

MSX CLUB TRIDENTUM & DALAX



ANNO III

NUMERO X

In questo numero:

ULTIME NOVITA'

FRAY

AGE (altre istruzioni)

PIPELINE OF GORBY

SPACE RAINBOW

FM SOUND TRACKER

P.M.P. e proposte hardware

GUARDIC

RINGRAZIAMENTI

AGGIORNAMENTO LISTA

Questa volta il grosso incarico di aprire il nostro giornalino spetta a me: NAPOLITANO MAURIZIO e probabilmente sarà così anche per i prossimi numeri. So benissimo che per voi tale passaggio di "cattedra" non ha alcun rilievo, ma credo che sicuramente cambierete le vostre idee quando vi annuncerò quanto segue: di comune accordo fra i membri della DALAX e del MSX CLUB TRIDENTUM è stato deciso che il giornalino verrà fatto ogni 2/3 mesi anziché ogni 4. Ovviamente il periodo sarà in proporzione alla vostra partecipazione, più sarete e più giornali verranno fatti. D'ora in poi il recapito a cui dovrete mandare le vostre recensioni, i vostri trucchi, le vostre mappe ed anche le vostre picture e le vostre musiche sarà il seguente: NAPOLITANO MAURIZIO - VIA DEGASPERI 78 - 38100 TRENTO.

Ma le sorprese non finisco qui. Fra le tante iniziative è stato deciso di fare un numero speciale ogni qual volta se ne sentirà il bisogno. Lo speciale in questione è SD-SNATCHER il miglior RPG del 1989 che ancora sta facendo passare notti di insonnia a molti MSXiani. Lo speciale sarà pronto fra non molto e conterrà tutte le soluzioni del gioco nonché mappe e trucchi (uno pubblicato su questo numero). Lo speciale verrà inviato a tutti coloro che ne faranno richiesta inviando un francobollo da 500 lire all'indirizzo sopra citato.

Ma le sorprese che ho da darvi non sono finite qui. La prima che farà impazzire di gioia tutti gli MSXiani è del mega raduno del 20 settembre in Olanda dove oltre che a presentare i gioielli dell' MSX si potrà incontrare i più noti personaggi dei club europei. Il club sta cercando di organizzare una spedizione,

Altra notizia, questa un po' bruttina, riguarda l' HSH. Da varie fonti sembra che la nota ditta sia fallita, altre smentiscono parlando di un cambio di sede; in ogni caso non consigliamo l'acquisto presso tale ditta.

In campo software le novità sono parecchie e se si dovesse credere a tutto ciò che viene detto ci dovrebbero saltare i capelli (vd. figura). Si parla di molti giochi seguiti dal numero 2 come: VAMPIRE KILLER 2, HIGEMARU 2, MON MON MONSTER 2, R-TYPE 2... ma per ora rimangono solo voci; più sicure sono invece le novità seguite dal numero 3, fra queste spiccano due RPG: RANDAR 3 e XAK 3; il primo già disponibile il secondo in arrivo. A questi titoli per MSX 2 si aggiungono PIPELINE OF GORBY (recensione in questo numero), SPACE WAR SIMULATION 2 e udite, udite: "FAMILY BOXING 128K !!!". In campo di conversioni stiamo aspettando ARC della KONAMI. Non disperare i possessori di un MSX 1 le novità sono molte, i nomi di spicco sono sicuramente: MEGA PHOENIX e NARCO POLICE ma i titoli sono tanti e tutti spagnoli.

Per i vostri ordini:

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

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



- FRAY - MICROCABIN '91

FRAY è un magnifico gioco in RPG per MSX 2 (ed esiste anche una versione solo per TURBO R !!!) su 4 dischi a doppia faccia: 2 di gioco e 2 di solo demo !!! Vi sarete accorti quanti punti esclamativi ho messo? E potrei metterne ancora di più visto che FRAY è sicuramente uno dei giochi più rappresentativi per la magnifica grafica del MSX 2, per il sonoro, per la giocabilità, per i demo. In FRAY è presente una delle massime espressioni del MSX 2. Inoltre il gioco permette la possibilità di usare le musiche in PSG o in FM-PAC o in FM-STEREO PACK. Capirete ora tutti i miei punti esclamativi specialmente alla vicino alla scritta TURBO R: se FRAY è una delle migliori espressioni del MSX 2... immaginate per il TURBO R con i suoi 131000 colori !!!

Ma credo che ora sia meglio spiegarvi di cosa tratta FRAY: già la dicitura "in magical adventure" dovrebbe farvi capire che c'è qualcosa di magico.

