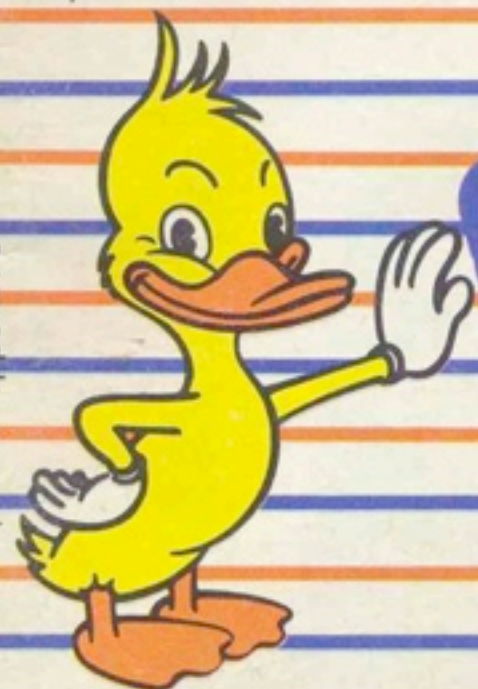


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER

soft

17

sped. in. abb. post. Gruppo 11/70

Anno 2 - N° 17 - 3 maggio 1985

VIC-20

Typing derby

VIC-20

Slalom

Snap

C16K

Superbreack

C16K

C64K

**Titolatore
di cassette**

Pinguino

C64K

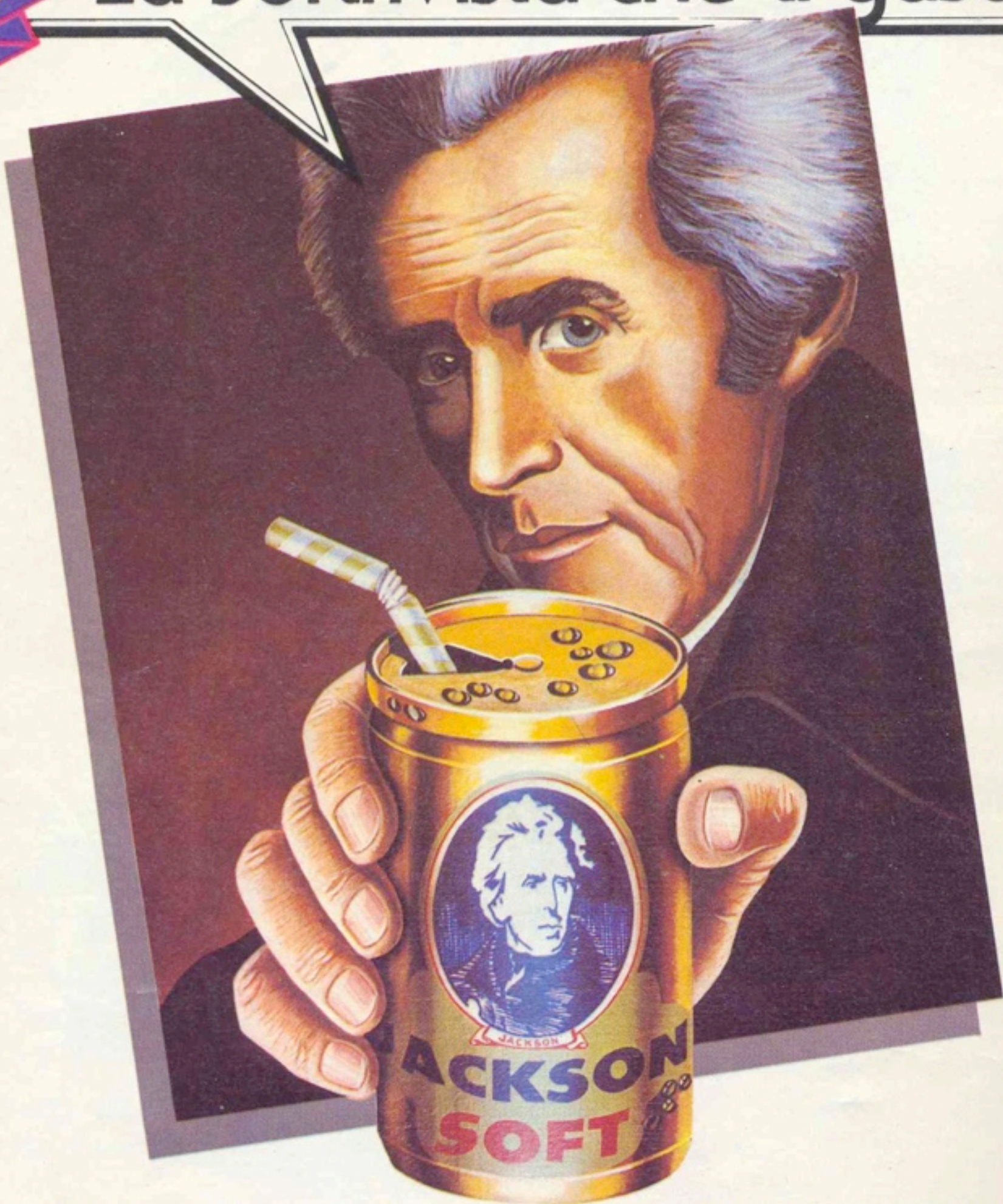
**Impariamo
le direzioni**

**Il bruco
malefico**

Trek

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!



**QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO,
DI IRRESISTIBILE**

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

È IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

La softtrivista con i giochi esclusivi per Commodore 64 e Spectrum 48K importati dall'Inghilterra, mai presentati in Italia. Una sfida Jackson al già visto, al già fatto, al... già registrato.



Ogni mese in edicola

- la softtrivista con:
 - 6 pagine di commento al supergame presentato;
 - 4 pagine di rubriche;
 - 22 pagine di listati scelti tra il meglio di quanto pubblicato in fatto di grafica, giochi, utility.
- una cassetta originale con il SUPERGAME del mese

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.



QUO VADIS per C 64
Strategia, avventura, logica, inganno nel super computergame che sta facendo impazzire l'Inghilterra. Nessuno è ancora riuscito a raggiungere la fine del labirinto. Prova tu!



BRIAN BLOODAXE per Spectrum 48K
Un plat forme game che ti condurrà in pieno 21° secolo, alla conquista dei favolosi gioielli della corona inglese. Forza, astuzia, magia e... la colonna sonora di Monty Python.




































GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

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

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



VIC-20

- 6** **Typing derby**
di C. Esteves trad. e adatt. di Anticoli e Albarelli
- 8** **Slalom (Joystick)**
di A. Davies trad. e adatt. di Carlo Panzalis

C64

- 16** **Titolatore di cassette** (stampante)
di A. von Aardt trad. e adatt. di F. Sarcina
- 17** **Pinguino**
di F. Sarcina
- 19** **Impariamo le direzioni**
di F. Sarcina
- 21** **Il bruco malefico** (Joystick opz.)
di F. Sarcina
- 26** **Trek**
di A. Berry trad. e adatt. di F. Sarcina

C16-plus/4

- 10** **Snap**
di T. Hart Nell-R. Rush- R. Young
trad. e adatt. di Anticoli e Albarelli
- 11** **Superbreak**
di F. Sarcina

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**

V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 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:

d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICAZIONE:**

supplemento
al n° 17 di Papersoft

STAMPA:

Intergrafica - Pioltello (MI)



Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana

PUBBLICITÀ

Concessionaria 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
Concessionaria esclusiva per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

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

Typing derby

Molto spesso le riviste che pubblicano programmi per i computer più diffusi, riportano listati molto lunghi che richiedono molto tempo per essere trascritti, specialmente per chi usa solo poche dita nella battitura.

Questo simpatico programma oltre ad insegnare come battere con tutte e dieci le dita, utilizza un divertente metodo di esercitazione che rende facile e interessante l'apprendimento. Infatti, dopo aver mostrato quali tasti deve premere ciascun dito delle mani, visualizza una pista da corsa dove trottono due cavalli: uno (quello nero) è spostato di tanto in tanto dal computer, l'altro viene mosso di una posizione ad ogni tasto premuto correttamente sulla tastiera.

Per sapere quali tasti premere, vengono visualizzate in fondo allo schermo 3 righe di caratteri.

Partendo dall'inizio il giocatore dovrà premere i tasti guardando la sequenza.

Ogni lettera della sequenza battuta correttamente cambia colore e si può passare alla lettera successiva.

In questo gioco sono disponibili 13 livelli di difficoltà selezionabili all'inizio della partita.

Quando si vince la corsa vengono conquistati 10 punti.

Se si riesce a battere il cavallo del VIC 20 per 23 volte, si passa automaticamente al livello successivo.

E allora... buona battitura!!

```

2 PRINTCHR$(147)" { 5 DES}
  { 5 GIU' } {RVS} {RED} TYPING DERB
Y{OFF}":PRINT" { 6 GIU' } INSTRU
ZIONI ? (S=SI)
4 GETA$: IFA$="" THEN 4
6 IFA$="S" THEN GOSUB 401
8 PRINT" {HOME} { 20 GIU' }
  { 2 DES} {BLK} DIFFICOLTA': (1-13
)" : INPUT L1: IFL1 < 1 OR L1 > 13 THEN 4
10 DIM C(3): C(0)=38488: C(1)=38554
  : C(2)=38620: H=7768: H1=7790: J=
  8010: R=32
11 L=L1: S=(220*(L1-1))+(10*(L1>
  1)): GOTO 20
16 PRINT" {CLR} { 3 GIU' } { 3 DES}
  ANCORA (S/N) ?"
17 GETX$: IFX$="" THEN 17
18 IFX$="N" THEN END
20 IFS=2880 THEN PRINT" { 4 DES} FI
  NE. ": END
21 M=0: N=0: N1=0: IFS>220*L THEN L=L
  +1: L1=L1+1: R=32
22 PRINTCHR$(147): POKE 36879, 219:
  PRINT" {BLK} PUNTI: {RVS}"S"
  {OFF} LIV. {RVS}"L1" {OFF}"
30 FOR I=0 TO 3: PRINT" {GIU' }
  [< 22 R>]": NEXT: PRINT"
  { 3 SU} { 2 SIN} {RED} [<*>]
  {GIU' } {SIN} [<M>]"
40 PRINT" { 10 GIU' } { 5 DES} {RVS}
  TYPING DERBY{OFF} {BLK}";

```

```

50 FOR I=1 TO L: READD$: NEXT: RESTORE
  : PRINT" {HOME} { 15 GIU' } {BLU}"
  D$
52 IFL=6 THEN POKE 8015, 44: POKE 8067
  , 44
53 IFL=7 THEN POKE 8023, 44
54 IFL=8 THEN FOR I=0 TO 6 STEP 2: POKE 8
  010+I, 58: NEXT
55 IFL=8 THEN POKE 8031, 44: POKE 8070
  , 58: POKE 8072, 58
56 IFL=9 THEN POKE 8046, 58
60 FOR I=0 TO 2: FORT=0 TO 21: POKE C(I)
  +T, 2: NEXT T: NEXT I: POKE H, 94
70 FOR I=0 TO 2: FORT=0 TO 21: POKE C(I)
  +22+T, 0: NEXT T: NEXT I: POKE H1, 94
80 IF N=0 AND M=0 OR S=(220*L)+10 THEN
  GOSUB 300
90 IF M=21 OR M=87 THEN M1=M: M=M+44
100 IF PEEK(H1+M+1) <> 32 THEN 16
110 IF T1 > T+R THEN POKE H1+M1, 32: POK
  E H1+M, 32: M=M+1: POKE H1+M, 94: T
  =T1
120 GETA$: IFA$="" THEN 90
130 IF ASC(A$) = PEEK(J+N1) THEN 150
140 IF ASC(A$) <> PEEK(J+N1)+64 THEN
  90
150 POKE 38730+N1, 2: N1=N1+1: IF N=2
  1 OR N=87 THEN N2=N: N=N+45

