



PAPER

soft

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
C16 & PLUS/4 - VIC 20 -
TI-99/4A - SINCLAIR

Una pubblicazione della
J.soft editrice
Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

40

Anno 2 - N° 40 - 18 ottobre 1985

- Pinguino
- Il lupo e i 5 agnelli
- Gara sciistica
- Serpente
- Papersprites
- Papermelin
- Il labirinto degli spettri
- Stuntman

L. 1300

VIC-20 TI-99/4A sinclair C16 & plus/4

Guida per l'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Come è noto, lo Spectrum è provvisto di 2 serie di tasti grafici: una prima serie di 16 caratteri grafici predefiniti (i tasti numerici da 1 a 8 e gli stessi "shiftati") e una serie di caratteri definibili dall'utente nell'ambito di un programma (le lettere da A a U). In entrambi i casi, per ottenere i caratteri desiderati occorre entrare in modo grafico (cursore contrassegnato dalla lettera G lampeggiante) premendo contemporaneamente i tasti CAPS SHIFT e 9.

Nei nostri listati i caratteri grafici predefiniti sono indicati da una G e dal numero corrispondente al tasto che occorre digitare, il tutto racchiuso tra due parentesi graffe. A esempio {G4} significa che occorre digitare il tasto 4, con il cursore in modo grafico.

Analogamente la codifica SG, seguita da un numero da 1 a 8, significa che occorre digitare il relativo tasto numerico premendo contemporaneamente il tasto CAPS SHIFT.

Ad esempio quando si trova la codifi-

ca {SG2}, occorre premere il tasto 2 contemporaneamente al tasto CAPS SHIFT, ovviamente con il cursore in modo grafico. In entrambi i casi precedenti, quando un simbolo grafico deve essere digitato più volte, i caratteri G o SG della codifica sono preceduti da un numero che specifica quante volte va premuto il tasto grafico indicato.

Così ad esempio {8G5} significa che il tasto grafico 5 va digitato 8 volte; analogamente {4SG1} significa che il tasto grafico 1, premuto insieme a CAPS SHIFT, deve essere battuto 4 volte. I caratteri grafici definibili (le lettere da A a U in modo grafico) hanno una codifica semplificata: la lettera corrispondente, sottolineata.

Quando in un listato viene presentata, ad esempio, una A sottolineata, occorre entrare in modo grafico (al solito premendo contemporaneamente i tasti CAPS-SHIFT e 9) e quindi digitare semplicemente il tasto che contrassegna la lettera A.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}		
{G2}		
{G3}		
{G4}		
{G5}		
{G6}		
{G7}		
{G8}		
{SG1}		
{SG2}		
{SG3}		
{SG4}		
{SG5}		
{SG6}		
{SG7}		
{SG8}		

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
<u>A</u>		Simbolo grafico definito nel programma in uso.
<u>B</u>		
<u>C</u>		
<u>D</u>		
<u>E</u>		
<u>F</u>		
<u>G</u>		
<u>H</u>		
<u>I</u>		
<u>J</u>		
<u>K</u>		
<u>L</u>		
<u>M</u>		
<u>N</u>		
<u>O</u>		
<u>P</u>		
<u>Q</u>		
<u>R</u>		
<u>S</u>		
<u>T</u>		
<u>U</u>		

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9



PAPER soft

CI6K-plus/4

- 6** Pinguino
di F. Sarcina
- 10** Il lupo e i 5 agnelli
di R. Wayton trad. e adatt. di F. Sarcina

VIC-20

- 12** Gara scistica (3K Ram Joystick)
di R. Wolf trad. e adatt. di S. Albarelli

TI-99/4A

- 17** Serpente (Basic)
di V. Apps trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 19** Papersprites (Extended Basic)
di R. Burroughs trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 20** Papermellin (Basic)
di R. Didi trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

Sinclair Spectrum

- 23** Il labirinto degli spettri
di P. Forrest trad. e adatt. di C. Panzalis
- 26** Stuntman (16/48K)
di D. Ritchie trad. e adatt. di C. Panzalis

J. soft s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristulib Grizzi

REDAZIONE:

Carlo Panzalis
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:
Aut. Min. Rich.

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. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

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



Stop Bug

Questo articolo è rivolto esclusivamente ai "Commodoriani" che usano il VIC 20, il C16 o il Plus/4.

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 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 ab-

bia usato comandi abbreviati, come ? per PRINT).

Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove 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 VIC 20) oppure RUN/STOP e RESET (su C16 o PLUS/4).

Per riattivarlo batti:

SYS PEEK (56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il Plus/4.

STOP BUG PER 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
```

Pinguino

Il nostro amico pinguino non ha vita facile: infatti deve difendere le sue sei uova dagli attacchi continui degli uccelli rapaci. Per fortuna può usare una moderna pistola laser per abbattere i suoi nemici. Si gioca usando i tasti O e P per muovere rispettivamente a sinistra

e a destra il pinguino; il barra spaziatrice serve a sparare con la pistola laser. Avete un solo colpo a disposizione per ogni uccello rapace: o lo centrate (e guadagnate 100 punti) o esso prenderà un uovo. Il gioco termina quando tutte e sei le uova sono state rapite.

