

SOFTWARE

n. 1

LIRE 1500

GIOCHI E
PROGRAMMI
PER PERSONAL
E HOME
COMPUTER

SOFTWARE DOSSIER

Quindicinale
di giochi e programmi
per personal
& home computer

Direttore Responsabile:
Marco Bindi
Direttore Tecnico:
Gianroberto Negri

Edizioni **CO.STA** srl
via Mazzini 128
56100 PISA

Registrazione al Tribunale
di Pisa n. 2 del 22/2/84
Spediz. in abbon. post.
gruppo II / 70

SOFTWARE DOSSIER

Lire 1500

I numeri arretrati, a lire 3000,
possono essere richiesti
senza oneri di spedizione
con pagamento anticipato in
contanti, o tramite assegno
o vaglia postale intestato al-
la Società editrice.

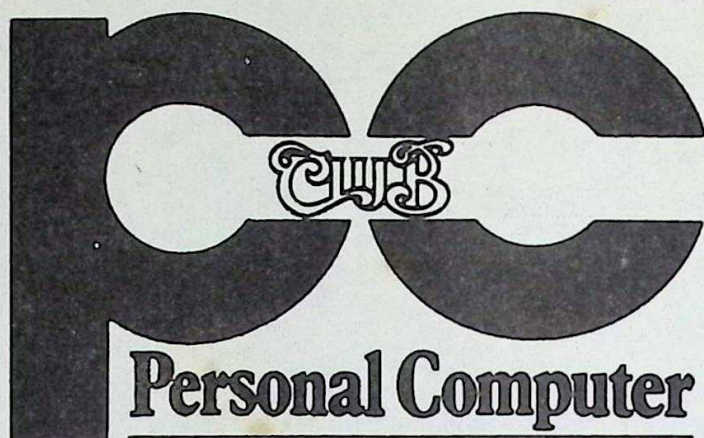
SOFTWARE DOSSIER
il quindicinale per realizzare
la tua Biblioteca di Software
in tre sezioni:

- Giochi
- Programmi personali
- Programmi di utilità.

Con l'ultimo numero dell' an-
no viene distribuito l'indice
analitico per la raccolta.

Stampa: **Rotografica srl (MI)**

Distribuzione:
Messaggerie Periodici



ROTOCALCO
QUINDICINALE
CON LE NUOVE
RUBRICHE
tuttoCOMMODORE
E
tuttoSINCLAIR
IN EDICOLA
A 1500 LIRE

composit ☒ pisa - tel. 48670

Per ogni numero di **Software Dossier** sono disponibili i li-
stati registrati su supporto
magnetico dei programmi
dei vari tipi di computer.
Le richieste vanno indirizza-
te a **CO.STA edizioni** - Via
Mazzini 128 - 56100 PISA, al-
legando il pagamento in
contanti o tramite assegno o
vaglia postale intestato alla
Società editrice.

SOFTWARE DOSSIER N. 1

Floppy Apple L.21500 (1 progr.)
Cas.ta COM.64 L.21500 (3 progr.)
Cas.ta Spectrum L.16500 (2 progr.)
Cas.ta TI.99 L.16500 (1 progr.)
Cas.ta VIC.20 L.16500 (2 progr.)

SOFTWARE DOSSIER N.1 — BUONO D'ORDINE

Nome _____

Cognome _____

Via / P.zza _____

Città _____ CAP _____

N. _____ Floppy Apple Tot. L. _____

N. _____ Cassetta COM.64 Tot. L. _____

N. _____ Cassetta Spectrum Tot. L. _____

N. _____ Cassetta TI.99 Tot. L. _____

N. _____ Cassetta VIC.20 Tot. L. _____

TOTALE L. _____

CODIFICA SIMBOLI

AP

APPLE

CM

COMMODORE 64

SP

ZX SPECTRUM

TI

TEXAS 99/4A

VC

VIC 20



UTILITY



PROGRAMMI PERSONALI



GIOCHI

NOTE





IL TRASPORTATORE

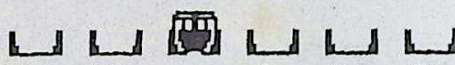


PUNTI 0 ▼ ▼MASS. 0

XXXX XX X XXXX

▲

★



VITE 9 PEZZI RACCOLTI 1

Vi trovate nell'anno 2000 e dovete recuperare dei contenitori custoditi in una città ALIENA. Per poterli recuperare dovete evitare il fuoco incrociato di 3 cannoni LASER. Superati i cannoni LASER, dovete andare esattamente sopra ad una delle X Poste sotto ad ogni contenitore. Potrete così prendere il contenitore e sempre evitando il fuoco incrociato portarlo al suo Posto, situato in basso allo schermo. Come nel caso del recupero, Per poterlo depositare dovete andare esattamente sopra ad uno dei - Posti sotto ad i depositi. Nel caso

NOTE



4

```

20010 LET PZTR=1
20015 BEEP .1,10
20020 RETURN
20500 IF PZTR=0 THEN PRINT AT H,V
20510 INK 1;"-"; LET H=H+1: RETURN
20515 PRINT AT 17,V; INK 6;"AM";A
20516 LET PZTR=0
20517 PRINT AT 19,V;" "
20520 BEEP .1,20: BEEP .15,15
20520 LET TOT=TOT+1: IF TOT=6 THE
20530 GO TO 95000
20530 RETURN
20530 LET B$=SCREEN$ (H,V)
20540 IF B$="X" THEN GO TO 20000
20550 IF B$="-" THEN GO TO 20500
20560 LET VITE=VITE-1
20561 LET PZTR=0
20562 PRINT AT H,V; FLASH 1; INK
0;"-"; BEEP .1,-10: FOR P=1 TO 2
0: NEXT P: RETURN
20560 GO TO (INT (RND*3)+1)*100+6
5000
20560 PLOT 9,M1: DRAW INK 2; BRIG
HT 1;245,0
20565 GO SUB 6900
20565 PAUSE 2
20570 DRAW OVER 1;-248,0: PLOT OV
ER 1;254,M1: RETURN
20570 PLOT M2,167: DRAW INK 2; BR
IGHT 1;0,-120
20575 GO SUB 6900
20575 PAUSE 2
20580 DRAW OVER 1;0,120: RETURN
20580 PLOT M3,167: DRAW INK 2; BR
IGHT 1;0,-120
20585 GO SUB 6900
20585 PAUSE 2
20590 DRAW OVER 1;0,120: RETURN
20590 IF SCREEN$ (H,V)<>" " THEN
GO TO 6000
20590 RETURN
7000 LET N=0: PRINT AT 0,0;"PUNT
I ";P;TAB 22;"MASS. ";PM
7005 FOR A=1 TO 4
7010 PRINT AT 1,N;" ";
7020 FOR B=1 TO 2(A)
7030 PRINT INK 6;"AM";
7040 NEXT B

```

NOTE

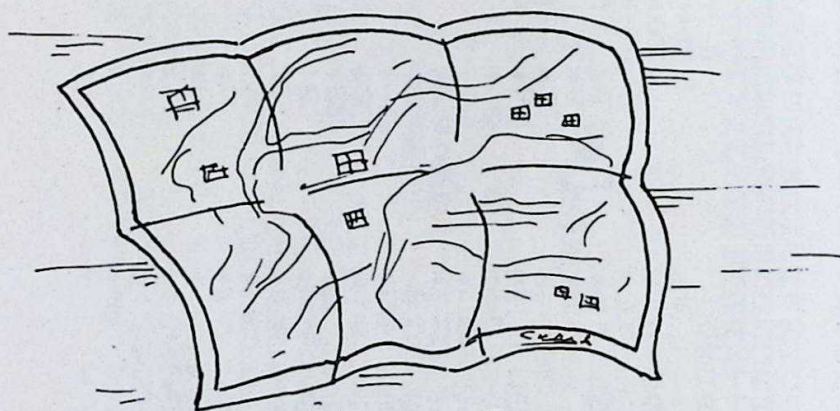
NOTE

```

00000000 DATA 31,31,31,31,15,15,7,3
00000000 DATA 240,240,240,240,240,24
00000000 DATA 192,192,192,192,192,22
00000000 DATA 3,3,3,3,3,7,7,255
00000000 DATA 56,56,16,254,16,16,40,
00000000 DATA 120,192,240,255,255,24
00000000 DATA 255,120,60,60,60,24,24
00000000 REM *****
00000000 DATA 3,2,2,3
00000000 LET pn=pn+100
00000000 LET h=10: LET v=15: LET tot
00000000 LET pntr=0
00000000 PRINT AT 0,0;"Punti ";pn
00000000 IF pn>pm THEN LET pm=pn
00000000 FOR p=1 TO 31: BEEP .01,p:
00000000 CLS
00000000 GO TO 80
    
```