```

```

160 POKEH+N,32:POKEH+N2,32:N=N+1
:IFPEEK(H+N)<>32THENS=S+10:R
=R-1:GOTO16
170 POKEH+N,94:GOTO90
200 DATAFRF FTF FGF FBF FVF FRF
FTF FGF FBF FVF FRF FTF FGF
FBF FVF FR
210 DATADED DCD FRF FTF FGF FBF
FVF DED DCD FRF FTF FGF FBF
FVF DED DC
220 DATASWS SXS DED DCD FRF FTF
FGF FBF FVF SWS SXS DED DCD
FRF FTF FG
230 DATAAQA AZA SWS SXS DED DCD
FRF FTF FGF AQA AZA SWS SXS
DED DCD FR
240 DATAJUJ JYJ JHJ JNJ JMJ AQA
AZA SWS SXS DED DCD JUJ JYJ
JHJ JNJ JM
250 DATAKIK KIK JUJ JYJ JHJ JNJ
JMJ AQA AZA SWS SXS DED DCD
KIK KIK FR
260 DATALOL L.L KIK KIK JUJ JYJ
JHJ JNJ JMJ AQA AZA SWS SXS
FTF LOL L.
270 DATA;P; ;/; LOL L.L KIK KIK
JUJ JYJ JHJ JNJ JMJ AQA AZA
SWS SXS ;P
280 DATAA11 S22 D33 F44 F55 J66
J77 K88 L99 ;00 Z11 X22 C33
V44 V55 N6
281 DATASE SE SE TU TU TU ADESSO
ADESSO VUOI VUOI, NOI NOI C
ORRIAMO...
282 DATAORA ORA SI SI PUO' PUO'
PUO' GIOCARE SI' SI' NOI NOI
GIOCHIAMO
287 DATAQUESTA PICCOLA VOLPE MAR
RONE CORRE VELOCE ED E' MOLT
O FURBA!!!
290 DATAQUESTA CORSA POTREBBE TE
RMINARE IL GIOCO SE NON SBAG
LI. CIAO!!
300 V=36878:S2=36875:POKEV,15:PO
KES2,173:FORX=1TO150:NEXT:PO
KEV,0
330 POKEV,15:POKES2,194:FORX=1TO
150:NEXT:POKEV,0
340 POKEV,15:POKES2,206:FORX=1TO
150:NEXT:POKEV,0
350 FORI=0TO2:POKEV,15:POKES2,21
4:FORX=1TO150:NEXT:POKEV,0:N
EXT
360 FORJ=0TO2:POKEV,15:POKES2,21
6:FORX=1TO150:NEXT:POKEV,0:N
EXT
370 POKEV,15:POKES2,194:FORX=1TO
150:NEXT:POKEV,0
380 POKEV,15:POKES2,206:FORX=1TO
150:NEXT:POKEV,0
385 POKEV,15:POKES2,194:FORX=1TO
150:NEXT:POKEV,0

```

```

390 POKEV,15:POKES2,173:FORX=1TO
1800:NEXT:POKEV,0:RETURN
401 REM ISTRUZIONI
411 PRINTCHR$(147)CHR$(142)"
{RVS}{CYN}{ 5 DES}{GIU'}TYPI
NG DERBY{BLK}{OFF}{BLU}"
412 POKE36879,232
414 PRINT"{GIU'}{ 3 DES}{WHT}
{RVS}Q{ 13 DES}Q":PRINT"
{RVS}{ 2 DES}Q3Q{ 11 DES}Q8
Q"
415 PRINT"{RVS}{ 2 DES}2E4
{ 11 DES}6I9"
416 PRINT"{DES}{RVS}QWD5
{ 11 DES}7KOQ":PRINT"{DES}
{RVS}1SCR{ 11 DES}Y,L0
418 PRINT"{DES}{RVS}QX TQ
{ 9 DES}QU .P":PRINT"{DES}
{RVS}A{ 2 SPAZI}F { 9 DES}
{WHT}H{ 2 SPAZI}:"
420 PRINT"{DES}{RVS}Z{ 2 SPAZI}
G {WHT}{ 9 DES} J{ 2 SPAZI}
/":PRINT"{DES}{RVS}
{ 3 SPAZI}V { 9 DES} {WHT}M
{ 3 SPAZI}"
422 PRINT"{DES}{RVS}{ 3 SPAZI}B
{ 9 DES} {WHT}N{ 3 SPAZI}":P
RINT"{DES}{RVS}{ 4 SPAZI}
{OFF}E{ 9 DES}{<*>}{RVS}
{ 4 SPAZI}"
424 PRINT"{DES}{RVS}{<H>}
{ 3 SPAZI}{ 11 DES}
{ 3 SPAZI}{<N>}"
426 PRINT"{DES}{GIU'}{RVS}SINIST
RA{ 6 DES}DESTRA":PRINT"
{DES}{GIU'}I POLLICI PREMONO
LA"
428 PRINT"BARRA E GLI SHIFT/CRSR
{BLK}{ 3 SPAZI}PREMERE UN TA
STO";
430 GETA$:IFA$=""THEN430
432 RETURN

```

Slalom

A questo gioco possono partecipare fino a dieci persone. Come in un vero slalom la gara è divisa in due manches, e i concorrenti effettuano a turno la discesa; naturalmente la classifica finale è compilata in base alla somma dei tempi. Lo sciatore è rappresentato da un pallino giallo nella parte bassa del video, le porte da rombi rossi e blu e il traguardo da un carattere "a scacchiera". Il percorso scorre attraverso lo schermo dall'alto verso il basso, e quindi le porte vengono verso lo slalomista, che può solo spostarsi lateralmente. Se egli urta una delle porte o passa dalla parte sbagliata viene squalificato. Il numero di porte di ogni percorso (da 2 a 98) viene selezionato prima dell'inizio di ogni manche; la distanza tra le porte è variabile ed ogni nuovo percorso viene generato in modo casuale, anche se naturalmente ri-

mane lo stesso per tutti i concorrenti.

Per pilotare lo sciatore si usa il joystick: a sinistra e a destra per il movimento, in su per accelerare ed in giù per rallentare. In ogni caso la velocità tende ad aumentare essendo ovviamente la pista in pendenza. Ogni concorrente è indicato col suo nome, ed alla fine di ogni discesa compare il tempo impiegato e il piazzamento. In entrambe le manches viene anche visualizzato, come nelle gare reali, il tempo necessario per passare in testa. L'ordine di partenza nella seconda manche segue la classifica della prima. Per partire, il concorrente deve muovere il joystick in una direzione qualsiasi; alla fine di ogni discesa premendo il pulsante si vede la classifica, e premendolo nuovamente si passa alla discesa successiva.

```

10 DIMP%(100),Q%(100),A$(10,4)
20 POKE36879,25:SP=36876:M=1:SC=
  30720:POKESP+2,15
30 PRINT"{CLR}{BLU}NUMERO CONCOR
  RENTI":INPUT"(MAX 10)";NC:IF
  NC<1ORNC>10THENPRINT"{ 2 SU}
  ":GOTO30
40 PRINT"{ 2 GIU'}INTRODURRE I N
  OMI{ 6 SPAZI}(MAX 6 LETTERE)
  {GIU}":FORI=1TONC
45 PRINTI;;INPUTA$(I,1):IFLEN(A$
  (I,1))>6THENPRINT"{ 2 SU}":GO
  TO45
48 NEXT
50 E$="PRIMA":IFM=2THENE$="SECON
  DA"
60 PRINT"{CLR}{OFF}{GRN}
  { 2 GIU'}N.PORTE "E$" MANCHE"

70 INPUT"(PARI)";NP:IFNP>98ORNP
  <2ORINT(NP/2)*2<>NPTHENPRINT"
  { 2 SU}":GOTO70
80 NP=NP+1:FORI=1TONP:P%(I)=INT(
  RND(1)*6)+2:NEXT:C=1:GOTO115
110 GOSUB800
115 IFM=1THEN126
120 IFA$(C,2)=""THEN123
122 GOTO126
123 C=C+1:IFC>NCTHEN470
125 GOTO120

```

```

126 PRINT"{CLR}{CYN}{RVS}*****
  { 3 SPAZI}SLALOM{ 3 SPAZI}**
  ***":FORI=38476TO38894STEP22
  :POKEI,2:POKEI+1,6:NEXT
130 PRINT"{PUR}"A$(C,1):I=1
140 IFA$(I,M+1)=""THENI=I+1:IFI<
  NCTHEN140
150 Z=VAL(A$(I,2))+VAL(A$(I,3))-
  VAL(A$(C,2))
160 IFC>ITHENPRINT"{BLU}{HOME}
  {GIU}'"STR$(INT(Z/100))CHR$(
  34)RIGHT$(STR$(Z),2)
170 G=8174:P=7756:POKEP,90:POKEG
  ,81:POKEG+SC,7:FORI=1TONP:Q%
  (I)=P:P=P+SGN(7756.5-P):NEXT

180 GOSUB1000:IFP0=156THEN180
190 FORJ=1TO3:POKESP,150:FORI=1T
  O50:NEXT:POKESP,0:FORI=1TO70
  0:NEXT:NEXT
200 POKESP,200:FORI=1TO300:NEXT:
  POKESP,0:D=0:Q=1:W=T1:L=500:
  R=1:POKESP+1,250
210 L=L-4:IFR>NPTHENR=NP
220 FORI=QTOR:F=Q%(I):S=PEEK(F):
  POKEF,32:F=F+22:IFF>8175THEN
  Q=Q+1:GOTO240
230 POKEF,S
240 Q%(I)=F:NEXT:IFD=P%(R)THEN26
  0

```



```

250 D=D+1:GOTO280
260 D=0:R=R+1:IFR=NPTHEMPOKEQ%(R
),102:GOTO280
270 POKEQ%(R),90
280 IF(PEEK(8174)=90ANDG<=8174)O
R(PEEK(8175)=90ANDG>=8175)TH
EN350
290 IFPEEK(8174)=102THEN370
300 POKEG,81:POKEG+SC,7:FORI=1TO
L:NEXT:GOSUB1000:IFP0=156THE
N210
310 IFPD=0THENPOKEG,32:G=G+1:GOT
O330
320 IF(PSAND16)=0THENPOKEG,32:G=
G-1
330 IFP0=152ORP0=136ORP0=24THENL
=L-20:GOTO210
340 IFP0=148ORP0=132ORP0=20THENL
=L+20:GOTO210
345 GOTO210
350 POKESP+1,0:POKESP,130:FORI=1
TO1000:NEXT:POKESP,0
360 PRINT"{HOME}{GRN}{ 10 GIU' }
{ 5 SPAZI}{RVS}SQUALIFICATO"
:GOTO470

370 A$(C,M+1)=STR$(INT((TI-W)*5/
3)):IFM=2THENA$(C,4)=STR$(VA
L(A$(C,2))+VAL(A$(C,3)))
390 PRINT"{PUR}{HOME}{ 2 GIU' }"T
AB(16)STR$(INT(VAL(A$(C,M+1)
)/100))CHR$(34)RIGHT$(A$(C,M
+1),2)
400 POKESP+1,0:POKESP,240:FORI=1
TO1000:NEXT:POKESP,0:IFC=1TH
EN470
410 FORI=1TO4:M$(I)=A$(C,I):NEXT
:J=1:JK=1:A=M+1:IFM=2THENA=4
420 IFVAL(M$(A))>VAL(A$(J,A))AND
A$(J,A)<>" THENJ=J+1:JK=JK+1
:GOTO450
430 IFA$(J,A)="" THENJ=J+1:GOTO45
0
440 FORI=CTOJ+1STEP-1:FORK=1TO4:
A$(I,K)=A$(I-1,K):NEXT:NEXT:
GOTO460
450 IFJ<CTHEN420
460 FORI=1TO4:A$(J,I)=M$(I):NEXT
:PRINT"{HOME}{BLK}{ 3 GIU' }
{RVS}"JK
470 C=C+1:IFC<=NCTHENGOSUB800:GO
TO115
480 GOSUB800:M=M+1:IFM<3THEN50
485 PRINT"{HOME}{ 22 GIU' }{RED}
{RVS}{BLU}RETURN{RED} PER G
IOCARE ";
490 GETCS:IFCS<>CHR$(13)THEN490
500 M=1:FORI=1TONC:FORJ=2TO4:A$(
I,J)="" :NEXT:NEXT:GOTO50
800 GOSUB1000:IFPF=32THEN800
801 IFP0<>156THEN801

```

```

805 PRINT"{CLR}{BLK}{ 5 SPAZI }
{RVS}-CLASSIFICA-{GIU' }":J=0
:A=M+1:IFM=2THENA=4
810 FORI=1TONC:IFVAL(A$(I,A))=0T
HEN870
815 PRINT"{BLK}";
820 J=J+1:PRINTRIGHT$(STR$(J),2)
" - "A$(I,1);
830 PRINTTAB(16)STR$(INT(VAL(A$(
I,A))/100))CHR$(34)RIGHT$(A$(
I,A),2)
840 IFM=1THEN870
850 PRINT"{SU}{RED}{ 2 SPAZI }{"S
TR$(INT(VAL(A$(I,2))/100))CH
R$(34)RIGHT$(A$(I,2),2)" +";

860 PRINTSTR$(INT(VAL(A$(I,3))/1
00))CHR$(34)RIGHT$(A$(I,3),2
)" )"
870 NEXT:FORI=1TO1000:NEXT
880 GOSUB1000:IFPF=32THEN880
890 RETURN
1000 POKE37154,127:PD=PEEK(37152
)AND128:POKE37154,255:PF=PE
EK(37137)AND60
1010 PS=(PFAND28):P0=PD+PS:PF=PF
AND32:RETURN

```

**Aspettiamo
i tuoi
lavori
migliori!**

Snap

Snap è un gioco adatto a persone di tutte le età.

Esso è, in pratica, un test di riflessi celato in un gioco d'azione molto divertente.

In Snap vengono mostrati due mazzi di carte di cui viene scoperta una carta alla volta, il cui valore è visualizzato al centro della carta stessa.

Quando due carte uguali vengono scoperte, bisogna prontamente premere un tasto.

