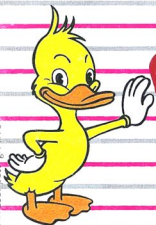


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



# PAPER soft

8

Anno I - N° 8 - 3 agosto 1984



**Editor di schermo  
Galaxia**



**Dedalo 3-D  
Puzzle**



**Difesa  
Meteore  
Carica DATA**



**Nevets  
Poker**



**Nevets  
Introduci la lettera**

# 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}	1	
{SG2}	2	
{SG3}	3	
{SG4}	4	
{SG5}	5	
{SG6}	6	
{SG7}	7	
{SG8}	8	

Se non siete già in modo COMPOSITE, premete CAPS SHIFT + 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A		Simbolo grafico definito nel programma in uso.
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 COMPOSITE, schiacciate contemporaneamente CAPS SHIFT + 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

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

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		<7>		
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		<8>		
{SU}	SHIFT    CRSR		{GRN}	CTRL 6		{P1}		
{GIU}	CRSR		{BLU}	CTRL 7		{P2}		
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒		{YEL}	CTRL 8		{P3}		
{DS}	⇐ CRSR ⇒		{<1>}	G 1		{P4}		
{RVS}	CTRL 9		{<2>}	G 2		{P5}		
{ORP}	CTRL 0		{<3>}	G 3		{P6}		
{BLK}	CTRL 1		{<4>}	G 4		{P7}		
{WHT}	CTRL 2		{<5>}	G 5		{P8}		
{RED}	CTRL 3		{<6>}	G 6				



# PAPER soft

- Con disco **apple** **4** **Editor di schermo**  
di P. Daley trad. e adatt. di M. Cerofolini
- Paddle **apple** **6** **Galaxia**  
di M. Prescott trad. e adatt. di M. Cerofolini
- TI-99/4A** **9** **Dedalo 3-D**  
di R. Bianchi
- TI-99/4A** **13** **Puzzle**  
di M. Sutz trad. ed adatt. di E. Re Garbagnati
- Sinclair Spectrum** **17** **Difesa**  
di T. Wolverson trad. e adatt. di C. Panzalis
- Sinclair Spectrum** **20** **Meteor**  
di D. Perahia trad. e adatt. di C. Panzalis
- Sinclair Spectrum** **23** **Carica DATA**  
di C. Panzalis
- Joystick **C64** **23** **Nevets**  
di S. R. Mc Closkey trad. e adatt. di D. Sarli
- C64** **26** **Poker!**  
di A. J. Kwitowski trad. e adatt. di D. Paolillo
- Joystick **VIC-20** **29** **Nevets**  
di S. R. Mc Closkey trad. e adatt. di D. Sarli
- VIC-20** **30** **Introduci la lettera**  
di A. Mc Cright trad. e adatt. di D. Sarli

[soft s.r.l.]

#### DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE

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

#### DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

#### COORDINAMENTO TECNICO:

Riccardo Paolillo

#### REDAZIONE

Lucio Bragagnolo  
Mauro Cristub. Grizzi

#### GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Margherita La Noce  
Raffaella Toffolatti

#### FOTOCOMPOSIZIONE:

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

#### CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini  
Flavia Bonatti

#### AUTORIZZAZIONE ALLA

#### PUBBLICAZIONE:

Tribunale di Milano n° 200  
del 14.04.1984

#### STAMPA:

Elcograf  
Beverate (CO)

#### PUBBLICITÀ

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

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

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

# Editor di schermo

Con questo programma potrete disporre con facilità sullo schermo del vostro Apple tutti i caratteri che sono sulla tastiera. Potrete scriverli in modo normale, inverso e lampeggianti e creare così dei bellissimi 'schermi' che potrete usare in altri programmi.

Dopo aver messo in esecuzione il programma dovrete decidere se salvare (SAVE) o caricare (LOAD) uno 'schermo'. Poiché non avete ancora memorizzato sul dischetto nessuno 'schermo' da richiamare scegliete come risposta SAVE. Vi verrà poi richiesto se volete salvare lo 'schermo' come file di TEXT oppure binario. Un file binario memorizza lo 'schermo' su disco, e se, vorrete usare quello 'schermo' in un altro programma, dovrete usare il comando BLOAD. Un file tipo TEXT creato da questo programma non è altro che una routine BASIC che contiene sotto forma di DATA, lo 'schermo' disegnato. Per utilizzare questo tipo di file dovrete semplicemente fare l'EXEC del file in memoria e salvarlo con un nome diverso. Potrete usare anche le varie utility che vi permettono di rinumerare e fondere il programma con un altro di vostro gradimento.

```
5 SLOT = 1: REM   SLOT DOVE C'E'
  LA STAMPANTE
10 TEXT : HOME : GOTO 150
20 REM LEGGE LO SCHERMO
30 X0 = SCRN( H,2 * V) + 16 *
  SCRN( H,2 * V + 1)
40 IF X0 < 64 THEN X0 = X0 + 64
  I0 = 1: GOTO 70
50 IF X0 < 128 THEN I0 = 2: GOT
  O 70
60 I0 = 3
70 RETURN
80 REM   STAMPA IL NUOVO CARATT
  ERE SULLO SCHERMO
90 IF INF = 1 THEN INVERSE
100 IF INF = 2 THEN FLASH
110 IF INF = 3 THEN NORMAL
120 IF V = 23 AND H = 39 THEN H
  = H - 1
```

Se scegliete 'L' per caricare un file, date il nome di un file binario precedentemente salvato (se non vi ricordate il nome premete RETURN per avere un CATALOG del dischetto). Dopo aver caricato il file sarete nell'editor con il cursore nel lato in alto a sinistra. I comandi che potrete usare in questo editor sono i seguenti:

RETURN cursore all'inizio della riga successiva.

CTRL —0 cursore in alto di una linea.

-- cursore a destra di un carattere.

-- cursore a sinistra di un carattere.

CTRL -N i caratteri vengono scritti in modo normale.

CTRL -I i caratteri vengono scritti in inverso.

CTRL -F i caratteri vengono scritti in lampeggiante.

ESC salva il programma.

CTRL -P stampa lo 'schermo' sulla stampante.

Tutti gli altri caratteri vengono visualizzati sullo 'schermo' ad eccezione dei restanti caratteri di controllo che sono scartati.

```
130 POKE CH,H: VTAB V + 1: PRIN
  T CHR$(X1);: RETURN
140 REM INIZIALIZZAZIONI
150 CH = 36:DN = 12:CR = 13:BK =
  8:FD = 21:IV = 9:N0 = 14:FL = 6
  :UP = 15:ESC = 27:I1 = 3
160 DIM A$(350),B$(350),C$(350)

170 D$ = CHR$(13) + CHR$(4)
180 H = 0:V = 0
190 VTAB 10: INVERSE : PRINT "S
  ";: NORMAL : PRINT "AVE OPPURE
  ";: INVERSE : PRINT "L";: NORMAL
  : PRINT "OAD"
200 INPUT A$: IF LEFT$(A$,1)
  < > "L" THEN 240
210 PRINT : PRINT "NOME FILE? <
  RETURN> PER IL 'CATALOG'"
```

```

220 INPUT A$: IF LEN (A$) = 0
THEN PRINT CHR$ (4) "CATALOG":
TEXT : GET A$: HOME : GOTO 170
230 PRINT CHR$ (4) "BLOAD"A$: G
OTO 280
240 PRINT : PRINT : INVERSE : P
RINT "P";: NORMAL : PRINT "ROGRA
MMA OPPURE ";: INVERSE : PRINT "
B";: NORMAL : PRINT "INARIO?"
250 INPUT P$:P$ = LEFT$ (P$,1)

260 PRINT : PRINT "NOME PROGRAM
MA?": INPUT A$: HOME
280 REM LOOP PRINCIPALE
290 IF H < 0 THEN H = 39:V = V
- 1
300 IF H > 39 THEN V = 1:H = 0
310 IF V > 23 THEN V = 0
320 IF V < 0 THEN V = 23
330 GOSUB 30:X1 = X0
340 IF I0 = 1 OR I0 = 2 THEN IN
F = 3
350 IF I0 = 3 THEN INF = 1
360 GOSUB 90
370 XN = PEEK ( - 16384): IF XN
< 127 THEN 370
380 POKE - 16368,0
390 XN = XN - 128
400 REM MOVIMENTO CURSORE
410 IF XN > 27 THEN 540
420 IF XN = CR THEN X1 = X0:INF
= I0: GOSUB 90:V = V + 1:H = 0:
GOTO 290
430 IF XN = DN THEN X1 = X0:INF
= I0: GOSUB 90:V = V + 1: GOTO
290
440 IF XN = BK THEN X1 = X0:INF
= I0: GOSUB 90:H = H - 1: GOTO
290
450 IF XN = FD THEN X1 = X0:INF
= I0: GOSUB 90:H = H + 1: GOTO
290
460 IF XN = UP THEN X1 = X0:INF
= I0: GOSUB 90:V = V - 1: GOTO
290
470 IF XN = 27 THEN GOSUB 580:
GOTO 290
480 IF XN = 16 THEN GOSUB 790:
GOTO 290
490 REM CAMBIAMENTI DI MODO
500 IF XN = (IV) THEN I1 = 1
510 IF XN = FL THEN I1 = 2
520 IF XN = (N0) THEN I1 = 3
530 GOTO 370
540 REM STAMPA IL CARATTERE E
CONTINUA
550 X1 = XN:INF = I1: GOSUB 90
560 H = H + 1: GOTO 290

570 REM SAVE DEL PROGRAMMA
580 X1 = X0:INF = I0: GOSUB 90
590 IF P$ = "P" THEN 610
600 PRINT D$"BSAVE"A$,A$400,LS
400": RETURN
610 A = 4 * 256:B = A
620 PRINT D$"OPEN";A$
630 PRINT D$"WRITE";A$
640 PRINT LI;:LI = LI + 1
650 PRINT "FOR I = ";A"TO";A + B

660 PRINT LI;:LI = LI + 1
670 PRINT "READ A:POKE I,A :NEX
T"
680 FOR PLACE = A TO A + B
690 C0 = C0 + 1: IF C0 = 10 THEN
C0 = 1
700 IF C0 < > 1 THEN 730
710 PRINT : PRINT LINE;:LINE =
LINE + 1
720 PRINT " DATA ";
730 IF PL = A + B THEN PRINT
PEEK (PLACE): GOTO 760
740 PRINT PEEK (PLACE);",,";
750 IF C0 = 9 THEN PRINT PEEK
(PLACE + 1):PL = PL + 1
760 NEXT PLACE
770 PRINT D$"CLOSE";A$
780 RETURN
790 REM STAMPA LO SCHERMO
800 X1 = X0:INF = I0: GOSUB 90
810 PRINT D$"PR#";:SLOT
820 PRINT : PRINT
830 FOR K = 0 TO 7
840 I = 1024 + 128 * K
850 FOR J = I TO I + 40
860 A%(J - 1024 - K * 128 + K *
40) = PEEK (J)
870 B%(J - 1024 - K * 128 + K *
40) = PEEK (J + 40)
880 C%(J - 1024 - K * 128 + K *
40) = PEEK (J + 80)
890 NEXT
900 NEXT K
910 QQ = 40
920 FOR I = 1 TO 320
930 J = I - 1: IF A%(J) < 65 THE
N A%(J) = A%(J) + 64
940 PRINT CHR$ (A%(J));
950 IF I / QQ = INT (I / QQ) T
HEN PRINT " "
960 NEXT
970 FOR I = 1 TO 320
980 J = I - 1: IF B%(J) < 65 THE
N B%(J) = B%(J) + 64
990 PRINT CHR$ (B%(J));
1000 IF I / QQ = INT (I / QQ)
THEN PRINT " "

```

```

1010 NEXT
1020 FOR I = 1 TO 320
1030 J = I - 1: IF C%(J) < 65 TH
EN C%(J) = C%(J) + 64
1040 PRINT CHR$(C%(J));

```

```

1050 IF I / QQ = INT ( I / QQ)
THEN PRINT " "
1060 NEXT : PRINT
1070 PRINT CHR$( 4) "PR#0"
1080 RETURN

```



## Galaxia

Paddle

Scopo del gioco è di distruggere sciame di alieni "Crinoidi" che avanzano inesorabilmente e fare il maggior numero di punti prima di perdere la vostra base laser (a quel punto l'intera galassia sarà in mano agli invasori).

Il gioco utilizza la grafica ad alta risoluzione dell'Apple. Il movimento delle figure che compongono il gioco sullo schermo, è controllato da varie routine in linguaggio macchina. Queste funzionano molto più velocemente dei semplici comandi BASIC, così che l'azione è molto vivace. Altre routine di questo tipo regolano i vari "beep" e "zap" che

accompagnano il gioco.

Per controllare la vostra base laser e fare fuoco usate il paddle 0. La manopola sposta il laser da un lato all'altro dello schermo in basso, mentre il pulsante fa fuoco contro gli invasori nemici.

