

Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair

sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A

TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20

VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4

Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair

sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A

TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20

VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4

Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair

sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A

TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20

VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6= & plus/4

Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair

sinclair Cl6= & plus/4 VIC-20 TI-99/4A

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

42

Anno 2 - N° 42 - 1 novembre 1985

Super-Tris 3D
Qui vive
Fallout
Pesi massimi
Ti Paint 2.2
Papertris
Vivere pericolosamente
Pesciolini

L. 1300

Sped. in abb. post. Gruppo I/70

VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6= & 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 codifica

{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.



CI6E-plus/4

- 6** **Super-Tris 3D.** (Joystick)
di M. Doyle trad. e adatt. di F. Sarcina
- 10** **Qui vive**
di F. Lemmin trad. e adatt. di F. Sarcina

VIC-20

- 15** **Fallout**
di C. Davis trad. e adatt. di F. Sarcina
- 17** **Pesi massimi**
di F. McCormick trad. e adatt. di M. Anticoli

ti TI-99/4A

- 20** **TI Paint 2.2 (BASIC)**
di C. Regena trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 22** **Papertris (BASIC)**
di R. Regena trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

sinclair Spectrum

- 26** **Vivere pericolosamente (16/48K)**
di F. Smith e E. Horwood trad. e adatt. di C. Panzalis
- 30** **Pesciolini (16/48K)**
di M. Walker 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

FOTOCOMPOSIZIONE:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonatti

AUTORIZZAZIONE ALLA

PUBBLICITÀ:

Aut. Min. Rich.

STAMPA:

Intergrafica - Ploietello (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 318213 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



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 abbia 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 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
```

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
```

Super-Tris 3D

Joystick

Ricordate il vecchio gioco del Tris? Bisogna mettere in fila, in una scacchiera di nove caselle, tre croci o tre cerchi e, se nessuno dei due giocatori commette uno sbaglio, le partite non hanno mai vincitore (come sanno bene coloro che hanno visto il film "War Games"). Noi vi riproponiamo questo gioco in una versione tridimensionale, decisamente più appassionante di quella classica: ora le scacchiere sono tre, ed è possibile fare Tris, oltre che nel modo classico, anche ponendo i tre simboli ognuno su una scacchiera diversa (purchè siano allineati tra loro).

I due giocatori, dopo aver introdotto i loro nomi, selezionano il numero di partite che vogliono fare; appaiono quindi le tre scacchiere. Per giocare si usa il joystick inserito nella porta 1: muovendolo verso destra o sinistra, il giocatore di turno sposta un cursore, seleziona la casella desiderata e premendo il pulsante traccia il suo simbolo. Il computer analizza velocemente la situazione e dà la vittoria al primo che realizza un Tris. Alla fine della partita viene visualizzato il bilancio delle vittorie conseguite dai due concorrenti.

```

100 SCNCLR:COLOR0,1:COLOR4,5,3:VOL8           :rem 172
110 DIMDI (28):FORI=1TO27:READX1:X2=X2+X1:DI(I+1)=X2:NEXTI
    :DI(1)=0                                     :rem 178
120 PRINTTAB(10)"{GIU'}{CYN}S U P E R {RED}{ 3 C } {CYN}T
    R I S"                                       :rem 114
130 PRINTTAB(9)"{GIU'}{RED}{ 3 SPAZI}{RVS}E{ 6 SPAZI}
    {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}{ 6 SPAZI}[<*>]"     :rem 49
140 PRINTTAB(9)"{ 2 SPAZI}{RVS}E{ 8 SPAZI}{OFF} {RVS}
    { 7 SPAZI}[<*>]"                             :rem 5
150 PRINTTAB(9)" {RVS}E{ 9 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 8 SPAZI}
    [<*>]"                                       :rem 6
160 PRINTTAB(9)"{BLU}{RVS}E{ 6 SPAZI}{RED}{ 4 SPAZI}{OFF}
    {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 6 SPAZI}[<*>]"     :rem 97
170 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 8 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}
    { 3 SPAZI}{BLU}{ 7 SPAZI}[<*>]"          :rem 154
180 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 2 SPAZI}{RED}{OFF}E{ 2 SPAZI}{RVS}
    E{BLU}{ 2 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}
    {BLU}{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}{ 3 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}"                                 :rem 204
190 PRINTTAB(9)"{ 4 SPAZI}{RVS}{RED}E {BLU}{ 2 SPAZI}
    {RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
    {OFF} {RVS}{RED}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}" :rem 128

```

```

200 PRINTTAB(9)"{ 3 SPAZI}{RVS}{RED}ε{ 2 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
    :rem 120
210 PRINTTAB(9)"{ 3 SPAZI}{RVS}{ 5 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}
    {OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}
    { 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
    :rem 149
220 PRINTTAB(9)"{ 3 SPAZI}{RVS}{ 5 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}
    {OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}
    { 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
    :rem 150
230 PRINTTAB(9)"{ 2 SPAZI}{RVS}{RED}ε{ 3 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}{RED}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{RED}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
    :rem 123
240 PRINTTAB(9)" {RVS}{RED}ε{ 4 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
    {RED}{ 2 SPAZI}{OFF}ε {RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}
    {RED}{ 4 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
    :rem 129
250 PRINTTAB(9)"{RVS}{RED}ε{ 5 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}{RED}
    {OFF}ε{ 2 SPAZI}{RVS}{ 3 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}{RED}
    { 4 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
    :rem 130
260 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 2 SPAZI}{RED}{ 4 SPAZI}{BLU}
    { 2 SPAZI}{RED}{OFF}ε{ 3 SPAZI}{<*>}{RVS}{ 2 SPAZI}
    {BLU}{ 2 SPAZI}{RED}{ 4 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}"
    :rem 185
270 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}ε{ 5 SPAZI}{RED}{<*>}
    {RVS} {BLU}{ 7 SPAZI}{OFF}ε"
    :rem 127
280 PRINTTAB(9)"{<*>}{RVS}{ 5 SPAZI}{OFF}ε{ 7 SPAZI}{RED}
    {<*>}{RVS}{BLU}{ 6 SPAZI}{OFF}ε"
    :rem 95
290 PRINTTAB(3)"{ 3 GIU'}{<3>]PULSANTE DEL JOYSTICK PER G
    IO CARE"
    :rem 34
300 IF (JOY(1) AND 128) = 0 THEN 300
    :rem 132
310 PRINT "{CLR} {<6>}" ; COLOR 0, 1 : DIMP (27) : O = 1
    :rem 39
320 PH = -1024 : CU = 32 : CC = 0
    :rem 255
330 P(1) = 3167 : P(2) = 3170 : P(3) = 3173 : P(4) = 3249 : P(5) = 3252 : P(6)
    ) = 3255 : P(8) = 3334
    :rem 21
340 P(7) = 3331
    :rem 118
350 P(9) = 3337 : P(10) = 3487 : P(11) = 3490 : P(12) = 3493 : P(13) = 3569
    : P(14) = 3572 : P(15) = 3575
    :rem 89
360 P(16) = 3651 : P(17) = 3654 : P(18) = 3657 : P(19) = 3807 : P(20) = 381
    0 : P(21) = 3813
    :rem 57
370 P(22) = 3889 : P(23) = 3892 : P(24) = 3895 : P(25) = 3971 : P(26) = 397
    4 : P(27) = 3977
    :rem 103
380 FORD = 1 TO 2 : PRINT "GIOCATORE N." ; D ; POKE 239, 0 : INPUT PL$(D
    ) : NEXT CO(1) = 68 : CO(2) = 69
    :rem 214
390 FORV = 1 TO 2 : PL$(V) = LEFT$(PL$(V), 1) : NEXT
    :rem 8
400 M(2) = 87 : M(1) = 86 : L = 1
    :rem 184
410 POKE 239, 0 : INPUT "QUANTE PARTITE" ; RD
    :rem 132
420 PRINT "{CLR} {RED}" ; FORV = 1 TO 3
    :rem 12
430 PRINTTAB(12) "[ < 9 @ ]"
    :rem 183
440 PRINTTAB(12) "{RVS}{<*>}{OFF}{ 2 SPAZI}M{ 2 SPAZI}M
    { 2 SPAZI}M"
    :rem 222

