

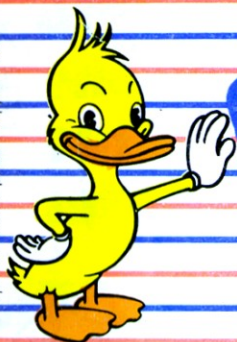
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Comodore**

Una pubblicazione della J.soft editrice

sped. in abb. post. Gruppo Il/70



PAPER

soft

27

Anno 2 - N° 27 - 12 luglio 1985

VIC-20

Mister cubo

VIC-20

Orrore

All'arrabaggio!

C16

Bloccato!

C16

C64

Yahtzee

C64

Fallout

PAPER soft

ora in abbonamento nell'edizione per il tuo computer

Il primo settimanale di software su carta per il tuo personal computer. Un appuntamento al quale non puoi mancare ogni venerdì in edicola.

Nato in edizione unica, per i più diffusi home e personal computer, dal 4 Aprile, allo stesso prezzo, sono in edicola le versioni dedicate ai calcolatori Commodore, Sinclair e un'edizione esclusiva dedicata ai personal Apple, Texas TI99/4A e ai sistemi MSX. Puoi anche abbonarti dal 4 Aprile al 31 Dicembre riceverai così, comodamente a casa con un notevole risparmio, 38 numeri del settimanale. Chi si abbona riceverà ogni 15 giorni 2 numeri di PaperSoft in anticipo rispetto all'uscita in edicola. **NON PERDERE QUESTA OCCASIONE!** Compila subito il coupon sotto riportato e spediscilo a:



J.soft...

Viale Restelli, 5 - 20124 Milano

Tagliando abbonamento a PAPERSoft da inviare in busta chiusa a:

J.soft - Viale Restelli, 5 - 20124 MILANO

- Abbonamento a 38 numeri di PAPERSoft al prezzo speciale di L. 30.000 anziché L. ~~38.000~~
- edizione Sinclair (PS01) edizione Commodore (PC01) edizione Apple/TI99/MSX (PV01)
- contanti allegati assegno allegato n. _____
- ho versato l'importo sul c.c.p. n. 19445204 intestato a J.soft - MILANO

Cognome _____ Nome _____

Via _____ Città _____

CAP _____ Prov. _____ Data _____

Firma _____



VIC-20

5 **Mister cubo** (8K RAM e joystick)
di M. Marinali

11 **Orrore**
di R. Rush trad. e adatt. di M. Anticoli

C64

19 **Yahtzee**
di M. Nannipieri

27 **Fallout**
di C. Davis trad. e adatt. di P. Maffei

C16-plus/4

14 **All'arrembaggio!**
di K. Stepper trad. e adatt. di F. Sarcina

17 **Bloccatol**
di C. Duffy trad. e adatt. di F. Sarcina

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**

Via Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuub Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOPOSIZIONE:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**

Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

STAMPA:

Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.

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

68.82.895-68.80.606-68.87.233

Tix 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo Il/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

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

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 premu-

to 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>		
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>		
{SU}	SHIFT		{GRN}	CTRL 6		{F1}		
{GIU'}			{BLU}	CTRL 7		{F2}		
{SIN}	SHIFT		{YEL}	CTRL 8		{F3}		
{DES}			{<1>}			{F4}		
{RVS}	CTRL 9		{<2>}			{F5}		
{OFF}	CTRL 0		{<3>}			{F6}		
{BLK}	CTRL 1		{<4>}			{F7}		
{WHT}	CTRL 2		{<5>}			{F8}		
{RED}	CTRL 3		{<6>}					

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



Compilare ed inviare in busta chiusa a:
J.soft viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER _____ Anno _____

PAPER dedicato a _____ Anno _____

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

assegno allegato

contanti allegati



Mister cubo

Si tratta di un gioco arcade-style per VIC con almeno 8K di espansione, ispirato al famoso Q*Bert. Devi infatti colorare tutti i cubi di ghiaccio che formano il campo di gioco, evitando i mostri che cercano di catturarti. Essi sono, in ordine di pericolosità, il Sosia Nero (livello 1), il Fantasma (livello 2), Saetta (livello 3) e il Marziano (livello 4). Ogni livello è composto da quattro round che si svolgono su altrettanti campi di gioco.

Quando inizi hai tre vite a disposizione, e durante il gioco ne guadagni una ogni 5000 punti. Dopo il quarto round ritorni alla configurazione del primo, ma al livello superiore. Ad ogni livello appare un nuovo mostro, e ciò accade fino al quarto; successivamente i mostri restano sempre quattro. Quando completi un quadro ti viene assegnato un bonus in base al tempo impiegato (più sei rapido, più punti guadagni). Per completare un round devi colorare, passandoci

sopra, tutti i cubi di ghiaccio (42 nel primo, 37 nel secondo, 17 nel terzo e 25 nel quarto). Ti muovi nelle quattro direzioni usando il joystick; premendo il pulsante ti sposti in un punto a caso del campo di gioco (ciò è utile nelle situazioni difficili). Se il mostro ti cattura perdi una vita e riapparì in una nuova posizione, scelta casualmente. Ogni cubo che colori ti frutta 10 punti.

Il gioco è composto da tre programmi, che vanno digitati e salvati su nastro nell'ordine in cui li pubblichiamo, chiamandoli rispettivamente "MISTER CUBO", "CUBO2" e "CUBO3". Sarà poi sufficiente caricare e lanciare il primo programma, dopo di che il secondo ed il terzo verranno caricati automaticamente ed il gioco partirà. Chi utilizza il disk drive deve togliere la parola REM all'inizio della linea 130 del programma 1 e della linea 180 del programma 2, seguendo per il resto la procedura già indicata.

programma 1

```

10 REM*****
20 REM* MISTER CUBO *
50 REM* (C)1985 BY *
60 REM*MARCO MARINAI*
80 REM* PRG#1 *
90 REM*****
100 PRINT"{CLR}{ 3 GIU' }PO43,1:PO44,32:PO8192,0:NEW"
:rem 187
:rem 151
:rem 163
:rem 17
:rem 221
:rem 195
:rem 10

```

```

110 PRINT"{ 2 GIU'}PO36869,240:PO36866,150:PO648,30:?"CHR
    $(34)"{CLR}{ 3 GIU'}LO";                                :rem 186
120 PRINTCHR$(34)"CHR$(34)"CHR$(34)"CUBO2"CHR$(34)"CHR$(3
    4)"CHR$(34);                                           :rem 216
130 REM PRINT",8";                                         :rem 232
140 PRINT"{HOME}"CHR$(34)"{HOME}"                          :rem 137
150 POKE631,13:POKE632,13:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,2
    13:POKE636,13:POKE198,6:END                             :rem 147

```

programma 2

```

10 REM*****                                              :rem 187
20 REM* MISTER CUBO *                                       :rem 151
30 REM* (C)1985 BY *                                         :rem 161
40 REM*MARCO MARINAI*                                       :rem 15
50 REM* PRG#2 *                                             :rem 219
60 REM*****                                              :rem 192
70 IFPEEK(44)<>32ORPEEK(648)<>30THENPRINT"{CLR}{GIU'}CARI
    CARE IL PRG#1":END                                       :rem 10
110 POKE36879,8:PRINT"{CLR}{WHT}{GIU'}Q{ 2 SPAZI}Q
    { 3 SPAZI}{ 3 Q} Q Q { 3 Q} { 7 Q}{ 3 SPAZI}Q
    { 3 SPAZI}Q Q Q Q Q Q";                               :rem 189
120 PRINT"Q{ 2 SPAZI}Q{ 3 SPAZI}Q{ 3 SPAZI}Q Q { 3 Q} Q
    { 2 Q}{ 2 SPAZI}Q{ 3 SPAZI}Q{ 3 SPAZI}Q Q Q Q Q
    { 2 Q}{ 2 SPAZI}Q Q { 3 Q} { 3 Q} { 3 Q}{ 3 Q}";
    :rem 97
130 PRINT"{ 2 GIU'}{GRN}{ 5 SPAZI}(C)1985{ 2 SPAZI}BY:"
    :rem 229
140 PRINT"{GIU'}{BLU}{ 3 SPAZI}{<A>}{ 14 *}{<S>}
    { 6 SPAZI}-{YEL}MARCO{ 2 SPAZI}MARINAI{BLU}-
    { 6 SPAZI}{<Z>}{ 14 *}{<X>}{BLK}{GIU'}"             :rem 233
150 FORT=5120TO7168:POKET,PEEK(T+32768-5120):NEXT
    :rem 165
160 FORT=5120+65*8TO5120+79*8+7:READA:POKET,A:NEXT
    :rem 211
170 FORT=5760TO5783:POKET,PEEK(T-120):NEXT                 :rem 72
175 PRINT"NEW":PRINT"{ 2 GIU'}LO"CHR$(34)"CUBO3"CHR$(34);
    :rem 237
180 REM PRINT",8";                                         :rem 237
185 PRINT"{HOME}"{ 9 GIU'}"                                :rem 27
190 POKE198,5:POKE631,13:POKE632,13:POKE633,82:POKE634,21
    3:POKE635,13                                           :rem 237
195 END                                                       :rem 118
200 DATA0,0,0,7,63,7,0,0                                  :rem 167
210 DATA0,28,255,255,255,255,255,28                       :rem 241
220 DATA0,0,128,240,254,240,128,0                          :rem 111
230 DATA56,63,63,63,63,63,63,63                          :rem 45
240 DATA0,0,227,252,255,252,255,252                       :rem 226
250 DATA14,112,142,240,142,240,142,240                   :rem 101
260 DATA7,0,0,0,0,0,0,0                                   :rem 109

```

```

270 DATA255,255,28,0,0,0,0,0      :rem 121
280 DATA240,128,0,0,0,0,0,0      :rem 57
290 DATA24,60,126,219,255,102,60,24 :rem 229
300 DATA0,0,0,36,0,24,0,0        :rem 208
310 DATA24,60,126,219,255,195,255,171 :rem 83
320 DATA64,32,16,8,16,8,4,2      :rem 86
330 DATA231,66,90,126,219,255,102,126 :rem 76
340 DATA60,66,60,0,0,126,255,126  :rem 75

