

N. 10

**NEW GAMES**

**MSX**

LE SPIEGAZIONI IN ITALIANO  
DI 7 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI

**RANOCCHI**

**ALIENI**

**SUPERCOPTER**

**CUBICUS**

**GRAN PREMIO**

**MSXELLO**

**DECOLLO**

*Edigamma* s.r.l.

## Amici lettori,

Per evitare possibili mal funzionamenti, si consiglia di escludere qualunque interfaccia prima di procedere al caricamento di programmi!

È possibile che malgrado tutti i nostri accurati controlli tecnici qualche cassetta possa risultare difettosa. In tal caso Vi preghiamo di restituire la cassetta al nostro indirizzo, **specificando il difetto riscontrato**, Vi verrà immediatamente sostituita gratuitamente. Grazie per la preziosa collaborazione.

La Direzione



NEW GAMES N°10 Editr. EDIGAMMA

P.zza dei Sanniti, 9 - 00185 Roma

Dir. Resp. RENATO CIRCI - Stampa FISBER (Mi)

Distr. PARRINI & C. s.r.l. Roma

Aut. Trib. di Roma N. 433/87

# SOMMARIO

<b>RANOCCHI</b> _____	<b>4</b>
<b>ALIENI</b> _____	<b>6</b>
<b>SUPERCOPTER</b> _____	<b>7</b>
<b>CUBICUS</b> _____	<b>8</b>
<b>GRAN PREMIO</b> _____	<b>9</b>
<b>MSXELLO</b> _____	<b>11</b>
<b>DECOLLO</b> _____	<b>13</b>

---

**ATTENZIONE:**

**PER CARICARE I PROGRAMMI  
DIGITARE RUN "CAS": E PREMERE  
IL TASTO RETURN**

---

# RANOCCHI

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 stati avvistati 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 muoiono, senza incocciare nei mortali predatori.

Per potere 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 oc-

chio agli uccelli affamati... Buona fortuna.

## **COMANDI:**

**4 Direzioni**

**Joystick o Tasti Cursore**



10 58 → 132

**ALIENI****FUORI MEMORIA**

Allarme rosso!!! la terra è attaccata da astronavi aliene... sembra l'inizio di qualche romanzo scritto dalle mani di H.G. Wells, invece, guarda caso, si tratta di un nuovo capitolo della saga elettronica di guerre stellari a casa vostra.

Infatti anche questa volta, voi vi ergete a paladino dei deboli e degli oppressi e sacrificate la vostra giovane vita di tenero virgulto per difendere il vostro pianeta natio.

A bordo nel miglior velivolo della flotta, dovete impedire ai dischi volanti di atterrare sulla città, avete a vostra disposizione un cannoncino a monocolpo, con il quale dovrebbe abbattere il vostro nemico, ma attenzione a non entrare in collisione con l'Ufo o con i palazzi, pena la vostra prematura fine... In bocca al LUPO.

**COMANDI:****4 Direzioni:****Cannone:****Tasti Cursore****Barra Spazio**

# SUPERCOPTER

GIA' ESISTE

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 il micidiale veivolo, e quindi, riuscite a decollare... da' questo punto iniziano le periferie nei cieli braccato dai proprietari dell'elicottero, dovrete tentare tutto il possibile, per portare in Patria l'elicottero ma soprattutto la pelle.

## COMANDI:

	<b>Joystick</b>
<b>4 Direzioni:</b>	<b>o Tasti Cursore</b>
<b>Mitragliatrice:</b>	<b>Barra spazio</b>
	<b>o fuoco 1</b>
<b>Traccianti a terra:</b>	<b>Caps Lock</b>
<b>Bombe:</b>	<b>Caps Lock + Barra Spazio</b>

# CUBICUS

Ogni tanto l'universo elettronico che troviamo nei giochi, viene creato in modo piuttosto strano, a seconda della fantasia del programmatore che ci ha lavorato.

Questa volta l'universo in cui vi muovete e un'universo fatto a cubi, dei cubi strani che ogni volta che ci passate sopra cambia colore.

Ora, il vostro scopo, è quello di uscire da questo universo per poter sfuggire agli abitanti di questo universo che sono piuttosto bellicosi e per voi letali.

Per potere uscire dalla stanza che occupate, dovete cambiare colore a tutte le caselle, chiaramente, evitando di farvi prendere dagli abitanti della stanza stessa.

Inoltre, dovrete evitare accuratamente di saltare fuori dai cubi, perchè la caduta sarebbe senza fine...

Un ultimo suggerimento, il gioco si gioca muovendo in diagonale, buona fortuna.

## COMANDI:

**4 Direzioni: Tasti Cursore in diagonale**



# GRAN PREMIO

Per gli appassionati delle corse dei cavalli ecco il loro gioco, si tratta di comandare il cavallo alla vittoria nella prestigiosa gara ad ostacoli chiamata Gran Premio.

