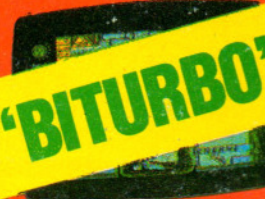
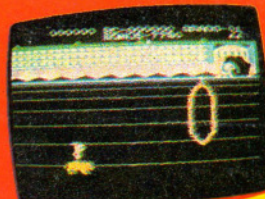
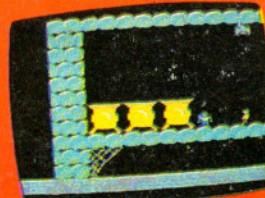
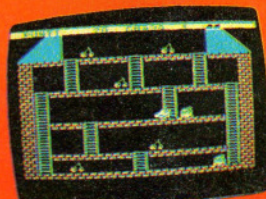
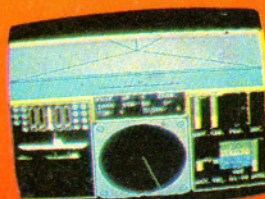
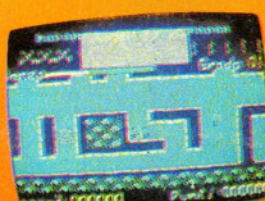
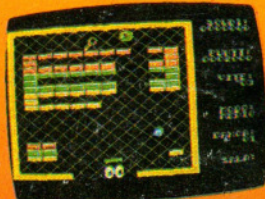
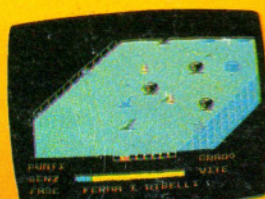
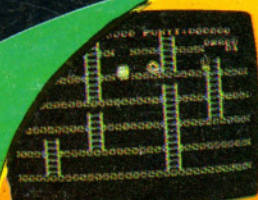


MSX HIT

32 PAGINE A COLORI

PARADE

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA



CON 7 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI GIOCHI
PER

IL VOSTRO COMPUTER

DA NON PERDERE!

GUERRIERI CORAGGIOSI

Questo mese abbiamo deciso di farvi conoscere una razza di guerrieri coraggiosi: sono gli eroi delle recensioni che presentiamo per il vostro adorato MSX, sono eroi che non chiedono altro che di essere mandati alla morte contro alieni e nemici. Se volete conoscerli meglio non avete che da leggere le nostre recensioni che ve li mostrano senza segreti. Uno dei più coraggiosi è certo Ninja 2, un giapponese dalla gran voglia di far disastri. E come lui tutti gli altri.

| | | | |
|----------------|--|----------------|---------------------------------|
| Pag. 4 | Derex - Susy | Pag. 17 | Operation Wolf: come è nata |
| Pag. 5 | Venere - Air Raid | Pag. 20 | Crazy Shoe - Normandia |
| Pag. 6 | Trapper - GB Bike | Pag. 21 | Unprimer - Discmazer |
| Pag. 7 | Il ladro - Easy Rider | Pag. 22 | Stealth Mission: in volo! |
| Pag. 8 | Ninja 2: l'arte della guerra | Pag. 24 | Lazer Tag: pistola mortale |
| Pag. 12 | Zapper - The Submarine | Pag. 26 | Il circo - Elicopter |
| Pag. 13 | Fat John - Plane Patrol | Pag. 27 | Mister X - Ninja |
| Pag. 14 | Carrier Command: portaerei del futuro | Pag. 28 | Wizard Warz: mistero tragico |

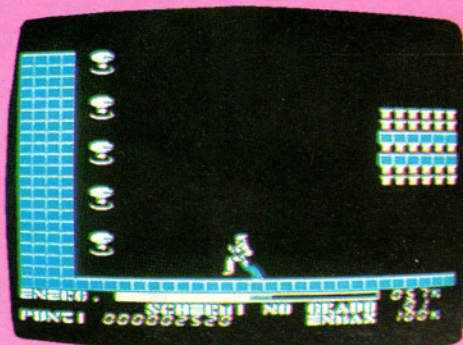
DEREX

Vi ricordate i famosi Goldrake e Jeeg robot d'acciaio? Ebbene, il nostro nuovo eroe si chiama DEREX ed è un potente robot capace di trasformarsi in velivolo spaziale. Voi siete ai suoi comandi e dovrete riuscire a superare il maggior numero di schemi senza esplodere per mancanza di energia. Colpite con il vostro raggio laser tutti i nemici che incontrerete sul vostro cammino e rifornitevi di energia colpendo anche i serbatoi energetici sparsi per l'intero schema; se non vi basta il vostro raggio laser, sappiate di aver a disposizione anche uno scudo protettivo che può essere abilitato premendo il tasto SHIFT. Lo scudo protettivo abbassa il livello di energia perciò evitate di utilizzarlo inutilmente o potreste ritrovarvi senza forze. Per il combattimento da terra selezionate lo stato di robot mentre per il movimento aereo trasformate il vostro robot in velivolo, semplicemente muovendolo verso il basso. Preparatevi al gioco e non fatevi prendere troppo la mano dal raggio laser... Questo è un gioco, non un cartone animato dove l'eroe vince sempre!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP ferma momentaneamente il gioco
SHIFT abilita gli schermi protettivi



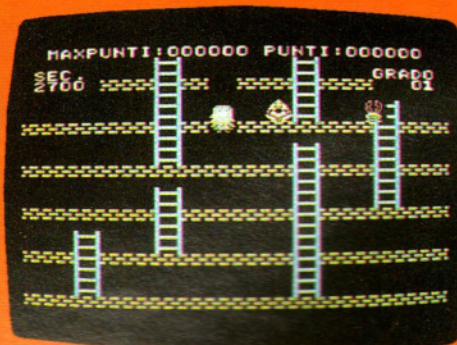
SUSY

La nostra amichetta Susy si trova a dover affrontare una schiera di mostri capeggiati dal terribile Zork. Per riuscire a superare tutte le prove a cui viene sottoposta, deve uccidere tutti i nemici evitando di entrare in contatto con questi. Per eliminare gli avversari deve rompere il pavimento in modo di intrappolare un nemico, poi deve passargli sopra per rifinirlo, in seguito il mostro cadrà trasformandosi in frutto che, se raccolto, aumenterà il punteggio di Susy. Il pavimento si rimargina dopo la caduta di un mostro ucciso definitivamente, oppure quando un mostro intrappolato riesce a liberarsi. Fate bene i vostri calcoli perché potreste scavare il terreno in punti sbagliati rimanendo così intrappolati senza alcun scampo. Attenzione a non sottovalutare i nemici, infatti, quando un mostro cade nella trappola, un secondo mostro può attraversare il buco senza rimanere a sua volta intrappolato. Per questo motivo cercate di non rimanere in posizioni pericolose perché la supremazia numerica dei mostri potrebbe non lasciarvi via di scampo.

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

CURSORI controllano il movimento
SPAZIO crea un buco nel terreno



VENERE

Numerose sono le guerre intergalattiche che hanno distrutto tutte le banche dati umane e tutto il sapere è nelle mani dei robot che non vogliono permettere all'uomo di apprendere nuovamente il sapere. Nell'anno 7900 finalmente un gruppo di astrofisici riesce a costruire una navetta e a recarsi sul pianeta Venere ove si racconta che nel sottosuolo si celi un computer gigantesco. Per poter esplorare i fondali misteriosi e i cunicoli dovrai guidare con perizia la tua aeronave stando attento a non schiantarti contro i numerosi ostacoli. Per aprire le mille porte dovrai rispondere alle domande del megacomputer, recuperando poco alla volta la conoscenza perduta. Buona fortuna, sulla Terra gli uomini attendono tue notizie. Non dimenticarti di fare ogni tanto rifornimento di prezioso carburante.

TASTI

TASTI DI CURSORE

| | |
|--------|-------------------------|
| SPAZIO | attiva computer/sensori |
| 1 | gioco facile |
| 2 | gioco medio |
| 3 | gioco difficile |
| 4 | gioco difficilissimo |

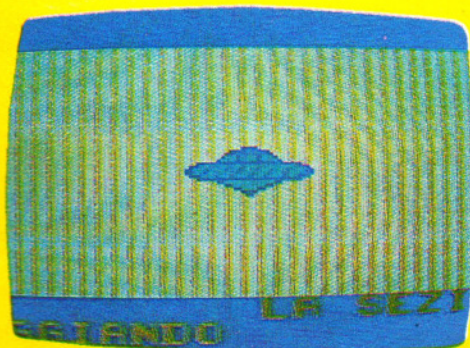
AIR RAID

Eccoci proiettati nel futuro con un velivolo dalle prestazioni eccezionali che vi permette di combattere i ribelli del vostro pianeta. Vi sono tre fasi di attacco ben distinte nelle quali dovrete utilizzare armi diverse a seconda delle necessità; con grande sprezzo del pericolo cercate di superare ciascuna di queste fasi senza farvi colpire perché avete a disposizione solamente tre velivoli. Nella prima fase cercate di colpire i razzi in partenza, le enormi cisterne contenenti cibo e i depositi di combustibile che vi riforniranno di carburante; nella seconda fase affrontate l'attacco missilistico cercando di evitare la collisione e nella terza fase provate a sconfiggere la terribile squadriglia aerea nemica. Concludete la vostra missione nel minor tempo possibile perché ogni secondo trascorso corrisponde al consumo di parecchi litri di combustibile, quindi siate abili ed attenti.

