

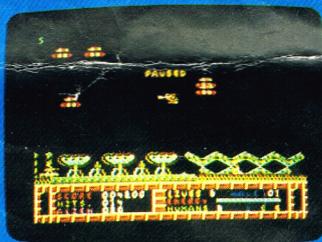
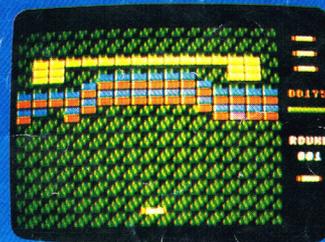
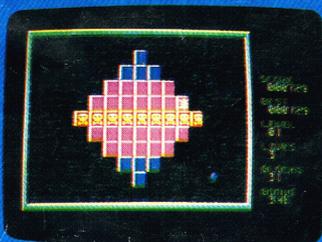
CON SELEZIONATORE

L.8.000

BYTE

N. 25

14 games for CBM 64/128 and C 16

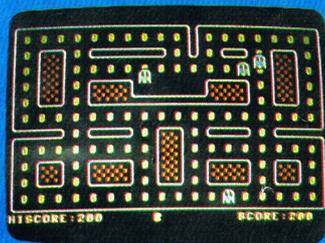
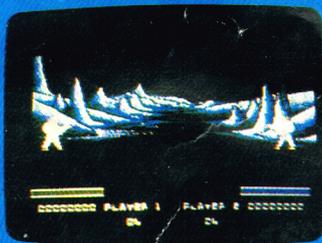
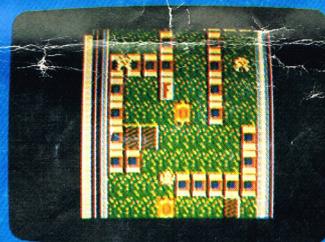


CBM 64/128

C 16

- 1 - DEAD BALL
- 2 - CHOPPER
- 3 - KING KARATE *160*
- 4 - FOOTBALL GAME
- 5 - MASTER BASKET
- 6 - BALL MAN
- 7 - ASSALT

- 1 - FIRESTAR
- 2 - DEATH CAVES
- 3 - BREAKER
- 4 - URIDIUM
- 5 - LAS VEGAS
- 6 - SLURPY
- 7 - FAR WEST



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.



Novembre '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:

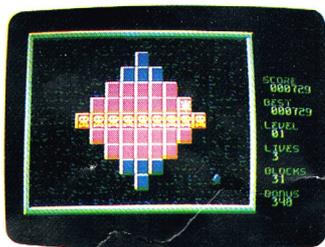
Nicola Carpentieri

Per informazioni tecniche telefonare
allo 02/79363948 solo il giovedì

I FANTASTICI GIOCHI PER IL CBM 64 e 128

DEAD BALL

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno



Tipico gioco di abilità dalla grafica ben curata e tecnica esecutiva ben realizzata.

Il tuo compito è quello di manovrare una pallina con la quale dovrai distruggere una serie di mattoncini con due colori differenti, (nel primo livello, blu e rosa), disposti a rombo, nella diagonale centrale vi è poi una cintura di mattoncini che se colpiti ti faranno perdere una delle 4 vite.

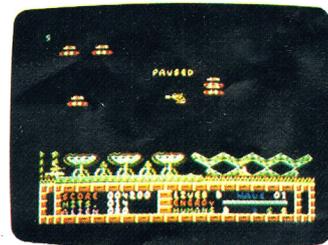
Ricorda che per abbattere i mattoncini dovrai con la pallina assumere lo stesso colore del mattoncino stesso.

Per cambiare colore dovrai colpire il mattoncino raffigurante una stellina.

Buona fortuna!

CHOPPER

CMB 64 e 128 - Joystick in porta due



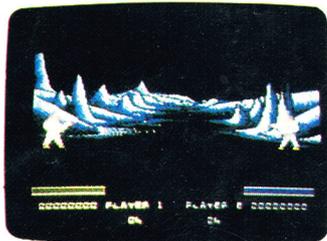
Sei a bordo di un potente elicottero da combattimento ed il tuo compito è quello di annientare gli aerei nemici che si sono infiltrati nel tuo territorio. Inoltre dovrai recuperare anche gli eventuali superstiti. Il gioco procede in scrolling orizzontale.

In basso sul video sono raffigurati gli strumenti di bordo con la relativa energia a tua disposizione.

