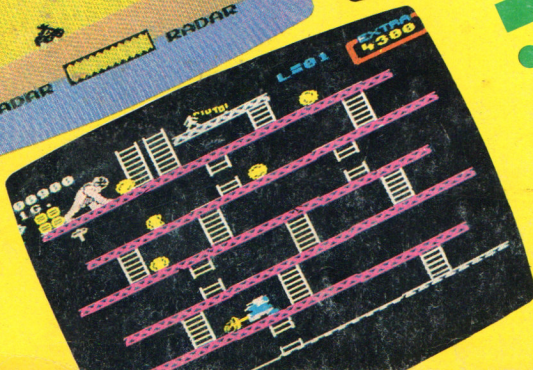
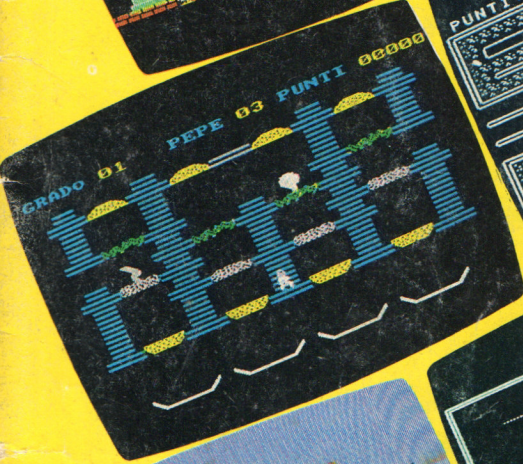
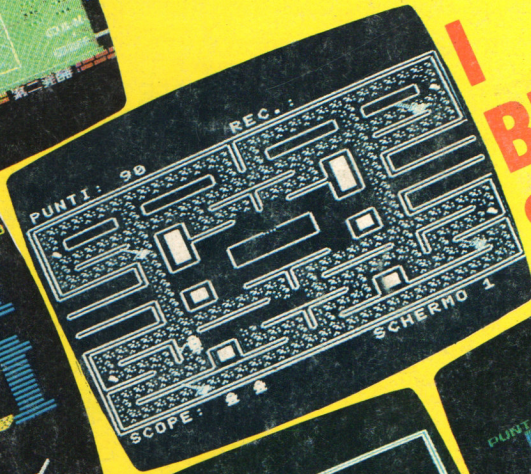
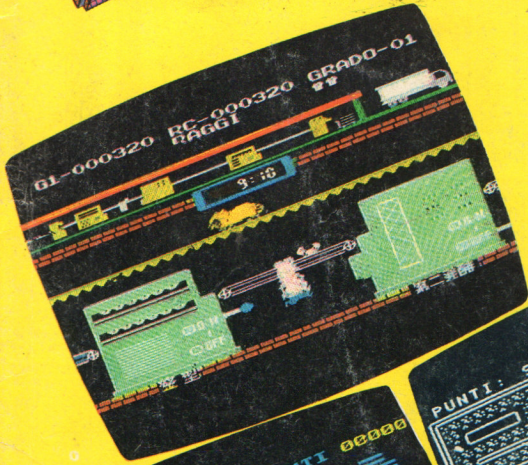
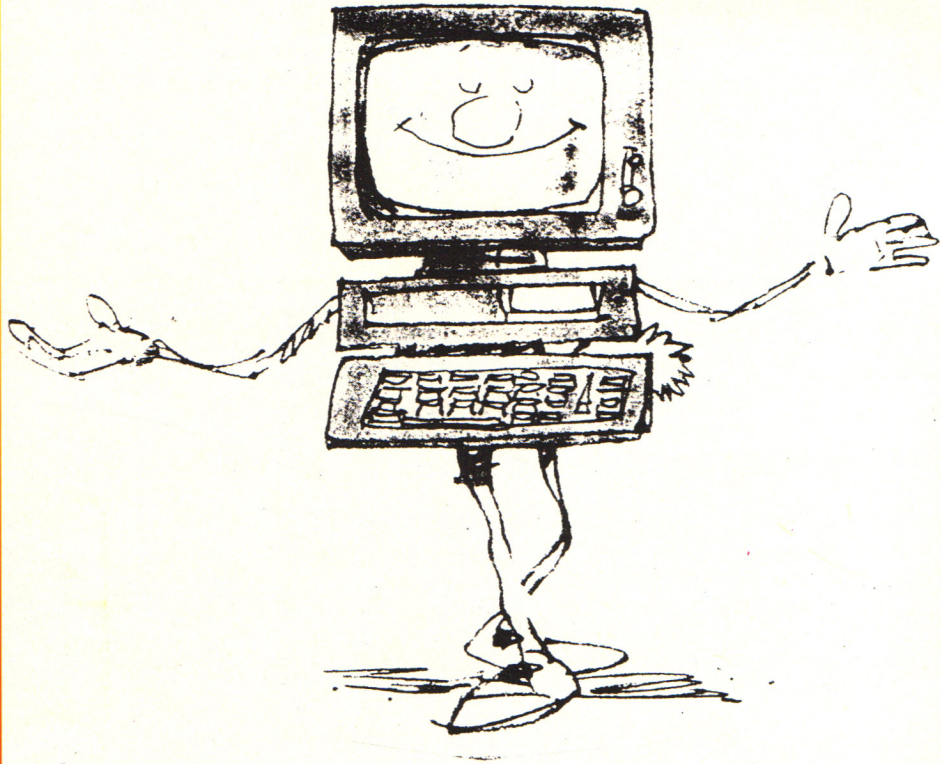


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI
SETTE



- PANETTIERE ● BURGH
- ASPIRAPOLVERE ● LUNAR
- RALLY ● DANGEROUS RACE
- AIR WARS ● LA BELLA
- E LA BESTIA



UNA RAFFICA DI MUSICA

Il titolo di questo editoriale potrebbe far pensare che tutta la rivista è dedicata alla composizione di musica con l'MSX. Ciò non è esatto perché solo un articolo vi spiega come comporre note e spartiti grazie alla tastiera del vostro fidato home computer.

Il resto della rivista è dedicato piuttosto alle raffiche. Intendiamo riferirci al pulsante di Fire del vostro joystick che rimanda alla Rom gli impulsi per abbattere nemici e alieni in gran numero. A proposito di alieni... Vi raccomandiamo di seguire con attenzione le istruzioni per vincere ad Aliens, uno dei più bei giochi mai fatti per i computer da casa. Ma anche Jack The Nipper e Ghosts N'Goblins non gli sono da meno.

IN QUESTO NUMERO

4 PANETTIERE

5 BURGH

6 ASPIRA POLVERE

7 LUNAR RALLY

8 DANGEROUS RACE

9 AIR WARS

10 LA BELLA E LA BESTIA

11 I RECORD DELL'MSX
DA BATTERE

12 GHOSTS N'GOBLINS: TRA
SEGRETI E FANTASMI

20 UN PO' DI MUSICA
PER L'MSX

24 JACK THE NIPPER
SENZA SEGRETI

27 ALIENS: IL CORAGGIO DI
ESSERE DONNA-LEADER

31 IL MERCATO DI
HARDWARE E SOFTWARE

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN" CAS:



PANETTIERE

CHE GIOCO È

Nella città di Burlandia tutti i cittadini si divertono durante il carnevale ad organizzare scherzi e scommesse.

Questa volta a partecipare come interprete principale della scommessa è il panettiere Charlie.

Infatti Charlie ha scommesso che, seppur disturbato in continuazione nel suo lavoro dai dispettosi tassi del suo amico Jimmy, riuscirà comunque a portare a termine il suo lavoro e a preparare tutto il pane necessario per la giornata successiva. Aiuta quindi Charlie a mettere freneticamente in moto i suoi macchinari, controllando che tutto proceda alla perfezione, ma usa il sonnifero spray con attenzione e destrezza per addormentare e poi scacciare gli animali di Jimmy che cercheranno di distrarti dal tuo compito.

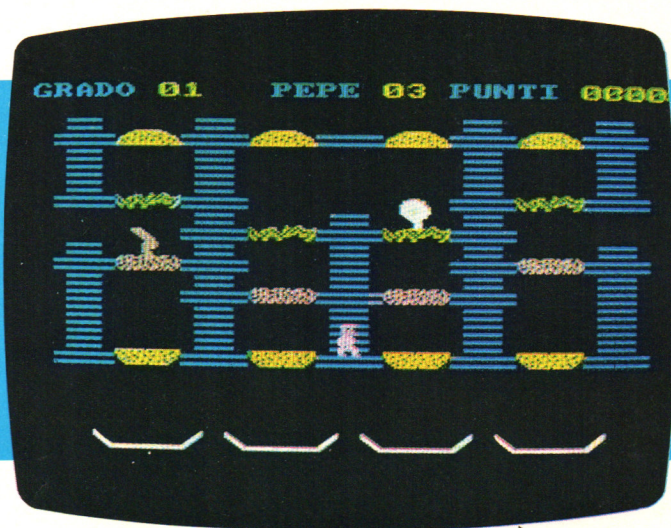
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

TASTI DI CURSORE

FUOCO

inizio gioco



BURGH

CHE GIOCO È

Il compito di un avventore che serve panini sembra semplice, ma provatevi in questo gioco alle prese con sandwich giganti.

Trotterellate sulle varie parti del panino (non preoccupatevi i piedi unti non feriscono nessuno) fino a completare ciascuno dei 4 panini e a farli cadere nei piatti. Ma guardatevi dalle scivolose salsicce e dalle uova fritte.

Quando siete troppo pressati da qualcuno di loro, fateli cadere nei sandwich schiacciandoli tra 2 ingredienti per ottenere anche dei punteggi extra. Ricordatevi inoltre che l'uso del pepe sarà la vostra unica arma nella battaglia contro il cibo inseguitore. Inizierete con tre dosi di pepe, ma potrete aumentare la vostra scorta afferrando i contenitori che appaiono casualmente. Quando avrete completato uno schema, il gioco riprenderà daccapo, ma più veloce e più difficile.

