



Compilation

JACKSON SOFT

ROLLER KONG

DAMA

BACKGAMMON

NEW YORK

TABELLINE

3D COLOR MAZE



RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER

C16

Suonare è facile.

MUSIC MASTER trasforma il tuo C16 in un fantastico strumento musicale. Anzi, ancora di più: puoi scegliere tra il dolce e melanconico flauto, o il più sfrontato e moderno synt o ancora il simpatico ed essenziale xilofono. Carica il programma SINTETIZZATORE e sperimenta, utilizzando la apposita tastiera, le grandi possibilità del tuo piccolo, grande computer. Le pagine seguenti ti informeranno su come

ciò sia possibile, ti ricorderanno i principi fondamentali della musica. Qualunque sia la tua preparazione in questa materia, sarai in grado di leggere e riprodurre col tuo C16 qualsiasi brano musicale. Grazie al programma MUSIC EDITOR potrai infatti introdurre nella memoria del computer la musica composta da te o ricavata da spartiti, per poi riascoltarla a tuo piacimento.

MUSIC MASTER C16

ED È SUBITO MUSICA CON IL C16

UNICO FACILE, COMPLETO PERCHÉ HAI:

- TASTIERA PER C16
- MANUALE MUSICALE
- PROGRAMMI SOFTWARE

MUSIC MASTER

MUSIC EDITOR

ELEMENTI FONDAMENTALI DELLA MUSICA

ALBUM: 4 BRANI DI MUSICA CLASSICA E MODERNA

IL SINTETIZZATORE

CORSO RAPIDO DI MUSICA A SOLE L.15.000

NUMERO UNICO

commodore C16

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DIVISIONE PERIODICI

È in edicola



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE

Via Rossellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55
- 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:

Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:

A. Cattaneo

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

V. Germani

HA COLLABORATO:

V. Anselmo

FOTOCOMPOSIZIONE:

GDB fotocomposizione
Via Tagliamento, 4 - Milano
Tel. 56.92.110 - 53.92.546

STAMPA:

Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA

PUBBLICAZIONE:

Trib. di Milano n. 417 del 22-9-'84

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. 6.500

Numeri arretrati L. 13.000

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

Con il presente fascicolo prosegue la raccolta dei migliori programmi del C 16 pubblicati su libri e riviste Jackson.

In ogni numero un supergame originale inglese descritto nei minimi particolari ed in più una miriade di altri programmi scelti tra utility, grafica, musica, giochi ecc.

Ciascun listato è accompagnato da una recensione approfondita e da consigli per un corretto utilizzo.

Non solo potrete caricare immediatamente i programmi grazie al master su cassetta allegato alla confezione, ma anche personalizzarli servendovi dei listati e della descrizione pubblicata all'interno del fascicolo.

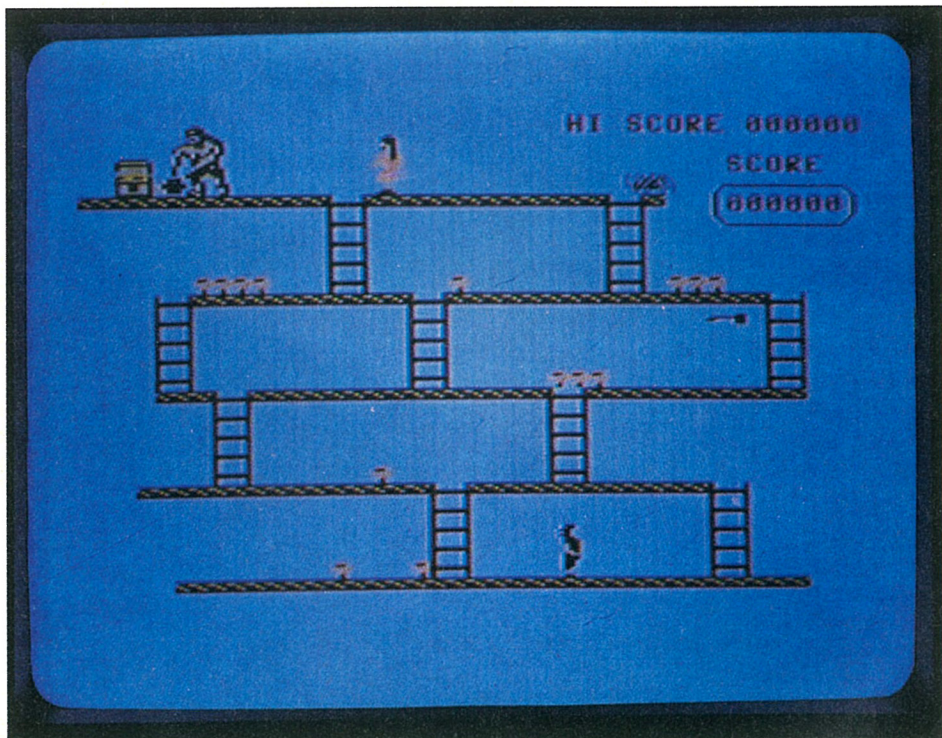
La Jackson Soft Compilation, è una pubblicazione creata su misura per voi appassionati allo scopo di arricchire sempre di più la vostra raccolta di programmi.

SOMMARIO

- 4** ROLLER KONG 160
- 12** Dama 219
- 19** Backgammon
- 25** Caccia Pitagorica
- 27** New York
- 30** Guida all'input
- 31** 3 D Color Maze

ROLLER KONG

Chi non ha mai sentito parlare di King Kong, il mitico enorme gorilla che, invaghitosi di una ragazza, la rapisce e impedisce a chiunque di avvicinarsi? Roller Kong, il supergame presentato in questo numero, ricalca la vicenda di King Kong, con però alcune differenze.



Roller Kong, il gorilla, salito sul più alto dei palazzi, scaglia addosso al nostro eroe delle palle di fuoco e dei barili che rotolano giù dalle scale. L'eroe, mosso da voi, corre di qua e di là, salta sale sulle scale e, se non viene colpito più di tre volte, raggiunge la ragazza

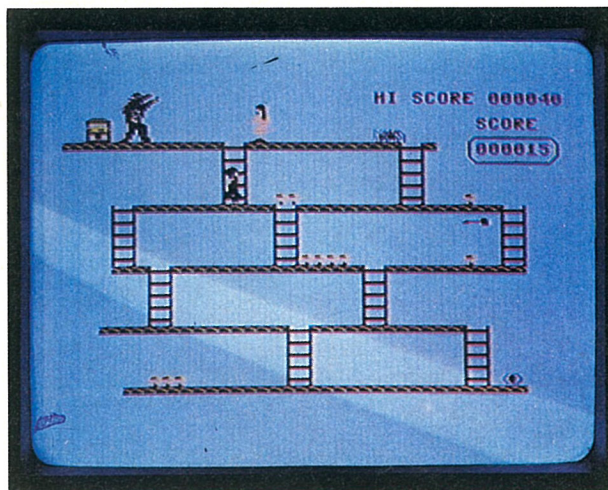
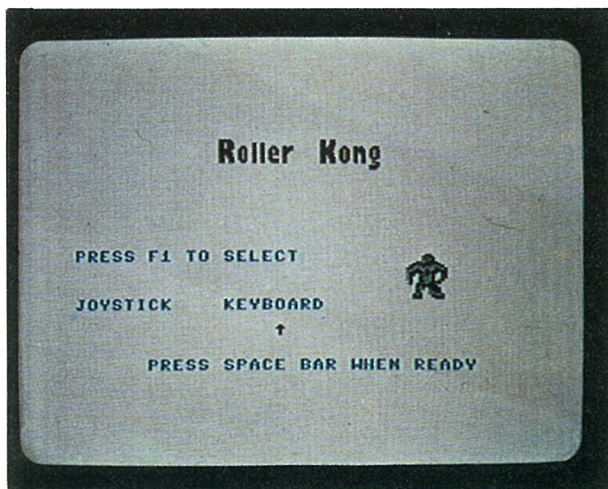
prigioniera del gorilla.

Caricamento

Inserire il nastro nel registratore, battere LOAD e premere il tasto [RETURN]. Il programma verrà carica-

to automaticamente. Il caricamento richiede circa 4 minuti. Roller Kong viene caricato tramite una serie abbastanza complessa di programmi caricatori per assicurarne l'incopiabilità. Il "dump" dei vari programmi caricatori (Inizio, Loader, Sp Data) e del programma oggetto (RK.Obj) viene fornito per i più esperti. Il primo programma caricatore è particolarmente difficile da fermare, perché attiva immediatamente il Loader, cancellandosi.

N.B. Appena terminato il caricamento di ROLLER KONG, fermare manualmente il registratore essendo lo stop automatico disabilitato.



Inizio del gioco

La prima schermata permette di scegliere fra joystick e tastiera premendo il tasto [f1]. Una freccina indicherà il tipo di scelta effettuata. Premere poi la barra degli spazi per iniziare.

Il primo quadro del gioco ci presenta il mostro Roller Kong che, al quarto piano della costruzione, afferra dei barili e delle palle di fuoco e li scaglia in giù per cercare di colpire il giovanotto che corre instancabile di qua e di là per evitare i colpi ed accumulare punti.

Comandi

Roller Kong può essere con-

trollato sia con il joystick in porta 1, che con la tastiera. Con il joystick il pulsante serve per far saltare l'omino. Gli altri movimenti (sinistra, destra, alto, basso) servono per farlo muovere verso sinistra e verso destra, per fargli salire e scendere le scale. Gli stessi movimenti si possono ottenere con la tastiera. In questo caso, il salto si ottiene premendo la barra degli spazi, la salita e la discesa dalle scale con i tasti [Q] e [Z], gli spostamenti a sinistra e a destra con i tasti [I] e [P].

Punteggio

Mentre si sta raggiungendo la ragazza da salvare, si possono accumulare punti, come qui sotto indicato:

raccogliere fiori	5
saltare sul barile	20
saltare sui mostri	50
distruggere un barile	50
distruggere un mostro	100
raggiungere la ragazza (primo schermo)	1000
raggiungere la ragazza (secondo schermo)	2000

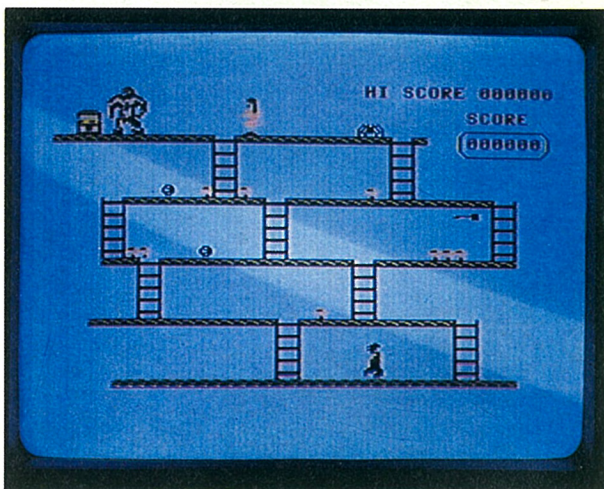
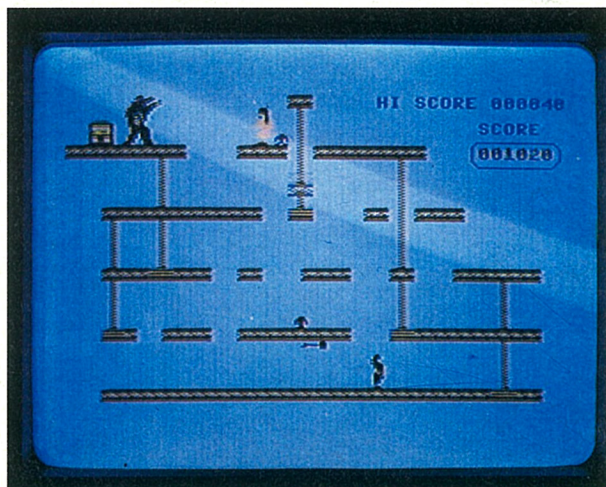
Strategia di gioco

Il gioco è composto da due quadri. Un primo quadro in cui si devono salire delle scale per raggiungere l'obiettivo, e un secondo schermo in cui invece si devono prendere degli ascensori e

stremamente pericolosi per salire in alto.

La prima parte del gioco, anche se presenta delle difficoltà, è però relativamente facile. I movimenti del gorilla sono abbastanza lenti e prevedibili, per cui, con un po' di attenzione si riesce ad evitare i barili che rotolano

e si possono schivare le palte infuocate. Un nemico può essere il tempo, in quanto il ragno in agguato non lontano dalla ragazza, si avvicina pian piano ad essa, fino a divorarla. Roller Kong è talmente indaffarato a colpire il giocatore, che non pensa neppure a proteggere la ra-



gazza sua prigioniera contro gli attacchi del ragno! Tocca quindi a voi fare tutto il lavoro.

Il gorilla scaglia barili e palle infuocate preferibilmente verso destra. Le zone più pericolose sono quindi quelle sulla destra della costruzione. Raccogliete i fiori lungo il percorso se volete accumulare punti, ma attenti ai pericoli. Fate buon uso della capacità di saltare del nostro eroe: vi farà guadagnare dei punti extra molto rapidamente. Anche l'ascia, che potrete afferrare con un salto al secondo piano, vi permetterà di aumentare il vostro punteggio. Potrete distruggere barili e palle di fuoco menando colpi all'impazzata. Tenete però presente che, quando avete l'ascia in mano, non potete salire le scale.

Quando finalmente avete raggiunto la ragazza accanto al gorilla, vi troverete a dover affrontare ancora altre prove. Ed è qui che veramente si vedrà quanto valgono i vostri riflessi. Se avete scatto, tempismo e la de-

cisione necessaria riuscirete a raggiungere la vetta e a liberare definitivamente la ragazza. Ma se i vostri riflessi sono un po' troppo lenti, finirete per perdere tutte le vite che ancora vi restano, senza raggiungere lo scopo.

In questo secondo quadro, occorre stare molto attenti ai mostriciattoli che vengono generati e scagliati in basso dal gorilla. Sono molto rapidi e pericolosi: basta un contatto anche superficiale per rimanerne colpiti e passare a miglior vita. Gli ascensori poi non sono meno pericolosi. Si vede che all'epoca in cui si svolge il gioco non c'erano ancora dei sistemi per frenare la corsa all'avvicinarsi del piano. Fatto sta che, se non si è più che attenti a saltare via per tempo, si prendono delle solenni botte in testa con funeste conseguenze. Una specie di lamento funebre viene emesso dal computer ogni volta che perdetevi una delle vostre preziose tre vite.

Tutto sommato, il gioco vi potrà intrattenere per un

po' di tempo e mettere alla prova i vostri riflessi e le vostre abilità di movimento. Consola vedere che la vita reale non è invece poi così complicata. Meno male che i King Kong sono solo frutto di fantasia!

Nota per chi usa uno schermo in bianco e nero

Roller Kong è stato studiato soprattutto per schermi a colori. Per questo motivo, certe figure possono apparire poco contrastate quando si impiega uno schermo in bianco e nero. In particolare la figura della ragazza, in alto accanto al gorilla, e i fiori da raccogliere sono poco evidenti. Occorre farci un po' l'abitudine, poi si vedranno bene anche se poco segnati. Nel secondo quadro invece solo la figura della ragazza è debole in bianco e nero. Le palle di fuoco possono a volte, per brevi momenti, apparire piuttosto inconsistenti, ma in complesso il gioco è bello chiaro anche in bianco e nero.

>0262 A9 01 A2 01 A0 01 20 BA	>2000 00 01 13 10 12 05 03 13	>2080 00 81 B6 00 00 00 00 00	>2160 00 00 00 81 B6 00 00 03
>0264 FF A2 80 A0 02 A5 06 20	>2008 20 06 31 20 14 0F 20 13	>2082 00 00 00 00 00 00 00 00	>2168 00 8F 47 87 44 6A 00 C0
>0272 BD FF A9 00 A2 00 A0 30	>2010 05 0C 05 03 14 00 00 00	>20C0 F4 F4 D4 A0 A0 00 00 00	>2170 C0 C0 C0 C0 C0 E0 A0 00 AA
>027A 20 D5 FF 4C 88 02 4C 4F	>2018 02 5B 81 B6 00 00 00 03	>20C8 00 00 00 00 00 00 A8 99 98	>2178 BA 0A 0A 0E 3F 3F 33 91
>0282 41 44 A5 52 50 00 A9 01	>2020 03 03 0E 09 05 00 C0 F0	>20D0 99 05 F4 FC FC 00 00 00	>2180 95 94 80 C0 C0 C0 C0 00
>028A A2 01 A0 FF 20 BA FF A2	>2028 00 50 50 80 80 25 25	>20E8 00 00 00 00 00 00 FC FC	>2188 30 10 50 00 00 00 00 00
>0292 A6 A0 02 A9 07 20 BD FF	>2030 26 36 35 30 3F 0F 80 80	>20E0 3C 3C 3C 14 15 3F 00 00	>2190 C0 C0 C0 C0 C0 40 50 50
>029A A9 00 A2 00 A0 20 20 D5	>2038 80 80 F0 FC FC CC 00 00	>20E8 00 00 00 00 00 00 00 00	>2198 00 0B 0C 9D B6 00 00 00
>02A2 FF 4C 00 30 53 50 20 44	>2040 00 00 00 00 00 00 F4	>20F0 E2 02 06 00 00 00 00 00	>21A0 00 00 00 00 03 0F 00 00
>02AA 41 54 41 00 00 00 00 00	>2048 F5 50 50 14 00 05 16 1A	>20F8 00 00 EA 02 1C 03 03 03	>21A8 00 00 00 00 00 C4 00 0F
>02B2	>2050 00 00 01 C0 00 00 00 00	>2100 03 03 03 03 03 03 00 00	>21B0 0F 0E 2A 2A 1A 1A 5A 44
>3000 78 A9 00 85 61 A9 20 83	>2058 00 00 00 00 00 14 D6 D6	>2108 00 00 00 20 20 07 01 0D	>21B8 44 8A 4A 48 80 80 80 00
>3008 62 A0 00 81 61 85 63 CB	>2060 F5 3D 00 00 00 AF AF AF	>2110 05 20 0F 16 05 12 20 20	>21C0 4A 0E 0F 0F 0F 0C 0C 0C
>3010 B1 61 85 68 CB 81 61 85	>2068 0F 57 00 00 04 F4 F5	>2118 00 00 16 03 04 20 0C	>21C8 C0 C0 F0 F0 30 10 14
>3018 65 A0 00 18 A5 61 69 03	>2070 FD 00 00 00 00 5D 02	>2120 09 16 05 13 3A 20 00 00	>21D0 00 0C 04 14 14 00 00 00
>3020 85 61 A5 62 69 00 85 62	>2078 76 81 B6 00 00 00 00 00	>2128 F3 03 E0 81 B6 00 00 00	>21D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>3028 A2 00 B1 61 91 83 CB	>2080 03 03 0F 09 00 00 3C FC	>2130 00 00 00 00 00 00 00 00	>21E0 00 3A 3A 3A 3A 3A 30 30
>3030 E4 65 D0 F6 81 61 D0 14	>2088 F4 D4 94 60 00 05 16 1A	>2138 3F 3F 3F 3D F5 28 00 00	>21E8 30 30 30 30 30 3A 3A 3A
>3038 E6 65 18 A5 61 65 65 85	>2090 5A 4A 0F 0F 60 A0 A0	>2140 00 00 00 00 00 00 00 2A	>21F0 3A 3A 3A 13 03 0F 12 05
>3040 61 A5 62 69 00 85 62 A0	>2098 A0 80 C0 C0 F0 00 03 03	>2148 1A 15 25 3F 3F 3F 00 00	>21F8 20 30 30 30 20 20 12 6
>3048 00 4C 68 30 58 44 87 02	>20A0 03 0F 0F 15 14 05 F0 FC	>2150 00 00 00 00 00 00 00 00	>2200 05 20 30 30 30 08 09 20
>3050	>20A8 FC FC 3C 3C 14 15 00 00	>2158 3F 3C 3C 3C 3C 14 15 3F	>2208 13 03 0F 00 D3 04 28 68

Table with multiple columns containing alphanumeric codes. The table is organized into several vertical sections of data. Each row contains a sequence of characters, typically starting with a year and month (e.g., '2210 DD', '2220 CC', '2221 OB').

