



PAPER

JOBT

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

45

Anno 2 - N° 45 - 22 novembre 1985

Escher
Bombardiere
Montecarlo
Fuga da Atlantide
Hires Tool
Paroliamo

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

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



Compilare ed inviare in busta chiusa a:
J.soft 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** **Escher**
di W. Stonefall trad. e adatt. di P. Maffei
- 8** **Bombardiere**
di C. Reds trad. e adatt. di S. Dionigi
- 11** **Montecarlo (Joystick)**
di A. Gorsen trad. e adatt. di M. Anticoli
- 14** **Fuga da Atlantide**
di M. Darvin trad. e adatt. di S. Albarelli
- 23** **Hires Tool**
di J. Cooper trad. e adatt. di F. Sarcina
- 30** **Parollamo**
di C. Harris trad. e adatt. di P. Maffei

J.soft s.r.l.
**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 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

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
```


Questo programma si ispira alle creazioni del famoso artista grafico M.C. Escher. Seguendo le istruzioni che compaiono sullo schermo, utilizzate i caratteri mostrati nelle linee 1000-1200, vale a dire i simboli grafici ottenibili tramite i tasti SHIFT e Commodore, per creare spettacolari disegni. I caratteri vengono raggruppati in "quadrati" di cui è

possibile selezionare le dimensioni; i quadrati (e i simboli che li compongono) sono poi orientabili in quattro direzioni (nord-est-sud-ovest) ruotandoli di 90, 180 e 270 gradi rispetto alla posizione iniziale. Vi suggeriamo di fare molte prove per imparare bene l'uso del programma ed ottenere gli effetti desiderati.

```

10 MK=20 :rem 152
20 PRINT"{CLR}" :rem 198
30 INPUT"COLORE CARATTERI (0-15)";CA:IFCA<0ORCA>15THENPRI
   NT"{ 2 SU}":GOTO30 :rem 231
40 POKE646,CA :rem 227
50 INPUT"COLORE SFONDO (0-15)";SF:IFSF<0ORSF>15THENPRINT"
   { 2 SU}":GOTO50 :rem 84
60 POKE53281,SF :rem 93
70 INPUT"COLORE BORDO (0-15)";BO:IFBO<0ORBO>15THENPRINT"
   { 2 SU}":GOTO70 :rem 237
80 POKE53280,BO :rem 86
90 DIMSY(MK,3) :rem 55
100 FORCC=0TOMK :rem 166
110 FORR1=0TO3 :rem 63
120 READSY(CC,R1) :rem 225
130 NEXT :rem 211
140 NEXT :rem 212
150 INPUT"{ 2 GIU'}MISURA DEL QUADRATO (2-23)";S:IFS<2ORS
   >23THENPRINT"{ 4 SU}":GOTO150 :rem 164
160 SX=INT(39/S)+1 :rem 5
170 SY=INT(23/S)+1 :rem 0
180 DIMDS(SX,SY),BS(S,S),RI(S,S),SC(S*SX,S*SY) :rem 60
190 PRINT"{CLR}INTRODUCI I CARATTERI GRAFICI" :rem 140
200 PRINT"OGNI RIGA";S;"SIMBOLI{GIU'}" :rem 224
210 FORR=0TOS-1 :rem 141
220 PRINT"RIGA";R+1;TAB(7); :rem 70
230 A$="" :rem 123
240 INPUTA$ :rem 139
250 A$=LEFT$(A$+"{ 23 SPAZI}",S) :rem 44

```



```

260 FORK=0TOS-1 :rem 139
270 BS(R,K)=ASC(MID$(A$,K+1,1)) :rem 145
280 NEXT :rem 217
290 NEXT :rem 218
300 PRINT :rem 32
310 PRINT"ORIENTAMENTO DEI QUADRATI (N,S,E,O)" :rem 49
320 PRINT"OGNI FILA";SX;"DIREZIONI" :rem 193
330 PRINT :rem 35
340 FORB=0TOSY-1 :rem 218
350 PRINT"FILE";B+1;TAB(7); :rem 51
360 INPUTA$ :rem 142
370 FORA=0TOSX-1 :rem 219
380 IN$=MID$(A$,A+1,1):IFIN$<>"N"ANDIN$<>"S"ANDIN$<>"E"AN :rem 145
    DIN$<>"O"THEN820
390 DS(A,B)=-((IN$="N")+2*(IN$="E")+3*(IN$="S")+4*(IN$="O :rem 77
    ))-1
400 IFDS(A,B)<0THENDS(A,B)=0 :rem 89
410 NEXT :rem 212
420 NEXT :rem 213
430 PRINT :rem 36
440 PRINT"[ELABORAZIONE DISEGNO]" :rem 165
450 FORR=0TOS-1 :rem 147
460 FORK=0TOS-1 :rem 141
470 FORR1=3TO0STEP-1 :rem 226
480 FORCC=MKTO0STEP-1 :rem 75
490 IFBS(K,R)=SY(CC,R1)THENC2=CC:R2=R1:CC=0:R1=0 :rem 134
500 NEXT :rem 212
510 NEXT :rem 213
520 BS(K,R)=C2 :rem 248
530 RI(K,R)=R2 :rem 14
540 NEXT :rem 216
550 NEXT :rem 217
560 PRINT"[FONDO GRAFICO]" :rem 149
570 FORR=0TOS-1 :rem 150
580 FORK=0TOS-1 :rem 144
590 FORB=0TOSY-1 :rem 225
600 FORA=0TOSX-1 :rem 215
610 ONDS(A,B)+1GOTO620,630,640,650 :rem 74
620 X=K:Y=R:GOTO660 :rem 169
630 X=S-R-1:Y=K:GOTO660 :rem 136
640 X=S-K-1:Y=S-R-1:GOTO660 :rem 103
650 X=R:Y=S-K-1 :rem 123
660 R1=(DS(A,B)+RI(R,K))AND3 :rem 42
670 SC(X+A*S,Y+B*S)=SY(BS(R,K),R1) :rem 204
680 NEXT :rem 221
690 NEXT :rem 222
700 NEXT :rem 214
710 NEXT :rem 215
720 PRINT"{CLR}"; :rem 56
730 FORY=0TO23 :rem 79
740 FORX=0TO39 :rem 86

```



```

750 IF SC(X,Y) > 255 THEN PRINT "{RVS}"; : GOTO 770      : rem    39
760 PRINT "{OFF}";                                       : rem    59
770 PRINT CHR$( SC(X,Y) AND 255);                         : rem   235
780 NEXT                                                  : rem   222
790 NEXT                                                  : rem   223
800 PRINT "{DES}";                                       : rem   193
810 GOTO 810                                              : rem   107
820 PRINT "{ 2 GIU' } INPUT ERRATO! { 2 SPAZI } RIPROVA.": END : rem   109

1000 DATA 32,32,32,32: REM " "                          : rem    85
1010 DATA 165,163,167,164: REM "[<G>]"                 : rem   214
1020 DATA 212,197,217,210: REM "T"                    : rem   250
1030 DATA 199,196,200,198: REM "G"                    : rem     2
1040 DATA 194,195,221,192: REM "B"                    : rem   245
1050 DATA 180,183,170,175: REM "[<H>]"                 : rem   228
1060 DATA 181,184,182,185: REM "[<J>]"                 : rem   236
1070 DATA 161,418,417,162: REM "[<K>]"                 : rem   211
1080 DATA 205,206,205,206: REM "M"                    : rem   244
1090 DATA 203,202,213,201: REM "K"                    : rem   231
1100 DATA 189,173,176,174: REM "[<X>]"                 : rem   246
1110 DATA 207,208,186,204: REM "O"                    : rem   250
1120 DATA 177,171,178,179: REM "[<E>]"                 : rem   238
1130 DATA 169,223,425,479: REM "E"                    : rem   228
1140 DATA 190,188,172,187: REM "[<V>]"                 : rem   249
1150 DATA 209,209,209,209: REM "Q"                    : rem     4
1160 DATA 214,214,214,214: REM "V"                    : rem   250
1170 DATA 215,215,215,215: REM "W"                    : rem     0
1180 DATA 219,219,219,219: REM "+"                    : rem    21
1190 DATA 166,422,166,422: REM "[<+>]"                 : rem   219
1200 DATA 191,447,191,447: REM "[<B>]"                 : rem   246

```

C64 Bombardiere

Non preoccuparti se non riuscirai mai a concludere questo gioco, poiché è quasi una cosa impossibile.

Sei il pilota di un bombardiere e stai sorvolando una immensa città nemica quando ti accorgi che ormai è troppo tardi per cercare di tornare alla base: la benzina scar-

seggia e perdi sempre più quota. L'unica possibilità di salvezza è aprirti un varco tra i grattacieli bombardandoli, in modo da riuscire ad atterrare. Hai a disposizione 5 aerei per concludere il gioco; per sganciare le bombe usa la barra spaziatrice.


