

Suppl. N. 21 - NOV. / DIC. 85

by **LOAD'N'RUN**



SPECTRUM

Mix

30

PROGRAMMI INEDITI

su cassetta

ARCADE

GAMES

ADVENTURE

UTILITY

EDUCATION





Cover IBM courtesy

Direttore

Mario Magrone

Redattore Capo

Sisa Rocchi

Direzione Tecnica

Nadia Marini

Stampa

Garzanti Editore S.p.A.

Cernusco S/N (MI)

Distribuzione

SO.D.I.P. Angelo Patuzzi srl

Via Zuretti 25, Milano

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Anasid s.n.l., Case Villate Emanuele 16, 20122 Milano. Una copia lire 9.800, arretrati lire 13.000. Fotocomposizione: Compositi. Selezione colori a fedeltà: Eurocolorini. Stampa: Garzanti Editore S.p.A., Milano. Distribuzione: SO.D.I.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. **Lord 'N' Run** è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spediziona in abbonamento postale Sp. 1070. Pubblica trimestrale al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER

SOMMARIO

Attenzione: i tempi tra un programma e il successivo sono brevi cioè, tre secondi circa, come ad esempio Corno di Cristiana e Pravelet. Premiate dunque il registratore immediatamente dopo il termine di un programma!

Info A

THE PARK (48K)

di R. Tosi

Billy ha comprato una casa circondata da un vasto parco, nel quale si circola liberamente: la reggenza vuole che colui che lo circola venga protetto da taluovanti murati. Il nostro eroe attende solo che tu lo aiuti nell'arduo impresa.

Il gioco si svolge in 11 diverse schermate composte, ciascuna, da un diverso labirinto vegetale. Per ogni schermo sono diseminati 5 moneti d'oro, un numero uguale di trappole ed una ciliegia che apre il cancello in basso a sinistra, venendo accessibile il frutto che si trova. Scopo del gioco è quindi quello di raggiungere la casa e prendere tutta la ricchezza ed il frutto. Puoi scampare a 4 diversi tipi di trappole:

1) Raccolti dalle palline diseminate uniformemente sul terreno di gioco evitando di farti raggiungere dal difensore del luogo.

2) Uccidi un serpente che scorre verso di te, controllato alla testa.

3) Elimina, con un numero di colpi limitato, tutti gli oggetti che si muovono tutto attorno.

4) Devi provare la tua fortuna. Dietro una delle quattro cassette vuote è nascosto un jolly. Hai le possibilità di scoprirlo.

Tasti:

Q = alto (ovale, trappole in cui si deve sparare il tasto Q serve per far fuoco)

A = basso

O = sinistra

P = destra

SPACE CRAFT (16K)

di G. Genelli

Cristiano è a far parte di una missione molto difficile nello spazio, devi distrug-

gere tutti i nemici che ti "attirano", da vicino scopri le tue navicelle cambiere colore e quando sarà nera muorai. Quando riuscirai a distruggere tutti i nemici il gioco diverrà più difficile.

Tasti:

I = su

O = giù

U = sinistra

SYMBOI S. = destra

SPACE = fuoco

CAR (16K)

di M. Rigoni

Il campo di gioco è un labirinto composto da più quadrati concentrici, aggriti nei punti cardinali. Nel labirinto sono disseminati diversi punti. Tuo compito è guidare la tua auto (colore nero) sopra i punti facendo attenzione affinché dal computer (colore rosso). Ogni tanto appare una specie di pompa di benzina che dà diritto, se presa, ad un bonus di 100 punti. Il gioco ha nove livelli di difficoltà, per passare da un livello all'altro bisogna riuscire a "mangiare" tutti i punti del labirinto per ben due volte. Attenzione dal quarto livello appariranno nel labirinto due auto guidate dal computer. Ricorda poi che è possibile muoversi solo attraverso le aperture del labirinto e che non è possibile fermare l'auto perché l'auto è obbligata ad andare sempre in senso orario, non sempre incontra altre auto dal computer.

Tasti:

S = sinistra

T = giù

R = su

Q = destra

W = reset

SMILE (48K)

di P. Passerini

Vuoi misurare la prontezza dei tuoi riflessi? Orientati allora esattamente in questo

Per ricevere i programmi ritaglia il modulo a dote LORD'N' per essere del gioco. Inviare (compilato) e spedire immediatamente (5407) - la cassetta collegata per ricevere i programmi sono tutte di oltre quattro settimane comunque (programmi direttamente alla redazione esclusivamente) convalida la spedizione di eventuali cassette. Indirizzo: La 24 Spectrum è un computer gestito dalla Smiley Research Ltd. (SP). È distribuito in Italia dalla SO.D.I.P. Milano SpA.

simulato gioco d'azzardo in tre fasi:

1) **INIZIARE:** il buon Emilio (una facile candidatura) apparirà all'improvviso in un tranquillo paesaggio.

