



TOP 100

MSX

DALLA



ALLA

**I 100
MIGLIORI
VIDEO
GAMES
PER MSX**

Edigamma

TOP 100

LA GRANDE RASSEGNA DI 100 FAVOLOSI VIDEOGAMES!

Cassetta N. 1

LATO A LATO B

- | | |
|-------------------|---------------------|
| 21) AFRICA | 14) BASKET |
| 32) AL PARCO | 15) BREAKER |
| 3) ALIEN THRILL | 16) CAPOSTAZIONE |
| 4) ANDROIDI | 17) CARLETTO |
| 5) ANIMALS BATTLE | 18) CAVERNE |
| 6) ARIA ZERO | MISTERIOSE |
| 7) ASTRO MAN | 19) CAVERNICOLI |
| 8) ASTEROIDS | 20) CHEMISTRY |
| 9) ATTLA | 21) CHIPJAIL |
| 10) AUTO | 22) COMBATT |
| 11) AVERNO | 23) COMBATTIMENTO |
| 12) AVION | AEREO |
| 13) BASEBALL | 24) CONQUEROR |
| | 25) COSMIC INTRUDER |

Cassetta N. 2

LATO A LATO B

- | | |
|--------------------|------------------------|
| 1) COSMO MISSION | 12) FORTRESS |
| 2) CROISSANT | 13) FRECCETTE |
| 3) CUORE GUERRIERO | 14) FREE SPORTS |
| 4) DILIGENZA | 15) GALACTICA |
| 5) DOPPIO VIDEO | 16) GHOSTIT |
| 6) DUSTIN THE GAME | 17) GLADIA |
| 7) EXPLORER | 18) GLI EWOKS |
| 8) F1-3D | 19) GLI INVASORI |
| 9) FATUO SOCCORSO | 20) GLOBULO |
| 10) FLIPPER | 21) GOLF 3D |
| 11) FORMULA 3 | 22) HAMBURGER |
| | 23) HOLLY POP |
| | 24) IL GIRO DEL MONDO |
| | 25) IL LADRO DI BAGDAD |

Cassetta N. 3

LATO A LATO B

- | | |
|----------------------|---------------------------|
| 1) IL MAGO ERBORISTA | 14) OLIMPIADI INDOOR |
| 2) INSETTI | 15) PALLA |
| 3) IO ROBOT | 16) PETROLIBUS |
| 4) ISOLEX | 17) PIANETA METALLO |
| 5) LA SFIDA | 18) PIERINO LA PESTE NERA |
| 6) LE BIGHE | 19) PINGUINO |
| 7) LUPO MANNARO | 20) PIRATA STRADALE |
| 8) MARIO IL POMPIERE | 21) PISTOLERI |
| 9) MASQUE | 22) PLANETOIDS |
| 10) MIRO | 23) PROBOSCIDE |
| 11) MOTO CIRCUITO | 24) Q-HOP |
| 12) MOTOSCAFO | 25) RACCHETTA |
| 13) NINJA | |

Cassetta N. 4

LATO A LATO B

- | | |
|--------------------|------------------------|
| 1) RALLY TURBO | 14) SPIRIT |
| 2) RANOCCHI | 15) SUPERCOPTER |
| 3) ROBIX | 16) SUPERELICOTTERO 3D |
| 4) ROBOSPHERAE | 17) TARZAN |
| 5) ROBOGAM | 18) TRENO |
| 6) ROBOT | 19) TURBOSTICK |
| 7) ROSPO | 20) TURBOSTICK II |
| 8) RUMBLE | 21) UNIVERS |
| 9) SALT A VUOTO | 22) UNO |
| 10) SECRET MISSION | 23) VAUSS III |
| 11) SFEROIDEX | 24) VOYAGER |
| 12) SOFT TENNIS | 25) ZYNAX |
| 13) SPAZIOPORTO | |

Cassetta N.1

LATO A

30 AFRICA RUN

Ed ora eccovi piombare nelle più vaste profondità del continente nero, dove le pistole dettano la legge... Ehm no! Le pistole non c'entrano, quelle sono in un altro gioco. Comunque, voi siete nei panni di un dinamico ragioniere che dopo aver visto Jonathan, decide di darsi all'avventura. Ecco che quindi tocca a voi trarlo d'impaccio visto che ha deciso di risalire il corso del fiume Addo sta. Quello che purtroppo il ragioniere non sa, è che le rive del fiume sono abitate da una tribù di scimmie e da alcuni dispettosi gorilla. Ora, si da il caso che questi animali non gradiscono molto che uomini, anche se ragionieri, li vadano a disturbare. Il vostro compito sarà quello di guidare lungo il fiume il nostro eroe, evitando tutti gli oggetti che le scimmie vi tirano addosso, e cercando di ricordare che il vostro protetto, oltre tutto non sa nuotare... Buona fortuna.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Salto fuoco o barra spazio

50-51 AL PARCO RUN

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

11 ALIEN THRILL RUN

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 ripro-

duzione e soprattutto della regina che li depone. Voi dal centro di controllo potete guidare uno a scelta di questi uomini e circolare finché non ti troverai alla presenza di un alieno che dovrete prendere di mira e 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 finiscono 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

152 ANDROIDI RUN

Siete nei panni di un tecnico elettronico al comando di una consolle di comando di un'astronave, col compito di esplorare nuovi mondi. Dall'astronave potete pilotare, via consolle, un androide esploratore; per escludere la visione esterna ed accedere al computer dovete premere ENTER, quindi con i tasti cursore potrete scegliere le opzioni dal menu. Ribattendo ENTER otterrete di nuovo la visione esterna: in questo caso con i tasti cursore (o con il joystick) comanderete l'androide. Comandi: joystick o cursori e spazio.

199 ANIMALS BATTLE RUN

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 due 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 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

132 ARIA ZERO RUN

Siete al comando di una sfera magnetica e dovete passare sopra ad alcune finestrelle lampeggianti per spegnerle. Sembra facile? Ebbene non lo è più se tenete conto del fatto che alcuni elicotidi dispettosi faranno di tutto per riuscire a smagnetizzarvi e che la vostra sfera magnetica non è facilmente manovrabile. In ogni caso... buona fortuna!

303-ASTRO MAN RUN

Chi ha detto che le grandi avventure spaziali si combattono solo nelle lontane profondità siderali, o tra le giganti azzurre nella galassia tau ceti IV? Noi con questo gioco vi dimostriamo che anche sulla superficie di uno sconosciuto pianeta in una altrettanto sconosciuta galassia, è possibile vivere un'avventura avvincente quanto la più tremenda battaglia cosmica. Tutto inizia con lo scontro tra la vostra astronave e una meteora errante che vi costringe ad un atterraggio di emergenza sul primo pianeta, che gli strumenti (pochi) ancora funzionanti, indicano come abitato. Una volta arrivati sulla superficie del pianeta il vostro problema è quello di trovare dei pezzi che possano servirvi per sostituire i pezzi danneggiati dalla collisione. Come scendete vi accorgete che la gravità ridotta vi permette dei grandi balzi, ma vi accorgete anche che il pianeta è abitato da presenze ostili, che voi dovrete evitare accuratamente. Riuscirete a riparare la vostra astronave ed a ripartire dal pianeta?

COMANDI:

Avanti ed indietro	destra e sinistra
Salto	su
Inchino	giù
Calcio	fuoco
Sparo	giù + fuoco

I TASTI DELLA TASTIERA SONO RIDEFINIBILI

380-1 ASTEROIDS RUN

La piattaforma uno è una base spaziale che orbita intorno alla terra. Pare che per motivi sconosciuti, in una parete si sia aperta una falla da cui sono penetrate delle meteore erratiche che nel giro di poche settimane (tanto sono durate le riparazioni della falla), si sono centuplicate. A questo punto, la flotta spaziale, chiede il vostro intervento per distruggere queste meteore che disturbano il normale lavoro della base. Il primo problema è dato dalla vastità della base da disinfestare, il che vi ha obbligato a dividere la base in piani. Ogni piano va disinfestato entro un certo tempo, poiché la presenza delle meteore ha saturato l'aria di particelle neutriniche che la vostra navicella ha la tendenza ad assorbire per poi esplodere. Il secondo problema è dato dalla diversa forza di gravità, che accentua le inerzie rendendo la navicella quasi ingovernabile. Sul lato del video avete un piccolo radar che vi serve per vedere se nelle vicinanze c'è una meteora da distruggere e tutti i dati che vi possono servire per un corretto svolgimento della missione. Potete scegliere come distruggere le meteore se con il cannoncino o con le bombe, di cui disponete in numero limitato. Buon lavoro.

COMANDI:

4 direzioni	joystick o i seguenti tasti
P	destra
O	sinistra
Q	accelera
Sparo	tasto A oppure fuoco
Bombe	barra spazio

435 ATTILA BELLO

Attila il grande guerriero è furente: il suo avversario Thor gli ha rapito la fidanzata, e per essere sicuro che non possa scappare ha affidato la pulzella alle cure del mago Ratafià. Attila, dopo aver ucciso Thor, si accinge ad attaccare il reame del mitico mago, uno dei più cattivi, che nonostante la dipartita del socio, non vuole lasciare libera la pulzella. A questo punto, armati di arco e frecce dovete intraprendere il viaggio nel reame del mago, e sconfiggere le diaboliche orde generate dalla sua magia. In vostro aiuto accorrono i grandi stregoni

del nord, seminando lungo il percorso delle mattonelle che a seconda del simbolo che hanno disegnato sopra, vi permetteranno di compiere eroiche gesta. Per avere questi poteri dovrete colpire tali mattonelle che inizialmente avranno sopra un punto interrogativo, svariate volte finché non appare il simbolo. A questo punto ci passate sopra e vedrete l'effetto che fa... Vi verrà inviato inoltre, sempre dai vostri protettori, una nuvoletta che potrà interessare le vostre armi, oppure la vostra armatura. Per effettuare le scelte basterà colpirla e quindi passarci sopra... Buona battaglia.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Sparo fuoco o barra spazio

466-7 AUTO RUN

Siete nei panni di un esperto magazziniere di una famosa ditta di assemblaggio meccanico. Dovete assemblare le vetture tipo maggiolino in ordine, cioè prima le ruote poi la scocca e infine la carrozzeria. Ogni pezzo si trova in cima ad uno scaffale del magazzino, poiché il magazzino è molto grande, voi accedete agli scaffali tramite una vettura di servizio, dovete andare vicino al pezzo da montare evitando di distruggerlo, e dovete spingerlo giù dallo scaffale. Se l'ordine di montaggio non viene rispettato il pezzo come tocca terra viene distrutto, inoltre, voi non siete l'unico magazziniere al lavoro quindi dovete accuratamente evitare di scontrarvi con gli altri mezzi al lavoro... Buon montaggio.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore 4 direzioni
Fuoco o barra spazio salto

5278 AVERNO CARINO

Sempre alla ricerca di avventure emozionanti, i giocatori o meglio gli appassionati di videogiochi divorano letteralmente le avventure che vivono di prima persona con i giochi che di volta in volta proponiamo. Questa volta si tratta di scendere nell'averno per salvare la bella di turno che questa volta è stata rapita da Ares stesso e quindi trascinata nell'averno, il regno di streghe e dannati, dove persino Dante ebbe paura di scendere. Dovrete affrontare ogni tipo di pericoli e di mostri che regnano questi abissi, ma voi fiduciosi nei vostri mezzi ed armati di un'arma che non teme rivali, la vostra spada, o meglio il vostro joystick, farete di tutto per riuscire nella vostra impresa... Buona fortuna.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Colpo di spada fuoco o barra spazio

6256 AVION

Al comando di una grossa astronave stellare siete precipitato su di un pianeta desolato e sconosciuto persino agli esploratori intergalattici dell'impero. Il vostro problema principale è la sopravvivenza, e soprattutto la possibilità di trovare del materiale per poter aggiungere la vostra nave stellare. La prima cosa che fate è di guardarvi intorno, e subito capite che l'ambiente è tutt'altro che amichevole. Infatti il paesaggio composto in prevalenza di colonne basaltiche altissime, non è nient'altro che un gigantesco labirinto, e voi, per colmo della scalogna siete senza bussola. In ogni caso, vi addentrate all'interno di questa foresta di pietra e subito vi accorgete di non essere soli. Una miriade di occhi famelici vi stanno osservando... riuscite a passare la notte indenne? È quello che scoprirete leggendo la prossima avventura intitolata... Oh scusate, la foga del raccon-

to, comunque dicevamo mano alla manetta e via. Ah, dimenticavo, in questo gioco, le direzioni sono a 45 gradi. Auguri.