```

1 REM ***BOMBARDIERE*** :rem 45
5 POKE53280,3:POKE53281,6:PRINTCHR$(147);CHR$(5); :rem 69
10 POKE52,48:POKE56,48 :rem 251
20 POKE56334,PEEK(56334)AND254 :rem 171
30 POKE1,PEEK(1)AND251 :rem 1
40 FORJ=0TO511:POKE12288+J,PEEK(53248+J):NEXT :rem 181
50 POKE1,PEEK(1)OR4 :rem 109
60 POKE56334,PEEK(56334)OR1 :rem 19
70 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12 :rem 134
80 FORJ=12288TO12295:READQ:POKEJ,Q:NEXT :rem 209
90 D=54272 :rem 238
100 S(0)=704:S(1)=832 :rem 38
110 FORS=0TO1:FORJ=0TO62 :rem 240
120 READQ:POKES(S)+J,Q :rem 82
130 NEXTJ,S :rem 156
140 POKE2040,S(0)/64 :rem 35
150 POKE2041,S(1)/64 :rem 38
160 POKE53269,0 :rem 43
200 POKE53287,7 :rem 45
210 POKE53288,5 :rem 45
220 POKE53279,0 :rem 41
300 S=0:L=0:GOSUB7000 :rem 199
500 DIMT(39) :rem 128
510 T=RND(-TI) :rem 38
520 FORJ=1TO12 :rem 60
530 FORK=1TO9:T(INT(RND(1)*40))=1:NEXTK :rem 85
540 FORK=0TO39 :rem 71
550 IFT(K)=1THENPOKE1504+40*J+K,0:POKE1504+D+40*J+K,INT(R :rem 50
ND(1)*8)+8 :rem 50
560 NEXTK,J :rem 155
999 REM :rem 143
1000 P=72:POKE53248,0:POKE53249,P:POKE53264,0:POKE53269,1 :rem 6
1010 X=0:Y=P :rem 167
1020 X=X+8:IFX>=255THENX=0:POKE53264,PEEK(53264)+1 :rem 174
1030 IFX>=85AND((PEEK(53264)AND1)=1)THENPOKE53264,PEEK(53 :rem 140
264)AND2:X=0:Y=Y+8 :rem 140
1040 POKE53248,X:POKE53249,Y :rem 115
1050 GETI$ :rem 19
1060 IFI$<>"ANDPEEK(53269)=1THENGOSUB2000 :rem 178
1070 IFPEEK(53269)=3THENGOSUB3000 :rem 184
1080 IFX=80ANDY=240AND((PEEK(53264)AND1)=1)THEN20000 :rem 214
1090 IF(PEEK(53279)AND1)<>1THEN1020 :rem 203
1099 REM :rem 183
1100 L=L+1:GOSUB7000:POKE53287,2 :rem 68
1110 SP=0:GOSUB6000 :rem 83
1120 P=P+8 :rem 4
1130 POKE53287,7:POKE53248,0:POKE53249,P :rem 23

```



```

1140 POKE53264,PEEK(53264)AND2      :rem 164
1150 IFL=5THEN20000                  :rem 53
1160 POKE53279,PEEK(53279)AND2      :rem 178

1170 GOTO1010                          :rem 196
1999 REM                               :rem 192
2000 NH=137:NL=43:GOSUB6500           :rem 45
2010 POKE53250,PEEK(53248)           :rem 153
2020 POKE53251,PEEK(53249)           :rem 156
2030 POKE53264,PEEK(53264)*3        :rem 251
2040 POKE53269,3                      :rem 93
2050 GOSUB6570                         :rem 25
2060 RETURN                            :rem 168
2999 REM                               :rem 193
3000 IFPEEK(53279)=2THEN4000         :rem 52
3010 IFPEEK(53251)<248THENPOKE53251,PEEK(53251)+8:RETURN
                                         :rem 32
3029 REM                               :rem 178
3030 NH=8:NL=147:GOSUB6500           :rem 3
3040 GOSUB5000                         :rem 12
3050 GOSUB6570:RETURN                 :rem 52
3999 REM                               :rem 194
4000 POKE53288,2:SP=1:GOSUB6000      :rem 38
4010 GOSUB5000:RETURN                 :rem 36
4999 REM                               :rem 195
5000 POKE53269,1:POKE53288,5         :rem 46
5010 POKE53264,PEEK(53264)AND1       :rem 163
5020 RETURN                            :rem 167
5999 REM                               :rem 196
6000 NH=22:NL=227:GOSUB6500          :rem 46
6010 SX=PEEK(53248+2*SP):IF(PEEK(53264)AND(SP+1))=SP+1THE
    NSX=SX+256                          :rem 210
6020 SY=PEEK(53249+2*SP)              :rem 88
6030 SX=INT((SX-24)/8)                 :rem 227
6040 SY=INT((SY-50)/8)                 :rem 229
6060 SZ=1024+SX+40*SY+43-39*(SP=1):IFSZ<1024ORSZ>2023THEN
    6090                                  :rem 57
6070 IFPEEK(SZ)=0THENS=S+1:GOSUB7000 :rem 219
6080 POKESZ,32                          :rem 59
6090 IFSP=0THENFORZ=1TO3:NH=NH+Z:GOSUB6500:NEXTZ:GOSUB657
    0                                      :rem 46
6100 GOSUB6570:RETURN                  :rem 51
6499 REM                               :rem 192
6500 POKE54296,15                       :rem 150
6510 POKE54277,33                       :rem 150
6520 POKE54278,240                       :rem 200
6530 POKE54273,NH                       :rem 196
6540 POKE54272,NL                       :rem 200
6550 POKE54276,17                       :rem 155
6560 RETURN                            :rem 177
6570 POKE54276,0                       :rem 101

```



