

# SUPER

## MSX

30 FANTASTICI VIDEOGAMES

ALIEN THRILL-ANIMALS BATTLE  
CARRI ARMATI-CAVERNA  
FRECCETTE-FURTO-GNAMGNAM  
LUPO MANNARO-IL PARCO-SPIRIT  
VOYAGER-ZYNAX-ALIENI-CANOA  
DECOLLO-DESTROY  
GOLF 3D-LABILINEA-LOCOMOTORI  
METEORE-MONGOLFIERE  
PAPER BOND  
PARADISO-PETROLIBUS  
ROBOT-TUNNEL-AMLETO  
AMERICAN FOOTBALL-IL GRILLO  
JUMBO SCORTA ARMATA

*Edigamma* s.r.l.

# SOMMARIO

DESTROY.....	16
GOLF 3D.....	18
LABILINEA.....	19
LOCOMOTORI.....	19
METEORE.....	20
MONGOLFIERE.....	21
PAPER BOND.....	22
PARADISO.....	22
PETROLIBUS.....	23
ROBOT.....	24
TUNNEL.....	24
AMLETO.....	25
AMERICAN FOOTBALL....	26
IL GRILLO.....	27
JUMBO SCORTA.....	28

# SOMMARIO

ALIEN THRILL.....	4
ANIMALS BATTLE.....	5
CARRI ARMATI.....	6
CAVERNA.....	6
FRECCETTE.....	7
FURTO.....	8
GNAM GNAM.....	9
LUPO MANNARO.....	10
IL PARCO.....	11
SPIRIT.....	12
VOYAGER.....	12
ZYNAX.....	13
ALIENI.....	14
CANOA.....	15
DECOLLO.....	16

# ALIEN THRILL

Siamo nuovamente sulla piattaforma uno la base spaziale che orbita intorno alla Terra. Pare che per motivi, questa volta non tanto sconosciuti, in una parete si sia nuovamente aperta una falla da cui sono penetrate questa volta delle creature alquanto ripugnanti che nel giro di poche settimane (tanto sono durate le riparazioni della falla), si sono centuplicate. Questa volta però le creature sono molto più letali perché hanno la sgradevole abitudine di nutrirsi di carne umana. A questo punto, la flotta spaziale, chiede nuovamente il vostro intervento per distruggere queste creature che hanno causato il blocco dell'intera base. Questa volta però voi arrivate con tutta una squadra di soccorso composta da ben sei elementi: Burke, Ripley, Velasquez, Gorman, Hicks e Bishop. I vostri uomini vengono sguinzagliati all'interno della base alla ricerca dei bozzoli di riproduzione e soprattutto alla Regina che li depone. Voi dal centro di controllo potete guidare una scelta di questi uomini e circolare finché non ti troverai alla presenza di un alieno che dovrai prendere di mira ed uccidere. Se il controllo sparisce significa che il vostro uomo è stato divorato. Per sapere se siete in presenza di un alieno dovete tenere sotto controllo l'indice che si trova sotto il nome dell'uomo che state controllando, normalmente è a uno, ma più vi avvicinate ad un alieno e più l'indice sale. Se l'indice diventa pari a quattro, significa che vi trovate nella stanza dove si trova un alieno. Per passare da una stanza all'altra basta puntare il mirino su di una

porta e premere return. Un consiglio prezioso, economizzate il laser perché le cariche finisco presto.....

COMANDI:

4 DIREZIONI: TASTI CURSORE

SPARO/INIZIO GIOCO: BARRA SPAZIO

PASSAGGIO DI UNA PORTA: RETURN

RESET DEL GIOCO: M

PAUSA/VISUALIZZAZIONE STATUS

GIOCO: P

SELEZIONA BURKE: B

SELEZIONA RIPLEY: R

SELEZIONA VELASQUEZ: V

SELEZIONA GORMAN: G

SELEZIONA HICKS: H

SELEZIONA BISHOP: I

---

## ANIMALS BATTLE

Finalmente un gioco al di fuori dei soliti schemi di alieni e guerre stellari, questa volta ci troviamo di fronte a una vera e propria contesa tra animali. L'umanità è ormai scomparsa da moltissimo tempo e gli animali della Terra danno vita ad una singolare gara per decidere chi dovrà essere il loro capo e, in via del tutto eccezionale, ti concedono di partecipare, non solo ma puoi anche far partecipare fino ad altri 7 tuoi amici. Lo scontro avviene in un campo predisposto allo scopo, i due concorrenti prendono posizione ai 2 lati e iniziano a tirarsi delle palle, vince il SET chi per primo rimane senza palle, cioè chi riesce a colpire e a mettere fuori combattimento l'avversario in modo da potergli tirare tutte le altre palle. Se

## 6

nessuno riesce a finire le palle una giuria decide il vincitore in base al numero di volte che si è riusciti a colpire l'avversario. Ogni incontro è composto da tre set, vince chi se ne aggiudica almeno due. Buona fortuna.

