

# COMPUTER GAMES & UTILITIES

RACCOLTA MENSILE  
PER HOME COMPUTER  
CON CASSETTA PROGRAMMI

ANNO 2  
L. 7.500  
N. 8

C16 PLUS 4

SPECTRUM

## COMMODORE 16 PLUS 4

SUPER CANOA  
GOAL!  
BIN-ESA-DEC-TURNER  
LA BISCA N. 2  
IL TUO MAGAZZINO  
AGENDA  
L'ORA ESATTA

## SPECTRUM

TEST N° 2  
KARATEKA  
CITTA' FANTASMA  
TOTOSISTEMI  
TOOLKIT  
AGENDA TELEFONICA  
DUELLO MORTALE  
VII LEGIO

# SOMMARIO

DESCRIZIONI PROGRAMMI COMMODORE C16 e PLUS 4	pag.	3
DESCRIZIONE PROGRAMMI SPECTRUM .....	pag.	5-6-7
HARDMANIA PROGRAMMATORE DI EPROM .....	pag.	8-9-10
LA RECENSIONE DEL MESE .....	pag.	11-12
DIDATTICO .....	pag.	13-14-15

---

## EDITRICE SOFTWELL s.r.l.

*Direttore*  
**LOREDANA SALERNO**

*Fotocomposizione:* ARGILLA MARIO - Via S. Cristoforo 27/C - Brugherio (Mi)

*Stampa:* LITO 3 - Via Brunelleschi 26 - Cologno M. (Mi)

*Distribuzione:* EUROSTAMPA s.r.l.  
C.so Vittorio Emanuele II°, 111 - 10128 Torino

### COMMODORE, SPECTRUM E SINCLAIR - SONO MARCHI REGISTRATI

Copyright 1984 By Ed. Softwell srl, direzione, amministrazione, abbonamenti, pubblicità, redazione - V.le Brianza 26 - Tel. 039/880040 - Brugherio (Mi) - Una copia costa L. 7.500; ogni arretrato al prezzo di copertina; l'abbonamento annuo a 12 numeri L. 70.000, computer games & utilities è un periodico mensile registrato presso il tribunale di Monza n. 495, 7-12-84, pubblicità inferiore al 70% tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, articoli, cassette e programmi inviati non sono restituiti se non su pecifica richiesta scritta anche se non pubblicati, direttore responsabile: Loredana Salerno. Rights Reserved everywhere.

# DESCRIZIONI PROGRAMMI COMMODORE C 16 E PLUS 4

## **SUPER CANOA**

Ecco il primo dei due giochi "Sportivi" di questo numero.

Si tratta di una fantastica gara di abilità nella guida di una "Canoa" lungo le rapide di un fiume.

Durante il percorso, devi superare il maggior numero di porte e di ostacoli nel minor tempo possibile... Buona fortuna!! I tasti per muoversi sono:

"Z" = sinistra

"X" = destra

";" = avanti veloce

"/" = indietro

## **GOAL I**

ATTENZIONE dopo aver dato il load per caricare all'apparire del "READY" digitare per far partire il programma SYS 15895 (ret.).

Eccoci ad uno dei migliori giochi "Sportivi" per il C16/Plus 4.

"GOAL!", è una vera e propria partita di calcio, il tutto in uno scenario graficamente reale, con il pubblico, le tribune, il tabellone, ecc. ecc. in soli 16 K di memoria!

Puoi giocare da solo contro il Computer o in due giocatori.

Premi "A" o "B" per 1 o 2 giocatori.

Usa un Joy, o due a seconda della scelta. Puoi usare anche la tastiera:

"Z" = avanti

"X" = indietro

;" = destra

"/" = sinistra

"spazio" = per calciare

## **BIN-ESA-DEC-TURNER**

Una volta caricato e fatto girare, questo programma ti dà la possibilità di trasformare, con la sola battitura, il numero desiderato da:

Binario a Decimale

Decimale a Binario

Esadecimale a Decimale

Decimale a Esadecimale

Esadecimale a Binario

Binario a Esadecimale

Ricordati che l'uso dei numeri nei vari sistemi che ti propone il programma è essenziale per l'uso e la programmazione del tuo Computer... Buon lavoro!!!

