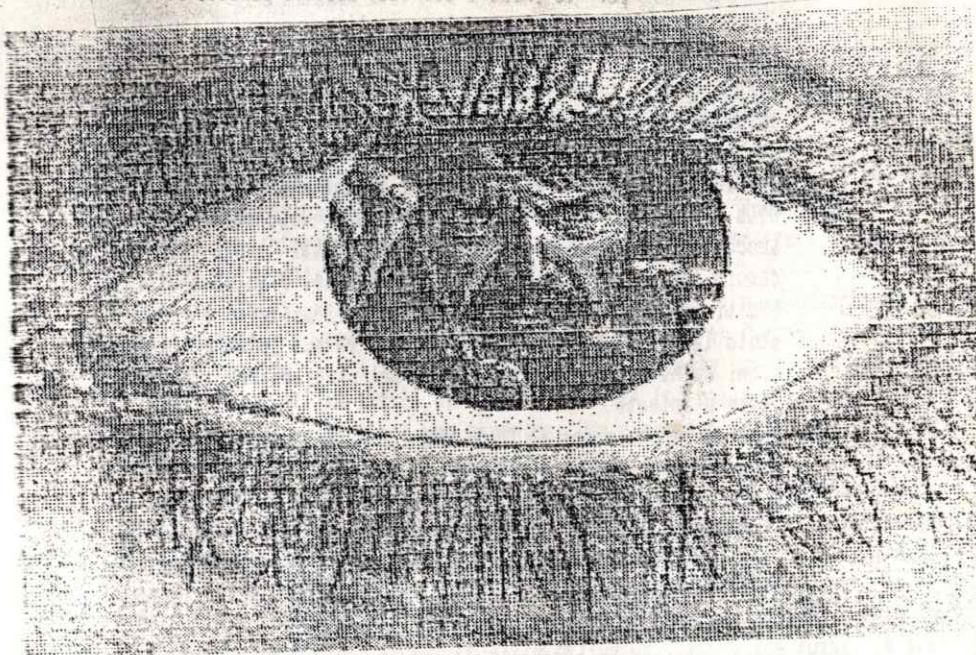


# MSX CLUB TRIDENTUM



ANNO II - NUMERO VII

## SOMMARIO

ALESTE WARRIOR  
MED SCREEN EDITOR  
NINJA DEXTER  
AFTER THE WAR 1 & 2  
BASKET EXECUTIV  
P.M.P.  
GUNSHIP  
LISTINO PREZZI HARDWARE  
NOVITA'  
AGGIORNAMENTO LISTA



Eccoci giunti a questo settimo appuntamento, un traguardo che sicuramente non ci avremmo sicuramente aspettato vista la scarsa partecipazione dei soci alla stesura dei notiziari iniziali. Infatti con molto piacere annunciamo l'entrata nel Club Tridentum e nella DALAX di un quarto uomo dopo il sottoscritto, Ravagni e Zambotto che come tutti ormai avreste dovuto capire è l'esperto programmatore del Club, come dicevo l'ultimo acquisto è Napolitano Maurizio il quale si è conquistato la nostra fiducia oltre che per le sue ottime recensioni anche per la grande bravura nel programmare schermate fisse e animate.

Inoltre annuncio che il Club oltre a disporre di oltre 2300 programmi per MSX si è allargato anche verso altri computer e più precisamente verso l'ATARI ST e l'AMIGA. Chi volesse ricevere la lista di uno di questi sistemi può richiederla gratuitamente, molti di voi potranno dire che ora snobberemo l'MSX ma questo non è vero perché tale sistema è e rimane sempre la nostra patria.

E ora passiamo ai consueti ringraziamenti per le recensioni di questo numero si ringrazia:

F. Nardone: Per la recensione di Gunship e per le altre che ci ha inviato e che per motivi di spazio troveranno posto nei prossimi numeri.

M. Napolitano: Per gli innumerevoli trucchi e per Aleste Warrior, Med Screen Editor, Ninja Dexter, After the War 1 e 2, Basket Executiv.

K. Yukihiro: Un amico giapponese da circa 2 anni a Trento il quale ci ha dato una mano per la traduzione dei demo iniziali di molti giochi giapponesi.

Come sempre inviateci tutto ciò che volete, sarete premiati con un programma in omaggio, preghiamo di inviarci il materiale solo se scritto a macchina.

## ALESTE WARRIOR

Dei passi dal rumore metallico disturbano il silenzio della notte in una metropoli. Un uomo dal volto sconosciuto appare da una porta, mostra la sua armatura. Può raggiungere la velocità di 80 Km/h compiere salti di 30 m. la sua forza non ha limiti. Ora indossa l'elmo... il suo nome è ALESTE, il suo compito distruggere gli ultimi superstiti della lotta fra i terrestri e gli alieni vegetali DIA 51.

Questo in sintesi è la presentazione di ALESTE GAIDEN (nome giapponese) meglio conosciuto come ALESTE WARRIOR (nome assunto in Europa). Il tutto non è un continuo della famosa saga in cui si impersona una caccia spaziale a livelli maggiori ma simili di ZANAC e ZANAC-EX (si parla di una ALESTE 3, voci di corridoio) ma è più una parentesi. Una parentesi nella quale si deve distruggere gli ultimi alieni superstiti della precedente battaglia.

Il personaggio principale è un uomo vestito con una particolare armatura da samurai, la sua arma principale sono gli souliken durante il combattimento gli vengono mandate delle astronavi contenenti armi:

quella gialla potenzierà gli souliken, quella rossa darà dei cerchi laser, quella blu un raggio laser e per l'ultima quella azzurra contiene quella che in termini alla NEMESIS si può chiamare OPTION. Ovviamente con tutte le armi è possibile il potenziamento, personalmente ritengo migliori gli suriken.

I comandi sono i cursori o il joystick più la barra di spazio o il primo fire e shift o il secondo tasto fire per saltare. Grandi consigli per la buona riuscita del gioco non ne posso dare è molto facile è basato poi su 5 schemi. I nemici che si incontrano a fine schema (a parte il primo, dove si trova una base in stile ZANAC) sono sempre alieni dalla grande mole. Stupendi sono anche gli scenari che passano dalla spiaggia formatasi su una città distrutta al bosco o dal deserto alla base nemico.

Vi piacerebbe sapere anche come finisce?

Per questa risposta rovesciate il giornalino e leggete altrimenti procuratevi il gioco.

FINE DI ALESTE WARRIOR

Arrivati all'ultimo nemico e annientato con fatica dalle sue viscere uscirà un altro mostriacolo, ma dal alto arriva un fascio luminoso che lo colpisce: è il laser di ALESTE, finalmente può levarsi l'elmo e mostrarci il suo volto (stesso personaggio di ALESTE l'ind. r.) ma quando sembra ormai tutto finito ecco che un edificio esplode dal tetto esce qualcosa di luminoso. E' un semplice incendio o i DIA 51 si sono salvati?



