

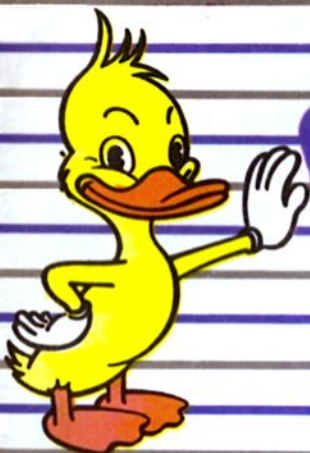
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L.1000

PER IL TUO **Commodore**

Una pubblicazione della *J.soft* editrice

sped. in abb. post. Gruppo 1/70



PAPER

soft

32

Anno 2 - N° 32 - 23 agosto 1985

VIC=20

Caduta libera

VIC=20

La diga

Sotterranei

C16=

Impariamo le direzioni

C16=

C64=

Kentucky derby

C64=

Fantasmatico Tombola

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 con-

temporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL.

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 C	☛	{<7>}	CTRL G	☛
{HOME}	CLR HOME	S	{PUR}	CTRL A	☛	{<8>}	CTRL G	☛
{SU}	SHIFT CLR END	☛	{GRN}	CTRL D	☛	{F1}	CTRL F	☛
{GTU}	CLR END	Q	{BLU}	CTRL E	☛	{F2}	CTRL F	☛
{SIN}	SHIFT CLR END	I	{YEL}	CTRL B	☛	{F3}	CTRL F	☛
{DES}	CLR END	J	{<1>}	CTRL	☛	{F4}	CTRL F	☛
{RVS}	CTRL S	R	{<2>}	CTRL	☛	{F5}	CTRL F	☛
{OFF}	CTRL F	☛	{<3>}	CTRL	☛	{F6}	CTRL F	☛
{BLK}	CTRL L	☛	{<4>}	CTRL K	☛	{F7}	CTRL F	☛
{WHT}	CTRL O	E	{<5>}	CTRL N	☛	{F8}	CTRL F	☛
{RED}	CTRL P	☛	{<6>}	CTRL O	☛			☛

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

PAPER **پاپر** dedicato a _____ Anno _____

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

assegno allegato

contanti allegati





PAPER soft

VIC-20

6 **Caduta libera (3K RAM)**
di F. Randell trad. e adatt. di Stefano Albarelli

9 **La diga**
di E. Tabber trad. e adatt. di M. Anticoli

C64

19 **Kentucky Derby**
di A. Holder trad. e adatt. di P. Maffei

22 **Fantasmiccol**
di R. Perkins trad. e adatt. di S. Albarelli

26 **Tombola**
di Antonio Colonna

C16-plus/4

12 **Sotterranei**
di P. Marker trad. e adatt. di S. Albarelli

16 **Impariamo le direzioni**
di S. Kallor trad. e adatt. di F. Sarcina

J. soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**

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

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro 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 Bonatti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**

Tribunale di Milano n° 178
del 14.04.1984

-STAMPA:

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



PUBBLICITÀ

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

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

68.82.895-68.80.606-68.87.233
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. 1.000
Numero arretrati L. 2.000

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



Stop Bug

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

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

comandi abbreviati, come ? per Print).

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

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

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

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

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

STOP BUG per C64 e VIC 20

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

STOP BUG per C16 e PLUS/4

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



```

70 YY=F+1:IFFNP(G)=32THENYY=F:XX=G:GOSUB10000:PRINT"
   {GIU'}{SIN}{PUR}E":F=F+1:D=30:N=197:GOSUB11000
                                                                    :rem 156
73 YY=F+1:IFFNP(G)=143THENGOSUB12000:YY=F:XX=G:GOSUB10000
   :PRINT" {GIU'}{SIN}{YEL}{RVS}W{OFF}":F=1:G=2 :rem 239
75 YY=F1+1:IFFNP(G1)=32THENYY=F1:XX=G1:GOSUB10000:PRINT"
   {GIU'}{SIN}{YEL}E":F1=F1+1:D=30:N=221:GOSUB11000
                                                                    :rem 189
76 YY=F1+1:IFFNP(G1)=143THENGOSUB12000:YY=F1:XX=G1:GOSUB1
   0000:PRINT" {GIU'}{SIN}{PUR}{RVS}W{OFF}":F1=1:G1=19
                                                                    :rem 78
77 IFF=21ORF1=21THEN5000
                                                                    :rem 143
78 GETA$
                                                                    :rem 180
80 IFA$="2"THENIFY>2THENYY=Y:XX=0:GOSUB10000:PRINT" ":Y=Y
   -1
                                                                    :rem 161
85 IFA$="0"THENIFY1>2THENYY=Y1:XX=21:GOSUB10000:PRINT" ":
   Y1=Y1-1
                                                                    :rem 155
90 IFA$="A"THENIFY<20THENYY=Y:XX=0:GOSUB10000:PRINT" ":Y=
   Y+1
                                                                    :rem 221
95 IFA$="L"THENIFY1<20THENYY=Y1:XX=21:GOSUB10000:PRINT" "
   :Y1=Y1+1
                                                                    :rem 228
100 IFA$="Q"THENGOSUB1000
                                                                    :rem 199
105 IFA$="O"THENGOSUB2000
                                                                    :rem 203
110 IFA$="W"THENGOSUB1100
                                                                    :rem 207
115 IFA$="P"THENGOSUB2100
                                                                    :rem 206
200 W$=MID$(W$,2,LEN(W$))+LEFT$(W$,1):YY=21:XX=2:GOSUB100
   00:PRINT" {GRN}"W$;" {HOME}"
                                                                    :rem 178
999 GOTO50
                                                                    :rem 73
1000 I=Y-1:IFY=FTHENIFG=2THENIFA$(I,2)<>" "THENRETURN
                                                                    :rem 255
1001 IFY=F1THENIFG1=2THENIFA$(I,2)<>" "THENRETURN
                                                                    :rem 235
1002 FORL=1TO18:A$(I,L-1)=A$(I,L):NEXT:A$(I,18)=A$(I,0)
                                                                    :rem 18

1005 IFY=FTHENIFA$(I,G-1)<>" "THENG=G-1
                                                                    :rem 213
1007 IFY=F1THENIFA$(I,G1-1)<>" "THENG1=G1-1
                                                                    :rem 155
1010 YY=Y:XX=2:GOSUB10000:FORL=1TO18:PRINTA$(I,L);:NEXT:R
   ETURN
                                                                    :rem 1
1100 I=Y-1:IFY=FTHENIFG=19THENIFA$(I,17)<>" "THENRETURN
                                                                    :rem 110
1101 IFY=F1THENIFG1=19THENIFA$(I,17)<>" "THENRETURN
                                                                    :rem 90
1102 A$(I,0)=A$(I,18):FORL=17TO0STEP-1:A$(I,L+1)=A$(I,L):
   NEXT
                                                                    :rem 169
1105 IFY=FTHENIFA$(I,G-1)<>" "THENG=G+1
                                                                    :rem 212
1107 IFY=F1THENIFA$(I,G1-1)<>" "THENG1=G
                                                                    :rem 13
1110 YY=Y:XX=2:GOSUB10000:FORL=1TO18:PRINTA$(I,L);:NEXT:R
   ETURN
                                                                    :rem 2
1200 D=5:FORLL=199TO203STEP2:N=LL:GOSUB11000:NEXT:RETURN
                                                                    :rem 84

```

```

2000 I=Y1-1:IFY1=F1THENIFG1=2THENIFA$(I,2)<>" "THENRETURN
:rem 196
2001 IFY1=FTHENIFG=2THENIFA$(I,2)<>" "THENRETURN:rem 187
2002 FORL=1TO18:A$(I,L-1)=A$(I,L):NEXT:A$(I,18)=A$(I,0)
:rem 19
2005 IFY1=F1THENIFA$(I,G1-1)<>" "THENG1=G1-1 :rem 203
2007 IFY1=FTHENIFA$(I,G-1)<>" "THENG=G-1 :rem 9
2010 YY=Y1:XX=2:GOSUB10000:FORL=1TO18:PRINTA$(I,L);:NEXT:
RETURN :rem 51
2100 I=Y1-1:IFY1=F1THENIFG1=19THENIFA$(I,17)<>" "THENRETU
RN :rem 51
2101 IFY1=FTHENIFG=19THENIFA$(I,17)<>" "THENRETURN
:rem 42
2102 A$(I,0)=A$(I,18):FORL=17TO0STEP-1:A$(I,L+1)=A$(I,L):
NEXT :rem 170
2105 IFY1=F1THENIFA$(I,G1-1)<>" "THENG1=G1+1 :rem 202
2107 IFY1=FTHENIFA$(I,G-1)<>" "THENG=G+1 :rem 8
2110 YY=Y1:XX=2:GOSUB10000:FORL=1TO18:PRINTA$(I,L);:NEXT:
RETURN :rem 52
5000 IFF=21THENY=F:X=G:I$="{PUR}" :rem 31
5002 IFF1=21THENY=F1:X=G1:I$="{YEL}" :rem 182
5005 W$="£←":C=1:FORG=0TO16:YY=Y:XX=X:GOSUB10000:PRINTI$;
MID$(W$,C,1):C=- (C=2)+(2ANDC=1):GOSUB1200:NEXT
:rem 14
5007 POKE36875,0 :rem 100
5010 F=Y:IFF=21THENW$=B$:GOTO5020 :rem 216
5015 W$=C$ :rem 234
5020 POKE36869,240:PRINT"{CLR}{ 5 GIU'}{GRN}BRAVISSIMO "W
$"!": :rem 184
5030 PRINT"{ 2 GIU'}{YEL}HAI VINTO!" :rem 220
5100 PRINT"{ 2 GIU'}PREMI 'X' PER FINIRE":PRINT"{GIU'}
{CYN}'1' PER CONTINUARE." :rem 199
5105 PRINT"{GIU'}{GRN}'2' PER NUOVA PARTITA." :rem 254
5110 GETA$:IFA$="X"THENEND :rem 25
5120 IFA$="1"THEN5500 :rem 103
5130 IFA$="2"THENPRINT"{CLR}{ 11 GIU'}{ 7 DES}ATTENDI!":G
OSUB8005:GOTO30 :rem 16
5140 GOTO5110 :rem 202
5500 PRINT"{CLR}":FORF=1TO19:I=INT(RND(1)*16)+1:FORL=I-1T
OOSTEP-1:A$(F,L)=A$(F,L+1):NEXT :rem 81
5510 FORL=I TO17:A$(F,L)=A$(F,L+1):NEXT:A$(F,18)=A$(F,0):N
EXTF :rem 226
5600 GOTO30 :rem 103
6000 GOTO6000 :rem 197
7000 POKE36869,255:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{WHT}":FORF=1TO19:
PRINT"{ 2 DES}";:FORG=1TO18:PRINTA$(F,G);:NEXT:PRINT
:NEXT :rem 1
7010 PRINT"{HOME}{GIU'}{RED}":FORF=1TO21:PRINT" [
{ 18 DES}[" :NEXT :rem 248
7020 PRINT"{HOME}{RED}{GIU'} [||||||||||||||||||"
:rem 155