```

```

450 PRINTTAB(12)"[<*>]{RVS}[<*>]{OFF}[<@>] M[<@>] M[<@>]
M" :rem 170
460 PRINTTAB(13)"[<*>]{RVS}[<*>]{OFF}[< 2 T>]M[< 2 T>]M
[< 2 T>]M" :rem 146
470 PRINTTAB(14)"[<*>]{RVS}[<*>]{OFF}[<@>] M[<@>] M[<@>]
M" :rem 174
480 PRINTTAB(15)"[<*>]{RVS}[<*>]{OFF}[< 2 T>]M[< 2 T>]M
[< 2 T>]M" :rem 150
490 PRINTTAB(16)"[<*>]{RVS}[<*>]{OFF}{ 2 SPAZI}M
{ 2 SPAZI}M{ 2 SPAZI}M" :rem 198
500 PRINTTAB(17)"[<*>]{RVS}{ 9 SPAZI}" :rem 231
510 ONVGOTO520,530,540 :rem 226
520 PRINT"{BLU}";:NEXT :rem 59
530 PRINT"{YEL}";:NEXT :rem 187
540 R=1 :rem 89
550 POKEP(0),160:POKEP(0)+PH,113 :rem 89
560 PRINT"{HOME}{YEL}PARTITA:[<6>";R;"{HOME}{ 6 GIU'}
[<6>":PRINT"ORA TOCCA A" :rem 187
570 FORV=1TOLEN(PL$(LAND1+1))+1:PRINT" ";:NEXT:POKE202,
0:PRINTPL$(L) :rem 192
580 J=JOY(1)AND15 :rem 209
590 IFJ=3THENPP=1:GOTO620 :rem 47
600 IFJ=7THENPP=-1:GOTO640 :rem 90
610 GOTO720 :rem 105
620 IFO=27THENO=26:NX=CU:NC=CC:GOTO670 :rem 146
630 NX=PEEK(P(O+1)):NC=PEEK(P(O+1)+PH):GOTO660 :rem 218
640 IFO=1THENO=2:NX=CU:NC=CC:GOTO670 :rem 38
650 NX=PEEK(P(O-1)):NC=PEEK(P(O-1)+PH) :rem 209
660 POKEP(0),CU:POKEP(0)+PH,CC :rem 77
670 O=O+PP :rem 67
680 CU=NX:CC=NC :rem 167
690 POKEP(0),160:POKEP(0)+PH,1 :rem 250
700 SOUND1,900,5 :rem 119
710 GOTO730 :rem 107
720 FORD=1TO15:NEXT :rem 180
730 POKEP(0),CU:POKEP(0)+PH,CC:FORD=1TO45:NEXT:POKEP(0),1
60:POKEP(0)+PH,113 :rem 156
740 J=JOY(1)AND128:IFJ=0THEN580 :rem 80
750 IFCU=32THEN780 :rem 51
760 SOUND1,300,40 :rem 166
770 GOTO580 :rem 116
780 POKEP(0),M(L):POKEP(0)+PH,CO(L):CU=M(L):CC=CO(L)
:rem 112
790 SOUND1,800,40 :rem 174
800 A=0:B=0:C=0 :rem 25
810 RESTORE:READX:FORI=1TODI(O)+13:READX,Y:NEXTI:rem 151
820 FORI=DI(O)+1TODI(O+1) :rem 188
830 READX,Y:IF(PEEK(P(X))=M(L))AND(PEEK(P(Y))=M(L))THENB=
X:C=Y:A=0 :rem 31
840 NEXTI :rem 36
850 IFA=0THEN960 :rem 168

```



```

860 PRINT"{HOME}{ 7 GIU'}HA VINTO{ 3 SPAZI}"      :rem 18
870 FORV=1TOLEN(PL$( (LAND1)+1)):PRINT" ";NEXT:POKE202,0:
PRINTPL$(L)!"      :rem 204
880 SC(L)=SC(L)+1      :rem 159
890 T=900:FORX=1TO10      :rem 182
900 H=INT(16*RND(1))+64      :rem 230
910 POKEP(A)+PH,H      :rem 226
920 POKEP(B)+PH,H      :rem 228
930 POKEP(C)+PH,H      :rem 230
940 SOUND1,T,30:T=T-60:NEXT:GOTO950      :rem 162
950 FORO=1TO27:POKEP(O),32:POKEP(O)+PH,0:NEXT      :rem 41
960 IFL=1THENL=2:GOTO980      :rem 230
970 L=1      :rem 90
980 IFA=0THEN560      :rem 168
990 CU=32:CC=0:NX=0:NC=0:O=1      :rem 133
1000 R=R+1:IFR>RDTHEN1020      :rem 223
1010 GOTO560      :rem 150
1020 PRINT"{CLR}{ 5 GIU'}"      :rem 124
1030 PRINT"{ 2 DES}{ 3 GIU'}PUNTEGGIO FINALE"      :rem 99
1040 PRINT"{YEL}{ 2 DES}[< 16 Y>]{GRN}"      :rem 252
1050 PRINT"{ 2 DES}"PL$(1);";";SC(1)      :rem 31
1060 PRINT"{GIU'}{ 2 DES}"PL$(2);";";SC(2)      :rem 51
1070 PRINT"{GIU'}{ 2 DES}[<3>]PULSANTE DEL JOYSTICK
{ 2 SPAZI}PER RIGIOCARE"      :rem 167
1080 PRINT"{GIU'}{ 9 DES}[<1><RETURN>{ 2 SPAZI}PER SMETT
ERE{GIU'}":POKE239,0      :rem 79
1090 IF(JOY(1)AND128)>0THENRUN      :rem 30
1100 GETA$:IFA$=CHR$(13)THENEND      :rem 46
1110 GOTO1090      :rem 198
1120 DATA7,4,7,4,5,4,7,4,7,4,5,4,5,12,5,4,5,4,7,4,7,4,5,4
,7,4,7      :rem 31
1130 DATA2,3,4,7,5,9,10,19,13,25,11,21,14,27,1,3,5,8,11,2
0      :rem 31
1140 DATA14,26,2,1,6,9,5,7,12,21,15,27,14,25,11,19,5,6
      :rem 111
1150 DATA14,24,13,22,1,7,1,9,2,8,3,7,4,6,14,23,15,24
      :rem 6
1160 DATA3,9,14,22,4,5,1,4,3,5,8,9,16,25,13,19,17,27,14,2
1      :rem 55
1170 DATA7,9,2,5,17,26,14,20,1,5,3,6,7,8,18,27,15,21,17,2
5,14,19      :rem 100
1180 DATA11,12,13,16,14,18,1,19,10,12,14,17,2,20,3,19,1,2
1      :rem 31
1190 DATA14,16,15,18,10,11,3,21,10,16,14,15      :rem 80
1200 DATA4,22,1,25,7,19,10,18,11,17,12,16,13,15,2,26
      :rem 4
1210 DATA1,27,3,25,4,24,6,22,7,21,8,20,9,19,12,18
      :rem 125
1220 DATA13,14,6,24,3,27,9,21,10,13,18,17,12,14,7,25
      :rem 12

```

1230	DATA11,14,16,18,8,26,9,25,7,27,12,15,10,14,16,17	:rem	73
1240	DATA9,27,20,21,22,25,23,27,1,10,9,14,7,13,3,11	:rem	213
1250	DATA23,26,2,11,8,14,19,21,19,20,27,24,23,25:	rem	80
1260	DATA12,3,9,15,7,14,1,11,19,25,23,24,4,13,6,14	:rem	170
1270	DATA19,27,20,26,21,25,22,24,5,14,22,23,21,27	:rem	128
1280	DATA6,15,4,14,23,21,26,27,19,22,7,16,1,13,9,17	:rem	233
1290	DATA3,14,20,23,25,27,8,17,2,14,19,23,21,24,25,26	:rem	71
1300	DATA9,18,3,15,7,17,1,14	:rem	130

Qui vive

Questo gioco, appassionante e antichissimo, si effettua su una scacchiera di dimensioni 5x5. Ogni giocatore dispone di 5 pedine e deve cercare di sistemarle in modo da ottenere una configurazione simmetrica. Nella versione che vi presentiamo il vostro avversario è il C16.

All'inizio del gioco la scacchiera è vuota e, alternativamente, voi e il

computer dovreste disporre le pedine su di essa impostando le coordinate desiderate (A1, B3, D2 ecc.). Una volta sistemate tutte le pedine comincerete a muovere cercando di ottenere una configurazione vincente. Dovrete in questo caso digitare prima le coordinate della pedina che volete muovere, quindi le coordinate della posizione d'arrivo desiderata.

10	REM QUI VIVE	:rem	110
20	COLOR0,9,3:COLOR4,6,3	:rem	131
30	DIMSF(41,4),SO(41)	:rem	112
40	DIMD(107,1),DF(15,8)	:rem	153
50	DIMCC(4,1),B(24),C(24)	:rem	242
60	GOTO1830	:rem	107
70	REM CALCOLA I PUNTI DI DF	:rem	42
80	GV=0:P1=0:P2=0:C1=0:C2=0	:rem	250
90	D1=B(DF(NF,0)):D2=B(DF(NF,1))	:rem	197
100	IFD1=1 OR D2=1 THENP1=1	:rem	166
110	IFD1=10OR D2=10THENC1=10	:rem	42

