

MSX CLUB TRIDENTUM



ANNO I - NUMERO III

SUMMARIO

NOVITA' IN ARRIVO

FREDDY HARDEST 1

AUF WIEDERSEHEN MONTY

DAIVA

ARSENIO LUPIN CASTLE

GAUNTLET

P.M.P.

HIBRID

AESTE

COMPOSER A 8 LINEE

BUBBLE BOBBLE

VAMPIRE KILLER

KONAMI'S PING PONG

KING'S VALLEY 2

LISIAMI INSIEME

AGGIORNAMENTO LISTA

Un non tanto lontano sabato mattina un' insolito suono turbò il mio sonno : erano appena le nove , e , ancora assonnato per la sera precedente trascorsa nel vano tentativo di trovare qualche POKE di GAUNTLET o di ultimare qualche recensione, con molto stupore vidi un tipo losco con una faccia cadaverica.

Era il postino e mi porgeva una penna , un blocchetto e qualche busta. Frettolosamente firmai e aprii le buste sulla scrivania ancora piena di vari fogli e stampati.

INCREDIBILE !!!!!!!

In una busta giacevano sei recensioni. Qualche ora dopo, risvegliatomi dallo shock,aprii la seconda busta.... altre due recensioni !!!!!!! Era proprio un knock out, quasi definitivo. Ancora qualche recensione in più e sarei finito in coma profondo (e con prognosi riservata). A parte gli scherzi questa volta i nostri soci si sono dati da fare. I ringraziamenti vanno a:

- Marignoni Aurelio (Trento):per la sua dettagliata spiegazione delle funzioni di DAIVA.
- Gaggi Gabriele (Sondrio):per le recensioni di AUF WIEDERSEHEN MONTY, KONAMI'S PING PONG,FREDDY HARDEST I ,per le password di TITANIC,SUPER RUNNER e la mappa di AUF WIEDERSEHEN MONTY. Ricordiamo anche il trainer di ARKANOID.
- Regalia Demier (Varese):per le recensioni di ALESTE e VAMPIRE KILLER
- Ravagni Francesco (Trento):per KING'S VALLEY II e relativa mappa.
- Zambotto Giuseppe (Trento):se scrivessimo tutto quello che fa non basterebbe il giornalino !!! Le sue recensioni sono COMPOSER A 8 LINEE e TRAINER di METAL GEAR.
- Lovisolo P.Maurizio (Asti):recensione di HIBRID , password di FIREBIRD e di TREASURE OF USAS.

Nel prossimo numero sicuramente troverete le recensioni di GALAGA, FREDDY HARDEST II e JACK THE NIPPER II. Come sempre inviateci trucchi, recensioni, password e mappe : tutto ci sarà d'aiuto !!! Prima di concludere vorremmo sprecare qualche parola sul nuovo MSX 2+. Avremmo tante di quelle notizie da riempire l' intero giornalino. Non crediamo però che sia giustificato il fatto di esprimere il nostro parere su un sistema che forse non verrà nemmeno importato in Italia. Si parla di questo sistema da più di sei mesi, e da circa quattro mesi è stato presentato ad Hannover.

La PHILIPS non è finora interessata al progetto, anche se c'è qualche timida voce di smentita.

La PANASONIC e la SANYO non hanno mai avuto un gran commercio di computer in Italia, i suoi computer della prima generazione sono praticamente sconosciuti.

Per quel che riguarda il SONY la diffusione è piuttosto scarsa, anche il blasonato SONY HB-700P non ha venduto che pochi apparecchi rispetto alla PHILIPS. Ma è proprio la SONY l'unica timida speranza di vedere un PLUS in Italia. Inoltre sappiamo anche che in altri stati , come Spagna , Francia (e Giappone naturalmente !!!) questo computer è commerciato da un bel po' di tempo. È questo il motivo che ci induce ad astenerci ad inutili presentazioni. Non saremo sicuramente noi ad illudere i nostri clienti su qualcosa di ancora lontano.

Abbiamo ancora voglia di fare i frettolosi con il PLUS ?

ARRIVEDERCI AL PROSSIMO NUMERO

NOVITA' IN ARRIVO

In questi mesi molti programmi che neppure noi avevamo sentito nominare hanno fatto la loro comparsa sui computer msx e molti altri la faranno nei prossimi mesi. Quindi cerchiamo di fare il punto sulle prossime uscite.

Annunciata da tempo la catuccia di NEMESIS 3,per il momento il gioco non esiste né per Philips né per Sony su disco.

In uscita due giochi per msx1/2 un biliardo che si presenta col nome di 3D POOL e un raccolti oggetti di nome KOKOTONI WILF. Inoltre possiamo già annunciare le conversini per Philips dei giochi per msx2 DRAGON SLAYER,GARYU'O KING e KING KONG mentre purtroppo non vedremo mai sul nostro adorato Philips i giochi SALAMANDER e REPLICANT in versione completa in quanto la memoria di 128k non è sufficiente. In arrivo invece sempre per msx2 IKARI WARRIOR e due table games dal nome LOUP DU MOUNTAIN e SHUT THE BOX. Probabilmente ci verrà inviata anche CUT per SONY 700,ma comunque faremo in modo di farla girare sul Philips. Molti ci chiedono se esiste,avendo il GALIUS, la continuazione si esiste e si chiama SHALON ma come sempre gira solo su SONY 700.

FREDDY HARDEST I

In questo gioco ti ritrovi nei panni del simpatico Freddy Hardest, uno dei tanti playboy stellari, che dopo una serata passata in compagnia di una stupenda ragazza, bevendo champagne a fuoco spiano, si è sfracellato su un pianeta sconosciuto.

Il tuo compito è quello di guidare Freddy alla ricerca di una nuova astronave: devi quindi attraversare la crosta del pianeta oltrepassando vulcani ribollenti, baratri senza fine e spazzando via dal tuo cammino strani alieni meravigliosamente disegnati.

Il nostro eroe si ritrova ad affrontare quattro diverse razze di alieni: i primi degli strani esseri a forma di patata. Data la loro bassa statura l'unico modo per ucciderli è di colpirli con il laser (joystick verso il basso più pulsante di fuoco). Gli altri tre tipi di alieni sono simili fra loro, cambiano solo per la forma.

Questi possono essere distrutti sia con i calci (pulsante di fuoco), sia con i pugni (pulsante di fuoco più destra o sinistra) che con il laser. Attenzione però alle api giganti che possono saltare come il nostro Freddy.

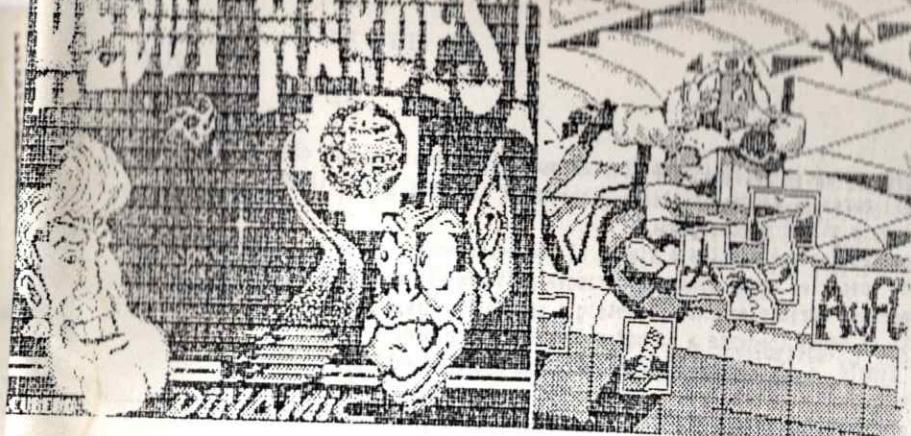
Ad aumentare le difficoltà ci sono anche dei robots volanti: l'unico modo per distruggerli è di usare o calci o pugni, ma è certamente più sicuro abbassarsi e lasciarli passare sopra la vostra testa. Se sarai in gamba sulla tua strada potrai trovare l'entrata del pianeta (vedi Freddy Hardest II).

Questo gioco pur essendo un po' troppo lungo e abbastanza

facile ha un qualcosa di eccitante che costringe a riprovareci.

Gli spostamenti sono veramente eccezionali, disegnati con cura, il movimento di Freddy è fluido e realistico, sembra incredibilmente reale.

Il paesaggio lunare povero ma ben disegnato è curato nei dettagli, il movimento fluido e realistico da destra verso sinistra lo caratterizza.



AUF WIEDERSEHEN MONTY

Auf wiedersehen Monty è la terza avventura che ci vede impegnati nei panni della talpa Monty Mole.

Il nostro compito è di raggiungere, con le tasche piene di soldi, un'isola greca (partendo dalla Spagna e attraversando tutta l'Europa) per acquistarla e starcene così tranquilli senza aver paura di essere catturati dalla intermole.

Auf wiedersehen Monty è un platform game: bisogna passeggiare qua e là per i quadri alla ricerca di oggetti e soldi.

Per l'Europa potrai trovare 4 tipi di oggetti:

- Eurocheques (soldi)
- Bonus
- Oggetti utili
- Biglietti aerei

Per i primi non credo ci sia bisogno di ulteriori spiegazioni; i bonus non sono altro che degli oggetti che una volta raccolti incrementeranno ulteriormente il punteggio; gli oggetti utili sono quegli oggetti che portati nel posto giusto ti faranno guadagnare soldi; ed infine vi sono i biglietti aerei che ti serviranno per passare da un posto all'altro volando.

Una volta preso un biglietto aereo, potrai posizionarti davanti all'aeroporto e premendo il tasto CONTROL (CTRL) entrerai nello schermo di volo.

Qui ti troverai nel cielo azzurro cosparso di nuvole, e volando sul tuo biplano dovrà distruggere gli aerei degli agenti intermole toccando il dietro di questi (il dietro degli aerei, non degli agenti) con l'elica.

Naturalmente non è tutto così semplice: ad ostacolarvi ci saranno gli abitanti europei, raggi elettrici, giganteschi martelli, enormi pozze d'acqua e strani marchingegni.

Auf wiedersehen Monty è piuttosto simile al suo predecessore e non è niente di speciale, ma ci sono alcune note positive che rendono questo programma curioso ed interessante: gli sprite ben disegnati, i movimenti di Monty (provate a prendere l'L.P.), la colonna sonora, i jingle e la possibilità di utilizzare gli oggetti per arricchirsi.

N.B.: Per gli amanti di questo gioco al centro del nostro giornalino vi è la mappa e dei consigli per riuscire a guadagnare qualche eurocheque in più.

DAIVA

THE ACTIVE SIMULATOR WAR

Cosandi:

{ MANUFACTURE
FLEET {
PRODUCT {
{ ASSIGNAMENT

MANUFACTURE: Serve per costruire delle navi (Battle Ship), dei ricognitori (Cruiser), e due tipi di navette di più piccole dimensioni.