```



```

7040 PRINT" {HOME}{PUR}{RVS}";B$:XX=22-LEN(C$):PRINT"
      {HOME}{YEL}{RVS}"LEFT$("{ 20 DES}",XX);C$ :rem 193
7999 RETURN :rem 194
8000 DIMA$(19,18) :rem 87
8005 FORF=1TO19 :rem 117
8010 FORG=1TO18:A$(F,G)=" ":IFRND(1)>.5THENA$(F,G)="["
      :rem 229
8015 IFRND(1)<.02THENA$(F,G)="{RVS}W{OFF}" :rem 41
8020 NEXTG,F :rem 194
8090 RETURN :rem 177
9000 POKE52,28:POKE51,0:POKE55,0:POKE56,28:FORL=32*8TO32*
      8+7:POKEL+7168,0:NEXT :rem 129
9002 FORL=27*8TO31*8+7:READN:POKEL+7168,N:NEXTL :rem 106
9010 DATA170,85,170,85,170,85,170,85 :rem 44
9020 DATA24,24,255,60,60,90,66,195 :rem 193
9030 DATA8,12,250,137,250,12,8,0 :rem 73
9040 DATA16,48,95,147,95,48,16,0 :rem 105
9050 DATA153,219,126,60,60,126,219,129 :rem 135
9500 PRINT"{CLR}{WHT}{ 22 GIU'}{ 4 SPAZI}{< 14 @>}{GIU'}
      { 14 SIN}{RVS}CADUTA{ 2 SPAZI}LIBERA{OFF}" :rem 81
9630 PRINT"{GIU'} ** PREMI UN TASTO **{HOME}"; :rem 85
9631 GETA$:IFA$=""THEN9631 :rem 201
9640 PRINT"{CLR}{ 23 GIU' }"; :rem 249
9650 RETURN :rem 180
10000 PRINT"{HOME}"LEFT$("{ 23 GIU' }",YY)LEFT$("
      { 23 DES}",XX); :rem 180
10010 RETURN :rem 210
10020 POKE211,XX:RETURN :rem 172
11000 POKE36875,N:FORL=1TOD:NEXTL:POKE36875,0:RETURN
      :rem 27
12000 FORI=151TO183:D=30:N=I:GOSUB11000:NEXT:RETURN
      :rem 161

```



La diga

Per l'ennesima volta i Marziani stanno cercando di distruggere la Terra. Il loro obiettivo è far saltare una grande diga di importanza vitale per l'economia energetica terrestre. Le bombe sganciate dai loro aerei hanno una particolarità: rimbalzano più volte sul muro della

diga, finché non esplodono distruggendone una parte. Il tuo compito è centrare nel mirino del tuo cannone terra-aria le bombe rimbalzanti, e colpirle prima che esplodano. Per ogni bomba eliminata totalizzi da 10 a 70 punti, a seconda della rapidità con cui la

colpisci; usa i tasti I-P-Q-Z per muovere il mirino nelle quattro direzioni, e la barra spaziatrice per far fuoco. La partita ha termine quando 10 bombe esplodono sulla diga.

```

100 REM LA DIGA :rem 23
110 HS=0 :rem 154
120 PRINT" {CLR}" :rem 247
130 GOSUB840 :rem 176
140 GOSUB780 :rem 180
150 FORN=0TO4:POKE38400+N,0:NEXT :rem 197
160 N=7692:POKEN,18:POKEN+1,5:POKEN+2,3:POKEN+3,46:FORI=N
TON+3:POKEI+C,0:NEXT :rem 17
170 FORN=8120TO8141 :rem 70
180 POKEN,102:POKEN+30720,4:POKEN+22,45:POKEN-22,45:POKEN
+30742,4:POKEN+30698,4:NEXT :rem 210
190 FORN=8142TO8098STEP-22:POKEN,118:POKE(N+21),117
:rem 252
200 POKE(N+30720),4:POKE(N+30741),4:NEXT :rem 242
210 POKESI,32:V=INT(RND(1)*2+1):W=INT(RND(1)*19+1):AP=W+7
746:C=30720:B=1:SH=0 :rem 186
220 IFLO>100THEN640 :rem 86
230 IN=22:SI=8064:H=1 :rem 162
240 IFSC>HSTHENHS=SC :rem 49
250 PRINT" {BLK} {SU}PUNTI";SC;TAB(16);HS;" {HOME}":rem 28
260 FORN=7746TOAP:POKEN,65:POKEN+30720,5:FORM=1TO200:NEXT
:POKEN,32:NEXT :rem 238
270 POKEAP,32:POKEAP,G:POKEAP+C,0:POKESI,43:POKESI+C,0
:rem 130
280 FORN=1TO10:NEXT :rem 186
290 POKEAP,32:AP=AP+IN:IFAP>8076ORAP<W+7745THENIN=-IN:B=B
+1:IFB<3THENG=81 :rem 47
300 IFB>6ANDAP>8055THENGOSUB570:GOTO210 :rem 157
310 POKEAP,G:POKEAP+C,0 :rem 139
320 IFB=3ORB=4THENG=87 :rem 76
330 IFB=5ORB=6THENG=90 :rem 75
340 IM=PEEK(197):IFIM=64THEN290 :rem 81
350 POKESI,32 :rem 244
360 IFIM=12THENSI=SI-1 :rem 96
370 IFIM=13THENSI=SI+1 :rem 96
380 IFIM=33THENSI=SI+22 :rem 150
390 IFIM=48THENSI=SI-22 :rem 159
400 IFSI<7702THENSI=7702 :rem 163
410 IFSI>8097THENSI=8097 :rem 182
420 IFIM=32THENGOSUB450:ONHGOTO270,210 :rem 85
430 POKESI,43:POKESI+C,1:GOTO270 :rem 209
440 GOTO270 :rem 106
450 REM :rem 125
460 POKE36878,15:POKE36876,220:FORN=1TO10:NEXT:POKE36876,
0:POKE36878,0 :rem 164

```



```

470 SH=SH+1:IFSH>3THENRETURN :rem 78
480 IFSI=APTHEN500 :rem 89
490 POKESI,32:SI=SI-5+INT(RND(1)*10+1):POKESI,43:POKESI+C
,1:RETURN :rem 64
500 POKESI,32:POKESI,42:M=7 :rem 131
510 SC=SC+10*(8-B):H=2 :rem 158
520 POKE36878,15:F0RL=1TO15:FORN=200TO220+L*2 :rem 148
530 POKE36876,N:NEXT:NEXT :rem 65
540 POKE36878,0:POKE36876,0 :rem 7

550 POKESI,32 :rem 246
560 RETURN :rem 123
570 REM :rem 128
580 FORN=0TO4:POKE(AP+22*N),32:NEXT :rem 114
590 POKE36877,220:F0RL=15TO0STEP-1:POKE36878,L:FORM=1TO20
:NEXT:NEXT :rem 221
600 POKE36877,0:POKE36878,0 :rem 5
610 B=1 :rem 71
620 LO=LO+10 :rem 151
630 RETURN :rem 121
640 PRINT"{CLR} { 6 GIU' } { 4 SPAZI } {RVS} FINE PARTITA
{ 2 GIU' }" :rem 207
650 PRINT" PREMI {RVS}G{OFF} PER GIOCARE{GIU' }" :rem 198
660 PRINT" { 7 SPAZI } {RVS}S{OFF} PER SMETTERE{GIU' }"
:rem 197
670 POKE36878,15:FORN=1TO5:FORM=180TO235STEP2:POKE36876,M
:NEXT:POKE36876,0:NEXT :rem 199
680 POKE36878,0 :rem 57
690 FORN=1TO10:GETTS:NEXT :rem 81
700 IFSC>HSTHENHS=SC :rem 50
710 GETCO$:IFCO$=""THEN710 :rem 245
720 IFCO$="S"THENEND :rem 184
730 IFCO$<>"G"THEN710 :rem 171
740 PRINT"{CLR}":GOTO140 :rem 7
750 GETJBS$:IFJBS$=""THEN750 :rem 241
760 POKE36879,25 :rem 112
770 END :rem 117
780 REM :rem 131
790 SI=8064 :rem 75
800 SC=0:SH=0 :rem 221
810 G=81:LO=0 :rem 200
820 C=30720 :rem 22
830 RETURN :rem 123
840 POKE36879,8 :rem 64
850 POKE36869,242 :rem 160
860 PRINT"{CLR}{YEL}{RVS}{ 4 SPAZI}L A{ 4 SPAZI}D I G A
{ 4 SPAZI}" :rem 84
870 PRINT"{ 2 GIU' } USA I TASTI SEGUENTI:{GIU' }" :rem 120
880 PRINT"{GIU' } I - SINISTRA":PRINT"{GIU' } P - DESTRA"
:rem 193
890 PRINT"{GIU' } Q - SU":PRINT"{GIU' } Z - GIU'" :rem 88

