

MSX

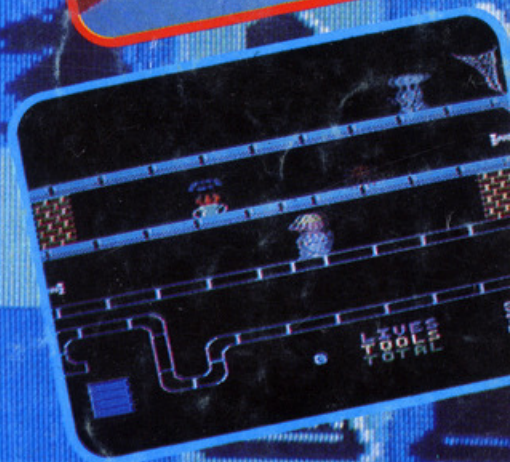
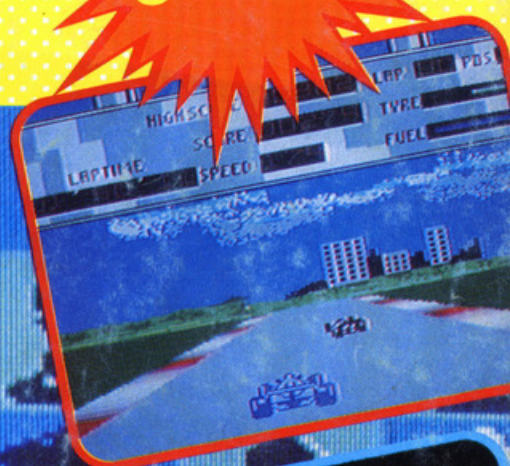
n. 4

€ 12.000

Aprile 1988 n. 4 anno II

DISK

7
giochi



MSX

DISK

SOMMARIO

2	Sommario Sul disco Caricamento Avvertenze
3	Chess
4	Bullet
5	Octopussy
7	Formule Plumber
8	Ball
9	Operation Sky
11	Disk Market

SUL DISCO

1	Formule
2	Octopussy
3	Chess
4	Bullet
5	Ball
6	Operation sky
7	Plumber

CARICAMENTO

A computer spento inserisci il disco nel driver. Tenendo premuto il tasto CTRL accendi il computer e tienilo inserito fino alla comparsa sul video del sommario.

Per caricare un programma premi il numero corrispondente (dall'1 al 7) al gioco prescelto e dai Return. Il caricamento avverrà automaticamente.

Per far ritorno al linguaggio Basic premi il tasto numero 8.

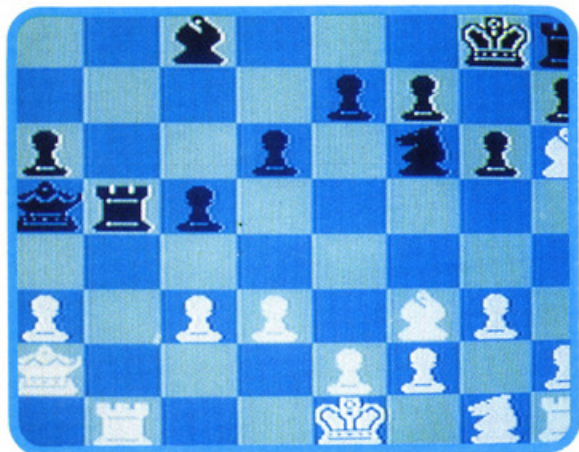
AVVERTENZE

Questo disco è stato registrato con cura e con i più alti standard di qualità. Leggete con attenzione le istruzioni per il caricamento. Nel caso in cui, per una ragione qualsiasi, trovaste difficoltà nel caricare i programmi, spedite il disco al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale International Education srl - via Taramelli 53/B - 20124 Milano.

Testeremo il prodotto e, nel caso, lo sostituiamo con uno nuovo senza aggiunta di costi supplementari.

CHESS



Sì, sappiamo che amate il gioco degli scacchi, ed è proprio per questo che abbiamo pensato di riprodurvi questo notissimo gioco in versione computerizzata. Inoltre, data l'enorme quantità di lettere che sono arrivate in redazione, non potevamo deludere gli affezionati lettori delle nostre varie riviste.

Come si gioca a scacchi?

Beh, forse non basterebbe lo spazio dell'intera rivista per spiegare come muovere cavallo, alfiere, torre, re e regina però, questo, potresti fartelo spiegare da qualche amico.

