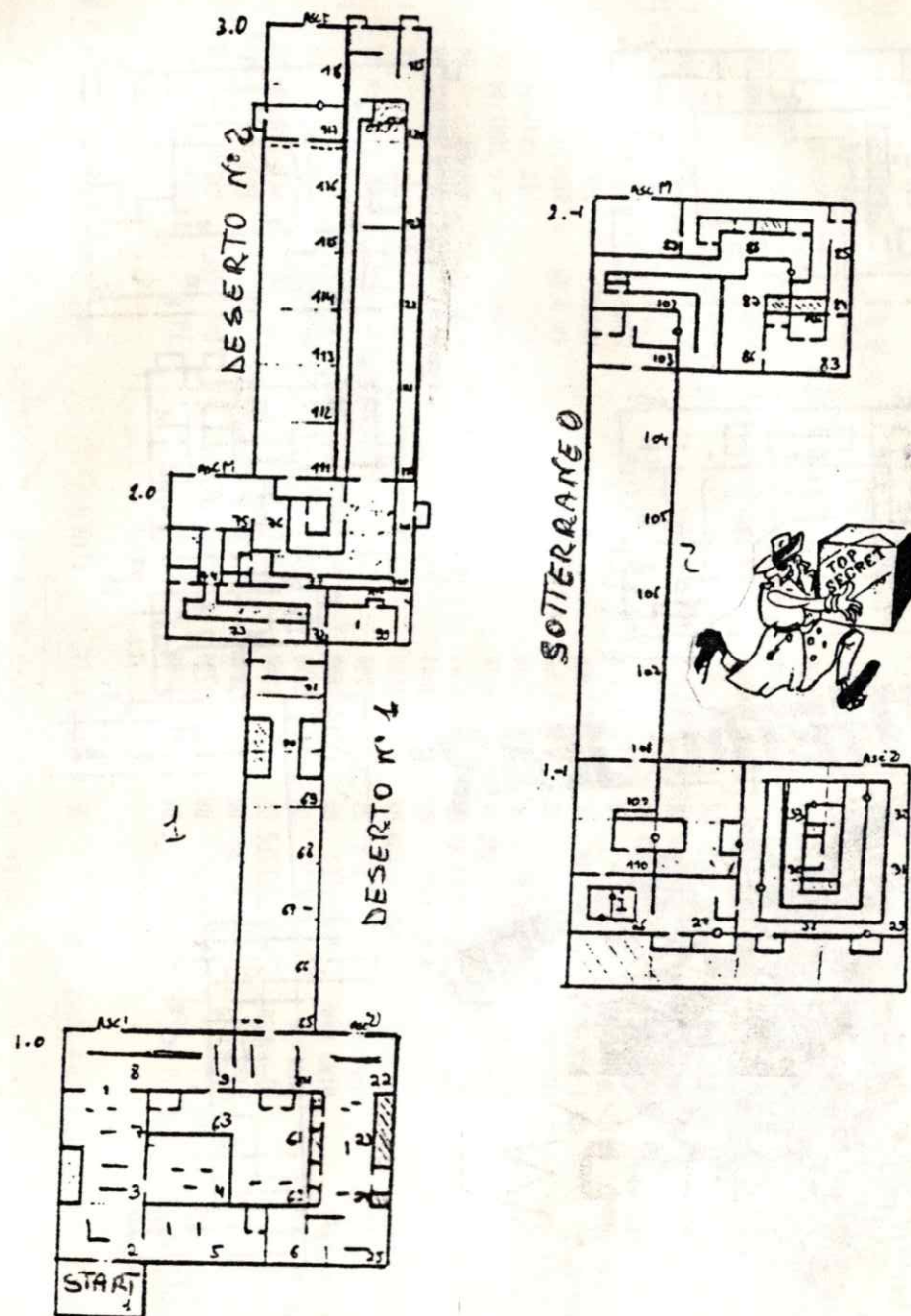
ESPLOSIONE FINALE

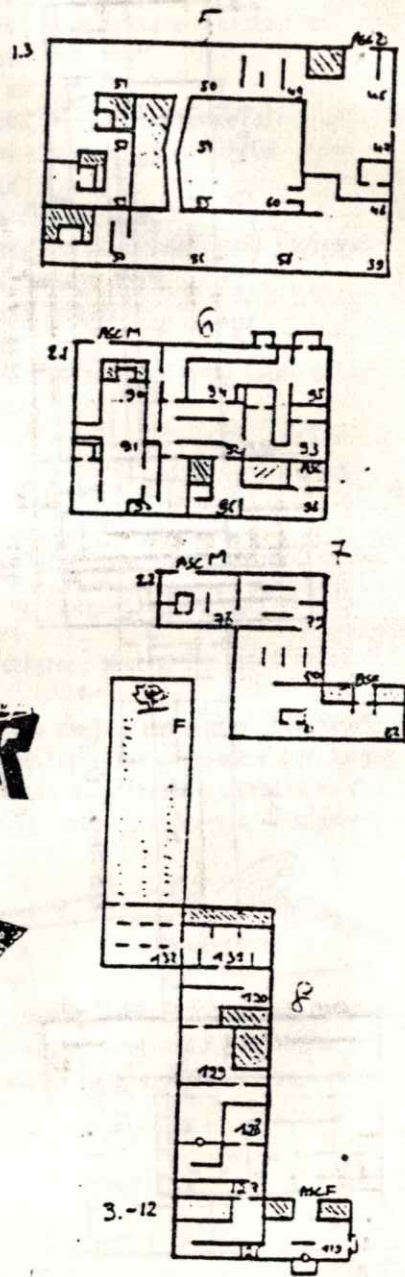
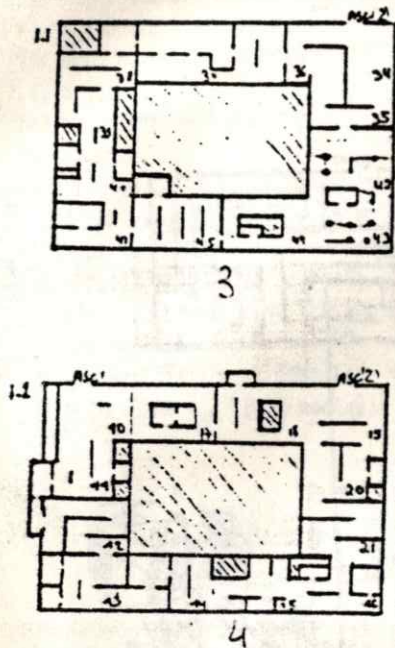
D indica che l'oggetto   posto a destra dello schermo, mentre S a sinistra.

Fate particolare attenzione ai messaggi-trappola che vi verranno comunicati verso la meta finale: sono messi apposta per mettervi fuori strada e per farvi desistere dal continuare. Ora che siete in possesso di preziose informazioni sul come procedere, siete veramente sicuri che la meta finale sia facilmente raggiungibile ???



Preghiamo tutti i soci che avessero risolto programma di particolare interesse a comunicarci dettagliatamente il modo di procedere accompagnato, possibilmente, dalla mappa del gioco. In questo modo sar  possibile aiutare tutti i soci nella soluzione finale.





MSX COMPUTER CLUB BRESCIA ** VIA TIZIANO, 74 *25124 BRESCIA
ATTENZIONE - I prezzi riportati sono già scontati per i soci