>1A60 KC 75 1A BD 63 3D 8E 5E
 >1A68 AF 9C 00 F0 10 C9 FF F0
 >1A70 OC 09 01 F0 08 8A 18 69
 >1A78 BD 20 2A 4E 6F 8A 6E
 >1A80 F0 07 C9 50 F0 03 KC 92
 >1A88 1A BD 60 BD 61 3D 19 BD 3E
 >1A90 03 60 BD 61 3D 85 19 BD
 >1A98 3F 3D 60 C9 56 90 07 07
 >1AA0 62 80 03 4C 96 22 C9 68
 >1AA8 90 07 C9 70 80 03 KC 02
 >1AB0 1C 48 09 05 85 18 68 60
 >1AB8 4E 45 18 00 02 68 60 58
 >1ACC0 A5 19 60 20 1B 15 20
 >1AC8 58 14 20 05 19 20 F5 20
 >1AD0 20 8C 16 45 91 29 80 D0
 >1ADB 03 4C 00 10 45 33 F0 03
 >1AE0 20 4C 2B 3A 5F 03 20 20
 >1AEB 8E 33 A5 36 F0 03 20 74
 >1AF0 2F 49 F0 38 85 32 85 87
 >1AF8 49 05 85 68 20 6C 15 E6
 >1B00 68 A5 68 65 00 F0 P5 20
 >1B08 CE 36 A9 00 85 32 4C 4C
 >1B10 1A 20 48 49 80 05 18 68
 >1B18 9C 3F 3D 03 A9 3C 60 C9
 >1B20 72 D0 03 A9 30 60 48 A9
 >1B28 01 85 18 68 4C 30 1B 60
 >1B30 C9 45 40 03 C9 63 03 C9
 >1B38 40 80 03 4C 45 1B A9 00
 >1B40 85 18 A9 20 60 C9 64 90
 >1B48 03 45 50 2A C9 6B F0 33
 >1B50 4C 56 1B KC 99 C9 69 40
 >1B58 80 03 4C C4 1B 68 66 90
 >1B60 03 4C 4C 1B 86 66 90 00
 >1B68 65 49 40 05 F0 07 05 03
 >1B70 4C 3C 1A 86 65 BD 3A 03
 >1B78 D0 06 3C 4C 1B BD 62 30
 >1B80 43 46 20 F0 62 3D CF F0
 >1B88 F0 08 00 00 F0 07 05 03
 >1B90 F0 03 4C 4C 1A 86 65 60
 >1B98 63 3D A6 66 38 F0 63 3D
 >1BA0 C9 00 F0 12 C9 FF F0 F0
 >1BA8 C9 01 8A 03 C9 63 03 C9
 >1BB0 06 85 65 4C 6A 1B 68 68
 >1BB8 4E 66 20 97 1E A6 65 20
 >1BC0 97 1E A6 65 20 97 1E A6
 >1BCC 4E 02 1C 9C 62 90 03 4C
 >1BD0 02 1C 9C 5F F0 08 C9 60
 >1BD8 F0 12 C9 61 F0 10 4C A2
 >1BE0 39 45 15 85 4A 4E 4A
 >1BE8 19 A5 2C 60 A9 01 85 18
 >1BF0 A5 40 85 19 A5 2D 60 A9
 >1BF8 01 85 18 A5 4E 85 19 A5
 >1C00 2E 40 C9 68 03 4C 9C 5C
 >1C08 1C C9 70 90 03 4C 5C 1C
 >1C10 C9 68 F0 1C C9 69 F0 2E
 >1C18 9C 4E 60 3D 05 18 68 60
 >1C20 C9 6C F0 22 C9 60 F0 29
 >1C28 C9 6E F0 09 C9 55 F0 21
 >1C30 A9 01 85 18 A5 58 85 85
 >1C38 4E 4F 60 85 03 45 18 68
 >1C40 56 85 19 A5 50 60 A9 01
 >1C48 85 18 A5 57 19 A5 51 85
 >1C50 60 A9 01 85 18 A5 58 85
 >1C58 19 A5 52 60 C9 47 80 03
 >1C60 46 71 1C 9C 40 90 03 4C
 >1C68 71 1C 48 A9 80 85 18 68
 >1C70 60 48 A9 80 85 18 68 60
 >1C78 20 6E 62 20 21 16 96 96
 >1C80 80 03 4C 05 1C A5 6C F0
 >1C88 03 4C 05 1C A5 6C 85 14
 >1C90 A9 05 85 68 A9 05 85 6C
 >1C98 A9 09 85 60 85 68 85 6E
 >1CA0 A0 40 A9 62 91 68 A9 5F
 >1CA8 91 60 A9 00 85 AE A9 85
 >1CB0 85 AE 20 1A 4A 4E 4A
 >1CB8 4A 18 69 07 85 80 29 01
 >1CC0 00 06 A5 60 69 01 85 80
 >1CC8 20 85 A8 A9 62 85 AD
 >1CD0 A9 8A 85 71 60 A2 80 BD
 >1CD8 3A 03 F0 0A 8A 18 69 06
 >1CE0 A0 80 30 F0 E2 60 A9 09
 >1CE8 9D 30 03 85 67 A9 0C
 >1CF0 3A 03 85 68 A9 09 9D 3B
 >1CF8 03 85 69 A9 08 9D 3C 03
 >1D00 85 6A A9 06 9D 30 03 A0
 >1D08 00 81 60 A9 03 85 69 3E
 >1D10 90 60 3D 08 61 3D 90 5F
 >1D18 3D 61 69 9D 61 3D A9 00
 >1D20 9D 62 3D A9 09 9D 63 3D
 >1D28 49 4D 80 61 45 3F A9 00
 >1D30 0A 0B A9 40 9D 64 3D 60
 >1D38 4E 00 BD 3A 03 F0 0C 8A
 >1D40 18 69 06 A0 80 30 D0 F2
 >1D48 90 00 60 A9 00 14 8E 6E
 >1D50 32 40 A9 29 61 67 20 99 26
 >1D58 C9 20 D0 03 4C CB 1E 0A
 >1D6 68 9D 20 00 18 0C 0A 20
 >1D68 02 1C 0C 20 03 3C 8E
 >1D70 1E BD 30 03 C9 02 D0 03
 >1D78 4C 08 1E FE 62 3D A0 00
 >1D80 A9 02 9D 00 85 45 3A 93
 >1D88 91 67 BD 60 3D 91 69 8C
 >1D90 57 5F 3D 91 67 BD 61 3D
 >1D98 91 69 40 80 80 67 20 12

>1DA0 1A 9D 63 03 B1 69 20 88
 >1DAB 1A 9D 60 3D 68 B1 67 20
 >1DA8 12 1B 9D 5F 3D 61 69 20
 >1DB0 88 1A 9D 66 3D 85 67 45
 >1DB8 20 85 77 3D 9D 03 A5
 >1DC0 68 69 00 85 68 9D 3A 03
 >1DC8 68 69 00 85 68 9D 3A 03
 >1DD0 18 A5 69 28 85 69 9D
 >1DD8 3B 03 A5 6A 69 00 85 6A
 >1DE0 9D 3C 03 A0 85 40 40 91
 >1DE8 69 3C 61 69 20 28 B1 67
 >1DF0 20 12 1B 08 61 67 20 12
 >1DF8 1B A0 00 45 90 01 67 90
 >1E00 44 3D A9 51 C8 91 67 20
 >1E08 A0 00 8D 3E 03 91 67 20
 >1E10 60 3D 91 69 3C 8D 5F 3D
 >1E18 91 67 8D 61 3D 91 69 9E
 >1E20 62 3D 1A 85 67 69 28 85
 >1E28 67 9D 39 03 A5 68 69 00
 >1E30 85 68 9D 3A 03 1B A5 69
 >1E38 69 28 85 69 9D 3B 03 A5
 >1E40 6A 69 00 85 6A 9D 3C 03
 >1E48 A0 00 61 67 20 12 1B 9D
 >1E50 3E 03 B1 69 20 8B 1A 9D
 >1E58 60 3D C8 B1 67 20 12 1B
 >1E60 9D 5F 3D B1 69 20 8B 1A
 >1E68 9D 61 3D A0 00 45 90 91
 >1E70 6A 03 4C 7A 90 01 67 90
 >1E78 A9 51 C8 91 67 20 A5 40 91
 >1E80 69 60 A0 00 BD 3E 03 91
 >1E88 6B 8D 60 6D 3A 03 6D B1
 >1E90 3C 02 3D 60 3A 03 6D B1
 >1E98 00 8D 39 03 85 67 8D 3A
 >1EA0 03 00 61 60 85 68 8D 30
 >1EA8 03 00 61 60 85 68 8D 30
 >1EB0 8D 3E 03 91 67 8D 50 3D
 >1EB8 91 69 3C 8D 5F 3D 91 67
 >1EC0 8D 61 3D 91 69 3D 91 67
 >1EC8 3A 03 60 8D 47 03 9D 02
 >1ED0 F0 8D 00 3D 68 3E 03 91
 >1ED8 67 8D 00 3D 91 69 A9 02
 >1EE0 9D 30 03 FE 62 3D E6 32
 >1EE8 A0 61 67 3D 91 67 8D
 >1EF0 61 3D 91 69 61 65 67 69
 >1EF8 28 65 69 67 3D 03 A5 68
 >1F00 45 19 4C 47 1F 4C 03 68
 >1F08 A5 69 67 28 65 69 9D 3B
 >1F10 03 A5 6A 69 05 85 6A 9D
 >1F18 3C 03 A0 01 81 67 20 12
 >1F20 18 6D 8D 4E 09 6D 80
 >1F28 1A 9D 61 3D A9 40 91 67
 >1F30 A5 9D 91 69 60 4E A2 7A
 >1F38 3A 20 01 67 20 8B 35 20
 >1F40 69 61 67 3D 68 03 9D 60
 >1F48 06 06 85 67 8D 39 9D
 >1F50 D5 06 A5 67 8D 38 E8 0E
 >1F58 3D A5 67 8D 38 E8 0E
 >1F60 3D 85 67 8D 68 3A 9D 37
 >1F68 3D A5 67 8D 38 E8 0E
 >1F70 28 0D 88 60 6E 39 A5 49
 >1F78 00 9E 90 82 3E 39 A5
 >1F80 C9 01 D0 0A A9 02 85 41
 >1F88 20 99 1F KC A0 20 A9 01
 >1F90 85 10 72 11 4C CA 1A
 >1F98 A9 93 20 02 FF A9 40
 >1FA0 8D 15 FF 8D 19 FF A9 41
 >1FA8 8D 16 FF A9 29 8D 17 FF
 >1FB0 A9 00 85 65 A9 0C 85 66
 >1FB8 A9 01 85 67 A9 3D 85 68
 >1FC0 A0 00 61 67 C9 20 F0 28
 >1FC8 91 65 18 A5 65 69 01 85
 >1FD0 65 A5 66 69 00 85 66 18
 >1FD8 A5 67 69 01 85 67 A5 68
 >1FE0 69 00 85 68 A5 67 C9 1A
 >1FE8 0D 08 A5 68 C9 3F 0D 02
 >1FF0 18 6D 20 18 A5 67 69 01
 >1FF8 85 65 A5 68 69 00 85 68
 >2000 81 67 85 69 C6 69 18 A5
 >2008 65 67 85 65 A5 66 69
 >2010 00 85 66 4C 1F A9 00
 >2018 85 67 A9 0C 85 68 A0 40
 >2020 81 67 C9 20 F0 03 20 A5
 >2028 10 18 A5 69 01 85 67
 >2030 45 68 69 00 85 68 85 67
 >2038 C9 8E 0D E4 A5 68 C9 0F
 >2040 00 6E 4C 7A 20 C9 3D 80
 >2048 00 85 66 4C 1F A9 00
 >2050 F0 87 C9 20 F0 C9 3E
 >2058 0D 05 A5 68 4C 69 20 C9
 >2060 70 F0 FF 79 11 F0 F3 A2
 >2068 00 85 66 4C 1F A9 00
 >2070 89 0A 85 6A 00 8A 91
 >2078 69 60 20 48 13 A9 12 85
 >2080 3F 85 40 A9 02 85 81 A5
 >2088 00 85 66 4C 1F A9 00
 >2090 22 08 E8 0E 00 F8 A2
 >2098 00 A9 22 9D 01 08 8D 80
 >2100 18 69 20 05 19 20 8C 1E
 >2098 00 20 05 19 20 8C 1E
 >2080 20 02 26 A5 91 29 80 D0
 >2088 06 20 45 1F 4C 00 10 A5
 >2098 00 20 05 19 20 8C 1E
 >20C8 F0 3D 02 8E 33 A5 FF 3B
 >20D0 03 70 7A 2F 3F 8E 3E
 >20D8 32 85 67 A9 00 85 68 20

>20E0 6C 15 E6 66 A5 68 C5 67
 >20E8 0D F5 20 CE 36 A9 00 85
 >20F0 3C 4A 04 20 FF A5 1C C9
 >20F8 0A 04 20 21 16 48 A5
 >2100 39 0A 0A 05 85 67 68
 >2108 C5 67 90 01 60 20 38 1D
 >2110 00 61 60 A9 80 1D A9
 >2118 02 85 1C 4C AA 21 C9 02
 >2120 00 12 6E 1D A9 04 C5 1D
 >2128 F0 01 60 A9 00 1D E6
 >2130 1C 4C 0A 21 C9 03 0D 12
 >2138 8E 1D 49 0A C5 10 F0 C1
 >2140 60 A9 00 85 1E 16 C 00
 >2148 0A 22 E6 1D A9 02 C5 1D
 >2150 F0 01 60 20 79 1C A9 01
 >2158 85 1C 4C 5D 21 A9 01 85
 >2160 1C 20 3A 22 A2 00 A0 00
 >2168 8D 03 05 48 A5 39 0D 07
 >2170 68 99 2A 0E 4C 78 21 68
 >2178 99 04 0C A5 39 0D 08 A9
 >2180 48 99 2A 0E 4C 8C 21 A9
 >2188 48 99 04 08 E8 C8 00 A4
 >2196 07 00 10 F0 08 0E 4C 68
 >21A0 21 18 98 69 24 A8 4C 68
 >21A8 21 60 20 3A 22 A2 00 A0
 >21B0 48 99 04 08 E8 C8 00 A4
 >21B8 48 99 04 08 E8 C8 00 A4
 >21C0 F0 0F 0E 10 F0 0B 0E 0C
 >21D0 21 60 20 3A 22 A2 00 A0
 >21D8 21 60 20 3A 22 A2 00 A0
 >21E0 00 60 F0 37 99 0A 0C A9
 >21E8 F0 0F 0E 10 F0 0B 0E 0C
 >21F8 F0 07 10 10 F0 0B 4C E1
 >2200 21 18 98 69 24 A8 4C E1
 >2208 6E 1D 49 0A C5 10 F0 C1
 >2210 00 60 F0 37 99 0A 0C A9
 >2218 48 99 04 08 E8 C8 00 A4
 >2220 F0 0F 0E 10 F0 0B 0E 0C
 >2228 02 18 98 69 24 A8 4C 11
 >2230 22 18 98 69 24 A8 4C 11
 >2238 22 60 20 0E A5 1C C9 01
 >2240 00 06 8D 03 4C 5E 22
 >2248 02 0E 0E 0E 00 3C 4C
 >2250 5F 22 C9 03 D0 06 0B 0C
 >2258 4C 5F 22 06 8D 3C 9D
 >2260 38 E8 0E 08 0E 4C 18
 >2268 A5 32 69 0A 85 32 60 F0
 >2270 F8 18 AD E7 02 69 05 8D
 >2278 E7 02 AD E8 02 69 00 8D
 >2280 6E 1D 49 0A C5 10 F0 C1
 >2288 85 02 08 D0 D9 15 A9 05
 >2290 20 CF 37 A9 20 20 20 4C
 >2298 2A 0C 8A 22 20 4D 2A 4C
 >22A0 8A 20 20 20 20 20 4C 1E
 >22A8 20 4D 24 4C 8A 22 20 4D
 >22B0 24 4C 8A 22 20 4D 2A 20
 >22B8 40 35 A2 7A 9A A9 80
 >22C0 6E 1D 49 0A C5 10 F0 C1
 >22C8 20 C1 33 C6 54 A9 18 BD
 >22D0 11 FF AD 12 FF 29 FC 8E
 >22D8 1F 49 96 8D 0E FF 20
 >22E0 AF 15 20 AF 15 A5 2F C9
 >22E8 15 80 17 20 D0 3A 0A 12
 >22F0 20 4D 24 20 50 35 20 4E
 >22F8 2A 0C 13 35 20 AF 15 4C
 >2300 E5 2F 29 3C 8D 0E FF AD
 >2308 12 FF A9 02 01 8D 12
 >2310 FF 20 AF 15 A9 00 8D 0E
 >2318 FF AD 12 FF 29 FC 8E
 >2320 FF 20 AF 15 A9 00 8D 0E
 >2328 80 D8 A5 11 FF A5 5A 00 03
 >2330 4C 0A 23 09 FF 0D 03 A5
 >2338 20 60 A9 00 85 39 20 5D
 >2340 39 21 68 85 39 A9 95 85 67
 >2348 21 68 85 39 A9 95 85 67
 >2350 20 16 A9 49 17 85 67 A9
 >2360 06 85 53 A9 0E 85 68 20
 >2368 28 16 A5 5A 18 69 30 8D
 >2370 21 68 85 39 A9 95 85 67
 >2378 E2 85 1E 85 20 A9 0E 85
 >2380 1F A9 0A 85 21 A9 20 A2
 >2388 00 95 23 E8 0C 0D F9
 >2390 20 C1 33 2F 19 C9 FF
 >2398 20 A5 41 C9 02 F0 1A A9
 >23A0 42 8D 0E 0E A9 43 8D 0E
 >23A8 0E A9 43 8D 0E 0E A9
 >23B0 42 8D 0E 0E A9 43 8D 0E
 >23B8 0A A5 C6 C9 3D 8D 8A 20
 >23C0 8B 35 A5 41 C9 01 D0 0E
 >23C8 0E A9 43 8D 0E 0E A9
 >23D0 1F KC AA 20 A9 93 20 06
 >23D8 FF A9 00 85 59 20 D9 15
 >23E0 56 59 A9 71 85 10 A9 8B
 >23E8 18 69 20 05 19 20 8C 1E
 >23F0 53 A9 FE 85 67 A9 0C 85
 >23F8 68 20 18 6A 49 8D 01 85
 >2400 FF 18 69 1F A9 8D 05 68
 >2408 0E 20 18 6A 49 8D 01 85
 >2410 20 2B 16 A5 C6 C9 40 F0
 >2418 FA C9 3C 0D F6 A5 41 C9

