



...Compilation...  
**JACKSON**  
**SOFT**N

DEFENCE

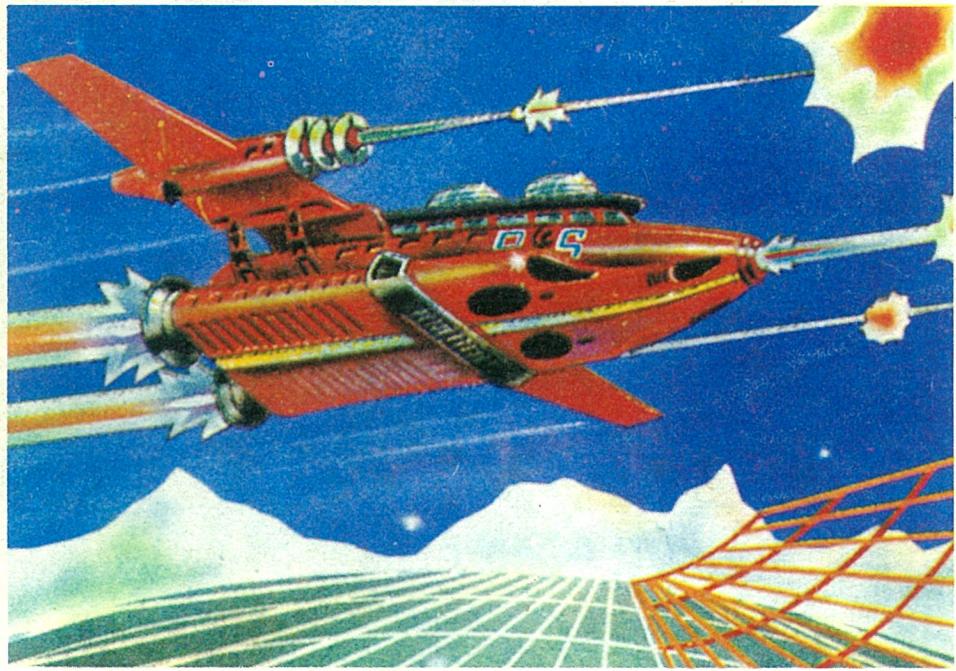
CASA STREGATA

BOX

MINOTAURO

DIFESA

GRAFS



RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER

**C16**



## GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

### DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE

Via Rossellini, 12 - 20124 Milano  
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54  
68.80.951.2-3-4-5  
Telex 333436 GEJ IT  
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55  
- 20121 Milano

### DIRETTORE RESPONSABILE: Giampietro Zanga

### COORDINAMENTO EDITORIALE: A. Cattaneo

### GRAFICA E IMPAGINAZIONE: Germani Wilma

### HA COLLABORATO: V. Anselmo

### FOTOCOMPOSIZIONE: GDB fotocomposizione Via Tagliamento, 4 - Milano Tel. 56.92.110 - 53.92.546

### STAMPA: Grafika 78 - Piovtello - MI

### AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE: Trib. di Milano n. 417 del 22-9-'84

### PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia  
e l'Esterro  
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 Esterro:  
SODIP - Via Zuretti, 25  
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale  
Gruppo II/70  
Prezzo della rivista L. 6.500  
Numeri arretrati L. 13.000

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

Con il presente fascicolo prosegue la raccolta  
dei migliori programmi del C16 pubblicati su  
libri e riviste Jackson.

In ogni numero un supergame originale inglese  
descritto nei minimi particolari ed in più  
una miriade di altri programmi scelti tra utili-  
tity, grafica, musica, giochi ecc.

Ciascun listato è accompagnato da una recen-  
sione approfondita e da consigli per un corret-  
to utilizzo.

Non solo potrete caricare immediatamente i  
programmi grazie al master su cassetta allega-  
to alla confezione, ma anche personalizzarli  
servendovi dei listati e della descrizione pub-  
blicata all'interno del fascicolo.

La Jackson Soft Compilation, è una pubblica-  
zione creata su misura per voi appassionati  
allo scopo di arricchire sempre di più la vostra  
raccolta di programmi.

# SOMMARIO

**3 DEFENCE**

**9 Casa Stregata**

**15 Guida all'Input**

**16 Box**

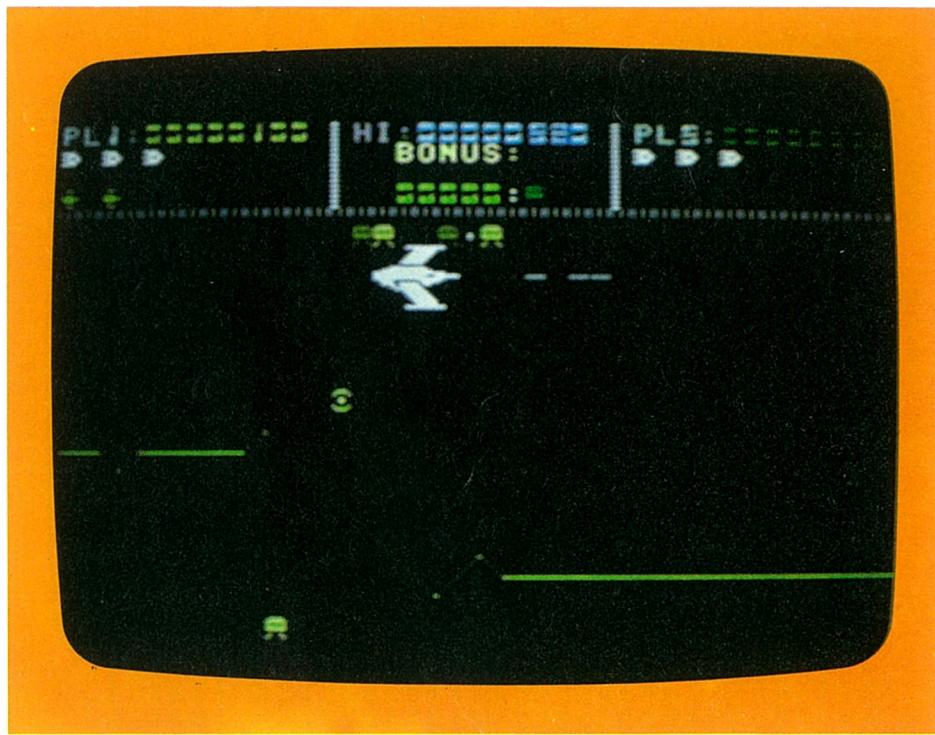
**24 Minotauro**

**27 Difesa**

**28 Graf5**

# DEFENCE

Forse avrete già visto questo gioco in una delle presentazioni televisive del C64, il cugino del C16. DEFENCE è un gioco molto popolare e questo è il motivo della scelta di questo mese. I combattimenti aerei sono quelli che attirano di più i giocatori e DEFENCE è proprio un videogioco di questo filone.



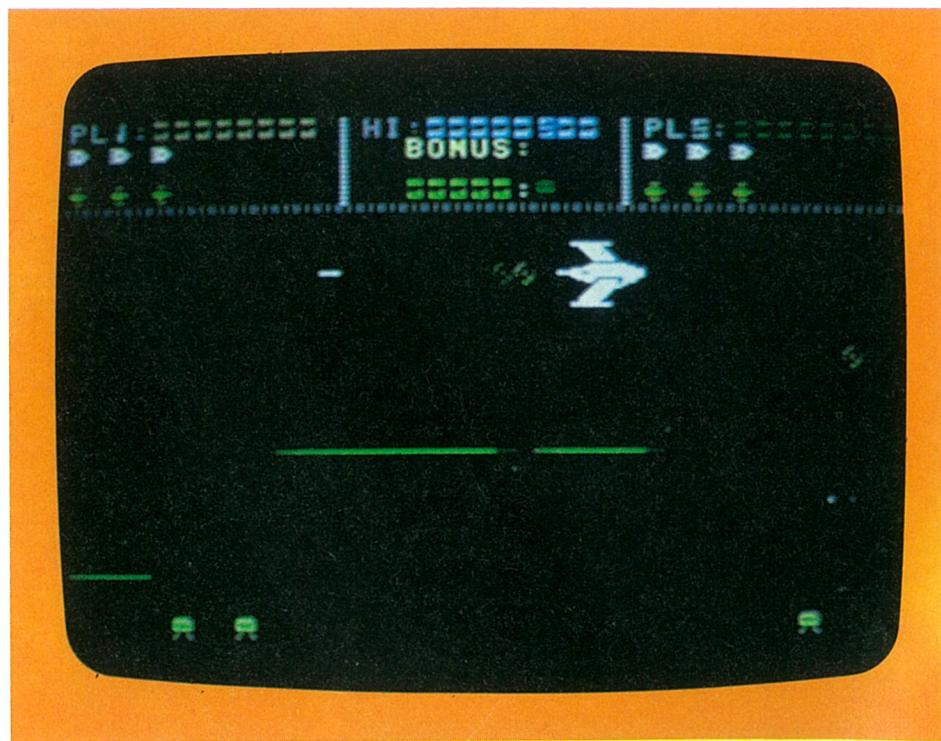
Tutti i sistemi di allarme sulla terra sono stati attivati e il consiglio supremo dei popoli riuniti della terra ha affidato ad un solo pilota il compito di penetrare nelle difese del nemico e di colpire al cuore le forze degli invasori. Voi siete quel pilota e sarete alla guida di un aereo da combattimento fornito di un numero illimitato di colpi per la mitragliatrice e di tre bombe a distruzione totale. Avete a disposizione tre aerei di questo tipo, tutti pronti al combattimento. L'aereo può star fermo in aria, può andare avanti

(Shift), può anche salire di quota (A) o scendere (Z) e può invertire il moto (barra spaziatrice). Essendo un aereo del futuro, ha anche la possibilità di saltare ad un'altra posizione passando nell'iperspazio (tasto Commodore). Naturalmente c'è la possibilità di servirsi delle armi di bordo: sparare con la mitragliatrice (Return) e sganciare le bombe a distruzione totale (CTRL). Gli aerei in dotazione sono molto manovrabilí. Attenti però che, mentre si sale o si scende di quota, la mitragliatrice si inceppa e non

spara. I costruttori dell'aereo purtroppo non sono riusciti ad eliminare questo difetto di fabbricazione prima che arrivassero gli alieni. D'altronde il tipo di aereo fornito è il migliore che si possa avere a disposizione.

### **Avvio del gioco**

Battere LOAD e premere RETURN. Il gioco sarà caricato in memoria. Battere poi RUN seguito da RETURN, oppure premere SHIFT F3. Regolate i comandi di volume, contrasto, luminosità e



colore sul televisore per una visione gradevole. Fate poi partire il gioco premendo F1 o F2, a seconda che si giochi da soli o in due.

## Scopo del gioco

L'aereo deve riuscire a penetrare nelle difese nemiche. Occorre distruggere i moduli terrestri (lander) degli alieni prima che questi si trasformino, evitare o distruggere i satelliti minati e totalizzare in bel punteggio. Il bonus dipende da quanti moduli (la figurina con le gambette) si riesce a distruggere prima di aver perduto i tre aerei.

## Modalità di gioco

L'aereo può sparare molto velocemente quando è fermo. Quando avanza, in un senso o nell'altro, con SHIFT,

spara meno velocemente. Durante le manovre di spostamento in verticale, la mitragliatrice è bloccata. Si può sparare solo in avanti e la mira deve essere molto precisa per poter distruggere l'avversario. Gli oggetti alieni si spostano poi in modo abbastanza imprevedibile, per cui a volte è difficile evitare di essere colpiti. Se poi l'aereo si scontra con una montagna o si schianta al suolo, viene perduto.

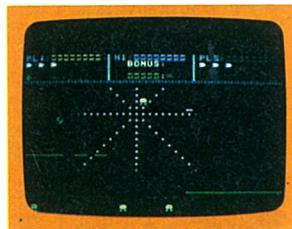
Quando ci si trova a mal partito è il momento di sganciare una delle bombe a distruzione totale. Ricordate però che ne avete solo tre in tutto e che queste distruggono solo gli oggetti che sono al di sopra della superficie terrestre. Quelli che ancora si trovano al riparo nelle profondità non possono essere colpiti.

Altra azione che si può intraprendere quando si è in

dificoltà è quella di invertire il moto dell'aereo. La velocità dell'aereo impedisce però un arresto improvviso, e se stavate andando contro un pericolo, potrete ancora andarci a sbattere contro se non si inverte il moto per tempo.

È da tener poi presente che i punti si accumulano solo colpendo i moduli terrestri degli alieni con la mitragliatrice. Le bombe non fanno accumulare punti, così come non farà salire il vostro punteggio la distruzione degli altri oggetti.

Buon divertimento allora, e occhio agli alieni!



>1001 0D 10 0A 00 9E 28 34 33	>1131 3A 9D 00 08 BD 00 3B 9D	>1261 01 F0 03 C9 BB 12 A5 #0	>1391 41 C9 04 DO 04 A9* 17 85
>1009 35 32 29 00 00 00 00 00	>1139 00 BC F6 10 BD 11 OC CA	>1269 38 E5 30 09 B7 AD 00	>1399 41 A5 04 A3 29 02 F0 05 E6
>1011 00 00 00 00 00 00 00 00	>1141 07 BD F6 10 BD 11 OC CA	>1271 E8 2D C5 10 B7 AD 00	>13A0 40 A5 04 A3 29 02 F0 05 E6
>1019 00 00 00 00 00 00 00 00	>1149 10 F7 03 03 AC 0D 00	>1279 09 00 00 00 00 00 00	>13A1 40 A5 04 A3 29 02 F0 05 E6
>1024 AO B0 00 39 90 00 30 04	>1151 05 00 00 00 00 00 00 00	>1281 A9 65 85 12 A9 50 20 OD	>13A2 40 A5 04 A3 29 02 F0 05 E6
>1029 0F 00 00 00 00 00 00 00	>1159 00 00 00 00 00 00 00 00	>1289 29 20 E8 2D C9 05 B0 07	>13A3 09 90 00 05 C6 A0 AC C3 13
>1031 AO 00 05 02 A9 3F 05 03	>1161 03 A5 03 C9 39 EF A9	>1291 A6 A0 A4 21 70 19 A7	>13C1 E6 A0 A4 41 C5 00 F0 09
>1039 AO F0 A9 00 91 02 88 C0	>1169 01 20 03 1D A2 04 B5 84	>1299 38 OA 04 AA 55 90 00	>13C9 90 05 C6 #1 4C D2 13 E6
>1041 FT F0 C6 03 A5 03 C9	>1171 99 BD 05 02 CA 10 PA 5 T#	>1321 3C 05 40 3C A5 42	>13D1 41 A6 #0 A0 A3 20 3F 2B
>1049 35 DO ED A5 03 39 A5	>1179 BD DB 02 NC 00 35 EA C6	>1249 98 05 30 A5 03 C6	>13D9 C0 4D 05 00 00 00 00 00
>1051 0S 85 49 AG 05 85 52 A5	>1181 F6 F0 00 00 00 00 00 00	>1329 05 35 00 00 00 00 00	>13E0 40 A5 04 A3 29 02 F0 05 E6
>1059 87 05 60 00 00 00 00 00	>1189 03 05 00 00 00 00 00 00	>1289 12 60 A6 40 A4 21 20 3F	>13E9 A9 65 85 12 A9 50 20 OD
>1061 00 00 00 00 00 00 00 00	>1191 F7 A5 76 FO 02 AF C8	>12C1 28 C9 50 00 09 A6 40 A4	>13F1 29 28 E8 2D C9 05 B0 07
>1069 F0 03 20 00 12 A5 52 F0	>1199 00 F0 EB A5 75 DO 05 C6	>12C9 41 A9 20 20 00 29 C3 41	>13F9 A6 A0 A4 20 70 19 A5
>1071 03 20 00 15 A5 60 F0 03	>11A1 F7 AC 11 C6 F8 A9 C8	>12D1 A5 C1 09 F5 00 23 A1 40	>1401 3E 04 0A 0A A5 40 9D 00
>1079 20 10 15 A5 80 F0 05	>11A9 85 02 A8 0C 85 03 A0 00	>12D9 A5 00 20 3F 2B C9 05 D0	>1409 3C A5 41 97 90 00 3D 45 A2
>1081 88 05 69 A9 01 85 65 A9	>11B1 B2 C9 4D F0 10 C9 #E	>12E1 00 00 00 00 00 00 00 00	>1411 9D 02 00 00 00 00 00 00
>1089 00 85 88 20 C9 26 29 D4	>11B8 F0 00 00 00 00 00 00 00	>12F9 06 A0 40 A1 49 65 85	>1420 48 A8 00 00 00 00 00 00 00
>1090 00 00 00 00 00 00 00 00	>11C1 04 09 00 91 02 06 02	>12F1 12 A9 50 20 00 29 NC 8A	>1421 13 C6 A8 10 02 A9 02 85
>1099 00 70 A5 88 4C 00 00 00 00	>11C9 00 00 00 00 00 00 00 00	>12F9 12 A9 82 85 42 00	>1429 48 C6 4E 10 04 A9 05 85
>10A1 02 C9 40 DO 04 A9 20 91	>11D1 D0 DE A5 03 C9 0F D0 D6	>1301 E3 13 A0 00 C5 0A F0 06	>1431 NE 60 A5 40 DO 07 A5 43
>10A9 02 E6 02 D0 02 E6 03 A5	>11D9 20 A4 15 20 11 17 20 29	>1309 A8 08 B0 02 A0 04 98 85	>1439 29 08 NC 77 13 4C AD 13
>10B1 02 C9 98 DO EA A5 03 C9	>11E1 18 20 CE 15 A5 65 F0 03	>1311 A4 04 A5 00 A0 00 C5 CB F0	>1441 C6 4E 00 F0 60 AD 85
>10B9 0F D0 E6 60 00 00 00 00	>11E9 20 D9 18 A0 00 A9 C9 B5	>1319 04 A8 02 00 00 00 00 00	>1449 48 00 00 00 00 00 00 00
>10C9 20 00 00 00 00 00 00 00	>11F1 00 00 00 00 00 00 00 00	>1321 05 A3 85 K3 49 FF A9 FF	>1451 BD 02 00 00 00 00 00 00
>10D9 14 07 03 08 20 00 00 00	>11F9 20 A0 33 60 00 00 00 00	>1329 4C 8A 12 C6 4D F0 01 60	>1459 93 BD 00 00 03 85 40 BD 01
>10D1 03 F0 00 10 05 18 05	>1201 09 85 38 04 AA 20 E8	>1331 00 00 00 00 00 00 00 00	>1461 3C 89 41 A6 40 A4 41 20
>10D9 30 20 24 20 30 30 30	>1209 29 BD 00 00 3C A9 18 90 01	>1339 A9 85 38 04 AA 20 E8	>1469 3F 28 C9 40 00 00 00 00
>10E1 20 3D 20 30 30 30 30	>1211 3C A8 9D 02 0C A9 00	>1341 00 3C 85 05 BD 01 3C 85	>1471 85 24 85 28 A6 40 A4 41
>10E9 00 00 00 00 00 00 00 00	>1219 90 03 C3 C6 35 A5 3D 00	>1349 00 00 00 00 00 00 00 00	>1473 00 00 00 00 00 00 00 00
>10F1 0C 00 19 05 12 30 30 30	>1228 00 00 00 00 00 00 00 00	>1351 3C 85 03 05 00 00 00 00	>1482 00 00 00 00 00 00 00 00
>10G9 00 00 00 00 00 00 00 00	>1231 01 60 A9 70 85 47 A5	>1359 82 F0 03 4C 19 1K A6 40	>1483 20 00 00 14 A5 33 29 03
>10J1 08 BD 17 00 00 00 00 00	>1231 46 F0 FT A5 85 3E A0	>1361 A4 21 20 3F 2B C9 50 DO	>1489 C9 01 00 03 20 50 1A 20
>1109 FF BD 19 F9 A9 00 12	>1239 AA BA DD 00 3C 85 BD 00	>1369 09 A6 40 A4 19 A5 20 20	>1491 AA 14 45 33 04 AA AA A9
>1111 FA 91 31 BD 13 FA 20 00	>1241 01 3C 85 B1 A2 00 35 BD	>1371 09 29 43 33 14 FA 00 F0	>1499 00 90 02 3C 6E 33 A5 3E
>1119 3A F9 00 85 TF A9 30 A2	>1249 42 BD 03 C3 85 A3 K5 A2	>1379 E4 15 C9 01 00 00 00 00	>14A1 DO AB 60 3E A5 3D 05 A5
>1121 07 9D F6 10 CA 10 FA 9A	>1251 29 BD F0 A3 45 A2 29 02	>1381 A9 85 41 C9 1A 93 00 00	>14B1 65 DO 04 A9 00 85 46 60
>1129 93 20 D2 FF A2 C7 BD 00	>1259 F0 03 4C BA 12 A5 42 29	>1389 45 29 04 F0 CO C4 11 A5	>14B9 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF

>14C1 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF	>1801 29 08 F0 0F E6 #1 A5 #1	>1B41 A1 A6 40 A4 #1 20 3F 2B	>1E81 63 HD 4E 63 63 63 63 63
>14C9 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF	>1803 C9 18 D0 19 A9 05 B5 #1	>1B49 C9 00 D0 1F A9 20 A6 #40	>1E89 63 HD 4E 63 63 63 63 63
>14D1 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF	>1811 C6 28 A5 67 29 F0 E4	>1B51 A1 40 21 70 A8 40 A4	>1E91 63 HD 4E 63 63 63 63 63
>14D9 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF	>1819 0C C6 28 A5 67 29 F0 E4	>1B59 A1 20 80 29 A8 05 20 B0	>1E99 46 HD 4E 63 63 63 63 63
>14E1 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF	>1821 0A 27 A5 67 29 F0 E4	>1B61 C9 00 D0 23 70 A8 40 A4	>1EA1 63 HD 4E 63 63 63 63 63
>14E9 00 FF 00 FF 00 FF 00 A5	>1829 02 F0 E5 60 E4 39 18 C0	>1B69 C9 00 D0 36 23 D3 A5 03	>1EB1 63 HD 4E 63 63 63 63 63
>1501 52 85 57 04 OA 20 E8	>1831 A5 67 29 01 F0 02 C6 A0	>1B71 BD 00 C5 84 00 04 A9 00	>1EB1 40 AD 4E 4E 4D AD 4D
>1509 2D 90 30 20 EA 2D 4A	>1839 A5 6C 26 D5 A6 18 05 B6	>1B79 85 3A 63 60 00 00 00 00 00	>1EB9 84 63 63 63 63 63 63 63 63
>1511 4A 4A 1A 1A 18 05 B6 09	>1841 13 A0 00 C5 04 F0 06 A0.	>1B81 74 3A 60 04 05 75 F0 02 A0	>1EC1 63 63 63 63 63 63 63 63
>1513 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A	>1848 02 B0 A2 01 05 65 A7 57	>1B89 25 45 74 29 F0 05 B6 57 A5	>1EC9 63 HD 4E 4E 4E 4E 4E 4E
>1515 27 57 56 07 DE 09 AF 85	>1859 00 00 C0 00 00 00 00 00 00	>1B97 76 18 79 00 C0 00 00 00 00	>1ED 63 HD 63 63 63 63 63 63
>1529 53 60 63 54 50 FA 01 60 A9	>1859 05 20 00 00 00 00 00 00 00	>1BA1 05 38 E9 04 E6 77 18 99 00	>1EE1 63 HD 4D 4D 4D 4D 4D 4D
>1531 85 54 55 52 55 57 04	>1867 A6 04 40 A4 21 70 19	>1BA9 0C 88 A5 77 18 79 00 00 00	>1E99 40 AD 4E 63 63 63 63 63
>1539 0A AA BD 02 3B F3 70 BD	>1879 4D F0 15 C9 FE 11 F1 C9	>1BBC1 C9 00 03 94 08 38 E9 04 38	>1EF1 63 63 63 63 63 63 63 63
>1541 00 38 85 40 BD 01 3B 85	>1888 63 F0 D0 00 A4 41 A9 11	>1BBC9 99 00 08 88 A2 05 B9 00	>1EF9 63 63 63 63 63 63 63 63
>1549 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1889 02 12 A2 00 00 00 00 00 00	>1BC1 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1FO1 16 16 16 16 16 16 16 16
>1550 29 00 00 10 AD 09 A0 56	>1891 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1BBC9 60 00 00 00 00 00 00 00 00	>1FO9 16 16 16 16 16 16 16 16
>1551 C9 65 80 00 00 00 00 00 00	>1899 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1BD1 00 C0 00 00 00 00 00 00 00	>1FO9 16 16 16 16 16 16 16 16
>1559 A5 46 A6 4A 40 20 00 00 00	>18A1 51 93 A1 91 00 00 00 00 00	>1BD9 03 20 30 33 60 E6 88 C6	>1F19 15 15 15 15 15 15 15 15
>1571 29 C0 00 00 00 00 00 00 00	>18A1 67 93 03 03 C6 69 F0 05	>1BEB1 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1F21 15 16 16 16 16 16 16 16
>1579 41 00 00 00 00 00 00 00 00	>18A9 05 69 C0 17 66 60 10	>1BE9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1F29 15 16 16 16 16 16 16 15
>1581 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>18B8 04 20 00 00 00 00 00 00 00	>1BF1 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1F31 15 15 15 15 15 15 15 13
>1589 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>18C0 F0 F0 00 00 00 00 00 00 00	>1BF9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1F39 10 10 10 10 10 08 08 00
>1591 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>18C8 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1C09 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1F41 15 15 15 15 15 15 15 15
>1599 A1 49 A5 12 05 49 A9	>18D1 60 F0 00 01 60 00 00 00 00	>1C09 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1F49 13 14 15 15 15 15 15 16
>15A1 00 20 09 57 04 50 AA 00 AA	>18D1 60 F0 00 01 60 00 00 00 00	>1C11 D0 E9 93 20 D2 F2 E7	>1F51 16 16 16 16 16 16 15 15
>15A9 45 90 00 00 00 00 00 00 00	>18E1 02 3A F0 3A BD 00 3A 05	>1C19 10 60 BD C0 10 92 22 D9	>1F59 15 15 15 15 15 15 15 15
>15B1 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>18E9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1C21 65 20 00 00 00 00 00 00 00	>1F61 14 14 14 14 14 14 14 12
>15C1 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>18F7 A4 20 00 00 00 00 00 00 00	>1C29 78 65 75 F0 02 A5 7C 20	>1F69 11 11 12 13 14 15 16 17
>15C9 60 A9 04 59 55 52 85	>18F9 25 00 00 00 00 00 00 00 00	>1C31 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1F77 16 16 16 16 16 16 16 16
>15D1 57 04 OA 00 00 00 00 00 00	>1901 29 A0 00 00 00 00 00 00 00	>1C41 F3 02 07 BD 10 00 00 00 00	>1F81 16 16 16 16 16 16 16 16
>15D9 2B 00 00 00 00 00 00 00 00	>1909 28 A9 00 05 24 85 28 A9	>1C49 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1F89 16 16 16 16 16 16 16 16
>15E1 3D 85 40 00 00 00 00 00 00	>1911 50 21 B1 17 A5 59 04 DA	>1C51 F2 02 07 BD 10 00 00 00 00	>1F91 16 15 15 15 15 15 15 16
>15E9 3D 85 40 00 00 00 00 00 00	>1919 AA 09 00 02 D0 3A C6 69	>1C59 09 02 07 BD 10 00 00 00 00	>1F99 15 15 15 15 15 15 15 16
>15F1 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1921 A5 69 D0 BB 60 20 00 00 00	>1C61 F2 05 7A 04 72 F0 02 A5	>1FA1 15 14 13 12 10 00 00 00
>15F9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1929 C6 90 D0 F0 A9 00 00 00	>1C69 02 07 BD 10 00 00 00 00	>1FA1 15 14 13 12 10 00 00 00
>15F9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1939 20 A0 19 A9 71 85 12 A6	>1C79 AD 88 3B 29 F0 09 F0 04 A9	>1FB9 14 15 15 15 15 15 15 14
>1601 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1941 26 A4 27 A9 20 00 00 00	>1C81 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1FC1 15 15 15 15 15 15 16 16
>1609 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1949 60 20 00 00 00 00 00 00 00	>1C89 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1FC9 15 15 15 15 15 15 11 10
>1611 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1951 29 CE 00 09 C7 F0 05	>1C91 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1FD1 10 10 10 10 10 10 10 10
>1619 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1959 C9 4B F0 00 00 00 00 00 00	>1C99 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1FF9 10 10 10 10 10 10 10 10
>1627 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1967 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CA1 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1FF9 15 15 15 15 15 15 15 16
>1629 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1969 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CA9 9D 10 00 00 00 00 00 00 00	>1FF9 16 15 15 15 15 15 16 16
>1631 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1971 35 E5 13 C9 20 B0 03 HC	>1CB1 A5 01 A1 00 00 00 00 00 00	>1FFF 16 16 16 16 16 16 16 16
>1633 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1979 A6 2C 60 C6 73 F0 01	>1CB9 09 00 00 00 00 00 00 00 00	>1FF9 16 16 16 16 16 16 16 16
>1641 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1981 A9 01 85 73 TA 29 01	>1CC1 E3 03 00 00 00 00 00 00 00	>2001 00 05 03 98 18 04 04 04
>1649 25 00 00 00 00 00 00 00 00	>1989 00 03 C4 18 EE 00 F0	>1CC9 D0 00 08 30 00 00 00 00 00	>2009 05 02 04 26 03 04 26 03
>1657 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1997 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD1 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2017 05 03 20 00 00 00 00 00 00
>1665 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1999 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2021 05 04 18 05 02 05 02 05
>1673 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2001 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2029 05 00 04 06 03 06 05 05
>1681 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2009 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2031 00 05 00 00 00 00 00 00 00
>1689 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2011 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2039 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>1697 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2019 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2049 C0 00 00 00 00 00 00 00 00
>1705 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2027 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2059 05 18 69 28 05 02 05 04
>1713 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2029 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2061 90 04 E6 03 E5 06 E5 08 E0
>1721 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2037 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2071 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>1729 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2039 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2071 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>1737 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2047 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2081 00 00 00 00 00 00 00 00 00
>1745 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2049 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2089 05 20 91 F1 07 00 A9 71
>1753 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2057 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2091 05 20 40 C0 00 00 A9 58
>1761 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2059 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 25 00 00 00 00 00 00 00 00
>1769 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2067 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1777 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2069 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1785 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2077 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1793 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2079 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1801 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2087 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1809 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2089 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1817 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2097 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1825 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2105 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1833 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2107 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1841 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2109 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1849 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2111 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1857 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2113 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1865 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2115 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1873 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2117 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1881 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2119 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1889 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2121 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1897 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2123 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1905 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2125 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1913 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2127 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1921 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2129 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1929 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2131 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>1CD9 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2099 05 20 69 28 05 02 05 04
>1937 00 00 00 00 00 00 00 00 00	>2133 00 00 00 00 00 00 00 00 00</td		

