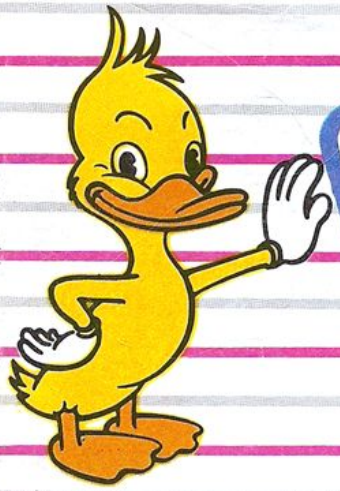
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J.*soft* editrice



PAPER soft

14

sped. in. abb. post. Gruppo II/70

Anno 2 - N° 14 - 12 aprile 1985

VIC 20

Jason

Preset 22

VIC 20

Seguimi

C16

Quindici

C16

C64

Blitz

3-D Graph

Star cruise

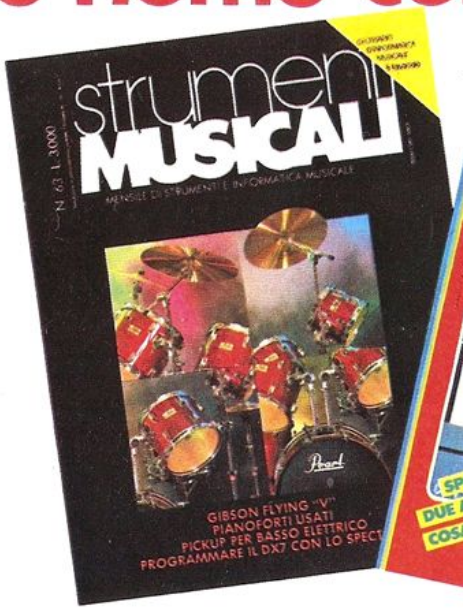
C64

Bioritmi

Editrice J.*soft* Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Dalla grande edicola Jackson

Tutto sull'hobby e home computer



HOME COMPUTER

In questo numero:
MSX Basic: 2ª puntata
The Biz per Spectrum
Insegnamo le frazioni al nostro computer
Tutto sul portatile Olivetti

STRUMENTI MUSICALI

In questo numero:
Gibson Flying "V"
Pianoforti usati
Pickup per basso elettrico
Programmare il DX7 con lo Spectrum
GLOSSARIO D'INFORMATICA MUSICALE - 5° fascicolo

VIDEOGIOCHI In questo numero:

Speciale due anni dopo: cosa ci riserva il 1985?
Tuttolucky
Provati in anteprima: Ghostbusters e The Biz

Strumenti Musicali/Video Giochi/Home Computer sono pubblicazioni firmate:

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

via Rosellini, 12-20124 Milano

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 essre premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨ ⟩] deve essere premuto 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 e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]	C 7		
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]	C 8		
{SU} "	SHIFT ⇑ CRSR ⇓		{GRN}	CTRL 6		{F1}	f1		
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓		{BLU}	CTRL 7		{F2}	f2		
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒		{YEL}	CTRL 8		{F3}	f3		
{DES}	⇐ CRSR ⇒		[<1>]	C 1		{F4}	f4		
{RVS}	CTRL 9		[<2>]	C 2		{F5}	f5		
{OFF}	CTRL 0		[<3>]	C 3		{F6}	f6		
{BLK}	CTRL 1		[<4>]	C 4		{F7}	f7		
{WHT}	CTRL 2		[<5>]	C 5		{F8}	f8		
{RED}	CTRL 3		[<6>]	C 6					

Novità Jackson.

CON CASSETTA

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo.

VIC 20

6 **Jason**
di K. Richarson trad. e adatt. di Anticoli e Albarelli

8 **Preset 22**
di D. Cooper trad. e adatt. di V. Silvestroni

10 **Seguimi**
di F. Giurco trad. e adatt. di F. Sarcina

C64

13 **Blitz**
di W. Reed trad. e adatt. di S. Colombo

17 **3D-Graph**
di K. Stein trad. e adatt. di S. Colombo

18 **Star cruise**
di L. Moskwitz trad. e adatt. di S. Colombo

21 **Bioritmi**
di F. Sarcina

22 **Airport'85**
di S. Stevens trad. e adatt. di S. Colombo

28 **Il castello del mago**
di R. Feard trad. e adatt. di F. Sarcina

C16-plus/4

11 **Quindici**
di M. Quick trad. e adatt. di F. Sarcina

J. soft s.r.l
DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

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

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
supplemento
al n° 14 di Papersoft

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)

Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionaria per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx. 316213 REINA I
Concessionaria esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

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

Jason

VIC 20

Gira su VIC 20 inespanso

Jason, una creatura persasi nello spazio e casualmente atterrata sulla terra, cade in una caverna, abitata da mostruose tarantole nere.
Esse, quando il simpatico Jason si trovava sul suo pianeta natale, erano il suo cibo prediletto, ed ora, preso dall'entusiasmo, vuole mangiarseli tutti con la sua bocca rossa e rettangolare, e non bada nemmeno alla loro pericolosità.
Infatti Jason, man mano che mangia, ha uno stomaco nero che si allunga e che è molto vulnerabile ai morsi delle tarantole.
Perché non guidarlo nei meandri della caverna e aiutarlo a fare un'indigestione di tarantole?!?
Per fare ciò basta utilizzare i tasti:
A per muovere Jason verso l'alto;
Z verso il basso;
' verso sinistra e
. verso destra.
E adesso buon divertimento e attenzione a non fare...indigestione!!

```
10 REM JASON
20 GOSUB1200
30 GOSUB100
40 GOSUB150
50 GOTO250
100 PRINT"{CLR}"
110 READA:IFA=0THENRETURN
120 POKE7679+A,102
130 POKE38399+A,0
140 GOTO110
150 PA=7704:PB=7703:PD=7702
160 Z(1)=7901:Z(2)=7766
170 Z(3)=7964
180 NL=2
190 POKE36879,184
200 RETURN
250 GETA$
260 IFA$=""THENA$=B$
270 IFA$="A"THENPC=-22
280 IFA$="A"ANDPEEK(PA-22)=102TH
    ENPC=0
285 IFA$="A"ANDPEEK(PA-22)=81THE
    NPC=0
290 IFA$="Z"THENPC=22
300 IFA$="Z"ANDPEEK(PA+22)=102TH
    ENPC=0
305 IFA$="Z"ANDPEEK(PA+22)=81THE
    NPC=0
310 IFA$=","THENPC=-1
320 IFA$=","ANDPEEK(PA-1)=102THE
    NPC=0
325 IFA$=","ANDPEEK(PA-1)=81THEN
    PC=0
330 IFA$="."THENPC=1
340 IFA$="."ANDPEEK(PA+1)=102THE
    NPC=0
345 IFA$="."ANDPEEK(PA+1)=81THEN
    PC=0
350 B$=A$
360 POKEPA,32
370 POKEPB,32:IFSC>4THENPOKEPD,3
    2
380 IFPC=0THEN410
390 PD=PB:PB=PA
400 PA=PA+PC
410 IFPEEK(PA)=42THENGOSUB800
412 IFPEEK(PB)=42THEN900
414 IFPEEK(PD)=42THEN900
418 POKEPA,152
420 POKEPB,81:IFSC>4THENPOKEPD,8
    1
430 POKE30720+PA,2
440 POKE30720+PB,6
450 IFSC>4THENPOKE30720+PD,6
460 PC=0
470 FORXX=1TO3
475 POKEZ(XX),32
480 XV=INT(PB/22):XW=INT(Z(XX)/2
    2)
490 IFPB<Z(XX)ANDMV=MWTHENXY=-1
500 IFPB>Z(XX)ANDMV=MWTHENXY=1
510 IFXV=XWTHENXZ=0
520 IFXV<XWTHENXZ=-22
530 IFXV>XWTHENXZ=22
540 IFPEEK(Z(XX)+XY+XZ)<>102THEN
    600
550 ONINT(4*RND(1))+1GOTO560,570
    ,580,590
560 XY=1:XZ=0:GOTO540
570 XY=-1:XZ=0:GOTO540
580 XY=0:XZ=22:GOTO540
590 XY=0:XZ=-22:GOTO540
```

```
600 IFPEEK(Z(XX)+XY+XZ)=152THENG
    OSUB800
610 IFPEEK(Z(XX)+XY+XZ)=81THENGO
    TO900
620 Z(XX)=Z(XX)+XY+XZ
630 POKEZ(XX),42
640 POKE30720+Z(XX),0
650 IFRND(1)>.9THENGOTO475
660 XY=0:XZ=0:NEXTXX
670 GOTO250
800 SC=SC+1
810 IFPEEK(Z(1)+XY+XZ)=152THENZ(
    1)=7901
820 IFPEEK(Z(2)+XY+XZ)=152THENZ(
    2)=7766
830 IFPEEK(Z(3)+XY+XZ)=152THENZ(
    3)=7964
840 IFPA=Z(1)THENZ(1)=7901
850 IFPA=Z(2)THENZ(2)=7766
860 IFPA=Z(3)THENZ(3)=7964
870 XY=0:XZ=0:RETURN
900 POKE36879,8
910 PRINT"{CLR}"
920 FORJ=1TO5
930 PRINTTAB(4)"{RVS}{WHT} HAI P
    ERSO!!{GIU'}"
940 POKE36878,15
950 POKE36876,220
960 FORTD=1TO10:NEXTTD
970 POKE36878,0
980 NEXTJ
990 PRINTTAB(6)"{ 2 GIU'}PUNTI:"
    ;SC
991 PRINTTAB(6)"{ 2 GIU'}ANCORA
    ?"
992 GETY$:IFY$=""THEN992
993 IFY$="S"THENRUN
994 IFY$="N"THENEND
995 GOTO992
1000 DATA1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11
     ,12,13,14,15,16,17,18,19,20
     ,21,22
1010 DATA23,44,45,47,48,49,50,51
     ,52,59,60,61,62,63,64,66,67
     ,69,86,88,89,91,108,110
1020 DATA 111,113,116,117,118,12
     5,126,127,130,132,133,135,1
     38,149,152,154,155,157
1030 DATA160,165,166,171,174,176
     ,177,179,182,187,188,193,19
     6,198,199,201,204,209,210
1040 DATA215,218,220,221,231,232
     ,242,243,253,254,264,265,27
     5,276,286,287,289,292,297
1050 DATA298,303,306,308,309,311
     ,314,319,320,325,328,330,33
     1,333,336,341,342,347,350
1060 DATA352,353,355,358,369,372
     ,374,375,377,380,381,382,38
     9,390,391,394,396,397,399
1070 DATA416,418,419,421,438,440
     ,441,443,444,445,446,447,44
     8,455,456,457,458,459,460
1080 DATA462,463,484,485,486,487
     ,488,489,490,491,492,493,49
     4,495,496,497,498,499,500
1090 DATA501,502,503,504,505,506
     ,0
1200 POKE36879,8
1210 PRINT"{CLR}{ 7 GIU'}"
1220 PRINT"{WHT}{RVS}{ 3 SPAZI}
     {OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}
     {RVS}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}
     { 3 SPAZI}{OFF} {RVS} {OFF}
      {RVS} {WHT}"
1230 PRINT"{ 2 SPAZI}{RVS} {OFF}
      {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}
     {RVS} {OFF}{ 3 SPAZI}{RVS}
     {OFF} {RVS} {OFF} {RVS}
     [<*>] {WHT}"
1240 PRINT"{ 2 SPAZI}{RVS} {OFF}
      {RVS}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}
     { 3 SPAZI}{OFF} {RVS} {OFF}
      {RVS} {OFF} {RVS}
     { 3 SPAZI}{WHT}"
1250 PRINT"{ 2 SPAZI}{RVS} {OFF}
      {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}
     { 3 SPAZI}{RVS} {OFF} {RVS}
      {OFF} {RVS} {OFF} {RVS}
     {OFF}[<*>]{RVS} "
1260 PRINT"{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}
     £ {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}
     {RVS}{ 3 SPAZI}{OFF} {RVS}
     { 3 SPAZI}{OFF} {RVS} {OFF}
      {RVS} {OFF} {RVS}"
1270 POKE36878,15
1280 SV=0
1290 POKE36875,127+SV
1300 POKE36876,255-SV
1310 SV=SV+5
1320 IFSV<120THEN1290
1330 POKE36878,0
1340 SV=0:FORTD=1TO1000:NEXT:RET
     URN
```

Preset 22

VIC 20

Se possiedi un VIC 20 e hai qualche amico con il C64, probabilmente ti sarà capitato di sentire invidia verso di lui. Uno dei motivi che può provocarla è senz'altro la maggiore capacità di sintesi musicale del fratello "maggiore" del tuo VIC. Ma noi ti offriamo con questo programma la possibilità di rifarti: avrai a disposizione una tastiera musicale con 20 (sottolineo 20!) timbriche preselezionate diverse: dal piano al basso, dal clavicembalo all'organo e molte altre.

Il programma è semplicissimo da usare: per selezionare i vari strumenti basta premere il tasto corrispondente alla cifra indicata nella schermata-menu, premendo contemporaneamente anche SHIFT per quelli indicati nella colonna a destra.