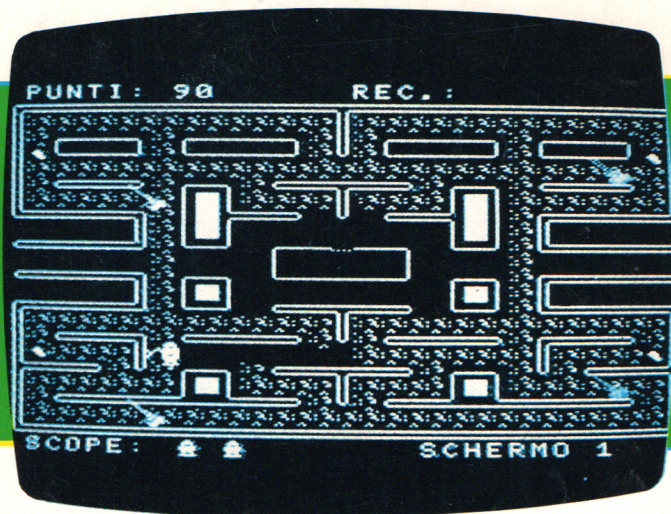
TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

FUOCO

pepe
inizio gioco



ASPIRA POLVERE

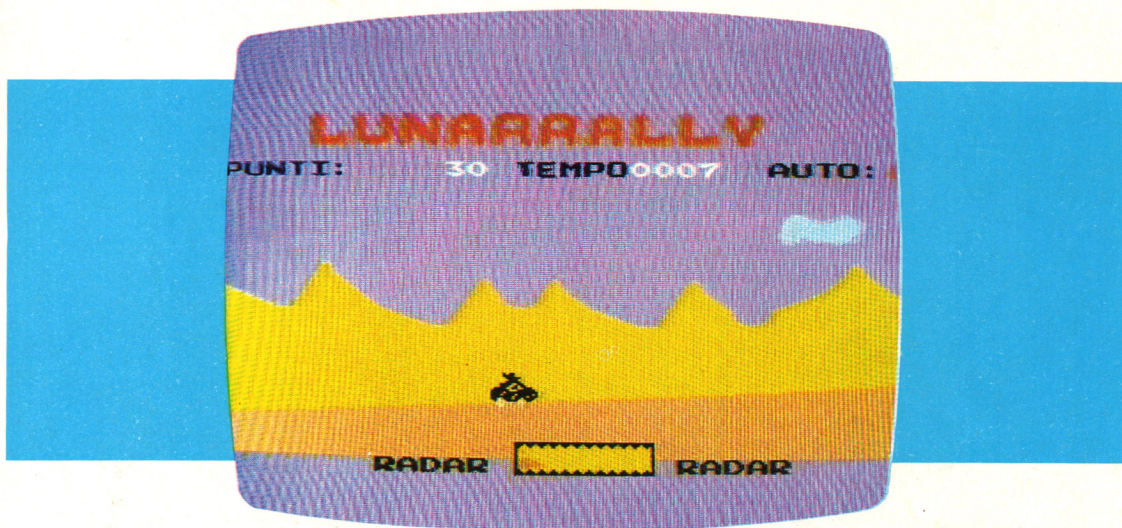
CHE GIOCO È

Bobby, l'aspirapolvere, ha un grosso problema. Potrai aiutarlo? Il suo lavoro consiste nel tenere puliti i corridoi della casa e per fare ciò deve semplicemente muoversi in ogni direzione, pulendo le passatoie, ma la vita di Bobby non è così semplice. Egli viene continuamente inseguito dalla gang delle scope arrabbiate e se verrà preso gli spazzeranno via le ruote immobilizzandolo. Quello che è peggio, qualcuno getta ovunque bucce di banana ed altri tipi di immondizie e Bobby deve raccogliere tutto quello che incontra. Guida il nostro amico aspirapolvere a pulire le passatoie dei corridoi, evitando con cura le scope arrabbiate, e a raccogliere il pattume per ottenere dei punti omaggio.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



LUNAR RALLY

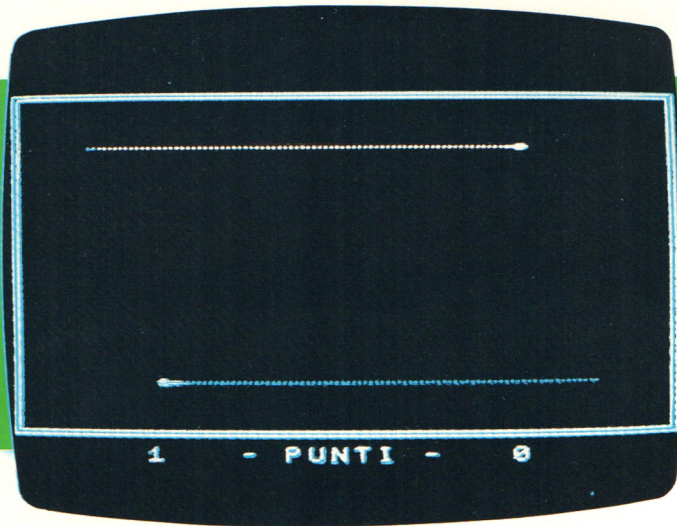
CHE GIOCO È

Gli abitanti della Terra sono finalmente riusciti a espandere i loro confini, visto che ormai il vecchio pianeta non riusciva più a contenerli e hanno costruito delle colonie spaziali ovunque, ma soprattutto sul vecchio satellite Luna. Naturalmente poi, per poter distrarre gli abitanti delle colonie hanno organizzato sempre nuovi giochi e tornei. Ma le gare più seguite sono sempre quelle automobilistiche. Questa volta tu, il gran campione Willy, dovrai percorrere il tragitto stabilito nel più breve tempo possibile, avendo cura di evitare le numerose buche, saltellando opportunamente, e le numerose pietre fatte cadere dal cielo dai tuoi pericolosi avversari. Distruggi anche i massi accidentali che troverai sul percorso o li vedrai fermare la tua vettura.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CORSO

DESTRA	accelera
SINISTRA	decelera
SU	salta
FUOCO	inizio gioco/spara



DANGEROUS RACE

CHE GIOCO È

I concorrenti vengono fatti entrare nell'arena e la folla applaude e li incita calorosamente. Due fra i più grandi corridori di moto a iperspinta sono entrati in lizza per guadagnare il titolo mondiale. Tu potrai giocare da solo o contro il tuo computer, costringendo il tuo avversario a colpire i tuoi gas di scarico o il muro annientandosi. Ma la cosa, anche se di per sé non facile, sarà resa molto complicata dall'alta velocità dei due veicoli e dalla cosiddetta infallibilità del computer tuo avversario, inoltre dagli ostacoli che potranno essere disseminati sul percorso. In questo gioco non esistono strategie, le uniche cose necessarie sono prontezza di riflessi e costanza nell'esercitarsi sempre più. Ogni partita è composta da 10 corse e ricorda che il computer guida sempre la moto di sinistra.

TASTI

GIOCATORE DI DESTRA
JOYSTICK 2 + TASTI DI CURSORE
GIOCATORE DI SINISTRA
JOYSTICK 1 +

A	sinistra
Q	alto
CTRL	destra
SHIFT	basso
G	inizio gioco
I	istruzioni
O	ostacoli si/no
V	alta velocità si/no
B	bordo si/no
C	computer pilota si/no



AIR WARS

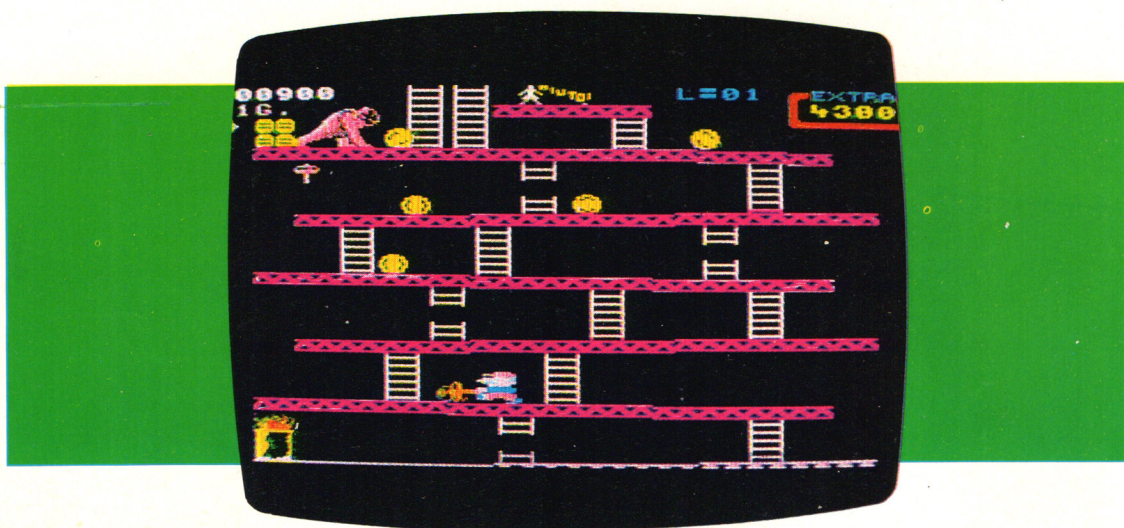
CHE GIOCO È

Siamo nel futuro anno 2098 e finalmente l'uomo, aiutato dalle numerose macchine, ha parecchio tempo a disposizione per se stesso e per i suoi divertimenti. Proprio per questo i giochi elettronici sono sempre in maggior numero e sempre più realistici. Ecco che una grande casa di software ha creato una specie di macchina del tempo, nella quale sarà possibile immedesimarsi alla guida di differenti tipi di velivoli in diverse guerre del passato. Tu hai avuto l'opportunità di provare una di queste nuove creazioni e potrai cimentarti in battaglie all'ultimo sangue contro numerosi aerei nemici che sembrano volerti abbattere a tutti i costi. Spara a più non posso per mantenere la tua integrità, perché anche se è un gioco, tutto ti sembrerà molto reale.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

FUOCO inizio gioco



LA BELLA E LA BESTIA

CHE GIOCO È

La bella principessa chiede soccorso mentre viene issata sopra il labirinto di travi del grattacielo in costruzione dal terribile scimmione. Ma il suo innamorato, il piccolo Gianni, rischiando il tutto per tutto si getta all'inseguimento della bestia sulla fortezza di acciaio. Ma nella sua scalata dovrà evitare numerosi ostacoli, palle di fuoco, travi rimbalzanti, barricate di barili di dinamite lanciategli contro dal suo gigantesco nemico. Il tuo compito sarà quello di aiutare Gianni a portare a termine la sua impresa di raggiungere Camiulla e portarla in salvo lontano dallo scimmione, che si batte continuamente il petto in segno di sfida. Ricorda di raccogliere gli attrezzi che troverai sul percorso, perché ti potranno essere utili, soprattutto il martello, e che a 10.000 punti avrai una vita in omaggio.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