>2420 02 D0 20 20 45 1F A2 00
 >2428 BD 85 02 DD E2 0F F0
 >2430 90 08 4C 3D 24 E8 80 03
 >2438 01 16 48 A5 67 68 85 67
 >2440 85 02 9D 02 E2 8E 00 03
 >2448 0D F5 4C 00 10 80 98 48
 >2450 E6 36 A5 59 20 26 A0 01
 >2458 A5 24 1E 1E 44 91 20
 >2460 8C A5 25 91 1E A5 45 91
 >2468 20 A0 29 A5 27 91 1E A5
 >2470 47 91 00 C8 A5 28 91 1E
 >2478 A5 48 91 20 05 51 A5 2A
 >2480 91 1E A5 4A 91 20 C8 A5
 >2488 2B 91 1E A5 48 91 20 A5
 >2490 58 D0 49 A5 22 C9 01 F0
 >2498 17 C9 03 F0 13 A0 79 A5
 >24A0 25 91 1E A5 40 91 20 C8
 >24A8 A5 2E 91 1E A5 4E 91 20
 >24B0 45 34 00 32 A5 33 00 2E
 >24B8 A5 36 20 A5 22 A5 22 F0
 >24C0 C9 02 F0 22 A5 22 D0 1E
 >24C8 A0 00 A5 23 91 1E A5 43
 >24D0 91 20 A0 28 A5 26 91 1E
 >24D8 A5 46 91 20 A0 50 A5 28
 >24E0 91 1E A5 49 91 20 68 A8
 >24E8 68 60 48 98 48 66 32 A8
 >24F0 00 32 A0 01 1E 20 20
 >24F8 F5 2A 2B 21 20 85 4A
 >2500 8C 81 1E 20 F5 2A 85 25
 >2508 63 10 A5 24 91 1E 20 85
 >2510 20 F5 2A 85 27 20 85 85
 >2518 47 C8 1E 1E 20 F5 2A 85
 >2520 28 B1 20 85 48 A0 51 B1
 >2528 1E 20 F5 2A 85 27 20 85
 >2530 45 A4 C8 1E 1E 20 F5 2A
 >2538 85 28 B1 20 85 48 A5 59
 >2540 00 55 25 22 C9 01 F0 1D
 >2548 63 10 A5 24 91 1E 20 85
 >2550 20 F5 2A 85 20 20 85 85
 >2558 4D C8 1E 1E 20 F5 2A 85
 >2560 65 33 3D 07 A5 36 D0
 >2568 33 A5 42 D0 2F A5 32 F0
 >2578 28 C9 02 F0 27 A0 01 B1
 >2580 85 43 40 2B 1E 1E 20 F5
 >2588 20 A5 85 20 20 85 46 A0
 >2590 50 81 1E 20 F5 2A 85 29
 >2598 10 85 48 85 48 48 48 20
 >25A8 85 65 68 84 98 48 20 8D
 >25B0 85 25 4C 16 26 A5 85 88
 >25B8 98 58 85 66 0A 60 0C
 >25C0 85 68 84 98 48 48 48 0E
 >25C8 05 26 A5 42 C9 01 D0 0E
 >25D0 A9 02 4C 0E 26 A5 36 F0
 >25D8 48 85 20 85 69 00 85 68
 >25E0 05 26 A5 34 F0 05 A9 02
 >25E8 4C 05 26 A5 33 F0 05 A9
 >25F0 03 4C 05 26 A5 32 C9 03
 >25F8 F0 04 C9 24 85 A5 69 00
 >2600 A9 09 A9 09 65 31 31
 >2608 0A AA BD 00 87 85 67 8E
 >2610 BD 0C 07 85 68 60 A9 FF
 >2618 85 69 A0 01 61 67 85 66
 >2620 A0 01 61 67 85 C9 07 0A
 >2628 98 48 A0 00 61 67 85 6A
 >2630 98 48 A5 6A 65 46 A9 69
 >2638 3D 45 35 F0 4A 25 A6 66
 >2640 C5 69 F0 08 98 18 69 07
 >2648 4C 4C

>2760 20 85 1E A5 64 85 1F 38
>2768 29 04 85 21 A9 01 85 4E 2
>2770 20 09 30 20 40 35 40 40
>2778 35 B0 D9 04 85 30 BD DA
>2780 04 85 2F 20 EA 24 A9 00
>2785 85 31 4C C1 33 E6 32 BD
>2790 07 04 85 83 80 D8 04 85
>2798 64 00 00 81 63 20 99 26
>27A0 09 56 80 03 4C CB 27 C9
>27A8 62 90 03 4C CB 27 A5 58
>27B0 00 19 38 45 63 69 78 85
>27B8 69 45 64 E9 00 85 6A B1
>27C0 69 20 99 26 C9 3B D0 03
>27C8 4C AE 22 A5 63 D0 03 04
>27D0 00 04 A5 64 D0 04 D0 00
>27D8 03 4C 62 28 A0 00 81 63
>27E0 09 3C F0 03 20 24 28 88
>27E8 B1 63 C9 30 F0 07 A5 42
>27F0 00 03 20 24 28 A0 00 A9
>27F8 3F 20 91 28 C8 A9 72 20
>2800 91 28 A0 28 A9 3C 20 91
>2808 28 C8 A9 30 91 28 38
>2810 BD 07 04 85 28 9D 07 04
>2818 BD 08 04 E9 00 9D D8 04
>2820 DE DA 04 60 09 56 80 03
>2828 4C 61 28 C9 62 90 03 C4
>2830 61 28 A5 5F F0 03 4C 21
>2838 28 A5 36 F0 03 4C 61 68
>2840 A9 00 85 31 A5 42 00 03
>2848 20 54 28 20 00 00 00 00
>2850 35 20 EA 24 20 C1 33 4C
>2858 61 28 A9 01 85 42 20 C1
>2860 33 60 A0 28 A9 3C 91 63
>2868 C8 A9 30 91 A5 00 90 9D
>2870 D8 04 A0 00 81 63 20 99
>2878 26 C9 56 80 01 60 C9 62
>2880 00 01 60 A5 42 D0 00 03
>2888 A9 00 85 42 A9 01 85 34
>2890 60 48 B1 63 09 C3 F0 16
>2898 C9 F0 F0 12 C9 60 F0 E
>29A0 61 28 A9 30 91 A5 00 90 9D
>29A8 09 3F F0 02 68 68 68 91
>29B0 63 00 00 A5 36 F0 03 00
>29B8 DF 2F A5 5F 09 03 4C
>29C0 60 C9 03 20 24 28 88
>29C8 85 22 A5 42 F0 01 60 A5
>29D0 31 F0 05 C6 31 4C 2E 39
>29D8 20 24 A9 01 85 31 20
>29E0 BC 30 20 24 C1 33
>29E8 A0 79 B1 1E 20 99 26 48
>29F0 A5 41 C9 01 D0 08 68 C9
>29F8 20 D0 42 4C A9 28 68 C9
>3000 20 F0 07 C9 3F 03 4C
>3008 20 29 A0 7A B1 1E 20 99
>3010 26 48 A5 41 C9 01 D0 08
>3018 68 C9 20 D0 4C 2C 29
>3020 68 C9 20 F0 07 C9 30 F0
>3028 03 4C 3D 29 20 42 24 A9
>3030 00 85 31 A9 01 85 34 20
>3038 EA 24 20 C1 33 60 20 C1
>3040 33 A9 01 85 3F 60 A5
>3048 36 F0 03 4C 2F A5 42
>3050 C9 00 D0 01 60 C9 02 D0
>3058 01 60 A9 01 85 22 A5 58
>3060 F1 60 A0 78 B1 1E 20
>3068 99 26 48 A5 41 C9 01 D0
>3070 08 68 C9 20 D0 46 4C 85
>3078 29 68 C9 30 F0 EA 3C
>3080 F0 03 4C BC A0 79 B1
>3088 1E 20 99 26 48 A5 41 C9
>3090 01 00 68 68 C9 20 D0 24
>3098 4C 47 28 29 03 07 07
>3100 C9 30 F0 03 4C BC 29 20
>31A8 24 A9 00 85 31 A9 01
>31B0 85 34 20 D9 30 EA 24
>31B8 20 C1 33 60 20 C1 33
>31C0 F0 0E 85 31 20 C1 33
>31C8 01 20 CF 37 60 20 4D 24
>31D0 A9 00 85 31 20 D9 30
>31D8 24 A9 00 85 31 A9 01
>31E0 02 01 60 A5 36 F0 01
>31E8 60 A5 22 F0 04 C9 02 D0
>31F0 03 4C 62 28 A0 00 81 63
>31F8 F0 0E 85 31 20 C1 33
>3200 44 24 29 20 30 EA 24
>3208 20 24 A9 00 85 22 A5
>3210 A0 85 30 91 63 20 4D 24
>3218 01 B1 1E 20 99 26 C9
>3220 F0 0D EA 24 24 C1 33
>3228 01 20 CF 37 60 20 4D 24
>3230 A9 00 85 31 20 D9 30
>3238 A9 00 85 31 20 C1 33
>3240 44 24 29 20 30 EA 24
>3248 C9 80 00 85 41 CA 53
>3250 2A A9 03 85 22 EA 24
>3258 4C C1 33 60 20 C1 33
>3260 01 60 A5 36 F0 01 60 A5
>3268 22 F0 0A C9 02 D0 03 4C

>2A70 A5 2A A0 79 B1 1E 20 99
>2A78 26 C9 30 F0 0E C9 30 F0
>2A80 01 60 24 20 A0 29 30
>2A88 4C 8E 2A 40 24 20 5D
>2A90 35 20 50 35 20 50 35 A9
>2A98 02 85 22 A9 00 85 31
>2AA0 A4 28 A5 C1 33 A5 31 F0
>2AA8 35 A9 02 85 22 A9 00 85
>2AB0 31 20 40 24 20 50 35 A0
>2AB8 79 B1 1E 20 99 26 C9 38
>2AC0 F0 0E 2A EA 24 4C C1 33
>2AC8 20 EA 24 20 21 16 C9 80
>2AD0 90 05 A9 01 4C D9 2A A9
>2AD8 03 85 22 4C C1 33 A0 79
>2AE0 B1 1E 20 99 26 C9 30 F0
>2AE8 01 60 A9 02 85 22 A9 01
>2AF0 85 31 4C C1 33 48 A5 59
>2AF8 F0 04 68 4C 99 26 68 C9
>2B00 67 D0 03 4C 70 22 C9 62
>2B08 90 07 C9 64 B0 03 4C BA
>2B10 22 C9 40 90 07 C9 45 B0
>2B18 03 4C BA 22 C9 40 90 07
>2B20 C9 52 B0 03 4C BA 22 C9
>2B28 73 90 07 C9 B0 03 4C
>2B30 BA 22 C9 3F D0 03 A9 3C
>2B38 60 C9 72 D0 03 A5 69
>2B40 C9 47 60 07 C9 40 B0 03
>2B48 4C B2 35 50 A5 42 F0 04
>2B50 A9 01 85 58 A5 33 D0 73
>2B58 D0 20 A5 C1 33 A0 79 00
>2B60 C9 03 B0 52 C9 02 D0 C0
>2B68 20 4D 24 20 30 20 EA
>2B70 24 26 28 20 40 24 20
>2B78 D9 30 A9 01 85 34 A9
>2B80 85 42 85 31 20 EA 24 24
>2B88 C1 33 C9 03 D0 B0 A5 30
>2B90 C9 F0 22 00 D0 00 4D
>2B98 24 20 D9 30 20 EA 24 4C
>2BA0 B6 28 20 4D 24 20 BC 30
>2BA8 A9 01 85 34 A9 00 85 31
>2BB0 28 20 A5 C1 33 A0 79 00
>2BB8 85 31 85 35 20 4D 24 A9
>2BC0 00 85 42 A9 01 85 33 30
>2BC8 C1 33 60 E6 35 A5 35 C9
>2BD0 09 03 20 24 20 C1 33 A0
>2BD8 85 35 A5 31 D0 C0 E6 31
>2BE0 20 4D 24 A5 22 C9 01 00
>2BE8 09 A9 29 85 67 C0 40 30
>2BF0 28 20 45 27 85 67 C0 40
>2BF8 C6 2F 38 A5 1E 85 67 85
>2C00 1E A5 1F E9 00 85 1F 38
>2C08 A5 67 85 85 70 20 A5 21
>2C10 E9 00 85 21 20 EA 24 4C
>2C18 C1 33 C9 01 D0 26 A0 79
>2C20 10 2C D8 20 1E 25 31 20
>2C28 20 BC 30 20 EA 24 20 79
>2C30 35 4C C1 33 C9 02 00 4C
>2C38 A9 00 85 58 A0 79 20 1C
>2C40 60 28 4C A5 67 85 1E 20
>2C48 44 A5 22 C9 01 D0 09
>2C50 29 27 85 67 C6 30 4C 6F
>2C58 2C A9 29 85 67 E6 30 68
>2C60 2F 18 60 01 85 67 85 1E
>2C68 A5 1F 69 00 85 2F 18 A5
>2C70 60 65 67 85 20 A5 21 69
>2C78 20 F0 79 EA 24 20 79
>2C80 05 C1 33 A5 50 F0 4F
>2C88 A5 41 C9 01 D0 26 A9 06
>2C90 A0 CF 37 F8 18 AE E7 02
>2C98 80 0E 20 24 20 A9 02 A9
>2CA0 69 00 D0 E6 02 AE E5 02
>2CAB 69 00 80 E5 02 D8 20 9D
>2CAC 15 4C E7 2C A9 07 D0 CF
>2CAD 0E 18 AE 87 01 64 50
>2CAE 20 D0 E2 AE E6 02 2F 09
>2CB0 8E 0E 02 AE E5 02 69 00
>2CB8 69 00 80 E5 02 D8 20 9D
>2CC0 8E 0E 02 D8 20 99 15 A9
>2CC8 05 20 D0 35 C0 20 9D 30
>2CD0 F0 17 A5 36 F0 03 1E
>2CD8 2E 20 4D 24 A9 00 85 33
>2CE0 85 31 20 EA 24 20 C1 33
>2CE8 4D 0E A5 49 01 EA 38
>2D00 A5 20 85 33 85 31 20 EA
>2D08 24 4C 8E 33 B1 1E C9 4D
>2D10 80 01 60 C9 52 90 01 60
>2D18 48 F0 1E A5 87 01 64 50
>2D20 A5 22 C9 01 D0 06 20 9D
>2D28 30 4C 45 20 D0 BC 30 4D
>2D30 BC 30 20 BC 30 A0 00 A5
>2D38 4F 20 1E A5 87 01 64 50
>2D40 A5 50 91 1E A5 56 91 20
>2D48 20 85 A5 51 91 1E A5 57
>2D50 90 20 C8 A5 52 91 1E A5
>2D58 20 C8 A5 52 91 1E A5 57
>2D60 90 20 C8 A5 52 91 1E A5
>2D68 20 C8 A5 52 91 1E A5 57
>2D70 06 20 BC 30 4C 80 20 D
>2D78 D9 30 20 D9 30 20 D9 30

>2D80 60 E6 32 A5 22 C9 01 D0
>2D88 06 20 D9 30 4C 98 20 D0
>2D90 BC 30 20 BC 30 20 BC 30
>2D98 A0 01 B0 20 85 19 B1 1E
>2DA0 20 76 2E 85 4F A5 19 85
>2DA8 58 C8 B1 20 85 19 B1 1E
>2DA8 A4 28 A5 C1 33 A5 31 F0
>2DB8 56 A0 28 B1 20 85 19 B1
>2DCC0 1E 20 76 2E 85 51 A5 19
>2DC8 85 57 C8 B1 20 85 19 B1
>2DD0 1E 20 76 2E 85 52 A5 19
>2DD8 85 50 A0 50 B1 1E 20 76
>2DE0 2E 01 D0 03 20 2C 2E
>2DE8 A0 51 B1 1E 20 76 2E 85
>2DF0 01 D0 03 20 2C 2E A5 22
>2DF8 C9 01 D0 06 20 BC 30 4D
>2E00 08 2E 20 D9 30 20 D9 30
>2E08 20 D9 30 60 20 40 24 A9
>2E10 00 85 15 85 36 20 2E 20
>2E18 20 EA 24 4C C1 33 A9 49
>2E20 85 15 85 38 35 31 20 B1
>2E28 20 4C D7 2E A6 62 20 97
>2E30 1E A5 41 C9 01 D0 23 A9
>2E38 07 20 CF 37 F8 18 AE E7
>2E40 02 69 50 80 E7 02 AE E6
>2E48 02 69 50 80 E7 02 AE E6
>2E50 02 69 00 80 E5 02 CF 38
>2E58 09 15 A9 08 20 D8 37 F8
>2E60 18 AD E6 02 69 01 80 E6
>2E68 C9 09 15 A9 08 20 80 E5
>2E70 02 D8 20 09 15 60 C9 4D
>2E78 B0 03 4C D1 2C 95 90 9D
>2E80 03 4C D1 2E 48 A5 30 85
>2E88 0E 85 A5 2F 85 30 E6 E6
>2E90 30 A5 22 C9 03 D0 17 20
>2E98 68 26 C9 30 D0 29 E6 3E
>2EA0 20 68 26 C9 30 D0 20 C6
>2EA8 0E 85 A5 2F 85 30 E6 E6
>2EB0 20 68 26 C9 30 D0 10 E6
>2EB8 3E 20 68 26 C9 30 D0 07
>2EC0 6E 3E 00 4C BC 0E 2A A4
>2EC8 68 68 62 20 7E 1A A2 01
>2ED0 60 20 99 26 A2 00 60 18
>2ED8 A5 32 69 04 85 32 20 2E
>2EFO 1A A9 01 85 37 A0 28 A9
1E 20 99 26 A2 00 60 18
>2F00 A9 69 91 1E A9 48 91 1E
>2F08 4C BC 30 A9 00 85 37 A0
>2F10 01 A9 66 91 1E A9 48 91
>2F18 20 A0 28 A9 69 91 1E
>2F20 48 91 20 4C BC 30 20 BC
>2F28 30 20 BC 30 20 BC 30 A5
>2F30 37 D0 A9 01 85 37 A0
>2F38 28 68 64 91 1E A5 48 91
>2F40 20 C8 A9 69 91 1E A9 48
>2F48 91 20 D9 30 20 D9 30
>2F50 4C D9 30 A9 00 85 37 A0
>2F58 09 A9 69 91 1E A5 48 91
>2F60 20 A0 28 A9 69 91 1E A9
>2F68 48 91 20 20 D9 30 20 D9
>2F70 30 4C D9 30 A5 33 F0 61
>2F78 60 E6 15 A5 1E 52 C32 D0
>2F80 03 4C 2E E6 38 20 13
>2F88 30 A5 38 09 03 F0 01 60
>2F90 A5 5A C9 01 D0 03 01 01
>2F98 37 A9 00 85 20 D7 2E
>2FA0 A5 31 09 FE A9 FF 85 31
>2FAB 4C C1 33 A0 7F B1 1E 20
>2FAC 90 85 49 01 D0 26 A9 06
>2FAC 3F 90 01 60 A9 01 20 CF
>2FC0 37 60 A5 22 C9 01 F0 03 4C
>2FC8 50 33 20 4D 24 20 2E 20
>2FD0 48 76 24 24 28 20 B1
>2FD8 20 20 C1 33 4C 2E 2A A0
>2FE0 7C B1 1E 20 99 26 C9 38
>2FE8 B0 01 60 29 3F 90 01 60
>2FF0 A5 76 24 24 28 20 B1
>2FF8 03 F0 03 4C 50 33 20 2E
>3000
>3000 20 20 4D 24 20 BC 30 20
>3008 EA 24 20 4D 24 20 C1 33
>3010 4C D7 2E A5 22 C9 01 00
>3018 23 20 D9 30 A0 50 B1 1E
>3020 76 2E 80 01 D0 03 20
>3028 76 2E 80 01 D0 03 20
>3030 2E 01 D0 03 20 2C 2E
>3038 20 BC 30 60 20 BC 30 20
>3040 BC 30 20 BC 30 A0 50 B1
>3048 1E 20 99 26 C9 30 20
>3050 20 2E A0 51 B1 1E 20
>3058 76 2E 80 01 D0 03 20 2C
>3060 2E 20 D9 30 20 D9 30 20
>3068 D0 60 A0 20 D9 30 D0
>3070 56 D0 60 01 C9 57 D0 02
>3078 08 60 C9 58 D0 03 A0 02
>3080 60 C9 59 D0 03 A0 28 60
>3088 C9 58 D0 60 A0 28 60 C9
>3090 5B D0 03 A0 2A 60 C9 5C