>21C1 60 C6 7E DO 05 A9 FF 85	>2509 02 85 02 05 04 90 04 E6	>2851 15 0D 00 D6 E6 0A A6 0A A4	>2B99 8D 00 3F A9 00 8D 02 3F
>21D1 20 FF 00 FF 00 FF 00 FF	>2511 03 E6 02 A5 03 C9 00 D0	>2859 05 20 00 1B 60 A5 09 D0	>2BA1 8D 03 3F E6 20 20 C2 21
>21D9 09 FF 00 FF 00 FF 00 FF	>2519 E3 A5 02 93 E8 D0 DD A5	>2861 25 05 A0 A9 01 F0 1E 20	>2BA9 E4 60 A5 31 D0 01 60 C6
>21E1 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF	>2529 13 02 93 E8 D0 A9 00 B5	>2869 01 23 F0 12 A0 08 20 7E	>2BB1 28 F0 01 60 A9 10 8E 2D
>21E9 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF	>2531 05 8D 00 1F 0A 04 0A 05	>2879 C9 FF 00 02 E6 04 A6 0A	>2BC1 30 0F 85 14 8A BD 01 3F 85
>21F1 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF	>2539 11 04 26 12 04 26 12 65	>2881 A4 0B 20 00 1B 60 A5 05	>2BD1 3F 85 30 A5 14 18 65 2F
>21F9 00 FF 00 FF 00 FF 00 E6	>2541 11 85 02 05 04 A5 12 65	>2889 C9 23 F0 1E 20 00 21 F0	>2BD9 AA A4 15 20 TC ZC 15 14
>2201 10 A5 10 C9 09 DO 03 A9	>2549 03 85 03 18 69 04 85 05	>2891 19 A5 08 20 7E 21 20 40	>2BB1 38 E5 2F AA AH 15 20 TC
>2209 FF 60 A2 9E A0 DO 00 BD 01	>2551 BD 00 1E A0 00 91 00 A9	>2899 21 E6 04 A5 0A C9 24 D0	>2B89 26 F0 01 60 A9 15 62 2F
>2211 31 9D 22 34 0B 00 00 30 95	>2559 57 02 02 C6 00 A9 00 B5	>28A0 05 00 00 00 00 00 00 00	>2B99 38 E5 2F 00 00 20 TC 16 15
>2221 CA ZO FE DO ET A9 00 8D	>2569 85 06 A2 00 A0 00 B1 04	>28A9 00 1B 00 00 00 00 00 00	>2BF9 38 E5 2F 8A 20 7C 2C A5
>2229 00 34 8D 08 34 8D 10 34	>2571 C5 06 D0 1A E6 06 C0 C0	>28B9 00 D0 27 5A 04 C9 01 F0	>2C01 14 18 65 2F AA A5 15 18
>2231 18 3N 8D 24 34 A9 00	>2579 05 D0 F3 A5 04 18 69 29	>28C1 12 20 09 03 F0 19 C6 0A	>2C09 65 2F A8 20 7C 2C A5 14
>2239 60 A0 00 B9 24 3N 99 00	>2581 05 04 90 02 E6 05 E0 E0	>28C9 A4 0A C9 01 D0 04 A9 00	>2C11 15 65 2F AA A5 15 38 E5
>2241 34 C8 CO 78 DO F5 A9 00	>2589 04 DO E1 A9 00 80 05 11	>28D9 15 0D 20 10 20 40 23	>2C19 2F A8 20 7C 2C A5 14
>2249 00 34 8D 08 34 8D 10 34	>2599 04 00 00 00 00 00 00 00	>28E0 05 00 00 00 00 00 00 00	>2C22 E5 00 00 00 00 00 00 00
>2251 00 34 8D 08 34 8D 10 34	>2599 05 02 28 34 05 03 19 00	>28E1 65 00 00 00 00 00 00 00	>2C23 00 00 00 00 00 00 00 00
>2259 FF 60 C6 10 A5 10 C9 FF	>25A1 85 15 18 A5 11 04 26 15	>28E9 20 00 21 F0 19 E6 0A A5	>2C31 2F AA 15 18 65 2F AB
>2261 D0 03 A9 FF 60 A2 00 A0	>25A9 04 26 15 0A 26 15 85 14	>28F1 00 C9 23 D0 04 09 A9 05	>2C39 20 7C 2C 6E 2F A5 2F C9
>2269 00 BD 01 34 9D 00 34 E8	>25B1 A9 30 65 15 85 15 98 8B	>28F9 19 20 7E 21 20 20 41 A6	>2CA1 07 D0 10 A9 05 05 05 2F A5
>2271 C8 CO 07 DO F4 BD 21 34	>25B9 A0 00 B1 02 31 14 00 D4	>2909 04 A0 00 00 00 00 00 00	>2C49 30 D0 07 09 A9 05 05 4C
>2279 19 00 34 8D 08 34 8D 10 34	>25C5 C8 00 00 00 00 00 00 00	>2919 13 13 C9 28 00 00 00 00	>2C53 61 8C 00 00 00 00 00 00
>2281 00 34 8D 08 34 8D 10 34	>25D9 68 A9 FF 05 11 C9	>2919 13 13 C9 28 00 00 00 00	>2C59 00 00 00 00 00 00 00 00
>2289 BD 8E 34 8D 26 8K 9E	>25D1 04 F0 00 C9 2E 02 02 A9	>2919 60 AA 98 39 E0 05 C9 14	>2C61 A5 22 04 04 AA 05 A2 9D
>2291 34 A9 00 50 A0 AD B9 00	>25D9 00 00 00 00 00 00 00 00	>2921 90 04 68 A9 FE 60 A9 00	>2C69 02 3F A5 30 90 9D 03 3F C6
>2299 34 99 20 34 80 CO FF DO	>25E1 00 00 00 00 00 00 00 00	>2929 85 11 99 04 0A A8 05 02	>2C71 22 25 C9 FF FO 03 04
>22A1 5F A0 00 A9 00 99 00 34	>25E9 00 00 00 00 00 00 00 00	>2931 04 26 12 04 26 11 65 02	>2C79 BD 2B 60 8A 48 98 20
>22A9 C8 CO 28 DO F8 50 A5 FF	>25F1 00 00 00 00 00 00 00 00	>2939 04 26 12 04 26 11 65 02	>2C81 3F C9 28 00 00 00 00 00
>2262 00 34 8D 08 34 8D 10 34	>25F1 00 00 00 00 00 00 00 00	>2949 05 03 18 69 04 00 00 00	>2C89 FO 03 00 00 00 00 00 00
>2289 11 4A 26 11 2A 26 11	>2601 00 00 00 00 00 00 00 00	>2949 A8 68 91 04 05 12 91 02	>2C99 00 00 00 00 00 00 00 00
>22C1 26 11 2A 26 11 2A 26 11	>2609 85 A4 08 05 08 06 A4 06	>2951 A9 00 D0 20 30 A3 09 82	>2C99 12 A9 28 20 00 29 60 A9
>22C9 4A 26 11 2A 26 11 55 11	>2611 A8 00 20 00 20 00 00 05	>2959 29 8A 48 20 A0 20 A0 28	>2CA1 20 20 00 29 60 8A 48 98
>22D1 90 00 33 8E EO AD DO	>2619 09 85 14 05 08 05 10 85	>2961 D0 FD C8 DO F8 60 A4 0A	>2CA9 48 32 04 00 AA BD 00
>22D9 00 00 AD 00 BD 03 34	>2621 12 20 00 27 20 20 20 20	>2969 02 00 00 1B 60 A9 71 85 20	>2CB1 3D 9D 00 3D CE 05 03 15
>22E1 BD 20 34 9D 00 34 88 9D	>2629 57 27 20 70 20 20 20 27	>2979 02 00 00 00 00 00 00 00	>2CB9 F5 18 A5 05 63 EF 13 85 14
>22F1 34 9D 00 34 88 9D 00 34 88	>2631 00 00 00 00 00 00 00 00	>2981 00 00 00 00 00 00 00 00	>2CD1 00 00 00 00 00 00 00 00
>22F1 34 0D 08 34 88 9D 00 34 88	>2639 2C 50 00 60 52 00 20 98 16	>2981 18 68 AA DO CF 20 7E	>2CC9 BO 04 A9 04 00 00 00 00
>22F9 E8 C8 CO 00 DO DE 18 8A	>2641 20 66 2E 20 27 12 2B 2C	>2989 21 E6 04 E6 04 E6 04 E6	>2CD1 D0 02 A9 05 05 35 68 DB
>2301 69 20 CA C9 AD DO D3 03	>2649 13 20 42 16 A5 05 F3 03	>2991 09 A9 05 05 22 A5 05 A8 18	>2CD9 00 3D C5 14 FO 00 BO 04
>2309 A9 80 06 16 C6 05 A5	>2651 20 C7 12 20 34 2A 50 70	>2999 65 22 AA 04 B0 20 A0 20	>2CE1 A9 01 D0 06 04 A2 02 D2
>2311 09 C9 FF DO 03 A9 FF 60	>2659 F0 13 20 14 0A 20 11 17	>299A 05 D4 38 E5 25 20 A0 1B 18	>2CE9 A9 00 05 35 8D 03 3D A9
>2321 3E 18 3N 34 8D 00 34 8D 00	>2661 00 32 20 00 19 18 20 7C	>299B 05 00 00 00 00 00 00 00	>2CF1 00 00 00 00 00 00 00 00
>2329 34 0E 00 34 E8 CB CO 08	>2671 A9 00 85 70 20 20 39 45	>2999 15 22 A8 20 A0 20 A6 04	>2CF9 85 33 20 80 20 00 00 00
>2331 D0 EA A0 00 B8 18 69 20	>2679 FF 07 F0 00 FF 00	>2999 A5 00 00 00 00 00 00 00	>2D01 D0 01 60 6C 3E FO 01 60
>2339 AA C9 00 DO DF A9 00 60	>2681 20 00 00 00 00 00 00 00	>29C1 25 A5 08 16 65 22 AA 55	>2D09 A9 2B 85 34 5A 32 85 37
>2341 A0 A0 02 DO BD 20 34 85	>2689 88 FD CO DA F4 22	>29C9 08 18 65 22 A8 20 A0 20	>2D11 0A 0A AA BD FC 85 15 14
>2346 00 34 8D 08 34 8D 10 34	>2691 25 00 00 00 00 00 00 00	>29E9 A5 04 16 65 22 AA 05 08	>2D19 BF 3D 85 15 BD FE 3C
>2351 10 34 9D 00 00 00 00 00 00	>2691 25 00 00 00 00 00 00 00	>29E9 A5 04 16 65 22 AA 05 08	>2D26 85 3D BD 00 36 85 3E 6
>2359 9D 10 34 9D 00 00 00 00 00	>2691 25 00 00 00 00 00 00 00	>29E9 A5 04 16 65 22 AA 05 08	>2D27 00 00 00 00 00 00 00 00
>2361 34 A5 07 0D 00 34 E8 CB	>2699 00 0C 05 1A 00 00 00 05	>29F1 38 E5 22 AA 05 1B 08 16 5	>2D39 20 0D 29 A5 35 29 08 F0
>2369 C0 08 DO AD 00 B8 18	>2681 F7 4C 22 26 85 86 87 88	>29F9 22 A8 20 A0 20 E6 22 A2	>2D41 05 C6 15 NC 4F 2D 15 35
>2371 69 20 CA A9 00 DO CA 09	>2689 89 FF 00 FF 00 FF 00	>29A1 70 00 78 00 FD DA C0	>2D49 29 04 FO 02 E6 15 M 35
>2379 08 05 A9 FF 60 A0 00	>26C1 08 85 40 A9 10 85 41 20	>29A9 F5 02 C9 20 00 00 00 00	>2D51 29 01 FO 05 E6 14 G2
>2383 A5 00 00 00 00 00 00 00 00	>2686 00 00 00 00 00 00 00 00	>29A9 F5 02 C9 20 00 00 00 00	>2D52 20 00 00 00 00 00 00 00
>2391 08 05 03 A9 00 05 04	>2681 00 00 00 00 00 00 00 00	>29A9 F5 02 C9 20 00 00 00 00	>2D53 20 00 00 00 00 00 00 00
>2399 00 17 DA 04 05 04 05	>2609 65 52 65 60 65 65 85 78	>29A1 25 25 20 20 20 20 20 20	>2D61 00 00 00 00 00 00 00 00
>23A1 12 85 02 05 05 A5 11 65	>2621 A5 00 60 52 65 65 85 78	>29A9 F5 02 C9 20 00 00 00 00	>2D71 FO 09 05 C6 14 7C 10
>23A9 03 05 03 18 69 04 05 05	>2619 76 60 65 66 00 06 00 00	>29A1 11 FF 60 C6 25 F0 01 00	>2D79 2R E6 14 A5 05 C5 15 F0
>23B8 00 00 00 00 00 00 00 00	>2621 00 00 00 00 00 00 00 00	>29A9 A5 09 85 05 25 24 00 00	>2D81 09 00 05 C6 15 NC 8B 2D
>23C1 05 A9 05 02 05 05 A5 01	>2629 76 60 65 66 01 01 00 00	>29A1 AD F0 00 00 00 00 00	>2D89 E5 16 E5 05 38 CB 08
>23C9 05 03 A9 0C 05 05 A0 01	>2709 F0 00 C6 19 A9 00 01 00 00	>29A9 F5 02 C9 24 00 00 00 00	>2D99 00 00 00 00 00 00 00 00
>23D1 B1 04 C9 80 90 DO 88 81	>2711 05 18 95 16 16 C6 18 F0	>29A1 A5 04 18 69 05 65 13	>2D99 85 12 A9 27 20 CF 2D 25 A5
>23D9 04 C9 80 B8 09 A9 29 91	>2719 04 A8 00 F0 00 00 00 00	>29A1 4C 70 12 20 18 A5 13	>2DAD 3C A5 15 9D F0 00 00 00
>23E4 04 C8 4C FE 28 3E 29 90	>2721 18 A5 07 0D 00 00 00 00	>29A9 38 E9 01 05 26 05 08 18	>2DB1 9F 30 E6 37 35 37 C9
>23F1 00 00 00 00 00 00 00 00	>2729 4C 2F 28 3E 29 90	>29A9 69 00 07 09 A9 02 00	>2DB9 00 FO 00 00 00 00 00 00
>23F1 DO 00 12 91 04 08 81	>2733 00 00 00 00 00 00 00 00	>29A9 79 00 00 00 00 00 00 00	>2DC1 00 00 00 00 00 00 00 00
>23F9 88 02 00 00 00 00 00 00	>2739 00 00 00 00 00 00 00 00	>29A9 79 00 00 00 00 00 00 00	>2DC9 00 00 00 00 00 00 00 00
>2401 DO CE 15 A9 28 65 02 05	>2741 16 A9 10 85 15 18 20 20	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2DD01 28 C9 FD 00 11 C9 4E FO
>2409 02 05 04 00 00 00 03 E6 03	>2749 B2 22 A9 FF 85 1D 09 08	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2DD9 09 C9 55 20 00 00 00 00
>2411 05 A5 02 05 C9 00 00 00	>2751 38 E5 00 05 08 05 00 00	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2DE1 15 A9 2F 20 00 09 60 18
>2416 01 05 02 05 C9 00 00 00	>2759 DO 0C C6 1E F0 01 00	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2DE9 AD 00 F0 02 FF 0D 00
>2421 02 05 04 00 00 05 05 04	>2767 30 05 08 05 00 00 00 00	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2DF9 00 00 00 00 00 00 00 00
>2429 05 05 05 05 05 05 05 05	>2779 00 00 00 00 00 00 00 00	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2DF9 00 00 00 00 00 00 00 00
>2431 F4 09 01 02 18 A9 28	>2771 FF 01 00 00 00 00 00 00	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2DE0 31 09 37 04 AA 00 E8
>2439 65 02 05 05 B8 04 90 04	>2779 AF 07 C9 00 00 00 00	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2E09 2D 29 00 99 F0 15 20
>2441 E6 03 E6 05 A5 03 C0 B8	>2789 F0 13 A8 05 08 10 CB 03	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2E05 04 37 C9 00 00 00 00
>2449 DO A5 02 05 C9 00 00 00	>2791 20 0E 21 20 95 24 00 A6 04	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2E11 00 00 00 00 00 00 00 00
>2459 04 12 08 05 05 A9 0C 09	>2791 09 00 00 00 00 00 00 00	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2E11 00 00 00 00 00 00 00 00
>2461 05 BD 00 12 04 04 04	>2791 09 00 00 00 00 00 00 00	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2E21 20 A0 AD C9 55 00 00 00
>2469 05 11 04 26 12 04 26 12	>27B1 08 C9 15 DO 02 C6 00 20	>29A9 F9 00 00 00 00 00 00 00	>2E21 01 05 35 85 35 A5 14 90 00
>2471 65 11 85 02 05 A5 12	>27B9 TE 21 20 3A 22 60 A4	>29B0 00 00 00 00 00 00 00	>2E29 3E 15 9D F0 00 00 00 00
>2479 65 03 05 13 18 69 04 05	>27C1 08 20 00 1B 60 A5 28 DO	>29B9 27 A9 71 85 12 A9 40 20	>2E25 90 02 3E 05 35 93 03 3E
>2489 A9 05 02 05 04 A9 08 05	>27C9 28 00 00 05 20 F0 13	>29B9 27 A9 71 85 12 A9 40 20	>2E26 04 37 C9 00 00 00 00 00
>2491 C8 05 02 05 04 A9 08 05	>27D9 A9 FF 80 10 FF A9 00 BD	>29B9 90 00 32 60 20 3F 2B C9	>2E26 09 01 60 00 35 3B A5 3A
>2499 03 A9 0C 05 05 A0 25 B1	>27E1 00 FF 60 A9 00 00 FF	>29B9 40 00 25 24 00 00 00 00	>2E27 01 F0 00 00 00 00 00 00
>24A1 04 C9 80 90 07 C8 B4 04	>27E9 80 10 FF A9 00 21 FF	>29B9 63 DO 01 0A 26 A4 27	>2E27 00 00 00 00 00 00 00 00
>24A9 C5 80 00 04 A9 20 91 04	>27F1 11 FF 60 A9 00 00 00	>29B9 40 00 20 10 00 00 00 00	>2E28 00 00 00 00 00 00 00 00
>24B9 04 05 05 05 05 05 05 05	>27F9 FF 00 00 00 00 00 00	>29B9 15 00 25 24 00 00 00 00	>2E29 3E 85 41 BD 00 00 00 00
>24C1 04 05 12 91 04 08 B1 02	>2809 AD 03 29 00 00 00 00	>29B9 60 00 00 00 00 00 00 00	>2E29 00 00 00 00 00 00 00 00
>24D1 C8 18 09 25 05 05 05 05	>2811 00 00 00 00 00 00 00 00	>29B9 00 00 00 00 00 00 00 00	>2E29 00

