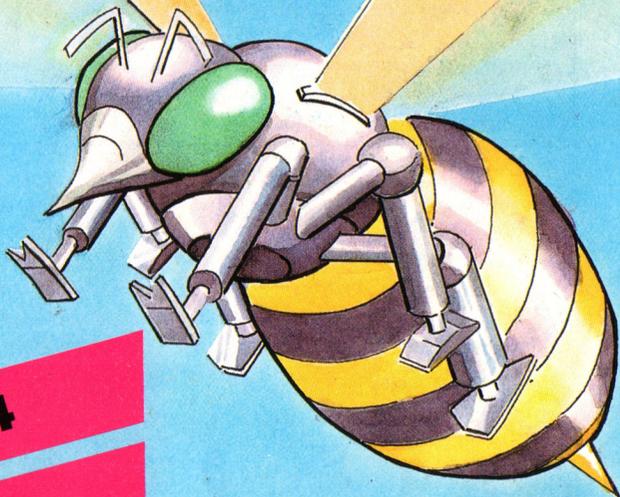


COMPUTER GAMES & UTILITIES

RACCOLTA MENSILE
PER HOME COMPUTER
CON CASSETTA PROGRAMMI

ANNO 2
L. 7.500
N. 9



C16 PLUS 4

SPECTRUM



COMMODORE ET6/PLUS4

BACK GAMMON

SPACE MAN

SUPER TOTO

TURBO CASSETTA

LE EQUAZIONI

BIRILLI

FOGLIO ELETTRONICO

INVESTIMENTI

SPECTRUM

UTILITA' DI STAMPA

UTILITA' PARLANTE

IL PITTORE

TEST

FRECCHE ROSSE

BILLY RAT

WORLD WAR

BILOTTO

MOTO CROSS

SOMMARIO

DESCRIZIONE PROGRAMMI COMMODORE C16 e PLUS 4 pag.	3-4
DESCRIZIONE PROGRAMMI SPECTRUM	pag. 5-6-7-8
HARDMANIA GRAPHIC PEN	pag. 9-10- 11-12
LA RECENSIONE DEL MESE	pag. 13-14

EDITRICE SOFTWELL s.r.l.

Direttore
LOREDANA SALERNO

Fotocomposizione: ARGILLA MARIO - Via S. Cristoforo 27 - C - Brugherio (Mi)

Stampa: LITO 3 - Via Brunelleschi 26 - Cologno M. (Mi)

Distribuzione: EUROSTAMPA s.r.l.
C.so Vittorio Emanuele II°, 111 - 10128 Torino

COMMODORE, SPECTRUM E SINCLAIR SONO MARCHI REGISTRATI

Copyright 1984 By Ed. Softwell srl. direzione, amministrazione, abbonamenti, pubblicità, redazione - V.le Brianza 26 - Tel. 039/880040 - Brugherio (Mi) - Una copia costa L. 7.500; ogni arretrato al prezzo di copertina; l'abbonamento annuo a 12 numeri L. 70.000, computer games & utilities è un periodico mensile registrato presso il tribunale di Monza n. 495, 7-12-84, pubblicità inferiore al 70% tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, articoli, cassette e programmi inviati non sono restituiti se non su pecificia richiesta scritta anche se non pubblicati, direttore responsabile: Loredana Salerno. Rights Reserved everywhere.

DESCRIZIONE PROGRAMMI C/16 E PLUS 4

BACK GAMMON (31-40) → 124

Ottima riproduzione su video del famoso gioco del "Backgammon". Se non sei pratico di questo gioco non disperarti perché vedendo giocare il Computer (ad ogni mossa ti spiegherà) imparerai velocemente. Il lancio dei dadi è automatico prima di ogni mossa. Buona partita.

SPACE MAN (124-132) → 250

In questo "Arcade" dall'ottima grafica dovrai vestire i panni di un'astronauta. Ti troverai sospeso nel vuoto in orbita attorno alla terra. Lo scopo del gioco è recuperare i serbatoi di mantenimento lanciati da una nave appoggio, una volta raccolto il serbatoio dovrai portarlo sull'astronave madre evitando naturalmente i satelliti e le meteoriti vaganti. Buona missione.

