

# COMPUTER GAMES & UTILITIES

ANNO 3  
£. 7.500  
N. 1

RACCOLTA MENSILE PER HOME COMPUTERS CON CASSETTA PROGRAMMI

**C16 PLUS 4**

re ZARGON  
ta dei tasti o

he potrete di-  
grafica e suo-

**SPECTRUM**

SUPER PRINT

NEW BASIC

MATITA MAGICA

LA TALPA

ALLENATORE  
DI CALCIO

LE SPIE

MOSSA CRITICA

TROTTOLA



# SOMMARIO

DESCRIZIONE PROGRAMMI C 16 e PLUS 4 .....	pag.	3-4
DESCRIZIONE PROGRAMMI SPECTRUM .....	pag.	5-6-7
SOFTMANIA .....	pag.	8-9
SOFTERIA .....	pag.	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 pecifica richiesta scritta anche se non pubblicati, direttore responsabile: Loredana Salerno. Rights Reserved everywhere.

# DESCRIZIONE PROGRAMMI

## C 16 E PLUS 4

### **GULP**

In questo gioco, dalla meravigliosa grafica, dovrete cercare di imprigionare il terribile "GULP!" sbarrandogli la strada con la grata elettronica (posta in alto a sinistra).

Se non sarete veloci "GULP!" raggiungerà il moltiplicatore molecolare e inesorabilmente vi distruggerà.

### **GUERRA DI ZARGON**

Con la vostra TURBONAVE dovrete affrontare le orde del dittatore ZARGON usando i TURBOLASER. Joystick in porta=1 o tastiera, per la scelta dei tasti o del joy. usate i tasti ":" o ";".

### **SUPER PAC**

Dalla sala giochi a casa vostra il famoso arcade dei fantasmini, che potrete distruggere solo dopo aver mangiato le pillole di energia.

Con numerosissimi schermi dalla difficoltà sempre crescente e con grafica e suoni ad altissimo livello.

### **ARCHIVIO TELEFONICO**

Potrete archiviare la vostra agenda telefonica con ricerca veloce o a blocchi per avere a disposizione senza difficoltà tutti i numeri telefonici necessari.

N.B. Per caricare il programma, dopo aver fatto "girare" il turbo, posto prima del programma da caricare, digitare : L + Return, premere "PLAY" sul registratore e in breve tempo il programma sarà caricato in memoria.

### **SPORTELLO BANCARIO**

Un vero e proprio sportello bancario elettronico, al quale potrete chiedere qualsiasi tipo di movimento per quanto riguarda i vostri risparmi Il programma vi offre una perfetta e veloce amministrazione del vostro conto corrente.

N.B. Per caricare il programma, dopo aver fatto "girare" il turbo, posto prima del programma da caricare, digitare : L + Return, premere "PLAY" sul registratore e in breve tempo il programma sarà caricato in memoria.

## COPIA FILE

Questo programma è dedicato **ESCLUSIVAMENTE** ai possessori di PLUS 4 con l'unità a DISCHI e vi permetterà di copiare da un disco ad un altro i programmi, con una semplicità d'uso ottimale. Buona copia.

N.B. Per caricare il programma, dopo aver fatto "girare" il turbo, posto prima del programma da caricare, digitare : L + Return, premere "PLAY" sul registratore e in breve tempo il programma sarà caricato in memoria.

## VOLO 210

Ecco per voi sul vostro C16 il richiestissimo simulatore di volo.

Preparati a volare:

F3	per dare potenza (max 205)
HELP	per ridurla (min 390)
Cursore sù	carrello giù
Cursore giù	carrello giù
F1	flaps sù
F2	flaps giù
+	per alzarsi
-	per abbassarsi
« »	destra o sinistra

Istruzioni per il volo:

Incrementare la potenza sino ad arrivare tra i 390 e 505 abbassate i flaps (aumenterà la velocità) raggiunti 150 orari premi + e decollerete, raggiunti i 1000 piedi alzate il carrello e salite a 2000 piedi, mantenete una velocità di volo tra i 350 e i 750, per mantenere la velocità in volo regolare la potenza, compensate la turbolenza con destra e sinistra.

