



PAPER

soft 27

Anno I - N° 27 - 4 gennaio 1985



Tastiera magica - Analisi del contenuto degli slot - Pioggia di alieni - Guerra sottomarina



Strisce pedonali - Interplanetary rescue - Qui vive Drinks & cocktails



Genio Pontieri - Caratteri Tennis - Salta che ti passa Display - Conversioni



La tomba egizia - Graphic C64 Merge per disk drive Torneo



Torneo Il giardiniere Il tesoro perduto

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) e 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, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

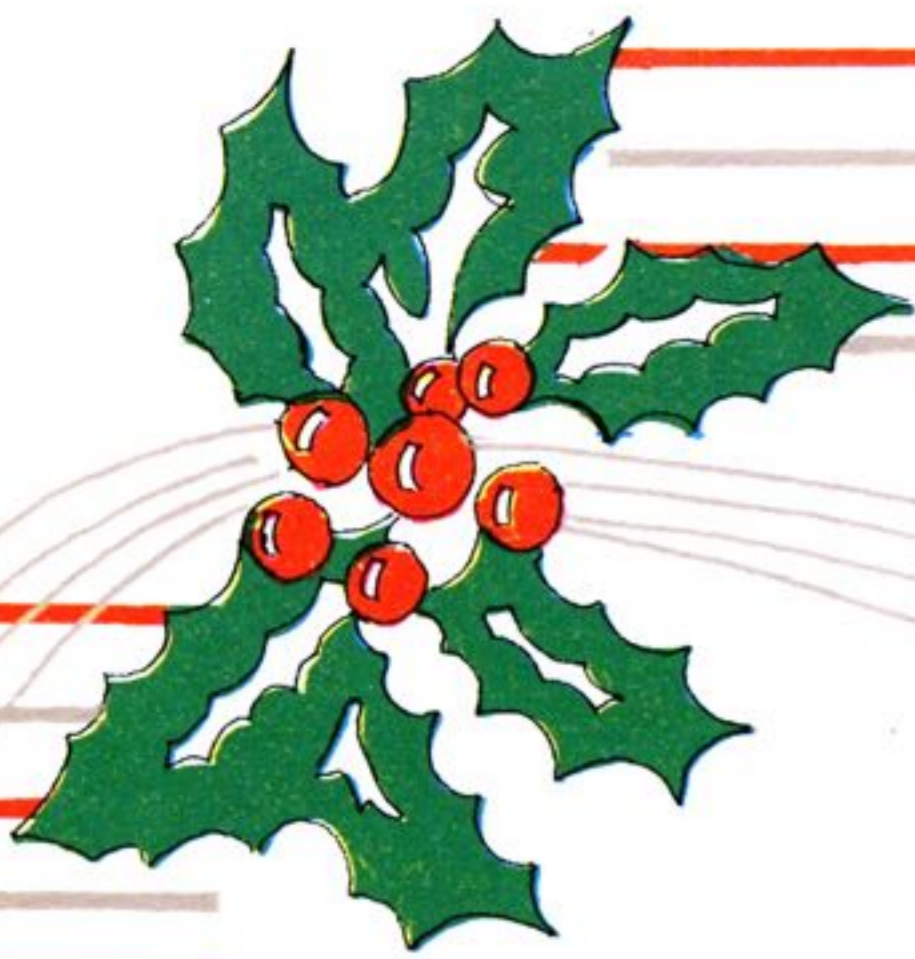
Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

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 dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME	█	{CYN}	CTRL 4	█	[<7>]	G 7	█
{HOME}	CLR/HOME	█	{PUR}	CTRL 5	█	[<8>]	G 8	█
{SU}	SHIFT ↑ CRSR ↓	█	{GRN}	CTRL 6	█	↑	F1	█
{GIU'}	↑ CRSR ↓	█	{BLU}	CTRL 7	█	←	F2	█
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒	█	{YEL}	CTRL 8	█	⇐	F3	█
{DES}	⇐ CRSR ⇒	█	[<1>]	G 1	█	⇐	F4	█
{RVS}	CTRL 9	█	[<2>]	G 2	█	↖	F5	█
{OFF}	CTRL 0	█	[<3>]	G 3	█	⊗	F6	█
{BLK}	CTRL 1	█	[<4>]	G 4	█	○	F7	█
{WHT}	CTRL 2	█	[<5>]	G 5	█	⊕	F8	█
{RED}	CTRL 3	█	[<6>]	G 6	█	█		█



auguri dalla J.soft

Giulio Barbara
Finia Peshazzini Bianchi Flavia Elena Uffano

Renato Bassano
Franco Sabari Marietta Palloce Raffaella Toffolatti

Luca Gallo Goli Giuseppe

Pietro Dell'In Dell'Olivo Graeme Roberto

Sardini Antonella Paola Maffei Lucio Biffi
Manuela Loren Costanzo Bode Riccardo Pabolillo

Mario Lischio Gini Ivana Rossi
Paola Laupa Paolo Borzini



		6	Tastiera magica di D. Surean trad. e adatt. di M. Cerofolini
		7	Analisi del contenuto di H. Thiriez trad. e adatt. di M. Cerofolini
		8	Pioggia di alieni di B. Kersey trad. e adatt. di M. Cerofolini
		10	Guerra sottomarina di B. Kersey trad. e adatt. di M. Cerofolini
Extended Basic	 TI-99/4A	16	Strisce pedonali di E. Re Garbagnati
	 TI-99/4A	17	Qui vive di H. Renko trad. e adatt. di E. Re Garbagnate
Extended Basic	 TI-99/4A	20	Interplanetary rescue di J. Gunter trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
	 TI-99/4A	26	Drinks & cocktail di J. Wolfe trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
16/48K		30	Genio pontieri di G. Locke trad. e adatt. di C. Panzalis
16/48K		39	Tennis di C. Reid trad. e adatt. di C. Panzalis
16K/48K		40	Salta che ti passa di A. Sherwood trad. e adatt. di C. Panzalis
16/48K		43	Caratteri di D. Hawke trad. e adatt. di C. Panzalis
Joystick		44	La tomba egizia di M. Sharland trad. e adatt. di F. Sarcina
		45	Graphic C64 di P. Gerrard trad. e adatt. di M. Cristuib Grizzi
disk drive 1541		48	Merge per disk drive di M. Cristuib Grizzi
Joystick		48	Torneo di K. Woram e M. Buhidar trad. e adatt. di F. Sarcina

- Joystick **VIC-20 52** **Torneo**
di K. Woram e M. Buhidar trad. e adatt. di F. Sarcina
- espansione 8 K ram (minima) + joystick **VIC-20 55** **Il giardiniere**
di D. K. Woram trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli
- 3 K o 8 K espansione + joystick **VIC-20 57** **Il tesoro perduto**
di C. Overhulser trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli
- 16/48K **Sinclair Spectrum 60** **Display**
di P. Holmes trad. e adatt. di C. Panzalis
- 16/48K **Sinclair Spectrum 61** **Conversioni**
di P. Bayliss trad. e adatt. di C. Panzalis

J. soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**

Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Riccardo Paolillo

REDAZIONE:

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib. Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

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)



Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana

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



Tastiera magica

Questo programma di utilità dà all'Apple II una possibilità presente in altri calcolatori e che facilita enormemente la scrittura di un programma in BASIC: viene battuto un solo tasto associato al carattere CTRL ed una istruzione Applesoft appare sullo schermo: CTRL I sostituisce INPUT, CTRL T sostituisce THEN ecc. Inoltre, se si è ad inizio riga e si batte la barra spaziatrice, appare automaticamente il numero di linea. Dopo avere dato RUN appaiono le istruzioni ma il programma non è ancora in

funzione. Esso può essere messo in esecuzione scrivendo fino a quando non batterete di nuovo il tasto CTRL C. I vari tasti hanno il seguente significato:

A = INVERSE, B = HTAB, C = COLOR, D = DATA, E = TEXT, F = FOR, G = GOTO, I = INPUT, J = GOSUB, K = VLIN, L = HLIN, N = NEXT, O = HPLOT, P = HOME, Q = POKE, R = RETURN, S = SCALE, T = THEN, V = VTAB, W = PEEK, Y = XDRAW, Z = NORMAL.

```
10 TEXT : HOME
20 HTAB 10: PRINT "LA TASTIERA M
  AGICA"
30 PRINT : PRINT
40 PRINT "QUESTO PROGRAMMA PERME
  TTE DI SCRIVERE"
50 PRINT "LE ISTRUZIONI APPLESOF
  T BATTENDO SOLO"
60 PRINT "DUE TASTI:"
65 PRINT
70 PRINT " - IL TASTO CTRL
80 PRINT " - ASSOCIATO AD UN CAR
  ATTERE DA A-Z"
90 PRINT "  NORMALMENTE L'INIZI
  ALE DELL' I      ": PRINT "
  STRUZIONE."
100 PRINT : PRINT "INOLTRE SI PU
  O'OTTENERE AUTOMATICAMENTE"
110 PRINT "IL NUMERO DI LINEA SE
  GUENTE BATTENDO"
120 PRINT "LA BARRA DELLO SPAZIO
  ."
130 PRINT "IL NUMERO DI INIZIO D
  ELL'AUTONUMERAZIO-": PRINT "
  NE E L'INCREMENTO SONO DATI"
140 PRINT "DALL'ISTRUZIONE: ";:
  INVERSE : PRINT "&<DEP>,<INC
  >": NORMAL
150 PRINT "PER METTERE IN FUNZIO
  NE IL PROGRAMMA "
160 PRINT "ED ELIMARLO IN QUALSI
  ASI MOMENTO, DARE"
170 PRINT "IL COMANDO:"
180 HTAB 15: INVERSE : PRINT " C
  TRL-@ ": NORMAL
```

```
500 REM --- CARICO LA ROUTINE I
  N LINGUAGGIO MACCHINA ---
505 START = 24576:FINE = 25038
510 FOR I = START TO FINE
520 READ BY: POKE I,BY:CK = CK +
  BY
530 NEXT I
540 IF CK < > 55111 THEN PRINT
  "ERRORE NEGLI STATEMENT 'DAT
  A'!!!": STOP
550 CALL 24576
560 END
1000 DATA 169,35,133,56,169,96,
  133,57,169,0
1010 DATA 133,27,133,24,133,28,
  169,100,133,26
1020 DATA 169,10,133,25,169,0,1
  33,115,169,96
1030 DATA 133,116,76,234,3,32,2
  7,253,201,128
1040 DATA 208,3,76,232,96,72,16
  5,28,208,2
1050 DATA 104,96,104,201,158,14
  4,27,224,0,208
1060 DATA 22,201,160,240,80,201
  ,163,240,115,201
1070 DATA 164,208,3,76,162,97,2
  01,175,208,3
1080 DATA 76,170,97,96,201,141,
  240,251,201,136
1090 DATA 240,247,201,149,240,2
  43,201,152,240,239
1100 DATA 201,155,240,235,216,4
  1,127,10,168,185
1110 DATA 79,97,240,30,141,127,
  96,185,80,97
```



```

1120 DATA 141,126,96,160,0,185,
255,255,201,128
1130 DATA 16,12,9,128,32,237,25
3,157,0,2
1140 DATA 232,200,208,237,96,16
6,26,165,27,32
1150 DATA 36,237,160,1,177,40,2
01,160,240,7
1160 DATA 157,0,2,200,232,208,2
43,216,24,165
1170 DATA 25,101,26,133,26,165,
24,101,27,133
1180 DATA 27,169,160,96,170,198
,36,32,46,213
1190 DATA 169,0,133,184,169,2,1
33,185,32,103
1200 DATA 221,32,82,231,165,81,
164,80,133,27
1210 DATA 132,26,32,177,0,32,10
3,221,32,82
1220 DATA 231,164,80,165,81,133
,24,132,25,169
1230 DATA 141,96,134,6,165,36,1
33,8,165,37
1240 DATA 133,9,165,28,208,72,1
34,6,169,0
1250 DATA 133,37,133,36,32,34,2
52,162,11,32
1260 DATA 74,249,160,0,185,139,
97,200,32,237
1270 DATA 253,201,141,208,245,1
66,6,169,1,133
1280 DATA 34,133,28,165,8,133,3
6,165,9,133
1290 DATA 37,32,34,252,160,32,3
2,228,251,169

```

```

1300 DATA 208,32,168,252,160,24
,32,228,251,169
1310 DATA 160,166,6,208,2,169,1
41,96,160,0
1320 DATA 132,36,132,37,32,34,2
52,32,156,252
1330 DATA 169,0,76,23,97,0,0,20
9,79,209
1340 DATA 37,209,16,208,218,208
,239,208,211,209
1350 DATA 147,0,0,208,222,209,1
64,209,5,209
1360 DATA 1,0,0,208,214,209,23,
209,41,209
1370 DATA 199,209,169,209,49,20
9,239,0,0,209
1380 DATA 100,210,59,0,0,209,28
,209,73,0
1390 DATA 0,0,0,209,32,58,32,
32,32,32
1400 DATA 32,32,32,32,32,32,32
,32,32,32
1410 DATA 32,32,32,32,32,32,58
,141,160,5
1420 DATA 32,172,97,169,141,96,
160,0,162,0
1430 DATA 185,192,97,208,3,169,
160,96,32,237
1440 DATA 253,157,0,2,232,200,2
08,238,204,201
1450 DATA 211,212,0,195,193,212
,193,204,207,199
1460 DATA 0,36,255
1490 REM CIFRA DI CONTROLLO =
55111

```

Analisi del contenuto degli slot



Per numerose ragioni gli utilizzatori dell'Apple II non utilizzano gli stessi slot per inserire le varie schede che possono essere utilizzate sul calcolatore stesso. Quindi se per un qualsiasi motivo si deve lavorare su di un sistema che non è quello normalmente utilizzato, è utile sapere come sono disposte le varie schede senza dovere aprire il computer.

Il programma presentato permette di sapere che cosa contengono i vari slot dell'Apple II e

riconosce un buon numero di schede andando ad analizzare i byte 5 e 7 del programma contenuto nella ROM di ciascuna scheda (256 byte). Se vorrete aggiungere altre schede a quelle già incluse nel programma (otto) dovrete cambiare la variabile NC alla linea 10 ed aggiungere un nuovo dato alla linea 20 inserendo prima il nome della nuova scheda e quindi il numero corrispondente ai byte 5 e 7 della ROM della nuova scheda.


```

5  REM          *** PROGRA
   MMA PER L'ANALISI DEGLI SLOT
   ***
10  DIM PK$(15),PK(15,1): TEXT : HOME
   :Z$ = "ANALISI DEGLI SLOT": HTAB
   20 - LEN (Z$) / 2: INVERSE
   : PRINT Z$: NORMAL : PRINT :
   NC = 9: FOR K = 0 TO NC: READ
   PK$(K),PK(K,0),PK(K,1): NEXT

20  DATA      APPLESOFT/LANGUA
   GE,13,13,DISK CONTROLLER,3,6
   0,SERIALE,24,56,PARALLELA,72
   ,72,SERIALE,56,24,SPEECHLAB,
   207,207,TAVOLETTA GRAFICA,12
   0,255,OROLOGIO,32,200,KEYBOA
   RD FILTER,211,32,ROM PLUS,4,
   144,128K LEGEND,160,160

25  DATA TRAITEXT IEF,32,160

```

```

30  S = 49157: FOR I = 1 TO 7:S =
   S + 256: PRINT "SLOT NUMERO
   "I" : ";
40  FOR K = 0 TO NC: IF PEEK (S)
   = PK(K,0) AND PEEK (S + 2)
   = PK(K,1) THEN PRINT "SCHE
   DA "PK$(K);: GOTO 60
50  NEXT : PRINT "VUOTO";
60  PRINT : PRINT : NEXT I: END
65  REM          *** RICERC
   A DEL CODICE DEGLI SLOT ***

70  TEXT : HOME : INVERSE : PRINT
   "IDENTIFICAZIONE DEGLI SLOT
   ": NORMAL :S = 49157: FOR I
   = 1 TO 7:S = S + 256: PRINT
   : PRINT "SLOT "I" V1 = " PEEK
   (S) TAB( 19)"V2 = " PEEK (S +
   2): NEXT

```



Pioggia di alieni

Improvvisamente dalla vostra base aerospaziale avvistate una miriade di alieni dirigersi inesorabilmente verso la Terra a gran velocità. Iniziate allora a sparare (premendo la barra spaziatrice) cercando di distruggerli. Voi disponete di un'arma potentissima: potete immobilizzare momentaneamente il vostro missile per prendere meglio la mira (premendo un qualsiasi tasto) e potete, inoltre, tentare di centrare gli alieni una seconda o terza volta anche mentre cadono colpiti. Sullo schermo, in bas-

so, leggerete:

- a) il numero degli alieni che via via sta cercando di invadere il nostro pianeta.*
- b) il numero di colpi sparati*
- c) il numero di centri realizzati*
- d) la percentuale di centri effettuati*

Confrontando l'ultimo dato potrete sfidare quindi un amico in un'appassionante gara che metterà alla prova la vostra prontezza di riflessi ed abilità nella mira.

```

20  GOSUB 32000: HOME : INVERSE
40  SWEAR$ = " @#&! "
50  Q = - 16384:BUZZ = Q + 48:BEE
   P$ = CHR$(7)
70  GR
80  VTAB 23: HTAB 1: PRINT ":ALIE
   NI::": HTAB 11: PRINT "::::T
   IRI::": HTAB 21: PRINT ":CE
   NTRI::": HTAB 31: PRINT ":P
   ERC.%.::"
85  VTAB 24: HTAB 1: PRINT ":::::
   ::::": HTAB 11: PRINT ":::::
   ::::": HTAB 21: PRINT ":::::
   ::::": HTAB 31: PRINT ":::::
   :00%:::"
88  GOSUB 370:SLUGHT = 35:XFALL =
   1:YY = 0:HRZ = 0:SCRCLR = INT
   ( RND (1) * 14) + 1: GOSUB 8
   00

```

```

90  VTAB 21: HTAB 1
95  PRINT " SPAZIO PER SPARARE, A
   LTRI TASTI..STOP "
97  GOSUB 800
100 REM === CANNONE ===
110 GUNCLR = INT ( RND (1) * 14)
   + 1: IF GUNCLR = SCRCLR THEN
   110
115 COLOR= GUNCLR: HLIN 22,26 AT
   39: HLIN 23,25 AT 38: VLIN 3
   6,37 AT 24
120 K = PEEK (Q): IF K < > 160 THEN
   220
130 IF SLUGHT < > 35 THEN 140
132 SHOT = SHOT + 1: GOSUB 610
135 GOSUB 670
140 COLOR= 15
150 IF SCRCL( 24,SLUGHT - 1) = 0
   THEN 200

```



```

151 REM === COLPITO! ===
152 PLOT 24,SLUGHT - 1: COLOR= 0
   : PLOT 24,SLUGHT
161 COLOR= 9
162 PLOT 22,SLUGHT - 3: PLOT 23,
   SLUGHT - 2: PLOT 23,SLUGHT: PLOT
   24,SLUGHT - 1: PLOT 25,SLUGH
   T: PLOT 27,SLUGHT - 2: VLIN
   SLUGHT - 3,SLUGHT - 2 AT 25
166 FOR I = 1 TO 9: GOSUB 620: NEXT
   :KILL = 1
170 COLOR= 0: FOR I = 22 TO 27: VLIN
   SLUGHT - 3,SLUGHT AT I: NEXT

180 HIT = HIT + 1: GOSUB 670
190 YY = 1:XFALL = 0
195 POKE Q + 16,0: GOSUB 240
200 PLOT 24,SLUGHT - 1: COLOR= 0
   : PLOT 24,SLUGHT
210 SLUGHT = SLUGHT - 1: IF SLUGH
   T > YFALL - 3 THEN 220
211 COLOR= 0: VLIN 0,35 AT 24:SL
   UGHT = 35: POKE Q + 16,0

220 GOSUB 240
230 GOTO 120
240 REM === ALIENO ===
250 COLOR= SCRCLR
270 HLIN HRZ + 2,HRZ + 3 AT YFAL
   L: HLIN HRZ + 1,HRZ + 4 AT Y
   FALL + 1
280 COLOR= 0
290 PLOT HRZ + 1,YFALL: PLOT HRZ
   ,YFALL + 1

300 IF KILL THEN PLOT HRZ + 4,Y
   FALL: HLIN HRZ,HRZ + 5 AT YF
   ALL - 1: HLIN HRZ,HRZ + 5 AT
   YFALL - 2
305 IF YY = 0 THEN 310
306 N = 41 - YFALL: GOSUB 900
307 XFALL = XFALL + INT ( RND (1
   ) * 3) - 1: IF HRZ + XFALL <
   19 THEN XFALL = 1
308 IF HRZ + XFALL > 25 THEN XFA
   LL = - 1
310 HRZ = HRZ + XFALL:YFALL = YFA
   LL + YY: IF HRZ > 35 THEN 34
   0
320 IF YFALL > 38 THEN GOSUB 39
   0
330 RETURN
340 HLIN 36,39 AT YFALL + 1: HLIN
   37,38 AT YFALL
360 GOSUB 800:SCRCLR = INT ( RND
   (1) * 14) + 1: IF SCRCLR = 6
   UNCLR THEN 360
370 SAUCER = SAUCER + 1: GOSUB 67
   0
380 HRZ = 0: RETURN
390 REM === ESPLOSIONE ===
400 VTAB 21: HTAB HRZ: PRINT SWE
   AR$:KILL = 0
420 COLOR= 15
422 PLOT HRZ,37: PLOT HRZ + 1,38
   : VLIN 35,37 AT HRZ + 2: PLOT
   HRZ + 2,39: VLIN 38,39 AT HR
   Z + 3: VLIN 36,37 AT HRZ + 4
   : PLOT HRZ + 5,37

```

```

425 POP : PRINT BEEP$,BEEP$,BEEP
   $;BEEP$;
427 COLOR= SCRCLR
430 FOR I = 39 TO 6 STEP - 2
450 HLIN 19,29 AT I - 1
460 HLIN 19,29 AT I: GOSUB 640
470 NEXT
480 HLIN 29,33 AT 2: HLIN 20,23 AT
   3: HLIN 28,34 AT 3: HLIN 18,
   24 AT 4: HLIN 27,35 AT 4: HLIN
   17,35 AT 5: HLIN 16,35 AT 6:
   HLIN 15,35 AT 7
490 HLIN 16,36 AT 8: HLIN 13,37 AT
   9: HLIN 12,38 AT 10: HLIN 11
   ,38 AT 11: HLIN 11,38 AT 12:
   HLIN 10,38 AT 13: HLIN 10,3
   8 AT 14: HLIN 10,37 AT 15
500 HLIN 10,37 AT 16: HLIN 10,37
   AT 17: HLIN 11,14 AT 18: HLIN
   16,36 AT 18: HLIN 12,13 AT 1
   9: HLIN 16,34 AT 19: HLIN 16
   ,34 AT 20: HLIN 17,34 AT 21
510 HLIN 31,33 AT 22
540 FOR I = 1 TO 22
545 IF I - INT ( I / 2) * 2 = 0 THEN
   COLOR= SCRCLR
546 IF I - INT ( I / 2) * 2 = 1 THEN
   COLOR= GUNCLR
550 FOR J = 1 TO 2 * I: NEXT
560 HRZ = INT ( RND (1) * 40):YF
   ALL = INT ( RND (1) * 20) +
   20: GOSUB 640: PLOT HRZ,YFAL
   L: NEXT
566 COLOR= 0
570 FOR I = 0 TO 39: HLIN 0,39 AT
   I: FOR J = 1 TO 9: NEXT : NEXT
   : FOR J = 1 TO 22: NEXT
580 POP : GOTO 88
590 FOR I = 1 TO 100: NEXT
600 REM === RUMORE ===
610 COLOR= 9: HLIN 23,25 AT 35: HLIN
   22,23 AT 34: HLIN 25,26 AT 3
   4

```




```

620 FOR J = 1 TO 10: S = PEEK (BUZZ) - PEEK (BUZZ) - PEEK (BUZZ): NEXT
630 COLOR= 0: HLINE 23,25 AT 35: HLINE 22,26 AT 34: RETURN
640 FOR J = 1 TO 2
650 S = PEEK (BUZZ) - PEEK (BUZZ) - PEEK (BUZZ) - PEEK (BUZZ) - PEEK (BUZZ) - PEEK (BUZZ): NEXT
: RETURN
660 REM === PUNTEGGIO ===
670 VTABLE 24: HTABLE 4: PRINT SAUCE R;: HTABLE 14: PRINT SHOT;
680 HTABLE 24: PRINT HIT;: IF NOT HIT THEN RETURN

```

```

690 HTABLE 34: PRINT INT ((100 * HIT) / SAUCE); "%";
700 RETURN
800 YFALL = Y1: Y1 = INT (RND (1) * 25) + 3: RETURN
900 POKE 0, ABS (100 - (3 * N)): POKE 1,5
902 CALL 771
904 RETURN
32000 FOR I = 771 TO 789: READ A: POKE I,A: NEXT: RETURN
33333 DATA 173,48,192,136,208,4,198,1,240,8,202,208,246,166,0,76,3,3,96

```



Guerra sottomarina

Alcuni sottomarini nemici stanno cercando di fuggire. Voi siete a bordo del vostro e, per mezzo di un potente sonar, tentate di individuarli e distruggerli. Per orientare il sonar vi servite della tastiera del computer:

A = Nord
 } = Est
 { = Ovest
 Z = Sud.

Potete inoltre avere una rapida visione d'insieme delle varie posizioni dei sottomarini utilizzando lo "scanner" (S), ma... attenzione! Ogni volta che ricorrerete allo scanner, consumere-

te 40 unità di carburante in più oltre a quello necessario per gli spostamenti. Insieme al carburante anche la vostra riserva di ossigeno diminuirà mentre voi cercherete di portare a termine la vostra missione di guerra. Vi sarà però di aiuto un dispositivo di cui è fornito il vostro sottomarino: l'equalizzatore (Q), che è in grado di riequilibrare la quantità di carburante e di ossigeno rimasti. Sullo schermo, in basso compaiono questi valori continuamente aggiornati ed in più il rapporto (sub) tra tutti i sottomarini nemici nascosti e quelli che siete riusciti ad individuare e colpire.

