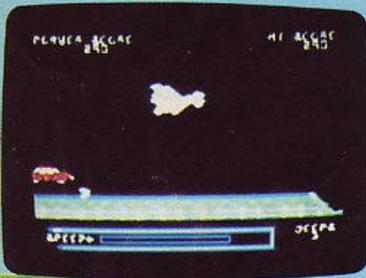


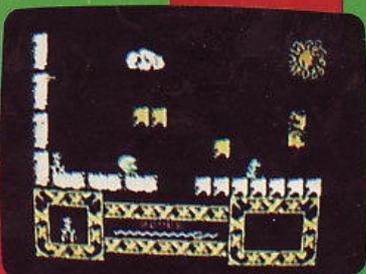
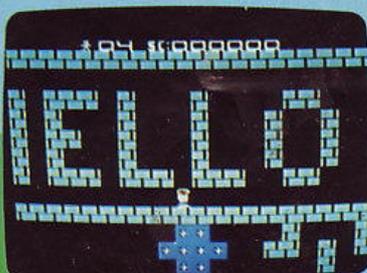
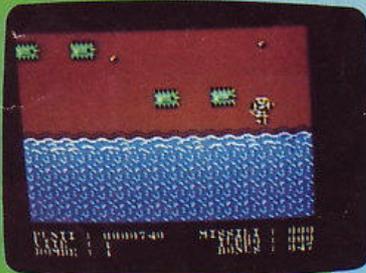
GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 21 - giugno '87 - L. 8000

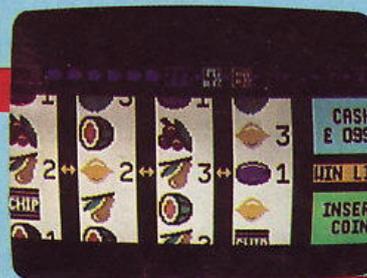
7 VIDEO-GAMES per CBM 64 e 128



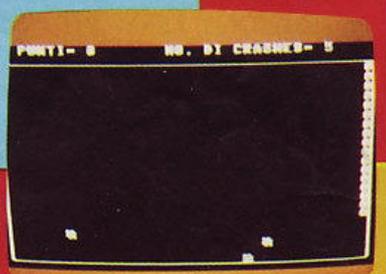
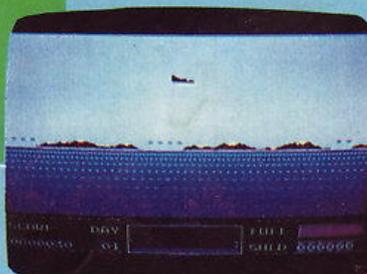
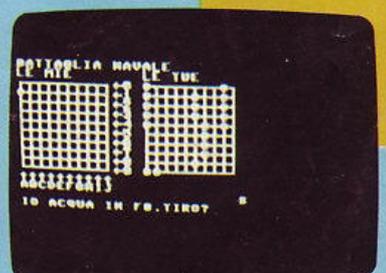
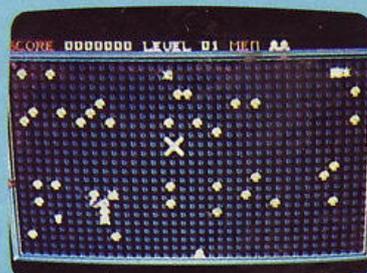
- 1 - AUTO COMMAND
- 2 - MISSIONE X
- 3 - SUPER STAR
- 4 - VAMPIROS
- 5 - GUSTAV
- 6 - KARACEN
- 7 - INTERPLANET



7 VIDEO-GAMES per C 16 e PLUS 4



- 1 - SUPER SLOT
- 2 - GALAXIAN
- 3 - AXXON
- 4 - SEA RIDER
- 5 - THE FACE
- 6 - IN THE NAVY
- 7 - ZAP



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno III
N. 21 - Giugno '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

AUTO COMMAND

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 1



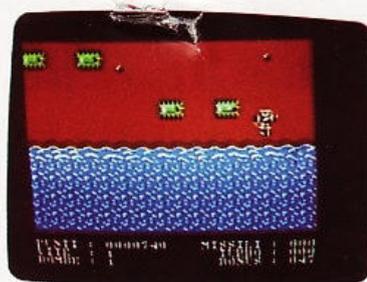
Dimostrate la vostra abilità con questo bellissimo gioco.

Siete alla guida di una vettura da 007 con particolari prestazioni, che vi consentiranno di superare le numerose insidie esistenti lungo il percorso.

Per superare i fossati e gli ostacoli basterà spostare la leva del joystick in avanti e premere il pulsante nel caso occorresse eliminare un nemico. Il salto della vettura sarà proporzionato alla velocità della stessa, quindi occorre coordinare al meglio i vari comandi. Per aumentare la velocità della vettura basterà spostare la leva del joystick verso destra quanto basta.

MISSIONE X

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Questo stupendo gioco rappresenta una battaglia campale, alla quale partecipate alla guida di un elicottero, con il compito di annientare le difese nemiche che sono formate da carri armati, bunker corazzati ecc.

Ulteriori comandi, sono indicati sullo schermo. Nota bene: nel caso non si riesca a superare i primi tre livelli di gioco, dopo il "game over" sarete costretti a ricaricare il gioco, perché altrimenti non ricomparirà lo schermo della battaglia. Buona fortuna!

SUPER STAR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

Alla guida di una astronave vi muovete all'interno di un labirinto ed il vostro obiettivo è quello di raccogliere dei minerali vaganti lungo il percorso. Per portare a termine la vo-

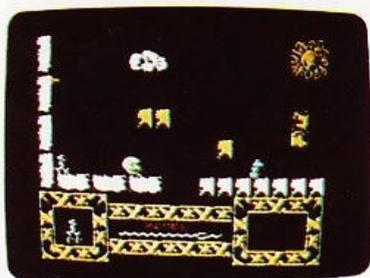


stra missione, occorre evitare lo scontro con le pareti del labirinto, che causerebbero il danneggiamento e successiva distruzione della vostra astronave.

Per iniziare a giocare, premere il tasto RUN/STOP.

VAMPIROS

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



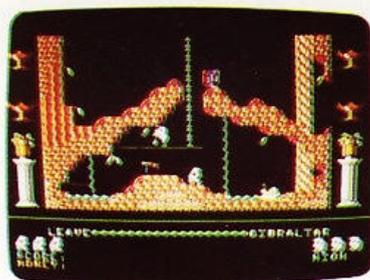
Bellissimo gioco con molteplici schermi. Dovete guidare il vampiro nella raccolta del suo cibo all'interno di una caverna piena di insidie, solo con la vostra destrezza riuscirete a fargli superare gli innumerevoli ostacoli che troverà lungo il percorso.

Il gioco consente l'uso della tastiera oppure del joystick.

Per far saltare il vampiro, spostare la leva del joystick in avanti. Premendo il tasto funzione F1 durante il gioco, si ottiene la pausa; con il tasto F7 si resetta il gioco in qualsiasi momento.

GUSTAV

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2

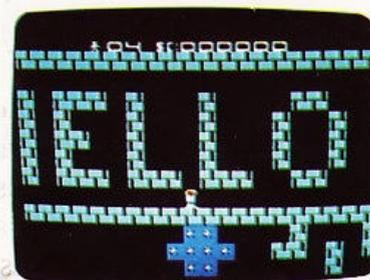


Guidate Gustav nella raccolta di oggetti nei numerosissimi schermi di questo entusiasmante gioco. Ogni schermo rappresenta virtualmente un paese del mondo che visiterà Gustav durante un ipotetico viaggio.

Nota bene: finito di caricare il gioco da cassetta, la schermata iniziale apparirà dopo circa trenta secondi. Buon divertimento.

KARACEN

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



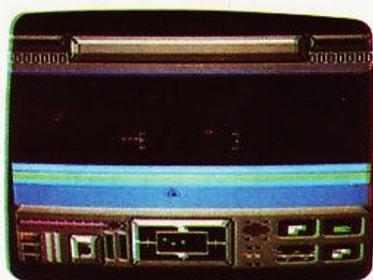
Se vi volete divertire per un intero pomeriggio avete trovato il gioco ideale.

Karacen possiede cinquanta livelli di gioco, rappresentati da duecento schermate, quindi sicuramente non vi annoierete ma lo troverete sempre più interessante.

Il gioco vi consente di iniziare da un qualsiasi livello desiderato, basterà digitare J o K per giocare con joystick o tastiera rispettivamente.

INTERPLANET

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Siete il comandante di una astronave in viaggio interplanetario e sarà vostro compito distruggere il nemico alieno servendovi del doveroso cannone laser in dotazione alla vostra astronave.

Per iniziare a giocare basterà premere il pulsante del joystick e successivamente premere il tasto funzione F1. A questo punto comparirà il sistema planetario con le informazioni del pianeta sul quale vi trovate in quel momento e con la descrizione della missione da svolgere.

Finita ogni singola missione, tornerete a visualizzare il sistema planetario per scegliere una nuova missione.

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

i nostri magnifici supergiochi

SUPER SLOT

C 16/PLUS 4 - Tastiera

TASTI:

HELP - Start

F3 - Coins

F2 - Stop

Da 1 a 4 - Hold



Sfida la fortuna con questa super slot machine. Per giocare devi prima inserire le monete utilizzando il tasto F3. Parti con una dotazione iniziale di 100 dollari. Per far partire la slot premi il tasto HELP. Le quattro corse si fermano automaticamente. Se ti viene offerta la possibilità di rilanciare senza usare le monete, puoi scegliere quali frutti tenere e quali cambiare usando i tasti numerati dall'uno al quattro.

Se devi scegliere un fattore di moltiplicazione oppure una vincita usa il tasto F2.

GALAXIANS

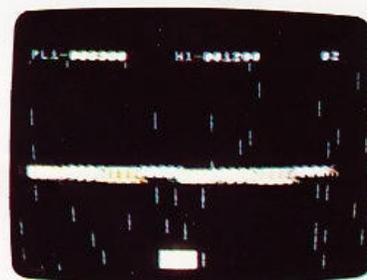
C 16/PLUS 4 - Tastiera e Joystick

TASTI:

SHIFT - Fuoco ed inizio gioco

Z - Sinistra

X - Destra



Difendi la tua galassia dall'attacco delle orde aliene. Dovrai affrontare i loro attacchi in diverse ondate corrispondenti a diversi livelli di difficoltà. Hai a disposizione quattro astronavi. Se vuoi usare il joystick, devi inserirlo nella porta di controllo giochi numero uno. Per partire premi il tasto shift oppure il tasto fire del joystick.

AXXON

C 16/PLUS 4 - Tastiera e Joystick

TASTI:

J - Joystick

K - Tastiera

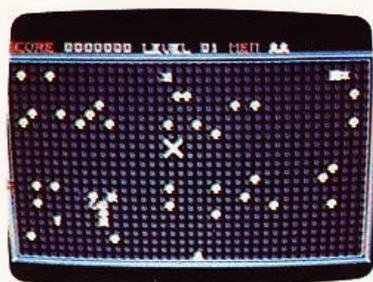
K - Su

M - Giù

Z - Sinistra

X - Destra

SHIFT - Fuoco



Affronta i robot nemici nell'arena spaziale evitando i missili e la collisione col nemico. Attento a non colpire i missili col tuo laser, altrimenti verrai distrutto. Per partire puoi usare un tasto qualsiasi. Dopo aver fatto iniziare la partita, devi selezionare il tipo di controlli del gioco. Se vuoi usare il joystick, usalo connettendolo alla porta numero uno.

Dovrai esplorare le coste per diversi giorni e sarai sempre rifornito in volo. Hai a disposizione diversi scudi protettivi con i quali puoi difenderti dai missili nemici e dalla collisione con gli aerei. Il joystick deve essere connesso alla porta di controllo numero uno.

THE FACE

C 16/PLUS 4 - Tastiera e Joystick

TASTI:

SPAZIO - Fuoco

< - Destra

> - Destra

A - Su

Z - Giù

SPAZIO - Fuoco

SEA RIDER

C 16/PLUS 4 - Tastiera e Joystick

TASTI:

3 - Sinistra

4 - Destra

A - Su

Z - Giù

T - Fuoco



In questo gioco tu sei Faccia, un simpatico omino che deve guidare nell'interno di un labirinto. Lo scopo del gioco è di disporre le grosse sfere nelle zone colorate del labirinto a cui corrispondono. Ad ostacolarti troverai degli strani esseri a cui potrai sparare. Alcuni seguono i percorsi colorati mentre altri vagano nelle stanze del labirinto. Per usare il joystick è necessario connetterlo alla porta di controllo numero uno. Il gioco parte immediatamente dopo la fine del caricamento.



Perlustra le coste della tua nazione alla ricerca degli aerei nemici che cercano di penetrare nel tuo spazio aereo senza autorizzazione. Dopo essere stato rifornito in volo di carburante, parti per adempiere alla tua missione.

IN THE NAVY

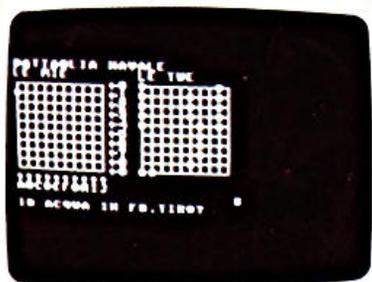
C 16/PLUS 4 - Tastiera

TASTI:

S - Istruzioni

N - Inizio gioco

Da 0 a 8 e da A ad I - Coordinate navi



Ecco la versione computer nella famosa battaglia navale a cui tutti avete giocato, magari durante le lezioni a scuola. Lo scopo è abbastanza semplice: il computer dispone di una scacchiera su cui predispone le sue cinque navi da guerra di diversa stazza. Tu, inserendo delle coordinate a caso, devi cercare di affondarle. Lo stesso può fare il computer con la tua scacchiera. Dopo aver fatto partire il gioco, devi disporre le tue navi sulla tua scacchiera dando la coordinata iniziale seguita da quella finale (Es.: 1014 - la nave è disposta in verticale ed occupa le cinque caselle che vanno dalla casella 10 alla casella 11).

ZAP

C 16/PLUS 4 - Tastiera

TASTI:

S - Istruzioni

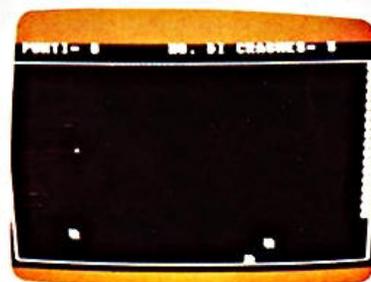
N - Inizio gioco

L - Pausa

O - Su

K - Sinistra

; - Destra



Guida il tuo serpente alla ricerca dei missili che compaiono casualmente sullo schermo. Puoi anche andare in diagonale usando i tasti: virgola, /, I e P. Fai attenzione a non finire addosso a te stesso o contro i bordi dello schermo, altrimenti perdi una vita. Visualizzando le istruzioni puoi partire premendo un tasto qualsiasi.

**DIVERTITEVI
CON I NOSTRI
MERAVIGLIOSI
SUPER-GIOCHI!**