

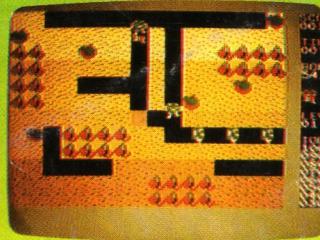
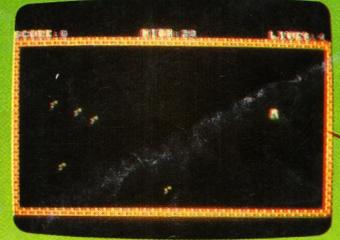
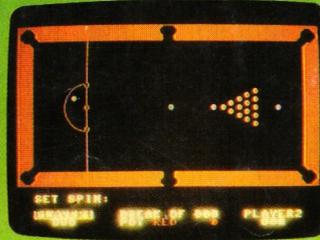
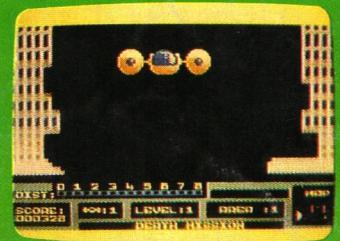
L.8.000

CON SELEZIONATORE

# BYTE

N. 27

## 14 games for CBM 64/128 and C 16



- CBM 64/128**
- 1 - SKYFIRE
  - 2 - PLANET-WARRIOR
  - 3 - PYRAMID
  - 4 - SHARP-SHOOTEN
  - 5 - MAGATRON
  - 6 - TARKUS
  - 7 - THE FLY

- C 16**
- 1 - CARAMBOLA
  - 2 - FRUIT PARTY
  - 3 - DEATH MISSION
  - 4 - GALAXY
  - 5 - ASTEROIDS
  - 6 - FINDER
  - 7 - SPACE MAN

# ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

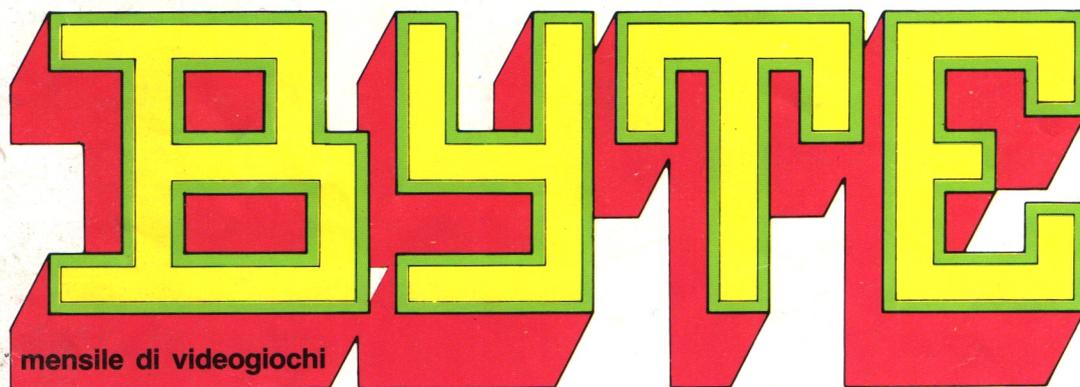
CBM 64 e 128

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.



Gennaio '89

**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

## SKYFIRE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Nei laboratori della federazione Australe è stato realizzato un nuovo androide dalle capacità meccaniche ed elettroniche eccezionali, il suo compito è quello di porre fine ai combattimenti che avvengono su quattro pianeti del sistema Alfa Omega 1.

All'inizio del gioco ti verrà chiesto di selezionare il pianeta principale dopo di che ti troverai sulla superficie del pianeta scelto, dove ti attendono gli Alieni ostili.

Buona fortuna!

## PYRAMID

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Dopo anni di viaggio l'astronave F.B2 ha lasciato l'iperspazio per recarsi in una zona della galassia dove le leggi spazio tempo subiscono altri processi. Questa parte dell'universo è popolata da esseri con capacità belliche molto avanzate. La tua missione consiste nel distruggere queste forme di vita.

Il gioco si svolge con scrolling orizzontale, ricorda inoltre di prelevare i Bonus che troverai lungo il percorso, tieni d'occhio la tua quantità di energia.

Buona fortuna!

