

GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - n. 1 - settembre 1985 - L. 8.000

CBM 64 1 - ATTACCO ROSSO
2 - MIGUEL
3 - SOTTERRANEI
4 - OPERAZIONE MIDWAY
5 - PENNELLO
6 - ALIEN BLITZ
7 - ARTIC

C 16 e PLUS 4 1 - OLIMPIADI
2 - ARCADIA
3 - PEEKMAN
4 - ASTRONAUTA



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno I
N. 1 - Settembre '85

EDITORE:
Editions Fermont s.r.l.
20121 Milano

REDAZIONE:
Via Senigallia, 6
20161 Milano
Tel. 02/64053022

FOTOLITO:
Fotolito R.V.M. s.n.c.
Via Puricelli, 4
20147 Milano

COMPOSIZIONE:
System Graphic s.r.l.
Via Goldoni, 15
20093 Cologno Monzese (Mi)

STAMPA:
A.G.E.L. s.r.l.
Viale dei Kennedy, 92
20027 Rescaldina

DISTRIBUZIONE:
MePe
Via G. Carcano, 32
20141 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Amilcare Medici

ATTENZIONE

CBM 64

Per il CBM 64 ti proponiamo un nuovo sistema di caricamento che ti permette di scegliere il gioco che vuoi caricare e di posizionare il nastro con l'avanzamento veloce (F.FWD) subito prima del gioco da te prescelto, quindi di procedere al caricamento normale. Con questo sistema eviti di dover passare tutto il nastro per cercare il programma che ti interessa.

Le operazioni da fare sono:

- 1) Digita Load e premi Return.
- 2) Attendi che sul video compaia la presentazione.
- 3) Premi 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».

AVVERTIMENTO: se lo schermo si riempirà di righe colorate significa che il caricamento procede regolarmente. Se non escono le righe torna indietro all'inizio del gioco e premi nuovamente Play.

C16 / PLUS 4

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.

ATTENZIONE !

NELLE EDICOLE STANNO ARRIVANDO

LE

AVVENTURE

AFFASCINANTI VIDEO-STORIE
CHE METTERANNO ALLA PROVA
LA TUA ABILITÀ

**Un mondo tutto da scoprire
ne resterai incantato**

i nostri magnifici supergiochi

ATTACCO ROSSO

CBM 64 - Joystick in porta 2



Spettacolare riproduzione di un attacco nucleare fra le due maggiori superpotenze. Missili intercontinentali vengono lanciati da diverse basi situate in Unione Sovietica verso le principali città U.S.A.

Alla guida di aerei supersonici dovrai attaccare le difese Sovietiche distruggere le varie basi di lancio da dove partono i missili ed infine disattivare il comando centrale situato nella città di Mosca.

Strategia del gioco:

Dopo la scelta di uno dei tre livelli di difficoltà premendo F1 - F2 o F3, comparirà l'emisfero Nord con rappresentate le basi di lancio e gli

obbiettivi, premendo la barra spaziatrice comparirà l'angar con gli aerei supersonici pronti al decollo, quando il primo aereo inizierà a muoversi dovrai orientarlo con il joystick verso l'uscita situata frontalmente, premendo Fire l'aereo si solleva e premendo F7 la porta dell'angar si apre. Appena uscito ti ritroverai nello scenario precedente con il tuo aereo fermo sulla verticale del Polo Nord, dovrai guidarlo verso la base di lancio in territorio nemico da dove sono partiti i missili. Dovrai distruggere le varie barriere di difesa terrestre per arrivare d'avanti alle ultime 5 torri in difesa della città. Per sparare contro le torri dovrai regolare l'altezza del tuo aereo sino a quando cambiando colore diventa di colore blu. Distruggendo le torri laterali ti consentirà di recuperare eventuali aerei perduti precedentemente, mentre la distruzione della torre centrale ti permette di passare alla fase successiva.

Quando saranno state distrutte le difese delle quattro città (basi di lancio) ti troverai armato di bazuka davanti al comando centrale di Mosca, per poter entrare dovrai abbattere tutte le guardie e colpire le cinque porte centrali fino a che non troverai quella bianca, per ultimo dovrai distruggere l'autoblindo.