CARTA GEOGRAFICA



NOTE _____





Questo Programma Produce una volta lanciato la CARTA GEOGRAFICA dell'AMERICA con: il CANADA, il MESSICO e gli STATI UNITI. Sfrutta la tecnica delle POKE nella memoria video, caricando via, via dai DATA i valori corrispondenti al disegno che, si desidera eseguire.

```

10 REM CARTA GEOGRAFICA
20 REM -----
30 REM
40 REM QUESTO PROGRAMMA DISEGN
A UNA CARTA A COLORI DEL NORD AM
ERICA
500 REM -----
600 REM
700 REM CAMBIA IL FONDO IN CYAN
800 REM -----
900 PAPER 5
100 FOR q=1 TO 22
110 PRINT " "

120 NEXT q
130 REM -----
140 REM DISEGNA IL BORDO ATTORN
O ALL' SCHERMO
150 REM -----
160 GO SUB 0660
170 REM -----
180 REM DISEGNA GLI U.S.A. IN U
RDE
190 REM -----
200 REM
210 IF r=100 THEN GO TO 0390
220 LET r=p=22520+(r*32)+3
230 LET q=1 TO L
240 POKE p+q,32
250 NEXT q
260 REM
270 GO TO 0200
280 REM -----
290 REM DATI PER IL DISEGNO DEG
L' AMERICA
300 REM -----
310 DATA 8,26,1,8,5,4,6,26,3
320 DATA 7,5,14,7,24,3,8,4,16,8
330 DATA 3,3

```

NOTE _____



```

330 DATA 9,4,17,9,22,4,10,4,21
340 DATA 11,4,20,12,4,20,13,5,1
350 DATA 15,6,17,16,10,13,17,11
360 DATA 18,12,3,18,22,2,19,23,
1
370 DATA 100,100,100
380 REM -----
390 REM DISEGNA IL CANADA ED IL
MESSICO IN BIANCO
400 REM -----
410 READ r,s,l
420 IF r=100 THEN GO TO 0570
430 LET p=22528+(r*32)+s
440 FOR a=1 TO l
450 POKE p+a,55
460 NEXT a
470 GO TO 0410
480 REM -----
490 DATA DATI PER IL CANADA ED I
L MESSICO
500 REM -----
510 DATA 0,2,24,1,3,24
520 DATA 2,4,24,3,4,23,4,4,22,5
530 DATA 1,6,9,16,7,19,5,6,20,3,9,21,
1
540 DATA 16,6,4,17,6,1,17,8,3,1
550 DATA 21,9,7
560 DATA 100,100,100
570 REM -----
580 REM SCRIVE I NOMI NELLA MAP
P
590 REM -----
600 PAPER 7
610 PRINT AT 3,12;"CANADA"
620 PAPER 4
630 PRINT AT 13,14;"U.S.A."
640 STOP
650 REM -----
660 REM SUBROUTINE CHE DISEGNA
H 670 REM ATTORNO ALLO SCHERMO
680 REM -----
690 PAPER 0
700 PAPER 0,0
710 PAPER 0,175

```

NOTE _____

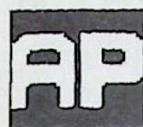


SOFTWARE

DOSSIER

9

```
710 DRAW -255,0
720 DRAW 0,-175
730 RETURN
```



SUPERMEMORIA



Questo gioco si basa sul notissimo gioco commerciale in cui un giocatore costruisce una scacchiera di quattro Pioli colorati dietro uno schermo ed invita l'altro giocatore a scoprire la combinazione creata. Il Programma utilizza delle lettere al posto dei Pioli. Viene offerta la Possibilita' di tre differenti livelli di gioco. Inizialmente verra' richiesto il numero dei giocatori (1 o 2) e successivamente il livello di difficolta'. Nel Primo livello (FACILE) solo A, B, C e D sono utilizzate e non vengono ripetute. Nel secondo livello (MEDIO) solo A, B, C e D vengono utilizzate ma Possono essere ripetute. Nel terzo livello (DIFF.) sono utilizzate le lettere A, B, C, D, E ed F e Possono essere ripetute. Durante lo svolgimento del gioco nella colonna ES. viene visualizzato il numero delle lettere indovinate e Poste nella corretta Posizione, nella colonna SP. viene visualizzato il numero delle lettere indovinate ma Poste in Posizione errata e nella colonna ERR. il numero delle lettere errate. Vince chi in meno mosse riesce a scoprire la combinazione segreta.

```
10 GOSUB 440: GOSUB 410
20 GOSUB 330: GOSUB 300: ON NP GOSUB 70,250:GN = 1:
GOSUB 120: GOTO 40
30 GOSUB 130
```

NOTE

OSMA

10

```
40 IF T$ = "?" THEN GOSUB 450: GOTO 20
50 PM = 0: OM = 0: GOSUB 190: IF PM = NN THEN GOSUB
310: GOTO 20
60 HTAB 22: PRINT PM"      "OM"      "NN - (PM + OM): GN
= GN + 1: GOTO 30
70 FOR I = 1 TO NN
80 RN = INT ( RND (1) * N + 1): IF RP THEN 110
90 RQ = 0: FOR J = 1 TO I: IF RN = R(J) THEN RQ = 1
100 NEXT : IF RQ THEN 80
110 R(I) = RN: NEXT : RETURN
120 HOME : PRINT "SELEZ. LETTERE      ES.      SP.      ERR.
"
130 PRINT : POKE 34,1: FOR I = 1 TO NN
140 PRINT ">": GET T$: IF T$ = CHR$ (8) THEN HTAB
1: CALL - 868: I = 1: GOTO 140
150 IF T$ = "?" THEN I = NN: GOTO 180
160 T = ASC (T$) - 64: IF T < 1 OR T > N THEN PRINT
CHR$ (8): GOTO 140
170 INVERSE : PRINT T$: NORMAL : PRINT " ": GU(I) =
T
180 NEXT : RETURN
190 FOR I = 1 TO NN: PF(I) = 0: PG(I) = 0: NEXT : FOR I
= 1 TO NN: IF R(I) = GU(I) THEN PF(I) = 1: PG(I) = 1: PM
= PM + 1
200 NEXT : FOR I = 1 TO NN: IF PG(I) THEN 240
210 FOR J = 1 TO NN: IF PG(J) THEN 230
220 IF R(I) = GU(J) THEN OM = OM + 1: PF(J) = 1: PG(I)
= 1: J = NN
230 NEXT
240 NEXT : RETURN
250 HOME : PRINT "PARTITA UNO-BATTI LA COMBINAZIONE
": PRINT "MENTRE GIOocate CERCATE DI NON IMPAZZIRE!":
PRINT : PRINT "COMBINAZIONE ": FOR I = 1 TO NN
260 PRINT ">";
270 GET T$: IF T$ = CHR$ (8) THEN HTAB 1: CALL
868: I = 1: GOTO 260
280 T = ASC (T$) - 64: IF T < 1 OR T > N THEN 270
```

