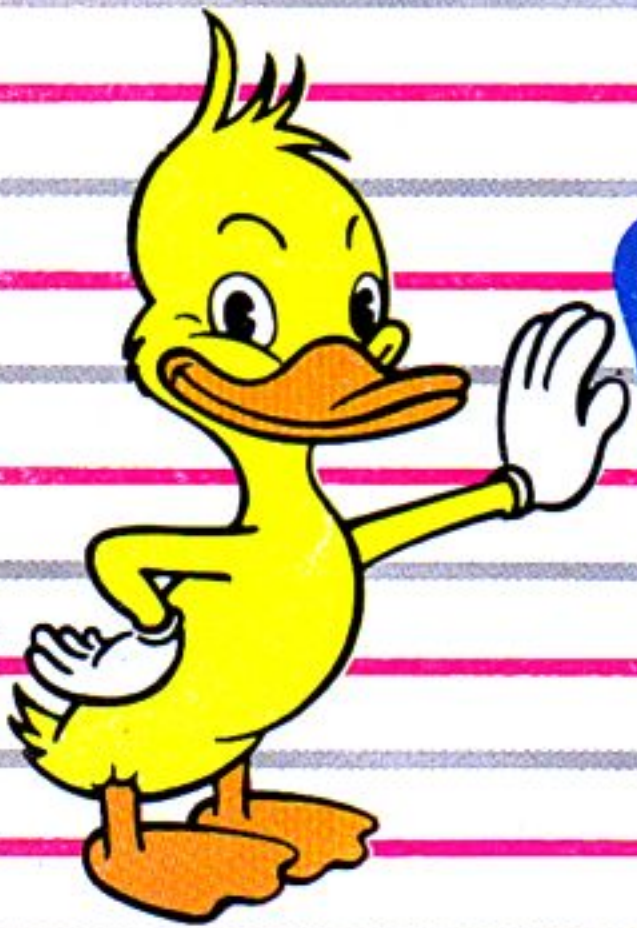


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER SOFT

19

Anno I - N° 19 - 2 novembre 1984



**Bandiere
Totocalcio**



**Roader
Gestione files dati su cassetta**



**Guerre stellari
La foresta stregata**

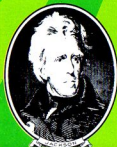


**Diagrammi a torta su
printer-plotter 1520**



**Sing-Sing
Castle dungeon**

Allegre, Fresche, Spiritose, Pratiche.



Con tutta la competenza del
GRUPPO EDITORIALE
JACKSON



PAPER soft

- | | | | |
|----------------------|---|-----------|---|
| paddle |  | 6 | Bandiere
di J. Cope and W. Merris trad. e adatt. di M. Cerofolini |
| |  | 8 | Totocalcio
di M. Cerofolini |
| |  | 10 | Roader
di K. Smith trad. e adatt. di E. Re Garbagnati |
| extended basic |  | 12 | Gestione files dati su cassetta
di M. Cristuib Grizzi |
| 48K |  | 15 | Guerre stellari
di J. Wadie trad. e adatt. di C. Panzalis |
| 16/48K |  | 19 | La foresta stregata
di D. Batey trad. e adatt. di C. Panzalis |
| printer plotter 1520 |  | 24 | Diagrammi a torta su printer plotter 1520
di P. Magnani e P. Salvarani |
| |  | 27 | Sing-Sing
di D. Trigglia |
| 3Kbyte e joystick |  | 28 | Castle dungeon
di D e C. Gardner trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli |

J. soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**

Via Rosellini, 12
20024 MILANO
Tel. (02) 68.88.228

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Ricardo Paolillo

REDAZIONE:

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffoliatti

FOTOCOPOSIZIONE:

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

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICAZIONE:**

Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Elcograf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.
Via Washington, 50
20046 MILANO

Tel. (02) 49.88.066 (5 linee R.A.)
Tlx. 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

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

IN MILANO - VIA MASCHERONI, 14

IL VOSTRO "NUOVISSIMO" COMPUTER SHOP

Libri e riviste di elettronica e informatica.

CORSI CONTINUI
TUTTO L'ANNO
CON I MIGLIORI
SOFTERISTI



IL TELEFONO È 02-437.385

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) o il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non siete già in modo G, premete contemporaneamente CAPS SHIFT + S

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A		
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		
I		
J		
K		
L		
M		
N		
O		
P		
Q		
R		
S		
T		
U		

Se non siete già in modo G, premete contemporaneamente CAPS SHIFT + S

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Simbolo grafico definito nel programma in uso.

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

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

premutato contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL. Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]		
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]		
{SU}	SHIFT CURSR		{GRN}	CTRL 6		{P1}		
{GIU'}	CURSR		{BLU}	CTRL 7		{P2}		
{SIN}	SHIFT CURSR		{YEL}	CTRL 8		{P3}		
{DES}	CURSR		{<1>}			{P4}		
{RVS}	CTRL 9		{<2>}			{P5}		
{OFF}	CTRL 0		{<3>}			{P6}		
{BLK}	CTRL 1		{<4>}			{P7}		
{WHT}	CTRL 2		{<5>}			{P8}		
{RED}	CTRL 3		{<6>}					



Bandiere

Le vostre conoscenze geografiche si spingono oltre i confini italiani? Questo programma è una sfida interessante alla vostra memoria in proposito. Dovreste infatti essere in grado di stabilire a quale delle 4 nazioni proposte appartiene la bandiera che comparirà di volta in volta

sullo schermo. Poiché le bandiere del programma sono più di 40 il divertimento è assicurato senza timore di noiose e frequenti ripetizioni. Attenzione: alcuni dettagli minori dei vari emblemi sono stati tralasciati poiché ritenuti di scarso valore per lo spirito del gioco.

```

10 DIM D*(50): GOSUB 20000
20 SC = 14: GOSUB 11000: GOSUB 21
   000: VLIN 5,39 AT 4: HLIN 5,
   38 AT 5: VLIN 5,30 AT 38: HLIN
   5,38 AT 30: IF FG THEN 70
25 HLIN 8,11 AT 7: VLIN 7,25 AT
   8: HLIN 8,10 AT 15: COLOR= 1
   1: VLIN 7,25 AT 13: HLIN 13,
   17 AT 25: COLOR= 4: VLIN 7,2
   5 AT 19: VLIN 7,25 AT 23: HLIN
   19,23 AT 7
26 HLIN 19,23 AT 15: COLOR= 6: VLIN
   7,25 AT 25: VLIN 17,25 AT 29
   : HLIN 25,29 AT 25: HLIN 27,
   29 AT 17: HLIN 25,29 AT 7: VLIN
   17,19 AT 27
27 COLOR= 13: HLIN 31,34 AT 7: HLIN
   31,34 AT 25: HLIN 32,34 AT 1
   5: VLIN 7,15 AT 31: VLIN 15,
   25 AT 34
28 IF SF THEN 70
29 GOSUB 21000: GOSUB 21030
30 REM
70 HOME : GOSUB 21010: INVERSE :
   PRINT "NUMERO DI BANDIERE D
   A RICONOSCERE = ": NORMAL : PRINT
   "USARE PADDLE 1 PER VARIARLO
   ": HTAB 5: FLASH : PRINT
   "PREMERE PULSANTE PER CONTIN
   UARE"
75 VTAB 21: HTAB 37: CALL - 868
   : PRINT PDL (1)
80 NU = PDL (1): IF PEEK ( - 16
   286) < 128 THEN 75
85 DIM E*(NU),F*(NU): GOSUB 2101
   0
90 PR = PR + 1: IF PR = NU + 1 THEN
   8000
100 RESTORE :R1 = INT (( RND (1
   ) * 46) + 1)
105 FOR X = 1 TO 33: READ Z: NEXT
110 FOR Z = 1 TO R1: READ A#,C0,
   C1,C2: NEXT
130 IF R1 < 18 THEN 2000
1000 COLOR= C0: FOR Z = 6 TO 13:
   HLIN 5,37 AT 2: NEXT : COLOR=
   C1: FOR Z = 14 TO 21: HLIN 5
   ,37 AT Z: NEXT : COLOR= C2: FOR
   Z = 22 TO 29: HLIN 5,37 AT Z
   : NEXT
1040 IF R1 < 27 THEN GOSUB 3000
1050 IF R1 > 36 THEN GOSUB 4000
1990 GOTO 9000
2000 COLOR= C0: FOR Z = 5 TO 15:
   VLIN 6,29 AT 2: NEXT : COLOR=
   C1: FOR Z = 16 TO 26: VLIN 6
   ,29 AT Z: NEXT : COLOR= C2: FOR
   Z = 27 TO 37: VLIN 6,29 AT Z
   : NEXT
2050 IF R1 < 8 THEN GOSUB 3000
2990 GOTO 9000
3000 COLOR= 1: HLIN 18,24 AT 15:
   HLIN 18,24 AT 20: VLIN 16,2
   0 AT 18: RETURN
4000 ON (R1 - 36) GOTO 4010,4020
   ,4030,4040,4050,4060,4070,40
   80,4090,4100
4010 COLOR= 0: FOR Z = 5 TO 20: VLIN
   6,29 AT Z: NEXT : RETURN
4020 COLOR= 9: FOR Z = 13 TO 21:
   HLIN 18,24 AT 2: NEXT : COLOR=
   15: PLOT 18,13: PLOT 18,21: PLOT
   24,13: PLOT 24,21: RETURN
4030 COLOR= 9: FOR Z = 21 TO 37:
   VLIN 6,29 AT Z: NEXT : COLOR=
   5: VLIN 7,21 AT 9: HLIN 7,11
   AT 9: COLOR= 9: PLOT 9,9: RETURN
4040 COLOR= 15: FOR Z = 9 TO 12:
   VLIN 6,29 AT 2: NEXT : FOR
   Z = 16 TO 20: HLIN 5,37 AT Z
   : NEXT : COLOR= 9: GOTO 4055
4050 COLOR= 15
4055 FOR Z = 10 TO 11: VLIN 6,29
   AT Z: NEXT : FOR Z = 17 TO
   19: HLIN 5,37 AT Z: NEXT : RETURN
4060 COLOR= 7: VLIN 6,29 AT 15: HLIN
   5,37 AT 14: GOTO 4085
4070 COLOR= 13: GOTO 4085
4080 COLOR= 15

```



```

4085 FOR Z = 16 TO 18: VLIN 6,29
    AT Z: NEXT : FOR Z = 15 TO
18: HLIN 5,37 AT Z: NEXT : IF
A# = "NORVEGIA" THEN COLOR=
3: VLIN 6,29 AT 17: HLIN 5,3
7 AT 16
4086 RETURN
4090 COLOR= 13: FOR Z = 13 TO 23
: HLIN 5,37 AT Z: NEXT : GOSUB
3000: RETURN
4100 COLOR= 12: FOR Z = 5 TO 17:
VLIN 6,29 AT Z: NEXT : COLOR=
1: HLIN 15,20 AT 15: HLIN 15
,20 AT 20: VLIN 16,20 AT 15:
RETURN
5000 DATA 173,48,192,136,208,5,
206,1,3,240,9,202,208,245,17
4,0,3,76,2,3,96,81,118,96,80
,121,160,96,160,81,160,60,25
5
5001 DATA MESSICO,12,15,9
5002 DATA BARBADOS,3,13,3
5004 DATA GUATEMALA,7,15,7
5006 DATA PERU,9,15,9
5008 DATA CAMERUN,12,9,13
5010 DATA RUANDA,9,13,12
5012 DATA SENEGAL,12,13,9
5014 DATA IRLANDA,12,15,9
5016 DATA ITALIA,12,15,9
5018 DATA ANDORRA,6,13,9
5020 DATA CIAD,3,13,9
5022 DATA GUINEA,9,13,12
5024 DATA COSTA AVORIO,9,15,1
2
5026 DATA MALI,12,13,9
5028 DATA NIGERIA,12,15,12
5030 DATA BELGIO,0,13,9
5032 DATA FRANCIA,3,15,9
5034 DATA INDIA,9,15,12
5036 DATA EGITTO,9,15,0
5038 DATA BOLIVIA,9,13,12
5040 DATA NIGER,11,15,12
5042 DATA VENEZUELA,13,3,9
5044 DATA BULGARIA,15,12,9
5046 DATA GERMANIA EST,0,9,13
5048 DATA JUGOSLAVIA,3,15,9
5050 DATA PARAGUAY,9,15,7
5052 DATA LUSSEMBURGO,9,15,7
5054 DATA OLANDA,9,15,7
5056 DATA GERMANIA O.,0,9,13
5058 DATA ETIOPIA,12,13,9
5060 DATA GABON,12,13,7
5062 DATA SIERRA LEONE,12,15,7
5064 DATA SUDAN,3,13,12
5066 DATA AUSTRIA,9,15,9
5068 DATA UPPER VOLTA,0,15,9
5070 DATA EL SALVADOR,7,15,7
5080 DATA HAITI,1,1,1
5090 DATA GIAPPONE,15,15,15
5100 DATA MALTA,15,15,15
5110 DATA ISLANDA,3,3,3
5120 DATA DANIMARCA,9,9,9
5130 DATA FINLANDIA,15,15,15
5140 DATA SVEZIA,7,7,7
5150 DATA NORVEGIA,9,9,9
5160 DATA SPAGNA,9,9,9
5170 DATA PORTOGALLO,9,9,9
8000 TEXT : HOME : HTAB 15: INVERSE
: GOSUB 21010: PRINT " RIEPI
LOGO ": NORMAL : POKE 34,4: IF
V = 0 THEN 8040
8005 VTAB 5: PRINT "SONO STATI I
IDENTIFICATI I SEGUENTI": PRINT
"EMBLEMI:"
8010 VTAB 10: FOR X = 1 TO V: PRINT
X;". ";E$(X): IF PEEK (37) <
17 THEN 8030
8020 GOSUB 21110: HOME : NORMAL
8030 NEXT : GOSUB 21110
8040 FOR X = 1 TO 150: NEXT : IF
W = 0 THEN 8090
8045 HOME : PRINT "NON SONO STAT
I IDENTIFICATI I SEGUENTI": PRINT
"EMBLEMI": GOSUB 21020
8050 VTAB 10: FOR Z = 1 TO W: PRINT
Z;". ";IF$(Z): IF PEEK (37) <
17 THEN 8080
8060 GOSUB 21110: HOME
8080 NEXT : GOSUB 21110
8090 POKE 34,0: HOME : VTAB 12: PRINT
"PREMERE IL PULSANTE PER CON
TINUARE": FOR Z = 1 TO 9:X =
PEEK ( - 16336): FOR A = 1 TO
75: NEXT : GOSUB 21130: RUN
8100 END
9000 IF R > 32 THEN RESTORE : FOR
X = 1 TO 33: READ Z: NEXT
9010 D$(1) = A$: FOR X = 2 TO 4
9015 Z = INT (( RND (1) * 152) /
4 + 1)
9018 IF D$(Z) = D$(X - 1) THEN 9
015
9020 D$(X) = D$(Z): NEXT
9030 HOME : INVERSE : HTAB 6: PRINT
"DI QUALE PAESE E' QUESTA BA
NDIERA?": PRINT " >>>>
>>>>>>>>"; HTAB 28: PRINT
" <<<<<<<<<<<<"; NORMAL : PRINT
" PREMERE PULSANTE PER
SCEGLIERE ";
9040 R = INT ( RND (1) * 4 + 1)
9050 HTAB (20 - ( LEN (D$(R)) /
2)): VTAB 23: PRINT D$(R): GOSUB
21090: VTAB 23: HTAB 14: PRINT
" ";X = PEEK ( -
16286): IF X > 127 THEN 9070
9060 R = R + 1: IF R > 4 THEN R =
1
9065 GOTO 9050
9070 TS = TS + 1: FLASH : IF D$(R
) = A# THEN CG = CG + 1: GOSUB
12000: VTAB 22: HTAB 18: PRINT
"ESATTO": GOSUB 21010: GOTO
9220
9200 VTAB 22: HTAB 18: PRINT "ER
RATO": GOSUB 13000: GOSUB 21
020: VTAB 22: HTAB 13: PRINT
"RISPOSTA ESATTA": VTAB 23: HTAB
(20 - ( LEN (A#) / 2)): NORMAL
: PRINT A#
9220 GOSUB 21090: GOSUB 21090: VTAB
22: FLASH : PRINT "ESATTE:";
CG;: CALL - 868: HTAB 31: PRINT