Fray è infatti una splendida strega di soli 16 anni. Ed è lei stessa che nel demo iniziale si presenta: da piccolina venne ritrovata orfana da un bambino di soli 4 anni più grande di lei. Questo la portò a casa e subito Fray divenne membra di questa particolare famiglia. Vi chiederete perché particolare? La risposta è semplice: era una famiglia di maghi che subito indirizzò la bella Fray agli studi di magia, la quale fra guai e tanta buona volontà ottenne la sua bacchetta magica. Ma gli studi non erano finiti e così dovette trasferirsi in un'altra città. Ma come in ogni favola che si rispetti prima di partire si innamorò di quello che era divenuto suo fratello, un amore corrisposto... E questo preambolo, che ci viene presentato dalla stessa Fray nel demo iniziale, fa da cornice a tutta la storia. Ma continuiamo questa favola: al suo ritorno Fray era felicissima, avrebbe riabbracciato il suo amore. Ma così non fu...

Giunta al villaggio, Fray trovò la madre disperata poiché il padre era sparito e il figlio era andato alla ricerca senza fare ritorno. Fray era disperata, ma dalle sue amiche, che cercavano di consolarla, venne a sapere che dopo la scomparsa del padre la regione era stata dominata da un demone che aveva la sua reggia in cielo e aveva posto parecchi altri mostri nella regione rapendo parecchie persone. A questo punto Fray disperata più che mai per il dolore decise di cercare il suo ragazzo, il patrigno e liberare la regione. Inutile dire che voi impersonerete Fray.

All'inizio ho dimenticato di dirvi che questo è uno di quei pochi giochi in cui demo e gioco si uniscono. Infatti dopo la presentazione iniziale, sarete voi a condurre Fray nel villaggio e apprendere dalla persone che incontrerete

tutto ciò che è avvenuto. Bellissimo quando si entra nella casa. Parlate dal vivo con le persone che vi abitano: ci sarà sulla destra un primo piano del personaggio che avrete incontrato, che muovendo labbra e ciglia vi "parlerà" scrivendo (avete presente Metal Gear o meglio 3D-SNATCHER ?) purtroppo in giapponese. Sulla sinistra sarà evidenziato un menu dal quale potrete comprare bacchette magiche, scudi, panini, papiri magici ... tutto ciò che vi servirà per completare il gioco. Come sempre qua sotto vi proporrò un riassunto schematico dei vari comandi:

CURSORI ==> per spostarsi
 X ==> per saltare
 C ==> per sparare (non funziona quando ci si trova in un villaggio)
 SHIFT ==> richiama un menu da cui potrete prendere gli oggetti comprati
 SPAZIO ==> per mettere in funzione papiri o statuette magiche

Con SHIFT come vedete sopra si accede ad un MENU scritto in giapponese e qui vengono i guai. Ma cercherò di aiutarvi. Vengono date 5 scritte rappresentate dall'alto verso il basso. La prima in alto serve ad uscire dal menu; la seconda mostra tutti gli oggetti in vostro possesso e la possibilità di prenderli; la terza mostra tutte le bacchette magiche e gli scudi che avete comprato; la quarta entra in un sub-menu che è meglio dimenticare ma più che altro serve a far capire al computer che tipo di cartuccia sonora utilizzate; la quinta serve a mangiare un panino o un fagiolo qualora voi l'abbiate scelto. Per quanto riguarda l'energia; questa è indicata dalla classica barretta in fondo allo schermo ma non basta sulla sinistra in alto avete un primo piano di Fray che in base a quanta energia ha si mostrerà allegra o triste.

Nel riassunto generale vi ho parlato di papiri magici: questi sono dei veri e propri papiri che potrete comprare o trovare negli scrigni durante i vostri viaggi. La loro proprietà è quella di contenere delle parole magiche che Fray dirà per evocare acqua, fenici, draghi, turbine di fuoco, tuoni ecc... che spazzeranno i vostri avversari (esclusi i mostri su i quali infieriranno con un grosso colpo). Lo sparo può essere lanciato in modo normale o concentrato in un unico colpo pari a 5 colpi normali (avete presente R-TYPE ?). Ma vi assicuro che Fray non finirà di stupirvi. Lei è in grado di andare su vecchi carelli delle miniere, volare quando le verranno donate le ali per raggiungere il castello del demone, andare sul surf e molte altre.