SUPER TOTO (230-250) → 281

Eccellente versione del totocalcio sul computer con opzione di stampa. Potrai compilare la tua schedina basandoti sul punteggio della squadra, sul fattore campo, sullo stato psicofisico ecc. ecc.

L'uso del programma è semplicissimo, infatti dovrai limitare a rispondere alle domande che il tuo calcolatore ti porrà. Buon "13".

TURBO CASSETTA

Finalmente anche sui nuovi computer COMMODORE C16 e Plus 4 è arrivato l'utilissimo "turbotape".

Il programma ti permette di registrare i tuoi programmi "SAVE" e quindi poi di caricarli "LOAD" circa 10 volte più velocemente.

Istruzioni d'uso:

Caricare in memoria il Turbo Cassetta.

Farlo girare <run>

Caricare o digitare il programma da velocizzare

Scrivere: ϕS <return> per salvare il programma turbizzandolo.

Per rileggere il programma precedentemente turbizzato dovrete:

Caricare il Turbo Cassetta.

Inserire nel registratore il nastro con il programma velocizzato e digitare: ϕL <return> al READY digitare il solito RUN.

LE EQUAZIONI

Con questo utilissimo programma per la scuola potrai, usandolo correttamente, risolvere tutte le equazioni con il metodo di "Newton"

Inserisci i dati richiesti dalle domande del Calcolatore e in un attimo tutto sarà risolto.

BIRILLI

(330-330) - 366

Con questo gioco trasformerai il tuo Commodore in una sala da "Bowling". Con la possibilità di scelta tra 1 o 2 giocatori, con punteggi parziali e finali. Per lanciare la palla premete la "barra spazio" quando riterrete che sia il momento opportuno.

FOGLIO ELETTRONICO

(366 - 392)

Utilissimo Foglio di scrittura, questo programma ti permette di fatto di usare il tuo computer una macchina da scrivere elettronica, infatti i dati immessi potranno essere salvati, ricaricati, cancellati o sostituiti.

Opzione di stampa. Per i comandi dovrai premere "f1"; ti apparirà la scritta "MODO" alla quale potrai rispondere con "CARICA", "SALVA", "STAMPA", "CAMBIA". Il programma è utilizzabile sia su disco che su nastro.

INVESTIMENTI

Con questo programma potrete calcolare in pochi secondi quanto vi frutterà una somma di denaro investita. Avrete gli interessi di ogni mese o di un'anno a secondo dell'opzione scelta.

Per l'uso devi rispondere alle semplici domande del Computer e buon guadagno.

REDAZIONALE

A tutti coloro a cui interessa la rivista su diskettes sono pregati di specificare il sistema, poichè il costo di:

L. 15.000 Commodore 64 - C16 e Plus 4

L. 22.000 Spectrum 48 e MSX

Per eventuali ordinazioni telefonare al
039/880040 o scrivere a:

Ed. SOFTWELL s.r.l.

Viale Brianza, 26 - 20047 BRUGHERIO (Milano)

DESCRIZIONE PROGRAMMI SPECTRUM

UTILITA' DI STAMPA

Questa utilità permette la stampa dei caratteri in otto diverse dimensioni; normalmente sono presenti 32 caratteri per linea, questo programma permette 42, 32, 21 e 16 caratteri per linea in normale o doppia altezza.

Per usare il programma usa lo statement:

`PRINT# 15;`

seguito da ciò che si vuole stampare.

Il set di caratteri è identico al normale set dello Spectrum, con le seguenti eccezioni:

`CHR$ 8:` muove il cursore un carattere a sinistra

`CHR$ 9:` muove il cursore un carattere a destra

`CHR$ 12:` cancella lo schermo

`CHR$ 24:` 32 caratteri per linea

`CHR$ 24:` 42 caratteri per linea

`CHR$ 26:` 16 caratteri per linea

`CHR$ 27:` 21 caratteri per linea

`CHR$ 28:` sceglie la doppia altezza ed è disinserito scrivendo un altro carattere di controllo.

Il comando `AT` è implementato diversamente. Lo statement:

`PRINT# 15; AT Y,X;`

muoverà il cursore nella posizione di pixel (X, Y) dove la X varia da 0 a 255 da 0 a 175 (come nell'istruzione `Plot`).

