

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER **Apple - TI99/4A - MSX**

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER soft

17

Anno 2 - N° 17 - 3 maggio 1985


apple

Quandary
Dama
solitaria


apple

Wowzo
Space
Zapper

Drum
machine


TI-99/4A

Inseguimento
Reflection


TI-99/4A

MSX

Harry
e le formiche

MSX

Sea Harrier
Caccia
al tesoro



ENTE FIERE SCANDIANO (RE)

**6^a MOSTRA
DELL'ELETTRONICA
E TELECOMUNICAZIONI**

SCANDIANO (RE)
28 APRILE - 1 MAGGIO 1985

TELEFONO 0522/857436/850278



PAPER SOFT



- 4** **Quandary**
di M. Bideault trad. e adatt. di M. Cerofolini
- 8** **Dama solitaria**
di D. Ahl-Arley trad. e adatt. di M. Cerofolini
- 9** **Wowzo**
di B. Kernsey trad. e adatt. di M. Cerofolini
- 15** **Space zapper (Paddles)**
di S. Anstis trad. e adatt. di M. Cerofolini

MSX

- 26** **Harry e le formiche**
di W. Snivers trad. e adatt. di P. Maffei
- 27** **Sea Harrier**
di W. Snivers trad. e adatt. di P. Maffei
- 29** **Caccia al tesoro**
di W. Snivers trad. e adatt. di P. Maffei



- 17** **Drum machine**
di C. Regena trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 19** **Reflection**
di P. Parrish trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 24** **Inseguimento (Joystick)**
di L. Puccetti

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**

V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Mauro Cristub Grizzi

REDAZIONE:

Paolo Maffei
Carlo Panzalis
Emilio Re Garbagnati

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOPOSIZIONE:

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

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonatti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICAZIONE:**

Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Intergrafica - Pioletto (Mi)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionaria 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
Concessionaria esclusiva per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

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

Quandary

Eccovi un gioco di strategia che ha delle regole molto semplici ma che può diventare molto complesso nella scelta delle mosse migliori. Il gioco sfrutta la grafica del vostro Apple e vi presenta un campo da gioco multicolore delle dimensioni di 12x12 nel quale dovrete cimentarvi contro il computer.

Queste le regole del gioco:

All'inizio il computer dispone i pezzi (4 per il giocatore e 4 per il Computer) sulla prima e sull'ultima fila della scacchiera. I pezzi del giocatore sono disposti nella parte bassa dello schermo mentre i pezzi manovrati dal compu-

ter sono disposti nella parte alta dello schermo. Il movimento dei pezzi può avvenire solo in avanti, di fronte o nelle due caselle a destra o a sinistra in diagonale. La mossa può avere luogo solo se la casella di arrivo è di colore diverso da uno dei colori che sono di fronte alle pedine dell'avversario. Se la mossa è possibile si ha l'obbligo di effettuarla mentre se non esistono caselle valide si deve passare il turno. Vince chi per primo riesce a porre una delle proprie pedine sulla linea di partenza dell'avversario.

E vinca il migliore!

```

10 TEXT : HOME
15 GOSUB 8000
20 DIM P(12),CD(12,12)
21 DIM T1(12),TV(8),X1(4),Y1(4),
    X2(4),Y2(4),C9(15),P1(12),P2
    (12),P3(12),P4(12),CB(15)
22 DIM T0(3,3)
30 FOR I = 1 TO 12:P(1) = I * 3:
    NEXT
35 S$ = "S"
40 FOR I = 1 TO 12
50 FOR J = 1 TO 12
60 READ CD(I,J): NEXT : NEXT
70 DATA 3,13,7,6,12,5,13,3,7,6,
    8,5
80 DATA 5,8,3,13,4,6,8,12,13,4,
    7,3
90 DATA 7,12,4,5,7,13,5,4,3,8,1
    2,6
100 DATA 4,6,13,12,8,3,7,6,12,5
    ,4,13
110 DATA 13,5,8,3,6,4,13,5,7,13
    ,6,5
120 DATA 6,7,12,5,7,8,6,12,4,8
    ,12,3
130 DATA 8,4,6,8,3,12,4,7,3,5,
    7,4
140 DATA 12,3,7,4,5,13,3,8,6,12
    ,13,8
150 DATA 4,6,13,12,8,7,6,5,13,3
    ,6,12
160 DATA 7,5,4,6,3,12,4,7,12,8,
    5,13
170 DATA 3,12,8,7,13,5,8,3,6,7,
    4,3
180 DATA 8,13,5,3,6,4,12,13,4,5
    ,8,7
182 GOSUB 3100: REM TABELLA
190 GOSUB 8500
200 GOSUB 5000
  
```

```

210 GOSUB 7500
220 IF R$ = "S" THEN 200
230 REM SCELTA DELLE POSIZIONI
240 FOR I = 1 TO 8:TV(I) = 0: NEXT
    I
250 FOR I = 1 TO 12:T1(I) = 0: NEXT
    I
260 I = 0
270 T = INT ( RND (1) * 12) + 1
280 IF T1(T) = 0 THEN T1(T) = 1:
    I = I + 1:TV(I) = T
290 IF I < > 8 THEN 270
300 FOR I = 1 TO 4
310 X1(I) = TV(I):Y1(I) = 12
320 A1 = 15:A2 = X1(I):A3 = Y1(I)
    : GOSUB 9060
330 X2(I) = 13 - TV(I + 4):Y2(I) =
    1
340 A1 = 0:A2 = X2(I):A3 = Y2(I):
    GOSUB 9070
350 NEXT I
352 MN = 0
354 REM
355 GOSUB 3000
360 GOSUB 9050: INPUT "VUOI INIZ
    IARE? ";R$
370 IF R$ = "N" GOTO 1000
380 IF R$ < > "S" THEN 360
399 REM
400 GOSUB 9050: PRINT "GIOCANO I
    BIANCHI..."
401 POKE - 16368,0
405 GOSUB 4000
410 IF J = 0 THEN GOSUB 9050: PRINT
    "DEVI PASSARE"; CHR$(7):MN =
    1: FOR I = 1 TO 10: GOSUB 90
    00: NEXT I: GOTO 1000
420 GOSUB 9050: VTAB 24: PRINT "
    HAI ";J;" POSSIBILITA'";
  
```

```

430 J5 = 0:IP = 1
440 J5 = J5 + IP
450 IF J5 = 0 THEN J5 = 12
460 IF J5 = 13 THEN J5 = 1
470 IF P1(J5) = 0 AND P2(J5) = 0
    THEN 440
480 J4 = INT (J5 / 3 - 0.2) + 1
490 A1 = CO(X1(J4),Y1(J4)):A2 = X
    1(J4):A3 = Y1(J4):GOSUB 906
    0
500 GOSUB 9000:GOSUB 9000
510 A1 = 15:GOSUB 9060
520 GOSUB 9000:GOSUB 9000
530 COLOR= 15: PLOT P(P1(J5)),P(
    P2(J5))
540 GOSUB 9000:GOSUB 9000
550 COLOR= CO(P1(J5),P2(J5)): PLOT
    P(P1(J5)),P(P2(J5))
560 GOSUB 9000:GOSUB 9000
570 C = PEEK ( - 16384)
575 POKE - 16368,0
580 IF C < = 127 THEN 490
590 IF C = 136 THEN IP = - 1:GOTO
    440
600 IF C = 149 THEN IP = 1:GOTO
    440
605 IF C = 206 THEN GOSUB 3000
610 IF C < > 141 THEN 490
620 A1 = 15:A2 = P1(J5):A3 = P2(J
    5):GOSUB 9060
630 A1 = CO(X1(J4),Y1(J4)):A2 = X
    1(J4):A3 = Y1(J4):GOSUB 906
    0
640 FOR I = 1 TO 50:C = PEEK ( -
    16336) * 5:NEXT I
650 X1(J4) = P1(J5)
660 Y1(J4) = P2(J5)
670 IF Y1(J4) = 1 THEN GOSUB 90
    50: PRINT "BRAVO!! HAI VINTO
    !": CHR$( 7); CHR$( 7); CHR$(
    7); CHR$( 7):GOTO 3500
1000 REM MOSSA AL COMPUTER
1005 GOSUB 9050: PRINT "HMM..."
    !
1010 GOSUB 5200
1020 FOR I = 1 TO 4
1030 IF Y2(I) < > 11 THEN 1110
1040 FOR K = - 1 TO 1
1050 IF C8(CO(X2(I) + K,12)) = 0
    THEN 1100
1055 FOR IK = 1 TO 4
1056 IF X1(IK) = X2(I) + K AND Y
    1(IK) = Y2(I) + 1 THEN 1100
1058 NEXT IK
1060 A1 = CO(X2(I),Y2(I)):A2 = X2
    (I):A3 = Y2(I):GOSUB 9070
1070 A1 = 0:A2 = X2(I) + K:A3 = Y
    2(I) + 1:GOSUB 9070
1080 GOSUB 9050: PRINT "HO VINTO
    !!!": CHR$( 7); CHR$( 7); CHR$(
    7); CHR$( 7):GOTO 3500
1100 NEXT K
1110 NEXT I
1112 GOSUB 5100
1115 FL = 0:IC = 0
1120 FOR I = 1 TO 4
1130 IF Y1(I) < > 2 THEN 1190
1140 FL = 1

```

```

1150 FOR K = - 1 TO 1
1160 IF C9(CO(X1(I) + K,1)) = 0 GOTO
    1180
1170 IF C9(CO(X1(I) + K,1)) = 1 THEN
    C9(CO(X1(I) + K,1)) = 2:IC =
    IC + 1
1180 NEXT K
1190 NEXT I
1195 IF FL = 0 THEN 1550
1200 IF IC > 0 THEN 1400
1205 GOSUB 5300
1206 PL = 0:FP = 0
1210 FOR I = 1 TO 12
1220 L = INT (I / 3 - 0.2) + 1
1230 IF P3(I) = 0 AND P4(I) = 0 THEN
    1360
1240 XS = X2(L):YS = Y2(L)
1250 X2(L) = P3(I)
1260 Y2(L) = P4(I)
1270 GOSUB 5100
1280 FOR M = 1 TO 4
1290 IF Y1(M) < > 2 GOTO 1330
1300 FOR K = - 1 TO 1
1310 IF C9(CO(X1(M) + K,Y1(M) -
    1)) = 1 GOTO 1350
1320 NEXT K
1330 NEXT M
1340 FP = 1:GOTO 1360
1350 PL = L:XL = P3(L):YL = P4(L)
    :P3(I) = 0:P4(I) = 0
1360 X2(L) = XS
1370 Y2(L) = YS
1380 NEXT I
1385 IF FP = 1 THEN 1550
1390 IF PL < > 0 THEN P3(PL) =
    XL:P4(PL) = YL
1395 GOTO 1557
1400 IF IC > 1 THEN 1550
1410 FOR I = 0 TO 15
1420 IF C9(I) < > 2 THEN 1460
1425 ID = 0
1430 FOR K = 1 TO 4
1435 IF CO(X2(K),Y2(K) + 1) = I THEN
    ID = ID + 1:PJ = K
1440 NEXT K
1460 NEXT I
1465 IF ID > 1 THEN 1550
1470 GOSUB 5300
1480 FOR I = 1 TO 4
1485 IF I = PJ THEN 1520
1490 FOR K = 1 TO 3
1495 P3((I - 1) * 3 + K) = 0
1500 P4((I - 1) * 3 + K) = 0
1510 NEXT K
1520 NEXT I
1530 GOTO 1206
1550 GOSUB 5300
1555 IF NV > 0 THEN 1700
1557 C = 0
1558 GOSUB 5300
1560 FOR I = 1 TO 12
1570 IF P3(I) = 0 AND P4(I) = 0 THEN
    1590
1580 C = C + 1:PJ = I
1590 NEXT I
1600 IF C = 0 THEN GOSUB 9050: PRINT
    "DEVO PASSARE!": CHR$( 7): FOR
    B = 1 TO 10:GOSUB 9000:NEXT
    B:GOTO 1670

```

```

1610 IF C < > 1 THEN 1640
1620 I = INT ( INT (PJ) / 3 - 0.
3) + 1
1625 A1 = C0(X2(I),Y2(I)):A2 = X2
(I):A3 = Y2(I):GOSUB 9070
1630 A1 = 0:A2 = P3(PJ):A3 = P4(P
J):GOSUB 9070
1631 PRINT CHR$ (7);
1632 MN = 0
1635 X2(I) = P3(PJ):Y2(I) = P4(PJ
):GOTO 400
1640 PJ = RND (1) * 12 + 1
1650 IF P3(PJ) < > 0 AND P4(PJ)
< > 0 THEN 1620
1660 GOTO 1640
1670 IF MN < > 1 THEN 400
1680 GOSUB 9050:PRINT "MATCH NU
LLO!";CHR$ (7);CHR$ (7);CHR$
(7);CHR$ (7):GOTO 3500
1700 REM LIVELLO > 0
1705 MX = - 10000:PJ = 0
1710 FOR I = 1 TO 12
1720 IF P3(I) = 0 AND P4(I) = 0 THEN
1760
1730 ON NV GOSUB 2000,2100,2200
1740 IF EV < = MX THEN 1760
1750 MX = EV:PJ = 1
1760 NEXT I
1765 IF PJ = 0 THEN C = 0:GOTO
1600
1770 GOTO 1620
2000 REM LIVELLO 1
2010 EV = P4(I) * 10
2020 RETURN
2100 REM LIVELLO 2
2105 I1 = 1
2110 IF P4(I) < = 4 THEN I2 = 1
2120 IF P4(I) > = 5 AND P4(I) <
= 8 THEN I2 = 2
2130 IF P4(I) > = 9 THEN I2 = 3
2135 I3 = INT ( INT (I) / 3 - 0.
3) + 1
2136 XS = X2(I3):YS = Y2(I3)
2137 X2(I3) = P3(I):Y2(I3) = P4(I
)
2140 GOSUB 4000
2141 X2(I3) = XS:Y2(I3) = YS
2145 I = I1
2150 IF J < = 3 THEN J2 = 1
2160 IF J > = 4 AND J < = 9 THEN
J2 = 2
2170 IF J > = 10 THEN J2 = 3
2180 EV = T0(I2,J2) + P4(I) * 10 -
J * 10
2190 IF J = 0 THEN EV = EV + 500
2195 RETURN
2200 REM LIVELLO 3
2210 REM LIVELLO 3 NON DEFINIT
0
2220 RETURN
3000 GOSUB 9050:INPUT "LIVELLO
DI GIOCO? ";NV
3010 IF NV < 0 OR NV > 2 THEN 30
00
3020 RETURN

```

```

3099 REM 'TABELLA DI VALUTAZIO
NE DEL LIVELLO 2
3100 FOR I = 1 TO 3
3110 FOR J = 1 TO 3
3120 READ T0(I,J)
3130 NEXT J
3140 NEXT I
3150 DATA 250,0,-1000,500,250,0,
1000,500,250
3160 RETURN
3500 FOR I = 1 TO 2000: NEXT I
3505 HOME : INPUT "GIOCHI ANCORA
?";Q$
3510 IF LEFT$ (Q$,1) = "N" THEN
TEXT : HOME : HTAB 17: VTAB
10: INVERSE : PRINT "CIAO!":
NORMAL : END
3520 IF LEFT$ (Q$,1) < > "S" GOTO
3500
3530 GOTO 200
4000 REM MOSSE POSSIBILI AL G
LOCATORE BIANCO
4010 FOR I = 0 TO 15:C9(I) = 0: NEXT
I
4020 FOR I = 1 TO 12:P1(I) = 0:P
2(I) = 0: NEXT I
4025 REM CARATTERIZZAZIONE DEI
COLORI DAVANTI ALL'AVVERSA
R
4030 GOSUB 5100
4040 J = 0
4050 FOR I = 1 TO 4
4060 X = X1(I):Y = Y1(I)
4070 Y1 = Y - 1
4080 FOR K = - 1 TO 1
4090 XI = X + K
4100 IF XI < 1 OR XI > 12 THEN 4
160
4110 IF C9(CO(XI,Y1)) = 0 THEN 4
160
4120 FOR L = 1 TO 4
4130 IF X2(L) = XI AND Y2(L) = Y
1 THEN 4160
4135 IF X1(L) = XI AND Y1(L) = Y
1 THEN 4160
4140 NEXT L
4150 J = J + 1:P1((I - 1) * 3 + K
+ 2) = X1:P2((I - 1) * 3 +
K + 2) = Y1
4160 NEXT K
4170 NEXT I
4180 RETURN
5000 GR : COLOR= 0
5005 FOR I = 0 TO 39: VLIN 0,39 AT
I: NEXT
5010 FOR I = 1 TO 12
5020 FOR J = 1 TO 12
5030 COLOR= CO(I,J)
5040 VLIN P(J) - 1,P(J) + 1 AT P
(I) - 1
5050 VLIN P(J) - 1,P(J) + 1 AT P
(I)
5060 VLIN P(J) - 1,P(J) + 1 AT P
(I) + 1

```

```

5070 NEXT : NEXT
5090 RETURN
5100 REM PALETTA DI COLORI GI
OCABILI DAL GIOCATORE
5110 FOR IK = 0 TO 15: C9(1K) = 0
: NEXT IK
5120 FOR IK = 1 TO 4
5130 C9(CO(X2(1K), Y2(1K) + 1)) =
1
5140 NEXT IK
5150 RETURN
5200 REM PALETTA DI COLORI GIO
CABILI DAL COMPUTER
5210 FOR IK = 0 TO 15: C8(1K) = 0
: NEXT IK
5220 FOR IK = 1 TO 4
5230 C8(CO(X1(1K), Y1(1K) - 1)) =
1
5240 NEXT IK
5250 RETURN
5300 REM REPERIMENTO DEI CASI
ACCESSIBILI AL COMPUTER
5310 FOR IK = 1 TO 12: P3(1K) = 0
: P4(1K) = 0: NEXT IK
5320 FOR IK = 1 TO 4
5330 FOR KK = - 1 TO 1
5335 IF X2(1K) + KK < 1 OR X2(1K)
+ KK > 12 THEN 5370
5340 IF C8(CO(X2(1K) + KK, Y2(1K)
+ 1)) = 0 THEN 5370
5342 FOR JK = 1 TO 4
5344 IF X2(1K) + KK = X1(JK) AND
Y2(1K) + 1 = Y1(JK) THEN 537
0
5346 IF X2(1K) + KK = X2(JK) AND
Y2(1K) + 1 = Y2(JK) THEN 537
0
5348 NEXT JK
5350 P3((1K - 1) * 3 + KK + 2) =
X2(1K) + KK
5360 P4((1K - 1) * 3 + KK + 2) =
Y2(1K) + 1
5370 NEXT KK
5380 NEXT IK
5390 RETURN
7500 GOSUB 9050
7510 INPUT "VUOI GIRARE IL CAMPO
DI GIOCO? "; R$
7520 IF R$ = "N" THEN RETURN
7530 IF R$ < > "S" THEN 7500
7540 FOR I = 1 TO 12
7550 FOR J = 1 TO 6
7560 T = CO(I, J): CO(I, J) = CO(I, 1
3 - J): CO(I, 13 - J) = T
7570 NEXT J
7580 NEXT I
7590 RETURN
8000 UTAB 10: HTAB 9
8010 PRINT "Q"; CHR$(7);
8020 GOSUB 9000: GOSUB 9000
8030 PRINT " U"; CHR$(7);
8040 PRINT " A"; CHR$(7);
8050 PRINT " N"; CHR$(7);
8060 PRINT " D"; CHR$(7);
8070 GOSUB 9000: GOSUB 9000
8080 PRINT " A"; CHR$(7);

```

```

8090 FOR I = 1 TO 5: GOSUB 9000:
NEXT
8100 PRINT " R"; CHR$(7);
8110 GOSUB 9000: GOSUB 9000
8120 PRINT " Y";
8125 FOR I = 1 TO 20: A = PEEK (
- 16336): NEXT
8126 SPEED= 150: INVERSE : FOR I
= 1 TO 22: UTAB 8: HTAB 31 -
I: PRINT SPC(1);: UTAB 12:
HTAB 8 + 1: PRINT SPC(1);
: NEXT I: NORMAL : SPEED= 25
5
8130 FOR I = 1 TO 10: GOSUB 9000
: NEXT : RETURN
8500 HOME : INPUT "CONOSCI LE RE
GOLE (S/N)? "; R$
8510 IF R$ = "S" THEN RETURN
8520 IF R$ < > "N" THEN 8500
8530 SPEED= 50: HOME
8540 PRINT "QUANDARY E' UN GIOCO
MOLTO SEMPLICE.": PRINT
8550 PRINT "ALL' INIZIO, DISPONGO
I TUOI PEZZI ": PRINT
8560 PRINT "DI FRONTE AI MIEI (4
CIASCUNO) SULLA": PRINT
8570 PRINT "PRIMA FILA DELLA SCA
CCHIERA.": PRINT
8580 PRINT "I TUOI SONO BIANCHI
E DISPOSTI NELLA": PRINT
8590 PRINT "PARTE BASSA DELLO SC
HERMO.": PRINT
8600 PRINT "I MIEI SONO NERI E D
ISPOSTI NELLA": PRINT
8610 PRINT "PARTE ALTA DELLO SCH
ERMO.": PRINT
8620 PRINT "CHI COMINCIA DEVE AV
ANZARE UNO DEI ": PRINT
8630 PRINT "SUOI PEZZI SULLA CAS
ELLA DI FRONTE O ": PRINT
8640 PRINT "DIAGONALMENTE DAVANT
I A DESTRA O A ": PRINT
8650 PRINT "SINISTRA.": PRINT
8660 PRINT "MA SE LA CASELLA DI
ARRIVO E' DELLO": PRINT
8670 PRINT "STESSO COLORE DI UNA
DELLE 4 CASELLE ": PRINT
8680 PRINT "POSTE DIRETTAMENTE D
I FRONTE ALL' AV-": PRINT
8690 PRINT "VERSARIO LA MOSSA NO
N PUO' AVERE LUOGO": PRINT
8700 PRINT "SCOPO DEL GIOCO E' D
I PORRE UNO DEI ": PRINT
8705 PRINT "PROPRI PEZZI SULLA F
ILA DI PARTENZA"
8710 PRINT : PRINT "DELL'AVVERSA
RIO.": PRINT
8730 PRINT "SI HA L'OBBLIGO DI A
VANZARE. SE NON E'": PRINT
8740 PRINT "POSSIBILE SI PASSA I
L TURNO.": PRINT : PRINT
8750 FLASH : PRINT "BUONA FORTUN
A!": NORMAL
8760 FOR I = 1 TO 50: GOSUB 9000
: NEXT
8765 SPEED= 255
8770 RETURN
9000 FOR J = 1 TO 100: NEXT : RETURN

```

```

9050 HOME : HTAB 14: PRINT "Q U
      A N, D A R Y": VTAB 23: RETURN

9060 COLOR= A1: PLOT P(A2),P(A3),
      : PLOT P(A2) - 1,P(A3) - 1: PLOT

```

```

P(A2) + 1,P(A3) - 1: RETURN

9070 COLOR= A1: PLOT P(A2),P(A3)
      : PLOT P(A2) - 1,P(A3) + 1: PLOT
      P(A2) + 1,P(A3) + 1: RETURN

```



Dama solitaria

Questo programma permette di giocare una variante del notissimo gioco della dama. Si gioca su una normale scacchiera con 64 caselle. Sulle file esterne della scacchiera vengono poste 48 pedine contrassegnate dai segni 'I'. Gli spazi vuoti che rimangono sono indicati dai segni 'O'. Scopo del gioco è eliminare quante più pedine è possibile mangiando i vari pezzi con mosse diagonali tipiche della dama. Si può sfidare un amico in una divertente gara di abilità per vedere chi, alla fine, rimane col minor numero di pedine sul campo.

Lo schermo dell'Apple è diviso in due parti. La parte di sinistra mostra la scacchiera con le pedine e gli spazi vuoti, mentre quella di destra

ro.

Questi numeri sono usati per trasmettere le mosse prescelte al computer. Se non sono possibili altre mosse rispondete con '0' alla domanda 'muovi da:'

Il gioco è scritto in Integer BASIC che è una variante molto veloce del BASIC classico. Questo BASIC è posseduto da tutti gli appleisti perché fa parte dei programmi forniti con il sistema operativo DOS 3.3 o con il nuovo PRODOS. Questo linguaggio possiede una bellissima caratteristica: il controllo della sintassi al momento della introduzione delle linee del programma evitando così i classici SYNTAX ERROR al momento dell'esecuzione.

```

0 DIM A(64),A$(5)
1 TEXT : CALL -936
2 REM
8 REM
9 TEXT : CALL -936
10 VTAB 3: PRINT "QUESTO E' IL GIOCO
    DELLA DAMA SOLITARIA": PRINT

11 PRINT "SULLE FILE ESTERNE DI UNA
    SCACCHIERA VENGONO POSTE 48
    PEDINE": PRINT
12 PRINT "L'OGGETTO DEL GIOCO E' DI
    ELIMINARE QUANTE PIU' POSSI
    BILI PEDINE CON MOSSE DIAGONALI
    (COME NELLA DAMA NORMALE)."
```

```

13 PRINT "USA LA SCACCHIERA NUMERATA
    A SULLA DESTRA PER INDICARE LA
    CASA IN CUI VUOI ANDARE"
14 PRINT "SULLA SCACCHIERA DI SINISTRA
    TRA 'I' INDICA UNA PEDINA E 'O'
    UNO SPAZIO.": PRINT

```

```

15 PRINT "QUANDO NON CI SONO PIU' M
    OSSE, DAI 'O' ALLA DOMANDA 'MUO
    VI DA:'": PRINT
16 INPUT "BATTI RETURN PER INIZIARE
    ",A$: CALL -936
20 POKE 32,16: POKE 33,23: VTAB
    2
25 FOR I=1 TO 8: PRINT " ";I;" "
    ;: NEXT I: PRINT : PRINT " "
    ;: FOR I=9 TO 64: PRINT I;" "
    ;: IF NOT (I MOD 8) THEN PRINT
    : NEXT I
30 POKE 32,0: POKE 33,40
80 FOR J=1 TO 64:A(J)=1: NEXT
    J: FOR J=19 TO 43 STEP 8: FOR
    I=J TO J+3:A(I)=0: NEXT I,J:
    M=0: GOTO 300
100 POKE 34,18: CALL -936
110 INPUT "MUOVI DA:",F: IF F=0
    THEN 500: INPUT "A:",T: PRINT
120 F1=(F-1)/8:F2=F-8*F1

```



```

130 T1=(T-1)/8:T2=T-8*T1
140 IF F1>7 OR T1>7 THEN 200
150 IF F2>8 OR T2>8 THEN 200
160 IF ABS (F1-T1)#2 OR ABS (F2-
T2)#2 THEN 200
170 IF A((T+F)/2)=0 THEN 200
180 IF A(F)=0 OR A(T)=1 THEN 200

190 GOTO 250
200 CALL -936: CALL -1054: PRINT
"MOSSA ILLEGALE. RIPROVA..."
: GOTO 110
250 A(T)=1:A(F)=0:A((T+F)/2)=0:
M=M+1
300 VTAB 2: FOR J=1 TO 57 STEP
8: FOR I=J TO J+7: PRINT A(
I);" ";: NEXT I: PRINT : PRINT
: NEXT J: PRINT

```

```

310 CALL -384: FOR I=2 TO 16: TAB
16: VTAB I: PRINT " ";: NEXT
I: CALL -380: GOTO 100
500 S=0: FOR I=1 TO 64:S=S+A(I)
: NEXT I
510 PRINT "HAI FATTO ";M;" MOSSE. RI
MANGONO ";S;" PEZZI": PRINT

520 INPUT "GIOCHI ANCORA ? ",A$
: IF A$="S" OR A$="SI" THEN
80: IF A$="N" OR A$="NO" THEN
600
530 PRINT "RISPONDI SI O NO.": GOTO
520
600 CALL -936: PRINT "CIAO!. SPERO C
HE TI SIA DIVERTITO": TEXT
: END

```

Wowzo



Questo gioco deve essere giocato da due giocatori e richiede riflessi pronti e rapidità nel prendere decisioni. Lo scopo del gioco è di riuscire a catturare tutte le lettere che formano una determinata parola.

Dopo avere dato il nome dei due giocatori, viene richiesto il livello di difficoltà del gioco (da 1 a 3). Il numero 1 corrisponde al gioco più difficile mentre il numero 3 al gioco più facile. Successivamente viene richiesta la parola che deve essere formata dai due giocatori e che deve essere composta da cinque lettere senza nessuna ripetizione. Le cinque lettere vengono distribuite casualmente sul campo di gioco co-

stituito da un labirinto e da tante porte contrassegnate da lettere. le porte possono essere spostate ed aperte dal giocatore che ha il turno per permettere di raggiungere più facilmente le lettere. Queste possono essere spostate anche dal computer in modo del tutto casuale. Il movimento del contrassegno del giocatore avviene per mezzo dei tasti 'a' e 'z' che lo muovono rispettivamente verso l'alto e verso il basso e per mezzo dei tasti ',' e '.' che lo muovono verso sinistra e verso destra. Il primo dei due giocatori che riesce a formare la parola data all'inizio vince!! Buon divertimento!!

50 REM

=====
WOWZO!
BY BERT KERSEY
COPYRIGHT 1980
BEAGLE BROS
=====

70 GOSUB 32000
80 POKE -16298,0: GOTO 2110
90 REM

TIMER

```

100 VTAB 23: HTAB 7: PRINT "
"
110 FOR I = 1 TO 1:S = PEEK (U)
: NEXT
120 TX = TX + 1: VTAB TX: HTAB 2:
PRINT " ";: VTAB V + AA: HTAB
H: PRINT " "
130 FOR I = 1 TO 55: NEXT
140 VTAB V + AA: HTAB H: PRINT P
$

```

```

150 IF V = V1 OR V = V2 THEN 170
160 VTAB V + AA: HTAB H: PRINT P
   $: VTAB V + AA - A: HTAB H: PRINT
   "****"
170 IF TX = 18 THEN 1740
171 :
172 RETURN
180 REM

```

RESETTO IL TIMER

```

190 FOR I = 18 TO 1 STEP - 1
200 VTAB I + 1: HTAB 2: PRINT "
   ": VTAB I: HTAB 2: PRINT " "
210 INVERSE : VTAB I + 1: HTAB 2
   : PRINT (18 - I) - INT ((18
   - I) / 10) * 10
220 NORMAL
230 FOR J = 1 TO 3: S = PEEK (U)
   : NEXT : NEXT
240 NORMAL : RETURN
250 REM

```

RUMORI

```

260 FOR I = 1 TO 88: S = PEEK (U)
   ): NEXT : RETURN
270 P = INT ( RND (1) * 50) + 1
280 POKE 0, P
290 POKE 1, 9: CALL 771: RETURN
300 REM

```

CAMBIO GIOCATORI

```

310 VTAB V1 + 1: HTAB H1: PRINT
   "****": VTAB V2: HTAB H2: PRINT
   "****"
320 VTAB V1: HTAB H1: PRINT LEFT$
   (N1$, 3): VTAB V2 + 1: HTAB H
   2: PRINT LEFT$ (N2$, 3)
330 MG = 0: BO = 0: B = B + 1
340 INVERSE : VTAB 19: HTAB 4: PRINT
   INT ((B + 1) / 2): NORMAL
350 A = A * - 1: AA = A: IF AA =
   - : THEN AA = 0
351 :
352 GM = 0
360 P$ = LEFT$ (N1$, 3): N$ = N1$:
   V = V1: H = H1: IF A < 0 THEN
   380
370 P$ = LEFT$ (N2$, 3): N$ = N2$:
   V = V2: H = H2
380 FOR I = 21 TO 23: VTAB I
   390 PRINT " "
400 NEXT
410 PRINT "
   "
420 IF A > 0 THEN 440
430 VTAB 23: HTAB 30: PRINT "<":
   COLOR= 12: PLOT 29, 42: COLOR=
   7: PLOT 29, 43: GOTO 450

```

```

440 VTAB 22: HTAB 30: PRINT "<":
   COLOR= 12: PLOT 29, 44: COLOR=
   7: PLOT 29, 45
450 REM

```

PORTA 0 DIREZIONE

```

460 I = INT ( RND (1) * 3): IF I
   < 2 THEN 790
470 REM

```

CHIEDI QUALE PORTA

```

480 T = 0: TX = 0: MG = MG + 1: GOSUB
   180
490 IF BO = 1 THEN 510
500 VTAB 24: PRINT "
   ";
510 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "TOCC
   A A: "N$
520 PRINT "QUALE PORTA? "
530 K = PEEK (Q): IF K < 193 OR
   K = 206 THEN 540
532 GOTO 600
540 IF K < > 172 AND K < > 174
   AND K < > 149 AND K < > 1
   36 THEN 560
542 INVERSE : VTAB 24: HTAB 1: PRINT
   " HO DETTO QUALE PORTA? ";
550 GOSUB 250: POKE QQ, 0: NORMAL
560 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "
   ----"
570 FOR I = 1 TO 55: NEXT
580 T = T + 1: IF T - INT (T / T
   T) * TT = 0 THEN GOSUB 90
590 GOTO 530
600 REM

```

PORTA LEGALE?

```

610 FOR I = 1 TO LEN (2$)
620 IF K = ASC ( MID$ (2$, I, 1))
   + 128 THEN 640
630 NEXT : GOTO 540
640 REM

```

MUOVI LA PORTA

```

650 N = I * 10 + 50
660 FOR P = N TO N + 3: GOSUB 28
   0: NEXT
670 IF R(I) = 1 THEN 720
680 R(I) = 1
690 VTAB V(I): HTAB T(I) - 3: PRINT
   " ";: HTAB T(I) + 1: PRINT
   " ";: INVERSE
700 VTAB V(I) - 2: HTAB T(I): PRINT
   " ";: VTAB V(I) - 1: HTAB T(I)
   ): PRINT " ";: VTAB V(I) + 1:
   HTAB T(I): PRINT " ";: VTAB
   V(I) + 2: HTAB T(I): PRINT "
   "

```

```

705 :
710 GOTO 750
720 V(1) = 2: HTAB T(1): PRINT
" ": V(1) - 1: HTAB T(1
): PRINT " ": V(1) + 1:
HTAB T(1): PRINT " ": V(1)
+ 2: HTAB T(1): PRINT "
"
730 INVERSE
740 R(1) = 0: V(1): HTAB T(1
) - 3: PRINT " "; HTAB T(
1) + 1: PRINT " "
750 FOR P = N + 3 TO N + 4: GOSUB
280: NEXT
760 NORMAL
770 IF C = 1 THEN RETURN
780 IF MG = 2 THEN 1350
790 REM

```

CHIEDI LA DIREZIONE

```

800 IF B0 = 1 THEN 820
810 V(24): HTAB 1: PRINT "
"
820 T = 0: TX = 0: MG = MG + 1: GOSUB
180
830 V + AA: HTAB H: PRINT P
$
840 POKE - 16368,0: V(21): HTAB
1: PRINT "TOCCA A "; N$
850 PRINT "QUALE DIREZIONE?"
860 K = PEEK(Q): IF K < > 172 AND
K < > 136 AND K < > 174 AND
K < > 149 AND K < > 193 AND
K < > 218 THEN 870
862 GOTO 910
870 V(23): HTAB 1: PRINT "
-----"
880 FOR I = 1 TO 55: NEXT
890 T = T + 1: IF T - INT(T / T
) * TT = 0 THEN GOSUB 90
900 GOTO 860
910 REM

```

MOSSA LEGALE?

```

920 IF K = 136 THEN K = 172
922 IF K = 149 THEN K = 174
930 NN = 193: SS = 218: EE = 174: WW
= 172
940 IF SCR( H - 2, (2 * V) + 1)
= 2 THEN WW = 1
950 IF SCR( H + 2, (2 * V) + 1)
= 2 THEN EE = 1
960 IF SCR( H + 1, (2 * V) - 3)
= 2 THEN NN = 1
970 IF SCR( H + 1, (2 * V) + 3)
= 2 THEN SS = 1
980 IF (K = 172 AND K = WW) OR (
K = 174 AND K = EE) OR (K =
193 AND K = NN) OR (K = 218 AND
K = SS), THEN 1020
990 INVERSE: V(24): PRINT "
ERRORE,ERRORE!!!! ";
1000 GOSUB 250

```

```

1010 NORMAL: POKE QQ,0: GOTO 86
0

```

```

1020 REM

```

```

MUOVI L'UOMO

```

```

1030 M = - 1: IF K = 174 OR K =
218 THEN M = 1
1040 F = V + AA: G = V + AA - A: IF
K = 174 OR K = 172 THEN 1120

```

```

1050 REM

```

```

1060 FOR I = 0 TO 3
1070 V( F + M * I): HTAB H: PRINT
P$: V( G + M * I): HTAB H: PRINT
"****"
1080 FOR J = 1 TO 4: S = PEEK(U
): NEXT: NEXT
1090 FOR I = 0 TO 3
1100 V( F + M * I): HTAB H: PRINT
" ": V( G + M * I): HTAB
H: PRINT " ": NEXT
1110 V = V + 3 * M: GOTO 1190
1120 REM

```

MOSSA ORIZZONTALE

```

1130 FOR I = 0 TO 4
1140 V( F): HTAB H + I * M: PRINT
P$: V( G): HTAB H + I * M: PRINT
"****"
1150 FOR J = 1 TO 3: S = PEEK(U
): NEXT: NEXT
1160 FOR I = 0 TO 4
1170 V( F): HTAB H + I * M: PRINT
" ": V( G): HTAB H + I *
M: PRINT " ": NEXT
1180 H = H + 4 * M
1190 V + AA: HTAB H: PRINT
P$: V + AA - A: HTAB H:
PRINT "****"
1200 IF A > 0 THEN 1230
1210 V(2 + 1): HTAB H(2): PRINT
LEFT$(N(2),3): V(2): HTAB
H(2): PRINT "****"
1220 GOTO 1240
1230 V(1): HTAB H(1): PRINT LEFT$(
N(1),3): V(1 + 1): HTAB H
1: PRINT "****"
1240 REM

```

TERRENO 0 LETTERA?

```

1250 FOR X = 1 TO 5: IF V = V(L(
X)) + 1 AND H = T(L(X)) + 1 THEN
1460
1252 NEXT
1260 REM

```

CONTRO LA PARETE?

```

1270 IF K < > 172 THEN 1280

```

```

1272 IF SCRN( H - 2,(2 * V) + 1
) = 2 THEN 1310
1274 GOTO 1020
1280 IF K < > 174 THEN 1290
1282 IF SCRN( H + 2,(2 * V) + 1
) = 2 THEN 1310
1284 GOTO 1020
1290 IF K < > 193 THEN 1300
1292 IF SCRN( H + 1,(2 * V) - 3
) = 2 THEN 1310
1294 GOTO 1020
1300 IF SCRN( H + 1,(2 * V) + 3
) = 2 THEN 1310
1302 GOTO 1040
1310 POKE QQ,0
1320 IF A > 0 THEN 1330
1322 V1 = V:H1 = H: GOTO 1340
1330 V2 = V:H2 = H
1340 IF MG < 2 THEN 470
1350 REM

```

PORTE DEL COMPUTER

```

1360 VTAB V1: HTAB H1: PRINT LEFT$(
N1$,3): VTAB V2 + 1: HTAB H
2: PRINT LEFT$(N2$,3)
1370 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "
"
1375 :
1380 INVERSE
1390 VTAB 21: HTAB 1: PRINT " L'
APPLE MUOVE ": PRINT " 2
PORTE. ": NORMAL
1400 FOR I = 1 TO 444: NEXT
1410 C = 1:I = INT ( RND (1) * 2
0) + 1: IF B = 1 THEN I = 1
1412 GOSUB 640
1420 FOR I = 1 TO 99: NEXT
1430 I = INT ( RND (1) * 20) + 1
: GOSUB 640:C = 0
1440 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "
": PRINT "
"
1450 POKE QQ,0: GOTO 300
1460 REM

```

SOSTITUISCI LA LETTERA

```

1470 INVERSE : VTAB V: HTAB H: PRINT
"GOT": HTAB H: PRINT "IT!"
1480 FOR I = 1 TO 5: PRINT CHR$(
7): IF I = 1 THEN POKE -
16304,0
1490 IF I = 3 THEN TEXT
1492 NEXT
1500 INVERSE : VTAB V: HTAB H: PRINT
"PRE": HTAB H: PRINT "SO!": FOR
I = 1 TO 555: NEXT
1510 VTAB 19: HTAB 12: PRINT " U
NO " : MID$( H$,X,1): " PER
":N$:"! "
1520 VTAB 22 + AA: HTAB 17 + 2 *
X: PRINT " " : MID$( H$,X,1):
" " : CHR$( 7): CHR$( 7): FOR
I = 1 TO 150: NEXT I

```

```

1530 L(X) = INT ( RND (1) * 20) +
1:N = L(X)
1540 IF (V(N) + 1 = V1 AND T(N) +
1 = H1) OR (V(N) + 1 = V2 AND
T(N) + 1 = H2) OR (V(N) + 1 =
V AND T(N) + 1 = H) THEN 153
0

```

```

1550 FOR I = 1 TO 10: IF N = L(I
) AND X < > I THEN 1530
1552 NEXT I

```

```

1560 IF (V(N) + 1 = V1) AND (T(N
) + 1 = T1) THEN 1530
1570 IF (V(N) + 1 = V2) AND (T(N
) + 1 = T2) THEN 1530

```

```

1580 VTAB V(N) + 1: HTAB T(N) +
1: PRINT "=": MID$( H$,X,1):
"=": VTAB V(N) + 2: HTAB T(N
) + 1: PRINT "---": CHR$( 7)
: NORMAL

```

```

1590 VTAB V(N) + 1: HTAB T(N) +
1: PRINT "=": MID$( H$,X,1):
"=": VTAB V(N) + 2: HTAB T(N
) + 1: PRINT "---"

```

```

1600 VTAB V + AA - A: HTAB H: PRINT
"***": VTAB V + AA: HTAB H: PRINT
P$
1610 REM

```

AGGIUNGI IL PUNTEGGIO

```

1620 IF A > 0 THEN 1660
1630 S1(X) = S1(X) + 1: IF S1(X) >
1 THEN S1(X) = 1
1640 FOR I = 1 TO 5: ST = ST + S1
(I): NEXT I
1650 IF ST = 5 THEN 1890
1652 ST = 0: GOTO 1690
1660 S2(X) = S2(X) + 1: IF S2(X) >
1 THEN S2(X) = 1
1670 FOR I = 1 TO 5: ST = ST + S2
(I): NEXT I
1680 IF ST = 5 THEN 1890
1682 ST = 0
1690 MG = 0:BO = 1: INVERSE
1700 VTAB 24: PRINT " GIRO GRATI
S-AVANTI!!! "
1710 FOR I = 1 TO 333: NEXT I
1720 VTAB 19: HTAB 12: PRINT " :
: : : : : "

```

```

1730 NORMAL : GOTO 1310
1740 REM

```

DACCAPO

```

1750 POP
1760 VTAB 21: PRINT " SCADUTO!
!! " : PRINT " ##%&! *%###%
?!"
1770 VTAB 19: PRINT " :0": INVERSE
1780 VTAB V: HTAB H: PRINT "CIAO
": VTAB V + 1: HTAB H: PRINT
"CIAO!"
1790 FOR I = 1 TO 333: NEXT I

```

```

1800 VTAB 2 + AA: HTAB 5: PRINT
P$: VTAB 2 + AA - A: HTAB 5:
PRINT "****"
1810 NORMAL : VTAB V: HTAB H: PRINT
" " : VTAB V + 1: HTAB H: PRINT
" "
1820 GOSUB 250
1830 VTAB 2 + AA: HTAB 5: PRINT
P$: VTAB 2 + AA - A: HTAB 5:
PRINT "****"
1840 VTAB 19: PRINT " : : "
1850 POKE QQ,0
1860 FOR I = 1 TO 300: NEXT I
1870 IF AA > 0 THEN 1880
1872 V1 = 2:H1 = 5: GOTO 300
1880 V2 = 2:H2 = 5: GOTO 300
1890 REM

```

PUNTEGGIO FINALE

```

1900 Z$ = " ": POKE QQ,0
1910 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "
"
"
";
1920 IF A > 0 THEN 1950
1930 FOR I = 1 TO 5: IF S2(I) =
1 THEN Z$ = Z$ + MID$(H$,I
,1)
1940 NEXT I: GOTO 1960
1950 FOR I = 1 TO 5: IF S1(I) =
1 THEN Z$ = Z$ + MID$(H$,I
,1)
1952 NEXT I
1960 IF Z$ = " " THEN Z$ = "NOTH
ING"
1970 FOR I = 10 TO 36
1980 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "
"
": VTAB 22: HTAB
1: PRINT "
"
1990 IF I - INT ( I / 2 ) * 2 = 0
THEN POKE - 16304,0
1992 IF I - INT ( I / 4 ) * 4 = 0
THEN TEXT
2000 GOSUB 270:P = 241 - 4 * I: VTAB
21: HTAB 3
2010 VTAB 21: HTAB 1: PRINT "
";N$;" " : PRINT " VINCE
IL GIOCO!"
2020 IF I < > 54 THEN 2030
2022 FOR J = 1 TO 500: NEXT
2030 GOSUB 280: NEXT I
2040 N$ = "**** PUNTEGGIO " : N$ =
N$ + H$:N$ = N$ + " TO "
2050 N$ = N$ + Z$:N$ = N$ + " . **
*": GOTO 2060
2060 FOR J = 1 TO LEN (N$): VTAB
24: HTAB J: PRINT MID$(N$,
J,1);
2070 FOR Q = 1 TO 4:S = PEEK (U
): NEXT Q: FOR Q = 1 TO 15: NEXT
: NEXT : VTAB 20: END
2080 PRINT " PUNTEGGIO " : ;
H$;" TO ";Z$;"...":; VTAB 21
: HTAB 1: GET A$: PRINT A$: GOTO
63900
2090 REM

```

SETTA I PARAMETRI

```

2110 H$ = "WOWZO"
2120 N1$ = "GIOCAT.1":N2$ = "GIOC
AT.2"
2130 Z$ = "ABCEFGHIJKLOPRSTUXYZ":
QQ = - 16368:U = - 16336
2140 FOR I = 1 TO 5:S1(I) = 0:S2
(I) = 0: NEXT I
2150 REM

```

PREPARAZIONE, TAVOLO

```

2160 TEXT : HOME : VTAB 10: HTAB
15: PRINT "W O W Z O
"
2170 INVERSE
2180 FOR I = 4 TO 40: VTAB 1: HTAB
I: PRINT " " :; VTAB 19: HTAB
I: PRINT " " :; NEXT I
2190 FOR I = 2 TO 18: VTAB I: HTAB
4: PRINT " " ;
2200 VTAB I: HTAB 40: PRINT " " ;
: NEXT I
2210 VTAB 1: HTAB 15: PRINT "*"
**
2220 FOR I = 1 TO 20
2222 V(I) = 3 * INT ((I - 1) / 4
) + 4
2224 T(I) = 5 + 8 * ((I - 1) - INT
((I - 1) / 4) * 4) + 3
2230 IF (I > 4 AND I < 9) OR (I >
12 AND I < 17) THEN T(I) = T
(I) + 4
2240 NEXT I
2250 NORMAL
2260 REM

```

SISTEMAZIONE LETTERE

```

2270 FOR I = 1 TO 5
2280 L(I) = INT ( RND ( 1 ) * 20 ) +
1: IF I = 1 THEN 2300
2290 FOR J = 1 TO I - 1: IF L(I)
= L(J) THEN 2280
2292 NEXT
2300 NEXT I: GOTO 2340
2310 FOR J = 1 TO 8:S = PEEK (U
): NEXT : RETURN
2320 FOR J = 1 TO 88: NEXT : RETURN
2330 REM
2340 FOR X = 1 TO 5: GOSUB 2310
2350 VTAB 10: HTAB 11 + X * 4: PRINT
" "
2360 VTAB 15: HTAB 14 + X * 3: PRINT
MID$(H$,X,1): GOSUB 2310
2370 VTAB 15: HTAB 14 + X * 3: PRINT
" "
2380 VTAB 21: HTAB 18 + X * 2: PRINT
MID$(H$,X,1): GOSUB 2310: GOSUB
2320: NEXT
2390 VTAB 22: HTAB 20: PRINT "-
- - - - (-": VTAB 23: HTAB 2
0: PRINT "- - - - - (-"

```



```

2970 INPUT " 5 LETTERE-->";H$
2980 IF H$ = "" THEN 3000
2982 IF LEN (H$) < > 5 THEN 30
00
2990 FOR I = 1 TO 5: FOR J = 1 TO
5: IF MID$ (H$,I,1) = MID$
(H$,J,1) AND J < > I THEN 3
000
2992 NEXT : NEXT : GOTO 3010
3000 GOSUB 3050: PRINT " NIENTE
RIPETIZIONI...": GOTO 2960
3010 FOR I = 1 TO 50 STEP 2:P =
1: GOSUB 280: NEXT I: NORMAL
: POKE 33,40: POKE 34,0
3020 FOR I = 20 TO 24: VTAB 1: HTAB
1: PRINT "
";: NEXT I
3030 FOR I = 1 TO 5: VTAB 21: HTAB
18 + 2 * I: PRINT MID$ (H$,
I,1);: NEXT I
3040 FOR I = 1 TO 500: NEXT I: RETURN
3050 POKE 33,18: INVERSE : VTAB
21: HTAB 1: PRINT "
";
3060 VTAB 21: HTAB 1: RETURN
3070 PRINT "
";
3080 POKE 33,18: VTAB 21: HTAB 1
: RETURN
3120 :
3130 :
3140 :
32000 POKE 771,173: POKE 772,48:
POKE 773,192: POKE 774,136:
POKE 775,208: POKE 776,4: POKE
777,198: POKE 778,1: POKE 77
9,240: POKE 780,8: POKE 781,
202: POKE 782,208: POKE 783,
246: POKE 784,166: POKE 785,
0: POKE 786,76: POKE 787,3: POKE
788,3: POKE 789,96
32762 DIM L(20),R(20),S1(5),S2(5
),T(20),V(20):Q = - 16384: RETURN

```

Space Zapper



Paddles

Questo programma, che sfrutta la grafica del vostro Apple II, è un gioco di azione per una o due persone. Per mezzo della paddle manovrerete il vostro veicolo spaziale e segnerete dei punti quando riuscirete a colpire i dischi volanti rossi del nemico. Se sarete capaci di passare indenni attraverso la flotta nemica e poi con rapida inversione ad U di abatterla, il vostro punteggio salirà notevolmente. Nel frattempo dovrete però stare attenti ad evitare le mine spaziali azzurre: colpirne una equivale a veder dimezzato il punteggio. Il gioco è reso più divertente dai dischi volanti nemici che di tanto in tanto appaiono all'improvviso nello spazio. Quando si colorano di azzurro diventano estremamente pericolosi, perché assumono le caratteristiche delle mine e, per di più, si spostano!!! Se colpirete un disco volante diventato

azzurro vedrete quindi dimezzato il vostro punteggio. Un vero disastro! Per vostra consolazione almeno non dovrete preoccuparvi di evitare il velivolo dell'altro giocatore perché non gli potete arrecare nessun danno. Imparare a guidare bene un veicolo spaziale richiede un minimo di esercizio: immaginate che la vostra paddle abbia una lancetta che segna le 2 e ruota in senso orario fino a raggiungere le 12: il vostro veicolo si muoverà nella direzione indicata dalla lancetta immaginaria della paddle.

Saprete sempre in quale direzione state andando perché il vostro velivolo consiste di due quadrati: uno bianco davanti, indicante la prua della navicella spaziale, indicante la direzione dello spostamento ed uno colorato dietro, la poppa.

```

110 TEXT : HOME
130 HTAB 2: VTAB 10: PRINT "QUAN
TI GIOCATORI (1 0 2) ? "
140 GET N$
150 IF N$ < > "1" AND N$ < > "
2" THEN 130
155 N = VAL (N$)
160 VTAB 15: PRINT "ISTRUZIONI ?
(S/N) "
170 GET Y$
180 IF Y$ = "S" THEN GOSUB 1020

190 PMAX = N - 1
200 VTAB 21: HTAB 10: PRINT "PUN
TI TEMPO";
210 GR
220 GOSUB 720
230 GOSUB 840
240 X(0) = 15:Y(0) = 20
250 X(1) = 30:Y(1) = 20
260 REM
270 P = 0
280 TIME = TIME + 1
290 IF TIME / 5 = INT (TIME / 5
) THEN GOSUB 560
300 COLOR= 0
310 PLOT XOLD(P),YOLD(P)
320 PLOT X(P),Y(P)
330 XOLD(P) = X(P):YOLD(P) = Y(P)

340 GOSUB 430
350 IF SCRN( X(P),Y(P)) = 2 THEN
GOSUB 910
360 IF SCRN( X(P),Y(P)) = 9 THEN
GOSUB 970
370 COLOR= 15
380 PLOT X(P),Y(P)
390 COLOR= 11 + P
400 PLOT XOLD(P),YOLD(P)
410 P = PMAX - P
420 GOTO 280
430 REM
440 J(P) = INT ( PDL (P) / 31.8)

450 VTAB 22 + P: HTAB 10: PRINT
"
460 VTAB 22 + P: HTAB 10: PRINT
WIN(P); SPC( 9); IF P = 0 THEN
PRINT TIME
470 IF J(P) < 2.5 THEN X(P) = X(
P) + 1
480 IF J(P) > 3.5 AND J(P) < 6.5
THEN X(P) = X(P) - 1
490 IF J(P) > 1.5 AND J(P) < 4.5
THEN Y(P) = Y(P) + 1
500 IF J(P) > 5.5 OR J(P) < 0.5 THEN
Y(P) = Y(P) - 1
510 IF X(P) > 39 THEN X(P) = 39
520 IF X(P) < 0 THEN X(P) = 0
530 IF Y(P) > 39 THEN Y(P) = 39
540 IF Y(P) < 0 THEN Y(P) = 0
550 RETURN
560 REM
570 Q = PEEK ( - 16336) + PEEK
( - 16336)
580 N = INT (3 * RND (1) + 0.5)
590 RAN = RND (1)
600 COLOR= 0

```

```

610 GOSUB 790
620 R(N) = R(N) + (RAN > 0.5) - 2
* (RAN > 0.75)
630 S(N) = S(N) + (RAN < 0.5) - 2
* (RAN < 0.25)
640 IF R(N) > 35 THEN R(N) = R(N)
- 10 * RND (1)
650 IF R(N) < 0 THEN R(N) = 10 *
RND (1)
660 IF S(N) > 35 THEN S(N) = S(N)
- 10 * RND (1)
670 IF S(N) < 0 THEN S(N) = 10 *
RND (1)
680 COLOR= 9
690 IF RND (1) > 0.7 THEN COLOR=
2
700 GOSUB 790
710 RETURN
720 REM
730 COLOR= 9
740 FOR N = 1 TO 3
750 R(N) = 34 * RND (1):S(N) = 3
5 * RND (1)
760 GOSUB 790
770 NEXT N
780 RETURN
790 REM
800 HLINE R(N) + 1,R(N) + 3 AT S(
N)
810 HLINE R(N),R(N) + 4 AT S(N) +
1
820 PLOT R(N) + 2,S(N) + 2
830 RETURN
840 REM
850 FOR N = 1 TO 10
860 COLOR= 2
870 A(N) = 35 * RND (1):B(N) = 3
5 * RND (1)
880 PLOT A(N),B(N)
890 NEXT N
900 RETURN
910 REM
920 FOR M = 1 TO 20
930 Q = PEEK ( - 16336) + PEEK
( - 16336)
940 NEXT M
950 WIN(P) = INT ((WIN(P)) / 2)
960 RETURN
970 REM
980 CALL - 1059
990 WIN(P) = WIN(P) + 1
1000 IF WIN(P) > 15 THEN 1280
1010 RETURN
1020 REM
1030 HOME
1040 PRINT " ***** SPACE 2
APPER *****"
1050 PRINT "*****"
1060 PRINT
1070 PRINT "GUIDARE CON IL PADDL
E PER COLPIRE"
1080 PRINT "I PEZZI DELL'ASTRONA
VE ROSSA."
1090 PRINT
1100 PRINT "PUNTEGGIO: UN PUNTO
OGNI PEZZO COLPITO"
1105 PRINT "DELL'ASTRONAVE ROSSA

```



```

1107 PRINT
1108 PRINT "ATTENZIONE!!! LE AST
RONAVI CAMBIANO DI"
1110 PRINT "COLORE. COLPENDO UN
PEZZO DI "
1120 PRINT "ASTRONAVE BLUE O UNA
MINA VAGANTE BLUE"
1130 PRINT "VIENE DIMEZZATO IL P
UNTEGGIO RAGGIUNTO"
1140 PRINT "FINO A QUEL MOMENTO.
"
1150 PRINT
1160 PRINT "LA VOSTRA DIREZIONE
E' RAPPRESENTATA DAL";
1170 PRINT "QUADRATO BIANCO."
1180 PRINT
1190 PRINT "VINCERA' QUEL GIOCAT
ORE CHE PER PRIMO"
1200 PRINT "SUPERERA' 15 PUNTI."
.
1210 PRINT
1220 INVERSE
1230 PRINT "PREMERE BARRA SPAZIA
TRICE"
1240 NORMAL
1250 GET K#
1260 HOME
1270 RETURN
1280 REM

```

```

1290 HOME : UTAB 21
1300 CALL - 1059: CALL - 1059:
CALL - 1059
1310 FLASH : PRINT "GAME OVER!!!
": NORMAL
1320 FOR J = 0 TO PMAX: PRINT "G
IOCATORE ";J;" PUNTI ";WIN(J
);"; "; NEXT J
1330 IF WAN(0) = WIN(1) THEN GOSUB
1500: GOTO 1360
1340 PW = (WIN(1) > WIN(0))
1350 PRINT : PRINT "VINCE IL GIO
CATORE ";PW
1360 PRINT "UN' ALTRA PARTITA (S
/N)";
1370 GET Y#
1380 IF Y# = "S" THEN 200
1390 TEXT : HOME : PRINT "PREMER
E 'ESC' PER TERMINARE"
1400 PRINT "QUALSIASI ALTRO TAST
O PER RICOMINCIARE"
1410 GET G#
1420 IF G# = CHR# (27) THEN HOME
: END
1430 PRINT : PRINT CHR# (4);"RU
N HELLO"
1440 END
1500 PRINT " PARITA' !!
": RETURN

```

Drum machine



BASIC

Questa settimana impariamo a suonare la bat-
teria con il nostro TI-99.

Con la digitazione di questo semplice listato in
TI-BASIC avrete a disposizione un perfetto si-
mulatore ritmico, con ben 10 ritmi memoriz-
zati.

Utilizzando la CALL SOUND, il TI viene utiliz-
zato per eseguire battute di 4/4 ed oltre, te-
nendo il tempo con una perfezione al millise-
condo.

Adirittura, il programma vi offrirà la partitu-

ra della sezione ritmica.

Insomma un programma utile sia per chi sa
leggere le note, sia per chi semplicemente di-
spone di un Bongo su cui provare i ritmi senti-
ti, sia per chi sta imparando a suonare qual-
siasi strumento a percussione e non, per per-
fezionare l'utilizzo del ritmo nell'accompagna-
mento di melodie.

Quindi buon lavoro, e chissà mai che su que-
ste pagine, in futuro, venga pubblicato il pri-
mo "Concerto per TI e percussioni"

```

100 REM
110 CALL CLEAR
120 PRINT TAB(8);"DRUM MACHINE"
130 PRINT ::"SARA' MOSTRATA UNA
"

```

```

140 PRINT : "FORMA RITMICA SULLO
SCHERMO."
150 PRINT : "DIVERTITI A RULLARE"
160 PRINT : "CON IL TUO TI-99."::

```

```

170 PRINT ::"HAI 10 RITMI A DISP
OSIZIONE.":::
180 D=300
190 FOR C=97 TO 117
200 READ C$
210 CALL CHAR(C,C$)
220 NEXT C
230 REM DATA PER CARATTERI
240 DATA 000000000000FF,00000000
0202FF02,0000FF000000FF,0202FF02
3A7E7C38
250 REM
260 DATA 10080C1830300804,1C2020
100800FF,000000000000FF0F,000000
000000FFE
270 REM
280 DATA 1038FF380000FF,3110FF08
0908FF1,0000FF0001100FF,1020FF80
0000FF
290 REM
300 DATA 000000000000FF10,242444
7E0404001,102424447E04FE,0000000
00000FC2C
310 REM
320 DATA 2C2CFC2CAC2CFC2C,AC2CFC
2C2CFC,000000000000FF08,0808FF
080808FF08
330 REM
340 DATA 0808FF080808FF
350 REM
360 FOR I=0 TO 9
370 READ P$(I)
380 NEXT I
390 PRINT "UN TASTO PER INIZIARE
..."
400 CALL KEY(0,K,S)
410 IF S<1 THEN 400
420 REM 10 PATTERN
430 FOR C=1 TO 10
440 CALL CLEAR
450 REM SCELTA PATTERN
460 RANDOMIZE
470 R=INT(10*RND)
480 IF P$(R)="" THEN 470
490 R$=P$(R)
500 REM PARTITURA
510 CALL HCHAR(10,3,97,26)
520 CALL HCHAR(11,3,99,26)

530 CALL HCHAR(12,3,99,26)
540 CALL HCHAR(10,4,103)
550 CALL HCHAR(10,5,104)
560 CALL HCHAR(11,4,105)
570 CALL HCHAR(11,5,106)
580 CALL HCHAR(12,4,107)
590 CALL HCHAR(12,5,108)
600 CALL HCHAR(10,7,109)
610 CALL HCHAR(11,7,110)
620 CALL HCHAR(12,7,111)
630 REM DISEGNO NOTE
640 X=8
650 FOR I=1 TO 16
660 IF SEG$(R$,I,1)="R" THEN 700

```

```

670 CALL HCHAR(10,X+I,98)
680 CALL HCHAR(11,X+I,100)
690 GOTO 730
700 CALL HCHAR(11,X+I,101)
710 CALL HCHAR(12,X+I,102)
720 IF I=16 THEN 780
730 IF I/4<>INT(I/4) THEN 780
740 X=X+1
750 CALL HCHAR(10,X+I,115)
760 CALL HCHAR(11,X+I,116)
770 CALL HCHAR(12,X+I,117)
780 NEXT I
790 CALL HCHAR(10,29,112)
800 CALL HCHAR(11,29,113)
810 CALL HCHAR(12,29,114)
820 REM ESECUZIONE RITMI
830 CALL SOUND(100,1497,2)
840 FOR K=1 TO 2
850 CALL HCHAR(13,8,32,20)
860 X=8
870 J=1
880 FOR I=1 TO 16
890 IF SEG$(R$,I,1)="R" THEN 920

900 CALL SOUND(D,-7,2)
910 GOTO 930
920 CALL SOUND(D,9999,30)
930 CALL HCHAR(13,X+I,J+48)
940 CALL SOUND(1,9999,30)
950 J=J+1
960 IF I/4<>INT(I/4) THEN 990
970 J=1
980 X=X+1
990 NEXT I
1000 NEXT K
1010 NEXT C
1020 REM DATA PER RITMI
1030 DATA TTTTTTTTTTTTTTTTTR
1040 DATA RTTRTTTTTTTTTTTTTR
1050 DATA TRTRTRTRTRTTTTTR
1060 DATA TRTRTRTRTRTTTTTR
1070 DATA TTRTTTTTTTTTTTTTTR
1080 DATA TRTTTTTTTTTTTTTTTTTR
1090 DATA TTTTRTTTTTTTTTRTTR
1100 DATA RTTRTRTRTRTTTTTRTR
1110 DATA TRTRTRTTTTTRTRTTR
1120 DATA TTRTRTTTTTRTRTTR
1130 CALL CLEAR
1140 PRINT "LINEA 180 PER VARIAR
E TEMPO.":::
1150 END

```

**Aspettiamo
i tuoi
lavori
migliori!**

E' IN EDICOLA

Bit,
la prima rivista europea
di personal computer,
software, accessori,
la più prestigiosa
e più diffusa in Italia

con tutta la competenza del



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

Bit



TI-99/4A

Reflection

Nonostante il nome esotico, dietro a questo ennesimo programma in BASIC si cela un'ottima versione del famosissimo gioco dell'Othello (o Reversi). Le regole sono le solite: catturare le pedine avversarie circondandole alle estremità con le proprie, in modo da renderle del proprio colore. Vince chi al termine delle mosse possibili ha più pedine.

Caratteristica principale di questa versione è il poter posizionare le pedine utilizzando i tasti con le frecce (o, tramite una semplice subroutine, con i Joystick), e non fornendo delle

scomode coordinate come se si stesse giocando a battaglia navale.

In alto a destra viene inoltre visualizzato a chi sta il diritto di mossa, più sotto la situazione quantitativa-pedine.

Per confermare la vostra mossa, dopo aver posizionato la pedina con i tasti con le frecce, premete la barra spaziatrice.

Dimenticavo, occhio a non tentare mosse illecite: il TI vigila e per punizione potrebbe annullarvi tale mossa.

```

10 DIM BO(80),TA(71),PT(71),A(71),PO(80)
20 GOTO 70
30 FOR I=1 TO LEN(A$)
40 CALL HCHAR(R,C+I,ASC(SEGS(A$,I,1)))
50 NEXT I
60 RETURN
70 TU=1
80 RANDOMIZE

90 GOSUB 3850
100 GOSUB 1310
110 IF DE=0 THEN 130
120 GOSUB 4090
130 GOSUB 1540
140 IF DE=0 THEN 170
150 GOSUB 1650
160 GOTO 330
170 RESTORE 4080
180 FOR Y=2 TO 5
190 FOR X=2 TO 5
200 READ PO(Y*9+X)
210 NEXT X
220 NEXT Y
230 BO(30)=2

240 BO(31)=1
250 BO(39)=1
260 BO(40)=2
270 BC=2
280 WC=2
290 CALL HCHAR(11,13,128)
300 CALL HCHAR(11,16,120)
310 CALL HCHAR(14,13,120)
320 CALL HCHAR(14,16,128)
330 FL=1
340 X=4
350 Y=4
360 KH=128
370 IF TU<>1 THEN 390
380 KH=120
390 CALL HCHAR(4,28,KH)
400 A$=STR$(BC)&" "
410 R=17
420 C=27
430 GOSUB 30
440 R=22

450 A$=STR$(WC)&" "
460 GOSUB 30
470 IF (CM<>1)+(TU<>1) THEN 500
480 GOSUB 2730
490 GOTO 900
500 KH=1
510 CALL GCHAR(3*Y+2,3*X+4,GG)
520 KH=1-KH
530 CALL HCHAR(3*Y+2,3*X+4,120+8*KH)

540 CALL KEY(0,K,S)
550 IF S=0 THEN 520
560 IF (K<>ASC("E"))+(Y<1) THEN 600

```

```

570 CALL HCHAR(3*Y+2,3*X+4,GG)
580 Y=Y-1
590 GOTO 510
600 IF (K<>ASC("S"))+(X<1) THEN 640
610 CALL HCHAR(3*Y+2,3*X+4,GG)
620 X=X-1
630 GOTO 510

640 IF (K<>ASC("D"))+(X>6) THEN 680
650 CALL HCHAR(3*Y+2,3*X+4,GG)
660 X=X+1
670 GOTO 510
680 IF (K<>ASC("X"))+(Y>6) THEN 720
690 CALL HCHAR(3*Y+2,3*X+4,GG)
700 Y=Y+1
710 GOTO 510
720 IF K<>ASC("Q") THEN 870
730 A$="SICURO DI VOLER FINIRE(S/N)?"
740 R=24
750 C=2

760 GOSUB 30
770 CALL KEY(0,K,S)
780 IF S=0 THEN 770
790 IF K<>83 THEN 820
800 EE=1
810 GOTO 830
820 IF K<>78 THEN 770
830 A$=C$&" "
840 C=2

850 GOSUB 30
860 IF EE=1 THEN 2370
870 IF K<>ASC(" ") THEN 520
880 XY=Y*9+X
890 IF BO(XY)>0 THEN 520
900 IF FL=0 THEN 990
910 CALL HCHAR(Y*3+2,X*3+4,120+(TU-1)*8)
920 IF PO(XY)=0 THEN 990
930 CALL SOUND(100,440,2)
940 GOSUB 2060
950 IF CHIPS<1 THEN 990
960 GOSUB 2300

970 BO(XY)=TU
980 GOTO 1110
990 R=24
1000 CALL SOUND(100,110,2)
1010 C=2
1020 A$="ILLEGALE! - TURNO PERSO"
1030 GOSUB 30
1040 FOR I=1 TO 500
1050 NEXT I
1060 A$=C$
1070 GOSUB 30

```



```

2020 WC=0
2030 BC=0
2040 GOSUB 1540
2050 GOTO 1650
2060 CHIPS=0
2070 FOR I=1 TO 8
2080 L=1
2090 V=0
2100 XX=0
2110 V=V+OF(I)
2120 IF (XY+V>70)+(XY+V<0) THEN 2
200
2130 IF BO(XY+V)=5 THEN 2200
2140 IF BO(XY+V)<>3-TU THEN 2180

2150 XX=1
2160 L=L+1
2170 GOTO 2110
2180 IF (XX<>1)+(BO(XY+V)<>TU) TH
EN 2200
2190 GOSUB 2220
2200 NEXT I
2210 RETURN
2220 W=1
2230 V=0
2240 V=V+OF(I)
2250 TA(XY+V)=TU
2260 W=W+1
2270 IF W<L THEN 2240
2280 CHIPS=CHIPS+W-1
2290 RETURN
2300 FOR I=0 TO 71
2310 IF TA(I)=0 THEN 2350
2320 L=INT(I/9)
2330 CALL HCHAR(L*3+2, (I-9*L)*3+
4,120+(TU-1)*8)
2340 BO(I)=TU
2350 NEXT I

2360 RETURN
2370 REM WINNER
2380 IF BC<=WC THEN 2430
2390 A$="BIANCO"
2400 HI=BC
2410 LO=WC
2420 GOTO 2490
2430 IF BC=WC THEN 2480
2440 A$="NERO "
2450 HI=WC
2460 LO=BC
2470 GOTO 2490
2480 A$="PATTA!! "
2490 R=24
2500 C=3
2510 IF SEG$(A$,1,1)="T" THEN 25
40
2520 CALL VCHAR(3,27,32,96)
2530 A$=A$&" PERDE "&STR$(HI)&"
A "&STR$(LO)&" !"
2540 GOSUB 30
2550 BC=0
2560 WC=0
2570 DE=0

```

```

2580 TU=1
2590 FOR I=0 TO 71
2600 PO(I)=0
2610 BO(I)=0
2620 TA(I)=0
2630 NEXT I
2640 FOR I=1 TO 750
2650 NEXT I
2660 A$=" RITENTI (S/N)? "

2670 GOSUB 30
2680 CALL KEY(0,K,S)
2690 IF S=0 THEN 2680
2700 IF (K<>78)*(K<>83) THEN 2680

2710 IF K=83 THEN 100
2720 STOP
2730 HY=-32000
2740 HI=-32000
2750 XY=0
2760 IF (BO(XY)>0)+(PO(XY)=0) THE
N 2960
2770 GOSUB 2060
2780 IF CHIPS=0 THEN 2960
2790 QW=(TT/8)*CHIPS+PT(XY)*(65-
(TT/8))
2800 IF (LE<>2)+(CHIPS<>A1) THEN
2820
2810 QW=10000
2820 IF (LE<>2)+(RE<>0) THEN 2850

2830 GOSUB 3100
2840 GOTO 2960
2850 IF (QW<=HI) THEN 2890
2860 HI=QW
2870 H1=XY
2880 GOTO 2960
2890 IF HI=0 THEN 2960

2900 IF (QW/HI<.86)+(QW/HI>1.14)
THEN 2960
2910 RANDOMIZE
2920 ZZ=INT(RND*2)+1
2930 IF ZZ<>1 THEN 2960
2940 HI=QW
2950 H1=XY
2960 XY=XY+1
2970 IF XY<71 THEN 2760
2980 IF (LE<>2)+(RE<>1) THEN 3000,

2990 RETURN
3000 IF ((HI<>-32000)+(LE<>1))*(
(HY<>-32000)+(LE<>2)) THEN 3030
3010 FL=0
3020 CHIPS=0
3030 XY=H1
3040 IF LE<>2 THEN 3060
3050 XY=H2
3060 GOSUB 1270
3070 Y=INT(XY/9)
3080 X=XY-Y*9
3090 RETURN
3100 A1=BC+1

```

```

3110 FOR E=0 TO 70
3120 A(E)=BO(E)
3130 IF TA(E)<1 THEN 3160
3140 BO(E)=TA(E)
3150 A1=A1+1
3160 NEXT E
3170 BO(XY)=1

3180 FOR Q=1 TO 8
3190 IF XY+OF(Q)<0 THEN 3210
3200 PO(XY+OF(Q))=PO(XY+OF(Q))+1

3210 NEXT Q
3220 NW=QW
3230 RE=1
3240 Y1=XY
3250 TU=2
3260 GOSUB 2740
3270 RE=0
3280 QY=NW-HI
3290 TU=1
3300 IF QY<=HY THEN 3340
3310 HY=QY
3320 H2=Y1
3330 GOTO 3410
3340 IF HY=0 THEN 3410
3350 IF (QY/HY<.86)+(QW/HY>1.14)
THEN 3410
3360 RANDOMIZE
3370 ZZ=INT(RND*2)+1
3380 IF ZZ<>1 THEN 3410
3390 HY=QY
3400 H2=Y1
3410 XY=Y1
3420 FOR E=0 TO 70
3430 BO(E)=A(E)
3440 NEXT E
3450 GOSUB 1270
3460 FOR Q=1 TO 8
3470 IF Y1+OF(Q)<0 THEN 3520
3480 IF PO(Y1+OF(Q))>2 THEN 351
0
3490 PO(Y1+OF(Q))=1
3500 GOTO 3520
3510 PO(Y1+OF(Q))=0
3520 NEXT Q
3530 RETURN
3540 IF XY=7 THEN 3640
3550 IF XY=63 THEN 3710
3560 IF XY=70 THEN 3780
3570 FOR I=9 TO 13
3580 PT(I)=15-I
3590 NEXT I
3600 FOR I=1 TO 37 STEP 9
3610 PT(I)=6-INT(I/9)
3620 NEXT I
3630 RETURN
3640 FOR I=6 TO 42 STEP 9
3650 PT(I)=6-INT(I/9)
3660 NEXT I
3670 FOR I=16 TO 12 STEP -1
3680 PT(I)=I-10
3690 NEXT I

```

```

3700 RETURN
3710 FOR I=54 TO 58
3720 PT(I)=60-I
3730 NEXT I
3740 FOR I=64 TO 28 STEP -9
3750 PT(I)=INT(I/9)-1

3760 NEXT I
3770 RETURN
3780 FOR I=61 TO 57 STEP -1
3790 PT(I)=I-55
3800 NEXT I
3810 FOR I=69 TO 33 STEP -9
3820 PT(I)=INT(I/9)-1
3830 NEXT I
3840 RETURN
3850 FOR I=1 TO 8
3860 READ OF(I)
3870 NEXT I
3880 FOR X=0 TO 71
3890 READ PT(X)
3900 NEXT X
3910 FOR I=8 TO 71 STEP 9
3920 BO(I)=5
3930 NEXT I
3940 FOR I=0 TO 7
3950 READ A$
3960 CALL CHAR(I+112,A$)
3970 NEXT I
3980 CALL CHAR(120,"003C7E7E7E7E
3C00")
3990 CALL CHAR(128,"003C7E7E7E7E
3C00")
4000 RETURN
4010 DATA -10,-9,-8,-1,1,8,9,10

4020 DATA 16,-6,6,2,2,6,-6,16,0,
-6,-12,-2,-2,-2,-12,-6,0
4030 DATA 6,-2,6,2,2,6,-2,6,0,2,
-2,2,1,1,2,-2,2,0
4040 DATA 2,-2,2,1,1,2,-2,2,0,6,
-2,6,2,2,6,-2,6,0
4050 DATA -6,-12,-2,-2,-2,-2,-12
,-6,0,16,-6,6,2,6,-6,16,0
4060 DATA FFFFC0C0C0C0C0,FFFF0
0000000000,FFFF030303030303,C0C
0C0C0C0C0C0C0
4070 DATA 0303030303030303,C0C0C
0C0C0C0FFF,000000000000FFF,030
303030303FFF
4080 DATA 1,1,1,1,1,0,0,1,1,0,0,
1,1,1,1,1
4090 CALL CLEAR
4100 CALL SCREEN(13)
4110 PRINT "PREMI(B) PER PEZZO B
IANCO"::::
4120 PRINT "PREMI(N) PER PEZZO N
ERO"::::
4130 PRINT "PREMI <SPAZIO> PER N
ESSUNO"::::
4140 FOR T=1 TO 750
4150 NEXT T
4160 RETURN

```

Inseguimento

Comandate un omino e dovete evitare un fantasma che vi insegue. Nello schermo vedrete alcune ciliege che dovete mangiare, e una volta mangiate tutte, ritornare al vostro punto di partenza (la casa) e quindi comincerà il seguente quadro. Nello schermo si vedranno

```

100 REM *****
110 REM *LORENZO PUC CETTI*
120 REM *****
130 REM * INSEGUIMENTO *
140 REM *****
150 CALL SCREEN(12)
160 CALL CLEAR
170 DEF P$=""&STR$(P)
180 DEF Q$=""&STR$(Q)
190 Q=1
200 FOR CC=3 TO 8
210 CALL COLOR(CC,12,6)
220 NEXT CC
230 PRINT " I N S E G U I M E N
T O": ":" : " DI LORENZO PUC CETTI"
::: ":" : " LIVELLO (1/7) ?": ":" :
240 CALL SOUND(100,440,2)
250 CALL KEY(0,A,B)
260 A=A-48
270 IF (A<1)+(A>7) THEN 250
280 CALL HCHAR(20,20,A+48)
290 IF A<>7 THEN 320
300 NP=3
310 NC=20
320 IF A<>6 THEN 350
330 NP=4
340 NC=18
350 IF A<>5 THEN 380
360 NP=6
370 NC=16
380 IF A<>4 THEN 410
390 NP=7
400 NC=14
410 IF A<>3 THEN 440
420 NP=8
430 NC=12
440 IF A<>2 THEN 470
450 NP=9
460 NC=10
470 IF A<>1 THEN 500
480 NP=10
490 NC=7
500 CALL VCHAR(1,1,32,768)
510 CALL CHAR(42,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
520 CALL CHAR(152,"30082A777F3E1
400")
    
```

inoltre delle porte (passaggi segreti) che potranno servirsì in caso di pericolo: andandoci sopra vi gettano lontano. Attenzione! Se torni alla casa senza aver mangiato le ciliegine vi ucciso. Ogni ciliegina mangiata rende 10 punti.

```

530 CALL COLOR(2,6,1)
540 CALL COLOR(16,9,1)
550 CALL CHAR(128,"18183C5A993C2
466")
560 CALL CHAR(129,"0103070F1F3F7
FFF")
570 CALL CHAR(130,"80C0E0F0F8FCF
EFF")
580 CALL COLOR(13,16,1)
590 CALL CHAR(136,"FF81818181818
181")
600 CALL COLOR(14,3,1)
610 CALL CHAR(144,"7F47477F7F4F4
F4F")
620 CALL CHAR(145,"FEE2E2FEFEFEFE
EFE")
630 CALL CHAR(146,"3C7EDBFFBDC3F
FAA")
640 CALL COLOR(15,14,1)
650 RANDOMIZE
660 CALL HCHAR(1,3,42,28)
670 CALL HCHAR(24,3,42,28)
680 CALL VCHAR(1,3,42,24)
690 CALL VCHAR(1,30,42,24)
700 QQ$="QUADRO*NUMERO*1"
710 PP$="PUNTI=0"
720 SS$="INSEGUIMENTO"
730 FOR FF=1 TO LEN(SS$)
740 CALL HCHAR(1,FF+3,ASC(SEG$(S
S$,FF,1)))
750 NEXT FF
760 FOR FF=1 TO LEN(PP$)
770 CALL HCHAR(1,FF+19,ASC(SEG$(
PP$,FF,1)))
780 NEXT FF
790 FOR FF=1 TO LEN(QQ$)
800 CALL HCHAR(24,FF+3,ASC(SEG$(
QQ$,FF,1)))
810 NEXT FF
820 CALL HCHAR(2,4,129)
830 CALL HCHAR(2,5,130)
840 CALL HCHAR(3,4,144)
850 CALL HCHAR(3,5,145)
860 FOR FF=1 TO NP
870 CALL HCHAR(INT(RND*10+7),INT
(RND*25+4),136)
880 NEXT FF
    
```



```

890 FOR FF=1 TO NC
900 AB=INT(RND*18+5)
910 BC=INT(RND*25+4)
920 CALL GCHAR(AB,BC,YX)
930 IF YX<>32 THEN 900
940 CALL HCHAR(AB,BC,152)
950 NEXT FF
960 P=0
970 R=4
980 C=4
990 RI=4
1000 CI=4
1010 MR=23
1020 MC=29
1030 MRI=23
1040 MCI=29
1050 CALL HCHAR(R,C,128)
1060 CALL HCHAR(MR,MC,146)
1070 GOSUB 1130
1080 CALL SOUND(-10,440,2)
1090 GOSUB 1450
1100 IF INT(RND*2+1)<>1 THEN 107
0
1110 GOSUB 1130
1120 GOTO 1070
1130 CALL JOYST(1,X,Y)
1140 IF (X=0)*(Y=-4) THEN 1150 EL
SE 1180
1150 R=R+1
1160 IF R<24 THEN 1300
1170 R=23
1180 IF (X=0)*(Y=4) THEN 1190 ELS
E 1220
1190 R=R-1
1200 IF R>1 THEN 1300
1210 R=2
1220 IF (X=4) THEN 1230 ELSE 1260

1230 C=C+1
1240 IF C<30 THEN 1300
1250 C=29
1260 IF (X=-4) THEN 1270 ELSE 130
0
1270 C=C-1
1280 IF C>3 THEN 1300
1290 C=4
1300 CALL GCHAR(R,C,CH)
1310 CALL HCHAR(RI,CI,32)
1320 CALL HCHAR(R,C,128)
1330 IF CH=146 THEN 1600
1340 IF CH=136 THEN 1740
1350 IF CH<>152 THEN 1410
1360 P=P+10
1370 CALL SOUND(-100,880,2,1900,
2)
1380 FOR Y=1 TO LEN(P$)
1390 CALL HCHAR(1,Y+25,ASC(SEG$(
P$,Y,1)))
1400 NEXT Y
1410 IF (CH=129)+(CH=130)+(CH=14
4)8(CH=145) THEN 1830
1420 RI=R
1430 CI=C

```

```

1440 RETURN
1450 IF MR>=R THEN 1470
1460 MR=MR+1
1470 IF MR<=R THEN 1490
1480 MR=MR-1
1490 IF MC>=C THEN 1510
1500 MC=MC+1
1510 IF MC<=C THEN 1530
1520 MC=MC-1
1530 CALL HCHAR(MRI,MCI,LP)

1540 CALL GCHAR(MR,MC,LP)
1550 CALL HCHAR(MR,MC,146)
1560 IF LP=128 THEN 1600
1570 MRI=MR
1580 MCI=MC
1590 RETURN
1600 CALL SOUND(-100,-5,10)
1610 FOR TM=1 TO 150
1620 NEXT TM
1630 PRINT ::::::::::::::::::::
:::"*****"
*"
1640 FOR YU=1 TO 21
1650 PRINT "*"
*"
1660 NEXT YU
1670 PRINT "*****"
*****"
1680 EE$="G A M E O V E R"
1690 FOR IT=1 TO LEN(EE$)
1700 CALL HCHAR(12,IT+7,ASC(SEG$(
EE$,IT,1)))
1710 NEXT IT
1720 CALL KEY(0,DD,DDD)
1730 IF DDD=0 THEN 1720 ELSE 150

1740 CALL HCHAR(R,C,136)
1750 IF INT(RND*2+1)=1 THEN 1810

1760 R=R+5
1770 CALL HCHAR(R,C,128)
1780 RI=R
1790 CI=C
1800 RETURN
1810 R=R-5
1820 GOTO 1770
1830 IF P<>NC*10 THEN 1600
1840 CALL HCHAR(2,4,129)
1850 CALL HCHAR(2,5,130)

1860 CALL HCHAR(3,4,144)
1870 CALL HCHAR(3,5,145)
1880 Q=Q+1
1890 FOR RQ=1 TO LEN(Q$)
1900 CALL HCHAR(24,RQ+17,ASC(SEG
$(Q$,RQ,1)))
1910 NEXT RQ
1920 CALL HCHAR(MRI,MCI,LP)
1930 CH=32
1940 LP=32
1950 GOTO 860::RICOMINCIA
1960 STOP ::FINE-PROGRAMMA

```

Harry e le formiche

In questo gioco impersonate il simpatico Harry, un giovanotto dalla buffa chioma e sempre molto affamato, protagonista delle più strane avventure. Questa volta il famelico Harry è alle prese con delle formiche di un altro pianeta, che fanno il possibile per impedirgli di impadronirsi di un cestino pieno di buone cose da mangiare. Usando i tasti cursore dovete correre lungo i corridoi per dirigervi fino all'ultimo piano, prendere il cestino protetto dalla formica regina, e riportarlo in basso evitando il con-

tatto con i velocissimi insetti.

Cercate di effettuare il maggior numero di viaggi, ma vi renderete immediatamente conto della difficoltà della difficoltà di sfamare il povero Harry.

La linea 210 determina la 'intelligenza' delle formiche quindi modificandola potrete rendere il gioco più difficile.

Se invece non siete soddisfatti della velocità delle formiche potete modificarla alternando i valori della linea 250.

```

1 REM HARRY E LE FORMICHE
5 REM INIZIALIZZAZIONE
7 CLEAR 700:COLOR 1,14,14:SCREEN2,2
10 GOSUB 600000
15 FOR I=1 TO 32:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT S
PRITE$(0)=A$:A$=""
20 FOR I=1 TO 32:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT F
ORI=1 TO 5:SPRITE$(I)=A$:NEXT A$=""
25 FOR I=1 TO 32:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT S
PRITE$(6)=A$
30 DEFUSR=60000!:DEFUSR1=60110!:POKE 5999
6!,15
35 PUTSPRITE0,(120,173),1:PUTSPRITE1,(25
5,46),12:PUTSPRITE2,(255,72),12:PUTSPRIT
E3,(255,98),12:PUTSPRITE4,(255,124),12:P
UTSPRITE5,(255,150),12:PUTSPRITE6,(255,1
0),1
40 FOR I=1 TO 6:IFRND(1)<.5 THEN DR(I)=1 ELSE DR
(I)=3
45 NEXT CC=5
50 B$="01f2e1":A$="":FOR I=1 TO 32:A$=A$+B$
:NEXT
52 DRAW"bm0,41xaf,xaf;bm0,44xaf,xaf;"
54 DRAW"bm0,67xaf,xaf;bm0,70xaf,xaf;"
56 DRAW"bm0,93xaf,xaf;"
58 DRAW"bm0,96xaf,xaf;"
60 DRAW"bm0,119xaf,xaf;"
62 DRAW"bm0,122xaf,xaf;"
64 DRAW"bm0,145xaf,xaf;"
66 DRAW"bm0,148xaf,xaf;"
68 DRAW"bm0,171xaf,xaf;"
70 GOSUB 878
75 DRAW"bm115,192r10u2110"
77 GOT090
78 DRAW"bm115,14r10d10110u10f10b110e10b1
8u4r6d4":RETURN
79 DRAW"bm115,178r10d10110u10f10b110e10b
18u4r6d4":RETURN
90 SPRITEON:ONSPRITEGOSUB 800
99 REM CONTROLLO
100 POKE 59999!,10:D=USR(D):GOSUB 300

```

```

110 GOSUB 200
190 GOT0100
199 REM DIREZIONE DELLE FORMICHE
200 GOSUB 250
205 I=INT(RND(1)*6+1):IFDR(I)=1 THEN DR(I)
=3 ELSE DR(I)=1
210 IFRND(1)<.9-NT/10 THEN 220 ELSE IFVPEEK(
6913+4*CC)<VPEEK(6913) THEN DR(CC)=3 ELSE DR
(CC)=1
220 RETURN
249 REM MOVIMENTO DELLE FORMICHE
250 POKE 59999!,9:FOR I=1 TO 6:POKE 59998!,DR
(I):POKE 59997!,I:D=USR(D):NEXT
260 RETURN
299 REM CONTROLLO MOVIMENTO
300 K=VPEEK(6912):CC=INT((K-20)/26)
305 IFK<72 THEN CC=6
320 IFK<180 THEN K=11 ELSE IFK<180 THEN K=14E
LSE K=15
325 POKE 59996!,K1
330 IFK<25 AND K<165 THEN RETURN
335 IFVPEEK(6913)<115 OR VPEEK(6913)>125 TH
EN RETURN
340 IFK<25 THEN IFLD=1 THEN RETURN ELSE PLAY"
124n160s8n60n60":LD=1:DRAW"cl4":GOSUB 878:
GOSUB 879:RETURN
345 IFLD=1 THEN PLAY"s8m200140n20":NT=NT+1
:GOSUB 1000:LD=0:DRAW"cl":GOSUB 879:GOSUB 878
:RETURN
350 RETURN
799 REM GAME OVER
800 FOR I=1 TO 7:PLAY"150m1300s10n64r10n74"
:NEXT
810 SCREEN1:PRINT"LE FORMICHE COSMICHE
HANNO VINTO UN'ALTRA VOLTA!"
820 PRINT:PRINT:PRINT:IFNT<1 THEN PRINT" -
Bravo Harry, sei riuscito":PRINT" a fare
";NT;" viaggi!!":ELSE IF NT=1 THEN PRINT" -
Povero Harry, hai fatto":PRINT" un solo vi
aggio!!":ELSE PRINT" - Coraggio Harry, rip
rova!!"

