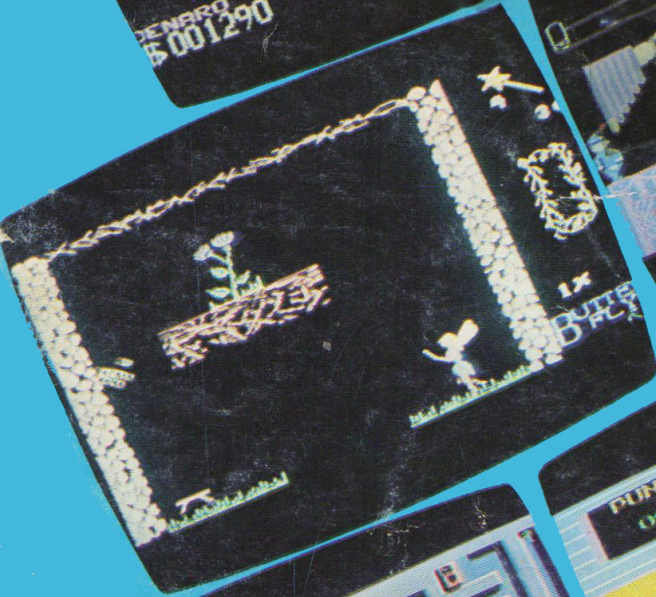
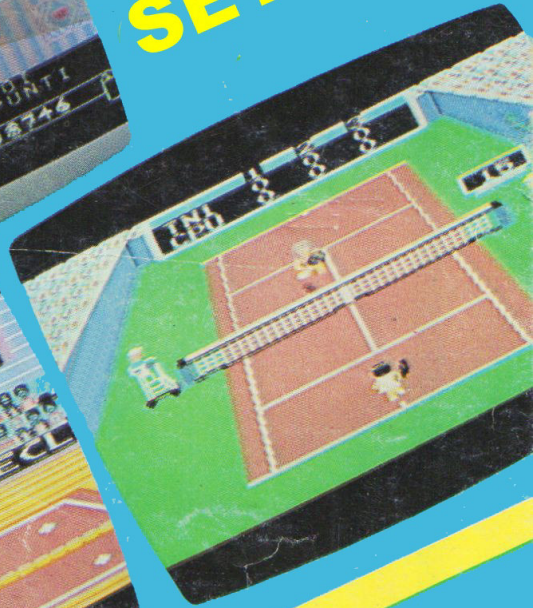
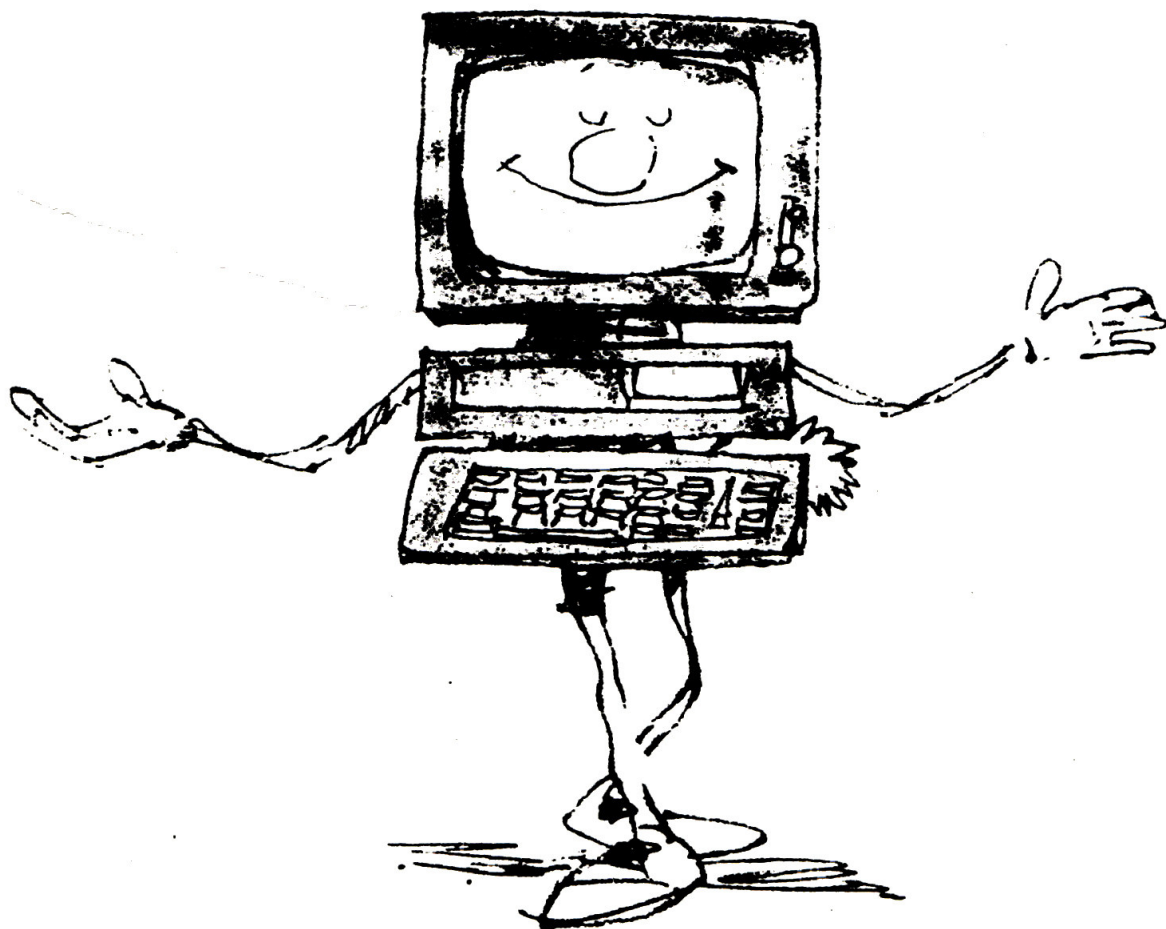


32 PAGINE A COLORI

I BELLISSIMI SETTE



- PISTOLERI
- POLICEMAN
- MISSIONE
- TENNIS
- BUTTERFLY
- SECRET
- FUTURBALL
- NIGHTMARE



TRA MISTERI E MSX

In questo terzo numero della rivista siamo stati a lungo indecisi se dare più spazio alle presentazioni dei giochi o alle novità che il mondo dell'MSX sforna con una certa costanza ammirevole. Come in quasi tutte le situazioni della vita abbiamo compiuto una mediazione, un compromesso e pertanto accanto alle meraviglie dei tanti modi operativi dell'MSX vi proponiamo anche una piccola ma succosa raffica di giochi di gran classe come Batman, una perla tra le perle, e Psi Warrior, un arcade - avventuroso che sul Commodore 64 ha avuto un successo senza precedenti.

IN QUESTO NUMERO

4 PISTOLERI (64K)

5 BUTTERFLAY

6 POLICEMAN

7 SECRET MISSION

8 FUTURBALL

9 TENNIS (64 K)

10 NIGHTMARES
(64 K)

12 DIAMO UN PÒ DI VITA
AL VOSTRO MSX

Per il caricamento
dei giochi digitare RUN" CAS:

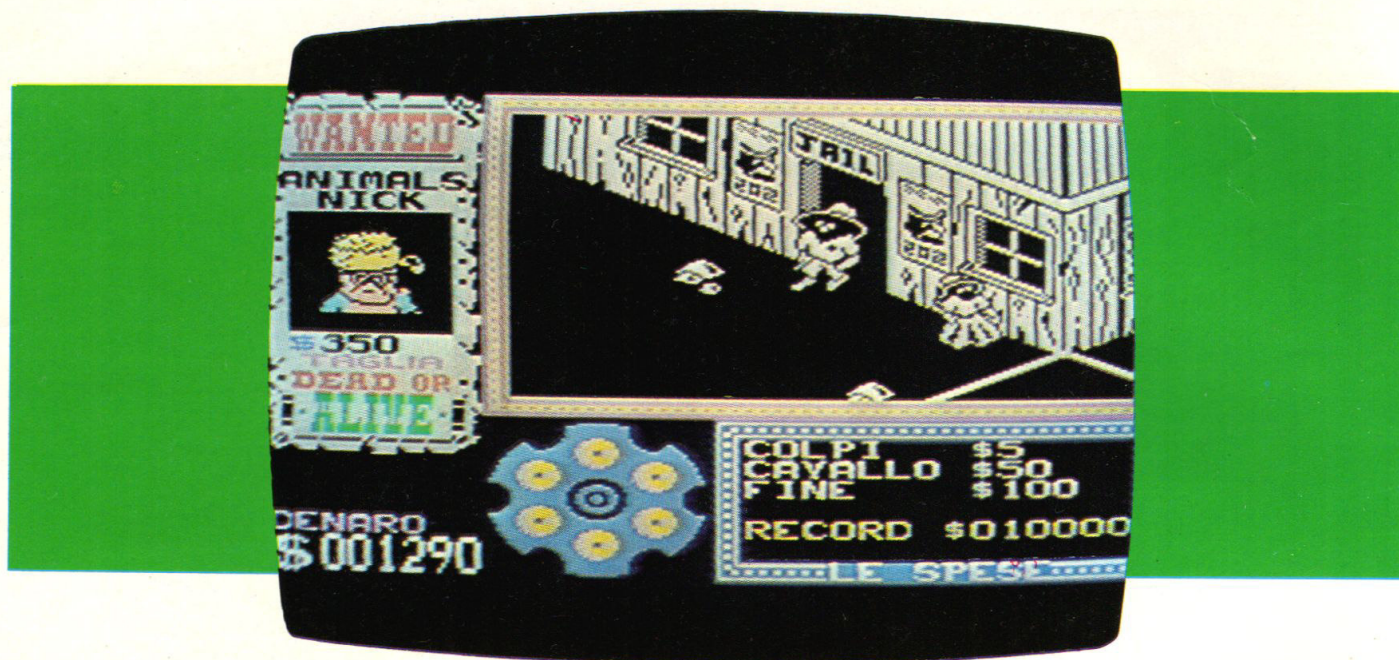
18 BATMAN: TRA BATMOBILI
E RAPIMENTI

22 THE MUSIC MASTER
DELLA PHILIPS

24 PSI WARRIOR: UN
GUERRIERO CORAGGIOSO

28 QUESTO PIONEER
È UN FELLINI...

30 THE WIZARD OF OZ:
SUPERMAGIA



PISTOLERI

CHE GIOCO È

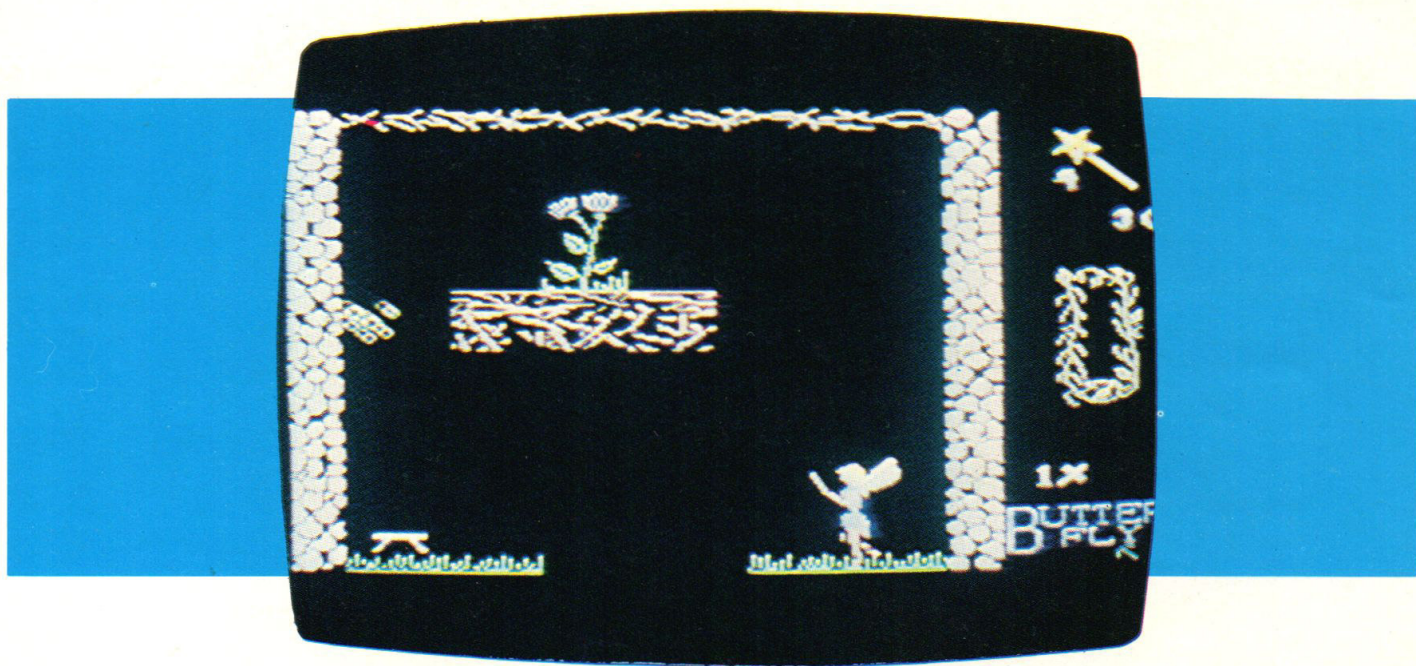
Immaginate di essere diventati il nuovo sceriffo di una città, che dovrà essere ripulita dalla banda di uno dei più grandi pistolieri del Selvaggio West. Un telegramma vi ha infatti avvisati del loro arrivo e vi ha consigliato di chiudere porte e finestre di case e negozi.

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 DI 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



BUTTERFLY

CHE GIOCO È

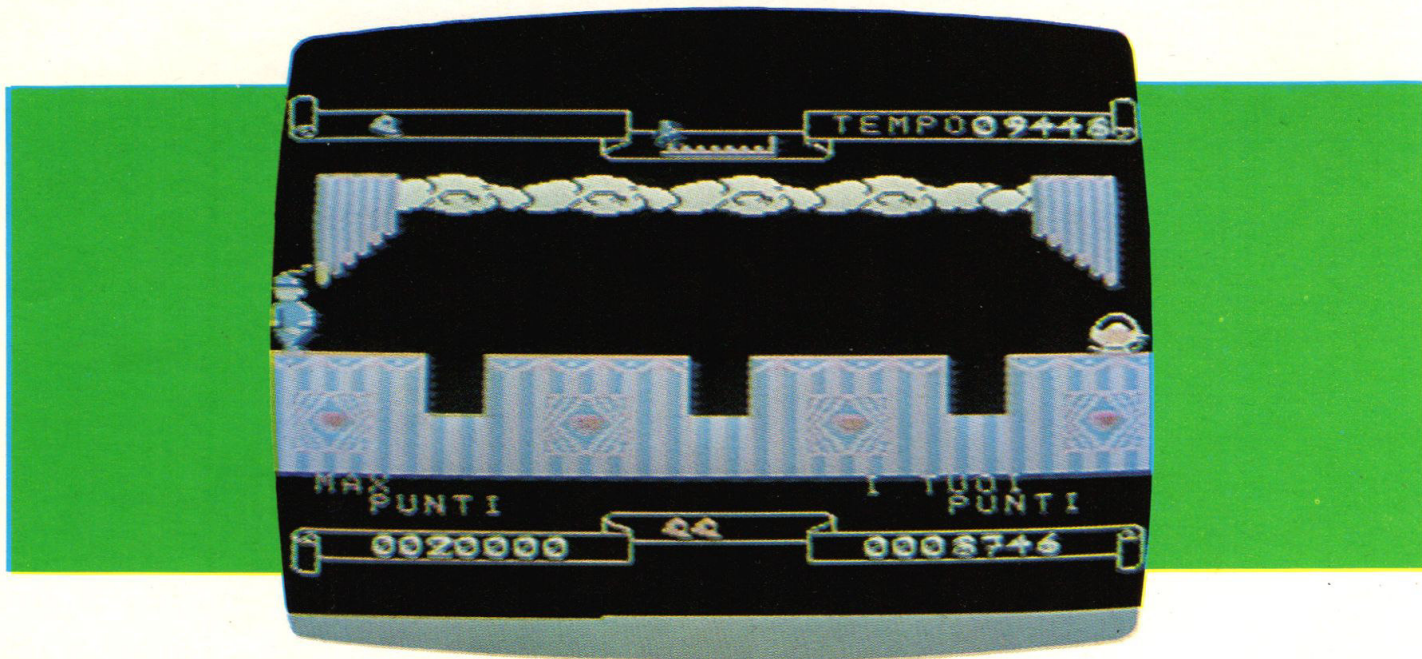
Dove vivono le fate? Dove si possono trovare? Racconta una vecchia leggenda che le fate si trovano ovunque ci siano dei fiori e che per giungere nel loro mondo incantato non sia necessario viaggiare, ma sia sufficiente avere un po' di immaginazione.

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 DI CORSORE

SPAZIO	rimane sospesa
SPAZIO + JOY	verso il basso prende
P	pausa
S	musica sì
Q	musica no



POLICEMAN

CHE GIOCO È

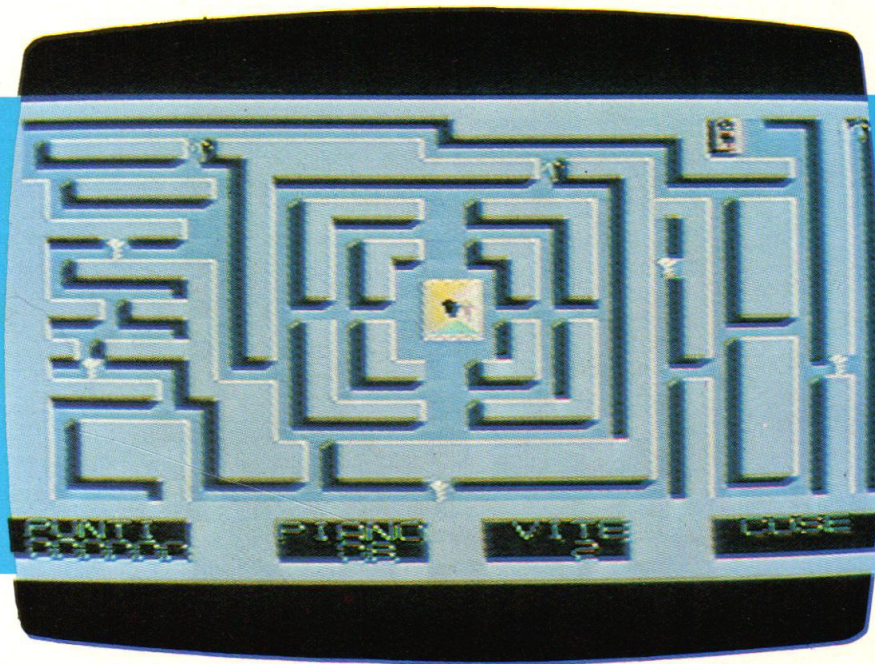
Peter ha rapito la bella Trudy e l'ha rinchiusa dentro il teatro dei burattini. Allora Trudy ha chiamato il suo amico Tom, il poliziotto, per salvarla. Tu sarai uno spettatore che potrà aiutare il poliziotto guidandolo tra le quinte e dicendogli quando saltare per evitare i vari ostacoli che troverà sul suo cammino, come pomodori marci e pasticci di uova. Dovrai farlo atterrare su un tappeto volante e alla fine di ogni schema cullare il bambino. Ogni tanto Trudy lancerà una salsiccia che il poliziotto dovrà afferrare, quando ne avrà tre potrà farsi trasportare in uno schema sicuro.

Per ogni schema completato riceverai un elmetto come bonus e per ogni 5 elmetti un bonus aggiuntivo, ma se Tom fallirà perderà tutti i suoi averi. Riuscirai a superare i 16 schemi e a salvare Trudy?

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 - TASTI DI CURSORE

H	Pausa
G	ricomincia
SPAZIO	salta
CTRL D	demo



SECRET MISSION

CHE GIOCO È

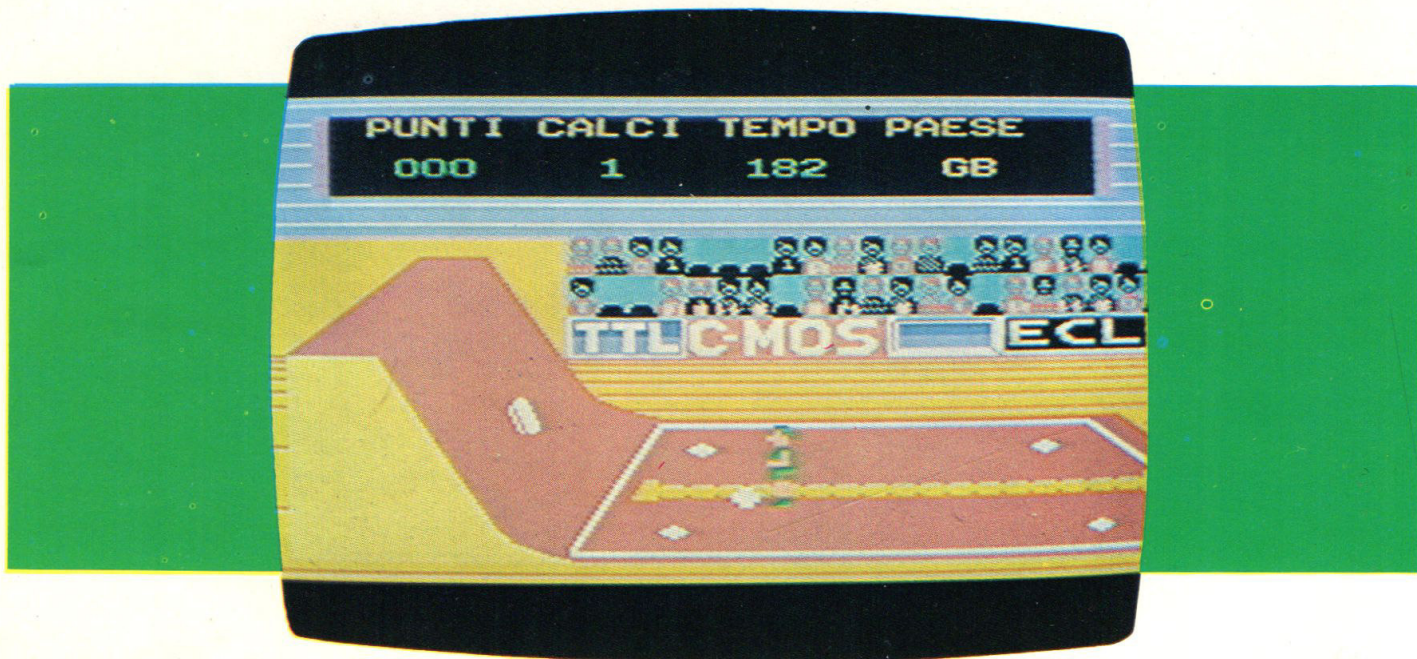
Dei perfidi banditi stanno tentando di rovesciare il governo della regione di Trownland e si sono introdotti nel palazzo governativo rinchiudendosi nel piano più basso, dal quale lanciano le loro minacce. Tu, quale migliore agente di spionaggio, sei stato scelto per introdurti all'interno dell'edificio, passare i vari livelli e giungere al sotterraneo dove potrai sgominare i ribelli. Ma il tuo compito non sarà facile, perché per ogni piano dovrai raccogliere le 5 chiavi dislocate per sicurezza in posti diversi, che inserite nel quadro di comando faranno aprire ad una ad una le porte dell'ascensore. Attento però, perché delle guardie ti inseguiranno per cercare di farti la pelle e avrai solo 4 colpi a disposizione per difenderti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 - TASTI DI CURSORE