Nota: Con la ZX Interface 1 connessa scrivi:

`CLOSE# 15`

prima di caricare Utilità di stampa

UTILITA' PARLANTE

Questo programma vi meraviglierà moltissimo. Infatti al termine del caricamento udirete il vostro spectrum sillabare perfettamente parole **IN ITALIANO!!** Potrete inoltre fare pronunciare al vostro benamato computer le parole che a voi più vi aggradano.

Il programma è completamente listabile per permettervi di utilizzare questa stupenda utility anche nei vostri programmi; basta inserire nella variabile a \$ la parola o la frase da far pronunciare al computer.

ATTENTI ALLA PRONUNCIA!!!

IL PITTORE

Con questo programma avrete a disposizione una utility che vi permetterà di creare degli screen grafici meravigliosi. Appena caricato il programma, compare sullo schermo il menù principale suddiviso in tre opzioni:

1) EDIT UDG

Con questa opazione si entra nell'editore di UDG (caratteri grafici definibili dal-

l'utente); il programma ne mette a disposizione ben 84.

La funzione principale dell'editore di UDG è quella di curare caratteri; premendo il tasto 2 potrete creare i vostri UDG.

Inoltre avete la possibilità di salvare e/o caricare banchi di UDG rispettivamente con i testi 4 e 5.

2) DISEGNI PRECISI

Con questa opzione avrete a vostra disposizione un'eccezionale creatore di disegni.

La prima scelta riguarda il contenuto dello schermo; potrete caricare da cassetta uno schermo precedentemente elaborato o creare dal nulla i vostri disegni; si sceglieranno poi i colori desiderati.

Una volta fatto questo entrerete nella vera e propria elaborazione di screen.

Con i tasti frecce o il Kempston Joystick potrete muovere il cursore rappresentato da una croce.

Ecco i comandi presenti in questa parte di programma:

- Q: disegna un punto
- W: traccia una linea dal punto precedentemente disegnato e il cursore
- A: traccia un arco di curva dal punto precedentemente disegnato e il cursore; l'angolo dell'arco viene richiesto in input
- H: disegna una circonferenza avente come centro il cursore, mentre il raggio viene richiesto in input
- F: colora una figura chiusa (fill)
- E: Cancella l'ultima operazione
- P: salva lo screen in memoria
- 9: carica uno screen dalla memoria
- S: salva lo screen su cassetta
- J: carica uno screen da cassetta
- R: posizionandosi con il cursore al centro di un cerchio e premendo questo tasto entrerete nel modo raggi ed ogni linea che tratterete da quel momento partirà dal centro del cerchio.
- 3: torna al modo normale (linee)
- X: cambia INK e BRIGHT
- B: cambia BRIGHT di tutto lo screen
- N: accede al modo OVER 1
- M: riduce il cursore ad un punto
- K: riporta il cursore alle normali dimensioni
- SHIFT/SPACE: vò al menù principale

3) PROVA SCREEN

Con questa opzione potrete aggiungere ai vostri screen precedentemente creati degli UDG a vostro piacere.

CONTROLLI:

1 - tasti cursori

2 - kempston joystick

TEST

Il nostro terzo test vi permetterà di sapere se siete veramente sexy; il programma è stato tratto dal testo statunitense "UNDERSTANDING YOURSELF".

Istruzioni dettagliate sono presenti all'interno del programma.

BUON TEST!!

FRECCE ROSSE

Questa è una simulazione di volo veramente complessa che vi farà diventare un componente della famosa squadriglia di aerei da evoluzioni "Frecce Rosse". Il programma vi trasmette dei consigli; inoltre i principianti troveranno il tasto 4 ("pratica") veramente molto utile, in quanto permetterà di esercitarvi in evoluzioni speciali e, mediante il tasto 6 ("insegnamento") avrete anche dei consigli da parte del vostro Spectrum.

CONTROLLI:

- 1 - tastiera (tasti ridefinibili)
- 2 - kempston joystick

BILLY RAT

Con questo gioco dalla grafica veramente entusiasmante farete la parte di Billy Rat, un topolino disperso in una città labirinto i cui abitanti sono stivali senza corpo che tenteranno di sottrarvi la vostra energia vitale.

L'unica vostra arma a disposizione è una pistola lancia colla con l'autonomia limitata, che potrà essere ricaricata trovando i recipienti di colla.

