

N. 9

66

NEW GAMES

MSX

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

VAUSS III

ASTRO MAN

IPERSPACE

LA SFIDA

GOLF 3-D

ITINERARI COSMICI

IL GUERRIERO

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°9 - 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

VAUSS III.....	pag.	4
ASTRO MAN.....	"	6
HYPERSPACE.....	"	8
LA SFIDA.....	"	9
GOLF 3-D.....	"	11
ITINERARI COSMICI.....	"	13
IL GUERRIERO.....	"	15

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

4 1^o Ø → 91

VAUSS III

DVPL. OK

Al comando del più bel vascello della flotta del pianeta Viania vi apprestate ad attaccare il vostro nemico sul pianeta Triacus dopo che vi ha catturato l'intera flotta e portata appunto sul suo pianeta. Il vostro compito é quello di liberare l'intera flotta che é prigioniera in diversi punti del pianeta. In ogni zona dovrete affrontare varie ondate di nemici e distruggerle con i faser che avete a bordo del vauss, dopo che avrete distrutto tutte le ondate, vedrete alcune navi della vostra flotta, quelle che avete liberato, tornare al pianeta di origine quindi il computer di bordo vi porterà nel luogo del prossimo scontro dove i sensori hanno localizzato un'altra parte della vostra flotta.

Fate attenzione perché i vostri nemici sono tutt'altro che indifesi, inoltre dopo avere distrutto tutti i nemici dovete andare nel luogo dove si nasconde la flotta e quindi dovete attraversare una zona piena di monoliti, voi volerete a bassa quota per non farvi vedere sui radar nemici e nel contempo dovrete evitare di sbattere contro i monoliti.

COMANDI:**JOYSTICK O****TASTI CURSORE:****4 direzioni****FUOCO O****BARRA SPAZIO:****laser**

ASTRO MAN

Chi ha detto che le grandi avventure spaziali si combattono solo nelle lontane profondità siderali, o tra le giganti azzurre nella galassia tau ceti IV ? Noi con questo gioco vi dimostriamo che anche sulla superficie di uno sconosciuto pianeta in una altrettanto sconosciuta galassia, è possibile vivere un'avventura avvincente quanto la più tremenda battaglia cosmica. Tutto inizia con lo scontro tra la vostra astronave e una meteora errante che vi costringe ad un atterraggio di emergenza sul primo pianeta, che gli strumenti (pochi) ancora funzionanti, indicano come abitato.

Una volta arrivati sulla superficie del pianeta il vostro problema è quello di trovare dei pezzi che possano servirvi da potere sostituire i pezzi danneggiati dalla collisione.

Come scendete vi accorgete che la gravità ridotta vi permette dei grandi balzi, ma vi accorgete anche che il pianeta è abitato da presenze ostili, che voi dovrete evitare accuratamente.

Riuscirete a riparare la vostra

astronave ed a ripartire dal pianeta ?

COMANDI:

AVANTI ED

INDIETRO

SALTO

INCHINO

CALCIO

SPARO

destra e sinistra

SU

giù

fuoco

giù + fuoco

**I TASTI DELLA TASTIERA
SONO RIDEFINIBILI**



1: 235 → 368

HYPERSPACE

GIÀ ESISTE (DSK)

Al comando di una nave stellare, decidete di esplorare una zona sconosciuta della frontiera del cosmo. Neanche a farlo apposta, le grandi compagnie minerarie sono del tutto contrarie alla vostra missione, quindi dopo avere assoldato dei mercenari della peggiore risma decidono di mandarveli addosso.

Voi ignari del pericolo partite, ben sapendo che lungo il viaggio troverete le stazioni di servizio lasciate, nella parte già esplorata, dai vostri predecessori. Purtroppo già dopo pochi metri iniziate a trovare i primi mercenari che tentano di distruggervi la nave.

Da questo punto inizia la vostra avventura, dovete riuscire a passare oltre i mercenari, distruggendone il più possibile, e passare oltre i posti di servizio, facilmente riconoscibili, dai cerchi con il numero o la lettera. Passando sopra queste boe numerate, avrete di volta in volta più velocità, più intensità di fuoco, ecc.

COMANDI:

JOYSTICK O

TASTI CURSORE

BARRA SPAZIO O FUOCO

4 direzioni
laser

2 = 0 → 91

LA SFIDA

GIÀ ESISTE (DSK)

Non ci troviamo all'ok corral per questa sfida, ma ci troviamo in un campo pieno di ostacoli che il nostro elaboratore ci crea all'uopo. La sfida, viene giocata tra due robot, uno rosso e uno blu, uno comandato da voi e uno da un vostro amico o dal computer. In alto, c'è un'indicatore, che indica lo stato di avanzamento della sfida, se ci sono più quadratini blu, vince il blu altrimenti vince il rosso.

La fine della sfida avviene quando tutti i quadratini diventano di un solo colore, e quindi vince il robot del colore corrispondente.

Ma voi vi chiederete come competere con il vostro avversario, e noi siamo qui per farlo, infatti, si tratta di uccidere (eufemisticamente parlando),



il vostro avversario sparandole addosso con il laser che avete in dotazione, evitando accuratamente di essere colpiti a vostra volta.

Ogni volta che uno dei due contendenti verrà colpito perderà delle unità vitali, quando queste unità vitali saranno a zero, il robot corrispondente potrà essere considerato morto, ed il suo avversario perderà un quadretto (vedi sopra), e quindi sarà pronto per un'altra sfida.

