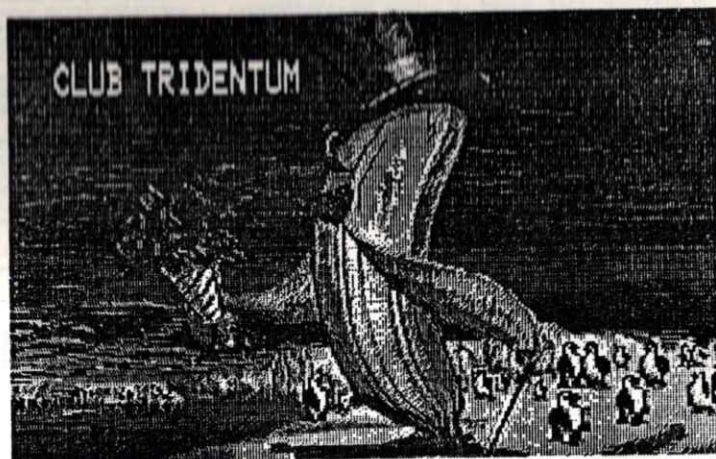


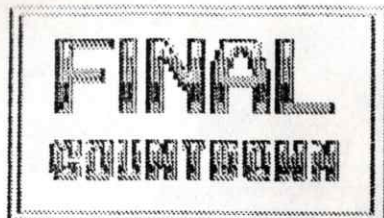
ANNO 1 - NUMERO 1



MSX

SOMMARIO:

FINAL COUNTDOWN
PENGUIN ADVENTURE
MATCH DAY II
LISTIANO INSIEME
P. M. P.
CURIOSITA'
NOVITA' IN ARRIVO
TOP TEN
AGGIORNAMENTO LISTA



Alcuni terroristi, stanziati in un'isola del Pacifico, minacciano il mondo con un bomba nucleare. La marina americana si affida alla USS 63 "INDISPENSABLE", un portaerei nucleare dotata dei caccia F-14 "TOMCAT", di ricognitori Mc Donnell Douglas RF-4C "PHOTO PHANTOM" e di bombardieri A-6 "INTRUDER".

L'isola dei terroristi è costantemente sorvegliata da alcuni caccia. Il nostro compito inizia nei pressi dell'isola, dove noi dobbiamo prendere le fotografie, riuscire con i nostri bombardieri a sganciare la bomba sulla base nemica.

Il gioco è articolato su tre schermate:

F1 - CARRIER CONTROL - Per far decollare gli aerei e spostare la portaerei.

F2 - MAP - Per poter dirigere gli aerei decollati o tornanti.

F3 - ISLAND - Per controllare gli aerei che sono arrivati all'isola.

Nella prima schermata vengono indicati gli aerei a disposizione nella portaerei: selezionabili tramite i tasti numerici da 1 a 0 (1-4 TOMCAT, 5-8 PHANTOM, 9-0 INTRUDER), la velocità della portaerei e la sua direzione (Cursori su/giù per aumentare/diminuire la velocità della portaerei, cursori da/sin per farla ruotare); in senso orario/antiorario, la velocità del vento e la sua direzione (Che deve essere uguale a quella della portaerei nel momento del decollo di un aereo).

Vengono indicati anche le condizioni meteorologiche, il danneggiamento della portaerei e il radar.

Nella seconda schermata viene indicata la disponibilità di carburante dei singoli aerei, il loro numero di colpi (o bombe se si tratta di un A-6), e la loro direzione.

Per poter controllare un aereo qualsiasi si deve muovere il cursore su di esso premere SPAZIO. Spostare poi il cursore verso il luogo di destinazione e premere: SPAZIO. Se il luogo di destinazione è la portaerei il computer segnalerà "PLANE HOMING". Quando il computer segnalerà "PLANE CIRCLING" significa che un aereo in attesa di atterrare (Premere F4 per atterrare). Se il computer segnalerà invece "MISSILES HIT CARRIER" vorrà dire che siete troppo vicini all'isola e i cannoni alle coste di questa hanno abbastanza gittata per colpirvi.

Se infine il computer segnala "PLANE OUT OF RANGE", uno dei vostri aerei è perduto irrimediabilmente, perché è andato in una zona troppo distante alla portaerei.

La terza schermata serve per controllare un aereo se questo sorvola l'isola. Premere SELECT per "prendere" l'aereo. Da questo momento l'aereo si dirigerà verso il secondo cursore. Se l'aereo è un caccia o un ricognitore, quest'ultimo rappresenterà il punto dove lo sparo (Azionato con SPACE) andrà a colpire. Se comandiamo un bombardiere non potremo sparare, potremo solo sganciare le bombe nella zona sottostante.