>3098 D0 03 A0 50 60 C9 5D D0
>30A0 03 A0 51 60 C9 5D 03
>30A8 A0 52 60 C9 5D 03 A0
>30B0 78 60 C9 60 03 A0 79
>30B8 60 A0 7A 60 85 A5 1E 69
>30C0 01 85 1E A5 1F 69 80 85
>30C8 1F A5 20 80 01 85
>30D0 A5 21 69 00 85 21 E6 30
>30D8 60 38 A5 1E E9 01 85 1E
>30E0 A5 1F E9 00 85 1E 38 A5
>30E8 E9 01 85 85 01 85 E9
>30F0 00 85 21 C6 30 60 72 48
>30F8 8A 48 98 48 90 80 85 5F
>3100 20 70 31 A5 5F 85 66 20
>3108 70 31 4E 5F 46 5F 45 5F
>3110 29 05 06 66 66 66 20 70
>3118 31 46 5F 46 5F 46 5F 46
>3120 5F A5 5F 29 0C 05 66 85
>3128 66 A5 5E 29 03 05 66 85
>3130 66 A9 00 85 5F 20 79 31
>3138 A5 5F 85 5E 20 79 31 46
>3140 5F 46 5F 45 29 30 05
>3148 5E 85 5E 20 79 31 46 5F
>3150 46 5F 46 5F 46 5F 45 5F
>3158 29 0C 05 5E 85 5E 5F 5D
>3160 02 03 05 85 85 5E 5F 5D
>3168 85 5D 68 A8 AA 68 60
>3170 66 5E 66 5F 66 5E 66 5F
>3178 60 56 66 5F 66 5F 66 5F
>3180 60 56 66 5F 66 5F 66 5F
>3188 98 38 98 08 8A 60 66 5D
>3190 66 5E 66 5F 66 5F 66 5F
>3198 66 5F 60 A5 62 AA AA 8D
>3200 61 67 85 69 90 10 D0 07
>3208 01 60 A5 32 69 3C 60
>3210 32 A6 8E 8E 8E 8E 8E 8E
>3218 8E 8D 0C 0E 0E 0E 0E 0E
>3220 61 67 85 69 90 10 D0 07
>3228 01 A8 1E 85 65 4C 31 A9
>3230 20 85 65 A9 00 85 6A A0
>3238 05 67 85 69 90 10 D0 07
>3240 07 8E 66 6E 6E 6E 6E 6E
>3248 08 00 05 6E 6E 6E 6E
>3250 32 C9 10 D0 05 6E 6E 6E
>3258 01 60 A5 32 69 3C 60
>3260 19 08 85 69 90 10 D0 07
>3268 05 69 90 10 D0 05 6E 6E 6E
>3270 32 C9 10 D0 05 6E 6E 6E
>3278 01 60 A5 32 69 3C 60
>3280 19 08 85 69 90 10 D0 07
>3288 05 69 90 10 D0 05 6E 6E 6E
>3290 32 C9 10 D0 05 6E 6E 6E
>3298 01 60 A5 32 69 3C 60
>3300 19 08 85 69 90 10 D0 07
>3308 05 69 90 10 D0 05 6E 6E 6E
>3310 32 C9 10 D0 05 6E 6E 6E
>3318 01 60 A5 32 69 3C 60
>3320 19 08 85 69 90 10 D0 07
>3328 05 69 90 10 D0 05 6E 6E 6E
>3330 32 C9 10 D0 05 6E 6E 6E
>3338 01 60 A5 32 69 3C 60
>3340 C9 01 60 0A 09 01 90 EA
>3348 20 30 C1 35 90 7E A2 01
>3350 A5 22 C9 01 D0 1C 20 4D
>3358 24 20 2E 20 D9 30 20
>3360 D9 30 A9 03 85 22 EA EA
>3368 20 30 C1 35 90 7E A2 01
>3370 C1 33 20 24 20 2E 20
>3378 20 BC 30 20 BC 30 A9 01
>3380 85 22 20 EA 24 20 B1 20
>3388 20 C1 35 90 7E A2 01
>3390 85 34 20 4D A9 00 85
>3398 31 20 50 25 10 EA 24 20
>3400 C1 35 A5 2F 19 16 20 03
>3408 20 30 C1 35 90 7E A2 01
>3410 01 60 20 4D A9 00 85
>3418 85 34 20 EA 24 20 C1 33

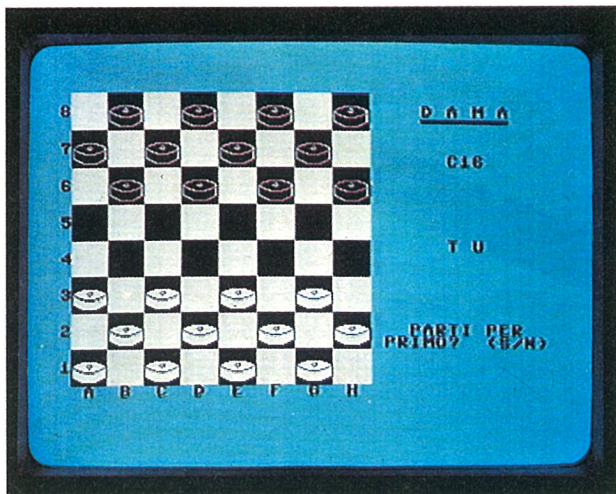
DAMA

Un bel gioco con una lunga tradizione, la dama appassionata ancora grandi e meno grandi. Abbastanza facile da poter essere appreso anche da un bambino, abbastanza complesso da stimolare l'interesse di giocatori esperti. Per poter giocare anche da soli, contro il computer, eccovi un programma interessante, con buona grafica e buona tecnica di gioco.

Anche se il programma non è in linguaggio macchina, non va sottovalutato. Una macchina ha sull'essere umano il vantaggio di non distrarsi, di non commettere sciocchezze, di saper impostare una strategia ad un livello non banale. Un giocatore medio potrà certamente trovare in questo programma un antagonista intelligente che potrà anche dargli del filo da torcere.

Anche se riteniamo che tutti conoscano le regole di questo popolare gioco, è giusto riportarne per sommi capi un riassunto. La dama si gioca su una scacchiera di 64 caselle alternate, una bianca e una nera, ove si dispongono 24 pedine: 12 nere per un giocatore e 12 bianche per l'avversario.

Ciascun giocatore dispone le proprie pedine sulle prime tre file del proprio lato della



```
1000 :
1010 REM TRASFERIMENTO SET CARATTERI
1020 :
1030 POKE56,60:POKE52,60:POKE55,0:POKE51
    ,0
1040 T=0:FORI=1000TO1030:READA
1050 POKEI,A:T=T+A:NEXT
1060 IFT<>3288THENPRINT"{CLR}ERRORE NEI
    DATA!":END
1070 SYS1000:POKE65298,0:POKE65299,60
1090 :
1100 REM DATA L/M
1110 :
1120 DATA160,0,185,0,208,153,0,60
1130 DATA185,0,209,153,0,61,185,0
1140 DATA210,153,0,62,185,0,211,153
1150 DATA0,63,24,136,208,228,96
1190 :
1200 REM DATA NUOVI CARATTERI
1210 :
1220 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
1230 DATA1,14,48,64,96,88,71,64
1240 DATA255,0,24,36,24,0,0,255
1250 DATA128,112,12,2,6,26,226,2
```



```

1260 DATA64,64,96,24,6,1,0,0
1270 DATA0,0,0,0,0,255,0,0
1280 DATA2,2,6,24,96,128,0,0
1290 DATA1,15,63,127,95,103,120,127
1300 DATA255,255,235,219,231,255,255,0
1310 DATA128,240,252,254,250,230,30,254
1320 DATA127,127,127,31,7,1,0,0
1330 DATA255,255,255,255,255,255,0,0
1340 DATA254,254,254,248,224,128,0,0
1350 DATA0,0,1,14,48,64,96,88
1360 DATA0,0,255,0,24,36,24,0
1370 DATA0,0,128,112,12,2,6,26
1380 DATA71,64,64,64,32,88,71,64
1390 DATA0,255,0,0,0,0,0,255
1400 DATA226,2,2,2,4,26,226,2
1410 DATA0,0,1,15,63,127,95,103
1420 DATA0,0,255,255,231,219,231,255
1430 DATA0,0,128,240,252,254,250,230
1440 DATA120,127,127,127,63,103,120,127
1450 DATA255,0,255,255,255,255,255,0
1460 DATA30,254,254,254,252,230,30,254
1470 FORI=16136T016335:READA:POKEI,A:NEX
T
1500 :
1510 REM VARIABILI INIZIALI
1520 :
1530 Z1$="{WHITE}{3 CBM K}{CUR.GIU}{3 CU
R.SIN}{3 CBM K}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}
{3 CBM K}":Z2$="{WHITE}{3 SPC}{CUR.
GIU}{3 CUR.SIN}{CBM I}{CBM T}{CBM @
}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{CBM G}{CBM +}
{CBM M}"
1540 Z3$="{WHITE}{3 SPC}{CUR.GIU}{3 CUR.
SIN}{CBM \}{SH \}{CBM N}{CUR.GIU}{3
CUR.SIN}{CBM Q}{CBM D}{CBM Z}":Z4$
="{3 SPC}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{3 SPC
}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{3 SPC}"
1550 Z5$="{WHITE}{CBM S}{CBM P}{CBM A}{C
UR.GIU}{3 CUR.SIN}{CBM E}{CBM R}{CB
M W}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{CBM G}{CBM
+}{CBM M}":Z6$="{WHITE}{CBM H}{CBM
J}{CBM L}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{CBM
Y}{CBM U}{CBM O}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN
}{CBM Q}{CBM D}{CBM Z}"
1560 PB=0:PN=128:DB=1:DN=129:B=255
1570 DIMA(100),X(8),B(2),Z(2)
1580 DATA-6,-7,6,7,-7,-6,7,6
1585 RESTORE1580
1590 FORI=1T08:READX(I):NEXT
2000 :
2010 REM PRESENTAZIONE
2020 :
2030 COLOR4,7,2:COLOR0,7,2:VOL8
2040 PRINT"{CLR}":CHAR,17,3,"{WHITE}D A
M A"
2050 CHAR,17,4,"{7 SH *}":PRINT
2060 PRINT"{YELLOW}{3 CUR.GIU}TU GIOCHI
CON LE PEDINE BIANCHE E IL C16";
2070 PRINT"CON QUELLE NERE."
2080 PRINT"PER EFFETTUARE LA MOSSA{2 SPC
}PRIMA INSERISCI";

```

scacchiera. Le pedine si possono spostare solo in direzione dello schieramento avversario, spostandosi di un passo alla volta lungo le diagonali delle caselle nere. La pedina che, lasciandosi una casella vuota dietro di sé, viene a trovarsi in una casella attigua a quella di una pedina avversaria, è scavalcata e "mangiata" o "presa" da quest'ultima. Le prese devono essere effettuate obbligatoriamente. Quando una pedina raggiunge una casella vuota della prima fila avversaria, viene sovrapposta ad un'altra e viene chiamata "dama". Questa ha il vantaggio di poter essere mossa sia in avanti che all'indietro, di poter "mangiare" pedine e dame avversarie, ma di poter essere mangiata solo da un'altra dama. Vince chi riesce a mangiare tutte le pedine

dell'avversario o a bloccarle in modo che non sia più possibile muoverle.

Il programma presentato realizza fedelmente il gioco della Dama con le regole sopra riportate e vi consente di sfidare il vostro C16. Il computer non è comunque un giocatore al livello di un maestro. La capacità di gioco è ad un livello abbastanza semplice: viene esaminata una determinata situazione della scacchiera ed in base a questa viene scelta la mossa senza vagliare i possibili effetti su mosse successive. Questo in quanto una routine che consentisse di migliorare il livello di gioco avrebbe comportato, oltre ad un notevole allungamento del programma con problemi di memoria, anche un notevole ritardo nei tempi di risposta essendo il programma totalmente in BASIC.

```
2090 PRINT"LE COORDINATE DELLA CASELLA{2
   SPC}DI PARTENZA";
2100 PRINT"E POI QUELLE DELLA CASELLA DI
   ARRIVO."
2105 PRINT"PER CANCELLARE USA IL TASTO <
   CLEAR/HOME>";
2110 PRINT"EFFETTUARE UNA PRESA PER VOLT
   A:{2 SPC}IL{2 SPC}C16";
2120 PRINT"VI CHIEDERA' SE NE AVETE UNA{
   2 SPC}SUCCESSIVA";
2130 PRINT"DA EFFETTUARE."
2140 PRINT"LE PRESE DEVONO ESSERE ESEGUI
   TE OBBLIGA-";
2150 PRINT"TORIAMENTE."
2160 PRINT"{3 CUR.GIU}{CYAN}PREMI <RETUR
   N> PER INIZIARE"
2170 GETZ$:IFZ$<>CHR$(13)THEN2170
2180 PRINT"{CLR}":CHAR,14,10,"{FLASH ON}
   {YELLOW}A T T E N D I{FLASH OFF}"
2500 :
2510 REM VARIABILI GIOCO
2520 :
2530 FORI=1TO100:A(I)=9
2540 IFI<73ANDI>55ANDI<>68ANDI<>67ANDI<>
   62ANDI<>61ANDI<>60THENA(I)=PN:GOTO2
   570
2550 IFI<54ANDI>42ANDI<>49ANDI<>48ANDI<>
   47THENA(I)=B:GOTO2570
2560 IFI<41ANDI>23ANDI<>36ANDI<>35ANDI<>
   34ANDI<>29ANDI<>28THENA(I)=PB
2570 NEXT
2580 HS=0:CS=0
3000 :
3010 REM STAMPA SCACCHIERA
3020 :
3030 COLOR0,1:COLOR4,4,6:PRINT"{CLR}"
3040 FORI=0TO23:CHAR,0,I,"{CYAN}{CBM K}"
   :CHAR,25,I,"{15 CBM K}":NEXT
3050 FORI=0TO18STEP6:FORJ=1TO20STEP6
3060 CHAR,J,I,Z1$:NEXTJ,I
3070 FORI=3TO22STEP6:FORJ=4TO23STEP6
3080 CHAR,J,I,Z1$:NEXTJ,I
3090 CHAR,0,24,"{RVS ON}{CYAN}{2 SPC}A{2
   SPC}B{2 SPC}C{2 SPC}D{2 SPC}E{2 SP
   C}F{2 SPC}G{2 SPC}H{15 SPC}{RVS OFF
   }"
3100 POKE3047,99:POKE4071,97
3110 PRINT"{RVS ON}{HOME}{CUR.GIU}8{3 CU
   R.GIU}{CUR.SIN}7{3 CUR.GIU}{CUR.SIN
   }6{3 CUR.GIU}{CUR.SIN}5{3 CUR.GIU}{
   CUR.SIN}4{3 CUR.GIU}{CUR.SIN}3{3 CU
   R.GIU}{CUR.SIN}2{3 CUR.GIU}{CUR.SIN
   }1{RVS OFF}"
3120 CHAR,29,1,"{RVS ON}D A M A":CHAR,29
   ,2,"{7 SH E}{RVS OFF}"
3130 CHAR,31,5,"{RVS ON}C16":CHAR,31,12,
   "T U{RVS OFF}"
3140 GOSUB8100
3150 CHAR,28,19,"{RVS ON}{CYAN}PARTI PER
```



```

      :CHAR,26,20,"PRIMO?{2 SPC}(S/N){RV
S OFF}"
3160 SOUND1,810,15:SOUND1,770,15
3170 GETZ$:IFZ$<>"S"ANDZ$<>"N"THEN3170
3180 CHAR,28,19,"{9 CBM K}":CHAR,26,20,"
{13 CBM K}"
3190 IFZ$="S"THEN4000
3200 I=56:GOTO5195
3990 :
4000 REM MOSSA GIOCATORE
4010 :
4020 MO=0:CHAR,30,14,"{CYAN}{5 CBM K}{CU
R.SIN}{FLASH ON}{4 CUR,SIN}{RVS ON}
<{FLASH OFF}":SOUND1,800,25
4030 GETZ$:IFZ$="X"THEN7560
4035 IFZ$="P"ANDR=2THENCHAR,30,14,"{2 SP
C}":GOTO5000
4050 IFZ$<"A"ORZ$>"H"THEN4030
4060 M$=Z$+"{FLASH ON}<{FLASH OFF}":CHAR
,30,14,M$
4070 GETZ$:IFZ$="{HOME}"THENZ$="":CHAR,3
0,14,"{FLASH ON}<{FLASH OFF}":GOTO
4030
4080 IFZ$<"1"ORZ$>"8"THEN4070
4090 M$=LEFT$(M$,1)+Z$+"-{FLASH ON}<{FLA
SH OFF}":CHAR,30,14,M$
4100 GETZ$:IFZ$="{HOME}"THENM$=LEFT$(M$,
1)+"{FLASH ON}<{FLASH OFF}{3 SPC}":
CHAR,30,14,M$:GOTO4070
4110 IFZ$<"A"ORZ$>"H"THEN4100
4120 M$=LEFT$(M$,3)+Z$+"{FLASH ON}<{FLAS
H OFF}":CHAR,30,14,M$
4130 GETZ$:IFZ$="{HOME}"THENM$=LEFT$(M$,
3)+"{FLASH ON}<{FLASH OFF}{2 SPC}":
CHAR,30,14,M$:GOTO4100
4140 IFZ$<"1"ORZ$>"8"THEN4130
4150 M$=LEFT$(M$,4)+Z$:CHAR,30,14,M$
4160 F$(1)=LEFT$(M$,2):F$(2)=RIGHT$(M$,2
)
4170 FORI=1TO2:RESTORE9500
4180 READX$,Y1:IFY1=0THEN7000
4190 IFF$(I)=X$THENB(I)=Y1:GOTO4210
4200 GOTO4180
4210 NEXT
4220 IFA(B(1))<>PBANDA(B(1))<>DBTHEN7000
4230 IFA(B(2))<>BTHEN7000
4240 IFB(1)>B(2)ANDA(B(1))<>DBTHEN7000
4250 IFR=0THEN4330
4260 IFR<>1THEN4290
4265 IFABS(B(1)-B(2))>7THEN4330
4270 CHAR,30,19,"{RVS ON}{CYAN}PRESA":CH
AR,28,20,"OBBLIGATA"
4280 FORI=600TO700STEP4:SOUND1,I,1:NEXT
4285 FORI=1TO500:NEXT:CHAR,30,19,"{5 SPC
}":CHAR,28,20,"{9 SPC}{RVS OFF}":GO
TO4020
4290 IFB(1)=X$RANDABS(B(1)-B(2))>7THEN433
0
4300 CHAR,29,19,"{RVS ON}{CYAN}O PRENDI"
:CHAR,29,20,"O PASSI{RVS OFF}"

```

Utilizzo del programma

Anche se, all'interno del programma, sono contenute brevi istruzioni sul gioco, è bene dare qualche ulteriore spiegazione sull'utilizzo del programma stesso. All'inizio, dopo la presentazione con le relative istruzioni, vi verrà chiesto se volete iniziare per primi la gara: se preferite lasciare la prima mossa al C16, basterà rispondere con N (no) alla domanda.