Da parte nostra ti forniremo tutte le istruzioni necessarie per poter muovere le varie pedine sulla scacchiera.

Lo schermo principale ti mostrerà una scacchiera composta di quadranti verdi e blu; a sinistra di questa il tempo impiegato da ciascun giocatore per ogni mossa, sia nel caso in cui giochi contro il computer che contro un amico.

Le opzioni disponibili sono varie e ti permetteranno di sbizzarrirti come meglio vorrai.

Vediamole.

SPAZIO – Ti mostra il menu principale.

CURSORI – Spostano il cursore sulla scacchiera.

RETURN – Per prendere o lasciare un pezzo degli scacchi.

MENU PRINCIPALE

- A** ● Compie una analisi del gioco.
- B** ● Torna indietro di una mossa.
- C** ● Attiva o disattiva le coordinate sulla scacchiera.
- D** ● Demo.
- F** ● Va avanti di una mossa.
- H** ● Viene mostrata la mossa consigliata.
- I** ● Cambia i colori (bianco/nero e viceversa).
- L** ● Scelta del livello di difficoltà (1/9).
- M** ● Affretta la mossa del computer.
- G** ● Ti viene chiesto se vuoi cominciare da capo. Rispondi con Y oppure con N (SÌ/NO).
- U** ● Opzione per uno o due giocatori.
- S** ● Menu – Set-Up.

SET-UP

Il Set-Up ti permetterà di creare sulla tastiera la situazione che desideri.

In altre parole potrai riportare situazioni di gioco famose o particolari per sfidare un amico.

MENU SET-UP

- S** ● Ti permette di tornare al menu principale.
- X** ● Cambia i colori.
- Z** ● Azzera gli orologi.
- HOME** ● "Pulisce" la scacchiera.
- DEL** ● Cancella il pezzo sul quale è stato posizionato il cursore.

PEZZI DA COLLOCARE SULLA SCACCHIERA

- P** ● Pedone
- N** ● Cavallo
- B** ● Alfiere
- R** ● Torre
- Q** ● Regina
- K** ● Re.



Quanti fra voi, almeno una volta nella vita, hanno pensato di iscriversi a una scuola di polizia? Noi crediamo che tutti, prima o poi, ci abbiamo pensato scartando magari l'ipotesi per ragioni varie oppure, perché no, mettendola in atto.

La scuola di polizia è cosa dura, per uomini veri, che hanno prontezza di riflessi e sangue freddo. E' fatta per uomini che si votano alla salvaguardia della giustizia schierandosi contro rapinatori e malviventi in genere.

Il gioco che ti proponiamo in questo numero ti vuole pronto e determinato perché, una volta raggiunto l'ultimo livello, vorrà dire che sarai pronto a indossare la divisa e a lottare contro i vari mascalzoni che "abitano" nella nostra società.

LEZIONE 1 L'ARMA

Innanzitutto dovrai scegliere l'arma. Usa il joystick per spostare verso destra o sinistra le varie parti blu di cui si compone l'arma.

Per scegliere premi il Fire quando il pezzo dell'arma che ti interessa viene colpito dai proiettili che, come pioggia, cadranno dal... cielo!

LEZIONE 2 IL POLIGONO DI TIRO

Dopo aver completato l'arma con i vari pezzi, lo schermo cambierà.

Avrai, da una parte, il poligono di tiro dove si avvicenderanno vari tabelloni raffiguranti immagini di persone. Tu dovrai sparare (con il Fire) mirando solo ed esclusivamente alle persone armate e dall'aria pericolosa. Evita accuratamente di sparare ai bambini, alle vecchiette, ai ra-

gazzi e a tutti quelli che non sono armati. Dall'altra parte ti verrà mostrato il punteggio, i proiettili a disposizione e i bonus guadagnati sparando a un bersaglio che, di tanto in tanto, comparirà nella parte superiore dello schermo e all'auto dei malviventi che, invece, transiterà in fondo allo schermo.

LEZIONE 3 CACCI... AI PROIETTILI

Superata la seconda lezione, dovrai affrontare la terza che consisterà nel "raccogliere" il maggior numero possibile di proiettili così da poter passare alla quarta lezione ben "fornito" di munizioni.

Attento! Raccogli solo quelli gialli evitando accuratamente quelli viola.

Le lezioni che seguiranno richiederanno sempre più un tuo maggior impegno.

Ricorda che non sarà facile frequentare la scuola di polizia.

Noi siamo però certi che non ti scoraggerai facilmente trovando la forza di continuare anche quando ti sembrerà di avere incontrato insormontabili ostacoli.