I tasti che puoi usare per suonare le tue melodie preferite sono situati nella prima e nella seconda riga della tastiera del tuo VIC 20: precisamente dal tasto 1 (Do diesis) al tasto ↑ (SI). Puoi inoltre modificare i suoni preselezionati accendendo e spegnendo i singoli generatori con i tasti COMMODORE, SHIFT e CTRL; precisamente SHIFT per il generatore di frequenza bassa, COMMODORE per il generatore medio, SHIFT+COMMODORE per il generatore alto e CTRL per il rumore bianco. Per finire, specifichiamo che il programma funziona anche con la Super Espansione. Buon concerto!

```
5 S1=36874:S2=S1+1:S3=S2+1:S4=S3
  +1:V=S4+1:PRINTCHR$(8)
10 POKE36879,14:PRINTCHR$(147):F
   ORT=7680TO7943:POKET+30720,6:
   POKET,160:NEXT
15 PRINTCHR$(31);CHR$(18);
20 PRINTSPC(6)"PRESET{ 2 SPAZI}
   22":FORT=0TO10:PRINT:NEXT:PRI
   NTCHR$(158)"TASTIERA MUSICALE
   { 2 SPAZI}PER"
30 PRINT"{ 3 SPAZI}COMMODORE VIC
    20{ 3 SPAZI}":PRINT" 20 TIPI
    DI INVILUPPO "
40 PRINT"{ 2 SPAZI}SUONI SEMPRE
   SOTTO{ 2 SPAZI}":PRINT"
   { 2 SPAZI}STRETTO CONTROLLO
   { 2 SPAZI}"
50 DIMSU$(1,9),A%(0),SC(0),NO%(5
   2),V%(1,9,39),N%(0),Z%(0),C%(
   0),B%(0),M%(0)
60 FORJ=0TO1:FORT=0TO9:READSU$(J
   ,T):NEXTT,J:FORT=0TO52:READNO
   %(T):NEXT
70 FORN=0TO1:FORT=1TO9:FORJ=0TO3
   9:READV%(N,T,J):IFN=1ANDT>3TH
   ENV%(N,T,J)=V%(N,T,J)+1
75 NEXTJ,T,N
90 V%(0,0,0)=9:V%(1,0,0)=9:FORT=
   1TO39:V%(0,0,T)=0:V%(1,0,T)=1
   :NEXTT
100 C%(0)=0:B%(0)=0:GOSUB800:GOS
    UB850
200 POKE36879,11:PRINTCHR$(147);
    CHR$(159);CHR$(18);"U
    { 20 *}I";
210 PRINT"-{ 7 SPAZI}PRESETS
    { 6 SPAZI}-";:PRINT"J
    { 20 *}K";

220 PRINT"{ 22 SPAZI}";:PRINT"
    { 5 SPAZI}";CHR$(146);SPC(12
    );CHR$(18);"SHIFT"
225 PRINT:PRINTCHR$(5)
230 FORT=1TO9:PRINTSU$(0,T);CHR$
    (158);T;CHR$(5);SU$(1,T):NEX
    T
235 PRINTSU$(0,0);CHR$(158);" 0
    ";:PRINTSU$(1,0)
240 D%=PEEK(653):GETA$:IFA$=""TH
    EN240
250 SC%(0)=ASC(A$)-48:IFD%=1THEN
    SC%(0)=ASC(A$)-32
255 IFD%=1ANDSC%(0)=16THENSC%(0)
    =0

260 IFSC%(0)<0ORSC%(0)>9THEN240
290 IFD%>1THEND%=0
390 POKE36879,8:PRINTCHR$(147);C
    HR$(5);CHR$(18);
400 POKE36879,8:PRINT"{ 22 *}";:
    PRINT"{ 22 SPAZI}";
410 PRINT"{ 22 *}":PRINTCHR$(19)
    ;CHR$(17);CHR$(18);SPC(6)SU$
    (D%,SC%(0))
```

```
420 PRINTSPC(12)"U{ 8 *}I";:PRIN
    TSPC(12)"-REGISTRI-";:PRINTS
    PC(12)"-{ 8 SPAZI}-";
430 PRINTSPC(12)"-"CHR$(18)"
    { 8 SPAZI}";CHR$(146);"-";:P
    RINT"{ 2 SPAZI}U{ 9 *}K
    { 8 SPAZI}-";
435 PRINT"{ 2 SPAZI}-"CHR$(158)"
    SHIFT"CHR$(159)"CMDR"CHR$(31
    )"SH+CM"CHR$(30)"CTRL"CHR$(5
    )"-";
440 PRINT"{ 2 SPAZI}J{ 9 *}I"CHR
    $(158);CHR$(18);" "CHR$(146)
    " "CHR$(159);
445 PRINTCHR$(18)" "CHR$(146)"
    { 2 SPAZI}"CHR$(31);CHR$(18)
    " "CHR$(146)" "CHR$(30);CHR$
    (18)" ";
447 PRINTCHR$(146);CHR$(5);"- ";
    :PRINTSPC(11)"J{ 8 *}K":PRIN
    T
450 PRINTSPC(4);CHR$(31);"## ###
     ## ###":PRINTCHR$(18);CHR$(
    5)"{ 4 SPAZI}12 456 89 +-£
    { 5 SPAZI}";
455 PRINT"{ 4 SPAZI}[< 2 K>]
    [< 3 K>] [< 2 K>] [< 3 K>]
    { 5 SPAZI}";
460 PRINT"{ 4 SPAZI}{ 14 -}
    { 4 SPAZI}";:PRINT"
    { 4 SPAZI}[<Z>][< 12 E>]
    [<X>]{ 4 SPAZI}";
465 PRINT"{ 5 SPAZI}QWERTYUIOP@*
    ↑{ 4 SPAZI}";CHR$(146);
470 PRINTSPC(5);CHR$(31);"DEFGAB
    CDEFGAB"CHR$(5)
475 PRINTCHR$(19):PRINTCHR$(18);
    CHR$(17);"← "CHR$(146);"MENU
    '":A%(0)=40
480 IFZ%(0)=1THENPOKE7847,177
485 IFC%(0)=1THENPOKE7849,178

490 IFB%(0)=1THENPOKE7852,179
495 IFM%(0)=1THENPOKE7854,180
500 IFA%(0)<40THENPOKEV,V%(D%,SC
    %(0),A%(0)):A%(0)=A%(0)+1
505 ONPEEK(653)GOSUB750,800,850,
    900
510 GETA$:IFA$<>""THEN540
530 GOTO500
540 N%(0)=ASC(A$)-42:IFN%(0)<0OR
    N%(0)>53THEN500
550 IFN%(0)=53THENPOKEV,0:GOTO20
    0
560 POKES1,PEEK(S1)AND128ORNO%(N
    %(0)):POKES2,PEEK(S2)AND128O
    RNO%(N%(0))
570 POKES3,PEEK(S3)AND128ORNO%(N
    %(0)):POKES4,PEEK(S4)AND128O
    RNO%(N%(0))

580 POKEV,V%(D%,SC%(0),0):A%(0)=
    1:GOTO500
750 IFZ%(0)=1THENZ%(0)=0:POKE784
    7,160:POKES1,PEEK(S1)AND127:
    GOTO770
760 IFZ%(0)=0THENZ%(0)=1:POKE784
    7,177:POKES1,PEEK(S1)OR128
770 RETURN
800 IFC%(0)=1THENC%(0)=0:POKE784
    9,160:POKES2,PEEK(S2)AND127:
    GOTO820
810 IFC%(0)=0THENC%(0)=1:POKE784
    9,178:POKES2,PEEK(S2)OR128
820 RETURN
850 IFB%(0)=1THENB%(0)=0:POKE785
    2,160:POKES3,PEEK(S3)AND127:
    GOTO870
860 IFB%(0)=0THENB%(0)=1:POKE785
    2,179:POKES3,PEEK(S3)OR128
870 RETURN
900 IFM%(0)=1THENM%(0)=0:POKE785
    4,160:POKES4,PEEK(S4)AND127:
    GOTO920
910 IFM%(0)=0THENM%(0)=1:POKE785
    4,180:POKES4,PEEK(S4)OR128
920 RETURN
6000 DATA"{ 2 SPAZI}PERCUSS.","
     PICCO QUA"," PICCO PCS"
6010 DATA"{ 3 SPAZI}HARPSI.","
     { 2 SPAZI}HARPSI V","
     { 5 SPAZI}BASSO"
6020 DATA"{ 5 SPAZI}PIANO","
     { 2 SPAZI}PIANO EL","
     { 3 SPAZI}DISCESA"
6030 DATA"{ 2 SPAZI}DOUBLE P","P
     ERC.SUS","PICCO S ","SOFFIO
     { 2 SPAZI}"
6040 DATA"SOFFIO S","FL.AND. ","
     PICCO SS"
6050 DATA"ORGANO{ 2 SPAZI}","ORG
      E+VB","SHUT{ 4 SPAZI}","TA
     VOLO{ 2 SPAZI}"
7000 DATA88,80,,85,,,,3,15,,33,4
     3,53,,65,71,,,,
7010 DATA,,83,,,,,28,,,,68,,,,,,
     74,77,9
7020 DATA39,,49,61,,22,,57,,,90,
     ,92
8000 DATA,,1,1,2,2,3,3,4,4,4,5,5
     ,6,6,7,7,8,8,9,9,8,8,7,7,6,
     6,5,5,4,4,4,3,3,2,2,1,1,,
8010 DATA9,,1,1,2,2,3,3,4,4,4,5,
     5,6,6,7,7,8,8,9,9,8,8,7,7,6
     ,6,5,5,4,4,4,3,3,2,2,1,1,,
8020 DATA9,9,9,9,9,9,9,9,8,8,8,7
     ,7,7,6,6,6,5,5,5,4,4,4,3,3,
     3,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,1
     ,
8030 DATA9,9,8,9,8,9,8,9,8,7,8,7
     ,6,7,6,5,6,5,4,5,4,3,4,3,2,
     3,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,1,,1,
8040 DATA9,1,3,5,8,10,11,12,13,1
     4,15,15,15,15,15,15,14,14,1
     3,13,12,12,9,9,6,6,2,2,1,,
```

```
8045 DATA,,,,,,,,
8050 DATA11,9,7,6,5,5,4,4,4,3,3,
     3,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,,,,,,
     ,,,,,,,,,,,
8060 DATA11,10,9,8,7,6,5,4,4,3,3
     ,2,2,1,1,1,,,,,,,,,,,,,,,,,
     ,,,,,,,
8070 DATA9,9,9,9,8,8,8,8,7,6,5,4
     ,3,2,2,2,2,1,,,,,,,,,,,,,,,
     ,,,,,,,
8080 DATA3,6,9,3,6,9,3,6,9,,,,,,
     ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
8090 DATA1,2,3,4,5,6,7,8,9,8,7,6
     ,5,4,3,2,1,,,,,,,,,,,,,,,,,
     ,,,,,,,
8100 DATA1,2,3,7,9,5,5,5,5,5,5,4
     ,4,4,4,4,3,3,3,3,2,2,2,1,1,
     ,,,,,,,,,,,,,,
8110 DATA1,2,3,7,9,9,7,3,2,1,1,,
     ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
8120 DATA3,8,6,4,2,1,,,,,,,,,,,
     ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
8130 DATA,,,1,1,3,4,8,4,3,1,1,,,
     ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
8140 DATA8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
     ,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
     8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
     ,
8150 DATA8,6,8,6,8,6,8,6,8,6,8,6
     ,8,6,8,6,8,6,8,6,8,6,8,6,8,
     6,8,6,8,6,8,8,9,10,8,6,2,1,
     ,
8160 DATA2,5,8,,,,,,,,,,,,,,,,,
     ,,,,,,,,,,,,,,,,,,
8170 DATA,,,,,,8,8,8,8,8,8,,,,,,
     ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
```

Seguimi!

VIC-20

Questo è un gioco molto semplice che può divertirvi e al tempo stesso esercitate la vostra memoria. Il computer suona una serie di note, e a ogni nota cambia il colore dello schermo. I colori possibili (e le note corrispondenti) sono quattro: porpora, verde, blu e giallo.
Ciò che dovete fare è ripetere la sequenza creata dal computer, premendo i tasti corrispondenti ai colori (5-6-7-8) nell'ordine esatto.
Il gioco prevede 9 livelli di difficoltà. A qualsiasi livello, comunque, la sequenza inizia con un colore solo, e ad ogni turno viene prolungata aggiungendo un nuovo colore (e una nuova nota). Al livello 1 il gioco termina quando viene raggiunta una lunghezza di 5 note, al livello 2 di 10 note, e così via fino al livello 9 in cui la sequenza finale comprende 45 note.
Mentre genera le sequenze, il computer mostra sullo schermo una linea che si prolunga ed un pallino: quando la linea raggiungerà il pallino sarete all'ultima sequenza. Durante il vostro turno ricordatevi che avete solo dieci secondi a disposizione per iniziare a battere i tasti giusti, e che non dovete superare tale limite di tempo neanche tra due battute successive.
Vincete se riuscite a ripetere tutte le sequenze senza commettere errori; se invece sbagliate o perdete troppo tempo il gioco viene interrotto.

```
20 C=36879
30 POKEC,25
40 PRINT"{CLR}{BLK}{GIU'}{RVS}
   { 6 DES} SEGUIMI! "
50 :
60 DIMN(45)
70 FORI=1TO45
80 N(I)=INT(4*RND(0)+1)
90 NEXT
100 POKE36878,15
110 S=36875
120 BS=59
130 PRINT"{ 3 GIU'}{BLU}USA SOLO
     QUESTI TASTI:"
```

```
140 PRINT"{GIU'}{BLK} 5 = {RVS}
    {PUR}PUR{OFF}{BLK} (PORPORA)
    "
150 PRINT"{GIU'} 6 = {RVS}{GRN}G
    RN{OFF}{BLK} (VERDE)"
160 PRINT"{GIU'} 7 = {RVS}{BLU}B
    LU{OFF}{BLK} (BLU)"
170 PRINT"{GIU'} 8 = {RVS}{YEL}Y
    EL{OFF}{BLK} (GIALLO)"
180 PRINT"{ 2 GIU'}{BLU}DIFFICOL
    TA' (1-9)?"
190 GETC$
200 L=VAL(C$)
210 IFL<1ORL>9THEN190
220 PRINT"{ 2 GIU'}{DES}{RVS}
    {RED}RETURN{BLU} PER INIZIAR
    E{BLK}"
230 GETC$:IFC$<>CHR$(13)THEN230
240 K=0
250 K=K+1
260 PRINT"{CLR} FAI ATTENZIONE
    {GIU'}":FORT=1TO500:NEXT
270 PRINTTAB(L*5)"Q{HOME}
    { 2 GIU'}";
300 FORI=1TOK
310 W=N(I)

315 PRINT"C";
320 GOSUB600
330 NEXT
340 POKEC,25
350 GOSUB800
360 IFK<L*5THEN250
400 PRINT"{CLR}{RVS}{RED}
    { 2 GIU'}{ 4 DES} HAI VINTO
    AL "
410 POKE36879,30:PRINT"{RVS}
    {GIU'}{ 6 DES}LIVELLO "L
415 PRINT"{RVS}{ 2 GIU'}
    { 4 DES} PUNTEGGIO: "K
420 PRINT"{BLK}{ 2 GIU'}GIOCHI A
    NCORA (S/N)?"
430 GETA$:IFA$="S"THENRUN
440 IFA$="N"THENPRINT"{ 2 GIU'}
     CIAO CIAO!{ 2 GIU'}":END
450 GOTO430
600 :
610 Z=17*W
620 POKEC,BS+Z
630 POKES,Z+160
640 FORT=1TO700:NEXT
650 POKES,0
660 FORT=1TO400:NEXT
670 RETURN
800 :
805 PRINT"{CLR} TOCCA A TE"
810 FORI=1TOK
815 V=0
820 GETR$
825 V=V+1:IFV>450THENPRINT"
    { 2 GIU'}{RVS} IL TEMPO E' S
    CADUTO ":FORT=1TO2000:NEXT:G
    OTO1000
830 W=VAL(R$)-4
840 IFW<1ORW>4THEN820
850 GOSUB600
860 IFW<>N(I)THEN1000
870 NEXT
880 RETURN
1000 PRINT"{CLR}{BLK}{DES}{RVS}
     TI E' ANDATA MALE "
1010 PRINT"{GIU'}{RVS}{ 4 DES}AL
      LIVELLO"L
1020 PRINT"{ 2 GIU'}{ 4 DES}PUNT
     EGGIO:"K-1
1030 GOTO420
```

C16-plus/4

Quindici

Questo è un gioco che era molto popolare negli anni Sessanta, ed è un po' l'antenato del cubo di Rubik. La versione originale (vale a dire non computerizzata) era costituita da una tavoletta di plastica quadrata che conteneva 15 caselline numerate, che potevano essere spostate orizzontalmente e verticalmente. Scopo del gioco era, partendo da una configurazione casuale delle caselline, risistemarle in ordine numerico.

