

GO GAMES

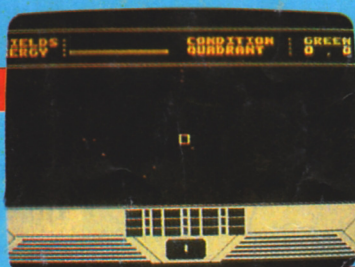
mensile d'informatica e video games - 45 - settembre '89 - L. 8000

7 VIDEO-GAMES
per
CBM 64 e 128

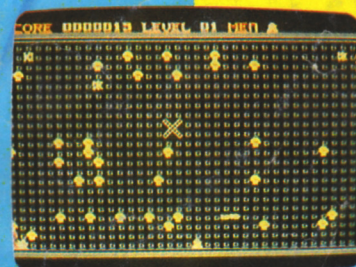
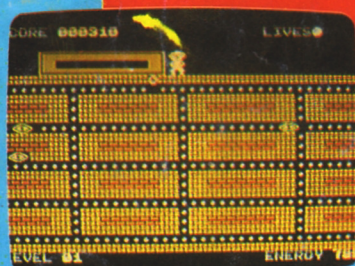
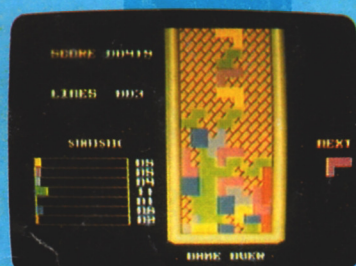
7 VIDEO-GAMES
per
C 16 e PLUS 4



- 1 - KARATE KID
- 2 - TRANSVERAT
- 3 - FULMINE
- 4 - ABISSI
- 5 - VECTOR
- 6 - RUNNER
- 7 - HELI FIRE



- 1 - SPACE EXPLORER
- 2 - DEATH GALLERY
- 3 - SKY-HAWK
- 4 - LITTLE WILLY
- 5 - LITTLE WILLY II
- 6 - XADIUM
- 7 - DARK CAVES



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno V
N. 45 - Settembre '89

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:
Antonino Cannata

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

KARATE KID

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Questo gioco rappresenta una stupenda simulazione del karate con una grafica di rara bellezza.

Il gioco consente la partecipazione ad uno o due giocatori, nel primo caso il contendente sarà il computer. Per sferrare i vari colpi di karate basterà muovere la leva del vostro joystick nelle varie direzioni e tenere contemporaneamente premuto il pulsante.

Dopo il caricamento il gioco partirà automaticamente con la funzione DEMO, se si lascia in questa funzione sarà possibile vedere la pratica delle varie mosse e tutte le schermate che compongono il gioco.

Le varie opzioni si potranno selezionare premendo i tasti funzione.

F1 = per iniziare il combattimento

F2 = seleziona il numero dei giocatori

F5 = resetta il gioco in qualsiasi momento portandolo alla situazione iniziale di DEMO

F7 = seleziona joystick o tastiera

Nel caso venga selezionato l'uso della tastiera, i tasti interessati per i vari comandi sono i seguenti:

Q - W - E A - S - D Z - X - C

TRANSVERAT

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due

Per accedere al Transverter, Peter dovrà recuperare la chiave che si trova nascosta nell'edificio.



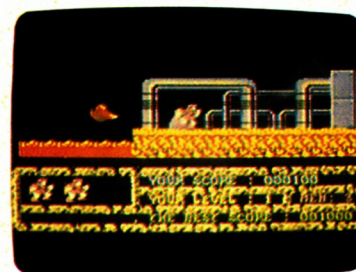
Sarà vostro compito guidarlo negli spostamenti da un piano all'altro servendosi dei vari ascensori e cercando naturalmente di evitare le varie insidie che costellano il suo percorso.

Una volta recuperata la chiave occorrerà tornare verso la porta da superare ed in questo modo si potrà accedere al livello successivo.

Quando comparirà la schermata iniziale del gioco, premendo la barra spaziatrice del vostro computer sarà possibile visualizzare le istruzioni con la rappresentazione delle varie componenti.

FULMINE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Mr. Fulmine deve onorare il suo nome dimostrando la rapidità di spostamento ed evitando i tantissimi rapaci che si insidiano lungo il suo cammino.

Le uniche sue armi, sono i coltelli ed il salto per evitare di essere colpito dal nemico.

Per manovrare Fulmine basterà muovere la leva del vostro joystick verso destra o sinistra per determinare il senso dello spostamento e premere il pulsante per lanciare i coltelli, per farlo saltare occorre muovere la leva in avanti.

ABISSI

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due

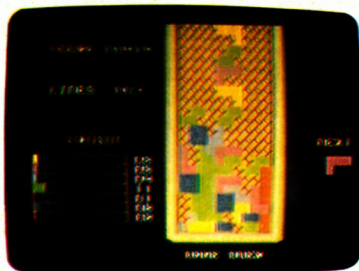


Guidate il sommozzatore nella ricerca del tesoro perduto negli abissi e custodito dalle tenebre marine. Per difendersi dei vari mostri che popolano il fondo marino potrà sparare a volontà servendosi di una potente pistola subacquea.