COMANDI:

JOYSTICK o CURSORI: DIREZIONI

FUOCO o SPAZIO: PRENDERE e LANCIARE le PALLE

---

## CARRI ARMATI

Con questo gioco siete al comando di un mezzo corazzato della seconda guerra mondiale. Il problema è che durante una missione siete rimasti indietro rispetto al grosso del battaglione, e vagando casualmente vi venite a trovare in piena base nemica. Prontamente decidete di conquistare questo territorio. Disgraziatamente per voi il territorio è pattugliato da carri armati piuttosto bellicosi. Per conquistare le varie zone dovete raccogliere le varie bandierine, evitando accuratamente di essere colpiti o di entrare in collisione con un nemico.

COMANDI:

JOYSTICK o TASTI CURSORE:

LE 4 DIREZIONI

TASTO DI FUOCO O BARRA SPAZIO: SPARO

---

## CAVERNA

Vi siete mai chiesti cosa deve affrontare durante la sua esistenza zeppa di ostacoli e difficoltà... un grillo? Ebbene è giunta l'ora che ve ne rendiate conto. State saltellando allegra-

mente in un giardino meraviglioso quando, con un salto mal misurato, scivolate in un abisso tenebroso. Arrivati sul fondo, e constatato che fortunatamente siete ancora tutti interi, vi si presenta un unico problema: tornare in superficie; per far ciò dovrete saltare di roccia in roccia misurando adeguatamente i balzi per evitare di cadere nuovamente sul fondo o di inciampare nelle voraci piante carnivore che sono digiune da molto tempo e non aspettano che di... invitarvi a cena. Ricordate che il dragone padrone di casa non gradisce intrusi e, se gli capitate a tiro, non si comporterà certo da buon ospite. Usate i cursori destro e sinistro per saltare tenendo sott'occhio la barra della potenza che darete alle zampe posteriori per calibrare il salto.

Buon ritorno e... in bocca al dragone!

---

## FRECCETTE

Nonostante l'avvento di giochi elettronici, i giochi tradizionali continuano ad essere ricordati con affetto. Questo programma è un omaggio dedicato a loro. Immaginate di trovarvi nel vostro Bar preferito insieme ai vostri amici, dove si svolge una gara di tiro a freccette; dovrete giocare le eliminatorie con il computer entrando direttamente nei quarti di finale. Per vincere il torneo, dovrete battere ben tre avversari. Prima della gara, potrete fare dei tiri di prova selezionando l'opzione 1, dovrete colpire, contro il cronometro, ciascun numero in sequenza da 20 a 1. La cosa non sarà facile ma vi aiuterà a sviluppare le vostre

abilità in vista della partitissima. Se colpirete le sezioni bianche e nere otterrete il punteggio che le contraddistingue per cui; scopo del gioco è colpire gli stretti spazi tra i cerchi che dividono il bersaglio. Se colpirete quelli esterni otterrete un punteggio doppio, mentre quelli interni ne daranno 1 triplo. Il cerchio intorno al centro vale 25 punti. Nella partita principale i due contendenti si batteranno per vedere chi arriverà primo a 501 sulla base del miglior punteggio su 3 tiri. Potrete tirare su qualunque parte del bersaglio ma è obbligatorio che l'ultimo tiro vi dia un punteggio doppio. Il centro conta come doppio 25 punti, per cui è un tiro perfettamente valido. Per i tiri, si raccomanda l'uso del joystick ma se usate la tastiera, seguite le istruzioni sullo schermo. Per iniziare a muovere la tua mano, spingi in su per simulare le difficoltà di piazzarsi e colpire il bersaglio da una distanza di circa tre metri, solo i movimenti in diagonale risultano eseguibili. Un pò di pratica e risulterete perfetti.

COMANDI: joystick 4 direzioni  
tasto di fuoco tiro freccetta

---

## IL FURTO

I Magazzini doks di Shangay vi sono stati affidati in custodia, infatti voi siete un campione di arti marziali, in virtù delle vostre capacità, il sindaco della città vi ha affidato la missione di sgominare una pericolosa banda di ladri pericolosissimi, in base ad una soffiata si è saputo che la banda ha progettato un colpo ai doks, quindi voi mentre siete di pattuglia sentite un



rumore.... Entrate e vi trovate ad affrontare la numerosa banda all'opera. Dovete liberare tutto il magazzino piano per piano uccidendo tutti i cattivi che si trovano all'interno del magazzino. Ovviamente i cattivi faranno di tutto per ostacolarvi. Per passare da un piano all'altro dovrete slanciarvi dai tappeti elastici ai lati dei piani. Per colpire dovrete puntare la direzione da colpire contemporaneamente alla barra spazio. Non ci resta che augurarvi buona fortuna.