```

100 GOSUB1630:PRINT" {CLR}{RED}":VOL8           :rem 248
110 COLOR0,8,5                                   :rem 6
120 COLOR4,8,5                                   :rem 11
130 PRINT" { 6 GIU'}"TAB(15)"{RVS} PINGUINO "    :rem 24
140 PRINT" { 6 GIU'}"TAB(10) "'O' = DESTRA":PRINTTAB(10) "
    {GIU'} 'P' = SINISTRA"                       :rem 35
150 PRINT" {GIU'}"TAB(10) "'BARRA' PER SPARARE"  :rem 240
160 FORDE=1TO3000:NEXTDE                         :rem 221
170 GOTO470                                       :rem 108
180 REM                                           :rem 125
190 KY=PEEK(2038)                                 :rem 190
200 IFKY=64THEN220                                :rem 47
210 POKE3992+PC,32                                :rem 232
220 IFKY=38ANDPC>3THENPC=PC-1                    :rem 54
230 IFKY=41ANDPC<38THENPC=PC+1                  :rem 101
240 POKE3992+PC,34                                :rem 237
250 POKE2968+PC,0                                 :rem 185
260 IFKY<>60THEN460                               :rem 116
270 IFFF=1THEN460                                 :rem 235
280 SOUND3,700,20                                :rem 167
290 FORK=22TOBRSTEP-1                            :rem 63
300 POKEK*40+PC+3072,38                          :rem 231
310 POKEK*40+PC+2048,66                          :rem 235
320 NEXTK                                         :rem 31
330 FORK=22TOBRSTEP-1                            :rem 58
340 POKEK*40+PC+3072,32                          :rem 229
350 NEXTK                                         :rem 34
360 FF=1                                          :rem 147
370 IFPC<>BCORBR>=23THEN460                      :rem 153
380 SOUND1,900,30                                :rem 169
390 GOSUB190                                       :rem 182
400 SC=SC+100                                     :rem 185
410 COLOR0,7,4                                    :rem 7
420 M(WE)=0                                       :rem 61

```

430	GOSUB1570	:rem	228
440	GOSUB190	:rem	178
450	GOSUB1440	:rem	226
460	RETURN	:rem	122
470	FORJ=14608TO14647	:rem	181
480	READB	:rem	250
490	POKEJ,B	:rem	132
500	NEXTJ	:rem	30
510	DATA28,56,60,102,102,102,102,60	:rem	209
520	DATA0,0,24,60,60,60,60,24	:rem	169
530	DATA128,130,206,252,56,120,110,71	:rem	62
540	DATA1,65,115,63,28,30,118,226	:rem	132
550	DATA8,8,8,8,8,8,8,8	:rem	168
560	D=3072	:rem	232
570	C=2048	:rem	234
580	COLOR0,7,4	:rem	15
590	COLOR4,7,4	:rem	20
600	PRINT" {CLR} [<2>]"	:rem	143
610	PRINT" {HOME}"TAB(4)"UOVA RIMASTE:"SPC(8)"PUNTI:"	:rem	34
620	FORJ=1TO6	:rem	16
630	M(J)=0	:rem	238
640	NEXTJ	:rem	35
650	SC=0	:rem	189
660	PC=15	:rem	210
670	FORJ=1TO6	:rem	21
680	EC(J)=J*5	:rem	167
690	POKE4032+J*5,35	:rem	255
700	POKE3008+J*5,113	:rem	38
710	NEXTJ	:rem	33
720	LE=6	:rem	157
730	GOSUB1570	:rem	231
740	FORJ=1TO6	:rem	19
750	GOSUB1440	:rem	229
760	GOSUB190	:rem	183
770	POKEBR*40+BC+D,S3	:rem	192
780	POKEBR*40+BC+C,C3	:rem	176
790	GOSUB190	:rem	186
800	IFBC<=EC(WE)THEN840	:rem	101
810	BC=BC-1	:rem	62
820	WB=36	:rem	217
830	GOSUB190	:rem	181
840	IFBC>=EC(WE)THEN880	:rem	111
850	BC=BC+1	:rem	64
860	WB=37	:rem	222
870	GOSUB190	:rem	185
880	IFBR>23THEN900	:rem	46
890	BR=BR+1	:rem	98
900	S3=PEEK(BR*40+BC+D)	:rem	19
910	C3=PEEK(BR*40+BC+C)	:rem	3
920	POKEBR*40+BC+D,WB	:rem	208

930	POKEBR*40+BC+C,0	:rem	103
940	GOSUB190	:rem	183
950	IFBC<>EC(WE)ORBR<>24THEN1010	:rem	167
960	SOUND1,500,30	:rem	169
970	POKEBR*40+BC+D,32	:rem	161
980	LE=LE-1	:rem	94
990	GOSUB1570	:rem	239
1000	GOTO1020	:rem	189
1010	GOTO770	:rem	153
1020	NEXTJ	:rem	76
1030	REM	:rem	168
1040	FORJ=900TO300STEP-25	:rem	210
1050	SOUND1,J,6	:rem	88
1060	NEXTJ	:rem	80
1070	PRINT"{HOME}"	:rem	172
1080	FORJ=1TO13	:rem	111
1090	PRINT"{GIU}'"	:rem	172
1100	NEXTJ	:rem	75
1110	PRINT"PUNTI REALIZZATI:"SC	:rem	243
1120	FORJ=1TO10	:rem	103
1130	GETGAS	:rem	81
1140	NEXTJ	:rem	79
1150	NM\$=""	:rem	7
1160	INPUT"{GIU}'COME TI CHIAMI";NM\$:rem	19
1170	IFLEN(NM\$)<15THEN1190	:rem	227
1180	PRINT"NOME TROPPO LUNGO!":GOTO1160	:rem	143
1190	SA(10)=SC	:rem	228
1200	N\$(10)=NM\$:rem	227
1210	FORJ=10TO2STEP-1	:rem	2
1220	IFSA(J)<SA(J-1)THEN1290	:rem	71
1230	TP=SA(J-1)	:rem	52
1240	T\$=N\$(J-1)	:rem	231
1250	SA(J-1)=SA(J)	:rem	193
1260	N\$(J-1)=N\$(J)	:rem	126
1270	SA(J)=TP	:rem	218
1280	N\$(J)=T\$:rem	141
1290	NEXTJ	:rem	85
1300	PRINT"{CLR}"	:rem	40
1310	PRINTTAB(11)"PUNTEGGI MIGLIORI"	:rem	223
1320	PRINT"{ 3 GIU}'"	:rem	202
1330	FORM=1TO9	:rem	69
1340	PRINTTAB(5)M"- "SA(M)"{ 2 SPAZI}";	:rem	33
1350	PRINTTAB(18)N\$(M)	:rem	247
1360	NEXTM	:rem	86
1370	PRINT:PRINT	:rem	31
1380	PRINTTAB(9)"{ 4 GIU}'PREMI 'G' PER GIOCARE"	:rem	53
1390	PRINTTAB(15)"'S' PER SMETTERE"	:rem	29
1400	GETQS	:rem	26
1410	IFQ\$=""THEN1400	:rem	63
1420	IFQ\$<>"S"THEN600	:rem	161
1430	GOTO1610	:rem	201

1440	BC=INT(RND(0)*28)+3	:rem	30
1450	BR=INT(RND(0)*17)+2	:rem	43
1460	FF=0	:rem	196
1470	S3=32	:rem	244
1480	WE=INT(RND(0)*6)+1	:rem	3
1490	GOSUB190	:rem	232
1500	IFM(WE)=1THEN1480	:rem	249
1510	M(WE)=1	:rem	111
1520	IFBC<16THEN1550	:rem	121
1530	WB=36	:rem	8
1540	GOTO1560	:rem	207
1550	WB=37	:rem	11
1560	RETURN	:rem	172
1570	GOSUB190	:rem	231
1580	PRINT" {HOME}"TAB(17)LE;TAB(31)SC	:rem	48
1590	GOSUB190	:rem	233
1600	RETURN	:rem	167
1610	SCNCLR:POKE65298,196:POKE65299,208	:rem	14
1620	END	:rem	160
1630	REM INIZIO CARATTERI=14336 (\$3800)	:rem	157
1640	COLOR0,1:PRINT"{CLR}{BLK}{ 3 GIU' }MO":PRINT" { 5 GIU' }TD000 D6FF 3800":PRINT"{GIU' }X":PRINT" {GIU' }GO1670{HOME}"	:rem	52
1650	POKE51,0:POKE55,0:POKE52,56:POKE56,56	:rem	190
1660	POKE239,4:FORI=1319TO1322:POKEI,13:NEXT:END:rem	:rem	166
1670	POKE65298,PEEK(65298)AND251:POKE65299,56:RETURN	:rem	79

Il lupo e i 5 agnelli

Nel mondo dei videogiochi può accadere di tutto, persino di assistere a degli agnelli che danno la caccia ad un povero lupo! Voi impersonate il lupo, rappresentato dal simbolo "WW", che all'inizio si trova in un angolo della scacchiera che appare sul video, mentre il computer controlla gli agnelli. Per vincere dovete riuscire a mangiare tre dei cinque agnelli senza farvi catturare. Per mangiare potete muovervi, utilizzando i tasti cursore, verticalmente ed orizzontalmente compiendo il numero di passi (da uno a cinque) che il computer vi concede quando è il vostro turno. Se vi viene detto, per

esempio, di effettuare tre passi potete farne uno verso l'alto e due verso destra. Il movimento degli agnelli è leggermente più limitato, in quanto essi possono muoversi uno per volta e in una sola direzione, ma non illudetevi, la caccia non sarà così facile! Ogni agnello è rappresentato da una G seguita da un numero compreso tra 1 e 5, indicante la distanza che l'agnello in questione può coprire muovendosi in una delle quattro direzioni possibili. Tenete infine presente che sia il lupo che gli agnelli possono mangiare solo se la preda si trova nella casella d'arrivo, e non in una di quelle di transito.

100 REM IL LUPO E I 5 AGNELLI	:rem	9
110 DIMB(10,10),R(5),C(5),NM(5)	:rem	51
120 COLOR0,8,1:COLOR4,4,3	:rem	175
130 C\$(0)=" [< 2 +>]"	:rem	73
140 C\$(1)="{ 2 SPAZI}"	:rem	255
150 D\$="{HOME}{ 16 GIU'}"	:rem	162
160 GOTO1010	:rem	146
170 REM DISEGNA IL CAMPO	:rem	124
180 ONCA+2GOTO190,200,210	:rem	103
190 R=RW:C=CW:TX\$="WW":GOTO240	:rem	104
200 TX\$=C\$(R+CAND1):GOTO240	:rem	36
210 R=R(GT):C=C(GT)	:rem	73
220 TX\$="G"+RIGHT\$(STR\$(NM(GT)),1)	:rem	156
230 CA=GT	:rem	241
240 PRINTLEFT\$(D\$,3+R);TAB(2*C+1);SPC(7);TX\$:rem	25
250 B(R,C)=CA	:rem	172
260 RETURN	:rem	120
270 REM INIZIALIZZA	:rem	203
280 REM DISEGNA IL CONTORNO	:rem	128
290 PRINT"{CLR}{BLU}";	:rem	89
300 FORR=1TO10	:rem	62
310 FORC=1TO10	:rem	48