```

```

900 PRINT"{GIU'} BA{ 2 R}A - FUOCO"           :rem 12
910 PRINT"{ 3 GIU'}{ 4 SPÁZI}PREMI UN TASTO"   :rem 201
920 GETCO$:IFCO$=""THEN920                       :rem 251
930 PRINT"{CLR}"                                  :rem 0
940 POKE36869,240:POKE36879,30                   :rem 167
950 RETURN                                         :rem 126

```

C16-plus/4

Sotteranei

In questo gioco vesti i panni di un cavaliere rimasto intrappolato nei sotterranei di un castello incantato. Questi sotterranei sono formati da diverse stanze comunicanti tra loro, e sono popolati da un gran numero di mostri pericolosissimi. Scopo del gioco è quello di muoversi da una stanza all'altra uccidendo il maggior numero possibile di mostri. La tua situazione è indicata dai seguenti dati: la fatica, che vale inizialmente 100 e diminuisce se ti muovi o combatti; le ferite, che partono anch'esse da 100 e

diminuiscono nel combattimento; il peso, che viene deciso casualmente all'inizio del gioco e determina la tua resistenza alla fatica. Usa i tasti da 1 a 9 per avanzare di altrettanti passi, i tasti cursore sinistro e destro per ruotare di 90 gradi nelle rispettive direzioni, e infine la barra spaziatrice per sfoderare la spada e combattere. La partita ha termine se fatica o ferite calano a zero; tieni presente però che puoi recuperare punti in fatica stando fermo e girando su te stesso.

```

10 REM SOTTERRANEI                               :rem 149
20 DIMR$(4)                                       :rem 55
30 Y$="{HOME}"{ 22 GIU' }":X$="{ 22 DES }"      :rem 159
40 POKE36879,8:PRINTCHR$(14):SC=7680            :rem 104
50 SR=INT(RND(1)*11+10)                          :rem 1
60 DE=INT(RND(1)*11+10):WE=75+INT(RND(1)*25)    :rem 195
70 TS=0:RO=0:FA=100:WO=100:D=1:X=3:Y=15        :rem 36
80 FORI=0TO4:READR$(I):NEXT                      :rem 187
90 DATA093D7L5ED5R104D7L4D2L4U2L4U9R3U4L3U6  :rem 156
100 DATAD10R5E4O3D991L4U9D9L8U9E4O6           :rem 115
110 DATA03D5RE5U104R4D7E4O92L93U994          :rem 99
120 DATA06D7U7R6D8L2D5R2D8L4E4O4U91R6D4U4L6U1E4OR2L2U6 :rem 85
130 DATA093D9L9R6D9L1D3L1E4O3U993             :rem 214

```



```

140 ONROGOTO160,170,180,190 :rem 242
150 MX=10:MY=3:GOTO200 :rem 46
160 MX=4:MY=3:GOTO200 :rem 2
170 MX=3:MY=10:GOTO200 :rem 48
180 MX=10:MY=18:GOTO200 :rem 103
190 MX=2:MY=18:GOTO200 :rem 57
200 M=0:IFRND(1)>.5THENM=INT(RND(1)*3+1):MS=INT(RND(1)*10
    )+5 :rem 212
210 GOSUB970:V=0:F=0:GOTO250 :rem 167
220 GETA$:V=VAL(A$):IFV=0THEN430 :rem 145
230 FA=FA-INT((V/200)*(100-WO)+(V/200)*WE+.5) :rem 119
240 GOSUB910:IFM=1ANDRND(1)>.2THENF=1 :rem 238
250 SW=0:FORI=1TOV:PRINTLEFT$(Y$,Y+1);LEFT$(X$,X)"
    { 2 SPAZI}{GIU'}{ 2 SIN}{ 2 SPAZI}" :rem 174
260 X1=X+(D=3)-(D=1):Y1=Y+(D=0)-(D=2) :rem 206
270 IFPEEK(SC+Y1*22+X1)<>32ORPEEK(SC+Y1*22+X1+1)<>32THENI
    =V:GOTO360 :rem 0
280 IFPEEK(SC+Y1*22+X1+22)<>32ORPEEK(SC+Y1*22+X1+23)<>32T
    HENI=V:GOTO360 :rem 196
290 X=X1:Y=Y1:IFX>0ANDX<11ANDY>0ANDY<20THEN360 :rem 151
300 RO=RO+(X=0)-(X=11)+((Y=20)-(Y=0))*2 :rem 45
310 IFX=0THENX=10 :rem 13
320 IFX=11THENX=1 :rem 16
330 IFY=0THENY=19 :rem 26
340 IFY=20THENY=1 :rem 20
350 GOTO140 :rem 102
360 PRINTLEFT$(Y$,Y+1);LEFT$(X$,X)"{RED}"; :rem 154
370 OND+1GOTO380,390,400,410 :rem 244
380 PRINT"[<D>] {GIU'}{ 2 SIN}[< 2 K>]{SU}{SIN}";:GOTO420
    :rem 23
390 PRINT"{RVS}[<I>]{OFF}[<F>]{GIU'}{ 2 SIN}{RVS}[<I>]
    {OFF} {SIN}";:GOTO420 :rem 224
400 PRINT"{RVS}[< 2 K>]{GIU'}{ 2 SIN}{OFF} [<V>]{ 2 SIN}
    ";:GOTO420 :rem 210
410 PRINT"[<I>]{GIU'}{ 2 SIN}[<C>][<I>]{SU}{ 2 SIN}";
    :rem 183
420 IFV>0THENNEXTI :rem 160
430 IFA$<>"{GIU'}"ANDA$<>"{DES}"THEN490 :rem 57
440 IFFA<100THENFA=FA+1:GOSUB910 :rem 165
450 SW=0:D=D+(A$="{GIU'}")-(A$="{DES}") :IFD<0THEND=3
    :rem 255
460 IFD>3THEND=0 :rem 190
470 A$="" :rem 129
480 V=0:GOTO360 :rem 107
490 IFA$<>" "THEN570 :rem 26
500 SW=3:FA=FA-2 :rem 147
510 PRINTLEFT$(Y$,Y+1);LEFT$(X$,X+1);"{YEL}";:IFD=0THENPR
    INT"[<H>]":GOTO550 :rem 235
520 IFD=1THENPRINT"{GIU'}[<Y>]":GOTO550 :rem 173
530 IFD=2THENPRINT"{GIU'}{SIN}[<N>]":GOTO550 :rem 63
540 PRINT"{SIN}[<P>]" :rem 182

```

```

550 X1=X:Y1=Y:X1=X1+((D=3)-(D=1))*2:Y1=Y1+((D=0)-(D=2))*2      :rem 62
560 F=1                                                                :rem 79
570 IFSW>0THENSW=SW-1:IFSW=0THENGOSUB910:A$="":GOTO360              :rem 182
580 IFM=0THEN870                                                       :rem 180
590 IFMS>=SRANDRND(1)>.7THENF=1                                       :rem 172
600 IFF=0THEN700                                                       :rem 158
610 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX)"{ 2 SPAZI}{GIU' }
   { 2 SIN}{ 2 SPAZI}";:IFSM>0ANDMX>=XTHENPRINT"{ 2 SU }
   { 3 SIN} "                                                           :rem 124
620 SM=0:DY=MY+(MY>Y)-(MY<Y)                                           :rem 209
630 IFPEEK(SC+DY*22+MX)<>32ORPEEK(SC+DY*22+MX+1)<>32THEN6
   60                                                                    :rem 18
640 IFPEEK(SC+DY*22+MX+22)<>32ORPEEK(SC+DY*22+MX+23)<>32T
   HEN660                                                                :rem 214
650 MY=DY                                                               :rem 27
660 DY=MX+(MX>X+2)-(MX<X-1):IFABS(DY-X)<=1THENDY=DY+(DY>1
   )*2                                                                    :rem 138
670 IFPEEK(SC+MY*22+DY)<>32ORPEEK(SC+MY*22+DY+1)<>32THEN7
   00                                                                    :rem 19
680 IFPEEK(SC+MY*22+DY+22)<>32ORPEEK(SC+MY*22+DY+23)<>32T
   HEN700                                                                :rem 215
690 MX=DY                                                               :rem 30
700 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX)"{BLU}{RVS}{<B>}{OFF}
   [<F>]{GIU' }{ 2 SIN}{<C>}";:IFSW=0THEN750                        :rem 5
710 IFABS(X1-MX)>1ORABS(Y1-MY)>1THEN750                                  :rem 119
720 SW=1:S=SR/4:S=S+(S*DE)/100:MS=MS-INT(S+.5):IFMS>0THEN
   750                                                                    :rem 133
730 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX)"{ 2 SPAZI}{GIU' }
   { 2 SIN} "                                                           :rem 41
740 TS=TS+1:M=0:GOTO870                                                :rem 136
750 IFSM>0ORRND(1)>.5ORF=0THEN830                                       :rem 255
760 X2=MX:Y2=MY                                                       :rem 177
770 PRINTLEFT$(Y$,MY+1);LEFT$(X$,MX);                                  :rem 217
780 IFMX<XTHENPRINT"{GIU' }{DES}{YEL}{<Y>}";:Y2=Y2+1:X2=X2
   +1:GOTO820                                                            :rem 2
790 IFMX=0THEN870                                                       :rem 15
800 IFPEEK(SC+MY*22+MX-1)=160THEN870                                    :rem 98
810 PRINT"{SIN}{SU}{YEL}{<P>}";:X2=X2-1                                :rem 9
820 SM=4                                                                :rem 171
830 IFSM=0THEN870                                                       :rem 5
840 SM=SM-1                                                            :rem 119
850 IFABS(X2-X)>1ORABS(Y2-Y)>1THEN870                                    :rem 231

860 SW=1:S=MS:S=S+(S*2*M)/100:WO=WO-INT(S+.5)                          :rem 172
870 IFWO>0ANDFA>0THEN220                                               :rem 205
880 FORI=1TO100:NEXT:PRINT"{CLR}{ 3 GIU' }{YEL}SEI MORTO!
   ":M=0                                                                    :rem 17
890 GOSUB910:GOTO1120                                                  :rem 242
900 IFD1=3THENPRINT"{SIN}";                                           :rem 229

