

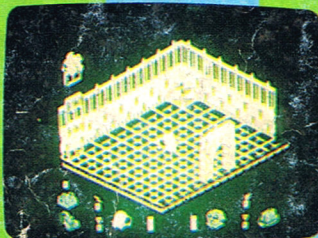
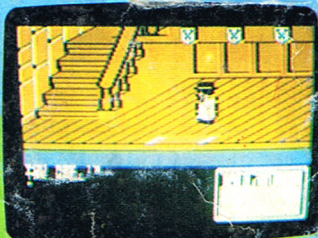
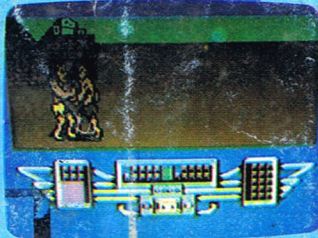
GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 24 - settembre '87 - L. 8000

7 VIDEO-GAMES per CBM 64 e 128



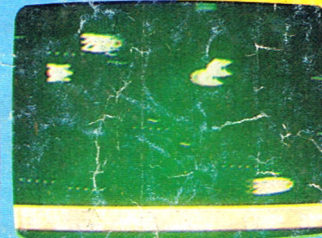
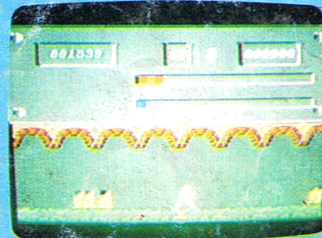
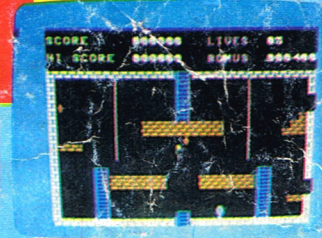
- 1 - EL PIBE DE ORO
- 2 - FORESTAL
- 3 - EUROGIOCHI
- 4 - L & H
- 5 - VIKING
- 6 - DETECTIVE
- 7 - FLIP FLOPS



7 VIDEO-GAMES per C 16 e PLUS 4



- 1 - COPTER
- 2 - FALCON
- 3 - JUDOKA
- 4 - MOTORALLY
- 5 - BLACK TOWER
- 6 - SPACE ZONE
- 7 - THE WALL



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno III
N. 24 - Settembre '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

EL PIBE DE ORO

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Tutti gli appassionati di calcio troveranno in questo gioco una stupefacente simulazione con la quale potranno divertirsi molto.

Il gioco consente la partecipazione di uno o due giocatori usando il joystick o la tastiera del vostro computer.

Siete un portiere e dovete impedire al PIBE DE ORO che gioca nella squadra avversaria di farvi una goleada e sicuramente non sarà cosa facile.

Per iniziare a giocare basta premere la barra spaziatrice e vedrete comparire il primo menu, a questo punto per selezionare una delle opzioni si dovrà premere il tasto A e per confermare la barra spaziatrice. Se avrete scelto joystick, quando ricompare il menu premere il pulsante per passare alla fase successiva di impostazione, dove vi sarà chiesto il numero dei partecipanti digitare 1 o 2. Successivamente basterà seguire le indicazioni sullo schermo. Per guidare il portiere occorre spostare il joystick nella direzione voluta e premere il pulsante per farlo tuffare o saltare. Buon divertimento.

FORESTAL

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2

Siete il comandante della portaerei Forestal e vi trovate nell'Oceano Pacifico per una missione di guerra, dovete distruggere il nemico che si trova disseminato nelle varie isole del Pacifico.

Per far decollare gli aerei occorre portarli sulla rampa di lancio, per effettuare questa operazione dovete guidare il carrello verso l'ascensore di sinistra, rappresentato da un rettangolo nero e mentre passate su di esso premere il pulsante del joystick per



far apparire l'aereo, successivamente portarsi verso la destra del ponte dove si trova la rampa di lancio e posizionare l'aereo a destra della barriera, premere il pulsante per sganciare il carrello da traino e prepararsi al decollo. La fase di decollo è quella più delicata quindi dovete fare molta attenzione nel guidare con il joystick l'aereo che dovrà restare sempre al centro del mirino che compare sullo schermo.

Eseguito il decollo si passa alla fase successiva che rappresenta l'attacco vero e proprio. Premendo il tasto funzione F3, si ottiene la mappa con la posizione della portaerei rispetto all'isola e si vedrà l'aereo appena decollato, portarsi con il mirino sull'aereo e premere il pulsante poi spostarsi con il mirino sull'isola e premere nuovamente il pulsante, in questo modo si determina la rotta.

Per passare alla visuale dell'isola basterà premere il tasto funzione F5 e quando il vostro aereo comparirà portarsi sopra con il mirino e premere il pulsante per prendere il comando, da questo punto dovete combattere con aerei nemici.

Per tornare sulla portaerei basterà premere F3 ed impostare la rotta come indicato precedentemente, infine premere il tasto F1 per ottenere la visuale della portaerei e prepararsi alla fase di atterraggio.

Per modificare la posizione della portaerei rispetto all'isola, basterà premere il tasto F3 e successivamente tenere premuto il tasto CRSR sinistra/destra quando basta.

EUROGIOCHI

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2

Potrete rivivere il divertimento dei famosi giochi senza frontiera con questo stupendo programma.

Per partecipare basterà seguire le indicazioni che appariranno sullo schermo.



Il punteggio finale di ogni paese sarà dato dalla sommatoria del risultato di ogni singolo gioco.

L & H

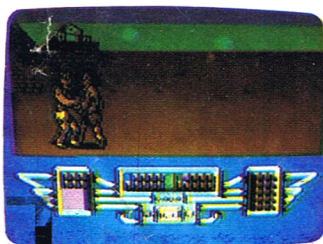
CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Guidate il divertente personaggio sino a farlo incontrare con il suo compagno per formare la celebre coppia. Dopo la comparizione della prima schermata premere la barra spaziatrice per continuare ed attendere circa 30 secondi per vedere apparire la schermata con il menù delle opzioni. Per scegliere una delle opzioni basterà muovere la leva del joystick e premere il pulsante su quella prescelta. Per far funzionare il programma in modo DEMO, scegliere l'opzione 64/64. Buon divertimento.

VIKING

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1



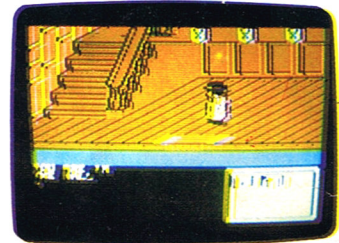
Guidate il valoroso guerriero nei vari combattimenti che dovrà affrontare per difendere la sua città.

Per determinare il tipo di colpo da sferrare, muovere la leva del joystick in una delle quattro direzioni e premere il pulsante al momento opportuno.

Il gioco consente l'uso del joystick o della tastiera del vostro computer.

DETECTIVE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Siete un famoso detective e dovete risolvere un giallo molto difficile.

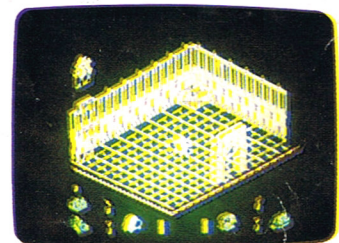
Il gioco si svolge in un bellissimo castello che dovrete ispezionare da cima a fondo per trovare i vari elementi necessari a farvi risolvere il caso.

Per iniziare premere il pulsante del joystick.

N.B.: Dopo il caricamento del programma da cassetta occorrono circa 30 secondi prima che appaia la schermata del gioco.

FLIP FLOPS

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1



Guidate i due buffi personaggi nella ricerca del tesoro nascosto nelle varie stanze di uno sterminato castello.

Per passare da un personaggio all'altro basterà premere il tasto F5.

N.B.: Dopo il caricamento del programma da cassetta occorre circa 30 secondi prima che appaia la schermata del gioco.

**BASTA CON I
SOLITI GIOCHI!**

**RIUN
GAMES**

**TI ASPETTA
IN EDICOLA CON
I SUOI**

FANTASTICI

**VIDEOGAMES
PER CBM 64
E SPECTRUM!
AFFRETTATI!**

i nostri magnifici supergiochi

COPTER ²⁹

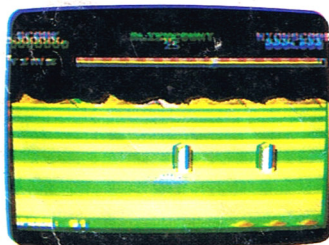
C 16 - Joystick



Sei il pilota di un modernissimo elicottero da guerra. Le truppe di difesa terrestri ti hanno affidato un'importante missione. Dovrai recarti nel settore 10 dove è in atto una feroce guerra, il tuo compito è quello di distruggere tutti gli aerei nemici cercando di realizzare il massimo punteggio. Buona fortuna!!!

FALCON ⁵⁴

C 16 - Joystick

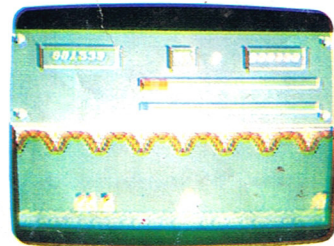


Dopo essere riuscito a fuggire dalla famosa "Zona Negativa", il Comandante Buck, con il suo Falcon è riuscito a superare le barriere interdimensionali e a giungere sul pianeta "Feudus", dove lo attende una nuova missione.

Inizialmente dovrà passare attraverso le barriere laser del pianeta e successivamente dovrà affrontare i massacranti attacchi alieni, il resto a te scoprirlo... Buona fortuna!

JUDOKA ⁷³

C 16 - Joystick



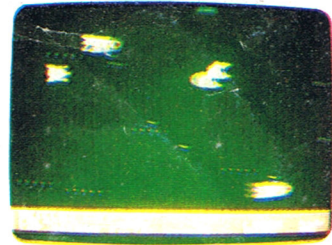
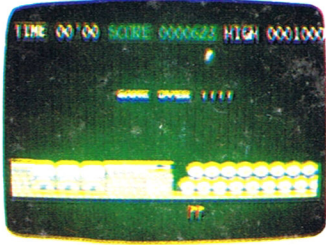
Sei un famoso esperto di arti marziali, ed il tuo compito è quello di salvare la bella principessa Otella dalle grinfie del malefico Ferdy.

Tu sei un famoso judoka per cui cerca di fare del tuo meglio per portare a termine la tua missione, ma ricorda, non sarà facile. Buona fortuna.

MOTORALLY ⁹⁵

C 16 - Joystick

Sei un abile pilota e con la tua motocicletta riesci a fare delle cose incredibili.



Handwritten scribble

Ora sei iscritto ad una importantissima gara, dove dovrai riuscire a dimostrare tutta la tua abilità. Dovrai infatti saltare degli ostacoli che diventeranno sempre più difficili e pericolosi, man mano che andrai avanti nel gioco. Buona fortuna!!!

Questo è un gioco tipicamente spaziale, che metterà a dura prova i tuoi infallibili riflessi. La tua astronave è stata presa d'assalto da un'orda di esseri alieni. Metticela tutta e distruggi quante più astronavi puoi, solo così otterrai il miglior punteggio. Buona fortuna.

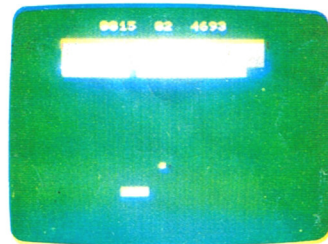
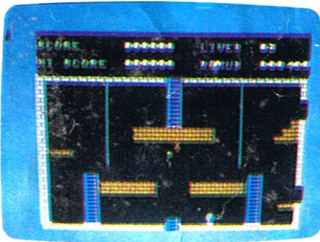
BLACK TOWER 112

THE WALL 150

C 16 - Joystick

C 16 - Joystick

Handwritten scribble



Handwritten scribble

Sei nei panni di un simpatico omino ed il tuo compito è quello di recuperare dei sacchi d'oro all'interno di un grande labirinto. Naturalmente dovrai evitare tutti i pericoli e gli ostacoli che incontrerai lungo il cammino. Buona fortuna.

Tipico gioco "da bar" versione commodore 16. Devi manovrare una racchetta, e scagliare contro il muro la pallina, che man mano aumenterà la sua velocità e la sua potenza. Forza dunque!!! Buona fortuna.

SPACE ZONE 132

C 16 - Joystick

ARRIVEDERCI AL PROSSIMO NUMERO!!!!

CERCALO

TROVALO

GUARDALO

LEGGILO

GIOCALO!!

È IN

EDICOLA

MEGA

GAMES

20

**MEGA GIOCHI
PER CBM 64 e 128**

**... E TI FARÀ
IMPAZZIRE**