BATTLE SHIP : 1000

CRUISER : 400

ASSIGNAMENT: Serve per assegnare ad una o più flotte le astronavi costruite.

{ STAR SYSTEM
POLICY {
{ FLEET ;

STAR SYSTEM: Questo comando permette di aumentare la produttività di un pianeta di nostra appartenenza o di quelli confinati con i nostri.

FLEET : Assegna ad una flotta come una specie di grado, così quando si scende su un pianeta per conquistarlo si ha la possibilità di adoperare armi supplementari, (VULCAN BARRIER LASER, queste armi si azionano con il pulsante shift).

TACTICAL MOVE: Sposta da un pianeta all' altro una o più flotte (c'è un cursore che indica il pianeta su cui si vuole spostare la navetta).

FLEET BATTLE: Consiste nell' attaccare la flotta avversaria che è posizionata su un pianeta dove è presente una nostra flotta. Qui l'abilità del giocatore sta tutta nel posizionamento delle proprie navi.

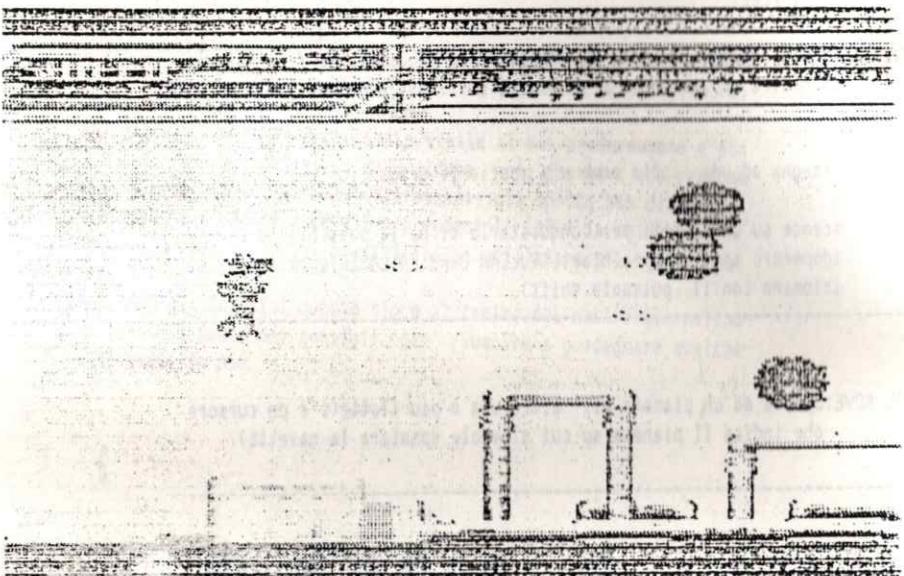
PLANET BATTLE: Questa opzione permette di scendere sul pianeta e di conquistarlo.

E' molto utile, prima di scendere sul pianeta aumentare il FLEET della flotta con cui si vorrà conquistarlo (aumentarlo almeno fino ad 8 cioè 8000\$).

Il pianeta è diviso in quattro settori, quando si conquista un settore compare, sulla mappa del pianeta posta in alto, la scritta out. Così se si conquistano tutti e quattro i settori ci saranno quattro out.

Ci sono due opzioni molto utili che facilitano la conquista:

BOMB: Prima di cominciare la battaglia bisogna posizionare un cursore con questa scritta sulla mappa del pianeta. Questo cursore si può posizionare su uno dei quattro settori. Il settore dove è posizionato Bomb non dovrà essere distrutto. Così per conquistare il pianeta basterà distruggere solo tre settori.



UNA SCENA NEL MODO "PLANET BATTLE"

ENERGIA: Sempre prima di cominciare la battaglia si possono posizionare dei cursori che possono essere uno(blù), due(blù e rosso), tre(blù rosso e giallo) a seconda del vostro fleet.

Insieme alla posizione dove dovranno comparire bisogna sceglier e anche quando, e questo si fa con degli appositi sincronizzatori di tempo

Il codice per avere una flotta indistruttibile nelle PLANET BATTLE è:
ICMIHIFEKUNIJNREYU

ARSENIO LUPIN

THE CASTLE OF CALIOSTRO

Spesso sembra di essere di fronte ad un' altro computer, quando la marca del programma è la KONAMI.

Questo invece è uno tra i pochi che raggiungono o forse superano alcuni dei titoli KONAMI programmati per MSX 2 in questi ultimi anni.

La grafica, ricca di colori, è molto gradevole, ma anche il gioco e l'animazione sono ben realizzati.

Il sonoro è secondo me inferiore a quello di METAL GEAR e FIREBIRD, ma è pur sempre a buon livello e soprattutto non noioso e ripetitivo (il motivetto cambia ad ogni STAGE).

La marca è la giapponese TOHO, che si era già fatta sentire con discreto successo in GODZILLA.

Nel gioco si usano due tasti, GRAPH e SPAZIO, per saltare e per sparare. Per salire le scale ci si deve dirigere di traverso verso l'alto.

Altri comandi sono: SPAZIO+SU per usare la fune, SPAZIO+GIU per usare la bomba, SU+GIU alternativamente e ripetutamente per scendere di un piano

Ovviamente la bomba e la fune saranno utilizzabili prendendo prima gli oggetti necessari.

Lo scopo del gioco è, per ogni STAGE, prendere i due anelli preziosi.

Gli oggetti si ottengono rompendo le lampade con la spada. Alcuni oggetti potranno essere nascosti. (come nel primo livello: provate a saltare a sinistra sparando da quei tre sassi disposti a scaletta...)

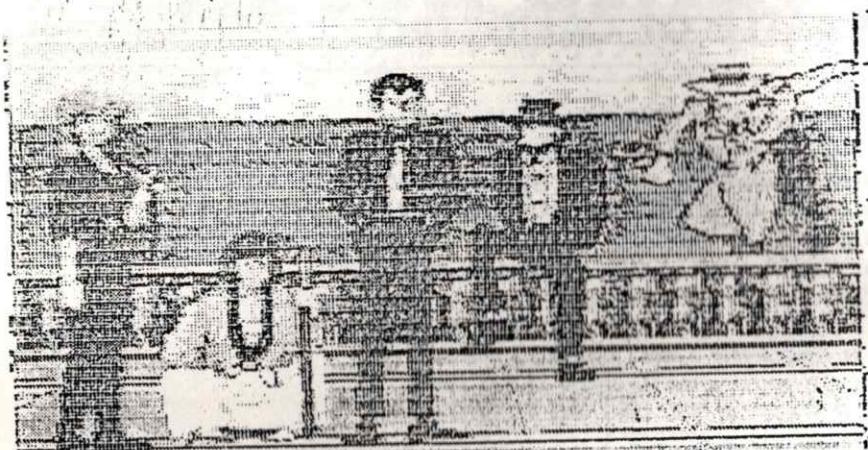
Talvolta vi capiterà di dover dare una randellata anche all'ispettore o al cattivone di turno.

Anche Margot non vi sarà molto di aiuto, azzerandovi la CUP (CUP è l'energia guadagnata prendendo la teiera).

Non ci sono particolari informazioni da darvi per finire gli stages, eccetto per i livelli 1 e 2:

1 - Prendere i diamanti (abbastanza facili da trovare) poi salire sulla scala formata dai sassi e saltare verso l'alto e verso sinistra sparando all'impazzata.

Si troveranno due oggetti. Andate nello schermo più in alto dello stage, per raggiungere l'alce salire con la fune, poi saltando addosso all'alce stessa si aprirà la porta.



TUTTI I PERSONAGGI COME NEL CARTONE ANIMATO

2 - Ricordatevi di girare la testa alle statue, per formare un buco nello schermo all'estrema destra.

Potrete così scendere e continuare il gioco.

All' ultimo stage dovete affrontare il cattivone (cercate di farlo finire tra gli ingranaggi dell' orologio della torre).

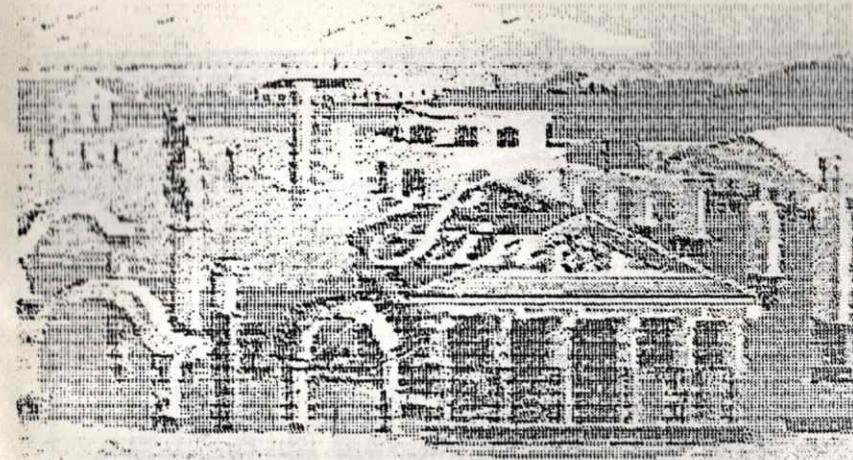
A questo punto il gioco è praticamente finito: salite sulla cima della torre, e spostate la lancetta dell' orologio che vi permetterà di raggiungere finalmente la vostra bella.

Il finale è degno del gioco (cosa che la KONAMI non fa sempre ! "WFCRAILY, KING'S VALLEY 1 e 2 ,ecc.)

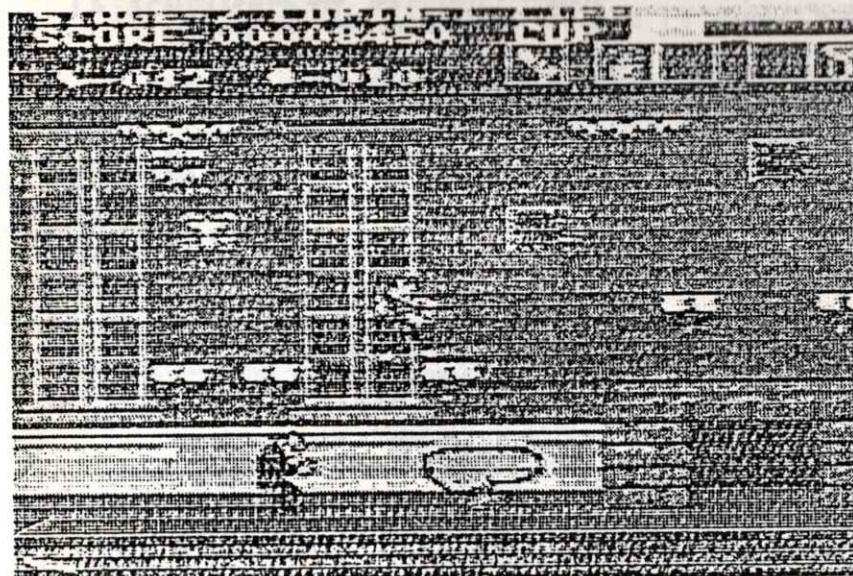
Il gioco su questo livello è senz'altro positivo: questo è un gioco indispensabile per un possessore di MSX 2.

