

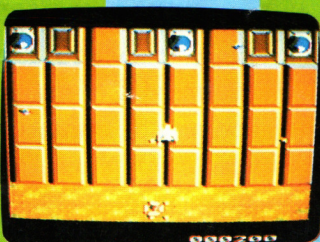
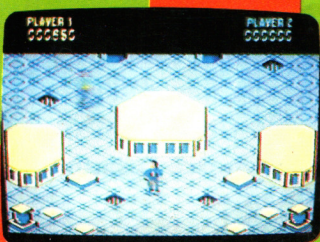
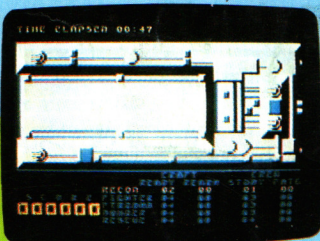
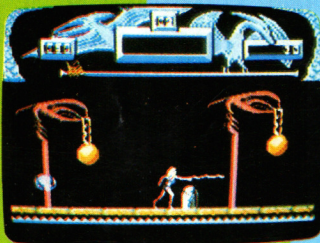
# GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 33 - giugno '88 - L. 8000

## 7 VIDEO-GAMES per CBM 64 e 128



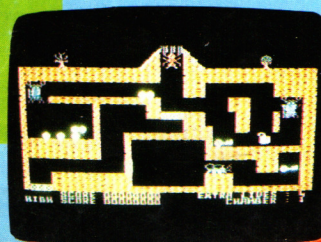
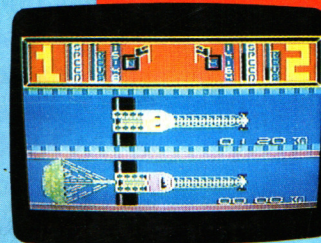
- 1 - TOP MAN
- 2 - SUPER WHIP
- 3 - SAURUS
- 4 - FLAGELLATOR
- 5 - TROPIUM
- 6 - FLIGHT MISSION
- 7 - AIRCRAFT



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



- 1 - HELLGATE
- 2 - DRAGSTER
- 3 - DEVIL'S CASTLE
- 4 - SUPER ANT
- 5 - RAMBO I
- 6 - RAMBO II
- 7 - RAMBO III



# GO GAMES

Mensile di informatica  
e video giochi

Anno IV  
N. 33 - Giugno '88

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

## TOP MAN

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1 o 2



Guidate TOP MAN alla conquista di un importante caposaldo nemico. La missione si svolge in un deserto infuocato non solo dalle condizioni ambientali ma naturalmente dalla feroce battaglia sferrata dal nemico per difendere le sue postazioni.

La vostra missione non solo è ostacolata dall'intervento di nemici con la lotta corpo a corpo ma dall'uso di torrette con piccoli cannoni e nidi di mitragliatrici, quindi il compito non sarà certamente dei più facili.

Il gioco consente la partecipazione di uno o due giocatori, per un solo giocatore basta premere il pulsante del joystick inserito in una qualsiasi delle due porte, il secondo giocatore potrà usare un secondo joystick.

Volendo fermare il gioco per ricominciare dall'inizio, basta premere il tasto RESTORE in qualsiasi momento.

## SUPER WHIP

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1

Guidate SUPER WHIP nella raccolta dei vari elementi che ne è cosparsa la giungla nella quale vive.

La sua fatica sarà ostacolata da un grande numero di animali selvaggi che combatterà con la sua unica ma potente arma rappresentata da una frusta magica.



Per raccogliere gli elementi sparsi lungo il suo cammino occorre prima colpirli con la frusta per poi passarci sopra, per acquistare energia occorre raccogliere delle sfere appese ad apposite catene servendosi del metodo appena descritto.