Lo scopo del gioco è di trovare tutti i pezzi di chiave che vi permetteranno di uscire dalla città labirinto e di ritornare tranquillamente a casa.

CONTROLLI:

- 1 - Tastiera ridefinibile
- 2 - Protek interface
- 3 - Kempston interface
- 4 - ZX Interface 2

WORLD WAR

Siete al comando di un bombardiere Lancaster B.III della Seconda Guerra Mondiale.

Lo scopo di questa stupenda simulazione aerea è quello di distruggere almeno una delle tre dighe tedesche presenti nella zona della Ruhr.

Premendo i tasti che vanno dalla Q alla I avrete a vostra disposizione tutti i componenti dell'equipaggio che sono:

- Q - Pilota

- W - Mitragliere anteriore
- E - Mitragliere posteriore
- R - Puntatore
- T - Navigatore
- Y - Primo schermo strumenti
- U - Secondo schermo strumenti
- I - Punteggi

Potrai scegliere tra controlli analogici e digitali, tre diversi livelli di difficoltà, tre diverse situazioni di partenza: decollo dall'aeroporto di Londra, in volo sulla Manica, oppure direttamente sull'obbiettivo.

Sono presenti istruzioni anche nel programma.

CONTROLLI:

- 1 - Tastiera (1-sù, A-giù, 8-sinistra, Ø-destra Ultima fila-sparo)
- 2 - Kempston joystick
- 3 - Sinclair joystick
- 4 - Protek joystick

BILOTTO

Siete dispersi in un castello dalle dimensioni enormi; cercate di raccogliere tutti i pezzi di gabbia che vi permetteranno di completare il gioco.

Durante lo svolgimento del gioco incontrerete anche delle siringhe toccando le quali diventerete per un po' di tempo invulnerabili; la stessa cosa accade quando entrate nelle cabine telefoniche. Vi accorgete di essere diventati invulnerabili vedendo comparire sullo schermo la parola BILOTTO proprio sotto alla vostra enegia.

CONTROLLI:

- 1 - Tastiera (tasti ridefinibili)
- 2 - Kempston Joystick

MOTOCROSS

Guida la tua motocicletta in due diversi tracciati cercando di distruggere gli elicotteri che volano nella parte alta dello schermo.

Nel primo circuito la tua motocicletta verrà colpita solamente dagli elicotteri; nel secondo circuito, che è per esperti, la tua moto verrà colpita anche dagli alberi e dalle macchine che dovrai cercare di evitare o di colpire.

Istruzioni dettagliate all'interno del programma.

CONTROLLI:

- 1 - Tastiera (Caps Shift - accelera Z - salta SPACE - spara)
- 2 - Cursor Joystick
- 3 - Kempston Joystick
- 4 - ZX Sinclair Joystick

HARDMANIA

GRAPHIC PEN PER ZX SPECTRUM

1 GRAPHIC PEN

La GRAPHIC PEN è un dispositivo che rileva segnali dal video e li trasforma in dati elaborabili dallo ZX SPECTRUM.

Con un appropriato software si possono quindi produrre disegni direttamente sullo schermo video.

2 CONNESSIONE DELLA GRAPHIC PEN ALLO SPECTRUM

— Togliere lo spinotto di alimentazione ZX SPECTRUM ed inserirlo sulla scatola di controllo della GRAPHIC PEN.

— Inserire lo spinotto che esce dalla scatola di controllo all'alimentazione dello ZX SPECTRUM.

— Caricare il programma dalla cassetta contenente il programma della GRAPHIC PEN con LOAD””.

— Terminato il caricamento del programma togliere lo spinotto che dal registratore va alla presa “EAR” dello ZX SPECTRUM.

— Inserire l'apposito spinotto che esce dalla scatola di controllo nella presa “EAR” dello ZX SPECTRUM.

3 USO DELLA GRAPHIC PEN

L'uso della GRAPHIC PEN è reso molto facile dal programma caricato. Può essere usata per eseguire delle scelte (es.: scegliere una voce da un menù) semplicemente puntando la GRAPHIC PEN sulla voce desiderata oppure si può usare per disegnare, semplicemente puntandola nel punto dello schermo desiderato, il computer avrà a disposizione le coordinate “x” e “y” da elaborare.