```



```

"TOTALE";TS: NORMAL : GOSUB
21090: NORMAL : GOTO 90
11000 REM SCREEN COLOR
11020 POKE 768,216: POKE 769,160
: POKE 770,0: POKE 771,76: POKE
772,44: POKE 773,254
11050 GR
11100 POKE 1024,SC + SC * 16: POKE
60,0: POKE 61,4: POKE 62,254
: POKE 63,7: POKE 66,1: POKE
67,4: CALL 768
11110 HOME : RETURN
12000 V = V + 1: E*(V) = A#: RETURN

13000 W = W + 1: F*(W) = D*(R) : RETURN

20000 FOR X = 1 TO 33: READ Z: NEXT
: FOR X = 1 TO 46: READ B#,C
0,C1,C2:D*(X) = B#: NEXT : RESTORE
21000 RESTORE : FOR Z = 770 TO 7
90: READ X: POKE Z,X: NEXT :
RETURN

```

```

21010 FOR X = 100 TO 50 STEP -
2: POKE 768,X: POKE 769,9: CALL
770: NEXT : RETURN
21020 FOR X = 25 TO 225 STEP 5: POKE
768,X: POKE 769,9: CALL 770:
NEXT : RETURN
21030 FOR X = 1 TO 6: READ Z,Y: POKE
768,Z: POKE 769,Y: CALL 770:
NEXT : RETURN
21080 P = 1: RETURN
21090 FOR X = 1 TO 1500: NEXT : RETURN
21100 FOR Z = 1 TO 250: NEXT : RETURN

21110 VTAB ( PEEK (37) + 6)
21120 FLASH : PRINT "PREMERE PUL
SANTE PER CONTINUARE": NORMAL
21130 IF PEEK ( - 16286) < 128 THEN
21130
21140 POKE - 16286,0.
21150 RETURN

```



Totocalcio

È iniziato nuovamente il campionato di football. Noi italiani siamo tutti, chi più chi meno, tifosi di calcio. Chi non ha partecipato alle accanite discussioni del sabato e, sicuro di saper pronosticare gli esiti delle partite, non ha almeno una volta giocato al totocalcio?

Utilizzando questo programma per compilare la schedina aumentano notevolmente le possibilità di fare l'agognato 13 (ma, in fondo, anche un 12 non sarebbe poi male). Dovrete fornire il vostro pronostico costituito da varianti

singole, doppie e triple.

Dovrete anche dare il numero minimo e massimo di segni *x* e di segni *2* che prevedete usciranno nella schedina, tenendo presente che la combinazione che statisticamente ha più probabilità di vincita è la colonna costituita da sei segni '1', cinque segni 'x' e due segni '2'.

Il computer vi darà quindi, sul video o sulla stampante, tutte le colonne che, derivate dal sistema integrale, soddisfano i vincoli imposti.

```

10 SL = 1: REM SLOT DELLA STAMPA
NTE
100 TEXT : HOME
110 DIM SK(13),I(13),PN(13,4)
115 INVERSE
120 PRINT "SISTEMA DI RIDUZIONE
'DERIVATO': PRINT : PRINT
122 NORMAL
125 REM -----INPUT DEL PRONOSTI
CO-----

```

```

130 PRINT "DARE IL PRONOSTICO": PRINT
: PRINT
140 FOR J = 1 TO 13
150 PRINT J,: INPUT "":PN#
160 IF PN# = "" THEN PRINT CHR#
(7): GOTO 150
170 IF LEN (PN#) > 3 THEN PRINT
CHR# (7): GOTO 150
171 FOR I = 1 TO LEN (PN#)
172 IF MID# (PN#,I,1) = "X" THEN

```



```

PN(J,1) = 0
173 IF MID$(PN#,I,1) = "1" THEN
  PN(J,1) = 1
174 IF MID$(PN#,I,1) = "2" THEN
  PN(J,1) = 2
175 NEXT I
176 PN(J,4) = LEN (PN#)
177 REM HTAB 20: FOR I = 1 TO 4:
  PRINT PN(J,I);: NEXT I
180 NEXT J
182 PRINT : PRINT
190 INPUT "MINIMO,MASSIMO DI SEG
NI 2 ?":DM,DX
192 INPUT "MINIMO,MASSIMO DI SEG
NI X ?":XM,XX
195 PRINT "OUTPUT SU STAMPANTE (
S/N)? ": GET A#: PRINT A#:
IF A# = "S" THEN PRINT CHR#
(4);"PR#":SL: GOTO 200
196 HOME
200 REM
210 PRINT : PRINT "COLONNE ESTRA
TTE: ": PRINT
499 REM ----- SVILUPPO SISTEMA
-----
500 I(1) = 0
505 REM
510 I(2) = 0
515 REM
520 I(3) = 0
525 REM
530 I(4) = 0
535 REM
540 I(5) = 0
545 REM
550 I(6) = 0
555 REM
560 I(7) = 0
565 REM
570 I(8) = 0
575 REM
580 I(9) = 0
585 REM
590 I(10) = 0
595 REM
600 I(11) = 0
605 REM
610 I(12) = 0
615 REM
620 I(13) = 0
625 REM
630 GOSUB 1000
640 I(13) = I(13) + 1: IF I(13) <
= PN(13,4) - 1 THEN 625
650 I(12) = I(12) + 1: IF I(12) <
= PN(12,4) - 1 THEN 615
660 I(11) = I(11) + 1: IF I(11) <
= PN(11,4) - 1 THEN 605
670 I(10) = I(10) + 1: IF I(10) <
= PN(10,4) - 1 THEN 595
680 I(9) = I(9) + 1: IF I(9) <
= PN(9,4) - 1 THEN 585
690 I(8) = I(8) + 1: IF I(8) <
= PN(8,4) - 1 THEN 575
700 I(7) = I(7) + 1: IF I(7) <
= PN(7,4) - 1 THEN 565
710 I(6) = I(6) + 1: IF I(6) <
= PN(6,4) - 1 THEN 555

```

```

720 I(5) = I(5) + 1: IF I(5) <
= PN(5,4) - 1 THEN 545
730 I(4) = I(4) + 1: IF I(4) <
= PN(4,4) - 1 THEN 535
740 I(3) = I(3) + 1: IF I(3) <
= PN(3,4) - 1 THEN 525
750 I(2) = I(2) + 1: IF I(2) <
= PN(2,4) - 1 THEN 515
760 I(1) = I(1) + 1: IF I(1) <
= PN(1,4) - 1 THEN 505
800 PRINT : PRINT "TOTALE INTEGR
ALE = ":TC
900 PRINT "TOTALE RIDOTTO = ":
C
901 PRINT "RAPPORTO DI RIDUZIONE
= ":TC / C
910 END
1000 REM -----CONTROLLO VINCOLI
DEL SISTEMA -----
1001 U1 = 0:D1 = 0:X1 = 0
1002 TC = TC + 1: REM TOTALE INT
EGRALE
1060 FOR J = 1 TO 13
1072 SK(J) = PN(J,I(J) + 1)
1073 IF SK(J) = 0 THEN X1 = X1 +
1
1075 IF SK(J) = 2 THEN D1 = D1 +
1
1080 NEXT J
1092 IF D1 < DM THEN RETURN
1093 IF D1 > DX THEN RETURN
1094 IF X1 < XM THEN RETURN
1095 IF X1 > XX THEN RETURN
1100 FOR J = 1 TO 13
1101 RIS# = STR$(SK(J)): IF RIS
# = "0" THEN RIS# = "X"
1102 PRINT RIS#;
1103 NEXT J
1105 C = C + 1
1106 TP = TP + 1: IF TP = 8 THEN
TP = 0: PRINT : PRINT
1110 PRINT
1200 RETURN

```

Guida per l'input dei programmi sul TI 99/4A

A causa del sistema di codifica utilizzato, possono capitare in alcune linee delle impreviste "andate a capo" delle quali, naturalmente, non va tenuto conto in fase di digitazione.

Vi potrà capitare, a volte di trovare nei listati di programmi per TI 99/4a alcuni caratteri sottolineati. La sottolineatura rappresenta una particolare codifica dei tasti di controllo: dovrete quindi premere il tasto indicato dal carattere insieme al tasto CONTROL.

Ad esempio, se trovate A dovrete battere CONTROL+A; se trovate e-d, dovrete battere CONTROL+SPAZIO, e così via.

Roader

I motori stanno rombando. Voi state attendendo il segnale di partenza per dimostrare che Niki Lauda, in confronto a voi, non è altro che un pivellino! Finalmente scatta il verde... si parte!!!

Una curva, un'altra e... CRASH! Vi siete inchiodati contro il guard-rail!

Bene, tutto questo diverrà realtà, e senza alcun rischio per la vostra incolumità personale, soltanto digitando il semplice listato di questo programmino Basic per il vostro TI-99/4a.

Avrete a disposizione 4 opzioni per la scelta del tipo di percorso e delle difficoltà nella guida del vostro mini-bolide sulla lunga e ventosa

strada generata dal computer.

Il migliore risulterà chi avrà saputo totalizzare il massimo punteggio dopo aver percorso il maggior numero possibile di chilometri.

Per pilotare il bolide non dovrete fare altro che impugnare il joystick, o pigiare i due tasti recanti i simboli "maggiore di" e "minore di", ed incrociare le dita...

Dopo che vi sarete "impastati" (prima o poi capiterà, siatene certi!) comparirà il punteggio totalizzato e la richiesta di ulteriori istruzioni per procedere o terminare.

Cosa altro aspettate per battere il listato? Forza!!

```

100 REM *****
110 REM *  R O A D E R  *
120 REM *****
130 REM
140 REM      TI 99/4A   BASIC
150 F=12
160 GOTO 250
170 FOR VOL=1 TO 30 STEP 10
180 CALL SOUND(-1000,-7,VOL)
190 CALL SCREEN(INT(VOL/2.5)+1)

200 F=19-F
210 CALL COLOR(9,F,1)
220 NEXT VOL
230 CALL COLOR(9,7,1)
240 RETURN
250 CALL CHAR(99,"223E2A08082A3E
2A")
260 CALL CHAR(100,"447C54100A2E3
F7F")
270 CALL CHAR(101,"00080C1E1E3E3
F7F")
280 CALL CHAR(104,"00181818183C3
C00")
290 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFF
FFF")
300 CALL CHAR(128,"00FF00FF00FF0
0FF")
310 CALL COLOR(9,5,1)
320 CALL COLOR(10,16,1)
330 CALL COLOR(11,9,1)
340 CALL COLOR(12,2,1)

```

```

350 CALL COLOR(13,9,2)
360 CALL CLEAR
370 CALL SCREEN(15)
380 PRINT
390 PRINT TAB(8);"c R O A D E R
c"
400 FOR T=1 TO 6
410 PRINT
420 NEXT T
430 PRINT "GUIDA USANDO I TASTI
< E > "
440 PRINT
450 PRINT TAB(6);"O USANDO IL JO
YSTICK #1"
460 FOR T=1 TO 5
470 PRINT
480 NEXT T
490 FOR I=110 TO 120 STEP .5
500 CALL SOUND(-150,I,2)
510 NEXT I
520 FOR I=120 TO 110 STEP -.3
530 CALL SOUND(-150,I,2)
540 NEXT I
550 FOR T=110 TO 120 STEP .8
560 CALL SOUND(-75,T,2)
570 NEXT T
580 GOSUB 170
590 CALL SCREEN(15)
600 CALL COLOR(9,5,1)
610 FOR T=1 TO 250
620 NEXT T
630 CALL CLEAR