Non voglio dilungarmi sulle spiegazioni dei mostri e del demo finale. Vi do solo due accenni: per far fuori i mostri bisogna trovare il punto debole (in genere gli occhi); per il demo finale lascio a voi la sorpresa anche se è facile intuire che la fine sarà "... e vissero felici e contenti", ma la cosa più simpatica nel demo finale è la presentazione dei personaggi che hanno partecipato alla storia.

Ultime indicazioni e dopo chiudo. Il gioco può essere salvato: durante la partita potrete capitare nella casa di una vecchietta o di una ragazza che vi faranno la domanda "Vuoi salvare la posizione NO/SI ?" la domanda è in giapponese ma credo sia semplice capire che in caso di domanda per dare risposta positiva bisogna sempre scegliere la posizione di sinistra. Quando utilizzerete per la prima volta il gioco, dovrete guardarvi tutto il demo di inizio; se però avrete salvato almeno una posizione sulle 8 salvabili potrete caricare subito il disco GAME 0. NB: le posizioni vanno salvate sul disco GAME 1. Quando appare la scritta GAME OVER potete continuare premendo "C" o "X" o SHIFT o SPAZIO, per smettere di giocare bisogna spegnere o resettare l'MSX. Il mostro che incontrerete in fondo alla miniera sarà per voi inaccessibile se non avrete preso la coppa che vi sarà data da un mago in uno dei villaggi; per avere però la coppa bisogna impossessarsi di una ampolla che vi verrà data da un vecchietto calvo in un altro villaggio. Quando avrete ucciso il drago vi verrà dato una specie di medaglione che dovrete consegnare ad un ragazzo in un bosco isolato, otterrete così le ali con cui continuerete il gioco.

Mi raccomando, cari MSXiani, non fatevi sfuggire questo grandissimo gioco che ha l'unico difetto (purtroppo comune a molti giochi: n.d.r.) di essere scritto in giapponese.

DO NOT DESIGNER CLUB (AGE)

Nella recensione di tale programma nel numero precedente ho dimenticato alcuni comandi:

SHIFT ==> Tenendolo premuto e usando i cursori: aumenta la velocità di movimento dello sprite a forma di freccia
 CTRL ==> Tenendolo premuto e usando i cursori: si centra lo schermo (funzione 'set adjust' del Msx-Disk-BASIC)
 1,2,3 ==> Mostra le pagine grafiche rispettive al numero
 F-6 ==> Visione completa della picture che si sta ● si ha realizzato
 Spostandosi sulla colonna dei colori e premendo F-2 contemporaneamente a F-1, scompare la colonna dei colori. Per riattivarla usare la stessa prassi.

Spero vi sia utile e scusatemi per il ritardo.

PIPELINE OF GORBY

Avrei voluto iniziare con un "La Perestroika si fa sentire anche sull' MSX ...", ma dati gli ultimi fatti storici che vedono la destituzione di Gorbaciov ho deciso di cambiare idea. Nonostante tutto, Gorby con la sua Perestroika è divenuto un personaggio tanto popolare che in America hanno sfruttato la sua immagine per giocattoli, t-shirt ecc... ed anche i giapponesi hanno avuto stessa idea: Gorby è apparso sul nostro MSX 2.

L'idea è stata quella della COMPILE che proprio quest'anno ha lanciato questo suo nuovo prodotto. Il gioco riferendosi alla Russia non poteva prendere se non come ideale il più noto videogame russo che prende nome dell'ormai mega sfruttato TETRIS. Questa volta però non si tratta di unire i soliti pezzi a rompicapo. No! Questa volta Gorbaciov ha detto: "Dobbiamo costruire un grosso acquedotto che passi per l'intera Russia !!!". E così è: vi verrà mostrato sullo schermo due colonne, quella di destra rappresenta l'acqua, quella di sinistra invece il punto di arrivo dell'acqua. Dall'alto della colonna sinistra ci sarà una ragazza in abito tipicamente russo che vi lancerà dei pezzi dritti o curvi. Con questi pezzi dovrete costruire il tubo che porterà l'acqua. Sicuramente vi sarà difficile poter costruire una tranquilla tubatura visto che la ragazza vi lancerà i pezzi a casaccio. Durante il lancio dei pezzi vi saranno lanciati anche degli speciali: quello a forma di goccia d'acqua se lanciato sullo sbocco dell'acqua della tubatura vi permetterà di completare subito la tubatura; quello a forma di bottiglia alzerà le tubature da terra; quello a forma di chiodo distuggerà tutti i pezzi che si troveranno lungo la sua traiettoria.

