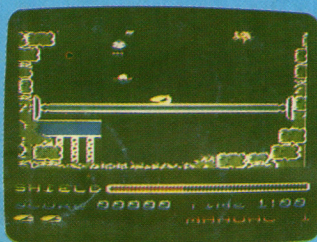


GO GAMES

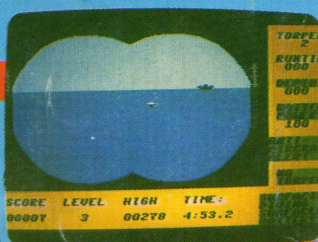
mensile d'informatica e video games - 46 - ottobre '89 - L. 8000

7 VIDEO-GAMES
per
CBM 64 e 128

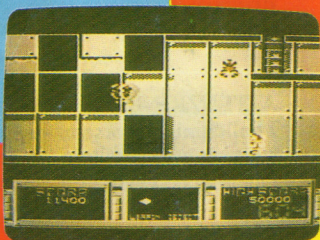
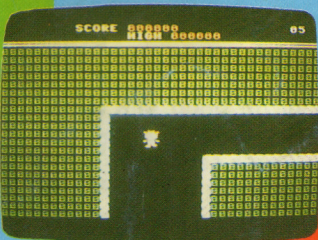
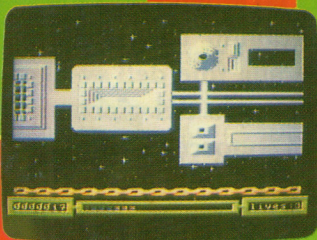
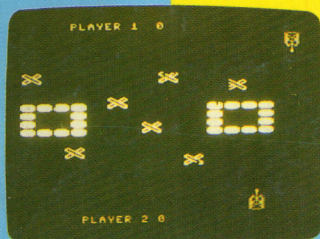
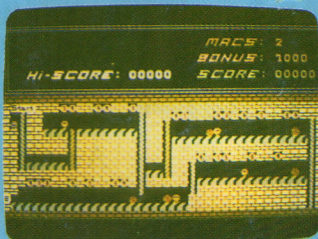
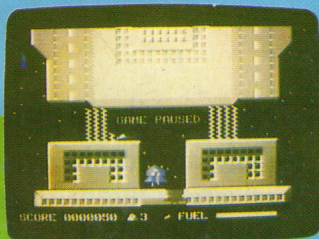
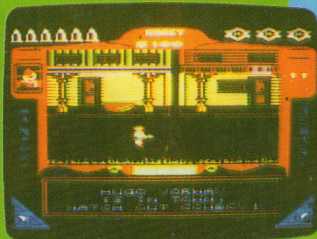
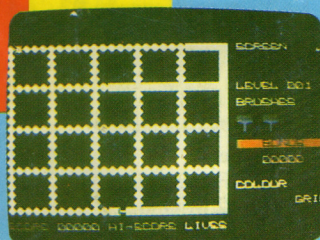
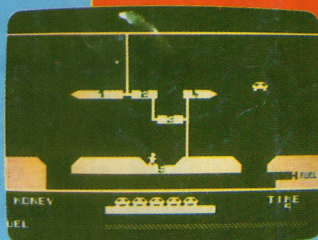
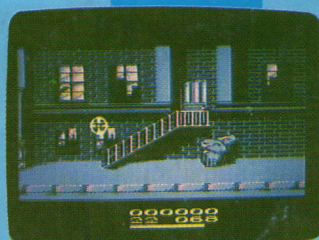
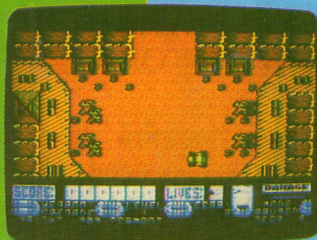
7 VIDEO-GAMES
per
C 16 e PLUS 4



- 1 - HIDE OUT
- 2 - JEEP
- 3 - SCHERIFF
- 4 - FORCE
- 5 - TERROR
- 6 - SPACE GAME
- 7 - RUN



- 1 - SUBMARINE
- 2 - SHUTTLE
- 3 - CRAZY COINS
- 4 - ALIENS' MAZE
- 5 - COLOUR GRID
- 6 - TANK ATTACK
- 7 - ANDROMEDA



GO GAMES

Mensile di informatica
e video giochi

Anno V
N. 45 - Settembre '89

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 Farnagosta, 75
20142 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Antonino Cannata

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.