In bocca al lupo!

```

5005 KS = ASC ("S") + 128: KQ = ASC ("Q") + 128: KA = ASC ("A") + 128: KZ = ASC ("Z") + 128: KL = ASC (",") + 128: KW = 136: KR = ASC (".") + 128: KB = ASC (" ") + 128
5006 POKE - 16298,0
5010 NORMAL: TEXT: GOSUB 32000: GR: GOTO 5560
5015 POKE 0,P
5025 POKE 1,L
5030 CALL 771
5032:
5035 RETURN
5040 FOR H = 1 TO L: NEXT H: RETURN

```

```

5045 REM === INIZIO DEL LOOP DI RICERCA ===
5050 KK = K: K = PEEK (Q): COLOR= 0: IF K = KB OR K = KS OR K = KQ THEN GOSUB 5315
5060 OX = OX - INT (RND (1) * 4): IF K = KK THEN 5066
5061 NORMAL: VTABLE 21: HTABLE 3: PRINT "NORD": HTABLE 11: PRINT "SUD": HTABLE 3: PRINT "OVEST": HTABLE 11: PRINT "EST": FLASH
5062 IF K = (KA) THEN VTABLE 21: HTABLE 3: PRINT "NORD": GOTO 5066
5063 IF K = KZ THEN VTABLE 21: HTABLE 11: PRINT "SUD": GOTO 5070

```



```

5064 IF K = KL OR K = KW THEN VTAB
22: HTAB 3: PRINT "OVEST": GOTO
5075
5065 IF K = KR OR K = KE THEN VTAB
22: HTAB 11: PRINT "EST ": GOTO
5080
5066 IF K = (KA) THEN FU = FU -
1:Y = Y - (Y > 2): HLINE X -
1,X + 1 AT Y - 1: PLOT X,Y +
1: COLOR= 4: HLINE X - 2,X +
2 AT Y + 2: HLINE X - 2,X + 2
AT Y - 2: GOTO 5085
5070 IF K = KZ THEN FU = FU - 1:
Y = Y + (Y < 37): HLINE X - 1
,X + 1 AT Y + 1: PLOT X,Y -
1: COLOR= 4: HLINE X - 2,X +
2 AT Y - 2: HLINE X - 2,X + 2
AT Y + 2: GOTO 5085
5075 IF K = KL OR K = KW THEN FU
= FU - 1:X = X - (X > 2): VLINE
Y - 1,Y + 1 AT X - 1: PLOT X
+ 1,Y: COLOR= 4: VLINE Y - 2
,Y + 2 AT X + 2: VLINE Y - 2,
Y + 2 AT X - 2: GOTO 5085
5080 IF K = KR OR K = KE THEN FU
= FU - 1:X = X + (X < 37): VLINE
Y - 1,Y + 1 AT X + 1: PLOT X
- 1,Y: COLOR= 4: VLINE Y - 2
,Y + 2 AT X - 2: VLINE Y - 2,
Y + 2 AT X + 2
5085 PLOT X,Y: INVERSE : VTAB 24
: HTAB 10: PRINT OX;" ";; HTAB
23: PRINT FU;" ";
5100 IF OX - INT (OX / 4) * 4 =
0 THEN FOR I = 1 TO 4:S = PEEK
(Q + 48): NEXT
5115 REM === TROVATO IL SOTTOM
ARINO? ===
5120 FOR I = 1 TO SUBSUM: IF X <
> X(I) THEN 5185
5122 IF Y < > Y(I) THEN 5185
5125 IF C(I) = 15 THEN 5190
5130 C(I) = 15
5134 REM === TROVATO ===-
5135 FINDS = FINDS + 1: VTAB 24: HTAB
36: INVERSE : PRINT FINDS;
5145 POKE Q + 16,0: NORMAL : VTAB
21: HTAB 3: PRINT "NORD ";; HTAB
11: PRINT "SUD ": HTAB 3: PRINT
"EST ";; HTAB 11: PRINT "OVE
ST"
5150 COLOR= 15: HLINE X(I) - 2,X(
I) + 2 AT Y(I): HLINE X(I) -
1,X(I) + 1 AT Y(I) + 1: PLOT
X(I),Y(I) - 1
5152 IF FINDS = SUBSUM THEN 5190
5153 :
5155 FOR J = 1 TO SUBSUM - FINDS
5160 P = 50:L = 50: GOSUB 5015
5165 NEXT J: FOR J = 1 TO 99: NEXT
J
5170 FLASH : VTAB 22: HTAB 17: PRINT
" +40 CARB.":; INVERSE
5175 FOR J = FU TO FU + 40: VTAB
24: HTAB 23: PRINT J;; FOR H
= 1 TO 2:S = PEEK (Q + 48)
: NEXT H: FOR H = 1 TO 9: NEXT
H,J:FU = FU + 40
5180 NORMAL : VTAB 22: HTAB 17: PRINT
"-----": INVERSE
5185 NEXT I
5190 IF FU = INT (FU / 3) * 3 THEN
FOR I = 1 TO SUBSUM: COLOR=
C(I): HLINE X(I) - 2,X(I) + 2
AT Y(I): HLINE X(I) - 1,X(I)
+ 1 AT Y(I) + 1: PLOT X(I),
Y(I) - 1: NEXT
5195 COLOR= 0: FOR I = 1 TO 5: PLOT
INT ( RND (1) * 38) + 1, INT
( RND (1) * 38) + 1: NEXT
5200 IF FINDS < SUBSUM AND OX >
0 AND FU > 0 THEN 5050
5201 REM === FINE LOOP DI RICER
CA ===
5205 REM === MORTE O SUCCESSO?
===
5210 VTAB 21: HTAB 1: CALL - 86
8: VTAB 22: CALL - 868: INVERSE
5212 IF FINDS = SUBSUM THEN FOR
I = 1 TO SUBSUM:P = INT ( RND
(1) * 200) + 25:L = 40: GOSUB
5015: NEXT : GOTO 5225
5215 FOR I = 1 TO 38: FOR J = 1 TO
2:S = PEEK (Q + 48): NEXT J
,I: GOTO 5250
5225 VTAB 21: HTAB 1: PRINT " MI
SSIONE CONCLUSA! (SEI IN LIC
ENZA !!!)"
5230 FOR I = 1 TO 25
5235 P = 200 - INT ( RND (1) * 1
00):L = INT ( RND (1) * 50)
+ 20: GOSUB 5015
5240 NEXT I:L = 250: GOSUB 5015
5245 GOTO 5275
5250 IF OX < 0 THEN OX = 0
5251 IF FU < 0 THEN FU = 0
5252 IF OX > 0 THEN 5265
5255 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "**
OSSIGENO A ZERO!(NON RESPIRI
PIU') **": VTAB 24: HTAB 10
: PRINT "0 ";
5260 GOTO 5270
5265 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "**
CARBURANTE A ZERO! (REMARE !
!!!!) **": VTAB 24: HTAB 23
: PRINT "0 ";
5270 FOR I = 1 TO 200: NEXT I:J =
0: GOSUB 5445: FOR I = 1 TO
400: NEXT I
5275 PTS = INT (1000 * FINDS / S
UBSUM) + FU + OX
5280 SPEED= 150: NORMAL : VTAB 2
2: HTAB 4: PRINT "SUB TROVAT
I :";FINDS;" TRA ";SUBSUM;".
PUNTI:";PTS;".": SPEED= 255
5282 REM === FINE GIOCO ===
5285 POKE Q + 16,0
5287 VTAB 24: HTAB 31: INVERSE :
PRINT " ";; FLASH : HTAB
32: PRINT "RETURN":; NORMAL
5290 K = PEEK (Q):J = J + 1: IF
K = 141 THEN 5565
5295 GOSUB 5440: NORMAL : VTAB 2
2: HTAB 17: IF J - INT (J /

```



```

2) * 2 = 0 THEN PRINT FINDS
;
5300 IF J - INT ( J / 2 ) * 2 = 1
THEN PRINT " ";
5305 FOR I = 1 TO 50: NEXT I: GOTO
5290
5310 GOTO 5565
5315 REM === SCAN 0 EQUALIZZATO
RE ===
5320 POKE Q + 16,0
5325 NORMAL : VTAB 21: HTAB 3: PRINT
"NORD ";; HTAB 11: PRINT "SU
D " : HTAB 3: PRINT "OVEST";
: HTAB 11: PRINT "EST " : IF
K = KQ THEN 5405
5327 IF K = KB THEN 5695
5330 REM === SCANNER ===
5335 FLASH : VTAB 22: HTAB 17: PRINT
" -40 CARB.";; INVERSE
5340 FOR J = FU TO FU - 40 STEP
- 1: VTAB 24: HTAB 23: PRINT
J;" ";; FOR H = 1 TO 2:S = PEEK
(Q + 48): NEXT H: FOR H = 1 TO
8: NEXT H,J:FU = FU - 40
5345 FLASH : VTAB 21: HTAB 32: PRINT
"SCANNER": INVERSE
5350 NORMAL : VTAB 22: HTAB 17: PRINT
"-----": INVERSE
5360 FOR I = 2 TO 37
5365 COLOR= SC: VLIN 1,38 AT I: HLIN
1,38 AT I
5370 COLOR= 0: VLIN 1,38 AT I -
1: HLIN 1,38 AT I - 1: PLOT
I + 1,I: PLOT I,I + 1
5375 FOR J = 1 TO SUBSUM: COLOR=
C(J): HLIN X(J) - 2,X(J) + 2
AT Y(J): HLIN X(J) - 1,X(J)
+ 1 AT Y(J) + 1: PLOT X(J),
Y(J) - 1: NEXT
5380 FOR J = 1 TO 1:S = PEEK (Q
+ 48): NEXT J,I
5390 COLOR= 0: HLIN 1,38 AT 37: VLIN
1,38 AT 37
5395 VTAB 21: HTAB 32: NORMAL : PRINT
"SCANNER": POKE 50,63: GOSUB
6000: RETURN
5400 REM === EQUALIZZATORE ===
5405 POKE 50,127: VTAB 22: HTAB
32: PRINT "EQUALIZZ."; CHR$
(7)
5410 EQ = INT ((OX + FU) / 2): IF
EQ = OX OR EQ = FU THEN 5435
5415 POKE 50,63: FOR I = OX TO E
Q STEP SGN (EQ - OX):FU = F
U + SGN (OX - FU): VTAB 24:
HTAB 10: PRINT I;" ";; HTAB
23: PRINT FU;" "
5420 FOR J = 1 TO 2:S = PEEK (Q
+ 48): NEXT J,I:OX = FU
5425 FOR I = 1 TO 99: NEXT I
5435 NORMAL : VTAB 22: HTAB 32: PRINT
"EQUALIZZ.": POKE 50,63: RETURN
5440 REM === RIVELA LE LOCAZIO
NI ===
5445 COLOR= ( INT ( RND (1) * 14
) + 1 ) * ((J - INT ( J / 2 ) *

```

```

2) = 0): IF J = 0 THEN COLOR=
15
5450 FOR I = 1 TO SUBSUM: IF C(I
) = 15 THEN 5460
5455 HLIN X(I) - 2,X(I) + 2 AT Y
(I): HLIN X(I) - 1,X(I) + 1 AT
Y(I) + 1: PLOT X(I),Y(I) - 1
: IF J = 0 THEN PRINT " ";
5460 NEXT I: RETURN
5465 REM === INDICATORI ===
5470 NORMAL : PRINT : VTAB 24: HTAB
1: PRINT "-----"
-----";
5475 PRINT "A:NORD 2:SUD SPAC
E:JUMP S:SCANNER <:OVEST
>:EST ----- Q:EQUAL
IZZ. ";
5485 PRINT : POKE 50,63
5490 PRINT " : OSSIG. ";; HTAB
16: PRINT " : CARB. ";; HTAB
29: PRINT " : SUB ";; COLOR=
3: PLOT 39,47: COLOR= 10: PLOT
39,46
5495 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "A";
: HTAB 9: PRINT "Z";: HTAB 1
7: PRINT "SPAZIO";: HTAB 30:
PRINT "S": PRINT "<";: HTAB
9: PRINT ">";: HTAB 30: PRINT
"Q";
5500 FOR I = 1 TO 22: VTAB 24: HTAB
10: PRINT INT ( RND (1) * 9
9);" ";; NEXT
5505 POKE 50,63: VTAB 24: HTAB 1
0: PRINT OX;" "
5506 :
5510 P = INT ( RND (1) * 200) +
20: FOR I = 1 TO 5:L = 15: GOSUB
5015: GOSUB 5040: NEXT
5515 FOR I = 1 TO 22: VTAB 24: HTAB
23: PRINT INT ( RND (1) * 9
9);" ";; NEXT I
5520 HTAB 23: PRINT FU;" "
5525 P = INT ( RND (1) * 200) +
20: FOR I = 1 TO 5:L = 15: GOSUB
5015: GOSUB 5040: NEXT I
5530 FOR I = 1 TO 33: VTAB 24: HTAB
36: PRINT I - INT ( I / 10 ) *
10;; NEXT
5535 HTAB 36: PRINT "0/";SUBSUM;
: FOR I = 1 TO 50:S = PEEK
(Q + 48): NEXT : RETURN
5560 REM === INIZIO GIOCO ===
5565 POKE Q + 16,0
5570 SUBSUM = INT ( RND (1) * 4)
+ 3:MAX = SUBSUM * 40
5575 FU = INT ( RND (1) * INT (
MAX / 2)) + INT (MAX / 4):O
X = MAX - FU + 33 * (6 - SUB
SUM)
5585 FOR I = 1 TO SUBSUM:C(I) =
0:X(I) = INT ( RND (1) * 34
) + 3:Y(I) = INT ( RND (1) *
34) + 3: NEXT I:FINDS = 0
5590 X = INT ( RND (1) * 30) + 5
:Y = INT ( RND (1) * 30) +
5
5600 MAX = 999:FLAG = 1: HOME
5601 I = SC
5602 SC = INT ( RND (1) * 15) +

```



```

1: IF SC = 1 OR SC = 3 OR SC
= 11 OR SC = 14 OR SC = 5 OR
SC = 10 THEN 5601
5603 FOR I = 0 TO 38 STEP 2: COLOR=
SC: PLOT I,0: PLOT I + 1,39:
PLOT 0,I: PLOT 39,I + 1
5604 COLOR= 0: PLOT I + 1,0: PLOT
I,39: PLOT 0,I + 1: PLOT 39,
I: NEXT I
5606 FOR I = 20 TO 37: COLOR= SC
: VLIN 1,38 AT I + 1: VLIN 1
,38 AT 39 - I - 1: COLOR= 0:
VLIN 1,38 AT I: VLIN 1,38 AT
39 - I: FOR J = 1 TO 9: NEXT
J,I: VLIN 1,38 AT 1: VLIN 1,
38 AT 38: COLOR= SC: PLOT 0,
39: PLOT 39,0: GOSUB 6000
5610 NORMAL : PRINT "IL TUO COMP
ITO : TROVARE ";SUBSUM;" S
UB NEMICI.";
5615 FOR I = 1 TO 22: VTAB 21: HTAB
28: PRINT I - INT (I / 10) *
10;
5620 FOR J = 1 TO 2:S = PEEK (Q
+ 48): NEXT J
5625 FOR J = 1 TO 25: NEXT J,I: HTAB
27: INVERSE : PRINT "*";SUBS
UM;"*";
5630 L = 44: GOSUB 5040: NORMAL :
HTAB 27: PRINT " ";SUBSUM;"
":L = 300: GOSUB 5040
5631 PRINT "-----";
-----";
5632 HTAB 13: PRINT "PER INIZIAR
E PREMI:"
5635 PRINT " A(NORD) , Z(SUD)
, <<(OVEST), >>(EST).";: FLASH
: HTAB 3: PRINT "A";: HTAB 1
3: PRINT "Z";: HTAB 23: PRINT
"<";: HTAB 32: PRINT ">";
5640 K = PEEK (Q): IF K < > KA AND
K < > KZ AND K < > KE AND
K < > KR AND K < > KW AND
K < > KL THEN 5640
5690 GOSUB 5470: COLOR= 0: GOTO
5061
5695 REM === SALTO CON LO SPAZI
O ===
5700 POKE Q + 16,0
5705 IF KK < > ASC (".") + 128
AND KK < > ASC (",") + 12
8 AND KK < > ASC ("A") + 1
28 AND KK < > ASC ("Z") +
128 AND KK < > 136 AND KK <
> 149 THEN RETURN
5710 VTAB 21: HTAB 23: FLASH : PRINT
"JUMP"
5715 COLOR= 4: FOR I = Y - 2 TO
Y + 2: HLINE X - 2,X + 2 AT I
: NEXT I
5720 FU = FU - 10
5730 IF KK = (KA) THEN Y = Y - 1
5: GOTO 5775
5745 IF KK = KZ THEN Y = Y + 15:
GOTO 5775
5760 IF KK = KL OR KK = KW THEN
X = X - 15: GOTO 5775
5770 IF KK = KR OR KK = KE THEN
X = X + 15

```

```

5775 IF Y < 4 THEN Y = 4
5776 IF Y > 35 THEN Y = 35
5777 IF X < 4 THEN X = 4
5778 IF X > 35 THEN X = 35
5779 COLOR= 0: FOR I = Y - 3 TO
Y + 3: HLINE X - 3,X + 3 AT I
: NEXT I
5780 COLOR= 15: HLINE X - 2,X + 2
AT Y - 2: HLINE X - 2,X + 2 AT
Y + 2: VLINE Y - 1,Y + 1 AT X
- 2: VLINE Y - 1,Y + 1 AT X +
2: PLOT X,Y
5785 FOR I = 1 TO 8
5790 P = INT ( RND (1) * 200) +
20:L = 8: GOSUB 5015
5795 NEXT I
5800 GOSUB 6000
5805 VTAB 21: HTAB 23: NORMAL : PRINT
"JUMP": INVERSE : RETURN
6000 COLOR= 4: HLINE X - 2,X + 2 AT
Y - 2: HLINE X - 2,X + 2 AT Y
+ 2: VLINE Y - 2,Y + 2 AT X -
2: VLINE Y - 2,Y + 2 AT X + 2
: PLOT X,Y: RETURN
30000 REM === PARAMETRI ===
32000 POKE 771,173: POKE 772,48:
POKE 773,192: POKE 774,136:
POKE 775,208: POKE 776,4: POKE
777,198: POKE 778,1: POKE 77
9,240: POKE 780,8: POKE 781,
202: POKE 782,208: POKE 783,
246: POKE 784,166: POKE 785,
0: POKE 786,76: POKE 787,3: POKE
788,3: POKE 789,96
32762 DIM S(16),CB(16):BEST = 99
9:BV = 999:Q = - 16384: RETURN

```

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

A causa del sistema di codifica utilizzato, possono capitare in alcune linee delle improvvise "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 —, dovrete battere CONTROL+SPAZIO, e così via.



Il Jacksoniano ha il Basic

Video Basic, corso su cassetta per parlare subito

Oggi è davvero facile imparare il Basic, con Video Basic il corso su cassetta che ti permette di programmare subito il tuo computer. È facile: tu chiedi, lui risponde, tu impari.

Passo dopo passo. Sul tuo schermo appaiono le domande, le risposte, gli esercizi e tu, senza fatica, presto e bene, impari a dialogare col tuo computer, sia un VIC 20, un



facile
in mano.
al tuo computer.

Commodore 64 o un Sinclair.
Video Basic è in edicola.
Provalo subito. Oggi il
Basic si impara così.



Video Basic
Il corso su 20 cassette per imparare il Basic.
Per VIC 20, Commodore 64, Sinclair.



Strisce pedonali

Quello di attraversare la strada è un problema serio, e non solo in senso metaforico (passare la strada = superare i problemi), ma anche, e forse soprattutto di questi ultimi tempi, in senso concreto.

Ormai nella maggior parte delle città è questione di vita o di morte riuscire a raggiungere il marciapiede sul lato opposto, e molto spesso la realizzazione di questo desiderio diviene alquanto difficile, specie se la strada da attraversare è molto frequentata e non vi sono, nelle immediate adiacenze, delle strisce pedonali.

È a questa situazione avventurosa che il semplicissimo listato in Extended Basic si ispira. Il vostro fine infatti sarà quello di fare attraversare l'omino (sig. Rossi), evitando il più possibile che resti "investito" e facendolo nel minor tempo possibile (il sig. Rossi deve poi presentarsi ad un importante appuntamento). Per effettuare i movimenti utilizzate i tasti con le frecce, tenendo presente che una volta in... "ballo, si balla!!"; cioè una volta sulla strada non potrete più tirarvi indietro! Forza allora!

```

100 !*****
110 !* STRISCE PEDONALI *
120 !*****
130 !TI-99 EXTENDED BASIC
140 !           BY erg
150 CALL MAGNIFY(4)
160 CALL CHAR(100,"0C0E9E8E47231
F010103060C08083800002070C884848
0C0C0E030100E020200")
170 CALL CHAR(104,"00000000000000
0000003061F7FFF18000000000000000
00000F048FFFFFF1800")
180 CALL CHARPAT(115,A$):: CALL
CHAR(133,A$)
190 GOTO 550
200 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(1)
):: ON K-48 GOSUB 220,830
210 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(1)
):: ON K-48 GOSUB 220,830
220 CALL VCHAR(1,2,112,24):: CAL
L VCHAR(1,31,112,24)
230 DISPLAY AT(1,1):"TEMPO:"
240 RANDOMIZE
250 FOR I=2 TO 27
260 CALL SPRITE(#I,96,5,9,I*8+1,
((-1)^I)*INT(RND*12+1),0)
270 NEXT I
280 FOR N=1 TO 8 :: CALL SOUND(6
0,220,8,-5,0):: CALL SOUND(60,22
0,8,-5,5):: NEXT N
290 CALL SOUND(80,220,8,-5,0)::
FOR F=1000 TO 5000 STEP 60 :: CA

```

```

LL SOUND(-99,111,30,111,30,F,30,
-8,0):: NEXT F
300 FOR F=4000 TO 800 STEP -50 :
: CALL SOUND(-99,111,30,111,30,F
,30,-8,0):: NEXT F
310 RV=0 :: CV=0 :: T=0 :: CR=0
320 CALL SPRITE(#1,92,7,INT(RND*
180+1),233):: CALL SOUND(150,139
7,0)
330 CALL KEY(0,K,S)
340 IF K=69 THEN RV=-5 :: CV=0
350 IF K=88 THEN RV=5 :: CV=0
360 IF K=83 THEN CV=-6 :: RV=0
370 IF K=68 THEN CV=0 :: RV=0
380 CALL MOTION(#1,RV,CV)
390 T=T+1 :: DISPLAY AT(1,8):T
400 CALL COINC(ALL,C):: IF C=0 T
HEN 420
410 CALL SOUND(150,-6,0):: CR=CR
+1
420 CALL POSITION(#1,RO,CO):: IF
CO>16 THEN 330
430 CALL MOTION(#1,0,0)
440 DISPLAY AT(3,1):"INVESTIMENT
I";CR
450 IF CR>0 THEN 500
460 RESTORE 480
470 FOR I=1 TO 19 :: READ N :: C
ALL SOUND(100,N,1):: NEXT I
480 DATA 262,330,392,523,392,523
,330,392,523,659
490 DATA 523,659,392,523,659,784
,659,784,784

```



```

500 DISPLAY AT(24,1):"RITENTI?
(s/n)"
510 CALL KEY(0,KE,S)
520 IF KE=115 THEN DISPLAY AT(1,
1):"" :: GOTO 800
530 IF KE=110 THEN CALL CLEAR EL
SE 510
540 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(7,8
):"MI SPIACE!" :: DISPLAY AT(8,4
):"SARA'PER UN'ALTRA VOLTA!" ::
GOTO 900 :: STOP
550 CALL CLEAR :: FOR COL=0 TO 1
4 :: CALL COLOR(COL,12,1):: NEXT
COL :: CALL SCREEN(2)
560 CALL SPRITE(#2,100,9,137,89,
0,-7,#3,104,6,137,129,0,-9)
570 CALL SOUND(500,-6,1,440,5)
580 DISPLAY AT(11,7):"STRISCE PE
DONALI" :: DISPLAY AT(24,15):"PR
EMI UN TASTO"
590 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THE
N 590
600 CALL SOUND(500,-7,1)
610 CALL CHAR(96,"387C7C38387C7C
38")
620 CALL SOUND(500,-5,1)
630 CALL CHAR(92,"626618EC0C0A21
C1")
640 CALL COLOR(11,11,11)
650 CALL CHAR(74,"10385492101010
10")
660 CALL CHAR(81,"08080808492A1C
08")
670 CALL CHAR(88,"102040FF40201"
)
680 CALL CHAR(90,"080402FF020408
")
690 CALL CLEAR
700 DISPLAY AT(2,7):"STRISCE PED
ONALI"
710 DISPLAY AT(5,2):"AIUTA IL SI
GNOR ROSSI AD "
720 DISPLAY AT(6,2):"ATTRAVERSAR
E LA STRADA"
730 DISPLAY AT(7,2):"EVITANDO CH
E LE AUTO LO "
740 DISPLAY AT(8,2):"'STIRINO' T
ROPPE VOLTE."
750 DISPLAY AT(10,2)BEEP:"GUIDAL
O USANDO I TASTI"
760 DISPLAY AT(11,2):"CON LE FRE
CCE: J Q X Z ."
770 DISPLAY AT(13,2):"PUOI RALLE
NTARLO O FERMARLO"
780 DISPLAY AT(14,2):"PREMENDO Z
,MA NON PUOI "
790 DISPLAY AT(15,2):"RIPORTARLO
INDIETRO."
800 DISPLAY AT(17,2):"LIVELLI DI
GIOCO:
1.TRAFFICO NOR
MALE
2.ORA DI PUNTA"
810 DISPLAY AT(23,2):" FA
I LA TUA SCELTA..."
820 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THE
N 820 :: GOTO 200
830 CALL VCHAR(1,2,112,24):: CAL
L VCHAR(1,31,112,24)
840 DISPLAY AT(1,1):"TEMPO:"
850 RANDOMIZE
860 FOR I=2 TO 27
870 CALL SPRITE(#I,96,5,9,I*8+1,
((-1)^I)*INT(RND*32+9),0)
880 NEXT I
890 GOTO 280
900 END

```



Qui vive

L'espressione "stare sul 'qui-vive'" è ormai entrata nel nostro linguaggio quotidiano a significare l'essere all'erta, attenti a non farsi fregare...

Ed è proprio a non farvi fregare dal computer che dovrete fare attenzione in questo appassionante gioco di intelligenza sul genere dei vari

filetto, dama, ecc. ma molto meglio congegnato.

Ed ottimamente strutturato è anche questo programma in Basic che riproduce esattamente ogni situazione possibile in questo gioco: infatti non solo contiene le informazioni necessarie a riconoscere le 42 possibili mosse vincenti, ma anche le oltre 100 situazioni in cui un giocato-

re si può trovare incerto tra un'ottima mossa ed un'altra migliore.

Ecco, comunque, un elenco delle principali regole per chi non ne avesse mai sentito parlare, anche se il modo migliore di prendere confidenza con un gioco è... giocarci.

Ogni giocatore (voi e il computer) ha a disposizione 5 pedine e deve cercare di posizionarle in un quadrato 5x5 in una delle 7 possibili forme simmetriche.

Per es. linee orizzontali, verticali, diagonali, cro-

ci (a forma di "più"), o di "per", frecce orientate nelle varie direzioni, il tutto utilizzando le intere 5 pedine a fare un "gioco di squadra", senza che nessuna resti isolata a sè.

Potete anche spostare una pedina già posizionata, semplicemente fornendone le coordinate di origine e quelle di destinazione.