Q	su
I	sinistra
P	destra
Z	giù
SPAZIO/ FUOCO	salta

I RECORD DA BATTERE

Gioco	Punteggio/ Livello	Gioco	Punteggio/ Livello
Alien 8	23	Hopper	100,050
Alpha Blaster	89,235	Hotshoe	187,575
Antarctic Adventure	16,934,200	Hunchback	2,700,000
Barnstormer	279,955	Hustler	7 shots
Battleship Clapton II	97,300	Hyper Rally	239,500
Beamrider	133,380	Hyper Sports I	2,050,800
Blagger	231,520	Hyper Sports II	500,500
Boom	51,000	Hyper Viper	127,500
Boulderdash	59,848	Jet Fighter	3,650
Brian Jacks	901	Jet Set Willy II	110 objects
Superstar Challenge		Kings Valley	1,004,300
Buck Rogers	310,900	Knightlore	96%
Centipede	45,000	Knightmare	130,580
Chiller	32,963	Lazy Jones	149,650
Choro Q	42,380	Les Flics	74,800
Chuckie Egg	1,394,190	Le Mans	42,530
Circus Charlie	1,198,460	Manic Miner	42,470
Comic Bakery	248,870	Maxima	193,960
Decathlon	12,920	Monkey Academy	203,600
Disk Warrior	1,400,000	Mopiranger	162,300
Dogfighter	10,100	Mutant	737
Elidon	37,350	Ninja	10,140
Eric and the Floaters	1,844,160	Oh Mummy	1,045
Finders Keepers	16,000	Oh No!	76,250
Fire Rescue	29,540	Oil's Well	83,600
Formula One Simulator	178mph	Pinball	1,240,680
Fruity Frank	21,000	Pitfall II	199,000
Ghostbusters	\$999,900	Polar Star	100,710
Golf	28underpar	Punchy	377,198
Gridtrap	354,900	Pyramid Warp	67,670
Gunfight	\$150,000	River Raid	68,300
Hero	295,995	Road Fighter	884,528
Highway	175,170	Roller Ball	3,120,180



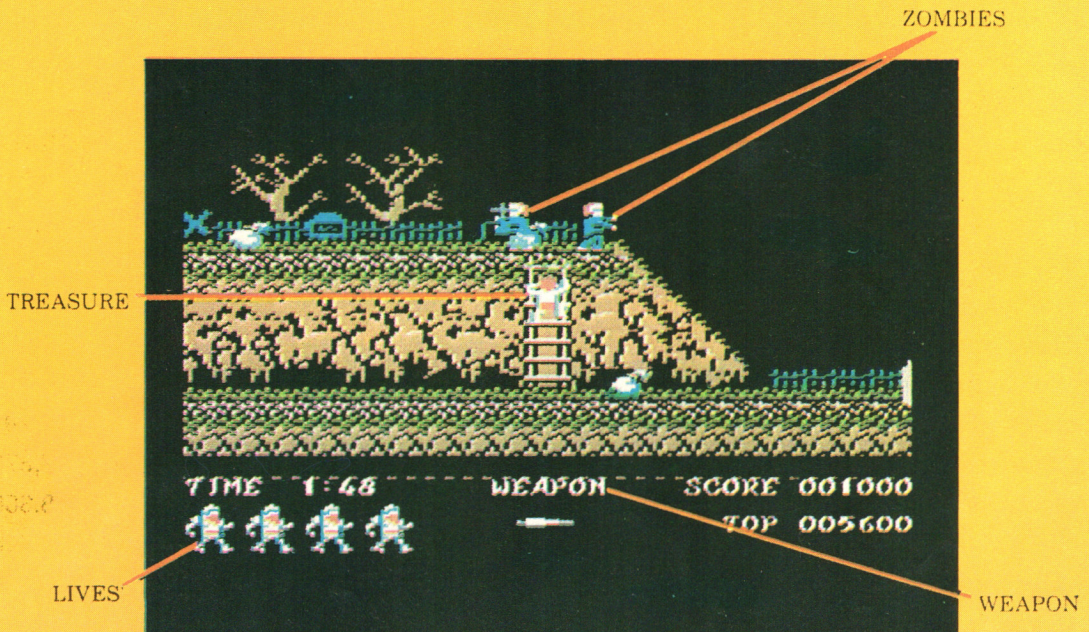
GHOSTS'N GOBLINS



Livello I/Parte 1

Sbrigatevi. Uccidete tutti gli zombi che si levano di fronte a voi. Fate fuori l'uccello prima che si alzi in volo. Salite per la scala e schivate il proiettile sparatevi dalla pianta. Quando atterrate, sparate alla pianta, ma badate di evitare le sue ultime pallottole. Prendete la moneta e proseguite a destra. Sparate alla pianta. Ora potete saltare dal bordo, oppure

scendere dalla scaletta...ma in ogni caso prima date un'occhiata: non si può mai sapere cosa vi aspetta! Prendete il tesoro a destra della scaletta, fate fuori il secondo uccello rosso in attesa sulla pietra tombale e uccidete il vostro primo demone alato. Andate in riva al fiume e attendete il ponte mobile: balzateci sopra, e vi porterà fino all'isola.







Livello 1/Parte 2

Prendete il tesoro sulla prima isola, fate fuori tutti gli spettri che incontrate e poi passate con un balzo sulla seconda isola. Quando atterrate, sparate alle piante. Correndo e schivando, fate fuori tutti gli arcieri a portata di tiro. Uccidete la guardia e correte a prendere la chiave.

Livello 2/Parte 1

Iniziate sulla piattaforma A. Saltate sulla piattaforma B e prendete la moneta. State vicino al buco e saltate su due piattaforme. Sparate alla pianta e saltate. Seguite la piattaforma e saltate. Prendete la seconda moneta. Sul bordo della piattaforma siete al sicuro - almeno per un po'! Saltate sulla piattaforma H: uccidete tutto ciò che esce dal buco, superatelo con un salto e poi seguite la piattaforma e prendete la terza moneta. Lasciatevi cadere sulla piattaforma O, dove c'era la pianta: se non l'avete uccisa a suo tempo, siete finiti! Seguite la piattaforma O finché vi trovate con un piede giù dal bordo: a questo punto vedrete la piattaforma mobile. Saltateci sopra, e comincerà a cadere. Attraversatela fin dove potete prima di balzare sul molo.

Livello 2/Parte 2

Superata la casa disabitata, troverete un'altra casa con diciassette finestre. In quattro delle finestre ci sono dei buchi dai quali escono volando delle piccole creature verdi. Sono così piccole che se non le uccidete prima che si dirigano a piedi verso di noi, dovrete mettervi in ginocchio per sparargli!

Livello 2/Parte 3

Uccidete tutti gli uccelli che appaiono mentre state saltando dalla parte 2 alla parte 3; evitate quella specie di catene che vi fanno cadere addosso da sopra. Una volta al sicuro, salite sulla scaletta successiva e fate fuori i troll. Il terzo e il quarto troll sono sulla stessa piattaforma: dovrete riuscire a liberarvi del numero tre prima che il suo compagno vi raggiunga. Uccidete l'uccello e state all'erta: i troll cinque e sei vi spareranno addosso orizzontalmente. Quando questo pericoloso duo è sufficientemente lontano, scendete e inginocchiatevi per ucciderli, poi giù per la scaletta verso le piattaforme mobili.

Livello 3/Parte 4

Andate sul bordo e aspettate che la prima piattaforma mobile si allinei a voi, poi saltateci sopra. Saltate ancora quando le due piattaforme successive si allineeranno a voi. Dalla terza piattaforma saltate sul molo e ripetete questo ciclo di salti sulle tre piattaforme mobili successive. Potete beccare l'uccello alla seconda finestra saltando in alto e sparandogli. Seguite poi il molo, prendete (se ne avete bisogno) l'armatura di ricambio e uccidete il guardiano.

Livello 3/Parte 1

Il ponte di nuvole. Saltate sulla prima nuvola e poi sulla seconda. Potete poi saltare sulle nuvole terza e poi quarta, oppure saltare direttamente sulla quarta: a questo punto potrete balzare sul punto di raccordo, da dove balzerete poi saltare sulle nuvole sei e sette. Uccidete il demone alato e proseguite.

Livello 3/Parte 2

Il ponte di fuoco: se vorrete poter uccidere alla fine il guardiano del livello, dovrete sopravvivere a questa fase e uscirne con l'armatura intatta. Sul ponte ci sono sette fuochi, e tutti avvampano quando cercate di attraversare: aspettate che siamo al minimo e poi tentate il balzo. Anche se sono al minimo, però, non tentate mai di passarci in mezzo camminando. Verrete inoltre molestati da alcuni cattivoni già incontrati sulle piattaforme di ghiaccio del Livello 2: quando appaiono, inginocchiatevi e sparate. Se uno di essi vi viene addosso, superatelo con un balzo.

Come affrontare il guardiano

Se avete la spada e l'armatura: una volta scesi dal ponte, dirigetevi verso il lato destro dello schermo continuando a sparare. Sempre sparando, fermatevi di fianco alla porta grigia e nera. Quando il guardiano vi balzerà addosso, camminate verso di lui sparando all'impazzata. Quando vi sarà addosso, finitelo mentre state tremolando.

Se avete la spada ma non l'armatura: saltate giù dal ponte e, continuando a sparare, proseguite finché lo schermo non smette di scrolare. Ogni volta che il guardiano salta, saltate con lui e continuate a sparare.



* BEWARE OF ZOMBIES

* BEWARE OF ARROW LAUNCHERS!

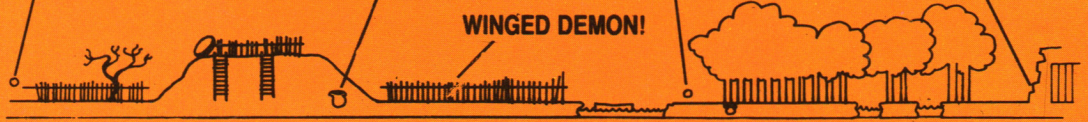
START

COLLECT TREASURE

COLLECT TREASURE

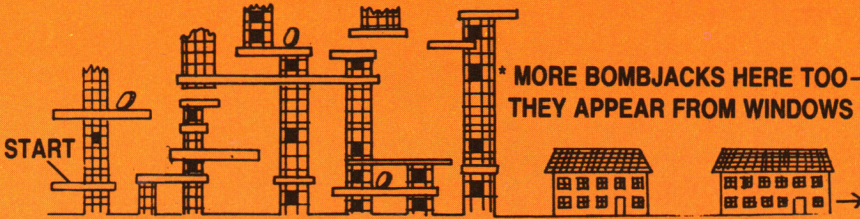
LEVEL GUARDIAN

WINGED DEMON!



LEVEL 1

★ BEWARE BOMBJACKS HERE!



