

# MSX

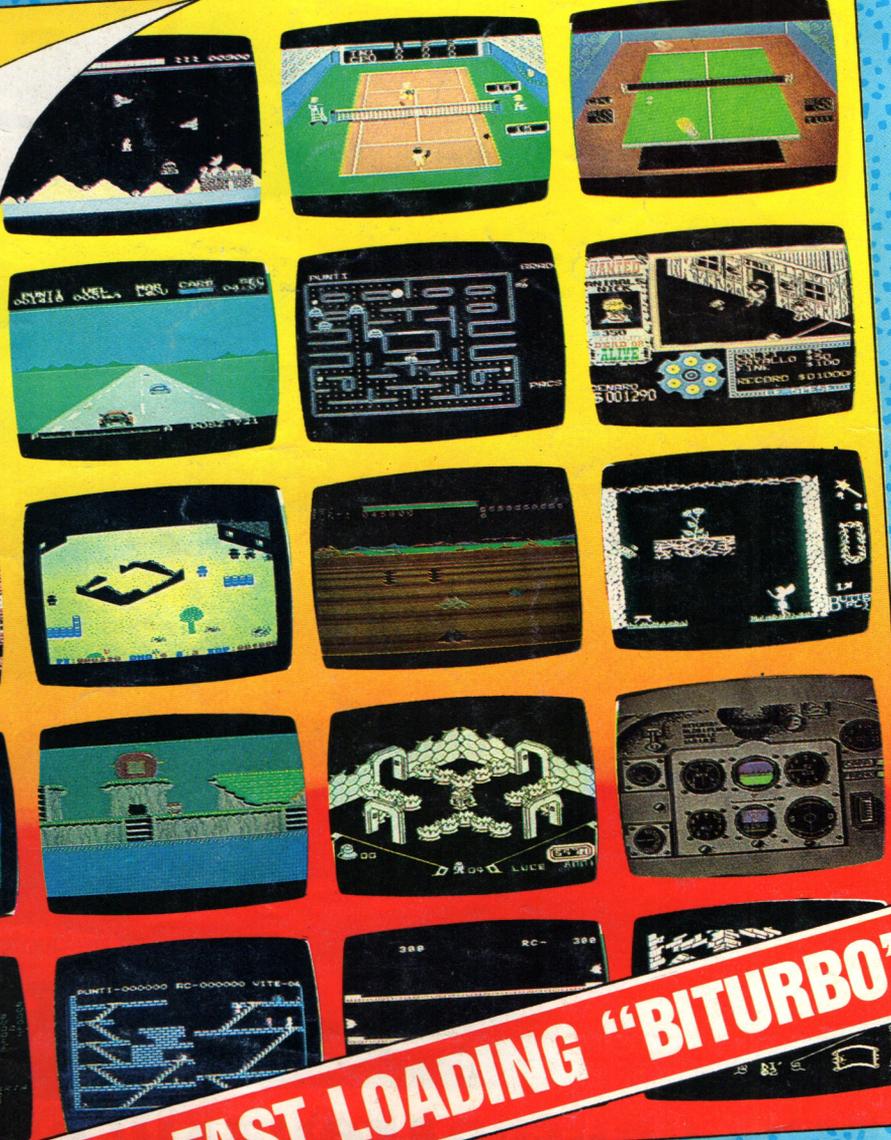
MENSILE - ANNO I - N. 1

# HIT

32 PAGINE A COLORI

# PARADE

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

MENSILE - N. 14 - ANNO II

32 PAGINE  
A COLORI  
PER IL 64

# WAR GAMES

8  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"

- CRETA
- TUNNEL
- VON HOFFEL
- JAMBOREE
- STALINGRADO
- MINE
- HITLER
- ASTRO
- LABIRINTH



**QUESTO MESE  
IN EDICOLA  
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

# SEMPRE PRIMI

Dobbiamo ammetterlo. Siamo riusciti anche stavolta a essere i primi sul mercato a fornirvi una fantastica Hit Parade dei migliori giochi sul mercato per il vostro computer. Ci è costata molta fatica racimolare il meglio del meglio ma alla fine crediamo di essere riusciti a presentarvi una bellissima rassegna di giochi arcade, sparaspara, sportivi, piattaforme ecc. In totale sono una ventina di giochi che non potrete dimenticare tanto facilmente. Almeno sino alla prossima uscita di questa Hit Parade per l'MSX. Per coloro che amano anche sfogliare la rivista e imparare mille trucchi consigliamo Head Over Heels e Hydrofool, due giochi eccezionali che stanno andando attualmente per la maggiore. Ma nella rivista abbiamo anche inserito spiegazioni e trucchi per vincere a Auf Wiedersehen Monty, Shanghai, Raid 2000 e il simpaticissimo Short Circuit.

<b>Pag. 4</b>	Attila - Blastar	<b>Pag. 20</b>	Racer - El melon
<b>Pag. 5</b>	Tennis - Table tennis	<b>Pag. 21</b>	Amazzer - Air Combat
<b>Pag. 6</b>	Bobby - Superace	<b>Pag. 22</b>	Shanghai: un gioco cinese
<b>Pag. 7</b>	Extra Pac - Pistoleri	<b>Pag. 24</b>	Auf Wiedersehen Monty: il giramondo
<b>Pag. 8</b>	Head over Heels: il top dei top	<b>Pag. 26</b>	Buddle - Explorer
<b>Pag. 12</b>	Caduta sassi - The Hero	<b>Pag. 27</b>	Giocoliere - Nightt Mare
<b>Pag. 13</b>	Starfight - Butterfly	<b>Pag. 28</b>	Raid 2000: un rally di morte
<b>Pag. 14</b>	Temple of terror	<b>Pag. 30</b>	Short Circuit: robot e magie
<b>Pag. 16</b>	Hydrofool: un po' di bolle		

## ATTLA

Attila, il famoso re unno, si trova questa volta nei panni di un innamorato temerario che deve riuscire a liberare, dalle grinfie di malefici demoni, la sua dolce amata. Mille ostacoli lo separano dal lieto fine, il suo coraggio ed il suo amore gli danno la forza necessaria per resistere per tre volte alle ferite mortali inflitte dai sicari dei demoni. Per combattere i nemici, avete a disposizione diverse armi che potrete scegliere colpendo più volte il bonus presente in ogni schema. Per quanto riguarda la difesa, vi sarà permesso l'utilizzo di vari tipi di schermo selezionabili, anche in questo caso, mediante un bonus presente in ogni schema. Nel percorrere i vari schemi dovrete colpire ripetutamente ciascun punto di domanda per poter raccogliere tutti i bonus possibili. Questo avvincente gioco vi coinvolgerà così tanto da farvi rimanere svegli fino ad ora tarda senza farvi notare che "tempus fugit".

## TASTI

**JOYSTICK TASTI CURSORE**

**F1** pausa



## BLASTAR

Siamo nell'anno 2024 e la Terra, uno degli ultimi baluardi della resistenza, sta per essere conquistata dall'Impero Astradiano ed ha bisogno di tutte le sue energie per sopravvivere. Tuttavia gli scienziati hanno scoperto una nuova forma di energia, una sostanza che mischiata con l'acqua si trasforma in combustibile. Blastar, un vecchio pianeta, è il solo sul quale può essere trovata questa sostanza sotto forma di cristalli. Gli Astradiani non hanno ancora scoperto il significato dei cristalli ma nonostante ciò li sorvegliano attentamente. Ma il più grande cristallo si trova in un luogo nascosto nella miniera e potrà fornire energia alla Terra per secoli. Il tuo compito è trovare, equipaggiato solo della tua tuta e del tuo jetpack, il cristallo; ma per muoverti dovrai raccogliere i globi di energia disseminati sulla superficie del pianeta

## TASTI

**JOYSTICK PORTA 1  
TASTI CURSORE**

**SPAZIO** iperspazio



## TENNIS

Di recente avrete sicuramente visto le mirabili gesta dei tennisti al campionato mondiale e tantissimi di Voi si saranno entusiasmati vedendo giocare i vari

Mc Enroe e Wylander. Chissà quanti avranno pensato: ah, se fossi così bravo potrei giocare anch'io in tornei così importanti. Ecco che questo gioco vi offre l'opportunità di affinare le vostre capacità atletiche in una lotta all'ultimo sangue contro il vostro computer o un vostro amico. Si batte a turno e le regole sono quelle usuali del tennis: vince naturalmente chi riesce a distanziare di almeno 2 games l'avversario. Ricorda che per battere dovrai prima tirare la pallina in alto premendo lo spazio, e poi colpirla con la racchetta.

## TASTI

### TASTI CURSORE

**SPAZIO** tira



## TABLE TENNIS

Quanti di Voi avranno trascorso i pomeriggi o le serate estive al mare o in montagna giocando con gli amici al ping pong. E quanti di Voi nelle fredde giornate invernali stanno rimpiangendo quei bei momenti di allegria. Ma ecco che per non farvi "perdere la mano" abbiamo pensato di proporvi questo bel tennis da tavolo, nel quale potrete cimentarvi da soli o contro il vostro computer in emozionanti partite. Le regole sono quelle usuali e naturalmente vince chi ottiene il maggior punteggio, mentre la palla non deve toccare la rete o rimbalzare fuori campo. Potrete regolare la lunghezza e la forza del tiro utilizzando la joystick o i tasti cursore, ma ricordate l'allenamento vi permetterà di raggiungere sempre migliori risultati

## TASTI

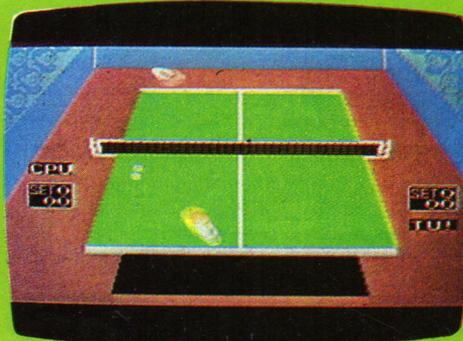
### JOYSTICK TASTI CURSORE

**Alto** lancia la palla

**Sinistra** battuta lunga

**Destra** battuta corta

**Spazio** inizio gioco



## BOBBY

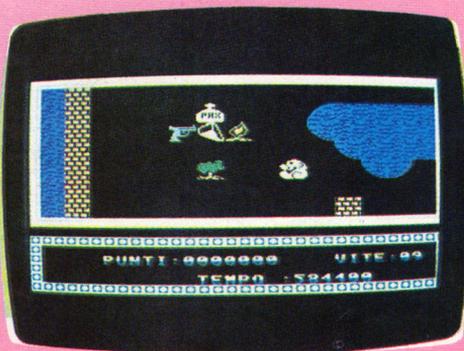
Tenebrus, il temibile mago, ha rotto la mappa del nostro Bobby e poi ne ha sparso, per il suo vasto territorio, le quattro parti che la compongono. Mentre parecchi custodi di Tenebrus continuano a setacciare il territorio in cerca di un eventuale intruso, il nostro Bobby dovrà vagare in cerca di singoli pezzi che gli permetteranno di ricostruire la mappa.