COMANDI:

4 direzioni in diagonale joystick o tasti cursore
Sparo fuoco o barra spazio

BASEBALL

Il gioco del baseball ormai ha oltrepassato i confini della sua patria natale, ed è approdato finalmente anche sui nostri monitor. Ci rendiamo perfettamente conto che una cosa è impugnare la mazza o indossare il guantone e una cosa è impugnare il joystick. Tuttavia dovete convenire con noi che con poco sforzo fisico e soprattutto in uno spazio molto più ristretto, con un minimo di conoscenza delle regole fondamentali, è possibile avere, con questo gioco, una buona simulazione del gioco. Per quanto riguarda le regole, crediamo che non siano queste pagine il luogo adatto per insegnarvele, dato lo spazio a nostra disposizione, tuttavia pensiamo che con un poco di pratica possiate divertirvi lo stesso. Per quanto riguarda la correttezza della partita, a quello penserà il vostro MSX.

COMANDI:

Movimenti joystick o tasti cursore
Colpo di mazza o lancio palla fuoco o barra spazio

Cassetta N.1 LATO B

GIRO 45 BASKET RUN CAS

Ecco il gioco sempre sognato dagli appassionati dell'N.B.A. Non perdetevi l'opportunità di cimentarvi nei panni del famoso Larry Bird o del suo eterno rivale Magic Johnson. Non sarà facile fare punti giocando contro il computer poiché lui non si farà scappare nessuna occasione che gli permetta di aumentare il suo vantaggio. Attenzione ai falli perché l'arbitro, anch'esso impersonato dal computer, si comporterà in modo imparziale e con occhio molto preciso e non lascerà correre neanche la minima scorrettezza, sicuramente le prime partite saranno difficili, ma non perdetevi d'animo perché con il trascorrere del tempo acquisirete sempre maggiore esperienza e riuscite così a diventare un asso nei ganci, schiacciate e tiri da fuori area. In ogni caso potete sempre allenarvi contro un amico scegliendo l'opzione a due giocatori.

COMANDI:

Joystick o cursore direzioni
Fuoco o return tiro, salto, voltarsi
In caso di scelta tasti:
W in alto
Z in basso
A sinistra
S destra
Graph salto, tiro, voltarsi

GIRO 280 BREAKER RUN

Finalmente in vostro possesso la versione per MSX del famoso gioco da BAR. L'eroica racchetta che voi controllate deve di-

struggere una serie di muri, composti da vari tipi di mattoni, mediante l'ausilio di una pallina che rimbalza all'interno di un rettangolo aperto soltanto da un lato. Una volta caricato il gioco potrete variare la difficoltà mediante la scelta dell'opzione O; potrete così variare la velocità della pallina, la velocità della racchetta e la sua inerzia, ecc. Oltre ai mattoni che dovete distruggere vi sono dei mattoni particolari, contrassegnati da una lettera, che vi saranno molto utili, perché aiutano il giocatore facilitando il gioco. Ecco l'elenco delle lettere riportate sui mattoni e la relativa funzione. S: abilita uno schermo protettivo che vi permette di non perdere la pallina quando finisce alle vostre spalle, lo schermo sparisce dopo alcuni secondi. G: la pallina non rimbalza sulla racchetta ma vi rimane attaccata come se vi fosse una calamita. B: se colpito esplose distruggendo i mattoni circostanti. M: arma la racchetta con un missile capace di distruggere tutto ciò che incontra. E: allarga la dimensione verticale della racchetta. D: consente l'utilizzo di una doppia racchetta. X2: se colpito moltiplica per 2 i punti. X: regala una racchetta al giocatore. Ovviamente potrete trarre ciascun beneficio solo dopo aver colpito il mattone relativo. Attenti però, proseguendo negli schermi incontrerete nemici sempre più potenti, perciò non spredate le vostre vite.

COMANDI:

Alto joystick o P
Basso joystick o L
Lancio fuoco o spazio
Pausa 1
Fine gioco F

RUN CAPOSTAZIONE 139

Fare il capo stazione è un mestiere affascinante. Con questo gioco vi diamo la possibilità di provare ad essere voi stessi al comando di tutte le ferrovie di MSX City. Purtroppo pare che per mancanza di soldi in questa ferrovia manchi un pezzo di binario, quindi, dovrete fare in modo, spostando i binari a vostra disposizione, che il treno bianco passi a raccogliere tutti i passeggeri senza mai cadere nel buco nero. Per fare questo dovete spostare le tessere con i tasti cursore. Ovviamente dovrete evitare anche i treni neri. Quando avrete raccolto tutti i passeggeri dalle stazioni, passerete di grado e vi daranno il comando di una linea ferroviaria più grande. Buona fortuna.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore 4 direzioni

1612 CARLETTO RUN

Questa volta, nei panni di un pavido scoiattolo, dovete fare provvista di noci, nocciole e tutto ciò che per uno scoiattolo è fonte di cibo. Il problema è che voi siete uno scoiattolo fifone, e ne avete tutti i motivi. Infatti la foresta dove voi dimorate è abitata da creature molto prepotenti, che non vi hanno in simpatia e per cui ogni volta che vi vedono in giro cercano di farvi fuori. Ora non potete più fare a meno di uscire dalla vostra tana e quindi non vi resta che armarvi di santa pazienza e soprattutto di coraggio e dovete andare a raccogliere cibo, altrimenti l'inverno per voi sarà molto duro...

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Salto fuoco o barra spazio

GIRO 8 POU CAVERNE MISTERIOSE

Il nostro amico Gigi è alla ricerca della ricchezza ed ha appurato che l'unico modo

per fare molti soldi è quello di estrarre pietre preziose dalle miniere sotterranee del pianeta Cripto. In questo strano posto però le gemme sono a forma di chiave e sono nascoste in modo tale che raggiungerle non è cosa facile, anche se il loro valore è inestimabile. Aiuta il nostro amico Gigi nella sua ricerca attraverso i pericoli e le insidie di queste 20 caverne. Non dimenticare nemmeno una chiave altrimenti non potrai accedere alle caverne successive e ricorda che se vieni ucciso dovrai riprendere il tuo lavoro dall'ultima caverna. Se però riuscirai a raccogliere 10000 \$ avrai una vita in omaggio. Durante la ricerca presta molta attenzione a dove ti muovi per non finire in pasto a strani animali oppure per non essere colpito da oggetti vaganti per le caverne. Fai inoltre attenzione a non calpestare le piante carnivore, altrimenti per te sarà la fine. Buona fortuna.

COMANDI:

Per iniziare	barra spazio
Direzioni	joystick o cursore
Sinistra	S,F,H,K
Destra	D,G,J,L
Salto	shift o fuoco
Pausa	W
Ricominciare	stop

RUN CAS CAVERNICOLI 2834

Eccoci tornati all'età della pietra, quando i nostri antenati vivevano in caverne di pietra, e cercavano di sopravvivere cacciando i dinosauri. In questo gioco è descritta in chiave allegorica la giornata tipo di una famiglia cavernicola. Infatti, pare che secondo degli studiosi di cavernicologia, la vita durante l'età della pietra era come la nostra, e c'erano anche gli stessi problemi. Voi con l'esperienza moderna dovete cercare di aiutare il cavernicolo Gino ad andare a giocare al bowling insieme al suo amico del cuore. Purtroppo, la moglie di Gino pretende che prima di andare a giocare a bowling Gino si occupi delle faccende domestiche. Per prima cosa bisognerà dipingere la parete, e contemporaneamente tenere d'occhio la figlia, che ha il vizio di scrivere con il gesso sul muro. Per dipingere il muro bisogna afferrare il pennello che scappa, intingerlo nel barattolo della vernice, e dipingere il muro. La barra in basso indica quanta autonomia vi dà il pennello prima che dobbiate ancora intingerlo. Se la bimba scappa dal box, dovete prenderla e riportarla al suo posto, prima che vada a scrivere sul muro. Quando avrete dipinto il muro, potrete andare a giocare a bowling. In basso avete i parametri per il tiro, forza e direzione. È comunque possibile allenarsi alle due specialità, selezionandoli da menù. Buon lavoro.

COMANDI:

4 direzioni	joystick
Tinteggiatura	fuoco
Conferma parametri di tiro	fuoco
Per gioco con tastiera	
Sinistra	Z
Destra	X
Alto	O
Basso	K
Fuoco	barra spazio

RUN "CAS" CHEMISTRY 315/16

Ogni tanto qualche gioco educativo lo mettiamo in lista anche noi. E il caso di questo gioco, infatti, con l'eroe di questo gioco potrete imparare le formule chimiche nonché i simboli degli elementi primari. In parole povere, nel gioco impersonate l'aiutante del famoso alchimista Ignorantibus. Durante la sua assenza, avete voluto provare anche voi a miscelare quegli strani fluidi colorati che si trovavano negli alambicchi, con il risultato di combinare un guaio, siete riusciti a dissociare tutti i composti, ma non solo. Per effetto dell'e-

splosione da voi causata, improvvisamente gli oggetti che si trovavano nello sgabuzzino si sono animati e con istinti omicidi vi inseguono. Ora, dopo avere combinato il guaio, dovete mettere tutto a posto prima che torni il vostro datore di lavoro e vi dia una bella strigliata. Ma come fare? D'improvviso un lampo di genio: leggerete le etichette dagli alambicchi e uno per uno cercherete di ricomporre i composti chimici originali. Per poterlo fare, dovete raccogliere sia gli atomi degli elementi che vi servono, in numero sufficiente a comporre la formula richiesta, sia tutti gli oggetti che vi possono servire allo scopo. Va da se che non dovete farvi prendere dagli oggetti che vi corrono dietro altrimenti perderete una delle tre vite che avete.

COMANDI:

4 direzioni	joystick o tasti cursore
Salto	fuoco o barra spazio

RUN CHIPJAIL 3281

Eccoci trasformati in paladini della giustizia, in una squadra suicida del futuro. Infatti abbiamo una squadra di 4 elementi al nostro comando, 4 elementi tutti con capacità differenti come nei veri commandos. Tuttavia, essendo nel futuro, il nostro comando è composto da elementi alieni imprevedibili e difficili da comandare. La nostra missione è di espugnare Chipjail, il pianeta prigioniero computerizzato che si trova nella galassia di Computon. Il nostro comando viene teleportato dalla sala teletrasporto all'interno dei corridoi di questa immensa prigione, dovete cercare il cervello centrale e disattivarlo. Sappiate però che all'interno della prigione vivono esseri di tutte le razze e pericolosissimi. Voi dal vostro terminale guidate i vostri uomini all'interno di questo terribile pianeta, in alto il computer vi tiene aggiornato della situazione energetica e dei Lazertron con cui avete equipaggiato i vostri uomini.

COMANDI:

Tastiera	joystick
Q	salto
N	sinistra
M	destra
Spazio/Lazer	fuoco

RUN COMBATT 761

Durante le vostre peregrinazioni spaziali finite, guarda caso, su di un pianeta piuttosto ostile. Purtroppo per voi quando arrivate il vostro velivolo è scarso di energia e di scudi deflettori, quindi chiedete al vostro computer di visualizzare fonti di energia per potervi rifornire. Immediatamente sul vostro radar, visualizzato in alto, appare la fonte di energia. Basta passarci sopra per rifornirsi. È a questo punto che i bellissimi abitanti del pianeta non sono d'accordo e fanno di tutto per ostacolarvi. Non resta altro da fare che impegnarsi in un combattimento fino all'ultima stilla di energia.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore	4 direzioni
Barra spazio	autodistruzione
Tasto di fuoco	sparo

RUN COMBATTIMENTO AEREO

Siete un pilota dell'aviazione. Mentre state volando per la solita missione di ricognizione, improvvisamente si apre una fenditura spaziotemporale e immediatamente venite inghiottito dal vortice. Un'entità aliena vi appare e vi rivela che per uscire dal vortice dovete combattere diverse battaglie aeree in diverse epoche storiche, e solo distruggendo tutti i velivoli che vi verranno incontro riuscirete a sconfiggere

il vortice e a ritornare nella vostra epoca... Buona fortuna. In basso sullo schermo potete vedere il numero di aerei che ancora vi resta da abbattere, in alto, i piloti, o meglio le loro teste vi indicano le vite che vi restano.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore	4 direzioni
Fuoco o barra spazio	sparo

RUN CONQUEROR 305

Nella galassia sta infuriando una strenua lotta tra le truppe dell'imperatore nero e quelle dei ribelli. Dopo una lunga serie di sanguinose battaglie la flotta imperiale è stata sconfitta e, nonostante l'estrema difesa, le truppe liberatrici hanno conquistato tutti gli avamposti nelle varie stazioni spaziali. Consapevole della sua sconfitta l'esercito imperiale si è arroccato sul pianeta-capitale circondato da una serie di reticolati, formati da raggi protonici, che servono ad impedire l'atterraggio di qualunque astronave. Il vostro compito è quello di pilotare un piccolo jet atmosferico e di abbattere i singoli reticolati. Per riuscirci dovrai colpire con le bombe a neutroni le basi di emissione dei raggi, ma per avere la potenza necessaria dovrai agganciarvi al modulo di trasformazione, dopo aver colpito il razzo trattore. Durante la missione devi però prestare la massima attenzione alle astronavi robot che cercheranno di colpirvi in tutti i modi. Buona fortuna.

