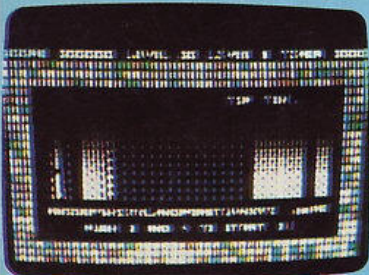


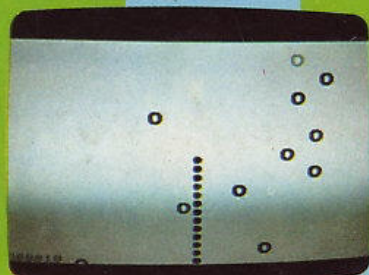
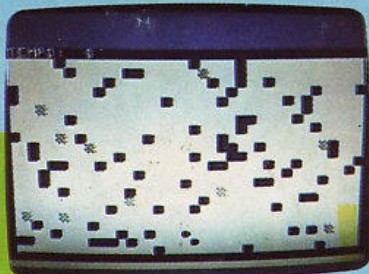
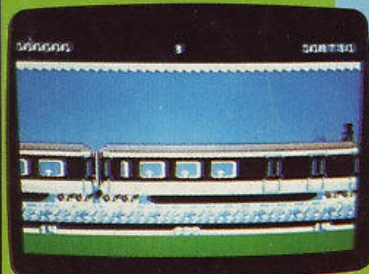
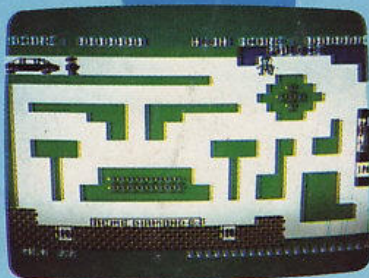
GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 22 - luglio '87 - L. 8000

7 VIDEO-GAMES per CBM 64 e 128



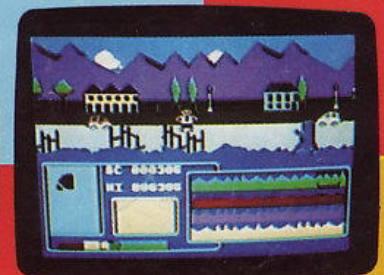
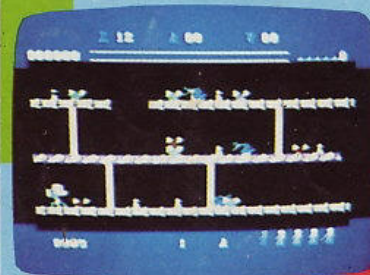
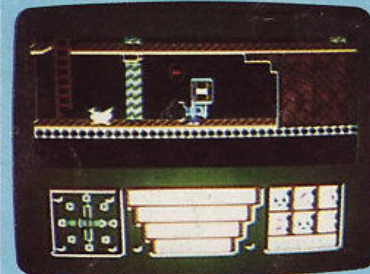
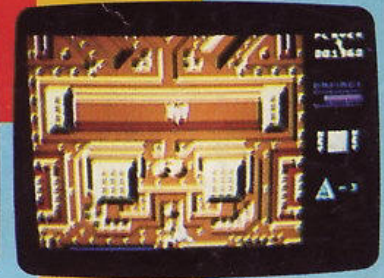
- 1 - KARACEN 2
- 2 - GUN
- 3 - SHOPEL
- 4 - MR DOO
- 5 - ZERKON
- 6 - CAMALEONTE
- 7 - FOTO



7 VIDEO-GAMES per C 16 e PLUS 4



- 1 - STARBLASTER
- 2 - PONG
- 3 - TRAIN
- 4 - JUMPY
- 5 - DIAMONDS
- 6 - HUNTER
- 7 - RALLY



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno III
N. 22 - Luglio '87

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.

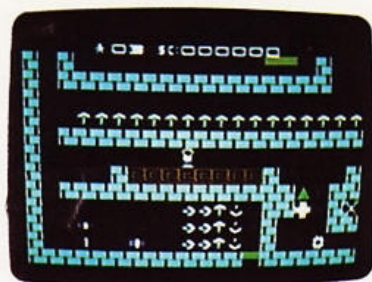
C16 / PLUS 4

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

KARACEN 2

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Se vi volete divertire per un intero pomeriggio avete trovato il gioco ideale.

Karacén possiede cinquanta livelli di gioco, rappresentati da duecento schermate quindi sicuramente non vi annoierete ma lo troverete sempre più interessante.

Il gioco vi consente di iniziare da un qualsiasi livello desiderato, basterà digitare un numero fra lo zero e quarantanove e poi premere la lettera J o K per giocare con joystick o tastiera rispettivamente.

GUN

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

Favoloso gioco con numerose schermate e livelli di gioco.

Alla guida di un elicottero dovete portare in salvo i vari omini che troverete nelle varie



scene che rappresentano il gioco. Naturalmente tutto si svolge con una miriade di difficoltà e quindi dovete evitarle per poter portare a termine la vostra missione, per raccogliere gli omini con l'elicottero dovete portarvi in corrispondenza di essi e premere il pulsante del joystick.