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

| | |
|-----|------------------|
| P | pausa |
| ESC | termina il gioco |

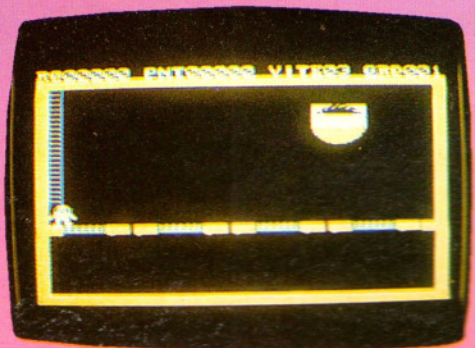


TRAPPER

In una enorme fornace, le fiamme sono riuscite a superare il limite di sicurezza. Il nostro eroe ha indossato una tuta in amianto e, con grande sprezzo del pericolo, è sceso all'interno della fornace dove le palle di fuoco sembra giochino a rimbalzare contro le pareti. L'unico modo di fermare la loro avanzata è di dividerle, mediante un raggio laser, in quattro parti più piccole per poi intrappolarle sotto le grate inferiori. A questo punto sarà sufficiente saltare per poter azionare il getto d'acqua ad alta pressione e tutto sarà risolto. Ricordate che le grate si aprono automaticamente ed esclusivamente da sinistra a destra, perciò non pensate di potere controllare l'apertura di ciascuna di esse. Spegnerle le fiamme non è poi così difficile, il problema è riuscire nel contempo ad evitare le fiamme che rimbalzano ancora nella parte superiore della fornace. Chiaramente scontrarvi con una di esse significa un buon arrosto di carne umana!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



GP BIKE

La linea di partenza di una gara motociclistica è quanto appare ai vostri occhi all'accendersi del video. Quando finalmente il semaforo scatterà sul verde della via libera potrete gettarvi allo sbaraglio in una gara mozzafiato ed, evitando accuratamente con prontezza di riflessi gli ostacoli che incontrerete sul vostro cammino, dovrete correre a ruota libera per arrivare al traguardo nel più breve tempo possibile e aggiudicarvi quindi la vittoria. Ma state attenti a non cadere perché per ogni caduta il livello del vostro carburante diminuirà considerevolmente. Attenzione a non surriscaldare il motore per non finire troppo presto la gara; tenete quindi la velocità di crociera attorno alle 169 miglia orarie che in base all'esperienza maturata è quella ottimale. Non dimenticate inoltre anche i vostri avversari che nella foga della corsa potrebbero inevitabilmente cercare di mandarvi fuori pista.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE
SPAZIO/FUOCO inizio gioco



IL LADRO

Questa è la storia molto particolare di un ladro professionista che svaligia in sequenza una serie di banche. La stranezza di questo gioco risiede nel modo in cui viene effettuata la rapina, ciò avviene colpendo i vari mattoni che dividono le stanze della banca e recuperando la chiave che permette l'accesso alla stanza successiva. In certi casi la stanza visitata contiene monete d'oro e sacchetti colmi di polvere d'oro, voi dovrete recuperare tutto ciò che profuma di tesoro. Come un ladro che si rispetti, sarete alle prese con il sistema di allarme computerizzato che una volta disattivato vi consentirà il recupero dei beni senza rischiare l'arresto. Sfruttate la palla magica che vi consente di utilizzare il bonus, colpendola nel momento in cui è colorata potrete beneficiare dei suoi effetti. Alcuni dei colori della sfera sono i seguenti: giallo - moltiplica per tre la pallina; blu - rende la paletta calamitata; rosso - trasforma la paletta in un'arma; verde - allarga la paletta; e così via. Siate prudenti, perché qualche banca possiede un sistema di protezione che si avvale di un robot a forma di occhio, se non volete che venga attivato non colpite assolutamente la grossa campana!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP pausa
ESC per tornare al menu

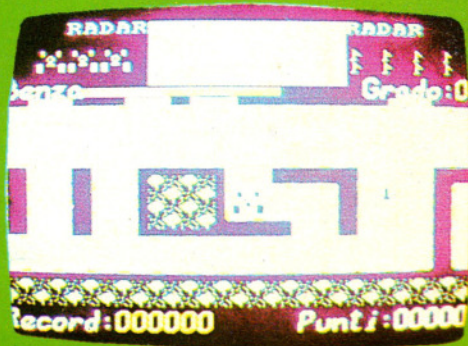
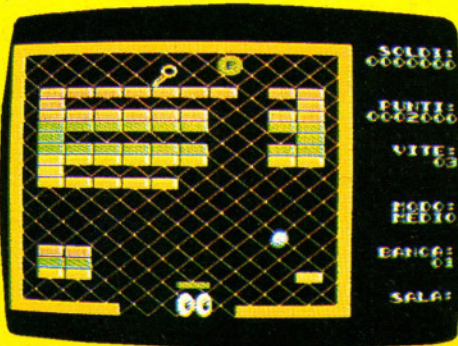
EASY RIDER

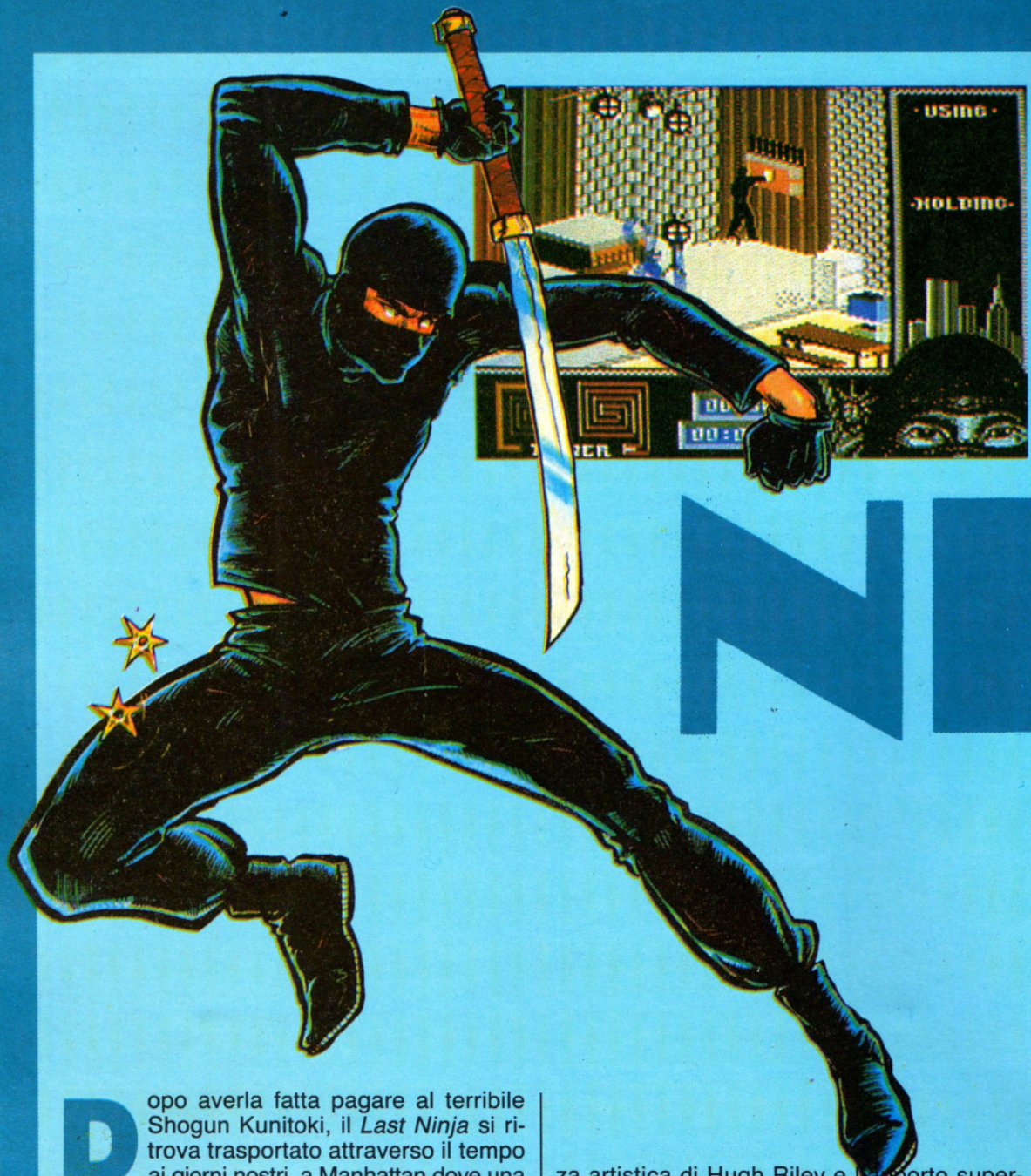
Le corse automobilistiche, lo sanno ben tutti, sono emozionanti ed appassionanti, ma sono anche pericolose, perché anche il più piccolo inconveniente a quelle folli velocità può diventare un grosso problema, talvolta anche mortale, purtroppo. Ma anche la disavventura capitata al nostro caro Bill non è da meno. Ha infatti scommesso con un pericoloso criminale che avrebbe gareggiato con lui in una corsa, all'interno di un circuito chiuso, e che se ne fosse risultato vincitore avrebbe potuto arrestarlo e rinchiuderlo in gattabuia; inoltre il percorso da seguire sarebbe stato segnalato da bandierine che i due concorrenti avrebbero dovuto raccogliere. Ma il suo malvagio avversario ha aggiunto alla sfida un'incognita: delle altre auto che inseguono Bill e tentano di eliminarlo. Non dimenticate però che ogni tanto dovrete fare rifornimento o resterai appiedato.

TASTI

JOYSTICK TASTI DI CURSORE

O su
A giù
Q sinistra
P destra
S inizio gioco
N livello gioco





Dopo averla fatta pagare al terribile Shogun Kunitoki, il *Last Ninja* si ritrova trasportato attraverso il tempo ai giorni nostri, a Manhattan dove una reincarnazione ancora più malvagia di Shogun controlla un grosso giro di droga. Solo il Last Ninja può fermare Shogun, una volta per sempre, perchè è fatto della stessa magia orientale ninja. Bene, basta che sia innanzitutto in grado di combattere, lottare e aprirsi la sua strada attraverso sei azioni in cariche diverse. Dopo quasi un anno intero di lavoro, lo stupendo seguito della System 3 è finalmente in mezzo a noi. Il programmatore John Twiddy è al posto di guida, con l'adorabile assisten-

za artistica di Hugh Riley e il supporto super-sonico del maestro ex-Compunet Matt Gray. E che combinazione decisiva! Per quanto possa sembrare incredibile, questo trio di gran talento è veramente riuscito ad arricchire il tema di base dell'originale sotto ogni punto di vista; i grafici sono straordinariamente pieni di colori e incredibilmente ricchi di dettagli ancora più di prima mentre il gioco ti prende molto di più, con rompicapi e una gran quantità di divertimento che può tenerti occupato per mesi e mesi.

