

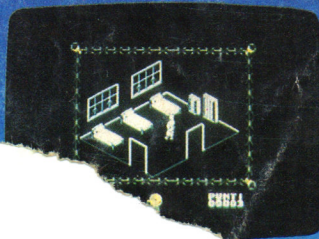
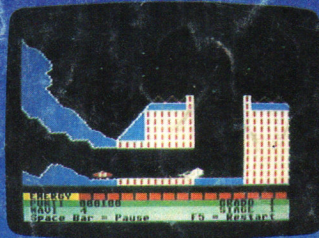
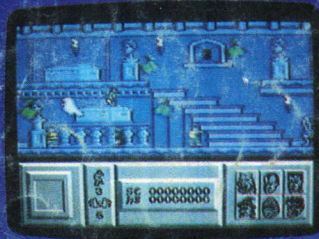
CON SELEZIONATORE

L.8.000

BYTE

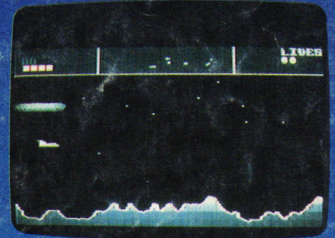
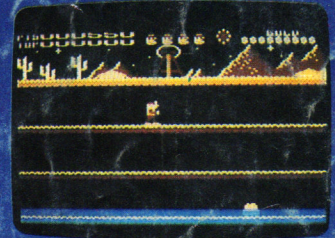
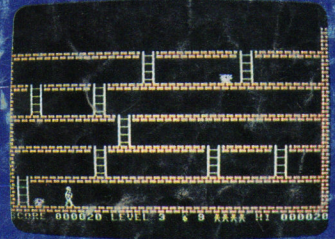
N. 19

14 games for CBM 64/128 and C 16



- CBM 64/128
- 1 - CHIPSY
 - 2 - VALEY 2000
 - 3 - SERPENT
 - 4 - WARLOCK
 - 5 - L'EVASIONE
 - 6 - THE WAR
 - 7 - HYPER

- C 16
- 1 - ARMOUR BATTLE
 - 2 - PUNCHY
 - 3 - GOLD RUSH
 - 4 - STAR BLASTER
 - 5 - DARTHMOOR
 - 6 - TOMMY
 - 7 - LINE OUT!



ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

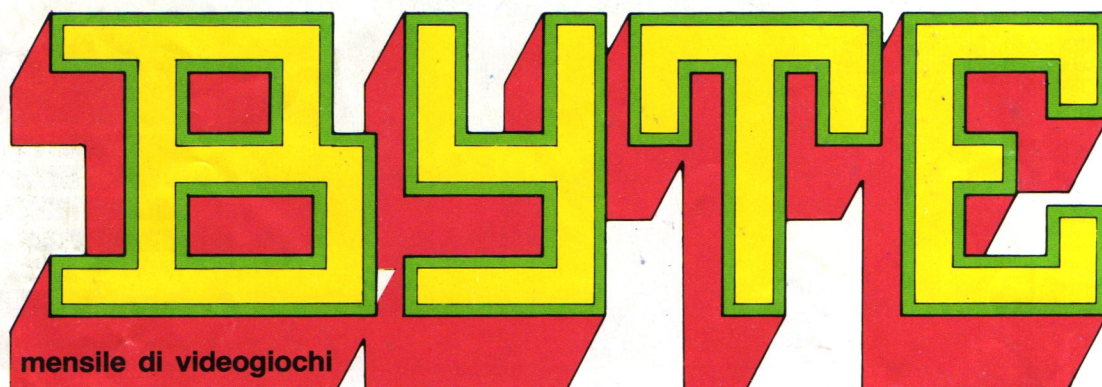
CBM 64 e 128

C 16/PLUS 4

Le operazioni da fare sono:

- 1) Digitare LOAD e premere RETURN.
- 2) Attendi che sul video compaia la presentazione.
- 3) Premere STOP sul registratore.
- 4) Dopo qualche secondo apparirà una schermata con l'elenco dei giochi preceduto da un numero e la scritta «programma N°» col cursore che lampeggia.
- 5) Inserisci il N° corrispondente al programma desiderato e premi «Return».
- 6) Comparirà la scritta «premi F.FWD» quindi il registratore si fermerà subito prima del programma da te scelto. A questo punto premi «STOP» e successivamente premi «PLAY».

