

GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 36 - ottobre '88 - L. 8000

7 VIDEO-GAMES
per
CBM 64 e 128

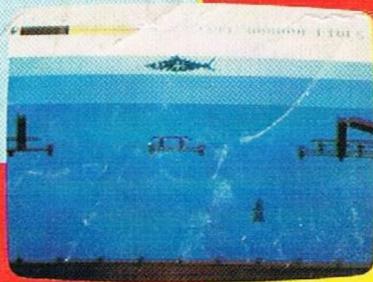
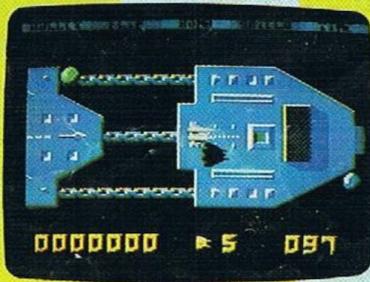
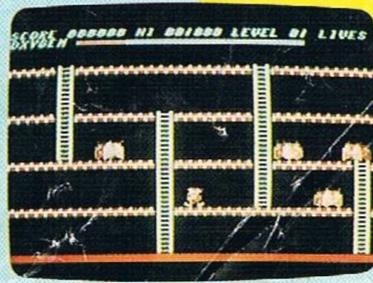
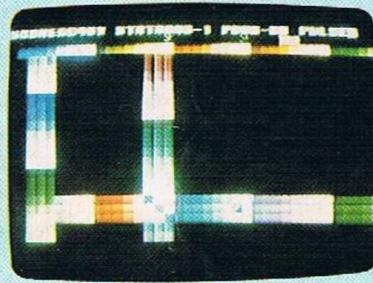
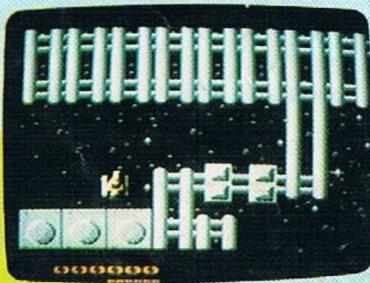
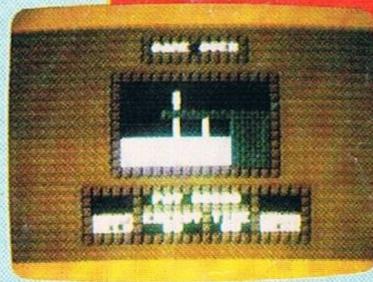
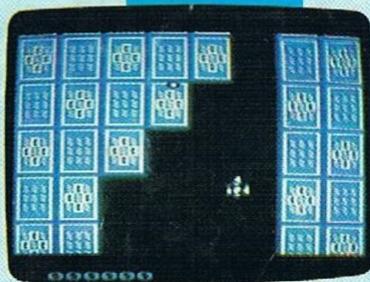
7 VIDEO-GAMES
per
C 16 e PLUS 4



- 1 - 1944
- 2 - BARBARO
- 3 - SUPER BATTLE
- 4 - COCCODRILLO
- 5 - DIAMANT
- 6 - STORM
- 7 - RONCLIN FORCE



- 1 - JACKPOT
- 2 - COMMANDO
- 3 - QUASAR
- 4 - CRAZY TURTLES
- 5 - SEA WAR
- 6 - BIG MAC
- 7 - JAWS



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno IV
N. 36 - Ottobre '88

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 FERMONT, 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

32-58

1944

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1



Questo bellissimo gioco rappresenta una battaglia aeronavale con la vostra partecipazione in qualità di pilota della NAVY FORCE.

Il gioco consente la partecipazione di uno o due giocatori contemporaneamente: in questo caso occorrono due joystick.

Per iniziare a giocare occorre premere il tasto funzione F1 o F3 per selezionare il numero di giocatori. Nella schermata iniziale è rappresentato il decollo del vostro aereo dalla portaerei e quindi dovrete proseguire la missione, combattendo contro gli aerei Giapponesi che sono numerosissimi e molto pericolosi.