Per atterrare:

quando la distanza raggiunge i 1000 porta la velocità a 450 poi scendi a 800 piedi: a distanza 5000 abbassate il carrello velocità 350 altezza 400 piedi: a distanza 1000 abbassate i flaps e la velocità a 250: la velocità ideale per l'atterraggio è di 200-500 miglia orari durante l'atterraggio regolate ancora l'altitudine. Buon volo.

N.B. Per caricare il programma, dopo aver fatto "girare" il turbo, posto prima del programma da caricare, digitare : L + Return, premere "PLAY" sul registratore e in breve tempo il programma sarà caricato in memoria.

# DESCRIZIONE PROGRAMMI

## SPECTRUM

### SUPERPRINT

Questo programma viene utilizzato per gestire interfacce differenti. Le istruzioni sono contenute nel programma.

### NEW BASIC

Questo programma potenzia notevolmente il BASIC dello SPECTRUM. Le istruzioni BASIC dovranno essere scritte lettera per lettera.

Ecco la lista delle istruzioni aggiuntive e la loro spiegazione:

- AUTO— $\times, n$ : numerazione automatica delle linee di programma, dove  $\times$  è la linea di partenza e  $n$  è l'incremento.
- BACKUP: copia i files. Il S.O. dà le indicazioni.
- BROFF: disabilita il break.
- BRON: abilita il break.
- CALL— $a$ : richiama una routine in LM che parte dall'indirizzo  $a$ .
- CHANGE— $a, b$ : manipolazione attributi dove  $a$ =maschera e  $b$ =data.
- CLW— $(n)$ : cancella la finestra video  $=n$ .
- CURRENT— $n$ : attiva la finestra "n".
- DEFG— $a\$, n, \dots$ : permette la definizione degli UDG dove  $a\%$  è l'UDG e gli 8 num. "n" sono i bytes per la definizione.
- DELETE— $a, b$ : cancella le linee di programma dalla "a" alla "b".
- DOKE— $a, b$ : rappresenta una doppia poke; equivalente a poke  $a, b - 256 * \text{int}(b/256)$  poke  $a \pm 1$ , int  $(b/256)$ .
- DOWN— $y, x, a\%$ : stampa la stringa " $a\%$ " nella finestra attivata; nella posizione  $y, x$ .
- EDIT— $n$ : attiva il fine-editor.
- INVERT: Inverte il colore dell'ink con quello del PAPER e viceversa.
- PLAY— $n, l, s, d, f$ : questo comando produce effetti sonori.
- PRINTEr— $n$ : usata per la gestione della stampante.
- SCROLL— $n, m$ : serve per scrollare il video.
- SCROLLW— $m$ : come lo scroll solo che ciò che scompare dal basso riappare dall'alto.

### MATITA MAGICA

Questa utility vi permette di scrivere sullo schermo con una simpatica penna dovreste programmarne solo la direzione. Le istruzioni ve le fornirà direttamente il computer.

## **LA TALPA**

In questo gioco dalla grafica meravigliosa, tu fai la parte di una talpa e devi andare in giro nella tua casa per cercare degli oggetti che ti serviranno poi per il proseguimento dell'avventura.

### **TASTI**

- 1. Kempston joystick
- Z Tastiera.

## **ALLENATORE DI CALCIO**

Sei l'allenatore di una squadra di calcio a tua scelta, per tutto l'arco di un campionato.

Puoi vendere o comprare dei giocatori, devi selezionarli per ogni partita; ci saranno degli imprevisti, attento!

Vedrai poi lo svolgimento della partita e l'andamento della squadra da te allenata. Puoi vincere lo scudetto o essere retrocesso. Le istruzioni ti verranno date di volta in volta dal programma.

## **LE SPIE**

Sei una spia e devi cercare dei documenti segreti che ti serviranno per fuggire dall'ambasciata in cui sei infiltrato. Potrai anche mettere delle trappole per ostacolare l'altra spia che farà altrettanto: quindi stai attento!!