```



```

910 PRINTLEFT$(Y$,2);LEFT$(X$,14)"{CYN}FATICA {YEL}{GIU'}
   { 7 SIN}"FA"{SIN}% " :rem 156
920 PRINTTAB(14)"{CYN}FERITE{GIU'}{ 6 SIN}{YEL}"WO"{SIN}%
   " :rem 96
930 PRINTTAB(14)"{GIU'}{CYN}PESO{GIU'}{ 4 SIN}{YEL}"WE"
   {SIN}KG{GIU'}" :rem 36
940 PRINTTAB(14)"{CYN}MOSTRI{GIU'}{ 6 SIN}UCCISI{YEL}
   {GIU'}{ 6 SIN}"TS :rem 251
950 IFM>0THENPRINTLEFT$(Y$,16);LEFT$(X$,14)"MOSTRO{GIU'}
   { 7 SIN}IN VISTA"; :rem 25
960 RETURN :rem 127
970 PRINT"{CLR}{WHT}";:D1=1:FORI=1TOLEN(R$(RO)) :rem 116
980 S$=MID$(R$(RO),I,1):IFVAL(S$)>0THENFORJ=1TOVAL(S$):GO
   SUB1060:NEXT :rem 214
990 IFS$="U"THENND1=0 :rem 143
1000 IFS$="L"THENND1=3 :rem 168
1010 IFS$="D"THENND1=2 :rem 160
1020 IFS$="R"THENND1=1 :rem 174
1030 IFS$="E"THENPRINT"{OFF}"; :rem 93
1040 IFS$="O"THENPRINT"{RVS}"; :rem 232
1050 NEXT:PRINT"{HOME}":GOSUB910:RETURN :rem 145
1060 PRINT"{SIN}"; :rem 112
1070 IFD1=0THENPRINT"{SU}"; :rem 5
1080 IFD1=1THENPRINT"{DES}"; :rem 147
1090 IFD1=2THENPRINT"{GIU'}"; :rem 137
1100 IFD1=3THENPRINT"{SIN}"; :rem 14
1110 RETURN :rem 163
1120 PRINTLEFT$(Y$,18);LEFT$(X$,15)"FINE" :rem 82
1130 PRINT"{ 2 GIU'}GIOCHI ANCORA (S/N)?":POKE198,0 :rem 230
1140 GETA$ :rem 11
1150 IFA$="N"THENPRINT"{CLR}":END :rem 46
1160 IFA$="S"THENRUN :rem 180
1170 GOTO1140 :rem 200

```

Impariamo le direzioni

Questo programma serve a insegnare ai bambini più piccoli il significato delle parole su, giù, sinistra, destra e dentro. Sullo schermo appare un castello colorato e il terreno circostante. Il piccolo può scegliere, in una lista di oggetti (uccello, stella, bimbo e cane), quali aggiungere al disegno per completarlo; egli dovrà poi indicare dove l'oggetto prescelto deve comparire, usando uno dei cinque termini

indicanti le direzioni. Ogni oggetto può poi essere cancellato. In tal modo il bambino (con l'aiuto di un adulto se non sa ancora leggere) può imparare il concetto di posizione, divertendosi a creare nuovi disegni e nuove storie coi personaggi a sua disposizione. Per uscire dal programma rispondere "niente" alla domanda "cosa vuoi disegnare?".

```

100 REM  IMPARIAMO LE DIREZIONI                               :rem  82
110 L$(1)="{HOME}{ 16 GIU'}{ 12 DES}"                         :rem 132
120 L$(2)=L$(1)+"{ 4 GIU'}{ 18 DES}"                          :rem 114
130 L$(3)="{HOME}{GIU'}{ 16 DES}"                             :rem 253
140 L$(4)="{HOME}{ 12 GIU'}{DES}":L$(5)=L$(4)+"{ 29 DES}"   :rem  33
    "                                                         :rem 188
150 COLOR0,9,4:COLOR4,9,4                                     :rem  81
160 PRINT"{CLR}{BLK}"TAB(8)"{GIU'}{RVS} IMPARIAMO LE DIRE  :rem 119
    ZIONI { 2 GIU'}"                                          :rem 143
170 PRINT"ORA FAREMO UN GIOCO PER IMPARARE COSA":rem
180 PRINT"SIGNIFICANO LE PAROLE SU, GIU', DESTRA, SINISTR  :rem 217
    A E DENTRO."
190 PRINT"{GIU'}VEDRAI UN CASTELLO CON QUESTE PAROLE."
200 PRINT"{GIU'}LE PAROLE SONO LUOGHI VICINO AL             :rem 169
    { 9 SPAZI}CASTELLO."
210 PRINT"{GIU'}ALLA BASE DELLO SCHERMO VEDRAI I NOMI"     :rem  98
220 PRINT"DI ALCUNE COSE CHE PUOI DISEGNARE.{GIU'}"       :rem 178
230 PRINT"PUOI USARE QUESTE COSE PER COMPLETARE           :rem  34
    { 3 SPAZI}IL DISEGNO DEL CASTELLO.{ 3 GIU'}"
240 PRINT"{ 5 SPAZI}PREMI UN TASTO PER CONTINUARE"         :rem 241
250 GETQ$:IFQ$=""THEN250                                     :rem 113
260 PRINT"{CLR}{GIU'}IO TI CHIEDERO' QUALE OGGETTO VUOI"  :rem 128

```



```

270 PRINT"AGGIUNGERE AL DISEGNO, E TU DOVRAI{ 6 SPAZI}DIR
    MI IL SUO NOME.{GIU'}" :rem 44
280 PRINT"POI TI CHIEDERO' DOVE VUOI METTERLO," :rem 99
290 PRINT"E TU DOVRAI RISPONDERMI:" :rem 165
300 PRINT"SU, GIU', DESTRA, SINISTRA O DENTRO.{GIU'}"
    :rem 38
310 PRINT"VA BENE, ORA GIOCHIAMO...{ 3 GIU'}" :rem 113
320 PRINT"{ 6 SPAZI}PREMI UN TASTO PER INIZIARE":rem 83
330 GETQ$:IFQ$=""THEN330 :rem 111
340 FORX=1TO5:READT$(X):NEXT :rem 12
350 DATAUCCELLO,BIMBO,CANE,STELLA,CANCELLA :rem 225
360 FORX=1TO5:READW$(X):NEXT :rem 17
370 DATADENTRO,GIU',SU,SINISTRA,DESTRA :rem 20
380 PRINT"{GRN}{CLR}{ 3 GIU'}" :rem 80
390 FORX=3672TO4071:POKEX,160:NEXT :rem 86
400 COLOR0,2:COLOR4,7,3 :rem 80
410 PRINTTAB(15)"[<2>]{RVS} {OFF} {RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}
    {RVS} " :rem 227
420 PRINTTAB(15)"{RVS}{ 7 SPAZI}" :rem 7
430 PRINTTAB(16)"{RVS}{ 5 SPAZI}" :rem 9
440 PRINTTAB(16)"{RVS}{ 5 SPAZI}" :rem 10
450 PRINTTAB(16)"{RVS}{ 2 SPAZI}{BLK} [<2>]{ 2 SPAZI}"
    :rem 48
460 PRINTTAB(10)"{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS} {OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}{BLK} [<2>]{ 2 SPAZI}{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF} {RVS}{ 2 SPAZI}"
    :rem 187
470 PRINTTAB(10)"{RVS}{ 4 SPAZI}{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}
    { 5 SPAZI}{OFF}{ 3 SPAZI}{RVS}{ 3 SPAZI}" :rem 79
480 PRINTTAB(10)"{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}{ 3 SPAZI}{RVS}
    { 5 SPAZI}{OFF}{ 3 SPAZI}{RVS} {BLK} [<2>]" :rem 117
490 PRINTTAB(10)"{RVS} {BLK} [<2>]{ 15 SPAZI}" :rem 46
500 PRINTTAB(10)"{RVS}{ 17 SPAZI}" :rem 1
510 PRINTTAB(10)"{RVS}{ 10 SPAZI}{BLK} [<2>]{ 2 SPAZI}
    {BLK} [<2>]{ 3 SPAZI}" :rem 76
520 PRINTTAB(10)"{RVS}{ 17 SPAZI}" :rem 3
530 PRINTTAB(9)"{RVS}{BLU} · [<2>]{ 2 SPAZI}{WHT}
    { 6 SPAZI}[<2>]{ 9 SPAZI}{BLU} [<2>]" :rem 222
540 PRINTTAB(8)"{RVS}{BLU}{ 2 SPAZI}[<2>]{ 2 SPAZI}{WHT}
    { 6 SPAZI}[<2>]{ 9 SPAZI}{BLU}{ 2 SPAZI}" :rem 73
550 PRINTTAB(7)"{RVS}{ 3 SPAZI}[<2>]{ 2 SPAZI}{WHT}
    { 6 SPAZI}[<2>]{ 9 SPAZI}{BLU}{ 3 SPAZI}" :rem 42
560 PRINTTAB(8)"{RVS}{ 5 SPAZI}[<2>]F{ 3 SPAZI}C{BLU}
    { 11 SPAZI}" :rem 27
570 PRINTTAB(9)"{RVS}{ 5 SPAZI}[<2>]F{ 3 SPAZI}C{BLU}
    { 8 SPAZI}" :rem 29
580 PRINTTAB(21)"{RVS}{ 5 SPAZI}{ 2 GIU'}" :rem 45
590 PRINT"{BLK}{DES}STELLA{ 2 SPAZI}UCCELLO{ 2 SPAZI}BIMB
    O{ 2 SPAZI}CANE{ 2 SPAZI}CANCELLA{HOME}" :rem 174
600 PRINTL$(1)"{GIU'}{RVS}DENTRO":PRINTL$(2)"{GIU'}{RVS}G
    IU'{HOME}" :rem 136

