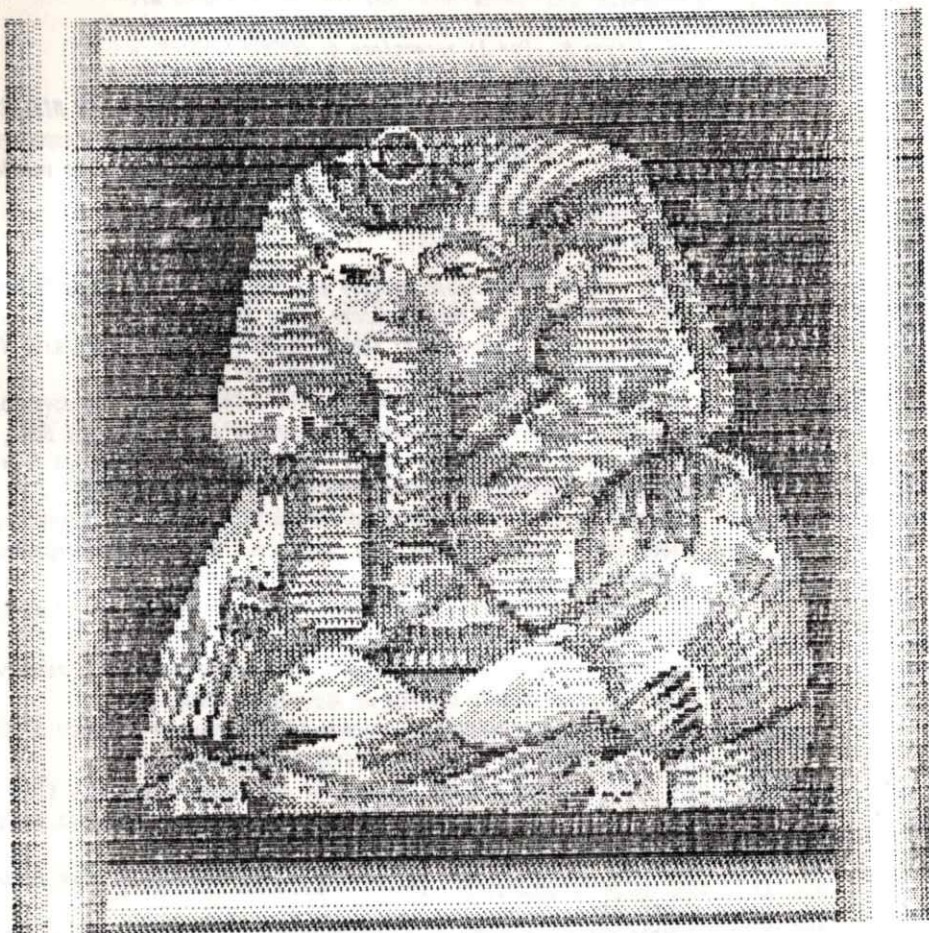


MSX CLUB TRIDENTUM



ANNO II - NUMERO V

METAL GEAR
NOVITA' IN ARRIVO
INDIANA JONES
MON MON MONSTER
P.M.P.
DAIVA PARTE II
EL MISTERO DEL NILO
FREDDY HARDEST II

Da qualche mese le novità non mancano, anche se quasi solo di programmi per dischi a 720kb.
Comunque molti degli utenti MSX sembrano aver perso ogni stimolo, molti altri hanno abbandonato l'ormai superato sistema.
Appreziamo come sempre chi ci ha inviato le recensioni:

Napolitano M. -Per la recensione di MONNON MONSTER.

Pardini M. -Per la recensione di DAIVA.

Venier M. -Che ha contribuito con la recensione di EL MISTERO DEL NILO e la mappa di PHANTIS II, che purtroppo non viene pubblicata (Le fotocopie non sarebbero venute sufficientemente bene).

Gaggi G. -Per la recensione di FREDDY HARDEST II.

Molti soci ci domandano notizie sul DOS 2.20, sull' HD da 20 Mb, sull' espansione del Memory Mapper e sul FM PAC.

Il DOS 2.20, il cui prezzo si aggira sulle 170000, è comprensivo di dischetto di lavoro, cartuccia e un manuale.

La cartuccia include un' espansione del Memory Mapper, che dovrebbe eliminare i problemi di incompatibilità con i programmi del SONY.

Copia estesa con diversi criteri, subdirectories, recupero files cancellati e molti altri sono ora una realtà anche per MSX.

Dovrebbe essere fornita anche delle routines KANJI che dovrebbero rimediare ai segni grafici che appaiono talvolta nei programmi giapponesi.

L'Hard Disk è disponibile in Germania ma il prezzo non è stato ancora fissato. Viene venduto assieme al DOS 2.20.

Altra cartuccia è la meravigliosa FM PAC, in grado di rendere compatibile il sonoro del MSX 2+ sui vecchi MSX.

Non abbiamo ancora avuto il piacere di provarla, ma ci hanno detto che i risultati sono quasi professionali.

Ciò poteva essere intuito da quel che già sappiamo sul plus:stereo con 4 voci per canale, e il processore sonoro è lo stesso delle tastiere professionali YAMAHA DX7.

Non c'è paragone con la cartuccia SCC: FM PAC è di gran lunga superiore.

Questo numero ha avuto un notevole ritardo, ma speriamo che questo non si verificherà in futuro.

Per i prossimi numeri del giornalino, inviateci i vostri quesiti e problemi, cercheremo di risolverli in una nuova rubrica.

Ultima cosa, un amico di Udine, Piccottini Alberto, cerca utenti MSX per scambio di programmi e opinioni. Il suo indirizzo è il seguente:

Piccottini Alberto

Via IV Novembre n. 8/F

CUCCANA

33050 BICINICCO UD

Come sempre, spediteci recensioni (di giochi nuovi preferibilmente)

METAL GEAR

3

Uno dei programmi più conosciuti per MSX 2 è METAL GEAR, uscito ormai da qualche anno e' ovviamente marcato KONAMI, una fra le poche marche che non hanno mai abbandonato il nostro sistema, mantenendo una qualità indiscussa sui suoi prodotti.

Dapprima apprezzato per la sua grafica molto definita, è stato quasi subito dimenticato, sia per la difficoltà nella riuscita, sia per mancanza di adeguate istruzioni o cartine.

Pochissime persone lo hanno ultimato (giudicandolo uno dei migliori videogame programmati su un home computer!!), mentre altre, pur essendone in possesso, lo hanno giudicato troppo "estraneo" dai soliti videogame, soprattutto per la mancanza del punteggio. Molti lo hanno trovato difficile per le comunicazioni che sono scritte in inglese (ma in che lingua le preferivate, in giapponese?).

Il gioco inizia all' esterno di una grande base nucleare il nostro eroe, nome in codice SOLID SNAKE è praticamente disarmato (il suo equipaggiamento consiste solo in una ricetrasmittente).

Si deve assolutamente distruggere l' arma nucleare METAL GEAR posizionata nel centesimo sotterraneo, nello stabilimento 3.

I tasti da usare sono i cursori, lo spazio e il tasto M. Quest' ultimo serve per dare i pugni. Il tasto funzione F1 è la pausa, se a questo punto si premerà F4 o F5 si potrà caricare o registrare una partita.

I tasti funzione F2 e F3 servono per selezionare le armi o l'equipaggiamento, mentre con il tasto F4 si può ricevere i messaggi o viceversa inviarli.

La base nemica è composta da 3 stabilimenti, il primo ha 4 piani, il secondo ne ha 3 ed il terzo uno. Inoltre tutti hanno i sotterranei ed il vostro obiettivo si trova nel profondissimo sotterraneo del terzo stabilimento.

