

MSX CLUB TRIDENTUM



ANNO I - NUMERO III

SUMMARY

NOVITA' IN ARRIVO
FREDDY HARDEST 1
AUF WIEDERSEHEN MONTY
DAIVA
ARSENIO LUPIN CASTLE
GAUNTLET
P.M.P.
HIBRID
ALESTE
COMPOSER A 8 LINEE
BUBBLE BOBBLE
VAMPIRE KILLER
KONAMI'S PING PONG
KING'S VALLEY 2
LISTIAMO 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-70QP 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 commercializzato 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 cattuia 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 raccogli oggetti di nome KOKOTONI WILF. Inoltre possiamo già annunciare le conversini per Philips dei giochi per msx2 DRAGON SLAYER, GARYU'D 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 MOUNTAINS e SHUT THE BOX. Probabilmente ci verrà inviata anche OUT per SONY 700, ma comunque faremo in modo di farlo girare anche sul Philips. Molti ci chiedono se esiste, avendo visto GALIVDS, 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 tutto spiano, si è sfraccato 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.

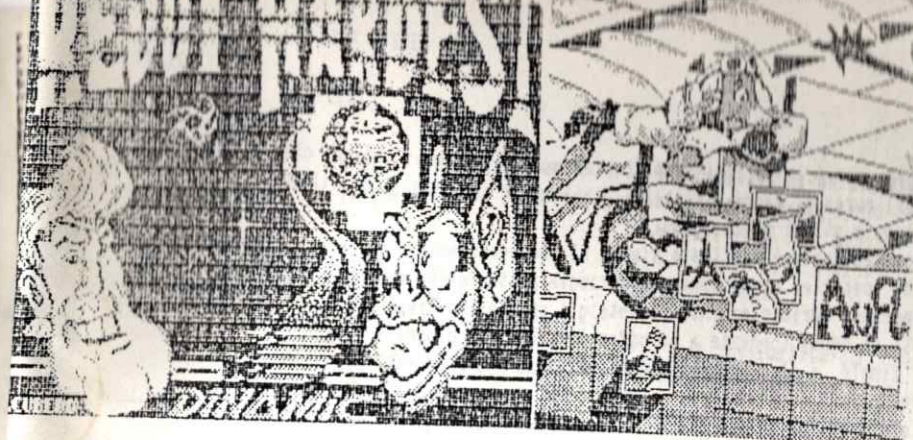
Il nostro eroe si ritrova ad affrontare quattro diverse razze di alieni: i primi degli strani esseri a forma di patata. Data la loro bassa statura l'unico modo per ucciderli è di colpirli con il laser (joystick verso il basso più pulsante di fuoco). Gli altri tre tipi di alieni sono simili fra loro,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

Gli sprite 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, da movimento fluido e realistico da destra verso sinistra lo scorrono.



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 dovrai 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

Comandi :

(MANUFACTURE

FLEET PRODUCT (

(ASSIGNMENT

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

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

POLICY

(STAR SYSTEM

(

(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 presente su un pianeta dove è presente una nostra flotta. Qui l'abilità del giocatore sta tutta nel posizionare le proprie navicelle.

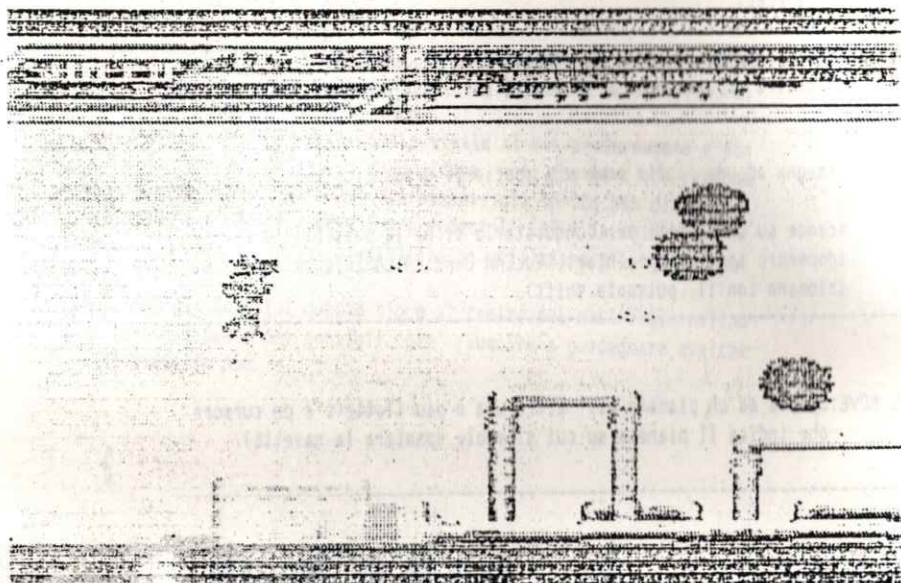
PLANET BATTLE: Questa opzione permette di scendere sul pianeta e di conquistarlo.

È 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 (blu), due (blu e rosso), tre (blu rosso e giallo) a seconda del vostro fleet.

Insieme alla posizione dove dovranno comparire bisogna scegliere 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...)

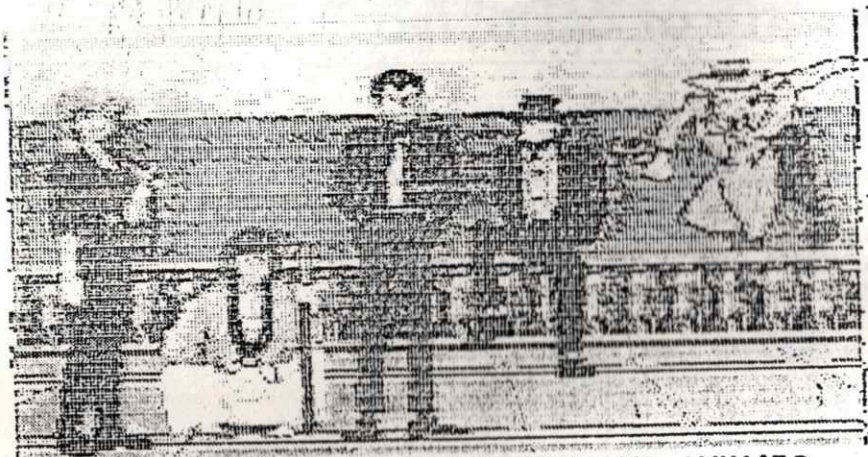
Talvolta vi capiterà di dover dare una randellata anche all'ispettore o al cattivone di turno.

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 dovrete affrontare il cattivone (cercate di farlo finire tra gli ingranaggi dell'orologio della torre).

