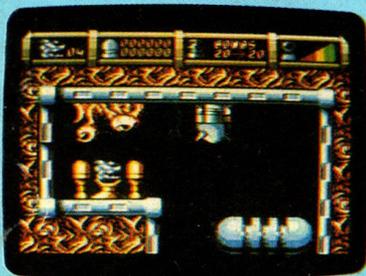


GO GAMES

mensile d'informatica e video-games - 38 - dicembre '88 - L. 8000

7 VIDEO-GAMES
per
CBM 64 e 128

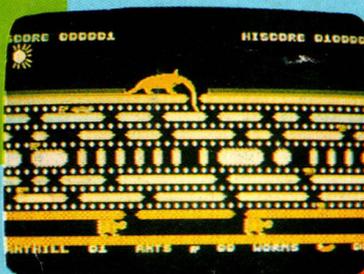
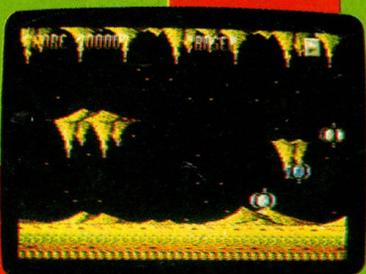
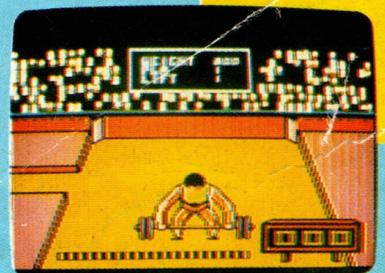
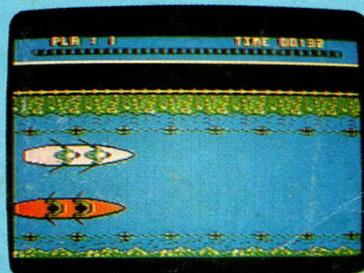
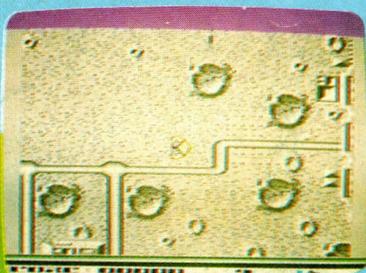
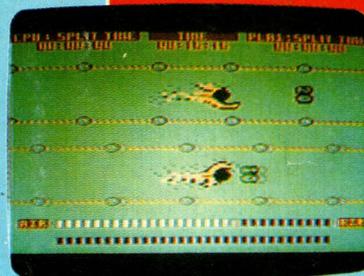
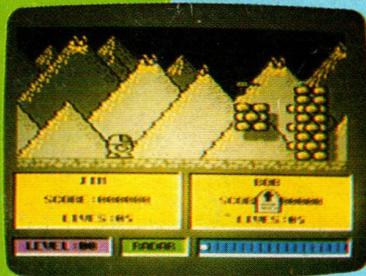
7 VIDEO-GAMES
per
C 16 e PLUS 4



- 1 - LABYR
- 2 - VULCANIUS
- 3 - SATELIT
- 4 - BIG MAN
- 5 - PLANET X
- 6 - JET LASER
- 7 - EXECUTOR



- 1 - LANCIO DEL MARTELLO
- 2 - NUOTO
- 3 - SALTO IN LUNGO
- 4 - CANOTTAGGIO
- 5 - SOLLEVAMENTO PESI
- 6 - BUGS
- 7 - SKYTRACKS



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno IV
N. 38 - Dicembre '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.

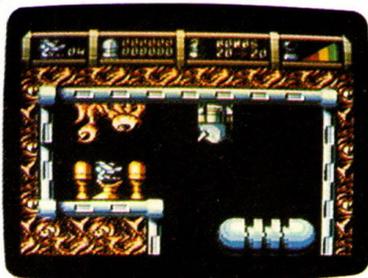
C16 / PLUS 4

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

LABYR

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



Guidate la navicella nel labirinto che forma questo stupendo gioco, unico per la sua grafica di primissimo livello.