I livelli da superare sono 7 con altrettanti 7 livelli di difficoltà. Mi spiego meglio: l'acquedotto dovrà passare per 7 città della Russia, per ogni città le possibilità di costruire l'acquedotto da destra verso sinistra sarà sempre minore; il livello di difficoltà sarà quello di dover costruire più di una tubatura per ogni città.

Il nuovo stile di TETRIS presentato dalla Compile è sicuramente innovativo e simpatico ed inoltre è un buon schacciapensieri. Riguardo grafica e sonoro non dovrei nemmeno sprecare una parola ormai Compile è diventata una garanzia di sicurezza (dovete vedere con quale arte è stata fatta la caricatura di Gorbaciov !!!!)

SPACE MANBOW

La KONAMI, come tutti sanno, è la software house che ha fatto i più bei capolavori per MSX 1 e 2, ma questa volta, ha proprio superato se stessa. Space Manbow è uno spaziale a dir poco stupendo, incredibile, impressionante.

Ispirato ad altri capolavori per MSX 2 come per esempio Nemesis 1, 2, 3; Salamander; Parodius e molti altri. Space Manbow è un seguito veramente eccezionale. Space Manbow sarebbe una cartuccia da ben 2 Mb, convertita su disco.

La conversione su disco è ottima e senza difetti occupa anche pochissimo spazio: meno di un disco a singola !!! Ma ora passiamo al gioco.

Nei panni del solito pilota temerario spaziale dovete avanzare lungo il percorso senza farvi uccidere. Per migliorare il vostro armamento potete raccogliere dei moduli che compariranno sullo schermo dopo che avrete distrutto varie astronavi.

Il gioco è un po' tutto così: avanza, distruggi tutto ciò che si muove, spara, etc... Ma allora dove è il fascino di Space Manbow?

Le innovazioni di questo gioco sono eccezionali. Durante il percorso si incontreranno carri armati giganti, stormi di astronavi che attaccano senza sosta, insomma, cose da film del genere guerre stellari.

Un'altra cosa straordinaria di Space Manbow è lo scroll "variabile". Si variabile perché non è più il solito orizzontale e lento, ma è un fluidissimo scroll che può essere anche verticale sia in alto che in basso o addirittura diagonale !!!

Ma vi rendete conto? Scroll diagonale !!!

Queste parole non bastano per convincervi: Space Manbow lo dovete vedere per rendervi conto della sua bellezza.

Come se tutto ciò non bastasse il gioco è predisposto per la FM-PACK e ci si può giocare sia a 50 che a 60 Hertz.

Devo dire che Space Manbow è il migliore gioco per MSX2 insieme ad ALESTE II.

Se siete stanchi del vostro MSX 2 e volete cambiarlo, offritegli questa ultima opportunità vedendo Space Manbow le uniche cose che cambieranno saranno le vostre idee.

F4 ==> salta gli schemi !!

FM SOUND TRACKER

Spesso, voi possessori di un MUSIC-MODULE o di una FM-PACK, vi sarete cimentati nel creare i brani. Sempre le scelte sono state due: o affidarsi al programma contenuto nella cartuccia, con l' handicap di dover far uso di una tastiera musicale per ottenere qualcosa di buono; o per i fans del FM-PACK ricorrere alle nuove istruzioni musicali che permette questa cartuccia, il difetto di questo metodo è sicuramente quello di dover programmare e quando non si ha voglia di imparare il tutto diventa difficile. Ma ora i vostri problemi spariranno nel nulla grazie a FM SOUND TRACKER. Il funzionamento è semplice ed istantaneo. Questo programma permette poi di utilizzare l' FM-PACK o il buon vecchio MUSIC-MODULE. Come si usa è presto detto: dopo aver inserito la cartuccia nell'apposito connettore e aver lanciato il programma tenendo premuto il tasto ESCAPE, vi verrà presentato il vostro "foglio di lavoro". Non si tratta di un pentagramma. Il "foglio" è diviso in colonne: su quelle di sinistra vi sono le indicazioni dove si sta lavorando (se si sta usando il canale sonoro X o il volume o la frequenza ...) sulla destra dove inserire i dati divisi in 16 settori. Per intenderci meglio per ogni canale (9) si possono suonare 16 note, ogni nota può avere la sua frequenza e il suo volume.

Le note vanno scritte secondo la sintassi BASIC (date un'occhiata al manuale se non ve lo ricordate) e vicino può essere messo un numero che indica quante volte la nota va ripetuta.