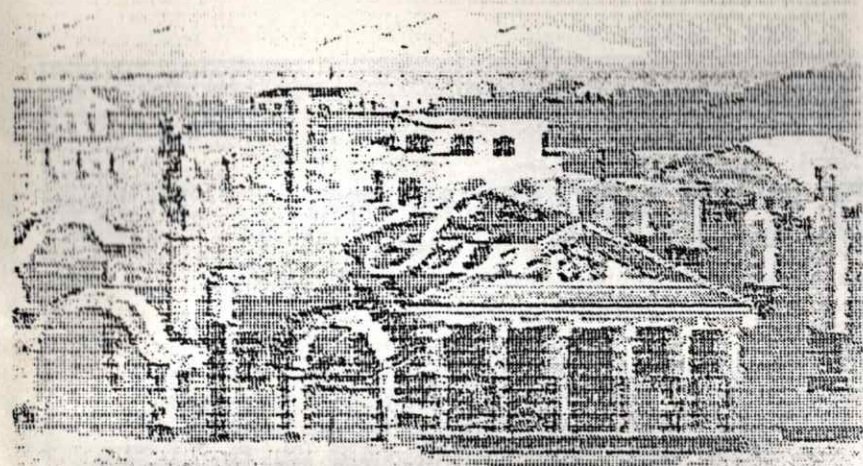
A questo punto il gioco è praticamente finito: salite sulla cima della torre, e spostate la lancetta dell'orologio che vi permetterà di raggiungere finalmente la vostra bella.

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

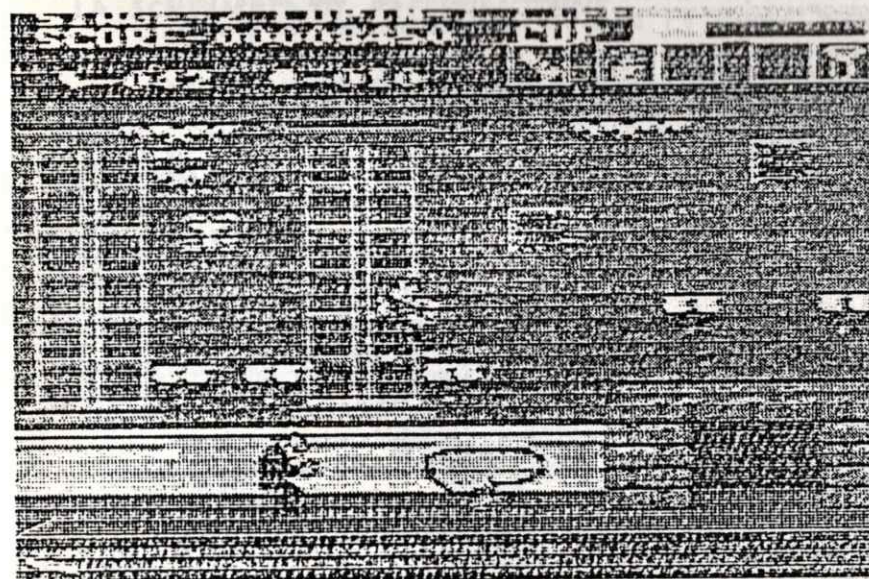
Il gioco è un bel po' più di un altro positivo: questo è un gioco indispensabile per un possessore di MSX 2.

DISATTIVARE QUESTO LISTATO PER LE VITE INFINITE!!!!

```
10 IF POKER=1777=128 THEN POKER=HD000,0:POKE&HF677,&HD0:RUN"LUPIN.TRA
20 POKER=1,170:WIDTH80
33 FOR A%=1 TO 6: BLOAD"LUPIN."+HEX$(A%),R:NEXT BLOAD"LUPIN.7":DEFUSR=&HC000:POKE&H81E0,0:A=USR(0)
35 BLOAD"LUPIN.8":DEFUSR=&HC000:POKE&HAF0,&H82
44 A%=USR(0)
```



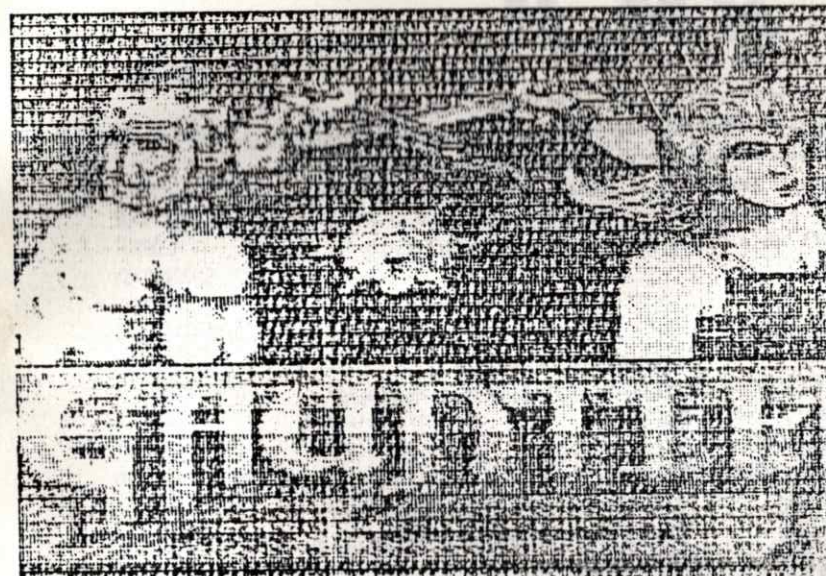
IL FANTASTICO FINALE



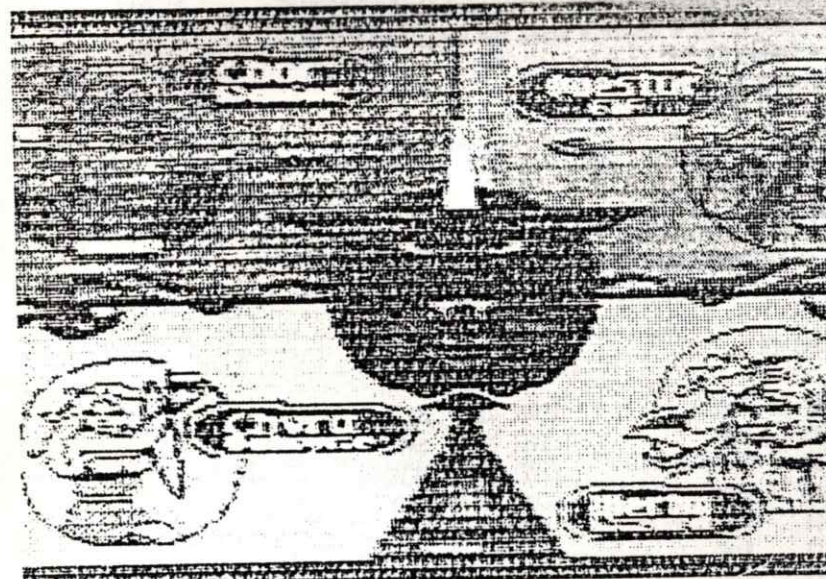
IL MITICO EROE ALL'INTERNO DEL CASTELLO

GAUNTLET

Fantasmî, creature rapaci, scheletri e demoni: tutto ciò dovrebbe significare molto per te se hai dato 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. Rudi 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 compito 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 debolezze 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 riuscirvi 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	POKE52240,0
BOULDER DASH I	POKE&H86FF,99
MONKEY ACADEMY	POKE&H938A,0
TWIN BEE	POKE&H8501,0:POKE&H8502,0:POKE&H8503,0
GOONIES	POKE&H8C8D,0:POKE&H8C66,0:POKE&H8C64,0
THE NIGHT	POKE&H81A9,0
SPACE TROUBLE	POKE&H9ECC,99:POKE&H9ECD,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 esecuzione (ovvero dopo il BLOAD ma prima dell'USR)
POKE&H9032,0