```

320 CA=0:GOSUB170 :rem 216
330 NEXTC,R :rem 150
340 REM COLLOCA IL LUPO :rem 77
350 RW=1:CW=1:NM=INT(RND(0)*3+1) :rem 93
360 CA=-1:GOSUB170 :rem 10
370 REM COLLOCA GLI AGNELLI :rem 83
380 FORGT=1TO5 :rem 99
390 R(GT)=INT(RND(0)*10+1) :rem 159
400 C(GT)=INT(RND(0)*10+1) :rem 136
410 NM(GT)=INT(RND(0)*5+1) :rem 181
420 IFB(R(GT),C(GT))<>0THEN390 :rem 198
430 CA=1:GOSUB170 :rem 219
440 NEXTGT :rem 114
450 RETURN :rem 121
460 REM MUOVE IL LUPO :rem 223
470 PRINTD$;"{ 11 SPAZI}PUOI FARE"NM"PASSI":IFNM=1THENPRI
    NT"{SU}"TAB(27)"O" :rem 80
480 FORDU=1TONM :rem 200
490 GETKEYMV$ :rem 45
500 : :rem 207
510 RD=(MV$="{SU}"ANDRW>1)-(MV$="{GIU'}"ANDRW<10)
    :rem 110
520 CD=(MV$="{SIN}"ANDCW>1)-(MV$="{DES}"ANDCW<10)
    :rem 90
530 TE=B(RW+RD,CW+CD) :rem 227
540 IFTE<0ORTE>0ANDDU<NMTHEN490 :rem 228
550 NM(TE)=0 :rem 140
560 SC=SC+SGN(TE) :rem 1
570 R=RW:C=CW :rem 40
580 CA=0:GOSUB170 :rem 224
590 RW=RW+RD:CW=CW+CD :rem 75
600 CA=-1:GOSUB170 :rem 7
610 NEXTDU :rem 111
620 NM=INT(RND(0)*3+1) :rem 202
630 RETURN :rem 121
640 REM MOSSA DEL COMPUTER :rem 69
650 PRINTD$;"{ 13 SPAZI}ORA TOCCA A ME{ 3 SPAZI}"
    :rem 46
660 REM VALUTAZIONE :rem 210
670 MX=-400 :rem 64
680 FORGT=1TO5 :rem 102
690 IFNM(GT)=0THEN740 :rem 236
700 CG=C(GT):RG=R(GT)+NM(GT):GOSUB850 :rem 228
710 RG=R(GT)-NM(GT):GOSUB850 :rem 183
720 RG=R(GT):CG=C(GT)+NM(GT):GOSUB850 :rem 230
730 CG=C(GT)-NM(GT):GOSUB850 :rem 155
740 NEXTGT :rem 117
750 REM MUOVE GLI AGNELLI :rem 228
760 C=C(GB):R=R(GB) :rem 47
770 CA=0:GOSUB170 :rem 225
780 R(GB)=RB:C(GB)=CB :rem 181

```

```

790 NM(GB)=INT(RND(0)*5+1) :rem 174
800 GT=GB :rem 249
810 CA=1:GOSUB170 :rem 221
820 IFMX<400THENRETURN :rem 173
830 PRINTD$;"{ 15 SPAZI}HAI PERSO.{ 5 SPAZI}" :rem 152
840 END :rem 115
850 REM CONTROLLO SITUAZIONE :rem 72
860 IFABS(R(GT)-RW)+ABS(C(GT)-CW)=NMTHENSQ=200:GOTO880 :rem 61
870 SQ=0 :rem 176
880 IFRG<1ORRG>10ORCG<1ORCG>10THENRETURN :rem 127
890 IFB(RG,CG)>0THENRETURN :rem 143
900 DI=ABS(RW-RG)+ABS(CW-CG) :rem 156
910 IFDI=0THENSQ=500:GOTO990 :rem 221
920 IFDI=NMORDI=NM-2THENRETURN :rem 3
930 IFDI<=5THENSQ=SQ+35 :rem 173
940 SQ=SQ-40*((RG=RW)*(CG=CW)) :rem 218
950 FORG=1TO5 :rem 18
960 SQ=SQ-10*((RG<>R(G))+(CG<>C(G))) :rem 214
970 NEXT :rem 223
980 IFSQ+RND(0)<MXTHEN1000 :rem 53
990 MX=SQ:GB=GT:RB=RG:CB=CG :rem 237
1000 RETURN :rem 161
1010 REM PROGRAMMA PRINCIPALE :rem 51
1020 GOSUB270:REM INIZIALIZZA :rem 72
1030 GOSUB460:REM MUOVE IL LUPO :rem 93
1040 IFSC=3THEN1070 :rem 81
1050 GOSUB640:REM MOSSA DEL COMPUTER :rem 197
1060 GOTO1030 :rem 196
1070 PRINTD$;"{ 14 SPAZI}HAI VINTO!!!{ 4 SPAZI}":rem 1
1080 END :rem 160

```

VIC-20

Gara sciistica

3K RAM - Joystick

Joe si è cacciato ancora una volta nei pasticci: ha frequentato un breve corso di sci ma ha sbagliato a prendere lo skilift, che lo ha portato sulla pista più difficile da percorrere, la famigerata pista nera. Questa pista è piena zeppa di pini centenari che obbligano il nostro caro Joe a compiere percorsi arzi-

gogolati, pieni di curve! Perché non aiutarlo a tornare alla sua baita sano e salvo caricando questo breve e simpatico gioco che gira su VIC 20 con espansione da 3 K?? La famigerata pista nera che Joe dovrà percorrere è divisa in quattro livelli. Facendo partire il gioco,

il computer programma alcuni caratteri e chiede al giocatore se vuole giocare con la velocità per professionisti o per principianti.

La differenza tra queste due velocità sta nel fatto che Joe corre a diversa velocità, e anche nel fatto che nella velocità più bassa il punteggio aumenta della metà.

Dopo aver attuato la scelta, viene visualizzato il primo livello, e il giocatore può muovere Joe con il Joystick.

È molto importante sapere che una volta partito, Joe non si può più fermare e non può neppure tornare indietro.

Per superare il livello è necessario passare attraverso la linea tracciata tra i due piloncini rossi con una F che sta per Fine.

Naturalmente più si procede e più le piste divengono difficili.

Se si riesce a superare il livello si riceve un bonus casuale tra 1 e 50 punti, mentre durante la discesa il punteggio sale lentamente di un punto alla volta. Se si riesce a superare anche il quarto livello si torna al primo, ma il punteggio non viene azzerato.

Ed ora mano alle racchette e buona discesa!!

```

1 PRINTCHR$(147):POKE36879,122 :rem 231
3 PRINT"{ 4 GIU'}{ 2 DES}{BLU}& GARA SCIISTICA %" :rem 163
5 POKE52,27:POKE56,27:CLR :rem 228
7 FORI=0TO511:POKE7168+I,PEEK(32768+I):NEXT :rem 90
9 POKE36869,255 :rem 64
11 FORT=1TO33:READQ:NEXT :rem 52
13 FORC=7432TO7519:READG:POKEC,G:NEXT :rem 73
15 FORJ=828TO912:READX:POKEJ,X:A=A+X:NEXT:READY:IFY<>ATHE
  NPRINT"ERRORE NEI DATA":END :rem 241
17 SYS(828):RESTORE:POKE36879,62 :rem 198
19 PRINT"{ 3 GIU'}{WHT}* FIRE PER INIZIARE. *":POKE845,32 :rem 248
21 IFPEEK(845)<>0THEN21 :rem 69
23 P=PEEK(36866)AND128:SC=4*P+64*(PEEK(36869)AND112):CO=3
  7888+4*P :rem 143
25 SK=1 :rem 115
27 S$="{HOME}{ 21 GIU'}":AM$="().....CRASH.....":POKE36
  869,240 :rem 107
29 POKE36879,221:PRINT"{CLR}{ 4 GIU'}{RED}{ 2 SPAZI}DIGIT
  A LA VELOCITA'{ 5 SPAZI}CHE PREFERISCI:" :rem 29
31 PRINT"1.....PROFESSIONISTA{ 2 SPAZI}2.....PRINCIPIAN
  TE" :rem 127
33 GETVE:IFVE<>1ANDVE<>2THEN33 :rem 159
35 POKE36869,255 :rem 111
37 S1=36874:S2=S1+1:S3=S2+1:S4=S3+1:V=S4+1 :rem 129
39 X=1:Y=2:TT=22:CH=37:Z=0:U=1 :rem 33
41 FORT=38TO180:POKE36865,T:NEXT:POKEV,10:POKE36879,25 :rem 75
43 REM --SCELTA SCHEERMO-- :rem 17

```

```

45 ONSKGOSUB171,199,219,185 :rem 30
47 FORT=180TO38STEP-1:POKE36865,T:NEXT :rem 146
49 REM -- ROUTINE PRINCIPALE -- :rem 18
51 OX=X:OY=Y :rem 26
53 IFZ<>0THENSE=SE+.1/VE:IFINT(SE)>INT(HI) THENHI=SE :rem 40
55 PRINT"{HOME}{BLU}PUNTI:"INT(SE):PRINT"{HOME}"SPC(12)"R :rem 22
   EC.:"INT(HI) :rem 22
57 IFPEEK(841)=0THENZ=1 :rem 114
59 IFPEEK(842)=0THENZ=2 :rem 118
61 IFPEEK(843)=0THENZ=3:CH=38 :rem 222
63 IFPEEK(844)=0THENZ=4:CH=37 :rem 225
65 ONZGOSUB85,89,93,97 :rem 32
67 POKES2,0:POKES3,0 :rem 200
69 IFZ<>0THENREADQ:U=U+1:IFU=33THENRESTORE:U=1 :rem 44
71 IFZ<>0THENPOKES2,Q:POKES3,Q :rem 199
73 P=PEEK(SC+X+TT*Y):IFP=33ORP=42THEN101 :rem 237
75 IFPEEK(SC+X+TT*Y)=39THEN119 :rem 83
77 IFZ<>0THENPOKESC+OX+TT*OY,42 :rem 254
79 POKECO+X+TT*Y,0:POKESC+X+TT*Y,CH :rem 245
81 FORQW=0TO(150*(VE-1)):NEXT:GOTO51 :rem 181
83 REM --DIREZIONE -- :rem 172
85 Y=Y-1:IFY<1THENY=1 :rem 63
87 RETURN :rem 79
89 Y=Y+1:IFY>22THENY=22 :rem 169
91 RETURN :rem 74
93 X=X-1:IFX<0THENX=0 :rem 56
95 RETURN :rem 78
97 X=X+1:IFX>21THENX=21 :rem 162
99 RETURN :rem 82
101 REM -- CRASH -- :rem 155
103 POKES1,0:POKES2,0:POKES3,0:POKESC+OX+22*OY,43 :rem 253
105 FORVO=15TO0STEP-.5:POKE36864,12+INT(RND(1)*3+1):POKEV :rem 197
   ,VO:POKES4,160+VO:NEXT:POKES4,0 :rem 197
107 POKE36864,12 :rem 97
109 FORT=1TO20:D$=RIGHT$(AM$,1)+LEFT$(AM$,21):AM$=D$:POKE :rem 164
   V,15:POKES3,200:FORL=1TO20 :rem 164
111 NEXTL:PRINTS$"{BLU}";AM$;:POKES3,0:NEXT :rem 171
113 PRINT"{HOME}*FUOCO PER CONTINUARE*"; :rem 99
115 IFPEEK(845)<>0THEN115 :rem 173
117 SK=1:SE=0:RESTORE:U=1:GOTO27 :rem 27
119 REM -- VITTORIA -- :rem 165
121 POKES1,0:POKES2,0:POKES3,0:POKES4,0 :rem 132
123 POKEV,15:FORL=148TO220STEP.7:POKES3,L:NEXTL:FORL=128T :rem 82
   O200:POKES3,L:NEXT :rem 82
125 FORL=200TO128STEP-1:POKES3,L:NEXT:POKEV,0:POKES3,0 :rem 184
   :rem 184
127 SE=SE+INT(RND(1)*50+10):SK=SK+1:IFSK>4THENSK=1 :rem 18
   :rem 18

```



```

195 PRINTCHR$(28)"$"CHR$(31)""CHR$(28)"$"CHR$(156)####
#####"; :rem 159
197 RETURN :rem 129
199 REM ****SCHERMO # 3**** :rem 62
201 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}"; :rem 211
203 PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"SPC(11)!"SPC(7)"!!!!
!!!!!! !! !!!!! !"; :rem 253
205 PRINT!"SPC(11)!"! !"SPC(5)!"! !!!!!!!!!!!!!!! !!!!!!!
{ 12 SPAZI}! !"SPC(5)!"!"; :rem 124
207 PRINT"!!!!!!!!!!!!!! !!!!!!! !!"SPC(12)!"! !"SPC(5)!"! !
!!!!!!!!!!!!!! !!!!!!!"; :rem 157
209 PRINT!"SPC(14)!"! !{ 3 SPAZI}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! ! ! !!
"SPC(16)!"! ! !"; :rem 228
211 PRINT"! !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! ! !!"SPC(18)!"! !!!!!!!!!!!!!!!
!!!!!!!!!! !"; :rem 15
213 PRINT"!!!!!!!!!"SPC(13)!"!"SPC(8)!"!!!!!!!!!!!!!!
{ 2 SPAZI}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"; :rem 191
215 PRINTCHR$(28)"$"CHR$(31)""CHR$(28)"$"CHR$(156)####
#####"; :rem 152
217 RETURN :rem 122
219 REM ****SCHERMO # 4**** :rem 56
221 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"";
:rem 171
223 PRINT"! !{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}
!!!!!! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!";
:rem 38
225 PRINT"! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!! !
! ! ! ! ! ! ! !!!!!!!"; :rem 172
227 PRINT"! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!
{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 4 SPAZI}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
!"; :rem 207
229 PRINT!"SPC(20)!"! !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! !{ 3 SPAZI}
!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!!!!!!"; :rem 166
231 PRINT"! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!! ! ! ! ! ! ! ! ! !!!!!!! !
! ! ! ! ! ! ! !!!!!!!"; :rem 169
233 PRINT"!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!{ 3 SPAZI}!
{ 4 SPAZI}!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!{ 2 SPAZI}!"; :rem 254
235 PRINTCHR$(156)#####"CHR$(28)"$"CHR$(31)
""CHR$(28)"$"; :rem 154
237 RETURN :rem 124

```


Un nuovo gioco per il vostro vecchio TI.

Si tratta di una variante della celeberrima situazione che vi vede impersonare un rettile filiforme che deve districarsi tra gli ostacoli più

impervi quali rocce di ogni tipo, e pericolosi ragni (da quando in qua i ragni uccidono i serpenti!?!)

Vedete di riuscire a cavarvela per leggervi il prossimo numero di Pa-persoft.

```
100 REM
110 REM
120 REM
130 CALL CLEAR
140 RANDOMIZE
150 PRINT "SERPENTE": : : :
160 PRINT "tasti di controllo": :
170 PRINT "E = alto"
180 PRINT "X = basso"
190 PRINT "S = sinistra"
200 PRINT "D = destra": :
210 INPUT "Premi enter per iniziare":NUL$
220 DIM MEM(32,32)
230 REM  DEFINIZIONE CARATTERI
240 CALL COLOR(14,16,1)
250 CALL CHAR(130,"183C7EFFFF7E3C18")
260 CALL CHAR(136,"8124997E187E9924")
270 CALL COLOR(15,4,1)
280 CALL CHAR(144,"387EFFFFFFFFFFFF7E")
290 X=4
300 Y=4
310 K=68
320 CALL SCREEN(2)
330 CALL CLEAR
340 REM  POSIZIONE ROCCE E RAGNI
350 FOR J=1 TO 29
360 R1=INT(RND*24+4)
370 R2=INT(RND*23+1)
380 IF MEM(R2,R1)=2 THEN 360
390 MEM(R1,R2)=2
400 CALL HCHAR(R2,R1,136)
410 NEXT J
```

```
420 FOR J=1 TO 20
430 R1=INT(RND*24+4)
440 R2=INT(RND*23+1)
450 MEM(R2,R1)=3
460 CALL HCHAR(R2,R1,144)
470 NEXT J
480 CALL COLOR(13,7,1)
490 IF X<1 THEN 770
500 IF Y<4 THEN 790
510 IF X>24 THEN 810
520 IF Y>28 THEN 830
530 CALL SOUND(50,262,7)
540 CALL HCHAR(X,Y,130)
550 IF MEM(X,Y)<>2 THEN 580
560 SC=SC+10
570 IF SC/280=INT(SC/280)THEN 920
580 IF MEM(X,Y)=3 THEN 860
590 MEM(X,Y)=3
600 REM DA CHE PARTE?
610 CALL KEY(0,KY,S)
620 IF S=0 THEN 640
630 K=KY
640 IF K=88 THEN 690
650 IF K=68 THEN 710
660 IF K=69 THEN 730
670 IF K=83 THEN 750
680 GOTO 490
690 X=X+1
700 GOTO 490
710 Y=Y+1
720 GOTO 490
730 X=X-1
740 GOTO 490
750 Y=Y-1
760 GOTO 490
770 X=1
780 GOTO 840
790 Y=4
800 GOTO 840
810 X=24
820 GOTO 840
830 Y=28
840 MEM(X,Y)=0
850 GOTO 490
860 CALL SOUND(1000,-5,2)
870 CALL SCREEN(16)
```

```

880 PRINT "punteggio";SC: : : :
890 INPUT "giochi ancora? (Y/N)":Q$
900 IF (SEG$(Q$,1,1)="N")+ (SEG$(Q$,1,1)="n") THEN 980
910 SC=0
920 FOR J=1 TO 32
930 FOR K=1 TO 32
940 MEM(J,K)=0
950 NEXT K
960 NEXT J
970 GOTO 220
980 END

```

Papersprites

Extended Basic

TI-99/4A

Digitando queste pochissime righe avrete a disposizione un eccellente esempio di come si possono utilizzare le ottime possibilità di gestione degli sprites del vostro buon vecchio TI: vi verrà infatti mostrata la costruzione di un

esempio di animazione.

Volendo, questo brevissimo listato vi servirà anche per l'inserimento di subroutine di animazione per i vostri giochini (che poi non mancherete di inviare alla redazione di Papersoft).

```

100 REM
110 REM
120 REM
130 REM
140 REM
150 REM
160 REM
170 REM
180 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(11)
190 CALL CHAR(96,"000F1F3F7171FFFFFFFF37178_ 1FOF0300F0F8F
C8E8EFFFFFFFFCF8E1E3CF8FOCO")
200 CALL CHAR(100,"3F70E0C080020000000000000000C0F0FC0E07
03011000000000000000000030F")
210 CALL CHAR(108,"3F70E0C080040000000000000000C0F0FC0E07
0301200000000000000000000030F")
220 CALL CHAR(112,"000000008E8E4040404884030000000C000000
0071710202021221C000000030")
230 CALL CHAR(116,"3F70E0C080080000000000000000C0F0FC0E07
0301400000000000000000000030F")

```

```

240 CALL CHAR(124,"0000000E0001010301040B0483E03000000000
70008080C08020D020C1070C")
250 CALL CHAR(132,"0000000E0001010301040B0480E33000000000
70008080C08020D02001C70C")
260 CALL COLOR(12,2,2)
270 CALL HCHAR(11,15,120,4):: CALL HCHAR(12,15,120,4):: C
ALL HCHAR(13,15,120,4):: CALL HCHAR(14,15,120,4)
280 CALL MAGNIFY(4)
290 CALL SPRITE(#1,32,1,81,255,#2,32,1,81,255,#3,32,1,81,
255,#4,32,1,81,255)
300 CALL SPRITE(#5,124,7,81,113)
310 CALL SPRITE(#6,108,6,81,113)
320 CALL SPRITE(#7,112,16,81,113)
330 CALL SPRITE(#8,96,10,81,113)
340 FOR X=1 TO 4 :: DISPLAY AT(24,1)BEEP:"PREMI ENTER";:
ACCEPT AT(24,13):A$ :: CALL MOTION(#X,-2,0):: NEXT X
350 FOR X=1 TO 1000 :: NEXT X :: CALL DELSPRITE(#1,#2,#3,
#4)
360 DISPLAY AT(24,1):" ";
370 CALL PATTERN(#6,100):: D=70 :: GOSUB 430
380 CALL PATTERN(#6,108):: D=20 :: GOSUB 430
390 CALL PATTERN(#5,132):: D=10 :: GOSUB 430
400 CALL PATTERN(#6,116):: D=70 :: GOSUB 430
410 CALL PATTERN(#6,108):: D=20 :: GOSUB 430
420 CALL PATTERN(#5,124):: D=10 :: GOSUB 430 :: GOTO 370
430 FOR TD=1 TO D :: NEXT TD :: RETURN

```

Papermerin

Basic

Si tratta di un rompicapo già noto con 511 possibili configurazioni di partenza.

Scopo del gioco è "accendere" (rendere dello stesso colore) tutti e nove i quadratini che vi verranno mostrati, tranne quello centrale.

Per fare questo ci sono delle regole abbastanza semplici che però non farebbero altro, se spiegate per iscritto, che complicarvi le cose. Insomma è uno di quei classici giochi in cui provando si impara.

100 REM
110 REM
120 REM
130 REM

```

140 REM
150 REM
160 REM
170 DIM A(3,3)
180 CALL CLEAR
190 CALL SCREEN(16)
200 CALL COLOR(2,2,1)
210 CALL COLOR(3,9,9)
220 PRINT "VOLETE LE ISTRUZIONI? (S/N) "
230 CALL KEY(0,R,S)
240 IF S=0 THEN 230
250 IF R=78 THEN 270
260 GOSUB 1010
270 GOSUB 810
280 GOTO 370
290 REM
300 S=0
310 FOR I=1 TO 3
320 FOR J=1 TO 3
330 S=S+A(I,J)
340 NEXT J
350 NEXT I
360 IF S=0 THEN 1140
370 CALL KEY(0,R,S)
380 IF S=0 THEN 370
390 CALL SOUND(240,1409,0)
400 IF R=83 THEN 730
410 IF (R-81)*(R-69)*(R-67)*(R-90)=0 THEN 650
420 IF R=65 THEN 560
430 IF R=68 THEN 590
440 IF R=87 THEN 470
450 IF R=88 THEN 500
460 GOTO 370
470 REM
480 I=1
490 GOTO 510
500 I=3
510 FOR J=1 TO 3
520 A(I,J)=(A(I,J)=0)
530 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,46-2*A(I,J))
540 NEXT J
550 GOTO 290
560 REM
570 J=1
580 GOTO 600
590 J=3
600 FOR I=1 TO 3
610 A(I,J)=(A(I,J)=0)
620 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,46-2*A(I,J))
630 NEXT I
640 GOTO 290

```

```

650 REM
660 FOR I=1 TO 3 STEP 2
670 FOR J=1 TO 3 STEP 2
680 A(I,J)=(A(I,J)=0)
690 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,46-2*A(I,J))
700 NEXT J
710 NEXT I
720 GOTO 290
730 REM
740 FOR I=1 TO 3
750 FOR J=1 TO 3
760 A(I,J)=(A(I,J)=0)
770 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,46-2*A(I,J))
780 NEXT J
790 NEXT I
800 GOTO 290
810 REM
820 CALL CLEAR
830 PRINT "QWE":"ASD":"ZXC": : : : : :
840 PRINT "A,D cambiano lati verticali":
850 PRINT "W,X cambiano orizzzontali":
860 PRINT "Q,E,Z,C cambiano gli angoli"
870 PRINT "S cambia tutti i punti"
880 S=0
890 FOR I=1 TO 3
900 FOR J=1 TO 3
910 RANDOMIZE
920 A(I,J)=INT(2*RND-1)
930 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,46-2*A(I,J))
940 S=S+A(I,J)
950 NEXT J
960 NEXT I
970 IF S<>0 THEN 1000
980 A(3,3)=-1
990 CALL HCHAR(6+3*I,10+3*J,120+A(I,J))
1000 RETURN
1010 REM
1020 CALL CLEAR
1030 PRINT "O O O   RIMPIAZZIA GLI O CON           DEI
'.'           "
1040 PRINT "O O O           UTILIZZA I
TASTI QWE"
1050 PRINT "O O O           ASD
ZXC": :
1060 PRINT " I tasti A o D cambiano           un lato vertical
e": :
1070 PRINT " I tasti W o X cambiano           un lato orizzont
ale": :
1080 PRINT " I tasti Q,E,Z,C cambiano i quattro angoli":
:

```

```

1090 PRINT " Il tasto S cambia tutti i punti": :
1100 PRINT "PREMI ENTER"
1110 CALL KEY(O,R,S)
1120 IF R<>13 THEN 1110
1130 RETURN
1140 REM
1150 CALL CLEAR
1160 PRINT "BRAVO"
1170 CALL SOUND(500,659,0,523,2,262,2)
1180 CALL SOUND(500,659,0,523,2,330,2)
1190 CALL SOUND(500,698,0,587,2,440,2)
1200 CALL SOUND(500,794,0,659,2,392,2)
1210 CALL SOUND(500,794,0,659,2,262,2)
1220 CALL SOUND(500,698,0,587,2,220,2)
1230 CALL SOUND(500,659,0,523,2,196,2)
1240 CALL SOUND(500,587,0,494,2,247,2)
1250 CALL SOUND(500,523,0,440,2,247,2)
1260 CALL SOUND(500,523,0,440,2,262,2)
1270 CALL SOUND(500,587,0,494,2,175,2)
1280 CALL SOUND(500,659,0,523,2,220,2)
1290 CALL SOUND(750,659,0,523,2,220,2)
1300 CALL SOUND(235,587,0,494,2,196,2)
1310 CALL SOUND(1000,587,0,494,2,196,2)
1320 CALL CLEAR
1330 PRINT "UN'ALTRA PARTITA? (S/N)"
1340 CALL KEY(O,R,S)
1350 IF S=0 THEN 1340
1360 IF R=83 THEN 270
1370 CALL CLEAR
1380 STOP

```

Il labirinto degli spettri

16/48K

Disinfestate una volta per tutte il labirinto dagli spettri che vi si sono stabiliti, aggirandovi con un grosso crocifisso per i vasti locali. Potete spostarvi con i tasti "Q" e "A" (alto e basso) e "O" e "P" (sinistra e destra rispettivamente), fino a raggiungere il fantasma in fuga; a quel

punto, premendo il tasto "SPACE" disintegrerete la malvagia (ma è malvagia?) presenza una volta per tutte. Attenzione però, il tempo lavora a favore dei fantasmi, e dovrete correre con agilità se vorrete aver ragione di loro. Da salvare con GO TO 9000.

```

1 REM *****
2 REM LABIRINTO DEGLI SPETTRI
3 REM *****
4 RESTORE : INVERSE 0: FLASH 0: BRIGHT 0: BORDER 2: PAPER 0: INK 0
: OVER 1: CLS : INK 8
5 POKE 23658,8: GO SUB 7000
11 INK 5: BRIGHT 1
12 PLOT 0,158: DRAW 255,0: PLOT 0,157: DRAW 255,0: PLOT 0,156:
DRAW 255,0
19 INK 7: BRIGHT 1
40 LET SE=0: LET F=0: LET T=0: LET G=0: LET S=0: LET X=16: LET Y=10

50 IF SE=1 OR SE=3 OR SE=5 OR SE=7 OR SE=9 OR SE=11 OR SE=13 OR SE=
15 OR SE=17 OR SE=19 OR SE=21 OR SE=23 OR SE=25 OR SE=27 OR SE=2
9 OR SE=31 THEN RESTORE 7605: BEEP 1,56: GO SUB 7599
51 IF SE=2 OR SE=4 OR SE=6 OR SE=8 OR SE=10 OR SE=12 OR SE=14 OR SE
=16 OR SE=18 OR SE=20 OR SE=22 OR SE=24 OR SE=26 OR SE=28 OR SE=
30 THEN RESTORE 7570: BEEP 1,56: GO SUB 7560
90 LET R=INT (RND*13)+6: LET U=INT (RND*26)+3: PRINT AT R,U;" ":
PRINT INK 7; PAPER 0; OVER 0; BRIGHT 1;AT R,U;"B"
95 PRINT OVER 0; INK 7; BRIGHT 1; PAPER 1;AT 0,1;"PUNTI = ";S:
PRINT OVER 0; INK 7; BRIGHT 1; PAPER 1;AT 0,20;"SPETTRI = ";G
96 PRINT OVER 0; INK 0; PAPER 6; BRIGHT 1; FLASH 1;AT 1,12;"TEMPO
=";T
100 POKE 23672,0: POKE 23673,0
140 PRINT OVER 1; INK 6; BRIGHT 1;AT Y,X;CHR$ 144
150 BEEP .002,45
160 PRINT OVER 0; INK 7; BRIGHT 1; PAPER 1;AT 0,9;S: PRINT OVER 0;
INK 7; BRIGHT 1; PAPER 1;AT 0,30;G
161 PRINT OVER 0; INK 0; PAPER 6; BRIGHT 1; FLASH 1;AT 1,20;T
200 LET ZX=INT (RND*8)
210 OVER 0: IF ZX=1 OR ZX=6 THEN PRINT AT R,U;" ": IF ATTR (R,U-1)
<>69 THEN LET U=U-1
215 OVER 0: IF ZX=2 OR ZX=5 THEN PRINT AT R,U;" ": IF ATTR (R,U+1)
<>69 THEN LET U=U+1
217 OVER 0: IF ZX=3 OR ZX=8 THEN PRINT AT R,U;" ": IF ATTR (R-1,U)
<>69 THEN LET R=R-1
218 OVER 0: IF ZX=4 OR ZX=7 THEN PRINT AT R,U;" ": IF ATTR (R+1,U)
<>69 THEN LET R=R+1
219 PRINT AT R,U; INK 7; BRIGHT 1; PAPER 0;"B"
381 IF T>=70 THEN BEEP 2,45: PRINT INK 1; PAPER 7; BRIGHT 1;
FLASH 1; OVER 0;AT 10,8;"G-A-M-E O-V-E-R": FOR A=0 TO 69:
BEEP .006,A: NEXT A: STOP
510 PRINT BRIGHT 1; INK 6; OVER 1;AT Y,X;CHR$ 144
524 IF INKEY$="O" AND ATTR (Y,X-1)<>69 THEN LET X=X-1
525 IF INKEY$="P" AND ATTR (Y,X+1)<>69 THEN LET X=X+1
526 IF INKEY$="Q" AND ATTR (Y-1,X)<>69 THEN LET Y=Y-1
527 IF INKEY$="A" AND ATTR (Y+1,X)<>69 THEN LET Y=Y+1
530 IF INKEY$=" " AND Y=R AND X=U THEN LET S=S+50: LET G=G+1: FOR A
=0 TO 7: PRINT OVER 0; INK A;AT Y,X;"E";AT Y,X;" ";AT Y,X;"#";
AT Y,X;" ": BEEP .001,A*9: NEXT A: GO TO 90
532 PRINT BRIGHT 1; INK 6; OVER 0;AT Y,X;CHR$ 144
540 IF G>=10 THEN LET G=0: LET SE=SE+1: LET T=0: PRINT AT 0,29;"
": PRINT AT 1,19;" ": GO TO 50
566 LET F=F+0.2
569 IF F>=1 THEN LET F=0: LET T=T+1
570 GO TO 160
7000 REM UDG
7010 FOR B=1 TO 4: READ P$
7020 FOR N=0 TO 7: READ UDG
7030 POKE USR P$+N,UDG

```



