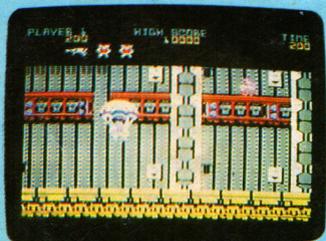


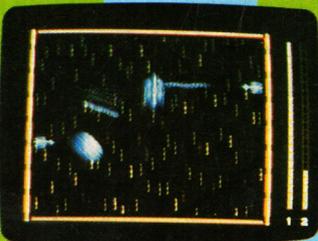
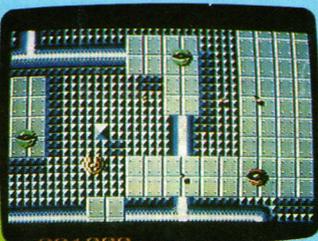
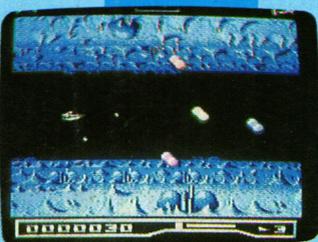
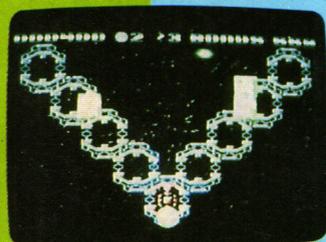
GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 34 - luglio '88 - L. 8000

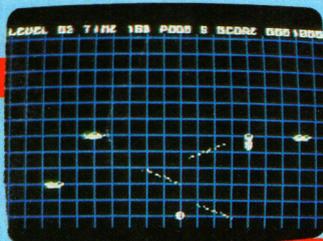
7 VIDEO-GAMES per CBM 64 e 128



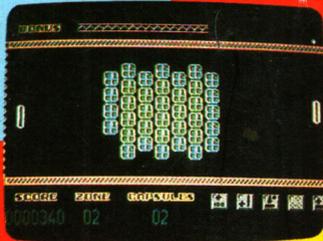
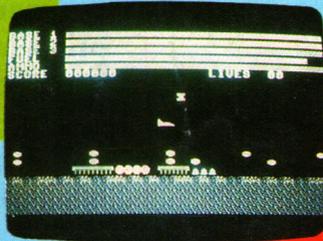
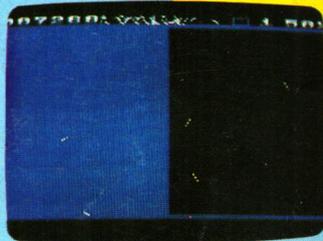
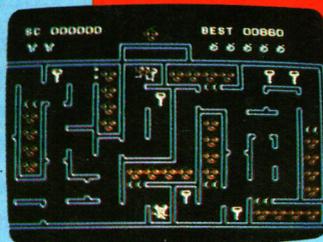
- 1 - BIONIC
- 2 - QUADRAL
- 3 - GUN SHIP
- 4 - FOXY
- 5 - GO TIME
- 6 - STARBASE
- 7 - SUPER FIRE



7 VIDEO-GAMES per C 16 e PLUS 4



- 1 - TRIZON
- 2 - JIMMY
- 3 - SUPER CAR
- 4 - DEATH ANGEL
- 5 - COLORS
- 6 - X-LINES
- 7 - BOUNCER



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno IV
N. 34 - Luglio '88

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.

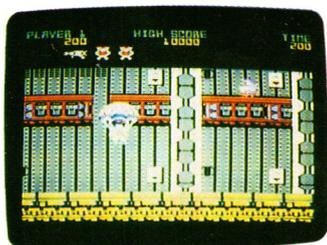
C16 / PLUS 4

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

BIONIC

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1 o 2

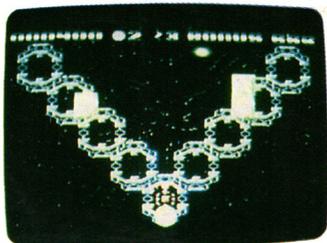


Guidate il vostro super eroe bionico nella pericolosa missione che dovrà portare a termine fra un numero imprecisato di difficoltà. Dovrete dimostrare molta destrezza ed ingegno per risolvere velocemente in ogni momento le varie situazioni difficili che troverete davanti a voi.

