

C16 / MSX

periodico mensile per Commodore 16 e MSX
con listati di giochi e routines

Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A.
aderente A.D.N., viale Famagosta 75, Milano,
tel. 84.67.545 - Categoria postale gruppo 3

L. 9.000

Febbraio 1990 - n. 34 anno VI

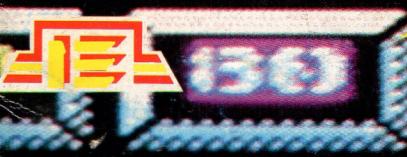
Registraz. n. 557 del 18/10/86 presso il Trib. di Milano
Gruppo Editoriale International Education srl: direz., redaz., amm.ne:
viale Famagosta 75 - Milano
Direttore responsabile: Graham Johnson

GAMES GAMES GAMES

12
giochi
12

MSX

C-16
compatibile col
PLUS 4



n° 34

16/MSX

Cosa contiene la Cassetta?



C = 16:

1. Arcade
2. Dragster
3. Duel
4. Xavier
5. Transvaal
6. Rebounder

MSX:

1. Force
2. Repiz
3. Birdy
4. Outer Space
5. Punch
6. Arybin

* sommario *

pagina	2	Cosa contiene la cassetta? Sommaro Abbonamenti Avvertenze Caricamento
	3	Listate con noi per MSX
	4	Listate con noi per C= 16 e Plus 4
	8	Sfida al Commodore - Videogames
	10	MSX Challenge - Videogames

Desidero abbonarmi alla rivista 16/MSX allo speciale prezzo di £ 70.000 per 10 copie.

COGNOME _____ NOME _____

VIA _____

CAP _____ CITTÀ _____ PROV. _____

Allego assegno ric. versamento sul c/c postale n. 11319209
intestato a Gruppo Editoriale International Education.

Le richieste di abbonamento andranno inoltrate a:

Gruppo Editoriale International Education
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - tel. 89502256

Da oggi potrai abbonarti a 16/MSX e ricevere la tua rivista comodamente a casa semplicemente sottoscrivendo uno speciale abbonamento per 10 numeri allo specialissimo prezzo di £ 70.000 anziché £ 80.000.

Potrai così assicurarti la tua copia, risparmiare subito 10.000 lire e avere la sicurezza del prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento.

AVVERTENZE

Questa cassetta è stata registrata con cura e con i più alti standard di qualità.

Leggete con attenzione le istruzioni per il caricamento. Nel caso in cui, per una ragione qualsiasi, trovaste difficoltà nel caricare i programmi, spedite la cassetta al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale International Education srl
Viale Famagosta, 75
20142 Milano

Testeremo il prodotto e, nel caso, lo sostituiremo con uno nuovo senza costi supplementari.

attenzione! attention! look out! achtung!

Occhio all'azimut

Per la buona lettura della cassetta occorre che la testina del registratore sia pulita ed allineata col nastro. Se così non fosse potrebbe accadere che sul video appaia "error". Pulite allora la testina del registratore con un cottonfioc imbevuto di alcool. Se nonostante questa operazione il computer continua a non caricare bene prendete un cacciavite ed agite direttamente (in senso orario o antiorario) sulla vite apposita di regolazione dell'azimut.

Se avete un Commodore 16 digitate LOAD e RETURN, quindi avviate il registratore.

Per un buon caricamento dei programmi è opportuno tenere il registratore lontano dal monitor e dall'alimentatore.

Se siete i possessori di un MSX per caricare ogni singolo programma digitate RUN "CAS:" e RETURN.

Ogni eventuale variazione apparirà in calce alle recensioni dei giochi alla rubrica MSX Challenge.