Concludendo, come nel più noto "Tris", dovrete fare una delle combinazioni vincenti impedendo all'altro (il computer) di fare lo stesso. Buon divertimento!

```
7 !*****
8 !**  QUI VIVE  **
9 !*****
10 !TI-99  EXT.BASIC
20 CALL CLEAR
30 RANDOMIZE
40 DIM SF(41,4),SO(41)
50 DIM D(107,1),DF(15,8)
60 DIM CC(4,1),B(24),C(24)
70 GOTO 1870
80 !CALCOLO PUNTEGGIO di (DF)
90 GV=0 :: P1=0 :: P2=0 :: C1=0
:: C2=0
100 D1=B(DF(NF,0)):: D2=B(DF(NF,
1))
110 IF D1=1 OR D2=1 THEN P1=1
120 IF D1=10 OR D2=10 THEN C1=10

130 D1=B(DF(NF,2)):: D2=B(DF(NF,
3))
140 IF D1=1 OR D2=1 THEN P2=1
150 IF D1=10 OR D2=10 THEN C2=10

160 GV=B(DF(NF,4))+B(DF(NF,5))+B
(DF(NF,6))
170 P=GV+P1+P2+C1+C2
180 IF GV=30 AND(C1=0 OR C2=0)TH
EN P=P-10
190 IF GV=3 AND(P1=0 OR P2=0)THE
N P=P-1
200 RETURN
210 !INIZIALIZZAZIONE semplici f
igure(SF)
220 FOR I=0 TO 41 :: READ X$
230 FOR J=1 TO 5
240 SF(I,J-1)=ASC(SEG$(X$,J,1))-
65
250 NEXT J :: NEXT I :: RETURN
260 REM frecce(AV<>)*****
270 DATA UQMSY,PLHNT,KGCIO
280 DATA AGMIE,FLRNJ,KQWSO
290 DATA AGMQU,BHNRV,CIOSW
300 DATA EIMSY,DHLRX,CGKQW
310 REM per(X)*****
320 DATA ACGKM,BDHLN,CEIMO
330 DATA FLHPR,GIMQS,HJNRT
```

```
340 DATA KMQUW,LNRVX,MOSWY
350 REM croce(+)*
360 DATA BFGHL,CGHIM,DHIJN
370 DATA GKLMQ,HLMNR,IMNOS
380 DATA LPQRV,MQRSW,NRSTX
390 REM diagonali(\)
400 DATA AGMSY,EIMQU
410 REM colonne(I)*
420 DATA AFKPU,BGLQV,CHMRW
430 DATA DINSX,EJOTY
440 REM tratto(-)*
450 DATA ABCDE,FGHIJ,KLMNO
460 DATA PQRST,UVWXY
470 !INIZIALIZZAZIONE doppia fig
ura (DF)
480 FOR I=0 TO 107 STEP 12 :: RE
AD X$
490 FOR J=0 TO 11 :: FOR K=0 TO
1
500 L=2*J+K+1 :: D(I+J,K)=ASC(SE
G$(X$,L,1))-49
510 NEXT K :: NEXT J :: NEXT I
520 RETURN
530 DATA 171:1A1C1E1M101P2>2@2B2
J
540 DATA 393<3=3?3G474:4=4?4A4G4
0
550 DATA 4P5@5B5D5J696<6C6E6M7=7
A
560 DATA 7C7I707P8>8B8D8J9?9E9K:
?
570 DATA :A:E:K:O:P;>;@;D;J<=<C<
I
580 DATA =G=I=O>F>H>J?G?K?P@F@J@
L
590 DATA AGAIKAMAOAPBHBHBNICMC
P
600 DATA DJDLNEKEMEOPFRFWGSGWHTH
W
610 DATA IRIXJSJXKTKXLRLYSMYNTN
Y
620 !CALCOLO campi doppie figure
*****
630 TC=4 :: TN=0
640 FOR I=0 TO 4 :: C(SF(D(DF1,0
),I))=1 :: NEXT I
```



```

650 FOR I=0 TO 4 :: SF1=SF(D(DF1
,1),I)
660 IF C(SF1)=1 THEN 680
670 DF(NF,TN)=SF1 :: TN=TN+1 ::
GOTO 690
680 DF(NF,TC)=SF1 :: TC=TC+1 ::
C(SF1)=0
690 NEXT I

700 FOR I=0 TO 4 :: SF1=SF(D(DF1
,0),I)
710 IF C(SF1)=1 THEN DF(NF,TN)=S
F1 :: TN=TN+1 :: C(SF1)=0
720 NEXT I :: RETURN
730 !
740 !VISUALIZZAZIONE scacchiera*
*****
750 PRINT " "
760 FOR I=0 TO 4 :: FOR J=0 TO 4

770 F=5*I+J
780 IF B(F)=0 THEN PRINT " ";
790 IF B(F)=1 THEN PRINT "G";
800 IF B(F)=10 THEN PRINT "C";
810 NEXT J :: PRINT 5-I :: NEXT
I
820 PRINT " "
830 PRINT "ABCDE"
840 PRINT " "
850 RETURN

860 !DETERMINAZIONE proprietario
sf*****
870 OM=-1 :: WM=-1
880 FOR SF1=0 TO 41
890 P=B(SF(SF1,0))+B(SF(SF1,1))+
B(SF(SF1,2))+B(SF(SF1,3))+B(SF(S
F1,4))
900 IF P=0 OR P=10 OR P=20 OR P=
30 THEN SO(SF1)=10 :: GOTO 1000

910 IF P<>40 THEN 950
920 GOSUB 1010
930 GOSUB 1050
940 WM=1 :: SF1=41 :: GOTO 1000

950 IF P>20 OR P<3 OR P=11 OR P=
12 THEN SO(SF1)=0 :: GOTO 1000
960 SO(SF1)=1
970 IF P=4 AND OM=-1 THEN GOSUB
1010
980 IF P=14 THEN GOSUB 1050
990 IF P=5 THEN SF1=41
1000 NEXT SF1 :: RETURN
1010 !DETERMINAZIONE mossa obbli
gatoria*****
1020 FOR I=0 TO 4
1030 IF B(SF(SF1,I))=0 THEN OM=S
F(SF1,I)
1040 NEXT I :: RETURN
1050 !DETERMINAZIONE controllo f
isso*****
1060 FOR I=0 TO 4

```

```

1070 IF B(SF(SF1,I))<>10 THEN 11
10
1080 FOR J=0 TO CC1-1
1090 IF SF(SF1,I)=CC(J,0) THEN CC
(J,1)=1
1100 NEXT J
1110 NEXT I
1120 RETURN
1130 !DETERMINAZIONE interesse d
f*****
1140 NC=0 :: NP=0 :: NF=0
1150 FOR I=0 TO 15
1160 DF(I,8)=-1
1170 DF(I,7)=0
1180 NEXT I
1190 FOR DF1=0 TO 107
1200 O1=O2=SO(D(DF1,0))
1210 IF O1<>O2 OR O1=0 OR O2=0 T
HEN 1330
1220 GOSUB 620
1230 GOSUB 80
1240 IF P=4 OR P=14 THEN DF(NF,7
)=1 :: GOTO 1270
1250 IF O1=1 OR P<=DF(NF,8) THEN
1330
1260 DF(NF,7)=10
1270 DF(NF,8)=P
1280 NF=0
1290 FOR I=0 TO 15
1300 IF DF(I,8)>=DF(NF,8) THEN 13
20
1310 IF DF(I,7)=0 OR DF(I,7)=10
THEN NF=I
1320 NEXT I
1330 NEXT DF1
1340 RETURN
1350 !
1360 !DETERMINAZIONE valore stra
tegico della mossa
1370 IF WM=1 THEN 1520
1380 MC=0 :: N2=0
1390 FOR NF=0 TO 15
1400 IF DF(NF,7)=0 THEN 1460
1410 GOSUB 80
1420 IF DF(NF,7)=1 THEN 1450
1430 IF P=MC THEN N2=N2+1
1440 IF P>MC THEN MC=P :: N2=1
1450 IF P=4 THEN NF=15
1460 NEXT NF
1470 IF PP=-1 THEN 1520
1480 IF P=4 THEN RETURN
1490 IF MC<MP THEN RETURN
1500 IF MC=MP AND N2<N1 THEN RET
URN
1510 IF MC=MP AND N2=N1 AND RND<
.5 THEN RETURN
1520 MP=MC :: N1=N2
1530 PP=CP :: PT=CT
1540 RETURN
1550 !
1560 !MOSSA giocatore*****
1570 IF PC<5 THEN 1610

```



```

1580 PRINT "QUALE PEDINA VUOI MU
OVERE?"
1590 GOSUB 1690 :: PT=X
1600 IF B(PT)<>1 THEN PRINT "NON
POSSIBILE" :: GOTO 1580
1610 PRINT "DOVE METTI LA TUA PE
DINA?"
1620 GOSUB 1690 :: PP=X
1630 IF B(PP)<>0 THEN PRINT "NON
POSSIBILE" :: GOTO 1610
1640 IF PC=5 THEN B(PT)=0
1650 IF PC<5 THEN PC=PC+1
1660 B(PP)=1
1670 GOSUB 740
1680 RETURN
1690 !INPUT*****
1700 INPUT X$ :: IF LEN(X$)<>2 T
HEN 1750
1710 L$=SEG$(X$,1,1):: D$=SEG$(X
$,2,1)
1720 IF L$<"A" OR L$>"E" OR D$<"
1" OR D$>"5" THEN 1750
1730 X=ASC(L$)-5*VAL(D$)-40
1740 RETURN
1750 PRINT "INSERIMENTO ERRATO.R
IPROVA" :: GOTO 1700
1760 !MOSSA del computer*****
**
1770 IF CC1<5 THEN PT=CC1 :: CC1
=CC1+1 :: GOTO 1830
1780 PRINT "PRENDO ";CHR$(65+PT-
INT(PT/5)*5);5-INT(PT/5)
1790 B(PT)=0
1800 FOR CI=0 TO 4
1810 IF CC(CI,0)=PT THEN PT=CI :
: CI=4
1820 NEXT CI
1830 PRINT "MUOVO IN ";CHR$(65+P
P-INT(PP/5)*5);5-INT(PP/5)
1840 B(PP)=10 :: CC(PT,0)=PP
1850 GOSUB 740

```

```

1860 RETURN
1870 !PROGRAMMA PRINCIPALE*****
****
1880 PRINT "UN MOMENTO,PREGO..."
1890 GOSUB 210
1900 GOSUB 470
1910 CC1=0 :: PC=0
1920 PP=12 :: GOTO 2140
1930 FOR I=0 TO 4 :: CC(I,1)=0 :
: NEXT I
1940 GOSUB 860
1950 IF P=5 THEN END
1960 IF WM=1 THEN PRINT "COME VE
DI,NON HAI SPERANZE: HO VINT
O!!!" :: END
1970 GOSUB 1130
1980 MP=0 :: N1=0 :: PP=-1
1990 BF=0 :: EF=24
2000 IF OM<>-1 THEN BF=OM :: EF=
OM
2010 FOR CP=BF TO EF
2020 IF B(CP)<>0 THEN 2130
2030 IF OM<>-1 THEN 2040
2040 B(CP)=10
2050 IF CC1<5 THEN GOSUB 1360 ::
GOTO 2120
2060 FOR CI=0 TO 4
2070 IF CC(CI,1)THEN 2110
2080 CT=CC(CI,0):: B(CT)=0
2090 GOSUB 1360
2100 B(CT)=10
2110 NEXT CI
2120 B(CP)=0
2130 NEXT CP
2140 GOSUB 1760
2150 IF WM=1 THEN END
2160 GOSUB 1560
2170 PRINT "UN MOMENTO,PREGO..."

2180 GOTO 1930

```



Interplanetary rescue

Extended Basic

Vi state gustando una buona tazza di caffè nella stazione di salvataggio interplanetario, quando dal centro lavori di Luna-2 giunge improvvisamente un segnale di S.O.S.; un'esplosione ha provocato il ferimento di uno dei tecnici che ha ora bisogno di cure particolari da parte del centro-medico della stazione di salvataggio.

Non c'è che una cosa che voi potete fare: salire sulla vostra astronave di salvataggio e trasportare il ferito al centro medico. Fortunatamente essa è equipaggiata di un TI-99 (che voi conoscete bene) per il controllo di ogni sua funzione.

Premete il tasto T per accendere i motori ed

utilizzate i tasti con le frecce per i movimenti. Attenzione però al pannello degli strumenti che vi mostra in ogni istante la vostra altezza in metri, la vostra velocità in orizzontale (subordinata ai tasti con le frecce), il numero di secondi di durata della missione, il peso in kg del carburante rimasto, e la potenza (cioè la spinta in elevazione generata). Ogni unità-spinta corrisponde a 1000 Newton, cioè a circa kg. 2.05 di spinta). Avrete sempre visualizzata anche la vostra velocità ascensionale, dipendente dai tasti I,O,P che aggiungono rispettivamente 1,5,10 unità alla velocità verticale. Attenzione però al radar che vi mostrerà la vo-

stra altitudine attuale segnalandovi la possibilità o meno di superare i rilievi collinari indicati con diverse sfumature di colore. L'indicazione avviene grazie alla navicella sulla vostra destra accanto alla quale è indicato il colore del minimo rilievo che potete superare.

Scopo del gioco è quindi il raggiungimento dell'altra base (su Luna, Marte o Venere), il posizionamento sulla sua verticale ed una discesa graduale fino al perfetto atterraggio. In bocca al lupo, quindi con questo entusiastante gioco in Extended, ed... occhio alle leggi di gravità.

```

100 ! *****
110 ! * INTERPLANETARY *
120 ! * RESCUE *
130 ! *****
140 !
150 ! TI-99 EXTENDED BASIC
160 !
170 CALL CLEAR
180 GOSUB 190 :: GOTO 320
190 CALL CHAR(96,"81423C3C3C3C42
81")
200 CALL CHAR(62,"FF818199998181
FF")
210 CALL CHAR(99,"026C9E1C244242
01")
220 CALL CHAR(100,"00CC86C300107
C20")
230 CALL CHAR(33,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
240 CALL CHAR(94,"00")
250 CALL CHAR(95,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
260 CALL CHAR(42,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
270 CALL CHAR(63,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
280 CALL CHAR(98,"183C3C7E7E7E66
C3")
290 CALL CHAR(104,"5A5A5A185A")

300 CALL COLOR(1,4,1,2,5,1)
310 RETURN
320 CALL SCREEN(16)
330 V=0 :: V1=0 :: V2=0 :: S=500
0 :: F=0 :: H=0 :: D=0 :: T=0
340 TRIP=0 :: TIME=0 :: D1=0 ::
D2=0 :: D3=25 :: D4=41 :: FF=0
350 GOSUB 1590
360 ! *****
370 GOSUB 790 :: VOL=ABS((600000
-F)/20000):: IF VOL>30 THEN VOL=
30 ELSE IF VOL<0 THEN VOL=0

```

```

380 IF F>1 THEN CALL SOUND(-4250
,110,VOL,220,VOL,110,VOL,-5,VOL)

390 CALL POSITION(#1,XC,YC):: CA
LL GCHAR(ABS((XC+4)/8+.5),ABS((Y
C+4)/8+.5),CC)
400 IF CC=94 AND H<2000 OR CC=95
AND H<4000 OR CC=42 AND H<6000
OR CC=63 AND H<8000 THEN 1100
410 IF TRIP=0 AND H>0 THEN TRIP=
1
420 IF H=0 AND TRIP=1 THEN 1270

430 IF TRIP=2 AND H>0 THEN TRIP=
3
440 IF TRIP=3 AND H=0 THEN 1470

450 TIME=TIME+1 :: IF H<=0 THEN
V,V1,H=0
460 GOTO 370
470 DATA "^^!!!^^_____ * ^^!!!^
^"
480 DATA "^^!!!^^_ * _***_^^!!!
^^"
490 DATA "^^!!!!!!^_***_**_^^^!
!^"
500 DATA "^^!!>!!^^_****_****_^^!
!^^"
510 DATA "!!!!!!^_ * _**_^^^!
^^^"
520 DATA "!!!!!!^^_^^^ * _^^!!^
"
530 DATA "^^!!!!!!^^^_ * _^^!!^
**"
540 DATA "^^^!^^!^_ ^ _ * _^^!^
**?"
550 DATA " _^^^_ * _^ * _^!^
*?"
560 DATA " * _^^^_ * _^^^ * _^^
*?"
570 DATA " ? * _ ^ _ * _ * _ * _ ^ ^
*"

```


IN EDICOLA

SUPER

SINC

SUPER

VIC & C64

N°6



**SuperSinc e
SuperVic & C64
sono idee**

J.soft EDITRICE

**CON
CASSETTA**


```

580 DATA "?*^^      **  ??*^  ^
^  "
590 DATA "???"^  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^
!^  "
600 DATA "???"^  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^
!^  "
610 DATA "??*  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^
!^  "
620 DATA "  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^
!!!"
630 DATA "  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^
!!!"
640 DATA "  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^
!!^"
650 DATA "  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^
!!^"
660 DATA "  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^
!^  "
670 DATA "  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^  ^
^  *"

680 RETURN
690 DISPLAY AT(22,1):"ALT "
700 DISPLAY AT(23,1):"VE.O"
710 DISPLAY AT(24,1):"VE.V"
720 DISPLAY AT(22,15):"TIME"
730 DISPLAY AT(23,15):"FUEL"
740 DISPLAY AT(24,15):"SPI."
750 CALL VCHAR(6,30,63,4):: CALL
VCHAR(10,30,42,4):: CALL VCHAR(
14,30,95,4)

760 CALL VCHAR(18,30,94,4):: CAL
L HCHAR(22,28,33,3)
770 CALL SPRITE(#2,98,2,160,222,
#1,96,2,D3,D4)
780 RETURN
790 CALL KEY(1,K1,S1):: CALL KEY
(2,K2,S2):: IF S1=0 AND S2=0 THE
N 920
800 IF S1=0 THEN 860
810 IF K1=5 THEN D1=D1-1 :: E=E-
50 :: GOTO 860
820 IF K1=0 THEN D1=D1+1 :: E=E-
50 :: GOTO 860
830 IF K1=2 THEN D2=D2-1 :: E=E-
50 :: GOTO 860
840 IF K1=3 THEN D2=D2+1 :: E=E-
50 :: GOTO 860
850 IF K1=11 THEN F=TOFF
860 IF K2=3 THEN F=F-5000 :: GOT
O 920
870 IF K2=12 THEN F=F-10000 :: G
OTO 920
880 IF K2=2 THEN F=F-1000 :: GOT
O 920
890 IF K2=5 THEN F=F+1000 :: GOT
O 920
900 IF K2=6 THEN F=F+5000 :: GOT
O 920
910 IF K2=11 THEN F=F+10000
920 IF E<=0 THEN E=0 :: F=0
930 IF F<0 THEN F=0

```

```

940 IF F=0 THEN CALL PATTERN(#3,
32)ELSE CALL PATTERN(#3,104)
950 V2=F/(S+E)-G :: V=V+V2 :: DV
=V :: IF V<0 AND H<=0 THEN DV=0

960 D=(V1+(V2/2)):: V1=V :: H=H+
D :: E=E-(ABS(F/2000))
970 IF H<=0 THEN H=0
980 IF H>9935 THEN 1000
990 CALL LOCATE(#2,160-(H/(500/8
)),222,#3,168-(H/(500/8)),222)
1000 D3=D3+D1 :: IF D3<1 THEN D3
=1 ELSE IF D3>160 THEN D3=160
1010 D4=D4+D2 :: IF D4<17 THEN D
4=17 ELSE IF D4>208 THEN D4=208

1020 CALL LOCATE(#1,D3,D4)
1030 DISPLAY AT(22,5)SIZE(6):H
1040 DISPLAY AT(22,20)SIZE(5):TI
ME
1050 DISPLAY AT(23,5)SIZE(5):SQR
(D1^2+D2^2)*62.5
1060 DISPLAY AT(23,20)SIZE(6):E

1070 DISPLAY AT(24,5)SIZE(5):DV

1080 DISPLAY AT(24,20)SIZE(7):F/
1000
1090 RETURN

1100 CALL HCHAR(22,1,32,96):: GO
SUB 1160
1110 CALL CHARSET :: DISPLAY AT(
22,3):"SCHIANTATO CONTRO LA COLL
INA"
1120 IF TRIP=1 AND TIME<250 THEN
CR=TIME/2000 ELSE CR=.15
1130 DISPLAY AT(23,1):" ALTEZZA
=";H
1140 DISPLAY AT(24,3):"VELOCITA'
=";V
1150 GOTO 1190
1160 FOR REP=1 TO 5 :: CALL SOUN
D(300,110,0,110,0,110,0,-8,0)::
CALL PATTERN(#1,99)
1170 CALL SOUND(400,110,0,110,0,
220,0,-4,0):: CALL PATTERN(#1,10
0):: NEXT REP
1180 CALL CLEAR :: CALL DELSPRIT
E(ALL):: CALL CHARSET :: RETURN

1190 FOR TD=1 TO 500
1200 NEXT TD
1210 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(20
,3):"UN ALTRO TENTATIVO?(S/N)"
1220 DISPLAY AT(10,3):"IL TUO PU
NTEGGIO:";INT(((2000-2*TIME)+E/G
+(NPT1*OPT2*500))*CR)
1230 ACCEPT AT(23,3)BEEP:ANS$
1240 IF ANS$="N" THEN 1260 ELSE
IF ANS$<>"S" THEN 1230
1250 CALL CLEAR :: GOTO 170
1260 STOP

```



```

1270 CALL HCHAR(22,1,32,96)
1280 IF XC<>137 AND YC<>185 THEN
  GOSUB 1160 :: CR=.08 :: DISPLAY
  AT(22,1):"OBIETTIVO MANCATO.":"
SCHIANTATO SULLE ROCCE!" :: GOTO
  1190
1290 IF V>-30 THEN 1330 ELSE GOS
UB 1160 :: DISPLAY AT(22,1):"HAI
  LASCIATO UN CRATERE"
1300 DISPLAY AT(23,1):"DI UN CHI
LOMETRO." :: CR=.1
1310 DISPLAY AT(24,1):"VELOCITA'
=";V
1320 GOTO 1190
1330 IF V>-20 THEN 1370 ELSE GOS
UB 1160 :: DISPLAY AT(22,1):"PES
SIMO APPRODO-HAI CAUSATO"
1340 DISPLAY AT(23,1):"2 MORTI E
TU SEI FERITO!" :: CR=.15
1350 DISPLAY AT(24,1):"VELOCITA'
=";V
1360 GOTO 1190

1370 IF V>-10 THEN 1410 ELSE GOS
UB 1160 :: DISPLAY AT(22,1):"AST
RONAVE MOLTO DANNEGGIATA."
1380 DISPLAY AT(23,1):"E' STATO I
L TUO ULTIMO VOLO!" :: CR=.25
1390 DISPLAY AT(24,1):"VELOCITA'
=";V
1400 FF=FF-3000 :: GOTO 1190
1410 IF V>-6 THEN 1430 ELSE CALL
CLEAR :: CALL CHARSET :: DISPLA
Y AT(22,1):"IMPATTO VIOLENTO.HAI
SPRECA-"
1420 DISPLAY AT(23,1):"TO 1/2 DE
L CARBURANTE." :: E=E/2 :: CR=.7
:: GOTO 1450
1430 CALL CLEAR :: CALL CHARSET
:: DISPLAY AT(22,1):"PERFETTO AT
TERRAGGIO! BUONE"
1440 DISPLAY AT(23,1):"PROBABILI
TA' DI RITORNO." :: CR=1
1450 DISPLAY AT(24,1):"VELOCITA'
=";V :: FOR TD=1 TO 500
1460 NEXT TD :: F=0 :: TRIP=2 ::
GOSUB 190 :: GOSUB 1680 :: GOTO
370
1470 CALL DELSPRITE(#1,#2,#3)
1480 CALL CLEAR
1490 CALL CHARSET :: IF V<=-10 T
HEN 1270 ELSE CALL HCHAR(22,1,32
,96)
1500 IF V>-6 THEN 1550
1510 IF TRIP=1 AND(XC<>137 OR YC
<>185) THEN 1270
1520 IF TRIP=3 AND(D3<>25 OR D4<
>41) THEN 1270
1530 DISPLAY AT(22,1):"BRUTTO AT
TERRAGGIO! CE L'HAIFATTA PER UN
PELO!"
1540 CR=CR*.75 :: GOTO 1570

```

```

1550 DISPLAY AT(22,1):"CONGRATUL
AZIONI! ECCELLENTE"
1560 DISPLAY AT(23,1):"ATTERRAGG
IO.SIAMO ORGOGLIOSI"
1570 DISPLAY AT(24,1):"VELOCITA'
=";V :: FOR TD=1 TO 2000
1580 NEXT TD :: GOTO 1190
1590 CALL CLEAR :: GOSUB 2390 ::
CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,7):"
PIANETI RAGGIUNGIBILI"
1600 DISPLAY AT(3,1):"1. LUNA":
"2. MARTE": "3. VENERE"
1610 ACCEPT AT(10,1)VALIDATE("12
3")SIZE(1):OPT1 :: CALL CLEAR
1620 DISPLAY AT(1,4):"LIVELLO DI
DOFFICOLTA'"

1630 DISPLAY AT(3,1):"1. LATTANT
E": "2. PRINCIPIANTE": "3. ESP
ERTO": "4. ASTRONAUTA"
1640 ACCEPT AT(12,1)VALIDATE("12
34")SIZE(1):OPT2
1650 IF OPT1=1 THEN G=2 :: E=200
00 :: TOFF=65000 :: GOTO 1680
1660 IF OPT1=2 THEN G=4 :: E=450
00 :: TOFF=230000 :: GOTO 1680
1670 IF OPT1=3 THEN G=6 :: E=800
00 :: TOFF=540000
1680 IF TRIP>1 AND OPT1=3 THEN T
OFF=250000
1690 IF OPT2=1 THEN RESTORE 1760
:: GOTO 1730
1700 IF OPT2=2 THEN RESTORE 1970
:: GOTO 1730
1710 IF OPT2=3 THEN RESTORE 470
:: GOTO 1730
1720 IF OPT2=4 THEN RESTORE 2180
1730 CALL CLEAR :: CALL COLOR(8,
10,12)
1740 FOR TER=1 TO 21 :: READ TER
N$ :: DISPLAY AT(TER,1):TERN$ ::
NEXT TER
1750 GOSUB 690 :: RETURN
1760 DATA "!!^!!!! ^^^^^^^^^ ^
^^^^"
1770 DATA "!!!!!!!!!! ^^^^^^^^^
^^^^"
1780 DATA "!!!!!!!!!! ^^^^^^^^^
^^^^"
1790 DATA "!!!>!!!!!! ^^^^^^^^^
^^"
1800 DATA "!!!!!!!!!!!!!! ^^^^^
**"
1810 DATA "!!!!!!!!!!!!!! ^^^^^
^^^^"
1820 DATA "!!!!!!!!!!!!!! ^^^^^
^^^^"
1830 DATA "!!!!!!!!!!!!!! ^^^^^
^^^^"
1840 DATA "^!!!!!!!!!! ^^^^^^^^^
^^^^"
1850 DATA "^^!!! ^^^^^^^^^^^^^
^!^^"

```



```

1860 DATA "^^^^!^^^^^^^^^^^ ^^ ^^
!!^^"
1870 DATA "^^^^^^^^^^^ ^ ^^!
!!!^"
1880 DATA "^^^^^^^^^^^ ^^^^!
!!!!"
1890 DATA "^^^^^^^^^^^ ** ^^!
!!!!"
1900 DATA "^^^^^^^^^^^ ^^^^!
!!!!"
1910 DATA "^^ ^^^^^^ ^ ^^^^!
!!!!"
1920 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ !!
!!!!"
1930 DATA " ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ !!!
>!!!!"
1940 DATA " * ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ ^ !!!
!!!!"
1950 DATA "***** ^^^^!!!!
!!!!"
1960 DATA "*??* ^^^^!!!!
!!!!"
1970 DATA "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! ^^^^^^
^^^^"
1980 DATA "!!!!!!!!!!!!!!^!!!! ^^^^^^
^^^^"
1990 DATA "!!!!!!!!!!^!!!!!! ^^^^^^
^^^^"
2000 DATA "!!!>! ^^^^!!!! ^^^^^^
^^^^"
2010 DATA "^^!!!! ^^^^!! ^^^^^^
^"
2020 DATA "^^!!!! ^^^! ^^^^
"
2030 DATA "^^^^^^^ ^^! ^^ ^^^
^^"
2040 DATA "^^^^^^^^^^^ !!! ^^
^^"
2050 DATA "^^^^^ ^^!! ^^ ^^
^^^^"
2060 DATA " ^^ ^^ ^^ ^^ ^^
^^^^"
2070 DATA "* ^^ * ^^ ^^ ^^ ^^ !!
!^^"
2080 DATA "* ^ * ^ ^ ^ !!^!!!
^^^^"
2090 DATA " ^^^ * ^ ^ ^!!!!^
^^^^"
2100 DATA "^^^^^^ ^^^* ^!!!!^
^^^^"
2110 DATA "^^^^^^ ^* ^!^!^^
^^^^"
2120 DATA "^^^^^^ ^* ^!!!!!!
!^^"
2130 DATA "^^^^^^ ** ^!!!!^!!
!!!^"
2140 DATA "^^^^^^^^^^ ^^^!^^!
>!!^"
2150 DATA "^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^!
!!^^"
2160 DATA "^^^^^^^^^^!^^^^^^^^^^
^^^^"

```

```

2170 DATA "^^^^^^^^^^!!!^^^^^^^^^^
^^^^"
2180 DATA " ^^^^^^ *****
??*^"
2190 DATA "*^^^^^ ^^ ^ *****?
??*^"
2200 DATA "*^!!! ^ ^ ^ ^ *??
??*^"
2210 DATA " _!>! ^ ^ ^ ^ *??
??*^"
2220 DATA " _!!!! ^^^^^^^^ *****?
??*^"
2230 DATA " ^^^^^^ ^ ^ ***??*
??*^"
2240 DATA " ** ** ***??*
****"
2250 DATA "***** ** *??*
**?"
2260 DATA "***?* ** *??*
???"
2270 DATA "*??* * *??*
**?"
2280 DATA "??* * *??* *??*
*???"
2290 DATA "??* ** *??* *??*
*???"
2300 DATA "*** * *??* *??*
*???"
2310 DATA " ** *??* *??* *??*
****"
2320 DATA " ** *??* *??* *??* *
*"
2330 DATA " ** ? *??* *??* * ^
^^ "
2340 DATA "***** * *??* *??* ^!
!! "
2350 DATA "***** *??* *??* *??* ^!
>! "
2360 DATA "***** *??* *??* *??* ^!
!! "
2370 DATA " *??* *??* *??* *??*
**"
2380 DATA "***** *??* *??* *??*
****"
2390 DISPLAY AT(11,2):"*****
*****"
2400 DISPLAY AT(12,2):"* INTERPL
ANETARY RESCUE *"
2410 DISPLAY AT(13,2):"*****
*****"
2420 CALL SOUND(-4250,110,7,220,
7,110,7,-5,7)
2430 DISPLAY AT(24,7):"PREMI UN
TASTO "
2440 CALL SPRITE(#2,98,2,180,125
,-3,0,#3,104,9,188,125,-3,0)
2450 CALL KEY(0,KEY,STAT):: IF S
TAT=0 THEN CALL SOUND(-1000,110,
7,220,7,110,7,-5,7):: GOTO 2450
2460 CALL DELSPRITE(#2,#3):: RET
URN

```


Drinks & cocktails

Questo listato mi è stato molto utile la scorsa estate, nelle occasioni in cui avevo bisogno di offrire agli ospiti più disparati qualcosa di diverso dal solito whisky o dalla solita Coca-Cola. Ogni volta ho riscosso un successo grazie alle ottime possibilità offerte dal programma e dall'eccezionale presentazione grafico-estetica. Ora ho deciso di dare anche a ciascuno di voi la possibilità di divenire baristi in pochi minuti: il tempo di dare il RUN, impugnare lo shaker e scegliere il cocktail più adatto da preparare. Il menù principale vi chiederà di scegliere tra le 18 differenti ricette di cocktail oppure, in mancanza di idee, di inserire l'elenco degli in-

gredienti a vostra disposizione per poi mostrarvi quali possibilità di creazione di drinks avete con i suddetti ingredienti.

