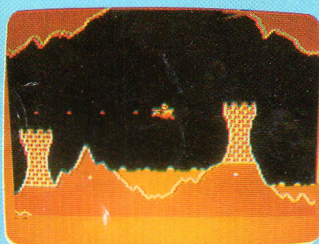


GO GAMES

mensile d'informatica e video games - n.48 - L. 8000

7 VIDEO-GAMES
per
CBM 64 e 128

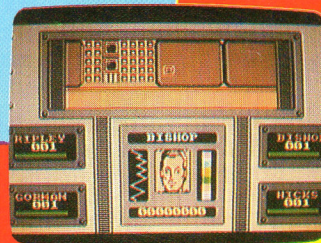
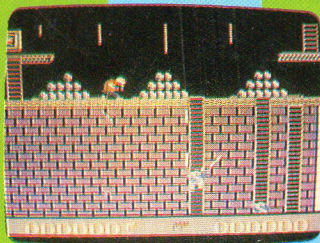
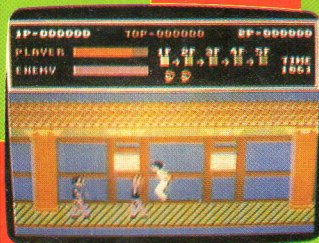
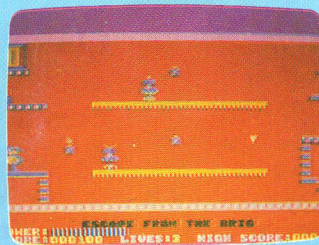
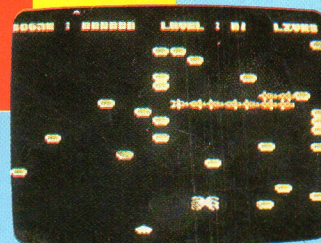
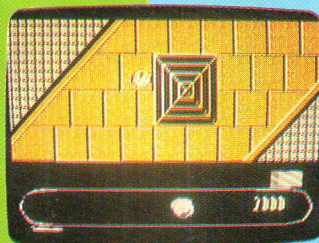
7 VIDEO-GAMES
per
C 16 e PLUS 4



- 1 - PISTAR
- 2 - JUMPBAL
- 3 - DRAGO MANIA
- 4 - KUNG FU
- 5 - NAVAL
- 6 - AIR BATTLE
- 7 - MAK TURNER



- 1 - BOBBY
- 2 - SPACE RANGER
- 3 - GAUNTLET
- 4 - DRIVER
- 5 - BUGS
- 6 - SPITFIRE
- 7 - XELIEN



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno V
N. 48

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.

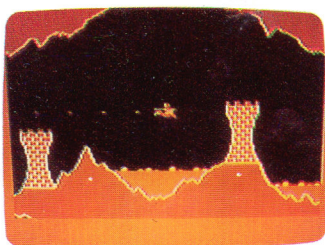
C16 / PLUS 4

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

PISTAR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Guidate l'eroe Pistar alla conquista delle varie torri disseminate in un territorio dove si troveranno un numero indefinito di mostri che cercheranno di impedirvi il raggiungimento della missione.

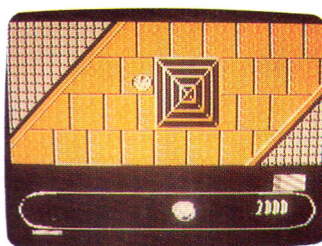
Il gioco si svolge su vari livelli e si passa a quelli successivi dopo avere demolito tutte le torri e dopo che l'area interessata è stata ripulita dalla presenza di tutti i mostri.

Prima di iniziare a giocare il menù principale vi consente di optare fra diverse possibilità di gioco che potrete scegliere premendo i tasti funzione indicati.

JUMPBAL

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due

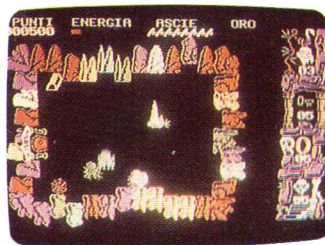
Questo gioco mette a seria prova la vostra prontezza di riflessi e capacità di coordinamento dei movimenti dovendo guidare una sfera saltellante che dovrà evitare i vari ostacoli e non farsi portare fuori rotta da i vari intrusi. Il gioco è composto da un grande numero di schermate che lo rendono particolarmente interessante e giocabile.



