

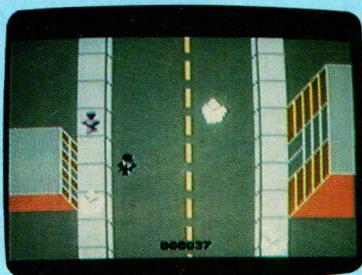
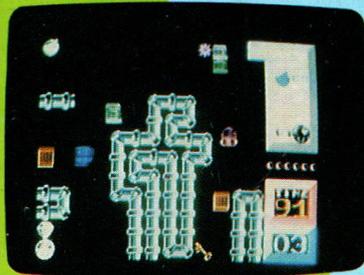
# GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 35 - settembre '88 - L. 8000

## 7 VIDEO-GAMES per CBM 64 e 128



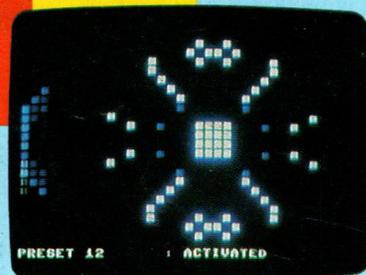
- 1 - WEST COAST
- 2 - SFEROID
- 3 - PREDATORE
- 4 - SUPER CHOPPER
- 5 - THE KLAN
- 6 - NAUTILUS
- 7 - LASER



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



- 1 - TERMINATOR
- 2 - SPACE VAMPIRES
- 3 - BUMPER
- 4 - TRAINS
- 5 - VIDEO FUN
- 6 - SNIPER
- 7 - TOMMY



# GO GAMES

Mensile di informatica  
e video giochi

Anno IV  
N. 35 - Settembre '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

## WEST COAST

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 1



Questo gioco rappresenta un'avvincente rally automobilistico che si svolge nella West Coast.

Alla guida della vostra auto dovrete dimostrare l'abilità nel districarvi con il traffico presente, formato da auto, moto, autoarticolati ecc.

Il percorso dovrà effettuarsi in un tempo limite e naturalmente occorrerà non fare del fuori strada in quanto noterete che sull'erba la vostra vettura subirà un notevole rallentamento.

Per pilotare la vostra vettura, basterà muovere la leva del joystick nella direzione voluta.

Per iniziare premere il pulsante del joystick.

## SFEROID

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2

Misurate la vostra prontezza di riflessi con questo bellissimo gioco, manovrando la sfera ballerina.

Servendovi dei rimbalzi che effettuerà la vostra sfera dovrete percorrere lo schermo in lungo ed in largo eliminando con gli spari i vostri nemici. Per allungare la vostra autonomia dovrete entrare in possesso dei diamanti che vedrete nelle varie schermate e per passare da una schermata ad un'altra occorre impa-



dronirsi della chiave e successivamente portarsi sulla scritta EXIT.

Il gioco è composto da numerose schermate.

Volendo effettuare una pausa durante il gioco, basterà premere il tasto RUN/STOP e premere fire per ripartire.

## PREDATORE

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Guidate il vostro veicolo spaziale sopra il territorio nemico cercando di distruggere le postazioni difensive servendovi del vostro potente cannone.

Vedrete che man mano che vi addentrate nel territorio nemico, le difficoltà aumenteranno e vi sarà molto difficile proseguire se non sarete più che attenti e rapidi nel colpire ed evitare le difese aliene.

## SUPER CHOPPER

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Servendovi di un elicottero dovrete salvare un gruppo di soldati rimasti prigionieri del nemico.

Il gioco è composto da vari livelli, per superarli dovrete distruggere un certo numero di veicoli nemici e per ultimo la navicella madre, solo allora potrete atterrare per recuperare l'omino e successivamente avvanzerete di livello.

## NAUTILUS

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Siete il comandante di un sommergibile nucleare e dovrete portare a termine una pericolosa missione segreta.

Per portarvi sul posto X dovrete attraversare le acque infestate da nemici quindi dovrete eliminarli o evitarli per non essere colpiti, in quanto la vostra autonomia sarà determinata dalla quantità di avarie che vi saranno state causate.

Dopo la comparizione della schermata iniziale, volendo vedere alcune schermate che compongono il gioco basterà attendere alcuni secondi per vedere partire il demo, volendo iniziare il gioco si premerà il pulsante del joystick.

## THE KLAN

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2

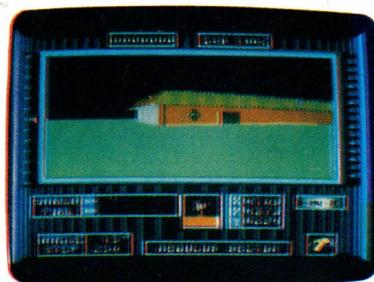


Un membro del famigerato K.K.Klan si è avventurato in un quartiere di colore, e si dovrà difendere dagli attacchi sempre più massicci che gli vengono portati da tutte le direzioni con bastoni e bombe molotov per non dire dai cecchini appostati sui tetti. Per evitare quest'ultimi, basterà tenersi fuori dalla portata del tiro perché per eliminare i nemici diretti si servirà del suo fucile.