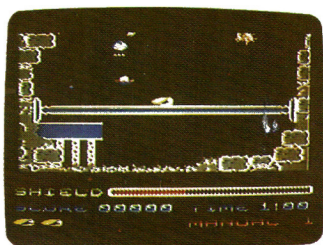
C16 / PLUS 4

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

HIDE OUT

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Questo gioco possiede un alto livello di giocabilità unitamente alla grafica decisamente bella rappresentata da una serie di schermi concatenati che costituiscono l'intero gioco.

Lo scopo della missione consiste nel guidare una navicella nel labirinto di sotterranei costellato da barriere elettroniche ed una infinità di ostacoli in movimento.

Per completare il percorso sarete costretti a prelevare l'energia necessaria lungo il cammino, da serbatoi che riconoscerete perchè lampeggianti.

Naturalmente la vostra bravura la dovrete dimostrare percorrendo l'intero tracciato, evitando di toccare anche contro le pareti per non scaricare l'energia.

Volendo resettare il gioco in qualsiasi momento potrete premere il tasto RESTORE ed il gioco tornerà al menù iniziale.

JEEP

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due

Alla guida del vostro veicolo militare dovrete attraversare il territorio nemico sferrando un attacco verso i veicoli che cercheranno di difendere le varie postazioni.

Naturalmente man mano che vi adenterete nel territorio avversario gli ostacoli da superare saranno



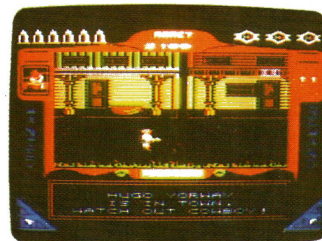
sempre più difficili e sarete attaccati da più parti contemporaneamente.

Per iniziare la missione la jeep sarà paracadutata da un elicottero da trasporto e per effettuare il lancio basterà che si prema il pulsante del joystick quando l'elicottero si trova nella posizione che riterrete più indicata.

Il gioco consente la partecipazione di uno o due giocatori, per selezionarne il numero, basterà muovere la leva del joystick in dietro e premere il pulsante per confermare la scelta, naturalmente questa operazione dovrà effettuarsi quando il programma presenterà la schermata iniziale.

SCHERIFF

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



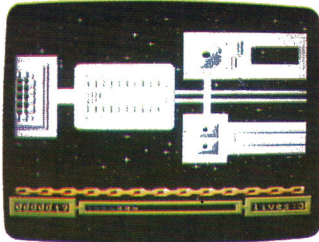
Guidate il valoroso sceriffo nella piccola contea dove sarà costretto ad affrontare pericolosi malfattori che si annidano nei posti più impensati del paese; per questo

sarete costretti a pattugliare le strade ed i vari esercizi pubblici come la banca, il saloon ecc.

Ogni qual volta sarete costretti a fare rifornimento di munizioni, dovrete tornare nell'ufficio dello sceriffo dove automaticamente torneranno ad essere disponibili altri sei colpi nel revolver.

FORCE

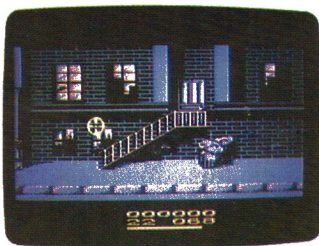
CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Da una base interplanetaria dovrete partire con la vostra astronave e portare a termine una missione spaziale molto impegnativa, naturalmente il nemico vi seguirà durante tutta la missione e cercherà di non farvela portare a termine usando tutti i mezzi a sua disposizione. Starà alla vostra bravura riuscire là dove molti hanno fallito.