Nel gioco farete conoscenza con il Dr. PETTROVICH, l' unico in grado di comunicarvi come distruggere METAL GEAR, la sua figlia Ellen, tenuta come ostaggio dai nemici, FOX HOUND, una delle spie e BIG BOSS, il direttore di tutte le operazioni.

Per aprire le porte si useranno le cards, cioè delle schede magnetiche, in totale sono 8.

Molto utili saranno le bombe al plastico: per sapere dove piazzarle date dei pugni sul muro e se l'effetto sonoro sarà un po' diverso significa che avete trovato il posto giusto.

Il gioco è costellato da tanti piccoli enigmi, a volte molto difficili da superare. Ne elenchiamo alcuni.

Non dimenticate di indossare la maschera antigas nelle stanze dove escono gas dal pavimento, mentre quando vi buttate dalla piattaforma usate il paracadute !!!

Per riuscire ad oltrepassare il campo magnetico, dovete usare la BLAST SUIT.

Il deserto è pieno di scorpioni, usate l'antidoto in caso foste beccati. Se non volete perdervi nella strada per lo stabilimento no.3 usate la bussola.

Dopo esser stati catturati (non cercate di evitarlo) tutti gli allarmi della base saranno attivi.

Questo perché il nemico, temendo una possibile fuga, aveva aggiunto nel sacco del vostro equipaggiamento, un trasmettitore (TRANS).

Di conseguenza liberatevi al più presto !!! A proposito, qualche ingenuo dice che è un oggetto molto utile, ma vi assicuro che lo è solo per il nemico !!!!

Ricordate anche che troverete un' uniforme che vi servirà per entrare nello stabilimento no.2 .

Per distruggere il carro armato usate le mine (ne occorrono 11), il bulldozer invece si distrugge con 8 mine mentre HIND-D viene distrutto con 20 granate.

Per quanto riguarda i personaggi, i Mr ARNOLD si distruggono con il lanciarazzi, COWARD DUCK con la pistola, i FIRE TROOPER con la pistola, ed infine BIG BOSS (quello sporco doppiogiochista !!!) si uccide con il lanciarazzi.

Punto molto difficile è il secondo piano dello stabilimento 2: il messaggio sarà di chiamare Jennifer su una certa frequenza: correte subito nella stanza 154 e chiamate; lei farà in modo di farvi trovare nello schermo 156 il lanciarazzi. Correte subito nel 144 e aprite la porta a destra. Per arrivare alla 157 chiamate sulla stessa frequenza e Jennifer farà in modo di aprire la porta. Qui troverete la bussola, elemento indispensabile per raggiungere lo stabilimento no.3 .

A proposito, per chiamare si entra (con F4) nello schermo della ritrasmissione, si seleziona la frequenza tramite i cursori a destra/sinistra e si preme il tasto cursore in alto (ovviamente il tutto può essere eseguito anche con il joystick). La regolazione della frequenza è automatica in ricezione.

Metal Gear si distrugge, come detto dal dottor Pettrovich, con le bombe al plastico, applicate ai piedi dell'arma, con la sequenza R,R,L,R,L,L,R,L,L,R,R,L,R,L,R ma ha dimenticato l'ultima posizione (che, per la cronaca è R). Per chi non l'avesse capito R e L sono abbreviazioni di Right (destra) e Left (sinistra).

In caso di errore si deve ripetere l'intera sequenza. Attenzione ai messaggi di BIG BOSS in prossimità del terzo stabilimento: non dategli ascolto, perché cercherà di farvi salire su un camion che si metterà in moto, di farvi entrare in una fossa mortale o di farvi spegnere il computer !!!

Infatti in realtà BIG BOSS è il capo del quartier generale nemico, e dapprima vi ha dato false informazioni su Metal Gear, e poi, sicuro che la missione sarebbe stata un fallimento, vi ha mandato disarmato nella base.

Alla fine del gioco, fatto secco il traditore ci sarà ancora un ostacolo: quale scala prendere? Quella all'estrema sinistra, se vi ricordate le parole di Pettrovich.

Un altro consiglio è di preferire la versione con energia infinita verso la fine del gioco, e di non usare le password (vi spianano troppo la strada e i messaggi saranno a volte fuori luogo, senza contare il fatto che la missione sarà svolta in modo sicuramente disordinato.

La grafica è bella, il sonoro adeguato, ma il punto forte del gioco è l'atmosfera che riesce a creare (soprattutto quando siete alle battute finali) e sicuramente dà soddisfazione finirlo anche con le vite infinite.

Il difetto principale di VAMPIRE KILLER era che anche se la grafica era stupenda e la colonna sonora magnifica (nei dimostrativi la troviamo ancora adesso!!!) il gioco ad un certo punto stufava perché si arrivava molte volte sempre allo stesso punto.

La soluzione non stava però nell'introdurre i CONTINUE (allora il gioco si finiva troppo presto !!) come in molti programmi fatti successivamente.

La soluzione era, come in MAZE OF GALIOUS fare un gioco abbastanza lungo ma ugualmente appassionante.

Ma mentre in quest'ultimo il ritmo di gioco era spesso lento e la grafica non era bellissima, in METAL GEAR tutti questi difetti non esistono, ed è per questo che noi lo giudichiamo assolutamente indispensabile per un possessore di MSX 2.

Poi non è necessario giocarlo tutto in un momento: la situazione può essere registrata su cassetta (esiste anche una versione che registra su disco) e il gioco può essere sempre ripreso in un altro momento.

Per uno dei migliori programmi per MSX 2 il giudizio non può che essere ottimo: che mi ricordi dei 2000 giochi in nostro possesso è stato tra quei 10 che mi hanno veramente "preso".

Altri titoli che meritano di fare la storia dell'MSX sono VAMPIRE KILLER, FIREBIRD, ALESTE 2, ALESTE SPECIAL, il vecchio KNIGHTMARE, per alcune persone anche il proseguimento, ma anche HERZOG e RASTAN SAGA, e se vogliamo, anche gli sportivi della KONAMI (ricordate il calcio, il tennis e le olimpiadi?).

Non indugiate, procuratevelo a qualsiasi costo perché senza ombra di dubbio è tra i migliori prodotti tra la softca MSX.

NOVITA' IN ARRIVO

Il mercato del hardware in questi ultimi tempi è totalmente rivolto verso la Francia dove da neppure un mese è iniziata la vendita del nuovo MSX2+ che ha destato molte sorprese in quanto è sembrato subito che riscuotesse molto interesse anche dagli altri possessori di computer vedi Amiga e Atari. Un nostro fornitore francese ne è già in possesso e da quello che ci scrive questa nuova macchina è veramente un bomba. Però non illudiamoci in quanto in Italia non verrà quasi certamente importato. Grande scalpore ha fatto la notizia dell'uscita di un nuovo modem con la capacità di trasferire dati alla velocità di 19000 baud al minuto. Anche questa periferica non verrà quasi certamente importata. Il mercato software invece è sempre vivo e vegeto ma si hanno avuti dei cali notevoli per quello che riguarda i programmi per MSX1 su cassetta e quelli per MSX2 singola faccia che sono sempre più rari, nessun problema invece per chi possiede un doppia faccia che può scegliere su una notevole quantità di programmi tragati Made in Japan. Per chi possiede un MSX1 a cassetta gli unici programmi che abbiamo visto nuovi sono LASER SQUADE e SANCHEZ TENNIS i quali saranno disponibili presso il club fra non molto. Per chi a l'MSX2 V68335 a singola faccia la situazione è ancora più grave l'unico titolo in arrivo è LEGEND OF LADOLA un arcade strategico di cui non sappiamo assolutamente nulla. E arriviamo ai più fortunati possessori di MSX2 doppia faccia le novità sono moltissime come si può vedere anche nell'aggiornamento lista a fine giornale. In arrivo molti titoli fra i quali MASTER OF MONSTER, DEFCOM, e molti altri che non stiamo qui a elencare. Le novità su cartucia invece riguardano programmi che il club ha ordinato recentemente direttamente dal sol levante e sono MR GHOST, SNATCHER indonitate di che marca è, si proprio della Konami ed è ispirato al Film Terminator. In arrivo anche BOX PROFESSIONAL della Sony. Speriamo comunque che il mercato dei programmi per MSX1 si possa svegliare

