



PAPER

soft

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.saff editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

41

Anno 2 - N° 41 - 25 ottobre 1985

I serpenti innamorati
L'attacco dei pomodori
Mostri galattici
Lettura veloce
Velocizzatore
di sprites demo
Fil rouge
Corsa nell'iperspazio

Per ricevere gli arretrati di **PAPER** **پاپر** compilare il seguente tagliando:



J.soft **Compilare ed inviare in busta chiusa a:**
viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER **پاپر** _____ Anno _____

PAPER **پاپر** dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. _____ a mezzo

assegno allegato

contanti allegati



Guida per l'input dei programmi versioni C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [()] deve essere premuto con-

temporaneamente al tasto COMMODE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME	⬇	{CYN}	CTRL 4	⬆	[<7>]	⬆	⬆
{HOME}	CLR/HOME	S	{PUR}	CTRL 5	⬆	[<8>]	⬆	⬆
{SU}	SHIFT ↑/CSCR ↑	⬆	{GRN}	CTRL 6	⬆	{F1}	⬆	⬆
{GIL'}	↑/CSCR ↑	Q	{BLU}	CTRL 7	⬆	{F2}	⬆	⬆
{SIN}	SHIFT ⇐/CSCR ⇐	I	{YEL}	CTRL 8	⬆	{F3}	⬆	⬆
{DES}	⇐/CSCR ⇐	J	{<1>}	Ⓜ 1	⬆	{F4}	⬆	⬆
{RVS}	CTRL 9	R	{<2>}	Ⓜ 2	⬆	{F5}	⬆	⬆
{OFF}	CTRL 0	⬆	{<3>}	Ⓜ 3	⬆	{F6}	⬆	⬆
{BLK}	CTRL 1	⬆	{<4>}	Ⓜ 4	⬆	{F7}	⬆	⬆
{WHT}	CTRL 2	E	{<5>}	Ⓜ 5	⬆	{F8}	⬆	⬆
{RED}	CTRL 3	⬆	{<6>}	Ⓜ 6	⬆			



C64

- 6** **I serpenti innamorati** (Joystick opz.)
di K. Leigh trad. e adatt. di F. Sarcina
- 9** **L'attacco dei pomodori** (Joystick)
di P. Styler trad. e adatt. di M. Anticoli
- 15** **Mostri galattici**
di S. Hardin trad. e adatt. di P. Maffei
- 19** **Letture veloce**
di L. McKenna trad. e adatt. di P. Maffei
- 21** **Velocizzatore di sprites demo**
di M. Anticoli
- 22** **Fil rouge** (Joystick)
di R. Smith trad. e adatt. di F. Sarcina
- 25** **Corsa nell'iperspazio**
di F. Winder trad. e adatt. di S. Albarelli

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**

V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-69.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Mauro Cristulib Grizzi

REDAZIONE:

Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**

Aut. Min. Rich.

STAMPA:

Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana

PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.

V.le Restelli, 5
20124 MILANO

Tel. (02)

68.82.895-68.80.606-68.87.233

Tix 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la

DIFFUSIONE in Italia e Estero:

SODIP - Via Zuretti, 25

20125 MILANO

Spedizione in abbonamento

postale Gruppo 11/70

Prezzo della rivista L. 1.300

Numero arretrati L. 2.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.

Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la

parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).

Usando STOP BUG tieni conto del

fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare il checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{' 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

C64 I serpenti innamorati

Joystick opz.

Questa è una versione del classico videogioco da bar "Snake" per due giocatori, con in più alcune caratteristiche che lo rendono interessante ed originale: lo schermo è diviso in sezioni di diverso colore, ed ad ogni colore percorso da uno dei

due serpenti corrisponde un determinato incremento del punteggio. I due giocatori possono utilizzare o ambedue la tastiera del C64 oppure uno il joystick (porta 2) e l'altro la tastiera.

```
100 POKE53280,7:POKE53281,1 :rem 238
110 PRINT"{CLR}{BLU}" :rem 21
120 PRINTSPC(9)"{RED}{RVS} I SERPENTI INNAMORATI {OFF}
    {BLU}" :rem 88
150 PRINT :rem 35
160 PRINTSPC(13);"USARE I TASTI:" :rem 198
170 PRINTSPC(9);"{GIU'}{RVS}GIOCATORE{OFF}{ 4 SPAZI}{RVS}
    GIOCATORE{OFF}" :rem 167
180 PRINTSPC(12);"{RVS}UNO{OFF}{ 10 SPAZI}{RVS}DUE{OFF}"
    :rem 87
190 PRINTSPC(13);"{GIU'}E{ 12 SPAZI}@" :rem 215
200 PRINTSPC(12);"S D{ 10 SPAZI}[ ]" :rem 135
210 PRINTSPC(13);"X{ 12 SPAZI}?" :rem 209
220 PRINTSPC(17);"PUNTI:" :rem 9
230 PRINTSPC(13);"{GIU'}BIANCO= 1 '{RVS}{WHT} {OFF}{BLU}'
    " :rem 125
240 PRINTSPC(13);"CIANO={ 2 SPAZI}3 '{RVS}{CYN} {OFF}
    {BLU}'" :rem 199
250 PRINTSPC(13);"PORPORA=5 '{RVS}{PUR} {OFF}{BLU}'"
    :rem 128
260 PRINTSPC(13);"BLU={ 4 SPAZI}6 '{RVS} {OFF}'":rem 135
270 PRINT"{GIU'} CHI VINCE OTTIENE UN BONUS DI 50 PUNTI"
    :rem 136
280 PRINTSPC(15);"{GIU'}1-TASTIERA" :rem 15
290 PRINTSPC(15);"2-JOYSTICK" :rem 19
300 PRINTSPC(7);"(SOLO PER IL GIOCATORE 1)" :rem 229
310 PRINTSPC(13);"IMPOSTA 1 O 2" :rem 10
320 POKE198,0 :rem 194
330 GETA$:JK=VAL(A$):IFJK<1ORJK>2THEN330 :rem 182
340 IFJK=1THENJK=197 :rem 203
350 POKE251,JK :rem 32
360 PRINT"{CLR}ATTENDERE UN ATTIMO" :rem 10
370 POKE52,48:POKE56,48:CLR :rem 79
380 BR=PEEK(51)+PEEK(52)*256 :rem 23
```

```

390 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEEK(1)AND251      :rem 189
400 FORX=BRTOBR+511:POKEX,PEEK(X+53248-BR):NEXT           :rem 195
410 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1:POKE53272,(  :rem 221
    PEEK(53272)AND240)+12
420 FORX=12528TO12535:READI:POKEX,I:NEXTX                 :rem 93
430 FORX=12552TO12559:READI:POKEX,I:NEXTX                 :rem 97
440 FORX=12768TO12775:READI:POKEX,I:NEXTX                 :rem 107
450 FORX=12784TO12791:READI:POKEX,I:NEXTX                 :rem 104
460 FORX=12544TO12551:POKEX,255:NEXTX                     :rem 17
470 DATA24,60,90,153,24,60,90,153,153,90,60,24,153,90,60,  :rem 129
    24
480 DATA17,34,68,255,255,68,34,17,136,68,34,255,255,34,68  :rem 18
    ,136
490 JK=PEEK(251)                                           :rem 125
500 POKE53280,3:POKE53281,13:GOTO660                       :rem 48
510 FORH=15TO0STEP-3                                       :rem 215
520 POKE54296,H                                           :rem 68
530 FORI=0TO20STEP5                                        :rem 171
540 POKE54276,129                                         :rem 152

550 FORJ=1TO10:NEXTJ                                       :rem 0
560 POKE54276,128                                         :rem 153
570 POKE54273,72-I:POKE54272,169-I                       :rem 138
580 NEXTI,H                                               :rem 153
590 RETURN                                                 :rem 126
600 PA=PEEK(56320)                                         :rem 218
610 IF-((PAAND2↑0)=0)=1THEND1=-40:H1=30:RETURN           :rem 211
620 IF-((PAAND2↑1)=0)=1THEND1=40:H1=33:RETURN           :rem 171
630 IF-((PAAND2↑2)=0)=1THEND1=-1:H1=60:RETURN           :rem 167
640 IF-((PAAND2↑3)=0)=1THEND1=1:H1=62:RETURN            :rem 126
650 RETURN                                                 :rem 123
660 HI=1                                                   :rem 155
670 CC=54272:C1=1269:C2=1937:D1=40:D2=-40:H1=33:H2=30:S1=  :rem 233
    0:S2=0:LF=0
680 POKE54296,15:POKE646,0:SD=1                          :rem 13
690 PRINT"{WHT}{CLR}"                                     :rem 8
700 PRINTSPC(9);"UNO--TEMPO--DUE----HI"                  :rem 97
710 TI$="000000"                                           :rem 250
720 PRINTTAB(9);"-0---";RIGHT$(TI$,3)"-----0-----";-HI;"  :rem 131
    {SIN}"-
730 FORI=0TO39                                             :rem 70
740 POKE1144+I,42:POKE1144+CC+I,2:POKE1984+I,42:POKE1984+  :rem 87
    CC+I,2
750 NEXTI                                                 :rem 36
760 FORI=4TO24                                             :rem 71
770 POKE1024+I*40,42:POKE55296+I*40,2:POKE1063+I*40,42:PO  :rem 145
    KE55335+I*40,2
780 NEXTI                                                 :rem 39
790 FORI=55536TO56136STEP40                              :rem 93
800 FORJ=10TO30                                           :rem 109
810 POKEI+J,3                                             :rem 229

