

GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - n. 2 - ottobre 1985 - L. 8.000

CBM 64

- 1 - AER CAVE
- 2 - PELOTA
- 3 - GENIO
- 4 - LUNAR
- 5 - SPLAT
- 6 - ORO
- 7 - GRIGLIA

C 16 e PLUS 4

- 1 - DEFENDER
- 2 - INVADERS
- 3 - GALAGA
- 4 - IL SERPENTE



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno I
N. 2 - Ottobre '85

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

REDAZIONE:
Via Senigallia, 6
20161 Milano
Tel. 02/64053022

FOTOLITO:
Fotolito R.V.M. s.n.c.
Via Puricelli, 4
20147 Milano

COMPOSIZIONE:
System Graphic s.r.l.
Via Goldoni, 15
20093 Cologno Monzese (Mi)

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

DISTRIBUZIONE:
MePe
Via G. Carcano, 32
20141 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 Senigallia 6, 20161 Milano

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.

ATTENZIONE !

NELLE EDICOLE STANNO ARRIVANDO

LE

AVVENTURE

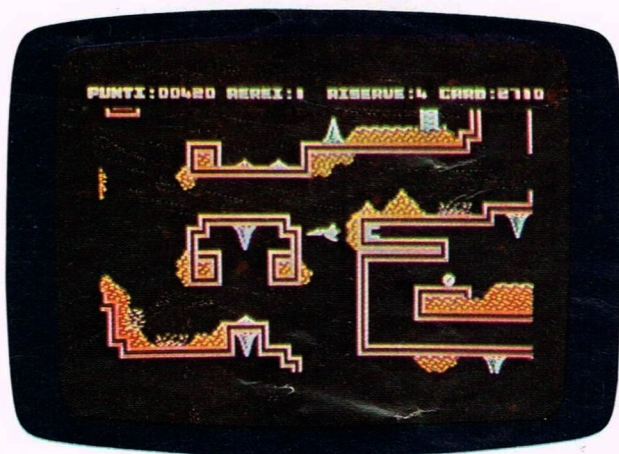
AFFASCINANTI VIDEO-STORIE
CHE METTERANNO ALLA PROVA
LA TUA ABILITÀ

**Un mondo tutto da scoprire
ne resterai incantato**

i nostri magnifici supergiochi

AER CAVE

CBM 64 - Joystick in porta 2



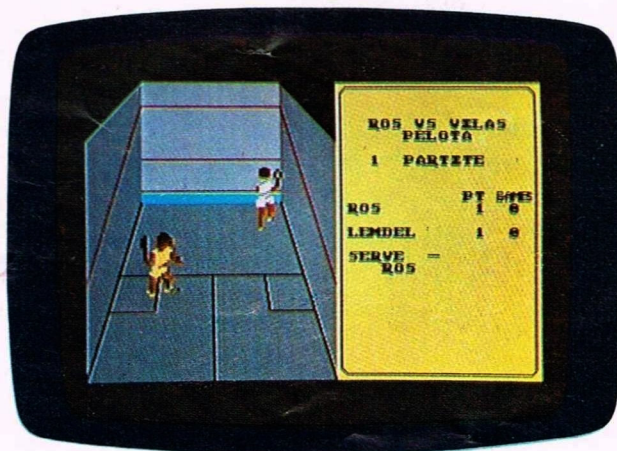
Se vi ritenete ottimi piloti, dimostratecelo pilotando il vostro aereo tra le numerose difficoltà di questo bellissimo gioco. La base di partenza si trova in superficie, circondata da basi missilistiche nemiche che vi renderanno già difficile il compito di decollo.

Superate queste difficoltà vi dovrete districare nei meandri di una città sotterranea combattendo o evitando gli innumerevoli «nemici» che troverete

durante la vostra missione.
Comandi: per iniziare premere fire.

PELOTA


CBM 64 - Joystick in porta 1



Splendida e fedelissima riproduzione del famoso gioco della «pelota». Imitato persino nell'arbitraggio con voce sintetizzata, molto realistica e vicina a quella umana.