TERROR

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



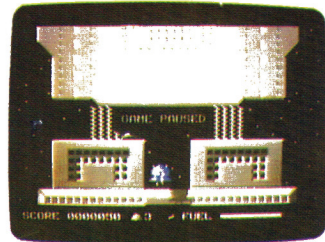
Se siete in possesso di un colpo d'occhio fulmineo e siete rapidi con il grilletto allora questo gioco fa per voi. Siete un tiratore scelto che si trova appostato di fronte ad un edificio dal quale si affaccia un pericoloso gangster; quindi sarà vostro compito colpirlo nel più breve tempo possibile.

Ogni volta che porterete a segno un colpo, sullo schermo comparirà una freccia che indica la direzione nella quale dovrete spostarvi con il mirino per colpire nuovamente.

Qualora non sarete in grado di colpire nel tempo limite, il computer vi porterà automaticamente nella posizione dove si trovava il gangster per farvi notare dove dovevate colpire.

SPACE GAME

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



L'attacco alieno è stato sferrato contro la base lunare presso la quale prestavate servizio e quindi sarà vostro compito respingere l'attacco servendovi di un potente veicolo spaziale armato di tutto punto.

Per viaggiare con la navicella alla stessa altezza del nemico occorre portare la leva del joystick verso di voi, mentre per perdere quota basta portare la leva in avanti.

Per poter proseguire la missione occorre che facciate rifornimento lungo il percorso passando sulle piattaforme contrassegnate con una F.

RUN

CBM 64 e 128 - Joystick in porta due



Con la vostra auto salterina dovete percorrere un itinerario irto di difficoltà ma servendovi della speciale funzione di salto del veicolo potrete evitare spiacevoli inconvenienti.

Man mano che riuscirete a percorrere un tratto più lungo del tracciato vedrete aumentare le difficoltà, naturalmente tutto questo per rendervi sempre più interessante il gioco.

GO GAMING

TUTTO

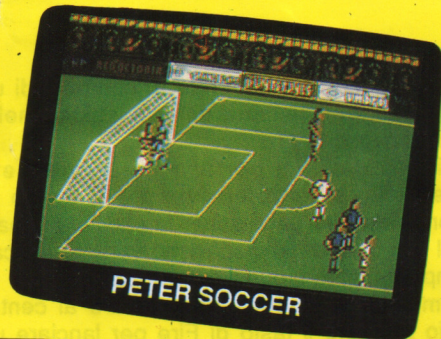
IL CALCIO



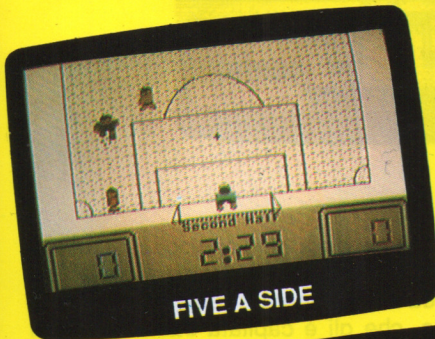
7 VIDEO GAMES C64/128



MATCH



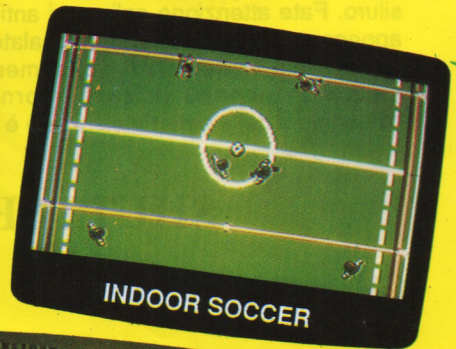
PETER SOCCER



FIVE A SIDE



SUPER SOCCER



INDOOR SOCCER



MICROCUP



INTERNAT. SOCCER

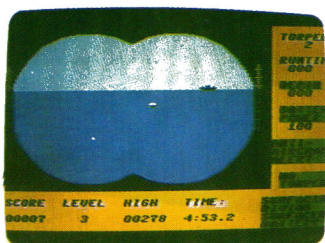
L. 8000

supplemento - al n. 37 - febbraio '89 di GO GAMES

I NOSTRI MAGNIFICI SUPERGIOCHI

SUBMARINE

C 16 - Joystick in porta uno o due



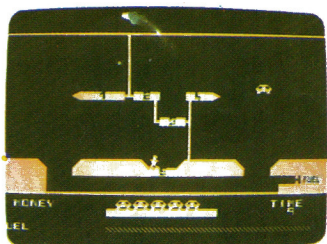
Caricate questo gioco e vi troverete ai comandi di un sottomarino impegnato in una difficile azione nelle acque territoriali nemiche.