COMANDI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE

DESTRA O SINISTRA: DESTRA E SINISTRA

CON BARRA SPAZIO: CALCIO A DESTRA O SINISTRA

JOYSTICK SU O TASTO CURSORE SU: SALTO GIU':  
INCHINO

## GNAM GNAM

Che guaio essere golosi: infatti vi trovate in una fabbrica di dolci, alla catena di montaggio, ad un certo punto non ce la fate proprio più, salite sulla catena e iniziate a mangiare a quattro ganasce ovviamente la fabbrica non è d'accordo che roviniate la loro produzione dolciaria. Così è che si mettono in moto i robot che tengono pulita la linea. Voi dovete cercare di mangiare più torte possibili, e quando avete sete prendete anche le tazze con il thè e i sacchetti di zucchero che passano sulla linea. Per passare sulla linea superiore basta saltare. Se salterete sulla testa di un robot lo metterete fuori combattimento per qualche

secondo e....buona fortuna.

COMANDI: JOYSTICK E TASTI CURSORE: DESTRA  
SINISTRA SU E GIU

---

## LUPO MANNARO

Un archeologo di fama mondiale ha scoperto una tomba egiziana che non era mai stata visitata da nessun altro prima di lui, dopo la scoperta però si accorge che qualcosa non funziona per il verso giusto infatti al tramonto del sole il nostro eroe si trasforma in lupo mannaro. Come molte altre tombe e resti egizi anche questa era protetta da una potente magia che trasformava in lupi tutti coloro che fossero riusciti ad entrarvi. Questa volta però il nostro archeologo è stato fortunato poiché nella tomba vi è una pozione in grado di neutralizzare la maledizione. Così ora è costretto a vagare nella tomba per giorni e giorni alla ricerca della pozione che lo farà tornare normale. Il vostro compito è quello di aiutare il nostro amico archeologo ad eliminare la magia che lo ha colpito cercando la pozione magica, non solo ma dovrete fare molta attenzione ai molti spiriti che popolano la tomba e che faranno di tutto per impedirvi di tornare a vedere la luce del sole. Dimenticavo di dirvi che, naturalmente, al tramonto vi trasformerete in lupi mannari mentre all'alba tornerete normali.....Buona fortuna.

COMANDI:

1 TASTIERA

2 JOYSTICK o CURSORE

3 CONTROLLO DIREZIONALE

O INIZIO GIOCO  
 Z,C,B,M SINISTRA  
 X,V,N DESTRA  
 A,S,D,F AVANTI  
 Q,W,R,T SALTO  
 JOYSTICK o CURSORE DIREZIONI  
 FUOCO o BARRA SPAZIO SALTO

---

## IL PARCO

Per la gioia dei ragazzi e degli adulti che non hanno perso la sana voglia di giocare con la fantasia ecco la storia di Mariolino. Il nostro amichetto si trova in un parco molto strano in cui deve affrontare le mille insidie riservate a coloro che vogliono riuscire a visitarlo interamente. Api giganti, liane, palle rimbalzanti e tanti altri sono i co-protagonisti della vicenda e cercheranno in tutti i modi di ostacolare il nostro eroe. Movimenti coordinati, riflessi pronti ed astuzia sono le uniche alleate del nostro eroe, le quali non sono certamente dovute a cause fortuite ma unicamente alla vostra abilità di gioco. Con solo tre vite a disposizione cercate di superare ogni schema percorrendolo da sinistra a destra fino a trovare un nuovo muro, tappa obbligatoria per il proseguimento ad un nuovo livello di gioco. Siate prudenti nel muovere Mariolino perché basta qualche millimetro di troppo per causare una caduta pericolosa.... Buona fortuna.

COMANDI:

DIREZIONI JOYSTICK o CURSORE  
 SALTO FUOCO o SPAZIO

## SPIRIT

Un'agghiacciante inizio per un gioco piuttosto complicato da risolvere, infatti siete nei panni di una anima caritatevole che vuole raggiungere il paradiso. Il problema è che le anime cattive mandate dal demonio per ostacolarvi sono piuttosto ostinate e tentano di sbarrarvi la strada a tutti i costi. Il problema ovviamente non è solo questo, perché infatti, grazie alla vanità degli uomini, il cimitero è pieno di tombe monumentali che impediscono alla vostra anima di correre velocemente verso la sua meta. Sta a voi impedire per prima cosa che i crudeli emissari del demonio vi inducano in tentazione, e soprattutto che vi tocchino, sparando le vostre micidiali frecce, e quindi che il vostro pupillo perda il diritto al suo posto in pace. Quindi compite questa buona azione e armatevi di joystick...

COMANDI:

4 DIREZIONI: JOYSTICK O TASTI CURSORE

FRECCHE: FUOCO O BARRA SPAZIO

## VOYAGER

Siamo nell'anno 3000 ormai i viaggi nello spazio sono all'ordine del giorno anche se però richiedono pur sempre un certo tempo data l'enorme distanza delle stelle tra di loro quindi di norma durante il viaggio sia l'equipaggio che i passeggeri vengono ibernati, cioè la loro temperatura viene abbassata a pochi gradi centigradi in modo da rimanere in uno stato di animazione sospesa. Per questo motivo du-

rante il viaggio le astronavi sono controllate interamente da robot che si occupano di tutte le normali funzioni di routine. A volte però capitano degli incidenti e in questo caso vengono svegliati gli uomini dell'equipaggio perché si occupino dell'emergenza. Proprio in questa situazione entrate in scena voi, un piccolo robot dell'astronave RURIX. Il sistema di ibernazione si è misteriosamente guastato così gli astronauti non possono essere risvegliati il vostro compito è quello di mantenere in vita gli ibernati e di condurre a destinazione l'astronave utilizzando gli oggetti che trovate in giro per la nave. Fate però attenzione alle barriere di energia e ai robot impazziti.....Buona fortuna.

