

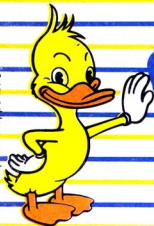
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della J.soft editrice

sped. in abb. post. Gruppo Il70



PAPER

soft

18

VIC-20

Air defense

VIC-20

3x3

Bioritmi

C16

S.A.M.

C16

C64

**Professor
Scorpion
Castello
minato
Rischio!**

C64

**Fantic
fischerman
Subacqueo
Caos!
Hires graph
Snap**

Non tutti i leoni sono veramente Leoni.

Ecco come riconoscere un vero programma Leoni Informatica



BES Milano

Quando per il tuo home-computer il negoziante ti offre un programma a basso costo, diffidane. Nella quasi totalità dei casi si tratta di una copia duplicata, che per di più può non girare bene. Le conseguenze, specialmente se si tratta della tua contabilità, sono facilmente immaginabili. Leoni Informatica, Azienda leader, fa programmi da sempre, e da sempre è sinonimo di altissima qualità. Riconoscere questi programmi è facile. La classica confezione bianca e blu è accuratamente sigillata. All'interno, allegate al floppy disk, vi sono le istruzioni in italiano e, cosa importantissima, la cartolina di garanzia. Inoltre Leoni Informatica è stata la prima in Italia ad offrire la garanzia a vita, l'assistenza ed il continuo aggiornamento dei suoi programmi. Al tuo negoziante chiedi quindi la qualità, l'assistenza e l'aggiornamento: chiedi i programmi Leoni Informatica.

Richiedi a Leoni Informatica l'elenco guida ai suoi programmi.

Garanzia a vita

Anche dopo vent'anni un programma che rivelasse un difetto d'origine viene subito sostituito.

Assistenza telefonica

Una centralina telefonica risponde ad ogni chiamata. Leoni Informatica ti fornisce anche questo servizio assicurandoti tutte le informazioni che ti necessitano per la perfetta efficienza del tuo sistema.

Aggiornamento continuo

Il mondo si evolve e le necessità cambiano. Solo per questo anche i nostri programmi possono invecchiare. Noi te li sostituiamo aggiornati.

Leoni Informatica non ti abbandona mai

 **Leoni** **informatica**

Leoni informatica S.r.l. - Sviluppo Software - Vendita Hardware
Via Valsolda, 21 - 20143 Milano - Tel. 02-8467378-8465072

Potete trovare i nostri programmi in tutta Italia nei punti vendita Buffetti e dai rivenditori autorizzati che espongono il nostro marchio.



PAPER soft

VIC-20

C64E

- 4** **Air defense**
di T. L. Wahl trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli
- 6** **3x3**
di R. Colin trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli

- 10** **Professore Scorpion**
di B. Nickel trad. e adatt. di F. Sarcina
- 13** **Castello minato (Joystick)**
di D. e C. Gardner trad. e adatt. di F. Sarcina
- 16** **Rischio!**
di S. Vandamm trad. e adatt. di S. Colombo
- 18** **Frantic fisherman (Joystick)**
di D. Lacey trad. e adatt. di F. Sarcina
- 22** **Subaqueo**
di C. Wilkinson trad. e adatt. di S. Colombo
- 24** **Caos!**
di S. Wilkinson trad. e adatt. di S. Colombo
- 26** **Hires graph**
di K. Willis trad. e adatt. di S. Colombo
- 29** **Snap**
di T. Hartnell trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli

C16E-plus/4

- 7** **Bioritmi**
di F. Sarcina
- 9** **S.A.M.**
di C. Dully e R. Wolok trad. e adatt. di F. Sarcina

J.soft s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE

V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Mauro Cristuob Grizzi

REDAZIONE:

Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

d8b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:

Tribunale di Milano n° 178
del 30.03.1985

STAMPA:

Intergrafica - Pioltello (MI)



Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana

PUBBLICITÀ

Concessionaria per l'Italia e l'Estero

J.Advertising s.r.l.

V.le Restelli, 5

20124 MILANO

Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233

Tlx. 316213 REINA I

Concessionaria esclusiva 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

Numeri 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

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>]		
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]		
{SU}	SHIFT CRSR		{GRN}	CTRL 6		{F1}		
{GIU}	CRSR		{BLU}	CTRL 7		{F2}		
{SIN}	SHIFT (=CRSR =>		{YEL}	CTRL 8		{F3}		
{DES}	(=CRSR =>		[<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>]					

Air defense



L'obiettivo di AIR DEFENSE è di difendere la terra dalle bombe scagliate verso il pianeta dei malvagi kyltoniani che lo vogliono distruggere. Il giocatore, per raggiungere questo obiettivo deve centrare nel suo mirino la bomba in caduta e sparare, in modo da non farla giungere a terra ed evitare che i suoi effetti letali danneggiano la popolazione terrestre e la superficie del pianeta.

Per muovere il mirino sullo schermo è sufficiente premere i seguenti tasti: S per muoverlo verso l'alto, X per muoverlo verso il basso, CRSR,

UP/DOWN per muoverlo a sinistra, CRSR RIGHT/LEFT per muoverlo a destra e, per finire, la BARRA SPAZIO per sparare.

Dopo la caduta di 20 bombe verrà mostrato il sommario finale, recante il numero di bom-

be mancate (che hanno toccato terra), il numero di bombe neutralizzate ed il punteggio finale.

Inoltre durante la partita questi valori verranno mostrati prima della caduta di ogni bomba, completamente aggiornati.

```
90 POKE36879,26
100 X=RND(0)
110 A=8152:B=38872:P=0:M=0:T=0:Q=0
120 PRINT"{CLR}{ 7 GIU' }
      { 5 SPAZI}AIR DEFENSE"
130 PRINT"{ 2 GIU' }{CYN}
      { 2 SPAZI}ISTRUZIONI ? (S/N)
      {GIU' }"
140 FORH=IT01000:GETD$
170 IFD$="N"THEN380
180 IFD$="S"THEN220
190 NEXT
200 PRINT"{RED}DAI FORZA! SCEGLI
      ....{GIU' }{BLU}NON MI FARE
      ATTENDERE!"
210 FORK=1TO5000:NEXT:GOTO120
220 PRINT"{CLR}{ 3 GIU' }{BLU}PER
      MUOVERE IL MIRINO
      { 5 SPAZI}BISOGNA USARE:"
270 PRINT"{CYN}{GIU' }*{RVS}SINIS
      TRA{OFF}=UP/DOWN"
280 PRINT"{GIU' }*{RVS} DESTRA
      {OFF}=LEFT/RIGHT"
290 PRINT"{GIU' }*{RVS}
      { 3 SPAZI}SU { 3 SPAZI}{OFF}=
      S"
300 PRINT"{GIU' }*{RVS}
      { 2 SPAZI}GIU' { 2 SPAZI}
      {OFF}=X"
310 PRINT"{GIU' }*{RVS} FUOCO.
      {OFF}=SPAZIO"
340 PRINT"{ 2 GIU' }{RED}*
      { 2 SPAZI}PREMERE UN TASTO
      { 2 SPAZI}*"
350 GETD$:IFD$=""THEN350
360 PRINT"{CLR}{ 10 GIU' }{GRN}
      { 3 SPAZI}BUONA FORTUNA !!"
370 FORI=1TO2500:NEXT
380 IF T=20THEN860
390 PRINT"{CLR}":D=INT(RND(1)*10
      )
400 T=T+1
410 E=D+7685
420 F=D+38405
425 PRINT"MANCATI M:PRINT"{GIU' }
      N<V> DEL MISSILE"T:PRINT"
      {GIU' }COLPITI"P
430 PRINT"{GIU' }PUNTEGGIO"P*Q*10

440 FORI=1TO3000:NEXTI
450 POKEA,91:POKEB,0
460 GETA$
470 IFA$="S"THENA=A-22:B=B-22
480 IFA$="X"THENB=B+22:A=A+22
490 IFA$="{DES}"THENA=A+1:B=B+1
```

```
500 IFA$="{GIU' }"THENA=A-1:B=B-1

510 IFA<7680THENA=A+22:B=B+22
520 IFA>8163THENA=A-22:B=B-22
530 POKEE,42:POKEF,0
540 FORI=1TO50:NEXT
550 IFE>8163THENGOTO760
560 IFA=ETHEN580
570 E=E+22:F=F+22:PRINT"{CLR}":G
      OTO450
580 GETB$
590 IFB$="" THEN620
600 GOTO570
610 REM BOMBA DISTRUTTA
620 X=100:FORI=1TO10:POKEE,X
630 POKEF,0
640 POKEE+21,X
650 POKEF+21,0
660 POKEE+24,X
670 POKEF+24,0
680 X=X+1
690 NEXT
700 NO=210:S1=-3:DU=60:GOSUB960
710 P=P+1
720 Q=Q+22-INT((A-7680)/22)
730 A=A-22:B=B-22
740 GOTO380
750 REM BOMBA COLPITA
760 POKEE,32:FORI=1TO5
770 POKEE-I,188
780 POKEF-I,0
790 POKEE+I,190
800 POKEF+I,0
810 FORS=1TO50:NEXT
820 NEXT
830 M=M+1
840 NO=135:S1=-2:DU=100:GOSUB960

850 GOTO380
860 PRINT"{CLR}{GIU' }{ 6 SPAZI}
      {RED}GAME OVER!"
870 PRINT"{ 3 GIU' }{PUR}MISSILI
      DISTRUTTI"P
880 PRINT"{ 2 GIU' }{BLU}MISSILI
      MANCATI"M
890 PRINT"{ 2 GIU' }{GRN}PUNTEGGI
      O"P*Q*10
900 FORI=1TO30:GETD$:NEXTI
910 PRINT"{ 4 GIU' }{YEL}PREMERE
      {RVS}G{OFF} PER GIOCARE."
920 GETD$:IFD$=""THEN920
930 IFD$="G"THEN110
940 END
950 REM ESPLOSIONE
960 POKE36877,NO
970 FORI=15TO1STEPS1
```

```

980 POKE36878, I
990 FORDELAY=1 TODU:NEXTDELAY:NEX
    TI

```

```

995 POKE36877, 0:POKE36878, 0
997 RETURN

```

3x3



Spesso si ha l'esigenza di poter programmare parecchi caratteri simultaneamente, vedendoli accostati l'uno all'altro.

Questo fantastico programma che gira su VIC 20 inespanso (usa solo 2 K di memoria) permette di svolgere facilmente ed agevolmente tale compito.

Mediante esso è possibile programmare una griglia di 3x3 caratteri, che sullo schermo vengono simboleggiati da una griglia ben più grossa di 24 per 24 caratteri, modificabile mediante i seguenti tasti:

il tasto recante l'asterisco (*) per accendere il pixel su cui si trova il cursore;
il tasto spazio per spegnere il pixel su cui si trova il cursore;

i tasti cursore (CRSR) per spostare il cursore sulla griglia.

Mentre si modificano i maxipixels della griglia più grande, nelle 4 linee restanti sul fondo dello schermo vengono visualizzati i nove fatidici caratteri che stanno per essere programmati. Se, dopo aver programmato i nove caratteri si desidera sapere i numeri necessari per crearli, è necessario rilevare il contenuto delle locazioni che si trovano tra 6144 e 6215 mediante varie istruzioni PEEK.

Ad esempio inserire in modo diretto, cioè senza numero di linea:

```
FORI=6144T06215:PRINTPEEK(I)::NEXT
```

E adesso via verso... nuovi caratteri programmati!

```

1 POKE36869, 254:POKE648, 28:POKE3
  6866, 22
2 POKE55, 0:POKE56, 24:CLR
6 POKE36866, 24
8 POKE36867, 56
10 POKE36864, 10
12 POKE36865, 17
14 POKE36879, 24
16 SCREEN=7168
18 COLOUR=37888
20 CHARACTERS=6144
30 FORJ=CHTOCH+87:POKEJ, 0:NEXT
31 POKECH+83, 24:POKECH+84, 24
32 FORJ=CH+88TOCH+95:POKEJ, 255:N
  EXT
40 PRINT"{CLR}";
50 FORJ=SCTOSC+24*24-1:POKEJ, 10:
  NEXT
60 FORJ=COTOCO+24*24-1:POKEJ, 6:I
  FJ=INT(J/8)*8THENPOKEJ, 7
62 K%=(J-CO)/24:IFK%=0ORK%=8ORK%
  =16THENPOKEJ, 7
65 NEXT

```

```

70 FORJ=SC+24*24TOSC+24*29:POKEJ
  , 9:NEXT
80 POKESC+586, 0:POKESC+587, 1:POK
  ESC+588, 2
82 POKESC+610, 3:POKESC+611, 4:POK
  ESC+612, 5
85 POKESC+634, 6:POKESC+635, 7:POK
  ESC+636, 8
90 POKECO+586, 0:POKECO+587, 0:POK
  ECO+588, 0
92 POKECO+610, 0:POKECO+611, 0:POK
  ECO+612, 0
95 POKECO+634, 0:POKECO+635, 0:POK
  ECO+636, 0

100 OF=PEEK(211)+22*PEEK(214)
110 POKE COLOUR+OFFSET, 8
120 GETG$:IFG$=""GOTO120
125 POKECOLOUR+OFFSET, 6
130 IFG$=" "ORG$="*"GOTO200
140 IFG$="{HOME}"THENOFFSET=0
142 IFG$="{SU}"THENOFFSET=OFFSET
  -24

```

```

144 IFG$="{GIU'}"THENOFFSET=OFFS
    ET+24
146 IFG$="{DES}"THENOFFSET=OFFSE
    T+1
148 IFG$="{SIN}"THENOFFSET=OFFSE
    T-1
150 IFOFFSET<0THENOFFSET=0
152 IFOFFSET>24*24-1THENOFFSET=2
    4*24-1
154 POKE214,OFFSET/22:POKE211,OF
    FSET-INT(OF/22)*22
156 GOTO100

```

```

200 ROW%=INT(OFFSET/24):COL%=OFF
    SET-24*ROW%
210 CHAR%=3*INT(ROW%/8)+INT(COL%
    /8)
220 BYTE%=CHARS+8*CHAR%+ROW%-INT
    (ROW%/8)*8
300 IFG$="*"THENPOKESC+OF,11:POK
    EBYTE%,PEEK(BYTE%)OR2E(7-COL
    %)+INT(COL%/8)*8)
310 IFG$=" "THENPOKESC+OF,10:POK
    EBYTE%,PEEK(BYTE%)AND NOT 2E
    (7-COL%+INT(COL%/8)*8)
320 GOTO100

```



Bioritmi

la teoria dei bioritmi afferma che nella vita di ognuno di noi ci sono tre cicli che iniziano dal giorno della nascita, e cioè il ciclo fisico (che dura 23 giorni), il ciclo emotivo (28 giorni) ed il ciclo intelletivo (33 giorni). Le nostre capacità fisiche, emotive ed intellettive sono influenzate secondo tale teoria dal valore (compreso tra +1 e -1) di questi cicli; se questo valore è positivo, le nostre condizioni saranno tanto più buone quanto più esso è prossimo a 1, in particolare se è in aumento. Il contrario avviene se il valore è negativo.

