

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice

PAPER soft

Anno I - N° 3

29 giugno 1984

 **Apple**

 **TI 99**

 **ZX Spectrum**

 **C=64**

 **C=VIC-20**

Computer space

Data base

Le torri di Hanoi

Taco-man

Duello

Cancella

Mille miglia

La casa stregata

Jumping jack

Goblin

Incrociatore spaziale

Mille miglia

EDITRICE **J.soft**

Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

spec. in abb. pos. gr. 11/70

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}		
{G2}		
{G3}		
{G4}		
{G5}		
{G6}		
{G7}		
{G8}		
{SG1}		
{SG2}		
{SG3}		
{SG4}		
{SG5}		
{SG6}		
{SG7}		
{SG8}		

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

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate G

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

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

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate G

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

premuta 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.

Quando leggete:	Premete:	Vedrete:	Quando leggete:	Premete:	Vedrete:	Quando leggete:	Premete:	Vedrete:
{CLR}			{CYN}			<7>		
{HOME}			{PUR}			<8>		
{SU} *			{GRN}			{P1}		
{GIU} *			{BLU}			{P2}		
{SIN}			{YEL}			{P3}		
{DES}			<1>			{P4}		
{RVS}			<2>			{P5}		
{OFF}			<3>			{P6}		
{BLK}			<4>			{P7}		
{WHT}			<5>			{P8}		
{RED}			<6>					



PAPER soft

 **apple**

4

Computer space

di W. Edmunds trad. e adatt. di M. Cerofolini

 **apple**

6

Data base

di M. Peiczarsky trad. e adatt. di M. Cerofolini



TI-99/4A

9

Le torri di Hanoi

di J.R. Herold trad. e adatt. di E. Re Garbagnati



TI-99/4A

Extendend Basic
Joystick (opzionale)

12

Taco-man

di R.S. Kemmetmueller, trad.ed adatt. di E. Re Garbagnati

**sinclair
Spectrum**

14

Duello

di I. Balchin trad. e adatt. di C. Panzalis

**sinclair
Spectrum**

19

Cancella

di D. Maxwell trad. e adatt. di C. Panzalis

C64=

Joystick (opzionale)

19

Mille miglia

di B. Foley trad. e adatt. di F. Sarcina

C64=

Joystick

21

La casa stregata

di C. Overhulser trad. e adatt. di E. Comini

C64=

24

Jumping jack

di P. Burger trad. e adatt. di M. De Marzo

C64=

27

Goblin

di D. Gott trad. e adatt. di D. Paolillo

VIC-20

28

Mille miglia

di B. Foley trad. e adatt. di F. Sarcina

VIC-20

Joystick (opzionale)

29

Incrociatore spaziale

di T. Catsburg trad. e adatt. di E. Comini

I soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**

Via Rosebini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 6888228

DIRETTORE RESPONSABILE:

Ricardo Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Ricardo Paolillo

REDAZIONE

Lucio Braggolino
Mauro Cristiano Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Luigi Chiesa
Raffaella Toffolatti

FOTOCOPOSIZIONE:

d8& Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20-33 MILANO

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonati

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICAZIONE:**

Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Ecigraf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ

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

Tel. (02) 4988066 (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 1/70
Prezzo della rivista L. 1.000

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



Computer space

Suona l'allarme ed inizia la battaglia. Mentre vi sistemate al posto di comando vedete la nave nemica volgere le sue sinistre torrette laser nella vostra direzione. Voi dovrete immediatamente fuggire a tutto gas, lontano dai raggi della morte che si avvicinano sempre più... In qualità di comandante della nave di difesa interstellare "Belcrest" il vostro compito è di difendere il sistema contro le navi pirata del settore vicino. **ATTENZIONE!** L'esistenza dei pirati è legata alla loro abilità nel vincere le battaglie spaziali, di conseguenza sono diventati bravissimi avversari e solo un ottimo pilota può riuscire a sconfigge-

re un nemico così in gamba. Voi sarete in grado di prendere il comando della "Belcrest" e condurla alla vittoria contro il nemico??? Non vi rimane che provare con il Computer Space!

Per controllare la vostra nave usate i seguenti tasti:

- Ruotare la nave a sinistra 1
- Ruotare la nave a destra 2
- Dare gas 3

Missili barra spaziatrice

Il tasto Rept si può usare contemporaneamente ad uno qualsiasi dei suddetti tasti. (per i vecchi Apple).

```

10 GOSUB 1000: IF PEEK (802) <
  > 8 OR PEEK (804) < > 16 OR
  PEEK (872) < > 55 THEN GOSUB
1500: POKE 232,32: POKE 233,3
20 PRINT : PRINT " <RETURN> -
-> CONTINUA. ";: GET A$:I = FRE
(0): GOSUB 1300
100 C = C + 1: IF C > = L THEN
160
110 ROT= Z: SCALE= U:I = AX:J =
AY:AX = I + SX: IF AX > = X TH
EN AX = AX - X
120 IF AX < Z THEN AX = AX + X
130 AY = J + SY: IF AY > Y THEN
AY = AY - Y
140 IF AY < Z THEN AY = AY + Y
150 XDRAW T AT AX,AY: XDRAW T A
T I,J
160 IF C = L THEN DX = XP - AX
  - V - V:DY = YP - AY - V:SX = W
  * ( INT ( RND (U) * W) - U):SY =
  W * ( INT ( RND (U) * W) - U):A
M = Z: HCOLOR= Z: H PLOT MX,MY: I
F ABS (XS) > Y / V OR ABS (YS)
  > Y / V THEN XS = Z:YS = Z:C =
Z
180 IF C < = L THEN 300
190 C = Z: IF RND (U) * V > U A
ND DX + DY > 50 THEN 300
200 IF ALIEN > SHIP AND RND (U)
  * W > U THEN 300
210 AM = U:DX = DX + (XP - AX -

```

```

V - V - DX) * V:DY = DY + (YP -
AY - V - DY) * V: IF DX > X / T
THEN DX = DX - X
220 IF DX < - X / T THEN DX =
DX + X
230 IF DY > Y / T THEN DY = DY
  - Y
240 IF DY < - Y / T THEN DY =
DY + Y
250 I = ABS (DX) + ABS (DY):IX
  = (V + W) * DX / I:IY = (V + W)
  * DY / I:MX = AX + V + V + IX:M
Y = AY + V + IY
300 TIME = TIME - U:I = TIME / V
  : IF I = INT (I) THEN HTAB 17:
  PRINT I;" ";: IF NOT I THEN 80
0
305 K = PEEK ( - 16384): POKE
  - 16368,Z: IF I < 0 THEN 820
307 IF K = ST THEN 975
310 ROT= R: IF K = RL THEN R =
R - T: IF R < Z THEN R = 62
320 IF K = RR THEN R = R + T: I
F R > 63 THEN R = Z
330 IF K = TH THEN XS = XS + C
OS (R * H):YS = YS + SIN (R * H
  )
340 I = XP:J = YP:XP = I + XS: I
F XP > = X THEN XP = XP - X
350 IF XP < Z THEN XP = XP + X
360 YP = J + YS: IF YP > Y THEN
YP = YP - Y

```



```

370 IF YP < Z THEN YP = YP + Y
380 SCALE= V - U: XDRAW U AT I,
J: ROT= R: XDRAW U AT XP,YP
400 IF NOT AM THEN 500
410 IF C THEN HCOLOR= Z: HPLOT
MX,MY
420 MX = MX + IX:MY = MY + IY: I
F MX > = X THEN MX = MX - X
430 IF MX < Z THEN MX = MX + X
440 IF MY > Y THEN MY = MY - Y
450 IF MY < Z THEN MY = MY + Y
460 I = MX:J = MY: HCOLOR= W: HP
LOT I,J
470 IF MX > XP - V - W AND MX <
XP + V + W AND MY > YP - V - W
AND MY < YP + V + W THEN GOSUB
900:ALIEN = ALIEN + U: HTAB 32:
PRINT ALIEN;AM = Z:XS = Z:YS =
Z: SCALE= V - U: ROT= R: XDRAW U
AT XP,YP:R = R + 40: ROT= R: XD
RAW U AT XP,YP: IF R > 63 THEN R
= R - 64
500 IF K = FI AND NOT SM THEN
XI = V * COS (H * R):YI = V *
SIN (H * R):SM = U:XM = XP + XI
+ XI:YM = YP + YI + YI: GOTO 570

540 IF NOT SM THEN 100
550 SM = SM + U: HCOLOR= Z: HPLOT
XM,YM: IF SM > L THEN SM = Z:
GOTO 100
560 I = XM:J = YM:XM = XM + XI:Y
M = YM + YI: IF XM > AX AND XM <
AX + L + V AND YM > AY AND YM <
AY + V + V THEN GOSUB 900:SHIP
= SHIP + 1: HTAB 2: PRINT SHIP;
:SM = Z: GOTO 100
570 M = XM + XI: IF XM > = X TH
EN XM = XM - X
580 IF XM < Z THEN XM = XM + X
590 YM = YI + YM: IF YM > Y THEN
YM = YM - Y
600 IF YM < Z THEN YM = YM + Y
610 HCOLOR= W: HPLOT XM,YM: IF
XM > AX AND XM < AX + L + V AND
YM > AY AND YM < AY + V + V THEN
I = XM:J = YM: GOSUB 900:SHIP =
SHIP + 1: HTAB 2: PRINT SHIP:SM
= Z
620 GOTO 100
800 HTAB 14: INVERSE : PRINT "F
INITO!!!": NORMAL : PRINT "'ESC'
--> CONTINUA O '0' --> FINE.";

810 ROT= R: SCALE= V - U: XDRAW
U AT XP,YP
820 IF K = ST THEN 975
830 TIME = - U: IF K = 155 THEN
TIME = 751: VTAB 23: HTAB 1: FO

```

```

R I = 1 TO 79: PRINT " ";: NEXT
: VTAB 23:SHIP = Z:ALIEN = Z: SC
ALE= V - U: ROT= R:AM = Z:SM = Z
: XDRAW U AT XP,YP
850 IF C = L THEN C = Z
860 GOTO 100
900 ROT= 4: FOR K = 2 TO 5
905 SCALE= K
910 XDRAW W AT I,J
920 NEXT
925 FOR K = 30 TO 150 STEP 5
930 POKE 768,K: POKE 769,V: CAL
L 770
935 NEXT
940 FOR K = 2 TO 5
945 SCALE= K
950 XDRAW W AT I,J
955 NEXT
960 RETURN
975 TEXT : HOME : POKE - 16298
,0
985 END
1000 Z = 0:U = 1:T = 2:W = 3:V =
5:L = 15
1010 X = 280:Y = 155:K = Z:I = Z
:J = Z
1020 H = 3.14159 / 32
1030 XP = 100:YP = 80:AX = 200:A
Y = 50
1040 SM = Z:AM = Z:C = Z
1050 RL = 177:RR = 178:TH = 179:
ST = 176:FI = 160
1060 TIME = 751
1100 TEXT : HOME : VTAB 3: HTAB
7
1110 PRINT "C O M P U T E R S
P A C E"
1120 HTAB 7: PRINT "-----
-----"
1130 PRINT "QUESTA E' LA VERSIO
NE APPLE DI UN "
1132 PRINT "GIOCO MOLTO NOTO NE
LLE SALE GIOCHI."
1140 PRINT : PRINT "POTETE CONT
ROLLARE LA NAVETTA CON LA "
1142 PRINT "TASTIERA. I TASTI #
1 E #2 RUOTANO LA "
1143 PRINT "NAVE A SINISTRA E A
DESTRA. IL TASTO #3"
1145 PRINT "AUMENTA LA FORZA DE
I RETTORAZZI"
1160 PRINT "LA BARRA SPAZIATIC
E LANCIA I VOSTRI"
1162 PRINT "MISSILI."
1200 RETURN
1300 HGR : HCOLOR= W
1310 FOR I = 5 TO 279 STEP 5
1320 HPLOT I, RND (U) * Y
1330 NEXT

```

```

1340 ROT= Z: SCALE= U: XDRAW T
AT AX,AY
1350 SCALE= V - U: XDRAW U AT X
P,YP
1360 C = 14
1370 VTAB 21: HTAB 1
1380 PRINT "TERRA";: PRINT TAB
( 30)"ALIENI"
1390 PRINT TAB( 15)"TEMPO"
1400 RETURN
1500 C = 770: READ A$: GOSUB 160
0
1530 C = 800: FOR K = 1 TO 3
1540 READ A$: GOSUB 1600: NEXT

1550 C = Z:R = Z: RETURN
1600 FOR I = 1 TO LEN (A$) STE
P 2

```

```

1610 R = ASC ( MID$ (A$,I,1)) -
48
1620 IF R > 9 THEN R = R - 7
1630 J = ASC ( MID$ (A$,I + 1,1
)) - 48
1640 IF J > 9 THEN J = J - 7
1650 POKE C,R * 16 + J
1660 C = C + 1: NEXT : RETURN
2000 DATA "AD30C088D005CE0103F
009CAD0F5AE00034C020360"
2010 DATA "0300080010002F003C3
C363625252D0092323625242C2D2C"
2020 DATA "0C652D7575352D35353
735373F37BFBF3FE7E7273F3F00"
2030 DATA "123E3C272D24373F2C2
C25272D2E2E2C3627372E2E343E3E243
700"

```



Data base

Il data base è un archivio elettronico dove possono venire immagazzinate le informazioni necessarie per una determinata applicazione. Il trattamento delle informazioni è forse uno dei principali campi di applicazione dei computer. Esistono sul mercato numerosi prodotti commerciali per quasi tutti i computer esistenti, ma è spesso difficile capire se un programma soddisfa le specifiche esigenze dell'utente. Questi prodotti costano abitualmente più di 100.000 lire e spesso una tale cifra non è giustificata da una piccola o media applicazione. Per questa fascia di utenti viene presentato questa settimana un semplice ma potente "data base" che è in grado di memorizzare, ordinare e trovare in poco tempo le informazioni che servono. Il programma incomincia chiedendo se si vuole inizializzare un nuovo data base o se si

vuole portare in memoria un data base precedentemente creato. Nel primo caso viene chiesto il nome del data base ed il numero e il nome dei campi che costituiscono i vari record, cioè i singoli componenti del data base. A questo punto si possono inserire i vari elementi (record) nel data base usando la funzione opportuna. Dopo aver aggiunto i vari record e prima di abbandonare il programma ricordarsi di memorizzare, per mezzo delle apposite funzioni, il data base su disco.