Quando sarai riuscito a prendere i documenti dovrai prendere l'aereo che ti porterà in salvo.

Vi è anche la possibilità di giocare un doppio in contemporanea.

### **CONTROLLI:**

- 1 tastiera
- \* tasti ridefinibili.

## **MASSA CRITICA**

Sei in un pianeta ostile e con la tua navicella devi cercare di distruggere il maggior numero di nemici possibili. Se ti distruggeranno la tua navicella dovrai tornare alla base per averne una nuova.

Il gioco è entusiasmante per l'eccezionale grafica e la velocità d'azione.

## **TROTTOLA**

Se in questo gioco dalla grafica superba sei diventato una trottola che deve scendere da una scoscesa collina piena di insidie.

Cerca di arrivare alle luci lampeggianti che ti faranno entrare in una nuova collina.

### **CONTROLLI:**

2 - Cursori

1 - Kempston Joystick

3 - Sinclair: interface 2

0 - Tastiera Des P sin I su a gio 2

P = Destra

Q = Su

I = Sinistra

Z = Giu

Nei prossimi numeri troverete tutte le funzioni del New Basic.

## **Super promozione per i nostri lettori**

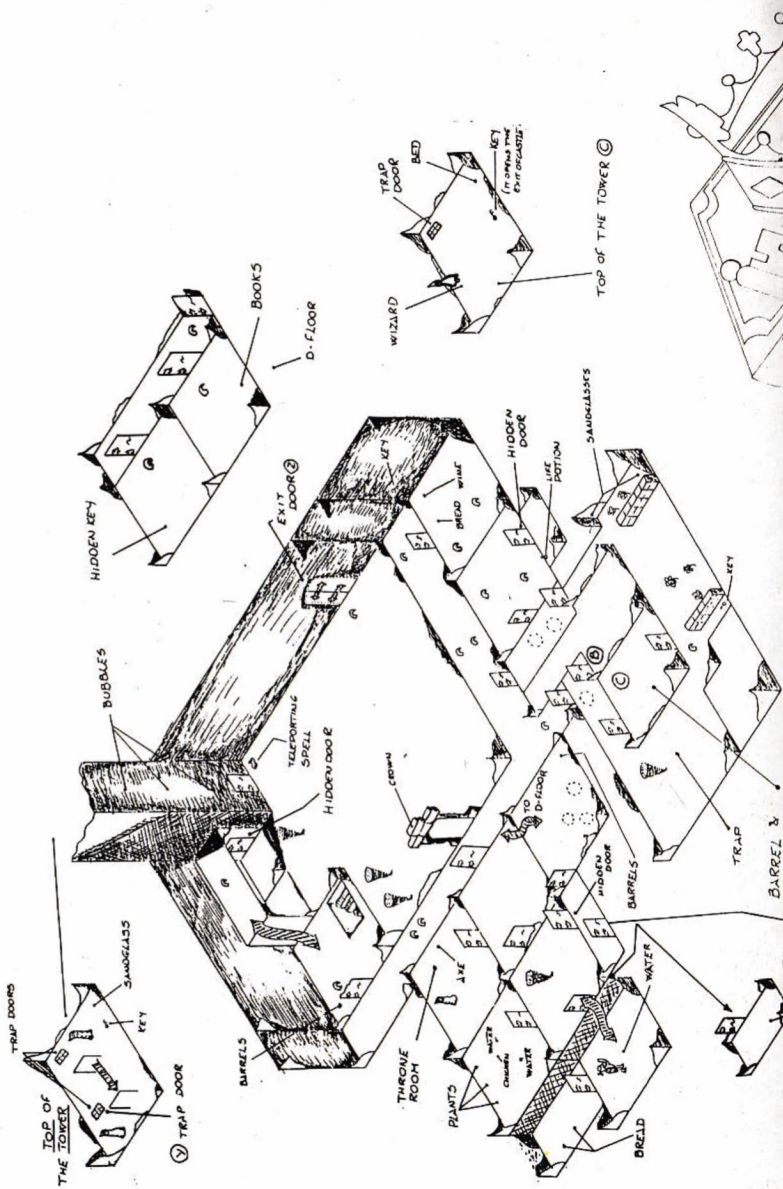
**I primi quattro numeri  
di Computer Games & Utilities  
al prezzo speciale di L. 16.000**