TITOLO	SOFT HOUSE	NOTE	DC	M	MSX	PREZZO
ANDORRUS INUS 1X360K TELEMT	ARCADE	DK	2	7500		
BANK BUSTER 1X360K N.C.	ARCADE	DK	2	7500		
COLOSSUS CHESS 4	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
CUP OF AMERICA	ARCADE	DK	2	7500		
DESTROYER	MIND GAME	DK	1/2	3000		
DIGI VOIX	DIGIT.VOCE	DK	1/2	3000		
DIGISK STATION 1X720K	COMPILATION	DK	2	15000		
EEL PODERE OSCURO	SPAZIALE	DK	1/2	3000		
FIRE BALL	PER SONY700	DK	2	7500		
GIRLY BLOCK	PER SONY700	DK	2	7500		
GREATEST DRIV. 2X720K	CORSA AUTO	DK	2	7500		
HIGENARU	ARCADE	DK	2	7500		
HYDIDE 2	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
INTERNATIONAL FOOTB.	ARCADE	DK	1/2	3000		
KNIGHT MARE 3	PER SONY700	DK	2	7500		
NINJA KUN	ASCTI	DK	2	7500		
PARTS DAKAR	CORSA AUTO	DK	1/2	3000		
QUICK TELLOPER PLUS	GRAFICA PRO	DK	2	20000		
REPLICANT	PER SONY700	DK	2	7500		
SHAGANRAKU	VICTOR SOFT	DK	2	7500		
SURVIVOR	LEVEL 23	DK	1/2	3000		
THE FLINTSTONES	GRANDSLAM	DK	1/2	3000		
ARKANOID 2	ARCADE	DK	2	7500		
BREAKER PLUS	ARCADE	DK	2	7500		
CORSO BASIC MSX 2	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
DARWIN 4078	ARCADE	DK	2	7500		
DEVORADOR	MIND GAME	DK	1/2	3000		
DYNAMIC PUB. FONT 2	DIGIT.VOCE	DK	1/2	3000		
DROIDS THE WHITE W.	COMPILATION	DK	2	15000		
FEED BACK	SPAZIALE	DK	1/2	3000		
GANDHARA 2X720KB N.C.	PER SONY700	DK	2	7500		
GRADIOUS II	PER SONY700	DK	2	7500		
HAFUJIN	CORSA AUTO	DK	2	7500		
HITCHICA	ARCADE	DK	2	7500		
ID-MAN	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
KING'S VALLEY 2	ARCADE	DK	1/2	3000		
MAZE MASTER	PER SONY700	DK	2	7500		
OCTOBER	ASCTI	DK	2	7500		
PEENG PEENG	CORSA AUTO	DK	1/2	3000		
RASTAN SAGA	GRAFICA PRO	DK	2	20000		
SAMURAY (GEOMON)	PER SONY700	DK	2	7500		
STRATEGIC ROLE 720K	VICTOR SOFT	DK	2	7500		
TAI PAN	LEVEL 23	DK	1/2	3000		
TURBINE 2	GRANDSLAM	DK	1/2	3000		
ARKANOID 2	ARCADE	DK	2	7500		
BREAKER PLUS	ARCADE	DK	2	7500		
CORSO BASIC MSX 2	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
DARWIN 4078	ARCADE	DK	2	7500		
DEVORADOR	MIND GAME	DK	1/2	3000		
DYNAMIC PUB. FONT 2	DIGIT.VOCE	DK	1/2	3000		
DROIDS THE WHITE W.	COMPILATION	DK	2	15000		
FEED BACK	SPAZIALE	DK	1/2	3000		
GANDHARA 2X720KB N.C.	PER SONY700	DK	2	7500		
GRADIOUS II	PER SONY700	DK	2	7500		
HAFUJIN	CORSA AUTO	DK	2	7500		
HITCHICA	ARCADE	DK	2	7500		
ID-MAN	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
KING'S VALLEY 2	ARCADE	DK	1/2	3000		
MAZE MASTER	PER SONY700	DK	2	7500		
OCTOBER	ASCTI	DK	2	7500		
PEENG PEENG	CORSA AUTO	DK	1/2	3000		
RASTAN SAGA	GRAFICA PRO	DK	2	20000		
SAMURAY (GEOMON)	PER SONY700	DK	2	7500		
STRATEGIC ROLE 720K	VICTOR SOFT	DK	2	7500		
TAI PAN	LEVEL 23	DK	1/2	3000		
TURBINE 2	GRANDSLAM	DK	1/2	3000		
ARKANOID 2	ARCADE	DK	2	7500		
BREAKER PLUS	ARCADE	DK	2	7500		
CORSO BASIC MSX 2	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
DARWIN 4078	ARCADE	DK	2	7500		
DEVORADOR	MIND GAME	DK	1/2	3000		
DYNAMIC PUB. FONT 2	DIGIT.VOCE	DK	1/2	3000		
DROIDS THE WHITE W.	COMPILATION	DK	2	15000		
FEED BACK	SPAZIALE	DK	1/2	3000		
GANDHARA 2X720KB N.C.	PER SONY700	DK	2	7500		