COMANDI:

1 TASTIERA

2 JOYSTICK o CURSORE

3 CONTROLLO DIREZIONALE

0 INIZIO GIOCO

Z,C,B,M SINISTRA

X,V,N DESTRA

A,S,D,F AVANTI

Q,W,R,T SALTO

JOYSTICK o CURSORE DIREZIONI

FUOCO O BARRA SPAZIO SALTO

## ZYNAX

State volando al comando di uno ZYNAX da combattimento su un ipotetico piano spaziale einsteniano e dovete affrontare velivoli nemici ed inoltre dovete distruggere tutte le loro costruzioni, basi e depositi di carburante. Con cinque navi spaziali a disposizione cercate di

completare la vostra missione perché solo così potrete raggiungere la celebrità ed essere un principe delle guerre stellari, famoso per aver combattuto in numerose battaglie per la salvaguardia del genere umano in perenne lotta con innumerevoli forze aliene ingolosite dai giacimenti di materiali preziosi nascosti nelle profondità del nostro Pianeta. Atroce destino sarà quello della Terra se voi non riuscirete a coprire con grande onore il compito affidato-  
vi.

COMANDI:

DIREZIONE: TASTI CURSORE

SPARO: BARRA SPAZIO

CTRL+STOP: RICOMINCIA IL GIOCO

---

## ALIENI

Allarme rosso!!! La Terra è attaccata da astronavi aliene...sembra l'inizio di qualche romanzo scritto dalle mani di H.G.Wells, invece, guarda caso, si tratta di un nuovo capitolo della saga elettronica di guerre stellari a casa vostra. Infatti anche questa volta, voi vi ergete a paladino dei deboli e degli oppressi e sacrificate la vostra giovane vita di tenero virgulto per difendere il vostro pianeta natio. A bordo nel miglior velivolo della flotta, dovete impedire ai dischi volanti di atterrare sulla città, avete a vostra disposizione un cannoncino monocolpo, con il quale dovrete abbattere il vostro nemico, ma attenzione a non entrare in collisione con l'ufò o con i palazzi, pena la vostra prematura fine...in bocca al LUPO.

COMANDI:  
 4 DIREZIONI: TASTI CURSORE  
 CANNONE: BARRA SPAZIO

## CANOA

In passato eri solito condurre una tranquilla e pacifica esistenza. Per sbaglio, in una domenica assolata, un amico ti ha portato lungo le rapide di un fiume per poter assistere ad una gara tra canoisti e, in te, è scoppiata la febbre da canoa. Ora, a distanza di poco tempo, ti trovi a percorrere dei corsi d'acqua dalla difficoltà estrema. In particolare, sei impegnato nel campionato, ai massimi livelli, di discesa rapide, con un tracciato veramente mozzafiato. La giuria, poi, non transige, non permette il più piccolo errore, pena la squalifica dalla gara. Con la tua canoa devi passare all'interno delle bandierine che delimitano il tracciato il più velocemente possibile facendo attenzione ai sassi affioranti ed ai turbini d'acqua che ti rallentano e ti portano fuori tracciato. Ricorda inoltre che per poter accedere alle altre gare devi superare, per prima cosa, la prova di qualificazione.

Auguri e... in bocca al flutto!!!

GIÙ.....cursore giù

DESTRA.....cursore a destra

SINISTRA.....cursore a sinistra

JOYSTICK.....in porta 1 o 2

# DECOLLO

Eccovi un gioco bello ma tutt'altro che facile da giocare, infatti per iniziare, dopo avere selezionato l'opzione uno o due giocatori, venite catapultato al comando della cloche della fantastica astronave delta gu45 la migliore astronave della flotta, a bordo di questa astronave dovete pattugliare, in solitario un settore della galassia che è stato invaso di vostri più acerrimi nemici. Prima di pensare ai nemici però, dovete imparare a decollare, e di qui la maggiore difficoltà. Per riuscire a decollare dovete tenere il velivolo in pista cercando di evitare che vada fuori, se riuscite a decollare, quando prendete quota, vedrete comparire un oggetto sul radar, voi dovete seguire il tracciante entrando nel vortice che apparirà, entrando nel quadrante invaso dai nemici. Qui dovete fare strage di alieni, ma attenzione che non finisca la benzina perché altrimenti la nave esplode. Quando vi accorgete di essere in riserva dovete uscire dal quadrante e poi tentare l'atterraggio...Buona fortuna.