## MED SCREEN EDITOR

Med Screen Editor o più amichevolmente MED è un piccolo word processor con una particolare qualità che lo rende universale e multifunzionale: gestisce file in ASCII. Come sappiamo questo è il codice universale di tutti i computer e non c'è da stupirsi se i testi scritti in Med possono essere letti con qualsiasi altro sistema in particolare gli IBM compatibile. Parlovo oltre che a universalità anche di multifunzionalità, infatti con Med possiamo correggere BATCH-file e tutti i programmi BASIC e di altri linguaggi salvati il codice ASCII.

Purtroppo però presenta una pecca: nei comandi non esiste una funzione di stampa quindi per poter passare da computer a stampante bisogna usare l'Msx-dos con il problema di non poter scegliere il tipo di stampa.

Ma passiamo ora ai comandi che sono quelli tipici di tutti i Word-Processor: i comandi si effettuano tutti direttamente con i tasti funzione (1-8) e quando necessario una lettera, insieme a questi abbiamo i tasti SELECT per l' Help, INS, ESC, CLR-HOME, BS, DEL, TAB e RETURN. Per dare una spiegazione sintetica dei comandi riporterò qua sotto l'Help.

F1	Next page	
F2	Line: <- start -> end DEL delete	ESCape
F3	Word: <- left -> right DEL delete right BS delete left	ESCape
F4	Find Replace Again Tabs Goto Mark Save Quit	ESCape
F5	Read Write Start End Hide Copy Move Delete	ESCape
F6	Previous page	
F7	Disk directory ON/OFF	

Il tasto F8 si usa solo quando si attiva la directory.

Credo che non ci sia bisogno di soffermarsi sulla spiegazione dei vari comandi visto che anche con una scarsa conoscenza di inglese o con la pratica acquisita con l'uso di altri Word Processor non è difficile capire il loro utilizzo.

L'alto del teleschermo mostra una riga nella quale sono riportati: il nome del file che si sta elaborando, il numero di spazi "presenti" nel tasto TAB, se il tasto INSert è in funzione o no, il numero di linea in cui si sta scrivendo (max 33) e la colonna in cui si trova il cursore (max 163).

Nel basso un riassunto ancora più sintetico dell'uso dei tasti funzione.

Per gli altri tasti che si possono adoperare di cui non si è accennato c'è poco da dire, il loro utilizzo è pressoché simile a quello BASIC.

Dimenticavo! Ogni qual volta che si riutilizza un file per modificarlo, per poi salvarlo, Med provvede a lasciare nel disco l'originale aggiungendo l'estensione BAK.

Med Screen Editor non è un complesso Word-Processor che occupa dischi interi è semplice e di facile uso, inoltre accetta anche nella stampa le parole accentate, sicuramente merita di essere visto. Voglio ricordare che questa recensione, scritta da me con Med come tutte le altre, si riferisce alla versione 1.04 e chissà se in commercio esiste una versione 2.?? che superi il problema della

## NINJA DEXTER

Se nel numero scorso avevo scritto una recensione dicendo che NINJA 2 della HAL è il migliore in assoluto per quanto riguarda i giochi di questo genere questa volta mi devo smentire il migliore in assoluto è NINJA DEXTER !!!.

Premetto che questo non è il vero nome. Il nome, riportato nel gioco in giapponese in una traduzione letterale sarebbe "Mostri dalla terra" tradotto grazie all'aiuto del mio amico giapponese KARYA YUKIHIRO (YUKI per gli amici) originario di OKAIDO da anni in ITALIA. Purtroppo, però non si può ribattezzare il gioco con un nome inglese poiché è conosciuto in Europa con il nome sopra riportato (Dexter è la marca n.d.r.).

Il gioco si rifà ad una antica favola giapponese che ora narrerò:

In una città del Giappone anni fa viveva un re con una splendida figlia tale era la bellezza della fanciulla che tre uomini: un ninja, uno shogun e un samurai la volevano in sposa. Il re piuttosto geloso della figlia non accettò le offerte dei tre, così gli scacciò. Ma passato qualche anno e divulgatasi la fama della principessa arrivarono dei mostri dalla terra per rapirla. Il padre tentò di salvarla ci riuscì ma venne ferito brutalmente, gli vennero dati 108 giorni di vita per salvarsi doveva assolutamente uccidere tutti i mostri. Ma come? Richiamò così i tre che anni prima chiesero la mano della figlia e disse loro che chi avrebbe distrutto tutti mostri avrebbe ricevuto la fanciulla in cambio. A tale proposta i tre accettarono.

Il gioco propone quindi di passare i 108 giorni (un giorno corrisponde ad uno schema), bisognerà passare nel paese, nel bosco, lungo il mare fino ad arrivare nella casa dei mostri (i posti menzionati rappresentano i vari round da superare). Lungo la strada una volta distrutti i mostri che si incontrano alcuni lasceranno degli special che potranno essere vita, forza o potere.

Inutile fermarsi a spiegare cosa sia lo special riguardante la vita, è bene fare invece un breve accenno per quanto riguarda la forza. Ogni volta che si trova questo special il nostro eroe cambierà armatura o divisa passando dal colore iniziale rosso fino ad arrivare all'oro. Ed ora dilunghiamoci un attimo sullo special riguardante il potere. Ogni personaggio possiede dei poteri che possono essere utilizzati tre volte, solo con questo special si riesce ad incrementarne il numero. Il ninja ha come potere quello di passare indisturbato alla scena successiva, lo shogun invece si rende invisibile, mentre il samurai concentrandosi colpisce con una forza maggiore di quella della sua spada l'avversario.

Per muoversi possono essere usati i tasti cursore o il joystick, per saltare il tasto - SHIFT - o il primo tasto di FIRE e per colpire la barra di spazio o il secondo tasto di FIRE.

Dimenticavo di presentarvi i tre:

Il ninja si chiama MATSUO OBASHO personaggio realmente esistito, lo shogun ha nome TOKUGAWA YOSHIMUNE anche questo realmente esistito e famosissimo, il samurai si chiama ABE HEIMEI e di questo il mio amico YUKI non ha saputo dirmi nulla. Prima di iniziare il gioco si deve scegliere il personaggio, ogni volta che si muore si sceglie un'altro personaggio e così via, ovviamente se gli eroi sono 3, tre saranno le vite a disposizione.

Diamo anche un piccolo indizio sulla grafica e sul sonoro.

Grafica = a livello di AMIGA ■■■ Sonoro = utilizzato fino all'ultima goccia. Non voglio esprimermi più di tanto ma credo che abbiate inteso.



