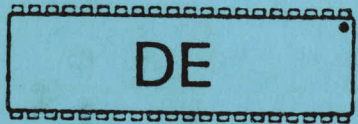
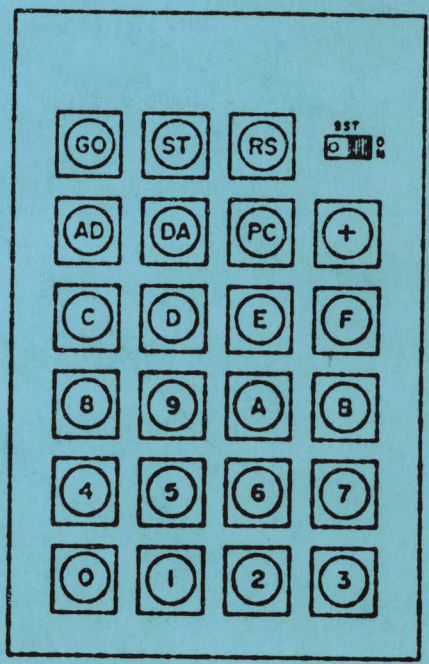
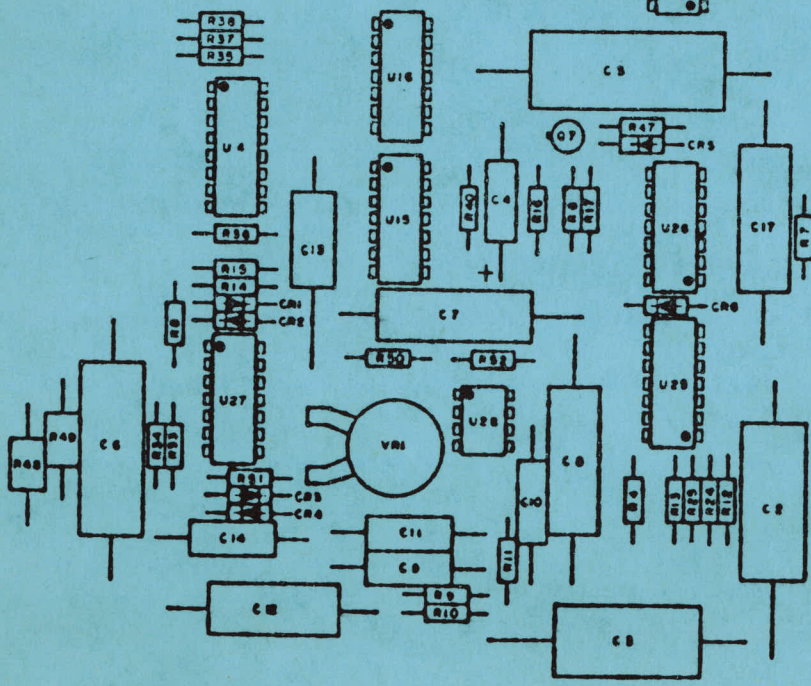
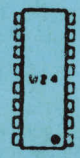
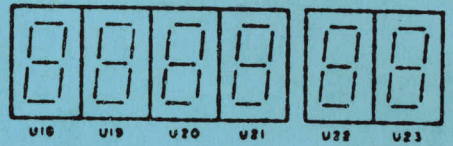
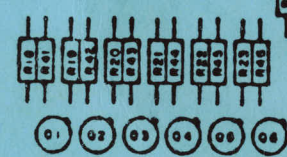
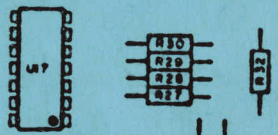
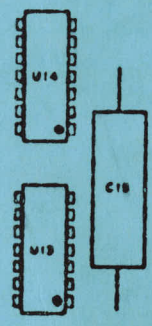
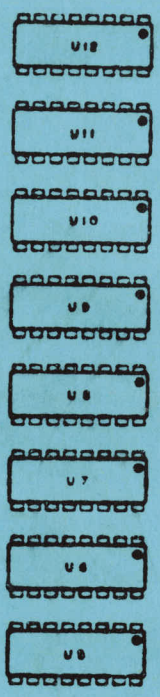
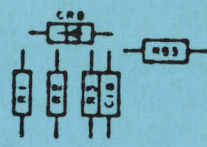


KIM GEbruikers CLUB
 NEDERLAND
 2DE JAARGANG NR. 8
 20 AUGUSTUS 1979



8



KIM

GEbruikers CLUB NEDERLAND
SOFTWARE LIBRARY

TARGET (1-column)

Nummer:

Blad: 1 van 5

Auteur:
Fer Weber
Gebr. Wienerstr. 139
5913 XS Venlo
Holland

Bij dit spelletje worden de horizontale streepjes van het KIM-display gebruikt als bewegend doel. Na starten gaat op de bovenste lijn een streepje lopen van links naar rechts. Toets 3 wordt gebruikt als schietknop. Geschoten wordt op digit 4 van het display.

Bij raak verdwijnt het streepje. Bij mis komt er een streepje bij. Maximaal dus drie streepjes onder elkaar.

.....

```
z-page use      0000 SEGPTR =segmentpointer
                 0001 DIGPTR =digitpointer
                 0002 SPEED
                 0003 SEG1  =segmentcode 1
                 0004 SEGOF1 =segment off
                 0005 SEG2
                 0006 SEGOF2
                 0007 SEG3
                 0008 SEGOF3
                 0009 MESPT1 =messagepointer 1
                 000A MESPT2
                 000B MESPT3
                 000C MESPT4
                 000D MESPT5
                 000E CODEST =segmentcode store
                 000F REPEAT =repeats message
                 0010 TEMPX  =(not used)
                 0011 LOOPCO =loopcounter

0200 D8          START CLD          binary mode
0201 A9 00       LDA imm          initialization
0203 85 04       STA SEGOFF1
0205 85 06       STA SEGOFF2
0207 85 08       STA SEGOFF3
0209 A9 03       LDA imm
020B 85 00       STA SEGPTR
020D A9 03       LDA imm
020F 85 0F       STA REPEAT
0211 A9 80       LDA imm
0213 85 02       STA SPEED
0215 A9 81       LDA imm
0217 85 03       STA SEG1
0219 A9 C1       LDA imm
021B 85 05       STA SEG2
021D A9 C9       LDA imm
```

Datum ingang:

18 juni 1979

Vervangt:

-

d.d.:

-

Ref.:

Fer Weber