

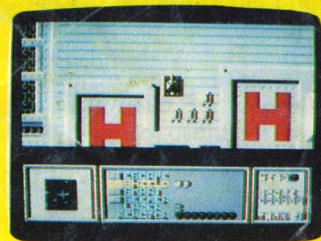
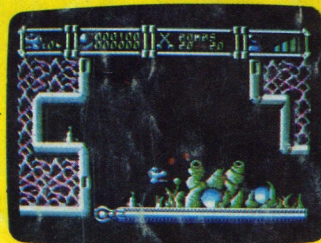
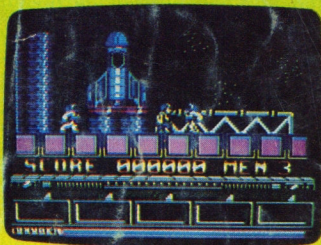
CON SELEZIONATORE

L.8.000

BYTE

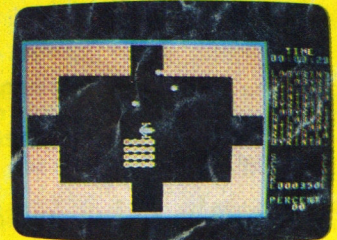
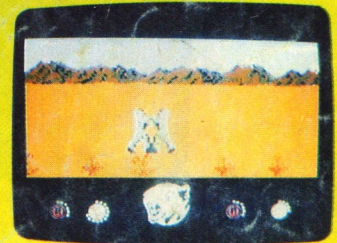
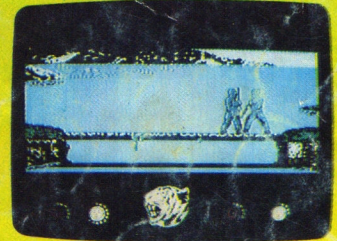
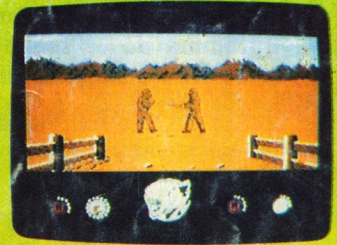
N. 20

14 games for CBM 64/128 and C 16



- CBM 64/128
- 1 - ARGONAUT
 - 2 - THE WARRIORS
 - 3 - UBERT
 - 4 - EXPLORER
 - 5 - IKARI
 - 6 - GLABATRONICS
 - 7 - ICE MAN

- C 16
- 1 - BILIARDO
 - 2 - G-MAN
 - 3 - MAD MARBLES
 - 4 - LABYRINTH
 - 5 - KUNG-FU
 - 6 - KENDO
 - 7 - SCIABOLA



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.



Maggio '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:

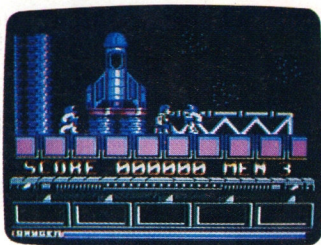
Nicola Carpentieri

Per informazioni tecniche telefonare
allo 02/79363948 solo il giovedì

I FANTASTICI GIOCHI PER IL CBM 64 e 128

ARGONAUT

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Un allarme improvviso ha provocato l'evacuazione totale della nuova base spaziale GAMA 27, ma ancora non è stata chiarita l'origine del pericolo. Essendo rimasto, come al solito, indietro ed accingendoti a percorrere la pista di lancio della base per raggiungere l'uscita (ora che tutti i collegamenti con l'esterno sono stati disattivati), scopri la presenza di una banda di terroristi spaziali. Sei solo, armato di un semplice lanciafiamme, e dovrai fare alla svelta se vuoi raggiungere i tuoi compagni ed avvertirli dell'attacco e del tentativo di sabotaggio, ma per sventare l'azione dei terroristi l'unica possibilità è quella di riattivare il generatore principale e rimettere in funzione i sistemi difensivi: riuscirai a raggiungerlo?