Dovrete percorrere le varie corsie cercando di sopraffare il nemico che troverete sempre in agguato.

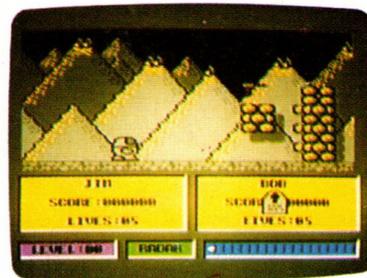
Il gioco vi consentirà di usare sia il vostro joystick in porta n. 2 o la tastiera del vostro computer. Tutte le opzioni saranno disponibili nel menù principale.

VULCANIUS

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2

Jim e Bob sono due simpatici robot che dovrete guidare in un territorio costellato da piccole bocche vulcaniche che rendono il percorso veramente difficoltoso.

Per guidare il vostro robot, basterà muovere il joystick nella direzione voluta ed in avanti per farlo saltare.



Attenzione perché questo gioco vi richiederà un perfetto coordinamento nei movimenti, necessari per superare i vari ostacoli. Il gioco consente la partecipazione ad uno o due giocatori.

SATELIT

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



Questo bellissimo gioco rappresenta una battaglia spaziale fra due potenze nemiche.

Dovrete manovrare un satellite Killer per distruggere missili e satelliti nemici.

Il gioco consente la partecipazione ad uno o due piloti usando

il joystick o la tastiera del computer.

Dopo il caricamento del gioco dalla vostra cassetta, comparirà lo schermo completamente nero ed inizierà la musica del gioco, a questo punto dovrete premere la barra spaziatrice per fare comparire il menù principale, attraverso il quale potrete scegliere le varie opzioni di gioco.

Il gioco è composto da vari livelli ai quali potrete accedere dopo avere superato quello precedente.

BIG MAN

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

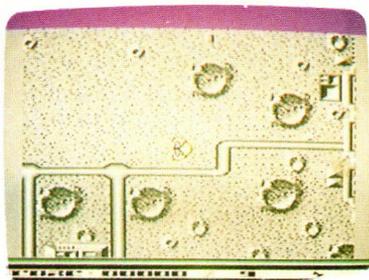


Se siete patiti del famoso gioco di Pac Man allora Big Man è quello che fa per voi, perché troverete tutti gli ingredienti di un gioco entusiasmante e molto impegnativo.

Dovrete guidare Big Man nel labirinto facendogli mangiare le ciliegine che trova lungo il suo percorso e cercando di evitare i suoi nemici. Ogni volta che completerete il percorso passerete ad una schermata successiva del gioco completamente differente ed in questo modo il gioco sarà sempre più interessante. Il gioco consente l'uso del joystick o della vostra tastiera.

PLANET X

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



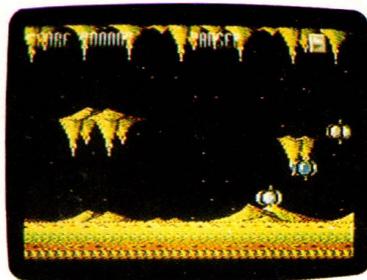
Divertitevi a raccogliere i cristalli che trovate sulla superficie del pianeta sconosciuto.

Il vostro veicolo spaziale sarà continuamente attaccato e quindi dovrete sostenere una battaglia infernale. Per raccogliere i cristalli dovrete passare sopra ad essi senza premere il pulsante del joystick.

Per iniziare basta premere il pulsante del joystick.

JET LASER

CBM 64 e 128 - Joystick in porta n. 2



Appena giunti sul pianeta sconosciuto vi rendete conto che tutto vi è ostile quindi dovrete affrontare una battaglia per garantirvi la sopravvivenza.

Per pilotare la vostra navicella, basta muovere la leva del vostro joystick nella direzione desiderata e premere il pulsante per fare fuoco.

EXECUTOR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta 2



Siete il capitano del vascello spaziale incaricato di mantenere l'ordine costituito nella federazione dei pianeti.

