

COMPUTER GAMES & UTILITIES

RACCOLTA MENSILE
PER HOME COMPUTERS
CON CASSETTA PROGRAMMI

ANNO 2
L. 7.500
N. 6



COMMODORE 64K

FANTASTICO VIAGGIO
IL MAGO FOLLE
TAXI
TRACE
DATA BASE
VR LIST & KEY

C16 / PLUS 4

FINESTRE GRAFICHE
OROLOGIO
RECUPERA FILE
COPIA FILE
AUTO LUNARE
DAMA
PECOS BILL

SPECTRUM

LA BRISCOLA
LA CRIPTA
ASTROLOGIA
LA CATAPULTA

SOMMARIO

DESCRIZIONI PROGRAMMI COMMODORE 64.....	pag. 3
DESCRIZIONE PROGRAMMI C/16 - PLUS 4	pag. 4
DESCRIZIONE PROGRAMMI SPECTRUM 48.....	pag. 5-6
OPUS DISCOVERY 1	pag. 7-8-9 10-11-12-13
LE TOP DEL MESE	pag. 14
SOFTERIA	pag. 15
LE RECENSIONI DEL MESE	pag. 16-17

EDITRICE SOFTWELL s.r.l.

Direttore

LOREDANA SALERNO

Vice Direttore e Dir. Tecnica

LUCIANO ALBERTIN

Coordinatori

LOREDANA CATTANEO

ANTONIO CIAMPITTI

FAUSTO CIMA

Copertina

ROBERTO SCARDINO

Hanno collaborato per questo numero:

ANDREA GNESUTTA, MASSIMO PEZZA

LUCA PENTERECCHI, il terribile ALBERTO VOLPI e tanti altri

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 - Tel. 011/538.166

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) - n. registrazione tribunale 495, 7-12-84 (n.) una copia costa L. 7.500; ogni arretrato L. 12.000; l'abbonamento annuo a 12 numeri L. 70.000, estero L. 140.000 computer games & utilities è un periodico mensile registrato presso il tribunale di Monza 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.

ISTRUZIONE PROGRAMMI COMMODORE 64

FINESTRE GRAFICHE

Con questo programma potrai rappresentare funzioni matematiche in alta risoluzione.

Istruzioni da video.

OROLOGIO

Un simpatico programma per avere in ogni momento l'ora esatta.

RECUPERA FILE

Potrai recuperare finalmente i file cancellati per sbaglio.

COPIA FILE

Un semplice copiatore da disco a disco.

Istruzioni da video.

AUTO LUNARE

Joy in porta = 1 guida la tua auto sull'impervio suolo lunare tra astronavi e carri nemici.

DAMA

Sfida il computer in un'entusiasmante partita.

PECOS BILL

Joy in porta = 1 combatti con gli indiani con la pistola e con l'accetta sino ad arrivare al forte.

ISTRUZIONI PROGRAMMI COMMODORE C/16 E PLUS 4

LA BRISCOLA

Sfida il computer in una appassionante partita.
Istruzioni da video.

LA CRIPTA

Raccogli gli oggetti sparsi nelle numerose camere evitando gli strani folletti, e usando il teletrasportatore.

ASTROLOGIA

Tutto quello che ti serve per calcolare il tuo ascendente.

LA CATAPULTA

Sconfiggi il computer a colpi di catapulta.
Istruzioni da video.

NEL PROSSIMO NUMERO:

**PROGRAMMI PER COMMODORIANI,
SPECTROMANI E PER LA
PRIMA VOLTA EMMESSEICSIANI
CBM 64 C16 PLUS 4
SPECTRUM 48 E MSX**

ISTRUZIONE PROGRAMMI SPECTRUM 48K

FANTASTICO VIAGGIO

Esplora il corpo umano e uccidi i batteri nocivi.

IL MAGO FOLLE

Un gioco ben animato di un mago un po' pazzo.
Istruzioni da programma.

TAXI

Chi ha detto che guidare è facile?

In mezzo al traffico raccogliete i clienti e soddisfateli. Ampie istruzioni saranno visualizzate dal programma.

TRACE

Una utility indispensabile al de bug dei vostri programmi. Visualizza la linea di programma che il computer sta eseguendo!

E per di più potrete controllare la velocità di esecuzione del programma.

DATA BASE

Data base è un programma che vi permette di gestire delle informazioni, di ordinarle, richiamarle sotto condizioni.

Per una comprensione di ciò che il programma può eseguire vi rimandiamo ad un libro sulla gestione dei files.

In questa sede vi ricordiamo che questo programma vi permette di gestire delle "schede" (records) le quali sono divise in argomenti (campi) contenenti le vostre informazioni.

Un classico esempio è quello dell'agenda telefonica.

Avete diciamo 10 amici di cui volete ricordare: nome, cognome e n° di telefono.

Avrete allora 10 records (1 per amico) e ognuno di questi records sarà diviso in tre campi (1 per il nome, uno per il cognome e uno per il n° di telefono).

Di questi tre campi 2 saranno del tipo 'stringa' cioè alfanumerici e uno del tipo 'numerico'.

Ora dopo aver inserito il tipo di file che vi servirà potrete inserire i vostri 10 records. Ricordatevi sempre di salvare i vostri dati alla fine della programmazione buon lavoro.

(segue)



VR LIST & KEY

2 routines in L/M per il vostro estro di programmatori.

La prima vi permette di sapere tutti i tipi e quali variabili state usando, (non vi capiterà mai di usare la stessa variabile rivolta per due cose diverse).

La seconda mette il computer in stato di attesa sino a quando voi non premete un tasto e vi renderà il "CODE" del tasto che avete premuto. Buona Programmazione!

PER LA VOSTRA PUBBLICITA'

Ed. SOFTWELL s.r.l.

Viale Brianza, 26 - Tel. 039/880040

Brugherio

RICHIESTA ARRETRATI

Inviatemi le seguenti copie di "computer games e utilities" al prezzo di L. 12.000 ciascuna.

