



PAPER

soft

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.soft editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

43

Anno 2 - N° 43 - 8 novembre 1985

Il fantasma del teatro
Visitors
One on One!
Autostrada alfabetica
Investigatore

Guida per l'input dei programmi versioni C64

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

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

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{ CLR }			{ CYN }				
{ HOME }			{ PUR }				
{ SU } "			{ GRN }				
{ GIU ' }			{ BLU }				
{ SIN }			{ YEL }				
{ DES }			[<1>]				
{ RVS }			[<2>]				
{ OFF }			[<3>]				
{ BLK }			[<4>]				
{ WHT }			[<5>]				
{ RED }			[<6>]				

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



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

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER Anno _____

PAPER dedicato a _____ Anno _____

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

assegno allegato

contanti allegati



C64E

- 6** **Il fantasma del teatro** (seconda parte)
di P. Fusco
- 12** **Visitors** (Joystick)
di N. Milasi
- 22** **One on One!** (2 Joystick)
di L. Binkel trad. e adatt. di P. Maffei
- 24** **Autostrada alfabetica** (Joystick)
di D. Turkey trad. e adatt. di P. Maffei
- 27** **Investigatore**
di G. Ludinski trad. e adatt. di S. Albarelli

J. soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**

V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Mauro Cristuub Grizzi

REDAZIONE:

Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICITÀ:**

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

STAMPA:

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

PUBBLICITÀ

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

V.le Restelli, 5
20124 MILANO

Tel. (02)

68.82.895-68.80.606-68.87.233

Tix 316213 REINA I

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

Spedizione in abbonamento

postale Gruppo II/70

Prezzo della rivista L. 1.300

Numero arretrati L. 2.600

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

STOP BUG

Stop Bug

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

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

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

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

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

sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

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

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

Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

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

Il fantasma del teatro — seconda parte

Sei pronto a far scorrere velocemente le tue dita sulla tastiera del C64? Se sì, questa settimana puoi continuare la digitazione del FANTASMA DEL TEATRO. Ricordati però, prima di cominciare, di cari-

care in memoria la prima parte del nostro Adventure Game, che puoi trovare su Papersoft della scorsa settimana. Ancora soltanto 7 giorni ed avrai il programma completo!

```

4500 IFNC>NMTHENPRINT"NON POSSO: SONO GIA' SOVRACCARICO!"
      :GOTO100                                     :rem 214
4510 IFNU=0THEN730                                 :rem 50
4520 IFNU=11THENPRINT"NON CI RIESCO: E' INCHIODATA A TERR
      A!":GOTO100                                   :rem 182
4525 IFNU=35THENPRINT"NON POSSO, E' LEGATA MOLTO IN ALTO.
      ":GOTO100                                     :rem 112
4530 IFNU=49THENPRINT"IN CHE MODO?":GOTO100     :rem 1
4535 IFNU>56THEN720                               :rem 116
4540 IFNU>53THENPRINT"MI CREDI MATTO?":GOTO100  :rem 234
4550 IFNU>46THENPRINT"IMPOSSIBILE PER LE MIE FORZE.":GOTO
      100                                           :rem 115
4560 IFNU>32THEN720                               :rem 108
4570 IFL(NU)=0THENPRINT"L'HO GIA' CON ME.":GOTO100
      :rem 50
4580 IFNU=3THENL(49)=0                            :rem 25
4590 L(NU)=0:NC=NC+1:GOTO700                       :rem 126
4600 IFNU=0THEN730                                 :rem 50
4610 IFNU>32THEN710                               :rem 103
4620 IFL(NU)THEN750                               :rem 102
4625 IFNU=7THENGI=0:NM=5                          :rem 234
4627 IFNU=15THENLA=0                              :rem 209
4630 IFNU=17AND(L(3)=SEORL(3)=0)THEN4670          :rem 75
4640 IFNU=5ANDSE=7THENL(5)=99:L(56)=99:GOTO4690  :rem 56
4650 IFNU=31ANDSE=24THENPRINT"HO UN' IDEA!":L(31)=98:GOSUB
      3400:NC=NC-1:GOTO100                          :rem 42
4660 L(NU)=SE:NC=NC-1:GOTO700                     :rem 230
4670 PRINT"LA METTO NELLA BIRRA.":PB=-1:L(17)=99:NC=NC-1:
      GOTO8130                                       :rem 205
4690 PRINT"IL TOPO PRENDE IL FORMAGGIO E SCAPPA!":GOSUB17
      00:NC=NC-1:GOTO100                            :rem 132
4800 IFL(1)ANDL(1)<>SETHEN810                     :rem 164
4805 IFNU=0THEN20                                  :rem 1
4810 IFNU=33THEN4870                               :rem 164

```

61	TEXT 50,95,"{A}P.P{B}IZZO",3,2,8	:rem	89
62	TEXT 32,125,"{A}N.B{B}ERTUCCIO",3,2,8	:rem	134
63	PAUSE 5	:rem	28
65	EXEC TITOLO	:rem	107
67	TEXT 35,20,"{A}{RVS}M A S T E R",3,8,8	:rem	30
69	TEXT 52,100,"{A}{RVS}M I N D",3,8,8	:rem	170
71	TEXT 48,175,"{A}MCMLXXXV",1,1,8	:rem	248
72	PAUSE 5	:rem	28
73	GOTO900	:rem	60
695	PROC TITOLO	:rem	179
700	BLOCK 0,0,200,200,1	:rem	103
710	BLOCK 10,10,148,188,2	:rem	229
720	FORX=1TO198STEP10	:rem	40
730	TEXT X,2,"*",3,1,8	:rem	79
740	NEXT	:rem	218
741	FORY=2TO190STEP10	:rem	37
742	TEXT 151,Y,"*",3,1,8	:rem	184
743	NEXT	:rem	221
750	FORX=191TO1STEP-10	:rem	81
760	TEXT X,190,"*",3,1,8	:rem	186
770	NEXT	:rem	221
771	FORY=182TO2STEP-10	:rem	86
772	TEXT 1,Y,"*",3,1,8	:rem	85
773	NEXT	:rem	224
775	END PROC	:rem	174
900	NRM:PRINT"{HOME}{CLR}{WHT}":COLOUR12,0	:rem	9
910	T=0:DIMM(30,8):DIMA(6):DIMB(6):DIMC(6):DIMCS(6):DIMMS(30,8):V=54272	:rem	219
912	FORF=0TO6:A(F)=0:B(F)=0:C(F)=0:NEXT	:rem	8
915	FORF=0TO30	:rem	63
916	FORP=0TO8	:rem	31
917	M(F,P)=0:M\$(F,P)=""	:rem	173
918	NEXTP	:rem	49
920	NEXTF	:rem	32
980	EXEC SCHEMA1	:rem	168
990	EXEC SCHEMA3	:rem	171
1000	EXEC SCHEMA4	:rem	203
1002	PRINT"<7>{RVS}";AT(16,10)"VUOI LE";	:rem	168
1003	PRINTAT(14,12)"ISTRUZIONI ?";	:rem	9
1004	PRINTAT(16,14)"<6> S / N {WHT}";	:rem	226
1005	GETAS:IFAS\$=""THEN1005	:rem	175
1006	IFAS<>"S"ANDA\$<>"N"THEN1005	:rem	5
1007	IFAS\$="S"THEN EXEC ISTRUZIONI	:rem	4
1008	IFAS\$="N"THEN EXEC SCHEMA4	:rem	197
1010	PRINT"<7>{RVS}";AT(14,12)"QUANTE CIFRE";	:rem	10
1015	GETYS:IFY\$=""THEN1015	:rem	225
1016	Y=VAL(Y\$):IFY<3ORY>6THEN1015	:rem	4
1017	PRINTAT(17,14)"*;Y;*" {WHT}";:PAUSE1	:rem	9
1020	FORH=1TOY	:rem	92
1030	M(0,H)=INT(9*RND(1))	:rem	72
1090	NEXT	:rem	9

```

1100 EXEC SCHEMA1 :rem 201
1110 EXEC SCHEMA2 :rem 203
1142 Z=64+Y :rem 77
1143 FOR K=65TOZ:G=K-64:Q=K-63 :rem 233
1144 K$=CHR$(K):W=26+G :rem 187
1145 PRINTAT(W,2)K$:FCOL 2,W,1,1,Q:NEXT :rem 37
1146 PRINTAT(35,2)" [<3>]X":PRINTAT(37,2)" [<6>]Y"; "{WHT}"; :rem 161
:rem 197
1150 GOTO 5000 :rem 197
5000 CX=0:CY=0:C=0 :rem 250
5003 FORF=1TOY:A(F)=0:B(F)=0:C(F)=0:D(F)=0:C$(F)="":NEXTF :rem 217
:rem 235
5005 S=T+1:IFS=31THEN14000 :rem 235
5006 PRINT "{WHT}";AT(3,7)"TENTATIVO{ 2 SPAZI}*{CYN}";S; :rem 154
{WHT}*"; :rem 154
5010 Z=64+Y :rem 75
5015 FOR K=65TOZ:G=K-64:Q=K-63 :rem 235
5017 IFD(G)=GTHEN5076 :rem 189
5020 K$=CHR$(K):U=(G-1)*2+9 :rem 146
5025 PRINTAT(3,U)K$;"="; :rem 89
5026 FCOL U,3,1,1,Q :rem 220
5030 GETC$(G):IFC$(G)=""THEN5025 :rem 235
5040 IFASC(C$(G))=32THEN5073 :rem 31
5045 IFASC(C$(G))<48ORASC(C$(G))>57THEN5025 :rem 153
5060 C(G)=INT(VAL(C$(G))) :rem 82
5070 IF C(G)<0 OR C(G)>9 THEN5025 :rem 144
5071 D(G)=G :rem 45
5073 PRINTAT(6,(G-1)*2+9)C$(G) :rem 89
5074 IFASC(C$(G))=32THEND(G)=32 :rem 213
5075 IFASC(C$(G))=32THENC$(G)="" :rem 216
5076 NEXT K :rem 92
5077 FORF=1TOY :rem 106
5078 IFD(F)=32THEN5010 :rem 213
5079 NEXTF :rem 90
5081 PRINT" [<3>]";AT(10,12)"VA BENE ?";AT(10,14)" {GRN}SI :rem 79
{RVS} F 1 "; :rem 79
5082 PRINTAT(10,16)" [<6>]NO {RVS} F 3 {WHT}"; :rem 123
5083 GETN$:IF N$=""THEN5083 :rem 221
5084 IFN$<>"{F1}"ANDN$<>"{F3}"THEN5083 :rem 157
5085 IFN$="{F1}"THEN6400 :rem 210
5086 IFN$="{F3}"THEN6000 :rem 208
5090 T=T+1 :rem 15
5092 FORF=1TOY:M(T,F)=C(F):M$(T,F)=C$(F):NEXTF :rem 216
5096 GOTO11000 :rem 255
6000 FORB=1TO23 :rem 101
6010 PRINTAT(1,B)" { 23 SPAZI}"; :rem 88
6020 NEXTB :rem 73
6030 PRINTAT(3,7)" [<3>]ALLORA RIPROVA{WHT}"; :rem 202
6035 PAUSE2 :rem 126
6038 PRINTAT(3,7)" { 14 SPAZI}"; :rem 89
6040 GOTO5000 :rem 200