Per guidare il vostro uomo Bionico dovrete portarlo nella direzione voluta con il vostro joystick e per farlo saltare da un piano all'altro occorrerà usare la fune elastica che si estenderà indirizzando la leva del joystick in avanti e premendo il pulsante.

QUADRAL

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1

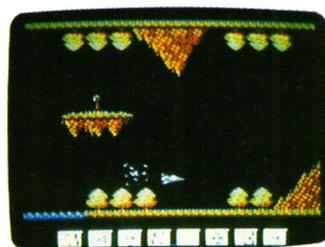


Questo stupendo gioco metterà a dura prova la vostra prontezza di riflessi e rapidità nel manovrare la leva del vostro joystick. Il gioco è composto da numerose schermate diverse, rappresentanti livelli successivi di gioco, ai quali si potrà accedere superando i precedenti.

Per completare un livello occorre guidare la sfera lungo il perimetro di tutti i quadrati che compongono la schermata senza farsi toccare dai vari oggetti vaganti.

GUN SHIP

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Guidate la vostra navicella nella raccolta dei minerali speciali che si trovano su tutti gli otto pianeti che formano il gioco.

I minerali da raccogliere sono identificabili perché emettono una luce lampeggiante, basterà sparare con il vostro cannoncino e tutto è fatto, una volta raccolti tutti i minerali di un pianeta occorre portarsi con la navicella sopra la piattaforma lampeggiante che vi porterà nella nuova schermata rappresentante un nuovo pianeta.

FOXY

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2

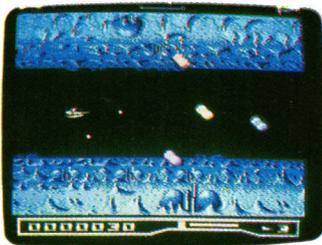


Guidate il vostro super pesce FOXY nei mari infestati di nemici che cercheranno di ostacolare il suo cammino con una serie enorme di difficoltà, starà a voi impedire che tutti questi nemici lo distruggano quindi sparate le sue super bolle per fare strada fra i numerosi ostacoli.

Per iniziare a giocare, premere il pulsante del joystick.

GO TIME

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Siete alla guida di una navicella spaziale staccata dall'astronave madre per compiere una missione su una serie di pianeti che dovrete liberare dalla caduta di asteroidi molto pericolosi.

Per farlo potrete usare un super cannoncino laser in dotazione alla vostra navicella, per facilitare il vostro compito, nella parte superiore dello schermo potrete visualizzare in campo lungo la posizione dei vari asteroidi.

Si passerà ad una successiva missione su un altro pianeta quando avrete polverizzato ogni asteroide.

STARBASE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



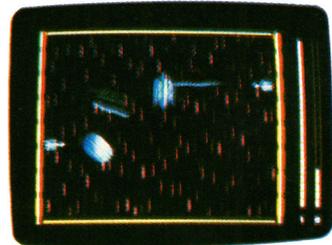
Guidate il vostro carro spaziale nella difesa della vostra base che si trova minacciata dal nemico alieno.

Dovrete muovervi con estrema rapidità per eludere i numerosi attacchi provenienti da ogni direzione e cercare contemporaneamente di colpire il nemico con il vostro tiro fulmineo.

Per iniziare basta premere il pulsante del vostro joystick.

SUPER FIRE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 1 e 2



Questo gioco spaziale è stato ideato per la partecipazione di due giocatori, contemporaneamente per misurare la loro abilità nel manovrare la propria navicella e sparare contro l'avversario. Prima di giocare, si potrà optare per uno dei dieci livelli di difficoltà e per selezionarli, basterà muovere la leva del vostro joystick avanti o indietro.