COMANDI:

Direzioni	joystick o tasti cursore
Missili	fuoco 1 o barra spazio
Bombe	Fuoco 2 o shift

COSMIC INTRUDER

Spinto dalla sua sete di potere il perfido Lord Brunner dopo aver organizzato un'immensa flotta stellare si è ormai spinto ai confini della galassia in una marcia inarrestabile durante la quale ha sconfitto tutti coloro che osavano opporsi. Ora è arrivato nelle vicinanze della Terra e sebbene nessuna difesa sia possibile contro le armate Nerviane, un'ultima speranza sembra profilarsi all'orizzonte. La tua missione sarà quella di raggiungere e distruggere con un super-jet da combattimento Ypsilon Eridani, un pianeta ormai trasformato in un unico megacomputer che controlla le forze Nerviane. Le difficoltà saranno quelle di superare l'agguerritissima difesa del pianeta e di rifornirsi costantemente in volo attingendo ai serbatoi di carburante nemici. Buona fortuna.

COMANDI:

Direzioni	joystick
Su	R
Giù	V
Sinistra	H
Destra	K
Sparo	fuoco 1 o L
Pausa	P
Inizio gioco	barra spazio
Scelta fase	A-J
Scelta livello	1-9
Suono on/off	S

Cassetta N.2

LATO A

RUN COSMO-MISSIONE

Durante una visita turistica a Cape Canaveral, rimanete, causa la vostra curiosità,

intrappolati in uno space Shuttle in partenza. Vi corragiate inoltre che il suddetto è radiocomandato. Presi dal panico, iniziate a premere bottoni a più non posso finché non riuscite a passare il controllo alla cloche. Da questo punto inizia la vostra avventura, dovete rimanere in vita quanto basta da poter tornare a terra a fine missione. Per poterlo fare, dovete deviare la navicella in modo che passi sopra ai contenitori di ossigeno e di energia, chiaramente evitando tutti i pericoli che sul percorso vi si pareranno davanti. Una volta avviato il gioco, premete spazio oppure fuoco, per partire quindi governate la shuttle fino a fine missione. In basso c'è il cruscotto che visualizza lo stato del carburante, luce, ossigeno ed energia, nonché il vostro punteggio. A questo punto partite ed eseguite la vostra missione di esplorazione e manutenzione delle basi stellari: occhio ai satelliti.

COMANDI:

Joystick e tasti cursore 4 direzioni
Fuoco o barra spazio opzioni

DILIGENZA

Siete stato assunto come postiglione dalla agenzia americana della Well's & Fargo, la rinomata agenzia di diligenza. Il vostro primo giorno di lavoro è veramente memorabile, infatti, vi viene assegnata la vostra vettura, una bellissima diligenza adibita al trasporto valori da Tucson a Tombstone. Subito dopo vi viene presentata la scorta armata che solitamente viaggia per difendere il carico. A questo punto ecco arrivare il vostro primo cliente... Un ricchissimo carico di lingotti d'oro che subito viene caricato in gran segreto sulla carrozza. Il segreto comunque non è stato rispettato poiché dopo poche ore, appena imboccata la pista che attraversa il deserto di Sonora, venite attaccati dai banditi. A questo punto, lasciate le redini ad un uomo della scorta e iniziate a sparare. E dovete sparare parecchio per difendere il carico.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti Q alto e A basso
Fuoco o start game fuoco o barra spazio

visibile nelle icone in basso. Siete alla ricerca di un vostro amico misteriosamente scomparso in questa giungla tropicale. Lo schema è quello dei classici platform Games, dovete evitare piante carnivore, paludi, serpenti, scimmie e chissà quali altri pericoli prima di trovare il vostro amico. In basso nello schermo avete le indicazioni che vi aiutano a sopravvivere nella jungla tropicale più un indicatore di forza che si attira premendo spazio o sparo nel joystick, più si tiene premuto e più la barra si allunga dandovi forza per salti o lanci di armi. Più a lato ci sono le 4 icone della vostra dotazione bellica, che dovete usare nel vostro viaggio. Per selezionarle premete i tasti da 1 a 4. Per iniziare il gioco dal demo che mostra l'uso delle icone, basta premere space. E con questo vi abbiamo detto tutto. Infine un aiuto, non passate sui ponti di legno: nove su dieci crollano! In bocca al lupo.

COMANDI:

Tastiera joystick
Tasti cursore 4 direzioni
Spazio forza o sparo
Tasti da 1 a 4 armi

64 CROISSANT RUN

Incredibile ma vero, anche la monotona vita del pasticciere nel mondo elettronico dei computers, diventa movimentata e pericolosa. Infatti il nostro eroe deve servire a degli affamati clienti un certo numero di croissant belli freschi e croccanti. Il problema è che il reparto forni ha subito l'invasione di uno stuolo di orsetti lavatori che hanno tutta l'intenzione di sbafarsi i croissant prima che il nostro eroe li impacchetti per i clienti. I dispettosi plantigradi spengono in continuazione i tappeti mobili che trasportano i dolci. Dovete intervenire prontamente e riaccendere i tappeti, senza farvi toccare dagli orsetti, quando vi sono vicini potete spruzzare loro addosso dello zucchero a velo e momentaneamente essi si fermeranno, giusto il tempo che voi possiate allontanarli con un calcio ben assestato. Quando avrete completato un carico, servirete i primi clienti e così via. Ricordate che il cliente ha sempre ragione...

COMANDI:

Joystick e tasti cursore 4 direzioni
Fuoco o barra spazio zucchero a velo

283 DOPPIO VIDEO RUN

Vi trovate nei panni della più pericolosa spia americana. Siete stato incaricato dal vostro governo di recuperare i pezzi di un missile nucleare che alcune spie nemiche hanno rubato e smontato. Mentre voi girate per il mondo, anche le spie del KGB sono al lavoro per il recupero dei preziosi reperti. Finalmente una soffiata vi indirizza verso il deserto dove il missile è stato occultato. A questo punto vi recate nel deserto, solo per scoprire che il vostro nemico vi ha preceduto e sta già esplorando il luogo alla ricerca dei pezzi. Il video è diviso in due parti, in una parte ci siete voi che eseguite le ricerche, mentre nella parte bassa potete tenere d'occhio il vostro nemico in modo che se dovesse trovare qualcosa prima di voi potrete eventualmente fregarglielo... come sicuramente non esiterebbe a fare lui.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Salto o sparo fuoco o barra spazio

g=308 F1-3D RUN CAS

Eccovi nei panni di un grande pilota di formula 1, al volante di una esaltante vettura potrete correre sui circuiti più belli del mondo, oppure costruire voi stessi un circuito che poi potrete percorrere a bordo del vostro bolide. Dal menù iniziale, potete scegliere se volete correre o prima volete creare una pista. Se scegliete di correre avete diversi livelli di difficoltà da scegliere, quindi, armati di joystick o di tasti cursore, dovete affrontare i vostri avversari. Il joystick in avanti scala la marcia, indietro invece la mette. Destra e sinistra sono le direzioni della vettura, e il fuoco è l'acceleratore. Se invece scegliete l'opzione edit, sempre con il joystick, potrete costruire, con i pezzi preformati, la pista su cui correre il vostro gran premio. La pista deve essere contenuta nella griglia a lato del video, spostando la freccia sui pezzi di pista, selezionate curve e rettilinee che automaticamente verranno posizionate sulla griglia. Quando selezionerete end, il computer eseguirà un giro di prova: se il circuito non sarà chiuso il computer ve lo scarta e dovete ridisegnarlo. Una volta usciti dall'editor, vi troverete di nuovo al menù principale.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore su/giù cambio marce
Joystick o tasti cursore des./sin. volante
Fuoco o barra spazio acceleratore
Editor:
Joystick o tasti cursore selezione pezzi della pista
Fuoco o barra spazio conferma

128-119 85 CUORE GUERRIERO RUN

Sembra impossibile, ma anche di questi tempi si parla di amore... Sì! Proprio del sentimento più antiquato e più dimenticato ma anche il più attuale ed intenso. In virtù di questo sentimento, al comando della nostra eroina dovete smuovere montagne, prosciugare fiumi... Beh, forse si esagera un poco, comunque resta il fatto che la nostra eroina deve cercare il suo amato. Eh sì, le parti questa volta sono invertite, e voi dovete fare in modo che lo trovi, dovete affrontare ogni genere di pericolo, le armi dovete trovarle per la strada che percorrerete, ed anche il medaglione che vi permette di accedere alle misteriose caverne di Ares, il cattivo che vi ha rapito il fidanzato, dovete conquistarvelo esplorando i numerosi schermi del gioco. In basso a destra è rappresentato il vostro amore sotto forma di cuore, ogni volta che qualcosa vi colpirà, il vostro amore verrà meno ed il cuore che lo rappresenta si rimpicciolerà. Quando il cuore scomparirà la missione finirà ed il vostro amato, anzi ex amato, sarà perduto... Buona fortuna.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti definiti da utente
Uso di un'arma fuoco o barra spazio

888 DUSTIN THE GAME RUN

Una volta tanto, dopo aver impersonato tante volte il personaggio buono di una storia, andiamo ad impersonare un cattivo, non proprio un cattivo, ma l'amico di un cattivo. Infatti, nel mitico carcere di Dustin nel Dexas, il più grande terrorista arabo, il mitologico D'ali al'hà è stato catturato dall'Fbi americana ed è stato imprigionato. Voi, travestito da ispettore del carcere, siete furbescamente penetrato all'interno del carcere ed il vostro compito è quello di cercare il vostro amico terrorista e liberarlo dal carcere e per tenere i contatti con i vostri complici all'esterno avete assunto come nome in codice quello del carcere e cioè Dustin. Ovviamente dovete fare in modo che i secondini non vi peschino in flagrante all'interno del carcere, altrimenti non ne potrete più uscire. Resta inteso che per liberare il vostro amico lo dovete prima trovare e... chi cerca trova.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti definibili
Salto o sparo fuoco o definibile
Uso e selezione oggetti definibili

345 396 415 FATUO SOCCORSO RUN CA

Al giorno d'oggi la gente pur di lavorare si organizza e inventa ogni genere di mestiere. E il caso nostro, che per sbarcare il lunario, decidiamo di diventare cacciatori di fantasmi. Ovviamente, per fare ciò, bisogna aprire un'azienda e dotarsi di ogni attrezzatura che possa tornare utile al mestiere. La cosa principale è comunque il denaro, per cominciare la banca vi concede un prestito, e voi con questi pochi soldi dovete acquistarvi l'attrezzatura che l'inserviente del negozio, con il muletto, provvede a caricarvi sulla macchina. A questo punto, bisogna iniziare a guadagnarsi il pane, dovete guardare la mappa della città e quando l'allarme suona che c'è qualcosa che non va montate in macchina e vi portate sul posto dove sulla mappa è indicato il fantasma. A questo punto piazzate la trap-

266 EXPLORER

Eccoci piombare nel mezzo della jungla misteriosa, dove i vatuzzi e tagliatori di teste restano i soli padroni. Voi armati di boomerang, pertica e poche altre armi,

polia che avete comprato, le piazzate per terra e con il raggio fotospiritoico dovete cogliere l'attimo in cui il fantasma si trova sulla trappola, in linea d'aria, e premete il fuoco. Se lo centrate avete catturato il fantasma, altrimenti lui si venderà su uno dei membri della vostra squadra. Un avviso: prima di mandarvi allo sbaraglio, occhio a non incrociare i raggi all'accensione altrimenti...

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Salto o sparo fuoco o barra spazio

GIR. 408 FLIPPER RUN

Un labirinto sterminato a disposizione di una palla da tennis al vostro comando. Si tratta infatti di superare i labirinti con la pallina evitando gli ostacoli che troverete sul vostro lungo, anzi lunghissimo cammino... pardon rimbalzo. Infatti dovete guidare la pallina facendola rimbalzare solo e ribadisco solo sulle piastrelle esagonali fino al goal di fine livello. Lungo il percorso, troverete delle piastrelle con dei punti interrogativi; queste toccandole vi forniranno dei bonus a sorpresa, le piastrelle con le frecce invece, vi permetteranno di avere un salto più lungo se le userete come trampolino. Dovrete inoltre avere cura di evitare accuratamente i personaggi in movimento che troverete sulla vostra strada pena la perdita prematura di una vita. Arrivati a fondo livello, c'è il quadro bonus, cioè, avete un certo numero di salti a disposizione, dovete rimbalzare su tutti i punti interrogativi che ci sono nel quadro, i salti che eventualmente avvanzerete saranno convertiti in sonanti punti... Buona fortuna.