DIGITATE QUESTO LISTATO PER LE VITE INFINITE!!!!

```
10 LPUIN$=W$77:F128THENPOKE&H000,0:POKE&HF677,&H00:RUN"LUPIIN.TRA
20 POKE-1,170:WIDTH80
33 FORA%=1TO6:BLLOAD"LUPIIN."+HEX$(A%),R:NEXT:BLLOAD"lupin.7":DEFUSR=&HC000:POKE&H81E0,0:A=USR(0)
35 BLLOAD"LUPIIN.8":DEFUSR=&HC000:POKE&HAF00,&H82
44 A%=USR(0)
```



IL FANTASTICO FINALE

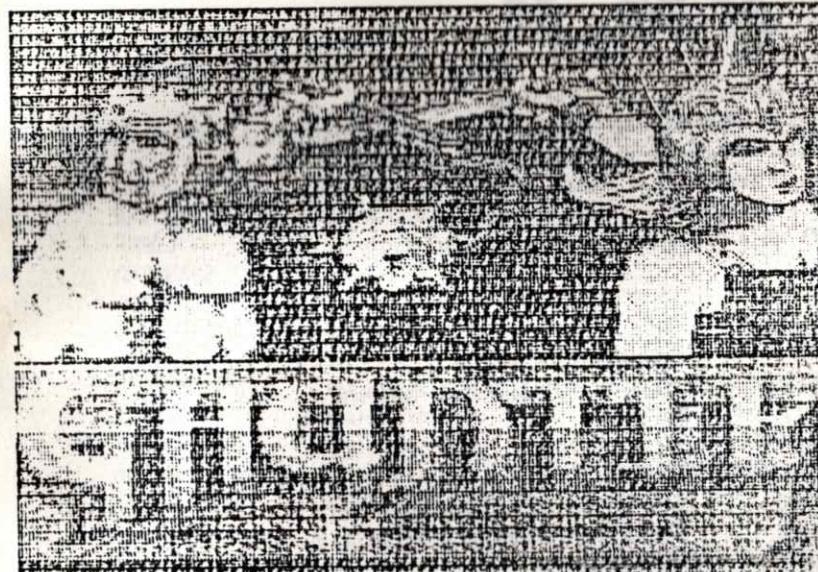


IL MITICO EROE ALL'INTERNO DEL CASTELLO

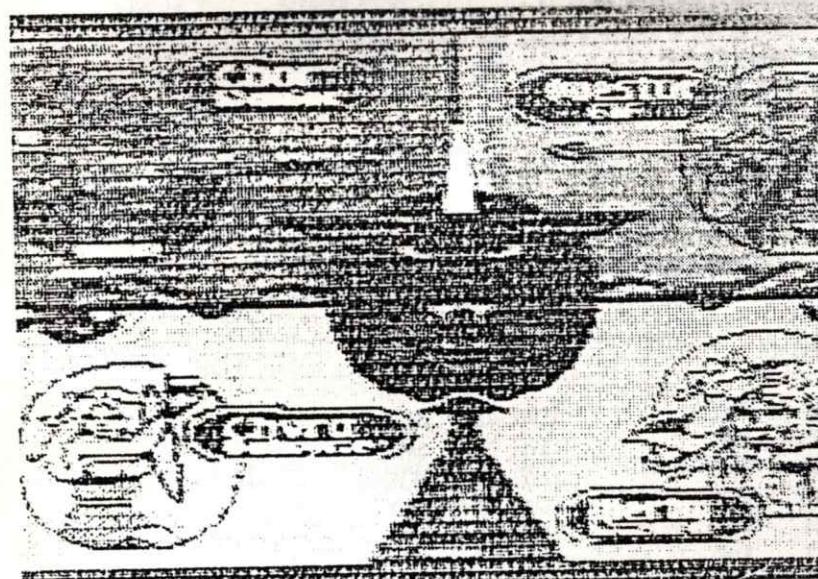
GAUNTLET

Fantassi, creature rapaci, scheletri e demoni: tutto ciò dovrebbe significare molto per te se sei stato almeno uno sguardo ai giochi arcade durante gli anni scorsi. Sono tutte creature tratte da Gauntlet, il gioco Atari che ha provocato lo scompiglio industriale. Gauntlet ha fatto il suo debutto nei giochi "spara-spara" l'anno scorso ed è stato subito un bel colpo, nessuno aveva mai visto niente di simile. Altri cloni stanno ora iniziando ad apparire sul tuo Home Computer. Ma Gauntlet, agli occhi di molta gente è ancora il vero affare. Non sono stati gli sprite a dare a Gauntlet un così grande successo e neppure il suo linguaggio innovativo, ciò che lo ha reso davvero diverso è stato il suo insolito e nuovo stile di gioco: due azioni di gioco simultanee è questo che rimane ancora adesso fuori dall'ordinario. Puoi inserirti nel gioco oppure uscirne in qualsiasi momento senza dover interrompere il gioco del tuo compagno. Il gioco ha per tema delle celle sotterranee (Dungeons) e i Draghi (Dragons). Ciascuno dei due giocatori impersona uno dei quattro protagonisti - l'Elfo (The Elf), il Mago (The Wizard), il Guerriero (The Warrior) e la Valchiria (The Valkyrie). Il loro scopo non è quello di liberare un mondo fiabesco dalla gente cattiva oltre a quello di raccogliere un po' di tesori lungo la via. Ciascuno dei quattro eroi ha forze e debolezza diverse e devono riunirsi insieme per ottenere il successo finale. Sono dislocati in schermi-labirinto popolati da goblins, creature rapaci e demoni. L'area di gioco è compatta e lo scrolling avviene in otto direzioni. Tutti e due i giocatori devono muoversi insieme quando lo schermo si muove, così che nessuno rimanga indietro. Liberarsi dei mostri è semplice in teoria è una cosa semplice basta solo colpire i generatori dove appaiono e riuscirà ad ottenere una pausa fino a quando non distruggerai il prossimo generatore.

Mosse tattiche e strategiche sono vitali se vuoi arrivare dappertutto. Cercare il miglior personaggio per condurre la banda in situazioni brutte è un tentativo errato. Talvolta è essenziale la velocità è essenziale molto importante assieme ai poteri magici. L'apprendimento fa tutto parte del divertimento. Il cibo, il tesoro e le pozioni magiche devono essere raccolte per assicurare una vita sana e piacevole. Ai giocatori piacerà molto la soluzione di gioco congiunto delle Secret Rooms di Gauntlet.



LA SCHERMATA DI PRESENTAZIONE



SCELTA DEL GUERRIERO

P.M.P.

Cari amici eccoci giunti a questo nuovo appuntamento di P.M.P.
In questo numero ancora molte poke e password.Vi comunichiamo che tutte le poke che vi forniamo vanno inserite tutte nel 1 blocco di memoria.Se ci fossero delle variazioni noi saremo i primi a comunicarvelo.
Ed ora basta con le chiacchiere e incominciamo.

P O K E

PAC MAN	POKE&H9658,0
HYPER RALLY	POKE&H97AC,0:POKE&H97AD,0:POKE&H97AE,0
ARKANOID	POKE&H2240,0
BOULDER DASH I	POKE&H86FF,99
MONKEY ACADEMY	POKE&H938A,0
TWIN BEE	POKE&HB501,0:POKE&HB502,0:POKE&HB503,0
GOONIES	POKE&HBC8D,0:POKE&HCD66,0:POKE&HCD64,0
SUB ZEIGEN	POKE&HB149,0
SPACE TROUBLE	POKE&H9ECC,99:POKE&H9EC0,99
NINJA	POKE&H9A12,99

Per i possessori di METAL GEAR il trucco delle vite infinite vanno inserite nel 6 blocco e prima che venga messo in esecuz. (ovvero dopo il BLOAD ma prima dell'USR)
POKE&H032,0

P A S S W O R D

Il nostro caro amico GAGGI GABRIELE di Sondrio ci ha inviato tutte le password di SUPER RUNNER e la passord di TITANIC 2
Eccole:

SUPER RUNNER

LEVEL 01	TAKE	LEVEL 02	MOTO
LEVEL 03	KANE	LEVEL 04	MATS
LEVEL 05	VIYO	LEVEL 06	BETS
LEVEL 07	UNOD	LEVEL 08	AMIY
LEVEL 09	ATAJ	LEVEL 10	IMMA
LEVEL 11	RYMO	LEVEL 12	RIDU
LEVEL 13	EIAO	LEVEL 14	NONA
LEVEL 15	RUSE	LEVEL 16	MACH
LEVEL 17	IIAM	LEVEL 18	IYAZ
LEVEL 19	AKII	LEVEL 20	WATA

Il nostro amico LOVISOLDO PIER MAURIZIO di ASTI ci invia delle ottime password per i giochi FIREBIRD e TREASURE OF USAS
Eccole:

FIREBIRD

Per accedere alle password premere F1 e 2 volte il CRL HOME

KINODDIHITOANE	: Apre tutte le porte
SUPERBALL	: Permette di cambiare livello
TURBO	: Per corre più veloci
KOKOWADOKO	: 6 Mappe
HAYAME	: 3 Coccinelle
IFULLITEMDAYOON	: 6 Oggetti
METALSLAVE	: 200 Punti per prendere nuove armi
ENDDEMOGAMITAINA	: Per vedere la fine
AUTOSHOT	: Sparo automatico
ILOVEHINOTORI	: Invincibilità
NANDANANDANANDA	: Vite infinite
GA00000000000H	: 12 Vite

TREASURE OF USAS (per accede alle password premere CTRL)