Per iniziare a giocare basterà premere il pulsante del joystick, durante il gioco potrete usufruire di una pausa che si attiverà premendo il tasto F7 o la barra spaziatrice per avere un intervallo con una gradita sorpresa, per tornare a giocare premere il pulsante F1.

VECTOR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Il gioco consiste nel comporre un mosaico servendosi delle varie forme geometriche che vedrete comparire sullo schermo scrollando dall'alto verso il basso all'interno di un rettangolo che delimita l'area dove si possono collocare le varie forme geometriche, naturalmente il trucco sarà quello di incastrarle nel modo più compatto possibile per evitare il formarsi di spazi vuoti che porterebbero all'accumulo in senso verticale e quindi al blocco dello scroll.

Durante la caduta delle forme geometriche potrete spostarle lateralmente per collocarle nella posizione voluta ed eventualmente farle ruotare su se stesse premendo semplicemente il pulsante del vostro joystick, nella parte destra dello schermo comparirà la forma geometrica successiva a quella che starete manovrando per consentirvi di premere tempestivamente le vostre mosse.

RUNNER

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno o due



Runner è stato ideato per misurare la rapidità di riflessi e manovrabilità del joystick fra due giocatori che dovranno guidare gli assaltatori evitando tutti gli ostacoli fissi e quelli improvvisi e mobili che si presenteranno lungo la missione.

Il gioco finisce la dove uno dei due giocatori perde il suo omino dovuto al fatto di aver raggiunto il massimo di penalità.

Per iniziare a giocare occorre premere il tasto S.

HELI FIRE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Guidate il vostro elicottero potentemente armato sul territorio nemico per effettuare un raid.

La grafica curata di questo gioco vi consentirà di divertirvi gradevolmente durante la vostra missione sul territorio nemico che sarà difeso da postazioni fisse a terra ed altre barriere mobili.

Per iniziare a giocare premete il pulsante del joystick.

GO GAMING

TUTTO

IL

CALCIO



C64/128

7 VIDEO GAMES

L. 8000



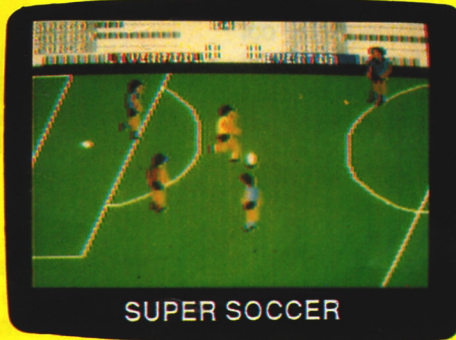
MATCH



PETER SOCCER



FIVE A SIDE



SUPER SOCCER



INDOOR SOCCER



MICROCUP



INTERNAT. SOCCER

supplemento - al n. 37 - febbraio '89 di GO GAMES

I NOSTRI MAGNIFICI SUPERGIOCHI

SPACE EXPLORER

C 16 - Tastiera o Joystick in porta due



Nel sottosuolo della vostra città sono stati disseminati dei pericolosissimi fusti di sostanze altamente inquinanti. Il sindaco ha diramato un appello per trovare un volontario coraggioso e abile in grado di ripulire le gallerie sotterranee dall'incombente pericolo di inquinamento. Se volete scrivere il vostro nome nella storia della città e diventarne cittadino onorario, collegate il joystick in porta 1 o usate i tasti:

Z - sinistra ; - sù ? - giù
X - destra Return - ritira sonda

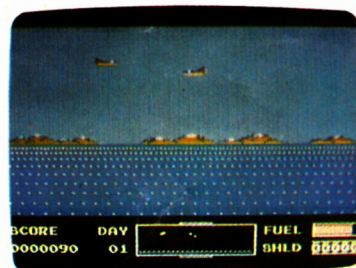
A causa dell'estrema pericolosità dei fusti, dovrete usare una sonda per recuperarli; questa volta però maneggiata con molta cautela; in particolare, per tornare indietro non muovete la leva del joystick, ma premete il tasto Fire.

L'astronave che vi viene affidata appartiene all'ultima generazione, in grado di muoversi alla velocità della luce percorrendo in breve tempo le enormi distanze intergalattiche, ritenute invalicabili fino a pochi anni prima. La zona a voi assegnata è stata convenzionalmente divisa in quadrati, da esplorare e bonificare per eliminare eventuali presenze ostili.

Per attivare l'iperguida, premete il tasto N, quindi digitate le coordinate del quadrante di destinazione, con numeri da 0 a 7. Premendo il tasto M vedrete visualizzata la mappa della zona a voi assegnata; col tasto B attiverete il computer di combattimento, che vi darà la percentuale dei danni e, premendo S e quindi i tasti 1 o 2, fornirà energia agli schermi di protezione; premete D per tornare al modo normale.