LISTATE CON NOI

SEARCH 1.0



Questo listato è di semplice battitura e comprensione anche per i non addetti ai lavori, in quanto non fa uso di complicate routines o di speciali funzioni. E' quindi semplice, stringato ma, soprattutto, molto utile, perché vi permetterà di ricercare delle stringhe nei settori dei vostri dischetti. Potrete così effettuare la ricerca sui dischetti da 3.5 pollici di

qualsiasi carattere, parola, frase o numero vogliate. Ovviamente, come specificano le righe 106 e 107, il settore d'inizio ricerca dovrà essere inferiore al settore di fine ricerca. Così come il numero del settore da ricercare non dovrà essere minore di 0 o maggiore di 719 (che sono tutti i settori disponibili).

```
100 'SEARCH 1.0 - Pubblicato C16/MSX 34
101 CLS:WIDTH40:CLEAR 2000:KEYOFF
102 PRINT"          RICERCATORE DI STRINGHE"
103 PRINT:PRINT:INPUT"Stringa da cercare ";ST$
104 PRINT:INPUT"Leggo dal settore ";S1
105 PRINT:INPUT"Al settore      ";S2
106 IF S1>S2 THEN CLS:GOTO 104
107 IF S1<0 OR S1>719 OR S2<0 OR S2>719 THEN CLS:GOTO 104
108 BEEP:CLS:PRINT"CERCO ";ST$:PRINT"DAL SETTORE";S1;" AL SETTORE";S2:PRINT
109 FOR SC=S1 TO S2:DP=0
110 LOCATE0,10:PRINT"STO ESAMINANDO IL SETTORE ";SC
111 A$=DSKI$(1,SC)
112 DP=0
113 GOSUB 120
114 GOSUB 127
115 DP=256
116 GOSUB 120
117 GOSUB 127
118 NEXT SC
119 BEEP:PRINT:PRINT"          *** NON TROVATO ***":END
120 SS$=""
121 FOR I=0 TO 255
122 VL=PEEK(60311!+I+DP)
123 IF VL>47 AND VL<123 THEN AS$=CHR$(VL) ELSE AS$=""
124 SS$=SS$+AS$
125 NEXT I
126 RETURN
127 I=INSTR(SS$,ST$)
128 IF I=0 THEN RETURN
129 BEEP:PRINT:PRINT"          **** TROVATO NEL SETTORE";SC;" ****":END
```

LISTATE CON NOI

AGENDA ELETTRONICA

In questo numero vi presentiamo sotto forma di listato un programma che troverete senz'altro utilissimo: un'agenda elettronica.

Potrete infatti memorizzare appuntamenti e scadenze settimanali importanti, dividendoli giorno per giorno, visualizzarli, salvarli su disco o cassetta per non perdere i dati allo spegnimento del computer, per poi ricaricarli quando vorrete esaminare la situazione dei vostri impegni.

L'uso del programma è molto semplice, essendo sempre guidato da istruzioni sul video. Digitate il listato, controllatelo attentamente per verificare eventuali errori di trascrizione, salvatelo e, quindi, date il RUN.

Per inserire un appuntamento, premete "1", quindi digitate le prime tre lettere del giorno della settimana (LUN, MAR, MER, etc.), e il numero della posizione nella lista giornaliera, seguito dall'ora nel formato HHMM (es. 0945, 1700) e infine dall'appuntamento vero e proprio.

Per visualizzare gli appuntamenti premete il tasto "2" e vedrete la lista giorno per giorno; per salvarli sulla memoria di massa premete "3", quindi "D" se usate il Disco o "N" se usate il Nastro, e digitate il nome del file, lungo fino a 15 caratteri. Il programma antepone il carattere "£" al nome indicato, per distinguere i files di appuntamenti dagli altri. Stessa procedura per caricare un file dati: non occorrerà digitare il carattere "£" per richiamare un file.

Se usate l'unità a disco potrete anche visualizzare tutti i files creati dal programma usando l'opzione 5.

La stampa degli appuntamenti può essere fatta sia per Tutta la settimana, premendo "T", che per un Singolo giorno, premendo "S".

Lo spazio rimasto non ci permette di fare una descrizione del listato, che è comunque di facile interpretazione, anche grazie alla spaziatura introdotta tra le parole chiave. Vi segnaliamo comunque l'uso estensivo di istruzioni avanzate come DO-LOOP, proprie dei linguaggi strutturati, l'istruzione a scelte multiple ON ... GOSUB (riga 290), l'uso di variabili booleane (es. riga 490), la funzione numerica INSTR (riga 1530).



```
100 COLOR 1,6,7:COLOR 4,1:COLOR 0,1,5:SCNCLR
110 SP$=""
120 DIM ARRAY$(6,15),TT$(9),TT(9)
130 RESTORE:FOR I=0 TO 6:READ T$:DD$(I)=T$:NEXT
140 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 15
150 IF ARRAY$(I,J)="" THEN ARRAY$(I,J)=SP$
160 NEXT J,I
170 DATA DOM,LUN,MAR,MER,GIO,VEN,SAB
180 DO UNTIL Z=7
190 GOSUB 1180
200 PRINT" SCEGLI : "
210 PRINT" 1) AGENDA GIORNALIERA
220 PRINT" 2) VISUALIZZA APPUNTAMENTI
230 PRINT" 3) SALVA (DISCO-NASTRO)
240 PRINT" 4) CARICA (DISCO-NASTRO)
250 PRINT" 5) INDICE DISCO (DIRECTORY)
260 PRINT" 6) STAMPA
270 PRINT" 7) FINE LAVORO
280 PRINT" SCEGLI: "; : GOSUB 1250 : Z = VAL(T$)
290 ON Z GOSUB 630,460,960,1040,1290,1390
300 LOOP
310 GOSUB 1180:INPUT" HAI REGISTRATO I DATI ";HJ$:IF HJ$<>"S" THEN Z=0:
320 SCNCLR:END GOTO 180
330 TT = INT(TT/60)
340 HH = INT(TT/3600)
350 MM = INT(TT/60)-60*HH
360 SS = TT-60*MM-3600*HH
370 HH$ = RIGHT$("00"+MID$(STR$(HH),2),2)
```

```

380 MM$ = RIGHT$("00"+MID$(STR$(MM),2),2)
390 SS$ = RIGHT$("00"+MID$(STR$(SS),2),2)
400 TT$ = HH$+"-"+MM$+"-"+SS$ : RETURN
410 TT = 0
420 TT = TT+3600*VAL(LEFT$(TT$,2))
430 TT = TT+60*VAL(MID$(TT$,3,2))
440 TT = TT+VAL(RIGHT$(TT$,2))
450 TT = TT*60 : RETURN
460 T$="":DO UNTIL T$ <> ""
470 T$="":DO UNTIL T$ <> ""
480 GOSUB 1180
490 RIGHT=0:DO UNTIL RIGHT
500 INPUT" [LUN, MAR...]:";DD$
510 RIGHT=1:FOR DAY=0 TO 6:IF DD$<>DD$(DAY)THEN NEXT DAY:GOSUB 950
520 LOOP
530 GOSUB 1180
540 CHAR,16,4," [ ]":PRINT DD$(DAY)
550 FOR J=0 TO 15:COLOR1,3-(JAND1),4
560 CHAR,1,J+6," [ ]"
570 PRINT ARRAY$(DAY,J) : NEXT J
580 COLOR 1,6,7
590 IF PART=1 THEN PART=0:RETURN
600 CHAR,0,23," "
610 GOSUB 1250
620 LOOP : RETURN
630 PART=1
640 GOSUB 480
650 QUIT$="":DO UNTIL QUIT$="N"
660 NN=16:DO UNTIL NN >= 0 AND NN <= 15
670 CHAR,0,23," NUMERO POS:":INPUT NN$:NN=VAL(NN$)
680 LOOP
690 TT$="":DO UNTIL LEN(TT$)=6:TT$=""
700 CHAR,0,23,SP$
710 CHAR,0,23," ORE (HHMM):":INPUT TT$:TT$=TT$+"00"
720 LOOP
730 CHAR,0,23,SP$
740 GOSUB 410:GOSUB 330
750 RIGHT=0:DO UNTIL RIGHT:RIGHT=1
760 CHAR,0,23," DESCRIZIONE":INPUT Q$
770 IF LEN(Q$)>28 THEN GOSUB 900
780 LOOP
790 ARRAY$(DAY,NN)=LEFT$(LEFT$(TT$,5)+" "+Q$+SP$,38)
800 IF TT=0 THEN ARRAY$(DAY,NN)=SP$
810 CHAR,0,23,SP$
820 PART=1:GOSUB 540
830 CHAR,0,23,SP$
840 CHAR,0,23," ANCORA (S/N):"
850 GOSUB 1250
860 QUIT$=T$
870 LOOP
880 RETURN
890 PRINT"ERRORE NEL FORMATO DELL'ORA"
900 RIGHT=0
910 PART=1:SCNCLR:GOSUB 530
920 CHAR,0,23," [ ]STRINGA TROPPO LUNGA. [ ] MAX 27 CAR.":FOR G=0 TO 1500:NEXT
930 CHAR,0,23," "
940 RETURN .
950 RIGHT=0:PRINT"FORMATO NON CORRETTO PER IL GIORNO":RETURN
960 PRINT"[ ]":GOSUB 1180:PRINT"[ ]DISCO [D] O NASTRO [N]"
970 GETKEY OP$

```

```

980 INPUT"[?] NOME FILE";NF$
990 IF OP$="N" THEN 1310
1000 OPEN 1,8,2,"@:£"+NF$+"",S,W"
1010 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 15
1020 PRINT#1,ARRAY$(I,J):NEXT J,I
1030 PRINT#1:CLOSE 1:RETURN
1040 PRINT"☐":GOSUB 1180:PRINT"☐DISCO [D] O NASTRO [N]"
1050 GETKEY OP$
1060 INPUT"[?] NOME FILE";NF$
1070 IF OP$="N" THEN 1350
1080 OPEN 1,8,2,"£"+NF$+"",S,R"
1090 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 15
1100 INPUT#1,ARRAY$(I,J):NEXT J,I
1110 CLOSE 1:RETURN
1120 T$="":DO UNTIL T$ <> ""
1130 SCNCLR:CHAR,17,12,"TIMER":PRINT
1140 CHAR,16,14,""
1150 GOSUB 1250
1160 LOOP
1170 RETURN
1180 COLOR 0,1:COLOR1,9,5:SCNCLR
1190 COLOR 0,1:COLOR1,9,5:SCNCLR
1200 CHAR,1,0," "
1210 CHAR,1,1," | A G E N D A | "
1220 CHAR,1,2," "
1230 PRINT
1240 RETURN
1250 PRINT"♥"
1260 T$="":DO UNTIL T$ <> "" OR TM
1270 GET T$:LOOP:TM=0
1280 RETURN
1290 PRINT"☐":GOSUB 1180:DIRECTORY"£*":GETKEY WW$
1300 RETURN
1310 OPEN 1,1,2,NF$
1320 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 15
1330 PRINT#1,ARRAY$(I,J):NEXT J,I
1340 PRINT#1:CLOSE 1:RETURN
1350 OPEN 1,1,0,NF$
1360 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 15
1370 INPUT#1,ARRAY$(I,J):NEXT J,I
1380 CLOSE 1:RETURN
1390 RESTORE 170:GOTO 1460
1400 OPEN 4,4 : READ GI$ : I=0
1410 PRINT#4,GI$:GOSUB 1570
1420 FOR J=0 TO 15
1430 PRINT#4,ARRAY$(I,J) :NEXT J
1440 IF I=6 THEN 1450:ELSE I=I+1:READ GI$:GOTO 1410
1450 GOSUB 1570:CLOSE 4:RETURN
1460 PRINT"☐":GOSUB 1180:PRINT"☐TUTTA LA SETTIMANA [T]"
1470 PRINT"[?] SINGOLO GIORNO [S]"
1480 GETKEY OP$
1490 IF OP$="T" THEN 1400
1500 OPEN 4,4
1510 INPUT"[?] QUALE GIORNO";GG$:GI$=LEFT$(GG$,3)
1520 PRINT#4,GI$:GOSUB 1570
1530 I=(INSTR("DOMLUNMARMERGIUVENSAB",GI$)-1)/3
1540 FOR J=0 TO 15
1550 PRINT#4,ARRAY$(I,J) : NEXT J
1560 GOSUB 1570:CLOSE 4:RETURN
1570 PRINT#4,"-----":RETURN

```

Entra alla grande nel mondo della videoregistrazione



Approfitta anche tu
della nostra grande offerta

10

**Videocassette vergini nel loro
elegantissimo box rigido in
plastica trasparente al prezzo speciale di**

**E-90 L. 60.000
E-120 L. 75.000
E-180 L. 89.000**

Compilate il coupon allegando
ricevuta (o fotocopia) del
versamento sul C/C n. 11319209
intestato a: Gruppo Editoriale
International Education s.r.l. oppure
assegno non trasferibile e spedire a:

**GRUPPO EDITORIALE
INTERNATIONAL
EDUCATION S.R.L.**
Viale Famagosta, 75
20142 MILANO

Desidero ricevere dieci cassette tipo NOME

E-90 a Lit. 60.000 COGNOME

E-120 a Lit. 75.000 VIA N

E-180 a Lit. 89.000 CAP CITTA'

(+ contributo spese postali L. 2.500) TEL.

Allego assegno

ricevuta versamento

sfida al co

1. ARCADE

Eccovi l'ultima versione di un gioco che possiamo senza dubbio definire storico per quanto riguarda gli arcades: il Pacman. Ritroviamo infatti il simpatico personaggio tutto tondo e affamato, che deve divorare le pillole energetiche disseminate in ogni percorso del labirinto, evitando nel contempo di essere a sua volta fagocitato dai quattro gnomi che lo rincorrono incessantemente.

Per variare la dieta, che potrebbe diventare monotona, compariranno frutti e altre leccornie: non lasciateveli sfuggire!

Per giocare, usate il joystick in porta 1 e premete fire per dare il via al gioco oppure

usate i tasti cursore per dirigere il nostro amico e la barra spazio per dare inizio alla partita.

Per ricominciare da capo senza aspettare la fine del gioco premete il tasto Esc.

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 1
FIRE/SPAZIO = PER GIOCARE
CURSORI = PER MUOVERSI
ESC = NUOVA PARTITA

ARCADE



2. DRAGSTER

Trasferiamoci, per mezzo del nostro fido computer, addirittura oltreoceano e, più precisamente, nella grande America, patria degli sports più folli, originali e pericolosi, in particolare per le specialità motoristiche che raggiungono livelli per noi addirittura impensabili.

In questo gioco vi presentiamo la simulazione, realistica ed avvincente, di una gara di dragsters, veri e proprio missili a quattro ruote motrici, spinti da motori turbo alimentati con speciali miscele e dotati di enormi ruote, in grado di superare i 300

km/h nello spazio di un quarto di miglio e che, per fermarsi, necessitano addirittura di un paracadute.

Collegate il joystick in porta 1 e premete fire per iniziare.

Muovete la leva del joystick il più velocemente possibile, da destra a sinistra e viceversa. Per cambiare marcia premete il tasto fire.

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 1

DRAGSTER



3. DUEL

Chi di voi non ha sognato, almeno una volta, di ripetere le epiche gesta del Barone Rosso, asso dell'aviazione nella Prima Guerra Mondiale, che nel corso di epici duelli aerei abbatté decine di avversari riuscendo sempre a riportare a casa la pelle? Per giocare collegate il joystick in porta 2 e premete un tasto o muovete la leva per dare inizio all'azione di guerra.

Per schivare gli aerei nemici potete muovervi solo lateralmente mentre, per azionare la mitragliatrice, premete il pulsante di fuoco sul joystick.

Nel riquadro a destra potrete leggere i vostri dati di volo: il livello del carburante rimasto nei serbatoi, gli aerei ancora a disposizione, il punteggio finora realizzato e il record del giorno.

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 2
UN TASTO PER GIOCARE

DUEL



mmmodore

4. XAVIER

Un nostro caro amico si risveglia improvvisamente in un oscuro labirinto di gallerie e scale dal quale non sa più uscire. Dopo essersi dato il tradizionale pizzicotto per sincerarsi di non essere capitato in un brutto sogno, altro non fa che chiedere aiuto a voi per trovare la via di fuga da questo brutto pasticcio.

Ma come fare per uscire?

La situazione è tutt'altro che divertente, perché il labirinto è popolato da strani mostriciattoli famelici pronti a fagocitarvi e contro i quali non avete alcuna difesa.

L'unico modo allora per liberarvi della loro sgradita presenza consisterà nel farli pre-

cipitare ai piani inferiori scavando una buca sul pavimento.

Per fare ciò impugnate il piccone premendo fire o spazio e muovete ripetutamente la leva dall'alto verso il basso.

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 2

Z = SINISTRA

X = DESTRA

P = SU

L = GIU'

XAVIER



5. TRANSVAAL

Volete partire per una emozionante "caccia" ai diamanti nelle miniere del Transvaal, nel lontano Sud Africa?

Preparate armi e bagagli e mettetevi allora in viaggio.

Se volete usare il joystick premete "S" e collegatelo in porta 2, altrimenti premete in successione i tasti per indicare le direzioni: su, giù, sinistra e destra.

La miniera è composta da diversi giacimenti e voi dovrete raccogliere tutte le gemme che troverete in ogni zona prima di passare a quelle successive.

"Ripulita" una zona, dirigetevi verso l'uscita: raggiungerete così un nuovo giacimen-

to. La raccolta dei diamanti, come non tarderete a scoprire, è tutt'altro che facile: infatti le preziose pietre spesso sono incastrate nelle rocce che, ahimé, rischiano di crollarvi addosso da un momento all'altro. Come se tutto ciò poi non bastasse, la miniera è infestata da concorrenti che cercano di farvi la pelle per derubarvi del bottino da voi raccolto.

Fate attenzione anche alla riserva d'aria, indicata in basso a destra: non avete tempo da perdere!

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 2
TASTI

TRANSVAAL



6. REBOUNDER

Per terminare la serie dei giochi di questo numero, rilassiamoci (si fa per dire!) dedicandoci all'abbattimento di un muro (tanto di moda in questi ultimi tempi...).

Potete scegliere tra uno schema di gioco fisso e uno casuale, premendo il tasto Return.

Data l'alta dinamicità del gioco, il controllo sarà possibile solo tramite il joystick, da collegare in porta 1.

Premete invece il fire per iniziare la partita e per lanciare la palla verso il muro.

Sul lato destro dello schermo vedrete indicati il numero di prove ancora a disposizio-

ne, il punteggio e l'eventuale bonus raggiunto, che si ottiene raccogliendo al volo le palline che cadono dal muro, ma che viene però perso se si lascia cadere la palla. Fate attenzione a certi mattoni che hanno la proprietà di invertire il senso di movimento della racchetta o di causarvi altre... sorprese.

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 1
FIRE PER GIOCARE

REBOUNDER



1. FORCE

Dopo aver deciso se giocare con il joystick (2) o con la tastiera (1), premete il tasto (0) per iniziare la partita.

La vostra missione consiste nel difendere i pescherecci connazionali che vengono attaccati dalle forze nemiche.

Avete a disposizione un canotto a motore, un fucile da sub e... tanto, tanto coraggio. Annientate i nemici facendo attenzione a non affondare bucando il canotto su uno dei tanti scogli che affiorano dall'acqua. Abbassatevi per evitare i colpi degli avversari perché avrete a disposizione solamen-

te otto chances, fallite le quali potrete considerare fallita l'intera missione affidatavi.

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 1
TASTIERA SELEZIONABILE
H = PAUSA
R = NUOVA PARTITA
Q = SALTA
A = ABBASSA LA TESTA
O = RALLENTA VELOCITA'
P = AUMENTA VELOCITA'
SPAZIO = FUOCO



2. REPIZ

Molti tentano la scalata delle montagne più impervie, altri cercano di scalare... grosse aziende ma, voi, in questo gioco, sarete chiamati a tentare la scalata di una... cerniera lampo.

Sì, avete capito bene: siete capitati in un mondo fantastico dove, per sopravvivere, dovrete scalare una chiusura lampo.

Ovviamente la cerniera in questione non sarà in ottimo stato e, nel corso dell'impresa, vi imatterete in difficoltà notevoli.

Attenzione perché dovrete muovervi in velocità, perché il pericolo di rimanere inca-

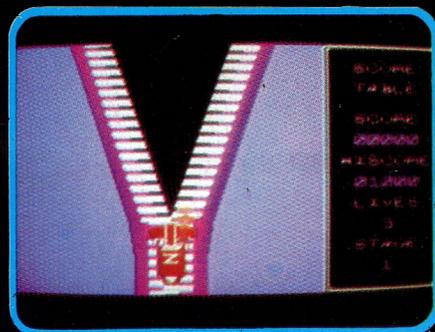
strato nella lampo, sarà sempre incombente.

Totalizzerete 5 punti per ogni salto, ovviamente eseguito con successo, da una parte all'altra della cerniera e 100 punti per ogni lampo scalato.

Con tre sole vite a disposizione ce la farete a fare tutto ciò?

E allora buona... lampata!

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 1
TASTI CURSORE = QUATTRO MOVIMENTI
SPAZIO = SALTO
P = PAUSA



3. BIRDY

Aiuta mamma chiocchia a salvare i suoi pulcini dalle grinfie dei gatti del quartiere.

Per difendersi, mamma chiocchia potrà solamente tramortire i gatti lanciandogli contro dei rottami che troverà sparsi lungo il cammino.

Potrà così riportare a casa i suoi piccoli sani e salvi.

Attenzione però, perché i gatti non esiteranno ad attaccare anche la nostra chiocchia; aiutatela allora a scappare cercando di non farla fermare per nessun motivo o... si trasformerà nella succulenta cena dei mal-

vagi felini. Controllate la chiocchia con i tasti cursore e fatela saltare con la barra spaziatrice.

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 1
TASTIERA



alien 90e

4. OUTER SPACE

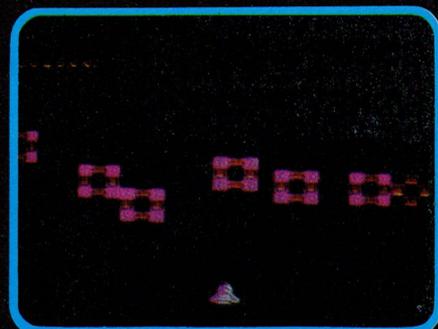
Nell'era delle guerre stellari, sei stato scelto dal tuo governo per annientare i satelliti spaziali in grado di distruggere con un potente raggio laser le principali città del tuo paese.

Dotato di un super caccia plutonico, dovrai andare in orbita per trovare, e poi distruggere, i pericolosi satelliti.

Presta attenzione alle traiettorie irregolari dei satelliti se non vuoi rischiare una collisione che renderà vana la tua missione e distruggerà automaticamente il tuo paese.

Controlla il caccia con i tasti cursore e spara con la barra spaziatrice. Il fuoco automatico verrà attivato tenendo premuta la barra spaziatrice.

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 1
TASTIERA



5. PUNCH

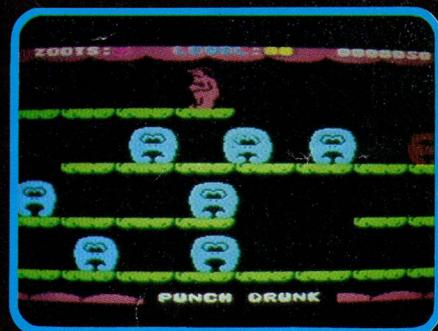
Punch, l'uomo gommina detto anche Simon (pronuncia svedese) deve orchestrare una tattica per non venire sciolto dai gengivoidi infradentali che si sono insediati nella dentiera da lui protetta.

Tartaro e carie permettendo, e con la gentile concessione della placca batterica, Punch dovrà eliminare i gengivoidi a suon di cazzotti alla Mike Tyson o, se preferite, alla Nembo Kid.

Se Punch si avvicinerà troppo ai nemici dei denti, verrà sciolto, e i nostri sogni di liber-

tà dentale, insieme a lui (sigh, sigh). Muovete Punch con i tasti cursore e sparate cazzotti chiedendo aiuto alla barra spaziatrice.

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 1
TASTIERA



6. ARYBIN

Arybin, la terra in cui tutto è doppio, è ambientato l'omonimo videogioco.

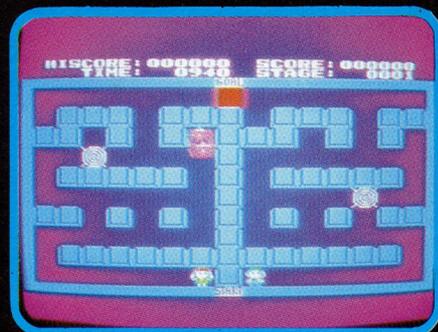
In particolare, dovrete guidare Mansel e Creper in modo che riescano a raggiungere la loro casa.

Attenzione però, perché con gli stessi tasti cursore dovrete azionare tutti e due i gemelli.

Quindi mentre uno andrà a destra l'altro si dirigerà a sinistra e... un po' di confusione entrerà nella vostra testa a causa di questa trovata così poco conforme alle regole di

un qualsiasi altro videogioco. Mostri vari, ragnatele e ragni di varie dimensioni cercheranno di catturare i due protagonisti del nostro gioco ma voi, ne siamo certi, riuscirete a salvarli (o no?).

COMANDI:
JOYSTICK IN PORTA 1
TASTIERA



SPLENDIDI INEDITI DEI MOSTRI SACRI DEL JAZZ

- CHARLIE PARKER CDJJ 610
- BENNY GOODMAN CDJJ 609
- COUNT BASIE CDJJ 604
- SIDNEY BECHET CDJJ 603
- DIZZY GILLESPIE CDJJ 606
- DUKE ELLINGTON CDJJ 602
- LIONEL HAMPTON CDJJ 605

7
COMPACT DISC
AL PREZZO DI
L. 84.000



Desidero ricevere l'offerta "JAZZ" codice CD7
Allego assegno ricevuta versamento
+ L. 2.500 quale contributo spese postali

NOME _____ COGNOME _____
VIA _____ N. _____
C.A.P. _____ CITTÀ _____
Firma _____

Compilare il coupon allegando ricevuta (o fotocopia) del versamento effettuato sul C/C n. 11319209 intestato a Gruppo Editoriale International Education srl oppure assegno non trasferibile e spedire a:

**Gruppo Editoriale
International Education srl**
viale Famagosta 75
20142 Milano

JAZZ