



# Commodore Club # 7

Commodore Club mensile su cassetta - Direttore Responsabile: Agostina Ronchetti - Edizioni: Systems Editoriale s.r.l. - v.le Famagosta, 75 - 20142 Milano - Reg. Trib. di Milano n° 104 del 25/2/1984 - Stampa: Grafiche L.B., v. Ariosto, 4/C - Rozzano (Mi)  
Distribuzione Messaggerie Periodici

## VIC 20

**COPEERTINA**

**INSEGUIMENTO**

**UFO • ATTACK**

## C 16/+4

**COPEERTINA**

**FANTATRON**

**INTELLIGENZA**

## C 64

**COPEERTINA**

**SOLARA**

**LABIRINTO**

**POLLICINO**

**CACCIA**

**SYSTEMS/COPY**

# Commodore Club #7

---

Anno 2 - Giugno-Luglio 1985 - Lire 6.500

---

## Alcune raccomandazioni

Prima di fornire la descrizione dei programmi contenuti in questo numero della cassetta, sarà necessario segnalare alcuni accorgimenti da seguire nel caso il caricamento dal registratore risultasse problematico.

- Ripetete più volte l'operazione di caricamento dal tape.
- Se il precedente espediente non desse i frutti desiderati, vi consigliamo di pulire le testine del registratore con dello scottex casa.
- Provate a regolare l'azimut del tape, spostandone la testina di non più di un ottavo di giro verso destra o verso sinistra.

Evitate di sottoporre il registratore a movimenti particolarmente violenti, se non volete alterare le sue capacità di caricamento.

Tutti gli argomenti inerenti la gestione di questa

memoria di massa, il tape, saranno oggetto di un libro edito dalla casa editrice SYSTEMS, reperibile in edicola dai primi giorni di settembre.

## **Modalità di caricamento dei programmi e loro contenuto.**

### **Copertina**

Per caricare questo programma digitate: LOAD "COPERTINA" e premete il tasto RETURN. Al termine del caricamento scrivete RUN e premete nuovamente RETURN. Per concludere il caricamento, seguite le istruzioni che verranno evidenziate sul video del televisore.

Il software Copertina vi introdurrà nel magico mondo degli argomenti trattati su questo numero della nostra pubblicazione.

### **Solara**

Per caricare l'Adventure Solara scrivete: LOAD "SOLARA" e premete il tasto RETURN.

Al termine del caricamento digitate RUN e premete nuovamente RETURN.

Sul video verranno evidenziate le ultime modalità da seguire per ultimare il caricamento del gioco.

Le Adventures stanno riscuotendo sempre maggiore successo fra gli appassionati di computer.

Il rapporto che si instaura tra la persona e questo genere di gioco è profondamente diverso rispetto a quello esistente con gli usuali videogames. Questo tipo di competizioni stimola alcuni dei lati più importanti delle nostre facoltà mentali, coinvolgendoli in una competizione fuori dall'usuale.

Sul numero di luglio di Commodore Computer Club potrete trovare un interessante articolo riguardante questi giochi.

Ora descriveremo, brevemente, il tema dell'Adventure di questo numero, fornendovi alcune nozioni preliminari che vi saranno d'aiuto per portare a termine l'intero percorso.

A tutti coloro, che nonostante ripetuti tentativi, non riuscissero a giungere al termine del cammi-

no, forniamo uno dei possibili percorsi che conducono alla risoluzione dell'enigma. La soluzione è riportata al termine del libretto ed è stampata in modo speculare.

Cosa significa scrittura speculare?

E' una scrittura in cui le lettere e le parole si susseguono da destra a sinistra, come quando si osserva in uno specchio un scritto normale.

Da ciò deduciamo che, per poter leggere una delle possibili soluzioni dell'Adventure, è necessario porsi di fronte a uno specchio oppure simularne mentalmente le funzioni di rifrazione.

## **Attenzione !!**

Ricordatevi che all'interno della soluzione tutti i comandi sono trascritti in lettere minuscole e andranno digitati esattamente nel modo in cui sono riportati.

