

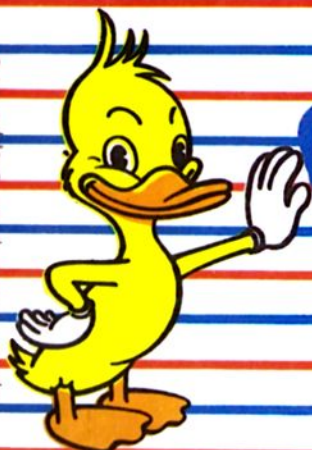
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J:soft editrice

sped. in abb. post. Gruppo 1/70



PAPER

SOFT

38

Anno 2 - N° 38 - 4 ottobre 1985

VIC-20

Battaglia galattica

VIC-20

Caccia al tesoro

C16

Campo minato

C16

C64

Quilt Squares

C64

Uccelli assassini

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 premuto con-

temporaneamente al tasto COMMODE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL. 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 CLR CLR		{GRN}	CTRL 6		{F1}	F1	
{GIU'}	CLR CLR		{BLU}	CTRL 7		{F2}	F2	
{SIN}	SHIFT CLR CLR		{YEL}	CTRL 8		{F3}	F3	
{DES}	CLR CLR		[<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





PAPER soft

VIC-20

- 7** **Battaglia galattica (3KRAM Joystick)**
di Smith trad. e adatt. di S. Alborelli

C64

- 10** **Caccia al tesoro (Joystick)**
di C. Averhulser trad. e adatt. di F. Sarcina
- 16** **Campo minato (Joystick)**
di S. Igo trad. e adatt. di F. Sarcina

C16-plus/4

- 20** **Quilt Squares**
di C. Regena trad. e adatt. di M. Anticoli
- 26** **Uccelli assassini (Joystick)**
di N. Hopkins. tra. e adatt. di S. Alborelli

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 Cristulib 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 Bonaiti

**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 II/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
```

Dal n° 39 i nostri affezionati lettori troveranno in edicola solo due edizioni di PaperSoft.

La prima dedicata interamente al Commodore 64 la seconda costituita da un'edizione mista che proporrà programmi per il Commodore Vic 20, C16 e Plus 4, Sinclair e Texas TI99/A4.

Gli abbonati all'edizione Sinclair riceveranno, fino alla fine dell'anno, l'edizione mista che conterrà i programmi per il loro computer.

Gli utenti dei computer Commodore che volessero modificare i termini dell'abbonamento sono pregati di compilare e spedire a:

J.soft – Ufficio Abbonamenti – V.le Restelli, 5 - 20124 Milano



Cognome _____ Nome _____

Indirizzo _____ Città _____ CAP _____

Desidero che per il mio abbonamento a PaperSoft edizione Commodore sia inviato PaperSoft:

edizione per C64 edizione per VIC20, C16/Plus4
barrare la casella che interessa.

Compilare ed inviare in busta chiusa a:

J.soft viale Restelli, 5 - 20124 Milano



Errata Corrige

Sono stati scambiati per errore i listati delle due versioni per C16 e VIC 20 del programma SOTTERRANEI. Risulta perciò che la versione pubblicata sul numero 32 della nostra rivista "gira" sul VIC 20, mentre quella apparsa nel numero 33 "gira" sul C16. Ce ne scusiamo con i lettori.



3K Ram-Joystick

Battaglia galattica

In questo emozionante e veloce gioco per VIC 20 con espansione da 3K ram dovrete distruggere tutti gli alieni che si affacceranno nella vostra zona di sorveglianza con i potenti laser della vostra base stellare.

Purtroppo i vostri laser possiedono potenza sufficiente per sparare solamente 100 colpi.

Facendo partire il gioco il computer dà subito il via alla battaglia ga-

lattica, dopo aver programmato i necessari caratteri.

Con il Joystick potete muovere i cannoncini che si trovano ai lati del riquadro: essi, quando sparate, inviano il colpo nell'incrocio delle loro coordinate.

Ogni alieno colpito frutta dieci punti, e quando si sono sparati i 100 colpi a disposizione il gioco termina.

```
1 PRINT "{CLR}":POKE36879,8 :rem 115
3 PRINT "{WHT}ISTRUZIONI.....(S/N)" :rem 48
5 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN5 :rem 97
7 IFA$="N"THENPRINT "{GIU'}ATTENDERE PREGO.....":GOTO21 :rem 60
9 PRINT "{CLR} BATTAGLIA GALATTICA. " :rem 222
11 PRINT "{YEL} USA IL JOYSTICK PER{ 4 SPAZI}MUOVERE IL MI :rem 137
    RINO{ 3 SPAZI}SULL'ALIENO CHE FUGGE"
13 PRINT"E QUANDO ESSO SI TROVANEL CENTRO DELLA CROCEPREM :rem 180
    I FIRE PER SPARARE"
```

```

15 PRINT"{GIU'}HAI UNA SCORTA LIMITA-TA DI COLPI; CERCA D
   I{ 4 SPAZI}NON SPRECARLI !!":rem 72
17 PRINT:rem 245
19 REM --RIDEFINISCE I CARATTERI--:rem 15
21 P=PEEK(52)-2:POKE52,P:POKE56,P:CLR:FORI=7168TO7679:POK
   EI,PEEK(I+25600):NEXT:rem 30
23 FORC=7432TO7511:READA:POKEC,A:NEXT:rem 54
25 REM --CARICA IL LINGUAGGIO MACCHINA PER LA LETTURA DEL
   JOYSTICK--:rem 43
27 A=0:FORJ=828TO912:READX:POKEJ,X:A=A+X:NEXT:READX:IFX<>
   ATHENPRINT"ERRORE NEI DATA":END:rem 218
29 PRINT"{GIU'}{RVS}* FUOCO PER INIZIARE *{OFF}":SYS828
:rem 222
31 IFPEEK(845)<>0THEN31:rem 71
33 PRINT"{CLR}":POKE36869,255:rem 11
35 REM --VARIABILI--:rem 147
37 A=PEEK(36866)AND128:SC=4*A+64*(PEEK(36869)AND112):C=30
   720:PH=100:rem 216
39 S1=36876:S2=S1+1:V=S2+1:rem 197
41 M(1)=SC+76:M(2)=SC+472:M(3)=SC+243:M(4)=SC+262
:rem 138
43 BO=SC+247+INT(RND(1)*9+1):rem 31
45 REM --INIZIALIZZA LO SCHERMO--:rem 251
47 FORY=1TO50:W=SC+INT(RND(1)*350+67):POKEW+C,7:POKEW,42:
   NEXTY:rem 97
49 FORB=SC+44TOSC+65:POKEB+C,4:POKEB+C+440,4:POKEB,33:POK
   EB+440,33:NEXT:rem 54
51 FORB=SC+66TOSC+462STEP22:POKEB+C,4:POKEB+C+21,4:POKEB,
   33:POKEB+21,33:NEXT:rem 154
53 REM -- ROUTINE PRINCIPALE --:rem 13
55 CD=(M(3)+1)+(M(1)-(SC+68)):rem 164
57 IFPEEK(841)=0THENGOSUB89:rem 155
59 IFPEEK(842)=0THENGOSUB95:rem 155
61 IFPEEK(843)=0THENGOSUB101:rem 185
63 IFPEEK(844)=0THENGOSUB107:rem 194
65 IFPEEK(845)=0THENGOSUB167:rem 203
67 IFPH<0THEN113:rem 196
69 POKEV,0:POKES1,0:POKES2,0:rem 227
71 IFPEEK(845)=0ANDBO=CDTHEN161:rem 106
73 POKE(M(1)),34:POKE(M(2)),35:POKE(M(3)),36:POKE(M(4)),3
   7:rem 172
75 Z=INT(RND(1)*4+1):ONZGOSUB137,143,149,155:rem 0
77 POKEBO+C,7:POKEBO,38:rem 144
79 PRINT"{HOME}{YEL}PUNTI:{WHT}"SE:PRINT"{HOME}{ 12 DES}
   {YEL}REC.:{WHT}"HI:rem 73
81 PRINT"{GRN}{HOME}{GIU'}{ 5 DES}COLPI{ 2 SPAZI}:{WHT}"P
   H"{SIN}":rem 60
83 IFSE>HITHENHI=SE:rem 246
85 GOTO53:REM --FINE ROUTINE PRINCIPALE--:rem 15
87 REM -- MIRINO --:rem 213
89 FORT=3TO4:M(T)=M(T)-22:POKE(M(T))+22,32:rem 171

```



```

91 IFPEEK(M(T)-22)=33THENM(T)=M(T)+22 :rem 116
93 NEXT:RETURN :rem 197
95 FORT=3TO4:M(T)=M(T)+22:POKE(M(T))-22,32 :rem 168
97 IFPEEK(M(T)+22)=33THENM(T)=M(T)-22 :rem 122
99 NEXT:RETURN :rem 203
101 FORT=1TO2:M(T)=M(T)-1:POKE(M(T))+1,32 :rem 98
103 IFPEEK(M(T)-1)=33THENM(T)=M(T)+1 :rem 56
105 NEXT:RETURN :rem 239
107 FORT=1TO2:M(T)=M(T)+1:POKE(M(T))-1,32 :rem 104
109 IFPEEK(M(T)+1)=33THENM(T)=M(T)-1 :rem 62
111 NEXT:RETURN :rem 236
113 REM --FINITI I COLPI-- :rem 176
115 POKES2,0 :rem 167
117 FORF=150TO250STEP2:POKES1,F:POKES1-1,F-7:POKES1-2,F-1
4:POKEV,15:NEXT :rem 219
119 POKES1,0:POKES1-1,0:POKES1-2,0 :rem 249
121 FORT=1TO4:POKE(M(T)),32:NEXT:POKEBO,32 :rem 85
123 PRINT"{WHT}{HOME}{ 7 GIU'}{ 2 DES}HAI FINITO I COLPI" :rem 139
125 PRINT"{YEL}{ 2 GIU'}{ 2 DES}{ 4 SPAZI}PREMI FUOCO." :rem 138
127 PRINT"{DES}{CYN}B{BLU}A{PUR}T{RED}T{YEL}A{GRN}G{CYN}L
{BLU}I{PUR}A {RED}G{YEL}A{GRN}L{CYN}A{BLU}T{PUR}T
{RED}I{YEL}C{GRN}A{CYN}" :rem 208
129 PH=100:SE=0 :rem 65
131 IFPEEK(845)<>0THEN131 :rem 169
133 PRINT"{CLR}":GOTO41 :rem 211
135 REM --MUOVE L'ALIENO-- :rem 232
137 BO=BO-22:POKEBO+22,32 :rem 165
139 FORJ=33TO37:IFPEEK(BO-22)=JTHENBO=BO+22 :rem 131
141 NEXT:RETURN :rem 239
143 BO=BO+22:POKEBO-22,32 :rem 162
145 FORJ=33TO37:IFPEEK(BO+22)=JTHENBO=BO-22 :rem 128
147 NEXT:RETURN :rem 245
149 BO=BO-1:POKEBO+1,32 :rem 66
151 FORJ=33TO37:IFPEEK(BO-1)=JTHENBO=BO+1 :rem 23
153 NEXT:RETURN :rem 242
155 BO=BO+1:POKEBO-1,32 :rem 63
157 FORJ=33TO37:IFPEEK(BO+1)=JTHENBO=BO-1 :rem 29
159 NEXT:RETURN :rem 248
161 REM --ALIENO COLPITO-- :rem 2
163 FORVO=15TO0STEP-.3:POKEBO,39:POKEV,VO:POKES2,160+VO:P
OKEBO,32:NEXT:SE=SE+10 :rem 64
165 POKES2,0:FORT=1TO4:POKE(M(T)),32:NEXT:PRINT"{CLR}":GO
TO41 :rem 146
167 REM --SPARO-- :rem 187
169 POKECD-22,41:POKECD+22,41:POKECD-1,40:POKECD+1,40 :rem 66
171 FORF=250TO200STEP-5:POKES1,F:POKEV,10:POKES2,F:NEXT :rem 241
173 PH=PH-1 :rem 102

```

```

175 POKECD-22,32:POKECD+22,32:POKECD-1,32:POKECD+1,32      :rem 65
177 RETURN                                                    :rem 127
179 REM -- DATI CARATTERI RIDEFINITI --                       :rem 225
181 DATA0,0,60,36,36,60,0,0                                :rem 70
183 DATA0,255,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,24,255,0    :rem 170
185 DATA64,64,64,127,127,64,64,64,2,2,2,254,254,2,2,2      :rem 94
187 DATA16,16,56,108,198,40,0,0,8,0,64,0,4,0,32,1          :rem 130
189 DATA0,0,0,255,0,0,0,0,16,16,16,16,16,16,16,16          :rem 116
191 DATA0,0,0,16,0,0,0,0                                    :rem 160
193 REM -- DATI L.M. LETTURA JOYSTICK --                     :rem 221
195 DATA120,169,78,141,20,3,169,3,141,21,3,88              :rem 217
197 DATA96,0,0,0,0,0,169,0,141,19,145,169,127,141          :rem 144
199 DATA34,145,173,17,145,41,4,141,73,3,173                :rem 122
201 DATA17,145,41,8,141,74,3,173,17,145,41,16,141          :rem 143
203 DATA75,3,173,32,145,41,128,141,76,3,173                :rem 113
205 DATA17,145,41,32,141,77,3,169,255,141,34,145:rem 107
207 DATA169,128,141,19,145,76,191,234,0,0,0,0,7167         :rem 206

```



Caccia al tesoro

Joystick

Scopo di questo gioco è recuperare un tesoro lasciato dai pirati su un'isola sperduta, evitando una serie di ostacoli. Il tesoro è composto da monete e lingotti d'oro e da un forziere pieno di gioielli. Gli ostacoli sono barili di rum, sabbie mobili e fantasmi di antichi pirati (che appaiono sotto forma di tesci); insomma, tutto ciò che può mettere in pericolo la vita di un cacciatore di tesori. Quando, guidando il cacciatore col joystick n.

1, sarete riusciti a raccogliere la maggior parte delle monete e dei lingotti d'oro (potete lasciare sul terreno una moneta e/o un lingotto), accederete a un nuovo schermo.

Non è necessario recuperare il forziere, ma se lo fate guadagnate molti più punti; ricordate però di tener premuto il pulsante del joystick mentre cercate di attraversare le sabbie mobili che circondano il forziere. Durante il gioco potete

vedere il numero dello schermo e il punteggio.
 Ci sono cinque livelli di difficoltà: quello che selezionate determina il

numero di ostacoli fissi e mobili, oltre ad influenzare il punteggio guadagnato per ogni tesoro che recuperate.

```

100 GOSUB1920 :rem 221
110 COLOR4,7,3:COLOR0,2,7:VOL8 :rem 20
120 PRINT"[CLR]{ 7 GIU' }[<1>]*****{RVS} CACCIA AL T :rem
    ESORO {OFF}*****" :rem 44
130 FORI=14336+35*8TO14336+47*8+7:READA:POKEI,A:NEXT :rem 36
    :rem 38
140 FORI=14336+58*8TO14336+61*8+7:READA:POKEI,A:NEXT :rem 145
    :rem 179
150 FORI=1TO1000:NEXT:GOSUB1050 :rem 255
160 GOSUB390 :rem 150
170 POKE65298,PEEK(65298)AND251:POKE65299,56 :rem 188
180 RN=RN+1:P=1:Q=40 :rem 47
190 GOSUB680:GOSUB1280:GOSUB1400 :rem 26
200 CL=3950 :rem 60
210 JS=JOY(1)AND15 :rem 40
220 TL=CL:Z=CL:ONJSGOSUB300,310,320,330,340,350,360,370 :rem 83
    :rem 168
230 CL=Z:SOUND3,750,2:GOSUB430 :rem 14
240 IFFLANDNOTDFTHENGOSUB960 :rem 180
250 IFDFTHEN1710 :rem 0
260 POKETL,32:POKETL+Q,32 :rem 103
270 POKECL,46:POKECL+Q,47:POKECM+CL,67:POKECM+Q+CL,67:GOS :rem 28
    UB750:IFGC<2ANDGB<2THEN170 :rem 56
280 GOSUB830:IFDFTHEN1710 :rem 27
290 GOTO210 :rem 49
300 Z=Z-Q:RETURN :rem 30
310 Z=Z-39:RETURN :rem 58
320 Z=Z+P:RETURN :rem 33
330 Z=Z+41:RETURN :rem 55
340 Z=Z+Q:RETURN :rem 123
350 Z=Z+39:RETURN :rem 232
360 Z=Z-P:RETURN :rem 194
370 Z=Z-41:RETURN :rem 254
380 RETURN :rem 118
390 PRINT"[GIU']{RVS}[<2>]LIVELLO DI DIFFICOLTA' (1-5)?" :rem 209
    :rem 61
400 GETKEYAS :rem 61
410 AA=VAL(A$):IFAA<1ORAA>5THEN400 :rem 8
420 RETURN :rem 8
430 :rem 8
440 TC=0:IFPEEK(CL)=35ORPEEK(CL+Q)=35ORPEEK(CL)=36ORPEEK( :rem
    CL+Q)=36THENTC=P :rem 8
450 IFPEEK(CL)=37ORPEEK(CL+Q)=37ORPEEK(CL)=38ORPEEK(CL+Q) :rem
    =38THENTC=P :rem 8

```

```

460 IFPEEK (CL) = 39ORPEEK (CL+Q) = 39ORPEEK (CL) = 40ORPEEK (CL+Q)
    = 40THENTC=P :rem 255
470 IFPEEK (CL) = 41ORPEEK (CL+Q) = 41THENTC=P :rem 232
480 IFTCTHENCL=TL:RETURN :rem 119
490 IF (PEEK (CL) = 47ANDPEEK (CL+Q) = 32) OR (PEEK (CL) = 32ANDPEEK (
    CL+Q) = 46) THENRETURN :rem 195
500 IFPEEK (CL) = 32ANDPEEK (CL+Q) = 32THENRETURN :rem 208
510 IFPEEK (CL) = 46ANDPEEK (CL+Q) = 47THENRETURN :rem 220
520 IFPEEK (CL) = 42ORPEEK (CL+Q) = 42THEN580 :rem 95
530 IFPEEK (CL) = 61ORPEEK (CL+Q) = 61THENGGB=GB-P:SC=SC+10*AA:S
    OUND1,500,25 :rem 180
540 IFPEEK (CL) = 60ORPEEK (CL+Q) = 60THENGCG=GC-P:SC=SC+AA:SOUN
    D1,900,25 :rem 46
550 IFPEEK (CL) = 43ORPEEK (CL+Q) = 43ORPEEK (CL) = 44ORPEEK (CL+Q)
    = 44THEN610 :rem 112
560 IFPEEK (CL) = 45ORPEEK (CL+Q) = 45THEN960 :rem 107
570 RETURN :rem 124
580 : :rem 215
590 POKETL,32:POKETL+Q,32:POKECL,46:POKECL+Q,47:POKECL+CM
    ,0:POKECL+CM+Q,0 :rem 71
600 GOTO1020 :rem 146
610 : :rem 209
620 D=INT(RND(1)*10)+1 :rem 162
630 JB=- (JOY(1)AND128)/128 :rem 140
640 IFJBANDPEEK (CJ) = 59ANDD>2THENCL=CH:POKECI,32:SC=SC+100
    *AA:FG=P:RETURN :rem 66
650 IFJBANDPEEK (CJ) <>59ANDD>2THENCL=CL+47:GOTO430
    :rem 37
660 CL=CH+41:POKETL,32:POKETL+Q,32:POKECL,46:POKECM+CL,67
    :GOTO1020 :rem 67
670 : :rem 215
680 PRINT" {CLR}":CM=-1024 :rem 253
690 FORI=3072TO3111:POKEI,35:POKECM+I,78:NEXT :rem 8
700 FORI=3151TO4071STEP40:POKEI,35:POKECM+I,78:NEXT
    :rem 164
710 FORI=4030TO3991STEP-1:POKEI,35:POKECM+I,78:NEXT
    :rem 166
720 FORI=4032TO3112STEP-40:POKEI,35:POKECM+I,78:NEXT
    :rem 205
730 RETURN :rem 122
740 : :rem 213
750 PRINT" {HOME} { 24 GIU' } {DES} [<1>] SCHERMO"RN"
    { 3 SPAZI }PUNTI"SC;:IFFGTHEN780 :rem 48
760 RD=INT(RND(1)*15) :rem 162
770 ONRDGOSUB780,780,780,780,780,780,780,780,780,780,780,780,780,780,
    780,810,780,780 :rem 5
780 RETURN :rem 127
790 IFPEEK (CI) = 32ANDPEEK (CJ) = 32THENPOKECI,58:POKECJ,59:PO
    KECI+CM,70:POKECJ+CM,70 :rem 229
800 RETURN :rem 120

```

```

810 IFPEEK(CI)=58THENPOKECI,32:POKECJ,32      :rem 214
820 RETURN                                     :rem 122
830 :                                          :rem 213
840 D=INT(RND(1)*AA)+1:ONDGOSUB910,920,930,940,950
                                                :rem 30
850 TS=SK:Z=SK:POKESK,32                    :rem 38
860 ONINT(RND(1)*8)+1GOSUB300,310,320,330,340,350,360,370
                                                :rem 3
870 SK=Z:IFPEEK(SK)=32THENONDGOSUB1560,1570,1580,1590,160
      0:GOTO900                                :rem 156
880 IFPEEK(SK)=46ORPEEK(SK)=47THEN580      :rem 19
890 SK=TS                                     :rem 35
900 POKESK,42:POKESK+CM,71:RETURN          :rem 104
910 SK=S1:RETURN                             :rem 19
920 SK=S2:RETURN                             :rem 21
930 SK=S3:RETURN                             :rem 23
940 SK=S4:RETURN                             :rem 25
950 SK=S5:RETURN                             :rem 27
960 :                                          :rem 217
970 POKETL,32:POKETL+Q,32:POKECL,46:POKECL+Q,47:POKECL+CM
      ,68:POKECL+CM+Q,68                      :rem 197
980 SOUND1,400,15:SOUND1,450,15            :rem 248
990 TL=CL:Z=CL:ONINT(RND(1)*8)+1GOSUB300,310,320,330,340,
      350,360,370                             :rem 13
1000 CL=Z:IFFL=0THENFL=P:GOTO430           :rem 7
1010 IFFL=PTHENFL=0:GOTO430                :rem 168
1020 :                                          :rem 253
1030 FORX=1TO10:SOUND1,500,5:SOUND1,700,5:NEXT :rem 28
1040 DF=1:RETURN                             :rem 215
1050 PRINT"{CLR}{RVS}{BLK}SEI ALLA CACCIA DI UN ANTICO TE
      SORO LA- ";                              :rem 26
1060 PRINT"SCIATO DAI PIRATI SU UN'ISOLA SPERDUTA. ";
                                                :rem 173
1070 PRINT"{BLU}GUIDA IL CACCIATORE CON IL JOYSTICK IN
      { 2 SPAZI}";                              :rem 60
1080 PRINT"PORTA 2 FINO ALLE MONETE, AI LINGOTTI
      { 3 SPAZI}";                              :rem 191
1090 PRINT"D'ORO E AL FORZIERE DEL TESORO.{ 9 SPAZI}";
                                                :rem 72
1100 PRINT"QUEST'ULTIMO E' CIRCONDATO DA SABBIE MO-";
                                                :rem 167
1110 PRINT"BILI. HAI IL 70% DI PROBABILITA' DI PAS-";
                                                :rem 139
1120 PRINT"SARE SE PREMI IL PULSANTE MENTRE LE AT- ";
                                                :rem 47
1130 PRINT"TRAVERSI.{ 31 SPAZI}";           :rem 111
1140 PRINT"{PUR}IL TESORO E' MALEDETTO E GLI SPIRITI DE-
      ";                                         :rem 229
1150 PRINT"GLI ANTICHI PIRATI LO FANNO SCOMPARIRE
      { 2 SPAZI}";                              :rem 122
1160 PRINT"OGNI TANTO.{ 29 SPAZI}";        :rem 181

```

```

1170 PRINT"{GRN}GLI SPIRITI MALIGNI HANNO ANCHE SISTEMA-"
; :rem 10
1180 PRINT"TO BARILI DI RUM SULL'ISOLA PER DISTRAR-";
:rem 185
1190 PRINT"RE I CACCIATORI.{ 24 SPAZI}"; :rem 183
1200 PRINT"<7>]SE IL CACCIATORE BEVE IL RUM, BARCOLLA
{ 2 SPAZI}"; :rem 123
1210 PRINT"E TU NON PUOI GUIDARLO.{ 17 SPAZI}" :rem 48
1220 PRINT"{GIU'}{RED}{RVS}TABELLA DEI PUNTEGGI:
{ 19 SPAZI}"; :rem 116
1230 PRINT"MONETE{ 3 SPAZI}= 1 X LIVELLO DI DIFFICOLTA'
{ 3 SPAZI}"; :rem 0
1240 PRINT"LINGOTTI = 10 X LIVELLO DI DIFFICOLTA'
{ 2 SPAZI}"; :rem 211
1250 PRINT"FORZIERE = 100 X LIVELLO DI DIFFICOLTA' ";
:rem 0
1260 RETURN :rem 169
1270 : :rem 4
1280 TB=INT(RND(1)*8)+2:PRINT" {HOME}":I=INT(RND(1)*3)+1:F
ORX=0TOI:PRINT" {GIU'}":NEXT :rem 159
1290 PRINTTAB(TB) "{GRN}&% '&%'" :rem 93
1300 PRINTTAB(TB) "($&%')&%'" :rem 172
1310 PRINTTAB(TB) "{DES}$($&%'$)" :rem 160
1320 PRINTTAB(TB) "{ 3 DES}$($)$" :rem 105
1330 PRINTTAB(TB) "{ 3 DES}$ $ $" :rem 25
1340 PRINTTAB(TB) "{ 5 DES}$ {BLK}{ 2 SPAZI},+" :rem 243
1350 PRINTTAB(TB) "{GRN}{ 5 DES}$ {BLU}:; {BLK}," :rem 123
1360 PRINTTAB(TB) "{ 8 DES},+" :rem 152
1370 PRINTTAB(TB) "{ 5 DES},+,+" :rem 153
1380 CH=PEEK(200)+256*PEEK(201)-(160-(TB+7)):CJ=CH+Q:CI=C
J-P :rem 58
1390 RETURN :rem 173
1400 : :rem 255
1410 FORI=PTO7*AA :rem 9
1420 X=INT(RND(1)*720)+3112 :rem 179
1430 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+P)<>32ORPEEK(X-P)<>32ORPEEK(X+
Q)<>32THEN1420 :rem 88
1440 IFPEEK(X-Q)<>32THEN1420 :rem 121
1450 POKEX,45:POKECM+X,68:NEXT :rem 117
1460 FORI=PTO6*AA :rem 13
1470 X=INT(RND(1)*720)+3112 :rem 184
1480 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+P)<>32ORPEEK(X-P)<>32ORPEEK(X+
Q)<>32THEN1470 :rem 98
1490 IFPEEK(X-Q)<>32THEN1470 :rem 131
1500 POKEX,42:POKECM+X,0:NEXT :rem 48
1510 FORI=PTOAA :rem 169
1520 SK=INT(RND(1)*720)+3112:IFPEEK(SK)<>42THEN1520
:rem 174
1530 POKESK+CM,71 :rem 229
1540 ONIGOSUB1560,1570,1580,1590,1600 :rem 221
1550 NEXT:GOTO1610 :rem 69

```

```

1560 S1=SK:RETURN :rem 69
1570 S2=SK:RETURN :rem 71
1580 S3=SK:RETURN :rem 73
1590 S4=SK:RETURN :rem 75
1600 S5=SK:RETURN :rem 68
1610 GC=25:B=60:FORI=1TO25 :rem 247
1620 GOSUB1700 :rem 17
1630 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+Q)><32ORPEEK(X-Q)><32THEN1620 :rem 148
1640 POKEX,B:POKECM+X,71:NEXT :rem 73
1650 GB=5:B=61:FORI=1TO5 :rem 151
1660 GOSUB1700 :rem 21
1670 IFPEEK(X)<>32ORPEEK(X+Q)><32ORPEEK(X-Q)><32THEN1660 :rem 156
1680 POKEX,B:POKECM+X,71:NEXT :rem 77
1690 RETURN :rem 176
1700 X=INT(RND(1)*755)+3112:RETURN :rem 214
1710 : :rem 3
1720 POKE65298,PEEK(65298)OR4:POKE65299,208 :rem 202
1730 PRINT"{CLR}{ 3 GIU'}{RVS}{GRN}{ 9 SPAZI}UN'ALTRA VIT :rem 139
TIMA DELLA{ 9 SPAZI}";
1740 PRINT"{ 7 SPAZI}MALEDIZIONE DEI PIRATI !!! :rem 204
{ 7 SPAZI}"
1750 PRINT"{ 2 GIU'}{RVS}{RED}LIVELLO DI DIFFICOLTA':"AA :rem 74
1760 PRINT"{GIU'}{RVS}{RED}SCHERMI:"RN :rem 195
1770 PRINT"{GIU'}{RVS}{RED}PUNTI:"SC :rem 63
1780 PRINT"{GIU'}{RVS}{RED}GIOCHI ANCORA (S/N)?" :POKE239, :rem 10
0
1790 GETKEYA$ :rem 255
1800 IFA$="S"THENRN=0:FL=0:FG=0:DF=0:SC=0:PRINT"{CLR}":GO :rem 80
TO160
1810 IFA$="N"THENEND :rem 147
1820 GOTO1790 :rem 213
1830 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,28,28,28,28,28,2 :rem 170
8,28,28
1840 DATA129,227,247,255,255,255,255,156,15,127,127,227,1 :rem 191
43,63,113,243
1850 DATA248,254,254,227,249,252,207,227,199,159,62,56,12 :rem 92
0,96,96,64,121,120,28
1860 DATA14,6,6,7, :rem 161
1870 DATA60,126,90,126,126,36,60,24,28,63,31,255,255,127, :rem 88
124,56
1880 DATA60,254,255,255,243,120,56,60,28,62,62,62,62,62,6 :rem 249
2,28
1890 DATA60,126,219,255,102,60,24,255,189,189,189,189,36, :rem 8
36,36,102
1900 DATA15,31,63,63,63,63,63,63,248,252,254,254,254,254, :rem 145
254,254
1910 DATA,,,24,24,,,,,,,127,127,,,0 :rem 169
1920 REM INIZIO CARATTERI=14336 ($3800) :rem 159

```

```

1930 COLOR0,1:PRINT"{CLR}{BLK}{ 3 GIU' }MO":PRINT"
      { 5 GIU' }TD000 D6FF 3800":PRINT"{GIU' }X":PRINT"
      {GIU' }GO1960{HOME}"                               :rem    56
1940 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,56:POKE56,56              :rem    192
1950 POKE239,4:FORI=1319TO1322:POKEI,13:NEXT:END:rem    168
1960 RETURN                                               :rem    176
                                                    :rem    0

```



Campo minato

Joystick

Sei alla guida di un camion e comandi una squadra di artificieri, il cui compito è quello di disinnescare tutte le bombe presenti in una serie di campi minati. All'inizio il tuo camion appare al centro del campo, dove le mine sono rappresentate con delle "X" e le bombe con dei cerchietti; il movimento del camion è comandato dal Joystick n. 1. Dopo poco tempo le bombe, una per volta, appaiono sul video in negativo: ciò significa che sono innescate. Successivamente iniziano a lampeggiare, il che indica l'imminenza dell'esplosione. Per neutralizzare devi passarci sopra, ottenendo in tal modo 10 punti per le bombe normali, 20 per quelle in negativo e 30 per quelle lampeggianti. Ogni volta che una bomba esplode, essa distrugge tutto ciò

che si trova nei suoi immediati dintorni (eventualmente anche te), e fa scoppiare anche le bombe che le stanno vicino, per cui può anche venir innescata una reazione a catena.

Mentre ti sposti nel campo, devi evitare non solo le mine, ma anche i crateri lasciati dalle bombe esplose (asterischi). Quando un campo resta privo di bombe, o perché sono scoppiate o perché tu le hai disinnescate, lo schermo è completato e si passa al successivo, con un maggior numero di bombe. Alla fine di ogni schermo vieni penalizzato di 10 punti per ogni bomba esplosa. Puoi scegliere tra quattro livelli di difficoltà, che determinano il numero di vite a tua disposizione.

```

100 COLOR4,6,2:COLOR0,1                               :rem    74
110 GOSUB1270                                           :rem    220
120 DIMBT(37),B3(37),B4(37),BP(37),BS(37),XM(8),YM(8),BC(
      25)                                               :rem    138
130 DEFFNY(X)=INT((X-3072)/40)                          :rem    167
140 DEFFNX(X)=(X-40*FNY(X))-3072                       :rem    41
150 DEFFNS(X)=3072+PX+40*PY                             :rem    51

```



```

160 DEFFNP (X)=3355+INT(34*RND(1))+40*INT(15*RND(1))           :rem 73
170 DEFFNN (X)=PEEK (FNS (X))                                   :rem 53
180 FORJ=1TO8:READXM(J),YM(J):NEXT                               :rem 143
190 DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1             :rem 98
200 SC=0:BT=1680:NB=4:NW=0:D=-1024                             :rem 167
210 PRINT"{CLR}";:POKE65299,208                                 :rem 112
220 PRINT"{RVS}{WHT}CAMPO***_ PUNTI: 0"                       :rem 65
230 PRINT"{RVS}{WHT}*****_ RECORD:";HS                      :rem 121
240 PRINT"{RVS}{WHT}**MINATO_ SCHERMO: 1"                     :rem 243
250 PRINT"{RVS}{WHT}{ 8 SPAZI}_ ";:IFNL<>1THENFORJ=1TONL-   :rem 167
    1:PRINT"Z";:NEXT
260 FORJ=3072TO3231:IFPEEK (J)=32THENPOKEJ,160:POKEJ+D,113 :rem 183
                                                                    :rem 216
270 NEXT
280 XP$="{DES}{RED}U-I{GIU'}{ 4 SIN}{ 2 U}_{ 2 I}{GIU'}
    { 6 SIN}{ 3 U}_{ 3 I}{GIU'}{ 7 SIN}{ 3 *}{ 3 *}
    {GIU'}{ 7 SIN}{ 3 J}_{ 3 K}"                               :rem 173
290 XP$=XP$+"{RED}{GIU'}{ 6 SIN}{ 2 J}_{ 2 K}{GIU'}
    { 4 SIN}J-K"                                               :rem 184
300 S$="{HOME}{ 24 GIU'}"                                       :rem 54
310 Q$="{WHT}{ 40 DES}"                                         :rem 23
320 XR$="{DES}{WHT}{ 3 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN}{ 5 SPAZI}
    {GIU'}{ 6 SIN}{ 7 SPAZI}{GIU'}{ 7 SIN}{ 3 SPAZI}*
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 7 SIN}{ 7 SPAZI}"                       :rem 44
330 XR$=XR$+"{GIU'}{ 6 SIN}{ 5 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN}
    { 3 SPAZI}"                                               :rem 34
340 :                                                            :rem 209
350 BG=0:NW=NW+1:IFNW>11THEN380                                 :rem 131
360 NB=NB+1.5:IFNW=1THEN410                                     :rem 85
370 IFNW<6THENBT=BT-180                                         :rem 158
380 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{RVS}";TAB(18);NW                     :rem 95
390 POKEFNS (1),32:FORJ=1TONB:POKEBP (J),32:NEXT             :rem 113
400 FORJ=1TO25:POKEBC (J),32:NEXT                               :rem 208
410 BN=INT(NB):FORJ=1TONB:BS (J)=1:NEXT                        :rem 139
420 FORJ=1TONB                                                  :rem 104
430 BT (J)=(.4+INT(61*RND(1))/100)*BT                          :rem 150
440 B3 (J)=BT (J)+.5*BT (J):B4 (J)=B3 (J)+BT (J)            :rem 243
450 NEXT                                                         :rem 216
460 PX=19:PY=15:POKEFNS (1),90:POKEFNS (1)+D,113           :rem 216
470 FORJ=1TONB                                                  :rem 109
480 BP (J)=FNP (1):IFPEEK (BP (J))<>32THEN480                 :rem 130
490 POKEBP (J),87:POKEBP (J)+D,72:NEXT:NN=0                  :rem 234
500 FORJ=1TO25                                                  :rem 62
510 BC (J)=FNP (1):IFPEEK (BC (J))<>32THEN510                 :rem 92
520 IFPEEK (BC (J)+1)=87THEN510                               :rem 137
530 POKEBC (J),86:POKEBC (J)+D,69:NEXT                        :rem 141
540 DR=0:TX=TI                                                  :rem 92
550 R=JOY (1)AND15:IFR>0THENDR=R:GOTO570                     :rem 194
560 IFDR=0THEN660                                               :rem 248
570 POKEFNS (1),32:PX=PX+XM (DR):PY=PY+YM (DR)              :rem 196

```

```

580 IFPX<0THENPX=39 :rem 192
590 IFPX>39THENPX=0 :rem 195
600 IFPY<4THENPY=24 :rem 185
610 IFPY>24THENPY=4 :rem 188
620 X=FNN(1) :rem 145
630 IFX=32THENPOKEFNS(1),90:POKEFNS(1)+D,113:GOTO660 :rem 143
640 IFX=42ORX=86THEN1050 :rem 189
650 GOTO970 :rem 116
660 NN=NN+1:IFNN>INT(NB)THENNN=1 :rem 21
670 IFBS(NN)=0THEN660 :rem 230
680 TG=TI-TX :rem 236
690 IFTG>B4(NN)THENN1=NN:GOTO780 :rem 3
700 IFBS(NN)>2THEN750 :rem 227
710 IFTG>BT(NN)THENBS(NN)=2 :rem 163
720 IFTG>B3(NN)THENBS(NN)=3 :rem 132
730 IFBS(NN)=1THEN550 :rem 226
740 IFBS(NN)=2THENPOKEBP(NN),215:POKEBP(NN)+D,113:GOTO550 :rem 225
750 IFBS(NN)=3THENPOKEBP(NN),87:POKEBP(NN)+D,113:BS(NN)=4 :rem 231
:GOTO550
760 IFBS(NN)=4THENPOKEBP(NN),215:POKEBP(NN)+D,113:BS(NN)= :rem 17
3:GOTO550
770 : :rem 216
780 TQ=TI:PD=0 :rem 89
790 X$="{OFF}" +LEFT$(S$,FNY(BP(N1))-2)+LEFT$(Q$,FNX(BP(N1 :rem 5
)-1)
800 BS(N1)=0:N2=0:PRINTX$;XP$; :rem 22
810 FORJ=1TONB:X=PEEK(BP(J)):IFBS(J)=0THEN830 :rem 13
820 IFX<>87ANDX<>215ANDX<>218THENN2=J :rem 29
830 NEXT:IFFNN(1)<>90ANDFNN(1)<>218THENPD=1 :rem 103
840 PRINTX$;XR$;:GR=129:GOSUB1550 :rem 26
850 FORJ=1TONB:IFPEEK(BP(J))=32ANDBS(J)<>0THENPOKEBP(J),8 :rem 50
7-128*(BS(J)>1)
860 NEXT:BN=BN-1 :rem 210
870 IFPD=1THEN1050 :rem 37
880 IFBN=0THEN910 :rem 245
890 IFN2=0THENTX=TX+(TI-TQ):GOTO550 :rem 217
900 N1=N2:GOTO790 :rem 232
910 PRINT"{HOME}{' 2 GIU'}{RVS}";TAB(20); :rem 178
920 FORJ=1TO20:PRINT"{RVS}{' 2 SPAZI}COMPLETATO{' 12 SIN}"; :rem 114
:FORK=1TO100:NEXT
930 PRINT"{RVS}{' 12 SPAZI}{' 12 SIN}";:FORK=1TO100:NEXT:NE :rem 22
XT
940 SC=SC-10*(INT(NB)-BG):IFSC<0THENSC=0 :rem 142
950 PRINT"{ 4 SIN}{' 3 SU}{' 10 SPAZI}{' 10 SIN}";SC:GOTO350 :rem 148
960 : :rem 217
970 BG=BG+1:TQ=TI:POKEFNS(1),218 :rem 157
980 FORJ=1TONB:IFPEEK(BP(J))=218THENAJ=BS(J):BS(J)=0

```

```

990 NEXT :rem 225
1000 IFAJ=4THENAJ=3 :rem 118
1010 SC=SC+10*AJ:PRINT" {HOME} {RVS}";TAB(16);SC :rem 55
1020 GR=33:GOSUB1550:BN=BN-1:IFBN=0THEN910 :rem 8
1030 TX=TX+(TI-TQ):GOTO550 :rem 81
1040 : :rem 255
1050 GR=129:GOSUB1550 :rem 189
1060 TQ=TI:FORJ=1TO20:POKEFNS(1),42:FORK=1TO25:NEXT:POKEF
NS(1),170 :rem 123
1070 FORK=1TO25:NEXT:NEXT:POKEFNS(1),32:NL=NL-1 :rem 208
1080 POKE3201+NL,160:DR=0:PX=19:PY=15 :rem 146
1090 IFNL=0THEN1150 :rem 86
1100 IFBN=0THEN910 :rem 23
1110 GETKEYR$ :rem 2
1120 FORJ=1TONB:IFPEEK(BP(J))=32ANDBS(J)<>0THENPOKEBP(J),
87-128*(BS(J)>1) :rem 89
1130 NEXT :rem 4
1140 POKEFNS(1),90:TX=TX+(TI-TQ):GOTO550 :rem 186
1150 IFSC>HSTHENHS=SC:PRINT" {HOME} {GIU'} {RVS}";TAB(17);HS
:rem 68
1160 FORJ=1TO1500:NEXT:PRINT" {HOME} {WHT} { 3 GIU'} {RVS}";T
AB(24);"FINE GIOCO {GIU'} { 12 SIN} ANCORA?";:rem 39
1170 PRINT" (S/N) { 5 SIN}"; :rem 7
1180 PRINT" {RVS}S/{OFF}N{ 3 SIN}"; :rem 33
1190 FORJ=1TO99:NEXT :rem 248
1200 PRINT" {OFF}S{RVS}/N{ 3 SIN}"; :rem 26
1210 FORJ=1TO99:NEXT :rem 241
1220 GETR$:IFR$="S"THEN1250 :rem 37
1230 IFR$<>"N"THEN1180 :rem 208
1240 PRINT" {CLR} {WHT} { 2 SPAZI} CIAO! { 2 SPAZI}":END
:rem 126
1250 GOSUB1270:GOTO200 :rem 23
1260 : :rem 3
1270 PRINT" {CLR} {RVS} {WHT} { 6 DES} { 2 SPAZI} C A M P O
{ 4 SPAZI} M I N A T O { 2 SPAZI}":POKE65299,212
:rem 228
1280 PRINT" { 2 GIU'} VUOI LE ISTRUZIONI? (S/N)" :rem 146
1290 GETR$:IFR$="N"THEN1510 :rem 38
1300 IFR$<>"S"THEN1290 :rem 213
1310 PRINT" {CLR} {GIU'} LO SCOPO DEL GIOCO E' DISINNE SCARE"
:rem 3
1320 PRINT" PIU' BOMBE POSSIBILI PRIMA CHE QUESTE"
:rem 223
1330 PRINT" SCOPPINO. PER FARE CIO' DEVI RAGGIUN-"
:rem 26
1340 PRINT" GERLE CON IL TUO CAMION." :rem 90
1350 PRINT" LE BOMBE DOPO POCO TEMPO APPAIONO IN":rem 230
1360 PRINT" NEGATIVO, POI LAMPEGGIANO; A QUESTO" :rem 141
1370 PRINT" PUNTO STANNO PER ESPLODERE: ATTENTO!" :rem 9
1380 PRINT" SE UNA BOMBA ESPLODERA' VICINO A TE," :rem 142

```

```

1390 PRINT"̄SALTERAI IN ARIA! UNA ESPLOSIONE PUO'"
:rem 72
1400 PRINT"ANCHE PROVOCARE UNA REAZIONE A CATENA."
:rem 2
1410 PRINT"NON FINIRE NEI CRATERI DELLE BOMBE (*)"
:rem 235
1420 PRINT"O CONTRO UNA MINA (X), SE NON VUOI" :rem 224
1430 PRINT"ESSERE DISTRUTTO." :rem 96
1440 PRINT"{GIU'}PER MUOVERTI USA IL JOYSTICK (PORTA 1)."
:rem 177
1450 PRINT"{GIU'}UNA VOLTA PARTITO, IL TUO CAMION NON"
:rem 20
1460 PRINT"PUO' FERMARSI, MA PUO' ATTRAVERSARE IL"
:rem 14
1470 PRINT"BORDO DELLO SCHERMO E RICOMPARIRE SUL"
:rem 10
1480 PRINT"LATO OPPOSTO." :rem 48
1490 PRINT"{ 2 GIU'}PREMI RETURN PER CONTINUARE."
:rem 171
1500 GETR$:IFR$<>CHR$(13)THEN1500 :rem 128
1510 PRINT"{CLR}LIVELLO DI DIFFICOLTA' ? (0-3)" :rem 107
1520 GETR$:IFR$<"0"ORR$>"3"THEN1520 :rem 208
1530 NL=4-VAL(R$):RETURN :rem 197
1540 END :rem 161
1550 FORS=8TO0STEP-1:VOLS:SOUND3,700,5:NEXT:RETURN
:rem 18

```



Quilt Squares

Hai mai pensato di creare motivi ornamentali con il tuo C64? Questo programma te lo permette.

All'inizio ti verranno date delle brevi istruzioni e ti verrà richiesto il numero di colori che vuoi utilizzare (fino a quattro). Subito dopo ti verranno mostrate le tessere che potrai utilizzare nella tua composizione. Usando F1 potrai scegliere la tessera desiderata, poi premendo RETURN la tessera andrà a posizionarsi nella casella contenente il

punto di domanda.

La griglia da riempire è composta da sedici caselle; dopo che le avrai riempite, premendo F7 essa verrà stampata su tutto lo schermo. Se hai commesso un errore, con F1 potrai cambiare le tessere sbagliate o lasciarle invariate premendo RETURN.

IMPORTANTE: salva il programma appena hai finito di digitarlo, senza dare il RUN. In seguito, prima di caricarlo batti sempre i seguenti

comandi (senza numero di linea): | POKE 8192,0 : POKE 44,32 : NEW

```
10 REM *** QUILT SQUARES *** :rem 244
20 POKE53280,0:POKE53281,6:GOTO310 :rem 196
30 POKEA,103:POKEA+1,103:POKEA+40,103:POKEA+41,103:CC=C(1
):RETURN :rem 40
40 POKEA,103:POKEA+1,100:POKEA+40,100:POKEA+41,96:CC=C(1)
:RETURN :rem 254
50 POKEA,102:POKEA+1,103:POKEA+40,96:POKEA+41,102:CC=C(1)
:RETURN :rem 3
60 POKEA,101:POKEA+1,96:POKEA+40,103:POKEA+41,101:CC=C(1)
:RETURN :rem 2
70 POKEA,96:POKEA+1,99:POKEA+40,99:POKEA+41,103:CC=C(1):R
ETURN :rem 195
80 POKEA,96:POKEA+1,96:POKEA+40,96:POKEA+41,96:CC=C(1):RE
TURN :rem 153
90 POKEA,160:POKEA+1,160:POKEA+40,160:POKEA+41,160:CC=C(1
):RETURN :rem 58
100 POKEA,160:POKEA+1,163:POKEA+40,163:POKEA+41,103:CC=C(
1):RETURN :rem 101
110 POKEA,160:POKEA+1,163:POKEA+40,163:POKEA+41,103:CC=C(
2):RETURN :rem 103
120 POKEA,165:POKEA+1,160:POKEA+40,167:POKEA+41,165:CC=C(
1):RETURN :rem 117
130 POKEA,167:POKEA+1,164:POKEA+40,164:POKEA+41,160:CC=C(
2):RETURN :rem 117
140 POKEA,167:POKEA+1,164:POKEA+40,164:POKEA+41,160:CC=C(
1):RETURN :rem 117
150 POKEA,166:POKEA+1,167:POKEA+40,160:POKEA+41,166:CC=C(
1):RETURN :rem 122
160 POKEA,166:POKEA+1,167:POKEA+40,160:POKEA+41,166:CC=C(
2):RETURN :rem 124
170 POKEA,165:POKEA+1,160:POKEA+40,167:POKEA+41,165:CC=C(
2):RETURN :rem 123
180 POKEA,224:POKEA+1,224:POKEA+40,224:POKEA+41,224:CC=C(
1):RETURN :rem 110
190 POKEA,224:POKEA+1,227:POKEA+40,227:POKEA+41,231:CC=C(
1):RETURN :rem 115
200 POKEA,224:POKEA+1,227:POKEA+40,227:POKEA+41,231:CC=C(
2):RETURN :rem 108
210 POKEA,224:POKEA+1,227:POKEA+40,227:POKEA+41,231:CC=C(
3):RETURN :rem 110
220 POKEA,229:POKEA+1,224:POKEA+40,231:POKEA+41,229:CC=C(
1):RETURN :rem 113
230 POKEA,229:POKEA+1,224:POKEA+40,231:POKEA+41,229:CC=C(
2):RETURN :rem 115
240 POKEA,229:POKEA+1,224:POKEA+40,231:POKEA+41,229:CC=C(
3):RETURN :rem 117
```

```

250 POKEA,231:POKEA+1,228:POKEA+40,228:POKEA+41,224:CC=C(
      3):RETURN                                     :rem 116
260 POKEA,231:POKEA+1,228:POKEA+40,228:POKEA+41,224:CC=C(
      2):RETURN                                     :rem 116
270 POKEA,231:POKEA+1,228:POKEA+40,228:POKEA+41,224:CC=C(
      1):RETURN                                     :rem 116
280 POKEA,230:POKEA+1,231:POKEA+40,224:POKEA+41,230:CC=C(
      1):RETURN                                     :rem 103
290 POKEA,230:POKEA+1,231:POKEA+40,224:POKEA+41,230:CC=C(
      2):RETURN                                     :rem 105
300 POKEA,230:POKEA+1,231:POKEA+40,224:POKEA+41,230:CC=C(
      3):RETURN                                     :rem 98
310 PRINT"{CLR}{YEL}":PRINT"{ 3 SPAZI}TRASFERIMENTO DEL S
      ET DI CARATTERI"                             :rem 113
320 PRINTTAB(11)"{ 2 GIU'}ATTENDERE PREGO..."   :rem 181
330 REM TRASFERIMENTO DEL SET DI CARATTERI DALLA ROM ALLA
      RAM                                           :rem 144
340 POKE56334,0:POKE1,51                           :rem 83
350 FORC=2048TO6143                                 :rem 62
360 POKEC,PEEK(C+51200)                            :rem 19
370 NEXT                                           :rem 217
380 POKE1,55:POKE56334,129:POKE53272,19          :rem 201
390 POKE53281,15                                    :rem 96
400 PRINT"{CLR}[<4>":PRINTTAB(13)"QUILT SQUARES"
      :rem 217
410 DIMS(16),Q(28),R(28)                           :rem 235
420 PRINT"{GIU'}USA F1 PER SPOSTARTI SUL QUADRATO"
      :rem 221
430 PRINT"DESIDERATO, POI PREMI <RETURN>."         :rem 101
440 REM RIDEFINISCE I CARATTERI                    :rem 137
450 FORC=2048+8*35TO2048+8*42-1                    :rem 133
460 READG:POKEC,G                                  :rem 28
470 NEXT                                           :rem 218
480 FORC=2048+27*8TO2048+30*8-1:READG:POKEC,G:NEXT
      :rem 187
490 DATA0,1,3,7,15,31,63,127                       :rem 131
500 DATA255,254,252,248,240,224,192,128           :rem 182
510 DATA128,192,224,240,248,252,254,255           :rem 183
520 DATA127,63,31,15,7,3,1,0                      :rem 125
530 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255     :rem 198
540 DATA255,128,128,128,128,128,128,128,128     :rem 192
550 DATA255,1,1,1,1,1,1,1,1                       :rem 219
560 DATA128,128,128,128,128,128,128,128,255     :rem 194
570 DATA255,129,129,129,129,129,129,255         :rem 202
580 DATA1,1,1,1,1,1,1,255                         :rem 222
590 REM SUONO                                       :rem 22
600 FORC=54272TO54296:POKEC,0:NEXT                 :rem 47
610 POKE54296,15:POKE54277,190:POKE54278,248     :rem 215
620 HF=54273:LF=54272:W=54276                     :rem 75
630 A$="()()()()"                                  :rem 195
640 B$="[][][][]"                                   :rem 97

```

```

650 FORI=1TO16:READS(I):NEXT           :rem 255
660 DATA1352,1354,1356,1358,1432,1434,1436,1438 :rem 86
670 DATA1512,1514,1516,1518,1592,1594,1596,1598 :rem 107
680 FORI=1TO28:READQ(I),R(I):NEXT     :rem 27
690 DATA1142,103,1262,100,1382,102,1379,101,1259,99,1139,
96                                     :rem 156
700 DATA1136,160,1256,163,1376,163,1496,165,1499,164,1502
,164                                     :rem 15
710 DATA1622,166,1619,166,1616,165     :rem 206
720 DATA1133,224,1253,227,1373,227,1493,227,1613,229,1733
,229,1853,229                             :rem 203
730 DATA1856,228,1859,228,1862,228,1742,230,1739,230,1736
,230                                     :rem 26
740 QQ(2)=6:QQ(3)=15:QQ(4)=28         :rem 62
750 PRINT"{ 2 GIU'}SCEGLI IL NUMERO DI COLORI <2-3-4>:"
                                           :rem 173
760 GOSUB1970                             :rem 238
770 GETES:IFES<"2"ORES>"4"THEN770       :rem 88
780 N=VAL(ES)                              :rem 199
790 PRINT"{CLR}":FORI=1TON                :rem 205
800 PRINT"SCEGLI IL COLORE ";I           :rem 253
810 PRINT"{GIU'}{RVS}{BLK} {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{WHT}
{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{RED} {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{CYN}
{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{PUR} {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{GRN}
{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{BLU} {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{YEL}
{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{<1>} [<4>]"         :rem 140
820 PRINT"0{ 2 SPAZI}1{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}3{ 2 SPAZI}4
{ 2 SPAZI}5{ 2 SPAZI}6{ 2 SPAZI}7{ 2 SPAZI}8"
                                           :rem 63
830 GOSUB1970                             :rem 236
840 GETES:IFES<"0"ORES>"8"THEN840       :rem 86
850 C(I)=VAL(ES)                           :rem 84
860 PRINTTAB(3*C(I))"+{GIU'}"           :rem 64
870 NEXT                                     :rem 222
880 PRINT"{CLR}"                           :rem 4
890 POKE53282,C(2):POKE53283,C(3):POKE53284,C(4) :rem 138
900 POKE53265,PEEK(53265)OR64             :rem 127
910 CC=C(1)                                 :rem 34
920 POKE1139,96:POKE1139+LF,CC           :rem 217
930 POKE1142,103:POKE1142+LF,CC          :rem 243
940 POKE1259,99:POKE1259+LF,CC           :rem 228
950 POKE1262,100:POKE1262+LF,CC          :rem 248
960 POKE1379,101:POKE1379+LF,CC          :rem 12
970 POKE1382,102:POKE1382+LF,CC          :rem 2
980 IFN=2THEN1220                           :rem 225
990 POKE1136,160:POKE1136+LF,CC           :rem 2
1000 POKE1256,163:POKE1256+LF,CC          :rem 42
1010 POKE1376,163:POKE1376+LF,C(2)       :rem 113
1020 POKE1496,165:POKE1496+LF,CC          :rem 58
1030 POKE1499,164:POKE1499+LF,C(2)       :rem 128
1040 POKE1502,164:POKE1502+LF,CC          :rem 35

```

```

1050 POKE1616,165:POKE1616+LF,C(2)           :rem 113
1060 POKE1619,166:POKE1619+LF,C(2)           :rem 121
1070 POKE1622,166:POKE1622+LF,CC             :rem 46
1080 IFN=3THEN1220                             :rem 10
1090 POKE1133,224:POKE1133+LF,CC             :rem 37
1100 POKE1253,227:POKE1253+LF,CC             :rem 38
1110 POKE1373,227:POKE1373+LF,C(2)           :rem 109
1120 POKE1493,227:POKE1493+LF,C(3)           :rem 117
1130 POKE1613,229:POKE1613+LF,CC             :rem 43
1140 POKE1733,229:POKE1733+LF,C(2)           :rem 114
1150 POKE1853,229:POKE1853+LF,C(3)           :rem 122
1160 POKE1736,230:POKE1736+LF,C(3)           :rem 115
1170 POKE1739,230:POKE1739+LF,C(2)           :rem 121
1180 POKE1742,230:POKE1742+LF,C(1)           :rem 109
1190 POKE1856,228:POKE1856+LF,C(3)           :rem 131
1200 POKE1859,228:POKE1859+LF,C(2)           :rem 128

1210 POKE1862,228:POKE1862+LF,CC             :rem 53
1220 PRINT"{ 6 GIU' }"                         :rem 252
1230 FORI=1TO4                                  :rem 59
1240 PRINTTAB(8)A$:PRINTTAB(8)B$              :rem 166
1250 NEXT                                        :rem 7
1260 FORT=1TO16                                 :rem 124
1270 GOSUB1970                                  :rem 27
1280 POKES(T),63                               :rem 135
1290 FORI=1TOQQ(N)                             :rem 78
1300 GOSUB1970                                  :rem 21
1310 PP=0                                       :rem 210
1320 P=PEEK(Q(I)+LF):IFP=0THENPP=1             :rem 52
1330 POKEQ(I),28:POKEQ(I)+LF,PP:POKEQ(I),R(I):POKEQ(I)+LF
,P                                               :rem 77
1340 GETES:IFE$=""THEN1330                     :rem 186
1350 IFASC(E$)=13THEN1390                      :rem 134
1360 IFE$<>"{F1}"THEN1330                    :rem 251
1370 NEXT                                        :rem 10
1380 GOTO1290                                   :rem 209
1390 A=S(T)                                     :rem 67
1400 IFI>14THEN1430                            :rem 55
1410 ONIGOSUB30,40,50,60,70,80,90,100,110,120,130,140,150
,160                                           :rem 62
1420 GOTO1440                                   :rem 201
1430 ONI-14GOSUB170,180,190,200,210,220,230,240,250,260,2
70,280,290,300                               :rem 59
1440 GOSUB1990                                  :rem 28
1450 NEXTT                                      :rem 93
1460 PRINT"{HOME}{ 17 GIU' }"                 :rem 208
1470 PRINT"PREMI F1 PER CAMBIARE"             :rem 172
1480 PRINT"{ 6 SPAZI}F7 PER VISUALIZZARE "     :rem 171
1490 PRINTTAB(16)"{ 8 SPAZI}":PRINTTAB(16)"{ 10 SPAZI}"
:rem 200
1500 GOSUB1970                                  :rem 23

```



```

1510 GETES: IFES="{F7}"THEN1840 :rem 71
1520 IFES<>"{F1}"THEN1510 :rem 249
1530 FORI=1744TO1766: POKEI,32: POKEI+40,32:NEXT :rem 11
1540 PRINT"{ 4 SU}PREMI: RETURN = NON CAMBI" :rem 250
1550 PRINTTAB(11)"F1 = CAMBI, POI" :rem 74
1560 PRINTTAB(16)"PROSEGUI":PRINTTAB(16)"COME PRIMA"
:rem 209
1570 FORT=1TO16 :rem 128
1580 PS=0:A=S(T):GOSUB1970 :rem 25
1590 PT=PEEK(A+LF):IFPT=0THENPS=1 :rem 62
1600 GOSUB2000 :rem 9
1610 POKEA,40:POKEA+1,41:POKEA+40,27:POKEA+41,29:rem 254
1620 GOSUB2010 :rem 12
1630 GETES: IFES=""THEN1610 :rem 189
1640 IFASC(ES)=13THEN1810 :rem 133
1650 IFES<>"{F1}"THEN1610 :rem 254
1660 POKEA,40:POKEA+1,41:POKEA+40,27:POKEA+41,29:rem 3
1670 FORI=1TOQQ(N) :rem 80
1680 GOSUB1970 :rem 32
1690 PP=0 :rem 221
1700 P=PEEK(Q(I)+LF):IFP=0THENPP=1 :rem 54
1710 POKEQ(I),28:POKEQ(I)+LF,PP:POKEQ(I),R(I):POKEQ(I)+LF
,P :rem 79
1720 GETES: IFES=""THEN1710 :rem 190
1730 IFASC(ES)=13THEN1760 :rem 137
1740 IFES<>"{F1}"THEN1710 :rem 255
1750 NEXT :rem 12
1760 IFI>14THEN1790 :rem 73
1770 ONIGOSUB30,40,50,60,70,80,90,100,110,120,130,140,150
,160 :rem 71
1780 GOTO1800 :rem 210
1790 ONI-14GOSUB170,180,190,200,210,220,230,240,250,260,2
70,280,290,300 :rem 68
1800 GOSUB1990 :rem 28
1810 NEXTT :rem 93
1820 FORI=1744TO1769: POKEI,32: POKEI+40,32: POKEI+80,32:NEX
T :rem 230
1830 GOTO1460 :rem 208
1840 FORT=1TO16 :rem 128
1850 A=S(T) :rem 68
1860 GOSUB2000 :rem 17
1870 CC=PEEK(A+LF) :rem 7
1880 FORB=S(T)-320TOS(T)+320STEP320 :rem 29
1890 FORA=B-8TOB+24STEP8 :rem 200
1900 GOSUB2010:GOSUB1990 :rem 154
1910 NEXT: NEXT :rem 131
1920 NEXT :rem 11
1930 PRINT"{ 2 GIU'}PREMI F7 PER FINIRE"; :rem 153
1940 GOSUB1970 :rem 31
1950 GETES: IFES="{F7}"THEN2020 :rem 70
1960 GOTO1950 :rem 216

```

```

1970 POKE198,0:POKEHF,84:POKELF,125           :rem 76
1980 POKEW,17:FORD=1TO60:NEXTD:POKEW,0:RETURN  :rem 187
1990 L=A+LF:POKEL,CC:POKEL+1,CC:POKEL+40,CC:POKEL+41,CC:R
      ETURN                                       :rem 139
2000 A1=PEEK(A):A2=PEEK(A+1):A3=PEEK(A+40):A4=PEEK(A+41):
      RETURN                                     :rem 163
2010 POKEA,A1:POKEA+1,A2:POKEA+40,A3:POKEA+41,A4:RETURN
                                             :rem 68
2020 SYS8192                                     :rem 151

```

Uccelli assassini



Joystick

Vi è stata affidata la missione di esplorare la zona omega della galassia di Specularia, che pare invasa da strane creature simili ad uccelli preistorici che compiono inusitate stragi nei pianeti abitati.

Arrivati nella zona siete attratti da un misterioso campo di forza che vi spinge inesorabilmente in avanti e vi impedisce di fermarvi, mettendovi in seri guai.

Da allora il vostro unico scopo è quello di resistere il più possibile senza rimanere a contatto troppo a lungo con le strane e malvagie creature spaziali.

Per evitare gli uccelli assassini avete anche un'altra possibilità: utilizzare l'iperspazio.

Lo scopo del gioco è di raggiungere il maggior punteggio possibile: se viaggerete normalmente il punteggio aumenterà a una velocità di tre unità al secondo circa, se invece utilizzerete l'iperspazio esso non aumenterà.

L'iperspazio serve sostanzialmente a uscire sani e salvi da situazioni disperate, nelle quali non c'è alcun passaggio tra le creature.

Per attivare e disattivare l'iperspazio usate rispettivamente i tasti F1 e F7, mentre per muovervi nelle quattro direzioni usate il joystick.

Per non venire uccisi dai pericolosi uccelli è necessario non rimanere troppo a lungo a contatto con essi.

```

1000 REM *** UCCELLI ASSASSINI ***                :rem 80
1010 PRINTCHR$(147):GOSUB1700:REM *** PRESENTAZIONE ***
                                             :rem 192
1020 POKE53280,0:POKE53281,0                     :rem 24
1030 REM *** LEGGE IL LINGUAGGIO MACCHINA PER LA LETTURA
      DEL JOYSTICK ***                           :rem 145
1040 FORI=49183TO49478:READJ                     :rem 142
1050 POKEI,J:CC=CC+J:NEXTI:READJ                 :rem 14

```

1060	IFJ<>CCTHENPRINT"ERRORE NEI DATA":END	:rem	118
1070	SYS 49183	:rem	208
1080	REM *** LEGGE I DATI DEGLI SPRITE ***	:rem	180
1090	FORI=0TO62:READJ:POKE832+I,J:NEXT	:rem	123
1100	FORI=0TO62:READJ:POKE896+I,J:NEXT	:rem	125
1110	REM *** INIZIALIZZA I PARAMETRI DEL JOYSTICK ***		
		:rem	36
1120	POKE49152,50:POKE49153,0	:rem	84
1130	POKE49156,255:POKE49157,0	:rem	148
1140	POKE49160,180:POKE49161,0	:rem	136
1150	POKE49164,207:POKE49165,0	:rem	145
1160	POKE49168,0	:rem	95
1170	REM *** INIZIALIZZA GLI SPRITE ***	:rem	170
1180	POKE2040,13:VC=53248	:rem	101
1190	POKEVC+39,8:POKEVC+31,0	:rem	123
1200	POKEVC+23,1:POKEVC+29,1	:rem	109
1210	X=170:Y=207:POKEVC+1,Y:POKEVC,X	:rem	195
1220	POKE49169,X:POKE49173,Y	:rem	123
1230	S=54272	:rem	90
1240	FORI=0TO24:POKES+I,0:NEXT	:rem	114
1250	POKES+5,31:POKES+6,240	:rem	25
1260	PRINTCHR\$(17)CHR\$(17)	:rem	202
1270	PRINT"{HOME}"TAB(7)"PREMI UN TASTO PER GIOCARE"	:rem	221
		:rem	221
1280	GETJ\$:IFJ\$<>" THEN1280	:rem	8
1290	GETA\$:IFA\$="" THEN1290	:rem	187
1300	PRINTCHR\$(147):POKEVC+21,1	:rem	44
1310	REM *** ROUTINE PRINCIPALE ***	:rem	178
1320	X=PEEK(49169):Y=PEEK(49173)	:rem	44
1330	PRINTCHR\$(19)CHR\$(17);	:rem	5
1340	PRINTCHR\$(157)CHR\$(148)	:rem	51
1350	POKE218,160	:rem	86
1360	POKE646,INT(RND(1)*14+1)	:rem	82
1370	PRINTTAB(INT(RND(TI)*35))"J+K"	:rem	212
1380	PRINTCHR\$(19)CHR\$(158)"PUNTI:"SE	:rem	171
1390	IFSE>HITHENHI=SE	:rem	88
1400	PRINTCHR\$(19)TAB(27)"RECORD:"HI	:rem	109
1410	GETA\$:IFA\$=CHR\$(133)THENGOSUB1500	:rem	212
1420	IFA\$=CHR\$(136)THENGOSUB1550	:rem	94
1430	IFHY=1THEN1330	:rem	92
1440	POKEVC+31,0	:rem	124
1450	IFPEEK(VC+31)AND1=1THEN1590	:rem	103
1460	IFHY=0THENSE=SE+1	:rem	96
1470	POKEVC,X:POKEVC+1,Y	:rem	251
1480	GOTO1320	:rem	204
1490	REM *** IPERSPAZIO ***	:rem	180
1500	PRINTCHR\$(30)	:rem	8
1510	PRINTCHR\$(19)TAB(13)"IPERSPAZIO"	:rem	230
1520	POKEVC+21,0:HY=1	:rem	195
1530	RETURN	:rem	169
1540	REM *** FINE DELL'IPERSPAZIO ***	:rem	26