BUONA FORTUNA.

COMANDI

Joystick in porta 1

CRSR/Joystick per posizionare il mirino, scrolling, pezzi di armi, raccolta proiettili

Spazio/Fire per giocare e per sparare.

OCTOPUSSY



"Operazione Octopussy, per James Tont".

Queste le parole sulla busta contenente le istruzioni dettagliate dell'operazione che il nostro Tont si accinge a affrontare. Ma vediamo insieme il contenuto della missiva.

Caro Tont, sono fiero di affidarle una missione molto delicata che richiederà da lei il massimo impegno.

Per sintetizzare l'operazione, le dirò che il compito assegnatole consisterà nel distruggere la base di una pericolosa banda di criminali mimetizzata in modo che, la costruzione, sembri la testa di un gigantesco quanto mostruoso animale.

I criminali hanno studiato un sistema di recinzione molto originale consistente in una doppia cortina di difese che lei dovrà abbattere facendo però attenzione ai razzi che partiranno dalla cintura stessa.

Lei, caro Tont, dovrà pilotare una specie di piovra gigante in grado di sparare contro la doppia cortina che protegge la villa.

Ricordi che, una volta superata la prima recinzione, ne incontrerà un'altra ancora più difficile da superare.

Tenga inoltre presente che i razzi lanciati dalla base nemica dovranno essere evitati in tutti i casi.

Un'ultima raccomandazione: degli uccellacci verdi potranno, di tanto in tanto, molestare la sua posizione di attacco.

Faccia attenzione perché dovrà letteralmente compiere dei salti mortali per evitarli.

Caro Tont, la città è nelle sue mani. Ogni ulteriore aggiunta mi sembrerebbe superflua.

GERHARD WITT

Queste le istruzioni per il povero Tont. Dagli una mano tu ad affrontare questa "pepatissima" missione e, poi, vedrai, te ne sarà eternamente grato...
Quattro le vite a disposizione.

COMANDI

Spazio per giocare e per sparare

Cursori per muoversi 

L'ALTERNATIVA SI CHIAMA

LINGUAGGIO
MACCHINA

7
giochi

MSX

Marzo 1988 - n. 10 anno II

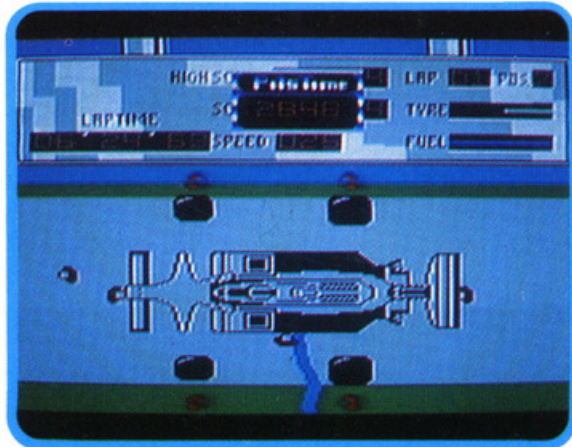
£ 8.000



10



FORMULE



Il mio sport preferito è l'automobilismo. Ecco perché sono felice di presentarti questo super video gioco.

Se sei appassionato di giochi da bar, lo avrai sicuramente incontrato già in qualche sala giochi, in versione coin-op.

Il gioco in questione consiste in un Gran Premio al quale potrai partecipare con la tua vettura. Naturalmente non sarà facile vincere un Gran Premio e te ne accorgerai molto presto.

E' proprio per questo che il mio consiglio è quello di allenarti per un po' prima di considerare la gara come prova di qualche campionato del mondo.

La partenza è un momento davvero molto delicato, basterà infatti il benché minimo contatto con un'altra vettura per esibirti in un pericolosissimo testacoda che permetterà a tutti i tuoi avversari di prendere "il largo". Potrai recuperare solo guidando con molta cura, facendo attenzione ai cartelli in alto che ti indicheranno le curve e i box.

Le indicazioni sullo schermo ti mostreranno, oltre alla velocità, la tua posizione di gara rispetto al primo in classifica, il numero di giri percorsi, il punteggio, le condizioni dei pneumatici e la quantità di carburante a disposizione.

Fermati ai box per cambiare le gomme oppure per rifornirti di carburante, ma... ricordati di fare tutto molto in fretta!

