

N. 11

**NEW GAMES**

**MSX**

LE SPIEGAZIONI IN ITALIANO  
DI 7 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI

**LA RUOTA DELLA FORTUNA**

**MOTO CIRCUITO**

**FOOTBALL**

**SUPERELICOTTE RO 3D**

**IL LADRO DI BAGDAD**

**IL PRIMO MANIERO**

**OLIMPIADI INDOOR**

*Edigamma* s.r.l.

# ECCEZIONALE !!

## ARRETRATI NEW GAMES MSX

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



NEW GAMES N°11 - 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

<i>LA RUOTA DELLA FORTUNA</i> .pag		4
<i>MOTOCIRCUITO</i> .....	"	5
<i>FOOTBALL</i> .....	"	7
<i>SUPERELICOTTERO 3D</i> .....	"	9
<i>LADRO DI BAGDAD</i> .....	"	11
<i>IL PRIMO MANIERO</i> .....	"	13
<i>OLIMPIADI INDOOR</i> .....	"	15




---

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

---

# LA RUOTA DELLA FORTUNA

Il dolce rumore delle fiches che si mescolano sul tavolo verde, il rumore delle palline che rotolano, la voce del croupier che scandisce le fasi del gioco, queste e altre cose ancora sono le sensazioni che un giocatore incallito apprezza di più nella vita ma sono convinto che anche se tutte queste cose, nel nostro gioco non sono presenti, troverete sicuramente avvincente giocare molte e molte partite a Casinò Royal. Lo scopo del gioco è di guarda caso guadagnare molti soldi giocando con la slot machine.

Voi avrete a disposizione un certo numero di gettoni, e uno ad uno li scommetterete con il computer.

Dovrete riuscire ad avere una delle combinazioni visualizzate a lato, vincendo così il numero di gettoni corrispondente. Se non ci riuscirete perderete il gettone scommesso.

Per fare partire la slot machine, dovrete premere il tasto RETURN e per poi fermarla dovrete premere lo stesso tasto. In bocca al lupo...

## COMANDI:

<b>Return</b>	<b>avviamento slot machine</b>
<b>Return</b>	<b>fermata combinazione</b>

# MOTO CIRCUITO

5

Il rombo dei centauri questa volta si accosta alle vostre orecchie partendo dall'altoparlante del vostro monitor.

Alla guida di una rombante motocicletta dovete cercare di vincere il Gran Premio. Questo in sintesi lo scopo del gioco, impugnate quindi il joystick e inforcate la vostra motocicletta.

Alla partenza non sarete solo, ma avrete sulla griglia di partenza al vostro fianco i vostri avversari.

Dopo il via dovete tenere la testa con la vostra moto.

Di fronte a voi avete la vista del circuito in tre dimensioni, in fondo allo schermo avete tutti i dati che vi servono per, speriamo, vincere la gara o perlomeno piazzarvi in modo onorevole...

In fondo sul lato sinistro potete aiutarvi con la vista in pianta del circuito, con le posizioni delle varie moto.

Con il joystick potete comandare la moto a destra o a sinistra, mentre con il fuoco controllate la manetta del gas.

Per quanto riguarda le curve, al loro approssimarsi, vedrete apparire nella parte alta del video l'indicazione di curva destra o sinistra.

Infine occhio alla benzina, poiché vi deve durare per tutta la gara.

## COMANDI:

**Acceleratore**    fuoco o barra spazio  
**Sterzo**            joystick o tasti cursore



# FÓOTBALL

7

La folla rumoreggia, lo stadio è gremito di gente, ed ecco che un boato saluta l'ingresso delle squadre in campo... Ha così inizio con il fischio dell'arbitro la partita di calcio.

Sì infatti si tratta di una partita di calcio, all'inizio dovrete selezionare se giocate soli o con il computer, quindi potrete scegliere la divisa vostra e del vostro avversario, la durata dei due tempi e il nome delle squadre.

Infine potrete dare inizio alla partita.

La vittoria dovrà essere disputata sulla distanza dei due tempi, alla fine dei quali dovrà esserci un vincitore, se ciò non avviene si andrà ai rigori finché uno dei due contendenti non ne sbaglierà uno. Nel caso di due giocatori, ci vogliono due joystick connessi nelle due porte del computer.

L'azione di gioco viene seguita automaticamente dai vari giocatori, mentre voi comandate sempre quello su cui punta la freccia.

Se il vostro giocatore ha il possesso del pallone, premendo fuoco passerà il pallone al giocatore della vostra squadra che al momento del passaggio lampeg-



gia, se invece non avete il pallone, premendo il fuoco potrete spostare la freccia ad un altro giocatore.

Quando l'azione si sposta nella vostra area di rigore il controllo del portiere vi viene dato automaticamente.

Attenzione che in questo gioco vale il fuori gioco e il fallo laterale nonché il corner.

È possibile giocare anche con la tastiera ma lo sconsigliamo con l'opzione a due giocatori.

## **COMANDI:**

<b>4 direzioni</b>	<b>joystick o tasti cursore</b>
<b>passaggio, tiro, cambio</b>	
<b>giocatore</b>	<b>Fuoco o barra spazio</b>



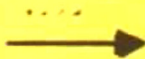
# **SUPERELICOTTERO<sup>9</sup>**

## **3D**

Molte sono le armi di cui la tecnica ha dotato i nostri eserciti, ma penso che la migliore di tutte sia il lampo rosso, 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 nascosto il micidiale velivolo, e quindi, riuscite a decollare... Da questo punto iniziano le vostre peripezie nei cieli; braccato dai proprietari dell'elicottero, dovrete tentare il possibile per portare in patria l'elicottero ma soprattutto la pelle...