120	D1=B(DF(NF,2)):D2=B(DF(NF,3))	:rem	243
130	IFD1=1 OR D2=1 THENP2=1	:rem	170
140	IFD1=10OR D2=10THENC2=10	:rem	46
150	GV=B(DF(NF,4))+B(DF(NF,5))+B(DF(NF,6))	:rem	239
160	P=GV+P1+P2+C1+C2	:rem	89
170	IFGV=30AND(C1=0ORC2=0)THENP=P-10	:rem	134
180	IFGV=3AND(P1=0ORP2=0)THENP=P-1	:rem	65
190	RETURN	:rem	122
200	REM INIZIALIZZA LE FIGURE SINGOLE	:rem	40
210	FORI=0TO41:READX\$:rem	10
220	FORJ=1TO5	:rem	11
230	SF(I,J-1)=ASC(MID\$(X\$,J,1))-65	:rem	55
240	NEXT:NEXT:RETURN	:rem	104
250	REM CONFIGURAZIONI	:rem	162
260	DATA UQMSY,PLHNT,KGCIO	:rem	156
270	DATA AGMIE,FLRNJ,KQWSO	:rem	127
280	DATA AGMQU,BHNRV,CIOSW	:rem	140
290	DATA EIMSY,DHLRX,CGKQW	:rem	147
300	REM PER (X)	:rem	7
310	DATA ACGKM,BDHLN,CEIMO	:rem	62
320	DATA FLHPR,GIMQS,HJNRT	:rem	138
330	DATA KMQUW,LNRVX,MOSWY	:rem	214
340	REM PIU' (+)	:rem	12
350	DATA BFGHL,CGHIM,DHIJN	:rem	66
360	DATA GKLMQ,HLMNR,IMNOS	:rem	142
370	DATA LPQRV,MQRSW,NRSTX	:rem	218
380	REM DIAGONALI (/)	:rem	135
390	DATA AGMSY,EIMQU	:rem	228
400	REM COLONNE (I)	:rem	32
410	DATA AFKPU,BGLQV,CHMRW	:rem	123
420	DATA DINSX,EJOTY	:rem	237
430	REM RIGHE (-)	:rem	104
440	DATA ABCDE,FGHIJ,KLMNO	:rem	66
450	DATA PQRST,UVWXY	:rem	44
460	REM	:rem	126
470	REM INIZIALIZZA LE FIGURE DOPPIE	:rem	225
480	FORI=0TO107STEP12:READX\$:rem	229
490	FORJ=0TO11:FORK=0TO1	:rem	237
500	L=2*J+K+1:D(I+J,K)=ASC(MID\$(X\$,L,1))-49	:rem	57
510	NEXT:NEXT:NEXT	:rem	199
520	RETURN	:rem	119
530	DATA"171:1A1C1E1M101P2>2@2B2J"	:rem	118
540	DATA"393<3=3?3G474:4=4?4A4040"	:rem	102
550	DATA"4P5@5B5D5J696<6C6E6M7=7A"	:rem	164
560	DATA"7C7I7O7P8>8B8D8J9?9E9K:?"	:rem	225
570	DATA":A:E:K:O:P;>>;@;D;J<=<C<I"	:rem	1
580	DATA"=G=I=O>F>H>J?G?K?P@F@J@L"	:rem	94
590	DATA"AGAIKAMAOPBHBJBNCICMCP"	:rem	158
600	DATA"DJDLDNEKEMEOFRFWGSWHTHW"	:rem	2
610	DATA"IRIXJSJXKTKXLRLYMSMYNTNY"	:rem	132
620	REM	:rem	124

630	REM VALUTA IL CAMPO DELLE FIGURE DOPPIE	:rem	56
640	TC=4:TN=0	:rem	235
650	FORI=0TO4:C(SF(D(DF,0),I))=1:NEXT	:rem	158
660	FORI=0TO4:SF=SF(D(DF,1),I)	:rem	251
670	IFC(SF)=1THEN690	:rem	149
680	DF(NF, TN)=SF:TN=TN+1:GOTO700	:rem	210
690	DF(NF, TC)=SF:TC=TC+1:C(SF)=0	:rem	124
700	NEXT	:rem	214
710	FORI=0TO4:SF=SF(D(DF,0),I)	:rem	246
720	IFC(SF)=1THENDF(NF, TN)=SF:TN=TN+1:C(SF)=0	:rem	240
730	NEXT:RETURN	:rem	243
740	REM VISUALIZZA IL CAMPO	:rem	150
750	PRINTSPC(14)"{GIU'}{ 3 SPAZI}ABCDE{GIU'}"	:rem	122
760	FORI=0TO4:PRINTSPC(14)5-I;:FORJ=0TO4	:rem	9
770	F=I*5+J	:rem	62
780	IFB(F)=0THENPRINT".";	:rem	221
790	IFB(F)=1THENPRINT"W";	:rem	136
800	IFB(F)=10THENPRINT"Q";	:rem	170
810	NEXT:PRINT5-I:NEXT	:rem	195
820	PRINTSPC(14)"{GIU'}{ 3 SPAZI}ABCDE{ 2 GIU'}"	:rem	137
830	RETURN	:rem	123
840	REM	:rem	128
850	OM=-1:WM=-1	:rem	77
860	FORSF=0TO41	:rem	147
870	P=B(SF(SF,0))+B(SF(SF,1))+B(SF(SF,2))+B(SF(SF,3))+B(SF(SF,4))	:rem	28
880	IFP=0ORP=10ORP=20ORP=30THENSO(SF)=10:GOTO980:	rem	9
890	IFP<>40THEN930	:rem	41
900	GOSUB990	:rem	187
910	GOSUB1030	:rem	222
920	WM=1:SF=41:GOTO980	:rem	54
930	IFP>20ORP<30ORP=11ORP=12THENSO(SF)=0:GOTO980	:rem	216
940	SO(SF)=1	:rem	151
950	IFP=4ANDOM=-1THENGOSUB990	:rem	73
960	IFP=14THENGOSUB1030	:rem	147
970	IFP=5THENSF=41	:rem	91
980	NEXT:RETURN	:rem	250
990	REM DETERMINA LE MOSSE OBBLIGATE (OM)	:rem	173
1000	FORI=0TO4	:rem	53
1010	IFB(SF(SF,I))=0THENOM=SF(SF,I)	:rem	73
1020	NEXT:RETURN	:rem	28
1030	REM	:rem	168
1040	FORI=0TO4	:rem	57
1050	IFB(SF(SF,I))<>10THEN1090	:rem	180
1060	FORJ=0TOCC-1	:rem	236
1070	IFSF(SF,I)=CC(J,0)THENCC(J,1)=1	:rem	36
1080	NEXT	:rem	8
1090	NEXT	:rem	9
1100	RETURN	:rem	162
1110	REM	:rem	167
1120	NC=0:NP=0:NF=0	:rem	66

1130	FORI=0TO15	:rem	107
1140	DF(I,8)=-1	:rem	233
1150	DF(I,7)=0	:rem	187
1160	NEXT	:rem	7
1170	FORDF=0TO107	:rem	226
1180	O1=SO(D(DF,0)):O2=SO(D(DF,1))	:rem	92
1190	IFO1<>O2ORO1=0ORO2=0THEN1310	:rem	230
1200	GOSUB630	:rem	220
1210	GOSUB70	:rem	171
1220	IFP=4ORP=14THENDF(NF,7)=1:GOTO1250	:rem	82
1230	IFO1=1ORP<=DF(NF,8)THEN1310	:rem	116
1240	DF(NF,7)=10	:rem	55
1250	DF(NF,8)=P	:rem	40
1260	NF=0	:rem	202
1270	FORI=0TO15	:rem	112
1280	IFDF(I,8)>=DF(NF,8)THEN1300	:rem	35
1290	IFDF(I,7)=0ORDF(I,7)=10THENNF=1	:rem	70
1300	NEXT	:rem	3
1310	NEXT	:rem	4
1320	RETURN	:rem	166
1330	REM VALUTA LA MOSSA STRATEGICA	:rem	111
1340	IFWM=1THEN1490	:rem	102
1350	MC=0:N2=0	:rem	237
1360	FORN=0TO15	:rem	187
1370	IFDF(NF,7)=0THEN1430	:rem	144
1380	GOSUB70	:rem	179
1390	IFDF(NF,7)=1THEN1420	:rem	146
1400	IFP=MCTHENN2=N2+1	:rem	57
1410	IFP>MCTHENMC=P:N2=1	:rem	231
1420	IFP=4THENNF=15	:rem	125
1430	NEXT	:rem	7
1440	IFPP=-1THEN1490	:rem	144
1450	IFP=4THENRETURN	:rem	41
1460	IFMC<MPHENRETURN	:rem	210
1470	IFMC=MPANDN2<N1THENRETURN	:rem	226
1480	IFMC=MPANDN2=N1ANDRND(0)<.5THENRETURN	:rem	187
1490	MP=MC:N1=N2	:rem	174
1500	PP=CP:PT=CT	:rem	232
1510	RETURN	:rem	167
1520	REM MOSSA DEL GIOCATORE	:rem	161
1530	IFPC<5THEN1570	:rem	88
1540	PRINT"CHE PEDINA VUOI MUOVERE";	:rem	189
1550	GOSUB1650:PT=X	:rem	138
1560	IFB(PT)<>1THENPRINT"IMPOSSIBILE!":GOTO1540	:rem	219
1570	PRINT"DOVE VUOI METTERE LA TUA PEDINA";	:rem	136
1580	GOSUB1650:PP=X	:rem	137
1590	IFB(PP)<>0THENPRINT"IMPOSSIBILE!":GOTO1570	:rem	220
1600	IFPC=5THENB(PT)=0	:rem	46
1610	IFPC<5THENPC=PC+1	:rem	73
1620	B(PP)=1	:rem	106
1630	PRINT"{CLR}{ 3 GIU' }":GOSUB740	:rem	182