Per iniziare a giocare occorrerà che prema il pulsante il giocatore con il joystick in porta 1.

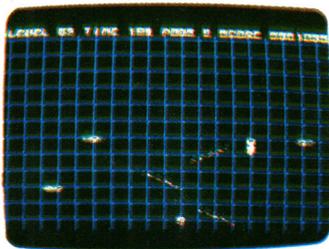
BUON

DIVERTIMENTO

i nostri magnifici supergiochi

TRIZON

C 16 - Joystick in porta n. 1



Iniziamo la nuova serie di avvincenti giochi di questo mese con Trizon, un simulatore di guerre spaziali che verrà presto adottato dalle Forze armate della Confederazione Interstellare.

Lo schermo presenta il reticolo delle coordinate astronomiche; la vostra astronave si sposta sulla parte bassa dello schermo, ed è armata di un cannone a energia fotonica a tiro ultrarapido.

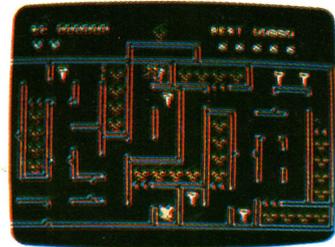
Sullo schermo, che simula lo scanner di combattimento di una moderna nave da battaglia, vedrete comparire in sequenza vari tipi di bersagli, corrispondenti ai tipi di astronavi nemiche che più probabilmente potrete incontrare.

Collegate il controllo di tiro (cioè il joystick) alla porta 1 e premete Fire mentre muovete la leva verso l'alto per iniziare.

Ogni volta che sconfiggete una flotta nemica vi verrà assegnato un bonus a valutazione delle vostre capacità.

JIMMY

C 16 - Tastiera o Joystick



Dalle megabattaglie galattiche passiamo a qualcosa di più soft e consueto: dovremo aiutare il nostro eroe, Jimmy, a sfamarsi con delle gustosissime ciliege disseminate nei vari punti di un labirinto.

Come si sa, una ciliegia tira l'altra, e il nostro Jimmy non sarà contento e non passerà al labirinto successivo finché non avrà mangiato tutte le ciliege presenti.

Collegate il joystick in porta 1 oppure usate i tasti:

Z sinistra X destra ; sù / giù

Return o Fire per depositare una bomba.

Premete Fire o Return per iniziare.

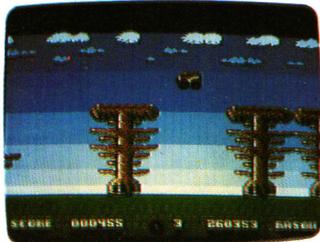
Raccogliete le chiavi per aprire i passaggi chiusi. Per eliminare i fastidiosi esseri che popolano il labirinto, sganciate una bomba sul loro cammino, allontanandovi rapidamente.

SUPER CAR

C 16 - Joystick in porta n. 2

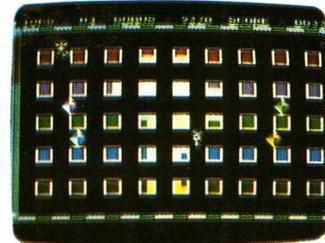
Eccovi un rally per gli amanti del brivido ai limiti dell'impossibile.

Con una super-macchina travestita da tranquillo maggiolino, ma in grado di superare qualunque ostacolo, dovrete affrontare



COLORS

C 16 - Tastiera o Joystick



un percorso da cardiopalma su un terreno che è veramente riduttivo definire accidentato.

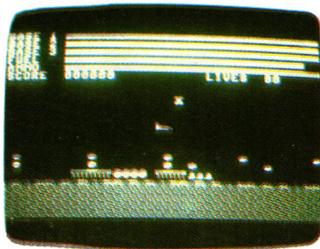
Per superare gli ostacoli, la vostra automobilina è in grado di saltare, premendo il tasto di Fire.

Muovendo il joystick, che collegherete in porta 2, verso sinistra la velocità aumenta, verso destra diminuisce.