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 password di TITANIC 2. Ecco:

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	AMTY
LEVEL 09	ATAJ	LEVEL 10	IMMA
LEVEL 11	RYMO	LEVEL 12	RIQU
LEVEL 13	ETAD	LEVEL 14	NONA
LEVEL 15	RUSE	LEVEL 16	MACH
LEVEL 17	IIAM	LEVEL 18	IYAZ
LEVEL 19	AKII	LEVEL 20	WATA

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

FIREBIRD

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

KINODIHIITODANE	: Apre tutte le porte
SUPERBALL	: Permette di cambiare livello
TURBO	: Per corre più veloci
KOKUWADOKO	: 6 Mappe
HAYAME	: 3 Coccinelle
IFULLITEMDAYDON	: 6 Oggetti
METASLAVE	: 200 Punti per prendere nuove armi
ENDDEMOGAMITAINA	: Per vedere la fine
AUTOSHOT	: Sparo automatico
ILNVEHINOTORI	: Invincibilità
NANDANANDANANDA	: Vite infinite
GADDDDDDDDDDDH	: 12 Vite

TREASURE OF USAS (per accedere alle password premere CTRL)

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

ARKANOID

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

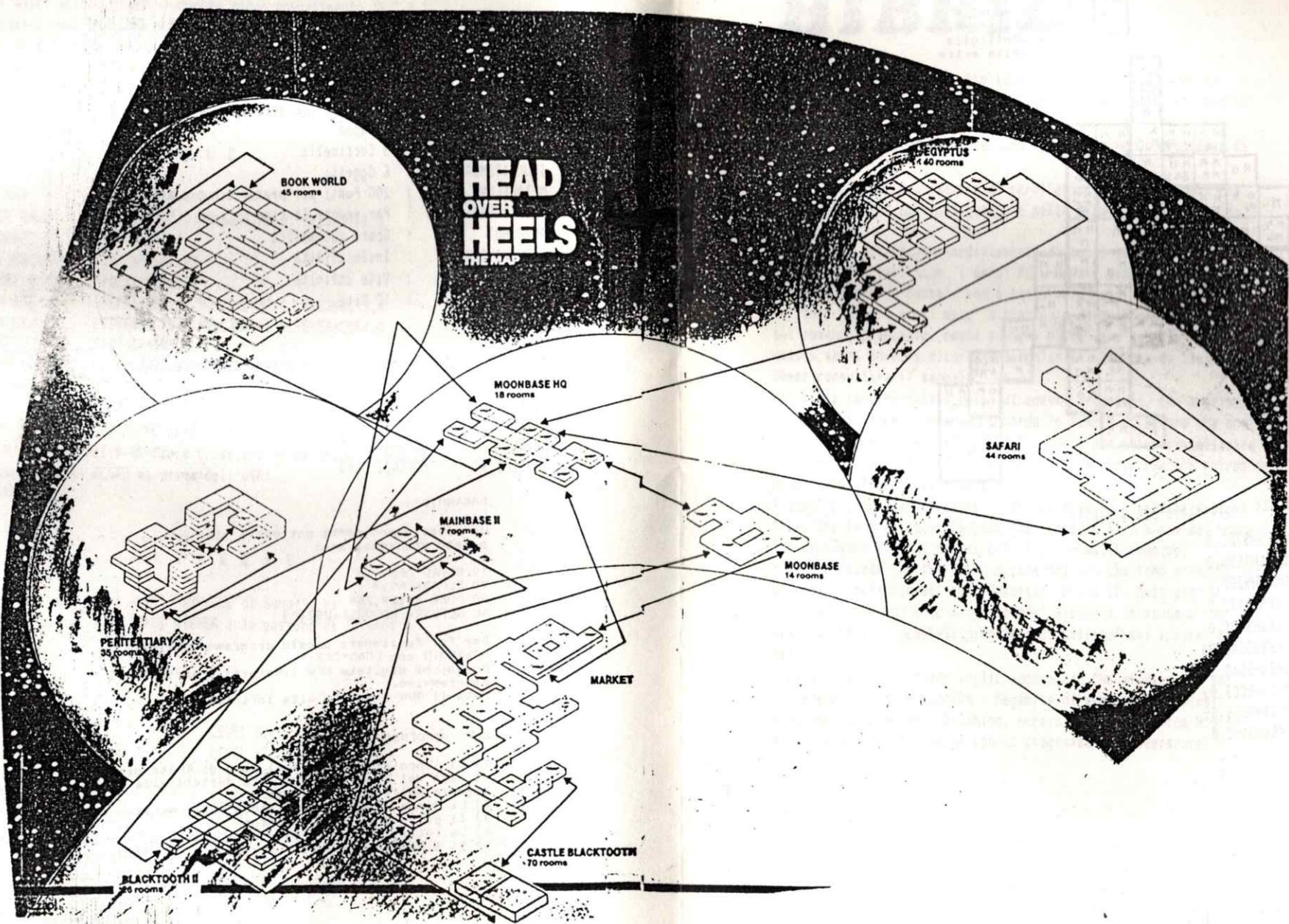
```
10 BLOAD"CAS:",R
20 BLOAD"CAS:"
30 POKE 42559,255
40 DEFUSR=HD000:A=USR(1)
```

Per far funzionare questo programma caricate ARKANOID con LOAD"CAS:"
Dopodichè digitate NEW (Return) e scrivete il programma.
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 delle mafie.
- 3) Il pallone va alla Juventus.
- 4) La bottiglia dalla Francia a Dortmund.
- 5) Il timone della Svezia a Monaco.

HEAD OVER HEELS THE MAP



LEGENDA :

<p>A-Biglietto aereo AP-Aeroporto BA-Pancetta BR-Birra</p>	<p>CH-Formaggio CL-Clock CR-Corona F-Pallone</p>
--	--

LP-L.P.