## AFTER THE WAR 1&2

New York anno 2057. A dieci anni da un conflitto mondiale avvenuto a causa di un errore di un computer, New York è in balia ad un gruppo di teppisti. Il capo di questi è un pazzo deciso ad avere tutto a qualsiasi prezzo: impossessandosi di una base militare dove vi è ancora custodita una bomba in grado di radere al suolo una montagna delle dimensioni del K2, minaccia il Pentagono di dare un ulteriore ultimatum agli Stati Uniti pur di poter possedere le enormi ricchezze messe da parte per ricostruire il Paese. Il tempo dato è quello di 5,30 ore. Al Pentagono la decisione è divisa da 2 idee: la prima mandare un gruppo di militari a rastrellare la città, la seconda trovare un'uomo in grado sventare il pericolo. La prima delle due decisioni ha come lato negativo di essere facilmente scoperta, mentre per la seconda sarebbe stato sicuramente difficile trovare un'uomo disposto a simile pazzia. Si affida così la scelta ad un computer dopo pochi secondi ecco uscire la risposta: mandare un uomo, Jack Burton, un carcerato che anni fa era riuscito a far impazzire un'intera base militare. Quest'uomo viene subito contattato, gli viene data la possibilità di riscattarsi da quel episodio di anni addietro, lui accetta, dopo essere stato velocemente istruito su da farsi viene mandato privo d'armi a New York, qui dovrebbe trovare l'entrata del bunker entro due ore impossessarsi del codice per entrare e armato distruggere tutto ciò che si trova nel suo interno.

Questa potrebbe essere la fantastica storia che avrebbe dato vita a questo fantastico gioco per MSX 1. After the War 1 effettivamente avviene a New York dopo una guerra e il nostro personaggio che noi interpretiamo a suon di pugni e calci libera la città, mentre il continuo avviene in un bunker dove con un M16 del futuro distrugge macchine infernali e uomini pronti a tutto. Per la cronaca il codice d'accesso al secondo gioco è 11423. Vista la grafica che come canonicamente in tutti i giochi made in Spagna è monocromatica (b/n), il gioco può ricordare Freddy Hardest 1,2 e in south Manhattan oltre che a Navy e Army moves 1 e 2. Ma questa volta lo sprite principale è più grande ed inoltre il movimento è molto più realistico. Anche questa volta la Dinamic ha dimostrato la sua forza nei giochi dalla grafica monocromatica realistica e dallo scarso sonoro ma con un'ottima dinamica di gioco che la rende inconfondibile. Vediamo ora di descrivere le funzioni dei 2 giochi visto che si tratta di un gioco unico ma diviso in due. In After the War 1 così come nel suo continuo il menù principale consente la scelta della tastiera con la quale si ha anche il redefine keys, del joystick e l'avvio del gioco. Per il redefine keys consigliamo di usare i tasti cursore ricordando che in una traduzione dallo spagnolo all'italiano ARRIBA vuol dire SU; ABAJO, GIU'; INQUIERZA, SINISTRA; DERECHA, DESTRA; inoltre GOLPEAR, COLPIRE; PATEAR, PEDATA (calcio); AGACHARSE, ABBASSARSI. Si consiglia di usare come tasto principale la barra di spazio e come secondo graph ovviamente la scelta è libera, ma nella descrizione delle varie azioni useremo tali tasti.

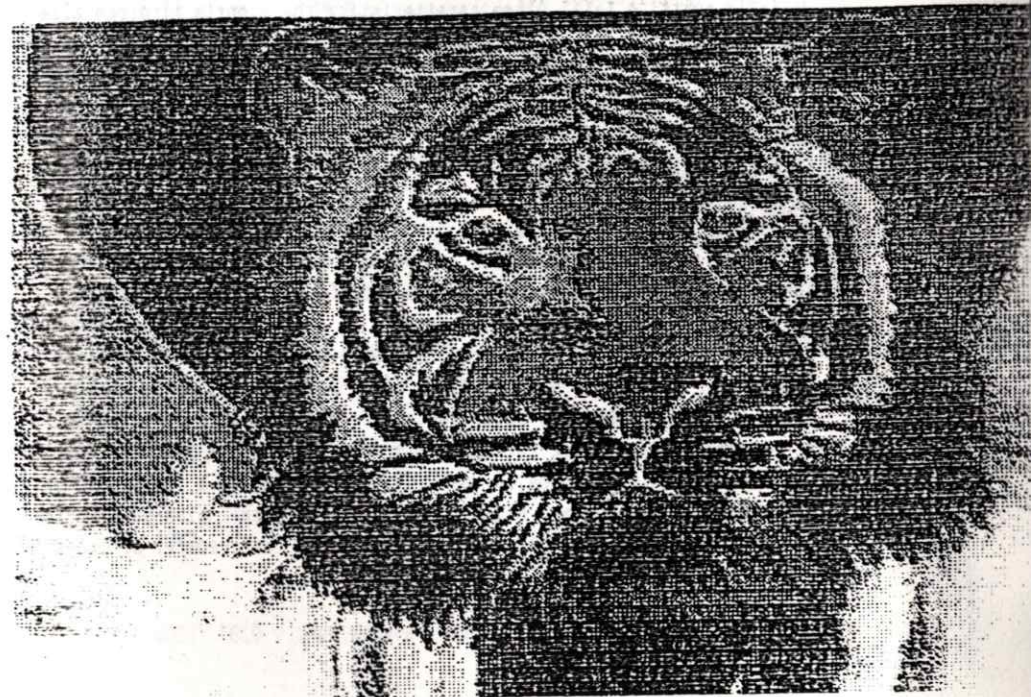
### In After the War 1:

Barra di spazio ==> pugno  
Giù ==> si inginocchia  
Graph ==> calcio in faccia  
Graph + destra ==> calcio in pancia  
Su ==> salto  
Graph+su+destra ==> calcio al volo  
Sinistra+barra ==> gomitata dietro

### In After the War 2:

Barra di spazio ==> fuoco  
Graph ==> si abbassa  
Graph+giù ==> si abbassa proteggendosi la testa  
Su ==> sposta l'M16 da destra verso sinistra

Per concludere ci si potrebbe soffermare sulla descrizione dei movimenti molto ben definiti. Non voglio anticiparvi molto sul gioco che consiglio di procurarsi in fretta, ma voglio darvi una piccola indicazione per sconfiggere i nemici a fine schema. In quello di AFTER THE WAR 1 usate i calci al volo indirizzati sulla faccia, mentre in AFTER THE WAR 2 cercate una posizione piuttosto vicina alla carroarmato dove inchinati difficilmente