Per cambiare il controllo dell'aereo, premere SELECT due volte sopra all'aereo che si vuole comandare.

Per atterrare, premere il tasto F4. Se si vuole l'atterraggio automatico tenere premuto il tasto A.

Seguendo l'atterraggio manuale, si seguiranno le direzioni e le quote suggerite dal computer e il nostro velivolo potrà arrivare incolume sul ponte di volo.

Per risolvere il gioco bisogna inizialmente dirigere verso l'isola un PHANTOM. Raggiunta l'isola si deve pattugliare su di essa eliminando gli avversari finché appare la scritta (Dopo "PHOTOGRAPH ISLAND") "PHOTOGRAPH TAKEN". A questo punto il compito del ricognitore è esaurito. Lo si deve quindi indirizzare verso la portaerei.

Dopo aver fatto atterrare il ricognitore, si lancia un bombardiere, scortato opportunamente da un caccia F-14 "TOMCAT".

È preferibile far arrivare sull'isola prima il TOMCAT che l'INTRUDER, dato che quest'ultimo è disarmato in campo di missili aria-aria.

Dirigere così l'INTRUDER esattamente sopra l'obiettivo e sganciare la bomba, distruggendo così la base terroristica e salvando la minacciata NEW YORK.

Vedrete così la vostra portaerei nel suo vittorioso rientro in patria.

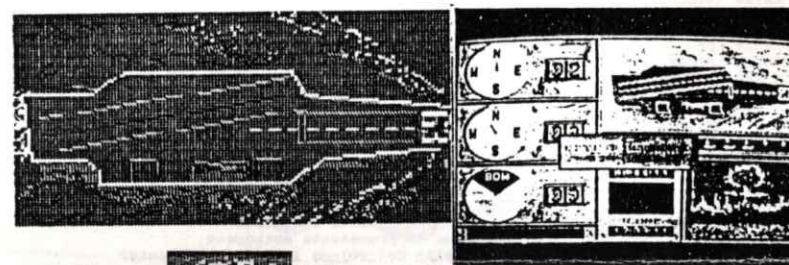
Indubbiamente questo è un programma ad altissimo livello, la grafica è insuperabile, per quel che riguarda le simulazioni (Anche se questo è una metà strada tra strategia e simulazione).

Ottimo anche il realistico rumore dei propulsori a reazione, la sequenza del decollo, e soprattutto la distruzione di NEW YORK in caso di sconfitta. Tutto è dettagliato nei minimi particolari, dalla presentazione alla schermata di vittoria.

Unico neo, che compromette la longevità del prodotto, è la mancanza di livelli superiori, o di una maggiore difficoltà di concludere il gioco.

Ma per gli amanti del genere è essenziale, dato che sicuramente occupa una

posizione di rilievo.

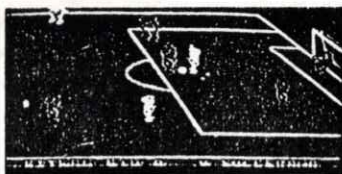


Eccoci giunti al primo appuntamento di questa nuova iniziativa del CLUB TRIDENTUM. Questo giornalino quadrimestrale verrà inviato gratuitamente a tutti soci. Il Club ha visto la necessità di avvantaggiare il socio e dargli la possibilità di scambiare informazioni e notizie con altri utenti del sistema. Su ogni numero troverete recensioni, curiosità, listati, trucchi e molte altre bricche.

La nostra speranza è che la lettura del nostro primo notiziario vi sia gradita.

Spediteci recensioni, trucchi, passwords, listati, e qualsiasi altra cosa disponibile. Per noi sarà di grande aiuto.

Inviare il tutto a:
Dall'ora Fabrizio
Via Moggioli, 16
38100 TRENTO (TN)



MATCH DAY II

MATCHDAY II è una fedelissima riproduzione del calcio, l'unica che possa sostituire il KONAMI'S SOCCER.

Programmato da John Ritman e Bernie Drummond (Stessi programmatori di BATMAN e HEAD OVER HEELS), è un gioco che merita molta attenzione: i programmatori hanno voluto tener conto di tutto: anche degli angoli di deflessione!!!!

Il programma ha una decina di menu e si può scegliere praticamente tutto sulla partita da giocare: durata, nome delle squadre, numero giocatori, selezioni tattiche, partita semplice, di coppa o di campionato, e tipo di calci utilizzabili.