>ZEE1 A5 1 C9 04 D0 04 A9 17	>3229 92 92 92 00 00 00 00 E0	>3571 79 85 TA A9 03 03 85 78 A9	>3B99 C0 DO F5 FA 00 A6 78 F0
>ZEE9 B5 1 A5 44 29 01 F0 05	>3231 92 92 92 00 00 00 00 E0	>3579 01 85 7B 85 TC A9 07 BD	>3BC1 13 A9 48 99 78 3B A9 57
>ZEP C6 08 4C FE 28 A5 40 25	>3239 00 00 E0 00 E0 00 E0 00 00	>3581 01 33 9D 6C 0D A9 71 9D	>3BC9 99 78 3A C0 C8 CO DC F0
>ZEP1 00 00 00 00 00 00 00 00	>3240 00 00 E0 00 E0 00 E0 00 00	>3582 01 33 9D 6C 0D A9 71 9D	>3BC9 03 03 C0 00 00 00 00 00
>ZP01 29 20 WB 2D A0 00 09 25	>3241 00 00 E0 00 E0 00 E0 00 00	>3583 01 33 9D 6C 0D A9 71 9D	>3BD9 03 03 3A 49 48 99 38 9
>ZP09 90 08 A0 08 C9 AA 90 04	>3249 7E 65 5A 5A 66 TE 81 00	>3591 01 33 9D 6D 0D A9 71 9D	>3B81 57 99 93 3A C8 C0 OC
>ZP11 A0 04 88 44 20 8B 2D A0	>3251 00 FC 3E F7 3E FC 00 00	>3599 4D 09 CA 10 F2 A2 OF BD	>3B89 P0 03 CA DO ED A9 93 20
>ZP19 00 C9 55 90 00 A0 01 C9	>3259 10 10 5A 10 10 10 00 00 E7	>35A1 DE 33 9D 9D 0D A9 53 9D	>3B81 2D FF AF 2A C7 4C CB 39 9D
>ZP21 AA 90 05 A0 02 98 05 44	>3261 A5 17 18 18 E7 A5 E7 80	>35A9 9D 09 CA 10 F2 A0 F6 07	>3B89 P0 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP23 18 65 13 00 00 00 00 00	>3269 40 20 10 08 04 02 01 01	>35B1 C9 40 FO F9 C9 00 F0 00	>3B89 P0 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP25 00 00 00 00 00 00 00 00	>3279 18 00 00 00 00 00 00 00	>35C1 A9 03 85 79 TA A9 35 05	>3B90 0F 01 03 07 00 00 00 00
>ZP29 05 C6 04 AC 41 2F B6 X0	>3281 FO DB FF FF 24 66 C3 00	>35C9 9D 04 0C 9D 1P 0C CA 10	>3B91 FF FF FC PC F8 F0 EO 40
>ZP41 A5 41 C0 OB FO 1D BD 07	>3289 3C 7E 77 7E 78 7E 3C 00 00	>35D1 F7 A9 C8 85 02 A9 0C 85	>3B91 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP99 C5 41 A5 41 C9 04 D0 13	>3291 01 01 38 67 FF 3F 0C 00	>35D9 03 A0 00 A9 20 91 02 E6	>3B92 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP59 A5 41 C9 18 00 D0 00 A9	>3299 60 60 60 60 60 60 60 00	>35E0 D0 FO A5 03 C9 09 DF 4X	>3B92 03 1F FF FF 0F 0F 0F 0F 0F
>ZP60 A5 41 C9 18 00 D0 00 A9	>3299 60 60 60 60 60 60 60 00	>35E1 D0 FO A5 03 C9 09 DF 4X	>3B93 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP59 BO 07 A6 A0 1A 11 20 70	>3281 87 TB 7C 3C TE ET 03 00	>35F9 99 28 0C 99 43 A9 01 91	>3B94 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP71 19 A6 04 A0 1A 20 3P 28	>3289 3C 7E 65 66 76 78 7E 3C 00 18	>3601 99 28 08 99 43 A9 04 98	>3B94 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP79 C9 ND FO 15 C9 FE FO 11	>32C1 18 66 66 18 18 18 3C 00	>3609 99 78 0C 99 93 A9 05 97	>3B95 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP81 C9 63 FD A6 0D A0 4K 41	>32C9 06 06 06 06 06 06 06 06	>3611 99 78 08 99 93 CA 10	>3B95 FF 1F 0F 07 03 01 01 0F
>ZP89 A5 55 85 12 15 A3 2P 20 0D	>32D1 08 1C 38 7F 3E 1C 00 00	>3619 D0 A9 05 85 35 85 35 85	>3B96 1E 00 00 00 00 00 00 00
>ZP93 00 00 00 00 00 00 00 00	>32D1 08 1C 38 7F 3E 1C 00 00	>3620 00 00 00 00 00 00 00 00	>3B96 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP81 A5 44 9D 03 3E A5 A2 9D	>3289 18 18 18 18 18 18 18 18	>3629 65 85 66 6A 30 8B 0C 00	>3B97 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP94 02 3R C3 A5 3C 9F 09	>32F1 00 00 03 3E 76 36 36 00	>3631 8B 0C 00 A9 81 95 3F 4C	>3B97 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP81 F0 03 7C 77 25 C6 30 10	>32F9 FF 7F 3F 1F 07 03 01	>3639 00 26 00 00 00 00 00 00	>3B98 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP89 00 A9 07 85 3D H6 3F 0P	>3301 00 00 00 00 00 00 00 00	>3641 2A 20 BD 20 SD 36 9B 0F	>3B98 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP27 3P 09 00 00 00 00 00 00	>3309 00 00 00 00 00 00 00 00	>3649 A1 79 91 98 PB 0C 10 F2	>3B99 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP81 00 00 00 00 00 00 00 00	>3309 00 00 00 00 00 00 00 00	>3650 00 00 00 00 00 00 00 00	>3B99 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP81 00 00 00 00 00 00 00 00	>3309 00 00 00 00 00 00 00 00	>3659 A9 47 9D CC 00 00 00 00	>3B99 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP81 00 00 00 00 00 00 00 00	>3311 FF 00 00 00 00 00 00 00	>3661 A9 30 8D BD 02 F0 00 00	>3B99 77 AO AB 05 75 F0 02 A0
>ZP92 04 B5 45 A5 39 85 37 04	>3321 00 00 00 00 00 00 00 00	>3669 00 00 00 00 00 00 00 00	>3B9B 26 12 B7 09 00 08 29 0F
>ZPE1 00 AA B2 02 3P FO FE BD	>3239 CO C0 C0 C0 C0 CO CO	>3671 09 20 00 0F 16 05 20 20 13	>3B9B 18 62 01 C9 09 02 A9 02 9
>ZP99 03 0E 88 40 BD 01 3E 85	>3331 A5 T5 08 D0 E6 78 E6 F7	>3679 15 20 05 20 20 20 20 20	>3C01 01 05 60 99 00 08 88 CA
>ZP77 01 A1 46 40 4A 20 3P 28	>3339 20 33 66 30 60 60 60 00	>3680 00 12 07 07 12 00 00 00	>3C05 1E 00 00 00 00 00 00 00
>ZP01 66 68 66 68 60 00 00 00	>3340 24 33 66 60 60 60 60 00	>3681 00 10 12 07 13 08 05 16	>3C06 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP09 3C 66 66 66 66 66 00 00 00	>3341 19 69 19 99 28 08 A9	>3691 10 01 12 01 13 08 05 16	>3C09 00 00 00 00 00 00 00 00
>ZP09 3C 66 66 66 66 7C 00 00 00	>3351 88 65 89 19 99 28 08 A9	>3699 01 20 20 20 20 20 20 20	>3C09 81 00 05 75 A5 7A 75 79 0H
>ZP19 00 00 00 00 00 00 00 00	>3359 4A 99 28 0C A5 F8 FO 13	>36A1 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C09 81 00 05 75 A5 7A 75 79 0H
>ZP19 00 00 00 00 00 00 00 00	>3361 09 C9 0B 00 08 16 69 19	>36A9 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C09 81 00 05 75 A5 7A 75 79 0H
>ZP21 66 66 66 66 66 7C 00 00 00	>3369 A8 71 99 28 08 A9 44	>36A9 20 03 29 03 01 09 19 12	>3C09 81 00 05 75 A5 7A 75 79 0H
>ZP29 00 00 00 00 00 00 00 00	>3371 00 01 A5 78 FO 00 00 00	>36A9 20 03 29 03 01 09 19 12	>3C09 81 00 05 75 A5 7A 75 79 0H
>ZP39 00 00 00 00 00 00 00 00	>3379 C9 00 00 00 00 00 00 00	>36C1 05 20 12 08 02 00 00 20	>3C09 81 00 05 75 A5 7A 75 79 0H
>ZP41 66 66 66 66 66 3C 00 00 00	>3381 06 08 A9 99 75 99 TC 05 A5	>36C9 13 OF 06 14 17 01 12 05	>3C11 6B 6D 60 6D 6D 6D 6D 6D
>ZP41 66 66 66 66 66 3C 00 00 00	>3389 79 F9 03 13 0A 09 0D 0B 0E	>36D1 20 20 20 20 20 20 20 20	>3C19 6D 6D 71 63 63 63 63 63
>ZP49 18 18 18 2B FF 3C 00 1E	>3389 11 19 69 19 99 28 08 A9	>36D9 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C21 35 35 35 35 35 35 35 71
>ZP51 00 00 00 00 00 00 00 00	>3399 00 04 99 75 99 EC 00 EA	>36E1 A2 09 05 75 F5 FO 02 A2 24	>3C29 71 77 71 71 71 71 71 71
>ZP59 6C 7C 78 70 78 66 66 66	>33A1 A5 02 A2 09 05 75 F5 FO 04	>36E2 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C31 35 35 35 35 35 35 35 71
>ZP69 00 00 00 00 00 00 00 00	>3349 A5 02 18 09 62 00 00 00	>36F1 05 20 00 00 00 00 00 00	>3C31 77 77 77 77 77 77 77 77
>ZP71 77 78 63 63 63 63 63 63	>3381 08 01 04 06 02 09 09 00	>36F9 FO FF 00 FF 00 FF 00	>3C31 77 77 77 77 77 77 77 77
>ZP77 77 78 63 63 63 63 63 63	>3389 B8 08 18 65 02 AA EB EB	>3701 07 05 78 FO 11 4C 14	>3C49 71 71 71 71 71 71 71 71
>ZP79 00 00 00 00 00 00 00 00	>3379 C9 00 00 00 00 00 00 00	>3707 39 A5 75 07 05 A7 79 D9	>3C51 71 71 71 71 71 71 71 71
>ZP81 66 66 66 66 66 66 3C 00 00	>3389 01 13 13 20 3A 20 30 06 31	>3711 03 4C 22 11 40 10 37 A5	>3C59 71 71 71 71 71 71 71 71
>ZP89 66 66 66 66 66 66 3C 00 00	>3390 00 06 01 12 31 20 31 06 32	>3717 09 D2 00 FO F5 A5 75 D5	>3C61 5F 5F 5F 5F 5F 71 71 71
>ZP99 66 66 66 66 66 66 66 00 00	>3391 00 06 01 12 30 20 31 06 32	>3729 FA 10 00 EC 00 00 00 00	>3C61 71 71 71 71 71 71 71 71
>ZP01 18 18 18 18 18 06 66	>3391 00 01 19 05 12 13 20 00	>3729 FA 10 05 95 84 CA 10 FB	>3C61 71 71 71 71 71 71 71 71
>ZP04 66 66 66 66 66 66 3C 00 66	>33F1 00 00 00 00 00 00 00 00	>3739 05 15 75 FO 08 AD 02 85	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP08 66 66 66 66 66 66 3C 00 66	>33F9 00 00 00 00 00 00 00 00	>3741 7E 4C 39 37 AD 3A 02 85	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP09 66 66 66 66 66 66 3C 00 66	>3390 00 00 00 00 00 00 00 00	>3749 77 A9 03 45 85 66 85 66	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP10 18 18 18 00 00 00 00 18	>3399 00 00 00 00 00 00 00 00	>3750 31 05 85 65 65 A5 75 TD 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP10 18 18 18 00 00 00 00 18	>3401 00 00 00 00 00 00 00 00	>3759 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 11 11 FF FF 66 FF 66 66 66	>3401 FF 0F 07 03 01 00 0F	>3761 A2 02 8D 8C 04 20 10	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP01 06 00 00 00 00 00 00 00	>3410 E9 FO F8 FC FE 08 FO 00	>3769 A6 A0 02 8D 8C 04 20 AD AF	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP09 30 30 30 30 30 30 30 0C 00	>3421 00 00 00 00 00 00 00 00	>3771 02 8D 02 8C 04 20 10 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP01 12 30 7C 30 62 FC 00 3C 00	>3431 00 00 00 00 00 00 00 00	>3779 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP09 00 00 00 00 00 00 00 00	>3431 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00	>3789 C5 F9 F9 00 60 6A 7D 1E	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP09 18 18 18 18 18 18 00 00 00	>3439 00 00 00 00 00 00 00 00	>3791 A2 07 09 C5 05 02 49 08	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP09 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3440 00 00 00 00 00 00 00 00	>3799 05 03 A0 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP10 18 18 18 00 00 00 00 00 18	>3451 00 00 00 00 00 00 00 00	>3800 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3459 00 00 00 00 00 00 00 00	>3801 78 A9 1C 14 03 19 A3 09	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3461 00 00 00 00 00 00 00 00	>3809 15 03 58 60 50 CA 08 0D	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3469 00 00 00 00 00 00 00 00	>3811 18 F9 A1 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3479 00 00 00 00 00 00 00 00	>3810 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3811 18 F9 A1 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3819 88 BD 07 FF C6 17 0D 1E	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3820 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3821 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3822 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3823 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3824 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3825 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3826 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3827 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3828 7A F0 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3829 85 75 13 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3830 00 00 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 48 48 48 48 48 48
>ZP11 18 18 18 18 18 00 00 00 00	>3489 00 00 00 00 00 00 00 00	>3831 7A F0 00 00 00 00 00 00	>3C61 48 48 4

# CASA STREGATA



```
1 POKE56,60:CLR:COLOR0,1:COLOR4,1:SCNCLR
2 A$(0)=" CASA":A$(1)=" STRE":A$(2)=" GA
TA"
3 PRINT" {BLACK}M{SH 0}{6 CUR.GIU}T D000
D1FF 3E00{2 CUR.GIU}X{2 CUR.GIU}G{SH 0
}5"
4 POKE239,5:POKE1319,19:FORT=0TO3:POKE13
20+T,13:NEXT:END
5 SCNCLR:IM=15872:IS=3072:VOL 8
6 FORY=0TO2:H=-8*(Y>0)*Y
7 L=LEN(A$(Y)):IFL=0THEN20
8 Q=0:IFLEFT$(A$(Y),1)="" THENQ=3:L=L-1:
A$(Y)=RIGHT$(A$(Y),L)
9 COLOR1,1:CHAR,0,0,A$(Y)
10 J=0:FORX=0TO1-1:IFX>0THENJ=J-2
11 V=PEEK(1$+X)
12 FORA=0TO6
13 CR=PEEK(IM+V*8+A)
14 FORB=1TO5
15 IF(CRAND2+B)=0THEN19
16 COLOR1,INT(RND(0)*15)+2,INT(RND(0)*8)
17 CX=7-B+X*8+J+Q:CY=A+Y*8+1
18 CHAR,CX,CY,CHR$(209):SOUND 1,900,.5
19 NEXTB,A,X
20 NEXTY
21 FORT=1TO5000:NEXT
22 COLOR0,2:COLOR1,1:COLOR4,15,6:SCNCLR:
POKE56,63:CLR
```

Il mondo delle favole, così vasto e fantastico, è sicuramente l'ambiente ideale per quei giochi, come "Casa stregata", che vogliono risvegliare il gusto dell'avventura e del sorriso. Velocità e grafica ad alta risoluzione sono le caratteristiche di questo divertente svago adatto a tutte le età.

Ti trovi ai piedi del mitico vulcano Yol, dove c'è la casa della strega malvagia. Il tuo compito è quello di salvare, prima che vengano uccisi, tutti i gatti gialli che la fatucciera ha catturato per stregarli e utilizzarli nelle sue malefiche pozioni.

Devi girare per le stanze della casa per raccogliere e portare in salvo gli amici felini evitando gli spaventosi incontri con i fantasmi e i

```

100 REM**ABBASSA IL TOP DELLA MEMORIA**
110 POKE55,255:POKE56,47:CLR
120 COLORO,1:COLOR4,1:COLOR1,15,4
130 VOL8:J7=1:PRINTCHR$(8)
140 SCNCLR:PRINT"CUR.GIU*****{R
VS ON}LA CASA STREGATA{RVS OFF}*****"
*****";
150 FORI=1TO500:NEXT
160 REM**LEGGE ROUTINE IN L.M. PER TRASFERIRE I CARATTERI IN RAM, E LA ESEGUE**
170 A=819:FORI=0TO17:READB:POKEA+I,B:NEXT
180 REM**LEGGE I CARATTERI PER LA CASA**
190 FORI=12288+35*8TO12288+45*8+7:READA:
POKEI,A:NEXT
200 REM**LEGGE I CARATTERI PER LA STREGA**
210 FORI=12288+27*8TO12288+31*8+7:READA:
POKEI,A:NEXT
220 REM**LEGGE I CARATTERI PER I PERSONAGGI**
230 FORI=12288+58*8TO12288+62*8+7:READA:
POKEI,A:NEXT
240 REM**INIZIALIZZAZIONI**
250 SC=3072:CM=-1024
260 LM=6*16-1
270 O=0:P=1:Q=40:DIMA(13)
280 REM**MOSTRA LE ISTRUZIONI**
290 GOSUB900
300 REM**CHIEDE LA DIFFICOLTÀ**
310 GOSUB1130
320 REM**PASSA AL NUOVO SET DI CARATTERI**
330 POKE65298,192:POKE65299,240
340 REM**DISEGNA LA CASA**
350 GOSUB1180:RN=RN+1
360 CL=SC+859
370 REM**VALUTA INPUT UTENTE**
380 GETH6$
390 IFJOY(J7)=10RH6$="Y"THENJP=1:GOTO440
400 IFJOY(J7)=30RH6$="H"THENJP=2:GOTO440
410 IFJOY(J7)=50RH6$="B"THENJP=3:GOTO440
420 IFJOY(J7)=70RH6$="G"THENJP=4:GOTO440
430 JP=5
440 TL=CL:Z=TL:ONJPGOSUB560,570,580,590,
550
450 CL=Z:SOUND1,500,.3:GOSUB600
460 IFDFTHEN680
470 REM**PLOTTA IL GIOCATORE**
480 POKETL,32:POKECL,58:POKECM+CL,LM+4+C
F
490 REM**SCRIVE IL PUNTEGGIO E LA DIFFICOLTÀ**
500 GOSUB880:IFCC=1THENFORX=1TO1500:NEXT
:GOTO330
510 REM**MUOVE I DEMONI**

```

pipistrelli (per la paura lasci cadere il gatto che stravi trasportando).