- Allego assegno c/c
- Allego intero importo in valore postale (francobolli)
- Invio intera somma a mezzo vaglia postale

Il tutto intestato a:

Editrice SOFTWELL s.r.l. - V.le Brianza, 26 - BRUGHERIO (MI)

COGNOME e NOME _____

INDIRIZZO _____

TEL. _____

Opus.

DISCOVERY

TRASFORMA IL TUO SPECTRUM IN UN SISTEMA

COME INIZIARE AD USARE IL SISTEMA

Questa sezione del manuale riguarda tutti coloro che operano con una singola unità Discovery. L'eventuale uso simultaneo di due unità faciliterebbe diverse operazioni come ad esempio la copiatura di dischetti e di files. Per tale motivo specificheremo sempre con 1 il numero dell'unico drive in funzione.

Al fine di rendere più chiara la differenza tra i comandi impostati con un singolo tasto e quelli impostati lettera per lettera, riporteremo i primi con lettere maiuscole; se qualcuno avesse dei dubbi può dissolverli di volta in volta consultando la tastiera. A questo punto siete pronti ad usare il sistema Discovery.

Prendete il dischetto e, seguendo l'illustrazione, inseritelo nella feritoia fino ad udire il "click" che avverte dell'avvenuto assestamento nello slot numero 1.

PRIMI PASSI

Inserito correttamente il disco battete:

FORMAT "m"; 1; "Disco Uno" ENTER.

In questo modo avete preparato il primo disco ad operare dandogli il nome "Disco Uno". Potete accertarvene facilmente eseguendo:

CAT 1 ENTER

Questo semplice comando infatti lista il contenuto dell'intero disco, per cui, non essendovi altre informazioni, vi vedrete apparire "Disco Uno" seguito dal numero dei kbytes di memoria a disposizione.

segue →

Proviamo un game

Per aiutarvi a familiarizzare col sistema, abbiamo approntato il semplice game che segue; si tratta di un indovinello. Battete:

```
10 LET number = INT (32 * RND + 1) : LET count = 0
20 PRINT AT 2,0;" Ho scelto un numero tra a ":"PRINT AT 3,0;" 1 e 32"
30 PRINT AT 5,2; "Devi indovinarlo col" : PRINT AT 6,2;" minor numero di
tentativi". ' '
40 INPUT "Tenta"; guess
50 IF guess > number THEN PRINT guess; "troppo alto" : LET count = count +
1 : GOTO 40
60 IF guess < number THEN PRINT guess; "troppo basso" : LET count = count
+ 1 : GOTO 40
70 PRINT guess; "risposta esatta." ' "in"; count + 1; "tentativi".
```

Prima di far girare il programma, salvatelo su disco notando la velocità dell'operazione:

```
SAVE * "m"; 1; "tenta" ENTER.
```

Date il listato del catalogo eseguendo:

```
CAT 1 ENTER
```

e vedrete che nell'elenco che vi apparirà sullo schermo sarà presente anche il programma "tenta". Questa operazione vi ha mostrato quanto sia facile e rapido il salvataggio su dischetto. Fate ora girare il programma inserendo:

```
RUN ENTER
```

Se il programma si blocca, in gergo va in "crash", avrete sicuramente commesso un errore di battitura, per cui correggete la linea e ribattete:

```
SAVE * "m"; 1; "tenta" ENTER
```

Così facendo salvate la nuova versione corretta cancellando automaticamente quella vecchia errata.

Digitate ora:

```
NEW ENTER
```

Tale comando cancella il programma dalla memoria del computer ma non dal disco da cui potrete ricaricarlo ogni qualvolta lo riteniate opportuno. Provate a ricaricare il game eseguendo:

```
LOAD * "m"; 1; "tenta" ENTER
```

e per essere sicuri che il programma sia veramente presente, date poi:

```
LIST ENTER
```

Sullo schermo appariranno tutte le linee del programma che potrà essere riavviato come prima con:

```
RUN ENTER
```

Ricapitolando...

...per cancellare il programma "tenta" e per ricaricarlo, dovete eseguire di seguito:

```
NEW ENTER
```

```
LOAD * "m"; 1; "tenta" ENTER
```

```
LIST ENTER
```

```
RUN ENTER
```

Qualora dovesse apparire il messaggio "file not found" ricontrollate con molta

attenzione tutte le istruzioni che avete battuto ed in particolar modo il nome del file che nel caso specifico è "tenta" in lettere minuscole. Battendo "TENTA", si presenta il messaggio di errore sopra riportato.

RUN AUTOMATICO

Una delle peculiarità del sistema Discovery è quella di poter avviare automaticamente i programmi. Digitate:

NEW ENTER

Battete ora il programma che segue:

```
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS : PRINT AT 10,7;
20 FOR i = 1 TO 17 : READ a : PRINT CHR$ a; : NEXT i
30 DATA 73, 116, 39, 115, 32, 97, 117, 116, 111, 109, 97, 116, 105, 99, 32, 33, 33
```

Procedete al salvataggio per mezzo di:

SAVE "*"m"; 1; "run" LINE 10 ENTER

e quindi date:

NEW ENTER

RUN ENTER

In questo modo il programma si autolancia partendo dalla linea 10. Pertanto, dando il RUN dopo aver eseguito NEW o anche dopo aver appena acceso il sistema, si provoca il caricamento automatico del programma o del file di nome "run". Di solito capita sempre di dover ricorrere ad un particolare programma più di frequente che non ad altri, ed è proprio in simili casi che questa proprietà si dimostra oltremodo utile.

PROGRAMMI SU DISCO

Qualsiasi programma di nome "run" registrato su disco, sia esso un game sia di altra natura, può quindi venir caricato automaticamente in maniera semplicissima anche appena dopo aver acceso il computer e l'unità tramite il comando:
RUN ENTER

PROGRAMMI SU NASTRO

Qualora vogliate usare programmi registrati su nastro, collegate tramite l'apposito cavetto a due jack, il registratore allo Spectrum rispettando la coincidenza delle prese EAR, di quelle MIC e portando il volume al massimo. Per ulteriori chiarimenti su questa operazione, ricorrete al manuale in dotazione al computer.