COMANDI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE: DESTRA SINISTRA  
ACCELERA E RALLENTA

FUOCO O BARRA SPAZIO: SPARO E START

---

## DESTROY

Il tuo è un pianeta oramai morente, e la tua gente pensa che tu sia la persona più adatta



ad una missione di questo tipo: trovare un nuovo pianeta dove la razza umana si possa stabilire. Tu stai vagando da mesi nello spazio e avresti anche bisogno di incontrare qualcuno quando al tuo orizzonte compare uno stormo di caccia dall'aria un poco nefasta: sì, non ti sbagliavi sono terribili caccia nemici decisi a farti diventare polvere stellare. A questo punto estrai le tue terribili armi per difenderti dall'arrembaggio degli alieni. Quanti più alieni sconfiggi, quanto più scopri che queste astronavi si trovavano in questa zona proprio per difendere l'ingresso di un tunnel spaziale che ti porta al di là del tempo per mezzo del quale ti è possibile accedere all'indirizzo stellare del pianeta tanto sospirato. Fai molta attenzione ad acquistare presto padronanza del tuo velivolo visto che le forze nemiche non risparmiano neanche un colpo per far sì che la tua missione fallisca. Il trucco per poter meglio contrastare questi temibili incontri è quello di posizionarsi al centro nella parte inferiore dello schermo, mettere il joystick in auto-fire e sparare all'impazzata. Mi raccomando: l'umanità è nelle tue mani, combatti e porta a casa la pelle.

SU.....cursore su

GIU'.....cursore giù

DESTRA.....cursore a destra

SINISTRA.....cursore a sinistra

FUOCO.....barra spazio

JOYSTICK.....in porta 1

## GOLF 3-D

Ecco un gioco divertente e tutto sommato interessante, spieghiamo innanzi tutto perché interessante: il programma, è molto interessante, perché adotta algoritmi di calcolo molto complessi sia per la costruzione della vista del campo di gioco in 3 dimensioni, dal punto di vista della pallina, sia per la tracciatura e relativo calcolo della traiettoria della pallina stessa con relativi rimbalzi. Se comunque non bastasse questo per rendervi simpatico questo gioco, penso che il giocarlo dovrebbe per lo meno incuriosirvi. Il video vi mostra sempre una pianta della buca che state affrontando, in basso un display che vi fa da promemoria, con l'indicazione della mazza, del numero della buca ecc., a fianco al display avete due dischi, uno rosso che al tiro vi indica la direzione del tiro, e uno azzurro, che vi indica la direzione del vento. Sopra il display avete la visione a 3 dimensioni del campo da gioco dal punto in cui vi trovate per il tiro. Dopo aver premuto il tasto per cominciare il gioco, per tirare, a seconda del fondo su cui vi trovate, dovete scegliere la mazza con cui tirare, e questo avviene spostando a destra o sinistra il joystick, una volta scelto e premuto il fuoco, dovete scegliere, sempre con il joystick, la direzione verso la quale volete che la pallina vada, e quindi dovete confermare sempre premendo il fuoco. Infine bisogna scegliere la forza da imprimere al tiro, a questo scopo, vedrete un quadratino rosso che va dall'alto verso il basso e viceversa nello schermo, in alto il tiro è forte,

in basso è debole. Quando avrà raggiunto un'altezza che secondo voi è adeguata alla forza che desiderate, premete il fuoco, a quel punto, potrete vedere il tiro partire....Lo scopo del gioco è di fare le buche nel minore numero di tiri possibile, provateci un poco?

COMANDI:

SELEZIONE DEI PARAMETRI: JOYSTICK O TASTI CURSORE

CONFERMA: FUOCO O BARRA SPAZIO

---

## LABILINEA

Si tratta di un gioco tanto semplice quanto difficile, si tratta infatti di percorrere un labirinto filiforme spostandovi solamente a destra o sinistra imboccando le deviazioni man mano che vi vengono incontro. Il labirinto vi scorre avanti, ogni volta che chiudete un quadrante questo si riempie. Completati tutti i quadranti si cambia di livello, in ogni caso nel labirinto ci sono dei soldati che voi dovete evitare.

COMANDI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE: DESTRA O SINISTRA

---

## LOCOMOTORI

Ecco un gioco divertente e allo stesso tempo educativo. Si tratta di aiutare il trenino ad attraversare il ponte. Il ponte, è di tipo a bilancia, e ogni segmento del ponte va equilibrato mettendo al loro posto i numeri mancanti, in modo che le addizioni e le altre operazioni abbiano le condizioni soddisfatte equilibrando il segmento permettendo il passaggio del

treno. I numeri, svolazzano in alto, voi dovete, saltando, afferrarne uno alla volta e svolazzare a collocarlo al giusto posto. I numeri mal collocati, faranno pendere la bilancia come la loro mancanza, causando il deragliamento del treno. Per compiere l'operazione avete a disposizione un tempo limitato, poiché il treno è in arrivo, quindi è consigliabile iniziare dal primo segmento. Attenzione al ragno che se vi tocca vi fa perdere del tempo...