Ci sono anche dei demoni, veloci spiriti che si aggirano minacciosi nei corridoi: il loro contatto è fatale. L'unica che manca è proprio la strega, che vedi volare sulla sua scopa illuminata dai pallidi raggi lunari: fai veloce, prima che torni e porti a termine il suo malefico piano.

```

520 GOSUB800:IFDFTHEN680
530 REM**TORNA A VALUTARE L'INPUT DEL GI
OCATORE**
540 GOTO370
550 RETURN:REM**NESSUNA NUOVA DIREZIONE*
*
560 Z=Z-Q:RETURN:REM**DIREZIONE ALTO**
570 Z=Z+P:RETURN:REM**DIREZIONE DESTRA**
580 Z=Z+Q:RETURN:REM**DIREZIONE BASSO**
590 Z=Z-P:RETURN:REM**DIREZIONE SINISTRA
**
600 REM**CONTROLLA COLLISIONE**
610 IFPEEK(CL)=440:ORPEEK(CL)=450:ORPEEK(CL)
=35:HENCL=TL:RETURN
620 IFCFANDCL<SC+873ANDCL>SC+845:HEN1970
630 IFCFANDPEEK(CL)=60:HENCL=TL:RETURN
640 IFPEEK(CL)=60:HENCF=4:SOUND2,60,20:R
ETURN:REM**PRESO UN GATTO**
650 IFPEEK(CL)=61:ORPEEK(CL)=59:HEN1800
660 IFPEEK(CL)=31:HEN1910
670 RETURN
680 REM**FINE DELLA PARTITA**
690 POKE65298,196:POKE65299,208
700 SCNCLR:CHAR,10,1,"{WHITE}UN'ALTRA VI
TTIMA !!"
710 COLOR1,15,4:PRINT:PRINTTAB(12)">{2 CU
R.GIU}DIFFICOLTA'!AA
720 PRINTTAB(10)">{2 CUR.GIU}LIVELLO"RN"P
UNTI"SR
730 PRINTTAB(8)">{3 CUR.GIU}GIOCHI ANCORA
?{2 SPC}({{RVS ON}S{{RVS OFF}} O {{RVS O
N}N{{RVS OFF}}}}
740 GETKEYA$
750 IFA$="S":HENCF=0:GOTO780
760 IFA$<>"N":HEN740
770 PRINTCHR$(9):SCNCLR:PRINT"CIAO !":EN
D
780 RN=0:SR=0:DF=0
790 PRINT">{2 CUR.GIU}":GOTO310:REM**TORN
A A NUOVA PARTITA**
800 REM**ROUTINE DI MOVIMENTO DEI DEMONI
**
810 I=INT(RND(0)*(AA*2))+1
820 TL=A(I):Z=TL:POKEA(I),32
830 ONINT(RND(0)*4)+1:GOSUB560,570,580,59
0
840 IFZ>SC+845ANDZ<SC+873:HEN870
850 IFPEEK(Z)=58:HEN1910
860 IFPEEK(Z)=32:HEN(A(I))=Z
870 POKEA(I),31:POKECM+A(I),LM+5:RETURN
880 REM**ROUTINE DI STAMPA PUNTEGGIO E D
IFFICOLTA'**
890 CHAR,9,23,"{WHITE}LIVELLO":PRINTRN"R
UNTI"SR"{{CUR.SIN}}";:RETURN
900 REM**ISTRUZIONI**
910 PRINT">{CLR}SEI NELLA CASA DELLA STRE
GA, LA QUALE"

```

## **Utilizzo e strategia.**

All'inizio, dopo le istruzioni, viene generata la casa mediante un algoritmo per la costruzione dei labirinti: sarà questo l'ambiente in cui ti muoverai con il joystick (in porta uno) o con i tasti 'Y', 'G', 'H' e 'B'. La parte inferiore della casa, l'ultima riga, rappresenta la salvezza: i demoni non ci possono arrivare, e qui devi portare i gatti per sal-

varli dalla malvagia fattucchia.

Puoi portare solo un gatto per volta, e in tutto i felini sono 10: ogni volta che li salvi tutti, passi al livello successivo dove i demoni si fanno più intraprendenti e pericolosi e i pipistrelli e i fantasmi più numerosi.

Puoi anche selezionare il livello di difficoltà (tra 1 e 6)

```

1220 PRINT">>>>.>>>>>>>.>{BLUE}-#####
1230 PRINT">>>>>>.>>>>>>{BLUE}-#####
1240 PRINT">>>>>>>>.>>>{BLUE}-#####
1250 PRINT">>>>>.>>>>>{BLUE}-#####
1260 PRINT">>>>>>>>{BLUE}-#####
1270 PRINT">>>.>>>.[BLUE]-#####
1280 PRINT">>.>>>>>{BLUE}-#####
1290 PRINT">>>>>>>{BLUE}-#####
1300 PRINT">>>>>>{BLUE}-#####
1310 PRINT">>>>>{BLUE}-#####
1320 PRINT">>>>>{BLUE}-#####
1330 PRINT">>>>>{BLUE}-#####
1340 PRINT">>>>{BLUE}-#####
1350 PRINT">>>>{BLUE}#####{WHITE}>>>>;
1360 PRINT">>>>{BLUE}#####{WHITE}>>>>;
1370 PRINT">>>>{BLUE}#####{WHITE}>>>>;
1380 PRINT">>>>{BLUE}#####{WHITE}>>>>;
1390 PRINT">>>>{BLUE}#####{WHITE}>>>>;
1400 PRINT">>>>{BLUE}#####{WHITE}>>>>;
1410 PRINT">>>>{BLUE}#####{WHITE}>>>>;
1420 REM**COSTRUZIONE LABIRINTO**
1430 A(0)=2:A(1)=-80:A(2)=-2:A(3)=80:WL=
35:HL=32:A=SC+846
1440 POKEA,4
1450 J=INT(RND(0)*4):X=J
1460 B=A+A(J):IF PEEK(B)=WL THEN POKEB,J:PO
KEA+A(J)/2,HL:=B:GOTO 1450
1470 J=(J+1)*-(J<3):IF J<>XTHEN A(4)=60
1480 J=PEEK(A):POKEA,HL:IF J<4 THEN A(4)=A-A(J)
:GOTO 1450
1490 FOR I=SC+216 TO SC+856 STEP 40:POKEI,32:
POKEI+7,32:NEXT
1500 FOR I=SC+140 TO SC+860 STEP 40:POKEI,32:
NEXT
1510 FOR I=SC+372 TO SC+852 STEP 40:POKEI,32:
POKEI+15,32:NEXT
1520 FOR I=SC+489 TO SC+849 STEP 40:POKEI,32:
POKEI+21,32:NEXT

```

se non ti piacciono le cose semplici!

Sei di fronte ad un gioco che ti mostra, in modo divertente, le vaste capacità grafiche del tuo computer mediante la definizione di nuovi e simpatici caratteri. Non riuscirai a star lontano a lungo da "Casa stregata": è un gioco... magico!

Tratto da "Il libro dei giochi per Commodore 16 e Plus/4".

```

1530 FORI=SC+372TOSC+387:POKEI,32:NEXT
1540 FORI=SC+489TOSC+510:POKEI,32:NEXT
1550 FORI=SC+687TOSC+712:POKEI,32:POKEI+
160,32:NEXT
1560 REM**POSIZIONA I FANTASMI**
1570 FORI=PTO3*AA
1580 X=INT(RND(0)*680)+SC+40
1590 BL=0:GOSUB1760:IFBLTHEN1580
1600 POKEX,59:POKECM+X,LM+2:NEXT
1610 REM**POSIZIONA I PIPISTRELLI**
1620 FORI=PTO3*AA
1630 X=INT(RND(0)*680)+SC+40
1640 BL=0:GOSUB1760:IFBLTHEN1630
1650 POKEX,61:POKECM+X,LM+6:NEXT
1660 REM**POSIZIONA I GATTI**
1670 CC=11:FORI=PTO10
1680 X=INT(RND(0)*680)+SC+40
1690 BL=0:GOSUB1760:IFBLTHEN1680
1700 POKEX,60:POKECM+X,LM+8:NEXT
1710 REM**POSIZIONA I DEMONI**
1720 FORI=PTOAA*2
1730 X=INT(RND(0)*680)+SC+40
1740 IFPEEK(X)<>32THEN1730
1750 POKEX,31:POKECM+X,LM+5:A(I)=X:NEXT:
RETURN
1760 IF(PEEK(X)<>32)OR(PEEK(X+P)<>32ANDEEK(X+P)<>35)THENBL=1
1770 IF(PEEK(X-P)<>32ANDPEEK(X-P)<>35)OR(PEEK(X+Q)<>32ANDPEEK(X+Q)<>35)THEN
BL=1
1780 IF(PEEK(X-Q)<>32ANDPEEK(X-Q)<>35)THENBL=1
1790 RETURN
1800 REM**CONTATTO CON UN PIPISTRELLO O
UN FANTASMA**
1810 IFCF=OTHEN1850
1820 X=INT(RND(0)*680)+SC+40
1830 IFPEEK(X)<>32THEN1820
1840 POKEX,60:POKECM+X,LM+8:CF=0:SR=SR-2
*AA+2:IFSR<OTHENS=0
1850 POKETL,32:POKECL,58:POKECL+CM,LM+2
1860 FORI=8TO0STEP-1:SOUND1,300,15:VOLI:
NEXT
1870 FORI=ITO400:NEXT:VOL8
1880 TL=CL:Z=TL:ONINT(RND(0)*4)+1GOSUB56
0,570,580,590
1890 CL=Z:SR=SR-AA+2:IFSR<OTHENS=0
1900 GOTO600
1910 REM**CONTATTO CON UN DEMONE**
1920 POKECL,32:POKECL,58:POKECL+CM,LM+5:
DF=1
1930 FORI=1TO4:SOUND3,600,30:FORX=1TO600
:NEXT
1940 IFI=1ORI=3THENPOKECL,31:GOTO1960
1950 POKECL,58
1960 FORX=1TO200:NEXT:NEXT:FORX=1TO500:N
EXT:RETURN
1970 REM**SALVATAGGIO DI UN GATTO**
1980 X=SC+985:POKEX-CC,60:POKECM+X-CC,LM

```

```

+8 : CC=CC-1 : SR=SR+10*AA+2 : CF=0
1990 SOUND2,60,10:RETURN
2000 REM**DATI UTILIZZATI DAL PROGRAMMA**
2010 DATA160,0,185,0,208,153,0,48,185,0,
209,153,0,49,200,208,241,96
2020 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
2030 DATA0,0,0,0,0,15,63,255
2040 DATA0,0,0,0,0,240,252,255
2050 DATA1,1,3,3,7,7,7,7
2060 DATA128,128,192,192,224,224,224,224
2070 DATA7,7,7,7,3,3,1,1
2080 DATA224,224,224,224,192,192,128,128
2090 DATA255,63,15,0,0,0,0,0
2100 DATA255,252,240,0,0,0,0,0
2110 DATA128,192,224,240,248,252,254,255
2120 DATA1,3,7,15,31,63,127,255
2130 DATA255,255,255,255,250,246,244,224
2140 DATA255,255,191,63,15,15,7,63
2150 DATA240,249,240,228,0,252,255,255
2160 DATA255,255,127,35,1,112,63,255
2170 DATA0,102,0,24,0,0,28,0
2180 DATA56,84,56,16,124,186,40,108
2190 DATA62,42,62,28,28,28,60,120
2200 DATA40,124,85,125,57,57,61,127
2210 DATA0,16,124,254,214,130,0,0
2220 DATA0,0,0,0,0,0,0,0

```

#### TABELLA DI CONVERSIONE

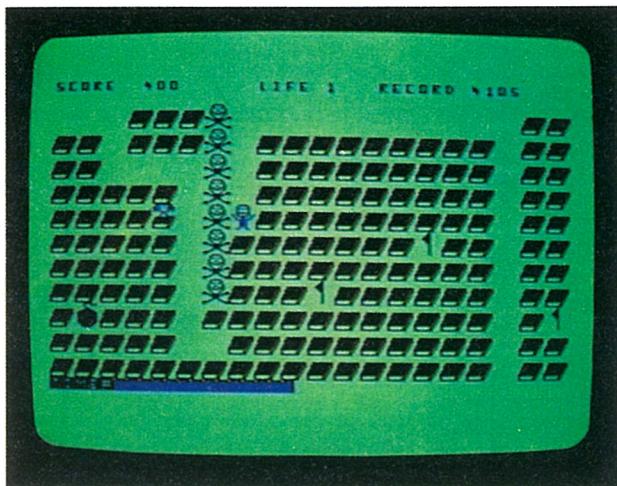
{HOME}.....	HOME
{CLR}.....	PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU}.....	CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU}.....	CURSORE IN BASSO
{CUR.DES}.....	CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN}.....	CURSORE A SINISTRA
{SPC}.....	SPAZIO
{RVS ON}.....	REVERSE ON
{RVS OFF}.....	REVERSE OFF
{FLASH ON}.....	FLASH ON
{FLASH OFF}....	FLASH OFF
{INST}.....	INSERT
{BLACK}.....	COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE}.....	COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED}.....	COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN}.....	COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE}.....	COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN}.....	COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE}.....	COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW}.....	COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE}.....	COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN}.....	COL. MARRONE (CBM+2)
{YL-GREEN}....	COL. GIALLO-VERDE (CBM+3)
{PINK}.....	COL. ROSA (CBM+4)
{BL-GRN}.....	COL. BLU-VERDE (CBM+5)
{LT.BLUE}.....	COL. BLU CHIARO (CBM+6)
{D.BLUE}.....	COL. BLU SCURO (CBM+7)
{LT.GREEN}....	COL. VERDE CHIARO (CBM+8)

# Guida all'input C16

## Norme per la battitura

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con >SH S <. Il numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