NOTE _____

SOLITAIRE

77

```
290 PRINT CHR$(95);R(I) = T: NEXT: RETURN
300 VTAB 23: HTAB 10: FLASH: PRINT " PREMI UN TASTO
"; GET T$: NORMAL: RETURN
310 TEXT: HOME: VTAB 5: FLASH: FOR I = 1 TO 6: IF
GN < G(I) THEN MS = I: I = 6
320 NEXT: PRINT MS$(MS) " "; NORMAL: PRINT "YOU
TOOK "GN" TRIES!": GOSUB 300: RETURN
330 HOME: VTAB 5: PRINT "SELEZ. GIOCO": PRINT:
PRINT: INVERSE: PRINT "1": NORMAL: PRINT "FACILE":
PRINT: INVERSE: PRINT "2": NORMAL: PRINT "MEDIO
": PRINT: INVERSE: PRINT "3": NORMAL: PRINT
"DIFFICILE": PRINT: G(6) = 50000
340 PRINT "QUALE?": GET T$: T = VAL (T$): IF T < 1
OR T > 3 THEN 340
350 ON T GOSUB 360,370,380: RETURN
360 N = 4: RP = 0: G(1) = 2: G(2) = 4: G(3) = 6: G(4) =
8: G(5) = 11: HOME: PRINT "GIOCO FACILE": GOSUB 390:
VTAB 5: HTAB 18: PRINT "SOLO UNO ": RETURN
370 N = 4: RP = 1: G(1) = 2: G(2) = 5: G(3) = 7: G(4) =
9: G(5) = 13: HOME: PRINT "GIOCO MEDIO:": GOSUB 390:
VTAB 5: HTAB 18: PRINT "PIU' DI UNO ": RETURN
380 N = 6: RP = 1: G(1) = 2: G(2) = 6: G(3) = 8: G(4) =
11: G(5) = 16: HOME: PRINT "GIOCO DIFF.": GOSUB 390:
VTAB 5: HTAB 18: PRINT "PIU' DI UNO ": RETURN
390 PRINT: PRINT " "; FOR I = 1 TO N: INVERSE:
PRINT CHR$(64 + I): NORMAL: PRINT " "; NEXT:
PRINT "CONSIDERATE": PRINT: PRINT "CHE VIENE USATO
": VTAB 15: PRINT " <-PER CANCELLARE"
400 PRINT: PRINT " ? SE TI ARRENDI": RETURN
410 HOME: PRINT: PRINT " "; INVERSE: PRINT "1":
NORMAL: PRINT " 0 "; INVERSE: PRINT "2": NORMAL:
PRINT "GIOCATORI?"
420 PRINT " QUALE?": GET T$: NP = VAL (T$): IF NP <
1 OR NP > 2 THEN 420
430 RETURN
440 NN = 4: MS$(1) = "MOSTRUOSO": MS$(2) =
"ECCELLENTE!": MS$(3) = "MOLTO BUONO": MS$(4) = "BUONO"
```

NOTE

SOLWARE

DOSSIER 12

```
" : MS$(5) = "DISCRETO" : MS$(6) = "RIPROVA ANCORA !!" :  
RETURN  
450 TEXT : HOME : PRINT "SOLUZIONE?" : PRINT "LA  
COMBINAZIONE E' : " : FOR I = 1 TO NN : PRINT ">" :  
INVERSE : PRINT CHR$(64 + R(I)) : NORMAL : PRINT "  
" : NEXT : GOSUB 300 : RETURN
```



VIDEOCARATTERI



Avete estro artistico?... Questo Programma Vi Permette utilizzando dei caratteri grafici di effettuare delle composizioni sul video. Ad i tasti corrispondenti ad i numeri ed alle lettere Q,T,Y,U,I,O,P,A,F,G,H,J,K,L,,,V,B,M,,, corrispondono dei caratteri grafici. Premendone uno viene visualizzato il carattere corrispondente. Mediante i tasti E↑ X↓ D→ S← W↖ R↗ C↘ Z↙ e Possibile spostarsi e contemporaneamente disegnare nelle 8 direzioni. Il tasto 0 corrisponde allo spazio e serve anche Per cancellare. Il tasto N serve Per spostarsi nel video senza disegnare o cancellare. Perche' tutti i tasti Possano essere utilizzati e' necessario che venga inserito il tasto ALPHA LOCK.

```
10 REM -----DISEGNI COI CARATTERI-----  
20 REM =====  
30 CALL CLEAR  
40 REM -----  
50 REM DEFINIZIONE DEL SOGGETTO E COLORE  
60 CALL COLOR(1,7,16)  
70 CALL CHAR(32,"")  
80 CALL CHAR(33,"0000001818")  
90 CALL CHAR(35,"007E7E66667E7E")
```

NOTE _____



SOAWARE

DOSE 13

```
100 CALL CHAR(36,"1F13131FFFFFFF66")
110 CALL CHAR(37,"98987E3D3C242462")
120 CALL COLOR(2,6,16)
130 CALL CHAR(40,"183C66C3C3663C18")
140 CALL CHAR(41,"8142241818244281")
150 CALL CHAR(42,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
160 CALL CHAR(43,"2424FF2424FF2424")
170 CALL CHAR(44,"2424E70000E72424")
180 CALL CHAR(45,"E7C3993C3C99C3E7")
190 FOR I=3 TO 8
200 CALL COLOR(I,2,16)
220 CALL CHAR(58,"181818FFFF181818")
230 CALL CHAR(61,"2424242424242424")
240 CALL CHAR(63,"0000FF0000FF")
250 CALL CHAR(64,"24242720203F")
260 CALL CHAR(67,"0000001818")
270 CALL CHAR(69,"2424E40404FC")
280 CALL CHAR(68,"0000FC0404E42424")
290 CALL CHAR(83,"00003F2020272424")
300 CALL CHAR(90,"00000018081")
310 CALL COLOR(9,4,16)
320 CALL CHAR(96,"E7C3993C3C99C3E7")
330 CALL CHAR(97,"0609FF08101")
340 CALL CHAR(98,"00009966009966")
350 CALL CHAR(99,"6699182424189966")
360 CALL COLOR(10,15,9)
370 CALL CHAR(104,"FF8181818181FF")
380 CALL CHAR(105,"FF1818181818FF")
390 CALL CHAR(106,"1188442211884422")
400 CALL COLOR(11,14,16)
410 CALL CHAR(112,"FF7F3F1F1F3F7FFF")
420 CALL CHAR(113,"FFFEFCF8F8FCFEFF")
430 CALL CHAR(114,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
440 CALL CHAR(115,"FEFFFFFCFFFEFF")
450 CALL COLOR(12,12,16)
460 CALL CHAR(120,"0C0C19FE382CC602")
470 CALL CHAR(121,"007E42427E5A7E24")
```

NOTE

```

480 CALL CHAR(122,"F8A8A8F8FFFFFFF66")
490 REM =====
500 REM
510 CALL HCHAR(1,1,35,32)
520 CALL VCHAR(2,32,35,23)
530 CALL HCHAR(21,1,35,31)
540 CALL VCHAR(2,1,35,23)
550 CALL HCHAR(24,1,35,31)
560 FOR Y=2 TO 20
570 CALL HCHAR(Y,2,32,30)
580 NEXT Y
590 REM -----
600 REM
610 A$="1%2#3:4 556=7E8D9?00(T,Y#U+I)0-P\
AaFbGcHhJiKjLp;eVrBsMxZyCz"
620 A=LEN(A$)
630 B=2
640 FOR I=1 TO A STEP 2
650 CALL HCHAR(22,B,ASC(SEG$(A$,I,1)))
660 CALL HCHAR(23,B,ASC(SEG$(A$,I+1,1)))
670 B=B+1
680 NEXT I
690 REM =====
700 REM
710 Y=16
720 VR=16
730 W=16
740 Z=32
750 X=16
760 GOTO 950
770 REM -----
780 REM
790 CALL KEY(0,K,S)
800 IF S=0 THEN 790
810 IF K<44 THEN 790
820 IF K>59 THEN 840
830 DN K-43 GOTO

```

NOTE _____

EXAM

15

```
890,790,910,790,1460,1480,1500,1380,1440,1360,1400,1320
,1340,1420,790,1000
840 IF K<65 THEN 790
850 IF K>79 THEN 870
860 ON K-64 GOTO
1140,1040,1820,1660,1540,1160,1180,1060,1260,1080,1100,
980,930,950,1220
870 IF K>90 THEN 790
880 ON K-79 GOTO
1120,1240,1700,1620,1200,1300,1020,1760,1580,1280,1880
890 SUJ=121
900 GOTO 1960
910 SUJ=122
920 GOTO 1960
930 SUJ=120
940 GOTO 1960
950 M=2
960 N=N+1
970 IF N=1 THEN 2030 ELSE 790
980 SUJ=112
990 GOTO 1960
1000 SUJ=113
1010 GOTO 1960
1020 SUJ=114
1030 GOTO 1960
1040 SUJ=115
1050 GOTO 1960
1060 SUJ=104
1070 GOTO 1960
1080 SUJ=105
1090 GOTO 1960
1100 SUJ=106
1110 GOTO 1960
1120 SUJ=96
1130 GOTO 1960
1140 SUJ=97
1150 GOTO 1960
```