GRADIOUS II	PER SONY700	DK	2	7500		
HAFUJIN	CORSA AUTO	DK	2	7500		
HITCHICA	ARCADE	DK	2	7500		
ID-MAN	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
KING'S VALLEY 2	ARCADE	DK	1/2	3000		
MAZE MASTER	PER SONY700	DK	2	7500		
OCTOBER	ASCTI	DK	2	7500		
PEENG PEENG	CORSA AUTO	DK	1/2	3000		
RASTAN SAGA	GRAFICA PRO	DK	2	20000		
SAMURAY (GEOMON)	PER SONY700	DK	2	7500		
STRATEGIC ROLE 720K	VICTOR SOFT	DK	2	7500		
TAI PAN	LEVEL 23	DK	1/2	3000		
TURBINE 2	GRANDSLAM	DK	1/2	3000		
ARKANOID 2	ARCADE	DK	2	7500		
BREAKER PLUS	ARCADE	DK	2	7500		
CORSO BASIC MSX 2	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
DARWIN 4078	ARCADE	DK	2	7500		
DEVORADOR	MIND GAME	DK	1/2	3000		
DYNAMIC PUB. FONT 2	DIGIT.VOCE	DK	1/2	3000		
DROIDS THE WHITE W.	COMPILATION	DK	2	15000		
FEED BACK	SPAZIALE	DK	1/2	3000		
GANDHARA 2X720KB N.C.	PER SONY700	DK	2	7500		
GRADIOUS II	PER SONY700	DK	2	7500		
HAFUJIN	CORSA AUTO	DK	2	7500		
HITCHICA	ARCADE	DK	2	7500		
ID-MAN	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
KING'S VALLEY 2	ARCADE	DK	1/2	3000		
MAZE MASTER	PER SONY700	DK	2	7500		
OCTOBER	ASCTI	DK	2	7500		
PEENG PEENG	CORSA AUTO	DK	1/2	3000		
RASTAN SAGA	GRAFICA PRO	DK	2	20000		
SAMURAY (GEOMON)	PER SONY700	DK	2	7500		
STRATEGIC ROLE 720K	VICTOR SOFT	DK	2	7500		
TAI PAN	LEVEL 23	DK	1/2	3000		
TURBINE 2	GRANDSLAM	DK	1/2	3000		
ARKANOID 2	ARCADE	DK	2	7500		
BREAKER PLUS	ARCADE	DK	2	7500		
CORSO BASIC MSX 2	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
DARWIN 4078	ARCADE	DK	2	7500		
DEVORADOR	MIND GAME	DK	1/2	3000		
DYNAMIC PUB. FONT 2	DIGIT.VOCE	DK	1/2	3000		
DROIDS THE WHITE W.	COMPILATION	DK	2	15000		
FEED BACK	SPAZIALE	DK	1/2	3000		
GANDHARA 2X720KB N.C.	PER SONY700	DK	2	7500		
GRADIOUS II	PER SONY700	DK	2	7500		
HAFUJIN	CORSA AUTO	DK	2	7500		
HITCHICA	ARCADE	DK	2	7500		
ID-MAN	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
KING'S VALLEY 2	ARCADE	DK	1/2	3000		
MAZE MASTER	PER SONY700	DK	2	7500		
OCTOBER	ASCTI	DK	2	7500		
PEENG PEENG	CORSA AUTO	DK	1/2	3000		
RASTAN SAGA	GRAFICA PRO	DK	2	20000		
SAMURAY (GEOMON)	PER SONY700	DK	2	7500		
STRATEGIC ROLE 720K	VICTOR SOFT	DK	2	7500		
TAI PAN	LEVEL 23	DK	1/2	3000		
TURBINE 2	GRANDSLAM	DK	1/2	3000		
ARKANOID 2	ARCADE	DK	2	7500		
BREAKER PLUS	ARCADE	DK	2	7500		
CORSO BASIC MSX 2	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
DARWIN 4078	ARCADE	DK	2	7500		
DEVORADOR	MIND GAME	DK	1/2	3000		
DYNAMIC PUB. FONT 2	DIGIT.VOCE	DK	1/2	3000		
DROIDS THE WHITE W.	COMPILATION	DK	2	15000		
FEED BACK	SPAZIALE	DK	1/2	3000		
GANDHARA 2X720KB N.C.	PER SONY700	DK	2	7500		
GRADIOUS II	PER SONY700	DK	2	7500		
HAFUJIN	CORSA AUTO	DK	2	7500		
HITCHICA	ARCADE	DK	2	7500		
ID-MAN	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
KING'S VALLEY 2	ARCADE	DK	1/2	3000		
MAZE MASTER	PER SONY700	DK	2	7500		
OCTOBER	ASCTI	DK	2	7500		
PEENG PEENG	CORSA AUTO	DK	1/2	3000		
RASTAN SAGA	GRAFICA PRO	DK	2	20000		
SAMURAY (GEOMON)	PER SONY700	DK	2	7500		
STRATEGIC ROLE 720K	VICTOR SOFT	DK	2	7500		
TAI PAN	LEVEL 23	DK	1/2	3000		
TURBINE 2	GRANDSLAM	DK	1/2	3000		