COMANDI:

Joystick 4 direzioni
L alto
P basso
Q sinistra
W destra
Stop pausa

G=506 FORMULA 3 RUN

Altro gioco altra corsa, però questa volta gareggiamo in formula 3, dove anche se le vetture sono di cilindrata inferiore, le corse non sono meno divertenti di quelle di formula 1. Siete al comando di una vettura, con il joystick in mano, al semaforo verde via. Spingendo in su il joystick si accelera, mentre tirandolo verso di voi frenate. Destra e sinistra sono le direzioni che potete prendere per evitare di scontrarvi con i vostri avversari. Quando si approssima una curva, un'apposito cartello appare per dirvi da che parte è la curva e da che parte dovete quindi prenderla per non andare fuori strada. Riuscirete ad arrivare primi?

COMANDI:

Joystick o tasti cursore su/giù acceleratore e freno
Joystick o tasti cursore des./sin. destra o sinistra

Cassetta N.2 LATO B

GIR. 182 FORTRESS RUN

Avete sgominato la banda dei ribelli di Artemius, ma ora, entrati nella fortezza del vostro nemico, dovete, livello dopo livello ed armati di raggio laser, distruggere le

orde di automi che il terribile Voltron vi manda addosso per impedirvi di arrivare fino a lui. A vostra discrezione vi sarà possibile tramutarvi in missile per poter recare più danno alle difese nemiche, ma attenzione: tenete sott'occhio la quantità di energia che vi rimane, perché una volta finita quella, Voltron avrà vinto.

GIR. 84 FRECCETTE RUN

Nonostante l'avvento dei 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; dovete giocare le eliminatorie con il computer entrando direttamente nei quarti di finale. Per vincere il torneo, dovete battere ben tre avversari. Prima della gara, potrete fare dei tiri di prova selezionando l'opzione 1, dovete 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 po' di pratica e risulterete perfetti.

COMANDI:

Joystick 4 direzioni
Tasto di fuoco tiro freccetta

G=105 FREE SPORTS RUN

Ecco un'emozionante gara agonistica su ben tre specialità sportive, ogni volta che affronterete una delle specialità, dovete superare il punteggio minimo per passare alla gara dopo. Nella parte alta dello schermo potete vedere tutti i parametri di gara e i punteggi delle tre manches. Gli sport in cui dovete cimentarvi sono i seguenti: tiro al piattello; tiro con l'arco; sollevamento pesi. Tiro al piattello: siete posizionato dietro il bunker di tiro, da destra o da sinistra arrivano i piattelli, mentre al centro dell'area di tiro ci sono due quadrati che sono il vostro mirino, quello di sinistra è comandato dal tasto cursore di sinistra, quello a destra ovviamente è comandato dal cursore di destra. Quando volete sparare al piattello inquadrato in uno dei due mirini dovete premere il tasto corrispondente. Tiro con l'arco: siete al limite del campo di tiro, dalla parte opposta alla vostra si trova il bersaglio che scorre alternativamente da destra o da sinistra. Voi dovete, tenendo conto della direzione e dalla velocità del vento, centrare il bersaglio. Per scoccare la freccia basta premere la barra spazio oppure il fuoco del joystick, l'alzata, visualizzata in gradi, la potrete controllare tenendo premuto il tasto di comando. Più tempo terrete premuto il tasto e più in alto salirà la freccia. La direzione del vento viene determinata all'inizio della prova premendo una volta la barra spazio o il fuoco sul joystick. Sollevamento pesi: dovete alzare il bilancere

sopra la vostra testa, ogni volta cambia il peso da alzare, quando sarete pronti dovete premere la barra spazio quindi dovete agitare freneticamente il joystick da destra a sinistra il più velocemente possibile, in modo da aiutare il sollevatore ad alzare il bilancere. Dovete smettere di agitare il joystick quando sarete riusciti ad alzare il bilancere.

COMANDI:

Sparo destra o sinistra joystick o tasti cursore
Lancio freccia fuoco o barra spazio
Sollevamento bilancere joystick o tasti cursore

G=121 GALACTICA RUN

Siamo alle solite, in qualità di migliore pilota della flotta stellare siete stati incaricati di raccogliere i cristalli di carbonite che si trovano disseminati nel settore stellare ASZ34.98. Dopo essere montati a bordo del vostro eccezionale vascello spaziale e dopo un viaggio di ben 6 mesi arrivate sul vostro quadrante giusto in tempo per accorgervi che un'intera squadra di helvani sono al lavoro per raccogliere tutta la carbonite. Fate per mettervi al lavoro anche voi e subito gli helvani vi attaccano. Squadre intere di astronavi vi si buttano addosso tentando di distruggervi. Voi alzate subito gli scudi deflettori e tentate di procedere alla raccolta, dovete oltre ad evitare i proiettili e le astronavi nemiche, dovete colpire le meteore verdi e quelle blu. Quelle verdi contengono la carbonite mentre quelle blu vi danno armi ed energia. Lo status della vostra astronave lo potete tenere d'occhio sul fondo dello schermo mentre due aghi scorrevoli segnalano lo stato di efficienza scudi e di armi quando i due aghi si toccano la vostra nave esplose. Per poter prendere la carbonite e l'energia, dopo aver colpito la meteora, verrà espulsa una capsula colorata che voi dovete raccogliere passandoci sopra... Buona raccolta.

COMANDI:

4 direzioni joystick e tasti cursore
Sparo o fuoco barra spazio

GIR. 122 GHOSTIT RUN

Ecco ritrovato il nostro amico a forma di palla in una nuova avventura ai limiti della realtà (quella video-giocosa naturalmente). Pur essendosi trasferito in una nuova città, il nostro eroe sferico, continua ad essere perseguito dai suoi nemici, i fantasmi. Voi dovete così afferrare la vostra manetta e immediatamente dovete aiutare il vostro nuovo amico a sfuggire ai suoi nemici ed a mangiare tutta la frutta che si trova nelle strade. Lungo il percorso ci sono delle pillole particolari che vi trasformano in una pallina cattiva, in grado di aggredire e divorare i fantasmi che vi inseguono. In ogni caso, l'importante è che riusciate a divorare tutta la frutta dello schema e possiate passare al successivo. Buon appetito.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Salto fuoco o barra spazio

GIR. 216 GLADIA RUN

La vita per i poveri piloti di astronavi è sempre più dura: anche stavolta siete alle cloche di un velivolo ultrasofisticato. Purtroppo le vostre armi sono custodite in alcuni hangar sparsi e contrassegnati da numeri (ogni numero è un'arma diversa). Inutile dire che il vostro cammino è seminato d'insidie, a voi il compito di evitarle.

Comandi: joystick (consigliato); cursori e spazio.

249 GLI EWOKS RUN

La vita sul pianeta degli Ewoks è sempre stata idilliaca per gli abitanti, o meglio: lo è sempre stata fino al giorno in cui un crudele dittatore stellare (non illudetevi, è sempre il solito...), decide di invadere il pianeta per renderne schiavi gli abitanti (prima o poi ci riuscirà in un video gioco o l'altro). Inizialmente l'impresa riesce, poiché cogliendo di sorpresa gli Ewoks, riesce a farne prigionieri la maggior parte ed a chiuderli nella fortezza dell'innominato (una citazione al Manzoni ci voleva!). Gli Ewoks restanti eleggono voi come loro eroe e salvatore, e voi chiaramente in virtù di questa elezione, armato di sassi e bastoni da lancio, dovete attaccare e distruggere le orde malefiche e liberare i vostri compagni. Infrangendo così per l'ennesima volta i sogni di conquista del malefico di turno. Ah! Dimenticavamo di dirvi che non sapete nuotare... a buon intenditor poche parole. Auguri.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Sparo fuoco o barra spazio

178 292 GLI INVASORI RUN

Alla conquista dello spazio. Dopo un viaggio estenuante durato ben 3 anni lo shuttle ha raggiunto la piattaforma su una delle lune nascoste di Saturno. Dall'orbita della luna, come d'accordo, lo shuttle lancia un piccolo modulo laboratorio spaziale con voi a bordo affinché possiate studiare la composizione di questo strano pianeta disabitato. Dopo il lancio, vi mettete subito al lavoro e con buon profitto. Purtroppo per voi il pianeta è tutt'altro che disabitato e mentre siete intento a studiare degli interessanti reperti degli esseri alquanto strani vi attaccano dall'alto passandovi sopra. Un brivido freddo vi percorre la schiena, poiché sapete che i rinforzi non arriveranno, come d'accordo, prima di una settimana terrestre, e sapete anche che il vostro modulo dotato di cingoli non è in grado di volare. Inoltre, sulla base delle osservazioni, poiché il pianeta sembrava disabitato, la scorta di munizioni è relativamente piccola visto che non servivano. Siete ridotto male dovete tentare di resistere più che potete il modulo è programmato a sparare un proiettile solo per ogni passaggio in modo da economizzare munizioni... Buon soggiorno.

COMANDI:

Destra sinistra tasti cursore
Sparo barra spazio

303 320 GLOBULO RUN

Siete questa volta all'interno del corpo umano... e siete nei panni di un povero globulo bianco occupato nella ricerca e distruzione dei vari germi e microbi che viaggiano all'interno del corpo umano. In basso la barra colorata rappresenta lo stato di salute del vostro corpo invaso dalle malattie, dovete raggiungere i corpuscoli estranei circolando all'interno dei vari organi e distruggendo gli agenti patogeni o assalandoli direttamente oppure lanciando contro di loro degli anticorpi.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore 4 direzioni
Barra spazio o fuoco lancio anticorpi

338 458 GOLF 3-D LOAN

Ecco un gioco divertente e tutto sommato

interessante; spieghiamo innanzitutto 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 traiettoria 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 secondo 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 minor numero di tiri possibile. Provateci un poco?

COMANDI:

Selezione dei parametri joystick o tasti cursore
Conferma fuoco o barra spazio

430 420 HAMBURGER RUN

Di gran moda sono diventati i fast-food, e tutti pressati dalla fretta si precipitano a mangiare panini a quattro ganache, ma occhio alle indigestioni. Infatti il nostro personaggio, dopo una bella scorpacciata di panini, si addormenta ed è così che inizia l'incubo, un incubo orrendo dove salsicce e uova al tegamino sono di grandezza pari alla vostra e vi corrono dietro per mangiarvi... Voi dovete guidare il nostro eroe a preparare i panini nei piatti in fondo allo schermo cercando di sfuggire ai crudeli omanpanici che vi inseguono. Avete a disposizione 4 prese di pepe che potete spruzzare loro addosso fermandoli momentaneamente. La ricarica del pepe vi verrà data durante il gioco. Buona fortuna e... cercate di svegliarvi in fretta, gli incubi sono molto brutti...

COMANDI:

Joystick o tasti cursore 4 direzioni
Sparo o barra spazio pepe

485 480 HOLLY-POP RUN

Ecco ritrovato il nostro amico a forma di palla in una nuova avventura ai limiti della realtà (quella video-giocosa naturalmente). Pur essendosi trasferito in una nuova città il nostro eroe sferico continua ad essere perseguitato dai suoi nemici: i fantasmi. Voi dovete così afferrare la vostra manetta e immantinente dovete aiutare il vostro nuovo amico a sfuggire ai suoi nemici ed a mangiare le sferette che si trovano nel labirinto. Lungo il percorso ci sono delle mattonelle particolari che vi trasformano in una pallina cattiva, o in un gigantesco ippopotamo o addirittura in un razzo supersonico. Nei primi due casi po-

tete vendicarvi divorando i vostri nemici, mentre nell'ultimo caso potrete attenderli al varco e con un potente cannone potrete farne polpette. In ogni caso l'importante è che riusciate a divorare tutte le sferette dello schema e possiate passare al successivo. Buon appetito.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Fuoco fuoco o barra spazio

402 400 CARINO 402 IL GIRO DEL MONDO RUN

Girare il mondo è molto bello, ora ne avete l'opportunità. A bordo di una rombante vettura dovete girare le maggiori città del mondo. Il percorso si colora man mano che procedete. Ovviamente non dovete scontrarvi con il traffico locale che non cercherà sicuramente di evitarvi. Inoltre dovete evitare di investire i gatti che trovate per le strade. Lungo il percorso vi sono delle taniche di benzina che raccoglierete passandovi sopra. Queste vi serviranno per lanciare contro le vetture che vi si pareranno davanti, trasformandole in cuoricini che raccolti vi frutteranno tanti bei punti. Per lanciare le taniche usate il fuoco o la barra spazio, mentre per saltare da un livello all'altro basta puntare il joystick in su. Buon viaggio.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore 4 direzioni
Fuoco o barra spazio lancio taniche

471 470 IL LADRO DI BAGDAD RUN

In questo gioco impersonate uno dei numerosi ladruncoli che infestano la città di Bagdad. Avete deciso di fare un colpo grosso, da maestro: volete svuotare addirittura le casse della Banca Centrale che è protetta dai più sofisticati sistemi di allarme. Per riuscire nei vostri intenti criminosi vi avvalete, indovinate un po', del vostro computer: stando comodamente seduti di fronte al vostro terminale fingete di giocare ad abbattere il solito muro di mattoni con la solita racchetta e la solita pallina; in realtà, ogni volta che passate da un livello all'altro vi state addentrando sempre più nei meandri del computer che racchiude i segreti contabili della Banca Centrale. Colpendo con la racchetta o con la pallina le bolle colorate che di tanto in tanto fluttuano per la stanza otterrete le più svariate facilitazioni di gioco. Per passare da una stanza alla successiva occorre colpire la chiave presente in ogni stanza e lanciare la pallina attraverso la porta che si aprirà. Una volta giunti nell'ultima stanza il vostro computer ordinerà a quello della banca di trasferire il danaro sul vostro conto corrente e voi potrete andare a ritirarlo comodamente con un assegno. Una volta spesi tutti i soldi... non vi resterà che ritentare il colpo...