Per passare da una schermata a quella successiva basterà fare un percorso netto facendo saltellare la palla dal punto di partenza ad il foro di passaggio che si troverà in una posizione strategica dell'area.

DRAGO MANIA

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



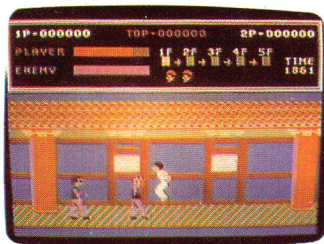
Guidate il fantasma nella raccolta degli oggetti preziosi che si trovano all'interno del castello stregato.

Moltissimi ostacoli saranno da sormontare e logicamente i nemici non si contano quindi per portare a termine la vostra missione dovrete ispezionare tutte le stanze del castello cercando il tesoro.

Buona fortuna.

KUNG FU

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Guidate l'omino che essendo un membro della sicurezza metropolitana dovrà difendersi dall'attacco dei vari teppisti e quindi applicando le leggi marziali cercherà di sopraffare i propri nemici.

Il gioco consente la partecipazione di uno o due giocatori con più livelli di difficoltà, tutte queste opzioni sono naturalmente ottenibili seguendo le istruzioni della schermata principale che appare prima che inizi il gioco. Appena caricato il gioco partirà automaticamente in DEMO, per passare alla schermata iniziale basterà premere il tasto funzione F1.

NAVAL

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due

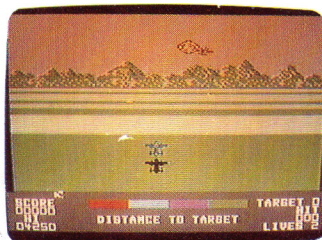


Questo bellissimo gioco rappresenta una battaglia aereonavale con varie fasi rappresentate dalle varie schermate che compariranno in modo sequenziale e che dovrete superare di volta in volta cercando di subire il minimo danneggiamento.

Per iniziare il gioco basterà portare il cursore lampeggiante nel riquadro che si trova nella parte inferiore sinistra dello schermo e premere il pulsante del joystick, vedrete comparire sullo schermo le zone interessate della mappa alla battaglia successiva e quindi si darà inizio alla battaglia vera e propria.

AIR BATTLE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno

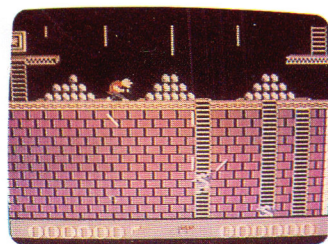


Pilotate il vostro caccia sul territorio nemico cercando di distruggere le difese formate da postazioni fisse e da carri lanciamissili con il completamento della presenza aerea che vi renderà la missione veramente molto difficile.

Per iniziare a giocare basterà premere il pulsante del vostro joystick.

MAK TURNER

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno



Guidate Mak Turner nella difesa del castello dall'attacco nemico.

A sua disposizione, ci sono dei sassi che dovrà lanciare sul nemico che cerca in ogni modo di superare le mura utilizzando le scale d'assalto, successivamente dovrà prelevare il contenuto del riquadro che si trova nella parte sinistra dello schermo e portarla nei sotterranei servendosi della scala che si trova nella parte destra dello schermo, poi dovrà risalire e passare alla schermata successiva servendosi delle corde appartenenti alle quattro campane, quindi... buon proseguimento.

Il gioco consente la partecipazione ad uno o due giocatori.

