

COMET
DOSSIER n.3

LIRE 1500

BIBLIOTECA QUINDICINALE

GIOCHI E
PROGRAMMI
PER PERSONAL
E HOME
COMPUTER

SOFTWARE DOSSIER

Quindicinale
di giochi e programmi
per personal
& home computer

Direttore Responsabile:
Marco Bindi
Direttore Tecnico:
Gianroberto Negri

Edizioni **CO.STA** srl
via Mazzini 128
56100 PISA

Registrazione al Tribunale
di Pisa n. 2 del 22/2/84
Spediz. in abbon. post.
gruppo II / 70

SOFTWARE DOSSIER

Lire 1500

I numeri arretrati, a lire 3000,
possono essere richiesti
senza oneri di spedizione
con pagamento anticipato in
contanti, o tramite assegno
o vaglia postale intestato al-
la Società editrice.

SOFTWARE DOSSIER

il quindicinale per realizzare
la tua Biblioteca di Software
in tre sezioni:

- Giochi
- Programmi personali
- Programmi di utilità.

Con l'ultimo numero dell' an-
no viene distribuito l'indice
analitico per la raccolta.

Stampa: **Rotografica srl (MI)**

Distribuzione:
Messaggerie Periodici

CODIFICA SIMBOLI



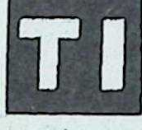
APPLE



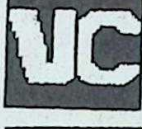
COMMODORE 64



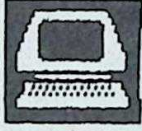
ZX SPECTRUM



TEXAS 99/4A



VIC 20



UTILITY



PROGRAMMI
PERSONALI



GIOCHI

composit pisa - © 48670

Per ogni numero di **Software Dossier** sono disponibili i li-
stati registrati su supporto
magnetico dei programmi
dei vari tipi di computer.

Le richieste vanno indirizza-
te a **CO.STA edizioni** - Via
Mazzini 128 - 56100 PISA, al-
legando il pagamento in
contanti o tramite assegno o
vaglia postale intestato alla
Società editrice.

SOFTWARE DOSSIER N. 3

Floppy Apple L.21500 (1 progr.)
Cas.ta COM.64 L.21500 (3 progr.)
Cas.ta Spectrum L.16500 (2 progr.)
Cas.ta TI.99 L.16500 (1 progr.)
Cas.ta VIC.20 L.16500 (2 progr.)

SOFTWARE DOSSIER N. 3 — BUONO D'ORDINE

Nome _____

Cognome _____

Via / P.zza _____

Città _____ CAP _____

N. _____ Floppy Apple Tot. L. _____

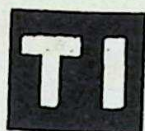
N. _____ Cassetta COM.64 Tot. L. _____

N. _____ Cassetta Spectrum Tot. L. _____

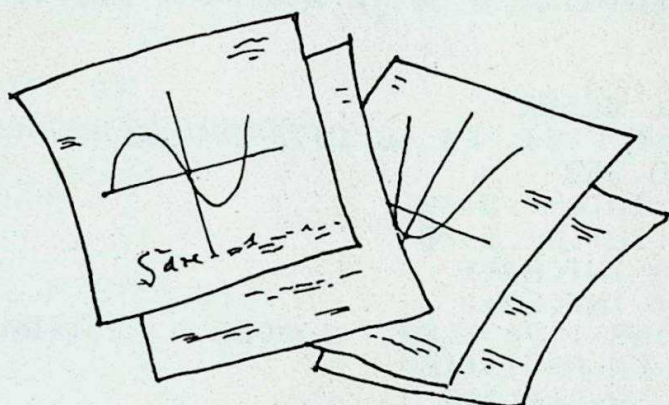
N. _____ Cassetta TI.99 Tot. L. _____

N. _____ Cassetta VIC.20 Tot. L. _____

TOTALE L. _____



GRAFICI



Questo Programma fatto girare sul TI 99/4A Vi permettera' di tracciare delle curve o di fare dei grafici con una risoluzione di 256 x 192 Punti. Per far cio' il Programma utilizza i caratteri dal trentatreesimo al centocinquantanovesimo e questo gli Permette di stampare a video 127 caratteri per un totale di 8128 Punti. Il Programma e' composto di due Parti: una Prima Parte che, va' dalla linea 130 alla linea 350 e che si occupa di Posizionare e quindi scrivere il Punto; una seconda Parte che va' dalla linea 360 alla linea 650 e che si occupa dell'inizializzazione. La Parte di Programma che va' dalla linea 660 in Poi e' un esempio di quello che potete fare con questo Programma e crea una sinusoide sul video del Vostro TI 99/4A. E' in questo Punto del Programma che dovrete mettere le vostre formule Per tracciare grafici e curve sapendo