Nel secondo caso si deve dare il nome di un data base precedentemente inizializzato e si possono usare le altre funzioni di cambiamento di un record, ordinamento del data base secondo un ordine ascendente o discendente su di un campo del record, stampa su video o stampante dei vari record e così via.

```

100 D$ = CHR$ (4)
110 HOME : PRINT "(I) INIZIALIZ
ZAZIONE ARCHIVIO"

```

```

120 PRINT "(C) CARICAMENTO DI U
N ARCHIVIO ?";
130 GET A$: PRINT A$

```

```

140 IF A$ = "C" THEN GOSUB 100
0: GOTO 200
150 IF A$ = "I" THEN GOSUB 150
0: GOTO 200
160 GOTO 130
200 HOME : PRINT "(M) MEMORIZZA
DATI CORRENTI"
220 PRINT "(S) STAMPA DATI"
230 PRINT "(A) AGGIUNGI DATI"
240 PRINT "(V) VARIAZIONE DI UN
RECORD"
250 PRINT "(C) CANCELLA UN RECO
RD"
260 PRINT "(O) ORDINAMENTO"
290 PRINT "(F) FINE ?";
300 GET A$: PRINT A$: PRINT
320 IF A$ = "M" THEN GOSUB 200
0: GOTO 200
330 IF A$ = "S" THEN GOSUB 300
0: GOTO 200
340 IF A$ = "A" THEN GOSUB 400
0: GOTO 200
350 IF A$ = "V" THEN GOSUB 500
0: GOTO 200
360 IF A$ = "C" THEN GOSUB 600
0: GOTO 200
370 IF A$ = "O" THEN GOSUB 700
0: GOTO 200
400 IF A$ = "F" THEN 500
410 GOTO 200
500 IF SS = 1 THEN 540
510 PRINT "DATI CORRENTI NON SA
LVATI.": PRINT "CANCELLO ORDINE
(S/N) ";: GET A$
520 IF A$ = "S" THEN 200
530 IF A$ < > "N" THEN 510
540 END
1000 INPUT "NOME FILE? ";F$
1020 PRINT D$;"OPEN";F$
1030 PRINT D$;"READ";F$
1040 INPUT NH: INPUT NI
1110 MX = 100
1130 DIM H$(NH),I$(MX,NH)
1140 FOR I = 0 TO NH: INPUT H$(
I): NEXT
1200 IF NI = - 1 THEN 1280
1240 FOR I = 0 TO NI
1250 FOR J = 0 TO NH
1260 INPUT I$(I,J)
1270 NEXT J: NEXT I
1280 PRINT D$;"CLOSE";F$
1300 SS = 1: RETURN
1500 INPUT "DAI IL NOME : ";F$
1510 IF F$ = "" THEN 1500
1520 INPUT "QUANTI CAMPI ?
";NH
1530 IF NH < 1 THEN 1520
1540 NH = NH - 1:NI = - 1
1550 MX = 100
1560 DIM H$(NH),I$(MX,NH)
1570 FOR I = 0 TO NH
1580 PRINT "CAMPO NR. ";I + 1;:
INPUT " : ";H$(I)
1590 NEXT I
1600 SS = 0: RETURN
2000 PRINT "USO ";F$;" (S/N)?"
: GET A$: PRINT A$
2050 IF A$ = "S" THEN 2100
2060 IF A$ < > "N" THEN 2000
2070 INPUT "NOME? ";F$
2080 IF F$ = "" THEN 2070
2100 PRINT D$;"OPEN";F$
2110 PRINT D$;"WRITE";F$
2120 PRINT NH: PRINT NI
2130 FOR I = 0 TO NH
2140 PRINT H$(I)
2150 NEXT
2220 IF NI = - 1 THEN 2270
2230 FOR I = 0 TO NI
2240 FOR J = 0 TO NH
2250 PRINT I$(I,J)
2260 NEXT J: NEXT I
2270 PRINT D$;"CLOSE";F$
2280 SS = 1: RETURN
3000 IF NI = - 1 THEN GOSUB 9
000: RETURN
3010 PRINT "(V) VIDEO O (S) S
TAMPA";: GET A$: PRINT
3020 IF A$ = "S" THEN 3400
3030 IF A$ < > "V" THEN 3000
3040 PRINT
3050 PRINT "PREMI <ESC> PER RIC
OMINCIARE,"
3060 PRINT "OGNI ALTRO TASTO PE
R CONTINUARE."
3100 FOR I = 0 TO NI
3110 PRINT
3115 PRINT "RECORD ";I + 1: PRI
NT
3120 FOR J = 0 TO NH
3130 PRINT H$(J),I$(I,J)
3140 NEXT J
3150 GET A$: IF A$ = CHR$( 27)
THEN RETURN
3160 NEXT I
3170 PRINT : PRINT "E' TUTTO.":
GET A$
3180 RETURN
3390 REM PRINTER SLOT #1
3400 PRINT D$;"PR#1"
3420 FOR I = 0 TO NI
3430 PRINT
3435 PRINT "RECORD ";I + 1: PRI
NT
3440 FOR J = 0 TO NH
3450 PRINT H$(J),I$(I,J)
3460 NEXT J
3470 NEXT I

```

```

3480 PRINT D$;"PR#0"
3490 RETURN
4000 SS = 0:NI = NI + 1
4005 PRINT : PRINT "RECORD ";NI
+ 1: PRINT
4010 FOR J = 0 TO NH
4020 PRINT H$(J);: INPUT " : ";
I$(NI,J)
4030 NEXT J
4040 RETURN
5000 IF NI = - 1 THEN GOSUB 9
000: RETURN
5005 INPUT "WHICH RECORD : ";I
5010 I = I - 1: IF I < 0 OR I >
NI THEN 5005
5020 PRINT : PRINT "(C) CAMBIO,
OR (T) TENGO"
5030 PRINT : PRINT "RECORD ";I
+ 1
5040 CS = 1: FOR J = 0 TO NH
5050 PRINT : PRINT H$(J);" : ";
I$(I,J);" ";
5060 GET A$: IF A$ < > "C" AND
A$ < > "T" THEN 5060
5070 PRINT A$: IF A$ = "T" THEN
5090
5080 PRINT H$(J);: INPUT " : ";
I$(I,J)
5085 CS = 0
5090 NEXT J
5100 IF CS = 0 THEN SS = 0
5110 RETURN
6000 IF NI = - 1 THEN GOSUB 9
000: RETURN
6005 INPUT "QUALE RECORD : ";I
6010 I = I - 1: IF I < 0 OR I >
NI THEN 6005
6020 PRINT : PRINT "RECORD ";I
+ 1: PRINT
6030 FOR J = 0 TO NH
6040 PRINT H$(J);" : ";I$(I,J)
6050 NEXT J
6060 PRINT : PRINT "CANCELLO QU
ESTO RECORD?"
6070 GET A$: IF A$ < > "S" AND
A$ < > "N" THEN 6070
6080 PRINT A$: IF A$ = "N" THEN
6150

```

```

6100 FOR I1 = I + 1 TO NI
6110 FOR J = 0 TO NH
6120 I$(I1 - 1,J) = I$(I1,J)
6130 NEXT J: NEXT I1
6140 NI = NI - 1:SS = 0
6150 RETURN
6999 REM SORT SUBROUTINE VERS.
1
7000 IF NI = - 1 THEN GOSUB 9
000: RETURN
7010 PRINT : FOR J = 0 TO NH
7020 PRINT "(:J + 1;)" ";H$(J)

7030 NEXT J
7040 INPUT "ORDINO SU QUALE CAM
PO?";J1
7045 J1 = J1 - 1
7050 IF J1 < 0 OR J1 > NH THEN
RETURN
7060 PRINT "(A) ASCENDENTE, OR
(D) DISCENDENTE": GET A$
7070 IF A$ = "A" THEN A = 1: GO
TO 7100
7080 IF A$ = "D" THEN A = 2: GO
TO 7100
7090 GOTO 7060
7100 FOR I = 0 TO NI - 1
7110 T = I
7120 FOR I1 = T + 1 TO NI
7122 PRINT I;" ";I1
7125 ON A GOTO 7130,7140
7130 IF I$(I1,J1) < I$(T,J1) TH
EN T = I1
7135 GOTO 7145
7140 IF I$(I1,J1) > I$(T,J1) TH
EN T = I1
7145 NEXT I1
7150 IF T = I THEN 7180
7155 FOR J = 0 TO NH
7160 T$ = I$(T,J):I$(T,J) = I$(I
,J):I$(I,J) = T$
7170 NEXT J
7180 NEXT I
7200 SS = 0: RETURN
9000 PRINT "NON CI SONO DATI IN
MEMORIA."
9010 FOR I = 1 TO 1000: NEXT :
RETURN

```

ERRATA CORRIGE

Vanno apportate le seguenti modifiche al programma "La disfida di Camelot" per TI-99/4A apparso su Paper soft n° 1:

```

1560 DATA 9,4,7,7,7,9,5,12,5,15,
4,17,5,19,5,22,7,25,7,27,9,30,17
,15,16,17,17,19
2020 DATA 10,23,12,21,14,19,16,1
7

```

**PAPER
soft**

ritaglia
e
conserva
ti
attendono
grosse
sorprese!



Le torri di Hanoi

E chi non ci ha mai avuto a che fare?

In questo rompicapo di origine antichissima, ci sono tre perni, uno adiacente all'altro; infilati in quello centrale vi sono sette anelli posti in ordine piramidale: il più stretto in cima, il più largo in basso. Lo scopo del gioco è porre gli anelli, nello stesso ordine in cui li trovate all'inizio, su uno dei perni laterali...

Una cosa semplicissima, direte voi; beh, provateci!!

Tenete conto che non potete spostare più di un anello alla volta, e che non potete mettere un anello sopra un'altro più stretto del primo. Questa versione per il vostro TI-99, in

linguaggio Basic, utilizza, tramite subroutine realizzate appositamente, alcune opzioni che altrimenti sarebbero possibili solo utilizzando il modulo Extendend Basic. Il programma, peraltro molto semplice, conta le mosse che voi fate nel tentativo di realizzare lo scopo del gioco e visualizza i tre perni con i famosi sette anelli; vi rimprovererà, perfino, quando cercate di barare con le mosse...

Pertanto, non vi scoraggiate se le prime volte impiegherete più di un centinaio di movimenti: io ne ho fatti 168!....

Buona fortuna, comunque...

```

100 REM *****
110 REM * LE TORRI *
120 REM * DI HANOI *
130 REM *****
140 REM
150 REM TI 99/4A BASIC
160 DIM ARRAY(3,8)
170 DIM RINGS(3)
180 DIM RINGPAT$(7)
190 REM INTRODUZIONE
200 CALL CLEAR
210 CALL SCREEN(9)
220 GOSUB 1830
230 MESSAGE$=M1$
240 ROW=5
250 COLUMN=9
260 GOSUB 1750
270 MESSAGE$=M2$
280 ROW=18
290 COLUMN=5
300 GOSUB 1750
310 MESSAGE$=M3$
320 ROW=20
330 COLUMN=9
340 GOSUB 1750
350 CALL SOUND(200,1000,4)
360 CALL KEY(3,KEY,STATUS)
370 IF STATUS=0 THEN 360
380 IF KEY=83 THEN 1110
390 IF KEY<>78 THEN 310
400 REM

```

```

410 REM INIZIO GIOCO
420 REM
430 IF MOVES>HIGHSCORE THEN 450
440 HIGHSCORE=MOVES
450 GOSUB 2160
460 IF HIGHSCORE<>0 THEN 480
470 HIGHSCORE=99999
480 MOVES=0
490 REM
500 REM MOVIMENTO ANELLI
510 REM
520 ROW=1
530 COLUMN=28
540 MESSAGE$=STR$(MOVES)
550 GOSUB 1750
560 ROW=23
570 COLUMN=1
580 MESSAGE$=M6$
590 GOSUB 1750
600 CALL SOUND(250,1000,4)
610 CALL KEY(3,KEY,STATUS)
620 IF STATUS=0 THEN 610
630 IF KEY<49 THEN 1600
640 IF KEY>51 THEN 1600
650 CALL HCHAR(23,13,KEY)
660 MUOVIDA=VAL(CHR$(KEY))
670 COLUMN=16
680 MESSAGE$=M7$
690 GOSUB 1750
700 CALL SOUND(250,1000,4)
710 CALL KEY(3,KEY,STATUS)

```

```

720 IF STATUS=0 THEN 710
730 IF KEY<49 THEN 1600
740 IF KEY>51 THEN 1600
750 CALL HCHAR(23,26,KEY)
760 VERSO=VAL(CHR$(KEY))
770 IF MUOVIDA=VERSO THEN 1600
780 GOSUB 1250
790 MOVES=MOVES+1
800 CALL HCHAR(23,1,32,30)
810 IF RINGS(1)=7 THEN 840
820 IF RINGS(3)=7 THEN 840
830 GOTO 490
840 REM
850 REM      GIOCO COMPLETATO
860 REM
870 FOR X=1 TO 20
880 CALL HCHAR(23,1,42,31)
890 CALL SOUND(150,X*400,21-X)
900 CALL HCHAR(23,1,32,31)
910 NEXT X
920 ROW=23
930 COLUMN=2
940 MESSAGE$=M8$
950 GOSUB 1750
960 FOR DELAY=1 TO 1500
970 NEXT DELAY
980 ROW=24
990 MESSAGE$=M9$
1000 GOSUB 1750
1010 CALL SOUND(300,1000,4)
1020 CALL KEY(3,KEY,STATUS)
1030 IF STATUS=0 THEN 1020
1040 IF KEY=83 THEN 1090
1050 IF KEY<>78 THEN 1010
1060 CALL CLEAR
1070 PRINT "PARTITA CONCLUSA"
1080 STOP
1090 GOSUB 1830
1100 GOTO 400
1110 REM
1120 REM  INSTRUCTIONS
1130 CALL CLEAR
1140 CALL SCREEN(14)
1150 PRINT "Il gioco delle Torri
di ":"HANOI e'uno dei piu'antic
hi":"giochi di pazienza.E'qui "
1160 PRINT "riproposto in versio
ne per":"TI-99/4A.":"Scopo del
gioco e'spostare":"gli anelli da
1 bastone cen-":
1170 PRINT "trale ad uno dei 2 l
aterali,":"in modo che l'ordine
pirami-":"dale iniziale(il piu'p
iccolo":
1180 PRINT "in alto, il piu'gran
de sul":"fondo)rimanga immutato.
":"Logicamente non si puo' ":"

