

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=

C64= C64= C64= C64= C64= C64= C64=



PAPER

SOFT

48

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.soft editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

Anno 2 - N° 48 - 13 dicembre 1985

Superkeys
I nervi
Mini-Mancala
Trippy
Simon's Dedalo
Attenti alle mine!

speed. in abb. post. Gruppo 11/70

Guida per l'input dei programmi versioni C64

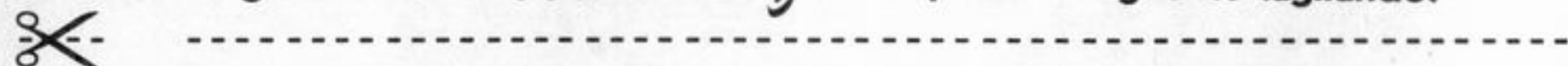
Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve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

re 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 dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]	Q 7	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]	Q 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>]	Q 1		{F4}	f4	
{RVS}	CTRL 9		[<2>]	Q 2		{F5}	f5	
{OFF}	CTRL 0		[<3>]	Q 3		{F6}	f6	
{BLK}	CTRL 1		[<4>]	Q 4		{F7}	f7	
{WHT}	CTRL 2		[<5>]	Q 5		{F8}	f8	
{RED}	CTRL 3		[<6>]	Q 6				

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



J.soft **Compilare ed inviare in busta chiusa a:**
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

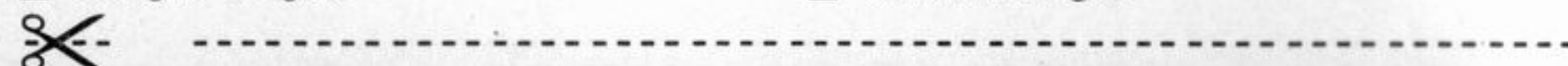
PAPER **نشرة** _____ Anno _____

PAPER **نشرة** dedicato a _____ Anno _____

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

assegno allegato

contanti allegati





C64E

- 6 Superkeys**
di N. Martens trad. e adatt. di M. Anticoli
- 8 I nervi**
di C. Roberts trad. e adatt. di M. Anticoli
- 11 Mini-Mancala**
di R. Gasters trad. e adatt. di P. Maffei
- 13 Trippy (Joystick)**
di F. Portland trad. e adatt. di A. Moretti
- 17 Simon's Dedalo (Simon's BASIC-Joystick)**
di G. Montanari
- 26 Attenti alle mine! (Joystick)**
di R. Onufer trad. e adatt. di S. Albarelli

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**

V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.80.841-68.80.842-68.80.843-
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:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**

Tribunale di Milano
n° 178 del 30-03-1985

STAMPA:

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



PUBBLICITÀ

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

V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233

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

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

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

STOP BUG

Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.

Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA,

che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).

Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono

sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove 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, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
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
```

Non vi è mai successo di battere programmi, anche della nostra rivista, con molte parole chiavi del basic (es. POKE, FOR, TO)? Con questo programma è possibile ridefinire i tasti funzione, rendendo più veloce la digitazione.

Per ridefinire nuovamente i tasti funzione bisogna digitare SYS 38276, mentre per vedere la lista dei tasti basta digitare SYS 38144. Se si vuole riattivare SUPERKEYS

dopo aver digitato RUN/STOP + RESTORE è necessario digitare SYS 38728.

È possibile anche inserire il "carriage return" automatico: si ottiene impostando il carattere "freccia verso sinistra" dopo la istruzione voluta, per esempio: LIST (freccia verso sinistra).

Una volta presa la mano con questa utility siamo sicuri che ci ringrazierete.

```

80 REM**      C64 SUPERKEYS      **           :rem 108
90 REM**      PAPERSOFT         **           :rem 169
100 READA,B                                     :rem 92
110 PRINTCHR$(147);CHR$(17);"C64 SUPERKEYS"   :rem 249
120 PRINT"{ 2 GIU' }ATTENDERE PREGO..."     :rem 41
125 CH=0                                       :rem 144
130 FORI=ATOB:READX:POKEI,X:CH=CH+X:NEXT      :rem 148
140 SYS38276:NEW                               :rem 194
500 DATA38144,38892                          :rem 237
510 DATA169,147,32,210,255,162,1,160,74,32,174,150,162,18
    3,160                                       :rem 23
520 DATA8,32,174,150,162,205,160,16,32,174,150,169,13,32,
    210                                       :rem 169
530 DATA255,32,210,255,234,32,46,149,162,127,160,33,32,17
    4,150                                       :rem 23
540 DATA96,162,255,160,49,189,0,148,201,133,240,37,201,13
    4,240                                       :rem 29
550 DATA33,201,135,240,29,201,136,240,25,201,137,240,21,2
    01,138                                       :rem 47
560 DATA240,17,201,139,240,13,201,140,240,9,201,13,240,34
    ,201                                       :rem 195
570 DATA255,208,32,96,169,13,32,210,255,169,70,32,210,255
    ,152                                       :rem 243
580 DATA32,210,255,200,169,61,32,210,255,169,32,32,210,25
    5,202                                       :rem 13
590 DATA208,184,96,169,95,32,210,255,202,208,175,96,169,1
    2,141                                       :rem 59

```

600 DATA33,208,169,144,32,210,255,162,1,169,255,157,255,1
47,232 :rem 87
610 DATA208,250,169,0,133,55,169,149,133,56,32,169,150,32
,199 :rem 254
620 DATA150,76,212,150,255,147,17,42,42,42,42,32,67,32,54
:rem 32
630 DATA52,32,32,83,32,85,32,80,32,69,32,82,32,75,32
:rem 47
640 DATA69,32,89,32,83,32,42,42,42,42,13,32,13,42,42
:rem 39
650 DATA42,42,32,32,32,80,32,65,32,80,32,69,32,82,32
:rem 37
660 DATA83,32,79,32,70,32,84,32,32,32,32,32,42,42,42
:rem 38
670 DATA42,13,32,13,45,45,45,45,68,69,70,73,78,69,32
:rem 71
680 DATA69,65,67,72,32,70,85,78,67,84,73,79,78,32,75
:rem 107
690 DATA69,89,45,45,45,45,45,13,32,32,32,32,32,32,32
:rem 53
700 DATA32,32,32,40,95,32,61,32,67,82,41,13,32,13,32
:rem 25
710 DATA32,32,32,83,89,83,32,51,56,50,55,54,32,84,79
:rem 63
720 DATA32,82,69,68,69,70,73,78,69,32,75,69,89,83,13
:rem 101
730 DATA32,32,32,32,83,89,83,32,51,56,49,52,52,32,84
:rem 57
740 DATA79,32,80,82,73,78,84,32,67,85,82,82,69,78,84
:rem 102
750 DATA13,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
:rem 8
760 DATA75,69,89,32,68,69,70,73,78,73,84,73,79,78,83
:rem 119
770 DATA13,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45
:rem 66
780 DATA45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45
:rem 72
790 DATA45,45,45,45,13,162,1,172,169,149,189,169,149,32,2
10 :rem 164
800 DATA255,232,136,152,208,245,96,234,234,234,234,234,23
4,234,234 :rem 235
810 DATA234,234,234,234,234,120,169,49,141,20,3,169,234,1
41,21 :rem 21
820 DATA3,88,96,32,94,151,165,55,133,251,133,253,165,56,1
33 :rem 155
830 DATA252,133,254,169,49,133,247,169,133,133,248,169,13
,32,210 :rem 145
840 DATA255,169,70,32,210,255,165,247,32,210,255,169,61,3
2,210 :rem 33

```

850 DATA255,169,63,32,210,255,169,32,32,210,255,32,207,25
      5,72                                     :rem 244
860 DATA160,0,165,248,145,55,104,32,94,151,201,13,240,14,
      201                                     :rem 168
870 DATA95,208,2,169,13,145,55,32,207,255,76,20,151,230,2
      47                                     :rem 149
880 DATA165,247,41,1,208,10,24,165,248,105,4,133,248,76,6
      6                                     :rem 100
890 DATA151,56,165,248,233,3,133,248,165,247,201,57,144,1
      63,120                                  :rem 93
900 DATA169,117,141,20,3,169,151,141,21,3,88,169,0,133,24
      7                                     :rem 86
910 DATA96,234,234,234,234,234,166,55,208,2,198,56,198,55
      ,96                                     :rem 227
920 DATA234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,2
      34,234,165                             :rem 23
930 DATA247,240,59,160,0,177,251,32,216,151,176,12,165,55
      ,197                                     :rem 250
940 DATA251,208,21,165,56,197,252,208,15,169,0,133,247,16
      5,253                                   :rem 47
950 DATA133,251,165,254,133,252,76,49,234,166,198,177,251
      ,157,119                                :rem 215
960 DATA2,230,198,32,228,151,165,198,201,11,144,204,230,2
      47,76                                    :rem 35
970 DATA49,234,165,215,32,216,151,176,3,76,49,234,165,8,4
      1                                       :rem 110
980 DATA1,208,247,160,0,177,251,197,215,208,6,32,228,151,
      76                                       :rem 151
990 DATA123,151,32,228,151,76,198,151,201,133,144,6,201,1
      41,176                                   :rem 79
1000 DATA2,56,96,24,96,166,251,208,2,198,252,198,251,96
      :rem 221

```

C64 I nervi

Il programma qui presentato è un vero gioco di NERVI.

Si gioca in due. Ogni giocatore parte con 200 punti e deve arrivare a 500 punti prima dell'avversario per vincere 500 dollari. Ciascun giocatore tira i dadi almeno due

volte. Il primo tiro rimane sul banco; i tiri successivi non devono essere uguali al primo, per poter acquisire dei punti. Quando un tiro risulta uguale al primo, si perde la mano e la cifra raggruppata viene persa e quindi sottratta dagli ini-

ziali 200 punti o dal punteggio prima raggiunto. Quando non si vuole rischiare ancora e si vogliono prendere i punti, basta rinunciare al tiro e passare la mano all'avversario. Bisogna ricordare che fino a che

non si passa la mano non si guadagna nulla, anzi i virtuali punti guadagnati possono essere sottratti. Ma cosa aspettate a farvi venire I NERVI??!!

10 REM *****	:rem	19
20 REM *	:rem	154
30 REM * I NERVI *	:rem	104
35 REM *	:rem	160
40 REM *PAPERSOFT*	:rem	80
45 REM *	:rem	161
50 REM *****	:rem	23
60 POKE53281,1	:rem	245
70 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }"	:rem	237
80 PRINTTAB(8)"NOME GIOCATORE # 1"	:rem	185
90 INPUTPLA\$(1)	:rem	124
100 PRINTTAB(8)"NOME GIOCATORE # 2"	:rem	227
110 INPUTPLA\$(2)	:rem	166
120 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }"	:rem	25
130 PRINTTAB(15)"{RVS}{RED}I NERVI{OFF}{BLU}{ 2 GIU' }"	:rem	193
140 PRINTTAB(9)"PROVA A RAGGIUNGERE"	:rem	192
150 PRINTTAB(9)"500 PUNTI PRIMA"	:rem	102
160 PRINTTAB(9)"DEL TUO AVVERSARIO."	:rem	198
170 PRINTTAB(9)"TIRA I DADI FINCHE'"	:rem	41
180 PRINTTAB(9)"VUOI,{DES}MA OCCHIO"	:rem	154
190 PRINTTAB(9)"A NON SBALLARE!"	:rem	95
200 PRINT"{ 2 GIU' }"	:rem	133
210 PRINTTAB(12)"{RVS}{GRN}PREMI UN TASTO{BLU}"	:rem	233
220 GETA\$:IFA\$=""THENGOTO220	:rem	132
230 PLA=1	:rem	224
240 OP=2	:rem	164
250 CA(1)=200	:rem	108
260 CA(2)=200	:rem	110
270 GOTO300	:rem	101
280 RO=INT(RND(1)*6)+INT(RND(1)*6)+2	:rem	4
290 RETURN	:rem	123
300 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }"	:rem	25
310 PRINT"{RVS}{GRN}";PLA\$(PLA);"{BLU}{OFF} HA TIRATO"	:rem	139
320 GOSUB280	:rem	175
330 FR=RO	:rem	12
340 GOSUB280	:rem	177
350 IF FR=RO GOTO340	:rem	109
360 GOTO410	:rem	103
370 PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }"	:rem	32
380 GOSUB280	:rem	181