```

```

820 NEXTJ, I :rem 152
830 FORI=55696TO55976STEP40 :rem 106
840 FORJ=15TO25 :rem 122
850 POKEI+J, 4 :rem 234
860 NEXTJ, I :rem 156
870 FORI=55816TO55856STEP40 :rem 101
880 FORJ=18TO22 :rem 126
890 POKEI+J, 6 :rem 240
900 NEXTJ, I :rem 151
910 TI$="000000" :rem 252
920 POKE54277, 64:POKE54278, 128:POKE54273, 17:POKE54272, 37 :rem 168
930 IFPEEK(197)=55THEND2=40:H2=33 :rem 134
940 IFPEEK(197)=46THEND2=-40:H2=30 :rem 177
950 IFPEEK(197)=45THEND2=-1:H2=60 :rem 129
960 IFPEEK(197)=50THEND2=1:H2=62 :rem 83
970 IFJK=2THENGOSUB600:GOTO1020 :rem 174
980 IFPEEK(JK)=18THEND1=1:H1=62 :rem 75
990 IFPEEK(JK)=13THEND1=-1:H1=60 :rem 114
1000 IFPEEK(JK)=23THEND1=40:H1=33 :rem 152
1010 IFPEEK(JK)=14THEND1=-40:H1=30 :rem 195
1020 C1=C1+D1:C2=C2+D2 :rem 138
1030 IFPEEK(C1)<>32THENLF=1:C1=C1-D1:S1=S1-P1 :rem 121
1040 P1=PEEK(C1+CC):P1=ABS(P1-INT(P1/16+.5)*16) :rem 93
1050 S1=S1+P1:PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }";TAB(9);-S1 :rem 127
1060 IFPEEK(C2)<>32THENLF=2:C2=C2-D2:S2=S2-P2 :rem 132
1070 P2=PEEK(C2+CC):P2=ABS(P2-INT(P2/16+.5)*16) :rem 101
1080 S2=S2+P2:PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }";TAB(20);-S2:rem 175
1090 POKEC1, H1:POKEC1+CC, 5 :rem 1
1100 POKEC2, H2:POKEC2+CC, 0 :rem 247
1110 IFLF>0THENGOSUB510:GOTO1150 :rem 209
1120 POKE54276, 17:FORI=1TO5:NEXTI:POKE54276, 16 :rem 5
1130 PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }{ 14 DES}"RIGHT$(TI$, 3) :rem 116
1140 GOTO930 :rem 155
1150 IFLF=1THENPRINT"{HOME}{ 3 GIU' }{ 11 DES}GIOCATORE-2- :rem 138
VINCE":S2=S2+50 :rem 138
1160 IFLF=1THENPRINT"{HOME}{ 11 DES}{ 24 GIU' }GIOCATORE-1 :rem 20
-PERDE"; :rem 20
1170 IFLF=2THENPRINT"{HOME}{ 3 GIU' }{ 11 DES}GIOCATORE-1- :rem 138
VINCE":S1=S1+50 :rem 138
1180 IFLF=2THENPRINT"{HOME}{ 11 DES}{ 24 GIU' }GIOCATORE-2 :rem 24
-PERDE"; :rem 24
1190 PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }";TAB(9);-S1 :rem 89
1200 PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }";TAB(20);-S2 :rem 123
1210 IFS1>HITHENHI=S1 :rem 39
1220 IFS2>HITHENHI=S2 :rem 42
1230 FORI=1TO400:NEXTI :rem 93
1240 IFPEEK(197)<>64THENPRINT"{HOME}{ 3 GIU' }{ 8 DES} :rem 238
{RED}*{BLU}UN'ALTRA-PARTITA?{RED}***{ 2 SIN}";:GOTO1
260 :rem 238

```

```

1250 GOTO1240 :rem 200
1260 POKE198,0:FORI=1TO400:NEXTI :rem 199
1270 IFPEEK(197)=13THENPRINT"-SI":FORI=1TO1200:NEXTI:GOTO :rem 234
670 :rem 234
1280 IFPEEK(197)=20THENPRINT"-CERTO":FORI=1TO1200:NEXTI:G :rem 202
OTO670 :rem 202
1290 IFPEEK(197)=39THENPRINT"-NO {RVS}!":FORI=1TO1200:NEX :rem 84
TI:NF=1 :rem 84
1300 IFNF=1THENPOKE198,0:SYS198 :rem 140
1310 GOTO1270 :rem 200

```

L'attacco dei pomodori

Joystick

C64

Strani pomodori giganti vogliono invadere la città: guidando col joystick n. 2 la tua navicella spaziale, devi assolutamente evitare che più di cinque di essi ti sfuggano. Se colpisci un pomodoro, guadagni 10 punti; devi però riuscire a centrarlo più volte, fino a farlo scop-

piare (in questo caso ne ottieni 100). Attento, però, a non sprecare colpi, perché se spari a vuoto perdi 10 punti. Il compito non è dei più semplici, ma non puoi tirarti indietro: se fallisci, l'intera città sarà ridotta in ketchup!!!

```

10 REM** L'ATTACCO DEI POMODORI ** :rem 154
20 REM** PAPERSOFT ** :rem 162
30 REM** TRAD. & ADATT. DI M.ANTICOLI ** :rem 101
1000 PRINTCHR$(147) :rem 60
1010 POKE53281,0:POKE53280,0 :rem 23
1020 PRINTCHR$(29)TAB(9)"{ 7 GIU' }{CYN}{RVS}L'ATTACCO DEI :rem 76
POMODORI{OFF}{ 3 GIU' }"
1200 PRINTTAB(7)"PREMI UN TASTO PER GIOCARE" :rem 127
1210 GETJ$:IFJ$<>" "THEN1210 :rem 250
1220 GETA$:IFA$=""THEN1220 :rem 173
1230 V=53248:N=4:LX2=100:MX=0:Y2=100 :rem 21
1240 GOSUB1940 :rem 21
1250 PRINTCHR$(147):PRINTCHR$(5) :rem 145
1260 GOSUB1780 :rem 25
1270 REM SPRITE :rem 133
1290 POKE2040,192:POKE2041,193 :rem 130
1300 POKE2042,195:POKE2044,196 :rem 133
1310 REM LEGGE DATI SPRITE :rem 6
1320 FORI=12288TO12350:READA:POKEI,A:NEXT :rem 5

```


1330	FORI=12352TO12414:READA:POKEI,A:NEXT	:rem	255
1340	FORI=12416TO12478:READA:POKEI,A:NEXT	:rem	11
1350	FORI=12480TO12542:READA:POKEI,A:NEXT	:rem	5
1360	FORI=12544TO12606:READA:POKEI,A:NEXT	:rem	8
1370	FORI=12736TO12798:READA:POKEI,A:NEXT	:rem	24
1380	REM COLORI SPRITE	:rem	79
1390	POKEV+41,1:POKEV+43,7:POKEV+39,5	:rem	170
1400	REM ESPANDE SPRITE	:rem	128
1410	POKEV+23,3:POKEV+29,11	:rem	29
1430	POKEV+21,7	:rem	62
1440	REM LIMITI PER IL JOYSTICK	:rem	97
1450	POKE49152,0:POKE49153,0	:rem	37
1460	POKE49156,65:POKE49157,1	:rem	106
1470	POKE49160,47:POKE49161,0	:rem	96
1480	POKE49164,232:POKE49165,0	:rem	149
1490	POKE49168,0	:rem	101
1500	SYS49183	:rem	206
1510	REM ROUTINE PRINCIPALE MOVIMENTO	:rem	118
1520	REM CANCELLA POMODORO	:rem	78
1530	X0=345:POKEV+16,PEEK(V+16)OR3	:rem	217
1540	POKE49169,LX2:POKE49170,MX	:rem	71
1550	POKE49173,Y2:POKE49174,0	:rem	135
1560	POKEV,90:POKEV+2,90	:rem	151
1570	POKE2041,193:POKEV+40,2	:rem	56
1580	POKEV+21,PEEK(V+21)OR3	:rem	59
1590	REM CICLO MOVIMENTO	:rem	219
1600	X0=X0-N:Y0=140-40*SIN(X0/N)	:rem	31
1610	PRINTCHR\$(145)"POMODORI SCAPPATI: ";T;"{ 5 SPAZI}PUNT I: ";YS"{SIN} "	:rem	29
1620	GOSUB2690	:rem	26
1630	Y1=Y0+14	:rem	170
1640	HX=INT(X0/256):LX=X0-256*HX	:rem	111
1650	IFHX=0THENPOKEV+16,PEEK(V+16)AND252	:rem	164
1660	POKEV,LX:POKEV+1,Y0	:rem	242
1670	POKEV+2,LX:POKEV+3,Y1	:rem	83
1680	GOSUB2690	:rem	32
1690	IFC>=5THENC=0:YS=YS+100:N=N+2:GOTO1530	:rem	104
1700	REM 'FUGA' POMODORO	:rem	140
1710	IFX0<10THENT=T+1:C=0:GOTO1530	:rem	19
1720	IFT>5THEN1740	:rem	27
1730	GOTO1600	:rem	203
1740	PRINTCHR\$(147):GOSUB2880	:rem	211
1750	SYS49208	:rem	211
1760	RUN1230	:rem	137
1770	END	:rem	166
1780	REM DISEGNO SCHERMO	:rem	206
1790	POKE53280,0	:rem	94
1800	POKE53281,6	:rem	93
1810	REM LEGGE DATI PER LO SCHERMO	:rem	199
1820	FORI=1464TO1663:READA:POKEI,A	:rem	48
1830	POKE54272+I,4:NEXT	:rem	76