Per la vostra richiesta spedire il vaglia o assegno a:

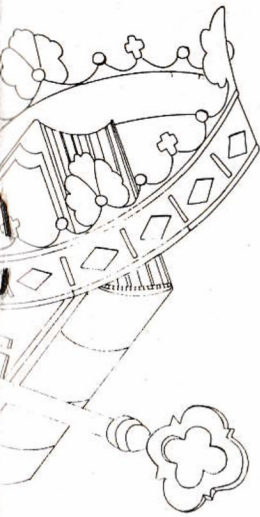
**Ed. SOFTWELL S.r.l., VIALE BRIANZA, 26  
20047 BRUGHERIO - Tel. 039/880040**

# SOFTMANIA

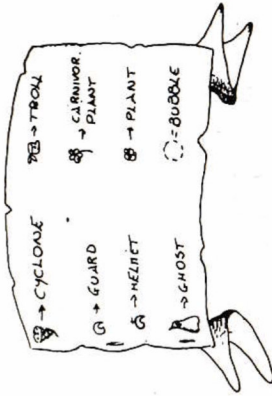
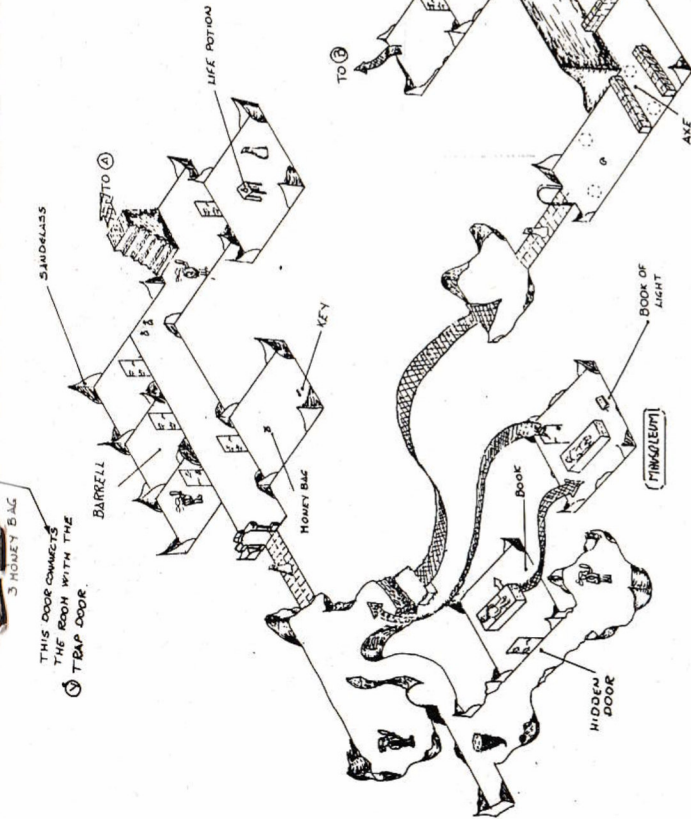
## Fairlight







Sam Miller



By Sam THE MAPMAKER  
AND ALIX THE SHADER

## FAIRLIGHT (the solution)

Siamo finalmente riusciti a finire il gioco; incredibile ma vero! La soluzione in sé non è eccessivamente complessa, ma richiede molta fantasia ed immaginazione per riuscire a comporre il mosaico della risoluzione.

1) Il primo punto consiste nel recuperare la corona posta in cima all'arcata in giardino. Essa costituisce infatti la chiave che permette di entrare in una porta nascosta nei sotterranei (V.MAP), dov'è riposto il Libro della Luce.