NOTE

SOLMALE

DOSSIER 58

che: nella variabile V vanno messe le coordinate verticali, comprese tra 0 e 191; mentre nella variabile H le coordinate orizzontali, comprese tra 0 e 255. Le coordinate sono arrotondate e testate nel Parte di Programma che si occupa del Posizionamento e della stampa a video.

```
100 CALL CLEAR
110 DIM M (70), RS (8,15), ES(160)
120 GOTO 360
130 A = INT(V+.5)/8
140 B = INT(H+.5)/8
150 AA = INT(A)+1
160 BB = INT(B)+1
170 IF (AA > 24)+(AA < 1)+(BB > 32)+(BB<1) THEN 340
180 A = (A-AA+1)*16
190 B = (B-BB+1)*8
200 IF B<4 THEN 230
210 B = B-4
220 A = A+1
230 CALL GCHAR (AA,BB,G)
240 IF G <> 32 THEN 300
250 CO = CO+1
260 IF CO <> 160 THEN 290
270 CALL SOUND(3000,111,1)
280 GOTO 280
290 G = CO
300 P = M(ASC (SEG$ (ES (G),A+1,1)))
310 ES (G) = SEG$ (ES (G),1,A)& RS (VAL (QS (B)),P)&
SEG$ (ES (G),A+2,15-A)
320 CALL CHAR (G, ES (G))
330 CALL HCHAR (AA,BB,G)
340 CALL SOUND (-10,440,4)
350 RETURN
360 QS(0) = "8"
370 QS(1) = "4"
```

NOTE _____

SOLAR

SOLAR 59

```
380 QS(2) = "2"
390 QS(3) = "1"
400 WS = "0123456789ABCDEF"
410 MC(32) = 0
420 FOR I = 0 TO 15
430 MC(ASC (SEG$ (WS,I+1,1))) = I
440 NEXT I
450 CO = 32
460 FOR I = 33 TO 159
470 ES(I) = "0000000000000000"
480 NEXT I
490 FOR G = 1 TO 4
500 READ L,P
510 J = -1
520 FOR I = L TO P STEP L*2
530 FOR K = 1 TO 2
540 FOR N = 0 TO L - 1
550 J = J + 1
560 RS (L,J) = SEG$ (WS,N+I+1,1)
570 NEXT N
580 NEXT K
590 NEXT I
600 NEXT G
610 DATA 1, 15, 2, 14, 4, 12, 8, 8
620 CALL SCREEN (15)
630 FOR I = 1 TO 16
640 CALL COLOR (I,2,1)
650 NEXT I
660 REM-----
670 REM ESEMPIO DI SINUSOIDE
680 REM-----
690 REM
700 REM-----
800 REM
810 FOR I = 0 TO 6.2832 STEP .05
820 V = SIN(I) * 92 + 96
830 H = I * 30 + 30
```

NOTE _____

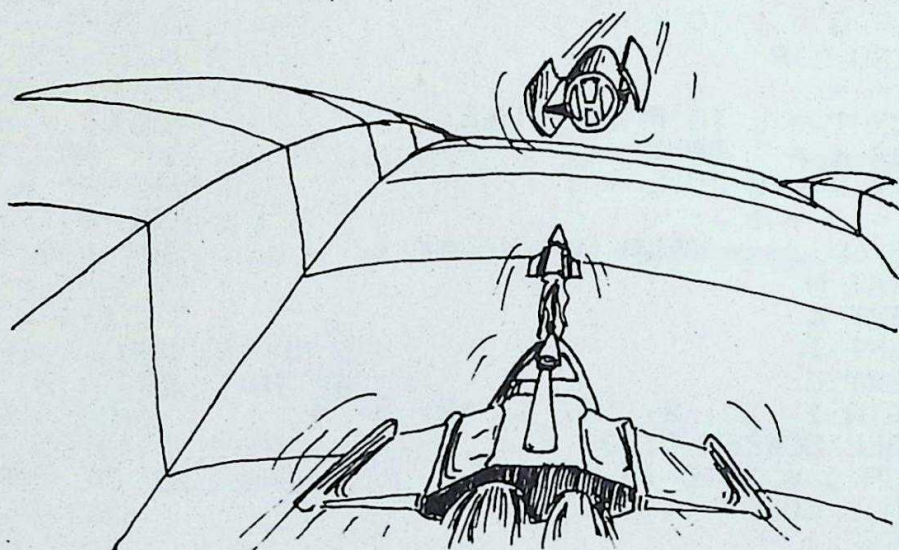
STAR WARS

60

840 GOSUB 130
850 NEXT I
860 CALL SOUND (500,1000,2)
870 GOTO 870



GALASSIA X2



Un gioco fortemente ispirato dai combattimenti effettuati dai caccia stellari dell'Alleanza contro quelli imperiali nei cunicoli della base stellare "MORTE NERA" nel film GUERRE STELLARI. Vi trovate infatti nei cunicoli di una base stellare e state viaggiando velocemente a bordo di un caccia stellare e dovete cercare di distruggere il maggior numero di