GO GAMING

7 VIDEO GAMES

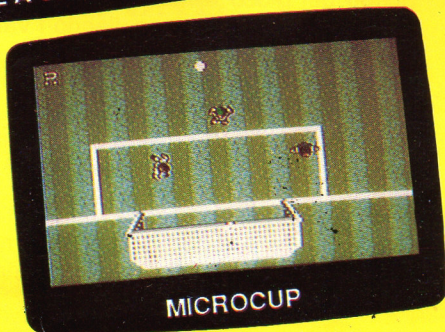
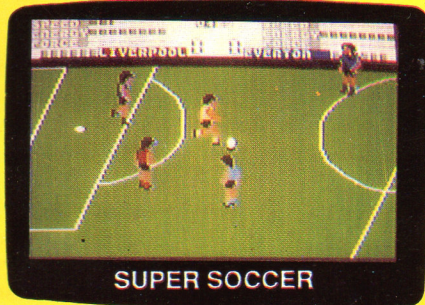
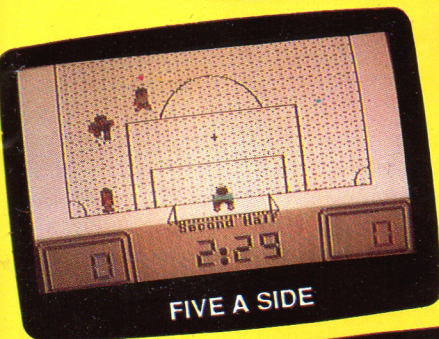
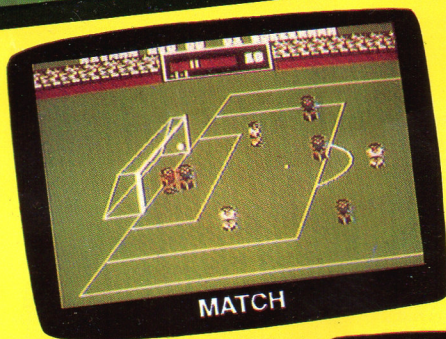
TUTTO

IL

CALCI



C64/128

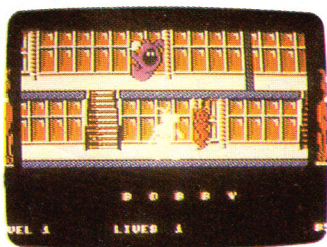


L. 8000

I NOSTRI MAGNIFICI SUPERGIOCHI

BOBBY

C 16 - Joystick in porta uno



Ranger significa esploratore, vagabondo, e non avremmo saputo trovare un nome più adatto al protagonista di questo gioco, costretto a vagare su di un pianeta sconosciuto alla ricerca dei suoi simili, sopravvissuti ad una terribile esplosione nucleare causata da una bomba al cobalto di inimmaginabile potenza.

Cercate di raccogliere i superstiti, senza farvi colpire dagli altri esseri.

Usate il joystick in porta 2, premendo Fire per iniziare.

Non c'è alcun dubbio che il miglior amico dell'uomo sia il cane: chi di voi ha avuto la fortuna di averne uno, anche solo per poco tempo, ne ha sicuramente apprezzato le doti di fedeltà, simpatia e generosità che lo contraddistinguono.

Ma stavolta è il nostro amico che ha bisogno di una mano: infatti Bobby si trova improvvisamente in un ambiente nuovo e per di più ostile.

Volete dargli una mano ad uscire dai guai?

Collegate il joystick in porta 1 e premete Fire per iniziare.

SPACE RANGER

C 16 - Joystick in porta due



Premete Fire sul joystick o la barra di spazio per iniziare a giocare; premete il tasto M per attivare o disattivare la musica, e Run/Stop per arrestare temporaneamente la partita.

Scopo del gioco è riuscire ad attraversare indenni, o quasi, i 10 labirinti, raccogliendo i vari oggetti che vi si trovano, ma evitando qualunque contatto con le bizzarre creature che si agitano qua e là.

Usate il Joystick in porta 1 o i tasti:

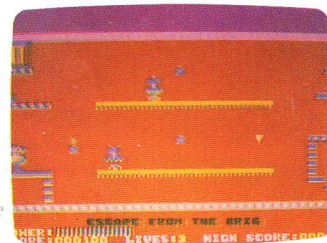
D - sinistra 6 - destra Spazio per saltare

Una volta raccolti tutti gli oggetti che potrete trovare in una stanza, raggiungete l'uscita ed iniziate l'esplorazione di una nuova schermata.

Avete 3 vite a disposizione, ma non prendetevela troppo comoda, perchè la vostra energia diminuisce rapidamente!