COMANDI:

4 DIREZIONI: JOYSTICK O TASTI CURSORE

SALTO: FUOCO O BARRA SPAZIO

---

## METEORE

Avete mai pensato alla schiacciante preponderanza degli spazi vuoti interplanetari rispetto a quelli pieni? L'universo, anche a livello interplanetario, oltre che a quello atomico, è più vuoto che pieno! Bene, detto questo sappiate che per vostra grande fortuna vi trovate proprio nell'angolo di universo più affollato di corpi vaganti che si potesse trovare. Se riuscirete ad evitare le micidiali collutazioni con gli oggetti che vi circondano toccherà a voi distruggere con le potenti armi in vostro possesso tutta la materia presente. Fortunatamente la particolare dimensione di questi spazi galattici vi vede in una condizione di rientro ciclico infinito, tramite il quale il vostro spazio vede ai suoi confini altri spazi, in ciascuno dei quali ci siete ancora voi, che vedete a vostra volta altri spazi, nei quali....etc.in pratica quindi non dovrete distruggere una infinità di asteroidi

vaganti in tutto lo spazio circostante, sarete invece responsabili e soffrirete le conseguenze della quantità di asteroidi presenti nel vostro campo. Per puntare basterà ruotare su di voi agendo sui comandi laterali del vostro joystick. Potrete accelerare la vostra astronave portando in avanti il joystick dopodiché sarete nelle mani della cinetica inerziale.

COMANDI:

JOYSTICK o TASTI CURSORE + BARRA SPAZIO

## MONGOLFIERE

Il teatro di questa ennesima avventura disavventura è una gara di volo aerostatico. Centinaia di partecipanti muniti di mongolfiere che si librano nell'aria... ma anche qui la malasorte è in agguato, infatti, Piero il muratore, che stava costruendo una tettoia nei paraggi, vedendo tutti quei sacchetti di sabbia incustoditi, non sapendo che servissero per zavorrare le mongolfiere, ha pensato bene di impiegarli per farne del cemento per la tettoia. E' così che al via, non vedendo i sacchetti, e quindi pensando di averli già a bordo, tutti i partecipanti la gara sono partiti senza la zavorra. Poco dopo la partenza, un temporale si abbatte sul teatro della gara e... nessuno può atterrare poiché nessuno ha la zavorra... E' qui che entrate voi in scena, poiché sfidando i fulmini con il vostro biplano, dovrete sorvolare le mongolfiere sganciando dei sacchetti di sabbia sui palloni, aiutando così il pilota ad atterrare. Il compito è tutt'altro che facile, poiché oltre a badare ai fulmini dovrete badare anche a

non andare a finire contro i palloni aerostatici. Che ne dite?!!!

COMANDI:

DIREZIONI E AVANTI: JOYSTICK O TASTI

CURSORE

LANCIO SACCHETTI: FUOCO O BARRA SPAZIO

## PAPER BOND

Venite paracadutato su di un'isola nel Pacifico, dovete indagare poiché avete saputo che dovrà accadere qualcosa di molto grave su quest'isola che interessa tutto il mondo.

Voi nei panni di PAPER BOND, siete stati mandati a indagare dalla PIA una segretissima associazione per la salvaguardia della pace nel mondo. Il gioco consiste nel risolvere diversi enigmi in base a quello che osservate lungo il percorso che fate. Per riuscire a risolvere il giallo dovrete risolvere tutti i livelli del gioco. I movimenti son sempre quelli soliti.

COMANDI:

JOYSTICK O TASTI CURSORE: 4 DIREZIONI

BARRA SPAZIO O FUOCO: PRENDI O LASCIA

## PARADISO

Checchè se ne dica, anche la vita degli angioletti in Paradiso è tutt'altro che facile.

Infatti pare che l'idraulico che aggiusta le tubature al Paradiso, nel revisionare l'impianto di riscaldamento ha combinato parecchi guai lasciando diversi tubi aperti, dai quali escono delle nuvolette di fumo tutt'altro che salubri.

Poiché al direttore dello stabilimento, nonché

datore di lavoro del nostro eroe, il fumo non è che vada molto, voi venite incaricato di tenere sotto controllo le nuvolette spingendole dentro o i tubi o nei caminetti del colore uguale alla nuvoletta. Prima precauzione da prendere, il fumo, essendo sostanza proibita, non va respirata nel caso, che veniste investiti da una nuvoletta, per castigo verrete trasferiti nella fonderia, tre trasferimenti e finisce il gioco. Inoltre, i diavoletti che vivono in fonderia, poiché a loro piace l'ambiente fumoso, faranno di tutto per impedirvi di rendere l'aria più respirabile. L'unica arma che avete a disposizione per difendervi è la vostra aureola. Premendo la barra spazio, potrete lanciarla contro i diavoletti ricacciandoli in fonderia.