NOTE _____

caccia nemici. Per far cio' avete a disposizione un
cannone a testate nucleari che potete lanciare
premeendo il Pulsante di fuoco del Vostro JOYSTICK.
Anche per muoverVi verso destra oppure verso
sinistra dovrete utilizzare il JOYSTICK. Al
raggiungimento di 1000 Punti guadagnerete un altro
caccia che, si andra' ad aggiungere a quelli
rimasti.

```

10 PRINT "J":POKE 214,10:PRINT TAB(13)"GALASSIA X2":FOR J=1 TO 999:NEXT
20 POKE 53281,11:POKE 53282,12:POKE 53283,13:Z=53270:POKE Z,PEEK(Z) OR 16
30 POKE 52,56:POKE 56,56:CLR :POKE 56334,PEEK(56334) AND 254:POKE 1,PEEK(1) AND
251
40 IF PEEK(14336)>60 THEN FOR I=0 TO 511:POKE I+14336,PEEK(I+53248):NEXT
50 POKE 1,PEEK(1) OR 4:POKE 53280,0:V=53248
60 POKE 56334,PEEK(56334) OR 1:POKE 53272,(PEEK(53272) AND 240)+14:POKE 54296,0
70 FOR J=0 TO 7:POKE 14336+27*8+J,170:POKE 14336+29*8+J,85:READ Q:POKE 14848+J,Q
80 POKE 14336+28*8+J,255:POKE 14336+31*8+J,255-PEEK(14336+46*8+J):NEXT
90 DATA 255,243,243,192,243,243,255,255
100 FOR J=0 TO 15:READ Q:POKE 14856+J,Q:NEXT :DATA 254,254,252,240,232,156,235,2
47
110 DATA 127,127,63,15,23,57,215,239
120 D=55296-1024:FOR J=1024 TO 1503:IF RND(1)>.9 THEN POKE J,31:POKE J+D,8:J=J+1
130 POKE J,28:POKE J+D,8:NEXT :Q$="PUNTI"
140 FOR J=1 TO 5:POKE 1023+J,ASC(MID$(Q$,J,1))-64:POKE 1023+J+D,0:NEXT :POKE 102
9,58
150 FOR J=1029 TO 1035:POKE J+D,0:NEXT :NS=3:GOSUB 940:SC=0:GOSUB 970
160 FOR J=1 TO 10:READ Q:POKE Q-47,64:NEXT
170 DATA 1087,1090,1165,1212,1251,1290,1331,1297,1371,1413
180 FOR J=1 TO 16
190 G=0
200 IF J>5 THEN IF J/2=INT(J/2) THEN F=F+40:G=40
210 READ C
220 T=1+J
230 FOR X=0 TO 18-T:M=1344+J*40:X=N=1344+J*40+F STEP 40
240 Q=M:GOSUB 320:Q=N:GOSUB 320
250 NEXT X
260 FOR I=1364+J*40 TO 1444+J*40+F STEP 40
270 Q=I-T-1:GOSUB 320:Q=I+T:GOSUB 320
280 NEXT :I=I-40
290 FOR H=I-T-1 TO I+T
300 Q=H:GOSUB 320:Q=H-G:GOSUB 320:NEXT :NEXT :GOTO 340
310 DATA 32,27,29,32,27,29,29,32,32,27,27,29,29,29,32,32
320 IF Q<2024 THEN POKE Q,C:POKE Q+D,8:
330 RETURN
340 IF PEEK(832)=33 THEN 470
350 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 62:READ Q:POKE 832+J*64+I,Q:NEXT :NEXT
360 DATA 33,0,0,64,128,0,140,64,0,158,64,0,243,192,0,158,64,0,140,64,0
370 DATA 64,128,0,33,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

```

NOTE

OLIVETTI

64

valore compreso tra 5 e 50 Per quello che riguarda la velocita' d'esecuzione. Una volta effettuate le scelte verra' visualizzato un ippodromo con due cavalli pronti alla partenza. Nella parte bassa dello schermo verra' visualizzato il testo da battere sulla tastiera inerente al livello di difficulta' scelto. E' mediante la battitura del testo che, e' possibile far avanzare il Vostro cavallo e poter cosi' superare quello pilotato dal computer. Ad ogni errore che commetterete il Vostro cavallo non avanzera' rimanendo in tal modo indietro rispetto a quello del computer. In entrambi i casi che vinciate o che perdiate Vi verra' chiesto se desiderate continuare. In caso di vincita verra' incrementato il punteggio. Secondo il livello che sceglierete Vi verra' assegnato un punteggio via, via maggiore. Nei primi livelli il testo sara' composto di soli caratteri mischiati assieme mentre negli ultimi livelli da complete frasi.

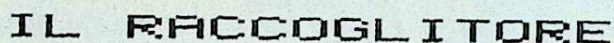
```
10 FOR L=54272 TO 54296:POKE L,0:NEXT L:POKE 53281,15:POKE 53280,15
20 POKE 54296,0:PRINT "#####L'IPPODROMO   "S=0
30 PRINT "#####ISTRUZIONI (S=SI)"
40 S=0
50 GET A$:IF A$="" THEN 50
60 IF A$="S" THEN GOSUB 900
70 PRINT "#####LIVELLO ? (1-13)":INPUT L1
80 IF L1<1 OR L1>13 THEN 70
90 C(0)=55456:C(1)=55576:C(2)=55696:H=1184:H1=1224:J=1624
100 L=L1:S=(220*(L1-1))+(10*(L1>1))
110 PRINT "#####VELOCITA ----> (5-50)"SPC(58)"(50 E' LENTO )";
120 INPUT R1:R=R1
130 IF R<5 OR R>50 THEN 110
140 GOTO 180
150 POKE 198,0:PRINT "#####VUOI CONTINUARE ANCORA ? (S/N)";
160 GET X$:IF X$="" AND X$<"N" AND X$<"S" THEN 160
170 IF X$="N" THEN END
180 M=0:N=0:N1=0:IF S>220*L THEN L=L+1:L1=L1+1:R=R1:IF L>13 THEN PRINT "FINE"
190 PRINT CHR$(147):POKE 53280,3:POKE 53281,1:PRINT "PUNTI:R"S:IF L1>9 THEN 210
200 PRINT TAB(30)"LIVELLO3"L1"█":GOTO 220
210 PRINT TAB(30)"LIVELLO3"L1"█"
220 FOR I=1144 TO 1183:POKE I,114:POKE I+54272,0:NEXT I
230 FOR I=1264 TO 1303:POKE I,91:POKE I+54272,0:NEXT I
```