```

```

sovrapporre un anello grande"
1190 PRINT "ad un anello piccolo
; ":"e nemmeno muovere piu'di un
":"anello per volta.":":::
1200 PRINT "(PREMI UN TASTO)"
1210 CALL SCREEN(5)
1220 CALL KEY(3,KEY,STATUS)
1230 IF STATUS=0 THEN 1220
1240 GOTO 400
1250 REM
1260 REM      CONTROLLO MOSSE
1270 REM
1280 SUB1=8-RINGS(MUOVIDA)
1290 SUB2=8-RINGS(VERSO)
1300 IF ARRAY(MUOVIDA,SUB1)>ARRA
Y(VERSO,SUB2)THEN 1600
1310 IF RINGS(MUOVIDA)=0 THEN 16
00
1320 GOSUB 1380
1330 RINGS(MUOVIDA)=RINGS(MUOVID
A)-1
1340 RINGS(VERSO)=RINGS(VERSO)+1
1350 ARRAY(VERSO,SUB2-1)=ARRAY(M
UOVIDA,SUB1)
1360 ARRAY(MUOVIDA,SUB1)=0
1370 RETURN
1380 REM
1390 REM      MOVIMENTO ANELLI
1400 REM
1410 ROW=7+(2*(7-RINGS(MUOVIDA))
)
1420 COLUMN=19
1430 IF MUOVIDA<>1 THEN 1450
1440 COLUMN=3
1450 IF MUOVIDA<>2 THEN 1470
1460 COLUMN=11
1470 MESSAGE$=BAND$
1480 GOSUB 1750
1490 ROW=19-(2*(RINGS(VERSO)))
1500 COLUMN=22
1510 IF VERSO<>1 THEN 1530
1520 COLUMN=6
1530 IF VERSO<>2 THEN 1550
1540 COLUMN=14
1550 XX=ARRAY(MUOVIDA,SUB1)
1560 COLUMN=COLUMN-(INT(LEN(RING
PAT$(XX)))/2)
1570 MESSAGE$=RINGPAT$(XX)
1580 GOSUB 1750
1590 RETURN
1600 REM
1610 REM      MOSSE ERRATE
1620 REM
1630 ROW=24
1640 COLUMN=1
1650 MESSAGE$=E1$
1660 CALL SOUND(900,200,1)

```



```

1670 GOSUB 1750
1680 FOR DELAY=1 TO 200
1690 NEXT DELAY
1700 CALL HCHAR(23,1,32,32)
1710 CALL HCHAR(24,1,32,32)
1720 MUOVIDA=0
1730 VERSO=0
1740 GOTO 560
1750 REM
1760 REM STAMPA MESSAGGI
1770 REM
1780 FOR I=1 TO LEN(MESSAGES)
1790 CHAR=ASC(SEGS(MESSAGES,I,1)
)
1800 CALL HCHAR(ROW,COLUMN+I,CHA
R)
1810 NEXT I
1820 RETURN
1830 REM
1840 REM SCELTA MESSAGGI

1850 REM
1860 M1$="TORRI DI HANOI"
1870 M2$="VUOI LE ISTRUZIONI?"
1880 M3$="PREMI S O N"
1890 M4$="HI-SCORE:"
1900 M5$="MOSSE:"
1910 M6$="MUOVI DA?"
1920 M7$="VERSO?"
1930 M8$=" *** CE L'HAI FATTA!
!! "
1940 M9$="GIOCHI ANCORA?- S O N"
1950 E1$="** MOSSA NON VALIDA-RI
TENTA"

1960 RINGS(1)=0
1970 RINGS(2)=7
1980 RINGS(3)=0
1990 FOR I=1 TO 8
2000 ARRAY(2,I)=I
2010 NEXT I
2020 ARRAY(1,8)=8
2030 ARRAY(3,8)=8
2040 CALL CHAR(128,"FFFFFFFFFFFF
FFFF")
2050 CALL CHAR(131,"FOFOFOFOFOFO
FOFO")
2060 CALL CHAR(133,"OFOFOFOFOFOF
OFOF")
2070 RINGPAT$(1)=CHR$(128)
2080 RINGPAT$(2)=CHR$(133)&CHR$(
128)&CHR$(131)
2090 RINGPAT$(3)=CHR$(128)&CHR$(
128)&CHR$(128)
2100 RINGPAT$(4)=CHR$(133)&CHR$(
128)&CHR$(128)&CHR$(128)&CHR$(13
1)
2110 RINGPAT$(5)=CHR$(128)&CHR$(
128)&CHR$(128)&CHR$(128)&CHR$(12
8)
2120 RINGPAT$(6)=CHR$(133)&CHR$(
128)&CHR$(128)&CHR$(128)&CHR$(12
8)&CHR$(128)&CHR$(131)
2130 RINGPAT$(7)=CHR$(128)&CHR$(
128)&CHR$(128)&CHR$(128)&CHR$(12
8)&CHR$(128)&CHR$(128)
2140 BAND$=CHR$(32)&CHR$(32)&CHR
$(32)&CHR$(36)&CHR$(32)&CHR$(32)
&CHR$(32)
2150 RETURN
2160 REM
2170 REM MESSA A PUNTO
2180 REM DEL QUADRO DI GIOCO

2190 REM
2200 CALL CLEAR
2210 CALL SCREEN(8)
2220 CALL CHAR(36,"1818181818181
818")
2230 CALL CHAR(37,"FFFFFFFFFFFF
FFF")
2240 CALL COLOR(1,13,1)
2250 CALL COLOR(13,7,1)
2260 CALL HCHAR(20,2,37,30)
2270 GOSUB 2420
2280 ROW=1
2290 COLUMN=1
2300 MESSAGES=M4$

2310 GOSUB 1750
2320 COLUMN=21
2330 MESSAGES=M5$
2340 GOSUB 1750
2350 CALL HCHAR(21,7,49)
2360 CALL HCHAR(21,15,50)
2370 CALL HCHAR(21,23,51)
2380 COLUMN=13
2390 MESSAGES=STR$(HIGHSCORE)
2400 GOSUB 1750
2410 RETURN
2420 REM

2430 REM MESSA A PUNTO DEGLI
2440 REM ANELLI INIZIALI
2450 REM
2460 CALL VCHAR(6,7,36,14)
2470 CALL VCHAR(6,15,36,14)
2480 CALL VCHAR(6,23,36,14)
2490 FOR X=1 TO 7
2500 ROW=5+(X*2)
2510 COLUMN=14-(INT(LEN(RINGPAT$
(X)))/2)
2520 MESSAGES=RINGPAT$(X)
2530 GOSUB 1750
2540 NEXT X
2550 RETURN

```

Taco-man

Extended Basic - joystick (opzionale)

Non vi è mai capitato di andare a coricarvi con un pasto pesantissimo sullo stomaco? Se sì, con questo gioco in Basic-Esteso per TI-99, vi sembrerà di rivivere quelle allucinazioni che vi avranno accompagnato nel sonno: cosce di pollo giganti, peperoni-ripieni mastodontici e tacchini-arrosto di due metri che vi inseguono per masticarvi, ed altre visioni da incubo...

In TACO-MAN dovrete guidare, tramite i tasti con le frecce o i joystick, due fette di pane tostato alla ricerca degli ingredienti per mettere insieme un buon sandwich. Non sarà facile digerire decine di pomodori, hamburgers

e fette di groviera mentre siete inseguiti da boccacce affamate; dovete perciò fare in modo di ingoiare più che potete prima di essere ingoiati. Per tenere alla larga i morti di fame dovete cercare di ingoiare qualche peperoncino: loro, che odiano questo ingrediente, vi staranno lontano per un po', finché la fame non sarà troppo potente da travolgere ogni tipo di preferenze culinarie.

Insomma, Taco-man è un gioco che per un po' vi farà passare ogni tipo di appetito; quindi vi conviene abbinare l'uso di questo programma alla pratica di una buona dieta: il risultato è garantito!

```

100 REM *****
110 REM * TACO MAN *
120 REM *****
130 REM
140 REM TI 99/4A EXT.BASIC
150 ON ERROR 180
160 CALL INIT :: CALL LOAD(-3187
8,11)
170 GOTO 190
180 CALL ERR(FF,FF)
190 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(5)
200 CALL MAGNIFY(3)
210 CALL CHAR(96,"81818181424224
18"&RPT$( "0",48),100,"0F30408080
40300F"&RPT$( "0",48) )
220 CALL CHAR(104,"1824424281818
181"&RPT$( "0",48),108,"F00C02010
1020CF0"&RPT$( "0",48) )
230 CALL CHAR(33,RPT$( "F",16) )
240 CALL CHAR(116,"031F3F7F7F71F
FFFDFCB4160703A1F03C0F8FCFEFE8EF
FFFFBCB4206165CF8C0")
250 CALL CHAR(120,"08103050787C7
C38",81,"00006C783E740000",90,"0
000003C2C180000",40,"00100450082
20800")
260 GOSUB 1210
270 CALL COLOR(1,6,1,7,7,1,8,9,1
,9,12,1,10,12,1,12,10,1)
280 FOR CO=3 TO 6 :: CALL COLOR(
CO,7,1):: NEXT CO
290 DISPLAY AT(1,11):"TACO MAN"
    
```

```

300 DATA "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!"
310 DATA "!!!!QZ(!!! (Z(Q(ZQ(Z!!!
((Z!!!"
320 DATA "!!!!(IQ!!!Q!!!Z!!!(!!!
Q!Z!!!"
330 DATA "!!!!ZQ((QZ(ZQZQ(Q(Z(ZQ
Z(Q!!!"
340 DATA "!!!!Z!(!!!Q!Z!Z!(!!!(
!Z!!!!"
350 DATA "!!!!(ZQ!Z!!!(!Q!(IQ!!!Q
! (QZ!!!"
360 DATA "!!!!(Z!Q!!!Z!(IQ!(!!!Z
!Q!(!!!"
370 DATA "!!!!ZQ(QZ(QZQ(Z(Q(Q(QZ(
QZ(!!!"
380 DATA "!!!!Z!(IQ!!!(!Q!Z!!!Q!
Z!(!!!"
390 DATA "!!!!IQ!Z!(!!IQ!Z!(!!!Z!
(I!!!!"
400 DATA "!!!!(IQ!Z!!!Z!(!!!!Z!
Z!Z!!!"
410 DATA "!!!!Z(Q(Z(QZQ((Z(QZ(QZ
(QZ!!!"
420 DATA "!!!!Z!(IQ!!!Q!(!!!Z!(
!(!!!!"
430 DATA "!!!!!(Z!(!!!Z!Q!!!(!Q
!Z!!!!"
440 DATA "!!!!Q!(I(!!!(!Z!!!Q!Z
!Q!!!!"
450 DATA "!!!!(ZQZ(ZQZ(Q(ZQ(ZQ(Z
ZQ(!!!"
    
```

```

460 DATA "!!Z(Q!Z!(Z!!!Z!!!(!Q!
(!QZQ!"
470 DATA "!!(!Z!(!Q!(!!!Q!!!Z!(!
Q!Z!(!"
480 DATA "!!Q(Z!Q!Z!Q!!!Z!!!(!Q!
Z!(QZ!"
490 DATA "!!!!Z(Q(ZQZ(QZ(Q(Z(Q(Q
ZZQ!!!)"
500 DATA "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
!!!!!"
510 DATA "
"
520 RESTORE
530 D=247
540 FOR A1=1 TO 22 :: READ A2$
550 DISPLAY AT(A1+1,1):A2$
560 NEXT A1
570 SCREEN=1 :: MEN=4 :: SCORE=0
:: DISPLAY AT(23,1):RPT$(CHR$(1
00),MEN):: DISPLAY AT(24,1):"SCO
RE:" :: DISPLAY AT(24,7):SCORE
580 SP=1 :: PP=0
590 CALL HCHAR(21,17,120)
600 CALL HCHAR(4,7,120):: CALL H
CHAR(4,27,120):: CALL HCHAR(8,6,
120):: CALL HCHAR(8,28,120):: CA
LL HCHAR(19,5,120):: CALL HCHAR(
19,29,120)
610 FOR RR=2 TO 20 STEP 2 :: SP=
SP+1
620 CO=INT(RND*4)+7 :: IF CO=8 T
HEN 620 ELSE CALL SPRITE(#SP,116
,CO,RR*8-7,256,0,(-1)^(INT(RND*2
)))*(INT(RND*8)+SCREEN))
630 NEXT RR
640 R=11 :: C=17 :: RV,RV1=-1 ::
CV,CV1=0 :: CH,CH1=96 :: CALL S
PRITE(#1,CH,12,R*8-7,C*8-7)
650 PP=PP-1 :: IF PP<0 THEN 720
660 IF PP THEN 710
670 CALL COLOR(1,6,1)
680 FOR SP=2 TO 11
690 CO=INT(RND*4)+7 :: IF CO=8 T
HEN 690 ELSE CALL COLOR(#SP,CO)
700 NEXT SP
710 IF PP=5 THEN CALL COLOR(1,14
,1)
720 IF PP>0 THEN 740
730 CALL COINC(ALL,UG):: IF UG=-
1 THEN 930
740 CALL JOYST(1,X,Y):: CALL KEY
(1,K,S)
750 IF ((X=0 AND Y=0)OR(X<>0 AND
Y<>0))AND S=0 THEN 800
760 IF Y=4 OR K=5 THEN CH1=96 ::
RV1=-1 :: CV1=0
770 IF X=4 OR K=3 THEN CH1=100 :
: RV1=0 :: CV1=1