A lato dello schermo c'è un radar che vi permette di vedere chi arriva, all'incrocio delle due righe bianche e puntata la vostra mitragliatrice, e la zona verde più scuro rappresenta ciò che vedete a 3D



davanti al vostro elicottero.

Tutto ciò che non si trova nella zona verde scuro non può essere colpito, quindi per colpire le postazioni radar a terra in modo che non segnalino la vostra posizione potrete spostare la zona coperta dal vostro fuoco virando a destra o a sinistra, ma fate attenzione le basi sono armate.

## COMANDI:

**A direzioni**

**joystick o tasti**

**cursore**

**Mitragliatrice**

**barra spazio o fuoco**



# **IL LADRO DI BAGDAD**

In questo gioco impersonate uno dei numerosi ladruncoli che infestano la città di Bagdad.

Avete deciso di fare un colpo grosso, da maestro: volete svuotare addirittura le casse della Banca Centrale che è protetta dai più sofisticati sistemi di allarme. Per riuscire nei vostri intenti criminosi vi avvaletе, indovinate un po', del vostro computer: stando comodamente seduti di fronte al vostro terminale fingete di giocare ad abbattere il solito muro di mattoni con la solita racchetta e la solita pallina; in realtà, ogni volta che passate da un livello all'altro vi state addentrando sempre più nei meandri del computer che racchiude i segreti contabili della Banca Centrale.

Colpendo con la racchetta o con la pallina le bolle colorate che di tanto in tanto fluttuano per la stanza otterrete le più svariate facilitazioni di gioco.

Per passare da una stanza alla successiva occorre colpire la chiave presente in ogni stanza e lanciare la pallina attraverso la porta che si aprirà.



Una volta giunti nell'ultima stanza il vostro computer ordinerà a quello della banca di trasferire il danaro sul vostro conto corrente e voi potrete andare a ritirarlo comodamente con un assegno. Una volta spesi tutti i soldi... non vi resterà che ritentare il colpo...

## COMANDI:

**Destra o sinistra:** Joystick o tasti  
cursore  
**Sparo** Fuoco o barra spazio



# IL PRIMO MANIERO

Ecco uno dei classici dell'avventura, l'esplorazione di castelli medioevali è sicuramente un classico dell'avventura, e questa non smentisce di sicuro l'affermazione di cui sopra.

Voi, joystick nella mano, fronte imperlata di sudore, di fronte al vostro computer impersonate un cavaliere senza macchia e senza (si fa per dire) paura.

L'inizio del gioco vi trova all'ingresso del castello, dovete trovare la stanza dove è nascosto il favoloso tesoro del re montesimone nascosto anni fa e mai più ritrovato.

La mappa si trova all'interno del castello, come dentro il castello si trovano le chiavi che aprono le porte: la chiave di un colore serve ad aprire la porta del corrispondente colore.

Voi per prima cosa dovrete reperire la mappa, quindi potrete procedere nell'esplorazione delle varie stanze, cercando di prendere più chiavi e gioielli possibili, quindi con le chiavi aprirete le porte per accedere ad altre stanze, finché non troverete il tesoro.

Le stanze sono pattugliate da spettri



piuttosto cattivi è ovvio che vanno evitati categoricamente, così come vanno evitati i vari tranelli che trovate lungo la vostra strada... In bocca al lupo.

## COMANDI:

<b>Joystick o tasti cursori</b>	<b>4 direzioni</b>
<b>Fuoco o barra spazio</b>	<b>salto</b>



# OLIMPIADI INDOOR

Squillino le trombe ed escano le squadre, no! State tranquilli non si tratta di un gioco con Pippo Baudo ma state per giocare con uno dei migliori giochi dedicati alle discipline sportive che mai siano stati programmati.

Prima della spiegazione dei giochi vogliamo però dare una piccola raccomandazione, per giocare con questo gioco, procuratevi un joystick moooltoooo robusto, infatti, durante la foga dell'azione ginnica potreste rimanere a piedi e... ciao medaglia d'oro.

Il gioco comprende 4 specialità ginniche:

**TUFFI**

**CAVALLO**

**TAPPETO ELASTICO**

**SBARRA**

**TUFFI:** Dovete fare un tuffo dalla piattaforma, e quindi dovrete volteggiare il più possibile e quindi entrare in acqua in maniera eretta.

**CAVALLO:** Dovrete prendere la rincorsa e alla massima velocità compiere dei volteggi in modo da atterrare in modo eretto davanti alla giuria.



**TAPPETO ELASTICO:** Anche qui dovrete effettuare dei volteggi però la rincorsa è sostituita da salti slanciati dal tappeto elastico.

**SBARRA:** Dovrete appendervi alla sbarra e compiere delle giravolte per slanciarvi, quindi spiccare un salto e compiere delle capriole per poi atterrare in modo eretto davanti alla giuria.

Per passare alla specialità successiva dovrete superare la prova precedente superando il minimo punteggio stabilito. Per superare la prova avete a disposizione 3 prove. Per effettuare i volteggi dovrete agitare da destra a sinistra il più velocemente possibile, mentre per avere le esatte posizioni dovrete premere il tasto di fuoco.

Infine per avere una giusta visione delle varie specialità vi conviene osservare attentamente il demo che a turno vi mostrerà le varie specialità.

## **COMANDI:**

**Joystick o tasti cursore**

**forza**

**Barra spazio o fuoco**

**posizioni**



**L. 6.000**