LIVELLO 2	JUBA RUINS
LIVELLE 3	HARAPPA RUINS
LIVELLO 4	GANDHARA RUINS
LIVELLO 5	MOHENJO DARO

ARKANOID

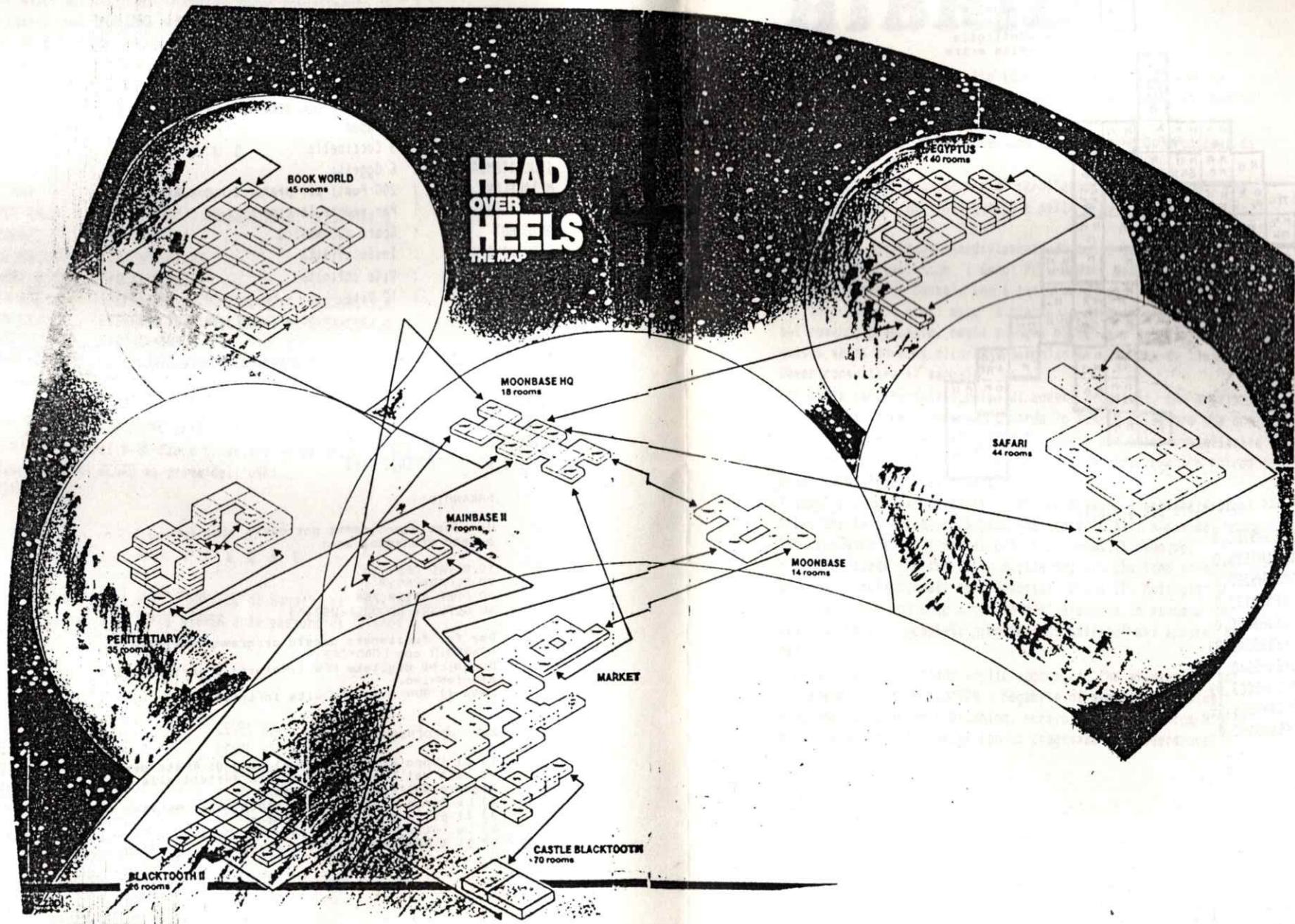
Un piccolo programma per avere vite infinite in questo stupendo game:

```
10 BLRAD"CAS:",R
20 BLRAD"CAS:"
30 PIKE 42559,255
40 DEFUSR= HDOUD:A=USR(11)
```

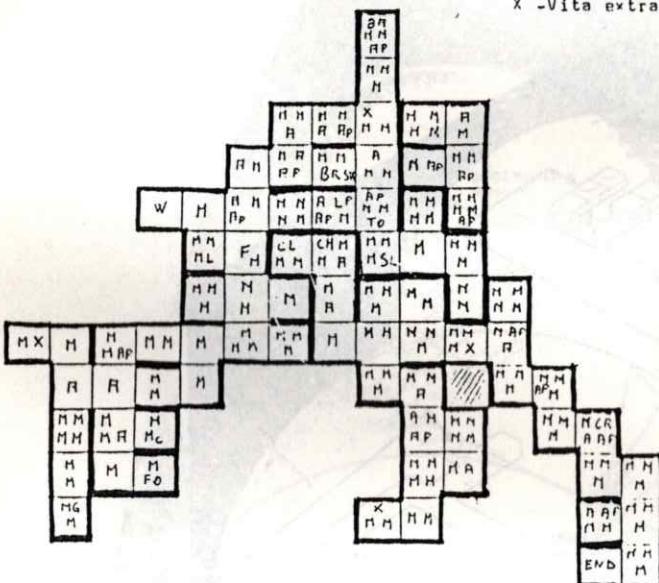
Per far funzionare questo programma caricate ARKANOID con LRAD"CAS:"
Dopodichè digitate NEW (.Return) e scrivete il programmino.
Date il RUN e avrete vite infinite.

AUF WIEDERSEHEN MINTY

- 1) Il tappo di sughero va al uomo di Amsterdam che vi darà dei fiori che andranno portati alla signora sulla torre di Pisa.
- 2) La Monna Lisa al ricettatore della mafia.
- 3) Il pallone va alla Juventus
- 4) La bottiglia dalla Francia a Dortmund
- 5) Il timone dalla Svezia a Monaco



LEGENDA:	
A-Biglietto aereo	CH-Formaggio
AP-Aeroporto	CL-Orologio
BA-Pancetta	CR-Corona
BR-Birra	F - Pallone
	
	LP-L.P.
	LI-Soldi
	LG-Stoffa
	LG-Fucile
	LL-Mona Lisa
	SL-Funivia
	SH-Volante
	TO-Pennello
	TU-Tulipano
	W - Bottiglia
	X - Vite extra



Ancora qualche POKER per i giocatori più accaniti

MUTANT MONTY	POKE&H97BC,0
EXERION 1	POKE&H9525,0
Q-BERT	POKE&H92ED,0
SKY JAGUAR	POKE&H9172,0
STEP UP	POKE&H929C,0
ALPHA SQUADRON	POKE&H95AE,99
BUCK ROGERS	POKE&H8540,99
MIDNIGHT BULDING	POKE&H8CC3,99
ERIC & THE FLOAT.	POKE&H9066,99
GALAGA	POKE&H916C,0

HIBRID

Hibrid e' un ottimo pacchetto integrato creato dalla Sony in collaborazione con la Micro TECNOLOGY contenente quattro favolosi programmi di utilita' (tutti in Italiano!): un Wordprocessor, un Database, uno Spreadsheet e un programma di grafici.

Questi programmi sono dotati di caratteristiche eccezionali che li rendono unici nel loro genere e nello stesso tempo facili da usare!

Cio' che li distingue immediatamente da tutti gli altri programmi simili sono i menu' PULL-DOWN (menu' a tendina che scendono verso il basso), con i tasti cursore ci si puo' muovere nel loro interno o sul menu' a fianco, e dopo essersi posizionati sul comando prescelto, basta premere RETURN per selezionarlo, tutto questo senza doversi ricordare lunghissime sequenze di comandi o dover consultare il manuale.

Un'altra caratteristica unica di questi programmi, che a prima vista potra' parere strana, riguarda lo SCREEN di lavoro che non e' lo SCREEN 0, ma bensì lo SCREEN 7, questo per poter visualizzare finestre, codici particolari o scritte in reverse che non potrebbero essere visualizzate altrimenti.

I quattro programmi presenti in Hibrid possono scambiare dati e files tra loro o con altri programmi commerciali, anche del mondo IBM, rendendo così i nostri dati trasportabili ovunque.

Hibrid possiede inoltre tutte quelle opzioni che sono presenti nei programmi professionali come Wordstar, Dbase II, Multiplan e Supercalc, che aggiunte a quelle già elencate lo rendono uno dei più belli e completi programmi di utilità mai apparsi per MSX 2.

Come ultima osservazione voglio aggiungere che attualmente pur possedendo un AMIGA 500 CON 1 Megabyte di memoria e favolosi programmi di Desktop Publishing, scrivo i miei testi con Hibrid e li trasporto sull' Amiga con un programma di conversione!

ALESTE

Una tranquilla giornata in città, ma all'improvviso una esplosione distrugge alcuni palazzi e la vostra ragazza è stata coinvolta! In preda all'odio e alla disperazione il nostro eroe constata che a causare tutto sono stati degli alieni di forma vegetale simili a delle gigantesche piante carnivore. Fortuna che il ragazzo è un abile pilota di astrocaccia così con il cuore in fiamme e sapendo che la sua ragazza ha le ore contate, parte con l'ultimo prototipo di astrocaccia interstellare. L'astrocaccia all'inizio è munito di un laser a ripetizione che può essere attivato dal pulsante due del joystick, o lo spazio della tastiera, sempre corredata dai movimenti del joystick e da normali missili a traiettoria rettilinea attivati dal primo pulsante. Durante gli otto schermi che compongono il gioco si possono raccogliere delle "P" che aumentano la potenza di fuoco dei missili, e delle armi segnate con dei numeri, che prenderanno il posto del laser direzionale. Le armi sono otto, ma le migliori sono la "3" e la "6", perché con questo gioco è meglio mantenersi sull'offensiva poi con i mostri e le basi di fine livello queste armi funzionano che è una meraviglia. Forse sarebbe meglio tenere l'arma numero 3, perché riesce a fondere le ondate di alieni come burroma ricordatevi che le armi hanno durata limitata, quindi rinnovatele prendendo altri globi con il numero della vostra arma. L'astrocaccia sorvola fondali desolati, biorganicici e c'è un quadro dove sorvolate la Terra per recarvi sul pianeta alieno per lo scontro finale!

Consigli utili:

Dal secondo schema in poi in un certo punto comparirà una nave spaziale aliena molto persistente a morire, siccome fino a quando non la distruggi gli altri alieni non compariranno fatela quasi esplodere (diventerà rossa) e poi schivate abilmente i suoi colpi così quando arriverete indisturbati ai mostri di fine livello la potrete uccidere in un sol colpo.

In campo di giochi spaziali la Compile sa il fatto suo (basti vedere Zanac e Zanac-Ex) e con Aleste ha raggiunto il Top! mi ha inchiodato al video fino a quando non lo ho finito (senza mai continuare!). Sto aspettando Aleste 2 per dire altrettanto per ora voi potete farvi le ossa con il primo!

FINE

COMPOSER A OTTO LINEE

Il programma COMPOSER, che fa parte del disco MUSIC CREATOR, funzionante con la cartuccia MUSIC MODULE della PHILIPS, è stato modificato in modo da avere 8 linee (o spartiti) programmabili indipendentemente. In ogni linea si può memorizzare una melodia, anche con note musicali appartenenti alle ottave più basse (lo SPLIT POINT non esiste più, e nemmeno gli accordi).

Con l'opzione PLAY le 8 linee suoneranno insieme, con la possibilità di assegnare una voce diversa ad ogni linea.

Volendo effettuare degli accordi con un certo strumento, si dovranno impiegare tante linee quante sono le note che compongono l'accordo stesso, e si assegnerà la stessa voce ad ognuna di queste linee.