Per scegliere il pianeta da ispezionare, portarsi con la freccia che compare nella schermata iniziale su uno dei sette pianeti e premere il pulsante del joystick, naturalmente a questo punto inizieranno le ostilità.

Il gioco consente la partecipazione ad uno o due piloti.

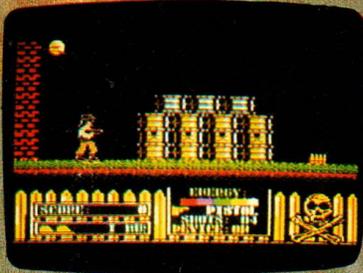
STREPITOSO È IN EDICOLA

SPECIALE COMBAT

CON SELEZIONATORE

per

10 GIOCHI CBM 64/128



**FIRE SOLDIER
ISLAND ASSALT
GUERRIGLIA FORCE
BLASTER GANG
VIETNAM
COMBAT ZONE
FIRE DISTRUCTION
ASSALT RESQUE
SHOOTING
JEEP TRAINING**

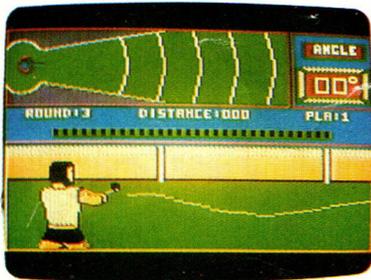


supplemento - al n. 23 della rivista Nova Games - L. 8000

i nostri magnifici supergiochi

LANCIO DEL MARTELLO

C 16 - Tastiera o Joystick in porta 1 o 2



In questo numero della rivista abbiamo voluto accontentare i numerosissimi lettori sportivi, dedicando 5 dei 7 giochi pubblicati alle Olimpiadi da poco terminate nella lontana Corea, con 5 specialità scelte tra le più rappresentative e appassionanti.

Iniziamo col lancio del martello: come tutti voi saprete, il "martello" è in realtà un particolare attrezzo ginnico, costituito da un peso metallico di forma sferica, collegato ad una maniglia da una corta fune.

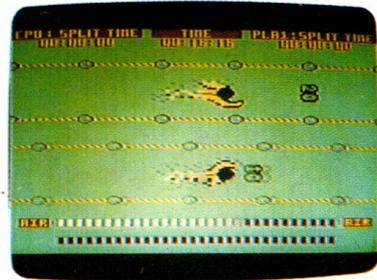
La tecnica di lancio consiste nell'effettuare alcuni (in genere 3) giri su sè stessi, per far acquisire velocità al martello, lanciandolo quindi sfruttando la forza centrifuga e l'energia cinetica accumulata durante la rotazione.

Caricate la prima parte, e indicate il numero di giocatori, da 1 a 4, quindi premete un tasto per caricare la seconda parte. A caricamento avvenuto, premete Y per giocare; dopo aver disputato la gara, premete Y se volete ritentare questa specialità, o N per passare alla gara successiva, che verrà caricata automaticamente.

Usate il joy in porta 1 o 2, muovendolo alternativamente a destra e a sinistra, e premendo Fire per lanciare, oppure usate i tasti C= e Shift, quindi spazio per lanciare.

NUOTO

C 16 - Tastiera o Joystick in porta 1 o 2



Dall'atletica al nuoto, in ricordo delle vacanze al mare di quest'estate....

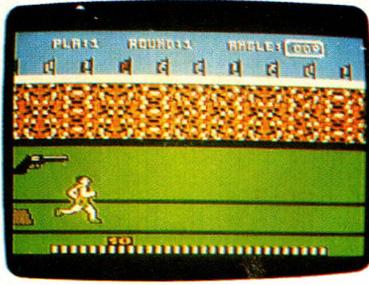
Il funzionamento del programma è simile al precedente; indicate il numero dei giocatori, caricate la seconda parte, quindi premete Y per giocare; quando volete cambiare gara, premete N e quindi digitate LOAD per caricare il gioco successivo.

Usate il joy in porta 1 o 2, muovendolo alternativamente a destra e a sinistra per nuotare, e in avanti per respirare, oppure usate i tasti C= Shift e Spazio.