MERCATO DELL'USATO

Monitor Philips monocromatico	£ 130.000	Tel. 0461/820872
Modem Philips NMS 1255/08 (nuovo)	£ 250.000	Tel. 0461/820872
Computer Philips V68020	£ 150.000	Tel. 0461/994057

INDIANA JONES

Il gioco Atari rischia di non prendere molto piede tra il pubblico dei giocatori di videogames nonostante le scene mozzafiato trasferite dal film al videogames. Risulta, quindi, un poco strano che ora per la realizzazione di un gioco di sicuro successo si rischi troppo denaro. Inoltre bisogna riconoscere che nonostante tutto i produttori hanno ricevuto una mano da parte di tutti: a partire dalla Lucas Film alla quale hanno rubacchiato tutte le componenti più eccitanti per Indiana Jones e il Tempio Maledetto, dai grafici di buona qualità ad un'ottima sceneggiatura. Nella trasposizione per MSX si nota una certa mancanza di componenti arcade che deve essere vagliata con attenzione. Il gioco con le monetine è molto più immediato dato che se non ti viene voglia di giocarlo lo abbandoni immediatamente. I giochi da fare in casa, invece hanno altre qualità non si è limitati nel tempo di gioco per via dei soldi o dal tempo di impiego stesso. Ecco perché i giochi semplici hanno preso piede nello stile arcade mentre quelli difficili vedi per esempio ELITE non sono andati proprio così bene.

Il gioco Indiana Jones è costituito da tre sfide separate. Si comincia con un labirinto grigio e roccioso e il tuo compito è quello di salvare 8 bambini imprigionati nelle caverne scavate nella roccia e chiuse da una crudele grata di ferro. Questo schermo di inizio è fatto da livelli e scale con passaggi su ponti di corde pericolanti. Fai molta attenzione perché molti nemici ti inseguono mentre cerchi di salvare i bambini. Sono esseri vestiti di colore arancio che ti si avvicinano come degli Zombi e si chiamano Thugees. Indy è armato solo con la frusta con la quale si difende dai Thugees dei serpenti dei pipistrelli, da esseri demoniaci che sputano palle di fuoco. La frusta può essere usata in 4 direzioni, alto, basso, sinistra, destra. Il colpo verticale ti è particolarmente utile quando ti arrampichi su per le scale e quando le scendi. Bene, una volta che i fanciulli sono stati salvati è tempo di utilizzare il carrello dei minatori come mezzo di trasporto per raggiungere il secondo livello. Questa scena è ciò che ha reso famoso questo gioco. Vieni trasportato velocemente dal carrello e contemporaneamente colpisci con la frusta i nemici che seguono ed anche le lattine dell'olio che sono sparse lungo i lati dei binari. Il terzo livello è francamente un po' inaspettato rispetto ai precedenti. Ti trovi a questo punto nel tempio maledetto dove i Thugees hanno nascosto la pietra magica di Ra. Dovrai combattere ed attraversare un baratro di lava per raggiungere la pietra. Con la tua potente frusta che lanci ad un robusto polo per permetterti di superare dondolando il pericoloso fossato e raggiungere così il gioiello prezioso, ma devi fare molta attenzione ai Thugees che ti tendono agguati quando meno te la spetti. Il gioco, a mio parere ha bisogno di un'iniezione di suspense e pericolosità maggiore rispetto all'attuale versione un po' soft.

SEI FRANKSTEIN E DEVI TORNARE A CASA, IL TUO CIMITERO. PRIMA DEVI PASSARE 4 STAGE INCONTRANDO MILLE PERICOLI: FONTANE CHE TI SPINGONO IN ACQUA, PARETI CHE TI SCHIACCIANO... INOLTRE MUMMIE, UOMINI RAGNO, PIPISTRELLI, LUPI MANNARI, SCHELETRI... CECHERANNO DI IMPEDIRE IL TUO PASSAGGIO. COME SEMPRE AD OGNI FINE SCHEMA IL MOSTRO DI TURNO: PER GLI STAGES 1 E 3 SI AVRA' UN CICLOPE, PER IL 2 UN CUOMO-LUMACA GIGANTE E PER IL QUARTO UN CAMALEONTE MAL CRESCIUTO. UNICA DIFESA SARANNO I PUGNI, MA CHE PUGNI! AD OGNI DIRETTO DI FRANKIE PARTIRANNO LAMPI. OVVIAMENTE POTREMO POTENZIARE I NOSTRI PUGNI ATTRAVERSO ALCUNI SPECIAL:

- QUELLO RAPPRESENTANTE UN LAMPO POTENZIA QUEST'ULTIMO
- QUELLO RAPPRESENTANTE UNA VITE INVECE, PERMETTERA' AL PUGNO DI LANCIARE BULLONI CHE ANDRANNO SEMPRE A SEGNO.

IN OGNI SCHEMA TROVEREMO UNO SPECIAL RAPPRESENTANTE UNA ROCCIA, QUESTA E' UN ARMA PARTICOLARE DA USARE CONTRO IL MOSTRO FINALE (OGNI SPECIAL HA 5 COLPI). OLTRE AGLI SPECIAL SOPRA ELENCATI VE NE SONO ALTRI CHE PERMETTONO DI AVERE ENERGIA E INCREMENTARE IL NUMERO DI VITE.

VEDIAMO ORA I COMANDI:

- SX E DX PER ANDARE AVANTI O INDIETRO (IL GIOCO E' A SCORRIMENTO ORIZZONTALE)
- SX E DX PER ANDARE AVANTI O INDIETRO (IL GIOCO E' A SCORRIMENTO ORIZZONTALE)
- GIU' PER CHINARSI
- SPAZIO DA UN PUGNO E SPARA UN LAMPO
- GRAPH SALTA
- GRAPH + DIREZIONE PER SALTARE IN LUNGO
- SPAZIO + SU LANCIARE LE ROCCIE
- SU ENTRA NELLE PORTE
- STOP MOSTRA LA MAPPA DELLE PARTI DI SCHEMA ESPLORE E DOVE SI TROVA IL MOSTRO.

ED ORA QUALCHE CONSIGLIO

STAGE 1 ANDANDO SEMPRE A DX SI COMPLETA LO SCHEMA

STAGE 2 CONTROLLARE SEMPRE LA MAPPA QUANDO CI SI TROVA SULLA SX DEL MOSTRO, CONTINUARE A DAR PUGNI SUL MURO ED ENTRARE NEL PASSAGGIO FORMATO

STAGE 3 CONTROLLARE LA MAPPA, QUANDO CI TROVA SOTTO AL MOSTRO SALIRE SUL GETTO D'ACQUA, SIETE ARRIVATI!

STAGE 4 STESSE INDICAZIONI DELLA STAGE 2

IL FINALE SARA' PER VOI UNA BELLA SORPRESA!

PER CHI COME ME POSSIEDE IL GIOCO CON VITA ED ENERGIA INFINITA CONSIGLIO (AI PRINCIPIANTI) DI GIOCARE INIZIALMENTE CON L'ENERGIA INFINITA, PERCHE' IL GIOCO PUO' SEMBRARE DIFFICILE E QUINDI ANNOIARE SE NON SI RIESCE A COMPLETARE UNA STAGE.