1640	RETURN	:rem	171
1650	REM INPUT	:rem	64
1660	INPUTX\$: IFLEN(X\$)<>2THEN1710	:rem	242
1670	L\$=LEFT\$(X\$,1):D\$=RIGHT\$(X\$,1)	:rem	159
1680	IFL\$<"A"ORL\$>"E"ORD\$<"1"ORD\$>"5"THEN1710	:rem	217
1690	X=ASC(L\$)-5*VAL(D\$)-40	:rem	182
1700	RETURN	:rem	168
1710	PRINT"INPUT ERRATO! RIPROVA:":GOTO1660	:rem	181
1720	REM MOSSA DEL COMPUTER	:rem	117
1730	PRINT"{CLR}{GIU'}":IFCC<5THENPT=CC:CC=CC+1:GOTO1790	:rem	185
1740	PRINTSPC(14)"PRENDO{ 2 SPAZI}"CHR\$(65+PT-INT(PT/5)*5);5-INT(PT/5)	:rem	62
1750	B(PT)=0	:rem	113
1760	FORCI=0TO4	:rem	133
1770	IFCC(CI,0)=PTTHENPT=CI:CI=4	:rem	209
1780	NEXT	:rem	15
1790	PRINTSPC(13)"MUOVO IN{ 2 SPAZI}"CHR\$(65+PP-INT(PP/5)*5);5-INT(PP/5):PRINT	:rem	98
1800	B(PP)=10:CC(PT,0)=PP	:rem	136
1810	GOSUB740	:rem	229
1820	RETURN	:rem	171
1830	REM PARTE PRINCIPALE	:rem	19
1840	PRINT"{CLR}{BLK}{GIU'}":PRINTSPC(15)"ATTENDERE{ 2 GIU'}"	:rem	56
1850	GOSUB200	:rem	224
1860	GOSUB470	:rem	234
1870	CC=0:PC=0	:rem	253
1880	PP=12:GOTO2090	:rem	79
1890	FORI=0TO4:CC(I,1)=0:NEXT	:rem	227
1900	GOSUB840	:rem	230
1910	IFP=5THENPRINT"{GIU'}FINE.":END	:rem	142
1920	IFWM=1THEN1940	:rem	106
1930	GOSUB1110	:rem	16
1940	MP=0:N1=0:PP=-1	:rem	115
1950	BF=0:EF=24	:rem	44
1960	IFOM<>-1THENBF=OM:EF=OM	:rem	1
1970	FORCP=BFTOEF	:rem	62
1980	IFB(CP)<>0THEN2080	:rem	42
1990	B(CP)=10	:rem	151
2000	IFCC<5THENGOSUB1330:GOTO2070	:rem	250
2010	FORCI=0TO4	:rem	122
2020	IFCC(CI,1)THEN2060	:rem	10
2030	CT=CC(CI,0):B(CT)=0	:rem	41
2040	GOSUB1330	:rem	13
2050	B(CT)=10	:rem	143
2060	NEXT	:rem	7
2070	B(CP)=0	:rem	92
2080	NEXT	:rem	9
2090	GOSUB1720	:rem	21

2100 IFWM=1THENP=5:GOTO1910	:rem	147
2110 GOSUB1520	:rem	12
2120 PRINTSPC(15)"{ 2 GIU'}ATTENDERE"	:rem	241
2130 GOTO1890	:rem	209

Fallout

All'inizio di questo semplice ma appassionante gioco, vedrete sullo schermo delle barrette interrotte da alcune fessure. Lo scopo del gioco è di riuscire a fare passare delle pedine, rappresentate da numeri, poste al di sopra delle barre, attraverso le fessure, spostando le barrette stesse con dei semplici comandi impostati nel formato xyz, dove:

x è il numero della barretta;
 y è la direzione dello spostamento (S=sinistra D=destra);
 z è il numero degli spostamenti che desiderate la barretta effettui.
 Ad esempio, la mossa 5D3 fa spostare 3 volte verso destra la barretta n. 5. Vince chi fa "cadere" tutti i numeri utilizzando il minor numero di spostamenti possibile.

10 REM FALLOUT	:rem	92
20 DIM H(16,8)	:rem	160
30 PRINT"{CLR}{GRN}"	:rem	229
40 POKE36879,31	:rem	52
50 FORX=0TO16	:rem	27
60 FORY=1TO8	:rem	239
70 H(X,Y)=1	:rem	75
80 NEXTY,X	:rem	132
90 REM	:rem	77
100 FORY=1TO8	:rem	26
110 FORB=1TO4	:rem	0
120 X=INT(RND(0)*16+1)	:rem	182
130 H(X,Y)=0	:rem	119
140 NEXTB,Y	:rem	155
150 REM NUMERAZIONE BARRE	:rem	51
160 FORB=1TO8	:rem	9
170 H(2*B-1,0)=B+100	:rem	196
180 NEXTB	:rem	26
190 GOSUB460:REM DISEGNO	:rem	219
200 GOSUB650:REM MODIFICA	:rem	7
210 GOSUB460:REM DISEGNO	:rem	212
220 REM	:rem	120

230	INPUT"{GIU'}MOSSA";Z\$:rem	182
240	Y=VAL(LEFT\$(Z\$,1))	:rem	219
250	IFY<1ORY>8THEN380	:rem	38
260	D\$=MID\$(Z\$,2,1)	:rem	197
270	DX=VAL(MID\$(Z\$,3))	:rem	210
280	IFDX=0THEN380	:rem	252
290	IFD\$<>"S"ANDD\$<>"D"THEN380	:rem	170
300	IFD\$="S"THENGOSUB840:REM SCIVOLA A SINISTRA	:rem	134
310	IFD\$="D"THENGOSUB910:REM SCIVOLA A DESTRA	:rem	204
320	BR=BR+1	:rem	86
330	GOSUB650	:rem	177
340	GOSUB460	:rem	177
350	IFSC>=36THENPRINT"{ 2 GIU'}CONGRATULAZIONI, { 6 SPAZI}{GIU'}CE L'HAI FATTA!":END	:rem	232
360	IFDX>1THENDX=DX-1:GOTO300	:rem	59
370	REM	:rem	126
380	PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}"	:rem	75
390	FORY=12TO20	:rem	129
400	PRINT"{ 20 SPAZI}"	:rem	101
410	NEXTY	:rem	45
420	PRINT"{ 20 SPAZI}";	:rem	162
430	PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}"	:rem	71
440	GOTO230	:rem	102
450	REM DISEGNO	:rem	134
460	PRINT"{HOME}{GIU'}{DES}";	:rem	231
470	FORY1=0TO8	:rem	84
480	REM	:rem	128
490	IFY1=0THENPRINT"{ 3 SPAZI}";	:rem	94
500	IFY1>0THENPRINTSTR\$(Y1);"> ";	:rem	200
510	FORX=0TO16	:rem	76
520	Z=H(X,Y1)	:rem	213
530	GOSUB600:REM SCRIVE L'ELEMENTO	:rem	100
540	NEXTX	:rem	48
550	PRINT	:rem	39
560	NEXTY1	:rem	100
570	PRINTSPC(5)"{GIU'}PUNTEGGIO:";SC:PRINTSPC(5)"SPOSTAME NTI:";BR	:rem	126
580	RETURN	:rem	125
590	REM SCRIVE L'ELEMENTO	:rem	26
600	IFZ=0THENPRINT" ";	:rem	39
610	IFZ=1THEN PRINT"{RVS}{<@>}{OFF}";	:rem	113
620	IFZ>100THEN PRINTCHR\$(Z-52);	:rem	135
630	RETURN	:rem	121
640	REM MODIFICA	:rem	186
650	FORY1=8TO0STEP-1:REM CERCA DA CIMA A FONDO	:rem	192
660	FORX=0TO16	:rem	82
670	TY=Y1	:rem	17
680	IFH(X,Y1)<100THEN 760	:rem	109
690	IFTY>=8THEN 800:REM FONDO RAGGIUNTO	:rem	153
700	IFH(X,TY+1)<>0THEN 760:REM BLOCCATO	:rem	39
710	REM PORTA L'ELEMENTO GIU'	:rem	218

720	H(X, TY+1)=H(X, TY)	:rem	198
730	H(X, TY)=0	:rem	209
740	TY=TY+1	:rem	142
750	GOTO690:REM CONTINUA A SPOSTARE	:rem	165
760	NEXTX	:rem	52
770	NEXTY1	:rem	103
780	RETURN	:rem	127
790	REM FONDO RAGGIUNTO	:rem	170
800	SC=SC+H(X, TY)-100	:rem	180
810	H(X, TY)=0	:rem	208
820	GOTO760	:rem	112
830	REM SPOSTA LA BARRA A SINISTRA	:rem	252
840	TM=H(0, Y)	:rem	200
850	FORX=0TO15	:rem	82
860	H(X, Y)=H(X+1, Y)	:rem	35
870	NEXTX	:rem	54
880	H(16, Y)=TM	:rem	3
890	RETURN	:rem	129
900	REM SPOSTA LA BARRA A DESTRA	:rem	80
910	TM=H(16, Y)	:rem	253
920	FORX=16TO1STEP-1	:rem	236
930	H(X, Y)=H(X-1, Y)	:rem	35
940	NEXTX	:rem	52
950	H(0, Y)=TM	:rem	202
960	RETURN	:rem	127

Pesi massimi

VIC-20

Vorresti imitare le gesta di grandi campioni della boxe, come Cassius Clay e Carlos Monzon? Con questo fantastico gioco è possibile combattere contro 10 campioni del calibro del grande Clay. Prima del match potrai scegliere tra di essi l'avversario contro cui combattere, tenendo conto che i pugili sono elencati in ordine crescente di forza.