NOTE _____

```
1160 SUJ=98
1170 GOTO 1960
1180 SUJ=99
1190 GOTO 1960
1200 SUJ=44
1210 GOTO 1960
1220 SUJ=45
1230 GOTO 1960
1240 SUJ=40
1250 GOTO 1960
1260 SUJ=41
1270 GOTO 1960
1280 SUJ=42
1290 GOTO 1960
1300 SUJ=43
1310 GOTO 1960
1320 SUJ=69
1330 GOTO 1960
1340 SUJ=68
1350 GOTO 1960
1360 SUJ=83
1370 GOTO 1960
1380 SUJ=58
1390 GOTO 1960
1400 SUJ=61
1410 GOTO 1960
1420 SUJ=63
1430 GOTO 1960
1440 SUJ=64
1450 GOTO 1960
1460 SUJ=32
1470 GOTO 1960
1480 SUJ=37
1490 GOTO 1960
1500 SUJ=36
1510 GOTO 1960
1520 REM =====
1530 REM
```

NOTE _____



```
1540 Y=Y-1
1550 IF Y>1 THEN 2010
1560 Y=Y+1
1570 GOTO 790
1580 Y=Y+1
1590 IF Y<21 THEN 2010
1600 Y=Y-1
1610 GOTO 790
1620 X=X-1
1630 IF X>1 THEN 2010
1640 X=X+1
1650 GOTO 790
1660 X=X+1
1670 IF X<32 THEN 2010
1680 X=X-1
1690 GOTO 790
1700 Y=Y-1
1710 IF Y>1 THEN 1720 ELSE 1560
1720 X=X+1
1730 IF X<32 THEN 2010
1740 X=X-1
1750 GOTO 1560
1760 Y=Y-1
1770 IF Y>1 THEN 1780 ELSE 1560
1780 X=X-1
1790 IF X>1 THEN 2010
1800 X=X+1
1810 GOTO 1560
1820 Y=Y+1
1830 IF Y<21 THEN 1840 ELSE 1600
1840 X=X+1
1850 IF X<32 THEN 2010
1860 X=X-1
1870 GOTO 1600
1880 Y=Y+1
1890 IF Y<21 THEN 1900 ELSE 1600
1900 X=X-1
```

NOTE

SOMAR DOSFER 18

```
1910 IF X>1 THEN 2010
1920 X=X+1
1930 GOTO 1600
1940 REM -----
1950 REM =====SCRITTURA DEL SOGGETTO=====
1960 CALL HCHAR(Y,X,SUJ)
1970 M=0
1980 CALL GCHAR(Y,X,B)
1990 N=0
2000 GOTO 2060
2010 IF M=2 THEN 2030
2020 GOTO 1960
2030 CALL GCHAR(Y,X,B)
2040 CALL HCHAR(VR,W,Z)
2050 CALL HCHAR(Y,X,33)
2060 VR=Y
2070 W=X
2080 Z=B
2090 GOTO 790
```



AUTOCOMPOSER



Questo Programma Vi Permette di far eseguire al COMMODORE 64 delle brevi musiche realizzate in modo automatico. L'esecuzione dei vari Pezzi e' continua ed ogni musica viene eseguita in maniera differente dalla Precedente. Poiche' il Programma e' a ciclo continuo Per interromperlo bastera' Premere il tasto RESTORE contemporaneamente ad il tasto RUN/STOP.

NOTE _____



```

10 REM -----
20 REM   COMPOSIZIONE AUTOMATICA SULLO STILE DI MOZART PER IL COMMODORE 64
30 REM -----
40 DIM C(14,9),L(14,9)
50 FOR T=54272 TO 54272+24:POKE T,0:NEXT T
60 POKE 54296,15
70 FOR T=54272+5 TO 54272+24 STEP 7:POKE T,17:POKE T+1,244:NEXT T
80 POKE 53281,7:POKE 53280,5
90 PRINT "BENVENUTI AL CONCERTO DEL COMM.64"
100 FOR T=1 TO 2000:NEXT
110 POKE 53281,5:POKE 53280,7
120 FOR T=1 TO 14:FOR TT=1 TO 9:READ C,L:C(T,TT)=C:L(T,TT)=L:NEXT TT:NEXT T
130 DATA 12,143,31,165,31,165,15,210,31,165,37,162,18,209,31,165,14,24
140 DATA 12,143,31,165,37,162,15,210,37,162,33,135,18,209,31,165,18,209
150 DATA 12,143,31,165,33,135,15,210,37,162,33,135,18,209,31,165,18,209
160 DATA 12,143,33,135,37,162,16,195,42,62,50,60,21,31,50,60,16,195
170 DATA 12,143,33,135,42,62,16,195,42,62,37,162,21,31,33,135,16,195
180 DATA 12,143,42,62,33,135,16,195,25,30,84,125,21,31,33,135,12,143
190 DATA 14,24,33,135,37,162,16,195,50,60,37,162,18,209,33,135,12,143
200 DATA 14,24,28,49,37,162,14,24,33,135,31,165,18,209,28,49,16,195
210 DATA 14,24,42,62,50,60,16,195,37,162,33,135,18,209,31,165,14,24
220 DATA 14,24,33,135,31,165,16,195,28,49,31,165,21,31,33,135,14,24
230 DATA 14,24,33,135,31,165,16,195,28,49,31,165,21,31,33,135,16,195
240 DATA 12,143,31,165,33,135,15,210,37,162,37,162,18,209,37,162,18,209
250 DATA 12,143,37,162,33,135,14,24,28,49,28,49,18,209,28,49,14,24
260 DATA 12,143,42,62,37,162,16,195,33,135,33,135,21,31,33,135,16,195
270 REM   SELEZIONE NUMERO VOCE E TEMPO D'ESECUZIONE.
280 REM -----
290 O=54272:Z=175:W=0+4
300 POKE 54296,15
310 REM
320 DATA 1,3,6,2,1,4,6,2,3,4,1,5,1,4,6,7,1,4,6,2,1,3,6,9
330 DATA 1,1,4,5,1,4,6,2,3,4,1,5,1,4,1,5,1,4,6,9
340 DATA 1,4,6,2,3,6,1,5,1,4,6,7,3,4,6,2,1,4,3,7,1,4,6,9
350 DATA 1,4,3,7,1,6,4,5,6,3,6,2,4,6,1,5,1,4,6,9
360 DATA 1,4,3,7,6,3,6,2,4,6,1,5,1,3,6,7,3,6,1,5,1,4,6,9,8
370 READ RR
380 ON RR GOTO 420,390,450,460,400,490,410,520,650
390 Y=12:GOTO 560
400 Y=14:GOTO 560
410 Y=13:GOTO 560
420 Y=1:X=RND(1):IF X<.35 THEN Y=3
430 IF X>.75 THEN Y=2
440 GOTO 560
450 Y=10:IF RND(0)<.4 THEN Y=11:GOTO 560
460 Y=4:X=RND(1):IF X<.35 THEN Y=5
470 IF X>.75 THEN Y=6
480 GOTO 560
490 Y=7:X=RND(1):IF X<.35 THEN Y=8
500 IF X>.75 THEN Y=9
510 GOTO 560
520 PRINT "FINE"
530 POKE 53281,1
540 PRINT "N":END
550 REM