```

7040 NEXT N
7050 NEXT B
7100 DATA "A",60,36,231,153,153,231,36,60
7110 DATA "E",145,82,0,192,3,0,74,137
7120 DATA "B",56,124,214,214,254,254,170,170
7130 DATA "C",0,255,129,129,255,129,129,255
7550 REM SCHERMO 1
7560 FOR N=4 TO 21: READ A$: FOR M=1 TO 30: PRINT AT N,M;" "
7562 IF A$(M)="A" THEN PRINT BRIGHT 1; OVER 0; INVERSE 0; FLASH 0;
      PAPER 0; INK 5;AT N,M;"C"
7563 NEXT M
7564 NEXT N
7570 DATA "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
7571 DATA "A...A.....A"
7572 DATA "A..AA....A...A...A..AA..A.A.A"
7573 DATA "A...A.A..AA....AA..A.AA..A.A.A"
7574 DATA "A..AA.AAA....A...A.AA..A.AAA"
7575 DATA "A.A..A.....A..AA..A.A...A"
7576 DATA "A.....A.A....A..AA.AA..AA..A"
7577 DATA "A..AAA.....A...A..A.A..A.A"
7578 DATA "A.....A.....AA..AA.AA..A.A"
7579 DATA "A..AA....A...A..AA.A.....A.A"
7580 DATA "A...AA....A...AA..AAA.A.AA.A.A"
7581 DATA "A...A.....AA.A.A...A...A.A.A"
7582 DATA "A...A.....A.....A...A.A"
7583 DATA "A..A.....AAA..A...A..AA.A.A"
7584 DATA "AA.....AA.....AA.A...A.AA..A"
7585 DATA "A...AAA.....AA..A.A...A...A.A"
7586 DATA "A...A.....A..A.....A"
7589 DATA "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
7590 RETURN
7599 CLS : REM SCHERMO 2
7600 FOR N=4 TO 21: READ A$: FOR M=1 TO 30
7601 IF A$(M)="A" THEN PRINT BRIGHT 1; OVER 0; INVERSE 0; FLASH 0;
      PAPER 0; INK 5;AT N,M;"C"
7603 NEXT M
7604 NEXT N
7605 DATA "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
7606 DATA "AA..A....AA....A.....A...AA"
7607 DATA "A...A.A.A.AAAA..AAAA.A.A.A.A"
7608 DATA "AA..A.A.....AAA..A..A.A.A...A"
7609 DATA "A...A.A.A.....A..A.A.A...A"
7610 DATA "A..A.....AAAA.....A.A...A"
7611 DATA "A...A..AA.A.AA.A..AA.A.A.AAA.A"
7612 DATA "AA...A.A....A...A.....A...A"
7613 DATA "AA.A..A...AA.A.A.AAA.A..AA.A.A"
7614 DATA "AA.A.....AAAA..A..A...A...AA"
7615 DATA "A..A.A.AA.A...A.A...A.AA...AA"
7616 DATA "AAAA.A.A....A...A.A.A...A.A"
7617 DATA "A.A...A..A.AA..A.A..A.A...AA"
7618 DATA "A.A.AAAA.....A..A.A.A.A.A...A"
7619 DATA "A...A..A...A.A...A.A.AAA...AA"
7620 DATA "AA.....AAAA.A.A.A...A.A...A"
7621 DATA "A...AA.....A.A.A...A.A.A...A"
7622 DATA "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
7625 RETURN
9000 REM salva
9010 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: OVER 0: FLASH 0: BRIGHT 0: CLS
9020 PRINT AT 10,0;"FAI PARTIRE IL REGISTRATORE -RECE PREMI UN TASTO
      PER SALVARE... "
9030 SAVE "SPETTRI" LINE 4

```

```

9040 CLS : PRINT AT 10,0;"RIAVVOLGI IL NASTRO, ED AVVIA ILREGISTRATOR
E-PLAY PER VERIFICARE"
9050 VERIFY "SPETTRI"
9060 CLS : PRINT AT 10,14; FLASH 1; PAPER 2; INK 6;"O.K."
9070 PAUSE 0: RUN

```

Stuntman

16/48K

Chi non vorrebbe provare, almeno una volta nella vita, a fare lo stuntman, il cascatore di professione. Strettamente abbarbicati alla moto, potrete oltrepassare in volo una fila interminabile di autobus, senza tuttavia correre i rischi cui va tipicamente incontro chi fa questo mestiere (avete mai conosciuto uno stuntman che abbia 60 anni?). Quando avviate il gioco vi troverete davanti due rampe ed una lunghissima fila di autobus a due

piani; premete un tasto qualsiasi per far salire la velocità del vostro veicolo e rilasciate il tasto quando pensate di aver raggiunto la velocità ottimale. Il problema è che non si deve andare troppo forte, altrimenti ci si schianta lo stesso; è invece necessario azzeccare la giusta velocità.

Dopo aver copiato il listato digitate come comando diretto GO TO 9900: accederete così alla routine di salvataggio e verifica.

```

1 REM -----
2 REM - S T U N T M A N -
3 REM -----
5 CLEAR 31999
6 POKE 23658,0
7 BEEP .1,10: GO SUB 9000
10 RANDOMIZE : LET sc=0: LET li=3
15 LET bus=INT (RND*17)+2
20 GO SUB 1000
21 RANDOMIZE USR 32069
30 LET m=0
32 PRINT AT 1,11;"0 km/h"
35 IF INKEY$="" THEN GO TO 35
40 LET m=m+5+INT (RND*6)
41 BEEP .17,-50
45 IF m>170 THEN LET m=170
50 PRINT AT 1,11;m;" km/h"
60 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 40
65 LET mp=m
70 LET z=INT (RND*11)
80 LET m=m+(z-5)-40
90 LET j=9+INT (m/7.5+.5)
91 FOR o=1 TO 100: NEXT o
100 IF m<-5 THEN LET j=6

```