Questo semplice programma calcola, in base

alla vostra data di nascita, i valori in qualsiasi giorno dei vostri cicli bioritmici e la loro media: è possibile visualizzare consecutivamente i dati di più giorni successivi, per confrontare i valori e quindi stabilire se un dato ciclo è crescente o decrescente in un certo giorno. I quattro valori numerici sono mostrati sul video assieme ad altrettanti istogrammi (cioè linee di lunghezza proporzionale ai numeri) che, apparendo versi nei giorni "alti" del ciclo e rossi nei giorni "bassi", vi aiutano ad analizzare la situazione con un semplice colpo d'occhio.

```

100 DIMG(2),M(2),A(2),M$(12)
110 FORI=1TO12:READM$(I):NEXT
120 DATAGENNAIO,FEBBRAIO,MARZO,A
    PRILE,MAGGIO,GIUGNO
130 DATALUGLIO,AGOSTO,SETTEMBRE,
    OTTOBRE,NOVEMBRE,DICEMBRE
140 GOSUB670:GOSUB720:PRINT"
    {GIU'}":GOSUB780
150 COLOR0,2:COLOR4,2:PRINT"
    {CLR}{BLU}DATA: "G(2)M$(M(2)
    )A(2)
160 PRINT"{GIU'}[< 40 U>]"
170 FORK=1TO2:IFM(K)>2THEN200

```

```

180 F(K)=365*A(K)+G(K)+31*(M(K)-
    1)+INT((A(K)-1)/4)-INT(.75*IN
    T((A(K)-1)/100+1))
190 GOTO220
200 F(K)=365*A(K)+G(K)+31*(M(K)-
    1)-INT(.4*M(K)+2.3)+INT(A(K)
    /4)
210 F(K)=F(K)-INT(.75*(INT(A(K)/
    100)+1))
220 NEXT:L=23:MD=0:FORK=1TO3:C(K)
    =SIN(2**((F(2)-F(1))/L)):MD=
    MD+C(K):L=L+5:NEXT
230 PRINT"{PUR}CICLO FISICO
    { 2 SPAZI}***** ";:K=1
    :GOSUB500:GOSUB320

```

```

240 PRINT"{PUR}CICLO EMOTIVO
    { 2 SPAZI}***** ";:K=2:
    GOSUB500:GOSUB320
250 PRINT"{PUR}CICLO INTELLETTIV
    O{ 2 SPAZI}***** ";:K=3:GOSU
    B500:GOSUB320
260 PRINT"{GIU'}{<5>]MEDIA DEI C
    ICLI{ 2 SPAZI}***** ";:K=
    0:C(0)=MD/3:GOSUB500:GOSUB32
    0
270 GOSUB530
280 GOSUB560:IFC$="S"THEN140
290 IFC$=CHR$(13)THENGOSUB580:GO
    TO150
300 IFC$="G"THENGOSUB670:GOSUB78
    0:GOTO150
310 GOTO280
320 T=C(K)*19+19:W=INT((T-INT(T)
    )*8):GOSUB510:PRINT"[<M>]TA
    B(39)"[<G>]";:GOSUB520
330 IFC(K)>=0THENPRINT"{GRN}";:G
    OTO360
340 PRINT"[<M>]{RVS}{RED}
    { 19 SPAZI}{ 20 SIN}{OFF}";
350 FORI=1TOT:PRINTTAB(I)" ";:NE
    XT:PRINT"{SIN}{RVS}";:GOTO38
    0
360 IFT<=20THEN380
370 FORI=20TOT:PRINTTAB(I)" {RVS}
    ";:NEXT:PRINT"{OFF}";:IFT=3
    8THENPRINT:RETURN
380 PRINTTAB(T+1);:ONW+1GOTO390,
    400,410,420,430,440,460,480
390 PRINT" ":RETURN
400 PRINT"[<G>":RETURN
410 PRINT"[<H>":RETURN
420 PRINT"[<J>":RETURN
430 PRINT"[<K>":RETURN
440 IFT<19THENPRINT"{OFF}[<L>":
    RETURN
450 PRINT"{RVS}[<L>":RETURN
460 IFT<19THENPRINT"{OFF}[<N>":
    RETURN
470 PRINT"{RVS}[<N>":RETURN
480 IFT<19THENPRINT"{OFF}[<M>":
    RETURN
490 PRINT"{RVS}[<M>":RETURN
500 PRINTINT(C(K)*100)/100:RETUR
    N
510 PRINT"{BLU} [< 38 @>":RETUR
    N
520 PRINT" [< 38 T>]{ 2 SU":RET
    URN
530 PRINT"[<1>]{GIU'} {RVS}
    { 0 SPAZI}PREMI <S> PER SMET
    TEI { 8 SPAZI}"
540 PRINT" {RVS}{ 5 SPAZI}<RETUR
    N> R GIORNO SEGUENTE
    {  SPAZI}"
550 PRINT" {RVS}{ 9 SPAZI}<G> PE
    R ...RO GIORNO{ 9 SPAZI}
    SU":RETURN

```

```

560 GETC$:IFC$=""THEN560
570 RETURN
580 FG=0:M=M(2):G=G(2):IFG(2)<28
    THEN660
590 LM=M=1ORM=3ORM=5ORM=7ORM=8OR
    M=10ORM=12
600 IFM=2ANDINT(A(2)/4)*4=A(2)AN
    DG=28THENG=29:GOTO620
610 IFM=2THENG=30
620 IF(LMANDG=31)OR(NOTLMANDG=30
    )THENFG=1
630 IFFG=0THEN660
640 G(2)=1:M(2)=M(2)+1:IFM(2)=13
    THENM(2)=1:A(2)=A(2)+1
650 RETURN
660 G(2)=G(2)+1:RETURN
670 COLOR0,8:COLOR4,8:PRINT"
    {CLR}[<7>]{ 9 SPAZI}{RVS}U
    { 19 *}I"
680 PRINT" { 9 SPAZI}{RVS}-
    { 19 SPAZI}-"
690 PRINT" { 9 SPAZI}{RVS}-
    { 2 SPAZI}B I O R I T M I
    { 2 SPAZI}-"
700 PRINT" { 9 SPAZI}{RVS}-
    { 19 SPAZI}-"
710 PRINT" { 9 SPAZI}{RVS}J
    { 19 *}K{ 3 GIU'":RETURN
720 IFC$<"S"THEN770
730 PRINT"{BLU}{ 4 GIU'}
    { 5 SPAZI}NUOVA DATA DI NASC
    ITA{ 2 SPAZI}(S/N)?"
740 GETC$:IFC$=""THEN740
750 IFC$="S"THENRUN
760 PRINT"{CLR}":END
770 PRINT"{BLU}{RVS}DATA DI NASC
    ITA":I=1:GOSUB790:RETURN
780 PRINT"{BLU}{RVS}DATA DEI BIO
    RITMI":I=2:GOSUB790:RETURN
790 INPUT" {GIU'}GIORNO (1-31)";G
    G$:G(I)=VAL(GG$):IFG(I)>0AND
    G(I)<32THEN810
800 PRINT" {SU}{ 30 SPAZI}
    { 2 SU}":GOTO790
810 INPUT"MESE (1-12)";MM$:M(I)=
    VAL(MM$):IFM(I)>0ANDM(I)<13T
    HEN830
820 PRINT" {SU}{ 30 SPAZI}{SU}":G
    OTO810
830 INPUT"ANNO (ES. 1985)";AA$:A
    (I)=VAL(AA$):IFA(I)>999ANDA(
    I)<1E4THENRETURN
840 PRINT" {SU}{ 30 SPAZI}{SU}":G
    OTO830

```

N.B. Alla linea 220 di questo listato, è "saltato" il carattere π (Pi greco), che va inserito tra i due asterischi. Ce ne scusiamo con i nostri lettori.

S.A.M.

Sei il comandante di una base di lancio per missili terra-aria teleguidati. Devi intercettare e colpire le astronavi nemiche che si muovono nel tuo spazio aereo: usa la barra spaziatrice per lanciare i missili, e per guidarli utilizza i tasti I (gira a sinistra) e P (gira a destra). Il gioco inizia al primo livello e può evolversi fino al quinto. Completi il primo livello abbattendo 5 nemici,

il secondo abbattendone 10 e così via; perdi un punto per ogni missile lanciato, ma hai un guadagno netto di 5 punti per ogni astronave centrata al livello 1, di 10 punti al livello 2, ecc. Se lanci un nuovo missile quando il precedente è ancora in volo, quest'ultimo si autodistrugge. La partita termina se tre missili di seguito escono dallo schermo senza aver colpito l'astronave.

```

10 VOL8:COLOR0,14,6:COLOR4,6:SC=
3072:CL=2048:FG=0
20 DIMDR%(7,1):DIMMC%(7):EX=-1:L
V=1
30 FORI=0TO7:READDR%(I,0):READDR
%(I,1):NEXT:FORI=0TO7:READMC%
(I):NEXT
40 DATA1,0,1,-1,0,-1,-1,-1,0,
-1,1,0,1,1,1,62,78,30,77,60,7
8,33,77
50 PRINT"{CLR}{RED}{ 3 GIU'}"
60 PRINT"{ 9 SPAZI}U{ 2 *}I
{ 3 SPAZI}U{ 2 *}I{ 3 SPAZI}
U*IU*I"
70 PRINT"{ 9 SPAZI}-{ 2 SPAZI}
[<E>]{ 3 SPAZI}-{ 2 SPAZI}-
{ 3 SPAZI}- { 2 } -"
80 PRINT"{ 9 SPAZI}J{ 2 *}I
{ 3 SPAZI}[<Q>]{ 2 *}I[<W>]
{ 3 SPAZI}- JK -"
90 PRINT"{ 9 SPAZI}[<R>]
{ 2 SPAZI}-{ 3 SPAZI}-
{ 2 SPAZI}-{ 3 SPAZI}-
{ 4 SPAZI}-"
100 PRINT"{ 9 SPAZI}J{ 2 *}K Q
[<E>]{ 2 SPAZI}[<E>] Q [<E>]
{ 4 SPAZI}[<E>] Q"
110 PRINT"{BLK}{ 2 GIU' }
{ 10 SPAZI}TASTI DI CONTROLL
O : "
120 PRINT"<7>]{ 2 GIU' }
{ 6 SPAZI}{RVS}I(OFF)
{ 3 SPAZI}GIRA IL MISSILE A
DESTRA"
130 PRINT"{GIU'}{ 5 SPAZI}{RVS}P
(OFF){ 3 SPAZI}GIRA IL MISSI
LE A SINISTRA"

```

```

140 PRINT"{GIU'}{ 7 SPAZI}{RVS}S
PAZIO(OFF){ 3 SPAZI}LANCIA I
L MISSILE"
150 PRINT"{RED}{ 2 GIU' }
{ 7 SPAZI}PREMI {RVS}RETURN
(OFF){ 2 SPAZI}PER INIZIARE"
160 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN160
180 PRINT"{CLR}{BLU}{RVS}"TAB(16
)" S.A.M. "
190 GOSUB670:K=0:N=LV*5:PC=0
200 FORI=0TO39:POKE4032+I,104:PO
KE3008+I,57:NEXT
210 POKE4050,85:POKE4051,66:POKE
4052,73
220 MX=2:MY=22:D=2:F$="" :FG=FG+1
:IFPG=4THEN680
230 GETA$:TN=TN+1
240 IFA$<> " THEN280
250 SOUND3,750,5:SOUND3,765,5:SO
UND3,780,5:SOUND3,795,10
260 PT=PT-1:PC=PC-1:GOSUB670
270 POKESC+40*MY+MX,32:MY=22:MX=
19:D=2:POKESC+40*MY+MX,MC%(D
):F$="F"
280 IFF$=""THEN380
290 POKESC+40*MY+MX,32:POKECL+40
*MY+MX,0
300 MX=MX+DR%(D,0):MY=MY+DR%(D,1
)
310 IFMX<0ORMX>39ORMY<2ORMY>23TH
EN220
320 TG=PEEK(SC+40*MY+MX)
330 IFTG<>32THENGOSUB560:GOTO230
340 POKESC+40*MY+MX,MC%(D):POKEC
L+40*MY+MX,0

```

```

350 IFA$="I"THEND=D+1:IFD>7THEND
    =0
360 IFA$="P"THEND=D-1:IFD<0THEND
    =7
370 SOUND1,1000-ABS(EX-MX)-ABS(E
    Y-MY),3
380 IFTN<6-LVTHEN230
390 TN=0:IFEX>=0ANDEX<=39THEN430

400 FORI=1TO10:SOUND2,900-5*I,4:
    FORJ=1TO4:NEXTJ:NEXTI
410 EX=0:ED=1:IFRND(0)>.5THENEX=
    39:ED=5
420 EY=INT(RND(0)*8+RND(0)*8+2)
430 POKESC+40*EY+EX,32
440 IFEY+DR%(ED,1)<3THENEY=3:ED=
    INT(RND(0)*5+4):GOTO510
450 IFEY+DR%(ED,1)>23THENEY=23:E
    D=INT(RND(0)*5):GOTO530
460 EX=EX+DR%(ED,0):EY=EY+DR%(ED
    ,1)
470 ED=ED+INT(RND(0)*3)-1
480 IFEX<0THENEX=1:ED=INT(RND(0)
    *4+6)
490 IFEX>39THENEX=38:ED=INT(RND(
    0)*5+2)
500 IFED<0THENED=ED+7
510 IFED>7THENED=ED-7
520 EG=PEEK(SC+40*EY+EX)
530 POKESC+40*EY+EX,65:POKECL+40
    *EY+EX,49
540 IFEG<>32THENGOSUB560
550 GOTO230
560 POKESC+40*MY+MX,42:PT=PT+5*L
    V+1:PC=PC+5*LV+1:FG=1
570 FORI=1TO25:SOUND3,1000-5*I,5
    :NEXT

```

```

580 FORI=60TO127:POKECL+40*MY+MX
    ,I:NEXT
590 F$="":POKESC+40*MY+MX,32:X=1
    9:MY=22:EX=-1:K=K+1
600 IFK<>NTHEN670

610 FORI=1TO20+2*LV:SOUND1,600+I
    *5,5:SOUND2,900-4*I,5:FORJ=1
    TO5:NEXTJ:NEXTI
620 FG=0:PRINTTAB(9){BLK}
    {5GIU'}LIVELLO"LV"COMPLET
    ATO."
630 PRINTTAB(11){GIU'}PRECISION
    E="100*PC/(N*5*LV)"%
640 PRINT{YEL}{2GIU'}
    {6SPAZI}PREMI{RVS}RETURN
    {OFF}{2SPAZI}PERCONTINUAR
    E"
650 LV=LV+1:IFLV>5THENLV=5
660 PRINT{HOME}{GIU'}
    {2SPAZI}{RED}PUNTI{YEL}";
    PT:GOTO160

670 PRINT{HOME}{GIU'}
    {2SPAZI}{RED}PUNTI{YEL}
    {6SPAZI}{6SIN}";PT:RETUR
    N
680 PRINT{HOME}{9GIU'}{RVS}
    {BLK}TAB(14)"FINEGIOCO"
690 PRINT{RED}{2GIU'}
    {4SPAZI}PREMI{RVS}RETURN
    {OFF}{2SPAZI}PERGIOCARA
    NCORA"
700 FORI=1TO500:GETA$:NEXT
710 GETA$:IFA$=""THEN710
720 IFA$=CHR$(13)THENRUN
730 SCNCLR:END

```

Professor Scorpion



Uno dei più importanti settori di utilizzo dei Personal computers è senza dubbio l'educazione. I programmi educativi sono molti, anche se non sempre efficaci, o perché troppo banali o perché troppo difficili da usare. Quello che vi presentiamo ci sembra invece valido: il suo scopo è quello di insegnare a scrivere correttamente le parole, senza commettere errori di ortografia. "Professor Scorpion" (questo è il nome che

abbiamo dato al programma, riferendoci al fatto che le frasi sul video vengono scritte da un piccolo scorpione) memorizza fino a 50 parole, che devono venire impostate inizialmente; potete farlo voi, ma può anche farlo il vostro bambino, copiandole da un libro di lettura. Terminata questa prima fase, iniziano i quiz: ogni parola viene mostrata per circa un secondo, per dare il tempo di riconoscerla. A questo

punto il bambino dovrà cercare di scriverla correttamente, e il prof. Scorpion segnalerà se la scrittura è esatta o no. Alla fine del gioco viene mostrato il bilancio delle risposte.