```

6580 POKE54277,0 :rem 103
6590 POKE54278,0 :rem 105
6600 RETURN :rem 172
6999 REM :rem 197
7000 PRINTCHR$(19)"PUNTEGGIO":PRINT"RAZZI PERDUTI";L :rem 152
7010 RETURN :rem 168
8999 REM :rem 199
9000 DATA255,255,195,195,195,195,255,255 :rem 3
9999 REM :rem 200
10000 DATA255,0,0,255,240,0,15,255,0,15,255,240,254,7 :rem 9
3,63
10010 DATA254,73,63,15,255,240,15,255,0,255,240,0,255 :rem 10
,0,0
10020 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 89
10030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 114
10099 REM :rem 231
10100 DATA0,195,0,0,195,0,0,126,0,0,60,0,0,24,0,0,24 :rem 65
,0
10110 DATA0,60,0,0,126,0,0,255,0,0,255,0,0,255,0,0,1 :rem 165
26,0
10120 DATA0,126,0,0,60,0,0,60,0,0,24,0,0,24,0 :rem 135
10130 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 51
19999 REM :rem 249
20000 H=100:NL=150:FORJ=1TO50:NH=H+J:GOSUB6500:NEXT:GOSUB :rem 228
6570
20010 PRINT:PRINT:PRINT"{ 2 SPAZI}PREMI UN TASTO PER GIOC :rem 48
ARE DI NUOVO."
20020 I$="":GETI$:IFI$=""THEN20020 :rem 67
20030 PRINTCHR$(147) :rem 112
20040 RUN80 :rem 83

```

Montecarlo

C64

A chi non piacerebbe guidare un bolide di formula 1? Con questo affascinante gioco è possibile imitare il grande Prost o lo sfortunato Alboreto.

Mediante il joystick in porta # 2 si sposta a destra o a sinistra l'auto-

mobile. Il fine di questo fantastico gioco è di riuscire ad andare più avanti possibile, e fare naturalmente più punti, senza scontrarsi con i margini della strada. Il compito all'apparenza sembra facile ma invece... provare per credere!!!

1000	REM *** MONTECARLO ***	:rem	149
1005	REM *** PAPERSOFT ***	:rem	90
1010	PRINTCHR\$(147)	:rem	61
1020	POKE53280,0:POKE53281,0	:rem	24
1030	GOSUB1720	:rem	14
1040	REM	:rem	169
1050	FORI=0TO62:READJ:POKE832+I,J:NEXT	:rem	119
1060	FORI=0TO62:READJ:POKE896+I,J:NEXT	:rem	130
1070	REM	:rem	172
1080	POKE2040,13:VC=53248:POKEVC+21,1	:rem	81
1090	POKE2041,14:POKEVC+40,8	:rem	70
1100	POKEVC+39,14:POKEVC+23,3:POKEVC+29,3	:rem	154
1110	POKEVC+0,150:POKEVC+1,180	:rem	203
1120	POKEVC+28,2	:rem	127
1130	REM	:rem	169
1140	S=54272:FORI=0TO24:POKES+I,0:NEXT	:rem	63
1150	POKES+5,31:POKES+6,240	:rem	24
1160	POKES+24,15	:rem	109
1170	L=12:X=150:W=12	:rem	75
1180	POKE646,14	:rem	42
1190	PRINTCHR\$(147):SE=0	:rem	133
1200	FORI=1TO20	:rem	102
1210	PRINTTAB(L)" [<+>] "SPC(W)" [<+>] "	:rem	39
1220	NEXT:POKEVC+31,0	:rem	241
1230	POKES+4,33:POKES,100:POKES+1,4	:rem	42
1240	PRINTCHR\$(19)CHR\$(158)"PUNTI:"	:rem	14
1250	PRINTCHR\$(19)TAB(28)"REC. :"	:rem	41
1260	REM	:rem	173
1270	DIR=1:IFRND(1)<.5THENDIR=2	:rem	98
1280	SE=SE+1:Q=Q+1	:rem	9
1290	IFDIR=1THENL=L-1	:rem	10
1300	IFL<10THENL=L+1	:rem	156
1310	IFDIR=2THENL=L+1	:rem	2
1320	IFL>20THENL=L-1	:rem	163
1330	PRINTCHR\$(19)CHR\$(17);	:rem	5
1340	PRINTCHR\$(157)CHR\$(148)	:rem	51
1350	POKE218,160	:rem	86
1360	PRINTTAB(L)"↑"SPC(W)"↑"	:rem	157
1370	P=PEEK(56320)	:rem	206
1380	IFP=123THENZ=1	:rem	117
1390	IFP=119THENZ=2	:rem	124
1400	ONZGOSUB1510,1530	:rem	248
1410	POKEVC+0,X	:rem	109
1420	PRINTCHR\$(19)TAB(6);SE	:rem	65
1430	IFSE>HITHENHI=SE	:rem	83
1440	PRINTCHR\$(19)TAB(34);HI	:rem	109
1450	IFQ=100THENW=W-1:Q=0	:rem	232
1460	IFPEEK(VC+31)AND1=1THEN1560	:rem	101
1470	POKEVC+31,0	:rem	127
1480	IFW=8THENW=12	:rem	78
1490	GOTO1270	:rem	209

1500	REM	:rem	170
1510	X=X-4:IFX<10THENX=10	:rem	248
1520	RETURN	:rem	168
1530	X=X+4:IFX>250THENX=250	:rem	102
1540	RETURN	:rem	170
1550	REM	:rem	175
1560	POKEVC+21,2	:rem	128
1570	POKEVC+2,X:POKEVC+3,180	:rem	155
1580	FORV=15TO0STEP-.2:POKES+1,2+V	:rem	65
1590	POKES+4,129:POKES+24,V	:rem	71
1600	POKEVC+37,INT(RND(TI)*15)	:rem	238
1610	POKEVC+38,INT(RND(TI)*15)	:rem	240
1620	NEXT:POKES+4,0	:rem	127
1630	POKEVC+21,0	:rem	124
1640	REM	:rem	175
1650	PRINTCHR\$(19)	:rem	21
1660	POKE646,INT(RND(TI)*15)	:rem	102
1670	FORI=1TO4:PRINTCHR\$(17):NEXT	:rem	61
1680	PRINTTAB(7)"PREMI 'FIRE' ";	:rem	43
1690	PRINT"PER GIOCARRE"	:rem	130
1700	IFPEEK(56320)<>1111THEN1650	:rem	213
1710	GOTO1080	:rem	203
1720	REM	:rem	174
1730	PRINTCHR\$(19)CHR\$(30)	:rem	201
1740	PRINTTAB(15)"{ 3 GIU' }MONTECARLO"	:rem	82
1840	PRINTCHR\$(17)CHR\$(17)CHR\$(17)	:rem	136
1850	PRINTTAB(8)"PREMI UN TASTO PER GIOCARRE"	:rem	139
1860	GETA\$:IFA\$=""THEN1860	:rem	193
1870	RETURN	:rem	176
1880	REM	:rem	181
1890	DATA0,248,0,0,248,0,0,248,0,5,141	:rem	105
1900	DATA0,7,239,0,5,221,0,1,220,0,1	:rem	241
1910	DATA252,0,1,140,0,1,36,0,1,116,0,1	:rem	124
1920	DATA252,0,1,252,0,3,86,0,54,219,96	:rem	166
1930	DATA55,223,96,63,87,224,54,251,96	:rem	151
1940	DATA50,2,96,7,255,0,7,255,0	:rem	84
1950	REM	:rem	179
1960	DATA0,32,0,2,73,52,6,157,193,104	:rem	67
1970	DATA188,29,131,54,124,44,118,249	:rem	97
1980	DATA65,231,242,31,227,178,78,8,57	:rem	151
1990	DATA39,63,156,47,159,30,73,222,124	:rem	194
2000	DATA36,194,240,73,248,198,19,253	:rem	91
2010	DATA216,71,205,144,23,15,36,16,103	:rem	157
2020	DATA72,13,146,80,0,8,144,3,87,32	:rem	66

Una nave degli Stati Uniti, scandagliando il fondo con potenti sonar, è riuscita a trovare l'antica città di Atlantide, nella quale si dice che nel passato fossero abitati esseri umani capaci di respirare sott'acqua.

Voi vestite i panni di un esperto sub e manovratore di navette subacquee, e perciò ricevete l'ordine di andare a esplorare l'antica città sommersa.

Arrivati nelle vicinanze delle apparenti rovine sentite qualche cosa che vi trascina in una caverna sottomarina, e subito dopo vi trovate in una base fantastica, piena di luci, nella quale degli strani esseri vi catturano e vi rinchiudono in una cella, sotto la sorveglianza di una guardia.

Ecco la vostra situazione all'inizio di questo fantastico adventure per C64 che vi farà vivere ore e ore di divertimento nel tentativo di fuggire dalla base sottomarina attrezzatissima, che appare come una città con tanto di servizi sociali, nella quale sono nascosti gli oggetti che vi aiuteranno a fuggire, e che, per ottenerli, vi daranno molto da pensare.

Infatti questo adventure è molto difficile da risolvere, ed è pieno di situazioni enigmatiche delle quali si può uscire vivi solo con l'astuzia. Per dare un comando devi digitare prima il verbo e premere RETURN, e poi digitare l'oggetto, e premere

RETURN.

Dopo aver ricevuto la risposta a un comando il computer crea un'attesa prima di far vedere la schermata successiva; se volete eliminare questa attesa, premete un qualsiasi tasto subito dopo che il computer ha risposto al comando.

Per aiutarvi nella vostra fuga ecco la lista dei comandi e degli oggetti presenti nel gioco:

Lista degli Oggetti

Oggetto	Abbreviazione
Idrogeno	i
attrezzatura	at
foro-carburante	fo
armadietto	ar
guardia	gua
scienziato	sci
gladiatore	gl
porta	po
chiave generale	ch
frutto	fr
gorilla	go
mostro acquatico	mo
grosso vetro	gr
scaletta	sca
maniglia	ma
airlock	ai
catene	ca
microfono	mi
guerriero	gue
org	org
piccolo org	pic
terreno	te
giacca	gi
fiore	fi
lettore	le
libro	ti

<i>semi</i>	<i>se</i>
<i>asta</i>	<i>a</i>
<i>muro</i>	<i>mu</i>
<i>spranga di ferro</i>	<i>sp</i>

Lista dei Comandi

Comando	Abbreviazione
<i>nord</i>	<i>no</i>
<i>sud</i>	<i>su</i>
<i>est</i>	<i>e</i>
<i>ovest</i>	<i>ov</i>
<i>prendi</i>	<i>pr</i>
<i>raccogli</i>	<i>r</i>
<i>afferra</i>	<i>af</i>
<i>lascia</i>	<i>las</i>
<i>molla</i>	<i>mo</i>
<i>lancia</i>	<i>lan</i>
<i>uccidi</i>	<i>u</i>
<i>sfida</i>	<i>sf</i>
<i>guarda</i>	<i>g</i>
<i>oltrepassa</i>	<i>ol</i>
<i>cerca</i>	<i>c</i>
<i>apri</i>	<i>ap</i>
<i>schiaccia</i>	<i>sch</i>
<i>sblocca</i>	<i>sb</i>
<i>indossa</i>	<i>ind</i>
<i>mangia</i>	<i>ma</i>
<i>nutri</i>	<i>nu</i>
<i>inserisci</i>	<i>ins</i>
<i>scala</i>	<i>sca</i>
<i>arrenditi</i>	<i>ar</i>
<i>alza</i>	<i>al</i>
<i>pianta</i>	<i>pi</i>
<i>salta</i>	<i>sa</i>

Infine ecco la pianta della città di Atlantide con una lista dei luoghi e i numeri per riconoscerli.

- 1) cella
- 2) univesità
- 3) arena

- 4) campo
- 5) uscita bloccata dall'arena
- 6) Parte avanzata della città
- 7) Parte primitiva della città
- 8) Parte vecchia della città
- 9) sentiero
- 10) zona di raccolta cibo
- 11) cupola centrale
- 12) biblioteca
- 13) Reattore nucleare
- 14) Area di idrolisi dell'acqua
- 15) Stazione radio di Atlantide
- 16) Bordo della città
- 17) Passaggio fuori dal regno
- 18) Zona di lavoro degli schiavi
- 19) Centro di selezione animali
- 20) Punto di osservazione subac-
quea
- 21) Zona vietata
- 22) Magazzino degli equipaggia-
menti
- 23) Lago scuro
- 24) Airlock
- 25) Piede della collina
- 26) Lato della collina
- 27) Cima della collina

Ed ora buon divertimento e buona fuga.


```

40 X=0:PRINT"{CLR}" :rem 199
45 REM :rem 77
50 GOSUB1520 :rem 173
60 GOSUB1630 :rem 176
70 PRINT"{ 2 GIU' }VUOI VEDERE LE ISTRUZIONI (S/N)";:INPUT
  Z$:IFZ$="S"THEN80 :rem 95
71 REM :rem 76
75 IFZ$<>"S"THEN160 :rem 80
80 PRINT"{CLR}":PRINT"DURANTE UNA SPEDIZIONE SOTTOMARINA
  VIENI"; :rem 207
82 PRINT"CATTURATO DA UN POPOLO ACQUATICO CHE TI TIENE PR
  IGIONIERO!!" :rem 248
90 FORZ=1TO3000:GETA$:IFA$<>" "THENGOTO100 :rem 226
95 NEXT :rem 173
100 PRINT"{CLR}":PRINT"PER SCAPPARE DOVRAI OSSERVARE I LU
  OGHII" :rem 198
101 PRINT"IN CUI TI MUOVI E ARRIVARE ALLA TUA NA-"
  :rem 105
102 PRINT"VETTA SOTTOMARINA CON TUTTO IL NECESSA- RIO PER
  FUGGIRE." :rem 133
110 FORZ=1TO3000:GETA$:IFA$<>" "THENGOTO120 :rem 13
115 NEXT :rem 214
120 PRINT"{CLR}":PRINT"DIGITA IL COMANDO E L'OGGETTO QUAN
  DO IL" :rem 120
121 PRINT"COMPUTER TE LO CHIEDE" :rem 170
130 FORZ=1TO3000:GETA$:IFA$<>" "THENGOTO140 :rem 17
135 NEXT :rem 216
140 PRINT"{CLR}":PRINT"SE UNA COMBINAZIONE OGGETTO-COMAND
  O NON" :rem 48
141 REM :rem 122
142 PRINT"FUNZIONA, PROVANE UN'ALTRA" :rem 87
150 FORZ=1TO3000:GETA$:IFA$<>" "THENGOTO160 :rem 21
155 NEXT :rem 218
160 PRINT"{CLR}":A=1:W=0:V=0:U=0 :rem 219
165 REM :rem 128
170 W=W+1:RESTORE:FORT=1TO1000:GETA$:IFA$<>" "THENGOTO180
  :rem 240
175 NEXT :rem 220
180 PRINT"{CLR}":IFE(6)=-2ANDU<6THENU=U+1 :rem 58
185 REM :rem 130
190 IF(A=6ORA=11)ANDE(11)=0THENGOSUB1800:GOTO720:rem 107
200 IFW>35ANDE(1)<>-2THENGOSUB1810:GOTO720 :rem
210 IFA=21ANDE(12)=A ANDE(11)=0THENE(11)=-2:E(12)=-2:GOSU
  B1820 :rem 156
220 IFE(20)=AANDE(24)=-1THENGOSUB1830:E(20)=-2:E(21)=A
  :rem 253
230 IFE(25)=AANDE(26)=0THENE(26)=-2:E(27)=0:GOSUB1840
  :rem 211
240 FORB=1TOA:READA$:NEXTB:PRINT"{ 2 DES}";A$:REM
  :rem 138

```



