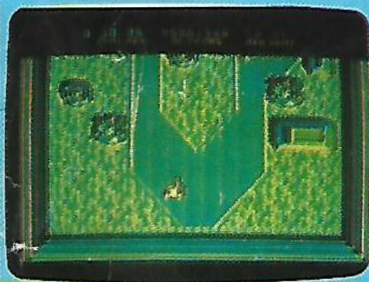


GO GAMES

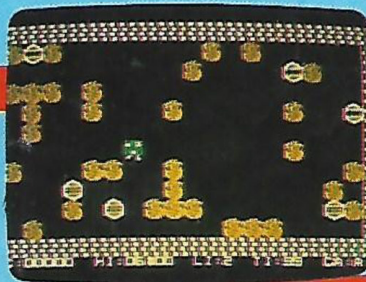
mensile d'informatica e video-games - 37 - novembre '88 - L. 8000

7 VIDEO-GAMES
per
CBM 64 e 128

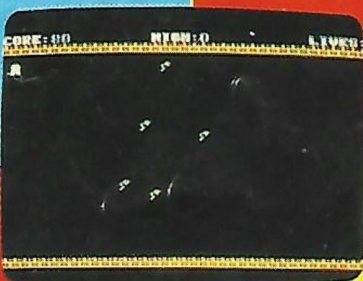
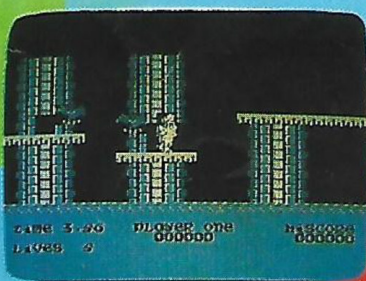
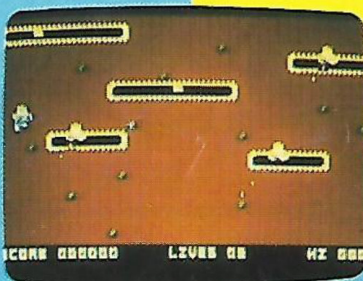
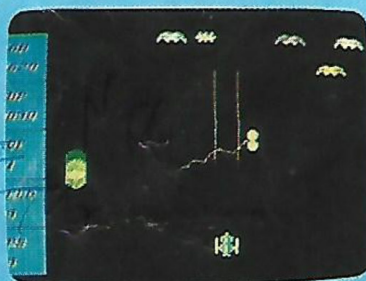
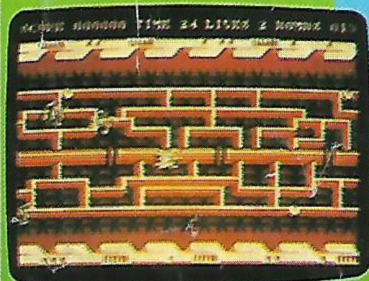
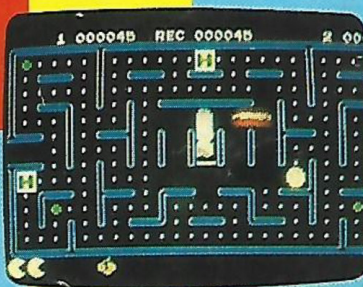
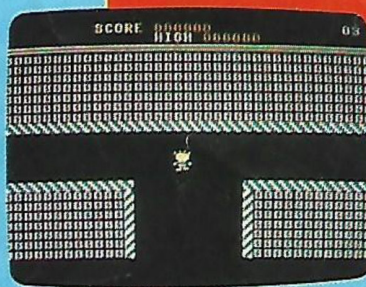
7 VIDEO-GAMES
per
C 16 e PLUS 4



- 1 - FUEGO
- 2 - JOE DALBE II
- 3 - METABOL
- 4 - FERNANDO
- 5 - GOROMAN
- 6 - GAMATRON
- 7 - FEDERAL



- 1 - TRANSVAAL
- 2 - RUNNER
- 3 - ALIENS
- 4 - PHANTOM
- 5 - CUTHBERT
- 6 - GREEN BERET
- 7 - FINDER



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno IV
N. 37 - Novembre '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