Tutte gli altri comandi vengono dati dai tasti funzione di cui riporto ora uno schema riassuntivo:

- F-1 ==> Decide inizio e fine del pezzo da suonare. ESC=stop music
- F-2 ==> Suona
- F-3 ==> Copia il contenuto di un canale su di un'altro
- F-4 ==> Decide la velocità di esecuzione
- F-5 ==> Da le informazioni sui parametri scelti
- F-6 ==> Carica (L) o salva (S)
- F-7 ==> Scelta degli strumenti per ogni canale
- F-8 ==> Sintetizzatore sonoro e vocale
- F-9 ==> Per poter scrivere il titolo e l'autore del brano
- F-10 ==> Ripristina parametri iniziali

Vorrei che vi fermaste un attimo sulla funzione del tasto F-8. Vi rendete conto quale cosa incredibile poter sintetizzare la voce con una FM-PACK! Vi assicuro il risultato è sbalorditivo!!!!

Il pacchetto FM SOUND TRACKER si compone di tre dischi. Uno contiene il programma sopra menzionato mentre gli altri due degli esempi di musiche e rumori e voci sintetizzate. Se volete sfruttare al massimo le vostre cartucce sonore, questo è proprio ciò di cui avete bisogno.



P. M. P. !!!

RESCATE ATLANTIDA fase 2: BEBCCCCB5
fase 3: BEICABES

MORTADELLO Y FILEMON parte 2: LOS MAS BESUGOS

CAPITAN TRUENO 1 blocco 5: poke34492,nn nn = numero di schermo
poke34496,nn nn = numero di arma

CAPITAN TRUENO 2 blocco 6: poke43323,nn nn = numero di schermo
poke43325,nn nn = numero di arma

SATAN 1 blocco 4: pokeshald1,0 vite infinite
pokesh981b,0 tempo infinito

SATAN 2 codice : 01020304

STARJoust vite infinite: pokeshbffb,0pokeshffc,0

GOODY (MSX 2) invincibilità: premere il cursore "giù" e RETURN contemporaneamente

SD-SNATCHER 65000 soldi: salvare sul DATA-DISK al numero 0 la posizione desiderata. Con un potente disk editor (disktool) caricare il settore 0 e in esadecimale correggere la terzultima e la penultima istruzione con FF alla linea 0000.

0000 XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX XX FF FF XX
(dove c'è XX lasciare invariato)

LE NOSTRE PROPOSTE HARDWARE:

MSX 2 NMS 8280	AMIGA 500	ORIVE 3,5"
nuovo con garanzia	usato ancora	per PC-IBM 720K
PHILIPS	in garanzia	nuovissimo !!!
Lire 700000	Lire 700000	Lire 130000

Telefonare al 0461/820872 il venerdì sera



AVREI PROPRIO BISOGNO
DE UN BELLISSIMO MSX 2 !!!

GUARDIC

capolavori per questo computer. Guardic è uno spaziale direi originalissimo; spaziali dello stesso tipo non ne conosco nemmeno uno e forse non esistono proprio. In questo gioco siete al comando di una astronave e dovete tentare di fuggire da un intricatissimo labirinto spaziale. Si parte da un quadro dove dovete distruggere un certo numero di alieni. Una volta distrutti, la vostra astronave giungerà fino ad un bivio. A questo punto bisogna decidere in che area andare. Una volta distrutti tutti i nemici in questa area ci sarà un nuovo bivio e poi dopo aver superato altre aree ce ne saranno molti altri ancora. Naturalmente ogni area è più o meno pericolosa e inoltre un bivio può portare addirittura ad altri bivi e ad altri ancora sempre più grandi che arriveranno fino a ben 5 aree insieme. Pensate quindi quanto il gioco sia appassionante e avvincente: non si tratta più di un normale spaziale-arcade ma di un vero e proprio spaziale strategico se si aggiunge la possibilità dell'armamento. Prima di affrontare ogni area potete più o meno velocizzare la vostra astronave, migliorare lo sparo e scegliere un'arma speciale. Tutto tramite l'energia di scorta che si può raccogliere nelle varie aree. Quindi bisogna stare attenti a non utilizzarne troppa visto che il gioco è abbastanza difficile e conta più di 150 aree! In tutto il gioco ci saranno una miriade di nemici. In ogni schema ce ne sono decisamente molti: in media 45 circa. A complicare le cose ci si mettono anche i muri che bloccano il vostro sparo. Per far sì che lo sparo trapassi questi muri bisogna selezionare la speciale arma "trow" che però consuma ben 10 punti di energia di riserva. Altra arma importante è la "shield" con la quale verrete difesi da una barriera fin quando non avrete superato l'area. Ottima! Peccato che costi 25 punti di energia (troppi se si considera che si parte con 30). Penso di aver detto tutto su questo gioco che consiglio anche agli utenti di MSX2. Prima di salutarvi faccio un accenno alla grafica discreta del gioco (ottima per MSX 1), alla stupenda colonna sonora (probabilmente presa da GOLVELLIUS 1) e alla fluida animazione. In definitiva un bellissimo capolavoro che non deve mancare nella softteca di OGNI utente MSX.