# BOX



## Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di aiutare un simpatico omino a disinnescare le bombe prima che il tempo a disposizione finisca, evitando e superando le varie difficoltà che via via incontra. Dopo aver fatto partire il programma, il video si riempirà di scatole marroni (da cui il nome di Box del gioco) e inoltre di teschi mortali, bandierine ed una bomba. Sull'ultima riga è riportato il tempo a disposizione rappresentato da una fascia viola che man mano diminuisce. In alto il punteggio della gara (Score), gli uomini rimasti (Life) ed il punteggio massimo raggiunto (Record). Sulla seconda riga del video vi sono invece del-

```
100 POKE56,60:POKE52,60:POKE55,0:POKE51,  
0  
110 T=0:FORI=1000T01030:READA  
120 POKEI,A:T=T+A:NEXT  
130 IFT=3288THEN150  
140 PRINT"CLR}ERRORE NEI DATA!":END  
150 SYS1000:FORI=15360T015839  
160 READA:POKEI,A:NEXT  
170 FORI=15864T015871:READA:POKEI,A:NEXT  
180 VOL8:COLOR4,11:COLORO,11  
500 POKE65298,0:POKE65299,60  
520 TRAP60000:PRINT"CLR"  
600 CHAR,10,2,"{CBM P}{5 SPC}{2 CBM P}  
{4 SPC}{CBM P}{4 SPC}{CBM P}"  
610 CHAR,10,3,"{CBM H}{2 SPC}{SH M}{3 SP  
C}{SH N}{2 SPC}{SH M}{3 SPC}{2 SH M}  
{2 SPC}{2 SH N}"  
620 CHAR,10,4,"{CBM H}{SH O}{SH P}{CBM N}  
{3 SPC}{CBM H}{SH O}{SH P}{CBM N}{4 SP  
C}{2 SH M}{2 SH N}"  
630 CHAR,10,5,"{CBM H}{2 CBM Y}{SH N}{3 SP  
C}{2 CBM H}{2 CBM N}{5 SPC}{SH M}{  
SH N}"  
640 CHAR,10,6,"{CBM H}{2 SPC}{SH M}{3 SP  
C}{2 CBM H}{2 CBM N}{5 SPC}{SH N}{SH  
M}"  
650 CHAR,10,7,"{CBM H}{SH O}{SH P}{CBM N
```

```

} {3 SPC} {2 CBM H} {2 CBM N} {4 SPC} {2
SH N} {2 SH M}"
660 CHAR,10,8,"{CBM H}{2 CBM Y}{SH N}{3
SPC}{SH M}{2 CBM Y}{SH N}{3 SPC}{2 S
H N}{2 SPC}{2 SH M}"
670 CHAR,10,9,"{3 CBM Y}{5 SPC}{2 CBM Y}
{4 SPC}{CBM Y}{4 SPC}{CBM Y}"
680 CHAR,18,11,"BY"
690 CHAR,13,13,"ANGELO MOTTA"
700 CHAR,6,18,"PREMI <RETURN> PER INIZIA
RE"
710 RESTORE 13000
720 DOUNTILZ$=CHR$(13)
730 READAA,BB:IFAA=0THENRESTORE13000:GOT
0730
740 CC=INT(RND(0)*16)+1:DD=INT(RND(0)*7)
+1
750 COLOR4,CC,DD:COLOR0,CC,DD
760 SOUND1,AA,BB:GETZ$:LOOP
770 COLOR4,11:COLOR0,11
990 SC=0:ME=3:SK=10:V=4:BF=0
1000 XX=0:YY=0:L=0:R=0:BD=0:B=3152
1010 PRINT" {BLACK} {CLR} SCORE"SC:CHAR,16,
0,"LIFE":PRINTME:CHAR,25,0,"RECORD"
:PRINTHS
1015 CHAR,0,24,"{RVS ON}TIME={RVS OFF}"
1020 FORI=4037TO4071:POKEI,0:POKEI-1024,
4:NEXT
1030 Q=3112:POKEQ,63:POKEQ-1024,3
1050 FORI=0TO10:FORJ=3152+I*80TO3190+I*8
OSTEP2:POKEJ,42:NEXTJ,I
1060 FORI=0TO10:FORJ=3153+I*80TO3191+I*8
OSTEP2:POKEJ,43:NEXTJ,I
1070 FORI=0TO10:FORJ=3192+I*80TO3230+I*8
OSTEP2:POKEJ,44:NEXTJ,I
1080 FORI=0TO10:FORJ=3193+I*80TO3231+I*8
OSTEP2:POKEJ,45:NEXTJ,I
1090 FORI=2128TO3007:POKEI,2:NEXT
1100 BT=3^4:FORI=1TOSK
1110 SK=INT(RND(0)*20):SY=INT(RND(0)*10)
:IFSX=0ANDSY=0THEN1110
1120 D=3152+SY*80+SX*2:E=D-1024
1130 POKED,38:POKED+1,39:POKED+40,40:POK
ED+41,41
1140 POKEE,0:POKEE+1,0:POKEE+40,0:POKEE+
41,0
1150 NEXT:FORI=1TOINT(RND(0)*6)
1160 SX=INT(RND(0)*20):SY=INT(RND(0)*10)
:IFSX=0ANDSY=0THEN1160
1170 D=3152+SY*80+SX*2:E=D-1024
1180 POKED,27:POKED+1,28:POKED+40,32:POK
ED+41,29
1190 POKEE,2:POKEE+1,0:POKEE+41,0
1200 NEXT
1210 SX=INT(RND(0)*20):SY=INT(RND(0)*10)
:IFSX=0ANDSY=0THEN1210
1220 C=3152+SY*80+SX*2:E=C-1024

```

le "molte" il cui utilizzo verrà illustrato in seguito.

## Tattica

Il nostro omino può muoversi unicamente sulle scatole che, man mano che passa, raccoglie. Deve evitare i teschi (fortunatamente questi sono fermi), raccogliere le bandiere, cercare di non farsi catturare dal folletto delle scatole e raggiungere la bomba. Disinnescato l'ordigno, ne comparirà uno nuovo in un altro punto del video ed avrete a disposizione una nuova dotazione di tempo, ma, attenzione, le scatole saranno quelle rimaste, per cui state bene attenti a come vi muovete, in modo da non rimanere intrappolati.

polati e quindi non potervi più spostare. In questo caso, ed anche quando il folletto sta per raggiungervi, ecco che potete utilizzare le molle con le quali salterete in un'altra parte del campo; il salto non è controllabile e quindi esiste il rischio di finire anche sopra ad un teschio. All'inizio avrete a disposizione una molla soltanto e, ad ogni bandierina raggiunta, ne guadagnerete una.

Dopo aver disinnescato tre bombe, passerete alla fase

```

1230 POKEC,46:POKEC+1,47:POKEC+40,58:POK
EC+41,59
1240 POKEE,0:POKEE+1,0:POKEE+40,0:POKEE+
41,0
1245 RESTORE110'00:AA=1:DOUNTILAA=0
1246 READAA,BB:SOUND1,AA,BB:LOOP
1250 HY=SY:HX=SX:IFBFTHEN1320
1260 SX=INT(RND(0)*20):SY=INT(RND(0)*10)
1270 IFSX*2+SY*80=YYOR(SX=HXANDSY=HY)THE
N1260
1280 D=3152+SY*80+SX*2:E=D-1024
1290 POKED,30:POKED+1,31:POKED+40,44:POK
ED+41,45
1300 POKEE,0:POKEE+1,0:POKEE+40,2:POKEE+
41,2
1310 BX=SX:BY=SY
1320 J=XX+B:POKEJ,33:POKEJ+1,35:POKEJ+40
,36:POKEJ+41,37
1330 J=YY+B-1024:POKEJ,6:POKEJ+1,6:POKEJ
+40,6:POKEJ+41,6
1500 GH=R:GETZ$
1510 IF((YY-L/2)/80<>INT((YY-L/2)/80))THEN
L=(YY-((INT(YY/80))*80))/2
1520 IF(Z$="T"ORJOY(2)>127)ANDQ>3111THEN
POKEQ,32:Q=Q-1:GOSUB9000:R=L:GOTO16
80
1530 IFZ$<>" "THEN1550
1540 GETZ$:IFZ$<>" "THEN1540
1550 X=0:R=L
1560 IFZ$="Z"THENR=R-1:X=-2
1570 IFZ$=","THENX=-80
1580 IFZ$="/"THENX=80
1590 IFZ$="X"THENX=2:R=R+1
1600 IFR<OTHENX=38
1610 IFR>19THENX=-38
1620 B=3152:YY=YY+X:XY=PEEK(YY+B)
1630 IFXY=30ORXY=38ORXY=42ORXY=27ORXY=46
THEN1660
1640 YY=YY-X
1650 R=GH:GOTO2000
1660 L=R:IFL<OTHENL=19
1670 IFL>19THENL=0
1680 R=L:J=XX+B:POKEJ,32:POKEJ+1,32:POKE
J+40,32:POKEJ+41,32:XX=YY
1690 J=YY+B:BE=0
1700 IFXY=30THENPOKEJ+40,36:POKEJ+41,37:
POKEJ-984,6:POKEJ-983,6:BE=1:GOTO30
00
1710 Z$=""
1720 IFXY=38THENPOKEJ,33:POKEJ+1,35:POKE
J-1024,6:POKEJ-1023,6:GOTO3000
1730 SC=SC+10:PRINT"HOME\6 CUR.DES"SC
1740 J=YY+B:POKEJ,33:POKEJ+1,35:POKEJ+40
,36:POKEJ+41,37
1750 E=J-1024:POKEE,6:POKEE+1,6:POKEE+40
,6:POKEE+41,6
1760 IFXY<>27THEN1800

```

```

1770 SC=SC+250:PRINT" {HOME} {6 CUR.DES}"S
C
1780 Q=Q+1:POKEQ,63:POKEQ-1024,3
1790 FORI=600TO900STEP4:SOUND1,I,1:NEXT
1800 IFXY<>46THEN2000
1810 SC=SC+500:PRINT" {HOME} {6 CUR.DES}"S
C
1820 FORI=700TO900STEP4:SOUND1,I,1:SOUND
1,I+50,1:NEXT
1850 FORI=BTOOOSTEP-1:POKE4037+I,32
1860 SC=SC+25:PRINT" {HOME} {6 CUR.DES}"SC
:NEXT
1900 BD=BD+1:IFBD=3THEN3500
1910 FORI=4037TO4071:POKEI,O:POKEI-1024,
4:NEXT:BT=34
1920 SX=INT(RND(0)*20):SY=INT(RND(0)*11)
:C=SX*2+SY*80
1930 IFC=YYORC=BX*2+BY*80THEN1920
1940 HX=SX:HY=SY:C=B+C:E=C-1024
1950 POKEC,46:POKEC+1,47:POKEE,O:POKEE+1
,0
1960 POKEC+40,58:POKEC+41,59:POKEE+40,O:
POKEE+41,0
2000 F=1:PRINT" {HOME} {6 CUR.DES}"SC:CHAR
,20,O,"":PRINTME
2010 POKE4037+BT,32:BT=BT-1/V:IFBT<OTHEN
GOSUB4000
2020 Z=INT(RND(0)*3)
2030 CX=BX:CY=BY:BW=(BB-B-BY*80):BZ=YY-
(INT(YY/80))*80
2040 IFZ=0ORZ=2THENCY=CY+(BB>(J+39))-(J>
(BB+39))
2050 IFZ=1ORZ=2THENCX=CX+(BZ<BW)-(BZ>BW)
2060 P=PEEK(B+CX*2+CY*80)
2070 IF(P<>33ANDP<>42)OR(CY<0ORCY>10)OR(
CX=0ANDCY=0)THEN1500
2080 BB=BX*2+BY*80+B:BX=CX:BY=CY
2090 POKEBB,42:POKEBB+1,43:POKEBB+40,44:
POKEBB+41,45
2100 BB=BB-1024:POKEBB,2:POKEBB+1,2:POKE
BB+40,2:POKEBB+41,2
2110 BB=BX*2+BY*80+B:BC=BB-1024
2120 POKEBB,30:POKEBB+1,31:POKEBC,6:POKE
BC+1,6
2130 IFP=33THEN3000
2140 GOTO1500
3000 ME=ME-1
3020 FORAA=700TO300STEP-50:SOUND3,AA,8
3030 FORBB=7TOO:VOLBB:NEXT
3040 VOL8:NEXT:VOL8
3050 IFME=0THEN8000
3060 IFPEEK(YY+B)=30THEN1260
3070 GOTO1320
3500 FORI=QTO3112STEP-1:POKEI,32:SC=SC+1
00
3510 PRINT" {BLACK}{CLR}SCORE"SC:CHAR,16,
0,"LIFE":PRINTME:CHAR,25,0,"RECORD"
:PRINTHS

```

del "Bonus", nella quale le scatole spariscono e l'ultima riga del video viene riempita di teschi e, a caso fra essi, una bandierina. Il vostro compito sarà quello di far cadere l'omino sulla bandierina; se non ce la farete, l'omino perderà la vita. Quando avrete raggiunto e superato la fase del Bonus, il gioco riprenderà dall'inizio con il livello di difficoltà maggiore (un numero superiore di teschi e il tempo che scorre più velocemente).

## Comandi

I comandi sono:

Z per spostare l'omino a sinistra;  
X per andare a destra;  
; per salire;  
/ per scendere;  
oppure utilizzate il joystick in porta 2;  
spazio: per fermare momentaneamente il gioco ed ancora spazio per farlo ripartire;  
T o Fire del joystick per usare le molle.

```
3520 SK=SK+2:V=V-1:IF V<1 THEN V=1
3530 CHAR,15,7,"{FLASH ON}{D.BLUE}B O N
U S{BLACK}"
3540 RESTORE12000:AA=1:DOUNTILAA=0
3550 READAA,BB:SOUND1,AA,BB:LOOP
3580 FORI=3952T03990STEP2:POKEI,38:POKEI
-1024,0:NEXT
3590 FORI=3953T03991STEP2:POKEI,39:POKEI
-1024,0:NEXT
3600 FORI=3992T04030STEP2:POKEI,40:POKEI
-1024,0:NEXT
3610 FORI=3993T04031STEP2:POKEI,41:POKEI
-1024,0:NEXT
3620 X=INT(RND(0)*20):II=3952+X*2
3630 POKEII,27:POKEII+1,28:POKEII+40,32:
POKEII+41,29
3640 II=II-1024:POKEII,2:POKEII+1,7:POKE
II+41,7
3650 YY=0:CHAR,2,1,"<P> PER PARTIRE E <S
> PER SCENDERE"
3670 GETZ$:IF Z$<>"P"THEN 3670
3680 CHAR,15,7,"{9 SPC}":TI$="000000":Z$=
"";L=0
3690 W=YY+B:POKEW,32:POKEW+1,32:POKEW+40
,32:POKEW+41,32
3700 YY=YY+2:L=L+1:IF L>19 THEN L=0:YY=YY+4
0
3710 W=YY+B:P=PEEK(W):IF P=32 THEN 3730
3720 GOTO 3800
3730 POKEW,33:POKEW+1,35:POKEW+40,36:POK
EW+41,37
3740 GETZ$:IF Z$<>"S"THEN 3690
3750 POKEW,32:POKEW+1,32:POKEW+40,32:POK
EW+41,32
3760 W=W+80:P=PEEK(W)
3770 POKEW,33:POKEW+1,35:POKEW+40,36:POK
EW+41,37
3780 IF P=32 THEN 3750
3800 IF P=38 THEN 3900
3810 R1=VAL(TI$):R1=30-R1:R1=R1*2*SK:SC=
SC+31
3820 PRINT"(HOME){6 CUR.DES}"SC:CHAR,2,1
,"{8 SPC}{D.BLUE}PERFETTO{2 SPC}BON
US":PRINTR1"{CUR.SIN}{9 SPC}"
3840 RESTORE12000:AA=1:DOUNTILAA=0
3850 READAA,BB:SOUND1,AA,BB:LOOP
3860 GOTO 1000
3900 ME=ME-1:CHAR,2,1,"{11 SPC}{FLASH ON
}{RED}{SH V} PECCATO {2 SH V}{7 SPC
}{BLACK}{8 SPC}"
3910 FORAA=700T0300STEP-50:SOUND3,AA,8
3920 FORBB=7T00:VOLBB:NEXT
3930 VOL8:NEXT:VOL8
3940 FORI=1T0500:NEXT
3950 IF ME=0 THEN 8000
3960 GOTO 1000
```

```

4000 GX=L:GY=INT(YY-L*2)/80:AA=20
4010 HZ=HX*2+HY*80
4020 IFHX=GXANDHY=GYTHEN4500
4030 HZ=HZ+B:POKEHZ,32:POKEHZ+1,32:POKEH
Z+40,32:POKEHZ+41,32
4040 IFHY<GYTHENHY=HY+1
4050 IFHX>GXTHENHX=HX-1
4055 AA=AA+25:SOUND3,AA,5
4060 IFHX<GXTHENHX=HX+1
4070 IFHY>GYTHENHY=HY-1
4080 HZ=HX*2+HY*80+B
4090 POKEHZ,46:POKEHZ+1,47:POKEHZ+40,58:
POKEHZ+41,59
4100 HZ=HZ-1024:POKEHZ,0:POKEHZ+1,0:POKE
HZ+40,0:POKEHZ+41,0
4110 AA=AA+25:SOUND3,AA,5
4120 GOTO4010
4500 TX=INT(RND(0)*20):TY=INT(RND(0)*11)
4510 IFTX=GXANDTY=GYTHEN3500
4520 C=B+TY*80+TX*2:E=C-1024:HY=TY:HX=TX
:BT=34
4530 SOUND3,10,80
4540 FORCC=12TO4STEP-1:COLORO,CC:FORDD=1
TO30:NEXTDD,CC
4550 COLOR4,11:COLORO,11
4555 FORI=4037TO4071:POKEI,0:POKEI-1024,
4:NEXT
4560 POKEC,46:POKEC+1,47:POKEE,0:POKEE+1
,0
4570 POKEC+40,58:POKEC+41,59:POKEE+40,0:
POKEE+41,0
4580 HH=YY+B:POKEHH,33:POKEHH+1,35:POKEH
H+40,36:POKEHH+41,37
4590 HH=HH-1024:POKEHH,6:POKEHH+1,6:POKE
HH+40,6:POKEHH+41,6
4600 ME=ME-1:CHAR,20,0,"":PRINTME
4610 IFME=0THEN8000
4620 RETURN
8000 PRINT" {BLACK} {CLR} SCORE"SC:CHAR,16,
0,"LIFE":PRINTME:CHAR,25,0,"RECORD"
:PRINTHS
8010 CHAR,11,7,"{FLASH ON} {D.BLUE} G A M
E {4 SPC} O V E R {BLACK}"
8020 IFSC<HSTHEN8050
8030 HS=SC:CHAR,31,0,"{FLASH ON}":PRINTH
S" {FLASH ON}"
8040 CHAR,8,10,"HAI FATTO IL NUOVO RECOR
D"
8050 CHAR,5,12,"PREMI <RETURN> PER ALTRA
GARA"
8060 Z$=""":RESTORE13000:DOUNTILZ$=CHR$(1
3)
8070 READAA,BB:IFAA=0THENRESTORE13000:GO
TO8070
8080 SOUND1,AA,BB:GETZ$
8090 LOOP:GOTO990

```

## Punteggio

10 punti per ogni scatola presa

250 punti per ogni bandierina raggiunta

500 punti per ogni bomba disinnescata

25 punti per ogni frazione di tempo rimasta dopo aver disinnescato la bomba

100 punti per ogni molla rimasta dopo aver disinnescato 3 bombe

Bonus: punteggio variabile in base al livello di difficoltà raggiunto nel gioco e al tempo impiegato dall'omino per scendere verso la bandierina.