```

programma 3

```

10 REM***** :rem 187
20 REM* MISTER CUBO * :rem 151
50 REM* (C)1985 BY * :rem 163
60 REM*MARCO MARINAI* :rem 17
80 REM* PRG#3 * :rem 223
90 REM***** :rem 195
100 DIMN1(7),D1(7),N2(13),D2(13) :rem 83
110 V1=36874:V2=36875:V3=36876:V4=36877:VO=36878:rem 184
120 CO=30720:JJ=37154:PA=37137:PB=37152:CS=36879:rem 163
130 FORT=1TO7:READN1(T),D1(T):NEXT:FORT=1TO13:READN2(T),D :rem 117
2(T):NEXT :rem 117
140 POKECS,8:POKEVO-9,253:POKEVO,15:DEFFNA(X)=INT(RND(1)* :rem 128
X) :rem 128
150 SC=0:VT=3:LV=1:RD=1:D=1:VB=50000 :rem 101
160 PRINT"{CLR}{YEL}***{ 2 SPAZI}{RVS}MISTER{ 2 SPAZI}CUB :rem 184
O{OFF}{ 2 SPAZI}***:PRINT"{GIU' }{WHT}PUNTI:{RVS}";RI :rem 184
GHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1) :rem 35
170 PRINT"{GIU' }{GRN}LIVELLO:{RVS}";RIGHT$(STR$(LV),LEN(S :rem 184
TR$(LV))-1) :rem 3
180 PRINT"{GIU' }{PUR}ROUND:{RVS}";RIGHT$(STR$(RD),LEN(STR :rem 184
$(RD))-1) :rem 219
190 PRINT"{GIU' }{CYN}VITE:{RVS}";RIGHT$(STR$(VT),LEN(STR$ :rem 184
(VT))-1) :rem 183
200 PRINT"{ 3 GIU' }{RED}{ 2 SPAZI}PREMI{ 2 SPAZI}IL PULSA :rem 184
NTE" :rem 48
210 IF(PEEK(PA)AND190)<>30THEN210 :rem 134
220 PRINT"{CLR}{YEL}***{ 2 SPAZI}MISTER{ 2 SPAZI}CUBO :rem 184
{ 2 SPAZI}***:ONRDGOSUB900,940,1000,1040 :rem 188
230 PO=FNA(506)+7680:IFPEEK(PO)<>66THEN230 :rem 186
240 M1=FNA(506)+7680:P1=PEEK(M1):C1=PEEK(M1+CO):IFP1<>660 :rem 186
RM1=POTHEN240 :rem 138
250 M2=FNA(506)+7680:P2=PEEK(M2):C2=PEEK(M2+CO):IFP2<>660 :rem 186
RM2=M1ORM2=POTHEN250 :rem 110
260 M3=FNA(506)+7680:P3=PEEK(M3):C3=PEEK(M3+CO):IFP3<>660 :rem 186
RM3=M2ORM3=M1ORM3=POTHEN260 :rem 85
270 M4=FNA(506)+7680:P4=PEEK(M4):C4=PEEK(M4+CO) :rem 172
280 IFP4<>66ORM4=M3ORM4=M2ORM4=M1ORM4=POTHEN270 :rem 243
290 CU=CU-1:POKEPO+CO,6:POKEPO,74:POKEPO+CO-1,3:POKEPO+CO :rem 186
+1,3:POKEPO-1,80:POKEPO+1,82 :rem 34

```



```

300 SC=SC+10*LV:FORT=1TOD:ONTGOSUB1100,1110,1120,1130
:rem 91
310 NEXT:FORT=1TO13:POKEV2,N2(T):FORI=0TOD2(T):NEXT:NEXT:
POKEV2,0
:rem 211
320 POKEJJ,255:J1=PEEK(PA)AND190:POKEJJ,127:J2=PEEK(PB):I
FJ1=62ANDJ2=247THEN400
:rem 25
330 IFJ1=30ANDJ2=247THEN660
:rem 52
340 DI=0:DI=DI+((J1=46)*3)-((J2=119)*3)+((J1=58)*66)-((J1
=54)*66):P=PEEK(PO+DI)
:rem 144
350 IF(P<>66ANDP<>81)AND(P<75ORP>78)THENDI=0:GOTO380
:rem 165
360 IFP=66THENSC=SC+10*LV:CU=CU-1:GOTO380
:rem 36
370 IFP>74ANDP<79THEN780
:rem 191
380 POKEPO+CO,3:POKEPO,81:PO=PO+DI:POKEPO+CO,6:POKEPO,74
:rem 85
390 POKEPO+CO-1,3:POKEPO+CO+1,3:POKEPO-1,80:POKEPO+1,82:P
OKEV3,200:POKEV3,0
:rem 86
400 IFSC>=VBTHENFORT=1TO7:POKEV3,N1(T):FORI=0TOD1(T):NEXT
:NEXT:VT=VT+1:VB=VB+50000
:rem 52
410 IFCU<1THEN710
:rem 240
420 BO=BO-10:IFBO<0THENBO=0
:rem 118

430 DI=0:ONFNA(D)+1GOTO440,480,540,590
:rem 86
440 POKEM1+CO,C1:POKEM1,P1:DZ=FNA(3)+1:DI=DI+((DZ=1)*66)-
((DZ=3)*66):DZ=FNA(3)+1
:rem 61
450 DI=DI+((DZ=1)*3)-((DZ=3)*3):P=PEEK(M1+DI):IFP<>66ANDP
<>81ANDP<>74THENDI=0:GOTO470
:rem 23
460 IFP=74THENM1=M1+DI:P1=81:C1=3:POKEM1+CO,1:POKEM1,75:G
OTO790
:rem 83
470 M1=M1+DI:P1=PEEK(M1):C1=PEEK(M1+CO):POKEM1+CO,1:POKEM
1,75:GOTO320
:rem 156
480 POKEM2+CO,C2:POKEM2,P2:IFM2-(INT(M2/22)*22)>PO-(INT(P
O/22)*22)THENDI=DI-3:GOTO500
:rem 37
490 IFM2-(INT(M2/22)*22)<PO-(INT(PO/22)*22)THENDI=DI+3
:rem 62
500 DZ=FNA(3)+1:DI=DI+((DZ=1)*66)-((DZ=3)*66):P=PEEK(M2+D
I)
:rem 12
510 IFP<>66ANDP<>81ANDP<>74THENDI=0:GOTO530
:rem 157
520 IFP=74THENM2=M2+DI:P2=81:C2=3:POKEM2+CO,2:POKEM2,76:G
OTO790
:rem 88
530 M2=M2+DI:P2=PEEK(M2):C2=PEEK(M2+CO):POKEM2+CO,2:POKEM
2,76:GOTO320
:rem 163
540 POKEM3+CO,C3:POKEM3,P3:IFINT(M3/22)>INT(PO/22)THENDI=
DI-66:GOTO560
:rem 48
550 IFINT(M3/22)<INT(PO/22)THENDI=DI+66
:rem 63
560 DZ=FNA(3)+1:DI=DI+((DZ=1)*3)-((DZ=3)*3):P=PEEK(M3+DI)
:rem 161
570 IFP<>66ANDP<>81ANDP<>74THENDI=0:GOTO585
:rem 173
580 IFP=74THENM3=M3+DI:P3=81:C3=3:POKEM3+CO,7:POKEM3,77:G
OTO790
:rem 106

```

```

585 M3=M3+DI:P3=PEEK(M3):C3=PEEK(M3+CO):POKEM3+CO,7:POKEM
3,77:GOTO320 :rem 187
590 POKEM4+CO,C4:POKEM4,P4:IFINT(M4/22)>INT(PO/22)THENDI=
DI-66:GOTO610 :rem 54
600 IFINT(M4/22)<INT(PO/22)THENDI=DI+66 :rem 60
610 IFM4-(INT(M4/22)*22)>PO-(INT(PO/22)*22)THENDI=DI-3:GO
TO630 :rem 76
620 IFM4-(INT(M4/22)*22)<PO-(INT(PO/22)*22)THENDI=DI+3
:rem 61
630 P=PEEK(M4+DI):IFP<>66ANDP<>81ANDP<>74THENDI=0:GOTO650
:rem 25
640 IFP=74THENM4=M4+DI:P4=81:C4=3:POKEM4+CO,5:POKEM4,78:G
OTO790 :rem 108
650 M4=M4+DI:P4=PEEK(M4):C4=PEEK(M4+CO):POKEM4+CO,5:POKEM
4,78:GOTO320 :rem 187
660 POKEPO+CO,3:POKEPO,81 :rem 35
670 PO=FNA(506)+7680:IFPEEK(PO)<>66ANDPEEK(PO)<>81THEN670
:rem 149
680 IFPEEK(PO)=66THENSC=SC+10*LV:CU=CU-1 :rem 224
690 POKEPO+CO,6:POKEPO,74:POKEPO+CO-1,3:POKEPO+CO+1,3:POK
EPO-1,80:POKEPO+1,82 :rem 33
700 POKEV3,220:POKEV3,0:GOTO320 :rem 101
710 FORT=128TO255STEP2:POKEV3,T:FORI=0TOTSTEP10:NEXT:NEXT
:POKEV3,0 :rem 117
720 PRINT"{HOME}{GRN}BONUS:{ 16 SPAZI}":PRINT"{HOME}
{GIU' }{WHT}PUNTI":BO=INT(BO/100):BI=BO*100 :rem 61
730 FORT=1TOBO:SC=SC+100:BI=BI-100:PRINT"{HOME}{ 6 DES}
{ 8 SPAZI}":PRINT"{HOME}{ 6 DES}{GRN}";BI :rem 157
735 PRINT"{HOME}{GIU' }{ 6 DES}{WHT}";SC :rem 24
740 IFSC>=VBTHENFORJ=1TO7:POKEV3,N1(J):FORI=0TOD1(J):NEXT
:NEXT:VT=VT+1:VB=VB+50000 :rem 29
750 NEXT:FORT=0TO50:POKECS,FNA(256):NEXT:POKECS,8:FORT=0T
O1500:NEXT :rem 83

760 RD=RD+1:IFRD>4THENRD=1:LV=LV+1:D=D+1:IFD>4THEND=4
:rem 59
770 GOTO160 :rem 110
780 POKEPO+CO,3:POKEPO,81:PO=PO+DI :rem 147
790 POKEPO+CO,6:POKEPO,79:POKEV4,130:POKEV1,130:FORT=0TO7
5:NEXT:POKEV4,0:POKEV1,0 :rem 153
800 FORT=0TO1000:NEXT:FORT=255TO128STEP-1:POKEV2,T:NEXT:P
OKEV2,0:FORT=0TO1500:NEXT :rem 62
810 PO=FNA(506)+7680:P=PEEK(PO):IFP<>66ANDP<>81THEN810
:rem 223
820 IFP=66THENSC=SC+10*LV:CU=CU-1 :rem 23
830 POKEPO+CO,6:POKEPO,74:POKEPO+CO-1,3:POKEPO+CO+1,3:POK
EPO-1,80:POKEPO+1,82 :rem 29
840 POKEV3,220:POKEV3,0:FORT=0TO2500:NEXT:VT=VT-1:IFVT<1T
HEN860 :rem 253
850 GOTO320 :rem 107