COMANDI:

Destra o sinistra joystick o tasti cursore
Sparo fuoco o barra spazio

Cassetta N.3

LATO A

419 52 400A 419 IL MAGO ERBORISTA

Era la notte dei tempi... Potrebbe essere il prologo di una fiaba, ma invece siete nel tempo dei maghi alchimisti, e ne imperso-

nate uno, come al solito il buono. All'inizio vi trovate davanti alla vostra capanna. Un messaggero vi ha portato notizia che un vostro vecchio nemico sta tornando per sfidarvi a colpi di incantesimi. Quindi per difendervi dovete armarvi di invincibili incantesimi. Sul basso dello schermo, c'è il libro degli incantesimi, purtroppo, per poterli eseguire dovete attivarli con apposite erbe che troverete nei campi e nel cimitero. Le piante da raccogliere, le riconoscerete dal fusto più chiaro, per raccogliere basta andarci di sotto, cioè nella parte bassa della pianta e spingerla con la direzione in alto, automaticamente si apre la pagina dove è segnata la pianta e questa viene evidenziata. Quando le due piante che compongono l'incantesimo sono evidenziate tutte due, per attivare l'incantesimo dovete tornare alla vostra capanna e usare il calderone. Ora, come aiuto mi pare che basti... Ah, dimenticavo che il vostro nemico è in giro che vi cerca, la bussola in basso a destra indica dove si trova rispetto alla vostra posizione. Ancora una cosa, per lanciare un incantesimo dovete essere alla presenza del vostro nemico, e dovete premere il fuoco o la barra spazio. Inoltre l'incantesimo Zombie va lanciato quando c'è un contadino nei paraggi, però ricordate che lo zombie non potete controllarlo e potrebbe attaccarvi. Per scegliere quale incantesimo lanciare, nel caso ne abbiate da lanciare dovete aprire il libro degli incantesimi, alla pagina dell'incantesimo voluto premendo fuoco o barra spazio contemporaneamente a destra o sinistra finché non appare.

COMANDI:

Joystick O-P-Q-A 4 direzioni
Fuoco barra spazio lancia incantesimi

INSETTI

Ed anche questa volta non poteva mancare la saga stellare, ancora una volta a bordo del veicolo cosmico TV45 dovete sfidare la collera delle orde spaziali di Insecta, un pianeta abitato da crudeli insettoidi molto bellicosi e progrediti. Ogni due formazioni avete un quadro bonus che vi permetterà di fare punti. Questo è il classico gioco di spara e fuggi, quindi dovete fare più vittime che potete, mentre siete intenti alla battaglia fate attenzione a non farvi avvicinare dalle navi ammiraglie che hanno la possibilità di fare prigionieri le navi nemiche. Qualora ciò accadesse, potete recuperare la vostra astronave uccidendo la nave ammiraglia senza colpire la vostra nave. La nave liberata si affiancherà alla vostra dandovi una potenza di fuoco doppia.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore destra o sinistra
Barra spazio o fuoco sparo

IO ROBOT

Siete al comando di un super robot elettronico, alla conquista di mondi sconosciuti. Il vostro mezzo è dotato di armi sofisticate ed inoltre può correre oppure trasformarsi in aereo. Per poter conquistare un pianeta dovete prima abbattere tutte le forze di difesa che vi vengono contro. Comandi: joystick (consigliato) o cursori e spazio. Per la trasformazione il pulsante di sparo 2 sul joystick, od il tasto Code sulla tastiera.

ISOLEX

Siete un pilota di astronave, una stupenda astronave, armata con le più sofisticate armi che la tecnologia mette a disposizione. La confederazione unita della galassia vi manda in esplorazione in una zona di spazio sconosciuta, dove i pianeti sono

sostituiti da isole siderali. Come la vostra astronave si avvicina allo spazio confinante venite attaccati immediatamente da ondate enormi di nemici. Ovviamente dovete difendervi per non soccombere, e nello stesso tempo dovete colpire tutte le torrette a terra o meglio sulle isole che riportano sopra il simbolo B, maiuscolo o minuscolo. Ogni gruppo di isole che riuscirete a passare incolumi vi farà passare attraverso un portale armato, se riuscirete a distruggere il simbolo della zona che avete appena passato, senza venire colpiti dalle torrette, verrete premiati da punti bonus e sfiderete il nuovo livello. Non ci resta che dirvi che avete solo 3 vite e... buona fortuna.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Fuoco fuoco o barra spazio

LA SFIDA

Non ci troviamo all'ok corral per questa sfida, ma ci troviamo in un campo pieno di ostacoli che il nostro elaboratore ci crea all'uopo. La sfida viene giocata tra due robot, uno rosso e uno blu, uno comandato da voi e uno da un vostro amico o dal computer. In alto c'è un indicatore che indica lo stato di avanzamento della sfida, se ci sono più quadratini blu, vince il blu altrimenti vince il rosso. La fine della sfida avviene quando tutti i quadratini diventano di un solo colore, e quindi vince il robot del colore corrispondente. Ma voi vi chiederete come competere con il vostro avversario, e noi siamo qui per farlo. Infatti, si tratta di uccidere (eufemisticamente parlando) il vostro avversario sparandogli addosso con il laser che avete in dotazione, evitando accuratamente di essere colpiti a vostra volta. Ogni volta che uno dei due contendenti verrà colpito perderà delle unità vitali, quando queste unità vitali saranno a zero, il robot corrispondente potrà essere considerato morto, ed il suo avversario perderà un quadretto (vedi sopra), e quindi sarà pronto per un'altra sfida. Ah, dimenticavamo di dire che ci sono dei bonus che danno unità vitali quando ci passate sopra, voi o il vostro avversario, ma ci sono anche dei malus che le fanno perdere, a voi scoprirli...

COMANDI:

Robot 1 blu joystick in porta 1 o tasti cursore
Robot 2 rosso joystick in porta 2
Per sparare premere fuoco e per il blu la barra spazio

LE BIGHE

Ed eccoci con la fantasia, al tempo dei romani antichi, quando i giochi nel circo erano l'unico divertimento apprezzato. Come di consueto noi non faremo da spettatori ma saremo i protagonisti di una selvaggia gara di bighe all'ultimo sangue. Noi saremo armati di ascia, e dovremo cercare di vincere la gara con i mezzi più sleali possibili. Non dobbiamo dimenticare comunque la pista che non è senza ostacoli. Quindi, con un occhio al percorso bisogna affrontare i vostri avversari. Ogni volta che uccidete uno dei vostri avversari con l'ascia, vi impadronirete dell'arma posseduta da costui, catene, reti, spade e altre armi sono in dotazione ai vostri avversari, ma attenzione, sceglieteli con dovizia perché se l'avversario che uccidete avrà un'arma meno efficace della vostra, questa sostituirà quella in vostro possesso. Per quanto riguarda la vostra energia la potrete tenere d'occhio controllando la barra vicino al nome del re dell'arena: Ben Hur.

COMANDI:

4 direzioni joystick in porta 2

Sparo fuoco
Per la tastiera i tasti sono definibili a piacere

350 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 dovete 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
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

MARIO IL POMPIERE

Ecco di nuovo il nostro eroe Mario in auge, questa volta nelle vesti di un pompiere, deve impedire che un magazzino venga distrutto dal fuoco. Il problema è che per le scale del magazzino circola un pericoloso piromane che appicca instancabilmente allegri fuocherelli in giro per i vari piani. Voi dovete correre per i piani del magazzino e spegnere i vari focolai di incendio. Per poterlo fare, potete usufruire dei vari estintori che ci sono appesi al muro, ma di potenza limitata, oppure degli idranti dislocati in punti strategici del magazzino, occhio che il fuoco non ve li distrugga. Come ultima spiaggia avete a bordo della vostra autopompa 5 estintori. La cosa più importante da salvare è il contenuto della cantina del magazzino, infatti qui vengono tenute merci preziosissime e molto infiammabili, quando vengono distrutte queste merci il gioco finisce. Per salire potete usare la scala a bordo dell'autopompa o delle scale interne, per lo meno finché il fuoco non le distrugge.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore 4 direzioni
Fuoco o barra spazio apre acqua

MASQUE

Vita avventurosa, così dovremmo intitolare l'autobiografia di un giocatore appassionato di video games. Questo perché la maggioranza dei video giochi ci portano a vivere avventure appassionanti e soprattutto fantasiose, avventure che possono essere vissute solo nel mondo elettronico del vostro computer. È il caso di Masque, un gioco che vi porta in un mondo a tre dimensioni, nei panni del super eroe mascherato Masque il misterioso. In breve, il

vostro peggior nemico, il mago Roz, ha rapito il vostro compagno di avventure, e voi dovete addentrarvi nella fortezza del mago per poterlo liberare. Prima di iniziare la ricerca, un vostro informatore, vi fa sapere che il vostro compagno è prigioniero della torre senza scala, raggiungibile solo volando. Quindi voi andate all'angar e scoprite che il mago ha rubato tutte le vostre armi e i pezzi vitali del vostro Masqplano, con il quale contavate di salvare il vostro amico. Penetrate quindi nel maniero alla ricerca delle armi e dei pezzi del masqplano, per poter riavere il vostro compagno. Il gioco, all'inizio ha un menù che vi permette di selezionare tutte le opzioni di gioco e soprattutto vi permette di scegliere i tasti con cui giocare oppure se preferite il joystick...

COMANDI:

4 direzioni
Salto

tastiera o joystick
fuoco o tastiera

MIRO

Ecco ancora un'ennesimo emulo del mitico pong. Vi ricordate di pong, il gioco che rese famoso il coin-op, ebbene eccovi un'altra versione di tale gioco per il vostro computer MSX. Dopo aver premuto la barra spazio per iniziare il gioco viene visualizzato il campo di gioco, in alto si trovano i mattoni da abbattere, sul basso c'è il pozzo difeso dalla racchetta che voi comandate dalla tastiera. Lo scopo del gioco è di abbattere il maggior numero di mattoni senza far cadere la pallina nel pozzo. La racchetta si muove solo a destra o a sinistra comandato dai tasti cursore corrispondenti. Più andrete avanti nel gioco e più aumenterà la velocità della pallina.

COMANDI:

Destra o sinistra
Inizio gioco e servizio pallina

tasti cursore
barra spazio

576 MOTO CIRCUITO

Il rombo dei centauri questa volta si accosta alle vostre orecchie partendo dall'altoparlante del vostro monitor. Alla guida di una rombante motocicletta dovete cercare di vincere il gran premio. Questo in sintesi lo scopo del gioco, impugnate quindi il joystick e inforcate la vostra motocicletta. Alla partenza non sarete solo, ma avrete sulla griglia di partenza al vostro fianco i vostri avversari. Dopo il via dovete tenere la testa con la vostra moto. Di fronte a voi avete la vista del circuito in tre dimensioni, in fondo allo schermo avete tutti i dati che vi servono per, speriamo, vincere la gara o perlomeno piazzarvi in modo onorevole... In fondo, sul lato sinistro potete aiutarvi con la vista in pianta del circuito, con le posizioni delle varie moto. Con il joystick potete comandare la moto a destra o a sinistra, mentre con il fuoco controllate la manetta del gas. Per quanto riguarda le curve, al loro approssimarsi, vedrete apparire nella parte alta del video l'indicazione di curva destra o sinistra. Infine occhio alla benzina, poiché il pieno vi deve durare per tutta la gara.

COMANDI:

Acceleratore
Sterzo

fuoco o barra spazio
joystick o tasti cursore

MOTOSCAFO

In omaggio a questo sport piuttosto affascinante, persino James Bond ha dedicato alcune sequenze di un suo famoso film, dove due motoscafi si inseguono per una buona mezz'ora. Voi in questo gioco non sarete inseguiti da nessuna spia internazionale, ma bensì dovete raggiungere al-

cuni traguardi di volta in volta più complessi e difficili. Quello che ancora non capiamo, e pensiamo di essere in buona compagnia, è come è possibile che nel mondo dei video games, anche una cosa semplice come l'andare in motoscafo, diventa di una complicazione diabolica. Nel nostro caso pare che i tragitti sui quali dovreste dimostrare la vostra bravura, siano stati scelti dove c'è più scogli che acqua. In ogni caso, la corsa è a tempo, dovete arrivare entro tempo limite ai vari posti boa portando il maggior numero di bandierine che trovate lungo il tragitto. Inutile dire che ogni contatto con gli scogli vi danneggerà. In bocca al lupo.