All'inizio dovete scegliere la vostra posizione di partenza, quindi appare il campo di gara, nella parte alta dello schermo potete vedere il tratto di pista che state percorrendo, metre in basso sulla sinistra c'è il tracciato di gara, e quindi i dati, metri percorsi, velocità e forza del galoppo.

Per potere correre, dovete agitare furiosamente da destra a sinistra il Joystick, o i tasti cursore.

Più velocemente li agiterete e più velocemente correrà il vostro destriero, quando arriverete agli ostacoli, premendo fuoco o la barra spazio, potrete salvarli, ma occhio a non fare inciampare il cavallo, come dovrete fare attenzione anche a non urtare i vostri avversari, ogni scorrettezza sarà punita.

Dovrete fare di tutto per arrivare primi, la vostra posizione sarà aggiornata conti-



nuamente sul video, ma attenzione, una caduta e scatterà repentina la squalifica e il Game Over.

## **COMANDI:**

**Velocità**

**Salto**

**Joystick o tasti cursore: Fuoco o  
barra spazio**



2 = 113 → 143

# MSXELLO

Questa volta vi proponiamo un gioco da tavolo, si avete proprio capito, un gioco da tavolo, si tratta del famigerato (si fa per dire) othello.

Il gioco, per coloro che ancora non lo conoscessero, consiste nel catturare le pedine dell'avversario, obbligandolo a capovolgerle.

Si hanno a disposizione pedine fino a quando non finisce la partita, ed alternativamente si deposita la pedina sulla scacchiera. Per potete fare capovolgere le pedine all'avversario, bisogna che queste si vengano a trovare tra due pedine delle vostre.

Per farvi meglio capire vi farò un esempio; voi giocate nero, avete una pedina in un punto della scacchiera, a fianco a voi ci sono tre pedine bianche e quindi un posto vuoto, poi ancora una pedina bianca e una nera, al vostro turno se metterete la pedina nel posto vuoto, tutte le pedine bianche diveranno nere, le tre, perchè restano tra la prima e quella appena inserita, come anche quella singola, perchè resta tra quest'ultima e la pedina nera finale.



Ad ogni mossa e obbligatorio fare girare almeno una pedina, altrimenti dovete passare la mano.

Come probabilmente avrete capito, ho fatto di tutto per confondervi di più le idee, tuttavia nel programma, l'opzione gioco con il computer servirà a farvi meglio capire il meccanismo di gioco, ovviamente vince il giocatore, che alla fine della partita ha più pedine sul campo di gioco.

Per muovere, dovete spostare la pedina, che vedete nell'angolo in basso a sinistra, con il joystick e quindi, raggiunta la posizione scelta, premere il tasto di fuoco per conferma.

Ed ora bando alle ciance e via con il mxello...

P.S. Se, quando date conferma di un mossa, il programma rifiuta di posizionare la pedina, non è il programma che non funziona, e la mossa che non è consentita perchè non effettua nessuna presa sull'avversario.

## **COMANDI:**

**Movimento Pedina:**

**Joystick**

**o tasti cursore**

**Conferma Mossa:**

**Fuoco**

**o barra spazio**

2 = 143 → 211

## **DECOLLO**

**Eccovi un gioco bello ma tutt'altro che facile da giocare, infatti per iniziare, dopo avere selezionato l'opzione uno o due giocatori, venite catapultato al comando della cloche della fantastica astronave delta yu45 la migliore astronave della flotta, a bordo di questa astronave dovette pattugliare, in solitario un settore della galassia che é stato invaso di vostri più acerrimi nemici.**

**Prima di pensare ai nemici però, dovete imparare a decollare, e di qui la maggiore difficoltà.**

**Per riuscire a decollare dovete tenere il velivolo in pista cercando di evitare che vada fuori, se riuscite a decollare, quando prendete quota, vedrete comparire un oggetto sul radar, voi dovrete seguire il tracciante entrando nel vortice che apparirà, entrando nel quadrante invaso dai nemici.**

**Qui dovrete fare strage di alieni, ma attenzione che non finisca la benzina perchè altrimenti la nave esplode.**

**Quando vi accorgete di essere in riserva dovrete uscire dal quadrante e poi**

tentare l'atterraggio... Buona fortuna.

## **COMANDI:**

**Fuoco o barra spazio: Sparo o Start**  
**Joystick o Tasti Cursore: Destra si-**  
**nistra**  
**accelera e rallenta**



## **ECCEZIONALE !!!**

**Chi fosse interessato all'acquisto dei numeri arretrati di New Games MSX puo' richiederli a: EDIGAMMA s.r.l. P.zza dei Sanniti, 9 - 00185 Roma - inviando l'importo di L. 6.000 in francobolli (comprensivo del contributo spese di spedizione).**



**L. 6.000**