RINGRAZIAMENTI:

A. SCATIZZI: per SPACE MANBOW, GUARDIC e altre che troveranno spazio su altri

Ci dobbiamo scusare col socio TALARICO per aver dimenticato il suo nome nel numero precedente, attribuendo la sua recensione ad un'altra persona.

ARRIVEDERCI e GRAZIE !!!

AGGIORNAMENTO LISTA

BASTOR HANDS	GAMEWORKS	ADVENTUR GRAFICA BELLA	1/2 CD
EMERALD DRAGON	GLORIA	FANTASTICO TIPO Y'S III (SDS)	2 OK
DISC STATION 14	COMPILE	MAGAZINE (10S)	2 OK
WORKSHOP	N.C.	PROGRAMMA DI GRAFICA IN SCREEN 6.6.7.8. (10)	2 OK
TWINKLE STAR 2	DJANGO	GIOCO SPAZIALE ABBASTANZA BUONO (10S)	2 OK
ROBOSOFT SILENT	SILENT	DEMO MOLTO BELLO (10S)	2 OK
MSX V.4.0	RIZOPULOS	UTILITY MUSICALE (10S)	2 OK
IBM-PIC	INVENTIVE	PER PORTARE LE PICTURE SU IBM (10S)	2 OK
QUASAR 4	FIRSTSOFT	MAGAZINE (10S)	2 OK
FM-PAC COLL.1	EVERALS	MUSICHE PER LA FM-PAC (10S)	2 OK
FM-PAC COLL.2	EVERALS	MUSICHE PER LA FM-PAC (10S)	2 OK
DISC LAB 1	EVERALS	MAGAZINE (10S)	2 OK
KOHAKU IKO YOGUN	N.C.	GRAFIC/ADVENTUR MOLTO BELLA (3DS)	2+ OK
MANIC MATRIX	UNICORN	PUZZLE GAME (10S)	2 OK
CLUBGUIDE PICTURE 3	GENIC	MAGAZINE (10S)	2 OK
FAMICLE PARODIC TR.	BIT2	VERSIONE CON VITE INFINITE (1SS)	2 OK
DISK MAP	BELMUZ	COMPLETA UTILITY PER L'ANALISI DEL DISCO	1/2 OK
HOME OFFICE 2	PHILIPS	VERSIONE IN TEDESCO (10S)	2 OK
ARC DEMO	PARALLAX	FANTASTICO PREVIEW DI QUESTO OTTIMO GIOCO	2 OK
JACKPOT	N.C.	GIOCA ALLA ROULETTE	1/2 CD
VISSEN	N.C.	GIOCO SCADENTE	1/2 CD
ARRCUSHOO	VOLFTeam	ADVENTUR MADE IN JAPAN (10S)	2 OK
CLUB CATALOG	N.C.	PROPOSTE DI VENDITA SOFTWARE (10S)	2 CS
LUDIC FANTASY OF CI	KOGADO	ARCADE ADVENTUR ABBASTANZA BUONO (2DS)	2 OK
BCF TOOLS V.1.0	BCF	RACCOLTA DI UTILITY (10S)	2 OK
FM MAGAZINE	S.SINESI	MUSICHE PER FM-STEREO-PACK (1SS)	2 OK
DISC CLIP	CHS	UTILITY MOLTO BUONE (10S)	2 OK
BENNY THE COLORS	NEVOIMENS	PROGRAMMI DI GRAFICA (1SS)	1/2 OK