```

```

5660 IFNU=57THENL(57)=98:L(58)=22:GOTO700      :rem 129
5670 GOTO710                                     :rem 163
5700 IFNU=0THEN730                               :rem 52
5705 IFNU=41THENPRINT"SI MUOVE!":GOSUB8180:L(40)=15:L(41)
      =98:GOSUB2500:GOTO100                      :rem 70
5710 IFNU=44ANDL(58)=22ANDPP=0THENPP=-1:AG=0:GOSUB3300:GO
      TO740                                       :rem 41
5715 IFNU=44THEN770                             :rem 118
5720 IFNU=53THEN5250                             :rem 160
5730 GOTO770                                     :rem 166
5750 IFNU=35ANDSE=24ANDL(31)=5THENGOSUB14:PRINT"ERA PESAN
      TE!":L(31)=24:GOTO100                      :rem 134
5760 IFNU=35AND(SE=5ORSE=24)THEN770            :rem 128
5770 GOTO770                                     :rem 170
5800 PRINT"BENE, QUANTI MINUTI? ";:GOSUB300:MS=VAL(I$)
      :rem 139
5810 IFMS<1ORMS>30THENPRINTCHR$(158)"MINIMO 1, MASSIMO 30
      MINUTI.":GOTO100                          :rem 102
5820 M=M+MS:IFM>59THENM=M-60:H=H+1             :rem 47
5830 GOSUB11:PRINTCHR$(158)"PASSA DEL TEMPO...":GOSUB15:G
      OTO100                                       :rem 173
5900 IFL(1)THEN810                               :rem 243
5905 IFNU=0THEN730                               :rem 59
5910 IFNU=43THEN5998                             :rem 179
5920 IFNU=48ORNU=22THEN5995                     :rem 155
5940 IFNU=23THENPRINT"DICE:":PRINT"TEATRO{SPAZI}HO
      { 2 R}OR{SPAZI}- POSTO UNICO E 2500.":GOTO100
      :rem 128
5950 IFNU=24THEN8550                             :rem 169
5960 IFNU=25THENPRINT"-AMLETO: ESSERE O NON ESSERE...":GO
      TO100                                       :rem 169
5970 IFNU=26THEN8500                             :rem 168
5980 IFNU=27THENPRINT"DICE: 'ORA PUOI SFONDARE SULLE SCEN
      E!'" :GOTO100                                :rem 212
5990 GOTO860                                     :rem 174
5995 M$=STR$(M):IFM=0THENM$=CHR$(157)+"IN PUNTO":rem 48
5996 IFM=1THENM$=" UN MINUTO"                  :rem 199
5997 PRINTCHR$(158)"SONO LE"H"E"MS".":GOTO100    :rem 167
5998 PRINT"OGGI: AMLETO DI W. SHAKESPEARE."      :rem 190
5999 PRINT"SUBITO DOPO: IL{SPAZI}FANTASMA{SPAZI}DEL
      {SPAZI}TEATRO DI{ 2 SPAZI}P.G. FUSCO.":GOTO100
      :rem 9
6000 IFNU=0THENPRINT"DOVE?":GOTO100            :rem 86
6010 IFNU=34ORNU=36ORNU=46THEN4400            :rem 105
6020 IFNU=38THEN4460                             :rem 159
6030 IFNU=40ORNU=50ORNU=51THENIS="N":GOTO4300 :rem 14
6040 IFNU<>48THEN720                             :rem 170
6050 PRINT"EHI, C'E' UN PASSAGGIO! GUARDA DOVE SONOFINITO
      !":SE=12:GOTO100                            :rem 87
6100 PRINT"MI SPIACE, NON LO SO FARE.":GOTO100 :rem 7
6150 IFNU=0THEN730                               :rem 52

```

```

6160 IFNU<>49THEN840 :rem 177
6170 IFL(3) THENPRINT"NON HO NULLA DA BERE.":GOTO100 :rem 128
6180 PRINT"GLU... GLU...":L(3)=99:L(19)=0:L(49)=99:IFPBTH :rem 180
EN6240 :rem 154
6190 GOTO100 :rem 48
6200 IFNU=0THEN730 :rem 206
6210 IFNU<>5ANDNU<>17THEN760 :rem 100
6220 IFL(NU) THEN750 :rem 61
6230 IFNU=5THENPRINT"CHOMP!":L(5)=99:NC=NC-1:GOTO100 :rem 91
6240 PRINT"GLOM!":GOSUB15:PRINT"CHE SONNO...":GOSUB15:MS= :rem 132
30:GOTO5820 :rem 199
6250 IFL(10)=0THENPRINT"LA PISTOLA E' SCARICA.":GOTO100 :rem 117
6260 IFL(29) THENPRINT"E CON CHE COSA? SONO DISARMATO!":GO :rem 172
TO100 :rem 185
6270 PRINT"BANG!":GOSUB8000:GOSUB8110:L(10)=0:L(29)=99 :rem 13
:rem 157
6280 PRINT"MI DISPIACE... NON HO UNA BUONA MIRA!":GOTO100 :rem 251
:rem 59
6300 IFSE=3ANDL(1)=2ANDHM<691 THEN8950 :rem 166
6310 IFSE=18THENSE=17:GOTO700 :rem 221
6320 GOTO720 :rem 211
6350 IFSE=11ORSE=12ORSE=24ORSE=25ORSE=16THEN4005:rem 95
6360 IFNU=0THEN770 :rem 120
6370 GOTO850 :rem 124
6400 A=A+1:IFA>8THENPRINT"SONO STUFO DELLE TUE RICHIESTE :rem 115
DI AIUTO!":GOTO100 :rem 252
6405 IFSE=3ANDHM<691 THENPRINT"SAREBBE BENE NON FARSI NOTA :rem 236
RE TROPPO...":GOTO100 :rem 170
6410 IFSE=19ANDNO=19THENPRINT"NON USCIRO' PIU' DI QUI! B :rem 155
ATTI 'FINE'.":GOTO100 :rem 15
6415 IFSE=16ANDH<12THENPRINT"PRIMA O POI QUALCUNO L'APRIR :rem 236
A'":GOTO100 :rem 170
6420 IFSE=11ANDL(7)=0ANDNOTGITHENPRINT"CHE SI FA CON UN G :rem 155
UANTO?":GOTO100 :rem 236
6430 IFSE=12ANDL(18) ANDL(18)<>4ANDL(18)<>12THENPRINT"BATT :rem 170
I PURE 'FINE'.":GOTO100 :rem 155
6440 IFSE=23THENPRINT"QUI C'E' SO{ 2 T} O QUALCOSA!":GOTO1 :rem 236
00 :rem 170
6450 IFSE=9ORSE=11ORSE=15ORSE=22THEN6490 :rem 155
6460 IFSE=16ORSE>20THENPRINT"LEGGI ATTENTAMENTE LE DESCR :rem 236
ZIONI.":GOTO100 :rem 170
6470 IFRND(1)<.5THENPRINT"FA' FUNZIONARE IL CERVELLO!":GO :rem 155
TO100 :rem 236
6480 PRINT"CI SONO MOLTI OGGETTI UTILI...":GOTO100 :rem 155
:rem 15
6490 PRINT"IO PENSO CHE BISOGNEREBBE GUARDARE BENE.":GOTO :rem 15
100 :rem 163
6500 IFL(4) THENPT=-1:GOTO610 :rem 163