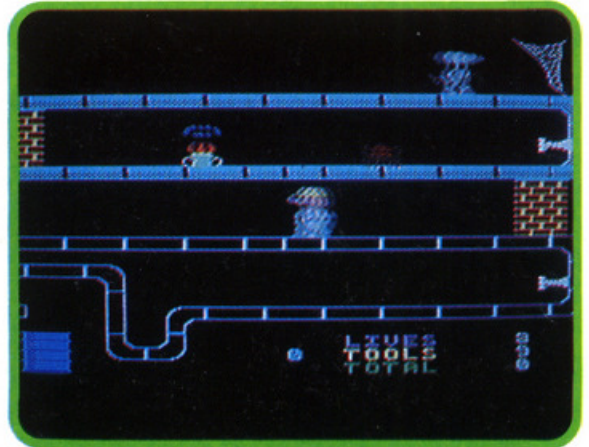
COMANDI

Joystick in porta 1 o 2
o cursori ← → per muoversi

CRSR/Joystick ↓ per decelerare

CRSR/Joystick ↑ per accelerare.

PLUMBER

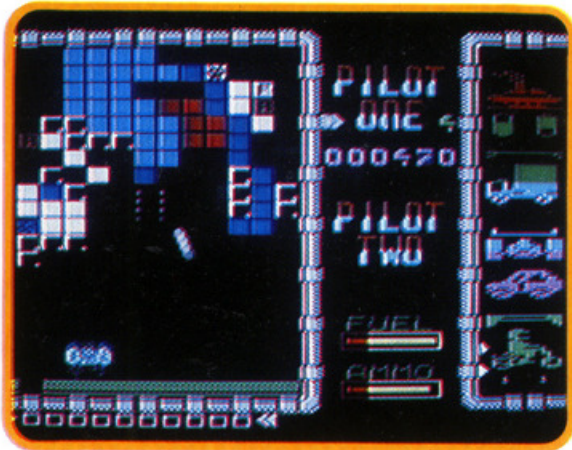


Penso che sarai senz'altro d'accordo con me nell'affermare che il mestiere dell'idraulico non è né facile né piacevole. Pensa ora al "mestiere" dell'apprendista idraulico! Fatto? Bene. Ora immagina idraulico e apprendista coinvolti in una situazione simile a quella che viene proposta dal gioco in questione. Un topo, a dire il vero neppure tanto "tranquillo", avvalendosi della complicità di un ragno molto pericoloso, copre il ruolo del "rompiscatole" dei due eroi di questo gioco. Il povero idraulico e il suo apprendista dovranno sudare le famose sette camicie per neutralizzare i due avversari. Il tuo lavoro consisterà nel riempire un barile con l'acqua che scorre lungo i tubi. Il dispettosissimo roditore, però, si diverte a chiudere le valvole delle condutture bloccando così il fluire dell'acqua. Mandi il tuo aiutante in prima a riaprire le valvole, ma digli di fare attenzione ai morsi dell'assatanato topastro. Occhio anche al ragno, mortale coinquilino del roditore, che pare non gradire affatto la presenza di estranei. Potrai mettere fuori combattimento il topo lanciandogli contro una delle chiavi inglesi in dotazione al tuo equipaggiamento da idraulico. In quanto al ragno, purtroppo, non potrai avvalerti di armi contundenti: l'unica tua possibilità di salvezza consisterà nella... fuga. Per far muovere il tuo aiutante non dovrai fare altro che... passargli sopra e lui ti seguirà dolce e docile come un agnellino. Tre vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1
Fire/Spazio per giocare e per lanciare la chiave inglese
Joystick/CRSR per muoversi.

BALL



Di giochi pieni di quadratini o di rettangolini colorati da colpire e da demolire con una pallina se ne sono visti tanti e... di tutti i colori.

Questo, però, è diverso!

Certo, dovrai cancellare i soliti quadratini colorati facendogli rimbalzare contro una instancabile pallina bianca però, stavolta, non disporremo della solita mazza per dirigerla, ma di una astronave.

Sì, hai capito proprio bene: una astronave che, dall'inizio del gioco, apparirà sprovvista di munizioni e di carburante.

Potrai manovrarla solo spostandola verso sinistra e verso destra rilanciando la pallina e "parando" delle strane gocce di sangue che, se non fermate, produrranno dei buchi nel tappeto erboso alle spalle dell'astronave.

Evita che succeda questo "disastro", perché la pallina potrebbe finirci dentro e farti perdere una vita.

Lo schermo avrà uno "scrolling" verticale che "porterà giù" l'intera sezione mostrata sulla destra dello schermo. Naturalmente, nel quadro del gioco i vari disegni appariranno considerevolmente ingranditi.