```

390 PRINT" {RVS} {GRN}";PLA$(PLA);" {BLU}{OFF} HA TIRATO"
:rem 147
400 IF FR=RO GOTO630
:rem 107
410 IFCA(1)>500ORCA(2)>500GOTO730
:rem 75
420 PRINT" {GIU' }PRIMO TIRO:";FR
:rem 74
430 PRINT" {GIU' }"
:rem 121
440 PRINT"SUCCESSIVO TIRO:";RO
:rem 196
450 PRINT" {GIU' }"
:rem 123
460 TT=TT+RO
:rem 243
470 PRINT"TOTALE PUNTI:";CA(PLA)
:rem 236
480 PRINT" {GIU' }"
:rem 126
490 PRINT"PUNTI PRESI:";TT
:rem 158
500 PRINT" {GIU' }"
:rem 119
510 PRINT"PUNTI AVVERSARIO:";CA(OP)
:rem 226
520 PRINT" {GIU' }"
:rem 121
530 PRINTTAB(12)" {RVS} {RED}TIRI ANCORA?{BLU}"
:rem 108
540 GETAN$:IFAN$=""GOTO540
:rem 251
550 IFAN$="N"THENCA(PLA)=CA(PLA)+TT:GOTO580
:rem 94
560 IFAN$="S"THENFORN=1TO100:NEXTN:GOTO370
:rem 139
570 GOTO540
:rem 110
580 TT=0
:rem 178
590 IFPLA=1THENPLA=2:OP=1:GOTO300
:rem 64
600 OP=2
:rem 164
610 PLA=1
:rem 226
620 GOTO300
:rem 100
630 PRINT" {CLR}{ 2 GIU' }"
:rem 31
640 PRINTTAB(13)"HAI PERSO!{ 2 GIU' }"
:rem 149
650 PRINTTAB(13)"POSSIEDI";
:rem 147
660 CA(PLA)=CA(PLA)-TT
:rem 18
670 PRINTCA(PLA)
:rem 220
680 PRINT" { 2 GIU' }";TAB(12)" {RVS} {GRN}PREMI UN TASTO
{BLU}"
:rem 149
690 GETA$:IFA$=""GOTO690
:rem 107
700 TT=0
:rem 172
710 PRINT" {CLR}"
:rem 252
720 GOTO580
:rem 111
730 PRINT" {CLR}{ 2 GIU' }"
:rem 32
740 IFCA(1)>CA(2)THEN762
:rem 67
750 PRINTTAB(11)PLA$(2);" VINCE!"
:rem 76
760 PRINTTAB(11)"CON $"CA(2):GOTO770
:rem 20
762 PRINTTAB(11)PLA$(1);" VINCE!":PRINTTAB(11)"CON $";CA(
1)
:rem 40
770 POKE198,0:PRINTTAB(12)" {GIU' } {RVS} {GRN}GIOCHI ANCORA?
{BLU}"
:rem 103
780 GETA$:IFA$=""GOTO780
:rem 107
790 IFA$="S"THENRUN
:rem 140
800 IFA$="N"THENEND
:rem 97
810 GOTO780
:rem 113

```

Mini-Mancala

Questo programma trae origine da un antico gioco arabo. Ci sono 4 tazze contrassegnate dalle lettere A,B,C,D: due, la A e la B, appartengono al computer, le altre due, la C e la D, sono tue.

All'inizio del gioco tutte le tazze contengono 2 pedine. A turno i giocatori, cioè tu e il computer, devono prendere le pedine contenute in una delle proprie tazze e distribuirle una ad una in senso antiorario nelle altre tazze. Ci dovrà essere sempre almeno una tazza

vuota in quanto le pedine non possono essere rimesse nella tazza da cui sono state prese.

Vince chi riesce a portare tutte le pedine in una delle proprie tazze. Puoi scegliere il livello di difficoltà (da 1 a 3, 1 è il più semplice) e chi deve iniziare per primo. Non scoraggiarti per gli insuccessi iniziali perché il gioco è realmente molto difficile; con un po' di pazienza, tuttavia, riuscirai a mettere a punto una strategia vincente.

```

10 REM *MINI-MANCALA*                               :rem 224
20 POKE53280,11:POKE53281,9                         :rem 242
30 DIMB(3),SU(3)                                    :rem 91
40 DEF FNSP(X)=15+80*(XAND2)+6*(XAND1)             :rem 89
50 FORI=0TO3                                         :rem 216
60 B(I)=2                                            :rem 177
70 READSU(I)                                         :rem 197
80 NEXT                                              :rem 167
90 DATA2,0,3,1                                      :rem 205
100 E$="{HOME}{ 17 GIU' } { 7 DES }"               :rem 122
110 GOTO560                                          :rem 102
120 REM *DISEGNO SCHERMO*                           :rem 229
130 PRINT"{CLR}[<6>]{GIU'}"SPC(12)"{RVS} MINI{ 2 * }MANCAL
    A {BLK}"                                         :rem 188
140 PRINT                                           :rem 34
150 PRINTSPC(11)" A"SPC(13)"B"                     :rem 98
160 PRINTSPC(11)" { 2 SPAZI } [<A>] { 5 C } [<R>] { 5 C } [<S>]"
                                                    :rem 175
170 PRINTSPC(11)" { 2 SPAZI } _ { 5 SPAZI } _ { 5 SPAZI } _"
                                                    :rem 153
180 PRINTSPC(11)" { 2 SPAZI } _ { 2 SPAZI } 2 { 2 SPAZI } _
    { 2 SPAZI } 2 { 2 SPAZI } _"                   :rem 254
190 PRINTSPC(11)" { 2 SPAZI } _ { 5 SPAZI } _ { 5 SPAZI } _"
                                                    :rem 155
200 PRINTSPC(11)" { 2 SPAZI } [<Q>] { 5 C } _ { 5 C } [<W>]"
                                                    :rem 211

```

```

210 PRINTSPC(11) "{ 2 SPAZI}_{ 5 SPAZI}_{ 5 SPAZI}"
:rem 148
220 PRINTSPC(11) "{ 2 SPAZI}_{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}_{
{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}"
:rem 249
230 PRINTSPC(11) "{ 2 SPAZI}_{ 5 SPAZI}_{ 5 SPAZI}"
:rem 150
240 PRINTSPC(11) "{ 2 SPAZI}[<Z>]{ 5 C}[<E>]{ 5 C}[<X>]"
:rem 185
250 PRINTSPC(11) " C"SPC(13)"D"
:rem 103
260 RETURN
:rem 120
270 REM *IMPUT MOSSA*
:rem 227
280 PRINTE$ "MUOVI DALLA TAZZA (C/D){ 2 SPAZI}{ 2 SIN}";
:rem 200
290 INPUTS$
:rem 162
300 IFS$="" THEN 280
:rem 227
310 S=-2*(S$="C")-3*(S$="D")
:rem 80
320 IFS=0 OR B(S)=0 THEN 280
:rem 161
330 RETURN
:rem 118
340 REM *MOSSA COMPUTER*
:rem 193
350 PRINTE$ "{ 5 SPAZI}ORA TOCCA A ME{ 7 SPAZI}"
:rem 241
360 FORDE=1 TO 500:NEXTDE
:rem 177
370 IF LE<3 AND RND(0)*LE<.6 THEN S=INT(RND(0)*2):GOTO 400
:rem 127
380 Q=B(2)+10*(B(1)+10*B(0))
:rem 50
390 S=1
:rem 93
400 IF Q=143 OR Q=134 OR Q=611 OR Q=116 THEN S=0
:rem 141
410 IF B(S)=0 THEN S=1-S
:rem 231
420 PRINTE$ "{ 3 SPAZI}MUOVO DALLA TAZZA "MID$("AB",S+1,1)
:rem 156
430 RETURN
:rem 119
440 REM *MOVIMENTO ANTIORARIO*
:rem 134
450 D=S
:rem 109
460 FORC=1 TO B(S)
:rem 187
470 FORDE=1 TO 400:NEXTDE
:rem 178
480 D=SU(D)
:rem 90
490 IF D=S THEN 480
:rem 203
500 B(S)=B(S)-1
:rem 252
510 PRINT "{HOME}{ 6 GIU' }"SPC(FNSP(S));B(S)
:rem 19
520 B(D)=B(D)+1
:rem 222
530 PRINT "{HOME}{ 6 GIU' }"SPC(FNSP(D));B(D)
:rem 247
540 NEXTC
:rem 27
550 RETURN
:rem 122
560 REM *PROGRAMMA PRINCIPALE*
:rem 96
570 GOSUB 120
:rem 175
580 PRINTE$ "{ 4 SPAZI}LIVELLO{ 2 SPAZI}(1-3)";
:rem 11
590 INPUTLE
:rem 191
600 IF LE<1 OR LE>3 THEN 580
:rem 146
610 PRINTE$ "VUOI INIZIARE TU (S/N)";
:rem 116
620 INPUTAN$
:rem 219
630 IF AN$="N" THEN 680
:rem 119
640 IF AN$<>"S" THEN 610
:rem 179

```

```

650 GOSUB270 :rem 180
660 GOSUB440 :rem 180
670 IFB(3)=8THENPRINTES"{ 8 SPAZI}HAI VINTO!{ 8 SPAZI}":G
OTO720 :rem 95
680 GOSUB340 :rem 181
690 GOSUB440 :rem 183
700 IFB(0)=8THENPRINTES"{ 8 SPAZI}HO VINTO!{ 9 SPAZI}":GO
TO720 :rem 27
710 GOTO650 :rem 108
720 PRINT:END :rem 55

```

Trippy

Joystick

C64

I rami del melo del simpatico Trippy hanno valicato il muro di cinta del suo orto, invadendo il terreno del vicino, il truce Mister Monster. Quest'ultimo per dispetto scaglia a terra le mele del povero Trippy,

che con un canestro deve cercare di recuperarne il maggior numero possibile. A te il compito di guidare il nostro eroe usando il joystick n. 2.