```



```

640 CALL COLOR(9,8,2)
650 OSKILL=1
660 PRINT TAB(2);"SCEGLI IL TIPO
DI PERCORSO:"
670 FOR T=1 TO 3
680 PRINT
690 NEXT T
700 PRINT TAB(4);"PREMI : "
710 PRINT
720 PRINT
730 PRINT TAB(8);"1 PER NEO/PATE
NTATO"
740 PRINT
750 PRINT TAB(8);"2 PER TASSISTA
"
760 PRINT
770 PRINT TAB(8);"3 PER RALLYSTA
"
780 PRINT
790 PRINT TAB(8);"4 PER PILOTA D
I F.1"
800 FOR D=1 TO 3
810 PRINT
820 NEXT D
830 CALL KEY(1,K,S)
840 RANDOMIZE
850 IF S=0 THEN 830
860 IF K<>18 THEN 890
870 SKILL=OSKILL
880 GOTO 910
890 SKILL=- (K=19) - (K=7) *2 - (K=8) *
3 - (K=9) *4
900 IF SKILL=0 THEN 830
910 OSKILL=SKILL
920 PRINT
930 PRINT TAB(8);"SI PARTE!!!!!"

940 PRINT
950 PRINT
960 FOR T=1 TO 400
970 NEXT T
980 CALL CLEAR
990 CALL SCREEN(3)
1000 I=.1
1010 IF (SKILL<>2) *(SKILL<>4) THE
N 1030
1020 I=.2
1030 N=24
1040 J=0
1050 OLDN=24
1060 B$="xxxxxxxx"
1070 FOR C=1 TO 4
1080 PRINT TAB(18);"h";B$;"h"
1090 NEXT C
1100 FOR Q=1 TO 4
1110 FOR C=9 TO 6 STEP -1
1120 IF C<>9 THEN 1140
1130 B$="xxxxxxxx"
1140 FOR A=0 TO 6.25 STEP 1

```

```

1150 Y=COS(A)
1160 J=J+1
1170 PRINT TAB(8*Y+10);"h";B$;"h
"
1180 IF (RND>.5)+(SKILL=1)+(SKIL
L=2) THEN 1210
1190 IF J<25 THEN 1210
1200 CALL HCHAR(23,28*RND+2,128)

1210 CALL GCHAR(20,N,G)
1220 CALL HCHAR(19,OLDN,120)
1230 IF (G=104)+(G=128)+(G=32) TH
EN 1440
1240 CALL HCHAR(20,N,99)
1250 OLDN=N
1260 CALL KEY(0,K,S)
1270 IF S<>0 THEN 1290
1280 CALL JOYST(1,XR,YR)
1290 N=N+(K=44) - (K=46)+XR/4
1300 NEXT A
1310 B$=SEGS(B$,1,C-2)
1320 FOR D=110 TO 129-C STEP .5

1330 CALL SOUND(-150,D,2)
1340 NEXT D
1350 NEXT C
1360 NEXT Q
1370 CALL CLEAR
1380 CALL SCREEN(11)
1390 PRINT TAB(5);"CE L'HAI FATT
A,GILLES!!"
1400 FOR T=1 TO 10
1410 PRINT
1420 NEXT T
1430 GOTO 1530
1440 CALL HCHAR(20-1,N,101)
1450 CALL HCHAR(20,N,100)
1460 GOSUB 170
1470 CALL SCREEN(3)
1480 FOR T=1 TO 500
1490 NEXT T
1500 CALL CLEAR
1510 CALL COLOR(9,8,2)
1520 GOTO 1560
1530 FOR I=1 TO 500
1540 NEXT I
1550 CALL CLEAR
1560 CALL SCREEN(15)
1570 PRINT TAB(6);"HAI FATTO";J*
10*SKILL;"P.TI!"
1580 FOR T=1 TO 5
1590 PRINT
1600 NEXT T
1610 PRINT TAB(8);"? GIOCHI ANCO
RA ?"
1620 PRINT
1630 PRINT
1640 PRINT TAB(4);"PREMI: <TASTO
ROSSO> O <S>"

```



```

1650 PRINT TAB(8);"- PER UN PERC
ORSO IDENTICO."
1660 PRINT
1670 PRINT TAB(4);"<Ç> - PER CAM
BIARE LIVELLO"
1680 PRINT
1690 PRINT TAB(4);"<E> - PER TER
MINARE"

```

```

1700 CALL KEY(1,K,S)
1710 IF S=0 THEN 1700
1720 IF (K=18)+(K=2) THEN 980
1730 IF (K<>5)*(K<>14) THEN 1700

1740 IF K=14 THEN 630
1750 END

```

Gestione files dati su cassetta



Questo programma è stato scritto per il TI 99/4a fornito del modulo SSS Extended Basic. Permette di usare l'unità a cassette CSI come memoria di massa per un archivio di dati, con numerose opzioni per una completa gestione dei files sequenziali.

Una volta mandato in esecuzione, il programma vi chiederà se volete usare dati precedentemente salvati su nastro; se rispondete affermativamente, verranno visualizzati i parametri che il computer si aspetta di trovare nel file dati ed il tempo di attesa necessario per leggere l'intero file. Comparirà quindi il menu principale, comprendente sette opzioni di scelta: aggiunta (registrazione) di un nuovo record, ricerca di un dato record nel file, display di tutti i records del file con automatica eliminazione di eventuali records vuoti, cancellazione di un record, correzione e modifica di un record, ordinamento alfabetico del file, ed infine uscita - fine lavoro.

Se si sceglie l'opzione di aggiunta record, compare un sub-menu con quattro ulteriori opzioni:

- 1 inserzione da tastiera
- 2 inserzione da tastiera in posizione x
- 3 inserzione sequenziale da un file
- 4 inserzione random da un file

La prima opzione rappresenta una normale inserzione di un record in coda ai precedenti; con la seconda è possibile inserire il record in una posizione qualsiasi nel file: se ad esempio il file

è già composto da 100 records, con questa opzione potremo inserire il record in posizione 5 ottenendo uno "scroll" di tutti i records seguenti di una posizione, mentre con l'opzione 1 ci verrà chiesto il 101esimo record. Con l'opzione 3 si può aggiungere al file in memoria un numero qualunque di records prelevati in modo sequenziale da un altro file su nastro, mentre con l'opzione 4 si può ottenere un'inserzione pseudo-random di un record da un altro file su nastro.

Questa opzione richiede particolare attenzione nell'uso, in quanto occorre posizionare il nastro nel punto in cui si prevede ci sia il record che vogliamo inserire, premere ENTER all'apparire dei messaggi 'REWIND CASSETTE TAPE THEN PRESS ENTER' e 'PRESS CASSETTE PLAY THEN PRESS ENTER', e premere il tasto PLAY sul registratore solo quando le sopraccitate scritte hanno avuto un piccolo scroll verso l'alto sul vostro monitor. A questo punto verrà inserito in memoria il record desiderato.

La ricerca di un dato record può essere effettuata sia in base al numero che in base ai primi caratteri del record stesso, mentre correzioni e modifiche sono effettuate linea per linea su tutti i 140 caratteri standard del record. Quando avete finito di creare il vostro archivio o di operare su di esso, sinceratevi che l'ultimo record contenga solo i caratteri "000", che rappresentano un ulteriore controllo di fine del file (benché il programma provveda automati-

camente a registrare in testa al file il numero di records contenuti).

Premendo il tasto 7 del menu principale vi verrà domandato se intendete salvare il file dati ap-

pena creato e, alla risposta affermativa, verranno visualizzati i parametri di struttura del file con il tempo di attesa necessario alla registrazione.

```
110 GOTO 150
120 ON ERROR 130
130 CALL ERR(I,K,W,F):: CALL SOUND(100,500,0)
140 PRINT "WARNING!ERROR in line";F: "error code:";I: "error type";K: "RIPETERE LA PROCEDURA" :: FOR W=1 TO 1000 :: NEXT W :: RETURN 290
150 CALL SCREEN(2):: FOR I=0 TO 14 :: CALL COLOR(I,13,2):: NEXT I
160 CALL CLEAR :: PRINT "GESTIONE FILES CASSETTE": "*****" "*****": " BY MC G SOFTWARE 1983": :
170 PRINT "compatibili file con meno di 500 records": :
180 PRINT : : : : : PRINT "vuoi usare dati da memoria di massa?(S/N) " :: GOSUB 1320
190 IF KEY=ASC("N")OR KEY=ASC("n")THEN 290
200 CALL CLEAR :: PRINT "PARAMETRI DI DEFAULT": : "org:sequential": "file type:internal": "record len:fixed 140": "open mode:input"
210 PRINT "file #:1": "lista stampa:alfan.4 input" :: OPEN #1:"CS1",INTERNAL,FIXED 140,INPUT
220 ON ERROR 130 :: INPUT #1:A$:K=VAL(A$):: CALL CLEAR :: DISPLAY AT(2,3):"ATTESA:" :: DISPLAY AT(6,1)SIZE(4):"min." :: DISPLAY AT(6,5)SIZE(4):INT(K*90/60)/10
0
230 N=1 :: FOR I=1 TO K :: ON ERROR 130 :: INPUT #1:A$,B$,C$,D$ :: S$=A$&" "&B$&" "&C$&" "&D$
240 MI=INT((K-I)*90/60)/10 :: DISPLAY AT(6,5)SIZE(4):MI :: IF S$="" THEN 270
250 F=3 :: GOSUB 780
260 IF S$="000" THEN 280
270 NEXT I
280 CLOSE #1
290 CALL CLEAR :: MA=500
300 DISPLAY AT(6,3):"1 per registrazione" :: DISPLAY AT(8,3):"2
```

```
per ricerca" :: DISPLAY AT(10,3):"3 per file display/elim." :: DISPLAY AT(11,9):"record vuoti"
310 DISPLAY AT(13,3):"4 per eliminare" :: DISPLAY AT(15,3):"5 per correggere" :: DISPLAY AT(17,3):"6 per ord. alpha" :: DISPLAY AT(19,3):"7 per uscire" :: GOSUB 1320
320 FOR I=49 TO 55 :: IF KEY=I THEN 340
330 NEXT I :: GOTO 32767
340 KEY=KEY-48 :: ON KEY GOSUB 360,580,670,690,1030,1090,770
350 GOTO 290
360 REM AGGIUNTA RECORD
370 PRINT "record";N+1: "1-inserzione da tastiera":"2-da tastiera n posiz. x":"3-inserz.sequenz.da un file":"4-inserz. random da un file"
380 GOSUB 1320
390 IF KEY=50 THEN GOSUB 1140 :: RETURN
400 IF KEY=51 THEN 430
410 IF KEY=52 THEN GOSUB 1210 ELSE 520
420 RETURN
430 PRINT "quanti records?":B :: GOSUB 440 :: GOTO 460
440 CALL CLEAR :: PRINT "PARAMETRI DI DEFAULT": "file #:2": "org:sequential": "type:internal": "len:fixed 140": "mode:input"
450 PRINT "lista stampa:alfan.4 input": : : RETURN
460 OPEN #2:"CS1",INTERNAL,INPUT,FIXED 140
470 FOR I=1 TO B :: ON ERROR 130 :: INPUT #2:A$,B$,C$,D$ :: S$=A$&" "&B$&" "&C$&" "&D$ :: IF S$="" THEN 500
480 F=3 :: GOSUB 780
490 IF S$="000" THEN 510
500 NEXT I
510 CLOSE #2 :: RETURN
520 PRINT "inserisci il record " :S$ :: IF S$="" THEN RETURN
530 GOSUB 810
```



```

540 IF F=3 THEN GOSUB 780
550 IF F=1 THEN PRINT S$;"ATTENZIONE!e` gia` nel file!" ELSE 570

560 CALL SOUND(200,500,0):: GOSUB 790
570 IF F=2 THEN PRINT "ATTENZIONE! il file e` gia` completo con 500 records!" ELSE RETURN
580 PRINT "1-ricerca in base al numero 2-ricerca in base al nome " :: GOSUB 1320 :: IF KEY=ASC("2")THEN 620
590 INPUT "numero del record? ": B :: IF N$(B)="" THEN PRINT "ATTENZIONE!questo record none`nel file!" ELSE 610
600 CALL SOUND(200,500,0):: GOSUB 790
610 PRINT N$(B):: GOSUB 930 :: RETURN
620 GOSUB 1330 :: GOSUB 810 :: B=K
630 IF F=3 THEN PRINT "ATTENZIONE! questo record non e` nel file!" ELSE 650
640 CALL SOUND(200,500,0):: GOSUB 790
650 PRINT : "numero del record: ";B:N$(B):: FOR W=1 TO 1000 :: NEXT W
660 GOSUB 930 :: RETURN
670 GOSUB 850
680 GOSUB 930 :: RETURN
690 PRINT "1-ricerca in base al numero 2-ricerca in base al nome " :: GOSUB 1320 :: IF KEY=ASC("2")THEN 710
700 INPUT "numero del record?":B :: GOTO 740
710 GOSUB 1330 :: GOSUB 810 :: B=K
720 IF F=3 THEN PRINT "ATTENZIONE! questo record non e` nel file!" ELSE 740
730 CALL SOUND(200,500,0):: GOSUB 790
740 GOSUB 880
750 PRINT "OK. il record e` cancellato"
760 GOSUB 930 :: RETURN
770 GOTO 950
780 REM AGGIUNGE UN RECORD
790 IF N=MA THEN F=2 :: RETURN
800 F=3 :: N=N+1 :: N$(N)=S$ :: RETURN
810 REM RICERCA SEQUENZIALE
820 FOR K=1 TO N :: IF S$=SEG$(N$(K),1,5)THEN F=1 :: RETURN