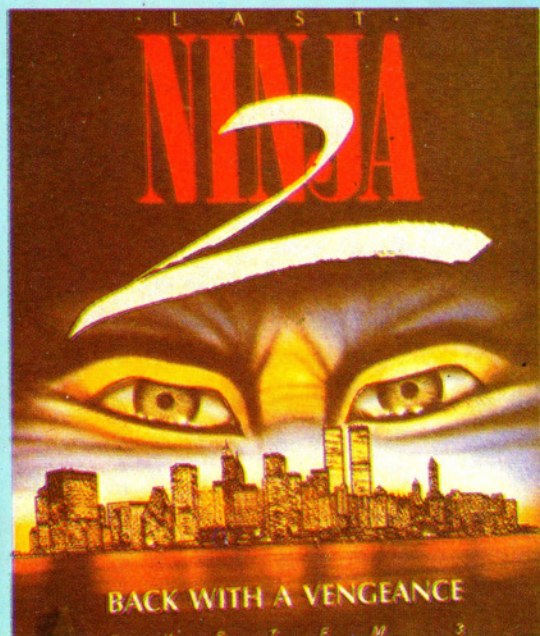
Ma c'è ancora di più! Veramente. Se ti sei meravigliato per il livello di prezzo, non preoccupartene più... perchè il prezzo non comprende solo il gioco, ma molto altro! *Ninja 2* è un package veramente squisito, con un libretto di istruzioni di 30 pagine, perfettamente leggibili, un autentico "Movimento Ninja" e una bella maschera ninja fatta di duraturo cotone ninja. Quando compri il package di *Ninja 2*, compri molto di più di un altro gioco ninja. È un punto di riferimento nel mondo dei passatempi con il computer.

La missione di Ninja comincia in un chiosco per la banda in Central Park. Scivolando dietro alla tenda sul fondo del palcoscenico tro-

vi il tuo primo assalitore, un babbeo in attesa di una buona dose di cazzotti. Non preoccuparti un ninja esperto come te farà rapidamente cambiare aria a questo bamboccione. Ma, aspetta! Cos'è? Sta rimettendosi in piedi! Sì, ma questa volta contro ai tuoi oppositori non rimanere giù, bastano tre percosse ben date per metterli fuori servizio per un po' e il combattimento diventa sempre più divertente. Con lo strangolatore fuori dai piedi, ninja nota un cartellone un po' sospetto che sporge da una parete. E essendo dotato più di muscoli che di cervello, decide di prenderlo a pugni, solo per vederlo scomparire nella parete. Ma tornato al chiosco ninja nota un grosso bu-

NINJA 2





fa a passar oltre al giocoliere che lancia i coltelli? E poi ci sono la folla di poliziotti corrotti, dei muggers e delle api assassine da affrontare, oltre alle aperture precarie attraverso le quali passare e ai fiumi da attraversare. E cosa c'è da dire a proposito di armi? Il nunchukas è sempre utile, basta che tu riesca a trovare una coppia... o almeno a formare una coppia.

Nel secondo caricamento ninja cammina attraverso le strade di Manhattan, simili a un labirinto, invase da altri muggers e poliziotti, uomini sbronzi, lanciatori di vasi mortali e ciclisti lanciati a velocità folli. Trova uno o due oggetti utili, apri una botola e scendi nella rete della fogna, sotto al manto stradale e il terzo caricamento. Ratti, alligatori e zombi (operai trasformati dalle strane miscele chimiche presenti nelle acque) attaccano ninja ad ogni più piccola occasione. Ma riesce a trovare una uscita e il nostro eroe appare nello stabilimento di Shogun per la produzione di oppio, dove c'è di guardia una pantera e un'orda dei suoi scagnozzi. Un ascensore gli permette di sfuggire e raggiungere il caricamento cinque, sopra al magazzino. E qui c'è Shogun, pronto a fuggire sul suo elicottero personale. Svelto! Fai una corsa a casa sua,

co, si è coperta una botola. Aha! Rapido come il fulmine vi salta dentro e qui comincia l'avventura vera e propria...

Ma come fa ad attraversare il largo ruscello per raggiungere la seconda carica? E come



l'ultimo caricamento.

Ninja salta dall'elicottero sul tetto della casa e dopo esservi entrato scopre di dover mettere fuori uso un complicato sistema di sicurezza, e le guardie non mancano proprio. Utilizzando la sua zucca e una gran quantità di violenza riesce ad entrare nella stanza di Shogun e a combattere un'a lotta alla quale sopravviverà solo uno dei due...

Ti viene offerto molto più di prima, e con un punteggio e un timer da usare come riferimento puoi riprovare infinite volte e tentare di battere man mano i tuoi record.

Chi usa il disco ha il vantaggio di avere una opzione di salvataggio del gioco e il fatto che la versione su disco costi un po' di più di quella su cassetta lo rende completamente diverso dagli altri, compreso il suo illustre predecessore.

Sembra che la System 3 abbia messo fuori combattimento il mercato popolare di ninja ed è difficile capire cosa faranno con questo. Le mie calorose congratulazioni sono obbligatorie per quello che deve diventare il package di software più professionale e più valido. Ben fatto per tutto.



ZAPPER

Il nome spesso lascia immaginare che a questo gioco prenda parte uno zappatore, infatti il personaggio principale è uno zappatore. La zappa non serve per la coltivazione ma per scavare delle fosse in cui far cadere i mostri. I suddetti mostri si aggirano indisturbati per lo schema alla ricerca di cibo, o meglio della vostra carne, e l'unico modo per distruggerli è quello di scavare una buca per farli cadere al piano inferiore. Passati alcuni livelli vi accorgete che i mostri diventeranno più forti e per ucciderli sarà necessario farli cadere attraverso due buche allineate verticalmente rendendo così più violento il loro impatto contro il terreno. Per

usare la zappa dovrete premere spazio ma vi accorgete che la buca scavata si riempirà fino alla ricostituzione del pavimento. Prima di iniziare il gioco scegliete il livello di intelligenza dei mostri e poi armatevi di piccone e a questo punto affrontate i mostri, nulla potrà contribuire positivamente alla vostra causa se non la vostra abilità.

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

STOP pausa il gioco
ESC torna al menu

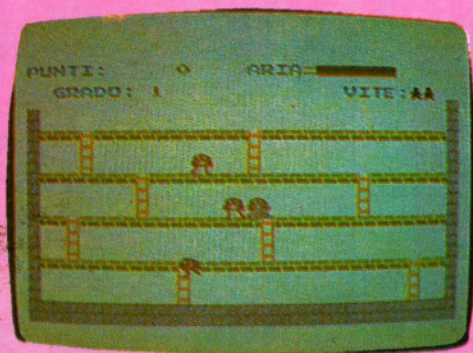
THE SUBMARINE

Dopo aver scelto il vostro grado e la difficoltà di gioco prendete possesso del vostro sottomarino e partite per eliminare i 4 convogli composti ciascuno da 1 cargomercantile e 2 cacciatorpediniere che stanno portando rifornimento alle isole della vostra area. Avrete 18 ore per portare a termine il vostro compito, altrimenti le truppe nemiche saranno abbastanza forti da vincere la guerra. La vostra missione sarà però terminata solo quando avrete attraccato alla banchina più vicina dopo aver distrutto tutti i vostri avversari. Ricordate che potrete osservare una mappa della zona assegnatavi e che il vostro mezzo viaggia a 22 miglia marine, ma potrete velocizzarvi. Quando siete in immersione potrete fare buon uso dell'indicatore sonar, mentre per sparare i siluri dovrete prima aver caricato i tubi di lancio. Ed ora buona fortuna, la marina è con te.

TASTI

TASTI DI CURSORE

M mappa
SYMBOL SHIFT velocizzatore
Q/A acceleratore
W valvola ingresso acqua
valvola uscita acqua
R regola portata acqua
P/O ingrandimento periscopio
H pausa
N rumore motore
B scambio motori
V interruttore compressore
1/2 movimento periscopio
4 bloccaggio timone
RETURN lancia siluri



FAT JOHN

Il nostro eroe, giunto in uno strano labirinto, è notevolmente affamato, per questo voi lo aiuterete a raggiungere tutto il cibo disseminato per la stanza. L'operazione non è semplice, tutta la stanza è presidiata dagli abitanti che cercano naturalmente di non far sottrarre dai ladri le loro provviste di cibo. L'unica arma a vostra disposizione è l'astuzia, quindi sfruttatela al massimo nella scelta delle direzioni da percorrere. La vegetazione di questo posto è molto sviluppata ed ha una fioritura precoce, siccome per muovervi dovrete tagliare la vegetazione ricordate che dopo un breve periodo ricrescerà molto velocemente sino al punto di sopraffarvi, particolarità che avviene solo nel caso in cui siate fermi in una zona di crescita. Dopo aver mangiato tutto il cibo dovrete, per terminare lo schema, raggiungere e recuperare il cuore. Il programma permette anche la costruzione delle varie stanze selezionando le opzioni del menu, oppure potrete partire dallo schema desiderato selezionandolo con i tasti + e -. Non resta altro che ricordare una famosa frase che si addice al vostro caso, cioè "pancia mia fatti capanna"!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

CTRL + STOP termina il gioco. Per i tasti rimanenti riferirsi al menu.



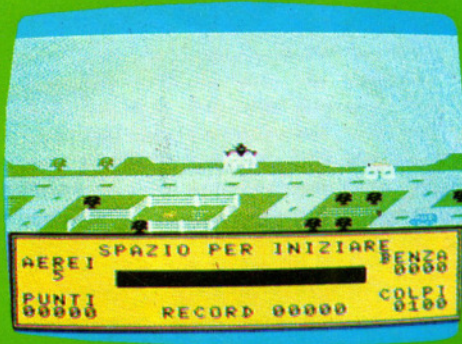
PLANE PATROL

I giornali e la televisione trasmettono una notizia allarmante: una varietà di mezzi aerei nemici che attaccano il nostro paese, usando ogni tipo di arma, per impadronirsi del nostro territorio e del comando. Tu sei considerato uno dei migliori comandanti di aerei e in virtù dell'alto grado raggiunto e delle tue note capacità sei stato incaricato di pilotare il nuovo aereo da combattimento per ostacolare il più possibile l'oppressore. Usa tutta l'abilità di cui sei capace per decollare verticalmente dalla nuova piattaforma di lancio e segui attentamente sul radar la situazione di attacco dei nemici per essere costantemente al corrente della loro posizione. La tua portata di fuoco sarà illimitata, ma anche i tuoi nemici ti daranno del filo da torcere.

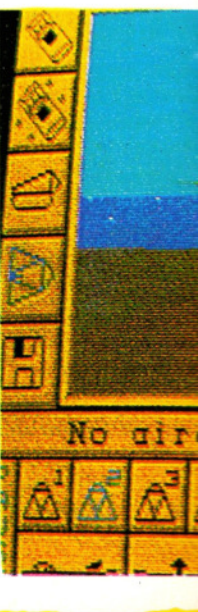
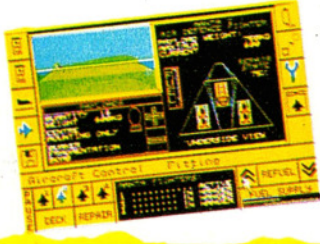
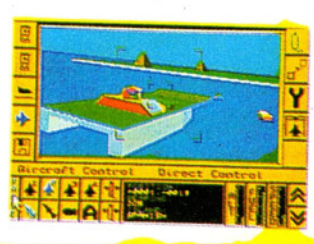
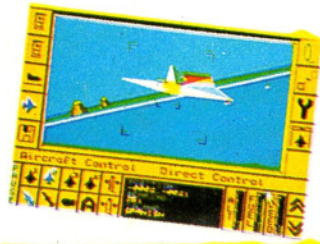
TASTI

TASTI DI CURSORE

SPAZIO inizio gioco per sparare



CARRIER COMMAND

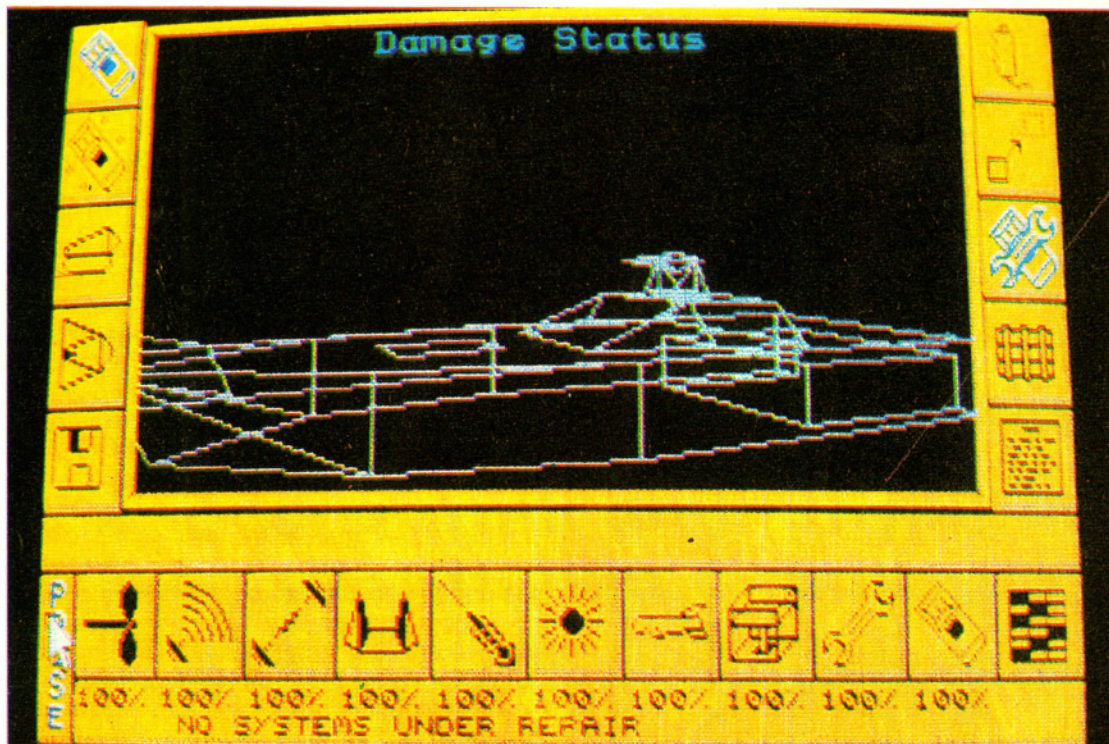




L'attesissimo *Carrier Command* della Rainbird è finalmente stato pubblicato, e ora vedremo se quest'ultima fatica della Realtime Software è all'altezza delle aspettative. Nel gioco vi troverete al comando di una portaerei futuribile impegnata nella battaglia per il controllo di un arcipelago di sessantaquattro isole. L'ottimo manuale accluso vi fornirà numerose informazioni sull'importanza di queste isole e sul perché stanno per cadere in mano al nemico. Per riassumere, le isole sono sorte dal mare a causa di un anomalo livello di attività vulcanica nella zona, usata in passato come poligono di prova per le armi nucleari. Un gruppo di scienziati inviato a studiare le isole ipotizza che l'enorme quantità di energia racchiusa nella faglia sottomarina possa essere imbrigliata e sfruttata. A questo scopo, ciascuna isola va "popolata" di centrali e centri di comando gestiti da androidi di servizio. Si decide così che due portaerei completamente computerizzate vengano costruite e poi inviate ai lati opposti dell'arcipelago, per poi popolare un'isola dopo l'altra dirigendosi verso il centro.

Proprio quando le due portaerei gettano l'ancora nel punto designato, l'organizzazione criminale Stanza comunica di aver sabotato il software di controllo della portaerei *Omega*, che è ora in suo completo potere. Se per le 12 del giorno seguente la Stanza non riceverà un riscatto di 15 miliardi di dollari, comincerà a distruggere sistematicamente tutte le isole, privando così la Terra di una preziosa fonte d'energia. Al comando della seconda portaerei, la *Epsilon*, dovrete affrontare lo spinoso compito di sconfiggere la Stanza prima che possa dar seguito alla propria minaccia. A questo scopo, dovrete distruggere l'*Omega* oppure conquistare tutte le isole.

All'inizio del gioco, siete all'ancora al largo della vostra isola-base, e siete dotati di quattro caccia Manta e di altrettanti Trichechi da sbarco. Oltre a ciò, avete a disposizione anche missili, laser e bombe di tutti i tipi, nonché carburante, bengala, aerei gonfiabili per la difesa passiva e sistemi di comunicazione a vasto raggio. Questa può sembrare una dotazione generosa, però ben presto comincerete ad essere a corto di carburante e di armi: dovrete quindi trovare nuove risorse di cui servirvi. Per far ciò, impianterete sulle isole dei centri di comando automatici completi di miniere, installazioni e depositi in cui imma-



gazzinare le materie prime estratte. Tali materie prime verranno poi avviate alle isole-fabbrica, dove verranno trasformate in armi, carburante e tutto ciò che occorre alla vostra portaerei e al suo arsenale.

I materiali vengono trasferiti da un'isola all'altra tramite una rete di passaggi sotterranei, e l'estensione di questa rete determina la velocità con cui i prodotti finiti verranno infine avviati alle isole-deposito presso le quali potrete rifornirvi. Ci sono anche delle isole difensive protette da missili terra-aria e dotate di squadriglie di aerei robot Marauder dotati di missili intelligenti, nonché di piste sulle quali potete far atterrare e rifornire i vostri caccia Manta. I movimenti tra isola e isola, lo schieramento dei centri di comando e la gestione delle risorse sono elementi strategici fondamentali del gioco.

Per catturare un'isola tenuta dal nemico, bisogna prima indebolirne le difese con attacchi aerei e dal mare: mentre gli avversari sono disorientati, si sbarca rapidamente sull'isola a bordo di un Tricheco e si installa un programma Virùs nel centro di comando nemico. La grafica di *Carrier Command* è incredibile, la più veloce e più realistica che si sia mai vi-

sta su un micro da 8 o da 16 bit. Gli attacchi aerei sono la parte più divertente: sorvolare a bassa quota un'isola tenuta dal nemico, zigzagando tra alberi e vulcani e colpendo le installazioni è incredibilmente emozionante, e anche estremamente pericoloso. La versione "Strategia" del gioco piacerà ai più riflessivi, mentre la versione "Azione" metterà i più avventurosi direttamente a contatto col nemico. Il ritmo del gioco è a dir poco frenetico: a volte si avverte acutamente il desiderio di avere un altro paio di mani! Per esempio, la coordinazione di un attacco aereonavale richiede un tempismo fulmineo e una padronanza totale della moltitudine di icone di controllo sullo schermo. Ci sono però anche lunghi periodi di stasi in cui non si può far altro che stare a guardare la portaerei che passa da un'isola all'altra e qui al massimo ci si può divertire cambiando l'ingrandimento di una mappa. La grafica e la perfezione tecnica di *Carrier Command* sono tali che si può tranquillamente definirlo "il massimo". Si tratta però di un gioco non per tutti, in quanto richiede preparazione e pianificazione strategica se si vuole avere la minima possibilità di vittoria, ma ne vale la pena.

Cristina Barigazzi

OPERATION

WOLF

Hai in mente quei programmi televisivi dove dei misteriosi capi misurano a grandi passi grandi uffici insonorizzati studiando delle grandi carte e discutendo sul futuro del mondo?

