

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER

J.soft
25

Anno 2 - N° 25 - 28 giugno 1985

VIC-20

L'accoppiata

VIC-20

Football

Invasione

C16

L'accoppiata

C16

C64

Ricerca veloce
Il paroliere

C64

Zig Zag

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 premu-

to contemporaneamente al tasto **COMMODORE**. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto **CONTROL**.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

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

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

✂ -----
J.soft viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____
 Cognome _____
 Indirizzo _____
 CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di
PAPER _____ Anno _____

PAPER dedicato a _____ Anno _____

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

assegno allegato contanti allegati

✂ -----



VIC-20

- 6** **L'accoppiata**
di F. Giurco trad. e adatt. di S. Albarelli
- 8** **Football**
di D. Fielder trad. e adatt. di F. Sarcina

C64

- 20** **Ricerca veloce**
di C. McLodd trad. e adatt. di G. Dionigi
- 22** **Il paraliere**
di R. King trad. e adatt. di S. Albarelli e M. Anticoli
- 27** **Zig Zag**
di R. Mc Cornick trad. e adatt. di G. Dionigi

C16-plus/4

- 13** **Invasione (Joystick opzionale)**
di P. Willis trad. e adatt. di F. Sarcina
- 15** **L'accoppiata**
di F. Giurco trad. e adatt. di S. Albarelli

J. soft s.r.l.
**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**
Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonatti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**
Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo Il/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

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



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di Stop Bug per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con Run, di digitare i listati di Papersoft Commodore senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola ":rem" seguita da un numero, detto checksum; non copiare questa parte della linea, che serve solo per tua informazione. Quando Stop Bug è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto Return dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato

comandi abbreviati, come ? per Print).

Usando Stop Bug tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sui checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni Print dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare Stop Bug, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo Return su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che Stop Bug interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare Stop Bug prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare Stop Bug premi Run/Stop e Restore (su C64 e VIC 20) oppure Run/Stop e Reset (su C16 e Plus/4). Per riattivarlo batti:

*SYS PEEK(56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il PLUS/4;
SYS 40704 per il C 64.*

STOP BUG per C64 e VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

L'accoppiata

In "L'accoppiata", è necessario, come dice il nome, formare delle coppie con un certo numero di carte coperte.

In questa versione per computer è possibile allenarsi giocando da soli o sfidare un altro giocatore in una lotta fino all'ultima coppia.

Facendo partire il gioco, dopo alcuni secondi in cui il programma inizializza alcune variabili, viene chiesto all'utente se desidera giocare da solo o contro un avversario.

Dopo aver risposto a tale domanda appaiono, una per una, sullo schermo le 36 carte che compongono di conseguenza 18 coppie.

Esse vengono disposte casualmente sullo schermo e in ogni partita sono in posizioni diverse.

Dopo che le carte sono state poste sullo schermo, un giocatore dovrà scegliere una coppia di carte, indicandole con i numeri che recano sul retro (se si è selezionato il solitario sarà sempre lo stesso giocatore a scegliere, se invece si è selezionata la partita a due, sceglierà a turno uno o l'altro giocatore). Do-

po aver digitato i due numeri (digitandoli separati da una virgola o premendo RETURN dopo aver digitato ciascun numero), il computer volterà le due carte corrispondenti.

Se esse sono uguali, il giocatore che le ha scelte si aggiudica un punto, se sono diverse, il computer le lascia vedere per alcuni attimi e poi le volta. Se si indica una carta già scoperta, la scelta viene annullata e viene di nuovo formulata la domanda di richiesta dei due numeri.

Al termine della partita, cioè quando tutte le coppie sono state scoperte, colui il quale ha scoperto più coppie vince.

In questo gioco è necessario, per scoprire più coppie possibile, osservare e cercare di ricordare le posizioni delle carte, perché se si vede la carta gemella e ci si ricorda dove era l'altra carta, si può formare una coppia, mentre digitando numeri a caso, è molto difficile trovarne una.

Ed ora buon divertimento e buona accoppiata!!

```

20 DIMCC(18),DC%(36),NC(72),AC(3,3),KK(18),DK%(36),SC(2)
:rem 115
30 BS=7788:BC=38508
:rem 23
32 SO$="{HOME}"
:rem 191
40 DATA129,130,131,132,133,134,135,136,137,138,139,140,14
1,142,143,144,145,146
:rem 35
50 FORI=1TO18:READIN:CC(I)=IN:NEXT
:rem 163

```

```

65 DATA0,2,5,6,0,6,4,3,3,0,4,5,6,5,3,2,2,4      :rem 13
70 FORI=1TO18                                       :rem 17
72 READIN:KK(I)=IN                                  :rem 90
75 NEXT                                              :rem 171
90 FORI=0TO8:NC(I*2+1)=49+I:NC(I*2+2)=32:NEXTI    :rem 158
92 FORI=9TO18:NC(I*2+1)=49:NC(I*2+2)=39+I:NEXTI  :rem 225
94 FORI=19TO28:NC(I*2+1)=50:NC(I*2+2)=29+I:NEXTI:rem 12
96 FORI=29TO35:NC(I*2+1)=51:NC(I*2+2)=19+I:NEXTI:rem 13
110 FORI=1TO36                                       :rem 60
120 DC%(I)=0:NEXTI                                  :rem 8
130 REM                                              :rem 120
140 FORI=1TO18:FORJ=1TO2                             :rem 237
160 P=INT(36*RND(0)+1)                               :rem 180
170 IFDC%(P)=0THENDC%(P)=CC(I):DK%(P)=KK(I):GOTO200
                                                    :rem 187
180 P=P+7:IFP>36THENP=P-36                          :rem 58
190 GOTO170                                          :rem 107
200 NEXT:NEXT                                         :rem 74
210 SC(1)=0:SC(2)=0:TR=0:PRINT"{CLR}"              :rem 195
215 INPUT"GIOCATORI (1/2)";NP:IFNP<1ORNP>2THEN215
                                                    :rem 19
216 PRINT"{CLR}":ME=1                                :rem 55
220 FORX=1TO36:GOSUB5300:GOSUB5100:GOSUB5200:NEXTX
                                                    :rem 161
230 PRINTSO$;                                        :rem 35
235 ME=NP+1-ME                                       :rem 34
240 PRINT"{GIU' }{BLU}GIOC.";ME;"PRENDI 2 CARTE"   :rem 150
250 INPUTX1,X2:PRINT"{SU}{ 7 SPAZI}"              :rem 2
260 REM                                              :rem 124
270 IFX1>36ORX2>36ORX1<1ORX2<1THENE$="NON BARARE !!":GOSU
B4000:GOTO230                                         :rem 210
280 IFDC%(X1)=0ORDC%(X2)=0ORX1=X2THENE$="GIA' SCOPERTE !"
:GOSUB4000:GOTO230                                     :rem 191
300 TR=TR+1:GOSUB4500                                 :rem 251
305 PRINTSO$;"{RED}PUNTI: 1={PUR}";SC(1);"{ 3 SPAZI }{RED}
2={PUR}";SC(2)                                       :rem 167
310 IFSC(1)+SC(2)<18THEN230                          :rem 232
320 PRINT"{HOME}{GRN}{GIU'}FINITO IN";TR;"{SIN} PROVE !!"
                                                    :rem 211

330 FORW=24TO31:POKE36879,W:FORJ=1TO2000:NEXTJ:NEXTW
                                                    :rem 76
340 POKE36879,27:RUN                                  :rem 155
4000 PRINTSO$;                                       :rem 82
4010 PRINT"{ 2 GIU' }";E$                             :rem 92
4020 FORT=1TO1000:NEXT                               :rem 76
4030 PRINT"{SU}{ 15 SPAZI}";SO$;                   :rem 101
4040 PRINT"{ 2 GIU' }"                               :rem 187
4050 RETURN                                           :rem 169
4500 REM                                              :rem 173
4520 X=X1:GOSUB5000:GOSUB5100:GOSUB5200           :rem 105

```

```

4540 X=X2:GOSUB5000:GOSUB5100:GOSUB5200           :rem 108
4550 IFDC%(X1)=DC%(X2) THEN SC(ME)=SC(ME)+1:DC%(X1)=0:DC%(X2)=0:GOTO4590           :rem 1
4560 FORT=1 TO 1000:NEXTT                           :rem 169
4570 X=X1:GOSUB5100:GOSUB5300:GOSUB5200           :rem 113
4580 X=X2:GOSUB5100:GOSUB5300:GOSUB5200           :rem 115
4590 RETURN                                           :rem 178
5000 REM                                             :rem 169
5010 FORI=1 TO 3                                     :rem 58
5020 FORJ=1 TO 3                                     :rem 60
5030 BC(I,J)=DC%(X)                                 :rem 239
5040 NEXTJ:NEXTI                                     :rem 20
5050 F=255:RETURN                                    :rem 3
5100 REM                                             :rem 170
5110 RW=INT((X-1)/6)                                 :rem 85
5120 CL=X-6*RW                                       :rem 34
5130 YS=BS+66*RW+3*CL                               :rem 200
5135 YC=BC+66*RW+3*CL                               :rem 173
5140 RETURN                                           :rem 170
5200 REM                                             :rem 171
5210 FORI=1 TO 3                                     :rem 60
5220 FORJ=1 TO 3                                     :rem 62
5230 POKE(YS+22*(I-1)+J),BC(I,J)                   :rem 221
5235 POKE(YC+22*(I-1)+J),DK%(X) AND F              :rem 179
5240 NEXTJ:NEXTI                                     :rem 22
5250 RETURN                                           :rem 172
5300 REM                                             :rem 172
5310 FORI=1 TO 3                                     :rem 61
5320 FORJ=1 TO 3                                     :rem 63
5330 BC(I,J)=32                                      :rem 2
5340 NEXTJ:NEXTI                                     :rem 23
5345 BC(2,2)=NC(2*(X-1)+1):BC(2,3)=NC(2*(X-1)+2) :rem 149
5350 F=0:RETURN                                      :rem 154

```



Football

Sfida il tuo VIC 20 in un avvincente match di Football americano. Se non sai nulla di questo sport, non temere: ciò che devi conoscere sono soltanto le regole (molto semplificate) che valgono in questo

gioco di simulazione. Vediamole insieme.