COMANDI:

Destra sinistra
Manetta
Decelerazione

joystick o tasti cursore
joystick o cursori in giù
joystick o cursori in su

NINJA

Siete nei panni di un eroico Ninja e dovete andare a salvare una preziosissima statua appartenuta alla dinastia Ming. I rapitori fanno parte dei Ninja bianchi che vivono nella terra stregata. Voi fedeli ai comandi del vostro imperatore, vi addentrate in territorio nemico decisi a ritrovare la statua rubata. A vostra disposizione avete le solite armi che potrete utilizzare premendo la barra spazio o il fuoco sul joystick mentre per saltare le buche o salire le corde usate la freccia in alto. Riuscirete a ritrovare la statua e a riportarla al vostro imperatore?

COMANDI:

Joystick o tasti cursore
Barra spazio o sparo

4 direzioni
uso delle armi

Cassetta N.3

LATO B

OLIMPIADI INDOOR

Squillino le trombe ed escano le squadre, no! State tranquilli, non si tratta di un gioco con Pippo Baudo, ma state per giocare con uno dei migliori giochi dedicati alle discipline sportive che mai siano stati programmati. Prima della spiegazione dei giochi vogliamo però dare una piccola raccomandazione, per giocare con questo gioco, procuratevi un joystick moooolto robusto, infatti, durante la foga dell'azione ginnica potreste rimanere a piedi e... ciao medaglia d'oro. Il gioco comprende 4 specialità ginniche: tuffi, cavallo, tappeto elastico, sbarra. Tuffi: dovete fare un tuffo dalla piattaforma e quindi dovete volteggiare il più possibile e quindi entrare in acqua in maniera eretta. Cavallo: dovete prendere la rincorsa e alla massima velocità compiere dei volteggi in modo da atterrare in modo eretto davanti alla giuria. Tappeto elastico: anche qui dovete effettuare dei volteggi però la rincorsa è sostituita da salti slanciati dal tappeto elastico. Sbarra: dovete appendervi alla sbarra e compiere delle giravolte per slanciarvi, quindi spiccare un salto e compiere delle capriole per poi atterrare in modo eretto davanti alla giuria. Per passare alla specialità successiva dovete superare la prova precedente superando il minimo punteggio stabilito. Per superare la prova avete a disposizione 3 prove, per effettuare i volteggi dovete agitare da destra a sinistra il più velocemente possibile, mentre per avere le esatte posizioni dovete premere il tasto di fuoco. Infine per avere una giusta visione delle varie specialità vi conviene

osservare attentamente il demo che a turno vi mostrerà le varie specialità.

COMANDI:

Forza
Posizioni

joystick o tasti cursore
barra spazio o fuoco

GIRI=64

PALLA

Dopo le avventure vissute dal nostro amico sferico in 3D, passiamo a delle avventure in 2D. Vi trovate all'interno di un labirinto pieno di piselli che dovete raccogliere uno ad uno, il problema è che il labirinto è abitato da alcuni fantasmi che sono tutt'altro che contenti che voi andiate in giro per casa loro a raccogliere piselli e frutti, si anche frutti, infatti di tanto in tanto appare un frutto che se raccolto vi procurerà parecchi punti. Infine nei quattro angoli vi sono alcuni piselli un poco più grandi degli altri, si tratta di piselli altamente energetici che vi danno la possibilità di aggredire per pochi istanti i fantasmi, quando questo accadrà vedrete i fantasmi diventare blu dalla paura e restare tali per tutto il tempo che durerà l'effetto del super pisello... auguri.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore

4 direzioni

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 po' 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 optional 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 tornervi utili al fine della fuga. Buon pieno.

COMANDI:

4 direzioni
Per saltare

joystick o tasti cursore
lanciarsi sul trampolino

PIANETA METALLO

Ecco una nuova versione di Rambo, questa volta però dovete conquistare un avamposto spaziale, abitato da terribili alieni. Infatti, dopo che la terra aveva costruito questa base, durante un ciclo di lavoro, alcune navi aliene avevano attaccato e conquistato la base, cosicché la terra vi manda, paladino della giustizia, a riprendere ciò che già era vostro. La base è divisa in piani ed i piani in stanze. Per accedere ai piani superiori bisogna arrivare nelle stanze dove si trova la botola del turboelevatore, una volta trovata tale botola dovete salirvi sopra e premere il Graph o il secondo tasto di fuoco. Tutto questo ovviamente se i mostri ve lo permetteranno, poiché per ogni stanza che passate le difficoltà aumentano. Bisogna poi riconoscere diversi tipi di mostri, quelli che rimangono uccisi, quelli che dopo uccisi rilasciano una stella e quelli che vengono solo storditi. Le stelle rilasciate dai mostri defunti vanno raccolte e serviranno a darvi

più potenza. Buona fortuna.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore 4 direzioni
Tasto di fuoco 1 o barra spazio sparo
Fuoco 2 o Graph apertura elevatore

PIERINO LA PESTE NERA

Normalmente nei giochi, il giocatore fa la parte del buono, e si scopre così che fare cose buone, trovare tesori o girare per sterminati labirinti per salvare qualcuno, è tutt'altro che facile. Ora, con questo gioco i ruoli sono invertiti. Voi siete Pierino la peste e dovete cercare di essere il bimbo più cattivo che c'è. In fondo allo schermo, vi è visualizzato il contatore delle botte che prenderete, e il cattivometro. Infatti, più ne combinerete, più l'indice del cattivometro salirà. Qualche suggerimento potrebbe essere quello di prendere il martello e rompere tutto, oppure uscire per la strada e infastidire la gente ecc., ecc. Tuttavia, anche esseri cattivi non è così facile! Infatti come al solito, gli arnesi vanno cercati per poterli usare, e poi tutti quelli che ci girano intorno vogliono picchiarci e ci corrono dietro... come fare? Innanzi tutto armatevi di joystick o tastiera e poi aguzzate l'ingegno altrimenti il cuiletto inizierà a bruciarvi a forza di sculaccioni.

COMANDI:

Q fine gioco/joystick
Z sinistra
X destra
O su
K giù
Spazio opzioni (quando
attive)/fuoco=opzioni

PINGUINO

Brutta vita quella del pinguino, o meglio della mamma del pinguino. Infatti questo grazioso animale deve cercare a tutti i costi di salvare le sue uova dalle fameliche grinfie di orsi bianchi e da altri predatori che attentano alla vita del futuro pinguino. A questo scopo, la mamma deve portare al sicuro l'uovo negli anfratti di una profonda caverna scavata nel ghiaccio, purtroppo però, nei piani intermedi gli orsi e le foche vi inseguono e voi dovete difendere l'uovo e portarlo in salvo. Per fare questo dovete fare dei buchi nel pavimento a colpi di becco, e quindi con dolcezza farvi scivolare l'uovo, badando che il salto non sia troppo alto, altrimenti l'uovo si romperà. Una volta che il primo uovo sarà il salvo, dovete impegnarvi per portarne un secondo ed un terzo... ma ci riuscite?

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Salto fuoco o barra spazio
Colpo di becco fuoco 2 o tasto Graph

PIRATA STRADALE

Nonostante il ministro Ferri, che Dio lo abbia in gloria (ma non troppo) noi, folli smanettoni delle tastiere, possiamo ancora impunemente superare il fatidico limite dei 110 orari. O meglio, possiamo ancora farlo finché il ministro non se ne accorgerà e penserà a fare un limite di velocità anche per i videogames. Nel frattempo senza tema alcuno, con questo videogioco, ci possiamo cimentare in una corsa suicida, un lungo rettilineo dove lo scopo è quello di arrivare alla fine del percorso prima che qualcuno ci distrugga la macchina o prima che ci finisca la benzina. Le regole del gioco sono poche ma tragicamente severe: i bordi del tracciato sono fatali per la vettura, ogni volta che esplode perdete 20 unità di carburante, la vostra gara finisce quando il vostro serbatoio è vuoto.

Come chiacchia vi diciamo che la vostra vettura è fornita di serie di un cannoncino collegato con il volante, potete sparare dei colpi nella direzione in cui è orientata la vostra guida. Una chance in più per distruggere i vostri avversari... in bocca al lupo.

COMANDI:

Destra sinistra joystick o cursore des./sin.
Acceleratore joystick o cursore su
Sparo fuoco o barra spazio

PISTOLIERI

Siete un famoso bounty killer, il vostro mestiere è quello di cercare e uccidere i ricercati in modo da poter incassare la taglia. All'inizio vi si presenta un tiro a bersaglio a dei sacchi di soldi più sacchi colpirete e più soldi avrete in tasca per iniziare il gioco. Una volta che avrete un po' di soldi inizierete la ricerca del primo malvivente, quello raffigurato nel manifesto al lato del gioco, dovete trovarlo e sfidarlo a duello. Per trovarlo dovete girare tutto il villaggio seguendo la direzione che vi indicheranno dei simpatici monelli con il dito. Nella vostra ricerca vi potrete aiutare montando dei cavalli che ovviamente dovete pagare, come dovete pagare anche le munizioni che di volta in volta sparerete. Inoltre non dovete mai entrare in contatto con le donne che camminano per la strada pena la perdita di una vita.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore 4 direzioni
Fuoco o barra spazio sparo

PLANETOIDS

Eccovi alle prese con una galassia da conquistare. Una galassia dominata da una razza guerriera molto bellicosa, formata da robot. Voi a bordo del vostro velivolo dovete sorvolare la superficie di ogni pianeta poiché la vostra missione consiste nell'individuare e distruggere il capo delle centurie di ogni pianeta. Lungo il viaggio dovete tenere d'occhio il livello del carburante poiché se precipiterete sarete distrutto. Per fare il pieno basterà colpire con il vostro laser i depositi di carburante colorati di rosso. Occhio ai tragitti tra un pianeta e l'altro, se siete scarsi di carburante correte il rischio di finirlo.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore 4 direzioni
Fuoco o barra spazio laser

PROBOSCIDE

Ecco un gioco veramente strampalato. Voi siete uno scarpantibus, sì, uno di quegli strani animali della famiglia dei sarchiaponi. Dovete giocare con un vostro simile ad un gioco di palla assai singolare, si tratta di lanciare la palla al vostro avversario in modo che non riesca a prenderla. Se il vostro avversario riesce a ribatterla voi dovete di rimando, fare altrettanto. Voi obietterete che come gioco è abbastanza semplice, e in effetti lo sarebbe se non fosse per alcune sfere di energia colorate che gironzolan tra voi ed il vostro avversario. Infatti quando la palla colpisce per esempio la sfera rossa, la palla scompare, e appare da un'altra sfera dello stesso colore che si trova magari al lato opposto del piano di gioco. Capirete che per vincere a questo gioco bisogna intuire la traiettoria della palla, e a questo punto è veramente così facile questo gioco?

COMANDI:

2 direzioni joystick o tasti cursore
Sparo fuoco o barra spazio

Q-HOP

Eccoci di nuovo alle prese con delle piramidi geometriche da colorare. Al comando del vostro joystick o se preferite della vostra tastiera, avete una simpatica palletta con tanto di occhi e naso. Si tratta di saltare su tutti i piani della piramide, facendoli così cambiare di colore. Passate al quadro successivo, dopo avere cambiato tutti i cubi della piramide da giallo in rosso. Chiaramente la vostra opera non potrà essere compiuta indisturbata poiché ci sono alcuni esseri che vivono sulla piramide, ai quali la piramide piace così come è. Fate molta attenzione a costoro, poiché se saltano sulla casella dove vi trovate oppure voi saltate sulla loro verrete inesorabilmente buttato nel vuoto. Ai lati della piramide, inoltre, ci sono due ascensori che possono essere usati da voi una sola volta, saltandoci sopra verrete riportati all'apice della piramide. Infine una raccomandazione: occhio a non cadere giù dalla piramide! Buona fortuna.