"Space invaders" diede il via ad una serie di giochi spaziali, Galaxia, sebbene simile, dà un tipo di azione diverso. Gli alieni non fanno fuoco dalle loro posizioni ma inviano varie unità che si abbattano su di voi in formazioni di attacco. Il movimento rapido della base laser e le stramberie dei Crinoidi vi forniranno ore di divertimento sul vostro Apple.

```

90 LOMEM: 24577: HIMEM: 31000:
GOSUB 1000
100 DIM S(20,15),A(6,3)
110 TEXT : HOME :S = 19 / 265:T
= 265 / 255
120 POKE 232,99: POKE 233,124:
SCALE= 1: ROT= 0: HCOLOR= 0:S1 =
31789:S2 = 31821:STAR = 31776:H
IT = 31917:DX = 31950:DY = 31951
:PHASER = 31952:M1 = 32322:M2 =
32325:UP = 32247:LFT = 32255:DE
= 32273:DM = 32281:MOVE = 32241
130 FOR X = 0 TO 3: FOR X1 = 0
TO 6:A(X),X) = - 1: NEXT X1,X
140 VTAB 12: INPUT "LIVELLO DI
DIFFICOLTA ? (1-3) ";A$:LE = VA
L (A$): IF LE < 1 OR LE > 3 THEN
140
150 HGR2 :SCR = 0:AN = 0:LE = 4
- LE
160 IF LE < 1 THEN LE = 1
170 POKE DY,1: POKE DX,1: CALL
PHASER: CALL PHASER: CALL PHASER
: CALL PHASER: POKE DX,0: POKE D
Y,60: CALL PHASER

```

```

180 Z = 0:ACK = 0:N2 = 0:NL = 5:
N1 = 0:NU = 2:A = 8 * ( INT ( 6 /
LE) + 1): FOR Y = 2 TO 8 STEP L
E: FOR X = 2 TO 16 STEP 2:S(X,Y)
= 10: XDRAW 2 AT X * 14 + 7,Y *
10: NEXT X,Y
190 HCOLOR= 0:Z = Z + 1:P = PD
L (0) * T: DRAW 1 AT P1,152:B =
P + 6:D = INT ( P * S):S(S * P1,
15) = 0:S(D,15) = 255: XDRAW 1 A
T P,152:P1 = P
200 IF A = 0 OR Z < > 7 * INT
(Z / 7) THEN 270
210 FOR X1 = 2 TO 16 STEP 2:XX
= XX + S(X1,2): NEXT : IF XX + 1
0 * ACK < 60 THEN 230
220 GOTO 270
230 HCOLOR= 0: FOR Y = LE + 2 T
O 8 STEP LE: FOR X = 16 TO 2 STE
P - 2: IF S(X,Y) = 10 THEN S(X,
Y) = 0: GOTO 250
240 NEXT X,Y: GOTO 280
250 FOR X1 = 16 TO 2 STEP - 2:
IF S(X1,2) = 0 THEN S(X1,2) = 1
0: DRAW 2 AT 14 * ( X + N2) + 7,1

```

```

0 * (Y + N1): XDRAW 2 AT 14 * (X
1 + N2) + 7,20 + 10 * N1:XX = XX
+ 10:X1 = 2: IF XX > = 60 THEN
X = 2:Y = 8
260 NEXT : GOTO 240
270 IF ACK = 0 AND A = 0 THEN L
E = LE - 1: GOTO 160
280 IF PEEK ( - 16287) < 128 T
HEN 380
290 POKE DY,50: POKE DX,1: CALL
PHASER: IF ACK = 0 THEN 330
300 NOHIT = 255: FOR X = 1 TO 5:
IF A(X,2) = D THEN X1 = .X:Y1 =
A(X,3):X = 5:NOHIT = 0
310 NEXT : IF NOHIT THEN 330
320 C = Y1 * 10: FOR X = 0 TO 3:
A(X1,X) = - 1: NEXT :ACK = ACK
- 1: CALL HIT: HCOLOR= 3: HPLLOT
B,150 TO B,C: SCALE= 2: XDRAW 2
AT 14 * D + 7,C: HCOLOR= 0: XDRA
W 2 AT 14 * D + 7,C: SCALE= 1: D
RAW 2 AT 14 * D + 7,C: HPLLOT B,1
50 TO B,C:SCR = SCR + 10 ^ (4 -
LE): GOTO 380
330 NOHIT = 255: IF D < > 2 *
INT ((D + N2) / 2) - N2 OR N2 >
D THEN 360
340 FOR X1 = 8 + N1 TO 2 + N1 S
TEP - LE: IF S(D - N2,X1 - N1)
< > 0 THEN X = X1:C = 10 * X:X1
= 2 + N1:NOHIT = 0
350 NEXT
360 IF NOHIT THEN HCOLOR= 3: H
PLOT B,150 TO B,0: HCOLOR= 0: HP
LOT B,150 TO B,0: GOTO 380
370 CALL HIT: HCOLOR= 3: HPLLOT
B,150 TO B,C: SCALE= 2: XDRAW 2
AT 14 * D + 7,C: HCOLOR= 0: XDRA
W 2 AT 14 * D + 7,C: SCALE= 1: D
RAW 2 AT 14 * D + 7,C: HPLLOT B,1
50 TO B,C:S(D - N2,X - N1) = 0:A
= A - 1:SCR = SCR + 10 ^ (3 - L
E)
380 IF ACK = 0 THEN 550
390 FOR X = 1 TO 5: HCOLOR= 0:A
1 = A(X,0):B1 = 14 * A1 + 7:A2 =
A(X,1):B2 = 10 * A2:A3 = A(X,2)
:B3 = 14 * A3 + 7:A4 = A(X,3):B4
= 10 * A4: IF A2 < > - 1 THEN
410
400 NEXT : GOTO 550
410 IF D > A1 THEN X1 = 1: GOTO
440
420 IF A1 > D THEN X1 = - 1: G
OTO 440
430 X1 = 0
440 IF A2 = 16 THEN 510

```

```

450 DRAW 2 AT B3,B4: HCOLOR= 3:
DRAW 2 AT B1,B2:A(X,0) = A1 + X
1:A(X,1) = A2 + 1:A(X,2) = A1:A(
X,3) = A2: IF INT ( RND (1) * 3
+ 1) < > 3 THEN 400
460 POKE 31951,50: POKE 31950,1
: CALL 31952: HPLLOT 14 * A1 + 14
+ X1,10 * A2 + 10 TO 14 * A1 +
14 + X1,160: HCOLOR= 0: HPLLOT 14
* A1 + 14 + X1,10 * A2 + 10 TO
14 * A1 + 14 + X1,160: IF D = A1
THEN GOSUB 480
470 GOTO 400
480 SCALE= 2: XDRAW 1 AT P,150:
FOR Z1 = 1 TO 10: POKE - 16336
, PEEK ( - 16336) ^ 0 + 23 * PE
EK ( - 16336) ^ 0 + 64 * PEEK (
- 16336) ^ 0: NEXT : XDRAW 1 AT
P,150: SCALE= 1:AN = AN + 1
490 IF AN < 6 THEN RETURN
500 GOTO 550
510 IF A1 = D THEN GOSUB 480:
DRAW 2 AT B3,B4:ACK = ACK - 1: F
OR D1 = 0 TO 3:A(X,D1) = - 1: N
EXT : GOTO 400
520 FOR D1 = 16 TO 2 STEP - 2:
IF S(D1,8) = 0 THEN S(D1,8) = .1
0: XDRAW 2 AT 14 * (D1 + N2) + 7
,10 * (8 + N1):A = A + 1
530 NEXT : DRAW 2 AT B3,150: FO
R DL = 0 TO 3:A(X,DL) = - 1: NE
XT : FOR D1 = 2 TO 8 - LE STEP L
E: FOR D2 = 16 TO 2 STEP - 2: I
F S(D2,D1) = 0 THEN S(D2,D1) = 1
0: XDRAW 2 AT 14 * (D2 + N2) + 7
,10 * (D1 + N1):D2 = 2:D1 = 8 -
LE:A = A + 1
540 NEXT D2,D1:ACK = ACK - 1: G
OTO 400
550 IF AN < 6 THEN 600
560 HOME : TEXT : VTAB 3: PRINT
TAB( 17)"LIVELLO ";4 - LE
570 VTAB 14: PRINT TAB( 16)"P
UNTI:";SCR * 10
580 TEXT : VTAB 20: HTAB 14: PR
INT "GIOCHI ANCORA?";: GET AS: P
RINT : IF AS = "N" THEN END
590 RUN 100
600 ZZ = 5 * (Z - INT (Z / 3) *
3): POKE S1,ZZ: POKE S2,ZX: CAL
L STAR:ZX = ZZ
610 IF A = 0 THEN 190
620 IF ACK < > 0 AND Z < > 10
* INT (Z / 10) THEN 680
630 YY = SGN ( RND (1) - .5): I
F NU - YY < 0 OR NU - YY > 3 OR
YY = 0 THEN 630

```

```

640 XX = 2 * SGN ( RND (1) - .5
): IF NL + XX < 1 OR NL + XX > 1
0 THEN 640
650 IF SGN (YY) = - 1 THEN 67
0
660 POKE M1,238: POKE M2,238: P
OKE UP,10 * NU: POKE LPT,NL - 1:
POKE DE,10 * (NU - YY): POKE DM
,NL + XX: CALL MOVE:NU = NU - YY
:NL = NL + XX:N1 = N1 - YY:N2 =
N2 + SGN (XX): GOTO 680
670 POKE M1,206: POKE M2,206: P
OKE UP,10 * (NU + 8) - 1: POKE L
FT,NL - 1: POKE DE,10 * (NU - YY
+ 8) - 1: POKE DM,NL + XX: CALL
MOVE:NU = NU - YY:NL = NL + XX:
N1 = N1 - YY:N2 = N2 + SGN (XX)
,124,142,57,124,190,25,124,142,5
8,124,141,65,67,200
1150 DATA 192,6,208,236,160,0,1
73,77,124,105,14,141,83,124,169,
0,190,0,124,142,89,124,190,0,124
,142,90,124,141,16
1160 DATA 70,200,192,6,208,236,
24,96,0,2,0,6,0,28,0,73,73,62,54
,55,62,14,45,54,63,55,77,73,60,3
9
1170 DATA 40,5,56,36,39,60,0,73
,46,45,45,37,181,27,63,55,45,53,
63,55,45,45,45,46,46,222,27,56,6
0,63
1180 DATA 62,4,56,63,62,62,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16
9,0,168,56,46,171,124
1190 DATA 46,172,124,144,3,173,
48,192,106,106,106,77,172,124,10
,10,10,136,152,208,1,96,76,177,1
24,0,1,1,172,206
1200 DATA 124,173,48,192,174,20
7,124,202,208,253,136,208,244,20
6,207,124,208,236,96,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
1210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,64,68,72,76,80,84,88,
92,64,68,72,76,80,84
1220 DATA 88,92,65,69,73,77,81,
85,89,93,65,69,73,77,81,85,89,93
,66,70,74,78,82,86,90,94,66,70,7
4,78
1230 DATA 82,86,90,94,67,71,75,
79,83,87,91,95,67,71,75,79,83,87
,91,95,64,68,72,76,80,84,88,92,6
4,68
1240 DATA 72,76,80,84,88,92,65,
69,73,77,81,85,89,93,65,69,73,77
,81,85,89,93,66,70,74,78,82,86,9
0,94
1250 DATA 66,70,74,78,82,86,90,
94,67,71,75,79,83,87,91,95,0,0,0
,0,0,0,0,0,128,128,128,128,128,1
28
1260 DATA 128,128,0,0,0,0,0,0,0
,0,128,128,128,128,128,128,128,1
28,0,0,0,0,0,0,0,0,128,128,128,1
28
1270 DATA 128,128,128,128,0,0,0
,0,0,0,0,0,128,128,128,128,128,1
28,128,128,40,40,40,40,40,40,40,
40,168,168
1280 DATA 168,168,168,168,168,1
68,40,40,40,40,40,40,40,40,168,1
68,168,168,168,168,168,168,40,40
,40,40,40,40,40
1290 DATA 168,168,168,168,168,1
68,168,168,40,40,40,40,40,40,40,

```



40,0,162,0,142,240,125,160,10,19  
 0,0,125,185,120,125  
 1300 DATA 105,2,144,2,232,24,14  
 1,41,126,141,48,126,142,42,126,1  
 42,49,126,160,20,190,0,125,185,1  
 20,125,105,1,144,2  
 1310 DATA 232,24,141,44,126,142  
 ,45,126,162,0,160,0,185,131,72,1

53,1,81,138,153,131,72,200,192,3  
 0,208,241,24,238,240  
 1320 DATA 125,169,80,205,240,12  
 5,240,9,206,247,125,206,17,126,7  
 6,246,125,24,96,0,0,0,126,76,246  
 ,125,24,96,0,50  
 1330 DATA 48,48,48,48,54,50,48  
 ,51,49,55,52,52,90,90,96,0



## Dedalo

*Il gioco consiste nel cercare di uscire da un labirinto nel minor numero di mosse possibili.*

*Appena lanciato il programma, il computer, dopo avervi chiesto se volete istruzioni, disegna la pianta di un labirinto con l'uscita rivolta verso l'alto; una freccia indica la vostra posizione con la rispettiva direzione.*

*Dopo alcuni secondi, il labirinto viene visualizzato in 3 dimensioni e potrete così vedere solo ciò che sta davanti a voi. Una freccia, nella parte alta dello schermo, vi aiuterà, indicandovi la direzione verso la quale siete ri-*

*volti. Da notare che il tasto "E" è l'unico che vi fa muovere nella direzione in cui siete rivolti, mentre gli altri tasti vi fanno cambiare orientamento. Se, dopo molti tentativi, non avrete trovato l'uscita, potrete premere il tasto "aid" (fctn 7); in questo caso vi verrà nuovamente mostrata la pianta, sulla quale potrete vedere la strada percorsa, grazie alle impronte da voi lasciate sul pavimento del labirinto.*

*Se invece siete rivolti verso l'uscita, il consueto muro assumerà un aspetto particolare.*

100 REM \*\* LABIRINTO 3-D \*\* DA  
 : Bianchi Roberto tel.031/701363  
 RAM occ.16 Kb TI BASIC

110 CALL CLEAR  
 120 RANDOMIZE  
 130 OPTION BASE 1  
 140 DIM S(24,31),XINC(4),YINC(4)

150 CALL SCREEN(2)  
 160 FOR I=1 TO 16  
 170 CALL COLOR(I,16,2)  
 180 NEXT I  
 190 CALL CHAR(125,"183C7E1818181  
 818")  
 200 CALL CHAR(126,"000406FFFF060  
 4")  
 210 CALL CHAR(127,"18181818187E3  
 C18")  
 220 CALL CHAR(128,"002060FFFF602  
 0")

