

N.3

NEW GAMES

MSX

LE SPIEGAZIONI IN ITALIANO
DI 7 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI

COSMO-MISSIONE

TURBO STICK

EXPLORER

PIERINO LA PESTE NERA

CHIPJAIL

SIR-PENT

BASE TYRANNUS

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° 3 - 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

COSMO-MISSIONE.....	pag.	4
TURBO STICK.....	"	6
EXPLORER.....	"	8
PIERINO LA PESTE NERA.....	"	10
CHIPJAIL.....	"	12
SIR-PENT.....	"	14
BASE TYRANNUS.....	"	15

ATTENZIONE:
per caricare i programmi
digitare RUN "CAS: e premere
il tasto Return.

COSMO-MISSIONE

Durante una visita turistica a CAPE CANAVERAL, rimanete, causa la vostra curiosità, intrappolati in uno space SHUTTLE in partenza. Vi accorgete inoltre che il suddetto è radiocomandato. 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 i 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 lo 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.

COMANDI:

TASTI CURSORE

4 direzioni

BARRA SPAZIO

opzioni

JOYSTICK

fuoco

TURBO STICK

Ecco un gioco di ispirazione sportiva: siamo in ambiente 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 colpirle con 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. Avete tre sfere a disposizione, ogni volta che con la racchetta mancate 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
JOYSTICK	sparo - attivazione icona -

EXPLORER

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. In basso nello schermo avete le indicazioni che vi aiutano a sopravvivere nella jungla tropicale più un indicatore di forza che si attiva 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 dovrete 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.

COMANDI:

TASTI CURSORE

4 direzioni

SPAZIO

forza o sparo

TASTI DA 1 A 4

armi

JOYSTICK

sparo

PIERINO LA PESTE NERA

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 cattivimetro.

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 essere 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.

COMANDI:

Q	fine gioco
Z	sinistra
X	destra
O	su
K	giù
SPAZIO	opzioni(quando attive)
JOYSTICK	fuoco - opzioni

CHIPJAIL

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 prigionia, 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:

Q	salto
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	lazer
JOYSTICK	Fuoco

SIR-PENT

Si tratta di aiutare il serpentello a mangiare le prede contenute nel labirinto senza mordersi la coda o il corpo. Infatti, il serpentello più mangia, e più cresce quindi è più difficile girare nel labirinto senza rimanere intrappolati.

Ci sono ben 20 labirinti diversi da superare, e più andate avanti più aumenta la velocità del serpente. Occasionalmente appaiono nel labirinto frutti e oggetti vari, che se presi dal serpente danno ulteriori punti bonus. Per passare da un labirinto all'altro bisogna mangiare tutte le prede contenute nel labirinto in cui vi trovate.

COMANDI:

JOYSTICK o

per le 4 direzioni

TASTI CURSORE

BASE TYRANNUS

Il problema principale alla base Tyrannus è l'assenza di gravità. Come al solito, in basso sullo schermo abbiamo tutto ciò che ci serve per procedere nella base; vite, punti, percentuali di distanze e grado di difficoltà. Lungo il percorso incontrerete scheletri di rettili e altre amenità varie.

Infine un consiglio, se trovate qualcosa esaminatela bene prima di toccarla!!!

COMANDI:

O	sinistra
P	destra
Q	salto
W	potenza del salto
SPAZIO	opzioni
JOYSTICK	tasto di sparo

ECCEZIONALE !

I numeri arretrati di New Games MSX possono essere richiesti a: EDIGAMMA - P.zza dei Sanniti, 9 - 00185 Roma - inviando l'importo di L. 6.000 (comprensivo del contributo spese di spedizione a mezzo francobolli).

*N.1 MILLIPEDE - SPIRITI & COMMERCIALE
FOLLETTI - ROBOT - FORTESS - I PORCELLINI
- ARIA ZERO - LO SBARCO*

*N.2 CALCIO - VIDEOCARAMBOLA -
SPELONCHE - STREGONE - ASTRO EROE -
MITICO OLIMPO - CALEIDOS.*

L. 6.000