I problemi principali che si ponevano per chi giocava erano: 1) la notevole resistenza che spesso opponevano le caselline ad essere spostate; 2) la difficoltà di risoluzione del gioco. Ma questo programma per il C16 ti permetterà di evitare completamente il primo problema affidandolo totalmente alle capacità del tuo computer, per dedicarti esclusivamente al secondo. Le semplicissime istruzioni per giocare a QUINDICI ti verranno mostrate direttamente dal tuo C16. Buona fortuna!

```
10 COLOR0,2:COLOR4,2:VOL8
20 DIMN(3,3):DIMNZ$(15)
30 X=0:Y=0:C2$="":C3$=""
40 TP$="{ 17 C}":S$="B{GIU'}
   {SIN}B{GIU'}{SIN}B{GIU'}{SIN}
   B{GIU'}{SIN}B{GIU'}{SIN}B
   {GIU'}{SIN}B{GIU'}{SIN}B
   {GIU'}{SIN}B{GIU'}{SIN}B
   {GIU'}{SIN}B{GIU'}{SIN}B
   {GIU'}{SIN}B{GIU'}{SIN}B
   {GIU'}{SIN}B{GIU'}{SIN}"
50 CX$="{ 5 SPAZI}{GIU'}{SIN}
   {GIU'}{SIN} {GIU'}{SIN}
   {GIU'}{SIN} { 2 SIN}
   { 2 SIN} { 2 SIN} { 2 SIN}
   {SU}{SIN} {SU}{SIN} {SU}{SIN}
    "
60 CD$="{HOME}{ 4 GIU'}":CR$="
   { 10 DES}":CS$="U{ 3 *}I
   {GIU'}{SIN}B{GIU'}{SIN}B
   {GIU'}{SIN}B{GIU'}{SIN}K
   { 2 SIN}*{ 2 SIN}*{ 2 SIN}*
   { 2 SIN}J{SU}{SIN}B{SU}{SIN}
   B{SU}{SIN}B"
70 BD$="{HOME}{ 6 GIU'}":BR$="
   { 12 DES}"
80 COLOR1,3,3:PRINT"{CLR}{GIU'}
   { 8 DES}{BLK}{RVS} Q {RED} U
   {CYN} I {PUR} N {GRN} D {BLU}
    I [<1>] C [<2>] I "
110 COLOR1,9,4:PRINT"{ 3 GIU'}
    { 14 DES}ISTRUZIONI"
120 PRINT"{ 2 GIU'}{ 8 DES}'I'
    { 4 SPAZI}CURSORE A SINISTRA
    "
130 PRINT"{GIU'}{ 8 DES}'P'
    { 4 SPAZI}CURSORE A DESTRA"
140 PRINT"{GIU'}{ 8 DES}'Q'
    { 4 SPAZI}CURSORE IN SU"
150 PRINT"{GIU'}{ 8 DES}'Z'
    { 4 SPAZI}CURSORE IN GIU'"
160 PRINT"{ 2 GIU'}{ 6 DES}SPAZI
    O{ 3 SPAZI}PER MUOVERE"
170 PRINT"{ 3 GIU'}{ 7 DES}PREMI
     RETURN PER INIZIARE"
180 GETA$:IFASC(A$)<>13THEN180
190 NZ$(0)="{WHT}{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN}
    { 3 SPAZI}"
200 NZ$(1)="{BLK}{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} 1
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
210 NZ$(2)="{RED}{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} 2
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
220 NZ$(3)="{CYN}{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} 3
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
230 NZ$(4)="{PUR}{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} 4
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
240 NZ$(5)="{GRN}{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} 5
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
250 NZ$(6)="{BLU}{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} 6
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
260 NZ$(7)="[<8>]{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} 7
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
270 NZ$(8)="[<1>]{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} 8
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
280 NZ$(9)="[<2>]{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN} 9
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
290 NZ$(10)="[<3>]{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN}10
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
300 NZ$(11)="[<4>]{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN}11
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
310 NZ$(12)="[<5>]{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN}12
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
320 NZ$(13)="[<6>]{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN}13
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
330 NZ$(14)="[<7>]{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN}14
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
340 NZ$(15)="[<8>]{RVS}
    { 3 SPAZI}{GIU'}{ 3 SIN}15
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 3 SPAZI}"
350 FORI=0TO3:FORJ=0TO3:N(I,J)=I
    *4+J:NEXTJ,I
360 PRINT"{CLR}{GIU'}{ 15 DES}QU
    INDICI!":GOSUB550
370 X1=0:Y1=0:X=0:Y=0:Z=20+INT(R
    ND(0)*25)
380 FORJ=1TOZ:X=INT(RND(0)*4):GO
    SUB620:Y=INT(RND(0)*4):GOSUB
    620:NEXT
390 COLOR1,3,3:PRINTCD$;CR$;"
    {DES}{GIU'}";C2$;C3$;CS$;"
    {HOME}":X=0:Y=0
400 GETA$:IFA$<>" "ANDA$<>"P"AND
    A$<>"I"ANDA$<>"Q"ANDA$<>"Z"T
    HEN400
410 IFA$=" "AND(X1=XORY1=Y)THENG
    OSUB620:GOTO400
420 PRINTCD$;CR$;"{GIU'}{DES}";C
    2$;C3$;CX$
430 IFA$<>" "THENSOUND1,400,7
440 IFA$="P"THENX=X+1:C2$=C2$+"
    { 4 DES}":IFX>3THENX=0:C2$="
    "
450 IFA$<>"I"THEN480
460 X=X-1:IFX>=0THENC2$=LEFT$(C2
    $,X*4):GOTO520
```

```
470 X=3:C2$="{ 12 DES}":GOTO520
480 IFA$<>"Q"THEN510
490 Y=Y-1:IFY>=0THENC3$=LEFT$(C3
    $,Y*4):GOTO520
500 Y=3:C3$="{ 12 GIU'}"
510 IFA$="Z"THENY=Y+1:C3$=C3$+"
    { 4 GIU'}":IFY>3THENY=0:C3$=
    ""
520 COLOR1,3,3:PRINTCD$;CR$;"
    {GIU'}{DES}";C2$;C3$;CS$
530 GOTO400
540 END
550 COLOR1,1:PRINTCD$;CR$;"U";TP
    $;"I{GIU'}{SIN}";S$;
560 PRINTCD$;CR$;"{GIU'}";S$;"J
    ";TP$;"K";
570 PRINTCD$;"{ 4 GIU'}";
580 FORI=0TO3:PRINTCR$;"
    { 2 DES}";:FORJ=0TO3
590 PRINT"{ 2 SU}";NZ$(I*4+J);"
    {OFF} ";:N(I,J)=I*4+J
600 NEXTJ:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
    T:NEXTI
610 RETURN
620 IFX1=XANDY1=YTHENRETURN
630 IFY<Y1THENFORI=Y1-1TOYSTEP-1
    :N(I+1,X)=N(I,X):GOSUB680:Y1
    =Y:NEXT
640 IFY>Y1THENFORI=Y1+1TOY:N(I-1
    ,X)=N(I,X):GOSUB690:NEXT:Y1=
    Y:RETURN
650 IFX<X1THENFORI=X1-1TOXSTEP-1
    :N(Y,I+1)=N(Y,I):GOSUB710:NE
    XT:X1=X:RETURN
660 IFX>X1THENFORI=X1+1TOX:N(Y,I
    -1)=N(Y,I):GOSUB720:NEXT:X1=
    X:RETURN
670 PRINTBD$;BR$;NZ$(0):COLOR1,1
    :RETURN
680 Z$=BD$:BD$=LEFT$(BD$,I*4+7):
    GOTO700
690 Z$=BD$:BD$=BD$+"{ 4 GIU'}"
700 SOUND1,1000-5*I,2:GOSUB670:P
    RINTZ$;BR$;NZ$(N(I,X)):RETUR
    N
710 Z$=BR$:BR$=LEFT$(BR$,I*4+12)
    :GOTO730
720 Z$=BR$:BR$=BR$+"{ 4 DES}"
730 SOUND1,970+5*I,2:GOSUB670:PR
    INTBD$;Z$;NZ$(N(Y,I)):RETURN
```