ARKANOID 2	ARCADE	DK	2	7500		
BREAKER PLUS	ARCADE	DK	2	7500		
CORSO BASIC MSX 2	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
DARWIN 4078	ARCADE	DK	2	7500		
DEVORADOR	MIND GAME	DK	1/2	3000		
DYNAMIC PUB. FONT 2	DIGIT.VOCE	DK	1/2	3000		
DROIDS THE WHITE W.	COMPILATION	DK	2	15000		
FEED BACK	SPAZIALE	DK	1/2	3000		
GANDHARA 2X720KB N.C.	PER SONY700	DK	2	7500		
GRADIOUS II	PER SONY700	DK	2	7500		
HAFUJIN	CORSA AUTO	DK	2	7500		
HITCHICA	ARCADE	DK	2	7500		
ID-MAN	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
KING'S VALLEY 2	ARCADE	DK	1/2	3000		
MAZE MASTER	PER SONY700	DK	2	7500		
OCTOBER	ASCTI	DK	2	7500		
PEENG PEENG	CORSA AUTO	DK	1/2	3000		
RASTAN SAGA	GRAFICA PRO	DK	2	20000		
SAMURAY (GEOMON)	PER SONY700	DK	2	7500		
STRATEGIC ROLE 720K	VICTOR SOFT	DK	2	7500		
TAI PAN	LEVEL 23	DK	1/2	3000		
TURBINE 2	GRANDSLAM	DK	1/2	3000		
ARKANOID 2	ARCADE	DK	2	7500		
BREAKER PLUS	ARCADE	DK	2	7500		
CORSO BASIC MSX 2	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
DARWIN 4078	ARCADE	DK	2	7500		
DEVORADOR	MIND GAME	DK	1/2	3000		
DYNAMIC PUB. FONT 2	DIGIT.VOCE	DK	1/2	3000		
DROIDS THE WHITE W.	COMPILATION	DK	2	15000		
FEED BACK	SPAZIALE	DK	1/2	3000		
GANDHARA 2X720KB N.C.	PER SONY700	DK	2	7500		
GRADIOUS II	PER SONY700	DK	2	7500		
HAFUJIN	CORSA AUTO	DK	2	7500		
HITCHICA	ARCADE	DK	2	7500		
ID-MAN	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
KING'S VALLEY 2	ARCADE	DK	1/2	3000		
MAZE MASTER	PER SONY700	DK	2	7500		
OCTOBER	ASCTI	DK	2	7500		
PEENG PEENG	CORSA AUTO	DK	1/2	3000		
RASTAN SAGA	GRAFICA PRO	DK	2	20000		
SAMURAY (GEOMON)	PER SONY700	DK	2	7500		
STRATEGIC ROLE 720K	VICTOR SOFT	DK	2	7500		
TAI PAN	LEVEL 23	DK	1/2	3000		
TURBINE 2	GRANDSLAM	DK	1/2	3000		
ARKANOID 2	ARCADE	DK	2	7500		
BREAKER PLUS	ARCADE	DK	2	7500		
CORSO BASIC MSX 2	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
DARWIN 4078	ARCADE	DK	2	7500		
DEVORADOR	MIND GAME	DK	1/2	3000		
DYNAMIC PUB. FONT 2	DIGIT.VOCE	DK	1/2	3000		
DROIDS THE WHITE W.	COMPILATION	DK	2	15000		
FEED BACK	SPAZIALE	DK	1/2	3000		
GANDHARA 2X720KB N.C.	PER SONY700	DK	2	7500		
GRADIOUS II	PER SONY700	DK	2	7500		
HAFUJIN	CORSA AUTO	DK	2	7500		
HITCHICA	ARCADE	DK	2	7500		
ID-MAN	AVV/ARCADE	DK	2	7500		
KING'S VALLEY 2	ARCADE	DK	1/2	3000		
MAZE MASTER	PER SONY700	DK	2	7500		
OCTOBER	ASCTI	DK	2	7500		
PEENG PEENG	CORSA AUTO	DK	1/2	3000		
RASTAN SAGA	GRAFICA PRO	DK	2	20000		
SAMURAY (GEOMON)	PER SONY700	DK	2	7500		
STRATEGIC ROLE 720K	VICTOR SOFT	DK	2	7500		
TAI PAN	LEVEL 23	DK	1/2	3000		
TURBINE 2	GRANDSLAM	DK	1/2	3000		
ARKANOID 2	ARCADE	DK	2	7500		
BREAKER PLUS	ARCADE	DK	2	7500		
CORSO BASIC MSX 2	SCACCHI 3D	DK	1/2	3000		
CRAZE	PER PHILIPS	DK	2	7500		
DARWIN 4078	ARCADE	DK	2	7500		
DEVORADOR	MIND					

MSX COMPUTER CLUB BRESCIA
VIA TIZIANO, 74
25124 BRESCIA
TEL. 030/2301425

micros MSX
95 rue des moines
F-75017 PARIS

maubert electronics
49 bd saint germain
F-75005 PARIS

MSX video center
89 bis rue de charenton
F-75012 PARIS

Clavis
129 rue rue Fg. du temple
F-75010 PARIS

Poke & H 9032, 0