```

250 PRINT"USCITE:";:IFA(A)<>0THENPRINT"{PUR}NORD:{RED}";
:rem 80
255 REM :rem 128
260 IFB(A)<>0THENPRINT"{BLK}SUD:{RED}";
:rem 178
265 REM :rem 129
270 IFC(A)<>0THENPRINT"{GRN}EST:{RED}";
:rem 66
275 REM :rem 130
280 IFD(A)<>0THENPRINT"{BLU}OVEST:{RED}";
:rem 234
285 REM :rem 131
290 PRINT:PRINT"OGGETTI:- [<1>]";
:rem 105
295 REM :rem 132
300 H=0:FORC=1TO30:IFE(C)<>ATHENNEXT:GOTO310 :rem 242
305 PRINT": ";H$(C);:NEXT :rem 146
310 PRINT:PRINT"{RED}{ 40 *}":REM :rem 102
320 PRINT:PRINT"INVENTARIO:[<7>]";:REM :rem 89
330 F=0:FORC=1TO30:IFE(C)<>0ANDE(C)<>-1ORF=6THENNEXT:GOTO
340 :rem 195
335 PRINT": ";H$(C);:NEXTC :rem 216
340 PRINT:PRINT:PRINT"{RED}{ 40 *}":REM :rem 48
350 IFA=16ANDE(17)<>0THENGOSUB1850:GOTO720 :rem 16
360 PRINT"COMANDO";:D$="":M=0:N=0 :rem 178
370 IFF>1ANDA=26THENPRINT"LA SCALETTA E' ROTTA..":GOTO720
:rem 211
380 IFA=16ANDE(17)<>0THENGOSUB1850:GOTO720 :rem 19
390 IFA=16THENPRINT"{GIU'}IL GUERRIERO VEDE LE CATENE E P
ENSA CHE" :rem 91
391 REM :rem 129
395 IFA=16THENPRINT"NON ANDRAI LONTANO" :rem 202
400 IFE(18)=0THENGOSUB1860:GOTO720 :rem 25
410 IFA=21ANDE(12)=ATHENPRINT"{GIU'}IL MOSTRO MARINO TI H
A PRESO!!":GOTO720 :rem 156
420 INPUTD$:DD$=LEFT$(D$,3):M=0 :rem 12
422 FORC=1TO27 :rem 60
424 IFLLEFT$(DD$,1)=B$(C)ORLEFT$(DD$,2)=B$(C)ORDD$=B$(C)TH
ENM=C:C=27:NEXTC :rem 234
426 IFM>0THENGOTO440 :rem 230
430 NEXTC:GOTO450 :rem 37
440 IFM>0ANDM<5ORM=24ORM=28ORM=29THENGOTO490 :rem 52
445 GOTO470 :rem 113
450 PRINT"NON CONOSCO IL VERBO '";D$;"'":GOTO170:rem 247
460 PRINT"'";D$;"'?" :GOTO170 :rem 37
470 PRINT"OGGETTO ";:D$="":N=0 :rem 216
480 INPUTES$:EE$=LEFT$(E$,3):FORC=1TO30 :rem 250
482 IFEES$=G$(C)ORLEFT$(EE$,1)=G$(C)ORLEFT$(EE$,2)=G$(C)TH
ENN=C:C=30:NEXT:GOTO490 :rem 203
483 REM METTE (LEFT) NELLA LINEA DOPO LA PRESSIONE DI RET
URN :rem 55
485 NEXTC :rem 35
490 PRINTC$(M);:IFM>0ANDM<5ORM=24ORM=28ORM=29THEN500
:rem 255

```



```

495 PRINT " ";H$(N) :rem 185
500 PRINT :rem 34
505 IFM>17THENGOTO515 :rem 31
510 ONMGOTO590,590,590,590,740,740,740,790,790,790,840,92
    0,850,850,850,960,960 :rem 238
515 M=M-17:ONMGOTO960,1050,1100,1130,1170,1210,1240,1250,
    1310,1350:M=M+17 :rem 42
520 PRINT"TI RENDI CONTO DI QUELLO CHE HAI DETTO?":GOTO17
    0 :rem 197
530 PRINT"CE L'HO GIA'":GOTO170 :rem 254
540 PRINT"MI HAI SCAMBIATO PER UN MULO?NON POSSO
    { 2 SPAZI}PORTARE TUTTO!":GOTO170 :rem 211
550 PRINT"FATTO.":GOTO170 :rem 34
560 PRINT"NON LO VEDO QUI!":GOTO170 :rem 59
570 PRINT"NON CE L'HO!":GOTO170 :rem 22
580 PRINT"NON VEDO UN POSTO PER LASCIARLO":GO170:rem 168
590 IF (M<>3ANDA=1) THENV=1:GOSUB1870:GOTO170 :rem 130
600 IFM=3ANDA=1ANDV=0THENGOSUB1880:GOTO170 :rem 133
610 IFV=1THENV=0:GOSUB1890 :rem 104
620 IFE(7)=ATHENPRINT"IL GLADIATORE NON TI LASCIA PASSARE
    !":GOTO170 :rem 83
630 IFE(8)=AANDM=2THENPRINT"NON PUOI PASSARE NELL'ANTICA
    PORTA!":GOTO170 :rem 238
640 IFE(20)=AANDM=2THENPRINT"L'ORG E' NELLA STRADA":GOTO1
    70 :rem 43
650 IFE(29)=AANDM=1THENGOSUB1900:GOTO170 :rem 187
660 DV=A :rem 180
670 IFM=1THENA=A+A(A) :rem 211
680 IFM=2THENA=A+B(A) :rem 214
690 IFM=3THENA=A+C(A) :rem 217
700 IFM=4THENA=A+D(A) :rem 211
710 IFA=DVTHENPRINT"NON C'E' USCITA":GOTO170 :rem 212
715 GOTO170 :rem 110
720 PRINT:PRINT"PREMI SPAZIO PER RICOMINCIARE IL GIOCO.."
    ; :rem 125
730 GETA$:IFA$<>" "THEN730 :rem 148
735 RUN :rem 148
740 IFN<>1ANDN<>2ANDN<>9ANDN<>10ANDN<>15ANDN<>17ANDN<>18A
    NDN<>21ANDN<>23THEN745 :rem 149
742 GOTO750 :rem 114
745 IFN<>24ANDN<>26ANDN<>28ANDN<>30THEN520 :rem 41
750 IFE(N)=0ORE(N)=-1THEN530 :rem 99
760 IFF=6THEN540 :rem 173
770 IFE(N)<>ATHEN560 :rem 150
780 E(N)=0:GOTO550 :rem 253
790 IFE(N)<>0ANDE(N)<>-1ORN=23ANDE(24)=-1ANDH>4THEN570
    :rem 159
800 IFN=11THEN520 :rem 218
810 IFH=6THEN580 :rem 175
820 IFN=23ANDE(24)=-1THENE(24)=A :rem 44
830 E(N)=A:GOTO550 :rem 10

```