COMANDI:

4 DIREZIONI: JOYSTICK O TASTI CURSORE

LANCIO AUREOLA: FUOCO O BARRA SPAZIO

## PETROLIBUS

In pieno rilancio delle risorse petrolifere da parte degli emirati arabi riuniti, vi proponiamo un gioco a suo modo abbastanza divertente, come al solito, il protagonista del gioco, da voi impersonato, chissà come mai transitava dalle parti del gioco. In questo caso mentre passavate da queste parti, la vostra automobile rimane senza benzina. Oh disdetta... Ma vi basta un'occhiata in giro per vedere sia la caraffa a portata di mano, che il serbatoio della benzina che sicuramente è pieno, visto che gocciola. Il primo pensiero è quello di prendere a 'prestito' un pò di benzina per la vostra auto. Vi

avviate subito ad afferrare la caraffa ma ecco spuntare degli arabi, completi di turbante e di tutti gli opzionali, che paiono contrari alla vostra iniziativa e che iniziano a corrervi dietro come dei dannati brandendo delle affilatissime scimitarre. Lo scopo del gioco è quello di fare il pieno alla vostra auto prima che gli arabi vi facciano fuori. Nel quadro, oltre che la caraffa appariranno altri oggetti che potranno tornarvi utili al fine della fuga... Buon pieno.

COMANDI:

4 DIREZIONI: JOYSTICK O TASTI CURSORE  
PER SALTARE: LANCIARSI SUL TRAMPOLINO

---

## ROBOT

Al comando del vostro Super Robot Spaziale dovrete pattugliare la confederazione planetaria, armati di jet e cannone protonico, per domare una rivolta in atto su Artemius: un pianeta ai confini della galassia. Il vostro robot non è, almeno inizialmente, un granché in fatto di armamento, per questo motivo vi converrà cercare di raziare armi dalle basi nemiche man mano che ne conquistate una.

---

## TUNNEL

Il prof. Zapping ha intenzione di distruggere il mondo grazie alla sua base atomica che ha celato nelle profondità del terreno. Nel governo degli Stati Uniti c'è qualcuno che ti riconosce d'essere uno dei più validi piloti militari e ti propone l'impossibile: devi penetrare nelle profondità oscure e sconfiggere il nemico.



La tua è una missione suicida che va portata a termine ad ogni costo e per questo sei fornito di tre (3) astronavi e da una buona capacità di fuoco. Vagando per questo TUNNEL infinito troverai ostacoli d'ogni tipo: da intercettatori di astronavi che ti spareranno addosso missili, ad entità aliene che liberano personaggi dal mortale contatto. Ricorda che più il tuo punteggio aumenta, più aumenta il numero e la velocità dei tuoi nemici che difenderanno, ad ogni prezzo il TUNNEL in cui abitano. Se avrai la forza di arrivare alla base potrai scontrarti con il famoso prof; Zapping e minare i suoi propositi, ma attenzione: pare che il pazzo professore abbia uno strano modo di fare gli onori di casa agli ospiti...!

FUOCO.....barra spazio

SU.....cursore su

GIU'.....cursore giù

DESTRA.....cursore a destra

SINISTRA.....cursore a sinistra

JOYSTICK.....in porta 1 o 2

## AMLETO

In questo gioco impersonate Amleto! Non l'omonimo personaggio creato da William Sheakespeare, ma un nuovo e quasi inedito personaggio, si tratta sempre di un tipo che ha a che fare con i teschi, ma il nostro non dice essere o non essere, ma bensì cerca di disintegrarli.

Ma andiamo con ordine; il vostro compito è quello di disinfestare un castello da alcuni teschi che vi si sono insediati durante le ferie estive mentre i padroni di casa erano in

vacanza. Voi per prima cosa dovete caricare di benzina il vostro lanciafiamme, per poterlo fare dovete raccogliere, nell'esatta sequenza, le lettere che compongono la parola BENZ. In caso di successo, apparirà una tanica contenente benzina che voi dovrete andare a raccattare. Poiché questo è un quadro a tempo, più in fretta farete, e più taniche raccoglierete. Prima di proseguire, una parola sui movimenti di Amleto, infatti, contrariamente ai soliti giochi, Amleto si muove lungo le diagonali. Nel caso riusciate a passare il primo quadro, immediatamente venite proiettato all'interno del castello; la prima cosa che potete notare, è che i teschi sono sospesi nel vuoto, il vostro compito è di piazzarvi di fronte ai teschi e carbonizzarli con il vostro lanciafiamme, ma attenzione a non sprecare colpi, perché se finite la benzina...

COMANDI:

4 DIREZIONI (DIAGONALI): JOYSTICK O TASTI  
CURSORE

SALTO (PRIMO QUADRO): BARRA SPAZIO O  
SPARO

LANCIAFIAMME (QUADRI SEGUENTI): BARRA  
SPAZIO O SPARO

## AMERICAN FOOTBAL

Chi l'avrebbe mai detto? Anche voi da adesso potete partecipare ai prestigiosi tornei di football americano, infatti questo gioco è stato creato per permettervi di rivivere le emozioni di un vero torneo di football americano. Inizierete con il giocare la prima

partita con una squadra molto debole, e mano mano che procederete nel torneo, le squadre diventeranno più forti ed agguerrite. Il torneo è ad eliminazione diretta, quindi come perdete una partita siete irrimediabilmente fuori. Per le regole, dovrete andarvele a ripassare su qualche testo specializzato, lo spazio a nostra disposizione ci lascia solo la possibilità di spiegarvi che lo scopo del gioco è di portare il pallone oltre la linea di fondo avversaria. Quando avete il pallone, l'uomo che porta il pallone avrà la maglia azzurra. Quando volete passare il pallone ad un vostro compagno, dovete selezionarlo premendo la barra spazio finché il giocatore a cui volete passare la palla avrà la maglia celeste, quindi premete la barra spazio contemporaneamente alla direzione dove si trova il giocatore azzurro. Occhio a non sbagliare il passaggio altrimenti l'arbitro vi assegnerà il fallo! Ed ora di corsa a procurarsi una copia delle regole e quindi mano al joystick...