Cercate di regolare la velocità in funzione del tipo di ostacoli da superare, in modo da avere velocità sufficiente per attraversare i punti in cui mancano gli appoggi, oppure da avere abbastanza tempo per risalire da un livello più basso.

DEATH ANGEL

C 16 - Tastiera o Joystick



In questo gioco dovete portare a termine la non facile impresa di colorare un certo numero di rettangoli, passando col vostro pennello elettronico su ognuno dei 4 lati di ciascun rettangolo o quadrato.

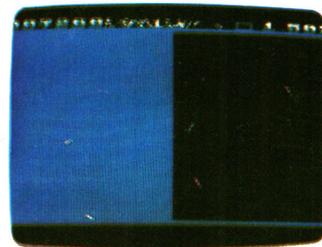
L'impresa è, manco a dirlo, complicata dalla presenza di due diverse minacce: i Romboidi, che, continueranno ad inseguirvi e che non possono essere eliminati sparando, ma solo temporaneamente arrestati, e il mangia-vernice, che può essere eliminato ma che verrà presto sostituito da un collega.

Usate il joystick in porta 2 o i tasti:

A sinistra S destra / giù ; sù Spazio Fire.

X-LINES

C 16 - Joystick in porta n. 2



Nell'anno 2088 la popolazione terrestre ha superato l'enorme cifra di 100 miliardi, rendendo sempre più problematica la sopravvivenza dell'intero genere umano.

La Terra ha da tempo esaurito tutto il suo potenziale energetico e le sue risorse nutritive, ed anche gli altri pianeti del sistema solare stanno esaurendo le loro materie prime e le fonti di energia.

I pochi giacimenti di Uranio rimasti, sotto la superficie lunare, sono oggetto di feroci dispute.

I Russi stanno cercando di impossessarsene, per dominare il mercato, e hanno stabilito sulla luna una potente stazione a raggio laser, che voi, con il nome in codice di Death Angel, dovete distruggere.

Premete F1 per iniziare, e Escape per terminare la partita.

Se volete usare la tastiera, premete F2 per selezionare i tasti desiderati.

Eccovi un classico gioco arcade, che tutti avrete sicuramente già sperimentato e che non avrà certamente mancato di appassionarvi.

Collegate il joystick in porta 2 e premete Fire per iniziare.

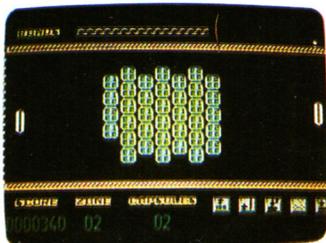
Per chi non lo sapesse lo scopo del gioco è di tracciare delle linee con la pallina bianca che si trova inizialmente al centro in alto, senza che le altre palline tocchino la linea finché non è completata tra i bordi dello schermo.

Quando avete racchiuso il 75% dello schermo, iniziate un nuovo quadro.

Non cercate di tornare indietro mentre state tracciando una linea.

BOUNCER

C 16 - Joystick in porta n. 2



Per finire, ecco un gioco che contribuirà a sviluppare i vostri riflessi a livelli "felini".

Si tratta del noto gioco della pallina che rimbalza contro un muro di mattoni, sgretolandolo a poco a poco, riproposto in una nuova versione con notevoli innovazioni che vi terranno incollati al teleschermo per ore.

Su ogni mattone è riportato un numero, che indica il numero di colpi necessari per eliminarlo.

Collegate il joystick in porta 2 e premete Fire per iniziare.

Come noterete, la racchetta di destra si muove contemporaneamente a quella di sinistra, ma in senso opposto; nei quadri successivi, scomparirà il divisorio di destra e dovrete usare entrambe le racchette.



**ARRIVEDERCI
AL PROSSIMO NUMERO
DI
GO GAMES E...**

BUONE VACANZE



**BASTA CON I
SOLITI GIOCHI!**

**RIUN
GAMES**

**TI ASPETTA
IN EDICOLA CON
I SUOI**

FANTASTICI

**VIDEOGAMES
PER CBM 64
E SPECTRUM!
AFFRETTATI!**