

N.8

NEW GAMES

MSX

**LE SPIEGAZIONI IN ITALIANO
DI 7 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI**

ROBOGAM

WANDERER

CICLO- MOTO CROSS

IL BILLARDO

F1-3D

PLANETMAN

FORMULA 3

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°8 - 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

ROBOGAM.....	pag.	4
WANDERER.....	"	5
CICLO-MOTO CROSS.....	"	6
IL BILIARDO.....	"	8
F1-3D.....	"	10
PLANETMAN.....	"	12
FORMULA 3.....	"	13

**PER CARICARE I PROGRAMMI,
DIGITATE RUN"CAS: E
BATTETE RETURN**

ROBOGAM

Siete nei panni di un robottino, che il suo creatore, per pura cattiveria, ha voluto rinchiudere 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 é necessario prendere tutti e quattro i simboli.

COMANDI:

JOYSTICK
FUOCO

4 direzioni
polyerizza un mattone



WANDERER

Il vostro pianeta é protetto da una rete di energia, voi a bordo di un mini incrociatore devete pattugliare questa rete di energia. Mentre siete in pattuglia, all'improvviso la rete energetica viene attaccata dai vostri nemici: infatti, un nugolo di nemici appare al vostro orizzonte: quanti ne riuscirete a fare fuori?

Noi non possiamo che augurarti buona fortuna.

Sfida un tuo amico a questo gioco frenetico avvisalo che dovrà avere dei riflessi pronti e fulminei.

COMANDI:

JOYSTICK O	destra o sinistra
TASTI CURSORE	
FUOCO O BARRA SPAZIO	sparo



CICLO-MOTO CROSS

Quante volte avete visto quegli incredibili acrobati che a rotta di collo saltano a cavalcioni di una moto o di una bicicletta su file di barili o file di macchine.

Finalmente eccovi la possibilità di provare anche voi gli stessi brividi senza però rischiare l'osso del collo.

Selezionando l'opzione DEMO, potete fare pratica con i comandi, invece se premete fire, per iniziare potete scegliere da quante macchine iniziate a saltare. Quindi, per riscaldamento, si inizia con un salto in bicicletta, quindi passerai alla moto.

La procedura di salto è la seguente:

a-) Allontanatevi dalla rampa (da destra a sinistra).

Dovrai decidere tu di quanto allontanarti, ma è ovvio che per i salti più lunghi ci vuole molta più rincorsa

b-) Ferma la moto e girati verso la rampa di lancio

c-) Accelera verso la rampa

d-) Da adesso in poi - la moto è tua - dovrai scoprire da te cosa fare e come farlo, ma per aiutarti eccoti alcuni spunti.

1) La lunghezza del salto dipende da tre fattori principali:

-) velocità al decollo
-) posizione della motore del pilota in aria
-) colpi di vento contrario

Puoi esercitarti nel controllo della moto andando su e giù nella pista di rincorsa. Per esempio per fare una sgommata, buttati all'indietro e accelera, ma fai attenzione, ci vuole molta pratica.

COMANDI:

F1	serve a girare la moto
JOYSTICK SINISTRA	pieghi
O DESTRA	avanti o dietro
JOYSTICK SU O GIU'	manetta del gas
FUOCO	freno



IL BILLARDO

Questa é l'ennesima versione del gioco della carambola; siete nei panni di un grande campione, e dovete giocare a carambola dichiarata.

Dopo che avrete effettuato la selezione dal menù principale, digitando i numeri corrispondenti alle scelte, vi troverete a guardare il biliardo dall'alto.

Voi dovete sempre tirare la biglia dichiarata.

Inizialmente dovete buttare in buca la biglia rossa, quella di minor valore, quindi se ci riuscirete, dovete scegliere un colore tra le altre biglie, e buttare la biglia corrispondente, questo al primo tiro, se sbagliate il tiro, si rinizia dalla biglia rossa.

Ogni volta che tirate, dovete prima posizionare il cursore a forma di croce nel punto dove volete tirare, e questo lo fate con il joystick nelle 4 direzioni.

Quindi, dopo avere premuto il fuoco, dovete selezionare la forza di tiro (anche questo si seleziona con il joystick) in base all'indicatore in basso sul video; infine, dopo avere di nuovo premuto lo sparo, dovete scegliere dove

volete colpire la biglia, muovendo il cursore che appare nello schema in basso al video.

Premuto per l'ultima volta il fuoco, scocca il tiro. A questo punto dovrete già essere dei provetti giocatori quindi vi lasciamo alle partite e in bocca al lupo.