Collegate il joystick in porta 1 o 2, muovete lateralmente la leva se volete variare il livello di difficoltà, e premete Fire per iniziare la caccia alle navi nemiche. Sul lato destro dello schermo vedrete indicati i dati del computer di tiro e quelli di navigazione.

Quando un'imbarcazione starà per arrivare al centro del periscopio premete il tasto di Fire per lanciare un siluro. Fate attenzione agli aerei anti-sommergibili: non appena ne avvisterete uno, segnalato anche dal suono dell'allarme, immergetevi rapidamente; tornate poi a galla non appena la zona ritorna libera, perchè l'autonomia delle batterie elettriche è limitata.

SHUTTLE

C 16 - Joystick in porta uno



Shuttle significa, in inglese, navetta o traghetto.

Infatti, il più famoso Shuttle, cioè lo Space Shuttle, deriva il suo nome dalla sua caratteristica, unica rispetto a tutti i sistemi di trasporto spaziale, di far rientro alla base di lancio completo di tutte le sue parti (eccezion fatta per i 2 booster a propellente solido, che vengono sganciati durante i primi minuti del lancio, non appena esaurita la loro funzione).

In questo gioco dovrete portare, a seconda delle indicazioni che compariranno sullo schermo, una o più persone tra le varie piattaforme, numerate da 1 a 5.

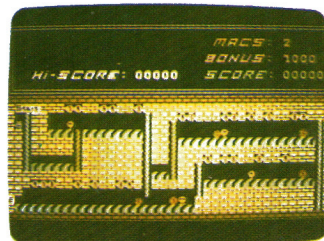
Usate il joystick in porta 1 e premete Fire per iniziare.

Per raccogliere un passeggero, posatevi sulla piattaforma, (senza schiacciarlo!) e premete Fire.

Quando state per esaurire il carburante recatevi alla stazione di rifornimento situata in basso a destra.

CRAZY COINS

C 16 - Joystick in porta uno

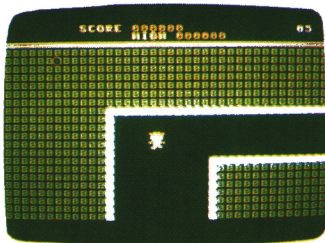


Chi di voi non ha l'hobby della numismatica (collezione di monete) o, quantomeno, non è rimasto almeno una volta affascinato da una moneta straniera, magari di ignota provenienza, che gli è capitata casualmente in mano? In questo gioco dovrete aiutare un vostro amico scozzese, Mac Arthur, a procurarsi delle monete particolarmente ambite e ricercate, ma anche molto pericolose da raccogliere.

Usate il joystick in porta 1. Mac Artur inizialmente parte dalla sinistra del teleschermo, sotto alla scritta Start, e deve cercare di raccogliere tutte le monete che trova, evitando di finire contro le pareti delle stanze o di essere mangiato dagli gnomi posti a guardia delle preziose monete.

ALIENS' MAZE

C 16 - Joystick in porta due



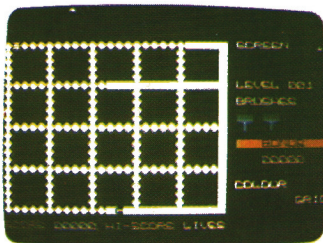
Immaginatevi un bel (si fa per dire!) giorno di risvegliarvi, anzichè nel vostro comodo letto, in uno strano labirinto popolato da creature misteriose e dall'aria minacciosa.

Siete infatti in un'angusta serie di stanze e di passaggi, le cui pareti sono caricate a 300.000 volts, che vi inceneriranno all'istante se solo le toccherete. Per di più, siete continuamente inseguiti dagli indigeni, che sembrano non gradire la vostra presenza.

Collegate il joystick in porta 2 e premete Fire per iniziare. Il tasto F1 modifica la velocità di gioco.

