



PAPER

SOFT

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.soft editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

50

Anno 2 - N° 50 - 27 dicembre 1985

Attacco dal cosmo
64 Buon Natale
Merge & Renumber
Forte riflesso
Nuovi Caratteri per il tuo 64
Fuoco!
Campionato di lettura
I muratori

Guida per l'input dei programmi versioni C64

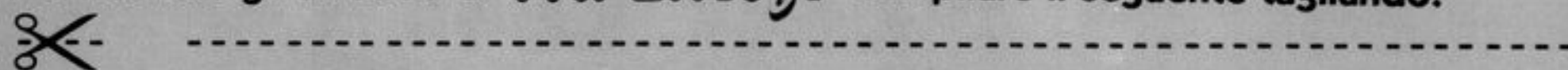
Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve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

re premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.

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>]	Q 7	
{ HOME }	CLR/HOME		{ PUR }	CTRL 5		[<8>]	Q 8	
{ SU }	SHIFT ↑ CRSR ↓		{ GRN }	CTRL 6		{ F1 }	F1	
{ GIU' }	↓ CRSR ↓		{ BLU }	CTRL 7		{ F2 }	F2	
{ SIN }	SHIFT ← CRSR →		{ YEL }	CTRL 8		{ F3 }	F3	
{ DES }	← CRSR →		[<1>]	Q 1		{ F4 }	F4	
{ RVS }	CTRL 9		[<2>]	Q 2		{ F5 }	F5	
{ OFF }	CTRL 0		[<3>]	Q 3		{ F6 }	F6	
{ BLK }	CTRL 1		[<4>]	Q 4		{ F7 }	F7	
{ WHT }	CTRL 2		[<5>]	Q 5		{ F8 }	F8	
{ RED }	CTRL 3		[<6>]	Q 6				

Per ricevere gli arretrati di **PAPER** 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

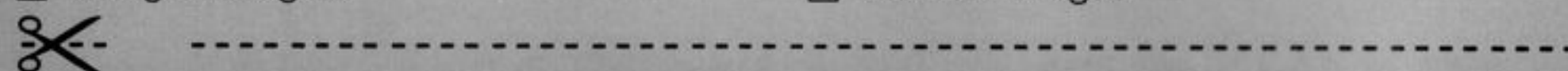
PAPER _____ Anno _____

PAPER dedicato a _____ Anno _____

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

assegno allegato

contanti allegati





C64

- 6 Attacco dal cosmo**
di John Smith trad. e adatt. di S. Albarelli
- 9 64 Buon Natale**
di P. O. Johnson trad. e adatt. di M. Anticoli
- 13 Merge & Renumber**
di H. Van Merk trad. e adatt. di P. Maffei
- 15 Forte riflesso**
di J. Collins trad. e adatt. di F. Sarcina
- 19 Nuovi caratteri per il tuo C64**
di V. Lopez trad. e adatt. di M. Anticoli
- 20 Fuoco!**
di S. Trick trad. e adatt. di M. Anticoli
- 24 Campionato di lettura**
di N. Finder trad. e adatt. di S. Dionigi
- 27 I muratori**
di Cynewulf Wicklow trad. e adatt. di S. Dionigi

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**

V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.80.841-68.80.842-68.80.843-
68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Mauro Cristuib 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:**

Tribunale di Milano
n° 178 del 30-03-1985

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

Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

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

STOP BUG

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 i 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
```


Attacco dal cosmo

Ancora una volta gli alieni stanno tentando di invadere il nostro amato pianeta con stormi di navette intelligentissime e altamente pericolose. Tu sei al comando dell'unica base terrestre munita di raggio laser rimasta a difendere il genere umano, e devi combattere e distruggere il maggior numero di navette aliene possibili.

Ce ne sono vari tipi: ci sono gli esastormi, formati da sei navette che volteggiano nel cielo lanciando pericolosissime bombe indistruttibili anche con il laser, che devono

essere evitate; ci sono poi gli stormi da attacco, che aleggiando discendono rapidamente verso il suolo.

Infine quando un esastormo viene completamente annientato compare la nave madre che riposiziona altre sei navette al posto di quelle distrutte.

Attenzione perché la vita è una sola, e durante il gioco dovrete perciò sfruttare al massimo le vostre capacità di reazione.

Ed ora mano alla tastiera e via!!

```

10 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"{CLR}{WHT}"           :rem 89
15 HS=0                                                    :rem 110
18 PRINT"{CLR}ATTENDERE, DEFINIZIONE CARATTERI.....":G
   OTO9000                                                :rem 20
20 GOSUB8000                                              :rem 170
21 X=15:SC=0:L=3:M=INT(RND(1)*18):G=3:H=INT(RND(1)*18)
                                                           :rem 111
30 A$=" AB AB AB AB AB AB " :B$=" CD CD CD CD CD CD " :C$="
   { 19 SPAZI }"                                         :rem 200
35 D$=" EF{ 2 SPAZI}EF " :QQ=1                          :rem 177
40 DI=1:Y=0:HI=0:CD$="{HOME}{ 21 GIU' }":SS=1024:CS=55296
                                                           :rem 113
80 PRINT"{HOME}"SPC(17)"{CYN}.RECORD."HS                :rem 132
100 IFQQ=1 THENAAS=B$:QQ=2:GOTO120                       :rem 249
110 IFQQ=2 THENAAS=A$:QQ=1                               :rem 243
120 PRINTLEFT$(CD$,4)SPC(Y)"{CYN}"AAS                   :rem 228
140 X=X-2*(PEEK(197)=23ANDX<31)+2*(PEEK(197)=12ANDX>1)
                                                           :rem 9
150 PRINTCD$TAB(X);"{ 2 SPAZI}NG{ 2 SPAZI}"             :rem 98
155 IFPEEK(197)=36 THENGOSUB1000:PRINT"{HOME}{CYN}PUNTI"SC
                                                           :rem 58

```

```

160 Y=Y+DI :rem 62
170 IFY=0ORY=21THENDI=-DI :rem 58
175 PRINTLEFT$(CD$,L+1)SPC(M)"{ 8 SPAZI}" :rem 17
180 L=L+1:M=M+INT(RND(1)*4)-INT(RND(1)*4) :rem 51
185 IFL=21THENL=3:D$=" EF{ 2 SPAZI}EF " :rem 61
186 IFM>32THENM=31 :rem 59
187 IFM<8THENM=9 :rem 226
188 PRINTLEFT$(CD$,L+1)SPC(M)"{RED}"D$ :rem 153
190 PRINTLEFT$(CD$,G+1)SPC(H)"{ 2 SPAZI}" :rem 4
200 G=G+3:PRINTLEFT$(CD$,G+1)SPC(H)"LM":IFG<>21THEN210 :rem 167
201 G=3:PRINTCD$SPC(H)"{ 2 SPAZI}":H1=H:H=INT(RND(1)*17)+ :rem 6
1 :rem 153
202 IFH1=X+3ORH1=X+2ORH1=X+1THEN4000 :rem 119
210 REM :rem 93
300 GOTO100 :rem 188
1000 IFPEEK(SS+X+122)<>32THENHI=1 :rem 45
1005 IFPEEK(SS+X+2+L*40)<>32THEN1080 :rem 48
1007 IFPEEK(SS+X+3+L*40)<>32THEN1080 :rem 115
1009 FORZZ=20TO2STEP-1 :rem 78
1020 POKESS+ZZ*40+X+2,103:POKECS+ZZ*40+X+2,1 :rem 3
1030 NEXT :rem 212
1031 FORZZ=20TO2STEP-1:POKESS+X+2+ZZ*40,32:NEXT :rem 133
1040 IFHI<>1THEN1050 :rem 36
1041 XY=X-Y+2:IFXY<1THENXY=1 :rem 50
1042 A$=LEFT$(A$,XY-1)+"{ 3 SPAZI}"+MID$(A$,XY+3) :rem 54
1043 B$=LEFT$(B$,XY-1)+"{ 3 SPAZI}"+MID$(B$,XY+3) :rem 212
1045 SC=SC+10:PRINTLEFT$(CD$,4)SPC(X+1)"{RED}{ 3 H}" :rem 193
1046 FORDL=1TO50:NEXTDL :rem 52
1048 PRINTLEFT$(CD$,4)SPC(X+1)"{ 3 SPAZI}" :rem 196
1050 HI=0 :rem 84
1055 IFA$=C$THEN2000 :rem 167
1060 RETURN :rem 238
1080 IFG=1THENIFH=X+1ORH=X+2THENRETURN :rem 141
1081 FORZZ=20TOLSTEP-1 :rem 86
1082 POKEZZ*40+SS+X+2,103:POKECS+ZZ*40+X+2,1 :rem 11
1083 NEXT :rem 246
1084 FORZZ=20TOLSTEP-1:POKESS+X+2+ZZ*40,32:NEXT :rem 197
1090 MX=X-M+2:IFMX<1THENRETURN :rem 82
1130 D$=LEFT$(D$,MX-1)+"{ 4 SPAZI}"+MID$(D$,MX+4):SC=SC+2 :rem 193
0 :rem 192
1131 PRINTLEFT$(CD$,L+1)SPC(X+1)"{ 4 H}" :rem 167
1135 FORDL=1TO50:NEXTDL :rem 166
1137 PRINTLEFT$(CD$,L+1)SPC(X+1)"{ 4 SPAZI}" :rem 241
1140 RETURN :rem 44
2000 PRINTLEFT$(CD$,4)SPC(Y)C$ :rem 44
2010 FORF=0TO25:PRINT"{HOME}{ 8 GIU' }"SPC(F)"{ 2 SPAZI}I
JK" :rem 44

```