Blitz

C64

Volate su un piccolo piper armato solamente con delle bombe, ed una potenza straniera vi ha affidato il compito di bombardare e distruggere Manhattan. Dopo ogni passaggio sulla città perdete un po' di quota, ed i grattaceli sono estremamente alti... Ce la farete a radere al suolo tutti i palazzi dell'isola? Si può giocare con un joystic nella porta 2, oppure da tastiera premendo la barra spaziatrice per sganciare le bombe.

```
1 PRINTCHR$(147):DIMSC(10):DIMSC
  $(10)
2 VO=54296:WA=54276:AT=54277:HI=
  54273:LO=54272:SU=54278
4 D=0:G=0:CO=11:HS=0:LA=0:SC=0:V
  C=53248
6 FORX=1TO10:SC(X)=0:SC$(X)="
  {GRN}* {GRN}BLITZ{GRN} *":NEXT
8 A$="{HOME}{ 24 GIU'}"
10 B$="{ 39 DES}"
12 C$="{BLK}{BLU}{CYN}{PUR}{GRN}
   {BLU}{YEL}[<1>][<7>]{CYN}
   [<3>][<4>][<5>][<6>][<7>]
   [<8>]"
14 POKEVC+32,0:POKEVC+33,0:IFG=0
   THENGOSUB1000
15 GOSUB2000

16 PRINTCHR$(147):POKEVC+32,1:PO
   KEVC+33,1:POKEVC+24,(PEEK(VC+
   24)AND240)OR14:POKEVC+31,0

17 REM****SETTA LO SCHERMO*****
18 PRINT"{HOME}{GRN}{ 3 DES}PUNT
   I"SC,"{DES}MAX.PUNTEGGIO"HS
20 FORZ=1TO38:PRINTLEFT$(A$,24)R
   IGHT$(B$,Z)"{GRN}{RVS}E{OFF}"
   :NEXT
```

```
22 FORX=3TO36:FORY=0TOINT(RND(1)
   *(14*SK)+1)
24 PRINTLEFT$(A$,23-Y)RIGHT$(B$,
   X)MID$(C$,(X-2AND15)+1,1)"
   {RVS}A{SU}{SIN}@{OFF}":NEXTY,
   X
26 IFPY>45THEN30
28 PX=0:PY=45:BS=16
30 X=PX:Y=PY
32 POKEVC+2,XAND255:POKEVC+3,Y:P
   OKEVC+16,INT(X/256)*2:POKEVC+
   21,2
34 POKEVO,1:POKEAT,255:POKESU,25
   5:POKEWA,128:POKELO,0:POKEHI,
   19
35 REM***LOOP PRINCIPALE***
36 IFX<4THENDX=SP:Y=Y+8:POKE2041
   ,192
38 IFX<256THENPOKEVC+16,PEEK(VC+
   16)AND253
40 IFX>255THENPOKEVC+16,PEEK(VC+
   16)OR2
42 IFX>343THENDX=-SP:Y=Y+8:POKE2
   041,193
44 POKEVC+2,XAND255:POKEVC+3,Y:P
   OKEWA,129
46 PRINT"{HOME}{GRN}"TAB(8)SCTAB
   (34)HS
48 IF(PEEK(VC+31)AND2)=2THENPOKE
   WA,128:GOTO700
50 IFX< BSTHEN54
51 BS=BS+DX:IFSP=4THENBS=BS+DX
52 IFX>8ANDX<336ANDPEEK(KEY)=K1A
   NDD=0THENGOSUB500
54 IFD>0THENGOSUB600:GOTO56
55 FORT=1TOSP*10:NEXT
56 POKEWA,128
58 IFX>296ANDY=213THEN62
60 X=X+DX:GOTO36
61 REM**** DISCESA ****
62 FORT=1TO5
64 POKE1936,131:FORTT=1TO250:NEX
   T:POKE1936,132:FORTT=1TO250:N
   EXT
66 NEXT
68 POKE1936,32:POKEVC+21,0:POKEL
   O,0:POKEHI,0
70 FORX=32TO314STEP2:Y=242-180*S
   IN(X/200)
72 POKEVC+2,XAND255:POKEVC+3,Y:P
   OKEVC+16,INT(X/256)*2:POKEVC+
   21,2
74 POKEVO,1:POKEAT,16:POKEWA,129
   :POKELO,7:POKEHI,126
76 FORT=1TO10:NEXT:POKEWA,0:NEXT
78 POKEWA,0
80 POKEVC+16,0:POKEVC+21,0
82 D=0:PX=ABS(PX-344):PY=PY+8:BS
   =ABS(16-PX)
84 BP=INT((RND(1)*5+10)*SC/100)
86 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}"TAB(11)
   "PUNTI BONUS"BP
88 PRINT"{ 2 GIU'}{ 2 DES}L'AERE
   O E' RIFORNITO E PRONTO !"
90 PRINTTAB(12)"{ 3 GIU'}{PUR}
   [< 13 P>]"
92 PRINTTAB(6)"{PUR}PREMI [<G>]
   {CYN}"D$"{PUR} [<G>]PER INIZI
   ARE"
94 PRINTTAB(12)"{PUR}[< 13 Y>]"
96 IFPEEK(KEY)<>K1THENSB=SB+1:GO
   TO110
98 IFPEEK(KEY)<>K2THEN98
100 SB=0:SC=SC+BP:IFHS<SCTHENHS=
    SC
102 LA=LA+1
104 IFLA=5ANDSK<1THENSK=SK+.15:L
    A=0:PY=45
106 IFLA=5ANDSK=1THENLA=0:PY=45
108 GOTO16
110 IFSB>20THENPRINTTAB(13)"
    { 2 SU}{PUR}"D$"{GIU'}"
112 IFSB>40THENSB=0:PRINT"
    { 2 SU}";:GOTO92
114 GOTO96
499 REM****POTENZA BOMBE****
500 B=X:BX=X:BY=Y+8
502 IFB>255THENPOKEVC+16,PEEK(VC
    +16)OR4
504 D=INT(RND(1)*SP+SP/2)
510 RETURN
599 REM****DISTRUZIONE PALAZZI**
    **
600 H=(1064+(B-16)/8+(BY-45)*5)
602 IFH>1943THEND=0:GOTO608
604 POKEVC+4,BXAND255:POKEVC+5,B
    Y:POKEVC+21,PEEK(VC+21)OR4
606 IFPEEK(H)<>32ANDPEEK(H)<>133
    THEND=D-1:SC=SC+1
607 POKEH,32:IFPEEK(H+40)=129THE
    NPOKEH+40,130
608 IFD=0THENPOKEVC+21,PEEK(VC+2
    1)AND251:POKEVC+16,PEEK(VC+1
    6)AND251
610 BY=BY+8
612 IFSC>HSTHENHS=SC
620 RETURN
699 REM****SEQ.DISTRUZIONE****
700 POKE(VC+16),PEEK(VC+16)AND25
    1:POKE(VC+21),2
702 IFDX>0THENPOKE2041,195
704 IFDX<0THENPOKE2041,196
706 POKEVO,15:POKEAT,68:POKESU,2
    40:POKEWA,129:POKELO,200:POK
    EHI,40
708 FORV1=15TO0STEP-.25:POKEVO,V
    1:POKEVC+40,15-V1:FORT=1TO10
    :NEXTT,V1:POKEWA,128
710 POKEVC+40,CO:D=0
712 FORPY=YTO213STEP2:POKEVC+3,P
    Y:FORT=1TO10:NEXTT,PY
714 PRINT"{HOME}{ 4 GIU'}"TAB(10
    )"PROVA ANCORA!"
716 FORX=15TO1STEP-1:POKEVC+32,X
    :POKEVC+33,X:FORT=1TO100:NEX
    T
```

```
718 POKEVC+17,11:FORT=1TO150:NEX
    T:POKEVC+17,27:NEXT
720 FORT=1TO1000:NEXT
722 POKEVC+21,0:POKEVC+16,0
724 PRINTCHR$(147):POKEVC+32,6:P
    OKEVC+33,6
726 POKEVC+24,21:POKE198,0:GOSUB
    5000:SC=0:PY=45:GOTO14
799 REM****CAMBIA LIVELLO DIFFIC
    OLTA'****
800 PRINTCHR$(147)
802 POKEVC+32,0:POKEVC+33,0
804 GOSUB1000:RETURN
999 REM****INIZIALIZZAZIONE****
1000 PRINTCHR$(147)
1002 PRINTLEFT$(A$,7)TAB(7)"
     {CYN}JOYSTICKS S/N"
1004 P=PEEK(197)
1006 IFP=13THENKEY=56320:K1=111:
     K2=127:D$="FUOCO":E$="{RVS}
     FUOCO{OFF}":GOTO1012
1008 IFP=39THENKEY=197:K1=60:K2=
     64:D$="SPAZIO":E$="{RVS}SPA
     ZIO{OFF}":GOTO1012
1010 GOTO1004
1012 PRINTTAB(11)"{ 3 GIU'}LIVEL
     LO{ 8 SPAZI}1-5"
1014 PRINTTAB(11)"{GIU'}[ 1-DIFF

     . 5-FACILE]"
1020 P=PEEK(197)
1022 IFP=56THENSK=1:GOTO1034
1024 IFP=59THENSK=.85:GOTO1034
1026 IFP=8THENSK=.7:GOTO1034
1028 IFP=11THENSK=.55:GOTO1034
1030 IFP=16THENSK=.4:GOTO1034
1032 GOTO1020
1034 PRINTTAB(14)"{ 3 GIU'}VELOC
     ITA' AEREO"
1036 PRINTTAB(11)"{GIU'}[ F-VELO
     CE S-LENTO ]"
1038 P=PEEK(197)
1040 IFP=21THENSP=8:RETURN
1042 IFP=13THENSP=4:RETURN
1044 GOTO1038
1999 REM ****INTESTAZIONE****
2000 POKEVC+17,11:PRINT"{CLR}
     {YEL}{ 2 GIU'}{ 4 DES}{RVS}
     BLITZ!{OFF}ATTENDERE..."
2032 POKEVC+17,27
2034 FORT=1TO1000:NEXT
2036 IFG=1THENRETURN
2999 REM****CARATTERI HI-RES****

3000 POKE52,48:POKE56,48
3002 POKE56334,PEEK(56334)AND254

3004 POKE1,PEEK(1)AND251
3006 FORI=0TO1024:POKEI+14336,PE
     EK(I+53248):NEXT
3008 POKE1,PEEK(1)OR4
3010 POKE56334,PEEK(56334)OR1
3012 FORI=0TO47:READA
3014 POKE15360+I,A:NEXT
3016 FORI=0TO319:READA:POKE12288
     +I,A:NEXT
3018 POKE2041,192:POKEVC+40,CO
3020 POKE2042,194:POKEVC+41,15
3999 REM
4000 POKEVC+17,11:POKEVC+24,23
4028 POKEVC+17,27
4030 IFPEEK(KEY)<>K1THENSB=SB+1:
     GOTO4036
4032 IFPEEK(KEY)<>K2THEN4032
4034 G=1:SB=0:RETURN
4036 IFSB>10THENPRINTA$TAB(12)D$
     ;
4038 IFSB>20THENSB=0:PRINTA$TAB(
     12)E$;
4040 GOTO4030
4999 REM****PUNTEGGI****
5000 Z=0:FORX=1TO10:IFSC>SC(X)TH
     ENZ=X:X=11
5002 NEXT:IFZ=0THEN5020
5004 PRINT"{CLR}{ 9 GIU'}"TAB(7)
     "BATTI IL TUO NOME"
5006 INPUT"{ 3 GIU'}{ 8 DES}NOME
     { 4 DES}...............
     { 17 SIN}";N$
5008 IFLEN(N$)>15THENN$=LEFT$(N$
     ,15)
5010 FORX=1TO15:Z$=MID$(N$,X,1):
     IFZ$="."THENN$=LEFT$(N$,X-1
     ):X=16
5012 NEXT
5014 IFZ=10THEN5018
5016 FORX=9TOZSTEP-1:SC(X+1)=SC(
     X):SC$(X+1)=SC$(X):NEXT
5018 SC(Z)=SC:SC$(Z)=N$
5020 POKEVC+17,11:PRINT"{CLR}"TA
     B(12)"{YEL}** {GRN} PUNTEGG
     I{ 3 SPAZI}{YEL}**{GIU'}"
5022 FORX=1TO10:PRINT"{GIU'}
     {GRN} RUN{YEL}";X;TAB(10);"
     {WHT}";SC(X);TAB(23);"{YEL}
     ";SC$(X)
5024 NEXT
5028 POKEVC+17,27:POKEVC+27,2
5030 FORX=0TO314STEP2:Y=65+100*S
     IN(X/100)
5032 POKE2041,192:POKEVC+29,2:PO
     KEVC+23,2:POKEVC+40,7
5034 POKEVC+16,INT(X/256)*2:POKE
     VC+2,XAND255:POKEVC+3,Y:POK
     EVC+21,2
5036 NEXT
5038 POKEVC+21,0:POKEVC+2,0:POKE
     VC+3,0:POKEVC+29,0:POKEVC+2
     3,0:POKEVC+40,CO:POKEVC+27,
     0
5040 IFPEEK(197)=4THENSB=0:SS=0:
     GOTO800
5042 GOTO5052
5044 IFPEEK(197)=3THENSYS64738
5045 GOTO5052
5046 IFPEEK(KEY)<>K1THEN5052
```

```
5048 IFPEEK(KEY)<>K2THEN5048
5050 SB=0:SS=0:RETURN
5052 SB=SB+1:SS=SS+1:IFSS=300THE
     NSB=0:SS=0:RETURN
5054 IFSS>75ANDSS=<150THEN5066
5056 IFSS>150ANDDSS=<225THEN5074

5058 IFSB=<2THENPRINTA$TAB(7)"
     [<1>]PREMI {PUR}"E$" [<1>]P
     ER INIZIARE";
5060 IFSB>2ANDSB=<4THENPRINTA$TA
     B(13)D$"";
5062 IFSB>4THENSB=0
5064 GOTO5046
5066 IFSB=<2THENPRINTA$TAB(7)"
     [<1>] PREMI {WHT}[F1][<1>]
     PER CAMBIARE LIVELLO";
5068 IFSB>2ANDSB=<4THENPRINTA$TA
     B(13)"{RVS}{WHT}[F1]{OFF}";

5070 IFSB>4THENSB=0
5072 GOTO5040
5074 IFSB=<2THENPRINTA$TAB(7)"
     [<1>] PREMI {YEL}[F7][<1>]
     PER FINIRE";

5076 IFSB>2ANDSB=<4THENPRINTA$TA
     B(14)"{RVS}{YEL}[F7]{OFF}";

5078 IFSB>4THENSB=0
5080 GOTO5044
5499 REM****DATI HI-RES****
5500 DATA24,24,24,24,24,60,126,2
     55
5502 DATA255,153,153,255,255,153
     ,153,255
5504 DATA128,152,153,255,255,153
     ,153,255
5506 DATA56,56,16,124,186,186,40
     ,108
5508 DATA56,186,146,124,56,56,40
     ,108
5510 DATA90,165,90,189,189,90,16
     5,90
5511 REM ****AEREO IN AVANTI****

5512 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5514 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5516 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5518 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5520 DATA0,0,0,0,0,0,0,96
5522 DATA255,254,240,24,96,240,4
     8,192
5524 DATA255,255,227,255,255,251
     ,127,255
5526 DATA255,127,255,251,15,255,
     195,0
5527 REM ****AEREO INDIETRO****
5528 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5530 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5532 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5534 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5536 DATA0,0,0,0,0,0,0,127
5538 DATA255,6,6,24,15,3,12,15
5540 DATA199,255,255,223,255,255
     ,255,255
5541 DATA254,223,255,254,195,255
     ,240,0
5542 REM ****BOMBA****
5544 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5546 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5548 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5550 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5552 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5554 DATA60,0,0,24,0,0,60,0
5556 DATA0,60,0,0,60,0,0,60
5558 DATA0,0,60,0,0,24,0,0
5559 REM ****CRASH AVANTI****
5560 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5562 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5564 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5566 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5568 DATA0,0,255,0,0,24,0,96
5570 DATA48,254,240,255,96,240,2
     55,192
5572 DATA255,255,227,255,255,251
     ,127,255
5574 DATA255,127,0,251,15,0,195,
     0
5575 REM ****CRASH INDIETRO****
5576 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5578 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5580 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5582 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
5584 DATA0,0,255,0,0,24,0,127
5586 DATA12,6,6,255,15,3,255,15
5588 DATA199,255,255,223,255,255
     ,255,255
5590 DATA254,223,0,254,195,0,240
     ,0
```