```

NOTE _____



SOFTWARE 20

```
560 POKE W,17:POKE O,L(Y,1):POKE O+1,C(Y,1):POKE O+7,L(Y,2):POKE O+8,C(Y,2)
570 POKE W+7,17:FOR Q=1 TO Z:NEXT :POKE W,16
580 POKE O,L(Y,3):POKE O+1,C(Y,3):FOR T=1 TO Z:NEXT
590 POKE W,17:POKE O,L(Y,4):POKE O+1,C(Y,4):POKE O+7,L(Y,5):POKE O+8,C(Y,5)
600 POKE W+7,17:FOR Q=1 TO Z:NEXT :POKE W,16
610 POKE O,L(Y,6):POKE O+1,C(Y,6):FOR T=1 TO Z:NEXT
620 POKE W,17:POKE O,L(Y,7):POKE O+1,C(Y,7):POKE O+7,L(Y,8):POKE O+8,C(Y,8)
630 POKE W+7,17:FOR Q=1 TO Z:NEXT :POKE W,16
640 POKE O,L(Y,9):POKE O+1,C(Y,9):FOR T=1 TO Z:NEXT :GOTO 320
650 POKE O,143:POKE O+1,12:POKE O+7,165:POKE O+8,31:POKE O+14,30:POKE O+15,25
660 POKE W,17:POKE W+7,17:POKE W+14,17:FOR T=1 TO 2000:NEXT :POKE W,16:POKE
W+7,16
670 POKE W+14,16:GOTO 320
```



XTSROBOT



Vi trovate nel 2100 in una civiltà aliena che sta' tentando di impadronirsi della TERRA. Il Vostro compito e' quello di cercare di difendere l'ultima roccaforte dal loro assalto. Per far questo avete a disposizione un disintegratore a Particelle neutroniche e la roccaforte e' dotata di fortificazioni con campi di energia. Nel caso che un alieno urti una fortificazione o che venga colpito dal Vostro disintegratore, apparira' di nuovo in un'altra Posizione dello schermo. Dovete stare attenti alle MINE ad antimateria che via, via depositano lungo il loro cammino. Potete anche distruggerle con il Vostro disintegratore ed in tal caso potrete guadagnare 10 Punti. Ogni alieno che colpite vale 10 Punti ma, nel caso che, il vostro punteggio sia 200 od 800 Vi fara' guadagnare ben 100 punti e Vi regalerà un'altra VITA rispetto a quelle in Vostro Possesso. Il gioco utilizza i JOYSTICK e per poter sparare dovete muoverVi verso il bersaglio e contemporaneamente premere il Pulsante di SPARO. Nel caso veniate colpiti lo schermo del gioco verra' modificato, diminuendo le fortificazioni in Vostro Possesso.

NOTE _____



```

5 PRINT "J"
10 POKE 52,48:POKE 56,48:CLR:POKE 53280,15:POKE 53281,0
20 PRINT "*****RIDEFINIZ. CARATTERI"
30 PRINT "*****XTSROBOT" :GOSUB 1060
40 DIM X(3),Y(3),Z(4):X=RND(0)
50 Z(1)=150:Z(2)=160:Z(3)=180:Z(4)=200
60 C=54272:FOR I=C TO C+24:POKE I,0:NEXT
70 POKE C+24,15:POKE C+5,17:POKE C+6,240:POKE C,100
80 POKE 56333,127:POKE 788,88:POKE 789,49:POKE 56333,129
90 POKE 53280,2:POKE 53281,0
100 FOR I=1 TO 3:DEF FNP(I)=1024+X(I)+40*Y(I)
110 A=0:DEF FNQ(A)=1024+X+40*Y:X1=33:SL=10:S1=5:S2=15:VT=4
120 PRINT "J":FOR I=1 TO 82:R=1104+RND(1)*880:POKE R,42:POKE R+C,11+RND(1)*
3
130 POKE C+1,100+RND(1)*50:POKE C+4,17:NEXT:POKE C+4,16
140 FOR I=1064 TO 1103:POKE I,38:POKE I+C,14:POKE I+920,41:POKE I+C+920,1
4:NEXT
150 FOR I=1104 TO 1944 STEP 40:POKE I,39:POKE I+C,14:POKE I+39,40:POKE I+C+39,40
:NEXT I
160 PRINT "*****"
170 PRINT "*****"
180 H=0:X=20:Y=10
190 FOR I=1 TO 3:X(I)=INT(RND(1)*36)+3:Y(I)=INT(RND(1)*19)+3:NEXT I
200 GOSUB 870
210 FOR I=1 TO 3:POKE FNP(I),36:POKE FNP(I)+C,13:NEXT
220 FOR I=1 TO 3:POKE FNP(I),36:POKE FNP(I)+C,13:NEXT
230 POKE FNQ(0),X1:POKE FNQ(0)+C,1:Z1=1
240 FOR I=1 TO 3:POKE FNP(I),36:POKE FNP(I)+C,13:NEXT
250 POKE FNQ(0),X1:POKE FNQ(0)+C,1
260 GOSUB 900
270 IF F=1 THEN 440
280 IF J0=1 THEN GOSUB 980:GOSUB 930
290 IF J1=1 THEN GOSUB 1000:GOSUB 930
300 IF J2=1 THEN GOSUB 1020:GOSUB 930
310 IF J3=1 THEN GOSUB 1040:GOSUB 930
320 POKE C+4,16
330 IF H=1 THEN 680
340 R=INT(RND(1)*SL)+1:IF R>3 THEN GOTO 240
350 POKE FNP(R),32:POKE C+1,80+(R*20):POKE C+4,17
360 IF INT(RND(1)*S1)=1 THEN POKE FNP(R),37:POKE FNP(R)+C,44
370 IF X<X(R) THEN X(R)=X(R)-1
380 IF X>X(R) THEN X(R)=X(R)+1
390 IF Y<Y(R) THEN Y(R)=Y(R)-1
400 IF Y>Y(R) THEN Y(R)=Y(R)+1
410 POKE C+4,16:IF X(R)=X AND Y(R)=Y THEN GOTO 680
420 IF PEEK(FNP(R))=42 THEN I=R:GOTO 610
430 GOTO 240
440 B=X:D=Y
450 IF J0=0 AND J1=0 AND J2=0 AND J3=0 THEN 340
460 GOTO 480
470 POKE 1024+B+40*D,32
480 IF J0=1 THEN B=B+1
490 IF J1=1 THEN D=D+1
500 IF J2=1 THEN B=B-1
510 IF J3=1 THEN D=D-1

```

NOTE

SOLO

22

```
520 IF PEEK(1024+B+40*D)>35 THEN 550
530 POKE 1024+B+40*D,35:POKE 55296+B+40*D,15
540 FOR O=1 TO 2:NEXT:GOTO 470
550 P=1024+B+40*D:P1=PEEK(P)
560 IF P1>37 THEN 340
570 FOR O=250 TO 210 STEP -3:POKE C+1,O:POKE C+4,129:POKE P,RND(1)*255:NEXT:POK
E C+4,16
580 IF P1=37 THEN POKE P,32:GOTO 340
590 POKE P,32:FOR I=1 TO 3:IF X(I)=B AND Y(I)=D THEN 610
600 NEXT:GOTO 340
610 X(I)=INT(RND(1)*36)+3:Y(I)=INT(RND(1)*19)+3
620 PN=PN+10:IF PN=200 OR PN=800 THEN GOSUB 850
630 GOSUB 870:FOR O=1 TO 400:NEXT:POKE FNP(I),36:POKE FNP(I)+C,13
640 FOR O=250 TO 140 STEP -8:POKE C+1,O:POKE C+4,17:NEXT:POKE C+4,16
650 SL=SL-.2:IF SL<1 THEN SL=1
660 S1=S1-.2:IF S1<2 THEN S1=2
670 GOTO 340
680 VT=VT-1:GOSUB 870:POKE C+1,100:POKE C+4,129
690 FOR Q1=1 TO 16:POKE FNQ(0)+C,1+RND(1)*8
700 NEXT:POKE C+4,128
710 POKE C+4,16:POKE FNQ(0),32
720 S2=S2-5
730 IF VT>0 THEN 120
740 PRINT "X";:FOR I=1 TO 24:PRINT "*****";:
NEXT
750 FOR I=1984 TO 2023:POKE I,42
760 POKE I+C,8:NEXT
770 POKE 53280,6:PRINT "*****FINE GIOCO"
780 PRINT "*****FINE GIOCO"
790 PRINT "*****GIOCHI ANCORA S/N ?"
800 FOR Q1=128 TO 254:POKE C+1,Q1:POKE C+4,17:NEXT:POKE C+4,16
810 GET A$:IF A$<>"S" AND A$<>"N" THEN 810
820 IF A$="S" THEN CLR:PRINT "I":GOTO 40
830 POKE 53272,21:POKE 53270,PEEK(53270) AND 239
840 POKE 53280,14:POKE 53281,6:PRINT "I":END
850 VT=VT+1:PN=PN+100:GOSUB 870
860 RETURN
870 PN$=STR$(PN):VT$=STR$(VT)
880 PRINT "PUNTI:";PN$;" VITE:";VT$;"
890 RETURN
900 PQ=PEEK(56320):P=PQ AND 15:P1=PQ AND 16
910 J0=-(P=7) OR (P=6) OR (P=5):J1=-(P=13) OR (P=5) OR (P=9)
920 J2=-(P=11) OR (P=9) OR (P=10):J3=-(P=14) OR (P=10) OR (P=6):F=-(P1=0):RE
TURN
930 X1=X1+1:IF X1>34 THEN X1=33
940 Z1=Z1+1:IF Z1>4 THEN Z1=1
950 POKE C+1,Z(Z1):POKE C+4,17
960 IF PEEK(FNQ(0))>34 THEN H=1
970 POKE FNQ(0),X1:POKE FNQ(0)+C,1:RETURN
980 POKE FNQ(0),32:X=X+1:IF X>38 THEN X=X-1:H=1
990 RETURN
1000 POKE FNQ(0),32:Y=Y+1:IF Y>23 THEN Y=Y-1:H=1
1010 RETURN
1020 POKE FNQ(0),32:X=X-1:IF X<1 THEN X=X+1:H=1
1030 RETURN
1040 POKE FNQ(0),32:Y=Y-1:IF Y<2 THEN Y=Y+1:H=1
```