THE WARRIORS

CMB 64 e 128 - Joystick in porta due

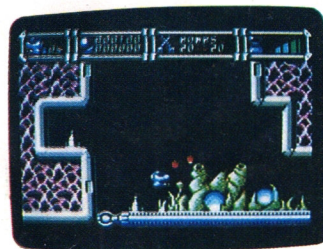


Mentre sorvolate la jungla vietnamita il vostro caccia B22 è stato colpito, ed il pilota, costretto ad un atterraggio di fortuna, ha perso la vita insieme a tutto il resto dell'equipaggio: siete rimasti in due, e dovrete farvi strada attraverso le difese nemiche seminando morte e distruzione. Avete a disposizione una mitragliatrice e delle bombe, ma non dureranno in eterno, per cui tenete d'occhio gli oggetti bonus disseminati lungo la strada e raccoglieteli.

Potete anche impadronirvi dei tank nemici ed usarli per penetrare nei villaggi distruggendoli. Il gioco prevede anche l'azione simultanea di due giocatori, nel qual caso occorrerà inserire due joystick, uno per porta. Buona fortuna!

UBERT

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Una banda di pirati provenienti dalla Quinta Luna di Zelos sta terrorizzando il sistema solare saccheggiando armi ed altro materiale dai depositi della Federazione Solare. Un solo pilota può penetrare nel loro covo e recuperare tutta la refurtiva, ed il suo nome in codice è UBERT.

I pirati si nascondono in un intricato sistema di gallerie pieno zeppo di sistemi difensivi, ma sparando con precisione riuscite sicuramente a farvi strada. Potete inoltre contare sulle armi speciali che alcune navicelle nemiche lasciano cadere una volta colpite, poiché raccogliendole potrete utilizzarle come armi aggiuntive.

Quando vi sembrerà di essere in trappola perché non ci sono uscite visibili, distruggete tutto ciò che si muove intorno a voi, e vedrete aprirsi un nuovo passaggio.

In bocca al lupo!

EXPLORER

CMB 64 e 128 - Joystick in porta due



Una raccapricciante avventura fra spettri ed incantesimi, nei meandri di un castello abbandonato.

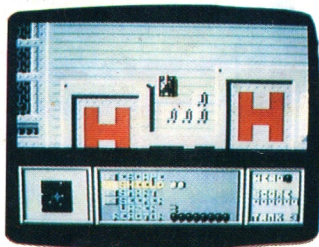
Guidate il nostro eroe alla ricerca del magico segreto dell'immortalità, badando ad evitare il contatto con gli spettri che popolano il maniero.

Potete utilizzare i tasti A/S per scegliere l'azione da compiere, e potete raccogliere gli oggetti che trovate sul pavimento per utilizzarli in vari modi: difendervi dai fantasmi, aprire porte e cancelli, etc.

Il contatto con i fantasmi vi sottrae energia vitale, per cui cercate di recuperare subito la cappa magica che vi rende immuni al loro potere malefico, ma attenti, perché il suo possesso vi impedirà di raccogliere altri oggetti. Buona fortuna!

IKARI

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Guidate il superpanzer IKARI K56 attraverso le strutture spaziali della base nemica. Le barriere metalliche che vedete intorno a voi possono essere abbattute a colpi di cannone, in modo da penetrare all'interno delle strutture e raccogliere le armi e le munizioni ivi nascoste.

La parte inferiore dello schermo contiene un pannello di controllo sul quale sono visualizzati un radar a lungo raggio, lo status dei vostri armamenti e delle munizioni, ed il punteggio più il numero di mezzi a disposizione.

In bocca al lupo!

GLABATRONICS

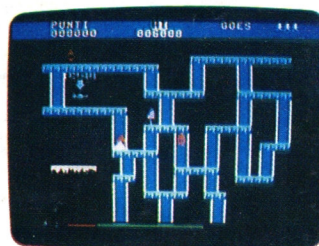
CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Ecco un gioco che richiederà il massimo in termini di rapidità e di logica: guidando un mezzo cingolato dovrete ripulire ciascuna area di gioco dai quadrati colorati senza farvi fermare dai mezzi nemici. Per poter disintegrare i blocchi dovrete essere ad una distanza di almeno due volte la vostra larghezza da essi, ed una volta che li avrete distrutti su tutta l'area di gioco, in un punto preciso apparirà un passaggio spazio/temporale che vi trasporterà al livello successivo, con crescente difficoltà. Buon divertimento!