Per rifornire la tua astronave di munizioni e di carburante, dovrai passare sui quadrati contraddistinti dalle lettere "L" e "T".

Utilizza l'energia conquistata per demolire i vari muretti composti dai quadratini colorati.

Scopo del gioco sarà quello di superare l'intero scrolling evitando accuratamente di toccare i mattoni con l'astronave e i vari ostacoli del percorso costituiti da omini volanti rossi e verdi, motociclette, auto e altri pericoli.

Un consiglio, usa con parsimonia e acume il carburante e le munizioni perché, una volta esaurito l'uno e le altre, potresti trovarti in una situazione di emergenza dalla quale sarebbe difficile uscirne indenne.

Per guadagnare nuove scorte di munizioni fai in modo che la pallina "abbatta" i quadratini contrassegnati dalla lettera "B".

Con questo ti lasciamo al gioco.

Buon divertimento!

Cinque vite a disposizione.

Opzione per due giocatori.

COMANDI

Retrun/Fire per giocare e per sparare

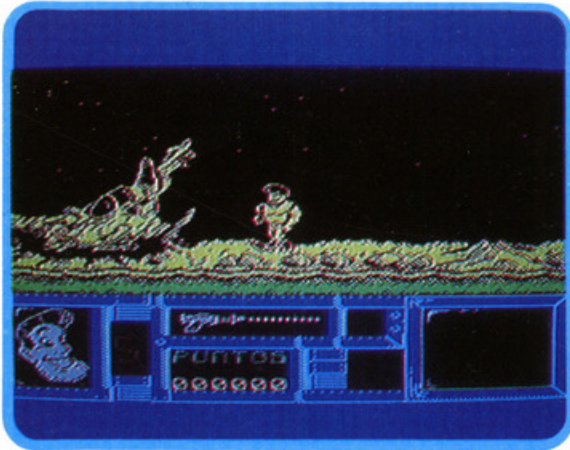
Shift = su

Z = sinistra

X = destra

Joystick in porta 2.

OPERATION SKY



Il nostro eroe Pherex ne ha combinata una delle sue.

Tutto è cominciato quando, sotto l'effetto di una orribile bottiglia di Alcox, ha ingaggiato una dura battaglia con un gruppo di meteoriti.

Naturalmente il divertimento di Pherex è durato poco perché, colpito, è caduto sulla luna del pianeta Crazy.

Ancora ubriaco ha vagabondato per il pianeta fino a che, a poco a poco, si è reso conto di essersi cacciato in un bel pasticcio in quel postaccio pieno di insidie sconosciute dove, oltretutto, deve trovare un nuovo mezzo per poter ripartire.

Il gioco è diviso in due parti e dovrai necessariamente completare la prima per poter accedere alla seconda.

Nella prima parte l'obiettivo sarà quello di raggiungere la base nemica sul piccolo satellite.

Per arrivare a questa bisognerà che il nostro aitante e coraggioso eroe eviti o elimini i seguenti tipi di alieni:

- **Batox**, un alieno grasso dalla pelle velenosa, al cui tocco sopraggiunge immediata la morte;
- **Insox**, razza di animali che vivono nei crateri e che si nutrono di sprovveduti avventori che attaccano rotolandosi in una palla;
- **Ocox**, sono animali con un occhio solo, tanto pericolosi quanto brutti!

- **Robox**, sono dei robots che hanno il compito di vigilare la zona intorno alla base. Per metterli "fuori uso" basterà colpirli con un calcio volante; così facendo disattiverai i loro circuiti.

- **Serpox**, razza di serpenti che vivono in acque fetide. Divorano ogni cosa.

Una volta raggiunta la base vedrai apparire sullo schermo il codice di accesso. Prendi nota di questo. Ti sarà utile nella seconda parte del gioco.

Nella seconda parte, ossia all'interno della base aliena, ci sono 4 livelli, uno dei quali ospita 4 navi spaziali.

Per fuggire dovrai:

- 1) ottenere il codice del capitano;
- 2) caricare l'energia sulla nave spaziale;
- 3) localizzare le istruzioni per poter ripartire.

Le quattro navi spaziali saranno codificate nel seguente modo:

RE – rossa
GR – verde
BL – blu
WH – bianca

Sedici sono i computer sparsi negli altri 3 livelli della base e dai quali dovrai ottenere il Codice di Capitano e tutte le altre informazioni necessarie per poter scegliere

segue

OPERATION SKY

re l'astronave giusta.