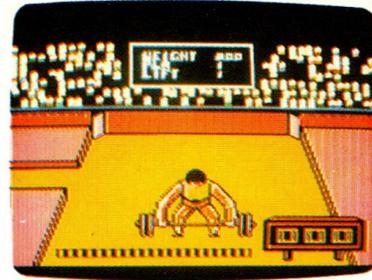
SALTO IN LUNGO

C 16 - Tastiera o Joystick in porta 1 o 2

Il salto in lungo è uno sport apparentemente semplice, ma che richiede in realtà una perfetta coordinazione, sia durante la fase



di rincorsa, allo scopo di acquisire la massima velocità orizzontale, sia durante lo stacco, che va effettuato il più vicino possibile alla linea di battuta, ma senza oltrepassarla, pena la nullità del salto; che anche durante la fase di volo, per mantenere un buon equilibrio e atterrare nella posizione più raccolta possibile. Come nei giochi precedenti, potete usare il joy collegato in porta 1 o 2, muovendolo da destra a sinistra, e muovendolo in avanti per saltare, oppure usate i tasti C= Shift e Spazio.

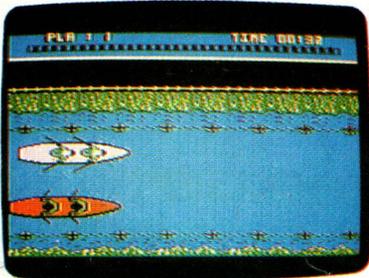


Anche questo sport ha regole codificate e tecniche ben precise; le principali sono quella a strappo e quella a slancio, ognuna con alcune varianti a seconda del tipo di impugnatura adottata e della posizione delle gambe (a forbice o accosciate) durante il sollevamento.

Usate il joy in porta 2, muovendo la leva lateralmente il più veloce possibile, oppure usate i tasti C= Shift premuti alternativamente.

CANOTTAGGIO

C 16 - Tastiera o Joystick in porta 2



Il canottaggio ha avuto origine in Inghilterra, dalle gare che i barcaioli professionisti disputavano tra di loro.

Questo sport si divide in due forme fondamentali: la remata di punta e quella di coppia.

Nella prima il canottiere usa un remo solo, mentre nella remata di coppia ne usa due.

Nel nostro gioco la specialità rappresentata è il doppio con remata di coppia.

Usate il joy in porta 2; per compiere il movimento corretto, muovetelo in sequenza su giù sinistra Fire; usando i tasti, premete < > C= Shift.

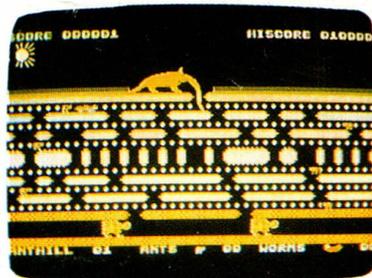
SOLLEVAMENTO PESI

C 16 - Tastiera o Joystick in porta 2

Concludiamo la serie dei giochi di simulazione sportiva col sollevamento pesi.

BUGS

C 16 - Joystick in porta 2



Bug significa piccolo insetto, pulce, ed è tra l'altro un termine entrato nel linguaggio corrente dei computer per indicare un errore o un malfunzionamento che si annida in un programma. Volete provare ad eliminare un po' di insetti?

Trasformatevi in un formichiere, e cominciate a far piazza pulita.

Collegate il joy in porta 2 e premete Fire per iniziare.

Muovete la proboscite lungo lo schermo, cercando di mangiare tutte le formiche e le loro uova, che infestano tutti i passaggi, ma fate attenzione a non farvi toccare dalle formiche prima che riusciate a mangiarle, e se proprio volete mangiare i vermi, prendeteli alle spalle: vi saranno meno indigesti!

Ma le difficoltà per il nostro eroico formichiere non finiscono qui, dato che con il calare delle tenebre nasceranno nuovi guai: appena il sole sarà tramontato, infatti, faranno la loro comparsa dei micidiali e velocissimi ragni a complicarvi la vita.