Ricorda che per superare il primo livello, dovrai abbattere l'astronave madre. Buona fortuna!

KING KARATE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Dopo molti anni di duro allenamento, sei ora pronto per sfidare i più grandi karateka del mondo. Il tuo primo avversario sarà "Blue man". Egli non è molto difficile da eliminare, ma i successivi avversari saranno alquanto ostili. In basso sullo schermo potrai visualizzare la tua energia e il numero di vite, che sono 4. Buona fortuna!

MASTER BASKET

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Ottima versione del Basket per il tuo Commodore 64 realizzata con grafica tridimensionale nonché ottima manovrabilità di gioco.

All'inizio dell'incontro ti verrà chiesto di inserire il punteggio limite della partita. Dopodiché potrai finalmente cimentarti contro una squadra avversaria o contro il tuo computer. Buon divertimento.

FOOTBALL GAME

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno



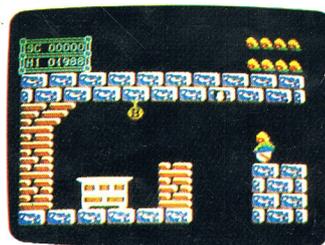
Ennesima versione del gioco del calcio per il tuo computer.

All'inizio del gioco ti verranno chiesti da inserire tutti i dati relativi allo svolgimento della partita (inserimento squadre, rigori, falli, ecc...).

Per proseguire premere il tasto F7. Buona fortuna.

BALL MAN

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Jhon è un simpatico omino che a causa di una potente magia è rimasto intrappolato in un grande sotterraneo.

Qui Jhon deve trovare la via del ritorno. Unico mezzo a sua disposizione è una grossa palla con la quale può andarsene in giro per il grande sotterraneo. Ricorda che ogni volta che perderai una vita ricomincerai da capo. Buona fortuna.

ASSALT

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Tipico gioco di guerra in scrolling verticale. La tua missione consiste nel distruggere gli avamposti nemici ed arrivare ad annientare il quartier generale.

Fai molta attenzione in quanto i nemici sono tanti e molto pericolosi. Hai 3 vite a disposizione. Buona fortuna.

**BUON DIVERTIMENTO
CON I
FAVOLOSI GIOCHI
PER
CBM 64/128 E C16
DI
BYTE GAMES**

I FANTASTICI GIOCHI PER IL C 16

FIRESTAR

C 16 - Joystick in porta uno



È l'anno 2001 e le due superpotenze, finalmente alleate nella corsa alla conquista dello spazio, hanno stabilito una grande base permanente sulla Luna.

Ma adesso questa base, costata miliardi di dollari, e oltre un decennio di lavoro e di viaggi della navetta spaziale, è minacciata da un bombardamento di capsule esplosive di origine ignota.

Fortunatamente, la base è dotata di un sistema di difesa a raggi laser.

Per attivarlo, collegate il joystick in porta uno, muovetelo a destra o a sinistra se volete giocare in due o da soli, e premete Fire per iniziare.

Al centro dello schermo vedrete il mirino di puntamento. Cercate di individuare rapidamente le capsule aliene, e distruggetele prima che tocchino la superficie lunare.

DEATH CAVES

C 16 - Joystick in porta due



Tra tutte le macchine volanti, l'elicottero è sicuramente quella che offre le maggiori possibilità di impiego, a causa della sua enorme versatilità.

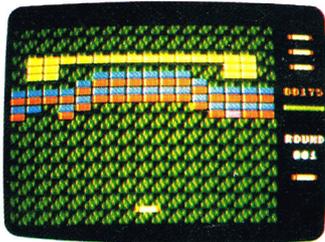
Grazie al rotore, che è una vera e propria ala rotante, l'elicottero può infatti decollare in verticale, fermarsi in aria (hovering), salire, scendere e muoversi in qualunque direzione.

Queste caratteristiche vengono messe a buon frutto nel nostro gioco, in cui dovrete esplorare un sistema di grotte sotterranee, nelle quali potrete imbattervi in ogni genere di pericoli.

Collegate il joystick in porta 2 e iniziate l'avventura, premendo il tasto Fire.

BREAKER

C 16 - Joystick in porta uno



Uno dei più famosi giochi che popolano gli arcades è quello del muro da demolire, mattone dopo mattone, con una pallina da far rimbalzare con una racchetta.