Il menu principale è organizzato così:

- 1 PLAYER MATCHDAY
- 2 PLAYER MATCHDAY
- TWIN PLAYER MATCHDAY
- MATCHDAY CUP
- MATCHDAY LEAGUE
- KEYS AND OPTIONS

Se si sceglie KEYS AND OPTIONS comparirà il seguente sottomenu:

- QUIT MENU
- MATCHDAY OPTIONS
- PLAYER 1 KEYS
- PLAYER 2 KEYS
- TEAM NAMES
- TACTICS SELECTIONS
- COLOUR SCHEME

Se si sceglie MATCHDAY OPTIONS comparirà il seguente sottomenu:

- QUIT MENU
- SOUND LEVEL
- TIME EACH HALF
- KICKOMETER
- COMPUTER MATCHES

- COMPUTER SKILL

- KEEPER 1

- KEEPER 2

Quando si scelgono i tasti andare sulla mossa che si deve modificare, premere RETURN per annullare la precedente definizione, e scrivere la nuova. RETURN per confermare. QUIT MENU per uscire.

Scegliendo la tattica della squadra si potrà difendersi o attaccare. Si potrà accedere a questo menu durante la partita con ESC.

Se state giocando una coppa o un campionato sulla parte bassa dello schermo apparirà un codice, che vi restituirà la CUP TABLE (o la LEAGUE TABLE), tramite l'opzione START OLD CUP (o LEAGUE). Potrete perciò continuare una coppa (o campionato) anche dopo aver spento il computer.

L'opzione VIEW TABLE serve per vedere l'attuale classifica delle squadre. PLAY FIXTURE si usa per giocare la prossima partita di coppa o campionato. START NEW CUP annullerà tutti i risultati fino a quel punto e partirà da principio.

Per abbandonare la partita in corso premere ESC e selezionare QUIT MATCH.

Ultima nota riguarda il KICKOMETER, o il tipo di calcio. Questo viene visualizzato nella parte alta dello schermo: se vale -1 sarà un colpo di tacca, +1 sarà un tiro avanti debole, +2 avanti medio, +3 avanti forte.

In MATCHDAY OPTIONS potrete scegliere se ALL KICKS (tutti i tipi di calcio), FORWARD KICKS (solo i calci in avanti), KICK II (solo calci medi avanti), KICK III (solo calci forti avanti).

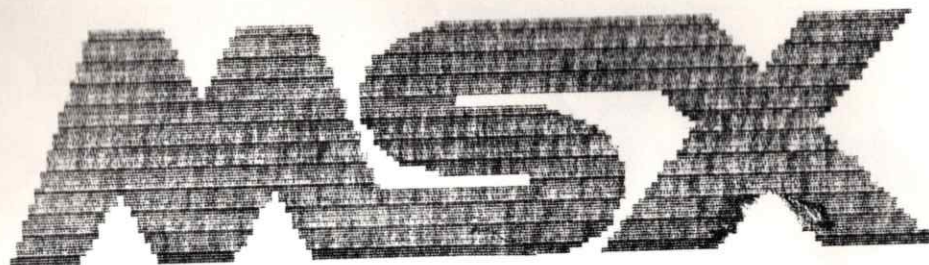
Durante la partita vi renderete conto della potenzialità del programma: colpi di spalla, tiri al volo, salti, colpi di testa, deviazioni, corner (e ovviamente anche falli laterali), e cambio campo dopo il primo tempo.

Esistono anche i supplementari, se la partita resta pari, e se persisterà il risultato di parità la partita verrà ripetuta.

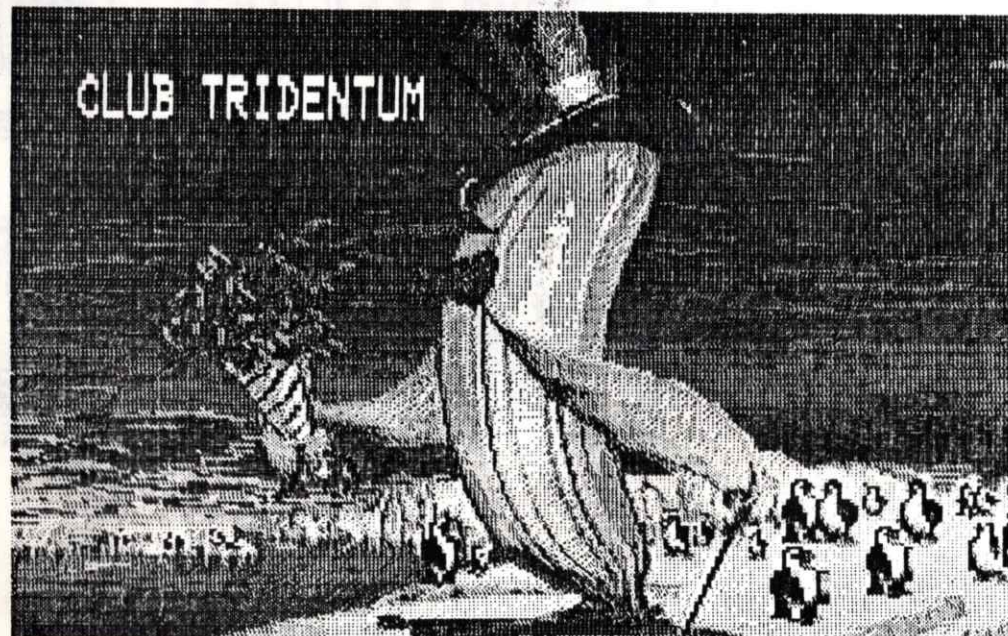
Manca l'OFFSIDE, ma meglio non averlo piuttosto che averlo come nel KONAMI'S SOCCER, che ignora dei fuorigiochi evidenti.