Le istruzioni per giocare le troverete direttamente sullo schermo.

Comandi: Dopo la scelta di ogni opzione premere «Return».



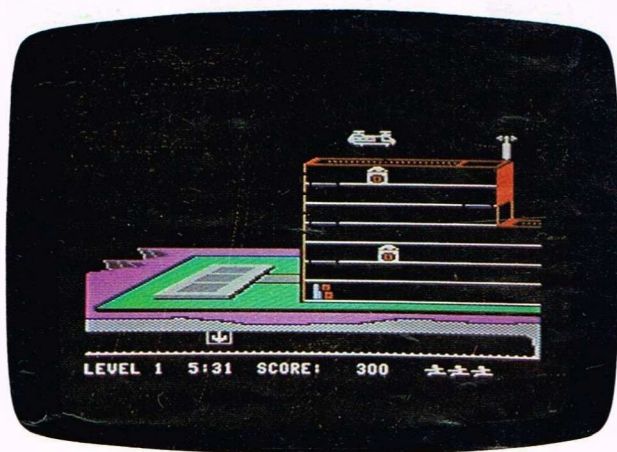
peek

rivista di informatica e video-games

**LA
RIVISTA DI VIDEOGAMES
PER VIC 20 e CBM 64
È IN EDICOLA
IL 15 DI OGNI MESE
NON PERDETELA!**

GENIO

CBM 64 - Joystick in porta 2



Misurate la vostra abilità di costruttori nel «genio pontieri», alla guida di un elicottero, trasportando i vari elementi necessari. Dovrete evitare e combattere delle forze aliene che vi attaccheranno. Comandi: dopo la comparsa dello schermo iniziale, portatevi con l'elicottero sempre verso destra sino ad incontrare il deposito dei materiali. Abbassandovi sopra il deposito automaticamente l'elicottero aggancia un elemento; tornando sul ponte, per depositarlo, dovrete premere la barra spaziatrice.

Per iniziare premere fire.

LUNAR

CBM 64 - Joystick in porta 2

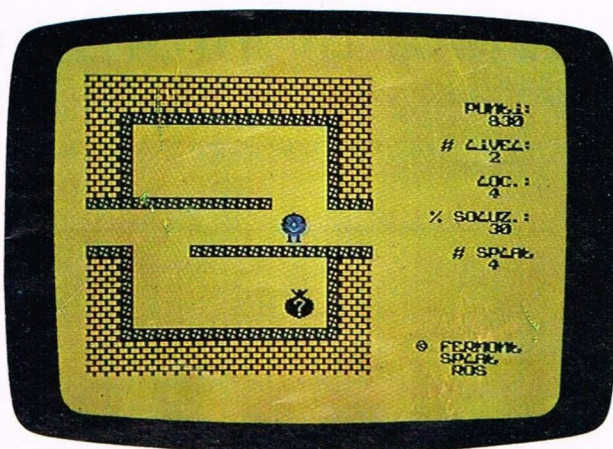


Lunar è una base lunare della quale siete il comandante ed avete il compito di difenderla dall'attacco di convogli alieni, usando un potente cannone laser.

Comandi: dopo aver inserito il livello di difficoltà premere fire per iniziare il gioco.

SPLAT

CBM 64 - Joystick in porta 2



Guidate il vostro Robot nelle stanze piene di barriere laser ed altre insidie a sorpresa che vi renderanno il compito sempre più difficile.

Comandi: per iniziare premere fire.

ORO

CBM 64 - Joystick in porta 2

La famosa febbre dell'oro vi ha contagiato, però ritenendo troppo faticoso il compito del minatore avete scelto quello del fuorilegge. Quindi, cercherete di rubare dei sacchetti pieni d'oro in una grande miniera che però riserva molte sorprese. Le istruzioni compaiono sullo schermo.

Comandi: per iniziare premere fire.