AP-Aeroporto

CP-L.P.
D - Solid

BA - Pancetta CR - Corona

HC-5toffen

BR-Birra F -Pallone

H-G-Fuc(1)0

HL-Mona Lisa

SL-Funivia

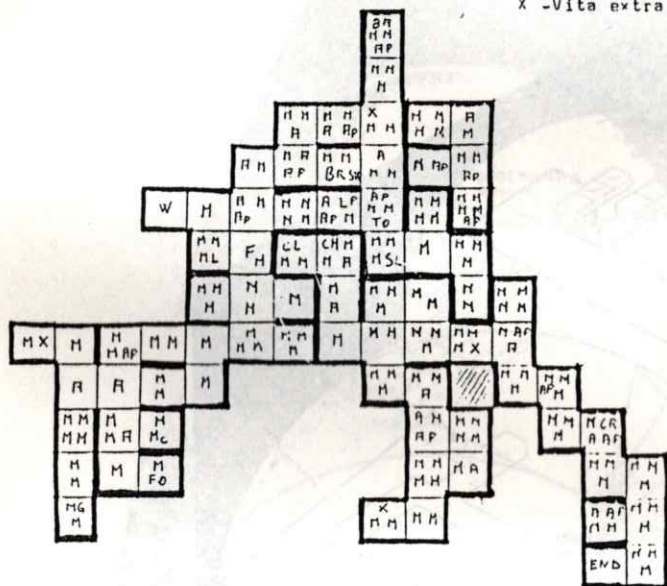
SW-Volante

TD-Pennell

TU-Tulipano

W -Bottiglia

X - Vita extra



Ancora qualche P O K E per i giocatori piú 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&H95AF.99

BUCK ROGERS POKE&H8540 99

MIDNIGHT BUILDING PDKE&HBCC3 99

ERIC & THE FLOAT. PDKE&H9066.99

GALAGA POKE&H916C-0

HIBRID

Hibrid e' un ottimo pacchetto integrato creato dalla Sony in collaborazione con la Micro Technology 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 potrà parere strana, riguarda lo SCREEN di lavoro che non è 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 munita di un laser a ripetizione che può essere attivato dal pulsante due del joystick, o lo spazio della tastiera, sempre corredato 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 burra. Ricordatevi che le armi hanno durata limitata, quindi rinnovatele prendendo altri globi con il numero della vostra arma. L'astrocaccia sorvola fondali desolati, biorganici 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 Zaxxon e Zaxxon-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 81. 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 celeberrimo 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 mostriciattoli 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 il corso del gioco potrà conquistare una catena, dei coltelli, un'ascia, una croce e delle bocchette di acqua santa da usare a mo' di granata con una combinazione contorta del Joystick. Queste suddette 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 dovete frantumare con l'arma in vostro possesso. Dietro i muri vi può essere anche la chiave che dà 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 finitelo 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 micidiale.

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.

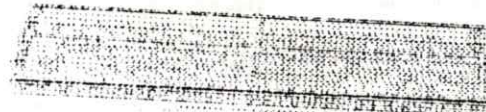
Il gioco si compone di 3 set, che vengono completati raggiungendo 21 punti per ciascuno: il primo giocatore a servire è il giocatore 1 che, scegliendo diverse posizioni col joystick, ha la possibilità di eseguire numerosi tipi di servizi, ciascuno con caratteristiche diverse, e la battuta passa all'avversario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

KONAMI'S
PING PONG

KONAMI 1985



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. Però 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 però è forse troppo basso di volume, si può dire che sia l'unico punto debole del videogioco, per la versione su disco. Ma se ci fosse chi è patito 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 tranelli, e trappole, si consiglia dunque di analizzare bene il livello da svolgere prima di agire. Alcune caratteristiche degli oggetti:

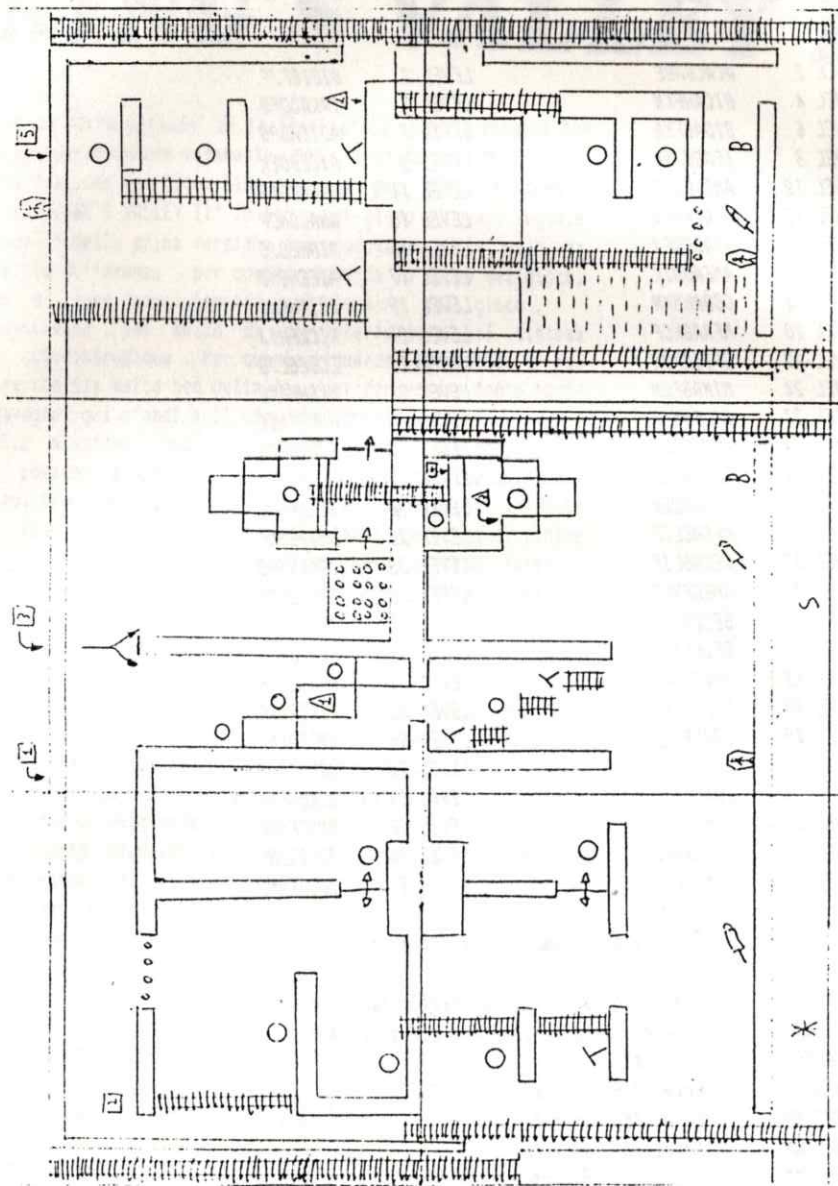
MARTELLI: Buca uno strato di parete
MARTELLI PNEUMATICI: Buca due strati di parete
VANGHE: Per scavare un solo strato di terreno
PICCHI: Per scavare due strati di terreno