Le cellule di energia dovranno essere caricate a bordo della nave spaziale utilizzando gli ascensori contraddistinti dal simbolo "picche".

Per attivare gli ascensori dovrai accedere al terminale di controllo e trasportare il carburante alla navetta designata.

Ora sarai pronto a partire ma, prima, dovrai affrontare gli ultimi e pericolosi abitanti della base.

Questi nuovi nemici sono:

- **gli abitanti**, che dovranno essere sconfitti solo con un combattimento corpo a corpo;
- **i segnalatori** che avvertono il pur minimo movimento di una presenza esterna;
- **i robots** dall'aspetto umano che, in realtà, sono dei terribili killer d'acciaio.



Sullo schermo ti sarà mostrata la disponibilità delle armi, le cellule di energia raccolte, i messaggi del computer, il punteggio e il numero di vite disponibili.

Ancora qualche consiglio prima di lasciarti al gioco:

- 1) tieni sempre pronto a sferrare calci volanti;
- 2) prepara una mappa della base o comunque memorizza bene i luoghi;
- 3) fa buon uso degli ascensori.

Hai cinque vite a disposizione.

COMANDI

Joystick in porta 1.

Nella prima parte:

Joystick per muoversi

Joystick in giù per abbassarsi

Joystick in giù + Fire per colpire con il laser

Fire per colpire con un calcio volante.

Nella seconda parte:

Joystick per muoversi

Joystick in giù per schivare i colpi

Joystick in su + Fire per "piazzare" un calcio volante

Joystick in giù + Fire per azionare il laser

Joystick a destra + Fire per sferrare un pugno

Joystick a sinistra + Fire per assumere la posizione di difesa.

Joystick in su per entrare nel tunnel

Joystick in su o in giù per accedere agli ascensori a seconda di dove si intende andare.

DISK

market

***Cerco/Acquisto** giochi per MSX 8010 a basso prezzo es. karaté, calcio, tennis ecc.

Alessandro Papasergio - V.le G. Cesare, 22 - 28100 NOVARA - tel. 0321 / 404102.

***Vendo/Scambio** giochi per MSX tra cui calcio, basket, tennis, ping pong, hockey, karaté, olimpiadi estive e invernali I e II, Road Fighter e tanti altri. Richiedere lista.

Viganò Massimo - Via Roma, 13 - 20040 USMATE (MI) - Tel. 039 / 672154.

***Vendo** MSX + registratore (2 mesi di vita) + Joystick + istruzioni sul Basic + 16 bellissimi giochi + listat + cavi. Lit. 280.000 trattabili. Telefonare ore pasti.

Sebastiano Caltabano - V.le Amendola, 38 - 95018 RIPOSTO (CT) - Tel. 938113.

***Il Calvin Soft Club** MSX-Olivetti Prodest PC128S mette GRATUITAMENTE a disposizione dei soci centinaia di programmi, bellissimi e nuovissimi. Pubblicazioni trimestrali della Gazzetta del Club, una vera e propria rivista dedicata esclusivamente ai soci, con articoli, rubriche, recensioni, listati, trucchi, corsi di programmazione, ecc.

Calvin Soft Club - C.P. Aperta - 83048 MONTELLA (AV) - Tel. 0827 / 69248.

***Cercò** soci per MSX Club solo zona Napoli. Solo giochi originali. Prezzi da 2.000 a 4.000 l'uno. Contatto diretto. Telefonare all'8845153 e chiedere di Angelo. Stanco Gianpiero - Via Selva

Trov. 8 n. 6 - 80038 POMIGLIANO D'ARCO (NA).

***Vendo** solo zona Roma cassette MSX: Zaxxon, Alien III, Buck Rogers, ognuna a Lit. 5.000; 2 cassette contenenti 4 giochi ognuna Lit. 6.000; 2 cassette con 20 giochi non originali Lit. 5.000 l'una e Avenger (pagato Lit. 18.000) a Lit. 12.000 nuovo.

Massimo Ciammola - Tel. 5040281 (ROMA).

***Vendo** giochi MSX & MSX 2 a Lit. 2.000 cad. Posseggo oltre 500 titoli provenienti direttamente dal Giappone e dalle migliori sale giochi.

Quarantiello Nicola - Via Campo Marzio, 46 - 36071 ARZIGNANO (VI) - Tel. 0444 / 672189.