```

2020 IFF<>0ANDF<>3ANDF<>6ANDF<>9ANDF<>12ANDF<>15THEN2040
:rem 130
2022 FORI=6TO2STEP-2:PRINTLEFT$(CD$,I+1)SPC(F+1)"
{ 2 SPAZI}":NEXTI:PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}"SPC(F+1)"
{CYN}AB"
:rem 43
2040 NEXTF
:rem 75
2042 FORF=25TO34STEP2
:rem 17
2046 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}"SPC(F)"{ 3 SPAZI}IJK":rem 87
2048 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}"SPC(28)"{ 5 SPAZI}":GOTO30
:rem 245
3000 IFMID$(D$,2)<>"E"THEN3080
:rem 228
3050 RETURN
:rem 168
3080 IFG=1ANDH=X+2ORH=X+1THENRETURN
:rem 5
3160 RETURN
:rem 170
4000 FORF=1TO65:PRINTLEFT$(CD$,22)SPC(X);"{WHT}{ 5 H}
{ 5 SIN}{ 6 SPAZI}"
:rem 27
4040 IFSC>HSTHENHS=SC
:rem 99
4050 PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}"TAB(15)"{RVS}{YEL}FINE GIOCO"
:rem 108
4060 PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}PREMI UN TASTO PER GIOCARE ANC
ORA."
:rem 208
4070 POKE198,0:WAIT198,1
:rem 102
4080 PRINT"{WHT}{CLR}":GOTO21
:rem 11
4999 END
:rem 182
8000 PRINT"{CLR}"TAB(12)"{WHT}ATTACCO DAL COSMO":PRINTTAB
(12)"{ 17 *}"
:rem 167
8060 PRINT"{ 3 GIU'}{RED}USA QUESTI TASTI PER MUOVERTI E
SPARARE:{ 2 GIU'}{YEL}Z.....SINISTRA"
:rem 75
8065 PRINT"{GIU'}X.....DESTRA":PRINT"{GIU'}M.....
.....FUOCO"
:rem 215
8070 PRINT"{GIU'}{ 6 SPAZI}PREMI UN TASTO PER INIZIARE.":
POKE198,0:WAIT198,1:PRINT"{CLR}":RETURN
:rem 89
8999 STOP
:rem 41
9000 IFPEEK(56)=48THENPOKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12:GO
TO9500
:rem 113
9002 POKE56,48:POKE52,48:CLR:POKE56334,PEEK(56334)AND254:
POKE1,PEEK(1)AND251
:rem 219
9003 FORF=0TO2047:POKE12288+F,PEEK(53248+F):NEXT:POKE1,PE
EK(1)OR4
:rem 137
9004 POKE56334,PEEK(56334)OR1
:rem 122
9006 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12
:rem 238
9008 FORF=0TO111:READA:POKE12808+F,A:NEXT
:rem 251
9010 DATA34,35,36,62,15,7,2,14
:rem 236
9020 DATA36,196,228,252,240,224,64,112
:rem 131
9030 DATA2,3,7,63,39,39,34,3
:rem 145
9040 DATA64,192,32,124,228,228,68,192
:rem 95
9050 DATA128,166,242,123,61,47,39,3
:rem 243
9060 DATA1,101,79,222,188,244,196,192
:rem 93
9070 DATA0,240,248,252,254,6,6,6
:rem 88
9073 DATA145,82,0,3,192,0,74,145
:rem 89
9080 DATA7,31,127,170,170,127,31,7
:rem 185

```


9090	DATA255,255,255,170,170,255,255,255	:rem	248
9100	DATA192,240,252,170,170,252,240,192	:rem	222
9110	DATA18,19,18,28,4,2,1,1	:rem	135
9120	DATA72,200,72,56,32,64,128,128	:rem	238
9300	DATA1,31,63,127,255,193,192,192	:rem	35
9500	GOTO20	:rem	105

64 Buon Natale

C64

Anche questo Natale è alle porte. Con il nostro magnifico C64 bisogna aiutare il povero Babbo Natale, che in questo periodo è molto indaffarato. Per far ciò devi far sì che Babbo Natale raccolga i regali che cadono dal cielo e li porti nelle case.

Mediante i tasti Z e X è possibile

spostare la slitta rispettivamente a sinistra e a destra. Con la barra spaziatrice invece si lasciano cadere i regali, presi precedentemente, nel caminetto simulato dai due punti ":".

Una canzoncina in tema natalizio verrà eseguita dal tuo C64 all'inizio e alla fine della partita. Buon Natale!!

1	REM **** BUON NATALE !!!! ****	:rem	210
2	REM **** DA PAPERSOFT !!!! ****	:rem	35
3	POKE53280,1:POKE53281,1	:rem	138
5	PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."	:rem	60
7	POKE52,48:POKE56,48:CLR	:rem	236
10	HS=0:DIMD\$(40)	:rem	154
11	AT\$="{HOME}{ 25 GIU' }"	:rem	88
12	GOSUB9000:GOSUB8000:GOSUB9300	:rem	180
15	SK=.98:S=0	:rem	218
20	A\$="#":B\$="\$":C\$="%":X=26	:rem	46
21	FORT=0TO40:D\$(T)=" ":NEXTT	:rem	167
25	G=2:H=INT(RND(1)*36)+2	:rem	110
26	PRINT"{WHT}{HOME}"SPC(24)"RECORD : "HS	:rem	198
27	P=0	:rem	38
28	PRINT"{WHT}{HOME}REGALI : "S	:rem	148
30	KY=PEEK(197):IFKY=23THENX1=X-2*(X<37):A\$="&":B\$=" ' ":C\$=" ("	:rem	103
35	IFKY=12THENX1=X+2*(X>1):A\$="#":B\$="\$":C\$="%"	:rem	246


```

37 PRINTLEFT$(AT$,11)" { 40 SPAZI}" :rem 34
40 IFX1<>XTHENPRINTLEFT$(AT$,11)SPC(X)" ":POKEVO+18,129 :rem 46
42 PRINTLEFT$(AT$,11)SPC(X1)CHR$(28)A$CHR$(5)B$CHR$(28)C$ :rem 140
   :X=X1:POKEVO+18,128
50 IFP=0THENGOSUB200 :rem 242
60 IFG=16THENIFPEEK(1664+H)=58THEN1000 :rem 242
61 IFG=16THENIFPEEK(1664+H)<>58THEN2000 :rem 49
65 IFG=16THENPRINTLEFT$(AT$,G)SPC(H)" ";:G=2:H=INT(RND(1) :rem 172
   *36)+2
70 IFP=1THENIFKY=60THENG=10:H=X+(A$="&")-3*(A$="#"):P=0 :rem 71
80 IFRND(1)>SKTHENGOSUB300 :rem 123
90 GOTO30 :rem 5
200 POKEVO+1,30-G:POKEVO+4,33 :rem 196
205 G=G+1:PRINTLEFT$(AT$,G-1)SPC(H)" "; :rem 173
210 PRINTLEFT$(AT$,G)SPC(H)""); :rem 19
220 IFG=11THENIFH=X+2ORH=X+1ORH=XTHENP=1 :rem 70
230 POKEVO+4,0 :rem 36
249 RETURN :rem 127
300 REM :rem 119
305 Q=INT(RND(1)*9)+1:E=INT(RND(1)*4) :rem 67
310 PRINTLEFT$(AT$,20)SPC(Q*4-E+1)" {RVS} {RED} {OFF}" :rem 192
320 IFD$(Q*4-3)="P"ANDD$(Q*4-2)="P"ANDD$(Q*4-1)="P"ANDD$( :rem 143
   Q*4)="P"THEN2000
349 RETURN :rem 128
880 GOSUB11040 :rem 22
1000 REM :rem 165
1005 PRINTLEFT$(AT$,G)SPC(H)" "; :rem 29
1010 IFPEEK(1864+H)=169THEN25 :rem 128
1015 S=S+1:POKEVO+8,10+S:FORTT=1TO50:POKEVO+11,33:NEXTTT :rem 59
   POKEVO+11,32
1020 PRINTLEFT$(AT$,22)SPC(H)" {RVS} {WHT}) {OFF}" :rem 206
1025 FORF=3TO37STEP4:IFPEEK(1864+F)=169THENNEXTF:SK=SK-.0 :rem 193
   2:GOSUB9300:GOTO20
1030 GOTO25 :rem 100
2000 REM :rem 166
2010 IFPEEK(1864+H)<>169THEN6000 :rem 29
2020 GOTO30 :rem 96
2499 RETURN :rem 184
6000 REM :rem 170
6002 FORTT=10TO2STEP-.5 :rem 150
6005 PRINTLEFT$(AT$,TT)SPC(X1)CHR$(28)A$CHR$(5)B$CHR$(28) :rem 223
   C$:POKEVO+18,128
6007 PRINTLEFT$(AT$,TT+1)SPC(X1)" { 3 SPAZI}" :rem 231
6010 NEXTTT :rem 174
6015 PRINTLEFT$(AT$,2)SPC(X1)" { 3 SPAZI}" :rem 20
6020 IFS>HSTHENHS=S :rem 221
6025 PRINTLEFT$(AT$,G)SPC(H)" "; :rem 36
6030 PRINTLEFT$(AT$,22)SPC(Q*4)" {WHT} - " :rem 155

```



```

6035 PRINTLEFT$(AT$,10)SPC(15)"{RVS}{WHT}GAME OVER"
:rem 143
6040 PRINTSPC(6)CHR$(8)"{ 3 GIU' }{BLK}{RVS}PREMI UN TASTO
PER GIOCARE{OFF}"
:rem 133
6060 POKE198,0:FORT=1TO1000:NEXTT:POKE198,0
:rem 116
6070 XX=-1:GOSUB11042:GOSUB9300:GOTO15
:rem 41
8000 PRINT"{CLR}{BLK}{ 3 SPAZI}ASCOLTA QUESTA DOLCE MUSIC
HETTA!!"
:rem 54
8104 PRINTTAB(7)"{BLK}{ 3 GIU' }PREMI UN TASTO PER GIOCARE
"
:rem 76
8105 GOSUB11000
:rem 64
8850 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12
:rem 244
8999 RETURN
:rem 195
9000 REM
:rem 173
9005 POKE53265,PEEK(53265)OR64
:rem 180
9010 POKE56334,PEEK(56334)AND254
:rem 19
9020 POKE1,PEEK(1)AND251
:rem 105
9025 FORI=0TO511:POKE12288+I,PEEK(53248+I):NEXTI
:rem 103
9030 FORI=0TO7:POKE12288+8*32+I,0:NEXT
:rem 236
9035 FORI=0TO7:POKE12288+8*31+I,255:NEXT
:rem 92
9040 FORI=0TO8*11-1:READA:POKE12568+I,A:NEXT
:rem 143
9050 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1
:rem 189
9070 RETURN
:rem 176
9300 PRINT"{CLR}{WHT}":POKE53280,0:POKE53281,0
:rem 196
9305 POKE53282,0:POKE53283,2:POKE53284,0
:rem 247
9307 FORX=2TO34STEP4
:rem 251
9310 PRINTLEFT$(AT$,17)SPC(X+1)":
:rem 176
9320 PRINTLEFT$(AT$,18)SPC(X+1)"{PUR}*+"
:rem 105
9330 PRINTLEFT$(AT$,19)SPC(X)"*←←←←"
:rem 49
9340 PRINTLEFT$(AT$,20)SPC(X)"{WHT}{RVS},,,,{OFF}"
:rem 112
9350 PRINTLEFT$(AT$,21)SPC(X)"{RED}←←←←←"
:rem 177
9360 PRINTLEFT$(AT$,22)SPC(X)"←←←←←"
:rem 151
9370 PRINTLEFT$(AT$,23)SPC(X)"←←←←←"
:rem 153
9380 PRINTLEFT$(AT$,24)SPC(X)"←←←←←"
:rem 155
9390 NEXTX
:rem 108
9499 RETURN
:rem 191
10000 DATA0,0,1,0,0,0,0,0
:rem 192
10010 DATA192,64,160,224,127,126,99,82
:rem 132
10020 DATA8,28,8,124,156,72,63,128
:rem 187
10030 DATA16,56,16,62,56,18,252,1
:rem 129
10040 DATA3,2,5,7,254,126,198,74
:rem 85
10050 DATA0,0,128,0,0,0,0,0
:rem 47
10060 DATA0,0,0,54,54,0,54,54
:rem 169
10070 DATA0,1,3,7,15,31,63,127
:rem 222
10080 DATA0,128,192,224,240,248,252,254
:rem 174
10090 DATA255,220,73,65,64,0,0,0
:rem 71
10099 DATA24,60,86,60,24,126,255,255
:rem 40
11000 REM
:rem 214
11005 VO=54272:W1=32:POKEVO+5,13:POKEVO+6,123:POKEVO+24,1
:rem 161
5

```