230 CALL CHAR(112,"55AA55AA55AA5  
 5AA")  
 240 CALL CHAR(113,"55AA55AA55AA5  
 5FF")  
 250 CALL CHAR(114,"F0F0F0F0F0F0F0  
 F0F")  
 260 CALL CHAR(115,"F0F0F0F0F0F0F0  
 FFF")  
 270 CALL CHAR(116,"0000000000000  
 0FF")  
 280 CALL CHAR(118,"0101010101010  
 101")  
 290 CALL CHAR(119,"8080808080808  
 08")  
 300 CALL CHAR(120,"0102040810204  
 08")  
 310 CALL CHAR(121,"8040201008040  
 201")  
 320 CALL CHAR(122,"0101010101010  
 1FF")  
 330 CALL CHAR(123,"8080808080808  
 0FF")

```

340 CALL CHAR(124,"0000001818")
350 RANDOMIZE
360 PRINT "VUOI LE ISTRUZIONI ?
(S/N)"::::::
370 CALL KEY(3,K,T)
380 IF T<1 THEN 370
390 IF K=83 THEN 3330
400 CALL CLEAR
410 FOR A=1 TO 23
420 FOR B=3 TO 30
430 S(A,B)=0
440 NEXT B
450 NEXT A
460 FOR A=1 TO 24
470 S(A,2)=112
480 S(A,31)=112
490 NEXT A
500 FOR B=2 TO 31
510 S(1,B)=112
520 S(24,B)=112
530 NEXT B
540 CALL HCHAR(1,2,112,30)
550 CALL VCHAR(1,31,112,24)
560 CALL HCHAR(24,2,112,30)
570 CALL VCHAR(1,2,112,24)
580 B=INT(RND*20)+6
590 S(1,B)=32
600 CALL HCHAR(1,B,32)
610 P=B
620 FOR A=2 TO 23
630 IF (RND>.5)+(S(A-1,4)=112) THEN 660
640 CALL HCHAR(A,3,112)
650 S(A,3)=112
660 FOR B=3 TO 30
670 IF S(A-1,B)<>112 THEN 720
680 IF RND<.5 THEN 790
690 CALL HCHAR(A,B,112)
700 S(A,B)=112
710 GOTO 810
720 X1=S(A-1,B-1)
730 IF (X1<>32)+(S(A-1,B+1)<>32) THEN 760
740 CALL HCHAR(A,B,112)
750 GOTO 700
760 IF (X1<>32)+(S(A,B-1)<>32) THEN 790
770 CALL HCHAR(A,B,112)
780 GOTO 700
790 IF S(A,B)=112 THEN 810
800 S(A,B)=32
810 NEXT B
820 NEXT A
830 A=INT(RND*3)+19
840 B=INT(RND*10)+18
850 CALL GCHAR(A,B,X)
860 IF X<>32 THEN 830
870 CALL HCHAR(A,B,125)
880 AA=A
890 BB=B
900 S(A,B)=124
910 S(1,P)=114
920 FOR I=1 TO 3000
930 NEXT I
940 XINC(1)=0
950 YINC(1)=-1
960 XINC(2)=1
970 YINC(2)=0
980 XINC(3)=0
990 YINC(3)=1
1000 XINC(4)=-1
1010 YINC(4)=0
1020 IN=1
1030 N=0
1040 A=AA
1050 B=BB
1060 CALL CLEAR
1070 GOSUB 1280
1080 CALL KEY(3,K,T)
1090 IF T=0 THEN 1080
1100 IF K=1 THEN 3050
1110 IN=IN+(K=83)-(K=68)-2*(K=88)
1120 IN=IN-4*(IN<1)+4*(IN>4)
1130 IF (K<>69)*(K<>83)*(K<>68)*(K<>88) THEN 1080
1140 A=AA
1150 B=BB
1160 IF K=69 THEN 1180
1170 GOTO 1260
1180 IF S(AA+YINC(IN),BB+XINC(IN))=112 THEN 1080
1190 AA=AA+YINC(IN)
1200 BB=BB+XINC(IN)
1210 IF AA=1 THEN 3080
1220 A=AA
1230 B=BB
1240 S(A,B)=124
1250 N=N+1
1260 GOSUB 1280
1270 GOTO 1080
1280 CALL CLEAR
1290 CALL HCHAR(4,14,68)
1300 CALL HCHAR(4,15,73)
1310 CALL HCHAR(4,16,82)
1320 CALL HCHAR(4,17,58)
1330 CALL HCHAR(4,18,124+IN)
1340 CALL HCHAR(5,3,116,27)
1350 P=0
1360 ON IN GOTO 1580,1620,1660,1700
1370 MM=X
1380 A=A+YINC(IN)
1390 B=B+XINC(IN)
1400 P=P+1
1410 IF P<>7 THEN 1440

```

1420	GOSUB 2910	1940	CALL HCHAR(8,13,122)
1430	RETURN	1950	CALL VCHAR(6,13,118,2)
1440	IF X<>124 THEN 1470	1960	RETURN
1450	IF P>5 THEN 1470	1970	CALL VCHAR(6,13,118,3)
1460	ON P GOSUB 2950,2970,2990,3	1980	CALL HCHAR(7,14,122)
010,3030		1990	CALL VCHAR(6,14,118)
1470	IF XS=112 THEN 1500	2000	RETURN
1480	ON P GOSUB 1740,1780,1830,1	2010	CALL HCHAR(19,3,120)
880,1930,1970		2020	CALL HCHAR(18,4,120)
1490	GOTO 1510	2030	CALL HCHAR(17,5,120)
1500	ON P GOSUB 2010,2050,2090,2	2040	RETURN
120,2150,2170		2050	CALL HCHAR(16,6,120)
1510	IF XD=112 THEN 1540	2060	CALL HCHAR(15,7,120)
1520	ON P GOSUB 2190,2230,2280,2	2070	CALL HCHAR(14,8,120)
330,2380,2420		2080	RETURN
1530	GOTO 1550	2090	CALL HCHAR(13,9,120)
1540	ON P GOSUB 2460,2500,2540,2	2100	CALL HCHAR(12,10,120)
570,2600,2620		2110	RETURN
1550	IF (X=32)+(X=124) THEN 1360	2120	CALL HCHAR(11,11,120)
1560	ON P GOSUB 2640,2690,2740,2	2130	CALL HCHAR(10,12,120)
790,2840,2880		2140	RETURN
1570	RETURN	2150	CALL HCHAR(9,13,120)
1580	XS=S(A,B-1)	2160	RETURN
1590	XD=S(A,B+1)	2170	CALL HCHAR(8,14,120)
1600	X=S(A-1,B)	2180	RETURN
1610	GOTO 1370	2190	CALL HCHAR(16,28,116,2)
1620	XS=S(A-1,B)	2200	CALL HCHAR(16,27,123)
1630	XD=S(A+1,B)	2210	CALL VCHAR(6,27,119,10)
1640	X=S(A,B+1)	2220	RETURN
1650	GOTO 1370	2230	CALL VCHAR(6,27,119,11)
1660	XS=S(A,B+1)	2240	CALL HCHAR(13,25,116,2)
1670	XD=S(A,B-1)	2250	CALL HCHAR(13,24,123)
1680	X=S(A+1,B)	2260	CALL VCHAR(6,24,119,7)
1690	GOTO 1370	2270	RETURN
1700	XS=S(A+1,B)	2280	CALL VCHAR(6,24,119,8)
1710	XD=S(A-1,B)	2290	CALL HCHAR(11,23,116)
1720	X=S(A,B-1)	2300	CALL HCHAR(11,22,123)
1730	GOTO 1370	2310	CALL VCHAR(6,22,119,5)
1740	CALL HCHAR(16,3,116,2)	2320	RETURN
1750	CALL HCHAR(16,5,122)	2330	CALL VCHAR(6,22,119,6)
1760	CALL VCHAR(6,5,118,10)	2340	CALL HCHAR(9,21,116)
1770	RETURN	2350	CALL HCHAR(9,20,123)
1780	CALL VCHAR(6,5,118,11)	2360	CALL VCHAR(6,20,119,3)
1790	CALL HCHAR(13,6,116,2)	2370	RETURN
1800	CALL HCHAR(13,8,122)	2380	CALL VCHAR(6,20,119,4)
1810	CALL VCHAR(6,8,118,7)	2390	CALL HCHAR(8,19,123)
1820	RETURN	2400	CALL VCHAR(6,19,119,2)
1830	CALL VCHAR(6,8,118,8)	2410	RETURN
1840	CALL HCHAR(11,9,116)	2420	CALL VCHAR(6,19,119,3)
1850	CALL HCHAR(11,10,122)	2430	CALL HCHAR(7,18,123)
1860	CALL VCHAR(6,10,118,5)	2440	CALL VCHAR(6,18,119)
1870	RETURN	2450	RETURN
1880	CALL VCHAR(6,10,118,6)	2460	CALL HCHAR(19,29,121)
1890	CALL HCHAR(9,11,116)	2470	CALL HCHAR(18,28,121)
1900	CALL HCHAR(9,12,122)	2480	CALL HCHAR(17,27,121)
1910	CALL VCHAR(6,12,118,3)	2490	RETURN
1920	RETURN	2500	CALL HCHAR(16,26,121)
1930	CALL VCHAR(6,12,118,4)	2510	CALL HCHAR(15,25,121)
		2520	CALL HCHAR(14,24,121)

```

2530 RETURN
2540 CALL HCHAR(13,23,121)
2550 CALL HCHAR(12,22,121)
2560 RETURN
2570 CALL HCHAR(11,21,121)
2580 CALL HCHAR(10,20,121)
2590 RETURN
2600 CALL HCHAR(9,19,121)
2610 RETURN
2620 CALL HCHAR(8,18,121)
2630 RETURN
2640 FOR I=6 TO 15
2650 CALL HCHAR(I,6,MM,21)
2660 NEXT I
2670 CALL HCHAR(I,6,MM+1,21)
2680 RETURN
2690 FOR I=6 TO 12
2700 CALL HCHAR(I,9,MM,15)
2710 NEXT I
2720 CALL HCHAR(I,9,MM+1,15)
2730 RETURN
2740 FOR I=6 TO 10
2750 CALL HCHAR(I,11,MM,11)
2760 NEXT I
2770 CALL HCHAR(I,11,MM+1,11)
2780 RETURN
2790 CALL HCHAR(6,13,MM,7)
2800 CALL HCHAR(7,13,MM,7)
2810 CALL HCHAR(8,13,MM,7)
2820 CALL HCHAR(9,13,MM+1,7)
2830 RETURN
2840 CALL HCHAR(6,14,MM,5)
2850 CALL HCHAR(7,14,MM,5)
2860 CALL HCHAR(8,14,MM+1,5)
2870 RETURN
2880 CALL HCHAR(6,15,MM,3)
2890 CALL HCHAR(7,15,MM+1,3)
2900 RETURN
2910 CALL HCHAR(7,15,120)
2920 CALL HCHAR(7,17,121)
2930 CALL HCHAR(6,16,113)
2940 RETURN
2950 CALL HCHAR(15,16,124)
2960 RETURN
2970 CALL HCHAR(13,16,124)
2980 RETURN
2990 CALL HCHAR(11,16,124)
3000 RETURN
3010 CALL HCHAR(9,16,124)
3020 RETURN
3030 CALL HCHAR(8,16,124)
3040 RETURN
3050 CALL CLEAR
3060 PRINT "HAI FATTO";N;"MOSSE"
:::::
3070 GOTO 3140
3080 CALL CLEAR
3090 CALL HCHAR(1,1,114,768)
3100 FOR I=1 TO 600

```

```

3110 NEXT I
3120 CALL CLEAR
3130 PRINT " BRAVISSIMO !!!"::"
SEI RIUSCITO A USCIRE DAL"::"LAB
IRINTO IN";N;"MOSSE."
3140 PRINT :::"ORA TI MOSTRO LA
STRADA"::" PERCORSA.":::
3150 FOR I=1 TO 1000
3160 NEXT I
3170 CALL CLEAR
3180 S(AA,BB)=124+IN
3190 FOR A=1 TO 24
3200 FOR B=2 TO 31
3210 CALL HCHAR(A,B,S(A,B))
3220 NEXT B
3230 NEXT A
3240 CALL KEY(3,K,T)
3250 IF T=0 THEN 3240
3260 CALL CLEAR
3270 PRINT "VUOI GIOCARE ANCORA
? (S/N)"::::
3280 CALL KEY(3,K,T)
3290 IF T<1 THEN 3280
3300 IF K=83 THEN 350
3310 CALL CLEAR
3320 STOP
3330 CALL CLEAR
3340 PRINT "LO SCOPO DEL GIOCO E
'QUELLO'::"DI USCIRE DAL LABIRIN
TO"::"NEL MINOR TEMPO POSSIBILE.
"::
3350 PRINT "LASCERAI DIETRO DI T
E LE"::"IMPRONTE:| |"
3360 PRINT TAB(15);"E":TAB(14);"
S D":TAB(15);"X"
3370 PRINT :::"S:TI GIRI A SINIST
RA"::"D:TI GIRI A DESTRA"::"X:TI
GIRI INDIETRO"::"E:AVANZI DI UN
PASSO."
3380 PRINT :::"PREMI UN TASTO"
3390 CALL KEY(3,K,T)
3400 IF T<1 THEN 3390
3410 CALL CLEAR
3420 PRINT "PER ARRENDERTI"::"PR
EMI "AID"" (FCTN 7).
3430 PRINT :::"ORA TI MOSTRERO'
LA PIANTA"::"DI UN LABIRINTO.":::
3440 PRINT "LA TUA POSIZIONE SAR
A'"::"INDICATA DA UNA FRECCIA:}"
3450 PRINT :::"FINITO DI DISEGNARE
LA "::"PIANTINA VEDRAI TUTTO IN
..."::"TRE DIMENSIONI !!!"::"P
REMI UN TASTO"
3460 CALL KEY(3,K,T)
3470 IF T<1 THEN 3460
3480 GOTO 400

```

# Puzzle

Il puzzle computerizzato può sembrare persino banale, per l'immensa popolarità di cui gode questo a volte lunghissimo passatempo, ma questa versione Basic per il vostro TI è sicuramente molto divertente e riuscirà sicuramente e appassionare anche chi non possiede molta pazienza.

Disponete di due listati, il primo è il gioco vero e proprio: vi verrà mostrato il disegno di una villetta per circa un minuto, dopodiché verrà coperto e starà a voi ricostruirlo utilizzando i pezzi sparpagliati ed indicando la coordinata (fila, colonna) di prelevamento e quelle di destinazione; sovrapponendo un tassello ad uno già posizionato, quest'ultimo prenderà il posto che l'altro aveva in origine. Se dopo tre ore sarete ancora alle prese con la ricostruzione, sarà opportuno che premiate il tasto --, avrete così modo di poter rivedere il disegno originale, per qualche tempo.

```

100 REM *****
110 REM *      PUZZLE      *
120 REM *****
130 REM TI-99/4a      BASIC
210 CALL CLEAR
220 RANDOMIZE
230 OPTION BASE 1
240 DIM T1 (48), T2 (48), TD (8, 6), TA
(6, 8), TC$ (96)
250 P=100
260 DATA FF8681809CC2818, 8080809
E8181808, FF00806010080B84, 700E01
0000128904, FF0000000000806
270 DATA 1008040404080886, FF0000
000000304, 081224142220103F, FF00
010E1023C4, 010A1410204020F
280 DATA FF00DF2006800F7, 80000000
000000001, FF00788700031CE, 000038
450200008, FF3FC1011FE10101
290 DATA 0101E11101010101, 808080
8090888484, 848488888888909, 00100
808081, 0000040484424242
300 DATA 4140080585422122, 212824
4409090204, 20A0A03F1010101, 10909
0901010101, 101010F02020202

```

Attenzione a non sbagliare troppe mosse, però: all'inizio avrete un capitale di 100 punti, ed ogni mossa vi costerà un punto (premere il tasto -- ve ne costerà tre); per cui, meno mosse farete e miglior punteggiato avrete.

Inoltre vi viene offerto anche un secondo listato che inserito nel primo (ed inutilizzabile senza di esso) al posto delle linee da 260 e 470 (da sopprimere, in questo caso), vi offrirà la possibilità di inserire voi stessi dei disegni da ricomporre, al posto della solita casa...

Naturalmente, in quest'ultimo caso dovrete evitare che i tasselli del vostro disegno portino segni identici...