***Cercò/Acquisto** giochi MSX 64 Gost'n Goblins, Zaxxon, Rambo, Ye are Kung Fu, Dragons Lair 1-2. Massimo Lit. 2.000.

Stefano Serati - Via Vittorio Veneto, 17 - 20010 ARLUNO (MI) - Tel. 02 / 9017961.

***Vendo** utilities per la stampante e giochi come: 007, Kung Fu, The Way Of The Tiger, Olimpiadi I e II, Rambo, Tennis, Calcio, Basket, Catch, Boxing, Arkanoid, Avengers, Spy vs Spy e altri giochi.

Riccardo Lelli - Via Modigliani, 26 - 52100 AREZZO - Tel. 0575/356105.

***Vendo/Scambio** molti programmi per sistema MSX tra cui Wrestling, Basket, ecc.

Paolo La Bella - Via Don Guannela - 23100 SONDRIO - Tel.

215548.

***Acquisto/Vendo.** Vendo Game 180 (gioco delle frecce) in cambio di cassetta pallavolo o baseball. Telefonare dopo ore 19,30.

Giacomo Colangelo - Via Sabotino, 12 - 20047 BRUGHERIO (MI) - Tel. 039 / 881073.

Vendo programmi in disketti per MSX 1/2 Lit. 10.000 con un programma, altri Lit. 2.000. Posseggo Ninja ecc.

Oliveri Mirko - Via P.N. Cambiaso, 20 - 16159 GENOVA - Tel. 010 / 448657.

***Vendo** 16 giochi MSX molto belli al prezzo di Lit. 7.000. Per chiarire qualche cosa telefonare.

Dario Fresi - Via Antonio Sebastiano, 255 - 04028 SCAURI (LT) - Tel. 0771 / 681266.

***Scambio** una cassetta per MSX Lit. 8.000 contenente 7 giochi con una cassetta calcio. Sandro Primavera - 40-41 73027 MINERVINO DI LECCE (LE) - Tel. 0836 / 88495.

***Cercò/Acquisto** un duplicatore di giochi per MSX. Sono disposto a pagarlo qualsiasi prezzo (su floppy).

Massimo Fubini - Via Aeronautica, 45 - 0144 ROMA - Tel. 06 / 5917018.

***Cercò** calcio, basket, pallavolo, boxing, per MSX 80-20 per un prezzo accettabile Lit. 5.000. Scrivetemi al più presto.

Rozzia Luca - Via Fondanz/PR =0187 - 19035 PONZANO (SP) - Tel. 630734.

***Cercò/Acquisto** disperatamente un floppy disk in buone

condizioni.

Mario Vaccarino - Via Colli, 15 10128 TORINO - Tel. 011 / 511414.

***Vendo** Fenner SPC 800 - sei mesi - completo di cavi, libro, istruzioni, registratore Omega, 17 giochi, cassetta dimostrativa Lit. 290 mila.

Gaetano Loffredo - Largo E. Fermi, 12 - 00043 CIAMPINO (ROMA) - Tel. 06 / 6113531.

***Cercò/Acquisto/Vendo** il gioco Green Beret a prezzo max Lit. 8.000.

In cambio posso dare Road Fighter.

Daniele Bevilacqua - Via Verdi, 5 - 31055 QUINTO DI TV (TV) Tel 379058.

***Vendo** numerosi programmi per MSX oltre 700 titoli disponibili. Richiedere lista, rispondo a tutti.

Fabrizio Dallona - Via Moggioli, 16 - 38100 TRENTO - Tel. 0461 / 32849.

***Cercò/Acquisto** disperatamente Ghosts'n Goblins per MSX a prezzo max Lit. 10.000. (ore serali).

Manuel Piccinato - Via Piazza, 74 - 37060 MACCALARI (VR) Tel. 56318.

***Vendo/Scambio** MSX Club DNA vasta softeca per tutti oltre 1200 programmi MSX 1-2, cercasi soci per scambi inviare lista con francobollo per la risposta, si garantisce massima serietà da contraccambiare.

MSX Club DNA Soft c/o Bacca- ni Filippo - Via 25 Aprile, 36 60020 CASTELFERRETTI (AN) - Tel. 071 / 9188560.

La direzione declina ogni responsabilità circa il contenuto delle inserzioni.