Il REAL TIME è stato eliminato per problemi di spazio in memoria. Ad ogni linea può essere assegnato un canale MIDI diverso in uscita. È così possibile pilotare più di uno strumento MIDI contemporaneamente, e far eseguire una parte diversa ad ognuno di essi.

I files creati hanno l'estensione .ST8 per il fatto che non sono compatibili con i precedenti (che hanno l'estensione .SPT).

Nella schermata di STEP TIME c'è in più il rettangolo in basso a destra con la dicitura LINE, seguita dal numero di linea attuale, cioè quella linea su cui avranno effetto tutte le operazioni di inserimento e cancellazione. Per cambiare questa linea è sufficiente andarci sopra con la freccetta e premendo il tasto del joystick (o lo spazio) si selezionerà la linea allo stesso modo delle voci e dei canali midi.

Il nuovo simbolo dello spartito cancellato da una croce permette di cancellare l'intera linea attuale, mentre con l'opzione CLEAR MEMORY vengono cancellate tutte le 8 linee.

Sullo spartito visualizzato può essere presente il simbolo 8I. Questo indica che la nota sottostante appartiene alle prime due ottave come nel caso del simbolo 8V che indica le ottave più alte.

Caricando da disco files del tipo ACCOMPANIMENT, si avrà solo un diverso ritmo della batteria, non esistendo più nessun altro tipo di accompagnamento.

Il COMPOSER a 8 linee funziona solo sull' MSX2 poiché fa uso della MEMORY MAPPER per memorizzare gli spartiti.

Sul disco sono presenti due pezzi musicali come esempio, e possono essere caricati tramite l'opzione LOAD in STEP TIME. Non sono presenti invece i pezzi del disco originale, visto che possono essere caricati appunto solo con il COMPOSER originale.

BUBBLE BOBBLE

Era attesissima la conversione di questo videogame da bar sui nostri home computer.

La marca produttrice è la TAITO, che con i COIN-OP ha ottenuto già un successo con l'ormai celebre ARKANOID.

La qualità è senz'altro aumentata, forse anche perché il programma gira solo sui computer della seconda generazione (per quanto riguarda la versione su disco).

A dire il vero il programma sarebbe solo per SONY 700P, dato che diversi soci dicono che il game dopo 100 livelli finisce la sua carriera nella versione PHILIPS.

La traduzione è sbalorditiva : alcuni soci hanno detto che è addirittura migliore a quella dell'AMIGA!

La grafica finalmente non ha nulla da invidiare al COIN-OP. Il sonoro sembra un po' rallentato se non si sceglie la versione originale (quella che usa il sistema NTSC), comunque è degno di appartenere a questo gioco.

L'azione e l'animazione sono identici a quelli del bar, come il cast dei personaggi e degli oggetti ; unica differenza le bolle, che sono vuote anziché piene.

Il protagonista è un draghetto, due se giocate il doppio. Il gioco, per i pochi che ancora non lo conoscono, consiste nel fare un viaggio tra le grotte di una terra fantastica, intrappolando mostri atti nelle bolle e facendoli poi saltare balzandoci sopra.

Ci saranno d'aiuto vari oggetti: la scarpetta che farà correre il nostro draghetto più velocemente, la caramella gialla che lo farà sparare più velocemente, il cuoricino che renderà temporaneamente invulnerabile il nostro eroe, e molti altri innumerevoli oggetti che ogni giocatore riesce a imparare dopo qualche partita.

Talvolta per lo schermo si troverà qualche lettera; quando si saranno prese tutte le lettere della parola EXTEND si vincerà un extra-drago e un bonus in punti.

È possibile saltare sulle proprie bolle, anche se non molto facilmente. Questo in certi stages sarà necessario.

Il draghetto si comanda con il joystick o con i cursori. Il joystick deve essere provvisto dei due pulsanti di sparo.

Per la tastiera si spara con GRAPH e si salta con SPACE. Se volete fare un doppio e il joystick in porta due ha solo il TRIGGER 1 (sparo principale), il secondo draghetto spara anche premendo SHIFT.

Possiamo dire di trovarci ad una delle migliori conversioni mai realizzate. Sicuramente è un titolo consigliabile a tutti, anche ai non amanti del genere.

Speriamo che la TAITO continui di questo passo e ripeta al più presto il successo di BUBBLE BOBBLE.

VAMPIRE KILL.

Il personaggio principale Simon Belmont è stato protagonista di altre avventure della KONAMI come per esempio Haunted Castle che è un gioco da bar,e Castlevania cartuccia per la console Nintendo Ma veniamo al gioco per msx2:lo scopo di Simon è quello di uccidere il malvagio vampiro Dracula affrontando 18 stanze piene di pericoli mortali.Sullo schermo in alto possiamo vedere due barre rispettivamente gialla e rossa che indicano il livello di energia dei nostri avversari e quello del nostro eroe i mostri si dovranno affrontare ogni tre stanze nella "Camera del male".All'inizio dell'avventura Simon è armato di sola frusta,ma durante durante il corso del gioco potrà conquistare una catena,dei coltellini un'ascia una croce e delle boccette di acqua santa da usare a mo' di granata con una combinazione contorta del Joystick.Questa sudette armi si possono acquistare con i cuori(rilasciati dalle creature,oppure oppure dai candelabri appesi al muro da il "Vecchio signore del Tempo "che parecchie volte è nascosto nei muri che voi dovrete frantumare con l'arma in vostro possesso.Dietro i muri vi può essere anche la chiave che da accesso alle stanze successive. Essa è più grande delle chiavi dei comuni forzieri in questi ultimi puoi trovare degli oggetti molto utili per la soluzione del gioco come per esempio:

La mappa richiamabile per 3 volte premendo il tasto F2.
La clessidra ferma il tempo per alcuni istanti indispensabile per i mostri della "Camera del Male",essa si aziona saltando e tirando in giù la leva del joystick contemporaneamente.

La candela che individua i blocchi di muro da frantumare.

La croce gialla che ha lo stesso effetto di una smart bomb.
Questo gioco richiede strategia,abilità e prontezza di riflessi proprio perché gli schemi sono completamente differenti fra loro proprio per questo vi darò un piccolo aiuto con le strategie vincenti elencate abbastanza superficialmente.

Strategia 1: guardando il demo iniziale individuerete facilmente la chiave, state attenti alle pantere.

Strategia 2: andate giù per le scale a sinistra; quando siete giù sfasciate il muro di sinistra, prendete l'ascia andate a destra sfasciate il muro prendete la chiave e andate su.

Strategia 3: il pipistrello si uccide con la catena.

Secondo schema

Quando ci sono le piattaforme tirate sempre diritto eviterete le testa volanti.

Terzo schema

Prendete la mappa e la candela dal Vecchio per le mummie usate i coltelli e la croce.

Quarto schema

Bisogna essere più agili nelle piattaforme prendete l'acqua santa e la croce.

Per il quinto e il sesto schema non ci sono consigli utili. Per il conte Dracula fermatelo più volte con la clesidra e finite lo con l'ascia.

Se volete vedere un po' di grafica fantastica, sentire un sonoro meraviglioso e godere di una giocabilità entusiasmante fate pure una telefonatina al Club e saprete cosa chiedere!!!!!!

KONAMI'S PING PONG

E' giunto il momento di parlare anche un po' di sport, e ne approfittiamo con "PING PONG", una buona simulazione sportiva della KONAMI.

Forse a molti il tennis da tavolo ricorderà solo tanti noiosi pomeriggi all' oratorio, ma vale la pena di cimentarsi in questo ping pong: la grafica (che è sicuramente un punto saldo di tutti i giochi Konami) è come al solito eccellente, però in questo caso la bidimensionalità del gioco rende un po' difficile rendersi conto della vera posizione della pallina rispetto alla racchetta.

Insomma, si rischia sempre d' anticipare troppo o di arrivare troppo tardi! Una caratteristica strana ma intelligente di questo gioco è che i giocatori non ci sono! Dato che raffigurandoli non si vedrebbe più ciò che accade sul campo di gioco, quel che si vede di ciascun giocatore è una mano scorporata a cui si può far colpire la pallina di diritto o di rovescio usando il joystick o i tasti del cursore: ci vuole un bel tempismo... ed acquisirlo è la parte più difficile del gioco!

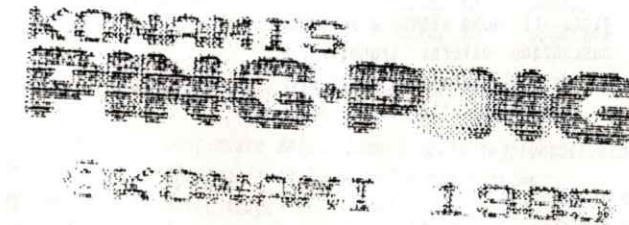
Con la racchetta è possibile eseguire tre tipi diversi di tiri: un tiro normale, uno per fare pallonetto e uno per provocare una schiacciata iniziale.

Prima di dare inizio alla partita, è possibile scegliere se giocare contro il computer o contro un amico, e quest'ultima è sicuramente la scelta più divertente, che permette di misurare l'abilità di entrambi in uno scontro diretto, realistico e sempre più coinvolgente.

Il gioco si compone di 3 set, che vengono completati raggiungendo 21 punti per ciascuno: il primo giocatore a servire è il giocatore 1 che, scegliendo diverse posizioni col joystick, ha la possibilità di eseguire numerosi tipi di servizi, ciascuno con caratteristiche diverse, e la battuta passa all'avversario ogni cinque punti realizzati.

"Ping Pong" offre cinque diversi livelli e (ironia del destino) ci si accorge ben presto che è proprio ai livelli più difficili che è più facile tener testa al computer! La grafica invece è notevole per almeno due aspetti. Il primo è la folla, che tifa energicamente per il computer e per lo sfidante... e aguzzando la vista scoprirete che in mezzo agli spettatori c'è uno scimpanzé, che piange come una fontana quando voi perdete.

Il secondo è che quando l'avversario vince, le sue dita si levano nella "V" di vittoria.



KING'S VALLEY II

Dopo un certo periodo di inattività la KONAMI ritorna con un arcade-adventure veramente ben riuscito per MSX 2 , la continuazione del gioco King's Valley per MSX 1. A questo gioco "KING'S VALLEY II" lo scopo del gioco è quasi uguale a quello della prima versione del videogames , c'è solo una piccola differenza , per quanto riguarda lo scopo del gioco, che si deve assolutamente , al termine del gioco , disattivare , per mezzo di un interruttore , il sistema di autodistruzione . Per quanto riguarda la grafica si può dire che sia molto ben definita , per rendersene conto basta guardare gli sfondi e l'uomo che appunto si conduce avanti nella missione , oppure le mummie , oppure gli oggetti che si possono trovare in tutti i 60 schermi che si devono risolvere . Pero' abbiamo pensato anche ai nostri abbonati al club che se non avessero abbastanza pazienza di finire tutti gli schermi di questo videogames , possono inserire una delle password qui sotto elencate . L' ambientazione del gioco è ben riuscita basta guardare gli schermi , inanzitutto , e il passaggio del tuo uomo da una piramide all'altra . Il sonoro , fa parte dell' ambientazione , non è male pero' è forse troppo basso di volume , si puo' dire che sia l'unico punto debole del videogioco , per la versione su disco . Ma se ci fosse chi è pàtito degli effetti sonori basta che sia in possesso di una cartuccia SCC e il sonoro torna quello originale.