SPACE appena lo vedi. Tutto ciò che ripeterai 4 volte, al fine del punteggio sarà rilevante la somma dei tempi.

2) **La vista:** In questa fase il nostro Emilio "preannuncerà" a voce selettiva più basterà della parola che dovrà pronunciare. Più parole riuscirai a riconoscere e più punti otterrai. Ricorda di scrivere le maiuscole le ricorrenze.

3) **La memoria:** la prova è in tre livelli durante i quali Emilio ti offende di ripetere la sequenza di colori evidenziata sullo schermo, presentati in modo corrispondente. In tal primo livello Emilio apparirà ordinatamente in file sulla schermata ed al secondo livello i vari colori saranno via via sovrapposti al centro dello schermo, infine, al terzo livello, la sequenza di colori apparirà senza alcun ordine logico.

SPACE RANGER (48K)

di G. Gattili

All comando di un intercettatore stellare devi individuare e colpire tutti gli alieni che compongono il raggruppamento. Ogni tipo di alieno ha un suo punteggio ed un suo tempo. Se quest'ultimo arriva a zero perdi una delle tre astronavi.

Tasti:

Q = su

A = giù

M = spazio

D = sinistra

F = destra

H = pausa

Attenzione: se per esempio premi Q, il mirino non si muoverà verso destra, sarà invece l'astero a muoversi verso sinistra, anche se nel tempo tu che gli vai contro con tutta l'astronave.

CORSO DI CHITARRA (48K)

di S. Piffer

Supponiamo che tu abbia una chitarra a sei corde anziché una, sei magali con il nome del tuo Spectrum. Questa programma ti aiuterà ad accordare lo strumento innanzitutto, poi ti servirà ad imparare gli accordi fondamentali e le cosiddette "trasposizioni" di tonalità.

Il programma dunque è un'utility: non presenta dunque opzioni.

1- Introduzione al corso.

2- Accordatura della chitarra. Vengono illustrati vari metodi, dal più semplice al più complesso addirittura con il computer.

3- Schema tonale. Una tabella mostra le note ottenibili premendo le corde con i primi 12 tasti.

4- Trasposizione chiave. Un'altra tabella ti aiuterà a convertire gli accordi di una canzone.

5- Accord base. Sono visualizzati venti tra i più usati accordi. Naturalmente lo Spectrum ti suggerirà.

SHAKER (48K)

di P. Dezzani

Il computer ti proporrà una parola, sceglierai la lettera che ti piace, in modo circolare, cioè i caratteri della parola verranno susseguenti: posizioni avanzate, per esempio la parola **QUOCCATTOLU** verrà proposta come **QUOCCATTOLU**.

Entro 30 secondi-dovrai individuare la parola giusta. Puoi anche stati invariati, verdi e scoti propoi. Hai a portata alla parola con le vocali per stampare **TORQUATO, SAOCO-CASCO** ecc. Buon divertimento e... scacco ai caratteri!

SAQHIRU (48K)

di F. Rainini

Partecipa anche tu alla grande sfida. Contro la potenza della tua saggezza sei questo del grande Saqhiru, ideatore di questo fantastico rompicapo.

Devi scoprire i logici collegati tra le varie caselle e come questi influenzano i vari colori dei vari colori. Solo in questo modo riuscirai a risolvere l'insolubile enigma del grande Saqhiru.

Premendo i tasti corrispondenti al numero che vedrai raffigurato sulla griglia, agirai sulla relativa casella. In tal modo, ogni cambiamento dovrà essere tenuto sotto controllo dalla tua logica! Quando sarà riuscito a riempire tutte le caselle della griglia con lo stesso colore, potrai passare al livello successivo.

At... un'ultima cosa: l'ultima livello ti sarà impazzito!

GRATTACIELI (16K)

di A. Bruni

Vuoi entrare a far parte di una compagnia d'investigazione privata che, prima di farti ammessi, devi superare una difficile prova di abilità matematica: dovrai concordarti con il colore degli amici che appartengono e appariranno dopo un po' dalle finestre di un grande grattacielo. Per individuare i colori devi premere il tasto "2" per il magenta, il tasto "4" per il verde, il tasto "7" per il bianco. Se sbagli il colore di un solo amico, cominci dai capo. Per un aiuto premi il tasto "A" se invece ritieni che la prova sia troppo dura premi "R" e potrai vedere una nuova combinazione.