Nel cercare le parti della mappa, troverete altri oggetti che dovrete raccogliere per aumentare il vostro punteggio ed inoltre potrete trovare dei vasi d'olio di diverso colore che vi saranno utili per sconfiggere i perfidi custodi.

Fate attenzione perché avrete un altro nemico... il tempo!! Infatti, la vostra missione dovrà essere effettuata prima che Tenebrus riesca a raggiungervi e ad uccidervi. Ricordatevi che l'effetto dell'olio non è duraturo, è efficace solo con il custode dello stesso colore e termina se si raccoglie un vaso d'olio di colore diverso.

## TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



## SUPERACE

Questo gioco ti offrirà l'opportunità di dimostrare le tue capacità di pilota alla guida di una vettura con condizioni di strada e di tempo sempre peggiori. Inizierai infatti la tua gara con un primo percorso dove le uniche difficoltà saranno quelle di evitare gli scontri con le altre vetture. Nel secondo schema incontrerai la galleria, nel terzo apparirà la neve e così di seguito. Avrai la possibilità di avere 2 tipi di marce: lenta e veloce, ma dovrai cercare di viaggiare ad una velocità ottimale per ogni percorso per non rischiare di rimanere senza carburante. Tenta e ritenta per ottenere sempre migliori risultati.

## TASTI

TASTI CURSORE

SPAZIO inizio gioco accelera

CURSORE frena cambia marcia



## EXTRA PAC

In questa nuovissima veste di un già celebre gioco troveremo il nostro affamato Pac all'interno di Formicopoli intento a quella che costituisce la sua principale attività e cioè riempirsi il pancione di uova di formica. Con la pazienza che lo contraddistingue Pac dovrà percorrere tutti i tortuosi corridoi facendo piazza pulita e se avrà fortuna potrà incappare in qualche gustoso bocconcino extra. Ma a tentare di rovinargli la digestione troverà spesso sul suo cammino nervosi spiritelli, protettori delle formiche che cercheranno di fargli in ogni modo la pelle. L'unica difesa, oltre alla vile fuga, sarà per Pac quella di trovare e ingoiare le super uova regine, capaci di donargli energia e coraggio da spaventare a morte i pericolosi guardiani e, perché no farli diventare parte della cena.

## TASTI

### JOYSTICK TASTI CURSORE

**P** pausa

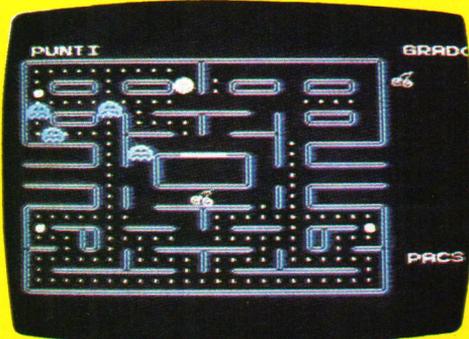
## PISTOLERI

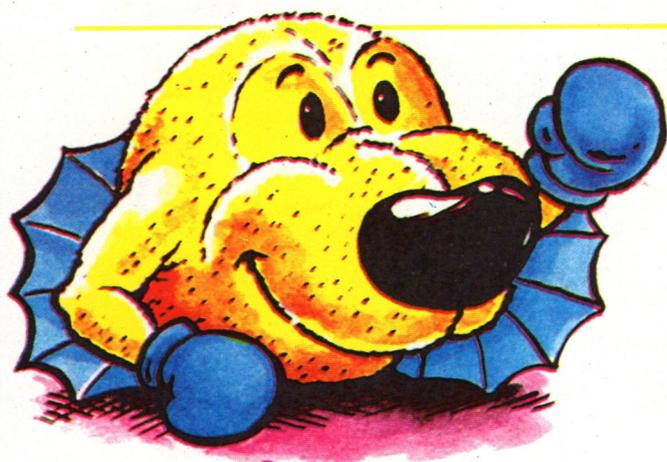
Immaginate di essere diventati il nuovo sceriffo di una città che dovrà essere ripulita dalla banda di uno dei più grandi pistolieri del Selvaggio West. Un telegramma vi ha infatti avvisati del loro arrivo e vi ha consigliato di chiudere porte e finestre di case e negozi. Ma voi, nella frazione di tempo di un'occhiata vi metterete in azione e partirete alla ricerca del vostro cavallo. Potrete sparare a destra e a manca ma ricordate che i vostri proiettili costano e per ricomprarli dovrete possedere del denaro, che riceverete quale compenso per il vostro lavoro o che otterrete anche tutte le volte che ucciderete un bandito. Durante la sparatoria dovrete fare in modo che i civili non vengano colpiti, altrimenti ne dovrete pagare le conseguenze. E ora a Voi difendete bene la vostra città

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 1 - TASTI CURSORE

1	n° giocatori
2	tastiera/joystick
3	inizio gioco
Z,C	sinistra
X,V	destra
Q,W	fuoco
A,S	cammina
CAPS SHIFT	pausa
SYMBOL SHIFT + Z	cambio veduta





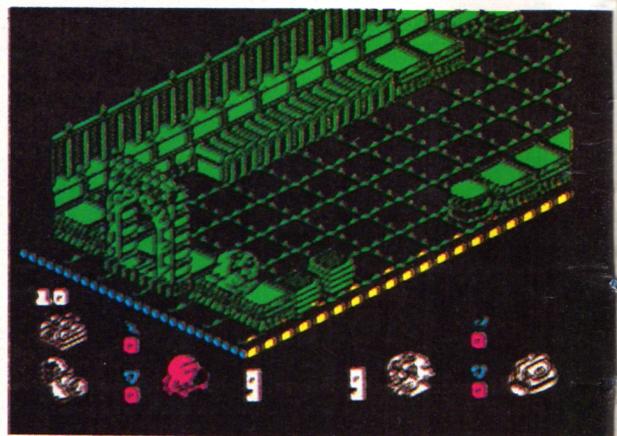
# HEAD OVER HEELS

Ricordate **Batman**, l'indimenticabile avventura creata da Jon Ritman e Bernie Drummond, uno dei migliori giochi mai visti sullo Spectrum? Impreziosito da un'ottima grafica e da un brillante intreccio dalle inesauribili sorprese, fu per la Ocean un grande successo... successo che rischia oggi di essere replicato da **Head over Heels**.

I creatori di questa piccola gemma sono sempre Ritman e Drummond, ma non si tratta di un seguito di **Batman**, anche se l'intreccio è brillante come nel gioco precedente, ma totalmente diverso. Invece di un solo personaggio, qui ne controllate due, Head e Heels. Entrambi vengono dal bizzarro pianeta di Freedom, sul quale le creature sono formate da una coppia di animali simbiotici che agiscono insieme come una cosa sola. Head e Heels sono spie incaricate di rovesciare la dittatura del pianeta Blacktooth, il cui impero si estende ad altri quattro pianeti limitrofi. All'inizio del gioco essi sono stati catturati, separati e imprigionati nel castello di Blacktooth: a voi liberarli, riunirli e conquistare uno o due pianeti prima di darvela a gambe. La cosa non è facile, anche perché bisogna superare più di trecento schermi! Già liberare Head e Heels sarà una bella impresa, per non parlare di come farli fuggire da Blacktooth. Alcuni dei rompicapo sono tremendi, nel senso che richiedono soluzioni complesse oppure che richiedono una prontezza di ri-

flessi eccezionale. Praticamente in ogni schermo c'è un problema da risolvere, ma in parecchi casi la soluzione dipende dalla presenza di Head o di Heels oppure di entrambi. Essi hanno capacità diverse: Head sa fare lunghi salti e sparare ciambelle contro gli avversari, mentre Heels è veloce e può portare degli oggetti. Si tratta di riunirli in modo di integrare le loro capacità.

Mentre seguite il tracciato, sarete spesso costretti a dividerli temporaneamente, e questo può causarvi dei problemi, dato che se l'uno o l'altro viene eliminato, è improbabile che il sopravvissuto riesca ad uscire dal labirinto

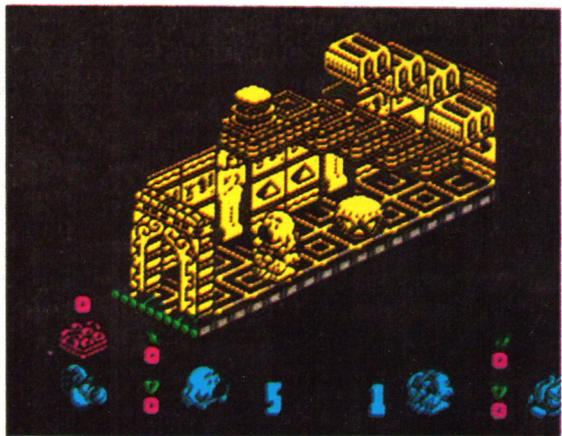


# D er HEELS



senza l'aiuto dell'amico. A volte vi sarà necessario dividerli, riunirli e così via, sempre nello stesso schermo: le combinazioni possibili sono infinite.

