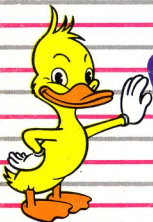


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER soft

10

Anno 1 - N° 10 - 24 agosto 1984



**Alla ricerca del tesoro
Stratego**



**Battaglia antiaerea
Jungle Jim**



**Il tunnel su Marte
Marziani e "verdi"**



**Diamanti
Econometro**



**Calendario perpetuo
Econometro
Mister mind**

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	1	
{SG2}	2	
{SG3}	3	
{SG4}	4	
{SG5}	5	
{SG6}	6	
{SG7}	7	
{SG8}	8	

Se dovete usare il tasto CAPS SHIFT + S

Se dovete usare il tasto S, schiacciate S

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo C, anzitutto premete contemporaneamente CAPS SHIFT + S

Se dovete usare il tasto C, schiacciate S

Simbolo grafico definito nel programma in uso.

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da { } deve essere

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

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

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		{<7>}	G 7	
{HOME}	CLR/HOME	S	{PUR}	CTRL 5		{<8>}	G 8	
{SU} "	SHIFT CSR	Q	{GRN}	CTRL 6		{F1}	F 1	
{GIU} *	CSR	J	{BLU}	CTRL 7		{F2}	F 2	
{SIN}	SHIFT CSR	I	{YEL}	CTRL 8		{F3}	F 3	
{DES}	CSR	R	{<1>}	G 1		{F4}	F 4	
{RVS}	CTRL 9		{<2>}	G 2		{F5}	F 5	
{OFF}	CTRL 0		{<3>}	G 3		{F6}	F 6	
{BLK}	CTRL 1		{<4>}	G 4		{F7}	F 7	
{WHT}	CTRL 2	E	{<5>}	G 5		{F8}	F 8	
{RED}	CTRL 3		{<6>}	G 6				



PAPER soft



4 **Alla ricerca del tesoro**
di P. Frey trad. e adatt. di M. Cerofolini



5 **Stratego**
di F. T. Berkey trad. e adatt. di E. Garbagnati



9 **Batteria antiaerea**
di F.T. Berkey tra. e adatt. di E. Re Garbagnati

Extended Basic



12 **Jungle Jim**
di M. Mc Cue trad. e adatt. di E. Re Garbagnati



16 **Il tunnel su Marte**
di D. Cross trad. e adatt. di C. Panzalis



18 **Marziani e "verdi"**
di A. Bardmore tra. e adatt. di C. Panzalis



20 **Diamanti**
di M. Giwer trad. e adatt. di M. Cristuib Grizzi

Disk Drive



23 **Econometro**
di R. Blue trad. e adatt. di F. Sarcina



26 **Calendario perpetuo**
di R. Lewis trad. e adatt. di D. Sarli

Super Expander



27 **Econometro**
di R. Blue trad. e adatt. di F. Sarcina



29 **Mister mind**
di J. E. Ryke trad e adatt. di D. Sarli

J. soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**

Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Riccardo Paoillo

REDAZIONE:

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Raffaella Toffolatti

FOTOCOPOSIZIONE:

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

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonati

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICAZIONE:**

Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Ekograf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.
Via Washington, 50
20046 MILANO
Tel. (02) 49.88.066 (5 linee R.A.)
Tlx. 31623 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo 8/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

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

Alla ricerca del tesoro



Questo nuovo gioco utilizza una scacchiera di 8 per 8. A ciascun riquadro viene assegnata, a caso, una cifra compresa tra 1 e 9. Si gioca individualmente e si ha come avversario il computer stesso. Ciascun concorrente dispone di un contrassegno che, all'inizio, si trova nella parte centrale della scacchiera. Voi sarete contraddistinti dal segno 'X' ed avrete sempre la prima mossa mentre il contrassegno del computer sarà il segno '*'.

Si gioca a turno. Un pezzo può essere mosso da un riquadro alla volta in ognuna delle quattro direzioni ortogonali con i soliti comandi I J K M. Scopo del gioco è raggiungere il maggior numero di riquadri contrassegnati

di numeri alti. Quando un riquadro viene occupato da un giocatore, questi acquisisce il punteggio del riquadro stesso che rimane vuoto e non dà diritto ad ulteriori ad ulteriori punteggi. Vince chi per primo raggiunge i 100 punti.

Il programma gioca a vari livelli di 'intelligenza' e, quanto più alto è il livello di gioco, tanto maggiori sono i tempi di risposta. Durante il gioco viene anche mostrato l'albero delle mosse che vengono via via considerate. Chi possiede un compilatore Applesoft può tranquillamente compilare il programma che avrà così dei tempi di risposta molto più veloci.

```
100 HOME
110 INPUT "DAI IL TUO NOME ";N$

115 PRINT "IL TUO SEGNALE E' '
X'"
120 DIM A(8),B(99),D(4),E(12),M
(12)
130 DIM PV(12,12),Q(12),V(12),Z
(12)
140 D(1) = - 10:D(2) = - 1:D(3)
) = 1:D(4) = 10
160 INPUT "LIVELLO DI GIOCO DEL
L' APPLE (1-5) ";Y
170 DM = 2 * Y: FOR I = 11 TO 88
:B(I) = INT ( RND (1) * 9) + 1:
NEXT I
180 FOR I = 0 TO 10:B(I) = 99:
NEXT I: FOR I = 89 TO 99:B(I) =
99: NEXT I
190 FOR I = 19 TO 79 STEP 10:B(
I) = 99:B(I + 1) = 99: NEXT I
220 HOME : FOR I = 11 TO 88: IF
B(I) = 99 THEN 240
230 X$ = RIGHT$ ( STR$ ( B(I) ), 1
): GOSUB 1000
240 NEXT I
250 Y$ = "
"
260 T = 54:T$ = "*" : H = 45:H$ =
"X": Z$ = "
"
```

```
270 I = T:X$ = T$: GOSUB 1000:B(
T) = 99:B(H) = 99
280 I = H:X$ = H$: GOSUB 1000: G
OTO 300
290 HTAB 1: VTAB 20: PRINT CHR
$ (7);"MOSSA ILLEGALE. RIPROVA
": FOR I = 1 TO 999: NEXT I
300 HTAB 1: VTAB 20: PRINT "QUA
LE DIREZIONE PER 'X' ?";
310 GET A$
311 IF A$ = "I" THEN H1 = - 10
: GOTO 320
312 IF A$ = "M" THEN H1 = 10: G
OTO 320
313 IF A$ = "J" THEN H1 = - 1:
GOTO 320
314 IF A$ = "K" THEN H1 = 1: GO
TO 320
315 GOTO 290
320 J = H + H1
330 IF B(J) = 99 THEN 290
331 HTAB 1: VTAB 20: PRINT Z$
360 I = H:B(I) = 0:X$ = "-": GOS
UB 1000:SH = SH + B(J)
370 H = J:B(H) = 99:I = H:X$ = H
$: GOSUB 1000
380 HTAB 1: VTAB 12: PRINT N$;"
=";SH;: IF SH > 99 THEN 930
510 DT = DM
520 L = 1:SC = 0:S = - 1
530 V(0) = - 99:V(1) = - 99:M(
0) = T:M(1) = H
```

```

540 L = L + 1:Q(L) = 0:S = - S:
V(L) = V(L - 2)
580 Q(L) = Q(L) + 1: IF Q(L) > 4
  THEN 760
590 J = M(L - 2) + D(Q(L))
600 IF B(J) = 99 THEN 580
601 M(L) = J:E(L) = B(J)
610 B(J) = 99:B(M(L - 2)) = 0:SC
  = SC + S * E(L)
620 HTAB 12: VTAB L: PRINT "L="
;L;" J=";J;" SC=";SC;" V(L)=";V(
L);" ";; IF L < DT THEN 540
670 V(L + 1) = - S * SC
680 B(M(L)) = E(L):B(M(L - 2)) =
  99:SC = SC - S * E(L)
700 IF V(L) < - V(L + 1) THEN
V(L) = - V(L + 1): GOTO 740
701 GOTO 580
740 IF L = 2 THEN BM = M(L): VT
AB 10: HTAB 12: PRINT "BM=";BM;"
  V(2)=";V(2);" " ";

```

```

750 IF V(L) < - V(L - 1) THEN
580
760 L = L - 1:S = - S: HTAB 12:
  VTAB 1 + L: PRINT Y$;; IF L > 1
  THEN 680
800 I = T:B(I) = 0:X$ = "-": GOS
UB 1000:
801 VTAB 10: HTAB 12: PRINT Y$
810 T = BM:ST = ST + B(T):B(T) =
  99:I = T:X$ = T$
820 GOSUB 1000: HTAB 20: VTAB 1
2: PRINT "APPLE=";ST;; IF ST < 1
00 THEN 300
910 HTAB 1: VTAB 23: PRINT "HO
VINTO IO.GRAZIE PER LA PARTITA!!
";
920 GOTO 920
930 HTAB 1: VTAB 23: PRINT "BRA
VO!!! HAI VINTO";: GOTO 920
1000 R = INT (I / 10):C = I - 1
0 * R: HTAB C: VTAB R
1010 PRINT X$;; RETURN

```



Stratego

Stratego è un gioco di logica e di memoria. Ogni giocatore deve catturare la bandiera dell'avversario muovendo in avanti, indietro o di lato su di un campo di battaglia, un esercito dei seguenti 40 pezzi:

Numero dei pezzi	Nome	Grado
1	Maresciallo	1
1	Generale	2
2	Colonnello	3
3	Maggiore	4
4	Capitano	5
4	Tenente	6
4	Sergente	7
5	Artificiere	8
8	Ricognitore	9
1	Spia (S)	10
6	Bomba (B)	inamovibile
1	Bandiera (F)	inamovibile

I suddetti pezzi sono in ordine di grado per cui il maresciallo è il più alto in grado mentre

la spia è il più basso. Ciò nonostante la spia è l'unico pezzo che può eliminare il maresciallo. Le bombe sono inamovibili e possono eliminare qualsiasi pezzo tenti di colpirle ad eccezione dell'artificiere, l'unico in grado di disinnescarle.

All'inizio del gioco ogni giocatore deve disporre in modo strategico i propri pezzi nelle quattro file vicine ai due borde opposti del campo di battaglia lasciando libere le due centrali. Spia, bomba e bandiera sono caratterizzate rispettivamente da S, B, F.

Movimento

- 1) I pezzi possono fare una sola mossa per volta.
- 2) Si devono dare le coordinate del pezzo considerato e poi quelle della casella in cui si vuole andare.

3) I pezzi non possono andare sui laghi al centro del campo.

4) Due pezzi non possono occupare lo stesso riquadro allo stesso tempo, né essere scavalcati.

5) La bandiera e le bombe non si possono muovere.

I pezzi di ciascun giocatore vengono mostrati soltanto quando è il suo turno; l'avversario quindi non deve guardare lo schermo mentre l'altro concorrente sta riflettendo. Solo quando il pezzo di un giocatore attacca quello dell'altro, entrambi i giocatori possono assistere contemporaneamente a ciò che accade sullo schermo.

Regole di combattimento

1) I pezzi dei giocatori devono essere in riquadri adiacenti: non ci sono attacchi diagonali.

2) un giocatore non può colpire e muovere nello stesso turno.

3) il pezzo di grado inferiore viene eliminato.

4) se sono dello stesso grado entrambi vengono eliminati.

5) la spia, se è la prima ad attaccare può eliminare il maresciallo, mentre se attacca per primo il maresciallo elimina la spia.

6) un artificiere può rimuovere una bomba. Il gioco termina quando un giocatore cattura la bandiera avversaria oppure nel caso in cui uno dei due giocatori si arrende.

```

5 GOTO 100
10 POKE LFT,0: POKE WID,23: POK
E CUR,0: INVERSE: RETURN
20 POKE WID,17: POKE LFT,23: PO
KE CUR,0: NORMAL: RETURN
30 PASS = 0: GOSUB 20: VTAB 13:
PRINT "(CTRL-P=PASSARE)": VTAB 1
1: HTAB 1: PRINT "DA : ";: GET
R$: IF ASC (R$) = 16 THEN PASS
= 1: RETURN
32 PRINT R$;:R1 = ASC (R$) - 6
5: IF R1 < 0 OR R1 > 9 THEN PRI
NT CHR$ (7);: GOTO 30
34 VTAB 13: HTAB 1: PRINT "
": VTAB 11: HTAB 9
: GET R$: IF R$ = CHR$ (8) THEN
30
36 PRINT R$;:R2 = ASC (R$) - 4
8: IF R2 < 0 OR R2 > 9 THEN PRI
NT CHR$ (7);: GOTO 34
38 VTAB 13: HTAB 1: PRINT "A :
";: GET R$: IF R$ = CHR$ (8) TH
EN VTAB 11: GOTO 34
40 PRINT R$;:R3 = ASC (R$) - 6
5: IF R3 < 0 OR R3 > 9 THEN PRI
NT CHR$ (7);: GOTO 38
42 HTAB 7: GET R$: IF R$ = CHR
$ (8) THEN 38
44 PRINT R$;:R4 = ASC (R$) - 4
8: IF R4 < 0 OR R4 > 9 THEN PRI
NT CHR$ (7);: GOTO 42
46 PRINT: PRINT: PRINT "ESATT
O ? (S/N)":;: GET R$: IF R$ < >
"S" THEN HOME: GOTO 30
48 PRINT: RETURN
100 DIM N$(12),A(9,9,1),NU(12),
Z(1),IN(12)

```

```

110 NU(1) = 1:NU(2) = 1:NU(3) =
2:NU(4) = 3:NU(5) = 4:NU(6) = 4:
NU(7) = 4:NU(8) = 5:NU(9) = 8:NU
(10) = 1:NU(11) = 1:NU(12) = 6
120 SPY = 10:FLAG = 11:BOMB = 12

```

```

130 LFT = 32:WID = 33:TP = 34:BT
= 35:CUR = 36

```

```

140 GOSUB 7000

```

```

150 N$(1) = " * ** * *

```

```

* * * * *

```

```

160 N$(2) = " *** * * * *

```

```

* * * * *

```

```

170 N$(3) = "***** * * *

```

```

*** * * * *

```

```

180 N$(4) = "* * * * * * *

```

```

* * * * * * *

```

```

190 N$(5) = "***** * *

```

```

**** * * * * *

```

```

200 N$(6) = " *** * * *

```

```

**** * * * * *

```

```

210 N$(7) = "***** * * *

```

```

* * * * *

```

```

220 N$(8) = " *** * * *

```

```

* * * * * * *

```

```

230 N$(9) = " *** * * *

```

```

* * * * *

```

```

240 N$(10) = " *** * * *

```

```

*** * * * *

```

```

250 N$(11) = "***** ! *-+_* !