```

```

780 IF Y=-4 OR K+1=1 THEN CH1=10
4 :: RV1=1 :: CV1=0
790 IF X=-4 OR K=2 THEN CH1=108
:: RV1=0 :: CV1=-1
800 CALL GCHAR(R+RV1,C+CV1,CHK):
: IF CHK<>33 THEN RV=RV1 :: CV=C
V1 :: CH=CH1 ELSE CALL GCHAR(R+R
V,C+CV,CHK):: IF CHK=33 THEN 650
810 R=R+RV :: C=C+CV :: CALL PAT
TERN(#1,CH):: CALL LOCATE(#1,R*8
-7,C*8-7)
820 IF CHK=32 THEN 650
830 IF CHK<>120 THEN 860
840 PP=26-SCREEN :: CALL COLOR(1
,9,1)
850 FOR SP=2 TO 11 :: CALL COLOR
(#SP,1):: CALL SOUND(-1,55*SP,0)
:: NEXT SP
860 IF CHK=40 THEN SCORE=SCORE+5
870 IF CHK=90 THEN SCORE=SCORE+1
0
880 IF CHK=81 THEN SCORE=SCORE+1
5
890 DISPLAY AT(24,7):SCORE :: CA
LL SOUND(-1,-6,0)
900 CALL HCHAR(R,C,32)
910 D=D-1 :: IF D=0 THEN 1040
920 GOTO 650
930 FOR DEL=27 TO 1 STEP -4
940 FOR CH=96 TO 108 STEP 4
950 CALL PATTERN(#1,CH)
960 CALL SOUND(-1,110+DEL+CH/4,0
)
970 NEXT CH
980 NEXT DEL
990 CALL SOUND(-100,-2,4):: CALL
SOUND(-100,-3,3):: CALL SOUND(-
100,-2,2):: CALL SOUND(-100,-1,1
):: CALL SOUND(-1000,-1,0)
1000 MEN=MEN-1 :: IF MEN=-1 THEN
1110 ELSE DISPLAY AT(23,1):RPT$(
CHR$(100),MEN)
1010 SP=1
1020 FOR RR=3 TO 21 STEP 2 :: SP
=SP+1 :: CALL LOCATE(#SP,RR*8-7,
256):: NEXT RR
1030 GOTO 640
1040 FOR SP=2 TO 11 :: CALL DELS
PRITE(#SP):: NEXT SP
1050 CALL COLOR(1,6,1)
1060 FOR DEL=1 TO 20
1070 CALL SOUND(INT(RND*200)+1,1
10+INT(RND*220),INT(RND*3))
1080 NEXT DEL
1090 SCREEN=SCREEN+1
1100 RESTORE :: GOTO 530
1110 CALL DELSPRITE(#1)
1120 FOR DEL=1 TO 5

```

```

1130 DISPLAY AT(12,10)SIZE(9)BEE
P:RPT$(CHR$(100),4);" ";RPT$(CHR
$(108),4)
1140 DISPLAY AT(12,10)SIZE(9)BEE
P:"GAME OVER"
1150 NEXT DEL
1160 DISPLAY AT(15,1):" UN ALTR
O TENTATIVO? (S/N)"
1170 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 TH
EN 1170
1180 IF K=78 OR K=110 THEN CALL
CLEAR :: END
1190 IF K<>83 AND K<>115 THEN 11
70
1200 CALL CLEAR :: GOTO 290
1210 FOR CO=1 TO 14 :: CALL COLO
R(CO,2,1):: NEXT CO
1220 DISPLAY AT(2,11):"TACO MAN"
1230 DISPLAY AT(6,2):"RILASCIA I
L TASTO ALPHA LOCK"
1240 DISPLAY AT(8,1):"USA IL JOY
STICK I O I TASTI "
1250 DISPLAY AT(9,1):"CON LE FRE
CCE-E,X,S,D-."
1260 DISPLAY AT(11,2):CHR$(100);
" TACO MAN"
1270 DISPLAY AT(12,2):CHR$(81)&"
HAMBURGER 15 PUNTI"
1280 DISPLAY AT(13,2):CHR$(90)&"
POMODORI 10 P.TI "
1290 DISPLAY AT(14,2):CHR$(40)&"
GROVIERA 5 P.TI"
1300 DISPLAY AT(15,2):CHR$(120)&"
" PEPERONCINO"
1310 DISPLAY AT(16,2):CHR$(116)&"
CHR$(118)
1320 DISPLAY AT(17,2):CHR$(117)&"
CHR$(119)&" MORTI DI FAME"
1330 DISPLAY AT(20,1):"VUOI IL R
EGOLAMENTO? S/N "
1340 CALL KEY(0,K,S):: IF S<1 TH
EN 1340
1350 IF K=78 OR K=110 THEN CALL
CLEAR :: CALL COLOR(2,11,1):: RE
TURN
1360 IF K<>83 AND K<>115 THEN 13
40
1370 CALL CLEAR
1380 PRINT " SCOPO DEL GIOCO:"
::
1390 PRINT "GUIDARE IL PANE PER
TOAST"
1400 PRINT "ATTRAVERSO I CORRIDO
I ED":"INGOIARE IL MAGGIOR NUMER
O":"DI HAMBURGER,POMODORI E":"GR
OVIERA PRIMA DI ESSERE":
1410 PRINT "PAPPATO DAI MORTI DI
FAME.": "UN PICCOLO CONSIGLIO
SU ":"DI LORO":"ODIANO IL PEPER
ONCINO E SE"
1420 PRINT "NE HAI APPENA PRESO
UNO,":"FUGGONO LONTANO PER UN PO
' ":"NON PER MOLTO, PERO' ":"VIS
TA LA LORO FAME,":"TORNERANNO PR
ESTO. " :
1430 PRINT "PREMI UN TASTO":"PE
R CONTINUARE"
1440 CALL KEY(0,K,S):: IF S<1 TH
EN 1440 ELSE CALL CLEAR
1450 PRINT " IL GIOCO PARTE CON
5 ":" FETTE DI PANE , O TACO-MA
N":"E TERMINA DOPO CHE SONO ":"S
TATE TRANGUGIATE TUTTE."
1460 PRINT " PREMI UN TASTO":"
PER COMINCIARE"
1470 CALL KEY(0,K,S):: IF S<1 TH
EN 1470 ELSE CALL CLEAR :: CALL
COLOR(2,11,1)::

```



Duello

"DUELLO" è un entusiasmante programma, realizzato interamente in Basic in modo professionale per lo Spectrum 16K, che consente a due giocatori di combattere l'uno contro l'altro muniti di potenti pistole... ad acqua. Il programma è costituito da due parti distin-

te: in particolare il listato 1, che contiene le istruzioni di gioco e la routine di caricamento dei caratteri grafici, va salvato con il comando SAVE "DUELLO". Il listato 2 va invece registrato su nastro di seguito al primo con il comando SAVE "ATTENDI" LINE 1, in mo-

do da essere reso autopartente.
 I comandi per i pistoleri blu sono i tasti I per muoversi verso l'alto e Z per andare verso il basso, Q per estrarre l'arma e W per rinfoderarla, A per sparare; per i pistoleri color magenta i comandi sono O e SYMBOL SHIFT

per muoversi su e giù, P e O per estrarre e rinfoderare e ENTER per sparare.
 Vince il gioco chi per primo riesce ad eliminare 10 pistoleri dell'altra gang, evitando anche le insidie e casuali apparizioni di un carro di banditi.

Programma n. I

```

1 REM *** DUELLO ***
30 PRINT "Due bande rivali,
   armate di pistole ad acq
   ua, si incontrano una notte
   nel deserto per darsi batt
   aglia."
40 PRINT "La banda a destra
   e' "; INK 3;"MAGENTA"
50 PRINT "La banda a sinistra
   e' "; INK 1;"BLU"
60 PRINT "Per cortesia, atte
   ndi mentre vengono caric
   ati i necessari caratteri
   grafici.""In linea con
   la tradizione SINCLAIR,
   una dolce melodia (?) verra
   ' suonata mentre aspetti."
70 GO SUB 9000
80 DIM a$(704)
90 PRINT OVER 1; INK 4;
   PAPER 0;AT 0,0;a$
100 BORDER 4
110 PRINT AT 21,2;" Premi ENTER
   per continuare "
120 PAUSE 4e4
140 PRINT AT 1,0; OVER 1; INK 7
   ;a$( TO 672)
150 PRINT AT 2,0;"MESSAGGIO PER
   LA BANDA "; INK 1;"BLU":
   INK 0
160 PRINT "I tuoi comandi sono
   :-"
170 PRINT "'TASTO| FUNZIONE"
180 PRINT " 1 | Ti sposta in
   alto"
190 PRINT "  Z | Ti sposta in
   basso"
200 PRINT "  Q | Estrai la pis
   tola"" (in questa fas
   e NON PUOI"" | muover
   ti)"
210 PRINT "  W | Rinfodera la
   pistola"" |(cosi' PUO
   I nuovamente"" | muov
   erti)"
220 PRINT "  A | Schizza [fuoc
   o]"

```

```

230 PRINT AT 21,2;" Premi ENTER
   per continuare "
240 BORDER 0
250 PAUSE 4e4
260 PAPER 2; INK 7; PRINT AT 0,
   0; INK 6; PAPER 2; OVER 1;a
   $;AT 1,0; OVER 0;a$( TO 672
   )
350 PRINT AT 2,0;"MESSAGGIO PER
   LA BANDA "; INK 3;"MAGENTA
   ": INK 7
360 PRINT "I tuoi comandi sono
   :-"
370 PRINT "'TASTO| FUNZIONE"
380 PRINT " 0 | Ti sposta in
   alto"
390 PRINT INK 2; PAPER 0;"SYMB
   OL SHIFT"; INK 7; PAPER 2;"
   | Ti sposta in basso"
400 PRINT "  P | Estrai la pis
   tola"" (in questa fas
   e NON PUOI"" | muover
   ti)"
410 PRINT "  O | Rinfodera la
   pistola"" |(cosi' PUO
   I nuovamente"" | muov
   erti)"
420 PRINT "  A | Schizza [fuoc
   o]"
430 PRINT AT 21,2;" Premi ENTER
   per continuare "
440 PAUSE 4e4
450 PRINT AT 1,0;a$( TO 672)
460 BORDER 6
500 PRINT AT 1,0;"ISTRUZIONI PE
   R LE DUE BANDE:-"
510 PRINT "'Potete premere piu
   ' tasti nel""medesimo temp
   o"
520 PRINT "Potete sparare cont
   ro ogni""oggetto"
530 PRINT "Potete muovervi fuor
   i dal video""(p.es. se usc
   ite dal di sopra""riappari
   te dal di sotto)"
540 PRINT "'Di volta in volta d
   ue pistoleri combattono fra
   loro, anche se talvolta
   un carro attraversa lo s

```

```

chermo cercando di ferirvi
alle gambe : vi salverete
se sarete al riparo di u
n CACTUS"
550 PRINT FLASH 1' BRIGHT 1'"F
AI PARTIRE IL NASTRO"
560 LOAD ""
600 SAVE "ATTENDI" LINE 1
8999 STOP
9000 FOR j=144 TO 164: BEEP .4,-
140+(j*.1.2): FOR k=0 TO 7:
BEEP .002,40+(k*2): READ n
: POKE USR CHR$ j+k,n:
NEXT k: NEXT j
9020 RETURN
9030 DATA 24,126,24,24,126,126,1
26,126,126,126,60,60,60,60,
126,255,24,126,24,24,63,63,

```

```

60,60,56,56,24,24,24,24,28,
30,0,0,0,0,222,208,0,0,24,1
26,24,24,252,252,60,60,28,2
8,24,24,24,24,56,120,0,0,0,
0,123,11,0,0,0,0,0,64,97,
127,127,0,0,2,2,15,255,242,
243,0,0,64,64,240,255,79,20
7,0,0,0,0,2,130,254,254,31,
48,96,64,192,128,128,128,24
8,12,6,2,3,1,1,1,192,64,64,
64,64,127,127,15,3,2,2,2,2,
254,254,240,244,244,244,254
,254,4,4,4,47,47,47,127,127
,32,32,32,145,66,60,37,164,
60,66,137,0,2,7,71,231,231,
231,231,231,119,127,62,60,6
0,60,60

```

Programma n. 2

```

1 BORDER 0: PAPER 0: INK 9:
CLS
10 LET a=21: LET b=0: LET c=1:
LET d=31
20 LET ls=0: LET rs=0
100 PRINT AT 10,1:"DUELLO"
101 PRINT ' INK 1;"BLU", INK 3;
"MAGENTA" INK 6;"1...SU..
.....0","Q...ESTRAI.....
.P","W...RINFODERA...O","A
..FUOCO....."; INK 7;"ENT
ER", INK 6;"Z...GIU'.....
."; INK 2;"SYMBOL SHIFT"
102 FOR s=0 TO 3
105 BEEP .1,0: BEEP .1,1:
BEEP .07,0: BEEP .2,-1
106 FOR f=-40 TO 40 STEP 10:
FOR g=0 TO .9 STEP .1:
BEEP .01,f+g: NEXT g:
NEXT f
107 NEXT s
108 BEEP 2,30: BEEP 1,35:
BEEP .5,40: BEEP .25,45:
BEEP .1,50
900 CLS : PRINT AT 21,3;
PAPER 1; INK 7;"PUNTI ";1
s;TAB 16; PAPER 3; INK 7;"
PUNTI ";rs:
RANDOMIZE
910 INK 4: BRIGHT 1: FOR f=3
TO 18 STEP 3: PRINT AT f,5
;"T";AT f-1,26;"T";AT f+1,5
;"U";AT f,26;"U": NEXT f
911 INK 8
920 FOR f=0 TO 3: PRINT AT f*6,

```

```

15; INK 7;"MN";AT f*6+1,15;
INK 2;"OP";AT f*6+2,15;
INK 2;"RO": NEXT f
930 BRIGHT 0
1005 LET z=145: LET x=145
1010 FOR q=20 TO 20+INT (RND*300
)
1011 LET a=a-(IN 63486=254 AND x
<>14/)+(IN 65278=253
AND x<>147)+(a<2)-(a>20)
1020 LET c=c-(IN 61438=254 AND z
<>150)+(IN 32766=253
AND z<>150)+(c<2)-(c>20)
1022 IF IN 64510<>255 THEN
LET x=147
1023 IF IN 57342<>255 THEN
LET z=150
1024 IF IN 64510=253 THEN LET x
=145: PRINT AT a-1,1;" "
1025 IF IN 57342=253 THEN LET z
=145: PRINT AT c-1,30;" "
1026 BEEP .005,-10: BEEP .005,69
1030 IF a>=21 THEN LET a=2:
PRINT AT 19,0;" ";AT 20,0;
" "
1031 IF a<21 THEN PRINT AT a+1,
0;" "
1032 IF c<21 THEN PRINT AT c+1,
31;" "
1035 PRINT AT 0,0;" ";AT 0,31;"
"
1040 IF c>=21 THEN LET c=2:

```



```

PRINT AT 19,31;" ";AT 20,3
1;" "
1050 IF c>1 THEN PRINT AT c-2,3
1;" "
1051 IF c<=1 THEN LET c=20:
PRINT AT 1,31;" ";AT 2,31;
" "
1060 IF a>1 THEN PRINT AT a-2,0
;" "
1061 IF a<=1 THEN LET a=20:
PRINT AT 1,0;" ";AT 2,0;"
"
1070 PRINT AT a,b; INK 1;CHR$ x;
AT a-1,0; INK 1;CHR$ (x-1);
AT c,d; INK 3;CHR$ z;AT c-1
,d; INK 3;CHR$ (z-1)
1080 IF x=147 THEN PRINT AT a-1
,1; INK 1;"E"
1081 IF z=150 THEN PRINT AT c-1
,30; INK 3;"H"
1090 IF IN 65022<>255 AND x=14
7 THEN GO SUB 3000
1100 IF IN 49150<>255 AND z=15
0 THEN GO SUB 3100
2000 NEXT q
2010 LET q=INT (RND*2)
2011 IF q=1 THEN LET w=c
2012 IF q=0 THEN LET w=a
2013 LET r=q*11+9
2015 FOR f=1 TO w-1
2020 PRINT AT f-1,r;" ";AT f,r;
INK 7;"MN";AT f+1,r; INK 2
;"OP";AT 2+f,r; INK 2;"RO":
BEEP 0.01,f*3
2030 NEXT f
2040 IF q=1 THEN GO TO 2500
2050 PRINT AT a,r-1; INK 3;"HF"
2060 IF ATTR (a,5)>=64 THEN
GO TO 2200
2100 INK 6: PLOT 54,171-(a*8):
DRAW -50,0: BEEP .01,39:
DRAW OVER 1;50,0: GO TO 3
300
2200 INK 6: PLOT 54,171-(a*8):
DRAW -11,0: BEEP .01,68:
PRINT AT a,5;"G": DRAW
OVER 1;11,0: PRINT AT a,5;
" "
2225 GO SUB 6e3
2231 FOR f=w-1 TO 18
2235 PRINT AT f-1,r;" ";AT f,r;
INK 7;"MN";AT f+1,r-1;
INK 2;"OP ";AT 2+f,r;
INK 2;"RO": BEEP .01,f*3
2236 NEXT f
2239 PRINT AT f-1,r;" ";AT f,r;
" ";AT f+1,r;" "
2240 GO TO 1010
2500 PRINT AT c,r+1; INK 1;"CE"
2510 IF ATTR (c,26)>=64 THEN
GO TO 2600
2520 INK 6: PLOT 185,171-(c*8):
DRAW 56,0: BEEP .01,60:
DRAW OVER 1;-56,0:
GO TO 3200
2600 INK 6: PLOT 185,171-(c*8):
DRAW 26,0: BEEP .01,68:
PRINT AT c,26;"G": DRAW
OVER 1;-26,0
2610 PRINT AT c,26;" ": GO TO 22
25
3000 IF ATTR (a-1,5)>=64 THEN
GO TO 4050
3010 IF ATTR (a-1,15)>=64 THEN
GO TO 4150
3020 IF ATTR (a-1,16)>=64 THEN
GO TO 4160
3030 IF ATTR (a-1,26)>=64 THEN
GO TO 4260
3085 INK 7: PLOT 16,179-(a*8):
DRAW 238,0: BEEP .01,60:
DRAW OVER 1;-238,0:
PLOT OVER 1;254,179-(a*8)
3090 IF a=c OR a-1=c THEN
GO SUB 3200
3099 RETURN
3130 IF ATTR (c-1,26)>=64 THEN
GO TO 5260
3160 IF ATTR (c-1,16)>=64 THEN
GO TO 5160
3170 IF ATTR (c-1,15)>=64 THEN
GO TO 5150
3180 IF ATTR (c-1,5)>=64 THEN
GO TO 5050
3190 PLOT 238,179-(c*8): DRAW -2
35,0: BEEP .005,40: BEEP .0
05,50: DRAW OVER 1;235,0:
PLOT OVER 1;3,179-(c*8)
3195 IF c=a OR c-1=a THEN
GO SUB 3300
3198 RETURN
3200 PRINT AT c,30; INK 3;"IJ";
AT c-1,30;" "
3205 LET ls=ls+1
3215 PRINT AT 0,1; INK 5;"<--QUE
STO PISTOLERO HA VINTO":
FOR f=-60 TO 60: BEEP .01,
f: NEXT f
3216 IF ls=10 THEN GO TO 3600
3220 CLS : LET a=INT (RND*19)+2:
LET c=INT (RND*19)+2:
GO TO 900
3300 PRINT AT a,0; INK 1;"KL";
AT a-1,0;" "
3305 LET rs=rs+1

```

```

3310 IF rs=10 THEN GO TO 3500
3315 PRINT AT 0,2; INK 5;"QUESTO
PISTOLERO HA VINTO-->":
FOR f=-60 TO 60: BEEP .01,
f: NEXT f
3320 CLS : LET a=INT (RND*19)+2:
LET c=INT (RND*19)+2:
GO TO 900
3500 CLS : FOR f=0 TO 9: PRINT
AT f,0; INK 1;"KL": BEEP .5
,0: NEXT f
3510 FOR f=1 TO 1s: PRINT AT f,3
0; INK 3;"IJ": BEEP .5,0:
NEXT f
3520 INK 3: FOR f=21 TO 20+10-1s
: PRINT AT 10,f;"A";AT 11,f
;"B": BEEP 1,f*2/3: NEXT f
3530 INK 5: PRINT AT 15,2;"LA PI
STOLA PIU' VELOCE---->"
3598 GO TO 7e3
3600 CLS : FOR f=0 TO 9: PRINT
AT f,30; INK 3;"IJ": BEEP .
5,0: NEXT f
3610 FOR f=1 TO rs: PRINT AT f,0
; INK 1;"KL": BEEP .5,0:
NEXT f
3620 INK 1: FOR f=1 TO 10-rs:
PRINT AT 10,f;"A";AT 11,f;
"B": BEEP 1,f*5: NEXT f
3630 INK 5: PRINT AT 15,2;"<----
LA PISTOLA PIU' VELOCE"
3700 GO TO 7e3
4050 PLOT 16,179-(a*8): DRAW 30,
0: BEEP .02,-10: DRAW
OVER 1;-30,0: PRINT AT a-1
,5;"G": BEEP .005,0:
PRINT AT a-1,5;" "
4099 RETURN
4150 PLOT 16,179-(a*8): DRAW 106
,0: BEEP .02,-10: DRAW
OVER 1;-106,0: PRINT AT a-
1,15;"G": BEEP .005,0:
PRINT AT a-1,15;" "
4159 RETURN
4160 PLOT 16,179-(a*8): DRAW 117
,0: BEEP .02,-10: DRAW
OVER 1;-117,0: PRINT AT a-
1,16;"G": BEEP .005,0:
PRINT AT a-1,16;" "
4169 RETURN
4260 PLOT 16,179-(a*8): DRAW 197
,0: BEEP .02,-10: DRAW
OVER 1;-197,0: PRINT AT a-
1,26;"G": BEEP .005,0:
PRINT AT a-1,26;" "
4269 RETURN
5050 PLOT 238,179-(c*8): DRAW -1
93,0: BEEP .02,-5: DRAW
OVER 1;193,0: PRINT AT c-1
,5;"G": BEEP .005,5:
PRINT AT c-1,5;" "
5059 RETURN
5150 PLOT 238,179-(c*8): DRAW -1
14,0: BEEP .02,-5: DRAW
OVER 1;114,0: PRINT AT c-1
,15;"G": BEEP .005,5:
PRINT AT c-1,15;" "
5159 RETURN
5160 PLOT 238,179-(c*8): DRAW -1
05,0: BEEP .02,-5: DRAW
OVER 1;105,0: PRINT AT c-1
,16;"G": BEEP .005,5:
PRINT AT c-1,16;" "
5169 RETURN
5260 PLOT 238,179-(c*8): DRAW -2
3,0: BEEP .02,-5: DRAW
OVER 1;23,0: PRINT AT c-1,
26;"G": BEEP .005,5:
PRINT AT c-1,26;" "
5269 RETURN
5999 STOP
6000 FOR v=-40 TO 60 STEP 20:
FOR s=40 TO -60 STEP -20:
BEEP .01,s: BEEP .01,v:
NEXT s: NEXT v: RETURN
7000 PRINT AT 19,0;"UN'ALTRA SFI
DA? (premi un tasto)": IF
INKEY$<>" THEN RUN
7001 GO TO 7e3

```



Cancella

Ecco una breve routine in Basic, che ne contiene una in linguaggio macchina, utilizzando la quale è possibile cancellare istantaneamente intere sezioni di un programma man mano che quest'ultimo viene migliorato e corretto.

I numeri di linea di questa routine devono essere molto elevati, così come deve essere alta la zona di memoria occupata dalla routine in I/m e questo per rendere possibile la simultanea presenza in memoria della routine di cancellamento e del programma cui intendiamo applicarla.

```

9900 REM *** CANCELLA ***
9910 CLEAR 65499: RESTORE 9950:
      LET a=65500
9920 READ n: IF n=257 THEN
      GO TO 9970
9930 POKE a,n
9940 LET a=a+1: GO TO 9920
9950 DATA 33,0,0,229,33,0,0,35,2
      05,110,25,227,205,110,25
9960 DATA 32,1,235,225,167,237,8
      2,216,25,205,229,25,201,257
  
```

Il listato qui presentato è adatto allo Spectrum 48K; per utilizzarla sul 16K, bisogna modificare la linea 9010 e la linea 9995:

```
9010 CLEAR 32499: RESTORE 9950: LET a = 32500
```

```
9995 RANDOMIZE USR 32500
```

Inoltre i quattro POKE alle linee 9980 e 9990 devono essere rispettivamente riferiti ai seguenti quattro indirizzi:

```
32501: 32502: 32505: 32506
```

Salvatela su nastro: quando vi servirà potrà essere caricata con MERGE senza interferire con un programma già in memoria.

```

9970 CLS : PRINT "Cancella dalla
      linea :";: INPUT a:
      PRINT a
9975 PRINT "alla linea
      :";: INPUT b: PRINT b
9976 CLS
9980 POKE 65501,a-256*INT (a/256
      ): POKE 65502,INT (a/256)
9990 POKE 65505,b-256*INT (b/256
      ): POKE 65506,INT (b/256)
9995 RANDOMIZE USR 65500
  
```

Mille miglia

Mettete alla prova la vostra abilità di guidatori percorrendo una strada tortuosa ed irta di ostacoli. Man mano che procederete, la strada diverrà sempre più stretta, con maggior rischio di incidenti: più a lungo resistete, più alto sarà il vostro punteggio. Scegliete uno dei quattro livelli di difficoltà: il primo è per i principianti, nel secondo le curve sono

più strette, nel terzo curve larghe ma ostacoli sparsi qua e là, nel quarto curve strette ed ostacoli. Se urtate il bordo della pista od un ostacolo, il gioco termina mostrandovi la larghezza della strada ed il punteggio. Usate il tasto "C" per andare a sinistra ed "M" per andare a destra.



Joystick (opzionale)

```

0 PRINTCHR$(142):POKE52,48:POKE5
6,48:CLR:POKE53280,1:POKE53281
,1
1 PRINT"{CLR}{RED}{ 10 GIU' }
{ 11 DES}ATTENDI UN ATTIMO":GO
SUB260
2 POKE53280,15:POKE53281,15
3 PRINT"{CLR}{ 3 GIU' }{ 5 DES }
{RED}IMPOSTA IL LIVELLO:<7>"
:PRINT" { 3 GIU' }"TAB(12)"{BLK}
1<4>] PER {WHT}NOVELLINO<7>"
"
4 PRINT"{ 3 GIU' }"TAB(12)"{BLK}2
[<4>] PER {WHT}DILETTANTE<7>"
"
5 PRINT"{ 3 GIU' }"TAB(12)"{BLK}3
[<4>] PER {WHT}PROFESSIONISTA
[<7>"
6 PRINT"{ 3 GIU' }"TAB(12)"{BLK}4
[<4>] PER {WHT}ESPERTO<7>":P
RINT" { 3 GIU' }"TAB(12)"{BLK}5
[<4>] -FINE-[<7>"
7 GETB$:IFB$=""THEN7
8 J=VAL(B$):IFJ<LORJ>5THEN7
9 L=54272:IFJ=5THENPOKE53272,21:
SYS2048
10 IFA$="N"THEN14
11 PRINT"{CLR}{WHT}{ 6 GIU' } USA
I TASTI: C (SINISTRA) E M (D
ESTRA)"
12 PRINT"GIU' } PUOI ANCHE USARE
IL JOYSTICK (PORTA 2)"
13 FORS=1TO3000:NEXTS
14 PRINTCHR$(147)
15 POKE650,255:N=1516
16 POKE53280,11:POKE53281,11
17 I=.1:IFJ=2ORJ=4THENI=.2:N=151
8
18 AM$="{ 13 D}"
20 PU=0
22 FORQ=1TO4
23 FORC=13TO0STEP-1
25 FORA=1TO7.2STEP1
26 Y=COS(A)
27 F=F+1:R=RND(0)
28 IFPEEK(N+40)=65ORPEEK(N-1)=65
ORPEEK(N+1)=65ORPEEK(N-40)=65
THEN110
29 PRINTTAB(10*Y+13);"[<8>]A";"
{BLK}";LEFT$(AM$,C);"[<8>]A
{WHT}":IFR=.5THEN40
30 IFJ=LORJ=2THEN40
32 IFF>25THENX=INT(25*RND(1)):PO
KEL1944+X+L,3:POKEL1944+X,66
40 IFF>=25THENPOKEN+L,1:POKEN,64
:FORT=1TO50:NEXTT:POKEN+L,0:P
OKEN,68
42 IFPEEK(N+40)=65ORPEEK(N-1)=65
ORPEEK(N+1)=65ORPEEK(N-40)=65
THEN110
43 IFF>=25THENP=PEEK(56320):D=15
-(PAND15)
44 IFD=4THENN=N-1:GOTO51
45 IFD=8THENN=N+1:GOTO51
46 IFD=6THENN=N+39:GOTO51
47 IFD=10THENN=N+41:GOTO51
49 GETB$
50 N=N+(B$="C")-(B$="M")
51 IFPEEK(N)=66ORPEEK(N+40)=66OR
PEEK(N-1)=66ORPEEK(N+1)=66THE
N110
70 PU=PU+1
80 NEXTA:NEXTC:NEXTQ
110 POKEN,67:POKEN+L,2
120 POKEN-1,67:POKEN-1+L,7
130 POKEN+1,67:POKEN+1+L,7
140 POKEN+40,67:POKEN+40+L,15
150 POKEN-40,67:POKEN-40+L,15
160 V=54296:W=54276:A=54277:H=54
273:L=54272
170 FORX=45TO0STEP-1:POKEV,X:POK
EW,129:POKEA,15:POKEH,40:POK
EL,20:NEXT
180 POKEW,0:POKEA,0:F=0:D=0
190 POKEL98,0:PRINT"GIU' }LA STR
ADA E' LARGA "C;"METRI"
200 PRINT"IL TUO PUNTEGGIO E' ";
INT(10000/C+5*PU)
210 PRINT"GIOCHI ANCORA (S/N)?"
:PRINT"COL JOYSTICK, PULSANTE
PER RIGIOCARE"
215 P=PEEK(56320):FR=PAND16:IFFR
=0THEN14
220 GETA$:IFA$=""OR(A$<>"S"ANDA$
<>"N"ANDFR<>0)THEN215
230 IFA$="S"THEN14
240 IFA$="N"THEN2
260 POKE56334,PEEK(56334)AND254
270 POKEL,PEEK(1)AND251
280 FORI=0TO511:POKEI+12288,PEEK
(I+53248):NEXT
290 POKEL,PEEK(1)OR4
300 POKE56334,PEEK(56334)OR1
310 POKE53272,(PEEK(53272)AND240
)OR12
320 FORC=12800TO12839:READZ:POKE
C,Z:NEXT
330 DATA153,255,189,60,189,25
5,153
340 DATA255,255,255,60,60,255,25
5,255
350 DATA24,60,128,255,255,255,25
5,255
360 DATA154,82,0,27,216,0,74,137
365 DATA255,255,255,255,255,255,
255,255
370 RETURN