## PLANET-WARRIOR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Gioco strategico e ricco di sorprese.

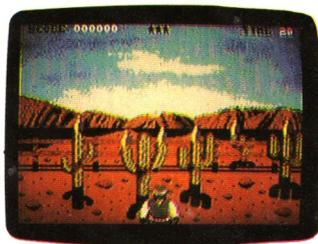
Ti trovi a bordo di un veicolo sperimentale capace di ogni impresa. Sul computer di bordo comparirà uno schermo con una visuale tridimensionale del paesaggio, il tuo compito è quello di recuperare importanti informazioni sul relativo paesaggio.

Ricorda che premendo la barra spaziatrice avrai la possibilità di selezionare il mirino di fuoco o una croce visiva di inquadramento.

Inoltre sullo schermo centrale potrai visualizzare tutte le informazioni relative al gioco.

## SHARP-SHOOTEN

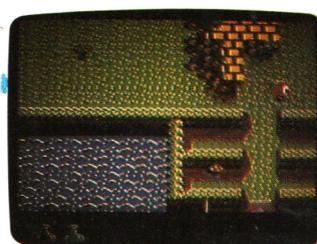
CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Sei nei panni di un famoso pistolero noto in tutto il Texas, la tua fama è diventata così importante che sei costretto ad esibirti in tutto l'ovest per mettere in mostra la tua bravura. Scopo del gioco è quello di centrare dei barattoli posti su delle piante, successivamente dovrai sgominare una banda di furiosi ladri. Fai attenzione a non essere preso dai banditi. Hai 3 vite a tua disposizione. Buona fortuna.

## TARKUS

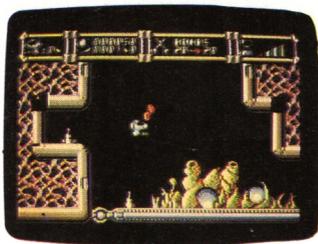
CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



La strega KUKU ha trasformato il povero Benny in una palla meccanica, e l'ha confinato nel regno di TARKUS dove vi sono molti esseri che vogliono distruggerti. Il tuo compito è quello di muoverti nei grandi labirinti del regno e recuperare le pozioni magiche che ti permetteranno di rompere l'incantesimo. Buona fortuna!

## MAGATRON

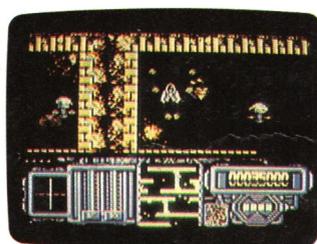
CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



L'unità K20 ultima realizzazione del Dr. John esperto in Cibernetica è stata progettata in modo tale da infiltrarsi nei grandi laboratori sotterranei del pianeta Cyborg. Scopo del gioco è quello di recuperare le cellule di energia presenti nel sotterraneo. In alto sullo schermo sono visualizzati tutte le informazioni relative al gioco. Hai 3 vite a disposizione e opzione Trainer. Buona fortuna!!!

## THE FLY

CBM 64 e 128 - Joystick in porta uno

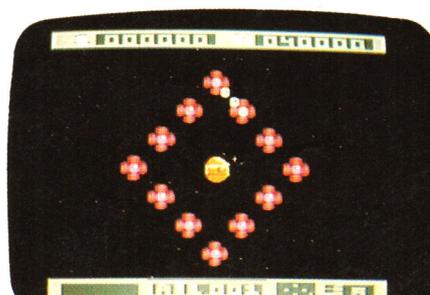
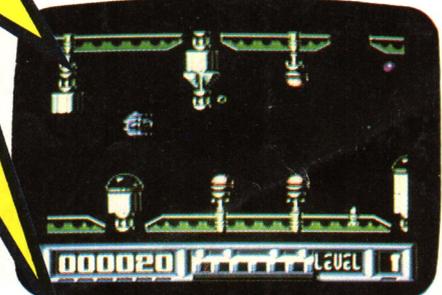
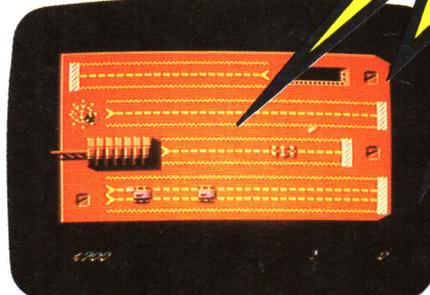
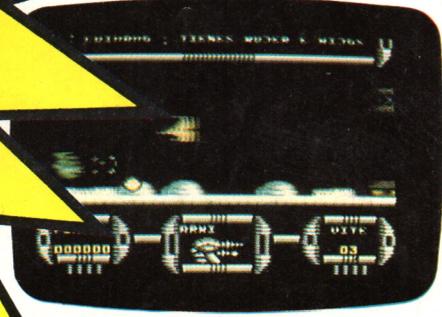
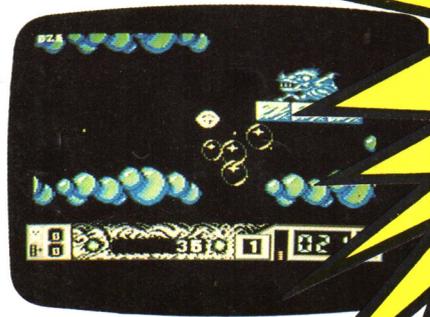
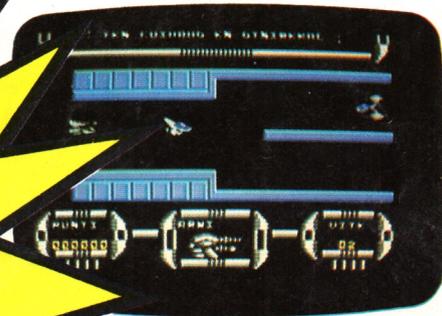
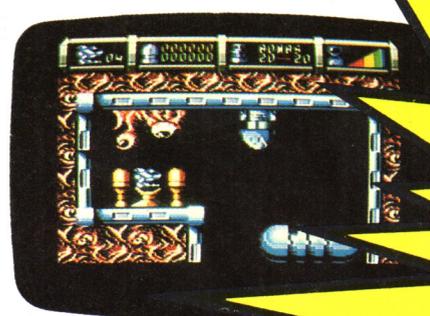