```

```

610 PRINTL$(3) "{GIU'}{RVS}SU":PRINTL$(4) "{GIU'}{RVS}SINIS
    TRA":PRINTL$(5) "{GIU'}{RVS}DESTRA"           :rem 158
620 INPUT "{HOME}{BLK}COSA VUOI DISEGNARE";P$      :rem 185
630 PRINT "{HOME}{ 39 SPAZI}"                       :rem 125
640 IFP$="NIENTE"THENSCNCLR:END                     :rem 230
650 FORX=1TO5:IFP$=T$(X)THEN670                    :rem 135
660 NEXT:GOTO620                                     :rem 230
670 INPUT "{HOME}DOVE VUOI DISEGNARE";W$          :rem 61
680 PRINT "{HOME}{ 39 SPAZI}"                       :rem 130
690 FORX=1TO5:IFW$=W$(X)THEN710                    :rem 144
700 NEXT:GOTO670                                     :rem 230
710 C$="{WHT}"                                       :rem 133
720 IFW$="GIU'"THENC$="{GRN}"                       :rem 101
730 Q$=C$:IFW$="DENTRO"THENQ$=" [<2>]"           :rem 254
740 PRINTL$(X)C$"{RVS}{ 5 SPAZI}":PRINTL$(X) "{GIU'}{RVS}
    { 6 SPAZI}"Q$"{ 2 SPAZI}":PRINTL$(X)C$"{ 2 GIU'}{RVS}
    { 5 SPAZI}{HOME}"                             :rem 208
750 C$="{RVS}{GRN}":IFW$<>"GIU'"THENC$="{BLK}"   :rem 105
760 IFP$="STELLA"THENPRINTL$(X) "{GIU'}{DES}{BLK}*"
                                                    :rem 231
770 IFP$="BIMBO"THENPRINTL$(X)C$"{DES}W":PRINTL$(X)C$"
    {GIU'}N+M":PRINTL$(X)C$"{ 2 GIU'}{DES}H"       :rem 35
780 IFP$="UCCELLO"THENPRINTL$(X)C$" )":PRINTL$(X)C$"
    {GIU'}=+>":PRINTL$(X)C$"{ 2 GIU'} )"         :rem 155
790 IFP$="CANE"THENPRINTL$(X)C$"{GIU'} Q N":PRINTL$(X)C$"
    { 2 GIU'} LUH"                                  :rem 129
800 IFP$="CANCELLA"THENPRINTL$(X) "{RVS}{BLK}{GIU'}"W$(X)
                                                    :rem 63
810 GOTO620                                         :rem 106

```

***e con questo tutti al mare. Ci ri-
vediamo al 23 agosto.
Buone Vacanze!!!***



Kentucky Derby

State per assistere alle più entusiasmanti corse di galoppo che si svolgono nel famoso ippodromo americano del Kentucky. Appena il programma viene lanciato, potete scommettere sui cavalli iscritti alla corsa (attenzione: disponete inizialmente solo di 100 dollari e la scommessa non può superare la cifra che possedete). Per ogni concorrente viene fornita la quotazione degli allibratori. Se non desiderate scommettere su qualche ca-

vallo digitate la cifra 0. Quando siete pronti, date il via alla gara premendo il tasto RETURN ed osservate direttamente, grazie alla pregevole grafica di questo programma, lo svolgimento della corsa. Se avete azzeccato il cavallo vincente vi aggiudicate una cifra che dipende dalla quotazione ad esso attribuita, altrimenti potete consolarvi tentando la fortuna in un'altra corsa.

```

10 REM *KENTUCKY DERBY*                               :rem 125
20 D$="{HOME}{ 22 GIU' }":POKE53280,5:POKE53281,0:rem 104
30 GOSUB1400                                           :rem 168
200 REM *PROGRAMMA PRINCIPALE*                       :rem 87
220 PRINT"{CLR}"                                       :rem 248
230 GOSUB700                                           :rem 172
250 GOSUB1200                                          :rem 218
260 PRINT""D$"{ 4 SU}{ 26 SPAZI}"                   :rem 89
270 GOSUB2000                                          :rem 219
280 GOTO400                                            :rem 103
330 PRINT""D$"{ 4 SU}IL CAVALLO"WI"HA VINTO!!"      :rem 45
331 FORH=1TO3000:NEXT                                 :rem 19
335 CR=CR+I(WI)*P(WI)                                 :rem 210
336 RESTORE                                           :rem 192
337 FORU=0TO5:POKEV+U,0:NEXT                          :rem 50
338 Y1=60:Y2=100:Y3=140                              :rem 246
339 X1=0:X2=0:X3=0                                   :rem 248
340 IFCR>0THEN230                                     :rem 237
350 PRINT"{CLR}HAI PERSO TUTTO.{GIU'}"              :rem 54
360 PRINT"SPERO CHE QUESTO TI"                       :rem 65
370 PRINT"SIA SERVITO DI LEZIONE!"                  :rem 56
380 END                                               :rem 114
400 REM *MUOVE UN PASSO*                              :rem 129
405 T%=RND(TI)*3+1                                    :rem 218
410 A1=3:A2=3:A3=3                                   :rem 178
415 IFT%=1THENA1=5                                   :rem 35
420 IFT%=2THENA2=5                                   :rem 33

```

```

425 IFT%=3THENA3=5 :rem 40
430 X1=X1+A1:X2=X2+A2:X3=X3+A3 :rem 216
435 IFX1>252THENX1=0:Y1=60:C1=C1-1 :rem 212
440 IFX2>252THENX2=0:Y2=100:C2=C2-1 :rem 0
445 IFX3>252THENX3=0:Y3=140:C3=C3-1 :rem 14
450 IFX1>110ANDX1<120THENY1=Y1-02:U1=14:X1=X1-A1+2:POKEV,
X1:X1=X1+2 :rem 252
455 IFX2>110ANDX2<120THENY2=Y2-02:U2=14:X2=X2-A2+2:POKEV+
2,X2:X2=X2+2 :rem 105
460 IFX3>110ANDX3<120THENY3=Y3-02:U3=14:X3=X3-A3+2:POKEV+
4,X3:X3=X3+2 :rem 114
465 IFX1>160ANDX1<170THENY1=Y1+02:U1=14:X1=X1-A1+2:POKEV,
X1:X1=X1+2 :rem 10
470 IFX2>160ANDX2<170THENY2=Y2+02:U2=14:X2=X2-A2+2:POKEV+
2,X2:X2=X2+2 :rem 110
475 IFX3>160ANDX3<170THENY3=Y3+02:U3=14:X3=X3-A3+2:POKEV+
4,X3:X3=X3+2 :rem 128
480 IFX1>=120ANDX1<=160THENU1=14:X1=X1-A1+2:POKEV,X1:X1=X
1+2 :rem 100
485 IFX2>=120ANDX2<=160THENU2=14:X2=X2-A2+2:POKEV+2,X2:X2
=X2+2 :rem 207
490 IFX3>=120ANDX3<=160THENU3=14:X3=X3-A3+2:POKEV+4,X3:X3
=X3+2 :rem 214
500 IFU1=14THENU1=13:GOTO510 :rem 171
505 U1=14 :rem 194
510 IFU2=14THENU2=13:GOTO520 :rem 175
515 U2=14 :rem 196
520 IFU3=14THENU3=13:GOTO530 :rem 179
525 U3=14 :rem 198
530 POKE2040,U1:POKE2041,U2:POKE2042,U3 :rem 7
540 POKEV,X1:POKEV+2,X2:POKEV+4,X3 :rem 122
550 POKEV+1,Y1:POKEV+3,Y2:POKEV+5,Y3 :rem 220
570 IFC1<0THENWI=1:GOTO330 :rem 81
580 IFC2<0THENWI=2:GOTO330 :rem 84
590 IFC3<0THENWI=3:GOTO330 :rem 87
600 GOTO400 :rem 99
700 REM *INIZIALIZZAZIONE CAVALLI* :rem 158
720 WI=0 :rem 166
730 FORK=1TO3 :rem 16
740 X(K)=20 :rem 46
750 C1=1:C2=1:C3=1 :rem 185
760 P(K)=(INT(RND(0)*5)+1)/5 :rem 215
770 V(K)=P(K)*DV+VN :rem 76
780 T(K)=5*(K-1)+3 :rem 131
800 NEXTK :rem 34
900 REM *SCOMMESSE* :rem 128
910 PT=0 :rem 171
920 FORI=1TO3 :rem 15
930 P(I)=(V(I)-VN)/DV :rem 158
940 PT=PT+P(I) :rem 55
950 NEXTI :rem 38

