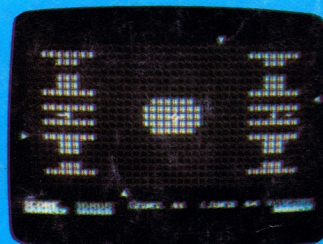
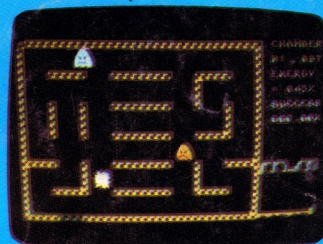
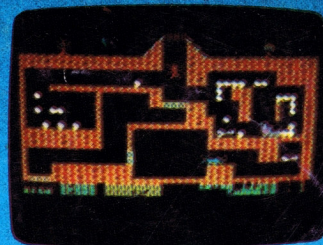
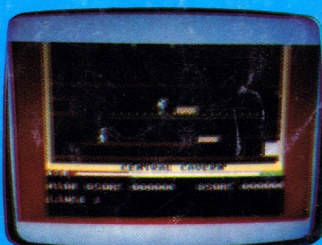
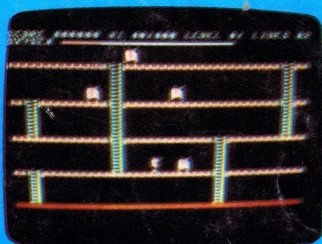
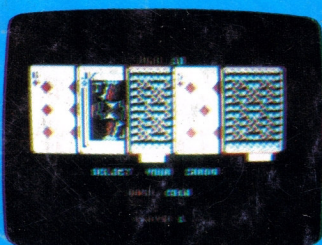
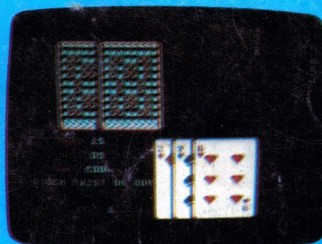
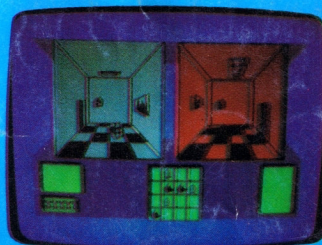
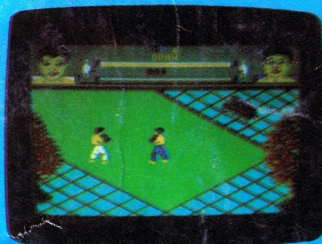
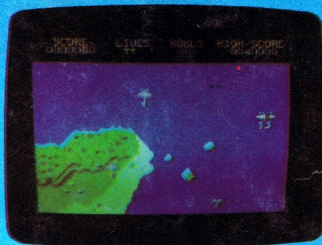
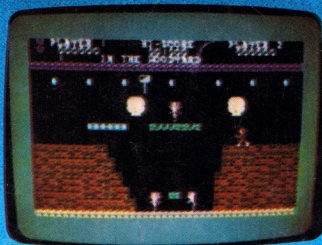


L.8.000

# BYTE

N. 3

## 14 games for CBM 64/128 and C16



1. HEROES
2. THE WAR
3. SPIRITS
4. BOXMAN
5. SUPERBOMB
6. THE GAME
7. UP

1. ANT-HILL
2. AIRSHIP
3. FRANKLIN
4. ZAPPER
5. MERCENARY
6. CAVE-MAN
7. STANLEY

# ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

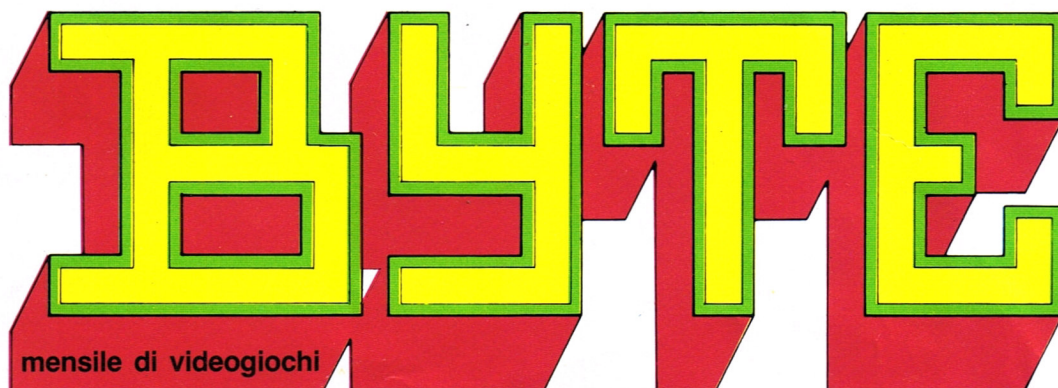
CBM 64

C 16/PLUS 4

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».