```

11007 POKEVO+12,9:POKEVO+13,246:W2=16 :rem 140
11009 POKEVO+19,9:POKEVO+20,129:POKEVO+15,20 :rem 89
11010 FORT=1TO8:READL(T),H(T):NEXTT :rem 164
11020 FORT=1TO7:READN(T):NEXTT :rem 141
11030 V1=PEEK(63):V2=PEEK(64):V3=PEEK(65):V4=PEEK(66)
:rem 59
11040 READXX,YY :rem 160
11042 IFXX=-1THENPOKE63,V1:POKE64,V2:POKE65,V3:POKE66,V4:
GOTO11040 :rem 80
11045 POKEVO,H(XX):POKEVO+1,L(XX) :rem 39
11047 POKEVO+7,H(XX)+22:POKEVO+8,L(XX) :rem 33
11050 POKEVO+4,W1+1:POKEVO+11,W2+1 :rem 230
11052 FORTT=1TO25:NEXTTT :rem 33
11055 POKEVO+4,W1:POKEVO+11,W2 :rem 51
11060 FORTT=1TON(YY)/2:NEXTTT :rem 107
11070 GETA$:IFA$<>" "THENRETURN :rem 57
11080 GOTO11040 :rem 41
12010 DATA19,63,21,154,22,227,25,177,28,214,32,94,34,75,3
8,126 :rem 33
12020 DATA100,137,225,350,475,725,825 :rem 81
12030 DATA6,1,6,1,6,3,6,1,6,1,6,3,6,1,8,1,4,1,5,1,6,5
:rem 32
12040 DATA7,1,7,1,7,1,7,1,7,1,6,1,6,1,6,1,6,1,5,1,5,1,6,1
,5,3,8,3 :rem 95
12050 DATA6,1,6,1,6,3,6,1,6,1,6,3,6,1,8,1,4,1,5,1,6,5
:rem 34
12060 DATA7,1,7,1,7,1,7,1,7,1,6,1,6,1,6,1,8,1,8,1,7,1,5,1
,4,3,4,3 :rem 98
12070 DATA4,1,5,1,4,3,2,3,7,3,5,3,4,7 :rem 36
12080 DATA4,1,5,1,4,1,5,1,4,3,7,3,6,7 :rem 37
12090 DATA3,1,4,1,3,3,1,3,6,3,5,3,4,7 :rem 33
12095 DATA4,1,5,1,4,1,5,1,4,3,5,3,2,7 :rem 37
12100 DATA4,1,5,1,4,3,2,3,7,3,5,3,4,7 :rem 30
12110 DATA4,1,5,1,4,1,5,1,4,3,7,3,6,7 :rem 31
12120 DATA3,1,4,1,3,3,1,3,6,3,5,3,4,7 :rem 27
12130 DATA4,1,5,1,4,1,5,1,4,3,8,3,7,7 :rem 35
12140 DATA -1,-1,-1 :rem 132

```


Merge & Renumber

Queste due utility permettono di sopperire ad alcune carenze del Basic del C64 per quanto riguarda l'editing dei programmi. Con la prima routine, infatti, potrete caricare un programma Basic senza cancellare quello già presente in memoria (effettuando quindi il "merge", cioè l'unione dei due programmi). La seconda, invece, vi offre la possibilità di rinumerare le linee di un programma, aggiornando contemporaneamente gli indirizzi contenuti nelle istruzioni di "salto", vale a dire GOSUB, GOTO, ON... GOTO, ecc.

Il programma "Merge" va digitato e salvato PRIMA di farlo "girare"; chi utilizza il disk drive tolga la parola REM alla linea 150. La routine si attiva una volta per tutte caricandola e dando il RUN; così facendo un programmino in linguaggio macchina viene memorizzato in fondo alla RAM Basic, modificandone i puntatori. A questo punto, se si desidera "concatenare" due programmi Basic, uno presente in memoria e l'altro registrato su cassetta o disco, è sufficiente digitare

SYS 40705 "nome programma" (da nastro)

SYS 40705 "nome programma",8 (da disco)

Fate però attenzione ai "range" dei numeri di linea dei programmi da

concatenare: se infatti non sono disgiunti possono verificarsi inconvenienti molto spiacevoli. Ad esempio, un programma i cui numeri di linea vanno da 10 a 1000 non può essere concatenato ad un programma il cui range sia 100-2000; prima di effettuare il merge sarà necessario rinumerare uno dei due programmi. Inoltre, se abbiamo un programma A con range 10-500 e un programma B con range 1000-2000, dovremo prima caricare A e poi effettuare il merge con B; infatti, dato che i programmi vengono caricati uno di seguito all'altro, se facessimo il contrario avremmo i numeri di linea "alti" prima di quelli "bassi", e il programma risultante non potrebbe venir eseguito correttamente.

Il programma "Renumber" è interamente scritto in Basic e numerato a partire dalla linea 63000, in modo da poter coesistere praticamente con qualsiasi altro programma Basic (infatti in genere non vengono mai usati numeri di linea così alti). Il programma da rinumerare, una volta caricato in memoria, deve venir sottoposto ad un piccolo "adattamento", che consiste nel modificare gli indirizzi delle istruzioni di "salto" in modo che essi siano sempre composti da 5 cifre (esempio: GOTO 20 deve essere sostituito con GOTO 00020). "Renumber" va poi concatenato tramite un merge

al programma da rinumerare, ed attivato digitando RUN 63000. Eventuali errori commessi nella correzione degli indirizzi vengono segnalati bloccando l'elaborazione; dopo aver provveduto alla correzione, digitare nuovamente RUN 63000. Quando la rinumerazione è completa appare il mes-

saggio "FATTO"; abbiate un po' di pazienza perché il procedimento può richiedere anche diversi minuti. I numeri di linea partono ora da 10000 ed hanno incremento 10; il programma rinumerato può quindi venir salvato dopo aver cancellato manualmente le linee del "Renum-ber" (63000-63360).

Merge

```

100 POKE55,0:POKE56,159:CLR:PRINT"{CLR}"           :rem 222
110 S=40705:FORJ=STOS+78:READV                       :rem 89
120 C=C+V:POKEJ,V:NEXT                              :rem 133
130 IFC<>8756THENPRINT"ERRORE NELLE DATA":END      :rem 36
140 PRINT"PER EFFETTUARE IL MERGE:":PRINT"{GIU'}SYS40705"
    CHR$(34)"NOME"CHR$(34);                          :rem 178
150 REM PRINT",8"                                     :rem 175
160 DATA169,0,133,10,32,212,225,165                :rem 220
170 DATA43,72,165,44,72,56,165,45                  :rem 147
180 DATA233,2,133,43,165,46,233,0                  :rem 125
190 DATA133,44,169,0,133,185,166,43                 :rem 240
200 DATA164,44,169,0,32,213,255,176                 :rem 232
210 DATA14,134,45,132,46,32,51,165                 :rem 174
220 DATA104,133,44,104,133,43,96,170                :rem 16
230 DATA201,4,144,244,240,10,104,133                :rem 0
240 DATA44,104,133,43,24,108,0,3                   :rem 65
250 DATA164,186,136,240,209,208,239                 :rem 246
260 PRINT:NEW                                         :rem 73

```

Renumber

```

63000 CLR:DIMZZ(500,1):IN=2049:LA=IN:PP=LA          :rem 1
63010 DEFFNDH(X)=PEEK(X)+256*PEEK(X+1)              :rem 185
63020 DEFFNH1(X)=XAND255                            :rem 132
63030 DEFFNH2(X)=INT(X/256)                          :rem 31
63040 IFPP<>FNDH(LA)THEN63080                       :rem 212
63050 LA=FNDH(LA):NL=FNDH(LA+2):IFNL=63000THEN63270
                                                    :rem 252
63060 IFPEEK(LA+5)=143THENPP=FNDH(LA):GOTO63050    :rem 65
63070 PP=PP+4                                        :rem 220
63080 IFPEEK(PP)<>167THEN63120                       :rem 233
63090 S=0:IFPEEK(PP+1)=32THENS=1                    :rem 143
63100 IFPEEK(PP+1+S)<48ORPEEK(PP+1+S)>57THEN63260
                                                    :rem 140
63110 GOTO63130                                      :rem 49
63120 IFPEEK(PP)<>137ANDPEEK(PP)<>141THEN63260      :rem 223
63130 S=0:IFPEEK(PP+1)=62THENS=1                    :rem 141
63140 GG$="":FORI=1+STO5+S:IFPEEK(PP+I)<48ORPEEK(PP+I)>57
    THEN63250                                         :rem 220

```



```

63150 GG$=GG$+CHR$(PEEK(PP+I)):NEXT :rem 32
63160 GG=VAL(GG$):L1=IN:L2=FNDH(IN+2):LL=10000 :rem 150
63170 IFL2=63000THENPRINT"LINEA NON DEFINITA ALLA LINEA";
NL:END :rem 69
63180 IFL2=GGTHEN63220 :rem 6
63190 L1=FNDH(L1):L2=FNDH(L1+2):LL=LL+10 :rem 30
63200 IFPEEK(L1+4)=143ANDPEEK(L1+5)=35THENLL=1000*INT((LL
+1000)/1000) :rem 108
63210 GOTO63170 :rem 54
63220 ZZ(ZI,0)=LL:ZZ(ZI,1)=PP+S:ZI=ZI+1 :rem 137
63230 IFPEEK(PP+S+6)=44THENPP=PP+6+S:GOTO63130 :rem 34
63240 GOTO63260 :rem 57
63250 PRINT"COMANDO NON STANDARD ALLA LINEA";NL:END
:rem 119
63260 PP=PP+1:GOTO63040 :rem 74
63270 LA=IN:LL=10000 :rem 99
63280 IFPEEK(LA+4)=143ANDPEEK(LA+5)=35THENLL=1000*INT((LL
+1000)/1000) :rem 148
63290 IFFNDH(LA+2)=63000THEN63320 :rem 81
63300 POKELA+2,FNH1(LL):POKELA+3,FNH2(LL) :rem 174
63310 LL=LL+10:LA=FNDH(LA):GOTO63280 :rem 110
63320 IFZI=0THEN63360 :rem 206
63330 FORI=0TOZI-1 :rem 64
63340 FORJ=1TO5:POKEZZ(I,1)+J,ASC(MID$(STR$(ZZ(I,0)),J+1)
):NEXT :rem 6
63350 NEXT :rem 64
63360 PRINT"FATTO":END :rem 98

```

Forte riflesso

Questo gioco per due persone ti permetterà, organizzando tornei all'italiana, di stabilire chi tra i tuoi amici ha i migliori riflessi e il miglior colpo d'occhio.

Ogni giocatore, per fare spostare la propria squadra di tiro alla fune allontanandola da un burrone, deve colpire, quando è il proprio tur-

no (i turni sono sempre alternati) una croce posta nella parte bassa dello schermo. Si usano i tasti "A" e "L".

Spiegazioni più dettagliate sul funzionamento di FORTE RIFLESSO sono contenute nel listato, per cui ti rimandiamo a questo. Buon divertimento!