```

1000 REM *TRIPPY* :rem 225
1010 PRINTCHR$(147) :rem 61
1020 FORI=49183TO49478:READJ :rem 140
1030 POKEI,J:CC=CC+J:NEXTI :rem 108
1040 READJ:IFJ<>CCTHENPRINT"ERRORE NELLE DATA":END :rem 168
1050 REM :rem 170
1060 FORI=0TO62:READJ:POKEI+832,J:NEXT :rem 120
1070 FORI=0TO62:READJ:POKEI+896,J:NEXT :rem 131
1080 FORI=0TO62:READJ:POKEI+960,J:NEXT :rem 124
1090 REM :rem 174
1100 POKE49152,30:POKE49153,0 :rem 80
1110 POKE49156,255:POKE49157,0 :rem 146
1120 POKE49160,180:POKE49161,0 :rem 134
1130 POKE49164,197:POKE49165,0 :rem 151
1140 POKE49168,0:POKE49169,255:POKE49173,180 :rem 209
1150 REM :rem 171
1160 POKE2040,13:POKE2041,14:POKE2042,15 :rem 209
1170 VC=53248:SYS49183 :rem 231
1180 POKEVC+0,120:POKEVC+1,68 :rem 164
1190 POKEVC+2,120:POKEVC+3,160 :rem 210
1200 POKEVC+29,3 :rem 128

```

```

1210 POKEVC+23,1 :rem 121
1220 POKEVC+39,5 :rem 133
1230 POKEVC+40,3 :rem 124
1240 POKEVC+41,1 :rem 124
1250 X=120 :rem 240
1260 REM :rem 173
1270 POKE53280,0:POKE53281,0 :rem 31
1280 SC=1064:CO=55336 :rem 120
1290 FORT=0TO160:POKECO+T,6 :rem 138
1300 POKESC+T,160:NEXTT :rem 152
1310 FORT=0TO559STEP3:POKECO+T+160,2 :rem 188
1320 POKECO+T+160+1,2 :rem 130
1330 POKECO+T+160+2,2:POKESC+T+160,239 :rem 142
1340 POKESC+T+160+1,239 :rem 244
1350 POKESC+T+160+2,250:NEXTT :rem 188
1360 FORT=0TO240:POKECO+T+720,5 :rem 74
1370 POKESC+T+720,160:NEXT :rem 15
1380 PRINTCHR$(19)CHR$(30) :rem 202
1390 PRINTTAB(30)CHR$(18)"{ 2 SPAZI}"CHR$(149); :rem 15
1400 PRINT" "CHR$(28)" "CHR$(30)" "; :rem 202
1410 PRINTCHR$(149)" "CHR$(30)" " :rem 128
1420 PRINTCHR$(18); :rem 74
1430 PRINTTAB(29)" "CHR$(28)" "CHR$(30); :rem 28
1440 PRINT"{ 2 SPAZI}"CHR$(28)" "CHR$(30); :rem 138
1450 PRINTCHR$(18); :rem 77
1460 PRINT"{ 2 SPAZI}"CHR$(149)" "CHR$(30)" " :rem 201
1470 PRINTCHR$(18); :rem 79
1480 PRINTTAB(29)CHR$(28)" "CHR$(30)" "; :rem 33
1490 PRINTCHR$(149)" "CHR$(30)" "CHR$(149); :rem 179
1500 PRINT" "CHR$(28)" "CHR$(30); :rem 135
1510 PRINTCHR$(149)" "CHR$(28)" "CHR$(30); :rem 120
1520 PRINT" " :rem 153
1530 PRINTCHR$(18); :rem 76
1540 PRINTTAB(28)CHR$(28)" "CHR$(30)"{" 2 SPAZI}"; :rem 29
1550 PRINTCHR$(28)" "CHR$(149)" "CHR$(30); :rem 124
1560 PRINT"{ 2 SPAZI}"CHR$(149)" "CHR$(30)"{" 2 SPAZI}"; :rem 5
1570 PRINTCHR$(149)" " :rem 142
1580 POKEVC+21,3 :rem 131
1590 POKE782,29:POKE781,10:SYS65520 :rem 7
1600 PRINTCHR$(5)CHR$(18)"[<A>]{ 5 *}{ 3 C][<S>]" :rem 65
1610 POKE782,29:POKE781,11:SYS65520 :rem 1
1620 PRINTCHR$(5)CHR$(18)"BRIMANI{ 2 SPAZI}B" :rem 32
1630 POKE782,29:POKE781,12:SYS65520 :rem 4
1640 PRINTCHR$(5)CHR$(18)"BLONTANO!B" :rem 158
1650 POKE782,29:POKE781,13:SYS65520 :rem 7
1660 PRINTCHR$(5)CHR$(18)"[<Z>]{ 2 C}{ 4 *}{ 2 C][<X>]"CHR :rem 67
R$(146)
1670 PRINTCHR$(19)CHR$(158)"PUNTI:" :rem 21

```