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

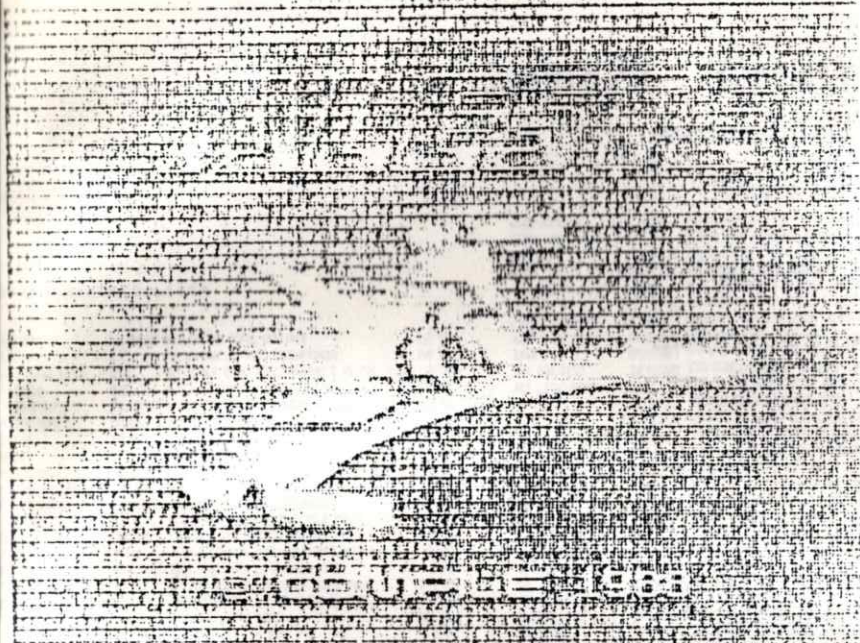
LEVEL 2	ACACBAGE	LEVEL 3	B1B1GJF
LEVEL 4	B1CAHFKN	LEVEL 5	IAKADDFD
LEVEL 6	B1DAGFKN	LEVEL 7	AD1CHBP6
LEVEL 8	IEABFJNO	LEVEL 9	AICEBDEK
LEVEL 10	AMC1FOJC	LEVEL 11	BAGABFIF
LEVEL 12	ALACFAFN	LEVEL 13	ANACDADP
LEVEL 14	AHABFBFJ	LEVEL 15	AIDME0JC
LEVEL 16	AMEADDIK	LEVEL 17	ATEEH6MC
LEVEL 18	CSDAHMMN	LEVEL 19	TEIAHKHO
LEVEL 20	MFAAGKCP	LEVEL 21	ATCKFHIJ
LEVEL 22	EFIIGKDH	LEVEL 23	ECDEGLJB
LEVEL 24	MMAGFON	LEVEL 26	BKSHHAKB
LEVEL 27	GBLBHMI0	LEVEL 28	BMGGFAIC
LEVEL 29	K10ICFLF	LEVEL 30	FIHIGEG
LEVEL 31	BPSHHAKB	LEVEL 32	FEIAEOCC
LEVEL 33	BIIEH0BK	LEVEL 34	GCCAFENG
LEVEL 35	KEGACLCP	LEVEL 36	AMJAGGAC
LEVEL 37	IEKAGLIP	LEVEL 38	JDACHJAO
LEVEL 39	AMEDFHLB	LEVEL 40	OFAADDBI
LEVEL 41	BEIDABJI	LEVEL 42	AOFEAHGJ
LEVEL 43	BFIEEJOC	LEVEL 44	FCMABMCO
LEVEL 45	DBG1HFA0	LEVEL 46	COAHEAHF
LEVEL 47	KFOACDKI	LEVEL 48	JIACHJBO
LEVEL 49	DBAFB1ED	LEVEL 50	EMIBAKNH
LEVEL 51	MGGAL0DB	LEVEL 52	DJKACNAG
LEVEL 53	CANECGRK	LEVEL 54	BCGMAPIN
LEVEL 55	INMCFKKJ	LEVEL 56	BMAFFJHK
LEVEL 57	DJAKBAFD	LEVEL 58	JNAIDJNO
LEVEL 59	EONEGCHO	LEVEL 60	JBOAFNMO

Ora vi forniamo delle altre password che forniscono:

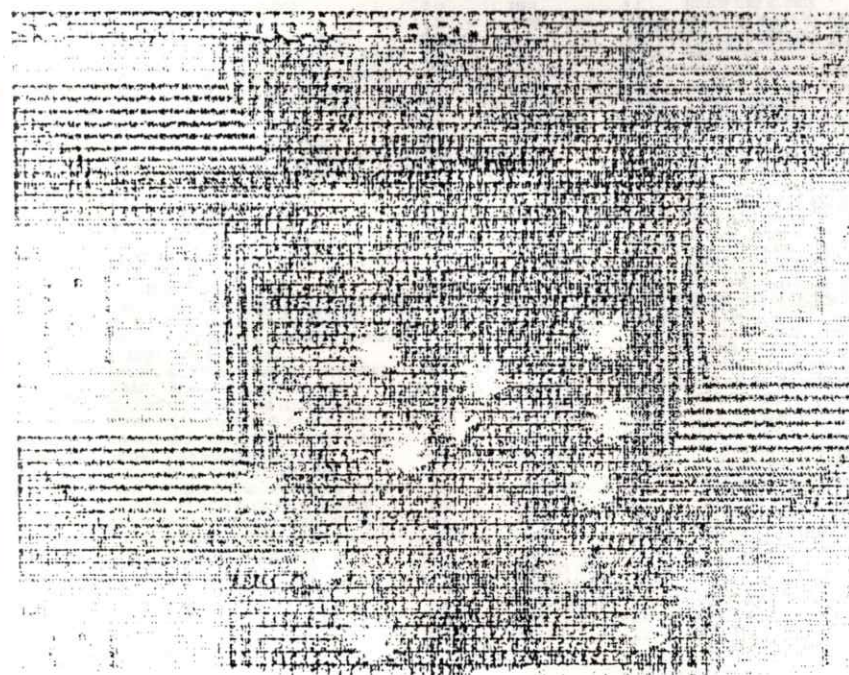
TRYAGAIN	Continuare dall'ultimo livello raggiunto (tasto F5)
FESTIVAL	Elimina la collisione fra gli sprites
MBMAHKPL	Music stage
AGAFOHMM	Level 4 - 82 vite
CACFOHMM	Level 18 - 89 vite
DADFOHMM	Level 26 - 97 vite
MNFFOHMM	Level 42 - 85 vite
MGGFOHLL	Level 50 - 82 vite
OIHBBHHF	Level 59 - 93 vite



A = UTILIZZO TRINELLE
 B = UTILIZZO PICCHI
 S = START
 B = BOOMERANG
 P = MATEU PNEUMATICO
 Y = PICCO
 O = CHIAVE
 X = MOSTRO A 60° STAGE → PASSWORD = JBOATAMO
 A = NUMMIE