La realizzazione grafica è duttile e geniale, in quanto gran parte degli oggetti e dei personaggi sono costruiti sulla base di un blocco tridimensionale, e tutti hanno facoltà diverse: alcuni blocchi si possono spostare ed usare per salire in alto, poi ci sono blocchi statici, nastro trasportatori, blocchi che scompaiono quando ci si passa sopra, molle, scale e interruttori, insomma, tutti i classici elementi di questo tipo di gioco. Troverete



inoltre dei pesci della reincarnazione (che permettono di ricominciare dal posto in cui si è stati uccisi), dei graziosi conigli bianchi impagliati (che magicamente incrementano ogni vostra facoltà) e poi delle ciambelle, una sirena e anche delle pantofole!

**Head over Heels** è questo e anche molto di più, ma il divertimento sta anche nello scoprirlo da soli. Come **Batman**, questo gioco riesce ad appassionare quanto pochi altri: i problemi da risolvere sono inesauribili, e gli schermi già superati non costituiscono più un impedimento quando si ritorna a giocare. Grazie al pesce della reincarnazione, poi, è possibile giocare per ore ed ore la stessa partita (sempre che all'inizio non si siano sprecate le vite a disposizione).

La grossa differenza tra i due giochi sta nel fatto che **Head over Heels** ha un meccanismo di gioco un po' più facile, ma dei rompicapo un po' più difficili. In ogni caso, c'è da scommettere che anche questa volta la Ocean ha fatto centro!

**Cristina Barigazzi**

1) Ecco Heels nelle segrete del castello di Blacktooth. La stanza è lunga due schermi, e anche se può essere invitante entrarvi dalla parte più vicina spostando i due blocchi mo-

# HEAD *over* HEELS

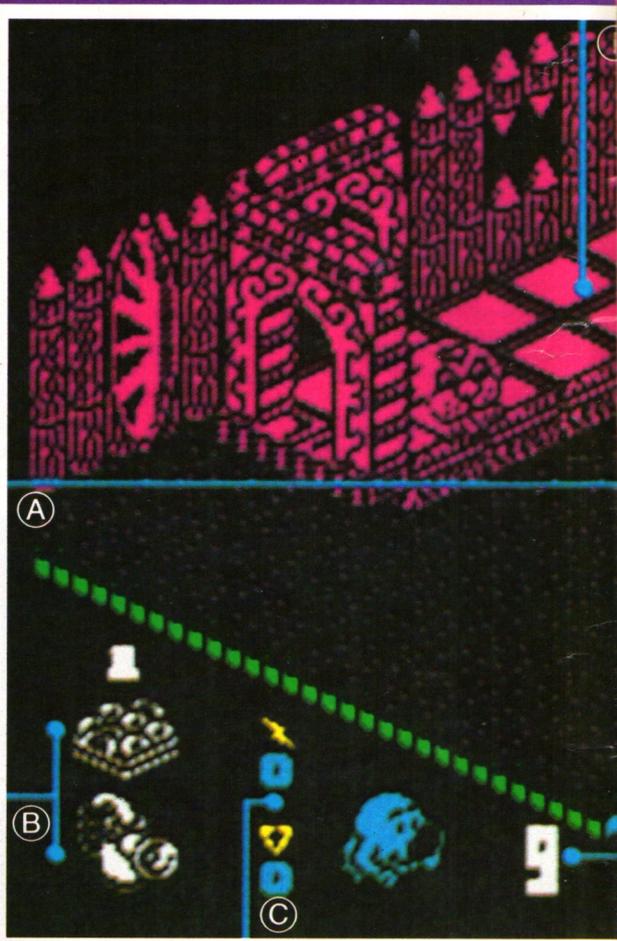


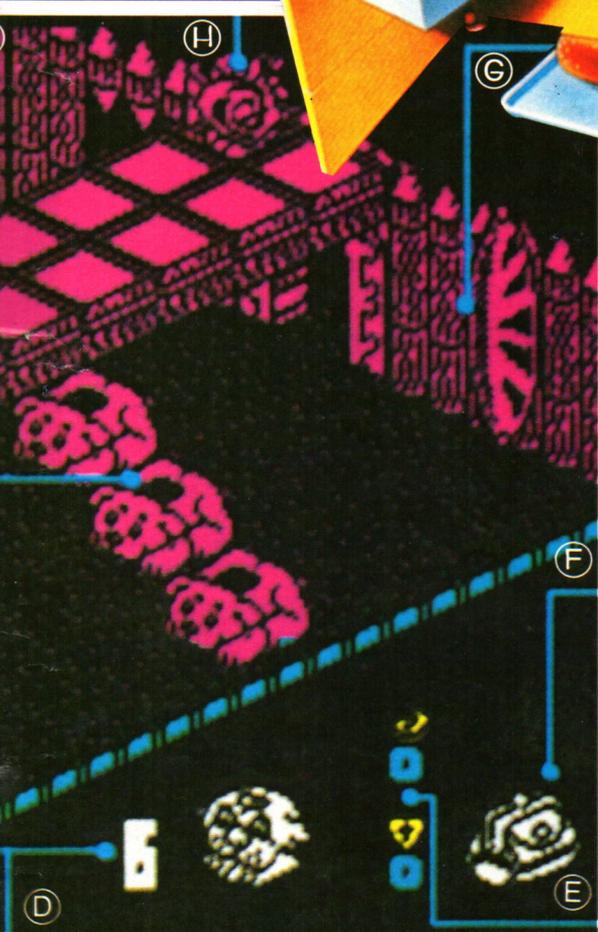
bili del varco, in realtà è meglio seguire l'altra strada. Prendete i mattoni uno per uno e portateli dalla parte opposta dello schermo, poi spingeteli nel varco. Ricordate che Heels può saltare solo un massimo di un riquadro e mezzo. Passate poi sul nastro trasportatore e saltate sopra il primo dei due blocchi in fondo, che sparirà! Ad attendervi troverete un pesce della reincarnazione che vi sarà molto utile.

2) Ecco Head e Heels riuniti sul pianeta Egyptus. Per raggiungere il livello successivo, dovrete fare raggiungere ad entrambi il gradino più alto, ponendoli sulla molla (che raddoppia la loro capacità di salto) con sotto il tamburo. Head può lanciarsi dalla schiena di Heels, ma così Heels (che avrà preso il tamburo) dovrà salire le scale evitando i tostapane: ad ogni scalino, una ustione! La soluzione però è facile: invece di saltare, mettetevi sotto il primo tostapane e lasciate cadere il tamburo. Montando su di esso potrete salire sul primo gradino; ripetete questo sistema fino a giungere in cima.

3) **A)** - Curiose, queste pantofole: dormono sempre (spesso disposte a scala) ma se la battono sempre non appena arriva Head. Viceversa, accolgono sempre con simpatia Heels. **B)** La sirena serve a sparare le ciambelle contro i cattivi, che quando ne sono colpiti si immobilizzano finché i due compari non hanno lasciato lo schermo. Non sprecate le ciambelle poiché non ce ne sono molte! **C)** Ecco le icone dei poteri magici (purtroppo temporanei) che Head può acaparrarsi sotto forma di coniglietti bianchi. Le pillole di ferro (rappresentate dallo scudo) lo rendono invulnerabile. **D)** Sia Head che Heels cominciano con otto vite, ma perderle è facilissimo, e se poi resta uno solo dei due compari proseguire il gioco è inutile. Attenti quindi a come usare i coniglietti e le vite extra! **E)** Anche Heels può ottenere qualcosa di utile dai coniglietti: oltre alle pillole di ferro, può an-

che ottenere dieci salti a doppia altezza e doppia distanza. E per entrambi di tanto in tanto ci sono anche delle vite extra (due per coniglio). **F)** Strano a dirsi, è di questa borsetta che Heels si serve per portare in giro blocchi, tamburi eccetera. **G)** Questo è il pianeta Safari, su cui vive una selvatica razza guerriera. I pianeti si differenziano soprattutto per gli sfondi, ma almeno hanno un po' d'atmo-





sfera! **H)** Un ottimo esemplare dell'ambito pesce della reincarnazione, che vi permette di riprendere subito da qui il gioco anche se venite uccisi. State attenti però che il pesce sia ben vivo: se ne mangiate uno morto, fate la stessa fine! **I)** L'aria è solida, però potete scommettere che uno o due di questi blocchi spariranno quando ci passerete sopra: cadrete, e dovrete provarci di nuovo. Meglio fare un bel salto fino al pesce della reincarnazione!

#### UN PO' DI GRAFICA

**Teletrasporti:** servono a passare da Blacktooth a Moon Station, da dove poi teletrasportarvi ancora sugli altri pianeti oppressi. **Corona:** il vostro obiettivo finale su ognuno dei pianeti, che saranno liberi nel momento in cui conquisterete la corona, che è sempre custodita nei posti più inaccessibili. **Interruttori:** utilissimi, servono a "spegnere" gli alieni che vi attaccano. **Conigli:** hanno un ruolo vitale nella vostra impresa, poiché vi danno delle vite extra oppure delle doti straordinarie.

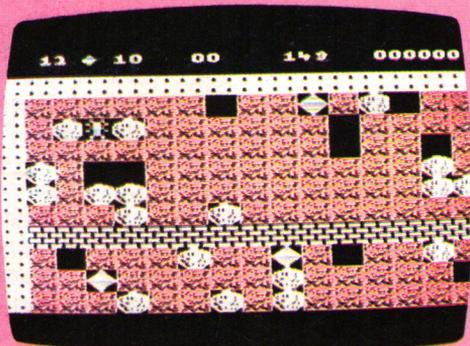
## CADUTA SASSI

Il nostro amico Billy si è avventurato in una vecchia miniera di diamanti alla ricerca delle pietre preziose. All'inizio avrai a disposizione 4 differenti caverne, in ognuno delle quali si trovano un certo numero di gemme che Billy dovrà raccogliere prima che gli appaia l'uscita. Ma dopo aver visitato queste 4 caverne Billy potrà procedere in altri 16 tipi di grotte. Ricorda che Billy può muoversi in tutte le direzioni e che premendo il fuoco potrai scavare, raccogliere o lasciare. I nemici mortali sono 2, eccetto naturalmente i massi cadenti che ti schiacciano, ovvero le lucciole e le farfalle con una sola differenza: le farfalle se uccise fanno generare 9 gemme. Inoltre tra l'immondizia si annida l'ameba, che, crescendo, ingloba le pietre preziose. Guardati quindi bene attorno se vorrai avere salva la vita.