Quando la tua squadra è in possesso della palla, lo scopo del gioco è avanzare verso la linea di fondo avversaria. Hai a disposizione

quattro azioni ("down") per guadagnare 10 iarde: solo se ci riesci la palla resta tua e puoi ricominciare da capo. Se invece non ce la fai, devi calciare la palla in avanti in modo che l'altra squadra debba partire da una posizione più arretrata.

Se con un'azione riesci a portare la palla oltre la linea di fondo avversaria, vai in meta ("touchdown") e guadagni sei punti, a cui può aggiungersene uno nel caso che il successivo calcio di trasformazione passi tra i pali della porta. Inoltre, se al momento del calcio in avanti della quarta azione sei abbastanza vicino alla porta, puoi cercare di far passare la palla fra i pali realizzando così un "field goal", che vale tre punti.

Il computer visualizza sullo schermo tutte le informazioni necessarie, mostrando anche una schematizzazione del campo di gioco, della palla e delle due porte. La tua

squadra attacca verso destra, quella del VIC verso sinistra.

Quando è il tuo turno, puoi scegliere tre tipi di azioni per cercare di portare avanti la palla. La prima, che si ottiene premendo il tasto 1, è un'azione di tipo difensivo che dà buone probabilità di conquistare poche iarde; la seconda (tasto 2) è più aggressiva e può farti guadagnare più terreno, ma ti espone maggiormente al pericolo di perdere iarde preziose o di farti intercettare la palla da parte degli avversari; infine la terza (tasto 3) corrisponde ad un attacco arretrante che può farti avanzare anche di 15-20 iarde in una volta sola, ma è naturalmente la più rischiosa.

Si gioca quindi utilizzando semplicemente questi tre tasti (al resto pensa automaticamente il computer). La durata di una partita è di 100 unità di tempo, che corrispondono ad altrettante azioni.

1 REM FOOTBALL	:rem	104
10 GOSUB2000	:rem	163
15 GOSUB100	:rem	119
25 GOSUB190	:rem	129
30 GOSUB480	:rem	127
35 GOTO500	:rem	54
100 PRINT"{CLR}"	:rem	245
105 GOSUB5040	:rem	223
110 FOREE=1TO50	:rem	121
115 FF=INT(RND(1)*439)	:rem	204
120 POKE7680+FF,81	:rem	227
125 POKE38400+FF,2	:rem	219
130 POKEV,15	:rem	171
135 POKEN,INT(RND(1)*250)	:rem	165
140 GOSUB5040	:rem	222
150 POKEV,0	:rem	119
155 POKEN,0	:rem	116
160 NEXT	:rem	214
164 PRINT"{CLR}"	:rem	255
165 PRINT"{BLK}{ 4 SPAZI}***FOOTBALL***{BLU}"	:rem	107
168 GOSUB2400:GOSUB5020	:rem	102

170 PRINT	:rem	37
175 GG=GG+1	:rem	82
180 IFGG=11 THEN RETURN	:rem	100
185 GOTO 165	:rem	115
190 PRINT "{CLR}"	:rem	254
200 FORAA=0 TO 153	:rem	164
210 POKE 8032+AA, 160	:rem	255
220 POKE 38752+AA, 5	:rem	218
230 NEXT	:rem	212
240 POKE 8076+BB, 81	:rem	222
250 POKE 38796+BB, 6	:rem	232
260 IFBB<19 THEN 290	:rem	27
270 IFBB<43 THEN 300	:rem	17
280 IFBB<63 THEN 310	:rem	21
285 BB=0:GOTO 320	:rem	152
290 BB=20:GOTO 240	:rem	199
300 BB=44:GOTO 240	:rem	197
310 BB=64:GOTO 240	:rem	200
320 POKE 8053+CC, 32	:rem	214
330 CC=CC+22:DD=DD+1	:rem	81
340 IFDD=8 THEN 360	:rem	235
350 GOTO 320	:rem	102
360 GOSUB 2200:RETURN	:rem	247
480 IFRND(1)>.5 THEN PL=1	:rem	107
490 RETURN	:rem	125
500 PRINT "{HOME}":GOSUB 1200	:rem	246
505 T=T-1:IFT<1 THEN 1100	:rem	88
510 PRINT:PRINT "{ 6 DES}TEMPO ="STR\$(T) " ":PRINT	:rem	107
520 PRINT "SQUADRA VIC20",S2:PRINT	:rem	53
530 PRINT "SQUADRA UMANA",S1:PRINT	:rem	99
540 PRINT "AZIONE N.";DN:PRINT	:rem	64
543 GOSUB 2600	:rem	228
545 PRINT "GUADAGNO NECESSARIO ={ 9 SPAZI}{ 9 SIN}"DG*5"IA RDE":PRINT	:rem	189
550 IFPL=1 THEN PRINT "LA PALLA E' MIA":PRINT:GOTO 590	:rem	69
570 PRINT "LA PALLA E' TUA":PRINT:GOTO 660	:rem	144
590 B=INT(RND(1)*3)+1	:rem	120
600 IFDG=2 THEN B=B+1	:rem	107
610 IFDN=3 THEN B=3	:rem	9
620 IFB>3 THEN B=3	:rem	187
640 GOTO 700	:rem	106
660 GETB\$:B=VAL(B\$)	:rem	53
670 IFB<1 OR B>3 THEN 660	:rem	250
700 LC=INT(RND(1)*16)+1	:rem	242
710 IFLC-B<1 THEN 1000	:rem	130
720 IFLC+B<10 THEN DG=DG:YG=0:DN=DN+1:B\$="NULLA DI FATTO":G OTO 780	:rem	59
730 IFLC+B<14 THEN DG=DG-1:YG=1:DN=DN+1:B\$="GUADAGNO":GOTO 7 80	:rem	94

```

740 IFLC+B<16THENDG=DG-(B+1):YG=B+1:DN=DN+1:B$="GUADAGNO"
      :GOTO780                                     :rem 140
750 IFLC+B>15THENDG=DG+1:YG=-1:DN=DN+1:B$="PERDITA"
      :rem 63
780 GOSUB2500                                     :rem 230
785 IFYG=0THENPRINT"{HOME}"B$:GOTO795           :rem 209
790 PRINT"{HOME}"B$ "DI";ABS(YG*5);"IARDE"      :rem 0
795 GOSUB2400:GOSUB5000                          :rem 106
800 GOSUB2100                                     :rem 219
815 IFPL=0THENDI=DI+YG                           :rem 135
820 IFPL=1THENDI=DI-YG                           :rem 134
825 IFDI<1ORDI>19THEN1500                        :rem 243
830 GOSUB2200:GOSUB2500                          :rem 96
850 IFDG<=0THENDG=2:DN=1:GOSUB5000:PRINT"{HOME}PRIMA AZIO
      NE":GOSUB5000:GOSUB2500:GOTO500           :rem 167
860 IFDN<4THENGOSUB5000:GOTO500                 :rem 171
870 PRINT"{HOME}OBBLIGO DI CALCciare":GOSUB5010:GOSUB2400
      :rem 66
875 GOSUB2500                                     :rem 235
880 PU=INT(RND(1)*5)+6                           :rem 228
890 PRINT"{HOME}CALCIO DA";PU*5;"IARDE":GOSUB5010
      :rem 88
895 GOSUB2100:GOSUB2500                          :rem 106
900 IFPL=1THENDI=DI-PU                           :rem 138
905 IFPL=0THENDI=DI+PU                           :rem 140
910 IFDI<1ORDI>19THEN1700                        :rem 240
915 GOSUB2200                                     :rem 227
920 DN=1:DG=2:PL=ABS(PL-1)                       :rem 3
925 GOSUB5010                                     :rem 230
930 GOTO500                                       :rem 106
1000 PRINT"{HOME}PALLA INTERCETTATA":X=0:FORX=1TO3:GOSUB2
      400:NEXT                                     :rem 76
1010 GOSUB5000:GOSUB2500                          :rem 136
1020 PL=ABS(PL-1):DN=1:DG=2                      :rem 43
1030 GOTO500                                       :rem 146
1100 PRINT"{CLR}"                                  :rem 38
1110 PRINT"LA PARTITA E' FINITA":FORX=1TO10:GOSUB2400:NEX
      T                                           :rem 65
1120 PRINT                                         :rem 81
1130 PRINT"SQUADRA VIC20 =" ;S2                  :rem 232
1140 PRINT                                         :rem 83
1150 PRINT"SQUADRA UMANA =" ;S1                  :rem 23
1160 END                                           :rem 159
1200 FORX=1TO3                                     :rem 70
1210 POKE7762+X,32                                :rem 221
1220 NEXT                                         :rem 4
1230 RETURN                                       :rem 166
1500 GOSUB2500:PRINT"{HOME}META!!!!":X=0:GOSUB5020
      :rem 86
1510 GOSUB2400                                     :rem 13