```

```

860 PRINT"{CLR}{YEL}***{ 2 SPAZI}{WHT}F{RED}I{CYN}N{PUR}E
{ 2 SPAZI}{GRN}G{BLU}I{YEL}O{WHT}C{RED}O{YEL}
{ 2 SPAZI}***":PRINT"{ 2 GIU'}{WHT}PUNTI:";SC
:rem 242
870 PRINT"{ 4 GIU'}{GRN}{ 2 SPAZI}PREMI{ 2 SPAZI}IL PULSA
NTE"
:rem 80
880 IF(PEEK(PA)AND190)<>30THEN880
:rem 160
890 FORT=128TO255:POKEV3,T:NEXT:POKEV3,0:FORT=0TO1000:NEX
T:RUN
:rem 26
900 FORT=1TO6
:rem 27
910 PRINT"{WHT}ABCABCABCABCABCABCABC"
:rem 90
920 PRINT"{GRN}DEFDEFDEFDEFDEFDEFDEF"
:rem 179
930 PRINT"{GRN}GHIGHIGHIGHIGHIGHIGHI":NEXT:CU=42:BO=2000
:RETURN
:rem 245
940 FORT=1TO3:PRINT"{WHT}ABCABCABCABCABCABCABC {PUR}DEFD
EFDEFDEFDEFDEFDEF"
:rem 219
950 PRINT"{PUR}GHIGHIGHIGHIGHIGHIGHI":PRINT:PRINT:N
EXT
:rem 65
960 PRINT"{WHT}ABCABCABCABCABCABCABC {PUR}DEFDEFDEFDEFDE
FDEFDEF {PUR}GHIGHIGHIGHIGHIGHIGHI{HOME}{GIU'}"
:rem 76
970 FORT=1TO6:PRINT"{WHT}{ 3 DES}ABC{ 3 DES}ABC{ 3 DES}A
BC{ 3 DES} {PUR}{ 3 DES}DEF{ 3 DES}DEF{ 3 DES}DEF"
:rem 238
980 PRINT"{PUR}{ 3 DES}GHI{ 3 DES}GHI{ 3 DES}GHI":NEXT
:rem 148
990 CU=37:BO=15000:RETURN
:rem 249
1000 A1$="{WHT}ABC":A2$="{RED}DEF":A3$="{RED}GHI":P$="
{ 9 DES}"
:rem 219
1010 PRINTP$;A1$:PRINTP$;A2$:PRINTP$;A3$:FORT=1TO3
:rem 104
1020 A1$=A1$+"ABCABC":A2$=A2$+"DEFDEF":A3$=A3$+"GHIGHI":P
$=LEFT$(P$,LEN(P$)-3)
:rem 206
1030 PRINTP$;A1$:PRINTP$;A2$:PRINTP$;A3$:NEXT:CU=16:BO=10
000:RETURN
:rem 179
1040 GOSUB1000:FORT=1TO2:A1$=LEFT$(A1$,LEN(A1$)-6):A2$=LE
FT$(A2$,LEN(A2$)-6)
:rem 241
1050 A3$=LEFT$(A3$,LEN(A3$)-6):P$=P$+"{ 3 DES}":PRINTP$;A
1$:PRINTP$;A2$:PRINTP$;A3$:NEXT
:rem 239
1060 PRINT"{ 9 SPAZI}{WHT}ABC{GIU'}{ 3 SIN}{RED}DEF{GIU'}
{ 3 SIN}{RED}GHI{HOME}":CU=25:BO=17000:RETURN
:rem 53
1070 DATA15,150,225,150,231,150,235,350,231,150,235,350,
0,0
:rem 151
1080 DATA17,400,213,400,223,400,227,200,234,200,230,400,
227,200,234,200,230,400
:rem 84
1090 DATA223,400,227,400,217,400,213,600
:rem 204
1100 POKEM1+CO,1:POKEM1,75:RETURN
:rem 34
1110 POKEM2+CO,2:POKEM2,76:RETURN
:rem 39
1120 POKEM3+CO,7:POKEM3,77:RETURN
:rem 48

```




Orrore

Questo non è il solito videogioco spaziale; si tratta invece di un simpatico gioco di carte i cui protagonisti sono mostri di ogni genere. All'inizio il computer, che è il tuo avversario, mescola il mazzo e distribuisce 16 carte a testa; viene poi mostrata una delle tue carte. Ogni carta corrisponde ad un mostro, e contiene quattro percentua-

li relative alle sue qualità: devi sceglierne una. A questo punto il computer prende una delle sue carte, e il dato selezionato viene confrontato. Chi ha la percentuale più alta si aggiudica la carta dell'avversario e il diritto a condurre il gioco per la mano successiva. Vince chi riesce a conquistare l'intero mazzo di 32 carte.

```

1 REM ORRORE :rem 238
10 DIMPC(32),CC(32):POKE36879,30:POKE36878,15 :rem 0
100 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }{ 4 SPAZI }{RED}{RVS}*** ORRORE **
    *{BLU}" :rem 57
110 PRINT"{ 5 GIU' }{ 4 SPAZI }STO MESCOLANDO" :rem 147
120 PRINT"{ 2 GIU' }{ 7 SPAZI }LE CARTE{ 3 GIU' }" :rem 185
130 RN=INT(RND(1)*32)+1 :rem 254
132 FORI=1TON :rem 37
134 IFRN<>PC(I)GOTO136 :rem 65
135 FL=1:I=N :rem 167
136 NEXT :rem 217
138 IFFL=1THENFL=0:GOTO130 :rem 96
140 PC(N+1)=RN :rem 0
150 N=N+1 :rem 203
160 IFN=32THEN210 :rem 216
170 GOTO130 :rem 101
210 FORI=17TON :rem 89
220 A=A+1 :rem 175
230 CC(A)=PC(I) :rem 23
240 NEXT :rem 213
250 PN=16:CN=16 :rem 72
330 PRINT"{GIU' }{RED}{ 4 SPAZI }PREMI UN TASTO{BLU}";
    :rem 153
340 GETAA$ :rem 29
350 IFAA$=""THEN340 :rem 20

```

355 PRINT"{CLR}";	:rem	60
360 READD,D\$,AF,FB,CF,DF	:rem	95
370 IFD<>PC(1) THEN360	:rem	196
380 RESTORE	:rem	191
400 PRINT"{GIU'}LA TUA CARTA E'..."	:rem	78
410 PRINT"{DES}{RVS}{BLK}"D\$"{BLU}"	:rem	240
420 PRINT"{GIU'}1-FORZA"AF	:rem	223
430 PRINT"2-PAURA"BF	:rem	200
440 PRINT"3-POTENZIALE"CF	:rem	77
450 PRINT"4-MOSTRUOSITA'"DF	:rem	230
460 IFFL=1 THEN570	:rem	244
470 INPUT"{GIU'}QUALE SCEGLI";Z	:rem	68
480 READD,D\$,FA,FB,FC,FD	:rem	98
490 IFD<>CC(1) THEN480	:rem	189
495 RESTORE	:rem	198
500 PRINT"{GIU'}LA MIA CARTA E'..."	:rem	60
510 PRINT"{DES}{RVS}{BLU}"D\$:rem	29
520 PRINT"{GIU'}1-FORZA"FA	:rem	224
530 PRINT"2-PAURA"FB	:rem	201
540 PRINT"3-POTENZIALE"FC	:rem	78
550 PRINT"4-MOSTRUOSITA'"DF	:rem	231
560 IFFL=1 GOTO700	:rem	250
570 ONZGOTO580,590,600,610	:rem	184
580 A=AF-FA:GOTO620	:rem	97
590 A=BF-FB:GOTO620	:rem	100
600 A=CF-FC:GOTO620	:rem	94
610 A=DF-FD	:rem	86
620 IFA<0 THENGOSUB5000:PRINT"{CLR}";:GOTO480	:rem	48
630 GOSUB6000:GOTO330	:rem	232
700 IFFA>FB ANDFA>FCANDFA>FD THENZ=1:GOTO740	:rem	187
710 IFFB>FCANDFB>FD THENZ=2:GOTO740	:rem	159
720 IFFC>FD THENZ=3:GOTO740	:rem	128
730 Z=4	:rem	101
740 PRINT"{GIU'}IO SCELGO"Z	:rem	44
750 FORW=1 TO4000:NEXT	:rem	40
760 GOTO360	:rem	111
5000 PRINT"{GIU'}HO VINTO.":POKE36876,150:FORTD=1 TO100:NE XT:POKE36876,0	:rem	220
5005 PRINT"ADESSO HO:"CN+1"CARTE"	:rem	203
5010 IFCN+1=32 THENFORW=1 TO4000:NEXT:PRINT"{CLR}{ 3 GIU'} FINE GIOCO - HO VINTO":END	:rem	104
5012 PRINT"{GIU'}{RED}{ 4 SPAZI}PREMI UN TASTO{BLU}";	:rem	203
5015 GETAA\$:IFAA\$="" THEN5015	:rem	59
5020 CC(CN+1)=CC(1)	:rem	208
5030 CC(CN+2)=PC(1)	:rem	223
5040 CN=CN+2	:rem	133
5050 A=0	:rem	120
5060 FORI=2 TOCN	:rem	158
5070 A=A+1	:rem	231

5080	CC(A)=CC(I)	:rem	66
5090	NEXT	:rem	13
5100	CN=A	:rem	213
5110	A=0	:rem	117
5120	FORI=2TOPN	:rem	168
5130	A=A+1	:rem	228
5140	PC(A)=PC(I)	:rem	89
5150	NEXT	:rem	10
5160	PN=A	:rem	232
5170	FL=1	:rem	205
5180	RETURN	:rem	174
6000	PRINT"{GIU'}HAI VINTO.":POKE36876,250:FORTD=1TO100:N EXT:POKE36876,0	:rem	25
6005	PRINT"ADESSO HAI:"PN+1"CARTE"	:rem	20
6006	IFPN+1=32THENFORW=1TO4000:NEXT:PRINT"{CLR}{ 3 GIU' FINE GIOCO - HAI VINTO":END	:rem	182
6010	PC(PN+1)=PC(1)	:rem	247
6020	PC(PN+2)=CC(1)	:rem	236
6030	PN=PN+2	:rem	159
6040	A=0	:rem	120
6050	FORI=2TOPN	:rem	171
6060	A=A+1	:rem	231
6070	PC(A)=PC(I)	:rem	92
6080	NEXT	:rem	13
6090	PN=A	:rem	235
6100	A=0	:rem	117
6110	FORI=2TOCN	:rem	155
6120	A=A+1	:rem	228
6130	CC(A)=CC(I)	:rem	63
6140	NEXT	:rem	10
6150	CN=A	:rem	219
6160	FL=0	:rem	204
6170	RETURN	:rem	174
10000	DATA 1,"THOR",100,90,97,68	:rem	113
10010	DATA 2,"LA MORTE",99,89,95,100	:rem	84
10020	DATA 3,"ZETAN",94,84,91,95	:rem	147
10030	DATA 4,"IL DIAVOLO",92,82,89,92	:rem	182
10040	DATA 5,"IL GIGANTE",90,80,87,71	:rem	160
10050	DATA 6,"LA BESTIA",87,77,82,98	:rem	99
10060	DATA 7,"LA MUMMIA",86,76,81,80	:rem	103
10070	DATA 8,"FRANKESTEIN",85,75,82,85	:rem	84
10080	DATA 9,"IL CICLOPE",84,74,79,74	:rem	178
10090	DATA 10,"L'UOMO LUCERTOLA",83,73,80,81	:rem	153
10100	DATA 11,"ZOLTAN",82,72,77,84	:rem	19
10110	DATA 12,"LO IETI",81,71,78,80	:rem	254
10120	DATA 13,"IL PREDATORE",80,70,75,72	:rem	113
10130	DATA 14,"BRUTUS",79,69,74,98	:rem	52
10140	DATA 15,"ALIEN",79,69,76,78	:rem	186
10150	DATA 16,"L'UOMO LUPO",78,68,73,70	:rem	57
10160	DATA 17,"IL TERRORE",77,67,72,72	:rem	255

10170	DATA 18,"IL MOSTRO DEL LAGO",76,66,73,79	:rem 192
10180	DATA 19,"LO STREGONE",75,65,72,83	:rem 75
10190	DATA 20,"BARBABLU'",75,65,72,68	:rem 167
10200	DATA 21,"LUCIFERO",74,64,69,74	:rem 152
10210	DATA 22,"ZOMBIE",73,65,72,83	:rem 1
10220	DATA 23,"GARGANTUA",72,62,69,85	:rem 219
10230	DATA 24,"TALON",72,62,67,76	:rem 191
10240	DATA 25,"IL DRAGO",71,61,68,86	:rem 69
10250	DATA 26,"IL DEMONE DI FUOCO",71,61,66,77	:rem 153
10260	DATA 27,"IL VAMPIRO",70,60,65,87	:rem 246
10270	DATA 28,"L'ASSASSINO",70,60,67,74	:rem 106
10280	DATA 29,"LA STREGA",69,54,66,82	:rem 161
10290	DATA 30,"IL CARCERIERE",69,59,66,69	:rem 187
10300	DATA 31,"L'ALLIGATORE",68,58,65,97	:rem 159
10310	DATA 32,"IL TESCHIO",68,58,63,89	:rem 237

CL6-plus/4

All'arrembaggio!

Ti piace l'avventura nei mari del Sud? Hai sempre odiato la ferocia del Corsaro Nero? Allora in questo gioco potrai dare la caccia al Pirata Barbablù ed ai suoi cinque vascelli recuperando l'oro da lui depredato.

Hai solo 5 minuti di tempo per individuare tutte le navi del Pirata e

farle colare a picco, ma attenzione: non appena ti avvicinerai ai suoi vascelli per abbordarli o cannoneggiarli, essi cercheranno a loro volta di distruggere la tua nave. Inoltre dovrai stare all'erta per non incagliarti in uno dei numerosi scogli disseminati qua e là.

```

100 COLOR0,14,0:COLOR4,14,0:PRINT"{CLR}{WHT}{ 9 GIU' }
    { 11 SPAZI}{RVS} ALL'ARREMBAGGIO! " :rem 150
105 FORT=1TO2000:NEXTT :rem 113
110 PRINT"{CLR}{WHT}":PRINT"EHILA' MARINAIO! VOGLIO SFIDA
    RTI.":PRINT :rem 28
120 INPUT"COME TI CHIAMO";N$:PRINT :rem 71
130 PRINT"BENE, TU SARAI CAPITAN "N$: :rem 54
140 PRINT"E IO SARO' CAPITAN BARBABLU'":PRINT :rem 246
150 PRINT"DISPONGO DI UNA FLOTTA DI 5 NAVI" :rem 245
155 PRINT"NASCOSTE IN QUESTE ACQUE":PRINT"PRENDILE SE CI
    RIESCI!!" :rem 102

```

```

160 PRINT:PRINT"IL TUO VASCHELLO E' INDICATO CON 'S'"
:rem 77
170 PRINT:PRINT"I MIEI VASCELLI SONO INDICATI CON 'P'"
:rem 242
180 PRINT:PRINT"GLI SCOGLI SONO INDICATI CON '*'
:rem 170
190 PRINT:PRINT"LA TUA NAVE HA UN EQUIPAGGIO"
:rem 234
200 PRINT"DI 200 UOMINI E 50 CANNONI.":PRINT"{ 2 GIU' }
{ 13 SPAZI}{RVS}PREMI UN TASTO"
:rem 27
210 GETKEYQ$
:rem 209
220 PRINT"{CLR}{SU}":PRINT"I TUOI COMANDI SONO:":PRINT
:rem 89
230 PRINT" N = DIREZIONE NORD"
:rem 205
235 PRINT" E = DIREZIONE EST "
:rem 130
240 PRINT" S = DIREZIONE SUD "
:rem 140
245 PRINT" O = DIREZIONE OVEST"
:rem 50
250 PRINT:PRINT" F = FUOCO CANNONI"
:rem 52
255 PRINT" A = ARREMBAGGIO"
:rem 11
260 PRINT:PRINT"I CANNONI SPARANO SU TUTTI I VASCELLI"
:rem 113
265 PRINT"A 2 SPAZI DI DISTANZA.":PRINT
:rem 72
270 PRINT"L'ARREMBAGGIO E' POSSIBILE":PRINT"AD UN SOLO SP
AZIO."
:rem 135
280 PRINT:PRINT"{GIU'}HAI 5 MINUTI DI TEMPO."
:rem 96
290 PRINT"{ 3 GIU' }{ 13 SPAZI}{RVS}PREMI UN TASTO"
:rem 92
300 GETKEYQ$
:rem 209
310 LX=INT(40*RND(8)):LY=INT(RND(8)*20)+3:S=3072:M=200:C=
50:G=0:K=0
:rem 70
320 FORX=0TO4
:rem 24
330 PX(X)=INT(40*RND(8)):PY(X)=INT(RND(8)*20+3):M(X)=100:
C(X)=20
:rem 122
340 IFPX(X)=LXANDPY(X)=LYTHEN330
:rem 36
350 NEXTX:PRINT"{CLR}":L=S+LX+40*LY:POKEL,19:FORX=0TO24
:rem 74
360 I=INT(RND(4)*800)+S+120:IFPEEK(I)<>32THEN360:rem 241
370 POKEI,42:NEXTX
:rem 117
380 TI$="000000"
:rem 253
390 L=S+LX+40*LY:POKEL,19
:rem 240
400 C$=" ":GETC$
:rem 253
410 PRINT"{HOME}UOMINI:" STR$ (M)+"{ 2 SPAZI}CANNONI:" ST
R$ (C)+"{ 2 SPAZI}ORO:"STR$ (G)+"{ 2 SPAZI}":rem 92
420 FORX=0TO4:D(X)=SQR((PX(X)-LX)2+(PY(X)-LY)2)
:rem 247
430 IFC(X)<=0ORM(X)<=0THEN620
:rem 194
440 IFD(X)>6THENPOKES+PX(X)+PY(X)*40,32:GOTO620
:rem 92
450 POKES+PX(X)+PY(X)*40,16
:rem 53
460 IFD(X)>2.9THEN560
:rem 183
470 IFC$<>"F"THEN530
:rem 92
480 PRINT"{HOME}{GIU'}FUOCO, CAPITAN "N$"!":rem 16

```

```

490 FORCA=1TOC/5 :rem 192
500 FORV=8TO0STEP-1:VOLV:SOUND3,600,3:NEXTV :rem 27
510 FORTT=1TO40:NEXTTTT,CA :rem 107
520 C(X)=C(X)-INT(RND(7)*.3*C):M(X)=M(X)-INT(RND(8)*.2*C) :rem 169
530 IFRND(2)>.5THENC=C-INT(RND(7)*.3*C(X)):M=M-INT(RND(8) :rem 29
*.1*C(X))
540 IFC(X)<=0THENPRINT"{HOME}{GIU'}VASCELLO PIRATA AFFOND :rem 78
ATO{ 9 SPAZI}":FORT=1TO2000:NEXT
550 IFC(X)<=0THENK=K+1:PRINT"{HOME}{GIU'}{ 39 SPAZI}" :rem 75
560 IFD(X)>1.5THEN620 :rem 176
570 IFC$="A"THENPRINT"{HOME}{GIU'}ALL'ARREMBAGGIO, CAPITA :rem 92
N "N$"!":FORT=1TO2000:NEXT
580 IFC$="A"THENM(X)=M(X)-INT(RND(7)*.5*M) :rem 134
590 IFM(X)>0THENM=M-INT(RND(7)*.1*M(X)) :rem 21
600 IFM(X)<=0THENPRINT"{HOME}{GIU'}VASCELLO PIRATA CATTUR :rem 122
ATO{ 10 SPAZI}":FORT=1TO2000:NEXT
610 IFM(X)<=0THENPRINT"{HOME}{GIU'}{ 39 SPAZI}" :rem 233
615 IFM(X)<=0THENK=K+1:G=G+INT(RND(8)*5000) :rem 240
620 IFC(X)<=0ORM(X)<=0THENPOKES+PX(X)+PY(X)*40,32 :rem 197

630 NEXTX:IFK=5THEN730 :rem 127
640 PRINT"{HOME}{GIU'}{ 39 SPAZI}" :rem 143
650 IFM<=0ORC<=0THEN790 :rem 124
660 POKEL,32 :rem 168
665 IFC$="N"ANDLY>2THENLY=LY-1 :rem 98
670 IFC$="S"ANDLY<22THENLY=LY+1 :rem 145
680 IFC$="E"ANDLX<39THENLX=LX+1 :rem 137
690 IFC$="O"ANDLX>0THENLX=LX-1 :rem 92
700 IFPEEK(S+LX+40*LY)=42THEN840 :rem 138
710 IFTI>18000THEN890 :rem 203
720 GOTO390 :rem 110
730 PRINT"{SU}TUTTI I PIRATI DISTRUTTI" :rem 116
740 FORT=1TO3000:NEXTT :rem 119
750 PRINT"{CLR}" :rem 0
760 PRINTTAB(8)"TUTTI I PIRATI DISTRUTTI" :rem 70
770 PRINT:PRINT"HAI"G"MONETE D'ORO,":PRINT"CAPITAN "N$". :rem 209

780 GOTO940 :rem 117
790 PRINT"{SU}SEI STATO AFFONDATO" :rem 0
800 FORT=1TO3000:NEXTT :rem 116
810 PRINT"{CLR}" :rem 253
820 PRINT"SEI STATO SCONFITTO, CAPITAN "N$"." :rem 160
830 GOTO940 :rem 113
840 PRINT"{SU}TI SEI INCAGLIATO" :rem 87
850 FORT=1TO3000:NEXTT :rem 121
860 PRINT"{CLR}" :rem 2
870 PRINT"TI SEI INCAGLIATO, CAPITAN "N$"." :rem 217
880 GOTO940 :rem 118

```



```

890 PRINT"{SU}IL TEMPO E' SCADUTO"           :rem 156
900 FORT=1TO3000:NEXTT                        :rem 117
910 PRINT"{CLR}"                             :rem 254
920 PRINTTAB(10)"IL TEMPO E' SCADUTO."       :rem 188
930 PRINT:PRINT"HAI"G"MONETE D'ORO,":PRINT"CAPITAN "N$"." :rem 207
940 POKE239,0:PRINT:PRINTTAB(10)"{GIU'}GIOCHI ANCORA (S/N)?" :rem 249
950 GETKEYQS:IFQS="S"THEN310                 :rem 177
970 END                                       :rem 119

```



Bloccato!