```

840 PRINT"NON HAI ABBASTANZA ENERGIA PER FARLO IN UN'ARIA
    COSI' LEGGERA":GOTO170 :rem 44
850 IFE(N)<>AANDE(N)<>0ANDE(N)<>-1THEN560 :rem 133
855 IFN<>6ANDN<>13ANDN<>16ANDN<>22ANDN<>23THENGOSUB1910:G
    OTO170 :rem 180
860 IFN=22THENPRINT"LA TERRA E' PRONTA PER PIANTARE DEI S
    EMI":GOTO170 :rem 173
870 IFN=23THENPRINT"C'E' UN OCCHIELLO NELLA GIACCA":GOTO1
    70 :rem 56
880 IFN=16THENPRINT"PER APRIRE L'AIRLOCK BISOGNA ALZARLO"
    :GOTO170 :rem 102
890 IFN=13ANDE(N)<>ATHEN560 :rem 91
895 IFN=3THENPRINT"DEI PESCI SONO SALTATI FUORI DALL'ALTR
    A PARTE":GOTO170 :rem 78
900 IFE(N)<>ATHENPRINT"NON LI VEDO QUI!":GOTO170:rem 144
910 E(6)=-2:GOSUB1920:GOTO170 :rem 147
920 IFN<>7THEN520 :rem 239
930 IFE(N)<>ATHEN900 :rem 146
940 IFU=0ORU=6THENPRINT"NON HAI BATTUTO IL GLADIATORE":GO
    TO720 :rem 180
950 E(7)=-2:PRINT"HAI GIUSTO L'ENERGIA PER BATTERE IL
    { 5 SPAZI}GLADIATORE":GOTO170 :rem 151
960 IFN<>4ANDN<>8ORH=6THEN520 :rem 31
970 IFE(N)<>ATHEN560 :rem 152
980 IFN=4ANDM<>17THEN1010 :rem 226
990 IFU=6THENPRINT"NON HAI ABBASTANZA ENERGIA":GOTO170
    :rem 147
1000 E(N)=-2:PRINT"HAI APERTO LA PORTA":GOTO170 :rem 7
1010 IFE(9)<>0THENPRINT"NON POSSO FARLO..(PER ORA)":GOTO1
    70 :rem 62
1020 PRINT"L'ARMADIETTO SI APRE...E SI CHIUDE" :rem 210
1030 IFE(2)=-2THENE(2)=A:PRINT"DEGLI EQUIPAGGIAMENTI DA S
    UB ESCONO FUORI" :rem 177
1040 GOTO170 :rem 150
1050 IFN<>2ANDN<>23ANDN<>24THEN520 :rem 22
1060 IFE(N)=-1THENPRINT"L'HO GIA' INDOSSATO":GOTO170
    :rem 150
1070 IFE(N)<>0THEN570 :rem 176
1075 IFN=24ANDE(23)<>-1THEN580 :rem 191
1080 IFN=24THENGOSUB1930:E(N)=-1:GOTO170 :rem 137
1090 E(N)=-1:GOTO550 :rem 86
1100 IFN<>10THEN520 :rem 64
1110 IFE(N)<>0THEN570 :rem 171
1120 E(N)=-2:PRINT"FATTO...MA ERA DESTINATO AD ALTRI ESSE
    RI":GOTO170 :rem 63
1130 IFN<>11THEN520 :rem 68
1140 IFE(N)<>ATHEN560 :rem 190
1150 IFE(10)<>0THENPRINT"NON HO NULLA CON CUI NUTRIRLO":G
    OTO170 :rem 64
1160 E(10)=-2:E(11)=0:GOSUB1940:GOTO170 :rem 141
1170 IFN<>1THEN520 :rem 23

```



```

1180 IFE(N)<>0THEN570 :rem 178
1190 IFA<>13THENPRINT"NON VEDO NESSUN POSTO DOVE INSERIRL
O":GOTO170 :rem 243
1200 E(1)=-2:GOSUB1950:GOTO170 :rem 186
1210 IFN<>14THEN520 :rem 70
1220 IFE(N)<>ATHEN560 :rem 189
1230 IFA=26ANDE(15)=0THENA=25:E(N)=A:GOTO550 :rem 52
1232 IFA=26THENA=27:E(N)=A:GOTO550 :rem 252
1234 IFA=25THENA=26:E(N)=A:GOTO550 :rem 252
1236 IFA=27THENA=26:E(N)=A:GOTO550 :rem 0
1240 PRINT"{ 4 GIU'}SEI SICURO? (S/N)"; :rem 45
1241 REM :rem 172
1245 GETA$:IFA$=""THEN1245 :rem 187
1247 IFA$="S"THEN720 :rem 94
1249 GOTO170 :rem 161
1250 IFN<>16THEN520 :rem 76
1260 IFA<>24THEN560 :rem 67

1270 IFE(15)<>0THENGOSUB1960:GOTO170 :rem 137
1280 IFE(2)<>-1THENGOSUB1970:GOTO720 :rem 134
1290 Y=150-W:IFY>XTHENX=Y :rem 81
1300 PRINT"HAI FINALMENTE TROVATO LA TUA NAVETTA E SEI FU
GGITO!!!" :rem 161
1305 PRINT:PRINT"{ 2 GIU'}PUNTI: ";Y;"{ 2 DES}RECORD: ";X
:GOTO720 :rem 50
1307 REM :rem 175
1310 IFN<>27THEN520 :rem 75
1320 IFE(N)<>0THENPRINT"NON LI HO!":GOTO170 :rem 38
1330 IFA<>4ORH=6THENPRINT"NON VEDO NESSUN POSTO PER PIANT
ARLI.":GOTO170 :rem 239
1340 E(N)=-2:E(28)=A:GOSUB1980:GOTO170 :rem 151
1350 IFN<>29THEN520 :rem 81
1360 IFA<>7THEN560 :rem 21
1370 IFE(28)<>0THENPRINT"NON HO NULLA PER SALTARLO":GOTO1
70 :rem 86
1380 A=10:PRINT"SEI RIUSCITO A SALTARE IL MURO":GOTO170
:rem 57
1390 DATACELLA,UNIVERSITA',ARENA,CAMPO :rem 212
1392 DATAUSCITA BLOCCATA DALL'ARENA,PORTE AVANZATA DELLA
CITTA' :rem 146
1393 DATAPARTE PRIMITIVA DELLA CITTA' :rem 25
1394 DATAPARTE VECCHIA DELLA CITTA',SENTIERO,RISERVE DI C
IBO,CUPOLA CENTRALE :rem 33
1396 DATABIBLIOTECA CENTRALE :rem 9
1400 DATAREATTORE NUCLEARE,ZONA DI IDROLISI DELL'ACQUA,ST
AZIONE RADIO :rem 159
1402 DATABORDO DELLA CITTA',PASSAGGIO FUORI DAL REGNO
:rem 240
1403 DATAZONA DI LAVORO DEGLI SCHIAVI :rem 230
1404 DATAZONA DI SELEZIONE ANIMALE,OSSERVATORIO ACQUATICO
,ZONA VIETATA :rem 53

```



```

1406 DATAMAGAZZINO EQUIPAGGIAMENTI SUB :rem 217
1410 DATALAGO SCURO,AIRLOCK,PIEDE DELLA COLLINA,LATO DELL
A :rem 117
1411 DATACIMA DELLA COLLINA :rem 95
1420 DATA0,1,1,0,0,0,3,-3,2,3,0,0,0,0,-3,5,0,0,0,0,0,-5,2
,0,0,0,0 :rem 12
1430 DATA0,0,-1,-1,3,0,0,0,0,-3,-2,3,-3,0,0,0,5,0,0,0,-5,
0,0,0,-2,0,0 :rem 193
1440 DATA1,0,2,0,0,-3,-3,0,-3,0,0,-3,4,-4,4,-4,0,-5,0,-5,
2,2,0,0,0,0,0 :rem 0
1450 DATA0,-1,3,3,-2,3,0,0,3,4,0,4,5,0,5,0,-4,0,-4,0,0,0,
-2,-2,0,0,0 :rem 167
1460 DATA NO,SU,E,OV,PR,R,AF,LAS,MO,LAN,U,SF,G,OL,C,AP,SC
H,SB,IND,MA,NU,INS :rem 143
1465 DATA SCA,AR,AL,PI,SA :rem 190
1470 DATANORD,SUD,EST,OVEST,PRENDI,RACCOGLI,AFFERRA,LASCI
A,MOLLA,LANCIA,UCCIDI :rem 178
1471 DATASFIDA,GUARDA,OLTREPASSA,CERCA :rem 226
1475 DATAAPRI,SCHIACCIA,SBLOCCA,INDOSSA,MANGIA,NUTRI,INSE
RISCI,SCALA,ARRENDITI :rem 229
1477 DATAALZA,PIANTA,SALTA :rem 159
1480 DATAI,AT,FO,AR,GUA,SCI,GL,PO,CH,FR,GO,MO,GR,SCA,MA,A
I,CA,MI,GUE,ORG :rem 223
1482 DATAPIC,TE,GI,FI,LE,LI,SE,A,MU,SP :rem 77
1490 DATAIDROGENO,ATTREZZATURA,FORO-CARBURANTE,ARMADIETTO
,GUARDIA,SCIENZIATO :rem 246
1491 DATAGLADIATORE,PORTA,CHIAVE GENERALE,FRUTTO,GORILLA,
MOSTRO ACQUATICO :rem 134
1492 DATAGROSSO VETRO,SCALETTA,MANIGLIA,AIRLOCK,CATENE,MI
CROFONO,GUERRIERO :rem 7
1494 DATAORG,PICCOLO ORG,TERRENO,GIACCA,FIORE,LETTORE,LIB
RO,SEMI,ASTA,MURO :rem 174
1500 DATASPRANGA DI FERRO :rem 247
1510 DATA14,-2,13,22,1,2,3,5,8,10,19,21,20,25,27,24,18,15
,16,17,-2,4,6,9,12,11 :rem 231
1515 DATA-2,-2,7,23 :rem 196
1520 REM *** MATRICI *** :rem 177
1530 DIML$(27):FORT=1 TO27:READL$(T):NEXT :rem 160
1540 DIMA(27),B(27),C(27),D(27) :rem 26
1550 FORT=1 TO27:READA(T):NEXT:FORT=1 TO27:READB(T):NEXT
:rem 218
1560 FORT=1 TO27:READC(T):NEXT:FORT=1 TO27:READD(T):NEXT
:rem 223
1570 DIMB$(27):FORT=1 TO27:READB$(T):NEXT :rem 144
1580 DIMC$(27):FORT=1 TO27:READC$(T):NEXT :rem 147
1590 DIMG$(30):FORT=1 TO30:READG$(T):NEXT :rem 144
1600 DIMH$(30):FORT=1 TO30:READH$(T):NEXT :rem 138
1610 DIME(30):FORB=1 TO30:READE(B):NEXT :rem 25
1620 RETURN :rem 169
1630 PRINT"{CLR}":POKE53280,6:POKE53281,15 :rem 249

```