Sullo schermo appare il ring con le

seguenti informazioni: numero del round, tempo e punti. I due pugili si trovano inizialmente nei due angoli; il tuo è quello nell'angolo superiore sinistro. Nel corso del match puoi muoverti utilizzando i tasti [Z] e [X] per andare su e giù e i tasti [<] e [>] per sportarti a sinistra e a destra; con i tasti Commadore e shift, invece, azioni le braccia per boxare (anche mentre ti muovi).

Ed ora puoi anche diventare Cam- | mi... senza farti neanche un graf-
 pione del Mondo dei pesi massi- | fiol!

```

10 REM *PESI MASSIMI*                :rem 221
20 REM *PAPERSOFT*                   :rem 78
30 GOSUB470                           :rem 126
40 R=1                                :rem 36
50 D$="{ 20 GIU'}":PRINTCHR$(8):POKE36878,15:SO=36876
                                         :rem 37
60 A$(0)="{ 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} UQ {GIU'}{ 4 SIN}
   {RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN} JQ {GIU'}{ 4 SIN}
   { 4 SPAZI}"                          :rem 41
70 A$(1)="{ 5 SPAZI}{GIU'}{ 5 SIN} U*Q {GIU'}{ 5 SIN}
   {RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN} JQ {GIU'}{ 4 SIN}
   { 4 SPAZI}"                          :rem 194
80 A$(2)="{ 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} UQ {GIU'}{ 4 SIN}
   {RVS} {OFF}{ 2 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN} J*Q {GIU'}
   { 4 SIN}{ 4 SPAZI}"                  :rem 237
90 B$(0)="{ 4 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN} QI {GIU'}{ 4 SIN}
   { 2 SPAZI}{RVS} {OFF} {GIU'}{ 4 SIN} QK {GIU'}
   { 4 SIN}{ 4 SPAZI}"                  :rem 191
100 B$(1)="{ 4 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN}Q*I {GIU'}{ 4 SIN}
   { 2 SPAZI}{RVS} {OFF} {GIU'}{ 4 SIN} QK {GIU'}
   { 4 SIN}{ 4 SPAZI}"                  :rem 168
110 B$(2)="{ 4 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN} QI {GIU'}{ 4 SIN}
   { 2 SPAZI}{RVS} {OFF} {GIU'}{ 4 SIN}Q*K {GIU'}
   { 4 SIN}{ 4 SPAZI}":GOSUB320        :rem 249
120 X=1:Y=3:F=17:G=16:TM=3:GOSUB350    :rem 67
130 P=PEEK(653):K=PEEK(197):X=X+(((K=29)AND(X>1))-((K=37)
   AND(X<14)))                          :rem 15
140 Y=Y+((K=33)AND(Y>3))-((K=26)AND(Y<16)) :rem 12
150 IFK=29ANDX<F-3THENP=0               :rem 17
160 PRINT" {HOME} {CYN}"LEFT$(D$,Y)SPC(X)A$(P); :rem 119
170 IFX=F-2THENIF((Y-1=G)AND(P=1))OR((Y+1=G)AND(P=2))THEN
   P1=P1+1:S=200:GOSUB310               :rem 177
180 IFP1=K2THENGOTO640                  :rem 101
190 F=F+(((F>X+2)-(F<X+2))*INT(RND(1)*2)) :rem 151
200 G=G+(((G>Y-1)-(G<Y+1))*INT(RND(1)*2))+ (G=Y)*(INT(RND(
   1)*3)-1)                              :rem 198
210 B=0:IFG<YTHENIFRND(1)>SKANDG>Y-2THENB=2 :rem 215
220 IFG>YTHENIFRND(1)>SKANDG<Y+2THENB=1    :rem 236
230 IFX=F-2THENIF((Y+1=G)AND(B=1))OR((Y-1=G)AND(B=2))THEN
   P2=P2+1:S=150:GOSUB310               :rem 152
240 IFP2=K1THENGOTO670                  :rem 101
250 IFG<3THENG=3                        :rem 194
260 IFF<X+1THENF=X+1:B=0                :rem 172
270 IFG>Y+3ORG<Y-3THENB=0              :rem 31
280 PRINT" {HOME} {YEL}"LEFT$(D$,G)SPC(F)B$(B); :rem 72
290 GOSUB350:TS=TS-1:IFTS=-1THENTM=TM-1:TS=59:IFTM=-1THEN
   GOTO360                                :rem 127

```

```

300 GOTO130 :rem 96
310 POKESO,S:FORT=1TO100:NEXTT:POKESO,0:RETURN :rem 73
320 S$="[<+>]":Q$=S$:FORT=1TO20:S$=S$+"[<+>]":Q$=Q$+" ":N
EXTT:Q$=Q$+"[<+>]" :rem 11
330 PRINT"{CLR}{GRN}{ 2 GIU' }"SS"[<+>]";FORT=1TO19:PRINT
Q$;:NEXTT:PRINTSS"{ 2 SIN}{INST}[<+>]{HOME}";:S$="":Q
$="":Z=FRE(0) :rem 223
340 PRINT"{PUR}{RVS}ROUND{ 2 SPAZI}TEMPO{ 2 SPAZI}PUNTI
{ 3 SPAZI}{OFF}";:RETURN :rem 154
350 PRINT"{HOME}{GIU' }"R"{ 3 SPAZI}"TM"{SIN}:"TS"{SIN} ":
PRINTTAB(13)"{SU}"P1"{SIN} "P2"{SIN} ":RETURN :rem 110
360 R=R+1:IFR=4THENR=3:GOTO6515 :rem 151
370 X=X+(X>1):Y=Y+(Y>3):F=F-(F<17):G=G-(G<16) :rem 17
380 PRINT"{HOME}{CYN}"LEFT$(D$,Y)SPC(X)B$(0); :rem 92
390 PRINT"{HOME}{YEL}"LEFT$(D$,G)SPC(F)A$(0); :rem 55
400 IF(X<=1)AND(Y<=3)AND(F>=17)AND(G>=16)THEN420:rem 254
410 GOTO370 :rem 104
420 FORT=1TO10:POKESO,220 :rem 14
430 PRINT"{HOME}{ 8 GIU' }{ 4 DES}PREPARATI PER{GIU' }
{ 7 DES}IL PROSSIMO ROUND" :rem 123
440 FORL=1TO100:NEXTL:POKESO,0:TS=0 :rem 231
450 PRINT"{HOME}{ 8 GIU' }{ 4 DES}{ 13 SPAZI}{GIU' }
{ 7 DES}{ 17 SPAZI}" :rem 85
460 FORL=1TO100:NEXTL,T:GOTO120 :rem 186
470 POKE36879,8:PRINT"{YEL}{CLR}{RVS}P E S I{ 2 SPAZI}M A
S S I M I{OFF}";:PRINT"{CYN}{GIU' }{ 5 SPAZI}D I
{ 2 SPAZI}B O X E" :rem 20
480 PRINT"{GIU' }{GRN}VUOI ESSERE CAMPIONE ?":PRINT"{WHT}
SCEGLI L'AVVERSARIO:{GIU' }" :rem 184
490 FORT=1TO10:READW$(T):PRINT"{SIN}..";:IFT<10THENPRINT
"."; :rem 118
500 PRINTW$(T):NEXT :rem 187
510 PRINT"{YEL}BATTI UN NUMERO (1-10)":INPUTC:IFC<0ORC>10
THEN510 :rem 207
520 W$=LEFT$(W$(C),6):FORT=1TO10:W$(T)="" :NEXT :rem 155
530 SK=(11-C)/12:K2=10+C+INT(RND(1)*6):K1=16-C+INT(RND(1)
*10) :rem 58
540 PRINT"{CLR}USA: <=SINISTRA":PRINTTAB(5)">=DESTRA":PRI
NTTAB(5)"Z=SU" :rem 83
550 PRINTTAB(5)"X=GIU'":PRINT"{GIU' }PER BC RE{ 3 SPAZI}
CBM=SIN.":PRINTTAB(11)"SHIFT=DES." :rem 174
560 PRINT"{ 2 GIU' }PUOI MUOVERTI E BOXARE{ 2 SPAZI}NELLO
STESSO TEMPO" :rem 44
570 PRINT"{ 2 GIU' }{RED}UN TASTO{ 2 SPAZI}PER INIZIARE"
:rem 27
580 GETQQ$:ON-(QQ$="")GOTO580:RETURN :rem 207
590 DATA"ENRICO IL BROCCO","GIULIO IL BRUTO","MARCO L'INC
APACE" :rem 236
600 DATA"LUCIO IL MEDIO","FRANCO IL BELLO" :rem 159

```

```

610 DATA"CARLO IL GRANDE","MAURO SPACCAMURO","EMILIO IL S
    UPER"                                     :rem 225
620 DATA"SERGIO LA BELVA"                   :rem 182
630 DATA"ANDREA IL CICLOPE"                 :rem 54
640 IFP1=K2THENPRINT"{HOME}{ 6 GIU'}{ 3 DES}L'HAI MESSO K
    .O.!" :FORT=1TO6000:NEXT                 :rem 220
650 PRINT"{CLR} BRAVISSIMO!!":PRINT"{GIU'}HAI BATTUTO "W$
    ,"IN"R"ROUND":FORT=1TO3000:NEXT         :rem 179
660 GOTO690                                   :rem 116
670 IFP2=K1THENPRINT"{HOME}{ 6 GIU'}{ 3 DES}SEI FINITO K.
    O.!" :FORT=1TO6000:NEXT                 :rem 189
680 PRINT"{CLR}PECCATO!!{GIU}":PRINTW$ " TI HA BATTUTO", "
    IN"R"ROUND":FORT=1TO3000:NEXT         :rem 10
690 PRINT"{GIU'}IL RISULTATO AI PUNTI E':"P1"PER TE":PRIN
    TTAB(3)P2"PER "W$:POKE198,0           :rem 147
700 FORT=1TO5000:NEXT                         :rem 33
710 CLR:GOTO20                               :rem 78