Per quanto riguarda il gioco ci sono alcune avvertenze gran parte dei livelli nascondono diversi trabocchi , e trappole , si consiglia dunque di analizzare bene il livello da svolgere prima di agire . Alcune caratteristiche degli oggetti :

MARTELLO : Buca uno strato di parete

MARTELLO PNEUMATICO : Buca due strati di parete

VANGHE : Per scavare un solo strato di terreno

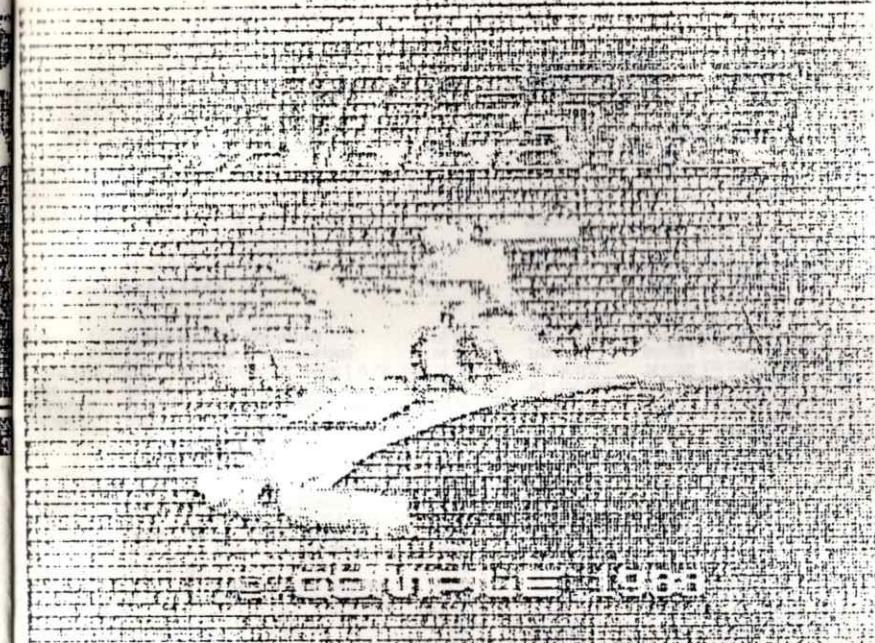
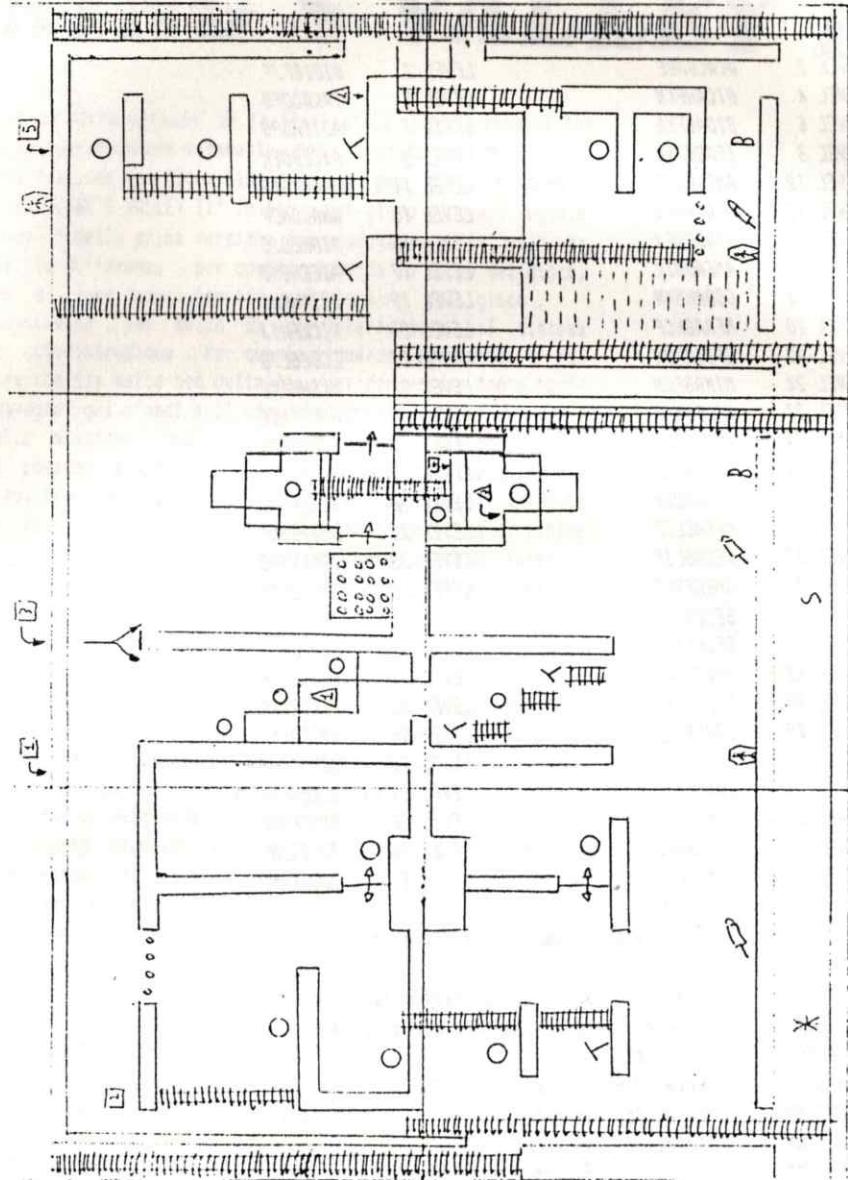
PICCHI : Per scavare due strati di terreno

Ed ora alcune password per l' accesso a uno dei 60 livelli :

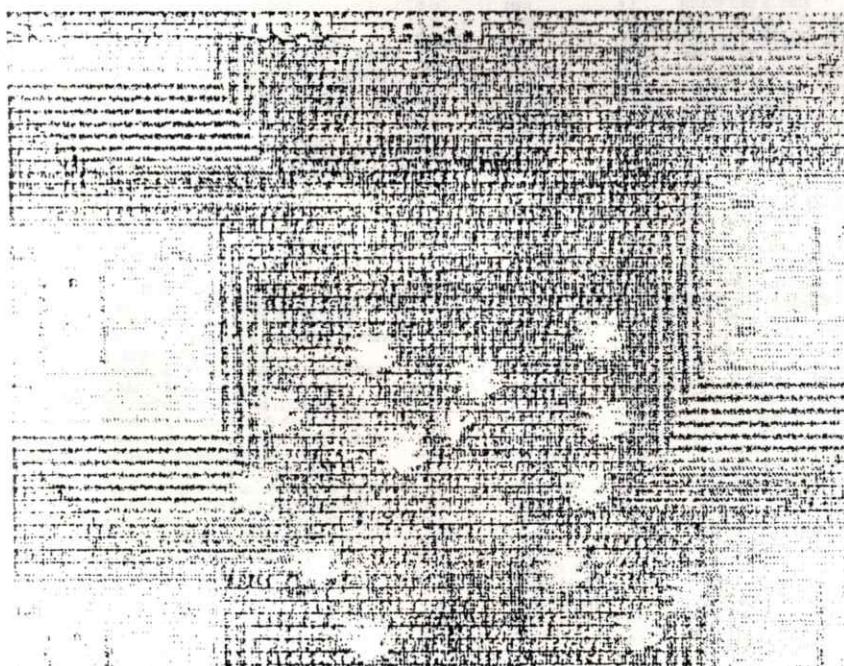
LEVEL 2	ACACBAGE	LEVEL 3	BIBIGFJF
LEVEL 4	BICAHFKN	LEVEL 5	IAKADDFD
LEVEL 6	BIDAGFKN	LEVEL 7	ADICHBPG
LEVEL 8	IEABFJNO	LEVEL 9	AICEBOEK
LEVEL 10	AMCIFOJC	LEVEL 11	BAGABFIF
LEVEL 12	ALACFAFN	LEVEL 13	ANACDADP
LEVEL 14	AHABFBFJ	LEVEL 15	AIOMEQJC
LEVEL 16	AMEADDOIK	LEVEL 17	AIEEHGMC
LEVEL 18	CBAHMMN	LEVEL 19	IEIAHKHO
LEVEL 20	MFAAGKCP	LEVEL 21	AICKFHJF
LEVEL 22	EFIGKDH	LEVEL 23	ECOEGLJB
LEVEL 24	MIMAGFON	LEVEL 26	BKBHHAKB
LEVEL 27	GBLBHMIO	LEVEL 28	BMBGFAIC
LEVEL 29	KIOICFLF	LEVEL 30	FIIHNGEG
LEVEL 31	BPBHHAKB	LEVEL 32	FEIAEODC
LEVEL 33	BIIEHOBK	LEVEL 34	GCAFENG
LEVEL 35	KEGACLCP	LEVEL 36	AMJAGGAC
LEVEL 37	IEKAGLIP	LEVEL 38	JDACHJAO
LEVEL 39	AMEOFHLB	LEVEL 40	OFAADDIB
LEVEL 41	BEIDABJI	LEVEL 42	AOFEAHGJ
LEVEL 43	BFIEEJOC	LEVEL 44	FCMABMCO
LEVEL 45	DBGIHFAD	LEVEL 46	COAHEAHF
LEVEL 47	KFOACDKI	LEVEL 48	JIACHJBD
LEVEL 49	DBAFBIED	LEVEL 50	ENIBAKNH
LEVEL 51	MGGAALDS	LEVEL 52	DJKACNAG
LEVEL 53	CANEGBK	LEVEL 54	BCGMAPIN
LEVEL 55	INMCFKKJ	LEVEL 56	BMAFFJHK
LEVEL 57	DJAKBAFO	LEVEL 58	JNAIDJNO
LEVEL 59	EOMECHDO	LEVEL 60	JBOAFNMO

Ora vi forniamo delle altre password che forniscono:

TRYAGAIN	Continuare dall'ultimo livello raggiunto(tasto F5)
FESTIVAL	Elimina la collisione fra gli sprites
MBMAHKPL	Music stage
AGAFOHMM	Level 4 - 82 vite
CACFOHMM	Level 18 - 89 vite
DADFOHMM	Level 26 - 97 vite
MMFFDHMM	Level 42 - 85 vite
MGGFOHLL	Level 50 - 82 vite
DIHHBHHF	Level 59 - 93 vite