Il gioco consente l'uso del joystick o della vostra tastiera, in questo caso i tasti interessati sono i seguenti:

P - Destra                      Q - Salto  
O - Sinistra                  BARRA - Frusta  
A - Giù

## SAURUS

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Guidate SAURUS nelle impervie caverne della preistoria dove si potrà fare largo fra i suoi nemici servendosi della sua potente lingua di fuoco e della sua unghia pungente.

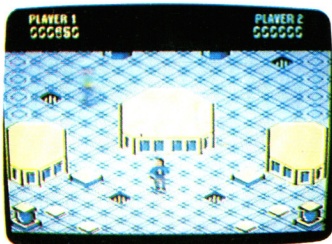
Per determinare i movimenti di SAURUS basta muovere la leva del vostro joystick nella direzione voluta e poi per lanciare le lingue di fuoco occorre premere il pulsante del joystick e muo-

vere la leva su o giù e verso destra sempre tenendo premuto il pulsante per colpire con l'unghia.

I vari oggetti lampeggianti che troverete nelle varie schermate, dovrete naturalmente raccogliervi in quanto saranno il vostro bottino.

## FLAGELLATOR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Guidate il giustiziere nei meandri di una città infestata da malviventi che dovrà combattere servendosi di una potente arma. La missione consiste nell'attraversare un tratto di città colpendo il maggior numero di nemici in un tempo prestabilito e cercando naturalmente di non farsi colpire, in quanto questo provoca ogni volta una perdita di tempo prezioso. Lungo il percorso dovrà anche raccogliere delle armi che troverà evidenziate di volta in volta.

## TROPIUM

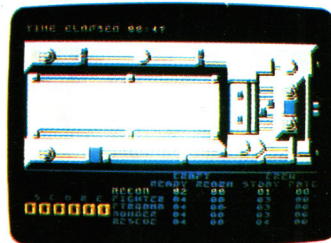
CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Siete il comandante dell'astronave che nelle vicinanze del pianeta TROPIUM si trova a combattere contro delle forze aliene e per sconfiggerle dovrete usare la massima perizia e coraggio. Una volta sconfitte le forze aliene, vi troverete di fronte ad una astronave con la quale dovrete agganciarvi per proseguire la missione verso altri pianeti sconosciuti.

## FLIGHT MISSION

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1

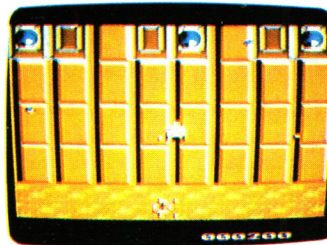


Da una base interplanetaria dovrete uscire in missione con diversi tipi di velivoli che di volta in volta potrete scegliere muovendo la leva del joystick avanti o indietro e premendo il pulsante per confermare, di ogni tipo di velivolo avrete a disposizione quattro unità e ne potrete fare uso entro un tempo determinato superato il quale il gioco si fermerà anche se vi sono rimasti velivoli inutilizzati.

Per uscire dal menu di scelta velivoli, basta premere il tasto della lettera E che vi porterà alla schermata iniziale del gioco.

## AIRCRAFT

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Dimostrate la vostra prontezza di riflessi pilotando il modulo di combattimento fra una miriade di nemici alieni che cercheranno di colpirvi da tutte le direzioni.

Naturalmente il gioco è composto da più schermate alle quali potrete accedere se sarete in grado di superare gli ostacoli che si presenteranno di volta in volta.

Per resettare il gioco in qualsiasi momento, basta premere il tasto RESTORE del vostro computer per ritrovarvi con la schermata di presentazione.