NOTE



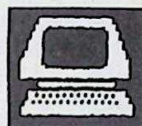
```

1050 RETURN
1060 POKE 56334,PEEK(56334) AND 254:POKE 1,PEEK(1) AND 251
1070 FOR I=12288 TO 12288+256*8:POKE I,PEEK(I+40960):NEXT I
1080 FOR I=12288+32*8 TO 12288+150+32*8:READ X:POKE I,X:NEXT I
1090 POKE 1,(PEEK(1) OR 4):POKE 56334,(PEEK(56334) OR 1)
1100 POKE 53272,(PEEK(53272) AND 240)+12
1110 POKE 53270,PEEK(53270) OR 16
1120 RETURN
1130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
1140 DATA 56,84,56,84,146,40,104,12
1150 DATA 56,84,56,84,146,40,44,96
1160 DATA 0,0,32,184,32,0,0,0
1170 DATA 4,8,63,63,46,38,4,21
1180 DATA 0,0,48,48,0,0,0,0
1190 DATA 0,0,0,0,255,255,170
1200 DATA 224,224,224,224,224,224,224,224
1210 DATA 11,11,11,11,11,11,11,11
1220 DATA 170,255,255,0,0,0,0,0
1230 DATA 170,170,190,190,190,190,170,170
1240 DATA 141,0,192,238,2,192,173,2
1250 DATA 192,201,255,208,6,173,0,192
1260 DATA 76,49,234,238,1,192,173,1
1270 DATA 192,201,5,208,240,169,0,141
1280 DATA 1,192,24,173,35,208,105,1
1290 DATA 141,35,208,76,101,49,14,144
1300 DATA 201,224,48,5,169,15,141,14
1310 DATA 144,174,252,29,76,104,29

```



AUTONUMERAZIONE



Questo Programma Vi serve Per dimenticare completamente di battere il numero di linea. Si tratta infatti di un AUTONUMERATORE. Una volta lanciato Vi verra' richiesto il NUMERO INIZIALE da cui far partire la NUMERAZIONE ed una volta battuto, il NUMERO CON CUI INCREMENTARE. Per uscire dall'AUTONUMERAZIONE, bastera' che Premiate il tasto RESTORE contemporaneamente ad il tasto RUN/STOP.

```

10 A=49152
20 READ V: IF V=-1 THEN 40
30 POKE A,V: A = A+1: C = C+V: GOTO 20
40 IF C <> 12374 THEN PRINT "VALORI CONTENUTI NEI 'DATA' NON ESATTI": END
50 DATA 169,90,133,251,169,0,133,252,169,19,141,2,3,169,192,141,3,3,96,32,25
60 DATA 192,76,134,164,24,169,10,101,251,133,251,144,2,230,252,165,251,133,99
70 DATA 165,252,133,98,162,144,56,32,73,188,32,221,189,162,0,189,1,1,240,9,32

```

NOTE _____

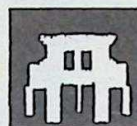
```

80 DATA 210,255,157,0,2,232,208,242,32,18,225,201,13,240,3,76,105,165,56,165
90 DATA 251,233,20,176,2,198,252,169,131,141,2,3,169,164,141,3,3,76,118,165,-1
100 INPUT "NUMERO INIZIALE : ";N
110 N=N-10
120 R=INT(N/256) : R1 = N-(256*R)
130 PRINT
140 INPUT "INCREMENTO : ";I
150 POKE 251,R1:POKE 252,R
160 POKE 49179,I
170 SYS 49160
180 NEW

```



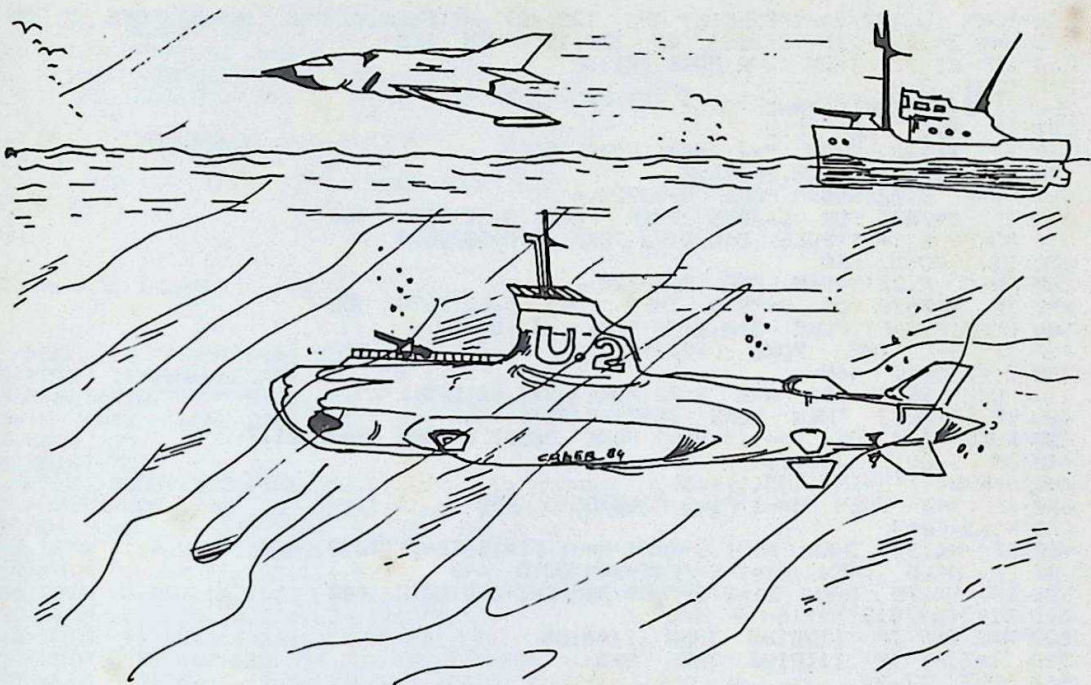
ATTACCO SOTTOMARINO



Vi trovate al comando di un sottomarino e siete in possesso di un arma che Vi permette di distruggere tre diversi tipi di nemici: un elicottero, sorvolante il mare che vale 100 PUNTI; due navi da 70 PUNTI ed un sottomarino che Vi permetterà di guadagnare ben 200 PUNTI. Ad ogni Passaggio il sottomarino deposita una MINA : cio' comporta la perdita di 15 PUNTI ma l'aquisizione di un SILURO in piu' rispetto alla dotazione iniziale di 60 SILURI. Se Voi colpite un sottomarino, tutte le MINE presenti sullo schermo scompariranno. Per evitare il tiro in raffica un TEST a Programma controlla che, non abbiate tirato piu' di 3 colpi successivi nella medesima bordata, nel qual caso il cannone viene inattivato e Voi dovrete spostarlo per poter far fuoco di nuovo. Il lancio dell'ultimo siluro determina il conto del Vostro Punteggio e la fine del gioco se non siete riusciti a superare i 1500 PUNTI che danno diritto ad una nuova Partita. Il gioco e' per la versione base del VIC 20. Il primo listato necessita per l'esecuzione delle PADDLES mentre il secondo e' eseguibile da tastiera utilizzando il tasto CRSR ↑↓ per spostarsi verso SINISTRA, il tasto CRSR ←→ per spostarsi verso destra ed il tasto ← per sparare.