```

5 GOSUB9000 :rem 126
10 GOSUB8000 :rem 169

```



```

20 GOSUB7000 :rem 169
50 T=1024:MM=119 :rem 105
1000 POKET,MM:T=1024+23*40+(RND(1)*38+1):MM=PEEK(T):POKET
,91:M=0 :rem 175
1005 POKES+4,32:POKES+4,33 :rem 229
1010 FORF=0TO39:L=M:M=PEEK(1024+F):POKE1024+F,137
:rem 85
1015 POKES+1,70-F :rem 171
1020 IFL<>0THENPOKE1024+F-1,L :rem 180
1025 FORH=0TO10:NEXT :rem 225
1030 GETA$:IFA$="A"THENPOKE1024+F,138:GOTO2000 :rem 140
1040 NEXT:POKE1024+F-1,M:GOTO3000 :rem 178
2000 POKE1024+F,M:POKES+4,32 :rem 78
2010 FORG=1TO24:L=M:PO=1024+40*G+F:M=PEEK(PO):POKEPO,138:
POKEPO-40,L :rem 128
2020 IFM=91THEN2100 :rem 57
2030 NEXT:POKEPO,M:GOTO3000 :rem 187
2100 POKEPO,M :rem 10
2110 Y=Y-1 :rem 17
2120 PRINTLEFT$(DN$,18);LEFT$(AC$,Y);A$(1);J$;B$(1);" "
:rem 178
2130 PRINTLEFT$(DN$,19);LEFT$(AC$,Y);A$(2);SP$;B$(2);" ."
:rem 15
2140 IFPEEK(1024+702)<>133THEN3000 :rem 90
2145 POKES+4,32:POKES+4,33:POKES+1,10 :rem 144
2150 U=21:PRINTLEFT$(DN$,18);LEFT$(AC$,U+1);"{ 2 R}"
:rem 242
2155 PRINTLEFT$(DN$,19);LEFT$(AC$,U+1);"{ 2 SPAZI}":GOSUB
6000 :rem 165
2160 IFTB=.02THENB$(1)="{RVS}EFEF{OFF}":B$(2)="{RVS}GHGH
{OFF}":SP$=SP$+"{ 2 SPAZI}":J$=J$+"{ 2 R}" :rem 77
2170 IFTB=.002THENB$(1)="{RVS}EF{OFF}":B$(2)="{RVS}GH
{OFF}":SP$=SP$+"{ 2 SPAZI}":J$=J$+"{ 2 R}" :rem 100
2180 IFTB=.0002THENW=1:GOTO6500 :rem 79
2190 TB=TB/10 :rem 197
3000 POKET,MM:T=1024+23*40+(RND(1)*38+1):MM=PEEK(T):POKET
,91:M=0 :rem 177
3005 POKES+4,32:POKES+4,33 :rem 231
3010 FORF=39TO0STEP-1:L=M:M=PEEK(1024+F):POKE1024+F,137
:rem 241
3015 POKES+1,70-39+F :rem 68
3020 IFL<>0THENPOKE1024+F+1,L :rem 180
3025 FORH=0TO10:NEXT :rem 227
3030 GETA$:IFA$="L"THENPOKE1024+F,138:GOTO4000 :rem 155
3040 NEXT:POKE1024+F+1,M:GOTO1000 :rem 176
4000 L=M:POKES+4,32 :rem 70
4010 FORG=1TO24:L=M:PO=1024+40*G+F:M=PEEK(PO):POKEPO,138:
POKEPO-40,L :rem 130
4020 IFM=91THEN4100 :rem 61
4030 NEXT:POKEPO,M:GOTO1000 :rem 187
4100 POKEPO,M :rem 12

```



```

4110 Y=Y+1 :rem 17
4120 PRINTLEFT$(DN$,18);LEFT$(AC$,Y-1);" ";A$(1);J$;B$(1) :rem 18
4130 PRINTLEFT$(DN$,19);LEFT$(AC$,Y-1);" ";A$(2);SP$;B$(2) :rem 111
) :rem 111
4140 IFPEEK(1024+697)<>130THEN1000 :rem 100
4145 POKES+4,32:POKES+4,33:POKES+1,10 :rem 146
4150 U=18:PRINTLEFT$(DN$,18);LEFT$(AC$,16);"{ 2 R}" :rem 176
) :rem 176
4155 PRINTLEFT$(DN$,19);LEFT$(AC$,16);"{ 2 SPAZI}":GOSUB6 :rem 93
000
4160 IFTA=.02THENA$(1)="{RVS}ABAB{OFF}":A$(2)="{RVS}CDCD :rem 44
{OFF}":SP$=SP$+"{ 2 SPAZI}":J$=J$+"{ 2 R}"
4170 IFTA=.002THENA$(1)="{RVS}AB{OFF}":A$(2)="{RVS}CD :rem 83
{OFF}":SP$=SP$+"{ 2 SPAZI}":J$=J$+"{ 2 R}"
4180 IFTA=.0002THENW=2:GOTO6500 :rem 81
4190 TA=TA/10:GOTO1000 :rem 249
6000 FORF=19TO24:PRINTLEFT$(DN$,F);LEFT$(AC$,U);"{RVS}KL :rem 17
{GIU'}{ 2 SIN}MN{OFF}";
6010 IFF>19THENPRINTLEFT$(DN$,F-1);LEFT$(AC$,U);" :rem 228
{ 2 SPAZI}";
6015 FORI=0TO5:NEXT :rem 186
6020 NEXT:PRINTLEFT$(DN$,F);LEFT$(AC$,U);"{SU}{ 2 SPAZI} :rem 107
{GIU'}{ 2 SIN}{RVS}KL{OFF}";
6025 FORI=0TO5:NEXT :rem 187
6030 PRINTLEFT$(DN$,F);LEFT$(AC$,U);"{ 2 SPAZI}"; :rem 220
) :rem 220
6040 RETURN :rem 170
6500 FORC=0TO20:POKES+1,10:FORJ=0TO50::NEXT:POKES+1,20:FO :rem 23
RJ=0TO50:NEXT:NEXT
6505 POKES+4,32:POKE198,0 :rem 169
6510 PRINT"{CLR}MOLTO BENE GIOCATORE ";W;" - HAI VINTO!" :rem 51
) :rem 51
6520 PRINT"{ 3 GIU'}PREMI UN TASTO PER RIGIOCARE":POKE198 :rem 95
,0
6530 GETA$:IFA$=""THEN6530 :rem 191
6540 GOTO20 :rem 106
7000 POKE53281,6:PRINT"{CLR}":POKE53281,3 :rem 196
7005 DN$="{HOME}{ 24 GIU'}" :rem 174
7006 AC$="{ 40 DES}" :rem 126
7010 A(0)=119:A(1)=69:A(2)=68:A(3)=67:A(4)=70:A(5)=70:A(6) :rem 246
)=82:A(7)=111:A(8)=111
7020 FORI=1024TO1574STEP18 :rem 22
7030 FORJ=0TO8:POKEI+J,A(J):NEXT :rem 235
7040 FORJ=8TO0STEP-1:POKEI+8-J+9,A(J):NEXT :rem 79
7060 NEXTI :rem 85
7070 GR$=" [< 17 +>]{ 6 SPAZI}[< 17 +>]" :rem 24
7080 PRINTLEFT$(DN$,20);:FORI=1TO5:PRINTGR$;:NEXT:PRINTLE :rem 90
FT$(GR$,39);
7085 POKE2023,102 :rem 137

```



```

7090 A$(1)="{RVS}ABABAB{OFF}":B$(1)="{RVS}EFEFEE{OFF}":A$(
      (2)="{RVS}CDCDCD{OFF}":B$(2)="{RVS}GHGHGH{OFF}"
                                                    :rem 30
7095 J$="{ 8 R}":SP$="{ 8 SPAZI}"
                                                    :rem 214
7100 PRINTLEFT$(DN$,18);LEFT$(AC$,10);A$(1);J$;B$(1)
                                                    :rem 62
7110 PRINTLEFT$(DN$,19);LEFT$(AC$,10);A$(2);SP$;B$(2)
                                                    :rem 155
7120 TA=.02:TB=TA:T=0:Y=10
                                                    :rem 250
7130 S=54272:POKES+24,15:POKES+5,15:POKES+1,70
                                                    :rem 151
7140 RETURN
                                                    :rem 172
8000 PRINT"{CLR}ATTENDI UN MINUTO"
                                                    :rem 180
8010 POKE56334,PEEK(56334)AND254
                                                    :rem 18
8020 POKE1,PEEK(1)AND251
                                                    :rem 104
8030 FORI=0TO128:FORJ=0TO7
                                                    :rem 88
8040 POKE14336+I*8+J,PEEK(53248+I*8+J)
                                                    :rem 58
8050 NEXTJ,I
                                                    :rem 203
8060 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1
                                                    :rem 189
8070 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR14
                                                    :rem 102
8080 FORI=129TO142:FORJ=0TO7:READD:POKE14336+I*8+J,D:NEXT
      J,I
                                                    :rem 188
8100 DATA24,52,62,60,24,31,255,15,0,0,0,0,0,248,255,240,1
      5,7,7,3,0,0,0,0,0
                                                    :rem 33
8110 DATA128,192,224,112,24,12,7,0,0,0,0,0,31,255,15,24,4
      4,124,60,24,248
                                                    :rem 220
8120 DATA255,240,0,1,3,7,14,24,48,224,240,224,224,192,0,0
      ,0,0,0
                                                    :rem 27
8130 DATA129,66,36,102,255,126,60,16,124,254,0,16,56,16,4
      0,1,195,101,55
                                                    :rem 207
8140 DATA27,15,7,3,128,195,166,236,152,240,224,192,3,3,3,
      7,14,28,184,112,192
                                                    :rem 208
8150 DATA192,192,224,112,56,29,14
                                                    :rem 143
8160 RETURN
                                                    :rem 175
9000 POKE53281,3:POKE53280,6
                                                    :rem 39
9005 PRINT"{CLR}{BLK}{GIU'}{ 12 SPAZI}FORTE RIFLESSO"
                                                    :rem 186
9006 PRINT"{GIU'}"
                                                    :rem 177
9007 PRINT" O[< 36 Y>]P"
                                                    :rem 252
9008 FORI=1TO13:PRINT"[<G>]{ 36 SPAZI}[<M>":NEXT
                                                    :rem 70
9009 PRINT" L[< 36 P>]@"
                                                    :rem 197
9010 PRINT"{ 13 SU}{ 2 DES}UN GIOCO PER DUE PERSONE IN CU
      I PER"
                                                    :rem 134
9020 PRINT"{ 2 DES}VINCERE OCCORRONO OTTIMI RIFLESSI."
                                                    :rem 251
9030 PRINT"{ 2 DES}UN UFO VOLERA' ATTRAVERSO LO SCHERMO"
                                                    :rem 11
9040 PRINT"{ 2 DES}E UN BERSAGLIO APPARIRA' IN BASSO."
                                                    :rem 12
9050 PRINT"{ 2 DES}BISOGNA COLPIRE IL BERSAGLIO FACENDO"
                                                    :rem 7

```