## TASTI

**JOYSTICK TASTI DI CURSORE**

**FUOCO/SPAZIO** inizio gioco



## THE HERO

Un fantastico war-game per i giocatori più incalliti. Vi trovate nei panni di un eroe che è costretto ad andare in avanscoperta per permettere ai soldati rimanenti di avanzare senza difficoltà.

Con un potente MG e qualche granata a disposizione, avanza senza indugio, alla pari del famoso Rambo, attraverso i vari blocchi difensivi nemici lasciando alle sue spalle solo cadaveri. Naturalmente, questa era la descrizione di ciò che dovrete riuscire a fare voi nei panni del nostro eroe;

la missione presenta qualche problema perché anche i nemici sono ben armati, come se non bastasse la potenza bellica nemica, avrete a che fare con una forza numerica non indifferente. Le uniche vostre armi sono la bravura e la prontezza dei riflessi, infatti, sarà la vostra abilità a condurvi sempre più avanti, non certo la fortuna.

Ed ora colpo in canna ed affrontate il nemico senza timore, per fortuna è un gioco!

## TASTI

**JOYSTICK TASTI CURSORE**

**SPACE** premuto per un tempo breve sparerà una raffica di mitra, premuto per un tempo lungo lancerà una granata



## STAR FIGHT

Dopo anni di durissimo allenamento e condizionamento mentale stai finalmente per affrontare l'ultimo decisivo esame che potrebbe portarti finalmente ad entrare nelle pattuglie degli Star Fight, i più audaci e terribili cavalieri dello spazio. Ma questa volta non si tratterà di rispondere a semplici questionari o sparare su bersagli di cartone, bensì alla guida della tua astronave dovrai spingerti in pieno territorio Kroniano affrontando da solo le immense ondate di attacco per attraversare poi le porte dei generatori di ogni stazione. Se la missione avrà successo ritornerai indenne e potrai allora fregiare la tua divisa dell'aquila d'oro della tua pattuglia

## TASTI

**JOYSTICK PORTA 1**  
**TASTI CURSORE**

**SPAZIO** fuoco

## BUTTERFLY

Dove vivono le fate? Dove si possono trovare? Racconta una vecchia leggenda che le fate si trovano ovunque ci siano dei fiori e che per giungere nel loro mondo incantato non sia necessario viaggiare, ma sia sufficiente avere un po' di immaginazione. Ecco che in questo bel gioco dovrete accompagnare la buona fatina nel suo viaggio nella foresta per raccogliere i flaconcini necessari alle sue amiche per contenere le essenze dei fiori e tutti i fiori per prepararle. La tua fatina potrà camminare o volare in ogni stanza, restando anche sospesa. Dovrà raccogliere, tutti gli oggetti utili camminandovi sopra, ma potrà portarne solo 3 per volta. Ricorda che per raccogliere la polvere fatata o la bacchetta magica sarà sufficiente sfiorarle. Ma attenta, perché anche in questo mondo fatato si nascondono delle insidie

## TASTI

**JOYSTICK PORTA 1 - TASTI**  
**CURSORE**

**SPAZIO** rimane sospesa

**SPAZIO +**  
**JOY** verso il basso prende

**P** pausa

**S** musica sì

**Q** musica no



# TENPLE OF TERROR

Temple of terror è un'altra delle avventure Fighting Fantasy. Partendo dalla riva di un fiume, sei subito impaurito dall'equipaggio ubriaco di una nave vicina.

La prudenza suggerisce di attraversare il vicino ponte fatto di corda, ma il tuo istinto avventuroso ti avverte che ci deve essere qualcosa di interessante a bordo della nave.

Un viaggio attraverso la boscaglia ed un salvataggio da parte di un'aquila amica, ti porta nel deserto. Con la gola arsa, arrivi finalmente alle porte della città di Vatos, dove ha inizio la ricerca vera e propria.

Qui infatti tu devi trovare cinque prodotti dei draghi, prima che il diabolico Malbordus ti raggiunga.

Ma prima devi entrare e questo è un problema perché c'è un serpente come guardia, che è un esempio del vocabolario del gioco e pone uno di quei problemi la cui soluzione non si intravede: deve essere strappato fuori dal blu ed è piuttosto raro essere colpiti dal giocatore, sebbene sia semplice.

È un problema talmente ingiusto, che infrangerò le regole e ti dirò esattamente che la risposta è «Kick sand at serpent» (getta la sabbia sul serpente).

Nel contesto Guard (guardia) è il sostantivo e Serpent (serpente) l'aggettivo, eppure viene riconosciuto solo l'aggettivo e la sabbia, nonostante sia ovviamente presente nel deserto, non viene nominata.



La mancanza di un vocabolario alternativo si nota di nuovo alla nave ed al ponte — Enter (entra) e Go (vai) sono i rispettivi verbi di comando, senza che vengano permesse alternative come Board (sali a bordo) oppure Cross (attraversa).

Il problema della guardia non si sarebbe potuto perdonare se non ci fossero state agevolazioni come Bom (Back one move - torna indietro di un movimento) e Qsave, poiché una sola mossa falsa causa la morte immediata.

Comunque queste ingiuste difficoltà vengono in qualche modo attenuate dal fatto che possono essere tentate diverse mosse usando Bom, con un minimo sforzo.

Andiamo avanti nella città, esplorando il labirinto dei corridoi sotterranei dove incontrerai una varietà di mostri.

I grafici istantanei che accompagnano ogni posizione qui rendono parecchio l'effetto, ritraendo le creature in modi variopinti.

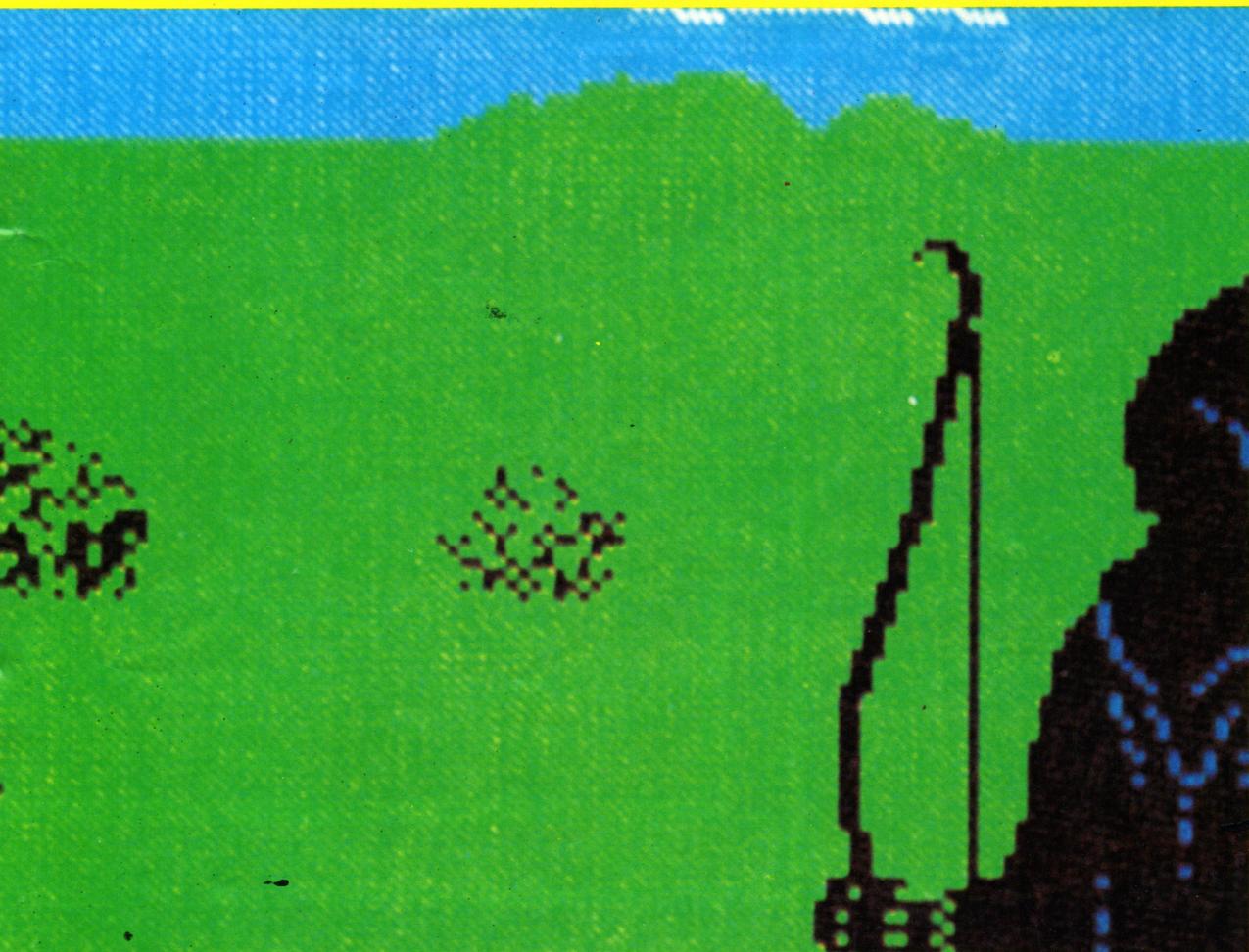
Il testo d'altra parte manca di qualche cosa e

non è sempre logico. «Not a visible exit» (nessuna uscita visibile) è una frase che compare anche troppo spesso, mentre è abbastanza chiaro o che un'uscita ci sia o che se ne possa vedere una!