NOTE _____

SOFTWARE 65

```
240 FOR I=1384 TO 1423:POKE I,91:POKE I+54272,0:NEXT I
250 FOR I=1504 TO 1543:POKE I,113:POKE I+54272,0:NEXT I
260 POKE 1502,103:POKE 55774,0:POKE 1462,95:POKE 55734,2
270 FOR I=1 TO 3*L-2:READ D$:NEXT I:RESTORE :PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"D$
280 FOR I=1 TO 3*L-1:READ D$:NEXT I:RESTORE :PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"D$
290 FOR I=1 TO 3*L:READ D$:NEXT I:RESTORE :PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"D$
300 IF L=7 THEN POKE 1646,44
310 IF L=8 THEN FOR I=0 TO 6 STEP 2:POKE 1624+I,58:NEXT I
320 IF L=8 THEN :POKE 1663,44:POKE 1730,58:POKE 1732,58
330 IF L=9 THEN POKE 1689,58
340 FOR I=0 TO 2:FOR T=0 TO 39:POKE C(I)+T,2:NEXT T:NEXT I:POKE H,94
350 FOR I=0 TO 2:FOR T=0 TO 39:POKE C(I)+40+T,0:NEXT T:NEXT I:POKE H1,94
360 IF N=0 AND M=0 OR S=(300*L)+10 THEN GOSUB 850
370 IF M=39 OR M=159 THEN M1=M:M=M+80
380 IF PEEK(H1+M+1)<>32 THEN 150
390 IF TI>T+R THEN POKE H1+M1,32:POKE H1+M,32:M=M+1:POKE H1+M,94:T=TI
400 GET A$:IF A$="" THEN 370
410 IF ASC(A$)=PEEK(J+N1) THEN 430
420 IF ASC(A$)<>PEEK(J+N1)+64 THEN 370
430 POKE 55896+N1,2:N1=N1+1:IF N=39 OR N=159 THEN N2=N:N=N+81
440 POKE H+N,32:POKE H+N2,32:N=N+1:IF PEEK(H+N)<>32 THEN S=S+10:R=R-1:GOTO 150
450 POKE H+N,94:GOTO 370
460 DATA FRF FTF FGF FBF FVF FRF FTF FGF FBF FVF
470 DATA FRF FTF FGF FBF FVF FRF FTF FGF FBF FVF
480 DATA FRF FTF FGF FBF FVF FRF FTF FGF FRTB
490 DATA DED DCD FRF FTF FGF FBF FVF DED DCD FRF
500 DATA FTF FGF FBF FVF DED DCD FRF FTF FGF FBF
510 DATA FVF DED DCD FRF FTF FGF FBF FVF FDEV
520 DATA SWS SXS DED DCD FRF FTF FGF FBF FVF SWS
530 DATA SXS DED DCD FRF FTF FGF FBF FVF SWS SXS
540 DATA DED DCD FRF FTF FGF FBF FVF SWS SCDX
550 DATA AQA AZA SWS SXS DED DCD FRF FTF FGF AQA
560 DATA AZA SWS SXS DED DCD FRF FTF FGF AQA AZA
570 DATA SWS SXS DED DCD FRF FTF FGF AQA AZQW
580 DATA JUJ JYJ JHJ JNJ JMJ AQA AZA SWS SXS DED
590 DATA DCD JUJ JYJ JHJ JNJ JMJ AQA AZA SWS SXS
600 DATA DED DCD JUJ JYJ JHJ JNJ JMJ AQA JUQX
610 DATA KIK KIK JUJ JYJ JHJ JNJ JMJ AQA AZA SWS
620 DATA SXS DED DCD KIK KIK FRF JUJ JYJ JNJ JMJ
630 DATA AQA AZA SWS SXS DED DCD KIK KIK KIZD
640 DATA LOL L.L KIK KIK JUJ JYJ JHJ JNJ JMJ AQA
650 DATA AZA SWS SXS FTF LOL L.L KIK KIK JUJ JYJ
660 DATA JHJ JNJ JMJ AQA AZA SWS SXS FTF LZJM
670 DATA ;P; ;/; LOL L.L KIK KIK JUJ JYJ JHJ JNJ
680 DATA JMJ AQA AZA SWS SXS ;P; ;/; LOL L.L KIK
690 DATA KIK JUJ JYJ JHJ JNJ JMJ AQA AZA SK;Q
700 DATA A11 S22 D33 F44 F55 J66 J77 K88 L99 ;00
710 DATA Z11 X22 C33 V44 V55 N66 A11 S22 D33 F44
720 DATA F55 J66 J77 K88 L99 ;00 Z11 X22 C3F5
730 DATA SE SE SE SE SE IL IL IL TEMPO TEMPO IL
740 DATA F SE IL LA TEMPO SE IL L IL IL SE IL TI SI
750 DATA SE SE SI SI TEMPO TEMPO SE IL IL SEI
760 DATA ME ME ME LEI LEI LEI LORO LORO LORO ME
770 DATA SE SE ME LEI LEI LEI LORO LEI LORO ME ME
780 DATA VOI VOI ME ME LORO LORO ME VOI ESSI
790 DATA IL GIOVANE PESCATORE VOLEVA PESCARE UNA
```

NOTE



NOTE



Vi trovate dentro ad un labirinto e dovete raccogliere tutti gli ogettiche Vi trovate. Per far cio' dovete, facendo uso dei Joystick del VIC 20 spostarvi nelle varie direzioni e Passare sopra agli ogetti . Attenzione Pero' di non Prendere i VISI Perche' in tal caso Perdereste una vita. Il gioco e' composto di vari quadri ed ad ogni quadro viene mostrato il Vostro Punteggio e gli eventuali EXTRA realizzati nel caso abbiate completato un quadro senza varvi Prendere dai VISI. Per Partire dopo ogni quadro bastera' che Premiate il Pulsante di fuoco del Vostro JOYSTICK.