Una gioco è scotto al colore. Un buon investigatore deve essere... scotto di scotto!

PROVERBIO (48K)

di G. Pannico

Invita il amico più sveglio che hai a questo sfida. Inventa ogni **PIU'U' INIZI** i vostri nomi e la parola. Avete a disposizione venti tentativi a testa per indovinare tutti i sette proverbi, spazzati nella loro struttura alle vedute sulla sinistra del video. Un quadratino rosso indicherà gli dove giocare. Chi indovina mantiene il turno. Per giocare scegli la frase contenuta nella prima casella, poi quella nella seconda e così via fino a quella nella nona casella. Il tentativo viene riportato al centro a destra.

ANIMALI (48K)

di G. Pannico

Se hai un fratellino o un figlio, o comunque un ragazzo che ti circola per casa e che vuoi sottoporre per qualche minuto all'influenza magnetica della Tv, ecco un'educazione che diventa divertente su un mondo a noi vicino ma quasi inafferrabile per un ragazzo di città: quello degli animali. In quel mondo sono al più magali. Lo Spectrum proporrà ad alcuni di animali vicini che indovina per primo la magali al primo colpo di quale animale si tratta.

URANUS (48K)

di R. Succi

Segui per segno, ecco l'antoscopo che ti porta ad il fascino per l'anno 1986. Che tu ti creda o no, vai la pena di dargli un'occhiata. Per far scorrere più velocemente le scene, premi premuto un tasto qualsiasi. Quando però arrivi all'ultimo segno, quello del Capricorno, lascia scorrere l'ultima scena lentamente. Trovare uno schermo soltanto: premi un tasto qualsiasi e comincerà un mini-programma di astronomia. Al termine del programma (gioco che tempeggia del **BREAK** per fermarlo).

GRAPH 3D (48K)

di C. Fucini

Una del nome nel campo di che utility di tutto, grafica tridimensionale, per la precisione studia di funzioni del tipo $Z=f(X, Y)$ con la possibilità di affluire sezioni in piano intersecando qualsiasi valore di Z.

Il menu principale è composto dalle se-

Se avete difficoltà a cercare i programmi della casella, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi:

1) **VOLANTE:** il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da evitare interferenze del suono del computer il programma in fase di caricamento.

2) **TORNO:** se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata dalla metà del giro (**75%**). In questo è possibile una regolazione, bisogna premere

la freccina medio-alto.

3) **CANALI:** la casella è segnalata in rosso, cioè su entrambi i canali, in caso di difficoltà è superiore premere il tasto **ENTER**.

4) **ASINCR:** Per la regolazione dell'Autotune, occorre inserire una cassetta sul registratore, premere **PLAY** e regolare la sintonia della casella con le tre ad-pressioni dell'Autotune e scegliere più sotto possibile.

MSX COMPUTER MAGAZINE



**HAI UN
AMICO
CHE POSSIEDE
UN COMPUTER
STANDARD MSX?**



**È IN EDICOLA
una nuova rivista
CON UNA CASSETTA
DI PROGRAMMI
IN OMAGGIO**



MSX COMPUTER MAGAZINE

queste opzioni:

1) Premere l'impulso della funzione nella stringa Z3 possono essere usati tutti i valori e le operazioni ammesse da BASIC (quindi non sono a eccezione di potenze) e la lettera X e Y.

2) Si definiscono gli estremi di X1a, Y1 e di Y2, di tra i valori dai quali calcolare la funzione, gli estremi di Z3, Y2 possono essere calcolati con l'opzione 8 o servono per il dimensionamento dello schermo.

3) Valore di controllo della proporzioni: la situazione illustrata in lunghezza della prima riga proporzionale al numero di pixel dato da 230-3, tutto il resto è la proporzioni.

4) Numero di stringhe orizzontali che individuano la funzione, più alto è il numero, maggiore è la precisione (in questo caso conviene oltrepassare le 50 stringhe).

5) Come al punto 4 ma per le stringhe verticali.

6) Permette di calcolare minimo e massimo della funzione fra i valori scelti di X e Y. Il passo del controllo è dato dal numero di valori compresi tra A, B, C, di fatto il valore dato in input.