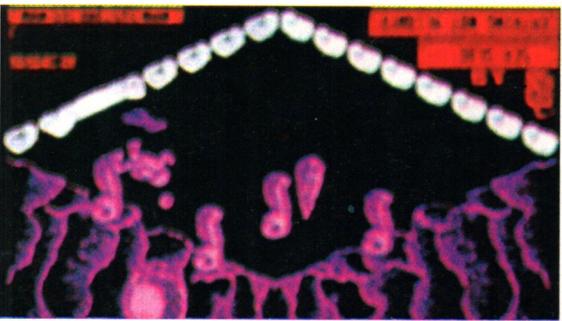
Per esempio, è assolutamente senza senso sbarrare uscite in questo modo nel mezzo di un (visibile) deserto, ed in una stanza in cui «una scala conduce sopra», Climb Ladder ti porta su, mentre U da solo non viene permesso.

Ci sono vari problemi in Temple of terror. Alcuni sono semplici ed altri non lo sono, mentre altri richiedono semplicemente fortuna. Alcuni sono del tipo «Vai ammazza e torna», devi semplicemente trovare il modo di uccidere i cattivi, mentre altri richiedono più riflessione ed intrigo.

Nell'insieme questa non è una cattiva avventura, ma manca quella sottigliezza e quelle qualità enigmatiche viste recentemente da Adventure Soft in Rebel Planet e Kayleth.



# HYDROFOOL



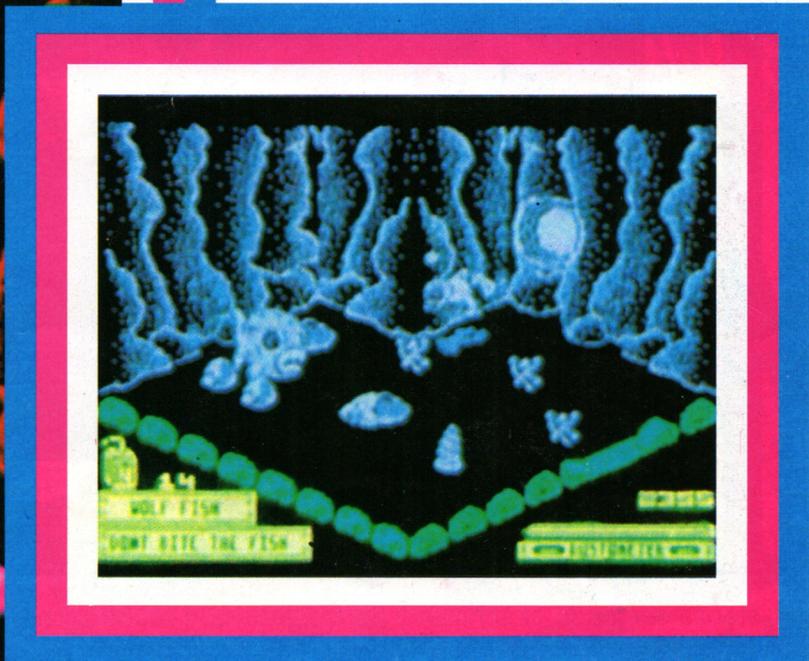
La "Hydromation", ci avverte la confezione di **Hydrofool**, è la novità più inutile nel campo della grafica computerizzata dopo l'invenzione del cursore lampeggiante. Greg Follis, della Ftl, sostiene che quello di Hydromation è un concetto molto avanzato che si riferisce ad ogni tipo di animazione contenente delle bollicine e **Hydrofool** è tutto una bollicina! Ritorna tra noi Sweevo, l'eroe dell'ormai classico **Sweevo's woeld**: uscito indenne dalle proprie avventure su Knutt's Folly, questa volta il nostro robot è alle prese con Deathbowl, uno strano pianeta-acquario che si trova a poca distanza dal suo pianeta natio. Il guaio è che nel corso degli anni Deathbowl si è notevolmente inquinato, e ora l'unica soluzione al problema sta

nell'aprire i suoi quattro scarichi e farne uscire tutta l'acqua. Ognuno dei tappi si può togliere a patto di porre accanto ad esso degli oggetti particolari (ciò si fa passando a nuoto sopra certi riquadri che hanno la proprietà di ritenere ciò che uno si porta appresso). Gli oggetti necessari li troverete in giro, che aspettano solo d'essere raccolti) oppure custoditi da feroci pesci carnivori. Scoprirete inoltre che certi oggetti sono addirittura parte integrante dei numerosi esseri che popolano questo gioco, e dovrete quindi usare con energia la vostra fiocina.

I livelli di gioco sono sei, e si passa da un livello all'altro o affidandosi a una bolla che si solleva ed oltrepassa il soffitto o gettandosi in piccoli mulinelli che si aprono nel pavimento. Oltre agli oggetti necessari ad aprire gli scarichi, dovrete raccogliere anche delle piccole taniche d'olio grazie alle quali potrete



(B)



(C)

te prolungare la vita al vostro Sweevo. Il fatto è che ogni volta che il robot urta contro scogli, vongole, ostriche, balene, meduse e altri ostacoli, perde un sacco di punti al rugginometro. Ciò significa che sta arrugginendo, e quindi più olio ha, meno arrugginisce!

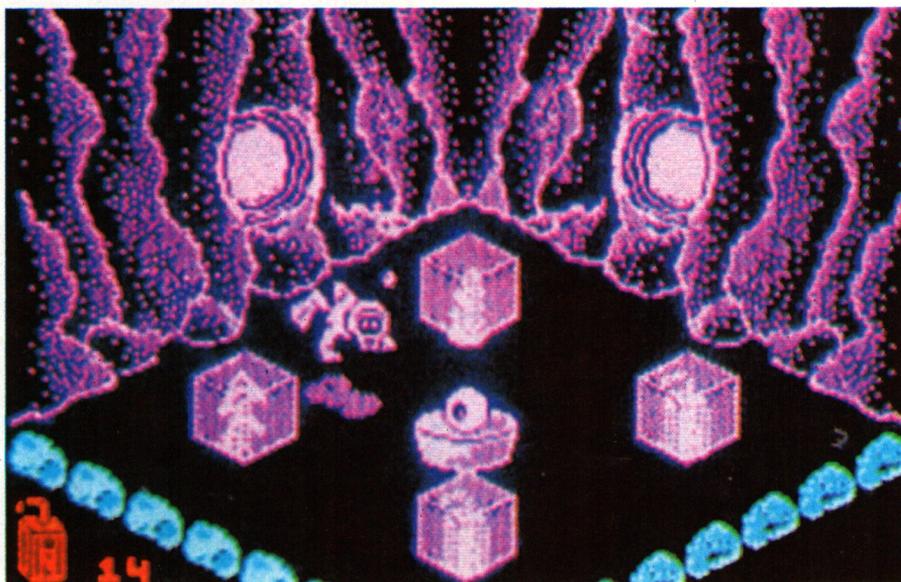
**Hydrofool** è una brillante miscela di avventura, rompicapo ed umorismo, e in definitiva è

un gioco molto divertente che vanta una grafica piuttosto sofisticata — persino la Hydromation non è da buttar via, malgrado tutto!

Le lumache di mare sono delle simpatiche creature che hanno il vizio di saltare fuori quando uno meno se lo aspetta, con l'effetto che si finisce scaraventati per aria oppure che ci si va a sbattere contro. Il modo migliore di affrontare queste creature sfuggenti è di seguire solo il perimetro della stanza (ma in fretta, perché potrebbero essere vicine ai bordi) oppure di attraversare lentamente la

solvete il problema dando alle bestiole qualcosa da mettere sotto i denti... basta che non sia la vostra gamba!

A) Ecco Sweevo, il robottoide minacciato dalla ruggine! In questo nuovo gioco, il Robomaster gli ha fornito una muta subacquea nuova di zecca, che egli ovviamente cercherà di non bucare. Se poi ciò accadesse, può sempre ripararla con le piccole taniche. B) Bong! Quando Sweevo urta qualcosa, comincia ad arrugginire. Il tasso di ruggine è indicato da questo "rugginometro". C) Al fine di separare le creature dagli oggetti che re-



stanza cercando di schivarle. Sono bestiacce fastidiosissime — ma anche una delle cose più divertenti del gioco!

I tappi verranno attivati soltanto ponendo attorno ad essi determinati oggetti... ma il difficile è porre tali oggetti nel giusto ordine. Se pensate che ci sono circa 210 stanze, capirete che questa impresa non è tutta rose e fiori!

Alcuni oggetti sono custoditi molto severamente da creature dotate di buoni occhi e di buoni denti e prontissime ad azzannarvi. Ri-

cano (o che sono parte di esse!) dovrete usare le armi. L'arpione è particolarmente efficace. D) Ed ecco la Hydromation in azione! Non solo ci sono delle bollicine che escono dal respiratore di Sweevo, ma anche delle bolle che si levano dal pavimento. Alcune di esse scoppiano prima di sollevarvi fino al livello successivo: ciò significa che potrete prendere degli oggetti posti in alto nella stanza. E) Questa icona e questo indicatore rappresentano le taniche d'olio raccolte da Sweevo.