```

```

***** * * *

```

```

260 N$(12) = " * * * *

```

```

* * * * *

```

```

270 HOME: VTAB 8: PRINT "

```

```

S T R A T E G O"

```

```

280 GOSUB 8000:

```

```

290 FOR Y = 0 TO 3: FOR X = 0 T
O 9:A(X,Y,0) = 1: NEXT X,Y
300 FOR Y = 6 TO 9: FOR X = 0 T
O 9:A(X,Y,1) = 1: NEXT X,Y
310 HOME : GOSUB 1000
320 FOR P = 0 TO 1: GOSUB 3000:
NEXT P
400 FOR P = 0 TO 1: FOR I = 1 T
O 12:IN(I) = 0: NEXT I
410 FOR Y = P * 6 TO P * 6 + 3:
FOR X = 0 TO 9
420 GOSUB 20: HOME : VTAB 9: PR
INT "GIOCATORE ";P + 1;"," : PRIN
T "QUALE PEZZO": PRINT "VUOI IN
QUESTA": PRINT "POSIZIONE?": PRI
NT "(1-9,S,B,F)"
430 GOSUB 10: VTAB Y * 2 + 2: H
TAB X * 2 + 3:: GET R$:R = VAL
(R$)
440 IF R$ = "S" THEN R = SPY
450 IF R$ = "B" THEN R$ = "*" :R
= BOMB: NORMAL
460 IF R$ = "F" THEN R = FLAG:
NORMAL
470 IF R < 1 THEN 430
480 IF NU(R) = IN(R) THEN 430
490 IN(R) = IN(R) + 1
500 HTAB X * 2 + 3: PRINT R$;
510 POKE TIME,15: POKE PITCH, R
ND (1) * 100 + 10: CALL MUS
520 A(X,Y,P) = R
530 NEXT X,Y
540 GOSUB 20: HOME : VTAB 11: F
OR Z = 1 TO 500: NEXT Z: POKE -
16368,0: PRINT "CAMBIAMENTI? " :
PRINT "(S/N)";: GET R$
550 IF R$ < > "N" THEN GOSUB
4000: GOTO 540
560 GOSUB 3000: NEXT P
600 P = 0
610 GOSUB 20: HOME : VTAB 9
620 PRINT "GIOC.":2 - P;: PRINT
",GIRATI"
630 PRINT "GIOC.":P + 1;"," , PREM
I": INPUT " RET PER GIOCARE":R$
640 HOME : VTAB 5: PRINT "MOSSA
AL GIOCAT.":P + 1;
650 GOSUB 2000
660 GOSUB 30: IF PASS THEN 820
670 A1 = A(R1,R2,P):A2 = A(R3,R4
,P)
680 IF A1 = 0 OR A2 < > 0 OR A
1 = BOMB OR A1 = FLAG OR ABS (R
1 - R3) + ABS (R2 - R4) > 1 THE
N 660
690 IF (R3 = 2 OR R3 = 3 OR R3
= 6 OR R3 = 7) AND (R4 = 4' OR R4
= 5) THEN 660
700 GOSUB 10: IF A(R3,R4,1 - P)
= 0 THEN 780
710 A2 = A(R3,R4,1 - P): GOSUB 5
000
720 GOSUB 10
730 IF A2 = BOMB AND A1 = 5 THE
N 770
740 IF A2 = BOMB THEN 800
750 IF A1 = A2 THEN INVERSE :
HTAB R3 * 2 + 3: VTAB R4 * 2 + 2
: PRINT " ";:A(R3,R4,1 - P) = 0:
GOTO 800
760 IF A2 < A1 AND NOT (A2 = 1
AND A1 = SPY) THEN A(R1,R2,1 -
P) = A2:A(R3,R4,1 - P) = 0: HTAB
R3 * 2 + 3: VTAB R4 * 2 + 2: PR
INT " ";: HTAB R1 * 2 + 3: VTAB
R2 * 2 + 2:A = A2: GOSUB 2500:A(
R1,R2,P) = 0: GOTO 820
770 A(R3,R4,1 - P) = 0
780 HTAB R3 * 2 + 3: VTAB R4 *
2 + 2:A = A(R1,R2,P): GOSUB 2500

790 A(R3,R4,P) = A(R1,R2,P)
800 A(R1,R2,P) = 0
810 INVERSE : HTAB R1 * 2 + 3:
VTAB R2 * 2 + 2: PRINT " ";
820 FOR Z = 1 TO 1000: NEXT Z:
GOSUB 3000
830 P = 1 - P: GOTO 610
900 GOSUB 20: HOME : FLASH
910 VTAB 8: PRINT "
": PRINT " IL GIOCATORE ";P + 1;
: PRINT " HA VINTO!!"
920 GOSUB 8000: GOSUB 6000: GOS
UB 8000: GOSUB 6000
930 GOSUB 10: FOR P = 0 TO 1: G
OSUB 2000: NEXT P
940 TEXT : VTAB 23: END
1000 GOSUB 10: HOME
1010 S1$ = "+-+-+-+-+-+-+-+-+
+":S2$ = " ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! "
1020 FOR I = 1 TO 10: HTAB 2: P
RINT S1$: HTAB 2: PRINT S2$: NEX
T I: HTAB 2: PRINT S1$
1030 NORMAL : FOR I = 0 TO 9: H
TAB 1: VTAB 2 * I + 2: PRINT I;:
NEXT I
1040 VTAB 22: HTAB 3: PRINT "A
B C D E F G H I J"
1050 FOR Y = 10 TO 12: VTAB Y:
HTAB 7: PRINT "(((" : HTAB 15: P
RINT "(((" : NEXT Y
1060 RETURN
2000 GOSUB 10: FOR Y = 0 TO 9:
FOR X = 0 TO 9
2010 A = A(X,Y,P): IF A = 0 THEN
2040

```

```

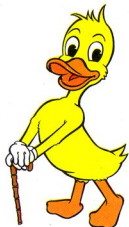
2020 HTAB X * 2 + 3: VTAB Y * 2
+ 2
2030 GOSUB 2500
2040 NEXT X,Y: RETURN
2500 INVERSE : IF A < 10 THEN
PRINT A;
2510 IF A = SPY THEN PRINT "S"
;
2520 NORMAL : IF A = FLAG THEN
PRINT "F";
2530 IF A = BOMB THEN PRINT "*"
;
2540 RETURN
3000 GOSUB 10: NORMAL : FOR Y =
0 TO 9: FOR X = 0 TO 9
3010 IF A(X,Y,P) = 0 THEN 3040
3020 VTAB Y * 2 + 2: HTAB X * 2
+ 3: PRINT " " ;
3030 POKE TIME,6: POKE PITCH,X
* 10 + 20: CALL MUS
3040 NEXT X,Y: RETURN
4000 HOME : GOSUB 30
4010 IF A(R1,R2,P) = 0 OR A(R3,
R4,P) = 0 THEN PRINT "MOSSA ILL
EGALE!": FOR Z = 1 TO 1000: NEXT
Z: GOTO 4000
4020 A = A(R1,R2,P):A(R1,R2,P) =
A(R3,R4,P):A(R3,R4,P) = A
4030 GOSUB 2000: RETURN
5000 GOSUB 3000: GOSUB 8000:A =
A(R1,R2,P): HTAB R1 * 2 + 3: VT
AB R2 * 2 + 2: GOSUB 2500:A = A(
R3,R4,1 - P): HTAB R3 * 2 + 3: V
TAB R4 * 2 + 2: GOSUB 2500
5010 GOSUB 20: HOME : VTAB 10:
FLASH : PRINT " GIOC. ";2 - P;"
: " : PRINT "GUARDA PER " :
PRINT "ATTACCO NEMICO"
5020 FOR Z = 1 TO 2000: NEXT Z
5030 NORMAL : HOME : POKE WID,5
: POKE LFT,30: HOME : VTAB P * 1
3 + 2: HTAB 1: PRINT N$(A2)
5040 FOR Z = 1 TO 1500: NEXT Z
5050 W(0) = 0:W(1) = 0: IF A2 =
FLAG THEN POP : GOTO 900
5060 IF (A1 = SPY AND A2 = 1) O
R (A2 = BOMB AND A1 = 5) THEN W(
P) = 1: GOTO 5110
5070 IF A2 = BOMB THEN W(1 - P)
= 1: GOSUB 6000: GOTO 5110
5080 IF A1 = A2 THEN 5110
5090 IF A2 < A1 THEN W(1 - P) =
1
5100 IF A2 > A1 THEN WP(P) = 1
5110 FOR I = 2 TO 10: FOR J = 1
TO 5
5120 IF W(P) = 0 THEN VTAB P *
13 + I: HTAB J: PRINT " " ;: POK

```

```

E PITCH, RND (1) * 100 + 150: PO
KE TIME,5: CALL MUS
5130 IF W(1 - P) = 0 THEN VTAB
(1 - P) * 13 + I: HTAB J: PRINT
" " ;: POKE PITCH, RND (1) * 100
+ 150: POKE TIME,5: CALL MUS
5140 NEXT J,I: FOR Z = 1 TO 100
0: NEXT Z
5150 POKE LFT,23: POKE WID,17:
HOME
5160 RETURN
6000 POKE - 16302,0
6010 FOR I = 1 TO 40: POKE - 1
6304,0
6020 POKE PITCH,I * 6: POKE TIM
E,8: CALL MUS
6030 POKE - 16303,0: NEXT I
6040 RETURN
7000 POK$ = "173,048,192,136,208
,004,198,001,240,008,202,208,246
,166,000,076,000,003,096"
7010 FOR P = 0 TO 18
7020 POKE 768 + P, VAL ( MID$(
POK$,P * 4 + 1,3))
7030 NEXT P
7040 PITCH = 0:TIME = 1:MUS = 76
8: RETURN
8000 FOR KK = 1 TO 1
8005 RESTORE : FOR I = 1 TO 6:
READ Z1,Z2: POKE PITCH,Z1: POKE
TIME,Z2: CALL MUS: NEXT I
8010 DATA 96,50,72,50,57,50,48
,100,57,50,48,200
8015 NEXT KK
8020 RETURN

```



Batteria antiaerea



Fate conto di arruolarvi nell'esercito nella sezione anti-aerea mentre è in corso un attacco da parte degli ultimi aerei usciti dalla mente degli scienziati sovietici, in grado, se presi di mira da contraeree, di identificare la posizione da cui è stato diretto il colpo ed immediatamente mirarla con un semplice colpo di laser. Vi chiederete, e noi con cosa possiamo difenderci?

Quale potente tipo di arma ci verrà dato in dotazione dall'Esercito?

La risposta è semplice: con quale altra arma potete abbattere un tale ritrovato della tecnica? Ma con un carroarmato-lanciamissili, semplice, no?

```
100 REM *****
110 REM *      BATTERIA      *
120 REM *      ANTI-AEREA    *
130 REM *****
140 REM
150 CALL CLEAR
160 CALL SCREEN(8)
170 REM * INTRODUZIONE *
180 PRINT TAB(3);"PREMI I PER IS
TRUZIONI"
190 PRINT TAB(8);"ED N PER NON A
VERLE":::::::::::
200 CALL KEY(0,LP,PL)
210 IF PL=0 THEN 200
220 IF LP=78 THEN 520
230 PRINT TAB(3);"* BATTERIA ANT
I-AEREA *"
240 PRINT
250 PRINT "SCOPO DEL GIOCO E' DI
STRUG-": "GERE PIU'AEROPLANI POSS
IBILE": "PER LANCIARE IL TUO MISS
ILE"
260 PRINT "PREMI -Q-, PER MUOVERT
I USA": "I TASTI CON LE FRECCHE."
270 PRINT
280 PRINT TAB(9);"* AEREI : *"
290 PRINT
```

Per fortuna vi viene lasciato anche un ombrello con cui ripararvi, una specie di barriera protettiva di fabbricazione nostrana che però resiste a 5 colpi di laser, dopodiché si volatilizza!

Con questo gioco suicida per il Basic del vostro TI-99 potrete comunque divertirvi (o mangiarvi il fegato) a volontà: non vi basterà altro che muovervi, muovervi, muovervi (utilizzando i tasti S-D) e sparare al momento opportuno il vostro missile premendo il tasto -Q-.

In bocca al lupo e (speriamo) buon proseguimento di vita.

```
300 PRINT "L'AEREO MONTA UN LASE
R DI": "NUOVA CONCEZIONE. PUO'MUO
-": "VERSI SOLO ORIZZONTALMENTE."
```

```
310 PRINT "ATTENZIONE: MONTA ANC
HE UN": "RADAR CHE IDENTIFICA LA
TUA": "ULTIMA POSIZIONE DI FUOCO.
"
```

```
320 PRINT "PER CUI, SE NON VUOI V
ENIRE ": "INCENERITO E' MEGLIO CHE
TI ": "MUOVI IL PIU' POSSIBILE"
330 PRINT :: "PREMI UN TASTO"
340 PRINT
350 CALL KEY(0, KL, LK)
360 IF LK=0 THEN 350
370 PRINT TAB(8); "* BARRIERA: *"
```

```
380 PRINT
390 PRINT "IL LASER NON PUO' OLTR
EPAS-": "SARE LA BARRIERA, MA QUES
TA": "PUO' SOPPORTARE SOLO 5 COLPI
"
```

```
400 PRINT "PUOI SPARARE STANDO A
L RIPA-": "RO, MA QUESTO ACCORCERA
' LA": "VITA DELLA BARRIERA."
```

```
410 PRINT
420 PRINT TAB(6); "* PUNTEGGIO: *"
"
```

```
430 PRINT
440 PRINT "IL PUNTEGGIO PER GLI
AEREI": "E' PROPORZIONALE ALLA QUO
TA": "DI ABBATTIMENTO:"
```

```

450 PRINT "5 SE IN BASSO, 20 SE
IN ALTO"
460 PRINT "RAGGIUNGENDO 100 PUNT
I ":"AVRAI DIRITTO AD UN BONUS."

470 PRINT
480 PRINT ::::
490 PRINT "PREMI UN TASTO"
500 CALL KEY(0,KL,LK)
510 IF LK=0 THEN 500
520 CALL CLEAR
530 CALL COLOR(2,2,8)
540 PRINT "INSERISCI IL LIVELLO
DI DIFFICOLTA':"
550 PRINT
560 PRINT "(1) PRO"
570 PRINT
580 PRINT "(2) ESPERTO"
590 PRINT
600 PRINT "(3) APPRENDISTA"
610 PRINT
620 PRINT "(4) RECLUTA"
630 PRINT ::::
640 CALL KEY(0,DIF,XS)
650 IF (DIF<49)+(DIF>52)=-1 THEN
640
660 REM *AUMENTO SPARI AEREO SE
AUMENTA LA DIFFICOLTA'*
670 DIFF=DIF-38
680 M$="0"
690 AA=1
700 ZZ=3
710 CALL CLEAR
720 REM *DEFINIZIONE*
* CARATTERI *
730 REM BA$=BARRIERA,L$=LASER,R
$=MISSILE,PS&PR$=AEREO,TL$&TR$=T
ANK,D$=DISTRUZIONE
740 BA$="FFFFFFFF"
750 D$="2A04412289045220"
760 L$="1818181818181818"
770 R$="1818181818183C7E"
780 PS$="603098FFFF983060"
790 PR$="060C19FFFF190C06"
800 TL$="071F7FFFFFF7F3F0F"
810 TR$="E0F8FEFFFFFFEFC0"
820 CALL CHAR(120,D$)
830 CALL CHAR(144,L$)
840 CALL CHAR(97,R$)
850 CALL CHAR(112,TR$)
860 CALL CHAR(113,TR$)
870 CALL CHAR(101,BA$)
880 CALL CLEAR
890 BA=0
900 CALL COLOR(2,16,2)
910 CALL COLOR(16,2,2)
920 CALL COLOR(15,12,8)
930 CALL COLOR(13,3,3)