Sarà una sorpresa per ciascuno di voi non vedersi sullo schermo la solita sterile ricetta scritta, ma anche una visualizzazione del modo ottimale di presentare il cocktail ai vostri amici. Un ultimo consiglio: farete un figurone lasciando il vecchio TI a disposizione dei vostri amici in modo che ciascuno possa scegliere il proprio cocktail!

Occhio, però a non prenderci troppo gusto: la sbornia è dietro l'angolo!

```

100 REM *****
110 REM ** DRINKS & **
120 REM ** COCKTAILS **
130 REM *****
140 REM TI-99 BASIC
150 REM
160 CALL SCREEN(8)
170 CALL CLEAR
180 DIM DRINK$(19,23),INV$(15,1)

190 PRINT " **DRINKS & COCKTAILS**"
200 CALL COLOR(2,7,16)
210 C=7
220 GOSUB 240
230 GOTO 1350
240 CALL COLOR(14,13,C)
250 CALL COLOR(11,2,C)
260 CALL COLOR(16,11,C)
270 CALL COLOR(12,C,C)
280 RETURN
290 REM BICCHIERE NORMALE
300 CALL HCHAR(4,23,105,5)
310 CALL HCHAR(13,23,104,5)
320 CALL VCHAR(5,22,96,8)
330 CALL VCHAR(5,28,103,8)
340 CALL HCHAR(13,22,106)
350 CALL HCHAR(13,28,107)
360 CALL HCHAR(4,28,108)
370 CALL HCHAR(4,22,109)
380 FOR I=12 TO 7 STEP -1
390 FOR J=27 TO 23 STEP -1
400 CALL HCHAR(I,J,120)
410 NEXT J

```

```

420 NEXT I
430 RETURN
440 REM BICCHIERE DA COCKTAIL

450 CALL HCHAR(6,21,129)
460 FOR I=1 TO 3
470 CALL HCHAR(6+I,21+I,113)
480 NEXT I
490 FOR I=1 TO 3
500 CALL HCHAR(6+I,20+I,102)
510 NEXT I
520 CALL HCHAR(6,28,128)
530 FOR I=1 TO 3
540 CALL HCHAR(6+I,28-I,112)
550 NEXT I
560 FOR I=1 TO 3
570 CALL HCHAR(6+I,29-I,97)
580 NEXT I
590 CALL HCHAR(10,24,100)
600 CALL HCHAR(10,25,101)
610 CALL VCHAR(11,24,96,3)
620 CALL VCHAR(11,25,103,3)
630 CALL HCHAR(14,23,104,4)
640 CALL HCHAR(5,21,105,8)
650 CALL HCHAR(7,23,120,4)
660 CALL HCHAR(8,24,120,2)
670 RETURN
680 REM BICCHIERE ALTO
690 CALL HCHAR(4,23,105,4)
700 CALL HCHAR(15,23,104,4)
710 CALL VCHAR(5,22,96,10)
720 CALL VCHAR(5,27,103,10)
730 CALL HCHAR(4,22,109)
740 CALL HCHAR(4,27,108)

```



```

750 CALL HCHAR(15,22,106)
760 CALL HCHAR(15,27,107)
770 FOR I=14 TO 7 STEP -1
780 FOR J=26 TO 23 STEP -1
790 CALL HCHAR(I,J,120)
800 NEXT J
810 NEXT I
820 RETURN
830 REM BICCH.VECCHIO STILE
840 CALL HCHAR(4,23,105,7)
850 CALL HCHAR(11,23,104,7)
860 CALL VCHAR(5,22,96,6)
870 CALL VCHAR(5,30,103,6)
880 CALL HCHAR(11,22,106)
890 CALL HCHAR(11,30,107)
900 CALL HCHAR(4,30,108)
910 CALL HCHAR(4,22,109)
920 FOR I=10 TO 7 STEP -1
930 FOR J=29 TO 23 STEP -1
940 CALL HCHAR(I,J,120)
950 NEXT J
960 NEXT I
970 RETURN

980 REM BICCHIERE PICCOLO
990 CALL VCHAR(5,22,96,5)
1000 CALL VCHAR(5,27,103,5)
1010 CALL HCHAR(9,26,112)
1020 CALL HCHAR(10,25,112)
1030 CALL HCHAR(10,26,97)
1040 CALL HCHAR(9,23,113)
1050 CALL HCHAR(10,24,113)
1060 CALL HCHAR(10,23,102)
1070 CALL HCHAR(11,24,100)
1080 CALL HCHAR(11,25,101)
1090 CALL VCHAR(12,24,96,3)
1100 CALL VCHAR(12,25,103,3)
1110 CALL HCHAR(15,23,104,4)
1120 CALL HCHAR(4,23,105,4)
1130 CALL HCHAR(4,22,109)
1140 CALL HCHAR(4,27,108)
1150 CALL HCHAR(9,24,120,2)
1160 CALL HCHAR(8,23,120,4)
1170 CALL HCHAR(7,23,120,4)
1180 RETURN

1190 REM
1200 CALL HCHAR(7,24,150)
1210 CALL HCHAR(6,23,98)
1220 RETURN
1230 REM
1240 CALL HCHAR(7,24,152)
1250 CALL HCHAR(7,25,153)
1260 RETURN
1270 REM
1280 CALL COLOR(16,12,8)
1290 CALL HCHAR(5,22,157)
1300 CALL HCHAR(5,23,154)
1310 CALL HCHAR(6,22,155)
1320 CALL HCHAR(6,23,156)
1330 CALL HCHAR(4,21,98)
1340 RETURN
1350 CALL CHAR(152,"7F7F7F7F")

```

```

1360 CALL CHAR(110,"030303030303
FFFF")
1370 CALL CHAR(158,"00000000C8CD
FFFF")
1380 CALL CHAR(153,"FEFEFEFE")
1390 CALL CHAR(112,"0103070F1F3F
7FFF")
1400 CALL CHAR(128,"0103070F1F3F
7FFF")
1410 CALL CHAR(97,"FFFEFCF8F0E0C
080")
1420 CALL CHAR(150,"3C7EFFFFFFFF
7E3C")
1430 CALL CHAR(99,"2424242424242
424")
1440 CALL CHAR(100,"FF7F3F1F0F07
0303")
1450 CALL CHAR(101,"FFFEFCF8F0E0
C0C")
1460 CALL CHAR(102,"FF7F3F1F0F07
0301")
1470 CALL CHAR(113,"80C0E0F0F8FC
FEFF")
1480 CALL CHAR(129,"80C0E0F0F8FC
FEFF")
1490 CALL CHAR(106,"030303")
1500 CALL CHAR(107,"C0C0C0")
1510 CALL CHAR(108,"000000000000
C0C")
1520 CALL CHAR(109,"000000000000
0303")
1530 CALL CHAR(104,"FFFFFFFFFFFF
")
1540 CALL CHAR(96,"0303030303030
303")
1550 CALL CHAR(103,"C0C0C0C0C0C0
C0C")
1560 CALL CHAR(105,"000000000000
FFFF")
1570 GOSUB 450
1580 CALL CHAR(136,"3F7FFFFCFCFF
7F3F")
1590 CALL CHAR(137,"FCFEFF3F3FFF
FEFC")
1600 CALL CHAR(98,"8040201008040
201")
1610 CALL CHAR(157,"0F0F3030C8C4
C2C1")
1620 CALL CHAR(154,"F0F00C0C1323
4383")
1630 CALL CHAR(155,"C1C2C4C83030
0F0F")
1640 CALL CHAR(156,"834323130C0C
F0F0")
1650 FOR I=1 TO 19
1660 CALL COLOR(2,16,7)
1670 FOR J=0 TO 23
1680 READ DRINK$(I,J)
1690 NEXT J
1700 CALL COLOR(2,7,16)
1710 NEXT I
1720 FOR I=0 TO 15

```



```

1730 READ INV$(I,0)
1740 NEXT I
1750 CALL CLEAR
1760 CALL COLOR(2,2,1)
1770 PRINT "VUOI:": "(1) VEDERE
LA RICETTA"
1780 PRINT "      PER UN DRINK SPE
CIFICO?"
1790 PRINT ": "(2) VUOI SAPERE CO
SA FARE"
1800 PRINT "      CON I TUOI INGR
EDIENTI?": "::::::::::"
1810 CALL SOUND(150,1397,2)
1820 CALL KEY(0,K,S)
1830 IF (K<49)+(K>50) THEN 1820
1840 ON K-48 GOTO 1860,3030
1850 REM
1860 CALL CLEAR
1870 PRINT "DRINK:": "
1880 PRINT ": " (1) MARTINI"
1890 PRINT ": " (2) MARTINI DRY"

1900 PRINT ": " (3) MARTINI EXTRA
DRY"
1910 PRINT ": " (4) VODKA MARTINI
"
1920 PRINT ": " (5) MANHATTAN"
1930 PRINT ": " (6) DRY MANHATTAN
"
1940 PRINT ": " (7) SWEET MANHATT
AN"
1950 PRINT ": " (8) PERFECT MANHA
TTAN"
1960 PRINT ": " (9) WHISKEY SOUR"

1970 PRINT ": " (C) CONTINUARE"
1980 CALL SOUND(150,1397,2)
1990 CALL KEY(0,K,S)
2000 IF K=67 THEN 2040
2010 IF (K<49)+(K>57) THEN 1990
2020 II=K-48
2030 GOTO 2220
2040 CALL CLEAR
2050 PRINT "DRINK:": "
2060 PRINT ": " (0) PRIMA DELLE O
TTO"
2070 PRINT ": " (1) DAIQUIRI"
2080 PRINT ": " (2) BACARDI"
2090 PRINT ": " (3) CACCIAVITE"
2100 PRINT ": " (4) PINK LADY"
2110 PRINT ": " (5) LUPO DI MARE"

2120 PRINT ": " (6) GIN COOLER"
2130 PRINT ": " (7) TOM COLLINS"

2140 PRINT ": " (8) BLACK RUSSIAN
"
2150 PRINT ": " (9) VECCHIO STILE
"
2160 PRINT ": " (R) RITORNO PRIMO
ELENCO"
2170 CALL SOUND(150,1397,2)
2180 CALL KEY(0,K,S)

```

```

2190 IF K=82 THEN 1860
2200 IF (K<48)+(K>57) THEN 2180
2210 II=K-38
2220 CALL CLEAR
2230 C=VAL(DRINK$(II,1))
2240 GOSUB 240
2250 PRINT "*** ";DRINK$(II,0): "
:
2260 ON VAL(DRINK$(II,2)) GOTO 22
70,2300,2330,2360,2410,2440
2270 PRINT "RIEMPIRE LO 'SHAKER'
"
2280 PRINT "PER 2/3 CON GHIACCIO
"
2290 GOTO 2550
2300 PRINT "RIEMPIRE IL CALICE"

2310 PRINT "INTERAMENTE CON GHIA
CCIO"
2320 GOTO 2550
2330 PRINT "SALARE IL BORDO DEL
CALICE"
2340 PRINT "RIEMPIRE CON GHIACCI
O"
2350 GOTO 2550
2360 PRINT "VERSARE NEL BICCHIER
E ALTO"
2370 PRINT "GHIACCIO ABBONDANTE"

2380 PRINT "RIEMPIRE PER 1/4 CON
SUCCO"
2390 PRINT "DI CEDRO"
2400 GOTO 2550
2410 PRINT "RIEMPIRE IL BICCHIER
E"
2420 PRINT "'VECCHIO STILE' CON
GHIACCIO"
2430 GOTO 2550
2440 PRINT "1 ZOLLETTA DI "
2450 PRINT "ZUCCHERO NEL BICCH."

2460 PRINT "2-3 GOCCE DI ANGOSTU
RA AMARA"
2470 PRINT "SULLE ZOLLE DI ZUCCH
ERO"
2480 PRINT "BORDARE IL BICCHIERE
CON UNA"
2490 PRINT "FETTINA DI LIMONE"
2500 PRINT "VERSARE": "15 G CA. D
I ACQUA"

2510 PRINT "O SODA E MESCOLARE I
L TUTTO"
2520 PRINT "VERSARE DEL GHIACCIO
E"
2530 PRINT "30 G CA. DI BOURBON"
:"MESCOLARE"
2540 GOTO 2720
2550 FOR JJ=8 TO 23
2560 IF DRINK$(II,JJ)=" " THEN 25
80
2570 PRINT DRINK$(II,JJ);INV$(JJ
-8,0)

```



```

2580 NEXT JJ
2590 ON VAL(DRINK$(II,3))GOTO 27
20,2600,2620,2640
2600 PRINT "MISCHIARE E FILTRARE
NEL"
2610 GOTO 2660
2620 PRINT "AGITARE E FILTRARE N
EL"
2630 GOTO 2660
2640 PRINT "MESCOLARE UN POCO"
2650 GOTO 2720
2660 ON VAL(DRINK$(II,4))GOTO 27
20,2670,2690,2710
2670 PRINT "90 G CA. NEL BIC.DA
COCKTAIL"
2680 GOTO 2720
2690 PRINT "140 G CA.NEL BIC.DA
COCKTAIL"
2700 GOTO 2720
2710 PRINT "BICCHIERE DA WHISKEY
SOUR"
2720 ON VAL(DRINK$(II,5))GOTO 28
00,2730,2760,2790
2730 PRINT "GUARNIRE CON OLIVA S
TECCATA"
2740 CALL COLOR(15,13,C)
2750 GOTO 2800
2760 PRINT "GUARNIRE CON UNA CIL
IEGIA"
2770 CALL COLOR(15,10,C)
2780 GOTO 2800
2790 PRINT "GUARNIRE CON FETTA D
I LIMONE"
2800 IF DRINK$(II,6)="1" THEN 28
20
2810 PRINT "E UNO SPICCHIO DI AR
ANCIA"
2820 ON VAL(DRINK$(II,7))GOTO 28
60,2830,2850
2830 PRINT "SERVIRE CON CUCCHIAI
NO LUNGO"
2840 GOTO 2860
2850 PRINT "SERVIRE CON DUE CANN
UCCE"
2860 IF DRINK$(II,2)="1" THEN 28
90
2870 ON VAL(DRINK$(II,2))-1 GOSU
B 300,300,690,840,840
2880 GOTO 2900
2890 ON VAL(DRINK$(II,4))-1 GOSU
B 450,450,990
2900 ON VAL(DRINK$(II,5))GOSUB 2
80,1200,1200,1240
2910 IF DRINK$(II,6)="1" THEN 29
30
2920 GOSUB 1280
2930 ON VAL(DRINK$(II,7))GOTO 29
80,2940,2970
2940 CALL VCHAR(3,26,96,4)
2950 CALL HCHAR(4,26,110)
2960 GOTO 2980
2970 CALL VCHAR(3,26,99,4)

```

```

2980 IF DRINK$(II,2)<>"3" THEN 3
010
2990 CALL COLOR(16,16,8)
3000 CALL HCHAR(4,23,158,5)
3010 CALL KEY(0,K,S)
3020 IF S=0 THEN 3010 ELSE 1750

3030 CALL CLEAR
3040 PRINT "NEL SEGUENTE ELENCO,
"
3050 PRINT "PREMI ""S"" SE HAI"

3060 PRINT "L'INGREDIENTE."
3070 PRINT "PREMI ""N"" SE NON C
E L'HAI."
3080 PRINT "PREMI ""B"" PER RIVE
DERE":::::
3090 CALL SOUND(150,1397,2)

3100 YS=0
3110 FOR KK=0 TO 15
3120 PRINT " ";INV$(KK,0)
3130 CALL KEY(0,KEY,S)
3140 IF KEY=66 THEN 3030
3150 IF KEY=78 THEN 3180
3160 IF KEY<>83 THEN 3130
3170 YS=YS+1
3180 CALL HCHAR(23,3,KEY)
3190 INV$(KK,1)=CHR$(KEY)
3200 NEXT KK
3210 DR=0

3220 PRINT ::"PUOI FARE:"::
3230 IF YS>1 THEN 3270
3240 PRINT "NIENTE;MI SPIACE."::
"HAI BISOGNO DI UN LIQUORE."
3250 PRINT "COMPRALO, SE SEI A S
ECCO."
3260 GOTO 3380
3270 FOR I=1 TO 19
3280 FOR J=8 TO 23
3290 IF DRINK$(I,J)="" THEN 3310


3300 IF INV$(J-8,1)="N" THEN 335
0
3310 NEXT J
3320 PRINT DRINK$(I,0)
3330 CALL SOUND(150,1397,2)
3340 DR=DR+1
3350 NEXT I

3360 IF DR=0 THEN 3240
3370 PRINT ::"QUESTO E' TUTTO."
3380 PRINT ::" UN TASTO PER CONTI
NUARE"
3390 CALL KEY(0,K,S)
3400 IF S=0 THEN 3390 ELSE 1750

3410 DATA MARTINI,16,1,2,2,2,1,1

3420 DATA "30 G CA.",,"10 G CA.
",,,,,,,,,,""
3430 DATA "MARTINI DRY",16,1,2,2
,2,1,1

```


**POSSIEDI
IL TI.99/4A 
E SEI ALLA
RICERCA DI
SOFTWARE?**

Approfitta dell'offerta J. soft!

In seguito alle sempre più numerose richieste di programmi da parte dei possessori dell'home computer TI-99/4A, mettiamo a disposizione degli interessati un vasto assortimento a prezzi estremamente contenuti. L'offerta è valida fino ad esaurimento delle scorte. Prima ordini, più sei sicuro di ricevere quanto desideri.



Programming Aids 1 - (Aiuto alla programmazione)
Cod. DTXSX04 - L. 14.000

Mette a disposizione gli ausili per potenziare il linguaggio BASIC TI. Comprende le seguenti possibilità: "CATALOGARE DISCHI", "DISPLAY AT", "ACCEPT AT", "SCREEN PRINT (per la stampa su carta dello schermo)", "LOWERCASE (per la creazione di un set di lettere minuscole)", "2nd ASCII (per la costruzione e l'utilizzo di un secondo set di caratteri)", "CHARDEF (per realizzare e facilitare la definizione dei caratteri)".

Configurazione richiesta: A
Configurazione raccomandata: D + E

Blackjack e Poker
Cod. DTXMX04 - L. 25.000

Partite di carte simulate col computer, che vi consentono di puntare le somme dei vostri desideri. Possono partecipare fino a quattro giocatori

Hunt the Wumpus (Caccia la Mostro)
Cod. DTXMA 12 - L. 25.000

Una caccia emozionante in un dedalo di caverne e gallerie. Cercate la tana del Mostro evitando i pericoli in agguato lungo il percorso. Soppesate e vagliate attentamente gli indizi per completare questa missione pericolosa.

Configurazione raccomandata: B

Hangman (Il carnefice)
Cod. DTXIX06 - L. 25.000

Il giocatore cerca di scoprire la parola segreta e ogni volta che sbaglia, si avvicina maggiormente alla forca. Potete usare 200 parole programmate in inglese oppure crearne 60 nuove.

Configurazione raccomandata: A

Othello
Cod. DTXMX20 - L. 35.000

Questo antico gioco di strategia impegna a fondo anche i giocatori più smaltiziati. Un gioco da scacchiera che si impara in pochi minuti ma che richiede... una vita per dominarlo. Per strategie di tutte le età.

Tombstone City: 21] secolo
Cod. DTXMX28 - L. 25.000

Vi trovate in una città fantasma del Far West nel XXI secolo, minacciata da un'orda di invasori verdi. Avanzate con la vostra pattuglia su carri coperti tipo Far West, cercando di arrestare i verdi "morgs".
Gioco velocissimo per una persona, Tombstone City mette alla prova la Vostra abilità strategica e la prontezza di riflessi.

Configurazione raccomandata: B

Blasto
Cod. DTXMX05 - L. 25.000

Un carro armato (o due, a seconda del numero dei giocatori) entrano in lizza per far saltare un campo minato, evitando nel contempo i tiri dell'avversario. Una corsa velocissima contro il cronometro allo scopo di colpire il massimo numero di mine. Attenti a non colpire le mine se siete troppo vicini, altrimenti dovrete ricominciare da capo.

Configurazione raccomandata: B

Personal Report Generator (Generatore rapporti e archivi personali)
Cod. DTXTX01 - L. 68.000

Permette di creare, edit e stampare lettere e rapporti di routine con i dati ricavati da un archivio creato esclusivamente con i moduli "Gestione dati personali (cod. DTXGX01)" o "Dati Statistici".

Configurazione raccomandata: A o C
D + E

A - MAZE - ING
Cod. DTXMX03 - L. 25.000

Se vi piacciono i labirinti, ecco il gioco per voi.
Opzioni diverse vi offrono una grande varietà di situazioni. Da semplici dedali alla caccia al topo. Tredici opzioni con 5.200 variazioni possibili.

Configurazione raccomandata: B

Oldies but Goodies (Vecchi ma buoni)
- Gioco II
Cod. DTXMX19 - L. 14.000

Una serie di giochi, che include Hamurabi, Hidden Paris, Peg Jump, Cerchi e croci tridimensionali e Word Safari.

Configurazione richiesta: A

Munch Man
Cod. DTXMX16 - L. 45.000

Manovrate il Munch Man attraverso un dedalo e cercate di raggiungere uno stimolatore prima di venire divorati dai quattro Hoonos che stanno incalzando il Munch Man. Segnate punti collegando i passaggi con una catena continua oppure catturando gli astuti Hoonos mentre il Munch Man si ricarica con 10 stimolatori.

Configurazione raccomandata: B

Personal Record Keeping (Gestione dati personali)
Cod. DTXGX01 - L. 68.000

Permette di creare, mantenere ed utilizzare un sistema d'archivio computerizzato, utile e comodo per molte applicazioni, fra cui inventario domestico, scadenze manutenzione autovettura, cartelle cliniche, oltre a un mezzo di consultazione completa per compleanni, onomastici, anniversari e altre date importanti.

Configurazione raccomandata: A o C
D + E

Market Simulation (Simulazione di mercato)
Cod. DTXIX07 - L. 14.000

Due giocatori si trovano in concorrenza d'affari. Scegliete quanta pubblicità fare, quanti pezzi volete produrre, ecc. ed attendete i risultati.
I mutamenti economici e sociali rendono estremamente realistico questo gioco istruttivo.

Configurazione richiesta: A

The Attack (Attacco)
Cod. DTXMX25 - L. 25.000

Vi attende il ruolo di capitano di un'astronave in una regione spaziale infestata da "spore" ed "estraterrestri" che vanno distrutti.
Manovrate l'astronave per evitare gli extraterrestri e lanciate missili per annientare il nemico.

Configurazione raccomandata: B

Configurazione:
A - Reistratore a cassetta e cavetto di collegamento
B - Telecomandi a filo (coppia)
C - Memoria a dischi comprendente una scheda comando dischi e un comando dischi
D - Scheda interfaccia parallela o seriale RS232
E - Stampante a matrice (o altro tipo di stampante)

Connect Four (Filetto)
Cod. DTXMX08 - L. 25.000

Un impegnativo gioco di strategia verticale. I giocatori devono riuscire a collocare quattro contrassegni consecutivi in senso verticale, orizzontale o diagonale.

Zero Zap
Cod. DTXMX34 - L. 18.000

Flipper computerizzato dal ritmo rapido, con effetti sonori e di illuminazione. Potete creare voi stessi il campo di gioco.

Yahtzee
Cod. DTXMX33 - L. 25.000

Emozionante gioco di dadi che alla strategia abbina elementi di fortuna. I giocatori accumulano punti se escono certe combinazioni.

e inoltre 5 libri in lingua originale, estremamente utili per il tuo TI 99/4A:

Editore ARC soft - autore L. Turner:

36 Texas Instruments TI99/4A Programs for Home, School & Office
Cod. BASC002 - L. 20.000

Texas Instruments Home Computer Graphics Programs
Cod. BASC003 - L. 22.000

101 Programming Tips & Tricks for the Texas Instruments TI 99/4A Home computer.
Cod. BASC001 - L. 20.000

Editore GRANADA - autore G. Marshall:
Get more from the TI99/4A
Cod. BGRC001 - L. 15.000

Texas Instruments Home Computer Games Programs
Cod. BASC004 - L. 20.000

Ritaglia ed invia a J. soft il tagliando sotto riportato, debitamente compilato in ogni sua parte.