## BASKET EXECUTIVE

Conoscete Martin Fernando ? Io no, ma deve essere un grande cestista (spagnolo ?) se addirittura il nostro MSX 1 si è interessato a lui. Il gioco a cui mi sto riferendo è Martin Fernando Executive Version meglio noto con il solo nome di EXECUTIVE. Certamente avrete capito che si tratta del gioco del basket, ma di un particolare basket, quello giocato in America per puro divertimento e assolutamente diverso dal gioco di squadra, un basket uno contro uno a tutto campo che conserva tutte le regole. Dai i canestri (da due tre punti e liberi) ai falli sia tecnici (passi, fuori, altro campo...) che personali. Come da regolamento chi compie 5 falli viene espulso e in questo caso trattandosi di un uno contro uno chi viene espulso perde la partita. Il gioco si presenta con una grafica monocromatica che anche se può essere inferiore dal punto di vista del colore è sicuramente superba per i movimenti degli sprite che appaiono fluidi e dinamici dando la sensazione di un gioco reale. Il gioco è poi talmente fantastico che tutto viene riprodotto alla perfezione, si può perfino schiacciare a canestro (con tanto di replay ingrandito) inoltre a fine partita si ha una scheda tecnica dei due giocatori sulla partita giocata riportando le percentuali dei tre tipi possibili di canestri fatti e di falli subiti o fatti. Altra caratteristica che riporta il gioco alla realtà è l'indice di fatica (posto sopra alla tabellina riportata negli angoli bassi dello schermo insieme a nome, falli e possesso palla) quando questo indice è pieno vuol dire che siete in piene forze e potrete perfino fare un canestro da fondo campo, per ricaricare il livello di energia è sufficiente fermarsi un attimo. Il gioco permette di giocare da soli contro Martin attraverso tre gradi di abilità (novello, amatore, NBA) o contro un amico. Unico difetto è che non si può ricorrere al joystick in qualsiasi caso e quindi affidarsi ai tasti cursori per il primo player e al redefi keys per il secondo. Ultimo avvertimento per il gioco, durante la partita si ha il bisogno di spostare il fronte del giocatore o a destra o a sinistra o in basso o in alto, per far questo dare la direzione e preme spazio o il tasto di fuoro scelto nel redefi keys. Con questo credo di avervi detto tutto, mi raccomando se siete accaniti giocatori del genere sportivo dovete aggiungere questo gioco nella vostra softoteca insieme a : calcio Konami, Hyper sport 1,2 e 3, Hyper olimpic 1 e 2, tennis Konami, ping-pong Konami, volleyball, .... e chi più ne ha più ne metta. Arrivederci al prossimo numero !!!

P. M. P.

Ecco un po' di trucchi per qualche suggerimento che non guasta mai.

DR. LIVINGSTONE: Per passare lo schema prendete la gemma, tornate nello schema con l'aquila, uccidete la scimmia e l'aquila e passerete di schema.

ARKANOID II : Premete TAB e passerete gli schemi

SPACE MAMBOW : Premete F4 e passerete gli schemi

PACMANIA (MSX2): Premete TAB per regolare la velocità dei fantasmi.

GYRLY BLOK : Immettete questa password, ABBBBBBB per ottenere il massimo di forza e energia.

PARODIUS : Immettete questa password premendo F1 digitate ZEMBU TAKO18TH PARO KONAMI KATAI ovviamente per ogni password dovete premere F1.

HIGEMARU	Stage	Password
	MERMAID ISLAND	OFFA IJBI DPMO PPEA KPAG NIME
	CUCK ISLAND	OHDE IHEG PCDC KKED JKFL PMCN
	CURSE ISLAND	JCMK BOJB OFLD ECFN NLIA FKAH
	HEBI ISLAND	JIPP LOJM EBAG BJIH GPPE BNBD
	DOKURO ISLAND	INBK APEF AAPB IKMH HFJD HNJI
	DOKAMI ISLAND	EOAH MOOL DLKP CKGF JGOK JALA
	J. KNIFE ISLAND	CLDI PKAP OMGI JOPD PMEP PHKP

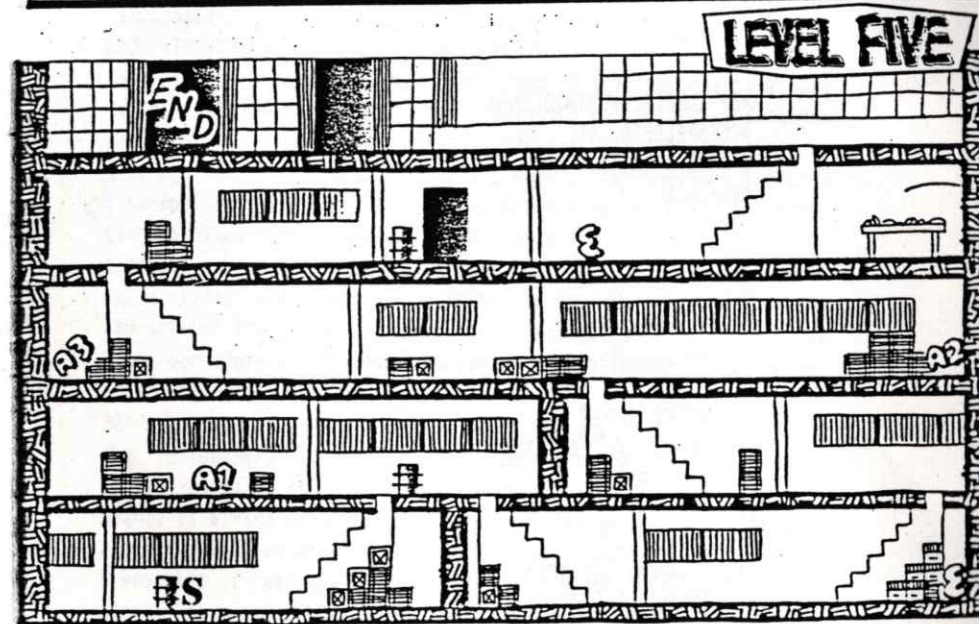
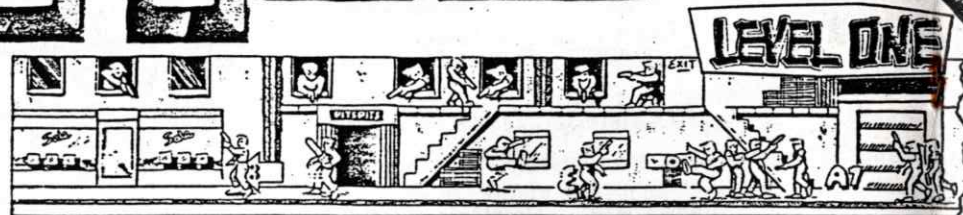
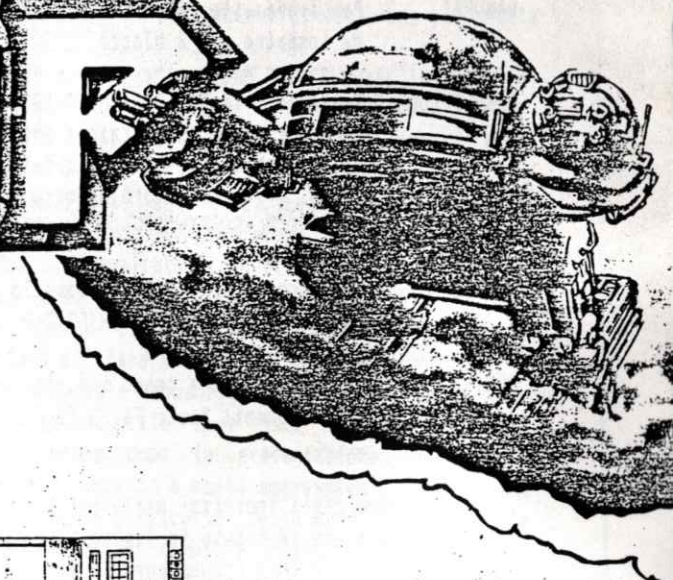
ALESTE 2 : Per avere vite infinite allora inserite il disco B e digitate ciò che segue:  
A\$=DSKI\$(0,130)  
POKE60440,254  
DSKO\$0,130