1840	FORI=1664TO1743:POKEI,160	:rem	242
1850	POKE54272+I,4:NEXT	:rem	78
1860	FORI=1744TO2023:POKEI,160	:rem	235
1870	POKE54272+I,14:NEXT	:rem	129
1880	REM STELLE	:rem	126
1890	FORI=1TO40	:rem	119
1900	P=1024+INT(RND(1)*440)	:rem	173
1910	POKEP,46:POKEP+54272,1	:rem	37
1920	NEXT	:rem	11
1930	RETURN	:rem	173
1940	REM ROUTINE L.M. LETTURA JOYSTICK	:rem	94
1950	DATA120,173,20,3,141,29,192,173,21	:rem	167
1960	DATA3,141,30,192,169,71,141,20,3	:rem	69
1970	DATA169,192,141,21,3,88,96,120,173	:rem	192
1980	DATA29,192,141,20,3,173,30,192,141	:rem	174
1990	DATA21,3,88,96,173,27,192,205,16	:rem	96
2000	DATA192,240,3,76,65,193,169,255	:rem	38
2010	DATA141,27,192,162,0,160,0,185,2	:rem	56
2020	DATA220,141,28,192,169,224,153,2	:rem	69
2030	DATA220,185,0,220,72,173,28,192	:rem	19
2040	DATA153,2,220,189,8,192,221,21,192	:rem	169
2050	DATA189,9,192,253,22,192,144,18	:rem	40
2060	DATA189,8,192,157,21,192,189,9,192	:rem	203
2070	DATA157,22,192,104,74,72,76,162	:rem	35
2080	DATA192,104,74,72,176,13,222,21	:rem	24
2090	DATA192,189,21,192,201,255,208,3	:rem	82
2100	DATA222,22,192,189,21,192,221,12	:rem	64
2110	DATA192,189,22,192,253,13,192,144	:rem	131
2120	DATA18,189,12,192,157,21,192,189	:rem	91
2130	DATA13,192,157,22,192,104,74,72,76	:rem	179
2140	DATA207,192,104,74,72,176,8,254,21	:rem	179
2150	DATA192,208,3,254,22,192,189,0,192	:rem	180
2160	DATA221,17,192,189,1,192,253,18	:rem	34
2179	DATA192,144,18,189,0,192,157,17	:rem	50
2180	DATA192,189,1,192,157,18,192,104	:rem	91
2190	DATA74,72,76,1,193,104,74,72,176	:rem	92
2200	DATA13,222,17,192,189,17,192,201	:rem	73
2210	DATA255,208,3,222,18,192,189,17	:rem	33
2220	DATA192,221,4,192,189,18,192,253,5	:rem	183
2230	DATA192,144,18,189,4,192,157,17	:rem	42
2240	DATA192,189,5,192,157,18,192,104	:rem	92
2250	DATA74,72,76,46,193,104,74,72,176	:rem	146
2260	DATA8,254,17,192,208,3,254,18,192	:rem	136
2270	DATA104,74,176,5,169,1,153,25,192	:rem	133
2280	DATA200,232,232,224,4,240,3,76,91	:rem	114
2290	DATA192,238,27,192,108,29,192	:rem	205
2300	DATA35994	:rem	237
2310	FORI=49183TO49478	:rem	239
2320	READX:POKEI,X:CC=CC+X	:rem	119
2330	NEXT	:rem	7

```

2340 READX:IFX<>CCTHENPRINT"ERRORE NELLE DATA":END           :rem 200
2350 RETURN                                                     :rem 170
2360 REM SUBROUTINE SPARO                                       :rem 68
2370 X4=X2+12                                                   :rem 173
2380 POKEV+21,PEEK(V+21)OR16                                   :rem 110
2390 YS=YS-10                                                  :rem 241
2400 IFPEEK(2042)=194THENDX=-30                               :rem 6
2410 L=0                                                         :rem 128
2420 IFPEEK(2042)=195THENDX=30                                 :rem 220
2430 X4=X4+DX                                                   :rem 229
2440 L=L+1:IFL>4THEN2540                                        :rem 124
2450 H4=INT(X4/256):L4=X4-256*H4                               :rem 11
2460 IFH4=1THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR16                       :rem 29
2470 IFH4=0THENPOKEV+16,PEEK(V+16)AND239                     :rem 134
2480 POKEV+8,L4                                                :rem 98
2490 REM LIMITI SCHERMO                                         :rem 140
2500 IFX4<0ORX4>320THENPOKEV+21,PEEK(V+21)AND239:GOTO2540   :rem 197
2510 PC=PEEK(V+30)                                             :rem 242
2520 IFPC=19THENPOKEV+21,PEEK(V+21)AND239:GOSUB2550          :rem 81
2530 GOTO2430                                                  :rem 204
2540 RETURN                                                     :rem 171
2550 REM ROUTINE COLLISISIONE                                   :rem 99
2560 C=C+0.5                                                   :rem 78
2570 REM CAMBIO COLORE POMODORO                                 :rem 144
2580 ONC+1GOTO2620,2630,2640,2650,2660                       :rem 240
2590 REM ESPLOSIONE POMODORO                                   :rem 36
2600 POKE2041,199:FORI=1TO2000:NEXT                           :rem 67
2610 POKEV+21,PEEK(V+21)AND252:GOTO2670                       :rem 16
2620 POKEV+40,8:GOTO2670                                       :rem 132
2630 POKEV+40,10:GOTO2670                                      :rem 174
2640 POKEV+40,9:GOTO2670                                       :rem 135
2650 POKEV+40,11:GOTO2670                                      :rem 177
2660 POKEV+40,0:GOTO2670                                       :rem 128
2670 YS=YS+20                                                  :rem 241
2680 RETURN                                                     :rem 176
2690 REM CONTROLLO NAVICELLA                                   :rem 0
2710 XL=X2                                                       :rem 53
2720 IFPEEK(56320)AND16<>16THENGOSUB2360                     :rem 101
2730 X2=PEEK(49169)+256*PEEK(49170)                           :rem 131
2740 Y2=PEEK(49173)+256*PEEK(49174)                           :rem 132
2760 IFX2>XLTHENPOKE2042,195                                   :rem 187
2790 MX=INT(X2/256):LX2=X2-256*MX                             :rem 182
2800 IFMX=1THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR20                       :rem 63
2810 IFMX=0THENPOKEV+16,PEEK(V+16)AND235                     :rem 169
2820 POKEV+4,LX2:POKEV+5,Y2                                     :rem 136
2830 POKEV+8,LX2:POKEV+9,Y2                                     :rem 145
2850 FR=PEEK(56320)AND16                                       :rem 84
2860 IFFR<>16THENGOSUB2360                                       :rem 82

```

2870	RETURN	:rem	177
2880	REM FINE GIOCO	:rem	73
2890	POKE53281,0	:rem	97
2900	POKEV+21,0	:rem	58
2910	PRINTCHR\$(28):PRINTCHR\$(147)	:rem	202
2920	PRINT"{ 3 GIU'}{ 13 SPAZI}FINE DEL GIOCO"	:rem	57
2980	PRINTCHR\$(5)	:rem	231
2990	PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(8)"{ 2 GIU'}IL TUO PUNTEG GIO E";YS	:rem	14
3000	PRINTCHR\$(28)	:rem	12
3010	PRINT:PRINT:PRINT"{ 10 SPAZI}PREMI {RVS}G{OFF} PER G IOCARE"	:rem	108
3015	PRINT:PRINT"{ 16 SPAZI}{RVS}S{OFF} PER SMETTERE":PRI NT:POKE198,0	:rem	214
3020	GETB\$:IFB\$="G"THENRETURN	:rem	17
3030	IFB\$="S"THENEND	:rem	149
3040	GOTO3020	:rem	197
3050	REM DATI SCHERMO	:rem	223
3060	DATA32,32,32,233,223,32,32,32,32	:rem	53
3070	DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32	:rem	98
3080	DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32	:rem	99
3090	DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32	:rem	100
3100	DATA32,32,32,233,160,160,160,223	:rem	53
3110	DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32	:rem	93
3120	DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32	:rem	94
3130	DATA32,32,32,233,223,32,32,32,32	:rem	51
3140	DATA32,32,32,32,160,160,160,160	:rem	6
3150	DATA160,160,160,223,32,32,32,32,32	:rem	152
3160	DATA32,32,32,233,223,32,32,32,32	:rem	54
3170	DATA32,32,32,32,32,32,32,233,160	:rem	55
3180	DATA160,160,160,223,32,32,32,32	:rem	10
3190	DATA233,160,160,160,160,160,160	:rem	17
3200	DATA160,160,223,32,32,32,32,32,32	:rem	98
3210	DATA233,160,160,32,32,32,32,32,32	:rem	100
3220	DATA32,32,233,160,160,160,160,160	:rem	106
3230	DATA160,160,160,223,32,32,233,160	:rem	107
3240	DATA160,160,160,160,160,160,160	:rem	12
3250	DATA160,160,223,32,32,32,233,160	:rem	59
3260	DATA160,160,160,223,32,32,32,32	:rem	9
3270	DATA233,160,160,160,160,160,160	:rem	16
3280	DATA160,160,160,160,160,160,160	:rem	16
3290	DATA160,160,160	:rem	5
3300	REM--SPRITE 0--	:rem	101
3310	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	77
3320	DATA192,0,0,192,0,0,192,0,0,224	:rem	250
3330	DATA0,0,96,0,60,115,192,39,54,32	:rem	65
3340	DATA1,252,0,3,159,0,6,3,128,4,0	:rem	0
3350	DATA128,4,0,128	:rem	3
3360	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	30
3370	DATA0,0,0	:rem	207
3380	REM--SPRITE 1--	:rem	110