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 conosca l'esatto inizio del gioco.



Novembre '86

**EDITORE:**

Computer Edizioni - P.za Bertarelli, 1  
20122 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

**Novità!**

In tutte le edicole  
è arrivato **HIT GAMES**  
con 7 giochi per **CBM 64**  
e 7 giochi per  
**SPECTRUM 48 K**

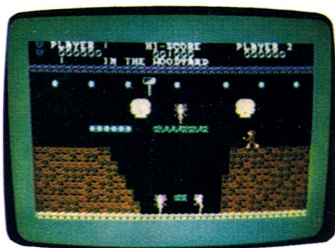
potrete divertirvi e gareggiare  
con i vostri amici  
con i favolosi, super-galattici  
**VIDEO-GIOCHI**

**Non perdeteli!**

# I FANTASTICI GIOCHI PER CBM 64 e 128

## HEROES

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 1  
F1 - F3 - F5 - Cambia colore



Scopo del gioco è quello di riuscire a recuperare tutte le armi sparse nei vari schermi. Fate attenzione a non andare ad urtare contro i mostri e, soprattutto, non calpestate le bombe. Una volta recuperata l'arma, passerete al livello successivo. Nel secondo livello, dovrete costruirvi una specie di muretto per riuscire ad afferrarvi alle liane. Avete 50 schermi da completare e potrete giocare in due o da soli, partendo dal livello che desiderate.

## THE WAR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2  
SPACE - Per far decollare l'aereo

1942. La guerra infuria nel Pacifico. La flotta e l'aviazione nemica crescono di forza. Dipende da te limitare il loro numero in un'ardimentosa azione solitaria. La portaerei ti porterà finché potrà, ma da allora in poi sarai tu a condurre il tuo aereo fin sopra il territorio e gli insediamenti nemici. Manovre intelligenti e abili acrobazie sono necessarie per mandare all'aria i piani del nemico. Recupera le misteriose capsule che daranno al tuo aereo capacità extra.



La portaerei aspetta il tuo ritorno. Ma avrai l'abilità per poter sopravvivere?

## SPIRITS

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Scopo del gioco è quello di andare alla ricerca del Purgatorio. Durante il cammino, troverete vari oggetti che potranno esservi utili per proseguire. Ad esempio, all'inizio dovrete raccogliere una fune e un sacchetto pieno di soldi che, se offerto all'uomo con la barca, vi farà avere un passaggio per attraversare il fiume. Da qui, proseguirete verso altri oscuri antri, sorvegliati da mostri di tutti i tipi, come diavoli e lucertoloni. Attenzione, però: avete solo una vita a disposizione, quindi state attenti a non farvi catturare dai mostri, o dovrete ricominciare da capo.

## BOXMAN

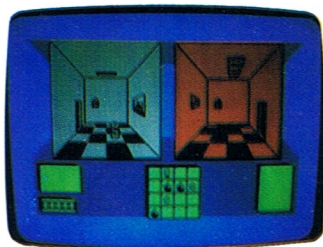
CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Se siete appassionati di arti marziali, questo è il gioco che fa per voi. Potrete cimentarvi, contro il computer o contro un vostro amico, in una interessante boxe francese all'ultimo sangue. Nella parte superiore dello schermo sono visualizzate le condizioni dei due giocatori. Quando la linea della vostra forza si esaurisce, sarete senz'altro messi al tappeto.

## SUPERBOMB

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



In questo gioco dovrete riuscire a scappare da una specie di labirinto, tramite un'uscita segreta che vi sarà aperta dal computer. In alcune stanze troverete dei circuiti stampati che, se portati nella stanza del computer, vi apriranno alcune porte e buchi nei muri. Dovete fare attenzione alle bombe che, dopo qualche tempo, esploderanno, bloccando così la vostra strada. Cercate di farle esplodere in stanze dove non dovete passare, perché dopo non potrete più entrare. Anche le icone hanno i loro compiti. La prima serve a cambiare robot, la seconda a lanciare oggetti, la terza visualizza la mappa e la quarta serve per ritornare al robot.