Entrato nella sala del comando incontrerai un robot che dovrai colpire di rimbalzo con il lancio di piattelli. I tuoi tiri dovranno colpire quattro volte il robot per far comparire il messaggio PERICOLO REATTORE INSTABILE a questo punto mancheranno solo due minuti all'esplosione del nucleo e quindi alla fine della tua missione.

I piattelli a tua disposizione sono solo dieci quindi se dopo un lancio mancherai il robot dovrai

NOVITÀ

DA SETTEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE

REGOLAMENTI SPORTIVI

di

**CALCIO
PALLACANESTRO
PALLAVOLO
FOOTBALL AMERICANO**

**QUATTRO LIBRI TASCABILI A SOLE L. 3.500
PER "SAPERNE DI PIÙ"
SULLO SPORT PREFERITO**

cercare di recuperarlo facendoti trovare sulla traiettoria di rimbalzo.

Buona fortuna e naturalmente buon divertimento.

COMANDI:

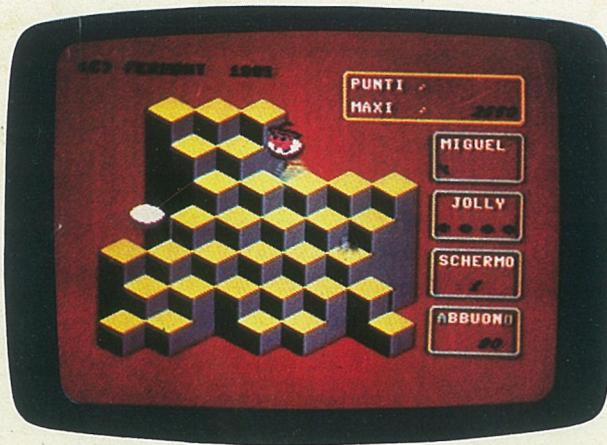
D = demo

CTRL = per uscire da demo

C (Commodore) = pausa gioco (per ripartire premere lo stesso tasto)

MIGUEL

CBM 64 - Joystick in porta 2

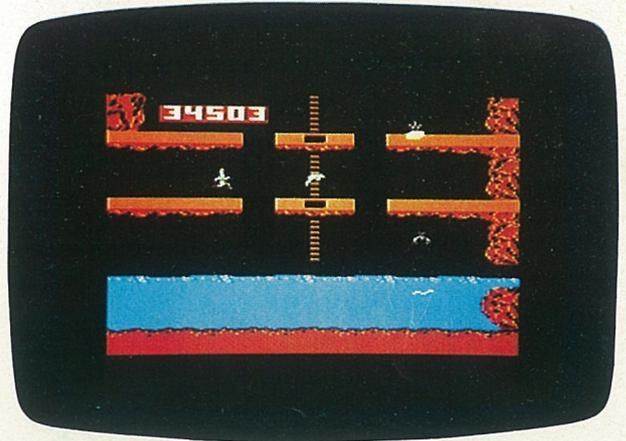


Guida il sormione Miguel saltando sui cubi che cambieranno colore di volta in volta e dovrai cercare di schiacciare la pulce prima che questa ti annulli i cubi acquisiti. Ogni passaggio sarà completato quando tutte le piattaforme dei cubi hanno cambiato colore. Ogni fase successiva ti riserva maggiori difficoltà. Per iniziare premere fire.

SOTTERRANEI

CBM 64 - Joystick in porta 1

Entusiasmante gioco nei sotterranei di una misteriosa caverna.