GAUNTLET

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno



DRIVER

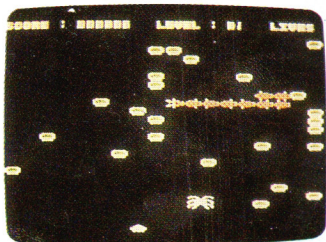
C 16 - Joystick in porta uno



Il campionato di Formula 1 si è appena concluso, ed al di là delle squalifiche e dei regolamenti in continuo cambiamento resta immutato il fascino della velocità, il brivido di correre a oltre 300 all'ora sui rettilinei e di affrontare ogni curva ai limiti dell'aderenza, cercando di superare gli avversari con sorpassi mozzafiato compiuti con precisione millimetrica. Eccovi quindi un programma di simulazione di un classico Gran Premio. Collegate il joystick in porta 1 e premete Fire per iniziare; muovete la leva lateralmente per sterzare, in avanti per accelerare e all'indietro per frenare, e premete Fire per cambiare marcia.

BUGS

C 16 - Joystick in porta due



Trasferiamoci per un giorno in un mondo fantastico, e cioè nel regno degli insetti, dove dovrete difendervi dagli assalti senza posa di ragni, millepiedi, formiche e scorpioni. Per giocare, alla prima partita dovete premere il tasto Escape per selezionare il tipo di controllo preferito; digitate quindi J se volete usare il joystick, che andrà collegato in porta 1, oppure K per utilizzare la tastiera. In quest'ultimo caso, dovete indicare i tasti desiderati, premendoli nella sequenza sù, giù, sinistra, destra, Fire. Per arrestare temporaneamente il gioco premete F1, per ripartire premete invece F2. Ogni volta che colpirete un insetto o un segmento di un millepiedi rimarrà un segno sullo schermo, che arresterà i vostri colpi

SPITFIRE

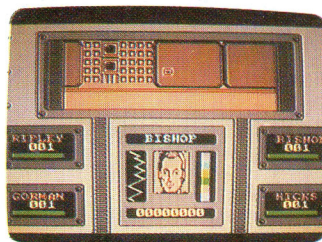
C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno o due



Chi di voi non ha mai sognato di essere un valoroso pilota e di emulare le eroiche gesta del Barone Rosso? Selezionate il controllo via joystick o tastiera col tasto funzione F1, mentre con F2 potrete attivare o disattivare la musica; le opzioni scelte verranno indicate dalle icone che compaiono nei riquadri. Se usate il joystick, collegatelo indifferentemente in una delle due porte mentre se usate la tastiera premete:
Z - sinistra X - destra ; - avanti
/ - indietro Return - Fire
Per entrare in pausa premete il tasto C=, e S per ripartire; Escape terminerà la partita in corso.

XELIEN

C 16 - Tastiera



La base spaziale è stata invasa da creature aliene ostili all'uomo, che per riprodursi impiantano una specie di embrione nel corpo della vittima, per quindi rinascere in una nuova forma, più grande e micidiale. Una squadra di esplorazione formata da 4 astronauti viene mandata a indagare il mistero di queste forme di vita sconosciute, e si trova subito alle prese con gli alieni. Per giocare, usate i tasti R,G,B e H per selezionare il controllo di uno dei personaggi, scelta che potrete variare durante il gioco; Spazio per fare fuoco o per aprire i passaggi (indicati da una linea spezzata) e Return per entrare nelle stanze successive. Premendo P avrete la situazione di gioco.

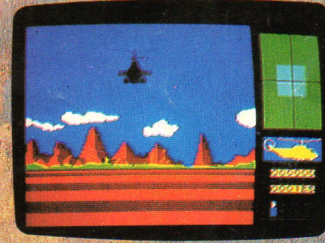
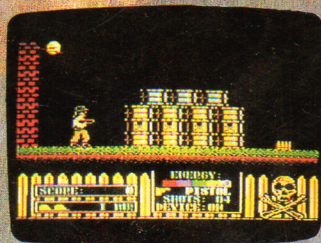
STREPITOSO È IN EDICOLA

SPECIALI COMBAT

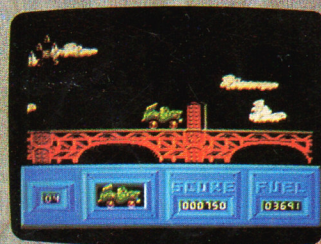
CON SELEZIONATORE

per

10 GIOCHI CBM 64/128



FIRE SOLDIER
ISLAND ASSALT
GUERRIGLIA FORCE
BLASTER GANG
VIETNAM



COMBAT ZONE
FIRE DISTRUCTION
ASSALT RESQUE
SHOOTING
JEEP TRAINING