Il Programma e' diviso in due Parti che, devono essere caricate e salvate sucessivamente. Una volta che le avete battute e salvate va caricata nel computer la Prima Parte che crea i caratteri grafici e sucessivamente la seconda che costituisce il gioco vero e Proprio.

PARTE CARATTERI

```
10 REM DEFINIZIONE CARATTERI
20 PRINT "J":POKE 36879,107
30 PRINT "AVETE CENTRATO LO SCHERMO VIDEO (S/N)"
40 GET A$:IF A$<>"Y" AND A$<>"N" THEN 40
50 IF A$="Y" THEN GOSUB 400
60 PRINT "J":POKE 36879,8
70 PRINT "CARICAMENTO CARATTERI ATTENDERE "
80 POKE 52,28:POKE 56,28:CLR
90 FOR I=7168 TO 7679:POKE I,PEEK(I+25600):NEXT
100 FOR I=7168 TO 7175:READ A:POKE I,A:NEXT :DATA 24,90,36,24,24,24,36,66
110 FOR I=7384 TO 7551:READ A:POKE I,A:NEXT
120 DATA 0,0,24,24,60,90,60,66
130 DATA 60,66,165,129,165,154,66,60
140 DATA 255,129,165,129,189,165,189,255
150 DATA 0,126,126,126,126,126,126,0
160 DATA 170,255,85,255,170,255,85,255:DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
170 DATA 0,6,8,60,126,126,126,60
180 DATA 24,60,126,255,255,255,60,60
190 DATA 56,60,254,255,255,254,60,56
200 DATA 60,60,255,255,255,126,60,24
210 DATA 28,60,127,255,255,127,60,28
220 DATA 0,0,56,40,8,20,34,127
230 DATA 28,34,42,34,28,20,119,0
240 DATA 219,195,36,153,153,36,195,219
```

NOTE _____

SOLITAIRE

68

```
250 DATA 75,75,75,75,180,180,180,180
260 DATA 126,102,66,126,24,36,195,66
270 DATA 60,66,189,255,255,189,66,60
280 DATA 0,0,56,68,146,68,56,0
290 DATA 0,60,60,60,60,60,255,0
300 DATA 129,195,231,255,255,231,195,129
310 DATA 0,102,102,0,66,102,60,24
320 FOR I=7632 TO 7679:READ A:POKE I,A:NEXT
330 DATA 171,171,173,173,181,181,213,213
340 DATA 195,195,0,24,24,0,195,195
350 DATA 255,145,145,159,249,137,137,255
360 DATA 0,0,151,146,242,146,151,0
370 DATA 165,36,231,24,24,231,36,165
380 DATA 195,231,126,60,60,126,231,195
390 POKE 198,5:POKE 631,78:POKE 632,69:POKE 633,87:POKE 634,13:POKE 635,131:END
400 PRINT "CONCENTRATE IL VIDEO CON I TASTI CURSORE E BATTETE <RETURN>"
410 A=PEEK(197):B=PEEK(653):IF A=15 THEN 490
420 IF A=31 THEN A=36865:GOTO 450
430 IF A=23 THEN A=36864:GOTO 450
440 GOTO 410
450 IF B=1 THEN B=-1
460 IF B=0 THEN B=1
470 Q=PEEK(A):IF Q+B<0 OR (Q+B>17 AND A=36864) THEN 410
480 POKE A,Q+B:GOTO 410
490 PRINT "J":RETURN
```

PARTE GIOCO

```
5 POKE 36878,15
10 POKE 36879,238:PRINT CHR$(147)CHR$(144)
20 PRINT "███"
21 FOR I=1 TO 3:PRINT " " "":NEXT
24 PRINT "RACCOGLITORE "
25 PRINT "██████████"
26 PRINT
27 PRINT " □ "
28 PRINT " □ "
30 FOR I=8 TO 248 STEP 16:FOR J=0 TO 7:POKE 36879,I+J
40 POKE 36875,160+J+(I/16):NEXT :NEXT :POKE 36875,0:POKE 36879,62
50 PRINT :PRINT "IL PULSANTE DI SPARO PER IL VIA"
109 CO=36879:A=7901:SM=28:ML=5
110 C=30720:ER=32:MA=0:TR=30:CH=33:WA=31:S=36875:V=36878:DD=37154:PA=37137
120 PB=37152:OP=127:TF=255:N1=128:N2=8:N3=16:N4=4:NE=1:SC=0:DIM JS(2,2):NM=2:
121 NC=1:CL=NC
130 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:READ JS(J,I):NEXT :NEXT :DATA -23,-22,-21,-1,0,1,2
1,22,23
135 GOSUB 390:IF FR=0 THEN 135
136 POKE S,230:FOR I=1 TO 4:NEXT :POKE S,0
160 PRINT CHR$(147):POKE CO-10,255:POKE CO,8
180 GOSUB 430
190 A=7703:FOR I=1 TO NM
200 W=INT(RND(I)*505)+1:J=INT(RND(I)*6)+2:IF PEEK(7680+W)<>32 THEN 200
205 IF W+7680=A THEN 200
210 POKE S,150:POKE S+1,230:POKE W+7680,28:POKE W+C+7680,J:POKE S,0:POKE S+1,0:N
EXT
220 FOR I=1 TO NC
```

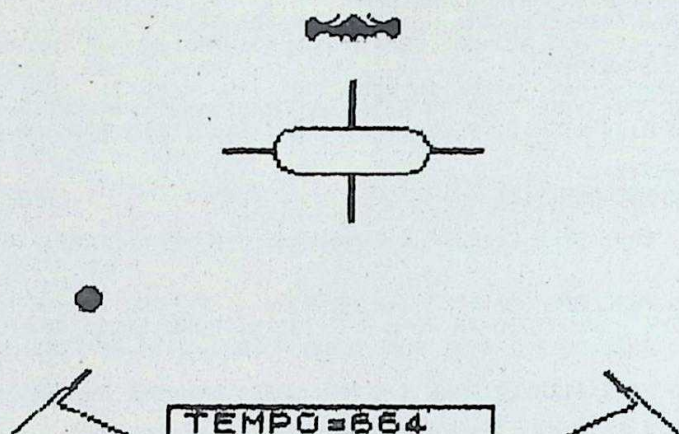
NOTE _____



SOLAR DOSSIER 70



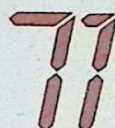
DUELLO SPAZIALE



Vi trovate nello spazio Profondo e la Vostra missione e' quella di distruggere l'intera flotta avversaria composta da 8 astronavi. Per fare questo avete a disposizione due cannoni laser, attivabili mediante la Pressione del tasto 0. Attenzione Però!... Avete soltanto 700 unita' di tempo Per portare a termine la Vostra missione. Potete effettuare un controllo del tempo che Vi resta osservandolo scorrere nella Parte bassa dello schermo. Mentre alla destra del tempo Potrete vedere le astronavi che Vi mancano da distruggere. Per distruggere un astronave, una volta che l'avete avvistata, dovete, mediante i tasti di cursore (5,6,7,8), centrarla nel mirino Posto nel mezzo dello

NOTE _____





schermo ed a questo punto fare fuoco. Allo scadere del tempo, nel caso che non siate riusciti a completare la missione, verrete colpiti dall'astronave nemica e verra' visualizzato il Vostro punteggio.

[illegible]

NOTE

NOTE



NOTE

NOTE _____



PUNTI 10

RAZZI

19

==

==

==

==

*

==

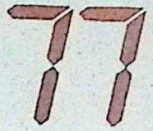
```

10 LET H=0: GO SUB 0720
20 GO SUB 0570
30 LET S=0: LET RAZ=20: GO SUB
0340
40 PRINT AT 0,0;S;" "
5) 100 LET H=H+1: HZK=S: AND H<2
6) 100 INKEY$=INKEY$: HZK=INKEY$: H>0
70 1: GO SUB 0210 THEN LET RAZ=
70 IF RAZ<2 THEN GO TO 0150
80 PRINT AT 20,H; INK 6;"
90 LET B$=B$(2 TO )+B$(1)
100 LET B$=B$(LEN B$)+B$(1 TO L
110 PRINT AT 0,0; PAPER 5; INK
0;"PUNTI ";S;"RAZZI ";RAZ;"
120 IF B$="" THEN GO SUB 0340
130 IF B$="" THEN GO SUB 0400

```

NOTE





NOTE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

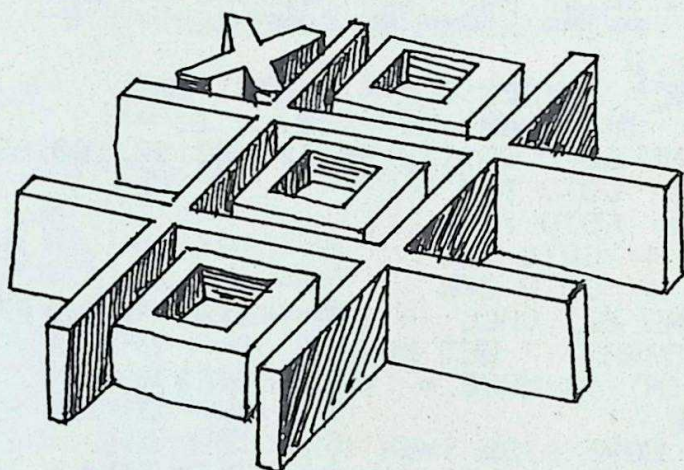
NOTE



6,192
820 DATA 24,60,60,24,60,36,0,0



T R I S



Una versione per APPLE ed APPLE COMPATIBILI del celebre gioco del FILETTO noto anche con il nome di TRIS. Al lancio del Programma apparirà una videata con evidenziata la scacchiera del gioco e con inserito in ciascuna casella il numero ad essa corrispondente. E mediante tali numeri che, durante l'esecuzione del gioco, sarà possibile comunicare al computer la casella nella quale vogliamo inserire il nostro contrassegno. Una volta presa visione dovrà essere premuto un tasto e finalmente apparirà la