```

1550 PRINTCHR$(19)TAB(13)"{ 10 SPAZI}" :rem 228
1560 POKEVC+21,1:HY=0 :rem 199
1570 RETURN :rem 173
1580 REM *** ESPLOSIONE *** :rem 175
1590 POKE2040,14 :rem 85
1600 FORV=15TO0STEP-.3:POKEVC+21,1 :rem 49
1610 POKES+4,129:POKES,100:POKES+1,3+V :rem 226
1620 POKES+24,V:POKEVC+21,0:NEXT :rem 195
1630 FORK=1TO1000:NEXT :rem 71
1640 POKE2040,13 :rem 80
1650 PRINTCHR$(19):FORT=1TO4:PRINTCHR$(17) :rem 80
1660 NEXT :rem 12
1670 PRINTTAB(15)"FINE GIOCO"CHR$(17) :rem 122
1680 FORK=1TO3000:NEXT :rem 78
1690 SE=0:GOSUB1700:GOTO1180 :rem 148
1700 REM *** PAGINA DI PRESENTAZIONE *** :rem 204
1710 U$="[<2>]{ 6 SPAZI}{RVS}E M[<*>]{GIU'}{ 4 SIN}
{ 2 SPAZI}W {YEL} [<*>][<2>]{GIU'}{ 6 SIN}
{ 4 SPAZI}{YEL}[<T>]M[<2>]{GIU'}{ 7 SIN}E{ 3 SPAZI}
{OFF}E {YEL}[<*>]" :rem 76
1720 U$=U$+"[<2>]{GIU'}{ 8 SIN}{RVS}E{ 2 SPAZI}N {GIU'}
{ 6 SIN}E N [<H>] {GIU'}{ 7 SIN}EN [<H>]{ 3 SPAZI}
{GIU'}{ 7 SIN} [<H>]{ 2 SPAZI}N N{GIU'}{ 3 SIN}"
:rem 132
1730 U$=U$+"{ 4 SIN}{ 4 SPAZI}[<H>] [<H>]{GIU'}{ 7 SIN}
N{ 5 SPAZI}{GIU'}{ 7 SIN} [<H>]{ 5 SPAZI}" :rem 127
1740 C$="{ 5 SPAZI}{GIU'}{SIN} {GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}
{GIU'}{ 3 SIN}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN}{ 2 SPAZI}
{GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} {GIU'}{SIN}
{GIU'}{SIN} {GIU'}{SIN} {GIU'}{SIN} { 2 SIN}"
:rem 63
1750 POKE53281,0:POKE53280,0 :rem 34
1760 PRINT"{CLR}{GIU'} {BLU}{RVS}[<F>]{ 2 DES}[<K>]{OFF}
[<V>]{ 8 SPAZI}[<D>][<F>][<D>][<F>]" :rem 40
1770 PRINT" {RVS}[<K>]{ 2 DES}[<K>]{OFF}{ 10 SPAZI}[<K>]
[<K>][<C>]" :rem 190
1780 PRINT" {RVS}[<K>]{ 2 DES}[<K>]{DES}[<D>][<I>]{DES}
[<D>][<I>]{DES} -{DES}{OFF}[<K>] [<K>]{RVS}[<K>]"
:rem 243
1790 PRINT" [<C>]{RVS}[<C>]{OFF}[<I>]{RVS}[<D>]{DES}[<C>]
{OFF}[<I>] {RVS}[<C>]{OFF}[<I>] {RVS}[<C>]{OFF}[<I>]
{RVS}[<C>]{DES}[<C>][<K>]{OFF}[<F>]" :rem 196
1800 PRINT"{GIU'}{CYN}{ 2 SPAZI}[<D>][<F>]" :rem 177
1810 PRINT"{ 2 SPAZI}{RVS}[<N>][<H>]{OFF}{ 17 SPAZI}[<V>]
{ 4 SPAZI}[<V>]" :rem 25
1820 PRINT" {RVS}[<K>][<C>][<V>]{OFF}[<K>] {RVS} [<I>]
{DES} [<I>]{DES}[<I>] {DES} [<I>]{DES} [<I>]{DES}
{OFF}[<K>][<C>]{RVS} [<C>]{OFF} [<K>]" :rem 185
1830 PRINT" {RVS}[<V>]{ 2 DES}[<C>]{OFF} [<I>]{RVS} {OFF}
[<I>]{RVS} {DES}- {OFF} [<I>]{RVS} {OFF} [<I>]{RVS}

```

```

      {DES}{<C>}{DES}{<L>}{<K>}{OFF}{<F>}{RVS}{<C>}"
      :rem 45
1840 PRINT"{ 4 GIU'}{ 22 SPAZI}{<4>M[< 2 M>] [< 2 G>]N"
      :rem 172
1850 PRINT"{ 22 SPAZI}{<P>}{RVS}U{ 3 *}_I{OFF}{<P>}"
      :rem 127
1860 PRINT"{ 22 SPAZI}{<P>}{RVS}-W W-{OFF}{<P>}" :rem 10
1870 PRINT"{ 23 SPAZI}{RVS}_ [E] _{OFF}" :rem 176
1880 PRINT"{ 23 SPAZI}{RVS}-U*I-{OFF}" :rem 94
1890 PRINT"{ 23 SPAZI}{RVS}J[ 3 *]K{OFF}" :rem 28
1900 PRINT"{ 22 SPAZI}{<8>}{ 2 SPAZI}{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}
      " :rem 218
1910 PRINT"{ 20 SPAZI}{RVS}E N M[<@>]N M [<*>]" :rem 16
1920 PRINT"{ 20 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}{<H>}{ 5 SPAZI}{<N>}
      { 2 SPAZI}" :rem 13
1930 PRINT"{ 20 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}{<H>}{ 5 SPAZI}{<N>}
      { 2 SPAZI}" :rem 14
1940 PRINT"{ 20 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}{<H>}{ 5 SPAZI}{<N>}
      { 2 SPAZI}{OFF}"; :rem 220
1950 FORDS=0TO9:PRINT"{HOME}{ 14 GIU'}"TAB(DS);C$;"
      { 11 SU}";U$:NEXT :rem 234
1960 PRINT"{HOME}{ 14 GIU'}{SIN}";:FORI=1TO11:PRINTSPC(21
      )"{ 19 SPAZI}";:NEXT :rem 176
1970 PRINT"{SU}{ 19 SIN}{CYN}{<@>}{<P>}{<O>}{<I>}{<O>}
      [<P>]{<O>}{<P>}{<O>}{<I>}{<P>}{<@>}{ 2 SU}";
      :rem 2
1980 RETURN :rem 178
1990 DATA120,173,20,3,141,29,192,173,21 :rem 171
2000 DATA3,141,30,192,169,71,141,20,3 :rem 55
2010 DATA169,192,141,21,3,88,96,120,173 :rem 178
2020 DATA29,192,141,20,3,173,30,192,141 :rem 160
2030 DATA21,3,88,96,173,27,192,205,16 :rem 82
2040 DATA192,240,3,76,65,193,169,255 :rem 42
2050 DATA141,27,192,162,0,160,0,185,2 :rem 60
2060 DATA220,141,28,192,169,224,153,2 :rem 73
2070 DATA220,185,0,220,72,173,28,192 :rem 23
2080 DATA153,2,220,189,8,192,221,21,192 :rem 173
2090 DATA189,9,192,253,22,192,144,18 :rem 44
2100 DATA189,8,192,157,21,192,189,9,192 :rem 198
2110 DATA157,22,192,104,74,72,76,162 :rem 30
2120 DATA192,104,74,72,176,13,222,21 :rem 19
2130 DATA192,189,21,192,201,255,208,3 :rem 77
2140 DATA222,22,192,189,21,192,221,12 :rem 68
2150 DATA192,189,22,192,253,13,192,144 :rem 135
2160 DATA18,189,12,192,157,21,192,189 :rem 95
2170 DATA13,192,157,22,192,104,74,72,76 :rem 183
2180 DATA207,192,104,74,72,176,8,254,21 :rem 183
2190 DATA192,208,3,254,22,192,189,0,192 :rem 184
2200 DATA221,17,192,189,1,192,253,18 :rem 29
2210 DATA192,144,18,189,0,192,157,17 :rem 36

```

2220	DATA192,189,1,192,157,18,192,104	:rem	86
2230	DATA74,72,76,1,193,104,74,72,176	:rem	87
2240	DATA13,222,17,192,189,17,192,201	:rem	77
2250	DATA255,208,3,222,18,192,189,17	:rem	37
2260	DATA192,221,4,192,189,18,192,253,5	:rem	187
2270	DATA192,144,18,189,4,192,157,17	:rem	46
2280	DATA192,189,5,192,157,18,192,104	:rem	96
2290	DATA74,72,76,46,193,104,74,72,176	:rem	150
2300	DATA8,254,17,192,208,3,254,18,192	:rem	131
2310	DATA104,74,176,5,169,1,153,25,192	:rem	128
2320	DATA200,232,232,224,4,240,3,76,91	:rem	109
2330	DATA192,238,27,192,108,29,192	:rem	200
2340	DATA35994:REM *** CHECKSUM ***	:rem	94
2350	REM *** DATI SPRITE 0 (ASTRONAVE) ***	:rem	215
2360	DATA0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,112,0,0	:rem	104
2370	DATA80,0,0,112,0,0,112,0,0,112,0,0	:rem	110
2380	DATA248,0,0,248,0,0,248,0,0,248,0	:rem	103
2390	DATA0,248,0,2,250,0,2,170,0,6,171	:rem	96
2400	DATA0,6,171,0,6,171,0,6,171,0,7,39	:rem	148
2410	DATA0,7,39,0	:rem	104
2420	REM *** DATI SPRITE 0 (ESPLOSIONE) ***	:rem	35
2430	DATA0,16,64,34,16,128,19,9,16,8	:rem	27
2440	DATA200,96,4,68,64,2,32,128,48,9,0	:rem	176
2450	DATA12,172,28,2,68,224,0,17,0,1	:rem	9
2460	DATA168,48,24,37,8,97,64,128,2,8	:rem	100
2470	DATA96,4,136,16,1,36,140,2,36,64,4	:rem	171
2480	DATA68,32,8,66,0,16,2,0,0,0,0	:rem	160

SCALDA IL JOYSTICK E GASATI CON



**SONO
IN EDICOLA**

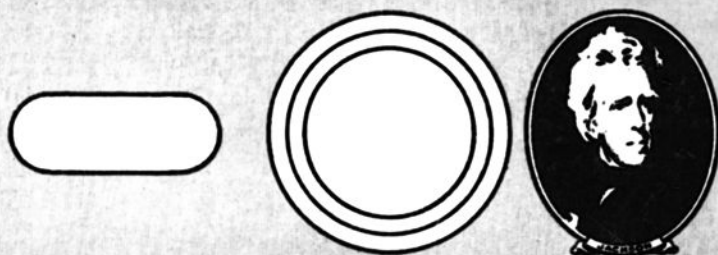


**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

Milano-Londra-Madrid-San Francisco

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

LIBRERIA



JACKSON

**A Milano,
in via Mascheroni 14.
La prima software
libreria italiana**

Un tempo si andava in libreria per il gusto della scoperta, per il piacere di esser informati sulle novità. Per incontrarsi, discutere, chiedere un consiglio al libraio-amico. Tutto questo è ancora possibile, per un prodotto assolutamente nuovo: libri e riviste di informatica italiani ed esteri, software, giochi.

Dove? Alla **Libreria JACKSON**.
La prima software - libreria italiana.

A Milano, in via Mascheroni 14.

Tel. 02-437385

Vieni a trovarci: ti aspettiamo.