Se si è abbastanza veloci si vincono un nume-

ro di punti corrispondenti al numero di carte scoperte fino ad allora.

Altrimenti il vincitore sarà il caro C16.

Ciò accadrà anche se viene premuto un tasto quando le due carte sono diverse.

Vince chi dei due raggiunge per primo i 100 punti.

Ed ora si può dare il via ad una partita 'snapposa' e non c'è da preoccuparsi perché il C16 non è un baro!!

```

1 REM SNAP BY A & A SOFTWARE
5 COLOR4,3,4:COLOR0,2,6:VOL8
10 GOSUB1200
20 GOSUB750
25 GOSUB100
30 GOSUB150
35 GOSUB500
40 GOSUB260
50 GOSUB210
55 GOSUB500
60 GOSUB260
70 GOTO30
100 PRINT"{CLR}"
105 COLOR1,7,3
110 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{<A>
    { 5 *}{<S>}{ 10 DES}{<A>
    { 5 *}{<S>}"
111 PRINT"{ 8 DES}{RVS}-U
    { 3 *}I-{ 10 DES}-U{ 3 *}I-
    "
112 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{ 2 -}
    { 3 SPAZI}{ 2 -}{ 10 DES}
    { 2 -}{ 3 SPAZI}{ 2 -}"
113 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{ 2 -}
    [<D>][<I>][<F>]{ 2 -}
    { 10 DES}{ 2 -}[<D>][<I>]
    [<F>]{ 2 -}"
114 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{ 2 -}
    {OFF}[<K>]{RVS} [<K>]
    { 2 -}{ 10 DES}{ 2 -}{OFF}
    [<K>]{RVS} [<K>]{ 2 -}"
115 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{ 2 -}
    [<C>]{OFF}[<I>]{RVS}[<V>]
    { 2 -}{ 10 DES}{ 2 -}[<C>]
    {OFF}[<I>]{RVS}[<V>]{ 2 -}
    "

```

```

116 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{ 2 -}
    { 3 SPAZI}{ 2 -}{ 10 DES}
    { 2 -}{ 3 SPAZI}{ 2 -}"
117 PRINT"{ 8 DES}{RVS}-J
    { 3 *}K-{ 10 DES}-J{ 3 *}K-
    "
118 PRINT"{ 8 DES}{RVS}[<Z>]
    { 5 *}[<X>]{ 10 DES}[<Z>]
    { 5 *}[<X>]"
140 RETURN
150 B=INT(RND(1)*10)+48
160 C=0:F=F+1
180 POKE3283+C,B
200 GOSUB1000:RETURN
210 D=INT(RND(1)*10)+48
220 C=17:F=F+1
230 POKE3283+C,D
250 GOSUB1000:RETURN
260 GETPE$
270 IFB<>DANDES<>""THEN350
275 IFB<>DTHENES="0":RETURN
280 IFE$=""THEN350
290 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}{BLK}
    {RVS}MI HAI BATTUTO{BLU}"
300 PS=PS+F:F=0
310 GOSUB500:GOTO370
350 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}{BLK}
    {RVS}TI HO BATTUTO{BLU}"
360 CS=CS+F:F=0
365 GOSUB500
370 POKE3551+G,32
380 G=G+1
390 IFG=15THEN410
400 GOTO370
410 PRINT"IL TUO PUNTEGGIO="PS
420 PRINT"IL MIO PUNTEGGIO="CS

```

```

425 G=0
430 IFCS>100THEN550
440 IFPS>100THEN650
450 RETURN
500 FORZ=1TOZZ:NEXT
510 RETURN
550 REM
560 PRINT"{RVS}{ 12 DES}TI HO BA
TTUTO !!"
590 GOSUB1000
600 FORI=1TO1000:NEXT
620 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}VUOI SFI
DARMI ANCORA UNA VOLTA
{ 2 SPAZI}(S/N) ?"
625 GETA$:IFA$=""THEN625
626 IFA$="S"THENFORU=1TO2000:NEX
T:RUN
627 IFA$="N"THENPRINT"{ 2 GIU'}
{RED}AVEVI PAURA DI NON REGG
ERE AL CONFRONTO?","
{ 2 SIN}(S/N)"
628 GETA$:IFA$=""THEN628
629 IFA$="S"THENPRINT"{GRN}
{ 2 GIU'}ALLORA SEI PROPRIO
UN POLLO DA CORTILE!!":END
630 IFA$="N"THENPRINT"{ 2 GIU'}
{RED}ALLORA SU, FORZA, VOGLI
O PROPRIO VEDERE!"

```

```

631 FORU=1TO2000:NEXT:RUN
650 REM
660 PRINT"{RVS}{ 12 DES}MI HAI B
ATTUTO !!"
690 GOSUB1000
700 FORI=1TO1000:NEXT
710 GOTO620

750 GOSUB100
760 PRINT"{ 2 GIU'}"
770 PRINT"{ 15 DES}{BLK}***SNAP*
**"
780 K=K+1:GOSUB500
790 IFK=6THENRETURN
800 GOSUB1000

810 GOTO770
1000 SOUND1,169,5
1020 RETURN
1200 PRINT"{CLR}{BLU}"
1210 PRINT:PRINT
1220 PRINT"{ 10 SPAZI}DIFFICOLTA
' (1/1000){ 10 SPAZI}{GIU'}

","{SIN}(1=DIFF./1000=FACIL
E)."
1230 INPUTZZ
1240 RETURN

```

Superbreack



Vi presentiamo una nuova versione del Breakout, il famoso gioco in cui si devono demolire muri di mattoni con una palla. È possibile selezionare, oltre alla larghezza della racchetta usata per colpire la palla (3 oppure 2), anche tre diverse configurazioni dei muri. La prima è quella classica, con un solo muro posto nella parte superiore dello schermo; nella seconda i muri sono due, uno in alto e l'altro in basso; la terza, infine, è la più spettacolare, in quanto abbiamo addirittura quattro muri situati ai

quattro angoli del video. Avete a disposizione nove palle: ne perdetevi una ogni volta che non riuscite ad intercettarla con la racchetta (in qualsiasi direzione la palla si muova). Guadagnate 2 punti per ogni mattone colpito usando la racchetta grande, e 3 punti se utilizzate quella piccola. Se riuscirete ad abbattere 100 mattoni potrete continuare la partita in un nuovo schermo con altri muri da distruggere, e così via.

```

20 DN$="{HOME}{ 24 GIU'}
{ 39 DES}"
30 SC=3072:NB=9:GOTO330

```

```

40 GOTO20
50 VOL8:SOUND2,FF,5:RETURN
60 REM

```

```

70 GETA$: IFA$="" THENA=64
80 IFA$="I" THENA=12
90 IFA$="P" THENA=36
100 IFA=64 THEN 170
110 PRINTLEFT$(DN$,BV) RIGHT$(DN$,
    ,BH);:FORI=1 TOBS:PRINT" ";:N
    EXT
120 BH=BH+((A=12)-(A=36))*2
130 IFBH<8 THENBH=8
140 IFBH>38-BSTHENBH=38-BS
150 PRINTLEFT$(DN$,BV) RIGHT$(DN$,
    ,BH);:FORI=1 TOBS:PRINT" {BLK}
    [<U>]";:NEXT
160 REM
170 BX=BX+DX:BY=BY+DY:FF=21
180 IFBX<9 THENDX=-DX:GOSUB50:GOT
    O230
190 IFBX>36 THENDX=-DX:GOSUB50:GO
    TO230
200 IFBY<1 THENBY=1:DY=-DY:GOSUB5
    0:GOTO230
210 IFBY>23 THENBY=23:DY=-DY:GOSU
    B50
220 REM
230 POKEBA,32:BA=SC+BY*40+BX
240 IFPEEK(BA)=120 THENBA=B1:DY=-
    DY:FF=133:GOSUB50:GOTO60
250 IFPEEK(BA)=207 THENDY=-DY:FF=
    35:GOSUB50:GS=GS+5-BS:PRINT"
    {HOME}{BLK}{ 4 GIU' }"GS
260 POKEBA,81
270 REM

280 IFGM=1 ANDBY>22 ANDDY=-1 THENNB
    =NB-1:PRINT" {HOME}
    { 12 GIU' }{BLK}"NB
290 IFGM<>1 ANDBY=12 THENNB=NB-1:P
    RINT" {HOME}{ 12 GIU' }{BLK}"N
    B
300 IFNB<1 THEN1090
310 NS=GS/(100*(5-BS)+1):IFINT(N
    S)<>NSTHEN60
320 ONGMGOSUB830,900,990
330 REM
340 COLOR4,3,6:COLOR0,3,6:PRINT"
    {CLR}{ 2 GIU' }{BLK}"TAB(19)"
    Q{GRN}Q"
345 FORT=1 TO100:NEXT
350 PRINT" {CLR}{ 3 GIU' }{BLK}"TA
    B(18)"Q {GRN}Q"
355 FORT=1 TO100:NEXT
360 PRINT" {CLR}{ 4 GIU' }{GRN}"TA
    B(17)"Q{BLK}Q {GRN}Q{BLK}Q"
365 FORT=1 TO100:NEXT
370 PRINT" {CLR}{ 5 GIU' }{GRN}"TA
    B(16)"Q {BLK}Q {GRN}Q {BLK}
    Q"
375 FORT=1 TO100:NEXT
380 PRINT" {CLR}{ 6 GIU' }{BLK}"TA
    B(15)"Q{GRN}Q {BLK}Q {GRN}Q
    {BLK}Q{GRN}Q"
385 FORT=1 TO100:NEXT

```

```

390 PRINT" {CLR}{ 7 GIU' }{BLK}"TA
    B(14)"Q {GRN}Q {BLK}Q {GRN}
    Q {BLK}Q {GRN}Q"
395 FORT=1 TO100:NEXT
400 PRINT" {CLR}{ 8 GIU' }{GRN}"TA
    B(13)"Q{BLK}Q {GRN}Q {BLK}Q
    {GRN}Q {BLK}Q {GRN}Q{BLK}Q
    "
405 FORT=1 TO100:NEXT
410 PRINT" {CLR}{ 9 GIU' }{GRN}"TA
    B(12)"Q {BLK}Q {GRN}Q {BLK}
    Q {GRN}Q {BLK}Q {GRN}Q {BLK}
    Q"
415 FORT=1 TO100:NEXT
420 PRINT" {CLR}{ 10 GIU' }{BLK}"T
    AB(11)"Q{GRN}Q {BLK}Q {GRN}
    Q {BLK}Q {GRN}Q {BLK}Q {GRN}
    Q {BLK}Q{GRN}Q"
425 FORT=1 TO100:NEXT
430 PRINT" {CLR}{ 11 GIU' }{BLK}"T
    AB(10)"Q {GRN}Q {BLK}Q {GRN}
    Q {BLK}Q {GRN}Q {BLK}Q {GRN}
    Q {BLK}Q {GRN}Q"
470 FORT=1 TO200:NEXT:FF=35:GOSUB
    50
475 PRINT" {HOME}{ 11 GIU' }{BLK}"
    TAB(10)"S"
480 FORT=1 TO200:NEXT:FF=21:GOSUB
    50
485 PRINT" {HOME}{ 11 GIU' }{GRN}"
    TAB(12)"U"
490 FORT=1 TO200:NEXT:FF=35:GOSUB
    50
495 PRINT" {HOME}{ 11 GIU' }{BLK}"
    TAB(14)"P"
500 FORT=1 TO200:NEXT:FF=21:GOSUB
    50
505 PRINT" {HOME}{ 11 GIU' }{GRN}"
    TAB(16)"E"
510 FORT=1 TO200:NEXT:FF=35:GOSUB
    50
515 PRINT" {HOME}{ 11 GIU' }{BLK}"
    TAB(18)"R"
520 FORT=1 TO200:NEXT:FF=21:GOSUB
    50
525 PRINT" {HOME}{ 11 GIU' }{GRN}"
    TAB(20)"B"
530 FORT=1 TO200:NEXT:FF=35:GOSUB
    50
535 PRINT" {HOME}{ 11 GIU' }{BLK}"
    TAB(22)"R"
540 FORT=1 TO200:NEXT:FF=35:GOSUB
    50
545 PRINT" {HOME}{ 11 GIU' }{GRN}"
    TAB(24)"E"
550 FORT=1 TO200:NEXT:FF=35:GOSUB
    50
555 PRINT" {HOME}{ 11 GIU' }{BLK}"
    TAB(26)"A"
560 FORT=1 TO200:NEXT:FF=35:GOSUB
    50
565 PRINT" {HOME}{ 11 GIU' }{GRN}"
    TAB(28)"K"