```

```

6510 PRINT:PRINT"FUMARE{SPAZI}FA{SPAZI}MALE. TI SERVA DA
LEZIONE.":GOTO8900 :rem 227
8000 S=54272:FORN=0TO23:POKES+N,0:NEXT:RETURN :rem 100
8010 GOSUB8000:POKES+6,240 :rem 240
8015 FORQ=1TO2500STEP10:POKES,QAND255:POKES+1,Q/256:POKES
+4,17:NEXT:GOSUB16 :rem 205
8020 FORQ=2500TO1STEP-10:POKES,QAND255:POKES+1,Q/256:POKE
S+4,17:NEXT:POKES+4,16 :rem 131
8025 GOSUB8000:RETURN :rem 49
8030 GOSUB8000:PRINT"CRASH!" :rem 48
8035 POKES+1,100:POKES+6,249:POKES+4,129:GOSUB14:POKES+4,
128:GOSUB15:GOSUB8000 :rem 217
8036 RETURN :rem 177
8050 GOSUB8000 :rem 21
8060 POKES+19,15:FORQ=255TO1STEP-1:POKES+15,Q:POKES+18,17
:NEXT:POKES+18,16 :rem 58
8070 GOSUB14:GOTO8110 :rem 241
8100 GOSUB8000:PRINT"SMASH!" :rem 57
8110 POKES,80:POKES+1,3:POKES+6,250:POKES+8,150:POKES+13,
250 :rem 38
8115 POKES+22,180:POKES+23,2:POKES+24,31 :rem 44
8120 POKES+4,129:POKES+11,129:GOSUB14:POKES+11,128:POKES+
4,128:GOSUB15 :rem 182
8125 GOSUB8000:POKES+24,15:RETURN :rem 17
8130 GOSUB8000:POKES+1,200:POKES+5,8:POKES+4,17:POKES+4,1
6:GOSUB8000:GOTO100 :rem 77
8150 GOSUB8000:PRINT"ST{ 3 R}AP!" :rem 240
8160 POKES+1,2:POKES+6,244 :rem 238
8170 FORQ=1TO240STEP5:POKES,Q:POKES+4,129:NEXT:POKES+4,12
8:GOSUB8000:RETURN :rem 51
8180 GOSUB8000:POKES,50:POKES+1,1:POKES+4,128 :rem 189
8190 POKES+5,176:POKES+6,248:POKES+4,129:GOSUB15:POKES+4,
128:GOSUB8000:RETURN :rem 230
8200 GOSUB8000:PRINT"SENTO UNA PENDOLA SUONARE... SCOCCA
LA{ 2 SPAZI}ME{ 2 Z}ANO{ 2 T}E!" :rem 31
8210 POKES+1,140:POKES+5,10:POKES+15,30:FORL=1TO12:POKES+
4,21 :rem 122
8220 FORL=1TO1200:NEXT:POKES+4,20:GOSUB14:NEXT:GOSUB8000:
RETURN :rem 49
8300 PRINTCHR$(147)"GULP!":PRINT"VEDO UN FANTASMA ENTRARE
NELLA STANZA.":GOSUB15 :rem 38
8310 PRINT"ANCHE LUI MI HA VISTO !":GOSUB16 :rem 92
8320 IFL(14)=0THENPRINT"URLA: 'ODIO{SPAZI}AM...":GOTO8720
:rem 7
8330 IFLA=0THEN8720 :rem 87
8335 PRINT:PRINT"MI DICE:" :rem 208
8340 PRINT:PRINT"-SALVE, YORICK ! VECCHIO SPETTRO, HAI UN
LENZUOLO NUOVO !" :rem 176
8345 GOSUB16:PRINT" SAI, STAVOLTA NON HO UCCISO NEANCHE U
N{ 2 SPAZI}INTRUSO.":GOSUB16 :rem 29

```

```

8350 PRINT" AH, SE RITROVASSI CIO' CHE HO PERDUTO,
      { 2 SPAZI}ME NE ANDREI DI QUI!"           :rem 177
8355 GOSUB16:IFL(7)<>0THENPRINT" ORA DEVO SPARIRE. ADDIO!
      ":GOTO100                                   :rem 221
8360 PRINT" MA TU HAI IL MIO GUANTO!":PRINT" E NON SEI Y
      ORICK!":L(7)=99:GOSUB16                     :rem 128
8365 PRINT" CHIUNQUE TU SIA, TI SONO GRATO. ORA LA- SCERO
      ' QUESTO TEATRO ";                           :rem 108
8370 PRINT"DOVE MORII DOPO A- VER VISTO PER SEIMILA VOLTE
      L'AMLETO.":GOSUB16                           :rem 236
8372 GOSUB16                                       :rem 187
8375 PRINT" PRENDI QUESTA LETTERA, MA LEGGILA SOLO
      { 2 SPAZI}QUANDO SARAI IN STRADA!"         :rem 105
8380 L(26)=26:GOSUB16                               :rem 158
8385 IFL(2)THENPRINT" PECCATO CHE NON HAI UNA MATITA!":GO
      TO8355                                         :rem 79
8390 PRINT" TI DISEGNO UNA MAPPA SUL LENZUOLO, MA
      { 3 SPAZI}PER USCIRE DOVRAI AVERE ";       :rem 105
8395 PRINT"CON TE QUALCHE{ 2 SPAZI}ALTRO SUGGERIMENTO.":M
      P=-1:L(25)=99:L(27)=13                       :rem 47
8400 GOSUB16:GOTO8355                               :rem 251

```



C64 Visitors

Joystick

Eccoti un simpatico gioco "arcade-style" sviluppato sul tema delle guerre stellari. Sei un eroe spaziale

che deve affrontare le flotte del Signore della Notte, distruggerle e raggiungere la fortezza volante per

colpire l'occhio che gira velocemente al suo interno, ed uccidere quindi il malvagio Signore.

Vi sono quattro tipi di astronavi nemiche, tutte con caratteristiche diverse; la loro velocità aumenta man mano che si procede nel gioco. Le astronavi abbattute fruttano 50 punti, ma se ne perdono 3 ogni volta che esse distruggono durante il loro cammino una stella. All'inizio del gioco hai a disposizione

4 basi, che aumentano di una unità ogni 2 quadri superati. Le basi si possono perdere:

- 1) Quando un'astronave nemica termina il suo percorso;
 - 2) Quando scadono i 5 secondi che hai a disposizione per colpire l'occhio della fortezza volante.
- Il miglior sistema per conoscere questo appassionante gioco è però di... giocarlo!

```

4 REM *****                               :rem 8
5 REM * SCHERMATA INIZIALE *                 :rem 90
6 REM *****                               :rem 10
10 PRINT"{CLR}":POKE53280,2:POKE53281,6      :rem 92
15 V=54272:POKEV+5,68:POKEV+6,70:POKEV+4,33 :rem 25
20 FORI=1024TO2023:POKEI+54272,2            :rem 63
30 POKEI,148:NEXTI                           :rem 102
40 FORY=1236TO1251STEP2:FORT=1TO250:NEXTT:READD :rem 11
45 POKEV+24,15:POKEY+54272,1:POKEY,D:POKEV+24,0:NEXTY
                                           :rem 15
50 FORH=1402TO1403:READW:POKEV+24,15:POKEH+54272,1:POKEH,
W:POKEV+24,0:NEXTH                           :rem 112
60 FORK=1511TO1535STEP2:IFK=1523THEN65      :rem 50
63 FORKK=1TO400:NEXTKK:READFF:POKEV+24,15:POKEK+54272,1:P
OKEK,FF:POKEV+24,0                           :rem 182
65 NEXTK                                       :rem 245
70 FORTT=1630TO1657:FORHH=1TO100:NEXTHH:READRR :rem 201
73 POKEV+24,15:POKETT+54272,1:POKETT,RR:POKEV+24,0:NEXTTT
                                           :rem 93
75 FORI=1TO2000:NEXTI:CLR:GOTO1495          :rem 146
76 REM *****                               :rem 103
77 REM * PREPARAZIONE DELLO SFONDO *        :rem 111
78 REM *****                               :rem 105
80 POKE53280,4:POKE53281,0:PRINT"{CLR}":POKE650,128:L=113
7:L=1128:L2=1121:L3=1112                    :rem 238
81 K1=1:K2=1:K3=1:K4=1:EX=4:PP=4:JJ=3:UY=1:MM=1396:PU=0
                                           :rem 28
82 PRINTTAB(14);"{ 7 GIU' }PRIMO QUADRO":FORTY=1TO1000:NEX
TTY:PRINT"{CLR}":Q=54272:POKE1943,80        :rem 203
83 POKE1943+54272,1:PRINT"{HOME}{ 40 SPAZI }" :rem 21
84 PRINT"{HOME}{WHT} {RVS}BASI{OFF}:";PP;"{HOME}";TAB(9);
"{RVS}RECORD{OFF}:";RE;"{HOME}";TAB(26);"{RVS}PUNTI
{OFF}:";PU                                     :rem 115
87 FORT=1064TO1103:POKET,67:POKET+54272,6:NEXTT :rem 139
89 FORT=1984TO2023:POKET,80:POKET+54272,2:NEXTT :rem 145
90 FORY=1TO50:N=INT(841*RND(1))+1:K=N+1101   :rem 167

```

```

91 POKEK,46:POKEK+54272,1 :rem 186
92 NEXTY :rem 3
93 WW=1:F1=87:F2=107:F3=115:C2=5 :rem 20
96 REM ***** :rem 25
97 REM * POSIZIONE CANNONE * :rem 106
98 REM ***** :rem 27
100 P=1964- :rem 242
105 IFP<1945THENP=1945 :rem 19
106 IFP>1982THENP=1982 :rem 24
110 POKEP,113:POKEP+54272,7:POKEP-1,C:POKEP+1,C1:POKEP-1+ :rem 168
54272,7:POKEP+1+54272,7
115 GOSUB1700 :rem 223
116 REM ***** :rem 154
117 REM * INPUT COMANDI * :rem 92
118 REM ***** :rem 156
130 IFPEEK(56321)=239THENGOSUB950:GOTO115 :rem 204
140 IFPEEK(56321)=251THENPOKEP,32:POKEP-1,32:POKEP+1,32:P :rem 123
=P-1:GOTO105
150 IFPEEK(56321)=247THENPOKEP,32:POKEP+1,32:POKEP-1,32:P :rem 127
=P+1:GOTO105
160 GOTO115 :rem 103
945 REM ***** :rem 118
946 REM * LANCIO DEL MISSILE * :rem 124
947 REM ***** :rem 120
950 S=54272 :rem 50
951 FORI=STOS+24:POKEI,0:NEXT :rem 109
952 POKES+24,143 :rem 119
953 FR=50000 :rem 107
954 A=0:DD=8:SS=15:RU=8 :rem 96
955 W=64:PS=1024 :rem 130
956 GOSUB1700 :rem 236
957 POKES+1,INT(FR/256) :rem 79
958 POKES,FR-256*INT(FR/256) :rem 128
959 POKES+3,INT(PS/256) :rem 94
960 POKES+2,PS-256*INT(PS/256) :rem 236
961 POKES+5,16*A+DD :rem 51
962 POKES+6,16*SS+RU :rem 185
963 GOSUB1700 :rem 234
964 POKES+15,75 :rem 78
965 POKES+4,W+3 :rem 102
966 FORI=1TO25 :rem 77
967 POKES+15,120-4*I :rem 76
968 NEXTI :rem 47
969 POKES+4,W :rem 12
975 GOSUB1700 :rem 237
985 D=P-40:FORT=1TO19:FORRL=1TO10:NEXTRL:POKED,32 :rem 126
990 AA=PEEK(D-40):IFAA=46THEND=D-40:T=T+1:GOTO990 :rem 179
995 D=D-40:IFD=LTHENG=1:GOSUB2000 :rem 58
996 IFD=L1THENG=2:GOSUB2000 :rem 221