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"
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$)+33
310 IF L>255 THEN LOCATE 0,10:PRINT "FRASE TROPPO LUNGA":PLAY "EE":GOTO 200
320 A$=" "
330 FOR P=1 TO F
340 FOR I=1 TO L
350 B$=MID$(A$,I,32)
360 LOCATE 0,10
370 PRINT B$
380 FOR T=1 TO VE
390 REM RITARDO
400 NEXT
410 NEXT
420 NEXT
430 CLS

```

;A\$
 LA FRASE ";F
 SCORRIMENTO (10/200) ";VE

AGGIORNAMENTO LISTA

MASTERDIS	NIKAROSOF	HELLISSIMO GIOCO SPAZIALE	1/2 DK
BLOW UP	N.C.	NELLA GRAFICA TIPO BOWDERDASH	1/2 DK
CALIFORNIA GAMES	EPIT	GIROCA 6LT HOUTY CALIFORNIANI E.15.000 (155)	2 DK
COLUMBIA	N.C.	GUIDA LO SHUTTLE NELLO SPAZIO	1/2 DK
CORSO D'INGLESE	BELLONUST	OTTIMO 25 LEZIONI IMPARA LA LINGUA (155)	1/2 DK
DARTIN 4078	HUDSON	MEGARDON PER SONY 700	2 DK
DARTIN 4078	COLPAI	RACCOLTI I PALLONCINI	1/2 DK
EDOUVE	RAI	TABLE GAMES IN ITALIANO	2 DK
FEED BACK	TECHN SOF	HELLISSIMO TIPO SPACE WARRIOR (105)	2 DK
FLIGHT SIMULATOR 2	SUBLONIC	HELLISSIMA SIMULAZIONE DI AEREO	2 DK
FLIGHT SIMULATOR 2	SUBLONIC	CON GRAFICA MOLTO MIGLIORATA	2 DK
GANDHARA	N.C.	NEL ARCADE VARIO E ORIGINALE (205)	2 DK
JOE BLADE	PLAYERS	LIBERA IL PRESIDENTE PRISONIERO	1/2 CS
KINSAI	ALTER	RISALTI FIND IN CINA ALLA IMPALCATURA	1/2 DK
NICHELANGELO	GRASS-NIN	BUON PROGRAMMA DI GRAFICA (155)	2 DK
MOON LANDING	N.C.	ATTENNA CON LA NAVICELLA BULLA LUNA	1/2 DK
MOVIE GAMES	N.C.	THE GIOCHI PER CHI POSSIEDE IL MOVIE	2 DK
NUI-ARXANDIO 2	N.C.	SIMILE AL NOTO GAME	1/2 DK
NINJA KUN	UPL-MAL	MEGARDON SOLO PER SONY 700	2 DK
NINJA KUN	OCEAN 198	NOVITA' SEI STALLONE NEL FILM (155)	2 DK
REPLICANT	SONY	MEGARDON SOLO PER SONY 700	2 DK
REI-HARD	SPAIN SOF	SEI UN PISTOLERO NELLA GIUNGLA	1/2 DK
ROCK'N ROLL	TOPO SOF	BARA DI AUTO IN UN LABIRINTO, BELLO	1/2 DK
SAGARAKU	VICTOR SO	GRAFIDIT MOLTO POTENTE	2 DK
SETTE E HONK KONG	N.C.	GIOCO DI CARTE	2 DK
SUPER TOMBOLA	L.SOFT	GIROCA A QUESTA AVVINCENTE TOMBOLA	2 DK
THE GAMES VIKTOR ED EPIE	N.C.	TUTTE LE SPECIALITA' SPORTIVE E.15.000(155)	2 DK
VIETNAM	N.C.	GRAFIC ADVENTUR NELLA GIUNGLA VIETNAMITA	1/2 DK
VORTEX RIDER	EUROSOFT	BATTAGLIA FRA DUE ROBOT, MOLTO BELLO	1/2 DK
WORLD GAMES	EPIT	GIROCA LE VARIE SPECIALITA' SPORTIVE E.15.000	2 DK
SA-21-RI	TELENET	VERSIONE PER VA 8236 (255)	2 DK
SHAGRID A HARTLIN	N.C.	DEMO SULLA NOTA ATTRICE (105)	2 DK
SIMULAZIONE ROYALE	GAME ARTS	DEL GIOCO DI CARTE, NEGA GRAFICA (105)	2 DK
THE HUNTERS	AGAM AGA	HORROR GAMES OTTIMO ISPIRATO AGLI ADAMS	2 DK
CUT DOWN	N.B.	TABLE GAMES COMPLICATO	1/2 DK
CAD-30	FB SOFT	BUON PROGRAMMA DI GRAFICA	1/2 DK
AUTODRIVE	INFOGRANE	IL CLASSICO GIOCO DELLA RAMA	1/2 DK
SETTER	ZANBOTTO	GENERATORE DI ERRORI	1/2 DK
PASTENHAM PAT	SILVERBIR	OTTIMO RICORDO I CARTELLI (155) E.15.000	1/2 DK
NORSEMAN 2	ELECTRIC	VERSIONE COMPLETA	1/2 DK
ZIRKUS	DK TRONIC	RACCOLTA DI PALLONCINI	1/2 DK
NIRAI THE FUTURE 2	ICAI	MEGARDON PER SONY 700	2 DK
ANCIENT VANISHED ON	FALCON	GRANDE GRAFICA IN QUESTO GIOCO (105)	2 DK
DISK STATION	VARI	NEGA RACCOLTA TRA CUI ALESTE 2, LEVIKUS (105)	2 DK
DEVORADO	PICAROSOF	PACHAN MOLTO VELOCE	1/2 DK
DESTROYER	NIND GAME	DEL SPAZIALE A SCORRIMENTO ORIZZONTALE	1/2 DK
PARISI OAKAR	ZIGURAT	GRANDE GIOCO CON GRAFICA OTTIMA	1/2 DK
TAI PAN	REALTIME	GIOCO DI KARATE CON DISCRETA GRAFICA	1/2 DK
EL PODERE OSCURO	ZIGURAT	SEI ALLA RUOTA DI UN NOSTRO SPAZIALE	1/2 DK
GRATIS DRIVER	T & E SOF	SUPER GIOCO DI FORMULA 1 (205) E.20.000	2 DK
HAZE RASTER	EUROSOFT	GIOCO ABBASTANZA COMPLICATO	1/2 DK
WISERABU	CAPCON	SEI IL CORSAIO NERO FAT RAZZIE	2 DK
KING'S VALLEY 2	KONARI	RICERCA I TESORI NASCOSTI, SUPER GRAFICA	2 DK
BATTLE CROSS	HEART SOF	TIPO ZATON NA CON OTTIMA ANIMAZIONE	1/2 DK
SHALON	SONY	BATTAGLIA SPAZIALE A SCORRIMENTO ORIZ.	2 DK
GALATHAN	KONARI	KNIGHTHARE 3, MEGARDON PER SONY 700	2 DK
BARBARIAN	NANCO	TIPO GALAGA MOLTO BELLO	1/2 DK
STRIP POWER PLUS	NELBOURNE	BELLO SEI CONAN IL BARBARO	1/2 DK