## **LA BISCA n. 2**

Dopo la "Bisca" delle carte, precedentemente pubblicato, ecco ora cari amici la "Bisca" dei dadi per tutti gli appassionati del "Gioco d'azzardo".

Segui le istruzioni da video e prova a vincere questa appassionante sfida ma ti avverto sarà molto DIFFICILE!!

## **IL TUO MAGAZZINO**

Con questo programma potrai gestire in modo perfetto e funzionale il tuo magazzino o le tue eventuali scorte di casa.

## **AGENDA**

Ecco per voi, sul vostro Computer una vera e propria agenda indirizzi, dove potrai memorizzare su nastro, Nomi Indirizzi e Città.

## **L'ORA ESATTA**

Questo ultimo programma vi offre la possibilità, di trasformare il vostro video, in un preciso orologio digitale...

L'"ORA ESATTA", vi è offerta dai vostri... MAX & ALB.

## **ASTROLOGIA**

Scusandoci ancora per l'inconveniente, ripubblichiamo l'edizione, per gli utenti senza STAMPANTE, di ASTROLOGIA; precedentemente (n. AGOSTO) edito sulla nostra rivista. Buon divertimento... e grazie della FEDELTA'.

# **Super promozione per i nostri lettori**

**I primi quattro numeri  
di Computer Games & Utilities  
al prezzo speciale di L. 16.000**

Per la vostra richiesta spedire il vaglia o assegno a:

**Ed. SOFWELL S.r.l., VIALE BRIANZA, 26  
20047 BRUGHERIO - Tel. 039/880040**

# DESCRIZIONE PROGRAMMI SPECTRUM

## TEST N° 2

Dato il successo del primo test uscito sullo scorso numero ecco un nuovo divertente test da fare con gli amici.

Le poche istruzioni sono visualizzate all'inizio del programma.

Chiediamo ancora scusa alle lettrici del gentil sesso se il test è sempre tutto al maschile onestà nelle risposte è l'unica maniera di fare questi sest.

È inutile farli altrimenti, sapremo già il risultato. Ultima raccomandazione, ci sono una domanda solo per gli uomini e una solo per donne; A quella solo per uomini le donne premano lo zero e viceversa.

## KARATEKA

Ecco finalmente per Spectrum 48k una pregevolissima versione del Karatè da bar, dalla grafica veramente eccezionale che non finirà mai di stupirvi. Sei un novellino che vuole imparare questa entusiasmante arte marziale, e il tuo obiettivo è di raggiungere il 10 Dan di cintura nera, grado massimo. Con un kimono nero, una fascia in testa, ma soprattutto con mani e piedi di acciaio, dovrai sconfiggere il tuo avversario con il kimono grigio. Per ogni colpo portato a segno riceverai un punteggio a seconda del modo con cui lo hai portato a segno:

Colpo	Lunghezza colpo	Mezzo P.	Un punto
SGAMBETTO indietro	MEDIO-LUNGO	400	800
SGAMBETTO avanti	MEDIO-LUNGO	200	400
CALCIO BASSO	MEDIO	100	200
CALCIO ALTO avanti	MEDIO	400	800
CALCIO ALTO dietro	MEDIO	400	800
CALCIO MEDIO	LUNGO	100	200
CALCIO VOLANTE	LUNGO	500	1000
CALCIO CON GIRATA	MEDIO-LUNGO	500	1000
PUGNO ALTO	CORTO	400	800
PUGNO MEDIO	MEDIO-CORTO	300	600
PUGNO DA IN GINOCCHIO	MEDIO	400	800

Per ogni colpo può ricevere a 1 o mezzo punto, quindi; l'avversario (o tu nel peggiore dei casi) può essere sconfitto avendo 2 punti. Per sgominare il tuo nemico

hai 30 secondi; se riuscirai però a sconfiggerlo prima del termine avrai un bonus di 100 punti a secondo. Se invece al termine del tempo non avrai ancora vinto, deciderà il giudizio dell'arbitro della gara.

Giocherai con tre scenari di sfondo, in stile tipicamente orientale, dalla grafica veramente eccellente.

