

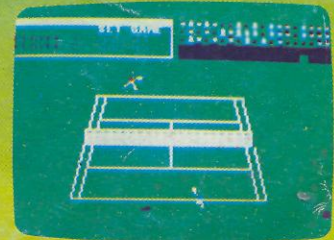
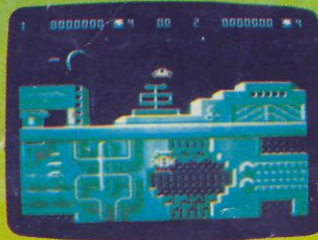
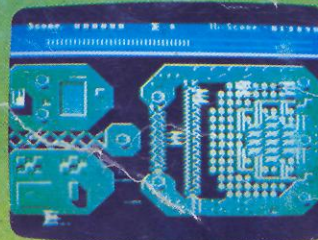
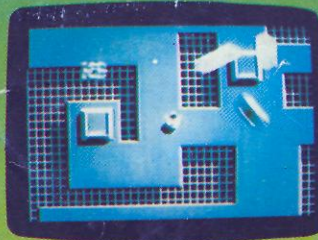
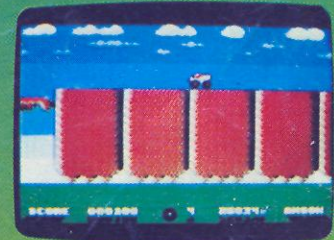
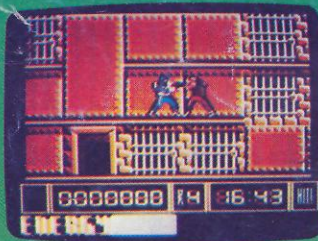
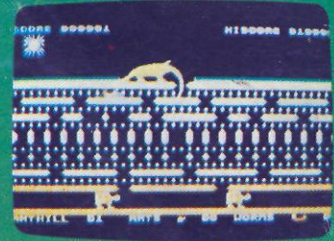
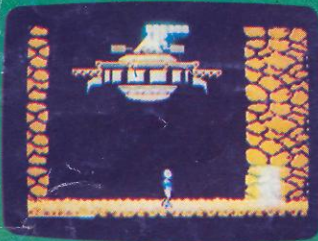
CON SELEZIONATORE

L.8.000

BYTE

N. 18

14 games for CBM 64/128 and C16



- CBM 64/128
- 1 - POLICE SPACE
 - 2 - BUSTERS
 - 3 - OUT ROAD
 - 4 - SYSTEM
 - 5 - ALPHA TAU
 - 6 - FAST
 - 7 - ROLL SKATE

- C 16
- 1 - SPACE ODISSEY
 - 2 - TOP SPIN
 - 3 - TENNIS
 - 4 - MAGIC QUEST
 - 5 - MAD RALLY
 - 6 - XARGON
 - 7 - FIRE ANT

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

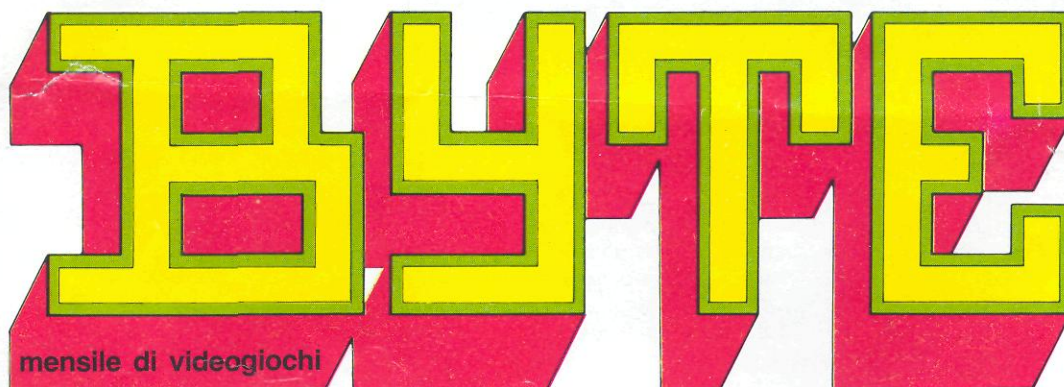
CBM 64 e 128

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.



