

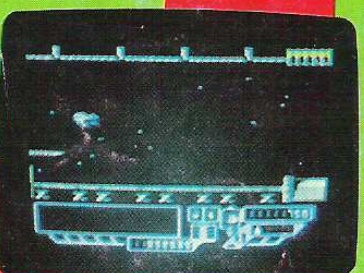
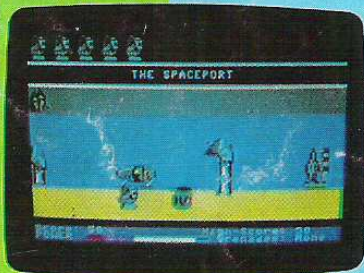
# GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 23 - agosto '87 - L. 8000

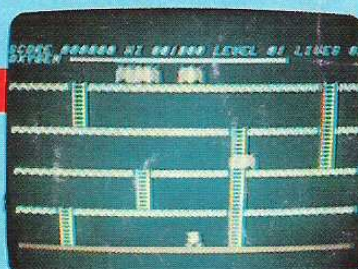
## 7 VIDEO-GAMES per CBM 64 e 128



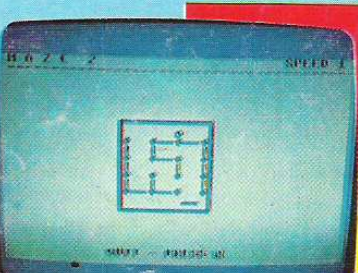
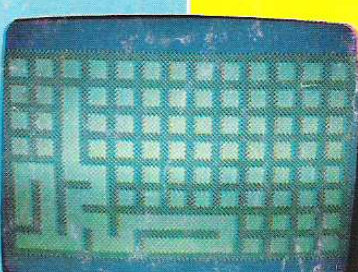
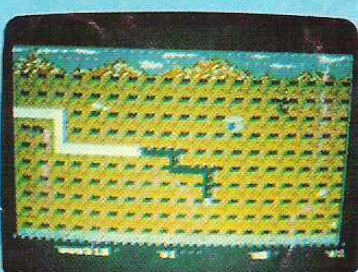
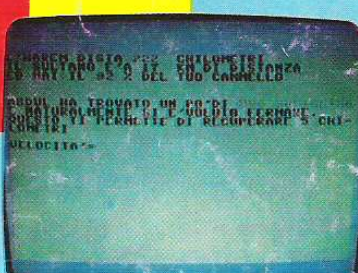
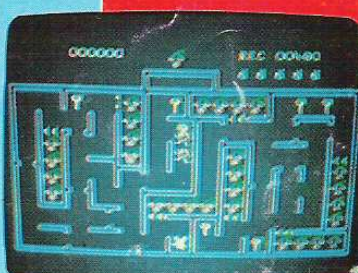
- 1 - CAMELS
- 2 - KAT TRAP
- 3 - XENON
- 4 - SPAZIO 2000
- 5 - BUDDY
- 6 - FORCE ONE
- 7 - VULGUS



## 7 VIDEO-GAMES per C 16 e PLUS 4



- 1 - PANIC
- 2 - MICE
- 3 - MINER
- 4 - SUPER SKIER
- 5 - ADVENTURE
- 6 - MAZE 1
- 7 - MAZE 2





# GO GAMES

Mensile di informatica  
e video giochi

Anno III  
N. 23 - Agosto '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.

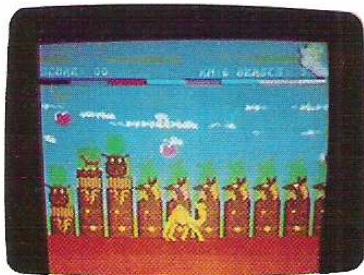
### C16 / PLUS 4

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

## CAMELS

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Favoloso gioco con cento schermate a vostra disposizione. Guiderete il poderoso cammello nei vari combattimenti che dovrete vincere per poter passare ad uno degli schermi successivi.