I comandi possono essere completamente ridefiniti.

## **CITTA' FANTASMA**

Questo bellissimo adventure (finalmente in italiano) è tutto per voi! La febbre dell'oro è finita da qualche decennio, e tu, esperto colo-boy, finisci in una cittadina abbandonata che, un tempo, era il centro commerciale dei cercatori d'oro. Il tuo compito è quello di recuperare i tesori (sono solo due...) che la città nasconde. per fare questo devi, per prima cosa, apprire uan sassaforte e poi raggiungere la miniera attraversando il deserto. La fine del gioco avviene nella piazza principale del paese (quella con la pompa dell'acqua) oppure con la tua tragica dipartita per lo spostamento delle 4 direzioni occorre inserire **NORD, SUD, OVEST, EST**, inserire più di due parole, naturalmente con sintassi corretta; per sapere di più sulle parole che puoi usare scrivi 'istruzioni'. Per sapere invece gli oggetti che stai portando scrivi 'inventario'.

## **TOTO SISTEMI**

L'ottimo sistema per realizzare i tuoi 13.

## **TOOL KIT**

Questo programma è molto ampio, in quanto è impossibile realizzarlo su carta.

## **AGENDA TELEFONICA**

Semplicissimo sistema di archivio di nomi e numeri telefonici.

Caricate il programa con load" " e vi apparirà il menù di base.

Se non avete mai inserito nomi battete (1) entrerete mnella parte inserimento. Vi sarà chiesto prima il nome e poi il numero di gonuno dei componenti della vostra agenda.

Una volta scritti i nomi e i numeri salvate l'agenda su un nastro e utilizzate quel programma e non quello sulla cassetta di C.G.P.U.

Se volete aggiungere dei nomi non premete (1) ma il tasto corrispondente, in caso contrario cancellereste tutti i nomi.

## **DUELLO MORTALE**

Sei un omino egiziano, con un cappello da sfinge, che deve giungere fino al tempio superando mostri, leoni, corvi ed altri uomini con le teste da animale dalla grafica veramente supermegagalattica. Tu hai come arma un bastone, come quasi tutti i tuoi avversari, con il quale puoi dare colpi in testa, sul torace e sulle gambe e sgominare quindi il tuo nemico. La forza di quest'ultimo e anche di te è indicata in basso da una serie di freccette, che diminuiranno di una per ogni colpo ricevuto. Inoltre dalla destra dello schermo arrivano ogni qualvolta delle frecce che tu devi schivare saltando o abbassandoti. Il movimento del tuo omino è forse più immediato con la tastiera che con il joystick.

Q	ALTO
A	BASSO
O	SINISTRA
P	DESTRA
BREAK	FIRE

Lo sfondo, formato da edifici egiziani e palme, è veramente ben curato, anche se non è all'altezza dei personaggi.

## **VII LEGIO**

Avventura e gioco di strategia nello spazio. Il programma è fornito di istruzioni da video. Un unico aiuto: i comandi che potete fornire alla vostra astranave sono visibili sullo schermo e vanno dati con le prime 2 lettere corrispondenti: es. voi volete atterrare: il comando sarà AT.

# **HARDMANIA**

## **PROGRAMMATORE DI EPROM PER SPECTRUM, C 16 E PLUS/4**

### **1. INTRODUZIONE**

Questo apparecchio vi permette di leggere o programmare delle Eprom parzialmente o completamente vuote. Il Kit contiene 5 schede per selezionare il tipo di Eprom che intendete usare. Le Eprom che si possono utilizzare con questo modello di programmatore sono le seguenti:

2716 - 2732 e 2732 A - 2764 - 27128 - 27256.

L'unità utilizza un'Interfaccia standard RS 232 alla velocità di 1200 Baud, la quale vi consente il collegamento con tutti i tipi di computer che abbiano questo tipo di Interfaccia (vedere collegamenti al punto 9).

Sul pannello frontale sono presenti 4 led che indicano le funzioni di: ON: alimentazione rete; FAILURE: è acceso se la verifica o il test danno esito negativo; READY: è acceso se la verifica o il test danno esito positivo; PROGRAM: è acceso durante la fase di programmazione.