La mossa si effettua inserendo prima le coordinate della casella contenente il pezzo da spostare e quindi le coordinate della casella di arrivo. La forma di tali coordinate dovrà essere "Lettera/Numero".

Per non appensatire il programma, non sono stati predisposti i controlli nel caso in cui dobbiate effettuare più prese in un'unica mossa. Pertanto, se vi capiterà

di dover mangiare più di un pezzo del C16 con una sola mossa, dovete effettuare tante mosse quanti sono i pezzi da prendere. Ad ogni presa che effettuate, il C16 vi chiede se ne avete un'altra in successione e, nel caso sopra riportato, basterà rispondere "S" (si) alla domanda per inserire le coordinate per la presa successiva. Se barate e segnalate una presa successiva con una casella di partenza diversa da quella di arrivo, il computer segnala il vostro errore. A questo punto basta premere "P" (passo) al posto delle coordinate, in modo che la mossa passi al C16. Se vi siete stancati di giocare o volete interrompere la partita per iniziare una nuova, basterà inserire una "X" (EXIT) al posto delle coordinate ed il computer vi chiederà se volete effettuare una nuova gara.

*Tratto da
Super Commodore 8/85*

```

4310 SOUND1,300,30:FORI=1TO900:NEXT
4320 CHAR,29,19,"{9 CBM K}":CHAR,29,20,"
      {8 CBM K}":GOTO4020
4330 IFABS(B(1)-B(2))<=7THEN4370
4340 IFA((B(1)+B(2))/2)<>PNANDA((B(1)+B(
      2))/2)<>DNTHEN7000
4350 IFA((B(1)+B(2))/2)=DNANDA(B(1))<>DB
      THEN7000
4360 A((B(1)+B(2))/2)=B:MO=1:HS=HS+1
4370 A(B(2))=A(B(1)):A(B(1))=B
4380 PRINT"{RVS OFF}":GOSUB8100:IFHS=12T
      HEN7500
4390 IFMO=OTHEN5000
4400 CHAR,27,19,"{CYAN}{RVS ON}ALTRA PRE
      SA?":CHAR,30,20,"(S/N){RVS OFF}":SO
      UND1,700,30
4410 GETZ$:IFZ$<>"N"ANDZ$<>"S"THEN4410
4420 CHAR,27,19,"{12 CBM K}":CHAR,30,20,
      "{6 CBM K}"
4430 IFZ$="S"THENR=2:XR=B(2):GOTO4020
5000 :
5010 REM MOSSA C16
5020 :
5030 CHAR,30,7,"{RVS OFF}{CYAN}{5 CBM K}
      ":SOUND1,800,15:I=24
5040 FORF=1TO72:IFA(F)<>PNANDA(F)<>DNTHE
      N5090
5050 FORD=1TO4
5060 IFA(F)<>DNANDD>2THEN5080
5070 IFA(F+2*X(D))=BAND(A(F+X(D))=PBOR(A
      (F+X(D))=DBANDA(F)=DN))THENQ=X(D):G
      OTO5100
5080 NEXTD:I=F+1:GOTO5040
5090 NEXTF:GOTO5190
5100 A(F+2*Q)=A(F):CS=CS+1:GOSUB5500
5110 A(F+Q)=B:A(F)=B:P=F+2*Q
5120 GOSUB8100:IFCS=12THEN7700
5125 M=0:FORD=1TO4
5130 IFA(P)<>DNANDD>2THEN5160
5140 IFA(P+2*X(D))=BAND(A(P+X(D))=PBOR(A
      (P+X(D))=DBANDA(P)=DN))THENM=X(D)
5150 IFM=OTHENNEXTD
5160 IFM=OTHENGOSUB5600:GOTO4000
5170 A(P+M)=B:A(P+2*M)=A(P):A(P)=B
5180 CS=CS+1:P=P+2*M:GOTO5120
5190 MS=0:PI=0:PM=0:I=23
5195 DUNTILLI=72
5200 I=I+1:IFA(I)<>PNTHEN5280
5210 FORD=1TO2:LS=0
5220 IFA(I+X(D))=BTHENLS=12:ELSEGOTO5270
5230 IFI+X(D)<28THENPM=I:PI=I+X(D):MS=8:
      EXIT
5235 IFA(I+X(D+4))=PBANDA(I-X(D+4))=BTHE
      NLS=LS+1
5240 IFA(I+2*X(D))=PBORA(I+2*X(D))=DBTHE
      NLS=LS-2
5245 IFI>68THENLS=LS-1
5247 IFA(I+X(D+4))=PNAND(A(I+2*(D+4))=PB
      ORA(I+2*X(D+4))=DB)THENLS=LS-3

```



```

5250 IF(A(I-13)=PBOA(I-13)=DB)ANDA(I+2*
X(D)+13)=BTHENLS=LS-2
5253 IFI<40ANDA(I+1)=PNANDA(I-1)=PNTHENL
S=LS+3
5255 IFA(I-13)=PBANDA(I+2*X(D)+13)<>BAND
A(I+2*X(D))<>PBTHENLS=LS+.5
5258 IFA(I-X(D))=DBTHENLS=LS+1.5
5259 IFI<68ANDA(I-X(D))=PNANDA(I-2*X(D))
=DBTHENLS=LS-3
5260 IFA(I-13)=BANDA(I+2*X(D)+13)=DBTHEN
LS=LS-2
5265 GOSUB5900
5270 NEXT:GOTO5350
5280 IFA(I)<>DNTHEN5350
5290 FORD=1TO4:LS=0:IFD<3THENK=13:ELSEK=
-13
5300 IFA(I+X(D))=BTHENLS=11:ELSEGOTO5340
5305 IFA(I+2*X(D))=PBTHENLS=LS+1
5310 IFA(I+2*X(D))=DBTHENLS=LS-2
5315 IFA(I+X(D+4))=DNANDA(I-X(D+4))=BTHE
NLS=LS+1
5320 IFA(I-K)=DBANDA(I+2*X(D)+K)=BTHENLS
=LS-2
5325 IFA(I-K)=BANDA(I+2*X(D)+K)=DBTHENLS
=LS-2
5330 IFA(I-K)=DBANDA(I+2*X(D)+K)=DBTHENL
S=LS+3
5335 GOSUB5900
5340 NEXTD
5350 LOOP
5360 IFMS=0THEN7500
5370 A(PI)=A(PM):A(PM)=B
5380 F=PM:GOSUB5500:P=PI:GOSUB5600
5390 GOSUB8100:GOTO4000
5500 RESTORE9500:M$=""
5510 READX$,Y1:IFY1<>FTHEN5510
5520 M$="{RVS ON}{CYAN}"+"X$+"-":RETURN
5600 RESTORE9500
5610 READX$,Y1:IFY1<>PTHEN5610
5620 M$=M$+X$+"{RVS OFF}":CHAR,30,7,M$
5630 FORI=700TO800STEP4:SOUND1,I,1:NEXT
5640 R=0:I=23:DUNTILI=72
5650 I=I+1:IFA(I)<>PBANDA(I)<>DBTHEN5690
5660 FORD=4TO1STEP-1:IFD<3ANDA(I)=PBTHEN
5680
5670 IFA(I+X(D))=PNANDA(I+2*X(D))=BTHENR
=1:EXIT
5675 IFA(I+X(D))=DNANDA(I)=DBANDA(I+2*X(
D))=BTHENR=1:EXIT
5680 NEXT
5690 LOOP
5700 RETURN
5900 IFLS<MSTHENRETURN
5910 IFLS=MSANDRND(0)>.5THENRETURN
5920 MS=LS:PM=I:PI=I+X(D):RETURN
7000 :
7010 REM MOSSA NON VALIDA
7020 :

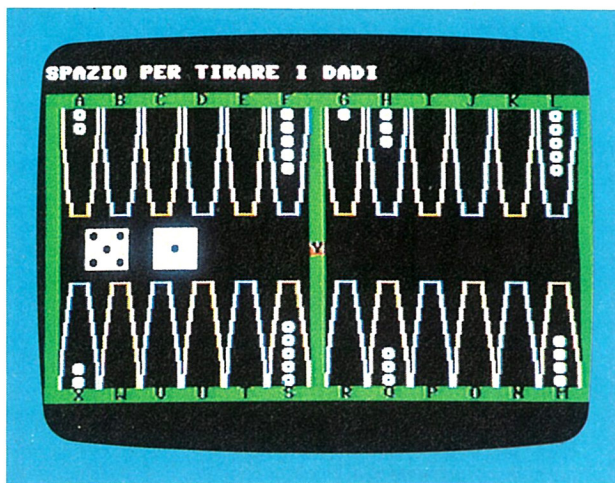
```

```

7030 CHAR,30,19,"MOSSA":CHAR,27,20,"NON
VALIDA!"
7040 FORI=600TO400STEP-4:SOUND1,I,1:NEXT
7050 FORI=1TO100:NEXT
7060 CHAR,30,19,"{5 SPC}":CHAR,27,20,"{1
1 SPC}{RVS OFF}"
7070 GOTO4020
7500 :
7510 REM FINE PARTITA
7520 :
7530 CHAR,27,19,"{RVS ON}{CYAN}HAI{2 SPC
}VINTO!"
7540 FORJ=1TO5:FORI=600TO800STEP4
7550 SOUND1,I,1:NEXTI,J
7560 CHAR,26,21,"GIOCHI ANCORA":CHAR,30,
22,"(S/N){RVS OFF}"
7570 GETZ$:IFZ$="S"THENPRINT"{CLR}":GOTO
2180
7580 IFZ$<>"N"THEN7570
7590 PRINT"{CLR}":CHAR,16,10,"{WHITE}C I
A O"
7600 POKE65298,4:POKE65299,208:END
7700 CHAR,28,19,"{RVS ON}{CYAN}HO VINTO!
":GOTO7540
8000 :
8010 REM DA PEDINA A DAMA
8020 :
8030 FORI=24TO72
8040 IFA(I)=PBANDI>68THENA(I)=DB
8050 IFA(I)=PNANDI<28THENA(I)=DN
8060 NEXT:RETURN
8100 :
8110 REM AGGIORNAMENTO SCACCHIERA
8120 :
8130 GOSUB8000:RESTORE9500
8140 FORI=0TO19STEP6:FORJ=4TO23STEP6
8150 READX$,Y1:GOSUB8200:CHAR,J,I,ZO$:NE
XT
8160 FORJ=1TO20STEP6:READX$,Y1:GOSUB8200
8170 CHAR,J,I+3,ZO$:NEXT:NEXT:RETURN
8200 IFA(Y1)=PNTHENZO$=Z2$:GOTO8250
8210 IFA(Y1)=PBTHENZO$=Z3$:GOTO8250
8220 IFA(Y1)=DNTHENZO$=Z5$:GOTO8250
8230 IFA(Y1)=DBTHENZO$=Z6$:GOTO8250
8240 IFA(Y1)=BTHENZO$=Z4$
8250 RETURN
9500 :
9510 REM DATA CASELLE
9520 :
9530 DATA"B8",72,"D8",71,"F8",70,"H8",69
9540 DATA"A7",66,"C7",65,"E7",64,"G7",63
9550 DATA"B6",59,"D6",58,"F6",57,"H6",56
9560 DATA"A5",53,"C5",52,"E5",51,"G5",50
9570 DATA"B4",46,"D4",45,"F4",44,"H4",43
9580 DATA"A3",40,"C3",39,"E3",38,"G3",37
9590 DATA"B2",33,"D2",32,"F2",31,"H2",30
9600 DATA"A1",27,"C1",26,"E1",25,"G1",24
9610 DATA"O",0

```


BACKGAMMON



```

100 COLOR0,1:COLOR4,1:COLOR1,2:WZ=1
110 W(1)=-300:W(2)=500:W(3)=100
120 W(4)=-300:W(5)=-500:W(6)=-1200
130 W(7)=70:W(8)=700
140 DIMA$(6),A%(25),P%(12),Q%(12)
150 U$="{7 CUR.SU}":D$="{12 CUR.GIU}"
160 DEFFNA(X)=INT(X*WND(7)+1)
170 A$(1)="{RVS ON}{3 SPC}{CUR.GIU}{3 CU
R.SIN} {SH Q} {CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{3
SPC}"
180 A$(2)="{RVS ON}{2 SPC}{SH Q}{CUR.GIU
}{3 CUR.SIN}{3 SPC}{CUR.GIU}{3 CUR.S
IN}{SH Q}{2 SPC}"
190 A$(3)="{RVS ON}{SH Q}{2 SPC}{CUR.GIU
}{3 CUR.SIN} {SH Q} {CUR.GIU}{3 CUR.
SIN}{2 SPC}{SH Q}"
200 A$(4)="{RVS ON}{SH Q} {SH Q}{CUR.GIU
}{3 CUR.SIN}{3 SPC}{CUR.GIU}{3 CUR.S
IN}{SH Q} {SH Q}"
210 A$(5)="{RVS ON}{SH Q} {SH Q}{CUR.GIU
}{3 CUR.SIN} {SH Q} {CUR.GIU}{3 CUR.
SIN}{SH Q} {SH Q}"
220 A$(6)="{RVS ON}{SH Q} {SH Q}{CUR.GIU
}{3 CUR.SIN}{SH Q} {SH Q}{CUR.GIU}{3
CUR.SIN}{SH Q} {SH Q}"
230 Z$="{10 SPC}":GOTO2450
240 REM

```

Il gioco del Backgammon ha avuto negli ultimi anni una larghissima diffusione: è un gioco d'azzardo, che può tuttavia essere molto divertente anche se giocato senza rischiare nulla.

Eccome in breve le regole. Il cosiddetto "tavoliere" di gioco è suddiviso in quattro diversi settori, due per giocatore.

Rifacendoci a come appare il tavoliere sullo schermo, poiché il computer gioca con le pedine "piene" e voi con quelle "vuote", i vostri due settori sono quelli inferiori: settore interno (lettere X-S) e settore esterno (lettere R-M). Il settore interno del computer è contraddistinto dalle lettere A-F, mentre quello esterno

dalle lettere G-L. Si dispone di quindici pedine a testa, ed ogni settore è formato da sei "frecce" di diverso colore. Scopo del gioco è spostare le proprie pedine, a seconda del tiro dei dadi, fino a portarle tutte nel proprio settore interno quindi, sempre a seconda del tiro dei dadi, toglierle dal tavoliere. Vince chi per primo riesce a togliere dal tavoliere tutte le proprie pedine.