NOTE

SOLITAIRE

80

scacchiera del gioco con evidenziata in fondo la domanda se desiderate effettuare la Prima mossa. In caso contrario sarà il computer ad effettuarla inserendo il proprio contrassegno nella casella centrale. Se riuscirete ad incolonnare orizzontalmente, verticalmente oppure diagonalmente 3 Vostri contrassegni vincerete la Partita.

```
10 REM TRIS
20 GOTO 1210: REM COSTRUZIONE VIDEO
30 REM PRIMA MOSSA AL COMPUTER
40 FMC = 0
50 IF E = 0 THEN E = 4: GOTO 780
60 MC = INT ( RND (1) * 9 ) + 1
70 ON MC GOTO 80,110,90,100,80,90,100,80,110
80 A = 4: GOTO 740
90 C = 4: GOTO 760
100 G = 4: GOTO 800
110 J = 4: GOTO 820
120 VTAB 22: CALL - 958: PRINT "QUAL'E' LA TUA
    MOSSA?": GET MOVES
130 PRINT "": MOVE = VAL (MOVES)
140 REM
150 IF MOVE = 99 THEN 1210
160 IF MOVE < 1 OR MOVE > 9 THEN 120
170 ON MOVE GOTO 190,210,230,250,270,290,310,33
    0,350
180 REM
190 IF A = 0 THEN A = 5: X = 8: Y = 2: GOTO 830
200 GOTO 360
210 IF B = 0 THEN B = 5: X = 17: Y = 2: GOTO 830
220 GOTO 360
230 IF C = 0 THEN C = 5: X = 26: Y = 2: GOTO 830
240 GOTO 360
250 IF D = 0 THEN D = 5: X = 8: Y = 15: GOTO 830
260 GOTO 360
```

NOTE _____

NOTE

SOLAR

SOLAR 82

```
590 IF D = 0 THEN D = 4: GOTO 770
600 IF F = 5 THEN 440
610 F = 4: GOTO 790
620 IF G = 0 THEN G = 4: GOTO 800
630 IF H = 0 THEN H = 4: GOTO 810
640 J = 4: GOTO 820
650 IF A = 0 THEN A = 4: GOTO 740
660 IF D = 0 THEN D = 4: GOTO 770
670 G = 4: GOTO 800
680 IF B = 0 THEN B = 4: GOTO 750
690 H = 4: GOTO 810
700 IF C = 0 THEN C = 4: GOTO 760
710 IF F = 0 THEN F = 4: GOTO 790
720 J = 4: GOTO 820
730 REM
740 X = 8:Y = 2: GOTO 910: REM A
750 X = 17:Y = 2: GOTO 910: REM B
760 X = 26:Y = 2: GOTO 910: REM C
770 X = 8:Y = 15: GOTO 910: REM D
780 X = 17:Y = 15: GOTO 910: REM E
790 X = 26:Y = 15: GOTO 910: REM F
800 X = 8:Y = 28: GOTO 910: REM G
810 X = 17:Y = 28: GOTO 910: REM H
820 X = 26:Y = 28: GOTO 910: REM J
830 REM
840 COLOR= 3
850 HLIN X,(X + 5) AT Y: HLIN X,(X + 5) AT (Y +
9)
860 VLIN Y,(Y + 9) AT X: VLIN Y,(Y + 9) AT (X +
5)
870 GOSUB 1050
880 IF FMC = 1 THEN 40
890 GOTO 380
900 REM
910 COLOR= 12
920 PLOT X,Y: PLOT (X + 5),Y:Y = Y + 1
930 PLOT X,Y: PLOT (X + 5),Y:Y = Y + 1
```

NOTE _____



SOLO DOSSIER 83

```
940 PLOT (X + 1),Y: PLOT (X + 4),Y:Y = Y + 1
950 PLOT (X + 1),Y: PLOT (X + 4),Y:Y = Y + 1
960 PLOT (X + 2),Y: PLOT (X + 3),Y:Y = Y + 1
970 PLOT (X + 2),Y: PLOT (X + 3),Y:Y = Y + 1
980 PLOT (X + 1),Y: PLOT (X + 4),Y:Y = Y + 1
990 PLOT (X + 1),Y: PLOT (X + 4),Y:Y = Y + 1
1000 PLOT X,Y: PLOT (X + 5),Y:Y = Y + 1
1010 PLOT X,Y: PLOT (X + 5),Y:Y = Y + 1
1020 GOSUB 1050
1030 PRINT : PRINT : PRINT : GOTO 120
1040 REM
1050 DA = A + E + J:DB = C + E + G: REM DIAGONA
    LE
1060 HA = A + B + C:HB = D + E + F:HC = G + H +
    J: REM ORIZZONTALE
1070 VA = A + D + G:VB = B + E + H:VC = C + F +
    J: REM VERTICALE
1080 REM
1090 WIN = 12
1100 IF DA = WIN GOTO 1490
1110 IF DB = WIN GOTO 1490
1120 IF HA = WIN GOTO 1490
1130 IF HB = WIN GOTO 1490
1140 IF HC = WIN GOTO 1490
1150 IF VA = WIN GOTO 1490
1160 IF VB = WIN GOTO 1490
1170 IF VC = WIN GOTO 1490
1180 IF WIN = 15 THEN 1200
1190 WIN = 15: GOTO 1100
1200 RETURN
1210 REM
1220 TEXT : HOME : VTAB 3
1230 PRINT " " : INVERSE
1240 HTAB 12: PRINT "*****T R I S *****": NORMAL

1250 PRINT TAB( 12)"-----"
1260 VTAB (6): PRINT "IL GIOCO DEL TRIS O DEL T
```

NOTE _____

```

RE SE PREFE-": PRINT "RITE PER IL VOSTRO DI
VERTIMENTO !!...."
1270 PRINT
1280 PRINT
1290 POKE 32,15: PRINT : INVERSE
1300 PRINT " * * ": PRINT " 1 * 2 * 3 "
1310 PRINT " * * ": PRINT "*****"
1320 PRINT " * * ": PRINT " 4 * 5 * 6 "
1330 PRINT " * * ": PRINT "*****"
1340 PRINT " * * ": PRINT " 7 * 8 * 9 "
1350 PRINT " * * ": PRINT "NORMAL"
1360 POKE 32,0
1370 VTAB 24: PRINT "PREMI UN TASTO PER PARTIRE
": GET KEY$
1380 CLEAR : HOME : GR
1390 COLOR= 6
1400 HLIN 6,35 AT 13: HLIN 6,35 AT 26
1410 VLIN 1,38 AT 15: VLIN 1,38 AT 24
1420 FMC = 1
1430 VTAB 22: CALL - 958: PRINT "VUOI LA PRIMA
MOSSA (S/N) ? ": GET ANS$
1440 PRINT ""
1450 IF ANS$ = "S" THEN 120
1460 IF ANS$ = "N" THEN 40
1470 IF ANS$ = "F" THEN 1540
1480 GOTO 1430
1490 IF WIN = 12 THEN FOR I = 1 TO 4: PRINT ""
: NEXT : PRINT "HO VINTO!": GOTO 1520
1500 FOR I = 1 TO 4: PRINT "": NEXT : PRINT "HA
I VINTO!": GOTO 1520
1510 PRINT "PARITA' !!!"
1520 PRINT : PRINT "GIOCHI ANCORA(S/N)
?": GET ANS$
1530 IF ANS$ = "S" THEN 1380
1540 TEXT : HOME : VTAB 12: PRINT TAB( 18)"CIA
O": END
1550 REM

```

NOTE _____



CO.STA MARKETING

A tutti gli amici lettori di SOFTWARE DOSSIER un'offerta a prezzi molto vantaggiosi di prodotti di consumo per personal e home computer.
Per effettuare l'ordinazione è sufficiente compilare e spedire in busta chiusa a:

CO.STA SRL - VIA MAZZINI 128 - 56100 PISA - SERVIZIO MARKETING

il sottostante tagliando, allegando il pagamento dell'importo complessivo in contanti o tramite assegno bancario o vaglia postale. I prezzi sono comprensivi di IVA e oneri di spedizione.

DISCHETTI

- ☐ **Cod. V001**
Minifloppy 5" 1/4 marca Verex (Verbatim) semplice faccia, semplice densità.
Scatola da 10 dischetti

Lire 50.000

- ☐ **Cod. V002**
Minifloppy 5" 1/4 doppia faccia, doppia densità.
Scatola da 10 dischetti

Lire 65.000

- ☐ **Cod. 8002**
Floppy 8" doppia faccia, doppia densità. Scatola da 10 dischetti

Lire 90.000

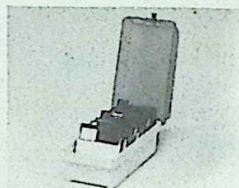
CONTENITORI

- ☐ **Cod. BF01**
Contentore a scatola FLEX BOX per 10 minifloppy con coperchio Rosso, Giallo o Nero

Lire 5.000



- Cod. C040**
Contentore in plastica da 40 minifloppy, con serratura
Lire 45.000



- Cod. C090**
Contentore in plastica da 90 minifloppy, con serratura
Lire 65.000

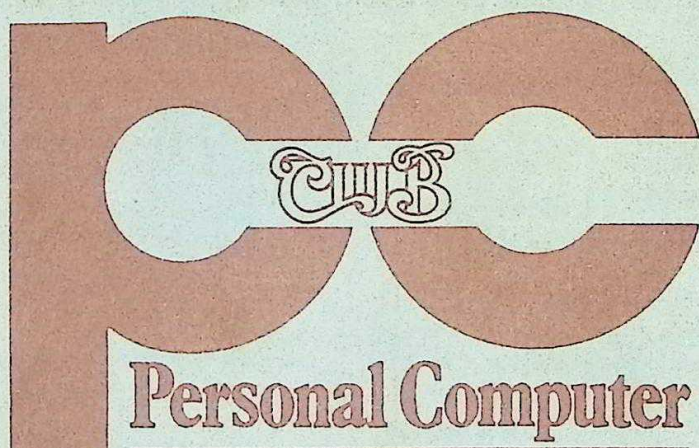
- ☐ **Cod. TD01**
Supporto per stampante e contenitore di moduli continui TOP DESK in plastica trasparente
Lire 90.000

NASTRI INCHIOSTRATI

- ☐ **Cod. C001**
Nastro Zip pack per Centronic
Lire 6.000
- ☐ **Cod. E001**
Nastro per Epson MX-80
Lire 9.500
- ☐ **Cod. T001**
Nastro Tally 1000 per stampanti Honeywell
Lire 7.000

CODICE	QUANTITÀ	PREZZO TOTALE		
			Nome	
			Cognome	
			Via	N°
			Città	
				CAP
			Firma	
TOTALE L.				

PER TUTTI GLI INTERESSATI
ALLE APPLICAZIONI DEL PERSONAL
COMPUTER UNA GROSSA NOVITA'



IN TUTTE LE EDICOLE A 1.500 LIRE



SOCIETA' EDITRICE ALFA LINEA S.R.L.

DIREZIONE E REDAZIONE:

PIAZZA CAVOUR, 2 20121 MILANO

TEL. 782.661/2/3 R.A.

DIREZIONE PUBBLICITA' E MARKETING:

VIA ANFITEATRO, 15 20121 MILANO

TEL. 802.388/805.94.25/876.622/866.220

due nuove rubriche
«tuttocommodore»
e
«tuttosinclair»