```

1640 PRINT"{ 7 GIU' }"; :rem 78
1641 REM :rem 176
1645 PRINT"{RED}{RVS}{ 11 DES}FUGA DA ATLANTIDE":rem 76
1650 REM :rem 176
1660 FORT=1TO1500:NEXT:RETURN :rem 114
1800 PRINT"IL GORILLA E' ANCORA AFFAMATO....":RETURN :rem 106
1810 PRINT"IL REATTORE E' ENTRATO IN FASE CRITICA
{ 2 SPAZI}ED E' ESPLOSO!!":RETURN :rem 74
1820 PRINT"IL GORILLA E' CORSO VERSO IL MOSTRO MA- RINO E
L'HA UCCISO":RETURN :rem 73
1830 PRINT"IL FIORE RENDE PICCOLO E INOFFENSIVO
{ 4 SPAZI}L'ORG":RETURN :rem 30
1840 PRINT"IL LETTORE PAZZO PRENDE IL LIBRO E TI DADEI SE
MI":RETURN :rem 50
1850 PRINT"IL GUERRIERO TI PRENDE E NON TI LASCIA
{ 2 SPAZI}PIU' FUGGIRE" :rem 219
1855 RETURN :rem 179
1860 PRINT"MOLTI ABITANTI DI ATLANTIDE TI SENTONO " :rem 87
1861 PRINT"ALLA RADIO E TI CATTURANO!!":RETURN :rem 25
1870 PRINT"LA GUARDIA TI OSSERVA CAMMINARE SUL MURO":RETI
RN :rem 201
1880 PRINT"LA GUARDIA NON TI LASCIA PASSARE":RETURN :rem 138
1890 PRINT"LA GUARDIA E' DISTRATTA E NON TI VEDE
{ 3 SPAZI}FUGGIRE":RETURN :rem 93
1900 PRINT"IL MURO E' TROPPO SOLIDO PER CAMMINARCI ATTRAV
ERSO":RETURN :rem 109
1910 PRINT"NON VEDO NULLA DI RILEVANTE":RETURN :rem 130
1920 PRINT"TI DA UNA PASTIGLIA PER RENDERTI PIU'
{ 3 SPAZI}FORTE":RETURN :rem 52
1930 PRINT"IL FIORE EMANA UN FORTE ODORE MA NON TI DANNEG
GIA":RETURN :rem 84
1940 PRINT"IL GORILLA{ 2 SPAZI}TI SEGUE NELLA SPERANZA DI
{ 2 SPAZI}AVERE ALTRO CIBO":RETURN :rem 221
1950 PRINT"L'AGGIUNTA DI ALTRO CARBURANTE HA STABI-LIZZAT
O IL REATTORE":RETURN :rem 196
1960 PRINT"NON HO NULLA CON CUI ATTIVARE IL MECCA- NISMO
DI APERTURA" :rem 82
1965 RETURN :rem 181
1970 PRINT"SEI AFFOGATO NELL'ACQUA CHE HA INONDATA L'AIRL
OCK" :rem 180
1975 RETURN :rem 182
1980 PRINT"UNO DEI SEMI CRESCE VELOCEMENTE E FORMA UNA LU
NGA ASTA" :rem 191
1985 RETURN :rem 183

```


Uno dei principali difetti del Basic del C64 è l'assoluta mancanza di istruzioni per la gestione della grafica bit-mapped. Con questa utility, realizzata totalmente in linguaggio macchina, avrai la possibilità di scrivere programmi che utilizzino con facilità le ottime capacità grafiche del "re" degli home-computers.

Per utilizzare HIRES TOOL digitalo e salvalo PRIMA di dare RUN, in quanto esso, dopo aver memorizzato il linguaggio macchina, si autodistrugge.

I nuovi comandi a tua disposizione sono i seguenti:

SET GRAPH: si attiva con SYS 49152 e permette la visualizzazione della pagina grafica in alta risoluzione.

RESET GRAPH: per ritornare al normale schermo a bassa risoluzione; si attiva con SYS 49174.

CLEAR HIRES SCREEN: cancella lo schermo hires e seleziona i colori di scrittura e di sfondo; il suo formato è

SYS 49190,d,b
dove "d" è il colore di scrittura (un valore fra 0 e 15) e "b" il colore di sfondo (sempre un numero fra 0 e 15).

PLOT: visualizza un punto sullo schermo nel colore precedentemente determinato dall'istruzione CLEAR HIRES SCREEN. Il formato è:

SYS 49190,x,y
dove "x" e "y" sono le coordinate

del punto da visualizzare (x compreso fra 0 e 319; y compreso fra 0 e 199). L'origine è fissata in alto a sinistra.

UNPLOT: cancella un punto. Il formato è:

SYS 49286,x,y
dove "x" e "y" sono le coordinate del punto, come spiegato per l'istruzione PLOT.

CHAR: scrive un carattere nello schermo hires. Il formato dell'istruzione è:

SYS 49470,x,y,c
dove "x" è la colonna e "y" la riga in cui il carattere deve essere visualizzato (con x compreso fra 0 e 39 e y compreso fra 0 e 24); "c" è il codice di schermo del carattere da visualizzare.

INVERT HIRES SCREEN: quest'ultima opzione inverte il colore dello sfondo con quello di scrittura. Il suo formato è:

SYS 49746,i,f
dove "i" è la prima locazione della memoria di schermo da invertire e "f" l'ultima.

A questo proposito è utile sapere che l'inizio della mappa video viene fissato alla locazione 24576 e continua per i successivi 8000 bytes (quindi fino a 32576). Perciò per invertire tutto lo schermo occorrerà usare

SYS 49746,24576,32576.
Per invertire parte dello schermo occorre invece modificare i ed f, tenendo conto che ogni riga nello

schermo (che risulterà essere comunque alta 8 pixel) è composta da 320 bytes. Per esempio per invertire tutto lo schermo tranne la prima e l'ultima riga bisogna usare
 SYS 49746,24576+320,32576-320
 È buona norma, quando si scrivono programmi utilizzando HIRES TOOL, mettere le seguenti istruzioni ALL'INIZIO del programma stesso:

10 POKE 55,0:POKE 56,64:CLR
 Questa linea riposizionerà i puntatori del Basic in modo che non sia

possibile "sporcare" le mappe video e colore utilizzate da HIRES TOOL. Resteranno comunque a tua disposizione oltre 14k di memoria Basic.

Ti forniamo anche un piccolo programma dimostrativo, che utilizza tutti i comandi di HIRES TOOL commentati per mezzo di istruzioni REM. Potrai utilizzare questo programma come base dei tuoi esperimenti, modificandolo a tuo piacere.

Programma dimostrativo

```

10 POKE55,0:POKE56,64:CLR:REM ABBASSA I PUNTATORI DI FINE
    BASIC :rem 6
20 POKE53280,11:POKE53281,0 :rem 233
30 PRINT"{CLR}[<1>]{ 3 GIU'}{ 11 DES}{RVS} PROVA HIRES TO
    OL " :rem 13
40 PRINT"{ 2 GIU'}QUESTO PROGRAMMA DIMOSTRATIVO UTILIZZA"
    :rem 255
50 PRINT"TUTTE LE 7 OPZIONI DELLA TOOL GRAFICA.":FORK=1TO
    4000:NEXT :rem 49
60 SYS 49152:REM SETTA LO SCHERMO IN AL-TA RISOLUZIONE
    :rem 254
70 SYS 49190,6,1:REM PULISCE LO SCHERMO HIRES E SETTA I C
    OLORI :rem 93
80 FORY=0TO183 :rem 84
90 SYS 49290,16,Y:REM DISEGNA L'ASSE Y :rem 153
100 NEXT :rem 208
110 FORX=16TO319 :rem 181
120 SYS 49290,X,91:REM DISEGNA L'ASSE X :rem 196
130 NEXT :rem 211
140 SYS 49470,39,10,24:REM SCRIVE "X" :rem 217
150 SYS 49470,0,0,25:REM SCRIVE "Y" :rem 111
160 X=16:PI=3.1415:FORXX=PI*3STEPPI*2/304 :rem 6
170 Y=(SIN(XX)+1)*92 :rem 91
180 SYS 49290,X,Y:REM DISEGNA LA SINU- SOIDE :rem 47
190 X=X+1:NEXT :rem 92
200 FORX=17TO24:READA :rem 22
210 SYS 49470,X,24,A:NEXT:REM SCRIVE "Y=SIN(X)"
    :rem 237
220 DATA25,61,19,9,14,40,24,41 :rem 231
230 FORD=1TO500:NEXT :rem 223
  
```



```

240 SYS 49746,24576,31936:REM INVERTE PARTE DELLO SCHERMO :rem 65
MO :rem 35
250 FORX=1TO3000:NEXT :rem 35
260 SYS 49746,24576,32576:REM INVERTE TUTTO LO SCHERMO :rem 147
:rem 204
270 X=16:FORXX=PITOP1*3STEPPI*2/304 :rem 204
280 Y=(SIN(XX)+1)*92 :rem 93
290 SYS 49286,X,Y:REM CANCELLA LA SINUSOIDE :rem 110
300 X=X+1:NEXT :rem 85
310 FORX=1TO2000:NEXT :rem 31
320 PRINT"{CLR}{GIU'}{DES}SPERO CHE LA DIMOSTRAZIONE TI SIA{ 7 SPAZI}PIACIUTA!" :rem 224
330 SYS 49174:REM RITORNA IN BASSA RISOLUZIONE :rem 108
340 END :rem 110

```

HIRES TOOL