Il programma chiede le parole nello stesso ordine in cui sono state impostate; se volete che

la scelta sia invece casuale (in tal caso, però, non tutte le parole verranno in genere selezionate) dovete apportare le seguenti modifiche:

280 B=INT(RND(1)*N)+1:Z=Z+1

590 IFZ>NTHEN280

595 Z=0

```

10 POKE52,48:POKE56,48:CLR
20 POKE53281,1:PRINT"{CLR}":POKE
53281,6:POKE53280,6
30 S=54272:V=54296:AD=54277:SR=5
4278:HF=54273:LF=S:SD=54276
40 FORL=STOS+24:POKEL,0:NEXT:POK
EAD,14:POKESR,204
50 FORI=1435TO1443:POKEI,INT(RND
(1)*25)+1:NEXT:FORI=1445TO145
2
60 POKEI,INT(RND(1)*25)+1:NEXT:F
ORI=1TO500:NEXT
70 FORI=1435TO1443:READL:POKEI,L
+128:GOSUB110:FORJ=1TO70:NEXT
J:POKESD,32:NEXT
80 FORI=1445TO1452:READL:POKEI,L
+128:GOSUB110:FORJ=1TO70:NEXT
J:POKESD,32:NEXT
90 DATA16,18,15,6,5,19,19,15,18,
19,3,15,18,16,9,15,14
100 POKE1444,160:GOTO120
110 POKEV,15:POKEHF,40:POKELF,50
:POKESD,33:POKEV,0:RETURN
120 PRINT"{HOME}{WHT}{ 15 GIU' }
{ 3 DES}UN MOMENTO.....
.....GRAZIE!"
130 PRINTCHR$(142):POKE56334,PEE
K(56334)AND254
140 POKE1,PEEK(1)AND251
145 FORI=0TO511:POKEI+12288,PEEK
(I+53248):NEXT
150 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,P
EEK(56334)OR1
160 FORI=1TO3:READW:FORC=WTOW+7:
READA:POKEC,A:NEXT:NEXT
170 DATA12288,96,128,77,63,31,13
,0,0
180 DATA12784,3,52,184,240,240,1
84,52,3
190 DATA12776,0,54,58,242,242,58
,54,0
200 DIMW$(50):CL=54272
210 FORJ=1TO7:READM$(J):NEXT
220 POKE53272,(PEEK(53272)AND240
)OR12
230 POKE53281,1:PRINT"{CLR}":POK
E53281,6:POKE53280,6
240 R=1464:J=1:GOSUB450:GOSUB850

250 N$=NM$:POKE53272,21
260 GOSUB710:POKE53281,1:PRINT"
{CLR}":POKE53281,6:POKE53280
,6

```

```

270 WG=0:RT=0
280 FORB=1TON
290 PRINT"{CLR}{WHT}":POKE214,12
:PRINT:POKE211,INT((40-LEN(W
$(B)))/2)-1:PRINTW$(B)
300 FORT=1TO1000:NEXT
310 PRINT"{CLR}{WHT}{ 4 DES}PER
RIVEDERE LA PAROLA PREMI '?'
"
320 POKE53272,28:R=1464:J=2:GOSU
B450:GOSUB850
330 A$=NM$
340 IFA$="LA PAROLA"THENJ=6:R=17
04:GOSUB1020:GOSUB450:R=1544
:GOSUB790:GOTO290
350 IFA$(A$)=63ORASC(A$)=47THEN
290
360 IFA$=W$(B)THENGOSUB1020:J=5:
M$(J)=M$(J)+" "+N$:R=1704:GO
SUB450
370 IFJ=5THENRT=RT+1:GOSUB400:GO
SUB570:GOTO560
380 WG=WG+1:GOSUB1020:J=3:M$(J)=
M$(J)+" "+N$:R=1704:GOSUB450
:GOSUB570
390 J=4:R=1824:M$(J)=M$(J)+" "+W
$(B):GOSUB450:R=1544:GOSUB79
0:GOSUB570
395 M$(J)="LA RISPOSTA ESATTA E'
":GOTO590
400 :
410 POKEV,15:POKESD,17:FORS=40TO
100
420 POKEHF,INT(RND(1)*100+40):PO
KELF,S:FORD=1TO20:NEXT
430 NEXT:POKESD,16:RETURN

440 :
450 C=((R-1024)/40)-1:CN=INT((40
-LEN(M$(J)))/2)-1
460 FORI=1TOLEN(M$(J)):LR=R+CN+I
:IFLR>2023THENLR=2023
470 FORK=1TO20:NEXTK:POKELR+1,32

480 POKELR,0:POKELR+1,62:POKELR+
CL,1:POKELR+CL+1,1:GOSUB110:
POKESD,32
490 FORK=1TO20:NEXTK:POKELR,32
500 A=ASC(MID$(M$(J),I,1)):IFA=3
2THENPOKELR,A:GOTO530
510 IFA<65ORA>90THENPOKE214,C:PR
INT:POKE211,CN+I:PRINTCHR$(A
):GOTO530

```

```

520 CH=A-64:POKELR,CH:POKELR+CL,
    1
530 NEXT
540 FORD=LR+1TOR+38:POKED,0:POKE
    D+1,62:POKED+CL,3:POKED+CL+1
    ,3:GOSUB110
550 POKESD,32:FORK=1TO10:NEXTK:P
    OKED,32:POKED+1,32:NEXT:RETU
    RN
560 POKE198,0:PRINT"{ 2 GIU' }
    { 13 DES}PREMI UN TASTO":GOT
    O580
570 M$(J)=MID$(M$(J),1,LEN(M$(J)
    )-LEN(N$)-1):RETURN
580 GETZ$:IFZ$=""THEN580
590 NEXT
600 :
610 POKE53272,21:PRINT"{CLR}
    {WHT}{ 3 GIU' }{ 11 DES}IL GI
    OCO E' FINITO"
620 PRINT"{ 3 GIU' }{DES}ESATTE"
    AB(30)"SBAGLIATE"
630 PRINT"{GIU' }{ 2 DES}"RT;TAB(
    33);WG
640 PRINT"{ 8 GIU' }{ 7 DES}VUOI
    GIOCARE ANCORA (S/N)?"
650 GETZ$:IFZ$=""OR(Z$<>"S"ANDZ$
    <>"N")THEN650
660 IFZ$="S"THENFORI=1TON:W$(I)=
    "":NEXT:GOTO260
670 PRINT"{CLR}{ 8 GIU' }
    { 3 SPAZI}E' STATO MOLTO DIV
    ERTENTE GIOCARE{ 7 SPAZI}CON
    TE, "N$"."
680 PRINT"{ 2 GIU' }{ 10 DES}CI R
    IVEDIAMO PRESTO!"
690 POKE53272,28:R=1704:J=7:GOSU
    B450:POKE53272,21:END
700 :
710 POKE53280,3:POKE53281,3
720 PRINT"{CLR}{BLU}{ 12 GIU' }
    { 4 DES}QUANTE PAROLE FACCIA
    MO OGGI";:INPUTZ$:N=VAL(Z$)
725 IFN>50ORN=0THEN720
730 PRINT"{CLR}{BLU}{ 3 GIU' }
    { 5 DES}{RVS} VEDIAMO SE SAI
    L'ORTOGRAFIA! {OFF}"

740 FORX=1TON
750 POKE214,12:PRINT:POKE211,3:P
    RINT"IMPOSTA LA PAROLA N."X;
    :INPUT"{SIN}";W$(X)
760 FORI=1TO17:POKE214,12:PRINT:
    POKE211,21+I:PRINTCHR$(32):N
    EXT
765 IFLN(W$(X))=0ORLEN(W$(X))>1
    0THEN750
766 IFASC(W$(X))<65ORASC(W$(X))>
    90THEN750
770 NEXT:RETURN
780 :
790 FORI=RTOR+38

```

```

800 CH=62:IF(I+1)/2=INT((I+1)/2)
    THENCH=61
810 POKEI+CL,1:POKEI+CL+1,1
820 POKEI,0:POKEI+1,CH:FORD=1TO5
    0:NEXTD
830 POKEI,32:GOSUB110:POKESD,32:
    NEXT:POKEI,32:RETURN
840 :
850 POKE198,0:POKE1561+CL,1:POKE
    1562+CL,1:POKE1561,0:POKE156
    2,62:CT=1:NM$=""
860 GETZ$:IFZ$=""THEN860
870 IFASC(Z$)=63ORASC(Z$)=47THEN
    NM$=Z$:RETURN
880 IFASC(Z$)=32THENA=32:GOTO920

890 IFASC(Z$)=13ANDLEN(NM$)<>0TH
    EN950
900 IFASC(Z$)<65ORASC(Z$)>90THEN
    860
910 A=ASC(Z$)-64
920 NM$=NM$+Z$:POKE1560+CT,A:POK
    E1561+CT,0:POKE1562+CT,62
930 POKE1560+CT+CL,1:POKE1561+CT
    +CL,1:POKE1562+CT+CL,1:CT=CT
    +1
940 GOSUB110:POKESD,32:GOTO860
950 IFJ<>1THENRETURN
960 FORI=1561TO1582:POKEI,32:FOR
    J=1TOLEN(NM$)
970 A=I+J:IFA>1582THENA=1582:POK
    EA,32:GOTO990
975 AS=ASC(MID$(NM$,J,1)):IFAS<6
    5ORAS>90THENPOKEA,32:GOTO990

980 POKEA+CL,1:POKEA,AS-64
990 NEXT:A=I+J+1:IFA>1582THENA=1
    582:POKEA,32:GOTO1010
1000 POKEA-1+CL,1:POKEA+CL,1:POK
    EA-1,0:POKEA,62
1010 FORK=1TO30:NEXTK:GOSUB110:P
    OKESD,32:NEXT:RETURN
1020 FORI=1561+LEN(NM$)TO1581
1030 POKEI+CL,1:POKEI+1+CL,1:POK
    EI+2+CL,1:POKEI,32:POKEI+1,
    0:POKEI+2,62
1040 GOSUB110:POKESD,32:NEXT:POK
    EI,32:POKEI+1,32:RETURN
1050 DATA"CIAO, COME TI CHIAMI?"

1060 DATA"COME SI SCRIVE LA PARO
    LA?"
1070 DATA"MI DISPIACE, HAI SBAGL
    IATO"
1080 DATA"LA RISPOSTA GIUSTA E':
    "
1090 DATA"BRAVO, HAI RISPOSTO BE
    NE"
1100 DATA"MOLTO DIVERTENTE, SPIR
    ITOSONE!"
1110 DATA"CIAO!{ 2 SPAZI}CIAO!
    { 2 SPAZI}CIAO!"

```

Castello minato

La tua missione consiste nel trovare tre bombe nascoste nei sotterranei di un castello, in cui ti muovi per mezzo del joystick n. 2. Le bombe sono state piazzate da un mago malvagio che vuole distruggere il castello. Questo mago ha anche posto a guardia delle bombe nove bestie mostruose, che per fortuna sono cieche e possono attaccarti solo se vai a sbatterci contro. Se tuttavia trovi la spada magica (ve ne sono alcune disseminate nei sotterranei), puoi distruggere i mostri quando li incontri. Analogamente, se trovi la chiave magica puoi aprire tutte le porte chiuse.

Durante la tua ricerca hai con te una lanterna, che ti consente di vedere solo le tue immediate vicinanze. Se ti muovi troppo velocemente, rischi di cadere in uno dei pozzi senza fondo che si trovano qua e là nel sotterraneo. Quando ti trovi presso uno di essi, premendo il tasto L reciti una formula magica che ti consente di sollevarti da terra "saltando" il pozzo. Le bombe esplodono dopo tre minuti; se entro tale tempo non le hai trovate tutte, esse distruggono il castello. Ogni volta che giochi il mago mette i vari oggetti in posti diversi.

```

100 GOSUB1880:GOSUB1330:GOSUB440
    :GOSUB980:GOSUB1090:GOSUB121
    0:GOSUB990
110 GOSUB1130
120 GOSUB1400:GOSUB1740:GOSUB133
    0:TI$="000000"
130 GOSUB200:GOTO130
140 JOY=0:JY=PEEK(56320):J2=15-(
    JYAND15)
150 ONJ2GOTO160,170,170,180,180,
    180,180,190:RETURN
160 JOY=-40:RETURN
170 JOY=40:RETURN
180 JOY=-1:RETURN
190 JOY=1:RETURN
200 GOSUB140
210 GETA$:IFA$="L"THENGOSUB810:L
    E=-1
220 IF"TI$">"000300"THENA$="TEMPO
    { 2 SPAZI}SCADUTO":GOTO890
230 TE=PEEK(MAN+JOY)-40:IFTE<0TH
    ENLE=0:GOTO390
240 ONTEMPGOSUB250,260,280,290,3
    20,350,360,370,380:GOTO390
250 GOSUB490:JOY=0:RETURN
260 IF(NOTLE)THENPOKEMAN,BL:GOSU
    B340:A$="SEI CADUTO IN UN PO
    ZZO":GOTO310
270 K=1:RETURN
280 KEY=-1:POKE1303,43:POKE55575
    ,1:GOSUB680:RETURN
290 GOSUB590:IFNOTSWTHENA$="IL M
    OSTRO TI HA UCCISO":GOTO890
300 GOSUB630:RETURN
310 GOSUB490:FORTD=1TO200:NEXT:G
    OTO890
320 BO=BO-1:POKE1823+40*BO,45:PO
    KE56095+40*BO,1:IFBO=0THEN85
    0
330 RETURN
340 GOSUB530:GOSUB490:FORTD=1TO2
    00:RETURN
350 RETURN
360 IFNOTKEYTHENGOSUB490:JOY=0:R
    ETURN
370 RETURN
380 SW=-1:GOSUB680:POKE1423,49:P
    OKE55695,1:RETURN
390 XH=0:POKEMAN,BL:MAN=MAN+JOY:
    POKEMAN,FI:IFK=1THENPOKEMAN,
    42:K=1
400 Q=MAN-1024:Y=INT(Q/40):X=(Q-
    Y*40)*8:IFX>255THENXH=INT(X/
    256):X=X-XH*256
410 Y=Y*8+32:POKEHX,XH:POKELX,X:
    POKEYS,Y:BL=32
420 IFK=1THENK=0:BL=42
430 RETURN
440 FORI=1TO4:READNO(1,I),DUR(1,
    I):NEXT
450 FORI=1TO7:READNO(2,I),NL(2,I
    ),DUR(2,I):NEXT
460 RETURN
470 DATA8,100,7,50,7,50,12,300,1
    4
480 DATA2,24,100,2,24,100,2,24,1
    00,2,163,100,2,24,100,2,163,
    100,3,35