4 DISEGNARE CON LA GRAPHIC PEN

Nella cassetta in dotazione vi è un programma BASIC che permette di disegnare con varie funzioni sullo schermo del vostro televisore. Nelle ultime due righe dello schermo appariranno delle lettere in reverse che indicano il menù delle varie funzioni chesono:

E D M C R F H B I P N T K r A L

Per eseguire i disegni sullo schermo basterà puntare la GRAPHIC PEN sulla lettera che rappresenta la funzione da eseguire, quindi premere un tasto. Le lettere presenti nel menù indicano le seguenti funzioni:

ERASE - cancella l'ultima funzione eseguita
DRAW - disegna una linea tra due punti

MOVE	- permette di spostare l'origine della nostra funzione
CIRCLE	- disegna un cerchio
RECTANGLE	- disegna un rettangolo
FILL	- riempie un'area
HDRAW	- disegna direttamente sullo schermo
BORDER	- per ridefinire il colore del bordo
INK	- per ridefinire il colore dell'inchiostro
PAPER	- per ridefinire il colore dello sfondo
NEW	- cancella lo schermo
TAPE	- per salvare o caricare un disegno
KEEP	- copia in una zona di memoria il tuo schermo
RECALL	- richiama lo schermo memorizzato
ARC	- disegna un arco fra tre punti
LETTERE	- mette dei testi nel video

Il punto d'origine è rappresentato da una "X", questo è il punto di base per le varie funzioni. Gli altri punti (alcune funzioni richiedono due o tre punti per essere eseguite) vengono determinati dall'incrocio degli assi (punto in cui è puntata la GRAPHIC PEN al momento in cui si spinge il tasto ENTER).

ERASE

Questo comando cancella la linea o le forme che hai appena disegnato. Per usare questa funzione basta puntare la GRAPHIC PEN SULLA E e premere un tasto.

DRAW

Questa funzione disegna una linea dall'origine all'incrocio degli assi.

A - fissa una fine della linea posizionando l'origine (X) al punto desiderato (usa il comando MOVE).

B - fissa l'altra fine della linea puntando la penna al punto desiderato e premendo un tasto.

C - punta la GRAPHIC PEN nel D e premi un tasto.

MOVE

Questo comando muove l'origine (X). Usa questo comando per muovere l'origine attraverso il video. Per usare MOVE, puntare semplicemente la GRAPHIC PEN al M e premere un tasto.

CIRCLE

Ci sono tre cose da fare per disegnare un cerchio:

A - fissare il centro del cerchio posizionando la origine (X) al punto voluto (usare MOVE).

B - scegliere il raggio del cerchio muovendo la GRAPHIC PEN e premere un tasto.

C - puntare la GRAPHIC PEN nel C e premere un tasto.

RECTANGLE

Ci sono tre cose da fare per disegnare un rettangolo.

A - muovere l'origine (X) dove sarà un'angolo (usare il MOVE).

B - determinare la posizione dell'angolo opposto del rettangolo.

C - puntare la GRAPHIC PEN sulla R e premere un tasto.

FILL

Serve per riempire delle aree.

A - piazzare il bersaglio dentro alla figura da riempire.

B - se necessario usare il comando INK per selezionare il colore desiderato.

C - puntare la GRAPHIC PEN sulla F e premere un tasto.

HDRAW

Abilita a disegnare a mano libera. La GRAPHIC PEN scriverà man mano tu attraverserai il video. Puntare la GRAPHIC PEN sulla H e premere un tasto. Poi puntare la GRAPHIC PEN nel punto che vuoi per iniziare a disegnare, premere un tasto.

BORDER INK PAPER

Questi tre comandi sono molto simili fra loro. Ti aiutano a cambiare i colori del bordo, dell'interno e delle scritte. Per cancellare lo schermo usare il tasto "NEW".

TAPE

Una volta scelto TAPE puntando la GRAPHIC PEN alla T, sarai in grado di scegliere fra SAVE o LOAD. In ogni caso ti sarà chiesto di sostituire il nome da usare nel SAVE o LOAD.

KEEP

(è possibile usarlo solamente con 48 K)

Questa funzione fa copiare lo schermo nella memoria. Questa poi può essere istantaneamente richiamata usando il RECALL. Prende lo schermo attraverso lo spazio accessibile del BASIC (su RAMTOP vedi pag. 179 del Manuale SPECTRUM di Basic). Lo SPECTRUM 48K, può tenere in memoria fino a 5 schermi pieni una volta che il BASIC sarà stato cancellato col NEW. Per usarlo puntare la penna sul K e premere un tasto.