* MORE BOMBJACKS HERE TOO-
THEY APPEAR FROM WINDOWS

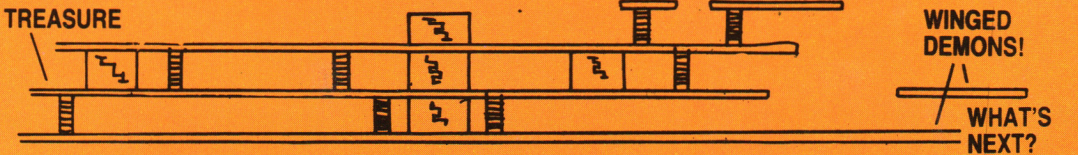
LEVEL 2 CONTINUED

LEVEL 2

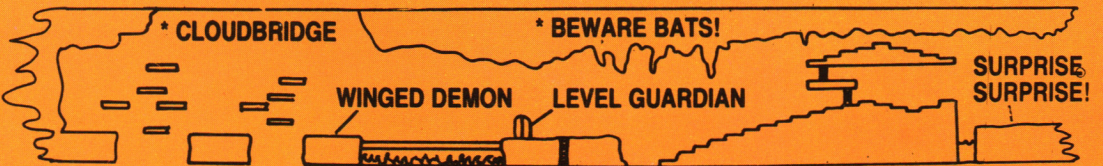


LEVEL 3:

* BEWARE GHOST & ZOMBIES



LEVEL 4



LEVEL 3/4:

Livello 4/Parte 1

A parte la volta di caverna e i pipistrelli di fuoco, vista dal livello 1 sembra un cimitero! In fondo, invece di una pianta, c'è una torretta molto pericolosa che vi spara addosso. Non dovete far altro che attraversare il terreno uccidendo tutto ciò che vi si para davanti.

Livello 4/Parte 2

La scalinata di pietra. Usate il sistema del balzo per uccidere il primo demone alato e salite per la scalinata. Vedrete una torretta: salite sullo scalino e uccidete il secondo demone alato col sistema del balzo, poi arrampicatevi sulle scalette per uccidere il terzo. Se davvero volete impegnarvi, cercate di discendere la scalinata! Balzate su dopo aver ucciso il terzo demone e sparate alla torretta. Seguite la piattaforma uccidendo gli arcieri. Evitando un altro demone alato, balzate giù dal bordo e atterrate sulla piattaforma...proprio accanto a un altro demone alato! Dovreste fare in tempo ad ucciderlo prima che si muova. Raggiungete la porta azzurra, dove vi attende l'ultima sfida: un drago gigantesco vi minaccia, e per liberarvi di lui dovete sparargli dieci volte...e lui ovviamente spara a voi. Se sopravvivete, vi tocca un bel messaggio di congratulazioni, e poi ricominciate dall'inizio.

Come uccidere i demoni alati

Sparate non appena appaiono: dovete colpirli due volte prima che urlino e vi si avventino contro. Se non riuscite a colpirli, balzategli di sopra non appena vi vengono addosso, oppure schivateli. Balzate al di sopra della palottola che vi sparerà, e fate un altro tentativo. Giunti al Livello 4, vi troverete su una scalinata di pietra, due gradini al di sotto di uno di questi demoni. Ecco come liberarsi di lui: quando urla, balzate su e sparate. Continua-

te a sparare e assicuratevi di colpirlo quando discenderà. Quando vi sarà volato sopra la testa, dategli il colpo di grazia balzando su e sparandogli.

Come uccidere i guardiani dei livelli

Non appena balzano fuori, sparategli. Se vi aggrediscono una seconda volta, ritiratevi in un angolo e sparate all'impazzata. Se dopo tutto questo sono ancora vivi, voltatevi e continuate a sparare stando inginocchiati. Non appena vi siete liberati di loro, prendete la chiave. Il guardiano del livello Tre è veramente tosto: gli basta sfiorarvi per sottrarvi l'armatura oppure per uccidervi. Per ucciderlo, non potrete fare a meno della spada o dell'armatura. Il guardiano del Livello Quattro è protetto dagli arcieri anche dopo morto, quindi dovrete correre come dei fulmini per prendere le chiavi.

Come distruggere le torrette

Dalle torrette che incontrerete al Livello Quattro spunta una bizzarra testa che vi spara contro dei proiettili rossi. Non datevi pensiero della prima torretta (che appare nel secondo cimitero), ma la torretta sulla scalinata di pietra protegge invece un'armatura di ricambio che può venirci utile se la vostra vi è stata sottratta dal guardiano del livello Tre. La torretta appare dopo il primo demone alato della scalinata - e ormai sapete come liberarvene. Distruggere la torretta è semplice: aspettate che i proiettili vi siano passati sopra la testa, poi balzate su e sparate, balzate su di nuovo e sparate ancora e infine atterrate prima di essere colpiti da un proiettile. Ripetete questo procedimento fino ad aver distrutto la torretta. Non prendete l'armatura di ricambio se avete ancora parte della vostra. A questo livello, dopo il terzo demone alato appare un'altra torretta. Ucciso il terzo demone, arrivate fino in fondo al gradino, in modo che la torretta sia perfettamente visibile sulla destra dello schermo. Schivate i proiettili bassi, ma premete il pulsante di fuoco soltanto per rimettervi in piedi, non per saltare. Sparate per quante più volte potete prima di essere costretti a schivare di nuovo.

Come uccidere i troll

Queste creature appaiono nella Parte 3 del Livello 2. Farle fuori è semplice - è raggiungerle che è difficile! Evitate le bombe che lasciano cadere. Attendete e guardate a che





distanza si porta il troll prima di tornare verso la scaletta. Uccidendo ogni uccello che vi viene addosso, salite sulla scaletta nel momento in cui il troll è più lontano, poi giratevi e sparategli. Uccidete l'uccello e salite sulla scaletta successiva. Ripetete questo procedimento per gli altri Troll.

Altre insidie

Zombi: sbucano dal terreno nel Livello 1 e all'inizio del Livello 4. Basta un colpo solo per ucciderli.

Guerrieri volanti: appaiono nella parte 2 del Livello 1.

Arcieri: scagliano frecce orizzontalmente e verticalmente. Appaiono col guardiano alla fine del Livello 1 e nella parte 2 del Livello 4.

Uccelli: si alzano e volano da destra a sinistra. Appaiono nel cimitero del Livello 1 e nella parte 3 del Livello 2.

Pipistrelli: appaiono sul soffitto all'inizio del Livello 4 e vi volano addosso zigzagando.

Piante: hanno l'aspetto di piante carnivore, e vi possono sparare in qualsiasi direzione.

Spettri: alcuni spettri portano dei cesti in cui c'è il tesoro. Sparategli, e il tesoro apparirà (e, a volte, anche delle armi).

Armi

Lancia: viaggia lentamente e in linea retta.

Torcia: segue una traiettoria curva verso terra.

Spada: viaggia rapidamente in linea retta.

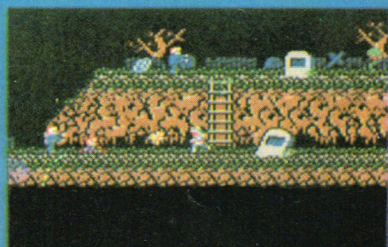
Ascia: Si comporta come la torcia.

Scudo: distrugge tutto ciò che tocca.

Gli zombi, i guerrieri volanti e gli arcieri portano armi diverse nei loro cesti gialli. Una volta lanciato, lo scudo continua a distruggere tutto ciò che incontra, e quindi non vi serve per quegli avversari che vanno colpiti più volte per abbatterli. Lo si può però scagliare attraverso i muri, e se disponete di uno scudo vi basteranno tre colpi per far fuori un guardiano, due per uccidere un troll, tre per distruggere una torretta e due per liberarvi di un demone alato.

Vite

Dato che ogni vita dura solo tre minuti, dovrete sfruttarla al meglio. Se riuscite a completare il Livello Uno e la prima parte del Livello Due con la vostra prima vita, comincerete la seconda vita (e tutte le altre) sul molo accanto alla casa disabitata. Cercate di finire ogni parte con una vita ancora in vostro possesso, così non dovrete rifar tutto da capo.



**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

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



**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 31 - in edicola il 12 marzo**



IMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64
N. 22 - in edicola il 2 marzo

PLAYGAMES

INTERNATIONAL

TOP

PER IL CBM 64
N. 19 - in edicola
il 12 marzo

MUSICA PER L'MSX

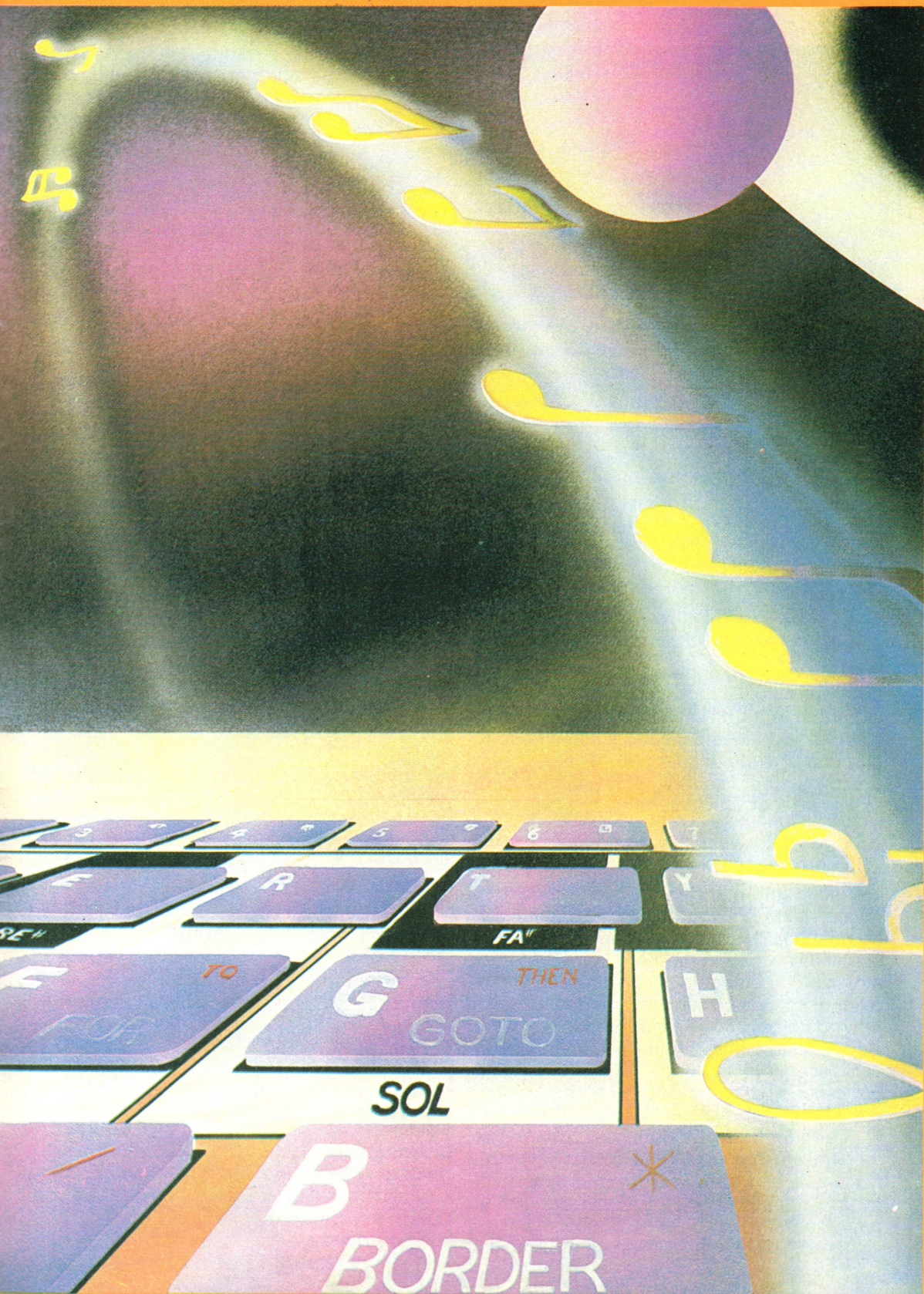
Malgrado il sistema MSX non abbia sfondato come il 64, si tratta comunque di uno standard attorno al quale c'è un certo fervore di iniziative - specialmente in Italia, Germania e in Giappone. La Fiera della Musica, tenutasi di recente a Parigi, ha dimostrato ampiamente che l'MSX, (insieme ai computer Thomson e a un paio d'altri modelli meno diffusi) sta trovando numerose applicazioni musicali.