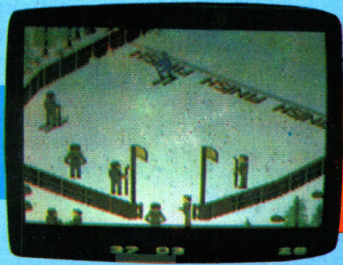
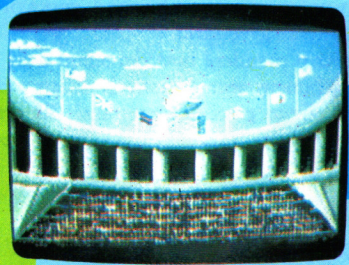
# STREPITOSO È IN EDICOLA

# GO GAMING

# OLIMPIADI NEVE

# 6

VIDEO-GAMES  
per  
CBM 64 e 128



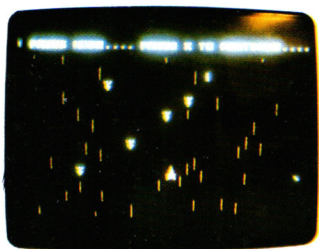
# SPECIALE



# i nostri magnifici supergiochi

## HELLGATE

C 16 - Joystick in porta n. 2



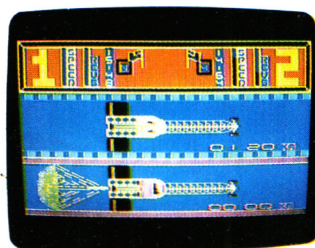
A bordo della vostra navicella spaziale dovrete affrontare delle astronavi nemiche. Iniziate premendo contemporaneamente i tasti "3" e "4" dopo aver scelto il livello di gioco muovendo il joystick (porta 2). Dall'alto compariranno i nemici ed andranno distrutti col cannone laser (tasto FIRE). Per evitare di essere colpiti da eventuali superstiti vi converrà spostarvi a destra o a sinistra muovendo il joystick da una delle due parti.

All'inizio avrete 9 vite a vostra disposizione. Ogni qual volta che il timer si azzererà cambierete livello di gioco e nuove insidie vi minacceranno. Per esempio ad un certo punto i nemici vi attaccheranno dalle spalle e incominceranno a spararvi contro.

## DRAGSTER

C 16 - Joystick in porta n. 2

Il gioco si svolge nell'appassionante mondo delle gare automobilistiche. Nel nostro caso saliremo a bordo di un dragster e dovremo impegnarci in una prova di accelerazione e di velocità. Le due vetture si presenteranno affiancate sul rettilineo di partenza. La nostra è quella sita nella parte alta del teleschermo e sotto di noi ci sarà l'avversario da battere che cambierà di gara in gara. Quando il semaforo darà il verde si potrà agire sull'acceleratore muovendo il joystick (porta 2) alternativamente a



destra e a sinistra. La velocità del movimento risulterà direttamente proporzionale ai giri del motore. Alla partenza si è in folle (nel quadratino comparirà "N"), e per passare alle marce successive basterà premere il tasto FIRE, sempre che il numero di giri sia abbastanza alto.

Nel caso che non si riuscisse a mantenere una andatura veloce la vettura scalerà automaticamente.

In caso di vittoria verrà assegnato un bonus di entità proporzionale al distacco inflitto all'avversario.

Un doppio cronometro prenderà nota dei tempi delle due vetture, mentre due tachimetri segnaleranno la distanza che mancherà all'arrivo. In questo gioco è importante disporre di un buon joystick e di una certa resistenza fisica per non perdere il ritmo.

## DEVIL'S CASTLE

C 16 - Joystick in porta n. 2



Per gli amanti del brivido e dell'ignoto presentiamo un gioco che non mancherà sicuramente di entusiasmarli.

A caricamento avvenuto, premete il tasto S per iniziare l'avventura nel castello stregato.

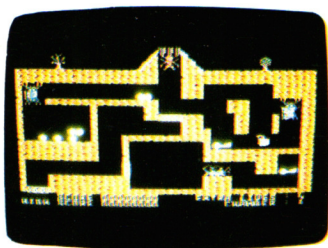
Data la difficoltà dell'impresa, avete a vostra disposizione non uno, ma tre personaggi con caratteristiche e poteri differenti, selezionabili premendo il tasto Fire a seconda del tipo di ostacoli da superare.

Per rendere maggiormente avvincente il gioco, non vogliamo anticiparvi le caratteristiche di questi tre personaggi, che non tarderete comunque a scoprire; per darvi un aiuto iniziale, vi diremo comunque che inizialmente per aprirvi la strada dovete usare il "granchio" più a sinistra.

Il personaggio attualmente comandato si trova sempre al centro dello schermo; premendo Fire vedrete quindi lo schermo che scrollerà a seconda delle posizioni dei tre eroi.

## SUPER ANT

C 16 - Joystick in porta n. 1



In questo gioco siete al comando di una vorace formica.

Mediante essa visiterete un labirinto sotterraneo in cui sono custoditi tesori e succulente uova di scorpione. Naturalmente non sarete soli e dovrete fronteggiare i vari esseri che troverete di volta in volta. Spesso il percorso risulterà sbarrato da porte che dovrete aprire una volta che vi sarete muniti delle apposite chiavi. Noterete che bisognerà rispettare una certa sequenza per poter prendere le chiavi.

Per esempio nella prima camera dovrete innanzitutto prendere la bomba e poi depositarla sulla prima porta, dopodiché potrete prendere la chiave e procedere nelle altre stanze.

All'inizio del gioco vi verrà chiesto di selezionare l'opzione tastiera o joystick, premete "K" nel primo caso o "J" nel secondo. Il joystick (porta 1) muove la formica nelle quattro direzioni, mentre il pulsante FIRE fa afferrare gli oggetti e deporre le bombe. Sul teleschermo vengono forniti: punti, vite extra e numero di camera in cui vi trovate. A vostra disposizione avrete quattro vite di riserva.

## RAMBO I

C 16 - Joystick in porta n. 2



Il famoso eroe delle giungle vietnamite è qui alle prese con un'orda di nemici determinati ad eliminarlo. Per difendersi avrà a sua disposizione soltanto le nude mani, mentre gli avversari disporranno di armi. Il percorso di guerra è caratterizzato da ponti, depositi di armi, lanciamissili e via dicendo.

Collegate il joystick nella presa 2 e premete il tasto FIRE.

In alto a sinistra tre simboli vi segnaleranno le vite a disposizione, mentre più a destra avrete il massimo punteggio e lo stadio di avanzamento nel terreno del nemico.

Comandi joystick:

- AVANTI per compiere un salto in alto.
- INDIETRO per stendersi al suolo per schivare un colpo.
- DESTRA per procedere a destra.
- SINISTRA per procedere a sinistra.
- FIRE per colpire un nemico.

## RAMBO II

C 16 - Joystick in porta n. 1

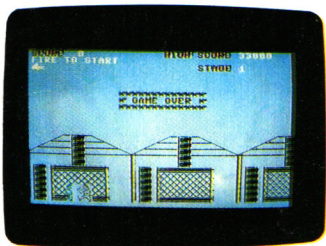


Il gioco si presenta simile al precedente con la differenza che cambia lo scenario di gioco. In questa fase Rambo è infatti arrivato ad una base del nemico. Sullo sfondo si possono scorgere gli hangar in cui sono custoditi i micidiali MIG.

Le modalità di combattimento sono le stesse esposte nel precedente gioco, lo stesso dicasi per i comandi joystick.

## RAMBO III

C 16 - Joystick in porta n. 1



Terza fase. Avvenuta la penetrazione all'interno della base militare nemica, la situazione si fa più critica. Tutti gli uomini disponibili sono mandati a fronteggiare il nostro eroe che salta da un tetto all'altro.  
La base del gioco è come quanto già descritto precedentemente.

---

**BUON DIVERTIMENTO**

**CON GLI**

**STRAORDINARI**

**GIOCHI DI**

**GO GAMES**



**ARRIVEDERCI!**

---