```

9060 PRINT"{ 2 DES}CADERE L'UFO SULLA SUA VERTICALE."
:rem 18
9070 PRINT"{ 2 DES}SI USANO I TASTI 'A' ED 'L'." :rem 171
9080 PRINT"{ 2 DES}SE SI COLPISCE IL BERSAGLIO CI"
:rem 27
9090 PRINT"{ 2 DES}SI ALLONTANERA' DAL BURRONE." :rem 237
9100 PRINT"{ 2 DES}SE QUALCHE UOMO CADE SARA' PIU'"
:rem 32
9110 PRINT"{ 2 DES}DIFFICILE RECUPERARE TERRENO."
:rem 144
9120 PRINT"{ 4 GIU'}{ 6 DES}PREMI UN TASTO PER INIZIARE"
:rem 124
9130 GETA$:IFA$=""THEN9130 :rem 189
9140 RETURN :rem 174

```

Nuovi caratteri per il tuo 64

64K

Ti proponiamo in questo numero un breve programma che ti permetterà di avere un set di caratteri personalizzato per il tuo 64. Potrai utilizzarlo, per mezzo di una subroutine, nei tuoi propri programmi, ottenendo un ottimo risultato

grafico. Il nuovo set si adatta moltissimo soprattutto in ambientazioni di tipo medioevale (ricorda infatti abbastanza da vicino i caratteri gotici). Per ritornare al set normale premi RUN/STOP + RESTORE.

```

1 REM** NUOVI CARATTERI ** :rem 237
2 REM** PAPERSOFT ** :rem 114
10 PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..." :POKE56334,PEEK(56334) AND
D254 :POKE1,PEEK(1) AND251 :rem 195
20 FORX=0TO2047:POKE12288+X,PEEK(53248+X):NEXT:POKE1,PEEK
(1)OR4 :rem 85
30 POKE56334,PEEK(56334)OR1:POKE53272,(PEEK(53272)AND240)
+12 :rem 105
35 FORX=0TO207:READA:POKE12288+8+X,A:NEXT :rem 33
37 POKE53281,1 :rem 249
38 PRINT"{BLK}" :rem 204
40 END :rem 59
10100 REM ***CARATTERI DATA *** :rem 139
10110 DATA120,164,36,60,36,164,66,0 :rem 222
10120 DATA124,162,34,60,34,162,124,0 :rem 6
10130 DATA24,38,68,64,64,36,24,0 :rem 85
10140 DATA124,162,34,34,34,162,124,0 :rem 9

```


10150	DATA124,162,32,56,32,162,124,0	:rem	10
10160	DATA124,162,32,56,32,160,64,0	:rem	220
10170	DATA26,36,64,76,68,36,24,0	:rem	92
10180	DATA98,164,36,60,36,164,98,0	:rem	200
10190	DATA56,84,16,16,16,84,56,0	:rem	92
10200	DATA60,74,8,8,232,72,48,0	:rem	30
10210	DATA98,162,36,40,56,164,98,0	:rem	192
10220	DATA96,160,32,32,34,162,124,0	:rem	218
10230	DATA84,170,42,42,42,162,68,0	:rem	177
10240	DATA88,164,36,36,36,164,66,0	:rem	194
10250	DATA48,72,132,132,132,72,48,0	:rem	226
10260	DATA124,162,34,60,32,160,64,0	:rem	218
10270	DATA48,72,132,132,148,72,52,0	:rem	230
10280	DATA124,62,34,60,40,164,98,0	:rem	181
10290	DATA126,130,128,124,2,130,252,0	:rem	56
10300	DATA124,146,16,16,16,16,56,0	:rem	171
10310	DATA72,164,36,36,36,36,26,0	:rem	131
10320	DATA68,162,34,34,20,20,8,0	:rem	69
10330	DATA68,162,34,42,42,42,20,0	:rem	119
10340	DATA66,164,24,24,36,66,132,0	:rem	180
10350	DATA68,162,20,8,8,40,16,0	:rem	27
10360	DATA126,132,8,16,32,66,252,0	:rem	176

C64

Fuoco!

Gli alieni ancora per l'ennesima volta cercano di invadere il nostro pianeta! Usando i tasti J e K per muovere la nostra base rispettivamente a sinistra ed a destra e facendo fuoco premendo il tasto F si deve tentare di fermare i cattivi invasori. All'inizio del gioco è possibile selezionare due tipi di sfondo di gioco: con montagne o senza.

Bisogna colpire tre volte la nave nemica per distruggerla, mentre a questa è sufficiente un solo colpo per polverizzare la nave terrestre. Ad ogni successivo schema la nave aliena si muoverà più velocemente. FUOCO! usa gli sprites ed è un programma molto gradevole graficamente.

1	DIMS1(39):V=53248:HI=0	:rem	87
2	RESTORE:GOSUB3000:POKE53280,0:SC=0	:rem	215
3	DATA1,2,2,2,2,1,3,3,3,3	:rem	207
4	DATA1,2,2,2,2,1,2,2,2,1	:rem	203
5	DATA1,3,3,3,3,3,3,3,3,3	:rem	215


```

6 DATA1,4,4,4,4,1,2,2,2,1 :rem 213
7 DATA1,4,4,4,4,1,3,3,3,1 :rem 217
8 DATA2,2,2,2,2,1,3,3,3,3 :rem 213
9 DATA1,3,3,3,3,1,3,3,3,1 :rem 215
10 DATA1,3,3,3,3,1,4,4,4,1 :rem 2
11 DATA5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,1,2,2,2,2,2,2,2,2,1 :rem 196
12 X=175:Y=195:P=195:SY=50:SP=SY:SM=SX:M=0:N=0:SE=1 :rem 163
23 FORA=1TO70:K=INT(RND(1)*15):PRINTSPC(K);".":NEXTA :rem 228
24 IFBG=0THENFORA=0TO39:READS1(A):NEXT:GOTO41 :rem 123
25 FORA=0TO39 :rem 11
26 READY1:S1(A)=Y1 :rem 37
27 FORB=Y1TO19:POKE(55296+A+40*B),12 :rem 33
28 POKE(1024+A+40*B),93 :rem 176
30 NEXT :rem 162
32 POKE(1024+A+40*Y1),100 :rem 24
40 NEXT :rem 163
41 POKE1164,81:POKE55436,7 :rem 200
92 DATA13,14,15,16,17,16,14,13,12,11,10,9,8,8,7,7,7,8,9,1 :rem 153
    0,11,11,12,13,13,14
93 DATA14,14,13,12,11,11,10,9,9,8,7,6,7,8 :rem 254
100 V=53248 :rem 42
130 POKE2041,15 :rem 28
140 POKE2042,13 :rem 28
150 POKE2043,14 :rem 31
160 POKE2044,15 :rem 34
170 POKE2045,11 :rem 32
200 FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT :rem 91
210 DATA0,0,0,0,90,0,0,255,0,1,129,128,15,255,240,56,0,28 :rem 72
    ,127,255,254
220 DATA79,231,242,96,0,6,100,146,86,48,0,12,15,255,240,1 :rem 160
    5,60,240
230 DATA0,219,0,1,16,128,2,16,64,4,16,32,8,16,16,4,8,32,2 :rem 81
    ,8,64,4,8,32
300 FORN=0TO62:READQ:POKE896+N,Q:NEXT :rem 102
320 DATA0,0,0,0,0,0,0,129,0 :rem 43
330 DATA1,129,128,0,129,0,0,129,0 :rem 112
340 DATA1,129,128,3,0,192,3,129,192 :rem 227
350 DATA15,0,240,31,0,248,43,0,212 :rem 156
360 DATA33,255,132,33,255,132,34,255,68,31,126,248,39,189 :rem 33
    ,228,47,214,244
370 DATA31,231,248,63,231,252,127,195,254 :rem 24
375 FORN=704TO766:POKEN,255:NEXT :rem 234
400 FORA=0TO62:READD:POKE960+A,D:NEXT :rem 43
410 DATA0,24,0,0,24,0,0,36,0 :rem 100
420 DATA0,66,0,0,126,0,0,126,0 :rem 206
430 DATA0,126,0,0,66,0,0,66,0 :rem 162
440 DATA0,60,0,0,60,0,0,36,0 :rem 103
458 DATA0,36,0,0,60,0,0,60,0 :rem 112
460 DATA0,0,0,0,0,0,0,74,0 :rem 255

```