```

```

490 :
500 POKEH1,15:POKEL1,10
510 POKEVO,15:POKEAT,20:POKESU,5
:POKEWA,NO
520 FORTD=1TO10:NEXT:POKEWA,NO-1
:FORTD=1TO2:NEXT:RETURN
530 :
540 POKEAT,10:POKESU,10:POKEVO,15
550 FORI=200TO100STEP-1
560 POKEH1,I:POKEH2,100:POKEWA,TR
570 FORTD=1TO3:NEXT:POKEWA,TR-1:
FORTD=1TO3:NEXT:NEXTI
580 RETURN
590 :
600 POKEAT,100:POKESU,100:POKEVO,15
610 POKEH1,2:POKEH2,10:POKEWA,NO:
FORTD=1TO1000:NEXT:POKEWA,NO-1
620 FORTD=1TO100:NEXT:RETURN
630 :
640 POKEAT,100:POKESU,100:POKEVO,15
650 FORI=1TO4:POKEH1,NO(1,I):POKEH2,100:POKEWA,SA
660 FORTD=1TODUR(1,I):NEXT:POKEWA,SA-1:
FORTD=1TODUR(1,I):NEXT:NEXT
670 RETURN
680 POKEAT,14:POKESU,201
690 POKEH1,120:POKEWA,SA:FORTD=1TO100:
NEXT:POKEWA,SA-1
700 FORTD=1TO200:NEXT:RETURN
710 :
720 POKEVO,15:POKEAT,17:POKESU,140
730 FORI=1TO7:POKEH2,NO(2,I):POKEH1,NL(2,I):
POKEWA,SA
740 FORTD=1TODUR(2,I):NEXT:POKEWA,SA-1:
FORTD=1TODUR(2,I):NEXT:NEXT:RETURN
750 :
760 POKEAT,100:POKESU,120:POKEVO,15
770 POKEH1,4:POKEL1,48:POKEWA,SA:
FORTD=1TO500:NEXT:POKEWA,SA-1
780 FORTD=1TO400:NEXT:POKEH1,2:POKEL1,24:
POKEWA,SA:FORTD=1TO900:NEXT
790 POKEWA,SA-1:FORTD=1TO500:NEXT:RETURN
800 :
810 POKEAT,100:POKESU,250:POKEVO,15
820 FORA=10TO20:FORB=20TO27:POKEH1,A+B:
POKEL1,40:POKEWA,TR
830 FORTD=1TO2:NEXT:POKEWA,TR-1:
FORTD=1TO2:NEXT:NEXT:NEXT
840 RETURN

```

```

850 POKE53269,0:GOSUB710:POKEBA,1:
FORTD=1TO2000:NEXT
860 PRINT"{CLR}":POKE251,50:PRINT"{BLK}{7GIU'}{12SPAZI}
CONGRATULAZIONI!"
870 PRINT"{2GIU'}{8SPAZI}HAISALVATOILCASTELLO"
880 GOTO930
890 POKE53269,0:POKEBA,1:GOSUB750:
FORTD=1TO2000:NEXT
900 PRINT"{CLR}{8GIU'}{BLK}"SPC((40-LEN(A$))/2)A$
910 PRINT"{3GIU'}{8SPAZI}ILCASTELLOE'DISTRUTTO"
920 GOTO940
930 POKE251,0
940 FORTD=1TO2000:NEXT:PRINT"{5GIU'}{6SPAZI}PREMI'S'
PERGIOCARERANCORA"
950 GETAN$:IFAN$=""THEN950
960 IFAN$="S"THENPOKEBA,0:GOTO120
970 POKE251,0:SYS2048
980 FORL=679TO703:READA:POKEL,A:
NEXT:POKE806,167:POKE807,2:POKE251,40:RETURN
990 PRINTCHR$(144)"{CLR}{5GIU'}{WHT}TROVALETREBOMBE
NASCOSTE NEI"
1000 PRINT"{GIU'}SOTTERRANEI. NONCADERENEIPOZZIE
NON"
1010 PRINT"{GIU'}FARTIMANGIAREDAIMOSTRI.
PREMI{RVS}L{OFF}PER"
1020 PRINT"{GIU'}SALTAREIPOZZI.HAI3MINUTI
PER"
1030 PRINT"{GIU'}COMPIERELATUAMMISSIONE."
1040 PRINT:PRINT:PRINT"{4SPAZI}{RVS}PREMIIL
PULSANTEPERINIZIARE"
1050 GOSUB140:IFJY<>1111THEN1050
1060 RETURN
1070 DATA72,138,72,152,72,166,251,240,8,160,255,136,208,253,202
1080 DATA208,248,104,168,104,170,104,76,202,241
1090 CM=14336:CS=53248:POKE56334,PEEK(56334)AND254:
POKEL,PEEK(1)AND251
1100 FORI=0TO1023:POKECM+I,PEEK(CS+I):NEXT
1110 FORI=CM+320TOCM+320+95:READA:POKEI,ABS(A-255):
NEXT
1120 POKEL,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1:
RETURN
1130 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR14
1140 RETURN
1150 DATA247,227,246,193,215,247,235,235,255,34,34,34,255,68,68,68

```

```

1160 DATA255,231,195,129,129,131
    ,199,255,255,191,95,64,90,1
    86,255,255
1170 DATA191,121,112,1,0,135,55,
    115,255,239,247,231,195,195
    ,231,255
1180 DATA255,255,255,255,255,255
    ,255,255,255,255,255,129,12
    9,255,255,255
1190 DATA255,255,255,255,255,255
    ,255,255,255,253,251,247,14
    3,207,175,255
1200 DATA191,121,112,1,0,135,55,
    115,255,255,231,0,0,231,255
    ,255
1210 PRINTCHR$(147):POKEBA,0:POK
    EBR,0
1220 READL,N:IFN=-1THENGOSUB710:
    FORTD=1TO4000:NEXT:RETURN
1230 FORJ=0TON:READS:POKEL+J,S:N
    EXT:GOTO1220
1240 DATA1232,23,85,64,73,112,64
    ,110,85,64,75,64,114,64,112
    ,64,75,112,32,32
1250 DATA112,32,32,85,64,73
1260 DATA1272,23,93,32,32,107,64
    ,115,74,64,73,32,93,32,107,
    64,32,93,32,32
1270 DATA93,32,32,93,32,93
1280 DATA312,23,74,64,75,75,32,
    125,85,64,75,32,75,32,109,6
    4,73,74,64,75
1290 DATA74,64,75,74,64,75
1300 DATA1396,15,85,114,73,110,8
    5,73,110,112,64,110,64,114,
    64,85,64,73
1310 DATA1436,15,93,93,93,93,93,
    93,93,107,64,115,32,93,32,9
    3,32,93
1320 DATA1476,15,125,32,125,93,1
    25,74,75,75,32,125,32,75,32
    ,74,64,75,-1,-1
1330 WA=54276:NO=129:TR=17:VO=54
    296:SO=54272:AT=54277
1340 BA=53281:BR=53280:LE=0:SW=0
    :KEY=0:BO=3:LO=44
1350 SA=33:SU=54278:H1=54273:H2=
    54272:FI=40:BL=32
1360 HX=53264:LX=53248:YS=53249:
    POKE53271,1:POKE53277,1
1370 POKE53269,1:FORI=832TO896:P
    OKEI,255:NEXT:POKE2040,13
1380 POKE53287,1:POKE53275,1
1390 FORI=SOTOSO+28:POKEI,0:NEXT
    :POKEVO,15:RETURN
1400 I=49152:IFPEEK(I+2)=216THEN
    SYS49160:GOTO1430
1410 READA:IFA=256THENSYS49160:G
    OTO1430
1420 POKEI,A:I=I+1:GOTO1410
1430 FORI=1024TO1062:POKEI,41:PO
    KEI+960,41:NEXT
1440 FORI=55296TO56295:POKEI,0:N
    EXT:RETURN
1450 DATA1,0,216,255,255,255,40
1460 DATA0,169,41,133,251,169,40
1470 DATA133,253,169,4,133,252,1
    33
1480 DATA254,169,147,32,210,255,
    162
1490 DATA0,160,0,169,41,145,253
1500 DATA200,192,39,208,249,24,1
    65
1510 DATA253,105,40,133,253,144,
    2
1520 DATA230,254,232,224,23,208,
    229
1530 DATA160,0,169,4,145,251,169
1540 DATA255,141,15,212,169,128,
    141
1550 DATA18,212,173,27,212,41,3
1560 DATA133,173,170,10,168,24,1
    85
1570 DATA0,192,101,251,133,170,1
    85
1580 DATA1,192,101,252,133,171,2
    4
1590 DATA185,0,192,101,170,133,2
    53
1600 DATA185,1,192,101,171,133,2
    54
1610 DATA160,0,177,253,201,41,20
    8
1620 DATA18,138,145,253,169,32,1
    45
1630 DATA170,165,253,133,251,165
    ,254
1640 DATA133,252,76,62,192,232,1
    38
1650 DATA41,3,197,173,208,189,17
    7
1660 DATA251,170,169,32,145,251,
    224
1670 DATA4,240,26,138,10,168,162
1680 DATA2,56,165,251,249,0,192
1690 DATA133,251,165,252,249,1,1
    92
1700 DATA133,252,202,208,238,76,
    62
1710 DATA192,169,1,160,0,153,0
1720 DATA216,153,0,217,153,0,218
1730 DATA153,0,219,200,208,241,9
    6,256
1740 :
1750 T=32:Q=42:FORI=1TO7:GOSUB18
    60:NEXT
1760 Q=44:FORI=1TO6:GOSUB1860:NE
    XT
1770 Q=45:FORI=1TO3:GOSUB1860:NE
    XT

```

```

1780 Q=43:FORI=1TO2:GOSUB1860:NE
XT
1790 Q=47:FORI=1TO5
1800 GOSUB1860
1810 IF(PEEK(PL-40)<>32)OR(PEEK(
PL+40)<>32)THENPOKEPL,BL:GO
TO1800
1820 NEXT
1830 Q=49:GOSUB1860
1840 Q=FI:GOSUB1860:MAN=PL

```

```

1850 T=41:Q=32:FORI=1TO50:GOSUB1
860:NEXT:RETURN
1860 X=INT(RND(1)*36+2):Y=INT(RN
D(1)*20+3):PL=Y*40+X+1024:I
FPEEK(PL)<>TTHEN1860
1870 POKEPL,Q:RETURN
1880 PRINT"{CLR}{ 11 GIU' }
{ 11 SPAZI}{RVS} ATTENDERE
PREGO "
1890 RETURN

```

Rischio!



Guidate l'equilibrista per 31 sofferti passi lungo una corda tesa tra due alti muri. Disponete di quattro tasti per il movimento:

'S' muove avanti di un passo

'Z' equilibrio verso sinistra: il suo effetto è cumulativo, cioè più volte premete questo tasto,

più aumenta il peso dalla parte sinistra.

'X' equilibrio verso destra. Funziona come il tasto 'Z'.

Un perfetto equilibrio sarà essenziale per guidare l'equilibrista sano e salvo verso la propria meta.

```

20 G=0:H=0:D=0:PD=0:S=0:B=0:BP=0
30 W=0:NS=0:FF=0:POKE649,1
40 PRINT"{CLR}":POKE53280,7:POKE
53281,1
50 POKE52,48:POKE56,48:CLR:POKE5
6334,PEEK(56334)AND254:POKE1,
PEEK(1)AND251
60 FORJ=0TO111:READX:POKE12416+J
,X:NEXT
70 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PE
EK(56334)OR1
80 INPUT"{CLR}{BLU}{GIU' }
{ 2 DES}LIVELLO DI GIOCO";L$
90 L=VAL(L$):IFL<1ORL>10THEN80
100 PRINT"{CLR}";:POKE53272,(PEE
K(53272)AND240)+12
110 DIMA(24),B(24),S(24):FT=1E6:
G=1024:H=55296:LR=-1
120 FORJ=0TO24
130 READA(J)
140 READS(J)
150 READB(J)
160 NEXT
170 D$="{RED}ZZZ{BLU}ZRR{RED}ZZZ
RRRZZZRRRZZZRRRZZZRRRZZZRRR
{BLU}Z{RED}ZZZ"

```

```

180 FORJ=0TO5
190 PRINTD$;
200 NEXT
210 PRINT"ZZ{BLU}ZZZR{RED}ZZZRRR
ZZZRRRZZZRRRZZZRRRZZZRR{BLU}
ZZZ{RED}ZZ"
220 FORJ=0TO13
230 PRINTD$;
240 NEXT
250 PRINT"{BLK}[[[{{R}{{RED}Z{BLK}
[[R[[{{RED}ZZ{BLK}[[[[{{RED}
Z{BLK}[[[{{RED}Z{BLK}[[R[[
{RED}Z{BLK}[[[[[[{BLU}Z{BLK}[[
{{RED}Z";
260 FORJ=0TO39
270 PRINT"{PUR}Z{GRN}E";
280 NEXT
290 FORJ=0TO22
300 POKEG+968+J,29
310 NEXT
320 POKEH+979,2
330 POKEH+164,9:POKEH+204,9:POKE
G+164,16:POKEG+204,17
340 FORJ=165TO195
350 POKEH+J,1:POKEG+J,18:POKEH+J
+40,9:POKEG+J+40,19
360 NEXT

```



```

370 TI$="000000"
380 J=0
390 D=A(J)+S*S(J)+B*B(J)+BP+W
400 GOSUB1000
410 IFFF=1THEN740
420 J=J+1:IFJ<25THEN390
430 GOSUB2000
440 IFNS=31THEN680
450 J=0
460 D=A(24-J)+S*S(J)+B*B(J)+BP+W

470 GOSUB1000
480 IFFF=1THEN740
490 J=J+1:IFJ<25THEN460
500 GOSUB2000
510 IFNS=31THEN680
520 J=0
530 D=-A(J)+S*S(J)+B*B(J)+BP+W
540 GOSUB1000
550 IFFF=1THEN740
560 J=J+1:IFJ<25THEN530
570 GOSUB2000
580 IFNS=31THEN680
590 J=0.
600 D=-A(24-J)+S*S(J)+B*B(J)+BP+W
610 GOSUB1000
620 IFFF=1THEN740
630 J=J+1:IFJ<25THEN600
640 GOSUB2000
650 IFNS=31THEN680
660 W=(L-1)*(INT(RND(1)*7)-3)
670 GOTO380
680 PRINT"CLR":POKE53280,6:POKE53281,9:POKE53272,21
690 T=INT(T1/60)
700 PRINT" { 3 GIU' } { DES } ATTRAVERSA
SATA COMPLETA IN";T;" SECONDI"
710 IFT<FTTHENFT=T
720 PRINT" { 2 GIU' } { 2 DES } IL MIGLIOR
TEMPO E'";FT;" SECONDI"

730 GOTO780
740 PRINT"CLR":POKE53280,4:POKE53281,13:POKE53272,21
750 IFMS<NSTHENMS=NS
760 PRINT"RED" { 3 GIU' } { 2 DES } SEI
CADUTO DOPO";NS;" SALT!"
770 PRINT" { 2 GIU' } { 2 DES } TENTA
TIVO PIU'LUNGO=";MS;" SALT!"

780 PRINT"GRN" { 5 GIU' } { 6 DES } BATTI
SPAZIO PER CONTINUARE"
790 GETA$:IFA$=""THEN790
800 RESTORE:CLR:GOTO40
1000 IFABS(D)>200-7*LTHENFF=1
1010 POKEH+979+PD/20,1:POKEH+979+D/20,2:PD=D
1020 RETURN
2000 S=S*-.5