*Tratto da Personal Software N. 31/Settembre '85*

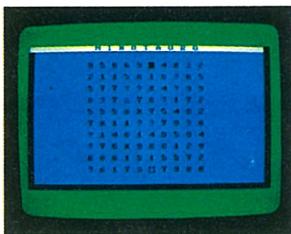
```

9000 J=XX+B:POKEJ,32:POKEJ+1,32:POKEJ+40
,32:POKEJ+41,32
9010 L=INT(RND(0)*20):K=INT(RND(0)*11)
9020 YY=L*2+K*80:XY=PEEK(YY+B)
9040 IFXY=32THEN9010
9050 FORI=550TO350STEP-1:SOUND1,I,1:NEXT
9060 R1=L:R=L:RETURN
10000 DATA160,0,185,0,208,153,0,60,185,0
,209,153,0,61,185,0
10010 DATA210,153,0,62,185,0,211,153,0,6
3,24,136,208,228,96
10020 DATA55,255,255,255,255,255,255,255
,0,60,36,36,60,36,36,0
10030 DATA0,56,36,36,56,36,56,0,0,60,32,
32,32,32,60,0
10040 DATA0,56,36,36,36,36,56,0,0,60,32,
32,56,32,60,0
10050 DATA0,60,32,32,56,32,32,0,0,60,32,
32,44,36,60,0
10060 DATA0,36,36,36,60,36,36,0,0,56,16,
16,16,16,56,0
10070 DATA0,60,8,8,8,8,48,0,0,36,40,48,4
8,40,36,0
10080 DATA0,32,32,32,32,32,56,0,0,66,102
,90,66,66,66,0
10090 DATA0,66,98,82,74,70,66,0,0,60,36,
36,36,36,60,0
10100 DATA0,60,36,36,60,32,32,0,0,126,66
,66,74,70,126,0
10110 DATA0,60,36,56,48,40,36,0,0,60,32,
32,60,4,60,0
10120 DATA0,56,16,16,16,16,16,0,0,36,36,
36,36,36,60,0
10130 DATA0,68,68,40,40,16,16,0,0,68,68,
84,84,40,40,0
10140 DATA0,40,40,16,16,40,40,0,0,34,34,
28,8,8,8,0
10150 DATA0,60,4,8,16,32,60,0,0,1,3,7,15
,7,3,1
10160 DATA128,128,128,128,128,128,128,12
8,128,128,128,128,128,128,128,128,12
10170 DATA63,80,212,80,76,3,4,8,240,40,1
72,40,200,0,128
10180 DATA72,0,0,0,0,0,0,0,0,7,8,10,8,8,
11,72,39,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10190 DATA224,16,80,16,16,208,18,228,17,
15,3,3,3,3,2
10200 DATA12,136,240,192,192,192,192,192,64,
48,7,8,10,16,17,20
10210 DATA19,8,224,16,80,8,136,40,200,16
,196,243,15,3,3,12,240
10220 DATA192,35,207,240,192,192,48,15,3
,0,0,0,0,31,31
10230 DATA63,63,0,0,0,0,254,254,250,250,
63,127,127,255,255

```

```
10240 DATA128,128,255,244,244,232,232,20  
8,80,96,224,3,4,2,1,7  
10250 DATA31,63,63,196,56,0,128,224,248,  
252,252  
10260 DATA0,60,36,36,36,36,60,0,0,8,24,8  
,8,8,28,8  
10270 DATA0,60,4,4,60,32,60,0,0,60,4,4,2  
8,4,60,0  
10280 DATA0,32,40,40,60,8,8,0,0,60,32,32  
,60,4,60,0  
10290 DATA0,60,32,32,60,36,60,0,0,60,4,4  
,8,8,8,0  
10300 DATA0,60,36,36,60,36,60,0,0,60,36,  
36,60,4,4,0  
10310 DATA63,63,63,63,63,31,15,7,252,252  
,252,252,252,248,240,224  
10320 DATA6,60,64,126,2,126,64,126  
11000 DATA596,8,704,7,1023,1,704,8,739,8  
,770,8,704,8,770,8,739,8  
11010 DATA596,8,704,7,1023,1,704,8,739,8  
,770,8,704,8,685,16  
11020 DATA704,8,1023,1,704,7,739,8,770,8  
,784,8,770,8  
11030 DATA739,8,704,8,685,8,596,8,643,8,  
685,8,704,7  
11040 DATA1023,1,704,16,643,8,685,8,643,  
8,596,8,643,8,685,8  
11050 DATA704,8,643,8,596,8,643,8,596,8,  
544,8,516,8  
11060 DATA596,16,643,8,685,8,643,8,596,8  
,643,8,685,8,704,8  
11070 DATA643,8,596,8,704,8,685,8,739,8,  
704,7,1023,1  
11080 DATA704,16,1023,1,0,0  
12000 DATA596,8,571,8,596,8,643,8,596,16  
,810,8,798,8,810,8  
12010 DATA834,8,810,24,596,8,1023,1,596,  
12,1023,1  
12020 DATA596,8,643,8,685,16,704,16,1023  
,1,0,0  
13000 DATA596,12,704,24,1023,1,704,11,10  
23,1,704,11  
13010 DATA685,12,643,12,685,12,704,12,68  
5,24  
13020 DATA596,12,704,24,1023,1,704,11,10  
23,1,704,11  
13030 DATA685,12,643,12,685,12,704,12,64  
3,24  
13040 DATA770,12,810,12,784,12,770,24,68  
5,12,739,12,704,12,685,12  
13050 DATA704,12,685,12,643,12,596,12,57  
1,12  
13060 DATA596,12,571,12,516,24,1023,1,0,  
0  
60000 POKE65298,4:POKE65299,208:PRINT" {C  
LR}":END
```

# MINOTAURO



Ecco un gioco per chi è bravo in matematica. Non ci vuole una laurea in ingegneria, ma è bene sapere che cos'è il minimo comune multiplo per riuscire più facilmente a trovare il numero al momento buono. È un gioco che insegna a riflettere e ad effettuare una mossa dopo un ponderato esame della situazione.

Certo ricorderete chi era il Minotauro. Era un favoloso mostro cretese con il corpo di uomo e la testa di toro. Questo mostro, appena nato fu chiuso in un labirinto e ogni nove anni sette ragazze ateniesi dovevano essergli offerte in pasto. Voi siete una di queste, ma riuscirete a sfuggire alla morte se, col-

```
20 CLR
30 SCNCLR:VOL8:COLOR1,1,3
40 SC=3072:CO=2048:COLOR0,7,4:COLOR4,6,4
: C=0:R=0:PO=SC+(R*40)+C:BE=SC+130
50 PRINT" {WHITE} ";
60 FORI=1TO24:RR$=RR$+"{CUR.GIU}":NEXT
70 FORI=1TO40:CC$=CC$+"{CUR.DES}":NEXT
80 FORI=1TO36:CL$=CL$+":NEXT
90 H$="123456789?"+CHR$(24):DIMCL$(10)
100 FORI=SCTOSC+39:POKEI,160:NEXT
110 FORI=SC+(24*40)TOSCI(24*40)+39:POKEI
,160:NEXT
120 FORI=SCTOSC+(24*40)STEP40:POKEI,160:
NEXT
130 FORI=SC+39TOSCI(24*40)+39STEP40:POKE
I,160:NEXT
140 PRINT" {HOME} {RVS ON} {11 SPC} M I N O
T A U R O {11 SPC}"
150 FORI=SC+130TOSCI+850STEP80
160 FORJ=ITOJ+18STEP2
170 Q=INT(RND(1)*12):IFQ=0THEN170
180 A=ASC(MID$(H$,Q,1))
190 POKEJ,A:NEXT:NEXT
200 NU=INT(RND(1)*100):IFNU=0THEN200
210 NU$=STR$(NU):RA=INT(RND(1)*3):IFRA=0
THENGOTO210
220 IFNU<10THENNU$="0"+NU$
230 IFRA=1THENCL$(1)="LA PRIMA CIFRA E'
"+MID$(NU$,2,1)
240 IFRA=2THENCL$(1)="LA SECONDA CIFRA E'
"+MID$(NU$,3,1)
250 CN=2:FORI=2TONU-1
260 A=NU/I:B=INT(A):IFA<>BTHEN290
270 IFCN=7THEN300
280 CL$(CN)="UN FATTORE DEL NUMERO E' "+STR$(A):CN=CN+1
290 NEXT
300 IFNU/2=INT(NU/2)THENCL$(CN)="IL NUME
RO E' PARI"
310 IFNU/2<>INT(NU/2)THENCL$(CN)="IL NUM
ERO E' DISPARI"
320 GB=VAL(MID$(NU$,3,1)):FORI=2TO9:A=GB
/I:IFA=INT(GB/I)THENGOSUB1060:GOTO34
0
330 NEXT
340 GB=VAL(MID$(NU$,2,1)):FORI=2TO9:A=GB
/I:IFA=INT(GB/I)THENGOSUB1070:GOTO36
0
350 NEXT
```

```

360 SD=VAL(MID$(NU$,2,1)):IFSD/2=INT(SD/
2)THENCL$(7)="LA PRIMA CIFRA E' PARI
"
370 IFSD/2<>INT(SD/2)THENCL$(7)="LA PRIM
A CIFRA E' DISPARI"
380 SD=VAL(MID$(NU$,3,1)):IFSD/2=INT(SD/
2)THENCL$(8)="LA SECONDA CIFRA E' PA
RI"
390 IFSD/2<>INT(SD/2)THENCL$(8)="LA SECO
NDA CIFRA E' DISPARI"
400 FORI=1TO9:IFI*I=NUTHENCL$(9)="IL NUM
ERO E' UN QUADRATO PERFETTO"
410 NEXT
420 HO=BE+10:POKEHO,160
430 C1=6:R1=6:MA=BE+(R1*40)+C1:VE=PEEK(M
A):POKEMA,13
440 C=10:R=18:PO=BE+(R*40)+C:VA=PEEK(PO)
:POKEPO,209
450 A=PEEK(198):POKEMA,13:IFA=64THEN550
460 IFA=62THENGOSUB560
470 IFA=12THENGOSUB620
480 IFA=33THENGOSUB680
490 IFA=41THENGOSUB740
500 IFA=22THEN1040
510 GOSUB850:SOUND2,15,12:SOUND1,23,23
520 PRINT" {HOME}";LEFT$(RR$,2);LEFT$(CC$,
,2);CL$;
530 TT=TT+CU
540 PRINT" {HOME}";LEFT$(RR$,23);LEFT$(CC
$,7);"{RVS ON}ULTIMO:{RVS OFF}";CU;"{6
SPC}{RVS ON}TOTALE:{RVS OFF}";TT;
550 CU=0:POKEMA,141:GOTO450
560 IFR=0THENRETURN
570 R=R-2:PE=PO:PO=BE+(R*40)+C:DA=PEEK(P
O):IFDA=32THENR=R+2:PO=BE+(R*40)+C:R
ETURN
580 IFDA=13THEN920
590 GOSUB800
600 POKEPE,VA:FL=PEEK(PE):CU=VAL(CHR$(FL
)):POKEPE,32:VA=PEEK(PO)
610 POKEPO,209:RETURN
620 IFR=18THENRETURN
630 R=R+2:PE=PO:PO=BE+(R*40)+C:DA=PEEK(P
O):IFDA=32THENR=R-2:PO=BE+(R*40)+C:R
ETURN
640 IFDA=13THEN920
650 GOSUB800
660 POKEPE,VA:FL=PEEK(PE):CU=VAL(CHR$(FL
)):POKEPE,32
670 VA=PEEK(PO):POKEPO,209:RETURN
680 IFC=0THENRETURN
690 C=C-2:PE=PO:PO=BE+(R*40)+C:DA=PEEK(P
O):IFDA=32THENC=C+2:PO=BE+(R*40)+C:R
ETURN

```

vostro ingegno, supererete la prova.

Scopo del gioco è indovinare un numero compreso tra 0 e 99, ottenendo nel contempo un buon punteggio. Per riusciri dovete muovere una pedina in una scacchiera composta da numeri (0-9), da X e da punti di domanda. Sulla scacchiera si trova anche il Minotauro, dal quale dovete guardarvi. Se passate un numero, questo viene rimosso e sommato al punteggio, ma attenzione: nel caso in cui esso sia maggiore di 5, il Minotauro fa un passo verso di voi e, se vi raggiunge, il gioco termina con la vostra sconfitta. Se passate su una X, in cima allo schermo appare per breve tempo

un'informazione riguardante il numero da indovinare. Se infine passate su un punto interrogativo, al punteggio viene aggiunto un numero causale.

Ricordatevi che non potete passare sugli spazi vuoti lasciati dai numeri rimossi. Per muovere la pedina usate i tasti I (sinistra), P (destra), Q (su) Z (giù); se vi trovate circondato da spazi, premete T per arrendersi. Quando pensate di aver indovinato il numero, spostate la pedina sul quadratino che si trova nella parte alta della scacchiera.

*Tratto da Paper Soft*

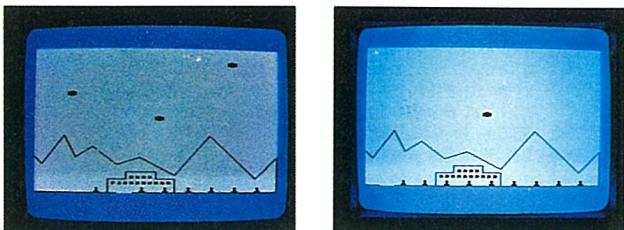
*N. 16/85*

```

700 IFDA=13THEN920
710 GOSUB800
720 POKEPE,VA:FL=PEEK(PE):CU=VAL(CHR$(FL
()):POKEPE,32
730 VA=PEEK(PO):POKEPO,209:RETURN
740 IFC=18THENRETURN
750 C=C+2:PE=PO:PO=BE+(R*40)+C:DA=PEEK(P
O):IFDA=32THENC=C-2:PO=BE+(R*40)+C:R
ETURN
760 IFDA=13THEN920
770 GOSUB800
780 POKEPE,VA:FL=PEEK(PE):CU=VAL(CHR$(FL
()):POKEPE,32
790 VA=PEEK(PO):POKEPO,209:RETURN
800 IFDA=63THENCU=INT(RND(1)*10)
810 FU=INT(RND(1)*9):DI=(40-LEN(CL$(FU))
)/2
820 IFDA=24THENPRINT" {HOME} ";LEFT$(CC$,D
I);LEFT$(RR$,2);CL$(FU):;GOSUB1050
830 IFDA=160THENGOSUB1000
840 RETURN
850 IFCU<6THENRETURN
860 IFC1>CTHENC1=C1-2
870 IFC1<CTHENC1=C1+2
880 IFR1>RTHENR1=R1-2
890 IFR1<RTHENR1=R1+2
900 POKEMA,VE:MA=BE+(R1*40)+C1:IFPEEK(MA
)=209THEN920
910 VE=PEEK(MA):POKEMA,13:RETURN
920 PRINT" {CLR} ";LEFT$(RR$,10);" IL MINOT
AURO TI HA MANGIATO!"
930 PRINT" {HOME} ";LEFT$(RR$,13);" IL NUME
RO ERA";NU;
940 PRINT:PRINT
950 PRINT" VUOI GIOCARE ANCORA (S/N)?"
960 GETA$:IFA$=""THEN960
970 IFA$="S"THEN20
980 IFA$="N"THENEND
990 GOTO960
1000 FORI=1TO10:GETA$:NEXT
1005 PRINT" {CLR} ";LEFT$(RR$,2);LEFT$(RR$
,3);;"QUAL'E' IL NUMERO":;INPUTVT
1010 IFVT<>NUTHENPRINT:PRINT"SBAGLIATO!
IL NUMERO ERA";NU:GOTO940
1020 PRINT" BRAVISSIMO!!{2 SPC}HAI BATTUT
O IL MINOTAURO!"
1025 PRINT" {2 CUR.GIU} IL TUO PUNTEGGIO E
' STATO";TT
1030 GOTO940
1040 PRINT" {CLR} ";:GOTO930
1050 FORI=1TO1500:NEXT:RETURN
1060 CL$(6)="UN FATTORE DELLA SECONDA CI
FRA E'" +STR$(I):RETURN
1070 CL$(5)="UN FATTORE DELLA PRIMA CIFR
A E'" +STR$(I):RETURN

```

# DIFESA



```
10 GRAPHIC 1,1 : SCALE 0 : VOL 8
20 FOR I=0 TO 360 STEP 180
30 CIRCLE 1,100,100,6,6,,,I,120
40 NEXT I
50 BOX 1,0,7,6,10,,1 : BOX 1,2,2,4,6,,1
60 BOX 1,50,50,60,54,,1 : BOX 1,53,49,57
,55
70 SSHAPE S$,0,0,6,10 : SSHAPE C$,20,0,4
0,20 : SSHAPE A$,49,49,61,55
80 SSHAPE M$,92,94,106,106 : GSHPATE C$,0
,0 : GSHPATE C$,50,49 : GSHPATE C$,94,9
4
90 FOR I=20 TO 300 STEP 30
100 GSHPATE S$,I,190
110 NEXT I
120 X=RND(-TI) : Y=RND(-TI)
130 X=RND(1)*310 : Y=RND(1)*100 : AC=AC+
1 : IF AC=11 THEN 410
140 G=INT(TI/100)
145 FOR J=13 TO 22 : CHAR 1,J,23,CHR$(19
0) : NEXT J
146 FOR J=16 TO 19 : CHAR 1,J,22,CHR$(19
0) : NEXT J
150 DRAW 1,0,150 : RESTORE 430 : DO
160 READ E,F : DRAW TO E,F
170 LOOP UNTIL E=0
180 GSHPATE A$,X,Y : SOUND 1,1008,8
190 GET G$ : IF INT(TI/100)>G+5 THEN 130
200 IF NOT(INT(TI/100)=G+4) THEN 240
210 DRAW 1,X+6,Y+7 TO AC*30-7,199 : DRAW
0,X+6,Y+7 TO AC*30-7,199
220 SOUND 3,900,20 : GSHPATE C$,AC*30-10,
189
230 IF CC(AC)<>1 THEN CC(AC)=1 : PD=PD+1
240 IF G$=CHR$(157) THEN K=K-4
250 IF G$=CHR$(29) THEN K=K+4
260 IF G$=CHR$(145) THEN K=0
270 IF G$<"0" OR G$>"9" THEN 390
```

All'inizio del gioco, su un paesaggio montuoso schematizzato, vi sono dieci postazioni contraeree predisposte per colpire le invasioni di astronavi nemiche. Da queste postazioni si può far fuoco sul nemico premendo i tasti numerici (da 1 a 0). Il tiro può essere aggiustato agendo sui tasti con le frecce a sinistra e a destra. Per raddrizzare immediatamente il tiro, pigiare il tasto con la freccia verso l'alto.