Marzo '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:

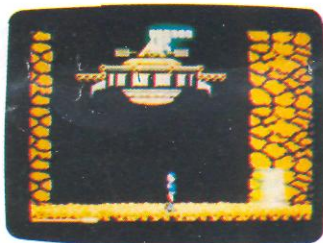
Nicola Carpentieri

Per informazioni tecniche telefonare
allo 02/79363948 solo il giovedì

I FANTASTICI GIOCHI PER IL CBM 64 e 128

POLICE SPACE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno



Una dura missione vi aspetta in questo gioco: nei panni dell'agente Thompson della Polizia Intergalattica siete stati inviati nel covo del terribile super-criminale Horus, un enorme regno sotterraneo diviso in vari livelli che scende sempre più in profondità nelle viscere del pianeta Thalos IV. Naturalmente ogni livello è difeso da potenti congegni e da robot assassini pronti a sbarrarvi il passo, ma oltre a loro troverete anche degli elementi che potranno esservi d'aiuto.

Qualche consiglio per facilitare la "discesa nel sottosuolo": i congegni volanti possono essere distrutti saltando e colpendoli in volo; per saltare più in alto del consentito dovrete salire sulle molle sparse un po' dovunque nelle caverne; quando incontrate dei robot che sembrano immuni ai vostri colpi cercate di superarli saltandovi "scavalcandoli" con un salto; quando incontrate delle pareti di terriccio in pendenza potete arrampicarvi dopo averle raggiunte con un salto. Infine il consiglio più importante: cercate di individuare le piccole "P" lampeggianti: se riuscite a toccarle vi forniranno una potente armatura ed un micidiale laser!

Quando, arrivati presso un largo blocco di metallo, scendere più in profondità e il colore dell'ambiente muterà improvvisamente, significa che avete raggiunto il livello inferiore: potete naturalmente ritornare a quello superiore, se

riuscite ad individuare il passaggio adatto. Ci sono naturalmente altri ostacoli pericolosi, come i triangoli rotanti, che hanno il potere di paralizzarvi, e alcuni robot che solo toccandovi riescono a farvi contorcere dal dolore, ma sarete voi a scoprire potenza e punti deboli delle varie macchine poste a guardia del sotterraneo. Tenete sempre d'occhio la barra colorata in basso a sinistra: essa indica il vostro livello di energia, e quando da gialla diventerà rossa comincerete pure a preoccuparvi. Buona fortuna!

BUSTERS

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



La città è in pericolo: una rivolta improvvisa nel Carcere di Massima Sicurezza ha permesso a decine di pericolosissimi detenuti di fuggire e invadere il centro abitato!

I criminali sono dappertutto, e i cittadini si sono rintanati in casa per evitare le loro violenze. Come Agente Speciale della Squadra Anticrimine sei stato inviato in città con l'obiettivo di neutralizzare quanti più detenuti è possibile, e la tua conoscenza delle arti marziali e di ogni altra tecnica di combattimento corpo-a-corpo ti sarà sicuramente d'aiuto in questa missione.

Un consiglio: tieni d'occhio il tuo livello di energia, evitando magari lo scontro per riprenderti quando esso è basso, cosa che puoi fare saltando su una piattaforma dove non

siano presenti criminali; inoltre cerca di muovere il più velocemente la leva del joystick durante i corpo-a-corpo, se vuoi avere la meglio sui tuoi avversari.

OUT ROAD

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno o tastiera



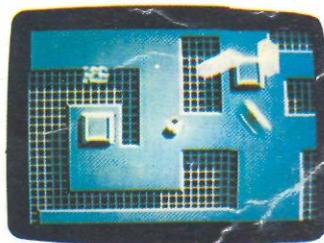
Cimentatevi, in questa bellissima simulazione, nella difficilissima corsa in moto su un percorso che non ha niente da invidiare a quello del Camel Trophy o alla Parigi-Dakkar: avrete a che fare con gli ostacoli naturali più impensati, e solo manovrando la vostra moto a tre ruote con destrezza e colpo d'occhio riuscirete a superarli, passando così al percorso successivo, ancora più impegnativo del precedente.

Ci sono, sullo schermo, diversi indicatori che dovrete tenere d'occhio mentre cercate di superare le varie prove: quello del carburante, in alto a sinistra, quello della velocità, in alto a destra, e infine il doppio indicatore del tempo, sul quale viene visualizzato il tempo massimo a disposizione e a sinistra quello attuale.

Per montare sulla moto dovrete portarvi in linea col sedile e premere fire, dopodiché potrete accelerare e rallentare muovendo la leva del joystick a destra e a sinistra, e potrete far impennare la moto e farla abbassare muovendo la leva verso l'alto e verso il basso. Il gioco offre la possibilità di giocare in due alternandosi nelle varie prove. Che vinca il migliore!

SYSTEM

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Sicuramente resterete a bocca aperta quando il caricamento di questo gioco sarà ultimato: non si era mai vista una presentazione più originale di questa.

Potrete comunque saltare tale presentazione, nei successivi caricamenti del gioco, premendo il tasto F1 appena essa ha inizio.

Nel gioco vestirete i panni dell'ultimo sopravvissuto alla catastrofe tecnologica del 2131, e vi aggirerete lungo freddi percorsi di un mega-circuito digitale sul quale sono sparsi diversi terminali.

Il vostro compito è di attivare tali terminali, ma sarete continuamente minacciati da misteriose creature volanti che potrete eliminare in due modi: il primo è quello, disponibile all'inizio del gioco cioè, di spararvi contro mentre vi muovete nella loro direzione; l'altro, accessibile premendo la barra spaziatrice, è quello di spostarvi sopra un velocissimo jet-skateboard, diventando così immune al tocco mortale delle creature volanti.

Per accedere ai vari terminali, rappresentati dai quadrati sparsi lungo l'enorme pista digitale, dovrete trovarvi a piedi (senza il jet-skateboard) e davanti all'apertura posta su uno dei lati: basterà quindi muovervi verso l'apertura per visualizzare, sullo schermo, le informazioni riguardanti il vostro stato attuale e quello del terminale che avete scelto.

ALPHA TAU

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno



Non fatevi ingannare dal primo livello di questo favoloso arcade dalla grafica mozzafiato: non si tratta del solito spara-e-fuggi spaziale alla "Defender".

Nella prima fase del gioco il vostro obiettivo è quello di atterrare sulla corta pista contrassegnata da due coppie di luci lampeggianti poste alle sue estremità, portandovi sulla sua linea quando la vostra astronave comincia a lampeggiare: per manovrare la navicella, il cui volo è visualizzato in senso verticale sulla metà superiore dello schermo e in senso orizzontale su quella inferiore, dovrete muovere la leva del joystick nelle direzioni alto/basso con o senza il pulsante di fuoco premuto. Con un po' di pratica diventerà subito semplice.

Una volta atterrati sulla pista lo scenario di gioco cambierà, e vi troverete in una enorme sala piena di piattaforme nella quale si aggira un orribile mostro invulnerabile ai vostri attacchi e circondato da velocissime sfere che dovrete evitare di sfiorare tanto quanto il mostro: il vostro obiettivo è quello di raggiungere, possibilmente dopo aver distrutto quante più sfere possibile, l'altro lato della stanza e l'uscita che ivi troverete, passando così al livello successivo. A quel punto i mostri e le sfere si moltiplicano, e raggiungere l'uscita sarà più problematico. Buon divertimento!

FAST

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno



Entrare a far parte dell'Accademia di Polizia diventa sempre più difficile, al giorno d'oggi: la selezione è diventata durissima, ma soltanto per arruolare degli uomini veramente in gamba, capaci di far rispettare la legge e di tutelare il cittadino.