```



```

960 FORK=1TO3 :rem 21
970 P(K)=INT(PT/P(K)) :rem 196
980 NEXTK :rem 43
990 PRINT"{CLR}{CYN}"; :rem 224
1000 PRINT"*****" :rem 172
1010 PRINT"{ 4 SPAZI}PUOI{ 2 SPAZI}SCOMMETTERE" :rem 24
1020 PRINT"*****" :rem 174
1030 PRINT :rem 81
1040 PRINT"LE QUOTE DEI CAVALLI SONO:" :rem 252
1050 PRINT :rem 83
1060 FORI=1TO3 :rem 59
1070 PRINT"CAVALLO";I;": ";P(I);"A 1" :rem 238
1080 NEXTI :rem 81
1090 PRINT :rem 87
1100 PRINT"POSSIEDI";CR;"{SIN} DOLLARI{ 4 SPAZI}" :rem 230
1110 FORI=1TO3 :rem 55
1120 PRINT"{GIU'}QUANTO SCOMMETTI" :rem 51
1125 PRINT"SUL CAVALLO";I;"{ 10 SPAZI}{ 10 SIN}"; :rem 240
1130 INPUTI(I) :rem 56
1140 RE=CR-I(I) :rem 63
1150 IFRE>=0THEN1160 :rem 143
1155 PRINT"{GIU'}NON HAI ABBASTANZA SOLDI!":FORT=1TO1000: :rem 158
NEXT :rem 158
1157 PRINT"{SU}{ 25 SPAZI}{ 5 SU}":GOTO1120 :rem 60
1160 CR=CR-I(I):PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}POSSIEDI";CR;"{SIN} :rem 90
DOLLARI{ 4 SPAZI}" :rem 90
1170 NEXTI :rem 81
1180 RETURN :rem 170
1200 REM *SCHERMO* :rem 12

1210 PRINT"{CLR}" :rem 40
1220 PRINT"{HOME}{ 16 GIU'}" :rem 185
1230 PRINT"{GIU'}" :rem 168
1240 PRINT"{GIU'}" :rem 169
1245 PRINT:PRINT :rem 32
1250 PRINT"{ 39 C}" :rem 78
1260 PRINT"QUOTE:{ 5 SPAZI}";P(1);TAB(18);P(2);TAB(25);P( :rem 34
3) :rem 34
1270 PRINT"SCOMMESSE: ";I(1);TAB(18);I(2);TAB(25);I(3) :rem 47
:rem 47
1280 PRINTLEFT$(D$,T(1)-3);"{ 39 C}" :rem 246
1290 FORK=1TO3 :rem 66
1325 PRINTLEFT$(D$,T(K)+3);"{ 16 SPAZI}NM{ 21 SPAZI}" :rem 244
:rem 244
1330 PRINTLEFT$(D$,T(K)+4);"{ 39 C}" :rem 11
1340 NEXTK :rem 82
1341 PRINT"{HOME}" :rem 173
1342 FORR=1TO16:PRINTTAB(27);"{RED}{RVS}{ 10 SPAZI}[<+>] :rem 87
{OFF}{CYN}" :rem 87

```

```

1343 NEXTR                               :rem 92
1344 PRINTTAB(27);"{GRN}{RVS}{ 3 SPAZI}ARRIVO{ 3 SPAZI}
      {OFF}{CYN}"                         :rem 157
1350 PRINT"PREMI <RETURN> PER PARTIRE"    :rem 111
1360 GETA$: IFA$(<>CHR$(13)) THEN 1360     :rem 102
1370 RETURN                               :rem 171
1400 REM *INIZIALIZZAZIONE*              :rem 208
1420 VN=2:DV=1:VU=2                       :rem 112
1430 Y1=60:Y2=100:Y3=140                  :rem 32
1440 CR=100:U1=14:U2=14:U3=14            :rem 85
1450 X1=0:X2=0:X3=0                       :rem 35
1460 RETURN                               :rem 171
2000 FORN=0TO62:READQ:POKE832+N,Q:NEXT    :rem 139
2005 FORN=0TO62:READQ:POKE896+N,Q:NEXT    :rem 154
2010 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24      :rem 55
2020 DATA0,0,52,0,0,126,0,0,246,3,255,224 :rem 229
2030 DATA7,255,192,15,255,128,31,255,128,38,1,128
                                           :rem 161
2040 DATA76,0,192,24,0,96,48,0,48,0,0,0 :rem 154
2050 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 45
2060 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,24      :rem 60
2070 DATA0,0,52,0,0,126,0,0,246,3,255,224 :rem 234
2080 DATA7,255,192,15,255,128,31,255,128,38,1,128
                                           :rem 166
2090 DATA67,3,0,3,134,0,0,204,0        :rem 6
2095 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 :rem 54
2100 V=53248:POKEV+21,7:FORM=2040TO2042:POKEM,13:NEXT:POK
      EV+33,0                               :rem 83
2105 POKEV+23,7:POKEV+29,7              :rem 248
2140 POKEV+40,13                         :rem 107
2150 RETURN                               :rem 168

```



Joystick

Fantasmatico!

In questo gioco sarai un prode guerriero con un compito molto pesante e pericoloso: eliminare i fantasmi che sono usciti dalle tombe e vagano nei dintorni. Esistono due tipi di fantasmi: quelli rossi, infuriati, che si muovono velocemente ed uccidono senza pietà chiunque si trovi sulla loro strada, e

quelli blu, più lenti ma altrettanto cattivi.

Usa il joystick nella porta n. 2 per muoverti, ed il pulsante per difenderti con la spada dai fantasmi. Oltre a tenere a bada gli spiriti, dovrai stare attento a non toccare l'angolo superiore sinistro dello schermo, da cui spuntano i fantasmi rossi,

altrimenti resterai fulminato. La partita termina se uno dei due fantasmi ti prende, oppure se quello rosso riesce a raggiungere le tombe che si trovano nella parte bassa dello schermo; in questo caso il tuo punteggio viene ridotto. Ricor-

dati che guadagni più punti eliminando il fantasma rosso piuttosto che quello blu. Il gioco prevede quattro livelli di difficoltà. Ed ora mano alla spada e occhio alle "lenzuola volanti"!

```

10 PRINT "{CLR}":AG=0:POKE53281,0:POKE53280,0      :rem 131
20 TI$="000000":RESTORE                             :rem 34
30 V=53248:POKEV+21,28                             :rem 223
40 POKE2042,194:POKE2043,195:POKE2044,196        :rem 33
50 FORN=12416TO12478:READQ:POKEN,Q:NEXT:GOTO510   :rem 219
60 L=25:R=60:GH=100:POKEV+43,14:POKEV+42,2:POKEV+41,10
                                                    :rem 136
70 I=INT(200*RND(1)+40):K=INT(200*RND(1)+8):X=100:Y=100
                                                    :rem 30
80 IFK>X-17ANDK<X+17THEN60                         :rem 71
90 IFK>L-17ANDK<X+17THEN60                         :rem 60
100 GOTO1110                                         :rem 141
110 POKE53281,0:GOTO420                             :rem 41
120 JV=PEEK(56320):FR=JVAND16:JV=15-(JVAND15)      :rem 163
130 SC=SC+VAL(TI$)-(AG*2):IFSC<0THENSC=0           :rem 124
140 IFJV=1THENY=Y-CM                                :rem 13
150 IFJV=2THENY=Y+CM                                :rem 13
160 IFJV=4THENX=X-CM                                :rem 16
170 IFJV=8THENX=X+CM                                :rem 19
180 IFJV=5THENY=Y-CM:X=X-CM                        :rem 249
190 IFJV=6THENY=Y+CM:X=X-CM                        :rem 249
200 IFJV=9THENY=Y-CM:X=X+CM                        :rem 244
210 IFJV=10THENY=Y+CM:X=X+CM                       :rem 27
220 IFX>254THENX=X-15                               :rem 3
230 IFX<1THENX=X+15                                :rem 150
240 IFY>250THENY=Y-15                              :rem 4
250 IFY<1THENY=Y+15                                :rem 155
260 IFX>L-10ANDX<L+10THEN620                       :rem 157
270 IFY>R-10ANDY<R+10THEN640                       :rem 174
280 IFX>I-10ANDX<I+10THEN660                       :rem 157
290 IFY>K-10ANDY<K+10THEN680                       :rem 166
300 G=INT(2*RND(1))+1                               :rem 113
310 IFG=1THENL=L-INT(PM*RND(1))+5                   :rem 210
320 IFG=2THENL=L+INT(PM*RND(1))+5:                 :rem 12
330 IFL>200THENL=L-10                              :rem 211
340 IFL<5THENL=L+10                                :rem 115
350 G=INT(2*RND(1))+1                               :rem 118
360 IFG=1THENR=R-INT((PM-2)*RND(1))+5:             :rem 205
370 IFG=2THENR=R+INT((PM+2)*RND(1))+5:            :rem 203
380 IFR>210AND(L>140ANDL<208)THEN1070             :rem 124
390 IFR>230THENR=230                               :rem 163