COMANDI:

4 DIREZIONI: JOYSTICK O TASTI CURSORE

SCELTA UOMO: BARRA SPAZIO O FUOCO

TIRO O PASSAGGIO: BARRA SPAZIO O FUOCO

+ DIREZIONE DI TIRO

## IL GRILLO

In pieno tema ecologico, eccovi a vestire i panni di un grillo buontempone che vive in un campo infestato di contadini. Ora, pare che questi contadini abbiano piantato un frutteto in questo campo, e voi che siete ghiotto di frutta, dovrete mangiare tutta la frutta che

trovate in giro, quando invece frutta in giro non ne trovate, dovete salire sugli alberi di frutto, rosicchiare i rami nel punto rosso lampeggiante finché essi cadendo si scrolleranno di dosso i frutti che voi poi mangerete. Tutto questo però sembra troppo facile, infatti abbiamo fatto i conti senza l'oste. Infatti, i contadini, circolano armati di insetticida, e tentano di farvi fuori prima che voi facciate fuori il loro frutteto, ed inoltre le pozzanghere sono da evitare tassativamente, anche perché non ci risulta che i grilli sappiano nuotare...

COMANDI:

4 DIREZIONI: TASTI CURSORE O JOYSTICK

ROSICCHIARE: FUOCO O BARRA SPAZIO

---

## JUMBO SCORTA ARMATA

Altra missione rischiosa questa volta vi tocca! Infatti questa volta, si tratta di scortare un prezioso carico di morchia atomica da consegnare in una lontana base terrestre. A voi viene affidato il comando di JUMBO l'aereo robot, una formidabile astronave di origine aliena che quando c'è la necessità si trasforma in un gigantesco robot-lottatore. Il viaggio si svolge per il primo pezzo via mare, e voi dovete proteggere la nave dai mostri marini che si nutrono di morchia, e dai dischi volanti alieni che con un raggio traente cercano di risucchiare il carico dalla tolda della nave. Per distruggere i dischi volanti, basta portarsi alla loro quota e sparare un siluro contro di loro

mentre per i mostri, dovete abbassarvi di quota e sparare una bomba di profondità. Arrivati al porto di attacco dovete sorvegliare le operazioni di carico sui camion e quindi dovete scortare i camion fino a destinazione. Avete un camion per ogni vita che vi resta, lungo il percorso troverete dei dischi volanti da fare fuori al solito modo, e poi troverete dei dinosauri e dei mostri enormi, questi mostri cercheranno di distruggere il vostro carico, il vostro JUMBO percependo il pericolo di trasforma in robot e starà a voi vincere la lotta. Ogni colpo che riceverete perdete un camion, quando non avete più camion siete morto.

COMANDI:

4 DIREZIONI: JOYSTICK O TASTI CURSORE

SILURO O BOMBE: BARRA SPAZIO O FUOCO

MOSSE DEL ROBOT:

SALTO: SU

INCHINO: GIU'

AVANTI: DESTRA

INDIETRO: SINISTRA

COLPO: DIREZIONE PIU' FUOCO

# ECCEZIONALE IDEA-REGALO!!!

"TOP 100"



**100** Favolosi Videogames  
per il tuo C-64 e C-128  
al prezzo esclusivo di L. 15.000  
(anziché L. 25.000)

*La più grande rassegna  
di Videogiochi dal 1983 ad oggi  
racchiusa in una preziosa scatola  
dorata!*

Per ricevere "TOP 100" invia l'importo di  
L. 15.000 in francobolli (compreso  
contributo spese postali) al seguente  
indirizzo: EDIGAMMA P.ZZA DEI  
SANNITI 9, 00185 ROMA  
Specificando con esattezza l'offerta  
a cui sei interessato

**UNA OCCASIONE  
DA NON PERDERE!!**

**10 Fantastiche  
cassette per  
MSX  
a sole L. 15.000**

Per ricevere le 10 cassette di Videogames invia l'importo di L. 15.000 in francobolli (comprensivo del contributo per le spese postali) al seguente indirizzo:

**EDIGAMMA**

**P.zza dei Sanniti, 9 - 00185 ROMA**  
**Ti verranno inviate immediatamente!**

**APPROFITTA DELL'OFFERTA  
DEL MESE!!**

SUPPLEMENTO A MSX NEW GAMES N°21  
EDITRICE EDIGAMMA  
PIAZZA DEI SANNITI,9-00185 ROMA-  
DIR. RESP. RENATO CIRCI-STAMPA VEGA (MI)  
DISTR. PARRINI, ROMA  
AUT. TRIB. DI ROMA N°433/87

**L. 13.000**