Oltre ai 4 led sul pannello frontale è presente anche un pulsante di RESET che vi permette di interrompere l'operazione in corso e di predisporre l'unità a ricevere altri comandi.

Nel pannello posteriore sono presenti: l'interruttore di accensione, il cavo di alimentazione, il connettore RS 232. Nella parte superiore dell'unità sono presenti: un connettore su cui si inseriscono le schede che selezionano il tipo di Eprom; uno zoccolo TEXT TOOL su cui vanno inserite le varie Eprom (24 o 28 PIN).

### **2. COLLEGAMENTI DI ACCENSIONE**

Collegare il cavo RS 232 tra il computer e il Programmatore. Predisporre la velocità dell'Interfaccia RS 232 del computer alla velocità di 1200 Baud. Inserire la spina in una qualsiasi presa della rete. Assicurarsi che il programmatore sia spento e inserire sullo zoccolo TEXT TOOL la Eprom da utilizzare.

Inserire la scheda che riporta la stessa sigla della Eprom nel connettore siglato "Selettore di Eprom", accendere il programmatore tramite l'interruttore e assicurarsi che sia acceso solo il led "ON".

### **3. PULSANTE DI RESET**

Il pulsante di RESET permette di azzerare l'unità in qualsiasi momento, permettendo così di cambiare modo senza attendere la fine del lavoro in corso.

Esempio: se si è in modo List e si ferma il computer, l'unità si ferma ed attende che il computer sia di nuovo pronto a ricevere i dati. L'unico sistema per uscire dal modo List in questo caso è di premere il pulsante di RESET.

Prima di ogni comando è consigliabile premere il pulsante di RESET.

### **4. COMANDI**

Il modo di operare può essere selezionato trasmettendo un singolo carattere. Oltre ai caratteri esadecimali da 0 a 9 e da A ad F (Ascii), l'unità riconosce anche i seguenti: T, V, L, P, ed X che possono essere sia maiuscoli che minuscoli.

La sintassi dei vari comandi è la seguente:



Note:

L/F = LINE/FEED (10 decimale - ØA esadecimale).

C/R = CARRIAGE/RETURN (13 decimale - ØD esadecim.).

s = Qualsiasi delimitatore escluso il C/R

h = Un carattere esadecimale (Ø ÷ 9 - A ÷ F) (Ascii).

I caratteri tra parentesi sono opzionali.

Ogni altro carattere stampabile o non, inclusi "SPAZIO" e C/R, vengono interpretati come la fine della sequenza di caratteri esadecimale (carattere delimitatore).

Il delimitatore C/R assume, nel modo List, il significato di fine comando.

I suffissi o prefissi, tipo \$ - h - &, ecc. vengono ignorati.

I numerosi esadecimale possono essere formati da 2 caratteri (8 Bit), oppure 4 caratteri (16 Bit).

## 5. MODO TEST

Per eseguire il test, sulla Eprom occorre trasmettere all'unità il carattere "T" seguito da un qualsiasi carattere delimitatore (compreso il C/R). Dopo alcuni minuti si accenderà il led READY (Eprom vuota).

Se l'unità incontrerà una cella programmata si accenderà il led FAILURE.

## 6. MODO LIST

Per listare il contenuto della Eprom, occorre trasmettere all'unità il carattere "L" seguito da un qualsiasi carattere delimitatore, escluso in questo caso il C/R. Opzionalmente si possono trasmettere una o due sequenze di 4 caratteri esadecimale che vengono interpretate rispettivamente come indirizzi di inizio e fine.

L C/R:

lista dall'indirizzo ØØØØh all'indirizzo FFFFh, indipendentemente dal tipo di Eprom selezionata.

L n hhhh C/R:

lista solo il contenuto dell'indirizzo esadecimale hhhh.

L n hhhh n HHHH C/R:

lista il contenuto della Eprom dall'indirizzo hhhh all'indirizzo HHHH incluso.

Il listato del contenuto della Eprom viene trasmesso dall'unità al computer, tramite l'Interfaccia RS 232 nel seguente formato:

Esempio: il comando "L Ø1ØØ Ø1ØF" C/R, da come risultato:

"Ø1ØØ ØØ 11 22 ?? 44 55 66 δδ"; C/R - L/F (13 e 10 decimale).

"Ø1Ø8 88 99 AA BB CC DD EE FF"; C/R - L/F

L'unità trasmette 4 caratteri esadecimale, che formano l'indirizzo del primo dato, poi 8 coppie di caratteri esadecimale, che formano i dati (8 Bit), separate da un carattere SPAZIO (32 decim. e 20 esadecim.).

Alla fine di ogni sequenza l'unità trasmette un C/R ed un L/F.

## 7. MODO PROGRAMMAZIONE

Per programmare la Eprom occorre trasmettere all'unità il carattere "P" seguito da un carattere di delimitazione, Questo provoca l'accensione del led PROGRAM e l'applicazione della tensione di programmazione alla Eprom.

Opzionalmente si può trasmettere una sequenza di 4 caratteri esadecimale seguita da un carattere di delimitazione, che rappresenta l'indirizzo da cui cominciare la programmazione. Se non viene trasmesso l'indirizzo di partenza, l'unità

assume come indirizzo di partenza 0000h.

Si devono trasmettere, poi, le coppie di caratteri, separate da un carattere delimitatore, che rappresentano i dati e l'unità provvederà a programmare la Eprom ad indirizzi consecutivi.

In ogni momento si può cambiare l'indirizzo di programmazione trasmettendo una sequenza di 4 caratteri (indirizzo in esadecimale).

Per uscire dal modo di programmazione basta trasmettere il carattere "X" seguito da un carattere di delimitazione. Questo provoca lo spegnimento del led PROGRAM e la disinserzione della tensione i programmazione sulla Eprom.

## 8. MODO VERIFICA

Per verificare i dati della Eprom, occorre trasmettere all'unità il carattere "V". Il resto del formato è identico al formato del modo di programmazione.

L'unità confronta i dati che riceve con i dati scritti sulla Eprom. Se sono identici rimarrà acceso il led READY, altrimenti si accenderà il led FAILURE.

Anche in questo caso per uscire dal modo di verifica, occorre trasmettere il carattere "X", seguito da un carattere di delimitazione.

Convieni trasmettere il carattere "X" dopo la verifica poiché esso provoca lo spegnimento dei led.

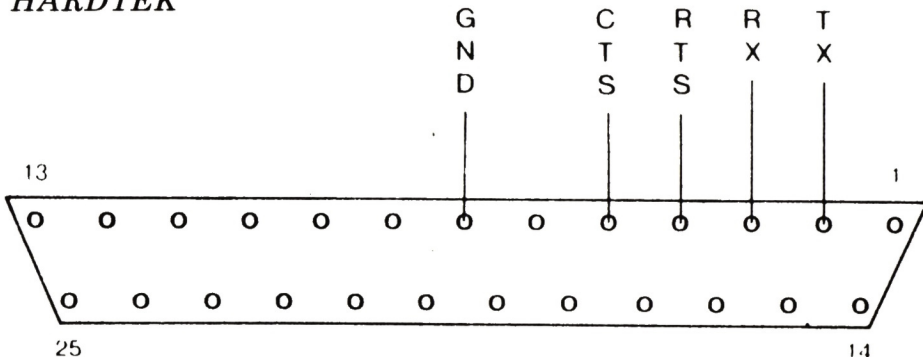
## 9. SCHEMA DI COLLEGAMENTO RS 232

Il connettore dell'unità è un Cannon 25 poli femmina e lo schema seguente da la descrizione dei vari piedini.

- 2 - TX (OUTPUT)
- 3 - RX (INPUT)
- 4 - RTS (OUTPUT)
- 5 - CTS (INPUT)
- 7 - GND

L'unità per poter comunicare con il computer necessita di tutti i segnali.

*Su gentile  
concessione  
della ditta  
HARDTEK*



# LA RECENSIONE DEL MESE

## HIGHWAY ENCOUNTER

### THE GAME

Gli alieni hanno raggiunto la terra. Ti è stato dato il compito di prevenire la dominazione del mondo. Tu controlli i Vortons (androidi del tipo Alien 8), il mortale Lasertron (una sorta di piccola piramide): unica arma in grado di debellare la minaccia dell'invasione aliena. Devi riuscire a portare il Lasertron attraverso l'ultima autostrada non completamente controllata dagli invasori. Miriadi di nemici ostacoleranno il tuo cammino: mostri fantascientifici; mine vaganti,... fino ad arrivare alla "Zona-Zero" meta del tuo lungo travaglio, dove una volta inserito il Lasertron gli alieni verranno distrutti.

### SCENARIO

Lo schermo mostra una autostrada vista in assonometria 30/60 (stile ZAXXON) contornata da una rigogliosa vegetazione. Tutto il percorso è suddiviso in 30 schermate ognuna con delle prove particolari da superare e con difficoltà crescente fino ad arrivare alle ultime due stanze quasi impossibili da risolvere data la loro complessità.

### STRATEGIA

Per facilitare la conclusione del gioco abbiamo organizzato una lista di tutte e 30 le stanze, ognuna con le proprie caratteristiche.

- 30) Nessuna difficoltà: punto di partenza della missione.
- 29) Spostare i bidoni che ostacolano il cammino dei droidi al fine di permetterne il passaggio.
- 28) Tre alieni eliminabili col laser.
- 27) Nessuna difficoltà.
- 26) Posizionare ciascuno dei due bidoni fra la mina vagante e il bordo laterale; distruggere le due colonnine con lo sparo e infine spingere definitivamente il bidone contro il muretto che delimita la strada in modo che la mina vi rimanga intrappolata.
- 25) Nessuna difficoltà.
- 24) Eliminazione alieni mobili.
- 23) Spostare una colonnina in modo da permettere alla mina intrappolata di uscire; bloccandola poi con il bidone su un lato della strada.
- 22) Nessuna difficoltà.
- 21) Liberare la strada dai bidoni presenti al fine di permettere ai Vorton di passare. Sparare a raffica verso il 20° schermo eliminando senza eccessivo rischio gli alieni ivi presenti.
- 20) Nessuna difficoltà (ammesso che abbiate seguito i consigli del 21).
- 19) Distruggere il muro tra le due fiammelle.
- 18) Spostare i bidoni per bloccare come al solito le mine sul ciglio della strada.
- 17) Qui le mine sono tre, ma la difficoltà sta nel fatto che le colonnine si muovono unicamente sparandogli addosso, quindi posizionarle in modo da sbloccare le mine richiede un minimo di abilità di calibrazione.
- 16) Rimuovere uno dei 4 muretti posti al centro dello schermo prestando partico-

lare attenzione all'UFO nascosto nella struttura.

15) Sparare rivolti verso lo schermo successivo in modo da eliminare gli alieni.  
14) Prestare attenzione poichè qualche mostriciattolo potrebbe essere sopravvissuto all'azione devastatrice del quadro precedente.

13) Nessuna difficoltà. Spostare nel 12 i 3 bidoni presenti.

12) Bloccare inizialmente le mine chesi muovono diagonalmente con i primi due bidoni, indi con il terzo si provvede all'ultima incomoda.

11) Eliminazione alieni.

10) Eliminazione alieni. Spostare con il laser le colonnine. Spingerne 1 all'8°.

9) Trasportare i tre bidoni nell'ottavo poichè quattro mine ostacoleranno il cammino.

8) Quattro mine vaganti da bloccare sul bordo esterno con i tre bidoni e la colonnina.

7) Rimuovere le colonnine per permettere il passaggio dei Vorton.

Attenzione poichè all'interno del complesso si celano due alieni (facilmente eliminabili) e due mine vaganti. Quest'ultime devono essere bloccate solo con tre colonnine perché la quarta deve essere portata nello schermo 5.

6) Alieni facilmente eliminabili.

5) Intrappolare la mina vagante contro la colonnina fissa più alta (quella a sinistra entrando) utilizzando la colonnina recuperata al 7.

4) Appena entrati in questo quadro sparare rivolti verso lo schermo seguente in modo da eliminare più alieni possibile.

3) Spostare due bidoni nello schermo successivo.

2) Bloccate più mine vaganti possibile con i bidoni presi nello schermo precedente. Con un pizzico di abilità passate nello schermo uno (attenzione agli alieni) ove troverete altri bidoni che utilizzerete per fermare le ultime tre mine; permettendo così ai Vorton di passare.

1) Possibile presenza di alieni sopravvissuti all'azione compiuta nel quadro precedente.

#### ZONA-ZERO

Se avete distrutto gli alieni la zona sarà inoffensiva. A questo punto sistemate il Lasertron al centro del quadro, verrete informati della avvenuta attivazione dello stesso e i Vorton sopravvissuti esploderanno ma l'arma ormai giunta a destinazione compirà il suo dovere.

— Strategie Speciali.

— Se dovete smuovere un oggetto sappiate che un urto del vostro Vorton lo muoverà di poco, mentre un colpo di leser molto di più.

— I Vorton di scorta non vi seguiranno più se li lascerete indietro più di due schermi. Tuttavia consigliamo questa tecnica ai non del tutto esperti, in modo che durante i combattimenti siate liberi dal pensiero di proteggere i vostri compagni. I Vorton continueranno a seguirvi quando tornerete nel loro raggio d'azione.

— Conclusioni.

Questa volta la Vortex ha veramente superato se stessa (ricordate gli intramontabili Android 1 e 2); grafica stile Alien 8; eccezionale manovrabilità del droide; strategia veramente originale. Un prodotto da collezione che occuperà lunghe ore del vostro tempo libero.

**San. Rik.**

# DIDATTICO

Avendo diviso la rivista, in due nastri separati, per far spazio al nuovo sistema MSX abbiamo ora uno spazio per parlare iù diffusamente dei nuovi Computer della COMMODORE (C16/Plus 4) cominceremo quindi con questo numero ad introdurvi nel corretto uso del vostro Computer.

Le istruzioni che seguono si riferiscono all'uso e alle funzioni dei principali "tasti" presenti sul vostro Commodore C16/Plus 4.

## Il tasto INST/DEL:

Nella parte superiore di destra della tastiera troverete un tasto con quest dicitura. La sua funzione è quella di permettere la cancellazione di singoli caratteri o simboli grafici e quando esso, viene premuto unitamente al tasto "Shift" vi dà l'importante possibilità di inserire degli spazi tra i vari caratteri del vostro lista-to.

## Il tasto CTRL:

La prima funzione di questo tasto è quella di permettere il cambio di colore sia del cursore e quindi di tutto il testo che verrà digitato.

Ciò si ottiene tenendo premuto contemporaneamente al tasto CTRL il tasto colore prescelto (tasti da 1 a 8 per i primi otto colori).

Per gli altri otto colori disponibili si dovrà premere al posto del tasto CTRL il tasto COMMODORE.

Le altre funzioni di questo tasto sono le seguenti:

Abilitazione e disabilitazione del Reverse (CTRL + tasti 9 e 0).

Abilitazione e disabilitazione del Flash ON e Flash OFF (caratteri lampeggianti). Uso : CTRL + tasto "," o ".".

In una istruzione PRINT all'interno degli apici (") premendo il tasto CTRL o il tasto Commodore unitamente ai tasti colore, appariranno sul video dei simboli grafici in reverse, tutto ciò che verrà battuto a destra di essi assumerà la colorazione desiderata. Tutto ciò lo potrai constatare quando farai "Girare" il programma (RUN) da té battuto.

## Il pulsante di RESET:

Questo pulsante lo troverete sul lato destro del vostro Computer, vicino a quello di accensione.

Premendolo si ottiene la cosiddetta "REINIZIALIZZAZIONE a freddo" (significa cioè, che i contenuti della memoria vengono persi), con la comparsa del solito schermo iniziale.

Premendo il tasto di RESET unitamente a quello di RUN/STOP si passerà automaticamente al MONITOR (TEDMON).

Di questo importante capitolo, daremo una dettagliata spiegazione d'uso nel prossimo numero.

Grazie e Arrivederci!

#### Capacità di simulazioni sonore x c/16 + Plus 4

READY.

```
0 MX$ = "G"
1 PRINT "SS JJJ" CHR$(27) "T": color 0: color 4,2: color 1,1
2 PRINT"A - PROVA SUONI
3 PRINT"B - VOLO DI UFO
4 PRINT"C - PENDOLA
5 PRINT"D - SCALA MUSICALE
6 PRINT"E - SPARO
7 PRINT"F - TELEFONO
8 PRINT"G - CADUTA DI UNA BOMBA
50 GETA$:IFA$("A"ORA$)MX$THEN50
60 A=ASC(A$)-64
70 ON A GOSUB 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900,
    1000, 1100, 1200, 1300.
80 GOTO50
90 :
91 REM SOFTWELL DA MAX & ALB.
100 REM7:FORL=600TO1000STEP20
110 RETURN1,L,3:NEXT
120 FORL=500TO800STEP40
130 RETURN1,L,3:NEXT
140 FORL=800TO500STEP-40
150 RETURN1,L,3: NEXT:RETURN
160 :
161 REM
200 REM7:FORM=1TO20
210 FORL=900TO850STEP-10
220 RETURN1,L,1:NEXT
230 FORL=850TO900STEP10
240 RETURN1,L,1:NEXT
250 NEXT:RETURN
260 :
261 REM
300 FORK=1TO12:REM0
310 RETURN1,500,60:RETURN2,210,60
320 FORI=8 TO 1 STEP-1
330 REM I:FORJ=1TO50:NEXT:NEXT
340 FORI=1TO450:NEXT:NEXT:RETURN
350 :
351 REM
400 DATA 7, 118, 169, 262, 345, 383, 453
401 DATA 516, 571, 596, 643, 685, 704, 739
402 RESTORE:REM8
410 FORI=0TO6:READ V1(I):NEXT
420 FORI=(TO6:READ V2(I):NEXT
```

```

425 FORI=1T0200:NEXT
430 FORI=0T06:RETURN1,V1(I),50:FORJ=1T020:NEXT:NEXT
440 FORI=0T06:RETURN1,V2(I),50:FORJ=1T020:NEXT:NEXT
460 RETURN
470 :
471 REM
500 REMO:RETURN3,900,60
510 FORI=8T01STEP-1
520 REM I:FORJ=1T040:NEXT:NEXT
530 REM 0:RETURN
540 :
541 REM
600 FORK=1T010
610 RETURN1,800,75:FORI=1T030:REMO:FORJ=1T001:NEXT:
    REMB:FORJ=1T010:NEXT:NEXT
620 FORJ=1T0500:NEXT:NEXT:RETURN
630 :
631 REM CIAO...
700 REM8:FORI=1000T0400STEP-10:RETURN1,1,3:NEXT:GOTO500
READY.

```

## RICHIESTA ARRETRATI

Inviatemi le seguenti copie di "computer games e utilities" al prezzo di copertina.

- Allego assegno c/c
- Allego intero importo in valore postale (francobolli)
- Invio intera somma a mezzo vaglia postale

Il tutto intestato a:

Editrice **SOFTWELL s.r.l.** - V.le Brianza, 26 - **BRUGHERIO (MI)**

COGNOME e NOME: \_\_\_\_\_

INDIRIZZO \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_ (Prov.) .....

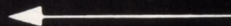
Tel. \_\_\_\_\_

NUMERO \_\_\_\_\_

ANNO \_\_\_\_\_

SUPPLEMENTO \_\_\_\_\_

RITAGLIANDO  
LUNGO LE  
LINEE  
TRATTEGGIATE  
OTTERRETE  
LA COPERTINA  
DELLA  
CASSETTA



**C16 PLUS 4**  
**SPECTRUM**

**COMMODORE**  
**C16 / PLUS 4 / SPECTRUM**

Ed. SOFTWELL s.r.l.  
COMPUTER GAMES E UTILITIES  
N. 8

**ABBONARSI CONVIENE**

**PERCHE'?**  
**RISPARMI**  
**E POI?**

**PERCHE' LA RICEVI A DOMICILIO**  
**E NON TI PERDI NEANCHE UN NUMERO**

**CAPITO!!! ALLORA CONVIENE**