SPAZIO

spara
inizio gioco



FUTURBALL

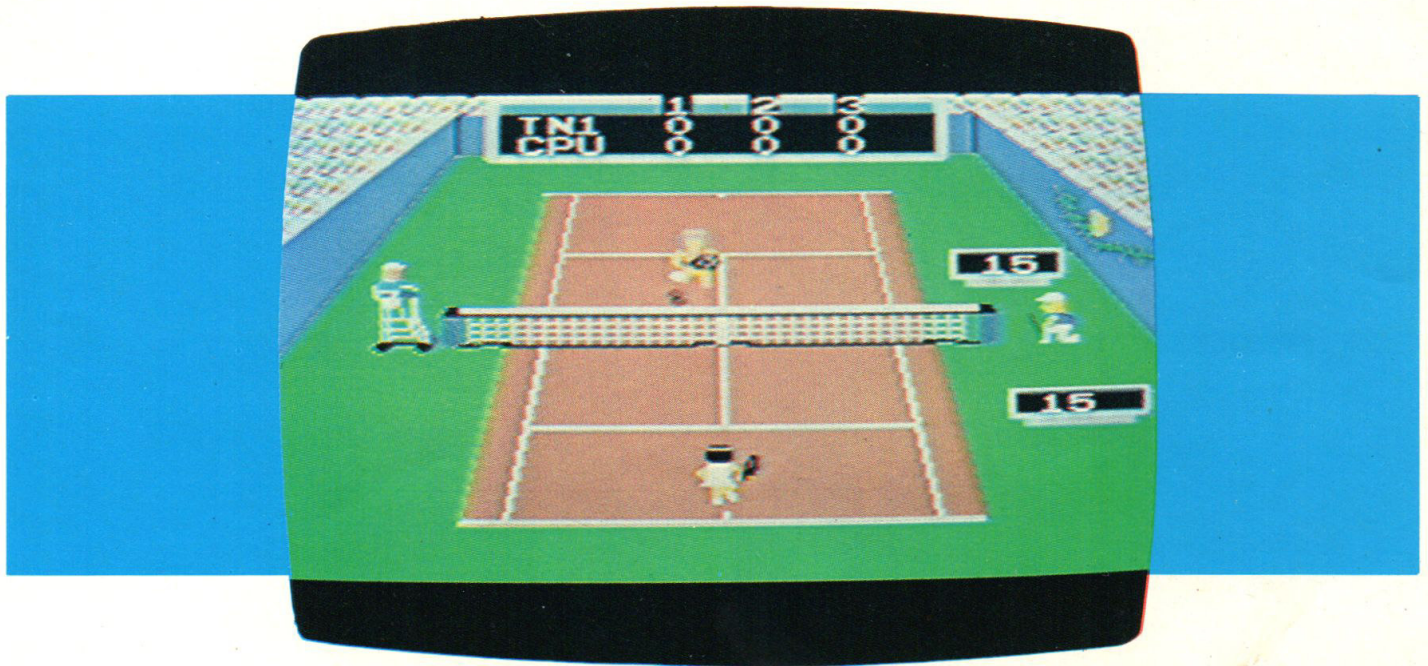
CHE GIOCO È

Alla fine dell'applauso iniziale, l'orologio comincia a muoversi. Questa è la tua possibilità di provare che sei un grande giocatore in questo test di agilità e capacità di tiro. Potrai scegliere di essere uno dei tre più grandi giocatori professionisti del mondo e il livello di partenza; dopodiché il gioco comincia. Dovrai muoverti con agilità e colpire la palla in modo differente per ottenere dei punti. Potrai ottenere punti extra colpendo la targhetta al centro del muro, ma perderai tempo se tratterrai troppo la palla e non eviterai le stresse elettrificate. Ricorda che gli errori contano tempo e il tempo finisce. Alla fine la tua abilità verrà premiata con il trofeo che ti verrà offerto dalla Regina.

TASTI

JOYSTICK - TASTI DI CURSORE

SPAZIO	pausa
FUOCO	colpo lungo
FUOCO + JOY SINISTRA	colpo corto
FUOCO + JOY DESTRA	colpo cortissimo
FUOCO + JOY BASSO	colpo basso
FUOCO + JOY ALTO	colpo alto



TENNIS

CHE GIOCO È

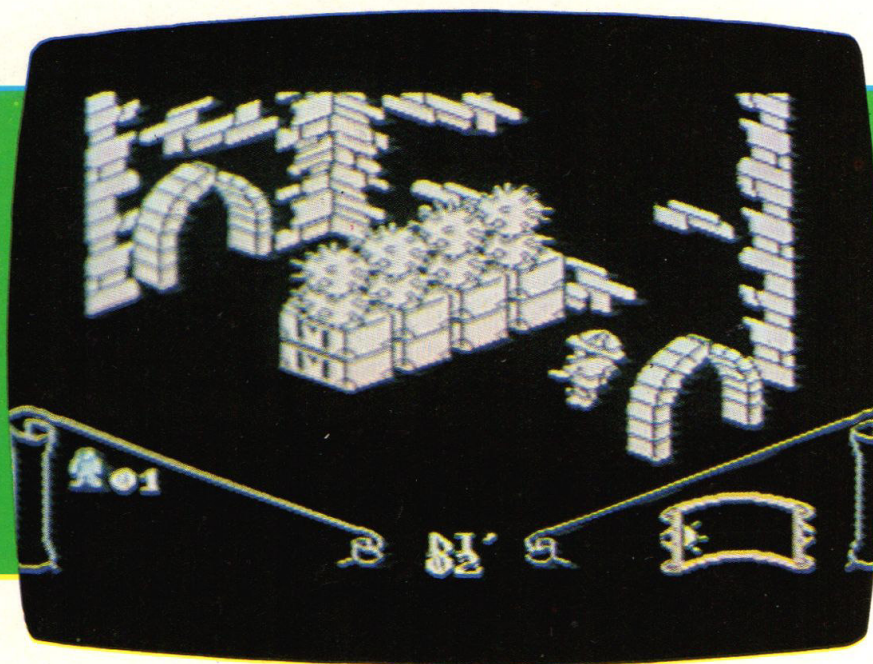
Di recente avrete sicuramente visto le mirabili gesta dei tennisti al campionato mondiale e tantissimi di Voi si saranno entusiasmatisi vedendo giocare i vari Mc Enroe e Wylander. Chissà quanti avranno pensato: ah, se fossi così bravo potrei giocare anch'io in tornei così importanti. Ecco che questo 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 DI CURSORE

SPAZIO

tira



NIGHT MARE

CHE GIOCO È

Senz'altro tutti avranno sentito parlare del famosissimo Dottor Jeackill 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

***FINALMENTE
LE NOSTRE RIVISTE
ANCHE SU DISCHETTO***

**DA QUESTO MESE
DUE FLOPPY DUE**

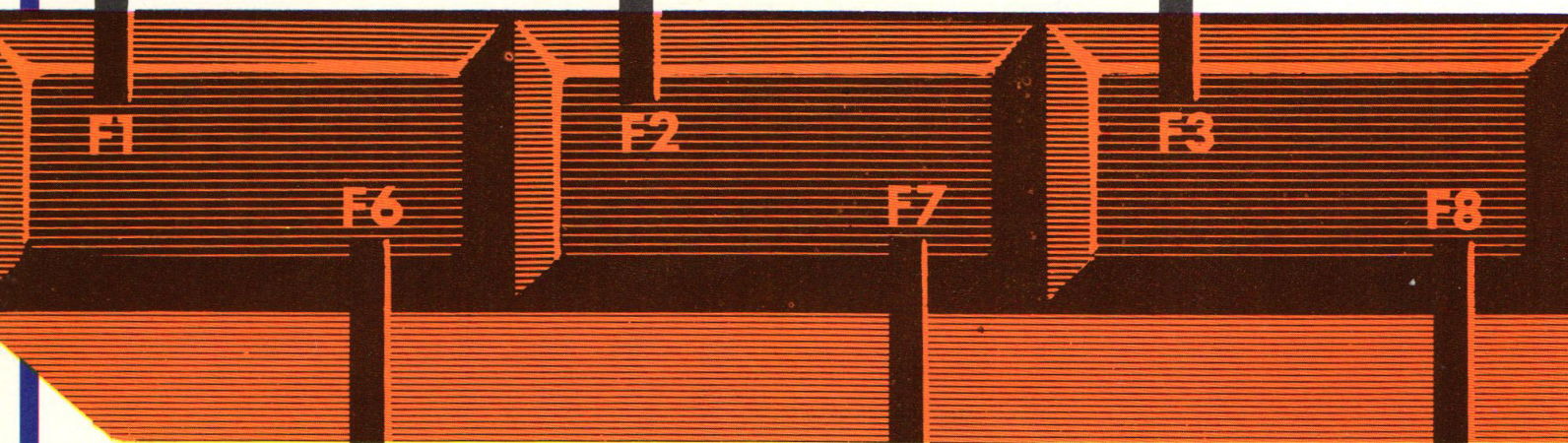
- **UN FLOPPY
A TUTTOGIOCO**
- **UN FLOPPY-KIT
PER CHI
PROGRAMMA**

***NON PERDETEVELI
IN EDICOLA!!!***

color

auto

goto



color 15, 4, 4

cloud"

cont

**DIAMO
UN PO' DI VITA
ALL'MSX!**

È facile supporre che parecchi utenti MSX non usino mai i tasti di funzione (F1-F10)- ma scopriremo che dietro il grigio aspetto dei tasti si nasconde un potenziale sorprendente.

La lista di cinque parole in fondo allo schermo dell'MSX mostra le stringhe di caratteri che verranno generate premendo i tasti di funzione 1-5. Si può dubitare che questa offerta standard dell'MSX possa migliorare notevolmente l'efficienza dell'utente alla tastiera, ma val la pena di provare.

Troviamo così 'Color', 'Auto' (che genera automaticamente delle righe numerate) e poi 'Go-to', 'list' e 'run' che non hanno bisogno di spiegazione. Premendo il tasto SHIFT le parole in fondo allo schermo cambiano ed appare ciò che verrà generato premendo i tasti F6-10 (F1-5 + SHIFT). Il più utile sembra essere F9, che visualizza la riga del programma che è in corso in ogni dato momento.

Il display in fondo allo schermo darà solo i primi 6 caratteri dei 15 che costituiscono il posizionamento massimo dei tasti in funzione. Provando F6 (F1 + SHIFT) scoprirete che esso genera COLOR 15,4,4 (+ RETURN).