TRASFERIMENTO DI PROGRAMMI DA NASTRO A DISCO

Se, ad esempio, dovete trasferire il programma "IMPACT" da nastro a disco, caricatelo dapprima con:

LOAD "IMPACT" ENTER

e quindi salvatelo con:

SAVE "*"m";1; "IMPACT" ENTER

Per ulteriori ragguagli sul trasferimento nastro-disco, leggetevi l'appendice 1.

IMPIEGO DEI JOYSTICK

Di solito, giocando con un game, sono necessari quattro o anche cinque tasti per le varie direzioni e lo sparo. La cosa è tutt'altro che comoda e se il game richiede colpo d'occhio e riflessi pronti, è bene munirsi di un joystick e ricorrere alle opzioni che ogni buon programma di giochi offre al contendente. La nostra unità è provvista di una porta standard alla quale potete allacciare qualsiasi tipo di joystick compatibilmente alle opzioni del programma. L'eventuale joystick va collegato al connettore sotto illustrato.

Per attivare il joystick usate il comando:

FORMAT "j" ; 1 ENTER

Caricate il programma del game e, quando avete finito di giocare, disattivate la porta con:

FORMAT "j" ; 0 ENTER

Potete anche impiegare i joystick nell'ambito dei programmi da voi stilati; un esempio di come fare lo avete battendo il listato che segue:

```
10 CLS : PRINT AT 4,0; "Uso del joystick per fare" : PRINT AT 5,0; "un disegno"
20 PRINT AT 7,0; "Premi il tasto fire per uscire"
30 PRINT AT 20, 1 ; "Se sei pronto premi un tasto"
40 LET k$=INKEY$ : IF k$=" " THEN GOTO 40
50 FORMAT "j" ; 1
110 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS
120 PLOT 0,0 : DRAW 255,0 : DRAW 0,175 : DRAW -255,0 : DRAW 0, -175 :
    PLOT 128, 88
130 LET stick = IN 31 : IF stick = 0 THEN GOT 0 130
140 IF stick = 1 THEN DRAW 1,0
150 IF stick = 2 THEN DRAW -1,0
160 IF stick = 4 THEN DRAW 0,-1
170 IF stick = 8 THEN DRAW 0,1
180 IF stick >= 16 THEN FORMAT "j" ; 0 ; STOP
190 GOTO 130
```

Il comando "IN 31" presente nella linea 130 legge la posizione del Joystick e decide in che direzione eseguire il passo successivo. Registrate il programma su disco col nome "Joysketch" eseguendo:

SAVE "*"m" ; 1 ; "joysketch" ENTER

Poichè, per digitare "joysketch", vi sarà costato del tempo, sarebbe un peccato rischiare di perderlo, per cui controllate che il salvataggio sia avvenuto correttamente dando:

VERIFY "*"m" ; 1 ; "joysketch" ENTER

Con questo comando verificate che tutto quanto salvato su disco corrisponda esattamente con il contenuto della memoria del computer. Se così non fosse, vi viene comunicato un messaggio di errore. Eseguita la verifica del corretto salvataggio, fate partire il programma con:

RUN ENTER

Disegnate sullo schermo quanto più vi aggrada e, una volta terminata l'opera, fermate il programma premendo il tasto di sparo. A questo punto potete salvare

sul disco anche la schermata che avete appena concluso per mezzo di:

```
SAVE * "m" ; 1 ; "sketch" SCREEN$ ENTER
```

(Chi possiede lo Spectrum+ dispone del comando SCRN\$)

Per resettare lo schermo date:

```
CLS = ENTER
```

Volendo, il disegno può essere recuperato digitando:

```
LOAD * "m" ; 1 ; "sketch" SCREEN$ ENTER (SCRN$)
```

Dopo pochi secondi il vostro quadro riapparirà sul video.

DATA HANDLING

L'unità a disco non è utile solo per memorizzare programmi di giochi, ma anche sequenze di informazioni. Il prossimo listato ve ne dà un esempio; caricatelo battendo:

```
10 OPEN # 4, "m" ; 1 ; "telefono" OUT
100 INPUT "Nome?" ; n$, "Tel. No.?" t$
110 IF n$ = "END" OR n $ = "end" THEN CLOSE = 4 : STOP
120 PRINT # 4 ; n$
130 PRINT # 4 ; t$
140 GOTO 100
```

Salvatelo sotto il nome "tel 1" per mezzo del comando:

```
SAVE * "m" ; 1 ; "tel 1" ENTER
```

e quindi fatelo girare. Se dovesse per qualche motivo bloccarsi, ricontrollate attentamente tutte le linee, correggendo quella errata. Inserite i nominativi di alcuni dei vostri amici aggiungendo anche il loro numero di telefono e chiudendo con "end" seguito da un numero qualsiasi. Così facendo il programma salverà l'elenco nel file "telefono" che voi potrete richiamare ogni volta che ce ne sia bisogno. Battete ora quanto segue:

```
10 OPEN # 4, "m" ; 1 ; "telefono" IN
100 PRINT # 4;
110 IF USR 432 = 0 THEN CLOSE = 4 : STOP
120 INPUT # 4 ; n$ ; t$
130 PRINT n$, t$
140 GOTO 100
```

e registratelo con il nome "tel 2" con:

```
SAVE * "m" ; 1 ; "tel 2" ENTER
```

Dando il RUN a questo secondo listato vi vedrete presentare l'elenco salvato in precedenza col nome "telefono". In questo caso, per cercare un particolare nominativo bisogna consultare l'intero contenuto del file. Come sarà possibile rintracciare velocemente ogni singolo nome? Vedremo più avanti, in occasione dei Files ad Accesso Casuale, come il Discovery possa scegliere uno solo tra i nomi della lista.