PERIGO DELGADO 100%	DINAMIC	SEI IL PIU' FAMOSO CICLISTA SPAGNOLO	1/2 OK
THE HUNT FOR RED OC	OPERA	GUIDA IL SOTTOMARINO NUCLEARE	1/2 CD
CREATIVE TOOL	BIT2	FANTASTICA UTILITY GIAPPONESE (2DS)	2 OK
FIRELAND	N.C.	SPAZIALE ABBASTANZA SCARNO (1SS)	2 OK
DISC STATION 8-3	COMPILE	MAGAZINE (10S)	2 OK
BANDIT	ACME	SLOT MACHINE	2 OK
LE NECROMANCIEN	UBISOFT	ADVENTUR GRAFICA GIOCABILE	2 OK
ALFAMAT	ANAYA	DIDATTIC GAME	1/2 CD
SANGOKUSUI	KOEI	STRATEGIC GAME (10S)	2 OK
MSX DISKTSUSHIN	N.C.	MAGAZINE JAPAN (2DS)	2 OK
CAVES PENETRATOR	DJANGO	SCHIVA LA MONTAGNA	2 OK
30 HITS 1	EUROSOFT	RACCOLTA DI GIOCHI MSX1 (1SS)	1/2 OK
30 HITS 2	EUROSOFT	RACCOLTA DI GIOCHI MSX1 (1SS)	1/2 OK
30 HITS 3	EUROSOFT	RACCOLTA DI GIOCHI MSX1 (1SS)	1/2 OK
DRAGON DISK 3	MSX ENGIN	MAGAZINE (10S)	2 OK
EMPESIAN II	FUTURE	MAGAZINE (10S)	2 OK
DISK DRIVER 2	CCL	MAGAZINE (10S)	2 OK
BCF DISKSTATION COL	BCF	MAGAZINE (10S)	2 OK
PICTURE DISK 9	GENIC	MAGAZINE (10S)	2 OK
MC HAMMER	XLAVE	DEMO+COPIATORE CHE FORMATTA (2DS)	2 OK
MCCA INFODISK 1	MCCA	MAGAZINE (10S)	2 OK
MSX DOS UTILITIES	HCC	SUPER RACCOLTA (10S)	2 OK
MSX BULLETIN 2	MINORD	LA PRIMA MAGAZINE IN ITALIANO (10S)	2 OK
MSX BULLETIN 3	MINORD	MAGAZINE IN ITALIANO (10S)	2 OK
DISC COOL 3	AMOUR	MUSICHE PER FM-PAC (10S)	2 OK
BCF DISKSTATION 4	BCF	MAGAZINE (10S)	2 OK
ESECUZIONE SCROLL	MANCINI	PER EFFETTUARE SCRITTE (SOLO 8280)	2 OK
TREASURE OF USAS NI	KONAMI	CON SCRITTE IN GIAPPONESE	2 OK
PARTY 1	N.C.	PORNO IMMAGINI GIAPPONESI	2 OK
CRAZY NUTS	KILLING	GIOCA CON LE NOCI	2 OK
COSME ESTIBLE	GENESIS	SIMILE A PIPELINE	1/2 CD
ENORMUS HONGURUS	KREECKO	ADVENTUR MADE IN HOLLAND	2 OK
RADY-8 TRAINER	RADARSOFT	VERSIONE CON VITE INFINITE	2 OK
DIGITALIZED MUSIC	J.L.S.A.	PER FM-PAC (10S)	2 OK
MEGA MSX NEW 20	S.R.	MAGAZINE (10S)	2 OK
PAXOUND	BELGO	PER FM-PAC (10S)	2 OK