Compilate il tagliando allegato e speditelo in busta chiusa a

Gruppo Editoriale
International Education
Via Taramelli 53/B
20124 Milano

(crociare la casella che interessa) Cerco Acquisto Vendo Scambio

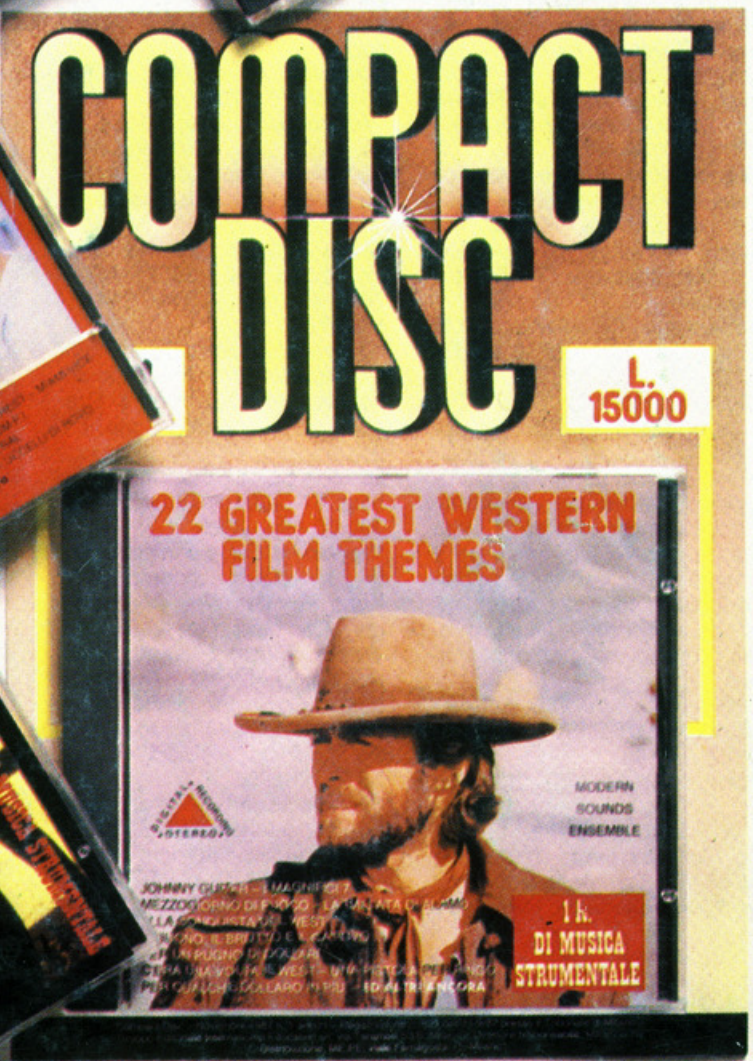
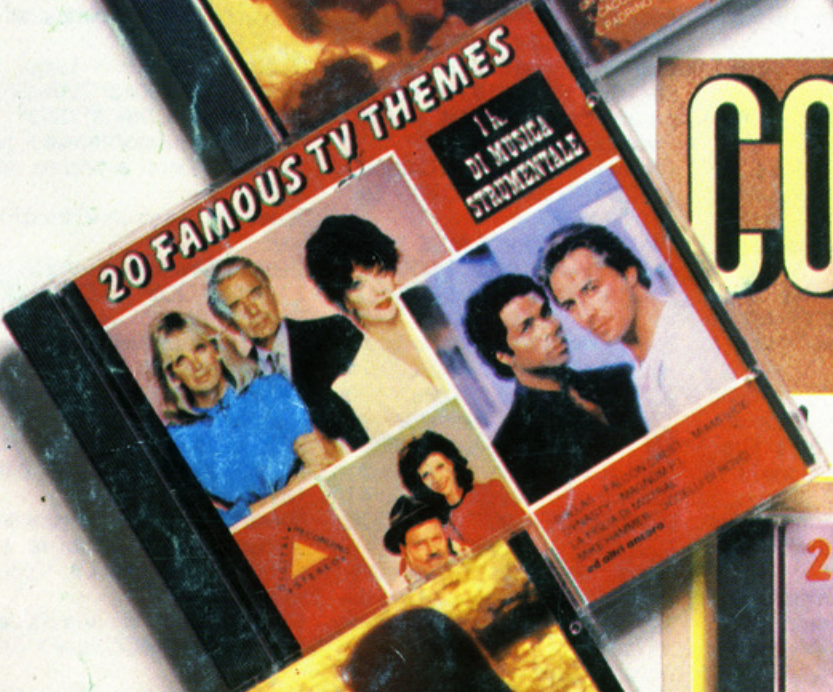
Nome e cognome

Indirizzo

Telefono

C.a.p. Città

Prov.



...ogni mese in edicola