

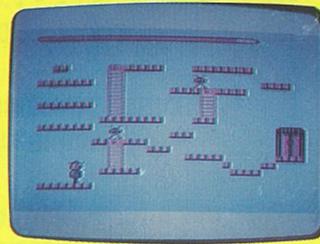
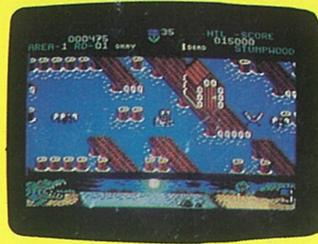
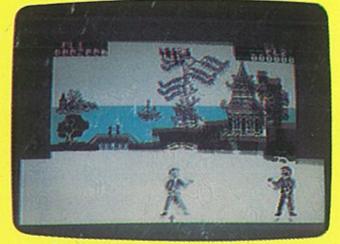
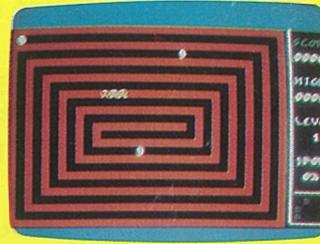
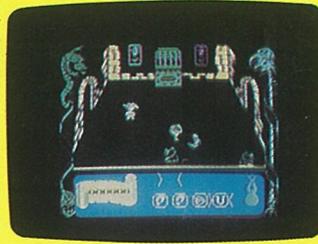
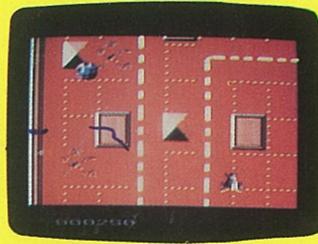
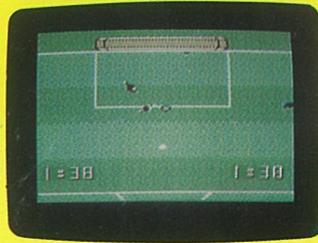
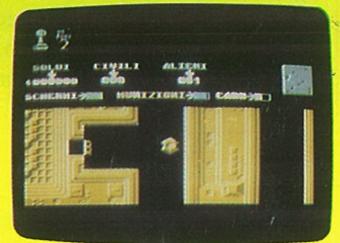
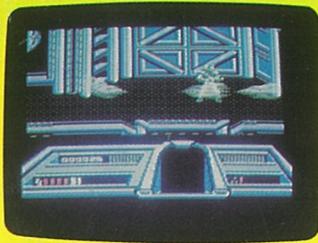
CON SELEZIONATORE

L.8.000

BYTE

N. 23

14 games for CBM 64/128 and C 16



CBM 64/128

- 1 - ARGOFIRE
- 2 - BOOM NAVY
- 3 - FOOT GAME
- 4 - MOSTER STATION
- 5 - THE RIVER RAID
- 6 - EXPLORER II
- 7 - ANDROROBOT

C 16

- 1 - ZZAP
- 2 - BOBBY
- 3 - DISCOVERY
- 4 - KARATE KID I
- 5 - KARATE KID II
- 6 - KARATE KID III
- 7 - KARATE KID IV

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

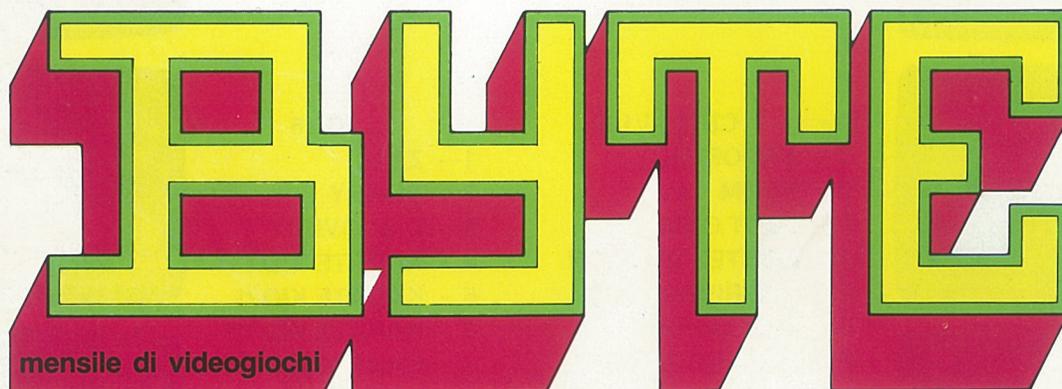
CBM 64 e 128

C 16/PLUS 4

Le operazioni da fare sono:

- 1) Digitare LOAD e premere RETURN.
- 2) Attendi che sul video compaia la presentazione.
- 3) Premere 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».