```

110 FOR n=1 TO 3
120 PRINT PAPER 6;AT 10,n-1;" ";AT 10,n-1;" FG"
121 BEEP .1,-50
130 NEXT n
140 FOR o=10 TO 15: BEEP .01,o: NEXT o: PRINT AT 10,3;" ";AT 9,5;"I
H";AT 9,5;" ";AT 8,6;"IH": POKE 32046,10: RANDOMIZE USR 32044
160 IF j=6 THEN GO TO 200
170 FOR n=6 TO j
180 PRINT AT 8,n-1;" ";AT 8,n;" IH"
190 NEXT n
200 FOR o=1 TO 5: BEEP .01,j: NEXT o: PRINT AT 8,j;" ";AT 9,j+1;"I
H";AT 9,j+1;" ";AT 10,j+2;"IH"
220 IF j<>bus+7 THEN GO TO 2000
230 POKE 32071,1: RANDOMIZE USR 32069: FOR n=j+3 TO 29: PRINT AT 10,
n-1;" ";AT 10,n;" FG": BEEP .1,-50: BEEP .01,45: BEEP .01,55:
BEEP .1,-59: NEXT n: POKE 32071,5
260 PRINT AT 10,29;"FG ": RANDOMIZE USR 32000
270 RANDOMIZE USR 32022: BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
280 PRINT AT 4,11;"BEL SALTO"
290 PRINT AT 6,2;"HAI PASSATO I ";bus;" BUS ALLA"
300 PRINT AT 8,6;"VELOCITA' DI ";mp;" km/h"
310 FOR x=1 TO 400: NEXT x
311 LET sc=sc+100
312 LET li=li+1
313 RANDOMIZE USR 32022: CLS
319 GO TO 15
999 STOP
1000 BORDER 5: PAPER 6: INK 0: CLS
1010 PRINT AT 11,0; INK 3;"{G5}{30SG8}{SG5}"
1020 PRINT AT 10,5;"AB"
1030 FOR n=7 TO bus+6
1040 PRINT AT 10,n;"E": NEXT n
1050 PRINT AT 10,bus+7;"DC"
1060
1070 FOR o=3 TO 5: FOR l=0 TO 31: PRINT AT o,l; INK 0; PAPER (INT (
RND*5)+2);"L": NEXT l: NEXT o
1080 PLOT 0,152: DRAW 255,0
1090 DRAW 0,-32
1092 DRAW -255,0
1093 DRAW 0,32
1094 PLOT 0,128: DRAW 255,0: PLOT 0,120: DRAW 255,0
1096 PRINT AT 6,8; BRIGHT 1; OVER 1;"S T U N T M A N";AT 6,0; OVER 1;
BRIGHT 0; PAPER 7;"{32SG8}"
1099 PRINT AT 14,10; PAPER 3; INK 7;"PUNTI:";sc;" ";AT 16,11; PAPER 3
; INK 7;"VITE:";li
1100 RETURN
2000 FOR n=1 TO 10: POKE 32046,INT (RND*10)+1: LET l=USR 32044:
BEEP .1,-50: BEEP .1,-50: PRINT AT 10,j+2; O l; BRIGHT 1;
FLASH 1;"JK";AT 10,j+2; OVER 1;"KJ": NEXT n
2010 RANDOMIZE USR 32022: BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
2020 PRINT AT 4,6; PAPER 2; INK 6; FLASH 1; BRIGHT 1;"TI SEI SCHIANTA
TO !!!"
2040 FOR j=1 TO 300: NEXT j: LET l=USR 32022
2050 LET li=li-1
2055 IF li<=0 THEN GO TO 3000
2060 GO TO 20
3000 CLS : BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
3005 FOR z=0 TO 8: POKE 32046,12: LET l=USR 32044: BEEP .1,-50:
BEEP .1,-45: PRINT INK 6;AT 14,z;" I TUOI PUNTI: ";sc: PRINT
AT 14,z+19;" IH": NEXT z

```


Novità Jackson.

**CON
CASSETTA**

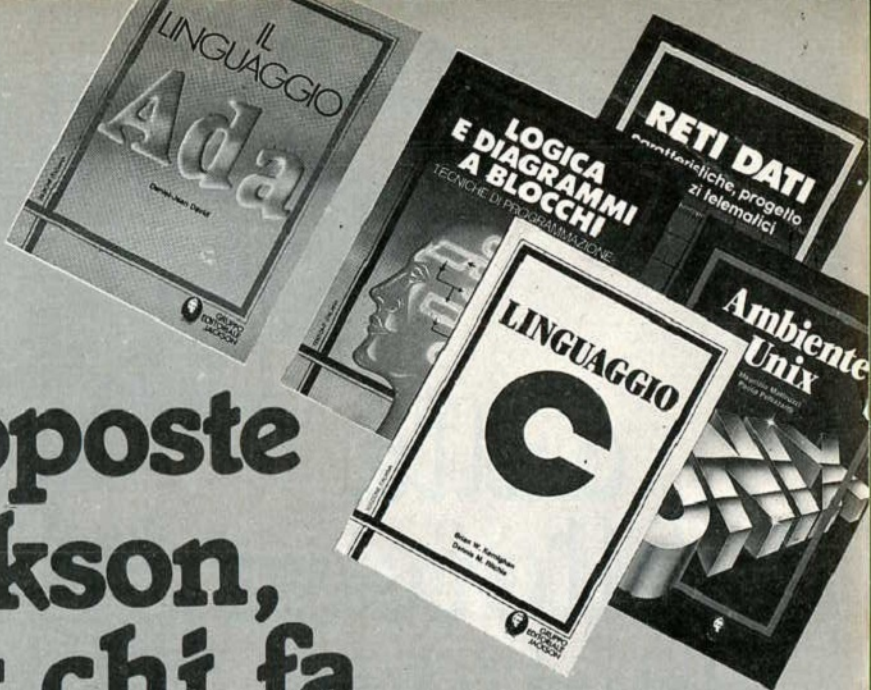


**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**



La biblioteca che fa testo.

proposte Jackson, per chi fa dell'informatica una professione.



*Roberto Farabone
e Rosalba Viano*

LOGICA E DIAGRAMMI A BLOCCHI: TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE

Il primo libro che affronta in modo sistematico ed esauriente i diagrammi a blocchi, passaggio obbligato per chiunque debba programmare un elaboratore.

cod. 539A Pag. 396 Lire 37.000

*Brian W. Kernighan,
Dennis M. Ritchie*

IL LINGUAGGIO C

Il testo "ufficiale" sul linguaggio C, scritto da chi l'ha progettato e implementato.

Cod. 541P Pag. 240 Lire 21.000

*Maurizio Matteuzzi,
Paolo Pellizzardi*

AMBIENTE UNIX

Un libro che unisce le caratteristiche di un trattato teorico e di un manuale di riferimento, con

una completa trattazione del linguaggio C.

Cod. 543P Pag. 198 Lire 19.000

Giuseppe Saccardi

RETI DI DATI: CARATTERISTICHE, PROGETTO E SERVIZI TELE- MATICI

Una vasta panoramica introduttiva alle prestazioni ed ai servizi forniti alla telematica, allo stato attuale dell'arte.

Cod. 617P pag. 376 Lire 37.000

Daniel-Jean David
IL LINGUAGGIO ADA

Un libro su ADA, un nuovo potente linguaggio promosso dal Dipartimento della difesa degli U.S.A.

Cod. 540A Pag 208 - Lire 19.500

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
Totale			

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 2000 per contributo fisso spese di spedizione

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

Allego assegno della Banca Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11866203 a voi intestato

n° _____ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome _____
Cognome _____
Via _____
Cap _____ Città _____ Prov. _____
Data _____ Firma _____

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

ORDINE
MINIMO
L. 50.000

Partita I.V.A. _____



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

dalla biblioteca Jackson informatica per tutti



che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.
cod. 417D Pag. 216
Lire 20.500

Brian Lloyd
I TUOI AMICI COMMODORE 16 E PLUS 4
Anche i computer hanno un cuore: impara a programmare con i tuoi amici C16 e Plus 4.
cod. 423B Pag. 188
Lire 16.000

Rodnay Zaks
IL TUO PRIMO COMPUTER
Una semplice introduzione al mondo dei personal orientata ad utenti alla loro prima esperienza con il computer.
cod. 351D Pag. 240
Lire 25.000



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Rita Bonelli, Luciano Pizzucconi, Fabio Rapchi
COMMODORE 16: SEMPRE DI PIÙ
Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo BASIC.
cod. 427B Pag. 336
Lire 35.000 Con cassetta

David Lawrence
TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SUL COMMODORE 64
L'arte della buona programmazione alla portata di chiunque possieda un Commodore 64.
cod. 575D Pag. 176
Lire 16.500

Daria Gianni, Carlo Tognoni
MSX: IL BASIC
Il primo libro sul BASIC MSX.

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
Totale			

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

- Allego assegno della Banca. Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato
- Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

n° _____

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Cap _____ Città _____ Prov. _____

Data _____ Firma _____

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

ORDINE MINIMO L. 50.000

Partita I.V.A. [] [] [] [] [] [] [] [] [] []