Ecco le istruzioni per il caricamento dei programmi: Avvolgere completamente la cassetta dalla parte che si desidera caricare. Quindi digitare LOAD & RETURN e far iniziare il caricamento. Quando ricompare il cursore digitare RUN & RETURN ed attendere. La prima volta che si caricano i programmi conviene azzerare il contatore del registratore alla fine dell'avvolgimento e scrivere il numero dell'inizio del gioco in modo che in un tempo successivo si conosce l'esatto inizio del gioco.



Aprile '88

EDITORE:

Computer Edizioni s.r.l. - C.so Concordia, 11
20129 MILANO

DISTRIBUZIONE:

MePe - V.le Famagosta, 75
20142 MILANO

STAMPA:

A.G.E.L. s.r.l. - V.le dei Kennedy, 92
20127 RESCALDINA (MI)

DIRETTORE RESPONSABILE:

Nicola Carpentieri

Per informazioni tecniche telefonare
allo 02/79363948 solo il giovedì

I FANTASTICI GIOCHI PER IL CBM 64 e 128

CHIPSY

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



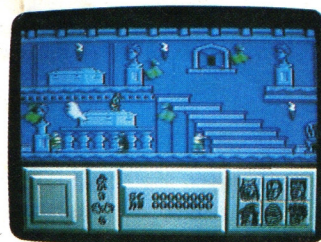
Un gioco che ricorda molto il famoso Marble Madness o il suo gemello Spindizzy, ma con delle innovazioni tali da renderlo originalissimo e molto più giocabile. A gioco caricato vi verrà presentata una griglia di cerchi colorati: dovrete selezionarne uno muovendo sopra di esso la piccola mano guantata che funge da cursore e poi attivarlo premendo il pulsante di fuoco. A questo punto avrete scelto l'area di gioco: non rimane che selezionare uno dei tre droidi in basso sullo schermo con lo stesso sistema, e sarete pronti per esplorare — e 'mappare' — un nuovo universo elettronico.

Buon divertimento!

VALEY 2000

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno

Se credete ai fantasmi, questo è il gioco che fa per voi; se non ci credete, beh, vi divertirte lo stesso a ripulire antichi castelli dalle presenze malefiche che li infestano. Infatti il vostro ruolo, come agente immobiliare di una contea scozzese, è quello di riuscire a vendere o affittare alcuni manieri sperduti nella brughiera nebbiosa, ma prima di trovare un cliente disposto a vivere dentro quelle costruzioni, dovrete farvi il dovere di occuparsi di tutto quello che ha da fare ad allontanare spiriti e maledizio-



ni. All'inizio del gioco avrete a disposizione una serie di opzioni: premendo il tasto '1' potrete scegliere fra la tastiera ed il joystick; premendo il '2' ridefinirete i tasti di gioco; con il '3' verranno visualizzati i punteggi; ed infine farete iniziare il gioco col tasto '4'.

Iniziato il gioco vi troverete nel mezzo della brughiera: primo compito sarà quello di raggiungere uno dei castelli, dopodiché vi troverete subito faccia a faccia con gli 'indesiderati inquilini' che lo abitano. Un consiglio: per ripulire una sala in un batter d'occhio, tirate la leva del joystick verso il basso (oppure usate il tasto corrispondente), e con un potente incantesimo il luogo sarà esorcizzato.

Ma attenzione, perché non ne avete molti a disposizione. Infine, ovviamente, evitate il contatto con qualsiasi 'spirito'.

SERPENT

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Non lasciatevi ingannare dall'apparente semplicità di questo simpaticissimo gioco: il vostro compito sarà quello di

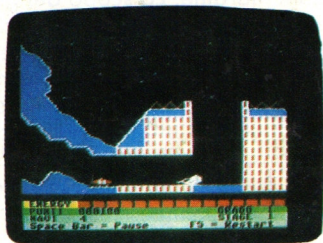
guidare un buffo serpente lungo una serie di gallerie, evitando tutti gli esseri che vi verranno incontro. Per strisciare più velocemente dovrete premere il pulsante di fuoco, mentre per evitare rocce e 'nemici' dovrete sapervi sollevare ed abbassare senza urtare da nessuna parte, fino a superare i vari ostacoli. Buona passeggiata!

THE WAR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due

WARLOCK

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Come pilota professionista vi è stata affidata la missione di guidare un nuovo tipo di astronave ultraleggera fin nelle viscere del pianeta Thogor, superando tutte le difese che gli abitanti vi hanno posto.