```

```

400 IFR<5THENR=R+10 :rem 130
410 IFX<44ANDY<45THENPRINT" {GIU'}SEI FULMINATO!":FORF=1TO
3000:NEXT:POKEV+21,0:GOTO880 :rem 35
420 POKEV+4,X:POKEV+6,L:POKEV+8,I :rem 45
430 POKEV+5,Y:POKEV+7,R:POKEV+9,K :rem 58
440 IF(L>X-10ANDL<X+10)AND(R>Y-15ANDR<Y+15)THENSC=SC+500:
GOTO700 :rem 116
450 IF(I>X-10ANDI<X+10)AND(K>Y-15ANDK<Y+15)THEN700
:rem 197
460 IFFR=16THEN490 :rem 49
470 IFFR<>16THENAG=AG+1:IFAG=5THENJT=2 :rem 122
480 IFL>200THENL=190 :rem 153
490 PRINT" {HOME}PUNTEGGIO:";SC:GOTO120 :rem 68
500 POKEV+21,4 :rem 8
510 FORS2=12480TO12542:READQ2:POKES2,Q2:NEXT :rem 206
520 FORS3=12544TO12606:READQ3:POKES3,Q3:NEXT:GOTO60
:rem 174
530 DATA0,0,16,0,24,8,0,36,4,0,36,2,0,24,3,0,24,7,0,230,1
4,1,129,252 :rem 249
540 DATA3,129,248,15,129,240,14,66,0,28,66,0,56,60,0,112,
62,0,224,85,0 :rem 145
550 DATA64,5,0,1,5,0,2,5,0,5,5,0,10,5,0,10,7,128:rem 47
560 DATA0,16,2,0,40,6,0,84,14,0,186,30,0,84,62,0,40,126,0
,56,254,0,223,230 :rem 50
570 DATA1,215,226,255,239,192,255,95,128,127,224,0,96,222
,0,97,156,0 :rem 83
580 DATA97,172,0,66,216,0,2,184,0,7,88,0,12,176,0,31,240,
0,31,240,0 :rem 241
590 DATA0,16,2,0,40,6,0,84,14,0,186,30,0,84,62,0,40,126,0
,56,254,0,223,230 :rem 53
600 DATA1,215,226,255,239,192,255,95,128,127,224,0,96,222
,0,97,156,0 :rem 77
610 DATA97,172,0,66,216,0,2,184,0,7,88,0,12,176,0,31,240,
0,31,240,0 :rem 235
620 IFY<RTHENR=R-EM:GOTO280 :rem 234
630 R=R+EM:GOTO280 :rem 68
640 IFX<LTHENL=L-EM:GOTO280 :rem 217
650 L=L+EM:GOTO280 :rem 58
660 IFY<KTHENK=K-EM:GOTO300 :rem 210
670 K=K+EM:GOTO420 :rem 54
680 IFX<ITHENI=I-EM:GOTO300 :rem 205
690 I=I+15:GOTO420 :rem 8
700 IFJT=2THEN830 :rem 253
710 IFRE=2THENRE=0:GOTO120 :rem 102
720 IFFR<>16THENPRINT" {CLR}{GIU'}{PUR}L'HAI PRESO! [<7>]"
:rem 106
730 IFFR=16THEN830 :rem 47
740 POKEV+21,0 :rem 10
750 FORU=1TO1000:NEXT :rem 35
760 PRINTTAB(12)" { 2 GIU'}MA NON E' FINITA... [<7>}":SC=SC
+1500 :rem 115

```



```

770 REM :rem 130
780 FORU=1TO3000:NEXT:AG=0:FR=16:PRINT" {CLR}" :rem 107
790 L=25:R=60:RE=2 :rem 255
800 I=INT(200*RND(1)+40):LETK=I :rem 251
810 IFI>X-20ANDI<X+20THEN790 :rem 162
820 A$="S":GOTO1200 :rem 9
830 FORRY=1TO10 :rem 159
840 POKE53281,10:FORT=1TO100:NEXT :rem 235
850 POKE53281,1:FORT=1TO100:NEXT :rem 188
860 NEXT:POKEV+21,0 :rem 134
870 PRINT" {CLR}{GIU'}[<3>]TI HA PRESO![<7>]":FORC=1TO3000
: NEXT:GOTO890 :rem 217
880 X=100:Y=100 :rem 39
890 POKE53281,0:PRINT" {CLR}":PRINT" PUNTEGGIO FINALE:[<3>]
";SC;" {GIU'}" :rem 106
900 IFSC>20000THENPRINT" FANTASTICO !!":GOTO940 :rem 44
910 IFSC>10000THENPRINT" GRANDE !":GOTO940 :rem 208
920 IFSC>5000THENPRINT" BUONO.":GOTO940 :rem 132
930 IFSC<1000THENPRINT" POLLO !!" :rem 134
940 PRINT" { 2 GIU'}{YEL}GIOCHI ANCORA (S/N)?" :rem 245
950 GETA$:IFA$<>"S"THEN970 :rem 241
960 GOTO990 :rem 122
970 IFA$<>"N"THEN950 :rem 109
980 GOTO1040 :rem 159
990 PRINT" {CLR}":SC=0:JT=0:AG=0 :rem 183
1000 POKEV+21,0 :rem 48
1010 I=INT(200*RND(1)+40):LETK=I:RE=2 :rem 101
1020 L=25:R=60:IFI>X-20ANDI<X+20THEN1000 :rem 70
1030 FORNM=1TO2000:NEXT:TI$="000000":SC=0:GOTO1200
:rem 161
1040 POKEV+21,0 :rem 52
1050 PRINT" { 5 GIU'}CIAO!":FORT=1TO2000:NEXT :rem 234
1060 SYS2048 :rem 148
1070 POKEV+7,230 :rem 112
1080 PRINT" {GIU'}{YEL}HAI PERSO![<7>]":FORE=1TO3000:NEXT:
SC=SC-1000:POKEV+21,0:PRINT" {CLR}" :rem 234
1090 IFSC<0THENSC=0 :rem 141
1100 GOTO890 :rem 156
1110 PRINT" { 6 GIU'}DIFFICOLTA':{GIU'}" :rem 65
1120 PRINT" (I=IMPOSSIBILE/D=DURO/M=MEDIO/F=FACILE){GIU'}"
:rem 36
1130 INPUTRT$ :rem 31
1140 IFRT$="F"THENEM=10:PM=5:CM=14 :rem 250
1150 IFRT$="M"THENEM=12:PM=8:CM=12 :rem 5
1160 IFRT$="D"THENEM=15:PM=10:CM=10 :rem 39
1170 IFRT$="I"THENEM=20:PM=15:CM=8 :rem 5
1180 PRINT" {CLR}":PRINT:POKE53281,0 :rem 189
1190 PRINT" {CLR}":FR=16:RE=2:FORTR=1TO100:NEXT :rem 199
1200 FORR=1TO21:PRINT:NEXT :rem 176
1210 PRINTTAB(15)" [<5>]UI{ 2 SPAZI}UI{ 2 SPAZI}UI"
:rem 149

```

```

1220 PRINTTAB(15)"{ 2 _}{ 2 SPAZI}{ 2 _}{ 2 SPAZI}
    { 2 _}" :rem 82
1230 PRINTTAB(15)"[< 2 ε>]{ 2 SPAZI}[< 2 ε>]{ 2 SPAZI}
    [< 2 ε>]" :rem 21
1240 PRINTTAB(15)"[< 2 +>]{ 2 SPAZI}[< 2 +>]{ 2 SPAZI}
    [< 2 +>]":POKEV+21,28:IFAS="S"THEN420 :rem 180
1250 GOTO110 :rem 147

```



Tombola

Ecco uno dei più vecchi passatempi del mondo in versione computerizzata. Il C64 sostituisce colui che normalmente prende in mano le redini del gioco estraendo i numeri e chiamandoli ad alta voce. Il programma ha memorizzate 24 cartelle, per cui i giocatori possono essere al massimo 24. All'inizio si deve introdurre il numero e i nomi dei concorrenti; viene poi chiesto ad ognuno quante cartelle desidera (fino a 3) e quali. Ogni cartella ha infatti un "numero di matricola", e quelle disponibili sono contrassegnate dalle matricole 25-36 e 61-72. Chi volesse "personalizzare" il gioco può modificare le linee 1002-1048, ognuna delle quali contiene un'istruzione DATA relativa ad una cartella: il primo dato è la matricola della cartella, seguono i 5 numeri della prima riga, i 5 della seconda e i 5 della terza. In seguito bisogna comunicare al

computer la puntata (in lire) per una singola cartella, in modo che possa venire visualizzato l'importo che ogni giocatore deve pagare prima dell'inizio del gioco. È necessario infine specificare se i premi devono partire dall'ambo, dal terno, ecc. dopo di che inizia l'estrazione dei numeri. Il programma provvede a controllare ogni volta tutte le cartelle e segnala eventuali vincite, visualizzando il nome del concorrente e la matricola della cartella. In questo caso il gioco si ferma e viene emesso un segnale acustico; per proseguire premere "C". L'estrazione può essere in qualsiasi momento sospesa usando il tasto "S" e fatta riprendere con "C". Premendo quest'ultimo tasto dopo che è stata segnalata la tombola, viene infine mostrata la spartizione del "montepremi" tra i vari giocatori.

```

0 REM ***** :rem 172
2 REM *      TOMBOLA PER C 64 * :rem 12
4 REM *              DI * :rem 249
6 REM *      ANTONIO COLONNA * :rem 144
10 REM ***** :rem 221

```



```

11 POKE53280,2:POKE53281,2 :rem 187
12 PRINT"{CLR}{WHT}ATTENDERE.....PREGO !" :rem 236
14 REM (INIZIALIZZAZIONE VARIABILI) :rem 0
16 CLR :rem 72
18 DIMNR(384),CA(72),NC(90),N$(24),V$(99),F1(24),OC%(72) :rem 105
19 POKE54296,15 :rem 53
20 H$(2)="AMBO{ 4 SPAZI}":H$(3)="TERNA{ 3 SPAZI}":H$(4)="
    QUATERNA":H$(5)="CINQUINA" :rem 40
22 H$(6)="TOMBOLA " :rem 230
24 FORI=1TO384:READNR(I):NEXT :rem 79
26 S$="{HOME}{ 23 GIU'}" :rem 250
28 REM (IMMISSIONE DATI) :rem 190
30 GOSUB256 :rem 128
32 INPUT"{HOME}{ 12 GIU' }{ 3 SPAZI}- NUMERO GIOCATORI IN
    GARA ";G :rem 240
34 IFG<1ORG>24THEN32 :rem 202
36 FORI=1TOG:PRINT"{HOME}{ 17 GIU' }{ 3 SPAZI}- NOME GIOCA
    TORE "; :rem 100
38 PRINT"{ 15 SPAZI}{ 15 SIN}"I;:INPUTN$(I):NEXT:rem 66
40 FORI=1TOG :rem 236
42 GOSUB256:PRINT"{HOME}{ 9 GIU' }{ 3 SPAZI}- ABBINAMENTO
    GIOCATORI{ 2 SPAZI}CARTELLE" :rem 116
44 F=0 :rem 27
46 PRINT"{ 2 GIU' } - QUANTE CARTELLE VUOI, "N$(I)" ";:INP
    UTF :rem 174
48 IFF<1ORF>3THEN42 :rem 155
50 TC=TC+F:IFTC>24THEN92 :rem 223
52 FORT=1TOF:F1(I)=F:V=V+1 :rem 70
54 PRINT"{ 2 GIU' } "T"{SIN}) CARTELLA NUMERO ";:INPUTCA(V
    ) :rem 8
55 IFCA(V)>0ANDCA(V)<73THENIFOC%(CA(V))=1THEN62 :rem 44
56 FORT1=1TO369STEP16 :rem 45
58 IFCA(V)=NR(T1)THENV$(CA(V))="SV":OC%(CA(V))=-1:T1=369:
    NEXTT1:GOTO64 :rem 170
60 NEXTT1 :rem 42
62 CA(V)=0:V=V-1:GOTO42 :rem 90
64 NEXTT :rem 253
66 IFF=1THENV=V+2:GOTO70 :rem 254
68 IFF=2THENV=V+1 :rem 38
70 FORII=1TO72:OC%(II)=ABS(OC%(II)):NEXTII:NEXTI:rem 249
72 GOSUB256 :rem 134
74 PRINT"{HOME}{ 11 GIU' }{ 3 SPAZI}- PUNTATA{ 2 SPAZI}PER
    { 2 SPAZI}OGNI{ 2 SPAZI}CARTELLA " :rem 176
76 INPUT"{ 2 GIU' }{ 5 SPAZI}LIRE ";Q :rem 27
78 FORI=1TOG :rem 247
80 PP=F1(I)*Q :rem 209
82 PT=PT+PP :rem 186
84 PRINT"{HOME}{ 17 GIU' }{ 39 SPAZI}" :rem 113
86 PRINT"{HOME}{ 17 GIU' }{ 3 SPAZI}- PUNTATA DI "N$(I)" £
    "PP :rem 150

```

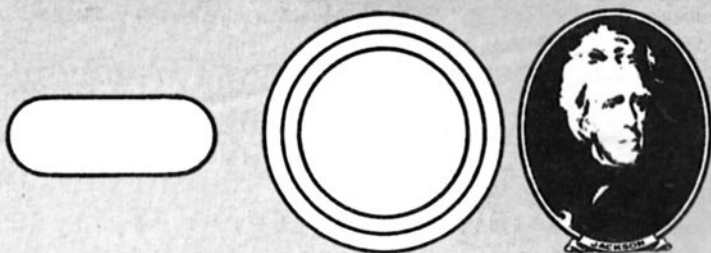

168	T=T+1	:rem	224
170	IFNR(T)<>NC(NR(T))THEN174	:rem	216
172	C=C+1	:rem	185
174	NEXTD	:rem	31
176	IFC<>SWTHENNEXTTO:GOTO200	:rem	86
178	O=2	:rem	94
180	NEXTO	:rem	39
182	GOTO208	:rem	110
186	C=0	:rem	79
188	FORO=1TO15	:rem	78
190	T=(16*I)+O	:rem	208
192	IFNR(T)<>NC(NR(T))THEN196	:rem	224
194	C=C+1	:rem	189
196	NEXTO	:rem	46
198	IFC=15THEN206	:rem	222
200	NEXTI	:rem	26
202	IFDW=1THENSW=SW+1	:rem	72
204	GOTO120	:rem	98
206	REM (RICERCA NOME VINCITORE)	:rem	168
208	W2=0	:rem	144
210	FORW=1TOG	:rem	41
212	FORW1=1TO3	:rem	72
214	W2=W2+1	:rem	66
216	IFNR((16*I)+1)<>CA(W2)THEN228	:rem	67
218	PRINTS\$ " CARTELLA"NR((16*I)+1)"DI "N\$(W) " "H\$(SW)	:rem	57
220	NV\$(SW)=NV\$(SW)+N\$(W)+" "	:rem	11
222	W=G:W1=3	:rem	163
224	GETA\$:GOSUB270:IFA\$<>"C"THEN224	:rem	38
226	GOSUB286	:rem	186
228	NEXTW1,W:DW=1	:rem	41
230	GOTO200	:rem	96
232	REM (CALCOLO VINCITE)	:rem	219
234	GOSUB256	:rem	182
236	PRINT"{HOME}{ 9 GIU' }{ 3 SPAZI}****{ 4 SPAZI}VINCITE { 4 SPAZI}FINALI{ 4 SPAZI}****{GIU' }"	:rem	62
238	FORI=2TO6	:rem	21
240	P=INT(PT/10*(I/2))	:rem	184
242	IFNV\$(I)=""THENDP=DP+P:P=0:GOTO246	:rem	31
244	IFI=6THENP=P+DP	:rem	176
246	PRINT"{GIU' } - "H\$(I) " £"P;NV\$(I)	:rem	62
248	NEXTI	:rem	38
250	PRINT"{ 2 GIU' } * TOTALE{ 3 SPAZI}£"PT	:rem	19
252	GOSUB284	:rem	183
254	RUN	:rem	144
256	REM (INTESTAZIONE)	:rem	111
258	PRINT"{CLR}{ 2 GIU' }{YEL}{ 3 SPAZI}[< 3 +>] { 2 SPAZI}[< 3 +>]{ 2 SPAZI}[<+>] [<+>]{ 2 SPAZI} [< 3 +>]{ 2 SPAZI}[< 3 +>]{ 2 SPAZI}[<+>]{ 4 SPAZI} [< 3 +>]"	:rem	111

```

260 PRINT"{ 4 SPAZI}[<+>]{ 3 SPAZI}[<+>] [<+>]{ 2 SPAZI}
    [< 3 +>]{ 2 SPAZI}[<+>] [<+>]{ 2 SPAZI}[<+>] [<+>]
    { 2 SPAZI}[<+>]{ 4 SPAZI}[<+>] [<+>]           :rem 181
262 PRINT"{ 4 SPAZI}[<+>]{ 3 SPAZI}[<+>] [<+>]{ 2 SPAZI}
    [<+>] [<+>]{ 2 SPAZI}[< 3 +>]{ 2 SPAZI}[<+>] [<+>]
    { 2 SPAZI}[<+>]{ 4 SPAZI}[< 3 +>]"           :rem 127
264 PRINT"{ 4 SPAZI}[<+>]{ 3 SPAZI}[<+>] [<+>]{ 2 SPAZI}
    [<+>] [<+>]{ 2 SPAZI}[<+>] [<+>]{ 2 SPAZI}[<+>] [<+>]
    { 2 SPAZI}[<+>]{ 4 SPAZI}[<+>] [<+>]"           :rem 53
266 PRINT"{ 4 SPAZI}[<+>]{ 3 SPAZI}[< 3 +>]{ 2 SPAZI}
    [<+>] [<+>]{ 2 SPAZI}[< 3 +>]{ 2 SPAZI}[< 3 +>]
    { 2 SPAZI}[< 3 +>]{ 2 SPAZI}[<+>] [<+>]{WHT}"
                                                                :rem 122
268 RETURN                                                                :rem 128
270 REM (SUONO)                                                            :rem 98
272 X1=INT(RND(1)*60)+30                                                    :rem 33
274 POKE54280,X1:POKE54285,240:POKE54283,17                                :rem 186
276 FORI=1TO100:NEXT:POKE54283,0:RETURN                                    :rem 207
278 REM (ATTESA)                                                            :rem 152
280 GETA$:IFA$<>"S"THEN288                                                  :rem 239
282 PRINTS$" ATTENDO..!! PER CONTINUARE PREMI (C)"
                                                                :rem 129
284 GETA$:IFA$<>"C"THEN284                                                  :rem 223
286 PRINTS$"{ 38 SPAZI}"                                                  :rem 232
288 RETURN                                                                  :rem 130
1000 REM (NUMERI CARTELLE)                                                 :rem 18
1002 DATA25,4,21,44,63,86,9,27,30,54,75,12,33,59,69,90
                                                                :rem 151
1004 DATA26,13,34,42,67,80,19,39,52,73,87,6,22,45,55,79
                                                                :rem 212
1006 DATA27,14,23,41,62,81,18,37,56,78,82,2,24,48,66,88
                                                                :rem 213
1008 DATA28,7,25,40,68,85,11,36,51,70,89,15,29,46,53,74
                                                                :rem 213
1010 DATA29,1,26,43,61,84,3,16,31,58,71,5,28,35,64,76
                                                                :rem 95
1012 DATA30,10,32,50,72,83,8,20,47,60,77,17,38,49,57,65
                                                                :rem 196
1014 DATA31,10,31,43,66,83,1,22,32,54,71,15,29,47,59,74
                                                                :rem 187
1016 DATA32,14,34,52,60,80,5,23,46,73,85,17,37,42,67,88
                                                                :rem 204
1018 DATA33,6,24,44,61,82,11,38,53,72,90,9,28,49,68,79
                                                                :rem 168
1020 DATA34,16,21,33,51,75,3,25,45,64,81,7,19,39,55,78
                                                                :rem 150
1022 DATA35,2,20,40,63,70,12,35,56,69,84,4,26,48,58,76
                                                                :rem 150
1024 DATA36,13,30,50,62,86,18,36,57,77,87,8,27,41,65,89
                                                                :rem 221

```


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.