MANUTENZIONE E COPIA DEL DISCO

Il sistema usa dsichetti da 3 pollici e mezzo racchiusi entro un contenitore rigido che ne assicura la durata e l'immunità da urti e flessioni.

Ciononostante, è bene seguire alcuni suggerimenti che al disco non potranno fare che bene. Ad esempio, è preferibile non toccare le superfici che si affacciano dalle finestrelle, come anche è meglio tenerli a debita distanza dai campi magnetici generati da televisori, registratori e altoparlanti. Evitategli anche polvere, cenere di sigaretta e liquidi in genere e se malauguratamente uno di questi agenti attaccasse il disco, non usatelo se non dopo averlo accuratamente pulito o asciugato poiché potreste rovinare, oltre alla testina di lettura, anche altri dischi.

Una prerogativa molto importante è quella di poter proteggere il dischetto da scritture accidentali. Per far ciò dovrete liberare l'apposito foro presente in prossimità dell'angolo posteriore sinistro dalla protezione che lo copre. Nel caso in cui particolari programmi rivestano per voi grande importanza, salvateli in doppia copia su un altro dischetto: è il sistema più usato e più sicuro.

DUPLICAZIONE DEL DISCHETTO

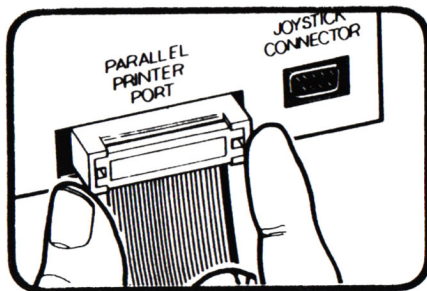
Per eseguire la duplicazione di un disco, formattate innanzitutto, come descritto precedentemente, quello sul quale andrà riversato il contenuto, quindi toglietelo dall'unità e, dopo aver inserito il master da copiare, date:

MOVE "d" ; 1 TO "d" ; 3 ENTER

Fatto ciò il programma vi chiede di scambiare i dischi per completare la duplicazione. State attenti a non confondere il disco da copiare con quello destinato alla copia, anzi prima di iniziare l'operazione, è meglio proteggere il master dalla scrittura procedendo come sopra citato. Disponendo di due sistemi, la copiatura diventa molto più comoda in quanto, dopo aver posto il disco da copiare nella prestazione 1 e quello formattato nella posizione 2, non dovete far altro che battere:

MOVE "d" ; 1 TO "d" ; 2 ENTER

Il disco in posto 2, oltre a venir duplicato automaticamente, viene anche compatattato, ma di questo tratteremo nella sezione 2 del manuale.



IMPIEGO DELLA STAMPANTE

Il Discovery è in grado di pilotare una stampante parallela con il solo aiuto dell'ideale cavo di interfacciamento reperibile presso il vostro rivenditore. Ad una estremità del cavetto è presente la tradizionale presa Centronics, all'altra un "edge connector" che si adatta perfettamente alla "Parallel Printer Port" come mostrato dal disegno. Per evitare errate inserzioni, il primo conduttore della bandella è colorato in rosso. Il collegamento tra le due apparecchiature va ese-

guita solo dopo averle spente entrambe, inserendo a fondo il connettore nell'apposita porta ed orientando il conduttore rosso verso il retro dell'unità a dischi. L'altra estremità la dovrete allacciare alla printer come specificato dal manuale d'uso che la accompagna. Accendete sia il Discovery che la stampante e quindi digitate:

```
OPEN # 3; "t" ENTER
LPRINT "Printer test-abcdefghijklmnopqrstuvwxyz" ENTER
CLOSE # 3 ENTER
```

In questo modo la printer dovrà stampare la linea "Printer-test abcd ecc... Qualora ciò non accadesse, spegnete tutto, ricontrollate i collegamenti e riprovate. Con la stampante potrete listare i vostri programmi e scrivere altre informazioni. Come esempio, caricate uno dei programmi presentati in precedenza e quindi date:

```
OPEN # 3; "t" ENTER
LLIST ENTER
```

Il programma verrà listato senza alcun problema. Inserite ora il programmino di prova:

```
10 OPEN # 4; "t"
20 PRINT # 4; TAB 3; "Quadrati"
30 For i = 1 TO 20
40 PRINT # 4; i; " " i * i
50 NEXT i
60 CLOSE # 4
```

e al suo RUN la printer vi stamperà una tavola di quadrati.

INFORMAZIONI PER CHI USA IL MICRODRIVE

Ad eccezione delle differenze sotto riportate, il software del sistema Discovery è perfettamente compatibile col sistema Microdrive. I programmi BASIC che lavorano col Microdrive, si adattano all'unità senza bisogno della minima modifica. Le differenze fra i due si riducono a:

SAVE "*"m"; 1; "pippo" sostituisce un eventuale altro programma di nome "pippo" già presente sul disco.

INKEY\$ = 4 torna una stringa nulla alla fine del file.

L'elenco dei files visualizzati per mezzo del comando CAT, non risultano in ordine alfabetico.

Potete dare il MERGE * anche a quei files salvati con l'opzione LINE.

L'elemento separatore nel comando OPEN # può essere sia un punto e virgola sia una virgola, nel caso dei canali "k" "s" e "p".

Alcuni altri comandi sono stati estesi e le relative estensioni presentate nelle relative sezioni. Il sistema Discovery ed il Microdrive non possono venire impiegati assieme, per cui se volete trasferire dei programmi da Microdrive a disco, li dovette prima caricare su nastro e quindi trasferirli successivamente sul disco.

Tutti i programmi su cassetta con l'opzione di conversione per Microdrive possono essere impiegati senza alcun problema per il dischetto.

REDAZIONALE

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

L. 15.000 Commodore 64 - C16 e Plus 4

L. 22.000 Spectrum 48

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

Ed. SOFTWELL s.r.l.