```

1680 PRINTCHR$(19)CHR$(158)TAB(17)"RECORD:" :rem 213
1690 D=8:GOSUB1910:GOSUB1950 :rem 151
1700 REM :rem 172
1710 PRINTCHR$(19)CHR$(5)TAB(8);SE;"{ 2 SPAZI}" :rem 75
1720 IFSE>HITHENHI=SE :rem 85
1730 PRINTCHR$(19)CHR$(5)TAB(30);HI :rem 242
1740 IFX<256THENPOKEVC+0,X :rem 98
1750 IFDR=0THENAX=INT(RND(TI)*210+40) :rem 190
1760 IFDR=0THENF=F-1:IFF<1THENF=1 :rem 21
1770 X=X+D:IFX<30ORX>246THEND=-D :rem 223
1780 POKEVC+39,INT(RND(TI)*2+4) :rem 36
1790 POKEVC+30,0 :rem 131
1800 PX=PEEK(49169):PY=PEEK(49173) :rem 207
1810 IFPEEK(VC+30)AND2=2THENGOSUB1950 :rem 232
1820 IFF=1THENDR=1 :rem 65
1830 IFDR=1THENPOKEVC+21,7 :rem 71
1840 IFDR=1THENAY=AY+6+INT(SE/100) :rem 32
1850 IFAY>190THENGOSUB1910 :rem 73
1860 POKEVC+2;PX:POKEVC+3,PY :rem 253
1870 POKEVC+4,AX:POKEVC+5,AY :rem 228
1880 IFCA=1THENSE=SE+10:CA=0 :rem 165
1890 GOTO1710 :rem 212
1900 REM :rem 174
1910 AY=95:POKEVC+21,3:DR=0 :rem 60
1920 IFCA=0THENMI=MI+1:IFMI>5THEN1980 :rem 19
1930 RETURN :rem 173
1940 REM :rem 178
1950 CA=1:AY=95:DR=0 :rem 125
1960 POKEVC+21,3:F=2 :rem 116
1970 RETURN :rem 177
1980 REM :rem 182
1990 POKE781,20:POKE782,6:SYS65520 :rem 215
2000 PRINTCHR$(5)"CADUTE TROPPE MELE" :rem 205
2010 POKE781,22:POKE782,6:SYS65520 :rem 201
2020 PRINTCHR$(5)"PREMI UN TASTO PER GIOCARE" :rem 168
2030 GETA$:IFA$=""THEN2030 :rem 173
2040 SE=-10:DR=0:F=5:AY=85:CA=0:MI=0 :rem 62
2050 GOTO1360 :rem 202
2060 DATA120,173,20,3,141,29,192,173,21 :rem 160
2070 DATA3,141,30,192,169,71,141,20,3 :rem 62
2080 DATA169,192,141,21,3,88,96,120,173 :rem 185
2090 DATA29,192,141,20,3,173,30,192,141 :rem 167
2100 DATA21,3,88,96,173,27,192,205,16 :rem 80
2110 DATA192,240,3,76,65,193,169,255 :rem 40
2120 DATA141,27,192,162,0,160,0,185,2 :rem 58
2130 DATA220,141,28,192,169,224,153,2 :rem 71
2140 DATA220,185,0,220,72,173,28,192 :rem 21
2150 DATA153,2,220,189,8,192,221,21,192 :rem 171
2160 DATA189,9,192,253,22,192,144,18 :rem 42
2170 DATA189,8,192,157,21,192,189,9,192 :rem 205
2180 DATA157,22,192,104,74,72,76,162 :rem 37

```

2190	DATA192,104,74,72,176,13,222,21	:rem	26
2200	DATA192,189,21,192,201,255,208,3	:rem	75
2210	DATA222,22,192,189,21,192,221,12	:rem	66
2220	DATA192,189,22,192,253,13,192,144	:rem	133
2230	DATA18,189,12,192,157,21,192,189	:rem	93
2240	DATA13,192,157,22,192,104,74,72,76	:rem	181
2250	DATA207,192,104,74,72,176,8,254,21	:rem	181
2260	DATA192,208,3,254,22,192,189,0,192	:rem	182
2270	DATA221,17,192,189,1,192,253,18	:rem	36
2280	DATA192,144,18,189,0,192,157,17	:rem	43
2290	DATA192,189,1,192,157,18,192,104	:rem	93
2300	DATA74,72,76,1,193,104,74,72,176	:rem	85
2310	DATA13,222,17,192,189,17,192,201	:rem	75
2320	DATA255,208,3,222,18,192,189,17	:rem	35
2330	DATA192,221,4,192,189,18,192,253,5	:rem	185
2340	DATA192,144,18,189,4,192,157,17	:rem	44
2350	DATA192,189,5,192,157,18,192,104	:rem	94
2360	DATA74,72,76,46,193,104,74,72,176	:rem	148
2370	DATA8,254,17,192,208,3,254,18,192	:rem	138
2380	DATA104,74,176,5,169,1,153,25,192	:rem	135
2390	DATA200,232,232,224,4,240,3,76,91	:rem	116
2400	DATA192,238,27,192,108,29,192	:rem	198
2410	DATA35994:REM*CHECKSUM*	:rem	180
2420	REM	:rem	172
2430	DATA12,156,152,98,127,35,17,255	:rem	37
2440	DATA196,11,255,232,103,255,243,31	:rem	122
2450	DATA127,124,14,62,56,30,62,60,28	:rem	73
2460	DATA255,156,28,190,156,31,255,252	:rem	139
2470	DATA0,62,0,0,127,0,0,99,0,0,193	:rem	0
2480	DATA128,0,128,128,0,65,0,0,62,0	:rem	8
2490	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	249
2500	REM	:rem	171
2510	DATA0,0,0,15,255,224,18,170,144,19	:rem	156
2520	DATA255,144,13,85,96,15,255,224,24	:rem	184
2530	DATA254,48,48,0,24,96,254,12,99	:rem	44
2540	DATA255,140,103,17,204,62,68,248	:rem	80
2550	DATA30,0,240,3,57,128,3,255,128,3	:rem	114
2560	DATA199,128,1,255,0,0,108,0,0,108	:rem	112
2570	DATA0,1,239,0,3,239,128	:rem	139
2580	REM	:rem	179
2590	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	34
2600	DATA0,0,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0	:rem	1
2610	DATA32,0,1,36,0,1,36,0,1,4,0,1,56	:rem	77
2620	DATA128,1,124,128,0,254,128,0,254	:rem	115
2630	DATA0,0,124,0,0,56,0,0,0,0,0,0,0	:rem	7
2640	RESTORE	:rem	240

Fra i tanti giochi che un foglio di carta a quadretti ha suggerito, questo è sicuramente uno dei più avvincenti, se non altro perché richiede spesso qualche piccolo sforzo deduttivo. Molto meno noto della classica Battaglia Navale, anche Dedalo nella sua veste tradizionale si gioca fra due giocatori ognuno dei quali deve districarsi nel labirinto pensato dall'avversario.

In questa versione per C64 + Simon's Basic è il computer ad architettare il labirinto che tu dovrai percorrere nel minor numero di mosse.

LE REGOLE

Percorrere il labirinto significa spostarsi da una casella all'altra all'interno di una griglia 7x7 nelle quattro direzioni Nord, Est, Sud e Ovest. Tale movimento non è possibile quando il lato comune a due caselle fra cui avviene il passaggio risulta sbarrato.

Il labirinto è strutturato in modo tale che ogni zona della griglia possa essere in qualche modo raggiunta. Ad ogni mossa puoi operare due diverse scelte:

1) **muoverti** partendo dall'ultima casella raggiunta, spostandoti di quante caselle vuoi senza alcun limite, tenendo però presente che se incontri una barriera rimarrai fermo al punto di partenza senza che ti sia dato modo di sapere in quale

punto esatto del tratto percorso hai incontrato l'ostacolo.

2) **testare** una casella; riceverai come informazione il numero dei lati transitabili della casella in questione, tenendo presente che i lati appartenenti al perimetro esterno sono ovviamente sempre sbarrati così come pure tre lati su quattro della casella di partenza e di quella d'arrivo.

COME GIOCARE

Al RUN dopo aver aspettato circa mezzo minuto la realizzazione del labirinto, ti si presenterà lo schermo di gioco composto da tre riquadri.

Il primo occupa tutta la metà sinistra dello schermo e contiene la griglia di gioco. In corrispondenza di due caselle si accenderanno due sprites: uno a forma di "X" segnala la casella di partenza e col procedere del gioco si muoverà lasciando una scia verde occupando sempre l'ultima posizione acquisita; l'altro di forma quadrata indica la casella di arrivo. Inutile testare queste due caselle perché hanno sempre un solo lato transitabile.

Nel secondo riquadro, appariranno di volta in volta i vari messaggi di gioco.

Il terzo riquadro contiene elencate e numerate dall'alto in basso le 5 opzioni di gioco: TEST, MOVE, LIST, DRAW e STOP. Di queste 5

possibilità solo le prime due (TEST e MOVE) sono reali mosse di gioco e come tali verranno conteggiate. Effettua la tua scelta muovendo il joystick (porta 2) verso l'alto o verso il basso. La pressione del pulsante di sparo ti proietterà poi nelle diverse routine, che ora esaminiamo in dettaglio.

1) Test

Uno sprite-cursore si accende in corrispondenza dell'ultima casella occupata, muovilo con il joystick fino alla casella da testare e premi "fire": nel quadro-messaggi apparirà accanto al numero d'ordine della casella il suo numero di lati transitabili.

2) Move

Lo stesso sprite si attiva nella solita posizione: muovilo con il joystick e segna premendo il pulsante di sparo ogni passo del percorso che intendi provare. Quando pensi di aver finito spingi lo sprite oltre uno dei bordi della griglia e questo andrà a posizionarsi sul quadro-messaggi dove nel frattempo è apparsa la scritta "fine". A questo punto nel caso di una svista puoi ancora tornare sulla griglia muovendo il joystick in una qualsiasi direzione, altrimenti premi il pulsante di "fire".

3) List

Serve ad avere l'elenco delle casel-

le già testate. Lo sprite-cursore si posiziona nella prima casella in alto a sinistra e col joystick si può farlo scorrere lungo tutta la griglia: se passi su una casella già testata udirai un bip e la risposta al test apparirà nel solito quadro. Si torna al menu principale premendo "fire".

4) Draw

Con questa opzione hai la possibilità di evidenziare i lati delle caselle che hai individuato come sbarrati. Uno sprite-cursore diverso dal precedente appare sulla casella a cui sei arrivato; portalo con il joystick fin dove vuoi, premi il pulsante di sparo e lo sprite diventerà rosso: a questo punto muovi il joystick verso il lato che vuoi evidenziare. In caso di errore ripeti la medesima operazione verso il segmento che devi cancellare. Per uscire sposta lo sprite all'esterno della griglia.

5) Stop

Interrompe il gioco e mostra il labirinto elaborato dal computer.

Un'ultima avvertenza: se utilizzi STOP BUG e hai per caso dato un RUN STOP+RESTORE per disabilitarlo, puoi sempre rimetterlo in esecuzione digitando:

```
SYS PEEK (56)*256
```

```
1 PRINTCHR$(147)CHR$(153)CHR$(14);:COLOUR5,5      :rem    45
5 DIM D(48,4),W(4),P(48),DP(4),B(48),C$(5)        :rem    58
10 FORN=1 TO4:READW(N):NEXT:DATA-7,1,7,-1         :rem   162
15 A$=CHR$(2):FORN=1 TO5:READC$(N):C$(N)=A$+C$(N):NEXT
                                                    :rem    41
16 DATATEST,MOVE,LIST,DRAW,STOP                    :rem    88
20 VOL15:WAVE1,00100000:ENVELOPE1,0,3,0,0        :rem    64
30 M1$="C2D2E2F2G2A2B2C3D3E3F3G3A3B3C4D4E4F4G4A4B4C5D5E5F
5G5A5B5"                                           :rem   152
```

```

35 M1$=M1$+"C6D6E6F6G6A6B6C7D7E7F7G7A7B7"      :rem 11
40 PRINTCHR$(153);:FORN=0TO119:PRINT" DEDALO ";:NEXT
                                                    :rem 153
45 BCKGNDS5,1,1,1                                  :rem 177
50 PRINTCHR$(18)CHR$(144);:PRINT AT(5,9)" SI STA FORMANDO
   IL LABIRINTO ";                                  :rem 172
55 PRINT AT(7,13)" C'E' DA ASPETTARE UN PO' "      :rem 85
60 FORN=1TO10:PT=RND(1)*49:NEXT                    :rem 158
65 GOSUB30000:PRINTCHR$(147);:GOSUB20000:GOSUB25000
                                                    :rem 43
70 FORN=0TO48:B(N)=0:NEXT:B(AR)=1:B(PT)=1          :rem 198
75 K=AR:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33            :rem 168
80 MMOB6,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET6,16,7,0,1           :rem 124
85 K=PT:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33            :rem 186
90 MMOB7,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET7,17,6,0,0           :rem 126
97 REM"[<A>]{ 30 *}[<S>]                           :rem 84
98 REM"-{ 6 SPAZI}GESTIONE JOYSTICK{ 7 SPAZI}-    :rem 255
99 REM"[<Z>]{ 30 *}[<X>]                           :rem 98
100 C=3:FORN=0TO4:CHAR107,N*24+18,177+N,C,2:C=1:NEXT
                                                    :rem 250
110 FORN=0TO4:TEXT120,N*24+23,C$(N+1),1,1,7:NEXT:rem 219
120 TEXT108,0,A$+"SCEGLI",3,1,7:S=0                :rem 157
130 J=JOY:IFJ>=128THEN200                           :rem 247
135 S1=S                                              :rem 173
140 IFJ=1THENS=S-1:GOTO170                           :rem 87
150 IFJ=5THENS=S+1:GOTO170                           :rem 90
160 GOTO130                                           :rem 100
170 IFS<0THENS=4                                     :rem 217
175 IFS>4THENS=0                                     :rem 224
180 CHAR107,S*24+18,177+S,3,2:CHAR107,S1*24+18,177+S1,1,2
                                                    :rem 241
190 M$=CHR$(147)+"1"+MID$("C4D4E4F4G4",S*2+1,2)+CHR$(134)
   :MUSIC5,M$:PLAY1                                  :rem 201
195 GOTO130                                           :rem 108
200 TEXT108,0,A$+"SCEGLI",0,1,7:TEXT120,S*24+23,C$(S+1),3
   ,1,7                                              :rem 2
205 MUSIC5,CHR$(147)+"1C5"+CHR$(134):PLAY1          :rem 53
210 IFS<2THENS=MS+1:GOSUB18000                       :rem 158
220 ONS+1GOTO1000,5000,15000,10000,17000           :rem 46
997 REM"[<A>]{ 29 *}[<S>]                           :rem 205
998 REM"-{ 12 SPAZI}TEST{ 13 SPAZI}-              :rem 170
999 REM"[<Z>]{ 29 *}[<X>]                           :rem 219
1000 S=P:K=S                                          :rem 182
1010 GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33                 :rem 169
1020 MMOB0,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET0,19,5,0,0           :rem 203
1030 GOSUB18300                                       :rem 64
1040 ONJGOTO1050,1050,1060,1060,1070,1070,1080,1080,1200
                                                    :rem 68
1050 Y=Y-24:IFY<59THENY=59:GOTO1030                 :rem 126
1055 S=S-7:GOTO1100                                  :rem 71
1060 X=X+24:IFX>177THENX=177:GOTO1030              :rem 221

```

```

1065 S=S+1:GOTO1100 :rem 64
1070 Y=Y+24:IFY>203THENY=203:GOTO1030 :rem 206
1075 S=S+7:GOTO1100 :rem 71
1080 X=X-24:IFX<33THENX=33:GOTO1030 :rem 109
1085 S=S-1 :rem 15
1100 RLOCMOB0,X,Y,0,30:GOTO1030 :rem 43
1200 F=0:FORN=1TO4:IFD(S,N)>=0THENF=F+1 :rem 84
1210 NEXT:B(S)=F:Q=48+F :rem 75
1215 S$=STR$(S):TEXT104,162,S$,1,1,7:CHAR137,162,Q,3,1:PA
USE2 :rem 178
1220 MOB OFF0:GOSUB18100:GOTO100 :rem 102
4997 REM"[<A>]{ 28 *}[<S>] :rem 65
4998 REM"-{ 12 SPAZI}MOVE{ 12 SPAZI}- :rem 213
4999 REM"[<Z>]{ 28 *}[<X>] :rem 79
5000 S=P:C=0:P(C)=S:K=S :rem 82
5005 GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33 :rem 177
5010 MMOB0,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET0,19,5,0,0 :rem 206
5015 CHAR107,157,173,1,2:TEXT118,162,A$+"FINE",1,1,8
:rem 234
5020 GOSUB18300 :rem 67
5040 ONJGOTO5050,5050,5060,5060,5070,5070,5080,5080,5200
:rem 108
5050 Y=Y-24:IFY<59THEN5300 :rem 15
5055 S=S-7:GOTO5100 :rem 79
5060 X=X+24:IFX>177THEN5300 :rem 62
5065 S=S+1:GOTO5100 :rem 72
5070 Y=Y+24:IFY>203THEN5300 :rem 56
5075 S=S+7:GOTO5100 :rem 79
5080 X=X-24:IFX<33THEN5300 :rem 7
5085 S=S-1:GOTO5100 :rem 76
5100 RLOCMOB0,X,Y,0,30:GOTO5020 :rem 50
5200 IFS=P(C)THEN5020 :rem 192
5210 K=S:GOSUB18200:Y1=B*24+9:X1=A*12+5 :rem 189
5215 MUSIC5,CHR$(147)+"1G5"+CHR$(134):PLAY1 :rem 111
5220 C=C+1:P(C)=S:PLOTX1,Y1,3:GOTO5020 :rem 231
5300 RLOCMOB0,236,205,0,10 :rem 121
5305 CHAR107,157,173,3,2 :rem 208
5310 GOSUB18300 :rem 69
5320 IFJ=9THEN5350 :rem 21
5330 K=S:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33 :rem 199
5340 RLOCMOB0,X,Y,0,10:CHAR107,157,173,1,2:GOTO5020
:rem 113
5350 IFC=0THEN5300 :rem 3
5355 MOB OFF0:GOSUB18100 :rem 111
5360 F=0:FORN=0TOC-1:K=P(N):GOSUB18200:Y1=B*24+9:X1=A*12+
5:PLOTX1,Y1,0 :rem 128
5365 M$=CHR$(147)+"1"+MID$(M1$,N*2+1,2)+CHR$(134):MUSIC5,
M$:PLAY1 :rem 254
5370 FORI=1TO4:IFD(P(N),I)=P(N+1)THENF=F+1 :rem 226
5380 NEXT:NEXT:K=P(N):GOSUB18200:Y1=B*24+9:X1=A*12+5:PLOT
X1,Y1,0 :rem 103

```

```

5385 M$=CHR$(147)+"1"+MID$(M1$,N*2+1,2)+CHR$(134):MUSIC5,
      M$:PLAY1                                     :rem    0
5390 IFF=CTHEN5500                                 :rem    31
5400 TEXT108,161,A$+CHR$(18)+"ERRORE",2,1,7      :rem    62
5410 MUSIC4,CHR$(147)+"1D4"+CHR$(137)+"C4"+CHR$(134)+"B3"
      +CHR$(134)+"A3"+CHR$(140)                   :rem   178
5420 PLAY1:GOTO5580                                 :rem   119
5500 TEXT108,161,A$+CHR$(18)+"ESATTO",2,1,7      :rem    64
5510 MUSIC4,CHR$(147)+"1C4"+CHR$(137)+"E4"+CHR$(134)+"G4"
      +CHR$(134)+"C5"+CHR$(140)                   :rem   190
5515 PLAY1:MOB OFF0                                 :rem    90
5520 FORN=0TOC-1:K=P(N):GOSUB18200                 :rem    24
5530 Y1=B*24+19:X1=A*12+9                          :rem    45
5540 K=P(N+1):GOSUB18200:Y2=B*24+19:X2=A*12+9:Y=B*24+59:X
      =A*24+33                                       :rem    94
5550 RLOCMOB7,X,Y,0,30                             :rem     8
5560 LINEX1,Y1,X2,Y2,2:NEXT:P=P(N)                 :rem    49
5570 IFP=ARTHENF$=A$+"VINTO":F1$=A$+"IN":GOTO17100
                                                    :rem   163
5580 GOSUB18100:GOTO100                             :rem    80
9997 REM"[<A>]{ 28 *}[<S>]                         :rem    70
9998 REM"-{ 12 SPAZI}DRAW{ 12 SPAZI}_             :rem   209
9999 REM"[<Z>]{ 28 *}[<X>]                         :rem    84
10000 S=P:K=S:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33      :rem     7
10010 CHAR107,157,173,1,2:TEXT118,162,A$+"FINE",1,1,8
                                                    :rem    17
10020 MMOB1,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET1,18,5,0,0         :rem   252
10030 GOSUB18300                                    :rem   112
10050 ONJGOTO10060,10060,10070,10070,10080,10080,10090,10
      090,10300                                       :rem    46
10060 Y=Y-24:IFY<59THENY=59:GOTO10200             :rem   222
10065 S=S-7:GOTO10100                              :rem   168
10070 X=X+24:IFX>177THENX=177:GOTO10200          :rem    61
10075 S=S+1:GOTO10100                              :rem   161
10080 Y=Y+24:IFY>203THENY=203:GOTO10200          :rem    46
10085 S=S+7:GOTO10100                              :rem   168
10090 X=X-24:IFX<33THENX=33:GOTO10200            :rem   205
10095 S=S-1                                         :rem    64
10100 RLOCMOB1,X,Y,0,10:GOTO10030                 :rem   138
10200 RLOCMOB1,236,205,0,10                       :rem   165
10210 CHAR107,157,173,3,2                         :rem   247
10230 GOSUB18300                                    :rem   114
10240 IFJ<>9THENCHAR107,157,173,1,2:GOTO10100     :rem    24
10250 MOB OFF1:GOSUB18100:GOTO100                 :rem   154
10300 MMOB1,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET1,18,4,0,0         :rem   252
10310 GOSUB18300:K=S:GOSUB18200                   :rem    59
10320 ONJGOTO10330,10330,10340,10340,10350,10350,10360,10
      360                                       :rem    14
10325 GOTO10310                                     :rem    41
10330 PY=B*24+6:PX=A*12+4:AX=PX+10:AY=PY:Z=TEST(PX+1,PY):
      GOTO10380                                       :rem     4

```

```

10340 PY=B*24+7:PX=A*12+15:AX=PX:AY=PY+22:Z=TEST(PX,PY+1)
      :GOTO10380                                     :rem    59
10350 PY=B*24+30:PX=A*12+4:AX=PX+10:AY=PY:Z=TEST(PX+1,PY)
      :GOTO10380                                     :rem    51
10360 PY=B*24+7:PX=A*12+3:AX=PX:AY=PY+22:Z=TEST(PX,PY+1):
      GOTO10380                                     :rem    10
10380 C=3:IFZ=3THENC=1                             :rem    34
10390 LINEPX,PY,AX,AY,C:PAUSE.5:MOB SET1,18,5,0,0:GOTO100
      30                                           :rem     1
14997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]                       :rem   178
14998 REM"-{ 11 SPAZI}LIST{ 12 SPAZI}-           :rem    11
14999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]                       :rem   192
15000 S=0:K=S:GOSUB18200:Y1=B*24+59:X1=A*24+33   :rem    78
15010 MMOB0,X1,Y1,X1,Y1,0,0:MOB SET0,19,5,0,0   :rem   195
15020 GOTO15120                                     :rem    42
15030 GOSUB18300:GOSUB18100                       :rem    41
15040 ONJGOTO15050,15050,15060,15060,15070,15070,15080,15
      080,15200                                     :rem    86
15050 S=S-7:IFS<0THENS=S+7                         :rem    62
15055 GOTO15100                                     :rem    48
15060 S=S+1:IFS>48THENS=48                       :rem    44
15065 GOTO15100                                     :rem    49
15070 S=S+7:IFS>48THENS=S-7                     :rem   126
15075 GOTO15100                                     :rem    50
15080 S=S-1:IFS<0THENS=0                         :rem   182
15100 K=S:GOSUB18200:Y1=B*24+59:X1=A*24+33     :rem    85
15110 RLOCMOB0,X1,Y1,0,1                          :rem    90
15120 IFB(S)=0THENQ=45:GOTO15150                 :rem   112
15130 Q=48+B(S):MUSIC5,CHR$(147)+"1A5"+CHR$(134):PLAY1
      :rem   219
15150 S$=STR$(S):S$=RIGHT$(S$,LEN(S$)-1)         :rem   250
15160 TEXT110,162,S$,2,1,7:CHAR138,162,Q,3,1:GOTO15030
      :rem   184
15200 MOB OFF0:GOSUB18100:GOTO100                 :rem   153
16997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]                       :rem   180
16998 REM"-{ 11 SPAZI}STOP{ 12 SPAZI}-           :rem    23
16999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]                       :rem   194
17000 F$=A$+"ARRESO":F1$=A$+"DOPO"              :rem    87
17100 BLOCK98,0,159,199,0                         :rem    39
17400 TEXT100,30,F$,3,1,7                         :rem    22
17410 TEXT100,50,F1$,3,1,7                       :rem    74
17420 MS$=STR$(MS):MS$=RIGHT$(MS$,LEN(MS$)-1)   :rem   125
17430 TEXT100,70,MS$,3,1,7                       :rem   119
17440 TEXT100,90,A$+"MOSSE",3,1,7                :rem    17
17500 FORN=0TO48:FORI=1TO4                       :rem    93
17510 IFD(N,I)<0THEN17550                         :rem   130
17520 K=N:GOSUB18200:Y=B*24+19:X=A*12+9         :rem   194
17530 K=N+W(I):GOSUB18200:Y1=B*24+19:X1=A*12+9  :rem    65
17540 LINEX,Y,X1,Y1,2                             :rem   207
17550 NEXT:NEXT:TEXT0,192,A$+"FIRE-BUTTON PER CONTINUARE"
      ,3,1,6                                       :rem    93

```

```

17560 GOSUB18300:IFJ<>9THEN17560 :rem 119
17570 MOB OFF6:MOB OFF7:NRM:COLOUR5,5 :rem 232
17580 PRINTCHR$(153)CHR$(14); :rem 111
17585 BCKGNDS5,1,1,1 :rem 82
17590 PRINTCHR$(18)CHR$(144);:PRINT AT(8,9)"{ 2 SPAZI}VUO
I GIOCARE ANCORA?{ 2 SPAZI}"; :rem 109
17600 PRINT AT(16,12)" SI{ 2 SPAZI}NO " :rem 228
17610 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN17610 :rem 245
17620 IFA$="S"THENRUN :rem 236
17630 PRINTCHR$(147):END :rem 141
17997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>] :rem 181
17998 REM"-{ 7 SPAZI}ROUTINE VARIE{ 7 SPAZI}- :rem 111
17999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>] :rem 195
18000 MS$=STR$(MS):MS$=RIGHT$(MS$,LEN(MS$)-1):BLOCK138,19
0,159,199,0 :rem 117
18010 TEXT138,192,MS$,3,1,7 :rem 178
18020 RETURN :rem 219
18099 REM"----- :rem 42
18100 BLOCK105,153,153,176,0:RETURN :rem 197
18199 REM"----- :rem 43
18200 B=INT(K/7):A=K-7*B:RETURN :rem 84
18299 REM----- :rem 55
18300 J=JOY:IFJ=0THEN18300 :rem 32
18310 IFJ>=128THENJ=9 :rem 219
18320 RETURN :rem 222
19997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>] :rem 183
19998 REM"-{ 6 SPAZI}DISEGNO GRIGLIA{ 6 SPAZI}- :rem 220
19999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>] :rem 197
20000 HIRES 0,0:MULTI11,5,1 :rem 222
20010 FORN=1TO3:READA,B,C,D,E :rem 193
20020 FORV=0TOE:RECA+V*2,B+V*3,C,D,2:NEXT :rem 186
20030 BLOCKA+1,B+1,A+C-1,B+D-1,0:NEXT :rem 16
20035 DATA0,0,90,180,3,104,12,50,122,2,104,152,50,25,2
:rem 96
20040 COLOUR0,0:FORN=0TO7 :rem 12
20050 LINE3,6+N*24,86,6+N*24,1 :rem 31
20060 LINE3+N*12,6,3+N*12,174,1 :rem 69
20070 NEXT :rem 56
20080 TEXT99,192,A$+"MOSSA",1,1,7 :rem 25
20090 RETURN :rem 219
24997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>] :rem 179
24998 REM"-{ 10 SPAZI}SPRITES{ 10 SPAZI}- :rem 250
24999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>] :rem 193
25000 DESIGN0,1088+49152 :rem 14
25001 @BBBBBBB.....BBB..... :rem 60
25002 @BBBBBBB.....BBBB..... :rem 101
25003 @BBBBBBB.....BBBBB..... :rem 142
25004 @BBBBBBB.....BBBBB..... :rem 163
25005 @BBBBBBB.....BBBBB..... :rem 184
25006 @BBBBBBB.....BBBBB..... :rem 205
25007 @.BBBBBBB..... :rem 186

```

25008	@..BBBBBBBBBBBBB.....	:rem	147
25009	@...BBBBBBBBBBBBB.....	:rem	108
25010	@....BBBBBBBBBBBBB.....	:rem	100
25011	@.....BBBBBBBBBBBBB.....	:rem	101
25012	@.....BBBBBBBBBBBBB.....	:rem	102
25013	@.....BBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	143
25014	@.....BBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	184
25015	@...BBBBB.BBBBBBBBBBBB.....	:rem	205
25016	@..BBBBB...BBBBBBBBBBB.....	:rem	186
25017	@.BBBBB.....BBBBBBBBBBB.....	:rem	167
25018	@BBBBB.....BBBBBBBBBBB.....	:rem	148
25019	@BBBB.....BBBBBBB.....	:rem	109
25020	@BBB.....BBBBBBB.....	:rem	61
25021	@.....	:rem	138
25030	DESIGN0,1216+49152	:rem	10
25031	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	27
25032	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	28
25033	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	29
25034	@BBBBB.....BBB.....	:rem	46
25035	@BBBBBB.....BBB.....	:rem	67
25036	@BBB.BBB.....BBB.....	:rem	68
25037	@BBB..BBB.....B...BBB.....	:rem	89
25038	@BBB...BBB...B...BBB.....	:rem	90
25039	@BBB....BBB.B.....BBB.....	:rem	91
25040	@BBB.....BBB.....BBB.....	:rem	63
25041	@BBB.....BBB.....BBB.....	:rem	64
25042	@BBB.....B.BBB.....BBB.....	:rem	85
25043	@BBB....B...BBB...BBB.....	:rem	86
25044	@BBB...B.....BBB..BBB.....	:rem	87
25045	@BBB.....BBB.BBB.....	:rem	68
25046	@BBB.....BBBBBBB.....	:rem	69
25047	@BBB.....BBBBBB.....	:rem	50
25048	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	35
25049	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	36
25050	@BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB.....	:rem	28
25051	@.....	:rem	141
25060	DESIGN0,1152+49152	:rem	12
25061	@.....BB.....	:rem	182
25062	@.....BB.....	:rem	183
25063	@..B.....BBBB.....B.....	:rem	8
25064	@...B.....BBBB.....B.....	:rem	9
25065	@....B..BBBBBB..B.....	:rem	50
25066	@.....BBBB..BBBB.....	:rem	51
25067	@.....BBB...BBB.....	:rem	12
25068	@....BBBB...BBBB.....	:rem	53
25069	@..BBBB..B..B..BBBB.....	:rem	94
25070	@BBBBB...BB...BBBB.....	:rem	126
25071	@BBBBB...BB...BBBB.....	:rem	127
25072	@..BBBB..B..B..BBBB.....	:rem	88
25073	@....BBBB...BBBB.....	:rem	49
25074	@.....BBB...BBB.....	:rem	10

25075	@.....BBBB..BBBB.....	:rem	51
25076	@....B..BBBBBB..B.....	:rem	52
25077	@...B....BBBB....B.....	:rem	13
25078	@..B.....BBBB.....B.....	:rem	14
25079	@.....BB.....	:rem	191
25080	@.....BB.....	:rem	183
25081	@.....	:rem	144
25090	DESIGN1,1024+49152	:rem	14
25091	@BBBBBBBBBB..	:rem	49
25092	@BBBBBBBBBB..	:rem	50
25093	@BBBBBBBBBB..	:rem	51
25094	@BBCCCCCBB..	:rem	58
25095	@BBCCCCCBB..	:rem	59
25096	@BBCCCCCBB..	:rem	60
25097	@BBCCCCCBB..	:rem	61
25098	@BBCCCCCBB..	:rem	62
25099	@BBCCCCCBB..	:rem	63
25100	@BBCCCCCBB..	:rem	46
25101	@BBCCCCCBB..	:rem	47
25102	@BBCCCCCBB..	:rem	48
25103	@BBCCCCCBB..	:rem	49
25104	@BBCCCCCBB..	:rem	50
25105	@BBCCCCCBB..	:rem	51
25106	@BBCCCCCBB..	:rem	52
25107	@BBCCCCCBB..	:rem	53
25108	@BBBBBBBBBB..	:rem	48
25109	@BBBBBBBBBB..	:rem	49
25110	@BBBBBBBBBB..	:rem	41
25111	@.....	:rem	98
25120	CMOB2,10:RETURN	:rem	244
29997	REM" [<A>] { 27 * } [<S>]	:rem	184
29998	REM" _{ 4 SPAZI } CREAZIONE LABIRINTO { 4 SPAZI } _	:rem	25
29999	REM" [<Z>] { 27 * } [<X>]	:rem	198
30000	FORN=0TO48:FORI=1TO4:D(N,I)=99:NEXT:NEXT	:rem	134
30010	FORN=0TO6:D(N,1)=-2:D(42+N,3)=-2:D(7*N,4)=-2:D(6+7*N,2)=-2:NEXT	:rem	250
30020	PT=INT(RND(1)*49):P=PT:P(P)=1	:rem	19
30030	F=0:FORN=1TO4:IFD(P,N)<>-2THENF=F++1:DP(F)=N	:rem	205
30040	NEXT:F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F)	:rem	77
30050	K=-2:GOSUB31000:P=P+W(J):P(P)=1:K=-1	:rem	122
30100	F=0:FORN=1TO4:IFD(P,N)=99THENF=F+1:DP(F)=N	:rem	118
30110	NEXT:IFF=0THENC=0:GOTO30200	:rem	247
30120	F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F):GOSUB31000	:rem	129
30130	P=P+W(J):P(P)=1:GOTO30100	:rem	241
30200	FORN=0TO48:IFP(N)THEN30230	:rem	133
30210	F=0:FORI=1TO4:IFD(N,I)=-1THENF=F+1	:rem	104
30220	NEXT:IFFTHENC=C+1:B(C)=N	:rem	46
30230	NEXT:IFC=0THEN30500	:rem	215
30240	C=INT(RND(1)*C+1):C=B(C)	:rem	116

```

30250 F=0:FORN=1 TO4:IFD(C,N)=-1 THENF=F+1:DP(F)=N:rem 91
30260 NEXT:rem 58
30270 F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F):M=J+2:IFM>4 THENM=M-4
:rem 51
30280 D(C,J)=C+W(J):D(C+W(J),M)=C:rem 16
30290 P=C:P(P)=1:GOTO30100:rem 206
30500 FORN=0 TO48:P(N)=0:NEXT:rem 184
30505 P=PT:C=1:FORN=1 TO4:IFD(P,N)<>-2 THENF=N:rem 206
30510 NEXT:P(P)=C:P=P+W(F):C=C+1:rem 108
30520 P(P)=C:F=0:FORN=1 TO4:IFD(P,N)<0 THEN30540:rem 203
30525 IFP(P+W(N)) THEN30540:rem 203
30530 F=F+1:DP(F)=N:rem 16
30540 NEXT:IFF=1 THENP=P+W(DP(F)):C=C+1:GOTO30520:rem 136
30550 IFF THEN30600:rem 250
30560 IFC>L THENL=C:AR=P:rem 175
30570 IFT=0 THENP=PT:RETURN:rem 201
30580 P=B(1):C=P(P):FORN=1 TOT:B(N)=B(N+1):NEXT:rem 222
30590 T=T-1:GOTO30520:rem 177
30600 T=T+F-1:FORN=T-F+2 TOT:B(N)=P:NEXT:rem 149
30610 F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F):P=P+W(J):C=C+1:GOTO30520
:rem 209
31000 FORN=1 TO4:M=N+2:IFM>4 THENM=M-4:rem 204
31010 IFN=J THEND(P,N)=P+W(N):D(P+W(N),M)=P:rem 219
31020 IFD(P,N)=99 THEND(P,N)=K:D(P+W(N),M)=K:rem 234
31030 NEXT:RETURN:rem 80

```

C64

Attenti alle mine!!

Joystick

Joe si è appena trasferito nella sua nuova casetta in campagna, dove potrà finalmente godersi la natura senza preoccupazioni.

Al momento di arare il suo nuovo campo Joe si accorge della presenza di mine nel terreno, probabilmente rimaste inesplose dall'ultima guerra mondiale.

Allora, armatosi di un detector e chiamato un amico ad aiutarlo, si decide a trovarle e a disattivarle. Perché non aiutarlo con questo divertente gioco per C64? L'amico di

Joe è un grande imprudente e segue i movimenti del detector di Joe, rischiando di finire su una mina.

Quindi muovendo il joystick per portare il detector sulla mina, è necessario prestare molta attenzione perché l'assistente di Joe lo segue in ogni suo minimo movimento, solo che lo fa al contrario, per cui ad esempio se il detector si muove a destra, lui si muove a sinistra, se il detector si muove verso l'alto, lui si sposta verso il basso, e così via.

Per disattivare la mina che si trova sotto il detector si deve premere il tasto di fuoco del joystick, e per disattivare più mine possibili si

hanno a disposizione 3 minuti esatti.

Ed ora buon divertimento e... buon "disattivamento"!!

```

1000 PRINTCHR$(147) :rem 60
1010 GOSUB2570 :rem 16
1020 GOSUB1850:REM L.M. RIDEF. CARATTERI :rem 91
1030 GOSUB2150:REM L.M. JOYSTICK :rem 143
1040 REM SPRITE NUMERO 0 E 1 :rem 252
1050 REM MEMORIZZATI NEL BUFFER DI CASSETTA :rem 131
1060 POKE2040,13:POKE2041,14 :rem 13
1070 POKE53281,0 :rem 86
1080 REM -DISTANZA CASUALE DELLE MINE- :rem 242
1090 REM -LETTURA DATI SPRITE- :rem 34
1100 FORI=832TO894:READA :rem 171
1110 POKEI,A:NEXT :rem 33
1120 FORI=896TO958:READA :rem 184
1130 POKEI,A:NEXT :rem 35
1140 V=53248 :rem 95
1150 POKEV+39,2:REM COLORE SPRITE 0=ROSSO :rem 253
1160 POKEV+40,7:REM COLORE SPRITE 1=BIANCO :rem 18
1170 REM -LETTURA DATI PER LE MINE- :rem 235
1180 FORI=12504TO12519:READA :rem 111
1190 POKEI,A:NEXT :rem 41
1200 GETA$:IFA$=""THEN1200 :rem 169
1210 GETJ$:IFG$<>""THEN1210 :rem 247
1220 PRINTCHR$(147) :rem 64
1230 REM -DISTANZA CASUALE DELLE MINE- :rem 239
1240 FORI=1TO40:SC=INT(RND(1)*840) :rem 225
1250 IFSC=38ORSC=39THENI=I-1:GOTO1290 :rem 16
1260 IFSC/2<>INT(SC/2)THENI=I-1:GOTO1290 :rem 151
1270 POKE1104+SC,27:POKE1104+1+SC,28 :rem 247
1280 POKE55376+SC,5:POKE55376+1+SC,5 :rem 23
1290 NEXT :rem 11
1300 REM -LIMITI DEL MOVIMENTO- :rem 93
1310 POKE49152,24:POKE49153,0:REM X MINIMO :rem 149
1320 POKE49156,70:POKE49157,1:REM X MASSIMO :rem 240
1330 POKE49160,60:POKE49161,0:REM Y MINIMO :rem 150
1340 POKE49164,225:POKE49165,0:REM Y MASSIMO :rem 34
1350 POKE49168,1:REM VELOCITA' DI LETTURA :rem 171
1360 SYS49183:REM ABILITA LA ROUTINE :rem 153
1370 TI$="000000":REM TIMER :rem 204
1380 PRINTTAB(6)CHR$(145)CHR$(158)"PUNTEGGIO{ 2 SPAZI}000 :rem 25
" :rem 25
1390 POKE49169,24:POKE49170,0:REM X INIZIALE :rem 48
1400 POKE49173,229:POKE49174,0:REM Y INIZIALE :rem 95
1410 POKEV,24:POKEV+1,229:POKEV+2,66:POKEV+16,2 :rem 36
1420 POKEV+3,50 :rem 59

```

```

1430 POKEV+21,3:REM ACCENDE GLI SPRITE 0 E 1 :rem 148
1440 REM -ROUTINE DI MOVIMENTO- :rem 120
1450 POKEV+31,0:REM SETTA IL REGISTRO DI COLLISIONE
:rem 91
1460 PRINTCHR$(145);TAB(23)"TEMPO ";MID$(TI$,4,1);":";RIG
HT$(TI$,2) :rem 227
1470 IFVAL(TI$)>=300THENGOSUB3070:REM ROUTINE FINALE
:rem 202
1480 X=PEEK(49169)+256*PEEK(49170) :rem 82
1490 Y=PEEK(49173)+256*PEEK(49174) :rem 83
1500 N=345-X:M=279-Y :rem 94
1510 HN=INT(N/256):LN=N-256*HN :rem 217
1520 HX=INT(X/256):LX=X-256*HX :rem 12
1530 IFX<90THENPOKEV+16,2:GOTO1550 :rem 55
1540 POKEV+16,HX :rem 173
1550 POKEV,LX:POKEV+1,Y :rem 192
1560 POKEV+2,LN:POKEV+3,M :rem 10
1570 HC=PEEK(V+31):REM CONTROLLO DI COLLISIONE :rem 72
1580 REM TRA UOMO E MINA :rem 67
1590 IFHC=2ORHC=3THENGOTO1680 :rem 43
1600 REM -CONTROLLO DEL BOTTONE DI FUOCO- :rem 186
1610 POKE49177,0 :rem 95
1620 FB2=PEEK(49177) :rem 66
1630 IFFB2<>1THEN1450 :rem 183
1640 REM TRA DETECTOR E MINA :rem 90
1650 IFHCAND1=1THENGOSUB2870 :rem 216
1660 GOTO1450 :rem 208
1670 END :rem 165
1680 REM -COLLISIONE TRA UOMO E MINA- :rem 143
1690 PRINTCHR$(147) :rem 75
1700 REM -FA LAMPEGGIARE LO SCHERMO- :rem 87
1710 FORI=1TO5 :rem 63
1720 GOSUB2760:REM ESPLOSIONE FINALE- :rem 20
1730 NEXT :rem 10
1740 REM -SPEGNE GLI SPRITE- :rem 127
1750 POKEV+21,0 :rem 60
1760 FORI=1TO9:PRINTCHR$(17);:NEXT :rem 125
1770 PRINTTAB(4)"HAI UCCISO IL TUO ASSISTENTE !!!"
:rem 135
1780 FORI=1TO3:PRINTCHR$(17);:NEXT :rem 121
1790 PRINTTAB(12)"PUNTEGGIO ";YS :rem 198
1800 FORI=1TO3:PRINTCHR$(17);:NEXT :rem 114
1810 PRINT"* PREMERE UN TASTO PER GIOCARE ANCORA. *"
:rem 240
1820 SYS49208:REM DISABILITA LA ROUTINE DI LETTURA JOYSTI
CK :rem 150
1830 RUN1020 :rem 132
1840 END :rem 164
1850 REM -CARICATORE L.M. PER RIDEF. CARATTERI- :rem 252
1860 POKE52,48:POKE56,48:REM INIZIO MEMORIA BASIC
:rem 197

```

```

1870 FORI=828TO950:REM LOOP DI LETTURA           :rem    38
1880 READJ           :REM-----                   :rem    82
1890 AA=AA+J         :REM  · · · CARICATORE · · ·   :rem   131
1900 POKEI,J         :REM          BASIC           :rem    56
1910 NEXT           :REM-----                   :rem    37
1920 READJ           :REM  · · · CHECKSUM · · ·    :rem   163
1930 IFAA<>JTHENPRINT"ERRORE NEI DATI RIDEF. CARATTERI":E
      ND                                               :rem   183
1940 SYS(828):REM ESEGUE                               :rem   156
1950 POKE53272,28:REM -PUNTA ALLA RAM-               :rem   145
1960 DATA169,0,141,14,220,169,51,141             :rem    25
1970 DATA1,0,162,0,189,0,208,157,0,48            :rem    70
1980 DATA189,0,209,157,0,49,189,0,210           :rem    88
1990 DATA157,0,50,189,0,211,157,0,51            :rem    24
2000 DATA189,0,212,157,0,52,189,0,213           :rem    63
2010 DATA157,0,53,189,0,214,157,0,54            :rem    17
2020 DATA189,0,215,157,0,55,232,224             :rem   226
2030 DATA255,208,203,173,255,208,141            :rem    25
2040 DATA255,48,173,255,209,141,255            :rem   244
2050 DATA49,173,255,210,141,255,50              :rem   183
2060 DATA173,255,211,141,255,51,173            :rem   232
2070 DATA255,212,141,255,52,173,255            :rem   236
2080 DATA213,141,255,58,173,255,214            :rem   239
2090 DATA141,255,54,169,55,141,1,0             :rem   181
2100 DATA169,1,141,14,220,169,28,141           :rem    17
2110 DATA24,208,96                                :rem   165
2120 REM -CHECKSUM                                  :rem    41
2130 DATA16246                                     :rem   227
2140 RETURN                                         :rem   167
2150 REM -L.M. LETTURA JOYSTICK                   :rem    95
2160 DATA120,173,20,3,141,29,192,173,21         :rem   161
2170 DATA3,141,30,192,169,71,141,20,3           :rem    63
2180 DATA169,192,141,21,3,88,96,120,173         :rem   186
2190 DATA29,192,141,20,3,173,30,192,141         :rem   168
2200 DATA21,3,88,96,173,27,192,205,16           :rem    81
2210 DATA192,240,3,76,65,193,169,255            :rem    41
2220 DATA141,27,192,162,0,160,0,185,2           :rem    59
2230 DATA220,141,28,192,169,224,153,2           :rem    72
2240 DATA220,185,0,220,72,173,28,192            :rem    22
2250 DATA153,2,220,189,8,192,221,21,192         :rem   172
2260 DATA189,9,192,253,22,192,144,18            :rem    43
2270 DATA189,8,192,157,21,192,189,9,192         :rem   206
2280 DATA157,22,192,104,74,72,76,162            :rem    38
2290 DATA192,104,74,72,176,13,222,21            :rem    27
2300 DATA192,189,21,192,201,255,208,3           :rem    76
2310 DATA222,22,192,189,21,192,221,12           :rem    67
2320 DATA192,189,22,192,253,13,192,144           :rem   134
2330 DATA18,189,12,192,157,21,192,189           :rem    94
2340 DATA13,192,157,22,192,104,74,72,76         :rem   182
2350 DATA207,192,104,74,72,176,8,254,21         :rem   182
2360 DATA192,208,3,254,22,192,189,0,192         :rem   183

```

```

2370 DATA221,17,192,189,1,192,253,18 :rem 37
2380 DATA192,144,18,189,0,192,157,17 :rem 44
2390 DATA192,189,1,192,157,18,192,104 :rem 94
2400 DATA74,72,76,1,193,104,74,72,176 :rem 86
2410 DATA13,222,17,192,189,17,192,201 :rem 76
2420 DATA255,208,3,222,18,192,189,17 :rem 36
2430 DATA192,221,4,192,189,18,192,253,5 :rem 186
2440 DATA192,144,18,189,4,192,157,17 :rem 45
2450 DATA192,189,5,192,157,18,192,104 :rem 95
2460 DATA74,72,76,46,193,104,74,72,176 :rem 149
2470 DATA8,254,17,192,208,3,254,18,192 :rem 139
2480 DATA104,74,176,5,169,1,153,25,192 :rem 136
2490 DATA200,232,232,224,4,240,3,76,91 :rem 117
2500 DATA192,238,27,192,108,29,192 :rem 199
2510 DATA35994:REM -CHECKSUM- :rem 187
2520 FORI=49183TO49478 :rem 242
2530 READX:POKEI,X:CC=CC+X :rem 122
2540 NEXT :rem 10
2550 READX:IFX<>CCTHENPRINT"ERRORE NEI DATI LETTURA JOYST
      ICK" :rem 191
2560 RETURN :rem 173
2570 REM - PAGINA DI PRESENTAZIONE- :rem 48
2580 POKE53281,0:PRINTCHR$(30) :rem 217
2590 PRINT"{CLR}{ 4 GIU' }" :rem 120
2600 PRINT"{ 10 SPAZI}ATTENTI ALLE MINE" :rem 249
2740 PRINT"{ 5 GIU' }{CYN}{ 3 SPAZI}* PREMERE UN TASTO PER
      INIZIARE *" :rem 102
2750 RETURN :rem 174
2760 REM -ESPLOSIONE FINALE- :rem 189
2770 IFI/2=INT(I/2) THENPOKE53281,2:GOTO2790 :rem 48
2780 POKE53281,7 :rem 102
2790 S=54296:W=54276:A=54277 :rem 3
2800 H=54273:L=54272 :rem 27
2810 FORB=20TO0STEP-1:POKES,B:POKEW,129 :rem 178
2820 POKEA,15:POKEH,7:POKEL,12:NEXT :rem 159
2830 POKEW,0:POKEA,0 :rem 181
2840 POKE53281,8:FORJ=1TO20:NEXT :rem 187
2850 POKE53281,0 :rem 93
2860 RETURN :rem 176
2870 REM -COLLISIONE TRA MINA E DETECTOR- :rem 171
2880 CODE=1024+INT((Y-50)/8+1)*40+INT((X-18)/8):REM CONVE
      RTE X,Y :rem 83
2890 IFPEEK(CODE)=32THEN3060 :rem 141
2900 IFPEEK(CODE+1)=32THENCODE=CODE-1 :rem 233
2910 REM -EFFETTO SONORO- :rem 247
2920 A=54277:S=54296:W=54276:H=54273:L=54272 :rem 137
2930 FORB=15TO0STEP-1 :rem 7
2940 POKE54272+CODE,B :rem 182
2950 POKE54272+CODE+1,B:POKE53280,B+1 :rem 72
2960 POKES,B:POKEW,129 :rem 73
2970 POKEA,15:POKEH,7:POKEL,112:NEXT :rem 214

```

```

2980 POKEW,0:POKEA,0 :rem 187
2990 REM -SPEGNE LA MINA- :rem 134
3000 POKECODE,32:POKECODE+1,32 :rem 15
3010 REM -RESETTA IL BORDO- :rem 37
3020 POKE53280,14 :rem 135
3030 REM -PUNTEGGIO- :rem 182
3040 YS=YS+100 :rem 24
3050 PRINTTAB(6)CHR$(145)"PUNTEGGIO ";YS :rem 124
3060 RETURN :rem 169
3070 REM ROUTINE DI FINE TEMPO :rem 8
3080 PRINT"{HOME}{RED}{ 11 GIU' }{ 13 DES}TEMPO SCADUTO!" :rem 184
:rem 225
3210 PRINT:PRINT:PRINT :rem 225
3220 PRINTTAB(13)"PUNTEGGIO ";YS :rem 189
3230 PRINT:PRINT :rem 28
3240 PRINTTAB(5)"* PREMI UN TASTO PER GIOCARE *":rem 215
3250 POKEV+21,0 :rem 57
3260 REM EFFETTO SONORO :rem 156
3270 S=54272 :rem 96
3280 FORL=0TO24:POKES+L,0 :rem 5
3290 POKES+1,64:POKES+5,9 :rem 195
3300 POKES+15,30:POKES+24,15 :rem 71
3310 FORI=1TO12:POKES+4,21 :rem 21
3320 FORJ=1TO200:NEXT:POKES+4,20 :rem 190
3330 FORJ=1TO200:NEXT:NEXT :rem 143
3340 POKES+24,0 :rem 57
3350 RUN1020 :rem 131
3360 REM: :rem 234
3370 REM-DATA SPRITE 0- :rem 44
3380 DATA252,63,0,248,31,0,240,15,0 :rem 216
3390 DATA232,23,0,199,227,0,132,33,0 :rem 15
3400 DATA4,32,0,4,32,0,4,32,0 :rem 156
3410 DATA132,33,0,199,227,0,232,23,0 :rem 8
3420 DATA240,15,0,248,31,0,252,63,0 :rem 211
3430 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 244
3440 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 245
3450 REM: :rem 234
3460 REM-DATA SPRITE 1- :rem 45
3470 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 32
3480 DATA0,0,224,0,1,80,0,1,240,0,0,224 :rem 125
3490 DATA0,0,64,0,3,248,0,7,188,0,13 :rem 9
3500 DATA246,0,25,179,0,25,243,0,1,240 :rem 105
3510 DATA0,1,176,0,3,24,0,3,24,0,7,28,0 :rem 133
3520 DATA15,30 :rem 217
3530 REM: :rem 233
3540 REM- DATI PER LE MINE :rem 160
3550 DATA0,0,3,63,122,63,15,0 :rem 171
3560 DATA0,0,192,252,94,252,240,0 :rem 125

```



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**
DIVISIONE LIBRI

Le strenne firmate Jackson



COMPUTERGRAPHIA

Joan Scott

In 176 meravigliose e coloratissime pagine, uno splendido viaggio attraverso le immagini elaborate con le tecniche più avanzate di computer-graphics.

Cod. 802P Lire 40.000

COFANETTI SPEEDY COMPUTER

L'informatica attraverso i testi e le immagini studiate per i bambini può diventare facile anche per ... mamma e papà.

Cod. CU001 Lire 45.000

Cod. CU002 Lire 45.000

COMPUTER IMAGE

Mauro Salvemini

Chi è ancora convinto che il computer limiti le possibilità creative dell'uomo, può scorrere nel libro, le splendide immagini di computer-art a colori e ... convincersi del contrario.

Cod. CI231 Lire 40.000

ROMANZO ROSA CON IL C64

Marco Bucciari Francesco Davini Stefania Deambrogi

Sei un tipo romantico? Ti piacciono i romanzi? Il computer, attraverso un simpatico programma scritto per Commodore 64, collabora con te e con ... nella costruzione di un Vostro "Romanzo rosa".

Con floppy disk.

Cod. CC230 Lire 40.000

COMPUTERGRAPHIA
Nuove visioni di forma, fantasia e funzione

COMPUTER IMAGE
IMMAGINI E APPLICAZIONI DI COMPUTERGRAFICA

IMPARA IL BRIDGE CON IL COMPUTER

Claudio Trinchillo

Imparare il bridge con l'aiuto del computer diventa un piacevole passatempo. Un programma interattivo elaborato su IBM e su C 64 ti conduce passo passo a diventare ... quasi un esperto di bridge. Poi con un po' di applicazione ...

Con floppy disk per C 64

Cod. CC229 Lire 50.000

Con floppy disk per IBM

Cod. CC239 Lire 50.000

**Puoi trovare le strenne Jackson
nelle migliori librerie**