Nel pianeta NIMBO sono in atto da tempo feroci combattimenti che porteranno inevitabilmente alla distruzione dell'intera galassia. A tal scopo l'astronave The Fly è stata inviata in quella zona per porre fine ai combattimenti. All'inizio del gioco verrà visualizzata la carta interstellare per potersi muovere lungo la galassia. Dopo aver compiuto un salto interdimensionale ti troverai faccia a faccia con il nemico.

**STREPITOSO È IN EDICOLA**

# **SUPER SPACE**

**S P E C I A L E**

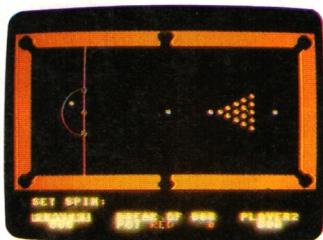


**THE REVENGE  
THERWOR  
BRANSTERY  
MOON CHASER  
SHIP WAR  
MEGANOVA 1  
MEGANOVA 2  
MEGANOVA 3  
REBELS  
STAR GEARIX**

# I FANTASTICI GIOCHI PER IL C 16

## CARAMBOLA

C 16 - Joystick in porta due



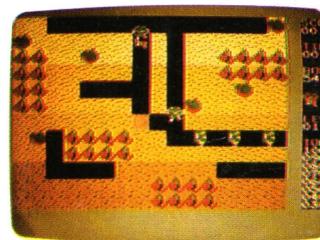
Il programma ricalca da vicino il gioco della carambola a biliardo. I giocatori devono necessariamente essere due, ma volendo, si può giocare da soli interpretando ambo i ruoli.

Con il joystick inserito nella porta due, si può comandare la posizione di un immaginario mirino per la direzione del tiro, l'effetto (spin) nelle quattro direzioni, la potenza del tiro.

All'inizio del gioco vi verrà inoltre chiesto di posizionare la vostra boccia all'interno di una apposita area a mezzaluna. Tutte le regolazioni avvengono mediante il joystick mosso nelle quattro direzioni. Dopo ogni tiro vi verrà chiesto se intendete proseguire nei tiri o se preferite lasciare la mano al vostro avversario, a cui dovrete passare anche il joystick.

## FRUIT PARTY

C 16 - Joystick in porta uno



Questa volta siete al comando di un ghiotto animaletto sempre alla ricerca di frutti dei quali cibarsi.

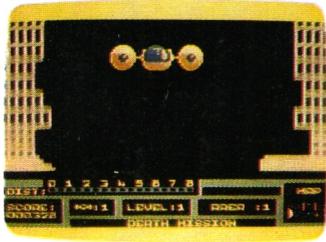
Il suo movimento sarà controllato dal joystick inserito nella porta numero uno.

Uno dei suoi primari compiti sarà quello di raccogliere tutte le pere per portare a termine un quadro. Attenzione alle mele che potranno cadervi in testa. Per uccidere gli esseri ostili avrete a disposizione un cannoncino che lancerà dei proiettili rimbalzanti.

Nei quadri successivi dovrete anche eliminare tutti i nemici per poter proseguire nel gioco.

