

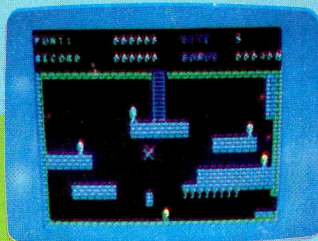
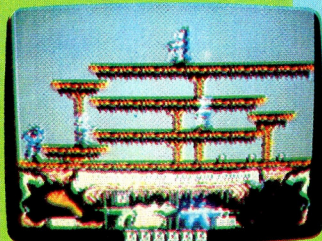
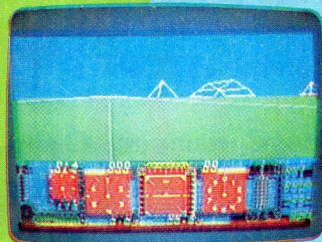
GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 25 - ottobre '87 - L. 8000

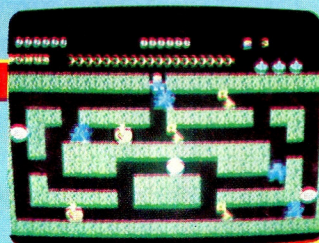
7 VIDEO-GAMES per CBM 64 e 128



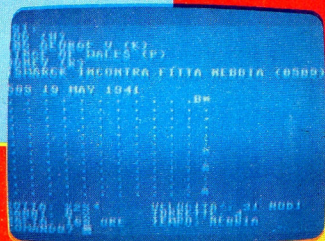
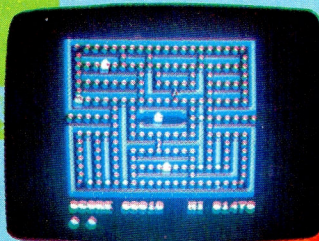
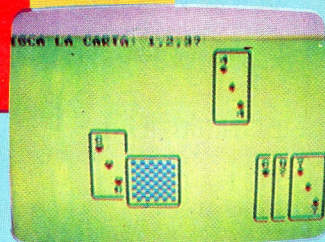
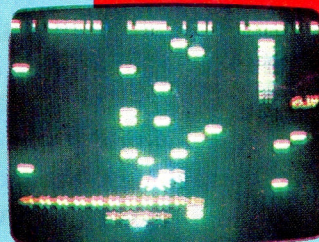
- 1 - BREAK
- 2 - SUPER TORNADO
- 3 - STREGONIUS
- 4 - DRAGSTER RACE
- 5 - PEDRITO
- 6 - I MOSTRI
- 7 - ISPECTOR



7 VIDEO-GAMES per C 16 e PLUS 4



- 1 - FRUIT
- 2 - CHAIN
- 3 - HIPERSPACE
- 4 - MR. PINMAN
- 5 - CARD GAME 2
- 6 - DICE
- 7 - CONVOY



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno III
N. 25 - Ottobre '87

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

REDAZIONE:
Via Cialdini, 11
20161 Milano
Tel. 02/6453775/6

FOTOLITO:
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

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

DISTRIBUZIONE:
MePe
V.le Famagosta, 75
20142 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Amilcare Medici

Numeri arretrati: Ogni numero
arretrato £. 8.000 più £. 3.000 di spese
postali - Versamento da effettuare sul
c/c postale n. 37332202 intestato a
EDITIONS FERMONTE, Via Cialdini, 11
20161 Milano

ATTENZIONE:
I bollettini dei versamenti devono essere
scritti in stampatello o a macchina.
Quelli poco chiari verranno cestinati.

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.

i nostri magnifici supergiochi

BREAK

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Volendo misurare i propri riflessi nel controllo dei rimbalzi, non troverete meglio di questo gioco che vi offre la possibilità di spaziare su ben 64 schermi diversi già compresi nel gioco.

Per i più esigenti, il programma consente di editare nuovi schermi utilizzando l'opzione di edit e a questo punto l'unico limite è fissato dalla vostra fantasia.

Il gioco consente la partecipazione di uno o due giocatori e tale opzione la si può ottenere dal menù principale.

Per i possessori di driver ci sarà la possibilità di salvare su disco le nuove schermate editate in proprio.

SUPER TORNADO

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1 e 2



Questo stupendo gioco di simulazione aerea vi consentirà di effettuare dei veri e propri voli di esercitazione e combattimento con un risultato veramente realistico.

Per iniziare a giocare occorre premere il tasto funziona F1 per passare alla pagina menù, muovendo la leva del joystick 2 verso destra si potrà scegliere il tipo di volo da effettuare, muovendola in avanti si varia il livello di difficoltà fra 0 e 16.

Per uscire dalla selezione basta muovere la leva del joystick in dietro.

A questo punto siete pronti per il decollo, basterà usare i comandi sotto elencati e tutto riuscirà più o meno bene a secondo della vostra bravura ed impegno.

- Joy. porta 2 - Controllo cloche e cannoncino
- Joy. porta 1 - Spinta reattori
- Barra - Freno di spinta off
- B - Freno di spinta on
- W - Diminuzione freno aria
- S - Incremento freno aria
- R - Diminuzione Flaps
- F - Incremento Flaps
- Q - Cannoncino disattivato
- A (in volo) - Cannoncino attivato
- H - Minore apertura alare
- Y - Maggiore apertura alare
- Return - Espulsione sedile
- 1 - Campo visivo lungo
- 2 - Campo visivo corto
- 3 - Visuale diurna
- 4 - Visuale notturna
- 6 (a terra) - Decremento recupero calore
- 7 (a terra) - Incremento recupero calore
- F1 (a terra) - Modo select
- F3 - Inversione comandi cloche
- F5 - Predisposizione atterraggio
- F7 - Cambiamento visuale in volo

STREGONIUS

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Guidate STREGONIUS nella distruzione di tutti gli spiriti malefici che troverete lungo il cammino.

Il gioco possiede un gran numero di schermi, naturalmente per passare allo schermo successivo occorre distruggere tutti gli spiriti malefici, il numero degli spiriti che restano sono indicati nella parte inferiore sinistra dello schermo.

Per iniziare premere il pulsante del joystick.

Colpendo dal basso la piattaforma contrassegnata con pow, tutte le tartarughe presenti in quel momento si rovesceranno contemporaneamente.

Il gioco consente la partecipazione di uno o due giocatori.

Per partecipare singolarmente basta premere il pulsante del joystick in porta 1.

Per partecipare in due, premere il pulsante del joystick in porta 2.

DRAGSTER RACE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1



Se siete appassionati di dragster, questo è il gioco che fa per voi. Il gioco più esaltante per misurare i vostri riflessi.

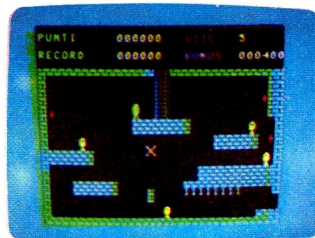
Il gioco consente la partecipazione di uno o due piloti e l'opzione di allenamento per inpraticarvi prima di ogni gara vera e propria. Ogni gara è composta da 20 sprint.

Per effettuare la gara occorre portare i motori al massimo premendo il pulsante del vostro joystick, ma senza superare il limite rosso, a questo punto portare la leva in avanti una prima volta ed attendere il semaforo verde, ora riportate la leva in avanti una seconda e terza volta per partire ed effettuare il cambio marce.

Finito il percorso, premere la leva verso destra per essere pronti ad una nuova partenza.

I MOSTRI

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Guidate il vostro mostriattolo nella raccolta di oggetti disseminati in ogni stanza di uno sterminato castello e ad ogni passaggio per un nuovo locale comparirà una lettera segreta che dovrete memorizzare, per formare una parola misteriosa che vi verrà chiesta alla fine del gioco.

Per iniziare, muovere la leva del joystick in avanti.

Per resettare il gioco in qualsiasi momento, basterà premere il tasto RESTORE.

PEDRITO

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1 e 2



Guidate il simpatico pedrito nella cattura delle tartarughe, queste potranno essere catturate solo se si trovano rovesciate sul dorso). Per rovesciarle basterà colpire il ripiano dove camminano le tartarughe in quel determinato momento.

ISPECTOR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Se siete attratti dall'arte investigativa, questo gioco fa proprio per voi.

Dovrete guidare l'ispettore nella ricerca di indizi onde incriminare un pericoloso fuori legge.

Lo scenario dove si svolgono le azioni è vario e presenta innumerevoli difficoltà che dovrete cercare di superare di volta in volta.

Per iniziare basterà premere il tasto funzione F1.

**BASTA CON I
SOLITI GIOCHI!**

**RIUN
GAMES**

**TI ASPETTA
IN EDICOLA CON
I SUOI**

FANTASTICI

**VIDEOGAMES
PER CBM 64
E SPECTRUM!
AFFRETTATI!**

i nostri magnifici supergiochi

FRUIT

C 16 - Tastiera e Joystick

TASTI:

R - Fine pausa

P - Pausa

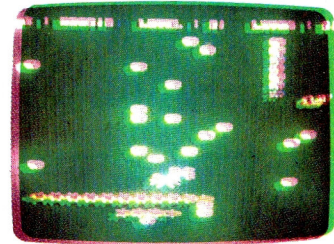
SPAZIO - Bomba

L - Sinistra

: - Destra

COMMODORE - Basso

RUN/STOP - Alto



In questo gioco devi subire l'attacco di orde indiatolate di famelici bruchi meccanici che cercheranno di raggiungere la tua postazione per distruggerti.

Per ostacolarli i bruchi depongono dei grossi funghi metallici che dovrai abbattere per avere una linea di tiro contro i nemici. Fai attenzione al ragno artificiale che ti si scaglierà contro casualmente.

Cerca di evitarlo oppure distruggilo appena puoi. Per controllare il gioco puoi usare esclusivamente un joystick connesso alla porta di controllo giochi numero uno.

HIPERSPACE

C 16 - Tastiera

TASTI:

COMMODORE - Attiva l'iperspazio

SPAZIO - Inversione rotta

RETURN - Apre il fuoco

SHIFT - Avvia il reattore

A - Alto

B - Basso

F1 - Un giocatore

F2 - Due giocatori



Sei stato rinchiuso in un labirinto dalle infinite stanze e per fuggire devi visitarle tutte.

Per passare da una stanza all'altra devi raccogliere la frutta e le chiavi sparse in ogni stanza.

Per passare alla stanza successiva, una volta raccolti tutti gli oggetti, devi tornare al punto di partenza in alto nel centro.

In ogni stanza dovrai affrontare una diversa fiera. Per eliminare i mostri infernali hai a disposizione tre bombe iniziali ed una bomba Bonus in ogni nuovo schermo.

Per usare le bombe devi prima piazzarle usando lo spazio od il tasto fire, e quindi farle esplodere premendo di nuovo lo stesso tasto.

Per uscire da ogni stanza hai a disposizione un limitato tempo bonus. Il joystick deve essere inserito nella porta numero uno.

CHAINS

C 16 - Joystick

In qualità di comandante delle forze di difesa del tuo pianeta devi affrontare i crudeli Gormok che stanno invadendo il tuo pianeta.

Per distruggerli ti è stata affidata la più potente e moderna astronave da caccia interstellare dotata dei migliori armamenti. Per distruggere le navi dei Gormok hai a disposizione un potente cannone laser.

Quando ti trovi in pericolo puoi effettuare un rapido cambio di quadrante stellare usando l'iperspazio.

Per controllare il gioco puoi utilizzare unicamente la tastiera.

MR. PINMAN

C 16 - Tastiera e Joystick

TASTI:

Q - Sinistra

W - Destra

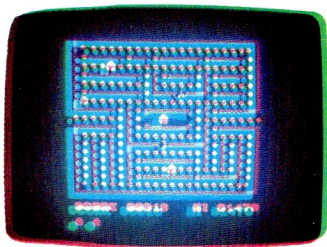
P - Alto

: - Basso

K - Tastiera

J - Joystick

F1 - Inizio gioco



Riecco un classico sempre acclamato. Lo scopo del gioco è di mangiare tutti i puntini energetici sparsi per i corridoi del labirinto evitando di farsi acchiappare dai cattivi fantasmini.

Naturalmente c'è la possibilità di difendersi facendo loro quello che loro vorrebbero fare a te.

Per mangiarli puoi usare una delle super-pillole super-energetiche.

L'effetto di queste pillole sarà limitato ma ti consentirà di eliminare per un po' i fastidiosi fantasmini.

Per utilizzare il joystick bisogna inserirlo nella porta di controllo numero uno.

CARD GAME 2

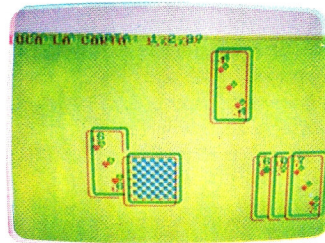
C 16 - Tastiera

TASTI:

Da 1 a 3 - Carta da giocare

S - Altra partita

N - Fine gioco



Questo è un gioco che conoscerai sicuramente.

Si tratta della classica briscola giocatissima in tutte le osterie.

Sfida il tuo computer in una entusiasmante partita e dimostra che, anche contro un giocatore così accorto, l'intelligenza umana è sempre superiore.

Lo schermo di gioco mostra al centro il mazzo con la carta di briscola.

Nella parte alta il computer mostrerà le sue carte e dovrai tirarvi le tue. Nella parte bassa a destra dello schermo verranno visualizzate le tue carte.

Per giocare ogni carta devi usare i numeri dall'uno al tre che vi corrispondono.

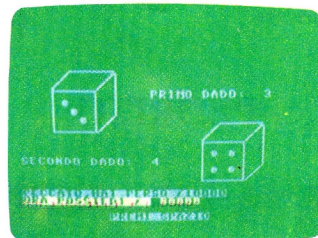
La carta uno è quella a sinistra mentre la tre è quella a destra.

La carta centrale è la carta numero due.

Al termine della partita il computer farà i conti e proclamerà il vincitore proponendoti una nuova partita.

DICE

C 16 - Tastiera



Questa volta devi giocare d'azzardo con il tuo computer.

Il computer ti propone una sana partita a dadi e per giocare fa il generoso e ti presta 100.000 lire, ma ti detta le condizioni e le regole.

I dadi da lanciare saranno due e tu dovrai scommettere sul totale che uscirà dal lancio dei due dadi.

Per ogni tiro che farai dovrai puntare obbligatoriamente 10.000 lire.

Se esce il numero su cui hai puntato vinci, altrimenti perdi la cifra che hai puntato che viene scalata dal tuo ammontare.

La partita è composta da 10 lanci se perdi tutto la partita finisce. Al termine della partita il computer farà i conti e pretenderà indietro il capitale che ti ha prestato senza interessi.

Ma attento!!! Se perdi devi vedertela con i suoi scagnozzi.

CONVOY

C 16 - Tasteira



Smanettando con la solita macchina del tempo combini un bel pasticcio e ti ritrovi nel passato al posto del vero comandante dell'incrociatore tedesco Bismark durante la Seconda Guerra Mondiale alla vigilia di una cruenta battaglia contro le navi nemiche.

Al posto di comando dovrai impartire gli ordini per guidare la tua nave contro le navi nemiche da combattere.

Per controllare l'equipaggio dovrai usare semplici comandi che purtroppo, non conosci e che scoprirai durante lo svolgimento della battaglia.

Sappi solo che il comando H ti consente di cambiare la rotta ed altre parole durante la navigazione ti consentiranno di mantenere la rotta per il numero di ore voluto.

Dovrai usare altri comandi solo a battaglia iniziata quando avvisterai le altre navi.

Buona fortuna...

È IN
MEGA EDICOLA

GAMES

20

**MEGA GIOCHI
PER CBM 64 e 128**