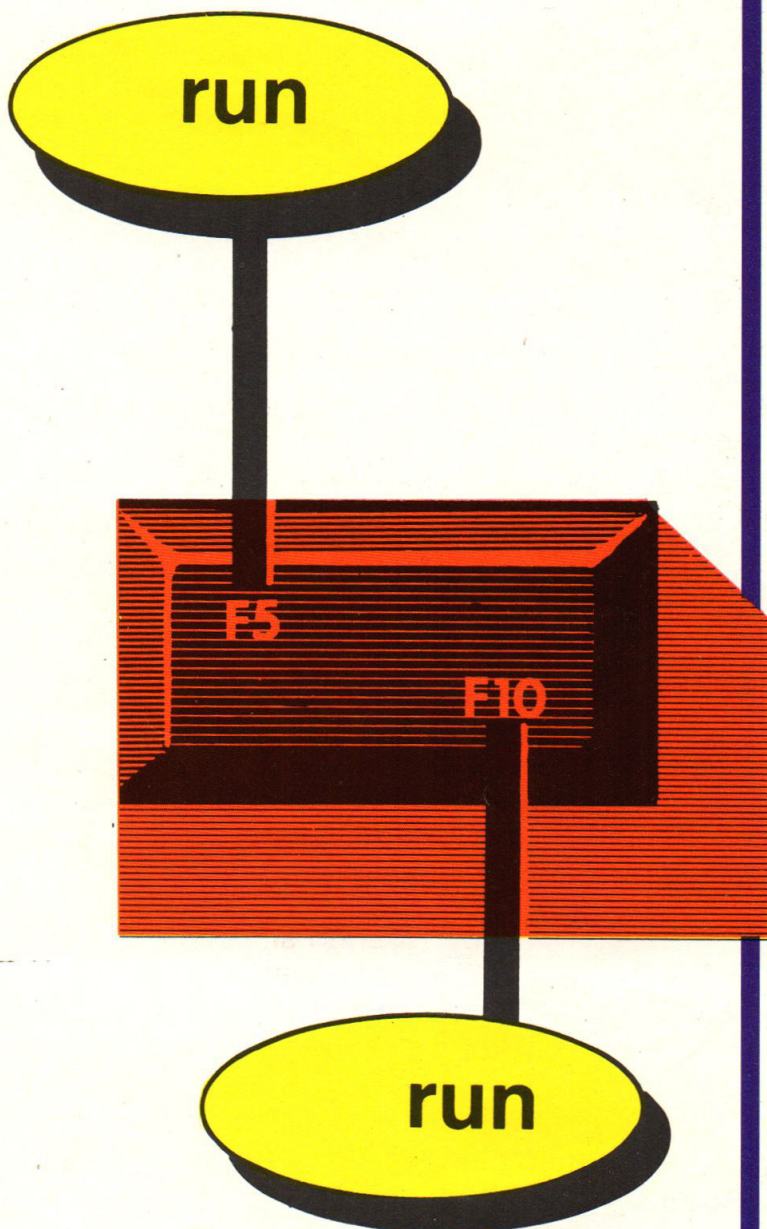
Ciò è utile se si stanno sperimentando diverse combinazioni di colori e si vuole tornare al bianco (15) su sfondo blu (4) originario. L'ultimo parametro definisce il colore del bordo dello schermo (che è visualizzato soltanto usando SCREEN 1 e che ha anche dei caratteri più grossi).

Invece di seguire le indicazioni della casa produttrice, può essere molto più interessante crearsi da sé le regolazioni dei tasti di funzione. Se ad esempio volete farvi un tasto di funzione 'N' con una riga di Basic, ne uscirebbe: KEY N, 'Basic program line'.

Poi, per creare un accostamento alternativo di bianco e nero richiamabile per esempio col tasto di funzione 4, si potrebbe provare: KEY 4, "COLOR 1,15".

Si noti che bisognerà fornire il RETURN per azionare il comando, mentre la regolazione "di fabbrica" di F6 sembra disporre di un RETURN automatico... possibile che sia così facile? Per chi ancora non sapesse usare un miniprogramma per controllare il codice ASCII di un tasto qualsiasi, ecco qui cosa fare:

```
05'ASCII checker
10 K$ = INKEY$:IF
K$ = "" THEN 10
20 PRINT ASC (K$): GOTO 10
```



Ciò che confermerà che il tasto RETURN ha un valore ASCII di 13, e già che ci siete controllate anche i tasti del cursore (28-31). Ora possiamo aggiungere un carattere RETURN alla regolazione del tasto di funzione in questo modo:

```
KEY 4, "COLOR
1,15" + CHR$(13)
```

Non c'è poi motivo per cui un tasto F non possa essere regolato in modo di poter generare più di una istruzione- a patto di non superare il limite dei 15 caratteri. Questa regolazione, per esempio, vi permetterà di ciclare tutta la gamma dei colori di sfondo usando soltanto F3:

```
KEY 3, "B=B + :COLOR,B"
+ CHR$(13)
```


Questo programmino ovviamente diventa illegale quando il valore di B giunge a 16, che è oltre il limite dei 15 codici di colore, quindi per riciclare mettete semplicemente $B = 0$. Il modo più semplice di ciclare continuamente in una gamma di numeri senza scrivere dei cicli FOR...TO...NEXT sta forse nell'usare MOD. Tutto ciò che rimane dopo questa divisione di integrali è il resto, ma questo procedimento è esemplificabile con:

```
KEY 5, "B = B MOD 15 + 1:
?B" + CHR$(13)
```

Premete F5 e vedrete che i numeri ciclano tra 1 e 15. Remember that? viene interpretato come se fosse PRINT, il che è molto utile quando ci si vogliono risparmiare le dita o (come in questo caso) quando si vuole risparmiare spazio per i caratteri. Avendo accertato che 30 è il codice ASCII del cursore in posizione "freccia in su" su una riga, ecco come si potrebbero regolare i tasti F per esaminare tutte le possibili combinazioni dei colori di fondo e in primo piano senza disturbare tutto il resto di ciò che è visualizzato sullo schermo:

```
KEY2, "colorF,B"
+ CHR$(13) + CHR$(30)
KEY3, "F = F MOD 15 + 1"
+ CHR$(30) + CHR$(30)
KEY4, "B = B MOD 15 + 1"
+ CHR$(13) + CHR$(30)
+ CHR$(30)
```

Premete F3 o F4 per cambiare le regolazioni dell'inchiostro o della carta e poi F2 per vedere l'effetto. Se c'è una particolare combinazione che vi piace, digitate ? F,B per visualizzare i codici colore che vi serviranno in seguito.

Queste regolazioni sono tutte più ampie del display di 6 caratteri che c'è in fondo allo schermo; per controllare rapidamente i contenuti di tutti i tasti di funzione, usate KEYLIST. A meno che non usiate di frequente i tasti di funzione e abbiate una memoria cortissima, perché non eliminare il display e ottenere una riga 'PRINT' supplementare usando KEYOFF. Il display può essere facilmente ripristinato con KEYO.

Ora supponendo di voler cambiare i colori dello schermo mentre gira un programma, si può farlo usando queste regolazioni speciali dei tasti di funzione- non direttamente, però c'è una funzione molto più potente che permette a qualsiasi tasto di funzione di interrompere il programma in qualsiasi momento per girare una sequenza SUBROUTINE di vostra scelta. Ecco un esempio di come si possono controllare i vari accostamenti inchiostro/carta di colore mentre il vostro programma sta girando:

```
10 'F key interrupts
20 KEY(2)ON:KEY(3)ON
30 ON KEY GOSUB, 100,140
40 KEYOFF: 'Display off
50 A = 15:D = 2:CLS
60 'Main "loop"
70 LOCATE A,D
80 PRINT "Color Check!"
90 GOTO 70
100 'Foreground color
110 F = F MOD 15 + 1
120 COLOR F
130 RETURN
140 'Background color
150 B = B MOD 15 + 1
160 COLOR,B
170 RETURN
```

Si vede quindi che la funzione di interruzione si accende per i tasti di funzione 2 e 3 (riga 20). La sequenza subroutine da eseguire per ciascun tasto è definita alla riga 30: la posizione del parametro del numero di riga specificato indica il tasto a cui corrisponde. Si noti che KEYOFF (riga 40) non fa che vuotare il display in fondo allo schermo senza influenzare la funzione di interruzione. Il ciclo



del programma principale (righe 70-90) visualizza un titolo al centro dello schermo, ma sarà interrotto in qualsiasi momento da F2 o 3 per eseguire la sequenza alla riga 100 o 140. Queste subroutine cambieranno progressivamente i colori dell'inchiostro e della carta ciclando tra i 15 possibili prima di RETURNare al punto in cui è avvenuta l'interruzione. Usando questa tecnica si può interrompere un programma con i tasti di funzione che si vogliono e nel punto che si vuole per eseguire una sequenza (subroutine) di qualsiasi lunghezza. Per controllare se avete capito bene, regola-

te F4 ed F5 in modo di variare la posizione A/D del titolo sullo schermo. Basta digitare: KEY(4)ON: KEY(5)ON e poi scrivere le proprie subroutine per variare A e D senza dimenticarsi di aggiungere ON KEY GOSUB ,,x,y, per indicare gli indirizzi della vostra subroutine.

Un'altra applicazione del sistema d'interruzione dei tasti di funzione sta nella creazione di menu di programmi con passaggio immediato tra diversi processi opzionali- ma la cosa è meno semplice di quanto si possa credere!

Cristina Barigazzi

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 24 - in edicola il 2 dicembre**

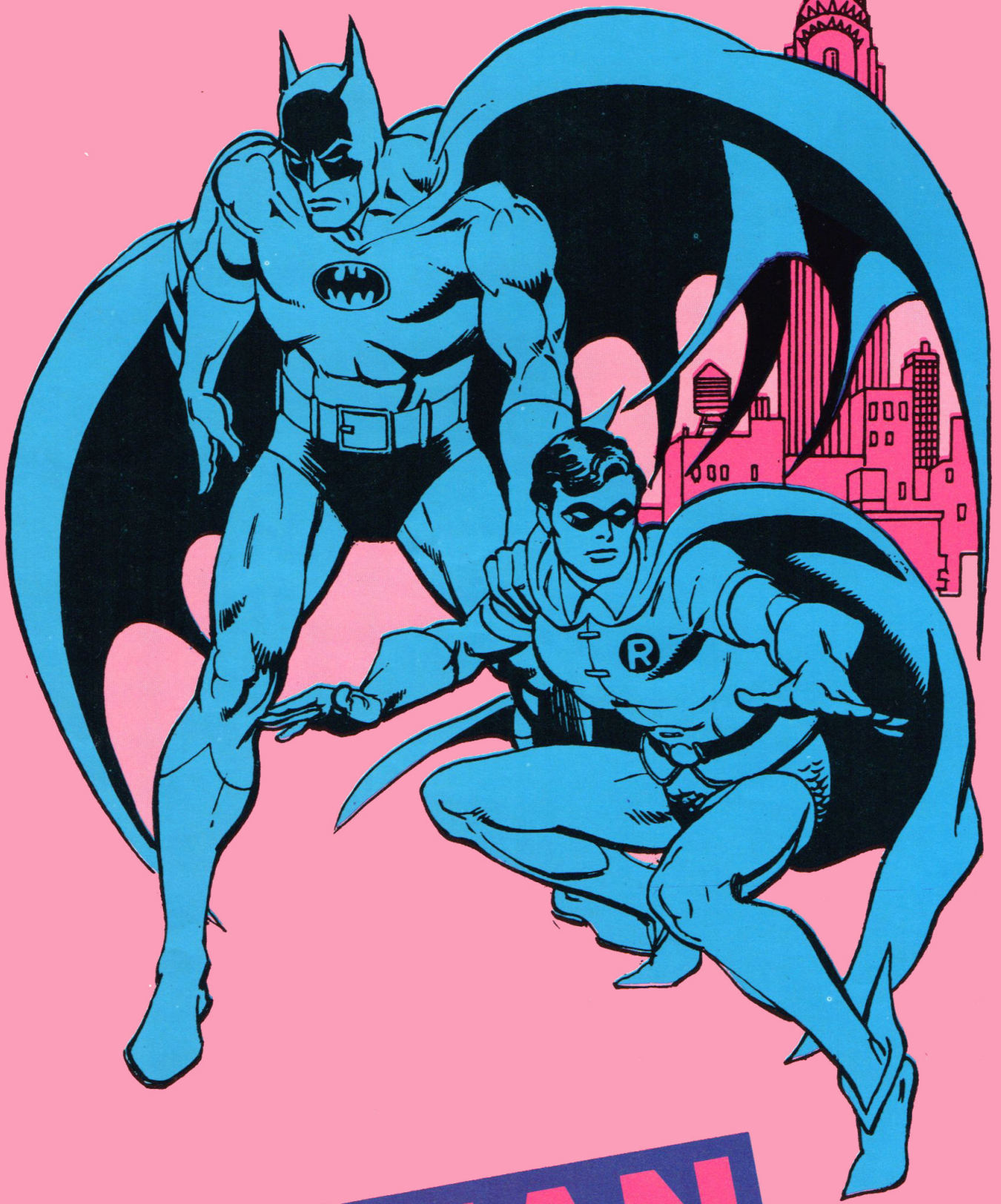


IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64
N. 19 - in edicola il 2 dicembre

PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 16 - in edicola
il 12 dicembre



BATMAN

Robin è scomparso e in men che non si dica, Batman scende dal Batpalo e si mette alla ricerca del suo giovane aiutante. È così che l'eroe mascherato dalla mascella volitiva, il protagonista di tanti fumetti e telefilm esordisce nel mondo del software. Forse lo troverete un po' più cicciutello rispetto alle pagine dei fumetti, ma con quel mantello e quella maschera non ci si può sbagliare, è proprio lui. Ma cosa è successo al suo aiutante? L'altra metà del Dinamico Duo è latitante, ma ancora non se ne sa il motivo. Di questo gioco abbiamo potuto vedere finora solo una versione non ancora completa e mancante di molti dettagli, ma non dubitiamo che quando il gioco giungerà al vostro computer la sparizione di Robin troverà una spiegazione perfettamente assurda, probabilmente attribuibile a uno dei tanti arcinemici di Batman.

