

N.5

NEW GAMES

MSX

LE SPIEGAZIONI IN ITALIANO
DI 7 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI

FLIPPER

SPAZIO PORTO

COMBATT

FORZE ALIENE

FUEL

GLOBULO

MARIO IL POMPIERE

*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° 5 - 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

FLIPPER.....	pag.	4
SPAZIO PORTO.....		6
COMBATT.....	"	8
FORZE ALIENE.....	"	9
FUEL.....	"	11
GLOBULO.....	"	13
MARIO IL POMPIERE.....		14

FLIPPER

Un labirinto sterminato di una palla da tennis al vostro comando.

Si tratta infatti di superare i labirinti con la pallina evitando gli ostacoli che troverete sul vostro lungo anzi lunghissimo cammino ... pardon rimbalzo.

Infatti dovete guidare la pallina facendola rimbalzare solo e ribadisco SOLO sulle piastrelle esagonali fino al GOAL di fine livello.

Lungo il percorso, troverete delle piastrelle con dei punti interrogativi, queste toccandole vi forniranno dei bonus a sorpresa, le piastrelle con le frecce invece, vi permetteranno di avere un salto più lungo se le userete come trampolino.

Dovrete inoltre avere cura di evitare accuratamente i personaggi in

movimento che troverete sulla vostra strada pena la perdita prematura di una vita.

Arrivati a fondo livello, c'è il quadro bonus, cioè, avete un certo numero di salti a disposizione, dovete rimbalzare su tutti i punti interrogativi che ci sono nel quadro, i salti che eventualmente avvanzerete saranno convertiti in sonanti punti ...
Buona fortuna.

COMANDI:

JOYSTICK:	4 direzioni
L:	alto
P:	basso
Q:	sinistra
W:	destra
STOP:	pausa



SPAZIO PORTO

Come i vecchi cavalieri della tavola rotonda dovete salvare la pulzella rapita dal cattivo di turno. Ma ora siamo nel futuro e stiamo giocando con un computer, quindi é giusto che anche questo salvataggio sia fatto secondo i crismi dell'avventura moderna.

Quindi invece di cercare la vostra bella nei soliti castelli e foreste, approdate ad uno spazio porto, invece di affrontare draghi e arpie, affrontate alieni e robot.

Per trovare la vostra bella avete a disposizione un tempo limite, ed inizialmente siete armati di un'arma da lancio.

Queste dotazioni possono essere ulteriormente arricchite man mano che procedete nel gioco e tutte le

informazioni sono visualizzate in basso sul piano di gioco

Riuscirà il nostro eroe a salvare la sua pulzella misteriosamente rapita, é quel che sapremo nella prossima partita.

Ah dimenticavo, per raccogliere le cose che trovate basta passarci sopra.

COMANDI:

JOYSTICK	4 direzioni
U	usa oggetti
Q	sinistra
P	su
W	destra
L	giù

FUOCO O BARRA SPAZIO	sparo
CTRL STOP	fine gioco



COMBATT

Durante le vostre peregrinazioni spaziali finite, su di un pianeta piuttosto ostile. Purtroppo per voi quando arrivate il vostro velivolo é scarso di energia e di scudi deflettori, quindi chiedete al vostro computer di visualizzare fonti di energia per potervi rifornire. Immediatamente sul vostro radar, visualizzato in alto, appare la fonte di energia, basta passarci sopra per rifornirsi. E' a questo punto che i bellicosi abitanti del pianeta non sono d'accordo e fanno di tutto per ostacolarvi.

COMANDI:

JOYSTICK O	4 direzioni
TASTI CURSORE:	
BARRA SPAZIO:	autodistruzione
TASTO DI FUOCO:	sparo

FORZE ALIENE

Le forze aliene attaccano la terra, dopo avere distrutto tutte le superpotenze e le postazioni strategiche si avviano all'invasione della terra ormai conquistata.

Come in tutte le storie, però, i cattivi non hanno fatto i conti con voi.