Si inizia tirando un dado a testa per stabilire a chi tocca la prima mossa; il tiro dei dadi avviene automaticamente e rieffettuato in caso di parità. Stabilito a chi tocca iniziare, viene visualizzato il tavoliere con la configurazione iniziale. Il senso di movimento delle pedine è

```

250 F=0: BH=0: BP=0: NH=15: NP=15
260 RESTORE: FORI=1 TO 12: READ A%(I)
270 A%(25-I)=-A%(I): NEXT
280 DATA 2,0,0,0,0,-5,0,-3,0,0,0,5
290 PRINT "{CUR.GIU} SPAZIO PER INIZIARE "
;
300 PRINT "LA PARTITA..."
310 A$="": GETA$: IFA$<>" THEN 310
330 PRINT "{CLR}{8 CUR.GIU}{4 SPC} IO {3 SP
C} TU"
340 PRINT "{HOME} IO GIOCO CON I {CYAN}{SH
Q}{WHITE}, TU CON I {CYAN}{SH W}{WH
ITE}"
350 GOSUB 1730: IFP=Q THEN 350
360 GOSUB 2140: GOSUB 2140: GOSUB 2160
370 GOSUB 1910: F=1: FM=1: IFP>Q THEN 930
380 GOTO 430
390 REM MOSSA DEL GIOCATORE
400 GOSUB 2120
410 PRINT "{WHITE} SPAZIO PER TIRARE I DAD
I"
420 A$="": GETA$: IFA$<>" THEN 420
430 GOSUB 1730: K=0: M=2: IFP=Q THEN M=4
440 FM=0: GOSUB 2120: GOSUB 900
450 PRINT "{WHITE} LA TUA MOSSA CON IL"; P;
"? {CYAN}";
460 A$="": GETA$: IFA$=" THEN 460
470 N=ASC(A$)-64
480 IFN>260 OR N<1 THEN 440
490 PRINT A$: IFN=25 THEN 720
500 IFN=26 THEN 760
510 IFBH=0 THEN 540
520 GOSUB 2120: PRINT "{WHITE} SEI SUL BAR! {
CYAN}"
530 GOSUB 2140: GOTO 440
540 REM
550 IFA%(N)>0 THEN 580
560 GOSUB 2120: PRINT "{WHITE} NULLA QUI!! {C
YAN}"
570 GOTO 530
580 IFN+P<25 THEN 620
590 IFHI=NH THEN F=0: GOTO 800
600 GOSUB 2120: PRINT "{WHITE} FUORI DAL TAV
OLO {CYAN}"
610 GOTO 530
620 IFA%(N+P)>-2 THEN 650
630 GOSUB 2120: PRINT "{WHITE} SPIACENTE, E'
BLOCCATO! {CYAN}"
640 GOTO 530
650 A%(N)=A%(N)-1: GOSUB 1910: N=N+P
660 IFA%(N)>-1 THEN 690
670 A%(N)=0: BP=BP+1: GOSUB 2120
680 PRINT "{WHITE} MI HAI MANGIATO! {CYAN}"
690 A%(N)=A%(N)+1: M=M-1: GOSUB 1910
700 P=Q: IFM>0 THEN 440
710 GOTO 930
720 IFBH THEN 740
730 GOTO 560
740 IFA%(P)<-1 THEN 630
750 N=0: BH=BH-1: GOTO 650
760 IFK=0 THEN 790

```



```

770 GOSUB2120:PRINT"{WHITE}PERDI LA MOSS
A!{CYAN}"
780 GOSUB2140:GOTO930
790 K=P:P=Q:Q=K:GOTO440
800 IFN+P>25THEN850
810 NH=NH-1:IFNHTHEN840
820 GOSUB2120:PRINT"{WHITE}HAI VINTO!{CY
AN}"
830 GOSUB2140:GOTO2340
840 A%(N)=A%(N)-1:N=0:GOTO690
850 FORI=19TON-1
860 IFA%(I)<=0THEN890
870 GOSUB2120:PRINT"{WHITE}NON PUOI.PUOI
{CYAN}";
880 PRINT"{WHITE}MUOVERE IN {CYAN}";CHR$(
I+64):GOTO530
890 NEXT:GOTO810
900 HI=0:FORI=19TO24
910 IFA%(I)>0THENHI=HI+A%(I)
920 NEXT:RETURN
930 REM
940 K=0:GOSUB2120:PRINT"{WHITE}E' IL MIO
TURNO{CYAN}"
950 GOSUB1730:M=2:IFP=QTHENM=4
960 FM=0:IFBP>0THEN1170
970 PI=0:FORI=1TO6
980 IFA%(I)<0THENPI=PI-A%(I)
990 NEXT:IFPI=NPTHENF=0:GOTO1250
1000 GOSUB1810:GOSUB1390
1010 IFQM>0THEN1140
1020 IFPM>0THENN=P%(X):GOTO1050
1030 GOSUB2120:PRINT"{WHITE}NON POSSO MU
OVERE{CYAN}"
1040 GOSUB2140:GOTO390
1050 GOSUB2120:PRINT"{WHITE}CON IL"P;"{C
YAN}";
1060 PRINT"{WHITE}MUOVERO' ";CHR$(64+N)"
{CYAN}"
1070 A%(N)=A%(N)+1:GOSUB1910:N=N-P
1080 IFA%(N)<1THEN1110
1090 A%(N)=0:BH=BH+1:GOSUB2120
1100 PRINT"{WHITE}MANGIATO!{CYAN}"
1110 A%(N)=A%(N)-1:M=M-1:GOSUB1910
1120 K=1:P=Q:IFM>0THEN960
1130 GOTO390
1140 IFPM=0THEN1160
1150 IFPM<QTHENN=P%(X):GOTO1050
1160 N=Q%(Y):K=P:P=Q:Q=K:GOTO1050
1170 IFA%(25-Q)<2THEN1210
1180 IFA%(25-P)<2THEN1200
1190 GOTO1030
1200 N=25:BP=BP-1:GOTO1050
1210 IFA%(25-P)<2THEN1230
1220 K=P:P=Q:Q=K:GOTO1200
1230 GOSUB1810:IFQM<PMTHEN1220
1240 GOTO1200
1250 IFA%(P)>=0THEN1320
1260 GOSUB2120:PRINT"{WHITE}USCIRO'{CYAN
}";
1270 PRINT"{WHITE}CON IL"P{CYAN}"
1280 NP=NP-1:IFNPTHEN1310

```

quello orario (da A a X) per il giocatore e quello antiorario (da X ad A) per il computer. Da questo momento in poi, per decidere la propria mossa, si tirano sempre due dadi contemporaneamente.

Poniamo il caso che abbiate tirato 3 ed 1: potete spostare una pedina di tre "frece" nel vostro senso di moto ed un'altra pedina (o la stessa) di una freccia, sempre nello stesso senso. Non potete andare a "cadere" su frecce occupate da più di una pedina dell'avversario. Esempio: con la configurazione iniziale e con 3 e 1 non potete spostarvi da L ad O con il 3 e poi da O a Q con l'1, perché Q è occupata da più di una pedina dell'avversario. Potete

invece spostare una pedina da L ad O sfruttando il 3, e un'altra pedina da A a B sfruttando l'1. Meglio ancora, potete muovere Q in T con il 3 e S in T con l'1, andando così ad occupare la freccia T con due delle vostre pedine, precludendone così l'occupazione all'avversario.

Esiste un altro motivo per cui non è consigliabile lasciare pedine isolate su una freccia: se l'avversario capita su una di queste pedine "solitarie", ve la mangia; in questo caso la pedina mangiata viene posta sul "bar", la barra di separazione centrale contraddistinta dalla lettera Y. Al tiro successivo il giocatore mangiato dovrà obbligatoriamente rientrare

```

1290 GOSUB2120:PRINT"{WHITE}HO VINTO!{CY
    AN}"
1300 GOSUB2140:GOTO2410
1310 N=P:A%(N)=A%(N)+2:GOTO1110
1320 FORI=6TO1STEP-1
1330 IFA%(I)<OANDI>PTHEN1000
1340 IFA%(I)<OTHEN1360
1350 NEXT
1360 GOSUB2120:PRINT"{WHITE}FARO' USCIRE
    {CYAN}";
1370 PRINTCHR$(64+I);" {WHITE}CON IL"P"{
    CYAN}"
1380 P=I:GOTO1280
1390 REM
1400 IFKTHEN1420
1410 GOSUB2120:PRINT"{WHITE}STO PENSANDO
    ...{CYAN}"
1420 IFPM=OTHEN1560
1430 IFHI=NHTHEN1710
1440 E=-9999:FORI=1TOPM:H=0
1450 U=P%(I):V=W(7)*U
1460 A%(U)=A%(U)+1:IFA%(U-P)<1THEN1480
1470 H=1:A%(U-P)=0:V=V+W(8):IFU>18+PTHEN
    V=V+450
1480 A%(U-P)=A%(U-P)-1
1490 FORJ=1TO24:IFA%(J)>=OTHEN1520
1500 L=6:IFA%(J)>-6THENL=-A%(J)
1510 V=V+W(L)-200*(L=1)*(J<7)
1520 NEXTJ:IFV>ETHENE=V:X=I
1530 A%(U)=A%(U)-1
1540 IFH=1THENA%(U-P)=0
1550 A%(U-P)=A%(U-P)+1:NEXTI
1560 IFKOR(QM=0)THEN1700
1570 D=-9999:FORI=1TOQM:H=0
1580 U=Q%(I):V=W(7)*U
1590 A%(U)=A%(U)+1:IFA%(U-Q)<1THEN1610
1600 H=1:A%(U-Q)=0:V=V+W(8):IFU>18+QTHEN
    V=V+450
1610 A%(U-Q)=A%(U-Q)-1
1620 FORJ=1TO24:IFA%(J)>=OTHEN1650
1630 L=6:IFA%(J)>-6THENL=-A%(J)
1640 V=V+W(L)-200*(L=1)*(J<7)
1650 NEXTJ:IFV>DTHEND=V:Y=I
1660 A%(U)=A%(U)-1
1670 IFH=1THENA%(U-Q)=0
1680 A%(U-Q)=A%(U-Q)+1:NEXTI
1690 QM=12:IFD>ETHENPM=12
1700 RETURN
1710 X=PM:Y=QM:PM=SGN(PM):QM=SGN(QM)
1720 GOTO1700
1730 IFFMTHEN1780
1740 P=FNA(6):Q=FNA(6):T=TI
1750 IFTI-T>120THEN1770
1760 P=P+1:IFP>6THENP=1
1770 Q=Q+1:IFQ>6THENQ=1
1780 PRINT"{HOME}{3 CUR.DES}";D$;"{WHITE
    }"A$(P);"{2 CUR.DES}{2 CUR.SU}";A$(
    Q)
1790 IFTI-T<410THEN1750
1800 RETURN

```



```

1810 REM
1820 PM=0:QM=0:FORI=1TO24
1830 IFA%(I)>=0THEN1900
1840 IFI-P<1THEN1870
1850 IFA%(I-P)>1THEN1870
1860 PM=PM+1:P%(PM)=I
1870 IFK>0ORI-Q<1THEN1900
1880 IFA%(I-Q)>1THEN1900
1890 QM=QM+1:Q%(QM)=I
1900 NEXT:RETURN
1910 REM
1920 B$="{HOME}{3 CUR.GIU}":W$="{CUR.GIU
}{CUR.SIN}":T=0:GOSUB2020
1930 B$=B$+D$+LEFT$(D$,8):W$="{CUR.SU}{C
UR.SIN}"
1940 T=1:GOSUB2020
1950 PRINT"{HOME}";D$;SPC(21);
1960 IFBP=0THENPRINTZ$:GOTO1980
1970 FORI=1TOBP:PRINT"{CYAN}{SH Q} {CUR.
SIN}";:NEXT
1980 PRINT"{HOME}";D$;"{2 CUR.GIU}";SPC(
21);
1990 IFBH=0THENPRINTZ$:GOTO2010,
2000 FORI=1TOBH:PRINT"{CYAN}{SH W} {CUR.
SIN}";:NEXT
2010 RETURN
2020 FORI=1TO12:V=T*(25-I)-I*(T=0)
2030 IFV<>NANDF>0THEN2110
2040 A$=" "
2050 PRINTB$SPC(3*I-(I>6)-1);
2060 IFA%(V)=0THEN2100
2070 K=209:IFA%(V)>0THENK=215
2080 FORJ=1TOABS(A%(V))
2090 PRINT"{CYAN}"CHR$(K);W$;:NEXT
2100 PRINTA$
2110 NEXT:RETURN
2120 REM
2130 PRINT"{HOME}"Z;Z$;Z$;Z$"{HOME}";:RE
TURN
2140 FORI=1TO2000:NEXT
2150 RETURN
2160 REM
2170 W$="{SH T} {CBM M}{CUR.GIU}{3 CUR.S
IN}{SH T} {CBM M}{CUR.GIU}{3 CUR.SI
N}{SH T} {SH Y}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}
{SH G} {SH H}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{S
H B} {SH -}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{SH
-} {SH B}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{SH H}
{SH G}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{CBM M}{
BM @}{CBM G}"
2180 PRINT"{CLR}{2 CUR.GIU}":FORI=1TO21
2190 PRINT"{GREEN}{RVS ON} ";SPC(18);" "
;SPC(18);" "
2200 NEXT:PRINT"{HOME}{CUR.GIU}":J=65:K=
1
2210 GOSUB2280:GOSUB2280
2220 PRINT" ";D$;LEFT$(D$,9):J=88:K=-1
2230 GOSUB2280:GOSUB2280:PRINT"{HOME}{2
CUR.GIU}"

```

nel settore interno dell'avversario usando il valore di almeno uno dei due dadi tirati. Una volta che siete riusciti a portare tutte le pedine nel vostro settore interno, con il tiro dei dadi potete estrarre le pedine dal tavoliere, oppure spostarle all'interno del settore stesso. Se il valore dello spostamento è tale da superare la lettera X, la pedina verrà estratta, altrimenti verrà semplicemente spostata all'interno del settore.

Ancora un paio di cose: nel caso il tiro di due dadi sia un doppio, ad esempio 4 e 4, o 3 e 3, esso vale doppio: con 3 e 3 potrete quindi spostare quattro pedine di tre frecce, o la stessa pedina di dodici frecce. Per tirare i dadi è

sufficiente premere la barra spaziatrice e per muovere una pedina basta premere il tasto corrispondente alla lettera della freccia sulla quale si trova la pedina stessa. Poiché il calcolatore vi chiede sempre quale sia la mossa con il primo dado tirato, se desiderate muovere prima con il valore del secondo dado, premete Z. Se premete Z due volte, significa che siete bloccati e non potete muovere alcuna pedina; in questo caso la mossa passerà al computer. Infine, se una delle vostre pedine è sulla barra, scegliete eventualmente tramite il tasto Z con quale tiro rientrate e premete Y: la pedina sulla barra rientrerà in base al tiro visualizzato sullo schermo.

Tratto da

Super Commodore 8/85

```

2240 GOSUB2300:GOSUB2300:PRINTD$
2250 W$="{CBM M}{CBM T}{CBM G}{CUR.GIU}{
3 CUR.SIN}{SH Y} {SH T}{CUR.GIU}{3
CUR.SIN}{SH H} {SH G}{CUR.GIU}{3 CU
R.SIN}{SH B} {SH -}{CUR.GIU}{3 CUR.
SIN}{SH G} {SH H}{CUR.GIU}{3 CUR.SI
N}{SH T} {SH Y}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}
{SH T} {CBM M}{CUR.GIU}{3 CUR.SIN}{
BM G} {CBM M}"
2260 GOSUB2300:GOSUB2300
2270 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}";D$;SPC(19);"
{RVS ON}{RED}Y{RVS OFF}{CYAN}":RETR
RN
2280 FORI=1TO6:PRINT"{GREEN}{RVS ON}{2 S
PC}";CHR$(J);
2290 J=J+K:NEXT:PRINT" ";:RETURN
2300 PRINT"{CUR.DES}";:FORI=1TO3
2310 IFWZ<3THENPRINT"{ORANGE}"W$;U$; "{BL
UE}"W$;U$;
2320 IFWZ>=3THENPRINT"{BLUE}"W$;U$; "{ORA
NGE}"W$;U$;
2330 NEXT:WZ=WZ+1:RETURN
2340 REM
2350 PRINT"{CLR}GRAZIE PER LA PARTITA!{C
UR.GIU}"
2360 PRINT"SEI UN BUON AVVERSARIO!"
2370 PRINT"GIOCHI ANCORA? (S O N)"
2380 A$="":GETA$:IFA$=""THEN2380
2390 IFA$="S"THENRUN
2400 END
2410 REM
2420 PRINT"{CLR}ACCIDENTI! HO VINTO!!{CU
R.GIU}"
2430 PRINT"MI SONO PROPRIO DIVERTITO!"
2440 GOTO2370
2450 REM
2460 PRINT"{CLR}";TAB(13);
2470 PRINT{RVS ON}{RED}BACKGAMMON{WHITE
}{CUR.GIU}"
2480 PRINT"IO GIOCO CON LE REGOLE STANDA
RD CHE DEVI"
2490 PRINT"CONOSCERE PRIMA DI INIZIARE A
GIOCARE.{CUR.GIU}"
2500 PRINT" I TASTI CHE DEVI PREMERE SONO
QUESTI: {CUR.GIU}"
2510 PRINT" A-X PER MUOVERE LE PEDINE{CU
R.GIU}"
2520 PRINT" Y{3 SPC}PER RIENTRARE DAL BA
R{CUR.GIU}"
2530 PRINT" Z{3 SPC}PER MUOVERE IN ORDIN
E INVERSO{CUR.GIU}"
2540 PRINT" SPAZIO QUANDO RICHiesto{CUR.
GIU}"
2550 PRINT"SE PREMI DUE VOLTE Z SALTII LA
MOSSA.{CUR.GIU}"
2560 PRINT"CIO' E' CONCESSO SOLO SE SEI
BLOCCATO.{CUR.GIU}"
2570 PRINT
2580 GOTO240

```


CACCIA PITAGORICA (Tabelline)

Questo è un programma didattico camuffato da semplice videogioco. Serve per rendere un po' meno noioso il ripasso delle tabelline ad un ragazzino delle elementari. Si tratta infatti di una specie di tiro al piattello con un piccolo carro armato al posto del fucile e con elicotteri al posto dei piattelli: le coordinate di tiro, l'altezza e la distanza, sono fornite dall'operatore con la soluzione di moltiplicazioni di numeri con una sola cifra (dal 2 al 9), la tavola pitagorica classica.

All'inizio compare sul video un piccolo carro armato che si sposta lungo una pista ruotando la torretta del cannone e, in alto, un piccolo elicottero che si muove, di solito in diagonale. Quando il carro armato tocca le pareti dell'area di gioco, a destra e a sinistra, inverte la direzione di marcia e torna indietro. Stessa cosa per l'elicottero, con la differenza che quest'ultimo rimbalza un po' come una palla da biliardo quando colpisce le sponde, ma molto più adagio.

Il movimento dell'elicottero non si può manovrare, è sempre casuale. Quello del carro armato invece si può comandare: premendo un tasto qualsiasi, tranne l'asterisco (*) che prepara allo sparo e Run Stop che ferma il programma, il carro armato inverte la direzione di marcia. Ad ogni inversione di marcia del carro armato, la direzione di moto dell'elicottero cambierà in modo casuale.

In alto sullo schermo sono riportati due numeri: sulla sinistra un 1 quando l'elicottero è fuori tiro, che si trasforma in 0 non appena l'elicottero è a tiro; sulla destra il punteggio raggiunto. Quando l'elicottero è a tiro (0 in alto a sinistra) potete prepararvi per lo sparo. Premete il tasto con l'asterisco. Viene chiesta l'altezza e si dovrà rispondere dando il risultato della moltiplicazione che si presenta in basso sullo schermo. Se il risultato è giusto e se avete risposto in tempo (dieci secondi), la torretta del carro armato verrà ruotata nella direzione dell'elicottero, altrimenti dopo il risultato comparirà un punto interrogativo per indicare che avete commesso un errore,

```
10 VOL8:FORK=0T04:READA,B:GOSUB30:DRAW,7
,3TOA,B:SSHAPEA$(K),0,0,14,9:NEXTK:GO
T050
20 DATA13,3,10,0,7,0,4,0,1,3
30 GRAPHIC2,1:BOX,6,2,8,4
40 DRAW,2,5T012,5T013,6T013,8T012,9T02,9
T01,8T01,6:DRAW,4,7T010,7:RETURN
50 SCNCLR:SSHAPEY$,0,0,12,12:FORI=2T06ST
EP2:CIRCLE,6,6,I:NEXTI:SSHAPEX$,0,0,1
2,12
60 SCNCLR:DRAW,2,3T010,3:DRAW,6,4:CIRCLE
,6,7,2:SSHAPEB$,0,0,12,12
70 SCNCLR:M=1:A=0:B=0:U=0:C=150:F$=TIME$
80 V=150:W=2
90 DRAW,0,158T0319,158:X=INT(RND(0)*5-2)
:Y=INT(RND(0)*4):IFX=OANDY=OTHEN90
100 T=0:IFABS(H-J)>100ORABS(L-Q)>100THEN
T=1
110 CHAR,0,0,STR$(T):CHAR,37,0,STR$(U)+"
":V=V+X:IFV<20RV>307THENX=-X:V=V-(V
<2)
```

oppure una T per indicare che avete lasciato scadere il tempo. Viene poi chiesta la distanza (solo nel caso di risposta data per tempo) e questa volta il tiro colpirà l'elicottero se si è risposto esattamente, senno andrà a vuoto.

Il gioco dura cinque minuti e il punteggio viene calcolato così: +1 per ogni risultato esatto, -1 per ogni risultato sbagliato, -1 per superamento del tempo massimo concesso, per la risposta, -1 per sparo quando l'elicottero è fuori tiro.

Tratto da Bit n. 65,
 Ottobre 1985

```

129 M=W+Y:IFW<2ORW>110THENY=-Y:W=W-(W<2)
+(W>2)
130 C=C+M:IFC<0ORC>305THENM=-M
140 IFB=0THENA=A+1:ELSEA=A-1
150 B=B-(A>3)+(A<1):IFVAL(TIME$)>VAL(F$)
+500THENPRINT:PRINT"TEMPO SCADUTO! P
:";U:END
160 GSHAPEA$(A),C,148:H=RDOT(0):L=RDOT(1)
)
170 SOUND3,900,20:GSHAPEB$,V,W:J=RDOT(0)
:Q=RDOT(1)
180 GETZ$:IFZ$=""THEN100
190 IFZ$<>"*THENM=-M:GOTO90
200 PRINT:SOUND1,963,9:E$="ALTEZZA":GOSU
B320:IFR$="T"THEN310
210 GOSUB440:Z=INT(((ATN((H-J)/(L-Q))+.5
)+2)*P):O=P
220 IFZ<0THENZ=0
230 IFZ>4THENZ=4
240 FORK=1TO10:SOUND1,K*50,1:NEXTK:GSHAP
EA$(Z),H,L-10:N=D
250 E$="DISTANZA":GOSUB320:IFR$="T"THEN3
10
260 GOSUB440:R=(J+4)*O-H-5:IFABS(R)>100T
HENR=100*SGN(R)
270 S=Q*P+L+5:IFABS(S)>100THENS=100*SGN(
S)
280 DRAW,H+7,L-12TO+R,+S:DRAWO,H+7,L-12T
O+R,+S:IFTTTHENPRINT"!";
290 FORK=999TO999STEP-20:SOUND1,K,1:SOUND
3,K,1:NEXTK:U=U-T
300 IFNANDDANDT=0THENGSHAPEX$,J,Q-13,0:G
SHAPEY$,J,Q-13,3:GOTO80:ELSE130
310 PRINTR$;:U=U-1:GOTO100
320 PRINT:E=INT(RND(0)*8+2):F=INT(RND(0)
*8+2)
330 PRINTE$;E;"*";F;"=" ";:R$="":G=0:GOTO
350
340 IFE$<>TIME$THENSOUND1,900,4:ELSE360
350 E$=TIME$:G=G+1:IFG>10THENR$="T":RETV
RN
360 GETZ$:IFZ$=""THEN340
370 IFZ$=CHR$(13)THEN420
380 IFZ$=CHR$(20)ANDR$<>"THENR$=LEFT$(R
$,LEN(R$)-1):GOTO410
390 IFZ$<"O"ORZ$>"9"THEN360
400 R$=R$+Z$
410 PRINTZ$;:GOTO360
420 P=VAL(R$)/(E*F):R$=STR$(ABS((E*F)=VA
L(R$)))
430 RETURN
440 D=VAL(R$):U=U+D*2-1:IFD=0THENPRINT"?
";
450 RETURN

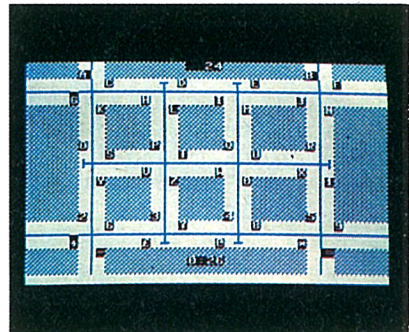
```


NEW YORK

```
10 REM NEW YORK
20 COLOR0,2:COLOR4,2,3
30 A=RND(-TI):TI$="000000":TB=TI:PU=100
40 PRINT"{CLR}{BLUE}{6 CBM +} {SH -} {22
   CBM +} {SH -} {6 CBM +}";
50 PRINT"{6 CBM +}A{SH -} {22 CBM +}B{SH
   -} {6 CBM +}";
60 PRINT"{7 SPC}{SH -} C{5 SPC}{CBM R} D
   {5 SPC}{CBM R} E{6 SPC}{SH -} F{5 SPC
   }";
70 PRINT"{7 SH C}{SH +}{7 SH C}{SH +}{7
   SH C}{SH +}{8 SH C}{SH +}{7 SH C}";
80 PRINT"{5 SPC}G {SH -}{5 SPC}H {SH -}{
   5 SPC}I {SH -}{6 SPC}J {SH -}{7 SPC}"
   ;
90 PRINT"{6 CBM +} {SH -}K{5 CBM +} {SH
   -}L{5 CBM +} {SH -}M{6 CBM +} {SH -}N
   {6 CBM +}";
100 A$="{6 CBM +} {SH -} {5 CBM +} {SH -}
   {5 CBM +} {SH -}' {6 CBM +} {SH -}
   {6 CBM +}":PRINTA$A$A$;
110 PRINT"{6 CBM +}O{SH -} {5 CBM +}P{SH
   -} {5 CBM +}Q{SH -} {6 CBM +}R{SH -}
   {6 CBM +}";
120 PRINT"{6 CBM +} {SH -} S{5 SPC}{SH -}
   T{5 SPC}{SH -} U{6 SPC}{SH -} {6 C
   BM +}";
130 PRINT"{6 CBM +}{CBM Q}{SH +}{7 SH C}
   {SH +}{7 SH C}{SH +}{8 SH C}{SH +}{C
   BM W}{6 CBM +}";
140 PRINT"{6 CBM +} {SH -}{5 SPC}V {SH -}
   {5 SPC}W {SH -}{6 SPC}X {SH -} {6 C
   BM +}";
150 PRINT"{6 CBM +} {SH -}Y{5 CBM +} {SH
```

Un gioco per chi ha una buona capacità di organizzarsi e prontezza di decisioni anche in situazioni piuttosto ingarbugliate.

Questo originale e divertente gioco vi permette di osservare una grande città, come potrebbe essere New York, dall'elicottero e di regolare il traffico. All'inizio vedrete tutte le strade deserte, ma poco per volta esse si popoleranno di automobili. Il vostro compito sarà quello di dirigere efficacemente il caotico traffico della metropoli. Quando un'automobile



bile, rappresentata da un rettangolino nero, raggiunto uno dei semafori, raffigurati invece da lettere e numeri, si ferma se il semaforo è rosso, oppure attraversa l'incrocio se il semaforo è verde. Per modificare il colore del semaforo dovete premere il tasto corrispondente al simbolo che lo rappresenta.

Per chi avesse un televisore in bianco e nero, il rosso appare leggermente più scuro del verde. In tal modo, il gioco potrà essere giocato anche con un monitor in bianco e nero.

All'inizio del gioco avete 100 punti. Guadagnate 10 punti ogni volta che un veicolo passa attraverso un incrocio e 25 punti se un'automobile attraversa tutta la città. Se due vetture si scontrano ad un incrocio, perdete 100 punti e la strada rimane temporaneamente bloccata. Il vostro punteggio diminuisce anche in proporzione al numero di auto ferme in coda ai semafori. Se restate con zero punti, la partita ha termine, altrimenti il gioco dura cinque minuti.

I semafori non reagiscono istantaneamente alla pressione dei tasti. Proprio come farebbero dei semafori veri,

```

-}Z{5 CBM +} {SH -}0{6 CBM +} {SH -
}1{6 CBM +}";
160 PRINTA$A$A$
170 PRINT"{6 CBM +}2{SH -} {5 CBM +}3{SH
-} {5 CBM +}4{SH -} {6 CBM +}5{SH -
} {6 CBM +}";
180 PRINT"{7 SPC}{SH -} 6{5 SPC}{SH -} 7
{5 SPC}{SH -} 8{6 SPC}{SH -} 9{5 SPC
}";
190 PRINT"{7 SH C}{SH +}{7 SH C}{SH +}{7
SH C}{SH +}{8 SH C}{SH +}{7 SH C}";
200 PRINT"{5 SPC}+ {SH -}{5 SPC}\ {CBM E
}{5 SPC}@ {CBM E}{6 SPC}* {SH -}{7 S
PC}";
210 PRINT"{6 CBM +} {SH -}-{22 CBM +} {S
H -}={6 CBM +}";
220 PRINT"{6 CBM +} {SH -} {22 CBM +} {S
H -} {6 CBM +}";
230 PRINT"{6 CBM +} {SH -} {22 CBM +} {S
H -} {6 CBM +}{HOME}";
240 AW=40:SC%=3071:CL=2047
250 DIMX%(AW),Y%(AW),R%(AW),L%(41),A%(3)
,F%(9)
260 FORI=0TO41:READL%(I):NEXT
270 DATA7,72,90,98,106,115,166,174,182,
191,209,217,225,234,367,375,383,392
280 DATA410,418,426,494,502,511,529,537,
545,554,687,695,703,712
290 DATA730,738,746,755
300 DATA806,814,822,831,849,874
310 FORI=0TO41:A=PEEK(L%(I)+SC%):POKEL%(
I)+SC%,AOR128
320 POKEL%(I)+CL,50:NEXT
330 A%(0)=1:A%(1)=-1:A%(2)=40:A%(3)=-40
340 DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X)
350 FORI=0TOAW:R%=R%(I):IFR%=0THEN450
360 X%=X%(I):Y%=Y%(I)
370 IFR%AND1THENX%=X%+1:F%=98:00%=226:0%
=64:S%=40:IFX%>40THEN480
380 IFR%AND2THENX%=X%-1:F%=226:00%=98:0%
=64:S%=-40:IFX%<1THEN480
390 IFR%AND4THENY%=Y%+1:F%=97:00%=225:0%
=93:S%=-1:IFY%>23THEN480
400 IFR%AND8THENY%=Y%-1:F%=225:00%=97:0%
=93:S%=1:IFY%<0THEN480
410 IFR%AND16THEN460
420 IFR%AND32THEN570
430 IFR%AND64THEN0%=91:R%=R%-64:R%(I)=R%
:PU=PU+10
440 GOTO490
450 NEXT:GOTO660
460 IF(PEEK(X%(I)+40*Y%(I)+S%+CL)AND15)<
>2THENR%(I)=(R%OR32)ANDNOT16:GOTO490
470 PU=PU-1:GOTO450
480 PU=PU+25:PN=PN+1:R%(I)=0:P%=-1:GOTO5
40
490 P%=X%+40*Y%:PS%=PEEK(P%+SC%):IFPS%=F
%ORPS%=160THENPU=PU-1:GOTO450
500 A=PEEK(P%+S%+SC%):IFA<>32THENR%(I)=R
%OR16

```

```

510 IFPS%=00%THENF%=160
520 V%=PEEK(X%(I)+40*Y%(I)+SC%):IFV%=160
    THENO%=00%
530 IFV%=102THENR%(I)=0:A0=AO+1:PU=PU-10
    0:GOTO450
540 POKEP%+SC%,F%:POKEP%+CL,0
550 IFO%=64ORO%=93ORO%=91THENPOKEX%(I)+4
    0*Y%(I)+CL,70
560 POKEX%(I)+40*Y%(I)+SC%,O%:X%(I)=X%:Y
    %(I)=Y%:GOTO450
570 P%=X%+40*Y%:A=PEEK(P%+SC%):IFA=F%THE
    N450
580 IFA<>91THEN640
590 VB=0:FORJ=0TO3:A=2+J:B=PEEK(P%+SC%
    +A%(J)):IFNOT(B=64ORB=93)THENVB=VBO
    R+A
600 NEXT
610 B=2+FNR(4):IF(BANDVB)=0THENR%(I)=B
    OR64:GOTO540
620 IFVB=15THEN450
630 GOTO610
640 AO=AO+1:R%(I)=0:IFA<>102THENF%(AF)=P
    %:AF=AF+1:PU=PU-100
650 F%=102:GOTO540
660 IFR%(TL)=0THEN690
670 TL=TL+1:IFTL>AWTHENTL=0
680 GOTO780
690 A=FNR(4):R%(TL)=2+A:ONA+1GOTO700,7
    10,720,730
700 X%(TL)=1:GOTO740
710 X%(TL)=40:GOTO740
720 Y%(TL)=0:GOTO760
730 Y%(TL)=23:GOTO760
740 IFFNR(2)=1THENY%(TL)=3:GOTO780
750 Y%(TL)=19:GOTO780
760 IFFNR(2)=1THENX%(TL)=8:GOTO780
770 X%(TL)=33:GOTO780
780 GETA$:IFA$=""THEN870
790 A=ASC(A$):IFA>64ANDA<91THENA=A-65:GO
    TO880
800 IFA>47ANDA<58THENA=A-22:GOTO880
810 IFA=43THENA=36:GOTO880
820 IFA=92THENA=37:GOTO880
830 IFA=64THENA=38:GOTO880
840 IFA=42THENA=39:GOTO880
850 IFA=45THENA=40:GOTO880
860 IFA=61THENA=41:GOTO880
870 GOTO920
880 P%=L%(A):A=PEEK(P%+CL):IF(AAND15)=2T
    HENA=69:GOTO900
890 A=2
900 POKEP%+CL,A
910 GOTO780
920 REM
930 PRINT"{HOME}{22 CUR.GIU}{RVS ON}{BLA
    CK}"SPC(18)MID$(TI$,4,1)": "RIGHT$(TI
    $,2)"{HOME}"
940 IFPU<0THENPU=0
950 PRINT"{HOME}{RVS ON}{BLACK}"SPC(18)R
    IGH$( "{3 SPC}" +STR$(PU),4)

```

prima di passare dal rosso al verde e viceversa richiedono un certo tempo. Se due semafori si trovano ad essere contemporaneamente aperti ad un incrocio, si può correre il rischio di bloccare irrimediabilmente il traffico su quella strada. Basta infatti che due auto superino entrambe il loro semaforo su questo incrocio e, se devono svoltare, resteranno ad aspettare che l'altra macchina si sposti per proseguire. Quando succede questo, non c'è rimedio, avete combinato un pasticcio. La miglior tecnica per evitare ingorghi di traffico e incidenti è quella di aprire un semaforo per volta all'arrivo di una macchina sull'incrocio e poi richiuderlo appena la macchina è passata. Naturalmente la cosa è facile finché le macchine sono poche, poi diventa sempre più difficile. Fortunatamente però le auto che provengono dalla parte sinistra dello schermo hanno la tendenza a restare nel loro settore, e così quelle che provengono da destra. Il gioco si può anche giocare in due, se si vuole: basta spartirsi i settori da controllare. Un gioco semplice, ma che una volta capito appassiona.

Tratto da PapertSoft 34/85


```

960 IFPU=OTHEN1010
970 IFFNR(25)ORF%(0)=OTHEN990
980 POKEF%(0)+SC%,91:FORI=0TO8:F%(I)=F%(
I+1):NEXT:AF=AF-1
990 IFTI-TB>18E3THEN1010
1000 GOTO350
1010 PRINT"{HOME}{7 CUR.GIU}{RVS ON}{D.B
LUE}{6 CUR.DES}{4 SPC}F I N E{4 SPC
}G I O C O{4 SPC}":FORI=1TO4000:NEX
T
1020 IFPU>OTHENPRINT"{CLR}{CUR.GIU} CE L
'HAI FATTA! HAI OTTENUTO";PU;"PUNTI
":GOTO1050
1030 PRINT"{CLR}{CUR.GIU} PESSIMO!,NON S
EI RIUSCITO A DIRIGERE"
1040 PRINT" IL TRAFFICO NEANCHE PER 5 MI
NUTI."
1050 PRINT"{2 CUR.GIU}{RVS ON}{GREEN}{9
CUR.DES}GIOCHI ANCORA (S/N)?"
1060 GETA$:IFA$="S"THENRUN
1070 IFA$="N"THENEND
1080 GOTO1060

```

Guida all'input C16

Norme per la battitura

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con >SH S <. Il numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

TABELLA DI CONVERSIONE

```

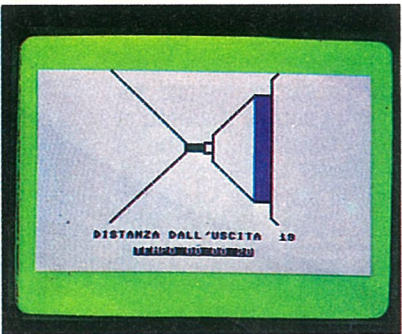
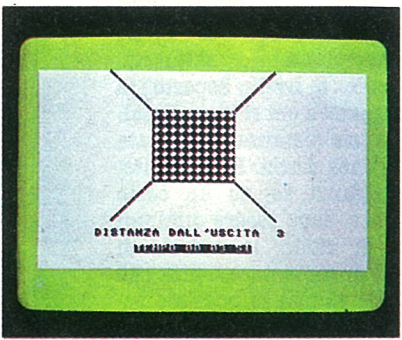
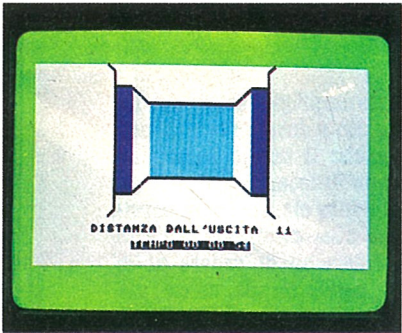
{HOME}.....HOME
{CLR}.....PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU}.....CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU}.....CURSORE IN BASSO
{CUR.DES}.....CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN}.....CURSORE A SINISTRA
{SPC}.....SPAZIO
{RVS ON}.....REVERSE ON
{RVS OFF}.....REVERSE OFF
{FLASH ON}.....FLASH ON
{FLASH OFF}.....FLASH OFF
{INST}.....INSERT
{BLACK}.....COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE}.....COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED}.....COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN}.....COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE}.....COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN}.....COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE}.....COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW}.....COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE}.....COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN}.....COL. MARRONE (CBM+2)
{YL-GREEN}.....COL. GIALLO-VERDE (CBM+3)
{PINK}.....COL. ROSA (CBM+4)
{BL-GRN}.....COL. BLU-VERDE (CBM+5)
{LT.BLUE}.....COL. BLU CHIARO (CBM+6)
{D.BLUE}.....COL. BLU SCURO (CBM+7)
{LT.GREEN}.....COL. VERDE CHIARO (CBM+8)