```

La casa stregata

Una strega ha catturato alcuni socievoli gattini e li ha portati nella sua spettrale dimora; tocca a voi cercare di salvarli evitando fantasmi, pipistrelli e spiriti maligni. Il gioco è a sei livelli di difficoltà; per ogni gatto che prendete dovete ritornare al corridoio più basso ed ivi deporlo, in quanto è questo l'unico luogo

sicuro per i poveri gattini. Se incontrate un fantasma o un pipistrello vi spaventate e lasciate cadere il gatto, che viene riposto in un altro punto del labirinto. Più gatti porterete in salvo, più alto sarà il vostro punteggio. Buon divertimento!

```

100 POKE52,48:POKE56,48:CLR
102 POKE53280,0:POKE53281,0
105 PRINT"{CLR}[<7>]{ 3 GIU' }***
*****{RVS}LA CASA STREGA
TA{OFF}*****";
107 PRINT"{ 13 GIU' }{ 9 SPAZI}RI
DEFINIZIONE CARATTERI"
108 POKE56334,PEEK(56334)AND254:
POKE1,PEEK(1)AND251
110 FORI=0TO511:POKE12288+I,PEEK
(53248+I):NEXT
115 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,P
EEK(56334)OR1
120 FORI=832TO936:READA:POKEI,A:
NEXT
130 FORI=12288+35*8TOL2288+45*8+
7:READA:POKEI,A:NEXT
140 FORI=12288+27*8TOL2288+31*8+
7:READA:POKEI,A:NEXT
150 FORI=12288+58*8TOL2288+62*8+
7:READA:POKEI,A:NEXT
152 SC=1024
153 CM=54272
155 SH=54273:SL=54272:V=54296:WF
=54276:O=0:P=1:Q=40:DIMA(13)
:POKEV,15
157 POKESL+5,17:POKESL+6,241
160 GOSUB800
165 GOSUB900
170 POKE53272,(PEEK(53272)AND240
)+12
175 GOSUB1000:RN=RN+1
200 CL=SC+859
210 JP=15-PEEK(56320)AND15:IFJP=
8THENJP=3:GOTO215
211 IFJP=2THENJP=5:GOTO215
212 IFJP=4THENJP=7:GOTO215
213 IFJP=1THEN215
214 JP=2
215 TL=CL:Z=TL:ONJPGOSUB301,300,
303,300,305,300,307,300
220 CL=Z:POKEV,15:POKESH,50:POKE
WF,17:GOSUB400:POKEWF,16
225 IFDFTHEN500
230 POKETL,32:POKECL,58:POKECM+C
L,3+CF
232 GOSUB700:IFCC=1THENFORX=1TO1
500:NEXT:GOTO170
235 GOSUB600:IFDFTHEN500
240 GOTO210
300 RETURN
301 Z=Z-Q:RETURN
303 Z=Z+P:RETURN
305 Z=Z+Q:RETURN
307 Z=Z-P:RETURN
400 REM CONTROLLO COLLISIONE
405 IFPEEK(CL)=44ORPEEK(CL)=45OR
PEEK(CL)=35THENCL=TL:RETURN
407 IFCFANDCL<SC+873ANDCL>SC+845
THEN2000
410 IFCFANDPEEK(CL)=60THENCL=TL:
RETURN
415 IFPEEK(CL)=60THENCNF=4:POKEWF
,33:FORI=1TO100:NEXT:RETURN
420 IFPEEK(CL)=61ORPEEK(CL)=59TH
EN1800
425 IFPEEK(CL)=31THEN1900
430 RETURN
500 REM ****
510 PRINT"{CLR}[<7>]{GIU' }
{ 10 DES}UN'ALTRA VITTIMA!"
520 POKE53272,21
525 PRINT"{GIU' }{ 10 DES}
{ 4 SPAZI}LIVELLO"AA
530 PRINT"{GIU' }{ 11 DES}ROUND"R
N"PUNTI"SR
540 PRINT"{GIU' }{ 7 DES}GIOCHI A
NCORA?{ 2 SPAZI}{RVS}S{OFF}
OR {RVS}N{OFF}"
550 GETA$:IFA$=""THEN550

```



```

##### , {WHT} >>>>>
>>";
1060 PRINT">>>>>{BLU}-#####
##### , {WHT} >>>>>
>>";
1065 PRINT">>>>>{BLU}-#####
##### , {WHT} >>>>>
>>";
1075 PRINT">>>>>{BLU}-#####
##### {WHT} >>>>>
>>";
1080 PRINT">>>>>{BLU}#####
##### {WHT} >>>>>
>>";
1085 PRINT">>>>>{BLU}#####
##### {WHT} >>>>>
>>";
1090 PRINT">>>>>{BLU}#####
##### {WHT} >>>>>
>>";
1092 PRINT">>>>>{BLU}#####
##### {WHT} >>>>>
>>";
1093 PRINT">>>>>{BLU}#####
##### {WHT} >>>>>
>>";
1094 PRINT">>>>>{BLU}#####
##### {WHT} >>>>>
>>";
1095 PRINT">>>>>{BLU}#####
##### {WHT} >>>>>
>>";
1200 REM COSTRUZIONE LABIRINTO
1205 A(0)=2:A(1)=-80:A(2)=-2:A(3)
)=80:WL=35:HL=32:A=SC+846
1210 POKEA,4
1220 J=INT(RND(1)*4):X=J
1230 B=A+A(J):IFPEEK(B)=WLTHENPO
KEB,J:POKEA+A(J)/2,HL:A=B:G
OTO1220

1240 J=(J+1)*-(J<3):IFJ<>XTHEN12
30
1250 J=PEEK(A):POKEA,HL:IFJ<4THE
NA=A-A(J):GOTO1220
1260 FORI=SC+216TOSC+856STEP40:P
OKEI,32:POKEI+7,32:NEXT
1270 FORI=SC+140TOSC+860STEP40:P
OKEI,32:NEXT
1280 FORI=SC+372TOSC+852STEP40:P
OKEI,32:POKEI+15,32:NEXT
1290 FORI=SC+489TOSC+849STEP40:P
OKEI,32:POKEI+21,32:NEXT
1291 FORI=SC+372TOSC+387:POKEI,3
2:NEXT
1292 FORI=SC+489TOSC+510:POKEI,3
2:NEXT
1293 FORI=SC+687TOSC+712:POKEI,3

2:POKEI+160,32:NEXT
1300 REM ****
1310 REM ****
1320 FORI=PTO3*AA
1330 X=INT(RND(1)*680)+SC+40
1340 BL=0:GOSUB1700:IFBLTHEN1330

1350 POKE X,59:POKECM+X,1:NEXT
1400 REM ****
1420 FORI=PTO3*AA
1430 X=INT(RND(1)*680)+SC+40
1440 BL=0:GOSUB1700:IFBLTHEN1430

1450 POKE X,61:POKECM+X,5:NEXT
1500 REM ****
1520 CC=11:FORI=PTO10
1530 X=INT(RND(1)*680)+SC+40
1540 BL=0:GOSUB1700:IFBLTHEN1530

1550 POKE X,60:POKECM+X,7:NEXT
1600 REM ****
1620 FORI=PTOAA*2
1630 X=INT(RND(1)*680)+SC+40
1640 IFPEEK(X)<>32THEN1630
1650 POKE X,31:POKECM+X,4:A(I)=X:
NEXT:RETURN
1700 IF(PEEK(X)<>32)OR(PEEK(X+P)
<>32ANDPEEK(X+P)<>35)THENBL
=1
1710 IF(PEEK(X-P)<>32ANDPEEK(X-P)
<>35)OR(PEEK(X+Q)<>32ANDPE
EK(X+Q)<>35)THENBL=1
1720 IF(PEEK(X-Q)<>32ANDPEEK(X-Q)
)<>35)THENBL=1
1730 RETURN
1800 REM ****
1810 IFCF=OTHEN1840
1820 X=INT(RND(1)*680)+SC+40
1830 IFPEEK(X)<>32THEN1820
1835 POKE X,60:POKECM+X,7:CF=O:SR
=SR-2*AA+2:IFSR<OTHENSR=O
1840 POKETL,32:POKECL,58:POKECL+
CM,1
1843 FORI=15TO1STEP-1:POKESL,100
:POKESH,100:POKEWF,33:POKEV
,I
1844 FORI=1TO25:NEXTI,I
1845 FORI=1TO400:NEXT:POKEWF,32
1850 TL=CL:Z=TL:ONINT(RND(1)*4)+
LGOSUB301,303,305,307
1860 CL=Z:SR=SR-AA+2:IFSR<OTHENS
R=O
1870 GOTO400
1900 REM ****
1905 POKETL,32:POKECL,58:POKECL+
CM,4:DF=1
1910 POKESL,100:FORI=1TO4:POKEWF
,17:POKESH,25:FORX=1TO150:N

```

```

EXT:POKEWF,16
1911 FORX=1TO75:NEXT
1913 IFI=LORI=3THENPOKECL,31:GOT
O1920
1914 POKECL,58
1920 POKESL,0:FORX=1TO200:NEXT:N
EXT:FORX=1TO500:NEXT:RETURN

2000 REM ****
2010 X=SC+985:POKEX-CC,60:POKECM
+X-CC,7:CC=CC-1:SR=SR+10*AA
↑2:CF=0
2020 POKEWF,33:FORI=1TO50:NEXT:R
ETURN
9000 DATA120,8,72,152,72,138,72,
173,19,145,72,173,34,145,72
,169,0,141,62,3,141
9005 DATA63,3,169
9010 DATA127,141,34,145,173,32,1
45,73,255,41,128,42,8,169,1
95,141,19,145,173,17
9015 DATA145,73
9020 DATA255,41,60,74,74,40,42,1
68,41,16,201,16,208,3,141,6
3,3,152,41,15,162,0
9025 DATA232,224
9030 DATA9,240,8,221,160,3,208,2
46,142,62,3,104,141,34,145,
104,141,19,145,104
9035 DATA170,104
9040 DATA168,104,40,88,96,2,3,1,
5,4,12,8,10
10000 DATA255,255,255,255,255,25
5,255,255
10010 DATA0,0,0,0,0,15,63,255
10015 DATA0,0,0,0,0,240,252,255
10020 DATA1,1,3,3,7,7,7,7

```

```

10030 DATA128,128,192,192,224,22
4,224,224
10040 DATA7,7,7,7,3,3,1,1
10050 DATA224,224,224,224,192,19
2,128,128
10060 DATA255,63,15,0,0,0,0,0
10070 DATA255,252,240,0,0,0,0,0
10080 DATA128,192,224,240,248,25
2,254,255
10090 DATA1,3,7,15,31,63,127,255
10100 DATA255,255,255,255,250,24
6,244,224
10110 DATA255,255,191,63,15,15,7
,63
10120 DATA240,249,240,228,0,252,
255,255
10130 DATA255,255,127,35,1,112,6
3,255
10140 DATA0,102,0,24,0,0,28,0
10150 DATA56,84,56,16,124,186,40
,108
10160 DATA62,42,62,28,28,28,60,1
20
10170 DATA40,124,85,125,57,57,61
,127
10180 DATA0,16,124,254,214,130,0
,0
10190 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
20000 JP=15-PEEK(56320)AND15
20010 PRINTJP:GOTO20000

```



“Jumping jack”

Jack corre attraverso una impalcatura e cerca di scendere giù sino alla parte inferiore dello schermo per mezzo di scalini. Abbastanza facile vero?

C'è solo un problema: queste impalcature non sono molto resistenti ed all'improvviso

possono crollare qua e là.

Dovete allora essere pronti a premere la barra/spazio in modo che Jack possa saltare la buca.

Se il vostro tempismo è buono Jack salterà la buca ed atterrerà salvo dall'altra parte, inve-

ce se non avete premuto in tempo la barra/spazio, Jack cadrà nella sezione crollata dell'impalcatura.

Se non siete stati pronti a premere la barra, avete ancora una possibilità per saltare la buca. Ecco come: se la barra/spazio viene premuta immediatamente dopo che Jack attraversa la buca, potete fare un salto di salvataggio.

```
0 REM JUMPING JACK
1 REM VERSIONE PER C64
5 GOSUB3000:PRINT"{CLR}";"
  { 11 DES}INIZIALIZZAZIONE"
10 M=3:T=10:D=5:X=25:P=61:POKE55
  ,16:POKE56,64:S=54272:POKE532
  81,1:GOTO970
20 C=7:F%=5:FORI=1024TO2041:POKE
  I,59:NEXT
30 POKE53280,C:FORI=1064TO1103:P
  OKEI,53:NEXT:FORI=1264TO1303:
  POKEI,53:NEXT
33 FORI=1424TO1463:POKEI,53:NEXT
  :POKEI1425,54:POKEI702,54:POKE
  1865,54
40 FORI=1664TO1703:POKEI,53:NEXT
  :FORI=1864TO1903:POKEI,53:NEX
  T
50 FORI=55296TO56176+39:POKEI,4:
  NEXT
60 FORI=55456TO55496+39:POKEI,F%
  :NEXT
70 FORI=55616TO55656+39:POKEI,F%
  :NEXT
80 FORI=55856TO55896+39:POKEI,F%
  :NEXT
90 FORI=56056TO56096+39:POKEI,F%
  :NEXT:GOSUB1000:FORI=1TO1000:
  NEXT
100 I=1224:POKE1302,54:POKE1425,
  54:POKE1702,54:POKE1865,54
110 IFI/2=INT(I/2) THENPOKEI-1,59
  :GOSUB720
120 IFI/2=INT(I/2) THENPOKEI,55:F
  ORJ=1TOT:NEXT:GOTO140
130 POKEI-1,59:POKEI,56:FORJ=1TO
  T:NEXT:B=1264:GOSUB830
140 IFPEEK(197)=60THENGOSUB190
150 IFPEEK(I+40)=54THENPOKEI,59:
  GOTO240
160 IFPEEK(I+40)=60THEN760
170 I=I+1:IFI>1263THENI=1224:POK
  EL263,59
180 GOTO110
190 I=I-39:POKEI+39,59
```

Tuttavia Jack deve essere in aria sopra la buca per ottenere dei punti altrimenti nessun punto verrà assegnato. Questo metodo può essere usato anche per saltare due buche sulla stessa fila.

Se fate un salto di salvataggio come desiderato sopra per la prima buca e Jack volerà sopra la seconda buca il punteggio verrà assegnato solo per la seconda buca.

```
200 IFPEEK(I+40)<>59ORPEEK(I+80)
  <>53THENSC=SC+X:POKEI-40,P:G
  OSUB740:POKEI-40,59
210 POKEI,55:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+
  41:IFI>1263THENI=1224:POKEI2
  63,59:POKEI223,59
220 POKEI403,59:POKEI404,59
230 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-41,59:P
  OKEI,55:RETURN
240 I=1422
250 IFI/2=INT(I/2) THENPOKEI+1,59
  :GOSUB720
260 IFI/2=INT(I/2) THENPOKEI,58:F
  ORJ=1TOT:NEXT:GOTO280
270 POKEI+1,59:POKEI,57:FORJ=1TO
  T:NEXT:B=1424:GOSUB830
280 IFPEEK(197)=60THENGOSUB330
290 IFPEEK(I+40)=54THENPOKEI,59:
  GOTO380
300 IFPEEK(I+40)=60THEN760
310 I=I-1:IFI<1384THENI=1422:POK
  EL384,59
320 GOTO250
330 I=I-41:POKEI+41,59
340 IFPEEK(I+40)<>59ORPEEK(I+80)
  <>53THENSC=SC+X:POKEI-40,P:G
  OSUB740:POKEI-40,59
350 POKEI,58:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+
  39:IFI<1384THENI=1422:POKEI3
  84,59:POKEI344,59
360 POKEI344,59:POKEI343,59
370 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-39,59:P
  OKEI,58:RETURN
380 I=1624
390 IFI/2=INT(I/2) THENPOKEI-1,59
  :GOSUB720
400 IFI/2=INT(I/2) THENPOKEI,55:F
  ORJ=1TOT:NEXT:GOTO420
410 POKEI-1,59:POKEI,56:FORJ=1TO
  T:NEXT:B=1664:GOSUB830
420 IFPEEK(197)=60THENGOSUB470
430 IFPEEK(I+40)=54THENPOKEI,59:
  GOTO520
440 IFPEEK(I+40)=60THEN760
450 I=I+1:IFI>1663THENI=1624:POK
  EL663,59:POKEI623,59
```

```

460 GOTO390
470 I=I-39:POKEI+39,59:IFPEEK(I)
<>59THENSC=SC+300
480 IFPEEK(I+40)<>59ORPEEK(I+80)
<>53THENSC=SC+X:POKEI-40,P:G
OSUB740:POKEI-40,59
490 POKEI,55:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+
41:IFI>1663THENI=1624:POKE16
63,59
500 POKE1641,59:POKE1624,59:POKE
1623,59
510 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-41,59:P
OKEI,55:RETURN
520 I=1862
530 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI+1,59
:GOSUB720
540 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI,58:F
ORJ=1TOT:NEXT:GOTO560
550 POKEI+1,59:POKEI,57:FORJ=1TO
T:NEXT:B=1864:GOSUB830
560 IFPEEK(197)=60THENGOSUB610
570 IFPEEK(I+40)=54THENPOKEI,59:
GOTO660
580 IFPEEK(I+40)=60THEN760
590 I=I-1:IFI<1824THENI=1862:POK
E1824,59
600 GOTO530
610 I=I-41:POKEI+41,59
620 IFPEEK(I+40)<>59ORPEEK(I+80)
<>53THENSC=SC+X:POKEI-40,P:G
OSUB740:POKEI-40,59
630 POKEI,58:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+
39:IFI<1824THENI=1862:POKE18
24,59
640 POKE1784,59:POKE1783,59
650 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-39,59:P
OKEI,58:RETURN
660 P=P+1:IFP=64THENP=61
670 D=D-1:T=T-.1
680 X=X+50:IFX>125THENX=25:D=8:T
=10:C=5:F%=5
690 IFX=75THENC=0:F%=0
700 IFX=125THENC=8:F%=7
710 GOTO30
720 POKES+4,17:POKES+5,132:POKES
+6,132:POKES+24,6
721 H0=28:L0=49:POKES+1,H0:POKES
,L0:FORZ=1TO200:NEXT:GOSUB20
00:RETURN
740 POKES+24,15:POKES+4,17:POKES
+5,132:POKES+6,132
741 FORH1=21TO126:POKES+1,H1:LI=
181:POKES,L1:NEXT:GOSUB2000:
RETURN
760 POKES+24,15:POKES+4,17:POKES
+5,33:POKES+6,132:H2=233
765 H2=H2-5:POKES+1,H2:L2=181:PO
KES,L2
766 POKEI,58:POKEI-40,59:POKEI+5
4272,0:I=I+40:IFI<1983THEN76
5
767 GOSUB2001
769 M=M-1:IFM=0THEN780:POKES+1,H
2=181:POKES,L2:NEXT:GOSUB200
1
770 P=61:X=25:D=6:C=27:T=10:F%=5
:POKEI,59:GOTO30
780 POKE53272,21:PRINTCHR$(147);
SPC(205);" { 9 DES } GIOCO FIN
ITO":PRINT
785 PRINT"GIU" { 11 DES } IL PU
NTEGGIO E";SC
790 PRINT"PRINT"GIU"
{ 10 DES } GIOCHI ANCORA ? (Y
/N)"
800 K=PEEK(197):IFK=60THEN800
810 IFK=25THENPRINT"CLR":RUN
820 IFK=39THENPRINT"CLR"
{ 10 GIU" } { 8 DES } CIAO!!";:
FORW=1TO500:NEXT:PRINT"CLR"
":END
825 GOTO800
830 IFINT(RND(1)*D)+1<>1THENRETRU
RN
840 L=INT(RND(1)*39)+1:IFL=20ORL
=1THEN840
850 POKEB+L,60:GOSUB720:RETURN
860 DATA255,129,66,66,36,36,24,2
55
870 DATA66,126,66,66,66,126,66,6
6
880 DATA12,8,13,62,44,12,18,33
890 DATA24,16,24,24,24,16,16,24
900 DATA24,8,24,24,24,8,8,24
910 DATA24,8,88,62,26,24,36,66
920 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
930 DATA129,66,66,66,98,34,34,34
940 DATA27,10,27,17,27,0,0,0
950 DATA59,10,11,9,11,0,0,0
960 DATA91,74,91,81,91,0,0,0,0
970 POKE53272,(PEEK(53272)AND240
)+12
971 POKE56334,PEEK(56334)AND254
972 POKE1,PEEK(1)AND251
973 FORI=0TO511:POKEI+12288,PEEK
(I+53248):NEXT
974 POKE1,PEEK(1)OR4
975 POKE56334,PEEK(56334)OR1
976 RESTORE:FORI=12288+53*8TO122
88+64*8:READA:POKEI,A:NEXT
990 GOTO20
1000 FORI=1302TO1422STEP40:POKEI
,54:NEXT:FORI=1425TO1625STE
P40:POKEI,54:NEXT
1010 FORI=1702TO1862STEP40:POKEI
,54:NEXT

```

```

1015 FORI=55574TO55694STEP40:POK
EI,3:NEXT
1020 FORI=55697TO55897STEP40:POK
EI,3:NEXT:FORI=55974TO56134
STEP40:POKEI,3:NEXT
1030 POKE1865,54:POKE1905,54:POK
E56137,3:POKE56177,3:RETURN

2000 POKES+4,0:POKES+5,0:POKES+6
,0:RETURN
2001 POKES+6,15:POKES+4,129:POKE
S+5,132:POKES+6,132
2002 H3=10:L3=143:POKES+1,H3:POK
ES,L3:FORT=1TO1000:NEXT:GOS
UB2000:RETURN
3000 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' } PER OT
TENERE PUNTI DEVI FAR IN MO
DO"
3002 PRINT"{ 7 SPAZI}CHE JACK SA
LTI LE BUCHE"

3010 PRINT"{ 2 GIU' } PER SALTARE
PREMERE LA BARRA-SPAZIO"
3020 PRINT"{ 2 GIU' } 25
{ 2 SPAZI}PUNTI PER BUCA (1
' SCHERMO)"
3025 PRINT"{ 2 GIU' } 75
{ 2 SPAZI}PUNTI PER BUCA (2
' SCHERMO)"
3030 PRINT"{ 2 GIU' } 125 PUNTI P
ER BUCA (3' SCHERMO)"
3040 PRINT"{ 2 GIU' } IL PUNTEGGI
O AUMENTA CON IL NUMERO"
3041 PRINT"{ 8 SPAZI}DI SCHERMI
COMPLETATI"
3050 PRINT"{ 2 GIU' } PREMERE LA
BARRA-SPAZIO PER CONTINUARE
"
3060 GR=PEEK(197):IFGR<>60THEN30
60
3070 RETURN

```



Goblin

Il gioco è semplicissimo: occorre catturare tutte le creature dallo sguardo torvo disseminate sul video, utilizzando il proprio folletto. Bisogna però stare attenti a non urtare i numerosi ostacoli presenti.

Il folletto può essere guidato solo orizzontalmente, con i tasti O che la sposta a sinistra e P che lo muove a destra. Attenti alla velocità del Goblin!

```

80 POKE 53280,2:POKE 53281,1
90 PRINT"{CLR}{ 7 GIU' }ATTENDERE
,PREGO...DEFINISCO I CARATTER
I";
100 POKE 52,48:POKE 56,48:CLR:PO
KE56334,PEEK(56334)AND254
105 POKE1,PEEK(1)AND251
108 FORN=0TO2047:POKEN+12288,PEE
K(N+53248):NEXTN
109 FORN=0 TO 7:POKEN+12320,PEE
K(N+54064):NEXT N
110 IFS>HSTHENHS=S
112 RESTORE:B=4:Z=1964:Z1=Z+5427
2:W=0:S=J:G=0
115 VS=54296:AD=54277:SR=54278:W
F=54276:LB=54272:HB=54273
120 FORX=0TO31:READA:POKEX+122
88,A:NEXT
123 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,
PEEK(56334)OR1
125 POKE 53272,(PEEK(53272)AND24
0)+12
130 PRINT"{CLR}{GRN}{ 14 DES}
{RVS}G O B L I N"
140 PRINT"{HOME}{RED}{ 2 GIU' }
{RVS}"SPC(17)"HS="HS
145 PRINT"{HOME}{BLK}{ 22 GIU' }
{RVS}O=SINISTRA";SPC(22);"P=
DESTRA"
150 FORI=1 TO 118
160 X=INT(RND(1)*680)+1144
170 IFPEEK(X)=BTHEN 160
180 POKEX,B:POKEX+54272,0:NEXTI
190 FORI=1TO36
195 G1=0
200 X=INT(RND(1)*680)+1144
210 IF PEEK(X)=BORPEEK(X)=1ORPEE
K(X)=3THEN 200

```

```

220 IFPEEK(X+39)=BANDPEEK(X+40)=
BANDPEEK(X+41)=BTHENPOKEX,3:
POKEX+54272,0:G1=1
225 IF G1=1 THEN G=G+1:GOTO 240
230 POKEX,1:POKEX+54272,0
240 NEXT I
250 POKEX,32:Z=Z-40:Z1=Z1-40:IF
Z<1144 THEN Z=Z+760:Z1=Z1+76
0
260 GET A$:IFAS="O"THENZ=Z-1:Z1=
Z1-1
270 IFAS="P"THENZ=Z+1:Z1=Z1+1
280 IFPEEK(Z)=B THEN 410
290 IFPEEK(Z)=1 THEN GOSUB 330
300 POKEX,0:POKEZ1,0:PORT=1TO220
:NEXT
310 IFW=36-G THEN J=S:GOSUB350:G
OTO110
320 GOTO 250
330 W=W+1:S=S+25:PRINT"{HOME}
{BLU}{ 2 GIU' }"S:POKE VS,15:
POKE AD,30:POKE SR,200:POKE
WF,17
340 POKHQB,71:POKELB,12:PORT=1TO
90:NEXTT:POKEVS,0:POKEHB,0:P
OKELB,0:RETURN
350 PRINT"{HOME}{RED}{ 18 GIU' }
{ 8 DES}{RVS}*****PERFETTO!
*****"
355 FORI=1TO10:GETC$:NEXTI
360 POKE VS,15:POKE AD,30:POKE S
R,200:POKE WF,17:FOR I=1 TO
17
370 H=INT(RND(0)*10)+21:L=INT(RN
D(0)*45)+210:POKE HB,H:POKE
LB,L
380 FOR T=1 TO 80:NEXT T:NEXTI:P
OKE VS,0:POKE HB,0:POKE LB,0
400 RETURN
410 POKEX,2:POKEVS,15:POKEAD,30:
POKESR,200:POKEWF,129:POKE H
B,2:POKE LB,125
415 FOR I=1 TO 400:NEXT I:POKE V
S,15:POKE HB,0:POKE LB,0
420 FORX=1144TO1823:IF PEEK(X)<>
1THEN NEXTX
430 IFPEEK(X)=1THEN POKEX,3:NEXT
X
440 J=0
445 FORI=1TO10:GET C$:NEXTI
450 PRINT"{HOME}{BLU}{ 20 GIU' }
{RVS}GIOCHI ANCORA? (S/N)":P
OKE 646,14
465 GET C$:IF C$="" THEN 465
470 IFC$="S"THEN 110
490 POKES3272,21:POKE53280,14:PO
KE53281,6:POKE 52,50:POKE56,
50:PRINT"{CLR}CIAO!"
500 DATA126,219,219,255,165,90,9
0,165,60,66,165,129,153,165,
66,60
510 DATA170,85,170,85,126,219,25
5,189,60,66,165,129,165,153,
66,60
520 DATA0,0,0,0,0,0,0,0

```



Mille miglia

Mettete alla prova la vostra abilità di guidatori percorrendo una strada tortuosa ed irta di ostacoli. Man mano che procederete, la strada diverrà sempre più stretta, con maggior rischio di incidenti: più a lungo resisterete, più alto sarà il vostro punteggio. Scegliete uno dei quattro livelli di difficoltà: il primo è per i principianti, nel secondo le curve sono

più strette, nel terzo curve larghe ma ostacoli sparsi qua e là, nel quarto curve strette ed ostacoli. Se urtate il bordo della pista od un ostacolo, il gioco termina mostrandovi la larghezza della strada ed il punteggio. Usate il tasto "C" per andare a sinistra ed "M" per andare a destra.

Non sono richieste espansioni di memoria.

```

0 POKE56,28:POKE52,28:CLR
1 POKE36879,110:PRINT"{CLR}{WHT}
{ 10 GIU' }{ 2 SPAZI}ATTENDI UN

```

```

ATTIMO"
2 GOSUB280
3 POKE36879,59

```



```

4 PRINT"{CLR}{ 3 GIU'}{BLK}IMPOS
TA IL LIVELLO:":PRINT"
{ 2 GIU'}"TAB(3)"{BLK}1 {RED}N
OVELLINO"
5 PRINT"{ 2 GIU'}"TAB(3)"{BLK}2
{RED}DILETTANTE":PRINT"
{ 2 GIU'}"TAB(3)"{BLK}3 {RED}P
ROFESSIONISTA"
6 PRINT"{ 2 GIU'}"TAB(3)"{BLK}4
{RED}ESPERTO":PRINT"{ 2 GIU'}
"TAB(3)"{BLK}5 {RED}-FINE-"
7 GETB$:IFB$=""THEN7
8 J=VAL(B$):IFJ<1ORJ>5THEN7
9 L=30720:IFJ=5THENSYS4096
10 IFA$="N"THEN14
11 PRINT"{CLR}{BLK}{ 6 GIU'}USA
I TASTI:{GIU'}{ 10 SPAZI}C (S
INISTRA){ 10 SPAZI}M (DESTRA)
"
13 FORS=1TO3000:NEXTS
14 PRINTCHR$(147)
15 POKE650,255:N=7908
16 POKE36879,93
17 I=.1:IFJ=2ORJ=4THENI=.2:N=790
5
19 AM$="....."
20 H=0
22 FORQ=1TO4
23 FORC=9TO0STEP-1
25 FORA=1TO7.2STEP1
26 Y=COS(A)
27 F=F+1:R=RND(1):IFF>23THENPOKE
36878,15
29 PRINTTAB(5*Y+6);"{BLU}$ {BLK}"
LEFT$(AM$,C)"{BLU}$":IFR>.5TH
EN40
30 IFJ=1ORJ=2THEN40
32 IFF>23THENX=INT(23*RND(1)+1):
POKE8142+X+L;2:POKE8142+X,37
40 IFF>=23THENPOKEN+L,0:POKEN,35
:FORT=1TO90:NEXTT:POKEN+L,0:P
OKEN,39
42 IFPEEK(N)=36ORPEEK(N+22)=36OR
PEEK(N-1)=36ORPEEK(N+1)=36THE
N110

```

```

49 GETB$
50 N=N+(B$="C")-(B$="M")
51 IFPEEK(N)=37ORPEEK(N+22)=37OR
PEEK(N-1)=37ORPEEK(N+1)=37THE
N110
70 H=H+1
80 NEXTA:NEXTC:NEXTQ
110 POKEN,38:POKEN+L,2
120 POKEN-1,38:POKEN-1+L,7
130 POKEN+1,38:POKEN+1+L,7
140 POKEN+22,38:POKEN+22+L,4
150 POKEN-22,38:POKEN-22+L,4
160 POKE36877,220:FORT=15TO0STEP
-1:POKE36878,T
170 FORM=1TO50:NEXTM
180 NEXTT:POKE36877,0:POKE36878,
0:F=0
190 POKE198,0:PRINT"{BLU}{GIU'}L
ARGH. STRADA:"C"METRI"
200 PRINT"PUNTI:"INT(10000/C+5*H
)
210 PRINT"{GIU'}GIOCHI ANCORA (S
/N)? "
220 GETA$:IFA$=""OR(A$<>"S"ANDAS
<>"N")THEN220
230 IFA$="S"THEN14
240 IFA$="N"THEN3
280 FORI=0TO511:POKEI+7168,PEEK(
I+32768):NEXT
310 FORC=7448TO7455:READZ:POKEC,
255-Z:NEXT
320 FORC=7456TO7487:READZ:POKEC,
Z:NEXT
330 DATA153,255,189,60,60,189,25
5,153
340 DATA24,24,24,60,60,126,126,2
55
350 DATA24,60,128,255,255,255,25
5,255
360 DATA154,82,0,27,216,0,74,137
365 DATA255,255,255,255,255,255,
255,255
370 POKE36869,255:RETURN

```



Incrociatore spaziale

joystick (opzionale)

Dovete pilotare la vostra nave spaziale in uno stretto canyon, utilizzando i tasti ":", "o" o

"<", ">" per andare a sinistra e a destra, oppure il joystick. Attenzione ai macigni vaganti ed

alle tortuose cuve del canyon. Registrate in ordine i due programmi sulla stessa cassetta, in quanto il programma 1 carica in modo automatico il secondo. Sarete dei buoni piloti?

Attenzione perché è piuttosto facile schiantarsi subito (almeno per le prime volte...). Buon divertimento!

Programma n. 1

```
10 POKE52,28:POKE56,28:CLR
15 FORI=7168TO7679:POKEI,PEEK(25
  600+I):NEXTI
20 FORX=0TO19
21 READC
22 FORD=0TO7:READE:POKE7168+C*8+
  D,E:NEXTD
23 NEXTX
30 PRINT"{CLR}PREMI RETURN
  { 4 GIU'":PRINT"LO";CHR$(34)
  ;"INCROCIATORE.PRG"
50 PRINT"{ 3 SU}";
60 END
63000 DATA033,231,231,231,000,00
  0,231,231,231
63001 DATA034,231,231,231,231,23
  1,231,231,231
63002 DATA035,000,003,007,055,12
  7,127,127,063
63003 DATA036,000,192,248,248,25
  2,124,238,254
63004 DATA037,123,127,063,061,06
  3,015,003,000
63005 DATA038,254,238,124,252,24
  8,248,192,000
63006 DATA042,214,124,254,186,18
  6,146,016,016
63007 DATA043,000,000,000,000,00
  0,000,000,000
63008 DATA044,255,255,255,255,25
  5,255,255,255
63009 DATA047,224,224,224,224,22
  4,224,224,224
63010 DATA048,240,240,240,240,24
  0,240,240,240
63011 DATA049,231,231,231,007,00
  7,231,231,231
63012 DATA050,231,231,231,224,22
  4,231,231,231
63013 DATA051,231,231,231,224,22
  4,255,255,255
63014 DATA052,231,231,231,007,00
  7,255,255,255
63015 DATA053,255,255,255,000,00
  0,231,231,231
63016 DATA054,255,255,255,255,25
  5,000,000,000
63017 DATA055,255,255,255,224,22
  4,231,231,231
```

```
63018 DATA056,255,255,255,007,00
  7,231,231,231
63019 DATA057,007,007,007,007,00
  7,007,007,007
```

Programma n. 2

```
90 POKE36869,240
100 PRINT"{WHT}"
110 GOT0150
120 WX=INT(255-W):IFWX<160THENWX
  =160
150 PRINT"{CLR}"
160 FORW=0TO10:READR$(W):NEXTW
170 DATA"PRINCIPIANTE"
180 DATA"ESORDIENTE"
190 DATA"ALLIEVO"
200 DATA"AVIATORE"
210 DATA"ISTRUTTORE"
220 DATA"ASSO"
230 DATA"MAGGIORE"
240 DATA"GENERALE **"
250 DATA"GENERALE ***"
260 DATA"COMANDANTE DI FLOTTA"
270 DATA"HAN SOLO ??????????"
350 POKE36879,8
370 PRINT"{HOME}{ 4 GIU'}INCROCI
  ATORE SPAZIALE"
380 PRINT
400 FORW=1TO50:P=INT(RND(TI)*506
  )+7680:IFPEEK(P)=32THENPOKEP
  ,46:POKEP+30720,1
410 NEXTW
540 PRINT"{BLU}{HOME}{ 18 GIU'}
  {RVS}";SPC(5);"PREPARATI..."
580 TI$="000005"
590 PRINT"{HOME}{ 11 GIU'}{RED}
  { 7 SPAZI}{RVS}TEMPO: 5
  { 2 SIN}";
600 A1=INT(10-VAL(TI$)):PRINTA1;
  "{ 3 SIN}";
610 IFA1<>0THEN600
740 GOT0920:REM ** RUN THE GAME
  **
750 DATA"{WHT},/{ 4 SPAZI}9,
  { 3 SPAZI}"
760 DATA"{CYN},/{ 4 SPAZI}9,
  { 3 SPAZI}"
```

```

770 DATA" {PUR},/{ 4 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
780 DATA" {GRN},/{ 4 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
790 DATA" {BLU},/{ 4 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
800 DATA" {YEL},/{ 4 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
810 DATA" {RED},/{ 4 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
820 DATA" {WHT},/{ 4 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
830 DATA" {WHT},/{ 4 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
840 DATA" {CYN},/{ 4 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
850 DATA" {PUR},/{ 5 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
860 DATA" {GRN},/{ 5 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
870 DATA" {BLU},/{ 5 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
880 DATA" {YEL},/{ 5 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
890 DATA" {RED},/{ 5 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
900 DATA" {WHT},/{ 5 SPAZI}9,
{ 3 SPAZI}"
920 PRINT" {CLR}":PRINT" {SU}";:PO
KE36869,255
925 PRINTSPC(9);"{RED}7!118"
950 FORW=1TO10
960 PRINTSPC(9);"{RED}";CHR$(34)
;"2 1";CHR$(34)
970 NEXTW
980 PRINT" {RED},,,,,,75!4 3!58,
,,,,";
990 FORW=1TO10:PRINTSPC(6);"
{RED},2{ 7 SPAZI}1,";NEXTW
1000 POKE7713,42:POKE38433,4
1020 TI$="000005"
1070 FORSYP=55TO297STEP22:POKE38
400+SYP-22,0:POKE7680+SYP-2
2,32
1075 POKE38400+SYP,4:POKE7680+SY
P,42:NEXTSYP:SP=297:AB=32:C
B=0
1080 PRINT" {HOME}{ 20 GIU' }";
1090 FORW=0TO7:READC$(W):NEXTW
1100 FORW=0TO7:READBC$(W):NEXTW
1110 TL=6:C$=C$(7):BC$=BC$(7)
1120 GOSUB1440:TI$="000000"
1130 C$=C$(ABS(LEN(C$)-11))
1150 IFTI>800THENC$=C$(LEN(C$)-
12):BC$=BC$(LEN(C$)-11):
GOTO1460
1160 IFINT(RND(TI)*100)<20THENC$
=BC$
1170 IFINT(RND(TI)*100)=4THENGOS
UB1440
1180 TL=ABS(TL+(INT(RND(TI)*3)-
1))
1190 TL=TL-(1*(TL<(22-LEN(C$))
+1))
1200 TL=TL*(TL<0)+1)
1205 POKESP+7680,AB:POKESP+38400
,CB
1210 PRINT:PRINTSPC(TL);C$;
1220 IFAS=1THEN1470
1230 P=PEEK(203):IFP=64THEN1285
1235 IFP=45THEN1280
1240 IFP=22THEN1270
1260 GOTO1285
1270 SP=SP+1:IFPEEK(7680+SP)<>32
THEN1300
1271 AB=PEEK(7680+SP):CB=PEEK(38
400+SP)
1272 POKESP+38400,4:POKESP+7680,
42:GOTO1130
1280 SP=SP-1:IFPEEK(7680+SP)<>32
THEN1300
1281 AB=PEEK(7680+SP):CB=PEEK(38
400+SP)
1282 POKESP+38400,4:POKESP+7680,
42:GOTO1130
1285 IFPEEK(7680+SP)<>32ANDPEEK(
7680+SP)<>42THEN1300
1286 AB=PEEK(7680+SP):CB=PEEK(38
400+SP)
1287 POKESP+38400,4:POKESP+7680,
42:GOTO1130
1300 POKE36869,240:PRINT" {CLR}":
PRINTSPC(5);"{RVS}SEI ESPLO
SO!";
1330 POKE36879,8
1340 PRINTSPC(5);"{RVS}IL TUO GR
ADO:"
1345 PRINTSPC(11-LEN(R$(R))/2);"
{RVS}";R$(R)
1348 PRINT" {RVS}{GIU'}{ 4 DES}PR
EMI UN TASTO"
1350 FORW=1TO10:GETZ$:NEXTW
1360 GETZ$:IFZ$=":"ORZ$=":"ORZ$=
""THEN1360
1410 RUN
1430 TI$="000000":R=R+1:IFR>10TH
ENR=10
1440 IFAS=1THEN1205
1450 AS=1:RETURN
1460 GOSUB1430:GOTO1205
1470 AS=0
1475 FORQ=1TOLEN(C$)/2:PRINT"
{SIN}";:NEXTQ
1480 PRINT" { 2 SU}#$(GIU' )
{ 2 SIN}#&"
1530 GOTO1230

```

SONO IN EDICOLA



Possiedi un Sinclair Spectrum o uno ZX81 e vuoi saperne di più? Vuoi disporre di nuovi programmi, giochi e idee per utilizzare al meglio il tuo piccolo gioiello? Corri in edicola e acquisti SUPERSINC per dare una nuova carica al tuo home computer. SUPERSINC, in edicola tutti i mesi, è la rivista nuova e indispensabile per chi possiede un computer Sinclair.

SUPERVIC è il "carburante" per il tuo VIC 20 e il tuo C 64. SUPERVIC è la nuova rivista pensata e realizzata per utilizzare ancora meglio il tuo personal computer. SUPERVIC ti propone, ogni mese giochi, utility, software tools, notizie, prezzi. E tante idee nuove! Il pieno di software si fa in edicola con SUPERVIC.

J.soft

Un marchio di TechnoClub s.r.l.

Via Rosellini 12, 20124 Milano tel. 688228 TLX 333436

...Idee nuove per il tuo personal.