```

```

940 CALL COLOR(12,7,8)
950 T=15
960 REM *FIGURA INIZIALE*
* DEL TANK *
970 CALL HCHAR(24,T,112)
980 CALL HCHAR(24,T+1,42)
990 CALL HCHAR(24,T+2,113)
1000 CALL HCHAR(23,T+1,152)
1010 CALL HCHAR(22,15,101,3)
1020 REM *STAMPA TERRENO*
* (VERDE) *
1030 CALL HCHAR(23,1,128,15)
1040 CALL HCHAR(23,17,128,15)
1050 CALL HCHAR(24,1,128,14)
1060 CALL HCHAR(24,18,128,14)
1070 REM *A = ALTEZZA*
* AEREO *
1080 RANDOMIZE
1090 A=2*INT(9*RND)+1
1100 IF A=1 THEN 1080
1110 REM *CALCOLO DIREZIONE*
* AEREO *
1120 RANDOMIZE
1130 B=INT(2*RND)+1
1140 ON B GOTO 1150,1190
1150 B=30
1160 CALL CHAR(96,PR$)
1170 DIR=-2
1180 GOTO 1220
1190 DIR=2
1200 CALL CHAR(96,PS)
1210 B=2
1220 Y=21
1230 REM * ROUTINE *
* PRINCIPALE*
1240 CALL KEY(0,K,S)
1250 REM 81 SPARO RAZZO,
83 E 68 MOSSE TANK
1260 IF K=81 THEN 1290
1270 IF K=83 THEN 2470
1280 IF K=68 THEN 2600 ELSE 1390
1290 IF Y=21 THEN 1320 ELSE 1310
1300 REM *SPARO MISSILE*
1310 CALL VCHAR(Y+2,T+1,32)
1320 CALL VCHAR(Y,T+1,97)
1330 TT=T+1
1340 Y=Y-2
1350 IF Y=-1 THEN 1360 ELSE 1390
1360 CALL VCHAR(1,T+1,32)
1370 GOTO 1220
1380 REM *MOSSA AEREO*
1390 IF DIR=-2 THEN 1410
1400 IF B<3 THEN 1430
1410 CALL VCHAR(A,B-DIR,32)
1420 IF B<2 THEN 1740

```

```

1430 CALL VCHAR(A,B,96)
1440 RANDOMIZE
1450 Q=INT(15*RND)+1
1460 REM *VERRA'LANCIATO*
      * IL LASER? *
1470 TT=TT-2+INT(Q/2)
1480 IF B=TT THEN 1510
1490 IF Q>DIFF THEN 1510 ELSE 16
60
1500 REM *VERRA'LANCIATO*
      * IL LASER *
1510 IF BA=5 THEN 1600 ELSE 1520
1520 IF B=16 THEN 1530 ELSE 1600
1530 BA=BA+1
1540 IF BA<>5 THEN 1560
1550 CALL HCHAR(22,15,32,3)
1560 CALL VCHAR(A+1,B,144,21-A)
1570 CALL VCHAR(A+1,B,32,21-A)
1580 CALL SOUND(500,-5,2)
1590 GOTO 1690
1600 CALL VCHAR(A+1,B,144,23-A)
1610 IF B<>T+1 THEN 1630
1620 IF A<>Y+2 THEN 2280
1630 CALL VCHAR(A+1,B,32,22-A)
1640 CALL VCHAR(23,B,128,2)
1650 CALL SOUND(500,-5,2)
1660 IF B>30 THEN 1680 ELSE 1670
1670 IF B<3 THEN 1680 ELSE 1690
1680 CALL VCHAR(A,B,32)
1690 IF A<>Y+2 THEN 1710
1700 IF B=T+1 THEN 1890
1710 B=B+DIR
1720 IF B>32 THEN 1740 ELSE 1730
1730 IF K=81 THEN 1260 ELSE 1240
1740 RANDOMIZE
1750 B=INT(2*RND)+1
1760 REM *CALCOLO DIREZIONE*
      * DELL' AEREO *
1770 ON B GOTO 1780,1820
1780 B=30
1790 CALL CHAR(96,PR$)
1800 DIR=-2
1810 GOTO 1840
1820 DIR=2
1830 CALL CHAR(96,P$)
1840 RANDOMIZE
1850 A=2*INT(9*RND)+1
1860 IF A=1 THEN 1840
1870 GOTO 1730
1880 REM TANK HITS PLANE

```

```

1890 CALL SOUND(1000,-5,2)
1900 REM *VINCITA TANK*
      *RISTAMPA TANK*
1910 CALL HCHAR(24,T+1,42)
1920 CALL HCHAR(23,T+1,152)
1930 CALL HCHAR(A,B,120)
1940 REM *CALCOLO DIREZIONE*
      * DELL' AEREO *
1950 B=INT(2*RND)+1
1960 ON B GOTO 1970,2010
1970 B=30
1980 DIR=-2
1990 CALL CHAR(96,PR$)
2000 GOTO 2040
2010 DIR=2
2020 CALL CHAR(96,P$)
2030 REM *PUNTEGGIO*
2040 IF A>13 THEN 2050 ELSE 2070
2050 SC=SC+5
2060 GOTO 2140
2070 IF A>7 THEN 2080 ELSE 2100
2080 SC=SC+10
2090 GOTO 2140
2100 IF A<>5 THEN 2130
2110 SC=SC+15
2120 GOTO 2140
2130 SC=SC+20
2140 M$=STR$(SC)
2150 RANDOMIZE
2160 A=2*INT(9*RND)+1
2170 IF A=1 THEN 2150
2180 REM PRINT SCORE
2190 FOR I=1 TO LEN(M$)
2200 CV=ASC(SEG$(M$,I,1))
2210 CALL HCHAR(AA,ZZ+I,CV)
2220 NEXT I
2230 GOTO 1220
2240 FOR I=1 TO 1000
2250 NEXT I
2260 GOTO 880
2270 REM *AEREO COLPISCE*
      * TANK *
2280 CALL SOUND(500,-6,2)
2290 CALL CLEAR
2300 SX=SX+1
2310 IF SX<2 THEN 880
2320 PRINT TAB(7);" GAME OVER
      "
2330 PRINT TAB(7);"HAI PUNTI:";S
      C
2340 FOR I=1 TO 10
2350 PRINT
2360 NEXT I
2370 SX=0
2380 IF SC<100 THEN 2430
2390 PRINT TAB(1);"* HAI CONQUIS

```

```

TATO UN BONUS **
2400 REM * BONUS !!! *
2410 SC=0
2420 GOTO 2240
2430 SC=0
2440 REM *RITORNO ALLA*
      * PARTENZA *
2450 GOTO 520
2460 REM *MOSSA SINISTRA*
      * TANK *
2470 IF T<3 THEN 2480 ELSE 2510

2480 CALL SOUND(250,110,2)
2490 T=1
2500 GOTO 2520
2510 T=T-2
2520 CALL HCHAR(24,T,112)
2530 CALL HCHAR(24,T+1,42)
2540 CALL HCHAR(24,T+2,113)

```

```

2550 CALL HCHAR(23,T+1,152)
2560 CALL HCHAR(24,T+3,128,2)
2570 CALL HCHAR(23,T+3,128)
2580 GOTO 1390
2590 REM *MOSSA DESTRA*
      * TANK *
2600 IF T>27 THEN 2610 ELSE 2640

2610 CALL SOUND(250,110,2)
2620 T=29
2630 GOTO 2650
2640 T=T+2
2650 CALL HCHAR(24,T,112)
2660 CALL HCHAR(24,T+1,42)
2670 CALL HCHAR(24,T+2,113)
2680 CALL HCHAR(23,T+1,152)
2690 CALL HCHAR(24,T-2,128,2)
2700 CALL HCHAR(23,T-1,128)
2710 GOTO 1390
2720 END

```

Jungle Jim



Extended Basic

Chi non è stato tentato mai una volta dal desiderio di avventura?

Avventure non necessariamente sentimentali, ma dal "gusto forte" quali rally, safari, o, perlomeno, una Camel-aventure...

Qualche sognatore avrà sicuramente desiderato una macchina del tempo qualcun altro, più ardito, avrà gridato nei suoi sogni almeno un "Via! Più veloce della luce!" sperando poi di potersi trasformare in Superman... o almeno poter vivere un'esperienza di Natura tipo "Tarzan"... Bene; almeno quest'ultima sarà possibile per voi tutti; unici requisiti necessari: un TI-99 e questa rivista.

Questo gioco in Extended-Basic vi permetterà infatti di immergervi nella giungla dotati delle stesse doti atletiche del Signore della Giungla, in una caccia senza respiro ai tesori nascosti.

Non sarà però molto facile salvare la pelle:

gli ostacoli naturali che troverete sulla vostra strada non si conteranno, per non parlare dei soliti serpenti-rompicatole, e di trappole dei soliti cacciatori di frodo. Per salvarvi in queste situazioni (ed anche da spiacevoli incontri con gli affamati cannibali indigeni) avrete bisogno delle doti "saltatorie" di Tarzan che potrete azionare mediante la semplice pressione del tasto I, (maiuscolo) è per i vostri spostamenti potrete servirvi dei tasti con le frecce orizzontali (maiusc.) (avanti/indietro). Un consiglio: non sempre vi basterà saltare gli ostacoli: talvolta dovrete aggrapparvi a liane nascoste o addirittura alla coda di qualche scimmia di passaggio... N.B. Tra gli incontri emozionanti che potrete fare nella giungla, non ci è stato possibile includere quello con la "signora Tarzan": Jane. Ci scusiamo con voi a nome suo.

```

220 RANDOMIZE
230 DEF RRND(N)=INT(RND*N)+1

```

```

240 TIME=1 IMESSA A PUNTO PER I
TITOLI DI TESTA DELLA PRIMA VOLT

```

```

A
250 GOSUB 960 !DISPLAY COPERTINA

260 IF TIME<>1 THEN GOSUB 1120 !
RESET DEFINIZIONE CARATTERI PER
LA RIPETIZIONE
270 DISPLAY AT(1,1)SIZE(LEN(STR$(
(SC)+1):SC :: DISPLAY AT(2,1)SI
ZE(-2):GUY :: CALL VCHAR(1,3,33)
:: CALL VCHAR(2,3,33)
280 RESTORE 910 :: C=96
290 CALL COLOR(2,2,11):: CALL CO
LOR(1,13,1):: CALL COLOR(3,2,13)
:: CALL COLOR(4,11,1):: CALL COL
OR(5,2,11):: CALL COLOR(6,7,2)
300 CALL COLOR(8,4,11):: CALL CO
LOR(7,15,11):: CALL COLOR(14,14,
1)
310 FOR D=1 TO 100 :: NEXT D ::
CALL SPRITE(#1,92,16,104,60)
320 CALL KEY(0,T,ST):: CALL COIN
C(ALL,HIT):: IF HIT=-1 THEN CALL
COINC(#1,#10,32,IT):: IF IT=-1
THEN GOSUB 730 ELSE GOTO 750 !CO
NTROL LOOP
330 IF ST=0 THEN CALL MOTION(#1,
0,0):: HV=0 :: GOTO 320
340 CALL POSITION(#1,X,Y):: IF Y
>204 THEN 460 ELSE IF Y<60 THEN
CALL SOUND(1,110,1,112,2,114,3):
: CALL LOCATE(#1,X,60)
350 IF T=68 THEN HV=10 :: CALL P
ATTERN(#1,C):: C=C-4 :: CALL MOT
ION(#1,0,10):: IF C<=92 THEN C=1
12 :: GOTO 320 ELSE 320
360 IF T=83 THEN HV=-10 :: CALL
PATTERN(#1,C):: C=C-4 :: CALL MO
TION(#1,0,-10):: IF C<=92 THEN C
=112 :: GOTO 320 ELSE 320
370 IF T=73 THEN 390
380 CALL MOTION(#1,0,0):: HV=0 :
: GOTO 320
390 CALL MOTION(#1,-16,HV*1.16)

400 FOR D=1 TO 20 STEP 4 :: CALL
SOUND(-310,-3,D):: CALL COINC(#
1,#7,17,HIT):: IF HIT=-1 THEN CA
LL MOTION(#1,0,10):: HV=0 :: GOT
O 710

410 NEXT D
420 CALL MOTION(#1,24,HV*1.5)
430 FOR D=1 TO 6 :: CALL COINC(#
1,#7,17,HIT):: IF HIT=-1 THEN CA
LL MOTION(#1,0,10):: GOTO 710
440 NEXT D :: CALL MOTION(#1,0,0
)
450 CALL POSITION(#1,X,Y):: CALL
LOCATE(#1,104,Y):: GOTO 320

460 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL L
OCATE(#1,104,60):: FOR I=2 TO 18
:C CALL DELSPRITE(#I):: NEXT I
:: COL=COL+1 :: IF COL=11 THEN C
OL=14
470 IF COL=16 THEN COL=5
480 CALL COLOR(7,COL,11)
490 EA=RRND(6):: IF EA=1 THEN GO
SUB 640 :: GOTO 320
500 TR=RRND(4):: IF TR=1 THEN GO
SUB 660
510 S=RRND(5):: IF S=1 THEN SV=0
:: GOSUB 670 :: A=INT(RND*15)+1
:: IF A=1 THEN GOSUB 650 :: GOT
O 320 ELSE 320
520 FI=RRND(5):: IF FI=1 THEN GO
SUB 690 :: A=RRND(10):: IF A=1 T
HEN GOSUB 650 :: GOTO 320 :: ELS
E 320
530 MS=RRND(5):: IF MS=1 THEN SV
=INT(RND*50)-30 :: GOSUB 670 ::
A=RRND(8):: IF A=1 THEN GOSUB 65
0 :: GOTO 320 ELSE 320
540 P=RRND(2):: IF P=1 THEN PV=0
:: GOSUB 580 :: GOSUB 650 :: GO
TO 320
550 L=RRND(1):: IF L=1 AND TR<>1
THEN GOSUB 610
560 M=RRND(4):: IF M=1 AND L<>1
THEN GOSUB 650 :: GOTO 320
570 GOTO 320
580 CALL CHAR(116,C1$):: CALL CH
AR(120,C2$):: CALL CHAR(124,C3$)
590 CALL SPRITE(#2,116,5,120,96,
0,PV,#3,120,5,120,128,0,PV,#4,12
4,5,120,160,0,PV)
600 RETURN
610 REM
620 FOR I=2 TO 3 :: CALL SPRITE(
#I,128,9,112,(I*64+8)-20,0,-20):
: NEXT I
630 RETURN
640 CALL SPRITE(#2,44,5,104,240,
0,20,#3,44,7,104,160,0,20):: RET
URN
650 CALL SPRITE(#7,140,10,59,120
,0,10):: RETURN
660 CALL SPRITE(#10,132,16,96,21
6):: RETURN
670 CALL CHAR(116,"000C3A071F"&X
$&"000306050300000080C0C0C0C0C
2C4C8FEC73FFF")
680 CALL SPRITE(#2,116,INT(RND*9
)+2,14*8,INT(RND*14)*8+100,0,SV)
:: RETURN
690 CALL CHAR(116,"0000090024062
72735355D6AA2E6955A40200020B0B0F
8F8FAED6D89BF96859")