In questo gioco davvero originale potrai renderti conto di come si passa attraverso una selezione, affrontando diverse prove sempre più difficili che metteranno a dura prova i tuoi riflessi e la tua pazienza. Nella prima fase di gioco dovrai spostare alcuni frammenti di armi da fuoco in modo da evitare che esse siano colpite da un'incessante pioggia di pallottole, e premendo il pulsante di fire dovrai cercare di collocare i pezzi giusti nel riquadro vuoto in basso sullo schermo, in modo da formare un'arma: se ci riesci ti verrà attribuito un maggior numero di colpi da usare nelle successive esercitazioni. La seconda selezione farà impazzire di gioia gli appassionati di "West Bank": si tratterà infatti di colpire, in mezzo a una serie di pannelli mobili sui quali sono raffigurati vari individui, solo le figure rappresentanti dei criminali. Intanto in alto e in basso potrebbero apparire dei bersagli e delle piccole auto: colpendoli avrai dei punti Bonus. Naturalmente verrai immediatamente scartato nel caso tu colpisca troppi pannelli "innocenti" (massaie, bambini, vecchiette, etc.). Nella terza fase dovrai spostare sullo schermo un riquadro raffigurante un revolver, cercando di toccare quante più pallottole gialle ti è possibile: saranno tutti colpi guadagnati. Attento però a quelle di colore viola, se non vuoi finire presto anche questa selezione. Auguri, futuro poliziotto!

ROLL SKATE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno



Una bellissima simulazione di skateboard che vi terrà inchiodati al video per ore intere: sono presenti innumerevoli percorsi e una serie incredibile di ostacoli, oltre ad alcuni particolari di gioco davvero interessanti che ora vi elencheremo.

Prima di tutto potrete visualizzare la mappa della zona in cui vi trovate posizionandovi sui riquadri dove è appunto scritto "MAPPA", riuscendo così ad individuare facilmente i vari punti dove potrete reperire (disponibilità economica permettendo) le varie attrezzature o i vari biglietti per le qualificazioni che potranno guidarvi verso il titolo di campione. Mentre cercate di raggiungere i negozi o gli sportelli di ammissione alle prove di qualificazione dovrete fare attenzione agli altri concorrenti, alle micidiali vasche d'acqua e soprattutto ai grappoli di sfere che vagano sospese a mezz'aria cercando di afferrarvi per tenervi bloccati mentre il tempo a vostra disposizione diventa sempre più breve.

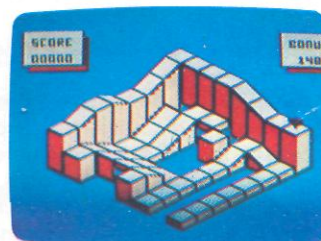
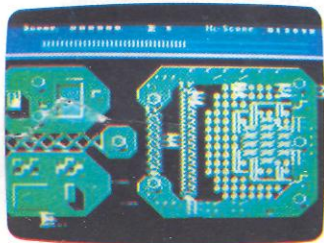
Cercate di distribuire bene i soldi che avete, e prestate particolare attenzione ai percorsi di qualificazione: sono disumani!

**BUON
DIVERTIMENTO
CON I GIOCHI DI
BYTE GAMES**

I FANTASTICI GIOCHI PER IL C 16

SPACE ODISSEY

C 16 - Joystick in porta due



- AVANTI per muoversi diagonalmente verso destra e in alto.
- INDIETRO per muoversi verso sinistra e in basso.
- SINISTRA per muoversi verso sinistra e in alto.
- DESTRA per muoversi verso destra e in basso.
- tasto FIRE per accelerare uno dei movimenti suddetti per superare pendii.

È uno dei giochi spaziali che ha ottenuto più successo. La vostra missione è quella di distruggere un'orda di astronavi nemiche sorvolandole e colpendole con i laser di cui è dotato il vostro veicolo spaziale.

Per partire premete il tasto "FIRE".

COMANDI DEL GIOCO:

joystick in porta due.

- AVANTI per salire verso la parte alte dello schermo.
- INDIETRO per abbassarvi.
- DESTRA per avanzare più velocemente.
- SINISTRA per rallentare la vostra andatura.
- tasto FIRE per fare fuoco col vostro laser di bordo.

TOP SPIN

C 16 - Joystick in porta due

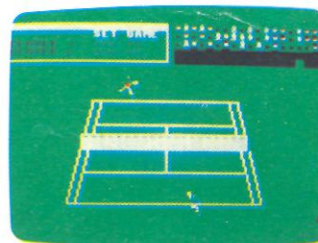
Gioco di abilità e precisione. Lo scopo è quello di guidare una trottola lungo un sentiero tridimensionale fino ad arrivare nel punto più basso dello schermo, fatto ciò si presenterà un percorso differente e, naturalmente, più difficile. La trottola si muove solo in diagonale.

COMANDI DEL GIOCO:

Joystick in porta due.

TENNIS

C 16 - Joystick in porta due



Il celebre gioco del tennis è qui simulato con la massima fedeltà.

Vi verrà offerta la possibilità di scegliere l'opzione a uno o a due giocatori. Naturalmente giocando da soli avrete come avversario il computer.

Come potrete vedere, il campo di gioco è mostrato in prospettiva e nel lato basso del teleschermo ci sarete voi.

COMANDI DI GIOCO:

Joystick in porta 2

- AVANTI per correre verso la rete e schiacciare.
- INDIETRO per allontanarsi dalla metacampo.
- SINISTRA per muoversi a sinistra e usare la racchetta di rovescio.
- DESTRA per muoversi a destra e colpire di dritto.
- tasto FIRE da premere ogni volta che si vuole che la racchetta colpisca la palla.
- tasto FIRE più AVANTI per eseguire una schiacciata.
- tasto FIRE più SINISTRA o DESTRA per eseguire dei colpi molto angolati.

MAGIC QUEST

C 16 - Joystick in porta due



In questo gioco sarà ai vostri comandi niente di meno che una "strega" con tanto di scopa. A disturbare il suo pacifico volo quotidiano interverranno degli oggetti volanti che assumono diverse forme, quali teschi o volatili. Come ogni strega al passo con i tempi, la nostra è munita di un fucile per contrastare le orde nemiche.

COMANDI DI GIOCO:

1 - tastiera:

tasto "Z" per voltarsi a sinistra

tasto "X" per andare a destra.

tasto ";" per alzarsi.

tasto "/" per abbassarsi.

tasto "SHIFT" per fare fuoco

2 - joystick in porta 2:

SINISTRA - andare a sinistra

DESTRA - andare a destra.

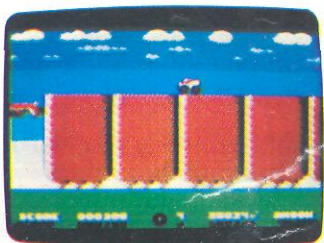
AVANTI per salire.

INDIETRO per scendere.

FIRE per sparare.

MAD RALLY

C 16 - Joystick in porta due



Il nome riassume tutto lo spirito del gioco. Al comando di una diabolica vettura dovrete affrontare un percorso davvero insidioso e con molti precipizi. La vostra automobile

può accelerare, rallentare e saltare per superare improvvisi ostacoli.

COMANDI DEL GIOCO:

joystick in porta 2.

- DESTRA per rallentare l'andatura.

- SINISTRA per accelerare.

- tasto FIRE per saltare.

XARGON

C 16 - Joystick in porta due



Al comando di una astronave dovrete volare in un percorso che ricorda vagamente lo slalom gigante. Sulla vostra strada vi saranno delle colonne colorate disposte a coppie e in cui dovrete infilarvi per poter continuare il volo.

COMANDI DI GIOCO:

joystick in porta due.

- SINISTRA per spostarsi a sinistra.

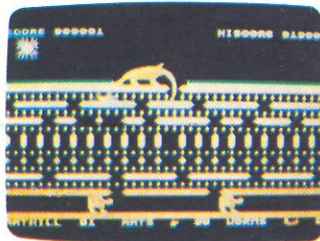
- DESTRA per andare a destra.

- AVANTI per aumentare la velocità.

- INDIETRO per rallentare e fermarsi.

FIRE ANT

C 16 - Joystick in porta due



Il gioco consiste nel comandare la proboscide di un formichiere. Infilandola sotto terra, dovrete cercare di mangiare le formiche e i vari semi di cui siete ghiotti. Attenzione ai vermi. Se questi toccheranno la punta della proboscide sarete morti. Così pure se una formica dovesse toccarvi la proboscide in un punto che non sia la punta.

COMANDI DEL GIOCO:

joystick in porta due.

- AVANTI per far salire la proboscide.

- INDIETRO per farla scendere.

- DESTRA per farla andare verso destra.

- SINISTRA per farla andare a sinistra.

- tasto FIRE per accelerare tutti i suddetti movimenti.

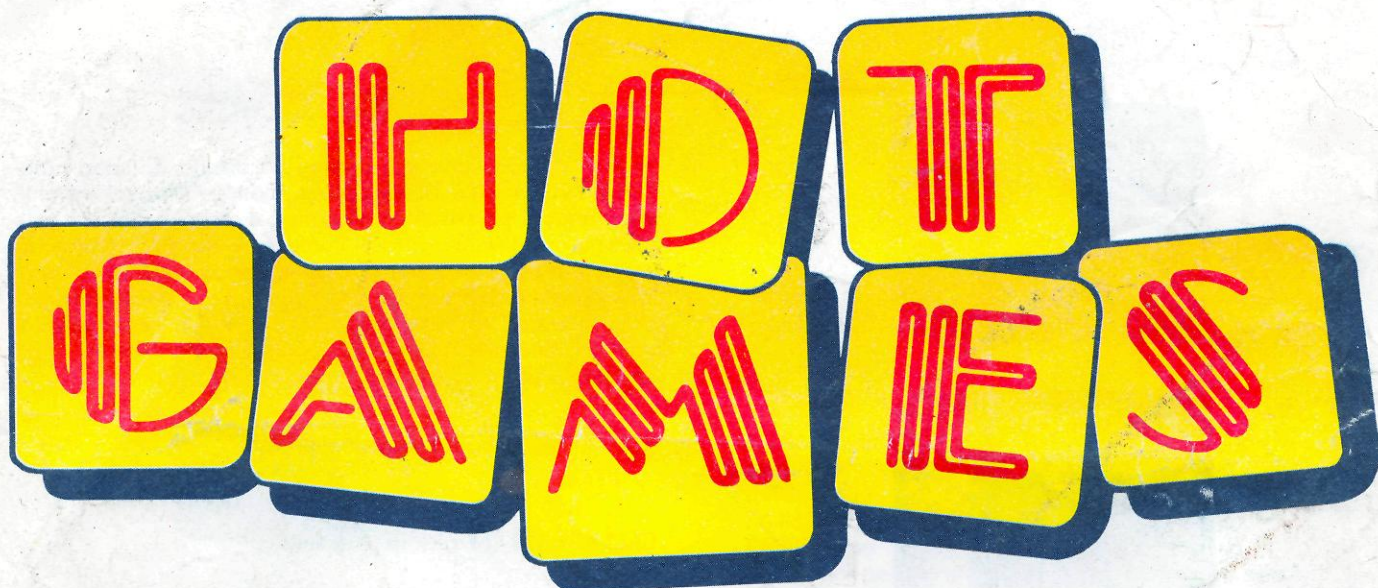
EI RAGAZZO

BLOCCA

L'OCCHIO!!

È

IN EDICOLA



IL NUOVO MENSILE

DI

VIDEOGIOCHI CHE

NON TI

LASCERÀ UN'ATTIMO

DI TREGUA!

NON PERDERLO!