DYNAMIC PUBLISHER	ANCO	SPOGLIA LE DUE RAGAZZE	2 DK
SOFT CARD	ADAROSOF	NUOVI DISCHI E COLORI (155)	2 DK
SUPREAR	PHILIPS	BUONA UTILITY PER COMPORRE STATISTICHE	2 DK
	N.C.	VERSIONE MIGLIORATA DI TALK	2 DK

WAVY MOVES 2	DINARIC	ULTIMO ATTO DI QUESTA LUNGA RISSIONE	1/2 DK
ROUGH ROAD	N.C.	STRANA GARA MOTORICLISTICA	1/2 DK
ENIGMA	ORION SOF	STILLE A EVOSK UCCIDI CON LE FRECCIE	1/2 DK
RISK	NICROCARI	BATTAGLIA DI NEZZI PESANTI	2 DK
TREASURE OF USAS	KONARI	VERS PHILIPS IL MILITON GIOCO CHE ESISTE	2 DK
A-TEAM	ZAFINO SO	ISPIRATO AL FAMOSO TELEFILM, SEI P.E.	1/2 DK
POSTER DESIGNER	N.YOURAF	PROGRAMMA PER DISEGNARE AGEVOLMENTE	1/2 DK
RETURN OF JELDA	CARRY LAB	NUOVA E PIU' COMPLETA VERSIONE	2 DK
EASE 2	INFOGRANE	SORPRENDENTE UNITA' A DISCO "CP"	1/2 DK
RED LIGHT DEND	N.C.	FOIA TRATTE DALLI STRIP POKER	2 DK
REFLEX	PLAYERS	VERSIONE SU DISCO E PER N32	2 DK
REFLEX EDITOR	PLAYERS	CONSTRISCTE TUTTI GLI SCACCHI CHE VUOI	2 DK
REFLEX+REF.EDITOR	PLAYERS	POSSIBILITA' DI ADOPERARLI ASSIEME	2 DK
FIELD MASTER	JAN 89	BUONA BATTAGLIA DI CARRI ARMATI	1/2 DK
COMPUTER BLANK	DATA BEUT	CORSO DI INGLESE OTTIMO	2 DK
PEENH PEENH	KONARI	GIOCA COL PIRVINO ALLA RUOT MACHINE	2 DK
GOTTEN VAN OBERON	ADAROSOF	VAMA NEI NEANCHE DELLE GROTTE	1/2 DK
COLPO GROSSO AL CAS	RAO 88	VERSIONE SU DISCO A DOPPIA FACCIA (105)	2 DK
DEMO 8280	PHILIPS	DIMOSTRAZIONE DEL 8280 (105)	2 DK
GET. STUOI MED.	LEONI	PER LA BEST.DI STUDI MEDICI DENTISTICI (155)	2 DK
GET.VEND. AL DETTAM	PHILIPS	PER LA VENDITA AL DETTAMTO (155)	2 DK
SOLO NEGRO 1	OPERA SOF	BELLA AVVENTURA SU UN PIANETA	1/2 DK
SOLO NEGRO 2	OPERA SOF	L'AVVENTURA CONTINUA	1/2 DK
CHARACTER EDITOR 2	DALAX	BUONA UTILITY CREA CARATTERI	2 DK
ANCO DRAV & PAINT	ADAROSOF	UTILITY MULTI USO COMPLESSA	1/2 DK
GET.MEDICI OTTICI	PHILIPS	ANCORA UN UTILITY PER ADETTI AI LAVORI(155)	2 DK
ALESTE 2	COMPILE	FANTASTI GAME SPAZIALE CONTINUA LA BATTAGLIA	2 DK
LEVIKUS	COMPILE	VE LO RICORDATE NEI DAN DAN SU MS2 E15.000	2 DK
JET FIGHTER	ADAROSOF	NELLA SIMULAZIONE TIPO F16 E.15.000	2 DK
TAROT	N.C.	DISCRETO GIOCO DI CARTE	1/2 DK
TREBOL	COSCOLLA	RACCOLTI GLI OGGETTI NEL PARCO	1/2 DK
JE COMTE	N.C.	GIOCO ADATTO AI POPPANTI	1/2 DK
SHOGI	TOSHIBA	GIOCO DI CARTE GIAPPONESE	1/2 DK
SLIP STREAM	DALAX	SPRITE EDITOR ANCHE PER CASSETTA	1/2 DK
STAR BYTE	ACTION SO	ISPIRATO AD ARN STIMEL PROFANATION	1/2 DK
LEVIKUS	LEVIKUS	IL GIOCO DELLO SCARABEO SU COMPUTER	1/2 DK
OPERASOFT	OPERASOFT	GRANDISSIMO GIOCO SEI UN NOTO CAVALLIERE	1/2 DK
MUTANT ZONE 1	OPERASOFT	L'AVVENTURA CONTINUA SCOPRE CON SPIRITO	1/2 DK
MUTANT ZONE 2	OPERASOFT	SPAZIALE MOLTO BELLO E IMPERATIVI	1/2 DK
STARDUST 1	TOPOSOFT	ISPIRATO AD UN FILM DI SUCCESSO, OTTIMO	1/2 DK
TOPOSOFT	TOPOSOFT	DISCRETO GIOCO SPAZIALE TIPO TEVIKUS	2 DK
BIT 80	N.C.	SERVE PER RICERCA NEL ASSEMBLER	1/2 DK
PASSWORD	N.C.	OTTIMO E COMPLETO DIGITALIZZATORE	2 DK
SP-GEV	N.SOFT	LA STORIA CONTINUA, UN GIOCO FANTASTICO	1/2 DK
GAME OVER 11	DINARIC	ANCHE UN GIOCO PUO' DIVERTARE LEACCHARDI	1/2 DK
GAME OVER 11 2	DINARIC	VERS PHILIPS PERFETTAMENTE FUNZION. E.30.000	2 DK
NETAL GEAR	KONARI	IOEN + VITE INFINITE E.35.000	2 DK
TURBO BASIC 2.00	N.C.	VERSIONE COMPLETA MOLTE OPZIONI	1/2 DK
STAR DUST 2	TOPO SOF	BELLO ESPLORA IL PIANETA DISTRUTTO	1/2 DK
SABRINA	GENESI SO	SEI UNA SEIT GIRL, MOLTO FORNOSA	1/2 DK
LISP	N.C.	PACCHETTO INTEGRATO COMPLICATO	1/2 DK
FORTMAN	N.C.	LINGUAGGIO SENZA MOLTE PRETENSE	1/2 DK
MEGA CHESS	GENESI SO	BUONA VERSIONE DEGLI SCACCHI	1/2 DK
THE LEGEND	GENESI SO	PRATICAMENTE GUARDO 2, MOLTO BELLO	1/2 DK
PHARAO REVECE	GENESI SO	ESPLORA LA MISTERIOSA PIRAMIDE	1/2 DK
GALATIANS	ELECTRA	ANCORA UN VIDEOGAME SPAZIALE	1/2 DK
DUCK TALES	CREA SOFT	BELLISSIMO PUZZLE ISPIRATO AI CARTOONI	2 DK
TESTAMENT	BLOODIA	BELLISSIMO GIOCO TIPO KILGUTHARE (205)	2 DK
ATTACK MOSQUITON	OSANA	DIFENDI GLI UOMINI DAI NOSTRI	1/2 DK