P. M. P.

Per ottenere le vite infinite di MASK 2 digitare il seguente listato:

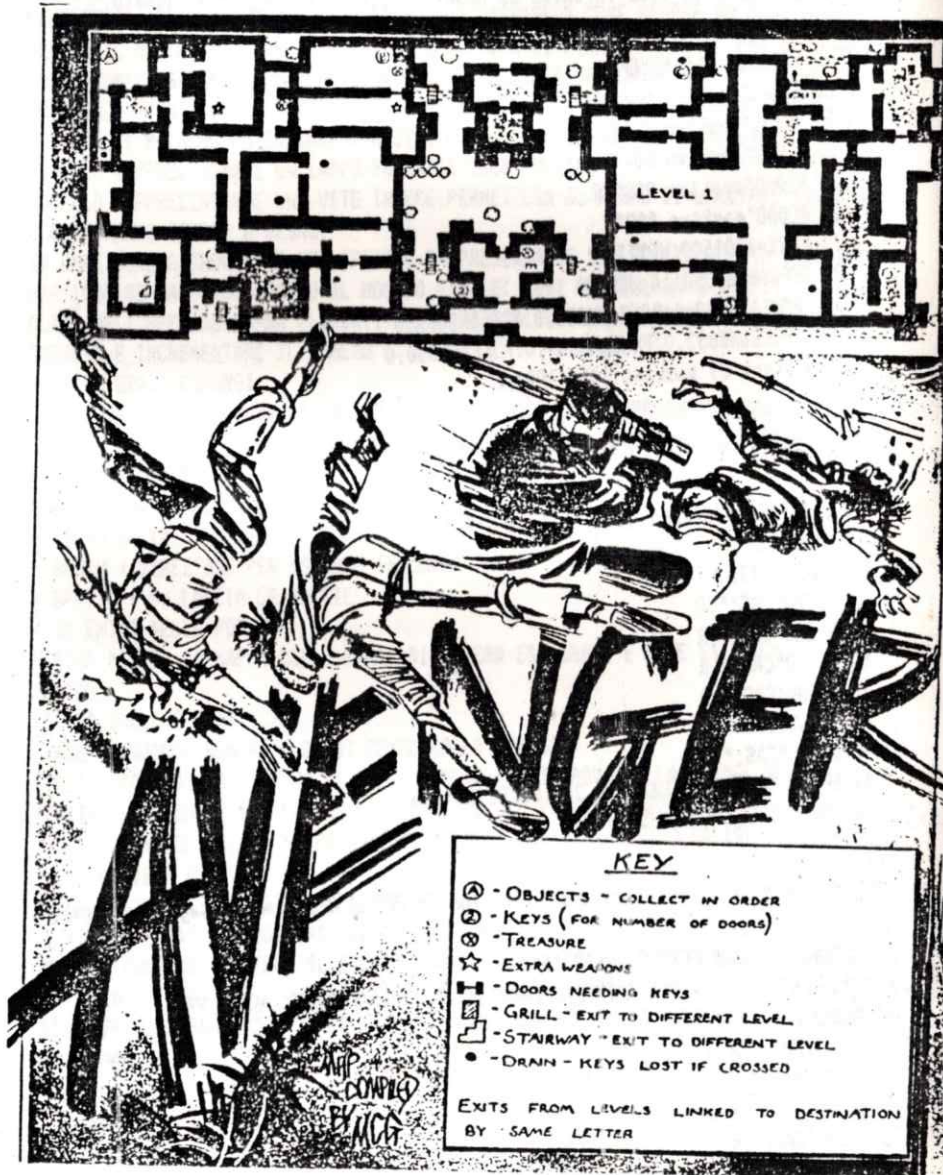
```
10 WIDTH37:CLS:KEYOFF
20 BLOAD"masktwo.004",R
30 BLOAD"masktwo.005",R
40 BLOAD"masktwo.001",R
50 BLOAD"masktwo.002",R
60 BLOAD"masktwo.003"
70 FORX=1TO1500:NEXTX
80 DEFUSR=&HD9A1:A=USR(0)
90 'POKE&HAAB9,0:POKE&HAABA,0:POKE&HB0FA,0
100 'POKE&HB832,0:POKE&HB9AF,0:POKE&HB9B0,0
110 'start di masktwo.005: &HD4FE
```

Per ottenere le vite infinite di AVENGER digitare il seguente listato:

```
10 CLS:PRINT"TRAINER GAME?":D$=INPUT$(1)
20 SCREEN2
30 POKE-1,170
40 BLOAD"CAS:",R
50 BLOAD"CAS:",R
60 BLOAD"CAS:",R
70 BLOAD"CAS:",R
80 BLOAD"CAS:",R
90 BLOAD"CAS:"
95 IFD$<>"N"THENPOKE&HBD76,201:POKE&HCB42,0
100 DEFUSR=542721:A=USR(0)
```

Per ottenere le vite infinite di JACK THE NIPPER 2 digitare il seguente listato:

```
0 SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF:COLOR 15,4,4
1 CLS:PRINT"          9":LOCATE0,0:INPUT"N.vite";X:IFX<0ORX>255THEN1
10 BLOAD"CAS:",R
20 BLOAD"CAS:",R
30 BLOAD"CAS:",R
40 BLOAD"CAS:",R
50 BLOAD"CAS:",R
60 BLOAD"CAS:"
70 POKE&HBF35,X
80 DEFUSR=345601:A=USR(0)
```

KEY

- Ⓐ - OBJECTS - COLLECT IN ORDER
- Ⓢ - KEYS (FOR NUMBER OF DOORS)
- ⊙ - TREASURE
- ☆ - EXTRA WEAPONS
- ⌂ - DOORS NEEDING KEYS
- ⌂ - GRILL - EXIT TO DIFFERENT LEVEL
- ⌂ - STAIRWAY - EXIT TO DIFFERENT LEVEL
- - DRAIN - KEYS LOST IF CROSSED

EXITS FROM LEVELS LINKED TO DESTINATION BY SAME LETTER

OBJECTS

OBJECTS	LEVEL
A - CONTAINER	1
B - ORB	1
C - LEVER	1
D - POISON FLOOD	4
E - ROPE	1
F - GRILL	2
G - MONK	3
H - HAND	6
I - CHARM	5
J - HORSESHOE	5
K - SCROLL	6

THE MAP

LEVEL 5

LEVEL 6

P A S S W O R D

NEMESIS 2

LARS18TH	VITE INFINITE
NEMESIS	PASSA SCHEMI
METALION	INVULNERABILITA

SUPER LAYDOK

KXNMINTQFOOPDT

FANTASM SOLDIER

LIVELLO 2 : 512 002 1020
LIVELLO 3 : 779 668 7396
LIVELLO 4 : 847 335 4283
LIVELLO 5 : 771 668 7556

METAL GEAR (Per inserire le password premere F1 senza poi premere Return)

DS 4	UNA STELLA
ANTA VA ERAI	TUTTE LE STELLE
HIRAKE GOMA	TUTTI I PASS
INTRUDER	ARMI INFINITE
ISOLATION	APRE ALCUNI PASSAGGI

DAIVA PARTE II

Immediatamente sotto la scritta <STOCK> trovate il numero di navi gia' pronte per ogni tipo. Così' dalla tabella risulta che avete una BATTLE SHIP, due CRUISER, cinque O.M. SHIP e tre MISSILE SHIP.