Viale Brianza, 26 - 20047 BRUGHERIO (Milano)



PRESENTA:

LA TOP DEL MESE

SPECTRUM

- 1) NEWCAULDRON
- 2) NEWKNOCKOUT
- 3) ▽ STARION
- 4) — SQUASH
- 5) △ FORMULA ONE
- 6) ▽ GYRON
- 7) ▽ SHADOW FIRE
- 8) NEWLEONARDO
- 9) ▽ BROAD STREETS
- 10) — GRAND NATIONAL

COMMODORE C 16 E PLUS 4

- 1) — GALAXI
- 2) △ HULK
- 3) — PREVISIONI DI VITA
- 4) △ CANOE SLALOM

- 5) — LUNAR DOCKING
- 6) — OLIMPIADI II
- 7) ▽ NAPOLEONE
- 8) NEWWAR GAME
- 9) NEWORA MONDIALE
- 10) ▽ SPITFARE ACE

COMMODORE

- 1) — MARIO BROS
- 2) NEWCALDRON
- 3) — SUMMER GAMES II
- 4) — SUPER HUEY
- 5) △ GRENLINS
- 6) △ CRISTAL CASTLE
- 7) △ LONELY RIDER
- 8) NEWBEACH HEAD II
- 9) ▽ INDIANA JOLES
- 10) NEWMON COPTER

SOFTERIA

SAUCER ATTACK

La Schermata di questo gioco si può definire un QUADRO dalla bellezza e ricchezza di particolari è il più bel disegno ottenuto sul *Commodore*. La figura rappresenta *Washington*, dove delle bellissime *Navi aliene* tentano di atterrare e distruggere. Il nostro compito è quello di cercare di abbattere le *Navi* nemiche. Per riuscire nell'impresa abbiamo a disposizione un *Laser* che lancia dei *Raggi energetici* mortali.

Premendo il *Fuoco* la nave che compare sullo schermo si fermerà temporaneamente e se colpita otterremo *1 punto*. Se invece verrà colpita mentre è in movimento avremo *4 punti*. Se sbaglieremo i *Punti* verranno conteggiati ai nemici. Vince chi arriva per primo a *50 Punti*. Inizialmente avremo la possibilità di leggere le istruzioni premendo la lettera *Y* alla domanda fattaci dal Computer. Inoltre potremo scrivere il nostro nome a lato del punteggio visualizzato durante la partita introducendo i dati alla richiesta fattaci dal Computer. JOYSTICK IN PORTA. Premendo fuoco: 1) Start Gioco - 2) Ferma le navi nemiche - 3) Lancia colpi contro gli alieni. Per caricare premere Shift-Run Stop.

QUASAR

Quasar, è una battaglia Spaziale, dove le 'Situazioni grafiche' rendono il proseguimento del gioco interessante. Con le *Tre astronavi* inizialmente a disposizione si deve abbattere le *Navi* nemiche. Il teatro delle operazioni si può dividere in tre parti: *Il canale*, *Lo spazio*, *Il Pianeta*. *Il Canale*, è l'inizio dove appariranno *Due* tipi di *Navi* nemiche, abbattutele si passa nello *Spazio* dove anche qui altre 2 navi andranno abbattute, infine, si passa sul *Pianeta*; dove sempre *Due* tipi di nemici ci aspettano. Finito questo *Livello* inizia un *Secondo*, ripartendo dal *Canal* ma con difficoltà maggiori. La grafica ci permette di avere una *Profondità* di veduta, quindi un'immagine tridimensionale.

Joystick in porta 2 - 3 Navi a disposizione - Fuoco inizio gioco - Per caricare premere Shift-Run Stop.

ZAXXON

ZAXXON, è una delle più belle *Battaglie Aeree* che sia stata realizzata per il *Commodore*. Zaxxon, è il Mostro megacomputerizzato che sta per impadronirsi dell'universo Tu, alla guida di un *Aviogetto*, dovrai cercare, dopo averlo raggiunto, di abatterlo. Per arrivare alla sua base, devi riuscire a sorvolare una prima *Piattaforma* difensiva. Qui, pronti ad abatterti, troverai: *Missili Teleguidati*, *Radar*, *Cannoni*, *Laser*, che dovrai distruggere. Attenzione alle *Reti elettroniche*, il solo contatto è mortale. Rifornisciti di carburante (facendo esplodere serbatoi) poiché se termina perderai una vita. Superata la prima piattaforma, aerei nemici ti attendono per ingaggiare una battaglia aerea. Superata questa, la seconda *Piattaforma difensiva ti aspetta*. Qui, troverai le stesse difficoltà della prima; al termine troverai: *Zaxxon*. Ingaggerai un *Duello* mortale con la macchina della morte e solo se ne uscirai vincitore, potrai ripartire dalla prima *Piattaforma*, dove, aumentate le difficoltà dovrai ripercorrere il tragitto iniziale al termine del quale ti aspetta... a Te l'onore di scoprirlo.

F1 Numero delle navi (3-5)

F3 Per aver il fuoco continuo

F5 Numero giocatori (1-5)

F7 Inizio gioco

Joystick porta 2.

LA RECENSIONE DEL MESE

IMPOSSIBILE MISSION

Vi ricordate James Bond in uno dei suoi incredibili tentativi per impedire al Dottor NO di impadronirsi del mondo? Bene, questa missione ha ben poco da invidiare alle avventure di Ian Fleming, anzi vi mette alla prova anche con le nuove tecnologie. Unico inconveniente è che, almeno durante questa missione, non farete tutte le conquiste ome il fortunato agente segreto.