```

```

997 IFD=L2THENGG=3:GOSUB2000 :rem 224
998 IFD=L3THENGG=4:GOSUB2000 :rem 227
999 POKED,66:POKED+54272,2:NEXTT:POKED,32:RETURN:rem 21
1000 DATA22,9,19,9,20,15,18,19,2,25,14,15,18,13,1,14,13,9
,12,1,19,9 :rem 237
1010 DATA40,3,41,32,16,18,15,4,21,26,9,15,14,5,32,19,15,6
,20,23,1,18,5,32,40,18,3 :rem 137
1020 DATA41 :rem 66
1495 REM ***** :rem 167
1496 REM * SCELTA DEL CANNONE * :rem 159
1497 REM ***** :rem 169
1498 FORJ=1TO2000:NEXTJ:POKE53280,7:POKE53281,7:POKE646,0
:PRINT"{CLR}" :rem 61
1499 PRINT"{DES}{ 2 GIU' }VUOI LE ISTRUZIONI (S/N)"
:rem 252
1500 GETR$:IFR$=""THEN1500 :rem 209
1501 IFR$="S"THENGOSUB14500 :rem 73
1504 POKE53280,2:POKE53281,0:FORF=1TO1000:NEXTF:PRINT"
{CLR}":FORY=1TO500:NEXTY :rem 169
1505 PRINT"{RVS}{ 2 GIU' }{WHT} (C){ 6 SPAZI}SCEGLI IL CAN
NONCINO{ 6 SPAZI}(C) " :rem 47
1510 PRINT"{HOME}{ 6 GIU' }{ 2 DES}{WHT}1){YEL}{ 5 SPAZI}
[<E>][<E>][<E>]{ 5 SPAZI}{GRN}BASE ALPHA" :rem 232
1520 PRINT"{ 2 GIU' }{ 2 DES}{WHT}2){YEL}{ 5 SPAZI}{<I>}
[<E>][<I>]{ 5 SPAZI}{GRN}IPERSPAZIO" :rem 12
1530 PRINT"{ 2 GIU' }{ 2 DES}{WHT}3){YEL}{ 5 SPAZI}U[<E>}
I{ 5 SPAZI}{GRN}SUPERLASER" :rem 104
1540 PRINT"{ 2 GIU' }{ 2 DES}{WHT}4){YEL}{ 5 SPAZI}{<A>}
[<E>][<S>]{ 5 SPAZI}{GRN}DEFENDER" :rem 97
1545 POKE198,0 :rem 252
1550 GETS$:IFS$=""THEN1550 :rem 221
1555 IFS$<>"1"ANDS$<>"2"ANDS$<>"3"ANDS$<>"4"THEN1550
:rem 112
1560 IFS$="1"THENC=104:C1=104 :rem 72
1570 IFS$="2"THENC=98:C1=98 :rem 2
1580 IFS$="3"THENC=85:C1=73 :rem 249
1590 IFS$="4"THENC=112:C1=110 :rem 74
1600 GOTO80 :rem 104
1699 REM ***** :rem 5
1700 REM * EXTRATERRESTRI * :rem 72
1701 REM ***** :rem 245
1710 IFK1=1THENPOKEL,32:POKEL-1,32:POKEL+1,32 :rem 195
1711 IFK2=1THENPOKEL1-1,32:POKEL1+1,32:POKEL1,32:rem 88
1715 IFK3=1THENPOKEL2,32:POKEL2-1,32:POKEL2+1,32:rem 96
1716 IFK4=1THENPOKEL3,32:POKEL3-1,32:POKEL3+1,32:rem 101
1717 L=L+WW:L1=L1+WW:L2=L2+WW:L3=L3+WW :rem 98
1718 IFL+1>1941THENAB=1:EX=EX-1:GOSUB5000:GOSUB4035
:rem 73
1719 IFL1+1>1941THENAB=2:EX=EX-1:GOSUB5000:GOSUB4035
:rem 124

```

```

1720 IFL2+1>1941 THENAB=3:EX=EX-1:GOSUB5000:GOSUB4035
:rem 118
1721 IFL3+1>1941 THENAB=4:EX=EX-1:GOSUB5000:GOSUB4035
:rem 121
1722 IFK1<>1 THEN1724 :rem 127
1723 GOSUB7000:POKEL,F1:POKEL-1,F2:POKEL+1,F3:POKEL+54272
,C2:POKEL-1+54272,C2:POKEL+1+Q,C2 :rem 111
1724 IFK2<>1 THEN1727 :rem 133
1725 GOSUB7005:POKEL1,F1:POKEL1-1,F2:POKEL1+1,F3:POKEL1+Q
,C2:POKEL1-1+Q,C2:POKEL1+1+Q,C2 :rem 54
1727 IFK3<>1 THEN1732 :rem 133
1730 GOSUB7010:POKEL2,F1:POKEL2-1,F2:POKEL2+1,F3:POKEL2+Q
,C2:POKEL2-1+Q,C2:POKEL2+1+Q,C2 :rem 52
1732 IFK4<>1 THEN1996 :rem 142
1735 GOSUB7015:POKEL3,F1:POKEL3-1,F2:POKEL3+1,F3:POKEL3+Q
,C2:POKEL3-1+Q,C2:POKEL3+1+Q,C2 :rem 68
1996 RETURN :rem 185
1997 REM ***** :rem 94
1998 REM * ESPLOSIONE * :rem 20
1999 REM ***** :rem 96
2000 S=54272 :rem 86
2005 FORI=STOS+24:POKEI,0:NEXT :rem 149
2010 POKES+24,15 :rem 104
2015 FR=500 :rem 50
2020 A=0:DD=0:SS=15:R=0 :rem 29
2023 IFBB<>2 THENNMN=7:NN=3 :rem 10
2025 W=128:PS=1024 :rem 217
2030 POKES+1,INT(FR/256) :rem 111
2035 POKES,FR-256*INT(FR/256) :rem 164
2040 POKES+3,INT(PS/256) :rem 125
2045 POKES+2,PS-256*INT(PS/256) :rem 24
2050 POKES+5,16*A+DD :rem 90
2055 POKES+6,16*SS+R :rem 143
2060 POKES+4,W+1 :rem 136
2065 FORF=MNT01STEP-1 :rem 64
2070 FR=FR+100 :rem 242
2075 IFI<NN THENPOKES+24,I/5 :rem 153
2080 F5=INT(FR/256):F6=FR-256*F5 :rem 28
2081 POKES,F6:POKES+1,F5 :rem 180
2082 NEXTF :rem 81
2085 IFBB=1 THENBB=0:FORR=1TO50:NEXTR:POKES+4,W:GOTO5040
:rem 254
2090 IFBB=2 THENBB=0:POKES+4,W:RETURN :rem 37
2092 IFGG=1 THENPOKEL-1,32:POKEL,32:POKEL+1,32 :rem 217
2093 IFGG=1 THENPOKEL,87:POKEL+54272,4:FORI=1TO500:NEXTI
:rem 180
2094 IFGG=1 THENPOKEL,32:FORI=1TO50:NEXTI:POKEL,81:POKEL+5
4272,2 :rem 195
2095 IFGG=1 THENFORI=1TO500:NEXTI:POKEL,32:K1=0:L=0:EX=EX-
1 :rem 141
3000 IFGG=2 THENPOKEL1-1,32:POKEL1,32:POKEL1+1,32:rem 99

```

```

3004 IFGG=2THENPOKEL1,87:POKEL1+54272,4:FORI=1TO500:NEXTI
      :rem 16
3006 IFGG=2THENPOKEL1,32:FORI=1TO50:NEXTI:POKEL1,81:POKEL
1+54272,2
      :rem 81
3008 IFGG=2THENFORI=1TO500:NEXTI:POKEL1,32:K2=0:L1=0:EX=E
X-1
      :rem 236
3010 IFGG=3THENPOKEL2-1,32:POKEL2,32:POKEL2+1,32:rem 104
3012 IFGG=3THENPOKEL2,87:POKEL2+54272,4:FORI=1TO500:NEXTI
      :rem 18
3014 IFGG=3THENPOKEL2,32:FORI=1TO50:NEXTI:POKEL2,81:POKEL
2+54272,2
      :rem 84
3016 IFGG=3THENFORI=1TO500:NEXTI:POKEL2,32:K3=0:L2=0:EX=E
X-1
      :rem 239
3018 IFGG=4THENPOKEL3-1,32:POKEL3,32:POKEL3+1,32:rem 116
3020 IFGG=4THENPOKEL3,87:POKEL3+54272,4:FORI=1TO500:NEXTI
      :rem 20
3022 IFGG=4THENPOKEL3,32:FORI=1TO50:NEXTI:POKEL3,81:POKEL
3+54272,2
      :rem 87
3024 IFGG=4THENFORI=1TO500:NEXTI:POKEL3,32:K4=0:L3=0:EX=E
X-1
      :rem 242
3099 POKES+4,W
      :rem 57
4000 REM *****
      :rem 30
4010 REM * PUNTEGGIO *
      :rem 175
4015 REM *****
      :rem 36
4020 PU=PU+50
      :rem 221
4025 PRINT"{HOME}{ 40 SPAZI}"
      :rem 175
4030 PRINT"{HOME}{WHT} {RVS}BASI{OFF}:";PP;"{HOME}";TAB(9
);"{RVS}RECORD{OFF}:";RE;"{HOME}";TAB(26);"{RVS}PUNT
I{OFF}:";PU
      :rem 206
4035 IFEX=0THENJJ=JJ-1:GOSUB6000
      :rem 215
4037 IFJJ=0THENGOSUB7050
      :rem 217
4040 RETURN
      :rem 168
5000 REM *****
      :rem 107
5005 REM * DISTRUZIONE DEL CANNONE *
      :rem 57
5010 REM *****
      :rem 108
5015 IFAB=1THENK1=0
      :rem 99
5020 IFAB=2THENK2=0
      :rem 97
5025 IFAB=3THENK3=0
      :rem 104
5030 IFAB=4THENK4=0
      :rem 102
5035 BB=1:GOTO2000
      :rem 244
5040 POKEP,32:POKEP-1,32:POKEP+1,32
      :rem 39
5045 POKEP,87:POKEP+54272,4:FORI=1TO500:NEXTI:POKEP,32:FO
RI=1TO50:NEXTI
      :rem 238
5050 POKEP,81:POKEP+54272,2:FORI=1TO500:NEXTI:POKEP,32:P=
1964:PP=PP-1
      :rem 240
5053 PRINT"{HOME}{DES}{RVS}BASI{OFF}:";PP
      :rem 166
5055 IFPP=0THENGOSUB14000
      :rem 15
5057 POKEP,113:POKEP+54272,7:POKEP-1,C:POKEP+1,C1:POKEP-1
+54272,7:POKEP+1+54272,7
      :rem 231
5060 RETURN
      :rem 171
6000 L=1137:L1=1128:L2=1121:L3=1112
      :rem 80