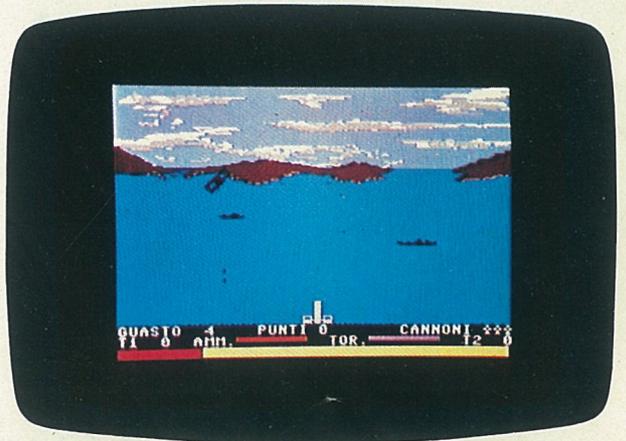
Dovrai guidare l'omino alla ricerca dei tesori che si trovano in ogni galleria, cercando di evitare le numerose insidie che attendono in agguato per cercare di impedirti il completamento della missione.

Per iniziare premere F1.

Premendo fire l'omino effettua il salto.

OPERAZIONE MIDWAY

CBM 64 - Joystick in porta 2



Avvincente combattimento aeronavale nel quale sei coinvolto trovandoti al comando di un potente

STREPITOSO

DA OTTOBRE IN TUTTE LE EDICOLE

IL BEL PAESE

UN GIOCO AL MESE

OGNI MESE UN NUOVO "GIOCO DI SOCIETÀ" (a sole L. 5.000) LEGATO ALL'ATTUALITÀ, ALLA POLITICA, ALLO SPORT PER DIVERTIRSI CON GLI AMICI

NON PERDETELO

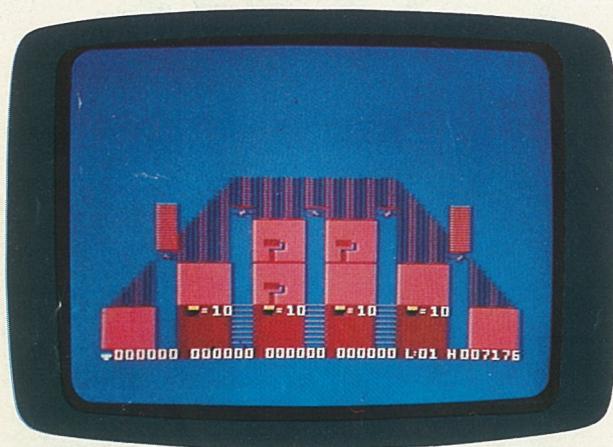
cannone in difesa della tua isola presa di mira da un attacco micidiale.

Dovrai difenderti abbattendo gli aerei ed affondando le navi nemiche che si trovano al largo.

Non dimenticare che l'esito dell'operazione dipende solo dalla tua bravura.

PENNELLO

CBM 64 - Joystick in porta 1



Sei un imbianchino provetto che servendosi di scale e montacarichi sempre in continuo movimento dovrà imbiancare le varie facciate di numerosi edifici incontrando lungo il tuo arduo lavoro molti ostacoli che dovrai sapientemente evitare. Il gioco permette la partecipazione di quattro giocatori con molti livelli di difficoltà. Per iniziare premere F1.

ALIEN BLITZ

CBM 64 - Joystick in porta 2

Al comando di una potente astronave dovrai difendere la tua città dall'attacco di una formazione Aliena molto agguerrita e con una poderosa forza distruttiva.



Dovrai distruggere le astronavi aliene prima che queste raggiungano la città distruggendola sistematicamente.

Lo scontro fra la tua astronave e quelle aliene comporta la perdita della tua astronave.

Per selezionare il livello di difficoltà, spingere la leva del joystick in avanti.

ARTIC

CBM 64 - Joystick in porta 2



Originale gioco di destrezza. Un gruppo di naufraghi si trova su una piattaforma di ghiaccio alla deriva in compagnia di un grosso elefante che

ATTENZIONE

I giochi di Go Games anche su disco

Avete il floppy-disk e non potete divertirvi con i nostri giochi su cassetta del CBM64?
Nessuna paura.

Siamo in grado di incidere su disco i giochi di Go Games.

Potete prenotarli di volta in volta scrivendoci a

EDITIONS FERMONT
Via Senigallia 6 - 20161 Milano

o telefonandoci (02/64053022) verso il 20 di ogni mese.

Il costo di ogni dischetto
è di £. 15.000 più £. 3.000 di spese.

Per i numeri "arretrati"
il costo è di £. 20.000 più £. 3.000 di spese.

Il pagamento può essere effettuato con l'invio di un assegno bancario o circolare, oppure con il versamento sul C/C N. 37332202 intestato a **EDITIONS FERMONT** -
Via Senigallia 6 - 20161 Milano.

crea un po' di squilibrio in questa piattaforma. Sta a voi guidarlo per mantenere la piattaforma in equilibrio ed evitare che i naufraghi cadano nelle acque gelide.

Il gioco finisce quando tutti i naufraghi o l'elefante cadono in acqua. Buona fortuna.

display cambia colore premere la barra dello spazio per saltare o lanciare il giavellotto.

Per il lancio del disco e del peso si deve fare lo stesso procedimento delle due competizioni appena descritte.

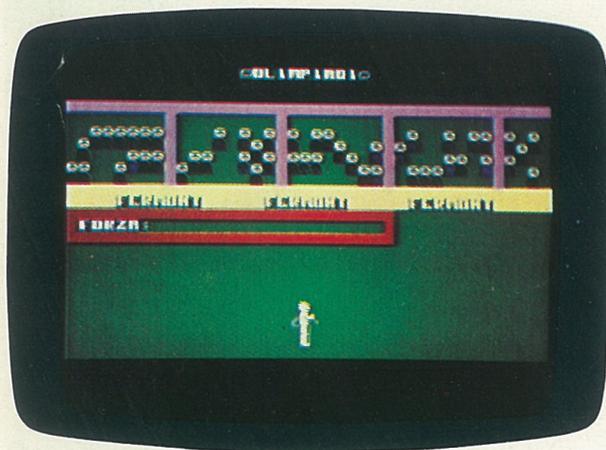
Se usi il joystick il pulsante del fuoco ha la stessa funzione della barra dello spazio.

OLIMPIADI

C-16 e PLUS 4 - Joystick o tastiera

Tasti:

Z, X e Spazio



Devi competere in quattro specialità olimpiche contro un atleta veramente formidabile: il tuo computer!

Le gare sono le seguenti:

Salto in lungo

Lancio del disco

lancio del giavellotto

lancio del peso

Per il giavellotto e il salto in lungo il computer ti chiede l'angolazione di tiro che deve essere compresa tra 20 e 60 gradi. Poi devi premere i tasti Z e X per ottenere la maggior forza possibile (come viene indicata dal display) e quando il

ARCADIA

C-16 e PLUS 4 - Joystick (porta 1) o tastiera

Tasti:

Z : sinistra

X : destra

SHIFT : avanti

SPAZIO : fuoco



Questo è un brillante gioco d'azione che mette alla prova i vostri riflessi con numerosi e differenti onde di attacchi. Tu hai il pieno controllo della nave spaziale Arcadia e la tua missione è quella di eliminare queste onde di attacchi che provengono da destra verso sinistra e volano in ogni direzione. Il razzo è provvisto di motori che permettono l'avanzamento a metà quadro. Questa caratteristica ti può aiutare per evitare gli urti contro gli invasori.

Il gioco è composto da due differenti schermi e c'è un visore che indica la tua posizione in quel momento con gli alieni che compaiono in ogni

direzione. Ora cerca di annientare prima gli elicotteri e poi i bombardieri, ma stai molto attento perché alcuni sono indistruttibili.

ultime le quattro pillole di energia in modo che si possono mangiare i fantasmi senza preoccuparsi di dover finire lo schermo.

PEEKMAN

C-16 e PLUS 4 - Joystick o tastiera

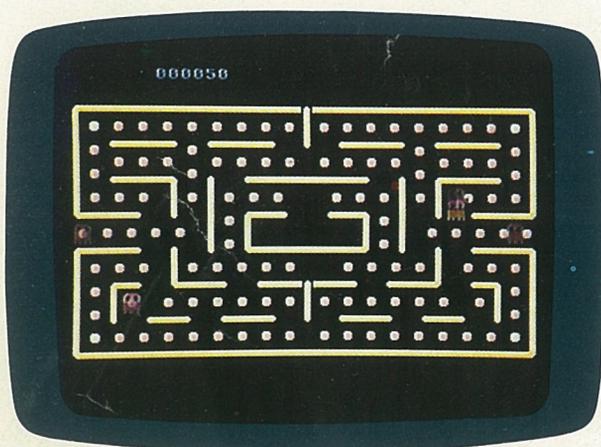
Tasti:

Z : sinistra

X : destra

; : alto

/ : basso



Peekman è un vero arcade game. Devi muoverti nel labirinto il più velocemente possibile mangiando le pillole rosa mentre cammini. Ma stai attento ai fantasmini che lampeggiano da ogni parte e sono in agguato per cercare di catturarti.

Nei quattro angoli del labirinto ci sono delle pillole di energia. Se mangi una di queste pillole puoi catturare i fantasmini e finire lo schermo. Però devi stare molto attento perché i fantasmini ricompaiono e l'effetto della pillola dura poco. Hai tre vite per ogni partita e 4 possibilità di livello di gioco. Per riuscire a finire i quadri dovete usare una certa tattica usare molte volte i tunnel di passaggio ed evitare i fantasmi con delle finte sia in orizzontale che in verticale. Per fare molti punti si consiglia di terminare il quadro mangiando prima tutte le pillole normali e per

ASTRONAUTA

C-16 e PLUS 4 - Joystick o tastiera

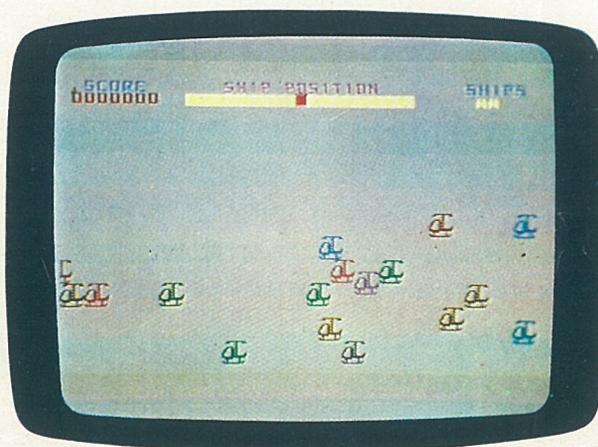
Tasti:

Z : sinistra

X : destra

; : alto

/ : basso



Lo Space Shuttle Columbia lascia la base dopo aver caricato sei box di energia costituiti da uranio purissimo. All'inizio del gioco lo shuttle è in orbita al pianeta ed un astronauta deve portare a bordo i 6 box di energia per farlo partire. Il viaggio dell'astronauta non è così facile: in orbita al pianeta ci sono dei satelliti e delle meteore che rendono difficoltoso il compito dell'astronauta. Devi stare attento a non urtare contro questi ostacoli. Quando completi la missione c'è un nuovo schermo con un incremento del livello di difficoltà. Ci sono 6 livelli che il computer selezionerà automaticamente.

Hai 50 punti per ogni box di energia che prendi e altri 50 punti quando lo depositi nello shuttle. Hai un bonus di 1000 punti ed un astronauta in più quando fai decollare lo shuttle.

REGOLATORE AZIMUT

per utenti

COMMODORE CBM 64

**il vostro registratore non vi
darà più alcun disturbo**

Vi OFFRIAMO a sole

€ 10'000

**UNA CASSETTA PER
L'ALLINEAMENTO AUTOMATICO
DELLE TESTINE.**

**SENSAZIONALE NOVITÀ IN EDICOLA
CON "O.K. AZIMUT" LA TESTINA DEL VOSTRO
REGISTRATORE SARÀ SEMPRE ALLINEATA
IN OMAGGIO UN SIMPATICO CACCIAVITE**