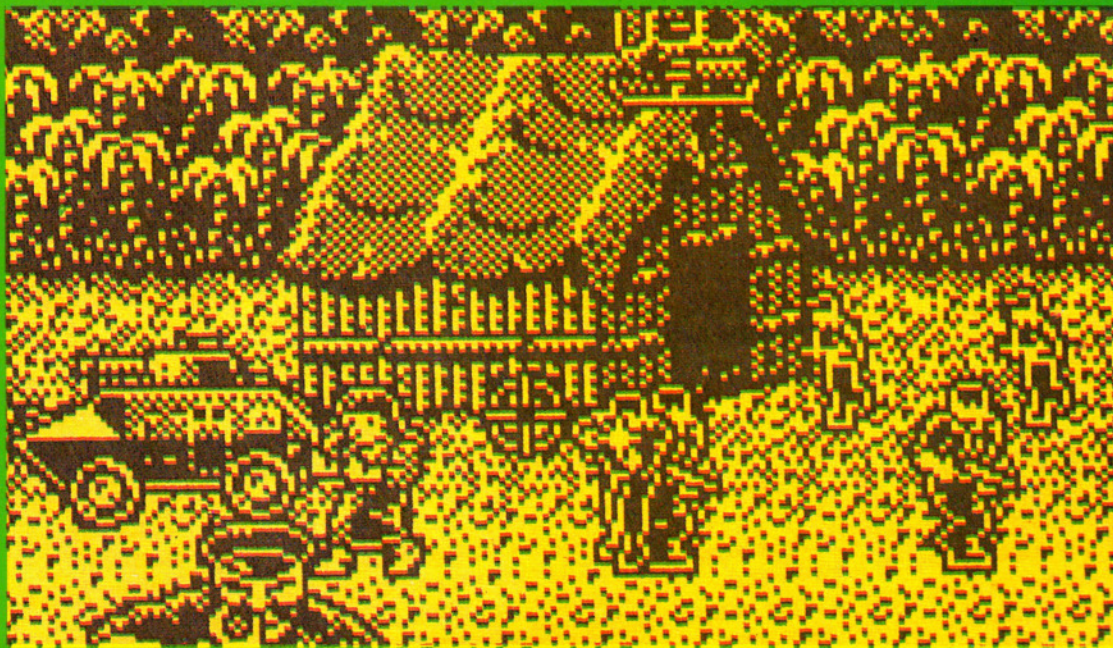
Bene, il problema di sviluppare i giochi non è niente di simile in confronto a questo, ma è ugualmente eccitante.

Ora hai la possibilità di vedere cosa succede per realizzare la codificazione di un gioco di smash che sta per essere commercializzato (e una buona scusa per farti venire la voglia di qualche buon colpo).

IL COIN OP

Il coin-op di *Operation Wolf* è apparso circa un anno fa. È un discendente avanzato delle macchine per sparare presenti nelle arcade. Invece di prendere di mira piccoli bersagli con armi aeree, o sparare alle macchine che sfrecciano con una semplice pistola elettrica, qui devi affrontare un intero esercito di nemici giganti (e ben disegnati). I cattivi sono armati di coltelli, mitragliatrici, autoblinde, elicotteri, mitra a cartuccera e imbarcazioni a reazione. Tu possiedi un Uzi modificato con lanciarazzi.

Il gioco è un massacro continuo. Falci centi-





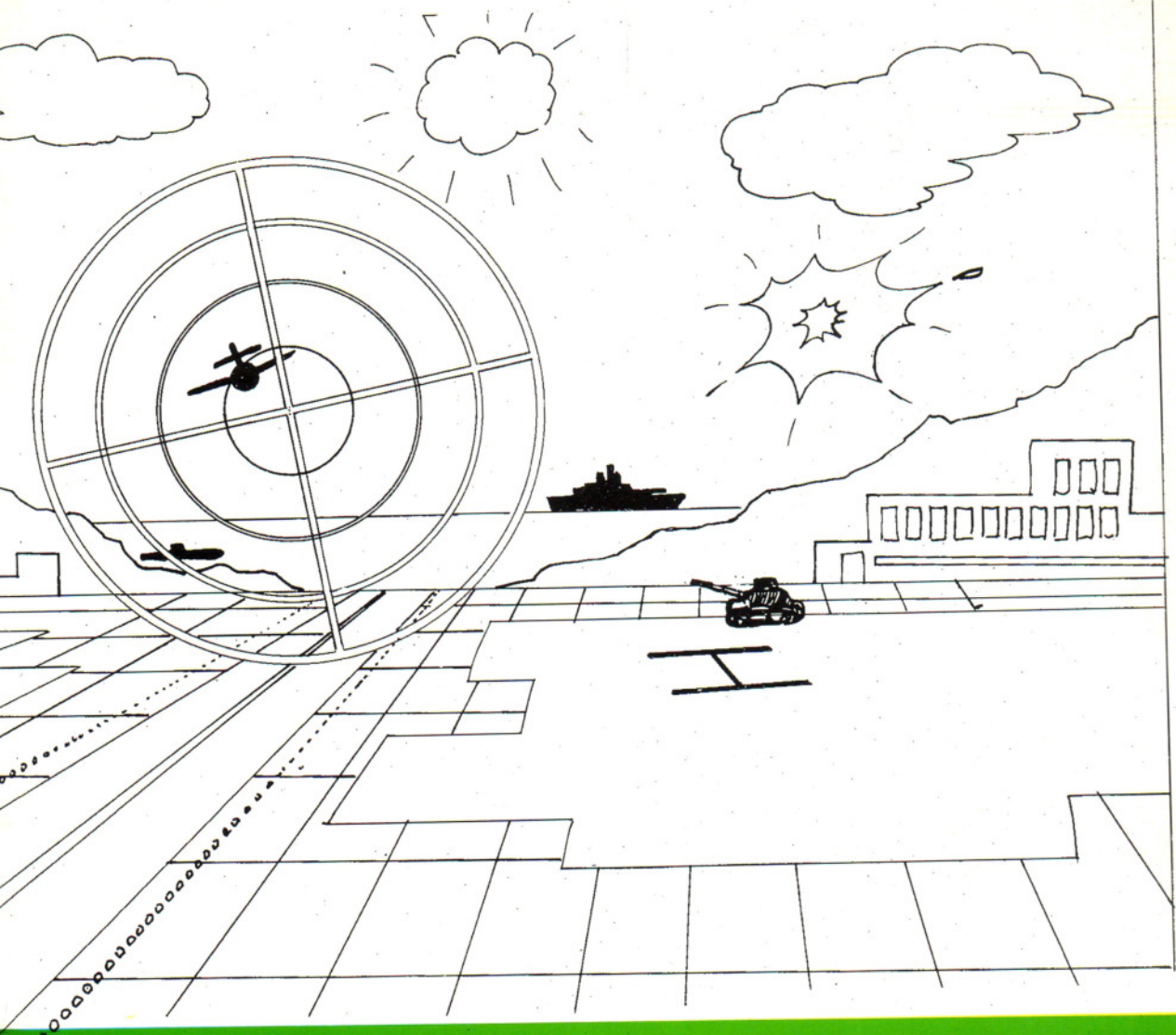
naia e centinaia di stranieri, terribili e pericolosi in una continua escalation di violenza. Più vieni colpito, più ti indebolisci, finché la tua vista non si annebbia completamente; fantastico! Ivan e Andrew stavano finendo *Combat School* quando gli è arrivata fra i piedi la licenza di *Wolf*. Le varie firme e approvazioni richiesero un certo numero di mesi prima di essere completate, ed ebbero così il tempo di riflettere sul progetto e di rendersi conto del fatto che si trattava, probabilmente, della conversione più ambiziosa mai provata.

L'intera codificazione richiese più di quattro mesi prima di essere completata. Lo schema di sviluppo seguì quello della maggior parte delle conversioni della Ocean. Si presero una macchina di arcade, fatta spedire apposta dal Giappone, e ci giocarono a non finire. (Bella vita, la programmazione). Utilizzando una teleca-

mera Sony Video 8, fecero una registrazione delle parti più interessanti di tutto il gioco e di altre cose che dovevano essere riprodotte con cura, quindi trasformarono la registrazione in Vhs e se la rividero nella "zona" di programmazione.

Oltre a trarre vantaggio dalla tecnologia offerta dall'equipaggiamento video, Andrew utilizzò il sistema di sviluppo interno della Ocean, che gira su un Atari St. Ai nostri giorni quasi tutti, invece utilizzano lo Spectrum per le codificazioni-fonte. "L'St è così veloce", dice Andrew, "il codice sorgente per tutto il programma è di circa 150 K. L'St li assembla tutti in circa 30 secondi, mentre sullo Spectrum ci vorrebbero almeno 5 minuti".

Il problema più grosso era, naturalmente, di riuscire a far muovere quelle grosse figure contemporaneamente sullo schermo, oltre a far



muovere ininterrottamente lo sfondo. Il particolare più grosso dello schermo occupa circa 800 bytes. Che vuol dire circa 3" di altezza su un'altezza totale di 14".

Per ogni diversa larghezza di sprite (ce ne sono 9 in tutto) ci voleva una routine di sprite diversa, e lo schermo si ristampa ogni volta che viene aggiornato. Disegnando qualsiasi cosa su quello che viene chiamato schermo di fondo, si guadagna un po' di velocità. Ma è questo uno schermo fantasma, nascosto nella memoria, mentre il giocatore sta pensando ad altre cose (come a non farsi uccidere, per esempio). E quindi viene sostituito allo schermo vecchio. E tutto questo avviene 17 volte al secondo.

La routine di movimento è stata presa da *Combat School*. Tutte le cose dello sfondo hanno dovuto essere composte con due blocchi di caratteri in modo che quando lo schermo si muo-

ve essi si sovrappongono l'un l'altro senza interruzione. Quasi un'impresa, ma è riuscita così bene che i ragazzi sono riusciti a infilare dentro 16 cattivi, di tutte le dimensioni, sullo schermo ad ogni momento.

CONTROLLI

È chiaro che non era possibile, per quanto ci si sia sforzati, pensare di attaccare una mitragliatrice Uzi al tuo MSX senza rovinare tutto il gioco o renderlo troppo caro. Al suo posto trovi un cursore che rende il gioco leggermente diverso. Invece di avere l'impressione di far fuoco dal tuo fianco "sentendolo", puoi vedere chiaramente dove va a finire la munizione. Lo scoppio della pallottola della versione di arcade è stato conservato. Anche se non so dire se questo migliora o peggiora il gioco.