Ma procediamo per gradi:

presa la corona e scesi nei sotterranei attraverso la scala, arrivate alla fine del corridoio a sinistra delle scale e poggiate la corona. Tornate indietro e prendete la prima porta a destra; eliminate la guardia e prendete la chiave. Uscite dalla stanza ed entrate nella seconda porta a sinistra, recuperate la botte e portatela nella stanza a sinistra. Uscite di nuovo e prendete gli elmi: utilizzandoli assieme alla botte come piedistalli, raggiungerete la clessidra (prendetela). Tornate all'arcata posta in corridoio, riprendete la corona lasciata qui prima e varcate la porta. Ma bisogna fare molta attenzione a varcarla esattamente al centro perché così facendo riuscirete a oltrepassare il ponte indenni malgrado il Fantasma. Servendovi della mappa raggiungete il mausoleo ove il Libro della Luce è celato (la porta che vi dà accesso è invisibile sul video); la porta grazie alla corona si aprirà. Una volta entrati smuovete il defunto e spostate uno dei tre pannelli orizzontali sui quali era posta la salma e lasciatevi cadere. Piomberete nel vero Mausoleo (sappiate che cadendo perderete circa 15 unità di energia), ora prendete il Libro della Luce e uscite attraverso la porta. Per riuscire a oltrepassare di nuovo il ponte è sufficiente usare la clessidra, tutto si bloccherà, e voi passerete indisturbati.

2) Il secondo punto consiste nel far avere al mago, posto in cima alla torre C, il Libro. Il problema non è così semplice poiché la cima è guardata a vista da tre fantasmi. L'unico modo per ucciderli e di metterli a contatto con tre oggetti: l'Ascia per il primo e le pozioni per la vita per gli altri due. L'ascia più accessibile è posta nella stanza del trono, una volta raggiunta, quest'ultima saltate sopra il primo piedistallo (evitando il fantasma) e rimuovete il pannello verticale del basamento. Scendete tra il pannello e il basamento e rivolti verso il trono premete il tasto — TAKE — lascia nascosta all'interno del trono verrà recuperata.

Si tratta ora di recuperare i due filtri della vita. Uno è posto nei sotterranei, ai quali si accede attraverso la botola S. Utilizzando un qualsiasi oggetto che possa fungere da piedistallo, entrate nella stanza posta a destra ed evitando il fantasma poggiate l'oggetto alla base di una delle colonnine che compongono la struttura al centro della stanza. Saltandoci sopra vi scontrerete con la colonnina, premete — TAKE — e avrete la prima boccettina.

La terza ed ultima pozione è nascosta in una stanza con la porta invisibile alla quale si accede con la chiave facilmente rintracciabile sulla mappa. Tornate quindi alla torre C e silurate senza pietà i fantasmi con i tre oggetti (praticamente posate l'oggetto e spingetelo contro il fant.). Raggiunto il 4° piano eliminate le due guardie e con la botte saltate attraverso la botola in cima che si aprirà solo se avete il Libro della Luce.

Giunti al cospetto del mago recuperate la chiave; avvicinatevi alla botola per uscire (che si aprirà solo se lasciate giù il libro), premete — DROP — e non appena esso toccherà il suolo gettatevi nella botola. Il mago riavuto il Libro godrà della pace eterna e voi con la chiave appena presa portatevi davanti al grande portone in giardino. Selezionate la chiave e buttatevi contro il portone; esso finalmente si aprirà e voi uscirete dal castello.

Quello che succede poi non ve lo diciamo!!!

**Più San che Rik**

## **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)

# SOFTERIA

## **AIR BASE INVADERS**

Probabilmente il primo arcade game non violento a sfondo pacifista. Infatti si tratta di aiutare una ragazza nel difficile compito di salvare il mondo da una catastrofe nucleare. La nostra eroina deve impedire che l' presidente Reagan prema il pulsante finale. Ad ostacolarla nella sua missione visono moltissimi personaggi tra cui la Thatcher, i giornalisti, la polizia e l'esercito. L'unico arma che ha a sua disposizione e il suo fascino femminile.

## **MATCH DAY**

Finalmente un gioco del calcio per lo SPECTRUM che non ha niente da invidiare alle migliori versioni degli altri home computer. Nel programma sono disponibili un'infinità di opzioni per rendere il gioco sempre più interessante.