```

```

700 CALL SPRITE(#2,116,7,14*8,IN
T(RND*14)*8+100):: RETURN
710 CALL KEY(0,V,CV):: IF CV<>0
THEN CALL MOTION(#1,0,0):: CALL
POSITION(#1,X,Y):: CALL LOCATE(#
1,13*8,Y):: CV,V=0 :: GOTO 320
720 TE=2 :: GOTO 860
730 CALL SOUND(500,500,1,504,2,5
08,3):: CALL DELSPRITE(#10):: SC
=SC+250 :: DISPLAY AT(1,1)SIZE(L
EN(STR$(SC))+1):SC :: CALL VCHAR
(1,3,33)
740 RETURN
750 REM
760 T,ST=0 :: CALL MOTION(#1,0,0
)
770 FOR I=510 TO 110 STEP -100 :
: CALL SOUND(1,I,1,I+2,2,I+4,3):
: NEXT I
780 GUY=GUY-1 :: DISPLAY AT(2,1)
SIZE(-2):GUY :: CALL VCHAR(2,3,3
3):: IF GUY<0 THEN CALL LOCATE(
#1,104,45):: GOTO 330
790 CALL SOUND(2300,220,1,222,2,
224,3):: CALL CLEAR :: CALL CHAR
SET :: IF EA=1 THEN CALL DELSPRI
TE(#2,#3)
800 A$(1)=B$&"TUTTI I TUOI OMINI
SONO STATI DISTRUTTI ED HAI TOT
ALIZZATO SOLO "&STR$(SC)&" PUNTI
"
810 A$(2)=B$&"AVRAI MIGLIORE FOR
FUNA LA PROSSIMA VOLTA."
820 A$(3)=B$&"UN ALTRO TENTATIVO
? (S O N)"
830 TE=1 :: GOSUB 1460
840 CALL KEY(0,K,STAT):: IF NOT(
K=83 OR K=78)THEN 840 ELSE IF K=
78 THEN STOP
850 CALL DELSPRITE(ALL):: TIME=2
:" PV=0 :: GOTO 260
860 READ TP,FR :: ON FR GOTO 880
,890,900,870
870 RESTORE 910 :: GOTO 860
880 CALL SOUND(100,TP,1,TP+2,2,T
P+3,3):: CALL SOUND(100,165,1,19
6,1,262,1):: ON TE GOTO 1480,710
890 CALL SOUND(100,TP,1,TP+2,2,T
P+4,3):: CALL SOUND(100,175,1,22
0,1,262,1):: ON TE GOTO 1480,710

900 CALL SOUND(100,TP,1,TP+2,2,T
P+4,3):: CALL SOUND(100,196,1,24
7,1,294,1):: ON TE GOTO 1480,710

910 DATA 262,1,330,1,392,1,440,1
,466,1,370,1,392,1,330,1,349,2,4
40,2,523,2,587,2,622,2
920 DATA 494,2,523,2,440,2,392,3
,494,3,587,3,659,3,698,3,554,3,5
87,3,494,3
930 DATA 349,2,440,2,523,2,587,2
,622,2,494,2,523,2,440,2,262,1,3
30,1,392,1,440,1,466,1
940 DATA 370,1,392,1,330,1,262,1
,196,1,262,1,196,1,262,1,196,1,2
52,1,262,1,294,1,330,1
950 DATA 349,2,262,2,349,2,262,2
,349,2,262,2,349,2,349,2,330,2,2
94,2,262,1,196,1,4,4
960 VO=28 :: Z$=RPT$( "0",16):: C
ALL CHAR(140,"000001010F09090901
J1013E200000C0C4C4FCC0C0C0C0C020
100808102030")
970 C1$=RPT$( "0",13)&"31FFF1F03"
&RPT$( "0",20)&"C"&RPT$( "F",11)
980 C2$=RPT$( "0",7)&"3"&RPT$( "F"
,18)&"03"&RPT$( "0",10)&"C0"&RPT$(
"F",18)
990 C3$=RPT$( "0",10)&"FC"&RPT$( "
F",11)&"C0000"&Z$&"C0F8FFF8F"
1000 C=96 :: C2=104 :: X$=RPT$( "
0"312):: Y=6 :: CALL CLEAR :: DI
SPLAY AT(12,1):"PREMI UN TASTO P
ER FERMARE OGNI DISEGNO GRAFICO
"
1010 FOR D=1 TO 500 :: NEXT D ::
CALL SCREEN(2):: CALL CHAR(36,X
$&"000C1F1C1C1C0C0C0702"&Z$&"010
2FCC8908488131654"):: CALL CLEAR
1020 CALL CHAR(136,"0001071F3FFF
FFFF0080E0FEFFFFFFF000020F0FCFF
FFFF10183C7C7EFEFFFF")
1030 CALL MAGNIFY(4):: CALL SPRI
TE(#28,140,16,10*8,15*8)
1040 CALL CHARSET :: FOR I=1 TO
14 :: CALL COLOR(I,14,1):: NEXT
I :: DISPLAY AT(1,9):"JUNGLE JIM
"
1050 B$=RPT$( " ",28)
1060 CALL CHAR(132,"18245ADBDB5D
24180"&Z$&Z$)
1070 A$(1)=B$&"PAPERSOFT PRESENT
A. . . J U N G L E J I M ! "
1080 A$(2)=B$&"DEVI SALTARE GLI
OSTACOLI CHE TI SI PRESENTERANNO
,PREMENDO 'I'. PER AVANZARE USA
I TASTI CON LE FRECCHE ORIZZONTAL
I."
1090 A$(3)=B$&"POSSIEDI 4 OMINI
E FAI PUNTEGGIO RACCOGLIENDO I D
IAMANTI."
1100 RESTORE 910 :: TE=1 :: GOSU
B 1460
1110 CALL VCHAR(1,1,32,768):: CA
LL DELSPRITE(ALL)

```

```

1120 GUY=4 :: SC=0
1130 CALL CHAR(80,"00183C3E3F1F0
F02061F3F3F3E3E100000001C3E7EFEF
C7870F8FCFCBCBC888")
1140 CALL CHAR(88,"0000000000607
03004090A0EAFFFFF80808090B8F8F0
E08182AAAB5FFFFFFF")
1150 FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR
(I,1,1):: NEXT I
1160 CALL CHAR(140,"00010F0F0F13
162A29"&RPT$( "20",5) &"A0E01CF4DE
C6E03030282824"&RPT$( "0",12))
1170 CALL CHAR(128,Z$( "010307040
80808070000003C7C7CF8F0F0E0404
0408")
1180 CALL CHAR(33,RPT$( "F",16)) :
: CALL COLOR(1,1,1):: CALL HCHAR
(1,1,33,32*9)
1190 CALL CHAR(34,"FFFFFFFFF7F3
F070703030307070701F7F1F1F07030
100FFFFFFFFCFCFCFC")
1200 CALL CHAR(38,"F0F0F0E")
1210 DATA 7,1,34,8,1,35,9,2,36,8
,6,37,9,6,38
1220 FOR D=1 TO 30 STEP 6
1230 RESTORE 1210
1240 CALL HCHAR(9,D+1,32):: FOR
I=1 TO 5 :: READ A,B,C :: CALL H
CHAR(A,B+D,C):: NEXT I
1250 NEXT D
1260 CALL VCHAR(7,1,32,3):: CALL
VCHAR(7,32,32,3):: CALL SCREEN(
6)
1270 CALL CHAR(40,"030307070F1F7
"& PT$( "F",19) &"80C0C0E0E0F0F8FF
")
1280 DATA 10,3,41,4,10,4,41,4,13
,2,40,1,13,5,42,1
1290 CALL CHAR(44,"01017F130F030
303030204043820008084FE84F0888
08080C0201010101018")
1300 CALL CHAR(58,RPT$( "F",16)) :
: CALL HCHAR(11,1,58,32*13)
1310 FOR D=1 TO 32 STEP 4
1320 CALL HCHAR(14,D+2,88):: CAL
L HCHAR(14,D,89):: CALL HCHAR(14
,D+3,90):: CALL HCHAR(14,D+1,91)
:: NEXT D
1330 FOR F=1 TO 30 STEP 6 :: RES
TORE 1280
1340 FOR I=1 TO 4 :: READ A,B,C,
D :: CALL VCHAR(A,B+F+1,C,D):: N
EXT I
1350 NEXT F
1360 FOR D=1 TO 32 STEP 2 :: CAL
L HCHAR(21,D,80):: CALL HCHAR(22
,D,81):: CALL HCHAR(21,D+1,82)::
CALL HCHAR(22,D+1,83)

```

```

1370 CALL HCHAR(23,D,88):: CALL
HCHAR(24,D,89):: CALL HCHAR(23,D
+1,90):: CALL HCHAR(24,D+1,91)::
NEXT D
1380 CALL CHAR(92,"000001010F090
909010101013E20000C0C4C4FCC0C0C
0C0C020100808102030")
1390 CALL MAGNIFY(4):: IF TIME<>
1 THEN RETURN
1400 CALL CHAR(96,"0101031F13131
3030303033F2000000080888888F8808
0808080000080402030")
1410 CALL CHAR(100,"000001010709
09050101010106181000C0C0C2F4C8C0
C0C0C02010080810203")
1420 CALL CHAR(104,"000001010705
03010101010102020203C0C0C0E0E0F8
C0C0C02020101020406")
1430 CALL CHAR(108,"000001030303
03010101010000070400C0C0C0E0E0E0
F0C0C04040C0C0A080C")
1440 CALL CHAR(112,"000001010709
09050101000007040000C0C0C0E0E0F8
C0C0C040C040A010203")
1450 RETURN
1460 CALL CHAR(120,X$( "FF"))
1470 CALL HCHAR(5,1,120,32):: FO
R O=1 TO 3 :: FOR I=1 TO LEN(A$(
O))STEP 3 :: F$( "SEG$( A$( O),I,28)
):: DISPLAY AT(4,1):F$ :: GOTO 86
0
1480 CALL KEY(0,T,S):: IF S=0 TH
EN 1490 ELSE 1500
1490 NEXT I :: NEXT O
1500 CALL VCHAR(1,1,32,768):: RE
TURN

```

**e con questo
me ne vado
in vacanza
fino al 24 agosto!**



Il tunnel su Marte

Dopo lunghe ed affannose ricerche siete finalmente riusciti a individuare ed entrare nel tunnel sotterraneo che corre sotto la superficie di Marte. Entrando nella caverna a tutta velocità vi rendete conto di essere giunti appena in tempo: gli alieni escono uno ad uno pronti ad attaccare la Terra! Per contrastare l'infinito numero di avversari avete a disposizione tre sole astronavi dotate di cannoni laser, i cui colpi non sono però sempre efficaci contro i campi di energia dei marziani. Al contrario, se verrete urtati da un nemico non

avrete alcuna possibilità di scampo e sarete distrutti. Inoltre è sufficiente che cinque di loro riescano a oltrepassarvi (mostrati sul display in alto a sinistra) perché il nostro pianeta sia in serio pericolo e la partita si concluda.

Consolatevi pensando che ogni 84 alieni distrutti una nuova nave terrestre si unirà a quella che possedete.

Utilizzate i tasti 'I' e 'Q' per muovervi in alto e in basso; il tasto 'p' per far fuoco; il tasto 'T' per interrompere la partita.

```

1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7:
  CLS
3 GO SUB 1000
5 LET hs=0
10 LET t=0: LET d=4: LET s=0:
  LET a=10: LET l=3
15 LET k=1: LET mar=1: LET m$=
  " DDDDD": LET l$="AB AB AB
  AB AB AB AB
  "
20 LET a$="{SG1}{SG3}{SG2}
  {SG3}{SG7}{2SG1}{G5}{SG5}
  {G5}{SG3}{SG7}{G4}{SG3}
  {SG1}{SG3}{G5}{2SG3}{SG2}
  {G5}{SG2}{SG3}{SG2}{G4}
  {SG7}{G5}{SG8}{SG7}{SG2}
  {G4}{SG2}"
30 LET b$="{SG4}{G3}{SG5}{G7}
  {SG4}{2G2}{G5}{SG4}{SG5}
  {G3}{G7}{G3}{SG4}{2G5}
  {SG4}{G1}{SG5}{SG8}{SG5}
  {G1}{G2}{G1}{G2}{G3}{SG4}
  {SG5}{G1}{G3}{G1}{G5}"
  
```

```

40 FOR f=14 TO 21
50 PRINT INK 4;AT f,0;"
  {32SG8}"
60 NEXT f
65 FOR h=0 TO 2
70 PRINT INK 4;AT h,0;"
  {32SG8}"
75 NEXT h
90 PRINT PAPER 0; INK 7;AT 19
  ,6;" PUNTI "
180 PRINT AT 1,6; PAPER 4;
  INK 0;m$(1 TO mar)
183 IF mar=6 THEN GO TO 750
185 LET d=RND*6+5: LET i=28
190 LET f=7: LET t=0
200 IF t=1 AND INKEY$="q" OR t=
  1 AND INKEY$="l" THEN
  GO TO 190
201 LET a=a+(INKEY$="q")-(
  INKEY$="l")
202 IF INKEY$="t" THEN GO TO 7
  50
203 IF (INKEY$="p" AND i>8)
  THEN LET t=1
205 IF a<5 THEN LET a=5
210 IF a>11 THEN LET a=11
215 PRINT AT a-1,3;" "
216 PRINT AT a+1,3;" "
218 PRINT AT a,3;" "
220 IF t=0 THEN GO TO 230
221 IF SCREEN$(a,f)<>" "
  THEN GO TO 500
222 IF SCREEN$(a,f+1)<>" "
  THEN GO TO 500
223 PRINT AT a,f;CHR$ 146
  