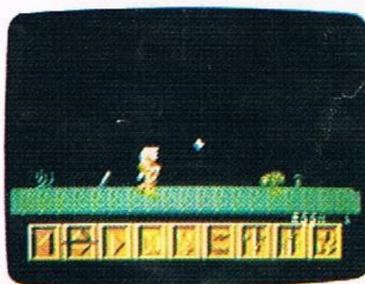
Per consentire il seguito della vostra missione potrete effettuare rifornimento lungo il vostro cammino passando sopra la scritta POW, volendo fare rifornimento di munizioni basterà colpire la scritta per farle cambiare tipo di rifornimento.

83-105
BARBARO

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2

Conducete il barbaro nella furibonda battaglia che lo attende prima di conquistare i territori nemici.

Durante il gioco compaiono nella fascia inferiore dello schermo delle icone rappresentanti i comandi che potrete dare al barba-



ro servendovi del vostro joystick per portarvi con la crocettina bianca su una di queste finestrelle, per esempio vai a destra o sinistra, prendi la spada ecc. ecc..

Sullo schermo compaiono solo nove delle quindici icone disponibili, per ottenere le altre, basterà portarsi con la crocettina completamente a destra o sinistra ed otterrete in questo modo le restanti sei icone di comando.

130-157

SUPER BATTLE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Guidate il temutissimo mercenario, nella missione che gli è stata affidata; la quale consiste nell'eliminare il governatore generale.

Per portare a termine la missione dovrà attaccare l'isola sulla quale si trova la residenza del governatore.

Naturalmente la missione non sarà delle più facili perché per

arrivare all'isola occorre attraversare uno specchio d'acqua infestato da pescicani e appena sarete sbarcato, vi troverete a combattere contro centinaia di guardie e numerosissime barriere difensive da superare.

177-199

COCCODRILLO

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1



Siete sulla famigerata isola dei coccodrilli e dovrete pensare alla propria sopravvivenza cercando di eliminare il maggior numero di coccodrilli che vi verranno in contro.

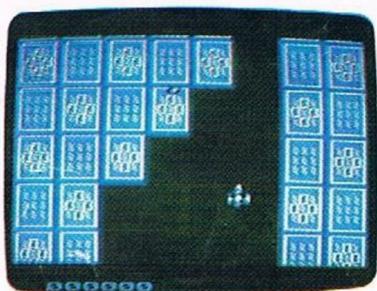
Per colpire i numerosissimi coccodrilli che infestano l'isola, potrete servirvi soltanto di coltelli che lancerete in ogni direzione e che potrete rifornirvi lungo il vostro cammino.

Per rendere il tutto meno semplice, oltre i coccodrilli troverete altre sgradite sorprese durante la vostra visita nell'isola.

DIAMANT

224-236

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1



Vi trovate a bordo di una navicella spaziale e dovrete combattere contro l'alieno che minaccia la sopravvivenza del vostro popolo.

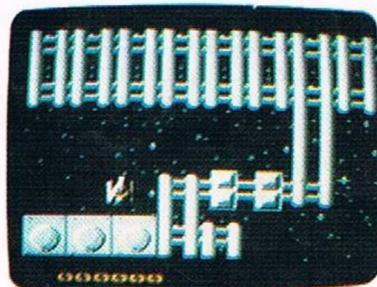
Spostandovi nell'area prestabilita per la vostra missione dovrete colpire i nemici prima che possano urtare contro la vostra navicella.

La navicella potrà spostarsi entro zone delimitate e dovrà evitare di toccare i limiti per non autodistruggersi.

STORM

271-293

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Siete il comandante di un super JET spaziale e dovete sferrare un attacco sul territorio nemico cercando di annientare le difese avversarie formate da barriere laser e contraerea potentissima.

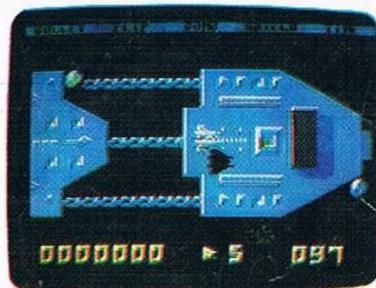
Per portare a compimento la vostra missione potrete servirvi solo ed esclusivamente del cannoncino laser di cui è dotato il vostro Jet oltre che della vostra destrezza.

Per iniziare a giocare premere il pulsante del vostro joystick.

RONCLIN FORCE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

319-331



Dimostrate la vostra prontezza di riflessi pilotando un super caccia con armamenti veramente potentissimi che vi consentiranno di affrontare il pericoloso nemico.

Dovrete essere molto veloci nel manovrare il vostro mezzo per evitare lo scontro con le barriere fisse e mobili che renderanno molto arduo il vostro compito.

CERCALO

TROVALO

GUARDALO

LEGGILO

GIOCALO!!

È IN

MEGA

EDICOLA

GAMES

20

**MEGA GIOCHI
PER CBM 64 e 128**

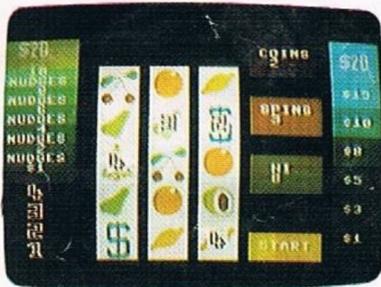
**... E TI FARÀ
IMPazzIRE**

i nostri magnifici supergiochi

JACKPOT

23-40

C 16 - Tastiera

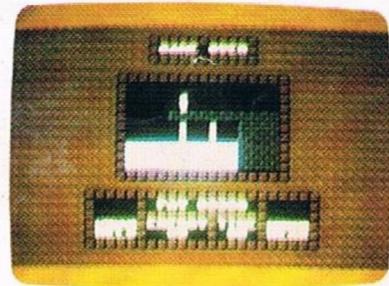


Il programma ripropone il ben noto gioco della Slot Machine. Sullo schermo vi appariranno le tre colonne di simboli che dovrete cercare di mettere in successione. La riga che determina il giusto accostamento è quella centrale, la terza partendo dall'alto. Sulla destra vi appariranno una serie di indicatori per le monete che vi saranno rimaste, i tiri effettuati, il punteggio massimo raggiunto. La colonna più a destra riguarda le scommesse che si possono fare sulla propria vincita in modo da avere la possibilità di incrementarla. Nella parte sinistra vi apparirà l'indicatore dei giri. Questo verrà utile allorché sulla linea centrale avrete dei numeri la cui somma superi quattro. In questo caso vi verrà offerta la possibilità di spostare ogni singola colonna di un passo per volta. È anche possibile bloccare una o più colonne e impedire che si muovano se il computer ve ne darà la possibilità. Per entrambe queste possibilità la scelta delle colonne avviene mediante i tasti "1", "2" e "3" ("inst/del" per correggere). Ogni giocata inizia premendo "HELP/F7". In caso di vincita si può accettare quanto vinto premendo "Return" oppure scommettere ancora premendo "HELP/F7".

COMMANDO

47-62

C 16 - Tastiera o Joystick



In questo gioco il nostro eroe dovrà avventurarsi in un labirinto e disinnescare una bomba prima che esploda.

Ecco i comandi:

"A", "B" - per spostarsi a sinistra, destra.

;", "/" - per salire, scendere o per calciare o abbassarsi.

Barra spazio per lanciare l'oggetto di cui si dispone.

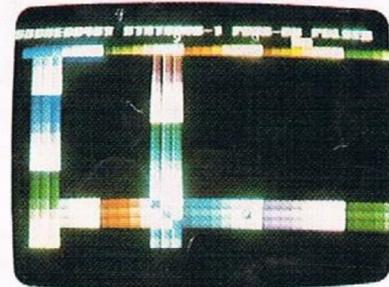
Attenzione ai cani che vi consumeranno tutta l'energia e agli individui pericolosi che vi attaccheranno.

Per raccogliere gli oggetti che vi verranno indicati dovrete premere la Barra Spazio.

QUASAR

69-8h

C 16 - Tastiera o Joystick



Con il vostro veicolo spaziale dovrete distruggere le stelline che vi appariranno senza farvi schiacciare dalle pareti che vi si avvi-

cineranno minacciose. Per tenerle a distanza potrete sparare nelle quattro direzioni.

Il comando si effettua tramite joystick e il tasto FIRE controlla il cannone laser.

Le stelline potranno anche essere "inghiottite" avvicinandovi orizzontalmente in modo che esse vengano catturate dalle vostre fauci.

"Z" e "X" per spostarsi a sinistra e a destra e sganciare contemporaneamente anche le bombe.

"," e "." per spostarsi senza colpire.

"F1/F4" per iniziare a giocare.

BIG MAC

129-111

pv CRAZY TURTLES

91-103

C 16 - Tastiera o Joystick

P-1/2

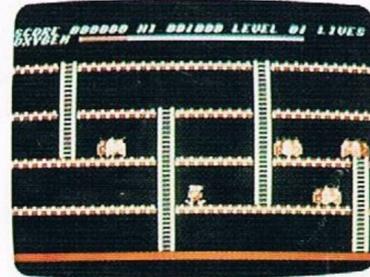
C 16 - Tastiera o Joystick



Al comando del nostro gioco ci sarà questa volta un simpatico ghiottone. Il suo scopo sarà quello di impossessarsi del maggior numero di frutti possibile e riportarli al punto di partenza.

L'operazione è resa difficoltosa dalla presenza di ostacoli di ogni tipo, che egli dovrà superare con astuzia ed abilità.

Il comando joystick muove l'omino a sinistra e a destra, mentre con la Barra spazio si inizia a giocare. Portati tutti i frutti al punto di partenza si passa ad un quadro successivo in cui dovrete superare nuove insidie.



Lo scopo di questo gioco è quello di sopravvivere in un labirinto popolato da esseri il cui contatto è mortale.

Il nostro omino ha la possibilità di sfuggire e di ucciderli facendoli cadere in trappole preparate scavando delle buche.

Attenzione agli spiritelli che partiranno dai corpi ormai senza vita dei vostri nemici. Solo quando avrete ucciso tutti i mostriciattoli potrete passare ad un nuovo quadro più impegnativo.

Il comando si effettua tramite joystick o tramite tastiera.

Bud SEA WAR

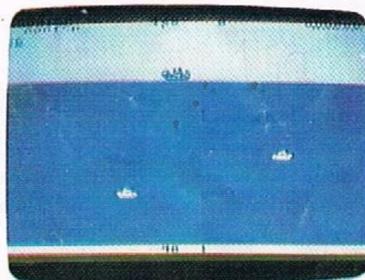
110-122

C 16 - Tastiera o Joystick

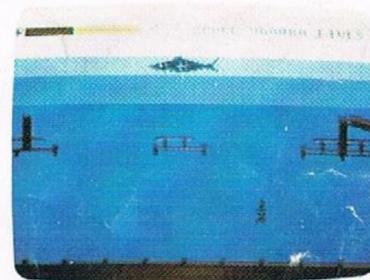
JAWS

117-139

C 16 - Tastiera o Joystick



La nostra nave si trova in una zona infestata dai sottomarini nemici e da elicotteri. Il nostro compito è quello di distruggere quanti più nemici, senza ovviamente farsi colpire. L'unica nostra arma sono le bombe di profondità che potremo depositare mentre saremo in movimento.



In questo gioco saremo dei subacquei alle prese con le insidie del mondo sottomarino. Il primo nemico che dovremo affrontare è un grande squalo. Per ucciderlo è necessario colpirlo al centro, dove si vede la croce.

Ogni volta che verrà ucciso si potrà andare in superficie a rifornire le bombole. Il punteggio verrà assegnato in proporzione all'aria che sarà rimasta, quindi bisognerà cercare di colpire alla svelta.

**BASTA CON I
SOLITI GIOCHI!**

**RIUN
GAMES**

**TI ASPETTA
IN EDICOLA CON
I SUOI
FANTASTICI**

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