In origine, Robin doveva avere un ruolo importante al fianco del proprio tenebroso compagno, e il programmatore ne aveva già creato il personaggio... solo che a quel punto si è presentato un problema: come fa il giocatore a controllare simultaneamente due supereroi? Non a caso, subito dopo Robin è "scomparso"! Per prima cosa, Batman deve radunare i quattro oggetti che amplificano i suoi poteri, ma non essendo il più ordinato dei supereroi, dovrà cercarli per tutta la Batcaverna nelle prime sale del gioco. Batman deve trovare i Batstivali che gli permettono di saltare, la Batborsa in cui riporre gli oggetti che trova, il Batreattore che lo fa spostare di lato e la Batcintura, che riducendo l'attrazione gravitazionale gli permette di volare. Il gioco è abilmente concepito in modo che senza questi oggetti non si possa andare oltre un dato punto, ma quando li avrà, il Vendicatore Mascherato potrà fare faville.

Robin non si è lasciato prendere senza combattere: i sette pezzi del Bataereo (che stava riparando al momento del rapimento) sono disseminati per tutte le Batacombe. Prima di poterlo soccorrere, Batman dovrà trovare tutti e sette i pezzi e teletrasportarli alla piattaforma di lancio, in cima alla torre più alta. Il gioco finisce con Batman a bordo del Bataereo riassembleto, pronto a salvare Robin e a trascinare di fronte alla giustizia i gangster di Gotham City che l'hanno rapito. Nota per i Batfan: se al posto della Batmobile c'è il Bataereo, è perché un veicolo a ruote avrebbe occupato troppa memoria.

Le Batacombe sono un complesso labirinto di almeno 150 sale distribuite su nove piani: potrebbero essere 151 o 153, ma neanche i pro-

grammatori ne sono molto sicuri! Gli schermi ricordano decisamente **Knightlore**, ma il numero molto maggiore di sale significa molti più rompicapi. **Batman** non solo metterà alla prova i vostri riflessi, ma rischierà anche di farvi venire l'esaurimento con la sua straordinaria varietà di trucchi e di trappole!

Inevitabilmente, l'influenza della *Ultimate* si fa sentire, ad esempio nel fatto che il gioco vi fa passare volenti o nolenti anche per le porte con cui non siete allineati, e poi nel fatto che (come in **Fairlight**) gli oggetti presi in una sala possono essere usati solo lì ma non trasportati in altri schermi, oppure nel fatto che le sale tornano al loro stato originale ogni volta che vi ritornate.

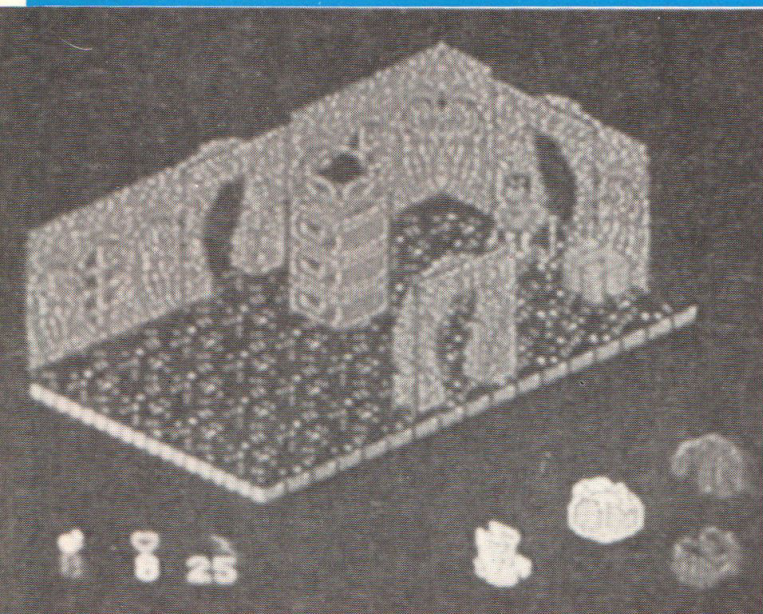
In ogni caso, questo gioco segna un deciso miglioramento rispetto all'epoca di **Knightlore**. Per esempio, è ottima l'idea delle pillole della reincarnazione, che vi permettono di riprendere il gioco dal punto in cui avete trovato l'ultima. E poi c'è la possibilità di definire un unico tasto che permette di raccogliere e saltare al tempo stesso: un bel vantaggio rispetto a tutti i salti di tasto necessari nei giochi della *Ultimate*! E poi, per finire, Batman mantiene sempre una velocità costante quali che siano gli oggetti presenti nella sala - mica quei passi lenti e corti che ritardavano Sabreman a schermo pieno! **Batman** può essere definito un megagioco grazie alla cura con cui sono stati elaborati i suoi dettagli... e questo non stupisce, dato che ci sono voluti dieci mesi per scriverlo! Persino gli effetti sonori vengono offerti in tre opzioni diverse: con "Nasty" si sentono tutti i rumori delle Batacombe, "Useful" si sente solo se il giustiziere va a sbattere contro qualcosa e "Late at night".... è muto.

L'unica cosa che manca sono quei criminali mattacchioni dei fumetti: se mai ci sarà un seguito, chissà che i programmatori non ci restituiscano quei simpatici gaglioffi del Pinguino o del Jolly!

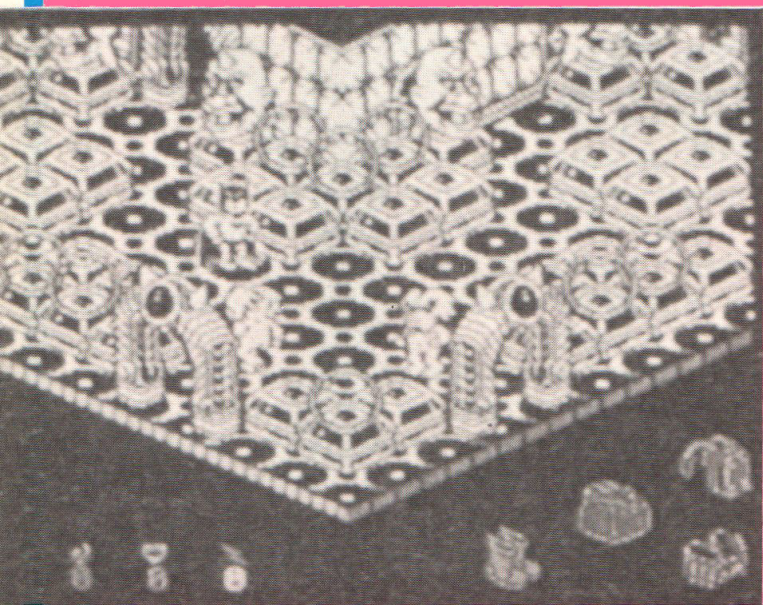
Cr. Bar.



Proprio in cima al pilastro c'è una pillola per la reincarnazione, ma per fortuna non occorre deglutirla... potrebbe essere un problema! Usate la molla (tasto 'S') per balzare in alto. Se avete una pillola (e ce ne sono sei in tutto), quando esaurite le vite non dovete rico-



minciare da capo il gioco: se volete, potete ricominciare dal punto in cui avete preso la pillola. I programmatori ci assicurano che l'uso delle pillole della reincarnazione è innocuo per la memoria: **Batman** usa solo quattro byte per immagazzinare i dati sulle vite, sugli oggetti raccolti, sulle sale e così via.

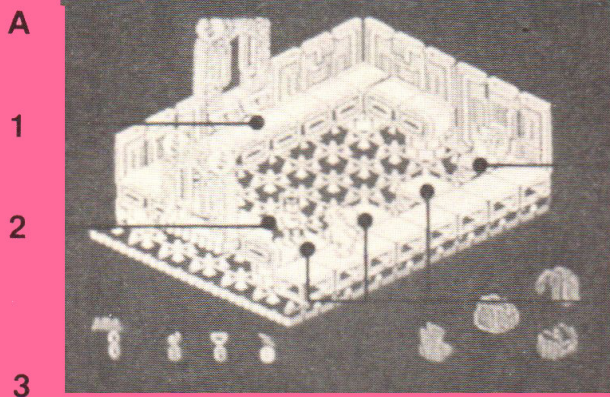


Proprio quando cominciavate a pensare che fosse una copia carbone della Ultimate, ecco la prima delle doppie sale che sono sparse per tutte le Batacombe- ed è un bello shock se non ve le aspettate! Queste sale danno inoltre un tocco di realismo al gioco (in fin dei conti, neanche a casa vostra tutte le stanze sono uguali!), che però resta pur sempre in una certa misura prevedibile.



Ecco alcuni dei bozzetti definitivi del programmatore per il gioco: oltre a Batman, potete ammirare la combriccola di tagliagole che vuole farlo fuori. Peccato che manchino il Jolly e l'Enigmista, comunque al gioco non mancano certo le facce patibolari.

- 1) Attenzione: questo è un nastro trasportatore, e se ci montate sopra sarà la vostra fine. Continuando a muovervi nella direzione opposta, riuscirete forse a cavarvela.
- 2) Ecco il vendicatore mascherato - un po' ingrassato, ma ancora gagliardo! Se non vi occupate di lui per troppo tempo, muoverà in su e in giù il piedino per dirvi di darvi una mossa!
- 3) Questo più che un pipistrello è un gatto, dato che inizia il gioco con nove vite! Non potete certo accusare il programmatore d'essere stato avaro... ma con 150 e passa sale da

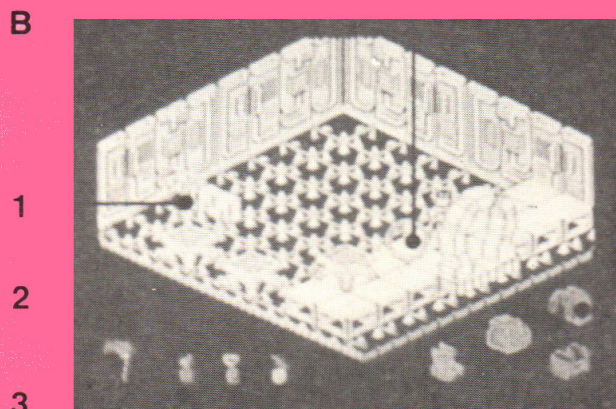


esplorare, ne avrete bisogno! Sparse tra le sale troverete inoltre ben 22 Batpillole, ciascuna delle quali vi darà una vita supplementare.