Mancano anche i rigori, ma, sinceramente, in un MSX 1 nella memoria non ci stavano più nemmeno un Kbyte.

Se siete appassionati di calcio è un titolo consigliato, che vi farà dimenticare il fiasco della SONY con SUPER SOCCER e della INDESCOMP con WORLD CUP.



BVONE FESTE!



LISTIAMO INSIEME

Per dare una veste più piacevole e ordinata alle vostre cassette magnetiche, proponiamo questo programma che vi consentirà di realizzare i pieghevoli, con i titoli delle registrazioni.

Dopo aver dato il nome della cassetta (che apparirà in doppia larghezza sul dorso), e i titoli delle registrazioni effettuate, sul lato A e B verrà stampato il pieghevole stesso, con indicate in tratteggio le linee da ritagliare. Potete inserire fino a 12 titoli per faccia.

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * COMPILATORE DI PIEGHEVOLI *
40 REM * PER CASSETTE MAGNETICHE *
50 REM *
60 REM *
70 REM * By DALAX SOFT
80 REM *
90 REM *****
100 REM
110 REM
120 COLOR 1:CLS:KEY OFF:K$=""
DIM B$(12):L$=""
130 BEEP:INPUT " Dammi il nome della cassetta (max 19 car) : ";N$:LUZ
=LEN(N$): IF LUZ>19 THEN 130
140 FOR I%=1 TO ((19-LUZ)/2):N$=" "+N$:NEXT
150 CLS:PRINT " F A C C I A A":PRINT:PRINT
160 FOR I%=1 TO 12:PRINT "Titolo ";I%:" ";:BEEP:INPUT A$(I%):A$(I%)=LEFT$(A$(I%
),18):NEXT:PLAY "dcd"
170 CLS:PRINT " F A C C I A B":PRINT:PRINT
180 FOR I%=1 TO 12:PRINT "Titolo ";I%:" ";:BEEP:INPUT B$(I%):B$(I%)=LEFT$(B$(I%
),18):NEXT:PLAY "dcd"
190 LPRINT CHR$(15):LPRINT "P";L$;"P";L$;"I":LPRINT "I FACCIA A I FA
CCIA B I":LPRINT "P";L$;"P";L$;"I"
200 FOR I%=1 TO 12:LPRINT "I";A$(I%);TAB(19);"I";B$(I%);TAB(38);"I":NEXT
210 LPRINT "P";L$;"P";L$;"I":LPRINT K$:LPRINT CHR$(14);N$:LPRINT CHR$(15);"P";L$
;L$;"I":FOR I%=1 TO 4:LPRINT K$:NEXT I%
220 LPRINT "P";L$;"P";L$;"I":LPRINT:LPRINT

```

NOVITA' IN ARRIVO

Ci hanno comunicato da molte parti d'Europa l'arrivo di parecchi titoli per il nostro bellissimo standard.

La Gremlin ha annunciato la versione MSX di HERCULES (che per fortuna non ha nulla a che vedere con HERCULES della Infogrames).

Anche la KOWAMI ha ricominciato la produzione di programmi, con l'emissione di JAIL BREAK un buon gioco tipo GREEN BERET, disponibile per il momento solo in cartridge, come del resto PAC-LAND della QUICKSILVA.

Dalla GRANDSLAM arriva ESPIONAGE, dalla ACTIVISION invece AFTERBURNER, una simulazione in stile ELITE.

È stata annunciata anche la conversione di uno dei migliori giochi del Commodore 64 ovvero GUNSHIP. È atteso verso metà gennaio.

Per i possessori di un MSX2 PHILIPS sono in arrivo una valanga di conversioni di programmi disponibili fino ad ora su SONY HB-700P. Alcuni titoli: BUBBLE BOBBLE, SUPER LAYDOK, ARSEWIO LUPIN 1-2, ARK, MIRAI THE FUTURE, DE SEKTE, CHILDS PLAY, DEEP FOREST e moltissimi altri, che saranno disponibili tra non molto.

La KOWAMI ha prodotto anche KING'S VALLEY II, che funzionerà solo su MSX 2 (anche su MSX 1 se si dispone della cartuccia), e sarà tipo THE MAZE OF GALIOUS (ovvero KNIGHTMARE II).

È attesa anche l'uscita in commercio di FANTASM SOLDIER, e probabilmente uscirà anche qualche titolo nuovo della DYNAMIC.

Per questo primo numero è tutto e, come sempre, siamo a vostra disposizione. Vi auguriamo buone feste e felice ANNO NUOVO... Arrivederci ad APRILE!!!!!!

CURIOSITA'

Questa rubrica comprende POKE, o altre istruzioni che possono esservi utili nei vostri listati.

Ad esempio ho notato che in parecchi programmi BASIC compare la dicitura: INSERISCI I CAPS!!!, insomma il programma, che utilizzerebbe esclusivamente le maiuscole, non riesce a inserirle da solo.

Cominciamo con il dire che la luce dei CAPS viene accesa o spenta tramite la porta AHAA (ovvero la 170, ma in assembler si usa solo l'asadecimale).

Il comando BASIC:

```
OUT AHAA, AH1A
```

Ha il compito di accendere la luce dei caps, mentre l'istruzione:

```
OUT AHAA, AH5A
```

produce l'effetto contrario. La locazione che varia premendo i CAPS è la AHFCAB. Se eseguiamo quindi:

```
POKE AHFCAB, 0
```

il set usato sarà quello minuscolo, mentre

```
POKE AHFCAB, 1
```

comunica al computer di usare il set maiuscolo. L'effetto di OUT AA, 1A e di LD (FCAB), 1 è la simulazione della pressione del tasto dei CAPS.

OUT AHAA, AH1A: POKE AHFCAB, 1, sarà inserito il set maiuscolo, senza possibilità però di disabilitarlo con il tasto CAPS.

Con un po' di allenamento saprete destreggiarvi con questi comandi, e migliorare così i vostri programmi.

PENGUIN ADVENTURE

Buon remake dell'ormai famosissimo ANTARTIC ADVENTURE, sempre targato Konami uscito nei primi anni di esistenza del sistema MSX.

Questa volta il nostro pinguino ha da completare un tragitto sensibilmente più lungo, ma a sua disposizione c'è, per esempio, lo sparo.

Gli oggetti si raccolgono in fosse che hanno la particolarità di essere più piccole di quelle che si incontrano normalmente.

All'interno di queste fosse si può, oltre che armarsi adeguatamente, giocare pesci raccolti alla roulette. Per farlo andate sull'icona della roulette con la freccia e premere spazio. Con i cursori far aumentare o diminuire i pesci puntati e poi, una volta partita la roulette, spazio per bloccare uno alla volta i cerchi rotanti.

Usciti dalla fossa usate i cursori su e giù per variare la velocità del pinguino e spazio per saltare. Se possedete la pistola potete azionarla premendo il tasto X.

La varietà è il punto forte di questo gioco: quasi ad ogni stage esiste una musica e uno sfondo diverso.

La grafica, basta dire che il gioco è prodotto dalla Konami, è semplice ma efficace. L'idea di introdurre delle armi permette a questo gioco di diventare uno dei migliori per il sistema avanzato. Oltre alle armi.

Periodicamente, poi si dovrà combattere un drago. Qui la pistola è essenziale.

Nella parte alta dello schermo viene visualizzato il punteggio, il punteggio record, il numero dei pesci, dei pinguini, la velocità, lo spazio rimanente, il tempo restante e infine le icone degli oggetti collezionati.

Con F1 si entra nel modo pausa, dove il nostro pinguino dopo un po' di tempo inizia a stancarsi....

Il giudizio su questo gioco non può che essere positivo, è molto più divertente del primo, per la sua maggiore difficoltà e per la sua varietà (addirittura c'è uno stage di bonus, prendendo le ali che alcune volte attraversano lo schermo).