Con grande coraggio guidate i rimanenti terrestri in mezzo alle montagne rocciose e vi trincerate dietro un cannone atomico, l'ultimo rimasto. A questo punto vi mettete ad aspettare i mostri alieni: la vostra attesa non é per niente lunga , quasi subito dopo che vi siete piazzati, eccoli spuntare all'orizzonte. Dovete puntare il vostro cannone sugli alieni e fare fuoco. Il mirino si muove agendo sulla leva o sui tasti cursore.

Per sparare premete la barra spazio



o il tasto di fuoco.

Il display del cannone visualizza una griglia sulla destra, ogni celletta della griglia viene riempita quando colpite un alieno, una volta riempita la griglia passate di livello. Ricordate comunque che gli alieni sono tutt'altro che indifesi, quindi evitate i loro colpi, e cercate di colpire le astronavi cariche di rinforzi che passano all'orizzonte.

BUONA FORTUNA.

COMANDI:

- JOYSTICK O mirino nelle 4
- TASTI CURSORE: direzioni
- FUOCO O
- BARRA SPAZIO: sparo



FUEL

Ragazzi !. Con questo gioco il vostro computer vi porta a Dallas con gli Ewing, infatti siete alla guida della vostra trivella in procinto di aspirare il petrolio del vostro pozzo.

Quello che non sapete é che J. Ar vi ha venduto un pozzo che oltre al petrolio contiene anche tanti esseri piuttosto dispettosi che faranno di tutto per ostacolarvi.

Per eliminare questi fastidiosi rompiscatole, basta aspirarli con la punta della trivella, tutti tranne quelli che lampeggiano.

I comandi sono molto semplici, potete scendere e seguire le gallerie con i tasti del cursore o con il joystick ma non potete tornare indietro, per farlo dovete premere la barra spazio o il tasto di fuoco. Man mano che



avanzate ingoiate i puntini che ci sono nelle gallerie. Finiti i puntini, accedete ad un altro livello più difficile. Quanta benzina riuscirete a pompare dal vostro pozzo ?.

COMANDI:

TASTI CURSORE

O JOYSTICK: giù destra e sinistra

BARRA SPAZIO

O FUOCO: ritorno



GLOBULO

Siete questa volta all'interno del corpo umano nei panni di un povero globulo bianco occupato nella ricerca e distruzione dei vari germi e microbi che viaggiano all'interno del corpo umano. In basso la barra colorata rappresenta lo stato di salute del vostro corpo invaso dalle malattie, dovete raggiungere i corpuscoli estranei circolando all'interno dei vari organi e distruggendo gli agenti patogeni o assalendo direttamente oppure lanciando contro di loro degli anticorpi.

COMANDI:

JOYSTICK O

TASTI CURSORE: 4 direzioni

BARRA SPAZIO O

FUOCO: lancio anticorpi

MARIO IL POMPIERE

Ecco nuovamente il nostro eroe Mario di nuovo in auge, questa volta, nelle vesti di un pompiere, deve impedire che un magazzino venga distrutto dal fuoco. Il problema é che per le scale del magazzino circola un pericoloso piromane che appicca instancabilmente allegri fuocherelli in giro per i vari piani.

Voi dovete correre per i piani del magazzino e spegnere i vari focolai di incendio. Per poterlo fare, potete usufruire dei vari estintori che ci sono appesi al muro, ma di potenza limitata, oppure degli idranti dislocati in punti strategici del magazzino, occhio che il fuoco non ve li distrugga. Come ultima spiaggia avete a bordo della vostra autopompa 5 estintori. La cosa più

importante da salvare, é il contenuto della cantina del magazzino, infatti qui vengono tenute merci preziosissime e molto infiammabili, quando vengono distrutte queste merci il gioco finisce.

Per salire potete usare la scala a bordo dell'autopompa o delle scale interne, perlomeno finché il fuoco non le distrugge.

COMANDI:

JOYSTICK O

TASTI CURSORE: 4 direzioni

FUOCO O

BARRA SPAZIO: apre acqua



L. 6.000