Breaker ne è l'ultimissima versione, in cui potrete scegliere la sequenza dei muri da abbattere, proposti nelle forme più varie, in sequenza preprogrammata o casuale (random).

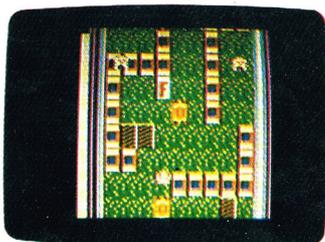
Selezionate l'opzione desiderata premendo il tasto Return, quindi collegate il joystick in porta 1 e premete Fire per iniziare.

Fate attenzione che i mattoni non sono tutti uguali; in ogni schermata ve ne sono alcuni che causano strani effetti quando vengono colpiti dalla pallina.

Ogni tanto, vedrete una seconda pallina scendere in verticale; se riuscirete a intercettarla, avrete un bonus addizionale e una qualifica indicata a destra.

URIDIUM

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno



In una lontana galassia è stato localizzato il pianeta Uridium, e si ritiene che su di esso si trovino enormi quantitativi di uranio e plutonio, indispensabili per alimentare le migliaia di centrali nucleari che forniscono l'energia necessaria alla società completamente industrializzata e automatizzata dell'anno 2088.

Ma tanta abbondanza di materiale fissile è compensata dall'ambiente ostile del pianeta, difeso da droidi da battaglia e da numerose difese passive ma efficaci.

Infatti l'unica via di accesso alle miniere è costellata di ogni genere di ostacoli, di cui dovrete scoprire le proprietà: alcuni potranno distruggere la vostra astronave, mentre altri potrebbero esservi d'aiuto.

Usate il joystick in porta 1 o i tasti:

Q/su; A/giù; 0/sinistra; P/destra; Spazio/Fire.

LAS VEGAS

C 16 - Tastiera



Come tutti sapete, Las Vegas, nel Nevada, è la capitale mondiale del gioco d'azzardo.

Abbiamo quindi deciso di dedicare questo gioco a quella famosa città, in attesa di poterla visitare!

Potrete tentare la vostra fortuna senza rischiare di uscire in una botte...

I tasti di gioco sono indicati nell'apposita schermata, richiamabile dal menu iniziale col tasto 3.

Premete 1 per iniziare: vedrete comparire in sequenza tutte le combinazioni vincenti; premete quindi Return per iniziare, (Run/Stop per tornare al menu).

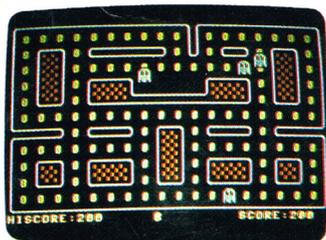
Per far ruotare i simboli premete S. Se vedrete lampeggiare la scritta HOLD, potete bloccare uno o più simboli con i tasti da 1 a 4 (5 per cancellare).

Quando avrete ottenuto una combinazione vincente, avete due possibilità: accettare la vincita (collect) premendo C o scommettere ancora (gamble) premendo G. In questo caso, scegliete il simbolo su cui puntare, e la relativa quota, premendo S.

Se riuscirete ad accendere tutti i simboli in basso, prima di realizzare una vincita, potrete puntare sui dadi.

SLURPY

C 16 - Joystick in porta uno



Il nostro amico Slurpy si trova improvvisamente catapultato in un labirinto popolato di mostri famelici che non aspettano altro che di farne un sol boccone. Vogliamo aiutarlo a salvarsi dai mostri e a rifocillarsi di pillole energetiche? Premete la barra di spazio per iniziare. Collegate il joystick in porta 1 per guidare Slurpy. Per vostra fortuna, non tutti i mostri sono pericolosi per voi; potrete infatti eliminare quelli rotondeggianti, fagocitandoli con un sol boccone.

FAR WEST

C 16 - Joystick in porta uno o due



Carichiamo il settimo e ultimo gioco di questo numero e spostiamoci nel Far West, la terra dell'oro e dei pistoleros. In questo gioco potrete misurare la vostra abilità direttamente contro un vostro amico (o nemico), in un vero duello all'ultimo colpo (ma in modo incruento, grazie al vostro computer). Potete usare i joysticks, in porta 1 per il giocatore di destra e in porta 2 per quello di sinistra, oppure i tasti indicati.

**ARRIVEDERCI
AL PROSSIMO NUMERO
DI
BYTE GAMES**