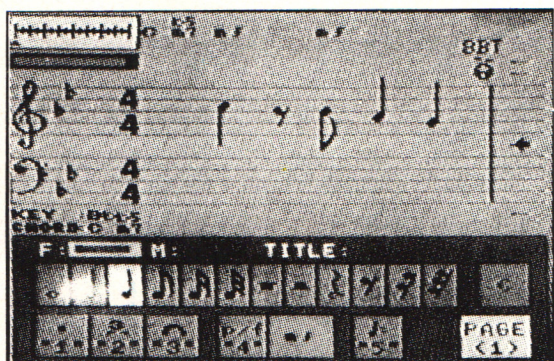
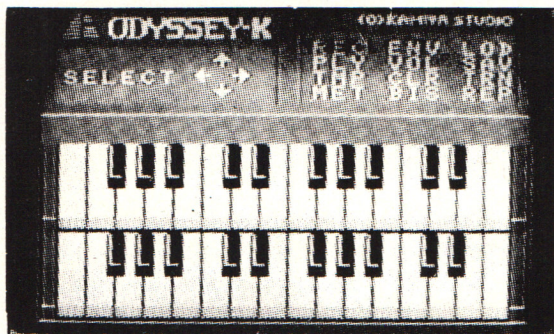
I package più professionali attualmente in commercio per la serie MSX sono i package Midi creati dalla Yamaha per il suo CX5: il nuovo Tone Module SFG-CI con relativo software per batteria sintetica, composizione su

sintetizzatore, trattamento suono e così via. Un campionario MSX è in fase di produzione, e parecchie piccole case indipendenti stanno lavorando a dei software in grado di superare gli inconvenienti di quelli originali della Yamaha.

Uno di tali inconvenienti è che il Music Computer CX5 della Yamaha si poneva al di fuori della tradizione MSX con l'aggiunta di







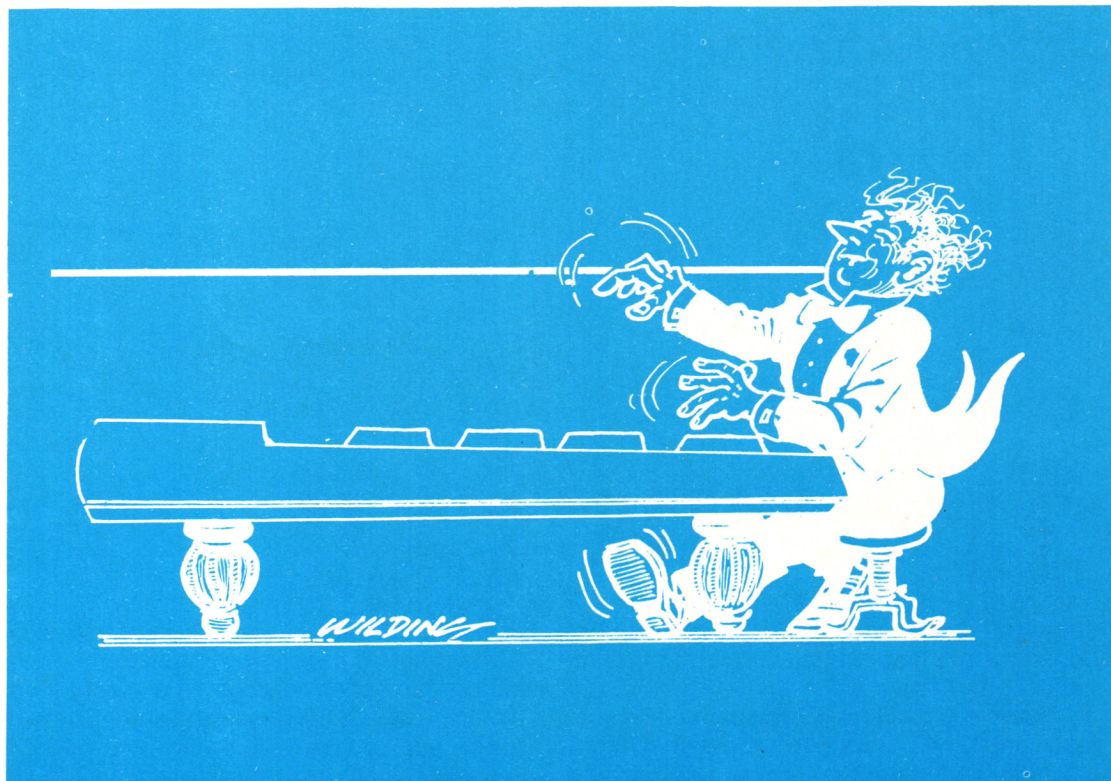
un ingresso cartucce sotto la macchina - proprio dove doveva andare il modulo sintetizzatore FM. Tuttavia, oggi è possibile comprare separatamente un modulo sintetizzatore ed inserirlo usando una piccola scheda interfaccia, che ci si deve costruire da soli usando una piastra per circuiti e del fluido per incidere - il tutto per un valore di poche migliaia di lire.

Se volete addentrarvi nel mondo della musica con l'MSX, il modo migliore è di cominciare con una macchina a buon mercato (le migliori sono le Canon, Sony, Mitsubishi o altre marche con due ingressi per cartucce, tutte macchine spesso messe in vendita a prezzi stracciati. Aggiungete poi un package economico di software che vi consenta di usare le tre voci del chip sonoro incorporato del micro. Se a questo punto la musica vi interessa ancora, scegliete un Tone Module della Yamaha: essendo dotato di Midi, vi aprirà il mondo dei sintetizzatori professionali.

La Rittor Music ha pubblicato due package piuttosto interessanti. **PSG Musiwriter** (su cartuccia, al prezzo in Gran Bretagna di circa 25 sterline) comincia con un display di un pentagramma con chiave di violino e di basso, tonalità e accordo, e infine un riquadro dati

in fondo allo schermo. Immettendo le note una ad una, si possono comporre dei motivi usando le tre voci. Il riquadro dati impiega cinque pagine principali per variare: 1) notazione musicale; 2) la ripetizione di simboli e ritmi; 3) l'accordo; 4) durata/tonalità/titolo/load/save; 5) colore del display e mixaggio volume. Le pagine vengono accessate usando i tasti di funzione 1-5; un indicatore verde in cima allo schermo mostra la memoria residua. Per scrivere un brano, scegliete una voce e la lunghezza della nota, immettete usando le frecce "su" e "giù" del cursore e il tasto RETURN (sentirete le note man mano che le immettete, e la tonalità è visualizzata sulla destra dello schermo), scegliendo un volume dalla pagina delle dinamiche. Ovviamente, è possibile cancellare le note indesiderate usando semplicemente DELETE, e si può immettere un ritmo usando i tasti numerici.





Potete inserire e cancellare intere frasi, e scegliere l'accompagnamento tra sette ritmi (il valzer però non si può usare quando si programma in quattro quarti). Il **PSG** è accompagnato da un manuale molto chiaro, ma purtroppo non c'è un programma dimostrativo, e l'esempio di input musicale suggerito nel manuale è di complessità proibitiva.

In ogni caso, immettere le note non è difficile, e gli accordi e i ritmi d'accompagnamento fanno sì che il prodotto finale sia piuttosto complesso. I display sono vivaci e il manuale è esauriente, quindi questo package costituisce un'ottima introduzione alla musica ed ha un grosso valore didattico. È destinato alle macchine da 16 a 64K.

Odyssey-K (su cassetta, in vendita sempre in Gran Bretagna a circa 12 sterline) è un pò originale: si tratta di un registratore in tempo reale che trasforma quattro file di tasti del computer in una doppia tastiera musicale a quattro ottave, e c'è il bip di un metronomo che vi aiuta a suonare mentre state incidendo ciascuna delle tre piste disponibili.

Le composizioni possono essere memorizzate e ricaricate, e c'è un buon demo di (tanto per cambiare!) **La stangata**. Per que-

sto programma ci vuole una macchina da 32K, ma dopo che avrete imparato la teoria musicale col **PSG** sarà anche il modo ideale di cominciare ad esercitare i vostri talenti di concertista "dal vivo".

La tonalità di ciascuna pista può essere trasposta, le piste si possono cancellare e registrare regolando il ritmo e il mixaggio del volume, ripetendo delle sezioni e cambiando entro certi limiti i toni usando il comando Env.

È un peccato che l'**Odyssey** non sia compatibile con qualche minitastiera da inserire nella macchina, come la Music Maker, ma in ogni caso il divertimento è assicurato: il display della doppia tastiera è maestoso, e i comandi sono presentati in maniera molto semplice.