```

470 DATA0,82,0,0,36,0,0,24,0 :rem 110
473 POKEV+21,28:POKEV+41,1:POKEV+42,8:POKEV+43,14:POKEV+7
,Y:N=0 :rem 36
498 POKEV+23,12:B=10:SI=0.5 :rem 9
500 I=PEEK(197) :rem 50
501 PRINT"{HOME}PUNTI:";SC :rem 21
510 IFI=34THENX=X-B:GOTO530 :rem 168
520 IFI=37ANDX<244THENX=X+B:GOTO530 :rem 171
525 IFI=21ANDN=0THENP=P-1:L=X:N=2 :rem 30
530 IFP<195ANDP>10THENP=P-20:GOTO600 :rem 184
535 IFP<20THENL=X:N=0:P=195 :rem 133
560 IFP>190THENL=X :rem 98
600 IFSX<X-10ORSX>X+10ORM=2THEN710 :rem 132
620 SP=SY:M=2:POKEV+21,30:SM=SX :rem 184
710 IFM=2THENSPP=SP+15 :rem 38
711 IFSP>220ORM=0THENM=0:SP=SY:SM=SX:POKEV+21,28 :rem 76
740 IFX>255THENX=X-10 :rem 6
741 IFX<30THENX=X+10 :rem 202
750 POKEV+6,X :rem 6
760 IFP<196ANDP>20THENPOKEV+9,P :rem 175
770 POKEV+8,L :rem 254
771 O=SI*B:IFQ=2THENO=-O :rem 243
772 SX=SX+O :rem 173
775 IFSX>254THENSY=SY+15:Q=2:SX=254 :rem 194
776 IFSX<30THENQ=0:SX=30:SY=SY+13 :rem 77
780 POKEV+4,SX:POKEV+5,SY :rem 81
781 POKEV+2,SM:POKEV+3,SP :rem 58
790 IFPEEK(V+30)=18ANDP<>195THEN800 :rem 50
791 IFPEEK(V+30)=12ORPEEK(V+30)=28ORPEEK(V+30)=30THEN2000 :rem 88
795 IFPEEK(V+30)=20ORPEEK(V+30)=22THEN900 :rem 145
796 IFPEEK(V+30)=10ORPEEK(V+30)=18ANDP=195ORPEEK(V+30)=26
THEN2000 :rem 94
797 GOTO850 :rem 125
800 POKEV+40,2:POKEV+21,62:POKEV+10,L:POKEV+11,P :rem 118
810 P=195:L=X:SP=SY:M=0:N=0:POKEV+44,1 :rem 62
820 FORA=1TO100:NEXT:POKEV+21,30 :rem 185
830 POKEV+44,1 :rem 16
850 GOTO500 :rem 107
900 IFL>SX-2ANDL<SX+2THEN909 :rem 240
901 POKEV+10,L:POKEV+11,SY:POKEV+21,62 :rem 40
902 FORA=1TO50 :rem 57
903 POKEV+44,1:POKEV+44,10 :rem 240
904 NEXTA:POKEV+21,14 :rem 251
907 SC=SC+10 :rem 149
908 GOTO500 :rem 111
909 IFL=SXTHENSX=SC+100 :rem 185
910 POKEV+21,0 :rem 9
911 PRINT"{CLR}":FORA=1TO30 :rem 213
920 IFA/2=INT(A/2)THENC=2:B=0:GOTO940 :rem 193
930 C=0:B=2 :rem 55

```



```

940 POKE53280,C :rem 61
950 POKE53281,B :rem 62
960 NEXT :rem 222
965 SC=SC+100 :rem 201
980 POKE53280,0:POKE53281,0 :rem 246
1000 X=175:Y=195:P=195:SY=50: SX=20:SP=SY:SM=SX:M=0:N=0:Q=
0:SE=SE+1 :rem 64
1001 FORA=1TO70:K=INT(RND(1)*15):PRINTSPC(K);".":NEXTA :rem 65
1002 FORTY=1TOSE:WE=INT(388*RND(1)+1024):POKEWE,81:POKEWE
+54272,7:NEXTTY :rem 203
1003 SI=SI+0.5 :rem 247
1004 IFBG=0THEN1010 :rem 59
1005 FORA=0TO39:FORB=S1(A)TO19 :rem 45
1007 POKE(1024+A+40*B),224 :rem 58
1008 POKE(55296+A+40*B),3:NEXT :rem 147
1009 POKE(1024+A+40*S1(A)),88:NEXT :rem 97
1010 B=10:GOTO500 :rem 170
2000 POKEV+21,0:PRINT"{CLR}{YEL}{ 3 GIU' }":POKE198,0 :rem 7
2020 PRINTTAB(9)"SEI STATO ANNIENTATO!!" :rem 149
2090 PRINT:PRINT:PRINTSPC(15);"{RVS}{BLU}GAME OVER{WHT}
{OFF}" :rem 32
2091 PRINT:PRINTTAB(10);"RECORD{ 2 SPAZI}:";HI :rem 237
2100 PRINT"{ 2 GIU' }" :rem 182
2110 PRINTTAB(10);"{YEL}IL TUO{SPAZI}PUNTEGGIO :";SC :rem 225
2111 IFSC<=HI THEN2120 :rem 232
2112 PRINTTAB(10);"{PUR}{ 2 GIU' } CONGRATULAZIONI!!!" :rem 245
2113 PRINTTAB(10);"{YEL}{GIU'}SEI IL NUOVO CAMPIONE":PRIN
TTAB(10);"{ 2 GIU'}DIMMI IL TUO NOME"; :rem 188
2115 INPUTX$:HI=SC :rem 115
2120 FORZ=1TO5000:NEXT :rem 85
2130 PRINT"{CLR}{WHT}" :rem 47
2140 PRINT"COSA VUOI FARE ? :":PRINT :rem 95
2150 PRINT"(1)..FINIRE" :rem 52
2160 PRINT"(2)..RIGIOCARE" :rem 14
2170 GETK$:IFVAL(K$)=1 THENEND :rem 249
2180 IFVAL(K$)=2 THENGOTO2 :rem 6
2190 GOTO2170 :rem 207
3000 PRINT"{CLR}" :rem 39
3100 POKE53280,0:POKE53281,0 :rem 25
3155 PRINT"{CLR}" :rem 50
3500 N$(1)="{RVS}{ 10 SPAZI}" :rem 79
3510 N$(2)="{RVS}{ 8 DES}" :rem 57
3520 N$(3)="{RVS}{ 9 DES}" :rem 88
3530 N$(4)="{RVS}{ 9 DES}" :rem 90
3540 N$(5)="{RVS}{ 4 DES}{ 5 DES}" :rem 92
3545 FORA=9TO0STEP-1 :rem 220

```



```

3560 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" {WHT} "
:rem 78
3570 FORZ=1 TO10 :rem 130
3580 READF:PRINTTAB(15); "[<1>] ";N$(F) :rem 203
3590 NEXT :rem 16
3600 PRINT" {CLR} " :rem 45
3601 FORQ=1 TO100:NEXT :rem 29
3610 NEXT :rem 9
3615 FORQ=1 TO100:NEXT :rem 34
3620 PRINT" {CLR} " :rem 47
3630 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" {CLR} " :rem 76
3640 PRINTTAB(17) "FUOCO!" :rem 203
3701 PRINT:PRINT:PRINT"J....SINISTRA" :PRINT" { 2 GIU' }K..
..DESTRA" :rem 140
3702 PRINT" { 2 GIU' }F....FUOCO":PRINT :rem 0
3710 FORA=1 TO30:IFA/2=INT(A/2) THENC=2:B=0:GOTO3720
:rem 246
3715 C=0:B=10 :rem 154
3720 POKE53280,C:POKE53281,B :rem 70
3740 NEXT :rem 13
3745 PRINT" { 3 GIU' }VUOI LO SFONDO ( S / N ) ?" :rem 222
3746 GETN$:IFN$="S"THENBG=1:GOTO3749 :rem 165
3747 IFN$="N"THENBG=0:GOTO3749 :rem 20
3748 GOTO3746 :rem 227
3749 PRINT" {CLR} " :rem 59
3750 RETURN :rem 175

```

C64

Campionato di lettura

Il principio fondamentale di CAMPIONATO DI LETTURA è che noi abbiamo la capacità di ricordare meglio una parola se la leggiamo in un contesto piuttosto che da sola. Questo programma aiuta appunto a sviluppare questa capacità. Sono necessari due giocatori. Il primo, dopo essere stato interpellato dal computer, scrive cinque affermazioni e le cinque relative domande, quindi specifica con V o

con F se le domande che lui pone sono vere o false.

Tocca al secondo giocatore decidere il tempo che gli servirà per memorizzare le frasi. Si può scegliere da 1 a 10 secondi tenendo conto che minore sarà il tempo maggiore sarà il punteggio.

Dopo che sono apparse le frasi, il secondo giocatore verrà messo alla prova con le domande.

Il punteggio è dato in base alle ri-

sposte corrette e al tempo che il giocatore ha avuto a disposizione per leggere le domande.

Quindi i giocatori cambiano di ruolo e toccherà al secondo giocatore

scrivere le domande, e al primo rispondere.

Sembra complicato ma, ve lo assicuro, è più difficile spiegarlo che giocarci.

```
100 REM CAMPIONATO DI LETTURA :rem 14
110 Q=5:DIMP$(2,Q),Q$(2,Q),A$(2,Q) :rem 15
120 POKE53281,6:PRINT"{CLR}{WHT}" :rem 202
130 PRINTTAB(14)"{RVS}SPEED READING":PRINT :rem 54
140 PRINT"BENVENUTO A QUESTO GIOCO CHE RICHIEDE":rem 188
150 PRINT"VELOCITA'E CONCENTRAZIONE.":PRINT :rem 65
160 PRINT"DEVI CERCARE DI CAPIRE TUTTE LE FRASI":rem 98
165 PRINT"NEL MINOR TEMPO POSSIBILE." :rem 46
170 PRINT"DOPO CHE LE FRASI SARANNO APPARSE SULLO"
:rem 30
175 PRINT"SCHERMO VERRA' POSTA UNA DOMANDA SUL" :rem 121
180 PRINT"LORO CONTENUTO." :rem 147
190 PRINT"RISPOSTE GIUSTE ALZANO IL TUO PUNTEGGIO"
:rem 185
200 PRINT"PIU'E'CORTO IL TEMPO A DISPOSIZIONE PIU'PUNTI S
I PRENDONO." :rem 58
210 PRINT"IL PRIMO GIOCATORE DEVE SCRIVERE LE 5":rem 106
220 PRINT"FRASI,LE 5 DOMANDE,E LE 5 RISPOSTE." :rem 162
230 PRINT"IL SECONDO GIOCATORE DOVRA'SCEGLIERE IL"
:rem 110
240 PRINT"TEMPO (DA 0 A 10 SEC.) PER CUI LA FRASE"
:rem 99
250 PRINT"DOVRA'RIMANERE VISUALIZZATA SULLO{ 7 SPAZI}SCHE
RMO." :rem 211
260 PRINT:PRINT"PREMERE UN TASTO QUALSIASI PER ULTERIORI I
STRUZIONI :rem 190
270 GETQ$:IFQ$=""THEN270 :rem 117
280 PRINT"{CLR}VERRANNO MOSTRATE TUTTE LE FRASI."
:rem 162
290 PRINT"POI VERRANNO POSTE TUTTE LE RELATIVE{ 4 SPAZI}
DOMANDE." :rem 243
300 PRINT"QUINDI I RUOLI SI INVERTIRANNO E{ 8 SPAZI}TOCCH
ERA'AL SECONDO GIOCATORE" :rem 39
305 PRINT"SCEGLIERE LE DOMANDE." :rem 179
310 PRINT"QUESTE DOVRANNO ESSERE POSTE IN MODO" :rem 187
315 PRINT"DA POTER USARE VERO O FALSO NELLE{ 7 SPAZI}RISP
OSTE :rem 192
```