**QUESTO  
MESE IN  
EDICOLA**

**NEW  
SPECIAL  
PLAYGAMES**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 2 - in edicola il 2 ottobre**



**32 PAGINE  
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 36 - in edicola il 12 ottobre**

## RACER

Gli appassionati di motociclismo saranno entusiasti di questa simulazione di guida che vi darà l'occasione di percorrere i più famosi tracciati del mondo. Con la vostra moto dovrete riuscire a percorrere la pista nel minor tempo possibile cercando di terminare la gara in pole position. Prima di iniziare la corsa, scegliete il tipo di pista, il numero di giri ed il grado di difficoltà proporzionale alla vostra bravura; a questo punto potrete vedere la pista, senza percorrerla, per avere un'idea della posizione e della difficoltà delle curve. I comandi particolari della moto sono i seguenti: SPACE o FIRE acceleratore; SU e GIÙ - selezione delle marce. Montate in sella e preparatevi alla più spettacolare gara motociclistica dell'anno che vi farà sognare di essere un campione

## TASTI

**JOYSTICK O TASTI CURSORE**

**STOP** torna al menu



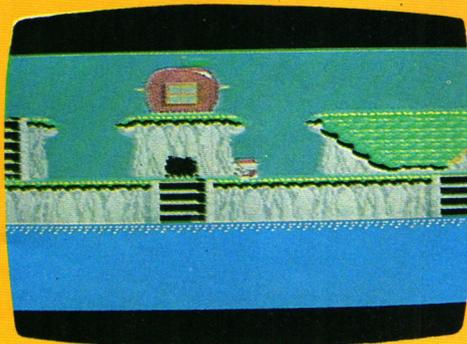
## EL MELON

Il nostro El Melon abita in uno strano paese dei Caraibi. Vive grazie all'esportazione di ananas e possiede una, vastissima piantagione. Ma un giorno a causa di uno stranissimo fenomeno una serie di strani animali: pipistrelli, serpenti, ragni sono apparsi sui suoi campi facendo fuggire tutti i suoi coloni. Ma per riuscire a rispettare i suoi contratti e non "perdere la faccia" con i suoi clienti, ma soprattutto con i suoi avversari concorrenti, El Melon decide di mettersi da solo a raccogliere i frutti prima che marciscano sulle piante. Attento a tutto ciò che si muove e utilizza opportunamente la zattera per rapidi e sicuri spostamenti; i tuoi avversari infatti temono l'acqua.

## TASTI

**JOYSTICK TASTI CURSORE**

**SPAZIO** inizio gioco



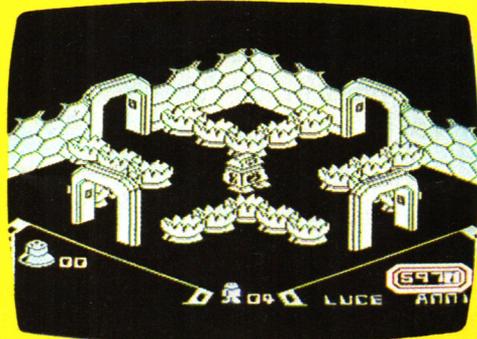
## AMAZZER

Tan Chemp, come tutti i polimorfi di classe C si è risvegliato grazie al sistema selettivo noto alla sua memoria. Ma per un improbabile errore nelle costanti magnetogiriche del suo sistema d'inerzia si è venuta a creare una improbabile frattura temporale che lo ha proiettato in un misterioso labirinto tridimensionale con la netta sensazione post-ipnotica di dover assolvere ad una fondamentale missione. Con questi pochi dati a disposizione il povero piccolo androide, capace di scavalcare muri utilizzando cubetti di cemento, dovrà analizzare gli oggetti trovati e risvegliare nel profondo delle sue matrici il ricordo dell'ordine primario e assolvere così il compito per il quale venne creato.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 1 - TASTI CURSORE

1	tastiera
2	joystick
3	controllo direzionale
0	inizio gioco
Z,C,B,M	sinistra
X,V,N	destra
A,S,D,F	avanti
Q,W,R,T	salta



## AIR COMBAT

Impersonando un giovane pilota di Spitfire del 1940 dovrete impraticarvi nelle tecniche e esercitarvi nel volo prima di effettuare dei reali combattimenti. Gli strumenti del pannello di controllo sono: indicatore carburante, indicatore di velocità, orizzonte artificiale, indicatore di velocità verticale, velocità del motore, indicatore movimenti laterali, bussola, altimetro, timone, indicatore di pendenza. Con la joystick potrete controllare l'elevazione dello spitfire, mentre il fuoco azionerà gli otto mitragliatori. Per decollare dovrete osservare queste regole: alzare i flaps, portare la velocità a 1800 giri minuto, togliere i freni, aumentare la potenza e 3200 e quando la velocità si approssima a 90 miglia tirate indietro la joystick, ritirate il carrello, portare la velocità a 140 miglia orarie e arrivati all'altezza voluta ridurre la potenza a 2900 giri minuto. Ricordate che la velocità di stallo è 75 mph con i flap alzati e 65 con i flaps abbassati. Per cambiare la direzione dello spitfire usate la joystick. Per iniziare l'atterraggio la velocità raccomandata è 140 mph, procedendo ad abbassare il carrello e i flaps, mentre nella parte finale, discesa di ca. 1000 piedi al minuto, dovrete tenere la velocità a ca. 90 mph. Ricordate che quando siete sotto gli 800 piedi vedrete una linea nera in basso sullo schermo. Poco prima di atterrare dovrete tenere la joystick all'indietro e ridurre la potenza. Ma ora, visto che la teoria è più semplice della pratica, cimentatevi con il vostro computer

## TASTI

### JOYSTICK TASTI CURSORE

SPAZIO	accende lo schermo	E	freni rosso inseriti, verde disinseriti
Q/W	aumenta/diminuisce la velocità	N	espande l'area visiva
Z/X	ruota il timone a sinistra/destra	''	joystick avanti
F	alza/abbassa i flaps	?	joystick indietro
G	alza (rosso) abbassa (verde) il carrello	A	joystick sinistra
M	mappa della zona con posizione velivolo	S	joystick destra
		CTRL	ricomincia
		STOP	



# SHANGHAI



Dobbiamo confessare che quando abbiamo caricato per la prima volta **Shangai** siamo rimasti delusi, però ben presto ci siamo appassionati ad esso in modo tale che non abbiamo ancora smesso di giocarci. **Shangai** si basa sull'antico gioco cinese del Mah Jongg, ma se lo si carica e si consultano bene le istruzioni, ci si accorge che del Mah Jongg sono rimasti solo i pezzi. Tutti i 144 pezzi (o tessere) vengono disposti casualmente in una struttura prestabilita che ha al centro una torre alta cinque tessere. Il gioco prosegue poi come una versione ampliata del domino, in cui dovete eliminare tutte le tessere togliendo quelle uguali. Ovviamente la cosa non è facilissima, dato che potete solo prendere i pezzi che lasciano

indisturbata la torre — ossia quelli ai margini di essa, e che vengono pittorescamente chiamati la testa e la coda del drago. I pezzi da togliere si scelgono col joystick tra una varietà di simboli tale da confondere anche un giocatore incallito di Mah Jongg. Il difficile è quando avete tre pezzi identici (nel Mah Jongg ogni pezzo è in quattro esemplari) e ne potete togliere uno solo: in questo caso dovrete decidere quale dei tre vi sarà più dannoso. Date però la precedenza ai pezzi superiori e laterali: tolti questi, potrete raggiungere tutti gli altri.

Se commettete un errore, potete usare l'opzione "undo" (che si trova in fondo allo schermo) per tornare indietro di tutte le mosse che volete. Troverete inoltre delle opzioni

# A1



che vi permettono di vedere i pezzi nascosti e che vi mostrano le coppie che vi siete lasciati sfuggire dopo che vi siete dati per vinti. Il menu delle opzioni vi offre inoltre tornei e sfide a due in cui dovrete aggiudicarvi dei grossi punteggi (lasciando il minor numero possibile di pezzi) nonché partite a cronometro. Per decidere se un gioco di strategia per computer è davvero valido, bisogna chiedersi se il computer è davvero necessario e se il gioco non sarebbe più piacevole se venisse giocato su un cartellone e sono parecchi i giochi che non superano questo test. Questo gioco è privo di intelligenza artificiale, ma richiede comunque il micro, se non altro per disporre le 144 tessere nello schema obbligato e per l'organizzazione dei tornei.

# 發中



# AUF WIEDERSEHEN MONTY

Il piccolo individuo peloso, che è l'eroe dei giochi, è sfuggito ai suoi inseguitori su di un traghetto al termine dell'ultimo episodio "Monty on the run".

Ora la nostra talpa è stanca di continuare a correre e vuole giustamente fermarsi a riposare. No, non in un anonimo bungalow a Eastbourne! Infatti, la nostra Mont ha messo gli occhi sulla sua isola greca privata. Naturalmente però concedersi una vacanza costa e quindi la piccola decide che è tempo di ricominciare ad immergersi nell'avventura ed andare di nuovo a caccia.

In questo gioco le vengono date due diverse possibilità di guadagnare denaro. Una, semplicemente raccogliendo gli oggetti sparsi per lo schermo.

Questo naturalmente non basta soprattutto per garantirsi un tranquillo soggiorno sull'Isola di Montos che è davvero grande. Quindi, alla nostra eroina non resta altro che intraprendere l'attività commerciale. Man mano che il gioco scorre si scopre uno strano senso dell'humour. Ci si rende conto co-

me nel commercio esistano spropositi e grosse sperequazioni: ad esempio la Juventus, uno dei club più ricchi d'Europa può sentire la necessità di comprare "un pallone". Oppure c'è gente che muore di fame e non ce la fa più a far le code per acquistare prodotti che si esauriscono subito, come ad esempio in Cecoslovacchia, ed è per questo che la brava Monty compie una corsa mortale per portare a queste persone della pancetta danese.

Come se non fosse abbastanza, la Mafia è diventata piena di belle pretese artistiche tanto da essere pronta ad offrire al simpatico roditore una vera fortuna nel caso riesca ad impossessarsi, per loro conto, della Mona Lisa.

È importante notare che la mappa del gioco assomiglia molto all'attuale mappa dell'Europa e ciò che colpisce è la presenza di un paesino dal nome buffo posto al di sotto della Bulgaria, che si chiama "Moledavia".

Il metodo di viaggio è costituito dal solito salto, con balzo, anche se il gioco ha una se-



rie di piattaforme con caratteristiche nuove. Per esempio se Monty salta verso quel punto, ecco che subito acquista un effetto "trampolino", permettendo così di compiere balzi enormi. In ogni Paese ci sono anche gli aeroporti, ed

in questo caso la nostra Monty effettua un salto con decollo nello stile degli aerei tipo 1ª Guerra Mondiale, ed è pronta a volare via verso la prossima destinazione internazionale.