```

10 POKE53280,11:POKE53281,0 :rem 232
20 PRINT"{CLR}[<1>]{GIU'}{DES}ATTENDI UN ATTIMO PER FAVOR E" :rem 153
30 FORX=49152TO49821:READA:CK=CK+A :rem 37
40 POKEX,A:NEXT :rem 209
50 IFCK<>83050THENPRINT"ERRORE NELLE ISTRUZIONI DATA":END :rem 134
60 PRINT"{GIU'}{RVS} OK! SONO PRONTO." :rem 100
70 FORX=1TO2000:NEXT :rem 242
80 PRINT"{CLR}{RVS} COMANDI: " :rem 19
90 PRINT"{GIU'}SYS 49152{ 2 SPAZI}SET GRAPH" :rem 173
100 PRINT"SYS 49174{ 2 SPAZI}RESET GRAPH" :rem 95
110 PRINT"SYS 49190{ 2 SPAZI}CLEAR HIRES SCREEN" :rem 11
120 PRINT"SYS 49290{ 2 SPAZI}PLOT" :rem 170
130 PRINT"SYS 49286{ 2 SPAZI}UNPLOT" :rem 83
140 PRINT"SYS 49470{ 2 SPAZI}CHAR" :rem 139
150 PRINT"SYS 49746{ 2 SPAZI}INVERT HIRES SCREEN" :rem 135
160 NEW :rem 129
500 DATA169,22,141,0,221,169 :rem 138
510 DATA8,141,24,208,173,17 :rem 93
520 DATA208,9,32,141,17,208 :rem 93
530 DATA96,169,21,141,169,21 :rem 153
540 DATA141,24,208,169,27,141 :rem 196
550 DATA17,208,169,23,141,0 :rem 93
560 DATA221,96,32,253,174,32 :rem 149
570 DATA138,173,32,247,183,165 :rem 3
580 DATA21,240,3,76,72,178 :rem 53
590 DATA165,20,141,133,192,32 :rem 192
600 DATA253,174,32,138,173,32 :rem 195
610 DATA247,183,165,21,240,3 :rem 142

```


620	DATA76,72,178,165,20,10	:rem	99
630	DATA10,10,10,13,133,192	:rem	73
640	DATA141,133,192,169,0,133	:rem	192
650	DATA251,169,96,133,252,160	:rem	255
660	DATA0,169,0,145,251,200	:rem	86
670	DATA208,251,230,252,166,252	:rem	41
680	DATA224,128,208,243,173,133	:rem	44
690	DATA192,162,0,157,0,64	:rem	49
700	DATA157,0,65,157,0,66	:rem	254
710	DATA157,0,67,232,208,241	:rem	144
720	DATA96,255,169,255,208,2	:rem	162
730	DATA169,0,141,58,193,32	:rem	101
740	DATA253,174,32,235,183,224	:rem	250
750	DATA200,176,94,165,20,201	:rem	192
760	DATA64,165,21,233,1,176	:rem	99
770	DATA84,138,74,74,74,10	:rem	62
780	DATA168,185,248,192,133,253	:rem	61
790	DATA185,249,192,133,254,138	:rem	61
800	DATA41,7,24,101,253,133	:rem	83
810	DATA253,165,254,105,0,133	:rem	189
820	DATA254,165,20,41,7,168	:rem	100
830	DATA165,20,41,248,24,101	:rem	138
840	DATA253,133,253,165,254,101	:rem	38
850	DATA21,133,254,165,253,24	:rem	196
860	DATA105,0,133,253,165,254	:rem	194
870	DATA105,96,133,254,162,0	:rem	149
880	DATA161,253,44,58,193,16	:rem	161
890	DATA6,57,50,193,76,244	:rem	66
900	DATA192,25,42,193,129,253	:rem	203
910	DATA96,96,0,0,64,1	:rem	105
920	DATA128,2,192,3,0,5	:rem	146
930	DATA64,6,128,7,192,8	:rem	216
940	DATA0,10,64,11,128,12	:rem	238
950	DATA192,13,0,15,64,16	:rem	251
960	DATA128,17,192,18,0,20	:rem	47
970	DATA64,21,128,22,192,23	:rem	99
980	DATA0,25,64,26,128,27	:rem	4
990	DATA192,28,0,30,128,64	:rem	54
1000	DATA32,16,8,4,2,1	:rem	82
1010	DATA127,191,223,239,247,251	:rem	87
1020	DATA253,254,0,76,72,178	:rem	148
1030	DATA32,253,174,32,29,194	:rem	195
1040	DATA165,20,201,40,176,241	:rem	229
1050	DATA141,75,194,32,253,174	:rem	247
1060	DATA32,29,194,165,20,201	:rem	188
1070	DATA25,176,226,141,76,194	:rem	254
1080	DATA173,75,194,141,72,194	:rem	1
1090	DATA169,8,141,73,194,32	:rem	155
1100	DATA43,194,173,70,194,133	:rem	244
1110	DATA251,173,71,194,133,252	:rem	34
1120	DATA173,76,194,141,72,194	:rem	253

1130	DATA169,40,141,73,194,32	:rem	194
1140	DATA43,194,173,70,194,141	:rem	247
1150	DATA80,194,173,71,194,141	:rem	250
1160	DATA81,194,162,7,173,70	:rem	151
1170	DATA194,109,80,194,141,70	:rem	250
1180	DATA194,173,71,194,105,0	:rem	197
1190	DATA141,71,194,202,208,236	:rem	38
1200	DATA162,7,173,71,194,24	:rem	144
1210	DATA109,81,194,141,71,194	:rem	247
1220	DATA202,208,243,173,71,194	:rem	35
1230	DATA24,105,96,141,71,194	:rem	195
1240	DATA165,251,24,109,70,194	:rem	246
1250	DATA133,251,165,252,109,71	:rem	36
1260	DATA194,133,252,32,253,174	:rem	40
1270	DATA32,29,194,165,20,141	:rem	194
1280	DATA78,194,173,78,194,141	:rem	12
1290	DATA72,194,169,8,141,73	:rem	161
1300	DATA194,32,43,194,173,70	:rem	196
1310	DATA194,133,253,173,71,194	:rem	43
1320	DATA24,105,208,133,254,169	:rem	36
1330	DATA0,141,74,194,120,169	:rem	191
1340	DATA51,133,1,160,0,177	:rem	82
1350	DATA253,145,251,230,251,208	:rem	82
1360	DATA2,230,252,230,253,208	:rem	233
1370	DATA2,230,254,238,74,194	:rem	201
1380	DATA173,74,194,201,8,208	:rem	203
1390	DATA230,169,55,133,1,88	:rem	154
1400	DATA96,32,138,173,32,247	:rem	200
1410	DATA183,165,21,240,3,76	:rem	141
1420	DATA72,178,96,169,0,141	:rem	155
1430	DATA70,194,162,8,78,72	:rem	108
1440	DATA194,144,4,24,109,73	:rem	148
1450	DATA194,106,110,70,194,202	:rem	32
1460	DATA208,240,141,71,194,96	:rem	252
1470	DATA0,0,0,0,0,0	:rem	226
1480	DATA0,0,0,0,0,0	:rem	227
1490	DATA32,253,174,32,138,173	:rem	251
1500	DATA32,247,183,165,20,133	:rem	239
1510	DATA251,165,21,133,252,32	:rem	233
1520	DATA253,174,32,138,173,32	:rem	245
1530	DATA247,183,165,20,141,60	:rem	242
1540	DATA3,165,21,141,61,3	:rem	34
1550	DATA160,0,169,255,81,251	:rem	197
1560	DATA145,251,32,149,194,165	:rem	49
1570	DATA251,205,60,3,240,3	:rem	84
1580	DATA76,118,194,165,252,205	:rem	53
1590	DATA61,3,240,11,76,118	:rem	94
1600	DATA194,230,251,240,1,96	:rem	190
1610	DATA230,252,96,96	:rem	114

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

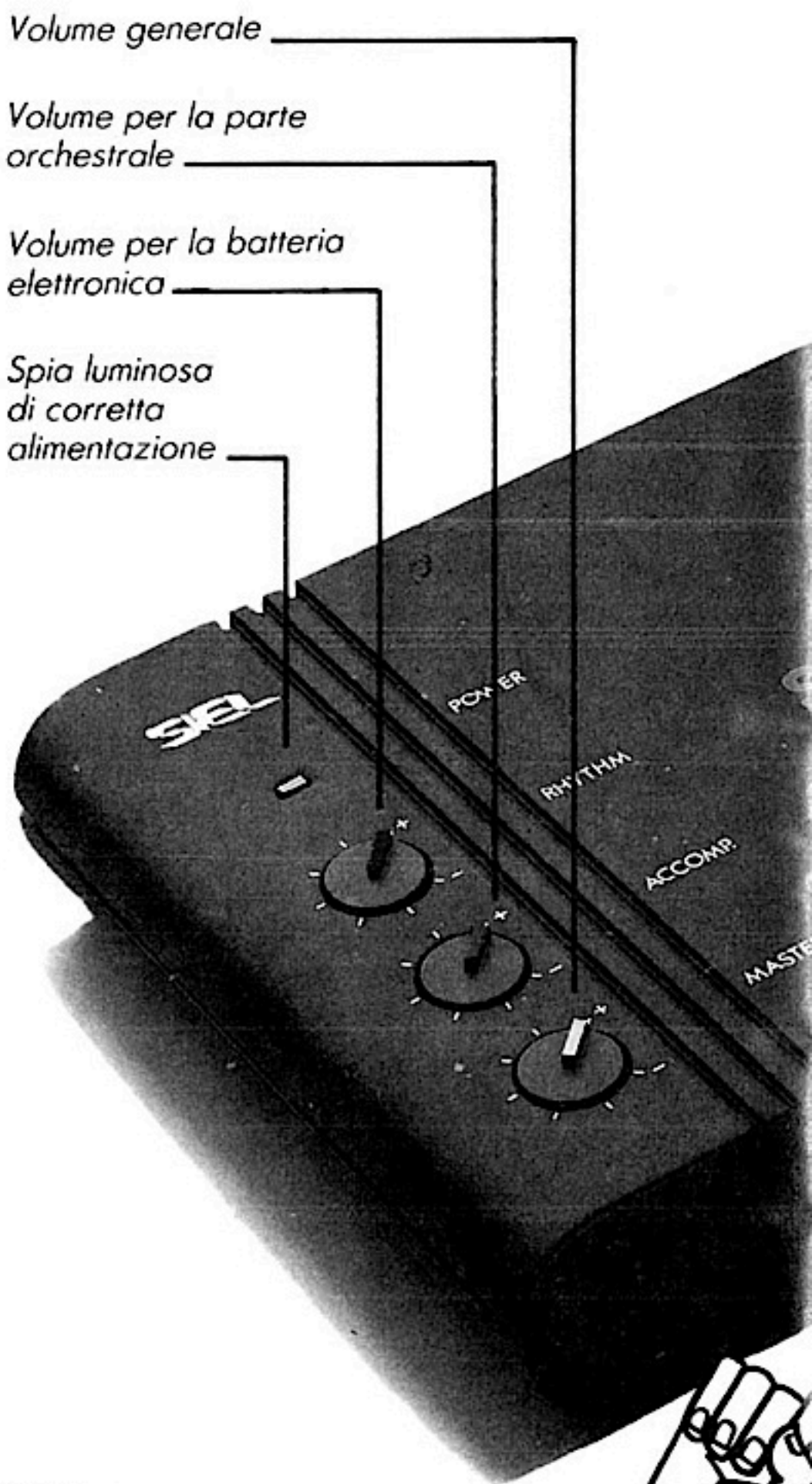
Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto,
è tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY,
la minitastiera SIEL, il software.

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

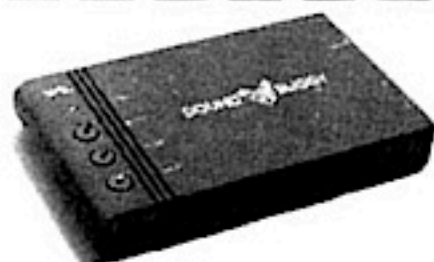


BUGGY



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 spediscila 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)

Ecco una versione per il vostro C64 di un popolarissimo gioco che avvincherà tutta la famiglia. Dovrete comporre delle parole di senso compiuto utilizzando il maggior numero possibile di lettere scelte fra le 10 estratte dal computer. L'estrazione avviene indicando di volta in volta, tramite i tasti C e V, se si desidera una consonante o una vocale; appena le 10 lettere

sono state sorteggiate, avete 45 secondi di tempo per anagrammarle cercando di formare una parola. Possono giocare fino a nove persone, che ad ogni turno guadagnano un punteggio dato dalla lunghezza della parola che sono riusciti a formare. Dopo ogni mano si può scegliere se proseguire o smettere.

