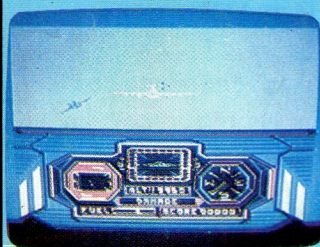


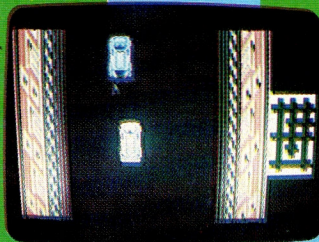
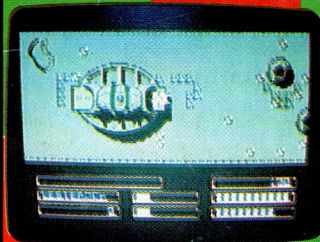
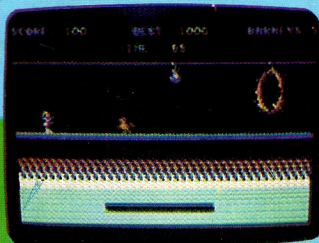
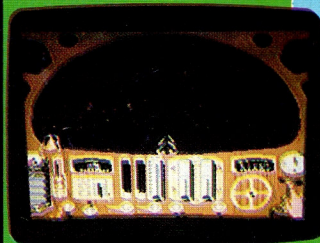
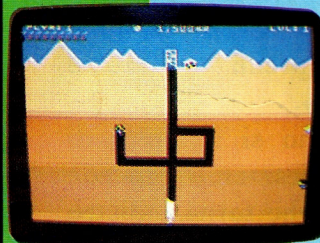
# GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 18 - marzo '87 - L. 8000

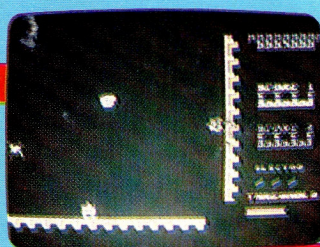
## 7 VIDEO-GAMES per CBM 64 e 128



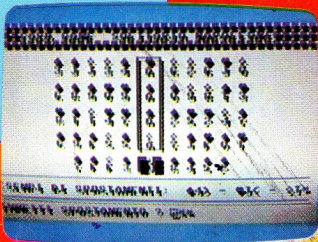
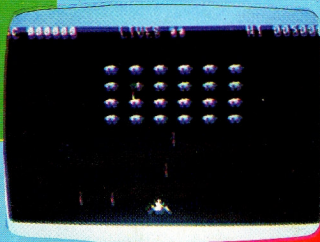
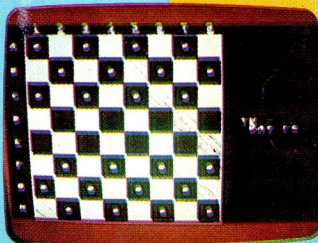
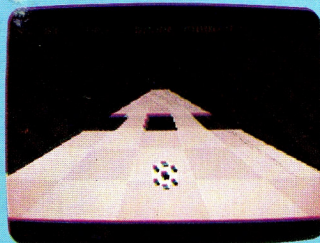
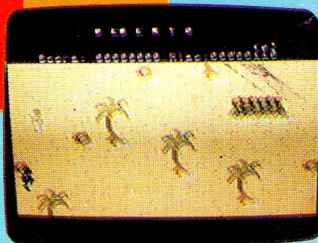
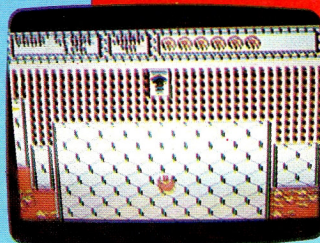
- 1 - FLYERFOX
- 2 - MINER
- 3 - IL MOSTRO
- 4 - NAVETTA
- 5 - VOLO 2000
- 6 - BARNEY
- 7 - BILSTAR