```

320 PRINT"VERO SARA'INDICATO CON UNA V" :rem 85
330 PRINT"E FALSO SARA'INDICATO CON UNA F.":PRINT :rem 185
340 PRINT"ECCO UN ESEMPIO:":PRINT :rem 56
350 PRINT"{RVS}FRASE:{OFF} QUESTO E'UN GIOCO COMPUTERIZZA :rem 151
TO."
360 PRINT"{RVS}DOMANDA:{OFF} V O F":PRINT"QUESTA E'UNA PA :rem 15
RTITA A CARTE.":PRINT
370 PRINT"{RVS}RISPOSTA:{OFF} F" :rem 4
380 PRINT:PRINT"PER INCOMINCIARE PREMERE UN TASTO A CASO" :rem 48
:rem 48
390 GETQ$:IFQ$=""THEN390 :rem 123
400 PRINT"{CLR}":P=1 :rem 240
410 INPUT"NOME DEL PRIMO GIOCATORE";N$(1):PRINT :rem 135
420 INPUT"NOME DEL SECONDO GIOCATORE";N$(2):PRINT :rem 13
:rem 13
430 PRINT"{CLR}ORA COMINCIA "N$(P)"." :rem 165
:rem 165
440 FORX=1TOQ:PRINT:PRINT"SCRIVI LA FRASE #"X :rem 84
450 PRINT:PRINT"LA FRASE NON PUO'ESSERE PIU'LUNGA DI UNAL :rem 228
INEA(40 CARATTERI).":rem 228
460 PRINT:INPUTP$(P,X) :rem 138
470 IFLEN(P$(P,X))>40THEN450 :rem 93
480 PRINT:PRINT"SCRIVI LA DOMANDA #"X :rem 0
490 PRINT:PRINT"LA DOMANDA NON PUO' OCCUPARE PIU'DI UNA L :rem 127
INEA(40 CARATTERI).":rem 127
500 PRINT:INPUTQ$(P,X) :rem 134
510 IFLEN(Q$(P,X))>40THEN450 :rem 89
520 PRINT:PRINT"SCRIVI LA RISPOSTA #"X :rem 124
530 PRINT:INPUTA$(P,X) :rem 121
540 IFA$(P,X)<>"V"ANDA$(P,X)<>"F"THENPRINT"LA RISPOSTA DE :rem 10
VE ESSERE V O F":GOTO530 :rem 10
550 PRINT"{CLR}":NEXTX :rem 207
560 K=1:IFP=1THENK=2 :rem 196
570 PRINT"OK "N$(K)".":PRINT :rem 78
580 W(K)=0:S(K)=0 :rem 147
590 PRINT"SCEGLI IL NUMERO DI SECONDI PER CUI LA" :rem 120
:rem 120
600 INPUT"FRASE DOVRA'RIMANERE VISUALIZZATA";S :rem 6
605 IFS>10THENPRINT"TROPPO LUNGO!":GOTO590 :rem 183
610 FORX=1TOQ:PRINT"{CLR}{RVS}FRASE #"X:PRINT:PRINT:PRINT :rem 80
:PRINT:PRINTP$(P,X) :rem 80
620 TI$="000000" :rem 250
630 PRINT"{HOME}{ 14 DES}"TI$:IFTI<S*60THEN630 :rem 33
640 PRINT"{CLR}":FORT=0TO999:NEXTT,X :rem 127
650 FORX=1TO5:PRINT"{CLR}{RVS}DOMANDA #{OFF}"X:PRINT :rem 152
:rem 152
660 PRINT:PRINTQ$(P,X):PRINT :rem 81
670 INPUT"LA TUA RISPOSTA";A$:A$=LEFT$(A$,1) :rem 59
680 IFA$<>"V"ANDA$<>"F"THENPRINT"DEVI RISPONDERE CON V O :rem 238
CON F.":GOTO670 :rem 238

```



```

690 IFA$=A$(P,X) THENS(K)=S(K)+700-S:PRINT" {RVS}CORRETTO":
    GOTO720 :rem 129
700 W(K)=W(K)+1:PRINT" {RVS}SBAGLIATO":PRINTP$(P,X) :rem 41
710 PRINT:PRINT:FORT=1TO1000:NEXTT :rem 0
720 FORT=1TO999:NEXTT,X :rem 225
730 IFP=1THENP=2:GOTO430 :rem 223
740 PRINT" {CLR} ":PRINT :rem 198
750 PRINTN$(1) " PUNTEGGIO:"S(1):PRINT5-W(1) "RISPOSTE GIUS
    TE" :rem 178
760 PRINT:PRINT :rem 241
770 PRINTN$(2) " PUNTEGGIO:"S(2):PRINT5-W(2) "RISPOSTE GIUS
    TE" :rem 183
780 IFS(1)>S(2) THENPRINTN$(1) " HA VINTO!" :rem 69
790 IFS(2)>S(1) THENPRINTN$(2) " HA VINTO!" :rem 71

```

I muratori

C64K

Stai guidando una navicella che orbita lungo l'estremità superiore dello schermo. Intanto all'estremità inferiore i muratori stanno costruendo un muro che eventualmente riempirebbe l'intera area di gioco. L'obiettivo è lanciare gli umanoidi dall'astronave cercando

di mandarli attraverso le aperture nel muro. Ricorda che non puoi commettere più di 10 errori. Per creare buchi attraverso i quali far passare gli omini hai a disposizione un numero infinito di bombe, non potrai però sganciarne più di una alla volta.

```

1 REM **** I MURATORI **** :rem 33
2 REM * BY CYNEWULF WICKLOW * :rem 146
5 POKE53280,2:POKE53281,3:PRINT" {CLR} {BLK} "; :rem 248
6 GOSUB4000 :rem 122
7 POKE52,48:POKE56,48:CLR :rem 236
8 GOSUB180 :rem 81
9 D$="{HOME} { 25 GIU' }" :rem 222
10 HS=0 :rem 105
15 PRINT" {RED} {HOME} { 16 DES }RECORD: ";HS :rem 5
20 X=X+F :rem 192
30 IFX=0ORX=37THENDU=.04:HI=14:LO=239:GOSUB2000:F=-F :rem 183

```

```

32 PRINT "{HOME}PUNTEGGIO:";S;"{HOME}{ 29 DES}VITE:";LIVES
   ;"{SIN} " :rem 234
40 PRINT "{HOME}{GIU'}";TAB(X);" ε " :rem 239
50 GETQ$:IFQ$="Z"THENIFT<>1THENT=1:K=X+1:L=2 :rem 236
55 IFQ$="M"ANDX>3ANDX<35THENIFZ<>1THENZ=1:Q=X+1:I=2
   :rem 207
60 IFT=1THENPRINTLEFT$(D$,L+1);TAB(K)" ":L=L+1:PRINTLEFT$(
   (D$,L+1);TAB(K)"]" :rem 158
61 IFT=1THENDU=.002:HI=8:LO=97:GOSUB2000 :rem 187
62 IFT=1THENIFPEEK((L+1)*40)+K+1024)<>32THENGOSUB140
   :rem 80
65 IFZ=1THENPRINTLEFT$(D$,I+1);TAB(Q)" ":I=I+1:PRINTLEFT$(
   (D$,I+1);TAB(Q)"↑" :rem 170
66 IFZ=1THENDU=.002:HI=6:LO=71:GOSUB2000:IFPEEK((I+1)*40
   )+Q+1024)<>32THENGOSUB160 :rem 99
70 IFL=2!THENPRINTLEFT$(D$,L+1);TAB(K)" ":T=0 :rem 103
75 IFI=2!THENS=S+B*2:DU=.1:HI=26:LO=156:GOSUB2000:PRINTLE
   FT$(D$,I+1);TAB(Q)" " :rem 96
76 IFI=2!THENI=0:Z=0 :rem 203
110 A=A+C :rem 191
115 PRINTLEFT$(D$,B+1);TAB(A);MID$("{BLK}{GRN}{BLU} [<7>]
   [<4>]",RND(1)*5+1,1);" [{BLU}" :rem 9
120 IFA<3ORA>35THENC=-C:B=B-1 :rem 210
125 IFB=3THEN1000 :rem 201
130 GOTO20 :rem 47
140 PRINTLEFT$(D$,L+1);TAB(K)" ":PRINTLEFT$(D$,L+2);TAB(K
   -2);"{ 5 SPAZI}":T=0 :rem 27
141 IFL<20THENPRINTLEFT$(D$,L+3);TAB(K-1)" { 3 SPAZI}"
   :rem 249
150 RETURN :rem 118
160 PRINTLEFT$(D$,I+1);TAB(Q);"{GRN}*{BLU}":LIVES=LIVES-1
   :DU=.1:HI=2:LO=90:GOSUB2000 :rem 18
161 DU=.1:HI=3:LO=35:GOSUB2000:Z=0:PRINTLEFT$(D$,I+1);TAB
   (Q)" ";LEFT$(D$,I+2);TAB(Q-1)" { 3 SPAZI}" :rem 2
162 IFLIVES=0THEN1000 :rem 8
166 RETURN :rem 125
180 DATA0,126,126,126,126,126,126,126 :rem 70
181 DATA0,24,118,219,255,110,24,0 :rem 120
182 DATA231,126,60,60,60,60,60,24 :rem 124
183 DATA28,28,8,62,8,8,20,34 :rem 151
190 PRINT" [<3>] "; :rem 60
191 POKE56334,PEEK(56334)AND254 :rem 228

192 POKE1,PEEK(1)AND251 :rem 58
193 FORI=0TO215:POKEI+12288,PEEK(I+53248):NEXT :rem 236
194 FORI=216TO247:READA:POKEI+12288,A:NEXT :rem 67
195 FORI=248TO511:POKEI+12288,PEEK(I+53248):NEXT:rem 91
196 POKE1,PEEK(1)OR4 :rem 168
197 POKE56334,PEEK(56334)OR1 :rem 78
199 A=35:B=22:C=-.6:T=0:L=1:Z=0:I=1:X=0:F=1 :rem 191
200 S=0:LIVES=10:RETURN :rem 199

```