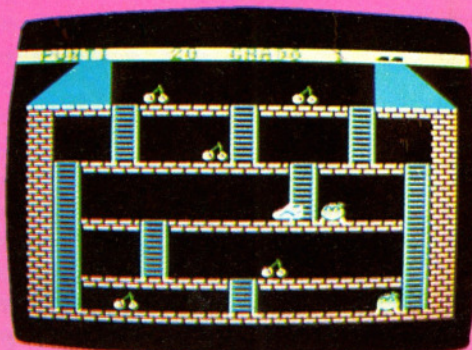
Mario Boglione

CRAZY SHOE

La scarpa pazza è inseguita da parecchi mostri e deve raccogliere la frutta sparsa per i vari piani della casa in cui si trova; oltre alla frutta, vi sono due molle che le permetteranno di calpestare i mostri per ucciderli ma il loro effetto è limitato per cui, dopo qualche secondo, dovrà fuggire di nuovo dalle grinfie dei mostri. I mostri che inseguono crazy shoe rinascono dopo la morte, per cui non cercate di uccidere tutti i mostri per poter successivamente recuperare la frutta perché non otterrete risultati apprezzabili. Cercate di prevedere le mosse avversarie e muovetevi di conseguenza perché potreste ritrovarvi nella peggior situazione e cioè quella di non avere via di scampo!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



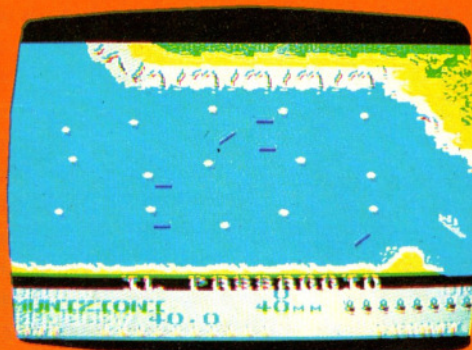
NORMANDIA

L'emozione dello sbarco in Normandia è quanto vi farà rivivere questo emozionante gioco. La sfida è articolata in varie fasi: inizierete con il dover salpare con la vostra nave e l'attraversare una barriera di mine e siluri per uscire in mare aperto, dopodiché i vostri aerei dovranno eliminare la difesa navale avversaria bombardando le portaerei nemiche e a questo farà seguito l'offensiva dei nemici nei confronti della vostra marina, con la contraerea che deve abbattere gli aerei avversari e i cannoni che dovranno colpire le navi nemiche che fuggono al largo. Finalmente poi, sbarcate sulla terraferma, guiderete un carro armato sul territorio nemico, evitando i carri nemici e le mine. Mentre l'ultima fase consisterà nell'attaccare la montagna che difende il quartier generale nemico. Tutto il gioco vi prenderà moltissimo e il ritmo che si sussegue velocissimo non vi lascerà respirare.

TASTI

JOYSTICK
TASTI DI CURSORE

- 1 inizio gioco
- 2 definisce tasti



UNPRIMER

Uno strano personaggio a mezzo busto, non come potreste pensare, dotato solo di un paio di gambe, è il protagonista di questo gioco. Il suo compito, sicuramente "forzato", è di disinnescare tutte le bombe che appaiono sequenzialmente all'interno dello schema, in caso contrario... Boom! Non sarà molto semplice per voi camminare su delle piastrelle che scompaiono dopo averle calpestate, inoltre avrete a che fare con facce poco rassicuranti che in attesa di un dolce bocconcino si leccano i baffi. Prima che i secondi, visualizzati sulla bomba, giungano al termine raggiungete l'ordigno e dopo averlo disinnescato passate al successivo fino a che non sarete fuori pericolo. Oltre ai pericoli suddetti, vi sono dei guardiani, con in testa una bombetta, che circolano all'interno dello schema a caccia delle vostre lunghe gambe.

Potrete spostare, premendo fuoco e contemporaneamente il tasto di destra o di sinistra, una fila orizzontale di piastrelle in modo da completare la serie, in questo modo potrete proseguire su piastrelle adiacenti. Siate prudenti, il personaggio ha solo le gambe, la testa mettetela voi!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

ESC

termina la partita



DISCMAZER

Il nostro amico Bobby è stato da poco assunto al servizio del conte Majarski, ma vista la sua giovane età e inesperienza i suoi compiti sono molto semplici e umili. Bobby dovrà infatti fare le pulizie e tenere in ordine un po' ovunque. Ma disgraziatamente, dopo essere inavvertitamente entrato nella sala del computer che gestisce automaticamente gran parte dei servizi, riesce a far cadere nelle mani dei burloni figli del padrone di casa, tutti i dischi operativi, i quali li hanno poi disseminati ovunque. Ecco quindi che se non vorrà perdere faccia e lavoro dovrà ingegnarsi "cane da disco" e girare i vari ambienti alla ricerca di queste preziose cose e riportarle al proprio posto prima del ritorno del tecnico. Per aiutarsi nelle situazioni più difficili potrà utilizzare dei palloncini che gli faranno superare ostacoli insormontabili, ma, attento, ne avrà a disposizione un numero limitato.

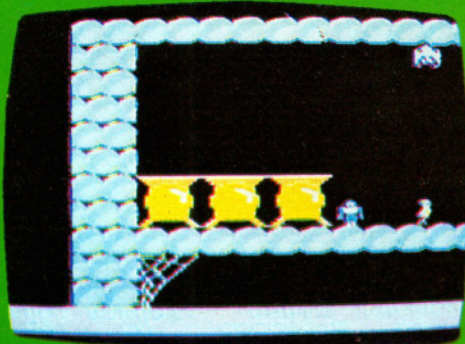
TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

SPAZIO

palloncino
inizio gioco



STEALTH

Circa quattro anni fa, *Flight Simulator 2* della Sublogic diventò un classico grazie al suo estremo realismo. Oggi, con *Stealth Mission*, la Sublogic aggiorna il gioco precedente: non più piccoli aerei da turismo, ma ben tre degli ultimissimi jet militari americani! Potrete infatti scegliere tra il caccia F-19 Stealth, l'aereo sperimentale X-29 o l'F-14 Tomcat della US Navy - tutti apparecchi ancor oggi ufficialmente "segreti". Volare è molto più facile che in *Flight Simulator 2*, dato che i moderni aerei supersonici da combattimento sono dotati di computer di bordo. In *Stealth Mission* basta infatti premere un tasto per far sì che il computer di bordo corregga praticamente qualsiasi errore causato dall'incapacità del giocatore: non servirà forse a salvarvi dai MIG, ma questo sarebbe

chiedere troppo. Prima di poter affrontare una delle otto missioni programmate, dovete armare l'aereo. Oltre al cannoncino da 20 mm. potrete anche scegliere tra sei diversi missili e quattro tipi di bombe. Potrete munirvi di un massimo di otto esemplari di ciascuna arma, a patto di non superare il carico massimo dell'aereo. Durante il volo, si può approfittare di una quantità di prospettive diverse. Si può guardar fuori della carlinga (davanti, di dietro, di sopra e ai lati), osservare una mappa che riporta la posizione dell'aereo, stare sulla torre di controllo dell'aeroporto di provenienza oppure seguire l'aereo da un ricognitore che gli vola accanto. Quando si lancia un missile, si può addirittura godere di una prospettiva "a volo di missile" mentre esso raggiunge il bersaglio. Tutte le prospettive offrono la possibilità di



MISSION

zoomare avanti e indietro per ottenere una migliore visuale. La grafica è eccezionale: il terreno si muove e cambia continuamente sotto l'apparecchio, tutta la strumentazione è chiaramente leggibile e l'orizzonte si inclina in modo allarmante ogni volta che si commette un errore. La Sublogic afferma di aver studiato una nuova tecnica di animazione 3D, e in effetti lo scrolling è molto realistico. Anche l'attenzione ai dettagli è superba. Il sole si sposta nel cielo col passare delle ore, ma solo di giorno: di notte sono le stelle a spostarsi, con tanto di costellazioni riconoscibili! C'è persino un momento dell'alba e del crepuscolo in cui tutto diventa arancione!

Quanto alla parte più propriamente militare, un computer di puntamento aiuta il pilota ad individuare ed acquisire i bersagli, e lo Stealth

dispone di contromisure elettroniche che lo proteggono dai Mig e dai missili Sam.

Come ultima risorsa, potete paracadutarvi - ma in questo caso è meglio passare al ricognitore, così potrete vedervi mentre vi lanciate. Tutti gli aerei sono equipaggiati di sofisticati strumenti per la determinazione della rotta e delle distanze e per l'atterraggio strumentale: solo per imparare ad usare gli strumenti di navigazione ci vuole un intero weekend! Come tutti i programmi complessi, anche *Stealth Mission* richiede un bel po' di pratica.

Il manuale conta ben 72 pagine e quattro mappe, e nel suo genere è un modello di chiarezza e concisione. È prevedibile che *Stealth Mission* condannerà gli appassionati a numerose notti in bianco!

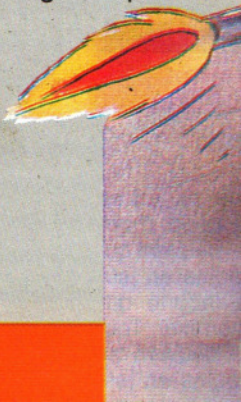


Lazer Tag

Lazer Tag si ispira a quei giochi in cui ogni partecipante ha una pistola laser e un bersaglio da indossare: ogni volta che si colpisce un avversario (o si viene colpiti), il bersaglio si accende, oppure emette un segnale sonoro. Non sembra un gioco malvagio - ma trasformato in videogioco fa sbadigliare! Il giocatore si trova nei panni di cadetto del corso di addestramento Lazer Tag, e deve completare entro il tempo massimo consentito alcuni insidiosi percorsi di guerra, senza cedere alla tentazione di addormentarsi per la noia. Il guaio è che i percorsi cambiano, ma l'azione (se così la si può definire) resta sempre la stessa.

Come in *Comando*, si comincia sul fondo dello schermo e si procede verso l'alto. Tutti sono dotati di pistola laser e di bersaglio, e bisogna colpire il maggior numero possibile di avversari mentre si procede verso l'alto, dove il terreno riprende a scrollare rivelando altre insidie. Alla fine di ogni sezione, apparirà un piccolo cancello da cui uscirete. A questo punto, succede qualcosa di strano: dovete ripetere l'intera sezione nel mondo "comando a distanza" in cui il vostro personaggio cammina come una sonnambulo e voi non potete far nulla per dirigerlo, ma solo sparare in tutte le direzioni. Vai un po' a capire quale può essere il significato di questa ripetizione! In ogni caso, alla fine vi viene assegnato un punteggio sulla base di quanti avversari siete riusciti a colpire e di quanto tempo utile vi restava al momento di raggiungere il cancello.