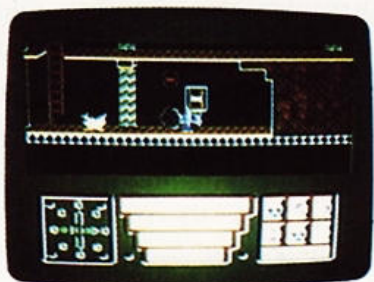
SHOPEL

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

Questo gioco vi porterà in un viaggio veramente fantastico che si svolge in una galassia lontana.

Sarà vostro compito guidare l'astronauta nel suo viaggio super galattico, alla partenza si troverà davanti ad un computer, con il quale dovete comandare l'apertura che vi consentirà di iniziare la missione.

Per accedere ai comandi del computer occorre portarsi nelle vicinanze e spingendo la leva del joystick in dietro, premendo il pulsante contemporaneamente.



Per iniziare a giocare premere la barra spaziatrice del vostro computer.

MR. DOO

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

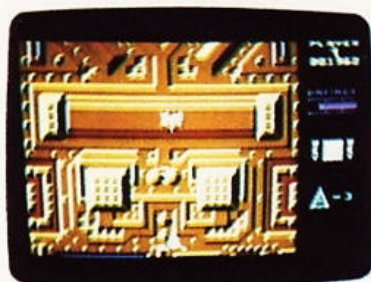


Guidate Mr. Doo nella raccolta dei vari oggetti che troverà lungo il suo cammino, evitando tutti i vari ostacoli che troverà (bombe - mine vaganti - robots ecc.). Per passare al livello di gioco successivo rappresentato da uno schermo diverso, occorre portarsi completamente verso destra dello schermo dopo aver raccolto i vari oggetti.

ZERKON

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

Siete il comandante di un modernissimo jet astrale e dovete sorvolare il territorio nemico distruggendo le difese composte da cannoni laser e vari aviogetti molto pericolosi.



Per iniziare a giocare occorre premere la barra spaziatrice del vostro computer.

CAMALEONTE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Vi trovate nel deserto e siete alla ricerca disperata di un pozzo d'acqua necessario alla vostra sopravvivenza, dovrete cercare di resistere al massimo per portare a termine la vostra missione evitando tutte le insidie che troverete lungo il cammino. Per iniziare a giocare premere il tasto funzione F1.

FOTO

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

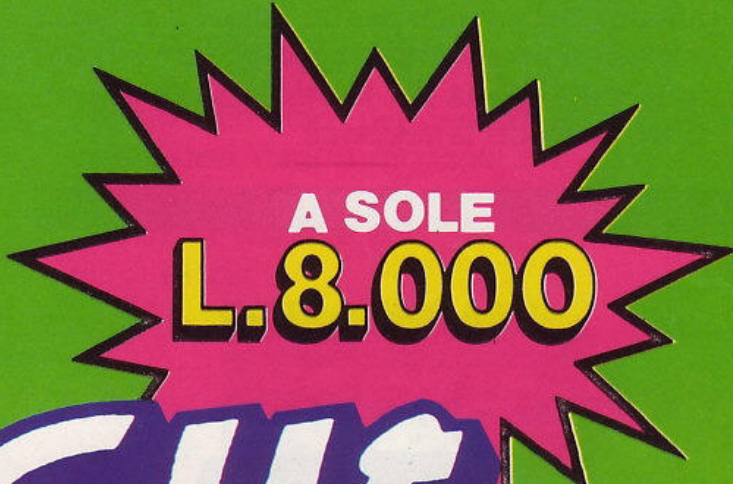


OCCHIO RAGAZZI!

È IN EDICOLA

Dzaw
GAMES

**A SOLE
L.8.000**



**LA NUOVA MEGA RIVISTA
CHE VI PROPONE**

10 Fantastici Giochi
per **Commodore 64**
e C 128

Guidate il pedone che dovrà destreggiarsi in un traffico infernale formato da automobili ed elicotteri che volano raso terra, nei livelli successivi il traffico sarà formato da nuovi elementi.

Ogni percorso completo che riuscirete fare si scoprirà un settore di una foto e passerete al livello successivo, quando l'intera foto sarà scoperta.

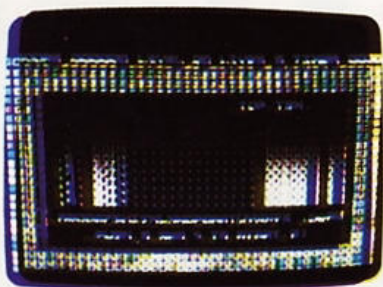
Per evitare i vari ostacoli basterà premere il pulsante del joystick per far saltare il pedone, volendo si possono distruggere i vari ostacoli premendo la leva del joystick in avanti o in dietro secondo la necessità.

i nostri magnifici supergiochi



STARBLASTER

C 16/PLUS 4 - Joystick



TASTI:

3 e 4 - Inizio gioco

Difendi la Terra dall'attacco della più numerosa flotta di alieni che abbia mai invaso il nostro sistema solare. Nel gioco dovrai affrontare 256 diversi tipi di alieni che ti attaccheranno in formazioni serrate. Entra in collisione con le palle di fuoco per ottenere carburante extra, ma evita gli asteroidi mortali. Agganciati alla nave-madre per riempire il serbatoio di carburante. Il joystick deve essere connesso alla porta numero uno.