1942 : Per ottenere vite infinite POKE&H923E,0 nel 5 blocco di memoria.

WOODY POCO : Per essere invulnerabile POKE&HA8E2,0 nel 4 blocco



# ROBOCOR





SAMURAI :Per avere vite infinite POKE&H8273,1:POKE&H86E7,0 da inserire nel 8 blocco.

BUBBLE BOBBLE:Premendo i tasti CTRL+SHIFT+CODE+GRAPH si farà apparire il secondo giocatore anche se non selezionato inizialmente.Per riacquistare la vita iniziale del primo giocatore,occorre premere in ordine i tasti CTRL+SHIFT+CODE+GRAPH+SPACE.

ROBOCOP :Per raggiungere l'ultimo livello premere i seguenti tasti ESC+TAB+CTRL+SHIFT+D+F

RENEGADE III :Per avere vite e tempo infinite premere nell'ordine i seguenti tasti F1,F2,F3,F5,1,2,3,4,5,6,7,8,9

Forniamo degli indirizzi utili per l'acquisto di materiale Hardware non importato in Italia.Consigliamo di scrivere sempre in inglese tranne per HSH che risponde solo a chi scrive in tedesco.

MAUBER ELECTRONIC  
95,DE SAINT GERMAIN  
F-75005 PARIGI  
FRANCIA

HSH COMPUTERVERTIB GMBH  
WAGENFELDSTR. 55  
D-4406 DRENFURST  
GERMANIA

LASP  
ALFONSO I, 28  
50003 ZARAGOZA  
SPAGNA

MSX VIDEO CENTER  
89 BIS,RUE DE CHARENTON  
F-75012 PARIGI  
FRANCIA

GENIC IMPORT DEPARTEMENT  
KERKSTRAAT 39  
9471 CE WOLVEGA  
NEADERLANDS

Certo che l'MSX ne ha viste di simulazioni di volo, una più brutta dell'altra.

FLY 737 praticamente senza grafica, DAM BUSTER quasi ingiocabile, F-16 FALCON irrealistico.

Si salvava solo THE FINAL COUNTDOWN, ma era un genere tutto particolare.

Ma ora i piloti MSX2isti possono allacciare le cinture: di simulatori come GUNSHIP non se ne erano mai visti in tutta la storia dell'MSX 2: è qualcosa di eccezionale, senza dubbio il migliore in assoluto e si distingue eccellentemente.

Questa è la simulazione di una missione con un elicottero, l'APACHE, l'elicottero militare d'assalto.

Voi, il miglior pilota delle squadriglie d'attacco statunitense dovrete fare varie missioni nelle "zone calde" della terra.

Descriviamo ora il gioco: dopo la presentazione che mostrerà l'Apache da davanti (l'aspetto è molto aggressivo!) apparirà una schermata che descriverà la difficoltà della missione, ma potrete sempre cliccare su CHANGE per cambiare: pilota (SAVE,LOAD,SHOW), punto del mondo dove fare la missione, tipo di missione (regolare, volontario, altissimo rischio), condizioni (volo facile o realistico, tempo, nemici, atterraggio facile o realistico).

Annotatevi le password (altrimenti quando tornerete alla base saranno i vostri amici ad atterrarvi!) Annotatevi anche le coordinate.

Dopo il rapporto della missione,apparirà la schermata delle cabine del mitico Apache: ottima. Ci sono: altimetro, velocità del vento, velocità di inclinazione, indicatori dei rotori, indicatori delle turbine, giroscopio, bussola, punteria, schermo dei messaggi, schermo LCD che fa una zoomata sui nemici come negli elicotteri tipo Apache, e schermo per visualizzare la disposizione delle armi, bengala (CLR-HOME) o stagnola (INS) da sganciare per confondere i missili, e i vostri missili o colpi (prima del gioco, clickerete sulle icone con le armi e le metterete sul punto dell'elicottero che volete: cheff, razzi, sidewinder, mitragliatori, hellfire e due icone per avere più o meno carburante, e selezionare il numero dei colpi. Attenzione al peso!

Potrete avere una grande mappa dove posizionare il mirino che influenzerà il vostro radarscopio, o avere un rapporto dettagliatissimo sui danni dell'Apache.

Quando il mirino inquadrerà un bersaglio, che assieme alla distanza e alla zoomata apparirà in dettaglio sullo schermo LCD, sparate (consiglio i mitragliatori: cheff per i missili, sidewinder per elicotteri o aerei, hellfire per bersagli a terra. Con i mitra andate tranquilli, vanno bene per quasi tutto) solo quando il mirino sarà bianco.



Dirigetevi sul primo e poi sul secondo obiettivo. La grafica è perfetta, il sonoro ottimo. Alla fine della missione appariranno le vostre decorazioni.

Ma ora tenetevi fortissimo: tutte le operazioni possono essere fatte col mouse.

Ma vi rendete conto che innovazione stupefacente, che vi invidieranno anche gli amighisti?

È incredibile: avrete l'esatta sensibilità di una cloche da elicottero.

Questo non è un normale simulatore: appartiene ad una classe di cui è unico.

È la simulazione perfetta, il progresso finale. Gli sprovvisti di mouse potranno usare la tastiera.

I tasti: ESC=pausa, SELECT=armi, CLR/HOME=stagnola, INS=bengala, DEL=infrarossi, STOP=disturbatore di missili, F1=rotore, F2 e F3=turbine, F4, F5=turbine di direzione, D=schermo danni, GRAPH=mappa, SPACE=sparo, cursori, joystick o mouse=direzionali e J per ottenere varie vedute senza spostare l'elicottero.

In questa classifica cercheremo di individuare i 20 giochi per MSX1 e MSX2 che hanno fatto storia. Le classifiche si basano sulle percentuali di vendita.