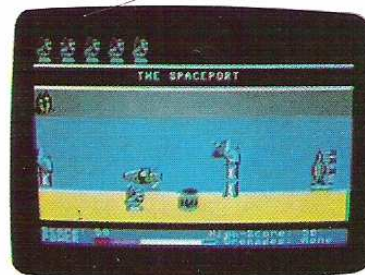
Una volta superato un settore, comparirà la mappa completa dei settori disponibili con i combattimenti effettuati, a questo punto dovrete spostarvi (usando il joystick) in uno dei settori adiacenti e premere il pulsante per passare alla fase di combattimento.

N.B.: la schermata iniziale del gioco, comparirà solo dopo circa 20 secondi dalla fine del caricamento da cassetta.

## KAT TRAP

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

Siete un valoroso guerriero e dovete combattere con un numero imprecisato di nemici. Potrete eliminare il nemico con il lancio di frecce oppure di sassi, lungo il cammino troverete il rifornimento di viveri necessari per la vostra sopravvivenza.



Il gioco vi consente l'uso del joystick in porta n. 2 oppure l'uso dei tasti che definirete a vostro piacimento prima di iniziare.

## XENON

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

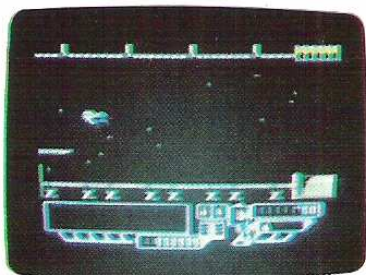


Siete il pilota di un elicottero con il quale dovete effettuare un salvataggio. Lungo il primo percorso troverete le fonti di rifornimento contrassegnate con una E, dovrete passarci sopra per agganciare il serbatoio e portarlo nei pressi di una spirale che comparirà sullo schermo dopo un determinato tragitto. Questa operazione dovrete ripeterla per tre volte, prima di passare al salvataggio vero e proprio che si svolgerà nei sotterranei. Tutto questo naturalmente si svolgerà con un numero crescente di difficoltà, per rendere tutto più interessante.



## SPAZIO 2000

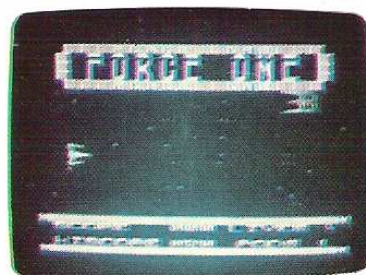
CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Gioco spaziale pieno di difficoltà, adatto per chi vuole misurare la sua prontezza di riflessi e coordinamento dei movimenti nel manovrare l'astronave. I vostri nemici sono gli asteroidi e le astronavi aliene che dovrete distruggere per portare a termine la vostra missione. Il gioco consente la partecipazione ad uno o due giocatori basta premere il tasto funzione F1 ed F2 per selezionare il numero di joystick (1 o 2) nel caso della partecipazione di due giocatori.

## FORCE ONE

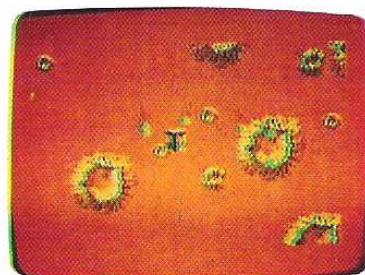
CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Siete il pilota di una astronave intergalattica e dovete eliminare tutte le formazioni di astronavi aliene usando un potente cannone laser in dotazione alla vostra astronave. La riuscita della missione dipende solamente dalla vostra rapidità e precisione di tiro per colpire ed eliminare il nemico.

## VULGUS

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Siete alla guida di un modulo staccato dall'astronave madre e state sorvolando un pianeta sconosciuto. La prima parte della missione consiste nel distruggere una barriera di asteroidi per poi passare al combattimento con le astronavi che tenteranno di impedire lo svolgimento della vostra missione.