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.



Settembre '88

EDITORE:

Computer Edizioni s.r.l. - C.so Concordia, 11
20129 MILANO

DISTRIBUZIONE:

MePe - V.le Famagosta, 75
20142 MILANO

STAMPA:

A.G.E.L. s.r.l. - V.le dei Kennedy, 92
20127 RESCALDINA (MI)

DIRETTORE RESPONSABILE:

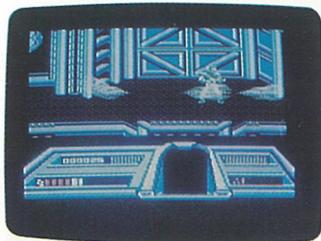
Nicola Carpentieri

Per informazioni tecniche telefonare
allo 02/79363948 solo il giovedì

I FANTASTICI GIOCHI PER IL CBM 64 e 128

ARGOFIRE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



ARGOFIRE è un robot progettato da uno dei più famosi gruppi di scienziati di questo periodo.

Lo scopo di ARGOFIRE è quello di inserirsi nei laboratori segreti del pianeta DELTA X e prelevare importanti informazioni tecnologiche.

Naturalmente andrai incontro a numerose difficoltà a cominciare dai robot guardiani. Non dimenticare inoltre di prelevare le pillole nucleari che troverai nel laboratorio.

All'inizio del gioco avrai la possibilità di selezionare una Demo. Buona fortuna.

BOOM NAVY

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



BOOM NAVY è un gioco ispirato ai grandi combattimenti navali. Sei dunque il comandante di una nota fregata equipaggiata con le ultimissime e più sofisticate armi da combattimento.

Scopo del gioco è quello di trovare il nemico, puntare verso di lui e... distruggerlo.

In basso sullo schermo potrai visualizzare tutta la strumentazione necessaria: a partire dal radar che ti segnalerà la posizione del nemico, ad una serie di missili a tua disposizione.

FOOT GAME

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



L'autunno sta per iniziare e come ogni anno inizia anche il campionato di calcio.

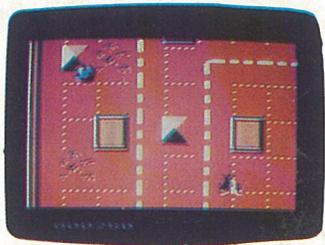
In questo numero Byte Games ci propone un nuovo gioco del calcio, scopo del gioco è quello di battere la squadra avversaria con il maggior numero di gol segnati.

All'inizio del gioco ricordati di selezionare il colore delle maglie dei giocatori ed il livello con cui vorrai giocare.

Buon divertimento!!!

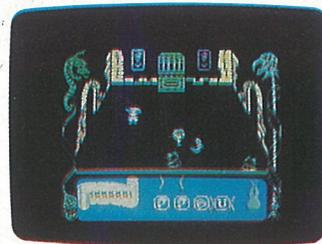
MOSTER STATION

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



EXPLORER II

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Sulla base Station 3 qualcosa non va. Il radar continua ad individuare una serie di oggetti sconosciuti, probabilmente astronavi aliene. Il Jet FIRE 3 è quindi pronto a partire e tu sei pronto per una nuova avventura.

Scopo di questo gioco, che si svolge in scrolling verticale è quello di annientare il maggior numero di astronavi aliene prima che queste distruggano la base.

THE RIVER RAID

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Il povero professore della nostra avventura si è smarrito mentre stava esplorando una zona remota dell'Africa meridionale.

Tentando di risalire il fiume fra i boschi che ricoprono il territorio, comincia ad imbattersi con ostacoli sempre più difficili da superare, soprattutto i numerosi tronchi galleggianti e le rapide che rischiano di far rovesciare la canoa. Buona fortuna.