ICE MAN

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



In questo simpatico gioco di piattaforme dovrete guidare l'uomo di ghiaccio lungo le zone orizzontali e verticali, raccogliendo tutti gli oggetti bonus che troverete lungo il cammino in modo da tenere alta la sua energia.

Le fiamme vaganti cercheranno in tutti i modi di ostacolarvi, ed il loro contatto è per voi fatale.

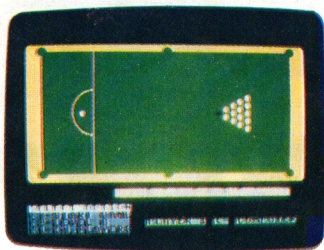
Tenete d'occhio la barra in fondo allo schermo, perché rappresenta la vostra energia vitale, e quando ha raggiunto la zona rossa avete urgente bisogno di bonus.

In bocca al lupo!

I FANTASTICI GIOCHI PER IL C 16

BILIARDO

C 16 - Joystick in porta uno



Eccovi come emulare Paul Newman e Tom Cruise nelle loro indimenticabili sfide al gioco del biliardo.

Questo programma permette un'avvincente e completa simulazione elettronica di un vero biliardo, fornendovi anche un avversario computerizzato se non ne avete uno a disposizione.

Se non viene selezionata nessuna delle opzioni seguenti entro qualche decina di secondi inizia automaticamente una partita dimostrativa, nella quale il computer sostituirà entrambi i giocatori. Per terminare la dimostrazione e tornare al menu iniziale premete il tasto Run/Stop.

Le opzioni di gioco sono:

F1 - scelta dei giocatori; potete scegliere se giocare contro un avversario "umano" o contro il computer, e in quest'ultimo caso se iniziare per primi o per secondi.

F2 - selezione del livello di difficoltà quando si gioca contro il computer.

F3 - Inizio della partita.

All'inizio della partita posizionate la vostra boccia sul tavolo di gioco, usando il joystick in porta 1 oppure i tasti:

A - sinistra S - destra / - giù ; - su barra spazio - Fire.

Quando la palla è nel punto desiderato premete Fire, quindi posizionate la croce indicante: la direzione del tiro.

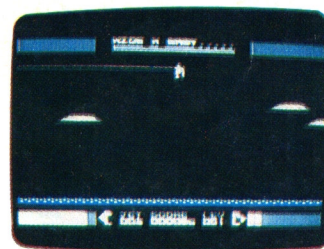
Volendo potete dare un effetto (Spin): muovete il joystick dalla parte desiderata e premete Fire.

Infine decidete la potenza del colpo, muovendo il joystick lateralmente, e premete Fire per tirare.

Se volete iniziare una nuova partita premete Run/Stop.

G-MAN

C 16 - Joystick in porta uno



In questo gioco dovete impersonare il ruolo di un coraggioso e abile combattente dotato di un jet-pack che gli consente di volare sfidando la legge di gravità, e di difendersi dagli attacchi nemici per mezzo di un temibile fucile a raggi laser.

Contro di voi verranno seminate nuvole di gas nervino, che dovete evitare o disintegrare col laser, e se vi abbasserete sarete sotto il tiro della flotta nemica.

Attenzione alla carica di energia, indicata dalla barra colorata che si trova in basso a sinistra sullo schermo.

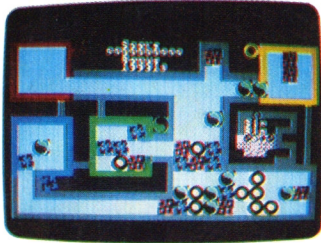
Per reintegrarla cercate di prendere al volo le sfere di plutonio che ogni tanto cadranno dall'alto.

Usate il joystick in porta 1.

Premete Fire per azionare il motore a getto che vi sostiene e per sparare; e non cercate di fuggire lateralmente perché tornerete comunque sul campo di battaglia!

MAD MARBLES

C 16 - Joystick in porta uno



In una casa "pazza" ci sono 36 biglie, divise in quattro gruppi di 9 ognuna.

Qualcuno si è divertito a sparpagiarle in tutto lo schermo, senza badare al loro tipo.