RECALL

Questo comando permette di richiamare istantaneamente una copia del video dalla memoria.

ARC

Questa funzione ha bisogno di tre punti per essere definita.

A - l'origine (X) determina uno dei due estremi dell'arco.

B - determina il secondo punto per cui l'arco deve passare.

C - determina il terzo punto, oppure l'altro estremo dell'arco.

D - puntare la GRAPHIC PEN sulla lettera A e premere un tasto.

LETTERE

Questa funzione ti permette di inserire dei testi sullo schermo.

A - determina il punto di inizio del testo usando il comando MOVE.

B - puntare la GRAPHIC PEN sulla lettera L e premere un tasto.

C - scrivere il testo e premere ENTER.

6 USO DELLA ROUTINE IN CODICE MACCHINA DELLA GRAPHIC PEN

Il programma in codice macchina della GRAPHIC PEN può essere usato per determinare dei punti sullo schermo TV e farli elaborare da qualsiasi vostro programma. Per eseguire il LOAD di queste routine occorre fare quanto segue:

48k CLEAR **59184**

LOAD "" CODE

16k CLEAR **26592**

LOAD "" CODE

Per eseguire il SAVE:

48k SAVE "" CODE **59185,5087**

16k SAVE "" CODE **26593,5087**

Per eseguire queste routine usare i seguenti comandi:

48k RANDOMIZE USR **59185**

16k RANDOMIZE USR **26593**

oppure:

48k RANDOMIZE USR **59188**

16k RANDOMIZE USR **26596**

Per non ridefinire i colori BORDER, PAPER, INK.

Prima di fare partire la routine occorre inizializzare il programma con:

48k CLEAR **59185**

16k CLEAR **27988**

Facendo successivamente eseguire le routine in codice macchina.

Le coordinate del punto della GRAPHIC PEN sullo schermo vengono determinate con:

48k LET A = USR **62464**

16k LET A = USR **29872**

Scomponendo poi nei valori X e Y:

LET Y = INT (A/256)

LET X = A-256*Y

Su gentile concessione della ditta HARDTEK.

Super promozione per i nostri lettori

**I primi quattro numeri
di Computer Games & Utilities
al prezzo speciale di L. 16.000**

Per la vostra richiesta spedire il vaglia o assegno a:

**Ed. SOFWELL S.r.l., VIALE BRIANZA, 26
20047 BRUGHERIO - Tel. 039/880040**

LA RECENSIONE DEL MESE

FAIRLIGHT

THE STORY

Circa 4000 anni fa vi era una terra di beatitudine popolata da una razza fiera, un posto dove anche la magia e il soprannaturale avevano raggiunto un delicato equilibrio con gli uomini. Purtroppo i regnanti con il passare degli anni dimenticarono l'iniziale fervore con il quale avevano governato la terra di Fairlight e il paese si avviò verso un lento decadimento.

L'ultimo Re, Avars, venne ucciso in una congiura dai suoi sudditi: questo era il segno finale di una terra ormai precipitata nel baratro dell'odio. Da allora l'ultimo vestibolo della terra di Fairlight rimase disabitato e su di esso incombe una terribile maledizione.

Un giorno un cavaliere di nome Isvar, incurante della leggenda sul castello di Avars si avventurò nei pressi delle mura del maniero.

Soffermatosi a riposare nella vicina selva, calata la notte, Isvar si accorse di aver smarrito il sentiero. Tutto ad un tratto venne avvolto da una tiepida brezza e raggiunto da una voce che l'invitava a seguirla.

Era un uomo che pareva avesse vissuto l'eternità, un viso consumato dal tempo. Il cavaliere si sentì come ipnotizzato da quella voce e cominciò a camminare dietro il vecchio fino sotto le mura del castello. Entrarono al suo interno attraverso una breccia nella parete. Una volta dentro la misteriosa figura si rivelò era l'antico servitore dell'ultimo re saggio, incatenato nelle segrete dagli stessi cospiratori che uccisero il sovrano.

