

L'unica rivista con tutti
i PROGRAMMI su CASSETTA

Mensile anno 3
numero 36
Lire 5500

GOSUB 1999

Anteprima:

TORNA A CASA, JONESY!

La nuova avventura
testuale degli
E-Paper Adventures

FLIGHT ZERO-ONE FIVE

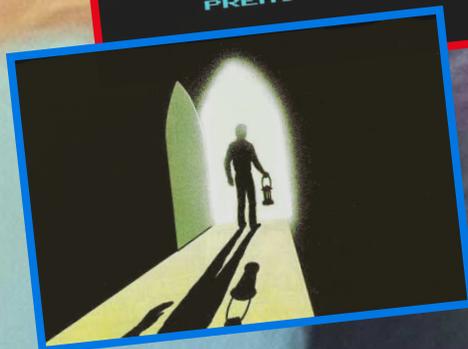
Tutti i trucchi dei campioni

8 BIT, SIGNORI!

E chi se ne intende sa cosa
vuole dire...

ASCIIpicchia!

Il motore grafico per le tue
avventure in Basic



VIC-20 che passione!
Altro che Spectrum!



VIC 20
• UN MAGAZZINO
CON SOLI 3K
• LA GRAFICA
PIU' BELLA

TORNA A CASA, JONESY!

Ti chiami Jonesy e sei un bel gattone rosso.
Vivi assieme ad un umano un po' matto e ami
girovagare nel tuo placido quartiere dove tutti ti
conoscono e ti rispettano, pure i topastri.
Hai deciso di dormire fuori questa notte e quel
furgone aperto ha dei comodi scatoloni sui quali
adagiarti... Stai già sognando un buon pesce fresco,
quando un forte colpo ti fa sobbalzare!

OH NO! HANNO CHIUSO IL PORTELLONE!

Sei rimasto chiuso dentro e ora il furgone si sta
muovendo... Hey, ma dove sta andando?
Solo dopo molte ore il furgone si ferma ed è ormai
notte fonda... In che guaio ti sei cacciato? Dove ti trovi
e come farai a tornare a casa?

**La nuova Avventura Testuale
degli E-Paper Adventures!
Quest mozzafiato e più di
10 entusiasmanti immagini
a 16 colori!**

**Da oggi solo per il tuo
Commodore VIC-20 !**

ISTRUZIONI

- Per giocare online, vai sul sito di E-Paper Adventures:

<https://www.epaperadventures.qlmagic.com/vic.html>

Scarica il file "tacj.prg" dell'avventura.

Clicca sul link dell'emulatore con 24K di espansione di memoria e trascina, dentro alla pagina che si aprirà, il file "tacj.prg". A questo punto digita:

POKE 44,28 (e invio)

RUN (e invio)

- Per caricare il gioco su un generico emulatore, ricordati di configurare i 24K di espansione di memoria.

Vai sul sito di E-Paper Adventures:

<https://www.epaperadventures.qlmagic.com/vic.html>

Scarica il file disco "tacj.d64" dell'avventura e caricalo col tuo emulatore.

A questo punto digita:

LOAD "",8,1 (e invio)

POKE 44,28 (e invio)

RUN (e invio)

- Comandi nel gioco

I comandi vanno dati nella forma VERBO SOSTANTIVO (il sostantivo non è sempre necessario).

Comandi speciali sono:

N(ORD), S(UD), E(ST), O(VEST) : per spostarsi nella direzioni cardinali

I(NVENTARIO) : per vedere gli oggetti trasportati

G: per rivedere l'immagine di un luogo

D: per rivedere la descrizione di un luogo

QUIT: per terminare il gioco

Nota: per comodità, si possono scrivere solo le prime quattro lettere del VERBO e del SOSTANTIVO.

Ad esempio: PRENDI CROCCANTINO può essere scritto PREN CROC