7) Si definiscono i due valori di Z tra cui effettuare la sezione se non vengono stabiliti i due valori la funzione viene visualizzata interamente.

8) Disegna le funzioni visualizzando tutti i punti calcolati ed eventualmente effettuando la sezione l'opzione "spaziate" senza ogni punto al precedente.

9) Vengono visualizzate solo le linee in vista, non è possibile effettuare sezioni e la funzione viene rappresentata sempre in punti.

10) Mostra al menu secondario che permette di operare con le immagini in memoria. Per tornare al menu principale premere ENTER.

La prima volta che si usa il programma è obbligatorio scrivere i valori delle opzioni 1, 2, 3, 4 e 5.

DUPLICONF (40K)

di G. Pansico

È una utilità che consente di duplicare qualsiasi programma, anche senza header, per una lunghezza massima di 48.0K.

I comandi per utilizzare questo programma sono:

L = carica un blocco provvisto di header. In memoria possono essere fino a 10 blocchi. Questo numero può diminuire a seconda della lunghezza di ogni blocco. Il programma esce dalla memoria sarà segnalato l'errore.

K = funziona come il tasto L, solo che carica i blocchi senza header. Se il blocco che si sta caricando non ha i dupliconf presenti si è caricata la routine di LOAD presente verso la fine della memoria.

O = cancella un blocco il cui numero verrà chiesto da programma.

Attenzione: questo comando cancella solo l'header pertanto il blocco cancellato non verrà più considerato ma occuperà ancora.

S = regola tutti i blocchi, uno dopo l'altro.

R = cancella tutti i blocchi in memoria.

M = mostra la caratteristiche dei blocchi presenti in memoria. Premendo un tasto si passa al blocco successivo.

E = torna al Basic da dove è possibile reinviare al DUPLICONF senza aver cancellato lo schermo, dando direttamente il comando **FUNCTIONS LBR 10004**.

All'invocazione di ogni blocco si viene mostrati il nome, il tipo, la partenza, la lunghezza e il numero progressivo di caricamento, oppure il codice con cui è stato registrato se è senza titolo.

WIZARD'S CASTLE (40K)

di M. Rinaldi

Un mago cattolissimo ti tiene prigioniero nel suo castello. Tu vuoi scappare ma se chi per poterlo fare devi uccidere il mago?

I comandi per la direzione sono sempre i soliti V, S, A, D.

Le frecce va compilate portandosi prima il verbo e poi il nome dell'oggetto, es. "prendi ferro", il comando "1" è l'inventario degli oggetti che possiedi, mentre il comando "2" ti dice quello che puoi vedere. **Attenzione!** ogni comando deve essere scritto in minuscolo.

*in tutte
le edicole*

*la più bella
rivista di
hardware e
software*



*80
pagine
di
elettronica
e
computer*

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

Spectrum

GIOCHI UTILITY AVVENTURE

16 splendidi programmi



GRATIS
UNA CARTOLINA

in tutte
le edicole!

SPACE EAGLE NASOLO STORY

ORO OLIMPICO

MOON BASE SAT KILLER

BLOCK PAINT CODICE STRADA

ITALIA GIGIO IL TOPO ROMEO E GIULIETTA

LUANA PARK SIMULATORE VOLO NOTTURNO ZX SILVAN

DELITTO ALLA VILLA STUDIO ACCORDI SUBROUTINE

Info B

MOBILER (16K)

di V. Arnone

Il mobile simpatico sempre deve mangiare tutte le gemme prima che il tempo a sua disposizione si esaurisca: minerali, pietre, gioielli, oro e più crescite. Il tempo rimanente, dopo aver completato uno stesso, viene attribuito come bonus. Si può giocare utilizzando il joystick (rispetto ai seguenti tasti):

- 1. D, A, CAPS = sinistra
- 2. W, S, Z = destra
- 4. R, F, C = su
- 3. E, D, X = giù

MAZE 3D (16K)

di R. Petrucci

Sul principiante in un labirinto è dover trovare la via d'uscita. Il computer ti mostra le coordinate dell'uscita e del punto in cui ti trovi.

All termine del gioco sarà visualizzata la pianta del labirinto, la cui configurazione sarà di volta in volta.

Durante il periodo di tempo concessa per uscire, il dorsal muoverà nel dedale tramite i tasti WASD carretto.

BONZO

di G. Savini

Il tuo amico Bonzo deve raggiungere tutte le chiavi sparse in una stanza, ma Fred è tal gli ostacolo il diamante.