PONG

C 16/PLUS 4 - Joystick

Pong è una simulazione realistica di tennis da tavolo per un giocatore. Il gioco è controllabile utilizzando il joystick e tenendo premuto il tasto di fuoco. Muovendo la levetta in alto si può servire o fare lo smash.

Muovendo la levetta a sinistra o destra si cambia il verso della racchetta. Spostando in basso la levetta si effettua un cut. Il joystick deve essere inserito nella porta numero uno. Vince chi arriva prima ad undici punti.

TRAIN

C 16/PLUS 4 - Tastiera

TASTI:

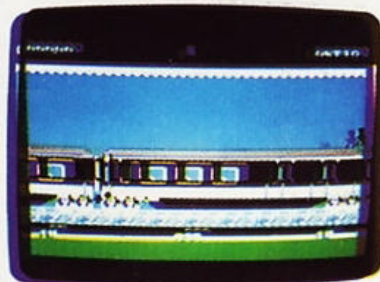
< - Sinistra

> - Destra

F1 - Inizio gioco

1 - Salta

Q - Si abbassa



Guida il tuo coraggioso eroe lungo i tetti delle carrozze del treno. Lo scopo del gioco è di raggiungere la locomotiva del treno di cui si è perso il controllo.

Per farlo devi correre sui tetti delle carrozze che compongono il convoglio cercando di evitare gli ostacoli e le trappole mortali che incontrerai. Per far partire il gioco devi premere il tasto funzione F1.

JUMPY

C 16/PLUS 4 - Joystick

TASTI:

SPAZIO - Pausa

ESC - Reset gioco



In questo gioco devi condurre Jumpy la palla pazza alla sua casetta. Per farlo devi rimbalzare qua e là lungo un pericolosissimo percorso. Fai attenzione a non cadere in acqua e cerca di prendere gli oggetti che ti danno punti bonus.

Per far partire il gioco premi il tasto ESC. Il joystick deve essere inserito nella porta di controllo giochi numero due.

Spostando in basso la levetta del joystick puoi rimbalzare più in alto. Evita gli ostacoli che troverai lungo il percorso.

DIAMONDS

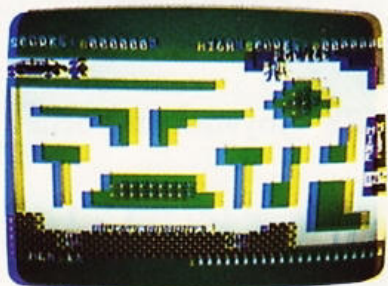
C 16/PLUS 4 - Tastiera e Joystick

TASTI:

A - Su > - Destra

Z - Giù SPAZIO - Fuoco

< - Sinistra SPAZIO o FIRE - Inizio gioco



Il protagonista di questo gioco è un simpatico... ladro internazionale!!

Il tuo scopo è quindi quello di guidare il nostro amico nelle sue rapine. Per controllare il gioco puoi utilizzare sia il joystick che la tastiera.

Il joystick deve essere inserito nella porta di controllo numero uno. Attento alle guardie. Puoi difenderti dai poliziotti eliminandoli con il tuo cannone.

Attento perché hai a disposizione pochi proiettili.

HUNTER

C 16/PLUS 4 - Tastiera

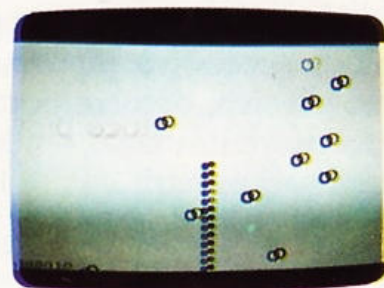
Questo è un gioco per due giocatori. Un giocatore deve dare la caccia all'altro in un labirinto generato casualmente. La preda deve cercare di resistere fino allo scadere del tempo di caccia.



Attento a non essere trasportato sul tuo cacciatore. Il giocatore che usa i tasti di destra è la preda mentre quello che usa i tasti di sinistra è il cacciatore.

RALLY

C 16/PLUS 4 - Joystick



Guida il tuo super-bruco nella sua folle corsa all'autodistruzione. Cerca di guidarlo evitando gli ostacoli e passando nei tunnel sotto le grandi mura. Cerca di battere ogni record di resistenza. Per controllare il gioco devi utilizzare unicamente il joystick inserito nella porta numero uno. Per far partire il gioco premi il tasto di fuoco del joystick. Se batti il record di durata puoi entrare nella lista dei recordsmen scrivendo il tuo nome.

POKE

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

**7 VIDEO-GAMES per CBM 64
7 VIDEO-GAMES per SPECTRUM 48 K**