#### TOP 20 MSX1

- 1) DEMONIA
- 2) THE GOONIES
- 3) WONDER BOY
- 4) PHANTIS
- 5) KNIGHTMARE
- 6) KONAMI'S SOCCER
- 7) GAME OVER
- 8) GHOSTBUSTER
- 9) GAUNTLET
- 10) TETRIS
- 11) MACH DAY 2
- 12) PACLAND
- 13) MICHEL FOOTBAL MASTER
- 14) WEC LE MANES
- 15) GREEN BERET
- 16) SKY JAGUAR
- 17) ZANAC
- 18) ASTRO MARINE CORPS
- 19) ARMY MOVES
- 20) VAMPIRE

#### TOP 20 MSX2

- 1) METAL GEAR
- 2) ALESTE 2
- 3) VAMPIRE KILLER
- 4) PENGUIN ADVENTUR
- 5) BUBBLE BOBBLE
- 6) MAZE OF GALIOUS
- 7) YS III
- 8) FANTASM SOLDIER II
- 9) TREASURE OF USAS
- 10) ALESTE WARRIOR
- 11) NEMESIS
- 12) MR. GHOST
- 13) PACMANIA
- 14) SA.ZI.RI.
- 15) ZANAC EX
- 16) F1 SPIRIT
- 17) NEMESIS 3
- 18) SKRAMBLE FORMAZION
- 19) RASTAN SAGA
- 20) T.N.T.

#### LISTINO PREZZI HARDWARE MSX

NMS 8280 Computer MSX 2 elaboratore video, 128 Kb RAM + 128 Kb VRAM, 64 Kb ROM, 2 disk drive da 720 Kb, tastiera separata con tastierino numerico, Mixer Audio/Video, mouse e software videografico e scheda superimpose. NUOVO A L.700000 con garanzia 12 mesi.

Modem 1255 Velocità 1200 baud con dischetto software applicativo NUOVO A L.150000.

NMS 1431 Stampante 9 aghi, letter Quality, doppia battuta, sottolineatura e caratteri grafici. USATA A L.400000.

Pagamento: Solo anticipato tramite vaglia ordinario o telegrafico. Per ordini superiori ai tre prodotti si applica lo sconto del 5%.  
A pagamento avvenuto, consegna mediante corriere espresso (tempo previsto di consegna 48 ore).  
Le spese di spedizione e di imballaggio sono a carico del destinatario (circa L.30000).

Per le ordinazioni rivolgersi a:

Geom. Fabrizio Dallona  
Via Moggioli, 16  
38100 TRENTO TN

tel. (0461) 820872

P.E. Alessandro Ravagni  
Via Canova, 27  
38014 GARDOLA TN

tel. (0461) 994057

IMPORTANTE: Si accettano ordini solo su accordo telefonico.



## NOVITA' IN ARRIVO

Incomincio questa rubrica dicendovi che in questi mesi che non ci siamo più sentiti le cose per quello che riguardano il nostro magnifico standard si sono evolute in maniera nettamente positiva sia nel campo hardware che in quello software. Come prima cosa incomincerò ad analizzare l'hardware. C'è veramente da strofinarsi le mani ecco le novità:

**Panasonic FS-A1ST MSX TURBO R:** Computer Msx2+ a 16 bit nettamente superiore a qualsiasi altro computer attualmente in circolazione. Possiede due processori il solito 280 a il nuovissimo R800 che lo rende a tutti gli effetti un 16 bit. Le sue caratteristiche tecniche sono:  
MSX DOS 1 & MSX DOS 2 inclusi.  
Nuovo sound compatibile PCM (Phase Coded Modulation).  
RAM: 256 KB e 128 KB Video Ram.  
Compatibile a 100% con MSX 1, 2, 2+.  
VDP V9978.  
Oltre al Panasonic che si può trovare in Olanda saranno prodotti anche dei Turbo R dalla SANYO e dalla SONY, ovviamente in Italia non verrà quasi sicuramente importato. Il suo prezzo in Olanda è di Fl. 1695, poco più di 1.100.000f.

**FM-STEREO PACK:** La nuova cartuccia FM in versione stereo che è completamente compatibile con la vecchia FM-PACK. Il suo prezzo è di DM 179.

**Hard Disk:** Due nuovi Hard Disk più potenti sono usciti uno da 61 Mb che costa DM 1598 e uno da 83 Mb col prezzo di DM 1749.

Per quello che riguarda il software la notizia bomba è senza dubbio la versione per MSX 2 in disco di SUPER WONDERBOY, che speriamo di avere fra non molto. Annunciata anche la versione per msx2 di SHADOW WARRIOR, 3D POOL, XAK II, ELITE, BURAMBA, DRAGON SPIRIT e JACK NICKLAUS GOLF tutti questi programmi saranno disponibili fra pochissimo tempo in quanto sono tutti in disco e non esiste il problema di adattamento come esiste per le Megaron

Su cartuccia le novità sono scarse e riguardano la KONAMI e suoi prodotti sono ARC e HEAVEN & LANDS il primo viene annunciato come un'avventura grafica il secondo come uno strategico. Per i possessori di MSX1 in cassetta le novità sono RICK DANGEROUS simile a Indiana Jones, TEST DRIVER (THE DUEL) una corsa d'auto molto fanosa su tutti i sistemi, ARTIC MOVES che è il proseguimento di ARMY e NAVI MOVES, FOOTBALL MANAGER WORLD CUP che è un calcio manageriale e ovviamente i soliti arrivi dell'ultima ora.

Una cosa è certa l'msx non è morto anzi deve ancora nascere!