## **KUNG FU**

Attraverso vari sfondi e scenari si svolge questo duello alla nobile arte marziale del KUNG FU. Possibilità di giocare anche contro il computer.

## **GHOST BUSTERS**

Dal film campione di incassi si tutti i tempi questo spettacolare gioco che ricalca la trama del film stesso. I nostri tre eroici acchiappa fantasmi devono ripulire New York dalla miriade di ectoplasmi che l'hanno invasa. Lo scopo finale del gioco è quello di guadagnare con questa attività il maggior numero possibile di dollari nonché di riuscire a penetrare all'interno del terribile tempio di ZUUL casa del terribile MARSHMALLOW MAN. Buona fortuna.

## **POLE POSITION**

Dall'arcade al vostro computer una delle migliori simulazioni di gare automobiliste, Effettua il tempo migliore e migliore sarà la sua posizione sulla griglia di partenza del GRAND PRIX delle nazioni.

## **TRAVEL WITH TRASHMAN**

Il nostro amico netturbino si reca a lavorare all'estero nelle più famose città del mondo. Ma quello che lo aspetta non è certo facile a svolgersi. Un ottima occasione per ritrovarsi nell'atmosfera di ATENE, MADRID, MOSCA ecc. stando seduti in poltrona. O forse è meglio viaggiare davvero.

## **STAR TRADER**

Calati nei panni di un mercante stellare e preparati per curare i tuoi affari nella infinità delle galassie, ma attenzione che anche gli spazi siderali sono infestati da pirati.

# LA RECENSIONE DEL MESE

## SABOTEUR

### SCENARIO

Sei nei panni di un abile mercenario allenato alle arti marziali, assunto per infiltrarti in un palazzo di sicurezza che è stato armato come una casa matta. Devi trovare un dischetto che contiene i nomi dei capi ribelli, prima che le informazioni siano mandate ad un centro di massima sicurezza. Stai lavorando, combattendo con il tempo, per trovare il disco e scappare. La missione comincia penetrando nella fortezza dal mare con un canotto e dopo averla portata a termine scappare con l'elicottero posto sul tetto del palazzo. Devi riuscire a trovare la tua strada nella casa matta, usando armi che troverai nei posti di rifornimento per le guardie, nella folle corsa all'adempimento della missione.

### SCREEN

Lo schermo può essere suddiviso in 5 parti fondamentali:

- 1) Lo schermo che mostra lo svolgimento della missione (lo schermo principale) e visualizza il Ninja de te guidato e la casamatta.
- 2) Indicatore dell'energia fisica del tuo Ninja.
- 3) Indicatore del tempo; all'inizio della missione esso indica quanto ti rimane per raggiungere il dischetto prima che le informazioni siano spedite al palazzo di massima sicurezza e quindi la tua missione fallisca. Se riesci a piazzare la bomba a tempo nello stesso punto dove trovi il floppy, il Time-Display ti mostrerà quanto ti rimane per raggiungere l'elicottero e fuggire prima che la bomba esploda.
- 4) L'indicatore degli oggetti che si trovano nelle vicinanze del tuo sabotatore, che possono essere presi o scambiati con l'oggetto che si sta già portando. L'unica eccezione è per i terminali del compute che vengono utilizzati per aprire o chiudere le porte, quando essi appaiono nel quadro 'NEAR'. Ricorda che solo alcuni terminali servono per aprire porte, altri hanno funzioni che non hanno importanza. Se hai cambiato lo stato di una porta, il terminale cambia colore e da bianco diventa magenta.
- 5) Indicatore dei soldi guadagnati per ogni sabotaggio, in dollari americani