## DEATH MISSION

C 16 - Joystick in porta due



Con la vostra astronave dovrete calarvi nelle viscere di un pianeta ostile. Joystick in porta due. Il gioco inizia al minimo movimento del comando joystick. La vostra astronave potrà dividersi in tre parti per superare particolari ostacoli che potreste incontrare.

Nella parte bassa del teleschermo troverete tutti i dati di cui avrete bisogno, tra cui la mappa radar della zona in cui vi troverete di volta in volta.

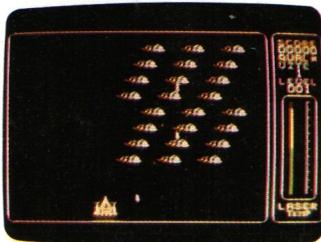
È anche possibile giocare utilizzando i tasti, cursore nelle quattro direzioni.

Ecco i comandi validi sia per il joystick sia per i tasti:

- Avanti per allontanare le estremità dell'astronave.
- Indietro per avvicinarle.
- Sinistra per spostarsi verso sinistra.
- Destra per spostarsi verso destra.

## GALAXY

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno



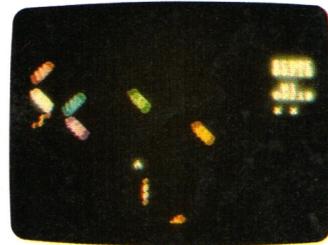
Il genere umano è minacciato da un'orda di alieni che si avvicinano alla Terra con l'intento di coloniz-

zarla. Il vostro compito è quello di distruggere le navicelle in arrivo mediante il cannone laser installato sulla vostra astronave. All'inizio potrete scegliere se giocare con la tastiera (tasti "esc", "1" e "F1/F4") o con il joystick inserito nella porta 1.

Il joystick muove nelle due direzioni e permette l'uso del laser mediante il pulsante fire. Attenzione a non sprecare i colpi perché dopo un certo numero di spari il laser si surriscalderà e per alcuni secondi sarà inservibile.

## ASTEROIDS

C 16 - Joystick in porta due



La vostra astronave si trova in una tempesta di asteroidi e non c'è nessun modo di uscirne. L'unica via di salvezza è cercare di evitare o distruggere gli asteroidi prima che vi colpiscano.

Per questo gioco è richiesta una prontezza di riflessi e una padronanza del joystick fuori dal comune.

Il joystick andrà inserito nella porta numero 2.

Ecco i comandi:

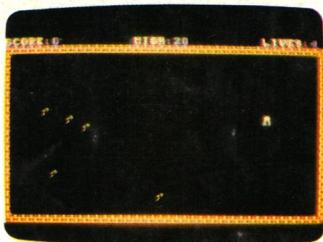
- Avanti per avanzare.
- Sinistra per girare verso sinistra.
- Destra per girare verso destra.
- Fire per fare fuoco.

Il punteggio viene calcolato in base al numero di meteoriti disintegrati e al loro colore.

## FINDER

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno

Il nostro androide dovrà raccogliere tutti gli oggetti a forma di girino, senza scontrarsi con gli altri oggetti che troverà lungo il percorso o con le pareti del campo di gioco. L'androide potrà essere fermato solo mediante il tasto di pausa, ma non potrà essere rallentato nella sua folle corsa. All'inizio del gioco



## SPACE MAN

C 16 - Joystick in porta uno

si può scegliere se giocare mediante la tastiera oppure mediante joystick, si possono inoltre visionare le istruzioni.

Ecco i comandi del joystick, inserito in porta 1:

- le quattro direzioni muovono l'androide attraverso lo schermo.
- FIRE per congelare il gioco.

Comandi tastiera:

- "A", "Z", ",", "." muovono nelle quattro direzioni.
- SPACE BAR per congelare l'azione.



Questa volta siete stati abbandonati sulla Luna muniti solo del vostro jet-pack a carburante. Lo scopo del gioco è quello di spostarsi sulla superficie lunare raccogliendo il carburante e gli oggetti che incontrerete. L'astronauta potrà camminare o volare agendo sul tasto di FIRE. Perderete una vita ogni qual volta esso sarà colpito da una meteorite o cadrà in un burrone. Alla fine del gioco vi verranno conteggiati i secondi di gioco, nonché la distanza percorsa. Il joystick andrà inserito nella porta numero 1. Per iniziare a giocare premere la Barra Spazio.

# BUON DIVERTIMENTO CON I GIOCHI PER CBM 64 E C 16 DI BYTE GAMES