COMANDI:

JOYSTICK DES. SIN.

O TASTI O, P destra/sinistra

JOYSTICK SU GIU

O TASTI Q, A su/giù

FUOCO O ENTER conferma operazione

SHIFT N nuova partita

SHIFT R torna a prima dell'ultimo tiro
(solo a 1 giocatore)

PUNTI BIGLIE:

ROSSO	1
GIALLA	2
VERDE	3
VIOLA	4
BLUE	5
ROSA	6
NERA	7

F1-3D

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, dovrete 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 é 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 rettilinei che automaticamente verranno posizionati sulla griglia.

Quando selezionerete end, il computer eseguirà un giro di prova: se il circuito non sarà chiuso il computer ve lo scarta e dovrete ridisegnarlo.

Una volta usciti dall'editor, vi troverete di nuovo al menù principale.

COMANDI GARA:

JOYSTICK O TASTI	
CURSORE SU/GIU'	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



PLANETMAN

Dopo avere esplorato inutilmente tutte le galassie, finalmente riuscite a trovare un pianeta sconosciuto.

Atterrate e subito scoprite che il pianeta é abitato da creature malvagie e a voi ostili, dovete pero' esplorare tale pianeta, quindi, in barba ai pericoli che vi minacciano, decidete di esplorare il pianeta a bordo del vostro caccia.

Subito venite minacciato da strane presenze aliene che é meglio che distruggiate senza indugi.

E' lo schema classico di uno "spara e fuggi" divertente e che sicuramente vi farà passare qualche ora piacevole.

COMANDI:

JOYSTICK O

TASTI CURSORE

FUOCO O BARRA SPAZIO

4 direzioni

sparo



FORMULA 3

Altro gioco altra corsa, pero' 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 tirando 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 é la curva e da che parte dovete quindi prenderla per non andare fuori strada.

Riuscirete ad arrivare primi?

COMANDI:

JOYSTICK O TASTI

CURSORE SU GIU acceleratore e freno

JOYSTICK O TASTI

CURSORE DES. SIN. destra o sinistra

**NON PERDETE
IN EDICOLA
LE NOSTRE
FAVOLOSE
PUBBLICAZIONI
CON TANTI
MERAVIGLIOSI
VIDEOGIOCHI:**

SPECIAL GAMES

SUPER GAME 2000

SUPER C64

TURBO DISK

MSX NEW GAMES

**TURBO GAMES
GUSTOLUNGO**

the 1950s, the United States was the only major power to have a nuclear arsenal. The United States had a monopoly on nuclear weapons, and this gave it a significant strategic advantage. The United States used this advantage to pressure other nations into accepting its leadership and to contain the spread of nuclear weapons.

The United States also used its nuclear advantage to support its foreign policy goals. For example, the United States provided nuclear technology and assistance to friendly nations in the Middle East and Latin America, while it threatened nuclear retaliation against nations that were hostile to its interests.

The United States' nuclear advantage was a key factor in the Cold War. The United States and the Soviet Union were the only two superpowers, and their rivalry was defined by their nuclear arsenals. The United States' nuclear advantage was a major reason why the Soviet Union was forced to accept a policy of mutual nuclear deterrence.

The United States' nuclear advantage was also a major reason why the United States was able to maintain its global leadership. The United States' nuclear arsenal was a symbol of its power and prestige, and it was a key factor in the United States' ability to attract allies and to influence world events.

The United States' nuclear advantage was a double-edged sword. While it gave the United States a significant strategic advantage, it also created a nuclear arms race between the United States and the Soviet Union. The United States' nuclear advantage was a major factor in the development of nuclear weapons by other nations, including the Soviet Union, China, and France.

The United States' nuclear advantage was a key factor in the United States' foreign policy during the 1950s. The United States used its nuclear advantage to contain the spread of nuclear weapons, to support its allies, and to pressure nations that were hostile to its interests.

The United States' nuclear advantage was a major factor in the Cold War. The United States and the Soviet Union were the only two superpowers, and their rivalry was defined by their nuclear arsenals. The United States' nuclear advantage was a major reason why the Soviet Union was forced to accept a policy of mutual nuclear deterrence.

The United States' nuclear advantage was also a major reason why the United States was able to maintain its global leadership. The United States' nuclear arsenal was a symbol of its power and prestige, and it was a key factor in the United States' ability to attract allies and to influence world events.

L. 6.000