COMANDI:

Le direzioni sono sulle diagonali:
In basso a sinistra giù + sinistra
In basso a destra giù + destra
In alto a sinistra su + sinistra
In alto a destra su + destra

VALE SIA PER IL JOYSTICK
CHE PER LA TASTIERA

RACCHETTA

Ci risiamo! Siamo nuovamente al comando della mitica racchetta che tanto ci ha entusiasmato agli albori dei videogames e che ancora ci entusiasma. Il gioco è quello solito, cioè dovete con una racchetta che si sposta a destra o a sinistra, impedire che una pallina si schianti nella parte bassa dello schermo. Spingendo verso l'alto questa pallina, dovete fare in modo che vada a rimbalzare contro dei mattoncini colorati che a contatto di questa pallina si dissolvono più o meno velocemente. Sotto alcuni di questi mattoncini ci sono dei rulli, anch'essi colorati. Quando il mattone che li nasconde viene dissolto, il rullo scenderà verso il basso, voi dovete fare in modo di toccarlo e il rullo vi darà un bonus in base al suo colore. Infine non mancano i cattivi, che entrano nel gioco da alcune porticine che una tantum si aprono in alto. Questi cattivi, hanno la cattiva abitudine di deviare la pallina quando vi va a sbattere contro, e questo sovente causa la perdita della pallina... A questo punto non resta che dire è più veloce l'occhio o la mano? Provateci.

COMANDI:

Destra sinistra joystick o tasti cursore
Fuoco o start game fuoco o barra spazio

Cassetta N.4

LATO A

RALLY TURBO

Dopo aver caricato il programma vi trovate al volante di una potente macchina con il motore turbo. Dovete correre il rally dei campioni, articolate in diverse tappe. Per ogni tappa avete un pieno di carburante e alcuni punti di rifornimento volanti. Alla partenza, dunque e via. Con la barra spazio comandate l'acceleratore, mentre con i tasti cursore andate a destra o a sinistra. La gara si svolge sul tracciato stradale normale, quindi occhio ai camion, ai pullman,

e agli ostacoli comuni. Ogni volta che sulla strada trovate un piccolo cuore viola con una B, passandovi sopra avrete un bonus di carburante. Ogni volta invece che finite contro il guardrail e vi schiantate, perdetevi un tot di carburante. La gara finisce quando restate senza benzina. Per sapere a che punto della tappa vi trovate, tenete d'occhio l'indicatore a lato dello schermo. Auguri e buona corsa.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore direzioni
Fuoco o barra spazio acceleratore

40 RANOCCHI RUN

La vita nello stagno pare che segua i binari del resto del mondo, e quindi ci automatizziamo anche lo stagno. Peccato che però nello stagno ci sguazzano anche i piccoli che di automazione non ne capiscono gran che, in compenso sono dei maestri a cacciarsi nei guai. Infatti, nella zona, sono state avvistate dei predatori che alle rane non piacciono molto. Ecco che quindi entra in gioco un bel sistema di trappole elettroniche, che però ha intrappolato, invece che i predatori i girini che curiosavano nei dintorni. Voi dovete fare il giro delle trappole, aprirle con le leve e andare a liberare i girini prima che muoiano, senza incocciare nei mortali predatori. Per poter evitare le trappole, dovrete saltare con l'aiuto di altre ranocchie che per mezzo di altalene vi danno la spinta al salto. Infine, a complicare ulteriormente la situazione ci si mette anche l'energia, per recuperarla bisogna seguire i cartelli che indicano dove sono gli insetti che dovrete catturare per sfamarvi. Ma occhio agli uccelli affamati. Buona fortuna.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore

9=86 ROBIX RUN

Robix è il guardiano dei nove settori del pianeta, tutti controllati da un computer che possiede terminali in ciascuno dei suddetti settori. Ogni settore possiede un terminale in trasmissione e uno in ricezione ed il nostro Robix dovrà proteggere dall'attacco alieno il programma che viene trasmesso e ricevuto all'interno dello stesso settore. Per il funzionamento del computer sono disposti in ogni settore degli elementi attivi che possono essere distrutti dagli alieni, Robix dovrà anche provvedere alla loro sostituzione con degli elementi funzionanti presenti nel settore stesso. Sono due i laser a disposizione del nostro robot: il primo per la distruzione dei nemici, il secondo per la distruzione dei muri; ricordate che il loro utilizzo provocherà una diminuzione di energia. L'energia può essere recuperata sfruttando i contenitori energetici contrassegnati con la lettera E disposti in ogni settore. Per meglio riuscire ad indirizzare il programma dal terminale in trasmissione (di forma piramidale) al terminale in ricezione (un parallelepipedo con due antenne) dovrete utilizzare gli elementi di ricambio ponendoli in modo da ostacolare il cammino del programma, consentendo allo stesso di cambiare la propria direzione di marcia. Con qualche trucco del tipo appena spiegato, riuscirete ad affrontare ogni ostacolo; siate quindi molto astuti se volete completare la vostra missione.

COMANDI:

Joystick direzioni
Fuoco 1 sparo
Z,C,B,M sinistra
X,V,N destra
A,L avanti
1-0 raccoglie oggetti
W,R,Y,I,P sparo laser

Q,E,T,U,O

ESC,BS

distruttore muri
sparo laser
distruttore alieni
pausa

ROBOSPHERAE

Una terribile collisione ha danneggiato l'astronave Ugo sulla quale vi trovate, inoltre per colmo di sventura, la nave con i motori in panne è stata catturata dal campo gravitazionale di un buco nero. Ora voi rinvenite e scoprite di essere l'unico sopravvissuto a bordo insieme al piccolo robot sferico della manutenzione il quale però ha il programma di gestione completamente cancellato dalla memoria. Vi mettete allora ai comandi manuali del robot seguendone sul monitor le mosse. L'astronave vi mantiene in vita con le batterie ausiliarie. Quindi per prima cosa è necessario riparare il tubo del carburante per attivare i motori, quindi andare ad accendere i motori prima che le batterie si scaricano. Per riparare il condotto bisogna andare in magazzino e prendere un tubo di ricambio e quindi trovare l'uscita, uscire e sostituire il tubo nel punto dove è avvenuta la rottura. Per afferrare gli oggetti bisogna passarci sopra e premere il fuoco. Quegli strani oggetti che somigliano a delle chiavi fisse, sono delle serrature elettroniche, per usufruirne basta portare il robot dentro la chiave e premere il fuoco. Se di serratura si tratta apparirà la richiesta di codice elettronico che voi dovrete risolvere per poter aprire la porta. Inutile dire che alcune serrature danneggiate possono uccidervi all'istante. È possibile anche salvare la situazione su registratore, per farlo dovrete prima preparare il registratore e quindi andare nella zona dove c'è la figura del registratore con le chiavi una a destra per registrare e una a sinistra per leggere. Con questo pensiamo di avervi detto tutto perciò buona fortuna.

COMANDI:

Joystick 4 direzioni
Fuoco presa-apertura

ROBOGAM

Siete nei panni di un robottino che il suo creatore, per pura cattiveria, ha voluto rinchiodare in uno sterminato labirinto. Voi, nei panni di un dedalo del futuro, dovete aiutarlo a risolvere i labirinti che di volta in volta coinvolgeranno il vostro protetto. Ovviamente nei labirinti ci sono altri robot tutt'altro che amichevoli nei vostri confronti. Dovete evitarli in ogni modo, a meno che voi non siate sotto l'effetto del cuoricino rosso che potete trovare spostando il mattoncino giusto. Ricordate che potete distruggere solo i mattoni verdi e potete spostare solo quelli con il rombo interno. Per finire un quadro è necessario prendere tutti e quattro i simboli.

COMANDI:

Joystick 4 direzioni
Fuoco polverizza un mattone

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 razziare armi dalle basi nemiche man mano che ne conquistate una. Tenete presente che la cosa non sarà però comunque gradita al Droide di guardia...

ROSPO

Vita dura per i rettili, dopo la cattiva fama ottenuta da un loro lontano parente in epoche remote, con il progresso anche l'amato stagno diventa lontano. Infatti dopo la costruzione di città e palazzi ed infine della strada che attraversa il prato antistante lo stagno, i poveri rospi che arrivano desiderosi di farsi un meritato bagno si accorgono che la meta è ancora lontana. Dovete aiutare quel povero rospo, prima ad attraversare la strada, poi ad attraversare il fiume impetuoso senza cadere in acqua, occhio alle tartarughe che sul più bello si inabissano, e quindi posteggiare il vostro protetto in una delle anse che ci sono in cima allo stagno. Se poi riuscite anche a fare colazione a spese delle libellule che circolano per lo stagno tanto meglio... Ah! Dimenticavo, non uscite mai dallo schermo visibile o perderete una vita. Buona fortuna.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore 4 direzioni
Fuoco o barra spazio salto

RUMBLE

A bordo di una rombante auto fuori strada, dovete girare il percorso di gimkana, cercando i pezzi per comporre la macchina che costituisce il premio finale. Sì! Avete capito bene, si tratta di una caccia al tesoro automobilistica, dove voi siete l'antagonista di diverse vetture che come voi cercano di vincere il primo premio. Vi ricordate di Terence Hill e Bud Spencer che in altrimenti ci arrabbiavano correvano per vincere una Dune Buggy? Ebbene è quello che dovrete fare anche voi. Lungo il tragitto, dovrete anche fare attenzione che le altre vetture non vi urtino, altrimenti dopo tre urti, sarete fuori gara. Lungo il percorso sono previsti dei punti di rifornimento che vi serviranno per fare benzina, ed eventualmente riparare i danni che vi dovessero occorrere lungo il percorso. Inutile dirvi che non potete attraversare con la macchina le aiuole ai bordi della strada... è vietato pestare l'erba!

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti definibili
Fuoco o start game fuoco o barra spazio

SALTI A VUOTO

In una delle numerose missioni spaziotemporali che animano la vostra vita di videogiocatore, siete rimasto senza carburante, come fare? Da antiche leggende vi ricordate che sulle reti di confine prismatico tra il presente e il passato è possibile trovare delle unità energetiche. A questo punto programmate il computer e via verso la rete. Dovete guidare il vostro omino, a camminare sui blocchi prismatici senza cadere nel vuoto, usando le posizioni a 45 gradi. Dovete raccogliere tutte le unità rosse, quando ne avrete raccolte a sufficienza apparirà il contenitore che serve per stivarle e quindi dovrete portarle dove le potrete utilizzare. Inutile raccomandarsi di non entrare in contatto con gli strani esseri che popolano la rete, pena il trasporto immediato del vostro omino nel limbo spazio tempo. Vi auguriamo una buona raccolta... il tempo a vostra disposizione è infinito!

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Salto in diagonale
fuoco o barra spazio

SECRET MISSION

Questa volta vestite i panni di una spia internazionale. Siete penetrato all'interno

di una ambasciata, poiché vi è giunta notizia che nella cassaforte ci sono i piani del nuovo aereo supercomputerizzato. Dopo che l'elicottero vi ha lasciati sul tetto, penetrate a cominciare dall'ultimo piano, accendete un attimo la luce per vedere dove sono le chiavi che aprono la serratura elettronica che permette all'ascensore di scendere al piano sotto. Quindi i guardiani del piano danno l'allarme e spengono la luce. Voi dovrete ricordare dove avete visto le chiavi, accendete la vostra pila tascabile che illumina giusto davanti a voi, e cercando di sfuggire alle guardie, dovete recuperare tutte le chiavi, andare alla serratura aprire e quindi tornare all'ascensore per scendere al piano di sotto. Tutto questo senza ovviamente farsi prendere dai guardiani. Fa comunque parte della vostra dotazione anche una pistola spara sonnifero, che vi permette di immobilizzare la guardia per qualche istante.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Sparo fuoco o barra spazio

LOAD SFEROIDEX 472

Un gioco di nuova concezione è sicuramente quello che vi proponiamo in questo momento. Si tratta di fare avanzare, ma non da mettere in frigo, una sfera che viaggia su di una pista di scacchi. La pista è piena di trabocchetti che ovviamente dovete evitare. Lo scopo del gioco è quello di avanzare il più possibile lungo questa sterminata pista a scacchi, più avvanzerete senza fermarvi, e più punti accumulerete. Inoltre, la pista è divisa in settori, e per ogni settore avete un tempo limite, entro il quale dovete completare il percorso. Ogni volta che cadrete fuori dalla pista, la pallina si fermerà e voi perderete del tempo prezioso. Inoltre il colore dei quadri non è casuale, ma ci sono quadri che vi rallenteranno, quadri che vi faranno saltare ecc. A questo punto non resta che mettersi al via e partire... più veloci della luce.

COMANDI:

4 direzioni P accelera Q sinistra W destra
Salto o start game barra spazio

SOFT TENNIS

Ecco uno sport che nel nostro paese ha goduto per un certo periodo di effimera notorietà. Si tratta del ping pong o tennis da tavolo o, appunto, soft tennis. Ecco uno sport che metterà alla prova la vostra abilità. Il difficile del gioco è prendere mano alla manovra della racchetta. Prima di tutto la battuta; bisogna dare in rapida successione un colpo di joystick in alto e poi a destra o sinistra, il tutto prima che la pallina cada a terra. In seguito alla battuta, ricordate che in alto si effettua la schiacciata, a destra o sinistra la battuta semplice. Per il rovescio si devono effettuare le suddette manovre tenendo premuto il tasto di fuoco. Con questo non mi resta che augurarvi buon divertimento.