3390	DATA0,0,0,15,131,192,31,199,224	:rem	15
3400	DATA63,199,240,63,239,248,127,255	:rem	146
3410	DATA252,127,255,252,255,255,254	:rem	37
3420	DATA255,255,254,255,255,254,255	:rem	45
3430	DATA255,254,255,255,254,255,255	:rem	46
3440	DATA252,127,255,252,127,255,248	:rem	41
3450	DATA63,255,248,63,255,240,31,255	:rem	88
3460	DATA224,15,255,192,7,255,0,1,252,0	:rem	166
3470	REM--SPRITE 2--	:rem	111
3480	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	197
3490	DATA7,0,0,63,0,0,237,0,7,152,0,28	:rem	99
3500	DATA48,0,125,224,7,255,252,3,255	:rem	73
3510	DATA252,0,125,224,0,28,48,0	:rem	70
3520	DATA7,152,0,0,237,0,0,63,0,0,7	:rem	199
3530	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	245
3540	REM--SPRITE 2B--	:rem	175
3550	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	247
3560	DATA224,0,0,252,0,0,183,0,0,25,224	:rem	140
3570	DATA0,12,56,0,7,190,0,63,255,224	:rem	65
3580	DATA63,255,192,7,190,0,12,56,0,25	:rem	125
3590	DATA224,0,183,0,0,252,0,0,224	:rem	160
3600	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	191
3610	REM--SPRITE 4--	:rem	109
3620	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	245
3630	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	246
3640	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	247
3650	DATA195,12,48,195,12,48	:rem	160
3660	DATA0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	65
3670	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	158
3680	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	159
3690	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	68
3700	REM--SPRITE 1B--	:rem	172
3710	DATA1,16,8,64,0,16,32,0	:rem	127
3720	DATA0,16,16,64,8,0,128,0,65	:rem	76
3730	DATA0,66,16,4,1,16,16,4,128	:rem	76
3740	DATA64,0,19,0,73,56,0,0	:rem	133
3750	DATA108,105,4,56,0,128,16,0	:rem	77
3760	DATA0,130,16,1,17,1,64,0,128	:rem	116
3770	DATA0,4,0,8,0,32,16,82,16,32,16,0	:rem	100

Mostri galattici

Ecco un gioco per i virtuosi della tastiera. Utilizzando i tasti W, A, D, X per andare rispettivamente in alto, a sinistra, a destra e in basso dovete attraversare con la vostra astronave il quadro spaziale dall'alto verso il basso. La manovra sarebbe semplice se non ci fossero a complicarla dei velocissimi mostri che fanno il possibile per catturarvi ed annientarvi. Ogni volta che

la traversata riuscirà vi troverete di fronte ad un nuovo quadro. Ma attenzione: si tratta di una lotta contro il tempo, in quanto per decidere ogni mossa avete a disposizione pochissimi protosecondi, passati i quali ogni possibilità di salvare la pelle è irrimediabilmente persa! Il gioco termina quando tutte e cinque le astronavi sono distrutte.

```

10 REM MOSTRI GALATTICI :rem 181
20 POKE53281,1:POKE53280,14 :rem 237
30 PRINT"{CLR}{GIU'}{ 11 SPAZI}{RED}{RVS} MOSTRI GALATTIC :rem 8
   I {OFF}"
40 PRINT"{BLU'}{ 4 GIU'}{ 2 SPAZI}PER MUOVERE L'ASTRONAVE :rem 127
   USA I TASTI"
50 PRINT"{GIU'}{ 14 SPAZI}->W :SOPRA" :rem 200
60 PRINT"{GIU'}{ 14 SPAZI}->A :SINISTRA" :rem 155
70 PRINT"{GIU'}{ 14 SPAZI}->D :DESTRA" :rem 245
80 PRINT"{GIU'}{ 14 SPAZI}->X :SOTTO" :rem 224
90 PRINT"{ 3 GIU'}{ 5 SPAZI}PREMI UN TASTO PER CONTINUARE :rem 247
   "
100 GETA$:IFA$=""THEN!00 :rem 69
110 PRINT"{CLR}" :rem 246
120 D$="{ 20 GIU'}" :rem 208
130 S=54272 :rem 40
140 FORX=STOS+24:POKEX,0:NEXT :rem 129
150 POKES+24,15 :rem 59
160 POKES,0 :rem 117
170 POKES+1,30 :rem 5
180 POKES+5,15:POKES+6,250 :rem 237
190 DIMX(12) :rem 128
200 DIMY(12) :rem 121
210 GOTO1110 :rem 143
220 REM SCHERMO :rem 137
230 PRINT"{CLR}" :rem 249
240 FORT=1TO10 :rem 67
250 PRINTSPC(13)" [<1>] { 11 Q}" :rem 127
260 NEXTT :rem 43
270 PRINTSPC(13)" [< 11 +>]" :rem 39

```

280 PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }{ 19 DES }{GRN}X{ 10 GIU' }"	:rem	103
290 PRINTSPC (13) "PUNTEGGIO:"SC	:rem	137
300 X1=6	:rem	143
310 Y1=2	:rem	141
320 FORT=1 TO11	:rem	67
330 X (T) =T	:rem	36
340 Y (T) =11	:rem	52
350 NEXTT	:rem	43
360 KA=KA+. 1	:rem	120
370 RETURN	:rem	122
380 REM MOSSA DEL GIOCATORE	:rem	116
390 KY=PEEK (197)	:rem	148
400 POKES+4, 33	:rem	7
410 FORM=1 TO40:NEXTM	:rem	4
420 POKES+4, 0	:rem	211
430 PRINT"{HOME}"; TAB (X1+13) ; LEFT\$(D\$, Y1) ; "[<1>]Q"	:rem	192
440 IFKY=18THENX1=X1+1	:rem	75
450 IFKY=9THENY1=Y1-1	:rem	32
460 IFKY=23THENY1=Y1+1	:rem	75
470 IFKY=10THENX1=X1-1	:rem	72
480 IFX1<1THENX1=1	:rem	71
490 IFY1<1THENY1=1	:rem	74
500 IFX1>11THENX1=11	:rem	164
510 PRINT"{HOME}"; TAB (X1+13) ; LEFT\$(D\$, Y1) ; "{GRN}X"	:rem	99
520 PRINT"{HOME}"; TAB (X1+13) ; LEFT\$(D\$, Y1) ; "{GRN}X"	:rem	100
530 FORT=1 TO11	:rem	70
540 IFX1<>X (T) THEN580	:rem	244
550 IFY1<>Y (T) THEN580	:rem	247
560 GOSUB1020	:rem	222
570 CA=-1	:rem	187
580 NEXTT	:rem	48
590 RETURN	:rem	126
600 REM MOSSA DEL MOSTRO	:rem	182
610 FORT=1 TO11	:rem	69
620 PRINT"{HOME}"; TAB (X (T) +13) ; LEFT\$(D\$, Y (T)) ; "[<1>]Q"	:rem	169
630 IFRND (0) <KATHEN900	:rem	29
640 A=INT (RND (0) *4)	:rem	23
650 IFA=0THEN690	:rem	166
660 IFA=1THEN710	:rem	161
670 IFA=2THEN730	:rem	165
680 GOTO750	:rem	115
690 X (T) =X (T) +1	:rem	50
700 GOTO760	:rem	109
710 X (T) =X (T) -1	:rem	45
720 GOTO760	:rem	111
730 Y (T) =Y (T) -1	:rem	49

740	GOTO760	:rem	113
750	Y(T)=Y(T)-1	:rem	51
760	IFX(T)<1THEN810	:rem	94
770	IFX(T)>11THEN830	:rem	148
780	IFY(T)<1THEN850	:rem	101
790	IFY(T)>11THEN870	:rem	155
800	GOTO880	:rem	113
810	X(T)=X(T)+1	:rem	44
820	GOTO960	:rem	114
830	X(T)=X(T)-1	:rem	48
840	GOTO960	:rem	116
850	Y(T)=Y(T)+1	:rem	50
860	GOTO960	:rem	118
870	Y(T)=Y(T)-1	:rem	54
880	PRINT"{HOME}";TAB(X(T)+13);LEFT\$(D\$,Y(T));"{GRN} [<+>]		
	"	:rem	35
890	GOTO960	:rem	121
900	X2=X1-X(T)	:rem	19
910	Y2=Y1-Y(T)	:rem	23
920	IFRND(0)<.8THEN950	:rem	254
930	X(T)=X(T)+SGN(X2)	:rem	193
940	GOTO960	:rem	117
950	Y(T)=Y(T)+SGN(Y2)	:rem	198
960	PRINT"{HOME}";TAB(X(T)+13);LEFT\$(D\$,Y(T));"<1> [<+>]		
	"	:rem	133
970	NEXTT	:rem	51
980	FORU=1TO1	:rem	80
990	PRINT"{HOME}";TAB(X(U)+13);LEFT\$(D\$,Y(U));"<1> [<+>]		
	"	:rem	138
1000	NEXTU	:rem	85
1010	RETURN	:rem	162
1020	POKES+4,33	:rem	54
1030	FORL=1TO10	:rem	105
1040	FORM=10TO30+L*2	:rem	112
1050	POKES+1,M	:rem	29
1060	NEXTM	:rem	83
1070	NEXTL	:rem	83
1080	POKES+1,20	:rem	53
1090	POKES+4,0	:rem	7
1100	RETURN	:rem	162
1110	REM PROGRAMMA CENTRALE	:rem	155
1120	KA=KA+.1	:rem	163
1130	GOSUB230:REM SCHERMO	:rem	9
1140	GOSUB390:REM MOSSA DEL GIOCATORE	:rem	245
1150	BR=BR+1	:rem	136
1160	IFNOTCATHEN1280	:rem	198
1170	K=K+1:CA=0	:rem	35
1180	SC=SC+AT-BR-5*K	:rem	139
1190	IFK<5THEN1130	:rem	10
1200	PRINT"{CLR}{GIU'} TERMINE DEL GIOCO."	:rem	192
1210	PRINT"{GIU'} IL TUO PUNTEGGIO E' DI:"	:rem	83

1220 PRINTSC	:rem 232
1230 PRINT"{GIU'} VUOI CONTINUARE (S/N)?{GIU'}":POKE198,0	:rem 187
1240 GETA\$:IFA\$=""THEN1240	:rem 177
1250 IFA\$="S"THENRUN	:rem 180
1260 IFA\$<>"N"THEN1240	:rem 191
1270 END	:rem 161
1280 AT=0:IFY1=11THENBR=0:AT=40:GOTO1180	:rem 156
1290 GOSUB610	:rem 227
1300 GOTO1140	:rem 195

Udite Udite!

