

**INPUT** N.9



**MASTER MIND — TRON  
CERCA LA BOMBA — LA DIGA  
MOSTRO**

**MANUALE IN ITALIANO  
DI 10 NUOVISSIMI GIOCHI**



**ATTACCO ALLA PIATTAFORMA  
BREAKOUT — IL GENIO  
CRUISE — ASTRONAVI ALIENE**

**L. 6.500**

**PUBBLIROME**

# I MIEI RECORDS

MASTER MIND

TRON

CERCA LA BOMBA

LA DIGA

MOSTRO

ATTACCO ALLA  
PIATTAFORMA

BREAKOUT

IL GENIO

CRUISE

ASTRONAVI ALIENE

0-37
37-


**Appunti** .....

.....

.....

.....

.....

# SOMMARIO

## VIC 20

MASTER MIND .....	pag	4	—	5
TRON .....		6	—	7
CERCA LA BOMBA .....		8	—	9
LA DIGA .....		10	—	11
MOSTRO .....		12	—	13

# SOMMARIO

## C 16

ATTACCO ALLA PIATTAFORMA 0-36 .....	pag	4	—	5
BREAKOUT 36-78 .....		6	—	7
IL GENIO 78-108 .....		8	—	9
CRUISE 108-134 .....		10	—	11
ASTRONAVI ALIENE 134-154 .....		12	—	13

# MASTER MIND

Si tratta del classico rompicapo questa volta in veste "software", che metterà a dura prova la tua memoria e abilità.

Devi decifrare un codice di quattro cifre comprese fra 1 e 6.

# ATTACCO ALLA PIATTAFORMA

Difendi le piattaforme marine dall'attacco dei sommergibili nemici.

A bordo del tuo elicottero armato con bombe di profondità dovrai localizzare i sommergibili e distruggerli.

## **TASTI DA UTILIZZARE:**

**O** – sinistra

**P** – destra

## **TASTI DA UTILIZZARE:**

**V** – sparo

**,** – l'astronave si abbassa

**P** – l'astronave si alza

**;** – aumenta la velocità

***JOYSTICK IN PORTA 2  
OPZIONALE***

# TRON

Con un potente radar stai manovrando a distanza il tuo mezzo a propulsione nucleare che ha la caratteristica di lasciare dietro di se una micidiale scia radioattiva. Il tuo compito sarà quello di evitare la collisione con la scia radioattiva dell'avversario. Vincerà chi totalizzerà il maggior numero di punti.

# BREAKOUT

Devi far rimbalzare la pallina contro la tua racchetta cercando di distruggere il muro che hai di fronte nel più breve tempo possibile.

## **TASTI DA UTILIZZARE:**

**BARRA SPAZIATRICE** per  
sganciare le bombe

**RUN STOP/RUN** per ricominciare la partita

## **TASTI DA UTILIZZARE:**

**I** – gira il missile a sinistra

**P** – gira il missile a destra

# CERCA LA BOMBA

Il tuo compito è quello di disinnescare una bomba che si trova all'interno di un tortuosissimo labirinto. Hai pochi minuti a disposizione e solo la

## IL GENIO

È il famoso gioco del "15" studiato per il tuo computer.

Si tratta di ricollocare in sequenza i numeri da 1 a 15 nel più breve spazio di tempo.



tua abilità ti permetterà di intercettare l'ordigno ed evitare la catastrofe. Buona fortuna.

## **JOYSTICK NECESSARIO**

### **TASTI DA UTILIZZARE:**

I – cursore a sinistra

P – cursore a destra

Q – cursore in alto

Z – cursore in basso

BARRA SPAZIATRICE – sposta i pezzi

RETURN – per ripartire

# LA DIGA

La città è in pericolo. Aerei Kamikaze nemici cercano di distruggere la diga che sovrasta le abitazioni. Con il tuo aereo dovrai ostacolare gli avversari bombardando i loro caccia per dare il tempo necessario agli abitanti di fuggire.