## THE GAME

CBM 64 e 128 - Tastiera

TASTI:

da 1 a 5 - per le carte da cambiare

SPAZIO - per iniziare/cambio carte



Scopo del gioco è quello di accumulare più soldi del vostro avversario. Il gioco si divide in 10 fasi, e voi dovrete cercare di ottenere le seguenti combinazioni:

coppia - 2 punti

full - 20 punti

doppia coppia - 4 punti

colore - 22 punti

tris - 8 punti

poker - 28 punti

scala - 15 punti

scala reale - 30 punti

Terminato il gioco, in base al gruzzoletto ottenuto, verrà decretato il vincitore.

## UP

CBM 64 e 128 - Tastiera

TASTI:

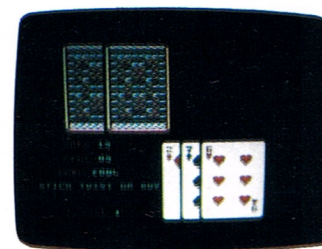
F1 - incrementa la puntata

S - per passare la mano

T - per avere carte senza pagare

B - per avere carte pagando

Return - per vedere la prima carta



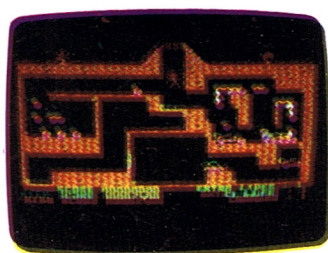
Scopo del gioco è quello di cercare di realizzare 21 punti con le carte. Sullo schermo in alto, appariranno le carte coperte del computer, ed in basso le vostre.

Premendo F1 potrete aumentare la puntata; dopodiché, premendo Return, vi verrà scoperta la prima carta. Se vi conviene, scopritene un'altra. Vincerà chi riesce a realizzare la cifra 21 o altrimenti ad avvicinarsi di più a tale cifra.

# I FANTASTICI GIOCHI PER IL C 16

## ANT-HILL

**C 16 - Il joystick va in porta 2, altrimenti usare i tasti cursore**



Trasformati in una formica, dovete riuscire a portare in salvo la vostra regina dagli scorpioni che hanno invaso il formicaio, e ne hanno reso difficile l'accesso con numerosi ostacoli e trabocchetti.

Per trovare la via giusta, dovrete esaminare attentamente e raccogliere gli oggetti che potrete vedere nelle varie stanze.

Attenzione agli scorpioni, il cui contatto è mortale, mentre potrete raccogliere le loro uova.

## AIRSHIP

**C 16 - Usate il joystick in porta 1, oppure i tasti cursore per dirigervi e la barra di spazio per partire.**

Un gruppo di scienziati si è avventurato nelle enormi grotte di un pianeta misterioso, e sta per essere travolto da un fiume sotterraneo che riempirà tutte le grotte.

Al comando di un dirigibile dovete quindi recuperare tutti gli scienziati, prima che finiscano annegati.

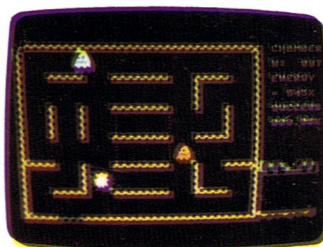
Ma attenzione a non toccare le pareti della grotta: danneggereste l'involucro del dirigibile, e quando i danni diventeranno 9, perderete il dirigibile, fallendo così l'impresa.



Per ogni uomo recuperato, vi verrà riparato un guasto. Tenete d'occhio l'indicatore del livello dell'acqua, e uscite da una grotta per evitare di restare anche voi intrappolati, quando questa comincia ad essere invasa dall'acqua.

## FRANKLIN

**C 16 - Usate il Joystick in porta 2 o i tasti cursore**



Franklin si è perso in un oscuro labirinto, popolato da mostri famelici che si aggirano nei suoi meandri in cerca di qualcosa da divorare, compreso il nostro eroe.