La rappresentazione si è appena conclusa, e la sala del grande teatro si è lentamente svuotata. Poche luci illuminano oramai la platea e i palchi e puoi nel pesante silenzio che si è creato sentire distintamente, troppo distintamente, il battito

del tuo cuore. Sei rimasto solo e dovrai vedertela con...

Il fantasma del teatro!

Il grande Adventure-Game di Papersoft C64. Direttamente su queste pagine a partire dalla prossima settimana!

Lettura veloce

Questo semplice programma vi permetterà di esercitarvi per aumentare la vostra velocità di lettura. Esso mostra, riga per riga, un testo sullo schermo, rendendone però visibile in ogni istante solo la parte che deve venire osservata dai vostri occhi. In tal modo il movimento di questi ultimi viene guidato, consentendovi di imparare a concentrarvi meglio su ciò che leggerete senza disperdere la vostra attenzione. La lunghezza della parte di testo visualizzata può venir aumentata o diminuita a piacimento agendo rispettivamente sui tasti >

e <; per modificare la velocità di scorrimento si usano invece i tasti A (accelera) e R (rallenta). Potrete così aumentare pian piano la vostra rapidità di lettura fino a raggiungere un livello soddisfacente. Il tasto deve venir memorizzato nelle istruzioni DATA (linee da 1000 in poi) facendo attenzione che ogni stringa non superi i 40 caratteri. Potete sostituire al messaggio-esempio da noi inserito un testo di qualsiasi lunghezza, con l'unico accorgimento di lasciare come ultima istruzione DATA quella contenente la stringa "END".

```

10 POKE 53280,11:POKE 53281,11           :rem 26
20 PRINT"{WHT}"                          :rem 56
30 CL=55776                               :rem 61
40 DD=50:NC=5                             :rem 203
50 PRINT"{CLR}"                          :rem 201
60 FORI=1 TO 4:PRINT:NEXTI               :rem 100
70 PRINTTAB(12)"{RVS} LETTURA VELOCE " :rem 180
80 PRINT:PRINT:PRINT                     :rem 131
90 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}A -ACCELERA LA VELOCITA' DI LETTURA" :rem 88
100 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}R -RALLENTA LA VELOCITA' DI LETTURA" :rem 180
110 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}> -MOSTRA PIU' C ATTERI PER LINEA" :rem 111
120 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}< -MOSTRA MENO CARATTERI PER LINEA" :rem 136
130 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}Q -USCITA DAL PROGRAMMA"           :rem 234
140 PRINT:PRINT:PRINT                          :rem 176
150 PRINT"{ 3 SPAZI}PREMI LA BARRA PER INIZIARE":PRINT       :rem 226
160 S=PEEK(197):IFS<>60ANDS<>62THEN160 :rem 8
170 IFS=62THEN60000 :rem 68

```


180	POKE788,52	:rem	2
190	PRINT"[<4>]"	:rem	2
200	READA\$:rem	19
210	IFA\$="END"THENRUN	:rem	3
220	PRINT"{CLR}{ 12 GIU' }"A\$:rem	41
230	FORL=0TO39	:rem	68
240	POKECL+L,1	:rem	40
250	IFL-NC>=0THENPOKECL+L-NC,11	:rem	139
260	FORD=0TODD:NEXTD	:rem	24
270	NEXTL	:rem	36
280	S=PEEK(197)	:rem	65
290	IFS=10THENDD=DD-10	:rem	37
300	IFS=17THENDD=DD+10	:rem	34
310	IFS=44THENNC=NC+2:IFNC>11THENNC=NC-2	:rem	237
320	IFS=47THENNC=NC-2:IFNC<3THENNC=NC+2	:rem	192
330	IFS=62THEN60000	:rem	66
340	GOTO200	:rem	98
999	REM *** QUESTA LINEE DATA SONO SOLO UN ESEMPIO***	:rem	22
1000	DATA"QUESTO E' UN ESEMPIO PER PROVARE IL"	:rem	188
1010	DATA"PROGRAMMA DI LETTURA VELOCE."	:rem	96
1020	DATA"QUESTE LINEE POTRANNO ESSERE SOSTITUITE"	:rem	186
1030	DATA"CON QUELLE CHE DESIDERATE.{ 2 SPAZI}IL COMPUTER "	:rem	166
1040	DATA"MOSTRERA' IL TESTO UNA LINEA ALLA VOLTA"	:rem	200
1050	DATA"DA SINISTRA VERSO DESTRA, OBBLIGANDOVI"	:rem	4
1060	DATA"AD UTILIZZARE I VOSTRI OCCHI IN"	:rem	234
1070	DATA"MANIERA CORRETTA.{ 2 SPAZI}DOPO AVERE FATTO"	:rem	216
1080	DATA"UN POCO DI PRATICA, POTRETE RADDOPPIARE"	:rem	6
1090	DATA"O TRIPLICARE LA VELOCITA' DI SCORRIMENTO"	:rem	83
1100	DATA"UTILIZZANDO IL TASTO A OPPURE RALLENTARE"	:rem	163
1110	DATA"LO SCORRIMENTO TRAMITE IL TASTO R."	:rem	199
1120	DATA"SE DESIDERATE VEDERE PIU' CARATTERI"	:rem	3
1130	DATA"CONTEMPORANEAMENTE USATE IL TASTO >."	:rem	118
1140	DATA"IL TASTO < DEVE INVECE ESSERE USATO"	:rem	177
1150	DATA"PER VEDERE MENO CARATTERI SULLA LINEA."	:rem	173
1160	DATA"TRAMITE LA PRESSIONE DEL TASTO Q"	:rem	50
1170	DATA"USCIRETE DAL PROGRAMMA. QUESTO PROGRAMMA"	:rem	183
1180	DATA"UTILIZZA UNA DELLE STESSE TECNICHE"	:rem	8
1190	DATA"USATE NEI CORSI REGOLARI DI LETTURA"	:rem	10
1200	DATA"VELOCE. CON UN POCO DI APPLICAZIONE"	:rem	205
1210	DATA"PO TRETE ANCHE VOI GODERE DEI BENEFICI"	:rem	79

```

1220 DATA"DI UNA LETTURA SPEDITA E SICURA CHE" :rem 155
1230 DATA"MIGLIORERA' I VOSTRI RISULTATI NELLA" :rem 147
1240 DATA"SCUOLA E NEL LAVORO." :rem 17
1250 DATA"END" :rem 253
60000 POKE198,0:POKE788,49: :rem 6
60010 PRINT"{CLR}{WHT}":END :rem 113

```

Velocizzatore di sprites demo

649

Nello scorso numero della tua rivista è stato pubblicato il programma VELOCIZZATORE DI SPRITES. In questo numero ti forniremo un brevissimo programmino che permette di verificare l'efficacia e la semplicità di utilizzo di questa utility. Carica quindi in memoria VELOCIZZATORE DI SPRITES (se non lo possiedi lo troverai sul n. 40 di Papersoft); attivalo con RUN e digita o carica da supporto magnetico

il listato qui sotto. Potrai quindi sperimentare l'uso di questa potente utility, provando eventualmente a cambiare i parametri delle POKE, come spiegato nel commento al programma pubblicato la scorsa settimana.

Un'avvertenza: ovviamente questo programmino non funziona se non è già presente in memoria VELOCIZZATORE DI SPRITES.

```

5 PRINT"{CLR}" :rem 153
10 SYS49152:REM INIZIO ROUTINE L/M :rem 67
20 POKE254,1:REM DISABILITA L'INTERRUPT :rem 189
30 V=4096*13:REM CHIP VIDEO :rem 16
40 FORT=832TO895:POKET,255:NEXT:REM DEFINISCE LO SPRITE :rem 218
50 POKE2040,13:POKEV+39,1:POKEV+21,1 :rem 71
60 POKEV,24:POKEV+1,50 :rem 41
70 POKE1023,2:POKE2,2 :rem 179
80 POKE700,2:POKE701,1 :rem 234
90 POKE720,24:POKE721,50 :rem 87
100 POKE740,32AND255:POKE741,229 :rem 41
110 POKE254,0:REM ABILITA L'INTERRUPT :rem 12

```

Questo simpatico gioco richiama alla mente la trasmissione "Giochi senza frontiere", che alcuni sicuramente ricorderanno. Sei infatti impegnato nel tentare di far scoppiare il numero più alto possibile di palloni saltando verso l'alto. Questi palloncini sono fissati sopra di te, e per aiutarti nei salti puoi utilizzare delle piattaforme elastiche; devi però fare attenzione a non cadere al suolo, se vuoi evitare di farti male e, soprattutto, di porre pre-

maturamente fine alla partita! Vi sono 9 livelli diversi di difficoltà, in cui cambiano posizione e dimensioni delle piattaforme. Inoltre selezionando il livello 0 avrai l'opportunità di giocare ad un livello casuale, scelto dal computer. Si gioca con il joystick inserito nella porta 2; esso ti permette di dirigere il salto, di effettuare piccoli spostamenti di traiettoria in volo e di intensificare la tua spinta verso l'alto quando essa diminuisce.

```

1 REM FIL ROUGE PER COMMODORE64                :rem 104
5 S=54272:HF=60                                  :rem 52
10 POKE53281,7:POKE53280,7:PRINT"{CLR}{ 11 GIU' }{BLU}
   { 7 DES}LIVELLO (0-9/0=RND)???"              :rem 66
11 GETA$:IFA$=" "THEN11                          :rem 231
12 R=VAL(A$):IFR<1THENR=INT(9*RND(1))+1          :rem 50
13 GOSUB900:GOTO500                               :rem 133
14 PRINT"{CLR}{ 11 GIU' }":GOSUB600             :rem 212
15 FORT=1TO30:PRINT:NEXT                         :rem 85
20 ONRGOTO400,410,420,430,440,450,460,470,480,490
                                                    :rem 11
25 FORL=1TO30:POKE1024+INT(RND(1)*400),5:NEXT:POKE53281,0
   :TI$="000000"                                  :rem 7
26 GOTO250                                         :rem 56
30 POKE(1024+X+40*Y),32                           :rem 208
31 JV=PEEK(56320):FR=JVAND16:JV=15-(JVAND15)     :rem 116
32 POKES+4,32:GOSUB620                            :rem 41
35 IFJV=4THENX=X-.1                               :rem 176
36 IFJV=8THENX=X+.1                               :rem 179
40 IFD=-1THEN150                                  :rem 151
41 IFD=1THENY=Y+1:CN=1                            :rem 89
43 IFD=1ANDPEEK(1024+X+40*Y)=4THEN200            :rem 127
44 IFD=-1ANDPEEK(1024+X+40*Y)=4THENY=Y+1:D=1:W=-1
                                                    :rem 126
45 IFPEEK(1024+X+40*Y)=5THEN100                  :rem 252
50 POKE(1024+X+40*Y),CN                          :rem 254
52 POKE55296+X+40*Y,1                            :rem 147