ALESTE



UNA ESPLOSIONE

LISTIAMO INSIEME

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * SCRITTE SCORREVOLI *
40 REM *
50 REM *
60 REM * By DALAX SOFT *
70 REM *
80 REM *****
90 REM
100 REM
110 SCREEN 0
120 COLOR 1
130 KEY OFF
140 CLS
150 CLEAR 500
160 WIDTH 38
170 LOCATE 9,1
180 PRINT "SCRITTE SCORREVOLI"
190 LOCATE 6,5
200 INPUT "DAMMI LA FRASE DA STAMPARE ";A$
210 LOCATE 6,8
220 INPUT "QUANTE VOLTE VUOI RIPETERE
230 LOCATE 6,11
240 F=INT(ABS(F))
250 IF F=0 THEN PLAY "ED":GOTO 220
260 INPUT "DAMMI LA VELOCITA' DI
270 VE=INT(ABS(VE))
280 IF VE>200 OR VE<10 THEN PLAY "ED":GOTO 260
290 CLS
300 L=LEN(A$)+33
310 IF L>255 THEN LOCATE 0,10:PRINT "FRASE TROPPO LUNGA":PLAY "EE":GOTO 200
320 A$=" "+A$+
330 FOR P=1 TO F
340 FOR I=1 TO L
350 B$=MID$(A$,I,32)
360 LDLOCATE 0,10
370 PRINT B$
380 FOR T=1 TO VE
390 REM RITARDO
400 NEXT
410 NEXT
420 NEXT
430 CLS

```

LA FRASE ";"

SCORRIMENTO (10/200) ";"VE

AGGIORNAMENTO LISTA

BLASTERIOS	MIRRORSOF BELLISSIMO GIOCO SPAZIALE	1/2 DK	DINAMIC	ULTIMO ATTO DI QUESTA LUNGA MISSIONE	1/2 CD
BLOW UP	N.C. NELLA GRANDE TIPO BOULDERDASH	1/2 CD	ROUGH ROAD	STRAVA GARA MOTOCICLISTICA	1/2 CD
CALIFORNIA GAMES	EPIIS GIOCA ALI HOBBY CALIFORNIA E.15.000 (ISS)	2 DK	ENIGMA	ODIN SOF STIRALE A EVOSE UCCIDI CON LE FRECCE	1/2 DE
COLUBRIA	N.C. GUIDA LO SHUTTLE NELLO SPAZIO	1/2 CD	RISE	MICROCABBI BATTAGLIA DI REZZI PESANTI	2 DE
CORSO D'INGLESE	BELLONIST OTTIMO 25 LEZIONI IMPARA LA LINGUA (ISS)	1/2 DK	TREASURE OF USAS	KOMARI VERS.PHILIPS IL MIGLIOR SICCO CHE ESISTE	2 DE
GARVIN 4078	HUDSON NEGRON PER SONY 700	2 DK	A-TEAM	ZAFIRO SO ISPIRATO AL FAMOSO TELEFILE, SEI P.E.	1/2 CD
DEMPAK	COLPAK RACCOLTI I PALLONCINI	1/2 CD	POSTER DESIGNER	PROGRAMMA PER DISEGNARE AGEVOLMENTE	1/2 CD
ETIDUS	KAI TABLE GAMES IN ITALIANO	2 DK	CARRY LAB	UN GRAMMOSISSIMO GIOCO SPAZIALE MEGLI GRAFICA	2 DE
FEED BACK	TECH SOF BELLISSIMA TIPO SPACE HARRIER (IOS)	2 DK	OPERASOFT	NUOVA E PIU' COMPLETA VERSIONE	2 DE
FLIGHT SIMULATOR 2	SUBLOGIC BELLISSIMA SIMULAZIONE DI AEREO	1/2 CD	EASE 2	SORPRENDENTE UNITA' A DISCO "C"	1/2 DE
FLIGHT SIMULATOR 3	SUBLOGIC CON GRAFICA MOLTO RISOLUITA	2 DK	INFOGRAPH	FOTO TRATTE DALLO STRIP POKER	2 DE
GANGHARA	N.C. BEL ARCADE VARIO E ORIGINALISMO (205)	2 DK	REFLEX	PLAYERS VERSIONE SU DISCO E PER MSX2	2 DE
JOE BLADE	PLAYERS LIBERA IL PRESIDENTE PRIGIONIERO	1/2 CS	REFLEX EDITOR	PLAYERS COSTRISCI TUTTI GLI SCHERI CHE VEDI	2 DE
KINSAI	ALIEN RISALI FINO IN CIMA ALLA IMPALCatura	1/2 CD	REFLEX/REF.EDITOR	PLAYERS POSSIBILITA' DI ADDEPENDELLI ASSISTE	2 DE
KICHELANGELO	GRASS-KIN NUOVO PROGRAMMA DI GRAFICA (ISS)	2 DK	FIELDMASTER	PLAYERS BATTAGLIA DI CARRI ARABICI	1/2 CD
MOON LANDING	N.C. ATTERRA CON LA NAVICELLA BULLA LUNA	1/2 CD	COMPUTER SLANG	DATA BEUT CORSO DI INGLESE OTTIMO	2 DE
HOUSE GAMES	N.C. TRE GIOCHI PER CHI POSSEDE IL NOUSE	2 DK	PEENG PEENG	KOMARI BLOCA COL PINZUINO ALLA SLOT MACHINE	2 DE
NSI-ARXANDRO 2	N.C. SINILE AL NOTO NAME	1/2 CD	GROTTEN VAN OBERON	RAKOSOFT VADA NEI REAMCAT DELLE BROSTE	1/2 CD
NINJA KUN	UPL-NAL NEGRON SOLO PER SONY 700	2 DK	COLPO GROSSO AL CAS	RAO 88 VERSIONE SU DISCO A DOPPIA FACCIA (IOS)	2 DE
NAHO 111	OCEAN 190 NOVITA' SEI STALLONE NEL FILM (ISS)	2 DK	DENDO R200	PHILIPS DIMOSTRAZIONE DEL R200 (IOS)	2 DE
REPLICANT	SONY NEGRON SOLO PER SONY 700	2 DK	GEST. STUDI MED.	LEONI PER LA REST.DI STUDI MEDICI DENTISTICI (ISS)	2 DE
REI-HARD	SPAIN SOF SEI UN PISTOLETO NELLA GIUNGLA	1/2 DK	GEST. VENO AL DETTARIO	PHILIPS PER LA VENDITA AL DETTARIO (ISS)	2 DE
ROCK'N'ROLL	TOPSOFT SOFT BARA DI AUTO IN UN LABIRINTO,BELLO	1/2 CD	SOL NEGRO 1	OPERA SOF DELLA AVENTURA SU UN PIATNETA	1/2 CD
SHAKARAKU	VICTOR SOF GRAFOITIS MOLTO POTENTE	2 DK	SOL NEGRO 2	OPERA SOF L'AVENTURA CONTINUA	1/2 CD
SETTE A HONG KONG	N.C. GIOCO DI CARTE	1/2 CD	CHARACTER EDITOR 2	DAKAI BUONA UTILITY CREA CARATTERI	2 DE
SUPER TOMBOLA	L.SOFT GIOCA A QUESTA AVVINCENTE TOMBOLA	2 DK	ACKO DRAW & PAINT	ARCOSSOFT UTILITY MOLTI USO COMPLESSA	1/2 CD
THE GAMES WINTER ED EPYI	TUTTE LE SPECIALITA' SPORTIVE E.16.000(ISS)	2 DK	GEST. MEDICI OTTICI	PHILIPS ANCORA UN UTILITY PER ACQUETTI AI LAVORI(ISS)	2 DE
VIETNAK	N.C. GRAFIC ADVENTURE NELLA GIUNGLA VIETNAMESE	1/2 DK	COMPILER	FANTASTI GAMES SPAZIALE CONTINA LA BATTAGLIA	2 DE
VORTEX RIDER	EUROSOFT BATTAGLIA FRA DUE ROBOT,MOLTO BELLO	1/2 DK	COMPILER	VELO SOFT BATTAGLIA NEI BAR DA RA SU MSX2 E.15.000	2 DK
WORLD GAMES	EPIIS GIOCA LE VARIE SPECIALITA' SPORTIVE E.15.000	2 DK	DISCRETO	BELLA SIMULAZIONE TIPO FIG E.15.000	2 DE
ZA-ZI-RI	TELENET VERSIONE PER VHS 2333 (253)	2 DK	RAKOSOFT	RAKOSOFT BATTAGLIA DI CARTE	1/2 CD
ONARIO A MARYLIN'	N.C. DENO SULLA NOTA ATTRICE (IOS)	2 DK	TAROT	N.C. DISCRETO BLOCO DI CARTE	1/2 CD
SOLITAIRE ROYALE	GAME ARTS BEL GIOCO DI CARTE,HEXA GRAFICA (IOS)	2 DK	TRIBOL	RACCOLTI GLI OGGETTI NEL PARCO	1/2 CD
THE HUNSTERS	AGAIN AGA HORROR GAMES OTTIMO ISPIRATO AGLI ADAMS	2 DK	JE COMPTÉ	N.C. BLOCO ADATO AI POPPANTI	1/2 CD
CIV DOK	AGILE GAMES COMPLICATO	1/2 CD	SHOJI	SHOJI GIOCO DI CARTE GIAPPONESE	1/2 CD
C4D-3D	FB SOFT BUON PROGRAMMA DI GRAFICA	1/2 DK	SLIP STREAM	DALAS SPRITE EDITOR ANCHE PER CASSSETTA	1/2 CD
AUTOROUTE	INFOGRANIE IL CLASSICO GIOCO DELLA RANA	1/2 CD	STAR BYTE	ACTION SOF ISPIRATO AD ANNI SIABEL PROFUMAZIONE	1/2 CD
KETTER	ZARBOITO GENERATORE DI ERROTI	1/2 DK	SCRABBLE	LEVISURE IL GIOCO DELLO SCRABBLE SU COMPUTER	1/2 CD
PASIEHAN PAT	SILVERDIA OTTIMO RICORDANI I CARTELLI (ISS) E.15.000	2 DK	MUTANT ZONE 1	OPERA SOF GRAMMOSISSIMO GIOCO SEI UN NOTO CAVALIERE	1/2 CD
NAISKEAN 2	ELECTRIC VERSIONE COMPLETA	1/2 DK	MUTANT ZONE 2	OPERA SOF L'AVVENTURA CONTINUA SEMPRE CON SPIRITO	1/2 CD
ZIRKUS	DK TRONIC RACCOLTA DI PALLONCINI	1/2 CD	TOPSOFT	SPAZIALE MOLTO MOLTO BELLO E IMPRESIBILE	1/2 CD