COLOUR GRID

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno



Passiamo adesso a un gioco quasi artistico: dovrete infatti colorare una griglia, passando su tutti i lati dei quadrati. Ovviamente non è così facile come potrebbe sembrare a prima vista, in quanto dei voraci mostri si aggirano freneticamente sul vostro cammino.

Per iniziare, selezionate le opzioni di gioco desiderate con i tasti F1 e F2 per alzare o abbassare la freccia sulla sinistra, e HELP per attivare l'opzione; per cominciare la partita, portate la freccia in alto e premete HELP.

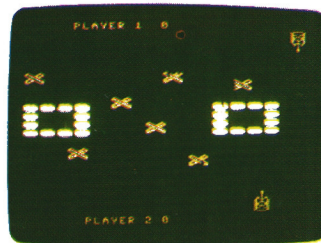
Usate il joystick in porta 1 o i tasti:

P - sù > - giù L - sinistra ; - destra

Quando avrete riempito i quadrati situati ai quattro angoli avrete la possibilità, per una manciata di secondi, di mangiare i mostri che vi affliggono.

TANK ATTACK

C 16 - Tastiera o Joystick in porta uno o due



A partire dalla sua invenzione, avvenuta sul finire della Prima Guerra Mondiale, il carro armato è divenuto il simbolo della potenza di fuoco di ogni esercito.

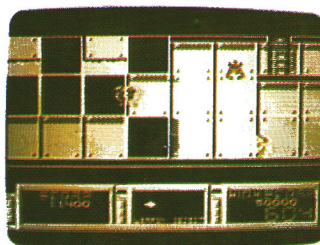
Infatti esso combina la resistenza della corazza e la potenza devastatrice del suo cannone con la mobilità data dai cingoli, che gli permettono di spostarsi rapidamente da un luogo all'altro dello scenario della battaglia, spesso capovolgendo in breve tempo le sorti di uno scontro. In questo gioco potrete misurare la vostra abilità nel combattimento tra mezzi corazzati, cercando di sconfiggere un vostro amico ai comandi di due carri armati dalle prestazioni e armamenti uguali.

Per comandare i due carri, usate entrambi i joystick o i tasti:

Z - sinistra	X - destra	C - fuoco
< - sinistra	> - destra	? - fuoco

ANDROMEDA

C 16 - Joystick in porta uno



Concludiamo la serie dei 7 giochi con un'avventura ambientata nello spazio.

Si tratta infatti dell'esplorazione di una base spaziale, situata in un pianeta appartenente ad una lontana galassia finora sconosciuta, la PQ-17, situata ai limiti della Via Lattea.

Giunti fin qua dopo un lungo viaggio trascorso in ibernazione, dovrete portare a termine la ricognizione della misteriosa base spaziale, di ignota origine, abitata da alieni di dubbia provenienza. Collegate il joystick in porta 1 e premete Fire per iniziare.

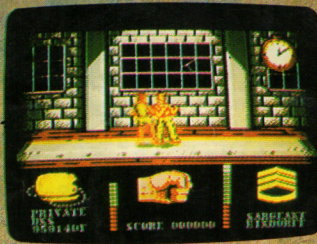
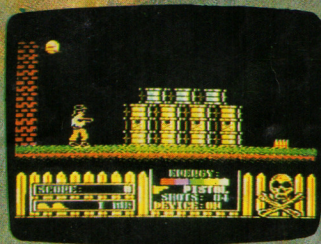
STREPITOSO È IN EDICOLA

SPECIALE COMBAT

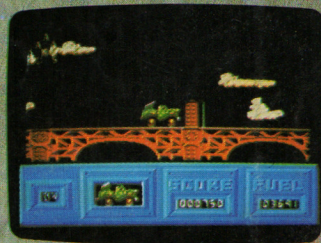
CON SELEZIONATORE

per

10 GIOCHI CBM 64/128



**FIRE SOLDIER
ISLAND ASSALT
GUERRIGLIA FORCE
BLASTER GANG
VIETNAM**



**COMBAT ZONE
FIRE DISTRUCTION
ASSALT RESQUE
SHOOTING
JEEP TRAINING**