Se non altro, i percorsi offrono alcuni elementi interessanti. Per esempio, sparare sui terminali girevoli può esservi utile, dato che essi riflettono i vostri raggi laser in due o quattro direzioni contemporaneamente, dando del filo da torcere agli avversari. Se poi potete fare a meno di correre e di sparare per un attimo, strada facendo troverete degli oggetti utili da raccogliere. Ogni tanto, un elicottero o qualche velivolo dall'aspetto futuristico vi sorvolerà attaccandovi: non fatevi colpire, poichè ciò significa perdere una delle vostre sei vite e perder tempo nello sparare (che comporta starsene immobili per un'eternità con entrambe le braccia alzate). No, non ci siamo: se economicamente non ce la fate a comprarvi pistola a laser e bersaglio, piuttosto che questo videogioco compratevi una pistola ad acqua.





IL CIRCO

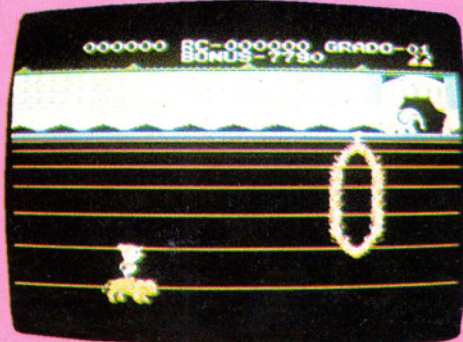
Vi ricordate il famoso gioco da bar in cui il protagonista è un clown equilibrista? Beh, eccolo a casa vostra in versione per MSX! In piedi sopra un leone in corsa, che coraggio, e dopo... hop un salto all'interno di un cerchio infuocato! Queste ed altre peripezie toccano al nostro amico clown, impegnato nel pericolosissimo ruolo di equilibrista acrobata.

Nel primo esercizio cercate di superare i cerchi infuocati saltando attraverso gli stessi in modo coordinato ed evitando di ricadere su una pedana.

Dopo aver superato questi ostacoli salite sulla pedana gigante ed affrontate il percorso in equilibrio sul cavo metallico; le scimmie dovranno essere scavalcate senza ricadere su di esse per non perdere l'equilibrio e dopo aver raggiunto il palco passate all'equilibrio sui palloni. Saltando da un pallone all'altro, raggiungete la nuova pedana e da qui iniziate il percorso con i teli elastici e dopo saltate di telo in telo per raggiungere il percorso con le liane. Quest'ultimo percorso è molto difficile perché richiede movimenti coordinati e ben dosati ma se sarete bravi riuscirete anche in questa ultima esibizione. Ed ora in groppa al leone, chi avrebbe mai pensato che dietro al volto del clown si cela in realtà un potenziale ginnasta professionista!!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE



ELICOPTER

Questa volta siete protagonisti diretti di una missione di salvataggio da effettuare in un campo di concentramento sorvegliato da carri armati e da caccia a reazione. L'unico mezzo in grado di recuperare molti prigionieri è l'elicottero; con questo velivolo dovrete sorvolare il campo fino a raggiungere una delle costruzioni ed attendere che uno dei carri armati colpisca l'ingresso, in modo da creare un varco per la fuga degli uomini, in seguito distruggete il carro nemico, atterrate e caricate a bordo più uomini possibili. Una volta decollati dirigetevi verso la base di partenza, fate scendere gli uomini e ripartite subito in cerca di una nuova baracca ove poter recuperare altri reclusi.

Ricordate che una volta entrati nel campo verrete individuati dai radar e perciò potrete essere attaccati dai caccia nemici che lanceranno dei razzi contro il vostro mezzo. Iniziate il recupero degli uomini e fate attenzione ad evitare ogni proiettile vagante, la salvezza dei prigionieri è nelle vostre mani!

TASTI

JOYSTICK O TASTI CURSORE

GRAPH

per cambiare direzione di volo

STOP

pausa il gioco



MISTER X

Nell'Hotel Messenbur tutto sembrava normale e le stanze di tutti i piani erano piene come d'abitudine. Quando alla stazione di polizia giunge inaspettata e allarmante una comunicazione telefonica: un gruppo di terroristi rivendica un attentato all'hotel spiegando di aver nascosto in tutti i piani numerose bombe a tempo che scoppieranno a breve distanza tra di loro. Mister X, facendo fede sulla sua nota abilità di segugio e di artificiere si è offerto volontario e, dopo essersi introdotto nell'edificio, dovrà perlustrare i vari corridoi recuperando le bombe e portandole nei contenitori antibomba. Ma seppur la sua missione sia di per sè difficile, alcuni terroristi si sono nascosti nelle varie stanze e cercheranno di ostacolarlo, ingolosendolo anche a volte con numerose monete. Buona fortuna!

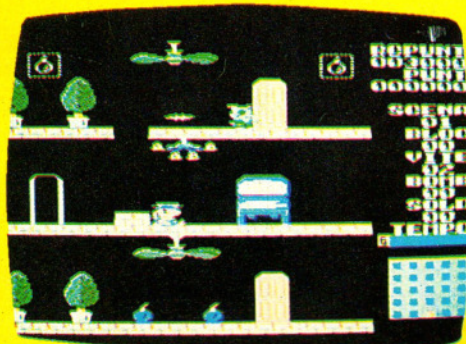
TASTI

JOYSTICK

TASTI DI CURSORE

GRAPH salta

SPAZIO/FUOCO inizio gioco



NINJA

Una lunga strada per giungere da "novizio" a maestro Ninja. Iniziate questo pellegrinaggio nel tempo del coraggio uccidendo i tre guardiani che custodiscono gli ingressi, ma lo dovrete fare con tempi e modi ben precisi altrimenti non otterrete buoni risultati. Cercate di non utilizzare le shuriken se non quando è strettamente necessario perché da quel momento dovrete battervi a mani nude. La forza diminuisce intanto che procedete all'iniziazione ma potete chiedere al vostro nume tutelare di aiutarvi a riconquistare la vostra energia perduta. Schivate qualsiasi nemico, per cercare di non perdere energia in seguito allo scontro, ma soprattutto non catturate i ragni mentre sono aria e non camminate sopra i loro buchi perché perdereste le vostre preziose chiavi. Questo gioco è diviso in vari piani ma per accedere ai sottostanti dovrete recuperare determinati oggetti in questo modo potrete in seguito scendere e prendere il veleno. Per raccogliere le pergamene che vi portano alla promozione dovrete recuperare un tesoro ed una formula magica ma questo solo dopo aver eseguito una sequenza di operazioni, la cui disposizione è ignota e siete voi a dover spremere le meningi per trovare la giusta soluzione. Ricordate di non sprecare le chiavi aprendo porte inutili e come ultimo aiuto sappiate che la corda magica potrà essere recuperata solo dopo aver preso: l'amuleto, la formula magica, il palanchino ed il veleno. Non posso dire altro, ma vi meritate comunque un augurio di buona fortuna!

TASTI

JOYSTICK

Q sinistra

W destra

P alto

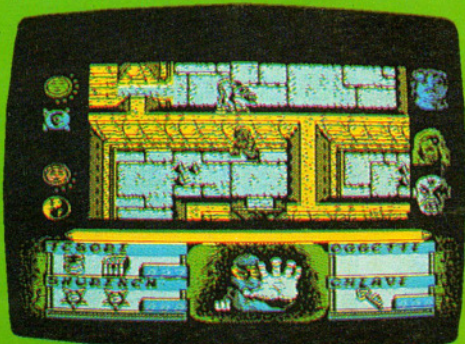
L basso

SPAZIO spara

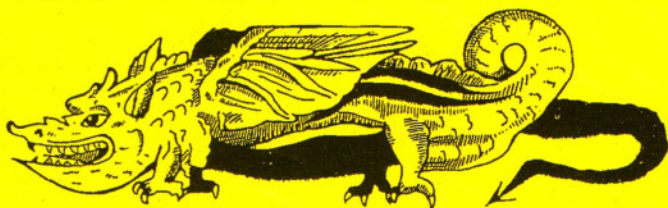
CTRL + STOP termina il gioco

1 pausa

2 riconquista la forza



WIZARD WARZ

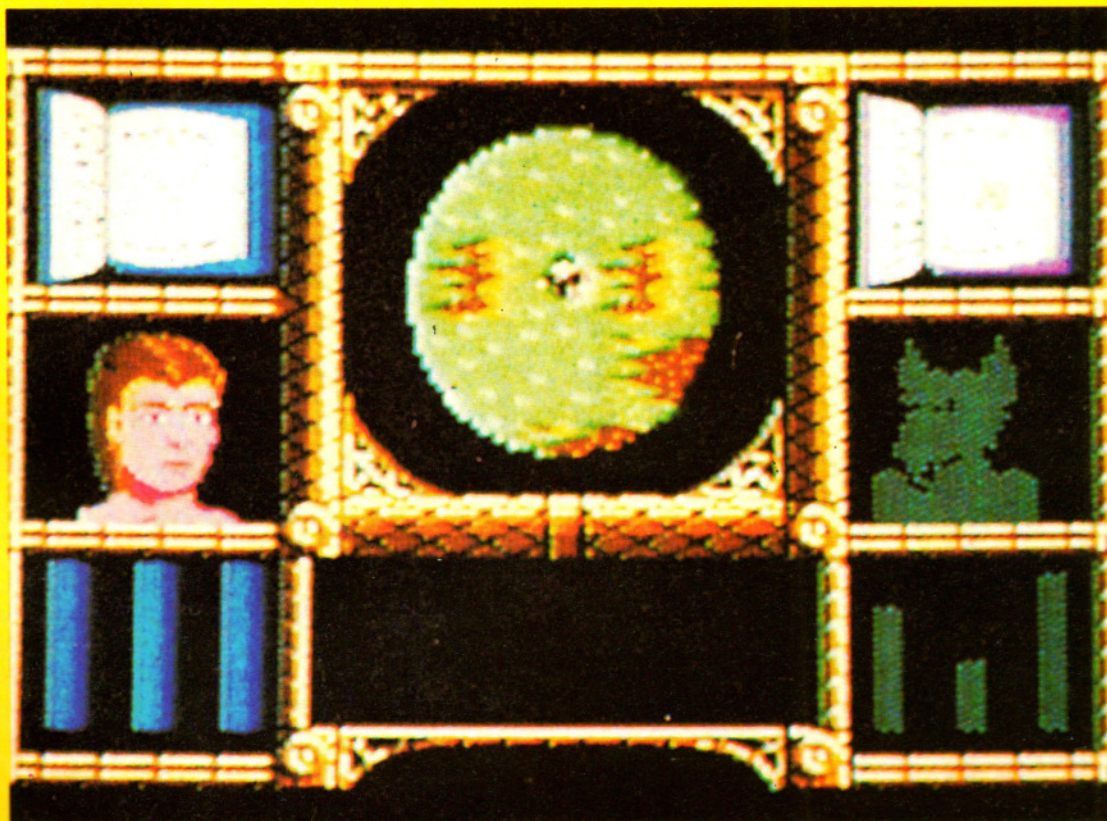
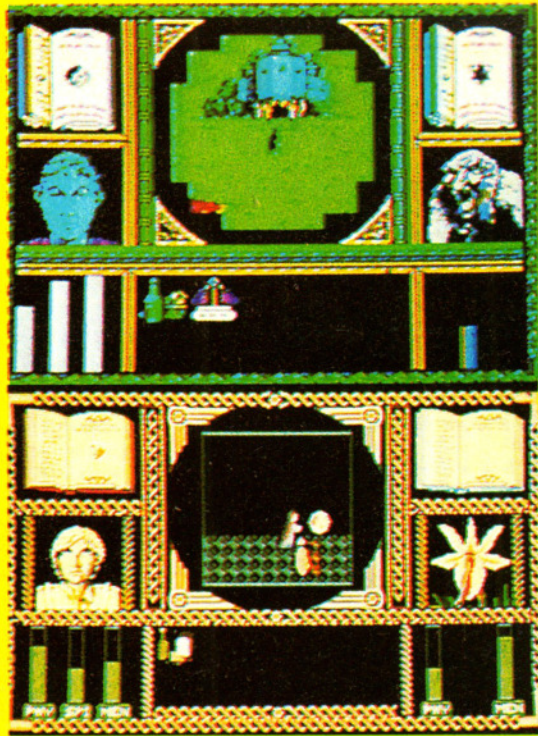