### THE GAME

Entrato nella casamatta bisogna evitare le guardie e le armi antiuomo guidate da telecamere fissate ai soffitti. La cosa più importante comincia il gioco è darsi da fare per trovare il floppy disk. Vi aiutiamo dicendo che ad esso ci si arriva utilizzando due piccoli treni in successione che collegano le varie parti della casamatta. Il floppy si trova in una specie di torre di controllo, conservato in un terminale posto alla fine di un corridoio cieco di essa e non avete con voi la bomba a tempo (che si trova nel livello raggiungibile con il primo treno) vi verrà dato solo il dischetto, mentre se recate con voi l'ordigno esplosivo esso verrà scambiato e at-

tivato con le preziose informazioni. A questo punto datevela a gambe, e rifacendo la strada al contrario raggiungete il primo livello (nel quale ha avuto inizio la missione) e salite il più in alto possibile in cerca dell'elicottero. Poiché è piuttosto difficile capire come lo si raggiunge, vi diremo pure questo (comoda eh?!). Saliti il più possibile troverete una scala che finisce in un buco del muro. Arrampicatevi fino a raggiungere il piano posto a sinistra della scala, da lì spiccate un poderoso salto dal limite del pavimento verso destra, fino a raggiungere un altro piano situato nell'altro schermo. Da lì sfruttando i piani vicini, salite dopo aver passato alcuni elaboratori raggiungerete l'angar dove vi attende l'elicottero. P.S. Dopo essere entrati per decollare premete alto.

## COMBAT STRATEGIES

I cani: Essi cercheranno di mordervi alle gambe, causando una diminuzione di energie. Potrete saltarli quando vi attaccheranno, oppure se le riterrete troppo fastidiosi potrete ucciderli.

Le guardie: Alcune volte esse sono distratte e guardano da un'altra parte: in questo caso se vi muoverete molto lentamente le si può sorprendere, oppure potrete uscire indisturbati dalla stanza senza che se ne accorgano. Tutte le sentinelle hanno coltelli e una pistola che non spara proiettili mortali, ma spesso il combattimento si, limita all'arma bianca con pugni e calci. Le guardie non hanno certo l'abilità e la forza di un Ninjia, non potranno uccidervi con un colpo solo come d'altro canto sapete fare voi. Noterete che non potrete saltare in una stanza con il soffitto basso. ~~Le armi che sarete in grado di utilizzare sono;~~ Coltelli, Shurikens, Granate, Mattoni, Sassi e pezzi di Tubo. Tutti questi oggetti possono essere lanciati, solo dopo averli presi però, (al che compariranno nello Held-Display), in alto schiacciando contemporaneamente alto-fire, in basso: basso-fire o avanti:fire.

Se non state portando alcun oggetto, alto-fire vi permetteranno di sferrare un clacio volante e fire un poderoso pugno.

I soldi che guadagnerete durante il sabotaggio sono in relazione all'importanza delle varie azioni che compirete:

Uccidere un cane = 0 dollari

Uccidere una guardia con un'arma = 100\$

Uccidere una guardia con calci o pugni = 500\$

Recuperare il disco nel tempo limite = 5000\$

Scambiare la Time Bomb con il disco = 5000\$

Scappare con l'elicottero = 1000\$

Scappare con l'elicottero e il disco = 5000\$

Scappare con l'elicottero e il disco dopo aver piazzato la bomba = 10000\$

## CONCLUSIONS

Veramente considerevole la straordinaria velocità d'azione e dinamica del gioco. Molto scorrevole e ben dettagliata la grafica che mantiene alti gli standard del Spectrum. L'avventura è avvincente e la possibilità di scegliere il livello di difficoltà rende questo programma adatto anche ai meno esperti.

San. & Rik

# NUOVI NEW

Telefono per acquisti = 3270226 dalle  
oppure 24 ore su 24 con segreteria tele  
Pacchi contrassegno al postino -

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

## VENDITA PER CORRISPONDENZA

Telefono per acquisti = 3270226 dalle  
oppure 24 ore su 24 con segreteria tele  
Pacchi contrassegno al postino -

Coupon di vendita per corrispondenza

Nome .....

Cognome .....

Indirizzo .....

Desidero ricevere cataloghi software  
oppure voglio ordinare: .....