```

```

6001 K1=1:K2=1:K3=1:K4=1:EX=4 :rem 107
6002 FORTR=1064TO1942:IFPEEK(TR)=46THENPOKETR,32:rem 241
6003 NEXTTR :rem 174
6005 FORY=1TO50:N=INT(841*RND(1))+1:K=N+1101 :rem 9
6010 POKEK,46:POKEK+54272,1 :rem 23
6015 NEXTY :rem 100
6020 RETURN :rem 168
7000 IFPEEK(L+2)=46THENPU=PU-3 :rem 50
7005 IFPEEK(L1+2)=46THENPU=PU-3 :rem 104
7010 IFPEEK(L2+2)=46THENPU=PU-3 :rem 101
7015 IFPEEK(L3+2)=46THENPU=PU-3 :rem 107
7025 RETURN :rem 174
7050 IFUY=1THENGOSUB8000:RETURN :rem 8
7055 IFUY=2THENGOSUB9000:RETURN :rem 15
7060 IFUY=3THENGOSUB10000:RETURN :rem 52
7063 IFUY=4THEN11000 :rem 159
8000 REM ***** :rem 244
8005 REM * SECONDO SCHEMA * :rem 193
8010 REM ***** :rem 245
8015 L=1137:L1=1128:L2=1121:L3=1112 :rem 88
8020 K1=1:K2=1:K3=1:K4=1:EX=4 :rem 110
8021 PRINT"{HOME}";TAB(14);"{ 7 GIU' }{WHT}BONUS 500":FORJ
      =1TO1000:NEXTJ:PU=PU+500 :rem 15
8022 PRINT"{HOME}";TAB(13);"{ 7 GIU' }{GRN}SECONDO QUADRO"
      :FORJ=1TO1000:NEXTJ :rem 98
8023 FORTR=1064TO1942:POKETR,32 :rem 117
8024 NEXTTR :rem 179
8025 FORY=1TO50:N=INT(841*RND(1))+1:K=N+1101 :rem 13
8030 POKEK,46:POKEK+54272,1 :rem 27
8035 NEXTY :rem 104
8037 FORT=1064TO1103:POKET,67:POKET+54272,6:NEXTT
      :rem 238
8040 WW=2:F1=81:F2=85:F3=73:C2=2:EX=4:JJ=3:UY=2 :rem 241
8050 RETURN :rem 173

9000 REM ***** :rem 161
9005 REM * TERZO SCHEMA * :rem 75
9010 REM ***** :rem 162
9015 L=1137:L1=1128:L2=1121:L3=1112 :rem 89
9020 K1=1:K2=1:K3=1:K4=1:EX=4 :rem 111
9021 PRINT"{HOME}";TAB(14);"{ 7 GIU' }{WHT}BONUS 1000":FOR
      J=1TO1000:NEXTJ:PU=PU+1000:PP=PP+1 :rem 123
9022 PRINT"{HOME}";TAB(14);"{ 7 GIU' }{GRN}TERZO QUADRO":F
      ORJ=1TO1000:NEXTJ :rem 237
9023 FORTR=1064TO1942:POKETR,32 :rem 118
9024 NEXTTR :rem 180
9025 FORY=1TO50:N=INT(841*RND(1))+1:K=N+1101 :rem 14
9030 POKEK,46:POKEK+54272,1 :rem 28
9035 NEXTY :rem 105
9037 FORT=1064TO1103:POKET,67:POKET+54272,6:NEXTT
      :rem 239

```

```

9040 WW=4:F1=241:F2=255:F3=127:C2=4:EX=4:JJ=3:UY=3
:rem 132
9050 RETURN :rem 174
10000 REM ***** :rem 243
10005 REM * QUARTO SCHEMA * :rem 187
10010 REM ***** :rem 244
10015 L=1137:L1=1128:L2=1121:L3=1112 :rem 129
10020 K1=1:K2=1:K3=1:K4=1:EX=4 :rem 151
10021 PRINT"{HOME}";TAB(14);"{ 7 GIU' }{WHT}BONUS 1500":FO
RJ=1TO1000:NEXTJ:PU=PU+1500 :rem 154
10022 PRINT"{HOME}";TAB(13);"{ 7 GIU' }{GRN}QUARTO
{ 2 SPAZI}QUADRO":FORJ=1TO1000:NEXTJ :rem 92
10023 FORTR=1064TO1942:POKETR,32 :rem 158
10024 NEXTTR :rem 220
10025 FORY=1TO50:N=INT(841*WND(1))+1:K=N+1101 :rem 54
10030 POKEK,46:POKEK+54272,1 :rem 68
10035 NEXTY :rem 145
10037 FORT=1064TO1103:POKET,67:POKET+54272,6:NEXTT
:rem 23
10040 WW=6:F1=87:F2=95:F3=105:C2=7:EX=4:JJ=3:UY=4
:rem 88
10050 RETURN :rem 214
11000 REM ***** :rem 244
11005 REM * QUINTO SCHEMA * :rem 192
11010 REM ***** :rem 245
11015 PRINT"{HOME}";TAB(14);"{ 7 GIU' }{WHT}BONUS 2000":FO
RJ=1TO1000:NEXTJ:PU=PU+2000:PP=PP+2 :rem 170
11017 FORT=1064TO1103:POKET,67:POKET+54272,6:NEXTT
:rem 22
11020 MM=1396:FORTR=1024TO2023:POKETR,32:NEXTTR :rem 146
11025 PRINT"{HOME}{ 7 GIU' }{ 3 SPAZI }{GRN}BENE! SEI GIUNT
O ALLA PROVA FINALE{ 3 SPAZI}":FORJ=1TO1000:NEXTJ
:rem 181
11030 PRINT"{HOME}";TAB(15);"{ 10 GIU' }{RED}IL{ 2 SPAZI }
MOSTRO":FORJ=1TO1000:NEXTJ :rem 96
11040 REM ***** :rem 30
11045 REM * CREAZIONE DEL MOSTRO * :rem 140
11050 REM ***** :rem 31
11055 PRINT"{CLR}{WHT} {RVS}BASI{OFF}:";PP;"{HOME}";TAB(9
);"{RVS}RECORD{OFF}:";RE;"{HOME}";TAB(26);"{RVS}PUN
TI{OFF}:";PU :rem 131
11057 FORT=1064TO1103:POKET,67:POKET+54272,6:NEXTT
:rem 26
11060 FORJ=1194TO1212STEP3:POKEJ,100:NEXTJ :rem 64
11065 FORJ=1195TO1210STEP3:POKEJ,85:NEXTJ :rem 32
11070 FORJ=1196TO1211STEP3:POKEJ,73:NEXTJ :rem 27
11075 POKE1234,101:POKE1252,103:POKE1274,77:POKE1275,78:P
OKE1292,78:POKE1291,77 :rem 238
11080 FORJ=1276TO1290:POKEJ,99:NEXTJ :rem 187
11085 POKE1315,101:POKE1331,103:POKE1355,77:POKE1371,78
:rem 72

```

```

11090 FORJ=1356TO1370:POKEJ,100:NEXTJ           :rem 217
11095 POKE1395,103:POKE1411,101                 :rem 175
11100 FORJ=1436TO1450:POKEJ,99:NEXTJ           :rem 176
11105 PRINT"{HOME}";TAB(12);"{ 7 GIU' }{CYN}SUPER COMMODOR
      E"                                           :rem 107
11110 FORT=1984TO2023:POKET,80:POKET+54272,2:NEXTT
                                           :rem 20
11115 REM *****
                                           :rem 163
11120 REM *   POSIZIONE CANNONE   *
                                           :rem 239
11125 REM *****
                                           :rem 164
11130 P=1964:TIS="000000"
                                           :rem 243
11140 IFP<1945THENP=1945
                                           :rem 116
11145 IFP>1982THENP=1982
                                           :rem 125
11150 POKEP,113:POKEP+54272,7:POKEP-1,C:POKEP+1,C1:POKEP-
      1+54272,7:POKEP+1+54272,7
                                           :rem 14
11155 GOSUB13000
                                           :rem 113
11157 REM *****
                                           :rem 1
11160 REM *   INPUT COMANDI   *
                                           :rem 188
11165 REM *****
                                           :rem 0
11170 IFPEEK(56321)=239THENGOSUB12000:GOTO11155 :rem 237
11175 IFPEEK(56321)=251THENPOKEP,32:POKEP-1,32:POKEP+1,32
      :P=P-1:GOTO11140
                                           :rem 70
11180 IFPEEK(56321)=247THENPOKEP,32:POKEP+1,32:POKEP-1,32
      :P=P+1:GOTO11140
                                           :rem 69
11185 GOTO11155
                                           :rem 54
12000 S=54272
                                           :rem 135
12005 FORI=STOS+24:POKEI,0:NEXT
                                           :rem 198
12010 POKES+24,143
                                           :rem 203
12015 FR=50000
                                           :rem 195
12020 A=0:DD=8:SS=15:RI=8
                                           :rem 167
12025 W=64:PS=1024
                                           :rem 217
12030 GOSUB13000
                                           :rem 106
12035 POKES+1,INT(FR/256)
                                           :rem 165
12040 POKES,FR-256*INT(FR/256)
                                           :rem 209
12045 POKES+3,INT(PS/256)
                                           :rem 179
12050 POKES+2,PS-256*INT(PS/256)
                                           :rem 69
12055 POKES+5,16*A+DD
                                           :rem 144
12060 POKES+6,16*SS+RI
                                           :rem 5
12065 GOSUB13000
                                           :rem 114
12070 POKES+15,75
                                           :rem 165
12075 POKES+4,W+3
                                           :rem 193
12080 FORI=1TO25
                                           :rem 163
12085 POKES+15,120-4*I
                                           :rem 166
12090 NEXTI
                                           :rem 132
12095 POKES+4,W
                                           :rem 101
12100 GOSUB13000
                                           :rem 104
12105 D=P-40:FORT=1TO13:FORRL=1TO10:NEXTRL:POKED,32
                                           :rem 203
12115 D=D-40:IFD=MMTHENGOSUB13500
                                           :rem 220
12120 POKED,66:POKED+54272,2:NEXTT:POKED,32:RETURN
                                           :rem 96