Le astronavi si presentano una alla volta e si muovono sempre verso il centro dello schermo. Possono trovarsi a diversa altezza, ma fortunatamente i cannoni sparano automaticamente alla quota giusta. Appare un'astronave ogni cinque secondi circa e al quarto secondo questa distruggerà un cannone se non sarà stata colpita nel frattempo. Dopo la decima astronave il gioco finisce e viene visualizzato il totale di astronavi distrutte e di postazione colpite. Il tutto è

condito da un'opportuna dose di suoni e rumori spaziali.

Il programma è stato scritto interamente in BASIC, senza alcun ricorso ad istruzioni come PEEK e POKE che richiederebbero conoscenze più approfondite del funzionamento della macchina. È un buon esercizio sulle istruzioni grafiche del C16, anche se ci si è limitati al bianco e nero per avere più risoluzione sullo schermo. Non sarà però difficile apportare qualche variazione in modo da poterlo usare in modo grafica multicolore.

*Tratto da BIT N. 60/Aprile 1985.*

```

280 V=VAL(G$) : IF V=0 THEN V=10
290 IF CC(V)=1 THEN '390
300 DRAW 1,V*30-7,189 TO V*30-7+K,Y
310 DRAW 0,V*30-7,189 TO V*30-7+K,Y
320 FOR B=1023 TO 993 STEP -2
330 SOUND 1,B,1 : SOUND 2,B-50,1
340 NEXT B : W=V*30-7+K
350 IF NOT(W>X+1 AND W<X+11) THEN 400
360 GSHAPE M$,X-2,Y : AD=AD+1
370 FOR B=900 TO 100 STEP -15 : SOUND 1,
    B,1 : SOUND 2,B-100,1 : NEXT B
380 GSHAPE C$,X,Y : GOTO 130
390 IF X<160 THEN X=X+1 : ELSE X=X-1
400 GOTO 180
410 GRAPHIC 0 : SCNCLR : PRINT : PRINT "
    ASTRONAVI DISTRUTTE:";AD
420 PRINT " POSTAZIONI DISTRUTTE:";PD
430 DATA 10,160,40,120,55,150,78,135,110
    ,160,140,150,185,175,230,120,290,180
    ,319,150
440 DATA 319,199,98,199,98,180,122,180,1
    22,170,161,170,161,180,185,180,185,1
    99,0,199

```

## GRAF5



```

0 REM GRAF5
10 COLOR0,1:COLOR1,7,5:COLOR4,1
15 PRINTCHR$(142)CHR$(8)
20 POKE56,56:POKE55,0:CLR
30 US$=CHR$(147)+"{10 SPC}PREMI F1 PER U
SCIRE"
40 KEY1,CHR$(133)
100 PRINTCHR$(147)
110 PRINT"OPZIONI :"::PRINT:PRINT
120 PRINT"1 CREA CARATTERE":PRINT
130 PRINT"2 MEMORIZZA CARATTERE":PRINT
140 PRINT"3 CORREGGE CARATTERE":PRINT
150 PRINT"4 MOSTRA CARATTERI":PRINT
160 PRINT"5 SALVA SET DI CARATTERI":PRIN
T
170 PRINT"6 CARICA SET DI CARATTERI":PRI
NT
180 PRINT"7 FINE"
190 GETA$:IFVAL(A$)=0THEN190
195 I=VAL(A$)

```

```

200 ONIGOSUB1000,2000,3000,4000,5000,600
    0,7000
210 GOTO100
1000 PRINTUS$
1010 FORI=9TO16:CHAR1,16,I,"++++++":NE
    XT
1060 PC=2424:XC=0:YC=0
1070 POKEPC,PEEK(PC)+128
1080 GETKEYA$
1090 A=ASC(A$):SP=0
1100 IFA=29ANDXC<7THENXC=XC+1:PC=PC+1:SP
    =1
1110 IFA=157ANDXC>0THENXC=XC-1:PC=PC-1:S
    P=-1
1120 IFA=17ANDYC<7THENYC=YC+1:PC=PC+40:S
    P=40
1130 IFA=145ANDYC>0THENYC=YC-1:PC=PC-40:
    SP=-40
1140 IFA=32THENPOKEPC+1024,81
1150 IFA=20THENPOKEPC+1024,43
1160 POKEPC-SP,PEEK(PC-SP)-128
1170 IFA<>133THEN1070
1180 FORI=0TO7
1190 BY(I)=0
1200 FORJ=0TO7
1210 BY(I)=BY(I)-2+J*(PEEK(3448+7-J+40
    *I)=81)
1220 NEXTJ:NEXTI
1230 RETURN
2000 PRINTCHR$(147)
2010 PRINT"1 NORMALE":PRINT
2020 PRINT"2 REVERSO":PRINT
2030 PRINT"3 SIMMETRIA VERTICALE":PRINT
2040 PRINT"4 SIMMETRIA ORIZZONTALE":PRIN
    T
2050 PRINT"5 RUOTATO DI 90 GRADI ";
2055 PRINT"IN SENSO ORARIO":PRINT
2060 GETKEYA$
2070 A=VAL(A$):IFA=0ORA>5THEN2060
2080 INPUT"CARATTERE NUMERO ";NC%
2090 IFNC%<255ORN%<0THEN2080
2100 ONAGOSUB2200,2300,2400,2500,2600
2110 FORI=0TO7:POKE14336+8*NC%+I,BY(I):N
    EXT
2120 RETURN
2200 RETURN
2300 FORI=0TO7:BY(I)=255-BY(I):NEXT
2310 RETURN
2400 FORI=0TO7
2410 FORJ=0TO3
2420 BD=(BY(I)AND2↑J)/2↑J:BY(I)=BY(I)
    )-2↑J*BD
2430 BS=(BY(I)AND2↑(7-J))/2↑(7-J)
2435 BY(I)=BY(I)-2↑(7-J)*BS

```

Programmare nuovi caratteri con il Commodore 16 è facile, ma non molto immediato: è difficile cioè "vedere" che 24, 56, 103, 102, 103, 56, 24, 0 rappresentano un simbolo grafico. Sarebbe molto più comodo se si potesse disegnare direttamente il carattere sullo schermo e farlo memorizzare senza tanti calcoli, PEEK e POKE. Il programma GRAF5 fa precisamente questo. È commentato come al solito e puoi quindi eliminare facilmente certe parti che non ti interessano o aggiungerne altre per renderlo più adatto ai tuoi scopi.

All'inizio del programma si presenta sullo schermo il menu principale nel quale sono elencate le seguenti opzioni:

1. Crea carattere
2. Memorizza carattere
3. Corregge carattere
4. Mostra caratteri
5. Salva set di caratteri
6. Carica set di caratteri
7. Fine

Siccome il programma permette di crearsi un proprio set di caratteri, all'inizio si dovrà scegliere l'opzione 1 (Crea carattere). Premendo quindi il tasto [1], si presenta una griglia di crocette che rappresenta lo spazio a disposizione per la creazione del carattere. Le crocette delimitano dei quadratini bianchi, che potranno essere anneriti premendo la barra dello spazio. Spostando quindi il cursore e premendo la barra potremo creare

il nostro disegno. Se si vuole cancellare un punto, premere il tasto [DEL]. Per tornare al menu, premere [F1]. Dopo la creazione, il carattere deve essere memorizzato (opzione 2). Si presenta un nuovo menu dal quale potremo scegliere se memorizzarlo normale, inverso, a simmetria verticale, a simmetria orizzontale, oppure ruotato di 90 gradi in senso orario. Effettuata la scelta, occorre fornire il D/CODICE del carattere per la sua memorizzazione.

Si torna poi automaticamente al menu principale.

Se ora si vuole vedere il carattere come si presenta nella realtà, si sceglie l'opzione 4 e si preme il tasto del carattere in questione. Si torna al menu principale dove, se il carattere non ci soddisfa, sceglieremo l'opzione 3 (Corregge carattere) per effettuare le necessarie modifiche. Anche qui, alla richiesta "Carattere da correggere?" bisogna fornire il D/CODE (che per la A maiuscola è 1, ad esempio). Effettuate le correzioni si torna al menu con [F1] e,

```

2440 BY(I)=BY(I)+2+J*BS:BY(I)=BY(I)+2
        +(7-J)*BD
2450 NEXTJ,I
2460 RETURN
2500 FORI=0TO3
2510 T=BY(I)
2520 BY(I)=BY(7-I)
2530 BY(7-I)=T
2540 NEXTI
2550 RETURN
2600 FORI=0TO7
2610 B2(I)=BY(I):BY(I)=0
2620 NEXTI
2630 FORI=0TO7
2640 FORJ=0TO7
2645 EX=(B2(I)AND2+(7-J))/2+(7-J)
2650 BY(J)=BY(J)OR(2+(EX*I)*-(EX<>0))
2660 NEXTJ,I
2670 RETURN
3000 PRINTCHR$(147)
3010 INPUT"CARATTERE DA CORREGGERE ";NC%
3020 IFNC%>2550RN%<OTHEN3010
3030 PRINTUS$
3040 FORI=1TO8:PRINTCHR$(17);:NEXTI
3050 FORI=0TO7
3060 FORJ=1TO16:PRINTCHR$(32);:NEXT
3070 FORJ=0TO7
3080 IFPEEK(14336+8*NC%+I)AND2+(7-J)TH
        ENSI=-1
3085 IF SITHENPRINTCHR$(209);:SI=0:GOTO31
        0
3090 PRINTCHR$(43);
3100 NEXTJ:PRINT:NEXTI
3110 GOTO1060
4000 PRINTCHR$(147)"PREMI F1 PER TORNARE
        "
4005 PRINTCHR$(17)"PREMI I TASTI CORRISP
        ONDENTI"
4006 PRINT"AI CARATTERI CHE VUOI VEDERE"
4010 FORI=1TO2000:NEXTI
4020 PRINTCHR$(147);
4030 POKE65298,PEEK(65298)AND251
4035 POKE65299,(PEEK(65299)AND3)+56
4040 GETKEYA$
4050IFA$<>CHR$(133)THENPRINTA$;:GOTO404
        0
4060 POKE65298,PEEK(65298)OR4
4070 POKE65299,(PEEK(65299)AND3)+208
4080 COLOR1,7,5:RETURN
5000 PRINTCHR$(147)
5010 PRINT"DISCO O NASTRO ?"
5015 GETDV$:IF DV$<>"N"ANDDV$<>"D"THEN501
        5
5020 PRINT
5030 INPUT"SET NUMERO ";NS%

```

```

5040 PRINT
5050 PRINT"FINO A CHE CARATTERE{SH SPC}V
UOI SALVARE ";
5055 INPUTNC%
5060 IFNC%>255THEN5040
5070 IFDV$="N"THEN5500
5080 OPEN1,8,2,"@:SET #"+STR$(NS%)+",S,W"
5082 PRINT:PRINTD$#
5085 IFDSTHENFORI=1TO2000:NEXT:CLOSE1:RE
TURN
5090 PRINT#1,CHR$(NC%);:FORI=OTO(NC%+1)*
8-1
5100 PRINT#1,CHR$(PEEK(14336+I));
5110 NEXTI
5120 CLOSE1
5130 RETURN
5500 OPEN1,1,1,"SET #"+STR$(NS%)
5510 PRINT#1,CHR$(NC%);:FORI=OTO(NC%+1)*
8-1
5520 PRINT#1,CHR$(PEEK(14336+I));
5530 NEXTI
5540 CLOSE1
5550 RETURN
6000 PRINTCHR$(147)
6010 PRINT"DISCO O NASTRO ?"
6015 GETDV$:IFDV$<>"N"ANDDV$<>"D"THEN601
5
6020 PRINT
6030 INPUT"SET NUMERO ";NS%
6070 IFDV$="N"THEN5000
6080 OPEN1,8,2,"SET #"+STR$(NS%)+",S,R"
6082 PRINT:PRINTD$#
6085 IFDSTHENFORI=1TO2000:NEXT:CLOSE1:RE
TURN
6090 GET#1,A$:NC%=ASC(A$):FORI=OTO(NC%+1
)*8-1
6100 GET#1,A$:POKE14336+I,ASC(A$+CHR$(0)
)
6110 NEXTI
6120 CLOSE1
6130 RETURN
6500 OPEN1,1,0,"SET #"+STR$(NS%)
6510 GET#1,A$:NC%=ASC(A$):FORI=OTO(NC%+1
)*8-1
6520 GET#1,A$:POKE14336+I,ASC(A$+CHR$(0)
)
6530 NEXTI
6540 CLOSE1
6550 RETURN
7000 PRINTCHR$(17)"SICURO ?"
7010 GETKEYA$
7020 IF A$="S"THENSYS32768
7030 RETURN

```

prima di poter vedere il carattere, occorre memorizzarlo con l'opzione 2.

Le opzioni 5 e 6 servono per archiviare o leggere da disco o nastro il set di caratteri così creato. Dopo la scelta della periferica di memorizzazione di massa, si deve dare il numero del set, per un successivo riferimento. Dopodiché il set viene caricato in memoria, o archiviato, a seconda dell'opzione.

L'ultima opzione (7. Fine) va premuta solo quando si vuole uscire dal programma e si è già salvato il set di caratteri creato. Se si risponde "S" (si) alla prudenziale domanda "Sicuro?", il programma viene cancellato dalla memoria.

*Tratto dal libro Commodore 16 sempre di più.*

Non perdete il prossimo numero di Jackson Soft Compilation. Lo troverete in edicola in **Gennaio**



GRUPPO EDITORIALE  
**JACKSON**  
DIVISIONE LIBRI

# Le strenne firmate Jackson



## COMPUTERGRAPHIA

Joan Scott

In 176 meravigliose e coloratissime pagine, uno splendido viaggio attraverso le immagini elaborate con le tecniche più avanzate di computer-graphics.

Cod. 802P Lire 40.000

## COFANETTI SPEEDY COMPUTER

L'informatica attraverso i testi e le immagini studiate per i bambini può diventare facile anche per ... mamma e papa.

Cod. CU001 Lire 45.000

Cod. CU002 Lire 45.000

## COMPUTER IMAGE

Mauro Salvemini

Chi è ancora convinto che il computer limiti le possibilità creative dell'uomo, può scorrere nel libro, le splendide immagini di computer-art a colori e ... convincersi del contrario.

Cod. CI231 Lire 40.000

## ROMANZO ROSA CON IL C64

Marco Bucceri Francesco Davini Stefania Deambrogi

Sei un tipo romantico? Ti piacciono i romanzi?

Il computer, attraverso un simpatico programma scritto per Commodore 64, collabora con te e con ... nella costruzione di un Vostro "Romanzo rosa".

Con floppy disk.

Cod. CC230 Lire 40.000

## IMPARA IL BRIDGE CON IL COMPUTER

Claudio Trinchillo

Imparare il bridge con l'aiuto del computer diventa un piacevole passatempo. Un programma interattivo elaborato su IBM e su C 64 ti conduce passo passo a diventare ... quasi un esperto di bridge. Poi con un po' di applicazione ...

Con floppy disk per C 64

Cod. CC229 Lire 50.000

Con floppy disk per IBM

Cod. CC239 Lire 50.000



**Puoi trovare le strenne Jackson  
nelle migliori librerie**