All'inizio del gioco potrete selezionare il grado di difficoltà coi tasti F1 e F2 ed iniziare il gioco col tasto F7.

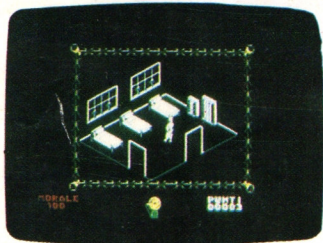
Mettete pure alla prova la vostra prontezza di riflessi, ma dubitiamo che arriverete subito alla fine del percorso. Un consiglio: rallentate pure, se volete prendere un attimo di respiro ed evitare uno scontro catastrofico!



Ecco finalmente un gioco di guerra dalla grafica realistica! L'elemento di gioco più interessante è la possibilità di utilizzare sia i carri armati che gli elicotteri: per i primi basterà muovere la leva del joystick verso l'alto appena si presenta la schermata di gioco, altrimenti per selezionare il "tank" basterà muovere il joystick verso destra o verso sinistra. Quando tornerete da una missione con il carro armato, e ad un certo punto vi sarete costretti perché incontrerete dei ponti crollati, potrete parcheggiare il carro armato posizionandovi davanti al quartier generale e premendo la barra spaziatrice (che tra l'altro serve anche per cambiare direzione di marcia) e poi selezionare l'elicottero. Ricordatevi che le munizioni sono contate, per cui non sprecatele. Buon combattimento!

L'EVASIONE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due

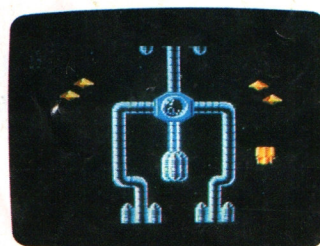


Ecco un gioco tutto strategia e riflessione: come prigioniero di guerra, dovrete fuggire al più presto da un campo di concentramento nemico.

Non lasciatevi ingannare dalla lentezza dello 'scrolling', perché non si tratta di un gioco dove contano i riflessi o l'abilità nello sparare: dovrete più che altro esplorare il campo senza farvi beccare dalle guardie, e raccogliere tutto ciò che può esservi più utile. Buona fortuna!

HYPHER

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno o due



In questo gioco dalla grafica stupenda, dove persino le esplosioni sono curate nei colori e nell'animazione, dovrete guidare una velocissima astronave lungo le strutture di una gigantesca stazione orbitale terrestre, cercando di disintegrare, coi vostri cannoni fotonici, tutte le navicelle che si aggirano intorno alla stazione pronte ad eliminarvi senza pietà.

Fate attenzione alle difese della stessa stazione orbitale che, scambiandovi per una navicella nemica, potrebbe aprire il fuoco su di voi con uno dei suoi laser orizzontali. Un consiglio: qualche volta è meglio rallentare ed indietreggiare all'arrivo di un'orda aliena, in modo da utilizzare con più precisione il laser. Buona fortuna!

I FANTASTICI GIOCHI PER IL C 16

ARMOUR BATTLE

C 16 - Tastiera o Joystick



I carri armati sono il simbolo della potenza di fuoco di ogni esercito moderno, e le battaglie di questi mostri d'acciaio sono rimaste epiche.

Il carro armato fece la sua comparsa in Francia nel 1915, impiegato dagli Inglesi contro l'esercito tedesco, serviva principalmente a superare le trincee avversarie seminando lo scompiglio tra le fanterie nemiche. Si trattava di mezzi molto lenti e poco maneggevoli, armati per lo più di mitragliatrici o di cannoni leggeri, che erano stati progettati e realizzati in gran segreto, col nome in codice "tank" (serbatoio) per farli confondere con delle cisterne blindate. Il nome poi è divenuto di uso corrente.

In questo gioco vi dovrete appunto cimentare in una battaglia di mezzi corazzati (armour vuole appunto dire corazza, e per estensione unità corazzate).

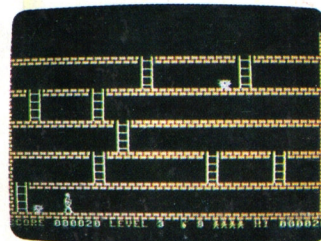
Per rendere la battaglia più entusiasmante non dovrete cimentarvi contro un'avversario computerizzato: questo gioco è infatti un'avvincente sfida a due all'ultimo colpo di cannone. Sul campo di battaglia sono disposti vari ostacoli per ripararvi dai colpi avversari; avete tre carri a disposizione.