**Spett. J. soft - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-6880841-6880842-6880843-683797**

Ordino il seguente software/libri per il TI-99/4A:

cod.cod.cod.
cod.cod.cod.
cod.cod.cod.

per un totale di L. + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

- pagherò in contrassegno al postino
- allego assegno (o contanti)
- verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J. soft (allego ricevuta)

Nome

Cognome

Via n.

CAP Città Prov.

di cui disponete ogni volta esattamente dinanzi ai piedi dell'uomo, egli finirà in acqua (e non sa neppure nuotare!). Fortunatamente l'elicottero è dotato anche di tre cinture di salvataggio con le quali trarre d'impaccio il poverino; tuttavia è evidente che dopo tre errori non potrete far altro che assistere alla sua prematura fine!

Il gioco è caratterizzato da un esteso uso della grafica, dalla semplicità di controllo (il tasto 'SPACE' regola lo sganciamento dei blocchi) e dalla procedura di memorizzazione dei migliori punteggi. Inoltre al termine di ogni partita (così come appena lanciato il programma), se non premete il tasto 'SPACE', lo Spectrum vi offrirà una dimostrazione delle modalità di gioco.

```

1 GO SUB 9900
4 DIM h(10): DIM h$(10,10):
  BORDER 1: POKE 23693,56:
  CLS
5 FOR z=1 TO 10: LET h$(z)="-
  ---": NEXT z
7 GO TO 4000
9 LET dm=0: POKE 23624,141:
  BEEP .3,-10: BEEP .1,-3:
  INPUT AT 0,0;"LIVELLO DI G
  IOCO (1-10) ? ";k: BORDER 1

10 IF NOT dm THEN PAPER 5:
  CLS: PRINT AT 10,0; INK 0
  ;"<SPACE> :""Premendo <S
  PACE> aggiungi un nuovo
  blocco al ponte."
11 FOR x=1 TO 10: FOR z=x TO x
  +50 STEP 10: BEEP .01,z:
  NEXT z: NEXT x: BORDER 0:
  PAPER 6: INK 0: CLS
12 IF dm THEN LET k=0:
  PRINT #0; INK 5;"DEMO - ";
  INK 4;"premi <SPACE> per g
  iocare"
14 IF NOT dm THEN PRINT #0;
  PAPER 1; INK 6;"Livello di
  gioco: ";k;: LET k=11-k
40 PRINT AT 0,0; PAPER 3;
  INK 7;"PUNTI 0 MAX
  ";AT 0,19;h(1)

50 FOR z=21 TO 18 STEP -1:
  PRINT AT z,0; PAPER 1;:
  NEXT z: PRINT AT 17,0;
  INK 1;"LL"; PAPER 1;"
  {SG8}"; PAPER 6;"LLLLLLLLLLL
  LLLLLLLLLLLLLLLL"; PAPER 1;
  " "; PAPER 6;"LL"
60 FOR z=6 TO 2 STEP -1:
  PRINT AT 15+z,0; PAPER 4;
  TAB z; INVERSE 0; PAPER 8;
  INK 4;"S";AT 15+z,31-z;"T"
  ; PAPER 4;" ( TO z):
  NEXT z

```

```

70 FOR z=0 TO 4: PRINT
  PAPER 8;AT 18-z,0;"EEEEEEEE
  "( TO z);"D";AT 18-z,31-z;"
  U";"EEEEEEEE"( TO z): NEXT z

75 PRINT PAPER 7; BRIGHT 1;
  INK 0;AT 13,0;"FFFFFF";
  AT 13,26;"FFFFFF"
76 FOR z=3 TO 7 STEP 2:
  PRINT AT z,28;"MNO":
  NEXT z
80 LET n=5: LET s=0
81 LET lv=3
82 FOR z=1 TO n-1: PRINT AT 11
  ,z;" I";AT 12,z;" H":
  NEXT z
83 IF n=25 THEN GO TO 1000
84 LET d=1: LET h=0
85 INK 0
100 FOR a=29 TO 0 STEP -1
110 PRINT AT 10,a;"AB "
119 FOR j=1 TO k
120 IF d=1 THEN IF INKEY$=" "
  THEN GO TO 200
121 NEXT j
122 IF dm=1 THEN GO SUB 6000:
  IF a=n THEN IF RND>.1
  THEN GO SUB 200
130 NEXT a
135 PRINT AT 10,0;" "
137 IF h=n THEN PRINT AT 11,n;
  " I";AT 12,n;" H": LET n=n+
  1: LET s=s+INT (11-k)*2:
  PRINT AT 0,6; PAPER 3;
  INK 7;s: GO TO 83
140 GO TO 300
190 STOP
200 LET d=0: IF a<>n THEN
  LET l=16
210 IF a=n THEN LET l=13
220 IF a<n OR a>24 THEN LET l=
  12
250 FOR z=12 TO 1
260 PRINT AT z,a+1;"F";AT z-1,a
  +1;" "

```



```

270 NEXT z: PRINT AT 1,a+1;
    PAPER 7;"F"
275 IF a<>n AND (a>n AND a<25
    ) THEN PRINT AT z-1,a+1;"
    "
276 LET h=a
280 GO TO 130
320 PRINT AT 11,n;" ";AT 12,n;"
    ";AT 11,n+1;"I";AT 12,n+1;
    "H"
340 FOR z=1 TO 5
355 BEEP .1,50: PRINT AT 11,n+1
    ;"I";AT 12,n+1;"H"
357 BEEP .1,0: PRINT AT 11,n+1;
    "K";AT 12,n+1;"J"
360 NEXT z
377 PRINT AT 11,n+1;" ";AT 12,n
    +1;" "
378 PRINT AT 15,n+1;" ";AT 16,n
    +1;"K"
380 PRINT AT 15,n-1;"AIUTO":
    FOR z=1 TO 5: PRINT AT 16,
    n+1;"I": BEEP .1,0: PRINT
    AT 16,n+1;"K": BEEP .1,10:
    NEXT z: PRINT AT 15,n-1;"
    "
385 LET lv=lv-1
386 IF lv=-1 THEN GO TO 2000
387 GO SUB 900
390 PRINT INK 2; PAPER 6;
    FLASH 1;AT 10,4;lv;" CINTU
    RA DI SALVATAGGIO";AT 10,12
    ;("E" AND lv<>1)
395 FOR x=1 TO 10: FOR z=x TO x
    +50 STEP 10: BEEP .01,z:
    NEXT z: NEXT x
397 PRINT AT 10,8;AT 15,n+2;"
    ";AT 16,n+1;" "
398 FOR z=0 TO 4: PRINT
    PAPER 8;AT 18-z,31-z;"U";"
    EEEEEEE"( TO z): NEXT z:
    PRINT PAPER 7; BRIGHT 1;
    INK 0;AT 13,26;"FFFFFF"
399 GO TO 82
900 INK 2: LET d=3+(lv*2)
905 PRINT AT 15,n-1;" "
910 FOR z=27 TO n+1 STEP -1
920 PRINT PAPER 8;AT d,z;
    INK 2;"MNO"
921 PAUSE 2
922 PRINT AT d,z+1;" "
925 BEEP .01,z
930 NEXT z
935 FOR z=d TO 1 STEP -1:
    PRINT AT z,n+1;" P":
    NEXT z
940 FOR z=d TO 16
950 PRINT AT z,n+1;"MNO":
    PRINT AT z-1,n+1;" "

```

```

955 BEEP .01,z
960 NEXT z
965 FOR z=15 TO 1 STEP -1
966 PRINT AT z,n+1;"MQO";AT z+1
    ,n+1;" "
967 BEEP .01,z
968 NEXT z: FOR z=n+1 TO 0
    STEP -1: PRINT AT 1,z;"MQO
    ": NEXT z
970 FOR z=2 TO 12: PRINT AT z,0
    ;"MQO";AT z-1,0;" P ":
    BEEP .01,z: NEXT z
980 PRINT AT 11,0; INK 0;" I "'
    " H ": FOR z=9 TO 1 STEP -1
    : PRINT AT z,0;"MNO"' " :
    NEXT z
985 PRINT AT 1,0;" "
990 INK 0: RETURN
1000 FOR z=25 TO 30: PRINT AT 11
    ,z;" I";AT 12,z;" H":
    BEEP .01,z: NEXT z
1001 INK 1: PRINT AT 11,31;" ";
    AT 12,31;" "
1010 FOR z=0 TO 29: BEEP .001,33
    : PRINT INK 1;AT 12,z;"50
    punti per il ponte ultimato
    "(z+1);"CG": NEXT z
1020 FOR f=1 TO 150: NEXT f
1030 PRINT FLASH 1;AT 12,0;
    OVER 1; INK 8,,: FOR z=1
    TO 5: LET s=s+10: PRINT
    FLASH 1; PAPER 1; INK 7;
    AT 16,30;: BEEP .01,z:
    NEXT z: PRINT PAPER 3;
    INK 7;AT 0,6;s
1040 PRINT AT 12,0,,: PRINT AT 1
    3,6;TAB 26;
1100 LET n=5: GO TO 82
3000 LET n=n+1: FOR z=17 TO 20
3010 PRINT PAPER z-16; INK 7;
    AT 15,10;"GLUG!!";AT z-1,n;
    " ";AT z,n;"I";AT z+1,n;"J"
    : BEEP .1,22-z
3015 PRINT PAPER 1;AT z,n;
    INK 7;"K": BEEP .1,21-z
3020 NEXT z
3030 BEEP .1,48: BEEP .1,36:
    BEEP .1,24: BEEP .1,12:
    BEEP .2,0
3040 PRINT AT 20,n; PAPER 1;
    INK 7;"I"
3050 PRINT AT 10,4; INK 1;"LA PA
    RTITA E' TERMINATA";AT 10,4
    ;"DIMOSTRAZIONE" AND dm
3060 FOR z=1 TO 300: NEXT z
3070 CLS
3080 IF dm THEN GO TO 4000
3100 FOR z=1 TO 10

```


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: SPECTRAVIDEO SVI-728
SUPERBIT - 64 pagine di programmi
per i vostri personal computer.



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

Tennis

'Tennis' non è un gioco, come avete frettolosamente immaginato, ma costituisce uno spunto interessante per quanti sono interessati alla simulazione. Infatti il programma realizza una serrata partita fra due giocatori, animandoli

di vita propria. È un piacere vedere i due tennisti che si battono freneticamente, senza che voi dobbiate intervenire. Il programma può in tal senso suggerirvi qualche buona idea per realizzare altre simulazioni ed animazioni.

programma 1

```

1 REM *****
2 REM *      T E N N I S      *
3 REM *****

10 GO SUB 9000: LET h1=57:
    LET hr=70: LET s1=12:
    LET sr=8
15 LET v=0: LET t=0: LET a=13:
    LET b=4: LET c=11: LET d=2
    4
20 LET g=110: FOR f=103 TO 53
    STEP -5: PLOT g,f: DRAW 0,
    -15: LET g=g+2: NEXT f
40 PLOT 12,88: DRAW 190,0:
    DRAW 24,-50: DRAW -190,0:
    DRAW -24,50
41 PLOT 22,67: DRAW 70,0:
    DRAW -10,20: DRAW 24,-49
42 PLOT 212,67: DRAW -70,0:
    DRAW -10,20: DRAW 24,-49
44 PRINT AT a,b;"A";AT a+1,b;"
    B"
45 PRINT AT c,d;"C";AT c+1,d;"
    D"
47 PRINT AT a,b;"E";AT a+1,b;"
    F"
  
```

```

48 PAUSE 5: BEEP .01,0:
    PRINT AT a,b;"A";AT a+1,b;
    "B"
50 FOR n=36 TO 190 STEP s1:
    PLOT n,50+h1*SIN (n/235*
    PI)
52 PLOT OVER 1;n,50+h1*SIN (n
    /235*PI)
55 IF n>170 THEN PRINT AT c,d
    ;"G";AT c+1,d;"H"
56 IF t=1 THEN GO TO 58
57 IF h1<65 AND n>160 AND t=0
    THEN LET d=d-1: PRINT
    AT c,d;"C ";AT c+1,d;"D ":
    LET t=1
58 IF t=0 THEN GO TO 60
59 IF h1>72 AND n>160 AND t=1
    THEN LET d=d+1: PRINT
    AT c,d-1;" C";AT c+1,d-1;"
    D": LET t=0
60 NEXT n
62 PAUSE 5: PRINT AT c,d;"C";
    AT c+1,d;"D": BEEP .01,0
65 LET h1=RND*26+57: LET s1=
    RND*16+4
70 FOR n=190 TO 44 STEP -sr:
    PLOT n,40+hr*SIN (n/255*
    PI)
  
```

programma 2

```

72 PLOT OVER 1;n,40+hr*SIN (n
    /255*PI)
74 IF n<74 THEN PRINT AT a,b;
    "E";AT a+1,b;"F"
76 IF v=1 THEN GO TO 78
  
```

```

77 IF hr<73 AND n<60 AND v=0
    THEN LET b=b+1: PRINT
    AT a,b-1;" A";AT a+1,b-1;"
    B": LET v=1
78 IF v=0 THEN GO TO 80
  
```



```

79 IF hr>85 AND n<60 AND v=1
  THEN LET b=b-1: PRINT
  AT a,b;"A ";AT a+1,b;"B ":
  LET v=0
80 NEXT n
82 PAUSE 5: PRINT AT a,b;"A";
  AT a+1,b;"B": BEEP .01,0
83 PLOT 22,67: DRAW 70,0
85 LET hr=RND*30+65: LET sr=
  RND*16+4
87 PLOT 12,88: DRAW 190,0
90 GO TO 50
9000 FOR f=1 TO 8: FOR g=0 TO 7:

```

```

  READ a: POKE USR CHR$ (143
+f)+g,a: NEXT g: NEXT f:
  RETURN
9010 DATA 0,0,24,24,255,56,92,92
,92,154,153,148,212,210,18,
27
9020 DATA 0,0,24,24,8,28,58,58,5
8,89,153,41,43,75,72,216
9030 DATA 3,3,25,25,255,62,92,92
,92,152,152,148,20,18,18,27
9040 DATA 192,192,152,152,72,60,
58,58,58,25,25,40,40,72,72,
216

```



Salta che ti passa

48

Aiutate un povero omino a raggiungere la sommità di un imponente grattacielo, e fatelo senza chiedervi il perché di questa bizzarra fissazione! Il grattacielo è enorme, al punto che è stato diviso in quattro distinti schermi poiché non ci stava tutto. In cima ad ogni schermo si trova un ascensore che consente di passare allo stadio successivo. Se pensate che arrivare in alto sia semplice vuol dire che non avete presente il carattere nervoso dell'omino. Quest'ultimo, infatti, non è capace di star fermo (a meno che non teniate premuto il tasto 'N') e vi costringe a controllare efficacemente i suoi movimenti con i tasti 'Z' e 'X', per spostarlo rispettivamente a sinistra e a destra, o con 'M'

per saltare. L'uso del tasto 'N', cui prima si accennava, è praticamente indispensabile per giocare con successo. Infatti tale tasto blocca l'omino sul posto, dandovi un attimo di respiro o consentendovi di attendere pazientemente che qualche strano mezzo di trasporto venga ad aiutarvi a superare valichi impossibili. Il punteggio conseguito, livello per livello, sarà funzione sia del tempo impiegato a completare un piano, sia del tipo di piano ultimato. È importante notare che l'omino non perde una delle sue tre vite per semplici cadute dall'alto, ma solo in relazione a urti contro dati spigoli o a cadute da altezze veramente eccessive.

```

2 REM *** GRATTACIELO ***
5 CLS : RESTORE
10 PRINT INVERSE 1;"
  GRATTACIELO "
20 LET u=-18: GO SUB 5000
30 PRINT AT 2,0;"DEVI AIUTARE
  UN SIMPATICO OMINO A RAGGIU'
  NGERE LA SOMMITA'DI UN ENO
  RME GRATTACIELO, SALTANDO D
  A UN PIANO ALL'ALTRO. HAI T
  RE VITEA DISPOSIZIONE, MA N
  E PERDERAI UNA QUANDO FARA
  I SCONTRARE IL PERSONAGGI

```

```

O CON QUALCHE OSTACOLOO QUA
NDO LO FARAI CADERE DA
ALTEZZE ECCESSIVE."
34 PRINT AT 11,0;"IL GRATTACIE
LO E' STATO DIVISO IN QUAT
TRO SCHERMI (NON CI STAVATU
TTO!!): PER ARRIVARE IN CIM
A DEVI SUPERARLI RAGGIUNGE
NDO OGNIVOLTA L'ASCENSORE P
OSTO IN ALTO A SINISTRA."
38 PRINT AT 17,0;"IL PUNTEGGIO
REALIZZATO DIPENDE DAL TIP
O DI QUADRO COMPLETATO E DA

```



```

L TEMPO IMPIEGATO A SUPERAR
LO."
40 FOR i=0 TO 6: FOR j=0 TO 7:
  READ w: POKE USR CHR$(144
+i)+j,w: NEXT j: NEXT i
50 PRINT AT 21,0; INVERSE 1;"
  PREMI UN TASTO
  "
55 PAUSE 0
60 CLS : PRINT INVERSE 1;"
  GRATTACIELO
  ";AT 5,8;"C O N T R O L L
  I"
65 PRINT AT 9,1;"Z.....
SINISTRA.....";AT 11,1;
"X.....DESTRA.....
....";AT 13,1;"M.....
.SALTO.....";AT 15,1;
;"N.....ATTESA SUL P
OSTO."
70 PRINT AT 21,0; INVERSE 1;"
  PREMI UN TASTO
  "
75 GO SUB 5000: LET h=0
80 PAUSE 0
130 DATA 56,56,146,124,56,56,40
,108,56,56,16,40,40,40,16,5
6,56,56,16,56,124,186,40,68
,56,184,80
135 DATA 63,184,254,2,0,223,223
,223,0,253,253,253,0,56,58,
20,248,58,254,128,0,56,56,1
6,254,56,254,0,0
160 LET l=3: LET s=0
165 GO TO 3770
170 CLS : GO TO 8000
200 PRINT AT 0,0;"PUNTI 00000";
  AT 0,22;" MAX 00000"
201 PRINT AT 0,11-LEN STR$ s;s;
  AT 0,32-LEN STR$ h;h
202 POKE 23673,0: POKE 23672,0
203 LET y=20: LET x=0
205 IF l<1 THEN GO TO 3600
208 LET a=17: LET m=1: LET k=0
209 LET r=1: LET q=6
210 PRINT AT y,x;"A";AT 3,0;
  FLASH 1; INK 2;"{SG8}"
213 PRINT AT 10,17;" "
214 PRINT AT 16,6;" "
220 PRINT INK 2;AT 0,16;"A";
  FLASH 1;1;: LET d=-1
226 IF s>h THEN LET h=s
229 PRINT AT 0,11-LEN STR$ s;s;
  AT 0,32-LEN STR$ h;h
240 GO SUB 5000
260 LET k=k+1: IF k=2 THEN
  LET k=0: PRINT AT 10,a;"

```

```

": LET a=a+m: PRINT AT 10
,a; INK 1; INVERSE 1;"####"
: IF a=17 OR a=23 THEN
  LET m=-m
270 IF INKEY$="z" THEN LET d=-
  1
274 IF INKEY$="x" THEN LET d=1
277 IF INKEY$="n" THEN GO TO 3
  21
290 IF INKEY$="m" THEN
  GO SUB 3000
320 LET x=x+d: IF x>31 THEN
  LET x=31
321 IF x<0 THEN LET x=0
330 IF y=3 AND x<2 THEN
  GO TO 3700
340 IF POINT (x*8,(22-y)*8-1)=1
  THEN PRINT AT y,x-d;" ":
  GO TO 3800
342 PRINT AT y,x-d;" "
350 PRINT AT y,x;"B"
352 BEEP .002,45
360 IF POINT (x*8,(21-y)*8-1)=0
  THEN GO TO 3500
420 LET q=q+r
425 PRINT AT 16,q-r;" "
430 PRINT AT 16,q; INK 2;
  INVERSE 1;"//"
440 IF q=6 OR q=13 THEN LET r=
  -r
450 IF d=1 THEN PRINT AT y,x;"
  F": GO TO 456
455 PRINT AT y,x;"D"
500 BEEP .002,40: GO TO 250
3000 PRINT AT y,x;"G"
3005 BEEP .02,0
3010 FOR i=1 TO 2: PRINT AT y,x;
  OVER 1;"G": LET y=y-1:
  LET x=x+d
3020 IF x>31 THEN LET x=31
3022 IF x<0 THEN LET x=0
3030 PRINT AT y,x; OVER 1;"G"
3035 BEEP .02,i*5: NEXT i
3040 BEEP .02,15
3045 IF POINT (x*8,(21-y)*8-1)=1
  THEN RETURN
3050 FOR i=2 TO 1 STEP -1:
  PRINT AT y,x; OVER 1;"G":
  LET y=y+1: LET x=x+d
3060 IF x>31 THEN LET x=31
3062 IF x<0 THEN LET x=0
3070 PRINT AT y,x; OVER 1;"G"
3071 BEEP .02,i*5
3073 IF POINT (x*8,(21-y)*8-1)=1
  THEN RETURN
3077 IF x>0 AND x<31 THEN IF
  POINT ((x+d)*8,(21-y)*8-1)=

```



```

1 THEN PRINT AT y,x;" ":
GO TO 3400
3080 NEXT i: BEEP .02,0
3090 RETURN
3420 LET l=l-1
3430 FOR i=1 TO 40: BEEP .005,10

3435 PRINT AT y,x; OVER 1;"A"
3440 NEXT i: GO TO 200
3500 LET c=0
3505 PRINT AT y,x;" ": LET y=y+1

3515 LET c=c+1: IF c>9 THEN
GO TO 3400
3520 IF y>20 THEN BEEP .2,-10:
GO TO 200
3535 IF POINT (x*8,(21-y)*8-1)=1
THEN PRINT AT y,x;"A":
GO TO 250
3539 PRINT AT y-1,x;"A": BEEP .1
5,20-c: PRINT AT y-1,x;" "
3540 PRINT AT y,x;"C"
3550 BEEP .15,20-c: GO TO 3504
3600 PRINT AT 6,0; FLASH 1;" HA
I PERSO TUTTI GLI OMINI !!
"
3610 BEEP 5,-50: RESTORE 6000:
GO TO 160
3700 LET t=INT ((256*PEEK 23673+
PEEK 23672)/50)
3703 LET s=s+50: PRINT AT 3,1;
INK 2; FLASH 1;"TEMPO ";t;
" secondi": GO SUB 5000:
GO SUB 5000
3705 IF t<100 THEN LET s=s+100-
t
3710 FOR y=6 TO 40 STEP 2
3712 PRINT AT y/2-1,0;" "
3715 PRINT AT y/2,0; BRIGHT 1;
INK 2;"{SG8}"
3720 BEEP .01,40-y: PAUSE 5
3730 BEEP .01,39-y: PAUSE 5
3760 NEXT y
3770 FOR i=40 TO 10 STEP -5:
PAPER 1: BORDER 1: CLS :
BEEP .005,i: PAPER 7:
BORDER 7: CLS : BEEP .005,
i: NEXT i: GO TO 170
3820 LET l=l-1
3830 FOR i=1 TO 40: BEEP .005,10

3835 PRINT AT y,x-d; OVER 1;"A"
3840 NEXT i: GO TO 200
5000 IF u>40 THEN LET u=-10
5010 FOR i=1 TO 3: BEEP .03,u:
BEEP .03,u+5: BEEP .03,u+1
0: BEEP .03,u+15: NEXT i:
LET u=u+8
5020 RETURN

6030 DATA 4,0,7,4,28,4,5,16,5,6,
7,5,6,18,7,6,28,4,8,0,6,8,3
1,1,10,9,7,10,28,4,11,4,9,1
2,0,3,14,0,2,14,17,4,14,30,
2,16,0
6040 DATA 5,16,16,6,16,25,7,18,3
0,2,20,5,1,20,15,1,20,26,6,
21,0,8,21,11,8,21,21,3,21,2
6,6,0,0,0
6060 DATA 4,0,4,4,15,5,4,22,4,5,
0,7,5,9,4,5,28,4,7,31,1,9,8
,3,9,12,4,9,28,4,10,3,3,10,
29,3,11,0,2,13,0,1,13,7,1,1
4,7,5,15,0,5,15
6061 DATA 16,3,15,22,6,17,29,3,1
9,30,2,20,4,1,20,8,1,20,14,
5,20,26,1,21,0,12,21,15,3,2
1,23,9,0,0,0
6080 DATA 4,0,7,5,28,4,6,4,3,6,1
9,5,7,5,5,7,13,4,7,31,1,9,2
8,2,9,31,1,10,11,5,11,13,2,
12,0,4,12,7,7,13,9,4,13,29,
3,14,0,1,14,9,4
6081 DATA 15,23,3,15,30,2,16,0,5
,16,16,6,17,29,3,19,8,2,19,
30,2,20,5,6,20,14,4,20,23,1
,21,0,12,21,18,10,21,29,3,0
,0,0
6090 DATA 4,0,3,5,20,11,6,3,5,6,
18,8,8,6,4,8,11,6,8,28,2,9,
30,2,13,27,3,11,31,1,12,0,4
,12,6,2,12,9,5,13,18,3,13,9

6091 DATA 2,13,24,3,14,0,1,16,1,
4,16,16,5,17,22,4,17,29,3,1
9,6,6,19,30,2,20,16,3,21,0,
6,21,16,3,21,23,6,0,-1,0

8000 READ j,m,i
8004 IF m=-1 THEN RESTORE 6000
8005 IF i=0 THEN PAPER 7: INK 0
: GO TO 173
8006 IF m=0 OR m+i=32 THEN
PAPER 7: INK 0: GO TO 8008

8007 PAPER INT (RND*2)+5: INK
INT (RND*4)
8010 FOR f=0 TO i-1
8020 PRINT AT j,m+f;"E": NEXT f
8040 GO TO 8000

```

RICORDATI!
CI VEDIAMO
VENERDI'
4 GENNAIO 1985

Caratteri

Volete disporre di un completo set di caratteri alfanumerici alternativo con cui personalizzare i vostri programmi? 'CARATTERI' risponde a questo vostro desiderio. Il programma ricopia in RAM l'intero set di caratteri residenti in ROM e li altera secondo il gusto dell'autore. Il processo di ridefinizione si svolge fra le linee 100 e 190. Dopo il RUN dovrete aspettare un paio di minuti prima di poter vedere il risultato

finito. Se volete quindi attivare il nuovo set battete POKE 23607, 250 (48K) o POKE 23607, 123 (16K); per ripristinare i normali caratteri in un caso e nell'altro bisogna dare POKE 23607, 60.

Il set generato può essere salvato su nastro, seguendo le istruzioni che vi impartirà il programma stesso, ed essere utilizzato per arricchire i vostri lavori.

```

9 REM *****
10 REM ** set di caratteri **
11 REM ** alternativo **
12 REM *****

20 BORDER 6: PAPER 6: INK 0:
  CLS
30 LET A=PEEK 23606+256*PEEK 2
  3607
40 PRINT AT 20,0;"Quanti Kbyte
  s di RAM ha il tuo SPECTRU
  M ? (16 o 48)"

50 INPUT RAM
60 IF RAM<>16 AND RAM<>48
  THEN GO TO 50
70 PRINT AT 20,0;"DEVI ATTENDE
  RE 2 MINUTI : IL SET DI
  CARATTERI VIENE GENERATO"
80 IF RAM=16 THEN LET C=31488
90 IF RAM=48 THEN LET C=64000

100 REM Trasferimento&Modifica
110 FOR N=C TO C+1024: LET B=
  PEEK A: POKE N,B
120 IF B/4=INT (B/4) THEN
  POKE N,B+2
130 IF B/8=INT (B/8) THEN
  POKE N,B+4
140 IF B/16=INT (B/16) THEN
  POKE N,B+8
150 IF B/32=INT (B/32) THEN
  POKE N,B+16
  
```

```

160 IF B/64=INT (B/64) THEN
  POKE N,B+32
170 IF B=66 THEN POKE N,B+32
180 IF B=0 THEN POKE N,0
190 LET A=A+1: NEXT N: BEEP .1,
  25
200 REM Presentazione risultato

210 CLS : POKE 23607,C/256
220 PRINT AT 1,9;"POKE 23607,";
  C/256
230 PRINT "" per disporre di q
  uesto SET."
240 POKE 23607,60
250 PRINT AT 7,9;"POKE 23607,60
  "
260 PRINT "" per tornare al SE
  T normale."
270 PRINT AT 12,2;"Per salvare
  il nuovo SET :"" SAVE ""n
  ome"" CODE ";C;","1024"
280 PRINT ""Salvando il SET po
  tete rimuoverequello progra
  mma Basic caricandoil SET d
  a nastro quando volete, att
  ivandolo con POKE 23607,250
  ."" Premi un tasto p
  er STOP"
290 PAUSE 0: CLEAR 0: STOP
300 SAVE "alt char" LINE 1
  
```

**ASPETTIAMO
I TUOI LAVORI**

La tomba egizia

Sei un coraggioso egittologo che, sfidando tutte le maledizioni, intende recuperare un favoloso tesoro nascosto nella tomba del faraone. Per raggiungere la meta devi attraversare un misterioso labirinto, fatto di muri e colonne, senza farti catturare dalla tre mummie che

fanno la guardia al tesoro. Più sarai rapido nel compiere il percorso, maggiore sarà la quantità di oro che potrai recuperare. Usa il Joystick nella porta n. 2 per muoverti nelle 8 direzioni possibili.

```

100 POKE56,28:CLR:PRINT"{CLR}":P
    OKE53280,2:POKE53281,0:GOTO4
    30:PH=0:SC=0
110 GOSUB370:C=55296:DX=1:DY=1:E
    X(1)=5:EX(2)=20:EX(3)=35
120 Q=40:EY(1)=12:EY(2)=6:EY(3)=
    22:POKE1982,32
130 POKE1024+Q*DY+DX,33:POKEC+Q*
    DY+DX,4
140 FORZ=1TO3:POKE1024+Q*EY(Z)+E
    X(Z),36:POKEC+Q*EY(Z)+EX(Z),
    5:NEXT
150 POKE2023,37:POKE56295,7:S=10
    24
160 CL=54272:VL=CL+24:FORI=CLTOC
    L+24:POKEI,0:NEXT
170 TR=500
180 POKEVL,15:POKECL+5,15:POKECL
    +6,129:FORZ=1TO25:NEXT:POKEV
    L,0
190 X1=PEEK(56320):CY=-(((X1AND1
    )=1)+((X1AND2)=2)*-1)
200 CX=((X1AND8)=8)+((X1AND4)=4)
    *-1
210 IFCX=0ANDCY=0THEN260
220 IFPEEK(S+Q*(DY+CY)+(DX+CX))=
    35THEN260
230 POKES+Q*DY+DX,32:DX=DX+CX:DY
    =DY+CY:IFPEEK(S+Q*DY+DX)=36T
    HEN580
240 POKEC+Q*DY+DX,4:POKES+Q*DY+D
    X,33
250 IFS+Q*DY+DX=2023THEN680
260 B=INT(RND(1)*3)+1:CX(B)=0:CY
    (B)=0:W=0
270 POKES+Q*EY(B)+EX(B),32:CX(B)
    =(EX(B)>DX)-(EX(B)<DX))
280 EX(B)=EX(B)+CX(B)
290 CY(B)=((EY(B)>DY)-(EY(B)<DY)
    )
300 IFPEEK(S+Q*EY(B)+EX(B)+Q*CY(
    B))=35THENCY(B)=0:EX(B)=EX(B)
    )-CX(B)
310 EY(B)=EY(B)+CY(B)
320 IFPEEK(S+Q*EY(B)+EX(B))=33TH
    EN580
330 POKES+Q*EY(B)+EX(B),36:POKEC
    +Q*EY(B)+EX(B),5:TR=TR-1:GOT
    O180
340 GOTO180
350 CX(B)=0:CY(B)=0
360 END
370 FORM=1064TO1983
380 IFINT(RND(1)*3)=1ANDPEEK(M-1
    )<>35THEN410
390 NEXT
400 RETURN
410 POKEM+54272,2:POKEM,35:NEXT
420 RETURN
430 POKE56334,PEEK(56334)AND254:
    POKE1,PEEK(1)AND251:PRINT"
    {3 GIU'}{RVS}";
440 PRINTTAB(5)"{RVS} RIDEFINIZI
    ONE DEI CARATTERI {OFF}":FOR
    I=0TO511
450 POKEI+12288,PEEK(I+53248):NE
    XTI:FORI=12552TO12559:READJ:
    POKEI,J:NEXT
460 DATA60,60,24,255,60,60,102,1
    02
470 FORI=12568TO12575:READJ:POKE
    I,J:NEXT
480 DATA255,255,255,255,255,255,
    255,255
490 FORI=12576TO12583:READJ:POKE
    I,J:NEXT
500 DATA129,153,102,60,255,60,66
    ,66
510 FORI=12584TO12591:READJ:POKE
    I,J:NEXT:PRINT"{CLR}"
520 DATA0,0,126,126,126,126,0,0
  
```



```

530 POKE1, PEEK(1) OR 4: POKE56334, P
    EEK(56334) OR 1: POKE53272, PEEK
    (53272) AND 240 OR 12
540 FORC=1024 TO 1063: POKEC+54272,
    2: POKEC, 35: POKEC+55232, 2: POK
    EC+960, 35: NEXT
550 FORC=1024 TO 1984 STEP 40: POKEC+
    54272, 2: POKEC, 35: POKEC+54311
    , 2: POKEC+39, 35
560 NEXT
570 GOTO 110
580 FORL2=1 TO 5: POKEVL, 9: POKECL+5
    , 72: POKECL+6, 241: FORL1=50 TO 2
    5 STEP -1
590 POKECL+1, L1: POKECL+4, 33: NEXT
    L1: NEXT L2: POKECL+4, 32
600 PRINTTAB(5) "{WHT}{GIU'} I GUA
    RDIANI TI HANNO CATTURATO"
610 PRINTTAB(17) "{ 2 GIU'} {YEL}O
    RO = {BLU}"SC
620 PRINTTAB(4) "{GIU'} {CYN}PREMI
    IL PULSANTE PER RIGIOCARE"
630 PRINTTAB(9) "{GIU'} {CYN}PREMI
    (Q) PER SMETTERE"
640 GETA$: X1=PEEK(56320) AND 16: IF
    A$="Q" THEN POKE53272, 21: PRINT
    "{CLR}": END
650 IF X1 <> 0 THEN 640

```

```

660 IF SC > PHTHEN PH=SC
670 PRINT "{CLR}": SC=0: GOTO 540
680 PRINT: PRINTTAB(8) "{WHT}HAI R
    ECUPERATO IL TESORO"
690 POKEVL, 15: POKECL+5, 71: POKECL
    +6, 241: FORZ=1 TO 100: POKECL+4,
    33
700 POKECL+1, INT(RND(1)*128)+64:
    FORHG=1 TO 10: NEXT: NEXT: POKECL
    +4, 32
710 PRINT "{CLR}{ 5 GIU'}": PRINTT
    AB(16) "{BLU}ORO = {YEL}"SC; : P
    RINT " "
720 FORL=1 TO TR: SC=SC+1: PRINTTAB(
    21) "{SU}"SC: NEXT
730 PRINTTAB(14) "{ 2 GIU'} {RED}R
    ECORD = "; : PRINTTAB(22) "{YEL}
    "PH
740 PRINTTAB(9) "{GIU'} {PUR}PREMI
    (Q) PER SMETTERE"
750 PRINT: PRINTTAB(4) "PREMI IL P
    ULSANTE PER CONTINUARE"
760 GETA$: X1=PEEK(56320) AND 16: IF
    X1=0 THEN PRINT "{CLR}": GOTO 540
770 IFA$="Q" THEN POKE53272, 21: PRI
    NT "{CLR}": END
780 GOTO 760

```

Graphic C64



Una delle carenze più sentite del C64 sta nella difficoltà di ottenere disegni in alta risoluzione, vista la mancanza di istruzioni PLOT, LINE, HIRES, WIPE e similari. Questa routine in linguaggio macchina simula le istruzioni cui sopra tramite SYS a particolari locazioni di memoria. Copiate il programma 1 facendo molta attenzione ai byte contenuti nelle istruzioni DATA, in quanto è sufficiente sbagliarne uno per mandare in blocco il computer una volta venga chiamata la routine. Tutte le istruzioni vengono fornite nella sbermata iniziale del programma 1, il quale automaticamente cancel-

la dalla memoria la sua parte in BASIC una volta eseguito. Dopo aver digitato e mandato in esecuzione il programma 1, caricate il programma 2 e dategli il RUN. Quest'ultimo programma è dimostrativo e ci darà un'idea della velocità di esecuzione di questa routine. Infine, una raccomandazione: ogni istruzione SYS a questa routine deve occupare da sola la linea BASIC.

Se avete mai provato ad ottenere gli stessi effetti in BASIC, vi renderete facilmente conto dell'estrema utilità di questa routine in codice macchina.

programma I

```
10 PRINT"{CLR}{RVS}{RED}
   { 3 SPAZI}GRAPHIC 64 - UTILIT
   IES DI GRAFICA{ 3 SPAZI}{CYN}
   "
11 PRINT"{GIU'}CHIAMATA ROUTINES
   :":PRINT"[< 18 T>]"
12 PRINT"{RVS}SYS 50195{OFF} ACC
   EDE PAGINA GRAFICA":PRINT"
   {RVS}{GIU'}SYS 50198{OFF} ACC
   EDE PAGINA TESTO"
13 PRINT"{GIU'}{RVS}SYS 50207
   {OFF} PULISCE PAGINA GRAFICA"
   :PRINT"{GIU'}{RVS}SYS 50210,P
   ,S{OFF} COLORI PAG.GRAFICA"
14 PRINTTAB(14)"P=COLORE PIXEL (
   0-15)":PRINTTAB(14)"S=COLORE
   SFONDO (0
15 PRINT"{GIU'}{RVS}SYS 50201,X,
   Y,M{OFF} PLOTTA UN PUNTO":PRI
   NTTAB(16)"0<=X<=319
   { 2 SPAZI}0<=Y<=199"
16 PRINTTAB(16)"M=0 NO CAMBIAMEN
   TI":PRINTTAB(16)"M=1 COLORE S
   CELTO"
17 PRINTTAB(16)"M=2 COLORE SFOND
   O"
18 PRINT"{GIU'}{RVS}SYS 50204,X,
   Y,M{OFF} PLOTTA UNA LINEA":PR
   INTTAB(16)"PARAMETRI COME SOP
   RA"
19 PRINT"{GIU'}{YEL}ATTENDERE PR
   EGO...{CYN}":CK=0
20 FORI=50195TO50975:READD:CK=CK
   +D:POKEI,D:NEXT
25 IFCK<>95619THENPRINT"ERRORE N
   EI BYTE DATA":END
30 NEW
50 DATA76,244,198,76,7,199,76,37
   ,196,76,114,197,76,30,197,76,
   66
60 DATA197,169,0,141,4,196,32,25
   3,174,32,235,183,224,200,144,
   3,76
70 DATA26,199,142,3,196,166,20,1
   65,21,240,8,201,1,208,240,224
   ,64
71 DATA176,236,141,2,196,142,1,1
   96,32,253,174,32,158,183,224,
   3,176
75 DATA220,142,0,196,173,0,196,2
   40,27,74,144,12,32,174,196,32
   ,135
90 DATA196,29,158,196,145,251,96
   ,32,174,196,32,135,196,61,166
   ,196,145
95 DATA251,96,32,174,196,32,135,
```

```
196,93,158,196,145,251,96,173
   ,1,196
100 DATA41,7,170,120,160,52,132,
   1,160,0,177,251,160,55,132,1
   ,88
105 DATA160,0,96,128,64,32,16,8,
   4,2,1,127,191,223,239,247,25
   1
110 DATA253,254,169,0,133,251,16
   9,224,133,252,173,1,196,41,2
   48,24,101
115 DATA251,133,251,173,2,196,10
   1,252,133,252,173,3,196,72,4
   1,7,24
120 DATA101,251,133,251,144,2,23
   0,252,104,74,74,74,10,170,18
   9,236,196
125 DATA24,101,251,133,251,189,2
   37,196,101,252,133,252,96,0,
   0,64,1
130 DATA128,2,192,3,0,5,64,6,128
   ,7,192,8,0,10,64,11,128
135 DATA12,192,13,0,15,64,16,128
   ,17,192,18,0,20,64,21,128,22
140 DATA192,23,0,25,64,26,128,27
   ,192,28,0,30,162,32,169,224,
   133
145 DATA252,169,0,133,251,168,14
   5,251,200,208,251,230,252,20
   2,208,246,96
150 DATA32,253,174,32,158,183,22
   4,16,144,3,76,26,199,96,169,
   192,133
155 DATA252,169,0,133,251,32,52,
   197,138,10,10,10,10,141,9,19
   6,32
160 DATA52,197,138,13,9,196,162,
   2,160,0,145,251,200,208,251,
   230,252
165 DATA202,16,246,145,251,200,1
   92,232,144,249,96,169,0,141,
   8,196,141
170 DATA10,196,32,253,174,32,235
   ,183,224,200,144,3,76,26,199
   ,142,7
175 DATA196,166,20,165,21,240,8,
   201,1,208,240,224,64,176,236
   ,141,6
180 DATA196,142,5,196,32,253,174
   ,32,158,183,201,3,176,220,14
   2,0,196
185 DATA173,5,196,56,237,1,196,1
   41,12,196,173,6,196,237,2,19
   6,141
190 DATA13,196,16,20,206,10,196,
   56,169,0,237,12,196,141,12,1
   96,169
```



```

195 DATA0,237,13,196,141,13,196,
    169,0,141,11,196,173,7,196,5
    6,237
200 DATA3,196,141,14,196,173,8,1
    96,237,4,196,141,15,196,16,2
    0,206
205 DATA11,196,56,169,0,237,14,1
    96,141,14,196,169,0,237,15,1
    96,141
210 DATA15,196,169,0,141,18,196,
    173,14,196,56,237,12,196,173
    ,15,196
215 DATA237,13,196,144,27,174,14
    ,196,173,12,196,141,14,196,1
    42,12,196
220 DATA174,15,196,173,13,196,14
    1,15,196,142,13,196,206,18,1
    96,173,12
225 DATA196,141,16,196,173,13,19
    6,141,17,196,32,91,196,173,1
    8,196,208
230 DATA18,173,1,196,205,5,196,2
    08,27,173,2,196,205,6,196,20
    8,19
235 DATA240,16,173,3,196,205,7,1
    96,208,9,173,4,196,205,8,196
    ,208
240 DATA1,96,173,18,196,208,6,32
    ,192,198,76,118,198,32,218,1
    98,32

```

```

245 DATA152,198,32,152,198,16,20
    ,173,18,196,208,6,32,218,198
    ,76,140
250 DATA198,32,192,198,32,172,19
    8,32,172,198,32,91,196,76,64
    ,198,173
255 DATA16,196,56,237,14,196,141
    ,16,196,173,17,196,237,15,19
    6,141,17
260 DATA196,96,173,16,196,24,109
    ,12,196,141,16,196,173,17,19
    6,109,13
265 DATA196,141,17,196,96,173,10
    ,196,208,9,238,1,196,208,3,2
    38,2
270 DATA196,96,173,1,196,208,3,2
    06,2,196,206,1,196,96,173,11
    ,196
275 DATA208,9,238,3,196,208,3,23
    8,4,196,96,173,3,196,208,3,2
    06
280 DATA4,196,206,3,196,96,173,0
    ,221,41,252,141,0,221,169,59
    ,141
285 DATA17,208,169,8,141,24,208,
    96,173,0,221,9,3,141,0,221,1
    69
290 DATA27,141,17,208,169,21,141
    ,24,208,96,32,7,199,76,72,17
    8

```

programma 2

```

10 REM DEFINIZIONE VARIABILI DI
    CHIAMATA SYS PER COMODITA' DI
    PROGRAMMAZIONE
20 HIRES=50195:TEXT=50198:CLEAR=
    50207:COL=50210:PLOT=50201:LI
    NEA=50204
25 REM PULISCE PAGINA GRAFICA
30 SYS CLEAR
35 REM COLORI STANDARD
40 SYS COL,14,6
45 REM ATTIVA PAGINA GRAFICA
50 SYS HIRES
60 X=10:FOR Y=10 TO 190 STEP 4:REM CI
    CLO Y
65 REM PLOTTA UN PUNTO
70 SYS PLOT,X,Y,1
75 REM DISEGNA LINEA ORIZZONTALE
80 SYS LINEA,310,Y,1
90 NEXT:REM FINE CICLO Y
100 Y=10:FOR X=10 TO 310 STEP 4:REM C
    ICLO X

```

```

105 REM PLOTTA UN PUNTO
110 SYS PLOT,X,Y,1
115 REM DISEGNA LINEA VERTICALE
120 SYS LINEA,X,190,1
130 NEXT:REM FINE CICLO X
140 FOR I=1 TO 500:NEXT:I=0:REM CIC
    LO DI ATTESA
144 REM PULISCE PAGINA GRAFICA
145 SYS CLEAR
146 REM CAMBIA I COLORI IN NERO
    SU FONDO BIANCO
147 SYS COL,0,1
150 X=INT(RND(0)*319):Y=INT(RND(
    0)*199):REM PUNTI PARTENZA L
    INEE CASUALI
160 REM DISEGNA LINEA
170 SYS LINEA,X,Y,1
180 I=I+1:IFI<100GOTO150:REM DIS
    EGNA 100 LINEE
190 FOR I=1 TO 1000:NEXT:REM CICLO
    DI ATTESA
195 REM RITORNA ALLA PAGINA TEST
    O
200 SYS TEXT
210 END

```


Merge per disk drive

Una delle più sentite carenze del BASIC implementato sul C64 è la mancanza dell'istruzione MERGE, che consente di fondere insieme due diversi programmi in un unico file. Mentre esistono diverse routines similari per ottenere il MERGE da nastro, la procedura da usarsi con il drive è differente, in quanto il sistema operativo del C64 chiama una routine che chiude tutti i canali del bus seriale ogni volta che venga aggiunta una linea BASIC al programma residente in memoria.

Vediamo come si usa questa routine, supponendo di voler unire tra loro due diversi programmi BASIC che chiameremo per semplicità A e B:

1. caricare in memoria il programma B e registrarlo in forma sequenziale su disco con il comando:

```
OPEN3,8,3,"NOMEFILE,S,W"
:CMD3:LIST
```

Quando ricompare il cursore, digitare:

```
PRINT #3: CLOSE3
```

```
0 POKE53280,0:POKE53281,0:INPUT"
  {CLR}NOME FILE";F$:OPEN3,8,3,F
  $:PRINT"{CLR}";
1 PRINT"{CLR}";:POKE153,8:POKE15
  2,1:IF ST =64THENCLOSE3:END
2 GET#3,A$:PRINTA$;:IFA$<>CHR$(1
```

2. caricare in memoria il programma A ed aggiungere in testa a quest'ultimo la routine di MERGE qui presentata.

3. dare il RUN e rispondere alla domanda sul nome del file con il nome usato per la creazione del file sequenziale del programma B.

4. quando verranno visualizzati due messaggi di "Out of data error" (non significativi), il merge sarà completato. Premete RUN/STOP+RESTORE e chiudete il file con CLOSE3.

5. cancellate la routine di merge in testa al programma.

NOTA: i due programmi non devono possedere linee con lo stesso numero, altrimenti quella del programma attualmente in memoria verrà cancellata; ovviamente in nessuno dei due programmi devono esistere linee numerate con numeri inferiori a 5. Il programma su disco può essere aggiunto sia in testa che in coda a quello residente, a seconda del valore dei suoi numeri di linea.

```
3) THEN2
3 PRINT"{HOME}{ 3 GIU' }GOT1":POK
  E198,6:POKE631,19:POKE632,13:PO
  OKE633,13
4 POKE634,13:POKE635,13:POKE636,
  13:END
```

Torneo

C'era una volta, nel lontano medioevo, una lunga guerra tra due Regni confinanti. Questa guerra aveva ormai decimato gli eserciti, e per evitare che si continuasse a spargere sangue i due sovrani decisero che la vittoria sarebbe

dipesa dall'esito di un torneo, in cui si sarebbero fronteggiati in singolar tenzone i migliori cavalieri delle due armate. Il torneo, a cui avrebbero partecipato tre cavalieri rossi da una parte e tre neri dall'altra, si sarebbe svolto in

un'arena incantata, dove c'erano tre griglie magiche: quando un cavaliere ne calpestava una, scompariva e subito dopo ricompariva in un qualsiasi altro punto dell'arena.

Se volete scoprire come andò a finire questa storia, con questo gioco sarete voi a guidare i cavalieri nei loro duelli: un giocatore muove i rossi e l'altro i neri. Ogni cavaliere ha a sua

disposizione 20 frecce magiche da scoccare contro l'avversario, e se le esaurisce il suo unico scampo è la fuga, a meno che anche il suo nemico resti senza munizioni; in tal caso entrambi i contendenti ricevono altre 20 frecce.

Il cavaliere rosso è controllato dal Joystick in Port 1, quello nero dal Joystick in Port 2.

```

100 POKE53280,2:POKE53281,1:GOTO
    770
110 DIMX(15),CS(15),D2(15),C2(15)
120 CLR:N=15:B=32:FJ=56320:FT=56
    321:CO=54272:JB=16:HP=102:GO
    SUB680
130 RN=1:RO=1104:FB=1030:FO=1054
    :LB=1032:LR=1056:GOSUB1070
140 DX(0)=0:DX(1)=-40:DX(2)=40:D
    X(4)=-1:DX(5)=-41:DX(6)=39:D
    X(8)=1:DX(9)=-39
150 D2(0)=0:D2(1)=-40:D2(2)=40:D
    2(4)=-1:D2(5)=-41:D2(6)=39:D
    2(8)=1:D2(9)=-39
160 DX(10)=41:CS(0)=192:CS(1)=19
    4:CS(2)=195:CS(4)=193:CS(5)=
    198:CS(6)=197
170 D2(10)=41:C2(0)=193:C2(1)=19
    4:C2(2)=195:C2(4)=193:C2(5)=
    198:C2(6)=197
180 CS(8)=192:CS(9)=196:CS(10)=1
    99
190 C2(8)=192:C2(9)=196:C2(10)=1
    99
200 RESTORE:GOSUB660:FORNP=13824
    TO13983:READMD:POKENP,MD:NEX
    T
210 PRINT"{ 2 SU}";SPC(JB);"
    { 7 SPAZI}"
220 OP=1105:O2=1982:POKEOP,195:P
    OKEO2,194:POKEOP+CO,0:POKEO2
    +CO,5
230 IFAT+NA=0THENPOKEOP,B:POKEO2
    ,B:RN=RN-1:GOTO200
240 JV=N-(PEEK(FJ)ANDN):FR=PEEK(
    FJ)ANDJB:CS(0)=CS(JV):UP=OP+
    DX(JV)
250 IFPEEK(UP)<>BTHENGOSUB1390
260 POKEOP,B:POKEUP+CO,0:POKEUP,
    CS(JV):OP=UP
270 IFFR<>JBTHENGOSUB340
280 J2=N-(PEEK(FT)ANDN):F2=PEEK(
    FT)ANDJB:C2(0)=C2(J2):U2=O2+
    D2(J2)
290 IFPEEK(U2)<>BTHENGOSUB1420
300 POKEO2,B:POKEU2+CO,2:POKEU2,
    C2(J2):O2=U2
310 IFF2<>JBTHENGOSUB380
320 GOTO230
330 :
340 IFNA=0THENRETURN
350 NA=NA-1:BP=INT(NA/10):IFBP>1
    THENBP=1
360 PRINT"{HOME}{BLK}";NA:POKE10
    26+BP,B:D=DX(JV):JC=CS(JV):G
    OSUB480
370 AP=UP+D:C1=0:GOTO420
380 IFAT=0THENRETURN
390 AT=AT-1:BT=INT(AT/10):IFBT>1
    THENBT=1
400 PRINT"{HOME}{RED}";SPC(36);A
    T:POKE1062+BT,B:D=D2(J2):JC=
    C2(J2):GOSUB480
410 AP=U2+D:C1=2
420 AD=JC+8:IFPEEK(AP)<>BTHENRET
    URN
430 FORA=1TO15:NP=AP+D
440 AC=NP+CO
450 IFPEEK(NP)<>BTHEN580
460 POKEAP,B:POKEAC,C1:POKENP,AD
    :AP=NP:NEXT:POKEAP,B:RETURN
470 :
480 IFD<>0THENRETURN
490 IFJC=194THEND=-40:RETURN
500 IFJC=195THEND=40:RETURN
510 IFJC=193THEND=-1:RETURN
520 IFJC=198THEND=-41:RETURN
530 IFJC=197THEND=39:RETURN
540 IFJC=192THEND=1:RETURN
550 IFJC=196THEND=-39:RETURN
560 D=41:RETURN
570 :
580 IFPEEK(NP)<192THENPOKEAP,B:R
    ETURN
590 IFC1=0THEN630
600 POKELB,B:LB=LB-1:GOSUB730
610 IFLB=FB-1THEN1470

```



```

620 GOTO200
630 POKELR,B:LR=LR-1:GOSUB740
640 IFLR=FO-1THEN1480
650 GOTO200
660 NA=20:AT=20:PRINT"{HOME}
  {BLK}";NA;SPC(32);"{RED}";AT
670 PRINT"{BLU}{HOME}{ 2 GIU' }
  {RVS}";SPC(15);"DUELLO ";RN;
  "{OFF}":RN=RN+1:FORII=1TO500
  :NEXT:RETURN
680 :
690 S=54272:FORQ=STOS+24:POKEQ,0
  :NEXT
700 POKES+24,15:POKES+5,17:POKES
  +6,248
710 POKES,150:POKES+1,150
720 RETURN
730 DP=UP:OM=U2:GOTO750
740 DP=U2:OM=UP
750 POKEAP,B:POKEOM,B:GOSUB1570:
  FORK=210TO208STEP-1:POKEDP,K
760 FORH=1TO100:NEXT:NEXT:POKEDP
  ,211:POKEDP,B:POKEUP,B:POKEU
  2,B:RETURN
770 :
780 PRINT"{CLR}{BLK}MEMORIZZAZIO
  NE SET CARATTERI...":PRINTCH
  R$(142)
790 POKE52,48:POKE56,48:CLR:G=56
  334
800 POKEG,PEEK(G)AND254
810 POKE1,PEEK(1)AND251
820 IFPEEK(13983)=102THEN840
830 FORI=0TO2047:POKEI+12288,PEE
  K(I+53248):NEXT
840 POKE1,PEEK(1)OR4
850 POKEG,PEEK(G)OR1
860 POKE53272,(PEEK(53272)AND240
  )+12
870 FORNP=13824TO13983:READMD:PO
  KENP,MD:DC=DC+MD:NEXT
880 IFDC<>13392THENPRINT"ERROR I
  N DATA...":STOP
890 GOTO110
900 :
910 DATA102,227,241,159,159,241,
  227,102
920 DATA102,199,143,249,249,143,
  199,102
930 DATA126,219,153,24,60,231,23
  1,126
940 DATA126,231,231,60,24,153,21
  9,126
950 DATA60,6,207,253,201,201,124
  ,60
960 DATA60,62,147,147,191,243,96
  ,60
970 DATA60,96,243,191,147,147,62
  ,60
980 DATA60,124,201,201,253,207,6
  ,60
990 DATA0,132,66,63,66,132,0,0,0
  ,33,66,252,66,33,0,0,16,56,8
  4,16,16,16,40,68
1000 DATA68,40,16,16,16,84,56,16
  ,7,3,5,8,16,224,32,32,4,4,7
  ,8,16,160,192,224
1010 DATA224,192,160,16,8,7,4,4,
  32,32,224,16,8,5,3,7
1020 DATA0,0,8,16,4,16,0,0
1030 DATA0,0,20,10,32,20,0,0
1040 DATA68,9,32,132,1,40,130,17
1050 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1060 :
1070 PRINT"{CLR}{GRN}
  { 12 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}
  T O R N E O{ 2 SPAZI}{OFF}
  {RED}{ 14 SPAZI}"
1080 NA=20:AT=20:PRINT"{HOME}";N
  A;SPC(B);AT
1090 FORL=1024TO1035:POKEL+CO,0:
  NEXT:FORL=1057TO1062:POKEL+
  CO,2:NEXT
1100 FORL=FBTOLB:POKEL,194:NEXT:
  FORL=FOTOLR:POKEL,194:NEXT
1110 PRINT"{SU}{BLK}UC[<R>]
  { 34 C}[<R>]CI"
1120 GOSUB1370:POKE1106+CO,0:POK
  E1106,66:POKE1141+CO,0:POKE
  1141,66:POKE1142,HP
1130 POKE1142+CO,2:PRINT"{SU}B
  [<X>] U{ 4 C}I{ 2 SPAZI}U
  { 5 C}I{ 2 SPAZI}U{ 5 C}I
  { 2 SPAZI}U{ 4 C}I [<Z>] B
  "
1140 PRINT"{SU}B{ 3 SPAZI}J
  { 4 C}K{ 2 SPAZI}J{ 5 C}K
  { 2 SPAZI}J{ 5 C}K
  { 2 SPAZI}J{ 4 C}K
  { 3 SPAZI}B"
1150 GOSUB1370
1160 PRINT"{SU}B{ 3 SPAZI}U
  { 7 C}I{ 2 SPAZI}U{ 8 C}I
  { 2 SPAZI}U{ 7 C}I
  { 3 SPAZI}B"
1170 PRINT"{SU}B{ 3 SPAZI}J
  { 7 C}K{ 2 SPAZI}J{ 8 C}K
  { 2 SPAZI}J{ 7 C}K UCK"
1180 PRINT"{SU}JCI";SPC(34);"J
  { 2 C}"
1190 PRINT"{SU}{ 2 C}K
  { 3 SPAZI}U{ 4 C}I
  { 4 SPAZI}UC[<W>]

```



```

1200 PRINT"{ 2 SPAZI}{<Q>}CI
      { 4 SPAZI}U{ 4 C}I"
1210 PRINT"{SU}{ 2 C}I
      { 11 SPAZI}B{ 10 SPAZI}B
      { 11 SPAZI}JCI"
1220 PRINT"{SU}UCK U{ 2 C}I U
      { 2 C}I B{ 4 SPAZI}{BLK}
      [<X>]{RED}{<X>}{BLK}
      { 4 SPAZI}B U{ 2 C}I U
      { 2 C}I{ 3 SPAZI}B"
1230 PRINT"{SU}B{ 3 SPAZI}J
      { 2 C}K J{ 2 C}K B
      { 4 SPAZI}{RED}{<X>}{BLK}
      [<X>]{ 4 SPAZI}B J{ 2 C}K
      J{ 2 C}K UCK"
1240 PRINT"{SU}JCI{ 11 SPAZI}B
      { 10 SPAZI}B{ 11 SPAZI}J
      { 2 C}"
1250 PRINT"{SU}{ 2 C}K
      { 3 SPAZI}U{ 4 C}I
      { 2 SPAZI}JCI{ 6 SPAZI}UCK
      { 2 SPAZI}U{ 4 C}I
      { 6 SPAZI}"
1260 PRINT"{SU}{ 6 SPAZI}J
      { 4 C}K{ 4 SPAZI}JC[<W>]
      { 2 SPAZI}{<Q>}CK
      { 4 SPAZI}J{ 4 C}K
      { 3 SPAZI}U{ 2 C}"
1270 PRINT"{SU}{ 2 C}I
      { 34 SPAZI}JCI"
1280 PRINT"{SU}UCK U{ 7 C}I
      { 2 SPAZI}U{ 8 C}I
      { 2 SPAZI}U{ 7 C}I
      { 3 SPAZI}B"
1290 PRINT"{SU}B{ 3 SPAZI}J
      { 7 C}K{ 2 SPAZI}J{ 8 C}K
      { 2 SPAZI}J{ 7 C}K
      { 3 SPAZI}B"
1300 GOSUB1370
1310 PRINT"{SU}B{ 3 SPAZI}U
      { 4 C}I{ 2 SPAZI}U{ 5 C}I
      { 2 SPAZI}U{ 5 C}I
      { 2 SPAZI}U{ 4 C}I
      { 3 SPAZI}B"
1320 PRINT"{SU}B [<S>] J{ 4 C}
      K{ 2 SPAZI}J{ 5 C}K
      { 2 SPAZI}J{ 5 C}K
      { 2 SPAZI}J{ 4 C}K [<A>] B
      "
1330 PRINT"{SU}B":POKE1945,HP
1340 FORL=56215TO56295:POKEL,0:N
      EXT
1350 POKE1983,93:POKE1984,74:FOR
      L=1985TO2022:POKEL,67:NEXT
1360 POKE1986,113:POKE1946,66:PO
      KE2021,113:POKE1981,66:POKE
      2023,75:RETURN
1370 PRINT"{SU}B";SPC(38);"B":RE
      TURN
1380 :
1390 IFPEEK(UP)<>HPTHENUP=OP:RET
      URN
1400 RF=INT(RND(1)*879)+RO:IFPEE
      K(RF)<>BTHEN1400
1410 UP=RF:POKEUP+CO,0:POKEOP,B:
      MP=UP:JP=JV:GOSUB1450
1420 IFPEEK(U2)<>HPTHENU2=O2:RET
      URN
1430 R2=INT(RND(1)*879)+RO:IFPEE
      K(R2)<>BTHEN1430
1440 U2=R2:POKEU2+CO,2:POKEO2,B:
      MP=U2:JP=J2:GOSUB1450:RETUR
      N
1450 FORMN=208TO210:POKEMP,MN:FO
      RW=1TO150:NEXT:NEXT:POKEMP,
      CS(JP):RETURN
1460 :
1470 WN$=" ROSSI ":LS$=" NERI ":
      T1=3:T2=6:GOTO1490
1480 WN$=" NERI ":LS$=" ROSSI ":
      T1=3:T2=5
1490 PRINT"{CLR}";TAB(T1);"
      {GIU'}{BLK}I CAVALIERI";WN$
      ;"SONO VITTORIOSI!{GIU'}"
1500 PRINTTAB(T2);"ESSI HANNO SC
      ONFITTO I";LS$
1510 PRINTTAB(13);"{GIU'}IN";RN-
      1;"DUELLI."
1520 PRINT"{ 14 GIU'}{ 5 SPAZI}
      PREMI <F1> PER GIOCARE ANCO
      RA"
1530 PRINT"{ 5 SPAZI}O UN ALTRO
      TASTO PER SMETTERE":POKE198
      ,0
1540 GETI$:IFI$=""THEN1540
1550 IFI$<>"{F1}"THENSYS2048
1560 GOTO120
1570 :
1580 POKES+4,129:FORQ=1TO30:NEXT
      :POKES+4,128
1590 RETURN

```

**ASPETTIAMO
I TUOI LAVORI**

Torneo

C'era una volta, nel lontano medioevo, una lunga guerra tra due Regni confinanti. Questa guerra aveva ormai decimato gli eserciti, e per evitare che si continuasse a spargere sangue i due sovrani decisero che la vittoria sarebbe dipesa dall'esito di un torneo, in cui si sarebbero fronteggiati in singolar tenzone i migliori cavalieri delle due armate. Il torneo, a cui avrebbero partecipato tre cavalieri rossi da una parte e tre neri dall'altra, si sarebbe svolto in un'arena incantata, dove c'erano tre griglie magiche: quando un cavaliere ne calpestava una, scompariva e subito dopo ricompariva in un qualsiasi altro punto dell'arena.

Se volete scoprire come andò a finire questa storia, con questo gioco sarete voi a guidare i cavalieri nei loro duelli: un giocatore muove i rossi e l'altro i neri. Ogni cavaliere ha a sua

disposizione 20 frecce magiche da scoccare contro l'avversario, e se le esaurisce il suo unico scampo è la fuga, a meno che anche il suo nemico resti senza munizioni; in tal caso entrambi i contendenti ricevono altre 20 frecce. Il cavaliere nero è controllato dal Joystick, mentre quello rosso viene comandato mediante la tastiera (I,L,M,J per la direzione e la barra per scoccare le frecce).

Questo programma necessita dell'espansione di memoria da 8K: dopo averlo memorizzato, salvatelo su nastro o su disco.

Ricordate però, prima di caricarlo, di battere sempre le seguenti linee:

```
POKE43,1:POKE44,32:POKE8192,0:NEW
POKE36869,240:POKE36866,150:POKE648,30
PRINT "[CLR]"
```

```
100 POKE36879,26:GOTO850
110 SCR=256*PEEK(648):A=30720:IF
    PEEK(648)=16THENA=33792
120 DIMX(50),CS(50),D2(50),C2(80),
    DX(50)
130 N=15:B=32:V=36878:S1=36874:S
    4=36877
140 PB=37152:JB=16:HP=102
150 RN=1:COL=A:LB=SC+4:FB=SC+10
160 RO=SC+22:FB=SC+3:FO=SC+15:LB
    =SC+4:LR=SC+15:GOSUB1090
170 D2(0)=0:D2(1)=-22:D2(2)=22:D
    2(4)=-1:D2(5)=-23:D2(6)=21:D
    2(8)=1:D2(9)=-21
180 DX(10)=23:CS(25)=192:CS(23)=
    193:CS(46)=195:CS(2)=194:CS(
    45)=197
190 D2(10)=23:C2(12)=194:C2(20)=
    193:C2(44)=192:C2(36)=195
200 CS(47)=199:CS(3)=196:CS(1)=1
    98
210 RESTORE:GOSUB780:XX=0:CS(0)=
    195:C2(0)=194:FORI=1TO160:RE
    ADPI:NEXT
220 PRINT"{ 3 SU}";SPC(JB/2);"
    { 7 SPAZI}"
```

```
230 OP=SCR+45:O2=SCR+482:UP=OP:U
    2=O2
240 POKEOP,195:POKEO2,194:POKEOP
    +CO,0:POKEO2+CO,2
250 IFNA+AT=0THENPOKEOP,B:POKEO2
    ,B:RN=RN-1:GOTO210
260 POKE37154,127:P=PEEK(37152)A
    ND128:J0=- (P=0):POKE37154,25
    5
270 P=PEEK(37151):J1=- ((PAND8)=0
    ):J2=- ((PAND16)=0):J3=- ((PAN
    D4)=0)
280 IF- ((PAND32)=0)=1THENGOSUB46
    0
290 IFXX=1THEN210
300 VV=(J0-J2)+(J1-J3)*22:IFVV=0
    THEN340
310 UP=OP+VV:JV=VV+24:CS(0)=CS(J
    V)
320 IF(PEEK(UP)<>B)AND(PEEK(UP)<
    >96)THENGOSUB1370:GOTO340
330 POKEOP,B:POKEUP+CO,0:POKEUP,
    CS(JV):OP=UP
340 AA=PEEK(197):IF(AA<>12)AND(A
    A<>20)AND(AA<>36)AND(AA<>21)
    THEN430
```



```

350 BB=INT(AA/10):ONBBGOTO390,37
    0,360,380
360 U2=O2+22:GOTO400
370 U2=O2-1:GOTO400
380 U2=O2+1:GOTO400
390 U2=O2-22
400 IF(PEEK(U2)<>B)AND(PEEK(U2)<
    >96)THENGOSUB1400:GOTO430
410 IFXX=1THEN210
420 POKEO2,B:POKEU2+CO,2:POKEU2,
    C2(AA):O2=U2:CC=AA
430 IFPEEK(197)=32THENGOSUB500
440 GOTO250
450 :
460 IFNA=0THENRETURN
470 NA=NA-1:BP=INT(NA/10):IFBP>1
    THENBP=1
480 PRINT"{HOME}{BLK}";NA:POKESC
    +2+BP,B:D=DX(JV):JC=CS(JV):G
    OSUB600
490 AP=UP+D:C1=0:GOTO540
500 IFAT=0THENRETURN
510 AT=AT-1:BT=INT(AT/10):IFBT>1
    THENBT=1
520 PRINT"{HOME}{RED}";SPC(18);A
    T:POKESC+20+BT,B:D=D2(CC):JC
    =C2(CC):GOSUB600
530 AP=U2+D:C1=2
540 AD=JC+8:IF(PEEK(AP)<>B)AND(P
    EEK(AP)<>96)THENRETURN
550 POKEV,2:POKES4,200:FORA=1TO1
    3:NP=AP+D
560 AC=NP+CO
570 IF(PEEK(NP)<>B)AND(PEEK(NP)<
    >96)THENPOKEV,0:POKES4,0:GOT
    O700
580 POKEAP,B:POKEAC,C1:POKENP,AD
    :AP=NP:NEXT:POKEAP,B:POKEV,0
    :POKES4,0:RETURN
590 :
600 IFD<>0THENRETURN
610 IFJC=192THEND=1:RETURN
620 IFJC=193THEND=-1:RETURN
630 IFJC=195THEND=22:RETURN
640 IFJC=194THEND=-22:RETURN
650 IFJC=197THEND=21:RETURN
660 IFJC=198THEND=-23:RETURN
670 IFJC=196THEND=-21:RETURN
680 D=23:RETURN
690 :
700 IFPEEK(NP)<192THENPOKEAP,B:R
    ETURN
710 IFC1=0THEN750
720 POKELB,B:LB=LB+1:GOSUB800
730 IFLB=SC+7THEN1450
740 XX=1:RETURN
750 POKELR,B:LR=LR+1:GOSUB810
760 IFLR=SC+18THEN1460
770 XX=1:RETURN
780 NA=20:AT=20:PRINT"{HOME}
    {BLK}";NA;SPC(14);"{RED}";AT
790 PRINT"{BLU}{HOME}{ 2 GIU' }
    {RVS}";SPC(7);"DUELLO";RN;"
    {OFF}":RN=RN+1:FORI=1TO500:N
    EXT:RETURN
800 DP=UP:OM=U2:GOTO820
810 DP=U2:OM=UP
820 POKEAP,B:POKEOM,B:FORK=210TO
    208STEP-1:POKEDP,K:FORH=1TO1
    00:NEXT:NEXT
830 POKEDP,211:GOSUB1570:POKEDP,
    B:POKEUP,B:POKEU2,B:RETURN
840 IFJC=196THEND=21:RETURN
850 PRINT"{CLR}{BLK}MEMORIZZAZIO
    NE SET{ 4 SPAZI}CARATTERI...
    ":PRINTCHR$(142)
860 FORI=5120TO7168:POKEI,PEEK(I
    +27648):NEXT
870 POKE36869,253
880 IFPEEK(13983)=102THEN1060
890 FORNP=6656TO6815:READMD:POKE
    NP,MD:NEXT
900 GOTO110
910 :
920 DATA102,227,241,159,159,241,
    227,102
930 DATA102,199,143,249,249,143,
    199,102
940 DATA126,219,153,24,60,231,23
    1,126
950 DATA126,231,231,60,24,153,21
    9,126
960 DATA60,6,207,253,201,201,124
    ,60
970 DATA60,62,147,147,191,243,96
    ,60
980 DATA60,96,243,191,147,147,62
    ,60
990 DATA60,124,201,201,253,207,6
    ,60
1000 DATA0,132,66,63,66,132,0,0,
    0,33,66,252,66,33,0,0,16,56
    ,84,16,16,16,40,68
1010 DATA68,40,16,16,16,84,56,16
    ,7,3,5,8,16,224,32,32,4,4,7
    ,8,16,160,192,224
1020 DATA224,192,160,16,8,7,4,4,
    32,32,224,16,8,5,3,7
1030 DATA0,0,8,16,4,16,0,0
1040 DATA0,0,20,10,32,20,0,0
1050 DATA68,9,32,132,1,40,130,17
1060 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1070 IFJC=198THEND=-23:RETURN
1080 :
1090 PRINT"{ 7 SPAZI}{GRN}{RVS}
    TORNEO {BLK}"
1100 PRINT"U*[<R>]{ 16 *}[<R>]*
    I";

```



```

1110 PRINT"-_{ 16 SPAZI}-{RED}
      [<X>]{BLU}-";
1120 PRINT"-{ 3 SPAZI}U{ 2 *}I
      U{ 2 *}I U{ 2 *}I
      { 3 SPAZI}-";
1130 PRINT"-{ 3 SPAZI}J{ 2 *}K
      J{ 2 *}K J{ 2 *}K
      { 3 SPAZI}-";
1140 PRINT"-{ 20 SPAZI}-";
1150 PRINT"- U{ 3 *}I{ 8 SPAZI}
      U{ 3 *}I -";
1160 PRINT"- J{ 3 *}K{ 8 SPAZI}
      J{ 3 *}K -";
1170 PRINT"-{ 7 SPAZI}U[<W>]
      { 2 SPAZI}[<Q>]I{ 7 SPAZI}
      -";
1180 PRINT"-{ 6 SPAZI}UK
      { 4 SPAZI}JI{ 2 SPAZI}UI
      { 2 SPAZI}-";
1190 PRINT"-{ 2 SPAZI}UI
      { 2 SPAZI}-{ 6 SPAZI}- UKJ
      I J";
1200 PRINT"K UKJI -{ 2 SPAZI}
      {RED}[<X>]{BLK}[<X>]{BLU}
      { 2 SPAZI}- JIUK{ 2 SPAZI}
      ";
1210 PRINT"{ 2 SPAZI}JIUK -
      { 2 SPAZI}{BLK}[<X>]{RED}
      [<X>]{BLU}{ 2 SPAZI}-
      { 2 SPAZI}JK{ 2 SPAZI}U";
1220 PRINT"i{ 2 SPAZI}JK
      { 2 SPAZI}-{ 6 SPAZI}-
      { 6 SPAZI}-";
1230 PRINT"-{ 6 SPAZI}JI
      { 4 SPAZI}UK{ 6 SPAZI}-";
1240 PRINT"-{ 7 SPAZI}J[<W>]
      { 2 SPAZI}[<Q>]K{ 7 SPAZI}
      -";
1250 PRINT"- U{ 3 *}I{ 8 SPAZI}
      U{ 3 *}I -";
1260 PRINT"- J{ 3 *}K{ 8 SPAZI}
      J{ 3 *}K -";
1270 PRINT"-{ 20 SPAZI}-";
1280 PRINT"-{ 3 SPAZI}U{ 2 *}I
      U{ 2 *}I U{ 2 *}I
      { 3 SPAZI}-";
1290 PRINT"-{ 3 SPAZI}J{ 2 *}K
      J{ 2 *}K J{ 2 *}K
      { 3 SPAZI}-";
1300 PRINT"-{BLK}[<X>]{BLU}-
      { 16 SPAZI}- -";
1310 PRINT"J* [<E>]{ 16 *} [<E>]*
      ";
1320 POKE505+SCR+A,6:POKE505+SCR
      ,75
1330 FORI=0TO2:POKECO+LB+I,0:POK
      ELB+I,195:POKECO+LR+I,2:POK
      ELR+I,194

```

```

1340 NEXT
1350 RETURN
1360 :
1370 IFPEEK(UP)<>HPTHENUP=OP:RET
      URN
1380 RF=INT(RND(1)*482)+RO:IFPEE
      K(RF)<>BTHEN1380
1390 UP=RF:POKEUP+CO,0:POKEOP,B:
      MP=UP:JP=JV:OP=UP:GOSUB1430
      :RETURN
1400 IFPEEK(U2)<>HPTHENU2=O2:RET
      URN
1410 R2=INT(RND(1)*482)+RO:IFPEE
      K(R2)<>BTHEN1410
1420 U2=R2:POKEU2+CO,2:POKEO2,B:
      MP=U2:JP=J2:GOSUB1430:O2=U2
      :RETURN
1430 FORMN=208TO210:POKEMP,MN:FO
      RW=1TO150:NEXT:NEXT:POKEMP,
      CS(JP):RETURN
1440 :
1450 WN$=" ROSSI ":LS$=" NERI ":
      GOTO1470
1460 WN$=" NERI ":LS$=" ROSSI "
1470 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}
      { 2 SPAZI}I CAVALIERI";WN$
1480 PRINT"{ 2 SPAZI}HANNO SCONE
      ITTO I"
1490 PRINT" ";LS$;"IN";RN-1;"DUE
      LLI."
1500 PRINT"{ 4 GIU'}PREMI <F1> P
      ER GIOCARE{ 3 SPAZI}O UN AL
      TRO TASTO"
1510 PRINT"{ 5 SPAZI}PER SMETTER
      E"
1520 POKE198,0
1530 GETI$:IFI$=""THEN1530
1540 IFI$<>"{F1}"THENSYS8192
1550 CLR:GOTO110
1560 :
1570 POKEV,15:POKES4,150:FORI=15
      TO1STEP-1:FORJ=1TO15
1580 NEXTJ:POKEV,I:NEXTI:POKES4,
      0:RETURN

```

AUGURI

Il giardiniere

Povero Joe!! Erbacce e parassiti stanno infestando il suo grazioso giardino!

A te l'arduo compito di guidarlo nel suo intento, per mezzo del joystick. Dall'inizio del gioco si hanno due minuti di tempo per spruzzare (premendo il tasto del joystick) il diserbante sulla corolla dei fiori del campo e sulle erbacce, per farle morire.

Per ogni schermo successivo si hanno secondi extra (primo quadro=2 min/secondo quadro=2 min. e 15 secondi/terzo quadro=2 min. e 30 sec. ecc. ecc...).

Ogni pianta colpita frutta un diverso punteggio: le erbacce valgono 5 punti, e crescono in continuazione (se nel prato ci sono troppe erbacce il gioco termina), le margherite gialle valgono 10 punti, le campanule azzurre valgono 20 punti e le rose rosse valgono 40 punti.

Prima di caricare il programma è necessario battere queste istruzioni basic, senza n° di linea:

```
POKE43,1:POKE 44,32:POKE 8192,0:NEW
POKE36869,240:POKE 36866,150:POKE
648,30:PRINT "{CLR}"
```

```
10 POKE36879,8:GOTO1000
15 POKE36878,15:POKE36869,253:CO
=30720
20 DIMPP(200),JP(15),CS(15),DN$(
15)
23 SC=0:D=10:E=3:QW=E:ET=200:WL=
20:LV=1:DN$="{HOME}
{ 11 GIU' }"
25 RS=219:AV=7724:U=22:B=32:FC=7
:FI=0:GOSUB3000:TI$="000000"
31 PRINT "{CLR}{WHT} SCORE";SC:PR
INT "{HOME}"TAB(13)"TIME ";RIG
HT$(TI$,3)
32 PRINT "{HOME}{GIU'}{BLU}U
{ 20 * }I";
33 FORK=1TO20:PRINT"-
{ 20 SPAZI }-";:NEXT
34 PRINT"J{ 20 * }{WHT}";:POKE818
5,75:POKE8185+CO,6
36 PL=191:QF=0
39 FORK=1TO3:FORJ=1TOD
40 FP=(INT(RND(1)*RS)*2)+AV:SP=F
P+U
50 IFPEEK(FP)<>BTHEN40
55 IFPEEK(SP)<>BTHEN40
60 POKEFP+CO,FC:POKEFP,PL:POKESP
+CO,5:POKESP,207:QF=QF+1:NEXT
:D=D-10
70 IFFC=7THENFC=3:PL=192:GOTO90
80 FC=2:PL=193
90 NEXT:D=D+30:OP=7725:NP=OP:POK
EOP,196:WC=203:X=0:GOSUB300:TI
I$="000000":GOTO110
100 IFH<0THENH=0
101 IFE<0THENE=0
```

```
103 IFWC=206THENWC=203:X=X+E:GOS
UB300:GOTO110
105 GOSUB320
110 L=TI+500:GOTO4000
300 FORH=XTOX+E
305 WP=INT(RND(1)*(RS*2))+AV:IFP
EEK(WP)<>BTHEN305
310 PP(H)=WP:POKEPP(H)+CO,4:POKE
PP(H),WC:NEXT:E=E+1:IFH>WLTH
EN8000
315 RETURN
320 FORH=XTOX+E:POKEPP(H)+CO,4:P
OKEPP(H),WC:NEXT:RETURN
1000 REM
1005 IFPEEK(6782)=24THEN15
1010 PRINT "{CLR}{WHT}{ 4 SPAZI }
RIDEFINIZIONE{ 11 SPAZI }CAR
ATTERI"
1020 FORI=5120TO7168:POKEI,PEEK(
I+27648):NEXT
1030 POKE36869,253:BC=6648
1090 FORK=1TO4:FORNM=BCTOBC+7:RE
ADCD:POKENM,CD:NEXT:RESTORE
:BC=BC+8:NEXT
1095 BC=BC-8:FORNM=BCTOBC+111:RE
ADCD:POKENM,CD:NEXT:GOTO15
2000 DATA0,0,0,0,24,126,231,60
2010 DATA24,60,66,153,189,255,12
6,60
2020 DATA60,126,255,189,153,66,6
0,24
2030 DATA28,38,79,223,223,79,38,
28
2040 DATA192,252,70,95,95,127,62
,28
```



```

2050 DATA28,62,127,95,95,70,252,
192
2070 DATA56,100,242,251,251,242,
100,56
2080 DATA3,63,98,250,250,254,124
,56
2090 DATA56,124,254,250,250,98,6
3,3
2100 DATA0,0,24,24,24,0,0,0
2110 DATA0,34,28,8,28,34,0,0
2120 DATA66,231,126,60,36,126,23
1,66
2130 DATA153,60,90,255,255,90,60
,153
2140 DATA24,24,153,219,126,60,24
,0
3000 REM
3010 JP(7)=0:JP(6)=-22:JP(5)=22:
JP(3)=-1:JP(2)=-23
3020 JP(1)=21:JP(11)=1:JP(12)=-2
1:JP(13)=23:DO=191
3040 CS(7)=195:CS(6)=195:CS(5)=1
96:CS(3)=197:CS(2)=198:CS(0
)=195
3050 CS(1)=199:CS(11)=200:CS(12)
=201:CS(13)=202:RETURN
4000 POKE37154,127:JV=(PEEK(3713
7)AND28)OR(PEEK(37152)AND12
8):JV=ABS((JV-100)/4)-7
4001 IFJV=7THENJV=0
4002 FR=- (PEEK(37137)AND32)/32:C
S(0)=CS(JV)
4003 POKE37154,255
4005 IFNOTFRTHENGOSUB5500
4010 NP=OP+JP(JV):IFPEEK(NP)<>BT
HENNP=OP
4015 POKENP+CO,1:POKEOP,B:POKENP
,CS(JV):OP=NP
4020 IFTI>LTHENWC=WC+1:GOTO100
4025 PRINT"{HOME}"TAB(18)RIGHT$(
TI$,3):IFVAL(TI$)>ETTHEN810
0
4030 GOTO4000

5500 MP=CS(JV):GOSUB5800
5505 G=NP+CP:CM=G+CO:TP=PEEK(G):
IFTP<128ANDTP>32THENRETURN
5510 POKECM,1:POKEG,206
5515 FORQ1=1TO2:POKE36877,230
5516 FORQ2=1TO50:NEXT:POKE36877,
0:FORQ2=1TO50:NEXT:NEXT
5517 IFTP=207THENPOKECM,5:POKEG,
207:RETURN
5519 IFTP=194THENPOKECM,1:POKEG,
194:RETURN
5520 IFTP=BTHENPOKEG,B:RETURN
5530 IFTP=191THENSC=SC+10:GOTO59
00
5540 IFTP=192THENSC=SC+20:GOTO59
00
5550 IFTP=193THENSC=SC+40:GOTO59
00

```

```

5560 SC=SC+5:E=E-1:POKEG,B:PRINT
"{HOME}{ 6 DES}";SC:RETURN
5800 IFMP=195THENC=-22:RETURN
5810 IFMP=196THENC=22:RETURN
5820 IFMP=197THENC=-1:RETURN
5830 IFMP=198THENC=-23:RETURN
5840 IFMP=199THENC=21:RETURN
5850 IFMP=200THENC=1:RETURN
5860 IFMP=201THENC=-21:RETURN
5870 CP=23:RETURN
5900 POKECM,1:POKEG,194:PRINT"
{HOME}{ 6 DES}";SC
5905 FI=FI+1:IFFI=QFTHEN7000
5907 RETURN
7000 PRINTDN$"{DES}LIVELLO";LV;"
COMPLETATO":TL=ET-VAL(TI$)
7005 PRINTTAB(3)"TEMPO BONUS:";T
L
7010 SC=SC+TL:LV=LV+1:D=D+4:QW=Q
W+1:E=QW:ET=ET+14:WL=WL+1
7015 IFD>37THEND=37
7020 IFD>70THEND=70
7030 IFET>500THENET=500
7035 IFQW>20THENQW=20
7037 IFWL>40THENWL=40
7040 FORK=1TO2000:NEXT:GOTO25
8000 PRINTDN$"{ 3 DES}TROPPE ERB
ACCE!":GOTO9000
8100 PRINTDN$"IL TEMPO E' TERMIN
ATO!":GOTO9000
9000 IFSC>HSTHENHS=SC
9004 FORJ=1TO999:NEXT
9005 PRINT"{CLR}"TAB(4)"RECORD:"
;HS
9008 PRINT"{GIU'}HAI FATTO ";SC;
"PUNTI":PRINT"{GIU'}SEI ARR
IVATO AL";LV;"LIV."
9010 PRINTDN$"{ 7 GIU'}
{ 4 SPAZI}PREMI UN TASTO"
9020 GETA$:IFA$<>" THEN23
9030 GOTO9020

```





3 k o 8 k espansione + joystick

Il tesoro perduto

In questo gioco sei un pirata di tesori e ti trovi in un'isola sperduta.

Guida il cacciatore di tesori con il Joystick e raccogli le monete d'oro, le sbarre d'oro e il forziere del tesoro, che è circondato da una palude.

Quando sei vicino ad essa, premendo il pulsante di fuoco e muovendoti verso il forziere, hai il 70% di probabilità di superare la palude e di raggiungere il forziere stesso.

Per tornare al di fuori della palude, premi di nuovo il tasto 'fire' e muoviti verso l'esterno. Il tesoro è protetto dalla maledizione degli spiriti maligni dei pirati che sono morti e che lo fanno scomparire di tanto in tanto.

Gli spiriti maligni hanno anche posto delle bottiglie di Rum sull'isola.

Se il pirata beve il Rum, si ubriaca e non puoi guidarlo per alcuni secondi, mentre egli vaga pericolosamente per l'isola.

Quando avrai terminato di raccogliere tutti gli oggetti preziosi di un'isola, ti potrai trasferire in un'altra isola.

Esistono cinque livelli di difficoltà, ed i punteggi vengono moltiplicati per il livello di difficoltà con cui si sta giocando.

I punteggi sono di:

UN punto per livello di difficoltà per le monete d'oro;

DIECI punti per livello di difficoltà per le barre d'oro e CENTO punti per livello di difficoltà per il forziere.

Il programma gira con un'espansione da 3K ma, se possedete un'espansione da 8K, dovrete, prima di caricare da nastro o da disco il programma, digitare le seguenti istruzioni Basic, senza numero di linea:

```
POKE648,30:SYS58648:POKE642,32:SYS58232
```

Attenti ai fantasmi e... buon bottino!!

```

20 IFPEEK(44)<32THENPOKE56,28:PO
KE52,28
25 PRINT"{RVS}{CLR}{ 7 GIU' }
{YEL}**IL TESORO{ 2 SPAZI}PER
DUTO**"
26 PRINT"{ 3 GIU' }{PUR}{DES}
{ 5 SPAZI}DEFINIZIONE
{ 12 SPAZI}CARATTERI"
30 FORI=7168TO7679:POKEI,PEEK(25
600+I):NEXT
35 FORX=832TO936:READA:POKEX,A:N
EXT
40 FORI=7168+35*8TO7168+47*8+7:R
EADA:POKEI,A:NEXT
41 FORI=7168+58*8TO7168+61*8+7:R
EADA:POKEI,A:NEXT
45 GOSUB800
49 GOSUB200
50 SH=36876:SL=36875:V=36878:POK
E36869,PEEK(36869)AND240OR15:
RN=RN+1:P=1:Q=22
55 GOSUB510:GOSUB1000:GOSUB1300
60 CL=8118
65 SYS832

```

```

70 TL=CL:Z=CL:ONPEEK(830)GOSUB91
,92,93,94,95,96,97,98
75 CL=Z:POKESL,220:POKEV,5:GOSUB
300
76 IFFLANDNOTDFTHENGOSUB650
77 POKESH,..:POKESL,..:POKEV,..:IFD
FTHEN1600
79 POKETL,32:POKETL+Q,32
80 POKECL,46:POKECL+Q,47:POKECM+
CL,3:POKECM+Q+CL,3:GOSUB540:IF
FGC<2ANDGB<2THEN50
85 GOSUB600:IFDFTHEN1600
90 GOTO65
91 Z=Z-Q:RETURN
92 Z=Z-21:RETURN
93 Z=Z+P:RETURN
94 Z=Z+32:RETURN
95 Z=Z+Q:RETURN
96 Z=Z+21:RETURN
97 Z=Z-P:RETURN
98 Z=Z-23:RETURN
200 PRINT"{ 4 SPAZI}LIVELLO (1-5
)?{ 3 SPAZI}";
210 GETA$:IFA$=""THEN210

```



```

220 AA=VAL(A$):IFAA<1ORAA>5THEN2
00
230 POKE36879,27:RETURN
300 REM
302 TC=0:IFPEEK(CL)=35ORPEEK(CL+
Q)=35ORPEEK(CL)=36ORPEEK(CL+
Q)=36THENTC=P
303 IFPEEK(CL)=37ORPEEK(CL+Q)=37
ORPEEK(CL)=38ORPEEK(CL+Q)=38
THENTC=P
304 IFPEEK(CL)=39ORPEEK(CL+Q)=39
ORPEEK(CL)=40ORPEEK(CL+Q)=40
THENTC=P
305 IFPEEK(CL)=41ORPEEK(CL+Q)=41
THENTC=P
306 IFTCTHENCL=TL:RETURN
308 IF(PEEK(CL)=47ANDPEEK(CL+Q)=
32)OR(PEEK(CL)=32ANDPEEK(CL+
Q)=46)THENRETURN
309 IFPEEK(CL)=32ANDPEEK(CL+Q)=3
2THENRETURN
310 IFPEEK(CL)=46ANDPEEK(CL+Q)=4
7THENRETURN
312 IFPEEK(CL)=42ORPEEK(CL+Q)=42
THEN400
315 IFPEEK(CL)=61ORPEEK(CL+Q)=61
THENGB=GB-P:SC=SC+10*AA:POKE
SL,.:POKESH,180:POKEV,15
320 IFPEEK(CL)=60ORPEEK(CL+Q)=60
THENGC=GC-P:SC=SC+AA:POKESL,
.:POKESH,240:POKEV,15
323 IFPEEK(CL)=43ORPEEK(CL+Q)=43
ORPEEK(CL)=44ORPEEK(CL+Q)=44
THEN450
325 IFPEEK(CL)=45ORPEEK(CL+Q)=45
THEN650
330 RETURN
400 REM
405 POKETL,32:POKETL+Q,32:POKECL
,46:POKECL+Q,47:POKECL+CM,0:
POKECL+CM+Q,0:GOTO700
450 REM
452 D=INT(RND(1)*10)+1
455 IFPEEK(831)<>0ANDPEEK(CJ)=59
ANDD>2THENCL=CH:POKECI,32:SC
=SC+100*AA:FG=P:RETURN
460 IFPEEK(831)<>0ANDPEEK(CJ)<>5
9ANDD>2THENCL=CL+47:GOTO300
465 CL=CH+23:POKETL,32:POKETL+Q,
32:POKECL,46:POKECM+CL,3:GOT
O700
500 REM
510 PRINT"{CLR}":CM=30720
520 FORI=7680TO7701:POKEI,35:POK
ECM+I,3:NEXT
525 FORI=7723TO8185STEP22:POKEI,
35:POKECM+I,3:NEXT
530 FORI=8162TO8142STEP-1:POKEI,
35:POKECM+I,3:NEXT
535 FORI=8164TO7702STEP-22:POKEI
,35:POKECM+I,3:NEXT
536 RETURN
539 REM
540 PRINT"{HOME}{ 22 GIU' }{DES}
{CYN}ROUND"RN"PUNTI"SC;:IFFG
THEN555
550 ON(INT(RND(1)*15))GOSUB555,5
55,555,555,555,555,561,555,5
55,555,555,555,563,555,555
555 RETURN
561 IFPEEK(CI)=32ANDPEEK(CJ)=32T
HENPOKECI,58:POKECJ,59:POKEC
I+CM,6:POKECJ+CM,6
562 RETURN
563 IFPEEK(CI)=58THENPOKECI,32:P
OKECJ,32
564 RETURN
600 REM
605 D=INT(RND(1)*AA)+1:ONDGOSUB6
41,642,643,644,645
608 TS=SK:Z=SK:POKESK,32
610 ONINT(RND(1)*8)+1GOSUB91,92,
93,94,95,96,97,98
615 SK=Z:IFPEEK(SK)=32THENONDGOS
UB1381,1382,1383,1384,1385:G
OTO625
620 IFPEEK(SK)=46ORPEEK(SK)=47TH
EN400
622 SK=TS
625 POKESK,42:POKESK+CM,7:RETURN
641 SK=S1:RETURN
642 SK=S2:RETURN
643 SK=S3:RETURN
644 SK=S4:RETURN
645 SK=S5:RETURN
650 REM
655 POKETL,32:POKETL+Q,32:POKECL
,46:POKECL+Q,47:POKECL+CM,4:
POKECL+CM+Q,4
660 POKEV,5:POKESH,0:FORX=1TO3:P
OKESL,200:FORL=1TO10:NEXT:PO
KESL,244:FORL=1TO25:NEXT
662 POKESL,0:FORL=1TO200:NEXT:NE
XT
665 TL=CL:Z=CL:ONINT(RND(1)*8)+1
GOSUB91,92,93,94,95,96,97,98
670 CL=Z:IFFL=.THENFL=P:GOTO300
680 IFFL=PTHENFL=.:GOTO300
700 REM
710 POKEV,5:POKESH,0:FORN=1TO5:P
OKESL,255:FORX=1TO200:NEXT:P

```



```

OKESL,180:FORX=1TO100:NEXT
720 POKESL,0:FORX=1TO200:NEXT:NE
XT:DF=1:RETURN
800 POKE36879,104:PRINT"{CLR}
{WHT}{ 2 GIU' }"
810 PRINT"{ 8 SPAZI} [<@>] [<@>]
[<@>] [<@>] [<@>] [<@>]"
811 PRINT"{ 3 SPAZI} [< 2 G>]
{ 3 SPAZI} _ L L [< 3 M>] @
[< 2 M>]"
812 PRINT"{ 3 SPAZI} [<G>] L
{ 3 SPAZI} _ L @ [<M>] @ [ <M> ] M
[<M>] @ "
813 PRINT"{ 4 SPAZI} [<@>] { SPAZI }
[<@>] { SPAZI } [<@>] { 5 SPAZI }
[<@>] { SPAZI } [<@>]"
814 PRINT"{ 3 SPAZI} [<M>] @ L
[<M>] @ [<M>] M [< 2 M>] _
[< 2 M>]"
815 PRINT"{ 3 SPAZI} [<M>]
{ 2 SPAZI } L [<M>] M [<M>] @ [<M>]
@ _ [<M>] @ ."
816 PRINT"{GRN}{ 2 SPAZI}{RVS}
E{ 2 SPAZI} [<*>]"
817 PRINT"{ 2 SPAZI} E{ 2 SPAZI}
{RVS} [<M>] E [<*>]"
818 PRINT"{ 3 SPAZI}{RVS} E [<*>]
[<M>] N [<*>] {OFF} [<*>] {RVS}
[<*>]"
819 PRINT"{ 2 SPAZI}{RVS} E {OFF}
E [<*>] {RVS} [<M>] {OFF} E [<*>]
{RVS} [<*>]"
820 PRINT"{ 2 SPAZI}{RVS}
{ 2 DES}{YEL} {OFF} {GRN}
{RVS} "
821 PRINT"{ 2 SPAZI} E {YEL}{OFF}
[<N>] {RVS} [<N>] {OFF}
{ 2 SPAZI}{RVS}{GRN} "
822 PRINT"{ 4 SPAZI}{YEL}{RVS}
[<K>] {OFF} [<K>] {GRN}
{ 2 SPAZI} [<*>]"
823 PRINT"{YEL}{ 4 SPAZI}{RVS}
[<H>] {OFF} [<H>] {RVS}
{ 13 DES} E { 2 SPAZI}";
824 PRINT"{OFF}{ 4 SPAZI}{RVS}
{OFF}{ 10 SPAZI}{RVS} E
{ 6 SPAZI}";
825 PRINT"{OFF}{ 3 SPAZI} [<N>]
{RVS} [<N>] {OFF}{ 8 SPAZI}
{RVS} E { 8 SPAZI}";
826 PRINT"{ 2 SPAZI} [<*>] [<K>]
{OFF} [<K>] {RVS}{ 6 DES} E
{ 2 SPAZI}{OFF} E {CYN} N [<@>]
M {YEL} [<*>] {RVS}{ 3 SPAZI}";
827 PRINT"{ 6 SPAZI} [<*>]
{ 2 DES} E { 4 SPAZI} {CYN}
{OFF}{ 2 O} [<U>] { 2 P} {RVS}
{YEL}{ 3 SPAZI}";
828 PRINT"{ 14 SPAZI} {CYN} {OFF}
{ 2 L} [<@>] { 2 @} {RVS} {YEL}
{ 3 SPAZI}";
900 RETURN
1000 TB=INT(RND(1)*8)+2:PRINT"
{HOME}":I=INT(RND(1)*3)+1:F
ORX=0TOI:PRINT"{GIU' }":NEXT
1005 PRINTTAB(TB) "{GRN}&% '&%' "
1006 PRINTTAB(TB) " ($&%') &%' "
1010 PRINTTAB(TB) "{DES}$($&% '$)"
1015 PRINTTAB(TB) "{ 3 DES}$($)$"
1020 PRINTTAB(TB) "{ 3 DES}$ $ $"
1023 PRINTTAB(TB) "{ 5 DES}$ {BLK}
{ 2 SPAZI}, +"
1025 PRINTTAB(TB) "{GRN}{ 5 DES}
${BLU}:; {BLK}, "
1027 PRINTTAB(TB) "{ 8 DES}, +"
1028 PRINTTAB(TB) "{ 5 DES}, +, +"
1030 CH=PEEK(209)+256*PEEK(210)-
(88-(TB+7)):CJ=CH+Q:CI=CJ-P
1035 RETURN
1300 REM
1301 FORI=PTO7*AA
1302 X=INT(RND(1)*396)+7702
1305 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+P)<>3
2ORPEEK(X-P)<>32ORPEEK(X+Q)
<>32ORPEEK(X-Q)<>32THEN1302
1310 POKEX,45:POKECM+X,4:NEXT
1320 FORI=PTO6*AA
1325 X=INT(RND(1)*396)+7702
1330 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+P)<>3
2ORPEEK(X-P)<>32ORPEEK(X+Q)
<>32ORPEEK(X-Q)<>32THEN1325
1335 POKEX,42:POKECM+X,0:NEXT
1360 FORI=PTOAA
1365 SK=INT(RND(1)*396)+7702:IFP
EEK(SK)<>42THEN1365
1370 POKESK+CM,7
1375 ONIGOSUB1381,1382,1383,1384
,1385
1380 NEXT:GOTO1400
1381 S1=SK:RETURN
1382 S2=SK:RETURN
1383 S3=SK:RETURN
1384 S4=SK:RETURN
1385 S5=SK:RETURN
1400 GC=25:B=60:FORI=1TO25
1410 GOSUB1450

```



```

1415 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+Q)><3
      2ORPEEK(X-Q)><32THEN1410
1420 POKEX,B:POKECM+X,7:NEXT
1430 GB=5:B=61:FORI=1TO5
1435 GOSUB1450
1437 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+Q)><3
      2ORPEEK(X-Q)><32THEN1435
1440 POKEX,B:POKECM+X,7:NEXT
1445 RETURN
1450 X=INT(RND(1)*415)+7702:RETU
      RN
1600 REM
1605 POKESH,0:POKESL,0:POKE36869
      ,PEEK(36869)AND240OR0
1609 PRINT"{CLR}{RVS}{YEL}";:FOR
      L=1TO3:PRINT"{ 22 SPAZI}";:
      NEXT
1610 PRINT"{ 3 SPAZI}UN'ALTRA VI
      TTIMA{ 5 SPAZI}DELLA
      { 2 SPAZI}MALEDIZIONE
      { 7 SPAZI}DEI{ 2 SPAZI}PIRA
      TI!{ 5 SPAZI}";
1611 PRINT"{ 22 SPAZI}{RED}
      [< 22 X>]{ 4 SPAZI}DIFFICOL
      TA':"";AA;"{SIN}{ 4 SPAZI}";
1612 PRINT"[< 22 X>]{ 6 SPAZI}RO
      UNDS :";RN;"{SIN}
      { 6 SPAZI}";
1613 PRINT"{PUR}[< 22 X>]{BLU}
      { 3 SPAZI}PUNTEGGIO:
      { 9 SPAZI}{ 9 SIN}";SC
1615 PRINT"{RVS}{GRN}
      { 22 SPAZI}{YEL}
      { 44 SPAZI}";
1616 PRINT" GIOCHI ANCORA (S/N)?
      "":FORL=1TO4:PRINT"
      { 22 SPAZI}";:NEXT
1620 GETA$:IFA$=""THEN1620
1625 IFA$="S"THENRN=0:FL=0:FG=0:
      DF=0:SC=0:PRINT"{CLR}":GOTO
      49
1630 END
6035 DATA120,8,72,152,72,138,72,
      173,19,145,72,173,34,145,72
      ,169,0,141,62,3,141,63,3,16
      9
6040 DATA127,141,34,145,173,32,1
      45,73,255,41,128,42,8,169,1
      95,141,19,145,173,17,145,7
6045 DATA255,41,60,74,74,40,42,1
      68,41,16,201,16,208,3,141,6
      3,3,152,41,15,162,0,232,224
6050 DATA9,240,8,221,160,3,208,2
      46,142,62,3,104,141,34,145,
      104,141,19,145,104,170,104
6055 DATA168,104,40,88,96,2,3,1,
      5,4,12,8,10
6060 DATA255,255,255,255,255,255
      ,255,255,28,28,28,28,28,28,
      28,28
6065 DATA129,227,247,255,255,255
      ,255,156,15,127,127,227,143
      ,63,113,243
6070 DATA248,254,254,227,249,252
      ,207,227,199,159,62,56,120,
      96,96,64,121,120
6075 DATA28,14,6,6,7,60,60,90,12
      6,126,36,60,24,24,60,126,25
      5,255,127,124,56
6080 DATA60,124,254,255,243,120,
      56,60,28,62,62,62,62,62,62,
      28
6085 DATA28,126,219,255,102,60,2
      4,255,189,189,189,189,36,36
      ,36,102
6087 DATA0,31,63,63,63,63,63,63,
      0,252,254,254,254,254,254,2
      54
6090 DATA,,,24,24,,,,,,,,,127,127,
      ,,0,

```

Display



16/48 k

'Display 2' si basa su un accorto uso dei caratteri grafici definibili: non ha pretese di spettacolarità. Ma saprà darvi, con i suoi esempi, preziosi suggerimenti su come con l'ausilio della

grafica e dell'istruzione BRIGHT, si possano realizzare innumerevoli modalità di "retinatura" dello schermo.


```

1 REM *** DISPLAY 2 ***
30 FOR i=0 TO 7
40 POKE USR "c"+i,1
50 NEXT i
60 FOR i=0 TO 4 STEP 4
65 POKE USR "b"+i,BIN 110011
66 POKE USR "b"+i+1,BIN 11001
1
70 POKE USR "b"+i+2,BIN 11001
100
71 POKE USR "b"+i+3,BIN 11001
100
80 NEXT i
90 FOR i=0 TO 6 STEP 2
100 POKE USR "a"+i,BIN 0101010
1: POKE USR "a"+i+1,BIN 10
101010
110 NEXT i
120 INK 7: BORDER 0: PAPER 0:
CLS
130 FOR i=1 TO 7
140 FOR j=1 TO 3
150 PRINT TAB 8; BRIGHT 0;
INK i;"{4SG8}"; INK 7;
BRIGHT INT (i/4);"BBAAAABB
"; INK i; BRIGHT 1;"{4SG8}"

```

```

160 NEXT j: NEXT i
170 INK 7
205 FOR i=0 TO 62 STEP 2
210 PLOT i,8
212 IF i<33 THEN DRAW
BRIGHT 1;0,167
215 IF i>33 THEN DRAW
BRIGHT 0;0,167
220 NEXT i
230 FOR i=222 TO 254 STEP 2
240 PLOT i,8: DRAW BRIGHT 1;0,
167
250 NEXT i
260 FOR i=8 TO 174 STEP 2
270 PLOT 192,i: DRAW BRIGHT 1;
63,0
280 NEXT i
290 PRINT AT 21,0;"BrtCNorCNorC
GC 2GCGCBrtCLinCCrss"
300 PAUSE 1200: BORDER 7:
PAUSE 1200: BORDER 0:
GO TO 300

```

Conversioni



16/48K

Ecco un programma di utilità per trasformare le misure del sistema metrico decimale in misure 'anglosassoni' e viceversa. Il programma vi consente 16 differenti conversioni. Potrete scegliere la conversione che vi interessa semplicemente premendo la lettera (a-p) ad essa abbinata, quindi inserendo il valore che vi in-

teressa convertire.

Per far ciò 'Conversioni' si avvale delle istruzioni READ, DATA e RESTORE: chi non ha ancora preso confidenza con tali 'statement' potrà qui trovare un interessante esempio pratico della loro importanza all'interno di un programma.

```

1 REM *** CONVERSIONI ***
10 PRINT AT 9,5; FLASH 1;
BRIGHT 1;" C O N V E R S I
O N I "
20 PAUSE 100: CLS
30 PRINT AT 1,3;"FAI LA TUA SC
ELTA (a-p)"
40 PRINT AT 21,0; INVERSE 1;"

```

```

PREMI <ENTER> PER USCIRE
"
50 LET c$="": LET e$="Quantita
' ->"
100 GO SUB 500
120 INPUT c$
150 GO SUB 500
200 STOP
500 RESTORE : FOR f=3 TO 18

```



```

510 READ x$,z$,w$,h
520 IF c$=x$ THEN GO TO 1000
530 PRINT AT f,6;x$;" ) ";z$;
    AT f,16;"->";AT f,19;w$
550 NEXT f
600 RETURN
800 DATA "a","Pollici","mm",25.
    4
810 DATA "b","mm","Pollici",0.0
    393
820 DATA "c","Piedi","Metri",0.
    305
830 DATA "d","Metri","Piedi",3.
    281
840 DATA "e","Iarde","Metri",0.
    914
850 DATA "f","Metri","Iarde",1.
    094
860 DATA "g","Miglia","Km",1.60
    9
870 DATA "h","Km","Miglia",0.62
    1

```

```

880 DATA "i","Pinte","Litri",0.
    568
890 DATA "j","Litri","Pinte",1.
    76
900 DATA "k","Galloni","Litri",
    4.55
910 DATA "l","Litri","Galloni",
    0.22
920 DATA "m","Once","Grammi",28
    .35
930 DATA "n","Grammi","Once",0.
    035
940 DATA "o","Libbre","Kg",0.45
    4
950 DATA "p","Kg","Libbre",2.20
    5
1000 CLS : PRINT AT 10,0;e$;z$:
    INPUT y: LET a=y*h:
    PRINT 'y;" ";z$;" = ";a;"
    ";w$
1010 PRINT AT 21,0; INVERSE 1;"
    PREMI UN TASTO PER CONTINU
    ARE "
1020 PAUSE 0: RUN 30

```

Per ricevere gli arretrati di **PAPER soft** compilare il seguente tagliando:

J.soft Compilare ed inviare in busta chiusa a:
via Rosellini 12 - 20142 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. a mezzo

assegno allegato

contanti allegati

VIDEO BASIC abbonarsi conviene

(5 splendidi raccoglitori
insieme al corso completo)



Video Basic lo trovi in edicola a lire 8.000 il fascicolo con cassetta e manuale. Ma abbonarsi conviene; con 165.000 lire avrai infatti il corso completo, a casa tua, e 5 splendidi (e pratici) raccoglitori del valore di 40.000 lire. **NON PERDERE L'OCCASIONE!**

Desidero abbonarmi a Video Basic

- Per il computer Commodore VIC 20
- Per il computer Commodore 64
- Per il computer Sinclair Spectrum



Spedire a:
JACKSON
Via Rosellini, 12
20124 Milano

Allego assegno di lire 165.000 (o fotocopia della ricevuta di versamento con vaglia postale intestato a GRUPPO EDITORIALE JACKSON - MILANO) che mi danno diritto di ricevere a casa mia il corso completo e 5 raccoglitori.

Nome _____ Cognome _____

Via _____ N. _____

CAP _____ Città _____ Provincia _____

Allegre, Fresche, Spiritose, Pratiche.



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