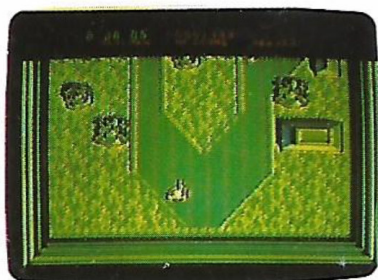
Ecco le istruzioni per il caricamento dei programmi: Avvolgere completamente la cassetta dalla parte che si desidera caricare. Quindi digitare LOAD & RETURN e far iniziare il caricamento. Quando ricompare il cursore digitare RUN & RETURN ed attendere. La prima volta che si caricano i programmi conviene 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



FUEGO

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Questo bellissimo gioco rappresenta una vera battaglia infernale e tu ne sarai protagonista.

Dovrai dare l'assalto al comando nemico che si trova protetto da una serie di barriere difensive che dovranno essere superate eliminando il potentissimo nemico.

Durante i combattimenti saranno paracadutati rinforzi, materiale bellico e sanitario. Se entri in possesso di quanto ti verrà paracadutato, ti aumenterà il punteggio.

Lungo il percorso di guerra potrai trovare delle Jeep, di queste potrai servirtene per gli spostamenti e potrai impossessartene premendo il pulsante del joystick in prossimità del mezzo.

Il gioco consente la partecipazione di uno o due giocatori e per selezionarne il numero, basta premere il numero uno o due mentre scorre il titolo di testa. Per iniziare a giocare, premere il pulsante del joystick.

JOE DALBE II

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Guidate Joe nella sua missione di giustizia che deve portare a termine nella città infestata da malviventi.

Per eliminare i nemici dovrete colpirli alla testa facendo saltare Joe e seguendo le istruzioni che di volta in volta compariranno per mezzo della scritta scorrevole sullo schermo.

Per iniziare basta premere il pulsante del vostro joystick.

METABOL

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Misurate la vostra prontezza di riflessi nel destreggiarvi fra i

numerosi nemici che cercheranno di impedirvi la raccolta di cristalli.

Per portare a termine la vostra missione potrete muovervi lungo tortuose vie di collegamento, che saranno costellate da preziosi cristalli ma contemporaneamente percorse da pericolosi nemici che dovrete evitare ad ogni costo.

Prima di iniziare il gioco, comparirà sullo schermo una scritta scorrevole con istruzioni ed elenco records, volendo potrete controllare la velocità di scorrimento muovendo la leva del joystick verso destra o sinistra.

Per iniziare premere il pulsante del vostro joystick.

FERNANDO

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Guidate l'astronauta che sbarcato su un pianeta sconosciuto, si trova a combattere contro numerosi alieni.

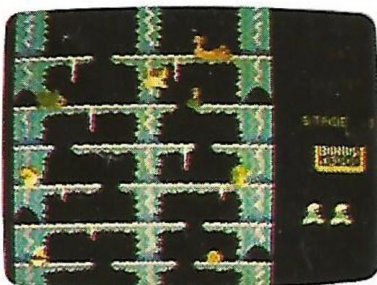
Per eliminare i nemici, basterà guidare il piccolo robot che segue l'astronauta in ogni suo movimento e lasciare che investa ogni nemico, mentre servendosi del pulso-jet si supera in altezza l'alieno.

Per effettuare i movimenti dell'astronauta, muovere la leva del joystick nella direzione desiderata.

Per iniziare a giocare, scegliere una delle tre opzioni che compaiono nella schermata iniziale.

GOROMAN

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2

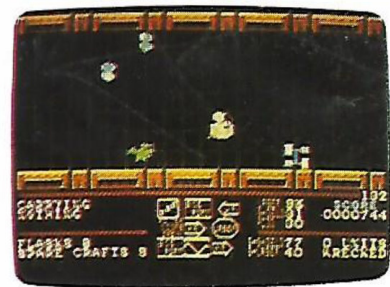


Guidate Goroman nella raccolta delle varie lettere che troverà nei diversi cunicoli di una grande miniera.

Ogni piano della miniera, sarà percorso da mostriciattoli che dovrete evitare accuratamente se non volete fare una fine prematura. Prima di iniziare a giocare, comparirà una schermata con tutte le lettere dell'alfabeto, con le quali formerete il vostro nome e passerete al gioco vero e proprio portandovi sulla scritta ED e premendo il pulsante del joystick.