4) Se volete schivare il mostro peloso, dovrete scoprire su quale dei tre mattoni sarete al sicuro. Il primo va bene, il secondo si sgretola e il terzo è un nastro trasportatore che vi sbatterà al suolo facendovi finire male. Attenzione!

5) Questi stivali servono per saltare, e quindi sfruttateli!

Certo, provarli per vedere se calzano può essere difficile, e anche uscire di nuovo dalla sala non è facile. Servitevi del vostro mantello al carbonio- e saltate!



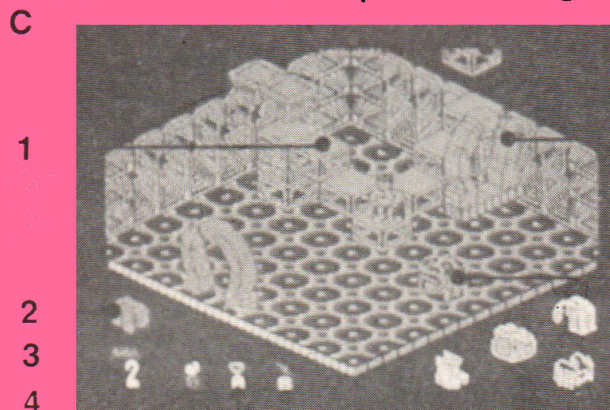
1) Dietro questi mattoni è nascosto il Batreatore. A volte le sale monocromatiche rendono un po' difficile individuare gli oggetti, così i programmatori hanno fatto in modo che essi si muovano leggermente quando entrate.

2) Quando Batman si è cacciato in un Batguaino e sembra pronto a tirare gli ultimi, c'è sempre qualcosa che lo cava d'impaccio. Per esempio, c'è una "vita da cani" randomizzata che potrebbe salvarvi la pelle...

3) Nel gioco ci sono delle Batpillole, ciascuna delle quali vi permette di fare dieci salti ad altezza doppia (e qui potete vedere quante ve ne rimangono). Usatele con parsimonia, però: ogni salto che sprecate potrebbe essere proprio quello che vi avrebbe permesso di conquistare un oggetto irraggiungibile.

4) In tutte le Batacombe ci sono delle sale segrete, e il solo modo per scoprirle è di andare contro i muri... anche se spesso questo vi frutterà solo un bernoccolo!

5) Quando avete conquistato un oggetto, badate che esso non resterà eternamente in vostro possesso se non lo rimettete giù e non lo riprendete di nuovo. Provate questo truccetto col reattore: lasciate la sala, e il reattore tornerà nella sua posizione originale.



1) Scoprirete ben presto che i gradini tendono a disintegrarsi sotto i vostri piedi... ma quali? Lo scoprirete a vostre spese!

2) Potete osservare qui gli oggetti riposti nella Batborsa.

Tuttavia, anche Batman può portare solo oggetti di dimensioni ragionevoli, come questa molla. Se vi serve un oggetto più grande su cui montare in piedi, non vi resta che spingerlo fino al luogo desiderato!

3) Continuate a prendere le pillole, che vi fanno bene! Per esempio, le pillole-scudo vi rendono invulnerabili per 99 secondi: il conteggio alla rovescia è su questo orologio. Riconoscerete le Batpillole perché sono fatte come piccoli Batman!

4) Sarete più veloci di una scheggia quando troverete una delle Batpillole che rendono velocissimi per 99 passi! (Il conteggio alla rovescia appare qui).

5) Questo tenace cagnaccio può ridurvi in polpette, ma però potete cercare di servirvene. Aspettate che Fido ritorni, poi lasciategli cadere la molla sulla testa. Ora tocca a voi: saltate sulla molla e spiccate un balzo per raggiungere la sala accanto, dove troverete un pezzo del Bataereo.

6) Non è il solo dover raccogliere degli oggetti che causa dei problemi: a volte anche solo passare da una parte all'altra di una sala può essere un bel pasticcio!

7) Tenete sempre d'occhio i soffitti: può sempre esserci un'uscita aerea che dà sul piano sopra di voi.

QUESTO È IL PHILIPS MUSIC MASTER



HARDWARE

1. Dimensioni: 130 x 172 x 30mm
130 x 172 x 15 mm (alla base)
2. Ingressi/uscite
 - Microfono esterno con controllo di volume
 - Linea
 - Audio out (2 mono)
 - MIDI IN
 - MIDI OUT
 - MIDI TROUGH
 - Ingresso tastiera
3. Microfono incorporato
4. Microprocessore sonoro FM - Y8950
5. Può essere utilizzato con qualsiasi computer MSX collegato con un televisore o monitor **SENZA NESSUN CAVO** altro che quello d'antenna.

VARIE OPZIONI:

- Campionamento in registrazione
- Riproduzione di suoni digitalizzati
- Playback reverse
- Loop
- Eco (da 0 a 20 secondi)
- Conversione pitch - armonizzatore
- Sequencer (da 10 a 16 steps)

MIDI

MIDI: Music Instrument Digital Interface Specifiche: 31,25 K Baud asincrono 5 MA current loop

SOFTWARE

- Indicazioni sullo schermo: scrittura musicale delle note in chiave di violino e chiave di basso. Indicazioni sullo schermo: annotazioni musicali (note diesis, bemolle, pause, etc.) Indicazioni sullo schermo: "menù" di riffs musicali, dell'uso di tastiere esterne, di sonorità diverse, di campionamento sonoro e di melodie.
- A.** Sintetizzatore sonoro FM
- 60 voci predeterminate: archi, fiati, piano, xylofono, organo, chitarra, basso, cosmic wow, treno, etc.
 - Altre sonorità come per es.: tuoni, spari, onde, etc disponibili su cassetta audio, per il campionamento
 - 20 accompagnamenti
 - * 4 voci d'accompagnamento
- * 1 sequenza ritmica
- * 1 accompagnamento di basso
- 10 accompagnamenti ritmici richiamabili anche solo.
- B.** Digitalizzatore sonoro (per campionamento)
- Da microfono interno, o ingresso linea.
 - 8 BIT (4 bit ADPCM)
 - Durata di campionamento (fino a 6 secondi) o con blocchi di 1,5 secondi:
 - frequenza di campionamento: max 16 KHz.
 - Memoria indipendente 256 K.
- I suoni campionati possono essere utilizzati in una melodia o come base sonora insieme ai suoni FM, e possono essere memorizzati su dischetti o cassetta.

PSI WARRIOR

UN GUERRIERO



La missione del Psi Warrior è difficilissima. Deve recarsi nella casa Silo delle Creature Psi e Id che stanno minacciando l'umanità dopo migliaia di anni di coesistenza. In piedi sulla sua tavola volante e armato con il lancia Rete, deve combatteré, lungo il suo cammino, attraverso i pericolosi corridoi e nei vari livelli del Silo. Non appena egli comincia a discendere deve cercare di distruggere le Creature Psi e Id, assorbendo la loro energia dopo averli catturati con la sua Psi-rete. Tutto questo Potere-Psi acquisito potrà in seguito metterlo in grado di combattere contro "The Source" (La Sorgente d'Energia) nelle profondità del Silo.

Ci sono 3 tipi di Creature (escluso The Source) che potete incontrare nel Silo, queste sono i Psi, gli Id e i Pupae- una specie di stadio

crisalide attraverso il quale le Creature del Silo passano prima di separarsi in autonomi Psi e Id. Tutte e 3 sono pericolose sebbene, ognuna attacchi una parte differente della mente, i risultati dei loro attacchi sono sempre gli stessi: una sensibile riduzione dell'energia mentale.

I Psi e gli Id si riuniscono per difendere The Source e per distruggere ogni intruso umano nel Silo. I Pupae non sono malvagi, ma sono molto curiosi e sono attratti fortemente dagli umani. I Psi e gli Id hanno forze varianti, controllabili attraverso gli indicatori che vedrete scorrere in basso allo schermo, ogni qualvolta questi saranno visibili sullo schermo stesso. La loro forza è un'indicazione di quanto in fretta riusciranno a distruggere la rete-Psi che li imprigiona.

DEL 2000

I Psi - sono gli abitanti più intelligenti del Silo, faranno sovente piani per tendere imboscate ed intrappolare il Psi Warrior. Appaiono sullo schermo come un grappolo di luci lampeggianti ed attaccano prosciugando l'energia Psi. Essi sono allevati dall'energia mentale delle menti umane e sono veramente mortali.

Gli Id - questi attaccano in modo simile ai Psi, solo che i globulari e fluorescenti Id, asciugano l'energia del Guerriero Psi. Sebbene siano furbi come i Psi si irritano moltissimo per le intrusioni nel loro dominio e la loro forza Id può spezzare la rete-Psi tanto in fretta quanto i Psi. Essi sono l'energia animale della mente umana e il modo in cui reagiscono può essere paragonato all'istinto animale.

I Pupae - sono entità umane disincarnate, silenziosi alleati vicini all'umanità. Assorbiscono lo spirito umano vagheranno per giorni nel Silo sino a che The Source deciderà che saranno pronti per separarsi e diventare così creature Psi e Id. Essi possono essere persuasi ad allontanarsi nella nicchia del teletrasporto e spediti indietro sulla superficie. Sono pericolosi se gli andate a finire addosso, ma se per sbaglio il Guerriero li cattura con la sua rete, questi si rivolteranno contro di lui.

Come catturare i nemici

Premendo 2 volte il pulsante di sparo (una volta per saltare), la rete-Psi sarà lanciata nella direzione verso cui il Psi Warrior è rivolto.

Se si trova nel raggio d'azione la Creatura verrà catturata e tenuta prigioniera fino a che non riuscirà a liberarsi rompendo la rete, consumando ovviamente l'energia della rete-Psi. La velocità con cui la Creatura si libererà, dipenderà naturalmente dalla sua forza del momento. Mentre la Creatura è nella rete il Guerriero può anche avvicinarsi ad essa per potergli togliere tutta l'energia Psi e Id, per fare ciò il guerriero deve mettersi allo stesso suo livello e attraversarla usando i comandi su e giù: questo ucciderà la Creatura mentre aumenterà l'energia Psi o Id del Guerriero stesso. Se la Creatura si libera dalla rete, la sua vita dipende dalla limitata forza che gli è rimasta. Durante questo periodo instabile di consumo d'energia, la Creatura non può essere ricatturata con la rete, in ogni caso il contatto diretto con la Creatura potrà prosciugare la Vs. energia. Tutto ciò si denota dal fatto che l'indicatore d'energia, ormai non più lampeggiante, non contiene più numeri indicanti la stessa.

L'energia

L'energia Id è usata come carburante per muoversi. L'energia Psi è usata per controllare l'energia Id, può inoltre essere usata per sviluppare i poteri nascosti della mente. Con questa è possibile:

- 1) Teletrasportarsi alla camera di teletrasporto
- 2) Levitare
- 3) Liberare la mente dal corpo ed esaminare i luoghi circostanti
- 4) Diventare invisibile ai PSI

Tutte queste cose consumano energia Id ed il Guerriero Psi non è in grado di utilizzarle se non ha energia sufficiente. L'energia Id è il carburante che si usa per la levitazione, il teletrasporto, la vista da lontano e per mantenere l'invisibilità.

Mosse

Per riportare il Guerriero indietro alla camera di teletrasporto, dovete innanzitutto registrarne le coordinate. Premete il tasto Commodore mentre siete nella camera stessa e registrate le sue coordinate. Per ritornare in quella stanza da qualsiasi parte si trovi, il Warrior dovete innanzitutto fermarvi e quindi pre-

mere il tasto F1. In questo modo una camera di teletrasporto funziona come vostra base fino a quando non registrerete le coordinate di un'altra per rimpiazzarla.

Premete il tasto F5 e fate levitare il Warrior se avete abbastanza energia. Potrete ora superare volando quegli ostacoli e quelle aperture che sarebbe impossibile superare in altro modo. Tutto ciò consuma molta energia ed è molto importante riportare lentamente a terra il Warrior prima di premere il pulsante di "sparo" per interrompere la levitazione.