```

```

610 FORT=1TO200:NEXT:FF=21:PRINT
    "{ 2 GIU' }"
620 GOSUB50
630 PRINT"{BLK}{ 4 SPAZI}{RVS}SE
    LEZIONA NUMERO SCHEMA (1-3)
    { 3 SPAZI}":FORT=1TO90:NEXT
640 PRINT"{SU}{ 4 SPAZI}SELEZION
    A NUMERO SCHEMA (1-3)
    { 3 SPAZI}";:FORT=1TO90:NEXT

650 GETGM$:IFGM$<"1"THENPRINT"
    {SU}":GOTO620
660 IFGM$>"3"THENPRINT"{SU}":GOT
    O620
670 GM=VAL(GM$):PRINT"{ 2 SIN}"G
    M:PRINT:FF=35
680 GOSUB50
690 PRINT"{BLK}{ 2 SPAZI}{RVS}SE
    LEZIONA MISURA RACCHETTA
    { 2 SPAZI}(2-3){ 3 SPAZI}":F
    ORT=1TO90:NEXT
700 PRINT"{SU}{ 2 SPAZI}SELEZION
    A MISURA RACCHETTA
    { 2 SPAZI}(2-3){ 3 SPAZI}";:
    FORT=1TO90:NEXT
710 GETBS$:IFBS$<"2"THENPRINT"
    {SU}":GOTO680
720 IFBS$>"3"THENPRINT"{SU}":GOT
    O680
730 BS=VAL(BS$):PRINT"{ 2 SIN}"B
    S
740 NB=9:GS=0
750 FORT=1TO500:NEXT
760 PRINT"{CLR}{BLK}{ 7 SPAZI}
    {RVS}{ 11 SPAZI}SUPERBREAK
    { 11 SPAZI}"
770 FORI=1TO23:PRINT"{ 7 SPAZI}
    {RVS} {OFF}{ 30 SPAZI}{RVS}
    ":NEXT
780 PRINT"{BLK}{ 7 SPAZI}{RVS}
    { 32 SPAZI}{HOME}"
790 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}PUNTI":
    PRINTGS:PRINT"{ 2 GIU'}RECOR
    D":PRINTHS:PRINT"{ 2 GIU'}PA
    LLE"
800 PRINTNB:PRINT"{ 2 GIU'}SCHEM
    A":PRINTGM
810 PRINT"{ 2 GIU'}MISURA":PRINT
    BS
820 ONGMGOTO830,900,990
830 REM
840 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{GRN}"
850 FORJ=1TO4:PRINT"{ 8 DES}
    {RVS}{ 30 O}":NEXT
860 GS=GS+1
870 IFSW>0THEN60
880 SW=1:BV=21:BH=17:BY=15:BX=18
    :BA=SC+BY*40+BX:DX=-1:DY=-1
890 GOTO110
900 REM
910 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{RED}"
920 FORJ=1TO3:PRINT"{ 8 DES}
    {RVS}{ 30 O}":NEXT

```

```

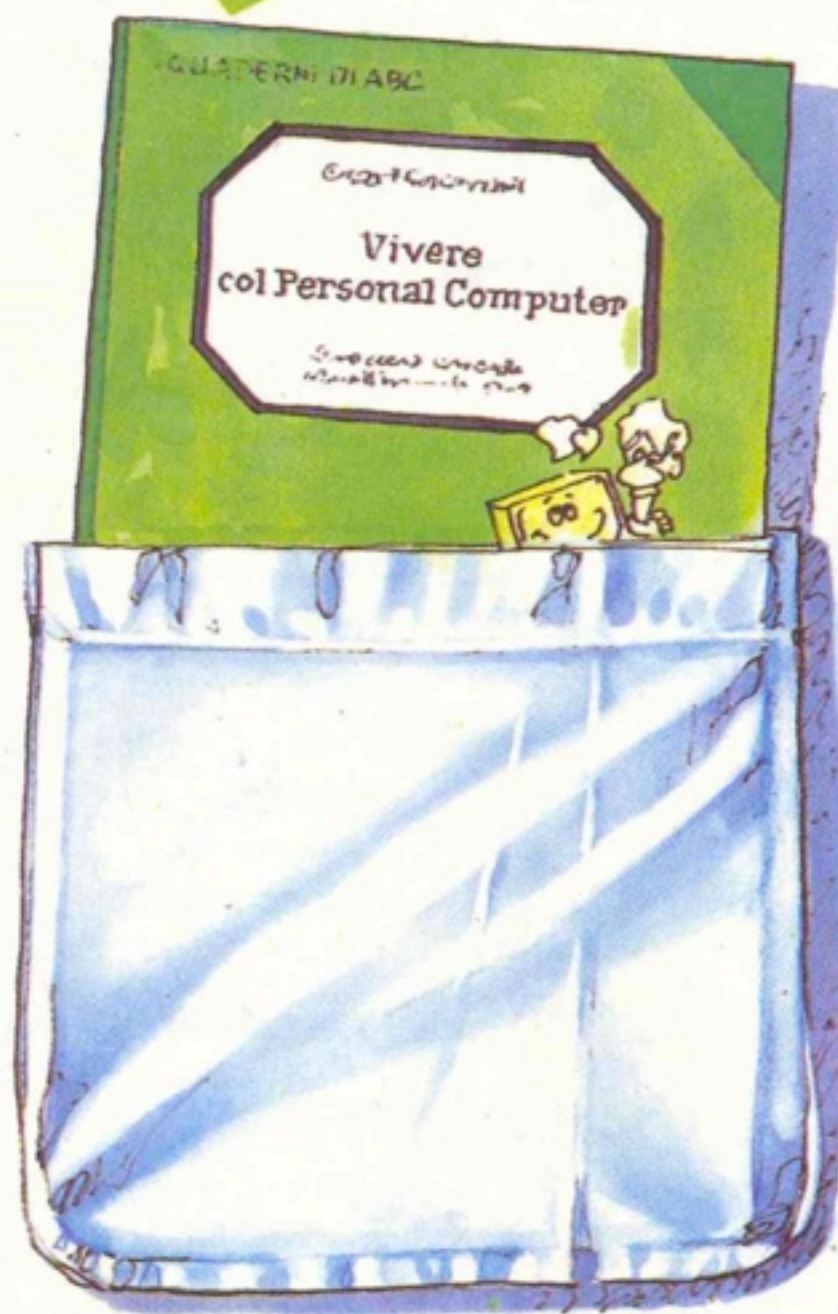
930 PRINT"{ 12 GIU' }"
940 FORJ=1TO3:PRINT"{ 8 DES}
    {RVS}{ 30 O}":NEXT
950 GS=GS+1
960 IFSW>0THEN60
970 SW=1:BV=13:BH=20:BY=10:BX=21
    :BA=SC+BY*40+BX:DX=1:DY=-1
980 GOTO110
990 REM
1000 PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }"
1010 FORI=0TO8:PRINT"{ 10 DES}";
    :FORJ=9-I TO1STEP-1:PRINT"
    {RVS}{BLU}O";:NEXT
1020 PRINTSPC(I*2+8);:FORJ=9-I TO
    1STEP-1:PRINT"O";:NEXT:PRIN
    T:NEXT:PRINT
1030 FORI=0TO8:PRINT"{ 10 DES}";
    :FORJ=1TOI+1:PRINT"{RVS}
    {BLU}O";:NEXT
1040 PRINTSPC(((8-I)*2)+8);:FORJ
    =1TOI+1:PRINT"O";:NEXT:PRIN
    T:NEXT:PRINT"{HOME}"
1050 GS=GS+1
1060 IFSW>0THEN60
1070 SW=1:BV=13:BH=16:BY=9:BX=24
    :BA=SC+BY*40+BX:DX=1:DY=-1
1080 GOTO110
1090 REM
1100 PRINT"{HOME}{ 13 GIU' }
    { 13 DES}GIOCHI ANCORA (S/N
    )?"
1110 GETA$
1120 IFA$="N"THENPRINT"{CLR}":EN
    D
1130 IFA$<>"S"THEN1110
1140 IFGS>HSTHENHS=GS
1150 SW=0:GOTO340

```



IN TUTTE LE TASCHE...

QUADERNI



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**



QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER
la "Biblioteca" firmata dagli esperti
Gruppo Editoriale Jackson

**OGNI MESE
2 VOLUMI
IN EDICOLA**

PER TUTTE LE TASCHE

JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER

FRANCESCO JACOBINI
Vivere
col Personal Computer

**L'informatica di base
in una Collana di volumi
monografici indirizzati a:**

CHI INIZIA

l'esplorazione affascinante e avventurosa del mondo dei Personal.

CHI VUOLE APPROFONDIRE

particolari tematiche di programmazione, di linguaggio, di hardware.

CHI DESIDERA POSSEDERE

tutto quel che c'è da sapere sull'informatica, le sue applicazioni, le sue prospettive.



SONO DISPONIBILI

- **VIVERE COL PERSONAL COMPUTER**
- **DENTRO E FUORI LA SCATOLA**

**OGNI MESE
IN EDICOLA**

**2 VOLUMI
A SOLE LIRE**

6000

CIASCUNO

Titolatore di cassette

C64

stampante

Se possedete una stampante Commodore e, come me, molte decine di cassette contenenti registrazioni musicali (o anche software per il vostro C64), allora questo semplice programma può esservi molto utile.

Esso vi permette di stampare le copertine dei vostri nastri in modo razionale e ordinato.

Il funzionamento del programma si basa sul fatto che, sulle stampanti Commodore, una matrice di 25 righe per 40 colonne ha esattamente le stesse dimensioni di una copertina standard per cassette. Come ricorderete, anche una "schermata" del vostro C64 è composta da 25 righe di 40 caratteri; il programma mostra quindi sul video la copertina (ancora priva di titoli e nomi), in modo che voi possiate compilarla. A tale scopo compare (in alto a sinistra) un cursore, che potete spostare coi soliti tasti di controllo. Potete digitare ciò che volete, eventualmente anche cancellando le parti precompilate. Attenzione però: il tasto INST/DEL non funziona, per cui qualsiasi cor-

rezione va effettuata posizionandosi sul carattere errato e battendo quello giusto.

Quando la copertina è pronta, potete stamparla premendo il tasto F1.

Effettuata la stampa, potete ottenere un'altra copia premendo nuovamente F1 (eventualmente dopo aver fatto delle correzioni), oppure creare una nuova copertina usando F3. Battete infine F7 quando avete finito di utilizzare il programma.

Per concludere, vi segnaliamo la versatilità della subroutine che stampa la copertina (linee 10000-10070). Essa effettua un "hard copy" in bassa risoluzione del video, cioè stampa su carta la copia esatta di una schermata di 1000 caratteri del C64. L'unica limitazione è che un carattere in reverse sul video appare normale su carta. Potete inserire la routine in un vostro programma, e chiamarla con un GOSUB 10000 ogni volta che volete stampare il contenuto dello schermo.

```
1 POKE650,255:X=1:S=0:K=54272
2 POKE53280,11:POKE53281,0:PRINT
  "[<1>]"
3 GOSUB100
10 GETA$
11 P=1023+X:C=PEEK(P):POKEP,102:
  POKEK+P,8:POKEP,C
15 IFA$=""THEN10
20 A=ASC(A$)
21 IFA=133THENGOSUB10000:GOTO10
22 IFA=134THENRUN
23 IFA=136THENSYS2048
24 IFA=145THENX=X-40:S=1
25 IFA=157THENX=X-1:S=1
26 IFA=13THENX=X+40:S=1
30 IFA=17THENX=X+40:S=1
35 IFA=29THENX=X+1:S=1
37 IFX<1ORX>1000THENX=1
40 IFS>0THENS=0:GOTO10
60 IFA>63ANDA<96THENA=A-64
62 IFA>31ANDA<64THEN72
64 IFA>96ANDA<128THENA=A-32
66 IFA>159ANDA<192THENA=A-64
```

```
72 IFX<1ORX>1000THENX=1
73 P=1023+X
75 POKEP,A:POKEK+P,8
76 X=X+1
80 GOTO10
100 PRINT"[<A>]{ 19 *}{<R>}"
  { 18 *}{<S>}";
110 PRINT"----- A -----"
  "----- B -----";
120 PRINT"- 1){ 16 SPAZI}- 1)"
  { 15 SPAZI}-";
130 PRINT"- 2){ 16 SPAZI}- 2)"
  { 15 SPAZI}-";
135 PRINT"- 3){ 16 SPAZI}- 3)"
  { 15 SPAZI}-";
140 PRINT"- 4){ 16 SPAZI}- 4)"
  { 15 SPAZI}-";
145 PRINT"- 5){ 16 SPAZI}- 5)"
  { 15 SPAZI}-";
150 PRINT"- 6){ 16 SPAZI}- 6)"
  { 15 SPAZI}-";
160 PRINT"- 7){ 16 SPAZI}- 7)"
  { 15 SPAZI}-";
```



```

165 PRINT"- 8) { 16 SPAZI } - 8)
    { 15 SPAZI } -";
170 PRINT"- 9) { 16 SPAZI } - 9)
    { 15 SPAZI } -";
175 PRINT"-10) { 16 SPAZI } -10)
    { 15 SPAZI } -";
185 PRINT"-11) { 16 SPAZI } -11)
    { 15 SPAZI } -";
190 PRINT"-12) { 16 SPAZI } -12)
    { 15 SPAZI } -";
200 PRINT"-13) { 16 SPAZI } -13)
    { 15 SPAZI } -";

210 PRINT"[<Q>] { 5 * } [<R>]
    { 13 * } [<E>] { 18 * } [<W>]";
220 PRINT"-N. { 3 SPAZI } -LATO A:
    { 25 SPAZI } -";
225 PRINT"-TIPO -LATO B:
    { 25 SPAZI } -";
230 PRINT"[<Q>] { 5 * } [<E>]
    { 13 * } [<R>] { 18 * } [<W>]";
240 PRINT"-14) { 16 SPAZI } -14)
    { 15 SPAZI } -";
250 PRINT"-15) { 16 SPAZI } -15)
    { 15 SPAZI } -";

```

```

260 PRINT"-16) { 16 SPAZI } -16)
    { 15 SPAZI } -";
270 PRINT"-17) { 16 SPAZI } -17)
    { 15 SPAZI } -";
280 PRINT"-18) { 16 SPAZI } -18)
    { 15 SPAZI } -";
290 PRINT"[<Z>] { 19 * } [<E>]
    { 18 * }";
300 POKE2023,125:POKE56295,8
399 RETURN
10000 AZ$="":OPEN4,4:LZ=1024:FOR
    LZ=LZTO2023STEP40:FORIZ=LZ
    TOLZ+39:ZZ=PEEK(IZ)
10010 IFZZ<96ANDZZ>63THENZZ=ZZ+3
    2:GOTO10040
10020 IFZZ<32THENZZ=ZZ+64:GOTO10
    040
10030 IFZZ<128ANDZZ>96THENZZ=ZZ+
    64
10040 ZZ$=CHR$(ZZ):AZ$=AZ$+ZZ$:N
    EXT
10050 IFAZ$="{ 40 SPAZI }"THENPRI
    NT#4:GOTO10070
10060 PRINT#4,AZ$
10070 AZ$="":NEXT:CLOSE4:RETURN

```

Pinguino



Il nostro amico pinguino non ha vita facile: infatti deve difendere le sue sei uova dagli attacchi continui degli uccelli rapaci. Per fortuna può usare una moderna pistola laser per abbattere i suoi nemici.

Si gioca usando i tasti O e P per muovere rispettivamente a sinistra e a destra il pinguino;

la barra spaziatrice serve a sparare con la pistola laser. Avete un solo colpo a disposizione per ogni uccello rapace: o lo centrate (e guadagnate 100 punti) o esso prenderà un uovo. Il gioco termina quando tutte e sei le uova sono state rapite.

```

120 PRINT"{CLR}"
130 POKE53280,7
140 POKE53281,7
150 POKE646,2
160 PRINT"{ 6 GIU' }"TAB(15) "
    {RVS} PINGUINO "
170 PRINT"{ 6 GIU' }"TAB(10) "'O'
    = DESTRA":PRINTTAB(10) "
    {GIU' }'P' = SINISTRA"
180 PRINT"{GIU' }"TAB(10) "'BARRA'
    PER SPARARE"
190 GOTO520
200 REM

```

```

210 KY=PEEK(197)
220 IFKY=64THEN240
230 POKE1944+PC,32
240 IFKY=38ANDPC>3THENPC=PC-1
250 IFKY=41ANDPC<38THENPC=PC+1
260 POKE1944+PC,34
270 POKE56216+PC,0
280 IFKY<>60THEN500
290 IFFF=1THEN500
300 POKES+1,60:POKES+4,129
310 FORK=22TOBRSTEP-1
320 POKEK*40+PC+1024,38
330 POKEK*40+PC+55296,2

```

```

340 NEXTK
350 POKES+4,0
360 FORK=22TOBRSTEP-1
370 POKEK*40+PC+1024,32
380 NEXTK
390 FF=1
400 IFPC<>BCORBR>=23THEN500
410 POKES+1,50:POKES+4,83
420 GOSUB210
430 POKES+4,0
440 SC=SC+100
450 POKE53281,14
460 M(WE)=0
470 GOSUB1860
480 GOSUB210
490 GOSUB1720
500 RETURN
520 POKE55,0
530 POKE56,56
540 PRINTCHR$(142)
550 POKE56334,PEEK(56334)AND254
560 POKE1,PEEK(1)AND251
570 FORJ=0TO511
580 POKEJ+14336,PEEK(J+53248)
590 NEXTJ
600 POKE1,PEEK(1)OR4
610 POKE56334,PEEK(56334)OR1
620 POKE53272,(PEEK(53272)AND240
) +14
630 FORJ=14608TO14647
640 READB
650 POKEJ,B
660 NEXTJ
670 DATA8,56,60,102,102,102,102
,60
680 DATA0,0,24,60,60,60,60,24
690 DATA128,130,206,252,56,120,1
10,71
700 DATA1,65,115,63,28,30,118,22
6
710 DATA8,8,8,8,8,8,8,8
720 D=1024
730 C=55296
740 POKE53280,14
750 POKE53281,14
760 POKE646,9
770 PRINT"{CLR}"
780 PRINT"{HOME}"TAB(4)"UOVA RIM
ASTE:"SPC(8)"PUNTI:"
790 S=54272
800 FORJ=STOS+23
810 POKEJ,0
820 NEXTJ
830 POKES+24,15
840 POKES+6,240
850 FORJ=1TO6
860 M(J)=0
870 NEXTJ
880 SC=0
890 PC=15
900 FORJ=1TO6
910 EC(J)=J*5
920 POKE1984+J*5,35

```

```

930 POKE56256+J*5,6
940 NEXTJ
950 EL=6
960 GOSUB1860
970 FORJ=1TO6
980 GOSUB1720
990 GOSUB210
1000 POKEBR*40+BC+D,S3
1010 POKEBR*40+BC+C,C3
1020 GOSUB210
1030 IFBC<=EC(WE) THEN1070
1040 BC=BC-1
1050 WB=36
1060 GOSUB210
1070 IFBC>=EC(WE) THEN1110
1080 BC=BC+1
1090 WB=37
1100 GOSUB210
1110 IFBR>23THEN1130
1120 BR=BR+1
1130 S3=PEEK(BR*40+BC+D)
1140 C3=PEEK(BR*40+BC+C)
1150 POKEBR*40+BC+D,WB
1160 POKEBR*40+BC+C,0
1170 GOSUB210
1180 IFBC<>EC(WE)ORBR<>24THEN125
0
1190 POKES+1,25:POKES+4,83
1200 POKEBR*40+BC+D,32
1210 EL=EL-1
1220 GOSUB1860
1230 POKES+4,0
1240 GOTO1260
1250 GOTO1000
1260 NEXTJ
1270 REM
1280 FORJ=200TO10STEP-10
1290 POKES+1,J:POKES+4,33
1300 FORDE=1TO150:NEXT
1310 POKES+4,0
1320 FORDE=1TO20:NEXT
1330 NEXTJ
1340 POKES+4,0
1350 PRINT"{HOME}"
1360 FORJ=1TO13
1370 PRINT"{GIU'}"
1380 NEXTJ
1390 PRINT"PUNTI REALIZZATI:"SC
1400 FORJ=1TO10
1410 GETGAS
1420 NEXTJ
1430 NM$=""
1440 INPUT"{GIU'}COME TI CHIAMI"
;NM$
1450 IFLen(NM$)<15THEN1470
1460 PRINT"NOME TROPPO LUNGO!":G
OTO1440
1470 SA(10)=SC
1480 N$(10)=NM$
1490 FORJ=10TO2STEP-1
1500 IFSA(J)<SA(J-1) THEN1570
1510 TP=SA(J-1)
1520 T$=N$(J-1)

```

```

1530 SA(J-1)=SA(J)
1540 N$(J-1)=N$(J)
1550 SA(J)=TP
1560 N$(J)=T$
1570 NEXTJ
1580 PRINT"{CLR}"
1590 PRINTTAB(11)"PUNTEGGI MIGLI
    ORI"
1600 PRINT"{ 3 GIU'}"
1610 FORM=1TO9
1620 PRINTTAB(5)M"- "SA(M)"
    { 2 SPAZI}";
1630 PRINTTAB(18)N$(M)
1640 NEXTM
1650 PRINT:PRINT
1660 PRINTTAB(9)"{ 4 GIU'}PREMI
    'G' PER GIOCARE"
1670 PRINTTAB(15)"'S' PER SMETTE
    RE"
1680 GETQ$
1690 IFQ$=""THEN1680
1700 IFQ$<>"S"THEN760

```

```

1710 GOTO1900
1720 BC=INT(RND(0)*28)+3
1730 BR=INT(RND(0)*17)+2
1740 FF=0
1750 S3=32
1760 WE=INT(RND(0)*6)+1
1770 GOSUB210
1780 IFM(WE)=1THEN1760
1790 M(WE)=1
1800 IFBC<16THEN1830
1810 WB=36
1820 GOTO1840
1830 WB=37
1840 RETURN
1860 GOSUB210
1870 PRINT"{HOME}"TAB(17)ELTAB(3
    1)SC
1880 GOSUB210
1890 RETURN
1900 POKE49152,0
1910 SYS49152
1920 END

```

Impariamo le direzioni



Questo programma serve a insegnare ai bambini più piccoli il significato delle parole su, giù, sinistra, destra e dentro. Sullo schermo appare un castello colorato e il terreno circostante. Il piccolo può scegliere, in una lista di oggetti (uccello, stella, bimbo e cane), quale aggiungere al disegno per completarlo; egli dovrà poi indicare dove l'oggetto prescelto deve compa-

rire, usando uno dei cinque termini indicanti le direzioni. Ogni oggetto può poi essere cancellato. In tal modo il bambino (con l'aiuto di un adulto se non sa ancora leggere) può imparare il concetto di posizione, divertendosi a creare nuovi disegni e nuove storie coi personaggi a sua disposizione.

```

110 L$(1)="{HOME}{ 16 GIU' }
    { 12 DES}"
120 L$(2)=L$(1)+"{ 4 GIU' }
    { 18 DES}"
130 L$(3)="{HOME}{GIU' }
    { 16 DES}"
140 L$(4)="{HOME}{ 12 GIU' }{DES}
    ":L$(5)=L$(4)+"{ 29 DES}"
150 PRINT"{CLR}"TAB(8)"{GIU' }
    {RVS} IMPARIAMO LE DIREZIONI
    { 2 GIU'}"
160 PRINT"ORA FAREMO UN GIOCO PE
    R IMPARARE COSA"
170 PRINT"SIGNIFICANO LE PAROLE
    SU, GIU', DESTRA, SINISTRA E
    DENTRO."

```

```

180 PRINT"{GIU' }VEDRAI UN CASTEL
    LO CON QUESTE PAROLE."
190 PRINT"{GIU' }LE PAROLE SONO L
    UOGHI VICINO AL{ 9 SPAZI}CAS
    TELLO."
210 PRINT"{GIU' }ALLA BASE DELLO
    SCHERMO VEDRAI I NOMI"
220 PRINT"DI ALCUNE COSE CHE PUO
    I DISEGNARE.{GIU' }"
230 PRINT"PUOI USARE QUESTE COSE
    PER COMPLETARE{ 3 SPAZI}IL
    DISEGNO DEL CASTELLO.
    { 3 GIU' }"
240 PRINT"{ 5 SPAZI}PREMI UN TAS
    TO PER CONTINUARE"
250 GETQ$:IFQ$=""THEN250

```

```

260 PRINT"{CLR}{GIU'}IO TI CHIED
ERO' QUALE OGGETTO VUOI"
270 PRINT"AGGIUNGERE AL DISEGNO,
E TU DOVRAI{ 6 SPAZI}DIRMI
IL SUO NOME.{GIU'}"
280 PRINT"POI TI CHIEDERO' DOVE
VUOI METTERLO,"
290 PRINT"E TU DOVRAI RISPONDERM
I:"
300 PRINT"SU, GIU', DESTRA, SINI
STRA O DENTRO.{GIU'}"
310 PRINT"VA BENE, ORA GIOCHIAMO
...{ 3 GIU'}"
320 PRINT"{ 6 SPAZI}PREMI UN TAS
TO PER INIZIARE"
330 GETQ$:IFQ$=""THEN330
340 FORX=1TO5:READT$(X):NEXT
350 DATAUCCELLO,BIMBO,CANE,STELL
A,CANCELIA
360 FORX=1TO5:READW$(X):NEXT
370 DATADENTRO,GIU',SU,SINISTRA,
DESTRA
380 PRINT"{CLR}{ 3 GIU'}"
390 FORX=55896TO56295:POKEX,5:NE
XT
400 FORX=1624TO2023:POKEX,160:NE
XT
410 POKE53281,1:POKE53280,6
420 PRINTTAB(15)"[<5>]{RVS}
{OFF}{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}
{RVS}"
430 PRINTTAB(15)"{RVS}
{ 7 SPAZI}"
440 PRINTTAB(16)"{RVS}
{ 5 SPAZI}"
450 PRINTTAB(16)"{RVS}
{ 5 SPAZI}"
460 PRINTTAB(16)"{RVS}
{ 2 SPAZI}{BLK} [<5>]
{ 2 SPAZI}"
470 PRINTTAB(10)"{RVS}
{ 2 SPAZI}{OFF}{RVS}{OFF}
{ 2 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}
{BLK} [<5>]{ 2 SPAZI}{OFF}
{ 2 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}
{OFF}{RVS}{ 2 SPAZI}"
480 PRINTTAB(10)"{RVS}
{ 4 SPAZI}{OFF}{ 2 SPAZI}
{RVS}{ 5 SPAZI}{OFF}
{ 3 SPAZI}{RVS}{ 3 SPAZI}"
490 PRINTTAB(10)"{RVS}
{ 3 SPAZI}{OFF}{ 3 SPAZI}
{RVS}{ 5 SPAZI}{OFF}
{ 3 SPAZI}{RVS}{BLK} [<5>]
"
500 PRINTTAB(10)"{RVS}{BLK}
[<5>]{ 15 SPAZI}"
510 PRINTTAB(10)"{RVS}
{ 17 SPAZI}"
520 PRINTTAB(10)"{RVS}
{ 10 SPAZI}{BLK} [<5>]
{ 2 SPAZI}{BLK} [<5>]
{ 3 SPAZI}"
530 PRINTTAB(10)"{RVS}
{ 17 SPAZI}"
540 PRINTTAB(9)"{RVS}{BLU} [<5>]
{ 2 SPAZI}{WHT}{ 6 SPAZI}
[<5>]{ 9 SPAZI}{BLU} [<5>]"
550 PRINTTAB(8)"{RVS}{BLU}
{ 2 SPAZI}[<5>]{ 2 SPAZI}
{WHT}{ 6 SPAZI}[<5>]
{ 9 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
560 PRINTTAB(7)"{RVS}{ 3 SPAZI}
[<5>]{ 2 SPAZI}{WHT}
{ 6 SPAZI}[<5>]{ 9 SPAZI}
{BLU}{ 3 SPAZI}"
570 PRINTTAB(8)"{RVS}{ 5 SPAZI}
[<5>]F{ 3 SPAZI}C{BLU}
{ 11 SPAZI}"
580 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 5 SPAZI}
[<5>]F{ 3 SPAZI}C{BLU}
{ 8 SPAZI}"
590 PRINTTAB(21)"{RVS}
{ 5 SPAZI}{ 2 GIU'}"
600 PRINT"{BLK}{DES}STELLA
{ 2 SPAZI}UCCELLO{ 2 SPAZI}
BIMBO{ 2 SPAZI}CANE
{ 2 SPAZI}CANCELIA{HOME}"
610 PRINTL$(1)"{GIU'}{RVS}DENTRO
":PRINTL$(2)"{GIU'}{RVS}GIU'
{HOME}"
620 PRINTL$(3)"{GIU'}{RVS}SU":PR
INTL$(4)"{GIU'}{RVS}SINISTRA
":PRINTL$(5)"{GIU'}{RVS}DEST
RA"
630 INPUT"{HOME}{BLK}COSA VUOI D
ISEGNARE";P$
640 PRINT"{HOME}{ 39 SPAZI}"
650 FORX=1TO5:IFP$=T$(X)THEN670
660 NEXT:GOTO630
670 INPUT"{HOME}DOVE VUOI DISEGN
ARE";W$
680 PRINT"{HOME}{ 39 SPAZI}"
690 FORX=1TO5:IFW$=W$(X)THEN710
700 NEXT:GOTO670
710 C$="{WHT}"
720 IFW$="GIU'"THENC$="{GRN}"
725 Q$=C$:IFW$="DENTRO"THENQ$="
[<5>]"
730 PRINTL$(X)C$"{RVS}
{ 5 SPAZI}":PRINTL$(X)"
{GIU'}{RVS}{ 6 SPAZI}Q$"
{ 2 SPAZI}":PRINTL$(X)C$"
{ 2 GIU'}{RVS}{ 5 SPAZI}
{HOME}"
740 C$="{RVS}{GRN}":IFW$<>"GIU'"
THENC$="{BLK}"
750 IFP$="STELLA"THENPRINTL$(X)"
{GIU'}{DES}{BLK}*"
760 IFP$="BIMBO"THENPRINTL$(X)C$
"{DES}W":PRINTL$(X)C$"{GIU'}
N+M":PRINTL$(X)C$"{ 2 GIU'}
{DES}H"

```

```

770 IFP$="UCCELLO"THENPRINTL$(X)
C$")":PRINTL$(X)C$"{GIU'}=
+>":PRINTL$(X)C$"{ 2 GIU' } )
780 IFP$="CANE"THENPRINTL$(X)C$"

```

```

{GIU'} Q N":PRINTL$(X)C$"
{ 2 GIU' } LUH"
790 IFP$="CANCELLA"THENPRINTL$(X)
){RVS}{BLK}{GIU'}"W$(X)
800 GOTO630

```



Joystick opz.

Il bruco malefico

Se detesti ragni ed esseri striscianti questo non è certo il gioco che fa per te, ma se la versione "in video" di questi simpatici animaletti non ti spaventa, hai davanti ore di divertimento con il gioco che ti proponiamo.

Sei inseguito in ogni parte dello schermo da un velocissimo bruco e da giganteschi ragni rossi. Sparsi qua e là ci sono funghi velenosi (di color porpora) e commestibili (di color giallo). Quando mangi i funghi gialli, i tuoi movimenti sono per breve tempo più veloci, mentre se il bruco mangia un fungo velenoso, esso diventa a sua volta molto veloce per qualche secondo.

Si guadagnano 10 punti per ogni segmento del bruco catturato e 100 punti per ogni ragno colpito. Se sei abbastanza preciso da colpire il bruco in mezzo agli occhi, sulla testa color aran-

cio, stai attento: esso rinascerà in una posizione a caso dello schermo.

Il gioco finisce quando il bruco o i ragni ti catturano o se ti scontri con i segmenti del bruco. I migliori risultati vengono memorizzati, con la possibilità di inserire il nome del giocatore, e appaiono in una tabella contenente i primi 10 punteggi alla fine di ogni partita. Inoltre il miglior punteggio viene sempre scritto in alto a destra durante il gioco.

Come giocare: per muoverti a sinistra, a destra, sopra o sotto usa rispettivamente i tasti "O", "P", "Q" ed "A"; per sparare "W" (sopra), "S" (sotto), "L" (sinistra) e ":" (destra). Puoi anche utilizzare il joystick in porta I. Buona caccia!

```

10 REM IL BRUCO MALEFICO
25 GOSUB1170
30 GOSUB700
35 GOSUB1400
40 GOSUB100
45 GOSUB614
50 GOSUB200
55 IFSC<500THENGOSUB100:GOSUB614

65 GOSUB410
70 IFSC<1500THENGOSUB100:GOSUB61
  4
75 IFSC<3000THENGOSUB100:GOSUB61
  4
80 GOTO40
100 K=PEEK(197):KJ=PEEK(56321)AN
    D15
105 IFK=30ORKJ=11THENP=P-1
110 IFK=41ORKJ=7THENP=P+1
115 IFK=62ORKJ=14THENP=P-40

```

```

120 IFK=10ORKJ=13THENP=P+40
125 IFP<1064ORP>2023THENP=OP
130 IFP=OPTHEN190
135 IFPEEK(P)=33THEN1200
140 IFPEEK(P)=35THEN1300
145 IFPEEK(P)=37THENP=OP:GOTO190

150 IFPEEK(P)<>36THEN170
152 POKEP,32
155 FORF4=1TO10
160 GOSUB100
162 GOSUB614
165 NEXTF4
170 POKEOP,32
175 POKEP,34
180 POKEC+P-1024,3
185 OP=P
190 RETURN
200 F=F+1
210 IFP=7THENP=1

```

IN EDICOLA

SUPER

sinc

SUPER

COMMODORE

N°4



**SuperSinc e
Super Commodore
sono idee**

J.soft EDITRICE

**CON
CASSETTA**

```

220 IFPEEK(FM(F))=35THEN230
222 FM(F)=INT(RND(0)*950)+1024
223 IFPEEK(FM(F))<>32THEN222
224 GOTO365
230 POKEFM(F),32
240 FM(F)=FM(F)-SGN(INT((FM(F)-1024)/40)-INT((P-1024)/40))*40
250 FM(F)=FM(F)-SGN((FM(F)-INT((FM(F)-1024)/40)*40)-(P-INT((P-1024)/40)*40))
270 IFPEEK(FM(F))=32THEN365
280 IFPEEK(FM(F))<>34THEN360
290 FORF1=1TO60
300 POKEFM(F),32
310 SYS49174
320 POKEFM(F),35
324 POKEFM(F)+C-1024,2
330 POKES+4,0
340 NEXTF1

350 GOTO1500
360 FM(F)=FM(F)+SGN(FM(F)-(P-INT(P/40)*4)*(FM(F)-P>40))*VR
365 POKEFM(F),35
370 POKEFM(F)+C-1024,2
380 RETURN
410 IFPEEK(CP)=33THEN428
414 CP=INT(RND(0)*950)+1064
416 IFPEEK(CP)<>32THEN414
422 GOTO590
428 POKEC+CP-1024,5
430 CP=CP-SGN(INT((CP-1024)/40)-INT((P-1024)/40))*40
434 CP=CP-SGN((CP-INT((CP-1024)/40)*40)-(P-INT((P-1024)/40)*40))
440 IFPEEK(CP)=32THEN590
450 IFPEEK(CP)<>34THEN530
460 FORF1=1TO60
470 POKECP,32
480 SYS49152
490 POKECP,33
494 POKEC+CP-1024,5
500 POKES+4,0
510 NEXTF1
520 GOTO1500

530 IFPEEK(CP)<>37THEN590
534 POKECP,33
536 POKECP+C-1024,5
540 FORF1=1TO10
550 GOSUB410
560 NEXTF1
590 POKEC+CP-1024,8
595 SYS49163
600 POKECP,33
610 RETURN
614 K=PEEK(197):KJ=PEEK(56321)AND31
615 FD=0
616 IFK=9ORKJ=14THENFD=-40
618 IFK=13ORKJ=13THENFD=40

```

```

620 IFK=42ORKJ=11THENFD=-1
622 IFK=45ORKJ=7THENFD=1
624 IFFD=0THEN670
626 POKES+1,100
628 POKES+4,129
630 FP=P
632 FORF2=1TO7
634 FP=FP+FD
636 IFPEEK(FP)=32THEN666
638 IFPEEK(FP)<>33THEN654
640 POKES+1,15
642 POKES+4,83
644 SC=SC+10
646 PRINT"{HOME}{SU}"TAB(12)SC
648 POKEFP,32
650 POKES+4,0
652 GOTO666
654 IFPEEK(FP)<>35THEN664
656 POKES+1,10
658 POKES+4,33

660 SC=SC+100
662 GOTO646
664 IFPEEK(FP)=36ORPEEK(FP)=37THEN670
666 NEXTF2
670 POKES+4,0
672 RETURN
700 PRINT"{CLR}"
710 POKE55,0:POKE56,56
720 PRINTCHR$(142)
730 POKE56334,PEEK(56334)AND254
740 POKE1,PEEK(1)AND251
750 FORJ=0TO511
760 POKEJ+14336,PEEK(J+53248)
770 NEXTJ
780 POKE1,PEEK(1)OR4
790 POKE56334,PEEK(56334)OR1
800 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR14
810 FORJ=14600TO14639
820 READD:POKEJ,D
830 NEXTJ
840 DATA24,60,126,255,255,126,60,24
850 DATA56,68,56,108,170,56,68,198
860 DATA129,136,153,127,24,127,153,36
870 DATA24,60,126,255,255,24,24,24
880 DATA24,24,126,221,187,24,24,24
890 D=1024:C=55296
900 POKE53281,0:POKE53280,5
910 POKE646,1
920 PRINT"{HOME}"
930 PRINT"{SU} PUNTEGGIO: "SCSPC(7)"RECORD: "HS
940 PRINT"{HOME}"
950 S=54272
960 FORL=STOS+23:POKEL,0:NEXTL
970 POKES+24,15

```

```

980 POKES+6,240
990 FORJ=1TO20
1000 R=INT(RND(0)*950)+40
1010 POKED+R,36
1020 POKEC+R,7
1030 NEXTJ
1040 FORJ=1TO10
1050 R=INT(RND(0)*950)+40
1060 POKED+R,37
1070 POKEC+R,4
1080 NEXTJ
1090 FORJ=1TO6
1100 FM(J)=INT(RND(0)*950)+1064
1110 POKEFM(J),35
1120 POKEC+FM(J)-1024,2
1130 NEXTJ
1140 P=2004:OP=2005
1160 RETURN
1170 PRINT "{CLR}"

1172 POKE53281,7
1174 POKE53280,7
1176 POKE646,2
1178 PRINT "{ 3 GIU' }"TAB(11) "
      {RVS}IL BRUCO MALEFICO"
1180 PRINT "{ 3 GIU' }"TAB(8)"O/P
      PER SINISTRA/DESTRA"
1182 PRINT "{GIU' }"TAB(12)"Q/A PE
      R SU/GIU'"
1184 PRINT "{ 3 GIU' }"TAB(8)"L/:
      SPARO SINISTRA/DESTRA"
1186 PRINT "{GIU' }"TAB(12)"W/S SP
      ARO SU/GIU'"
1187 PRINT "{ 2 GIU' }"TAB(7)"OPPU
      RE JOYSTICK IN PORTA 1"
1188 PRINT "{ 3 GIU' }"TAB(8)"PART
      I DEL CORPO PUNTI 10"
1190 PRINT "{GIU' }"TAB(12)"RAGNI
      PUNTI 100"
1192 FORD=1TO15000:NEXT
1194 RETURN
1200 FORF1=1TO60
1210 POKEP,32
1220 SYS49152
1230 POKEP,33
1240 POKES+4,0
1250 NEXTF1
1260 GOTO1500
1300 FORF1=1TO60
1310 POKEP,32
1320 SYS49174
1330 POKEP,35
1340 POKES+4,0
1350 NEXTF1
1360 GOTO1500
1400 FORMC=49152TO49184
1410 READB:POKEMC,B
1420 NEXTMC
1430 DATA169,30,141,1,212,169,33
      ,141,4
1440 DATA212,96,169,45,141,1,212
      ,169,83

```

```

1450 DATA141,4,212,96,169,40,141
      ,1,212
1460 DATA169,83,141,4,212,96
1470 RETURN
1500 PRINT "{CLR}":POKE53272,(PEE
      K(53272)AND240)OR4
1520 PRINT "{ 3 GIU' }"
1540 PRINT "IL TUO PUNTEGGIO E' "
      SC
1550 FORGA=1TO10
1560 GETG$
1570 NEXTGA
1580 NM$=""
1590 INPUT "{ 2 GIU' }QUAL E' IL T
      UO NOME";NM$
1600 IFLEN(NM$)<15THEN1630
1610 PRINT "TROPPO LUNGO"
1620 GOTO1580
1630 SA(10)=SC
1640 N$(10)=NM$
1650 FORJ=10TO2STEP-1
1660 IFSA(J)<SA(J-1)THEN1730
1670 TP=SA(J-1)
1680 T$=N$(J-1)
1690 SA(J-1)=SA(J)
1700 N$(J-1)=N$(J)
1710 SA(J)=TP
1720 N$(J)=T$
1730 NEXTJ
1740 PRINT "{CLR}"
1750 PRINTTAB(10)"TAVOLA DEI REC
      ORD"
1760 PRINT "{ 3 GIU' }"
1770 FORM=1TO9
1780 PRINTTAB(5)M" "SA(M)"
      { 2 SPAZI}"
1790 PRINT "{SU}"TAB(20)N$(M)
1800 NEXTM
1810 PRINT:PRINT
1820 PRINTTAB(7)"{ 4 GIU' }PREMI
      G PER GIOCARE ANCORA"
1830 PRINTTAB(6)"UN ALTRO TASTO
      PER SMETTERE"
1840 GETQ$
1850 IFQ$=""THEN1840
1860 IFQ$<>"G"THEN1900
1870 SC=O:HS=SA(1)
1880 PRINT "{CLR}":POKE53272,(PEE
      K(53272)AND240)OR14
1890 GOSUB920
1895 GOTO40
1900 POKE49152,0
1910 SYS49152
1920 END

```


Novità Jackson.

CON
CASSETTA



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON



La biblioteca che fa testo.

Sei il capitano della astronave Pegasus della Federazione dei Pianeti, in missione di pace verso il sistema Delta Minore, dove alcuni scienziati sono in difficoltà a causa di un virus mutante. Devi consegnare loro al più presto il vaccino, ma una improvvisa perdita di energia ti costringe a fare tappa su un vicino Planetoide, in cerca di cristalli di dilutio che servono a rialimentare i motori principali della tua nave. Ma il Planetoide è difeso da navi aliene robotizzate e da un cannone a Plasma, e così devi lottare per poter teletrasportare sulla nave il dilutio.

Purtroppo, a causa della poca energia rimasta agli schermi di difesa della nave, pochi attacchi della pattuglia aliena o un sol colpo del cannone a plasma sono sufficienti per distruggere la Pegasus; quindi la tua tattica dovrà essere essenzialmente difensiva, anche se i Phasers della tua nave sono ancora in grado di funzionare, pur facendoti perdere una discreta parte di energia.

Per teletrasportare a bordo tutti i cristalli devi percorrere due orbite del Planetoide, avvicinan-

doti alla verticale delle montagne più alte, ove si trovano le miniere di dilutio, ed azionare il teletrasporto. Puoi scegliere tra quattro livelli di difficoltà che determinano la velocità con cui le navi-robot modificano la loro orbita per collidere con la Pegasus, e l'attività del cannone a plasma.

I comandi sono: i tasti di cursore in giù e a destra rispettivamente per abbassare ed alzare la tua quota orbitale, la barra spaziatrice per sparare con i Phasers e il tasto T per azionare il teletrasporto (e quindi riacquistare energia). Ricordati però che il teletrasporto funziona solamente se usato a bassa quota; riceverai conferma del buon esito del recupero da un lampeggio giallo della montagna, oltre che ovviamente dall'aumentare delle tue riserve di energia agli schermi.

Una volta digitato il programma, sarà meglio salvarlo prima di dare il RUN, per evitare che un possibile errore nella memorizzazione delle DATA possa mandare in 'crash' il tuo C64, obbligandoti a ripetere il lavoro di battitura!

```

10 POKE53280,6:POKE53281,0:PRINT
   "{GRN}"
11 PRINT"{CLR}{ 18 SPAZI}
   { 10 GIU'}TREK"
12 PRINT"{ 9 GIU'}{ 13 SPAZI}ATT
   ENDI{ 2 SPAZI}PREGO"
13 GOSUB5000
14 PRINT"{ 6 SPAZI}{ 2 GIU'}LIVE
   LLO DI DIFFICOLTA' (1-4) "
18 GETFQ$:IFFQ$<"1"ORFQ$>"4"THEN
   18
19 FQ=VAL(FQ$):PRINT"{CLR}"
20 GOSUB500
30 GOSUB800
35 GOSUB880
40 V=53248:POKE723,10:V1=2040:SS
   =0:EX=80:TIS="140000":POKE532
   75,48:BSC=0
45 XX$= "{HOME}{ 23 GIU' }"
50 POKEV+21,63

```

```

60 POKEV1,215:POKEV1+1,215:POKEV
   1+2,215:POKEV1+3,211:POKEV1+4
   ,212:POKEV1+5,213
70 POKEV+39,6:POKEV+40,10:POKEV+
   41,5:POKEV+42,15:POKEV+43,9:P
   OKEV+44,9
80 POKEV+9,202:POKEV+11,202
90 GOSUB900

95 QI=.01:POKEV+6,80:E=100:POKEV
   +5,145:POKEV+29,8:POKE53280,0
   :IFFQ>2THENQI=.06
96 POKE2046,214:POKE53293,10:POK
   EV+30,0
97 POKEV+1,150:POKEV+3,155:POKEV
   +5,160:POKEV+7,180:EP=180:POK
   E650,128:HIT=0
99 SS=.1:EX=80:S=54272:POKE54296
   ,9:POKES+5,9:POKES+6,0:POKES,
   240:POKES+1,33

```

```

100 SYS989:POKE53277,PEEK(53277)
    OR(2+4):POKE53277,PEEK(53277)
    )OR(2+5)
110 SYSTRST:POKE53280,0:POKEV+7
    ,PEEK(V+7)+1:IFPEEK(V+7)>185
    THENPOKEV+7,185
112 SYSTRST:POKE49402,PEEK(V+30)
    ):SYSPHAS:SYSTRST
114 SYSTRST:SYSBAM:SYSTRST:IF(
    PEEK(49402)AND15)>8THENPOKE5
    3280,2:HIT=HIT+1
116 SYSTRST:SYSMOVE:POKE54273,0
    :SYSPHAS:IFPEEK(197)=60THENH
    IT=HIT+1
117 SYSTRST:POKE54277,15:POKE54
    276,17:SYSTRST:SYSTRST:POK
    E54278,129
118 SYS890:POKE54296,4:PRINT"
    {HOME}{ 2 GIU' }{GRN}"SPC(31)
    "PUNTI{HOME}":PRINT"{GIU' }"S
    PC(25),(TI-T1)-HIT
119 SYSTRST:POKE53280,0:SYSPHAS
    :IFPEEK(V)<20THENPOKEV+1,(PE
    EK(V+7))
120 SYSTRST:SYSPHAS:POKE54273,2
    0:IFPEEK(V+2)<20THENPOKEV+3,
    (PEEK(V+7))
121 SYSTRST:SYSPHAS:IFPEEK(V+4)
    <20THENPOKEV+5,(PEEK(V+7))
123 SYSTRST:SYSBAM:SYSPHAS:SYST
    HRST
124 SYS890:SYSPHAS:POKE54276,16:
    POKE54276,17:SYSTRST
125 SYSTRST:ONFQGOTO130,129,128
    ,127,126
126 SYSTRST:SYSMOVE:SYSMOVE:SYS
    MOVE:SYSMOVE:SYSMOVE:SYSPHAS
127 SYSTRST:SYSMOVE:SYSMOVE:SYS
    MOVE:SYSPHAS
128 SYSTRST:SYSMOVE:SYSMOVE:SYS
    MOVE:SYSPHAS
129 SYSTRST:SYSMOVE:SYSMOVE:SYS
    PHAS
130 SYSTRST:SYSMOVE:SYSMOVE:SYS
    PHAS
131 SYSTRST:SYSMOVE:SYSTRST:SYS
    MOVE:IFRND(.)<QITHEN8000
132 SYSTRST:A5=PEEK(197):POKEV+
    7,PEEK(V+7)+1:IFPEEK(V+7)>18
    5THENPOKEV+7,185
133 SYS890:IFA5=22ANDABS(PEEK(V+
    6)-PEEK(V+10))<25ANDPEEK(V+7
    )>175THENGOSUB6000
135 XY$=STR$(100-(HIT*15.1))+
    "{ 2 SPAZI}"
140 SYS890:PRINTXX$;"ENERGIA AGL
    I SCHERMI ";XY$
145 SYSTRST:SYSPHAS:SYSTRST:IF
    HIT*15.1>100THEN200
180 SYSTRST:EX=EX+1:IFEX>150THE
    NEX=40:LC=LC+1:IFLC>1THEN400
    0

```

```

190 SYSTRST:SYSMOVE:SYSPHAS:POK
    EV+6,EX:SYSTRST
195 SYSTRST:SYSPHAS:GOTO110
200 PRINTXX$;"SCHERMI FUORI USO,
    ASTRONAVE DISTRUTTA{HOME}"
205 S=54272:POKES+24,15:POKES+5,
    192:POKES+6,129:U1=255:POKES
    +2,75:POKE53280,2
210 N=190-PEEK(V+7):FORCRASH=1TO
    NSTEP4
215 POKES+1,U1:POKES+4,17:U1=U1-
    1
220 FORDL=1TO10:NEXT:C1=(PEEK(V+
    7)+4):C2=(PEEK(V+6)+4)
225 IFC2>225THENCRAH=N
230 POKEV+7,C1:POKEV+6,C2:NEXT
231 GOSUB300
234 POKEV+21,PEEK(V+21)AND(255-8
    )
235 POKES+24,15:POKES+1,15:POKES
    +4,128
240 POKES+5,9:POKES+1,20:POKES+4
    ,128
250 FORDL=1TO700:NEXT
260 POKES+4,129:GOTO3000
300 POKE53277,PEEK(53277)AND(255
    -2+3)
301 POKE53271,PEEK(53271)AND(255
    -2+3)
305 POKE2043,216:POKEV+42,7:FORD
    ELAY=1TO20:NEXT:POKES+4,129
310 POKEV+7,PEEK(V+7)-10:POKE 53
    271,PEEK(53271)OR(2+3):FORDE
    LAY=1TO10:NEXT
312 POKES+24,7:FORD=1TO20:NEXT:P
    OKES+24,8:FORD=1TO40:NEXT:PO
    KES+24,13
315 POKE53277,PEEK(53277)OR(2+3)
    :FORDELAY=1TO60:NEXT
316 POKES+24,7:FORD=1TO40:NEXT:P
    OKES+24,8:FORD=1TO20:NEXT:PO
    KES+24,13
320 POKE53271,PEEK(53271)AND(255
    -2+3)
325 POKEV+42,1:FORD=13TO1STEP-.5
    :POKES+24,D:NEXT:POKES+4,128
    :POKES+24,9:RETURN
499 :
500 FORN=13440TO13502:READA:POKE
    N,A:NEXT
510 FORN=13504TO13566:READA:POKE
    N,A:NEXT
515 FORN=13568TO13630:READA:POKE
    N,A:NEXT
520 FORN=13632TO13694:READA:POKE
    N,A:NEXT
525 FORN=13760TO13822:READA:POKE
    N,A:NEXT
527 FORN=13696TO13759:READA:POKE
    N,A:NEXT
528 FORN=13824TO13886:READA:POKE
    N,A:NEXT