```

Ti Pant 2.2

BASIC

Questa volta vi proponiamo un'ennesima versione dell'ormai famoso programma già pubblicato su uno di questi numeri, però perfezionata per almeno un paio di cose: la penna si può muovere con il Joystick n.1 (opzionalmente), e qui è definito un vero pixel, a differenza della versione 1.0 che defini-

va un cerchietto. Alcuni avvertimenti: con poche modifiche, e magari con l'aggiunta di qualche "call color", il programma può diventare una routine per programmi grafici (se ve ne capita l'occasione, potete crearne uno voi stessi da inviare poi a Papersoft).

```

100 REM
110 REM
120 CALL CLEAR
130 CALL CHAR(129,"003844040810207C")
140 PRINT TAB(8);"TI PAINT A.A"
150 PRINT :::" USA E,S,D,X OPPURE I"
160 PRINT :::" JOYSTICK PER DISEGNARE."
170 PRINT :::" PREMI 'Q' O IL BOTTONE"
180 PRINT :::" DI SPARO PER CAMBIARE IL": " COLORE."
190 CALL COLOR(3,3,3)

```

```

200 CALL COLOR(4,16,16)
210 I=15
220 J=12
230 RANDOMIZE
240 G=INT(RND*7+1)*8+32
250 PRINT "::::"      PREMI UN TASTO."
260 CALL KEY(0,K,S)
270 IF S<1 THEN 260
280 CALL CLEAR
290 CALL COLOR(2,2,2)
300 CALL COLOR(5,5,5)
310 CALL COLOR(6,14,14)
320 CALL COLOR(7,7,7)
330 CALL COLOR(8,12,12)
340 CALL SCREEN(8)
350 CALL HCHAR(J,I,G)
360 CALL KEY(1,K,S)
370 IF S=0 THEN 510
380 IF K=18 THEN 580
390 IF K>5 THEN 360
400 II=0
410 JJ=0
420 ON K+1 GOTO 430,360,450,470,360,490
430 JJ=4
440 GOTO 540
450 II=-4
460 GOTO 530
470 II=4
480 GOTO 530
490 JJ=-4
500 GOTO 530
510 CALL JOYST(1,II,JJ)
520 IF (II=0)+(JJ=0)=-2 THEN 360
530 I=I+II/4
540 J=J+JJ/4
550 I=INT(32*((I-1)/32-INT((I-1)/32)))+1
560 J=INT(24*((J-1)/24-INT((J-1)/24)))+1
570 GOTO 350
580 CALL SOUND(100,1497,2)
590 G=G+8
600 IF G<89 THEN 350
610 G=32
620 GOTO 350
630 END

```

Questa è una eccellente variante del celeberrimo TRIS. Sulla tabella verranno disposti dei numeri in ordine crescente, e voi non dovrete fare altro che inserire la vostra mossa quando richiesto, semplicemente inserendo il numero della posizione desiderata. Dopodiché

dovete solo spingere in qualche "papera" del buon vecchio TI (peraltro rarissima nel secondo livello).

Questo semplice programma utilizza un'ottima grafica ad alta risoluzione (col solito ma efficiente metodo), mostrando come segnali una X o una 0.

```

100 REM
110 REM
120 CALL CLEAR
130 PRINT TAB(9);"PAPER--TRIS"
140 PRINT :::"CERCA DI FARE TRIS SU UNA"::"FILA.":::
150 FOR C=104 TO 114
160 READ C$
170 CALL CHAR(C,C$)
180 NEXT C
190 DATA 00030C102020404,FF,00C0300804040202,808080808080
808,0101010101010101,40402020100C03
200 DATA 00000000000000FF,020204040830C,8040201008040201,
010204081020408,8142241818244281
210 CALL COLOR(10,7,1)
220 CALL COLOR(11,5,1)
230 FOR C=1 TO 9
240 READ X(C),Y(C)
250 NEXT C
260 DATA 6,9,6,15,6,21,12,9,12,15,12,21,18,9,18,15,18,21

270 FOR I=1 TO 9
280 T(I)=0
290 NEXT I
300 FL=0
310 PRINT : "PREMI:1 PER AMATORE"
320 PRINT TAB(7);"2 PER PROFESSIONISTA"
330 CALL KEY(0,K,S)
340 IF (K<49)+(K>50) THEN 330
350 L=K-48
360 PRINT :::"PREMI:1 -- X, PRIMA MOSSA"
370 PRINT TAB(7);"2 -- 0, SECONDA MOSSA"
380 CALL SOUND(150,1497,2)
390 CALL KEY(0,K,S)

```

```

400 IF (K<49)+(K>50) THEN 390
410 C=K-48
420 CALL CLEAR
430 FOR I=1 TO 11
440 RANDOMIZE
450 CALL SOUND(-100,INT(RND*900+500),2)
460 CALL HCHAR(2,10+I,ASC(SEGS("PAPER--TRIS",I,1)))
470 NEXT I
480 CO=INT(RND*8)+9
490 CALL COLOR(9,CO,CO)
500 CALL VCHAR(5,13,96,17)
510 CALL VCHAR(5,19,96,17)
520 CALL HCHAR(10,8,96,17)
530 CALL HCHAR(16,8,96,17)
540 FOR I=1 TO 9
550 CALL HCHAR(X(I)+1,Y(I)+1,48+I)
560 NEXT I
570 IF L=1 THEN 2180
580 IF C=1 THEN 1530
590 A=-1
600 B=1
610 IF T(5)<>0 THEN 650
620 T(5)=-1
630 M=5
640 GOTO 1510
650 IF T(5)<>1 THEN 700
660 IF T(1)<>0 THEN 740
670 T(1)=-1
680 M=1
690 GOTO 1510
700 IF (T(2)=1)+(T(1)=0)=-2 THEN 1390
710 IF (T(4)=1)+(T(1)=0)=-2 THEN 1390
720 IF (T(6)=1)+(T(9)=0)=-2 THEN 1490
730 IF (T(8)=1)+(T(9)=0)=-2 THEN 1490
740 IF A<>1 THEN 830
750 D=3*INT((M-1)/3)+1
760 IF D<>M THEN 780
770 L=1
780 IF D+1<>M THEN 800
790 L=2
800 IF D+2<>M THEN 850
810 L=3
820 GOTO 850
830 FOR D=1 TO 7 STEP 3
840 FOR L=1 TO 3
850 IF T(D)<>A THEN 910
860 IF T(D+2)<>A THEN 970
870 IF T(D+1)<>0 THEN 1020
880 T(D+1)=-1
890 M=D+1
900 GOTO 1510

```

```

910 IF T(D)=B THEN 1020
920 IF T(D+2)<>A THEN 1020
930 IF T(D+1)<>A THEN 1020
940 T(D)=-1
950 M=D
960 GOTO 1510
970 IF T(D+2)<>0 THEN 1020
980 IF T(D+1)<>A THEN 1020
990 T(D+2)=-1
1000 M=D+2
1010 GOTO 1510
1020 IF T(L)<>A THEN 1080
1030 IF T(L+6)<>A THEN 1140
1040 IF T(L+3)<>0 THEN 1190
1050 T(L+3)=-1
1060 M=L+3
1070 GOTO 1510
1080 IF T(L)=B THEN 1190
1090 IF T(L+6)<>A THEN 1190
1100 IF T(L+3)<>A THEN 1190
1110 T(L)=-1
1120 M=L
1130 GOTO 1510
1140 IF T(L+6)<>0 THEN 1190
1150 IF T(L+3)<>A THEN 1190
1160 T(L+6)=-1
1170 M=L+6
1180 GOTO 1510
1190 IF A=1 THEN 1230
1200 IF (D=7)+(L=3)=-2 THEN 1230
1210 NEXT L
1220 NEXT D
1230 IF T(5)<>A THEN 1280
1240 IF (T(3)=A)+(T(7)=0)=-2 THEN 1460
1250 IF (T(9)=A)+(T(1)=0)=-2 THEN 1390
1260 IF (T(7)=A)+(T(3)=0)=-2 THEN 1430
1270 IF (T(9)=0)+(T(1)=A)=-2 THEN 1490
1280 IF A<>-1 THEN 1320
1290 A=1
1300 B=-1
1310 GOTO 740
1320 IF (T(9)=1)+(T(3)=0)=-2 THEN 1420
1330 FOR I=2 TO 9
1340 IF T(I)<>0 THEN 1380
1350 T(I)=-1
1360 M=I
1370 GOTO 1510
1380 NEXT I
1390 T(1)=-1
1400 M=1
1410 GOTO 1510