AVARI	FLICKY	RACCOLTI I PALLONCINI E DIFENDILI DAI BATTI	1/2 DK
INAGO	ERE INF.	TABLE GAMES ABBASTANZA BELLO	1/2 DK
MS2 SUPER GIRL	DALAX	UTILITY PER 8280, MOLTO UTILE	2 DK
Q-MANAGER SEIT	SOFTNEAL	DEMO ANIMATO MOLTO BELLO E VARIO	2 DK
GRAPHIC ANIMATOR 1	BOTTIN	UTILITY SEIT MOLTO, MOLTO BELLA (105)	2 DK
GRAPHIC ANIMATOR 2	BOTTIN	TIPO SPRITE EDITOR	2 DK
MS2 DISK TOOL	LSOFT	ALTRE ISTRUZIONI PIU' COMPLETE	2 DK
BALL MOV	SONY	RACCOLTA DI UTILITY IN INGLESE, OTTIMO	2 DK
		PALLE IN STRANI MOVIMENTI	2 DK

MSX CLUB TRENTINO

NESIS PLUS KONAMI SALTA DI LIVELLO IN LIVELLO 2 DK
 ISTER COPY EL DORADO COPIATORE ABBASTANZA BUONO 1/2 DK
 ANONO LUIS 1 IKESOF RACCOLTI TUTTI I DIAMANTI NELLA MINIERA 1/2 DK
 IC LAND GRANDSLAM COME DA BAR SEI IL KITICO PACMAN 30 1/2 DK
 OLIDE 2 T & E SOF NUOVA AVVENTURA PER IL NOSTRO ERGE, OTTIMO 2 DK
 IE FLINKSTONES GRANDSLAM VERSIONE ORIGINALE IL INGLESE 1/2 DK
 IRBINE 2 N.H.L. POTENTE UTILITY PER COPIARE CASSETTE 1/2 DK
 J-NAM NICROS VERSIONE VELOCISSIMA DEL PACMAN 1/2 DK
 IYCHIKA INFOCON ADVENTUR IN INGLESE COMPLICATA 2 DK
 -BUB N.C. PROGRAMMA OTTIMO PER SETTARE CARATTERI 1/2 DK
 JI-DUMP DALAI OTTIMO MONITOR, ASSEN., DISASS., DISKED. 1/2 DK
 INJA KUM HAL VERS. PHILIPS SEI UN GUERRIERO NINJA 2 DK
 IRESTAR DMK SOFT DISTURBAGGI I NEMICI CON LA TUA ASTRONAVE 1/2 DK
 342 (MSX1) ASCII BATTAGLIA SUL PACIFICO OTTIMO GIOCO 1/2 DK
 161TAL DEVIL STORY TELEXET SEI IMPERATO NELLA LOTTA CONTRO IL MALE 2 DK
 ROSS BLAIN LEVEL 0 ROBOT IN UNA ENTUSIASMANTE BATTAGLIA 2 DK
 14 OF ROAD RACING EPUS FANTASTICA BARRA DI AUTO FUORISTRADA, 15000 1/2 DK
 MDR PROEIN 50 IL MOTO ERGE NELLA LOTTA CONTRO IL MALE 1/2 DK
 ULTIPLAN 40 COL. NICADPRO FORGIO ELETTRONICO COMPLETSSIMO 1/2 DK
 ANDELAROT VAM PER CREARE TUTTI I TIPI DI GRAFICI 2 DK
 INI CAD LEONI INF PROGRAMMA DI GRAFICA BUONO 1/2 DK
 RATIC ARTIST YAMANA OTTIMO PROGRAMMA DI GRAFICA, MOLTE OPZIONI 1/2 DK
 IARY N.C. ORA ANCHE IL DIARIO SU COMPUTER 1/2 DK
 GOS OPERASOFT NUOVO SISTEMA OPERATIVO OTTIMO, IN ITALIANO 2 DK
 UPER DIA N.C. RACCOLTE VARIE UTILITY 1/2 DK
 DE BLADE PLAYERS VERSIONE SU DISCO DEL MOTO GAMES 1/2 DK
 FOOTBALL MANAGER ADDICTIVE IL CALCIO VISTO DAI MANAGER 1/2 DK
 JILIO BUTRAGUERO OCEAN FINALMENTE UNA VERSIONE OTTIMA DEL CALCIO 1/2 DK
 SPAN SP MASTER DINAMIC BELLISSIMA BARRA DI MOTO CLASSE 500 1/2 DK
 LAY MOVES 1 DINAMIC LA CONTINUAZIONE DI ARMY MOVES 1/2 DK

MUSIC MODULE FONT. PHILIPS ALTRE CANZONI PER CHI POSSIEDE IL PRIMO 1/2 DK
 COMPOSER A 8 LINEE PHIL/ZANU UNISCE FINO A 8 SPARTITI (155) E.35.000 1/2 DK
 STORIA 6 ELEMENTARE PHILIPS PROGRAMMA MOLTO ISTRUTIVO 1/2 DK
 GEOMETRIA 6 ELEMENT PHILIPS PROGRAMMA DI ISTRUZIONE 1/2 DK
 DISK COPIER V.2.2 PHILIPS POTENTE COPIATORE TRACCIA-TRACCIA 1/2 DK
 TOT SPECIAL LEVER PER SISTENISTI ACCANITI 1/2 DK
 OUT-RUN 2 SEGA NEGARDON PER SONY 700 2 DK
 LOUP DA MUNDOS DJANGO BELLISSIMO GIOCO DI SOCIETA' 2 DK
 SHUT THE BOX PATIENCE TABLE GAMES MOLTO BEN RIVISCITO 2 DK
 IKARI WARRIOR SNK CORP. GRANDISSIMA GRAFICA E AZIONE (155) 2 DK
 GEOGRAPHIE DE LA TE NICROS UTILISSIMO PER IMPARARE GEOGRAFIA (155) 2 DK
 CONNAHO TRACER DINAMIC BATTAGLIA INTERPLANETARIA OTTIMA (155) 1/2 DK
 YELLOW SUB-MARINE NICOLAS CLASSICA BATTAGLIA SPAZIALE 1/2 DK
 PHANTOMAS 2 DINAMIC SCOPRI IL MISTERO DEL VAMPIRO 1/2 DK
 GAMBLER DEBUTS OTTIMA DANA PER IL NOSTRO COMPUTER 2 DK
 GESPPE PHILIPS CALCOLA IL REDDITO ANNUALE 1/2 DK
 PLAKINETRIA DALAI PER DISEGNARE APPARTAMENTI E CASE 1/2 DK
 DRAGON SLAYER JAPAN VERS. PHIL. DI QUESTO EPICO GIOCO (155) 2 DK
 PSYCO WORLD N.C. GRAN BEL GIOCO DI ASTUZIA (105) 2 DK

PER ORDINI SU CASSETTA E DISCO DA 360 SS SCRIVERE O TELEFONARE A:
 DALLONA FABRIZIO
 VIA MOGGIOLI 16
 38100 TRENTO
 TEL. 0461/820872

PER ORDINI SU DISCO SIA DA 360 CHE DA 720 SCRIVERE O TELEFONARE A:
 RAVAGNI ALESSANDRO
 VIA CANOVA 27
 38014 GARDOLLO (TN)
 TEL. 0461/994057