Alla destra della scritta <STOCK> i numeri rappresentano le fasi di produzione delle navi, si va dalla quarta alla prima. Come potete vedere una BATTLE SHIP necessita di quattro fasi, mentre un CRUISER due, e le navi minori solo una.

Dalla tabella risulta che vi sono in produzione tre BATTLE SHIP al terzo stadio e due al primo stadio, cinque CRUISER al secondo stadio, dodici O.M. SHIP al primo stadio e nove MISSILE SHIP al primo stadio.

<F-5> SAVE

Con questa opzione potrete salvare una partita con codice da 0 a 9. Su ogni disco potete quindi registrare dieci partite. La partita puo' essere ricaricata solo all'inizio del gioco. N.B.

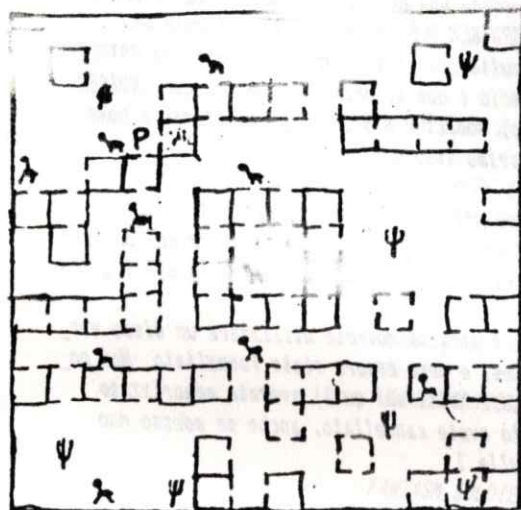
[Per registrare la partita dovrete utilizzare un disco vergine da 720 Kbytes, e deve essere stato formattato. Non potete utilizzare dischetti sui quali avevate memorizzato qualcosa e poi lo avete cancellato, anche se adesso non contiene piu' nulla.]

Adesso alcuni particolari del gioco:

Se nell' opzione POLICY investite su <ALL STARS> ogni settore di ogni vostro sistema avra' un investimento di 50 crediti.

Normalmente non potete usufruire della sesta flotta. Ma questa ha uno scopo ben preciso. Essa infatti puo' essere una flotta che vi siete costruiti in una partita precedente. Per far uso di questa opzione comportatevi nel seguente modo: Portate una vostra flotta nel sistema piu' in basso a sinistra della mappa di gioco. Noterete che vi e' una linea di spostamento che esce dallo schermo. Con l' opzione TACTICAL MOVE muovetevi in quella direzione, cioe' fuori dalla mappa di gioco, e..... sorpresa vi verra' dato un codice <WARDATA>. Scrivetelo su un foglio, quindi resettate il computer, ricaricate il gioco e alla richiesta di WARDATA digitate il codice, il gioco iniziera' ma avrete fin dall' inizio la flotta alla quale corrispondono le WARDATA. Questa si distingue dalle altre flotte perche' e' rossa. Per controllarla dovete usare un Joystick in porta 2 del tipo MSX o un mouse, questo perche' al posto del tasto <ESC> viene usato il secondo FIRE BUTTON, questo nelle FLEET BATTLE. Nelle PLANET BATTLE la potrete utilizzare contemporaneamente a un'altra flotta solo che se non avete un Joystick MSX non potrete usufruire delle armi speciali, in compenso potrete giocare con due robot contemporaneamente, uno blu e uno rosso.

5) PLANET BATTLE



P = LOGGO DI PARTENZA
ψ = CACTUS
H = HORSE
JAIL = PRIGIONE
BANK = BANCA
/// = SWING DALL'APERTO

GUN FRIGHT BY ULTIMATE SOFTWARE CITY'S MAP

DA 8 IN POI = PIANTA
NUMERO PROG. CREZZI

HISORE 26220

1	BUFFALO BILL	\$ 350	
2	BILLY THE KID	\$ 700	
3	SUNDANCE KID	\$ 1500	
4	JASSE JAMES	\$ 2000	+ EXTRA
5	BUTCH CASSIDY	\$ 2500	
6	MA BAKER	\$ 3000	
7	WILD BILL	\$ 3600	
8	RUMPO KID	\$ 4000	+ EXTRA
9	CLEVER JACK	\$ 5600	
10	MILKIE BAR KID	\$ 6100	

In questa fase potrete conquistare il sistema nel quale si trovano le vostre flotte. Questo però è possibile solo se non vi sono flotte nemiche in quel sistema.

Se vi sono dovrete distruggerle o aspettare che se ne vadano.

Nelle PLANET BATTLE dovete tenere presente la forza difensiva del sistema infatti questa indica con quanta violenza verrete attaccati dalle difese del pianeta e la resistenza dei loro Robot ai vostri colpi.

La vostra forza di fuoco dipende dal numero di navi che userete nell'attacco e dalla loro potenza. In questo modo potrete contrastare la forza difensiva.

È molto importante che le flotte coinvolte abbiano le WEAPONS a buon livello. Queste infatti influenzano la forza dei vostri scudi, la quantità di energia che troverete sul pianeta per ristabilire i vostri scudi, e l'uso delle armi speciali.

Per quanto riguarda la forza degli scudi non c'è molto da dire, con le WEAPONS al massimo cioè 9, essi sono al massimo della potenza.

Le unità di energia servono a riportare i vostri scudi al livello di energia iniziale.

Ogni 3 WEAPONS ve ne viene data una. Poco prima dell'inizio della battaglia vi viene richiesto di piazzare le unità e di settare il TIMER. Avete a disposizione esattamente 200 secondi per conquistare il pianeta, il conto è alla rovescia.

Vi viene mostrata la mappa del pianeta, con un indicatore mobile sulle quattro parti in cui si divide. Ad ognuna di queste parti corrisponde un tipo diverso di nemico.

Dopo aver piazzato l'indicatore (che non ha nessuna influenza sull'esito della battaglia). Dovrete piazzare gli indicatori più piccoli sul pianeta per stabilire un valore del timer. Questo verrà richiesto per ogni unità di energia che avete. Durante il gioco, al tempo stabilito da voi una unità di energia cadrà nel punto stabilito e voi dovrete essere lì o entro pochi secondi la perderete. Dovrete inoltre stabilire quale arma speciale usare. In ordine vi vengono offerte: LASER, BARRIER.

Il VULCAN vi permette di sparare contemporanea-
mente all'avanti e all'indietro, però alle
spalle la potenza di fuoco è dimezzata. Non vi
sono limiti nel suo uso.

Il LASER è un'arma frontale molto potente, ma
avete un numero limitato di munizioni.

La BARRIER vi rende invulnerabili mentre tenete
premuto il tasto che la attiva finché non lo
lasciate. Ma ha una durata limitata.

A tutte le armi speciali si accede mediante la
pressione del tasto <CTRL>.

Il vostro scopo sul pianeta è eliminare tutti
i nemici, dalle quattro aree del pianeta.

Vi spostate orizzontalmente sulla superficie,
e passando da un'area all'altra venite attac-
cati da nemici differenti. Guidate un robot che
spicca balzi tanto più alti quanto minore è la
gravità sul pianeta. Quando liberate un settore
il radar ve lo segnala scrivendo <OUT> nella po-
sizione corrispondente.

Se riuscite nel vostro intento al termine della
vostra flotta rimarrà una parte tanto più
grande quanto meglio avete condotto l'attacco.

Veniamo adesso alla descrizione delle funzioni informative e dell'opzione di
<SAVE> attivabili mediante i tasti funzione.

<F-1> FLEET : Questa opzione vi permette di ottenere informazioni su una
qualunque flotta. Vi verrà mostrato il numero di navi in
essa presenti e lo stato delle sue armi e del suo morale.
Dovete solo spostarvi da una flotta all'altra e premere il
tasto di return se volete informazioni.