Alla fine del gioco, comparirà la tabella dei punteggi ed a questo punto dovrete digitare il vostro nome, usando la tastiera e premendo return per finire. Per passare al menù iniziale, premere il pulsante del joystick.

## BUDDY

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Guidate l'omino nella raccolta dei vari tesori disseminati lungo un pericoloso percorso. Ogni percorso è formato da molte schermate ed i percorsi diversi sono tre, potrete selezionarli prima di iniziare il gioco, premendo uno dei tasti funzione (F1, F3 o F5).



# OCCHIO RAGAZZI!

## È IN EDICOLA



**LA NUOVA MEGA RIVISTA  
CHE VI PROPONE ....**

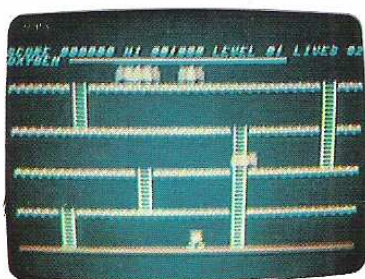
**10 Fantastici Giochi**  
*per* **Commodore 64**  
*e* **C 128**



# i nostri magnifici supergiochi

## PANIC

C 16/PLUS 4 - Joystick



In questo gioco sei Tapioca, ed il tuo compito è di fronteggiare i Comeffossantani all'interno del castello in cui si sono rifugiati. I mostri alieni ti attaccheranno in gruppi di cinque sempre più agguerriti. Per distruggerli devi tendergli delle trappole scavando delle buche in cui devi seppellirli. Se un mostro cade in una buca devi precipitarti a riempirla altrimenti se riesce a fuggire sarà molto più cattivo di prima. Il joystick deve essere inserito nella porta numero due. Per scavare o riempire la buca devi tenere premuto il tasto di fuoco e muovere in alto oppure in basso la levetta del joystick. Il gioco parte automaticamente.

## MICE

C 16/PLUS 4 - Tastiera e Joystick

TASTI: ; - Su  
Z - Sinistra / - Giù  
X - Destra RETURN - Fuoco

In questo gioco devi guidare un simpatico topolino a saccheggiare un deposito di frutta. Per raggiungere le dispense con la frutta devi raccogliere le chiavi sparse nel magazzino e aprire le porte delle dispense. Per passare al livello successivo devi svuotare tutto il magazzino. Attento ai gatti perché questa volta hai a disposizione



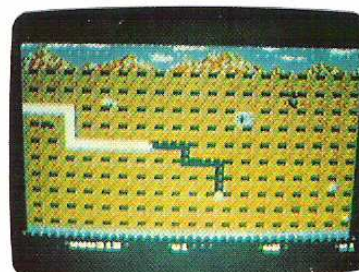
solo 3 delle tue svariate vite. Il joystick deve essere inserito nella porta numero uno.

Per partire premi il tasto di fuoco.

## MINER

C 16/PLUS 4 - Tastiera e Joystick

TASTI:  
ESC - Reset gioco P - Su  
A - Sinistra L - Giù  
S - Destra 2 - Autodistruzione  
RETURN - Scelta Joystick/tastiera  
SPAZIO - Sgancia candelotti



In questo gioco tu sei Olocsob il minatore ed il tuo compito è di scavare le gallerie che ti condurranno ai tesori che si celano nel sottosuolo. Un minatore nemico però cercherà di ostacolarti tentando di eliminarti e produrrà un'esplosione che causerà una grossa infiltrazione d'acqua.



## SUPER SKIER

### C 16/PLUS 4 - Joystick

#### TASTI:

V - Inizio gioco

SPAZIO - Inizio gara



Affronta lo slalom gigante con i tuoi fantascientifici sci. Cerca di terminare il percorso passando sempre attraverso le bandierine. È sufficiente che tu tocchi appena una bandierina perché tu venga squalificato. Per controllare il gioco devi usare il joystick connesso alla porta di controllo giochi numero uno. Durante ogni gara hai solo una possibilità di essere squalificato. Se vieni squalificato il gioco termina. Per controllare lo sciatore devi usare solo la leva del joystick.