```

```

2010 IFB<>0THENBP=BP+10*SGN(B):B=0
2020 GETA$
2030 IFA$="S"THENS=LR:LR=-SGN(LR):NS=NS+1:GOSUB3000
2040 IFA$="X"THENB=1
2050 IFA$="Z"THENB=-1
2060 RETURN
3000 POKEG+163+NS,22:POKEG+164+NS,24:POKEG+203+NS,23:POKEG+204+NS,25
3010 POKEH+164+NS,9:POKEH+204+NS,9
3020 FORK=1TO400:NEXT
3030 POKEG+163+NS,18:POKEG+164+NS,20:POKEG+203+NS,19:POKEG+204+NS,21
3040 IFNS=31THENPOKEG+195,16:POKEG+235,17:FORK=1TO5000:NEXT
3050 RETURN
4000 DATA129,153,189,153,90,60,24,24,24,24,36,36,36,36,102,255
4010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255
4020 DATA0,48,96,120,112,34,25,160,160,32,80,72,72,72,108,255
4030 DATA3,6,7,39,18,15,2,2,2,5,4,4,4,2,255
4040 DATA0,0,128,0,0,0,128,64,32,128,64,128,128,64,0,255
4050 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
4060 DATA0,60,60,126,126,60,24,24,24,60,126,255,255,126,60,24
4070 DATA24,126,219,153,24,24,24,24
5000 DATA3,2,25,9,12,46,16,21,50,22,30,49,28,38,47
5010 DATA34,46,44,40,55,41,45,60,37,51,65,33,56,69,28
5020 DATA61,72,25,66,74,23,71,75,21,75,74,18,79,72,17
5030 DATA83,69,15,86,65,13,89,60,12,92,55,17,94,46,11
5040 DATA96,38,10,98,30,10,99,21,10,100,12,10,100,2,10

```

ERRATA CORRIGE

Nel programma BIORITMI per C64, pubblicato sul numero 14 di Papersoft Commodore, pagina 21, la linea 220 va modificata come segue:

```

220 NEXT:L=23:MD=0:FORK=1TO3:C(K)=SIN(2*PI*(F(2)-F(1))/L):MD=MD+C(K):L=L+5:NEXT

```

Ci scusiamo per l'errore con i nostri lettori: faremo il possibile affinché casi del genere non si ripetano.

Frantic fisherman

Mentre stai pescando comodamente seduto nella tua barca, ti rendi conto che il cielo si sta rannuvolando minacciosamente e, come se ciò non bastasse, i pescecani ti stanno circondando.

In "Frantic fisherman" (che significa "pescatore frenetico") ti trovi appunto nei panni dello sfortunato pescatore: scopo del gioco è sopravvivere. I punti li guadagni scacciando gli squali a colpi di remo, oppure riparando con l'ombrello la barca dalle enormi gocce di pioggia che cadono dal cielo. All'inizio del gioco hai tre pescatori; ne perdi uno ogni volta che un pescecane o una goccia di pioggia raggiungono

la barca. In compenso, vinci un nuovo pescatore per ogni 2000 punti.

Il controllo avviene per mezzo di tre tasti. Per muoverti avanti e indietro premi "<" e ">"; per difenderti, invece, usa la barra spaziatrice. Essa ha due funzioni: se si avvicina uno squalo ti consente di brandire il remo, mentre se sta cadendo una goccia ti permette di aprire l'ombrello.

Puoi regolare la velocità del gioco con i quattro tasti-funzione, da F1 (più lento) a F7 (più veloce). Infine è possibile fermare momentaneamente la partita usando SHIFT/LOCK, oppure sospenderla premendo "["

```

100 POKE55,60:CLR
110 GOSUB8000
120 POKE53280,0:POKE53281,0
130 PRINTCHR$(14)" {CLR} [<5>]
    {GIU'} [<A>]{ 9 *}[<S>] PREM
    I UN TASTO PER INIZIARE";
140 PRINT" _{ 9 SPAZI}_ "
150 PRINT" _{ 2 SPAZI} [ <A>]
    { 6 *}[<X>]{ 2 SPAZI}MIGLIOR
    PUNTEGGIO:";HS
160 PRINT" _{ 2 SPAZI} [<Z>]
    { 6 *}[<S>]{ 3 SPAZI}IL TUO
    PUNTEGGIO:";SC
170 PRINT" _{ 9 SPAZI}_ "
180 PRINT" _{ 2 SPAZI} [ <A>]
    { 6 *}+ [ 5 *][<R>]{ 5 *}
    [<R>]{ 5 *}[<R>]* [<R>]
    { 4 *}[<S>]"
190 PRINT" _{ 2 SPAZI}_
    { 6 SPAZI}_ { 5 SPAZI}_
    { 5 SPAZI}_ { 5 SPAZI}_ =
    { 4 SPAZI}_ "
200 PRINT" _{ 2 SPAZI}_ [ <A>]
    { 4 *}[<W>]{ 2 SPAZI}[<U>]
    { 2 SPAZI}_ [ <A>]* [<S>]
    [<Q>]* [<S>] [ <A>]* [<W>] =
    [ <A>]{ 2 *}[<X>]"
210 PRINT" _{ 2 SPAZI}_ =
    { 4 SPAZI}_ [ <A>]* [<S>] = =
    = = = = [ <Z>]{ 2 *}
    [<S>]"

```

```

220 PRINT" _{ 2 SPAZI}_ =
    { 4 SPAZI}_ = = = = = = = =
    = _{ 4 SPAZI}_ "
230 PRINT" [ <A>] [ <E>]{ 2 *}[<E>]
    * [ <E>]{ 3 *}[<S>][<Z>]* [<X>]
    [ <Z>]* [<E>]* [<X>] [ <Z>]*
    [ <X>] [ <Z>]* [<X>] [ <Z>]*
    [ <E>]{ 4 *}[<X>]"
240 PRINT" _{ 9 SPAZI}_ {RVS}SPA
    ZIO {OFF}{ SPAZI}PER APRIRE L'
    OMBRELLO";
250 PRINT" _{ 2 SPAZI}[ <A>]
    { 6 *}[<X>]{ 2 SPAZI}O DIFEN
    DERTI DAGLI SQUALI"
260 PRINT" _{ 2 SPAZI}[ <Z>]
    { 6 *}[<S>]{ 3 SPAZI}USA
    {RVS}<{OFF} E {RVS}>{OFF} PE
    R SPOSTARTI"
270 PRINT" _{ 9 SPAZI}_
    { 4 SPAZI}A SINISTRA O A DES
    TRA"
280 PRINT" _{ 2 SPAZI}[ <A>]* [<R>]
    { 4 *}* [<S>] [ <A>]* [<R>]
    { 4 *}[<R>]{ 4 *}[<R>]
    { 4 *}[<R>]{ 3 *}[<R>]
    { 3 *}[<S>]"
290 PRINT" _{ 2 SPAZI}_ = [ <A>]
    { 2 *}[<W>] = = = [ <A>]
    { 2 *}[<W>]{ 4 SPAZI}_ =
    { 4 SPAZI}_ [ <O>] =
    { 3 SPAZI}_ "

```

```

300 PRINT"-{ 2 SPAZI}- <Z>
{ 2 *}[<W>] [<Z>]*[<X>] -
<Z>]*[<S>]- [<A>]{ 2 *}
[<W>]{ 2 -}=<A>]*[<S>]-
[<A>]*[<S>]-";
310 PRINT"-{ 2 SPAZI}- <Q>
{ 2 *}[<S>]- [<A>]*[<S>] -
[<A>]*[<X>]- -{ 2 SPAZI}-
{ 2 -}{ 2 -}{ 3 -}
{ 2 -}";
320 PRINT"-{ 2 SPAZI}- <Q>
{ 2 *}[<X>] - - - <Z>
{ 2 *}[<W>]-{ 2 SPAZI}-
{ 2 -}{ 2 -}{ 3 -}
{ 2 -}";
330 PRINT"[<Z>]{ 2 *}[<E>]*[<E>]
{ 4 *}[<E>]*[<X>] [<Z>]*
[<E>]{ 4 *}[<E>]*[<X>]
{ 2 SPAZI}[<Z>]*[< 2 E>]*
[<E>][<X>] [<Z>][<E>][<X>]
[<Z>][<X>]";
340 GETAS:IFAS$=""THEN340
350 POKES5281,14:POKES3280,6
360 PRINT"[CLR]"CHR$(142)"{BLK}P
UNTI:{ 19 SPAZI}PESCAFORI:"
370 PRINT"{ 2 GIU' }{WHT}
{ 13 SPAZI}[<D>]{RVS}
{ 4 SPAZI}{OFF}[<P>]"
380 PRINT"{ 12 SPAZI}[<C>]{RVS}
{ 9 SPAZI}{OFF}[< 3 I>][<F>]
{ 5 SPAZI}[<D>]{RVS}
{ 2 SPAZI}{OFF}[<P>]"
390 PRINT"{ 4 SPAZI}[<D>]{RVS}
{ 4 SPAZI}{OFF}[<P>]
{ 3 SPAZI}[<C>]{RVS}
{ 13 SPAZI}{OFF}[<V>]
{ 2 SPAZI}[<D>]{RVS}
{ 7 SPAZI}{OFF}[<P>]"
400 PRINT"{ 2 SPAZI}[<D>]{RVS}
{ 7 SPAZI}{OFF}[<P>]
{ 5 SPAZI}[<C>]{RVS}
{ 8 SPAZI}{OFF}[<V>]
{ 3 SPAZI}[<C>]{RVS}
{ 7 SPAZI}{OFF}[<V>]"
410 PRINT"[<C>]{RVS}
{ 12 SPAZI}{OFF}[<V>]
{ 4 SPAZI}[<C>]{RVS}
{ 4 SPAZI}{OFF}[<V>]
{ 7 SPAZI}[<C>]{RVS}
{ 3 SPAZI}{OFF}[<V>]"
420 PRINT"{ 5 SPAZI}[<C>]{RVS}
{ 7 SPAZI}{OFF}[<V>]"
430 PRINT"{ 7 SPAZI}[<C>]{RVS}
[< 3 I>]{OFF}"
440 PRINT"[ 5 GIU' ]{ 22 SPAZI}
{RVS}E[OFF][<W>]"
450 PRINT"{ 21 SPAZI}{RVS}E
{OFF}[<W>]"
460 PRINT"{ 20 SPAZI}{RVS}E
{ 2 SPAZI}{OFF}[<W>]"
470 PRINT"{ 19 SPAZI}{RVS}E
{ 3 SPAZI}{OFF}[<W>]"
480 PRINT"{ 18 SPAZI}{RVS}E
{ 4 SPAZI}{OFF}[<W>]"
490 PRINT"{ 17 SPAZI}{RVS}E
{ 5 SPAZI}{OFF}[<W>]"
500 PRINT"{ 16 SPAZI}{RVS}E
{ 6 SPAZI}{OFF}[<W>]"
510 PRINT"{ 16 SPAZI}[<Z>]
[< 6 E>][<W>]"
520 PRINT"{ 14 SPAZI}[<Z>][<*>]
{RVS}[ 10 SPAZI]{OFF}E"
530 PRINT"[RVS]{BLU}[ 39 SPAZI]
{OFF}{BLK}";
540 POKE2023,160:POKE2023+54272,
6
550 SYS49152
560 PRINT"[HOME]{BLK}[ 12 GIU' ]
{ 14 SPAZI}PREMI {RVS}RETURN
{OFF}"
570 GETAS:IFAS<>CHR$(13)THEN570
580 S1=PEEK(829):S2=PEEK(830):S3
=PEEK(831)
590 SC=INT(S1/16)*10+(S1AND15)+I
NT(S2/16)*1000+(S2AND15)*100
600 SC=SC+INT(S3/16)*100000+(S3A
ND15)*10000
610 IFSC>HSTHENHS=SC
620 GOTO120
1000 DATA192,0,0,224,0,0,112,0
1001 DATA0,56,0,0,28,0,0,14
1002 DATA0,0,7,0,0,3,128,0
1003 DATA1,28,0,0,0,0,0,0
1004 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1005 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1006 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1007 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1008 DATA1,28,0,3,128,0,7,0
1009 DATA0,14,0,0,28,0,0,56
1010 DATA0,0,112,0,0,224,0,0
1011 DATA192,0,0,0,0,0,0,0
1012 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1013 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1014 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1015 DATA0,0,0,0,0,0,53
1016 DATA7,0,0,63,224,0,255,248
1017 DATA0,2,0,0,2,0,0,2
1018 DATA0,0,2,0,0,2,0,0
1019 DATA2,0,0,18,0,0,12,0
1020 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1021 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1022 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1023 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1024 DATA16,0,0,56,0,0,124,0
1025 DATA0,254,0,0,158,0,0,206
1026 DATA0,0,124,0,0,0,0,0
1027 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1028 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1029 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1030 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1031 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1032 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1033 DATA0,0,0,0,0,0,0,0

```

```

1034 DATA4,0,0,12,0,0,28,0
1035 DATA0,60,1,7,255,195,14,127

1036 DATA255,31,255,255,127,255,
255,56
1037 DATA127,255,3,255,195,0,0,1

1038 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1039 DATA0,0,0,0,0,0,0,183
1040 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1041 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1042 DATA32,0,0,48,0,0,56,0
1043 DATA128,60,0,195,255,224,25
5,254
1044 DATA112,255,255,248,255,255
,254,255
1045 DATA254,28,195,255,192,128,
0,0
1046 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1047 DATA0,0,0,0,0,0,0,183
1048 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1049 DATA0,0,255,0,0,255,0,3
1050 DATA255,192,0,85,0,0,89,0
1051 DATA0,85,64,0,90,0,0,85
1052 DATA0,0,255,0,3,255,192,3
1053 DATA245,80,3,255,192,3,255,
192
1054 DATA3,255,192,0,0,0,0,0
1055 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1056 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1057 DATA0,0,255,0,0,255,0,3
1058 DATA255,192,0,85,0,0,101,0
1059 DATA1,85,0,0,165,0,0,85
1060 DATA0,0,255,0,3,255,192,5
1061 DATA95,192,3,255,192,3,255,
192
1062 DATA3,255,192,0,0,0,0,0
1063 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
1064 DATA256
8000 PRINTCHR$(14)"{CLR}
      { 12 GIU'}CARICAMENTO SPRIT
      E E LINGUAGGIO MACCHINA"
8010 PRINT"{ 11 SPAZI}{ 4 GIU'}
      ATTENDERE PREGO..."
8020 I=248*64
8030 READA:IFA=256THEN8050
8040 POKEI,A:I=I+1:CK=CK+A:GOTO8
      030
8050 IFCK<>19128THENPRINT"ERRORE
      NELLE DATA (LINEE 1000-106
      4)":STOP
8060 I=49152:CK=0
8070 READA:IFA=256THEN8090
8080 POKEI,A:I=I+1:CK=CK+A:GOTO8
      070
8090 IFCK<>139243THENPRINT"ERROR
      E NELLE DATA (LINEE 49152-5
      0346)":STOP
8100 RETURN
49152 DATA169,3,141,64,3,169
49158 DATA7,141,21,208,169,217
49164 DATA141,1,208,169,1,141
49170 DATA28,208,169,10,141,37
49176 DATA208,169,7,141,38,208
49182 DATA169,0,141,39,208,32
49188 DATA60,193,169,25,141,60
49194 DATA3,169,250,141,250,7
49200 DATA169,209,141,5,208,169
49206 DATA2,141,41,208,169,44
49212 DATA32,238,193,32,156,195
49218 DATA169,0,141,61,3,141
49224 DATA62,3,141,63,3,32
49230 DATA174,195,32,141,196,169

49236 DATA32,141,71,3,169,0
49242 DATA141,72,3,173,60,3
49248 DATA141,67,3,32,4,196
49254 DATA32,238,193,206,67,3
49260 DATA208,245,141,4,212,32
49266 DATA150,192,173,64,3,201
49272 DATA0,208,226,169,0,133
49278 DATA198,169,0,141,21,208
49284 DATA169,0,141,4,212,169
49290 DATA0,162,0,157,0,208
49296 DATA232,224,17,208,248,96
49302 DATA173,30,208,141,69,3
49308 DATA173,65,3,201,1,240
49314 DATA87,173,66,3,201,0
49320 DATA240,46,173,69,3,41
49326 DATA6,201,6,208,11,169
49332 DATA117,32,31,195,32,179
49338 DATA194,76,46,193,173,2
49344 DATA208,201,225,208,3,76
49350 DATA37,193,206,2,208,173
49356 DATA2,208,201,255,208,5
49362 DATA169,0,141,16,208,96
49368 DATA173,2,208,201,115,144
49374 DATA3,76,37,193,173,69
49380 DATA3,41,6,201,6,208
49386 DATA11,169,117,32,31,195
49392 DATA32,179,194,76,46,193
49398 DATA238,2,208,96,173,3
49404 DATA208,201,227,144,3,76
49410 DATA37,193,173,69,3,41
49416 DATA6,201,6,208,11,169
49422 DATA80,32,31,195,32,202
49428 DATA194,76,46,193,173,69
49434 DATA3,41,3,201,3,240
49440 DATA4,238,3,208,96,32
49446 DATA151,194,206,64,3,32
49452 DATA156,195,162,30,32,106
49458 DATA195,202,208,250,165,16
      2
49464 DATA201,192,144,38,169,0
49470 DATA141,2,208,169,229,141
49476 DATA3,208,169,253,141,249
49482 DATA7,169,0,141,40,208
49488 DATA141,16,208,141,65,3

49494 DATA141,66,3,169,0,141
49500 DATA27,208,173,30,208,96
49506 DATA201,128,144,44,169,80
49512 DATA141,2,208,169,229,141
49518 DATA3,208,169,252,141,249
49524 DATA7,169,0,141,40,208
49530 DATA169,2,141,16,208,169

```

49536 DATA0,141,65,3,169,1
 49542 DATA141,66,3,169,0,141
 49548 DATA27,208,173,30,208,96
 49554 DATA201,64,144,44,169,139
 49560 DATA141,2,208,169,100,141
 49566 DATA3,208,169,251,141,249
 49572 DATA7,169,6,141,40,208
 49578 DATA169,0,141,16,208,169
 49584 DATA1,141,65,3,169,0
 49590 DATA141,66,3,169,2,141
 49596 DATA27,208,173,30,208,96
 49602 DATA169,218,141,2,208,169
 49608 DATA100,141,3,208,169,251
 49614 DATA141,249,7,169,6,141
 49620 DATA40,208,169,0,141,16
 49626 DATA208,169,1,141,65,3
 49632 DATA169,1,141,66,3,169
 49638 DATA2,141,27,208,173,30
 49644 DATA208,96,201,44,208,17
 49650 DATA169,132,141,0,208,169
 49656 DATA255,141,248,7,32,227
 49662 DATA194,32,112,195,96,201
 49668 DATA46,208,17,169,212,141
 49674 DATA0,208,169,254,141,248
 49680 DATA7,32,227,194,32,112
 49686 DATA195,96,201,32,208,113
 49692 DATA173,68,3,201,0,208
 49698 DATA115,173,70,3,201,0
 49704 DATA208,108,173,65,3,201
 49710 DATA0,240,38,169,2,141
 49716 DATA41,208,169,209,141,5
 49722 DATA208,169,250,141,250,7
 49728 DATA173,0,208,201,132,208
 49734 DATA8,169,138,141,4,208
 49740 DATA76,132,194,169,218,141

 49746 DATA4,208,76,132,194,169
 49752 DATA0,141,41,208,173,0
 49758 DATA208,201,132,208,18,169

 49764 DATA127,141,4,208,169,230
 49770 DATA141,5,208,169,249,141
 49776 DATA250,7,76,132,194,169
 49782 DATA232,141,4,208,169,230
 49788 DATA141,5,208,169,248,141
 49794 DATA250,7,32,1,195,169
 49800 DATA200,141,68,3,96,201
 49806 DATA95,208,5,169,0,141
 49812 DATA64,3,96,32,141,196
 49818 DATA169,33,141,4,212,162
 49824 DATA255,142,1,212,142,37
 49830 DATA208,32,106,195,202,208

 49836 DATA244,169,10,141,37,208

 49842 DATA96,32,141,196,169,129
 49848 DATA141,4,212,162,255,142
 49854 DATA1,212,142,40,208,32
 49860 DATA106,195,202,208,244,96

 49866 DATA32,141,196,169,129,141

 49872 DATA4,212,162,0,142,1

49878 DATA212,142,40,208,37,106
 49884 DATA195,232,224,50,208,242

 49890 DATA96,169,33,141,4,212
 49896 DATA162,15,142,1,212,32
 49902 DATA106,195,32,106,195,202

 49908 DATA224,5,208,242,169,0
 49914 DATA141,4,212,32,106,195
 49920 DATA96,169,33,141,4,212
 49926 DATA162,5,142,1,212,32
 49932 DATA106,195,32,106,195,232

 49938 DATA224,20,208,242,169,0
 49944 DATA141,4,212,32,106,195
 49950 DATA96,248,24,109,61,3
 49956 DATA141,61,3,169,0,109
 49962 DATA62,3,141,62,3,169
 49968 DATA0,109,63,3,141,63
 49974 DATA3,216,32,174,195,56
 49980 DATA173,62,3,237,71,3
 49986 DATA141,69,3,173,63,3
 49992 DATA237,72,3,13,69,3
 49998 DATA144,25,169,32,248,24
 50004 DATA109,71,3,141,71,3
 50010 DATA169,0,109,72,3,141
 50016 DATA72,3,216,238,64,3
 50022 DATA32,156,195,96,160,0
 50028 DATA200,208,253,96,169,0
 50034 DATA141,41,208,173,0,208
 50040 DATA201,132,208,16,169,248

 50046 DATA141,250,7,169,127,141
 50052 DATA4,208,169,222,141,5
 50058 DATA208,96,169,249,141,250

 50064 DATA7,169,232,141,4,208
 50070 DATA169,222,141,5,208,96
 50076 DATA162,0,160,35,24,32
 50082 DATA240,255,173,64,3,24
 50088 DATA105,48,32,210,255,96
 50094 DATA162,0,160,6,32,240
 50100 DATA255,173,63,3,41,240
 50106 DATA74,74,74,74,24,105
 50112 DATA48,32,210,255,173,63
 50118 DATA3,41,15,24,105,48
 50124 DATA32,210,255,173,62,3
 50130 DATA41,240,74,74,74,74
 50136 DATA24,105,48,32,210,255
 50142 DATA173,62,3,41,15,24
 50148 DATA105,48,32,210,255,173
 50154 DATA61,3,41,240,74,74
 50160 DATA74,74,24,105,48,32

 50166 DATA210,255,173,61,3,41
 50172 DATA15,24,105,48,32,210
 50178 DATA255,96,32,16,196,72
 50184 DATA32,71,196,32,125,196
 50190 DATA104,96,32,228,255,201
 50196 DATA0,208,3,76,70,196
 50202 DATA201,133,208,7,169,25
 50208 DATA141,60,3,169,133,201
 50214 DATA134,208,7,169,18,141

```

50220 DATA60,3,169,134,201,135
50226 DATA208,7,169,13,141,60
50232 DATA3,169,135,201,136,208
50238 DATA7,169,9,141,60,3
50244 DATA169,136,96,173,68,3
50250 DATA240,5,206,68,3,240
50256 DATA21,173,70,3,201,0
50262 DATA240,3,206,70,3,162
50268 DATA90,202,208,253,169,0
50274 DATA141,4,212,96,173,4
50280 DATA208,201,0,240,5,169

```

```

50286 DATA0,141,4,208,32,112
50292 DATA195,169,255,141,70,3
50298 DATA76,81,196,173,141,2
50304 DATA41,1,201,1,208,6
50310 DATA32,16,196,76,125,196
50316 DATA96,162,0,169,0,157
50322 DATA0,212,232,224,25,208
50328 DATA248,169,15,141,24,212
50334 DATA169,16,141,5,212,169
50340 DATA240,141,6,212,169,100
50346 DATA141,0,212,96,256

```

Subacqueo



Immergersi da una barca e scendere fin sul fondo del mare per raccogliere il maggior numero possibile di ostriche: ecco lo scopo di questo divertente gioco per C64. Occorre premere "/" per scendere e ":" per risalire, guardandosi attentamente dall'avvicinarsi degli squali ed al-

tri animali marini che infestano queste acque insidiose. Una volta raccolta un'ostrica, il subacqueo ritornerà automaticamente alla superficie pronto per immergersi nuovamente... occhio alle embolie!

```

20 PRINT "{CLR}":POKE53280,1:POKE
53281,3:POKE53265,PEEK(53265)
AND239
30 POKE56334,PEEK(56334)AND254:P
OKE1,PEEK(1)AND251
40 FORJ=0TO79:X=PEEK(53632+J):PO
KE14720+J,X:NEXT
50 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PE
EK(56334)OR1
60 POKE52,48:POKE56,48:POKE53272
(PEEK(53272)AND240)+14

70 POKE649,1:POKE650,128
80 FORJ=0TO7:POKE14368+J,255:NEX
T
90 FORJ=0TO7:POKE14376+J,0:NEXT
100 FORJ=12288TO12734:READ X:POK
EJ,X:NEXT
110 FORJ=14334TO14365:READX:POKE
J,X:NEXT

120 G=1024:H=55296:V=53248:VC=V+
30:VS=V+21:VX=V+16:U=1:Z=0:G
B=G+170:SY=63:BY=256
130 FORJ=0TO199:POKEG+J,4:POKEH+
J,6:NEXT
140 FORJ=200TO919:POKEG+J,5:NEXT

```

```

150 FORJ=920TO959:POKEG+J,3:POKE
H+J,10:NEXT
160 FORJ=960TO999:POKEG+J,4:POKE
H+J,7:NEXT
170 FORJ=1TO5:POKEG+920+2↑J,1:PO
KEH+920+2↑J,0:NEXT
180 FORJ=0TO5:POKE2040+J,192+J:N
EXT
190 FORJ=0TO2:POKE2045+J,196+J:N
EXT
200 POKEV+39,1:POKEV+40,0:POKEV+
41,6:POKEV+42,2:POKEV+43,1:P
OKEV+44,4
210 POKEV+45,0:POKEV+46,0
220 POKEV,72:POKEV+1,74:POKEV+29
,5:POKEGB,0
230 XP=255:ZP=2:YP=RND(1)*60+106
:POKEV+2,XP:POKEV+3,YP
240 POKEV+4,RND(1)*232+24:POKEV+
5,RND(1)*80+126:POKEV+23,4:S
F=600
250 FM=255:FW=-1:POKEV+6,FM:POKE
V+7,82
260 F1=344:POKEV+8,88:POKEV+9,RN
D(1)*45+122
270 F2=344:POKEV+10,88:POKEV+11,
RND(1)*45+122
280 POKEVX,50:POKEVS,63

```

```

290 TI$="000000":POKE53265,PEEK(
53265)OR16
300 GOSUB1500:B=PEEK(V+31):IFTI<
TPTHENPOKE53280,15:GOTO330
310 TP=Z:POKE53280,U
320 GET A$:IFAS<>" THENA=ASC(A$)

330 IFD<90THENF$=Z:FC=Z
340 IFF$=UTHENAS$="":A=59
350 IFA=47ANDD=ZTHENGOSUB1200
360 IFA=47ANDD>ZANDD<222THEND=D+
8:POKEV+13,D:POKEV+15,D:POKE
VS,(PEEK(VS)ANDSY)+64
370 IFD<94ANDD<>ZTHEND=Z:POKEVS,
PEEK(VS)AND127:POKEGB,Z:POKE
VX,PEEK(VX)ANDSY
380 IFA=59ANDD>93ANDD<230THEND=D
-8:POKEV+13,D:POKEV+15,D:POK
EVS,(PEEK(VS)ANDSY)+128
390 IF A=59ORD=ZORRND(U)<.6ORTP>
ZTHEN430
400 X=X+8:IFX>336THENX=24
410 IFX>255THENPOKEVX,(PEEK(VX)A
NDSY)+192:POKEV+12,X-BY:POKE
V+14,X-BY:GOTO430
420 POKEVX,PEEK(VX)ANDSY:POKEV+1
2,X:POKEV+14,X
430 GOSUB1500
440 IFCF=ZTHEN480
450 IFCC=32ORCC=16THENF$=U:TP=TI
+600
460 IFCC=8ORCC=4THEN920
470 IFCC=2THENF$=U:TP=TI+1800
480 IFD<222THEN520
490 BG=G+917+X/8
500 IFPEEK(BG)=UTHENPOKEBG,2:FC=
U:TP=TI+600
510 IFPEEK(BG)=3THENPOKEBG+H-G,3
:POKEBG,4:FS=U:P=P+U
520 IFTI>18000THENFT=U:GOTO920
530 POKEG,ASC(MID$(TI$,4,U)):POK
EG+U,5
540 POKEG+2,ASC(MID$(TI$,5,U)):P
OKEG+3,ASC(RIGHT$(TI$,U))
550 P$=STR$(P):POKEG+39,ASC(RIGH
T$(P$,U))
560 IFLEN(P$)=2THENPOKEG+38,ASC(
LEFT$(P$,1))
570 IFP=35THEN920
580 XP=XP-2:IFXP<ZANDZP=2THENXP=
255:ZP=Z
590 IFXP<ZANDZP=ZTHENXP=255:ZP=2

600 YP=YP+2:IFYP>180THENYP=126
610 POKEV+2,XP:POKEVX,(PEEK(VX)A
ND253)+ZP:POKEV+3,YP
620 GOSUB1500
630 IFCF=ZTHEN650
640 IFCC=2THENF$=U:TP=TI+1800
650 IFTI<SFTHEN700
660 IFTI>SFANDTI<SF+2400THENPOKE
VS,PEEK(VS)AND251:GOTO730
670 IFTI<1800+SFTHEN730

680 POKEV+4,RND(U)*232+24:POKEV+
5,RND(U)*80+126:POKEVS,(PEEK
(VS)AND251)+4
690 SF=800+TI

700 GOSUB1500
710 IFCF=ZTHEN730
720 IFCF=4THEN920
730 FM=FM+FW:IFFM=-UTHENFM=Z:FW=
U

740 IFFM>255THENFM=255:FW=-U
750 POKEV+6,FM
760 GOSUB1500
770 IFCF=ZTHEN790
780 IFCF=8THEN920
790 F1=F1-10:IFF1<10THENF1=344
800 IFF1>255THENPOKEVX,(PEEK(VX)
AND239)+16:POKEV+8,F1-BY:GOT
O820
810 POKEVX,(PEEK(VX)AND239):POKE
V+8,F1
820 GOSUB1500
830 IFCF=ZTHEN850
840 IFCF=16THENF$=U:TP=TI+600
850 F2=F2-20:IFF2<10THENF2=344
860 IFF2>255THENPOKEVX,(PEEK(VX)
AND223)+32:POKEV+10,F2-BY:GO
TO880
870 POKEVX,(PEEK(VX)AND223):POKE
V+10,F2
880 GOSUB1500
890 IFCF=ZTHEN910
900 IFCC=32THENF$=U:TP=TI+600
910 GOTO300
920 POKE53280,2
930 FORJ=1TO4000:NEXT

940 PRINT{CLR}{RED}":POKEVS,0:P
OKE53272,21
950 IFP>10THENPRINT{" 2 GIU' }
{DES}E' STATA UNA BUONA GIOR
NATA DI LAVORO"
960 IFCF=8THENPRINT{DES}LA MEDU
SA TI HA PIZZICATO"
970 IFCC=4THENPRINT{DES}IL SERP
ENTE MARINO TI HA PRESO"
980 IFCF=1THENPRINT{DES}FERITO
GRAVEMENTE DA UN'OSTRICA GIG
ANTE"
990 IFFT=1THENPRINT{DES}E'ORA D
I RIPOSARSI!"
1000 PRINT{" 3 GIU' }{DES}HAI PES
CATO";P;" OSTRICHE PERLIFER
E"
1010 GET A$:IFAS$=""THEN1010
1015 IFA$<>" THEN1010
1020 TP=0:A=0:FS=0:FT=0:P=0:FC=0
:D=0
1030 PRINT{CLR}":POKE53280,1:PO
KE53281,3
1040 POKE53272,(PEEK(53272)AND24
0)+14
1050 POKE53265,PEEK(53265)AND235

```

```

1060 GOTO130
1200 D=94:POKEGB,4:X=128:POKEV+1
      2,X:POKEV+14,X
1210 POKEV+13,D:POKEV+15,D:POKEV
      S,PEEK(VS)+64
1220 RETURN
1500 C=PEEK(VC):CC=(C-PC)ANDSY:P
      C=CANDSY
1510 CF=Z:IFC>SYTHENCF=U
1520 RETURN
2000 DATA8,0,0,8,0,0,28,0,0,8,0,
      0,8,0,0,8,0,0,8,0,0,8,0,0
2010 DATA8,192,0,8,128,0,9,255,0
      ,9,85,0,9,255,3,255,255,255
      ,127,255,255
2020 DATA63,255,254,31,255,253,1
      5,255,253,0,0,0,0,0,0,0,0,0
      ,0
2030 DATA4,124,48,56,254,8,65,24
      7,4,65,242,2,65,255,2,33,25
      5,4,31,254,248
2040 DATA195,85,0,133,82,240,74,
      81,12,50,144,130,4,136,66,4
      ,136,34
2050 DATA25,4,17,33,4,8,65,2,8,6
      6,66,8,34,132,34,17,40,72,7
      2,32,48,48,0,0,0
2060 DATA0,0,0,33,128,0,34,64,0,
      228,32,0,24,16,12,0,8,18,0,
      4,33,0,2,65
2070 DATA0,1,2,17,0,4,32,128,56,
      127,192,64,68,96,64,85,112,
      32,127,248,32
2080 DATA127,207,192,117,199,128
      ,53,128,0,31,0,0,12,0,0,0,0
      ,0,0

```

```

2090 DATA0,63,0,0,255,0,1,215,0,
      3,215,0,3,215,0,3,214,0,3,2
      14,0,7,214,0
2100 DATA7,255,0,7,255,0,5,37,0,
      5,37,0,8,168,128,8,168,128,
      17,69,0
2110 DATA17,69,0,8,168,128,8,168
      ,128,5,20,64,5,20,64,24,168
      ,48,0
2120 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,2,0,0,6,1,0,14,3,6
      3,254,7,103,255,135
2130 DATA247,255,254,255,255,254
      ,3,255,206,63,64,199,0,96,1
      35,0,112,7
2140 DATA0,120,3,0,28,1,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0
2150 DATA48,0,0,48,0,0,48,0,0,20
      8,0,0,208,0,0,208,0,0,80,0,
      0,120,0,0,24,0,0,24
2160 DATA0,0,63,0,0,41,0,0,45,0,
      0,45,0,0,33,0,0,16,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2170 DATA0,0,0,0,48,0,0,48,0,0,1
      6,0,0,56,0,0,92,0,0,154,0,0
      ,154,0,0,154,0,0
2180 DATA90,0,0,40,0,0,68,0,0,36
      ,0,0,52,0,0,54,0,0,54,0,0,6
      ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2190 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2200 DATA199,199,231,199,131,255
      ,255,16,24,12,198,99,51,31,
      15
2210 DATA56,124,62,63,31,31,15,1
      5,24,60,189,219,102,60,60,2
      4

```

Caos!



Il giocatore viene rappresentato inizialmente dal simbolo nell'angolo superiore sinistro dello schermo: l'unico di colore nero. "Saltando" sopra gli altri simboli in movimento mano a mano che questi si trovano in vicinanza, si deve raggiungere il simbolo nell'angolo inferiore destro dello schermo. Spostandosi su altri simboli, questi assumeranno il colore nero per ricordare al giocatore su quale simbolo esso si tro-

va. I tasti da usare sono i seguenti:

U salta verso l'alto

H salta verso sinistra

J salta verso destra

N salta verso il basso

Sono selezionabili 10 diverse velocità di gioco, in modo da poter gradualmente aumentare il livello di abilità richiesta per arrivare in fondo a questa sorta di labirinto dinamico.


```

20 L=0:M=0::P=0:N=0:G=1024:H=552
96:B=12288
30 PRINT"{CLR}":POKE 53280,2:POKE
E 53281,2:POKE 52,48:POKE 56,
48
40 INPUT "{ 3 GIU' } { 3 DES } { WHT }
VELOCITA' (1-10)":A$
50 TF=VAL(A$):IF TF<1 OR TF>10 T
HEN 30
60 PRINT"{CLR}":POKE 649,0:FOR J
=0 TO 5: READ I(J):NEXT
70 S=1:F=121:X=1:GOSUB1000
80 S=126:F=251:X=40:GOSUB1000
90 S=2:F=252:X=0:GOSUB1000
100 S=4:F=39:X=216:GOSUB1000
110 S=44:F=64:X=218:GOSUB1000
120 S=69:F=89:X=217:GOSUB1000
130 S=94:F=124:X=219:GOSUB1000
140 S=129:F=149:X=218:GOSUB1000
150 S=154:F=194:X=216:GOSUB1000
160 S=199:F=209:X=219:GOSUB1000
170 S=214:F=254:X=217:GOSUB1000
180 FORJ=0 TO 250 STEP 5: READ A
,M:POKEB+J,A:POKE B+J+3,M:NE
XT
190 FOR J=12546 TO 12732:READ X:
POKEJ,X:NEXT
200 RESTORE:FOR J=0 TO 5:READ X:
NEXT
210 POKE251,0:POKE252,48:POKE253
,0
220 FOR J=1 TO 25
230 GOSUB 2000
240 READ X,Y:IF J>8 THEN X=X+512

250 IF J>13 THEN X=X-256
260 IF J>18 THEN X=X+512
270 IF J=1 THEN P=C
280 POKE H+X,C:POKE G+X,S
290 FOR K=X+1 TO X+Y
300 POKE H+K,2:POKE G+K,S
310 NEXT:NEXT
320 FOR J=1 TO 26
330 GOSUB2000
340 READ X,Y: X=X+512
350 IF J>5 THEN X=X-512
360 IF J>14 THEN X=X+768
370 IF J>17 THEN X=X-512
380 POKE H+X,C:POKE G+X,S
390 FOR K=X+40 TO X+Y*40 STEP 40

400 POKE H+K,2:POKE G+K,S
410 NEXT:NEXT
420 FOR J=1 TO 50
430 SYS 12546
440 GOSUB 2500
450 NEXT
460 L=H+9:N=PEEK(L)AND7:POKE L,0

470 POKE649,1:TI$="000000":A$=""
480 GET A$: IF A$="" AND TI<60/T
F THEN 480

```

```

490 POKE 649,0: IF A$="U" AND L>
H+39 THENM=L-40
500 IF A$="H" THEN M=L-1
510 IF A$="J" THEN M=L+1
520 IF A$="N" AND L<M+960 THEN M
=L+40
530 N=PEEK(M) AND7
540 IF N>2 THENPOKE L,P:POKE M,0
:L=M:P=N
550 IF L=H+989 THEN 700
560 SYS 12546
570 D=-1:GOSUB 2700:IF D=0 THEN
470
580 D=1: GOSUB 2700:IF D=0 THEN
470
590 IF L>H+39 THEN D=-40:GOSUB 2
700: IF D=0 THEN 470
600 IF L<H+960 THEN D=40:GOSUB 2
700
610 GOTO 470
700 PRINT"{CLR} { 6 GIU' }
{ 3 DES } { WHT } CI SEI !!!"
710 POKE 649,1
720 GET A$: IF A$<>" " THEN 720
730 RESTORE: GOTO 30
1000 FOR J=S TO F STEP 5
1010 POKE B+J,X
1020 NEXT:RETURN
2000 S=C%(INT(RND(1)*6))
2010 C=INT(RND(1)*5)+3
2020 RETURN
2500 FOR K=1 TO 200:NEXT
2510 RETURN
2700 X=PEEK(L+D)AND7
2710 IF X=0 THEN L=L+D:D=0
2720 RETURN
3000 DATA 81,87,90,83,65,42
4000 DATA 7,6,228,4,24,6,208,2,5
7,5,183,7,95,3,175,6,19,5,2
29,4,66,4,116,4,96,4
4010 DATA 37,4,254,2,119,5,169,3
,151,2,1,4,215,6,46,4,201,6
,53,5,167,4
4020 DATA 101,2,61,4,228,6,115,7
,160,5,156,7,14,5,250,5,23,
3,225,2,31,3,212,7
4030 DATA 182,5,47,5,51,4,0,5,13
4,2,45,3,2,2,241,7,48,5
4040 DATA 207,6,53,7,191,6,118,3
,5,7,15,5

5000 DATA 169,254,141,1,49,172,1
,49,177,251,133,254,136,136
,177,251,41,7,240,36
5010 DATA 170,136,170,251,141,0,
49,136,177,251,24,109,0,49,
144,2,230,254,202,208
5020 DATA 245,168,177,253,41,7,1
41,255,48,169,2,145,253,76,
65,49,136,136,177,251
5030 DATA 76,43,49,172,1,49,177,
251,133,254,136,177,251,141
,0,49,136,177,251,41

```

```

5040 DATA 8,208,19,177,251,41,7,
      205,0,49,208,20,177,251,24,
      105,8,145,251,76,114
5050 DATA 49,177,251,41,7,208,4,
      169,0,145,251,177,251,41,8,
      208,10,177,251,24,105
5060 DATA 1,145,251,76,137,49,177
      ,251,56,233,1,145,251,177,2
      51,41,7,240,39,170

```

```

5070 DATA 136,177,251,141,0,49,13
      6,177,251,24,109,0,49,144,2
      ,230,254,202,208
5080 DATA 245,168,173,255,48,145,
      253,173,1,49,56,233,5,176,1
      ,96,76
5090 DATA 4,49,136,136,177,251,76
      ,164,49

```

Hires graph



Ecco un programma che sfrutta appieno le caratteristiche grafiche del C64, permettendo di creare complessi disegni in alta risoluzione. Una volta mandato in esecuzione il programma, dopo un'attesa di qualche secondo verranno visualizzati i quattro tasti funzione nella parte inferiore destra dello schermo. Questi sono i comandi disponibili:

* KEYS ON: abilita la visualizzazione dei tasti funzione. Si attiva premendo F1.

* KEYS OFF: disabilita la visualizzazione dei tasti funzione. Si attiva premendo F2.

* ERASE: è l'opposto della funzione draw. Rende i punti sullo schermo dello stesso colore del fondo. Si abilita premendo F3. Quando il modo erase è abilitato, viene visualizzato un punto lampeggiante che indica la posizione del cursore.

* DRAW: questa funzione viene abilitata quando si esegue per la prima volta il programma. Per ritornare al modo draw dal modo erase è sufficiente premere F4.

* SQUARE: questa funzione permette di creare automaticamente un rettangolo di qualun-

que dimensione (compatibilmente con le dimensioni dello schermo) semplicemente specificando due dei suoi vertici opposti. Ecco come funziona: entrate in modo square con la pressione di F5; quindi portatevi con il cursore su una posizione in cui volete far apparire un vertice del rettangolo e premete C. Portatevi ora nella posizione in cui desiderate far apparire il vertice opposto al precedente e premete ancora C. Il rettangolo verrà disegnato automaticamente.

* CLEAR: questa funzione cancella l'intero schermo. Dal momento che il programma è scritto interamente in BASIC, questa operazione richiederà parecchi secondi. Si accede a questa funzione con F6.