Agli utenti del DX7 interesserà anche sapere che la Rittor ha anche messo in commercio due cartucce Rom della serie Shofuku. La parte 1 contiene 2 x 32 suoni, tra i quali delle buone chitarre, bassi, tastiere metalliche, effetti speciali, archi e fiati; la parte 2 contiene invece altri 64 suoni più moderni, tra i quali presets FM, suoni orientali ed effetti di sintetizzatore.

Cr.Bar.

COME VINCERE A JACK THE NIPPER

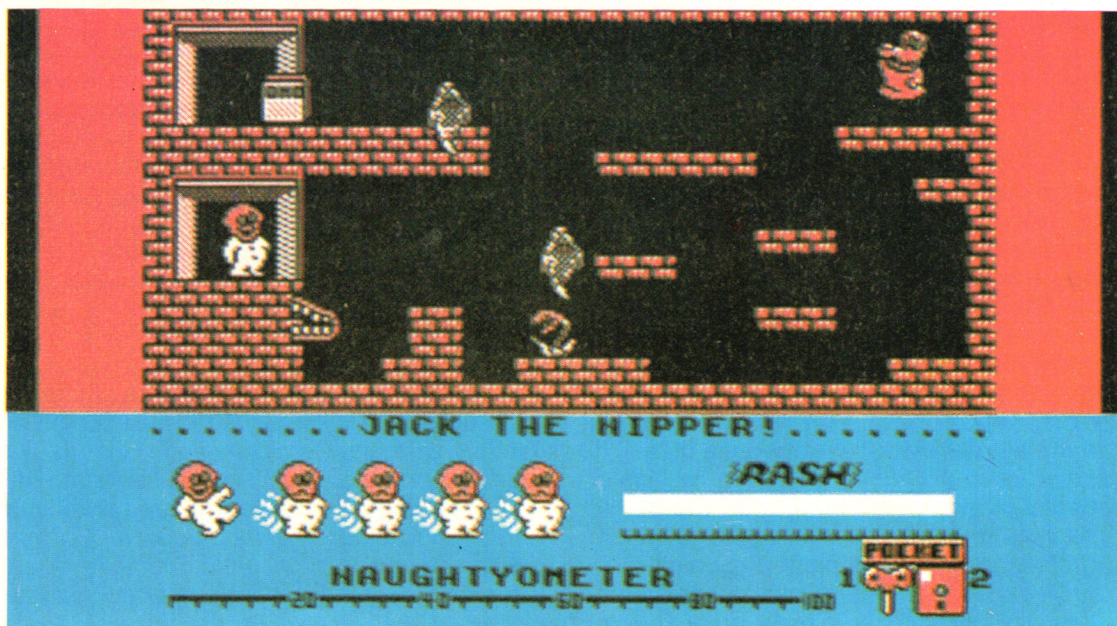


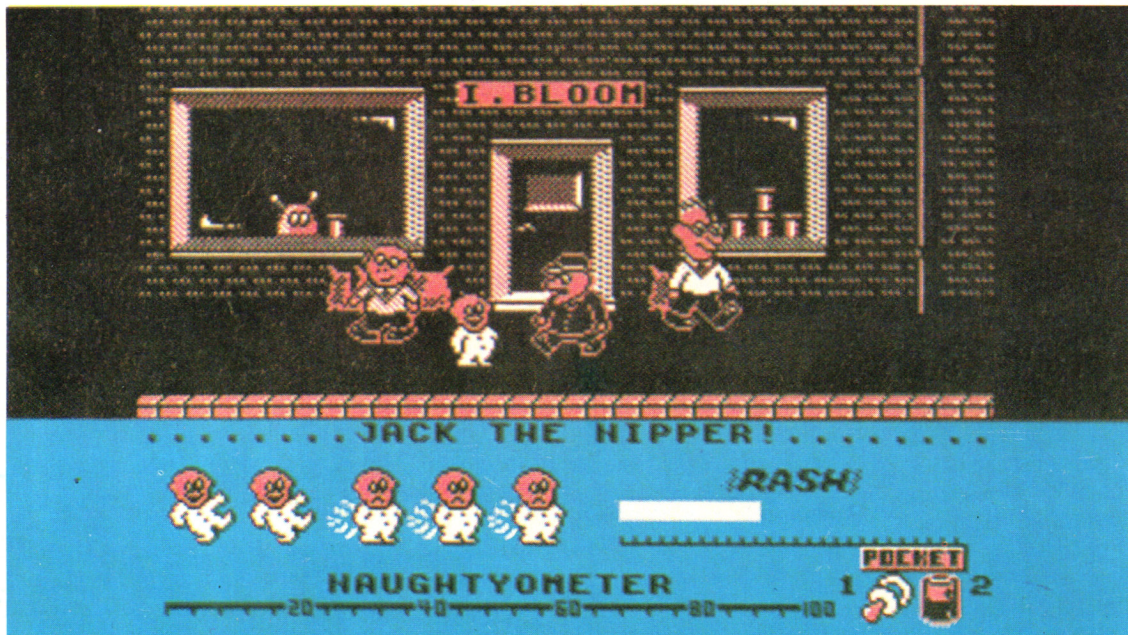
Portate il diserbante (E7) nel giardino (F3) sparando a tutte le piante (E2) strada facendo. Buttate il diserbante nel giardino, eliminando tutti i fiori.

Tornate al cimitero (F2) e sparate allo spettro accanto alla tomba: troverete così il fertilizzante. Prendetelo e tornate nel giardino. Lasciate il fertilizzante sul sentiero e uscite dallo schermo quando il giardiniere viene al vostro inseguimento. Alle vostre spalle cresceranno delle erbacce!

Andate ad F1 e prendete la chiave, poi andate al museo (B3) e lasciate la chiave in C2. Attraversate il passaggio. Attenzione: nell'uscire dallo schermo della sala giochi incontrerete una pianta carnivora che vi prosciugherà ben presto della vostra energia!

A questo punto, dovrete trovarvi in E13: entrate in F13 ed entrate dalla porta in F12. Sparate allo spettro che vi segue. Entrate in F11 sparando ancora allo spettro che vi dà la caccia. Prendete la bomba e tornate a F13. Po-





sate la cerbottana, stando attenti a non romperla. Prendete il corno dallo scaffale e uscite dalla porta chiusa a chiave. Arrivati a F4, proseguite fino a F7 e poi prendete il vicolo fino a BIO. Raggiungete il commissariato (B8) ed entrate nella cella (C9). Gettate la bomba e le celle si apriranno, permettendo ai prigionieri di fuggire.

Col corno, andate a C8 e premete "sinistra" e "fuoco" (come per la cerbottana: il gatto farà un salto e resterà appeso al soffitto. Ripetete questo dispetto all'asilo (H8) e dentro la casa (G1).

Entrate nel negozio di ceramiche (C7): prendete i due piatti sull'ultimo scaffale e gettali per terra. Ripetete tutto ciò al negozio di giocattoli (C6) con i due orsacchiotti che stanno sugli ultimi scaffali ai lati e poi a casa (G3) con i piatti sulla mensola.

Entrate nella lavanderia (C9) e prendete la colla, poi raggiungete Gummo il Tritatutto (D4) ed entrate. Balzate sulla macchina: ciò basterà ad incollare insieme i denti. Lasciate lì la colla, vicino alla macchina.

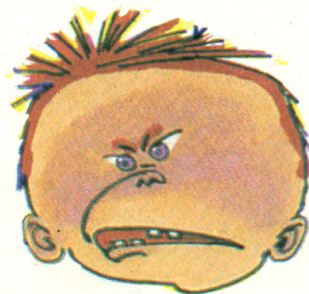
Raggiungete la banca (F9) con la chiave. Attraversate il passaggio dopo aver lasciato cadere la chiave sul pavimento. Completate la sala giochi e prendete il Power Box prima di andarvene. Ripetete questo procedimento (dopo aver messo al sicuro il detersivo) e

prendete la carta di credito dal guardaroba. Andate fuori della banca e balzate contro il Bancomat, poi lasciate cadere accanto ad esso la carta di credito.

Raggiungete il commissariato (B8), entrate e prendete il peso, poi entrate da Hummo's Socks (E3): balzate sulla macchina ed essa si fermerà. Lasciate il peso nella stanza.

Prendete la batteria al commissariato (B8) poi portatela da Just Micro (B5). Correte sul riquadro sotto il tavolo: i computer andranno in sovraccarico. Lasciate cadere la batteria e scappate!

Prendete il detersivo (H9), portatelo in lavanderia e continuate a saltare sulle tre lavatrici finché da esse non usciranno delle bolle. Lasciate il detersivo e andatevene.



Prendete la chiave e tornate in banca (F9): non appena sarete entrati, il calorifero si sposterà... ma solo se avete la chiave. Prendete il dischetto e portatelo alla Technology Research (D6). Entrate, e balzate sul computer che c'è a destra: si fermerà.

Prendete la plastilina in H8 e tornate all'asilo; entrate in G8 e lasciate cadere la plastilina: dovrebbe apparire un mostro!

Prendete il vasino in H8 e andate al negozio di ceramiche (C7): il vasino non è vuoto, quindi lasciatelo cadere. Per completare il gioco, lasciate cadere anche tutto il resto.

Consigli generici.

Una volta usato un oggetto, distruggetelo! Così facendo farete aumentare il vostro punteggio sul Cattivometro. Se vi sentite particolarmente cattivi, vi aggiudicherete dei punti extra colpendo i fiori, rovesciando gli oggetti sulla cassettera ecc. Non colpite le persone a meno che non sia davvero necessario.