Affidò al giovane un compito arduo: quello di ritrovare all'interno del maniero il libro della luce, il testo di magia che era stata la base della pace e di recarlo presso le sue spoglie mortali sepolte da qualche parte nel castello. Solo allora il mago potrà svelare a Isvar come uscire dalle mura.

THE GAME

Lo scopo del gioco è appunto quello di trovare il libro sacro disperso e riportarlo al gran sacerdote. Disticandosi nei cunicoli del castello, scavalcando pericolosi trabocchetti, combattendo contro le più agguerrite guardie che si materializzano da inanimati elmi. Il tutto in una eccezionale visione tridimensionale particolareggiata stile Knight Lore.

Tra le miriadi di stanze che compongono il castello, troviamo oggetti indispensabili alla riuscita della missione: viveri che ritemprano le energie; chiavi che sbloccano porte altrimenti chiuse; sgabelli tavoli, botti, e altre suppellettili che usati opportunamente come piedistalli consentono di raggiungere luoghi impossibili alla capacità di salto del nostro Isvar, rappresentato sul video da un simpatico omino baffuto con tanto di cappa e spada.

THE STRATEGY

La strategia consigliata è quella di stare sempre sul chi vive; di affrontare le varie situazioni con un minimo di spirito di conservazione.

Evitando di gettarsi allo sbaraglio in combattimenti inutili perdendo grandi quantità di energia. Comunque all'interno del labirinto si possono trovare vari oggetti in grado di supplire a tale mancanza:

POLLO, VINO e PANE. Aumentano, ogni volta che vengono usati, l'energia di 10 unità.

ELISIR MAGICO. E' una piccola boccettina che ristabilisce il livello di energia a 99 unità.

CLESSIDRA: Congela il tempo per un breve periodo nella zona in cui viene usata consentendo movimenti senza l'inghippo dei nemici. Attenzione però a non rimanere molto nella sua area di azione perché si rischia di venir congelati.

CHIAVI: Servono ad aprire le porte di determinate aeree del castello.

SGABELLI, BOTTI: Utili per valicare ostacoli più o meno alti.

ELMI: sono di due tipi: Elmi inanimati (possono essere usati come piedistalli). Elmi dai quali si materializzano guardie.

PERGAMENA: Funge da teletrasporto, cioè, una volta usata riporta Isvar nel punto dove è stata trovata. Utile nei casi disperati.

THE OPPONENTS

GUARDIE: Possono essere facilmente eliminabili con la spada, ma con una strategia particolare. Infatti se durante uno di questi combattimenti notate che state perdendo molta energia, significa che state combattendo male e che lo scontro si risolverà in una vostra sconfitta.

In questo caso datevela immediatamente a gambe e riprovate sotto un'altra angolazione. Se dopo il primo impatto non perdetevi energia, la guardia cederà dopo 4 colpi.

TROLLS: (Personaggi simili a cavernicoli). Durante lo scontro con loro perdetevi in ogni caso energia, ma se ne avete abbastanza ne uscirete vincitori.

SPIRITI: Immortali, scappate da loro perché al solo contatto cominceranno a prosciugarvi le forze. Ma se proprio volete passare utilizzate la clessidra.

PIANTE CARNIVORE: Mantenetevi a distanza di sicurezza da loro perché se no cominceranno a mordervi togliendovi energia.

CICLONI: Il loro contatto toglie poca energia, ma la loro azione non si limita a questo: ricordatevi di non lasciare mai oggetti nei loro pressi perché li risucchierebbero irrimediabilmente.

CONCLUSIONI

Complimenti alla Edge seguendo la scia Ultimate a prodotto un Arcade-Adventure che potrebbe fare concorrenza ad alcuni Coin-Op. Solo il caricamento compensa metà del prezzo del programma. Anche la melodia che accompagna l'inizio del gioco merita di essere menzionata tra migliori caratteristiche del programma.

V.I.N. (Very Important Notes): Se qualcuno tentasse la risoluzione, ricordi che solo il Re può avvicinare il libro sacro. A buon intenditor, poche parole...

San. Rik.