```

```

830 NEXT K
840 F=3 :: RETURN
850 REM DISPLAY IL FILE
860 FOR I=1 TO N :: IF N$(I)="" THEN N$(I)=N$(I+1):: R=R+1
870 PRINT "rec. ";I;TAB(10);N$(I) :: NEXT I :: N=N-R :: R=0 :: RETURN
880 REM CANCELLA UN RECORD
890 N=N-1 :: IF B=N+1 THEN RETURN
900 FOR I=B TO N :: N$(I)=N$(I+1) :: NEXT I :: RETURN
910 REM FINE
920 GOTO 950
930 FOR W=1 TO 800 :: NEXT W
940 RETURN
950 CALL CLEAR :: PRINT "vuoi registrare il file? (S/N) " :: GOSUB 1320 :: IF KEY=ASC("S")OR KEY=ASC("s")THEN 960 ELSE 1020
960 CALL CLEAR :: PRINT "PARAMETRI DI DEFAULT:": "org:sequenzial": "file type:internal": "record type:fixed 140": "open mode:output"
970 PRINT "file #:1": "lista stampa:alfanumerica": "OPEN #1:"CS1",INTERNAL,FIXED 140,OUTPUT
980 PRINT #1:STR$(N):: CALL CLEAR :: DISPLAY AT(2,3):"ATTESA" :: DISPLAY AT(6,1)SIZE(4):"min." :: DISPLAY AT(6,5)SIZE(4):INT(N*90/60)/10
990 FOR I=1 TO N :: ON ERROR 130 :: PRINT #1:N$(I):: DISPLAY AT(6,5)SIZE(4):INT((N-I)*90/60)/10 :: IF N$(I)="000" THEN 1010
1000 NEXT I
1010 CLOSE #1
1020 END
1030 PRINT "quale record e` da modificare?" :: GOSUB 580
1040 IF F=5 THEN RETURN
1050 A$=SEG$(N$(B),1,28):: B$=SEG$(N$(B),29,56):: C$=SEG$(N$(B),57,84):: D$=SEG$(N$(B),85,112):: E$=SEG$(N$(B),113,140):: PRINT "correggi riga per riga":
1060 DISPLAY AT(24,1):A$ :: ACCEPT AT(24,1)SIZE(-28):A$ :: DISPLAY AT(24,1):B$ :: ACCEPT AT(24,1)SIZE(-28):B$ :: DISPLAY AT(24,1):C$ :: ACCEPT AT(24,1)SIZE(-28):C$
1070 DISPLAY AT(24,1):D$ :: ACCEPT AT(24,1)SIZE(-28):D$ :: DISPLAY AT(24,1):E$ :: ACCEPT AT(24,1

```

```

)SIZE(-28):E$ :: N$(X)=A$&B$&C$&
D$&E$
1080 PRINT "OK il record corrett
o e`": :N$(B):: FOR W=1 TO 1000
:: NEXT W :: RETURN
1090 REM ALPHA SORT
1100 FOR I=1 TO N-1 :: IF N$(I+1
)>N$(I)THEN 1120
1110 A$=N$(I+1):: N$(I+1)=N$(I):
N$(I)=A$ :: GOTO 1100
1120 NEXT I
1130 PRINT "OK.sono in ordine al
fabetico" :: FOR W=1 TO 1000 ::
NEXT W :: RETURN
1140 REM AGGIUNGE UN RECORD ALLA
POSIZIONE B
1150 PRINT :: INPUT "in quale po
sizione? ":B :: LINPUT "inserisc
i il record " :S$ :: GOSU
B 810
1160 IF F=3 THEN 1170 ELSE 1180.

1170 FOR K=N TO B STEP -1 :: N$(
K+1)=N$(K):: NEXT K :: N$(B)=S$
:: N=N+1 :: RETURN
1180 IF F=1 THEN PRINT S$;"ATEN
ZIONE!e` gia` nel file!" ELSE 12
00
1190 CALL SOUND(200,500,0):: GOS
UB 930 :: RETURN
1200 IF F=2 THEN PRINT "ATTENZIO
NE! il file e` gia` completo con
500 records!" ELSE RETURN
1210 PRINT : : : PRINT "1-ricer
ca in base alla posiz2-ricerca i
n base al record": : : GOSUB 13
20

```

```

1220 KEY=KEY-48 :: ON KEY GOSUB
1250,1280
1230 RETURN
1240 INPUT "quale posizione? ":B
:: GOSUB 440
1250 PRINT :: INPUT "in quale po
sizione? ":B
1260 OPEN #2:"CS1",INPUT ,FIXED
140,INTERNAL :: FOR I=1 TO (B-1)
:: ON ERROR 130 :: INPUT #2:S$ :
: NEXT I :: ON ERROR 130 :: INPU
T #2:A$,B$,C$,D$ :: N$(N+1)=A$&"
"&B$&" "&C$&" "&D$
1270 CLOSE #2 :: N=N+1 :: RETURN

1280 GOSUB 1330 :: PRINT :: INPU
T "quanti records probabilmentec
i sono nel file? ":B :: GOSUB 44
0
1290 OPEN #2:"CS1",INTERNAL,FIXE
D 140,INPUT :: FOR I=1 TO B :: O
N ERROR 130 :: INPUT #2:A$,B$,C$,
D$ :: E$=A$&" "&B$&" "&C$&" "&D
$ :: IF SEG$(E$,1,5)=S$ THEN N$(
N+1)=E$ :: GOTO 1310
1300 NEXT I
1310 N=N+1 :: CLOSE #2 :: RETURN

1320 CALL KEY(0,KEY,STATUS):: IF
STATUS=0 THEN 1320 ELSE RETURN

1330 PRINT "batti l'inizio del r
ecord di5 caratteri ";TAB(18);"
" :: ACCEPT AT(23,13)SIZE(5):S$
:: RETURN

```

Guerre stellari



48K

Riuscirete a proteggere il convoglio spaziale che vi è stato affidato dai numerosissimi veicoli alieni che infestano quel quadrante di galassia? Il vostro Spectrum mostra subito la sua sfiducia a tale proposito, comunicandovi che trattasi di missione impossibile e che difficilmente potrete rivedere i vostri cari! Se nonostante questo vi sentite pronti a rischiare la vostra pelle per

un nobile ideale potrete comunque venderla cara e nel frattempo godervi la entusiasmante grafica di questo gioco. In effetti il programma presenta una ampia tipologia di astronavi aliene, capace di entusiasmare il giocatore anche dopo numerose partite; questa caratteristica, combinata agli altri effetti grafici veramente notevoli (anche perché realizzati esclusivamente

in BASIC), alla colonna sonora, e alle buone possibilità di movimento vi terranno certamente alla tastiera per numerose missioni. I comandi sono i tasti del cursore (da '5' a '8' per muoversi nella direzione delle frecce), il tasto '0' per far fuoco contro il nemico, ed infine il tasto '1' per attraccare alla base che viaggia al seguito del convoglio ove vi potranno essere prestate le riparazioni di cui necessitate. Queste ultime si rendono improrogabili quando uno strumento della plancia, DAN%, vi informa che i danni subiti sino a quel momento sono vicini al 100%. Attraccando i danni ver-

ranno riparati: questa facilitazione non può tuttavia essere sfruttata per più di tre volte.

Altri strumenti di bordo sono: ACG, che mostra quante astronavi nemiche avete colpito; ENE, che si riferisce all'energia disponibile per il vostro laser; CI, che mostra il tipo di astronave che vi attacca.

Prima di catapultarvi nei cieli, una raccomandazione: non rispondete 'No' alla domanda di ripetizione partita se prima non avete salvato il programma su nastro; in caso contrario perdereste tutto quanto battuto.

```

1 BORDER 0: PAPER 6: INK 0:
  CLS : GO SUB 9500: GO TO 2
2 PAPER 7: INK 1: BORDER 1:
  CLS : PRINT AT 3,8;"GUERRE
  STELLARI";AT 4,8;"
  {16SG3}"
3 PRINT INK 2;AT 7,8;"PLANCI
  A: COMANDI"; INK 0;AT 9,9;"
  5 = SINISTRA";AT 11,9;"8 =
  DESTRA";AT 13,9;"6 = PICCHI
  ATA";AT 15,9;"7 = CABRATA"
4 PRINT INK 0;AT 17,9;"1 = A
  TTRACCO";AT 19,9;"0 = FUOCO
  "
5 RESTORE 6: FOR n=1 TO 19:
  READ c,d: BEEP c,d: NEXT n
  : PAUSE 500
6 DATA .15,7,.15,7,.15,7,.9,0
  .9,7,.15,5,.15,4,.15,2,.9,
  12,.45,7,.15,5,.15,4,.15,2,
  .9,12,.45,7,.15,5,.15,4,.15
  ,5,1,2
7 BORDER 0: PAPER 1: INK 7:
  CLS
14 PRINT AT 5,13;"STIAMO";AT 7
  ,9;"TRASMETTENDO I";AT 9,10
  ;"NOSTRI DATI"
15 FOR g=1 TO 20: FOR f=0 TO 7
  : BORDER f: BEEP .02,f:
  NEXT f: NEXT g
18 GO SUB 8000
19 INK 5: PAPER 0: BORDER 0:
  CLS
20 PLOT 0,40: DRAW 70,0:
  DRAW 20,-20: DRAW 75,0:
  DRAW 20,20: DRAW 70,0
21 PLOT 2,38: DRAW 68,0:
  DRAW 20,-20: DRAW 75,0:
  DRAW 20,20: DRAW 68,0
22 PLOT 2,38: DRAW 0,-36:
  DRAW 251,0: DRAW 0,36:

```

```

  PLOT 90,18: DRAW 0,-16:
  PLOT 165,18: DRAW 0,-16
25 PRINT INK 7;AT 18,23;"ACD:
  ";AT 20,23;"CI";AT 18,1;"DA
  N%:"
26 PRINT INK 7;AT 20,1;"ENE:"
  ;AT 20,12;" "
590 LET dock=0: LET gog=INT (
  RND*26)+27: LET ran=INT (
  RND*13)+13: LET rf=0: LET c
  =0: LET sc=0: LET ra=INT (
  RND*8)+4: LET acd=0
591 LET fo=10: LET for=20:
  LET fort=30
598 LET ph=1000: LET dam=0
599 PRINT INK 5;AT 20,17;"
  {2G8}"
600 LET da=INT (RND*30)+15
610 LET d=INT (RND*14): LET a=
  INT (RND*27)
620 LET r1=INT (RND+.5): IF r1=
  0 AND d>4 THEN LET d=d-1:
  IF r1=1 AND d<17 THEN
  LET d=d+1
630 LET r2=INT (RND+.5): IF r2=
  0 AND a>2 THEN LET a=a-1:
  IF r2=1 AND a<16 THEN
  LET a=a+1
641 IF INKEY$="8" AND a<17
  THEN LET a=a+3
642 IF INKEY$="7" AND d>3
  THEN LET d=d-3
643 IF INKEY$="6" AND d<13
  THEN LET d=d+3
644 IF INKEY$="5" AND a>2
  THEN LET a=a-3
645 IF INKEY$="1" THEN GO TO 8
  500
647 IF INKEY$=" " THEN GO TO 9
  998
649 LET c=c+1: IF c>=fo THEN
  GO TO 652: IF c>=for

```

```

        THEN GO TO 651
650 PRINT INK 6;AT d,a;a$:
    GO TO 654
651 PRINT AT d,a;b$: GO TO 655
652 PRINT INK 6;AT d,a;c$
655 IF INKEY$="0" THEN LET ph=
    ph-10: PRINT INK 7;AT 20,5
    ;ph: GO TO 6000
700 FOR b=-20 TO -15: BEEP .005
    ,b: NEXT b
800 LET rf=rf+1
801 PRINT INK 6;AT 20,26;c$
805 PRINT INK 7;AT 9,16;"|";
    AT 11,16;"|"AT 10,15;"-";
    AT 10,17;"-"
810 IF rf<fort THEN GO TO 900
812 FOR x=4 TO 0 STEP -4
813 PLOT a*8+10,175-d*8: DRAW
    INK x;40,-36
814 FOR l=0 TO 10: BEEP .05,3:
    NEXT l: BEEP .05,10:
    BEEP .05,12
815 NEXT x
816 FOR x=7 TO 0 STEP -1:
    BEEP .005,INT (RND*10):
    BORDER x: NEXT x
819 LET rf=0: LET c=0: LET dam=
    dam
820 LET dam=dam+da: PRINT
    INK 7;AT 18,6;dam
825 IF dam>60 AND dam<100
    THEN GO TO 9300
830 IF dam>=99 THEN GO TO 9400
840 PRINT AT d,a;" ": GO TO 6
    00
900 PRINT AT d,a;" "
1000 GO TO 620
6000 REM fuoco
6001 IF ph<100 AND ph>0 THEN
    PRINT AT 20,7;" "
6010 IF ph<=-100 THEN GO TO 930
    0
6105 FOR n=3 TO 0 STEP -3
6110 PLOT INK 0;7,48: DRAW
    INK n;119,41
6120 PLOT INK 0;248,48: DRAW
    INK n;-110,40
6125 NEXT n
6127 FOR q=1 TO 10: BEEP .01,1+f
    : BEEP .01,10: NEXT q
6130 IF ATTR (10,16)=6 THEN
    GO TO 6134
6133 GO TO 656
6134 GO SUB 7000
6135 LET acd=acd+1: LET sc=sc+1:
    LET rf=0: PRINT INK 7;
    AT 18,27;acd
6136 IF sc=43 THEN GO TO 9600

```

```

6139 LET c=0: IF sc=ra THEN
    GO SUB 8015
6140 IF sc=ran THEN GO SUB 8025
6141 IF sc=gog THEN GO SUB 8035
6143 GO TO 600
7000 LET z$="E"
7010 FOR n=6 TO 0 STEP -6
7011 LET cox=0
7015 PRINT INK n; BRIGHT 1;AT 1
    0,15;z$
7020 FOR p=1 TO 4
7030 PRINT INK n;AT 10+p,15+p;
    z$;AT 10-p,15-p;z$;AT 10+p,
    15-p;z$;AT 10-p,15+p;z$;
    AT 10,15+p;z$;AT 10,15-p;z$
    ;AT 10+p,15;z$;AT 10-p,15;z
    $
7035 BEEP .0025,INT (RND*20)
7040 NEXT p: NEXT n
7041 LET cox=cox+1
7042 IF cox=2 THEN GO TO 7045
7043 FOR n=3 TO 0 STEP -3
7044 GO TO 7015
7045 BRIGHT 0: RETURN
8000 FOR f=0 TO 4: FOR g=0 TO 7:
    READ a: POKE USR CHR$(144
    +f)+g,a: NEXT g: NEXT f
8001 LET a$=" A ": LET c$="BCD"
8005 DATA 0,0,36,195,255,219,0,0
8006 DATA 96,241,250,252,255,255
    ,241,96
8007 DATA 129,24,60,126,255,255,
    255,90
8008 DATA 6,143,95,63,255,255,14
    3,6
8009 DATA 64,0,98,33,0,24,1,133
8010 RETURN
8015 RESTORE 8020: FOR f=0 TO 3:
    FOR g=0 TO 7: READ a:
    POKE USR CHR$(149+f)+g,a:
    NEXT g: NEXT f
8016 LET a$=" F ": LET c$="GHI"
8020 DATA 0,129,66,60,60,66,129,
    0
8021 DATA 192,48,12,3,3,12,48,19
    2
8022 DATA 0,126,195,231,255,126,
    0,0
8023 DATA 3,12,48,192,192,48,12,
    3
8024 RETURN
8025 RESTORE 8027: FOR f=0 TO 3:
    FOR g=0 TO 7: READ a:
    POKE USR CHR$(153+f)+g,a:
    NEXT g: NEXT f