```



```

410 PRINT"[<6>]DDDDDDDDDDDDDD{ 9 SPAZI}DDDDDDDDDDDDDDDD":
GOTO25 :rem 209
420 PRINT"[<6>]{ 8 SU}DDDDDDDDDD{ 8 GIU'}DDDDDDDDDDDDDDDD
DDD{ 8 SU}DDDDDDDDDD":GOTO25 :rem 206
430 PRINT"[<6>]DDDDDDDDDD{ 8 SU}DDDDDDDDDDDDDDDDDD
{ 8 GIU'}DDDDDDDDDD":GOTO25 :rem 71
440 PRINT"[<6>] DDDDD{ 3 SPAZI}DDDDDD{ 3 SPAZI}DDDD
{ 3 SPAZI}DDDD{ 3 SPAZI}DDDDDD ":GOTO25 :rem 196
450 PRINT"[<6>]{ 12 SU}DDDDDD{ 4 GIU'}DDDDDD{ 6 GIU'}DDDDDD
DDDDDDDDDDDD{ 6 SU}"; :rem 138
451 PRINT"DDDDDD{ 4 SU}DDDDDD":GOTO25 :rem 117
460 PRINT"[<6>]DDDDDDDDDDDDDDDD{ 19 SU}DDDDDDDDDD{ 19 GIU'
"; :rem 97
461 PRINT"DDDDDDDDDDDDDDDDDD":GOTO25 :rem 134
470 PRINT"[<6>]DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD";
:rem 156
471 PRINT"{HOME}{ 24 GIU'}" :rem 24
472 PRINT"{ 13 SU}DDDDDD{ 7 DES}{ 6 GIU'}DDDDDDDDDDDD
{ 7 DES}{ 6 SU}DDDDDD":GOTO25 :rem 171
480 PRINT"[<6>]{ 10 SU} DDDDDDDDDDDDDDDDD{ 9 DES}DDDDDDDDDD
DDDD":GOTO25 :rem 67
500 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEEK(1)AND251:FORI=
0TO63:FORJ=0TO7 :rem 75
505 POKE12288+I*8+J,PEEK(53248+I*8+J):NEXT:NEXT:POKE1,PEE
K(1)OR4 :rem 64
510 POKE56334,PEEK(56334)OR1:POKE53272,(PEEK(53272)AND240
)+12 :rem 156
512 FORCH=0TO6:FORBY=0TO7:READA:POKE12288+(8*CH)+BY,A
:rem 244
515 NEXT:NEXT :rem 83
550 DATA24,24,60,102,153,24,24,60,153,90,60,36,24,36,66,1
29 :rem 128
555 DATA12,12,248,44,58,72,132,129,96,96,62,104,184,68,66
,193 :rem 16
560 DATA0,0,0,255,255,0,0,0,60,126,126,126,126,126,60,24
:rem 208
565 DATA24,24,36,36,60,60,195,129 :rem 147
570 GOTO14 :rem 58
600 FORL=0TO24:POKES,L:NEXT:POKES+5,9:POKES+6,0:POKES+24,
15:SO=100:W=1 :rem 110
601 RETURN :rem 119
620 HF=HF+W:IFHF<1 THENHF=1 :rem 98
625 POKES+5,15:POKES+6,54:POKES+1,HF:POKES+4,17 :rem 68
630 RETURN :rem 121
650 POKES+4,32:POKES+5,15:POKES+1,40:POKES,100:POKES+4,12
9:FORT=1TO30:NEXT :rem 33
660 RETURN :rem 124
670 FORL=0TO24:POKES+L,0:NEXT:POKES+5,20 :rem 248
671 POKES+24,15 :rem 67
675 FORT=20TO80:POKES+4,32:POKES+1,T:POKES,T+20:POKES+4,3
3:FORT=1TO10:NEXT:NEXT :rem 15

```



```

680 FORT=1TO50 :rem 79
685 IFT/15=INT(T/15) THENPOKES+4,32:POKES+1,20:POKES,50:PO
    KES+4,33:POKES+5,15 :rem 108
690 NEXT :rem 222
700 RETURN :rem 119
710 FORL=0TO24:POKES+L,0:NEXT :rem 73
720 POKES+3,8:POKES+5,41:POKES+6,89:POKES+14,117:POKES+18
    ,16:POKES+24,143 :rem 73
725 READFR,DR:IFFR=0THENRETURN :rem 241
730 POKES+4,65::FORT=1TODR*2:FQ=FR+PEEK(S+27)/2:HF=INT(FQ
    /256):LF=FQAND255 :rem 6
740 POKES+0,LF:POKES+1,HF:NEXT:POKES+4,64:GOTO725
    :rem 67
800 DATA4817,2,5103,2,5407,2,8583,4,5407,2,8583,4
    :rem 179
805 DATA5407,4,8583,12,9634,2,10207,2,10814,2,8583,2
    :rem 72
810 DATA9634,4,10814,2,8583,2,9634,4,8583,12,0,0:rem 128
900 PRINT"{CLR}{ 11 GIU' }{ 3 DES }{BLU}SIAMO AL LIVELLO
    {RED}{ 9 SPAZI}";R:RETURN :rem 14

```

Corsa nell'iperspazio

C64

State compiendo un normalissimo viaggio nell'iperspazio per portare la posta in un'altra galassia, molto lontana dalla vostra, quando improvvisamente vi trovate in un luogo a tutti sconosciuto, dove ci sono stretti e intricati labirinti di antimateria nei quali dovrete riuscire a passare per tornare a casa sani e salvi e riabbracciare i vostri familiari, ignari della vostra difficilissima situazione.

Il tunnel di antimateria che dovrete percorrere è lungo esattamente

135 anni luce, e per muovervi in esso dovete usare i seguenti tasti:

A per andare a sinistra
S per andare a destra
Z per andare giù
W per andare su

Premendo la barra spazio potrete lanciare uno dei missili intergalattici che (fino a 9 consecutivamente) vi consentiranno di creare dei fori nell'antimateria, nel caso ostruisca il passaggio.

Ed ora buon divertimento!!


```

370 GOTO650 :rem 110
400 IFRND(1) > .6THEND$="{OFF}{RVS}" + B$:GOTO410 :rem 128
405 D$="{OFF}{RVS}{OFF}" + MID$(C$,INT(RND(1)*40+1),40) :rem 225
410 IFE>75THENPOKEUG,U7:D=6 :rem 182
420 GOTO650 :rem 106
450 D$=LEFT$(A$,SIN(E)*12+13)+LEFT$(B$,14)+A$ :rem 93
460 IFE>90THENPOKEUG,UR:D=7 :rem 212
470 GOTO650 :rem 111
500 D$=LEFT$(A$, (SIN(E)+COS(E*5.1))*4.5+12)+LEFT$(B$,16)+ :rem 67
    A$ :rem 228
510 IFE>105THENPOKEUG,U8:D=8 :rem 107
520 GOTO650 :rem 189
550 IFRND(1) > .25THEND$="{OFF}{RVS}" + B$:GOTO560 :rem 228
555 D$="{OFF}{RVS}{OFF}" + MID$(A1$,INT(RND(1)*2+1),40) :rem 224
560 IFE>120THENPOKEUG,U1:D=9 :rem 112
570 GOTO650 :rem 131
600 IFRND(1) > .5THEND$="{OFF}{RVS}" + B$:GOTO610 :rem 184
605 D$="{OFF}{RVS}" + A$ :rem 10
610 IFE<135THEN650 :rem 198
620 FORK=0TO14:PRINTTAB(K) " BRAVISSIMO, HAI SUPERATO LA P :rem 154
    ROVA{ 2 SPAZI}!!!!" :rem 158
630 POKEUB,K:NEXTK :rem 166
640 GOTO9110 :rem 31
650 PRINTU0$;LEFT$(D$,42) :rem 247
660 POKEUS+1,FG+48 :rem 162
700 REM CONTROLLA I TASTI :rem 90
710 K=PEEK(197):IFM<0THENM=0 :rem 142
712 POKEUH+7,2:POKEUL+7,M*8:FG=FG+1 :rem 37
715 IFK=64THENM=M-2:GOTO800 :rem 241
716 IFK<>60THEN725 :rem 149
718 IFFG<2THEN800 :rem 156
720 F=1:FX=X:FY=Y+6:POKEV,FX:POKEV+1,FY:POKEV+21,3:FG=FG- :rem 77
    2 :rem 110
722 IFPEEK(V+16)=2THENPOKEV+16,3 :rem 80
723 IFFG<0THENFG=0 :rem 68
724 GOTO800 :rem 148
725 M=M+1:IFM>9THENM=9 :rem 194
730 IF(2ANDPEEK(V+16))AND(K=10ORR=13)THEN770 :rem 245
735 IFK=10THENX=X-M:IFX<30THENX=30 :rem 116
740 IFK=13THENX=X+M:IFX>255THENPOKEV+16,PE (V+16)+2:X=X- :rem 115
    255 :rem 86
750 IFK=12THENY=Y+M:IFY>200THENY=200 :rem 157
760 IFK=9THENY=Y-M:IFY<60THENY=60 :rem 9
765 GOTO800 :rem 7
770 IFK=10THENX=X-M:IFX<0THENPOKEV+16,PEEK(V+16)-2:X=255+ :rem 98
    X
780 IFK=13THENX=X+M:IFX>60THENX=60 :rem 7
800 REM VISUALIZZA E CONTROLLA LE COLLISIONI :rem 98
805 IFFG>9THENFG=9