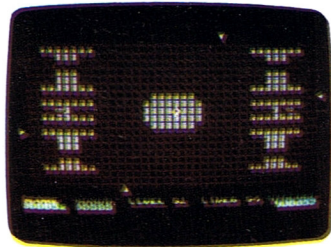
L'unica salvezza è la fuga; ma per riuscire a fuggire, Franklin deve prima illuminare il labirinto, percorrendone ogni sua parte.

Solo quando tutti i passaggi saranno illuminati si

vedrà apparire l'uscita, che porterà però in un'altra stanza del labirinto.

## ZAPPER

C 16 - Usate il joystick in porta 2

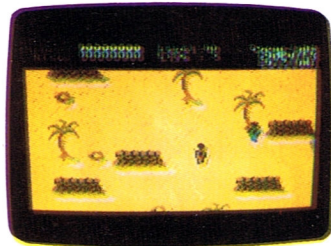


In questo gioco verrà messa a dura prova la vostra prontezza di riflessi e la capacità di prendere rapide decisioni.

Vi trovate nell'iperspazio Alfa, e siete stati presi di mira da tutti i lati: muovetevi quindi rapidamente per non costituire un bersaglio fisso, e raccogliete nel frattempo i cubi di energia.

## MERCENARY

C 16 - Usate il joystick in porta 2

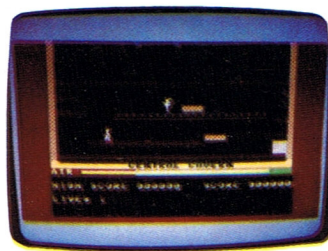


Arruolati nella Legione Straniera, la vostra prima missione è quella di snidare i ribelli Tuareg che si nascondono in un'oasi del Sahara. Armati del solo fucile, dovrete difendervi da orde di beduini che vi attaccheranno da tutte le parti, senza darvi tregua, e il terreno vi offrirà poco riparo dalle pallottole nemiche.

Per vostra fortuna, i Tuareg usano vecchi fucili e i loro proiettili viaggiano lentamente: potrete quindi riuscire a schivarli, se sarete capaci di controllare i movimenti nemici e se sarete pronti a defilarvi rapidamente.

## CAVE-MAN

C 16 - Usate il Joystick in porta 2



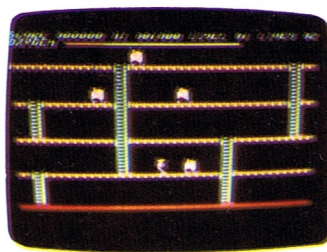
Il nostro Uomo delle Caverne è stato catturato dai terribili Moloch ed è ora rinchiuso in un dedalo di grotte sotterranee.

La prigione non ha sbarre e la via della fuga sembra facile... ma gli ostacoli si riveleranno invece molto ardui, e i primi tentativi inevitabilmente falliranno.

Infatti i Moloch hanno posto sul vostro cammino alcune pietre ardenti, il cui contatto vi farà perdere una delle 3 vite a disposizione per tentare la fuga. Troverete poi un guardiano che pattuglia instancabilmente la via d'uscita. E attenzione a non fermarvi troppo: in alcuni punti il pavimento crollerà sotto i vostri piedi.

## STANLEY

C 16 - Usate il joystick in porta 1 o 2, o i tasti a scelta



Stanley è il guardiano del quartiere, e si trova a dover fronteggiare cinque mostri che si aggirano per la città.

Questi esseri sono molto primitivi e si aggirano a caso per i vari piani, ma sono quasi indistruttibili, e il loro contatto è fatale a Stanley.

L'unico modo per distruggerli, è quello di tendere una trappola scavando una buca in uno dei livelli e quindi aspettando che uno dei mostri vi finisca dentro. A questo punto dovrete richiudere rapidamente la buca, seppellendo così il malcapitato; ma se non sarete abbastanza rapidi, il mostro diventerà bianco, e, per eliminarlo, dovrete farlo cadere per due livelli, scavando due buche allineate.

# **EHI! Ragazzi**

**Siete già stati in edicola?**

**C'è una novità:**

## ***SILVER GAMES***

**Sarà la vostra rivista preferita**

**con i suoi super-giochi**

**per CBM 64 e per MSX**

***Non lasciatevi scappare***

## ***SILVER GAMES***

***O perderete un appuntamento***

***con il divertimento!***