```

```

13000 REM *****:rem 154
13005 REM * MOVIMENTO DELLA PALLINA * :rem 82
13010 REM *****:rem 155
13011 PRINT"{HOME}{DES}{ 3 GIU'}{GRN}TIME :";TIS:rem 173
13012 IFTIS="000005"THENGOSUB5000:PRINT"{HOME}{DES}{WHT}B
ASI:";PP:TIS="000000":rem 113
13015 IFMM>1407THENPOKEMM,32:MM=1396 :rem 154
13016 POKEMM,32 :rem 85
13017 MM=MM+3 :rem 203
13020 POKEMM,81:POKEMM+54272,7 :rem 233
13025 RETURN :rem 219
13499 REM *****:rem 134
13500 REM * DISTRUZIONE DEL MOSTRO * :rem 74
13501 REM *****:rem 118
13510 BB=2:MN=200:NN=45:GOSUB2000 :rem 137
13600 FORJ=1194TO1450:POKEJ,32:FORT=1TO50:NEXTT:NEXTJ
:rem 99
13699 REM *****:rem 140
13700 REM * SCHERMATA FINALE * :rem 122
13701 REM *****:rem 124
13705 FORY=1TO1000:NEXTY :rem 228
13706 PRINT"{CLR}";TAB(14);"{ 7 GIU'}{WHT}BONUS 10000":PU
=PU+10000:FORJ=1TO1000:NEXTJ :rem 125
13707 FORY=1TOPP:PU=PU+5000:NEXTY :rem 118
13710 PRINT"{CLR}":POKE53280,7:POKE53281,7:POKE646,0
:rem 98
13715 PRINT"{ 2 DES}{ 2 GIU'}BRAVO !{ 2 SPAZI}SEI RIUSCIT
O A SCONFIGGERE IL{ 2 SPAZI}SIGNORE DELLE TENEBRE"
:rem 160
13720 PRINT"{ 2 DES}{ 2 GIU'}EGLI SCOMPARIRA' PER SEMPRE
E LA TERRA{ 2 SPAZI}NON DOVRA' PIU' TEMER NULLA"
:rem 2
13725 PRINT"{ 2 DES}PERCHE' POTRA' CONTARE SU DI TE"
:rem 114
13726 PRINT"{ 2 DES}{ 2 GIU'}HAI TOTALIZZATO ";PU;" PUNTI
":IFPU>RETHENRE=PU:PU=0 :rem 141
13730 PRINT"{ 7 GIU'}{ 2 DES}VUOI COMPIERE UN' ALTRA MISS
IONE (S/N)" :rem 221
13740 GETK$:IFK$=""THEN13740 :rem 53
13745 IFK$<>"S"ANDK$<>"N"THEN13740 :rem 143
13750 IFK$="S"THEN1495 :rem 212
13755 IFK$="N"THENPRINT"{CLR}{ 2 DES}{ 3 GIU'}ARRIVEDERCI
ALLA PROSSIMA MISSIONE !!!":END :rem 101
14000 FORY=1TO1000:NEXTY:PRINT"{CLR}":POKE646,1 :rem 221
14010 PRINT"{ 2 DES}{ 2 GIU'}HAI FALLITO LA TUA MISSIONE
!" :rem 255
14020 PRINT"{ 2 DES}{ 2 GIU'}IL SIGNORE DELLE TENEBRE HA
VINTO{ 7 SPAZI}QUESTA BATTAGLIA MA"; :rem 121
14030 PRINT" LA GUERRA CONTINUA" :rem 125
14040 GOTO13726 :rem 53

```

```

14500 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1:PRINT"{CLR}"
:rem 83
14505 PRINT"{ 2 DES}{GIU'}IL SIGNORE DELLE TENEBRE HA INV
ASO LA{ 3 SPAZI}TERRA !"
:rem 183
14510 PRINT"{ 2 DES}{GIU'}TU SEI STATO SCELTO PER SALVARL
A"
:rem 51
14515 PRINT"{ 2 DES}{GIU'}DOVRAI AFFRONTARE LA SUA FLOTTA
ED{ 6 SPAZI}INFINE DISTRUGGERE LA SUA";
:rem 65
14520 PRINT" FORTEZZA{ 6 SPAZI}VOLANTE, COLPENDOLA NEL SU
O PUNTO DEBO{ 2 SPAZI}LE"
:rem 127
14525 PRINT"{ 2 DES}{GIU'}GLI INVASORI DISTRUGGERANNO LE
STELLE{ 3 SPAZI}CHE INCONTRERANNO SUL LORO";
:rem 5
14530 PRINT" CAMMINO.{ 5 SPAZI}PER OGNI STELLA DISTRUTTA
TI SARANNO{ 4 SPAZI}TOLTI TRE";
:rem 254
14533 PRINT" PUNTI"
:rem 97
14535 PRINT"{GIU'}{ 2 DES}{RVS}BUONA FORTUNA !!!{OFF}"
:rem 185
14540 PRINT"{ 2 DES}{ 2 GIU'}PREMI SPAZIO PER CONTINUARE"
:rem 93
14545 GETRR$:IFRR$=""THEN14545
:rem 239
14550 IFRR$<>" "THEN14545
:rem 70
14555 IFRR$=" "THENRETURN
:rem 235

```

64K

One on One!

2 Joystick

Ecco una variopinta versione di uno dei più classici videogames, che molti di voi sicuramente conosceranno: due giocatori, entrambi forniti di joystick, spostano la propria racchetta a destra e a sinistra disputando una specie di partita a

ping pong. Alle spalle dei giocatori ci sono dei muri; quando non si riesce ad intercettare la palla, questa va a demolire parte del muro. Risulta vincitore colui il quale per primo riesce a perforare il muro avversario.

```

10 REM ONE ON ONE PER CBM-64
:rem 246
20 POKE53281,0:POKE53280,9:POKE646,1
:rem 38
30 PRINT"{RVS}{CLR}{ 13 DES}{ 10 GIU'} ONE ON ONE!! {OFF}"
:rem 49
40 PRINT"{RVS}{ 7 DES}{ 3 GIU'}PREMI LA BARRA PER GIOCARE
{OFF}";
:rem 101
50 IFPEEK(197)<>60THEN50
:rem 127
60 GOTO330
:rem 53

```

```

70 AL=15:GOTO160 :rem 161
80 OL=AL :rem 205
90 AL=AL+F2:IFAL=OLTHEN150 :rem 86
100 IFAL<4THENAL=3 :rem 73
110 POKEG+OL,32:POKEG+OL+1,32:POKEG+OL+2,32:POKEG+OL+3,32 :rem 139
120 IFAL>=33THENAL=33 :rem 239
130 POKEG+AL,228:POKEG+AL+1,228:POKEG+AL+2,228:POKEG+AL+3 :rem 49
,228
140 POKEG+AL+D,7:POKEG+AL+D+1,7:POKEG+AL+2+D,7:POKEG+AL+3 :rem 90
+D,7
150 RETURN :rem 118
160 ON((PEEK(56321)AND12)/4)GOTO170,180,190 :rem 66
170 F2=3:GOTO80 :rem 91
180 F2=-3:GOTO80 :rem 137
190 F2=0:GOTO80 :rem 90
200 GOTO290 :rem 102
210 OG=AR :rem 249
220 AR=AR+F1:IFAR=OGTHEN280 :rem 145
230 IFAR<4THENAR=3 :rem 89
240 POKEF+OG,32:POKEF+OG+1,32:POKEF+OG+2,32:POKEF+OG+3,32 :rem 119
:rem 255
250 IFAR>=33THENAR=33
260 POKEF+AR,227:POKEF+AR+1,227:POKEF+AR+2,227:POKEF+AR+3 :rem 69
,227
270 POKEF+AR+D,7:POKEF+AR+D+1,7:POKEF+AR+2+D,7:POKEF+AR+3 :rem 114
+D,7
280 RETURN :rem 122
290 ON((PEEK(56320)AND12)/4)GOTO300,310,320 :rem 54
300 F1=3:GOTO210 :rem 128
310 F1=-3:GOTO210 :rem 174
320 F1=0:GOTO210 :rem 127
330 B=1026:E=1060:D=54272:POKE53281,1:POKE53280,1:PRINT" :rem 149
{CLR}";:C=1226:F=1260
340 F=1024+40*6:SCR=1024:G=1024+40*14:POKE646,9 :rem 7
350 PRINT"{ 14 DES}GIOCATORE 2" :rem 206
360 PRINT"{ 19 GIU'}{ 14 DES}GIOCATORE 1{HOME}" :rem 36
370 POKE646,1:FORL=1TO4:B=B+40:E=E+40 :rem 146
380 FORI=BTOE:POKEI,160:POKEI+D,(8*RND(1))+2:NEXT :rem 227
:rem 48
390 NEXT:IFZ=1THEN410 :rem 122
400 B=1626:E=1660:Z=1:GOTO370 :rem 158
410 FORS=1024TO1837STEP40:POKES,127:POKES+37,127:POKES+D, :rem 160
0:POKES+37+D,0:NEXT
420 FORS=1025TO1837STEP40:POKES,127:POKES+37,127:POKES+D, :rem 40
0:POKES+37+D,0:NEXT
430 REM SCHERMO & BORDO
440 FORC=1TO30STEP4:POKE1428+C,90:POKE1428+C+D,0:NEXT :rem 203
:rem 154
450 POKEG+15,228:POKEG+15+1,228:POKEG+15+2,228:POKEG+15+3 :rem 154
,228