# CRUISE

Con il tuo missile Cruise, sofisticatissima arma strategica a testata "intelligente", dovrai intercettare e colpire l'obiettivo avversario guidando la testata sul tuo monitor. L'operazione non sarà facile e richiederà da parte tua prontezza e sangue freddo.

**TASTI DA UTILIZZARE:**

**A**

**W**

**B**

**Z**

***JOYSTICK OPZIONALE***

**TASTI DA UTILIZZARE:**

**P** – muove a destra

**I** – muove a sinistra

# **MOSTRO**

**Il tuo simpatico mostriciattolo si ciba dei piccoli esseri disseminati lungo tutto il percorso. Il tuo compito sarà di far sì che il tuo amico possa fagocitarne il più possibile senza scontrarsi contro i muri che troverà di fronte a sé.**

# **ASTRONAVI ALIENE**

**A bordo della tua astronave distruggi i missili e le basi nemiche. La vittoria è vincolata alla tua abilità di pilota poichè gli avversari cercheranno in tutti i modi di distruggere il tuo mezzo con micidiali missili terra/aria.**

## **TASTI DA UTILIZZARE:**

**NERO** – indica una cifra giusta al posto giusto

**BIANCO** – indica una cifra giusta nella posizione sbagliata

Si usa la tastiera.

Segui le istruzioni che saranno visualizzate sul tuo video.

## **TASTI DA UTILIZZARE:**

**X** – a destra

**Z** – a sinistra

**?** – in basso

**;** – in alto

## ***JOYSTICK OPZIONALE***

**Amici lettori,**

È possibile che malgrado tutti i nostri accurati controlli tecnici qualche cassetta possa risultare difettosa.

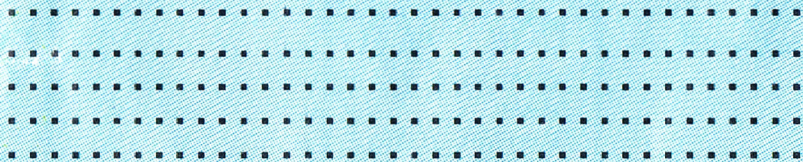
In tal caso preghiamo di restituire la cassetta al nostro indirizzo, Vi verrà immediatamente sostituita gratuitamente.

Grazie per la preziosa collaborazione.

**La Direzione**

Direttore responsabile Renato Circi  
Edit. PUBBLIROME - Stampa FISBER  
Distribuzione ME.PE  
Autorizzazione del Tribunale di Roma  
n. 198/85



# ECCEZIONALE!!

A tutti coloro che richiederanno gli arretrati verrà applicato lo stesso prezzo di copertina con le spese di spedizione a nostro carico

<b>VIC 20 N. 1.</b> Centro di Giove Ricerca medica Vermi spaziali Le chiavi Il sommergibile	<b>VIC 20 N.2</b> Guerra interplanetaria Assedio Vespe Cavallo bianco Castello	<b>VIC 20 N.3</b> Parchimetro Mangia soldi Guerra delle città Serpenti Elicotteri
<b>VIC 20 N.4</b> Difensore Minatori Cacc. di droidi Pittura Carrista	<b>VIC 20 N.5</b> Marziani IncurSIONe Serpentone Corsa d'auto Uccelli spaziali	<b>VIC 20 N.6</b> Iper Flipper Raid Super G Meteoriti La Rana
<b>VIC 20 N. 7</b> Corsa Detriti cosmici Incendio Muro Mostri verdi	<b>VIC 20 N. 8</b> TUTTI FRUTTI GUERRA COSMICA ROBOT CAVERNE ALIENE CERVELLONE  <b>C-16 N. 8</b> SERPENTE DAMA GUERRA TOTALE ANATOMIA ASTRO DIFESA	

I numeri arretrati possono essere richiesti a: PUB -  
ROMA - Via degli Ausoni, 7 - 00185 Roma -  
pagando l'importo di L. 6.500 a mezzo francobolli.