Ecco un gioco ad alta velocità per due persone che vi entusiasmerà sicuramente. Bisogna costruire un muro davanti all'avversario, obbligliandolo ad andare a sbatterci contro. Per far ciò si ha a disposizione un tracciante che disegna una linea sullo schermo: quando uno dei due giocatori è costretto a toccare

la linea avversaria o la propria perde la mano.

Per spostare il tracciante il giocatore che parte da sinistra deve usare i tasti [Q] (ruota di 90 gradi a sinistra) e [Z] (90 gradi a destra); il giocatore di destra invece usa rispettivamente i tasti [/] e [+].

```

10 COLOR0,2,5:COLOR4,15:VOL8:P1=0:P2=0      :rem 2
20 XS="{ 15 DES}":DIMCH(1,1):CH(1,0)=64:CH(0,1)=93:DIMCX( :rem 165
   3),CY(3)
30 CX(0)=109:CX(1)=125:CX(2)=110:CX(3)=112 :rem 211
40 CY(0)=112:CY(1)=109:CY(2)=125:CY(3)=110 :rem 216
50 B$="{< 34 I>}"                             :rem 208
60 L$="{ 2 SPAZI}{RVS}{<K>}{OFF}{ 34 SPAZI}{<K>}{ :rem 61
   { 2 SPAZI}"
70 COLOR1,16,4:PRINT"{CLR}{ 4 GIU'}{ 3 SPAZI}{<R>*I :rem 138
   [<R>]{ 3 SPAZI}U*I U*I UCI UCI [<A>][<R>][<S>] UCI
   { 2 SPAZI}B"
80 PRINT"{ 3 SPAZI}{<Q>C[<W>] B{ 3 SPAZI}B B B :rem 77
   { 3 SPAZI}B{ 3 SPAZI}[<Q>C[<W>]{ 2 SPAZI}B{ 2 SPAZI}
   B B{ 2 SPAZI}B"
90 PRINT"{ 3 SPAZI}{<E>]CK [<E>]CK JCK JCK JCK [<E>] :rem 2
   [<E>]{ 2 SPAZI}[<E>]{ 2 SPAZI}JCK{ 2 SPAZI}W"

```

```

100 COLOR1,9,4:PRINT:PRINT:PRINT"{ 15 SPAZI}CONTROLLI"
:rem 85
110 PRINT:PRINT"{ 10 SPAZI}GIOCATORE 1{ 3 SPAZI}GIOCATORE
2"
:rem 199
120 PRINT:PRINT" SINISTRA:{ 4 SPAZI}<Q>{ 11 SPAZI}<+>"
:rem 66
130 PRINT:PRINT" DESTRA:{ 6 SPAZI}<Z>{ 11 SPAZI}</>"
:rem 166
140 COLOR1,7,4:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"{ 4 SPAZI}PREMERE
<RETURN> PER CONTINUARE"
:rem 177
150 PRINT:PRINT"{ 13 SPAZI}<E> PER FINIRE"
:rem 145
160 GETA$:IFA$=""THEN!60
:rem 81
170 IFA$="E"THENPRINT"{CLR}{ 2 GIU' }{ 2 DES}FINE...":END
:rem 254
180 IFASC(A$)<>13THEN!60
:rem 89
190 COLOR1,3,3:PRINT"{CLR}{ 15 SPAZI}BLOCCATO!":PRINT:PRI
NT:PRINT"{ 2 SPAZI}[[<D>]";B$;"[[<F>]"
:rem 46
200 COLOR1,3,3:FORI=1TO20:PRINTL$:NEXT:PRINT"{ 2 SPAZI}
[[<C>]{RVS}";B$;"{OFF}[[<V>]";
:rem 17
210 COLOR1,8:PRINT"{HOME}{GIU'}{ 3 SPAZI}GIOCATORE 1"
:rem 164
220 COLOR1,15,2:PRINT"{HOME}{GIU'}{ 23 DES}GIOCATORE 2"
:rem 205
230 X1=2:X2=37:Y1=12:Y2=14:A1=1:A2=-1:B1=0:B2=0:D1=0:D2=2
:S=0
:rem 143
240 COLOR1,2:PRINT"{HOME}{GIU'}{ 15 DES}{ 5 SPAZI}
{ 5 SIN}";P1;"{ 16 DES}{ 5 SPAZI}{ 4 SIN}";P2
:rem 211
250 GETA$:C1=CH(ABS(A1),ABS(B1)):C2=CH(ABS(A2),ABS(B2)):S
=S+1:IFS=2THENS=0
:rem 30
260 X1=X1+A1:X2=X2+A2:Y1=Y1+B1:Y2=Y2+B2
:rem 2
270 IFA$="Q"THENC=B1:B1=-A1:A1=C:D1=INT(((D1+1)/4-INT((D1
+1)/4))*4):C1=CX(D1)
:rem 204
280 IFA$="/"THENC=B2:B2=-A2:A2=C:D2=INT(((D2+1)/4-INT((D2
+1)/4))*4):C2=CX(D2)
:rem 180
290 IFA$="Z"THENC=-B1:B1=A1:A1=C:D1=INT((ABS((D1+3)/4)-IN
T(ABS((D1+3)/4)))*4):C1=CX(D1)
:rem 42
300 IFA$="+"THENC=-B2:B2=A2:A2=C:D2=INT((ABS((D2+3)/4)-IN
T(ABS((D2+3)/4)))*4):C2=CX(D2)
:rem 252
310 IFPEEK(3072+40*Y1+X1)<>32THENA1=0:B1=0:P2=P2+1:W=2:X=
X1:Y=Y1:GOSUB400:GOTO160
:rem 68
320 IFPEEK(3072+40*Y2+X2)<>32THENA2=0:B2=0:P1=P1+1:W=1:X=
X2:Y=Y2:GOSUB400:GOTO160
:rem 72
330 GOSUB350
:rem 174
340 GOTO250
:rem 103
350 POKE3072+40*Y1+X1,C1:POKE2048+40*Y1+X1,119
:rem 31
360 POKE3072+40*Y2+X2,C2:POKE2048+40*Y2+X2,46
:rem 244
370 IFS=0THENSOUND1,400+20*D1,5
:rem 31
380 IFS=1THENSOUND1,320+20*D2,5
:rem 35
390 RETURN
:rem 124

```

```

400 SOUND3,850,20:SOUND3,800,100           :rem 30
410 FORI=1TO10:POKE3072+40*Y+X,102:POKE2048+40*Y+X,96:FOR
    J=1TO20:NEXTJ                             :rem 200
420 POKE3072+40*Y+X,230:POKE2048+40*Y+X,44:FORJ=1TO20:NEX
    TJ                                         :rem 232
430 NEXTI                                     :rem 31
440 IFW=1THENCOLOR1,8:PRINT"{RVS}{HOME}{GIU'}{ 3 DES}GIOC
    ATORE 1"                                  :rem 183
450 IFW=2THENCOLOR1,15,2:PRINT"{RVS}{HOME}{GIU'}
    { 23 DES}GIOCATORE 2{OFF}"              :rem 250
460 COLOR1,2:PRINT"{HOME}{GIU'}{ 15 DES}{ 5 SPAZI}
    { 5 SIN}";P1;"{ 16 DES}{ 5 SPAZI}{ 4 SIN}";P2
                                               :rem 215
470 RETURN                                     :rem 123

```



Yahtzee

Chi ha familiarità con i dadi sicuramente conosce questo gioco, noto con il nome di Yahtzee, Yamin e tanti altri. I giocatori possono essere da 2 a 13; ognuno ha a disposizione cinque dadi, che può lanciare al massimo tre volte in 13 turni successivi. Lo scopo è di totalizzare il massimo punteggio realizzando le seguenti combinazioni, che possono essere utilizzate una sola volta nel corso del gioco: 3 dadi uguali, 4 dadi uguali, 5 dadi uguali (Yahtzee), 4 dadi in scala, 5 dadi in scala, Full (3 dadi di un valore e 2 di un altro) e infine Chance, che è il caso disperato in cui nessuna combinazione riesce.

All'inizio il programma chiede il numero e i nomi dei partecipanti, successivamente compare sul video una tabella contenente l'elenco delle combinazioni possibili,

ognuna contrassegnata da una lettera e con accanto lo spazio per i punteggi. Oltre alle 7 già elencate, vi sono altre 6 combinazioni (le prime dall'alto), che riguardano l'uscita di almeno 2 dadi uguali. Il punteggio ottenuto con esse è dato dalla somma dei dadi uguali. Abbiamo poi nell'ordine:

3 uguali: si sommano i 3 dadi uguali più gli altri 2;

4 uguali: anche qui si sommano tutti i 5 dadi;

4/5 di scala: vale 30 punti;

Scala: 40 punti;

Full: 25 punti;

Yahtzee: 50 punti;

Chance: quando non è uscita nessuna combinazione, oppure ne è uscita una già conteggiata, si può attribuire a questa voce la somma dei 5 dadi.

Nel caso fortunatissimo che si rea-

lizzi un secondo Yahtzee, esso frutta ben 100 punti, che vanno segnati alla voce corrispondente (l'ultima). Eventuali altri Yahtzee vanno conteggiati nelle voci inutilizzate.

Se non sottiene nessuna delle combinazioni ancora disponibili e la Chance è già stata sfruttata, si deve annullare una delle voci libere assegnandole un punteggio pari a 0.1; successivamente tale combinazione non potrà più essere utilizzata. 3 o 4 dadi uguali possono essere usati, oltre che per le rispettive combinazioni, anche nelle prime 6 voci: la scelta dipende dal giocatore. L'importanza di queste 6 voci è data dal fatto che, se il loro totale è di almeno 63 punti, fruttano un "bonus" di altri 35 punti.