```

```

460 POKEG+15+D,7:POKEG+15+D+1,7:POKEG+15+D+2,7:POKEG+15+D
    +3,7                                     :rem 195
470 POKEF+15,227:POKEF+15+1,227:POKEF+15+2,227:POKEF+15+3
    ,227                                     :rem 148
480 POKEF+15+D,7:POKEF+15+D+1,7:POKEF+15+D+2,7:POKEF+15+D
    +3,7                                     :rem 193
490 Y=11:DX=1:DY=1:X=11                   :rem 79
500 IFRND(1)<.5THENDX=-1                   :rem 143
510 IFRND(1)<.5THENDY=-1                   :rem 145
520 AR=15:AL=15                             :rem 55
530 POKE1024+X+40*Y,32:POKE1024+X+40*Y+D,0 :rem 68
540 X=X+DX:Y=Y+DY:POKE1024+X+40*Y,81:POKE1024+X+40*Y+D,8
    :rem 48
550 IFL=160ANDOD=160THEN570                 :rem 78
560 IFL=160THENDY=-DY:GOSUB640             :rem 113
570 GOSUB200:GOSUB160:IFY=0ORY=23THEN660   :rem 245
580 OD=L                                    :rem 185
590 L=PEEK(SCR+X+DX+(Y+DY)*40)            :rem 250
600 IFL=32THEN530                           :rem 218
610 IFL=127THENDX=-DX:GOSUB640:GOTO590     :rem 127
620 IFL=228ORL=227ORL=90THENDY=-DY:GOSUB640 :rem 203
630 GOTO530                                 :rem 106
640 S=54272:FORQ=STOS+24:POKEQ,0:NEXT:POKES+5,88:POKES+24
    ,15:POKES+1,10                           :rem 130
650 POKES,143:FORRD=1TO50:NEXT:RETURN       :rem 161
660 POKE646,0                               :rem 199
670 IFY<1THENPRINT"{ 9 GIU' } { 8 DES } {RVS} HA VINTO
    { 2 SPAZI } IL GIOCATORE 1 {OFF}":GOTO690 :rem 165
680 IFY>22THENPRINT"{ 9 GIU' } { 8 DES } {RVS} HA VINTO
    { 2 SPAZI } IL GIOCATORE 2 {OFF}":GOTO690 :rem 220
690 PRINT"{ 11 GIU' } { 10 DES } {RVS} GIOCHI ANCORA? (S/N)
    {OFF}":GOTO690                           :rem 184
700 IFPEEK(197)=13THEN730                   :rem 167
710 IFPEEK(197)=39THEN740                   :rem 177
720 GOTO700                                  :rem 105
730 IFPEEK(197)=13THENPOKE646,1:RUN        :rem 107
740 POKE198,0:PRINT"{CLR}":END             :rem 119

```

CG4

Autostrada alfabetica

Joystick

Questo originalissimo gioco prevede l'uso del joystick. Si tratta di aiutare tutte le lettere dell'alfabeto ad attraversare una caotica strada,

evitando loro di essere investite dai numerosi autotreni che sfrecciano velocissimi. Appena avete effettuato il percorso con un carat-

tere, correte veloci a prendere il successivo e così via.
Si gioca a 5 diversi livelli di difficoltà; il livello di partenza viene selezionato all'inizio della partita, e re-

gola la velocità dei camion. Il gioco prosegue finché una lettera non viene investita, oppure fino al completamento del quinto livello.

```

10 REM STRADA ALFABETICA :rem 192
20 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINT"{CLR}{YEL}" :rem 243
30 V=53248 :rem 252
40 POKEV+21,0 :rem 211
50 AV=PEEK(V+30) :rem 147
60 POKE2040,14 :rem 236
70 POKEV+39,1 :rem 224
80 REM INPUT LIVELLO :rem 243
90 PRINT"LIVELLO (1/5) ?" :rem 118
100 GETLS :rem 225
110 IFL$>"5"ORL$<"1"THEN100 :rem 202
120 TI$="000000":L=VAL(L$):PRINT"{CLR}" :rem 250
130 REM DEFINISCE LO SPRITE 0 :rem 164
140 FORI=0TO62:READQ :rem 228
150 POKE832+I,Q:NEXTI :rem 21
160 FORI=0TO62:POKE896+I,0:NEXTI :rem 225
170 POKE53281,6:POKE53280,6:REM COLORI :rem 223
180 REM SCHERMO :rem 142
190 PRINT"{CLR}{YEL}{ 4 SPAZI}{RVS} AUTOSTRADA ALFABETICA
" :rem 98
200 PRINT"{GIU'}{ 10 SPAZI}LIVELLO: ";L :rem 76
210 PRINT"{BLK}{ 3 GIU'}{ 2 SPAZI}ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ" :rem 6
220 FORI=1TO14 :rem 58
230 PRINT"{RVS}{ 30 SPAZI}" :rem 120
240 NEXTI :rem 30
250 PRINT"{ 15 SU}{ 2 DES}"; :rem 92
260 REM INIZIALIZZA SPRITES 1-7 :rem 137
270 FORI=1TO7 :rem 17
280 POKE2040+I,13 :rem 147
290 POKEV+2*I,240 :rem 178
300 POKEV+2*I+1,93+16*I :rem 225
310 POKEV+39+I,2*I-1 :rem 83
320 NEXTI :rem 29
330 POKEV+42,2 :rem 10
340 POKEV+21,254 :rem 113
350 FORI=1TO26:REM PROGRAMMA PRINCIPALE :rem 236
360 POKE56334,PEEK(56334)AND254:REM DEFINISCE I CARATTERI :rem 114

370 POKE1,PEEK(1)AND251 :rem 56
380 FORJ=0TO7 :rem 19
390 POKE896+3*J,PEEK(53248+I*8+J) :rem 55
400 NEXTJ :rem 29
410 POKE1,PEEK(1)OR4 :rem 157

```

```

420 POKE56334,PEEK(56334)OR1 :rem 67
430 POKEV,32+I*8 :rem 131
440 POKEV+1,98 :rem 22
450 POKEV+21,255 :rem 116
460 FORAV=1TO250:NEXTAV :rem 208
470 PRINT" {SIN}{ 15 GIU' }"; :rem 67
480 REM GIOCO :rem 241
490 FORK=1TO7 :rem 23
500 JO=PEEK(56321) :rem 226
510 IFNOTJOAND1ANDPEEK(V+1)>98THENPOKEV+1,PEEK(V+1)-2
:rem 32
520 IFNOTJOAND2THENPOKEV+1,PEEK(V+1)+2 :rem 118
530 X=PEEK(V+2*K)-5*L*RND(1)-10-I/2 :rem 152
540 IFX<0THENX=X+240 :rem 201
550 POKEV+2*K,X :rem 117
560 IFPEEK(V+30)AND1THENPRINT" { 2 GIU' } {CYN} INCIDENTE!!!"
:GOSUB790:GOTO700 :rem 163
570 IFPEEK(V+1)=218GOTO600 :rem 250
580 NEXTK :rem 39
590 GOTO490 :rem 116
600 FORAV=1TO250:NEXTAV :rem 204
610 REM CARATTERI SUCCESSIVI :rem 27
620 PRINTCHR$(64+I);"{ 15 SU}"; :rem 142
630 POKEV+21,254 :rem 115
640 NEXTI :rem 34
650 REM FINE :rem 161
660 POKEV+21,0:PRINT" {CLR} {CYN} CONGRATULAZIONI!":rem 226
670 FORAV=1TO2000:NEXTAV :rem 254
680 IFL<5THENL=L+1:BN=BN+L-1:GOTO190 :rem 195
690 PRINT" { 2 GIU' } HAI COMPLETATO IL LIVELLO PIU' DIFFICI
LE!!" :rem 222
700 PRINT" { 3 GIU' } {WHT} IL TUO PUNTEGGIO E'";INT(((BN*26+
(I-1)*L)*1E5)/TI) :rem 192
710 GETAV$:IFAV$<>" "THEN710 :rem 60
720 PRINT" {GIU' } GIOCHI ANCORA? (S/N)"; :rem 125
730 GETA$ :rem 223
740 IFA$=" "THEN730 :rem 217
750 IFA$="S"THENRUN :rem 136
760 IFA$<>"N"THEN730 :rem 102
770 POKEV+21,0:PRINT" {CLR} " :rem 171
780 END :rem 118
790 FORAV=1TO2000:NEXTAV:POKEV+21,0:PRINT" {CLR} ":RETURN
:rem 98
800 DATA0,0,0,0,15,254,0,15,254,0,15,254,0,127,254
:rem 162
810 DATA0,159,254,0,159,254,0,255,254,0,240,0,0,255,254
:rem 179
820 DATA0,124,124,0,56,56,0,0,0,0,0,0,0,0,0
:rem 48
830 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
:rem 1

```

Investigatore

In una città dell'Ohio, negli Stati Uniti, alcune persone ancora sconosciute hanno organizzato un traffico di auto rubate, cambiando le targhe delle stesse con targhe false.

Mentre la polizia svolge le indagini per scoprire chi ha rubato e chi vende le auto rubate, voi, un investigatore privato, cercate di trovare le auto rubate, per sequestrarle, in modo che nessuno le compri.

Perciò ti sei messo con la tua auto nera di fianco a una strada principale della tua città, ad osservare le macchine che passano.

La cittadina è molto piccola e vi passano solo le poche macchine dei cittadini, delle quali avete i numeri di targa segnati su un foglio. Dall'altra parte della strada avete piazzato due auto della polizia, che possono attuare un blocco stradale al vostro comando, e sparare all'auto che, dopo essersi accorta dell'agguato, cambia continuamente la sua direzione per non essere presa.

Per attuare un blocco stradale bisogna premere A o Z, e per far sparare l'auto in alto dovete premere A mentre per far sparare quella in basso dovete premere Z.

La possibilità di creare un blocco stradale è utile quando si sospetta che un'auto abbia la targa diversa da quella presente sulla tabella che viene mostrata all'inizio del

gioco e che è possibile rivedere in ogni momento premendo il tasto D.