```

1000 IFLIVES=0THENPRINT" {HOME} ";TAB(35)"0" :rem 146
1010 FORO=0TO255STEP4 :rem 20
1020 DU=.01:HI=0:LO=128:GOSUB2000 :rem 168
1025 NEXT :rem 7
1030 PRINT"{HOME}{ 23 GIU' }{ 10 DES} UN'ALTRA PARTITA ?" :rem 227
1035 IFS>HSTHENHS=S :rem 222
1040 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN1040 :rem 129
1050 IFA$="S"THENGOSUB199:PRINT"{CLR}";:FORV=1TO1000:NEXT :rem 84
:GOTO15 :rem 207
1060 POKE198,0:SYS198 :rem 234
2000 POKE54273,HI:POKE54272,LO:POKE54276,33 :rem 251
2010 FORDELAY=1TO500*DU:NEXT :rem 140
2020 POKE54276,32 :rem 165
2030 RETURN :rem 149
4000 POKE53272,21:PRINT"{CLR}[<4>]{BLU}{ 12 SPAZI}I :rem 115
{ 2 SPAZI}MURATORI" :rem 156
4010 PRINT"{ 12 SPAZI}[< 11 Y>]" :rem 189
4011 PRINT"L'OBIETTIVO E'LANCIARE GLI UMANOIDI" :rem 76
4012 PRINT"DALL'ASTRONAVE ." :rem 253
4013 PRINT"{GIU'}A COMPLICARE IL GIOCO CI SONO LORO, I" :rem 49
:rem 16
4014 PRINT"MURATORI CHE, PARTENDO DAL BASSO, STANNOCOSTRU :rem 43
ENDO UN MURO CHE IMPEDISCE" :rem 26
4015 PRINT"AGLI UMANOIDI DI ATTERRARE. PER APRIRTI UN VAR :rem 87
CO DEVI USARE LE BOMBE" :rem 250
4016 PRINT"{GIU'}HAI 10 VITE E OGNI VOLTA CHE UN UMANOIDE :rem 179
"; :rem 108
4017 PRINT"COLPISCE IL MURO, UNA VITA VIENE PERSA." :rem 91
:rem 20
4018 PRINT"{ 2 GIU' }{ 6 SPAZI}Z.....SGANCIA LE BOMBE" :rem 154
:rem 170
4019 PRINT"{ 6 SPAZI}M...LIBERA GLI UMANOIDI" :rem 170
4020 PRINT"{ 3 GIU' }{ 5 SPAZI}{RVS} PER GIOCARE PREMI UN :rem 170
TASTO {OFF}" :rem 170
4021 GETA$:IFA$<>" "THEN4021 :rem 170
4022 GETA$:IFA$=" "THEN4022 :rem 170
4025 PRINT"{CLR}";:POKE53272,28 :rem 170
4030 S=54272 :rem 170
4040 FORXX=STOS+24:POKEXX,0:NEXTXX :rem 170
4050 POKES+5,29:POKES+6,0:POKES+24,15 :rem 170
4060 RETURN :rem 170

```

A TUTTA MUSICA CON

Musica dal calcolatore,
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 24
ritmi (12 preregistrati), disporrai di
ben 28 timbri strumentali
(14 preregistrati), 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
al servizio della tua creatività
musicale.



MAXIPRESTAZIONE IN MINISPAZIO

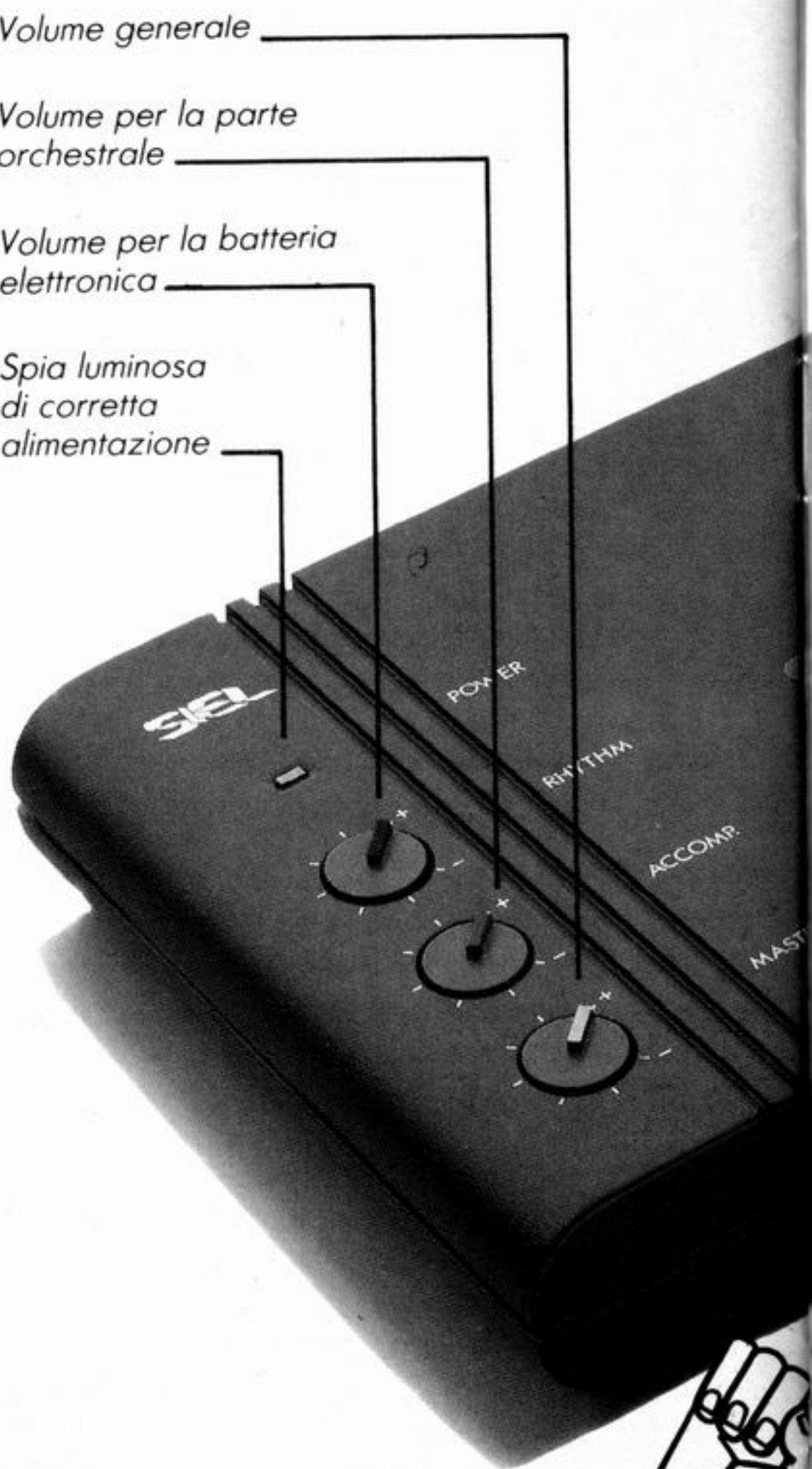
*Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto,
è tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY,
la minitastiera SIEL, il software.*

Volume generale

Volume per la parte
orchestrale

Volume per la batteria
elettronica

Spia luminosa
di corretta
alimentazione



IMPORTANTE SOUND BUGGY

è acquistabile
esclusivamente tramite il
coupon privilegiato di
questa offerta. Ritaglialo
e spediscilo subito.
Usufruirai del prezzo
bloccato fino al
31.12.1985.

SOUND



BUGGY



SEEL®

Questa Cedola rappresenta l'unico modo di ordinare SOUND BUGGY, e riceverlo completo di tastierina e di programmi su disco e cassetta. Ritagliala e spedisca subito.



CEDOLA PRIVILEGIATA DI ACQUISTO SOUND BUGGY

Indicare con una X
il che interessa

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 (incluse 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.**

Sono interessato alla unità periferica per C 64 SOUND BUGGY e vi prego di volermi fornire informazioni più dettagliate.

SEEL®

12 MESI DI GARANZIA

Nome _____ Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Località _____

Data _____ Firma _____

(per i minori occorre quella del genitore)

SOFTWARE SELEZIONATO PER IL TUO C64

Una selezione di giochi recenti
scelti tra i migliori disponibili
sul mercato. Ciò che aspettavate
per divertirvi.

L. 8.000



ORC ATTACK

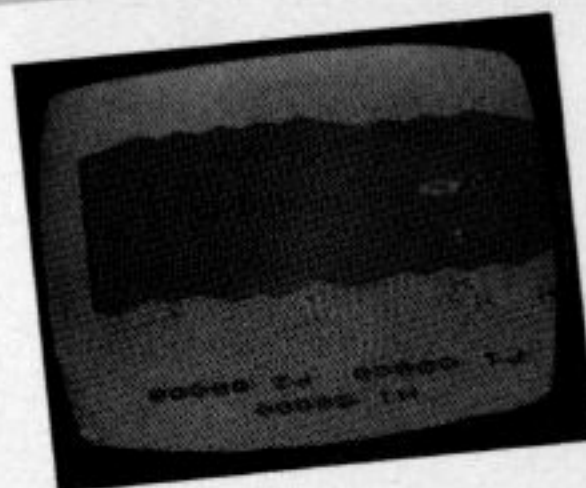
COD. DTEMC02

Si tratta di difendere il vostro castello dalle orde di invasori che cercano di scalarne le mura. Avete a disposizione pentoloni di olio bollente e grossi spadoni per uccidere i barbari. Un gioco con ottima grafica ed animazione.

BLACK HAWK

COD. DTEMC01

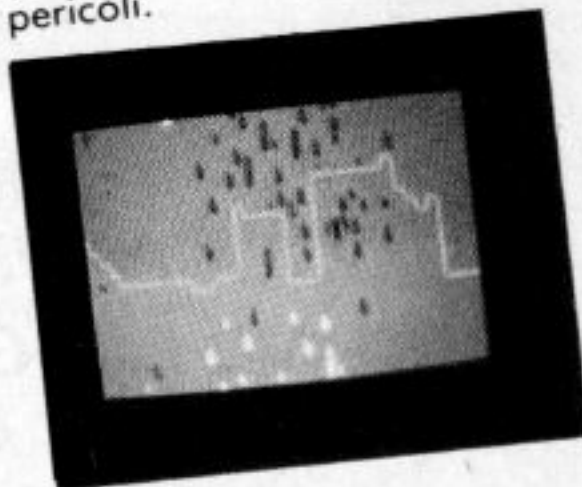
Ispirato ad "Apocalypse now" dal quale riprende la musica della "Cavalcata delle Valchirie" è un gioco ad alta velocità e dalle ottime capacità grafiche. Ci si trova ai comandi di un cacciabombardiere che sorvola un territorio fitto di pericoli.



RIVER RESCUE

COD. DTEMC03

Alla guida di un veloce natante ci si trova lungo un fiume amazzonico con il compito di recuperare alcuni scienziati dispersi. Le difficoltà da superare non saranno comunque poche ...



Ritaglia ed invia a

Spett. J.soft
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-683797-6880841/2/3/

Ordino il seguente software per il C 64

cod. _____ cod. _____ cod. _____
cod. _____ cod. _____ cod. _____
cod. _____ cod. _____ cod. _____

per un totale di L. _____ + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento: pagherò in contrassegno al postino
 allego assegno (o contanti)
 verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J.soft (allego ricevuta)

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n. _____

C.A.P. _____ Città _____ Prov. _____