Se ANTARTIC ADVENTURE vi era piaciuto, non potete fare a meno di questo titolo.



TOP TEN

VIDEO GAMES

	TITOLO	MARCA
1	DEMONIA	SABLAUTO
2	WONDER BOY	MIT
3	MATCH DAY II	OCEAN
4	DEATHWISH III	GREMLIN
5	CHAMP. WRESTLING	SEGA
6	MASK III (VENOM)	GREMLIN
7	ARMY MOVES II	DYNAMIC
8	PHANTIS II	DYNAMIC
9	KNIGHTMARE	KONAMI
10	THE GOONIES	KONAMI

TOP TEN

MSX 2 VIDEO GAMES

	TITOLO	MARCA
1	VAMPIRE KILLER	KONAMI
2	F1 SPIRIT	KONAMI
3	FIREBIRD	KONAMI
4	1942	CAPCOM
5	ZANAC EX	PONYCA
6	GOODY	OPERASOF
7	NEMESIS	KONAMI

AGGIORNAMENTO LISTA

AKTIONAR	PHILIPS	AZIONI E BORSA IN TEDESCO (MSX2)	0890
ARKOS	ZIGURAT	SRI UN GRANDE GUERRIERO MEDIOEVALE	0920
ARKOS II	ZIGURAT	VOLA E ABBATTI GLI ALTRI GUERRIERI	0920
ARKOS III	ZIGURAT	IL CONFLITTO FINALE NELLA FORESTA	0920
ADOWIS	MAGAZINE	OTTIMO GIOCO SPAZIALE ALLA NEMESIS	0920
AGUA BRAVA	LOAD'N RU	SCHENDI IL FIUME IN CANOA	0920
ARMY MOVES 1	DYNAMIC	IDEM + VITE INFINITE	0920
ARMY MOVES II	DYNAMIC	IDEM + VITE INFINITE	0920
BLACK BEARD	TOPO SOFT	SRI MORGAN IL PIRATA FAI RAZZIE NEI MARI	0910
BASEBALL	CASIO	ANCORA UNA BUONA SIMULAZIONE	0920
BYTEBUSTERS	AACKOSOF	REMAKE DI SPACE INVADERS	0930
BUBBLE BOBBLE	TAITO	IL MIGLIOR GIOCO	(MSX2) 0940
BILANCIO FAMILIARE	LEONI	OTTIMO PER FARE QUADRARE IL BILANCIO (DISK)	0960
BMX REKENCROSS	LONGMAN	PERCORRI I VARI PERCORSI IN BICI	0970
BLOCKADE RUNNER	TOSHIBA	DISCRETO GIOCO SPAZIALE	0980
COLPO GROSSO AL CAS	MAD 88	SFOGLIA LE RAGAZZE AL CASINO (2DISK/MSX2)	0900
CHIKAGO	D. BRUTNER	GIOCO DEI DADI IN TEDESCO (MSX2)	0910
CAPITAN SEVILLA	DYNAMIC	NOVITA' 88 OTTIMO RACCOLTI OGGETTI	0910
CAPITAN SEVILLA 2	DYNAMIC	LA RACCOLTA CONTINUA	0910
COMPILATORE BASIC V	N.C.	OTTIMO PROGRAMMA DI BASIC ASSEMBLATO	0920
COMB COCOS	SONY	ENNESIMA VERSIONE DI PACMAN	0930
CHINACHINA	BOTHBC	LABIRINTO CON STRANI MOSTRI (DISK)	0940
CRUJOK	CASIO	OTTIMA CORSA DI CAVALLI CON VARI PERCORSI	0970
CHEESE	NEOS	OTTIMO PROGRAMMA DI GRAFICA COME SU APPLE	0980
CRAZY CARS	TITUS 88	OTTIMO TIPO OUT RUN GRANDE CORSA D'AUTO	0980
DOCTEUR GALAXIE	F. PUTBAUX	BEL GIOCO SPAZIALE TIPO SKRAMBLE	0870
DESIGNER PLUS	PHILIPS	COMPLETO PROGRAMMA DI GRAFICA (MSX2)	0890
DESPRINTER	EAGLESOF	GUIDA LA LOCOMOTIVA MOLTO BELLO	0930
DOORDOOR	EWIX	SFUGGI AI MOSTRI CON L'AUTO DELLE PORTE	0940
DRAUGHTS	ORPHEUS	OTTIMO GIOCO DA TAVOLO (DAMA)	0940
DEMAND	MIRACLESO	TIPO ZAXXON MOLTO BELLO	0940
DEMO PAGLICCI	PHILIPS	BELLISSIMO DEMO (MSX2)	0950
DYNAMIC PUBLISHER	RADAR SOF	OTTIMO LA VERSIONE ITALIANA!!!! (MSX2)	0950
DEMO KONAMI	KONAMI	DIMOSTRAZIONE DEI MIGLIORI PROGRAMMI (MSX2)	0950
DAIVA DEMO	T & E SOF	BELLISSIMO DEMO DI QUESTO BEL GIOCO (MSX2)	0960