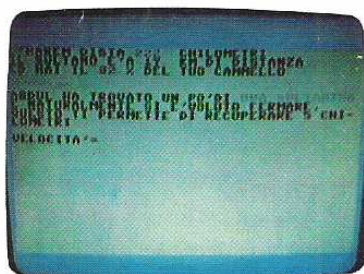
Muovendola ai lati sposti lo sciatore a destra e a sinistra, mentre muovendo in basso acceleri e lo metti in verticale. Muovendo la leva indietro lo fai rallentare. Quando termina il gioco premi il tasto V per un'altra gara e quindi la barra spaziatrice per far cominciare la gara.

## ADVENTURE

### C 16/PLUS 4 - Tastiera

Affronta questa entusiasmante avventura nel deserto per raggiungere una deliziosa meta: l'harem del sultano Abdul. Devi fare presto perché Abdul è alle tue calcagna con i suoi crudeli guerrieri del deserto. Attento ai mille pericoli del deserto.

Cerca di non far sforzare troppo il cammello altrimenti rimarrai a piedi. Cerca di sfruttare ogni incontro che farai nel deserto. Buona fortuna!!!



## MAZE 1

### C 16/PLUS 4 - Tastiera

#### TASTI:

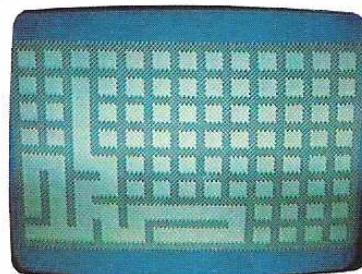
I - Su

J - Sinistra

L - Destra

K - Giù

Q - Resa



Questo è un gioco che metterà alla prova la tua intelligenza e la tua memoria. Il computer disegnerà sullo schermo un labirinto e dopo pochi secondi lo cancellerà. Tu dovrai arrivare all'uscita prima che il drago ti mangi. Quattro cerchi indicano la tua posizione, mentre quattro quadrati indicano la posizione del drago. Il drago seguirà i tuoi movimenti e passerà anche attraverso i muri per catturarti. Premendo il tasto Q durante il gioco puoi arrenderti e vedere l'uscita del labirinto.

## MAZE 2

### C 16/PLUS 4 - Tastiera

#### TASTI:

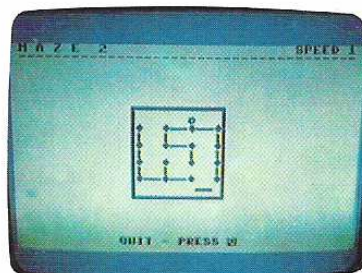
L - Destra

K - Giù

J - Sinistra

I - Su

Q - Restart gioco



Questo è un gioco in cui devi guidare un topolino all'uscita da un grosso labirinto. All'uscita troverai un grosso pezzo di formaggio che attende il glorioso risolutore del labirinto. Il computer ti chiederà due numeri che corrispondono alle dimensioni del labirinto. Il primo indica la misura orizzontale del labirinto, mentre il secondo indica quella verticale. Dopo aver inserito ogni numero devi premere il tasto RETURN. Il computer ti chiederà quindi la velocità con cui deve spostarsi il topolino.

Questo valore varia da 1 a 9, con 1 la velocità più bassa e 9 quella più alta. Dopo alcuni secondi il computer disegnerà il labirinto secondo le tue informazioni e dopo un momento potrai giocare. Il topolino è indicato da un cerchio, mentre il formaggio corrisponde al quadratino. Con il tasto Q hai la possibilità di far ripartire il gioco dall'inizio oppure resettare il computer.



# **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**