IL GIOCO: “another visitor... stay awhile... stay forever” (Un altro visitatore, stai per un po’, stai per sempre). Queste sono le parole di sfida che una voce sinistra pronuncia subito all’inizio del gioco. È il benvenuto del dottor Elvin Atombernder, il Dottor NO della situazione. La storia di questo calvo e tozzo professore è singolare. Genietto della matematica, da piccolo preferiva cimentarsi con il suo computer piuttosto che stare in base a baseball o giocare in una squadra di football. La leggenda racconta che il suo genio si trasforma in malvagia quando proprio a lle spalle di un videogame andò via la luce. Da quel momento la sua vita ebbe un solo scopo: conquistare il mondo per vendicarsi. Usò il suo genio informatico e la sua esperienza in robotica per costruire un vero e proprio bunker sotterraneo da cui riuscire a collegarsi con i terminali delle installazioni militari e provocare un attacco missilistico. Ben due vostri colleghi, gli agenti 4116 e 4124 hanno fallito la missione per neutralizzare il folle piano del dottor Elvin. Voi, come agente speciale 4125 siete l’ultima speranza non solo nel Pentagono ma nel mondo intero. Le ultime informazioni infatti confermano che entro 6 ore Elvin riuscirà a scoprire le parole per il lancio dei missili. 6 ore di tempo per introdursi nel sotterraneo, usare gli ascensori, esplorare le 32 stanze, evitare i micidiali robots e recuperare i pezzi di puzzle che Elvin ha nascosto tra i mobili, comporre la password per introdursi nella sala operativa e neutralizzare il diabolico professore. Siete praticamente invulnerabili e unico vostro nemico è il tempo; ogni volta che toccare un robot, venite colpiti da una sua scarica o cadete in una buca venite penalizzati di 10 minuti.

L’OBIETTIVO - Quando siete sull’ascensore muovendo avanti e indietro il joystick salite o scendete fino al piano desiderato. Muovendolo a destra o sinistra correte lungo i corridoi verso le stanze. Quando siete fermi in un corridoio o sull’ascensore e premendo il fuoco activate il vostro straordinario computer tasca-bile. Nelle stanze invece, premendo il pulsante di sparo farete un salto mortale molto utile per evitare i robots o per raggiungere alcuni piani o evitare le voragini. Per superare quest’ultime se non sono strette potrete anche camminare con molta attenzione. Se le voragini sono troppo grandi sfruttate fino all’ultimo millimetro del pavimento per il salto mortale. Vi aiutano negli spostamenti all’interno delle stanze delle piccole piattaforme mobili che potete manovrare con il joystick come nel caso delle ascensori. Per cercare le password dovere portarvi di fronte all’oggetto da esaminare (potete trovare di tutto dal caminetto al cervello elettronico 9 e spostare avanti il joystick; apparirà un rettangolo con la parola “searching” (cercando). Al termine l’oggetto scomparirà e vi verrà segnalato che cosa avete trovato. Potete recuperare un pezzo di puzzle i una password per le piattaforme o per i robots oppure nulla.

Esistono due stanze particolari chiamate stanze-codice dove potete guadagnare passwords, all’interno c’è un enorme computer musicale. Appena vi avvicinate alla consolle lampeggiano i quadrati sulla parete. Contemporaneamente suona-

no delle note musicali. Guidando con il joystick la mano bianca, dovete suonare la sequenza ordinandola dalla nota più bassa a quella più alta. Ad operazione ultimata tutta la stanza lampeggerà. Se volete potete riprovare ma la sequenza sarà sempre più lunga.

I ROBOT - I veri nemici incaricati della difesa del bunker sono i robots che con i loro speciali sensori possono localizzarvi, emettere una scarica fino ad una distanza di due metri e farvi perdere 10 preziosi minuti. Ogni robot è programmato in maniera diversa. Alcuni sono più veloci, altri non si muovono, altri sono più potenti, alcuni inoffensivi, altri ancora emettono scariche micidiali. Osservateli bene per decidere quale tattica adottare. Avete anche la possibilità di disattivarli momentaneamente collegandovi con uno dei terminali delle stanze ed introducendo la password particolare. Quest'ultima è riconoscibile perché raffigura un robot con una ZZZ. Sempre usando i terminali e con la password adatta, potete anche "azzerare" le piattaforme di una stanza. Una possibilità molto utile nel caso rimaneste bloccati.

IL COMPUTER TASCABILE - Il fido computer tascabile vi aiuta sempre dandovi la mappa del bunker mano a mano che lo visitate e vi è indispensabile per ricostruire i puzzle. Una volta attivato si cancella la mappa del bunker e appare una piccola mano bianca che guidate con il joystick. Da sinistra a destra sullo schermo appaiono: due frecce che servono per far scorrere tutti i pezzi di puzzle nelle finestre a fianco; il tasto per mettersi in contatto con il vostro computer centrale; una finestra centrale dove riponete i pezzi che volete analizzare per poi tentare di sovrapporli; quante password per disattivare i robots, le piattaforme e quante lettere avete scoperto; un orologio che vi segnala quanto manca all'ora x; una tastiera che vi aiuta nel muovere i vari pezzi. Quest'ultima vi dà la possibilità, sempre da sinistra a destra, di girare verticalmente oppure orizzontalmente i pezzi cancellarli dal piano; tornare al gioco, annullare l'ultimo pezzo cancellato, mettere in pausa il gioco e cambiare il colore dei pezzi. Ecco l'operazione corretta per riuscire a cicomporre le schede perforate.

Fate scorrere tutti i pezzi del puzzle che avete in memoria. Sceltone uno, prelevatelo con la mano del computer tascabile e ponetelo al centro. Quindi fate in modo di trovare gli altri tre pezzi che, sovrapposti tra di loro costituiscano la scheda perforata. Ogni pezzo può essere girato, modificato nel colore usando i tasti a destra. Il computer centrale vi può dare una mano telefonandogli e chiedendogli di orientare correttamente i due pezzi che appaiono nella finestra della memoria oppure chiedendogli se è possibile risolvere il puzzle con il pezzo in alto a sinistra. Usate questo collegamento con parsimonia perché ogni telefonata vi penalizzerà di due minuti. Vi può capitare di avere sovrapposte tre pezzi e non riuscire a completare il puzzle. Non disperate, abbandonate quel tentativo perché il computer accoppia i pezzi incastrabili ma non significa che siano quelli giusti.