```

```

850 IFINKEY$="" THEN ENDELSE 850
999 REM AGGIORNAMENTO PUNTEGGIO
1000 A$="bm"+STR$(NTX4)+" ,1":DRAW"Xa$;c1
d4":RETURN
9999 REM DATA SPRITES
10000 DATA 10,5,82,47,21,37,87,14,23,3
9,75,10,2,2,14,144,161,74,148,104,170,16
4,234,113,232,228,208,64,64,64,112
10010 DATA 3,0,240,8,4,7,15,31,31,15,15,4
,8,240,0,3,136,136,136,144,166,255,255,2
46,246,255,255,166,144,136,136,136
10020 DATA 60,34,17,17,17,63,127,255,255,
127,63,17,17,17,34,68,64,32,16,17,17,250
,252,252,252,252,250,17,17,16,32,64
60000 CLS:RESTORE 60020
60010 FOR I=60000 TO 60217:READ Q:POKE I,Q:
NEXT:RESTORE:RETURN
60020 DATA 19,170,200,240,33,92,234,94,2
46,8,0,0,0,0,0,0,0,0,211,170,219,1
69,71,0,0,0,0,0,0,0,0

```

```

60030 DATA 0,0,230,128,194,151,234,203,
91,202,151,234,62,3,50,94,234,195,209,23
4,120,230,64,194,170,234,203,83,202,170,
234,62,2
60040 DATA 50,94,234,195,209,234,120,230,
32,194,189,234,203,67,202,189,234,62,0,5
0,94,234,195,209,234,120,230,16,194,208,
234,203,75,202,208,234,62,1,50,94,234,19
5,209,234,201,62,0,50,93,234,58
60050 DATA 93,234,203,39,203,39,79,6,0,33
,0,27,9,58,95,234,71,58,94,234,87,254,0,
194,250,234,205,27,235,121,152,79,195,44
,235,254
60060 DATA 1,194,6,235,35,205,27,235,195,
244,234,254,2,194,20,235,205,27,235,121,
128,79,195,44,235,35,205,27,235,195,14,2
35,125,243,211
60070 DATA 153,124,211,153,0,0,0,0,219,15
2,79,183,251,201,125,243,211,153,124,246
,64,211,153,121,211,152,251,201

```

Sea Harrier



Il teatro di questo avvincente gioco è l'Oceano Pacifico, il periodo quello dell'ultimo conflitto. Siete ai comandi di un aereo da guerra e la vostra missione consiste nell'affondare i sommergibili nemici, lanciando i missili a vostra disposizione, facendo tuttavia molta attenzione a non colpire le potenti bombe dislocate nel fondo marino. Quando, osservando l'apposito indicatore, vi accorgete di essere a corto di carburante, dovete dirigervi verso la vostra nave d'appoggio, atterrare per fare il pieno e ripar-

tire per continuare la missione. Il cursore 'alto' serve per prendere quota, il cursore 'basso' per scendere, il cursore 'destra' per aumentare la velocità, il cursore 'sinistra' per iniziare la delicata manovra di atterraggio. La barra-spazio serve per lanciare i missili. Se trovate difficoltoso atterrare sulla nave appoggio, studiate la linea 522 che controlla questa manovra. Potete inoltre facilmente aggiungere altre bombe sul fondo marino per rendere più impegnativa la missione.

```

1 REM SEA HARRIER
5 GOSUB 60000
7 REM INIZIALIZZAZIONE
15 COLOR 15,4,7:SCREEN 1,2:KEYOFF
20 FOR I=1 TO 3:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SP
RITE$(0)=A$:PUTSPRITE 0,(120,35):A$=""
25 FOR I=1 TO 3:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SP
RITE$(1)=A$:A$=""
30 FOR I=1 TO 8:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SP
RITE$(2)=A$:SPRITE$(3)=A$:A$=""
35 FOR I=1 TO 3:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SP
RITE$(4)=A$:A$=""
40 FOR I=1 TO 3:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SP
RITE$(5)=A$:A$=""
45 FOR I=1 TO 8:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SP
RITE$(6)=A$

```

```

50 FOR I=1008 TO 1095:READ Q:VPOKE I,Q:NEXT:FOR
I=1152 TO 1175:READ Q:VPOKE I,Q:NEXT:DEFUS
R0=60000:DEFUSR1=60118:POKE 59996,15

```

```

55 FOR I=1 TO 10:PRINT:PRINT:PRINT "Premi un
tasto per iniziare"
60 FOR I=1 TO 11:R=RND(1):IF INKEY$<>"" THEN 7
0 ELSE READ A$:VPOKE 6153+I,ASC(A$):READ N:B$
="n"+STR$(N):PLAY"sm255115xb$;":FORT=1T
0100:NEXT:NEXT
65 FOR I=1 TO 500:NEXT:FOR I=6154 TO 6164:VPOK
E I,32:NEXT:RESTORE 10200:GOTO 60
69 REM DISEGNO SCHERMO
70 CLS:FOR I=6496 TO 6527:VPOKE I,INT(RND(1)
*3+144):NEXT:FOR I=6848 TO 6879:VPOKE I,23:N
EXT:PUTSPRITE 0,(0,16)

```

```

72 FORI=6848T06879:VPOKEI,23:NEXT:PUTSPRITE0,(0,16),8
75 FORI=1T023:PRINT:NEXT:PRINT"CARB.":C
HR:(11);
80 PUTSPRITE4,(0,75),14:PUTSPRITE1,(0,14
0),1
85 K1=INT(RND(1)*150+40):PUTSPRITE2,(K1,
100),1:K2=INT(RND(1)*50+30):PUTSPRITE3,(
K1+K2,100),1
90 STRIG(0)ON:ONSTRIG60SUB900:SPRITEON:0
NSPRITE60SUB500
95 ONINTERVAL=18060SUB1000:INTERVALON:TF
=30:FL=16:60SUB1100:SB=100
99 REM CONTROLL0
100 D=USR(D):IFPEEK(59997!)=0THENIFPEEK(
59998!)=1THENLD=1
105 K1=VPEEK(6912):IFK1>75ANDK1<190THEN
00
110 60SUB200
115 60SUB250
120 IFDC=1THEN60SUB300
130 IFLD=1THENPOKE59996!,13ELSEPOKE59996
!,15
190 GOTO100
199 REM MOVIMENTO AEREO
200 IFST=1ANDVPEEK(6912)>65THENRETURN
205 IFRF=1ANDVPEEK(6912)<65THENRF=0:ST=0
:LD=0:SPRITEON
215 IFLD=1ANDRF=0THENK1=2:K2=1:GOTO240
220 K1=3:K2=4
240 POKES9997!,0:POKE59998!,K1:POKE59999
!,K2:D=USR(D):RETURN
249 REM MOVIMENTO SOTTOMARINO
250 K1=RND(1):IFK1<.5THENK2=3ELSEIFK1<.7
5THENK2=0ELSEK2=2
255 IFVPEEK(6916)<10THENK2=2ELSEIFVPEEK
(6916)>160THENK2=0
260 POKES9997!,1:POKE59998!,K2:POKE59999
!,2:D=USR(D)
265 RETURN
299 REM MOVIMENTO BOMBE
300 POKES9997!,6:POKE59998!,2:POKE59999!
,3:D=USR(D)
305 IFVPEEK(6936)>175THENDC=0:PUTSPRITE6
,(100,200)
310 RETURN
499 REM COLLISIONE
500 SPRITEOFF:IFDC=1AND(VPEEK(6912)<65OR
VPEEK(6912)>190ORVPEEK(6913)>16)THENIFV
PEEK(6936)<90THENSMB=6:GOTO550ELSEIFVPEEK
(6936)<110THEN650ELSE600
510 IFLD=0ANDST=0THENSMB=0:GOTO550
515 IFLD=1THENST=1:LD=0ELSEIFST=1THENRET
URN
520 LD=0:RF=1:TF=TF-16+FL:IFTL<0THEN700E
LSEIFTF>0THENFL=16:60SUB1100
522 IFVPEEK(6913)<>5ANDVPEEK(6913)<>6THE
NSB=0:GOTO550
525 SPRITEON:RETURN
549 REM ESPLOSIONE NAVE
550 VPOKE6914+SB*4,20:60SUB1200:FORK1=1T
0200:NEXT:VPOKE6930,20:60SUB1200:FORK1=1
T01000:NEXT:GOTO2000
599 REM ESPLOSIONE SOTTOMARINO
600 NS=NS+1:VPOKE6919,15:VPOKE6918,20:60
SUB1200:FORI4=1T01000:NEXT:PUTSPRITE6,(1
60,200):PUTSPRITE1,(0,140),1:VPOKE6918,4
640 SPRITEON:RETURN
649 REM ESPLOSIONE BOMBA
650 VPOKE6938,20:VPOKE6939,15:60SUB1200:
FORK1=1T01000:NEXT:BM=1
660 GOTO2000
699 REM ESPLOSIONE AEREO
700 VPOKE6912,70:VPOKE6914,20:60SUB1200:
FORK1=1T01000:NEXT
710 GOTO2000
899 REM LANCIO DELLA BOMBA
900 IFDC=1THENRETURN
905 DC=1:11=VPEEK(6912):12=VPEEK(6913):I
F12<0THENDC=0:RETURNELSEPUTSPRITE6,(12-8
,11),1
910 RETURN
999 REM CARBURANTE
1000 FL=FL-1:VPOKE6888+FL,32
1010 IFFL<0THEN700ELSERETURN
1100 FORI3=6888T06903:VPOKEI3,136:NEXT
1120 RETURN
1199 REM SUONO ESPLOSIONE
1200 PLAY"13#200#8n27"
1210 RETURN
1999 REM GAME OVER
2000 SCREEN:PRINT"GAME OVER"
2010 PRINT:PRINT
2015 PRINT"Sottomarini distrutti":NS:PR
INT:PRINT
2020 IFSB=0THENPRINT"ATTERRAGGIO NON RIU
SCITO!!!":GOTO2100
2025 IFSB=6THENPRINT"HAI COLPITO LA TUA
NAVE!!!":GOTO2100
2030 IFEM=1THENPRINT"HAI COLPITO UNA BOM
BA ATONICA":GOTO2100
2035 IFFL<0ORFL<0THENPRINT"HAI TERMINATO
IL CARBURANTE!!!":GOTO2100
2100 IFINKEY#=""THENENELSE2100
9999 REM DATA SPRITES
10000 DATA0,0,0,0,192,224,241,255,127,
127,31,63,124,0,0,0,0,0,0,112,236,24
2,255,238,216,0,0,0,0
10010 DATA0,0,0,0,0,2,7,6,7,127,255,255,
127,0,0,0,0,0,0,0,128,128,192,254,25
5,255,254,0,0,0
10020 DATA0,90,60,126,126,60,90,0
10030 DATA0,0,0,0,192,192,240,240,240,25
5,255,255,255,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0
0,0,0,255,254,252,248,240,224,192
10040 DATA0,4,66,136,2,64,18,42,10,165,4
3,144,40,1,64,18,128,16,4,32,1,72,33,146
,204,22,200,92,64,9,0,32
10050 DATA0,56,16,16,56,56,16
10099 REM DATA CARATTERI
10100 DATA255,171,213,171,213,171,213,25
5
10102 DATA0,0,4,154,97,0,0,0
10104 DATA0,0,0,13,210,32,0,0
10106 DATA0,0,0,181,66,0,0,0
10200 DATAS,30,E,32,A,35,"",34,H,35,A,3
4,R,33,R,32,I,33,E,34,R,35
60000 CLS:RESTORE60020
60010 FORI=60000T060217:READQ:POKEI,Q:
NEXT:RESTORE:RETURN
60020 DATA219,170,230,240,33,92,234,94,2
46,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0,211,170,219,1
69,71,0,0,0,0,0,0,0,0

```

60030 DATA0,0,0,230,128,194,151,234,203,
91,202,151,234,62,3,50,94,234,195,209,23
4,120,230,64,194,170,234,203,83,202,170,
234,62,2
60040 DATA50,94,234,195,209,234,120,230,
32,194,189,234,203,67,202,189,234,62,0,5
0,94,234,195,209,234,120,230,16,194,208,
234,203,75,202,208,234,62,1,50,94,234,19
5,209,234,201,62,0,50,93,234,58
60050 DATA93,234,203,39,203,39,79,6,0,33

,0,27,9,58,95,234,71,58,94,234,87,254,0,
194,250,234,205,27,235,121,152,79,195,44
,235,254
60060 DATA1,194,6,235,35,205,27,235,195,
244,234,254,2,194,20,235,205,27,235,121,
128,79,195,44,235,35,205,27,235,195,14,2
35,125,243,211
60070 DATA153,124,211,153,0,0,0,0,219,15
2,79,183,251,201,125,243,211,153,124,246
,64,211,153,121,211,152,251,201

Caccia al tesoro

Questo è un appassionante gioco per due persone. Si tratta di correre lungo un percorso raccogliendo il maggior numero di pietre preziose e cercando di raggiungere il traguardo posto nel centro, e rappresentato da un grosso diamante con il maggior numero di punti.

Questi sono i valori delle diverse pietre preziose: 1000 punti per il diamante, 750 per i rubini, 500 per gli smeraldi, 250 per le opali. Lungo il percorso troverete inoltre altre pietre di minor valore e diversi serpenti che vi faranno perdere dei punti. Attenzione inoltre alle pie-

tre false, che, se rinvenute, vi faranno perdere dei punti faticosamente conquistati.

Ci sono due tipi di tattiche che si possono attuare in questo gioco: correre dritti verso il traguardo, raccogliendo però ben pochi punti, oppure fare un giro un poco più largo per cercare di collezionare il maggior numero di pietre. A voi la scelta della tattica vincente.

Vediamo infine le variabili usate nel programma: PP(I) rappresenta la posizione del giocatore I, S(I) è il punteggio del giocatore I, e PS(I) è il nome del giocatore.

```
1 REM CACCIA AL TESORO
2 REM INIZIALIZZAZIONE
5 COLOR 15,4,7:SCREEN1,2:KEYOFF
7 VPOKE8210,180:VPOKE8211,36:VPOKE8212,1
32:VPOKE8213,20
10 FORI=1TO8 READQ:A$=A$+CHR$(Q):NEXT:SP
RITE$(0)=A$:SPRITE$(1)=A$
15 FORI=10T201079:READQ:VPOKEI,Q:NEXT:F
ORI=1152T01344STEP64:FORJ=0T07:READQ:VPO
KEI+J,Q:NEXT:FORI=1112T01143:READQ:
VPOKEI,Q:NEXT
20 PRINT " CACCIA AL TESORO":PRINT:P
RINT PRINT:PRINT
25 PRINT"Pietre Valore (Milioni)";
.PRINT"-----";
30 PRINT:PRINT:PRINT"opali"TAB(10)CHR$(1
44)TAB(19)"250"
35 PRINT:PRINT"smeraldi"TAB(10)CHR$(152)
TAB(19)"500"
```

```
40 PRINT:PRINT"rubini"TAB(10)CHR$(160)TA
B(19)"750"
45 PRINT:PRINT"diamanti"TAB(10)CHR$(139)
CHR$(140)TAB(19)"1000":PRINTTAB(10)CHR$(
141)CHR$(142)
47 PRINT:PRINT"serpente"TAB(10)CHR$(168)
TAB(18)"- 100"
50 PRINT:PRINT:INPUT"Giocatore 1";P$(1):
PRINT:INPUT"Giocatore 2";P$(2)
55 IFLen(P$(2))>9ORLEN(P$(1))>9THENPRINT
"Nome troppo lungo":60T050ELSEPRINT:PRIN
T"OK: "P$(1) e "P$(2)
57 FORI=1T020:PRINT:PRINT " Prem
i un tasto"
60 IFINKEY$=""THENP=RND(1):60T060
99 REM DISEGNO SCHERMO
100 CLS:VPOKE6511,139:VPOKE6512,140:VPOK
E6543,141:VPOKE6544,142
105 FORI=6241T06244:VPOKEI,134:NEXT:FORI
=6267T06270:VPOKEI,134:NEXT:VPOKE6273,13
4:FORI=6276T06287:VPOKEI,134:NEXT:FORI=6
289T06299:VPOKEI,134:NEXT:VPOKE6302,134
```

```

110 VPOKE6305,134:VPOKE6308,134:VPOKE631
7,134:VPOKE6319,134:VPOKE6321,134:VPOKE6
323,134:VPOKE6331,134:VPOKE6334,134
115 VPOKE6337,134:VPOKE6340,134:VPOKE634
1,134:VPOKE6342,134:VPOKE6347,134:VPOKE6
348,134:VPOKE6349,134:VPOKE6351,134:VPOK
E6352,134:VPOKE6353,134:VPOKE6355,134:VP
OKE6361,134:VPOKE6362,134:VPOKE6363,134:
VPOKE6366,134
120 VPOKE6369,134:VPOKE6374,134:VPOKE637
9,134:VPOKE6384,134:VPOKE6387,134:VPOKE6
388,134:VPOKE6389,134:VPOKE6393,134:VPOK
E6398,134
125 VPOKE6401,134:FORI=6404T06411:VPOKEI
,134:NEXT:VPOKE6414,134:VPOKE6415,134:VP
OKE6416,134:VPOKE6421,134:VPOKE6425,134:
VPOKE6430,134

130 FORI=6433T06436:VPOKEI,134:NEXT:VPOK
E6440,134:VPOKE6446,134:FORI=6453T06459:
VPOKEI,134:NEXT:VPOKE6462,134
135 VPOKE6466,134:FORI=6468T06474:VPOKEI
,134:NEXT:FORI=6478T06483:VPOKEI,134:NEX
T:VPOKE6487,134:FORI=6491T06494:VPOKEI,1
34:NEXT
140 VPOKE6498,134:VPOKE6501,134:VPOKE650
6,134:VPOKE6507,134:VPOKE6508,134:VPOKE6
510,134:VPOKE6513,134:VPOKE6515,134:FORI
=6517T06523:VPOKEI,134:NEXT:VPOKE6525,13
4
145 VPOKE6530,135:FORI=6532T06538:VPOKEI
,134:NEXT:VPOKE6540,134:VPOKE6542,134:VP
OKE6545,134:VPOKE6547,134:VPOKE6548,134:
VPOKE6549,134:VPOKE6554,134:VPOKE6557,13
4
150 VPOKE6562,134:VPOKE6563,134:VPOKE656
4,134:VPOKE6568,134:FORI=6572T06577:VPOK
EI,134:NEXT:FORI=6581T06587:VPOKEI,134:N
EXT:VPOKE6589,134
155 VPOKE6594,134:FORI=6596T06602:VPOKEI
,134:NEXT:VPOKE6609,134:VPOKE6615,134:VP
OKE6619,134:VPOKE6620,134:VPOKE6621,134
160 VPOKE6626,134:VPOKE6628,134:VPOKE663
1,134:VPOKE6634,134:VPOKE6635,134:VPOKE6
636,134:VPOKE6639,134:VPOKE6640,134:VPOK
E6641,134:FORI=6644T06651:VPOKEI,134:NEX
T:VPOKE6653,134

165 VPOKE6658,134:VPOKE6660,134:VPOKE666
3,134:VPOKE6668,134:VPOKE6671,134:VPOKE6
676,134:VPOKE6680,134:VPOKE6683,134:VPOK
E6685,134
170 FORI=6689T06692:VPOKEI,134:NEXT:VPOK
E6695,134:VPOKE6696,134:VPOKE6697,134:VP
OKE6700,134:VPOKE6702,134:VPOKE6703,134:
VPOKE6704,134:VPOKE6706,134:VPOKE6707,13
4:VPOKE6708,134:VPOKE6711,134:VPOKE6712,
134:FORI=6715T06718:VPOKEI,134:NEXT
175 VPOKE6721,134:VPOKE6724,134:VPOKE672
9,134:VPOKE6732,134:VPOKE6734,134:VPOKE6
736,134:VPOKE6738,134:VPOKE6743,134:VPOK
E6747,134:VPOKE6750,134
180 FORI=6753T06766:VPOKEI,134:NEXT:FORI
=6768T06782:VPOKEI,134:NEXT
185 VPOKE6792,134:VPOKE6797,134:VPOKE680
1,134:VPOKE6806,134:FORI=6829T06833:VPOK
EI,134:NEXT

190 VPOKE6241,160:VPOKE6270,160:FORI=624
2T06732:IFVPEEK(I)=134THENK=RND(1):IFK<.
05THENVPOKEI,168ELSEIFK<.1THENVPOKEI,152
ELSEIFK<.15THENVPOKEI,144
192 NEXT:VPOKE6530,160:VPOKE6589,160:VPO
KE6278,160:VPOKE6297,160
195 M$(1)="E' il tuo turno":M$(2)="Atten
di.....":GOSUB1000:CP=1:Q=1:PUTSPRITE
0,(64,160),1:PUTSPRITE1,(176,160),12:CU(
1)=134:CU(2)=134:PP(1)=6792:PP(2)=6806
199 REM EDITOR
200 X$=INKEY$:C=C+1
210 IFC=6THENQ=1-Q:C=0
220 IFQ<>0THEN250
230 Q=1:K=VPEEK(PP(CP)):IFK=32THENVPOKEP
P(CP),CU(CP)ELSEVPOKEPP(CP),32
250 IFX$=""THEN200
260 K=ASC(X$)-27:IFK<0ORK>4THEN200ELSEON
KGO TO300,320,340,360
299 REM MOSSE LECITE
300 IFVPEEK(PP(CP)+1)=32THEN200
305 VPOKEPP(CP),CU(CP):CU(CP)=VPEEK(PP(C
P)+1):PP(CP)=PP(CP)+1:VPOKE6909+4*CP,VPE
EK(6909+4*CP)+8
310 GOTO400
320 IFVPEEK(PP(CP)-1)=32THEN200
325 VPOKEPP(CP),CU(CP):CU(CP)=VPEEK(PP(C
P)-1):PP(CP)=PP(CP)-1:VPOKE6909+4*CP,VPE
EK(6909+4*CP)-8
330 GOTO400
340 IFVPEEK(PP(CP)-32)=32THEN200
345 VPOKEPP(CP),CU(CP):CU(CP)=VPEEK(PP(C
P)-32):PP(CP)=PP(CP)-32:VPOKE6908+4*CP,V
PEEK(6908+CP+4)-8
350 GOTO400
360 IFVPEEK(PP(CP)+32)=32THEN200
365 VPOKEPP(CP),CU(CP):CU(CP)=VPEEK(PP(C
P)+32):PP(CP)=PP(CP)+32:VPOKE6908+4*CP,V
PEEK(6908+4*CP)+8
399 REM CONTROLLO MOSSA
400 K=CU(CP):IFK=134THENGOSUB750ELSEIFK=
144THENGOSUB600ELSEIFK=152THENGOSUB650EL
SEIFK=160THENGOSUB550ELSEIFK=168THENGOSU
B700ELSEGOSUB900
401 K=CU(CP):ONKGO SUB750,600,650,550,700
,900,900,900,900
410 IFCP=1THENCP=2ELSECP=1
420 M$(CP)="E' il tuo turno":IFCP=1THENM
$(2)="Attendi.....":ELSEM$(1)="Attendi
....."
425 GOSUB1000
490 GOTO200
499 REM RUBINI
500 M$(CP)="RUBIES!!! + 750":S(CP)=S(CP)
+750:GOSUB1000:CU(CP)=134:VPOKEPP(CP),13
4
550 M$(CP)="RUBINI!!! + 750":S(CP)=S(CP)
+750:GOSUB1000:CU(CP)=134:VPOKEPP(CP),13
4
580 PLAY"14s8m3000n4518n4014n45","14s8m
2000n3618n3114n36":FORT=1T01000:NEXT
590 RETURN
599 REM OPALI
600 M$(CP)="OPALI! + 250":S(CP)=S(CP)
+250:GOSUB1000:CU(CP)=134:VPOKEPP(CP),13
4
630 PLAY"14s14m3000n45":FORT=1T01000:NEX
T

```

```

640 RETURN
649 REM SMERALDI
650 M$(CP)="SMERALDI! + 500":S(CP)=S(CP)
+500:60SUB1000:CU(CP)=134:VPOKEPP(CP),13
4
680 PLAY"14s14m3000n4012n45":FORT=1T0100
0:NEXT
690 RETURN
699 REM SERPENTE
700 M$(CP)="SERPENTE! - 100":S(CP)=S(CP)
-100:60SUB1000:CU(CP)=134:VPOKEPP(CP),13
4
730 PLAY"16s8m59000n45n46n47n48n49n50n5
1n51n50n49n48n47n46n45n44n45n46n47n48n49
n50n51n50n49n48n47n46n45n4413n43":FORT=1
T02000:NEXT
740 RETURN
749 REM ALTRI RITROVAMENTI
750 IFRND(1)<.7)THENRETURN
755 IFRND(1)<.3)THENM$(CP)="ARGENTO! + 50
":S(CP)=S(CP)+50:60SUB1000:PLAY"16s1m7
77n34n50n23","12s5m2000n40":FORT=1T01000
:NEXT:RETURN
760 IFRND(1)<.5)THENM$(CP)="AMETISTA! + 2
0":S(CP)=S(CP)+20:60SUB1000:PLAY"14s10m
500n35n30","12s1m1000n20":FORT=1T01000:N
EXT:RETURN
765 M$(CP)="PIETRE FALSE-50":S(CP)=S(CP)
-50:60SUB1000:PLAY"11s8m2000n2":FORT=1T
01000:NEXT:RETURN
899 REM GAME OVER

```

```

900 SCREEN1:S(CP)=S(CP)+1000
910 PLAY"18s2m30000n45n4614n4512n4611n37
","s2m3000018n37r814n37r211n33"
920 IFS(1)>S(2)THENPRINT"Ha vinto ";P$(1
)ELSEIFS(2)>S(1)THENPRINT"Ha vinto ";P$(
2)ELSEPRINT" PARTITA PARI "
930 PRINT:PRINT:PRINT"I punteggi s
ono:" :PRINT:PRINTP$(1),S(1):PRINT:PRINTP
$(2),S(2)
980 PRINT:PRINT:PRINT
990 END
999 REM AGGIORNAMENTO MESSAGGI/PUNTEGGIO
1000 PRINTP$(1)":":PRINT"PUNTI:";S(1);TA
B(12)M$(1):FORI=1T020:PRINT:NEXT:PRINTP$(
2)":":PRINT"PUNTI:";S(2);TAB(12)M$(2);C
HR$(11);
1010 RETURN
9999 REM DATA SPRITES
10000 DATA24,60,126,126,60,36,66,129
10099 REM DATA CARATTERI
10100 DATA255,213,171,213,171,213,171,25
5
10102 DATA66,231,66,0,0,66,231,66
10104 DATA32,112,248,116,46,31,14,4
10106 DATA60,126,255,255,255,255,126,60
10108 DATA2,7,12,76,140,134,195,126
10110 DATA1,3,7,15,31,63,127,255
10112 DATA128,192,224,240,248,252,254,25
5
10114 DATA255,127,63,31,15,7,3,1
10116 DATA255,254,252,248,240,224,192,12
8

```

Per ricevere gli arretrati di **PAPER soft** 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 soft _____ Anno _____

PAPER soft dedicato a _____ Anno _____

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

assegno allegato

contanti allegati

IN EDICOLA

SUPER

sinc

SUPER

COMMODORE

N°4



**SuperSinc e
Super Commodore
sono idee**

J.soft EDITRICE

**CON
CASSETTA**