```



```

894 DATA247,142,7,208,96,173,7,2
    08,74,74,74,24,105,25,168,17
    4,6,208,24,32
895 DATA240,255,96,32
899 RETURN
900 POKE53280,0:POKE53281,0
910 GOSUB1100
920 PRINT"{CLR}":GOSUB 980
930 PRINT"{ 20 GIU'}{<2>}
    [< 35 I>]{HOME}";
950 PRINT"{WHT}{ 8 SPAZI}
    [< 4 +>] [< 4 +>]{SPAZI}
    [< 4 +>]{SPAZI}{<+>}
    { 2 SPAZI}{<+>}{ 4 SPAZI}REC
    ORD{ 3 SPAZI}";
952 PRINT"LIVELLO{ 3 SPAZI}{<+>}
    { 2 SPAZI}{<+>}{ 2 SPAZI}
    [<+>] [<+>]{ 4 SPAZI}{<+>}
    [< 2 +>]{ 3 SPAZI}"BSC
954 PRINT"{ 2 SPAZI}"FQ"
    { 5 SPAZI}{<+>}{ 2 SPAZI}
    [< 4 +>] [< 3 +>]{ 2 SPAZI}
    [< 3 +>]{ 14 SPAZI}";
956 PRINT"{ 10 SPAZI}{<+>}
    { 2 SPAZI}{<+>} [<+>}
    { 2 SPAZI}{<+>}{ 4 SPAZI}
    [<+>] [<+>]{ 14 SPAZI}";
958 PRINT"{ 10 SPAZI}{<+>}
    { 2 SPAZI}{<+>} [< 2 +>}
    [< 4 +>] [<+>] [< 2 +>}
    { 13 SPAZI}";
960 PRINT"[< 40 O>]";
965 FORSV=1TO12:PRINTSPC(30)"
    {WHT}{RVS}{<J>}:NEXT
970 PRINTSPC(31)" [< 9 U>]{HOME}"

971 PRINT"{ 4 GIU'}"SPC(31)"
    {CYN}CONTROLLI"
972 PRINTSPC(31)" {YEL}{RVS}CRSR↑
    {OFF} ="
973 PRINTSPC(33)"GIU' {GIU'}"
974 PRINTSPC(31)" {RVS}CRSR←{OFF}
    ="
975 PRINTSPC(34)"SU{GIU'}"
977 PRINTSPC(31)" {RVS}T{OFF}=TEL
    ETR."
978 PRINTSPC(31)" {RVS}SPAZIO
    {OFF} ="
979 PRINTSPC(32)"FUOCO":GOSUB900
    0:GOTO1000
980 FORSF=1TO 20:K=(RND(X)*25+RND
    (Y)*400):POKE1250+K,46:NEXT

990 FORCF=55296TO55555:POKECF,4:
    NEXT
992 FORCF=55556TO55855:POKECF,1:
    NEXT
994 FORCF=55856TO56295:POKECF,7:
    NEXT
998 RETURN
1000 RETURN
1099 :

```

```

1100 FORN=1TO30:PRINT"{GIU'}";:N
    EXT
1110 PRINT"{CLR}":M=1:GOSUB980
1200 POKE53277,PEEK(53277)OR(2+3
    ):FORX=250TO3STEP-3
1210 M=M+3:POKEV+6,M:POKEV+7,X
1220 NEXT
1230 PRINT"{HOME}{ 7 GIU'}{WHT}"
    ;
1240 PRINT"{ 10 SPAZI}{< 3 +>}
    [< 3 +>] [< 3 +>] [<+>}
    [< 2 +>]"
1250 PRINT"{ 11 SPAZI}{<+>}
    { 2 SPAZI}{<+>} [<+>] [<+>}
    { 3 SPAZI}{<+>} [<+>}"
1260 PRINT"{ 11 SPAZI}{<+>}
    { 2 SPAZI}{< 3 +>}
    [< 3 +>] [< 3 +>]"
1270 PRINT"{ 11 SPAZI}{<+>}
    { 2 SPAZI}{<+>}{SPAZI}{<->}
    {SPAZI}{<+>}{ 3 SPAZI}{<+>}
    {SPAZI}{<+>}"
1280 PRINT"{ 11 SPAZI}{<+>}
    { 2 SPAZI}{<+>}{SPAZI}{<+>}
    {SPAZI}{< 3 +>}{SPAZI}{<+>}
    {SPAZI}{< 2 +>}"
1285 M=1
1290 FORX=3TO250STEP3:M=M+3
1300 POKEV+6,M:POKEV+7,X
1310 NEXT
1320 PRINT"{ 2 GIU'}";
1371 PRINT"{GIU'}{ 7 SPAZI}MISSI
    ONE A DELTA MINORE"
1375 FORDELAY=1TO2000:NEXT
1379 GOSUB7000:RETURN
1380 S=54272:FORL=STOS+24:POKEL,
    0:NEXT:POKES+5,9:POKES+6,0:
    POKES+24,15
1391 POKES+1,28:POKES,49:POKES+4
    ,17
1392 FORN=1TO125:NEXTN
1393 POKES+4,16
1394 FORN=1TO70:NEXTN
1395 POKES+1,28:POKES,49:POKES+4
    ,17
1396 FORN=1TO125:NEXTN
1397 POKES+4,16:FORL=STOS+24:POK
    EL,0:NEXT:RETURN
3000 POKE2041,215:POKEV+21,0
3100 PRINT"{HOME}{ 11 GIU'}{OFF}
    {BLK}{ 10 SPAZI}{YEL}F{RED}
    I{WHT}N{PUR}E {GRN}G{RED}I
    {CYN}O{BLU}C{YEL}O";
3105 POKE54296,0:LC=0:POKE198,0
3110 PRINTXX$"{WHT}PREMI (F) PER
    FINIRE, (G) PER RIGIOCARE"

3200 GETA$: IFA$="F"THENPOKE198,0
    :SYS198
3205 IFA$<>"G"THEN3200
3210 RESTORE:POKE2043,211:POKEV+
    21,63:T1=TI

```

```

3211 PRINT"{HOME}{ 11 GIU' }
      { 27 SPAZI}"
3212 PRINTXX$"{ 39 SPAZI}"
3213 PRINTXX$;:PRINT" LIVELLO DI
      DIFFICOLTA' 1-4"
3215 GETFQ$;IFFQ$<"1"ORFQ$>"4"TH
      EN3215
3216 FQ=VAL(FQ$)
3217 PRINTXX$"{ 39 SPAZI}"
3218 PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }{GRN}"
      SPC(31)"PUNTI{HOME}":PRINT"
      {GIU'}"SPC(25),"{ 7 SPAZI }
      "
3220 PRINT"{HOME}{ 11 GIU' }
      { 10 DES } .{ 5 SPAZI }.{GRN}
      .{ 3 SPAZI }.{ 3 SPAZI}";:T1
      =T1:GOSUB920:GOTO95
4000 B2=(T1-T1)-HIT:IFB2>BSCTHEN
      BSC=B2
4001 PRINT"{CLR}{YEL}";:POKEV+21
      ,8:POKE53280,0:FORL=STOS+24
      :POKEL,0:NEXT:M=1:N=2
4004 POKE54272,40:POKE54296,15
4005 POKE54273,30+N:POKES+4,17:P
      RINTTAB(N)"M{ 4 SPAZI}N B
      [<Y>]O[<Y>] [ <Y>]O[<Y>] OP
      {SPAZI}OP B N[<Y>]M"
4006 PRINTTAB(N)"M{SPAZI} N
      { 2 SPAZI}B{SPAZI} [<H>]
      { 3 SPAZI}[<H>]{ 2 SPAZI}
      [<H>][<N>] L@ B L[<P>]@
      { 3 SPAZI}"
4007 PRINTTAB(N)"{ 2 SPAZI}MN
      { 3 SPAZI}B{ 2 SPAZI}[<H>]
      { 3 SPAZI}[<H>]{ 2 SPAZI}L
      @{SPAZI}[<H>]M B [<H>]
      [<N>]{ 3 SPAZI}{HOME}";
4008 N=N+M:IFN>7ORN<1THENM=M*(-1
      ):N1=N1+1:IFN1>4THEN4010
4009 FORD=1TO10:NEXT:POKES+4,16:
      GOTO4005
4010 POKES+4,16:PRINT"{ 5 GIU' }
      {YEL}{ 11 SPAZI}PEGASUS RIF
      ORNITA!!"
4020 PRINT"{ 11 SPAZI}PROSEGUIRE
      LA MISSIONE"
4030 PRINT"{ 11 SPAZI}VERSO DELT
      A MINORE..."
4035 M=1
4036 FORX=3TO250STEP3:M=M+3
4037 POKEV+6,M:POKEV+7,X
4038 NEXT
4045 M=1
4046 FORX=250TO3STEP-3:M=M+3
4047 POKEV+6,M:POKEV+7,X
4048 NEXT
4050 FORI=1TO1000:NEXTI:GOSUB920
      :GOTO3000
4999 :
5000 POKE56334,0:POKEL,51
5020 FORADD=14336TO16384
5030 POKEADD,PEEK(ADD+38912):NEX
      TADD
5040 POKEL,55:POKE56334,129:POKE
      53272,(PEEK(53272)AND240)OR
      14:RETURN
6000 POKEV+44,7:SYSTRST:HIT=HIT
      -2
6010 SYSTRST:POKEV+44,9:RETURN
7000 FORCD=1TO30:PRINT"{GIU'}";:
      NEXT
7100 PRINT"[<6>]{ 5 SPAZI}GIORNA
      LE DEL CAPITANO":PRINT"
      { 5 SPAZI}DATA ASTRALE "TI$
7150 PRINT"{ 5 SPAZI}[< 19 Y>]"
7200 PRINT"{ 6 SPAZI}LA PEGASUS
      STA VIAGGIANDO VERSO"
7210 PRINT"{ 5 SPAZI}DELTA MINOR
      E. LA NOSTRA MISSIONE"
7220 PRINT"{ 5 SPAZI}E' AIUTARE
      ALCUNI RICERCATORI"
7230 PRINT"{ 5 SPAZI}DELLA FEDER
      AZIONE A COMBATTERE UN"
7250 PRINT"{ 5 SPAZI}VIRUS MUTAN
      TE CHE MINACCIA"
7270 PRINT"{ 5 SPAZI}L'ESISTENZA
      DEL LORO AVAMPOSTO."
7280 PRINT"{ 6 SPAZI}DURANTE IL
      VIAGGIO ABBIAMO"
7300 PRINT"{ 5 SPAZI}SUBITO DANN
      I AI MOTORI PRINCIPALI."
7310 PRINT"{ 5 SPAZI}DOBBIAMO QU
      INDI PROCURARCI"
7320 PRINT"{ 5 SPAZI}CRISTALLI D
      I DILITIO SU UN VICINO"
7330 PRINT"{ 5 SPAZI}PLANETOIDE,
      CHE E' PERO' DIFESO"
7340 PRINT"{ 5 SPAZI}DA NUMEROSE
      ASTRONAVI ROBOTIZZATE"
7350 PRINT"{ 5 SPAZI}SENZA EQUIP
      AGGIO...":PRINT:PRINT
7390 PRINT"{WHT}{ 5 SPAZI}PREMI
      UN TASTO PER CONTINUARE"
7400 POKEL98,0:GOSUB1380
7500 GETA$:IFA$=""THEN7500
7501 T1=TI:RETURN
8000 POKE53269,PEEK(53269)AND250
8005 A1=PEEK(53278):J1=0:POKEV+3
      ,200:POKE2041,214:POKE710,1
      :POKE53288,7
8010 FORN=1TO60:SYSTRST:SYSMOVE
      :SYSMOVE:SYSTRST:SYSTRST:
      SYSTRST
8015 POKE2041,210:POKES+4,129
8020 SYSTRST:IF(PEEK(53278)AND1
      0)=10THENPOKE53288,10:POKE2
      041,215:GOTO200
8025 POKE2041,214
8030 SYSMOVE:SYSTRST:SYSMOVE:SY
      STRST:NEXT:POKE2041,215:PO
      KE53288,10

```

8035 POKES+4,128:POKE53269,63:GO
TO132
9000 PRINTXX\$"{ 6 SU}":PRINTSPC(
35)"{WHT}{< 5 U}";
9010 POKE646,9
9020 PRINTSPC(35)"{RVS}

{ 5 SPAZI}";
9030 PRINTSPC(35)"{RVS}
{ 5 SPAZI}";
9035 PRINTSPC(35)"{RVS}
{ 5 SPAZI}";
9040 RETURN

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

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

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft _____ Anno _____

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

assegno allegato

contanti allegati



ENTE FIERE SCANDIANO (RE)

**5^a MOSTRA
DELL'ELETTRONICA
E TELECOMUNICAZIONI**

SCANDIANO (RE)
28 APRILE - 1 MAGGIO 1985

TELEFONO 0522/857436/850278