Se necessario scrivere una lettera o una cartolina

			macchina Sinclair L. 699.000	
<p>Pc 10 IBM (Commodore) compatibile = base + 2 dischi da 840 K + 256 K RAM + tastiera + monitor + DOS + GU Basic</p> <p>Stessa versione (Bomba) Pc 20 + Hard disk 10Mb 5.300.000</p>	<p><b>Il tutto a solo</b> L. 2.990.000</p>	<p>Per C-64-128 Cartuccia Multiutility Spread sheet (40.000 cartelle) grafica word processor L. 60.000</p>	<p>Tararegistratore 1530 professionale (nessun problema con i programmi) L. 30.000 C64-C128</p>	<p>Taglia dischetti (raddoppiano le facce dei dischi 5¼) L. 10.000 Dischetti a singola faccia D/D 5¼ L. 3.000 cad.</p>
<p><b>Porta dischetti</b> (chiave compresa) da 10 posti L. 5.000 da 50 posti L. 25.000 da 100 posti L. 35.000</p>	<p><b>Espansioni memoria</b> 16 K x Vic 20 = L. 76.000 32 K x Vic 20 = L. 90.000 48 K x Spectrum = L. 40.000</p>	<p>Software gestionale utilities games per tutti i computer ultimissime novità!! <b>Chiedere cataloghi</b></p>	<p>Interfaccia Centronic per CBM 64 connette qualsiasi stampante al tuo Vc-20-64 L. 115.000</p>	<p>Monitor 12" verdi-ambra Antarex = 199.000 Fenner = 189.000 C 64 = Apple C 128 = IBM Sinclair</p>
<p><b>Interfaccia musicale</b> con AY 38910 3 voci 8 ottave per Spectrum con box sonoro L. 70.000</p>	<p><b>Qualsiasi prodotto su richiesta sconti del 20-30%</b></p>	<p>Interfaccia Joystick standard Kempston L. 25.000</p>	<p>Interfaccia Joystick programmabile senza fili singola L. 40.000 doppia L. 70.000</p>	<p>Programmatore di Eprom seriale da 2716 a 27256 L. 339.000</p>
<p><b>Duplicatore di cassette</b> per C-64/128 (non teme nessun blocco) per 2 registratori del tipo 1530 L. 40.000</p>	<p>Modem CCT/Bell 300/1200 Baud=dirretto alla rete seriale o per C-64/128 Spectrum Sinclair L. 299.000</p>	<p>Light Pen per Commodore 64/128 (finalmente potrai disegnare con la tua mano) L. 99.000 compreso il programma</p>	<p>BASF dischetti 3½ pollici doppia faccia L. 95.000 (10 pezzi) (1 pezzo L. 10.000)</p>	<p>Cartuccia Fastload carica il software su disco a 1/5 di tempo, permette il monitoraggio di qualsiasi prog. utile per tutti e per programmatori L. 50.000</p>

tivato con le preziose informazioni. A questo punto dato la strada al contrario raggiungete il primo livello (missione) e salite il più in alto possibile in cerca dell'elicottero. Difficile capire come lo si raggiunge, vi diremo pure come. Saliti il più possibile troverete una scala che finisce in un corridoio. Piccatevi fino a raggiungere il piano posto a sinistra del corridoio. E' un poderoso salto dal limite del pavimento verso destra, finendo nel piano situato nell'altro schermo. Da lì sfruttando i piani si può passare alcuni elaboratori raggiungerete l'angar dove si trova il P.S. Dopo essere entrati per decollare premete alto.

### COMBAT STRATEGIES

**I cani:** Essi cercheranno di mordervi alle gambe, causando dolore e energie. Potrete saltarli quando vi attaccheranno, oppure se sono fastidiosi potrete ucciderli.

**Le guardie:** Alcune volte esse sono distratte e guardano altrove. In questo caso se vi muoverete molto lentamente le si può avvicinare. Potrete uscire indisturbati dalla stanza senza che se ne accorgano. Nelle guardie hanno coltelli e una pistola che non spara proiettili. In combattimento si, limita all'arma bianca con pugni e calci. Non certo l'abilità e la forza di un Ninja, non potranno uccidervi. Come d'altro canto sapete fare voi. Noterete che non possono camminare sopra il soffitto basso. Le armi che sarete in grado di

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**