3D-Graph

C64

Avete presente, sulla scatola d'imballaggio del vostro C64, la foto di quella splendida schermata di un istogramma tridimensionale in tre colori? Ebbene, questo programma realizza, sullo stesso principio, degli istogrammi tridimensionali, con un massimo di tre banchi visualizzabili contemporaneamente, dei quali il primo è il più interno. Il programma vi permette di assegnare dei nomi all'asse orizzontale ed ai tre assi verticali, la scala di rappresentazione, consente inoltre di registrare e ricaricare i dati inseriti su nastro. L'effetto grafico sarà sorprendente.

```
7
11000 REM**********************
      ****
11010 REM  INPUT DATI
11020 REM**********************
      ****
11030 POKE53281,15:INPUT"{CLR}
      {BLK}{GIU'}VUOI CARICARE D
      A NASTRO (S/N):";Q$
11040 IFQ$="S"THEN12420
11050 PRINT"{CLR}{GIU'}
      { 12 DES}{RVS}{RED}3-D GRA
      PH"
11060 PRINT"{GIU'}{BLK}CI SONO 1
      9 UNITA' VERTICALMENTE."
11070 PRINT"{GIU'}{BLU}NUMERO RA
      PPRESENTATO DA UNA UNITA'?
      "
11080 INPUT UV
11090 INPUT"{GIU'}{RED}NOME DELL
      ' ASSE ORIZZONTALE";NH$
11100 PRINT"{CLR}{GIU'}{BLK}PUOI
       AVERE DA UNA A CINQUE COL
      ONNE."
11110 INPUT"{GIU'}QUANTE NE VUOI
      ";ND
11115 IFND<0ORND>5THENGOTO11100
11120 PRINT"{ 2 GIU'}{GRN}PUOI A
      VERE DA UNO A TRE BANCHI."
11130 INPUT"{GIU'}QUANTI NE VUOI
      ";NB
11140 FORI=0TONB-1
11150 PRINT"{GIU'}{GRN}NOME DELL
      'ASSE VERTICALE";I+1;:INPU
      TNV$(I):NEXTI
11160 DIMHH(2,6)
11170 PRINT"{CLR}";:FORI=0TONB-1
11180 FORJ=1TOND
11190 PRINT"{GIU'}INSERISCI IL V
      ALORE"J"DEL BANCO"I+1;":";
      :INPUTT
11200 IFINT(T/UV)>19THEN PRINT"
      {GIU'}TROPPO ALTO.":GOTO11
      190
11210 HH(I,J)=T:NEXTJ,I
12000 REM**********************
      ****
12020 REM DISEGNA IL GRAFICO
12030 REM**********************
      ***
12040 POKE53281,0:PRINT"{CLR}
      [<2>]{ 20 GIU'}";
12050 F$="{ 5 DES}"
12060 FORI=1TO4:PRINTF$;"[<*>]
      {RVS}{ 29 SPAZI}[<*>]":F$=
      F$+"{DES}":NEXT
12070 PRINT"{HOME}{ 5 DES}{WHT}
      [< 30 P>]"
12080 FORI=1TO19:PRINT"{ 5 DES}
      L";
12090 PRINT"{ 28 SPAZI}@":NEXT
12100 PRINT"{HOME}";:FORI=1TO4:P
      RINT"{ 4 GIU'}{ 6 DES}";
12110 PRINT"[< 28 P>]":NEXT
12120 F1$="{HOME}{ 20 GIU'}":F$=
      "{ 30 DES}":CO$="{YEL}
      {GRN}{PUR}"
12130 PRINT"{HOME}{ 24 GIU'}";NH
      $;
12140 FORH=0TONB-1:PRINT"{HOME}
      {GIU'}{ 7 SIN}";MID$(F$,1,
      2*(H+1));MID$(CO$,H+1,1);
12150 TT$=NV$(H)+" *"+STR$(UV):F
      ORI=1TOLEN(TT$)
12160 PRINTMID$(TT$,I,1);"{SIN}
      {GIU'}";:NEXTI,H
12170 PRINT"{HOME}{ 3 DES}
      { 4 GIU'}15{ 2 SIN}
      { 5 GIU'}10{ 2 SIN}
      { 5 GIU'}5{SIN}{ 5 GIU'}0"
12180 F3$=F1$:FORH=0TONB-1:PRINT
      MID$(CO$,H+1,1)
12190 F2$=LEFT$(F$,8+4*(ND-1)+H+
      4):PRINTF1$;F2$;
12200 FORI=NDTO1STEP-1:IFINT(HH(
      H,I)/UV)=0THEN12270
```

```
{OFF}{ 2 SPAZI}";Q$:R$=CHR
$(13)
12380 OPEN1,1,1,"GRAPH"
12390 PRINT#1,NB;R$;ND;R$;NH$;R$
;UV
12400 FORI=0TONB-1:PRINT#1,NV$(I
):FORJ=0TOND:PRINT#1,HH(I,
J):NEXTJ,I
12410 CLOSE1:END
12420 INPUT"{CLR}{GIU'}{GRN}POSI
ZIONA IL NASTRO E PREMI
{RVS}RETURN{OFF}
{ 2 SPAZI}";Q$:DIMNV$(2),H
H(2,6)
12430 OPEN1,1,0,"GRAPH"
12440 INPUT#1,NB,ND,NH$,UV
12450 FORI=0TONB-1:INPUT#1,NV$(I
):FORJ=0TOND:INPUT#1,HH(I,
J):NEXTJ,I
12460 CLOSE1:GOTO12000
12470 GOTO12470

12210 FORJ=1TOINT(HH(H,I)/UV)+H
12220 IFINT(HH(H,I)/UV)=0THEN122
70
12230 IFJ=1THENPRINT"[<2>]{RVS}
[<*>]";MID$(CO$,H+1,1);"
{ 2 SPAZI}{OFF}{SU}
{ 4 SIN}";
12231 IFH>0THENGOTO12242
12240 IFJ>1THENPRINT"[<M>][<N>]
{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{SU}
{ 4 SIN}";:GOTO12250
12242 IFJ>1THENPRINT"{DES}[<N>]
{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{SU}
{ 4 SIN}";
12250 NEXTJ
12251 IFH=0THENGOTO12260
12252 PRINT"{DES}[<*>]{RVS}
[<*>]{SIN}":GOTO12270
12260 PRINT"[<M>][<*>]{RVS}
[<*>]":GOTO12270
12270 PRINT:F2$=LEFT$(F2$,LEN(F2
$)-5):PRINTF1$;F2$;:NEXTI
12280 F1$=F1$+"{GIU'}"
12290 F2$=LEFT$(F$,9+4*(ND-1)):P
RINTF3$;F2$;
12300 NEXTH
12350 GETA$:IFA$=""THEN12350
12360 INPUT"{CLR}{GIU'}{WHT}VUOI
 SALVARE I DATI (S/N):";Q$
:IFQ$="N"THENEND
12370 INPUT"{GIU'}POSIZIONA IL N
ASTRO E PREMI {RVS}RETURN
```

Star Cruise

C64

La vostra qualifica di ufficiale preposto alla centalina di tiro nell'astronave Centaurus, vi ricopre della pesante responsabilità della precisione dei tiri con i cannoni laser verso le astronavi nemiche che vi minacciano. La zona galattica ER 320 in cui vi trovate in missione è infestata dai perfidi Klinx, e vi è stato richiesto di annientarli completamente. A causa della gran quantità di energia richiesta dai potenti cannoni laser, disponete di un'autonomia limitata a circa due minuti e mezzo. Muovete il mirino con i tasti:

W in alto
X in basso
A sinistra
D destra
S per sparare

```
1 POKE55,255:POKE56,47:V=53248:P
OKEV+32,12:POKEV+33,0:POKEV+38
,5:POKE54296,15
5 FORI=0TO638:READA:POKE1024*12+
I,A:NEXT
10 POKE2040,192:POKE2041,193:POK
E2042,194:POKEV+21,1:POKEV+39
,5:POKEV+23,1
15 POKEV+29,9:POKEV,148:POKEV+1,
108:POKEV+28,6:POKEV+40,2:POK
EV+41,2:POKEV+37,8
20 KB=197:PRINT"{CLR}"
25 FORI=0TO151:READA:POKE13*1024
+I,A:NEXT
30 D=13*1024:LE=D+52:RI=D+102:FO
RI=55296TO56295:POKEI,1:NEXT
```

```
35 FORI=1TO50:POKE1024+RND(1)*10
   00,46:NEXT
40 AL=0:TI$="000000":SC=0
50 K=PEEK(KB):A=PEEK(V+30):POKEV
   +39,5:IFA=9THENPOKEV+39,2
52 IFK<>13THEN100
53 POKE54276,0:POKE54273,72:POKE
   54272,169:POKE54277,143:POKE5
   4276,129
55 POKEV+2,60:POKEV+3,220:POKEV+
   5,220
60 POKEV+4,4:POKEV+16,PEEK(V+16)
   OR4:POKEV+21,PEEK(V+21)OR6
65 FORI=1TO32:POKEV+2,PEEK(V+2)+
   3:POKEV+3,PEEK(V+3)-3:POKEV+5
   ,PEEK(V+3)
70 A=PEEK(V+4)-3:IFA<0THENA=255:
   POKEV+16,PEEK(V+16)-4
72 POKEV+4,A
75 A=PEEK(V+30):NEXT:POKEV+21,PE
   EK(V+21)-6:B=AAND2:IFB=0THENB
   =AAND4
80 IFB=0THEN85
82 IFAAND8THEN1000
83 POKE54276,0:POKE54273,17:POKE
   54277,7:POKE54276,129
85 POKEV+2,PEEK(V)+10:POKEV+3,PE
   EK(V+1)+10:POKE2041,201:POKEV
   +21,PEEK(V+21)OR2
90 FORI=1TO50:NEXT:POKEV+21,PEEK
   (V+21)-2
95 POKE2041,193
100 IFAL>0THEN130
105 IFRND(1)>.1THEN200
107 IFPEEK(V+16)ANDATHENPOKEV+16
    ,PEEK(V+16)-8
110 POKEV+6,RND(1)*256:IFRND(1)>
    .75THENPOKEV+6,RND(1)*63:POK
    EV+16,PEEK(V+16)OR8
115 POKEV+7,RND(1)*200:Z=INT(RND
    (1)*5):POKEV+42,4
120 DZ=INT(RND(1)*5-2):DY=INT(RN
    D(1)*5-2):DX=INT(RND(1)*5-2)

121 IF(DX=0ANDDY=0ANDDZ=0)OR(DX=
    0ANDDY=0ANDDZ>0)THEN120
122 IFZ=0THEN129
123 IFPEEK(V+16)AND8THENPOKEV+16
    ,PEEK(V+16)-8
124 IFRND(1)>.5THEN127
125 POKEV+6,2:IFRND(1)>.5THENPOK
    EV+6,86:POKEV+16,PEEK(V+16)O
    R8
126 GOTO129
127 POKEV+7,31:IFRND(1)>.5THENPO
    KEV+7,246
129 POKE2043,195+Z:POKEV+21,PEEK
    (V+21)OR8:AL=1
130 A=PEEK(V+7)+DY*2:IFA<31ORA>2
    46THENAL=0:POKEV+21,PEEK(V+2
    1)-8:GOTO200
135 POKEV+7,A:A=PEEK(V+6)+DX*2:B
    =PEEK(V+16)AND8
140 IF(A<2ANDB=0)OR(A>86ANDB)THE
    NAL=0:POKEV+21,PEEK(V+21)-8:
    GOTO200
145 IFA<0THENA=255:POKEV+16,PEEK
    (V+16)-8
150 IFA>255THENA=0:POKEV+16,PEEK
    (V+16)OR8
155 POKEV+6,A:Z=Z+DZ/20:IFZ<0THE
    NAL=0:POKEV+21,PEEK(V+21)-8:
    GOTO200
157 IFZ>4.9THENZ=4.9:DZ=-INT(RND
    (1)*3)

160 POKE2043,195+Z
165 IFRND(1)<.9THEN200
170 DX=INT(RND(1)*5-2):DY=INT(RN
    D(1)*5-2):IFRND(1)>.7THENDZ=
    INT(RND(1)*5-2)
175 IFDX=0ANDDY=0ANDDZ=0THEN170
200 IFK<>9ANDK<>18ANDK<>23ANDK<>
    10THEN300
203 IFAL=0THEN232
205 A=PEEK(V+7)-(K=9)*8+(K=23)*8

206 IFA<31ORA>246THENAL=0:POKEV+
    21,PEEK(V+21)-8:GOTO50
207 POKEV+7,A
210 B=PEEK(V+16)AND8:A=PEEK(V+6)
    -(K=10)*8+(K=18)*8
215 IF(A<2ANDB=0)OR(A>86ANDB)THE
    NAL=0:POKEV+21,PEEK(V+21)-8:
    GOTO200
220 IFA<0THENA=255:POKEV+16,PEEK
    (V+16)-8

225 IFA>255THENA=0:POKEV+16,PEEK
    (V+16)OR8
230 POKEV+6,A
232 IFK=9THENSYSD:POKE1024+RND(1
    )*40,46:GOTO300
235 IFK=10THENSYSRI:POKE1024+INT
    (RND(1)*25)*40,46:GOTO300
240 IFK=18THENSYSLE:POKE1063+INT
    (RND(1)*25)*40,46:GOTO300

245 PRINT"{HOME}{ 25 GIU'}{WHT}
    { 39 SPAZI}";
250 POKE56295,1:POKE1984+RND(1)*
    40,46
300 IFTI$<"000200"THEN50
305 PRINT"{HOME}{CYN}FINE TEMPO
    { 4 GIU'}":PRINT"{RED}PUNTI:
    ";SC:POKEV+27,255
310 PRINT"{ 5 GIU'}VUOI GIOCARE
    ANCORA (Y/N)?"
315 GETA$:IFA$="Y"THENPOKEV+21,1
    :PRINT"{CLR}":POKEV+27,0:GOT
    O30
320 IFA$<>"N"THEN315
325 END
1000 POKEV+21,9:AL=0:POKEV+2,PEE
     K(V)+10:POKEV+3,PEEK(V+1)+1
     0
```

```
1001 POKE54276,0:POKE54273,8:POK
     E54272,47:POKE54277,76:POKE
     54276,129
1005 POKEV+4,PEEK(V):POKEV+5,PEE
     K(V+1):POKEV+23,PEEK(V+23)O
     R4
1010 POKEV+29,PEEK(V+29)OR4:POKE
     2041,200:POKE2042,200
1015 POKEV+21,PEEK(V+21)OR6:FORA
     =200TO201:POKE2042,A:FORB=2
     00TO201.9STEP.05
1020 POKE54276,0:POKE54276,129:P
     OKE2041,B:NEXTB,A:POKEV+23,
     1:POKEV+29,9
1025 POKEV+21,1:POKE2041,193:POK
     E2042,194:SC=SC+(5-INT(Z))*
     10:GOTO100
10000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,28
      ,0,0,255,128,7,128,240,12,
      0,24,16,8,4,32,8,2
10005 DATA32,0,2,0,99,0,32,0,2,3
      2,8,2,16,8,4,12,0,24,7,128
      ,240,0,255,128,0,28,0
10010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,99
10015 DATA0,0,0,0,0,0,0,2,128,0,
      2,128,0,41,128,0,41,128,0,
      150,0,0,150,0,2,86,0
10020 DATA2,86,0,2,88,0,2,88,0,9
      ,160,0,9,160,0,38,0,0,38,0
      ,0,40,0,0,40,0,0
10025 DATA128,0,0,128,0,0,0,0,0,
      99
10030 DATA0,0,0,0,0,0,2,128,0,2,
      128,0,2,104,0,2,104,0,0,15
      0,0,0,150,0
10035 DATA0,149,128,0,149,128,0,
      37,128,0,37,128,0,10,96,0,
      10,96,0,0,152,0,0,152
10040 DATA0,0,40,0,0,40,0,0,2,0,
      0,2,0,0,0,99
10045 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,8,0,0,62,0,0,0,0

10050 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,99
10055 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,
      0,28,0,0,255,128
10060 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,99
10065 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,34,0,0,28,
      0,0,127,0,3,255,224
10070 DATA0,201,128,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10075 DATA99,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,99,0,0,28,0,0
      ,62,0,0,247,128
10080 DATA7,255,240,31,255,252,1
      ,201,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10085 DATA0,0,0,0,0,0,0,99
10090 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,128,128,0,99,0,0,28,0,
      0,127,0,1,227,192,15
10095 DATA255,248,127,255,255,7,
      156,240,2,0,32,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
10100 DATA0,0,0,0,0,0,0,99
10105 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,32,0,0,186,128,1
      0,247,128,47,123,128
10110 DATA181,151,224,173,85,120
      ,11,95,248,2,222,160,2,222
      ,0,2,222,0,0,190,0
10115 DATA0,40,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0,0,0,0,99
10120 DATA0,0,0,0,0,0,0,2,128,0,
      138,232,2,239,120,11,117,2
      24,45,119,168,47,87
10125 DATA254,10,213,94,11,85,24
      8,11,87,160,45,221,128,181
      ,221,224,183,223,120
10130 DATA46,187,94,8,34,222,0,0
      ,184,0,0,32,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0
20000 DATA162,192,189,255,6,157,
      39,7,202,208,247,202,189,2
      55,5,157,39,6,202,208
20005 DATA247,202,189,255,4,157,
      39,5,202,208,247,202,189,2
      55,3,157,39,4,202,208
20010 DATA247,169,32,157,0,4,232
      ,224,40,208,248,96
30000 DATA169,0,133,20,169,4,133
      ,21,160,1,177,20,136,145,2
      0,200,200,192,40
30005 DATA208,245,136,169,32,145
      ,20,169,40,24,101,20,133,2
      0,169,0,101,21,133,21
30010 DATA201,7,208,221,165,20,2
      01,232,208,215,96
40000 DATA169,0,133,20,169,4,133
      ,21,160,39,177,20,200,145,
      20,136,136,192,255
40005 DATA208,245,200,169,32,145
      ,20,169,40,24,101,20,133,2
      0,169,0,101,21,133,21
40010 DATA201,7,208,221,165,20,2
      01,232,208,215,96
```

Aspettiamo i tuoi lavori migliori!

Bioritmi

C64

La teoria dei bioritmi afferma che nella vita di ognuno di noi ci sono tre cicli che iniziano dal giorno della nascita,e cioè il ciclo fisico (che dura 23 giorni), il ciclo emotivo(28 giorni) ed il ciclo intellettivo (33 giorni). Le nostre capacità fisiche, emotive ed intellettive sono influenzate, secondo tale teoria, dal valore (compreso tra +1 e -1) di questi cicli; se questo valore è positivo, le nostre condizioni saranno tanto più buone quanto più esso è prossimo a 1, in particolare se è in aumento. Il contrario avviene se il valore è negativo.Questo semplice programma calcola, in base alla vostra data di nascita, i valori in qualsiasi giorno dei vostri cicli bioritmici e la loro media; è possibile visualizzare consecutivamente i dati di più giorni successivi, per confrontare i valori e quindi stabilire se un dato ciclo è crescente o decrescente in un certo giorno. I quattro valori numerici sono mostrati sul video assieme ad altrettanti istogrammi (cioè linee di lunghezza proporzionale ai numeri) che, apparendo verdi nei giorni 'alti' del ciclo e rossi nei giorni 'bassi', vi aiutano ad analizzare la situazione con un semplice colpo d'occhio.

```
100 DIMG(2),M(2),A(2),M$(12)
110 FORI=1TO12:READM$(I):NEXT
120 DATAGENNAIO,FEBBRAIO,MARZO,A
    PRILE,MAGGIO,GIUGNO
130 DATALUGLIO,AGOSTO,SETTEMBRE,
    OTTOBRE,NOVEMBRE,DICEMBRE
140 GOSUB670:GOSUB720:PRINT"
    {GIU'}":GOSUB780
150 POKE53280,1:POKE53281,1:PRIN
    T"{CLR}{BLU}DATA: "G(2)M$(M(
    2))A(2)
160 PRINT"{GIU'}[< 40 U>]"
170 FORK=1TO2:IFM(K)>2THEN200
180 F(K)=365*A(K)+G(K)+31*(M(K)-
    1)+INT((A(K)-1)/4)-INT(.75*I
    NT((A(K)-1)/100+1))
190 GOTO220
200 F(K)=365*A(K)+G(K)+31*(M(K)-
    1)-INT(.4*M(K)+2.3)+INT(A(K)
    /4)
210 F(K)=F(K)-INT(.75*(INT(A(K)/
    100)+1))
220 NEXT:L=23:MD=0:FORK=1TO3:C(K
    )=SIN(2* *(F(2)-F(1))/L):MD=
    MD+C(K):L=L+5:NEXT
230 PRINT"{PUR}CICLO FISICO
    { 2 SPAZI}********** ";:K=1
    :GOSUB500:GOSUB320
240 PRINT"{PUR}CICLO EMOTIVO
    { 2 SPAZI}********* ";:K=2:
    GOSUB500:GOSUB320
250 PRINT"{PUR}CICLO INTELLETTIV
    O{ 2 SPAZI}***** ";:K=3:GOSU
    B500:GOSUB320
260 PRINT"{GIU'}[<4>]MEDIA DEI C
    ICLI{ 2 SPAZI}******** ";:K=
    0:C(0)=MD/3:GOSUB500:GOSUB32
    0
270 GOSUB530
280 GOSUB560:IFC$="{F1}"THEN140
290 IFC$=CHR$(13)THENGOSUB580:GO
    TO150
300 IFC$="{F7}"THENGOSUB670:GOSU
    B780:GOTO150
310 GOTO280
320 T=C(K)*19+19:W=INT((T-INT(T)
    )*8):GOSUB510:PRINT"[<M>]"TA
    B(39)"[<G>]";:GOSUB520
330 IFC(K)>=0THENPRINT"{GRN}";:G
    OTO360
340 PRINT"[<M>]{RVS}{RED}
    { 19 SPAZI}{ 20 SIN}{OFF}";
350 FORI=1TOT:PRINTTAB(I)" ";:NE
    XT:PRINT"{SIN}{RVS}";:GOTO38
    0
360 IFT<=20THEN380
370 FORI=20TOT:PRINTTAB(I)"{RVS}
     ";:NEXT:PRINT"{OFF}";:IFT=3
    8THENPRINT:RETURN
380 PRINTTAB(T+1);:ONW+1GOTO390,
    400,410,420,430,440,460,480
390 PRINT" ":RETURN
400 PRINT"[<G>]":RETURN
410 PRINT"[<H>]":RETURN
420 PRINT"[<J>]":RETURN
430 PRINT"[<K>]":RETURN
440 IFT<19THENPRINT"{OFF}[<L>]":
    RETURN
```

```
450 PRINT"{RVS}[<L>]":RETURN
460 IFT<19THENPRINT"{OFF}[<N>]":
    RETURN
470 PRINT"{RVS}[<N>]":RETURN
480 IFT<19THENPRINT"{OFF}[<M>]":
    RETURN
490 PRINT"{RVS}[<M>]":RETURN
500 PRINTINT(C(K)*100)/100:RETUR
    N
510 PRINT"{BLU} [< 38 @>]":RETUR
    N
520 PRINT" [< 38 T>]{ 2 SU}":RET
    URN
530 PRINT"[<1>]{GIU'} {RVS}
    { 7 SPAZI}PREMI <F1> PER SME
    TTERE{ 8 SPAZI}"
540 PRINT" {RVS}{ 5 SPAZI}<RETUR
    N> PER GIORNO SEGUENTE
    { 5 SPAZI}"
550 PRINT" {RVS}{ 8 SPAZI}<F7> P
    ER ALTRO GIORNO{ 9 SPAZI}
    { 2 SU}":RETURN
560 GETC$:IFC$=""THEN560
570 RETURN
580 FG=0:M=M(2):G=G(2):IFG(2)<28
    THEN660
590 LM=M=1ORM=3ORM=5ORM=7ORM=8OR
    M=10ORM=12
600 IFM=2ANDINT(A(2)/4)*4=A(2)AN
    DG=28THENG=29:GOTO620
610 IFM=2THENG=30
620 IF(LMANDG=31)OR(NOTLMANDG=30
    )THENFG=1
630 IFFG=0THEN660
640 G(2)=1:M(2)=M(2)+1:IFM(2)=13
    THENM(2)=1:A(2)=A(2)+1
650 RETURN
660 G(2)=G(2)+1:RETURN
670 POKE53280,7:POKE53281,7:PRIN
    T"{CLR}[<7>]{ 9 SPAZI}{RVS}
    U{ 19 *}I"
680 PRINT"{ 9 SPAZI}{RVS}-
    { 19 SPAZI}-"
690 PRINT"{ 9 SPAZI}{RVS}-
    { 2 SPAZI}B I O R I T M I
    { 2 SPAZI}-"
700 PRINT"{ 9 SPAZI}{RVS}-
    { 19 SPAZI}-"
710 PRINT"{ 9 SPAZI}{RVS}J
    { 19 *}K{ 3 GIU'}":RETURN
720 IFC$<>"{F1}"THEN770
730 PRINT"{BLU}{ 4 GIU'}
    { 5 SPAZI}NUOVA DATA DI NASC
    ITA{ 2 SPAZI}(S/N)?"
740 GETC$:IFC$=""THEN740
750 IFC$="S"THENRUN
760 SYS2048
770 PRINT"{BLU}{RVS}DATA DI NASC
    ITA:":I=1:GOSUB790:RETURN
780 PRINT"{BLU}{RVS}DATA DEI BIO
    RITMI:":I=2:GOSUB790:RETURN
790 INPUT"{GIU'}GIORNO (1-31)";G
    G$:G(I)=VAL(GG$):IFG(I)>0AND
    G(I)<32THEN810
800 PRINT"{SU}{ 30 SPAZI}
    { 2 SU}":GOTO790
810 INPUT"MESE (1-12)";MM$:M(I)=
    VAL(MM$):IFM(I)>0ANDM(I)<13T
    HEN830
820 PRINT"{SU}{ 30 SPAZI}{SU}":G
    OTO810
830 INPUT"ANNO (ES. 1985)";AA$:A
    (I)=VAL(AA$):IFA(I)>999ANDA(
    I)<1E4THENRETURN
840 PRINT"{SU}{ 30 SPAZI}{SU}":G
    OTO830
```

C64

Airport '85

Il pilota del Jumbo Jet sul quale vi trovate è stato improvvisamente colto da malore, e tocca a voi, intrepido passeggero, prendere i comandi e portare in salvo aereo e passeggeri atterrando senza danni sulla pista dell'aeroporto più vicino. Ogni dieci secondi dovrete regolare i due parametri fondamentali del volo: rapporto di salita (componente verticale della velocità dell'aereo) e posizione della manetta del gas (che regola l'accelerazione o decelerazione dell'aereo). La prima volta che si tenta l'atterraggio è vivamente consigliabile inserire il pilota automatico. Istruzioni supplementari sono contenute nel programma. In bocca al lupo!

```
8 DEFFNA(V)=INT(V*100+.5)/100
9 DIMA$(7):POKE53280,0:POKE53281
```

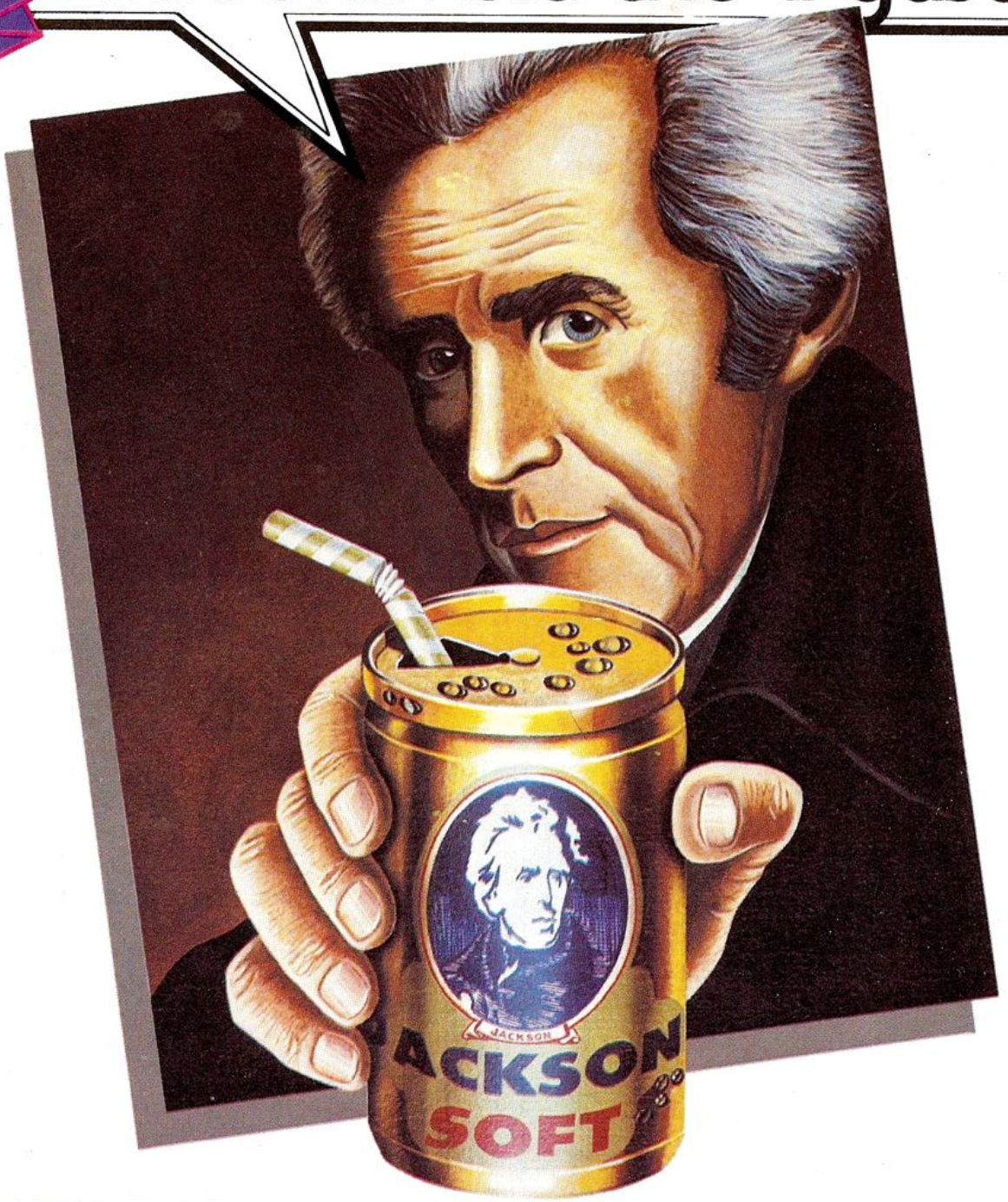
```
  ,6:PRINT"{WHT}"
11 B$=" [< 4 T>]"
12 C$="[<U>][< 4 T>][<U>]
   [< 4 T>][<U>][< 4 T>][<U>]
   [< 4 T>][<U>][< 4 T>][<U>]
   [< 4 T>] "
15 W$="{ 39 SPAZI}"
16 D=30000:H=200:V=140
20 PRINT"{CLR}VUOI LE ISTRUZIONI
    (S O{SPAZI}N)";
30 INPUTQ$
40 IFQ$="S"THEN1400
50 IFQ$="N"THEN1650
55 GOTO20
59 REM DEFINISCE IL JUMBO JET
60 A$(1)="{ 23 SPAZI}N[<T>]P"
70 A$(2)="{ 22 SPAZI}N XN"
80 A$(3)="{ 3 SPAZI}[<@>]U
   { 2 *}{ 2 F}{ 2 R}[< 10 @>]N
   { 2 SPAZI}N[<@>]"
90 A$(4)="{ 2 SPAZI}N[< 6 £>]
    [< 10 £>] U[<O>][<P>][<T>]N
   "
91 A$(5)="{ 2 SPAZI}M[< 4 @>]
   { 2 SPAZI}U{ 3 *}{ 2 F}
   { 3 R} RF*CDE "
92 A$(6)="{ 3 SPAZI}[< 3 T>]B
   [<T>]EJ*{RVS} {OFF}>D{RVS}
   {OFF}>CDE{ 7 SPAZI}"
93 A$(7)="{ 6 SPAZI}W{ 5 SPAZI}
   { 4 W}{ 10 SPAZI}"
100 E=0:A=0:X1=0:S=0:C1=0
110 H1=INT((H+13)/14)
111 IFH1>14THENH1=14
112 L=14-H1
120 D1=D:R=5000
140 PRINT"{CLR}";:C=0
141 IFL=0THEN143
142 FORM=1TOL:PRINT:NEXTM
143 FORN=1TO7:PRINTA$(N):NEXTN
144 PRINT"{HOME}";
145 PRINTTAB(29);"[<A>]{ 8 *}
    [<S>]{SIN}":N1=2
146 FORI=1TO6:IFI=5THENN1=3
147 FORN=1TON1
148 PRINTTAB(29);"-{ 8 DES}-
    {SIN}":NEXTN
149 IFI=6THEN151
150 PRINTTAB(29);"[<Q>]{ 8 *}
    [<W>]{SIN}"
151 NEXTI
152 PRINTTAB(29);"[<Z>]{ 8 *}
    [<X>]{SIN}"
153 PRINT"{HOME}";
154 PRINT
155 PRINTTAB(30);"R.SALITA"
160 PRINTTAB(32);FNA(E):PRINT
180 PRINTTAB(31);"ACCEL."

190 PRINTTAB(30);INT(A+0.5);TAB(
    32);"M/S↑2":PRINT
210 PRINTTAB(30);"VELOC."
220 PRINTTAB(30);INT(V+0.5);TAB(
    34);"M/S":PRINT
225 PRINTTAB(30);"ALTITUD."
226 PRINTTAB(31);INT(H+0.5);TAB(
    35);"M":PRINT
230 PRINTTAB(30);"DIST.DA"
240 PRINTTAB(31);"PISTA "
250 PRINTTAB(30);INT(D+0.5);TAB(
    36);"M":PRINT
260 PRINTTAB(31);"PISTA"
270 PRINTTAB(32);"UTILE"
280 PRINTTAB(30);INT(R+0.5);TAB(
    35);"M":PRINT
290 D$=LEFT$(B$,1)+C$
300 PRINTLEFT$(D$,29)
305 E1=0
310 E9=E:A9=A:U=V:H9=H:D8=D:D9=D
    1:R9=R
312 PRINT"RAPPORTO DI SALITA
    { 21 SPAZI}{ 21 SIN}";
314 IFQ9=1THENREADE1,T:PRINTE1:G
    OTO360
315 IFE1=-999THEN140
320 INPUTE1
330 IFABS(E1)<=10THEN360
340 PRINT"R.S. DEVE ESSERE TRA +
    10 & -10{ 2 SU}"
350 GOTO312
360 PRINT"{SU}";TAB(26);"GAS=
    { 6 SPAZI}{ 6 SIN}";
365 IFQ9=1THENPRINTT:GOTO405
370 INPUTT
380 IFABS(T)<=100 THEN405
390 PRINT"IL GAS DEVE ESSERE TRA
     +100 & -100{ 3 SPAZI}{SU}"
400 GOTO360
405 PRINTW$;"{HOME}";
410 E=E+E1
420 IFE>10THENE=10
430 IFH=0THEN480
440 IFT<0THENC=1
460 A=A+(T-50)/30-E/3
470 GOTO500
480 IFT<0THEN495
485 A=A+T/100
490 GOTO500
495 A=A+T/20
500 IFA>5THENA=5
510 V=V+A*10
520 IFV>200THENC=1
540 IFH=0THEN560
550 IFV<80THENC=1
560 H=INT(H+E*V/20+.5)
570 IFH<0THENC=1
571 IFV>0THEN580
572 D1=D1+U*U/2/A
573 V=0
574 S=1

575 GOTO620
580 D1=D1-10*U-50*A
590 D=D1
600 IFD1>0THEN660
```

```
610 D=0
620 R=5000+D1
630 IFR<0THENC=1
650 GOTO670
660 IFH<1THENC=1
670 PRINT"{HOME}"
671 PRINT:PRINTTAB(32);"
    { 6 SPAZI}{ 6 SIN}";FNA(E)
680 PRINT"{ 2 GIU'}";TAB(30);"
    { 2 SPAZI}{ 2 SIN}";INT(A+0.
    5)
690 PRINT"{ 2 GIU'}";TAB(30);"
    { 4 SPAZI}{ 4 SIN}";INT(V+0.
    5)
700 PRINT"{ 2 GIU'}";TAB(31);"
    { 4 SPAZI}{ 4 SIN}";H
710 PRINT"{ 3 GIU'}";TAB(30);"
    { 6 SPAZI}{ 6 SIN}";INT(D+0.
    5)
720 PRINT"{ 3 GIU'}";TAB(30);"
    { 5 SPAZI}{ 5 SIN}";INT(R+0.
    5);
725 IFC=1THEN1210
730 H2=INT((H+13)/14)
735 IFH2>14THENH2=14
740 I=H2-H1
750 IF1=0THEN940
760 K=SGN(I)
775 H1=H2
780 J=ABS(I)
790 X=INT(V/2/J)
810 FORK1=1TOJ
815 PRINT"{HOME}";
816 PRINT"{SU}";
817 L=L-K
820 IFL=0THEN850
830 FORM=1TOL:PRINT:NEXTM
840 IFI<0THENPRINT"{SU}";LEFT$(W
    $,28)
850 FORN=1TO7:PRINTA$(N):NEXTN
860 IFI>0THENPRINTLEFT$(W$,28);"
    {SU}"
870 B=15-L
890 IFB=0THEN910
900 FORM=1TOB:PRINT:NEXTM
910 GOSUB1000
920 NEXTK1
930 GOTO1090
940 X=INT(V/2)
950 PRINT"{ 2 GIU'}"
960 GOSUB1000
970 GOTO1090
1000 FORM=1TOX
1010 X1=X1+1
1020 N=X1-INT(X1/5)*5+1
1030 D$=LEFT$(B$,N)+C$
1040 PRINT"{SU}";LEFT$(D$,29)

1050 NEXTM
1060 RETURN
1090 IFS<>1THEN310
1100 PRINT"{HOME}{ 2 SPAZI}**ATT
     ERRAGGIO PERFETTO**":PRINT
1105 PRINT"{ 2 SPAZI}***CONGRAT
     ULAZIONI****":PRINT
1110 IFC1=0THENPRINT"{ 2 SPAZI}
     **LA BRITISH AIRWAYS TI**"
1115 IFC1=0THENPRINT"{ 2 SPAZI}
     ****STA ASPETTANDO****":PRI
     NT
1120 IFC1=1THENPRINT"{ 2 SPAZI}
     ***SCHIANTATO UNA VOLTA***"
     :PRINT:PRINT
1130 IFC1>1THENPRINT"{ 2 SPAZI}
     **SCHIANTATO";C1;"VOLTE**":
     PRINT:PRINT
1135 IFA>=-2THENPRINT
1140 IFA<-2THENPRINT"{ 2 SPAZI}
     *";INT(10*ABS(A));"PERSONE
     STAVANO MALE**"
1150 PRINT"{ 13 GIU'}"
1200 GOTO9999
1210 PRINT"{HOME}";:C1=C1+1
1220 FORI=1TO3:PRINTLEFT$(W$,29)
     :NEXTI
1221 PRINT"{ 9 SPAZI}{RVS} {OFF}
      {RVS} {OFF} {RVS}£ [<*>]
     {OFF} {RVS} {OFF} {RVS}
     {OFF}{ 9 SPAZI}"
1222 PRINT"{ 9 SPAZI}[<*>][<I>]
     £ {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}
     {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}
     { 9 SPAZI}"
1223 PRINT"{ 10 SPAZI}{RVS}
     {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS} {OFF}
     {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}
     {RVS} {OFF}{ 9 SPAZI}"
1224 PRINT"{ 10 SPAZI}{RVS}
     {OFF}{ 2 SPAZI}[<*>]{RVS}
     {OFF}£ {RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}
     { 9 SPAZI}"
1225 PRINTLEFT$(W$,29)
1226 PRINT"{ 7 SPAZI}{RVS} {OFF}
      {RVS} {OFF} {RVS}£ [<*>]
     {OFF} {RVS} {OFF} {RVS}
     {OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}
     { 7 SPAZI}"
1227 PRINT"{ 7 SPAZI}{RVS} {OFF}
     [<I>]{RVS} {OFF} {RVS}
     {OFF}[<I>]{RVS} {OFF} {RVS}
      {OFF} {RVS} {OFF} {RVS}
     {OFF}[<I>]{ 8 SPAZI}"
1228 PRINT"{ 7 SPAZI}{RVS} [<I>]
      {OFF} {RVS} [<I>] {OFF}
     {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}
     {RVS} [<I>]{OFF}{ 8 SPAZI}
     "
1229 PRINT"{ 7 SPAZI}{RVS} {OFF}
      {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}

     {RVS} {OFF} [<*>]{RVS}
     {OFF}£ {RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}
     { 7 SPAZI}"
1230 PRINTLEFT$(W$,29)
1231 PRINT" {RVS}£ [<*>]{OFF}
     {RVS}{ 2 SPAZI}[<*>]{OFF}
```

```
     {RVS}£ [<*>]{OFF} {RVS}£
     { 2 SPAZI}{OFF} {RVS} {OFF}
      {RVS} {OFF} {RVS}
     { 3 SPAZI}{OFF} {RVS}
     { 2 SPAZI}[<*>]{OFF}"
1232 PRINT" {RVS} {OFF}
     { 3 SPAZI}{RVS} {OFF}[<I>]
     £ {RVS} {OFF}[<I>]{RVS}
     {OFF} [<*>][<I>]{ 2 SPAZI}
     {RVS} {OFF}[<I>]{RVS} {OFF}
      {RVS} {OFF}[<I>]
     { 2 SPAZI}{RVS} {OFF} {RVS}
      {OFF}"
1233 PRINT" {RVS} {OFF}
     { 3 SPAZI}{RVS} [<I>][<*>]
     {OFF} {RVS} [<I>] {OFF}
     { 2 SPAZI}{RVS}[<I>][<*>]
     {OFF} {RVS} [<I>] {OFF}
     {RVS} [<I>]{OFF}{ 2 SPAZI}
     {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}"
1234 PRINT" [<*>]{RVS} {OFF}£
      {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}
     {RVS} {OFF} {RVS} {OFF}
     {RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}£ {RVS}
      {OFF} {RVS} {OFF} {RVS}
     { 3 SPAZI}{OFF} {RVS}
     { 2 SPAZI}{OFF}£"
1240 FORI=1TO4:PRINTLEFT$(W$,29)
     :NEXTI
1241 PRINT
1280 PRINTW$;"{SU}"
1281 PRINT"INDIETRO DI 10 SECOND
     I (S O N)";
1290 INPUTQ$
1300 IFQ$="S"THEN1330
1310 IFQ$<>"N"THEN1280
1315 PRINT"{ 2 SU}"
1320 GOTO9999
1330 E=E9:A=A9:V=U:H=H9:D=D8:D1=
     D9:R=R9
1340 GOTO140
1399 REM ISTRUZIONI
1400 PRINT"{CLR}SEI IL PILOTA DI
      UN JUMBO JET."
1420 PRINT"DEVI ATTERRARE REGOLA
     NDO IL RAPPORTO"
1430 PRINT"DI SALITA DELL' AEREO
      E"
1440 PRINT"IL GAS (IN{SPAZI}KILO
     -NEWTONS) OGNI{SPAZI}10 SEC
     ."
1445 PRINT"{ 2 GIU'}"
1450 PRINT"IL RAPPORTO DI SALITA
      DEVE ESSERE{SPAZI}TRA"
1460 PRINT"+10 & -10.IL MAX.RAPP


     . DI SALITA E'+10."
1465 PRINT"CAMBIAMENTO DI QUOTA=
     R.S.*VELOCITA'/20."
1468 PRINT"{ 2 GIU'}"
1470 PRINT"IL GAS DEVE ESSERE TR
     A{SPAZI}+100 & -100,"
1475 PRINT"+50 MANTERRA' COST.L'
     ACCELERAZIONE"
1480 PRINT"GAS NEGAATIVO E'PER F
     RENARE SULLA PISTA"
1490 PRINT"LA MAX.ACCELERAZIONE
     E'{SPAZI}5 M/S↑2."
1495 PRINT"{ 2 GIU'}PREMI UN TAS
     TO"
1496 GETZ$:IFZ$=""THEN1496
1498 PRINT"{CLR}"
1500 PRINT"TI SCHIANTERAI SE:"
1510 PRINT" 1) VELOCITA'>200 M/S
     ,"
1520 PRINT" 2) VELOCITA'<80 M/S
     MENTRE SEI IN VOLO"
1530 PRINT" 3) ATTERRI PRIMA DEL
     L' INIZIO PISTA"

1540 PRINT" 4) RAGGIUNGI QUOTE N
     EGATIVE"
1550 PRINT" 5) OLTREPASSI PISTA
     A QUALSIASI QUOTA"
1555 PRINT" 6) USI GAS NEGATIVO
     IN VOLO."
1558 PRINT"{ 2 GIU'}"
1560 PRINT"SE TI SCHIANTI HA LA
     POSSIBILITA' DI"

1570 PRINT"TORNARE INDIETRO DI 1
     0 SECONDI!!"
1575 PRINT:PRINT:
1580 PRINT"IN QUALUNQUE MOMENTO
     DESIDERI"
1590 PRINT"BATTI{SPAZI}{RVS}-999
     {OFF} PER CAMBIARE IL R.S."

1598 PRINT:PRINT
1600 PRINT"ATTERRAGGIO O PILOTA
     AUTOM.(1 O 2)";
1610 INPUTQ$
1620 Q9=0
1630 IFQ$="2"THENQ9=1:GOTO60
1640 PRINT:PRINT
1650 PRINT"CONDIZIONI STANDARD (
     S O N)";
1660 INPUTQ$
1670 IFQ$="S"THEN60
1680 IFQ$<>"N"THEN1650
1690 V=100+100*RND(2)
1700 H=150+50*RND(3)
1710 D=20000+10000*RND(4)
1720 GOTO60
1800 DATA0,100,0,50,0,50,0,0,-1,
     40
1810 DATA-1,30,0,30,0,30,0,30,0,
     30
1820 DATA0,30,0,30,0,30,1,10,0,3
     0
1830 DATA0,30,0,30,-.2,40,1.2,-1
     0,0,20
1840 DATA0,20,0,20,0,30,0,20,0,2
     0
9999 END
```

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!



QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO, DI IRRESISTIBILE

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

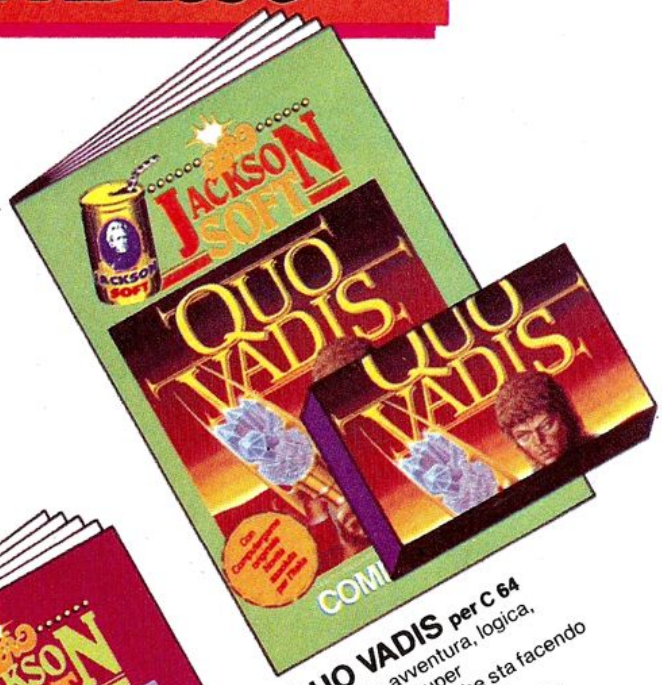
nuovidea

È IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

La softrivista con i giochi esclusivi per Commodore 64 e Spectrum 48K importati dall'Inghilterra, mai presentati in Italia.
Una sfida Jackson al già visto, al già fatto, al... già registrato.

Ogni mese in edicola

- la softrivista con:
  6 pagine di commento al supergame presentato;
  4 pagine di rubriche;
  22 pagine di listati scelti tra il meglio di quanto pubblicato in fatto di grafica, giochi, utility.
- una cassetta originale con il SUPERGAME del mese



QUO VADIS per C 64
Strategia, avventura, logica, inganno nel super computergame che sta facendo impazzire l'Inghilterra. Nessuno è ancora riuscito a raggiungere la fine del labirinto. Prova tu!

BRIAN BLOODAXE per Spectrum 48K
Un plat forme game che ti condurrà in pieno 21° secolo, alla conquista dei favolosi gioielli della corona inglese. Forza, astuzia, magia e... la colonna sonora di Monty Python.

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Il castello del mago

C64

Joystick opzionale

Sei un coraggioso cavaliere e vuoi salvare una bellissima principessa, che un mago cattivo tiene prigioniera nel suo castello. Ma la strada per raggiungere il castello è disseminata da grossi macigni lanciati dal mago, che inoltre ha mandato i suoi due servitori a darti la caccia: sono entrambi fortissimi (infatti distruggono i macigni che trovano sul loro cammino) e, se ci tieni alla pelle, devi assolutamente evitare che ti raggiungano. Come se ciò non bastasse, hai un tempo limitato per compiere la tua missione!

Il cavaliere parte dall'angolo inferiore sinistro del video, mentre il castello si trova in alto a destra; se riesci a raggiungerlo senza venire a contatto coi macigni o coi servitori del mago, dovrai affrontare un nuovo schermo con un maggior numero di ostacoli da superare. Ogni missine completata ti fa guadagnare un numero di punti dipendente dal tempo impiegato e dalla difficoltà del percorso. Il movimento del cavaliere è comandato tramite la tastiera (O e P per sinistra e destra, Q e A per su e giù) oppure per mezzo del joystick in porta 1.

```
120 GOSUB1210
130 GOSUB1400
135 :
140 GOSUB200
150 GOSUB600
160 GOSUB920
162 GOSUB200
170 GOSUB1000
180 GOTO140
190 :
200 K=PEEK(197):Z=255-PEEK(56321
    )
210 IFK=38ORK=41ORK=62ORK=10ORZ=
    1ORZ=2ORZ=4ORZ=8THEN250
220 FORDE=1TO15:NEXTDE
240 GOTO740
250 IFK=38ORZ=4THENP=P-1
260 IFK=41ORZ=8THENP=P+1
270 IFK=62ORZ=1THENP=P-40
280 IFK=10ORZ=2THENP=P+40
290 IFP<1064ORP>2023THENP=OP
292 IF(P-D)/40=INT((P-D)/40)THEN
    P=OP
300 IFP=OPTHEN740
305 :
310 IFPEEK(P)<>34THEN480
312 POKEOP,32
320 POKES+1,12
330 POKES+4,129
340 FORDE=1TO50:NEXTDE
360 POKES+4,0
370 FORJ=50TO10STEP-1
380 POKEP,33
390 POKES+1,J
400 POKES+4,33
410 FORDE=1TO10:NEXTDE
430 POKEP,34
440 POKES+4,0
450 FORDE=1TO10:NEXTDE
460 NEXTJ
470 GOTO1900
480 IFPEEK(P)<>37THEN580
482 POKEOP,32
490 FORJ=1TO60
500 POKES+1,60
510 POKES+4,83
520 POKEP,33
530 POKES+4,0
540 FORDE=1TO10:NEXTDE
560 POKEP,37
570 NEXTJ
572 GOTO1900
575 :
580 IFPEEK(P)<>35ANDPEEK(P)<>36T
    HEN700
585 POKEOP,32
590 FORJ=1TO4
600 READN,DU
610 POKES+1,N
620 POKES+4,33

630 FORDE=1TODU*8:NEXTDE
650 POKES+4,0
660 NEXTJ
665 SC=SC+TL*BN:BN=BN+20
670 PRINT"{HOME}"TAB(8)SC
680 PRINT"{ 10 GIU'}"TAB(12)" CE
     L'HAI FATTA "
685 FORDE=1TO2000:NEXTDE
690 GOTO1950
700 POKES+1,35
702 POKES+4,33
706 POKEOP,32
710 POKEP,33
```

```
720 POKEC+P-D,4
730 OP=P
732 POKES+4,0
740 RETURN
800 F=F+1
810 IFF=3THENF=1
820 POKEM(F),32
830 M(F)=M(F)-SGN(INT((M(F)-D)/4
    0)-INT((P-D)/40))*40
840 M(F)=M(F)-SGN((M(F)-INT((M(F
    )-D)/40)*40)-(P-INT((P-D)/40
    )*40))
850 IFPEEK(M(F))=32ORPEEK(M(F))=
    34THEN880
860 IFPEEK(M(F))>=35ANDPEEK(M(F)
    )<=37THEN900
870 IFPEEK(M(F))=33THEN490
880 POKES+1,55
882 POKES+4,83
886 POKEM(F),37
890 POKEC+M(F)-D,2
892 POKES+4,0
900 RETURN
910 :
920 RK=INT(RND(0)*959)+40
922 IFPEEK(RK+D)=33THEN320
928 IFPEEK(RK+D)=35ORPEEK(RK+D)=
    36THEN950
930 POKERK+D,34
940 POKERK+C,5
950 RETURN
990 :
1000 TL=TL-1
1010 IFTL>=0THEN1140
1020 FORJ=50TO15STEP-1
1030 POKES+1,J
1040 POKES+4,83
1050 FORDE=1TO50:NEXTDE
1070 POKES+4,0
1080 FORDE=1TO10:NEXTDE
1100 NEXTJ
1110 PRINT"{HOME}"
1120 PRINT"{ 8 GIU'}"TAB(12)" TE
     MPO{ 2 SPAZI}SCADUTO "
1130 GOTO1900
1140 PRINT"{HOME}";
1150 PRINTTAB(35)STR$(TL)" ".
1160 RETURN

1200 :
1210 PRINT"{CLR}"
1215 DIMM(2)
1220 POKE53281,2
1230 POKE53280,2
1240 POKE646,7
1250 PRINT"{ 5 GIU'}"TAB(9)"
     {RVS} IL CASTELLO DEL MAGO
     "
1260 PRINT"{ 6 GIU'}"TAB(8)"O/P
     { 2 SPAZI}PER SINISTRA/DEST
     RA"
1270 PRINT"{GIU'}"TAB(12)"Q/A
     { 2 SPAZI}PER SU/GIU'"
1275 PRINT"{ 3 GIU'}"TAB(7)"OPPU
     RE JOYSTICK IN PORTA 1"
1280 FORDE=1TO3000:NEXTDE
1300 RETURN
1390 :
1400 POKE55,0
1410 POKE56,56
1420 PRINTCHR$(142)
1430 POKE56334,PEEK(56334)AND254

1440 POKE1,PEEK(1)AND251
1450 FORJ=0TO511
1460 POKEJ+14336,PEEK(J+53248)
1470 NEXT
1480 POKE1,PEEK(1)OR4
1490 POKE56334,PEEK(56334)OR1
1500 POKE53272,(PEEK(53272)AND24
     0)+14
1510 FORJ=14600TO14639
1520 READD:POKEJ,D
1530 NEXT
1540 D=1024
1550 C=55296
1555 SC=0:BN=10
1560 POKE53281,0
1570 POKE53280,15
1580 POKE646,1
1590 PRINT"{CLR}";
1600 PRINT"{ 2 SPAZI}PUNTI:"SC;T
     AB(29)"TEMPO: 99"
1610 FORJ=1TOBN
1612 RK=INT(RND(1)*959)+40
1620 POKERK+D,34
1622 POKERK+C,5
1630 NEXT
1640 POKE1101,35
1650 POKE55373,7
1660 POKE1102,36
1670 POKE55374,7
1680 POKE1945,33
1690 POKE56217,4
1700 S=54272
1710 P=1945:OP=P
1720 FORJ=STOS+23
1730 POKEJ,0
1740 NEXT
1750 POKES+24,15


1760 POKES+6,240
1770 M(1)=1135
1780 M(2)=1262
1782 TL=99
1790 RETURN
1795 :
1800 DATA24,24,60,90,153,36,36,1
     08
1810 DATA60,126,127,255,255,126,
     126,60
1820 DATA170,255,255,182,255,255
     ,182,254
1830 DATA170,254,254,218,254,254
     ,106,120
```

E' IN EDICOLA

BIT

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

con tutta la competenza del

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

```
1840 DATA24,60,126,255,255,195,2
     31,231
1850 DATA33,50,45,50,36,50,50,90
1890 :
1900 PRINT"{HOME}{ 11 GIU'}"TAB(
     14)" FINE GIOCO "
1910 FORJ=1TO12:PRINT:NEXT
1912 POKE198,0
1920 PRINT"GIOCHI ANCORA (S/N)?
     ";
1930 GETQ$:IFQ$<>"S"ANDQ$<>"N"TH
     EN1930
1935 IFQ$="N"THEN1970
1940 SC=0:BN=10
1950 GOSUB1590

1952 RESTORE
1954 FORJ=1TO40
1956 READGA
1958 NEXT
1960 GOTO140

1970 POKE49152,0
1980 SYS49152
```

Per ricevere gli arretrati di PAPER soft compilare il seguente tagliando:

J.soft **Compilare ed inviare in busta chiusa a:**
via Rosellini 12 - 20142 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

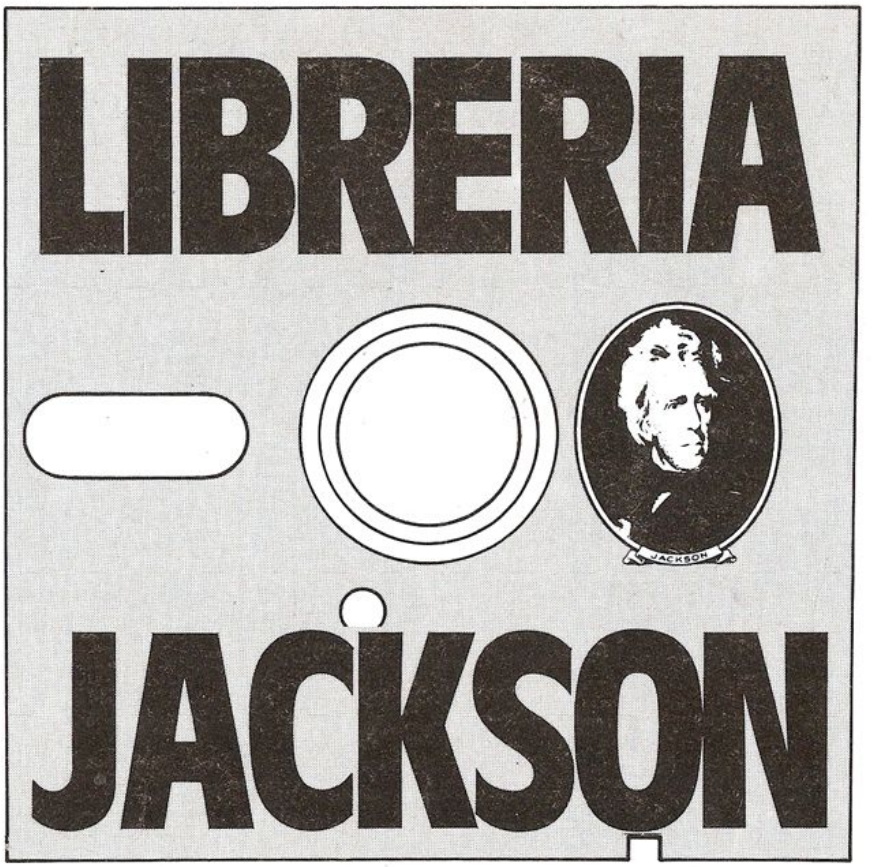
CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft _____ Anno _____

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

☐ assegno allegato ☐ contanti allegati



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

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

Dove? Alla **Libreria JACKSON**.

La prima software - libreria italiana.

A Milano, in via Mascheroni 14.

Tel. 02-437385

Vieni a trovarci: ti aspettiamo.