DEMO TOSHIBA	TOSHIBA	DIMOSTRAZIONE DEL TOSHIBA COMPUTER (MSX2)	0960
DEMO PHILIPS	PHILIPS	ANCORA UN PROGRAMMA PER DIMOSTR. (MSX2)	0960
DEMO SONY	SONY	BELLISSIMI DISEGNI TIPO CARTOONS (MSX2)	0960
DEMO MSX2	N.C.	IL PIU' BEL DEMO ANIMATO (MSX2)	0970
EVIL DEATH	SCORPION	ADVENTUR GRAFICA IN INGLESE (MSX2)	0880
BYE	N.C.	COMPILA LE VARIE FIGURE (MSX2)	0900
EXCHANGER	ASCII	TELETRASPORTA GLI ALIENI	0930
EXPLODING ATOMS	SANYO	BATTAGLIA NAVALE	0940
EQVO CANOE	LEONI	OTTIMO E UTILISSIMO PROGRAMMA (DISK)	0960
FILM	N.C.	BELLISSIMO DEMO ANIMATO (MSX2)	0880
FAHREWEIT 451	IDEALOGIC	BELLISSIMA ADVENTUR IN SPAGNOLO (MSX2)	0890
FIREBIRD	KONAMI	IDEM + PASSWORD + VITE INFINITE (MSX2)	0900
F1 SPIRIT	KONAMI	IDEM + PASSWORD (MSX2)	0900
FLY-BOAT	PAR	GIOCO DI ASTUZIA E INTELLIGENZA	0930

GULKAH	SRGA	OTTIMO GIOCO SPAZIALE TIPO MEMESIS	0915
GHOST MAZE	M.C.	PACMAN UN PO' STRANO	0944
GALL FORCE DEFENDER	SONY	BELLISSIMO GIOCO SPAZIALE TIPO ZANAC (MSX2)	0950
GRAFICA 3D	M.C.	BUON PROGRAMMA DI GRAFICA	0955
GEST. MAGAZZINO 1	LEONI	PER MAGAZZINI, WGOZI, OFFICINE BCC. (MSX2)	0965
GEST. MAGAZZINO 2	PHILIPS	SIMILE A QUELLA DELLA LEONI (DISK)	0964
GEST. BIBLIOT. - DISC	PHILIPS	OTTIMO PROGRAMMA PER ADDETTI AI LAVORI	0971
GOODY (MSX1)	OPERASOFT	GRAFICA OTTIMA DERUBA LA CITTA'	0974
GRAPHIC EDITOR	ELECTRIC	OTTIMO PROGRAMMA DI GRAFICA (DISK)	0995
HADES	SONY	IL DRAGO CHE DEVE SPOSTARE I SACCHI	0925
HAPPY FREET	MICRO CAB	UCCIDI LE MUMMIE DELLA PIRAMIDE (DISK)	0936
HALOS PLUS	SONY	PROGRAMMA GRAFICO MOLTO MIGLIORATO (MSX2)	0945
KINDS KNIGHT	SQUARE	SEI IL PIU' FORTE GUERRIERO? (MSX2)	0942
HAPPY FREET	MICRO CAB	UCCIDI LE MUMMIE DELLA PIRAMIDE (DISK)	0936
HALOS PLUS	SONY	PROGRAMMA GRAFICO MOLTO MIGLIORATO (MSX2)	0949
KINDS KNIGHT	SQUARE	SEI IL PIU' FORTE GUERRIERO? (MSX2)	0942
KRUISWOORD	RADARSOF	CRUCIVERBA GIGANTESCO (MSX2)	0977
KRIPTON	KANHTAN	FERMA L'INVASIONE SPAZIALE	0953
KNIGHT LORE	ULTIMATE	IDEM + VITE INFINITE	0991
LEONARD	MIND GAME	PROPANA LA PIRAMIDE DEL FARAONE	0891
LEONARD	MIND GAME	IDEM + VITE INFINITE	0892
LINE BUSTERS	RAKETO	TIPO TRON MOLTO BELLO (MSX2)	0938
LOGO	KUMA	LINGUAGGIO DI DISGNO	0941
LAB BOSS	CLEVERSON	VERSIONE PER MSX DEL BISCIONE (MSX2)	0972
LODE RUNNER	BRODERBUN	RACCOGLI I VARI OGGETTI NEL LABIRINTO	0889
MIRACULUS	L. BAKER	TIPO SCHWIMMER	0890
N-DROID	BLUE RIBB	ARRIVA FINO AI SHTTORI PIU' ALTI	0901
NEUTRES SUR L'ATLAN	INFOGRAM	ESPLORA LA NAVI IN TUTTI SHTTORI (DISK)	0904
NARBLE WORD	M.C.	SCENDI CON LA SPERA NELLE PROFONDITA' (MSX2)	0910
NED SCREEN EDITOR	GST	OTTIMO WORD PROCESSOR (MSX2)	0914
NOMACO	H. THIRRY	GIOCA IN QUESTO CASINO' (MSX2)	0931