NOTE





```

10 POKE 36879,29:PRINT "DIFFICILE= 'F'"
20 PRINT "DIFFICILE= 'D'"
30 P=PEEK(197):IF P=18 THEN 00=0:GOTO 60
40 IF P=42 THEN 00=1:GOTO 60
50 GOTO 30
60 PRINT "J"
70 POKE 36869,255:POKE 52,28:POKE 56,28:POKE 36878,10
80 A=7168:FOR I=A TO A+511:POKE I,PEEK(I+25600):NEXT
90 FOR L=0 TO 111:READ F:POKE A+L,F:NEXT
100 DATA 1,0,0,32,119,32,0,0
110 DATA 0,3,7,15,255,114,63,31
120 DATA 3,3,3,127,255,213,255,127
130 DATA 255,16,56,100,230,124,40,124
140 DATA 0,192,224,240,255,78,252,248
150 DATA 128,128,128,254,255,171,255,254
160 DATA 16,16,16,16,56,254,254,254,0,16,16,0,0,16,16,0
170 DATA 0,82,62,252,63,122,54,16,128,81,42,4,0,0,0,0,0
180 DATA 1,130,64,28,62,28,0,0,16,16,16,56,56,56,0
190 DATA 0,0,3,127,7,63,21,31,0,8,144,160,192,252,88,240
200 U=37154:V=37137:W=37152:Z=8109:S=7834:O=0:II=8186
210 FOR R=38818 TO 38839:POKE R,2:NEXT
220 FOR R=8120 TO 8186:POKE R,11:POKE 30720+R,3:NEXT
230 FOR R=7856 TO 7877:POKE R,9:POKE 30720+R,6:NEXT
    
```

NOTE



```

240 POKE U,127:Y=-((PEEK(W) AND 128)=0):X=((PEEK(V) AND 16)=0):POKE U,255
250 D=1:Z=X+Y:IF Z<8099 OR Z>8118 THEN 310
260 IF Z1<>Z THEN Q=0:POKE Z1,32
270 POKE Z,6
280 Z1=Z:T=PEEK(V) AND 32
290 IF Q>2 THEN 310
300 IF T<>32 THEN D=2:Q=Q+1:GOTO 520
310 ON D1 GOTO 320,360,410
320 POKE S,32:S=S+M:POKE S+30720,4
330 IF S=7834 OR S=7855 THEN POKE S,32:GOTO 450
340 POKE S,1+F1:POKE S+M,1+F2:POKE S+M+30720,4
350 D1=1:GOTO 440
360 POKE S,32:S=S+M:POKE S+30720,2
370 IF S=7878 OR S=7899 THEN POKE S,32:GOTO 450
380 POKE S,2+F1:POKE S+M,2+F2:POKE S+M+30720,2
390 IF S=C THEN POKE C-22,10
400 D1=2:GOTO 440
410 POKE 36877,200:POKE S,32:POKE S+1,32:S=S+1
420 IF S=7833 THEN POKE 36877,0:GOTO 450
430 POKE S,0:POKE S+1,3:D1=3:POKE 36877,0:POKE S+30721,7
440 ON D GOTO 240,550
450 N=RND(1):M=INT(RND(1)+.5)
460 IF M=0 THEN M=-1:F1=3:F2=0:GOTO 490
470 F1=0:F2=3
480 IF NC.25 THEN D1=1:S=7854:M=-1:F1=12:F2=11:GOTO 440
490 IF NC.5 THEN D1=1:S=7845-9*M:GOTO 440
500 IF NC.75 THEN D1=2:S=7889-9*M:C=Z-220:GOTO 440
510 D1=3:S=7812:M=1:GOTO 440
520 R=Z:D=2:IF II>8186 THEN II=8186
530 II=II-1:IF II<8120 THEN 800
540 POKE II,32
550 FOR TR=0 TO 00:POKE 36877,220:IF R<7900 THEN 590
560 R=R-22
570 POKE R,7:POKE R+30720,7:POKE 36877,0:D=2
580 NEXT :GOTO 310
590 SI=R-S:SE=R-S-M
600 IF PEEK(Z-242)=10 THEN SC=SC-15:POKE II,11:II=II+1:POKE Z-242,8:GOSUB
700
610 IF 22*INT(SI/22)=SI THEN SA=PEEK(S):GOSUB 650:GOTO 630
620 IF 22*INT(SE/22)=SE THEN SA=PEEK(S+M):GOSUB 650
630 FOR R=Z-22 TO Z-220 STEP -22
640 POKE R,32:NEXT :POKE 36877,0:GOTO 240
650 IF PEEK(Z-242)=10 AND (SA=2 OR SA=5) THEN SC=SC+80
660 IF SA=2 OR SA=5 THEN SC=SC+200:GOSUB 730:GOTO 690
670 IF SA=1 OR SA=4 OR SA=12 OR SA=13 THEN SC=SC+70:GOTO 690
680 IF SA=0 OR SA=3 THEN SC=SC+100
690 POKE S,8:POKE S+30720,7:POKE 36878,15
700 FOR L=0 TO 5:POKE 36875,220:GOSUB 720:POKE 36875,0:GOSUB 720:NEXT
710 POKE Z-242,9:POKE 36878,10:GOTO 750
720 FOR A=1 TO 90:NEXT :RETURN
730 IF D1=2 THEN FOR R=7856 TO 7877:POKE R,9:NEXT
740 RETURN
750 FOR A=7717 TO 7723:POKE A,32:NEXT
760 SC$=STR$(SC):L=LEN(SC$)
770 FOR A=1 TO L

```

NOTE



```

780 POKE 7717+A,ASC(MID$(SC$,A,1))+128
790 POKE 38438+A,0:NEXT :RETURN
800 PRINT "J":POKE 36869,240
810 PRINT "XXXXXXXXXX" PUNTI="SC
820 IF SC>1500 THEN PRINT "XXXXXXXXXX 66 MUNIZIONI":FOR X=0 TO 4000:NEXT :RESTOR
E :GOTO 60
830 PRINT "XXXXXXXXXX ANCORA ?"
840 GET A$:IF A$="" THEN 840
850 IF A$="S" THEN POKE 36869,255: RUN
860 END