```

3D COLOR MAZE

```
20 DIMA$(27),P(8,2)
50 GOTO7000
100 GOSUB1000
110 CHAR,12,22,"{RVS ON}TEMPO ":PRINTLEF
T$(TI$,2)":"MID$(TI$,3,2)":"MID$(TI$
,5,2){RVS OFF}"
130 GETB$:IFB$<>"{CUR.SIN}"ANDB$<>"{CUR.
SU}"ANDB$<>"{CUR.DES}"THEN110
140 IFB$="{CUR.SU}"THEN200
150 IFB$="{CUR.DES}"THEND=D+1
160 IFB$="{CUR.SIN}"THEND=D-1
170 IFD>7THEND=4
180 IFD<2THEND=5
190 GOT0100
200 IFASC(MID$(A$(U+P(D,1)),V+P(D,2)))=6
5THEN110
210 U=U+P(D,1):V=V+P(D,2):GOTO100
1000 PRINT"{CLR}":FX=P(D,1):FY=P(D,2):LX
=P(D-1,1):LY=P(D-1,2)
1010 X=U:Y=V:GOSUB9000
1020 ONHHGOSUB2000,2130
1030 GOSUB9100
1040 ONHHGOSUB2010,2140
1050 X=X+FX:Y=Y+FY
1060 IFMID$(A$(X),Y,1)="A"THENHH=1-(X=P1
ANDY=Q1):ONHHGOTO3000,3030
1070 GOSUB9000:ONHHGOSUB2020,2150
1080 GOSUB9100:ONHHGOSUB2030,2160
1090 X=X+FX:Y=Y+FY
1100 IFMID$(A$(X),Y,1)="A"THENHH=1-(X=P1
ANDY=Q1):ONHHGOTO3060,3090
1110 GOSUB9000:ONHHGOSUB2040,2170
1120 GOSUB9100:ONHHGOSUB2050,2180
1130 X=X+FX:Y=Y+FY
1140 IFMID$(A$(X),Y,1)="A"THENHH=1-(X=P1
ANDY=Q1):ONHHGOTO3120,3150
1150 GOSUB9000:ONHHGOSUB2060,2190
1160 GOSUB9100:ONHHGOSUB2070,2200
1170 X=X+FX:Y=Y+FY
1180 IFMID$(A$(X),Y,1)="A"THENHH=1-(X=P1
ANDY=Q1):ONHHGOTO3180,3210
1190 GOSUB9000:ONHHGOSUB2080,2210
```

Siete imprigionati in un labirinto e dovete uscirne prima che il tempo a disposizione finisca. Si tratta di un labirinto classico, con corridoi, alte siepi che non vi permettono di vedere al di là, muri, strade senza via d'uscita, vicoli ciechi. Uscirne non sarà facile, ma il programma vi aiuta dicendovi ad ogni passo (al livello Principianti) o saltuariamente (al livello Esperto) la distanza a cui si trova l'uscita. Tale distanza è calcolata in linea d'aria. Non stupitevi quindi se, ad un certo punto, dopo essere diminuita di molto, la vedrete di nuovo aumentare, senza che nelle vicinanze possiate vedere alcuna via d'uscita. Probabilmente l'uscita si trova al di là del muro e dovreste semplicemente aggirare l'ostacolo. L'uscita si riconosce subito: quando vedrete un muro a quadretti ci siete. Continuate dritto e sbucherete all'esterno. Però, vista in distanza, anche l'uscita appare come gli altri muri e non la vedrete per quello che realmente è se non quando vi sarete avvicinati a sufficienza.



```

1200 GOSUB9100:ONHHGOSUB2090,2220
1210 X=X+FX:Y=Y+FY
1220 IFMID$(A$(X),Y,1)="A"THENHH=1-(X=P1
ANDY=Q1):ONHHGOTO3240,3270
1230 GOSUB9000:ONHHGOSUB2100,2230
1240 GOSUB9100:ONHHGOSUB2110,2240
1250 HH=ASC(MID$(A$(X+FX),Y+FY))-64
1260 ONHHGOSUB2250,2120
1410 CHAR,12,22,"{RVS ON}TEMPO ":PRINTLE
FT$(TI$,2)": "MID$(TI$,3,2)": "MID$(T
I$,5,2)"{RVS OFF}"
1420 IFLV=1ANDVAL(TI$)>=300THEN4000
1430 IFVAL(TI$)>=500THEN4000
1440 IFU=P1-1ANDV=Q1THEN4500
1450 IFLV=1ANDRND(0)>.5THEN1480
1460 CHAR,7,20,"{RED}DISTANZA DALL'USCIT
A ":PRINTINT(ABS(U-P1)+ABS(V-Q1))"{
BLACK}"
1480 RETURN
2000 CHAR,9,0,"{SH M}":CHAR,9,18,"{SH N}
":RETURN
2010 CHAR,28,0,"{SH N}":CHAR,28,18,"{SH
M}":RETURN
2020 CHAR,10,1,"{SH M}":CHAR,11,2,"{SH M
}":CHAR,10,17,"{SH N}":CHAR,11,16,"
{SH N}":RETURN
2030 CHAR,27,1,"{SH N}":CHAR,26,2,"{SH N
}":CHAR,27,17,"{SH M}":CHAR,26,16,"
{SH M}":RETURN
2040 CHAR,12,3,"{SH M}":CHAR,13,4,"{SH M
}":CHAR,12,15,"{SH N}":CHAR,13,14,"
{SH N}":RETURN
2050 CHAR,25,3,"{SH N}":CHAR,24,4,"{SH N
}":CHAR,25,15,"{SH M}":CHAR,24,14,"
{SH M}":RETURN
2060 CHAR,14,5,"{SH M}":CHAR,15,6,"{SH M
}":CHAR,14,13,"{SH N}":CHAR,15,12,"
{SH N}":RETURN
2070 CHAR,23,5,"{SH N}":CHAR,22,6,"{SH N
}":CHAR,22,12,"{SH M}":CHAR,23,13,"
{SH M}":RETURN
2080 CHAR,16,7,"{SH M}":CHAR,16,11,"{SH
N}":RETURN
2090 CHAR,21,7,"{SH N}":CHAR,21,11,"{SH
M}":RETURN
2100 CHAR,17,8,"{SH M}":CHAR,17,10,"{SH
N}":RETURN
2110 CHAR,20,8,"{SH N}":CHAR,20,10,"{SH
M}":RETURN
2120 CHAR,17,9,"{CBM N}{GREEN}{RVS ON}{2
SPC}{RVS OFF}{BLACK}{CBM H}":RETUR
N
2130 CHAR,9,0,"{CBM P}":CHAR,9,18,"{CBM
Y}":RETURN
2140 CHAR,28,0,"{CBM P}":CHAR,28,18,"{CB
M Y}":RETURN
2150 CHAR,9,1,"{CBM N}":CHAR,9,2,"{CBM N
}{2 CBM P}":FORJJ=3TO15:CHAR,9,JJ,"
{CBM N}{RVS ON}{PURPLE}{2 SPC}{RVS
OFF}{BLACK}":NEXT
2155 CHAR,9,16,"{CBM N}{2 CBM Y}":CHAR,9

```



```

,17,"{CBM N}":RETURN
2160 CHAR,28,1,"{CBM H}":CHAR,26,2,"{2 C
BM P}{CBM H}":FORJJ=3TO15:CHAR,26,J
J,"{RVS ON}{PURPLE}{2 SPC}{BLACK}{R
VS OFF}{CBM H}":NEXT
2165 CHAR,26,16,"{2 CBM Y}{CBM H}":CHAR,
28,17,"{CBM H}":RETURN
2170 CHAR,11,3,"{CBM N}":CHAR,11,4,"{CBM
N}{2 CBM P}":FORJJ=5TO13:CHAR,11,J
J,"{CBM N}{RVS ON}{CYAN}{2 SPC}{RVS
OFF}{BLACK}":NEXT
2175 CHAR,11,14,"{CBM N}{2 CBM Y}":CHAR,
11,15,"{CBM N}":RETURN
2180 CHAR,26,3,"{CBM H}":CHAR,24,4,"{2 C
BM P}{CBM H}":FORJJ=5TO13:CHAR,24,J
J,"{RVS ON}{CYAN}{2 SPC}{RVS OFF}{B
LACK}{CBM H}":NEXT
2185 CHAR,24,14,"{2 CBM Y}{CBM H}":CHAR,
26,15,"{CBM H}":RETURN
2190 CHAR,13,5,"{CBM N}":CHAR,13,6,"{CBM
N}{2 CBM P}":FORJJ=7TO11:CHAR,13,J
J,"{CBM N}{RVS ON}{BROWN}{2 SPC}{RV
S OFF}{BLACK}":NEXT
2195 CHAR,13,12,"{CBM N}{2 CBM Y}":CHAR,
13,13,"{CBM N}":RETURN
2200 CHAR,24,5,"{CBM H}":CHAR,22,6,"{2 C
BM P}{CBM H}":FORJJ=7TO11:CHAR,22,J
J,"{RVS ON}{BROWN}{2 SPC}{RVS OFF}{
BLACK}{CBM H}":NEXT
2205 CHAR,22,12,"{2 CBM Y}{CBM H}":CHAR,
24,13,"{CBM H}":RETURN
2210 CHAR,15,7,"{CBM N}{CBM P}":FORJJ=8T
O10:CHAR,15,JJ,"{CBM N}{RVS ON}{BLU
E}{RVS OFF}{BLACK}":NEXT:CHAR,15,1
1,"{CBM N}{CBM Y}":RETURN
2220 CHAR,21,7,"{CBM P}{CBM H}":FORJJ=8T
O10:CHAR,21,JJ,"{RVS ON}{BLUE}{RVS
OFF}{BLACK}{CBM H}":NEXT:CHAR,21,1
1,"{CBM Y}{CBM H}":RETURN
2230 CHAR,16,8,"{CBM N}{CBM P}":CHAR,16,
9,"{CBM N}{RVS ON}{CYAN}{RVS OFF}{
BLACK}":CHAR,16,10,"{CBM N}{CBM Y}
":RETURN
2240 CHAR,20,8,"{CBM P}{CBM H}":CHAR,20,
9,"{RVS ON}{CYAN}{RVS OFF}{BLACK}{
CBM H}":CHAR,20,10,"{CBM Y}{CBM H}
":RETURN
2250 CHAR,18,8,"{2 CBM P}":CHAR,18,9,"{R
VS ON}{CYAN}{2 SPC}{RVS OFF}{BLACK}
":CHAR,18,10,"{2 CBM Y}":RETURN
3000 CHAR,10,0,"{18 CBM P}":FORJJ=1TO17
3010 CHAR,10,JJ,"{RVS ON}{ORANGE}{18 SPC
}":NEXT
3020 CHAR,10,18,"{BLACK}{RVS OFF}{18 CBM
Y}":GOTO1410
3030 FORJJ=1TO17:CHAR,10,JJ,"{RVS ON}{RE
D}{18 SH Z}":NEXT:PRINT"BLACK":GO
TO1410
3060 CHAR,12,2,"{14 CBM P}":FORJJ=3TO15:
CHAR,12,JJ,"{RVS ON}{PURPLE}{14 SPC
}":NEXT

```

Come si è detto, al livello Principiante viene in continuazione indicata la distanza dall'uscita. Ciò è di molto aiuto. Inoltre a questo livello si hanno cinque minuti di tempo per uscire dal labirinto. Quando sarete riusciti ad impraticarvi abbastanza del gioco, potrete passare a livello Esperto. Qui il tempo a disposizione è ridotto a 3 minuti soltanto e vi mancheranno le indicazioni sulla distanza dell'uscita proprio quando potreste sentire maggiormente il bisogno, cioè nei pressi di un incrocio o di una svolta della strada.

Non crediate di potervi imparare a memoria lo schema del labirinto per poterne venire poi servire in seguito: il programma ne inventa ogni volta uno nuovo. Quindi inutile srotolare il classico filo di Arianna...

I colori rendono il gioco più interessante. Se avete buone capacità di orientamento non dovrete faticare molto a trovare l'uscita. Per muoversi all'interno del labirinto usate i tasti per lo spostamento del cursore: quello con la freccia verso l'alto per andare avanti, quello con la freccia verso sinistra per andare a sinistra, quello con la freccia verso destra per andare a destra. Auguri! *Tratto dall'archivio della Jackson.*

```

3070 PRINT"{RVS OFF}{BLACK}":CHAR,12,16,
      "{14 CBM Y}":GOTO1410
3090 FORJJ=3TO15:CHAR,12,JJ,"{RVS ON}{RE
      D}{14 SH Z}":NEXT:PRINT"{RVS OFF}{B
      LACK}":GOTO1410
3120 CHAR,14,4,"{10 CBM P}":FORJJ=5TO13:
      CHAR,14,JJ,"{RVS ON}{CYAN}{10 SPC}
      ":NEXT
3130 PRINT"{RVS OFF}{BLACK}":CHAR,14,14,
      "{10 CBM Y}":GOTO1410
3150 FORJJ=5TO13:CHAR,14,JJ,"{RVS ON}{RE
      D}{10 SH Z}":NEXT:PRINT"{RVS OFF}{B
      LACK}":GOTO1410
3180 CHAR,16,6,"{6 CBM P}":FORJJ=7TO11:C
      HAR,16,JJ,"{RVS ON}{BROWN}{6 SPC}{R
      VS OFF}":NEXT
3190 PRINT"{RVS OFF}{BLACK}":CHAR,16,12,
      "{6 CBM Y}":GOTO1410
3210 FORJJ=7TO11:CHAR,16,JJ,"{RVS ON}{RE
      D}{6 SH Z}":NEXT:PRINT"{RVS OFF}{BL
      ACK}":GOTO1410
3240 CHAR,17,7,"{4 CBM P}":FORJJ=8TO10:C
      HAR,17,JJ,"{RVS ON}{BLUE}{4 SPC}":N
      EXT
3250 PRINT"{RVS OFF}{BLACK}":CHAR,17,11,
      "{4 CBM Y}":GOTO1410
3270 FORJJ=8TO10:CHAR,17,JJ,"{RVS ON}{RE
      D}{4 SH Z}":NEXT:PRINT"{RVS OFF}{BL
      ACK}":GOTO1410
4000 CHAR,12,23,"{RVS ON}{FLASH ON}TEMPO
      {2 SPC}SCADUTO"
4010 VOL8:SOUND1,200,160:FORI=7TO2STEP-1
4020 VOL1:FORJ=1TO50:NEXT:NEXT:FORK=1TO2
      000:NEXT
4030 CHAR,9,23,"{RVS ON}{BLACK}GIOCHI AN
      CORA? (S/N)":PRINT
4040 GETZ$:IFZ$="S"THEN7500
4050 IFZ$<>"N"THEN4040
4060 PRINT"{CLR}":END
4500 CHAR,6,20,"{D:BLUE}BRAVO HAI TROVAT
      O L'USCITA!":FORK=1TO10
4510 VOL8:FORI=4TO8:FORJ=300TO500STEP100
      :SOUND2,J,2:NEXT
4520 COLOR0,I:COLOR4,I+8:NEXTI,K
4530 COLOR4,16,6:COLOR0,2
4540 GOTO4030
7000 COLOR4,16,6:COLOR0,2
7010 PRINT"{CLR}":CHAR,13,5,"{BROWN}3D C
      OLOR MAZE"
7020 CHAR,7,8,"{D.BLUE}VUOI LE ISTRUZION
      I (S/N)?"
7030 GETZ$:IFZ$="N"THEN7500
7040 IFZ$<>"S"THEN7020
7050 PRINT"{HOME}{8 CUR.GIU}SEI STATO IM
      PRIGIONATO IN UN LABIRINTO E"
7060 PRINT"DEVI USCIRNE PRIMA CHE IL TEM
      PO A DISPO="
7070 PRINT"SIONE FINISCA"
7080 PRINT"PER MUOVERE USA I CURSORI (DE
      STRO - ALTO"
7090 PRINT"E SINISTRO) CHE INDICANO LE R

```

```

ELATIVE DI-"
7100 PRINT"REZIONI"
7110 PRINT"{CUR.GIU}{6 CUR.DES}{RVS ON}P
REMI UN TASTO PER CONTINUARE"
7120 GETZ$:IFZ$=""THEN7120
7500 PRINT"{CLR}{BLACK}{2 CUR.GIU}{11 CU
R.DES}LIVELLO DI GIOCO?"
7510 CHAR,12,5,"(P)RINCIPIANTE":CHAR,12,
7,"(E)SPERTO"
7520 GETZ$:IFZ$="E"THENLV=1:GOTO7550
7530 IFZ$<>"P"THEN7520
7540 LV=0
7550 CHAR,2,10,"{RED}ATTENDI MENTRE PREP
ARO IL LABIRINTO{BLACK}"
8000 Z$="21120110":FORJJ=1TO4
8010 P(JJ,1)=VAL(MID$(Z$(JJ*2-1),1))-1
8020 P(JJ,2)=VAL(MID$(Z$(JJ*2),1))-1
8030 P(JJ+4,1)=P(JJ,1):P(JJ+4,2)=P(JJ,2)
8040 NEXT:Z$="ABBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
A"
8050 FORJJ=1TO27:A$(JJ)="AAAAAAAAAAAAAA
AAAAAAAAAAAA":NEXT
8060 FORJJ=2TO22STEP4:A$(JJ)=Z$
8070 MID$(A$(JJ+1),2,3)="B":MID$(A$(JJ+2
),2,3)="B"
8080 MID$(A$(JJ+3),2,3)="B":MID$(A$(JJ+1
),26,27)="B"
8090 MID$(A$(JJ+2),26,27)="B":MID$(A$(JJ
+3),26,27)="B"
8100 FORKK=2TO22STEP4:HH=INT(RND(0)*1.6)
:ONHHGOTO8110,8120
8110 MID$(A$(JJ+1),KK,KK+1)="B"
8120 MID$(A$(JJ+3),KK,KK+1)="B"
8130 IFRND(0)>.5AND(ASC(MID$(A$(JJ+1),KK
))=66ORASC(MID$(A$(JJ+3),KK))=66)TH
EN8500
8140 NEXTKK, JJ:A$(26)=Z$
8150 P1=14+4*INT(RND(0)*3):Q1=6+4*INT(RN
D(0)*5)
8160 MID$(A$(P1+1),Q1,Q1+1)="B":MID$(A$(
P1+2),Q1,Q1+1)="A"
8170 MID$(A$(P1+3),Q1,Q1+1)="A":MID$(A$(
P1-1),Q1,Q1+1)="B"
8180 MID$(A$(P1-2),Q1,Q1+1)="B":MID$(A$(
P1-3),Q1,Q1+1)="B"
8190 MID$(A$(P1-5),Q1,Q1+1)="B":MID$(A$(
P1),Q1-1,Q1)="A"
8200 MID$(A$(P1),Q1+1,Q1+2)="A":MID$(A$(
P1-6),Q1,Q1+1)="B"
8210 MID$(A$(P1-7),Q1,Q1+1)="B":P1=P1+2
8220 U=2+24*INT(RND(0)*2):V=2:D=5-(U=26)
8230 Z=4+4*INT(RND(0)*6):FORJJ=1TO3
8240 MID$(A$(6+4*INT(RND(0)*5)),Z,Z+1)="
A":NEXT
8250 TI$="000000"
8260 GOTO100
8500 MID$(A$(JJ+2),KK,KK+1)="B":GOTO8140
9000 HH=ASC(MID$(A$(X+LX),Y+LY))-64:RETU
RN
9100 HH=ASC(MID$(A$(X-LX),Y-LY))-64:RETU
RN

```