MARINE BATTLE	ASCII	CLASSICA BATTAGLIA NAVALI	0973
MANAGER	SONY	GAME INTELLIGENTE MOLTO BELLO (MSX2)	0992
MASTER VOICE	VELLOM	BUON SINTETIZZATORE MUSICALE	0883
NIGHT SHADE	ULTIMATE	IDEM + VITE INFINITE	0919
NUCLEAR DOWLS	DIABOLIC	FERMA LA BOMBA SE NO PER NOI SARA' LA FINE	0952
OUTLAND	M.C.	DIFENDI QUESTO BELLISSIMO PIANETA	0885
PANDA	TECNO SOP	BEL GIOCO RACCOGLI GLI OGGETTI E SCAPPA	0886
POKERMAN	M.C.	IL POKER IN OLANDESE (MSX2)	0911
PLAY HOUSE STRIP	M.C.	IDEM + VISIONE IMMEDIATA SCHERMATE (MSX2)	0930
P.B. INTERNAZIONALE F	GRAND SLA	OTTIMO CALCIO DISPUTA GLI EUROPEI (DISK)	0986
PICO PICO	MICRO	SCAPPA AI VARI MOSTRI	0905
QUICK TIME COMPILER	B. REGENHA	COMPILATORE BASIC OTTIMO	0990
QUICKIE	M.C.	RACCOGLI I FRUTTI SENZA PARTI ACCHIAPPARE	0879
RED LIGHT OF AMSTER	AAKOSOF	IDEM + VISIONE IMMEDIATA STRIP (MSX2)	0951
RISIKO U.S.A.	MAX 1988	BELLISSIMO GIOCO DA TAVOLO (MSX2)	0880
SURVIVOR	ATLANTIS	TIPO BOULDERDASH SCAVA NELLA TERRA	0899
SF VIOLENCE RPG (D)	TECNO SOP	OTTIMO GIOCO ALLA RAMBO (2DISK/MSX2)	0907
SUPER RAMBO SPECIAL	COROLCO I	IDEM + PASSWORD (MSX2)	0915
SHOOT THEM UP	M.C.	SPAZIALE, COLPISCI LE ASTRONAVI (MSX2)	0939
SHMAX	JON SAYVE	PACMAN GIGANTESCO	0956
SPRITE EDITOR	M.M.G.	SUPER UTILITY PER CREARE GIOCHI IN L/M (MSX2)	0960
SUPER CALC II	SORCIN	UTILITY MOLTO BUONA (MSX2)	0961
SCRITTE GIGANTI	S. DANESI	PER FARE MEGA SCRITTE E PER STAMPARLE (DISK)	0975
SUPER DOORS	HUDSON	PAI I QUADRATI APRENDO E CHIUDENDO LE PORTE	0985
SPACE CAMP	PACK IN V	GUIDA LO SHUTTLE NELLO SPAZIO	0988
STAR SHIP SIMUL.	ASCII	BUON SIMULATORE DI JET SUPERSONICO	0881
T-PAINTER	TOSHIBA	OTTIMO PROGRAMMA GRAFICO PER PLOTTER	0882
THE WRECK	ELECTRIC	UCCIDI I MOSTRI IN QUESTO LABIRINTO 3/D	0884
TENSAI RABBIT	DRAKE SOP	AIUTA IL CONIGLIO A SPOSTARE I PACCHI	0894
THE DEMON CRYSTALL	DENPA	UCCIDI I DEMONI NELLE VARIE CASE	0895
THE COLOSSAL CAVE	M.C.	TEXT ADVENTUR IN INGLESE (MSX2)	0897
TYPEFACE EDITOR	DATA BEUT	OTTIMO PER STAMPARE BIGLIETTI (MSX2)	0902
TASWORD II	TASKMAN SO	WORD PROCESSOR OTTIMO (MSX2)	0979
TRAGAMAZZANAS	MOUSER	TIPO COMIC BAKERY SCHIACCI I TOPI	0984
TARZAN	SONY	SALTA DI ALIANA IN ALIANA	0987
TOPOGRAFIE EUROPEE	RADARSOF	UTILE PROGRAMMA PER IMPARARE LA GEOG. (MSX2)	0957
VAMPIRE KILLER PRO	KONAMI	SCEGLI GLI SCHEMI PIU' BELLI (MSX2)	0900
ZOO	DATA BEUT	ADVENTUR/GRAFICA IN TEDESCO (MSX2)	0954
ZANAC METALLICA	PONICA	PROSEGUIMENTO DI QUESTO FAMOSO GIOCO	0954

Per ordini su cassetta:
 Dall'ora Fabrizio
 Via Moggioli, 16
 38100 Trento
 Tel. 0461/825890

ARSENIO LUPIN
 ARK
 MIRAI THE FUTURE

Per ordini su disco:
 Ravagni Alessandro
 Via Canova, 27
 38014 Gardolo (TN)
 Tel. 0461/994057