SKY-HAWK

C 16 - Joystick in porta uno



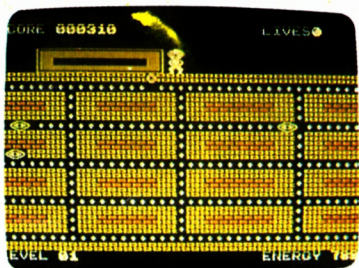
Obiettivo della missione: penetrare il più profondamente possibile nei cieli del territorio nemico, abbattendo il maggior numero di aerei ostili.

Mezzo a disposizione: lo Sky-Hawk, l'ultimo modello di caccia, dotato di piccolo cannone a tiro rapido con una riserva di munizioni pressochè inesauribile, schermi anti-collisioni, radar di scoperta e sonda per il rifornimento in volo. Per iniziare, muovete la cloche in avanti e premete il tasto Fire.

Tenete sempre d'occhio lo schermo radar, in basso al centro. Fate però attenzione all'indicatore del carburante, che vi permette solo un giorno di autonomia; durante la notte vi verrà mandato un aereo rifornitore: ponetevi in coda a questo, alla stessa quota, per rifornire la riserva di carburante.

DEATH GALLERY

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno



LITTLE WILLY

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno



Il nostro piccolo grande amico Willy si trova improvvisamente sperduto in un'immensa casa incantata popolata di ogni genere di strane creature, e dalla quale non riesce più a venirne fuori.

L'unico modo per portare a casa la pellaccia sembra essere quello di esplorare tutte le stanze, una per una, raccogliendo tutti gli oggetti che si riescono a trovare, evitando accuratamente ogni contatto con esseri sospetti o oggetti in movimento.

Collegate il joystick in porta 1, o usate i tasti.

Z - sinistra X - destra Return - per saltare

Nel riquadro in basso vedrete indicata la stanza in cui vi trovate; sotto, da sinistra a destra e dall'alto in basso, potete leggere il livello di gioco, il tempo dall'inizio, il numero di vite rimanenti, le stanze già visitate, e gli oggetti ancora da trovare prima di poter uscire da questa casa misteriosa.

LITTLE WILLY II

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno



L'avventura continua!!!

Per chi non avesse avuto abbastanza emozioni e vuole cimentarsi in una nuova elettrizzante sfida col computer ecco il seguito del gioco precedente. Ormai siete già asperti delle regole del gioco, che non vi ripetiamo, ma attenzione! Non crediate di potervela cavare facilmente, perchè i pericoli sono sempre in agguato, e nuove avvincenti avventure vi aspettano.

XADIUM

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno



Collegate il joystick in porta 1 o usate i tasti:

Z - sinistra X - destra K - sù M - giù Shift - fire

Premete un tasto qualsiasi per iniziare, quindi premete il tasto J se volete usare il joystick o il tasto K se preferite comandare il gioco tramite la tastiera.

Come prima cosa, noterete che il campo di gioco è disseminato di funghi, tanto per complicarvi la vita e rendere più difficile l'individuazione e l'eliminazione dei bersagli.

Scopo del gioco è, utilizzare il "puffo" inizialmente in basso al centro del riquadro di gioco, colpire tutti gli esseri in movimento nel riquadro, evitando nel frattempo di essere colpiti dai medesimi, o dalla bomba che viene saltuariamente sganciata dal lanciatore sul lato sinistro.

DARK CAVES

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno



Nel mezzo di una cruenta e disperata battaglia, mentre, accerchiati da forze preponderanti, tentate a tutti i costi di trovare una via di fuga, o almeno di vendere cara la pelle, perdetevi improvvisamente i sensi per un colpo vibrato alle vostre spalle. Quando vi risvegliate, dopo ore o forse giorni di oblio, vi trovate scaraventati in fondo a un labirinto di grotte buie e insidiose, popolate di minacciosi mostri ed ogni genere di ostacoli mortali.

Premete P per iniziare; usate i tasti:

Z - sinistra X - destra Spazio per saltare

STREPITOSO È IN EDICOLA

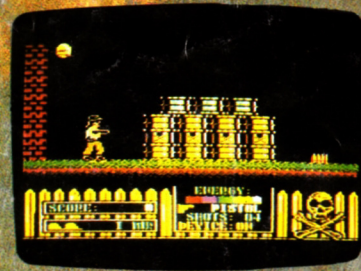


SPECIALI COMIBATI

CON SELEZIONATORE

per

10 GIOCHI CBM 64/128



**FIRE SOLDIER
ISLAND ASSALT
GUERRIGLIA FORCE
BLASTER GANG
VIETNAM**



**COMBAT ZONE
FIRE DISTRUCTION
ASSALT RESQUE
SHOOTING
JEEP TRAINING**



supplemento - al n. 23 della rivista Nova Games - L. 8000