## AGGIORNAMENTO LISTA

MEZZON IKKOKO	MICRO CAB BUON ADVENTUR IN GIAPPONE (1DS)	2 DK
DISC STATION 0	COMPILE NOVITA' GIAPPONESI (1DS)	2 DK
DISC STATION 13	COMPILE I GIOCHI CHE VEDREMO PRESTO (2DS)	2 DK
DIGITIZED A	STEINER DEMO ISPIRATO A PLAYBOY (1DS)	2 DK
DIGITIZED B	STEINER SUPER IMMAGINI (1DS)	2 DK
SHALOM	KONAMI VERSIONE PER 512K	2 DK
DISC SPECIAL 5B	COMPILE UN DEMO DI UN OTTIMO GIOCO (1DS)	2 DK
THE DONE	SACOM GRANDE ADVENTUR GRAFICA (2DS)	2+ DK
NINJA DEXTER	DEXTER FANTASTICO GIOCO DI SAMURAI (1DS)	2 DK
HINDTORI	N.C. GIOCO DA 256K+ESPANSIONE LASP	2 DK
OUTRUN 512K	SEGA GIOCO FUNZIONANTE CON ESPANSIONE DA 512K	2 DK
UNIPAIN	MATSUSCIT FANTASTICO PROGRAMMA DI GRAFICA (1DS)	2 DK
POWER FUL	DB-SOFT MOLTO BELLO SIMILE A SANGHAI (4DS)	2 DK
FINAL GRAFICS 2.0	SALAS NUOVA VERSIONE DI QUESTO OTTIMO DIGITALIZ	2 DK
KANDOKU HYAKKA	SONY TABLE GAMES MADE IN JAPAN (1DS)	2 DK
BALANCE OF POWER	ASCII IMPARA LA GEOGRAFIA GIOCANDO	2 DK
MSX2 VIDEO TEXTO	LASP COMPLETISIMA UTILITY, OTTIMA	2 DK
LENAM	HERTZ 199 ADVENTUR GRAFICA GIAPPONESE (4DS)	2 DK
RYUJI	FAYRIYALE DISCRETA ADVENTUR GRAFICA (4DS)	2 DK
DISC STATION 14	COMPILE LE NOVITA' DAL SOL LEVANTE (1DS)	2 DK
DISC FM	N.C. RACCOLTA INTERESSANTE DI MUSICHE (1DS)	2 DK
MICION	LISPDRIDL GAME SUPER EROTICO (1DS)	2 DK
1942 TRAINER	TAITO CON VITE INFINITE	2 DK
WOODY POCO TRAINER	DB-SOFT VERSIONE CON VITE INFINITE	2 DK
MOLECULE MAN TRAINER	MASTERTRO VERSIONE CON VITE INFINITE	1/2 CD
PEACH UP	N.C. BUON GIOCO DI STRATEGIA (2DS)	2 DK
SOFT CATALOG MSX2+	ASCII CATALOGO DI HARDWARE & SOFTWARE (5DS)	2+ DK
DJANGO COLL. 4	DJANGO RACCOLTA DI PROGRAMMI (1DS)	2 DK
TAMBA	YONEZAWA ARCADE MADE IN JAPAN (1DS)	2 DK
KIND GAL'S II	HARD THE SEXY SHOW (1DS)	2 DK
BURAI	RIVERHILL ADVENTUR GRAFICA MOLTO BELLA (6DS)	2 DK
DRAGON KNIGHT	HUMMINGBI SEXY ROLE PLAYIN (4DS)	2 DK
RECORD OF LODOSS WA	N.C. ADVENTUR GRAFICA (4DS)	2 DK
JUMPING PACK	MARTIEN PLATFORM GAMES	1/2 CD



EL CALDERO MAGICO	VERO SOFT	SCOPRI IL TERRIBILE MISTERO	1/2 CD
EL LADRON DE PASTEL	SPECTRAVI	SEI UN LADRO DI DOLCI	1/2 CD
DISC STATION 5 SPEC	COMPILE	LE NOVITA' CHE VEDREMO (4DS)	2 DK
DELTA FORCE	EXPERIENZ	GRANDE RITORNO DI METAL GEAR (1DS)	2 DK
DISC FAN 6	JUST	GIORNALE SU VIDEO (1SS)	2 DK
FREAKY	SHUQAI	SALTA DI QUA E DI LA	1/2 CD
DIGITALIZZADOR	O. LOPEZ	OTTIMO PROGRAMMA PER 8280	2 DK
DIOSA DE COZUMEL	ADVENTURA	ADVENTUR IN SPAGNOLO	1/2 CD
DIOSA DE COZUMEL II	ADVENTURA	LA CONTINUAZIONE	1/2 CD
MARCIANDOS	MANHATTAN	SCIALSO GIOCO SPAZIALE	1/2 CD
DIDS	ZAINSOFT	GRAN BEL GIOCO MADE IN JAPAN (5DS)	2 DK
HERDIC FANTASY	KOGADO	OTTIMO SIMILEA HYDLIDE (2DS)	2 DK
HARD GRAPHICS	HARD	HARD GAMES MOLTO SPINTO (1DS)	2 DK
DISC PAC	ELFOSOF	STRAND PROGRAMMA (1DS)	2 DK
KONAMI SCC	KOMANI	TUTTE LE MUSICHE IN SCC (1DS)	2 DK
VIDEO TAPE	N.C.	UTILITY PER VIDEOGRAPHICS 8280	2 DK
FILE CREATOR	SISI SOFT	OTTIMO PROGRAMMA PER 8280 (1DS)	2 DK
PAINT 8+	N.C.	UTILITY PER VIDEOGRAPHICS 8280	2 DK
RUNE MASTER II	COMPILE	BUON GIOCO IN STILE R.P.G. (1DS)	2 DK
IKARI WARRIOR TRAIN	SNK	IDEM CON VITE INFINITE (1SS)	2 DK
PINK SOX	WENDY	EROTIC GAME GIAPPONESE (1DS)	2 DK
LOS INHUMANOS	DELTA SOF	SEI UN UMANDIDE IMPAZZITO	1/2 CD
SENDA SALVAJE	ZIGURAT	SEI IL MITICO EROE GRECO ERCOLE	1/2 CD
SENDA SALVAJE 2	ZIGURAT	SEI SEMPRE PIU' SOLO NELLA TUA AVVENTURA	1/2 CD
TUMA 7	DELTA SOF	CORRI CON LA TUA SUPER MOTO	1/2 CD
TUMA 7 -2-	DELTA SOF	ORA SEI IMPEGNATO IN UNA DIFFICILE GARA	1/2 CD
THE MAGIC STORY	COMPILE	BUON ARCADE/ADVENTUR (1DS)	2 DK
SAURUS LUNCH	BIT 2	OTTIMO PROGRAMMA DI MUSICA PER FM-PAC (2DS)	2 DK
DISC STATION SONY	SONY	LE ULTIME NOVITA' DALLA SONY (1DS)	2 DK
PREDATOR 128K	PACK IN V	VERS. PHIL. OTTIMO SEI IL MITICO ARNOLD (1SS)	2 DK
KLAX	DOMARK	NUOVO TIPO TI TETRIS MOLTO BELLO	1/2 CD
MAD MIX 2	TOPOSOF	NUOVA VERSIONE DI PACMAN	1/2 DK
GHOSTBUSTER II	OCEAN	I FANTASMI SONO TORNATI	1/2 DK
ICE BREAKER	TOPOSOF	OTTIMA GARA A ELIMINAZIONE	1/2 CD
PUNKY 2	SONY	SEI UN POLIZIOTTO, DEVI RECUPERARE I SOLDI	2 DK
CONDE DE MONTECRIST	EURECA	ADVENTU/GRAFICA MOLTO BUONA	1/2 CD
MATAGAL	BUCANEIRO	DISCRETO GIOCO ARCADE	1/2 CD
LA VALEUR	KOGADO	SEI UN INTREPIDO CAVALIERE (2DS)	2 DK
URESEI YATURA	MICROCABI	ADVENTUR GRAFICA IN GIAPPONESE (1DS)	2 DK
DISC STATION 15	COMPILE	RACCOLTA DI NOVITA' DAL GIAPPONE (2DS)	2 DK
GENIC DEMO	XELASOF	UN DEMO MOLTO SIMPATICO (1DS)	2 DK
PANA ASSUMENT COL. 3	MATSUSCIT	RACCOLTA DI NOTIZIE DAL GIAPPONE (1DS)	2 DK
MAHJONG 60KU	N.C.	TABLE GAME TIPO SHANGAI	2 DK
DISC INFO 10	BOX	GIORNALE TEDESCO SU VIDEO (1SS)	2 DK
BCF DISCSTATION 2	BCF	RACCOLTA DI VARI PROGRAMMI (1DS)	2 DK
DISC FAN 7	MICHI	GIORNALE GIAPPONESE SU DISCO (1SS)	2 DK
DISC MUSIC	TY SOFT	OTTIMO PROGRAMMA MUSICALE (1SS)	2 DK
VIDEO ANIMATOR PLUS	DATABEUTN	BUON DIGITALIZZATORE PER 8280	2 DK