Le possibilità, dopo aver creato un blocco stradale sono 3:

1) se colpite, sparando, l'auto in fuga ed essa ha una targa falsa riceverete un punto per aver trovato un'auto rubata.

2) se colpite l'auto in fuga ma essa ha una targa autentica, cioè uguale a quella presente sulla tabella, perderete un punto.

3) se, o perché vi siete accorti che la targa è effettivamente autentica (e non avete sparato) o perché non siete riusciti a colpire l'auto in fuga, l'auto compie due passaggi sullo schermo, il computer vi dirà se la targa è vera o falsa, ma non riceverete alcun punteggio.

I tipi di automezzi sono sei:

L'auto bianca

L'auto rossa

L'auto blu

Il camion bianco

Il camion rosso

Il camion blu

Nella tabella mostrata all'inizio del gioco ognuna di queste scritte porta, di fianco, la targa autentica di quell'automezzo.

Durante il gioco, al passaggio di un mezzo, la targa del mezzo stesso (che può anche essere falsa) viene mostrata sotto la strada.

Se notate che la targa mostrata al passaggio del mezzo è diversa da

quella vista nella tabella potete anche tranquillamente attuare un blocco stradale e fermare l'auto sospetta.

Ogni volta che attuate un blocco stradale, qualsiasi esito abbia, tutte le targhe vengono cambiate, e mostrate nella relativa tabella.

Il trucco per fare punti in questo

gioco è cercare di ricordarsi tutte le targhe dei sei tipi di automezzi (anche se ci vuole un pò di allenamento per riuscirci).

Ogni volta che si richiama la tabella premendo il tasto D, l'auto in passaggio cambia.

Ed ora buon divertimento e buona caccia alle targhe false!

```

30 POKE53280,2:POKE53281,12:POKE53272,21           :rem 232
40 DIMV$(6),C(6),P(6),VM$(6)                       :rem 178
50 HO$=CHR$(19):CL$=CHR$(147):CG$=CHR$(151):CU$=CHR$(145)
   :CD$=CHR$(17)                                     :rem 58
60 BL$=CHR$(144):YE$=CHR$(158):WH$=CHR$(5):RD$=CHR$(28):B
   U$=CHR$(31)                                       :rem 255
70 R1$=CHR$(18):R0$=CHR$(146)                       :rem 16
80 S1=54273:S2=54272:VL=54296:WV=54276:AD=54277:REM VARIA
   BILI DEI SUONI                                    :rem 147
90 M1$="BRAVO, AVEVA UNA TARGA FALSA!!"             :rem 161
100 RO$="":FORK=1TO20:RO$=RO$+CHR$(185):NEXT        :rem 75
110 V=53248:POKEV+21,31:REM ABILITA GLI SPRITE      :rem 207
120 POKE2040,13:POKE2041,192:FORK=2TO4:POKE2040+K,13:NEXT
   :REM AREE DEI DATI-SPRITE                         :rem 163
130 GOSUB1100                                         :rem 214
140 DEFFNR(MAX)=INT(RND(1)*MAX+1)                   :rem 204
150 C(1)=1:P(1)=0:C(2)=2:P(2)=0:C(3)=6:P(3)=0:SC=0
   :rem 87
160 FORI=1TO3:C(I+3)=C(I):P(I+3)=1:NEXT             :rem 3
170 GOSUB610                                         :rem 175
180 REM                                              :rem 125
190 REM DISEGNA LA STRADA E GLI OGGETTI PRESENTI SULLO SC
   HERMO                                             :rem 3
200 REM                                              :rem 118
210 POKE53281,5:PRINTCL$;WH$;                       :rem 217
220 FORK=1TO10:PRINTCD$;:NEXT                       :rem 94
230 FORK=11TO5:PRINTCHR$(152);R1$;"{ 40 SPAZI}";:NEXT
   :rem 4
240 PRINTRO$                                         :rem 232
250 GOSUB790                                         :rem 183
260 MX=0                                             :rem 170
270 CL=0:S=2:X=30:Y=60:GOSUB1480                   :rem 128
280 CL=0:S=3:X=30:Y=85:GOSUB1480                   :rem 137
290 CL=0:S=4:X=30:Y=200:GOSUB1480                  :rem 176
300 PRINTHO$;:FORK=1TO18:PRINTCD$;:NEXT            :rem 34
310 PRINTWH$;"PREMI 'A' O 'Z' PER UN POSTO DI BLOCCO"
   :rem 196
320 PRINT:PRINTTAB(20);"PUNTI ";STR$(SC)           :rem 193
330 REM                                              :rem 122

```

```

340 REM FA CORRERE LE MACCHINE SULLA STRADA      :rem 29
350 REM                                           :rem 124
360 MX=0                                           :rem 171
370 J=FNR(6)                                       :rem 142
380 FORI=30TO320STEP5                             :rem 20
390 PRINTHO$;:FORII=1TO16:PRINTCD$;:NEXT:PRINTWH$;R1$;TAB
    (16);VM$(J)                                   :rem 67
400 CL=C(J):S=P(J):Y=138                         :rem 95
410 GETI$:IFI$=""THENX=I:GOSUB1480:GOTO440        :rem 56
420 IFI$="D"THENGOSUB610:GOTO210                 :rem 163
430 GOTO470                                       :rem 107
440 NEXT                                           :rem 215
450 Y=250:GOSUB1480                              :rem 77
460 GOTO370                                       :rem 109
470 GOSUB860                                       :rem 185

480 REM                                           :rem 128
490 REM MESSAGGIO FINALE E SIRENA DELLA POLIZIA :rem 80
500 REM                                           :rem 121
510 GOSUB1540                                       :rem 224
520 PRINTCG$;                                       :rem 13
530 PRINTHO$;:FORJJ=1TO21:PRINTCD$;:NEXT        :rem 106
540 IFEN=1AND(VN$=VM$(A)ORVN$=VM$(BB))THENSC=SC+1:PRINT:P
    RINTM1$:GOTO580                               :rem 33
550 IFEN=1THENPRINT:PRINT"LA TARGA ERA GIUSTA!!!!":SC=SC-
    1:GOTO580                                       :rem 39
560 IFVN$=VM$(A)ORVN$=VM$(BB)THENPRINT:PRINT"AVEVA LA TAR
    GA FALSA...":GOTO580                           :rem 1
570 PRINT:PRINT"AVEVA LA TARGA VERA"              :rem 209
580 POKE198,0                                       :rem 202
590 PRINT"PREMI RETURN{'8 SPAZI}";:INPUTRB$:GOTO170
                                                    :rem 148

600 REM                                           :rem 122
610 REM SUBROUTINE DI PARTENZA                   :rem 125
620 FORS=0TO4:Y=29:GOSUB1480:NEXT                :rem 81
630 PRINTCL$;CG$;                                   :rem 253
640 FORI=1TO6                                       :rem 17
650 V$(I)=CHR$(64+FNR(26))+CHR$(64+FNR(26))+CHR$(64+FNR(2
    6))                                           :rem 212
660 FORK=1TO3:V$(I)=V$(I)+RIGHT$(STR$(FNR(10)-1),1):NEXT
                                                    :rem 9
670 V$(I)=V$(I)+CHR$(64+FNR(26))                 :rem 179
680 NEXT                                           :rem 221
690 PRINT:PRINT"{ 11 SPAZI}LISTA DELLE TARGHE":PRINT:PRIN
    T                                             :rem 99
700 PRINT:PRINTTAB(11);CG$;"AUTO BIANCA{ 3 SPAZI}";V$(1)
                                                    :rem 235
710 PRINT:PRINTTAB(11);RD$;"AUTO ROSSA{ 4 SPAZI}";V$(2)
                                                    :rem 227
720 PRINT:PRINTTAB(11);BU$;"AUTO BLU{ 6 SPAZI}";V$(3)
                                                    :rem 65

```


1190	DATA0,127,128	:rem	162
1200	DATA0,255,192	:rem	157
1210	DATA1,128,96	:rem	113
1220	DATA3,0,48	:rem	6
1230	DATA63,255,255	:rem	217
1240	DATA63,255,255	:rem	218
1250	DATA63,255,255	:rem	219
1260	DATA63,255,255	:rem	220
1270	DATA3,192,30	:rem	110
1280	DATA1,128,12	:rem	108
1290	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	246
1300	REM	:rem	168
1310	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	3
1320	DATA255,252,0	:rem	157
1330	DATA255,252,0	:rem	158
1340	DATA255,252,0	:rem	159
1350	DATA255,252,0	:rem	160
1360	DATA255,255,128	:rem	15
1370	DATA255,255,192	:rem	17
1380	DATA255,252,96	:rem	226
1390	DATA255,252,48	:rem	224
1400	DATA255,255,255	:rem	11
1410	DATA255,255,255	:rem	12
1420	DATA255,255,255	:rem	13
1430	DATA255,255,255	:rem	14
1440	DATA3,192,30	:rem	109
1450	DATA1,128,12	:rem	107
1460	DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0	:rem	245
1470	RETURN	:rem	172
1480	REM SUBROUTINE PER LA POSIZIONE DEGLI SPRITE	:rem	49
1490	POKEV+39+S,CL	:rem	35
1500	MX=0:IFX>255THENMX=MX+2↑S:X=X-255	:rem	135
1510	POKEV+2*S,X:POKEV+16,MX	:rem	204
1520	POKEV+2*S+1,Y	:rem	8
1530	RETURN	:rem	169
1540	REM SUBROUTINE DEL SUONO DELLA SIRENA	:rem	75
1550	POKEVL,15:POKEAD,190:POKEWV,33	:rem	138
1560	FORK=1TO4	:rem	67
1570	POKES1,38:POKES2,126:FORT=1TO300:NEXT	:rem	92
1580	POKES1,34:POKES2,75:FORT=1TO300:NEXT	:rem	44
1590	NEXTK	:rem	89
1600	POKEWV,0:POKEAD,0	:rem	73
1610	RETURN	:rem	168

È IN EDICOLA

**IL CORSO DI
BASIC**

**PIU'
VENDUTO**

**3 FASCICOLI
A SOLE
L. 5.000**



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**
DIVISIONE GRANDI OPERE