## 7 VIDEO-GAMES per C 16 e PLUS 4



- 1 - LASER BEAM
- 2 - MAGIC BALL 1
- 3 - MAGIC BALL 2
- 4 - CHESS
- 5 - DESERTO
- 6 - DAMA
- 7 - CARD GAME





# GO GAMES

Mensile di informatica  
e video giochi

Anno III  
N. 18 - Marzo '87

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:  
Amilcare Medici

**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.

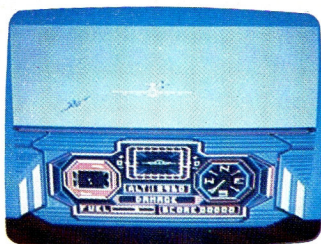
### C16 / PLUS 4

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

## FLYERFOX

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Siete alla guida di un caccia intercettore e dovete difendere un aereo di linea dall'attacco del nemico.

Per decollare basterà premere il pulsante del joystick ed il gioco partirà con il primo livello di difficoltà. Dovrete osservare lo schermo radar che si trova sulla sinistra ed individuare gli aerei nemici per poi attaccarli.

## MINER

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 1

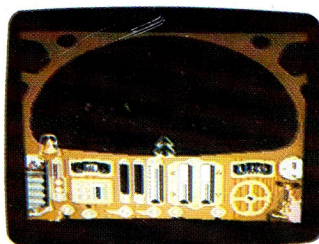
Guidate il minatore nello sfruttamento della miniera, scavando nuove gallerie per recuperare i vari minerali che troverà nel sottosuolo. Naturalmente le difficoltà non mancheranno.



ranno. Dovrete raccogliere i minerali e riportarvi verso l'uscita evitando i vari allagamenti. Il gioco consente la partecipazione di uno o due giocatori con nove livelli di difficoltà.

## IL MOSTRO

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



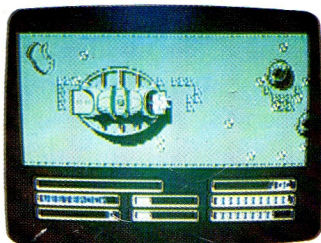
Il quotidiano della vostra città riporta una notizia sensazionale: l'avvistamento di un mostro nelle acque del lago! Alla guida di



un mini sommergibile di vostra proprietà, partite per affrontare l'avventura e, servendovi delle poderose armi in dotazione, cercate di distruggere il mostro.

## NAVETTA

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 1



Siete un guardiano interplanetario che, alla guida di una navetta, deve sconfiggere il nemico alieno per liberare i vari pianeti. Il vostro compito avrà termine quando tutte le navicelle aliene saranno distrutte.

## VOLO 2000

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

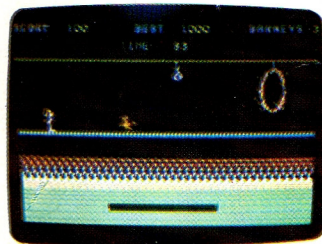


Stupendo gioco per dimostrare la vostra destrezza nel pilotare un caccia supersonico. Per iniziare il gioco, premere il pulsante del joystick e, all'apparire del quadro con la mappa delle missioni, muovere l'aereo sulla posizione voluta e premere il pulsante per iniziare. Per passare ad un aereo di riserva, nel caso occorresse, basterà premere uno dei

tasti funzione F3, F5 o F7 per selezionare uno dei tre aerei che sono a vostra disposizione.

## BARNEY

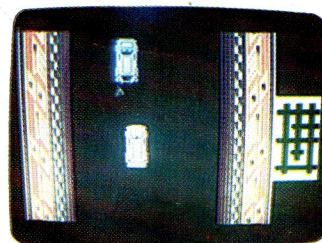
CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Guidate Barney nelle varie attività di un famosissimo circo per guadagnarvi le simpatie del numeroso pubblico che esige una dimostrazione della vostra bravura. Certamente voi non lo deluderete, nonostante le numerose difficoltà che vi aspettano.

## BILSTAR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Siete commesso presso un grosso magazzino di materiale per computer ed avete l'incarico delle vendite e delle consegne alla vasta clientela. Dovrete quindi affrontare un lavoro duro e pieno di difficoltà, ma certamente non è questo che vi spaventa; quindi buona fortuna!



# POKE

**RIVISTA DI VIDEOGAMES  
PER  
48 K SINCLAIR e CBM 64  
È IN EDICOLA  
IL 1° DI OGNI MESE  
NON PERDETELA!**

**7 VIDEO-GAMES per CBM 64  
7 VIDEO-GAMES per SPECTRUM 48 K**



# i nostri magnifici supergiochi

## LASER BEAM

C 16/PLUS 4 - Tastiera e Joystick

TASTI:

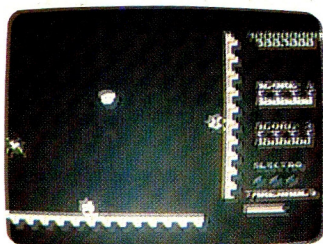
F1 - Tipo gioco

F2 - Livello gioco

F3 - Numero joystick

HELP - Pratica

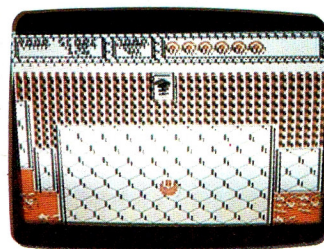
SPAZIO - Inizio gioco



Difendi la base spaziale con i cannoni laser. Per abbattere gli alieni hai a disposizione un cannone verticale ed uno orizzontale con cui puoi sparare lungo l'asse di tiro o diagonalmente. Devi cercare di distruggere gli alieni prima che tocchino le rotaie su cui sono posti i cannoni, altrimenti rischierai di autodistruggerti sparando in diagonale. Con il tasto F1 puoi selezionare il tipo di gioco: SOLO = Un giocatore; COMPETITION = Due giocatori in competizione; CO-OPERATIVE = Due giocatori in cooperazione.

## MAGIC BALL 1

C 16/PLUS 4 - Joystick in porta 2



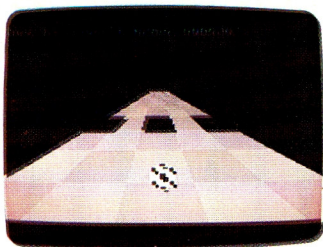
Controlla la palla da tennis che, rimbalzo dopo rimbalzo, deve raggiungere la fine del percorso aereo. Attento a non cadere sempre su una tavola, altrimenti finirai nel vuoto e perderi una palla. Fai anche attenzione alle tavole con il punto interrogativo. Alcune danno punti omaggio, altre, invece, palle da tennis bonus, mentre altre ti eliminano all'istante. Dopo essere arrivato alla fine del percorso, devi affrontare uno schermo bonus in cui devi saltare su ogni tavoletta a sorpresa con il minor numero di salti possibili.

## MAGIC BALL 2

C 16/PLUS 4 - Joystick

Questa volta il protagonista del gioco è un pallone da calcio che devi guidare lungo un percorso spaziale cercando di evitare le bu-





che poste sulla strada. Cadendo nelle buche finisci nel vuoto cosmico per alcuni secondi, perdendo tempo prezioso. Se non arrivi alla fine della strada spaziale prima dello scadere del tempo, il gioco finisce. Se finisci su una zona verde, la palla rimbalza in avanti velocemente; se finisci su una zona blu, la palla fa un salto in avanti; mentre se finisci su una zona rossa, vieni rallentato. Puoi effettuare un massimo di 5 salti senza usare le zone colorate. Il joystick deve essere inserito nella porta numero uno. Per iniziare a giocare e per saltare usa il tasto di fuoco del joystick.

ondata di alieni è diversa dalle altre. Fai attenzione ai missili degli alieni. Nel quarto schermo i tuoi nemici ti lanciano anche delle mine spaziali che si bloccano ai tuoi lati per alcuni secondi. Cerca quindi di non entrarvi in collisione. Per giocare hai a disposizione 3 astronavi.

## DESERTO

C 16/PLUS 4 - Joystick

## CHESS

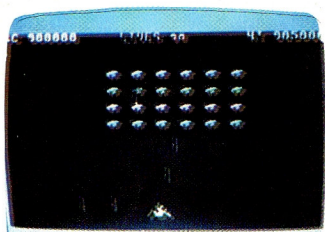
C 16/PLUS 4 - Tastiera

TASTI:

Z - Sinistra

X - Destra

SHIFT - Inizio gioco / Fuoco



A bordo della tua potente astronave devi affrontare le crudeli orde aliene che in diverse ondate ti attaccano nello spazio. Per difenderti puoi usare i missili della tua astronave che puoi lanciare in sequenza di tre. Ogni

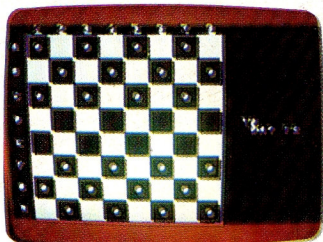


Fai parte di un gruppo speciale di marines e devi cercare di liberare i tuoi compagni catturati dal nemico e rinchiusi nella fortezza costruita nell'oasi. Per raggiungere la fortezza vieni paracadutato nel deserto vicino e, sprezzante del pericolo, devi lanciarti alla conquista della base nemica affrontando ed eliminando ogni soldato nemico. Ogni livello di gioco che superi rappresenta una parte di percorso di guerra completata. Il joystick deve essere inserito nella porta numero due. Per sparare e fare iniziare il gioco usa il tasto FIRE del joystick.



## DAMA

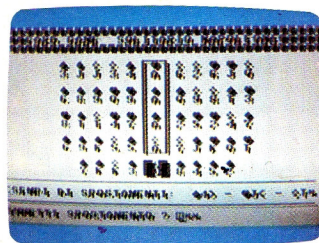
C 16/PLUS 4 - Tastiera



Questo programma ti propone per il tuo commodore il noto gioco da scacchiera. Le regole da rispettare sono le stesse del gioco reale. Dopo aver fatto iniziare il gioco premi un tasto qualsiasi per iniziare. Il computer disegnerà la scacchiera e sistemerà le pedine. Le tue sono quelle bianche poste nella parte bassa dello schermo. Per spostare una pedina devi dare la coordinata iniziale e quindi quella di destinazione. Per inserire una coordinata devi premere il carattere corrispondente alla posizione verticale della pedina o della casella vuota, quindi devi premere il numero della posizione orizzontale e poi il tasto RETURN per inserire la coordinata.

## CARD GAME

C 16/PLUS 4 - Tastiera



Questo programma ti propone il solitario inventato da Napoleone Bonaparte. Il computer ti mostrerà il tavolo di gioco con le carte disposte casualmente. Il gioco consiste nel raggruppare carte dello stesso seme sui rispettivi assi in ordine crescente spostando solo quelle che si trovano alle estremità di sinistra e di destra delle file di carte. Le carte utili interne si possono liberare spostando carte esterne su altre, sempre esterne, dello stesso seme e di valore immediatamente inferiore o superiore, oppure andando ad occupare gli spazi vuoti accanto alla colonna centrale. Per giocare ad un nuovo solitario immetti N\*\* mentre per uscire dal gioco immetti E\*\*. Per indicare al computer la carta da spostare scrivi il seme della carta, il valore (T=10) ed i caratteri: \* - per spostare la carta su uno spazio libero, > - per spostare la carta su di una carta che vale di più, < - per spostare la carta su di un'altra di minor valore.

**NON PERDETE  
IL PROSSIMO NUMERO DI  
GO GAMES!**