PUNTEGGI - Alla partenza l'orologio segna le ore 12. Il gioco naturalmente termina quando segnerà le 6. Questo è il punteggio assegnato:

1 punto per ogni secondo rimasto sull'orologio. 100 punti per ogni pezzo di puzzle trovato. 500 punti per ogni puzzle risolto. 1000 punti per il completamento della missione.

I migliori punteggi vengono memorizzati sul disco. Per ricominciare il gioco bisogna premere "restore". Ogni volta lo scenario cambierà. Se nel corso di una partita volete interromperla per iniziarne un'altra, premete "RUN-STOP" e "RESTORE" contemporaneamente.



NUOVA NEWEL s.a.s.

di Ciampitti A. & C.
MATERIALE ELETTRONICO
20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Tel. (02) 32.34.92 - 32.70.226 - (Negozio)

**CERCASI DISTRIBUTORI
PER TUTTA
ITALIA**

DALL'INGHILTERRA AI PREZZI D'IMPORTAZIONE

It's just added the final touch to our professional keyboards.
This new Microdrive compatible keyboard offers more key functions than any other in its price range. And the stepped keys and space bar make it even easier to use. Our keyboard, constructed from high density block ABS, will take your Spectrum into the professional league.
It has 52 "stepped" keys plus space bar. A separate numeric key pad consisting of 12 red keys including a single entry "delete" plus single entry "insert" panel, facilitates fast

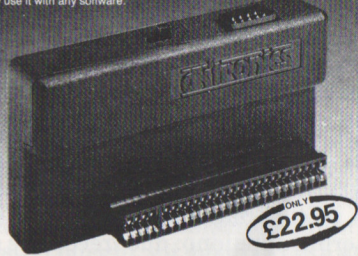
numeric data entry.
The 15" x 9" x 3" case will accommodate your Spectrum and other add-ons like interface 1, power adaptor etc. and forms an attractive self-contained unit.
All connections, power, M/C, for T.V., network and expansion port are accessible at the rear.
A few minutes, a screwdriver and the simple instructions supplied are all you need to fit your Spectrum.
All **oktronics** products are covered by a comprehensive guarantee.

Constructed from high density block ABS



his superb new interface is one of our very latest developments for your Spectrum.
Offering even more features, and as it's programmable from the keyboard or with the cassette supplied you can now use it with any software.

Features include:-
17 directional movement
Keyboard fully functional
Rear connector for other add-ons
Microdrive compatible



Three Channel Sound Synthesiser interface incorporates a BEEP audio amplifier and a 3 channel sound synthesiser.
The BEEP amplifier improves the sound quality and output of the BEEP processor. The 3 channel sound synthesiser adds a totally new dimension to sound on your Spectrum. It allows you to program your own music with harmonies, explosions, zaps, chimes, whistles and an infinite range of other sounds over a full 8 octaves. Based around the popular AY-3-8912 sound chip it gives you complete control

(from basic or M/C) over 3 channels of tone and/or white noise, plus envelope and volume control. It comes with its own port mounted (4") speaker with 1 metre of cable so that it can be positioned anywhere.
Once this is fitted to the expansion port your programmes will never sound the same again!



Our new generation light pen and interface is designed specifically for your Spectrum and works down to pixel level for complete accuracy.

Now you can produce high resolution illustrations with the 16 pre-defined instructions, selected from the screen controlled menu. Change colour, border, paper, etc. Draw circles, arcs, boxes and lines. You can fill in objects with colour, insert text or draw freehand. Save and load completed or

partially completed screens onto and from a tape and with a 48K Spectrum retain screens in memory and animate.

You can also use the machine codes in your own programmes for selecting from a menu, playing games etc. All entry points supplied.

The interface fits neatly into position and comes complete with software cassette.



HARDWARE SINCLAIR

Spectrum Sinclair versione 16K e 48K	(p. telefonare)
Spectrum Plus versione 48K	(p. telefonare)
Int. Joystick Standard Kempston	Lit. 30.000
Int. Joystick Standard programmabile senza fili	Lit. 50.000
Int. Joystick Standard doppio Joistik	Lit. 90.000
Light Pen	Lit. 45.000
Sintetizzatore sonoro 3 voci 8 ottave	Lit. 55.000
Sintetizzatore vocale currati	Lit. 75.000
Modem telefonico	Lit. 230.000
Tastiera addizionale DK Tronic	Lit. 85.000
Joystick Quick Shoot II [®]	Lit. 25.000
Int. stampante Centronic	Lit. 118.000
Int. stampante Seriale (int. 1)	Lit. 150.000
Mother Board	Lit. 60.000
Floppy Disk System 3"	Lit. 489.000
Floppy Disk System 5"	Lit. 1.100.000
Floppy Disk System 3" 350 K	Lit. 900.000
Microdrive	Lit. 150.000
Interfaccia 1	Lit. 150.000
Kit trasformazione Spectrum 48 in Plus	Lit. 109.000
Registratori digitali	Lit. 55.000
Cartucce Microdrive Spectrum e QL	Lit. 7.500
Espansioni di memoria 48K	Lit. 55.000

Stampante GP 550 A	Lit. 690.000
Stampante GP 500 A	Lit. 550.000
Stampante GP 500 S	Lit. 550.000
Stampante Epson 80 FT	Lit. 665.000
Stampante Seikoshia 50 S	Lit. 290.000
Monitor 'Fosfori Verdi'	Lit. 195.000
Monitor 'Fosfori Ambrati'	Lit. 195.000
Monitor 'Fosfori Arancioni'	Lit. 195.000
Monitor 'colori Cabel'	Lit. 460.000
Monitor per QL	Lit. 900.000
Rom Cartridge	Lit. 30.000
Parti di ricambio Ula	Lit. 40.000
Parti di ricambio Rom	Lit. 40.000
Parti di ricambio Membrana	Lit. 19.000
Parti di ricambio Transistor	Lit. 1.000
Parti di ricambio Cornice metallica	Lit. 19.000
Parti di ricambio Tastiera premente	Lit. 19.000
Cavo seriale per stampante	Lit. 45.000
Cavo Centronic per stampante	Lit. 45.000
Filtro antidisturbo	Lit. 6.000
Cassette data Record - Sony - Dupont etc.	(chiedere)
C 10 - C 20 - C 30 - C 46 - C 60 - C 90	Lit. 55.000
Motori passo passo 8,1 V 1,8 Step	Lit. 8.000
Tubi catodici per Rtty 2" quadrati	Lit. 25.000