```

1520	X=X+1:IFX=10THEN1540	:rem	201
1530	GOTO1510	:rem	201
1540	GOSUB5010:GOSUB2500:IFRND(1)>.1THEN1560	:rem	88
1550	PRINT"{HOME}TRASFORMAZIONE FALLITA":GOSUB5000:AD=6:GOTO1570	:rem	209
1560	PRINT"{HOME}META TRASFORMATA!":AD=7:GOSUB5000	:rem	238
1570	IFDI<1THENS2=S2+AD	:rem	124
1580	IFDI>19THENS1=S1+AD	:rem	182
1600	PL=ABS(PL-1):DG=2:DI=10:DN=1	:rem	148
1610	GOSUB2200:GOTO500	:rem	20
1700	PRINT"{HOME}CALCIO VERSO LA PORTA":GOSUB5000	:rem	120
1705	GOSUB2500	:rem	20
1710	IFRND(1)>.5THEN1730	:rem	89
1720	PRINT"{HOME}MANCATO!":GOSUB5000:AD=0:GOTO1740	:rem	188
1730	PRINT"{HOME}RIUSCITO!!!":GOSUB5000:AD=3	:rem	50
1740	IFDI>19THENS1=S1+AD	:rem	180
1750	IFDI<1THENS2=S2+AD	:rem	124
1755	GOSUB2500	:rem	25
1760	PL=ABS(PL-1):DG=2:DI=10:DN=1	:rem	155
1770	GOSUB2200:GOTO500	:rem	27
2000	V=36878	:rem	101
2010	N=36877	:rem	93
2020	T=100:DN=1:DG=2	:rem	84
2030	DI=10:RETURN	:rem	10
2100	POKE8098+DI,160	:rem	70
2110	POKE38818+DI,5	:rem	24
2120	RETURN	:rem	165
2200	POKE8098+DI,81	:rem	25
2210	POKE38818+DI,2	:rem	22
2220	RETURN	:rem	166
2400	POKEV,15	:rem	221
2410	POKEN,245	:rem	11
2420	GOSUB5040	:rem	17
2430	POKEV,0	:rem	170
2440	POKEN,0	:rem	163
2450	RETURN	:rem	171
2500	FORJJ=0TO21	:rem	181
2510	POKE7680+JJ,32	:rem	28
2520	NEXT	:rem	8
2530	RETURN	:rem	170
2600	FORJ=0TO2	:rem	59
2610	POKE7922+J,32	:rem	210
2620	NEXT	:rem	9
2630	RETURN	:rem	171
5000	FORD=1TO1000:NEXT	:rem	59
5010	FORD=1TO800:NEXT	:rem	19
5020	FORD=1TO400:NEXT	:rem	16

5030 FORD=1TO75:NEXT	:rem	233
5040 FORD=1TO25:NEXT	:rem	229
5050 RETURN	:rem	170



Invasione

Joystick (opzionale)

Gli invasori spaziali sono ormai alle porte! La Terra è costretta a difendersi con la forza dagli attacchi dei cattivi alieni, e tu sei al comando di una batteria antiaerea utilizzata per l'occasione contro gli UFO.

Sul video del tuo C16 puoi vedere il mirino della tua batteria e l'UFO in fase di veloce avvicinamento. Distruggi la nave aliena, che si ingrandisce avvicinandosi a te, il più

presto possibile per assicurarti un alto punteggio. Ad ogni assalto l'UFO è più vicino, per cui hai a disposizione meno tempo per colpirlo. Il gioco termina quando una nave nemica giunge a terra.

Per manovrare il mirino usa i tasti cursore o il joystick n. 1; per sparare rispettivamente il tasto RETURN o il pulsante del joystick.

```

100 REM  INVASIONE                               :rem  33
110 DIMD (15) :GOSUB460                          :rem  187
120 PRINT" {CLR}"                               :rem  247
130 S=0:SR=2000                                 :rem  50
140 RA=SR:R=1                                   :rem  4
150 UL=3192+INT (RND (8) *800) :AL=3572:AC=43    :rem  16
160 E1=UL:RA=RA-10:IFRA<1500THENR=2            :rem  100
170 IFRA<1000THENR=3                           :rem  168
180 D=INT (RND (8) *16) :K=UL+D (D) :IFK>3192ANDK<3992THENUL=K
                                                :rem  101
190 IFRA<10THEN350                             :rem  32
200 FORX=0TO4:POKEE1+X,32:POKEUL+X,EC (R,X) :NEXT :rem  233
210 K=PEEK (2038)                               :rem  94
220 PRINT" {HOME} {WHT} { 4 SPAZI }PUNTI ="STR$(S)TAB (21) "DIS
TANZA ="STR$(RA) "{ 2 SPAZI }"                :rem  186
230 JY=JOY (1) :FI=JYAND128:JY=JYAND15        :rem  246
240 A1=AL:IFAL>3152AND (JY=1ORJY=2ORJY=8ORK=43) THENAL=AL-4
0:GOTO280                                       :rem  134
250 IFAL<3993AND (JY=5ORJY=4ORJY=6ORK=40) THENAL=AL+40:GOTO
280                                           :rem  27
260 IFAL>3152AND (JY=7ORK=48) THENAL=AL-1:GOTO280 :rem  126

```

```

270 IFAL<3993AND (JY=3ORK=51) THENAL=AL+1           :rem 113
280 IFFI=0ANDK<>1 THEN300                             :rem 176
290 FORT=8TO0STEP-1:VOLT:SOUND3,700,4:NEXT          :rem 201
300 IFPEEK(A1) <>43AND (FI>0ORK=1) THEN320           :rem 42
310 POKEA1,32:POKEAL,AC:GOTO160                     :rem 118
320 COLOR0,8,4:S=S+RA:IFSR>200THENSR=SR-100        :rem 149
330 FORT=8TO0STEP-1:VOLT:SOUND3,500,15:NEXT        :rem 244
340 COLOR0,1:PRINT"{CLR}":GOTO140                   :rem 73
350 COLOR4,3,4:COLOR0,8,4:PRINT"{CLR}{WHT}{ 10 GIU' }"TAB(
14) "****CRASH****"                                 :rem 66
360 FORT=8TO0STEP-.1:VOLT                             :rem 99
370 SOUND3,300,2                                     :rem 115
380 COLOR0,3,3                                       :rem 8
390 SOUND3,300,2:COLOR0,8,5:NEXT                    :rem 156
400 FORT=1TO2000:NEXT:POKE239,0                     :rem 126
410 COLOR0,1,4:COLOR4,7,4                           :rem 177
420 PRINT:PRINT:PRINT" GIOCHI ANCORA (S/N)?"        :rem 188
430 GETQ$:IFQ$="S" THEN120                           :rem 192
440 IFQ$="N" THENSCNCLR:END                           :rem 112
450 GOTO430                                           :rem 105
460 COLOR0,1:PRINT"{CLR}{WHT}":PRINT:PRINTTAB(14)"{RVS} I
NVASIONE "                                           :rem 102
470 PRINT:PRINT:PRINT" IL TUO COMPITO E' PROTEGGERE IL CI
ELO"                                                 :rem 3
480 PRINT" INTERCETTANDO IL NEMICO."                :rem 191
490 PRINT:PRINT" SPOSTA IL MIRINO COL JOYSTICK 1 O CON"
:rem 32
500 PRINT" I TASTI DI CONTROLLO CURSORE."           :rem 206
510 PRINT:PRINT" PREMI IL PULSANTE O IL TASTO <RETURN>"
:rem 117
520 PRINT" PER SPARARE.":PRINT                       :rem 82
530 PRINT" IL GIOCO TERMINA QUANDO L'UFO TI VIENE":PRINT"
ADDOSSO.":PRINT                                     :rem 197
540 PRINT" BUONA FORTUNA!"                           :rem 31
550 FORX=0TO7:READD(X):NEXT                          :rem 220
560 FORX=1TO3:FORY=0TO4:READDEC(X,Y):NEXT:NEXT      :rem 218
570 PRINT:PRINT:PRINT"{ 6 SPAZI}PREMI UN TASTO PER INIZIA
RE"                                                 :rem 232
580 GETKEYQ$                                         :rem 219
590 RETURN                                           :rem 126
600 DATA-41,-40,-39,-1,1,39,40,41                 :rem 100
610 DATA32,109,125,32,32,32,109,42,125,32,124,67,81,67,12
6                                                     :rem 79

```

L'accoppiata

In "L'accoppiata", è necessario, come dice il nome, formare delle coppie con un certo numero di carte coperte.

In questa versione per computer è possibile allenarsi giocando da soli o sfidare un altro giocatore in una lotta fino all'ultima coppia.

Facendo partire il gioco, dopo alcuni secondi in cui il programma inizializza alcune variabili, viene chiesto all'utente se desidera giocare da solo o contro un avversario.

Dopo aver risposto a tale domanda appaiono, una per una, sullo schermo le 36 carte che compongono di conseguenza 18 coppie.