```

PAPER
soft

ritaglia
e conserva
ti
attendono
grosse
sorprese!




```

225 BEEP .02,0
227 PRINT AT a,f;" "
229 LET f=f+1
230 IF SCREEN$ (a,7)<>" "
    THEN GO TO 600
234 PRINT INK 3;AT a,5;CHR$ 14
    4;CHR$ 145
235 PRINT INK 6;AT a,3;CHR$ 14
    9;CHR$ 148
240 PRINT PAPER 7;AT 10,10;
    SCREEN$ (a,6)
250 PRINT PAPER 0; INK 7;AT 19
    ,13;s;" "
260 PRINT INK 4;AT 13,0;a$
265 PRINT INK 4;AT 3,0;b$
270 LET a$=a$(1 TO 32)+a$(1)
275 LET b$=b$(1 TO 32)+b$(1)
280 LET a$=a$(2 TO )
285 LET b$=b$(2 TO )
290 PRINT INK 7;AT d,i;CHR$ 14
    7;" "
295 IF s=5040*k THEN LET l=1+l
    : LET k=k+1
297 IF l>7 THEN LET l=7
298 PRINT AT 21,6; PAPER 4;
    INK 0;l$(22-1*3 TO 46-1*3)
300 IF i<=8 THEN LET i=i-1:
    GO TO 310
305 LET i=i-(RND*1+l)
310 IF i<=3 THEN PRINT AT d,0;
    " " : LET mar=mar+1:
    GO TO 180
315 IF f=31 THEN GO TO 180
320 GO TO 200
500 FOR h=1 TO 3
505 PRINT INK 6;AT a,3;CHR$ 14
    9;CHR$ 148
510 INK 7: PRINT AT a-1,f;
    CHR$ 152;CHR$ 153;AT a,f;
    CHR$ 154;CHR$ 155: PAUSE 10
520 INK 6: PRINT AT a-1,f;
    CHR$ 156;CHR$ 157;AT a,f;
    CHR$ 158;CHR$ 159: PAUSE 10
521 INK 7
525 BEEP .1,-30: BEEP .1,-25
530 NEXT h
535 LET s=s+60
540 PRINT AT a-1,f;" " ;AT a,f;
    " "
550 GO TO 180
600 FOR g=1 TO 3: INK 5
602 PRINT AT a-1,4;" " ;CHR$ 152
    ;{"SG8"};CHR$ 153
605 PRINT AT a,4;" " ;CHR$ 154;"
{SG8}";CHR$ 155: PAUSE 15
607 INK 6
608 BEEP .05,-30: BEEP .07,-25:
    BEEP .1,-20
610 PRINT AT a-1,4;" " ;CHR$ 156
    ;{"SG8"};CHR$ 157
615 PRINT AT a,4;" " ;CHR$ 158;"
{SG8}";CHR$ 159: PAUSE 10
620 NEXT g
627 PRINT AT a-1,4;" " "
630 PRINT AT a,4;" " "
632 PRINT AT a+1,4;" " " :
    PAUSE 15
635 BEEP .1,-10: BEEP .07,-4:
    BEEP .2,0
640 LET l=1-1
645 PRINT AT 21,6; PAPER 4;
    INK 0;l$(22-1*3 TO 46-1*3)
650 IF l=0 THEN GO TO 750
700 GO TO 180
750 PRINT AT 5,5;"LA PARTITA E'
    TERMINATA"
755 FOR f=1 TO 3
760 BEEP .1,-3: BEEP .1,-15:
    BEEP .1,-4
765 BEEP .1,-5: BEEP .2,5:
    BEEP .1,-20
770 NEXT f
775 BEEP .1,-10: BEEP .07,-4:
    BEEP .2,0: BEEP .2,2:
    BEEP .4,-20
777 IF s>hs THEN LET hs=s
780 PRINT PAPER 0; INK 7;AT 1,
    4;"PUNTEGGIO MIGLIORE ";hs;
    " " : PRINT AT 5,5;"LA PARTI
    TA E' TERMINATA";AT 8,2;"Pr
    emi un tasto per giocare";
    AT 10,10;"PUNTI ";s
785 PRINT PAPER 4;AT 19,6;"
    "
786 IF s>=hs THEN PRINT
    PAPER 0; INK 7;AT 15,3;" E
    ' il miglior punteggio "
790 PAUSE 40
800 PRINT AT 5,5;"
    "
810 PAUSE 30
820 IF INKEY$<>" " THEN CLS :
    GO TO 10
830 GO TO 780
1000 FOR n=144 TO 159
1010 FOR f=0 TO 7
1020 READ x: POKE USR CHR$ (n)+f
    ,x
1030 NEXT f
1040 NEXT n

```

1050 DATA 0,0,124,254,255,255,255,255,124	1160 DATA 127,127,127,63,31,15,7,0
1060 DATA 0,0,0,0,0,255,252,0	1170 DATA 255,254,254,254,252,248,240,224
1070 DATA 0.0,0.0,0.62,62.0	1180 DATA 63,63,127,255,255,255,255,255
1080 DATA 56,84,124,56,84,146,146,146	1190 DATA 240,248,254,255,255,255,5,255,255
1100 DATA 0,0,0,31,255,255,31,0	1200 DATA 255,255,255,255,255,255,5,63,31
1110 DATA 0,0,0,0,1,31,0,0	1210 DATA 255,255,255,255,255,255,255,254,252
1120 DATA 0,252,255,255,255,255,254,240	1230 RETURN
1130 DATA 0,0,128,248,255,224,0,0	
1140 DATA 0,15,31,31,63,127,127,127	
1150 DATA 0,128,224,248,252,252,254,254	



Marziani e "verdi"

Una delle più rigolose e lussureggianti foreste del nostro pianeta è stata prescelta dalla flotta di invasione marziana come luogo di atterraggio e di raccolta, in attesa del momento in cui sferrare l'attacco finale.

I sofisticati strumenti delle navi aliene non hanno tuttavia rilevato la presenza della guardia forestale e del suo strano veicolo che voi potete dirigere con i tasti 'A' e 'S' (sinistra e destra) e 'O' e 'K' (alto e basso). La guardia deve così combattere una solitaria battaglia senza poter contare su altre forze che le sue (e le vostre). A suo vantaggio vi è il fatto

che gli alieni sbarcano uno ad uno nella foresta; essi inoltre, storditi dalla nostra atmosfera, non riescono a reagire alla vostra caccia, ma si limitano a celarsi dietro gli alberi secolari, sfruttando le loro doti mimetiche. Purtroppo il veicolo del guardiano non è però dotato di freni: a motivo di questo è facile che esso urti gli alberi, abbattendoli, e danneggiando così irrimediabilmente il patrimonio boschivo. Se prima di aver eliminato i 50 marziani costituenti la pattuglia da sbarco avrete abbattuto oltre 15 alberi avrete perso la partita.

```
5 BORDER 0: PAPER 0: INK 6:
  CLS
7 GO SUB 8000
8 PRINT "TU ( F ) DEVI UCCIDE
  RE TUTTI I DIVORATORI DI
  ALBERI VENUTI DA MARTE ( ";
  INK 2;"P )"; INK 6;" AD OG
  NI COSTO ....MA""SENZA ABB
  ATTERE GLI ALBERI !!""'"O.
  .....SU", "K.....GI
  U""'"S.....DESTRA", "A=....
  SINISTRA"
9 PRINT ""FAI PERO' MOLTA
  ATTENZIONE :"" INVERSE 1;"
```

```
NEL MUOVERTI NON HAI I FREN
I !!"
10 PRINT AT 21,0;"PREMI UN TAS
  TO PER INIZIARE"
15 PAUSE 0
16 FOR a=0 TO 21: INK 2
17 PRINT AT a,0;"
  "
18 NEXT a
20 PRINT AT 1,1; INK 6;"AAAAAA
  AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA";
  AT 21,1;"BBBBBBBBBBBBBBBBBB
  BBBBBBBBBBBBBB"
21 INK 6
```

```

25 FOR a=2 TO 20: PRINT AT a,0
; "C"; AT a,31; "D": NEXT a
29 LET a=0
30 PRINT AT INT (RND*19)+2,
INT (RND*30)+1; INK 4; "E":
LET a=a+1: IF a<80 THEN
GO TO 30
40 PRINT AT 9,14; "A"; AT 9,16; "
A"; AT 12,14; "BBB"
50 FOR a=10 TO 11: PRINT AT a,
* 13; "C"; AT a,17; "D": NEXT a:
PRINT AT 8,14; INK 2; " "

55 PRINT AT 0,1; "PUNTI=0 AL
BERI ABBATTUTI=0"
60 LET x=0
65 LET sc=0: LET tr=0
70 LET a$="G"
80 LET op=0: LET a=11: LET s=1
5
85 LET q=INT (RND*19)+2: LET w
=INT (RND*30)+1
86 IF ATTR (q,w)=6 THEN
GO TO 85
88 PRINT AT q,w; INK INT (RND*
3)+1; "P"
100 PRINT AT a,s;a$
120 IF INKEY$="a" THEN LET x=1
130 IF INKEY$="s" THEN LET x=2
140 IF INKEY$="o" THEN LET x=3
150 IF INKEY$="k" THEN LET x=4

155 PRINT AT a,s; INK 2; " "
170 IF x=1 THEN LET a$="H":
LET s=s-1
171 IF x=2 THEN LET a$="I":
LET s=s+1
172 IF x=3 THEN LET a$="F":
LET a=a-1
173 IF x=4 THEN LET a$="G":
LET a=a+1
175 IF ATTR (a,s)=6 THEN
GO SUB 410: LET op=1
176 IF a=q AND s=w THEN BEEP .
05,40: LET sc=sc+10: LET op
=1: GO SUB 500: GO TO 85
177 IF op=0 THEN IF SCREEN$ (a
,s)<>" " THEN GO SUB 400

178 LET op=0
180 IF sc>500 THEN GO TO 9700
200 PRINT AT a,s;a$
210 IF tr>15 THEN GO TO 9000
250 LET op=0

300 GO TO 100
405 BEEP .09,-20: LET tr=tr+1:
GO SUB 500
406 RETURN
410 IF x=1 THEN LET s=s+1
411 IF x=2 THEN LET s=s-1
412 IF x=3 THEN LET a=a+1
413 IF x=4 THEN LET a=a-1
420 PRINT AT a,s;a$: RETURN
500 PRINT AT 0,7; sc; AT 0,29; tr
510 RETURN
8000 FOR f=1 TO 10: READ p$
8010 FOR n=0 TO 7: READ udg
8020 POKE USR p$+n,udg
8030 NEXT n
8040 NEXT f
8100 DATA "a",0,0,0,0,60,195,255
,255
8110 DATA "b",255,255,195,60,0,0
,0,0
8120 DATA "c",7,7,11,11,11,11,7,
7
8130 DATA "d",224,224,208,208,20
8,208,224,224
8140 DATA "e",24,62,126,126,60,2
4,24,24
8150 DATA "f",60,24,60,36,60,60,
126,60
8160 DATA "g",60,126,60,60,36,60
,24,60
8170 DATA "h",0,2,191,239,239,19
1,2,0
8180 DATA "i",0,64,253,247,247,2
53,64,0
8190 DATA "p",24,126,126,219,255
,126,36,36
8500 RETURN
9000 CLS : PRINT "HAI ABBATTUTO
TROPPI ALBERI ""COSI' S
EI STATO SCONFITTO"" PU
NTI "; sc;
9006 FLASH 1
9007 BEEP .01,40: BEEP .1,20:
BEEP .02,40: BEEP .1,15:
BEEP .03,40: BEEP .1,10:
BEEP .1,20: BEEP .1,40
9010 IF sc>500 THEN PRINT "'FA
NTASTICO": GO TO 9100
9011 IF sc>400 THEN PRINT "'OT
TIMO": GO TO 9100
9012 IF sc>300 THEN PRINT "'BU
ONO": GO TO 9100
9013 IF sc>250 THEN PRINT "'NO
N MALE": GO TO 9100
9014 IF sc>200 THEN PRINT "'MA
LUCCIO": GO TO 9100

```

```

9015 IF sc>150 THEN PRINT ""PR
ESTAZIONE INSODDISFACENTE":
GO TO 9100
9016 IF sc>100 THEN PRINT ""PR
ESTAZIONE SCADENTE":
GO TO 9100
9017 IF sc>=0 THEN PRINT " <---
DIMENTICATELO!!!": GO TO 91
00
9100 GO TO 9500
9500 FLASH 0: PRINT AT 21,0;"UN'
ALTRA PARTITA? (S/N)"
9600 IF INKEY$="" THEN GO TO 95
00

```

```

9610 IF INKEY$="s" THEN
RESTORE : GO TO 1
9620 IF INKEY$="n" THEN GO TO 9
999
9630 GO TO 9500
9700 CLS : BEEP .05,40: BEEP .05
,30: BEEP .05,50: BEEP .1,3
0: BEEP .1,40: BEEP .1,20:
PRINT AT 5,5;" HAI ELIMIN
ATO TUTTI"" GLI ODIATI
EXTRATERRESTRI"" DIVORATO
RI DI ALBERI....BRAVO!":
BEEP .01,30: BEEP .01,30:
BEEP .01,30: GO TO 9500

```



Diamanti

In questo simpatico e velocissimo gioco dovrete cercare di raccogliere dei diamanti che si staccano dalla parete superiore di una miniera con le vostre palette, prima che cada- no in terra e vengano irrimediabilmente per-

duti.

Le istruzioni per il gioco sono contenute nel programma, insieme alle opzioni di scelta della velocità di gioco e larghezza delle palet- te. Buon divertimento!

```

5 POKE 53280,12:POKE53281,0
7 IF PEEK(49152)<>120THENGOSUB49
000
9 SYS 49745
10 PRINT"{CLR}{WHT}"TAB(13)"DIAM
OND DROP"
20 PRINT"{ 5 GIU' }{YEL}
{ 3 SPAZI}PRENDI I DIAMANTI P
RIMA CHE ESSI"
30 PRINT"{GIU'}{ 3 SPAZI}TOCCHIN
O IL TERRENO. HAI CINQUE"
40 PRINT"{GIU'}{ 3 SPAZI}POSSIBI
LITA'"
45 PRINT"{ 2 GIU' }{WHT}
{ 13 SPAZI}L - MUOVE SIN"
46 PRINT"{ 13 SPAZI}; - MUOVE DE
S {YEL}"
50 PRINT"{ 5 GIU' }{<6>}
{ 6 SPAZI}{RVS}PREMI UN TASTO
PER INIZIARE"
60 GETA$:IFA$=""THEN60
65 GOSUB 1000
70 PRINT"{CLR}PUNTI: 00000
{ 4 SPAZI}CHANCES: { 4 Q} "
71 SPEED = 53241
72 PADDLES=12*4096+4095

```

```

73 FLAG=12*4096+4094 : POKE FLAG
,0
74 WIDTH = 12*4096+15*256+15*16+
11
75 POKE PADDLES,6 : POKE WIDTH,W
: POKE SPEED,10-S
78 ROW(6)=81:ROW(5)=81:ROW(4)=20
7:ROW(3)=207:ROW(2)=90:ROW(1)
=90
80 PRINT" {YEL}{RVS}";:FORI=1TO3
8:PRINT"Z";:NEXT:PRINT"{OFF}
";
85 PRINT" {YEL}{RVS}";:FORI=1TO3
8:PRINT"Z";:NEXT:PRINT"{OFF}
";
90 PRINT" {CYN}{RVS}";:FORI=1TO3
8:PRINT"P";:NEXT:PRINT"{OFF}
";
95 PRINT" {CYN}{RVS}";:FORI=1TO3
8:PRINT"P";:NEXT:PRINT"{OFF}
";
100 PRINT" {OFF}{<7>}";:FORI=1TO
38:PRINT"W";:NEXT:PRINT" ";
102 PRINT" {OFF}{<7>}";:FORI=1TO
38:PRINT"W";:NEXT:PRINT" ";
105 PRINT"{WHT}";