NAIRAI THE FUTURE 2	IETI NEGRON PER SONY 700	2 DK	TOPSOFT	ISPIRATO AD UN FILM DI SUCCESSO,OTTIMO	1/2 CD
ANCIENT VANISHED OR FALCON	GRANDE GRAFICA IN QUESTO GIOCO (IOS)	2 DK	TOPSOFT	DISCRETO GIOCO SPAZIALE TIPO IEVIOUS	2 DE
DISK STATION	VARI NEGA RACCOLTA TRA CUI ALESTE 2,IEVIOUS (IOS)	2 DK	FAMILIE PARODIC	BIT 80 SERVI PER RICERCA NELL'ASSEMBLE	1/2 DE
DEVORADO	CAPCOM SEI IL CORSARO HERO FAT RAZZIE	1/2 CO	PASSWORD	N.C. BIT 80 SERVI PER RICERCA NELL'ASSEMBLE	1/2 DE
DESTROIER	KIND GAME BEL SPAZIALE E SCORRIMENTO ORIZZONTALE	1/2 DK	SP-GEV	BIT 80 SERVI PER RICERCA NELL'ASSEMBLE	1/2 DE
PARI GI DAKAR	ZIGURAT GRANDE GIOCO CON GRAFICA OTTIMA	1/2 DK	GAME OVER II 1	GENOMIC SOFT IL GIOCO DELLO SCRABBLE	1/2 DE
TAI PAN	REALTIME GIOCO DI KARATE CON DISCRETA GRAFICA	1/2 DK	GAME OVER II 2	GENOMIC SOFT IL GIOCO DELLO SCRABBLE	1/2 DE
EL PODERE OSCURO	ZIGURAT SEI ALLA GUIDA DI UN MOLTO SPAZIALE	1/2 DK	THE LEGEND	GENESIS SO GIOCO DI KARATE CON DISCRETA GRAFICA	1/2 DE
GREATIS DRIVER	T 1 E SOF SUPER GIOCO DI FORMULA 1 (208) E.20.000	2 DK	PHARAO REVENCE	GENESIS SO GIOCO DI KARATE CON DISCRETA GRAFICA	1/2 DE
NAZE RASTER	EUROSOFT GIOCO ABbastanza COMPLICATO	1/2 CO	GALAITANS	GENESIS SO SPACIOLA LA RISERVA PIANINA	1/2 DE
HIGEARAU	CAPCOM SEI IL CORSARO HERO FAT RAZZIE	2 DK	DUCK TALES	GENESIS SO GIOCA SOFT ANCORA UN VIDEOGAME SPAZIALE	1/2 DE
KING'S VALLEY 2	KOMARI RICERCA I TESORI NASCOSTI,SUPER GRAFICA	2 DK	TESTAMENT	CREA SOFT BELLISSIMO PUZZLE ISPIRATO AI CARTOON	2 DE
CAZAE	HEART SOF TIPO ZAIAZIA CON OTTIMA ANIMAZIONE	2 DK	ATTACK ROSQUITON	GLORIA SO BELLISSIMO GIOCO TIPO KNIGHTMARE (203)	2 DE
BATTLE CROSS	SONY BATTAGLIA SPAZIALE A SCORRIMENTO ORIZZ.	2 DK	FLICKY	OSAWA SO DIFENDI GLI UOMINI DAI MOSTRI	1/2 CD
SHALDR	KOMARI KNIGHTRIDE 3,NEGRON PER SONY 700	1/2 CO	SEGA	RACCOLTI I PULCINI E DIFENDILI DAI RATTI	1/2 CD
GALAITAN	TIPO GALAGA MOLTO BELLO	1/2 CO	TAKE INF.	TABLE GAMES ABbastanza BELLO	1/2 CD
BARBARIAN	NELBOUR BELLO SEI CONAN IL BARBABO	1/2 DK	CONTENT	TAKE INF. UTILITY PER R200,MOLTO UTILE	2 DE
STRIP POKER PLUS	ANCO SPOLLIGA LE DUE RAGAZZE	2 DK	MSX 2 DISK TOOL	UTILITY SETT MOLTO,MOLTO DELLA (IOS)	2 DE
DYNAMIC PUBLISHER	F RAKOSOFT NUOVI DISEGNI E COLORI (ISS)	2 DK	GRAFIC ANIMATOR 1	TIPO SPRITE EDITOR	2 DE
SOFT CARD	PHILIPS BUONA UTILITY PER COMPORRE STATISTICHE	2 DK	GRAFIC ANIMATOR 2	ALTRA ISTRUZIONI PIU' COMPLETE	2 DE
SUPEREAR	N.C. VERSIONE MIGLIORATA DI TALK	2 DK	BOTTIN	LSOFT PALLE DI UTILITY IN INGLESE,OTTIMO	2 DE
		2 DK	BALL NOV	SONY PALLE IN STRANI MOVIMENTI	2 DE

MSX CLUB
TRIDENTUM

KESIS PLUS	KONAMI	SALTA DI LIVELLO IN LIVELLO	2 DK	MUSIC MODULE FONT.	PHILIPS	ALTRÉ CANZONI PER CHI POSSIEDE IL PRIMO	1/2 DK
STER COPY	EL DORADO	COPPIATORE ABBASTANZA BUONO	1/2 DK	COPPIAIRE A 8 LINEE	PHIL/ZAMB	UNISCE FINO A 8 SPARTITI (ISS) €.35.000	1/2 DK
ANDON LUIS 1	IKEOSOFT	RACCOLGI TUTTI I DIAMANTI NELLA NINJERA	1/2 CD	STORIA E ELEMENTARE	PHILIPS	PROGRAMMA MOLTO ISTRUTTIVO	1/2 DK
IC LAND	GRANDSLAM	COKE DA BAR SEI IL MITICO PACHAM 30	1/2 DK	GEOMETRIA E ELEMENT	PHILIPS	PROGRAMMA DI ISTRUZIONE	1/2 DK
OLIOIE 2	T & E SOF	NUOVA AVVENTURA PER IL NOSTRO EROE, OTTIMO	2 DK	DISK COPIER V.2.2	PHILIPS	POTENTE COPPIATORE TRACCIA-TRACCIA	1/2 DK
IE FLINTSTONES	GRANDSLAM	VERSIONE ORIGINALE IL INGLESE	1/2 CD	TOT SPECIAL	LEVER	PER SISTEMATORI ACCAMITI	1/2 CD
IRBINE 2	R.N.L.	POTENTE UTILITY PER COPIARE CASSETTE	1/2 DK	OUT-RUN 2	SEGA	NEGAZIA PER SONY 700	2 DK
Y-MAN	NICROS	VERSIONE VELOCISSIMA DEL PACMAN	1/2 CD	LOUP ON NINJOS	OJAMO	BELLISSIMO GIOCO DI SOCIETÀ	2 DK
TCARICA	INFOCOM	ADVENTURE IN INGLESE COMPLICATA	2 DK	SHOOT THE BOI	PATIENCE	2 DK	
-BUG	N.C.	PROGRAMMA OTTIMO PER SETTARE CARATTERI	1/2 DK	IKARI WARRIOR	SNC CORP.	GRANDISSIMA GRAFICA E AZIONE (ISS)	2 DK
E1-UMP	DALAI	OTTIMO MONITOR, ASSEN., DISASS., DISKED,	1/2 CD	GEOGRAPHIE DE LA TERRE	NICROS	UTILISSIMO PER IMPARARE GEOGRAFIA (ISS)	2 DK
INJA KUN	VERAS.	PHILIPS SEI UN GUERRIERO NINJA	2 DK	COCKANO TRACER	DINAMIC	BATTAGLIA INTERPLANETARIA OTTIMA (ISS)	1/2 DK
RESTAR	DNK SOFT	DISTRUGGI I NEMICI CON LA TUA ASTRODRAVE	1/2 CD	YELLOW SUB-MARINE	NICOLAS	CLASSICA BATTAGLIA SPAZIALE	1/2 CD
342 (NSII)	ASCII	ASCII BATTAGLIA SUA PACIFICO OTTIMO GIOCO	1/2 CD	PHANTOMAS 2	DINAMIC	SCOPRI IL MISTERO DEL VAMPIRO	1/2 CD
LITAL DEVIL STORY	TELEXKEY	SEI IMPEGNATO NELLA LOTTA CONTRO IL MALE	2 DK	GAMBLER	DEBUTS	OTTIMA DAMA PER IL NOSTRO COMPUTER	2 DK
ROSS BLAIN	LEVEL 0	ROBOT IN UNA ENTRISANTE BATTAGLIA	2 DK	GESPRE	PHILIPS	CALCOLA IL REDDITO ANNUALE	1/2 CD
IA OF ROAD RACING	EPIK	FANTASTICA BARA DI AUTO FUORISTRADA, 15.000	1/2 DK	PLAKINETRIA	DALAI	PER DISEGNARE APPARTAMENTI E CASE	1/2 CD
HOB	PROEIN	SO IL NOSTRO EROE NELLA LOTTA CONTRO IL MALE	1/2 CD	DRAGON SLAYER	JAPAN	VERS.PHIL. DI QUESTO EPIKO 6100 (ISS)	2 DK
ULTIPLAN 40 COL.	NICADPRO	FOLGIO ELETTRONICO COMPLETISSIMO	1/2 DK	PSYCO WORLD	N.C.	GRAN BEL GIOCO DI ASTUZZIA (DS)	2 DK
ANGELBROT	VAN	PER CREARE TUTTI I TIPI DI GRAFICI	2 DK				
INI CAO	LEONI INF	PROGRAMMA DI GRAFICA BUONO	1/2 CD				
RAFIC ARTIST	YAMAKA	OTTIMO PROGRAMMA DI GRAFICA, MOLTE OPZIONI	1/2 CD				
LARY	N.C.	DRA ANCHE IL DIARIO SU COMPUTER	1/2 CD				
GOS	OPERAOSOFT	NUOVO SISTEMA OPERATIVO OTTIMO, IN ITALIANO	2 DK				
UPER DIR	N.C.	RACCOLGE VARIE UTILITY	1/2 CD				
DE BLADE	PLAYERS	VISIONE SU DISCO DEL NOTO BAKES	1/2 DK				
FOOTBALL MANAGER	ADDITIVE	IL CALCIO VISTO DAI NANAKA	1/2 DK				
XILIO BUTRAGUEO F	OCEAN	FINALMENTE UNA VERSIONE OTTIMA DEL CALCIO	1/2 DK				
SPAR SP MASTER	DINAMIC	BELLISSIMA BARA DI NOTO CLASSE 500	1/2 CD				
IAVY NOVES 1	DINAMIC	LA CONTINUAZIONE DI ARMY NOVES	1/2 CD				

PER ORDINI SU CASSETTA E DISCO DA 360 SS SCRIVERE O TELEFONARE A:

RAVAGNI ALESSANDRO
VIA CANOVA 27
38014 GARDOLLO (TN)
TEL. 0461/994057