Il vostro compito è di dividere le biglie per tipo e raggrupparle quindi nelle quattro zone destinate a contenerle nel loro giusto ordine. Ognuna di queste zone è indicata dal relativo simbolo lampeggiante.

L'impresa è tutt'altro che facile, perché il percorso da seguire è stretto e dovrete quindi programmare gli spostamenti per evitare imbottigliamenti nei punti più stretti, e senza perdere tempo, dato che il vostro Bonus diminuisce rapidamente.

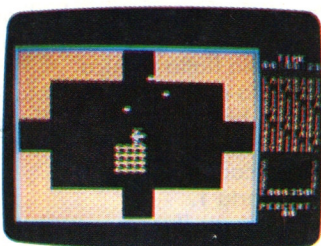
Per spostare le biglie usate il quadratino lampeggiante che si trova inizialmente al centro dello schermo; attenzione a non farvi colpire dagli altri esseri che si aggirano nella loro casa, e dai quali potrete difendervi sparando o schiacciandoli con una biglia.

Usate il joystick in porta 1 o i tasti:

- A - su
- Z - giù
- < - sinistra
- > - destra
- SPAZIO - Fire

LABYRINTH

C 16 - Joystick in porta uno



Una delle cose che richiedono sangue freddo e capacità logiche di osservazione è il trovarsi all'interno di un labirinto, senza poter intravedere una via d'uscita.

Se poi, come in questo gioco, nel labirinto si aggirano anche creature ostili il cui contatto potrebbe essere mortale, l'uscirne vivi sarà certamente un'impresa quantomeno difficile.

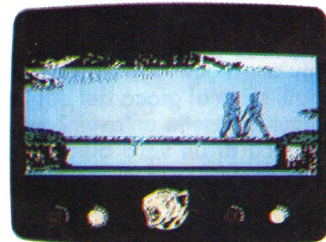
Premete Fire per tentare la vostra sorte; muovete il vostro personaggio usando il joystick in porta 1 oppure i tasti:

- Z - sinistra
- X - destra
- : - su
- ; - giù
- SPAZIO - Fire.

Per facilitarvi la riuscita dell'impresa è fortunatamente disponibile la mappa del labirinto, visualizzabile premendo il tasto HELP (premete nuovamente HELP per riprendere il gioco).

KUNG-FU, KENDO, SCIABOLA

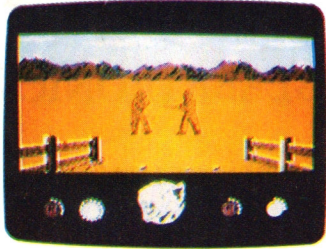
C 16 - Tastiera e Joystick



Con questo programma, e i 2 seguenti, vi presentiamo una trilogia ambientata nel lontano Oriente, al tempo dei valorosi Samurai.

Per decenni la pace è regnata nel regno di Khan, finché i predoni venuti dalla terra di Morb non vi hanno seminato la morte e la distruzione, uccidendo uomini, donne e bambini e depredando i pochi superstiti di ogni avere.

Nel villaggio siete rimasti solo voi, giovani e coraggiosi ma inesperti, e il vecchio samurai Ninja, ormai troppo vecchio per combattere ma ricco di esperienza e saggezza.



Seguendo i suoi insegnamenti diventerete dei veri Samurai; ma prima dovrete superare tre terribili prove contro più avversari.

Nella prima dovrete affrontare il combattimento a mani nude, sfruttando solo la forza delle vostre mani e dei vostri piedi.

Gli indicatori in basso segnano la vostra forza (quello con la faccia al centro) e quella del vostro avversario; ogni colpo fa diminuire i punti attorno a uno dei due indicatori di sinistra, e ad ogni giro completo diminuisce di un punto il corrispondente indicatore di destra.

Usate il joystick in porta 1 (premendo Fire o la barra di spazio avrete altri colpi a disposizione) o i tasti Q, W, E, A, D, Z, X, C.

Nella seconda prova userete il classico bastone di legno, e infine nella terza vi cimenterete con la sciabola.

ARRIVEDERCI CON I PROSSIMI STRAORDINARI GIOCHI 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 COMPRARLA!