Premendo il tasto F3 mentre siete nella camera di teletrasporto, potrete lasciare il corpo del Guerriero e guardarvi attorno. Potrete scegliere dove andare a vedere muovendo il joystick o i tasti di movimento sul computer, vi muoverete nella direzione che avete puntato e la visuale sarà in bianco e nero. Il pulsante di sparò vi permetterà di ritornare al vs. corpo. L'energia Id viene consumata costantemente mentre usate la vista da lontano.

Premendo il tasto F7 renderete il Warrior invisibile ai Psi, questi resteranno confusi e non vi cercheranno a lungo. Premendo il pulsante di fuoco due volte ritornerete ad essere visibile.

Lo schermo video

Lo schermo video vi terrà costantemente informati sullo stato del PSI-Warrior. La figura qui sopra illustrata vi mostra la posizione sullo schermo di quanto segue: 1) S.C. - 2) Battito Cardiaco - 3) Livello di forza delle creature Psi o Id - 4) Velocità e danni alla Tavola Volante - 5) Energia Psi - 6) Energia Id - 7) Reti - 8) Energia della Tavola volante.

1) S.C: questo significa coefficiente di stabilità. L'S.C. è l'effetto combinato dello sbilancio tra energia PSI e ID, più grande è il divario fra le due e più veloce sarà il deterioramento dell'S.C. Quando l'S.C. scende a zero avviene la morte del Guerriero. È importante ricordare che l'S.C. non è recuperabile.

2) Battito Cardiaco: è una pulsazione sempre presente, il computer è in grado di avvertire quando il giocatore è nervoso e reagisce male, facendo così accelerare il battito cardiaco per simulare la tensione.

3) Forza dei PSI e ID: sotto ad ogni Creatura c'è un indicatore di forza lampeggiante che serve ad indicare la forza attuale relativa ai

PSI o ID. Il lampeggio è proporzionale alla quantità di energia che le Creature possiedono. Più veloce lampeggiano più forza esse hanno e riusciranno in minor tempo ad assorbire l'energia della rete-PSI. Se l'indicatore è costante essi non potranno mai fermarsi.

4) La Tavola volante: ovvero "The Hover Plane". Ogni volta che la tavola cavalcata dal Psi Warrior urta contro qualcosa o scende di livello senza usare l'apposita rampa, la sua efficienza ne è compromessa. Tutto ciò è visualizzato da pallini rossi indicanti i danni che partono dalla destra dello schermo. Quando i pallini rossi incominciano a sostituirsi a quelli verdi, la velocità massima della Tavola si riduce in proporzione.

5) Energia PSI:

6) Energia ID: questi indicatori mostrano la proporzione fra le due energie. L'indicatore numerico a fianco segna il valore attuale.

7) Reti: una quantità limitata per formare nuove reti-PSI è disponibile in ogni camera di teletrasporto.

8) Energia della Tavola Volante: questo indicatore vi mostra quanto a lungo potete ancora viaggiare senza fare rifornimento. Altra energia è disponibile ad ogni camera di teletrasporto.

The Hover Plane

Questo è il mezzo di locomozione del Warrior. Mentre si trova nel Silo egli non può abbandonare la sua Tavola che lo tiene ad un palmo al di sopra del pavimento. Il suolo è corrosivo e può distruggere la delicata circuizione che ricopre la tuta anti-Psi che il Guerriero indossa. La velocità della Tavola è soggetta ai danni provocati dagli urti e dalle cadute, ma si ripara da sola. Nel pavimento sono inserite delle bobine elettromagnetiche ad induzione, e il Guerriero-Psi può muoversi più velocemente quando vi sta sopra.

I piedi del Psi-Warrior sono incastrati nella Tavola (Board), per consentirgli di levitare e saltare con essa.

Il Silo

Il Silo è composto da una serie di Livelli circolari che scendono gradualmente per mezzo di rampe sempre più in profondità. Ci sono

inoltre ascensori (lift), camere di teletrasporto (teleport chamber), brecce nei livelli e stuoie rimbalzanti che possono essere usate per saltare baratri non superabili altrimenti. Ci sono inoltre altri inverosimili pericoli che possono fermarvi sul Vs. cammino o che vi fanno perdere del tempo per cercare di aggirarli. Le azioni del Guerriero in base alle condizioni ambientali del Silo metteranno a dura prova la vostra abilità.

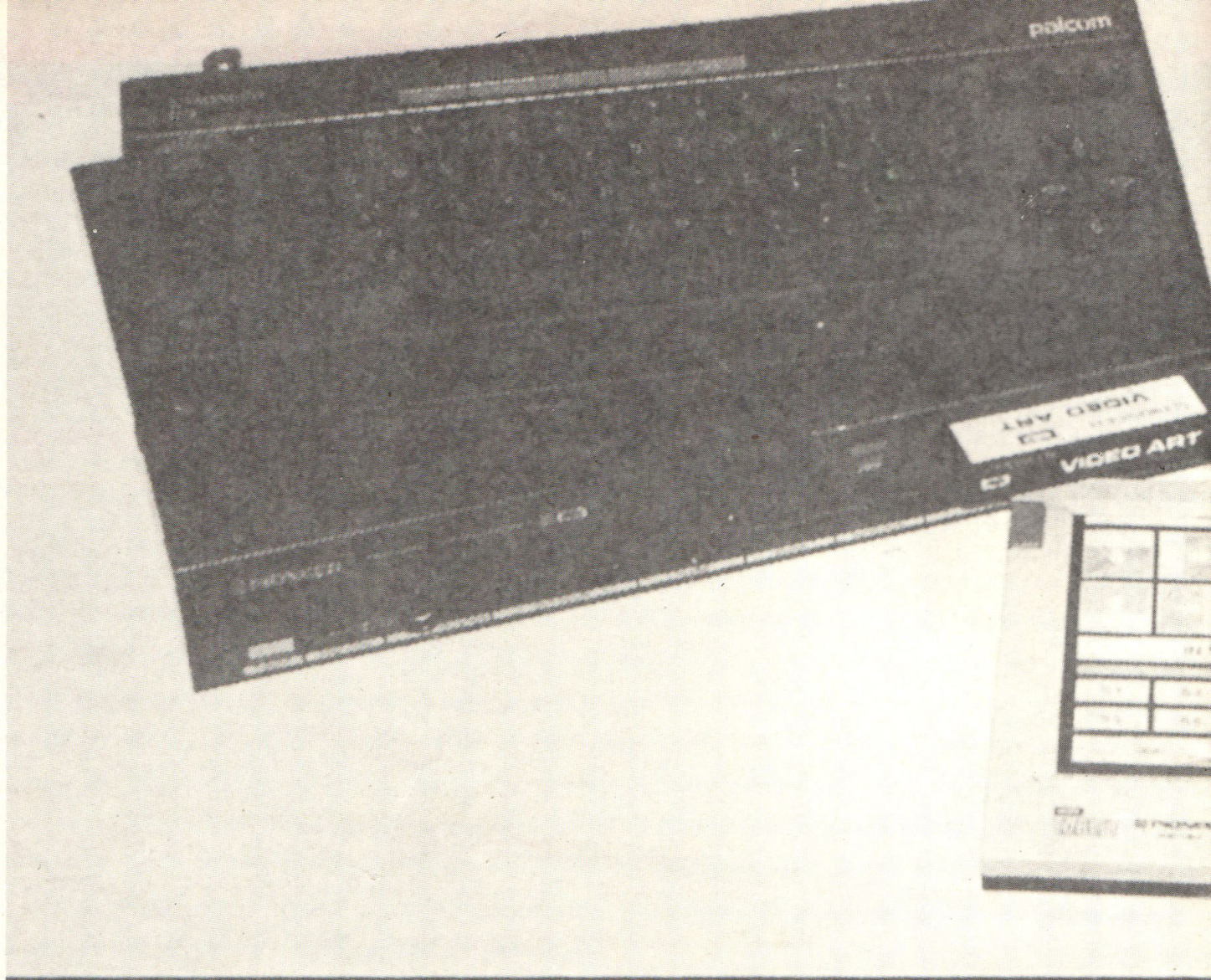
I controlli

Afferrate il joystick e nel giro di pochi secondi potrete apprezzare il controllo che avete sul Guerriero, egli infatti è stato creato per un uso immediato, l'unica difficoltà nascosta, sarà quella di sbaragliare con abilità i Psi.

Per accelerare in qualsiasi direzione, tenete spinto il joystick nella direzione voluta. Per rallentare, spingete il joystick nella direzione opposta a quella in cui state viaggiando. Il Psi-Warrior non può girare su se stesso perché ha un'inerzia incorporata. Per fare l'"hot-dog" (un termine usato nello sci per indicare delle acrobazie), rallentate e muovete il joystick in su e in giù.

Premere il pulsante di fuoco mentre si tocca una stuoia rimbalzante (bounce mat), causerà una giravolta senza danno o la perdita di un "momento d'inerzia". Per ruotare o per vedere dietro di voi, mentre ci si muove, ruotate il joystick di 360° (un giro completo), e il Guerriero viaggerà all'indietro. Con la tastiera del computer potrete ottenere lo stesso effetto premendo il tasto di direzione opposta e insieme per un attimo il tasto per andare su o giù. All'estrema profondità del Silo dovrete combattere con The Source. Essa può essere distrutta con tre colpi di rete-PSI. In ogni caso The Source ha il potere di disturbare i sensi del Guerriero. Tutto ciò confonde le sue azioni e gli rende difficile pensare con logica. L'effetto di ciò è il cambio delle funzioni dei comandi del Psi-Warrior, soltanto una gran quantità di energia-PSI, immagazzinata in precedenza, potrà diminuire la capacità di The Source di distruggere i sensi del Guerriero-Psi.

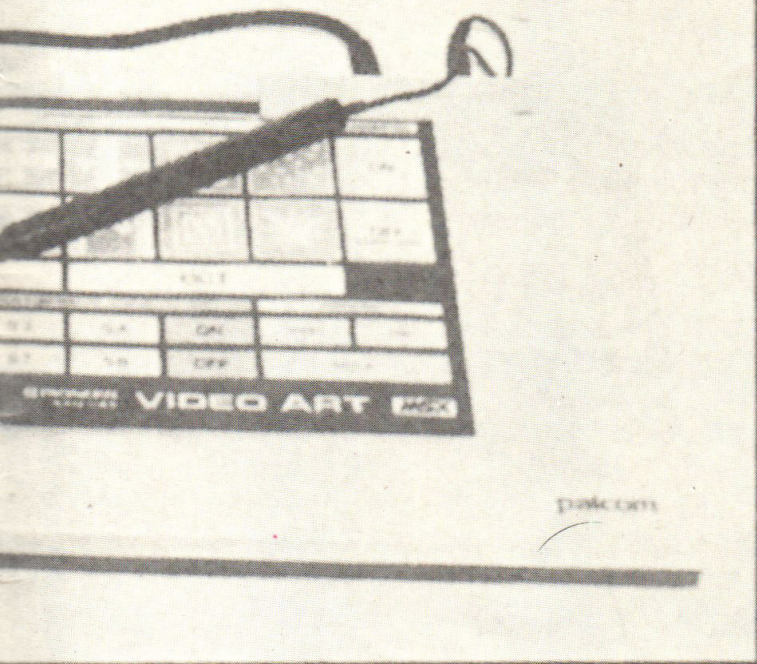
Voi potete giustificare il titolo di Psi-Warrior" soltanto raggiungendo le profondità del Silo con abbastanza energia per lanciare tre volte la rete contro The Source, prima che questi distrugga i vostri comandi.



QUESTO PIONEER È UN FELLINI!