NUOVA NEWEL

Via Mac Mahon, 75
Milano
Tel. 02/32 34 92

**PREZZI
IMBATTIBILI!**

Telefono per acquisti = 3270226 dalle 9 alle 12,
oppure 24 ore su 24 con segreteria telefonica
Pacchi contrassegno al postino -

**PRESENTA
I PRODOTTI
SENZA CONCORRENZA
(PREZZI TUTTO COMPRESO)**

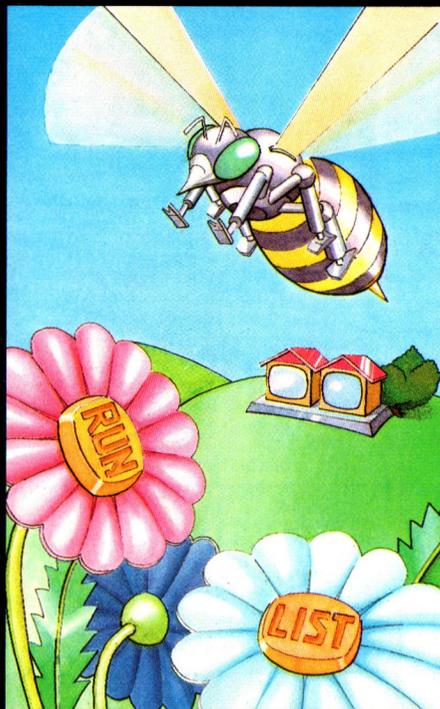
SINCLAIR ZX SPECTRUM
SINCLAIR QL
COMMODORE 64
COMMODORE 128

Programmatore di Eprom fino 2764 = (scelta automatica Eprom) per CBM 64 L. 180.000	Cartucce per microdrive Spectrum e QL L. 72.000 cad.	Componenti kit elettronici, materiale per hobbisti (GPE, Elektor, Tasker) cavo Joy QL L. 20.000 cavo seriale QL L. 27.000	Nastri inchiostriati di ricambio per MPS 801 12.000 GP 550 MPS 802 15.000 Tally 80	Isepic New x C-64 150.000 C-128 sprottegge qualsiasi programma
Joystick Quick Shot II Spectravideo originali con autofire L. 16.000 500 pro Kempston con contatti in acciaio L. 40.000	Contenitore x cassette con chiave 16 posti L. 20.000	Curram Speech sintetizzatore vocale x C-64 Spectrum L. 65.000	Mannesman Epson FT 80 MPS 803 L. 15.000 Riparazione monitor e interfaccia	Il tuo Spectrum scalda? consolle portacomputer metallo L. 10.000
Connettori per User Port per: Spectrum 7000 CBM 64/128 5000 per: QL 5000 (x Seriale 1/2)	Tastiera addizionale per Spectrum Dktroniks L. 80.000 Sinclair Plus L. 89.000	Registratori per computer Daniel Sound (con contagiri) a sole L. 55.000	Servizio assistenza computer fuori garanzia Sinclair Commodore celere e a buon prezzo	Filtro antidisturbo x rete L. 10.000 Distributore Opus Discoveri 1
Oggettistica per regali natalizi a prezzi O.K.	Floppy disk 1541 x C-64 1541 x C-128 Opus x Spectrum microperipheral x QL	Musicassette video cassette Sony Fuji Dupont Softeam	Tutte le interfacce Commodore 64 sono compatibili con il Commodore 128	Stampanti MPS 801 = 350.000 MPS 803 = 450.000 Mannesman 80 Plus L. 600.000 GP 550 A = 650.000 GP 50 S = 280.000 GP 800 IQL = 850.000 GP 800 IBM = 860.000
Interfaccia Centronic x QL (nuovo modello mirage Dual Port) L. 75.000	Tutte le parti di ricambio per Spectrum e Sinclair QL	Mother Board per Spectrum L. 60.000	Commodore 128 New L. 650.000 + I.V.A.	

N. 9

**COMMODORE
C16 / PLUS 4 / SPECTRUM**

Ed. SOFTWELL s.r.l.
COMPUTER GAMES E UTILITIES
N. 9



RITAGLIANDO
LUNGO LE
LINEE
TRATTEGGIATE
OTTERRETE
LA COPERTINA
DELLA
CASSETTA



ABBONARSI CONVIENE

PERCHE' ?
RISPARMI
E POI ?

PERCHE' LA RICEVI A DOMICILIO
E NON TI PERDI NEANCHE UN NUMERO

CAPITO!!! ALLORA CONVIENE