```



```

8026 LET a$=" J ": LET c$="KLM"
8027 DATA 0,0,126,219,255,126,0,
0
8028 DATA 3,15,62,252,63,15,3,0
8029 DATA 255,255,126,60,255,255
,255,165
8030 DATA 192,240,124,63,252,240
,192,0
8031 RETURN
8035 RESTORE 8037: FOR f=0 TO 3:
FOR g=0 TO 7: READ a:
POKE USR CHR$(157+f)+g,a:
NEXT g: NEXT f
8036 LET a$=" N ": LET c$="OPQ"
8037 DATA 0,66,153,255,153,66,0,
0
8038 DATA 96,64,193,255,255,193,
64,96
8039 DATA 0,255,231,219,219,231,
255,0
8040 DATA 6,2,131,255,255,131,2,
6
8041 RETURN
8045 RESTORE 8047: FOR f=0 TO 3:
FOR g=0 TO 7: READ a:
POKE USR CHR$(161+f)+g,a:
NEXT g: NEXT f
8046 LET a$=" R ": LET c$="STU"
8047 DATA 0,0,219,255,255,219,0,
0
8048 DATA 0,112,250,142,255,254,
250,112
8050 DATA 0,24,60,126,195,126,60
,24
8051 DATA 0,14,95,113,255,127,95
,14
8052 RETURN
8500 IF SCREEN$(20,17)="C"
THEN GO TO 610: GO TO 850
1
8501 GO SUB 8045: GO TO 8502
8502 LET dock=dock+1
8503 IF dock>=4 THEN GO SUB 803
5: GO TO 610
8504 PRINT AT d,a;" "
8506 PRINT INK 6; FLASH 1;AT 20
,12;"ATTRACCO"
8507 LET cp=1
8508 PRINT BRIGHT 1; INK 4;AT 1
0,cp;c$
8509 LET cp=cp+1
8510 IF cp=16 THEN GO TO 8590
8511 PAUSE 25
8512 PRINT AT 10,cp-1;" "
8513 GO TO 8508
8591 FOR n=7 TO 0 STEP -1
8592 PLOT INK 0;248,48: DRAW
INK n,-110,40
8593 PLOT INK 0;7,48: DRAW

```

```

INK n,119,40
8594 BEEP 1,-10: BEEP 1,10:
BEEP 1,-10
8595 NEXT n
8599 PRINT AT 10,14;" "
8600 PRINT INK 5;AT 20,17;"
{2G8}"; INK 7;AT 20,12;"
"
8605 PRINT AT 18,6;" "
8606 PRINT AT 20,5;" "
8610 GO SUB 8001
8650 GO TO 598
9300 PRINT INK 2;AT 20,17;"
{2G8}"
9350 GO TO 700
9400 PRINT AT d,a;" " :
BORDER 0
9401 FOR g=1 TO 3: FOR f=0 TO 7:
BORDER f: BEEP .05,f+g-1:
NEXT f: NEXT g
9405 BORDER 0: PAPER 7: INK 1:
CLS
9410 PRINT AT 7,10;"E C O S I'
";AT 9,7;"Q U E S T O E'
";AT 11,4;"I L P A R A D
I S O (!?)"
9411 PRINT TAB 4;"{27G3}"
9420 RESTORE 9425: FOR n=0 TO 35
: READ c,d: BEEP c,d:
NEXT n
9425 DATA 1,0,1,2,.5,3,.5,2,1,0,
1,0,1,2,.5,3,.5,2,1,0,1,3,1
,5,2,7,1,3,1,5,2,7,.75,7,.2
5,8,.5,7,.5,5,.5,3,.5,2,1,0
,.75,7,.25,8,.5,7,.5,5,.5,3
,.5,2,1,0,1,0,1,-5,2,0,1,0,
1,-5,2,0
9426 CLS : PRINT "O.K. ragazzo,
anche se devi ancora im
parare qualcosa, vuoi
riprovarci ?""Premi N(
o) [NEW]
S(i) [RUN]"
9427 PAUSE 0: IF INKEY$="n"
THEN NEW : GO TO 9428
9428 PRINT FLASH 1;AT 16,3;"SEI
UN RAGAZZO CORAGGIOSO"
9429 FOR f=1 TO 30: LET rs=INT (
RND*50): BEEP .05,rs:
NEXT f
9430 PAUSE 100: CLS : RUN
9500 LET i$="La tua missione con
siste nello scortare un co
nvoglio spaziale nel suo v
iaggio tra le galassie.E' i
mprobabile che tu riesca a
SOPRAVVIVERE ! Comunque ri
corda che potrai attraccare
alla base navigante per ri

```

```

parazioni (3 v.)"
9505 LET i$=i$+"          STRUMENT
      AZIONE             DAN%=dann
      i subiti           ENE
      =energia laser
      ACD =navi aliene distrutte
      CI =tipo di astronav
      e
"
9510 PRINT "             MESSAGGIO R
      ADIO              "
9511 PRINT "             ++++++++ +
      ++++             "
9520 FOR b=1 TO LEN i$: BEEP .00
      5,5: PRINT i$(b);: NEXT b
9530 PAUSE 0: RETURN
9600 PRINT AT d,a;"      "
9601 PRINT FLASH 1;AT 0,0;"
      MISSIONE RIUSCITA
      ": PAUSE 300
9605 LET sc=0: LET dam=0: LET ph
      =1000: LET dock=0: LET fo=f

```

```

o-5: LET for=for-5: LET for
t=fort-5
9610 PAUSE 100: PRINT FLASH 0;
      AT 0,0;"
"
9611 IF for<2 THEN LET for=2:
      IF fo<3 THEN LET fo=3:
      IF fort<4 THEN LET fort=4
9615 PRINT AT 0,0;"RIENTRI A CAS
      A..MA PARTI SUBITO!"
9616 PAUSE 200: PRINT AT 0,0;"
"
9620 PRINT AT 18,6;"    ";AT 20,5
      ;"
9630 FOR f=1 TO 30: BEEP .05,20:
      BEEP .05,0: NEXT f
9640 GO SUB 8001: GO TO 598
9998 PRINT FLASH 1;AT 0,0;"
      MISSIONE FALLITA
      ": PAUSE 50
9999 PAUSE 50: RUN

```



16 48K

La foresta stregata

Anche se il nome di questo gioco avventuroso può forse intimidire i lettori più giovani, è proprio ad essi che è destinato. Infatti nella foresta stregata potranno incontrare il Conte Dracula, o combattere con un orrendo lupo mannaro, o sfidare la sorte rischiando di bere misteriose pozioni velenose. Se pensate a tutti i rischi che si corrono attraversando una regione scelta a dimora dagli spiriti maligni, vi convincerete che è più opportuno tentarne l'esplorazione con l'intermediazione del vostro Spectrum, tranquillamente seduti nella vostra stanza, controllando magari con la coda dell'occhio che vostro fratello maggiore si trovi nelle vicinanze. Scherzi a parte, il gioco è adatto ai più giovani poiché questi ultimi sapranno apprezzare la simpatia che sprizza da ogni linea di programma, soprattutto laddove uno strano personaggio viene chiamato in vostro soccorso! Caricate e vedrete.

Il programma è costituito da due sezioni: il li-

stato 1 è il programma principale, mentre il listato 2 serve solamente al caricamento dei caratteri grafici. Il primo va salvato con il comando SAVE "f.stregata" LINE 9999; quindi battete il secondo listato e fatelo girare senza salvarlo. Quando appare il messaggio O.K. date NEW, quindi salvate solo i codici (ancora presenti in memoria poiché al di sopra di RAM-TOP con SAVE "udg" CODE USR "a", 168. Questa procedura, idonea a rendere il programma autopartente, consente un notevole risparmio di memoria e permette così anche ai possessori del 16K di utilizzare tale programma.

PAPER
19 **soft**

ritaglia
e
conserva
ti
attendono
grosse
sorprese!

La foresta stregata

versione per ZX Spectrum 16K/48K

listato I

```

5 POKE 23658,0
160 BORDER 7: PAPER 7: INK 0:
    BRIGHT 0: OVER 0:
    INVERSE 0: FLASH 0: CLS
170 PRINT "TI SEI SMARRITO IN
UNA FORESTA E SI STA AVVICI
NANDO MEZZANOTTE."
180 PRINT "'TI TROVI SULL'AR
GINE DI UN GROSSO CO
RSO D'ACQUA."
190 PRINT ""'"VUOI RISALIRLO
OPPURE SCENDERE LUNGO
LA CORRENTE ?"
200 PRINT 'TAB 9; "( su o giu )."

210 INPUT a$
220 IF a$<>"su" AND a$<>"gi
u" THEN GO TO 210
230 LET a=INT (RND*2)
240 IF a=1 THEN GO TO 500
250 BORDER 0: PAPER 0: INK 6:
    CLS
300 PLOT 0,120: DRAW 245,0:
    PLOT 0,120: DRAW 0,30:
    GO SUB 499
301 DRAW 0,-20: GO SUB 499:
    DRAW 0,30: GO SUB 499
302 DRAW 0,-10: GO SUB 499:
    DRAW 0,10: GO SUB 499
303 DRAW 0,-30: GO SUB 499:
    DRAW 0,20: GO SUB 499:
    DRAW 0,-30

304 PLOT 115,120: DRAW 0,10:
    DRAW 20,0,-PI: DRAW 0,-10
305 BRIGHT 1: INK 7: FOR f=15
    TO 230 STEP 70: PLOT f,130
: DRAW 5,0: DRAW 0,7:
    DRAW -5,0,PI: DRAW 0,-7:
    NEXT f: INK 6: BRIGHT 0
310 PLOT 120,139: FOR a=139
    TO 120 STEP -1: PLOT 120,a
: PLOT 125,a: PLOT 130,a:
    BEEP .01,a-100: NEXT a
320 PRINT AT 10,6;"B E N V E N
U T I"
321 PRINT AT 12,11;"A L L A";
    AT 14,4;"R E S I D E N Z A
D I"
324 INK 7
325 PRINT AT 18,0;" {SG4}{G3}
{G6}{G8}{SG4}{G3}{G7}{G8}
{SG4}{G3}{G7}{G8}{SG4}{G3}
{G7}{G8}{SG5}{G8}{G5}
{SG5} {SG4}{G3}{G7} "
330 PRINT " {SG5} {G5} {SG1}
{SG3}{SG2} {SG1}{SG3}{SG2}
{SG5} {SG5} {G5} {SG5}
{SG1}{SG3}{SG2} "
335 PRINT " {SG1}{SG3}{SG6}
{SG5} {SG5} {SG5} {G5}
{SG1}{SG3}{SG2} {SG1}{SG3}
{SG2} {SG1}{2SG3} {SG5}
{G5} ."
340 FOR g=1 TO 30: INK INT (
RND*5+1): OVER 1: FOR n=18
    TO 21: PRINT AT n,0,,
    NEXT n: OVER 0: NEXT g
350 BORDER 7: PAPER 7: INK 0:
    CLS
351 PRINT "Ti senti di entrare
nel castello sei un terr
ibile "; FLASH 1;" FIFONE
"; FLASH 0;" ?"
352 PRINT ""'"Premi 'e' per e
ntrare""'" o 's' per s
cappare !"
353 INPUT a$
354 IF a$<>"e" AND a$<>"s"
    THEN GO TO 353
355 IF a$="s" THEN GO TO 1000
356 LET w=INT (RND*2): IF w=1
    THEN GO TO 999
357 CLS : PLOT 0,31: DRAW 255,0
358 FOR f=0 TO 16

```



```

359 PRINT AT f,f;"CD"
360 BEEP .15,50
361 PRINT AT f,f;"EF"
362 FOR x=1 TO 15: NEXT x
363 PRINT AT f,f;" "
364 NEXT f
365 FOR a=1 TO 10: LET i=RND*5:
  PRINT AT 16,16; INK i;"GH"
  ;AT 17,16; INK i;"IJ":
  FOR x=1 TO 10: NEXT x:
  PRINT AT 16,16;" ";AT 17,
  16;" ": NEXT a
366 PRINT AT 16,16;"A";AT 17,16
  ;"B"
367 PRINT AT 19,0;"Buonasera, s
ono il Conte Dracula"
368 BEEP .5,-30: BEEP 1,-10:
  BEEP .25,-20: BEEP .25,-10
  : BEEP .25,0: BEEP 1,-10
370 BORDER 2: INK 7: CLS :
  FOR m=1 TO 704: PRINT
  INK 2;"{SG8}";: NEXT m:
  PAPER 2
371 PRINT AT 5,8; PAPER 1;
  FLASH 1;"SEI SFORTUNATO !"
372 PRINT AT 8,0;"Dracula ha be
vuto il tuo sangue,e cosi'
sarai un vampiro fino alter
mine del mondo ! ! !"
373 FOR x=1 TO 200: NEXT x
374 PRINT AT 13,0;"La tua unica
possibilita' e' quella
di ricominciare daccapo."
375 FOR x=1 TO 700: NEXT x
376 GO TO 8000
499 FOR f=1 TO 3: DRAW 0,5:
  DRAW 5,0: DRAW 0,-5:
  DRAW 5,0: NEXT f: DRAW 0,5
  : DRAW 5,0: DRAW 0,-5:
  RETURN
500 BORDER 7: PAPER 7: INK 0:
  CLS
515 PRINT "Hai trovato uno stal
lone nero e ti allontani al
galoppo, poi..."
520 FOR a=1 TO 5
525 FOR f=15 TO 17: BEEP .003,1
0: PAUSE 6-f/5: BEEP .003,5
: PAUSE 6-f/5: BEEP .003,0:
  PAUSE 5-f/5: BEEP .003,1:
  PAUSE 25-f: NEXT f
526 NEXT a
530 CLS : PRINT AT 9,0;"trovi u
na balestra sul terreno. Vu
oi raccoglierla ?"
531 PRINT 'TAB 8;" ( si o no )"
532 INPUT c$: IF c$<>"si"
AND c$<>"no" THEN
  GO TO 532
533 IF c$="si" THEN LET c=1
534 IF c$="no" THEN LET c=0
535 LET r=INT (RND*3): IF r=2
  THEN GO TO 250
536 BORDER 1: PAPER 1: INK 7:
  CLS
537 PRINT "Ti sei avventurato i
n fondo a unbuio vicolo cie
co e sei finito apocissimi
passi da un terribilelupo
mannaro ! ! !"
540 IF c=0 THEN PAUSE 100:
  PRINT "'Se tu avessi pres
o la balestra, avresti avut
o una possibilita' nell'af
frontarlo !!": FOR f=1 TO 4
00: NEXT f: GO TO 8000
545 LET q=INT (RND*26)+65:
  PRINT "Quando una lettera
appare sullo schermo , pr
emi il tasto corrispou
ndente sul tuo computer per
provare a colpirlo."
550 FOR f=1 TO 1000: NEXT f:
  CLS
551 BEEP .5,10
555 PRINT AT 10,15;CHR$ q
556 POKE 23658,8
560 FOR w=1 TO 1000000: IF
  INKEY$<>CHR$ q THEN
  NEXT w
561 POKE 23658,0
565 IF w<70 THEN PRINT AT 15,3
; FLASH 1;"HAI COLPITO IL L
UPO MANNARO!": GO TO 575
570 IF w>70 THEN PRINT AT 15,0
; FLASH 1;"TROPPO TARDI! I
L LUPO MANNARO ": PRINT
  PAPER 2; INK 7; FLASH 1;"
  TI HA DILANIATO MORTALMENT
  E "
571 FOR f=1 TO 400: NEXT f:
  GO TO 8000
575 FOR f=1 TO 200: NEXT f:
  GO TO 1000
800 BORDER 1: PAPER 1: INK 7:
  CLS
999 CLS : PRINT AT 9,0; FLASH 1
;"SEI FORTUNATO! HAI ATTRAV
ERSATO IL CASTELLO SENZA SU
BIRE DANNI. ": FOR x=1 TO 4
00: NEXT x
1000 LET r=INT (RND*2)
1002 IF r=1 THEN GO TO 1100
1004 BORDER 4: PAPER 4: INK 0:
  CLS

```

```

1006 PRINT "Cammini sul ciglio d
i un burrone": FOR x=1 TO 1
00: NEXT x: PRINT "'metti
un piede in fallo e....."
1007 FOR x=1 TO 200: NEXT x
1008 BORDER 5: PAPER 5: INK 0:
CLS
1010 PRINT AT 6,0; INK 4;
PAPER 7; INVERSE 1;"KKKKKK
KKKK": FOR x=7 TO 21:
PRINT AT x,0; INK 7;"
{10SG8}": NEXT x
1012 PRINT AT 20,10; INK 1;"KKKK
KKKKKKKKKKKKKKKK";AT 21,0
; INK 1;"{32SG8}"
1014 PRINT AT 20,0; PAPER 7;
INK 1;"KKKKKKKKKK"
1016 LET l=13: FOR f=6 TO 19:
PRINT AT f,10;"L": BEEP .0
5,l-1: PRINT AT f,10;"M":
BEEP .05,l: LET l=l-1:
PRINT AT f,10;" ": NEXT f
1017 INK 1: OVER 1: FOR f=1 TO 1
0: BEEP .01,RND*10: PRINT
AT 20,10;"\": PAUSE 5:
PRINT AT 20,10;"|":
PAUSE 5: PRINT AT 20,10;"/
": PAUSE 5: NEXT f: OVER 0
1018 FOR x=1 TO 200: NEXT x
1020 BORDER 7: PAPER 7: INK 0:
CLS
1022 PRINT AT 10,0; INK 2;
FLASH 1;"SEI ANNEGATO NEL
PROFONDO OCEANO"
1024 FOR x=1 TO 300: NEXT x:
GO TO 8000
1100 BORDER 1: PAPER 1: INK 7:
CLS
1105 LET r=INT (RND*6)
1110 IF r=0 OR r=1 OR r=2 THEN
GO TO 2000
1115 IF r=3 OR r=4 THEN GO TO 3
000
1120 IF r=5 THEN GO TO 4000
2000 BORDER 5: PAPER 5: INK 0:
CLS
2005 PLOT 0,87: DRAW 255,0:
PLOT 0,67: DRAW 10,10:
DRAW 235,0: DRAW 10,-10
2010 PRINT AT 10,3; INK 1;"T";
AT 10,15; INK 2;"T";AT 10,2
8; INK 0;"T"
2015 PRINT AT 8,3;"0";AT 8,15;"1
";AT 8,28;"2"
2020 PRINT AT 17,0;"Una coppa e'
stata avvelenata. In qual
e ti senti di bere ?"
2025 LET p=INT (RND*3)+48
2030 PRINT AT 21,0;"( Premi 0 ,
1 o 2 )"
2035 IF INKEY$<>"0" AND
INKEY$<>"1" AND INKEY$
<>"2" THEN GO TO 2030
2040 IF INKEY$=CHR$ p THEN
BORDER 0: PAPER 0: INK 7:
CLS : FOR x=1 TO 50:
BEEP .005,RND*x: NEXT x:
PRINT PAPER 4; INK 0;
FLASH 1;AT 10,5;"HAI BEVUT
O IL VELENO !!": FOR f=1
TO 400: NEXT f: GO TO 8000
2045 BORDER 7: PAPER 7: INK 0:
CLS
2050 PRINT FLASH 1; PAPER 6;
TAB 3;"NON HAI BEVUTO IL VE
LENO !!"
2055 PRINT "'SEI STATO BRAVO (E
FORTUNATO!)"
2060 BEEP 1,20: BEEP 1,30:
BEEP 1,40
2065 GO TO 500
3000 BORDER 0: PAPER 0: INK 7:
CLS
3005 PRINT "TI RITROVI AL PUNTO
DI PARTENZA"
3010 PRINT : FOR f=1 TO 200:
NEXT f: GO TO 170
4000 BORDER 7: PAPER 7: INK 0:
CLS
4005 PRINT "DOPO QUESTA LUNGA E
ECCITANTE AVVENTURA...UN
MIRACOLO ! ! CLIVE SINC
LAIR,IL VOSTRO AMICO SENZA
IL QUALE NON AVREMMO
POTUTO GIOCARE, HA DECISO..
....."
4006 PRINT PAPER 1; INK 7;
FLASH 1;"DI GIUNGERE IN VO
STRO SOCCORSO!"
4010 FOR f=1 TO 275: BEEP .003,
RND*50: NEXT f: CLS
4015 INK 2: PRINT AT 5,14;"NO";
AT 6,14;"PO";AT 7,14;"RS"
4019 FOR f=1 TO 5
4020 INK 1: PRINT AT 8,13;"
{SG8} ";AT 9,14;"{2SG8}";
AT 10,14;"{G5}{SG5}";AT 11,
14;"{2G3}"
4021 BEEP .3,40
4025 PRINT AT 8,13;"{G3}{G7}
{SG4}{G3}": PRINT AT 9,13;"
{G5}{SG5} "
4026 BEEP .3,20
4027 NEXT f
4028 PRINT AT 15,3;

```



```

4030 RESTORE 4035: FOR n=1 TO 2:
      FOR f=1 TO 3: READ a,b,w$:
      PRINT w$;: BEEP a,b:
      NEXT f: PAUSE 20: NEXT n
4035 DATA .5,12,"CLIVE ",.25,9,"
      SIN",.5,5,"CLAIR ",.5,14,"S
      UP",.25,10,"ER-",.5,5,"STAR
      "
4040 FOR f=1 TO 100: NEXT f:
      CLS
4045 PRINT AT 8,0; INK 1;"Prima
      di andare insieme a lui p
      resso la Sinclair Research.
      ... "
4050 PRINT '' INK 2;"VI SENTITE
      IN GRADO DI RIPETERE QUESTA
      DRAMMATICA PROVA ?"
4055 GO TO 8010
8000 BORDER 6: PAPER 6: INK 0:
      CLS
8005 PRINT AT 8,6; FLASH 1;
      PAPER 1; INK 7;"UN ALTRO T
      ENTATIVO ?"
8010 PRINT ''''TAB 9;"( si o no
      )"
8015 INPUT a$
8020 IF a$<>"si" AND a$<>"no
      " THEN GO TO 8015
8025 IF a$="si" THEN RUN 130
8065 BORDER 0: PAPER 0: INK 7:
      CLS : PRINT AT 3,0;"il pro
      gramma si AUTODISTRUGGERA'"
8066 FOR s=100 TO 0 STEP -1
8067 PRINT AT 10,10;s;" ":
      FOR x=1 TO 10: NEXT x:
      NEXT s
8068 PRINT AT 10,9; FLASH 1;"BAN
      G"
8069 FOR f=1 TO 30: OUT 254,RND*
      8: NEXT f: FOR x=1 TO 200:
      NEXT x: RANDOMIZE USR 0
9999 LOAD ""CODE : GO TO 5

```

La foresta stregata versione per ZX Spectrum 16K/48K listato 2

```

9000 FOR a=144 TO 163
9001 FOR x=0 TO 7: READ d
9002 POKE USR CHR$(a)+x,d
9003 NEXT x
9004 NEXT a
9010 DATA 0,0,24,165,165,90,36,1
      26
9015 DATA 165,165,126,60,90,24,2
      4,60
9020 DATA 0,57,126,255,85,0,0,0
9025 DATA 0,156,126,255,170,0,0,
      0
9030 DATA 0,1,6,31,61,124,244,80
9035 DATA 0,128,96,248,188,62,47
      ,10
9040 DATA 98,149,136,82,68,37,65
      ,137
9045 DATA 56,196,66,17,33,70,82,
      9
9050 DATA 148,100,66,152,160,82,
      36,27
9055 DATA 161,18,20,4,130,81,105
      ,134
9060 DATA 0,0,24,126,255,255,255
      ,255
9065 DATA 28,93,42,28,28,28,20,3
      4
9070 DATA 28,28,8,62,93,28,20,8
9075 DATA 7,24,48,96,96,237,210,
      222
9080 DATA 224,24,12,6,6,183,75,1
      23
9085 DATA 210,205,65,66,66,65,39
      ,40
9090 DATA 75,51,2,2,2,130,228,20
9095 DATA 43,24,28,15,7,2,2,2
9100 DATA 212,24,56,240,224,64,6
      4,64
9105 DATA 126,126,126,126,60,24,
      60,126

```



Diagrammi a torta su printer plotter 1520

C64

printer plotter 1520

Il programma esegue un diagramma a torta con tratteggio orizzontale. All'inizio viene richiesto da tastiera il raggio della "torta" (da 80 a 150 corrispondente ad una dimensione in mm. da 16 a 30); il minimo di 80 è comunque solo indicativo e può essere ridotto ma il diagramma risulta poi di difficile comprensione. Il titolo del diagramma, pure richiesto da tastiera, viene stampato con caratteri di dimensione 2, cioè 20 per riga. Un titolo con meno di 20 caratteri verrà stampato automaticamente al centro, se invece i caratteri sono più di 20, bisognerà tener conto dell'andata a capo e delle opportune spaziature.

I dati da fornire successivamente al computer son il numero delle "fette" da tracciare ed il valore percentuale che si vuol loro attribuire. I valori devono essere rappresentati da numeri interi in quanto i decimali causano imprecisioni o veri e propri errori (per valori inferiori ad 1%), inoltre numeri costituiti da più di 2 o 3 cifre potrebbero uscire dall'area plottabile con conseguente sfasatura totale delle scritte. Ciascuna fetta si può evidenziare rispondendo "S" all'apposita domanda: il computer staccherà la fetta dalla torta e la tratterà più all'esterno lungo la bisettrice del suo angolo. La

somma dei valori percentuali deve essere uguale a 100; in caso contrario essi vengono nuovamente richiesti.

C'è poi la scelta del tipo di tratteggio (fitto, medio o rado).

A questo punto il plotter eseguirà da solo tutto il lavoro. Se il disegno eseguito ha uno scopo esclusivamente grafico-ornamentale, occorre dare il RUN STOP subito dopo il completamento del tratteggio per evitare la scritta dei valori percentuali.

Proseguendo, il computer chiederà se si desidera apporre le didascalie. Se la didascalia è lunga può essere utile sapere che sulla prima riga di essa, il plotter andrà a capo dopo il 29° carattere (perché i primi 11 sono usati dalla routine) o dopo il 28° se la torta è intera (100%).

Semplici modifiche si possono apportare per spostare il disegno verso un margine del foglio (il centro della torta corrisponde alla origine relativa fissata nelle linee 230 e 450). È anche possibile ottenere il tratteggio di un unico colore sostituendo alla variabile C della linea 3220 la cifra opportuna (0 = NERO, 1 = BLU, 2 = VERDE e 3 = ROSSO).

```
1 REM *****
  *****
2 REM *          DIAGRAMMA A TORTA
  *
3 REM *          SU PLOTTER 1520
  *
4 REM * PATRIZIA E PIETRO SALVA
  RANI *
5 REM *****
  *****
6 PRINTCHR$(147):FORM=1TO3:PRINT
:PRINTSPC(2);:
7 PRINT"SCGLI IL RAGGIO <80-150
>";:INPUTRG
10 CF=1:CI=50
20 DIM AN(50),A$(50),EV(50),AX(5
0),AY(50),PC(RG),AC(RG),PR(RG
),AR(RG)
```

```
25 DIMPP(RG),DS(20)
30 DEFFNRQ(P)=SQR(RG↑2-P↑2)
40 DEFFND(X)=(X/SIN(SM*/CI))*C
O
S(SM*/CI)
90 PRINTCHR$(147):FORM=1TO5:PRIN
T:
NEXT:PRINTSPC(2);
100 PRINT"TILOLO (20 CARATTERI P
ER RIGA)":PRINT:PRINTS
PC(2);:INPUTT$:PRINT
105 INPUT"{ 2 SPAZI}NUMERO DELLE
FETTE";F
110 FORK=1TOF:PRINT:PRINT"
{ 2 SPAZI}VALORE{SPAZI}% DEL
LA FETTA "K";:INPUTAN(K):PRIN
T
115 PRINTSPC(2)"LA VUOI EVIDENZI
ARE? <S/N>";
120 INPUTU$:IFU$="S"THENEV(K)=1:
```

```

GOTO130
125 IFU$<>"N"THEN120
130 NEXT
140 FORK=1TOF:SM=SM+AN(K):NEXT
145 IFINT(SM*100)<>10000THEN150
147 GOTO155
150 PRINT:PRINT:PRINTSPC(2)"DATI
NON CORRETTI":SM=0:GOTO105
155 PRINTCHR$(147):PRINT:PRINT:P
RINT
160 PRINTSPC(2)"TRATTEGGIO FITTO
{ 2 SPAZI}< F >":PRINT
170 PRINTSPC(2)"TRATTEGGIO MEDIO
{ 2 SPAZI}< M >":PRINT
180 PRINTSPC(2)"TRATTEGGIO RADO
{ 3 SPAZI}< R >"
190 GETQ$:IFQ$="F"THENIT=2:GOTO2
20
200 IFQ$="M"THENIT=4:GOTO220
210 IFQ$<>"R"THEN190
215 IT=6
220 OPEN4,6:OPEN1,6,1:OPEN2,6,2:
OPEN3,6,3
222 PRINT#3,2:IFLEN(T$)>=20THEN2
28
225 W=INT((20-LEN(T$))/2):FORK=1
TOW:PRINT#4," ";:NEXT
228 PRINT#4,T$:PRINT#3,1
230 PRINT#1,"M",240,-200:PRINT#1
,"I":REM *** CENTRO DELLA TO
RTA ***
235 SM=0
240 FORK=1TOF:SM=SM+AN(K):IFEV(K
)=1THENGOSUB2000:GOTO260
250 GOSUB2100
260 NEXT
270 C=0
280 MT=INT(RG/IT):YY=0:MM=MT
290 FORW=1TOMT:YY=YY+IT
300 PC(W)=FNRQ(YY):AC(W)=-PC(W)
310 NEXT
320 SM=0:C=2:PRINT#2,0
330 FORK=1TOF
332 IFSG=0ANDCF=-1THENSG=1:K=K-1
:GOTO340
335 SM=SM+AN(K)
337 GOSUB3200
340 IFSM>=50THENGOSUB 2200:IFF=1
THEN375
345 IFSM=0THEN370
350 IFSM>25THENGOSUB2600:GOTO370

360 IFSM<=25THENGOSUB2400
370 NEXT:PRINT#2,0:GOTO380
375 IFMT=0THEN370
376 GOTO 340
380 SM=0:IFAN(1)<3ANDAN(F)<3THEN
388

```

```

382 FORK=1TOF-1:IFAN(K)<3ANDAN(K
+1)<3THEN388
384 SX=12:SY=15:GOTO390
388 PRINT#3,0:SX=6:SY=8
390 FORK=1TOF:SM=SM+AN(K):BI=SM-
AN(K)/2
400 PRINT#1,"R",RG*COS(BI*/CI)+
AX(K),RG*SIN(BI*/CI)+AY(K)
410 PRINT#1,"J", (10+RG)*COS(BI*
/CI)+AX(K), (10+RG)*SIN(BI*/
CI)+AY(K)
430 A$=STR$(AN(K))+""
440 IFBI>25ANDBI<75THENGOSUB 100
0:GOTO450
445 IFBI>=75THEN448
446 GOTO450
448 PRINT#1,"R", (10+RG)*COS(BI*
/CI)+AX(K), (10+RG)*SIN(BI*/
CI)+AY(K)-SY
450 PRINT#4,A$;:PRINT#1,"M",240,
-200:PRINT#1,"I":NEXT:REM **
* CENTRO TORTA ***
455 PRINT#3,1:FORW=1TO12:PRINT#4
:NEXT
460 PRINTCHR$(147):FORM=1TO4:PRI
NT:NEXT:PRINTSPC(2);
465 PRINT"VUOI LE DIDASCALIE? <S
/N>"
470 GETY$:IFY$="N"THEN610
480 IFY$<>"S"THEN470
490 FORK=1TOF:PRINT:PRINTSPC(2)"
DIDASCALIA FETTA"K
495 INPUTD$(K):IFD$(K)=""THEN495

500 NEXT
510 C=2
520 FORK=1TOF
530 PRINT#1,"D",0,25
540 PRINT#1,"D",40,25
550 PRINT#1,"D",40,0
560 PRINT#1,"D",0,0
570 GOSUB3200
580 FORW=1TO25STEPIT:PRINT#1,"M
",0,W:PRINT#1,"D",40,W:NEXT:
PRINT#1,"H"
590 A$=STR$(AN(K))+"":IFAN(K)<1
0THENA$="" "+A$
595 PRINT#2,0
600 PRINT#4,"{ 4 SPAZI}"A$" = ";
D$(K):PRINT#4:NEXT
610 OPEN7,6,7:PRINT#7
620 CLOSE1:CLOSE2:CLOSE3:CLOSE4:
CLOSE7:END

1000 REM *** POSIZIONE DELLA SCR
ITTA ***
1005 S=LEN(A$)*SX:IFBI>50THEN101
5

```



```

1010 PRINT#1,"R", (10+RG)*COS(BI*
/CI)+AX(K)-S, (10+RG)*SIN(B
I*/CI)+AY(K):RETURN
1015 PRINT#1,"R", (10+RG)*COS(BI*
/CI)+AX(K)-S, (10+RG)*SIN(B
I*/CI)+AY(K)-SY
1020 RETURN
2000 REM *** TRACCIA FETTA EV. *
**
2005 AX(K)=25*COS((SM-AN(K)/2)*
/CI)
2010 AY(K)=25*SIN((SM-AN(K)/2)*
/CI)
2020 SM=SM-AN(K):GOSUB3000:SM=SM
+AN(K)
2030 PRINT#1,"R",AX(K),AY(K)
2040 PRINT#1,"J",X,Y
2050 GOSUB3100
2060 PRINT#1,"J",AX(K),AY(K)
2070 RETURN
2100 REM *** TRACCIA FETTA NON E
V. ***
2105 SM=SM-AN(K):GOSUB3000:SM=SM
+AN(K)
2110 IFK=1ANDEV(F)=0THEN PRINT#1
,"R",X,Y:GOTO2150
2120 IFK>1ANDEV(K-1)=0THEN PRINT
#1,"R",X,Y:GOTO2150
2130 PRINT#1,"R",0,0
2140 PRINT#1,"J",X,Y
2150 GOSUB 3100
2155 IFF=1THEN2170
2160 PRINT#1,"J",0,0
2170 RETURN
2200 REM *** ANGOLO OLTRE 50% **
*
2205 FORW=1TOMT
2210 AR(W)=AC(W):IFK=1THENAR(W)=
AC(W)
2212 NEXT
2215 FORW=(MP+1)TOMT:PR(W)=PC(W)
:NEXT
2220 MX=MT:GOSUB3500
2225 IFSM=50ANDK=FTHENMT=0:RETUR
N
2230 IFSM=50THENSF=1:GOTO 2270
2240 IFF=1THENPRINT#1,"R",RG+AX(K)
,AY(K):GOTO2260
2250 PRINT#1,"R",AX(K),AY(K)
2260 PRINT#1,"J",-RG+AX(K),AY(K)
2270 SM=SM-50:CF=-1:MT=MM:MA=0:M
P=0:MX=0
2280 RETURN
2400 REM *** ANGOLO ENTRO 25% **
*
2405 IFSM=25THENMA=MT:MX=MA:FORW
=1TOMA:AR(W)=0:NEXT:GOTO244
0
2410 MA=INT(RG*SIN(SM*/CI)/IT)
2420 MX=MA:GOSUB3300
2430 FORW=1TOMX:AR(W)=PP(W):NEXT
2440 FORW=(MP+1)TOMX:PR(W)=PC(W)
:NEXT
2450 GOSUB3500
2460 MP=MA:FORW=1TOMP:PR(W)=AR(W)
:NEXT
2470 RETURN
2600 REM *** ANGOLO OLTRE 25% **
*
2605 MA=INT(RG*SIN(SM*/CI)/IT)
2610 MX=MA:GOSUB3300:MX=MT
2620 FORW=1TOMX:AR(W)=PP(W):NEXT
2630 FORW=(MA+1)TOMX:AR(W)=AC(W)
:NEXT
2635 FORW=(MP+1)TOMX:PR(W)=PC(W)
:NEXT
2640 GOSUB3500
2650 MP=MA:FORW=1TOMP:PR(W)=AR(W)
:NEXT
2660 MT=MA:RETURN
3000 REM *** CALCOLO X E Y ***
3010 X=RG*COS(SM*/CI)+AX(K)
3020 Y=RG*SIN(SM*/CI)+AY(K)
3030 RETURN
3100 REM *** TRACCIA ARCO ***
3110 FORH=SM-AN(K)TOSM
3120 X=RG*COS(H*/CI)+AX(K)
3130 Y=RG*SIN(H*/CI)+AY(K)
3140 PRINT#1,"J",X,Y:NEXT
3150 RETURN
3200 REM *** CAMBIO COLORE ***
3205 IFF=1THENC=3:GOTO3220
3207 C=C+1:IFC>3THENC=1
3210 IFK=FAND(F-INT(F/3)*3,=1THE
NC=1
3220 PRINT#2,C
3230 RETURN
3300 REM ** CALCOLO PUNTI SU PAG
GIO **
3310 YY=0
3320 FORW=1TOMX:YY=YY+IT
3330 PP(W)=FND(YY)
3340 NEXT:RETURN
3500 REM ***** TRATTEGGIO *****
3505 YY=0
3510 FORW=1TOMX:YY=YY+IT
3520 PRINT#1,"R",PR(W)*CF+AX(K),
YY*CF+AY(K)
3530 PRINT#1,"J",AR(W)*CF+AX(K),
YY*CF+AY(K)
3540 NEXT:RETURN

```

Sing-Sing

Si tratta di un gioco scritto interamente in Basic per il VIC 20 inespanso.

Usa le capacità grafiche e sonore del VIC e, nonostante tutto, mantiene una discreta velocità di azione.

Il gioco consiste nel far cadere dentro un secchio, che voi spostate a destra e a sinistra con i tasti H e K, le bombe che i galeotti lanciano improvvisando un tentativo d'evasione. Tuttavia si tratta di roba fatta alla buona, e così

è necessario che cadano in terra 3 bombe perché facciano effetto su di voi distruggendovi. A questo punto però, svegliato dal botto, esce pronto un secondino che riporta in cella gli evasi in barba al loro accanimento nello scagliarvi gli ordigni.

La velocità di gioco aumenta man mano che voi afferrate le bombe dentro il secchio. In alto sono mostrati il vostro punteggio e il record. Buona fortuna!!

```

10 POKE56,28
15 FORT=1TO26:READX:NEXT
20 FORT=0TO136
30 READA$:IFA$="*"THEN180
40 POKE7168+T,VAL(A$)
50 NEXT
51 DATA17,400,213,400,223,400,2
27,200,234,200,230,400,227,20
0,234,200,230,400
52 DATA223,400,227,400,217,400,2
13,600
60 DATA255,32,32,32,255,2,2,2
70 DATA8,16,16,56,116,254,124,56

80 DATA0,0,0,0,0,8,28,29,0,40,20
,60,36,60,24,84,84,85,85,85,8
5,85,85,85
100 DATA255,0,255,213,171,255,25
5,126
110 DATA124,127,124,126,124,60,2
4,61,0,0,0,0,0,0,252,160
120 DATA127,238,254,238,254,238,
254,254
130 DATA255,129,129,129,129,129,
129,129,255,1,1,1,1,1,1
140 DATA255,129,129,129,129,129,
129,255,255,1,1,1,1,1,1,255
150 DATA255,129,129,129,129,161,
245,255,255,81,41,121,73,121
,49,255
160 DATA85,85,65,85,85,85,85,255

170 DATA24,60,102,195,195,102,60
,24,*
180 POKE36869,255
190 POKE36866,PEEK(36866)OR128

```

```

200 PRINT"{CLR}{ 7 DES}{RVS}
{BLK}S{RED}I{CYN}N{PUR}G-
{GRN}S{BLU}I{YEL}N{BLK}G
{OFF}":POKE36878,15
210 POKE36879,25
220 FORZ=150TO38STEP-2:POKE36875
,Z+100:POKE36865,Z:FORG=1TO5
0:NEXTG
230 NEXTZ:HI=0:POKE36875,0
240 PRINT"{CLR}":POKE36879,28:SC
=0:P=11:D=15:F=0
250 PRINT"{ 4 GIU'"};:FORT=0TO14
:PRINT"{GRN}@@@@@@@@@@@@@@@@
@@@@@";:NEXTT
260 PRINT"{HOME}{BLK}{ 9 GIU' }
{ 3 DES}IJ{ 2 DES}IJ
{ 2 DES}IJ{ 2 DES}IJ
{ 2 DES}IJ"
270 PRINT"{ 3 SU}{ 3 DES}KL
{ 2 DES}KL{ 2 DES}KL
{ 2 DES}KL{ 2 DES}KL"
280 FORJ=0TO21:POKE8142+J,16:POK
E38862+J,3:NEXTJ
290 FORX=2TO18STEP4
300 POKE7768+X,1:POKE38488+X,0:P
OKE7769+X,4:POKE38489+X,2
310 POKE7746+X,2:POKE38466+X,2:P
OKE7747+X,3:POKE38467+X,0

320 NEXTX:GOSUB1000
330 POKE8120+P,5:POKE38840+P,4
340 PRINT"{HOME}{RVS}SC=";"{RVS}
"SC"{OFF}":PRINT"{HOME}
{ 12 DES}{RVS}HI={OFF}";
{RVS}"HI"{OFF}"
350 G=INT(RND(0)*5):IFG=0THENW=2

```

```

360 IFG=1 THENW=6
370 IFG=2 THENW=10
380 IFG=3 THENW=14
390 IFG=4 THENW=18
400 FORT=WTOW+22*13STEP22:POKE78
12+T,1:POKE38532+T,0:POKE781
2+T-22,0:POKE38532+T-22,5
410 GOSUB490:NEXT
420 IFPEEK(8120+W)=5 THENPOKE8120
+W-22,0:POKE38818+W,5:D=D-1:
GOSUB550
430 IFPEEK(8120+W)<>5 THENF=F+1:P
OKE8098+W,0:POKE38818+W,4:PO
KE8120+W,1:POKE38840+W,7:GOS
UB600
440 IFF=3 THENGOSUB640:PRINT"
{HOME}{GIU'}{RVS}PREMI SPACE
PER CONT.{OFF}":GOSUB570
450 GOTO340
460 POKE36878,15:FORT=255TO127ST
EP-1:POKE36874,T:POKE36875,T
:POKE36876,T
470 POKE36877,T:POKE36879,T:NEXT
T:POKE36879,28
480 POKE36874,0:POKE36875,0:POKE
36876,0:POKE36877,0:RETURN
490 IFD>1 THENFORO=1 TOD:NEXTO
500 J=PEEK(197):IFJ=64 THENRETURN

510 IFJ=44 ANDP<21 THENPOKE8120+P,
160:P=P+1
520 IFJ=43 ANDP>0 THENPOKE8120+P,1
60:P=P-1
530 POKE8120+P,5:POKE38840+P,4
540 RETURN
550 POKE36878,15:FORT=230TO180ST

```

```

EP-1:POKE36877,T:NEXT:POKE36
877,0:SC=SC+100
560 RETURN
570 GETA$:IFAŞ<>" "THEN570
580 IFSC>HITHENHI=SC
590 GOTO240
600 IFF<3 THENGOSUB630:RETURN
610 POKE8098+W,0:POKE38818+W,4:P
OKE8120+W,1:POKE38840+W,7:GO
SUB460
620 RETURN
630 POKE36878,15:FORTH=128TO255ST
EP3:POKE36875,H:NEXTH:POKE36
875,0:RETURN
640 POKE36878,15:FORT=0TO20
650 POKE36877,T+200:FORG=128TO25
5STEP20:POKE36874,G:NEXTG:PO
KE36877,0:POKE36874,0
660 POKE7745+T,160:POKE7767+T,16
0
670 POKE7746+T,6:POKE38466+T,2:P
OKE7747+T,7:POKE38467+T,0:PO
KE7768+T,8:POKE38488+T,0
680 FORY=0TO50:NEXTY
690 NEXTT
700 FORTT=3TO21STEP4
710 POKE7878+TT,13:POKE38598+TT,
0:POKE7879+TT,14:POKE38599+T
T,0
720 POKE7901+TT,15:POKE38621+TT,
0
730 NEXTTT:RETURN
1000 RESTORE:POKE36878,15:FORTH=1
TO13:READX:READY:POKE36875,
X:FORG=1 TOY:NEXT
1001 NEXTL:POKE36875,0:RETURN

```

Castle dungeon



3kbyte e joystick

Lo scopo del gioco è di trovare tre bombe nascoste nelle stanze e nei corridoi delle prigioni sotterranee del castello.

Esse sono poste da un cattivo stregone che vuole distruggere il castello.

Egli può mettere nove animali nelle stanze, a guardia delle bombe.

Se trovi la spada puoi anche lottare contro gli animali che, fortunatamente, sono ciechi, ma

puoi anche perdere, ed essere ucciso dall'animale che hai sfidato.

Se riesci a trovare la chiave, puoi aprire le porte delle stanze.

Illuminazione e levitazione.

Durante la tua esplorazione delle prigioni, puoi portare con te una lucerna, la quale illumina l'area circostante a te.

In questo gioco, se si corre troppo velocemente

te, senza essere prudenti, si rischia di cadere dentro alle fosse disseminate nei sotterranei del castello.

In questo caso, il gioco termina.

Quando ci si trova vicino ad una fossa, per poterla superare indenni, è necessario premere il tasto 'L', che provoca una breve levitazione dell'omino, il quale può tranquillamente passarci sopra.

Per disinnescare le bombe si hanno a disposizione cinque minuti.

Se non si riesce a disinnescare tutte e tre le

bombe nel tempo disponibile, esse esploderanno e il castello verrà distrutto.

Se, al contrario, si riesce a rendere innocue le bombe prima dello scadere dei cinque minuti, lo stregone collocherà le bombe in altri luoghi, dandovi la possibilità di ritentare, nella vostra ardua impresa, il salvataggio del castello.

Il programma si compone di due parti separate: la prima parte mostra le istruzioni e prepara i caratteri programmati.

Subito dopo carica il secondo programma, che è il gioco vero e proprio.

programma 1

```
1 PRINTCHR$(147):POKE52,29:POKE5
6,29:CLR
2 SV=36873:S1=SV+1:S2=SV+2:S3=SV
+3:V=SV+5:SB=SV+6
3 READL,N:IFN=-1THEN5
4 FORJ=0TON:READS:POKEL+J,S:NEXT
:GOTO3
5 POKESB,110:FORT=1TO500:NEXT
6 FORM=1TO3:READA,B,C,D,E
7 POKES1,A:POKES2,B:POKES3,C:FOR
J=1STOESTEP-1:POKEV,J:FORT=1TO
D:NEXT:NEXT:NEXT
10 FORT=1TO2000:NEXT
11 PRINTCHR$(147):FORT=1TO500:NE
XT
12 POKESB,59:POKESV-4,242
13 FORT=1TO500:NEXT
14 PRINTCHR$(14)"{CLR}{GIU'}CERC
A E DISINNESCA LE"
15 PRINT"BOMBE NASCOSTE NELLA"
16 PRINT"PRIGIONE SOTTERRANEA."
17 PRINT"{ 2 GIU'}NON CADERE DEN
TRO LE "
18 PRINT"FOSSE E NON FARTI"
19 PRINT"MANGIARE DAGLI ANIMALI"
20 PRINT"{GIU'}PREMI 'L' PER UNA
"
21 PRINT"BREVE LEVITAZIONE."
22 PRINT"{ 2 GIU'}HAI 5 MINUTI P
ER":PRINT"COMPLÈTARE LA TUA":
PRINT"RICERCA."
23 POKE143,VAL(MID$(TI$,5,2))
24 READCL:IFCL=-1THEN26
25 FORJ=CLTOCL+7:READCC:POKEJ,CC
:NEXT:GOTO24
26 PRINT:PRINT"{ 2 SPAZI}PREMI U
N TASTO PER{ 9 SPAZI}INIZIARE
"
27 GETA$:IFA$=""THEN27
28 PRINT"{CLR}":FORJ=1TO3:POKESV
+J,0:NEXT:S$=CHR$(131)+CHR$(1
3)
29 FORI=1TOLEN(S$):POKE630+I,ASC
(MID$(S$,I)):NEXT:POKE198,I:EN
D
30 DATA7878,20,114,64,73,73,32,1
10,85,73,110,85,64,73,112,64,
75,85,64,73,85,73,110
31 DATA7900,20,93,32,93,93,32,93
,93,93,93,93,64,73,107,64,32,
93,32,93,93,93,93
32 DATA7922,20,113,64,75,74,64,1
15,125,74,75,74,64,75,109,64,
73,74,64,75,125,74,75
33 DATA7792,17,85,64,73,112,64,1
10,85,64,75,64,114,64,112,32,
32,112,64,75
34 DATA7814,16,93,32,32,107,64,1
15,74,64,73,32,93,32,93,32,32
,107,64
35 DATA7836,17,74,64,75,75,32,12
5,85,64,75,32,75,32,74,64,75,
109,64,73
40 DATA-1,-1
41 DATA0,0,219,36,5,0,236,231,36
,5,237,231,226,100,0
44 DATA7632,247,227,246,193,215,
247,235,235,7640,255,34,34,34
,255,68,68,68
45 DATA7648,255,231,195,129,129,
131,199,255,7656,255,191,95,6
4,90,186,255,255
46 DATA7664,191,121,112,1,0,135,
55,115,7672,255,239,247,231,1
95,195,231,255
47 DATA7424,255,255,255,255,255,
255,255,255,7440,255,255,255,
129,129,255,255,255,7432
```

```
48 DATA255,255,255,255,255,255,2
55,255,7448,255,253,251,247,1
43,207,175,255
```

```
49 DATA7456,191,121,112,1,0,135,
55,115,7464,255,255,231,0,0,2
31,255,255,-1
```

programma 2

```
1 PRINTCHR$ (147);CHR$ (144):S1=36
874:S2=S1+1:S3=S1+2:S4=S1+3:V=
S1+4:SB=S1+5:CL=S1-5
2 C=30720:L=7680:MW=59:FC=0:PC=3
3:BT=8182:FV=15:FP=0:CS=0:POKE
SB,8:R=37154:AF=0:KF=0
3 POKEV,15:POKECL,255:FORJ=L:TOL+
505:POKEJ+C,0:POKEJ,32:NEXT
4 READD:IFD=-1 THEN 6
5 POKEL+D,MW:L=L+D:GOTO4
6 L=7680:FORJ=1 TO 9:READD:POKEL+D
,34:NEXT
7 FORJ=1 TO 46:READD:POKEL+D,33:NE
XT
8 FORJ=1 TO 3:GOSUB67:POKEB+L,63:N
EXT
9 FORJ=1 TO 9:GOSUB67:POKEB+L,36:N
EXT
10 PC=32:GOSUB67:POKEB+L,61
11 GOSUB67:POKEB+L,35
12 FORJ=1 TO 3:GOSUB67:POKEB+L,60:
NEXT
13 GOSUB67:M=B+L:TIS$="000000"
14 POKER,127:JS=(PEEK (37137)AND2
8)OR(PEEK (37152)AND128):JS=AB
S(JS-100)/4-7:POKER,255
15 IF TIS$ > "000500" THEN 48
16 IFJS=6 THEN DR=-22
17 IFJS=5 THEN DR=22
18 IFJS=3 THEN DR=-1
19 IFJS=1 THEN DR=1
20 IFJS=7 THEN DR=0
21 P=PEEK (DR+M):IFP=59 THEN DR=0
22 IFP=35 THEN CS=1:POKEBT,35:POKE
BT+C,5:BT=BT+1
23 IFP=36 THEN 78
24 IFP=34 AND KF=0 THEN GOSUB 73
25 IFP=61 THEN KFP=1:POKE8181,61:PO
KE8181+C,5
26 GETL$:IFL$="L" THEN L5=1:GOSUB8
2
27 IFP=60 AND L5 <> 1 THEN FFP=1
28 IFP=60 AND L5=1 THEN FFP=2:PIT=M+D
R
29 IFP=63 THEN AFAF=AF+1:POKEBT,63:P
OKEBT+C,5:BT=BT+1:GOSUB 75
30 IFDR=0 AND FC=1 THEN 44
31 POKEM,32:POKEM+C,7:POKEM+DR+C
,7:POKEM+DR,58
32 POKEM+DR+C-22,7:POKEM+DR+C+22
,7:POKEM+DR+C+1,7:POKEM+DR+C-
```

```
23 33 POKEM+DR+C-23,7:POKEM+DR+C+23
,7:POKEM+DR+C+21,7:POKEM+DR+C
-21,7:FC=1
34 IFP=35 OR P=61 THEN GOSUB 70
35 IF FFP=1 THEN POKEM+DR,60:GOTO 76
36 IF FFP=1 THEN POKEPIT,60:PS=0
37 IF FFP=2 THEN PFS=1:FP=0
38 LS=0:IFDR=0 THEN 44
39 POKES3,240:FORT=1 TO 2:NEXT:POK
ES3,0
40 IFDR=-22 THEN POKEM+C+23,0:POKE
M+C+22,0:POKEM+C+21,0:GOTO 44
41 IFDR=1 THEN POKEM+C-23,0:POKEM+
C-1,0:POKEM+C+21,0:GOTO 44
42 IFDR=-1 THEN POKEM+C-21,0:POKEM
+C+1,0:POKEM+C+23,0:GOTO 44
43 POKEM+C-23,0:POKEM+C-22,0:POK
EM+C-21,0
44 M=M+DR:FC=1:IFAF=3 THEN 46
45 GOTO 14
46 POKESB,27:FORT=1 TO 8000:NEXT:P
OKECL,240:PRINTCHR$ (147):PRIN
T"COMPLIMENTI:HAI VINTO"
47 PRINT:PRINT:PRINT"GIU'
{ 2 SPAZI}ANCORA ?":GOTO 52
48 POKES4,220:FORJ=15 TO 0 STEP -.5:
POKESB,127:POKEV,J:FORT=1 TO 10
:NEXT
49 POKESB,42:FORT=1 TO 10:NEXT:NEX
T:POKES4,0
50 FORT=1 TO 5000:NEXT
51 POKECL,240:PRINTCHR$ (147):PRI
NT"{ 2 SPAZI}ANCORA ? "
52 GETA$:IFA$="" THEN 52
53 IFA$="S" THEN RESTORE:GOTO 1
54 IFA$ <> "N" THEN 52
55 END
56 DATA0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,4,6,8,
1,3,4,2,1,1,2,2,1,1,1,1,2
57 DATA1,2,1,1,1,2,2,4,2,4,2,1,2
,5,2,2,1,1,2,1,3,2,1,2,3,2,2,
3,4,2,1,2,1,5,2,2,1,2,4,5
58 DATA1,1,1,1,1,1,2,3,2,1,1,1,1,
2,1,1,1,1,7,3,6,2,3,1,2,1,1,
2,1,1,1,1,2,1,1,1,1,2,3,1
59 DATA2,6,2,2,4,2,1,1,2,1,2,3,3,4
,2,7,1,2,1,1,1,1,1,1,1,1,4,1,
2,1,1,2,1,1,2,2,3,2,2,1,1,1
60 DATA2,1,2,2,1,2,2,2,3,2,2,1,2,2
,3,3,2,1,1,1,1,2,2,1,2,2,1,1,
1,3,3,4,2,2,1,4,3,1,1,1
```


PERSONAL COMPUTER: le prime, le migliori!

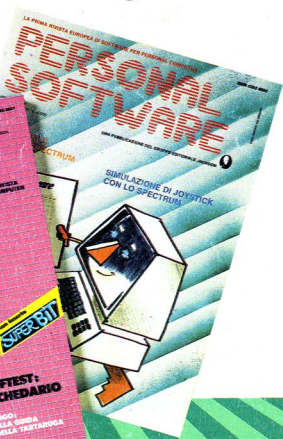
PERSONAL SOFTWARE

L'unica che presenta software

per tutti i personal:

Commodore, Apple, Sinclair, T.I., HP,

Sharp, Sega, Olivetti, ecc.



BIT: La più letta, la prima e più diffusa.
TEST: Decision Mate V
SUPERBIT - 64 pagine di programmi
per i vostri personal computer.



Con tutta la competenza del
**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**