**HARDWARE E SOFTWARE DA TUTTO IL MONDO DEI COMPUTER -
GAMMA COMPLETA PRODOTTI SINCLAIR - COMMODORE ED ACCESSORI**

NUOVA NEWEL NUOVA NEWEL NUOVA NEWEL

Connettori 2,54 28 + 28	Lit.	6.000
Connettori Centronic	Lit.	9.000
Connettori AY 38910 Sintetizer	Lit.	15.000
Consolle appoggia Spectrum in metallo nero	Lit.	15.000
Carta per stampanti = 2000 fogli = 80 colonne	Lit.	35.000
Porta dischetti	(chiedere)	
Porta cassette	Lit.	6.000
Jdck per Spectrum	Lit.	1.000
Cavi stampanti per QL	Lit.	45.000
Cavi Joystick per QL	Lit.	30.000
Ventole raffreddamento	Lit.	10.000
Contenitori ABS (plastica lgra per varie interfacce)	Lit.	2.000

Autoradio estraibile da macchina modelli:
 HS 100 S - Ritmo - AM/FM Stereo - Auto Stop.
 Cassette - 14 Watts
 HS 350 - Ritmo - AM/FM Stereo reverse - 20 Watts
 Cassette

Computer MSX SVI 728 + Software Lit. 650.000

COMPONENTI ELETTRONICI DI TUTTI I TIPI PER HOBBISTI = KIT ACCESSORI

PROGRAMMI QL

HARDWARE VARIO COMMODORE

Commodore 64	(chiedere)	
Stampante Seikosa 50 A	Lit.	290.000
Stampante MPS 802	Lit.	500.000
Stampante MPS 803	Lit.	480.000
Floppy 1541	Lit.	490.000
Registratori Commodore 1530	Lit.	70.000
Registratori Omega	Lit.	60.000
Int. Centronic	Lit.	100.000
Int. Seriale	Lit.	100.000
Modem	Lit.	230.000
Joystick	Lit.	25.000
Tavola Grafica	Lit.	190.000
Light Pen	Lit.	40.000
Espansioni Vic 20 8K	Lit.	50.000
Espansioni Vic 20 16K	Lit.	100.000
Espansioni Vic 20 32K	Lit.	130.000
Connettori p. 3,96 22 + 22	Lit.	5.000
Dischetti 5 1/4 pollici/SF AD	Lit.	4.500
Cassette	(chiedere)	
Cover x 64 - Vic 20 - Cic (copri tast. in ABS x Comp.)	Lit.	20.000
Programmatore Epron fino 64K	Lit.	150.000
Monitor Color IP	Lit.	460.000
Monitor Verdi Ambra = Arancioni	Lit.	195.000

MATERIALE DI RICAMBIO

Carta per stampanti (2000 fogli)	Lit.	36.000
Porta dischetti 10 posti	Lit.	10.000
Porta dischetti 40 posti	Lit.	30.000
Porta dischetti 90 posti	Lit.	40.000
Portacassette e per materiale vario (pro Box)	Lit.	6.000
Speech 64 (interfaccia parlante)	Lit.	75.000
Tastiera musicale Miu 64	Lit.	200.000

VASTO ASSORTIMENTO LIBRI E ACCESSORI SOFTWARE VARIO SU DISCO E CASSETTA

C 16 Computer con registratore	Lit.	299.000
C 16 data Recorder	Lit.	99.000
Joystick	Lit.	25.000

SOFTWARE E LIBRERIA VASTISSIMA NASTRI RICAMBIO

Per MPS 801	Lit.	16.000
Per MPS 802	Lit.	18.000
Per MPS 803	Lit.	20.000

KIT PULIZIA

Cassette demagnetizzatrici	Lit.	13.000
Connettori Comuni di tutte le misure	(chiedere)	
Kit completo per taratura reg. VIC 20 e CBN 64	Lit.	20.000

VARIO HARD WARE

Cavo Seriale per stampanti QL		
Cavo Seriale per stampanti Spectrum		
Cavo per Joystick QL		
Interfaccia Centronic/seriale per QL		
Interfaccia Centronic per VIC 20, C 64		
Interfaccia Seriale per VIC 20, 64		

Forth
 Pascal
 Typing Tutor
 Assembler
 Udg Editor
 Bioritmi
 Basic esteso
 Copiatori
 Chess
 Tool Kit
 Cash Trader
 Lisy
 Bcpl
 Stop
 Fonts
 Program 1
 Program 2
 Boot
 Utility Pak
 Games
 Paintbox
 Zkul
 Wes
 Snakes
 Quadrulette
 Supercopier
 Tutor

NOVITÀ SOFTWARE

per
C 16
PLUS 4

NOVITÀ DALL'INGHILTERRA

Autoelettrica C 5 Sinclair
 Floppy Disk per QL 700 K
 Schermo TV piatto Sinclair

QL: Accessori ottimi prezzi

N.B. I NS. PREZZI SONO COMPRESI DI IVA -
 PREVEDITA PER CORRISPONDENZA

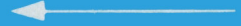
N. 6

COMMODORE 64
C16 / PLUS4 SPECTRUM

Ed. **SOFTWELL s.r.l.**
COMPUTER GAMES UTILITIES
N. 6



RITAGLIANDO
LUNGO LE
LINEE
TRATTEGGIATE
OTTERRETE
LA COPERTINA
DELLA
CASSETTA



Opus.
DISCOVERY

BIT SHOP
primavera