Sei capitato in un mondo nuovo dal quale resterai coinvolto.

Il gioco si svolge in un antico castello popolato da fantasmi e da una moltitudine di trabocchetti.

Sul video potrai visualizzare l'energia residua, ma attenzione finita la tua energia terminerà anche il gioco.

ANDROROBOT

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



ANDROROBOT è l'ultimo tipo di androide realizzato sulla terra. Il suo scopo è quello di mettere fine ai continui scontri che avvengono sul pianeta ORION.

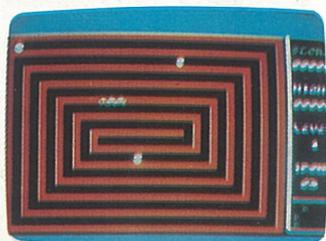
Per far ciò Andro dovrà eliminare tutte le forze ostili. All'inizio del gioco sullo schermo comparirà un menu iniziale con le varie opzioni. Demo iniziale.

BUON DIVERTIMENTO!

I FANTASTICI GIOCHI PER IL C 16

ZZAP

C 16 - Joystick in porta uno



Cominciamo la serie dei giochi di questo numero con Zzap, un gioco tra il mitologico e il fantastico ambientato in un labirinto concentrico a forma di spirale.

Come tutti i labirinti che si rispettano, anche questo è popolato da pericolosi esseri che si aggirano in cerca di prede (cioè di voi) e che sono in grado di uccidervi semplicemente passandovi vicino.

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

Lo scopo del gioco è di arrivare al centro del labirinto, percorrendolo quindi in senso antiorario. È possibile tornare sui propri passi, se le circostanze lo richiedono, e si possono inoltre praticare e utilizzare dei passaggi tra i lati della spirale.

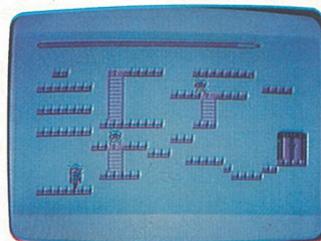
Fate attenzione, prima di tutto, alla pericolosa creatura a forma di teschio che parte dal centro del labirinto; se vi sfiorerà verrete uccisi.

Per evitarla, cercate di tagliare attraverso i rami del labirinto; per fare ciò, premete Fire nel punto dove volete ottenere un passaggio.

Osservate attentamente gli altri esseri che si aggirano intorno a voi, e cercate di scoprirne i poteri; alcuni di loro potrebbero esservi utili.

BOBBY

C 16 - Joystick in porta uno



Bobby è il coraggioso protagonista di questo gioco, che non mancherà sicuramente di appassionarvi.

Infatti il nostro uomo viene a trovarsi in una strana casa nella quale il pavimento è stato diabolicamente asportato, rendendo difficoltoso se non quasi impossibile camminarvi: in pratica, bisogna saltare da un punto all'altro, rischiando di cadere nel vuoto con esiti letali.

Per nostra fortuna, in ogni stanza è indicata la via di uscita per la salvezza, anche se prima di arrivare veramente alla salvezza sarà necessario attraversare tutte le stanze della casa.

Per completare e poter quindi uscire da una stanza è inoltre necessario percorrere tutte le mattonelle, dopo di che si aprirà la porta di uscita e potrete accedere così al successivo locale (un passo in più verso la libertà!).

Usate il joystick in porta.1.

DISCOVERY

C 16 - Joystick in porta due



Passiamo adesso ad un gioco di tipo spaziale, genere che ha sempre molti appassionati tra i nostri lettori.

In questo gioco abbiamo cercato di simulare quella che potrebbe essere la vita del futuro in un avamposto della civiltà, realizzando insieme la navigazione in una città sconosciuta nella quale dovrete riuscire ad orientarvi senza perdervi e dalla quale dovrete scoprire le risorse, quindi la caccia agli alieni, sui quali è stata posta una taglia variabile a seconda delle circostanze, e la lotta per la sopravvivenza e per l'acquisto del prezioso carburante, esaurito il quale la vostra carriera si concluderà inevitabilmente.