GAMATRON

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Gamatron deve sorvegliare una vasta area intergalattica che nasconde numerose insidie.

Ogni volta che riuscirà a raggiungere una delle tante piattaforme, dovrà cercare di formare un mosaico premendo il pulsante del joystick per modificare la configurazione.

La missione sarà terminata quando tutte le piastrelle del mosaico saranno uguali.

FEDERAL

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



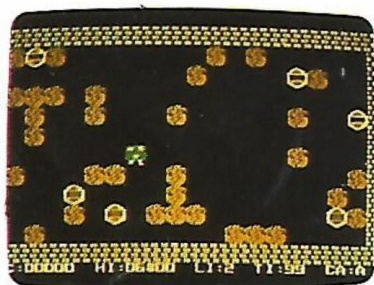
Siete il comandante di una navicella spaziale con la quale dovrete distruggere uno stormo di nemici che renderanno sempre più difficile la vostra missione.

Per iniziare basta premere il pulsante del vostro joystick.

i nostri magnifici supergiochi

TRANVAAL

C 16 - Tastiera



Qual è la cosa più preziosa, bella e ricercata che esiste sulla Terra?

Tutti avrete sicuramente già risposto pensando ai diamanti, da sempre il re delle pietre preziose, ambitissimo per la sua eccezionale lucentezza e brillantezza, elemento principe di qualunque gioiello che si rispetti, agognato o esibito da tutte le donne. Il diamante è oltretutto uno degli elementi più rari in natura, essendo il risultato di una mutazione cristallina del carbonio in presenza di temperature e pressioni altissime. I maggiori giacimenti si trovano nel Transvaal, vicino al Sud Africa.

Volete provare a diventare cercatori di diamanti, cercando di diventare ricchi a rischio della vostra vita?

Caricate il gioco, premete S per variare la velocità e M per la musica, quindi spazio per iniziare.

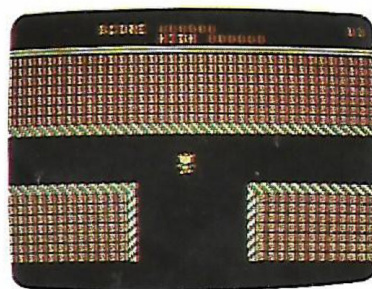
Raccogliete i diamanti, ma attenzione alle rocce in bilico!

Usate il joy in porta 1 o i tasti:

Z = sinistra; X = destra; • = giù; : = su.

RUNNER

C 16 - Tastiera o Joystick



Un nostro sfortunato amico si trova improvvisamente sbalzato in un inestricabile labirinto popolato dalle più strane creature, tutt'altro che amichevoli e per di più in grado di fargli perdere una vita semplicemente toccandolo.

Come se ciò non bastasse, i muri sono percorsi da scariche elettriche a 220.000 volts, e basta solo sfiorarli inavvertitamente per restare immancabilmente fulminati da una scarica mortale.

Vogliamo aiutarlo a uscire da questo brutto pasticcio?

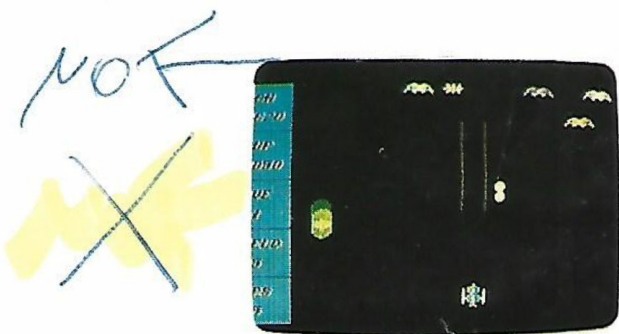
L'unica difesa del nostro amico Runner è rappresentata dalla sua pistola laser.

Selezionate la velocità di movimento col tasto F1, e usate il joy in porta 1 o i tasti:

E = sinistra; F = destra; O = su; K = giù; Spazio = Fire.

ALIENS

C 16 - Tastiera o Joystick



Per gli amanti dei giochi spaziali ecco la possibilità di partecipare ad uno scontro stellare da brivido, in cui solo il vincitore potrà continuare a esistere e per i vinti ci sarà solo l'oblio...

Premete F1 per scegliere il numero dei giocatori, quindi Fire sul joy o F2 per iniziare.