```

```

810 POKEV+2,X:POKEV+3,Y           :rem 161
820 IFPEEK(V+31)AND2THEN9000       :rem 129
850 IFF<1THEN150                   :rem 164
852 IFF=2THEN860                   :rem 176
855 POKEUV,15:POKEUA,12:POKEUD,128:POKEUW,17:F=2:rem 253
860 FORK=0TO40STEP8:FY:FY+8:POKEV+1,FY:IFFY>220THEN900
                                     :rem 184
865 POKEUL,FY:POKEUH,6             :rem 166
870 IFPEEK(V+31)<>1THENNEXTK:GOTO990 :rem 2
875 NX=0:IFPEEK(V+16)AND1THENFX=FX+255:NX=1 :rem 159
880 Z=US+INT((FX-25)/8)+INT((FY-42)/8+1)*40 :rem 107
882 POKEUV,15:POKEUA,72:POKEUD,128:POKEUH,11 :rem 255
883 POKEUL,0:POKEUW,129           :rem 172
884 POKEV+4,FX:POKEV+5,FY:IFNXTHENPOKEV+16,PEEK(V+16)+4
                                     :rem 218
885 POKEV+21,6                     :rem 26
886 FORK=0TO3:POKEZ+K,32:POKEZ-40+K,32 :rem 64
887 NEXTK                           :rem 49
900 F=0:POKEV+21,2:IFNXTHENPOKEV+16,PEEK(V+16)-4 :rem 151
910 GOSUB9500                       :rem 232
990 GOTO150                          :rem 113
999 END                             :rem 130
3000 PRINT"{CLR}{ 5 GIU' }{ 7 SPAZI }{RVS}{YEL}{ 2 SPAZI }CO
      RSA NELL'IPERSPAZIO{ 2 SPAZI }{OFF}" :rem 142
3200 PRINTU0$"{GIU' }{ 7 SPAZI }PREMI UN TASTO PER GIOCARE"
                                     :rem 220
3210 GETM$:IFM$=""THEN3210         :rem 199
3220 RETURN                          :rem 167
5000 REM SUBROUTINE DI LETTURA DATI SPRITE :rem 96
5001 REM LA VARIABILE DI INIZIO DEI DATI E' "V" :rem 31
5002 V=53248                        :rem 96
5004 REM ALTERA LE FINE MEMORIA BASIC E L'INIZIO MEMORIA
      VARIABILI :rem 172
5005 POKE52,60:POKE56,60           :rem 88
5006 REM CARICA I DATI NEI BLOCCHI DA 240 IN SU :rem 231
5007 FORK=0TO2:FORJ=0TO62          :rem 35
5008 READA:POKE(240+K)*64+J,A:NEXTJ,K :rem 160
5010 REM SPRITE DEL MISSILE        :rem 108
5020 DATA0,0,0,0,0,0,0,0         :rem 149
5030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0         :rem 150
5040 DATA0,0,0,0,0,0,0,0         :rem 151
5050 DATA0,124,0,0,56,0,0,16     :rem 113
5060 DATA0,0,16,0,0,16,0,0       :rem 7
5070 DATA16,0,0,0,0,0,0,0        :rem 209
5080 DATA0,0,0,0,0,0,0,0         :rem 155
5090 DATA0,0,0,0,0,0,0,0         :rem 64
5110 REM SPRITE DELLA NAVETTA     :rem 247
5120 DATA0,0,0,126,60,126,62,24  :rem 12
5130 DATA124,30,24,120,15,24,240,7 :rem 163
5140 DATA153,224,1,255,128,0,255,0 :rem 173
5150 DATA0,255,0,127,255,254,63,255 :rem 235

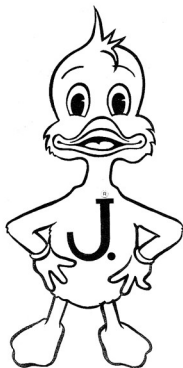
```

5160	DATA252,63,189,252,47,255,244,39	:rem	100
5170	DATA189,228,3,255,192,1,165,128	:rem	44
5180	DATA0,231,0,0,102,0,0,60	:rem	155
5190	DATA0,0,24,0,0,24,0	:rem	173
5210	REM SPRITE DELLA NAVETTA ESPLOSA	:rem	15
5220	DATA34,162,73,84,20,84,42,44	:rem	137
5230	DATA84,20,129,40,74,8,160,165	:rem	188
5240	DATA17,68,16,170,130,32,85,0	:rem	132
5250	DATA4,170,0,85,85,84,0,124	:rem	35
5260	DATA4,21,21,84,40,170,160,36	:rem	125
5270	DATA161,100,0,9,66,1,36,128	:rem	79
5280	DATA42,138,84,1,36,0,0,0	:rem	181
5290	DATA72,66,128,0,8,0,16	:rem	97
7000	REM *****	:rem	109
7002	REM CODICI COLORI	:rem	32
7005	REM (SONO USATI SOLO QUESTI COLORI)	:rem	166
7010	U0=0:U0\$="{BLK}":REM NERO	:rem	0
7020	U1=1:U1\$="{WHT}":REM BIANCO	:rem	241
7030	U2=2:U2\$="{RED}":REM ROSSO	:rem	246
7040	U3=5:U3\$="{GRN}":REM VERDE SCURO	:rem	106
7050	U4=6:U4\$="{BLU}":REM BLU SCURO	:rem	220
7060	U5=8:U5\$="{<1>":REM ARANCIONE	:rem	100
7070	U6=9:U6\$="{<2>":REM MARRONE	:rem	0
7080	U7=10:U7\$="{<3>":REM ROSA	:rem	77
7090	U8=13:U8\$="{<6>":REM VERDE CHIARO	:rem	77
7100	U9=14:U9\$="{<7>":REM BLU CHIARO	:rem	182
7110	UU=4:UU\$="{PUR}":REM VIOLA	:rem	162
7120	UR=12:UR\$="{<5>":REM GRIGIO CHIARO	:rem	196
7130	UE=7:UE\$="{YEL}":REM GIALLO	:rem	198
7140	UF=11:UF\$="{<4>":REM GRIGIO SCURO	:rem	130
7200	REM LOCAZIONI DI MAGGIORE IMPORTANZA	:rem	50
7210	US=1024:REM INIZIO SCHERMO CARATTERI	:rem	22
7220	UC=55296:REM INIZIO SCHERMO COLORI	:rem	116
7230	UG=55281:REM COLORE DI FONDO	:rem	143
7240	UB=55280:REM COLORE DI BORDO	:rem	138
7300	REM LOCAZIONI PER IL SUONO	:rem	102
7310	UV=54296:REM VOLUME PER TRE VOCI	:rem	182
7320	UA=54277:REM ATTACCO VOCE 1	:rem	35
7330	UD=54278:REM SUSTAIN VOCE 1	:rem	80
7340	UH=54273:REM BYTE ALTO VOCE 1	:rem	141
7350	UL=54272:REM BYTE BASSO VOCE 1	:rem	217
7360	UW=54276:REM FORMA D'ONDA VOCE 1	:rem	63
7400	RETURN	:rem	171
7500	REM *****	:rem	30
8000	REM SUBROUTINE PER LA PRODUZIONE DI SUONI	:rem	90
9000	REM NAVE COLPITA	:rem	227
9010	POKEV+40,U0:POKEV+4,X:POKEV+5,Y	:rem	213
9020	IFPEEK(V+16)AND2THENPOKEV+16,6	:rem	101
9030	POKEUV,15:POKEUA,15:POKEUD,63:POKEUH,7:POKEUL,20	:rem	97
9032	POKEUW,129	:rem	113

```

9035 FORK=0TO20:POKEV+40,U1:FORJ=1TO20:NEXTJ      :rem 22
9040 POKEV+40,U0:FORJ=1TO20:NEXTJ,K              :rem 170
9050 POKEV+21,6                                    :rem 67
9060 FORJ=0TO200:NEXTJ                             :rem 101
9070 POKEV+21,4                                    :rem 67
9080 FORJ=0TO200:NEXTJ:POKEV+21,0:POKEUW,128     :rem 236
9100 PRINTU0$;"{HOME} D I S T R U T T O"         :rem 100
9102 PRINT"{GIU'} HAI PERCORSO"INT(E*10)/10;" ANNI LUCE"
                                                    :rem 87
9110 PRINT" GIOCHI ANCORA (S/N)?"                 :rem 99
9111 FORZX=1TO10:GETA$:NEXT                       :rem 207
9120 GETA$:IFA$=" "THEN9120                        :rem 187
9130 IFA$="S"THENGOSUB9500:POKEUV,0:PRINT"{ 2 SPAZI}OK...
":RUN                                              :rem 224
9140 IFA$="N"THENGOSUB9600:PRINT"{CLR} GRAZIE PER AVER GI
OCATO CON ME. CIAO !":END                         :rem 120
9150 GOTO9120                                      :rem 212
9500 REM CANCELLA IL SUONO NELLA VOCE 1          :rem 216
9510 POKEUA,0:POKEUD,0:POKEUH,0:POKEUL,0:POKEUW,128:RETUR
N                                                  :rem 12
9600 POKE53270,PEEK(53270)OR8:RETURN             :rem 149

```



A TUTTA MUSICA CON

Musica dal computer
musica vera, musica tua!