```

```

109 REM
110 FOR I=1 TO 17:PRINT"
{ 40 SPAZI}";NEXT
120 PRINT"{HOME}";
130 FOR I=1984 TO 2023 : POKE I,
248:POKE I+54272,10:NEXT
140 IF PEEK(789)<>12*16THENSYS 1
2*4096
150 FOR ROW = 6 TO 1STEP-1:FOR C
HAR=1 TO 38
155 FOR K=1 TO 600-CHAR*10+(6-RO
W)*20-50*(9-PEEK(SPEED)):NEX
T
157 IF PEEK(FLAG) THEN 2000
160 P=RND(1)*38+1
170 IF PEEK(1024+ROW*40+P)=32THE
N160
180 POKE 1024+ROW*40+P,ROW(ROW)
190 NEXTCHAR
191 SYS 49745
192 FORQ=1 TO 2:POKE54296,05 :POKE
54277,5:POKE54278, 218
193 POKE 54273,150 :POKE54272,13
9:POKE54276,17
194 FORT=1 TO 50:NEXT:POKE54276,16
:FORT=1 TO 10:NEXT
195 NEXTQ
197 IF ROW >1 THENSYS 49691
200 NEXTROW
201 FOR K=1 TO 300:NEXTK
205 IF PEEK(SPEED)>2 THEN POKE S
PEED,PEEK(SPEED)-1:POKE PADD
LE,6
210 PRINT"{HOME}{GIU}'";
220 GOTO 80
999 END
1000 PRINT"{CLR}{ 7 SPAZI}DIFFIC
OLTA'{ 3 SPAZI}{ 5 GIU}'"
1010 INPUT"{WHT}VELOC.(1-9){YEL}
{ 3 DES}5{ 3 SIN}";S
1015 IF S>9 OR S<1 THEN 1010
1020 INPUT"{ 3 GIU}'{WHT}LARGH.
{ 3 SPAZI}PALETTE (1-9)
{YEL}{ 3 DES}4{ 3 SIN}";W
1030 IF W>9 OR W<1 THEN 1020
1040 RETURN
2000 PRINT"{HOME}{ 10 GIU}'{YEL}
GAME OVER - PREMI SPAZIO PE
R CONTINUARE"
2010 POKE 198,0
2020 GETA$:IF A$<>" "THEN 2020
2030 RUN 65
49000 PRINT"{WHT}{CLR}CARICO IL
LINGUAGGIO MACCHINA..."
49005 I=49152
49010 READ A:IF A=256 THEN RETUR
N
49020 POKE I,A:I=I+1:GOTO 49010
49152 DATA 120,169,192,141,21,3,
169
49160 DATA 29,141,20,3,88,169,18
49168 DATA 141,253,207,169,0,141
,250
49176 DATA 207,141,247,207,141,2
48,207
49184 DATA 96,173,255,207,141,25
2,207
49192 DATA 172,253,207,169,32,15
3,151
49200 DATA 7,200,169,160,174,251
,207
49208 DATA 153,151,7,200,202,208
,249
49216 DATA 169,32,153,151,7,206,
252
49224 DATA 207,208,3,76,3,193,17
2
49232 DATA 253,207,169,32,153,71
,7
49240 DATA 200,169,160,174,251,2
07,153
49248 DATA 71,7,200,202,208,249,
169
49256 DATA 32,153,71,7,200,206,2
52
49264 DATA 207,208,3,76,3,193,17
2
49272 DATA 253,207,169,32,153,24
7,6
49280 DATA 200,169,160,174,251,2
07,153
49288 DATA 247,6,200,202,208,249
,169
49296 DATA 32,153,247,6,200,206,
252
49304 DATA 207,240,123,172,253,2
07,169
49312 DATA 32,153,167,6,200,169,
160
49320 DATA 174,251,207,153,167,6
,200
49328 DATA 202,208,249,169,32,15
3,167
49336 DATA 6,200,206,252,207,240
,91
49344 DATA 172,253,207,169,32,15
3,87
49352 DATA 6,200,169,160,174,251
,207
49360 DATA 153,87,6,200,202,208,
249
49368 DATA 169,32,153,87,6,200,2
06
49376 DATA 252,207,240,59,172,25
3,207

```

49384	DATA	169,32,153,7,6,200,169	49616	DATA	99,193,169,32,153,152,7
49392	DATA	160,174,251,207,153,7,6	49624	DATA	32,81,194,169,15,141,24
49400	DATA	200,202,208,249,169,32,153	49632	DATA	212,169,17,141,5,212,169
49408	DATA	7,6,200,206,252,207,240	49640	DATA	213,141,6,212,169,2,141
49416	DATA	27,172,253,207,169,32,153	49648	DATA	3,212,169,100,141,2,212
49424	DATA	183,5,200,169,160,174,251	49656	DATA	169,5,141,1,212,169,135
49432	DATA	207,153,183,5,200,202,208	49664	DATA	141,0,212,169,65,141,4
49440	DATA	249,169,32,153,183,5,200	49672	DATA	212,160,0,162,0,142,32
49448	DATA	165,197,201,42,208,13,173	49680	DATA	208,232,208,250,200,208,247
49456	DATA	253,207,201,1,240,24,206	49688	DATA	169,12,141,32,208,169,64
49464	DATA	253,207,76,40,193,201,50	49696	DATA	141,4,212,160,39,185,0
49472	DATA	208,14,173,253,207,24,109	49704	DATA	4,201,81,240,11,136,208
49480	DATA	251,207,201,39,240,3,238	49712	DATA	246,169,1,141,254,207,76
49488	DATA	253,207,238,250,207,173,250	49720	DATA	49,234,169,32,153,0,4
49496	DATA	207,205,249,207,240,3,76	49728	DATA	76,49,234,152,72,160,10
49504	DATA	49,234,169,0,141,250,207	49736	DATA	185,0,4,201,57,208,9
49512	DATA	169,112,133,251,169,7,133	49744	DATA	169,48,153,0,4,136,76
49520	DATA	252,160,0,185,152,7,41	49752	DATA	255,193,185,0,4,24,105
49528	DATA	127,201,32,208,74,200,192	49760	DATA	1,153,0,4,104,168,96
49536	DATA	39,208,242,160,0,177,251	49768	DATA	174,255,207,202,142,255,207
49544	DATA	201,81,240,37,201,207,240	49776	DATA	232,169,152,133,251,169,7
49552	DATA	33,201,90,240,29,200,192	49784	DATA	133,252,56,165,251,233,80
49560	DATA	40,208,237,56,165,251,233	49792	DATA	133,251,176,2,198,252,202
49568	DATA	40,133,251,176,2,198,252	49800	DATA	208,242,160,0,177,251,201
49576	DATA	166,251,208,220,166,252,224	49808	DATA	160,240,4,200,76,59,194
49584	DATA	4,208,214,76,49,234,170	49816	DATA	174,251,207,169,32,145,251
49592	DATA	152,24,105,40,168,138,145	49824	DATA	200,202,208,250,96,160,0
49600	DATA	251,152,56,233,40,168,169	49832	DATA	152,153,0,212,200,192,9
49608	DATA	32,145,251,32,251,193,76	49840	DATA	208,248,96,256

Econometro

Vi presentiamo un programma che vi consentirà di controllare il consumo della vostra auto, facendone uno studio statistico comprendente anche un grafico ad alta risoluzione del suo andamento. Potrete calcolare il consumo medio e la deviazione standard, un parametro statistico che indica di quanto il consumo tende a discostarsi dal valor medio (facciamo un esempio: se il consumo medio è di 11 km/litro e la deviazione standard è di 3, ciò significa che, a seconda delle situazioni, il consumo varia mediamente tra $11-3=8$ e $11+3=14$ km/litro).

Il programma è gestito tramite dei menù (liste di comandi) e richiede un disk drive. La prima cosa da fare quando si utilizza l'ECONOMETRO per la prima volta è creare un nuovo file di dati sul disco (esiste un comando apposito nel programma); il file porta il nome dell'auto e, se ne possedete più di una, potrete utilizzare altrettanti files. Quindi potrete iniziare a memorizzare i dati, che

consistono nella lettura del contachilometri al momento del rifornimento e nella quantità di carburante consumato. Memorizzerete perciò un nuovo dato ad ogni rifornimento. È inoltre possibile creare un file-copia per salvare dati parziali, riguardanti rifornimenti effettuati fino a una certa lettura del contachilometri; per caricare i dati contenuti in un file-copia impostate COPIA seguito dal nome dell'auto quando quest'ultimo vi viene richiesto.

Per studiare il consumo dovete innanzitutto indicare una stima del valor medio, che serve a centrare il grafico sullo schermo. Dopo il grafico vengono mostrati i risultati statistici, cioè il consumo medio e la deviazione standard. Scoprirete che tutto ciò può esservi molto utile: ad esempio, un aumento del consumo rilevato sul grafico può indicarvi che è ora di cambiare l'olio, ecc.

NOTA PER LA VERSIONE PER IL VIC: Questo programma richiede la Super Espansione.

```

2 POKE53280,0:POKE53281,0
5 PRINT"{YEL}{CLR}{ 9 DES}
  { 11 GIU' }{RVS} E C O N O M E
  T R O "
10 GOSUB4000
20 DIMD(200),G(200)
25 PRINT"{ 8 SU}";
30 PRINT"{CLR}":PRINT"MENU PRINC
IPALE":PRINT
40 PRINT"(1) STUDIO CONSUMO":PRIN
T
60 PRINT"(2) CREA NUOVO FILE":PRI
NT
61 PRINT"(3) INPUT NUOVI DATI":PR
INT
62 PRINT"(4) FINE PROGRAMMA"
70 GETX$:IFX$=""THEN70
71 X=VAL(X$):PRINT"{CLR}"
80 ONXGOTO120,610,652,800
110 GOTO30
120 PRINT"{CLR}":PRINT"NOME AUTO
":INPUTN$
130 PRINT"{CLR}":PRINT"CARICAMEN
TO DATI"

```

```

140 B$="0:"+N$+" ,S,R"
150 OPEN3,8,3,B$
170 INPUT#3,Z:IFZ=0THEN181
180 FORI=0TOZ:INPUT#3,D(I),G(I):
NEXTI
181 CLOSE3
190 PRINT"{CLR}"
200 PRINT"SCEGLI":PRINT:PRINT
210 PRINT"(1) STUDIO CONSUMO":PRI
NT
211 PRINT"(2) INPUT NUOVI DATI":P
RINT
220 PRINT"(3) CREA FILE COPIA":PR
INT
230 PRINT"(4) MENU PRINCIPALE"
240 GETX$:IFX$=""THEN240
241 X=VAL(X$):PRINT"{CLR}"
250 ONXGOTO270,490,730,30
260 GOTO200
270 PRINT"STIMA CONSUMO":INPUTXG
:X=FRE(0):PRINT"{CLR}"
271 PRINT"SPIEGAZIONE GRAFICO:
{ 2 GIU' }":PRINT
272 PRINT"ORIZZONTALE:"

```

```

273 PRINT"N. RILEVAZIONI":PRINT:
PRINT
274 PRINT"VERTICALE:"
275 PRINT"CONSUMO RELATIVO":PRIN
T:PRINT:PRINT
276 PRINT"PREMI UN TASTO QUANDO
HAI OSSERVATO{ 5 SPAZI}IL GR
AFICO"
277 FORJ=1TO4000:NEXTJ
280 IFXG>=14THENXG=26:GOTO295
285 IFXG>=10THENXG=33
290 IFXG<10THENXG=44

295 POKE53272,PEEK(53272)OR8:POK
E53265,PEEK(53265)OR32
296 SYS49710
300 I=-1:X=0:N=0:M1=0:M2=0:F=0:Y
=0
330 I=I+1:IFI=Z+1THEN381
340 G=G(I):D=D(I)-D1:D1=D(I):IFG
=0THEN330
350 X=X+D:F=F+G:MG=X/F:MG=INT(10
0*MG)/100
360 MP=D/G:G:M1=M1+(MP*MP):N=N+1:M
2=MP+M2
361 M3=M2/N:M4=M1/N:M5=M3+2:SS=M
4-M5
362 IFSS>0THENS=D=SQR(SS)
370 SD=INT(100*SD)/100
380 GOTO420
381 IFPEEK(197)=64THEN381
382 POKE53272,21:POKE53265,27
383 FORJ=1TO30:NEXTJ:PRINT"{CLR}
"
390 PRINT"CONTACHILOMETRI =" ;D(I
-1)
391 PRINT"{GIU'}KM/L =" ;MG
392 PRINT"{GIU'}DS{ 3 SPAZI}=" ;S
D
393 FORJ=1TO10:PRINT:NEXTJ
394 PRINT"PREMI UN TASTO"
396 IFPEEK(197)=64THEN396
400 GOTO480
420 Y=Y+10:IFY>319THENY=0
430 IFY>0THEN440
435 IFPEEK(197)=64THEN435
438 SYS49710
440 A=(XG*MG)
450 A=500-A
460 IFA<0THENA=0
465 IFA>199THENA=199
470 Y=INT(Y+.5):A=INT(A+.5):POKE
53240,A:POKE53241,0
471 IFY>255THENPOKE53243,1:POKE5
3242,Y-256:GOTO473
472 IFY<255THENPOKE53243,0:POKE5
3242,Y
473 SYS49408
475 GOTO330

480 POKE198,0:POKE53272,21:POKES
3265,27:GOTO190
490 PRINT"{CLR}":I=Z:I=I+1:Z=I
491 PRINT"ULTIMA LETTURA:" ;D(I-1
):PRINT
492 PRINT"NUOVA LETTURA":INPUTD
(I)
493 PRINT"{GIU'}CARBURANTE CONSU
MATO:" :INPUTG(I)
494 PRINT"{CLR}"
495 IFI=1THEN(I)=0
500 PRINT"MENU 2":PRINT:PRINT
510 PRINT"(1)FINE DATI":PRINT
520 PRINT"(2)CORREZIONE ULTIMO D
ATO":PRINT

530 PRINT"(3)NUOVO DATO":PRINT
550 GETX$:IFX$=""THEN550
551 X=VAL(X$):PRINT
560 ONXGOTO654,590,600
570 GOTO500
590 I=I-1:Z=I:GOTO490
600 PRINT"{CLR}":GOTO490
610 PRINT:PRINT"NOME AUTO:" :INPU
TNS
620 PRINT:PRINT"LETTURA INIZIALE
CONTACHILOMETRI:" :INPUTD(0)
630 PRINT"{CLR}":PRINT"ELABORAZI
ONE DATI":PRINT:PRINT
640 Z=0
650 OPEN2,8,2,N$+" ,S,W":PRINT#2,
Z:CLOSE2
651 OPEN15,8,15,"IO":CLOSE15:GOT
O40
652 PRINT"NOME AUTO:"
653 INPUTN$:PRINT"{CLR}"
654 PRINT"{CLR}":PRINT"ATTENDI P
REGO"
660 A$="@0:" +N$+" ,S,W"
670 OPEN1,8,9,A$
680 PRINT#1,Z:IFZ=0THEN700
690 FORI=0TOZ:PRINT#1,D(I):PRINT
#1,G(I):NEXTI
700 CLOSE1
710 IFBU=1 THENBU=0:RETURN
720 GOTO190
730 PRINT"{CLR}"
740 BU$="COPIA " :BU=1:UB$=N$:N$=
BU$+UB$:GOSUB654
750 N$=UB$:GOTO190
760 GOTO30
800 END
4000 I=49408
4020 READA:CK=CK+A:IFA=256THEN40
40
4030 POKEI,A:I=I+1:GOTO4020
4040 IFCK<>61125THENPRINT"ERRORE
NELLE ISTRUZIONI DATA":STO
P