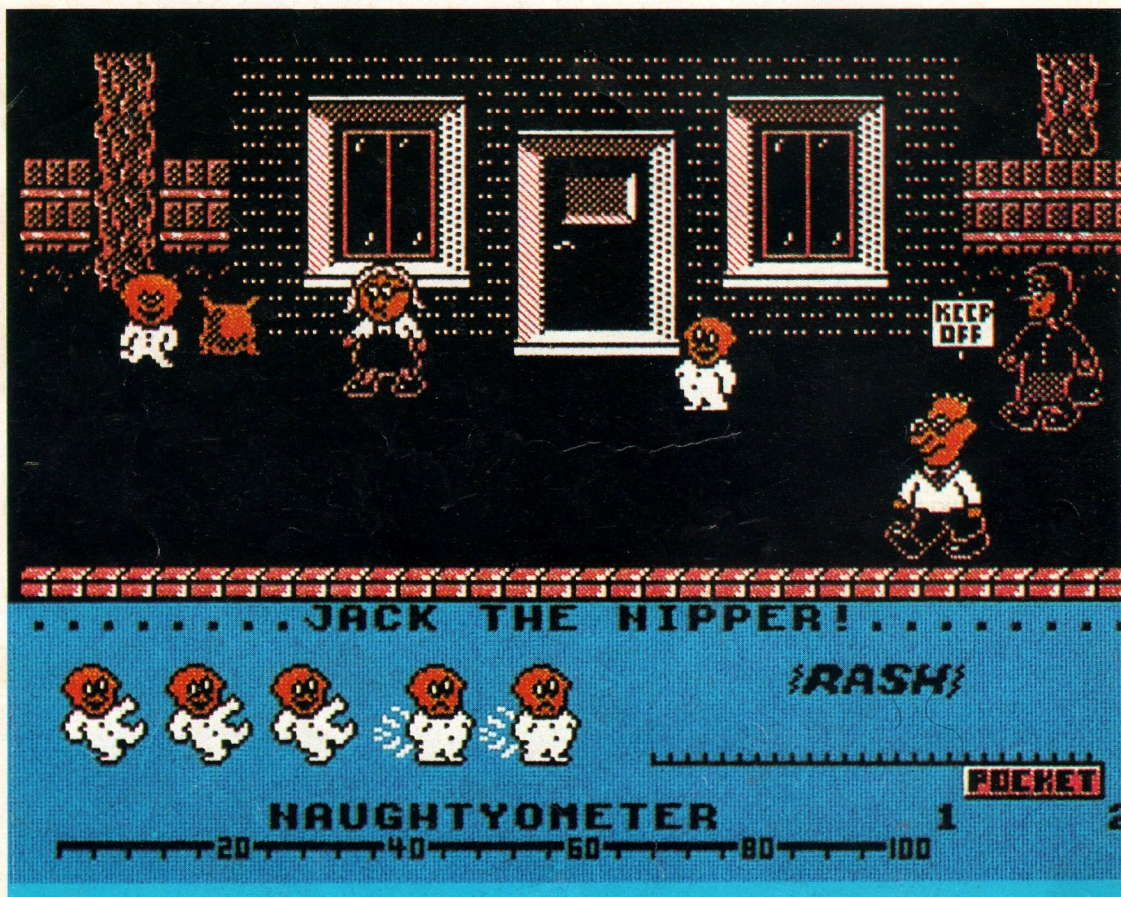
Posizioni iniziali: C2 (busto); F2 (chiave); F4 (fertilizzante); H8 (vasino e plastilina); G9

(floppy disk); E7 (diserbante); C8 (batteria); C9 (peso); C10 (colla); A5 (carta di credito); A7 (cerbottana); F13 (tromba); F11 (bomba); C6 (due orsacchiotti); G3/C7 (targhe); G1/H8/C8 (gatti), C3 (manichino).

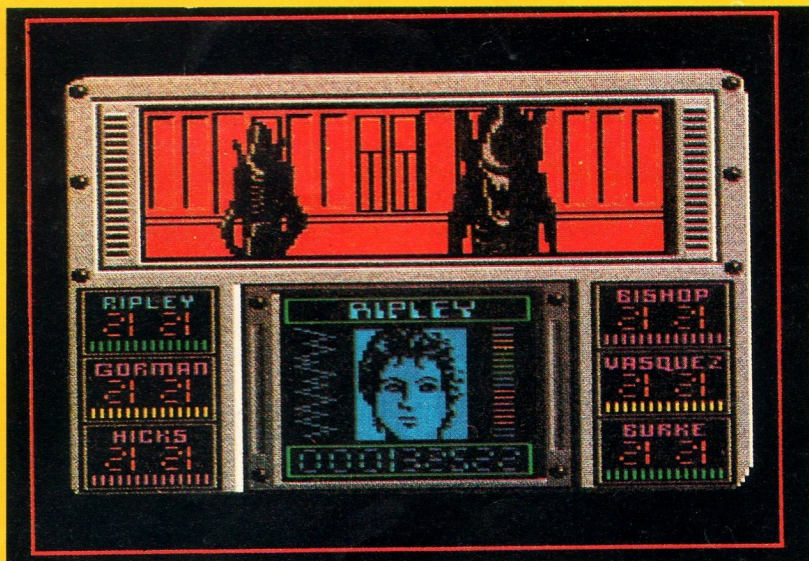
È preferibile spostare il peso da C9 a C8; non scordate di colpire lo spettro accanto alla tomba se volete trovare il fertilizzante.

Cercando di prendere la bomba, si perde energia molto rapidamente; bisogna avere la chiave per far sì che il calorifero della banca si sposti, permettendovi di prendere il dischetto.

Ecco qui una guida di rapida consultazione per stabilire in quali luoghi i vari oggetti vanno usati per creare scompiglio: lavanderia-detersivo; fabbrica di calze-peso; fabbrica di computer-dischetto; fabbrica di denti-colla; salotto-tromba; commissariato-tromba; asilo-tromba/plastilina; giardino-diserbante/fertilizzante; Bancomat-carta di credito; negozio di computer-batteria; prigione-bomba; negozio di ceramiche-vasino.



ALIENS



Il film Aliens lascia sempre una quantità di fans totalmente sconvolti. Se non l'avete visto almeno tre volte finora dovete essere ciechi o semplicemente troppo impauriti per venire fuori la prima volta da dietro la poltrona. Aliens, il gioco tratto dal film, promette di essere affascinante ed eccitante come il film. Creato da un veterano dei videogames, il disegnatore Mark Eyles, il gioco vi porta dritto nel luogo caldo sul pianeta di Archeron, casa degli Aliens. Un grosso guaio - nella forma di quei piccoli e perfidi diavoli che sembrano niente di meglio che un esercito di umani per aiutarli a crescere - si sta preparando su questa remota e inospitale palla polverosa nello spazio. Per i principianti diamo una rapida occhiata agli eventi che hanno causato il vostro arrivo sul pianeta degli Aliens...

Ricordate che alla fine del film originale Alien il sottufficiale Ellen Ripley scappò dalla nave spaziale (che si stava per distruggere) Nostromo e la fece in barba all'indistruttibile Alien, strisciando nella capsula di salvataggio con il suo gatto Jones.

Aliens la trova mentre dorme nella sua cella letto circa 57 anni dopo e, scoperta da altri viaggiatori dello spazio, viene portata in una

stazione spaziale in orbita molto in alto sopra la Terra, dove viene a sapere con orrore che il pianeta Archeron - dove l'equipaggio del Nostromo scoperse senza volere il grande incubatoio di Alien - è stato colonizzato da stupidi terrestri.

Guardate cosa succede se state a letto troppo a lungo! Ripley cerca di convincere i suoi superiori del pericolo che incombe sul pianeta. Ma, come la maggior parte delle persone, non sarebbero arrivate dove sono ora se avessero creduto nei mostri alieni, i capi di Ripley non credono alla sua storia terrificante. Ma poi tutti i contatti con la colonia dove degli ingegneri spaziali e le loro famiglie stanno lavorando su un grande elaboratore atmosferico costruito per rendere l'aria del pianeta Archeron respirabile per gli umani, vengono persi. Gli alieni, naturalmente, non sono molto preoccupati di quello che respirano e si sederebbero anche in un bus pieno di fumo, se ci fosse qualche umano in cui affondare i denti.

Ripley si mette d'accordo per tornare su Archeron con una squadra di marines dello spazio, pesantemente armati e ben allenati, per investigare su cosa sta succedendo sul remo-

to pianeta. E qui è quando l'incubo incomincia ancora. All'arrivo scoprono che la colonia è deserta e dei segni di una lotta selvaggia. Poi quando cade la notte....

Siete arrivati ad Archeron, atterrando vicino alla base degli ingegneri. Organizzate una base di operazioni tattiche mobile (MIOB). Il centro del gioco sullo schermo del MIOB vi fa vedere tutto tramite piccole video-camere legate agli elmetti dei sei membri del vostro equipaggio. Una volta che avete selezionato una delle squadre di sei membri, la loro faccia appare nel piccolo schermo. Potete quindi controllare i loro movimenti e le Smart Gun con cui sono armati. Potete vedere l'arma dallo schermo. Queste armi sono computerizzate.

Dovete riacquistare controllo della colonia, combattendo gli alieni guerrieri e sopprimendo le crescite Bio-Mechanoid appena appaiono sulle pareti della base. Una stanza piena di crescite comincerà a riempirsi di Face Huggers è Uova. È facile muovere l'equipaggio. Dovete semplicemente mettere in fila le immagini delle armi sulla porta e battere la "space bar".

Se non c'è una porta allora il vostro personaggio non si muoverà. Come potete muovere l'equipaggio attraverso le porte potete anche istruire i membri a muoversi verso N.S.E. o W. Ma il comando deve essere seguito con un numero tra 1-9. Questo dice al vostro personaggio attraverso quante porte deve muoversi. Se raggiungono una finta porta si

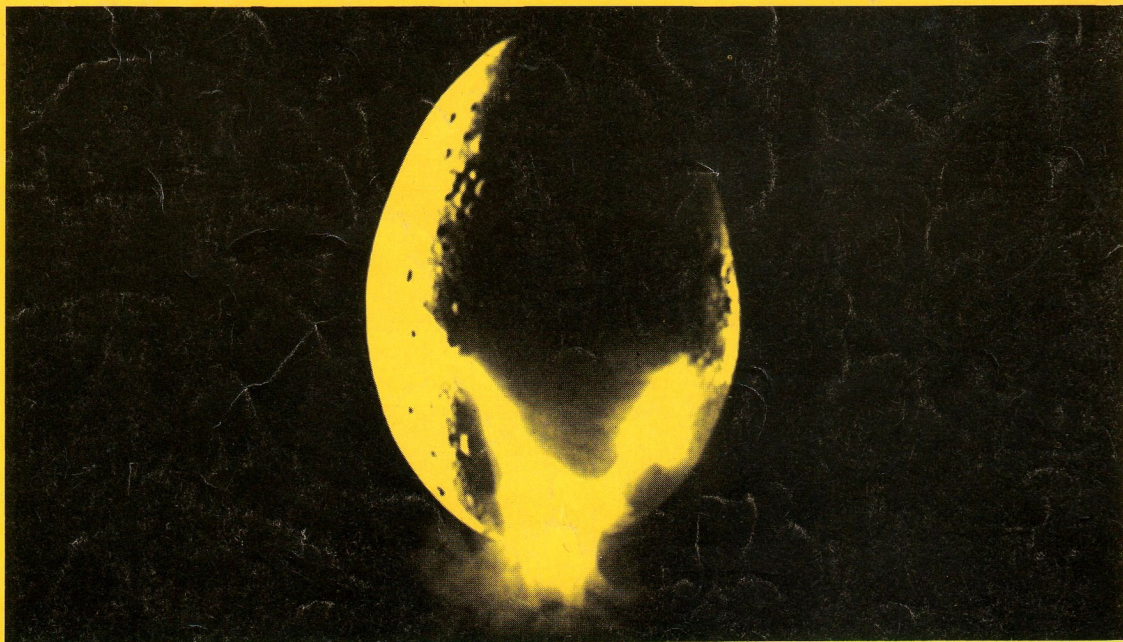
fermeranno. Una volta che avete comandato un membro della squadra potete andare via e parlare con un altro, lasciando il primo ad eseguire i vostri ordini. Se ferite un Alien e non lo uccidete allora siete in grossi guai. Un alien ferito è una brutta cosa!