DISC INFO 1A	MSX STUDI	MAGAZINE (19S)	2 DK
DJANGO COLL. 5	DJANGO	RACCOLTA DI GAME (10S)	2 DK
IAK DI DATAS TRAI	MICROCAB	CONSENTE L'UTILIZZO DEL TRAINER (10S)	2 DK
SINDEN II	N.C.	SPACE WAR SIMULATION (40S)	2 DK
LES MSXIENS I	MORDUS	MAGAZINE (10S)	2 DK
PIPELINE DE GORBY	COMPILE	FANTASTICO COSTRUISCI LA TUBATURA (10S)	2 DK
RANDAR III	COMPILE	ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE (50S)	2 DK
THE WASTED YEARS DE	UNICORN	MAGAZINE (10S)	2 DK
SHENAN DRAGON	N.C.	STRATEGICO MOLTO BUONO (20S)	2 DK
QUATTRO	FIRSTCLAS	SIMILE AD ARKANOID (10S)	2 DK
NYAN PUZZLE	COMPILE	SALTA E RACCOLLI I PALLONI (10S)	2 DK
SEX BREAKOUT	ASCII	SIMILE AD ARKANOID IN VERSIONE EROTICA (10S)	2 DK
SUPER TRITORN TR.	IAIN	VERSIONE CON VITE INFINITE	2 DK
VAXOL TRAINER	IAIN	VERSIONE CON VITE INFINITE	2 DK
GALL FORCE DEF. TRA	SONY	VERSIONE CON VITE INFINITE	2 DK
CLUB GUIDEPICTURE 2	GENIC	MAGAZINE (10S)	2 DK
QUASAR 5	F.C.S.	MAGAZINE (10S)	2 DK
AXE	BCF	MAGAZINE + GAME (10S)	2 DK
FUTURE MAGAZINE EXT	MSXCLUB	MAGAZINE (10S)	2 DK
FUTURE MAGAZINE 4	MSXCLUB	MAGAZINE (10S)	2 DK
CELESTA	T.R.C.	DEMO ABBASTANZA BUONO (10S)	2 DK
TWIN SAURUS	TWINSOFT	SINTETIZZATORE MUSICALE (10S)	2 DK
HOT LOVE 2	N.C.	PORNO DEMO (10S)	2 DK
DISK DIGIT 3	N.C.	MAGAZINE (10S)	2 DK
TOPOSOF COLL.	TOPOSOF	GAME MSX1 RACCOLTA (15S)	1/2 DK
OPERASOFT COLL.	OPERASOFT	GAME MSX1 RACCOLTA (15S)	1/2 DK
ZIGURAT COLL.	ZIGURAT	GAME MSX1 RACCOLTA (15S)	1/2 DK
JAPANESE GIRL II	SOFTNEAL	DEMO EROTICO GIAPPONESE (10S)	2 DK
RAMCOPY SOFT	N.C.	RACCOLTA DI PROGRAMMI PER 8280 (10S)	2 DK
MAD COLLECTION 1	N.C.	SOLO PER FM-PACK (10S)	2 DK
MAD COLLECTION 2	N.C.	SOLO PER FM-PACK (10S)	2 DK
CLUB GUIDEPICTURE 3	GENIC	MAGAZINE (10S)	2 DK
VIDEO SCROLL	N.C.	UTILITY PER 8280	1/2 CD
AUTO CRAS	N.C.	GUIDA L'AUTOSCONTRO	1/2 DK
ZONA 0	TOPOSOF	GUIDA LE MOTO SPAZIALI	1/2 CD
GENGHIS KHAN	N.C.	STRATEGICO MOLTO BELLO	1/2 CD
SPACE COMBAT	OMK	SPAZIALE TIPO NEMESIS	1/2 CD
MEGAPHOENIX	DYNAMIC	NUOVA VERSIONE DI SPACE INVADERS	2 DK
YAMAHA COMPOSER MUS	YAMAHA	PER LA FM-PACK (10S)	2 DK
YAMAHA COMPOSER MUS	YAMAHA	PER LA FM-PACK (10S)	2 DK
YAMAHA COMPOSER MUS	YAMAHA	PER LA FM-PACK (10S)	2 DK
YAMAHA KEYBOARD BRE	YAMAHA	PER LA FM-PACK (10S)	2 DK
MID GARTS (MSX2)	SINCE	SEI UN FANTASTICO DRAGO (60S)	2 DK
BETTER TIMES	DATABEUTN	CORSO PER IMPARARE L'INGLESE (10S)	2 DK
GRAPH 1+	SOFTNEAL	OTTIMO PER I POSSESSORI DI 8280 (10S)	2 DK
DISC STATION 25	COMPILE	MAGAZINE (10S)	2 DK
AWESOME I	MOONSOF	PER FARE MUSICA (10S)	1/2 DK
FANDOM LYBRARI 9	MSXFAN	MAGAZINE (10S)	2 DK
MI-CHI DEMO'S	MI-CHI	DEMO ABBASTANZA BELLO (10S)	1/2 DK
SUPER SELLER	AAKOSOF	RACCOLTA GIOCHI MSX1 (15S)	2 DK
SUPER ZELIXER 2	ASCII	GIOCO SPAZIALE BELLO (10S)	2 DK
MSX NEWS 7	NJINEBOS	MAGAZINE (10S)	2 DK
FAMILY BOXING 129K	SONY	MEGARM FANTASTICA BOXE	2 DK
MITSUME SA TORU	NATSUME	MEGARM BUON ARCADE	2 DK
HI ALF	N.C.	DEMO ANIMATO DI ALF	2 DK
NCI	NCI	DEMO CON SUONI DELLA FM-PAC	2 DK