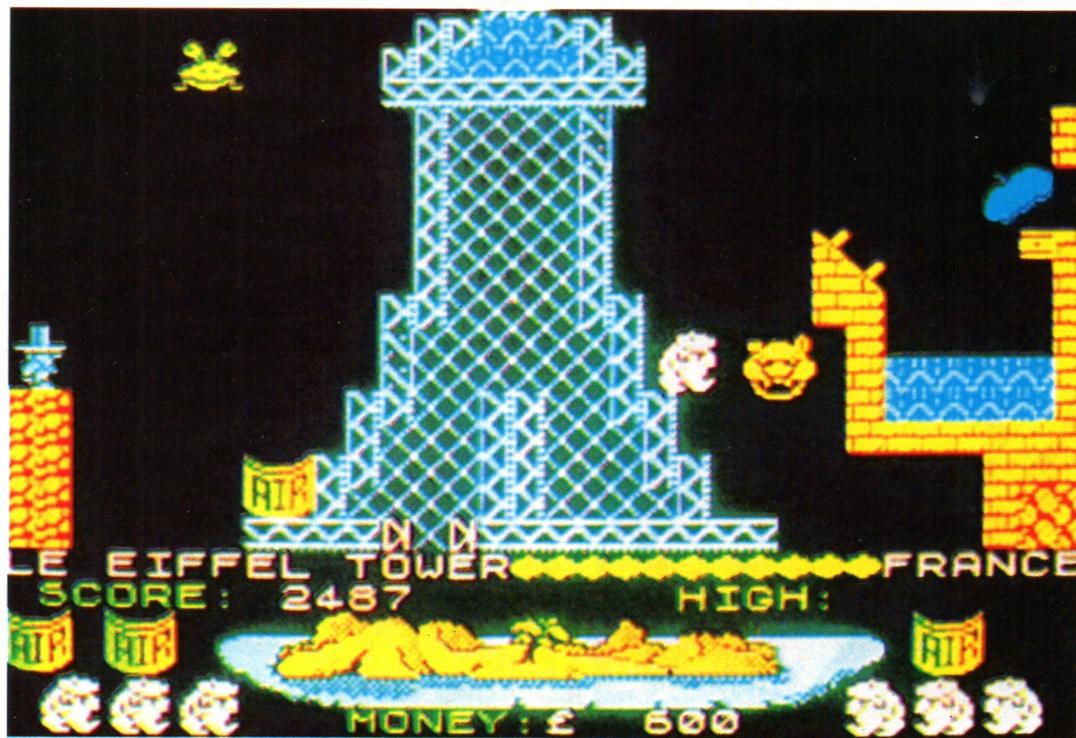
Questa sequenza si è rivelata una brillante idea, infatti è come aver inserito un piccolo gioco completamente separato dal resto.

Una piacevole parte che fa da intervallo al pesante compito di salti e bruschi spostamenti degli schermi a piattaforme.

La velocità di cambiamento dei grafici è impressionante; in un momento stai guardando i dettagli intricati delle piattaforme, poi premendo "f" sul quadro di comando, lo schermo si trasforma in un brillante cielo blu con leggere nuvolette bianche.

Devi azionare due aroplani, uno pilotato da Monty ed uno dal nemico: dei punti extra verranno guadagnati rosicchiando la coda dell'aereo del tuo rivale.

Una volta raccolti abbastanza oggetti e superate con successo le varie prove, Monty può raggiungere la Grecia per concludere l'affare con il mediatore e concedersi il meritato riposo.



## BUDDLE

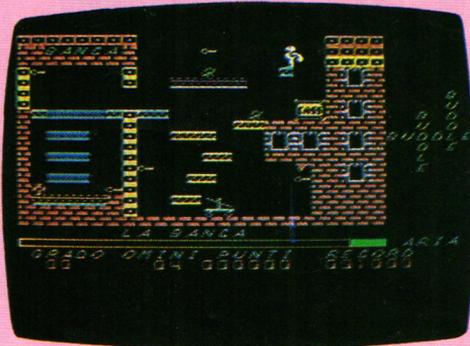
Appresa la notizia che Reff Furtiva, il famoso inafferrabile ladro era nei dintorni, gli abitanti di Buddle Town hanno escogitato un'abile sotterfugio per salvaguardare i loro tesori. Dopo avere fuso tutto l'oro della città essi lo hanno mimetizzato sotto forma di insignificanti chiavi verniciate di grigio, come del comunissimo ferro. Ma a dispetto dei sonni tranquilli degli ignari cittadini ecco l'abile ladro entrare in azione e riconosciuto il trucco si appresterà alla raccolta del tesoro. Gli unici pericoli deriveranno dalle numerose trappole mortali disseminate ovunque, rese ancora più insidiose dal buio della notte

## TASTI

JOYSTICK PORTA 1 - TASTI  
CURSORE

**SPAZIO** salto

**SPAZIO** inizio gioco



## EXPLORER

L'esploratore deve riuscire a superare tutte le piramidi riportate sulla sua mappa raccogliendo le pietre preziose presenti in ciascuna di esse.

Le mummie di ogni piramide impediranno che l'esploratore riesca nella sua impresa.

Con quattro vite a disposizione, dovrete muovervi con intelligenza perché alcune pietre sono sepolte sotto qualche strato di mattoni, mediante i picconi dispersi per la piramide dovrete scavare, fino alla rottura dello stesso, per raggiungere le pietre preziose.

Uniche vostre armi di difesa sono delle spade, disperse per la piramide, che dovrete lanciare contro la mummia se volete ucciderla.

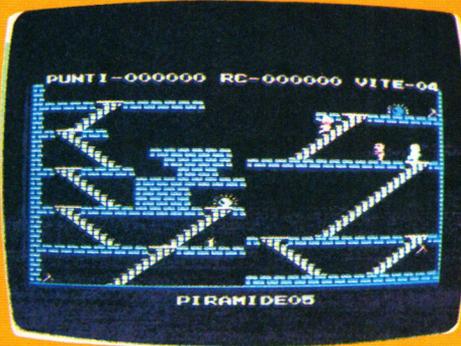
Completata la raccolta delle pietre di ogni schema appariranno le porte di ingresso e uscita della piramide stessa, fate attenzione a non uscire dalla porta da dove siete giunti o tornerete indietro nella piramide precedente. Non dimenticate, l'astuzia ed il metodo sono due condizioni indispensabili per la risoluzione di ciascuna mappa.

## TASTI

JOYSTICK TASTI CURSORE

**F1** pausa

**F2** perde un omino



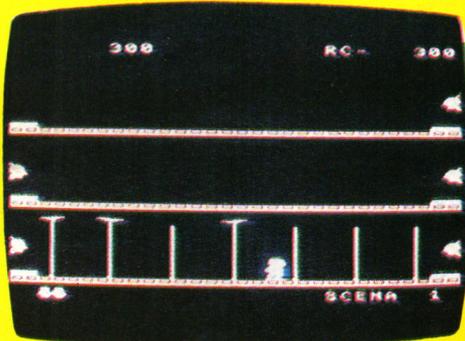
## GIOCOLIERE

Per servire alla tavola del Gran Khan sono richieste doti non comuni di abilità e destrezza, vista la magnificenza delle stoviglie imperiali, e Ling Ping, che ha fatto richiesta a questo ambito compito, dovrà dimostrare la sua familiarità con i piatti, superando una grande prova degna del più bravo giocoliere. Fidando solo sulla sua abilità dovrà porre in rotazione una lunga serie di piatti su esili bastoncini. Nella sequenza di prove a difficoltà via via crescenti egli dovrà evitare anche che i piatti, perdendo velocità cadano ad uno ad uno dall'esile supporto. Riuscirà Ling Ping a ottenere il desiderato impiego

## TASTI

### TASTI CURSORE

**SPAZIO** muove i piatti



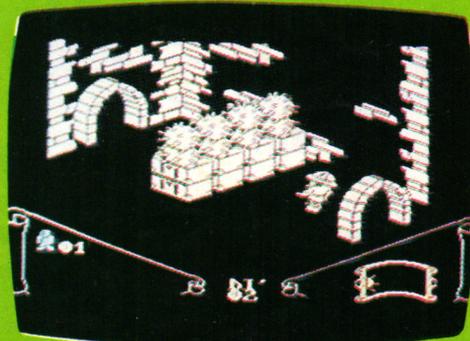
## NIGHT MARE

Senz'altro tutti avranno sentito parlare del famosissimo Dottor Jeackil e Mr Hyde, o del più antico uomo lupo tutti uomini in apparenza normali, che di notte per le motivazioni più strane, subiscono delle metamorfosi e si trasformano in mostri. Anche il protagonista del nostro gioco è vittima di uno di questi scherzi della natura e in base alle ore segnate sullo schermo cambia fisionomia. Aiutalo a trovare la soluzione per rimanere sempre uomo e raccogli tutti gli oggetti che troverai in giro, perché ti potranno essere utili. Ma stai molto attento, perché sei inseguito da guardie o strane forze, e ovunque possono nascondersi insidiosi pericoli.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 1

1	tastiera
2	joystick
3	controllo direzionale
0	inizio gioco
Z,C	sinistra
X,V	destra
A,S	avanti
Q,R	salta





# RAID 2000

**Raid 2000** non è proprio un titolo originalissimo... e anche la vicenda non è proprio brillante. Degli alieni si sono accorti che sulla Terra c'è un elemento per loro estremamente prezioso. Gli Xanthid, una feroce razza dal meta-

bolismo clorofilliano, hanno scoperto che nelle piante terrestri la clorofilla abbonda. Tocca a voi, comandanti in capo delle difese terrestri, il compito di salvare il verde della Terra, col solo ausilio della vostra bravura di

piloti e di quattro sofisticati Hypojet. Prima del decollo di ogni Hypojet, il vostro computer di bordo vi fornirà una mappa del mondo sui cui vengono riportate la vostra base e le zone in cui gli Xanthid hanno travolto le difese terrestri. Accanto alla vostra base vedrete inoltre raffigurati i quattro Hypojet: li controllerete tramite il joystick, e potrete scegliere quale città difendere per prima. Una volta presa questa decisione sarete in ballo — con l'unico obiettivo di abbattere tutto ciò che vi si para davanti. La vostra nave viene inquadrata dall'alto e può spostarsi in otto direzioni diverse. Lo scrolling è eccellente, tanto da rivaleggiare con quello di **Parallax**.