<F-2> SYSTEM : Questa opzione vi fornisce informazioni sui sistemi stella-
ri. La selezione avviene come nell'opzione precedente.
Vi verranno forniti tutti i dati relativi al sistema.
N.B.
[Questa opzione è valida solo nel vostro R.A. (<R>ange di
<A>zione, cioè in tutti i sistemi direttamente collegati ai
vostri)]

<F-3> GALAXY : Questa opzione vi permette di avere una relazione sull'an-
damento della partita in tutta la galassia.
Vi verrà mostrato per ogni parte il numero dei territori,
la produzione complessiva e la quantità di armamento belli-
co.

<F-4> STOCK : Con questa opzione potrete sapere a che punto della produ-
zione sono le vostre navi e quante ne avete già disponibili
per l'uso. Le informazioni vi verranno mostrate così:

EL MISTERO DEL NILO

Il gioco inizia con un motivetto da incantatore di serpenti suonato su
un organetto. Voi impersonate il grande avventuriero Nevada Smith,
aiutato da Janet una rossa di Milwaukee, e da Al Hassan un misterioso
indigeno. La vostra missione è quella di rintracciare il gioiello di
Luxor, il più grande dei tesori egiziani, che il malvagio Abu-Sahl sta
tentando di vendere a un collezionista sud americano, il barone von
Bloefeld. Una cosa che rende un po' particolare questo gioco è che
ciascuno dei tre personaggi può essere controllato automaticamente uno
per volta. Quando il controllo viene trasferito (premendo i tasti 1, 2, 3
sulla tastiera) gli altri personaggi non fanno che seguire quello
principale. Bisogna scoprire le doti di ciascun personaggio e di usare
quello nella situazione più appropriata alle sue armi e alla sua
abilità. All'inizio Janet balza di balcone in balcone raccogliendo le
proprie armi che sembrano borsette esplosive! Armata di esse affronta
parecchie guardie armate e passa allo schermo successivo dove ci
saranno altre borsette da menare.

Al Hassan entra in scena al terzo schermo e vi segue fedelmente
ovunque andate in attesa che vi decidiate ad attivarlo. L'arma
preferita di Al Hassan è un ombrello. Per finire Nevada appare al
quinto schema per lui basta la fida Smith & Wesson.

In seguito ci saranno altre avventure nel deserto in una base militare
alle piramidi e persino sopra un treno. Per fortuna la coppia di
programmatore spagnoli (che tutti dicono molto promettenti) hanno
fornito una funzione Save Position che entra in azione ad ogni dieci
screeni. Una volta memorizzata la vostra posizione riceverete un codice
che vi permetterà di ricominciare da dove vi eravate interrotti.
Questa è una ottima idea poiché il gioco ha il brutto vizio di
rispedirvi all'inizio quando avete perso tutte le vostre vite quale
che sia il punto a cui siete giunti.

FREDDY HARDEST II

Freddy Hardest II non è altro che la continuazione di FREDDY HARDEST I, qui vediamo l'impavido Freddy all'interno dello strano pianeta.

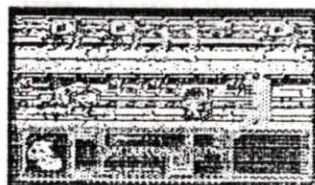
Il nostro eroe deve rifornire di carburante ben sei astronavi aliene, attivarle ed inserirle le rispettive parole d'ordine fornite dai computer, dopodiché potrà ritornarsene a casa viaggiando per lo spazio infinito.

Tutto questo dovrai farlo utilizzando i diversi computer che troverai sulla tua strada, per attivarli dovrai tirare la leva del joystick verso l'alto.

Altro elemento importante è la possibilità di passare da un punto all'altro del pianeta tramite i tunnel sempre sollevando la leva del joystick.

Oltre agli odiosi robots volanti presenti anche in FREDDY HARDEST I ti troverai ad affrontare due tipi di alieni: i primi, svolazzanti come i robots, sembrano dei fantasmi e possono essere distrutti sia con i pugni, sia con i calci che con il laser, i secondi sono invece i classici alieni che vediamo nello screen di caricamento insieme a Freddy; questi sono completamente immuni al laser e per distruggerli bisogna combattere con calci e pugni, solo dopo svariati colpi svaniranno in una nuvola di fumo.

FREDDY HARDEST II è veramente molto bello: i bellissimi sprite, gli sfondi minuziosamente particolareggiati, la perfetta giocabilità ma soprattutto la possibilità di interagire con lo sfondo utilizzando i computer e passando attraverso i tunnel rendono questo gioco necessario nella raccolta di ogni videogiocatore.



AGGIORNAMENTO LISTA

Per le vostre richieste
su cassetta e disco 360K

Dall'ora Fabrizio
Via Moggioli 16
38100 Trento
Tel. 0461/820872

Per le richieste su disco

Ravagni Alessandro
Via Canova 27
38014 Gardolo (TN)
Tel. 0461/994057

SAROTALE	P. J. SOFT	ATTENTO AL MAGAZZINIERE IMPAZZITO!!!	1/2 CD	BRAND BUSTER TRAIN NAME	NEGAION 1 SONY 700	2 DK	
2 A K	NICROCARD	ESPLORA TUTTA LA CITTA' (105)	2 DK	TALIT	RISALE LE IMPALCATURE	1/2 CD	
ROMANICA V.2.0	PALEO	VERSIONE LEGGERMENTE DIVERSA NELLA GRAFICA	1/2 CD	KANAKA	ANGELA TUTTO IL LABIRINTO	1/2 CD	
EASY NS12-NS12+	TIESOFT	SUPER MULTIDIRETTISSIMA VERSIONE	1/2 CD	STIFFI ALEXANDER	LIVESTRE SPOLIA LE RAGAZZE TOLINO E NATTONI	2 DK	
NS12 SPRING	N.C.	ARCADE MADE IN JAPAN (105)	2 DK	PAI	TABLE GAME COMPLICATO	1/2 CD	
ALISTE 2	COMPILE	E' SEMA DIBUITO IL LABIRINTO SPAZIALE (105)	2 DK	MIRO COPY	LEWAGE IMPEDISCE LA DISTRUZIONE DEI CASTELLI	1/2 CD	
JANGOU	N.C.	SEI IL PRINCIPALE JANGOU LIBERA IL REGNO (105)	2 DK	MIRO COPY	STEINER SUPER UTILITY PER DIGITALIZZARE	2 DK	
YAKSA	WOLF TECH	GRANDE GIOCO DI WIKAR (105)	2 DK	COMPICTURE	STEINER ANCORA UN SUPER ELABORATORE DI IMMAGINI 828	2 DK	
GAME CONSTRUCTION	SONY	GRANDE PROGRAMMA TIPO S.E.N.F. (105)	2 DK	ASTERIX	N.C.	TRATTO DAL FAMOSO FILM OTTIMO (105)	2 DK
2 A 2	TELEMET	UNA GRANDE CONTINUAZIONE (105)	2 DK	PC BILDER 1	N.C.	IMMAGINI PORDOGRAFICHE (105)	2 DK
KONAMI GAME COL. 2	KONAMI	RACCOLTA NEL PIU' GRANDI SUCCESSI SPORT (10)	2 DK	PC BILDER 2	N.C.	WARI NEGA IMMAGINI SUPER GRAFICA (105)	2 DK
QUINPI	RITZ	STIPATICO GIOCO DI STRATEGIA (105)	2 DK	SEIT	N.C.	IMMAGINI MOLTO EROTICHE E SPIRITE (105)	2 DK
ANDROMEDUS SPECIAL	SONY	VERSIONE CON TRAINER (105)	2 DK	THE SEXY GIRLS	N.C.	UN PICTURE SHOW MOLTO STRANO (105)	2 DK
NO INTERACTIVE	SONY	VIDEOGRAPHICS SORO 2 SONY 900	2 DK	IRON	N.C.	UN BEL DEMO TRATTO DAL FAMOSO FILM (105)	2 DK
NAI TONY	NAL	FONTO PER NAU NOTTE (105)	2 DK	ACROSCALC	ACROSOFT	BUON PROGRAMMA DI UTILITA' GENERALE	1/2 CD
CYCLE 2.3	N.C.	OTTIMO GIOCO DI RICI	1/2 CD	THE BOSS	PERASOFT	SEI L'ALLENATORE DI CALCIO	1 CD
ALISTE DE GRAMMATIC	DATAREVIT	CORSO ACCELERATO DI GRAMMATICA	2 DK	JOHNY COMEHOLO 2	JULIET SO	IL NOSTRO ASTRONAUTA IN UNA NUOVA MISSIONE	1/2 CD
ADVISOR SQUARE	ARCHIE	SUPER GIOCO DI ARILITA'	2 DK	DESPERADO	TOPSOFT	WESTERN GAME	1/2 CD
SUPER COONS	COMPILE	ANCORA UN GRANDE GIOCO DALLA COMPILE (205)	2 DK	CRISPAGE	RUHA	GIOCO DI CARTE	1/2 CD
DIMENSION OMEGA 1	POSITIVE	DEVI ARRIVARE FINE AI SETTONI PIU' ALTI	1 CD	NS1-21	ASCEI	POKER A MATHE	1/2 CD
DIMENSION OMEGA 2	POSITIVE	ANCORA UN PICCOLO SFORZO	1 CD	JUMBO	N.C.	SEI L'ELEFANTINO IN MISSIONE	1/2 CD
JAST	N.C.	ADVENTURE GRAPHIC MADE IN JAPAN	1/2 CD	POWPER VOUS FANCAIT	DATA REVI	CORSO DI FRANCESCO OTTIMO (105)	2 DK
PORT HORTEN	HEXESIS	SCOPRIAMI QUELLO CHE TI ACCADE DOPO LA NOTTE	1/2 CD	SPEAK FOR ENGLISH 2	DATA REVI	OTTIMO CORSO DI INGLESE (105)	2 DK
TRIPLE COMMANDO	JOYFAR	GUIDO CONTEMPORANEAMENTE 3 COMIT	1 DK	SPAC VOY ENGLISH 2	DATA REVI	PER I PIU' ESPERTI IN INGLESE (105)	2 DK
TONY KETRAH	N.C.	ARCADE DI POCO VALORIA	2 DK	12-3CHOW AUTOREM SY	DATA REVI	UTILITY IN VERDE (105)	2 DK
SARJANA 2	REALTIME	PER GLI AMANTI DELLA NOTTA CANTANTE	1/2 CD	DATA REVIHOM KINSE	DATA REVI	GRANDE RACCOLTA DI COMI, IMOL, TED, ECC. (105)	2 DK
VECTON	ORAGON	ALL'INTERNO DI UN PERICOLOSO LABIRINTO	1/2 CD	DEKAT	TOBISBA	SUPER PER L'8280, OTTIMA	2 DK
VECTRON	PARALLAT	NOVA GRAFICA PER QUESTO FANTASTICO GIOCO	2 DK	HYDEOS	TELEMET	EPICO GIOCO SPAZIALE, NEGA RACCOLTA (105)	2 DK
VECTRON	REALTIME	FINALMENTE PER NSI	1/2 CD	ALISTE SPECIAL	COMPILE	LO RACCONTERE AI VOSTRI FIGLI (105)	2 DK
YS 3 HAWKERS	TELEMET	OTTIMO FANTASTICO GIOCO (105)	2 DK	1789 LA REVOLUTION	LEGENO SO	GRANDE ADVENTURE GRAPHIC IN FRANCESCO (105)	2 DK
GRAPH 30 -2-	N.C.	UN OTTIMO PROGRAMMA DI GRAFICA	1/2 CD	SUM NAME	SUM SOFT	SCRIVI TUTTI I NOSTRI E RACCONTE ILI DIBUTY	2 DK
YEM	NEOLVON	GRANDE GIOCO SPAZIALE CON BELLA GRAFICA	1/2 CD	AMPLANT SPECIAL	SCOPTRIST	CERCA DI SPOLARE SUBITO LA RAGAZZA (105)	2 DK
TAKAMAGHRA TRAINER	YEMANI	VERSIONE PER PHILIPS CON VITE INFINITE	2 DK	VIDEORAMATE PLUS	YAMANA	SUPER DIGITALIZZATORE PER 8280 (105)	2 DK
PIEWEAK	GAME ARTS	INTERNA 2 UN GRANDE AUTOREM (105)	2 DK	DYNAMITE BOWLS	TOBISBA	VERS. 1 SONY 700	2 DK
VIDEOMAIL	N.C.	COMPLICATO GIOCO MADE IN JAPAN (105)	2 DK	BLACK JACK	EXCESSOFT	BUON TABLE GAME MADE IN ITALY	2 DK
UNDERLINE TRAINER	THE SOFT	VERSIONE CON VITE INFINITE (105)	2 DK	OLD TIKER	N.C.	RACCOLTA DI VECCHIE AUTOMOBILI	2 DK
BASEBALL PRO	TELEMET	UN DISCRETO BASEBALL (105)	2 DK	FERRARO PAO	N.C.	LA PIU' PRESTIGIOSA DELLE FERRARI	2 DK
PSY CYC WAR	NOO SOFT	COGNIC SORBITER 2 OTTIMO GAME (105)	2 DK	ACLIGHT BISK B	SCOPTRIST	LA RAGAZZA E' SUBITO N. (105)	2 DK
PAZE KAKER	HEXESIS	WORD PROCESSOR GRAFICO MOLTE OPZIONI (105)	2 DK	NOVA'S PC BILDER	STEINER	SUPER IMMAGINI DIGITALIZZATE (105)	2 DK
PLAYBOY SHOW	STEINER	SFELATA DI SUPER GIRL (105)	2 DK	NS12- BILDER	N.C.	SUPER DEMO NS12+	2 DK
THE ATIN UNIT 2	N.C.	ADVENTURE GRAPHIC MOLTO BELLA (105)	2 DK	GAUTIER	SONY	PROGRAMMA PER METRO DEL SONY 700	2 DK
PANA AMUSEMENT COLL	MATISCEIT	GRANDE RACCOLTA DI GIOCHI	2 DK	THE MAZE OF THE FAL	FALCON	COMPLICATO GIOCO DI AZIONE	1/2 CD
PRINT OFFICE V.2.0	NSI BIRD	WORD PROCESSOR MOLTO BEN REALIZZATO	1/2 CD	RACE IN THE VILLY	DATA REVI	DISCRETA CORSA DI AUTOVETICOLI	1/2 CD
CHINA TAISEN	TAITO	VERSIONE A SIMBOLA FACILE (105)	2 DK	JAKESOI	SONY	RACCOLTA DI MUSICHE VARIE	2 DK
DISK STATION 3	COMPILE	MOLTE MOVITA' IN QUESTA RACCOLTA (105)	2 DK	DIEET	PHILIPS	DIMAGRIRE E' FACILE ORA	2 DK
DISK STATION 4	COMPILE	MOLTO BELLI QUESTI PROGRAMMI (105)	2 DK	HT BASE	ALICO	WORD PROCESSOR	2 DK
DISK STATION 4 SPEC	COMPILE	MOLTI FAMOSI SUCCESSI VECCHI E NUOVI (105)	2 DK	HT TERN	ALICO	UTILITY MOLTO INTERESSANTE	2 DK
ALIVE MORTIN	THE SOFT	ARCADE/ADVENTURE MOLTO BELLO (205)	2 DK	NEAO ALIMENT KIT	ACROSOFT	ALLINEA LE TESTINE DEL REGISTRAFOSE	1/2 CD
ATVETLE GATON	MATISCEIT	OTTIMA CORSA PER NAVI SPAZIALI (105)	2 DK	NATVOS INVADERS	STELLSOFT	GIOCO SPAZIALE	1/2 CD
FLUSSIO	N.C.	DEMO ANIMATO	2 DK	AMSTERDAM BY NIGHT	N.C.	STRIP DEMO DI BUONA FATTURA (105)	2 DK
NET 3 VIDEO WOMAN	VIDEOCOM	SFELATA SEXY (105)	2 DK	NSI CARTOON	PERFECT	CARTONE ANIMATO IN DEMO	2 DK
ACHTUNGHT	ACROSOFT	GRAFIC ADVENTURE IN OLANDESE	1/2 CD	THE ADVENTURE OF LTM	FALCON	OTTIMO GIOCO TRATTO DA UN SUCCESSO DEL MINT	1/2 CD
THE GAME OF "F"	POREY	GIOCO BARCODE SEVERAMENTE V.M. (105)	2 DK	RESCATE LA ATLANTIC	DYNAMIC	SCOPRI IL MISTERO DI ATLANTIDE (105)	1/2 CD
GRAPH 30	N-SOFT	SUPER UTILITY PER 8280	2 DK	ZATISGARY OLIMPIC	MAKO	LE OLIMPIADI SU SFONDO EROTICO (105)	2 DK
VIDEO WORK	STEINER	ANCORA UNA OTTIMA UTILITY PER 8280	2 DK	FAMON LIBRARY 1	NS1FAM	DISCRETO GIOCO DI ASTUZIA (105)	2 DK
WIKNA HAGEN	STEINER	IL DEMO DELLA PIU' FAMOSA CANTANTE TEDESCA	2 DK	RAMOLA II	COMPILE	OTTIMO SIMULATORE SPAZIALE (105)	2 DK
JOURNEY INTO SPACE	VIDEOCOM	STARD DEMO SPAZIALE (105)	2 DK	JABATO 2	ADVENTURA	ADVENTURE GRAPHIC MOLTO BELLA	1/2 CD
NIOLVDE 2	THE SOFT	LA LEGGENDA CONTINUA (05)	2 DK	WASHAMLOUNE	N.C.	UNA AGENZIA SU COMPUTER (SOLO SONY NS12)	1/2 CD
SPACE RAMBOY MUSIC	N.C.	IL SONORO DI QUESTO NUOVO GAME	2 DK	TOI ACIO GAME	TOPSOFT	SET L'ACIO DISTRUTTORE	1/2 CD
PERNANTERS 2 MUSIC	N.C.	LA MUSICA DI QUESTO NUOVO GAME	2 DK	TOI ACIO GAME 2	TOPSOFT	CONTINUA LA DISTRUTTORE	1/2 CD
JIPSCI	CHAMPION	ADVENTURE GRAPHIC IN JAPAN (105)	2 DK	TOI ACIO GAME 3	TOPSOFT	SEMPRE PIU' DIFFICILE	1/2 CD
AKANE ORAGON	NIDAKA	SEI UN BRAD SPANITO IN MEZZO AI BUTI (105)	2 DK	TOI ACIO GAME 4	TOPSOFT	SEI VICINO ALLA SOLUZIONE	1/2 CD
HITOKI 1. IN LONDON	INFORECI	OTTIMO PUZZLE MOLTO AVVINCENTE (105)	2 DK	NOPEX TONIC	AGD	GIOCO SPAZIALE, TIPO SPACE INVADERS	1/2 CD
MASTER OF MONSTER	SYSTEM SO	BATTAGLIA PER NAKI E NOSTRI (205)	2 DK	P. J. SOFT	SEI IL TOPO ASSASSINO	1/2 CD	
IMUSEI	NICROCARD	ADVENTURE GRAPHIC IN JAPAN	2 DK	ZANAK 3	COMPILE	MOVIE BATTAGLIA PER GLI AMANTI DI UN CLASS.	1/2 CD
MUSIC SEPARATIONS	STINA	OTTIMA RACCOLTA DI MUSICHE DI GIOCHI (105)	2 DK	DYNAMIC SHERIFF	DYNAMIC	SEI UN SCERIFFO SPAZIALE	1/2 CD
NSI TONKO DEMO	STEINER	PROVADE AD IMMAGINARE DI COSA SI TRATTAVA (105)	2 DK	DR LIVINGSTONE 2-4	OPERASOFT	UN GRANDE RITORNO DOPO 4 ANNI	1/2 CD
HATERLIND 2	NSI-CHI	MUOVA E MIGLIORATA VERSIONE (105)	2 DK	DR LIVINGSTONE 2-8	TOPSOFT	MOLTO BEN REALIZZATO E AZZECCHATO	1/2 CD
POMPOING	TOP SOFT	SINGLE AD ARCADE	1/2 CD	BEPPIN	N.C.	GAME SOLO PER NS12+ (105)	2 DK
SHA-SEC 2	SHA	MUSICHE DEI PIU' FAMOSI GIOCHI KONAMI	2 DK	THE MAN I LOVE	THIKING	INDAGA IN QUESTA ADVENTURE OTTIMA (205)	2 DK
SHUT SHURS 2	RITZ	OTTIMO STIPATIZZATORE MUSICALE (105)	2 DK	NAE CHEN WEIL	N.C.	DISCRETO GIOCO STRATEGICO (105)	2 DK
SAMONZ VIKARIO TEN	ZIENART	UN GRANDE TENNIS, VECCHIE PER CREDERE	1/2 CD	CONTROL DE STOWNE	ACROSOFT	SUPER UTILITY COMPLETISSIMA (105)	2 DK
ZIPI 3 ZAPE	AKACIOMMO	ADVENTURE/GRAPHIC GAME IN SPAGNOL	1/2 CD	VINE NAR	N.C.	SUPER E OTTIMA ADVENTURE GRAPHIC (105)	2 DK
TREASURE OF USAS	DMK SOFT	ATTRAVERSA LA VIE DI BARCELONA	1/2 CD	ORAGON KIKAO	THIKING	IL SUPER COIN UP DA GARE ORA A CASA MOSTRA	2 DK
MATITE	N.C.	TABLE GAME BELLO	1/2 CD	CURIO JENETRE	ZIENART	DEI IL FAMOSO EROE SPAGNOL	1/2 CD
HIDIOS	N.C.	CHI CE CAPISCE QUALCOSA E' BRAVO	1/2 CD	SATAN	DYNAMIC	LA LOTTA PIU' ANERA DELLA TUA VITA	1/2 CD
DEFCOM	CESTUN	COMBATTE LA GUERRA NUCLEARE	2 DK	SATAN 2	DYNAMIC	DEI FONTE PUOI ANCHE PARCELA	1/2 CD
ROLE PLAYING GAME	SILVONI	SEI UN TERRIBILE GUERRIERO (105)	2 DK	EL CAPTAIN TROVINO	DYNAMIC	IMPEDISCI 3 SIMPATICISSIMI PERSONAGGI	1/2 CD
THE WAR LORD	NSI NAE	TIPO RISTRO	2 DK	EL CAPTAIN TROVINO 2	DYNAMIC	LA VOSTRA MISSIONE DIVENTA SEMPRE PIU' DURA	1/2 CD