La parte in maiuscolo deve essere ignorata, poichè si riferisce al luogo in cui ci troviamo in quel momento.

Ora analizziamo i temi dell'Adventure fornendovi alcuni consigli.

La storia è ambientata in un deserto, in una rocca, su un sentiero e in molti altri luoghi.

Durante tutto il gioco avrete al vostro fianco un compagno di viaggio al quale fornire le istruzioni necessarie per il proseguimento del cammino.

I comandi impartiti dovranno essere costituiti da 1 o 2 parole; nel secondo caso dovrete fornire un verbo seguito da un sostantivo.

I verbi devono essere coniugati, nella maggioranza dei casi, alla seconda persona singolare; ad esempio un'istruzione potrà essere:

“prendi martello”.

Ora un piccolo aiuto iniziale: ricordatevi di aprire il portello, raccogliere la pistola e poi...basta aiuti!!

## **Attenzione!!**

Vi ricordiamo che tra una risposta e la successiva domanda intercorre un certo lasso di tempo, necessario per riflettere sulla situazione in corso.

Esiste, inoltre, la possibilità di salvare su nastro la situazione corrente di gioco, per poi poterla richiamare in una occasione successiva.

Per ulteriori dettagli sullo sviluppo del gioco, vi rimandiamo alle istruzioni contenute all'interno del programma. Leggetele attentamente e memorizzatele nel vostro cervello, altrimenti parec-

chie situazioni di gioco vi appariranno incomprensibili.

E' necessario, inoltre, munirsi di carta e matita per comprendere la dislocazione dei vari luoghi incontrati nel corso del cammino.

Buona fortuna e non desistete rapidamente dall'obbiettivo finale.

## **Labirinto**

Per caricare il gioco digitate:

LOAD "LABIRINTO" e premete il tasto RETURN.  
Al termine di questa fase di caricamento digitate RUN e premete RETURN.

Sul video verranno evidenziate le istruzioni relative alle ultime fasi di caricamento del programma.

Come si svolge il gioco? Uno spietato inseguimento, attraverso variopinti labirinti, vi manterrà in perenne suspense. Cercate di sfuggire ai vostri inseguitori per poter avanzare nel cammino.

## **Pollicino**

Per il caricamento di questo game eseguite:

LOAD "POLLICINO" e premete il tasto RETURN.

Finita questa fase di caricamento digitate RUN e premete RETURN. Per ultimare il caricamento seguite le istruzioni riportate sul video.

La pubblicazione Commodore Club ha già dedicato in passato notevole spazio ai personaggi più famosi delle favole infantili, ad esempio Pinocchio. Il protagonista di questo gioco è Pollicino, che dovrà cospargere tutto il suo cammino di briciole.

Terminata questa fase è necessario togliere nuovamente la mollica disseminata precedentemente.

## **Caccia**

Per caricare questo programma digitate: LOAD "CACCI" e premete RETURN. Ultimata questa fase di caricamento, scrivete RUN e premete RETURN.

Ora potrete ultimare la fase di lettura dal nastro, seguendo le istruzioni riportate sul video.

Il gioco richiede una destrezza e velocità notevoli nel manovrare il joystick. Cercate di evitare i pericoli che incombono sul vostro cammino, ten-

tando di approvvigionarvi del maggior numero possibile di pastiglie energetiche.

## **Systems/copy**

Per caricare il programma digitate:

LOAD "SYSTEMS/COPY" e premere RETURN.

Al termine di questa fase di caricamento scrivete RUN e premete nuovamente RETURN.

Il programma systems/copy non è un gioco, ma una superutility che contiene 2 diverse opzioni:

- trasferimenti di programmi da cassetta a cassetta;
- trasferimenti di programmi da cassetta a disco.

Il systems/copy è altamente affidabile e vi consentirà di trasferire sulle vostre cassette molteplici programmi.

Questo software, pur essendo molto efficace, non è finalizzato alla copiatura pirata dei programmi. In questo caso non garantiamo l'efficacia nè materiale nè morale di una tale operazione.

Ciò non sminuisce il valore di questo software, ma ne delimita chiaramente i possibili utilizzi.

Ora descriveremo i programmi destinati agli utenti del computer Vic 20.

## **Copertina**

Per caricare il programma copertina digitate: LOAD "COPERTINA" e premete RETURN. Al termine del caricamento digitate RUN e premete nuovamente RETURN.

Copertina vi presenterà il software che offriamo su questo numero della cassetta.

## **Inseguimento**

Caricherete questo programma digitando: LOAD "INSEGUIMENTO" e premendo RETURN. Al termine del caricamento digitate RUN e premete il tasto RETURN.

E' un classico gioco di azione, costituito da un continuo susseguirsi di inseguimenti attraverso un labirinto.

# Ufo

Per caricare il programma digitate:  
LOAD"UFO" e premete RETURN. Terminata  
questa fase scrivete RUN e battete RETURN

I marziani minacciano la terra, cercate di fer-  
marli impedendo ad ogni costo l'invasione del  
nostro pianeta.



Ecco i programmi destinati agli utenti del Commodore 16 e PLUS 4.

## **Copertina**

Per caricare il programma copertina digitate: LOAD "COPERTINA" e premete il tasto RETURN. Al termine del caricamento battete RUN e premete nuovamente RETURN

Il software copertina vi presenterà, all'interno di una variopinta cornice di colori, i programmi destinati agli utenti dei 2 computer della nuova generazione Commodore.

## **Attack**

Le modalità di caricamento sono analoghe a quelle precedentemente enunciate: LOAD "ATTACK" eccetera.

Questo gioco, ambientato nell'anno 2001 (più o meno), è incentrato su un pericolo reale per tutte le generazioni terrestri: il conflitto atomico.

## **Fantatron**

Per caricare il gioco scrivete:

LOAD "FANTATRON" e premete RETURN. Alla fine del caricamento digitate RUN e poi nuovamente RETURN

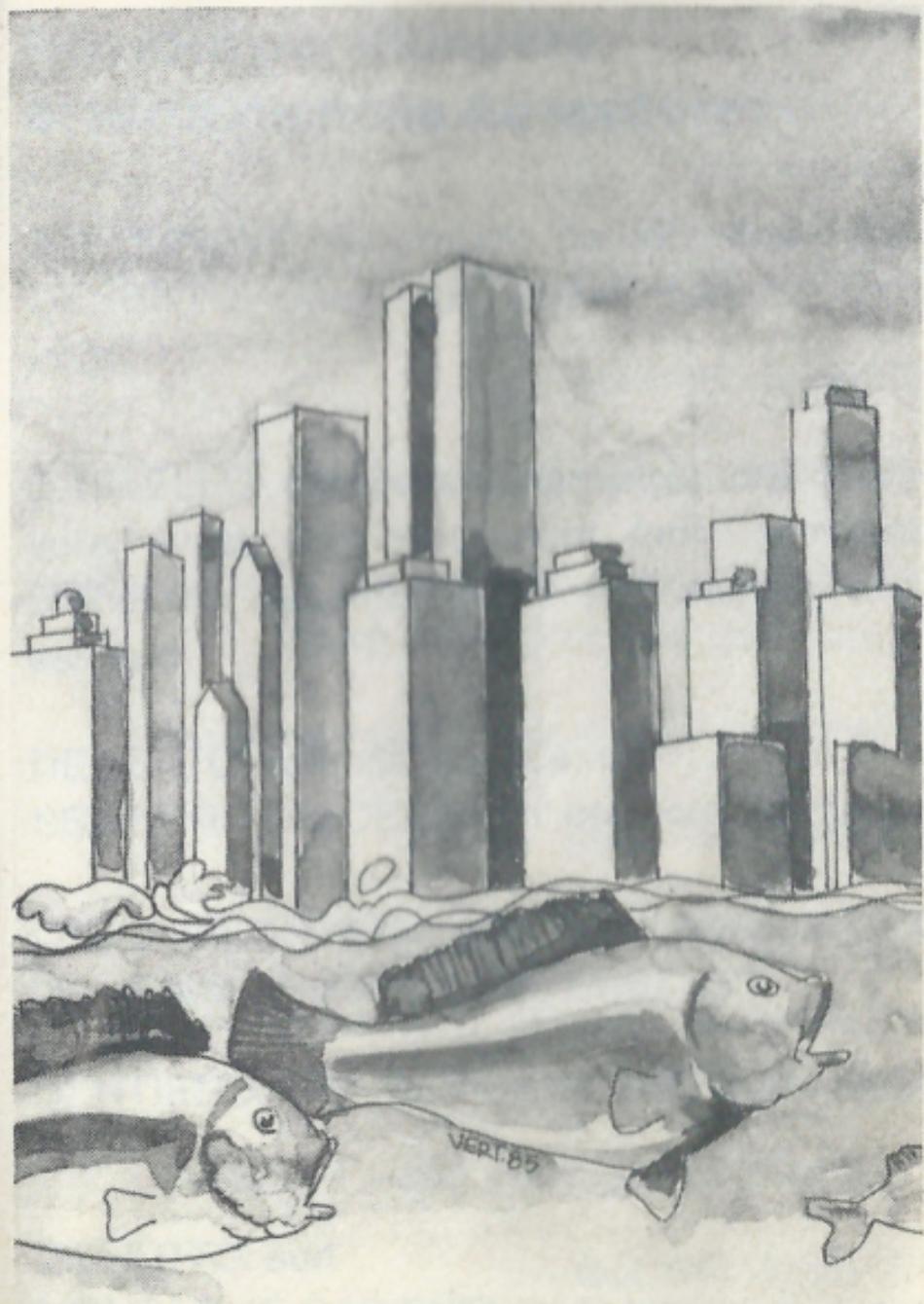
Anche su questi 2 computer è possibile realizzare interessanti giochi di azione. Fantatron rientra nella vasta cerchia dei software di contenuto spaziale. Per eccellere in questo gioco sono necessari riflessi e dinamicità nel movimento del supporto giochi.

## **Intelligenza**

Le operazioni da eseguire per caricare questo gioco sono analoghe a quelle precedentemente enunciate:

LOAD "INTELLIGENZA" eccetera

Le vostre capacità mentali saranno messe duramente alla prova da questo gioco. Nella speranza di farvi una gradita sorpresa, vi rimandiamo alla fase di esecuzione per la spiegazione delle regole.



DESERTO: nord, ovest, ovest, sud, ovest

STRADA: sud, getta acqua, spegni fuoco, fammi passare, sud

CITTA': ovest, ovest, vai tomba, est, est, nord

STRADA: nord, est

DESERTO: nord, est, est, sud, est

SENTIERO: est, nord, desidero olio, nord, desidero rubino, sud, sud, ovest, ovest

DESERTO: nord, ovest, ovest, sud, ovest

STRADA: sud, sud

CITTA': ovest, ovest, metti rubino

MONTAGNE: raccogli erba, ovest, nord, ovest, nord, magnifico, nord, nord

DESERTO: nord, ovest, ovest, sud, ovest

STRADA: sud, sud

CITTA': sud, est, dona erba, ovest, ovest, apri porta, getta olio, ovest, sud

## **Nozioni per giungere al termine della Adventure:**

ASTRONAVE: apri portello, prendi pistola, ovest  
DESERTO: ovest, sud, prendi martello, nord,  
nord

CASTELLO: nord, est, dona pistola, prendi pol-  
vere, ovest, sud, ovest, nord, rompi serratura,  
prendi oro, getta martello, prendi diamanti, sud,  
est, sud

DESERTO: sud, est, est, sud, est

SENTIERO DEI DESIDERI: est, nord, nord, nord

LAGO INCANTATO: est, dona diamanti, est,  
prendi lasciapassare, ovest, ovest, sud

SENTIERO DEI DESIDERI: sud, sud, ovest,  
ovest

DESERTO: sud

MONTAGNE SAPIENTI: sud, cromor, sud, est,  
getta oro, sud, ovest, getta polvere, est, nord,  
ovest, no, nord, nord