DE' FORTUNA DIAMANTE N.C.	TE ADVENTUR IN TEDESCO
PSG COMPOSER	HORNEY
MUSIC BOX	HORNEY
DRAGON SLAIER 6	FALCON
PRINT SHOP	SONY
MONOGATAI	N.C.
DRUID TRAINER	DEXTER
FEDBACK TRAINER	XAIN
CLUB GUIDE 6	GENIC
FANTASY ZONE TRAINER	SEGA
PARODIUS TRAINER	KONAMI
SPACE TAXY	N.C.
TETRIS 2 (360K)	MIRROSOFT
KONAMI GAME COLL. 4	KONAMI
MONOGHATAI 2	KOEI
DISC STATION 1B	COMPILE
GEMINI WING	DROSOFT
TURBO 5000	ROBTEK
CONVERSION V1.0	AAKSOFT
MEGALOPOLIS	COMPILE
MORTALDELO 1	XOTRAPA
CHUCK YEAGER'S AFT	N.C.
MAMBO 100%	POSITIVE
VAMPIRE'S EMPIRE	XOTRAPA
MYTHOS	QUERAL
SOVIET	OPERASOF
LA ESPADA SAGRA	TOPOSOF
9 PRINCIPES EN AMBE	TETARIUM
DISC STATION SP.2	COMPILE
DISC STATION 16	COMPILE
HIRANAYA NO NAZO	PONICA
CLUB GUIDE PICT. 5	GENIC
OUTRUN 512K	SEGA
DISC FAN 8	MICHI
DISC SCC, PSG MUSIC	N.C.
BUI PROGRAMMA PER COMPORRE	
PRIRAMMA PER LA FM-PAC (1SS)	
DTMA R.P.G. MADE IN JAPAN (2DS)	
BUI PROGRAMMA DI GRAFICA	
DTMO GIOCO MOLTO BEN REALIZZATO (1SS)	
CONVITE INFINITE	
CONVITE INFINITE (1DS)	
NOVA' IN VIDEO (1SS)	
CONVITE INFINITE	
CONVITE INFINITE	
RACGLI TUTTI I PASSEGGERI	
PERI POSSESSORI DI SINGOLI	
RACOLTA DEI GRANDI SUCCESSI	
VAG DI VALLE IN VALLE (1DS)	
IL CONDO DISCO (1DS)	
BUO SPAZIALE TIPO 1942	
RACILTA DI BUONE UTILITY	
PASI PROGRAMMI DA DISCO A	
DISCETO SPAZIALE	
UN CANDE RITORNO DOPO I PRIMI	
SIMULATORE DI VOLO BUONO	
SEI N TEMIBILISSIMO RAMBO	
LIBEA LA CITTA' DAL VAMPIRO	
GUID IL MITICO PEGASO	
GUID IL CARRO ARMATO SUPER	
SCOFI IL SEGRETO DEI SARACENI	
ADVENTUR/GRAFICA IN SPAGNOLO	
RACOLTA DI GAME GIAPPONESI	
ANCOA LE FUTURE NOVITA' GI	
GAMAMADE IN JAPAN (1DS)	
LE NVITA' FUTURE (1DS)	
VERSIONE 100%	
BUONGIORNALE SU DISCO (1SS)	
PER HI POSSIEDE FM-PAC (2DS)	

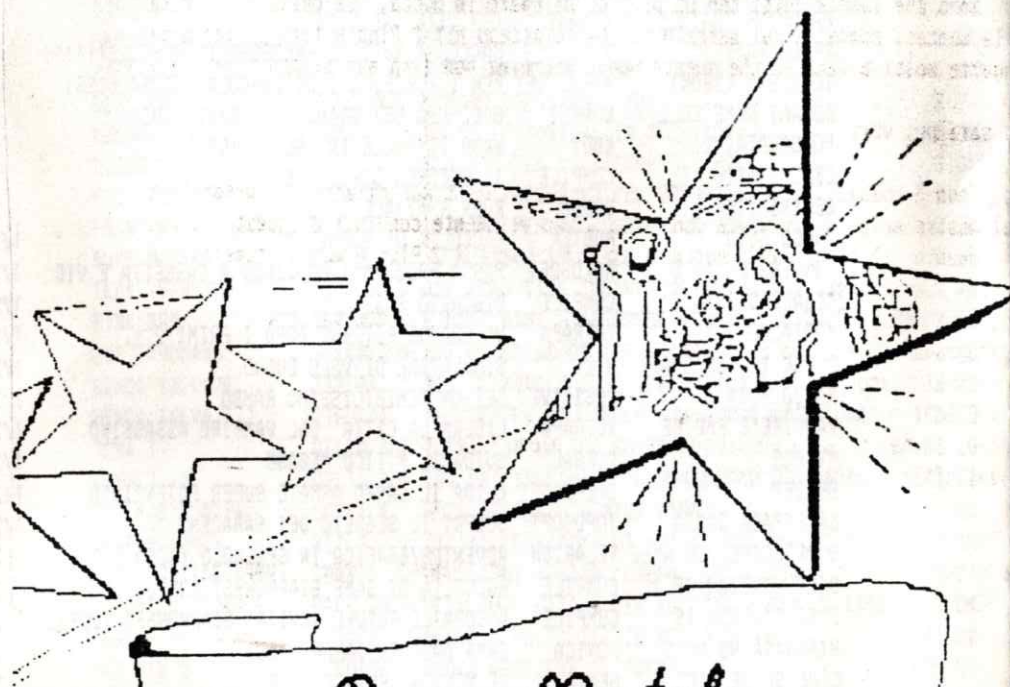
Per richieste su cassetta  
o disco a singola faccia

Fabrizio Dallona  
Via Moggioli, 16  
CAP 38100 - TRENTO  
tel. (0461) 820872

Per ordini su disco  
a doppia faccia (120 K)

Alessandro Ravagni  
Via Canova, 27  
CAP 38014 - GARDONE  
tel. (0461) 994057





Buon Natale  
e

Felice 1991