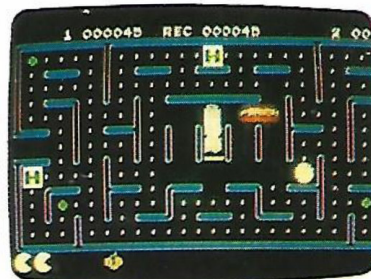
Collegate il joy in porta 2 o usate i tasti:

A = sinistra; D = destra; Shift = Fire.

Avete inoltre a disposizione un certo numero di scudi protettivi, che vi proteggeranno, anche se solo per qualche secondo, da ogni insidia. Premete la barra di spazio per attivarli.

CUTHBERT

C 16 - Tastiera o Joystick



L'appetito di Cuthbert è veramente mitico: quasi non riesce a stare fermo un attimo, tanta è la fame insaziabile che anima il personaggio di questo gioco.

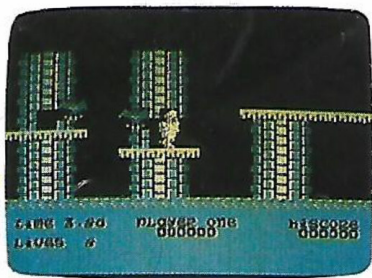
Ma, come dice il proverbio, chi non lavora non mangia; e per nutrirsi il nostro amico dovrà darsi da fare, oltre ad avere il coraggio di fronteggiare quattro temibili mostriciattoli.

Collegate il joy in porta 1; per iniziare, muovetelo verso l'alto o premete il tasto 1 se volete giocare da soli, o verso destra oppure premete il tasto 2 se giocate con un amico.

I quadrati con una H vi aiuteranno nei momenti difficili, quando sarete braccati dagli inseguitori, teletrasportandovi in un'altra zona del labirinto. Invece, i cerchi vicini agli angoli vi renderanno immortale, ma solo per qualche secondo.

PHANTOM

C 16 - Tastiera o Joystick



Nel lontano pianeta di Orx si sta svolgendo una terribile lotta all'ultimo sangue per il possesso del pianeta e delle sue risorse.

A difendere le installazioni strategiche è rimasto l'ultimo dei guerrieri della gloriosa stirpe di Phantom, attaccato senza requie da orde di barbari assalitori.

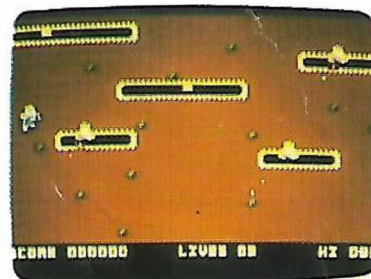
Volete provare a prendere il suo posto???

Coraggio, l'impresa è ardua, ma alla fine sarete lautamente ricompensati!

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

GREEN BERET

C 16 - Tastiera o Joystick



Avete mai sognato di emulare le gesta dei mitici Berretti Verdi, partecipando a qualcuna delle loro imprese?

Se la risposta è sì, caricate il gioco e verrete arruolati immediatamente e trasportati al volo su un campo di battaglia.

Il vostro compito è di penetrare in profondità nel territorio nemico, debellando le difese disposte su più livelli per arrivare a distruggere la fortezza avversaria, formidabilmente difesa.

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

Cercate, quando possibile, di aggirare le difese nemiche, per poi colpire le postazioni alle spalle o dai lati.

FINDER

C 16 - Tastiera o Joystick



L'eroe di questo gioco è un droide dell'ultimo modello, il DF-21XR/A, chiamato più comunemente Finder, che ha la caratteristica di essere sempre in movimento: non si può fermare, ma solo cambiare la direzione di movimento.

Il suo compito è di raccogliere tutti gli oggetti che appaiono sullo schermo, prima di passare alla zona successiva.

Evitate di toccare i muri del labirinto e gli oggetti a forma di croce.

Usate il joystick in porta 1 o i tasti:

• = sinistra; , = destra; A = su; Z = giù; Spazio = Stop.

ARRIVEDERCI AI PROSSIMI FAVOLOSI GIOCHI DI GO GAMES



**BASTA CON I
SOLITI GIOCHI!**

**RIUN
GAMES**

**TI ASPETTA
IN EDICOLA CON
I SUOI**

FANTASTICI

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