È non è finita: devi sapere che Bonzo resterà sulle pareti della stanza e tu lo potrai aiutare facendogli cambiare direzione. Non illuderti è tal difficile!

Tasti:

- 1 = Sinistra
- 2 = Destra
- H = Ferma il gioco (un altro tasto per ripartire)

TIRO AL PIATTELLO (40K)

di L. Savini

Un quadratino, per funzione di mirino, in seguito a 27 pallottole che saranno lanciate da diversi difensori, il suo unico compito è non cadere (né sui palloni) e quello di sparare (tasto "F") al momento giusto; così quando il mirino è sovrapposto al bersaglio, Pull!

RAONI (40K)

di M. Loring

In questo gioco devi tentare l'unico ragno alla sua casa, dove lo aspetta la sua signora. Naturalmente il suo viaggio sarà lungo e, a volte, tormentato da un marciante. Dal molto attento a non farti prendere e colpire, altrimenti il gioco fin-

irà. L'arrotatore di completa dopo aver percorso 4 schermi di gioco differenti, anziché le 16 parti all'interno del gioco.

- Comandi:
S = sinistra
D = giù
T = su
A = destra
B = fuoco

LE GROTTE DI ALTAIR (48K)

di L. Ligotti e L. Nardi

Per diventare la tua montagna con tre ingressi ad una grotta nei quali, ad intervalli di tempo variabili, casualmente appaiono dei robot di due tipi: i robot buoni aumentano il punteggio di una unità (in diamanti), quelli cattivi distruggono invece, se non fermati in tempo, uno dei tre schermi di sicurezza di cui dispone il giocatore. Lasciamo a chi gioca per la prima volta il piacere di scoprire quali sono i robot buoni e quali quelli cattivi. Presentato il tasto corrispondente all'ingresso (suare i tasti 1, 2 e 3), si attiva un flusso di energie che, se colpisce il robot, lo uccide. C'è un tempo limitato per fare queste affermazioni, se il robot è quello cattivo, si viene colpiti. Questo tempo è piuttosto lungo all'inizio, e quindi il gioco è particolarmente complicato, ma diminuisce gradualmente, aumentando solo una di molto poco quando si viene colpiti da un robot cattivo, resta stabile invece ogni volta che, per sbaglio, si colpisce un robot buono (pendolo però il diamante). Il tempo di risposta non sembra comunque mai al di sotto di un certo limite. Buona fortuna!

TANDEM (48K)

di G. Mariani

Questa volta vince chi riesce a formare la parola TANDEM (oppure un'altra parola di 8 lettere distribuita all'interno del gioco), cambiando una lettera alla volta nel minor numero di tentativi. La lettera da cambiare è contrassegnata da un numero, compreso tra 1 e 8, che scoppia una volta trovata la lettera giusta. Deciso quale lettera cambiare, bisogna premere il numero corrispondente. Quando è partita il programma, si si chiede se vuoi cambiare il set dei caratteri: se dire sì, dovrai attendere 2 minuti; successivamente il programma chiederà se vuoi cambiare la parola da formare, cioè se vuoi sostituire la parola TANDEM. Dopo aver risposto a queste domande puoi iniziare il gioco.

SETTEMIEZZO (40K)

di D. Dagnoli

Per stabilire il massimo di deve premere un tasto per entrare nel gioco una carta. Da questa sarà il valore maggiore rispetto a quella estratta dal computer, allora vinci tu il mazzetto. In caso contrario, il computer. È obbligatorio dichiarare sia il sette e mezzo che lo "stato". La carta è il re di quadri: il valore della puntata dipende dal tasto premuto.

- 1 = 120, Q = 120
- 2 = 200, R = 200
- 3 = 300, S = 300
- 4 = 400, A = 400
- 5 = 500, T = 500
- 6 = 600, V = 600
- 7 = 700, L = 700
- 8 = 800, I = 800
- 9 = 900, O = 900
- 0 = 1000

Durante il gioco, per prendere un'altra carta devi premere il tasto A; per giocare quanto ottenuto premi invece il tasto P.

HOME BUILDING (16K)

di V. De Zan

Non un trapezista, un rigato, un figlio che vuoi avviare all'uso del computer? Meglio il sistema Home Building! Ecco un gioco educativo, adatto particolarmente a bambini in età fra gli otto ed i dieci anni. Consiste nella costruzione di moltiplicazioni semplici che il calcolatore presenta in modo simpatico, diventando così un utile complemento per apprendere le figurate tabellari. Il programma prevede due opzioni: visione per sbatura, della tavola pitagorica ed introduzione al gioco. Per giocare, sufficientemente appare la moltiplicazione da eseguire. Prima che la macchina raggiunga la destra dello schermo, premi le soluzioni. Esempio: 20, 20, 20 ecc.