Per iniziare collegate il joystick in porta 2 e premete il tasto Fire, quindi premete uno dei tasti funzione, da F1 a HELP, per settare la velocità di spostamento della vostra astronave, il Discovery. La velocità potrà essere modificata in qualsiasi momento.

In alto a destra vedrete uno schermo radar, che indica la vostra posizione nella città (un quadratino nero lampeggiante), la posizione degli alieni da catturare (indicati da punti neri) e quella degli eventuali civili presenti (un quadratino bianco).

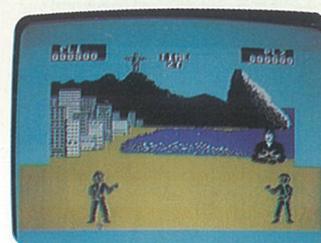
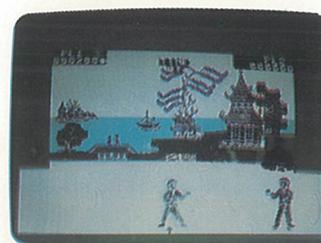
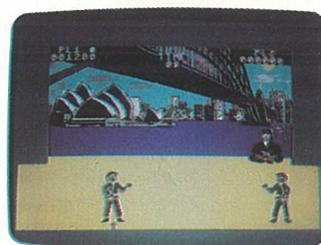
In partenza la vostra astronave si trova di fronte alla banca. Per iniziare, cercate di catturare il maggior numero di alieni, utilizzando il raggio laser, cercando di economizzare il carburante.

Quando ne avete catturato un certo numero, andate alla banca e premete il tasto Fire per riscuotere la taglia.

Quindi, quando il carburante inizia a scarseggiare, dovete andare al centro rifornimento, che è indicato da una S e si trova circa al centro della città. Qui acquistate il carburante necessario, e premete il tasto Clear/Home per uscire.

Per avere informazioni tecniche sulla Discovery, premete la barra di spazio; per iniziare una nuova partita premete invece il tasto Esc.

Se doveste colpire inavvertitamente dei civili, è vostro dovere morale prestar loro le cure necessarie; per fare ciò, dovete recarvi all'ospedale, in alto a sinistra, e pagare le spese mediche.



KARATE KID

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno e due

Eccovi un'avvincente avventura a colpi di arti marziali in giro per il mondo, superata la quale avrete diritto a fregiarvi a tutti gli effetti del titolo di Karate Kid e potrete indossare la prestigiosa cintura nera dei grandi maestri del Karate.

L'impresa è tutt'altro che facile, e già molti sono periti nel vano tentativo di conquistare la gloria sconfiggendo gli eroi del Male ai quattro angoli della Terra.

I combattimenti si svolgono secondo le dure regole delle arti marziali degli antichi samurai: per superare ogni prova dovrete sconfiggere il vostro avversario in più combattimenti successivi, infliggendogli ogni volta due punti nel breve arco di tempo di 30 secondi.

Voi siete rappresentati dal combattente che si trova inizialmente a sinistra sul teleschermo, mentre il vostro avversario parte dal lato destro.

In alto è indicato il vostro punteggio, e ad ogni colpo l'arbitro indicherà, a suo insindacabile giudizio, chi ha diritto

al punto e se il colpo è da mezzo punto (Half Point) o da un punto (Full Point).

Trascorso il tempo limite di 30 secondi senza che nessuno dei due contendenti abbia segnato due punti, il match verrà ripetuto in due successivi incontri.

Potrete anche sperimentare, in modo incruento, le vostre capacità confrontandole con quelle di un vostro amico (o nemico...), utilizzando 2 joystick.

Quando avete superato una prova, lo schermo inizierà a lampeggiare per festeggiare la vostra vittoria, e a questo punto avrete diritto a spostarvi in un nuovo angolo del globo per incontrare un nuovo e più forte avversario.

Premete quindi il tasto di reset e caricate la parte successiva. Per comandare i movimenti del vostro campione, usate il joystick in porta 1, muovendolo nelle direzioni volute per spostarvi o saltare, e premendo Fire per portare i vari colpi che non tarderete ad apprendere.

**ARRIVEDERCI
COI PROSSIMI
STRAORDINARI
GIOCHI PER
CBM 64 e C 16
DI
BYTE GAMES**