Con l'unità periferica
SOUND BUGGY, e la tastierina
musicale SIEL da sovrapporre a
quella alfanumerica, il tuo
Commodore 64 si trasforma in
un'autentica band.

Se sei già esperto di musica
SOUND BUGGY ti porterà alla
perfezione. Se sei un principiante
diventerai, in pochi giorni,
concertista e arrangiatore,
comporrai musica tua e potrai
ascoltarla in una perfetta
registrazione elettronica,
collegandoti a ogni impianto
stereo, videotelevisivo,
monitor C 64.

UN ECCEZIONALE PACCHETTO DI PROGRAMMI

Grazie allo straordinario
software di SOUND BUGGY
potrai eseguire o comporre su 25
ritmi (12 preregistrati), e potrai
correggere, migliorare, registrare.

In più, tramite interfaccia
MIDI, SOUND BUGGY
comunica anche con expander,
sintetizzatori, sequencer ecc.

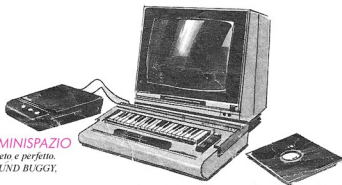
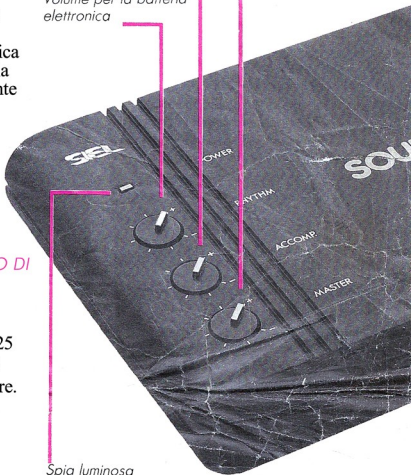
Insomma, SOUND BUGGY
è un vero prodigio dell'elettronica
servizio della tua creatività
musicale.

Volume generale

Volume per la parte
orchestrale

Volume per la batteria
elettronica

Spia luminosa
di corretta
alimentazione



Questa Cedula
rappresenta l'unico
modo di ordinare
SOUND BUGGY.
Ritagliala e spedisce
subito.

Usufruirai dello
speciale prezzo
bloccato fino al
31.12.85.

MAXI PRESTAZIONE IN MINISPAZIO

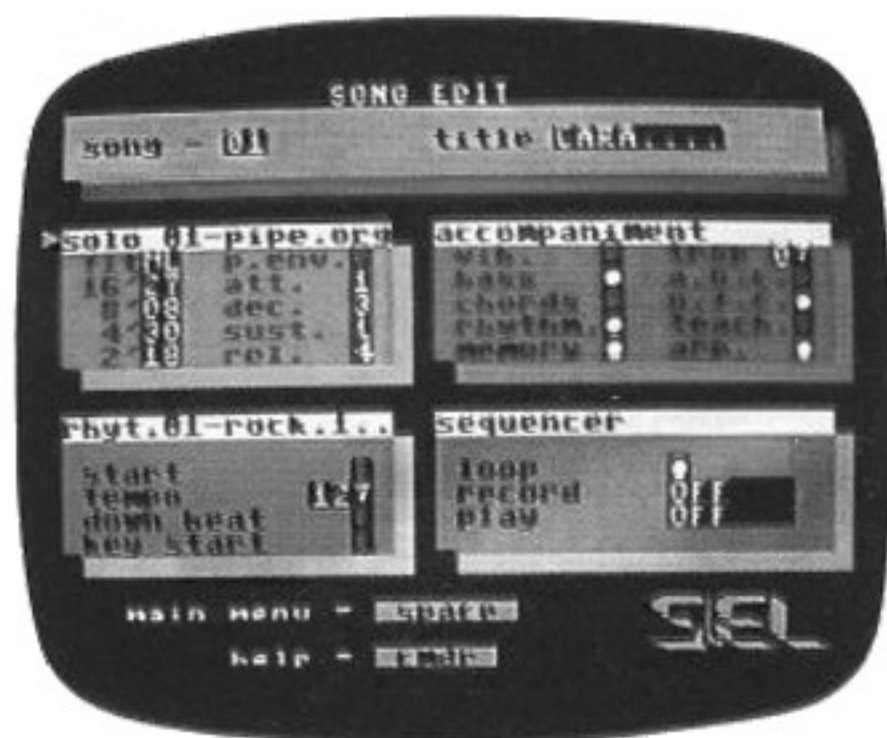
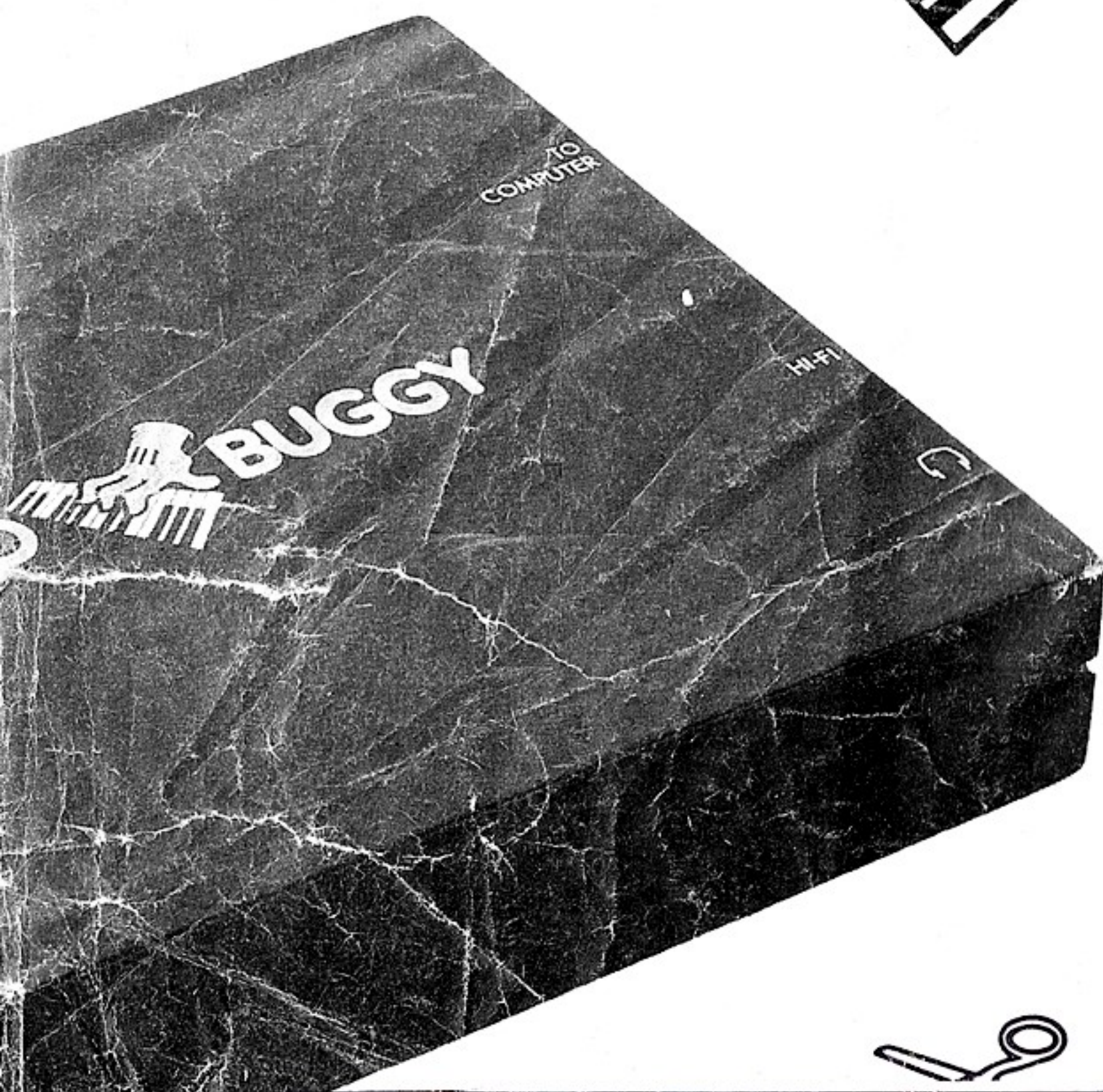
Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto.

Tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY,

minitastiera SIEL, il software.



SOUND BUGGY



Song Edit

È il cuore del SOUND BUGGY e permette di dirigere l'"orchestra". Infatti consente di intervenire in tempo reale, modificando i parametri relativi a: Solo, Rhythm, Accompaniment, Sequencer.

CEDOLA PRIVILEGIATA DI ACQUISTO SOUND BUGGY



Da inviare in busta chiusa a: **"Filodiretto SIEL"**
SIEL Società Industrie Elettroniche s.p.a.
CASELLA POSTALE 10823 - 20124 MILANO MI

Sì, desidero acquistare SOUND BUGGY, la vostra unità periferica per C 64. Speditemela contrassegno completa di **minitastiera**, **pacchetto software** sia su disco che su cassetta, **libretto istruzioni** al prezzo speciale di

L. 185.000 (includendo L. 27.650 IVA e L. 3.750 di spese postali). È inteso che il mio SOUND BUGGY sarà protetto da **Garanzia per 1 anno.**

Nome _____ Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Località _____

Data _____ Firma _____

(per i richiedenti occorre quella del genitore)