```



```

1420 IF T(1)=1 THEN 1330
1430 T(3)=-1
1440 M=3
1450 GOTO 1510
1460 T(7)=-1
1470 M=7
1480 GOTO 1510
1490 T(9)=-1
1500 M=9
1510 CALL SOUND(100,440,2)
1520 GOSUB 1640
1530 CALL SOUND(100,1497,2)
1540 CALL KEY(0,K,S)
1550 IF S<1 THEN 1540
1560 IF (K<49)+(K>57) THEN 1530
1570 M=K-48
1580 IF T(M)<>0 THEN 1530
1590 A=1
1600 T(M)=1
1610 GOSUB 1640
1620 IF L=1 THEN 2190 ELSE 590
1630 STOP
1640 C=ABS(C-1)
1650 ON C+1 GOTO 1660,1720
1660 CALL HCHAR(X(M),Y(M),112)
1670 CALL HCHAR(X(M),Y(M)+2,113)
1680 CALL HCHAR(X(M)+1,Y(M)+1,114)
1690 CALL HCHAR(X(M)+2,Y(M),113)
1700 CALL HCHAR(X(M)+2,Y(M)+2,112)
1710 GOTO 1810
1720 CALL HCHAR(X(M),Y(M),104)
1730 CALL HCHAR(X(M),Y(M)+1,105)
1740 CALL HCHAR(X(M),Y(M)+2,106)
1750 CALL HCHAR(X(M)+1,Y(M),107)
1760 CALL HCHAR(X(M)+1,Y(M)+2,108)
1770 CALL HCHAR(X(M)+2,Y(M),109)
1780 CALL HCHAR(X(M)+2,Y(M)+1,110)
1790 CALL HCHAR(X(M)+2,Y(M)+2,111)
1800 CALL HCHAR(X(M)+1,Y(M)+1,32)
1810 FOR I=1 TO 7 STEP 3
1820 IF T(I)<>T(I+1) THEN 1860
1830 IF T(I)<>T(I+2) THEN 1860
1840 IF T(I)=-1 THEN 2050
1850 IF T(I)=1 THEN 2030
1860 NEXT I
1870 FOR I=1 TO 3
1880 IF T(I)<>T(I+3) THEN 1920
1890 IF T(I)<>T(I+6) THEN 1920
1900 IF T(I)=-1 THEN 2050
1910 IF T(I)=1 THEN 2030

```

```

1920 NEXT I
1930 FOR I=1 TO 9
1940 IF T(I)=0 THEN 1970
1950 NEXT I
1960 FL=1
1970 IF T(5)<>A THEN 2000
1980 IF (T(1)=A)+(T(9)=A)=-2 THEN 2020
1990 IF (T(3)=A)+(T(7)=A)=-2 THEN 2020
2000 IF FL=1 THEN 2070
2010 RETURN
2020 IF A=-1 THEN 2050
2030 PRINT "HAI VINTO!!"
2040 GOTO 2080
2050 PRINT "HO VINTO!!!"
2060 GOTO 2080
2070 PRINT "PARITA'."
2080 FOR I=1 TO 20
2090 CALL SOUND(100,INT(RND*500)+500,2)
2100 NEXT I
2110 PRINT : "CI RIPROVI? (S/N)"
2120 CALL SOUND(100,1497,2)
2130 CALL KEY(0,K,S)
2140 IF K=83 THEN 270
2150 IF K<>78 THEN 2130
2160 CALL CLEAR
2170 STOP
2180 IF C=1 THEN 1530
2190 M=INT(RND*9)+1
2200 IF T(M)<>0 THEN 2190
2210 A=-1
2220 T(M)=-1
2230 GOSUB 1640
2240 GOTO 1530
2250 END

```

Vivere pericolosamente

16/48K

Amate una vita spericolata? Indiana Jones & C. sono i vostri idoli? Allora provate a raggiungere il tesoro (segnato da una X) nascosto nella palude, sfuggendo ai ferocissimi zombie che lo custodiscono

da tempo immemorabile. Perdere una delle vostre cinque vite quando sarete raggiunti da uno zombie, quando lascerete scadere il tempo a vostra disposizione, o se cadrete in una zona acquitrino-

sa (simbologgiata da quella specie di alga verde...).

Il gioco, per Spectrum 16 e 48K, pre-

senta dieci livelli di difficoltà, e consente di ridefinire i tasti di controllo all'inizio di ogni nuova partita.

```
1 REM *****
2 REM VIVERE PERICOLOSAMENTE
3 REM *****
10 FOR a=1 TO 3: READ a$
20 FOR b=0 TO 7
30 READ c: POKE USR a$+b,c
40 NEXT b
50 NEXT a
60 DATA "a",0,146,146,84,56,16,56,0
70 DATA "b",0,60,90,255,165,60,231,0
80 DATA "c",56,84,40,124,186,186,40,108
140 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
150 POKE 23658,8
180 LET K$="8765"
190 GO SUB 9000
200 REM variabili
210 DIM A$(19,32)
220 FOR Z=1 TO 60
230 LET A$(INT (RND*19)+1,INT (RND*32+1))="A"
250 LET SC=0
260 DIM C(10): DIM D(10)
270 FOR Z=1 TO 10
280 LET C(Z)=INT (RND*19+1)
290 LET D(Z)=INT (RND*32)
300 IF A$(C(Z),D(Z)+1)="A" THEN GO TO 280
310 NEXT Z
320 LET A=INT (RND*19+1)
330 LET B=INT (RND*32)
340 LET LI=5
350 LET I=INT (RND*19+1)
360 LET J=INT (RND*32)
370 LET A$(I,J+1)="X"
380 LET TIME=0
400 CLS
410 PRINT AT 21,0;"PUNTI:";SC
415 GO SUB 8000
420 FOR Z=1 TO 10
430 PRINT INK (RND*4+2);AT C(Z),D(Z);"B"
440 NEXT Z
445 INPUT AT 0,0;"LIVELLO DI GIOCO ?
      DIFFICILE ";SK
446 IF SK<1 OR SK>10 THEN GO TO 445
450 GO SUB 7000
980 LET F=INT (RND*9+1)
990 FOR G=1 TO INT (RND*5+6)
1000 LET A1=A: LET B1=B
1010 LET Z$=INKEY$
1020 LET A=A+(Z$=K$(3) AND A<19)-(Z$=K$(2) AND A>1)
1030 LET B=B+(Z$=K$(1) AND B<31)-(Z$=K$(4) AND B>0)
1040 IF A1=A AND B1=B THEN GO TO 1060
1050 PRINT AT A1,B1;A$(A1,B1+1)
1060 PRINT INK 8;AT A,B;"C"
1080 IF A$(A,B+1)="A" THEN PRINT AT A,B; INK 4;"A": PRINT FLASH 1;
      AT 21,16;" SPLASH ";: FOR V=1 TO 75: NEXT V: GO TO 3005
1101 FOR E=F TO F+1
```

1 = FACILE / 10 =

```

1105 LET C1=C(E): LET D1=D(E)
1110 IF A<C(E) THEN LET C(E)=C(E)-1
1120 IF A>C(E) THEN LET C(E)=C(E)+1
1130 IF B>D(E) THEN LET D(E)=D(E)+1
1140 IF B<D(E) THEN LET D(E)=D(E)-1
1150 PRINT AT C1,D1;A$(C1,D1+1)
1160 PRINT INK (RND*4+2);AT C(E),D(E);"B"
1180 IF A$(C(E),D(E)+1)="A" OR A$(C(E),D(E)+1)="X" THEN GO SUB 2000
1190 NEXT E
1200 IF ATTR (A,B)<>7 THEN GO TO 3000
1300 IF A=I AND B=J THEN GO TO 5000
1500 PRINT AT I,J; INK 7;"X"
1510 LET TIME=TIME+SK
1520 PLOT 0,175: DRAW TIME,0
1530 IF TIME>245 THEN GO TO 6000
1900 NEXT G
1990 GO TO 950
2000 LET SC=SC+1
2010 BEEP .1,30
2020 PRINT INK 4;AT C(E),D(E);"A"
2030 LET C(E)=INT (RND*19+1)
2040 LET D(E)=INT (RND*32)
2050 IF A$(C(E),D(E)+1)="A" THEN GO TO 2030
2060 PRINT INK 7;AT 21,6;SC
2090 RETURN
3000 REM cattura
3001 PRINT FLASH 1;AT 21,16;"PRESO!";
3005 PRINT " ";
3010 LET LI=LI-1
3020 BEEP .02,10: BEEP .02,20
3030 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 3020
3040 PRINT INK 7;AT 21,16;" VITE:";LI;" "
3050 LET A=INT (RND*19+1)
3060 LET B=INT (RND*32)
3070 IF A$(A,B+1)="A" THEN GO TO 3050
3080 IF LI=0 THEN GO TO 4000
3085 GO SUB 7000
3090 GO TO 1000
3500 INK 2
3590 GO TO 1000
4000 PRINT FLASH 1;AT 10,6;"LA PARTITA";
4010 PRINT " ";
4020 PRINT INVERSE 1; FLASH 1;"E' FINITA"
4030 PRINT AT 21,13;"PREMI 1 PER GIOCARE"
4040 IF INKEY$<>"1" THEN GO TO 4040
4050 GO TO 190
5000 REM vittoria
5010 LET BO=255: FOR Z=TIME TO 0 STEP -1
5020 LET BO=BO-1: PRINT AT 21,16;"BONUS:";BO;" "
5030 BEEP .01,Z/4.25: PLOT OVER 1;Z,175: NEXT Z
5031 LET TIME=0: LET SC=SC+BO: PRINT AT 21,6;SC
5035 LET A$(I,J+1)=" "
5040 LET I=INT (RND*19+1): LET J=INT (RND*32)
5045 IF A$(I,J+1)="A" THEN GO TO 5040
5050 FOR Z=1 TO 10: PRINT AT I,J;" ": FOR X=1 TO 10: NEXT X: PRINT
AT I,J;"X": FOR X=1 TO 10: NEXT X: NEXT Z
5060 IF INKEY$="" THEN GO TO 5060
5065 PRINT AT 21,16;" VITE:";LI;" "
5070 GO TO 1310
6000 REM senza vita!
6005 BEEP .8,-10: FOR X=1 TO 30: NEXT X

