

N.1

**NEW GAMES**

**MSX**

7 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI

**MILLIPEDE**

**SPIRITI & FOLLETTI**

**ROBOT**

**FORTESS**

**I PORCELLINI**

**ARIA ZERO**

**LO SBARCO**

**edigamma**

## 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°1** - 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

MILLIPEDE...!	...pag.	4
SPIRITI & FOLLETTI.....		6
ROBOT .....	"	7
FORTESS.....	"	8
I PORCELLINI.....	"	9
ARIA ZERO.....	"	9
LO SBARCO .....	"	10

**ATTENZIONE:**  
RICORDATEVI DI SPEGNERE O SCOLLEGARE  
EVENTUALI PERIFERICHE E DI FERMARE  
IL REGISTRATORE AL TERMINE DEL  
CARICAMENTO

## MILLIPEDE

Fare il giardiniere é molto faticoso, ma nel 2000 lo sar  anche di pi  e potrete rendervene conto utilizzando questo gioco: siete armato di spruzzatore per insetticida e dovete disinfestare le vostre aiuole dai terribili insetti. Fate comunque attenzione perch  non   facile come sembra ... pare infatti che i ragnetti siano immuni dal DDT e che i lombrichi, una volta colpiti, si spezzino in due lasciando sul terreno un anello che non vi converr  toccare ... Tra le altre cose (vortici di vento e filo spinato) ogni tanto qualcuno spara ...!

## COMANDI:

Joystick o tastiera

## TASTI:

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco

## SPIRITI & FOLLETTI

Questo gioco ci farà rivivere l'epopea dei romanzi cavallereschi quando le principesse venivano rapite ed i cavalieri andavano a salvarle. Voi, impersonando l'impavido cavaliere, dovrete liberare la principessa rapita dal malvagio Voltarr. Per poterla ritrovare dovrete cercarla per i vari quadri di gioco e raccogliere le tracce che troverete strada facendo. Quando avrete trovato e raccolto sia le armi che le tracce vi apparirà un magico destriero che potrà avere diverse forme e che vi porterà al quadro successivo; sempre che riusciate a salirgli in groppa...

# ROBOT

Al comando del vostro Super Robot Spaziale dovrete pattugliare la confederazione planetaria, armati di jet e cannone protonico, per domare una rivolta in atto su Artemius: un pianeta ai confini della galassia. Il vostro Robot non é, almeno inizialmente, un granché in fatto di armamento, per questo motivo vi converrà cercare di razziare armi dalle basi nemiche man mano che ne conquistate una. Tenete presente che la cosa non sarà però comunque gradita al Droide di guardia...

## FORTESS

Avete sgominato la banda dei ribelli di Artemius, ma ora, entrati nella fortezza del vostro nemico, dovrete, livello dopo livello ed armati di raggio laser, distruggere le orde di automi che il terribile Voltron vi manda addosso per impedirvi di arrivare fino a lui. A vostra discrezione vi sarà possibile tramutarvi in missile per poter recare più danno alle difese nemiche, ma attenzione: tenete sott'occhio la quantità di energia che vi rimane, perché una volta finita quella Voltron avrà vinto.



## I PORCELLINI

Ancora una volta il solito lupo cerca di far festa ai soliti porcellini, ma questa volta le proporzioni sono cambiate: i lupi sono tanti ed i porcellini sono sempre i soliti tre. Come avrete già capito voi impersonate uno dei porcellini, con tutto rispetto, armato di arco e frecce contro i lupi che si gettano nel dirupo appesi a dei palloncini. Ogni tanto i vostri fratellini, mentre manovrano l'ascensore a corda su cui vi trovate, vi lanciano una salsiccia da lanciare ai lupi per fargli lasciare i palloncini e farli precipitare. Attenti però i lupi non sono del tutto indifesi: sono infatti in grado di tirarvi delle terribili...

## ARIA ZERO

Siete al comando di una sfera magnetica e dovete passare sopra ad alcune finestrelle lampeggianti per spegnerle. Sembra facile? Ebbene non lo é piú se tenete conto del fatto che alcuni elicoidi dispettosi faranno di tutto per riuscire a smagnetizzarvi e che la vostra sfera magnetica non é facilmente manovrabile. In ogni caso... buona fortuna !

## LO SBARCO

Comandate la flotta navale che trasporta un reparto di carri armati in rinforzo alle truppe alleate in territorio nemico. Per raggiungere la costa potete scegliere se affrontare la flotta di porta-aerei nemica o tentare la traversata del tratto di mare pattugliato dai sommergibili. Quando verrete intercettati dovrete sostenere una battaglia senza esclusione di colpi per poter raggiungere la costa e sbarcare i carri armati con i quali sfonderete le difese nemiche per arrivare fino al loro quartier generale e conquistarlo... Hai detto niente ! ...

# I MIEI RECORDS

MILLIPEDE

SPIRITI & FOLLETTI

ROBOT

FORTESS

I PORCELLINI

ARIA ZERO

LO SBARCO


**Appunti**

---

---

---

---



---

---

---

---

---

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

---

**SPECIAL GAMES**

**SUPER GAME 2000**

**SUPER C64**

**GAME 2000**

**TURBO DISK**

**MSX NEW GAMES**

**TURBO GAMES  
GUSTOLUNGO**

L. 6.000