L'unica limitazione sarà quella di non sparare alle donne in quanto verrete penalizzati di 1000 punti per ogni donna colpita.

## LASER

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Il nemico si nasconde nelle vostre vicinanze e starà a voi scoprirlo e distruggerlo, servendovi di un radar e di un potente laser.

Una freccia situata nella parte inferiore destra dello schermo vi indicherà la direzione nella quale dovrete dirigervi per localizzare il nemico.

Per vedere il demo in azione, basterà attendere per un breve tempo dopo che sarà comparsa la schermata iniziale.

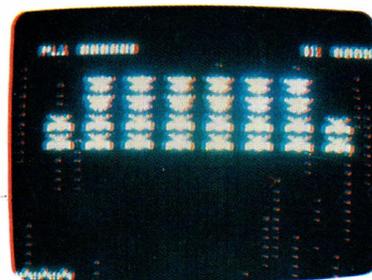
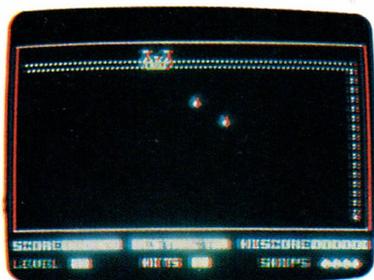
# i nostri magnifici supergiochi

16 TERMINATOR 39

39 SPACE VAMPIRES 62

C 16 - Joystick in porta n. 1

C 16 - Tastiera o Joystick



Il vostro fido C16 o PLUS/4, per mezzo della nostra cassetta, è in grado di immergervi nelle più varie, strane e avvincenti avventure che possiate aspettarvi, trasformando il video in un'arena spaziale, in uno schermo radar, in una centrale di comando dei treni o in infinite altre cose.

In questo gioco, voi impersonate l'asso dello spazio Terminator, il cui compito è difendere strenuamente, anche a prezzo della vita, il pianeta Terra dall'invasione delle forze del Male.

Siete al comando dell'incrociatore da battaglia Destructor, della classe MK II, cioè l'ultima e più potente macchina da guerra costruita dai cantieri spaziali degli Stati Uniti dell'emisfero boreale.

Tutte le altre navi da battaglia della vostra flotta sono state distrutte dagli attaccanti, e voi rappresentate l'estremo baluardo in grado di opporre una valida resistenza e di sconfiggere la temibilissima astronave nemica.

Quest'ultima, alimentata a composti basati sul metanolo, è stata inviata dall'Impero per distruggere il nostro pianeta con l'ordine di non lasciare niente più che polvere spaziale. L'astronave nemica è inoltre protetta da uno schermo a neutroni, per superare il quale sono necessari almeno 10 colpi, ed è dotata di un radar a scansione rapida.

Per fortuna, avete altri 5 incrociatori di scorta, ma cercate di non spreparli.

Continuiamo la serie dei giochi spaziali, sapendoli sempre graditi dai nostri lettori, con Space Vampires, che è l'ultima versione, migliorata e con realistici effetti di grafica e di animazione, del classico gioco degli invasori spaziali.

Premete spazio per iniziare, e comandate la vostra navicella, in grado di spostarsi a destra o a sinistra lungo il bordo inferiore del teleschermo, usando i tasti:

Z - per spostarvi a sinistra,

X - per spostarvi a destra,

SHIFT - per attivare il disintegratore a ioni, a tiro ultrarapido, che rappresenta la vostra unica arma di difesa e di offesa.

Fate attenzione al tiro delle astronavi nemiche, che vi attaccheranno discendendo in picchiata a ondate successive, distruggendo tutto quanto trovano sulla loro rotta.

62 BUMPER 85

C 16 - Tastiera o Joystick



pieno; quando sta per esaurirsi, portatevi presso uno dei punti di rifornimento, indicati da una F.

Per manovrare gli scambi premete il tasto P o HELP.

106 **VIDEO FUN** 125

C 16 - Tastiera o Joystick

Dalle guerre spaziali passiamo adesso a qualcosa di più rilassante e incruento.

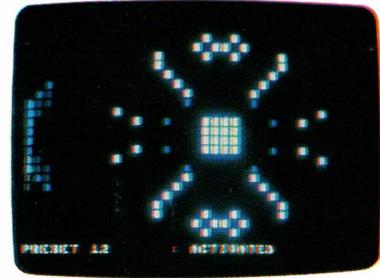
Vi ricordate un gioco in voga alcune estati fa, che si praticava saltando con i piedi appoggiati su un'asta che aveva nella parte terminale una molla. La molla permetteva di compiere salti sempre più alti senza molta fatica, accumulando l'energia cinetica acquistata nella caduta verso il basso e restituendola invariata ma con direzione opposta, cioè verso l'alto.

Il personaggio del nostro gioco è appunto dotato di un aggeg-gio simile, che gli permette di saltare su e giù per lo schermo, salendo anche sui vari oggetti raffigurati.

Per saltare premete il tasto Fire. E anche possibile depositare delle mattonelle per saltare più agevolmente; per fare ciò, muovete il joystick verso l'alto.

Alla partenza il programma chiede se volete usare la tastiera o il joystick (in porta 2); premete K nel primo caso, J nel secondo. Usando la tastiera, potete ridefinire i tasti a piacere.

Premendo F1 entrate nel modo pausa.



Questo programma è un vero e proprio sintetizzatore di effetti luminosi, dalle molteplici possibilità, e che vi permetterà di creare, registrare e riprodurre molteplici figure luminose molto belle e interessanti.

Per iniziare, collegate il joystick in porta 1, accendete lo stereo col vostro brano preferito e divertitevi!

I tasti seguenti, se non specificato diversamente, vanno sempre premuti insieme al tasto C=.

Per attivare il demo, premete A; premete nuovamente A per disattivarlo.

I tasti della fila superiore, da Esc a Inst/Del, hanno memorizzato alcuni parametri, detti preset: provateli per vederne l'effetto. Il tasto S permette di cambiare la simmetria, mentre la barra di spazio cambia le figure che appaiono sullo schermo. Per variare la velocità del cursore, premete C, quindi < o > e Return per terminare (sempre premendo insieme C=).

Similmente, P varia la velocità degli impulsi, O la loro durata, D il tempo di persistenza, B la lunghezza della coda lasciata durante i movimenti (modificare solo a effetti fermi), \* i livelli di figure disegnate, H i 7 colori visualizzati in sequenza (usare solo a effetti fermi).

Per memorizzare i parametri selezionati, usate Shift e uno dei tasti della fila superiore.

Per memorizzare una sequenza di effetti, premete Shift R per iniziare la registrazione, R per terminarla e R ancora per riprodurre la sequenza.

85 **TRAINS** 106

C 16 - Tastiera



Ed eccovi adesso nei panni di un ferroviere, col compito di trasportare merci e persone in un intricato sistema ferroviario.

Fate attenzione soprattutto agli scambi e ai binari morti, per non fare deragliare il vostro treno.

Cercate di trovare e agganciare i vagoni disposti qua e là, per portare il massimo carico.

Per muovere il treno, usate i tasti cursore verso sinistra o destra, oppure i tasti < e >, mentre la barra spazio permette di frenare.

La velocità massima del convoglio è di 60 miglia all'ora (equivalenti a 96 km/h).

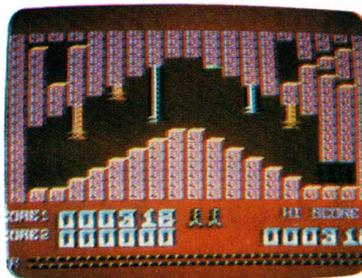
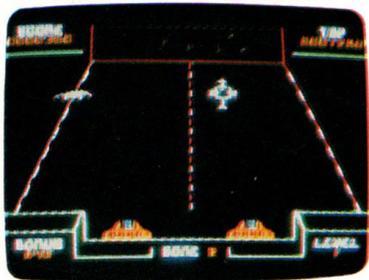
Sulla sinistra è indicato il carburante, in percentuale rispetto al

125 **SNIPER** 145

C 16 - Tastiera o Joystick

Sniper in inglese significa cecchino, ed è appunto ciò che dovrete fare in questo gioco.

Collegate il joystick in porta 2, oppure usate i tasti:



L - per muovere il mirino a sinistra;

] - per muoverlo a destra;

P - per muoverlo in alto;

> - per muoverlo in basso;

Run/Stop - per sparare.

Vedrete scendere dall'alto, ingrandendosi fino a scomparire in basso, gli esseri alieni da eliminare.

Cercate di non sprecare colpi a vuoto, il vostro disintegratore ha una carica limitata.

Cercate di inquadrare rapidamente gli alieni nel mirino, impresa tutt'altro che facile dato anche il fatto che i loro movimenti sono mutevoli e imprevedibili.

Al nostro buon Tommy è stato affibbiato un compito tutt'altro che facile: deve ispezionare tutti i fabbricati di una grande centrale termonucleare, evitando i sistemi di sicurezza che per l'occasione non sono stati disattivati per evitare che nel frattempo possano introdursi nello stabilimento sabotatori o terroristi.

Per iniziare premete il tasto Return, quindi premete uno dei tasti funzione, secondo se giocate da soli o con un amico e se volete usare il joystick o la tastiera.

In ogni schermo è indicata l'uscita da raggiungere; fate attenzione alla riserva d'aria a disposizione per guadagnare l'uscita, esaurita la quale perderete una vita.

Premendo il tasto P il gioco entrerà nel modo pausa; premete nuovamente P per farlo ripartire.

145 TOMMY 163

C 16 - Tastiera o Joystick

ARRIVEDERCI  
AI PROSSIMI GIOCHI  
DI  
GO GAMES

**BASTA CON I  
SOLITI GIOCHI!**

**RIUN  
GAMES**

**TI ASPETTA  
IN EDICOLA CON  
I SUOI**

**FANTASTICI**

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