```

10 REM PAROLIAMO                                     :rem 233
20 POKE53280,4:POKE53281,1:PRINT"{CLR}{GRN}"       :rem 120
30 PRINT"{RVS}{ 8 DES} * P A R O L I A M O * "     :rem 38
40 INPUT"{ 2 GIU' }{BLU}NUMERO DI GIOCATORI (MAX.9)";NP :rem 244
50 IFNP<1ORNP>9THEN20                               :rem 70
60 DIMPO(NP),C$(10),WO$(20)                        :rem 188
70 GOTO510                                           :rem 54
80 REM *SCELTA CARATTERI*                          :rem 251
90 LE$=""                                           :rem 159
100 PRINT"{BLU}{ 2 GIU' }{RVS}TURNO DEL GIOCATORE";PL :rem 150
110 PRINT"{GIU' }VOCALE O CONSONANTE?{RED}{GIU' }":rem 225
120 FORDU=1TO10                                     :rem 133
130 GETIN$                                          :rem 47
140 IFIN$<>"V"ANDIN$<>"C"THEN130                   :rem 69
150 IFIN$="V"THENCH$="AEIOU"                       :rem 137
160 IFIN$="C"THENCH$="BCDFGHLMPQRSTUVWXYZ"       :rem 211
170 C$=MID$(CH$,RND(0)*LEN(CH$)+1,1)              :rem 141
180 LE$=LE$+C$                                     :rem 210
190 PRINTC$;                                        :rem 201
200 NEXTDU                                          :rem 106
210 RETURN                                          :rem 115
220 REM *INPUT PAROLA*                             :rem 27
230 LE=0                                           :rem 147
240 PRINT"{BLU}{GIU' }SECONDI:"                  :rem 214
250 TI$="000000":Q=0                               :rem 241
260 PRINT"{HOME}{ 5 GIU' }{ 8 DES }{BLU}";:IFQ>35THENPRINT" :rem 14
    ";

```



```

270 PRINT45-Q:Q=VAL(TI$) :rem 202
280 GETIN$ :rem 53
290 IF(IN$<>CHR$(20)ORLE=0)AND(IN$<"A"ORIN$>"Z")THEN340 :rem 161
300 IFLE>9ANDIN$<>CHR$(20)THEN340 :rem 172
310 PRINT"{HOME}{ 7 GIU' }{BLK}";TAB(LE+15);IN$ :rem 250
320 IFIN$=CHR$(20)THENLE=LE-1:GOTO340 :rem 198
330 LE=LE+1:WO$(LE)=IN$ :rem 47
340 IFQ<46THEN260 :rem 228
350 RETURN :rem 120
360 REM *CALCOLO PUNTEGGIO* :rem 128
370 FORC=1TO10 :rem 54
380 C$(C)=MID$(LE$,C,1) :rem 163
390 NEXT :rem 219
400 FORCO=1TOLE :rem 175
410 FORC=1TO10 :rem 49
420 IFWO$(CO)=C$(C)THENC$(C)="" :GOTO440 :rem 192
430 NEXTC:GOTO460 :rem 38
440 NEXTCO :rem 105
450 PO(PL)=PO(PL)+LE :rem 170
460 PRINT"{HOME}{ 10 GIU' }{BLU}"; :rem 130
470 FORP=1TONP :rem 129
480 PRINT"GIOCATORE";P;" : ";PO(P);"PUNTI" :rem 216
490 NEXTP :rem 44
500 RETURN :rem 117
510 REM *PROGRAMMA PRINCIPALE* :rem 91
520 FORPL=1TONP:PRINT"{CLR}" :rem 103
530 GOSUB80 :rem 128
540 PRINT"{CLR}{BLU}GIOCATORE";PL;"{SIN}, COMPONI UNA PAR :rem 90
OLA USANDO" :rem 220
550 PRINT"LE SEGUENTI LETTERE:{GIU'}{RED}" :rem 166
560 PRINTTAB(15);LE$ :rem 176
570 GOSUB220 :rem 188
580 GOSUB360:IFPL=NPTHEN610 :rem 190
590 PRINT"{ 2 GIU' }{RVS}{ 5 DES}PREMI UN TASTO PER CONTIN :rem 79
UARE" :rem 104
600 GETA$:IFA$=""THEN600 :rem 39
610 NEXTPL:PRINT"{ 2 GIU' }UN'ALTRA MANO (S/N)?" :rem 39
620 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN620 :rem 39
630 IFA$="S"THEN520 :rem 113
640 END

```


CORSO PRATICO DI UTILIZZO DEL

SOFTWARE

APPLICAZIONI
LINGUAGGI
SISTEMI OPERATIVI
E PROGRAMMAZIONE
DEI PERSONAL COMPUTER

WORD PROCESSOR • PASCAL • FORTRAN •
DATA BASE • COBOL • "C" ...
FOGLI ELETTRONICI • MS-DOS • C/PM •
COMPUTERGRAFICA • XENIX • UNIX •
BASIC • LOGO • UCSD

Software si compone di 52 fascicoli settimanali,
da rilegare in 5 splendidi volumi:
BASIC I E II • SISTEMI OPERATIVI •
LINGUAGGI • APPLICAZIONI •

È IN EDICOLA



Software, ultimissima novità del Gruppo Editoriale Jackson, è la prima opera completa sulla programmazione del personal computer in 5 volumi. Un'opera diversa e assai più approfondita rispetto a un semplice corso di Basic. Se è vero, infatti, che il Basic fornisce un'utile chiave d'accesso al mondo della programmazione, è altrettanto vero che quest'ultima abbraccia un campo assai più vasto e complesso rispetto al popolare linguaggio. **Sistemi Operativi, Linguaggi di Programmazione, Softwa-**

re Applicativo: questi i tre cardini su cui si fonda **Software**, che fornisce tutti gli strumenti teorici, ma soprattutto pratici, per acquisire la padronanza completa del personal computer. Per risolvere, finalmente, i problemi legati all'uso pratico della macchina; per comprenderne le soluzioni applicative più idonee. Ottimo per il principiante, che intende accedere al mondo dell'informatica dalla porta principale, ideale per chi desidera approfondirne la conoscenza e acquisire in tal modo una professionalità sempre maggiore.

JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE