



# Press PLAY Again

**SPECIALE UTILITY e GIOCHI per C64**



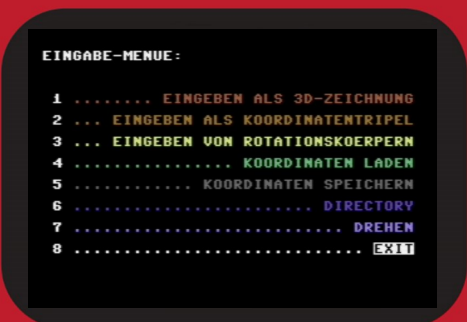
**FIRELORD**



**MELONMANIA**



**TERRA COGNITA**



**3D GRAFIK MASTER**



**DIG. RECORDING STUDIO**



**Collaborazione esclusiva con**



**Dump Club 64**  
Preservare e Condividere





SPECIAL

Press PLAY Again



## La collaborazione continua...

Continua la nostra collaborazione con il **DumpClub 64!**

I recuperi oggetto di questo numero sono un mix tra giochi ed utility che potrebbero risultare una piacevole scoperta per alcuni di voi. Personalmente non conoscevo **Terra Cognita** e **Melonmania**, quindi per me lo sono stati.

Ma il pezzo forte di questo numero é sicuramente **3D Grafik Master**. Questo software é un programma che fu fornito dalla rivista tedesca **64'er** numero **11/86** di **Novembre 1986** come listato del mese. Per accedere a questo programma, avreste dovuto trascrivere tutto il listato, in Basic ed Assembly... Noi vi risparmieremo questo sforzo immane (se andrete a vedere la rivista, vi renderete conto di cosa voglio dire...). Ebbene, nonostante aver risparmiato la fatica di digitare le centinaia di righe di codice, c'è ancora uno scoglio da affrontare. Il programma é difficile da utilizzare senza le istruzioni e le istruzioni fornite nella rivista sono, come il programma, in **tedesco!** Per fortuna vostra, siamo stati in grado di tradurre le istruzioni e fornirvele in questo numero di Press Play Again!

Lo stesso discorso vale per il tool **Digital Recording Studio**, in questo caso le istruzioni erano fornite con il programma, ma per leggerle dovevano essere stampate. Siamo comunque riusciti a stamparle su file, grazie VICE, ed ad allegarlo al file D64. Come vedete, non ci limitiamo soltanto a recuperare i programmi, ma nei limiti del possibile cerchiamo di fornire tutto quello che serve per usarli. A questo punto non posso altro che augurarvi Buon divertimento!

Se avete creato dei giochi e/o avete del materiale che vorreste veder pubblicato su questo inserto, non esitate oltre e contattateci al nostro indirizzo email:

[retromagazine.redazione@gmail.com](mailto:retromagazine.redazione@gmail.com)

**Layout grafico: Flavio Soldani**

**Copertina, testi ed immagini: Francesco Fiorentini**

**Revisione: Redazione di RetroMagazine World**

**Dump effettuati da: Roberto Lanciotti - Redazione Dumpclub64**



SPECIAL

# Press PLAY Again



## FIRELORD



Aiutate Sir Galaheart a trovare i quattro amuleti dell'eterna giovinezza da dare alla regina malvagia per ottenere la Pietra del Fuoco e ripristinare la pace a Torot!

Attenzione: Purtroppo il gioco risente di uno dei tanti bug che affliggevano i giochi da edicola: quando entrate negli edifici, si blocca!

Emulatore richiesto per PC: [VICE](#), [CCS64](#)

Collana: N/A

Recuperato da: [DumpClub 64](#)

**DOWNLOAD**

Link non funzionante? [Segnalacelo!](#)



SPECIAL

# Press PLAY Again



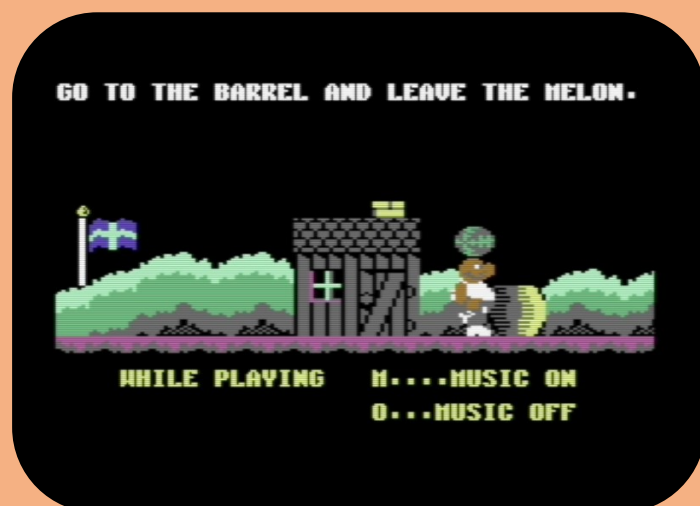
## MELONMANIA



BUT WATCH OUT FOR THE LITTLE MONSTERS.  
SHOOT THEM TO GET MORE POINTS.

- |  |              |  |              |
|--|--------------|--|--------------|
|  | SPONGER...10 |  | FLAPPER...50 |
|  | NOSEY...20   |  | FLYER...60   |
|  | ROLLER...30  |  | HOPPER...70  |
|  | DRAGON...40  |  | SPINNER...80 |

PRESS FIRE BUTTON.



La vita del contadino non é mai stata semplice. Ma peggiora decisamente se decine e decine di mostri si mettono tra voi ed il vostro raccolto. Aiutate il nostro eroe a sfamare la sua famiglia, raccogliendo tutti i meloni sparsi per i campi.

Emulatore richiesto per PC: [VICE](#), [CCS64](#)

Collana: N/A

Recuperato da: [DumpClub 64](#)

**DOWNLOAD**

Link non funzionante? [Segnalacelo!](#)

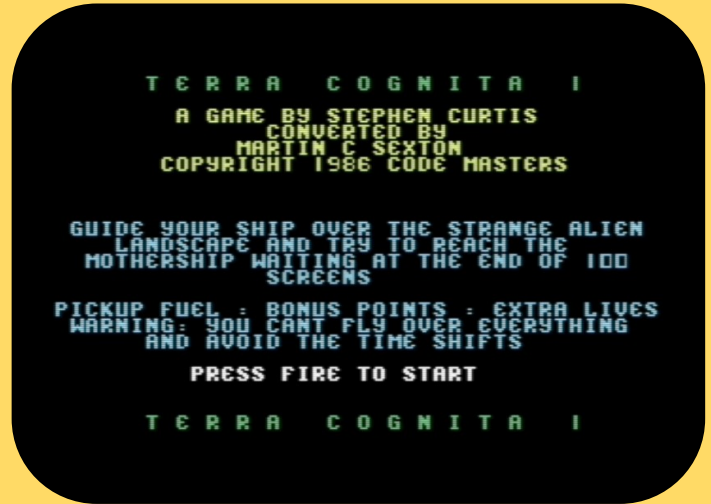


SPECIAL

Press PLAY Again



## TERRA COGNITA



Un pianeta alieno da cui fuggire con la vostra astronave. Attenzione però, l'altezza a cui volate é talmente bassa che non vi permette di sorvolare gli ostacoli. Dovrete quindi passare per percorsi obbligati evitando di andare incontro alle caselle rettangolari. Per fortuna non tutte le caselle sono pericolose: alcune vi riforniranno di armi, carburante, vite extra...

Emulatore richiesto per PC: [VICE](#), [CCS64](#)

Collana: N/A

Recuperato da: [DumpClub 64](#)

[DOWNLOAD](#)

Link non funzionante? [Segnalacelo!](#)



SPECIAL

# Press PLAY Again



## 3D GRAFIK MASTER



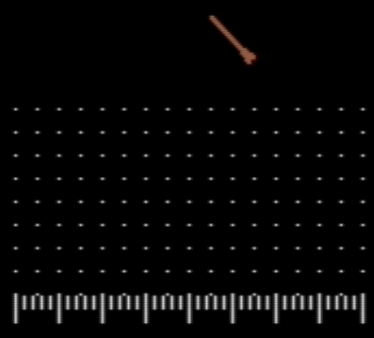
EINGABE-MENUE :

- 1 ..... EINGEBEN ALS 3D-ZEICHNUNG
- 2 ... EINGEBEN ALS KOORDINATENTRIPEL
- 3 ... EINGEBEN VON ROTATIONSKOERPERN
- 4 ..... KOORDINATEN LADEN
- 5 ..... KOORDINATEN SPEICHERN
- 6 ..... DIRECTORY
- 7 ..... DREHEN
- 8 ..... **EXIT**

Koordinatentripel eingeben:

Anzahl der Punkte: 11  
Anzahl der Linien: 3

Nr.	1	==>	x=	36	y=	32	z=	0
Nr.	2	==>	x=	20	y=	40	z=	0
Nr.	3	==>	x=	0	y=	40	z=	20
Nr.	4	==>	x=	0	y=	32	z=	32
Nr.	5	==>	x=	20	y=	0	z=	20
Nr.	6	==>	x=	12	y=	0	z=	12
Nr.	7	==>	x=	31	y=	0	z=	0
Nr.	8	==>	x=	0	y=	0	z=	0
Nr.	9	==>	x=	31	y=	0	z=	24
Nr.	10	==>	x=	1	y=	0	z=	24
Nr.	11	==>	x=	0	y=	0	z=	31



3D Grafik Master - Grafica 3D in tempo reale  
 Visualizzare corpi tridimensionali da qualsiasi angolazione e persino ruotarli attorno a qualsiasi asse: tutto questo è possibile con "3D Graphic Master". Se necessario, anche in tempo reale. Tra le applicazioni più diffuse sul computer c'è quella di lavorare con la grafica ad alta risoluzione. Se c'è un beneficio effettivo, il computer può essere utilizzato per alleggerire il carico di lavoro.

Emulatore richiesto per PC: **VICE, CCS64**

Collana: **N/A**

Recuperato da: **DumpClub 64**

**DOWNLOAD**

Link non funzionante? [Segnalacelo!](#)



SPECIAL

Press **PLAY** Again

## 3D GRAFIK MASTER - istruzioni



Il programma "3D Graphic Master" è utilizzato principalmente per l'addestramento e il riconoscimento delle strutture nello spazio e può quindi essere impiegato in modo eccellente, ad esempio, nelle lezioni di disegno nelle scuole. È facile immaginare corpi tridimensionali, poiché tali corpi possono essere visti da qualsiasi angolazione. Inoltre, la rotazione del corpo attorno ai singoli assi avviene quasi in tempo reale, con il risultato di un movimento privo di scatti.

Lanciate il programma con:

**LOAD"3D-GRAFIK-MASTER",8: RUN**

Dopo il caricamento delle singole parti del programma e un tempo di inizializzazione di circa 50 secondi (creazione di una tabella), sono disponibili le seguenti voci di menu, accessibili con i tasti cursore o tramite selezione diretta con i tasti numerici da <1> a <8>:

### <1> **Inserisci come disegno 3D**

Questo punto viene utilizzato per inserire un corpo tridimensionale. Se un corpo esiste già in memoria, verrà disegnato per primo dal programma. In questo modo è possibile aggiungere nuove connessioni a corpi già esistenti.

Con i tasti <X>, <Y>, <Z>, <MAIUSC+X>, <MAIUSC+Y>, <MAIUSC+Z> e i due tasti cursore è possibile spostare liberamente una linea nello spazio. <RETURN> salva la linea disegnata nella memoria. <SHIFT+ CLR/HOME> cancella l'immagine, <CLR/HOME> posiziona il cursore grafico sul punto zero delle coordinate.

Emulatore richiesto per PC: **VICE, CCS64**

Collana: **N/A**

Recuperato da: **DumpClub 64**

**DOWNLOAD**

Link non funzionante? [Segnalacelo!](#)



SPECIAL

Press PLAY Again



## 3D GRAFIK MASTER - istruzioni



Premere il tasto <\*> per modificare il punto finale mobile della linea. Se lo si desidera, < K > mostra o nasconde una croce di coordinate nel grafico. < L > imposta il cursore grafico sull'ultimo punto rilevato con < RETURN >. <P> unisce i punti di inizio e fine della riga nella posizione corrente del cursore grafico (da qui inizia una nuova riga). Con il tasto <A> è possibile interrogare le coordinate X, Y e Z del cursore grafico. Il cursore grafico si sposta in passi, ciascuno con una distanza di cinque pixel. È possibile cambiare con i tasti da <0> a <9>, dove <0> corrisponde a un passo di 10 pixel (punti dello schermo).

I tasti < + > e <-> servono a modificare l'angolo di visualizzazione del corpo.

Una volta disegnato il corpo, tornare al menu principale con < -> o <M>.

### <2> Inserire coordinate come triple

Qui è possibile inserire le coordinate di un corpo in forma numerica. Le coordinate possono avere valori compresi tra -40 e +40. Il programma prevede un controllo. <CLR/HOME> posiziona il cursore grafico nella prima colonna della prima riga, <SHIFT+CLR/HOME> cancella la memoria. Con <CRSR>-giù è possibile scorrere la memoria se il cursore si trova nella riga inferiore dello schermo. Se il cursore si trova nella riga in cui è visualizzato l'ultimo punto, la memoria dei punti può essere estesa di un punto con < RETURN > e si possono inserire nuove coordinate. Il numero massimo di punti e di linee di collegamento che si possono inserire è 255.

Emulatore richiesto per PC: [VICE](#), [CCS64](#)

Collana: N/A

Recuperato da: [DumpClub 64](#)

**DOWNLOAD**

Link non funzionante? [Segnalacelo!](#)



SPECIAL

Press PLAY Again



## 3D GRAFIK MASTER - istruzioni



<MAIUSC+INST/CANC> crea spazio per un altro punto, mentre < INST/CANC > cancella un punto. Se un punto da cancellare è collegato a un altro punto da una linea, questo punto non può essere cancellato!

Con < F7 > si accede alla modalità di inserimento della linea. Qui si inseriscono i numeri del punto di partenza e del punto di arrivo. < SHIFT+INST/DEL > crea spazio per una nuova linea di collegamento, < INST/DEL > elimina una linea di collegamento.

Premere <F7> per tornare alla modalità di immissione dei punti. Da qui è possibile tornare al menu principale con < - > o < M >.

### <3> Entrare nei corpi di rivoluzione

Dopo aver selezionato questa voce di menu, verrà chiesto se le coordinate di un corpo eventualmente presenti in memoria devono essere cancellate. Se si risponde a questa domanda con <N>, il programma disegna il prossimo corpo creato in aggiunta a quello esistente. Dopo aver risposto a questa domanda, viene disegnato un campo di immissione di 80 x 40 punti. Il programma crea ora una maschera ausiliaria con una distanza tra i punti di cinque pixel all'interno di questo campo di input.

All'interno di questo campo di input è possibile creare un contorno del corpo, che viene ruotato attorno a un asse di rotazione (qui il metro) (Fig. 1). La frequenza di questa operazione deve essere specificata dopo il completamento del disegno delle curve di livello. Il programma collega quindi i punti di curvatura corrispondenti della linea di contorno ruotata tra loro, in modo da creare un corpo chiuso.

Emulatore richiesto per PC: VICE, CCS64

Collana: N/A

Recuperato da: DumpClub 64

**DOWNLOAD**

Link non funzionante? [Segnalacelo!](#)



SPECIAL

Press PLAY Again



## 3D GRAFIK MASTER - istruzioni



La linea di contorno viene inserita con i tasti <X> <Y>, <CRSR> su/giù. <CRSR> destra/sinistra, <RETURN>, <\*>, <SHIFT+CLR/HOME>, <CLR>, <L> e <P>. Con <X> e <Y> e i tasti cursore è possibile spostare il cursore grafico. Una riga viene accettata con < RETURN>. Premendo <\*> è possibile modificare il punto di spostamento della linea. < SHIFT+CLR/HOME > cancella il campo di immissione e la memoria dei punti e ricostruisce il campo di immissione. <CLR/HOME > imposta il cursore grafico sul punto zero geometrico del corpo, <L> lo imposta sull'ultimo punto rilevato e <P> unisce il punto iniziale e finale della linea nella posizione corrente del cursore grafico. La dimensione del passo può essere modificata pixel per pixel con i tasti numerici da <0> a <9>, dove <0> corrisponde a una dimensione del passo di 10 pixel. Una volta completata la linea di contorno, <SPACE> termina l'immissione. A questo punto il programma chiede fino a quale angolo deve essere calcolato il corpo. Qui 360 gradi corrispondono a un corpo completo, mentre 180 gradi sarebbero esattamente mezzo corpo. Il programma attende ora l'inserimento del numero di sfaccettature. Vale quanto segue: maggiore è il numero di sfaccettature, più rotondo appare il corpo, ma più lenta è la rotazione. Ad esempio, se si vuole creare un corpo dimezzato che sia comunque "rotondo", è necessario inserire un angolo di 180 gradi e un numero di sfaccettature pari a circa 20. Se tutto è corretto, rispondere alla domanda "Tutto bene?" con < RETURN >, altrimenti inserire <N>. Il computer calcola ora le singole sezioni e le linee di collegamento della figura.

Emulatore richiesto per PC: [VICE](#), [CCS64](#)

Collana: N/A

Recuperato da: [DumpClub 64](#)

**DOWNLOAD**

Link non funzionante? [Segnalacelo!](#)



SPECIAL

Press PLAY Again



## 3D GRAFIK MASTER - istruzioni



### <4>/<5> Caricare e salvare le coordinate

In queste voci di menu è possibile inserire un nome della lunghezza massima di 13 caratteri, a cui il programma aggiunge ".3D" (serve a riconoscere i singoli file sul dischetto).

### <6> Directory

Qui possono essere visualizzati tutti i file del disco sequenziali contrassegnati come file di dati (Name.3D). Premendo un tasto qualsiasi si interrompe l'uscita. Dopo aver visualizzato tutti i file autorizzati, il programma mostra il canale di errore dell'unità floppy. Normalmente si tratta di "00.OK,00,00". Premendo un altro tasto si torna al menu principale.

### <7> Rotazione

Questa è una delle ultime e più importanti voci del menu. Permette di ruotare una figura 3D quasi in tempo reale (se non ci sono troppe linee; più linee ci sono, più lenta è la rotazione). Quando si inizia, ci si trova in "modalità demo". In questo caso un corpo viene ruotato contemporaneamente attorno ai tre assi (asse X, Y e Z). È possibile disattivare la rotazione indipendente con <E>. Utilizzando <X>, <Y> e <Z> o <MAIUSC+X>, <MAIUSC+Y> e <MAIUSC+Z>, un corpo può essere ruotato manualmente in qualsiasi posizione. < + > e <-> modificano l'angolo di visione (da 0 a 92 gradi). La modalità demo può essere riavviata premendo <D>. Il prompt della tastiera è progettato in modo tale che tutti i tasti possano essere premuti contemporaneamente. < RETURN > riporta al menu principale.

### <8> Uscita

Non c'è molto da dire su questo punto...

Emulatore richiesto per PC: [VICE](#), [CCS64](#)

Collana: N/A

Recuperato da: [DumpClub 64](#)

**DOWNLOAD**

Link non funzionante? [Segnalacelo!](#)



SPECIAL

# Press PLAY Again



## DIGITAL RECORDING STUDIO



DRS è un potente strumento che consente di sfruttare la potenza del chip sintetizzatore SID (Sound Interface Device) del Commodore 64 e di creare, modificare e salvare le proprie composizioni musicali. A differenza di molti altri programmi musicali, drs non richiede alcuna conoscenza della notazione musicale e consente di creare musica "a orecchio". Il sintetizzatore di drs permette di regolare facilmente i parametri sonori di ciascuna voce e di suonare le note sulla tastiera del commodore 64. Sono incluse tutte le funzioni di base del chip sid, oltre a due funzioni aggiuntive (vibrato e modulazione di larghezza di impulso). Le impostazioni sonore create possono essere salvate per un uso successivo. Il registratore consente di registrare digitalmente ciò che si suona, salvarlo e riprodurlo. Alla massima velocità sono disponibili quasi otto minuti di registrazione (ancora di più a velocità inferiori). L'editor (sequencer) consente di creare o modificare i dati musicali una nota alla volta. Altre funzioni consentono di trasporre (verso l'alto e verso il basso), comprimere (per ridurre i requisiti di memorizzazione e/o risolvere lievi errori di temporizzazione) e copiare (per spostare i dati musicali altrove e/o ripeterli). Non preoccupatevi se queste funzioni non hanno ancora senso, allegato al file da scaricare trovate il manuale che abbiamo recuperato per voi. Buon divertimento!

Emulatore richiesto per PC: [VICE](#), [CCS64](#)

Collana: N/A

Recuperato da: [DumpClub 64](#)

**DOWNLOAD**

Link non funzionante? [Segnalacelo!](#)