NOVITÀ

DA SETTEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE

REGOLAMENTI SPORTIVI

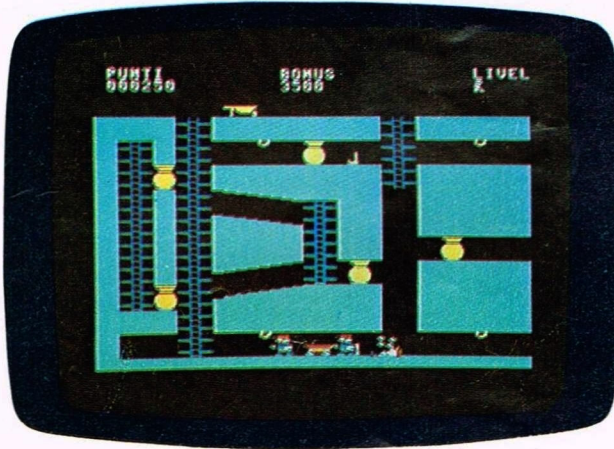
di

**CALCIO
PALLACANESTRO
PALLAVOLO
FOOTBALL AMERICANO**

**QUATTRO LIBRI TASCABILI A SOLE L. 3.500
PER "SAPERNE DI PIÙ"
SULLO SPORT PREFERITO**

DEFENDER

C-16 e PLUS 4 - Tastiera



Tasti:

A - alto

Z - basso

Return - fuoco

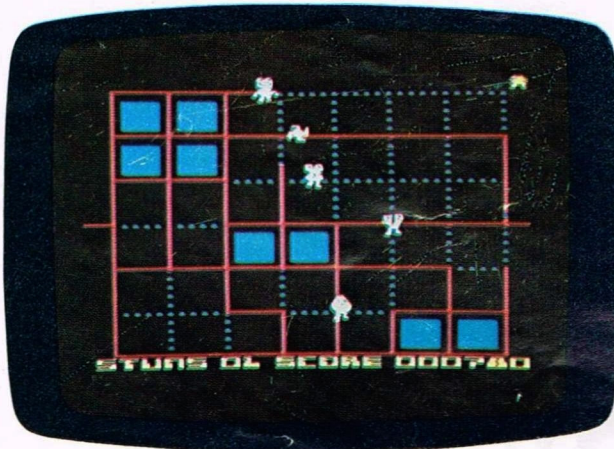
CTRL - smart bomb

SHIFT - velocità

Spazio - reverse

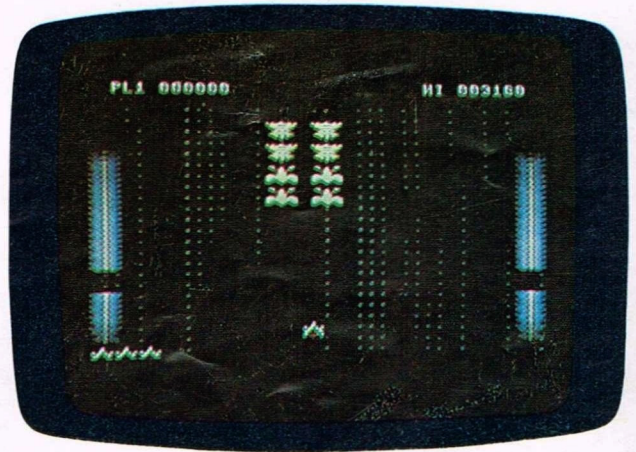
GRIGLIA

CBM 64 - Joystick in porta 2



Guidate il vostro omino lungo una griglia cercando di racchiudere tutti i quadrati che la compongono senza farvi toccare dai molti Robot che la percorrono e cercano di rendervi il compito sempre più difficile.

Se vi trovate alle strette premendo il pulsante del joystick scaricherete una potente scossa che paralizzierà momentaneamente i vari Robot.



Sei al comando della navicella spaziale e devi difendere gli uomini dall'arrivo di navi aliene.