Per comandare i carri potete usare i joystick, oppure, se preferite, i tasti seguenti (indicati anche nella schermata iniziale):

← - sinistra; X - destra; C - fire
← - sinistra; > - destra; ? - fire

PUNCHY

C 16 - Joystick in porta uno



Il nostro uomo è alle prese con degli animaletti tutti particolari. In un labirinto a sei piani collegati da scale, dovrà fuggire ed evitare di venire a contatto con uno degli esseri, il cui tocco è mortale. Per passare da un piano e l'altro dovrà servirsi delle scale a pioli. L'unico modo di fermare gli animaletti velenosi è quello di interrompere il percorso mediante la deposizione di bombe. Infatti, premendo il pulsante FIRE verrà accesa una bomba che esploderà entro pochi secondi. L'effetto sarà quello di provare una voragine nel pavimento su cui è stata depositata. Bisognerà tener presente che gli animaletti possono muoversi nello stesso modo del nostro uomo e quindi bisognerà elaborare una adeguata strategia di gioco (1-5).

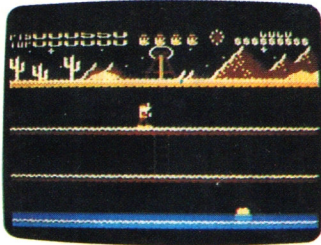
Maggiore è il livello e più sono gli animaletti.

Il movimento si effettua tramite il joystick inserito in porta 1.

- AVANTI per salire le scale.
- INDIETRO per scendere le scale.
- SINISTRA per spostarsi a sinistra.
- DESTRA per spostarsi a destra.
- FIRE per depositare ed accendere una bomba.

GOLD RUSH

C 16 - Joystick in porta due



- DESTRA per andare a destra e per aumentare la velocità in quella direzione.
- FIRE per fare fuoco.

DARTHMOOR

C 16 - Tastiera



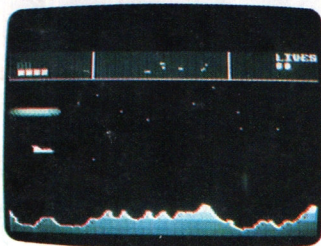
In questo gioco sarete abbandonati in una miniera d'oro alla mercé di una moltitudine di pericoli. Dovrete cercare di raccogliere quanti più oggetti troverete. Attenzione però agli uccelli rapaci che vi voleranno incontro, perché sono mortali. Anche qui il gioco si svolge lungo tre piani di cunicoli e ci si può spostare tramite dei punti.

Per visitare l'intera miniera basterà raggiungere l'estremità di ogni quadro e poi ci si ritroverà in quello successivo. Per schivare gli uccelli ci si può abbassare, se questi volano alti, oppure si può saltare, se volano rasoterra. inserite il joystick nella porta numero 2 ed eccovi i comandi:

- AVANTI per saltare.
- INDIETRO per abbassarsi
- SINISTRA per spostarsi a sinistra
- DESTRA per spostarsi a destra.
- FIRE stesso effetto di AVANTI.

STAR BLASTER

C 16 - Joystick in porta uno



Le sorti del pianeta Galactica sono nelle vostre mani. Per liberarlo dall'oppressore dovrete completare con successo la vostra missione. per far ciò dovrete impossessarvi della chiave che vi permetterà di accedere ai quadri successivi. A rendervi difficile il compito troverete dei selvaggi armati di lance e degli animali dotati di sole teste e gambe.

La chiave sarà posta nella parte opposta del teleschermo e col passare del tempo sprofonderà nel sottosuolo, a indicare il fallimento della vostra missione.

Per effettuare i vari salti occorre una ottima abilità di coordinazione, in quanto i margini di errore sono ristrettissimi e gli sbagli non verranno perdonati. Per iniziare il gioco occorrerà premere il tasto "F1/F4".

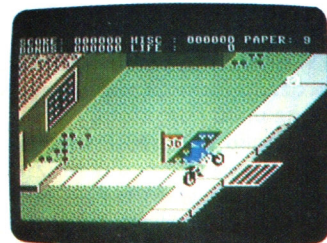
Non è previsto il funzionamento tramite il comando joystick.