Wizard Warz è un gioco di fantasy e questo di solito significa un manuale d'istruzioni più grosso dell'elenco del telefono e una quantità sterminata di incantesimi da imparare a memoria. Nel suo genere, per fortuna, questo è uno dei giochi più semplici, e dopo aver letto per una decina di minuti le istruzioni si può cominciare a giocare: in sostanza, si tratta solo di uccidere mostri e maghi. All'inizio il giocatore è un mago apprendista, ma strada facendo acquisirà nuovi poteri e nuovi incantesimi.

Il gioco si divide in tre diversi livelli, con multitaricamento. Il primo livello comprende sette città, sei mostri, sei oggetti (calice, spada, sfera, corona, chiave, ermellino), boschi, fiumi, oceani, montagne e diversi cestini da viaggio! Visitate la città, e verrete premiati con un cestino da viaggio per mantenervi in forze. Uccidete un mostro, e verrete premiati con

uno degli oggetti. Visitate la città giusta con l'oggetto giusto e vincerete due cestini da viaggio. L'idea di fondo è ovviamente quella di uccidere tutti i mostri, riportare tutti gli oggetti nelle città e consumare di tanto in tanto i cestini da viaggio prima di passare al livello successivo.

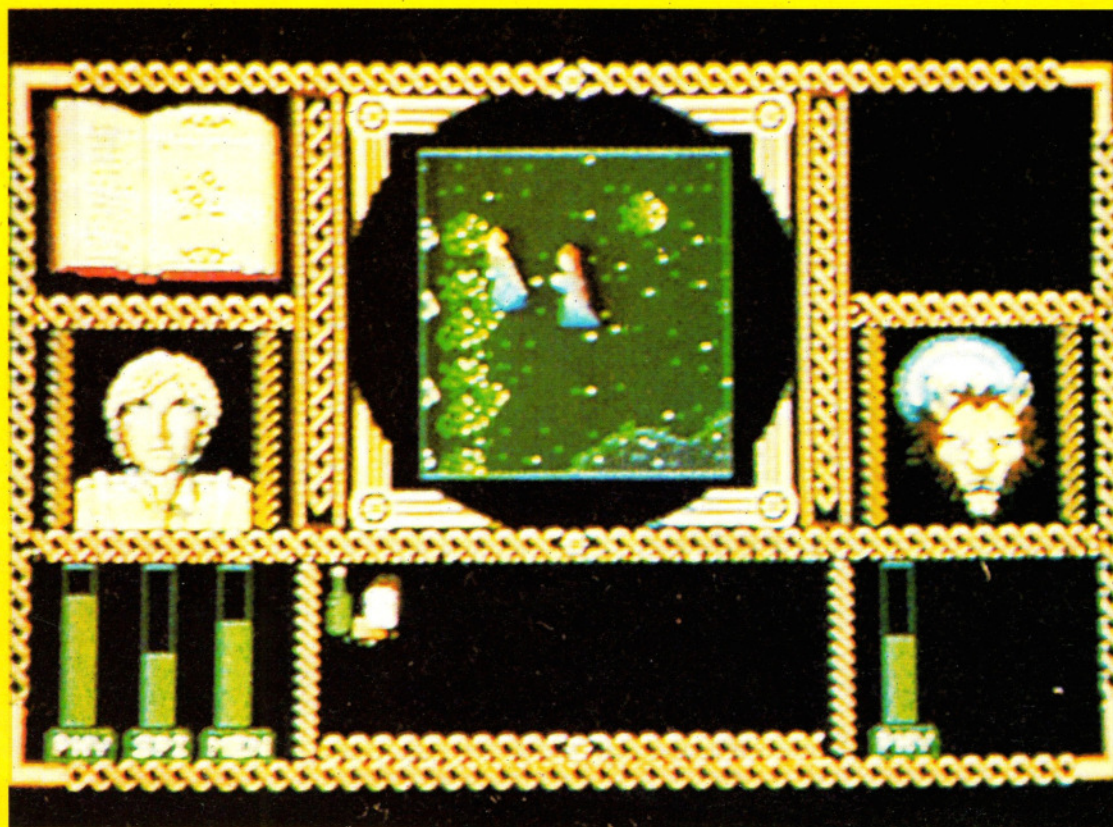
L'azione si svolge nel mezzo dello schermo, dove in una finestra rotonda appare una veduta a volo d'uccello del terreno di gioco. Il campo visivo si espande o si contrae a secondo del vostro stato di salute e degli incantesimi relativi alla vista che eventualmente userete. Sulla sinistra dello schermo troverete il vostro libro di incantesimi, la vostra immagine e gli indicatori della vostra salute fisica, mentale e spirituale. Sulla parte opposta della schermo appaiono gli stessi dati relativi al vostro avversario, mentre in una finestra in fondo allo schermo appaiono gli oggetti che raccoglierete.



Per prima cosa, dovrete armarvi di alcuni incantesimi e all'inizio potrete scegliere tra circa una dozzina di essi, dalla palla di fuoco al vento gelido, al teletrasporto, allo specchio (che riflette contro l'avversario stesso ogni incantesimo che egli vi può scagliare addosso). Alcuni incantesimi sono aggressivi e altri protettivi, ma ricordate di averne a disposizione una scelta poichè essi paralizzano una sola delle qualità dell'avversario. Strada facendo, la panoramica scrolla nella direzione che avete preso, e prima o poi incontrerete un gorilla, uno scorpione o chissà cos'altro! A questo punto entrerete nel modo combattimento, un semplice labirinto bidimensionale, attenti però, poichè uscendo dai suoi margini si cade! Quando incontrerete il vostro avversario nel labirinto, ci sarà uno scambio di incantesimi finchè uno dei due non si arrenderà. Una buona tattica è quella di avvolgersi di un incantesimo protettivo prima di dare inizio allo scontro; se però l'avversario vi imiterà, sarete ad un punto morto a meno di non possedere un altro incantesimo in grado di annullare quello protettivo. Se riuscite ad uccidere il mostro (non è poi

troppo difficile, a patto di possedere gli incantesimi adatti), potete prendere l'oggetto di turno e portarlo di città in città finchè non trovate quella giusta - e a questo punto potrete sfamarvi con un cestino da viaggio e ripartire! Al secondo livello dovrete affrontare un'intera orda di nemici: se volete, potrete scontrarvi singolarmente con ognuno di essi, tenendo a mente che hanno tutti poteri diversi. Per ogni avversario ucciso riceverete però un oggetto utile, un incantesimo, una entità o un ringiovanimento generale di tutte le vostre qualità, ottimo se vi sentite un po' giù.

Al terzo livello dovrete affrontare dei maghi, che sono ossi più duri dei mostri. I maghi infatti dispongono di entità che li proteggono da certi incantesimi e - a differenza di voi non si indeboliscono ad ogni incantesimo che lanciano, quindi toccherà a voi logorarli. *Wizard Warz* è un buon gioco che dà il meglio di sé ai livelli più alti, dove ci sono più incantesimi e gli avversari sono più sofisticati. Forse non dirà niente agli appassionati più sfegatati della fantasy, ma sarà un'ottima introduzione per chi ancora non conosce questo genere.



**E
IN EDICOLA**

**7 FANTASTICI
GIOCHI
per il tuo**

SUPER IMSX

**DA NON
PERDERE IL
NUOVO NUMERO**

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

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER MSX

10 **MSX HIT PARADE**

MSX **HIT**
32 PAGINE A COLORI
PARADE



SU QUESTA CASSETTA

LATO A

- 1 DEREX - 2 SUSY
- 3 VENERE - 4 AIR RAID
- 5 TRAPPER - 6 GB BIKE
- 7 IL LADRO
- 8 EASY RIDER - 9 ZAPPER
- 10 THE SUBMARINE

COUNTER

| | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

LATO B

- 11 FAT JOHN
- 12 PLANE PATROL
- 13 CRAZY SHOE
- 14 NORMANDIA
- 15 UNPRIMER - 16 DISCMAZER
- 17 IL CIRCO - 18 ELICOPTER
- 19 MISTER X - 20 NINJA

COUNTER

| | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**QUESTA CASSETTA
E DI**

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

AZIONI