Visto un computer Msx, visti tutti, non è vero? È così che la pensano in molti.... almeno finché non vedono il nuovo computer Pioneer PX-7. Che cos'ha di tanto speciale questa macchina? Be', tanto per cominciare è in grado di sovrapporre il proprio schermo (grafica e testo) a qualsiasi segnale video in entrata e poi di riversarlo ad un altro videoregistratore.

Di per sé, il computer è composto di due unità, dato che la tastiera è separata dal Cpu. Questa unità principale accoglie tutto il firmware e le connessioni video e stereo in entrata e in uscita. Pur essendo piuttosto grosso in termini di microcomputer, è palese che il PX-7 è stato progettato per interagire alla perfezione con altre apparecchiature video e hi fi. Il fatto però più saliente è che questa unità è in grado di fornire dieci "stacchi" (che si usano per evitare le dissolvenze e i bruschi passaggi di scena, e che normalmente sono preclusi ai cultori del video domestico). Tra gli stacchi ci sono quelli normali (singoli stacchi verticali o orizzontali), quelli doppi verticali orizzontali (effetto otturatore) e poi degli effetti inediti, come un effetto "veneziana" e una



"esplosione" di micropunti.

Dopo lo stacco, appare una schermata memorizzata che si sovrappone all'immagine video già presente. Titoli, immagini, grafici e diagrammi possono così essere trasferiti sullo schermo in modo molto agile ed efficace. Il testo del computer può essere sovrappreso alla fonte video scegliendo tra quindici colori; permettendo quindi una facile titolazione postproduzione- cosa che solitamente è impossibile senza delle costose attrezzature. Anche se è disponibile un unico fonte di caratteri, sullo schermo il testo può assumere praticamente qualsiasi misura, da quella normale (8 pixel x 8) ai 256 pixel x 192 di un unico carattere che occupa l'intero schermo. Come il testo, anche la grafica può essere sovrappresa al video, permettendo all'utente di aggiungere dei grafici alle proprie applicazioni commerciali o anche di aggiungere una mappa al video delle proprie vacanze! L'Msx dispone di 256 sprite, e quindi sono possibili delle semplici animazioni. Usando un optional (la Video Art Tablet PX-TB7 con relativa cartuccia Rom) disegnare sullo schermo è molto più facile, dato che si tratta di una ta-

voletta a pressione con un piccolo stilo. Il software Romm è davvero completo, dato che offre un piccolo menu a tapparella col quale si ha accesso a tutti i tipi di disegno (linee e forme, cerchiature, finestrate, riempimenti ecc.) nonché un semplice sprite designer. Quando il disegno è completo, un menu separato riportato sopra un lucido che va sulla tavoletta (in questo modo lo schermo resta sgombro) permette di mettere o togliere l'immagine sullo schermo con gli stacchi di cui sopra, facilitando di molto il trattamento del materiale video.

Ovviamente tutti gli stacchi sono disponibili in Basic, e la Pioneer fornisce un'estensione del normale Basic Msx chiamata P-Basic, che permette anche il controllo a distanza diretto dei lettori di dischi video della Pioneer, l'LD-700 e l'LD-1100 Laserdisc, il che apre la strada ad un futuro di videogiochi interattivi e a basso costo.

Con questo Basic è inoltre possibile controllare i tre livelli del mixaggio computer/video (sovrimpressioni, solo video e solo computer), anche se sulla tastiera ci sono tre stati appositi per il controllo manuale.

Il PX-7 è ovviamente anche un computer con piena compatibilità Msx, quindi può gestire tutto il software Msx e tutte le periferiche. La macchina è dotata di 48Kbyte di Ram, 32K dei quali disponibili all'utente, e gli altri 16K adibiti a Video Ram. Con l'aggiunta di una cartuccia di miglioria da 32K si può però salire ad 80K, di cui 64K disponibili all'utente.

Il Cpu principale ha connessioni in entrata e in uscita non solo per video e audio, ma anche per Tv, monitor Rgb, registratore a cassette, due cartucce Msx, controllo sistema (per il videodisco), stampante Centronics, tastiera, due joystick e cuffia stereo... soddisfatti? L'unità principale ha anche due altoparlanti incorporati per il suono stereo.

C'è tuttavia una grossa pecca: lo schermo del computer occupa solo i due terzi centrali dello schermo TV! Ciò significa che è impossibile "staccare" o scrivere su tutta la superficie disponibile dello schermo TV! Questo fatto limita le applicazioni del PX-7, che non può essere usato come un vero generatore di stacchi.

In ogni caso, lo schermo è perfettamente sufficiente per la titolazione e l'etichettatura (sempre che l'oggetto da etichettare sia al centro dell'immagine!) e consente di produrre degli effetti molto professionali.

Cr. Bar.



WIZARD

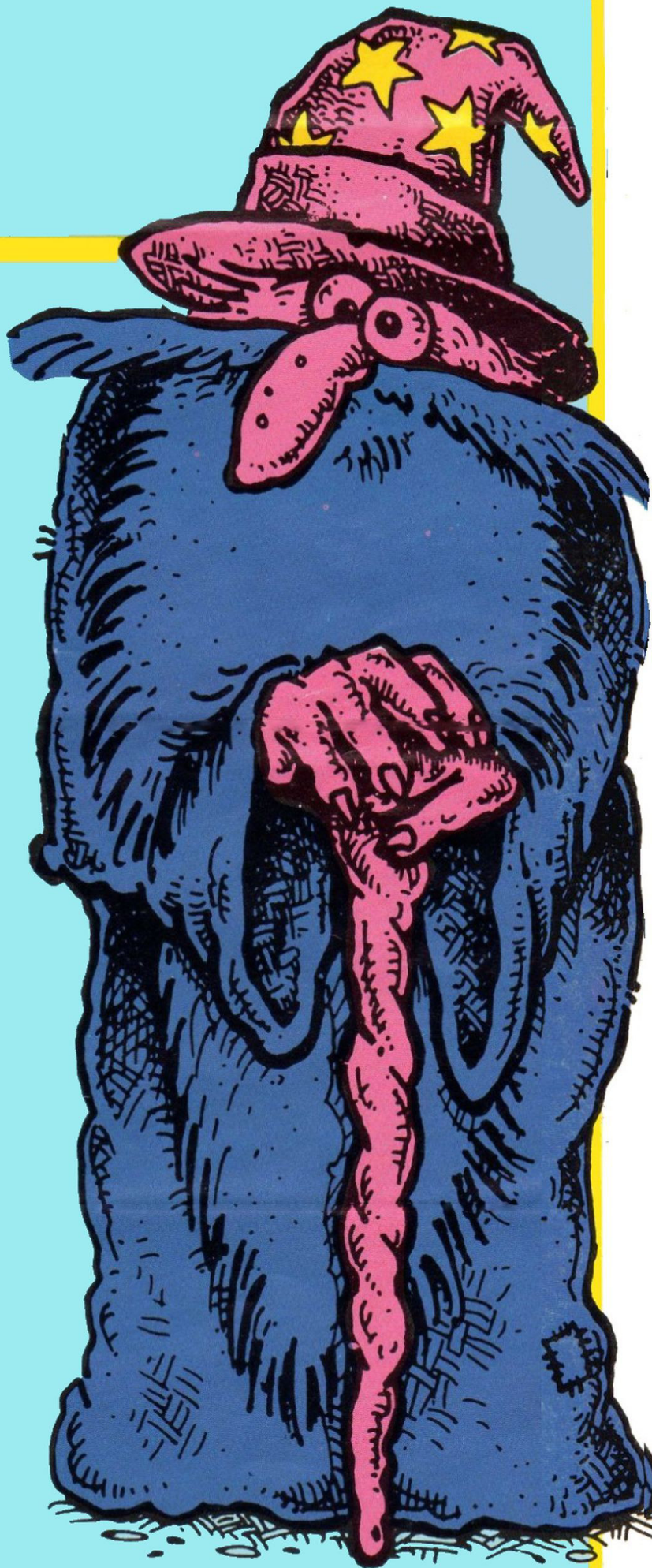
The Wizard of Oz è un titolo che evoca soprattutto il film omonimo, **Il mago di Oz**, e la sua musica: agli inizi si trattava però soltanto di un favola moderna, scritta nel 1900 da L. Frank Baum.

Lo Spinnaker Software ha ora trasformato **The Wizard of Oz** in un gioco avventuroso della serie Windham Classic: non trattandosi di un gioco difficile, lo si potrebbe più propriamente definire un esempio di narrativa interattiva. Si tratta in ogni caso di un modo molto piacevole di rivivere la famosa storia, e che certamente soddisferà quei bambini di tutte le età che ad ogni Natale non si perdono mai il film, anche se viene programmato per la centesima volta. Se già conoscete la storia, i problemi proposti dal gioco sono praticamente inesistenti, ma il divertimento è comunque assicurato.

Dopo una breve narrazione, il gioco vero e proprio ha inizio a casa di Dorothy, dopo che su di essa si è abbattuto il ciclone. Nella parte di Dorothy, che esce col cane Toto, vedrete un paio di scarpine argentate sbucare da sotto la casa. Facendo le cose più scontate ma con un pizzico di fantasia- dovreste riuscire a seguire la vicenda fino alla fine della strada di mattoni gialli, e poi a tornare indietro. L'obiettivo è di ritornare a casa, ma seguite il consiglio di Glinda, la strega buona: prima dovrete recarvi nella Città di Smeraldo e chiedere aiuto al Mago.

Nel gioco, gran parte delle ambientazioni è splendidamente illustrata con una grafica molto dettagliata e tutti i personaggi vengono presentati al loro apparire. La colonna sonora è eccezionale, con un commento musicale che comprende sia canzoni originali che brani di musica classica e tradizionale. Purtroppo, quelle che non troverete sono le musiche del film: probabilmente, i loro diritti di autore

OF OZ



avrebbero inciso un po' troppo pesantemente sul prezzo del software! Come in una commedia musicale o in un film, la musica accompagna lo svolgersi della vicenda. Per esempio, quando si fa amicizia con lo Spaventapasseri parte un'indiafolata esecuzione di "Pineapple Rag", un ragtime del compositore Scott Joplin. La narrazione è concepita in modo che, se avete un problema, uno dei vostri compagni vi suggerirà una soluzione, oppure vi aiuterà direttamente: è per questo che è molto importante parlare spesso a tutti i personaggi della storia.

Se per esempio vi trovate sul bordo di un burrone e non sapete più come fare, digitando "Uomo di latta, parla burroni", "Uomo di Latta" vi lascerà intendere che sarebbe forse il caso di buttarsi se sotto ci fosse qualcosa di morbido su cui atterrare. Se gli lanciate la stessa esca, lo Spaventapasseri si farà invece venire un'idea eccezionale.

Nel gioco ci sono un paio di comandi spettacolari che vi saranno particolarmente utili: Party serve a sapere chi viaggia con voi in ogni dato momento, mentre Word vi lista tutte le parole valide al momento, anche se non necessariamente utili nell'immediato.

Il solo neo di questo gioco è la lunghezza di caricamento! Non c'è niente di più esasperante del dover attendere per un'eternità il caricamento sul dischetto di un messaggio in cui dice di non capire le parole cligitate!

Ad ogni modo, musica, immagini e vicenda danno vita a un gioco davvero coinvolgente tanto che non si vede l'ora di vedere come è fatto questo benedetto Mago (ma possiamo anticiparvi che è molto simile alle illustrazioni originali del libro).

The Wizard of Oz è un gioco appassionante e delizioso. Questo Natale, se potete, prima guardate il film, poi giocate!

PROGRAMMI PER MSX

PROGRAM

MSX

3

PROGRAM
MSX

3

LATO A / MSX

- 1 PISTOLERI (64 K)
- 2 BUTTERFLY
- 3 POLICEMAN

COUNTER

LATO B / MSX

- 4 SECRET MISSION
- 5 FUTURBALL
- 6 TENNIS (64 K)
- 7 NIGHTMARE (64 K)

COUNTER

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

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI