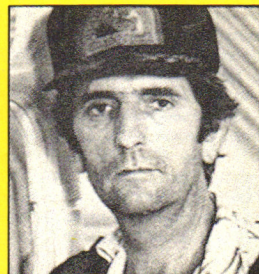
Ricordate che a tutti i costi dovete evitare il sangue di Alien, che consiste in un acido organico molto potente che può corrodere quasi tutto. Se c'è del sangue di fronte ad una porta non cercate di oltrepassarla. Potete isolare delle aree della base eliminando tutti i meccanismi di apertura. Solo una Regina o un gruppo di Aliens sarà in grado di distruggere.

I guerrieri Aliens possono anche muoversi intorno fuori dalla base quindi una porta sigillata non vi sarà di grande aiuto. Se cercate di muovervi fuori, allora l'atmosfera velenosa di Archeron ucciderà in fretta i compagni. Un membro dell'equipaggio può venire catturato dagli Aliens se non resistono.

Verranno mossi e poi verranno impregnati con l'Alien Embryo. Se siete capaci di raggiungerli prima che vengano impregnati, potete salvarli uccidendo gli Aliens che li hanno catturati. Se sono stati impregnati, allora dovrete ucciderli. Se una persona dell'equipaggio è stata impregnata, o è morta, allora la sua immagine verrà sostituita con un'immagine di un Alien. Il loro elmetto video continuerà a funzionare fino a che sono morti.

Sarete incapaci di controllare una persona dell'equipaggio catturata.





I LUOGHI

THE CONTROL ROM Se non distruggete le crescite Bio-Mechanoid che vengono fuori dai condotti allora l'accensione nella base fallirà.

THE GENERATING ROOM Anche qui dovete tenere le pareti libere dalle crescite, altrimenti il vostro potere verrà meno.

THE QUEEN'S CHAMBER Qui la Regina depone le sue uova. In questa camera è anche contenuto il Bimech Device. Potete raccogliero correndoci sopra. La prossima volta che sparate con la vostra Smart Gun il Bimech Device verrà attivato e le dieci stanze dopo in cui entrerete saranno libere da crescite di Bio-Mechanoids. Una volta usato, il Bimech Device si decompone e svanisce. Verrà sostituito da un altro nella camera della Regina.

EXITS FROM THE BASE Gli Aliens possono girare attorno ai corridoi, camminando fuori dal Base Complex e entrando attraverso una porta all'esterno. Se camminate fuori dalla base verrete rapidamente avvelenati dall'atmosfera.

Per prendere un po' di respiro potete sospendere la partita. Gli schermi si arresteranno e vedrete uno "status", incluso il numero delle Regine Aliens che avete eliminato, il numero delle Face Huggers e delle uova che avete distrutto.

L'EQUIPAGGIO

Ripley: Ufficiale di volo. La sola sopravvissuta del Nostromo. Terrificata dall'Alien, ma combatte e come!

Hicks: Un Colonial Marine. Ha talento per la sopravvivenza e reagisce in fretta in un'emergenza.

Vasquez: È tenace, fidata e reagisce in fretta sotto stress.

Burke: Un "macho". Più interessato ai soldi che alla vita dei suoi compagni.

Gorman: Luogotenente. È il responsabile. Sfortunatamente questo è il suo primo incarico e lo dimostra la sua tensione.

Bishop: Executive Officer. Un android, più svelto di un umano e molto fidato.

IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

- Compro, cerco disperatamente i seguenti giochi per MSX: Ghosts and Goblins, Green Beret, Ye ar kung fu 2, Hi per sport 3, 1942 e se esiste il catch - Mi piacerebbe anche effettuare scambi - Russo Giuseppe - Via Marconi, 105 - 35001 Seravezza (Luca)
- Cerco giochi di ogni genere per computer MSX VG 8010 - Alberto Barberis - Via Monviso, 4 - Pino Torinese (TO) - Tel. 841974
- Compro a prezzo moderato i giochi: Dragons Lair e Green Beret - Telefonare ore serali allo 011/203265 - Marco Mongiano - C.so Giulio Cesare, 204 - Torino - Tel. 203265
- Scambio Videogames per VC 8020 possibilmente con caricamento in bload "cas" - Luca - Via Roma, 64 - Bresso (MI) - Tel. 6107732
- Vendo computer seminuovo della Texas Instruments Mod. TI/994A corredato da manuale d'uso in italiano - al prezzo speciale di L. 180.000 - Telefonare o scrivere a: Pellegrinelli Ivo - Via Roma, 80 - 24010 Sadrina (Bergamo) - Tel. 0345/60016
- Scambio 4 giochi: Moon, Genius, Rambo e Storm - in cambio di giochi altrettanto belli, non registrati in cassette in bianco e che il computer li dia se no non accetto scambio - Giuseppe Gimmilaro - via Enricotti, 63 - Caronno Pertusella (VA) - Tel. 965592
- Cerco un videogioco del calcio sono disposto a pagare max L. 5.000 grazie! (chiedere di Agostino) telefonare ore pasti Tel. 055/8353046 - Agostino - Via Fornace, 6 - 50060 Londa (FI)
- Cerco amici che imparino a registrare dal registratore al disk-drive, i programmi protetti ovviamente

- saranno ripagati con i miei migliori giochi, sia su cassetta che su floppy disk - G. Franco Genovese - Via Dante, 7 - Pontecagnano (SA) - Tel. 089/848853
- Vendo MSX Philips VG 8020K + 10 cassette di video basic + 3 cassette gioco + 2 joystick + cavi manuali, tutto imballato L. 350.000 - Spadola Giovanni - L.go G. Cocconi, 16 - Roma - Tel. 06/2591795.
- Vendo computer Philips MSX 48 K ram + manuali in italiano + registratore + libro 102 programmi + circa 170 programmi + varie riviste a sole L. 340.000 trattabili - Pieri Alessandro - Via Uliviv, 79 - Villa Campanile (PI) - 0583/289277
- Cerco gioco Yie Are Kung FU e Galivan - Ciriello Fabio - Via Monte Carlo, 16 - Carpi (MO) - Tel. 694889
- Compro/Cerco vorrei comperare giochi per i sistemi MSX 64 K e vorrei la rivista di cui si parla su MSX Program 5 - Fabrizio Navari - Via Chiesa, 24 - Strenoa di Pietrasanta - Tel. 0584/775737
- Scambio per MSX fra i giochi "Le Mans" per "Program MSX 3" - Fabrizio Pettrini - Via Pescasseroli, 1 - Chieti Scalo - Tel. 59214
- Scambio giochi per MSX tra i giochi Music Maestro; Hot Shoe; Buzzoff; Disk Warrior (Mike Bannion) per The Way of the Tiger (Cosser e Word Soccer) per MSX - Fabrizio D'Agostino - Via Colle dell'Ara 166 - Chieti Scalo (CH) - Tel. 0871/53330
- Vendo/Cerco cassette gioco - per MSX a prezzo trattabile. Cercò inoltre espansione da 16K o 48K o 64K - Ferrari Domenico - Via Sempione, 34 - Leasa (NO) - Tel. 0322/7205

- Cerco Basket, Flipper, Boxe, Catch, Kung Fu, Ghosts and Goblins, Spy us Spy, Paper Boy - Antonello Fuggetta - Via F. Quarantotti - Chieti - Tel. 64600
- Compro Kung Fu originale per MSX VG 8010 da 48K a massimo di L. 5.000 - Oppure scambio con gioco originale della seconda guerra mondiale - Pieri Luigino - Via Flaiano Buzi - Gradoli (VT) - Tel. 0761/456375
- Vendo stupendi giochi su cassetta per MSX come: Grog's Revenge, Soccer, Fruity, Kung Fu, International Karate, Hyper Sport 3 e tanti altri a prezzi bassissimi - Pelusi Luca - Via P. Picasso, 4 - Mosciano S.A. (TE) - Tel. 085/866280
- Scambio giochi per l'MSX tra i quali Olimpiadi 1, Olimpiadi 2, Il Gobbo e altri. Chi fosse interessato mi rintracci presso il seguente indirizzo: Luigi Conte - S. Marco 2090 - 30124 Venezia - Tel. 52282/9
- Cerco amici, possibilmente residenti nella zona di Imperia, con i quali scambiare simpaticamente programmi per MSX e eventualmente fondare un computer club - Battaglia Stefano - Via delle Valli, 10 - Imperia P.M. (IM) - 0183/651624
- Vendo MSX Philips 48 K Ram e 32 K Rom; 1 anno di vita + 2 cassette gioco - Telefonare dopo le ore 14.00 - Favarin Luca - Via G. Marconi, 11 - Carignano (Torino) - Telefono 011/9699526
- Vendo computer Philips VG 8010 MSX + 2 manuali sul basic + registratore Philips + 16K + 100 giochi e utility + a sole L. 180.000 - F. Schipani - 84091 Battipaglia (SA) - Telefonare 0828/23633

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. 6

VENDO

COMPRO

CERCO

SCAMBIO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

MENSILE - N. 8 - ANNO II

32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64

WAVE GAMES

8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



- JEEP ● CARRI TIGRE
- CONQUISTATORE ● CYCLOIDI
- BOMBER ● CARTAGINESI
- VIETNAM ● SUPER EROE



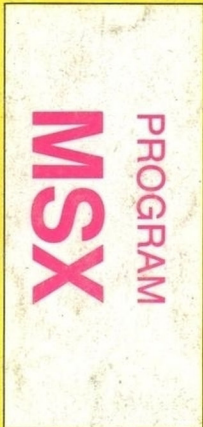
**QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

MSX

6



6

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

LATO A / MSX

- 1 PANETTIERE
- 2 BURGH
- 3 ASPIRAPOLVERE

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"/>

LATO B / MSX

- 4 LUNAR RALLY
- 5 DANGEROUS RACE
- 6 AIR WARS
- 7 LA BELLA E LA BESTIA

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"/>

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI

