

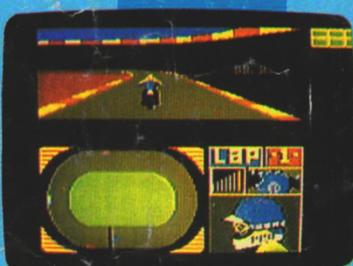
GO GAMES

mensile d'informatica e video games - 41 - marzo '89 - L. 8000

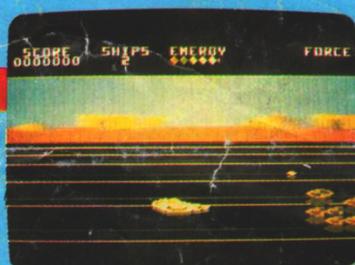
7 VIDEO-GAMES per CBM 64 e 128



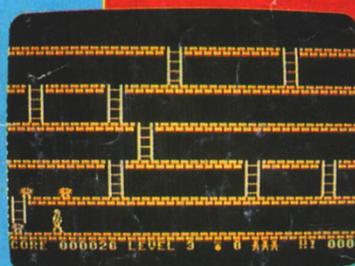
- 1 - FUTBOL
- 2 - MISSION
- 3 - AUTOSPORT
- 4 - BOB
- 5 - SPEEDWAY
- 6 - SUPER AGENT
- 7 - STARPONG



7 VIDEO-GAMES per C 16 e PLUS 4



- 1 - XANADU
- 2 - TOMMY
- 3 - VIDEO FRUIT
- 4 - ALIENS
- 5 - LUNAR BUGS
- 6 - VEGA 17
- 7 - THE WITCH



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno V
N. 41 - Marzo '89

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:
Antonino Cannata

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.

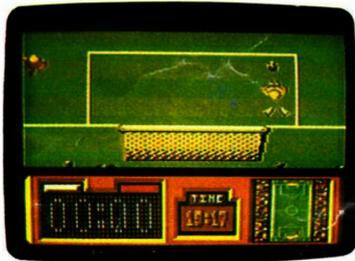
C16 / PLUS 4

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

FUTBOL

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Questo gioco rappresenta una delle più belle e realistiche simulazioni di una partita di calcio.

Sullo schermo viene raffigurato un campo di calcio visto dall'alto limitatamente alla zona dove si svolge l'azione di gioco.

Nella parte inferiore destra dello schermo si trova una vista completa del campo con un rettangolo lampeggiante che individua la zona dove si svolge il gioco.

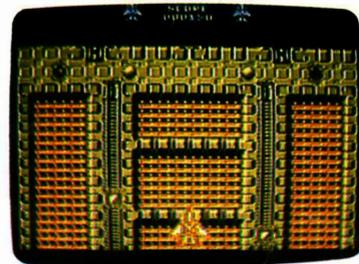
Il gioco consente la partecipazione ad uno o due giocatori, nel primo caso l'avversario viene rappresentato dal computer.

Per iniziare a giocare basta premere il pulsante del joystick dopo la comparizione della prima schermata contenente il titolo FUTBOL, successivamente compariranno tre opzioni che sono da sinistra a destra il numero dei giocatori, la durata della partita ed inizio gioco, per modificare quanto compare sullo schermo occorre spostare la freccia sull'opzione desiderata e premere il pulsante del joystick.

MISSION

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due

Con il vostro super Jet F14 dovreste combattere il nemico sul proprio territorio super difeso.



L'attacco nemico è rappresentato da una flottiglia di elicotteri ed aerei, coadiuvata da una serie di barriere di contraerea che rende il volo sul territorio veramente molto difficoltoso quindi sarà la vostra abilità combattiva a consentirvi di portare a termine la missione.

AUTOSPORT

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno



Se siete appassionati di automobilismo questo gioco vi permetterà di dimostrare tutta la vostra abilità di pilota. La partenza della gara viene data da un semaforo che dovrete rispettare per evitare di fare una falsa partenza, successivamente per pilotare la vettura basterà portare la leva del Joystick in avanti per aumentare la velocità e premere il pulsante per effettuare il cambio marce.

BOB

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Il vostro compito consiste nello spingere le casse che si trovano sparse qua e là, e portarle verso il centro del magazzino su dei segni rappresentati da cerchi.

Naturalmente non è facile come può sembrare a prima vista perchè dovrete usare un po' d'ingegno per riuscirci, provare per credere.

Il gioco è provvisto di un Editor per potervi creare da soli le vostre schermate che formeranno uno dei cento livelli complessivi.

Per accedere all'Editor basta premere il pulsante RUN/STOP e successivamente scegliere una delle opzioni del menù.

I comandi in fase di Editor sono i seguenti:

F1 - esce da EDITOR

F3 - scelta del brusc

F5 - spostamento in su del punto di partenza

F7 - spostamento in giù del punto di partenza

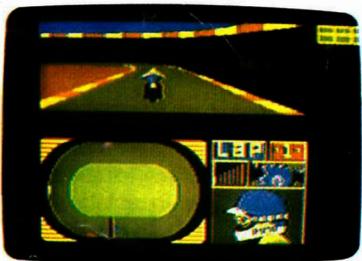
CRSR (up/down) cambia numero livello in diminuendo

CRSR (left/right) cambia numero livello in crescendo

Mentre si gioca si può uscire in qualsiasi momento premendo il pulsante F1.

SPEEDWAY

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



La schermata iniziale di questo gioco presenta un menù con le varie opzioni disponibili, una volta fatta la vostra scelta potrete iniziare la gara e vi basterà dare gas alla vostra moto per divertirvi.

Alla partenza comparirà un semaforo che vi darà il via e quindi basterà tenere il pulsante del joystick premuto per andare a tutta velocità.

SUPER AGENT

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



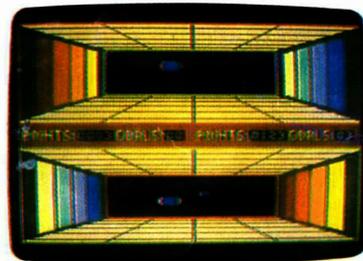
Il Super Agente del nostro gioco deve combattere contro un nemico determinato ad impedirgli di portare a termine la sua missione.

Per sferrare i colpi di karate, occorre tenere il pulsante del joystick premuto mentre si orienta la leva nella direzione voluta.

Per iniziare a giocare basta premere Fire.

STARPONG

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Originale gioco di Pin Pong in 3D per chi vorrà dimostrare la sua prontezza di riflessi.

Il gioco consente la partecipazione ad uno o due giocatori nel primo caso il vostro avversario sarà rappresentato dal computer.

Per iniziare a giocare basta premere il pulsante del joystick e vedrete comparire una schermata con un menù contenente diverse opzioni, per scegliere una di queste basta muovere la leva in avanti o in dietro successivamente a destra o sinistra per modificare il contenuto ed in fine portarsi su START GAME e premere fire.

GO GAMING

TUTTO

IL

CALCIO



7 VIDEO GAMES

C64/128

L. 8000



MATCH



PETER SOCCER



FIVE A SIDE



SUPER SOCCER



INDOOR SOCCER



MICROCUP

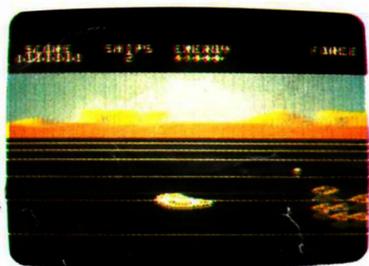


INTERNAT. SOCCER

i nostri magnifici supergiochi

XANADU

C 16 - Tastiera o Joystick in porta due



Classico gioco di difesa del pianeta dagli attacchi delle astronavi nemiche.

Questa volta, invece che piovere dal cielo, essi vi si faranno intorno da destra. I nemici andranno distrutti, in modo da passare al successivo quadro.

COMANDI JOYSTICK:

- SINISTRA DESTRA per rallentare o accelerare la velocità di spostamento.
- AVANTI INDIETRO per salire o scendere di quota.
- FIRE per fare fuoco.

COMANDI TASTIERA:

- "Z" "C" per rallentare o accelerare la velocità.
- " : " " . " per salire o scendere
- "X" per fare fuoco

Tasto "P" per inserire una pausa.

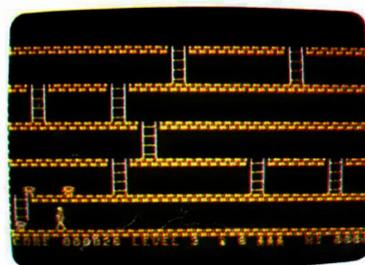
Tasto "Q" per ricominciare a giocare.

TOMMY

C 16 - Joystick in porta due

Il nostro omino dovrà girovagare in un labirinto di scale per cercare di uscirne. Il tutto sarà ostacolato da un terribile animaletto che cercherà di uccidervi.

Per neutralizzarlo dovrete isolarlo in una parte del per-



corso dal quale non potrà più nuocervi. Per modificare il labirinto potrete depositare delle bombe a tempo che provocheranno delle voragini nel pavimento.

Il joystick va inserito in porta due, e lo potrete muovere nelle quattro direzioni, mentre i tasti "F1/F4" e "F2/F5" inseriscono e tolgono il modo pausa.

Premere tasto STOP sul registratore a fine caricamento.

VIDEO FRUIT

C 16 - Joystick in porta due



Il golosone di turno dovrà inghiottire tutti i frutti che riuscirà a catturare senza farsi prendere. Per spostarsi dovrà camminare lungo il pavimento, mentre per prendere i prelibati frutti potrà sollevarsi da terra.

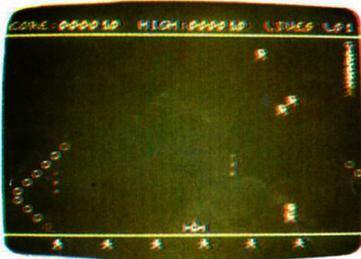
Per cambiare livello potrà utilizzare degli ascensori o delle funi che si vedranno salire.

L'energia si consumerà col passare del tempo e verrà ripristinata solo con la cattura dei frutti.

Il joystick muove nelle quattro direzioni e andrà inserito nella porta numero due.

ALIENS

C 16 - Joystick in porta due



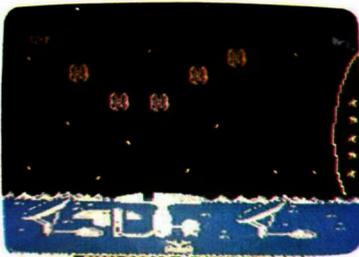
Gli alieni stanno attaccando il pianeta e voi dovrete distruggerli mediante un potentissimo laser.

I vostri nemici potranno assumere le forme più varie, come pallini o astronavi e potranno scagliarvi addosso dei proiettili mortali.

Il movimento del joystick avviene lungo due sole direzioni e si effettua tramite joystick collegato alla porta numero uno.

LUNAR BUGS

C 16 - Joystick in porta uno



Ecco un altro gioco in cui viene simulato un attacco da parte di forze extraterrestri.

Le modalità di combattimento saranno, però, differenti: si potrà combattere in verticale, come sarà possibile colpire lateralmente.

Infatti, di tanto in tanto, alcuni esseri alieni riusciranno ad atterrare e a minacciarvi da vicino.

Per difendervi dovrete dirigere il tiro lateralmente, per far ciò basterà sparare mentre ci si sposta di lato.

VEGA 17

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno



In questo appassionante gioco dovrete inseguire e distuggere degli esseri che cercheranno di farvi collidere con degli ostacoli presenti sul percorso.

Ad ogni collisione perderete una vita.

COMANDI JOYSTICK:

- SINISTRA DESTRA per dirigersi a sinistra o a destra.
- AVANTI INDIETRO per aumentare o diminuire la velocità di avanzamento.

- FIRE per fare fuoco.

COMANDI TASTIERA:

- Tasto "Z" e "X" per dirigere a sinistra o destra.
- Tasto "+" e "-" per aumentare e diminuire la velocità.

THE WITCH

C 16 - Tastiera o Joystick in porta due



Una simpatica streghetta dovrà esibirsi in duelli durante il volo, questi contro una serie di teschi e di altri oggetti che le si faranno incontro minacciosi. Per difendersi userà solo la sua scopa che in realtà è

COMANDI JOYSTICK:

- SINISTRA DESTRA per voltarsi e per procedere in queste direzioni.
- AVANTI INDIETRO per salire o scendere di quota.

- FIRE per fare fuoco

COMANDI TASTIERA:

- Tasto "Z" e "X" per voltarsi a sinistra o a destra.
- Tasto ";" e "/" per salire o scendere.
- Tasto "Shift" per fare fuoco.

STREPITOSO È IN EDICOLA



SPECIALI COMIBATI

CON SELEZIONATORE

per

10 GIOCHI CBM 64/128



**FIRE SOLDIER
ISLAND ASSALT
GUERRIGLIA FORCE
BLASTER GANG
VIETNAM**



**COMBAT ZONE
FIRE DISTRUCTION
ASSALT RESQUE
SHOOTING
JEEP TRAINING**



supplemento - al n. 23 della rivista Nova Games - L. 8000