Il tuo compito è quello di disintegrare gli alieni prima che rapiscano i tuoi dieci uomini. Per far ciò la tua nave astrale è dotata dei migliori laser e di tre bombe speciali chiamate SMART bomb. Quando usi una di queste bombe premendo il tasto CTRL tutti gli alieni che vedi nello schermo si disintegrano. Ma stai attento ad usare questa bomba solo nel caso di vero pericolo perché ne puoi adoperare solo tre.

Per cambiare direzione usa lo spazio: all'inizio del gioco la tua nave va in direzione est premendo lo spazio va in direzione ovest. Con il tasto Shift puoi aumentare o diminuire la velocità di avanzamento in entrambe le direzioni e con il return azioni i laser. Ci sono vari livelli di difficoltà a seconda dello schermo in cui combatti.

poke

rivista di informatica e video-games

**RIVISTA DI VIDEOGAMES
PER
48 K SINCLAIR e CBM 64
È IN EDICOLA
IL 1° DI OGNI MESE
NON PERDETELA!**

INVADERS

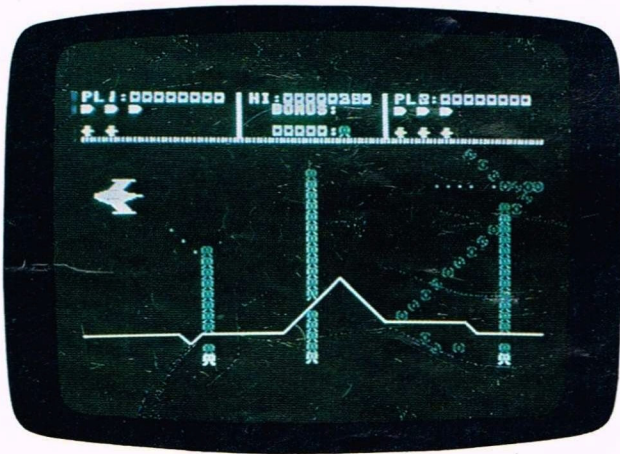
C-16 e PLUS 4 - Joystick o tastiera

Tasti:

Z - sinistra

X - destra

SHIFT - fuoco



Questo è un classico dei video games: si tratta dei soliti invasori che cercano di distruggerti.

In questa versione degli invaders gli alieni si presentano con una serie di evoluzioni prima di formare la squadriglia di attacco. Ed è in questo momento che tu devi cercare di distruggerne il più possibile perché dopo essersi formata la squadriglia iniziano a scendere in formazione sparando per cercare di distruggerti.

Con i tasti Z e X ti sposti lateralmente mentre con il tasto shift azioni i laser.

Per fare un buon punteggio si consiglia di ricordarsi tutte le posizioni in cui compaiono gli alieni in modo che appena compaiono si può iniziare a sparare. Così facendo la formazione di una grossa squadriglia sarà evitata e si riuscirà a distruggerli con maggior facilità.

GALAGA

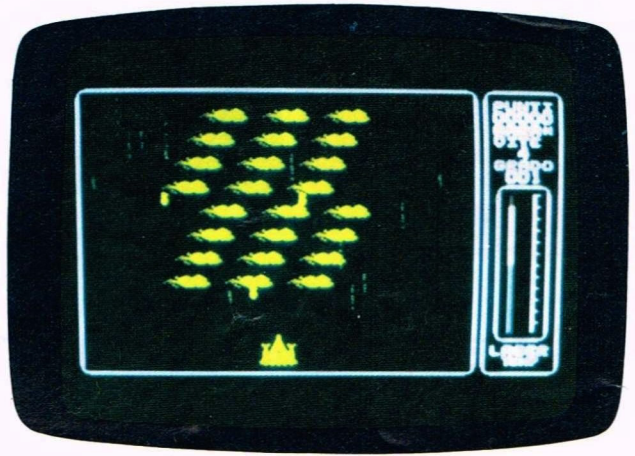
C16 e PLUS 4 - Joystick o tasti

Tasti:

ESC - sinistra

1 - destra

F1 - fuoco



In questo gioco occorre essere dei piloti veramente eccezionali e dotati di una velocità di sparo fuori dal comune: sei alla guida di un'astronave con potentissimi ma anche delicatissimi laser. Devi annientare gli alieni che sopraggiungono ad una velocità incredibile. I laser sono dotati di una scala termometrica (posta sulla destra dello schermo) che ne indica la temperatura. Quando spari la temperatura sale e devi stare attento a non far superare la zona rossa, altrimenti prima di poter ancora sparare dovrai aspettare che si raffreddino. Con il tasto F3 sposti la scelta del menù in alto, con il tasto HELP verso il basso, e con il tasto F1 cambi l'opzione.

Per scrivere i records con i tasti ESC e 1 sposti il cursore. Con F3 e HELP scegli le lettere e dopo aver scritto il nome premi F1 per memorizzare.

IL SERPENTE

C16 e PLUS 4 - Usa i tasti (ridefinibili)

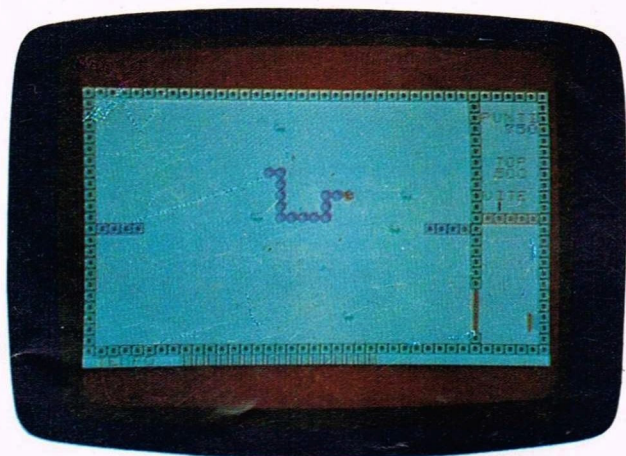
Tasti:

F1 - Definisce i tasti

F2 - Istruzioni

F3 - Inizio gioco

Il tuo piccolo serpente è perso nel giardino infestato da tanti insidiosi insetti. Il tuo compito è quello di condurre il serpente sopra questi insetti



e quindi mangiarli. Dopo che ne avrai mangiati un certo numero si aprirà una porta. Tu dovrai entrare in questa porta con il serpente e centrare la piastra di arrivo. A questo punto ci sarà un nuovo schermo con molti più ostacoli.

Con il tasto F1 è possibile ridefinire i tasti a tuo piacimento. L'autore del gioco consiglia di usare come tasti Z per girare di 90 gradi verso sinistra e / per girare verso destra; per il tasto di pausa la barra dello spazio. Premendo la barra dello spazio il serpente si blocca e tu così puoi studiare meglio il percorso ottimale.

Con il tasto F2 ti vengono mostrate le istruzioni, per ritornare allo schermo iniziale premi un tasto qualsiasi.

Con il tasto F3 inizi il gioco. Quando non vuoi più continuare il gioco premi il tasto RUN/STOP e ricominci da capo.

NUMERI ARRETRATI

I numeri arretrati della nostra rivista che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente a:

EDITIONS FERMONT

Via Senigallia 6 - (Tel. 02/64053022)

20161 MILANO

Il costo di ogni copia è di £. 8.000 più £. 3.000 per spese.

Il pagamento può essere effettuato, all'atto della prenotazione telefonica, con l'invio di assegno bancario o circolare, oppure con versamento sul conto corrente postale N. 37332202.

STREPITOSO

DA OTTOBRE
IN TUTTE LE EDICOLE

IL BELPAESE
UN GIOCO AL MESE

OGNI MESE UN NUOVO
«GIOCO DI SOCIETÀ»
(a sole L. 6.000)
LEGATO ALL'ATTUALITÀ, ALLA POLITICA,
ALLO SPORT, PER DIVERTIRSI
CON GLI AMICI

NON PERDETELO