Il gioco è interamente comandato dalla tastiera. Per comunicare al computer quali dadi si desidera rilanciare, si devono digitare i numeri corrispondenti (i dadi sono infatti numerati da 1 a 5); ad esempio, per lanciare il secondo, il terzo e il quinto si imposta 235. Uno zero segnala invece che non si vuole gettare nessun dado. Terminato il lancio, si introduce il risultato digitando, senza barare, il punteggio totalizzato seguito dalla lettera corrispondente alla voce scelta (ad esempio 16D). A questo punto il gioco passa al concorrente successivo. Al termine dei 13 turni chi ha realizzato il secondo Yahtzee ha diritto a giocare ancora una mano; vengono infine mostrati i risultati finali. Buon divertimento!

```

1 REM *****                               :rem 85
2 REM **                                     **   :rem 190
3 REM **           YAHTZEE                   **   :rem 217
4 REM **                                     **   :rem 192
5 REM **   GIOCO PER COMMODORE 64          **   :rem 40
6 REM **                                     **   :rem 194
7 REM **   DI MICHELE NANNIPIERI          **   :rem 52
8 REM **                                     **   :rem 196
9 REM *****                               :rem 93
10 REM * SIGLA *                             :rem 9
20 PRINT"{CLR}{BLK}":POKE53280,0:POKE53281,0 :rem 229
60 PRINT"{ 5 GIU' }Q{ 3 SPAZI }Q{ 2 SPAZI }Q{ 3 SPAZI }Q
   { 3 SPAZI }Q{ SPAZI }{ 5 Q }{ SPAZI }{ 5 Q }{ SPAZI }{ 5 Q }
   { SPAZI }{ 5 Q }{ SIN }"                 :rem 242
70 PRINT"{SU }Q{ 3 SPAZI }Q{ SPAZI }Q{ SPAZI }Q{ 2 SPAZI }Q
   { 3 SPAZI }Q{ 3 SPAZI }Q{ 7 SPAZI }Q{ SPAZI }Q{ 5 SPAZI }Q"
                                           :rem 51
80 PRINT"{ SPAZI }Q{ SPAZI }Q{ SPAZI }Q{ 3 SPAZI }Q{ SPAZI }Q
   { 3 SPAZI }Q{ 3 SPAZI }Q{ 6 SPAZI }Q{ 2 SPAZI }Q
   { 5 SPAZI }Q"                             :rem 163
90 PRINT"{ 2 SPAZI }Q{ 2 SPAZI }{ 5 Q }{ SPAZI }{ 5 Q }
   { 3 SPAZI }Q{ 5 SPAZI }Q{ 3 SPAZI }{ 3 Q }{ 3 SPAZI }
   { 3 Q }"                                   :rem 157
100 PRINT"{ 2 SPAZI }Q{ 2 SPAZI }Q{ 3 SPAZI }Q{ SPAZI }Q
   { 3 SPAZI }Q{ 3 SPAZI }Q{ 4 SPAZI }Q{ 4 SPAZI }Q
   { 5 SPAZI }Q"                             :rem 155

```

```

110 PRINT"{ 2 SPAZI}Q{ 2 SPAZI}Q{ 3 SPAZI}Q{SPAZI}Q
    { 3 SPAZI}Q{ 3 SPAZI}Q{ 3 SPAZI}Q{ 5 SPAZI}Q
    { 5 SPAZI}Q" :rem 156
120 PRINT"{ 2 SPAZI}Q{ 2 SPAZI}Q{ 3 SPAZI}Q{SPAZI}Q
    { 3 SPAZI}Q{ 3 SPAZI}Q{ 3 SPAZI}{ 5 Q}{SPAZI}{ 5 Q}
    {SPAZI}{ 5 Q}{SIN}" :rem 6
140 A=21:B=14:C=19:D=12:S=55296:POKE(S+20+40*13),1
    :rem 191
150 FORY=D+1TOB:POKE(S+A+40*Y),1:NEXT
    :rem 249
160 FORX=ATOCSTEP-1:POKE(S+X+40*B),1:NEXT
    :rem 53
170 FORY=BTODSTEP-1:POKE(S+C+40*Y),1:NEXT
    :rem 59
180 FORX=CTOA+1:POKE(S+X+40*D),1:NEXT
    :rem 251
190 A=A+1:B=B+1:C=C-1:D=D-1
    :rem 196
200 IFD<0THENEND=0
    :rem 177
210 IFB>24THENB=24
    :rem 28
220 IFC<0THEN235
    :rem 155
230 GOTO150
    :rem 100
235 PRINTTAB(3)"{ 4 GIU'}[<7>]IL PIU' COMPLETO GIOCO CON
    I DADI" :rem 93
250 FORK=1TO6000:NEXT:DIMA(4):DIMY(12,14)
    :rem 165
255 REM * INSERIMENTO DATI GIOCATORI *
    :rem 228
265 PRINT"{CLR}{BLK}"
    :rem 145
270 POKE53281,5:POKE53280,5:POKE198,0:PRINTTAB(5)"{GIU'}N
    UMER0 DEI GIOCATORI ";
    :rem 92
275 INPUTN:IFN<2ORN>13THEN265
    :rem 94
280 PRINTTAB(5)"{GIU'}GIOCATORE 1 ";:INPUTP1$:PRINTTAB(5)
    "{GIU'}GIOCATORE 2 ";:INPUTP2$
    :rem 68
290 IFN>2THENPRINTTAB(5)"{GIU'}GIOCATORE 3 ";:INPUTP3$
    :rem 210
300 IFN>3THENPRINTTAB(5)"{GIU'}GIOCATORE 4 ";:INPUTP4$
    :rem 205
303 IFN>4THENPRINTTAB(5)"GIOCATORE 5:":INPUTP5$:rem 252
306 IFN>5THENPRINTTAB(5)"GIOCATORE 6 ";:INPUTP6$:rem 200
309 IFN>6THENPRINTTAB(5)"GIOCATORE 7 ";:INPUTP7$:rem 206
312 IFN>7THENPRINTTAB(5)"GIOCATORE 8 ";:INPUTP8$:rem 203
315 IFN>8THENPRINTTAB(5)"GIOCATORE 9 ";:INPUTP9$:rem 209
318 IFN>9THENPRINTTAB(5)"GIOCATORE 10 ";:INPUTPA$
    :rem 5
321 IFN>10THENPRINTTAB(5)"GIOCATORE 11 ";:INPUTPB$
    :rem 41
324 IFN>11THENPRINTTAB(5)"GIOCATORE 12 ";:INPUTPC$
    :rem 47
327 IFN>12THENPRINTTAB(5)"GIOCATORE 13 ";:INPUTPD$
    :rem 53
335 REM * DISEGNO QUADRO GIOCO *
    :rem 25
340 CT=0:Z=0:P$=P1$
    :rem 44
360 PRINT"{CLR}{SU}A B 1 B{ 6 SPAZI}";Y(Z,0)
    :rem 31
370 PRINT"B B 2 B{ 6 SPAZI}";Y(Z,1)
    :rem 255
380 PRINT"C B 3 B{ 6 SPAZI}";Y(Z,2)
    :rem 3
390 PRINT"D B 4 B{ 6 SPAZI}";Y(Z,3)
    :rem 7

```



```

400 PRINT"E B 5 B{ 6 SPAZI}";Y(Z,4) :rem 2
410 PRINT"F B 6 B{ 6 SPAZI}";Y(Z,5) :rem 6
420 Y(Z,14)=Y(Z,0)+Y(Z,1)+Y(Z,2)+Y(Z,3)+Y(Z,4)+Y(Z,5) :rem 142
430 PRINT"{GIU'}TOTALE{ 7 SPAZI}";Y(Z,14) :rem 18
440 PRINT"BONUS>=63{ 2 SPAZI}35" :rem 60
450 PRINT"{ 16 C}" :rem 154
460 PRINT"G B3UGUALI{ 3 SPAZI}";Y(Z,6) :rem 15
470 PRINT"H B4UGUALI{ 3 SPAZI}";Y(Z,7) :rem 19
480 PRINT"{GIU'}I B4/5SCALA30";Y(Z,8) :rem 139
490 PRINT"{GIU'}L B5/5SCALA40";Y(Z,9) :rem 146
500 PRINT"{GIU'}M BFULL{ 4 SPAZI}25";Y(Z,10) :rem 236
510 PRINT"{GIU'}N BYAHTZEE 50";Y(Z,11) :rem 212
520 PRINT"{GIU'}O BCHANGE{ 4 SPAZI}";Y(Z,12) :rem 250
530 PRINT"{GIU'}P B2YAHT. 100";Y(Z,13) :rem 130
540 PRINT"HOME":PRINTTAB(24)P$ :rem 70
550 PRINTTAB(21)"{GIU'}1{ 3 SPAZI}2{ 3 SPAZI}3{ 3 SPAZI}
4{ 3 SPAZI}5" :rem 6
560 PRINTTAB(17)"T{GIU'}{SIN}I1{GIU'}{ 2 SIN}R{GIU'}{SIN}
O{GIU'}{SIN}{GIU'}T{GIU'}{SIN}I2{GIU'}{ 2 SIN}R{GIU'}
{SIN}O{GIU'}{SIN}{GIU'}T{GIU'}{SIN}I3{GIU'}{ 2 SIN}R
{GIU'}{SIN}O" :rem 191
570 PRINTTAB(20)"{ 4 GIU'}PREMI SPAZIO{GIU'}{ 4 SIN}PER T
IRARE":POKE198,0 :rem 40
575 GETC$ :rem 232
580 IFC$=CHR$(32)THEN595 :rem 89
590 IFC$<>CHR$(32)THEN575 :rem 149
595 PRINTTAB(20)"{ 2 SU}{ 12 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN}
{ 10 SPAZI}" :rem 165
600 FORX=20TO38:FORY=4TO6:POKE(1024+X+40*Y),160:POKE(5529
6+X+40*Y),1:NEXT :rem 79
610 FORY=9TO11:POKE(1024+X+40*Y),160:POKE(55296+X+40*Y),1
:NEXT :rem 91
620 FORY=14TO16:POKE(1024+X+40*Y),160:POKE(55296+X+40*Y),
1:NEXT:NEXT :rem 6
630 FORY=4TO16:POKE(55296+23+40*Y),5:POKE(55296+27+40*Y),
5 :rem 232
640 POKE(55296+31+40*Y),5:POKE(55296+35+40*Y),5:NEXT
:rem 107
650 X=20:PRINT"HOME"{ 3 GIU'}" :rem 227
660 A(0)=INT(6*RND(1))+1 :rem 249
670 A(1)=INT(6*RND(1))+1 :rem 251
680 A(2)=INT(6*RND(1))+1 :rem 253
690 A(3)=INT(6*RND(1))+1 :rem 255
700 A(4)=INT(6*RND(1))+1 :rem 248
710 ONA(0)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 248
720 X=X+4 :rem 229
730 ONA(1)GOSUB 810,820,830,840,850,860 :rem 251
740 X=X+4 :rem 231
750 ONA(2)GOSUB 810,820,830,840,850,860 :rem 254

```

```

760 X=X+4 :rem 233
770 ONA(3)GOSUB 810,820,830,840,850,860 :rem 1
780 X=X+4 :rem 235
790 ONA(4)GOSUB 810,820,830,840,850,860 :rem 4
800 GOTO870 :rem 112
810 PRINTTAB(X)"{GIU'}{DES}Q{DES}{ 2 SU}":RETURN:rem 66
820 PRINTTAB(X)"Q{ 2 GIU'}{DES}Q{ 3 SU}":RETURN :rem 153
830 PRINTTAB(X)"Q{GIU'}Q{GIU'}Q{ 3 SU}":RETURN :rem 78
840 PRINTTAB(X)"Q{DES}Q{ 2 GIU'}{SIN}Q{ 3 SIN}Q{ 3 SU}":R
ETURN :rem 177
850 PRINTTAB(X)"Q{GIU'}Q{SU}Q{ 2 GIU'}{ 3 SIN}Q{DES}Q
{ 3 SU}":RETURN :rem 136
860 PRINTTAB(X)"{ 3 Q}{ 2 GIU'}{ 3 SIN}{ 3 Q}{ 3 SU}":RET
URN :rem 155
870 I=1:PRINT"{HOME}" :rem 116
880 FORX=0TO19:PRINT:NEXT:PRINTTAB(20)"QUALI DADI"
:rem 188
890 PRINTTAB(19)"{GIU'}VUOI RITIRARE";:INPUTC$ :rem 38
900 PRINTTAB(20)"{ 3 SU}{ 10 SPAZI}":PRINTTAB(19)"{GIU'}
{ 20 SPAZI}{ 3 SU}" :rem 8
910 ONVAL(MID$(C$,I,1))GOTO940,960,980,1000,1020:rem 61
920 IFMID$(C$,I,1)="0"THEN1300 :rem 86
930 GOTO1040 :rem 154
940 A(0)=INT(6*RND(1))+1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO7:PRINT:NE
XT:X=20 :rem 57
945 ONA(0)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 2
950 I=I+1:GOTO910 :rem 214
960 A(1)=INT(6*RND(1))+1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO7:PRINT:NE
XT:X=24 :rem 64
965 ONA(1)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 5
970 I=I+1:GOTO910 :rem 216
980 A(2)=INT(6*RND(1))+1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO7:PRINT:NE
XT:X=28 :rem 71
985 ONA(2)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 8
990 I=I+1:GOTO910 :rem 218
1000 A(3)=INT(6*RND(1))+1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO7:PRINT:N
EXT:X=32 :rem 99
1005 ONA(3)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 41
1010 I=I+1:GOTO910 :rem 250
1020 A(4)=INT(6*RND(1))+1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO7:PRINT:N
EXT:X=36 :rem 106
1025 ONA(4)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 44
1030 I=I+1:GOTO910 :rem 252
1040 I=1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO19:PRINT:NEXT:PRINTTAB(20)
"QUALI DADI" :rem 224
1050 PRINTTAB(19)"{GIU'}VUOI RITIRARE";:INPUTB$ :rem 74
1060 PRINTTAB(20)"{ 3 SU}{ 11 SPAZI}" :rem 213
1070 PRINTTAB(19)"{GIU'}{ 20 SPAZI}{ 3 SU}" :rem 239
1080 ONVAL(MID$(B$,I,1))GOTO1110,1140,1170,1200,1230
:rem 229

```

```

1090 GOTO1300 :rem 199
1110 A(0)=INT(6*RND(1))+1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO12:PRINT:
NEXT:X=20 :rem 139
1120 ONA(0)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 36
1130 I=I+1:GOTO1080 :rem 44
1140 A(1)=INT(6*RND(1))+1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO12:PRINT:
NEXT:X=24 :rem 147
1150 ONA(1)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 40
1160 I=I+1:GOTO1080 :rem 47
1170 A(2)=INT(6*RND(1))+1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO12:PRINT:
NEXT:X=28 :rem 155
1180 ONA(2)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 44
1190 I=I+1:GOTO1080 :rem 50
1200 A(3)=INT(6*RND(1))+1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO12:PRINT:
NEXT:X=32 :rem 145
1210 ONA(3)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 39
1220 I=I+1:GOTO1080 :rem 44
1230 A(4)=INT(6*RND(1))+1:PRINT"{HOME}":FORH=0TO12:PRINT:
NEXT:X=36 :rem 153
1240 ONA(4)GOSUB810,820,830,840,850,860 :rem 43
1250 I=I+1:GOTO1080 :rem 47
1300 PRINT"{HOME}":FORH=0TO17:PRINT:NEXT:PRINTTAB(18)"SCR
IVI IL PUNTEGGIO" :rem 124
1310 PRINTTAB(18)"OTTENUTO,SEGUITO DAL" :rem 198
1320 PRINTTAB(18)"CARATTERE INDICANTE" :rem 82
1330 PRINTTAB(18)"LA VOCE SCELTA" :rem 159
1340 PRINTTAB(21)" ";INPUTA$ :rem 142
1350 PRINT"{HOME}":D$=RIGHT$(A$,1) :rem 65
1360 IFD$="A"THENY(Z,0)=VAL(A$):PRINTTAB(13)"{SU}"Y(Z,0)
:rem 112
1370 IFD$="B"THENY(Z,1)=VAL(A$):PRINTTAB(13)Y(Z,1)
:rem 159
1380 IFD$="C"THENY(Z,2)=VAL(A$):PRINTTAB(13)"{GIU'}"Y(Z,2)
) :rem 248
1390 IFD$="D"THENY(Z,3)=VAL(A$):PRINTTAB(13)"{ 2 GIU'}"Y(
Z,3) :rem 13
1400 IFD$="E"THENY(Z,4)=VAL(A$):FORH=0TO2:PRINT:NEXT:PRIN
TTAB(13)Y(Z,4) :rem 141
1410 IFD$="F"THENY(Z,5)=VAL(A$):FORH=0TO3:PRINT:NEXT:PRIN
TTAB(13)Y(Z,5) :rem 146
1420 IFD$="G"THENY(Z,6)=VAL(A$):FORH=0TO8:PRINT:NEXT:PRIN
TTAB(13)Y(Z,6) :rem 155
1430 IFD$="H"THENY(Z,7)=VAL(A$):FORH=0TO9:PRINT:NEXT:PRIN
TTAB(13)Y(Z,7) :rem 160
1440 IFD$="I"THENY(Z,8)=VAL(A$):FORH=0TO11:PRINT:NEXT:PRI
NTTAB(13)Y(Z,8) :rem 205
1450 IFD$="L"THENY(Z,9)=VAL(A$):FORH=0TO13:PRINT:NEXT:PRI
NTTAB(13)Y(Z,9) :rem 213
1460 IFD$="M"THENY(Z,10)=VAL(A$):FORH=0TO15:PRINT:NEXT:PR
INTTAB(13)Y(Z,10) :rem 41

```

```

1470 IFD$="N"THENY(Z,11)=VAL(A$):FORH=0TO17:PRINT:NEXT:PR
INTTAB(13)Y(Z,11) :rem 47
1480 IFD$="O"THENY(Z,12)=VAL(A$):FORH=0TO19:PRINT:NEXT:PR
INTTAB(13)Y(Z,12) :rem 53
1490 IFD$="P"THENY(Z,13)=VAL(A$):FORH=0TO21:PRINT:NEXT:PR
INTTAB(13)Y(Z,13) :rem 50
1500 PRINT"{HOME}":FORH=0TO17:PRINT:NEXT:PRINTTAB(18)"
{ 19 SPAZI}" :rem 103
1510 PRINTTAB(18)"{ 20 SPAZI}" :rem 41
1520 PRINTTAB(18)"{ 20 SPAZI}" :rem 42
1530 PRINTTAB(18)"{ 20 SPAZI}" :rem 43
1540 PRINTTAB(21)"{ 7 SPAZI}" :rem 38
1550 PRINTTAB(20)"{ 3 SU}PREMI SPAZIO PER UN{ 2 GIU' }
{ 15 SIN}ALTRO GIOCATORE" :rem 42
1555 POKE198,0 :rem 253
1560 GETC$ :rem 19
1570 IFC$=CHR$(32)THEN1585 :rem 185

1580 IFC$<>CHR$(32)THEN1560 :rem 240
1585 IFCT>=13THEN1800 :rem 208
1590 IFZ=0THENZ=1:P$=P2$:GOTO360 :rem 185
1600 IFN=2THEN1800 :rem 11
1610 IFZ=1THENZ=2:P$=P3$:GOTO360 :rem 181
1620 IFN=3THEN1800 :rem 14
1630 IFZ=2THENZ=3:P$=P4$:GOTO360 :rem 186
1640 IFN=4THEN1800 :rem 17
1650 IFZ=3THENZ=4:P$=P5$:GOTO360 :rem 191
1660 IFN=5THEN1800 :rem 20
1670 IFZ=4THENZ=5:P$=P6$:GOTO360 :rem 196
1680 IFN=6THEN1800 :rem 23
1690 IFZ=5THENZ=6:P$=P7$:GOTO360 :rem 201
1700 IFN=7THEN1800 :rem 17
1710 IFZ=6THENZ=7:P$=P8$:GOTO360 :rem 197
1720 IFN=8THEN1800 :rem 20
1730 IFZ=7THENZ=8:P$=P9$:GOTO360 :rem 202
1740 IFN=9THEN1800 :rem 23
1750 IFZ=8THENZ=9:P$=PA$:GOTO360 :rem 214
1760 IFN=10THEN1800 :rem 65
1765 IFZ=9THENZ=10:P$=PB$:GOTO360 :rem 6
1770 IFN=11THEN1800 :rem 67
1775 IFZ=10THENZ=11:P$=PC$:GOTO360 :rem 49
1780 IFN=12THEN1800 :rem 69
1783 IFZ=11THENZ=12:P$=PD$:GOTO360 :rem 51
1800 CT=CT+1 :rem 144
1805 IFCT<13THENZ=0:P$=P1$:GOTO360 :rem 38
1807 Q=CT-12 :rem 133
1808 ONQGOTO 1810,1812,1814,1816,1818,1820,1822,1824,1826
,1828,1830,1832,1834 :rem 131
1809 GOTO1840 :rem 216
1810 IFY(0,13)=100THENP$=P1$:Z=0:GOTO360 :rem 35
1811 GOTO1800 :rem 205

```

```

1812 IFY(1,13)=100THENP$=P2$:Z=1:GOTO360      :rem 40
1813 GOTO1800                                    :rem 207
1814 IFY(2,13)=100THENP$=P3$:Z=2:GOTO360      :rem 45
1815 GOTO1800                                    :rem 209
1816 IFY(3,13)=100THENP$=P4$:Z=3:GOTO360      :rem 50
1817 GOTO1800                                    :rem 211
1818 IFY(4,13)=100THENP$=P5$:Z=4:GOTO360      :rem 55
1819 GOTO1800                                    :rem 213
1820 IFY(5,13)=100THENP$=P6$:Z=5:GOTO360      :rem 51
1821 GOTO1800                                    :rem 206
1822 IFY(6,13)=100THENP$=P7$:Z=6:GOTO360      :rem 56
1823 GOTO1800                                    :rem 208
1824 IFY(7,13)=100THENP$=P8$:Z=7:GOTO360      :rem 61
1825 GOTO1800                                    :rem 210
1826 IFY(8,13)=100THENP$=P9$:Z=8:GOTO360      :rem 66
1827 GOTO1800                                    :rem 212
1828 IFY(9,13)=100THENP$=PA$:Z=9:GOTO360      :rem 78
1829 GOTO1800                                    :rem 214
1830 IFY(10,13)=100THENP$=PB$:Z=10:GOTO360     :rem 152
1831 GOTO1800                                    :rem 207
1832 IFY(11,13)=100THENP$=PC$:Z=11:GOTO360    :rem 157
1833 GOTO1800                                    :rem 209
1834 IFY(12,13)=100THENP$=PD$:Z=12:GOTO360    :rem 162
1840 T1=0:FORX=0TO13:T1=T1+Y(0,X):NEXT:IFY(0,14)>63THENT1
    =T1+35                                       :rem 19
1850 T2=0:FORX=0TO13:T2=T2+Y(1,X):NEXT:IFY(1,14)>63THENT2
    =T2+35                                       :rem 27
1860 T3=0:FORX=0TO13:T3=T3+Y(2,X):NEXT:IFY(2,14)>63THENT3
    =T3+35                                       :rem 35
1870 T4=0:FORX=0TO13:T4=T4+Y(3,X):NEXT:IFY(3,14)>63THENT4
    =T4+35                                       :rem 43
1880 T5=0:FORX=0TO13:T5=T5+Y(4,X):NEXT:IFY(4,14)>63THENT5
    =T5+35                                       :rem 51
1890 T6=0:FORX=0TO13:T6=T6+Y(5,X):NEXT:IFY(5,14)>63THENT6
    =T6+35                                       :rem 59
1900 T7=0:FORX=0TO13:T7=T7+Y(6,X):NEXT:IFY(6,14)>63THENT7
    =T7+35                                       :rem 58
1910 T8=0:FORX=0TO13:T8=T8+Y(7,X):NEXT:IFY(7,14)>63THENT8
    =T8+35                                       :rem 66
1920 T9=0:FORX=0TO13:T9=T9+Y(8,X):NEXT:IFY(8,14)>63THENT9
    =T9+35                                       :rem 74
1930 TA=0:FORX=0TO13:TA=TA+Y(9,X):NEXT:IFY(9,14)>63THENTA
    =TA+35                                       :rem 117
1940 TB=0:FORX=0TO13:TB=TB+Y(10,X):NEXT:IFY(10,14)>63THEN
    TB=TB+35                                       :rem 203
1950 TC=0:FORX=0TO13:TC=TC+Y(11,X):NEXT:IFY(11,14)>63THEN
    TC=TC+35                                       :rem 211
1960 TD=0:FORX=0TO13:TD=TD+Y(12,X):NEXT:IFY(12,14)>63THEN
    TD=TD+35                                       :rem 219
1990 PRINT"{CLR}{YEL}":POKE53280,0:POKE53281,0 :rem 100

```



```

1995 PRINTTAB(11)"RISULTATI{ 2 SPAZI}FINALI"      :rem 167
2000 PRINTTAB(10)"{ 2 GIU' }"P1$TAB(25)INT(T1)     :rem 51
2010 PRINTTAB(10)"{GIU' }"P2$TAB(25)INT(T2)       :rem 37
2020 PRINTTAB(10)"{GIU' }"P3$TAB(25)INT(T3)       :rem 40
2030 PRINTTAB(10)"{GIU' }"P4$TAB(25)INT(T4)       :rem 43
2040 PRINTTAB(10)"{GIU' }"P5$TAB(25)INT(T5)       :rem 46
2050 PRINTTAB(10)"{GIU' }"P6$TAB(25)INT(T6)       :rem 49
2060 PRINTTAB(10)P7$TAB(25)INT(T7)                 :rem 223
2070 PRINTTAB(10)P8$TAB(25)INT(T8)                 :rem 226
2080 PRINTTAB(10)P9$TAB(25)INT(T9)                 :rem 229
2090 PRINTTAB(10)PA$TAB(25)INT(TA)                 :rem 246
2100 PRINTTAB(10)PB$TAB(25)INT(TB)                 :rem 240
2110 PRINTTAB(10)PC$TAB(25)INT(TC)                 :rem 243
2120 PRINTTAB(10)PD$TAB(25)INT(TD) :POKE198,0      :rem 93
2150 GETCS$                                         :rem 15
2160 IFC$=""THEN2150                               :rem 55
2170 RUN                                             :rem 191

```

AVVISO

Se possiedi un VIC 20 con espansione da 16K, Papernsoft Commodore ha in serbo un magnifico regalo per te: nei prossimi due numeri troverai infatti, diviso in due parti, un fantastico adventure game intitolato "LA CORONA DI PIETRA". Non lasciatelo sfuggire!

La Redazione



Fallout

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

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

10 REM FALLOUT	:rem	92
20 DIM H(16,8)	:rem	160
30 PRINT"{CLR}{GRN}"	:rem	229
40 POKE53280,8:POKE53281,1	:rem	194
50 FORX=0TO16	:rem	27
60 FORY=1TO8	:rem	239
70 H(X,Y)=1	:rem	75
80 NEXTY,X	:rem	132
90 REM	:rem	77
100 FORY=1TO8	:rem	26
110 FORB=1TO4	:rem	0
120 X=INT(RND(0)*16+1)	:rem	182
130 H(X,Y)=0	:rem	119
140 NEXTB,Y	:rem	155
150 REM NUMERAZIONE BARRE	:rem	51
160 FORB=1TO8	:rem	9
170 H(2*B-1,0)=B+100	:rem	196
180 NEXTB	:rem	26
190 GOSUB610:REM DISEGNO	:rem	216
200 GOSUB910:REM MODIFICA	:rem	6
210 GOSUB610:REM DISEGNO	:rem	209
300 REM	:rem	119
310 INPUT"{GIU'}MOSSA";Z\$:rem	181
320 Y=VAL(LEFT\$(Z\$,1))	:rem	218
330 IFY<1ORY>8THEN510	:rem	32
340 D\$=MID\$(Z\$,2,1)	:rem	196
350 DX=VAL(MID\$(Z\$,3))	:rem	209
360 IFDX=0THEN510	:rem	246
370 IFD\$<>"S"ANDD\$<>"D"THEN510	:rem	164
380 IFD\$="S"THENGOSUB1110:REM SCIVOLA A SINISTRA	:rem	181
390 IFD\$="D"THENGOSUB1210:REM SCIVOLA A DESTRA	:rem	254
400 BR=BR+1	:rem	85
410 GOSUB910	:rem	175
420 GOSUB610	:rem	173
430 IFSC>=36THENPRINT"{GIU'}CONGRATULAZIONI, CE L'HAI FAT TA!":END	:rem	197
440 IFDX>1THENDX=DX-1:GOTO380	:rem	66
500 REM	:rem	121
510 PRINT"{HOME}{ 11 GIU'}"	:rem	53
520 FORY=10TO21	:rem	123
530 PRINT"{ 20 SPAZI}"	:rem	105
540 NEXTY	:rem	49
550 PRINT"{ 20 SPAZI}";	:rem	166
560 PRINT"{HOME}{ 11 GIU'}"	:rem	58
570 GOTO310	:rem	105
600 REM DISEGNO	:rem	131
610 PRINT"{HOME}{GIU'}{ 8 DES}";	:rem	175
620 FORY1=0TO8	:rem	81
630 REM	:rem	125
640 IFY1=0THEN PRINT"{ 4 SPAZI}";	:rem	91

650	IFY1>0THEN PRINTSPC(8)STR\$(Y1);"> ";	:rem	61
660	FORX=0TO16	:rem	82
670	Z=H(X,Y1)	:rem	219
680	GOSUB810:REM SCRIVE L'ELEMENTO	:rem	109
690	NEXTX	:rem	54
700	PRINT	:rem	36
710	NEXTY1	:rem	97
720	PRINTSPC(4)"{GIU'}PUNTEGGIO:";SC;"{ 3 SPAZI}SPOSTAMEN TI:";BR	:rem	130
730	RETURN	:rem	122
800	REM SCRIVE L'ELEMENTO	:rem	20
810	IFZ=0THENPRINT" ";	:rem	42
820	IFZ=1THEN PRINT"{RVS}{<@>}{OFF}";	:rem	116
830	IFZ>100THEN PRINTCHR\$(Z-52);	:rem	138
840	RETURN	:rem	124
900	REM MODIFICA	:rem	185
910	FORY1=8TO0STEP-1:REM CERCA DA CIMA A FONDO	:rem	191
920	FORX=0TO16	:rem	81
930	TY=Y1	:rem	16
940	IFH(X,Y1)<100THEN 1020	:rem	146
950	IFTY>=8THEN 1060:REM FONDO RAGGIUNTO	:rem	199
960	IFH(X,TY+1)<>0THEN 1020:REM BLOCCATO	:rem	85
970	REM PORTA L'ELEMENTO GIU'	:rem	226
980	H(X,TY+1)=H(X,TY)	:rem	206
990	H(X,TY)=0	:rem	217
1000	TY=TY+1	:rem	180
1010	GOTO950:REM CONTINUA A SPOSTARE	:rem	202
1020	NEXTX	:rem	90
1030	NEXTY1	:rem	141
1040	RETURN	:rem	165
1050	REM FONDO RAGGIUNTO	:rem	208
1060	SC=SC+H(X,TY)-100	:rem	227
1070	H(X,TY)=0	:rem	255
1080	GOTO1020	:rem	197
1100	REM SPOSTA LA BARRA A SINISTRA	:rem	35
1110	TM=H(0,Y)	:rem	239
1120	FORX=0TO15	:rem	121
1130	H(X,Y)=H(X+1,Y)	:rem	74
1140	NEXTX	:rem	93
1150	H(16,Y)=TM	:rem	42
1160	RETURN	:rem	168
1200	REM SPOSTA LA BARRA A DESTRA	:rem	122
1210	TM=H(16,Y)	:rem	39
1220	FORX=16TO1STEP-1	:rem	22
1230	H(X,Y)=H(X-1,Y)	:rem	77
1240	NEXTX	:rem	94
1250	H(0,Y)=TM	:rem	244
1260	RETURN	:rem	169



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di Stop Bug per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con Run, di digitare i listati di Papersoft Commodore senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola ".rem" seguita da un numero, detto checksum; non copiare questa parte della linea, che serve solo per tua informazione. Quando Stop Bug è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto Return dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato

comandi abbreviati, come ? per Print).

Usando Stop Bug tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono sui checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni Print dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare Stop Bug, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo Return su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che Stop Bug interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare Stop Bug prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare Stop Bug premi Run/Stop e Restore (su C64 e VIC 20) oppure Run/Stop e Reset (su C16 e Plus/4). Per riattivarlo batti:

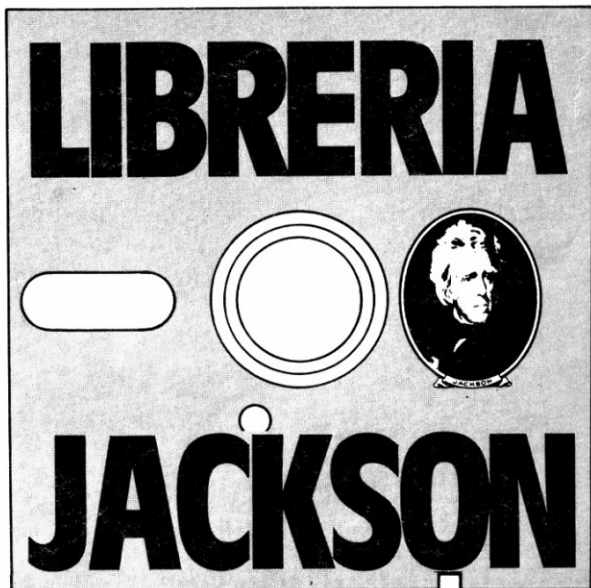
*SYS PEEK(56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il PLUS/4;
SYS 40704 per il C 64.*

STOP BUG per C64 e VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

**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.