Ad ogni risposta esatta costruirai un piccolo pezzo di un simpatico disegno.

PAROLE CROCIATE (16K)

di L. Pirelli

Ti piace l'argomentazione? Allora prova di risolvere questo parole crociate senza schema (saranno 29 caselle nere e le parole corrispondenti alle definizioni).

Tasti:

- CAPS + V = selezione modo verticale
- CAPS + D = selezione modo orizzontale
- S = da la definizione
- E = stampa una casella nera
- S, S, F, S = muove il carosello
- CAPS + F = per finire

REBUS (16K)

di L. Pirelli

Giocare affrettamente le immagini e i colori il rebus. Nel programma è compresa l'opzione per avere una copia su stampante.

DISASSEMBLER (16K)

di G. Zanini

Ecco un disassembler che risolve nella zona video. È possibile quindi tradurre qualsiasi blocco di dati in linguaggio macchina. Si può tornare indietro sulle istruzioni già viste, da un minimo di 400 fino ad un massimo di 1000 istruzioni. Se il disassembler incontra simboli non contemplati nell'assembler 286, ti segnala l'errore con un asterisco. Quando il disassembler è stato caricato,

preziosi così:

- inserisci l'indirizzo di inizio del database e premi **ENTER**
- per proseguire nella traduzione premi il tasto **T**
- per cambiare indirizzo premi il tasto **B**
- per tornare al basic premi **Q** (quit).

Se vuoi cambiare solo il codice devi utilizzare questa istruzione: **LOAD " " CODE: RANDONALDI USR 37888**.

CUCINA (45K)

di M. Malinverna

Hai velocità culinaria? O, più semplicemente, non sai mai cosa rispondere alla famelica domanda di madre e moglie: "Cosa desideri oggi da mangiare?" Ecco il programma per te. Puoi scegliere fra primi piatti, secondi, contorni e dessert e la varietà non manca certo. Stabilito per quante persone è previsto il prezzo, il programma ti mostra tutti gli ingredienti che ti servono nella giusta quantità e fornisce la ricetta, ovvero insegna come preparare il piatto. Naturalmente, buon appetito e stento e non ingrassare!

NEL MONDO

DEGLI ADEH (48K)

di A. De Vivo

Tra la collina di Suardi e la piana di Sargathiviva la tribù degli Adah, antico popolo dedicato alla pastorizia, all'artigianato e all'agricoltura.

La dea Linah ha fatto dono a questo popolo dell'elisir della felicità, ma il tiranno Gaph la ha rubato. Tutti quelli che sono andati a cercare l'elisir non sono mai tornati. Tu decidi di andare e...

Per spostarsi usa l'indicazione "north", "east" ecc. oppure la seta iniziale "n", "e" ecc. Con "r" hai la ripetizione della descrizione della località in cui ti trovi; con "t" hai l'inventario degli oggetti posseduti.

Il computer accetta l'istruzione classica formata da verbo e parola, ma è possibile l'uso dell'articolato e quello dell'apostrofo.

THE QUERDOTT

MACHINE (45K)

di M. Palasciano

Una strega malvagia ha gettato sul reame di Adevantaria un orrendo incantesimo: non più il Sole tornerà laggiù, e anche che l'antico e dimenticato macchinario di Querdott non venga attivato da qualche intrepido eroe. Si può giocare anche in due nei panni di Ludwig ed Elsa.

Quando si gioca in due, per passare il turno al compagno malvagio digitare il comando **ASPETTA**. Il programma riconosce un centinaio fra verbi ed oggetti.

Fra le indicazioni da dare vi sono i classici **N**, **S**, **E**, **O**, **RU** e **DR**; **ENTRA**, **PRENDE** (si può anche dire **PRENDE TUTTO**); **FOCA**, **GLANDA**; e una parola poco usata: **SCOPPIODA**.

Il comando **I** dà l'inventario; **AUTO** dà una mano nel caso più disperato e **BASTA** interrompe il gioco.



NOVITÀ

UN LOOK
COLORATO
PER LA TUA
CASSETTA



RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E
PIEGA
SEGUENDO
IL
TRATTEGGIO
INDICATO



PERSONALIZZA
LA
CASSETTA
CON IL
TUO NOME



LOAD'N'RUN
PER LA TUA
SOFT-TECA