Comunque, vi consiglio di iniziare a ricomporre la casa:

vi accorgete che non è facile come sembra...

```

310 DATA 212224283020408, 0302040
81020408, 00000000007F417F, C04020
1008040201, 0000000000FE82FE
320 DATA 0101010101010101, 814121
1109050301, 8080808180808484, 8883
848892818182, 4242840481
330 DATA 00E39C402010101, 0202020
101020408, F1020408102040FF, 11121
4181020408, 00000000000000FF
340 DATA 0, 00000000000000FF, 417F
417F7F7F7F7F, 7F7F7F7F7F0000FF, 82
FE82FEFEFEFEFE
350 DATA FEFEFEFEFE0000FF, 010101
0101010101, 01010101010101FF, 8484
B880B8C78484, 84848484828292AA
360 DATA 214284408, 0, 407F4040404
04041, 5F515F515F515F5F, 00FF00000
00000FF
370 DATA FF04040404FF0404, 00FF00
00000000FF, FF111F111FF11F1F, 00FF0
000007F404, 7F202020202020202
380 DATA 00FF000000FE0202, FE0404
0404040404, 01FF01010101010F, FF89
F989F98FF9F9, AAAB938383858585

```

```

390 DATA 878585898E88C4A4,002424
FF24242424,FF277C80000000304,5DFD
DFDFDFDFDFDF,C1C04040404C52E1
400 DATA 0404FF04040404FF,FF0000
000000001A,1F1FFF1F1F1FFF,F000
00000000001A,2020202020202020
410 DATA 202020202020202,0404040
414140404,0404040404040404,F9F9F
FF9F9F9F9FF,0F010101010101A1
420 DATA A4A4A49485848484,828292
8A899080FF,0040C1B20A04,00000000

008040FF,00008080A0B44A21
430 DATA 00000000000001FF,E50000
000040605,CC02010003ICE0FF,AA540
00186601,00030C70800000FF
440 DATA FF40407F4040FF4,80000000
00000000FF,FF0202FE0202FF02,02040
404080808FF,5F01051921418101,010
10101010101FF
450 FOR B=1 TO 96
460 READ TC$(B)
470 NEXT B
480 PRINT TAB(10);"*****":T
AB(10);"*          *":TAB(10);"* P
UZZLE *":TAB(10);"*          *"
490 PRINT TAB(10);"*****":
"Scopo del gioco e'ricostrui-re
un disegno utilizzando i "
500 PRINT "tasselli mischiati a
sinist-ra dello schermo."
510 PRINT : "All'inizio del gioco
dispor-rete di un minuto per me
mo- rizzare il disegno,dopodi-"
520 PRINT "che' questo verra' co
perto e stara' a voi ricomporre
til PUZZLE.":::
540 GOSUB 3190
550 PRINT "Disporrete di un capi
tale iniziale di 100 punti. Og
ni spostamento vi costera' un p
unto."
560 PRINT "Sara'possibile riosse
rvare il disegno per altri 30 s
ec;per fare cio'dovrete premere"
570 PRINT "il tasto '=',pagando
pero' una penale di 3 punti.":
"Se riuscite a ricomporre "
580 PRINT "il PUZZLE prima dell'
esauri-mento del vostro capitale
, ipunti che vi saranno rimasti"
590 PRINT "vi saranno accreditat
i sottoforma simbolica.": "Dopo l
a lettura di questa pagina dov
rete attendere "
600 PRINT "circa un minuto."::
630 GOSUB 3190
640 FOR B=1 TO 16
650 CALL COLOR(B,4,4)
660 NEXT B
670 DB=32
680 FB=47
690 I=1
700 GOSUB 2610
710 DB=56
720 FB=63
730 I=9
740 GOSUB 2610
750 DB=88
760 FB=159
770 I=13
780 GOSUB 2610
790 CALL CHAR(86,"0")
800 CALL CHAR(64,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
810 CALL CHAR(75,"00182442422418
")
820 CALL CHAR(87,"080C0E0FF0E0C08
")
830 CALL HCHAR(1,1,86,768)
840 GOSUB 2690
850 FOR B1=2 TO 23 STEP 3
860 FOR B2=2 TO 12 STEP 2
870 N=INT(48*RND)+1
880 IF T2(N)=0 THEN 870
890 CALL HCHAR(B1,B2,T2(N))
900 CALL HCHAR(B1+1,B2,T2(N)+1)
910 TD((B1+1)/3,B2/2)=T2(N)
920 T2(N)=0
930 NEXT B2
940 NEXT B1
950 C=48
960 FOR B=2 TO 12 STEP 2
970 CALL HCHAR(1,B,C)
980 C=C+1
990 NEXT B
1000 FOR B=16 TO 23
1010 CALL HCHAR(12,B,B+32)
1020 NEXT B
1030 C=65
1040 FOR B=2 TO 23 STEP 3
1050 CALL HCHAR(B,13,C)
1060 C=C+1
1070 NEXT B
1080 C=65
1090 FOR B=13 TO 23 STEP 2
1100 CALL HCHAR(B,15,C)
1110 C=C+1
1120 NEXT B
1130 CALL COLOR(1,13,16)
1140 CALL COLOR(2,13,16)
1150 CALL COLOR(3,2,8)
1160 CALL COLOR(4,13,16)
1170 FOR B=5 TO 7
1180 CALL COLOR(B,2,8)
1190 NEXT B
1200 FOR B=8 TO 16
1210 CALL COLOR(B,13,16)

```

```

1220 NEXT B
1230 CALL SCREEN(8)
1240 L=1
1250 C=16
1260 T$="ORIGINE"
1270 GOSUB 2890
1280 L=2
1290 T$="FILA"
1300 GOSUB 2890
1310 L=6
1320 GOSUB 2890
1330 L=3
1340 T$="COLONNA"
1350 GOSUB 2890
1360 L=7
1370 GOSUB 2890
1380 L=5
1390 T$="SPOSTAMENTO"
1400 GOSUB 2890
1410 FOR D=0 TO 1111
1420 NEXT D
1430 GOSUB 2950
1440 CALL HCHAR(2,15,87)
1450 GOSUB 3240
1460 IF K<>61 THEN 1490
1470 GOSUB 3010
1480 GOTO 1440
1490 IF (K>64)*(K<73)+(K>96)*(K<
105) THEN 1520
1500 GOSUB 3150
1510 GOTO 1450
1520 IF K<96 THEN 1540
1530 K=K-32
1540 CALL HCHAR(2,23,K)
1550 LD=((K-64)*3)-1
1560 I1D=K-64
1570 CALL HCHAR(2,15,86)
1580 CALL HCHAR(3,15,87)
1590 GOSUB 3240
1600 IF K<>61 THEN 1630
1610 GOSUB 3010
1620 GOTO 1440
1630 IF (K>47)*(K<54) THEN 1660
1640 GOSUB 3150
1650 GOTO 1590
1660 CALL HCHAR(3,25,K)
1670 CD=(K-47)*2
1680 I2D=K-47
1690 CALL HCHAR(3,15,86)
1700 CALL HCHAR(6,15,87)
1710 GOSUB 3240
1720 IF K<>61 THEN 1750
1730 GOSUB 3010
1740 GOTO 1440
1750 IF (K>64)*(K<71)+(K>96)*(K<
103) THEN 1780
1760 GOSUB 3150
1770 GOTO 1710
1780 IF K<96 THEN 1800

1790 K=K-32
1800 CALL HCHAR(6,23,K)
1810 LA=11+((K-64)*2)
1820 I1A=K-64
1830 CALL HCHAR(6,15,86)
1840 CALL HCHAR(7,15,87)
1850 GOSUB 3240
1860 IF S=0 THEN 1850
1870 IF K<>61 THEN 1900
1880 GOSUB 3010
1890 GOTO 1440
1900 IF (K>47)*(K<56) THEN 1930
1910 GOSUB 3150
1920 GOTO 1850
1930 CALL HCHAR(7,25,K)
1940 CA=K-32
1950 I2A=K-47
1960 CALL HCHAR(7,15,86)
1970 IF TD(I1D,I2D)<>86 THEN 200
0
1980 DR=0
1990 GOTO 2010
2000 DR=1
2010 IF (TA(I1A,I2A)=0)+(TA(I1A,
I2A)=86) THEN 2040
2020 IN=TA(I1A,I2A)
2030 GOTO 2050
2040 IN=86
2050 IF DR THEN 2080
2060 CALL VCHAR(LA,CA,86,2)
2070 GOTO 2100
2080 CALL HCHAR(LA,CA,TD(I1D,I2D
))
2090 CALL HCHAR(LA+1,CA,TD(I1D,I
2D)+1)
2100 TA(I1A,I2A)=TD(I1D,I2D)
2110 IF IN=86 THEN 2160
2120 CALL HCHAR(LD,CD,IN)
2130 CALL HCHAR(LD+1,CD,IN+1)
2140 TD(I1D,I2D)=IN
2150 GOTO 2200
2160 CALL VCHAR(LD,CD,86,2)
2170 TD(I1D,I2D)=0
2180 P=P-1
2190 IF P<=0 THEN 2290
2200 I=1
2210 FOR V1=1 TO 6
2220 FOR V2=1 TO 8
2230 IF TA(V1,V2)=T1(I) THEN 2260
2240 GOSUB 3100
2250 GOTO 1440
2260 I=I+1
2270 NEXT V2
2280 NEXT V1
2290 FOR B=1 TO 7
2300 CALL HCHAR(B,15,86,13)
2310 NEXT B
2320 IF P<=0 THEN 2460
2330 GOSUB 2690

```

```

2332 IF P>1 THEN 2340
2334 T$="PUNTO"
2336 GOTO 2350
2340 T$="PUNTI"
2350 L=1
2360 C=16
2370 GOSUB 2890
2380 FOR LI=3 TO 6
2390 FOR CO=16 TO 31
2400 CALL HCHAR(LI,CO,75)
2410 P=P-1
2420 IF P=0 THEN 2500
2430 NEXT CO
2440 NEXT LI
2450 GOTO 2500
2460 L=1
2470 C=16
2480 T$="PIUVDIVPUNTI"
2490 GOSUB 2890
2500 L=7
2510 T$="FERMOVA"
2520 GOSUB 2890
2530 L=8
2540 T$="PROGRAMMEVPAR"
2550 GOSUB 2890
2560 L=9
2570 T$="ENTER"
2580 GOSUB 2890
2590 GOSUB 3200
2600 END
2610 FOR B=DB TO FB
2620 IF INT(B/2)<>B/2 THEN 2650
2630 T1(I)=B
2640 I=I+1
2650 I2=I2+1
2660 CALL CHAR(B,TC$(I2))
2670 NEXT B
2680 RETURN
2690 I=1
2700 FOR B1=13 TO 23 STEP 2
2710 FOR B2=25 TO 32
2720 CALL HCHAR(B1,B2,T1(I))
2730 T2(I)=T1(I)
2740 CALL HCHAR(B1+1,B2,T1(I)+1)
2750 I=I+1
2760 NEXT B2
2770 NEXT B1
2780 C=65
2790 FOR B=13 TO 23 STEP 2
2800 CALL HCHAR(B,24,C)
2810 C=C+1
2820 NEXT B
2830 C=48
2840 FOR B=25 TO 32
2850 CALL HCHAR(12,B,C)
2860 C=C+1
2870 NEXT B
2880 RETURN

```

```

2890 PC=1
2900 FOR B=C TO C+LEN(T$)-1
2910 CALL HCHAR(L,B,ASC(SEG$(T$,
PC,1)))
2920 PC=PC+1
2930 NEXT B
2940 RETURN
2950 FOR B=25 TO 32
2960 CALL VCHAR(13,B,64,12)
2970 NEXT B
2980 CALL HCHAR(12,25,86,8)
2990 CALL VCHAR(13,24,86,12)
3000 RETURN
3010 CALL VCHAR(2,15,86,6)
3020 P=P-3
3030 IF P<=0 THEN 2290
3040 GOSUB 3100
3050 GOSUB 2690
3060 FOR D=0 TO 5000
3070 NEXT D
3080 GOSUB 2950
3090 RETURN
3100 CALL HCHAR(2,23,86)
3110 CALL HCHAR(3,25,86)
3120 CALL HCHAR(6,23,86)
3130 CALL HCHAR(7,25,86)
3140 RETURN
3150 CALL SOUND(10,440,0)
3160 CALL SOUND(10,294,0)
3170 CALL SOUND(10,392,0)
3180 RETURN
3190 PRINT TAB(5);"PREMI <ENTER>
":TAB(7);"PER CONTINUARE"
3200 CALL KEY(0,K,S)
3210 IF K<>13 THEN 3200
3220 CALL CLEAR
3230 RETURN
3240 CALL SOUND(10,500,0)
3250 CALL KEY(0,K,S)
3260 IF S=0 THEN 3250
3270 RETURN

```

---

```

259 REM *****
260 REM *CREAZIONE DISEGNI*
261 REM * PER *PUZZLE* *
262 REM *****
263 SI$(1)="SUPERIORE"
264 SI$(2)="INFERIORE"
265 PRINT " PUZZLE::-"-
1) creazione di un disegno::-2
) uso di un disegno prece- de
nte::-3) fine programma"
266 PRINT ::"FATE LA VOSTRA SCEL
TA:"
267 CALL KEY(0,K,S)
268 IF (K<49)+(K>51) THEN 267
269 IF K=51 THEN 400

```



```

270 IF K=50 THEN 342
272 FOR PIE1=1 TO 95 STEP 2
274 FOR PIE2=0 TO 1
276 CALL CLEAR
278 INPUT "parte "&SI$(PIE2+1)&"
      pezzo "&STR$(PIE1-(1*(PIE1-1)/2
))&" ":TC$(PIE1+PIE2)
280 LN=LEN(TC$(PIE1+PIE2))
282 IF LN<=16 THEN 292
284 PRINT : "CATENA TROPPO LUNGA!"
"
285 GOSUB 3150
286 FOR D=0 TO 500
288 NEXT D
290 GOTO 276
292 FOR B=1 TO LN
294 VL=ASC(SEG$(TC$(PIE1+PIE2),B
,1))
296 IF (VL>47)*(VL<58)+(VL>64)*(
VL<71) THEN 306
297 GOSUB 3150
298 PRINT : "il carattere "&CHR$(
VL): "non e' utilizzabile!"
304 GOTO 286
306 NEXT B
308 NEXT PIE2
310 NEXT PIE1
312 CALL CLEAR
314 PRINT " MEMORIZZAZIONE DEL D
ISEGNO ":"-1) su cassetta":"-2
) su floppy disk":" FATE LA V
OSTRA SCELTA"
316 CALL KEY(0,K,S)
318 IF (K<49)+(K>50) THEN 316
319 CALL CLEAR
320 IF K=49 THEN 328

```

```

322 INPUT " titolo puzzle ? ":N
PS
324 OPEN #1:"DSK1."&NP$,OUTPUT,I
NTERNAL,FIXED 17
326 GOTO 330
328 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,OUTPU
T,FIXED
330 FOR B=1 TO 96
332 PRINT #1:TC$(B)
334 NEXT B
336 CLOSE #1
338 CALL CLEAR
340 GOTO 264
342 CALL CLEAR
344 PRINT "-1) disegno su casset
ta":"-2) disegno su floppy disk
":" FATE LA VOSTRA SCELTA"
346 CALL KEY(0,K,S)
348 IF (K<49)+(K>50) THEN 346
349 CALL CLEAR
350 IF K=49 THEN 358

352 INPUT " titolo puzzle ? ":N
PS
354 OPEN #1:"DSK1."&NP$,INPUT ,I
NTERNAL,FIXED 17
356 GOTO 360
358 OPEN #1:"CS1",INPUT ,INTERNA
L,FIXED
360 FOR B=1 TO 96
362 INPUT #1:TC$(B)
364 NEXT B
366 CALL CLEAR
368 GOTO 480
400 CALL CLEAR
402 END

```

## Difesa

In questo gioco le installazioni nucleari della Terra sono minacciate dalla caduta di infiniti sciami di meteorie traccianti. Il giocatore deve spostare nella stratosfera il mirino di puntamento: quando una meteora è perfettamente inquadrata le tre postazioni laser fanno fuoco simultaneamente sventando la minaccia, anche se l'impressionante numero di questi bolidi e il livello crescente di difficoltà

rendono la lotta drammatica. I tasti per controllare il movimento sono 'Q' e 'Z' per spostarsi in alto e in basso, e 'I' e 'P' per dirigersi a sinistra o a destra. Combinazioni di tali tasti consentono il movimento diagonale. Inoltre i tasti 1, 2, 3 permettono rapidissimi spostamenti nelle tre diverse zone dello spazio ad essi associate. Il programma è stato realizzato con grande



cura di particolari per quanto riguarda la presentazione, il movimento (si può anche uscire dallo schermo ai lati), ecc. Va tuttavia ricordata l'ottima procedura per la memorizzazione e l'ordinamento dei migliori punteggi della giornata. Chi intende dotare i suoi programmi di un tale meccanismo potrà certamente trovare in questo programma degli spunti interessanti.