```

```

6010 FOR Z=1 TO 0 STEP -1: BEEP .2,Z*10: PRINT AT 21,16;" VITE:";Z:
      FOR X=1 TO 10: NEXT X: NEXT Z: GO TO 4000
7000 FOR Z=0 TO 7 STEP .2
7010 BEEP .05,Z*10-10
7020 PRINT AT A,B; INK Z;"C"
7030 NEXT Z
7040 IF INKEY$="" THEN GO TO 7040
7050 RETURN
8000 FOR Z=1 TO 19
8001 PLOT 0,169: DRAW 255,0
8002 PLOT 0,14: DRAW 255,0
8005 FOR X=0 TO 31
8010 IF A$(Z,X+1)="A" THEN PRINT AT Z,X; INK 4;"A"
8015 NEXT X
8020 NEXT Z
8050 PRINT AT I,J; INK 7;"X"
8090 RETURN
9000 REM presentazione
9010 CLS
9020 PRINT "          VIVERE PERICOLOSAMENTE          " , , , , "-----
-----"; , , , ; "TASTI -"
9030 PRINT AT 6,13;K$(1); INK 3;" - DESTRA"
9040 PRINT AT 8,13;K$(2); INK 4;" - ALTO"
9050 PRINT AT 10,13;K$(3); INK 5;" - BASSO"
9060 PRINT AT 12,13;K$(4); INK 6;" - SINISTRA"
9070 PRINT AT 14,0;"-----"
9080 PRINT , , , " PREMI "; INK 5;"C"; " PER CAMBIARLI"
9090 PRINT " PREMI "; INK 4;"G"; " PER GIOCARE"
9100 PRINT "-----"
9110 PRINT AT 21,0;"          VIVERE PERICOLOSAMENTE          "
9130 IF INKEY$="C" THEN GO TO 9200
9140 IF INKEY$="G" THEN BEEP .1,0: RETURN
9190 GO TO 9130
9200 REM cambia i tasti
9201 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9201
9205 FLASH 1
9210 FOR Z=1 TO 4
9220 PRINT AT 4+Z*2,13;K$(Z)
9230 LET Z$=INKEY$
9240 IF Z$="" THEN GO TO 9230
9250 PRINT FLASH 0;AT 4+Z*2,13;Z$
9260 LET K$(Z)=Z$: BEEP .01,45: IF INKEY$<>"" THEN GO TO 9260
9265 NEXT Z
9270 FLASH 0
9275 LET WWW=0: FOR Z=1 TO 4: FOR X=1 TO 4: IF Z<>X THEN LET WWW=W
      WW+(K$(Z)=K$(X))
9280 NEXT X: NEXT Z: IF WWW<>0 THEN GO TO 9200
9290 GO TO 9130
9999 RUN

```

Pesciolini

16/48K

Avete 30 colpi a disposizione per cercare di centrare il maggior numero di pesci che passano nel fiume. Spostatevi dunque con i tasti "Q" (sinistra) e "W" (destra) e spa-

rate premendo il tasto "P". La linea 9 (REM) serve solo ad aiutarvi nella fase di battitura delle linee 20 e 30, e non presenta alcuna utilità ai fini del gioco.

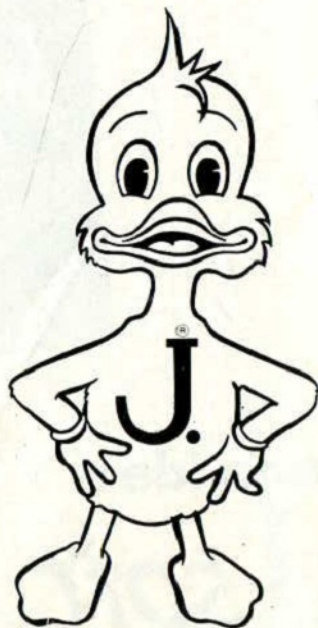
```
1 REM *****
2 REM *** PESCIOLINI ***
3 REM *****
5 GO SUB 1000
9 REM 12345678901234567890123456789012
10 LET hi=0
20 LET a$="" AB ""
30 LET b$="" CD ""
40 LET d$="" ""
60 LET po=15
70 LET bullets=0
80 LET score=0
90 BRIGHT 1: BORDER 5: PAPER 1: INK 7: CLS
95 PRINT #0;AT 0,0; PAPER 2; BRIGHT 1;"
"
100 FOR a=0 TO 31: PRINT INK 2;AT 19,a;"E";AT 20,a;"{SG8}";AT 21,a;
"{SG8}": NEXT a
110 FOR a=0 TO 31: PRINT PAPER 5; BRIGHT 0;AT 0,a;" ";AT 1,a;" ":
NEXT a
120 PRINT AT 0,11; BRIGHT 0; PAPER 5; INK 1;"FGHI{G8}JKLHM"
130 PRINT PAPER 3;AT 2,0;d$;AT 3,0;d$;AT 4,0;d$
150 PRINT PAPER 3; INK 7;AT 4,po;" Q ": IF bullets>30 THEN GO TO 7
00
155 PRINT PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1;AT 21,7;"COLPI SPARATI=";bullets
160 IF INKEY$="q" AND po>0 THEN LET po=po-1
170 IF INKEY$="w" AND po<29 THEN LET po=po+1
180 IF INKEY$="p" THEN BEEP .005,5: BEEP .005,10: LET bullets=bulle
ts+1: GO TO 500
185 PRINT PAPER 2; INK 7; BRIGHT 1;AT 21,7;"COLPI SPARATI=";bullets
190 PRINT INK 5;AT 17,0;a$
200 PRINT INK 3;AT 14,0;b$
210 LET a$=a$(31)+a$( TO 31)
220 LET b$=b$(2 TO )+b$(1)
230 GO TO 150
500 FOR g=5 TO 18
510 PRINT INK 6;AT g,po+1;"N"
520 IF SCREEN$(g,po)<>" " THEN GO TO 600
530 PRINT AT g,po+1;" "
540 PRINT INK 5;AT 17,0;a$; INK 3;AT 14,0;b$
550 LET a$=a$(31)+a$( TO 31): LET b$=b$(2 TO )+b$(1)
560 BEEP .001,60: NEXT g
```

```

570 GO TO 150
600 PRINT AT 3,1; FLASH 1;"PRESO": FOR p=0 TO 3: FOR h=0 TO 7:
  PRINT INK h;AT g,po;"OP";AT g+1,po;"PO": PRINT INK h;AT g,po;
  "PO";AT g+1,po;"OP": BEEP .008,p: NEXT h: NEXT p: PRINT
  BRIGHT 1; PAPER 3; FLASH 0;AT 3,1;" "
610 LET score=score+50
620 PRINT AT g,po;" ";AT g+1,po;" ": GO TO 150
700 BRIGHT 1: BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
710 PRINT AT 0,4;"Punteggio Finale: ";score
720 IF score>hi THEN LET hi=score
730 PRINT AT 2,3;"Il miglior punteggio: ";hi
740 PRINT INK (INT (RND*6)+1);AT 6,6;"Un'altra partita (S/N)?"
750 IF INKEY$="s" THEN GO TO 60
760 IF INKEY$="n" THEN BRIGHT 0: INK 0: BORDER 7: PAPER 7: CLS :
  STOP
770 BEEP .005,INT (RND*60)+1: GO TO 740
999 STOP

1000 REM udg
1010 FOR a=USR "a" TO USR "g"+7: READ udg: POKE a,udg: NEXT a
1020 RETURN
1100 DATA 199,47,223,187,124,223,47,199
1110 DATA 224,248,206,151,207,254,248,224
1120 DATA 7,31,115,233,243,127,31,7
1130 DATA 227,244,251,221,62,251,244,227
1140 DATA 1,17,21,149,183,191,255,255
1150 DATA 254,198,192,240,192,192,192,192
1160 DATA 126,24,24,24,24,24,24,126
1170 DATA 124,198,192,124,6,6,198,124
1180 DATA 198,198,198,254,198,198,198,198
1190 DATA 252,198,198,252,198,198,198,252
1200 DATA 192,192,192,192,192,192,198,254
1210 DATA 124,124,198,254,198,198,198,198
1220 DATA 126,24,24,24,24,24,24,24
1230 DATA 36,36,129,165,16,0,74,98
1240 DATA 146,73,36,146,73,36,146,73
1250 DATA 73,146,36,73,146,36,73,146
1260 DATA 219,231,219,102,102,60,60,24

```



Da questo mese S. Commodore è in due versioni: per C 64 e per VIC 20, C 16 E Plus/4. LA RIVISTA A MISURA DI COMPUTER!



Sono idee

J.soft EDITRICE

**CON
CASSETTA**