Esse vengono disposte casualmente sullo schermo e in ogni partita sono in posizioni diverse.

Dopo che le carte sono state poste sullo schermo, un giocatore dovrà scegliere una coppia di carte, indicandole con i numeri che recano sul retro (se si è selezionato il solitario sarà sempre lo stesso giocatore a scegliere, se invece si è selezionata la partita a due, sceglierà a turno uno o l'altro giocatore). Do-

po aver digitato i due numeri (digitandoli separati da una virgola o premendo RETURN dopo aver digitato ciascun numero), il computer volterà le due carte corrispondenti.

Se esse sono uguali, il giocatore che le ha scelte si aggiudica un punto, se sono diverse, il computer le lascia vedere per alcuni attimi e poi le volta. Se si indica una carta già scoperta, la scelta viene annullata e viene di nuovo formulata la domanda di richiesta dei due numeri.

Al termine della partita, cioè quando tutte le coppie sono state scoperte, colui il quale ha scoperto più coppie vince.

In questo gioco è necessario, per scoprire più coppie possibile, osservare e cercare di ricordare le posizioni delle carte, perché se si vede la carta gemella e ci si ricorda dove era l'altra carta, si può formare una coppia, mentre digitando numeri a caso, è molto difficile trovarne una.

Ed ora buon divertimento e buona accoppiata!!

```

10 COLOR4,4:COLOR0,2:PRINT" [<7>]" :rem 96
20 DIMCC(18),DC%(36),NC(72),AC(3,3),KK(18),DK%(36),SC(2) :rem 115
30 BS=3238:BC=2214 :rem 202
32 SOS="{HOME}" :rem 191

```

```

40 DATA129,130,131,132,133,134,135,136,137,138,139,140,14
   1,142,143,144,145,146                               :rem    35
50 FORI=1TO18:READIN:CC(I)=IN:NEXT                     :rem   163
65 DATA0,2,5,6,0,6,4,3,3,0,4,5,6,5,3,2,2,4          :rem   13
70 FORI=1TO18                                           :rem   17
72 READIN:KK(I)=IN                                      :rem   90
75 NEXT                                                 :rem  171
90 FORI=0TO8:NC(I*2+1)=49+I:NC(I*2+2)=32:NEXTI       :rem  158
92 FORI=9TO18:NC(I*2+1)=49:NC(I*2+2)=39+I:NEXTI     :rem  225
94 FORI=19TO28:NC(I*2+1)=50:NC(I*2+2)=29+I:NEXTI    :rem   12
96 FORI=29TO35:NC(I*2+1)=51:NC(I*2+2)=19+I:NEXTI    :rem   13
110 FORI=1TO36                                          :rem   60
120 DC%(I)=0:NEXTI                                     :rem    8
130 REM                                                :rem  120
140 FORI=1TO18:FORJ=1TO2                               :rem  237
160 P=INT(36*RND(0)+1)                                  :rem  180

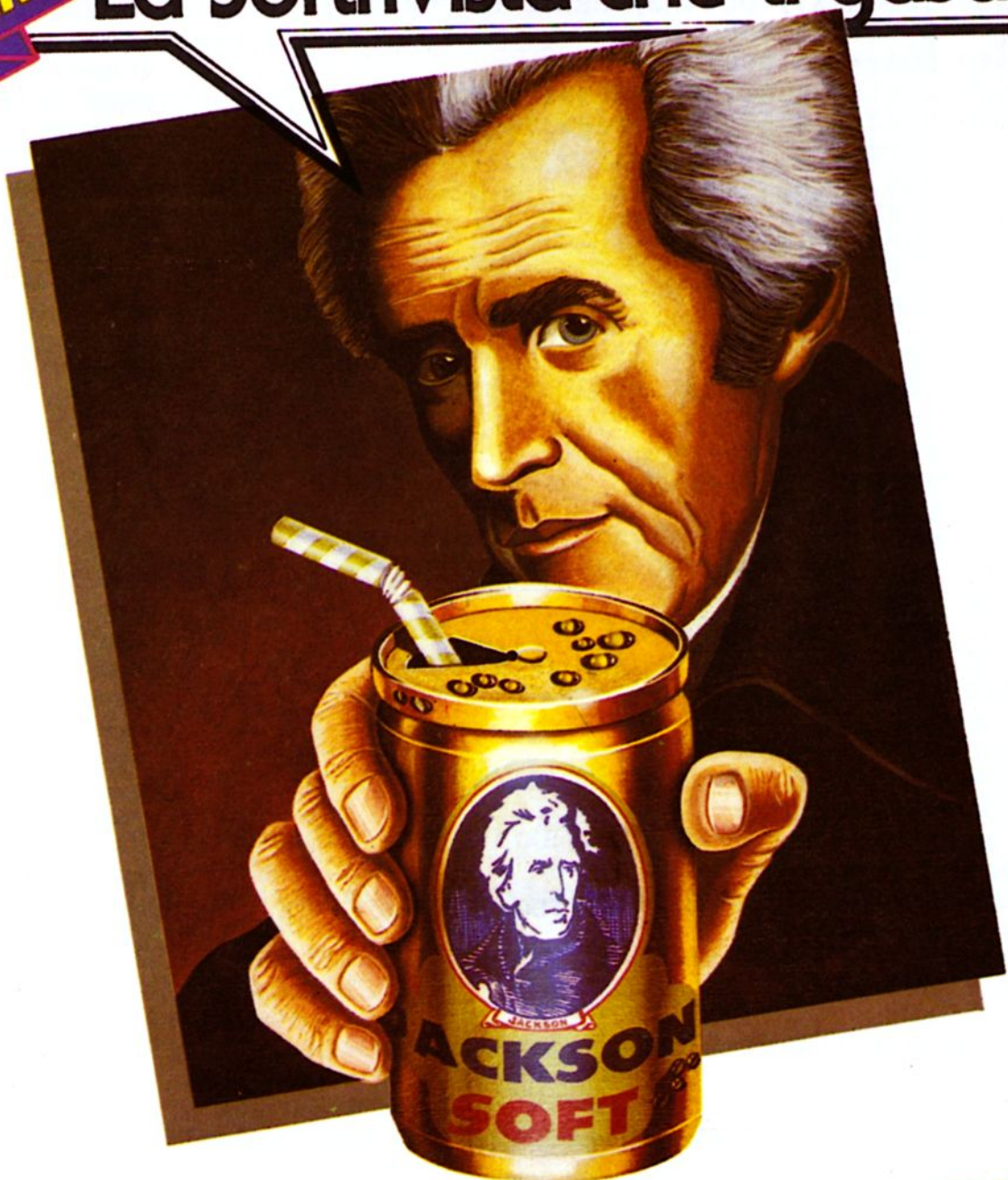
170 IFDC%(P)=0THENDC%(P)=CC(I):DK%(P)=KK(I):GOTO200
                                                                    :rem  187
180 P=P+7:IFP>36THENP=P-36                              :rem   58
190 GOTO170                                              :rem  107
200 NEXT:NEXT                                           :rem   74
210 SC(1)=0:SC(2)=0:TR=0:PRINT"{CLR}"                 :rem  195
215 INPUT"GIOCATORI (1/2)";NP:IFNP<1ORNP>2THEN215
                                                                    :rem   19
216 PRINT"{CLR}":ME=1                                    :rem   55
220 FORX=1TO36:GOSUB5300:GOSUB5100:GOSUB5200:NEXTX
                                                                    :rem  161
230 PRINTSO$;                                           :rem   35
235 ME=NP+1-ME                                          :rem   34
240 PRINT"{GIU'}{BLU}GIOCATORE";ME;"{SIN} - PRENDI 2 CART
   E"                                                    :rem  173
250 INPUTX1,X2:PRINT"{SU}{ 7 SPAZI}"                   :rem    2
260 REM                                                :rem  124
270 IFX1>36ORX2>36ORX1<1ORX2<1THENE$="NON BARARE !!":GOSU
   B4000:GOTO230                                          :rem  210
280 IFDC%(X1)=0ORDC%(X2)=0ORX1=X2THENE$="GIA' SCOPERTE !"
   :GOSUB4000:GOTO230                                    :rem  191
300 TR=TR+1:GOSUB4500                                    :rem  251
305 PRINTSO$;"{RED}PUNTI 1={PUR}";SC(1);"{RED}{ 3 SPAZI}
   2={PUR}";SC(2)                                       :rem  109
310 IFSC(1)+SC(2)<18THEN230                              :rem  232
320 PRINT"{HOME}{GRN}{GIU'}FINITO IN";TR;"{SIN} PROVE !!"
                                                                    :rem  211
330 FORW=1TO16:COLOR4,W:FORJ=1TO500:NEXTJ:NEXTW       :rem   96
340 COLOR4,4:COLOR0,2:RUN                               :rem   32
4000 PRINTSO$;                                          :rem   82
4010 PRINT"{GIU'}";E$;"{ 18 SPAZI}"                   :rem  202
4020 FORT=1TO2000:NEXT                                 :rem   77
4030 PRINTSO$;                                          :rem   85
4040 PRINT"{ 2 GIU'}"                                    :rem  187