Se l'uso della funzione IN per la lettura della tastiera dovesse crearvi dei problemi (tasti che non rispondono, ecc.) Seguite queste istruzioni:

- 1) Guardate i tasti che non funzionano;
- 2) scegliete il tasto che volete sistemare in base alla corrispondenza tra il gruppo cui appartiene e le rispettive IN - (Pag. 118 del manuale) -

```

10 LET e$="LA DIFESA DELLA CIT
TA"
15 LET r$="C O M A N D I"
30 DIM h$(5,6): DIM n$(5,3):
FOR i=1 TO 5: LET h$(i)=""0
0000": LET n$(i)="--":
NEXT i
35 GO SUB 1000
40 BORDER 0: PAPER 0: INK 7:
BRIGHT 0: OVER 0:
INVERSE 0: FLASH 0: CLS
50 PRINT AT 19,16; INK 6;
BRIGHT 1;"B"
60 FOR i=1 TO 5: FOR j=1 TO 7:
PRINT AT 5,6; INK j;e$:
FOR k=1 TO 20: NEXT k:
NEXT j: NEXT i: PRINT AT 5
,6; INK 4; BRIGHT 1;e$
70 FOR i=1 TO 500: NEXT i
71 FOR i=7 TO 0 STEP -1:
BEEP .01,-10: INK 1:
BRIGHT 1: PLOT 132,24:
DRAW 1,104: PLOT 132,24:
DRAW -80,104: PLOT 132,24:
DRAW 80,104: PAUSE 5:
PRINT AT 5,6;e$: BEEP .01,
-20: NEXT i
72 INK 7: BRIGHT 0: PRINT AT 5
,6; INK 2; BRIGHT 1;e$
73 FOR i=1 TO 1000: NEXT i
80 CLS : RESTORE 80: FOR i=1
TO 5: READ c$,x: PRINT
AT x,10; INK 3; BRIGHT 1;c$
: FOR j=1 TO 100: NEXT j:
NEXT i

```

- 3) Scrivete una Linea tipo:  
I PRINT 64510: GO TO 1  
Il valore della IN è quello che cambia a seconda dei tasti interessati;

- 4) Dati RUN  
A questo punto vedrete apparire sullo schermo un numero equivalente al valore ritrovato dalla funzione IN quando nessun tasto viene premuto.

- 5) Schiacciate Q, (o uno dei tasti che vi interessano) e vedrete apparire un numero diverso.

Inserite quest'ultima cifra nella linea 370, quella che nel nostro esempio controlla se viene premuto il tasto Q, al posto del valore 254 presente nel listato.

- 6) Fate lo stesso per gli altri tasti. Scriveteci, in caso abbiate ugualmente problemi in proposito.

```

90 DATA "Q.....SU",6,"Z..
.....GIU",8,"I....SINISTR
A",10,"P.....DESTRA",12,"1
-3.....ZONAX",14
100 FOR i=1 TO 5: FOR j=0 TO 7:
PRINT AT 3,10; INK j;r$:
PAUSE 5: NEXT j: FOR j=6
TO 2 STEP -1: PRINT AT 3,1
0; INK j;r$: PAUSE 5:
NEXT j: NEXT i
110 FOR i=1 TO 500: NEXT i
120 CLS : LET x=0: FOR i=1 TO 5
: PRINT AT i+5,x,11; INK 4;
h$(i);" ";n$(i): LET x=x+1
: NEXT i
130 FOR j=1 TO 5: FOR i=1 TO 6:
PRINT INK 1;AT 1,11;"I M
IGLIORI";AT 3,9;"DELLA GIO
RNATA": FOR k=1 TO 25:
NEXT k: NEXT i: NEXT j
140 PRINT AT 17,0; INK 5;"per
iniziare premi un tasto
prima che il timer si az
zeri:"
150 LET t=15
160 LET t$=""00"( TO 2-LEN (
STR$ t))+STR$ t
170 PRINT AT 20,15; INK 7;t$:
PAUSE 50: LET t=t-1: IF t=
-1 THEN GO TO 40
180 IF INKEYS="" THEN GO TO 16
0
185 LET s=0: LET v=0
190 CLS : GO SUB 8000: LET v=v+
1

```

```

200 LET x=11: LET y=16: LET c=1
210 DIM a(5): DIM b(5): DIM d(5)
   ): DIM l(5): FOR i=1 TO 5:
   LET b(i)=175: LET a(i)=
   INT (RND*250): LET d(i)=(
   INT (RND*9)+1)-2: LET l(i)=
   1: NEXT i
300 REM loop principale
310 PRINT AT x,y; INK 6; OVER 1
   ;"H": BEEP .01,0
315 FOR i=1 TO 5: IF l(i)=0
   THEN GO TO 340
317 LET o=a(i)+(d(i)*v): IF o>2
   55 THEN LET a(i)=0
318 IF o<0 THEN LET a(i)=255
320 PLOT INK 2; BRIGHT 1;a(i),
   b(i): DRAW INK 2; BRIGHT 1
   ;d(i)*v,-v: LET a(i)=a(i)+(
   v*d(i)): LET b(i)=b(i)-v
335 IF 21-INT ((b(i)/8)+.5)=x
   AND INT ((a(i)/8)+.5)=y
   THEN LET l(i)=0: GO SUB 8
   100
337 IF b(i)<=24 THEN GO TO 820
   0
340 NEXT i
345 PRINT AT x,y; INK 2;
   BRIGHT 1; OVER 1;"H"
350 IF IN 57342=254 THEN LET y
   =y+1: GO SUB 9000
360 IF IN 57342=251 THEN LET y
   =y-1: GO SUB 9000
370 IF IN 64510=254 THEN LET x
   =x-1: GO SUB 9000
380 IF IN 65270=253 THEN LET x
   =x+1: GO SUB 9000
385 IF INKEY$="1" THEN LET x=4
386 IF INKEY$="2" THEN LET x=1
   0
387 IF INKEY$="3" THEN LET x=1
   7
390 LET s$="000000"( TO 6-LEN (
   STR$ s))+STR$ s
400 PRINT AT 21,0; INK 1;
   PAPER 3;"PUNTI ";s$; INK 7
   ; PAPER 0; BRIGHT 1;AT 5,0;
   "↑1";AT 11,0;"↑2";AT 18,0;"
   ↑3"
405 IF c=6 THEN FOR i=1 TO 30:
   BEEP .003,i: NEXT i:
   GO TO 190
410 GO TO 300
1000 REM set grafico
1010 RESTORE 1000: FOR j=1 TO 15
   : READ c$: FOR i=0 TO 7:
   READ b: POKE USR c$+i,b:
   NEXT i: NEXT j: RETURN
1020 DATA "b",24,b,b,60,102,66,0
   ,b
1030 DATA "c",126,254,192,b,b,b,
   254,126
1040 DATA "d",252,254,198,b,b,b,
   254,252
1050 DATA "e",254,b,192,248,192,
   b,254,b
1060 DATA "f",254,b,192,248,192,
   b,b,b
1070 DATA "h",24,b,b,255,b,24,b,
   b
1080 DATA "i",254,b,16,b,b,b,254
   ,b
1090 DATA "l",192,b,b,b,b,254,
   b
1100 DATA "m",198,238,254,214,19
   8,b,b,b
1110 DATA "n",198,230,b,214,b,20
   6,b,198
1120 DATA "o",124,254,198,b,b,b,
   254,124
1130 DATA "q",198,108,56,16,b,b,
   b,b
1140 DATA "r",124,252,198,b,252,
   248,204,188
1150 DATA "s",126,254,192,252,12
   6,6,254,252
1160 DATA "t",254,b,16,b,b,b,b,b
8000 PRINT AT 19,0; PAPER 0;
   INK 3; INVERSE 1;" BBB
   BBB
   "
8010 RETURN
8100 REM esplosione
8110 FOR j=7 TO 2 STEP -1: INK j
   : BRIGHT 1: BEEP .003,30-j
8120 PLOT 132,24: DRAW a(i)-132,
   b(i)-24
8130 PLOT 44,24: DRAW a(i)-44,b(i)
   -24
8135 PLOT 212,24: DRAW a(i)-212,
   b(i)-24
8136 PRINT AT x-1,y;"{SG3}";AT x
   +1,y;"{G3}"
8137 IF y=31 THEN PRINT AT x,y-
   1;"{2SG8}": GO TO 8140
8138 IF y=0 THEN PRINT AT x,y;"
   {2SG8}": GO TO 8140
8139 PRINT AT x,y-1;"{3SG8}"
8140 NEXT j
8150 OVER 1
8151 PLOT 132,24: DRAW a(i)-132,
   b(i)-24
8152 PLOT 44,24: DRAW a(i)-44,b(i)
   -24
8153 PLOT 212,24: DRAW a(i)-212,
   b(i)-24

```

```

8154 OVER 0: BRIGHT 0
8155 IF y=31 THEN PRINT AT x-1,
y;" ";AT x,y-1;" H";AT x+1,
y;" ": GO TO 8160
8157 IF y=0 THEN PRINT AT x-1,y
;" ";AT x,y;"H ";AT x+1,y;"
": GO TO 8160
8159 PRINT AT x-1,y;" ";AT x,y-1
;" H ";AT x+1,y;" "
8160 LET s=s+(c*v*10): LET c=c+1
8165 INK 7
8170 RETURN
8200 REM fine gioco
8210 FOR j=1 TO 5: FOR i=1 TO 7:
PRINT INK i; PAPER 3;AT 1
9,4;"BBB BBB B
BB": NEXT i: NEXT j:
PRINT OVER 1; INK 1;
PAPER 3;AT 19,4;"****";AT 1
9,15;"****";AT 19,25;"****"
8220 FOR i=1 TO 10: BEEP .01,-10
: BEEP .01,-20: NEXT i
8230 FOR j=1 TO 5: FOR i=0 TO 7:
PRINT AT 21,0; INK i;
PAPER 3;"PUNTI ";s$: FOR k
=0 TO 10: NEXT k: NEXT i:
NEXT j
8235 PRINT AT 11,6; INK 7;
BRIGHT 1;"LA PARTITA E' FI
NITA"
8240 FOR i=1 TO 500: NEXT i
8250 IF s<VAL h$(5) THEN
GO TO 120
8260 REM migliori punteggi
8270 CLS : LET h$(5)=s$: LET m$="": LET l=15
8280 RESTORE 8900: FOR i=1 TO 6:
READ d,f,c$: PRINT AT d,f;
INK 4; BRIGHT 1;c$: FOR j=
1 TO 50: NEXT j: NEXT i

```

```

8290 PRINT AT 14,1; INK 7;"~"
8300 LET a$=INKEY$: IF a$=""
THEN GO TO 8290
8305 IF a$=CHR$ 13 THEN GO TO 8
290
8310 PRINT AT 13,1; INK 5;
BRIGHT 1;a$: BEEP .003,20
8320 LET m$=m$a$: PRINT AT 14,1
;" ": LET l=1+l: FOR i=1
TO 50: NEXT i: IF l=18
THEN GO TO 8500
8340 GO TO 8290
8500 REM ordinamento punteggi
8505 LET n$(5)=m$
8510 LET k=0: FOR i=1 TO 4: IF
VAL h$(i)<VAL h$(i+1)
THEN GO TO 8550
8520 NEXT i: IF k=1 THEN
GO TO 8510
8530 GO TO 120
8550 LET i$=h$(i): LET o$=n$(i):
LET h$(i)=h$(i+1): LET n$(
i)=n$(i+1): LET h$(i+1)=i$:
LET n$(i+1)=o$: LET k=1:
GO TO 8520
8900 DATA 1,9,"CONGRATULAZIONI",
3,0,"IL TUO PUNTEGGIO TROVA
POSTO FRA",5,0,"I MIGLIORI
DELLA GIORNATA !!!",8,0,"
SELEZIONA ATTRAVERSO LA TAS
TIERA",10,0,"LE INIZIALI
DESIDERATE....",13,15,"---"
9000 IF y<0 THEN LET y=31
9010 IF y>31 THEN LET y=0
9020 IF x<0 THEN LET x=0
9030 IF x>18 THEN LET x=18
9050 RETURN
9999 POKE 23658,40: RANDOMIZE :
GO TO 10

```



## Meteor

Al posto di comando di una torre dotata di due cannoni laser, rappresentate l'unica speranza di difesa per il nostro pianeta minacciato da una inarrestabile caduta di meteorite.

Ogni volta che colpite una meteorite guadagnate 10 punti, ma perdete 5 unità di ener-

gia.

Tuttavia altrettante ne guadagnerete ogni qualvolta una meteorite toccherà la superficie del pianeta. Visto che la distruzione totale si avrà solo quando un bolide raggiungerà il reattore in basso sullo schermo, la strategia per conseguire alti punteggi richiede un'ocu-

lato bilanciamento fra meteore colpite e meteore lasciate passare per ricaricare le batterie del laser.