```


4050 RETURN
 49408 DATA173,250,207,141,212,207,173
 49416 DATA251,207,141,213,207,173,248
 49424 DATA207,141,214,207,173,249,207
 49432 DATA141,215,207,173,215,207,74
 49440 DATA141,217,207,173,214,207,106
 49448 DATA141,216,207,173,217,207,74
 49456 DATA141,217,207,173,216,207,106
 49464 DATA141,216,207,173,217,207,74

 49472 DATA141,217,207,173,216,207,106
 49480 DATA141,216,207,173,213,207,74
 49488 DATA141,219,207,173,212,207,106
 49496 DATA141,218,207,173,219,207,74
 49504 DATA141,219,207,173,218,207,106
 49512 DATA141,218,207,173,219,207,74
 49520 DATA141,219,207,173,218,207,106
 49528 DATA141,218,207,173,214,207,41
 49536 DATA7,141,220,207,173,216,207
 49544 DATA10,46,217,207,10,46,217

 49552 DATA207,10,141,210,207,46,217
 49560 DATA207,173,217,207,141,211,207
 49568 DATA173,210,207,10,46,217,207
 49576 DATA10,46,217,207,109,210,207
 49584 DATA141,216,207,173,211,207,109
 49592 DATA217,207,141,217,207,173,216
 49600 DATA207,10,46,217,207,10,46
 49608 DATA217,207,10,46,217,207,141
 49616 DATA216,207,173,218,207,10,46
 49624 DATA219,207,10,46,219,207,10

 49632 DATA46,219,207,141,218,207,24
 49640 DATA173,216,207,109,218,207,141
 49648 DATA208,207,173,217,207,109,219
 49656 DATA207,141,209,207,24,173,220
 49664 DATA207,109,208,207,141,208,207
 49672 DATA169,0,109,209,207,141,209
 49680 DATA207,24,169,32,109,209,207
 49688 DATA141,209,207,173,208,207,133
 49696 DATA251,173,209,207,133,252,173
 49704 DATA212,207,41,7,141,225,207
 49712 DATA56,169,7,237,225,207,141
 49720 DATA225,207,169,0,141,206,207
 49728 DATA56,173,225,207,46,206,207
 49736 DATA206,225,207,16,245,160,0
 49744 DATA177,251,13,206,207,145,251
 49752 DATA96,169,147,32,210,255,169
 49760 DATA0,162,0,157,0,32,157
 49768 DATA0,33,157,0,34,157,0
 49776 DATA35,157,0,36,157,0,37
 49784 DATA157,0,38,157,0,39,157
 49792 DATA0,40,157,0,41,157,0
 49800 DATA42,157,0,43,157,0,44
 49808 DATA157,0,45,157,0,46,157
 49816 DATA0,47,157,0,48,157,0
 49824 DATA49,157,0,50,157,0,51
 49832 DATA157,0,52,157,0,53,157
 49840 DATA0,54,157,0,55,157,0
 49848 DATA56,157,0,57,157,0,58
 49856 DATA157,0,59,157,0,60,157
 49864 DATA0,61,157,0,62,157,0
 49872 DATA63,232,208,157,169,1,162
 49880 DATA0,157,0,4,157,0,5
 49888 DATA157,0,6,157,0,7,232
 49896 DATA208,241,96,256

**Aspettiamo
 i tuoi lavori
 migliori!**

Calendario perpetuo

Sapete indicare il giorno della vostra data di nascita? Oppure quello in cui fu scoperta l'America?

Vi interessa avere un calendario dettagliato del prossimo anno, o magari del successivo, oppure, perché no, dell'anno 2001? Allora questo programma fa per voi.

Esso permette di visualizzare sullo schermo del vostro televisore il calendario di qualsiasi

anno, mese per mese, giorno per giorno. Gi-
ra su VIC inespanso e non necessita di Joy-
stick o manopole varie.

La versione presentata ha come anno base il
1900. Ciò significa che non è possibile vedere
anni precedenti. Se comunque vi interessasse
andare più indietro nel tempo, non avete che
da guardare le linee comprese tra 10 e 60 le
quali informeranno sul da farsi.

```

10 REM RIMUOVERE LE REM VICINE A
LL'ANNO DESIDERATO ED ALLE LI
NEE ADIACENTI
15 REM ED AGGIUNGERLE ALLE LINEE
DEL PRECEDENTE ANNO BASE
20 REMYY=1800
21 REMCC=2
30 YY=1900
31 CC=1
40 REMYY=1950
41 REMCC=0
50 REMYY=1582
60 REMCC=2
65 REM ISTRUZIONI
70 POKE36879,8
80 B1$="{ 3 SPAZI}DEL VIC
{ 5 SPAZI}": B3$="{ 2 SPAZI}
CALENDARIO{ 3 SPAZI}": B2$="{
{ 2 SPAZI}PERPETUO{ 5 SPAZI}
"
90 PRINT"{CLR}":PRINT:PRINT"
{RVS}{GRN}{ 6 SPAZI}"
100 PRINT"{RVS}{ 7 SPAZI}"
110 PRINT"{RVS}{ 8 SPAZI}"
120 FORI=1TO12:PRINTTAB(I-1)"
{RVS} "MID$(B3$,I,1)"; " ";MID
$(B2$,I,1)"; " ";MID$(B1$,I,1)
";{ 2 SPAZI}{OFF}
125 NEXTI
130 PRINT"{ 3 SPAZI}";SPC(I-4)";"
{RVS}{ 8 SPAZI}{OFF}"
140 PRINTSPC(I)";" {RVS}
{ 8 SPAZI}{OFF}";
150 PRINT"{ 12 SPAZI}";SPC(I-11)
";" {RVS}{ 7 SPAZI}"
160 PRINT"{HOME}":PRINT:PRINT:PR
INT"{RVS}{YEL}"SPC(15);YY;"
{SIN} {OFF}"
165 PRINTTAB(15);"{GIU'}{RVS} ??
?? {OFF}"
170 PRINT"{ 16 GIU'}ISTRUZIONI (
S/N) ?";
180 GETA$:IFA$=""THEN180
190 IFA$="N"THEN330
200 PRINT"{GRN}{CLR} QUESTO PROG
RAMMA{ 2 SPAZI}GE-NERA UN
{ 2 SPAZI}CALENDARIO A PARTI
RE DA QUALSIASI{ 2 SPAZI}ANN
O ";
210 PRINT"{RED}{RVS}DOPO IL";YY;
"{OFF}."
220 PRINT:PRINT"{CYN} PER PARTIR
E CON UN{ 3 SPAZI}ANNO DIVER
SO GUARDA LELINEE 10-60"
230 PRINT:PRINT"{BLU} PER CAMBIA
RE L'ANNO{ 2 SPAZI}MOSTRATO
PREMERE {RVS}F1{OFF}."
240 PRINT:PRINT"{YEL} IL CALEND
ARIO COMINCIA SEMPRE DAL MESE
DI{ 2 SPAZI}GENNAIO. ";
250 PRINT"PER VEDERE I MESI SEGU
ENTI PREMERE QUALSIASI TASTO
.";
260 PRINT"{PUR} (DOPO DICEMBRE VI
ENE MOSTRA-TO IL GENNAIO DEL
L'AN-NO SUCCESSIVO)":PRINT
INPUT"{WHT}QUALE ANNO VUOI";
Y
280 DA=365:IFY/4=INT(Y/4) THENDA=
366
290 H=0:DB=DA
300 IFY>YTHEN360
310 RESTORE
320 K=0

```

```

330 PRINT"{CLR}{WHT} NON
    { 2 SPAZI}E' POSSIBILE OT-TE
    NERE ANNI PRECEDENTI IL";YY;
    ""
340 POKE36879,8
350 GOTO270
360 Z=Y-YY:C=CC
370 FORI=1TOZ
380 C=C+1:YX=YY+I
390 IFYX/4=INT(YX/4) THENC=C+1
400 IFC>=7THENC=C-7
410 NEXT
420 IFY/4=INT(Y/4) THENC=C-1:IFC<
    0THENC=7+C
430 READM$,M:S=LEN(M$)
440 IFM=3AND(Y/4=INT(Y/4)) THENM=
    2
450 IFC>7ORC=7THENC=C-7
460 B=C
500 PRINT"{BLK}":K=K+1:IFK=6THEN
    K=0
510 POKE36879,40+(K*16)
520 PRINT"{CLR}":PRINT"{RVS}"TAB
    (8);Y;"{SIN} {OFF}"
530 PRINTTAB(1);H;TAB(16);DB
540 PRINTTAB(10-(S/2))"="";:FORI=
    1TOS:PRINT"@";:NEXTI:PRINT"=
    "
550 PRINTTAB(10-(S/2))"]{RVS}";M
    $;"{OFF}["
560 PRINTTAB(10-(S/2))"="";:FORI=

```

```

    1TOS:PRINT"@";:NEXTI:PRINT"=
    "
570 PRINT:PRINT" {RVS}D {OFF} L
    { 2 SPAZI}M{ 2 SPAZI}M
    { 2 SPAZI}G{ 2 SPAZI}V
    { 2 SPAZI}S ";PRINT
580 PRINTSPC(3*B);
590 FORI=1TO31-M
600 PRINTI;:IFI>9THENPRINT"{SIN}
    "
610 IFPOS(0)>19THENPRINT:PRINT
620 NEXTI:PRINT
700 GETX$:IFX$=""THEN700
710 IFX$="{F1}"THEN310
720 C=B+3-M
730 IFM$<>"DICEMBRE"THEN790
740 RESTORE
750 Y=Y+1
760 H=0:DB=365:IFY/4=INT(Y/4) THE
    NDB=366
770 DA=DB
780 GOTO430
790 DB=DB-(31-M):H=DA-DB
800 GOTO430
810 END
1000 DATA GENNAIO,0,FEBBRAIO,3,M
    ARZO,0,APRILE,1,MAGGIO,0,GI
    UGNO,1,LUGLIO,0
1010 DATA AGOSTO,0,SETTEMBRE,1,O
    TTOBRE,0,NOVEMBRE,1,DICEMBR
    E,0

```

Econometro



Super Expander

Vi presentiamo un programma che vi consentirà di controllare il consumo della vostra auto, facendone uno studio statistico comprendente anche un grafico ad alta risoluzione del suo andamento. Potrete calcolare il consumo medio e la deviazione standard, un parametro statistico che indica di quanto il consumo tende a discostarsi dal valor medio (facciamo un esempio: se il consumo medio è di 11 km/litro e la deviazione standard è di 3, ciò significa che, a seconda delle situazioni, il consumo varia mediamente tra 11-3=8

e 11+3=14 km/litro). Il programma è gestito tramite dei menù (liste di comandi) e richiede un disk drive. La prima cosa da fare quando si utilizza l'ECONOMETRO per la prima volta è creare un nuovo file di dati sul disco (esiste un comando apposito nel programma); il file porta il nome dell'auto e, se ne possedete più di una, potrete utilizzare altrettanti files. Quindi potrete iniziare a memorizzare i dati, che consistono nella lettura del contachilometri al momento del rifornimento e nella quantità

di carburante consumato. Memorizzerete perciò un nuovo dato ad ogni rifornimento. È inoltre possibile creare un file-copia per salvare dati parziali, riguardanti rifornimenti effettuati fino a una certa lettura dei contachilometri: per caricare i dati contenuti in un file-copia impostate COPIA seguito dal nome dell'auto quando quest'ultimo vi viene richiesto.

Per studiare il consumo dovete innanzitutto

```

20 DIMD(50),G(50)
30 PRINT"{CLR}{GIU'}MENU PRINCIP
ALE":PRINT
40 PRINT"(1)STUDIO CONSUMO{GIU'}
"
60 PRINT"(2)CREA NUOVO FILE
{GIU'}"
61 PRINT"(3)INPUT NUOVI DATI
{GIU'}"
62 PRINT"(4)FINE PROGRAMMA"
70 GETX$:IFX$=""THEN70
71 X=VAL(X$):PRINT"{CLR}"
80 ONXGOTO120,610,652,1000
110 GOTO30
120 PRINT"{CLR}{GIU'}NOME AUTO:"
:INPUTNS
130 PRINT"{CLR}{GIU'}CARICAMENTO
DATI"
140 BS$="0:"+NS$+"",S,R"
150 OPEN3,8,3,BS
170 INPUT#3,Z:IFZ=0THEN181
180 FORI=0TOZ:INPUT#3,D(I),G(I):
NEXTI
181 CLOSE3
200 PRINT"{CLR}{GIU'}SCEGLI:
{ 2 GIU'}"
210 PRINT"(1)STUDIO CONSUMO
{GIU'}"
211 PRINT"(2)INPUT NUOVI DATI
{GIU'}"
220 PRINT"(3)CREA FILE COPIA
{GIU'}"
230 PRINT"(4)MENU PRINCIPALE"
240 GETX$:IFX$=""THEN240
241 X=VAL(X$):PRINT"{CLR}"
250 ONXGOTO270,490,730,30
260 GOTO200
270 PRINT"STIMA CONSUMO":INPUTXG
:X=FRE(0):PRINT"{CLR}"
271 PRINT"SPIEGAZIONE GRAFICO:
{ 3 GIU'}"
272 PRINT"ORIZZONTALE:"
273 PRINT"N. RILEVAZIONI
{ 2 GIU'}"
274 PRINT"VERTICALE:"

```

indicare una stima del valor medio, che serve a centrare il grafico sullo schermo. Dopo il grafico vengono mostrati i risultati statistici, cioè il consumo medio e la deviazione standard. Scoprirete che tutto ciò può esservi molto utile: ad esempio, un aumento del consumo rilevato sul grafico può indicarvi che è ora di cambiare l'olio, ecc.

NOTA PER LA VERSIONE PER IL VIC: Questo programma richiede la Super Espansione.

```

275 PRINT"CONSUMO RELATIVO
{ 3 GIU'}"
276 PRINT"PREMI UN TASTO QUANDO
HAI OSSERVATO IL{ 6 SPAZI}GRA
FICO"
277 FORJ=1TO4000:NEXTJ
280 IFXG>=14THENXG=55:GOTO300
285 IFXG>=10THENXG=65
290 IFXG<10THENXG=90
300 PRINT"{CLR}":I=-1:X=0:N=0:M1
=0:M2=0:F=0:Y=0
330 I=I+1:IFI=Z+1THEN381
340 G=G(I):D=D(I)-D1:D1=D(I):IFG
=0THEN330
350 X=X+D:F=F+G:MG=X/F:MG=INT(10
0*MG)/100
360 MP=D/G:M1=M1+(MP*MP):N=N+1:M
2=MP+M2
361 M3=M2/N:M4=M1/N:M5=M3+2:SS=M
4-M5
362 IFSS>0THENS=SQR(SS)
370 SD=INT(100*SD)/100
380 GOTO420
381 IFPEEK(197)=64THEN381
382 GRAPHIC0
383 FORJ=1TO30:NEXTJ:PRINT"{CLR}
"
390 PRINT"CONTACHILOMETRI=";D(I-
1)
391 PRINT"KM/L=";MG
392 PRINT"DS{ 2 SPAZI}=";SD
393 FORJ=1TO10:PRINT:NEXTJ
394 PRINT"PREMI UN TASTO"
396 IFPEEK(197)=64THEN396
400 GOTO480
420 Y=Y+40:IFY>1023THENY=0
425 IFY>0THEN435
430 IFPEEK(197)=64THEN430
433 SCNCLR
435 GRAPHIC3:COLOR11,6,0,0
440 A=XG*MG
450 A=1300-A
460 IFA<0THENA=0
465 IFA>1023THENA=1023

```

```

470 Y=INT(Y):A=INT(A+.5):POINT6,
Y,A
475 GOTO330
480 POKE198,0:GRAPHIC0:POKE36879
,190:GOTO200
490 PRINT"{CLR}":I=Z:I=I+1:Z=I
491 PRINT"ULTIMA LETTURA:";D(I-1
):PRINT
492 PRINT"NUOVA LETTURA:";INPUTD
(I)
493 PRINT"{GIU'}CARBURANTE CONSU
MATO:";INPUTG(I)
500 PRINT"{CLR}{GIU'}MENU 2
{ 2 GIU'}"
510 PRINT"(1) FINE DATI{GIU'}"
520 PRINT"(2) CORREZ. ULTIMO DATO
"
530 PRINT"(3) NUOVO DATO{GIU'}"
550 GETX$:IFX$=""THEN550
551 X=VAL(X$):PRINT
560 ONXGOTO654,590,600
570 GOTO500
590 I=I-1:Z=I:GOTO490
600 PRINT"{CLR}":GOTO490
610 PRINT"{GIU'}NOME AUTO:";INPU
TNS$
620 PRINT"{GIU'}LETTURA INIZIALE
{ 6 SPAZI}CONTACHILOMETRI:";
INPUTD(0)
630 PRINT"{CLR}{GIU'}ELABORAZION
E DATI{ 2 GIU'}"
640 Z=0
650 OPEN2,8,2,N$+" ,S,W":PRINT#2,
Z:CLOSE2
651 OPEN15,8,15,"IO":CLOSE15:GOT
O40
652 PRINT"NOME AUTO:"
653 INPUTN$:PRINT"{CLR}"
654 PRINT"{CLR}{GIU'}ATTENDI PRE
GO"
660 AS=""@0:"+N$+" ,S,W"
670 OPEN1,8,9,AS
680 PRINT#1,Z:IFZ=0THEN700
690 FORI=0TOZ:PRINT#1,D(I):PRINT
#1,G(I):NEXTI
700 CLOSE1
710 IFBU=1THENBU=0:RETURN
720 GOTO200
730 PRINT"{CLR}"
740 BU$="COPIA " :BU=1:UB$=N$:N$=
BU$+UB$:GOSUB654
750 N$=UB$:GOTO200
760 GOTO30
1000 END

```



Mister Mind

Ecco una piacevole versione elettronica del Master Mind, il famoso gioco di deduzione logica. Occorre indovinare, attraverso più tentativi, una sequenza casuale di quattro colori preparata e memorizzata dal calcolatore. Lo schema di gioco è il seguente. Inizialmente il programma prepara la sequenza da indovinare. Poi, con la domanda "Quali colori?", chiede di introdurre i quattro colori del primo tentativo. Per fare questo occorrerà tradurre ogni colore in una cifra, basandosi sulla legenda mostrata nella penultima riga di schermo, ed introdurre la sequenza di

quattro cifre che corrisponde a quelle dei colori del tentativo. In risposta il calcolatore, dopo aver visualizzato il tentativo, darà delle indicazioni costituite da punti bianchi e neri. Un punto bianco indica che nelle sequenza introdotta vi è un colore uguale a quello della sequenza misteriosa, ma in posizione sbagliata. Un punto nero indica invece che avete indovinato oltre che il colore anche la sua posizione. Basandosi su queste indicazioni si costruiranno i tentativi successivi, fino a scoprire la sequenza da indovinare. Si hanno al massimo 10 possibilità.

```

1 PRINT"{CLR}{ 5 DES}{ 10 GIU' }
  MISTER MIND":CLR
2 FORT=1TO2000:NEXT
3 DIMC(4),G(4)
4 S1=36875:S2=S1+1:POKES1+3,15:P
  OKES1+4,120:X=0
5 PRINT"{CLR}{ 19 GIU' }"
6 PRINT"{ 2 SPAZI}{BLK}{RVS}1
  {OFF}{WHT}{RVS}2{OFF}{RED}
  {RVS}3{OFF}{CYN}{RVS}4{OFF}
  {PUR}{RVS}5{OFF}{GRN}{RVS}6
  {OFF}{BLK}"
7 PRINT"{BLK}SCEGLI MAX 4 COLORI
  { 2 SPAZI}":FORL=1TO100:POKES2
  ,INT(RND(1)*128)+128:FORM=1TO1
  0
8 NEXTM:NEXTL:POKES2,0:GOSUB106
9 A$="123456":R=INT(RND(1)*6)+1:
  A1$=MID$(A$,R,1):A1=VAL(A1$)
10 R=INT(RND(1)*6)+1:A2$=MID$(A$
  ,R,1):IFA1$=A2$THEN10
11 A2=VAL(A2$)
12 R=INT(RND(1)*6)+1:A3$=MID$(A$
  ,R,1):IFA1$=A3$SORA2$=A3$THEN1
  2
13 A3=VAL(A3$)
14 R=INT(RND(1)*6)+1:A4$=MID$(A$
  ,R,1):IFA1$=A4$SORA2$=A4$SORA3$
  =A4$THEN14
15 A4=VAL(A4$)
16 X$="":POKE1,135:FORL=1TO100:N
  EXT:L:POKES1,0:INPUT"QUALI COL
  ORI":X$
17 IFLEN(X$)<>4THENGOSUB106:GOTO
  93
18 FORE=1TO4:V=VAL(MID$(X$,E,1))
19 IFV<1ORV>6THENGOSUB106:GOTO93
20 NEXTE
21 X=X+1:B=0:W=0:AA$=A1$+A2$+A3$
  +A4$
22 FORJ=1TO4
23 G(J)=VAL(MID$(X$,J,1))
24 C(J)=VAL(MID$(AA$,J,1))
25 IFG(J)=C(J)THENB=B+1:G(J)=0:C
  (J)=0
26 NEXTJ
27 FORJ=1TO4:IFC(J)=0THEN33
28 H=0:FORK=1TO4
29 IFC(J)=0THEN32
30 IFC(J)<>G(K)THEN32
31 H=1:G(K)=0:C(J)=0
32 NEXTK:W=W+H
33 NEXTJ
34 ONXGOTO35,36,37,38,39,40,41,4
  2,43,44
35 PRINT"{HOME}1":;GOTO45
36 PRINT"{HOME}{ 2 GIU' }2":;GOTO
  45

```

```

37 PRINT"{HOME}{ 4 GIU' }3":;GOTO
  45
38 PRINT"{HOME}{ 6 GIU' }4":;GOTO
  45
39 PRINT"{HOME}{ 8 GIU' }5":;GOTO
  45
40 PRINT"{HOME}{ 10 GIU' }6":;GOT
  O45
41 PRINT"{HOME}{ 12 GIU' }7":;GOT
  O45
42 PRINT"{HOME}{ 14 GIU' }8":;GOT
  O45
43 PRINT"{HOME}{ 16 GIU' }9":;GOT
  O45
44 PRINT"{HOME}{ 18 GIU' }10";
45 X1=VAL(LEFT$(X$,1)):X2=VAL(MI
  D$(X$,2,1)):X3=VAL(MID$(X$,3,
  1)):X4=VAL(RIGHT$(X$,1))
46 P=0:T=0
47 P=P+1:ONX1GOTO51,52,53,54,55,
  56
48 P=P+1:ONX2GOTO51,52,53,54,55,
  56
49 P=P+1:ONX3GOTO51,52,53,54,55,
  56
50 P=P+1:ONX4GOTO51,52,53,54,55,
  56
51 PRINT"{BLK}{RVS}{ 2 SPAZI}1
  {OFF}":;POKES2,135:GOTO57
52 PRINT"{WHT}{RVS}{ 2 SPAZI}2
  {OFF}":;POKES2,159:GOTO57
53 PRINT"{RED}{RVS}{ 2 SPAZI}3
  {OFF}":;POKES2,175:GOTO57
54 PRINT"{CYN}{RVS}{ 2 SPAZI}4
  {OFF}":;POKES2,191:GOTO57
55 PRINT"{PUR}{RVS}{ 2 SPAZI}5
  {OFF}":;POKES2,201:GOTO57
56 PRINT"{GRN}{RVS}{ 2 SPAZI}6
  {OFF}":;POKES2,209:GOTO57
57 FORL=1TO99:NEXTL:POKES2,0:FOR
  L=1TO250:NEXTL:ONPGOTO48,49,5
  0
58 ONTGOTO79,80,81,82
59 PRINT"{SPAZI}":;IFB=0THEN66
60 GOSUB91
61 ONBGOTO62,63,64,65
62 PRINT"{BLK}Q":;GOTO66
63 PRINT"{BLK}{ 2 Q}":;GOTO66
64 PRINT"{BLK}{ 3 Q}":;GOTO66
65 PRINT"{BLK}{ 4 Q}":;GOTO95
66 IFW=0THEN73
67 GOSUB92
68 ONWGOTO69,70,71,72
69 PRINT"{BLK}{RVS}Q{OFF}":;GOTO7
  3
70 PRINT"{BLK}{RVS}{ 2 Q}{OFF}":;
  GOTO73
71 PRINT"{BLK}{RVS}{ 3 Q}{OFF}":;
  GOTO73
72 PRINT"{BLK}{RVS}{ 4 Q}{OFF}":;

```

```

73 PRINT"{BLK}{HOME}{ 20 GIU'}":
PRINT"{ 21 SPAZI}"
74 PRINT"{HOME}{ 20 GIU'}"
75 IFX<>10THEN16
76 FORL=1TO15:FORM=200TO220+L*2:
POKES2,M:NEXTM:NEXTL:POKES2,0
77 PRINT"{HOME}{ 19 GIU'}":PRINT
"{ 3 SPAZI}";
78 T=T+1:ONA1GOTO51,52,53,54,55,
56
79 T=T+1:ONA2GOTO51,52,53,54,55,
56
80 T=T+1:ONA3GOTO51,52,53,54,55,
56
81 T=T+1:ONA4GOTO51,52,53,54,55,
56
82 PRINT"{ 4 SPAZI}":PRINT"{BLK}
COLORI ESATTI. RETURN"
83 IFPEEK(197)<>15THEN83
84 GETTS:PRINT"{RED}{CLR}
{ 2 GIU'}{ 6 SPAZI}HAI PERSO!
{ 3 SPAZI}":PRINT"{ 2 GIU'}
{BLU}{ 2 SPAZI}10 PROVE BASTA
NO. "
85 FORL=1TO6:POKES2,160:FORM=1TO
400:NEXTM:POKES2,0:FORM=1TO40
0:NEXTM:NEXTL
86 GETTS:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}
{BLK} VUOI GIOCARE ANCORA?":P
RINT:PRINT:PRINT"{ 5 SPAZI}SI
{ 2 SPAZI}O{ 2 SPAZI}NO?"
87 IFPEEK(197)=41THENGETTS:GOTO4
88 IFPEEK(197)=28THENPOKE36879,2
7:GOTO90
89 GOTO87
90 GETTS:PRINT"{CLR}{ 9 GIU'}
{ 8 SPAZI}{YEL}{RVS}POLLO
{OFF}":PRINT:PRINT:STOP
91 FORL=200TO254:POKES2,L:NEXTL:
POKES2,0:RETURN
92 FORL=200TO128STEP-1:POKES1,L:
NEXTL:POKES1,0:RETURN
93 PRINT"DATI SBAGLIATI!":POKES1
+2,200:FORL=1TO500:NEXTL:POKE
S1+2,0
94 FORL=1TO999:NEXTL:GOSUB106:GQ
TO16
95 PRINT:PRINT:PRINT"{GRN}
{ 2 SPAZI}HAI VINTO !! RETURN
"
96 FORM=250TO240STEP-1:POKES2,M:
NEXTM:FORM=240TO250:POKES2,M:
NEXTM:POKES2,0
97 IFPEEK(197)<>15THEN96
98 PRINT"{CLR}{ 5 GIU'}"
99 IFX=1 THENPRINT"{RED}
{ 4 SPAZI}BRAVISSIMO!!!":GOTO
104

```

```

100 IFX=2ORX=3THENPRINT"{GRN}
{ 6 SPAZI}ESPERTO!":GOTO104
101 IFX=4ORX=5ORX=6THENPRINT"
{BLU}{ 3 SPAZI}NON C'E' MALE
!":GOTO104
102 IFX=7ORX=8THENPRINT"{PUR}
{ 6 SPAZI}DISCRETO!":GOTO104
103 PRINT"{ 3 SPAZI}APPENA IN TE
MPO!"
104 FORL=1TO50:FORM=248TO253:POK
ES2,M:NEXTM:FORM=253TO248STE
P-1:POKES2,M:NEXTM:NEXTL
105 POKES2,0:GOTO86
106 PRINT"{ 2 SU}":PRINT"
{ 2 SPAZI}":PRINT"{ 2 SU}":
RETURN

```

sinclair
Spectrum

Manic Miner: un piccolo aiu- to a Miner Willy

Chi intende donare al piccolo Miner Willy l'immortalità, e soprattutto chi è perseguitato anche in sogno dall'odioso pallone fluttuante della quinta stanza o dalle letali radiazioni del diciannovesimo quadro, farà bene a seguire questa semplice procedura:

1) Caricare con MERGE"" la prima parte (BASIC) del programma. Appena compare O.K. arrestare il nastro.

2) Premere ENTER. Apparirà così il brevissimo listato.

3) Introdurre nel listato la seguente linea:
25 POKE 35136,0

4) Premere RUN ed avviare il nastro. Il programma verrà così caricato normalmente. Avete in questo modo dato a Willy l'immortalità: vedrete che il nostro amico saprà ricompensarvi conducendovi (finalmente!) sino all'ultima delle 20 insidiosissime stanze.

**Allegre, Fresche,
Spiritose, Pratiche.**



Con tutta la competenza del
**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**