```

VERSIONE PER TASTIERA

```

10 POKE 36879,29:PRINT "XXXXXXXXXXXX FACILE= 'F'"
20 PRINT "XXXXXXXXXXXX DIFFICILE= 'D'"
30 P=PEEK(197):IF P=18 THEN 00=0:GOTO 60
40 IF P=42 THEN 00=1:GOTO 60
50 GOTO 30
60 PRINT "J"
70 POKE 36869,255:POKE 52,28:POKE 56,28:POKE 36878,10
80 A=7168:FOR I=A TO A+511:POKE I,PEEK(I+25600):NEXT
90 FOR L=0 TO 111:READ F:POKE A+L,F:NEXT
100 DATA 1,0,0,32,119,32,0,0
110 DATA 0,3,7,15,255,114,63,31
120 DATA 3,3,3,127,255,213,255,127
130 DATA 255,16,56,100,230,124,40,124
140 DATA 0,192,224,240,255,78,252,248
150 DATA 128,128,128,254,255,171,255,254
160 DATA 16,16,16,16,56,254,254,254,0,16,16,0,0,16,16,0
170 DATA 0,82,62,252,63,122,54,16,128,81,42,4,0,0,0,0
180 DATA 1,130,64,28,62,28,0,0,16,16,16,56,56,56,0
190 DATA 0,0,3,127,7,63,21,31,0,8,144,160,192,252,88,240
200 U=37154:V=37137:W=37152:Z=8109:S=7834:O=0:I1=8186
210 FOR R=38818 TO 38839:POKE R,2:NEXT
220 FOR R=8120 TO 8186:POKE R,11:POKE 30720+R,3:NEXT
230 FOR R=7856 TO 7877:POKE R,9:POKE 30720+R,6:NEXT
240 P=PEEK(197):IF P=31 THEN Z=Z-1:GOTO 260
250 IF P=23 THEN Z=Z+1
260 D=1:IF Z<8099 OR Z>8118 THEN 320
270 IF Z1<>Z THEN Q=0:POKE Z1,32
280 POKE Z,6
290 Z1=Z
300 IF Q>2 THEN 320
310 IF P=8 THEN D=2:Q=Q+1:GOTO 530
320 ON D1 GOTO 330,370,420
330 POKE S,32:S=S+M:POKE S+30720,4
340 IF S=7834 OR S=7855 THEN POKE S,32:GOTO 460
350 POKE S,1+F1:POKE S+M,1+F2:POKE S+M+30720,4
360 D1=1:GOTO 450
370 POKE S,32:S=S+M:POKE S+30720,2
380 IF S=7878 OR S=7899 THEN POKE S,32:GOTO 460
390 POKE S,2+F1:POKE S+M,2+F2:POKE S+M+30720,2

```

NOTE



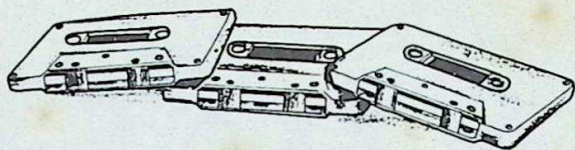
NOTE

Un regalo per te!

Insieme con il primo ordine per corrispondenza dal catalogo

Softime & H.

Software, periferiche, interfacce e accessori per **Commodore, NewBrain, Sinclair e TI 99/4A**



Richiedi ora il tuo **Catalogo Gratis**.
Affrettati, c'è un regalo per te!
3 cassette C10 del valore di 3.900 lire
con il tuo primo acquisto dal nostro nuovo catalogo
che contiene oltre 100 articoli selezionati!

Questa offerta scade il 15/5/84

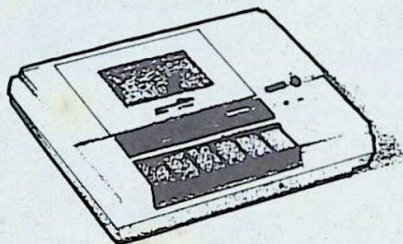
Ritaglia e spedisce subito il tagliando
con il tuo nome e indirizzo a:

Softime & H.

via Cagliero, 17 - 20125 Milano

Registratore speciale per VIC 20 e CBM 64

a sole **L. 117.000**, IVA e spese di spedizione comprese!



Il famoso registratore **Maxtron**
direttamente collegabile al **VIC 20**
e al **Commodore 64**,

ad un prezzo eccezionale e, soprattutto, a casa vostra
entro quattro settimane.

Solo un ordine per cliente.
L'offerta scade il 15/5/84.

In più **Gratis** il catalogo **Softime & H.**:
software, periferiche, interfacce e accessori
per **Commodore, NewBrain, Sinclair**
e **TI 99/4A**.

Ritaglia e spedisce subito il tagliando
con il tuo nome e indirizzo più L. 117.000
(assegno circolare o vaglia postale) a:
Softime & H. - via Cagliero, 17 - 20125 Milano

Finalmente parli, Spectrum!

Sintetizzatore vocale per **Sinclair ZX Spectrum**
a sole **L. 78.000**, IVA e spese di spedizione comprese!



Il famoso sintetizzatore vocale **Currah**,
per far parlare il tuo **Spectrum** (16K o 48K)
senza limiti di vocabolario. Completo con manuale
di istruzione, programma dimostrativo
e un gioco su cassetta.

Ad un prezzo eccezionale e, soprattutto, a casa vostra
entro quattro settimane!

Solo un ordine per cliente.
L'offerta scade il 15/5/84.

In più **Gratis** il catalogo **Softime & H.**:
software, periferiche, interfacce e accessori
per **Commodore, NewBrain, Sinclair**
e **TI 99/4A**.

Ritaglia e spedisce subito il tagliando
con il tuo nome e indirizzo più L. 78.000
(assegno circolare o vaglia postale) a:
Softime & H. - via Cagliero, 17 - 20125 Milano

Quickshot II

Nuovo joystick per **Atari, Commodore, Spectrum**
a sole **L. 28.000**, IVA e spese di spedizione comprese!



La nuova versione del diffusissimo joystick Quickshot.
Nuovo disegno ultra-ergonomico e pulsante selettore
di fuoco continuo. Si collega ad Atari, Commodore e,
tramite apposita interfaccia, allo Spectrum.
Ad un prezzo eccezionale e, soprattutto, a casa vostra
entro tre settimane!

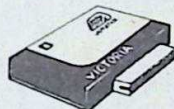
Solo un ordine per cliente.
L'offerta scade il 15/5/84.

In più **Gratis** il catalogo **Softime & H.**:
software, periferiche, interfacce e accessori
per **Commodore, NewBrain, Sinclair**
e **TI 99/4A**.

Ritaglia e spedisce subito il tagliando
con il tuo nome e indirizzo più L. 28.000
(assegno circolare o vaglia postale) a:
Softime & H. - via Cagliero, 17 - 20125 Milano

Interfaccia joystick programmabile per SINCLAIR ZX SPECTRUM

a sole **L. 77.000**, IVA e spese di spedizione comprese!



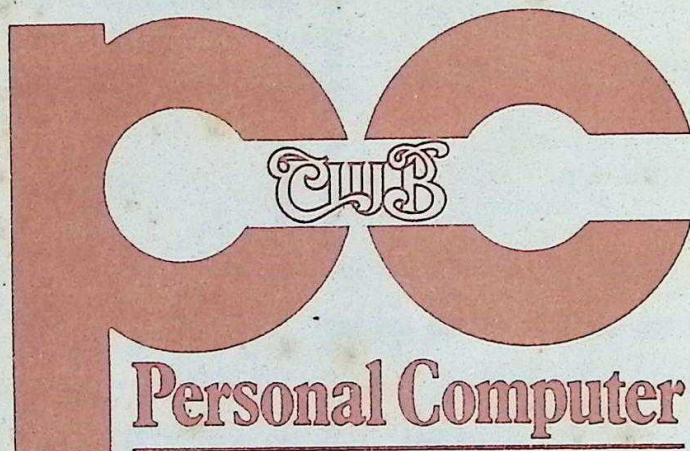
La famosa interfaccia per joystick **Victoria**,
programmabile da tastiera e adattabile a qualsiasi
gioco, ad un prezzo eccezionale e, soprattutto,
a casa vostra entro tre settimane.

Solo un ordine per cliente.
L'offerta scade il 15/5/84.

In più **Gratis** il catalogo **Softime & H.**:
software, periferiche, interfacce e accessori
per **Commodore, NewBrain, Sinclair**
e **TI 99/4A**.

Ritaglia e spedisce subito il tagliando
con il tuo nome e indirizzo più L. 77.000
(assegno circolare o vaglia postale) a:
Softime & H. - via Cagliero, 17 - 20125 Milano

PER TUTTI GLI INTERESSATI
ALLE APPLICAZIONI DEL PERSONAL
COMPUTER UNA GROSSA NOVITA'



IN TUTTE LE EDICOLE A 1.500 LIRE



SOCIETA' EDITRICE ALFA LINEA S.R.L.
DIREZIONE E REDAZIONE:
PIAZZA CAVOUR, 2 20121 MILANO
TEL. 782.661/2/3 R.A.

DIREZIONE PUBBLICITA' E MARKETING:
VIA ANFITEATRO, 15 20121 MILANO
TEL. 802.388/805.94.25/876.622/866.220

due nuove rubriche
«tutocommodore»
e
«tuttosinclair»