

INPUT N. 10



1-SIMON & SIMON
2-MARMITTA — 3-IL SUICIDA
4 IL- RALLY — 5-SOTTOMARINO

**MANUALE IN ITALIANO
DI 10 NUOVISSIMI GIOCHI**



1-VECCHIO WEST — 2-IL BARO
3-INVASIONE
4-MISSIONE MARTE
5-L'ESORCISTA

L. 6.500

PUBBLIROME

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

SOMMARIO

VIC 20

SIMON & SIMON	pag.	4-5
MARMITTA	"	6-7
IL SUICIDA	"	8-9
IL RALLY	"	10-11
SOTTOMARINO	"	12-13

SOMMARIO

C 16

VECCHIO WEST	pag.	4-5
IL BARO	"	6-7
INVASIONE	"	8-9
MISSIONE MARTE	"	10-11
L'ESORCISTA	"	12-13

SIMON & SIMON

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Allena la tua memoria e ripeti esattamente la sequenza di note che ti propone il computer.

VECCHIO WEST

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Nel Vecchio West la vita è difficile per i deboli! Guardati alle spalle ed al minimo pericolo estrai la pistola per primo ed uccidi il tuo nemico prima che lo faccia lui. Riflessi pronti e.... auguri!

TASTI UTILIZZATI:

F1/F3/F5/F7

per ricominciare



TASTI UTILIZZATI:

F1	inizio gioco
GIOCATORE 1	
A	su
Z	giù
X	per sparare
GIOCATORE 2	
;	su
/	giù
.	per sparare



MARMITTA ³¹

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Cancella tutti i puntini sul circuito guidando la tua potente vettura e facendo bene attenzione ad evitare

IL BARO

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Stai per entrare in una bisca. Avvicinati al tavolo del Poker e sfida i tuoi avversari. Sullo schermo verranno visualizzate le cinque carte

la collisione con la vettura dell'avversario che cercherà di ostacolarti in tutti i modi.

TASTI UTILIZZATI:

M
K
H
U

in basso
a destra
a sinistra
in alto

in tuo possesso con la possibilità di cambiare quelle che non ti servono. Auguri!

TASTI UTILIZZATI:

1,2,3,4,5

TASTI NUMERICI
RETURN

per segnalare le carte
che desideri cambiare
per definire la puntata
ogni volta che
scegli l'opzione

IL SUICIDA

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Distruggi la città con il tuo bombardiere. Attenzione, però, al tuo veicolo: ad ogni passaggio sulla città si abbasserà di quota, e se non

INVASIONE

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

A bordo della tua astronave dovrai respingere l'attacco degli alieni che, schierati in formazione, cercheranno di distruggere il tuo veli-

sarai riuscito a distruggere i palazzi più alti correrai il rischio di scontrarti con i loro muri.

TASTI UTILIZZATI:

F1	per partire
SPAZIO	per sparare
←	per concederti una pausa

volo e le tue basi di riparo ed approvvigionamento.

TASTI UTILIZZATI:

Z	sinistra
X	destra
SHIFT	fuoco e inizio partita
SPARO	inizio partita se utilizzi il joystick

JOYSTICK OPZIONALE



IL RALLY

85

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Sei a bordo di una potente auto da rally e dovrai affrontare tre gare successive. Durante ogni gara dovrai riuscire a percorrere più chilometri possibili, perché alla fine del-

MISSIONE MARTE

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

A bordo della tua astronave scendi nei profondi e tortuosi baratri di Marte e distruggi le basi dei tuoi nemici ed i loro depositi di carburante, ma attenzione! Lungo il per-

le tre gare verranno sommati i chilometri totali e... vincerà il migliore!!!

TASTI UTILIZZATI:

S
D

sinistra
destra



corso mille e mille pericoli sono in agguato: caccia nemici, mine rimbalzanti ed ostacoli di ogni genere.

TASTI UTILIZZATI:

A
;
L

sparo
a destra
a sinistra

JOYSTICK OPZIONALE

102

SOTTOMARINO

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Sei a bordo del tuo potente sottomarino. Colpisci i tuoi avversari

L'ESORCISTA

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Nei sotterranei dell'antica città di Patan regnano i fantasmi. A te spetta il compito di esorcizzare i sotterranei che sono formati da innumerevoli camere. Dovrai percorrere ogni stanza fin quando questa non si sarà colorata uniformemente. Solo a questo punto avrai debellato gli spettri all'interno della

che passano in superficie e che attentano all'incolumità della tua unità.

JOYSTICK NECESSARIO



camera e potrai accedere alla stanza successiva. Il tuo compito sarà terminato quando tutti i sotterranei saranno stati esorcizzati. Dovrai fare attenzione ai fantasmi che ti inseguiranno ovunque. In caso di difficoltà serviti delle armi che troverai al centro di ogni stanza.

TASTI UTILIZZATI:



muove verso il basso
muove verso l'alto
muove a destra
muove a sinistra

JOYSTICK OPZIONALE

I MIEI RECORDS

SIMON & SIMON
MARMITTA

IL SUICIDA
IL RALLY

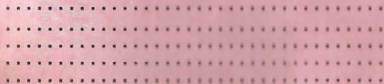
SOTTOMARINO
VECCHIO WEST

IL BARO
INVASIONE

MISSIONE MARTE
L'ESORCISTA

Appunti

.....
.....
.....
.....



ECCEZIONALE!!

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

VIC 20 N. 1. Centro di Giove Ricerca medica Vermi spaziali Le chiavi Il sommergibile	VIC 20 N.2 Guerra interplanetaria Assedio Vespe Cavallo bianco Castello	VIC 20 N.3 Parchimetro Mangia soldi Guerra delle città Serpenti Elicotteri
VIC 20 N.4 Difensore Minatori Cacc. di droidi Pittura Carrista	VIC 20 N.5 Marziani Incursione Serpentone Corsa d'auto Uccelli spaziali	VIC 20 N.6 Iper Flipper Raid Super G Meteoriti La Rana
VIC 20 N. 7 Corsa Detriti cosmici Incendio Muro Mostri verdi	VIC 20 N. 8 TUTTI FRUTTI GUERRA COSMICA ROBOT CAVERNE ALIENE CERVELLONE	VIC 20 N. 9 MASTER MIND TRON CERCA LA BOMBA LA DIGA MOSTRO
	C-16 N. 8 SERPENTE DAMA GUERRA TOTALE ANATOMIA ASTRO DIFESA	C-16 N. 9 ATTACCO ALLA PIATTAFORMA BREAK OUT IL GENIO CRUISE ASTRONAVI ALIENE

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