* LINE: permette di tracciare una linea tra due punti diversi. La procedura da seguirsi è: entrate in modo line premendo F7, quindi portatevi con il cursore nel punto dal quale desiderate parta la linea e premete C. Posizionatevi quindi sul punto in cui volete che la linea abbia termine e premete ancora C. La linea verrà tracciata automaticamente.

```

1 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,0,0,0,0,0,15,255,240,12,
      62,240,13,252
2 DATA 240,12,126,240,141,254,241
      ,141,252,113,143,255,241,128,0
      ,1,140,62,113

```

```

3 DATA 157,253,185,188,127,125,25
      3,254,255,253,252,63,255,255,2
      55,0,0,0,0,0,0
4 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
      0,0,0,15,255,240,12,60,240,13,
      251,112,12,126

```

```

5 DATA240,141,251,113,141,252,24
  1,143,255,241,128,0,1,140,60,2
  41,157,250,249
6 DATA188,112,125,253,254,255,25
  3,254,255,255,255,255,0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0
7 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,2
  55,240,12,60,48,13,253,240,12,
  124,112,141,255
8 DATA177,141,252,113,143,255,24
  1,128,0,1,140,62,113,157,253,2
  49,188,124,125
9 DATA253,253,191,253,254,127,25
  5,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0
10 DATA0,0,0,0,0,0,15,255,240,12,6
  0,48,13,255,176,12,127,112,14
  1,254,241,141,254
11 DATA241,143,255,241,128,0,1,1
  40,62,113,157,253,185,188,126
  ,125,253,253,191
12 DATA253,254,127,255,255,255,0
  ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0
13 DATA0,0,173,88,146,169,81,90,
  204,137,86,168,137,82,172,152
  ,146,0,0,0,0,0
14 DATA0,173,88,155,169,81,82,20
  4,137,91,168,137,82,172,152,1
  46,0,0,0,0,0,0
15 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
  ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,247,24,239
  ,132,165,8,199
16 DATA60,204,132,164,40,244,165
  ,207,0,0,0,0,0,0,231,25,16,14
  8,165,16,151,61
17 DATA80,148,165,80,228,164,160
  ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0
18 DATA0,0,0,0,0,0,100,164,206,1
  38,170,168,74,174,204,44,170,
  168,198,74,174
19 DATA0,0,0,0,0,0,116,57,156,13
  2,34,82,132,51,220,132,34,84,
  119,186,82,0,0
20 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
  ,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,13
  0,68,240,130,100
21 DATA128,130,84,224,130,76,128
  ,242,68,240,0,0,0,0,0,0,117,1
  99,71,133,40,68
22 DATA133,200,70,133,40,68,117,
  39,119,0,0,0,0
25 REM
26 REM *** TRASFERIMENTO DATA
  ***
27 REM
30 FORR=16384TO16895:READA:POKER
  ,A:NEXT
31 REM
32 REM *** VISUALIZZAZIONE SPRI
  TE ***
33 REM
35 POKE53264,15
40 POKE53271,255:POKE53277,255
50 FORR=7TOOSTEP-1:POKE 18424+R,
  R:NEXT:POKE53269,255
60 DATA36,102,36,136,36,170,36,2
  05,231,102,231,136,231,170,23
  1,205
80 FORR=53248TO53263:READA:POKER
  ,A:NEXT
90 FORR=53287TO53294:POKER,14:NE
  XT
95 REM
96 REM ***INS. SCHERMO ALTA RIS.
  ***
97 REM
100 PRINT"{CLR}";X=160:Y=100
110 POKE53272,29:POKE53265,59:PO
  KE56576,198
120 FORR=17408TO18407:POKER,230:
  NEXT
130 FORR=24576TO32767:POKER,0:NE
  XT
135 REM
136 REM ***ROUTINE TASTI FUNZION
  E***
137 REM
140 GETA$:IFA$=""THEN140
141 IFA$="{SU}"THEN1030
142 IFA$="{GIU}"THEN1130
143 IFA$="{SIN}"THEN1230
144 IFA$="{DES}"THEN1330
145 IFA$="S"THEN1430
146 IFA$="L"THEN1530
150 IFASC(A$)>140ORASC(A$)<133TH
  EN140
151 F=ASC(A$)-132
152 ON F GOTO230,430,630,830,330
  ,530,730,930,1030,1130,1230,
  1330
154 F=ASC(A$)-132
200 REM
201 REM ***VISUALIZZAZIONE TASTI
  ***
202 REM
230 POKE53269,255
240 GOTO140

300 REM
310 REM ***NON VISUALIZZAZIONE T
  ASTI***
320 REM
330 POKE53269,0
340 GOTO140
400 REM
410 REM *** CURSORE PER DISEGNAR
  E***
420 REM
430 M=1
440 GOTO140
500 REM
510 REM ***CURSORE PER CANCELLAR
  E ***

```

```

520 REM
530 M=0
540 GOTO140
600 REM
610 REM *** RETTANGOLI ***
620 REM
630 IFS=1THEN650
640 S=1:X1=X:Y1=Y:GOSUB2000:GOTO
  140
650 GOSUB2000:S=0:X2=X:Y2=Y:Y=Y1
655 FORX=X1TOX2STEP(X1>X2OR1):GO
  SUB2000:NEXT
660 FORY=Y1TOY2STEP(Y1>Y2OR1):GO
  SUB2000:NEXT
665 Y=Y-(Y1>Y2OR1)
670 FORX=X2TOX1STEP(X2>X1OR1):GO
  SUB2000:NEXT
675 Y=Y+(Y1>Y2OR1)
680 FORY=Y2TOY1STEP(Y2>Y1OR1):GO
  SUB2000:NEXT
690 GOTO140
700 REM
710 REM *** CLEAR ***
720 REM
730 GOTO130
800 REM
810 REM ***LINEE***
820 REM
830 IFL=1THEN850
840 L=1:X1=X:Y1=Y:GOSUB2000:GOTO
  140
850 L=0:X2=X:Y2=Y:Y=Y1
855 SP=(ABS(Y1-Y2))/(ABS(X1-X2))
860 FORX=X1TOX2STEP.3*(X1>X2OR1)
  :Y=Y+(SP*.3*(Y1>Y2OR1)):GOSU
  B2000:NEXT:GOTO140
900 REM
910 REM *** CERCHI ***
920 REM
930 IFC=1THEN950
940 C=1:X1=X:Y1=Y:GOSUB2000:GOTO
  140
950 C=0:X2=X:Y2=Y
955 R1=SQR(((X1-X2)2)+((Y1-Y2)2):R2=R1*.72
960 FORT=0TO2*STEP(1.5/R1):X=(R
  1*(COS(T)))+X1:Y=(R2*(SIN(T)
  ))+Y1:GOSUB2000:NEXT
970 GOTO140
1000 REM
1010 REM *** SU ***
1020 REM
1030 Y=Y-1
1040 ON M+1 GOSUB 2000,2100
1050 GOTO140
1100 REM
1110 REM *** GIU' ***
1120 REM
1130 Y=Y+1
1140 ONM+1GOSUB2000,2100

```

```

1150 GOTO140
1200 REM
1210 REM *** SINISTRA ***
1220 REM
1230 X=X-1
1240 ONM+1GOSUB2000,2100
1250 GOTO140
1300 REM
1310 REM *** DESTRA***
1320 REM
1330 X=X+1
1340 ONM+1GOSUB2000,2100
1350 GOTO140
1400 REM
1410 REM ***SAVE DELLA SCHERMATA
  ***
1420 REM
1430 POKE53272,21:POKE53265,27:P
  OKE56576,147:POKE53269,0
1440 INPUT"{ 2 GIU' }DISCO O CASS
  ETTA (D/C)";DC$
1450 IFDC$="D"THEN1480
1460 IFDC$="C"THEN1490
1470 INPUT"{SU}INTRODUCI D O C
  { 12 SPAZI}";DC$
1480 OPEN1,8,4,"@:"+SN$+".SCN,W"
  :GOTO1495
1490 OPEN1,1,1,SN$+".SCN"
1495 FORR=24576TO32767:PRINT#1,P
  EEK(R):NEXT:CLOSE1
1496 POKE53272,29:POKE53265,59:P
  OKE56576,198:POKE53269,255:
  GOTO140
1500 REM
1510 REM *** LOAD DELLA SCHERMAT
  A ***
1520 REM
1530 POKE53272,21:POKE53265,27:P
  OKE56576,147:POKE53269,0
1535 INPUT"{CLR}{ 2 GIU' }NOME DE
  LLA SCHERMATA";SN$
1537 INPUT"CARICHI DA DISCO O DA
  CASSETTA(D/C)";DC$
1540 IFDC$="D"THEN1570
1550 IFDC$="C"THEN1580
1560 INPUT"{SU}INTRODUCI D O C
  { 12 SPAZI}";DC$
1565 IFDC$<>"D"ORDC$<>"C"THEN156
  0
1566 GOTO1540
1570 OPEN1,8,4,"@:"+SN$+".SCN,R"
  :GOTO1590
1580 OPEN1,1,0,SN$+".SCN"
1590 FORR=24576TO32767:INPUT#1,H
  :POKER,H:NEXT:CLOSE1
1596 POKE53272,29:POKE53265,59:P
  OKE56576,198:POKE53269,255:
  GOTO140
2000 REM
2010 REM *** PUNTI INSERITI ***
2020 REM

```

```

2030 P=(24576+(INT(Y/8))*320+(INT
T(X/8))*8+(YAND7))
2040 POKEP,PEEK(P)OR2↑(7-(XAND7)
):RETURN
2100 REM
2110 REM *** PUNTI DISINSERITI *
**
2120 REM

```

```

2130 P=(24576+(INT(Y/8))*320+(IN
T(X/8))*8+(YAND7))
2140 POKEP,PEEK(P)OR2↑(7-(XAND7)
)
2150 P=(24576+(INT(Y/8))*320+(IN
T(X/8))*8+(YAND7))
2160 POKEP,PEEK(P)AND(255-(2↑(7-
(XAND7)))):RETURN

```

Snap



Snap è un gioco adatto a persone di tutte le età.

Esso è, in pratica, un test di riflessi celato in un gioco d'azione molto divertente.

In Snap vengono mostrati due mazzi di carte di cui viene scoperta una carta alla volta, il cui valore è visualizzato al centro della carta stessa.

Quando due carte uguali vengono scoperte, bisogna prontamente premere un tasto.

Se si è abbastanza veloci si vincono un nume-

ro di punti corrispondenti al numero di carte scoperte fino ad allora.

Altrimenti il vincitore sarà il caro C64.

Ciò accadrà anche se viene premuto un tasto quando le due carte sono diverse.

Vince chi dei due raggiunge per primo i 100 punti.

Ed ora si può dare il via ad una partita 'snap-posa' e non c'è da preoccuparsi perché il C64 non è un baro!!

```

1 REM SNAP BY A & A SOFTWARE
5 POKE53280,2:POKE53281,15:POKES
4272+24,15
10 GOSUB1200
20 GOSUB750
25 GOSUB100
30 GOSUB150
35 GOSUB500
40 GOSUB260
50 GOSUB210
55 GOSUB500
60 GOSUB260
70 GOTO30
100 PRINT"{CLR}"
110 PRINT"{<7>}{ 8 DES}{RVS}
[<A>]{ 5 *}{<S>}{ 10 DES}
[<A>]{ 5 *}{<S>}"
111 PRINT"{ 8 DES}{RVS}-U
{ 3 *}I-_{ 10 DES}-U{ 3 *}I-
"
112 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{ 2 -}
{ 3 SPAZI}{ 2 -}{ 10 DES}
{ 2 -}{ 3 SPAZI}{ 2 -}"

```

```

113 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{ 2 -}O
[<T>]P{ 2 -}{ 10 DES}
{ 2 -}O[<T>]P{ 2 -}"
114 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{ 2 -}
[<G>] [ <M>]{ 2 -}{ 10 DES}
{ 2 -}[<G>] [ <M>]{ 2 -}"
115 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{ 2 -}L
[<@>]@{ 2 -}{ 10 DES}
{ 2 -}L[<@>]@{ 2 -}"
116 PRINT"{ 8 DES}{RVS}{ 2 -}
{ 3 SPAZI}{ 2 -}{ 10 DES}
{ 2 -}{ 3 SPAZI}{ 2 -}"
117 PRINT"{ 8 DES}{RVS}-J
{ 3 *}K-_{ 10 DES}-J{ 3 *}K-
"
118 PRINT"{ 8 DES}{RVS}[<Z>]
{ 5 *}[<X>]{ 10 DES}[<Z>]
{ 5 *}[<X>]"
140 RETURN
150 B=INT(RND(1)*10)+48
160 C=0:F=F+1
180 POKEI235+C,B
190 POKE55507+C,0

```

```

200 GOSUB1000:RETURN
210 D=INT(RND(1)*10)+48
220 C=9:F=F+1
230 POKE1243+C,D
240 POKE55515+C,0
250 GOSUB1000:RETURN
260 GETES
270 IFB<>DANDES<>""THEN350
275 IFB<>DTHENES="0":RETURN
280 IFES=""THEN350
290 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}{BLK}
{RVS}MI HAI BATTUTO{BLU}"
300 PS=PS+F:F=0
310 GOSUB500:GOTO370

350 PRINT"{HOME}{ 12 GIU'}{BLK}
{RVS}TI HO BATTUTO{BLU}"
360 CS=CS+F:F=0
365 GOSUB500
370 POKE1503+G,32
380 G=G+1
390 IFG=15THEN410
400 GOTO370
410 PRINT"IL TUO PUNTEGGIO="PS
420 PRINT"IL MIO PUNTEGGIO="CS
425 G=0
430 IFCS>100THEN550
440 IFPS>100THEN650
450 RETURN
500 FORZ=1TOZZ:NEXT
510 RETURN
550 POKE53280,2:POKE53281,15
560 PRINT"{RVS}{ 12 DES}TI HO BA
TTUTO !!"
590 GOSUB1000
600 FORI=1TO1000:NEXT
620 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}VUOI SFI
DARMI ANCORA UNA VOLTA
{ 2 SPAZI}(S/N) ?"
625 GETAS:IFAS=""THEN625
626 IFAS="S"THENFORU=1TO2000:NEX
T:RUN
627 IFAS="N"THENPRINT"{ 2 GIU'}
{RED}AVEVI PAURA DI NON REGG
ERE AL CONFRONTO?",""
{ 2 SIN}(S/N)"
628 GETAS:IFAS=""THEN628

629 IFAS="S"THENPRINT"{GRN}
{ 2 GIU'}ALLORA SEI PROPRIO
UN POLLO DA CORTILE!!":END
630 IFAS="N"THENPRINT"{ 2 GIU'}
{RED}ALLORA SU, FORZA, VOGLI
O PROPRIO VEDERE!"
631 FORU=1TO2000:NEXT:RUN
650 POKE53280,2:POKE53281,15
660 PRINT"{RVS}{ 12 DES}MI HAI B
ATTUTO !!"
690 GOSUB1000
700 FORI=1TO1000:NEXT
710 GOTO620
750 GOSUB100
760 PRINT"{ 2 GIU'}"

```

```

770 PRINT"{ 15 DES}{BLK}***SNAP*
**"
780 K=K+1:GOSUB500
790 IFK=6THENRETURN
800 GOSUB1000
810 GOTO770
1000 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:TL=S
I+2:TH=SI+3:W=SI+4:A=SI+5:H
=SI+6:L=SI+24
1010 POKEA,255:POKEH,242:POKEFH,
40:POKEFL,200:POKEW,33
1020 POKEW,32:RETURN
1200 PRINT"{CLR}{BLU}"
1210 PRINT:PRINT
1220 PRINT"{ 10 SPAZI}DIFFICOLTA
' (1/1000){ 10 SPAZI}{GIU'}
","{SIN}(1=DIFF./1000=FACIL
E)."
1230 INPUTZZ
1240 RETURN

```

E' IN EDICOLA

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

con tutta la competenza del



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

Per ricevere gli arretrati di **PAPER soft** 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 soft _____ Anno _____

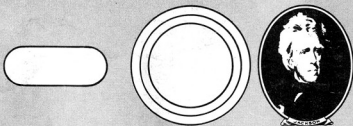
PAPER soft dedicato a _____ Anno _____

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

assegno allegato

contanti allegati

LIBRERIA



JACKSON

**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.