Comandi tastiera:

- tasto "," per spostarsi a sinistra
- tasto "." per spostarsi a destra
- tasto "Shift" per saltare in alto.

TOMMY

C 16 - Joystick in porta due



Siete sul pianeta Zangrel e dovete combattere contro una numerosissima flotta di alieni nemici. La vostra astronave è dotata di quattro schermi protettivi che vi proteggeranno da eventuali collisioni e che verranno mostrati nella parte alta del teleschermo, a sinistra. Per distruggere i nemici potrete far libero uso del vostro cannone laser azionato dal pulsante FIRE. Per facilitarvi il compito di individuazione degli alieni, la vostra astronave è dotata di un radar a lungo raggio. Detto radar, però, andrà in avaria allorché verranno distrutti i vostri schermi di protezione.

Per portare a termine l'impresa vi sono state concesse due vite di scorta, indicate con due cerchietti nella parte alta del teleschermo, a destra.

Comandi del joystick (porta 1):

- AVANTI per alzarsi in quota
- INDIETRO per abbassarsi.
- SINISTRA per dirigersi verso sinistra e aumentare la velocità in quella direzione.

Il mestiere del fattorino è tutt'altro che facile. Inco sarete incaricati di consegnare il giornale

Com'è tradizione negli Stati Uniti, la consegna avviene tramite un fattorino su di una bicicletta. Per non perdere tempo i giornali devono essere lanciati dal marciapiede fino alle porte di casa dei destinatari. Oltre ad una buona mira è necessaria anche una buona abilità per schivare i vari oggetti che vi si presenteranno lungo il percorso.

All'inizio del gioco vi verrà mostrata una piantina del tragitto che dovrete compiere. In bianco vi saranno le case in cui dovrete consegnare il giornale, mentre in nero quelle in cui non è richiesto il servizio. Di solito si alternano, quindi attenzione a non regalare quotidiani.

Se si presenta un ostacolo si può anche scendere e salire sul marciapiede utilizzando gli appositi passaggi, fate però attenzione a non finire con le ruote sulle grate. Le vite a disposizione saranno tre e i giornali da consegnare saranno nove.

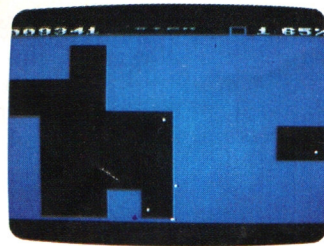
Comandi joystick (porta 2):

- AVANTI per accelerare l'andatura
- INDIETRO per rallentare.
- SINISTRA per spostarsi a sinistra.
- DESTRA per spostarsi a destra.
- FIRE per lanciare un giornale verso una porta.

LINE OUT!

C 16 - Joystick in porta due

Questo divertente gioco vi garantirà delle lunghe ore di divertimento intelligente. Dovrete muovere un pennarello



lungo lo schermo in modo da separare due aree tramite delle linee da voi tracciate. L'operazione verrà ostacolata da dei puntini vaganti che rimbalzeranno lungo tutto lo schermo e lungo il margine. Lo scopo del gioco è di circoscrivere almeno il 75% di superficie dello schermo mediante apporti successivi. Fatto ciò potrete accedere ai quadri di maggiore impegno. La superficie coperta vi verrà segnalata in alto a destra e si incrementerà ogni qual volta voi riuscirete a "chiudere" un'area. Se un pallino dovesse colpire la linea prima che sia completa perdereste una vita e vi ritrovereste al punto di partenza. Per una buona riuscita vi consigliamo di non esagerare e di cercare di arrivare al 75% a piccoli passi, in modo da essere meno vulnerabili.

Il joystick andrà inserito nella porta numero 2. Per muoversi, spostarlo nelle quattro direzioni e premere il tasto FIRE per iniziare il gioco.

ARRIVEDERCI AL PROSSIMO NUMERO DI BYTE GAMES!

DIFFICOLTÀ NEL SUPERARE GLI OSTACOLI?

**NIENTE
PAURA!
ARRIVA IN TUO AIUTO**

**TRAINER
GAMES**

La rivoluzionaria
rivista per CBM 64
che ti dà la possibilità
di selezionare

vite infinite



schermi di gioco



tempo illimitato

**NON PERDERE L'OCCASIONE DI
DIVENTARE IL MIGLIORE!**

CORRI IN EDICOLA A COMPRARE