Ah! dimenticavo di dire, che ci sono dei bonus che danno unità vitali quando ci passate sopra, voi o il vostro avversario, ma ci sono anche dei malus che le fanno perdere, a voi scoprirli ...

COMANDI:

JOYSTICK IN PORTA 1

O TASTI CURSORE

robot 1 blu

JOYSTICK IN PORTA DUE robot 2 rosso

PER SPARARE PREMERE

FUOCO E PER IL BLU

LA BARRA SPAZIO

2 = 91 → 142

11

GOLF 3 - D

Ecco un gioco divertente e tutto sommato interessante, spieghiamo innanzi tutto perché interessante:

il programma é molto interessante, perché adotta algoritmi di calcolo molto complessi sia per la costruzione della vista del campo di gioco in 3 dimensioni, dal punto di vista della pallina, sia per la tracciatura e relativo calcolo della traiettoria della pallina stessa con relativi rimbalzi.

Se comunque non bastasse questo per rendervi simpatico questo gioco, penso che il giocarlo dovrebbe per lo meno incuriosirvi. Il video vi mostra sempre una pianta della buca che state affrontando, in basso un display che vi fa da promemoria, con l'indicazione della mazza, del numero della buca ecc., a fianco al display avete due dischi, uno rosso che al tiro vi indica la direzione del tiro, e uno azzurro, che vi indica la direzione del vento.

Sopra il display avete la visione a 3 dimensioni del campo da gioco dal punto in cui vi trovate per il tiro.

Dopo avere premuto il tasto per



cominciare il gioco, per tirare, a seconda del fondo su cui vi trovate, dovete scegliere la mazza con cui tirare, e questo avviene spostando a destra o sinistra il joystick, una volta scelto e premuto il fuoco, dovete scegliere, sempre con il joystick, la direzione verso la quale volete che la pallina vada, e quindi dovete confermare sempre premendo il fuoco. Infine bisogna scegliere la forza da imprimere al tiro, a questo scopo, vedrete un quadratino rosso che va dall'alto verso il basso e viceversa nello schermo, in alto il tiro è forte, in basso è debole. Quando avrà raggiunto un'altezza che secondo voi è adeguata alla forza che desiderate, premete il fuoco, a quel punto, potrete vedere il tiro partire Lo scopo del gioco è di fare le buche nel minore numero di tiri possibile, provateci un poco ?

COMANDI:

JOYSTICK O T

ASTI CURSORE selezione dei parametri

FUOCO O BARRA SPAZIO conferma

2° 142 → 189 13

ITINERARI COSMICI

DVPL.

(COSMO.)

Eccovi pronti ad andare là dove nessun uomo e mai giunto prima. La frase fatta spiega già cosa vi aspetta, dotati di un moderno velivolo di classe g45 per esplorazioni interstellari, dovete viaggiare alla ricerca di nuovi mondi da esplorare, purtroppo pero' proprio perché viaggiate in una zona sconosciuta del cosmo, dovete essere pronti a tutto, anche a difendervi se necessario da eventuali attacchi.

I comandi sono i soliti, le 4 direzioni e lo sparo.

Voi dall'interno dell'astronave potete vedere dal vetro che vi divide dall'esterno.

Comunque anche questa volta, la vostra capacità di cercarvi i guai vi ha portati in pieno in una tempesta di meteore, e guarda caso la vostra rotta segue la tempesta, voi quindi dovete farvi largo tra i meteoriti sparando i siluri ch avete a bordo, distruggendo le meteore prima che i vostri scudi protettivi cedano e veniate distrutti.

Dovete anche tenere d'occhio il carburante, ed é importante non



finirlo prima che siate atterrati su qualche pianeta, pena la distruzione della nave In bocca al lupo.

COMANDI:

JOYSTICK O

TASTI CURSORE

FUOCO O BARRA SPAZIO

4 direzioni

siluri



2° 183 → 253

IL GUERRIERO

GIÀ ESISTE DSKIKANASUTRA.1)

Nei panni di un ferocissimo nonché coraggiosissimo ninya siete in giro per il Giappone alla ricerca del crudele Cho'l'chiao che ha rapita la bellissima principessa Vhad'oa'pie.

Dopo il rapimento il padre della principessa, l'austero Fhur'fahnt, promise la mano della principessa a colui che riuscisse a liberarla.

Da tutto il reame si sono presentati i migliori guerrieri ma purtroppo sono stati uccisi o hanno rinunciato finché vi siete presentato voi, il mitico Ivo Maro.

Partito alla ricerca della principessa, venite a sapere che essa é custodita nella villa delle 1000 felicità nella provincia di Huan Tong, e che alla guardia della villa ci sono i terribili gemelli Ugo Saro, dei terribili ninjya.

Arrivati sul luogo, dovete uccidere le sentinelle del muro di cinta ed entrare quindi dal portone, poi dentro la villa dovrete scontrarvi con un'altra squadra di guerrieri suicidi.

Dovrete girare la villa in lungo ed in largo finché non trovate la principessa e quindi convolerete a giuste nozze.

PS-lungo il percorso potrete usufruire di



armi aggiuntive che non siano i soliti shuriken, le mitiche stelle armi dei ninjas ...

COMANDI:

JOYSTICK O

TASTI CURSORE

4 direzioni

FUOCO O BARRA

SPAZIO

shurickens o altre armi



L. 6.000