Sparate a destra e sinistra rispettivamente con i tasti 'T' e 'R': la strumentazione di cui

è dotata la torre impedisce ai laser dal lato opposto a quello di caduta della meteora di far fuoco, garantendo un risparmio di energia.

```
1 REM *** METEORE ***
5 LET HS=0
10 DATA 0,0,0,34,103,247,255,2
55,255,255,255,195,195,255,
255,255,0,0,31,63,127,255,2
55,255,0,0,248,252,254,255,
255,255,128,192,224,246,246
,224,192,128,1,3,7,111,111,
7,3,1
15 DATA 0,62,63,127,255,254,12
0,48,128,32,1,4,16,64,10,14
4
30 FOR n=144 TO 151
35 FOR i=0 TO 7: READ z:
POKE USR CHR$ n+i,z:
NEXT i
40 NEXT n
100 GO TO 7000
500 LET O=0
505 LET E=200: LET sc=0
1000 PAPER 0: INK 0: BORDER 0:
BRIGHT 1: CLS
1001 INK 7: BRIGHT 1: PLOT 200,1
75: DRAW 40,-40,2
1004 INK 7: BRIGHT 1: CIRCLE 50,
149,16: FOR N=0 TO 60:
INK 7: PLOT INT (RND*255),
INT (RND*40)+135: BEEP .005
,0: NEXT N
1005 INK 6: PAPER 0: PRINT AT 17
,0;"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAA"
1010 PRINT AT 18,0;"{32SG8}"
1015 PAPER 0: INK 5: PRINT AT 19
,0;"BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
BBBBBBBB"
1020 PRINT AT 20,0; INK 0;
PAPER 5;"
"
1025 INK 2: PAPER 0: PRINT AT 21
,0;"CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDC
DCDCDCDCD"
1030 FOR n=14 TO 19: PRINT AT n,
15; INK 5; PAPER 0;"BB":
NEXT n
1035 PRINT AT 14,14; INK 5;
PAPER 0;"E"
1040 PRINT AT 14,17; INK 5;
PAPER 0;"E"
1045 INK 5: PRINT AT 10,5;"MIGLI
OR PUNTEGGIO - ";HS
```

```
1050 FOR N=0 TO 30: BEEP .02,N:
BEEP .02,N-5: BEEP .03,N+5
: NEXT N
1060 INK 0: PAPER 0: BRIGHT 1:
PRINT AT 10,5;"
"
2000 IF E<0 THEN LET E=0
2002 PRINT #1;AT 1,0; BRIGHT 1;"
PUNTI ";SC: PRINT #1; INK 7
; BRIGHT 1;AT 1,15; INK 7;
BRIGHT 1;"ENERGIA ";E;" "
2004 LET n=INT (RND*32)
2005 FOR g=7 TO 21
2010 PRINT AT g-1,n; INK 0;
PAPER 0; BRIGHT 1;" "
2011 IF INKEY$="" THEN GO TO 20
20
2013 IF E<=0 THEN GO TO 2020
2014 IF n>13 THEN GO TO 2017
2016 IF INKEY$="r" OR INKEY$="R"
THEN INK 7: PLOT 108,60:
DRAW -108,0: INK 0: PLOT 1
08,60: DRAW -108,0:
GO SUB 9000
2017 IF n<18 THEN GO TO 2020
2018 IF INKEY$="t" OR INKEY$="T"
THEN INK 7: PLOT 148,60:
DRAW 100,0: INK 0: PLOT 14
8,60: DRAW 100,0: GO SUB 90
00
```





```

8040 GO TO 8030
9000 LET E=E-5
9005 IF g=14 THEN FOR p=0 TO 4:
    BEEP .02,20: BEEP .02,19:
    PRINT AT g,n; INK 7;"H":
    NEXT p: LET O=O+1: LET sc=
sc+10: PRINT AT g,n; INK 0;
    BRIGHT 1; PAPER 0;" "

```

```

9006 IF O=10 THEN LET E=E+25:
    LET O=0
9007 IF g=14 THEN GO TO 2000
9010 RETURN
9998 GO TO 2000
9999 BRIGHT 1: FOR N=0 TO 10:
    PAPER 7: CLS.: PAPER 0:
    CLS : NEXT N: GO TO 8000

```



## Carica DATA

Nel copiare un listato caratterizzato da numerose linee di DATA, troverete senz'altro utile 'Carica DATA'. Supponiamo che il listato da copiare contenga 5 linee di DATA dalla linea 2010 alla 2050, contenenti ciascuna 8 dati per i caratteri grafici definibili. Prima di copiare il listato dovete trascrivere le linee di DATA. Per fare questo caricate questa utility e date RUN. A questo punto inserite i primi 8 dati come INPUT da tastiera. Fatto questo, vedrete che essi ora risiedono nella prima linea di 'Carica DATA': a questo punto è sufficiente rinumerarla (nel nostro esempio con 2010 la prima volta) per ottenerne il trasferimento nella posizione voluta. Una volta che

abbiate copiato tutti i DATA, cancellate le linee da 1 a 200 e copiate il resto del listato che vi interessa.

Dato che l'utility deve essere cancellata linea per linea dall'utente, magari per mezzo della routine "Cancella", già pubblicata su Paper-soft, il programma non prevede sicure di alcun tipo. Copiate dunque correttamente i dati che vi interessano (non inserite cioè numeri maggiori di 255 e non battete tasti letterali). Inoltre il programma è predisposto per caricare linee di 8 dati: per linee di diversa lunghezza, dovrete modificare le linee 1, 10, 110, 150, così da adattare alle vostre specifiche esigenze.

```

1 DATA 000,000,000,000,000,00
0,000,000
5 LET z=23753
10 FOR f=1 TO 8: LET z=z+7
20 INPUT p$
30 FOR g=LEN p$ TO 2: LET p$="
"+p$: NEXT g
40 FOR i=1 TO 3
50 IF p$(i)=" " THEN POKE z,3
2: GO TO 70

```

```

60 POKE z,VAL p$(i)+48
70 LET z=z+1
80 NEXT i
90 POKE z+3,VAL p$
100 NEXT f
110 POKE 23839,13
150 POKE 23625,1: POKE 23626,0
200 STOP

```

## Nevets

Joystick

Questo gioco richiede sia strategia che un po' di destrezza.

L'unica arma di difesa è montata su una torretta che può essere alzata e abbassata

usando il joystick. Inoltre, sempre con il joystick si può puntare a sinistra, destra e sparare.

Ci sono 40 livelli di gioco: per passare al livello successivo, occorre eliminare, entro 60 secondi, la quota di invasori visualizzata sullo

schermo.

Quando si realizza la quota richiesta si riceve un bonus pari al tempo rimasto moltiplicato per dieci.

La partita termina quando tutte e quattro le capsule vengono perse.

```
2 PRINTCHR$(142):POKE56,48:CLR
3 FORL=54272TO54296:POKEL,0:NEXT
  :POKE54296,15:POKE54277,72:POK
  E54278,90
4 HF=54273:LF=54272:VO=54276
5 POKE53281,1:POKE53280,15:PRINT
  "{CLR}{ 12 GIU' }"TAB(10)"{RED}
  ATTENDERE UN MOMENTO"
10 PRINTCHR$(142):POKE56334,PEEK
  (56334)AND254
11 POKE1,PEEK(1)AND251:FORI=0TO5
  11:POKEI+12288,PEEK(I+53248):
  NEXT
13 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PE
  EK(56334)OR1
20 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)
  OR12
30 FORC=12800TO12879:READA:POKEK
  ,A:NEXT
40 DATA129,66,36,24,24,36,66,129
  ,16,24,28,30,27,25,24,255
45 DATA8,24,56,120,216,152,24,25
  5
50 DATA24,24,24,24,24,24,24,255,
  255,153,153,153,153,153,153,2
  55
55 DATA145,82,0,27,216,0,74,137
60 DATA16,56,56,84,146,56,40,40,
  16,24,12,6,3,1,0,0,8,24,48,96
  ,192,128,0,0
70 DATA129,90,36,90,90,36,90,129

73 PRINT"{CLR}{ 12 GIU' }"TAB(16)
  "{RED}NEVETS":FORI=1TO2000:NE
  XT
75 PRINT"{CLR}":CL=54272:FORX=15
  84TO1623:POKEX+CL,6:POKEX,68:
  POKEX+400+CL,6
80 POKEX+400,68:NEXT
90 GOTO168
100 JV=PEEK(56320):P=15-(JVAND15
  ):FR=JVAND16
101 IFP=0ANDFR=16THENRETURN
105 IFP=0ANDC=65THENS=41:T=71
106 IFP=0ANDC=66THENS=39:T=72:RE
  TURN
110 IFP=1THENA=A-40:IFA<1164THEN
  A=1164:RETURN
120 IFP=2THENA=A+40:IFA>2004THEN
  A=2004:RETURN
130 IFP=4THENC=66:S=39:T=72:RETU
  RN
135 IFP=5THENA=A-40:C=66:S=39:T=
  72:IFA<1164THENA=1164:RETURN
  72:IFA>2004THENA=2004:RETURN
140 IFP=8THENC=65:S=41:T=71:RETU
  RN
145 IFP=9THENA=A-40:C=65:S=41:T=
  71:IFA<1164THENA=1164:RETURN
146 IFP=10THENA=A+40:C=65:S=41:T
  =71:IFA>2004THENA=2004:RETUR
  N
150 RETURN
168 V=0
170 E=8:J=16:YY=0:W=0:U=0:FORI=1
  024TO1263:POKEI,32:NEXT
175 POKEF,32:POKEK,32:POKEQ,32
180 F=1944:K=F:G=1:L=G:FORX=1084
  TO2004STEP40:POKEX,32
185 NEXT:GOSUB950:YY=YY+1:IFYY=1
  0THENYY=1:E=E-(E*.5):J=J-(J*
  .5)
190 A=2004:C=67:D=0:I=0:O=0:TIS=
  "000000":Y=0:W=W+1
195 GOSUB1100
200 GOSUB100:POKEA+CL,0:POKEA,C:
  IFA<2004THENPOKEA+40+CL,0:PO
  KEA+40,64
205 IFP=2ORP=6ORP=10THENPOKEA-40
  +CL,1:POKEA+CL,0:POKEA,C
210 IFFR=0ANDA<2004THENQ=A
211 POKEHF,34:POKELF,75:POKEVO,6
  5:FORI=1TO5:NEXT
212 IFPL=1THENPOKEF,32:GOSUB800:
  F=KK:G=LL
213 POKEF,32:F=F+G:POKEF+CL,2:PO
  KEF,70
214 IFPEEK(F+G)=73ANDFL=0THENPOK
  EVO,64:GOTO700
215 IFPEEK(F+40+G)<>68THENPOKEF,
  32:POKEVO,16:GOSUB800:F=KK:G
  =LL
222 POKEHF,45:POKELF,198:POKEVO,
  17:FORI=1TO5:NEXT
223 IFKL=1THENPOKEK,32:GOSUB800:
  K=KK:L=LL
224 POKEK,32:K=K+L:POKEK+CL,2:PO
  KEK,70
```



```

225 IFPEEK(K+L)=73ANDKL=0THENPOK
EVO,64:GOTO600
226 IFPEEK(K+40+L)<>68THENPOKEK,
32:POKEVO,16:GOSUB800:K=KK:L
=LL
230 KL=0:FL=0:IFFR=0THEN235
231 GOSUB1000:POKEA+CL,0:POKEA,C
:IFA<2004THENPOKEA+40+CL,0:P
OKEA+40,64
232 IFP=2THENPOKEA-40+CL,1:POKEA
+CL,0:POKEA,C
235 IFFR=0ANDQ<2004ANDC<>67THENP
OKEQ,32:GOTO242
240 GOTO305
242 POKEHF,100:POKELF,85:POKEVO,
17:FORI=1TO10:NEXT
245 IFPEEK(Q+S)=70THENPOKEQ,32:Q
=Q+S:POKEQ+CL,11:POKEQ,69:GO
SUB400:GOTO305
246 IFPEEK(Q+S)=73THENPOKEQ+S+CL
,2:POKEQ+S,73:GOTO305
250 IFPEEK(Q+S)=68ORPEEK(Q+S)=69
THENPOKEQ,32:POKEVO,16:FR=16
:GOTO305
265 IFC<>67THENQ=Q+S:POKEQ+CL,0:
POKEQ,T
305 POKEVO,16:PRINT"{HOME}{BLU}T
EMPO{BLK}"60-INT(TI/60)"
{SIN}";
306 PRINTTAB(26){BLU}LIVELLO
{2 SPAZI}{BLK}";W
310 PRINT"{HOME}{GIU'}{BLU}MAX P
UNT.{BLK}";V;
311 PRINTTAB(26){BLU}PUNTEGGIO
{BLK}";U:IFTI/60>=60THEN500
315 PRINT"{HOME}{2 GIU'}{BLU}NE
VETS RIMANENTI{BLK}";YY-Y;SP
C(7){BLU}ELIMINATI{BLK}";Y
320 IFY=YYTHENU=U+(10*(60-INT(TI
/60))):GOTO175
321 GOSUB1000:POKEA+CL,0:POKEA,C
:IFA<2004THENPOKEA+40+CL,0:P
OKEA+40,64
322 IFP=2THENPOKEA-40+CL,1:POKEA
+CL,0:POKEA,C
323 IFFL=1ORKL=1THEN200
324 IFFR<>0THEN200
325 IFPEEK(Q+S)=70THENPOKEQ,32:Q
=Q+S:POKEQ+CL,11:POKEQ,69:GO
SUB400:GOTO200
326 IFPEEK(Q+S)=73THENPOKEQ+S+CL
,2:POKEQ+S,73:GOTO200
327 IFPEEK(Q+S)=68ORPEEK(Q+S)=69
THENPOKEQ,32:POKEVO,16:FR=16
:GOTO200
328 IFC<>67THENPOKEQ,32:Q=Q+S:PO
KEQ+CL,0:POKEQ,T:GOTO211
330 GOTO200
400 U=U+50:Y=Y+1:FR=15:KL=1:POKE
VO,16:POKEHF,68:POKELF,200:P
OKEVO,129
405 IFPEEK(F)=69THENFL=1
406 IFPEEK(K)=69THENKL=1
410 FORI=1TO50:NEXT:POKEVO,128:P
OKEQ,32:RETURN
500 PRINT"{HOME}{3 GIU'}{BLK}
{15 SPAZI}GAME{2 SPAZI}OVE
R":FORX=1TO2000:NEXT
505 IFU>VTHEENV=U
510 PRINT"{GIU'}{BLK}{7 SPAZI}
PREMERE FUOCO PER RIPARTIRE"
520 P=PEEK(56320):FR=PAND16
530 IFFR<>0THEN520
540 GOTO 170
600 POKEK,32:POKEK+L,32:O=O+1:IF
O=4THEN500
610 GOSUB800:K=KK:L=LL:GOTO235
700 POKEF,32:POKEF+G,32:O=O+1:IF
O=4THEN500
710 GOSUB800:F=KK:G=LL:GOTO222
800 N=INT(RND(1)*4)+1:ONNGOTO810
,820,830,840
810 KK=1544:LL=+1:RETURN
820 KK=1583:LL=-1:RETURN
830 KK=1944:LL=+1:RETURN
840 KK=1983:LL=-1:RETURN
950 X=1563:POKEX+CL,2:POKEX,73:X
=X+2:POKEX+CL,2:POKEX,73:X=1
963:POKEX+CL,2
960 POKEX,73:X=X+2:POKEX+CL,2:PO
KEX,73:RETURN
1000 JV=PEEK(56320):P=15-(JVAND1
5)
1005 IFP=0THENRETURN
1010 IFP=1THENA=A-40:IFA<1164THE
NA=1164:RETURN
1020 IFP=2THENA=A+40:IFA>2004THE
NA=2004:RETURN
1030 IFP=4THENC=66:RETURN
1040 IFP=8THENC=65:RETURN
1050 RETURN
1100 PRINT"{HOME}{20 GIU'}"TAB(
16){RED}LIVELLO{BLK}";W:FO
RI=1TO1000:NEXT:PRINT"
{HOME}"
1110 FORI=1824TO1863:POKEI,32:NE
XT:RETURN

```

**Aspettiamo  
i tuoi lavori  
migliori!**

## Poker!

Il programma inizia con un'originale introduzione, con musica e suoni, e scorrimento orizzontale del testo riassuntivo delle varie combinazioni e delle relative vincite.

Viene indicato il numero di ogni mano, e appaiono cinque (5) carte scelte a caso dal computer. Lo scopo è quello di formare la

combinazione più alta, cambiando, alterando le carte (non si possono cambiare più di tre (3) carte per mano). Il computer quindi esamina la giocata e annuncia l'eventuale vincita.

Il totale delle vincite è visualizzata nella parte superiore dello schermo.

```

20 POKE53281,1:POKE53280,14 :PRI
NT"{CLR}":FORA=908TO998:READB
:POKEA,B:NEXT
30 WK=1024
40 CL=54272
60 DIMJ%(13,4):DIMG$(20):WA=CL+4
:VL=CL+24:D1=0:SC=0:HD=0
65 FOR T=CLTOCL+24:POKET,0:NEXT
70 G$(4)="{ 10 SPAZI}*** POKER
{ 2 SPAZI}256 ***{ 2 SPAZI}"
80 G$(5)="{ 9 SPAZI}GIOCHI CONTR
O IL C64{ 3 SPAZI}"
100 G$(9)="{ 10 SPAZI}VINCI SE C
ONSEGUI":G$(10)="{
{ 5 SPAZI}SCALA REALE MASSIM
A-$250"
120 G$(11)="{ 11 SPAZI}SCALA REA
LE-$100":G$(12)="{
{ 15 SPAZI}POKER-$20"
140 G$(14)="{ 16 SPAZI}FULL-$ 8
{ 7 SPAZI}":G$(13)="{
{ 14 SPAZI}COLORE-$10"
160 G$(15)="{ 15 SPAZI}SCALA-$ 5
":G$(16)="{ 16 SPAZI}TRIS-$
4"
180 G$(17)="{ 10 SPAZI}DOPPIA' CO
PPIA-$ 3":G$(18)="{
{ 14 SPAZI}COPPIA-$ 1"
200 G$(20)="{ 10 SPAZI}OGNI MANO
COSTA $ 1.":N$="{HOME}
{ 26 GIU'}"
210 B$=LEFT$(N$,20):JW$=LEFT$(N$,
10)
220 A=4:MM=60:G=10:PRINT"{BLK}":
D1=0:POKECL,MM:POKECL+1,MM:P
OKECL+4,17
230 FORB=1TO40:PRINTLEFT$(N$,A)R
IGHT$(G$(A),B)
234 IFLEFT$(RIGHT$(G$(A),B),2)="{
{ 2 SPAZI}"}THEN240
235 POKEVL,9:POKECL+5,17:POKECL+
6,129:POKEVL,0
240 NEXT:FOR I=1TOG:NEXT:FORB=1T
OD1:NEXT:IFA=20THENPOKECL+4,
16:GOTO310
250 IFA=18THENA=20:MM=90:PRINT"
{RED}":G=30:D1=300:GOTO 300
260 IFA>8ANDA<18THENA=A+1
270 IFA=7THENA=9:PRINT"{BLU}":G=
40:D1=200
280 IFA=5THENGOSUB5000:FORA=1TO2
00:NEXT:A=9:PRINT"{BLU}":G=4
0:D1=200
290 IFA=4THENA=5:PRINT"{RED}":MM
=90
300 GOTO230
310 G$(4)="{G$(5)="{G$(7)="{G
$(20)="{
320 AK$="{ 2 GIU'}{GRN}{ 2 SIN}
{RVS}{ 2 SPAZI}{GIU'}{SIN}
{RVS}{ 2 SPAZI}{GIU'}{SIN}
{RVS}{ 2 SPAZI}:D$=B$+"
{ 40 SPAZI}"
340 E$=LEFT$(N$,16):F$=E$+"
{ 21 SPAZI}":X=RND(-TI)
350 HD=HD+1:GOSUB4030:POKE53281,
1:PRINTCHR$(147):GOSUB 5100
360 PRINTLEFT$(N$,5)SPC(2) "{BLU}
SCHIACCIA {RVS}T{OFF} PER TE
NERE LE CARTE"
370 PRINTLEFT$(N$,7)SPC(2) "SCHIA
CCIA{ 2 SPAZI}{SIN}{RVS}C
{OFF} PER CAMBIARE LE CARTE"
:GOSUB5050
500 X=INT(RND(1)*13)+1:Y=INT(RND
(1)*4)+1:IFJ%(X,Y)=1THEN500
510 J%(X,Y)=1:K=K+1
520 E=32:IFY=1THENG=88:H=0
530 IFY=2THENG=83:H=2

```

```

540 IFY=3THENG=65:H=0
550 IFY=4THENG=90:H=2
560 IFX=10THENE=48:F=49:GOTO620
570 IFX>1ANDX<10THENF=X+48
580 IFX=11THENF=10
590 IFX=12THENF=17
600 IFX=13THENF=11
610 IFX=1THENX=14:F=1
620 IFK>5THENRETURN
630 IFX=1THENX=14:F=1
640 IFK=1THENCNCD=WK+397:L=1:PT(1)
=X:ST(1)=G
650 IFK=2THENCNCD=WK+405:L=9:PT(2)
=X:ST(2)=G
660 IFK=3THENCNCD=WK+413:L=17:PT(3)
=X:ST(3)=G
670 IFK=4THENCNCD=WK+421:L=25:PT(4)
=X:ST(4)=G
675 POKE CL+1,15
680 IFK=5THENCNCD=WK+429:L=33:PT(5)
=X:ST(5)=G:GOSUB700:POKEVL,
15:Z=250:GOTO810
690 GOSUB700:GOTO500
700 PRINT"{HOME}{ 10 GIU' }";
701 PRINT TAB(L)"[BLK][<A>]
{ 4 *}[<S>]"
703 PRINTTAB(L)"_{ 4 SPAZI}_"
704 PRINTTAB(L)"_{ 4 SPAZI}_"
705 PRINTTAB(L)"_{ 4 SPAZI}_"
706 PRINTTAB(L)"[<Z>]{ 4 *}[<X>]
"
740 LF=1:WB=55
750 E1=E:F1=F:G1=G:H1=H:E=160:F=
160:G=160:H=0
760 POKE VL,8:LF=LF+1:POKECL+1,W
B:POKECL,WB:POKECL+4,17
770 POKE CD+46,E:POKE CD+46+CL,H
:POKECD+45,F:POKECD+45+CL,H
775 POKE CD+86,G:POKECD+86+CL,H:
POKECD+87,G:POKE CD+87+CL,H
777 IF F<>49 THENPOKE CD+128,F:P
OKECD+CL+128,H
778 IF F<> 49THEN POKE CD+127,E:
POKE CD+CL+127,H:GOTO780
779 F=49:POKE CD+127,F:POKECD+12
7+CL,H:POKE CD+128,48:POKE C
D+128+CL,H
780 FORB=1TO100:NEXT:POKECL+4,16
:IFLF=0THENRETURN
790 IFLF=4THENLF=0:E=E1:G=G1:H=H
1:F=F1:GOTO770
800 H=H+8:WB=WB+5:GOTO760
810 POKE198,0:PRINTDS:PRINTBS;:P
RINTTAB(13)CHR$(28)"TIENI O
CAMBI ?":CT=0
820 PRINT$SPC(4)CHR$(30)"?:POK
ECL+1,Z:POKECL,Z
830 FORA=1TO100:NEXT:PRINT$SPC(
4)" ":POKECL+4,16:FORA=1TO50
:NEXT
840 GETHS:IFHS=""THEN820
850 IFHS="C"ORHS="T"THEN870
860 GOTO820
870 IFHS="T"THEN900
880 IFHS="C"THENCNCT=CT+1:GOSUB500
:PT(1)=X:ST(1)=G:E(1)=E:F(1)
=F:G(1)=G:H(1)=H
890 PRINTJW$SPC(4)AK$
900 PRINT$SPC(12)"?:FORA=1TO10
0:NEXT:PRINT$SPC(12)" ":FOR
A=1TO50:NEXT
910 GETIS:IFIS=""THEN900
920 IFIS="C"ORIS="T"THEN940
930 GOTO900
940 IFIS="T"THEN970
950 CT=CT+1:GOSUB500:PT(2)=X:ST(
2)=G:E(2)=E:F(2)=F:G(2)=G:H(
2)=H
960 PRINTJW$SPC(12)AK$
970 PRINT$SPC(20)"?:FORA=1TO10
0:NEXT:PRINT$SPC(20)" ":FOR
A=1TO50:NEXT
980 GETJS:IFJS=""THEN970
990 IFJS="C"ORJS="T"THEN1020
1000 GOTO970
1020 IFJS="T"THEN1050
1030 CT=CT+1:GOSUB500:PT(3)=X:ST
(3)=G:E(3)=E:F(3)=F:G(3)=G:
H(3)=H
1040 PRINTJW$SPC(20)AK$:FORA=1TO
1000:NEXT:IFCT=3THEN1500
1050 PRINT$SPC(28)"?:FORA=1TO1
00:NEXT:PRINT$SPC(28)" ":F
ORA=1TO50:NEXT
1060 GETKS:IFKS=""THEN1050
1070 IFKS="T"ORKS="C"THEN1090
1080 GOTO1050
1090 IFKS="T"THEN1120
1100 CT=CT+1:GOSUB500:PT(4)=X:ST
(4)=G:E(4)=E:F(4)=F:G(4)=G:
H(4)=H
1110 PRINTJW$SPC(28)AK$:IFCT=3TH
EN1500
1120 PRINT$SPC(36)"?:FORA=1TO1
00:NEXT:PRINT$SPC(36)" ":F
ORA=1TO50:NEXT
1130 GETLS:IFLS=""THEN1120
1140 IFLS="C"ORLS="T"THEN1160
1150 GOTO1120
1160 IFLS="T"THEN1500
1170 CT=CT+1:GOSUB500:CD=WK+215:
PT(5)=X:ST(5)=G:E(5)=E:F(5)
=F:G(5)=G:H(5)=H
1180 PRINTJW$SPC(36)AK$
1500 FORTV=1TO5:IFTV>5THEN1560

```

```

1510 IFE(TV)>0THEN1530
1520 NEXTTV:IFTV=5THEN1560
1530 E=E(TV):F=F(TV):G=G(TV):H=H
(TV)
1540 CD=WK+389+TV*8:IFCD>WK+429T
HEN1560
1550 GOSUB740:IFTV<5THENNEXTTV
1560 FORA=1TO5:E(A)=0:F(A)=0:G(A
)=0:H(A)=0:NEXTA
2000 PRINTD$F$:FORA=1TO5:POKE(10
15+A),PT(A):NEXT
2010 FORA=1TO5:POKE(1015+A),PT(A
):NEXT
2020 SYS908:FORA=1TO5:PT(A)=PEEK
((1015+A)):NEXT
2110 YY=0:IFPT(5)-PT(4)=1THENIFP
T(4)-PT(3)=1THENYY=1
2115 IFYY=1THENIFPT(3)-PT(2)=1TH
ENIFPT(2)-PT(1)=1THENSS=1
2120 IFST(1)=ST(2)THENIFST(2)=ST
(3)THENIFST(3)=ST(4)THENIFS
T(4)=ST(5)THENFL=1
2130 SYS960:XE=PEEK(1011):ZQ=PEE
K(1012)
2160 IFPT(1)=PT(2)THENIFPT(1)=PT
(3)THENIFPT(1)=PT(4)THENFR=
1
2170 IFPT(5)=PT(4)THENIFPT(5)=PT
(3)THENIFPT(5)=PT(2)THENFR=
1
2180 IFSS=1THENIFFL=1THENIFPT(5)
=14THENSC=SC+249:Z$=G$(10):
GOTO3030
2190 IFSS=1THENIFFL=1THENSC=SC+9
9:Z$=G$(11):GOTO3030
2200 IFFR=1THENSC=SC+19:Z$=G$(12
):GOTO3030
2210 IFZQ=4THENIFFR<>1THENSC=SC+
7:Z$=G$(14):GOTO3030
2220 IFFL=1THENSC=SC+ 9:Z$=G$(13
):GOTO3030
2230 IFSS=1THENSC=SC+4:Z$=G$(15)
:GOTO3030
2240 IFZQ=3THENSC=SC+3:Z$=G$(16)
:GOTO3030
2250 IFZQ=2THENSC=SC+2:Z$=G$(17)
:GOTO3030
2260 IFZQ=1ANDXE>=11THENZ$=G$(18
):GOTO3030
2270 SC=SC-1:Z$="{ 13 SPAZI}MANO
PERDENTE!{ 3 SPAZI}":QP=1
3030 GOSUB5050:PRINTCHR$(156):IF
QP=1THENPRINTCHR$(144)
3040 FORA=1TO5:PRINTB$:Z$:UA=20:
FORB=135TO243STEP12
3050 IFQP=1THENFORB=243TO135STEP
-12:UA=32
3060 POKECL+4,17:POKECL+1,B:POKE
CL,B:FORC=1TOUA:NEXT:NEXT
3070 POKECL+4,16:PRINTD$:FORD=1T
O100:NEXT:NEXT
3080 FORX=1TO13:FORY=1TO4:J%(X,Y
)=0:NEXT:NEXT:K=0
3090 FORA=1TO5:PT(A)=0:ST(A)=0:N
EXT:SS=0:FL=0:ZQ=0:FR=0:K=0
:XE=0:QP=0
3100 FORA=1TO1500:NEXT:GOTO350
4030 POKE53281,1:PRINT"{CLR}"LEF
T$(N$,11)SPC(16)"{BLK}{RVS}
MANO";HD
4040 D=231:FORA=1TO3:FORB=0TO15:
POKE53280,B:POKECL+1,D:POKE
CL+21,D
4050 FORC=1TO40:NEXT:NEXT:NEXT:P
OKE53280,12:RETURN
5000 FORA=1TO3:FORB=0 TO 15 :POK
E53280,B:FORC=1TO50:NEXT:NE
XT:NEXT:POKE53280,14
5010 RETURN
5050 PRINTLEFT$(N$,3)SPC(13)CHR$(
28)CHR$(18)"VINCITE:"CHR$(
146)"$";SC;"{ 2 SPAZI}"
5060 RETURN
5100 Z=1:FOR T=1024 TO 1063:POKE
T+54272,T-1023:POKET,160:NE
XT T
5110 FOR T=1024 TO 2024-40 STEP
40:Z=Z+1:POKET+54272,Z:POKE
T,160
5120 POKET+54311,Z:POKET+39,160:
NEXTT
5130 FORT=1984 TO 2023:POKET+542
72,T-1984:POKET,160:NEXT T
5140 RETURN
6040 DATA162,4,142,246,3,174,246
,3,160,0,140,247,3,185,249,
3,217,248,3,176
6045 DATA 16,72,185,248
6050 DATA3,153,249,3,104,153,248
,3,169,1,141,247,3,200,202,
208,228,173
6055 DATA 247,3,240,5,206,246
6060 DATA3,208,210,96
6070 DATA162,0,142,245,3,172,245
,3,185,248,3,217,249,3,208,
4,232,141,243
6075 DATA3,200,192,4,208
6080 DATA242,238,245,3,173,245,3
,201,4,208,226,142,244,3,96
6090 DATA836,29,839,31,849,149,8
52,151,864,30,867,30,870,31
,873,31,883,150,886
6100 DATA 150,889,151,892,151

```

# Nevets

Le meravigliose terre di Adnerb sono il luogo fantastico in cui è ambientato questo gioco. Esse sono abitate dai Nevets, strani esseri il cui unico scopo è quello di sottrarre le due capsule di energia al centro di ognuna delle due dimensioni del pianeta. La unica difesa contro di loro è una torretta che spara raggi Jota, la sola arma in grado di fermarli. Purtroppo anche il tempo è nemico. Non è infatti sufficiente proteggere le quattro capsule di energia dall'avanzata dei Nevets, ma occorre eliminarne un numero via via crescente entro un certo intervallo di unità siderali, che

decrese inesorabilmente.

Il gioco utilizza un joystick che premuto in avanti o indietro fa abbassare o alzare la torretta di difesa, mentre spostato a destra o sinistra permette il puntamento dell'arma. Non è solo un gioco di destrezza ma anche di strategia, ed utilizza nei suoi 40 livelli di difficoltà ottimi effetti sonori e grafici, senza richiedere alcuna espansione di memoria. Occhio alla strategia da adottare, dunque, se volete superare i primi 10 livelli, e mano alla cloche!

```

5 PRINT"{CLR}{BLK}{ 9 GIU' }SIETE
  IN VIAGGIO VERSO{ 22 DES}LE
  {DES}TERRE {DES}DI {DES}ADNERB
  {OFF}"
10 POKE52,28:POKE56,28:CLR
20 X=36879:Y=41.25:FORI=7168TO76
  79:POKEI,PEEK(I+25600):POKEX,
  Y:Y=Y+.25:NEXT
30 FORC=7432TO7511:READA:POKEC,A
  :NEXT:POKE36869,255
40 DATA129,66,36,24,24,36,66,129
  ,16,24,28,30,27,25,24,255,8,2
  4,56,120,216,152,24,255
50 DATA24,24,24,24,24,24,24,255,
  255,153,153,153,153,153,153
55 DATA255,145,82,0,27,216,0,74,
  137
60 DATA16,56,56,84,146,56,40,40,
  16,24,12,6,3,1,0,0,8,24,48,96
  ,192,128,0,0
70 DATA129,90,36,90,90,36,90,129

75 PRINT"{CLR}":X=7944:CL=30720:
  FORA=1TO2:FORB=1TO22:POKEX+CL
  ,6:POKEX,37:X=X+1:NEXT:X=X+19
  8
80 NEXT
90 FORA=7713TO8175STEP22:POKEA+CL
  L,0:POKEA,32:NEXT
110 FORB=0TO96:READC:POKE831+B,C
  :NEXT
120 DATA169,0,141,62,3
130 DATA141,60,3,141,61,3,169,0,
  141,19,145,169,127,141,34,14
  5,173,32,145,41,128
140 DATA201,0,208,5,169,1,141,60
  ,3,169,255,141,34,145,173,17
145 DATA145,41,8,201,0,208,5,169
  ,22
150 DATA141,60,3,173,17,145,41,1
  6,201,0,208,5,169,1,141
155 DATA61,3,173,17,145,41,4,201
  ,0,208,5
160 DATA169,22,141,61,3,173,17,1
  45,41,32,201,0,208,5,169,1,1
  41,62,3,96
165 V=0:GOTO170
168 FORI=7680TO7745:POKEI,32:NEX
  T
170 E=8:J=16:YY=0:W=0:U=0
180 POKEF,32:POKEK,32:POKEQ,32:G
  OSUB900:GOSUB800:FORX=7757TO
  8175STEP22:POKEK,32:NEXT
185 GOSUB950:YY=YY+1:IFY=10THEN
  YY=1:E=E-(E*.5):J=J-(J*.5)
190 A=8175:C=36:D=0:I=0:O=0:TIS=
  "000000":Y=0:W=W+1:Q=A:AA=36
  874:POKEAA+4,15:BB=200:CC=1
200 SYS831:M=PEEK(828)-PEEK(829)
  :P=PEEK(830)
210 D=D+1:IFD=ETHEND=0:POKEF,32:
  F=F+G:POKEF+CL,2:POKEF,39:IF
  PEEK(F+G)=38THENGOSUB700
215 IFPEEK(F+G+22)<>37THENPOKEF,
  32:GOSUB900
220 I=I+1:IFI=JTHENI=0:POKEK,32:
  K=K+L:POKEK+CL,2:POKEK,39:IF
  PEEK(K+L)=38THENGOSUB600
225 IFPEEK(K+L+22)<>37THENPOKEK,

```

```

32:GOSUB800
230 IFR=1THEN245
235 IFF=1THENQ=A:S=SS:T=TT:R=1:G
OTO245
240 GOTO270
245 IFFPEEK(Q+22+S)=37ORPEEK(Q+22
+S)=38THENPOKEQ,32:R=0:GOTO2
70
250 IFFPEEK(Q+22+S)=39THENY=Y+1:P
OKEQ,32:Q=Q+22+S:POKEQ+CL,7:
POKEQ,42:GOSUB400:GOTO260
255 GOTO265
260 POKEQ,32:POKEF,32:POKEK,32:G
OSUB800:GOSUB900:R=0:GOTO270

265 POKEQ,32:Q=Q+22+S:POKEQ,T:PO
KEAA+1,BB+S
270 IFM=-22THENB=33:GOTO280
275 B=32
280 IFA+M>8185ORA+M<7746THENM=0:
B=32
285 IFM=1THENC=34:M=0:SS=1:TT=40

290 IFM=-1THENC=35:M=0:SS=-1:TT=
41
295 IFM=21ORM=-21THENM=0
300 POKEA,B:A=A+M:POKEA,C:POKEAA
+CC,BB+M
305 PRINT"{HOME}{WHT}TEMPO{BLK}"
60-INT(TI/60)"{SIN}":PRINT"
{HOME}{8DES}{2SPAZI}
{WHT}LIVELLO{BLK}";W
310 PRINT"{HOME}{GIU'}{WHT}RECOR
D{BLK}";V:PRINT"{HOME}{GIU'}
{11DES}{WHT}PUNTI{BLK}";U:
IFTI/60>=60THEN500
315 PRINT"{HOME}{2GIU'}
{14DES}{WHT}PRESI{BLK}";Y
316 PRINT"{HOME}{2GIU'}{WHT}DA
COLPIRE{BLK}";YY-Y
320 POKEAA+2,0:POKEAA+1,0:CC=CC+
1:IFCC=3THENC=1

325 IFY=YYTHENU=U+(10*(60-INT(TI
/60))):GOTO180
330 GOTO200
400 U=U+50:POKEAA+3,BB:FORX=15TO
0STEP-1:POKEAA+4,X:FORDD=1TO
50:NEXT:NEXT:POKEAA+3,0
410 POKEAA+4,15:RETURN
500 POKEAA+4,0:PRINT"{HOME}
{2GIU'}{BLK}{6SPAZI}GAME
{2SPAZI}OVER{6SPAZI}":FO
RX=1TO2000:NEXT
505 IFU>VTHENV=U
510 PRINT"{HOME}{2GIU'}{BLK}P
REMI FIRE PER CONT."
520 P=PEEK(37151):FB=-((PAND32)=
0)
530 IFFB<>1THEN520

540 GOTO168
600 POKEK,32:POKEK+L,32:O=O+1:IF
O=4THEN500
610 GOTO800
700 POKEF,32:POKEF+G,32:O=O+1:IF
O=4THEN500
710 GOTO900
800 N=INT(RND(1)*4)+1:ONNGOTO810
,820,830,840
810 K=7922:L=+1:RETURN
820 K=7943:L=-1:RETURN
830 K=8142:L=+1:RETURN
840 K=8163:L=-1:RETURN
900 H=INT(RND(1)*4)+1:ONHGOTO910
,920,930,940
910 F=7922:G=+1:RETURN
920 F=7943:G=-1:RETURN
930 F=8142:G=+1:RETURN
940 F=8163:G=-1:RETURN
950 X=7932:POKEX+CL,4:POKEX,38:X
=X+2:POKEX+CL,4:POKEX,38:X=X
+218:POKEX+CL,4:POKEX,38
960 X=X+2:POKEX+CL,4:POKEX,38:RE
TURN

```

## Introduci la lettera



Uno dei problemi più fastidiosi che affliggono i programmatori poco esperti è imparare la posizione dei tasti sulla tastiera per introdurre più velocemente i programmi. Una piace-

vole soluzione è data da 1 programma presentato, che aiuta a familiarizzare con la tastiera divertendo nello stesso tempo. Non è richiesta alcuna espansione di memoria.

Dopo aver dato il RUN, apparirà sullo schermo una fedele riproduzione della disposizione dei tasti sulla tastiera. Sopra di essa appare il carattere che di volta in volta dovrà essere introdotto. Se l'introduzione è esatta, sulla tastiera disegnata lampeggerà lo stesso carattere. Dopo ogni introduzione, sia esatta

che sbagliata, il carattere da indovinare cambia.

I risultati raggiunti vengono comunicati dopo un minuto dall'inizio, visualizzando quanti caratteri esatti sono stati introdotti.

Si consiglia di non guardare la tastiera se si vogliono i risultati migliori!

```

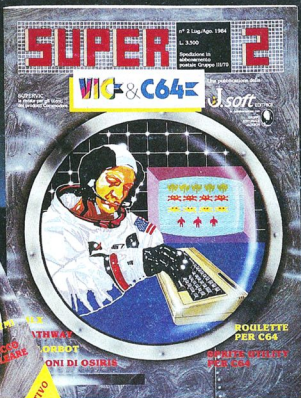
100 PRINT"{CLR}{ 3 GIU' } {RVS}IN
TRODUCI LA LETTERA{OFF}
{ 6 GIU' }"
110 CCNT=0:POKE36878,10:X=RND(-T
I):REM AZZERA CONTATORE CARA
TTERI E ALZA IL VOLUME
120 S2=36875:S4=36877
130 REM *ROUTINE PER INTRODURRE
LE DATA CON POSIZIONE CARATT
ERI*
140 FORROW=1TO4
150 PRINT"{ 5 DES}";
160 FORCOL=1TO12
170 READ CHAR
180 IFCHAR=0THENNEXTROW:GOTO160
190 IFCHAR=-1THEN260
200 POKE828+CHAR*2,COL:POKE829+C
HAR*2,ROW
210 IFCHAR=32THENPRINT " ";:GOTO2
30
220 PRINT"{RVS}";CHRS(CHAR);
230 NEXTCOL
240 PRINT"{GIU' }"
250 GOTO160
260 PRINT"{OFF} "
270 REM **AZZERA IL TIMER E SELE
ZIONA UN CARATTERE CASUALE**
280 PRINT"{ 3 GIU' }{RVS}PREMI C
PER COMINCIARE{OFF}"
290 GETA$:IFAS$=""THEN290
300 PRINT"{SU}";:FORI=1TO21:PRIN
T" ";:NEXTI
310 TI$="000000"
320 N=INT((RND(1)*49)+42):REM SC
EGLIE UN CARATTERE CASUALE
330 IFN=60ORN=62ORN=63ORN=OLDCHA
R THEN320
340 OLDCHAR=N
350 PRINT"{HOME}{ 6 GIU' }";SPC(1
0);CHRS(N)
360 IFTI>3600THEN580:REM FINE TE
MPO?
370 REM**ELABORA IL RESPONSO**
380 GETA$:IFAS$=""THEN360
400 CHAR=ASC(A$):POKES2,225:FORI
=1TO5:NEXTI:POKES2,0
410 CCNT=CCNY+1

```

```

420 IFCHAR<>NTHEN490
430 GOSUB520
440 PRINTCHRS(CHAR)
450 FORI=1TO10:NEXTI
460 GOSUB520:PRINT"{RVS}";CHRS(C
HAR);"{OFF}"
470 GOTO320
480 REM *ERRATO*
490 CCNT=CCNT-1:POKES4,130:FORI=
1TO10:NEXTI:POKES4,0
500 GOTO320
510 REM *POSIZIONA IL CURSORE SO
PRA]IL CARATTERE PRESSATO"
520 PRINT"{HOME}{ 9 GIU' }";
530 FORI=2TOPEEK(829+CHAR*2)*2:P
RINT:NEXTI
540 PRINT"{ 4 DES}";
550 FORJ=1TOPEEK(828+CHAR*2):PRI
NT"{DES}";:NEXTJ
560 RETURN
570 REM **CALCOLA E STAMPA IL PU
NTEGGIO**
580 PRINT"{HOME}{ 6 GIU' }{RVS}CA
RATTERI/MINUTO{OFF}";"=";CCN
T
590 PRINT"{HOME}":FORI=1TO19:PRI
NT:NEXTI:PRINT"{RVS}PREMI R
PER RIPARTIRE {OFF}"
600 REM*SUONI*
610 FORI=244TO252STEP2:POKES2,I:
FORJ=1TO50:NEXTJ:NEXTI:POKES
2,0
620 GETA$:IFAS$=""THEN620
630 IFAS$="R"THENRUN
640 END
650 REM*ASCII DATA PERLA TASTIER
A*
660 DATA49,50,51,52,53,54,55,56,
57,48,43,45,0
670 DATA81,87,69,82,84,89,85,73,
79,80,64,42,0
680 DATA65,83,68,70,71,72,74,75,
76,58,59,61,0
690 DATA32,90,88,67,86,66,78,77,
44,46,47,-1

```



Due Super Riviste  
da non perdere!

**IN EDICOLA**  
**IL SECONDO NUMERO**

SuperSinc e SuperVic & C64 sono idee

**J.soft** EDITRICE