COMANDI:

Joystick o tasti cursore racchetta
Fuoco o barra spazio rovescio

SPAZIO PORTO

Come i vecchi cavalieri della tavola rotonda dovete salvare la pulzella rapita dal cattivo di turno. Ma ora siamo nel futuro e stiamo giocando con un computer quindi è giusto che anche questo salvataggio sia fatto secondo i crismi dell'avventura moderna. Quindi invece di cercare la vostra bella nei soliti castelli e foreste, approdate ad uno spazio porto, invece di affrontare draghi e arpie, affrontate alieni e robot. Per

trovare la vostra bella avete a disposizione un tempo limite, ed inizialmente siete armati di un'arma da lancio. Queste dotazioni possono essere ulteriormente arricchite man mano che procedete nel gioco e tutte le informazioni sono visualizzate in basso sul piano di gioco... Riuscirà il nostro eroe a salvare la sua pulzella misteriosamente rapita? E quel che sapremo nella prossima partita. Ah, dimenticavo. Per raccogliere le cose che trovate basta passarci sopra.

COMANDI:

Joystick	4 direzioni
U	usa oggetti
Q	sinistra
P	su
W	destra
L	giù
Fuoco o barra spazio	sparo
CTRL stop	fine gioco

Cassetta N.4 LATO B

SPIRIT 52

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 demone 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 demone 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
Frecce fuoco o barra spazio

92 SUPERCOPTER

Molte sono le armi di cui la tecnica ha dotato i nostri eserciti, ma penso che la migliore di tutte sia il supercopter, un superelicottero ultracomputerizzato che il blocco sovietico ha appena finito di costruire, il servizio segreto del vostro paese, appena saputo, decide di impadronirsi di tale meraviglia tecnologica, manda dunque voi a compiere questa missione, di una pericolosità mortale, ma purtroppo siete l'unico agente in grado di pilotare un elicottero. Notte tempo venite paracadutato nella segretissima base, dove viene tenuto nascosto il micidiale velivolo, e quindi riuscite a decollare... Da questo punto iniziano le vostre peripezie nei cieli, braccato dai proprietari dell'elicottero, dovete tentare tutto il possibile, per portare in patria l'elicottero ma soprattutto la pelle...

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Mitragliatrice barra spazio o fuoco 1
Traccianti a terra caps lock
Bombe caps lock + barra spazio

10215 SUPERELICOTTERO 3D

Molte sono le armi di cui la tecnica ha dotato i nostri eserciti, ma penso che la

migliore di tutte sia il lamporosso, un superelicottero ultracomputerizzato che il blocco sovietico ha appena finito di costruire, il servizio segreto del vostro paese, appena saputo, decide di impadronirsi di tale meraviglia tecnologica, manda dunque voi a compiere questa missione, di una pericolosità mortale, ma purtroppo siete l'unico agente in grado di pilotare un elicottero. Notte tempo venite paracadutato nella segretissima base, dove viene tenuto nascosto il micidiale velivolo, e quindi riuscite a decollare... Da questo punto iniziano le vostre peripezie nei cieli, braccato dai proprietari dell'elicottero, dovete tentare tutto il possibile, per portare in patria l'elicottero ma soprattutto la pelle... A lato dello schermo c'è un radar che vi permette di vedere chi arriva, all'incrocio delle due righe bianche è puntata la vostra mitragliatrice, e la zona verde più scura rappresenta ciò che vedete a 3D davanti al vostro elicottero. Tutto ciò che non si trova nella zona verde scuro non può essere colpito, quindi per colpire le postazioni radar a terra in modo che non segnalino la vostra posizione potete spostare la zona coperta dal vostro fuoco virando a destra o a sinistra, ma fate attenzione, le basi sono armate.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Mitragliatrice barra spazio o fuoco 1

208 197 TARZAN

Una strana avventura sta per capitarvi, infatti questa volta sempre con l'aiuto del vostro computer e con l'aiuto della vostra fantasia, verrete trasportati nientepopodimeno che nella giungla impenetrabile del Madagascar. Voi, vestiti di un solo perizoma, nei panni di Tarzan dovete salvare Jane dalle grinfie del capo dei Maori. E non venitemi a dire che i Maori non sono in Madagascar, perché sempre grazie alla fantasia, ce li abbiamo portati noi! Comunque, dovete attraversare insidie di ogni genere per arrivare al villaggio dei vostri nemici e liberare Jane ma sicuramente voi, joystick alla mano, riuscirete nel vostro intento. Per aiutarvi, lungo la strada troverete delle uova o delle mele che opportunamente prese, potranno procurarvi dei mezzi che vi torneranno utili per la vostra ricerca. Buona fortuna.

COMANDI:

Indietro o avanti joystick o tasti cursore
Salto fuoco o barra spazio

233 222 TRENO

Nei panni di un agente segretissimo dovete salvare i passeggeri di un treno che è in mano ad una banda di pericolosissime spie. Un elicottero vi cala sul tetto dell'ultimo vagone e voi dovete, passando di tetto in tetto, arrivare alla locomotiva e fermare il treno. Detto così può sembrare un'impresa facile, tuttavia deve disilludervi, infatti, le spie non si sa come, hanno saputo del vostro arrivo e salgono anche loro sui vagoni armati fino ai denti cercando di farvi la pelle. Per colmo della scargna voi siete disarmati! Come fare? Primo dovete evitare i proiettili sdraiandovi sul ventre quindi, ogni qualvolta passa qualche volante voi dovete catturarli e quindi usarli come proiettili da lanciare ai vostri inseguitori. Riuscirete a fermare il treno in tempo?

COMANDI:

Joystick e tasti cursore salto, disteso,
Barra spazio o sparo avanti, indietro
lancio dei volatili

TURBOSTICK 269

Ecco un gioco di ispirazione sportiva: siamo in un campo di tennis-tronico. Ci misuriamo sulla distanza di 50 schermi; ogni schermo contiene una rete di energia iridescente positiva; per distruggere le maglie di questa rete, bisogna colpirla con un qualcosa di polarità opposta che le annulli. Voi dovete disattivare tutti gli schermi e avete la pallina di energia da far rimbalzare contro la rete. Ovviamente la pallina aumenta di velocità ogni volta che colpisce la rete. In mezzo alla rete colorata, ci sono inoltre dei piccoli magneti contraddistinti da una stella, se uno di questi magneti entra in contatto con la pallina si accende una spia sul vostro quadrante di controllo. Le spie sono cumulative, cioè iniziano ad accendersi dall'alto verso il basso, ogni volta che la sfera colpisce un magnete si accende la spia successiva. Ogni spia ha una funzione diversa: in effetti esse accumulano energia, quindi più energia avete, più potete fare cose interessanti; per esempio la prima in alto rallenta la sfera, la terza è una bomba che distrugge tutti i mattoni entro un certo raggio dalla pallina, la penultima regala una racchetta e l'ultima fa passare il quadro. Le restanti sono tutte legate ai punti. Avete tre sfere a disposizione, ogni volta che con la racchetta manca la sfera, questa va persa. Ah, dimenticavo, i mattoni colorati danno dei punti, ma quando la sfera viaggia a vuoto, i secondi che passano vengono scalati dal punteggio. Si gioca solo con il joystick.

COMANDI:

Spazio pausa
Tasti cursore distruzione sfera
Sparo attivazione icona

306 TURBOSTICK II

Continua la saga dei Turbo Stickers. In questa seconda parte dovete affrontare altri 32 infernali livelli di gioco per poter dire che avete sconfitto il signore dei Mattoni! Se qualcuno di voi è riuscito a finire i 64 schermi di Turbo Stick I, troverà pane per i suoi denti con questa nuova avventura all'ultima sfera di energia. Per iniziare, dopo il caricamento, premete fuoco, e vi troverete nel bel mezzo di una rete energetica che voi con il vostro Stick dovete distruggere a colpi di sfere di energia. Dovrete far rimbalzare la sfera di energia contro la rete di energia finché non avrete distrutto la rete e passato il livello. A lato del campo visivo, sulla sinistra trovate le icone con i bonus, per sfruttare i bonus, bisogna colpire i mattoni con il piccolo sole disegnato all'interno, ogni mattone colpito accende il bonus e voi premendo lo sparo attiverete tale bonus. Ricordate che con i tasti cursore potete suicidarvi, lo Stick se invece vedete che il gioco vi fa perdere la testa, beh, i tasti cursore non potranno proprio aiutarvi.

COMANDI:

Barra spazio uscita dal basic
Tasti cursore autodistruzione
Joystick destra sinistra
Sparo attivazione bonus

378 UNIVERS

Dopo aver viaggiato per molti parsec nello spazio sconosciuto, precipitate su di un pianeta poiché avete finito il carburante. Incredibilmente la cabina di pilotaggio rimane incolume e voi con essa. Purtroppo l'impatto con il terreno ha catapultato i

pezzi della vostra astronave in tutte le direzioni per miglia e miglia. Guardandovi attorno, vi accorgete che il pianeta è ospitale, sia dal punto di vista del luogo sia dal punto di vista degli alieni. Il tempo non è da meno, cadono piogge acide che corrodono il metallo con cui è costruita la vostra astronave, mentre le nuvole la fanno esplodere. Il vostro scopo è quello di reperire i pezzi della vostra nave siderale e quindi cercare l'ingresso delle miniere che contengono il dilizito, il minerale che può sostituire il carburante terrestre in modo da permettervi di tornare sulla terra. I tasti della tastiera sono di una scomodità inusitata, il gioco è da giocare esclusivamente con il joystick. Per ingaggiare battaglia con i nemici, vi conviene cercare delle armi più efficaci della mitragliatrice che avete a bordo, mentre per prendere il minerale, siccome non potete uscire dall'abitacolo della vostra astronave, dovete cercare il braccio meccanico. Buona fortuna.

COMANDI:

4 DIREZIONI OPPURE CON TASTIERA

Joystick	4 direzioni
D	su
C	sinistra
X	destra
P	fuoco
Laser	fuoco

404 UNO

Ecco un'emozionante gara agonistica su ben tre specialità sportive ogni volta che affronterete una delle specialità, dovete superare il punteggio minimo per passare alla gara dopo. Nella parte alta dello schermo potete vedere tutti i parametri di gara e i punteggi delle tre manches. Gli sport in cui dovete cimentarvi sono i seguenti: 100 metri piani, salto in lungo, lancio del martello. 100 metri piani: si tratta di disputare la famosa gara olimpica dei 100 metri piani, dopo lo sparo dello starter dovete darvi da fare con il joystick, come al solito più velocemente lo agitate e più velocemente corre il vostro campione. Per passare alla specialità dopo, basta scendere sotto i minimi. Salto in lungo: dovete prendere una lunga e veloce rincorsa, quindi spiccare il salto più vicino possibile alla linea bianca. Anche qui per la rincorsa dovete agitare fuorisemente il joystick, quindi per il salto dovete premere il tasto di fuoco, cercando di farlo con un certo tempismo. Lancio del martello: si tratta di effettuare il lancio del martello, agitando il joystick eseguirte la rincorsa, quando pensate che sia il momento di lanciare premete il tasto di fuoco. Ovviamente valgono le regole del vero lancio del martello.

COMANDI:

Corsa e rincorse joystick o tastiera
Lanci salti fuoco o barra spazio

RUN

VAUSS III

Al comando del più bel vascello della flotta del pianeta Viania vi apprestate ad attaccare il vostro nemico sul pianeta Triacus dopo che vi ha catturato l'intera flotta e portata appunto sul suo pianeta. Il vostro compito è quello di liberare l'intera flotta che è prigioniera in diversi punti del pianeta. In ogni zona dovete affrontare varie ondate di nemici e distruggerle con i laser che avete a bordo del vauss, dopo che avrete distrutto tutte le ondate, vedrete alcune navi della vostra flotta, quelle che

avete liberato, tornare al pianeta di origine quindi il computer di bordo vi porterà nel luogo del prossimo scontro dove i sensori hanno localizzato un'altra parte della vostra flotta. Fate attenzione perché i vostri nemici sono tutt'altro che indifesi, inoltre dopo aver distrutto tutti i nemici dovete andare nel luogo dove si nasconde la flotta e quindi dovete attraversare una zona piena di monoliti, voi volerete a bassa quota per non farvi vedere sui radar nemici e nel contempo dovete evitare di sbattere contro i monoliti.

COMANDI:

4 direzioni joystick o tasti cursore
Laser fuoco o barra spazio

VOYAGER 532-3

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 durante 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 occupano 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 einsteiniano e dovete affrontare vellei 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 affidatovi.

COMANDI:

Direzione tasti cursore
Sparo barra spazio
CTRL+STOP ricomincia il gioco

SETTIMANA
GAMES

MSX

C=64 • C=128

**L'UNICO
SETTIMANALE
CON 4 FANTASTICI
VIDEOGAMES
INEDITI!**

**TI ASPETTA
IN EDICOLA!**

Edigamma