```


4050	RETURN	:rem	169
4500	REM	:rem	173
4520	X=X1:GOSUB5000:GOSUB5100:GOSUB5200	:rem	105
4540	X=X2:GOSUB5000:GOSUB5100:GOSUB5200	:rem	108
4550	IFDC%(X1)=DC%(X2) THEN SC(ME)=SC(ME)+1:DC%(X1)=0:DC%(X2)=0:GOTO4590	:rem	1
4560	FORT=1 TO 1000:NEXTT	:rem	169
4570	X=X1:GOSUB5100:GOSUB5300:GOSUB5200	:rem	113
4580	X=X2:GOSUB5100:GOSUB5300:GOSUB5200	:rem	115
4590	RETURN	:rem	178
5000	REM	:rem	169
5010	FORI=1 TO 3	:rem	58
5020	FORJ=1 TO 3	:rem	60
5030	BC(I,J)=DC%(X)	:rem	239
5040	NEXTJ:NEXTI	:rem	20
5050	F=255:RETURN	:rem	3
5100	REM	:rem	170
5110	RW=INT((X-1)/6)	:rem	85
5120	CL=X-6*RW	:rem	34
5130	YS=BS+120*RW+3*CL	:rem	239
5135	YC=BC+120*RW+3*CL	:rem	212
5140	RETURN	:rem	170
5200	REM	:rem	171
5210	FORI=1 TO 3	:rem	60
5220	FORJ=1 TO 3	:rem	62
5230	POKE(YS+40*(I-1)+J),BC(I,J)	:rem	221
5235	POKE(YC+40*(I-1)+J),DK%(X) AND F	:rem	179
5240	NEXTJ:NEXTI	:rem	22
5250	RETURN	:rem	172
5300	REM	:rem	172
5310	FORI=1 TO 3	:rem	61
5320	FORJ=1 TO 3	:rem	63
5330	BC(I,J)=32	:rem	2
5340	NEXTJ:NEXTI	:rem	23
5345	BC(2,2)=NC(2*(X-1)+1):BC(2,3)=NC(2*(X-1)+2)	:rem	149
5350	F=0:RETURN	:rem	154

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!



**QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO,
DI IRRESISTIBILE**

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

I giochi esclusivi per
Commodore 64 e Spectrum 48 K
importati dall'Inghilterra, mai
presentati in Italia.
Una sfida Jackson al già visto, al
già fatto, al... già registrato.



La prima
puntata del
fantastico,
inedito
PYJAMARAMA

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso
e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione",
utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina
di copertina di ogni numero.



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

Questo programma non è un gioco! Lo pubblichiamo perché è molto utile e ti aiuterà parecchio nella ricerca dei programmi su nastro.

Listando il programma noterai che vi sono dei nomi posticci (da Prog 1 a Prog 9); tu dovrai sostituirli mettendo al loro posto i veri nomi dei tuoi programmi. In questo modo avrai un menù completo della tua cassetta.

Sarebbe utile registrare questo programma all'inizio di ogni cassetta con programmi archiviati definitivamente, così potrai risparmiare molto tempo. Il programma ti permette di raggiungere tramite l'avanzamento veloce del nastro (F.FWD) il punto della cassetta ove hai precedentemente registrato un programma.

Le operazioni da eseguire perché il programma funzioni al meglio sono le seguenti:

1) Registrare all'inizio della cassetta Ricerca Veloce nella sua versio-

ne originale (insomma quella che vedi listata qui sotto).

2) Salvare subito dopo il primo programma annotandosi il numero di giri indicato dal registratore alla fine della registrazione; quindi proseguire salvando gli altri programmi sempre annotandosi il numero di giri corrispondente all'inizio di ciascun programma.

3) Riavvolgere completamente il nastro e ricaricare Ricerca Veloce.

4) Modificare Ricerca Veloce come segue: sostituire nelle linee dalla 1400 alla 2000 i nomi dei programmi ai nomi fittizi Prog 1, Prog 2 ecc.; cambiare eventualmente i valori assegnati alla variabile Q nelle linee 2800-3500 per adattare il tempo di avanzamento veloce alla lunghezza di ogni programma archiviato.

5) Risalvare la nuova versione definitiva di Ricerca Veloce all'inizio della cassetta.

```

100 REM ***RICERCA VELOCE***                :rem    40
200 POKE56,160:POKE52,160:CLR                :rem   157
300 POKE53280,1:POKE53281,2:PRINT"{CLR}"SPC(10)"
      { 5 GIU' }{YEL}RICERCA SU NASTRO"      :rem   208
400 PRINTSPC(10)"{ 3 GIU' }PER UN VELOCE"   :rem   120
500 PRINTSPC(10)"{ 3 GIU' }E FACILE ACCESSO":PRINTSPC(10)"
      { 3 GIU' }AI TUOI PROGRAMMI"          :rem   106
600 PRINTSPC(10)"{ 3 GIU' }{RVS}PREMI F7 PER CONTINUARE"
                                             :rem    29
700 GETA$: IFA$<>"{F7}"THEN700              :rem    22
    
```

```

800 PRINT"{CLR}{ 4 GIU' }"SPC(8)"DEVI PORRE SEMPLICEMENTE"
      :PRINTSPC(8)"{ 3 GIU' }I NOMI DEI TUOI"           :rem 170
900 PRINTSPC(8)"{ 3 GIU' }PROGRAMMI DIRETTAMENTE NEL":PRIN
      TSPC(8)"{ 3 GIU' }LISTATO"                       :rem 236
1000 PRINTSPC(8)"{ 3 GIU' }{RVS}PREMI F7 PER CONTINUARE"
                                             :rem 31
1100 GETA$: IFA$<>"{F7}"THEN1100                       :rem 108
1200 PRINT"{CLR}"SPC(9)"{CYN}MENU":PRINT"{GIU' }{YEL} # "SP
      C(4)"PROGRAMMI"                                   :rem 233
1300 PRINT" {WHT}{< 14 T>] [< 12 T>]"                 :rem 40
1400 PRINT"{ 2 GIU' } 1"SPC(14)"PROG 1":PRINT"{ 2 GIU' } 2"
      SPC(14)"PROG 2"                                   :rem 219
1450 PRINT"{ 2 GIU' } 3"SPC(14)"PROG 3"               :rem 59
1500 PRINT"{ 2 GIU' } 4"SPC(14)"PROG 4":PRINT"{ 2 GIU' } 5"
      SPC(14)"PROG 5"                                   :rem 232
1600 GOSUB4900                                         :rem 20
1700 PRINT"{CLR}"SPC(9)"{CYN}MENU":PRINT"{GIU' }{YEL} # "SP
      C(4)"PROGRAMMI"                                   :rem 238
1800 PRINT" {WHT}{< 14 T>] [< 12 T>]"                 :rem 45
1900 PRINT"{ 2 GIU' } 6"SPC(14)"PROG 6":PRINT"{ 2 GIU' } 7"
      SPC(14)"PROG 7"                                   :rem 244
2000 PRINT"{ 2 GIU' } 8"SPC(14)"PROG 8":PRINT"{ 2 GIU' } 9"
      SPC(14)"PROG 9"                                   :rem 244
2100 PRINT"{ 2 GIU' }{ 4 SPAZI}{RVS}PREMI F7 PER SCEGLIERE
      ":PRINT"{GIU' }{ 4 SPAZI}{RVS}O F5 PER RITORNARE AL M
      ENU{OFF}"                                         :rem 37
2200 GETA$: IFA$<>"{F7}"ANDA$<>"{F5}"THEN2200         :rem 237
2300 IFA$="{F5}"THEN1200                             :rem 179
2400 REM                                               :rem 170
2500 INPUT"{ 2 GIU' }{ 7 SPAZI}SCEGLI # :";J:PRINT
                                             :rem 29
2600 IFJ<1ORJ>9THEN1200                               :rem 98
2700 IFJ=1THEN4600                                     :rem 9
2800 IFJ=2THENQ=1.5                                    :rem 99
2900 IFJ=3THENQ=2.8                                    :rem 105
3000 IFJ=4THENQ=3.7                                    :rem 98
3100 IFJ=5THENQ=4.5                                    :rem 99
3200 IFJ=6THENQ=6.7                                    :rem 105
3300 IFJ=7THENQ=7.6                                    :rem 107
3400 IFJ=8THENQ=8.65                                   :rem 163
3500 IFJ=9THENQ=12.9                                   :rem 158
3600 REM                                               :rem 173
3700 IF(PEEK(1)AND16)=0THENPRINT"{CLR}{ 6 GIU' }{ 6 DES}PR
      EMI STOP SUL REGISTRATORE"                       :rem 241
3800 IF(PEEK(1)AND16)=0THEN3800                       :rem 243
3900 PRINT"{CLR}{ 11 GIU' }{ 6 DES}PREMI F.FWD SUL REGISTR
      ATORE":PRINT                                     :rem 193
4000 IF(PEEK(1)AND16)=16THEN4000                      :rem 28
4100 PRINT"{CLR}":PRINTSPC(19)"{ 11 GIU' }OK":PRINT:A=TI
                                             :rem 70

```

```

4200 IFABS (TI-A) < (Q*360) THEN4200 :rem 29
4300 Z=PEEK(1):POKE192,ZOR32:POKE1,ZOR32 :rem 188
4400 PRINT"{CLR}{ 11 GIU'}{ 11 DES}FAI SCATTARE F.FWD" :rem 162
:rem 162
4500 IF (PEEK(1) AND 16) = 0 THEN 4500 :rem 239
4600 PRINT"{CLR}" :rem 46
4700 REM :rem 175
4800 POKE198,5:POKE631,78:POKE632,69:POKE633,87:POKE634,1 :rem 74
3:POKE635,131:END :rem 74
4900 PRINT"{ 3 GIU'}{ 8 SPAZI}{RVS}PREMI F7 PER CONTINUAR :rem 188
E" :rem 188
5000 GETA$:IFA$<>"{F7}"THEN5000 :rem 114
5100 RETURN :rem 166

```

Il paroliere



Il paroliere è un gioco di osservazione.

Facendo girare il programma, ti verrà richiesto il livello di difficoltà (da 1 a 5).

Subito dopo dovrai immettere 10 parole lunghe da 3 a 8 caratteri. Fatto ciò, il computer elaborerà il puzzle e poi lo visualizzerà. In alto a destra verrà scritta la parola da cercare.

Quando riuscirai a trovarla, dovrai

digitare le coordinate di partenza della parola e la sua direzione (utilizzando la tabella posta nell'angolo in basso a sinistra dello schermo).

Se la risposta data è esatta, il computer risponderà con un "si" stampato sullo schermo e ti darà un punteggio che è subordinato al tempo impiegato per trovare la parola.

```

2 CLR :rem 19
3 A=0 :rem 225
4 POKE53280,0:POKE53281,0 :rem 137
5 A=A+1 :rem 80
10 PRINT"{CLR}":PRINT"{ 7 GIU'}{ 10 DES}{GIU'}{RVS} :rem 224
{ 20 Q}" :rem 224
11 PRINT"{RVS}{ 10 DES}Q{ 18 SPAZI}Q" :rem 9
12 PRINT"{RVS}{ 10 DES}Q{ 5 SPAZI}PAROLIERE{ 4 SPAZI}Q" :rem 173

```

```

13 PRINT"{RVS}{ 10 DES}Q{ 18 SPAZI}Q" :rem 11
14 PRINT"{RVS}{ 10 DES}{ 20 Q}{OFF}" :rem 80
20 FORX=1TO200:NEXT:PRINT"{CLR}" :rem 91
25 L$="{WHT}{YEL}{GRN}{PUR}{RED}{CYN}":PRINTMID$(L$,A,1):
  IFA<7THEN5 :rem 161
70 FORX=1TOVAL(RIGHT$(TI$,2)):R=RND(1):NEXT :rem 165
80 S=10:W=10:DIMM(S,S),W$(W),P(S,S),L(W,3),F(8) :rem 116
90 POKE53280,4:POKE53281,1:PRINT"{CLR}{GIU'}{BLU}
  { 11 SPAZI}QUALE{ 2 SPAZI}DIFFICOLTA'" :rem 5
95 PRINT:PRINT:PRINT :rem 137
100 PRINT"{PUR}DA 1(FACILE)A 5(DIFF){ 3 SPAZI}3{ 3 SIN}";
  :rem 206
110 INPUTR$:X=VAL(R$):IFX<1ANDX>5THEN90 :rem 213
120 SL=9-X :rem 45
130 PRINT"{BLK}{ 2 GIU'}{ 12 SPAZI}DIGITA"W PAROLE"
  :rem 39
140 PRINT:PRINT"{ 7 SPAZI}LUNGHE DA 3 A 8 CARATTERI.
  { 3 SPAZI}" :rem 238
170 FORX=1TOW:L(X,1)=0:L(X,2)=0:L(X,3)=0 :rem 45
180 PRINT:PRINT"{OFF}{RED}PAROLA #";X;TAB(8);"{ 2 DES}?
  { 3 SIN}" :rem 190
190 INPUTR$:Q=LEN(R$) :rem 14
200 IFQ<3THENPRINTTAB(40);"{BLU}{SU}{ 7 SPAZI}{RVS}*
  { 5 SPAZI}TROPPO CORTA{ 7 SPAZI}* {OFF}":GOTO180
  :rem 185
210 IFQ>8THENPRINTTAB(40);"{BLU}{SU}{ 7 SPAZI}{RVS}*
  { 5 SPAZI}TROPPO LUNGA{ 7 SPAZI}* {OFF}":GOTO180
  :rem 191
220 X9=0:FORY=1TOQ:A=ASC(MID$("*"+R$+"*",Y+1,1)):rem 131
230 IFA<65ORA>90THENX9=1:Y=Q :rem 228
240 NEXTY:IFX9=1THENPRINTTAB(40)"{SU}{ 6 SPAZI}*
  { 6 SPAZI}PAROLA SBAGLIATA{ 6 SPAZI}* ":GOTO180
  :rem 186
250 IFX=11THENW$(X)R$+"*":GOTO290 :rem 141
260 X9=0:FORY=1TOX:IFQ<=LEN(W$(Y))-1THEN280 :rem 136
270 FORB=XTOY+1STEP-1:W$(B)=W$(B-1):NEXT:W$(Y)=R$+"*":X9=
  1:Y=X-1 :rem 29
280 NEXT :rem 217
290 NEXT :rem 218
295 POKE53281,1 :rem 47
300 PRINT"{BLU}{CLR}{ 6 GIU'}{ 9 SPAZI}HO ABBASTANZA PARO
  LE !" :rem 206
310 PRINT"{PUR}{ 5 GIU'}{ 10 SPAZI}ATTENDI UN ATTIMO...
  :rem 56
320 PRINT"{BLK}{ 4 GIU'}{ 9 SPAZI}STO FACENDO IL PUZZLE!"
  :rem 192
340 FORX=1TOS:FORY=1TOS:M(Y,X)=42:NEXT:NEXT:Q=0 :rem 90
360 FORX=1TOS:FORY=1TOS:P(Y,X)=0:NEXT :rem 184
370 NEXT:Q=Q+1:IFQ>WTHEN760 :rem 201
380 G=LEN(W$(Q))-2 :rem 203

```

```

400 X9=0:FORX=1TOS:FORY=1TOS:IFP(Y,X)=0THENX9=1:X=S:Y=S
:rem 116
410 NEXT:NEXT:IFX9=1THEN450
:rem 221
430 PRINT"{CLR}QUESTA LISTA DI PAROLE NON E' SODDISFACENT
E.
:rem 186
440 PRINT"DIGITA UN'ALTRA LISTA.":GOTO130
:rem 11
450 A=INT(S*RND(1)+1):B=INT(S*RND(1)+1):IFP(B,A)<>0THEN45
0
:rem 81
460 P(B,A)=1:IFM(B,A)=42THEN490
:rem 221
470 IFM(B,A)<>ASC(LEFT$(W$(Q),1))THEN400
:rem 246
490 FORX=1TO8:F(X)=0:NEXT
:rem 52
500 X9=0:FORX=1TO8:IFP(X)=0THENX9=1:X=8
:rem 175
510 NEXT:IFX9=0THEN400
:rem 95
520 D=INT(8*RND(1)+1):IFF(D)=1THEN520
:rem 80
530 F(D)=1:ONDGOTO550,590,580,620,610,650,640,560
:rem 61
550 IF(A+G)>STHEN500
:rem 130
560 IF(B-G)<1THEN500
:rem 98
570 GOTO670
:rem 114
580 IF(B+G)>STHEN500
:rem 134
590 IF(A+G)>STHEN500
:rem 134
600 GOTO670
:rem 108
610 IF(A-G)<1THEN500
:rem 93
620 IF(B+G)>STHEN500
:rem 129
630 GOTO670
:rem 111
640 IF(B-G)<1THEN500
:rem 97
650 IF(A-G)<1THEN500
:rem 97
670 X=A:Y=B:X9=0:FORN=2TOG+1:GOSUB1550:IFM(Y,X)=42THEN690
:rem 27
680 IFM(Y,X)<>ASC(MID$(W$(Q),N,1))THENX9=1:N=G+1:rem 35
690 NEXT:X=A:Y=B:IFX9=1THEN500
:rem 140
710 FORN=1TOG+1:IFM(Y,X)=42THENM(Y,X)=ASC(MID$(W$(Q),N,1)
)
:rem 186
720 GOSUB1550:NEXT
:rem 93
740 L(Q,1)=A-1:L(Q,2)=B-1:L(Q,3)=D:IFQ<WTHEN360
:rem 162
760 FORY=1TOS:FORX=1TOS:IFM(Y,X)=42THENM(Y,X)=INT(25*RND(
1)+65)
:rem 181
770 NEXT:NEXT:WP=0:TS=0
:rem 242
775 POKE53280,7
:rem 55
780 PRINT"{CYN}{CLR}{ 5 GIU' }FATTO!"
:rem 150
790 PRINT"{GRN}{ 5 GIU' }PREMI UN TASTO"
:rem 143
800 R$="":GETR$:IFR$=""THEN800
:rem 166
810 POKE53280,1
:rem 39
820 PRINT"{BLU}{CLR}{GIU' } {GIU' }{ 2 SPAZI }{RVS}COLONNA";
TAB(14);"{CYN}{RVS}{SU} PAROLA"
:rem 163
860 PRINT"{BLU}{ 4 GIU' }{RVS}R{GIU' }{SIN}I{GIU' }{SIN}G
{GIU' }{SIN}A{ 6 SU }{ 2 SIN }{OFF}";
:rem 126
861 PRINT"{BLK}{ 4 DES}";
:rem 175
870 FORX=0TOS-1:PRINTRIGHT$(STR$(X),1);:NEXTX:PRINT:Y=1:G
OSUB1650
:rem 214

```



```

880 FORY=1TOS:PRINT"{DES}";RIGHT$(STR$(Y-1),1);"-";
:rem 179
890 FORX=1TOS:PRINTCHR$(M(Y,X));:NEXTX :rem 228
900 PRINT"-":NEXTY:Y=0:GOSUB1650 :rem 159
910 PRINT"{RED}{RVS}{GIU'}{ 3 SPAZI}7 8 1{ 3 SPAZI}"
:rem 74
920 PRINT"{RVS}{ 4 SPAZI}M-N{ 4 SPAZI}":PRINT"{RVS}
{ 3 SPAZI}6*Q*2{ 3 SPAZI}" :rem 204
921 PRINT"{RVS}{ 4 SPAZI}NBM{ 4 SPAZI}":PRINT"{RVS}
{ 3 SPAZI}5 4 3{ 3 SPAZI}" :rem 149
930 G=17:GOSUB1700:PRINT:PRINT"{SU}"TAB(12);:PRINT"{PUR}
{RVS}{ 2 SPAZI}PUNTI{ 2 SPAZI}":PRINTTAB(12);" [<J>]
{ 7 SPAZI} [<L>]" :rem 184
940 PRINTTAB(12);" [<J>]{ 2 SPAZI}0{ 4 SPAZI} [<L>]"
:rem 207
950 PRINTTAB(12);" [<J>]{ 7 SPAZI} [<L>]" :rem 160
951 PRINTTAB(12);" [< 9 U>]":PRINT"{HOME}" :rem 204
960 G=2:GOSUB1700:PRINT"{ 9 SPAZI}" :rem 226
970 WP=WP+1:IFWP>WTHEN1450 :rem 133
980 Q=LEN(W$(WP))-1 :rem 48
1000 GOSUB1700:PRINTTAB(15-(Q/2));LEFT$(W$(WP),Q):TI$="00
0000" :rem 245
1020 G=4:GOSUB1700:PRINTTAB(15);"{BLU}POS." :rem 16
1025 PRINTTAB(15)"{GRN}RIG{BLK},{RED}COL" :rem 221
1030 FORG=6TO11:GOSUB1700: :rem 38
1040 PRINT"{ 5 SPAZI}":NEXTG:G=6:GOSUB1700 :rem 204
1050 B$="":GETB$:IFB$=""THEN1050 :rem 210
1060 IFASC(B$)=13THEN1050 :rem 122
1070 PRINTB$;",";:IFB$="0"THENB=0:GOTO1090 :rem 156
1080 B=VAL(B$):IFB<1ORB>9THENPRINT"{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}
{ 2 SIN}";:GOTO1050 :rem 156
1090 A$="":GETA$:IFA$=""THEN1090 :rem 215
1100 IFASC(A$)=13THEN1090 :rem 120
1110 PRINTA$:IFA$="0"THENA=0:GOTO1140 :rem 170
1120 A=VAL(A$):IFA<1ORA>9THEN1030 :rem 158
1140 G=7:GOSUB1700:PRINT"DIR:":PRINT:PRINTTAB(15);" {SIN}
"; :rem 154
1150 GETD$:IFD$=""THEN1150 :rem 183
1160 IFASC(D$)=13THEN1150 :rem 126
1170 PRINT"{SU}{DES}";D$:D=VAL(D$):IFD<1ORD>8THEN1140
:rem 12
1190 WT=TI:IFB<>L(WP,2)THEN1230 :rem 108
1200 IFA<>L(WP,1)THEN1230 :rem 163
1210 IFD=L(WP,3)THEN1360 :rem 112
1230 X=A+1:Y=B+1:G=LEN(W$(WP))-1:IFM(Y,X)<>ASC(LEFT$(W$(W
P),1))THEN1300 :rem 110
1240 X9=0:FORN=2TOG:GOSUB1550:IFX<1ORX>10THEN1270
:rem 49
1250 IFY<1ORY>10THEN1270 :rem 175
1260 IFM(Y,X)=ASC(MID$(W$(WP),N,1))THEN1280 :rem 203

```

```

1270 X9=1:N=G                                     :rem 213
1280 NEXTN:IFX9=0THEN1360                         :rem 24
1300 G=6:GOSUB1700:PRINTSPC(0);:B$=STR$(L(WP,2)):A$=STR$(
L(WP,1))                                         :rem 65
1310 PRINTRIGHT$(B$,LEN(B$)-1);", ";RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)
:rem 40
1320 G=8:GOSUB1700:PRINTSPC(1);L(WP,3)         :rem 17
1330 G=10:GOSUB1700:PRINT"↑"                   :rem 151
1340 G=11:GOSUB1700:PRINT"J {RVS} NO{OFF}"      :rem 70
1341 G=13:GOSUB1700:PRINT"{GIU'}PREMI":G=13:GOSUB1700:PRI
NT"{ 2 GIU'}SPACE"                             :rem 9
1342 QW$="":GETQW$:IFQW$=""THEN1342             :rem 12
1343 G=10:GOSUB1700:PRINT" "                   :rem 61
1344 G=11:GOSUB1700:PRINT"{ 5 SPAZI}"          :rem 63
1345 G=13:GOSUB1700:PRINT"{GIU'}{ 7 SPAZI}":G=13:GOSUB170
0:PRINT"{ 2 GIU'}{ 5 SPAZI}"                   :rem 36
1350 GOTO1420                                     :rem 201
1360 IFWT<(SL*60)THENWS=100:GOTO1390           :rem 167
1370 IFWT<(SL*1200)THENWS=10:GOTO1390         :rem 213
1380 WS=5+INT((SL*1200)-WT)/60                 :rem 153
1390 G=10:GOSUB1700:PRINT"↑"                   :rem 157
1400 G=11:GOSUB1700:PRINT"{RVS}S{OFF},{SIN}"WS:TS=TS+WS:F
ORK3=1TO2000:NEXT                              :rem 39

1420 G=19:GOSUB1700:PRINTTS                     :rem 165
1430 GOTO960                                     :rem 160
1450 PRINT"{HOME}{ 15 GIU'}"                   :rem 173
1460 FORX=1TO6:PRINT"{ 12 SPAZI}":NEXTX       :rem 45
1470 FORG=-2TO14:GOSUB1700                     :rem 32
1480 PRINT"{ 40 SPAZI}":NEXTG                  :rem 94
1490 FORX=1TO1500:NEXTX:PRINT"{CLR}"          :rem 83
1491 POKE53280,4:POKE53281,6                   :rem 46
1492 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}{YEL}{ 10 SPAZI}GIOCHI ANCORA?
(S/N)"                                          :rem 161
1500 R$="":GETR$:IFR$=""THEN1500               :rem 2
1505 IFR$="N"THEN1520                           :rem 150
1510 IFR$="S"THEN90                             :rem 56
1515 IFR$<>"N"ANDR$<>"S"THEN1500             :rem 44
1520 PRINT"{CLR}":POKE53280,2:POKE53281,10   :rem 238
1535 FORX=1TO5000:NEXTX:PRINT"{CLR}":POKE53280,6:POKE5328
1,6                                             :rem 237
1540 PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}{CYN}FINE DEL GIOCO":FORI=1TO1
000:NEXTI                                       :rem 93
1541 SYS2048:END                                 :rem 169
1550 ONDGOTO1560,1570,1580,1590,1600,1610,1620,1630
:rem 113
1560 Y=Y-1                                       :rem 25
1570 X=X+1:RETURN                               :rem 48
1580 X=X+1                                       :rem 23
1590 Y=Y+1:RETURN                               :rem 52
1600 Y=Y+1                                       :rem 18

```

```

1610 X=X-1:RETURN :rem 45
1620 X=X-1 :rem 20
1630 Y=Y-1:RETURN :rem 49
1650 PRINT"{ 2 DES}";:IFY=1THENPRINT"[<A>]";:GOTO1670 :rem 206
1660 PRINT"[<Z>]"; :rem 134
1670 FORX=0TOS-1:PRINT"_";:NEXTX:IFY=1THENPRINT"[<S>]":RE :rem 253
TURN
1680 PRINT"[<X>]":RETURN :rem 119
1700 PRINT"{HOME}"TAB(14);:FORX9=1TOG:PRINT"{BLK}{GIU' }"; :rem 137
:NEXTX9:RETURN

```



Zig Zag

Zig Zag è adatto per provare i tuoi riflessi. Il gioco consiste nel muovere una croce posta in uno schermo pieno di ostacoli. Il tuo obiettivo è quello di riuscire a far arrivare la croce alla "casa" che si trova nella parte opposta dello schermo. Tutto ciò può sembrare facile, ma ti assicuro che è davvero complicato; la difficoltà maggiore è costi-

tuita dalla velocità a cui viaggia la croce.

Per muovere devi usare i seguenti tasti:

"2" Sotto "4" Sopra

"6" Sinistra "8" Destra

Inoltre puoi interrompere o reiniziare il gioco premendo rispettivamente F1 e F7.

```

100 REM***ZIG ZAG*** :rem 61
110 PRINT"{CLR}":POKE53280,2:POKE53281,2 :rem 137
120 PRINT"{CLR}{WHT}{ 6 GIU' }" :rem 98
130 REM :rem 120
140 PRINT"{ 2 DES}*****" :rem 178
150 PRINT"{ 2 DES}*{ 12 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}ZIG ZAG :rem 160
{ 2 SPAZI}{OFF}{ 12 SPAZI}*";
160 PRINT"{ 3 DES}*{ 35 SPAZI}*"; :rem 78
170 PRINT"{ 3 DES}*{ 16 SPAZI}PER{ 16 SPAZI}*"; :rem 54
180 PRINT"{ 3 DES}*{ 35 SPAZI}*"; :rem 80
190 PRINT"{ 3 DES}*{ 14 SPAZI}CBM{ 2 SPAZI}64{ 14 SPAZI :rem 141
*";

```

```

200 PRINT"{ 3 DES}*{ 35 SPAZI}*"; :rem 73
210 PRINT"{ 3 DES}*****" :rem 205
220 REM :rem 120
230 FORA=0TO39:POKE1024+A,160:POKE55296+A,(AAND7):POKE198 :rem 174
    4+A,160 :rem 122
240 POKE56256+A,(AAND7):NEXT :rem 123
250 REM :rem 182
260 GOSUB950 :rem 122
270 CLR :rem 254
280 PRINT"{CLR}" :rem 127
290 REM :rem 119
300 REM :rem 60
310 E=INT(40*RND(1)+1064) :rem 75
320 H=INT(40*RND(1)+1984) :rem 122
330 REM :rem 51
340 PRINT"*****"; :rem 192
350 PRINT"*{ 10 SPAZI}2-SOTTO{ 2 SPAZI}6-SINISTRA :rem 7
    { 9 SPAZI}*"; :rem 237
360 PRINT"*{ 10 SPAZI}4-SOPRA{ 2 SPAZI}8-DESTRA :rem 252
    { 11 SPAZI}*"; :rem 128
370 PRINT"*{ 10 SPAZI}F1-FINE{ 2 SPAZI}F7-RESET :rem 121
    { 11 SPAZI}*"; :rem 245
380 PRINT"*****" :rem 224
390 REM :rem 124
400 FORA=0TO39:POKE1024+A,160:POKE55296+A,(AAND7):POKE198 :rem 253
    4+A,160 :rem 240
410 POKE56256+A,(AAND7):NEXT :rem 127
420 FORJJ=1TO1500:NEXTJJ :rem 182
430 GOSUB1260 :rem 76
440 REM :rem 9
450 PRINT"{CLR}" :rem 22
460 POKE53280,1:POKE53281,0 :rem 123
470 REM :rem 36
480 FORA=1064TO1984STEPINT(RND(1)*63) :rem 167
490 B=INT(RND(1)*40) :rem 101
500 POKEA-B,81 :rem 127
510 NEXTA :rem 141
520 REM :rem 129
530 POKEH,91:GETA$ :rem 99
540 POKEE,86 :rem 122
550 POKE54296,15 :rem 41
560 REM :rem 99
570 IFA$="{F1}"THEN1250 :rem 122
580 REM :rem 122
590 IFA$="{F7}"THEN270 :rem 122
600 REM :rem 41
610 IFA$="2"THENPOKE54273,200:POKE54273,0 :rem 41

```

```

620 IFA$="2"THENG=40:GOTO690 :rem 104
630 IFA$="4"THENPOKE54273,210:POKE54273,0 :rem 46
640 IFA$="4"THENG=-40:GOTO690 :rem 153
650 IFA$="6"THENPOKE54273,220:POKE54273,0 :rem 51
660 IFA$="6"THENG=-1:GOTO690 :rem 106
670 IFA$="8"THENPOKE54273,230:POKE54273,0 :rem 56
680 IFA$="8"THENG=1:GOTO690 :rem 65
690 M=M+1 :rem 210
700 POKEE,32:E=E+G :rem 15
710 REM :rem 124
720 IFE=>2023THENE=E-40 :rem 54
730 IFE=<1024THENE=E+40 :rem 51
740 REM :rem 127
750 IFPEEK(E)=81THENGOSUB1040:GOTO790 :rem 19
760 POKEE,90 :rem 166
770 IFE=HTHENPOKE53281,0:GOSUB950:GOTO890 :rem 32
780 GOTO530 :rem 112
790 POKE53281,0:POKE53280,0 :rem 245
795 PRINT"{WHT}{CLR}{ 9 GIU'}{ 9 DES}HAI COLPITO UNA PALL
A" :rem 230
800 PRINT"{GIU'}{ 6 DES}VUOI GIOCARE ANCORA ? (S/N)" :rem 121

810 FORA=0TO39:POKE1024+A,160:POKE55296+A,(AAND7):POKE198
3+A,160 :rem 177
820 POKE56255+A,(AAND7):NEXT :rem 125
830 GETG$:IFG$=""THEN830 :rem 101
840 IFG$="S"THEN870 :rem 56
850 IFG$="N"THEN1250 :rem 93
860 IFG$<>" "THEN830 :rem 32
870 PRINT"{CLR}" :rem 3
880 GOTO270 :rem 114
890 POKE53280,1:POKE53281,0 :rem 247
895 PRINT"{WHT}{CLR}{ 9 GIU'}{ 9 DES}BEN FATTO HAI VINTO
!" :rem 175
900 GOTO800 :rem 106
910 IFY<3THENGOTO930 :rem 245
920 GOTO530 :rem 108
950 S=54272 :rem 50
960 FORL=0TO24:POKES+L,0:NEXT :rem 80
970 POKES+24,15:POKES+3,12:POKES+5,40:POKES+6,146:POKES+4
,65 :rem 48
980 FORI=64TO255 :rem 183
990 POKES+1,I/(INT(I)):POKES,I :rem 43
1000 FORPA=1TO8:NEXT :rem 251
1010 NEXT:FORPA=1TO1000:NEXT :rem 254
1020 POKES,0:POKES+1,0 :rem 21
1030 RETURN :rem 164
1040 POKE54273,138 :rem 193
1050 FORL=5TO0STEP-1 :rem 216
1060 POKE54296,L:POKE53280,L:POKE53281,L :rem 63

```

1070	FORM=1TO100	:rem	158
1090	NEXTL	:rem	85
1100	POKE54273,0	:rem	82
1110	POKE54296,0	:rem	88
1120	POKE53280,4:POKE53281,1	:rem	30
1130	POKE54273,200	:rem	183
1140	POKE54273,138	:rem	194
1150	FORL=15TO0STEP-1	:rem	10
1160	POKE54296,L:POKE53280,L:POKE53281,L	:rem	64
1170	FORM=1TO100	:rem	159
1180	NEXTM	:rem	86
1190	NEXTL	:rem	86
1200	POKE54273,0	:rem	83
1210	POKE54296,0	:rem	89
1220	POKE53280,4:POKE53281,1	:rem	31
1230	FORI=1TO900:NEXTI	:rem	98
1240	RETURN	:rem	167
1250	GOSUB1350:PRINT" {CLR} {SU} ":POKE53280,14:POKE53281,6: CLR:END	:rem	54
1260	POKE54296,15	:rem	148
1270	FORL=250TO200STEP-1	:rem	160
1280	POKE54273,L	:rem	119
1290	FORM=1TO5	:rem	70
1300	NEXTM:NEXTL	:rem	21
1310	FORL=206TO250STEP2	:rem	117
1320	POKE54273,L	:rem	114
1330	NEXTL	:rem	82
1340	POKE54273,0:POKE54296,0:RETURN	:rem	65
1350	POKE54296,15	:rem	148
1360	FORL=130TO254	:rem	12
1370	POKE54273,L	:rem	119
1380	FORM=1TO40	:rem	117
1390	NEXTM	:rem	89
1400	NEXTL	:rem	80
1410	POKE54273,0	:rem	86
1420	RETURN	:rem	167

PAPER soft

**ora in
abbonamento
nell'edizione
per il tuo
computer**

Il primo settimanale di software su carta per il tuo personal computer. Un appuntamento al quale non puoi mancare ogni venerdì in edicola.

Nato, in edizione unica, per i più diffusi home e personal computer, dal 4 Aprile, allo stesso prezzo, sono in edicola le versioni dedicate ai calcolatori Commodore, Sinclair e un'edizione esclusiva dedicata ai personal Apple, Texas TI99/4A e ai sistemi MSX. Puoi anche abbonarti dal 4 Aprile al 31 Dicembre riceverai così, comodamente a casa con un notevole risparmio, 38 numeri del settimanale. Chi si abbona riceverà ogni 15 giorni 2 numeri di PaperSoft in anticipo rispetto all'uscita in edicola. **NON PERDERE QUESTA OCCASIONE!** Compila subito il coupon sotto riportato e spediscilo a:



J.soft...

Viale Restelli, 5 - 20124 Milano

Tagliando abbonamento a PAPERSoft da inviare in busta chiusa a:
J.soft - Viale Restelli, 5 - 20124 MILANO

- Abbonamento a 38 numeri di PAPERSoft al prezzo speciale di L. 30.000 anziché L. ~~39.000~~
- edizione Sinclair (PS01) .edizione Commodore (PC01) edizione Apple/TI99/MSX (PV01)
- contanti allegati assegno allegato n. _____
- ho versato l'importo sul c.c.p. n. 19445204 intestato a J.soft - MILANO

Cognome _____ Nome _____

Via _____ Città _____

CAP _____ Prov. _____ Data _____

Firma _____

IN EDICOLA

SUPER

SINC

SUPER

C-COMMODORE

N°6



**SuperSinc e
Super Commodore
sono idee**

J.soft EDITRICE

**CON
CASSETTA**