Ci sono parecchi tipi diversi di alieni da abbattere, ma ciascuno di essi richiede più di un colpo per essere distrutto. Gli alieni attaccano ad ondate, ma ogni tanto qualche intrepido pilota decide di schiantarsi addosso a voi a mo' di kamikaze. Le astronavi somigliano incredibilmente a quelle del vecchio classico della Rino, **Z**: non lo ricordiamo a caso, dato che ci sembra che questo gioco ne sia

una diretta filiazione.

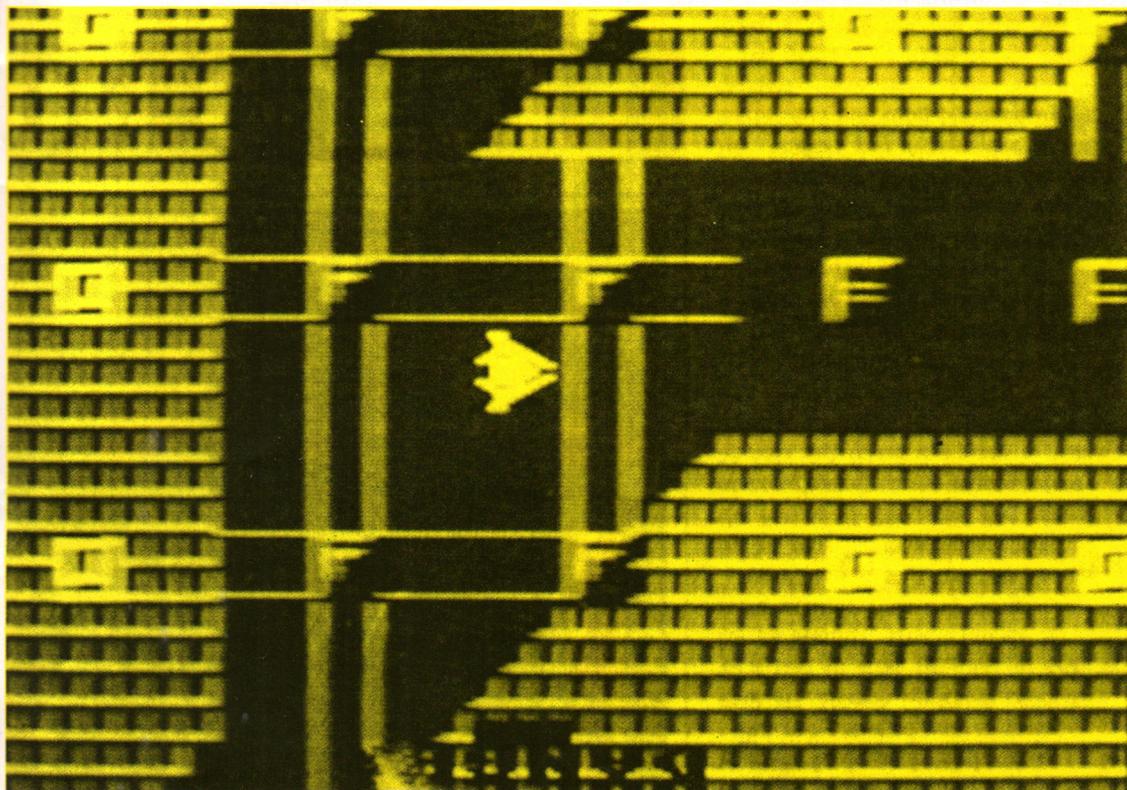
Giocando, vi accorgete non solo che gli alieni sono uguali ma che persino il movimento dei proiettili è identico! Non si possono usare perifrasi: è triste dirlo, però **Raid 2000** è una scopiazzatura.

La sola differenza rispetto a **Z** è che c'è un indicatore di energia — che è utile, dato che bisogna sparare un sacco di volte prima di riuscire a far fuori uno Xanthid. **Raid 2000** non è un gioco facile — peccato però che tutta la difficoltà stia nella capricciosità dei controlli.

Per dieci minuti, **Raid 2000** non è malaccio, ma dopo si corre il rischio di addormentarsi. Il guaio non sta nella grafica né negli effetti sonori, entrambi passabili, ma nella meccanica del gioco, che non riesce ad appassionare: non c'è nessun incentivo a far fuori l'ultimo alieno.

Eravamo convinti che la Mirrorsoft avesse un grande futuro, ma dopo lo stupendo **Strike force Harrier** questo è purtroppo un passo nella direzione sbagliata.

t.a.



# SHORT CIRCUIT

È accaduto un fatto clamoroso: finalmente da un film di successo è stato tratto un gioco decente! Sì, avete capito bene: un gioco di derivazione cinematografica non dev'essere necessariamente una schifezza, e **Short circuit** è la dimostrazione che bastano un po' di impegno e di precisione per realizzare un gioco che non sembri programmato da un androide annoiato.

Ad ogni modo, la vicenda segue da presso le avventure cinematografiche di Numero Cinque, il robot militare in cui si sviluppa la coscienza.

Il grosso del gioco sta tutto nella prima parte, in cui Numero Cinque cerca di fuggire dal laboratorio — non prima però di essersi impossessato dei meccanismi laser e di salto per lui vitali. Troverete inoltre una serie di ingegnosi rompicapo logici che appassionerà anche i più incalliti avversari dei giochi avventurosi.

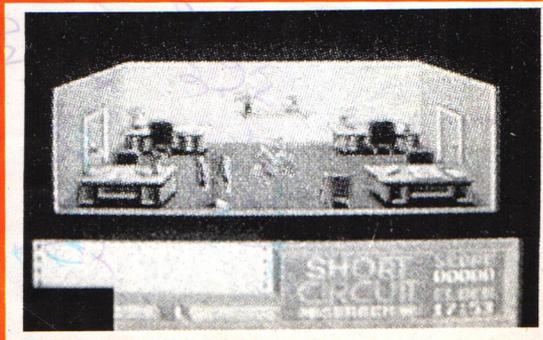
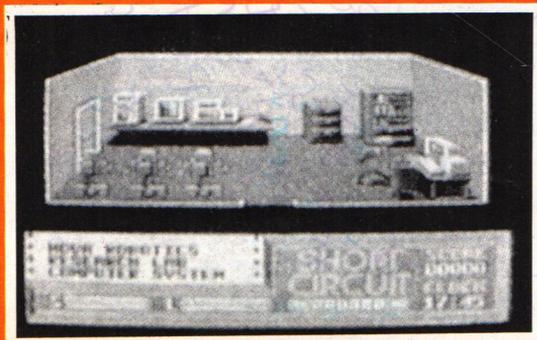
Facendo uso soltanto dei quattro tasti direzionali e del tasto Select, la Ocean è riuscita a dare a Cinque il controllo completo delle proprie azioni nelle sue peregrinazioni tra le grigie sale della burocrazia militare. Normalmente, i tasti direzionali servono a farlo muovere, e il pulsante di fuoco fa scrollare le opzioni, ma quando Cinque è a contatto della mobilia (porte comprese), premendo il pulsante di fuoco si attiva l'opzione in corso. Da questo punto in poi, i tasti numerici si usano per effettuare le scelte.

Prescelto "Link", dovrete per prima cosa raggiungere un computer, e qui caricare i primi tre programmi di importanza vitale: ne troverete degli altri presso altri terminali. Per prendere gli oggetti desiderati dovrete servirvi subito di "Search", ma non potrete abbandonarli ("Drop") finché non vi sarete inoltrati ulteriormente nel labirinto.

Non trascurate alcun posto in cui potrebbero celarsi gli oggetti, ma prima di caricarvi come somari trovate il modo per superare le porte di sicurezza. Anche per un robot, specialmente se sta diventando sempre più umano, saper leggere ("Read") è importante: se imparerete più che potrete ed userete gli oggetti in modo logico, riuscirete certamente ad uscire all'aria aperta.

E passiamo così alla seconda parte, che dopo questo inizio alla grande è davvero una delusione. Numero Cinque arranca per un viottolo di campagna schivando la selvaggina per non calpestarla e abbassandosi per lasciar passare i passerotti che volano bassi — un vero ambientalista! Degli altri robot lo inseguono, ma Cinque è un pacifista e piuttosto che sparare preferisce distanziarli: se poi è proprio costretto a distruggerli, viene preso dalla depressione.

I coniglietti spiaccicati quando Cinque non riesce a schivarli sono molto divertenti, però questa insignificante sequenza di azione è veramente desolante dopo una prima parte eccezionale.





**QUESTO  
MESE IN  
EDICOLA**

**DUE  
FACCIE  
CON LA  
MIGLIORE  
PRODUZIONE  
MONDIALE**

**TOP  
DISK**

**DUE FACCIE PIENE DI COMBATTIMENTI  
E STRATEGIA BELLICA**

**64 FLOPPY  
SIMULATOR**

**DA NON PERDERE!**

RITAGLIA LUNGO  
IL BORDO SEGNATO  
IN NERO E PIEGA  
SEGUENDO IL  
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME

1

HIT PARADE MSX

HIT PARADE  
MSX

1

PROGRAMMI PER MSX

### SU QUESTA CASSETTA

#### LATO A / MSX

INTRODUZIONE

COUNTER

- 1 ATTILA - 2 BLASTAR
- 3 TENNIS - 4 TABLE TENNIS
- 5 BOBBY - 6 SUPERACE
- 7 EXTRA PAC - 8 PISTOLERI
- 9 CADUTA SASSI - 10 THE HERO

- 
- 
- 
- 
- 

#### LATO B / MSX

COUNTER

- 11 STARFIGHT - 12 BUTTERFLY
- 13 RACER - 14 EL MELON
- 15 AMAZZER - 16 AIR COMBACT
- 17 BUDDLE - 18 EXPLORER
- 19 GIOCOLIERE - 20 NIGHTMARE

- 
- 
- 
- 
- 

QUESTA CASSETTA  
È DI

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI