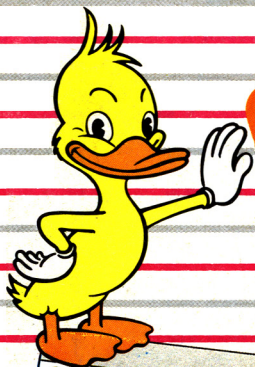


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

L. 1.000

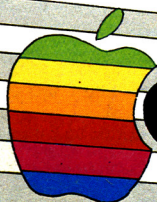
PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice

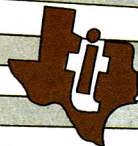


# PAPER soft

Anno I - N° 1  
15 giugno 1984



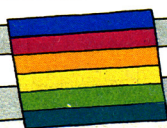
apple



TI 99



zx Spectrum



C=64

C=VIC-20

**Meteor Storm**  
**Atterraggio lunare**  
**La disfida di Camelot**  
Fuga  
dal labirinto incantato  
**Aeroporto**  
**Musica**  
**Gotcha!**  
**Circo**  
**Quattro**  
**VIC-Tastiera**

EDITRICE  **J.soft**  
downloaded from [www.tsgulc.it](http://www.tsgulc.it)



# PAPER soft

**TI-99/4A**

**7** **La disfida di Camelot**  
di G. Garrett trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

**TI-99/4A** Extendend Basic

**13** **Fuga dal labirinto incantato**  
di J. Kitchens trad. ed adatt. di E. Re Garbagnati

isoft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONE,  
AMMINISTRAZIONE**

Via Rosellini, 12  
20124 MILANO  
Tel. (02) 6888228

**DIRETTORE RESPONSABILE:**

Pietro Dell'Orco

**COORDINAMENTO TECNICO:**

Riccardo Paolillo

**REDAZIONE**

Lucio Bragagnolo  
Mauro Cristub. Grizzi

**GRAFICA E IMPAGINAZIONE**

Luigi Chiesa  
Raffaella Toffolatti

**FOTOCOPOSIZIONE:**

d&b Via Vignola, 5  
Tel. 02/59.85.08  
20133 MILANO

**CONTABILITÀ:**

Giulia Pedrazzini  
Flavia Bonaiti

**AUTORIZZAZIONE ALLA  
PUBBLICAZIONE:**

Tribunale di Milano n° 200  
del 14.04.1984

**STAMPA:**

Elcograf  
Beverate (CO)

**PUBBLICITÀ**

Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.  
Via Washington, 50  
20046 MILANO

Tel. (02) 4988066 (5 linee R.A.)  
Tlx. 316213 REINA I

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

Spedizione in abbonamento  
postale Gruppo II/70  
Prezzo della rivista L. 1.000

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





## **Arriva il software tascabile**

di P. Dell'Orco

*Un settimanale di programmi per il personal computer?*

*Chi l'avrebbe mai detto, fino a pochi mesi fa?*

*E invece... eccoci in edicola.*

*Sì, perché oggi più che mai, il messaggio "niente più senza il software" è così chiaro.*

*Un personal computer senza software è solo una bella scatola elettronica. PAPERsoft pubblica soltanto software, in modo divertente, facile e "pronto per l'uso".*

*Insomma, un software tipo "radi e getta", o comunque da conservare in una inesauribile biblioteca.*

*E le riviste mensili? Sono tutte bellissime ma, francamente, crediamo che l'impazienza degli appassionati possessori di un personal computer sia senza limiti.*

*Lasciamo dunque ai mensili il compito di approfondire certi argomenti, di pubblicare programmi complessi.*

*Da parte nostra, offriamo agli appassionati qualcosa di sempre più "pronto": programmi da caricare immediatamente, listati, commenti e... RUN!*

*Da questa idea è nato PAPERsoft, il "tascabile" per il vostro personal computer; una vera e propria "guida del software", snella, contenuta nel prezzo e ready to use. PAPERsoft è una rivista che, per funzionare, ha bisogno dell'aiuto continuo dei lettori-appassionati: inviateci i vostri programmi e noi pubblicheremo i migliori.*

*PAPERsoft è un mezzo per far "girare" il software più rapidamente tra tutti coloro che, presi come noi dalla computer-mania, sono sempre più desiderosi di programmi, giochi e (perché no?) di utilities, con cui divertirsi tutti i giorni.*

*PAPERsoft è un appuntamento settimanale da non perdere: noi siamo partiti, augurandoci di aver imboccato la strada giusta. E ora: a voi! Seguiteci, consigliateci, scrivetececi, aiutateci, leggeteci e... caricateci!*

# La disfida di Camelot



TI-99/4A

Lancillotto e Ginevra, Re Artù, Sir Ivanohe, il sacro Graal... tutte reminiscenze di un'epoca in cui, a giudicare dai film e dalle opere letterarie sul Medioevo, questi nobili cavalieri non avevano niente di più utile da fare che sfidarsi in una giostra per dimostrare di essere il più adatto a sposare la tale principessa o la tale damigella.

Tutti i più valorosi cavalieri erano indiscutibilmente maschi e le povere donzelle erano quasi sempre in cerca di marito (ma quasi sempre andava a finire che venivano rapite dal più tremendo racchione del reame). Insomma le due parti avevano compiti ben definiti: la donna quello di aspettare che qualcuno ne conquistasse finalmente la mano, e l'uomo quello di togliere dai guai le varie nobili alle prese con torri d'avorio o con dragoni affamati.

Bene, in questa epoca di parità di diritti, finalmente chiunque potrà rivivere quei magici

momenti, senza nessuna distinzione d'età, classe o cromosomi. Con questo programma BASIC la sorte di Camelot sarà totalmente nelle vostre mani. Con il vostro cavallo (ed altri tre di scorta) dovrete scegliere se affrontare l'altro pretendente alla mano della dolce Camelot, il famigerato Sir 99, con lancia, mazza o la semplice spada. Se riuscirete a dimostrarvi più valorosi di Sir 99 avrete l'onore di difendere la suddetta Camelot da un famelico e "caloroso" dragone con l'ausilio delle sole tre armi utilizzate precedentemente. Non vi resta che catapultarvi in questa nuova avventura per il vostro TI 99/4a e per il vostro dito indice, che dovrà scegliere se premere, di volta in volta, il tasto L (=lancia), il tasto M (=mazza), o il tasto S (=spada) per determinare la scelta dell'arma.

Buona Fortuna e...attenti ai colpi di tosse del dragone!

```
100 REM *****
110 REM * LA DISFIDA *
120 REM * DI CAMELOT *
130 REM *****
140 REM
150 REM TI 99/4A BASIC
160 CALL CLEAR
170 GOSUB 4440
180 GOSUB 4490
190 CALL CLEAR
200 GOTO 250
210 RESTORE 4700
220 R=10
230 GOSUB 4610
```

```
240 RETURN
250 INPUT "IL TUO NOME:";OS
260 INPUT "VUOI ISTRUZIONI? (S/N)";AS
270 IF AS="S" THEN 3680 ELSE 1460
280 CALL CLEAR
290 G=2
300 CALL SCREEN(8)
310 PRINT " LA DISFIDA DI CAMELOT
320 PRINT OS," IL DRAGONE":...
330 DATA 6,5,7,10,4,21,6,27
```



```

340 DATA 10,1,9,2,10,15,9,16,8,1
7,7,18,10,1,1,1
350 DATA 10,14,7,25,9,31,10,32,1
0,1
360 RESTORE 4720
370 R=11
380 GOSUB 4610
390 CALL COLOR(9,16,1)
400 CALL COLOR(14,2,1)
410 CALL COLOR(10,15,16)
420 CALL COLOR(11,5,8)
430 DATA 3,3,4,9,5,14,3,17,3,27,
3,3
440 GOSUB 1140
450 RESTORE 330
460 FOR I=1 TO 4
470 READ X,Y
480 CALL HCHAR(X,Y,101)
490 CALL HCHAR(X,Y+1,102)
500 CALL HCHAR(X+1,Y-1,101)
510 CALL HCHAR(X+1,Y,103,2)
520 CALL HCHAR(X+1,Y+2,102)
530 CALL HCHAR(X+2,Y-1,104)
540 CALL HCHAR(X+2,Y,105,2)
550 CALL HCHAR(X+2,Y+2,106)
560 CALL HCHAR(X+2,Y-2,112)
570 CALL HCHAR(X+2,Y+3,113)
580 CALL VCHAR(X+3,Y-2,114,12-(X
+3))
590 CALL VCHAR(X+3,Y-1,114,12-(X
+3))
600 CALL VCHAR(X+3,Y,114,12-(X+3
))
610 CALL VCHAR(X+3,Y+1,114,12-(X
+3))
620 CALL VCHAR(X+3,Y+2,114,12-(X
+3))
630 CALL VCHAR(X+3,Y+3,114,12-(X
+3))
640 NEXT I
650 RESTORE 340
660 FOR I=1 TO 6
670 READ X,Y
680 CALL HCHAR(X,Y,112)
690 CALL VCHAR(X+1,Y,114,12-(X+1
))
DOWNLOADED from WWW.TI99iuc.it
700 NEXT I
710 RESTORE 350
720 FOR I=1 TO 4
730 READ X,Y
740 CALL HCHAR(X,Y,113)
750 CALL VCHAR(X+1,Y,114,12-(X+1
))
760 NEXT I
770 CALL HCHAR(9,8,114)
780 CALL HCHAR(8,25,114)
790 RESTORE 430
800 FOR F=1 TO 5
810 GOSUB 1180
820 NEXT F
830 RESTORE 1870

```

```

840 FOR I=1 TO 4
850 READ X
860 Y=8
870 GOSUB 1260
880 NEXT I
890 RESTORE 4830
900 R=8
910 GOSUB 4610
920 RESTORE 1870
930 FOR I=1 TO 4
940 READ A
950 B=25
960 GOSUB 990
970 NEXT I
980 GOTO 2170
990 CALL COLOR(12,13,1)
1000 CALL HCHAR(A,B+3,32,3)
1010 CALL HCHAR(A+1,B+3,32,3)
1020 CALL HCHAR(A,B-1,120)
1030 CALL SOUND(9,-1,9)
1040 CALL HCHAR(A,B,121)
1050 CALL HCHAR(A,B+1,32)
1060 CALL HCHAR(A,B+2,122)
1070 CALL HCHAR(A+1,B-1,123)
1080 CALL HCHAR(A+1,B,124)
1090 CALL HCHAR(A+1,B+1,125)
1100 CALL SOUND(9,-2,9)
1110 CALL HCHAR(A+1,B+2,126)
1120 CALL HCHAR(A+1,B+3,127)
1130 RETURN
1140 RESTORE 4750
1150 R=4
1160 GOSUB 4610
1170 RETURN
1180 READ X,Y
1190 CALL HCHAR(X,Y,99)
1200 CALL HCHAR(X,Y+1,100)
1210 CALL HCHAR(X+1,Y-2,97)
1220 CALL HCHAR(X+1,Y-1,99)
1230 CALL HCHAR(X+1,Y,98,2)
1240 CALL HCHAR(X+1,Y+2,100)
1250 RETURN
1260 CALL HCHAR(X,Y-3,32,2)
1270 CALL HCHAR(X+1,Y-3,142,2)
1280 CALL HCHAR(X,Y-1,131)
1290 CALL SOUND(8,-2,9)
1300 CALL HCHAR(X,Y,132)
1310 CALL SOUND(8,-3,9)
1320 CALL HCHAR(X,Y+1,133)
1330 CALL HCHAR(X+1,Y-1,141)
1340 CALL HCHAR(X+1,Y,140)
1350 CALL HCHAR(X+1,Y+1,143)
1360 RETURN
1370 CALL HCHAR(A,B+2,32,2)
1380 CALL COLOR(4,5,1)
1390 CALL HCHAR(A,B-1,58)
1400 CALL SOUND(8,-1,9)
1410 CALL HCHAR(A,B,59)
1420 CALL SOUND(8,-2,9)
1430 CALL HCHAR(A,B+1,60)
1440 CALL HCHAR(A+1,B-1,142,5)

```

```

1450 RETURN
1460 G=1
1470 CALL CLEAR
1480 CALL SCREEN(8)
1490 PRINT OS$,"": "PER FAVORE, A
TTENDI MENTRE TI PRENDO LE MISU
RE PER L' ARMAT
URA":::
1500 RESTORE 4760
1510 R=7
1520 GOSUB 4610
1530 PRINT " HAI UNA TAGLIA PI
UTTOSTO PESANTE, EH?! ":::::
1540 FOR I=1 TO 300
1550 NEXT I
1560 DATA 9,4,7,7,7,9,5,12,5,15,
4,17,5,19,5,22,7,25,7,27,9,30,17
,15,16,17,17,19
1570 PRINT " LA DISFIDA DI C.
ELOT": ":::::OS$, "
IR 99": ":::::
1580 CALL COLOR(9,16,1)
1590 CALL COLOR(10,9,16)
1600 CALL COLOR(13,2,1)
1610 CALL COLOR(14,2,12)
1620 CALL HCHAR(11,1,106,32)
1630 DATA 4,7,3,25,4,29
1640 GOSUB 1140
1650 RESTORE 1560
1660 FOR I=1 TO 14
1670 READ X,Y
1680 CALL HCHAR(X,Y,101)
1690 CALL HCHAR(X+1,Y-1,102)
1700 CALL HCHAR(X+1,Y,103)
1710 CALL HCHAR(X+2,Y-1,104,2)
1720 CALL HCHAR(X+3,Y-1,105,2)
1730 CALL HCHAR(X+4,Y-1,105,2)
1740 IF (10<Y)*(Y<23) THEN 1750
LSE 1780
1750 CALL HCHAR(X+5,Y-1,105,2)
1760 CALL HCHAR(X+6,Y-1,105,2)
1770 CALL HCHAR(X+4,Y-1,104,2)
1780 CALL HCHAR(11,5,106,24)
1790 NEXT I
1800 CALL HCHAR(14,1,106,32)
1810 CALL HCHAR(13,5,142,24)
1820 RESTORE 1630
1830 FOR F=1 TO 3
1840 GOSUB 1180
1850 NEXT F
1860 GOSUB 210
1870 DATA 12,18,20,22
1880 RESTORE 1870
1890 FOR I=1 TO 4
1900 READ X
1910 Y=8
1920 GOSUB 1260
1930 NEXT I
1940 RESTORE 1870
1950 FOR I=1 TO 4
1960 READ A
1970 B=25

```

```

1980 GOSUB 1370
1990 NEXT I
2000 GOSUB 4490
2010 GOTO 2170
2020 DATA 10,23,12,21,14,19,16,1
7
2030 RESTORE 2020
2040 FOR F=1 TO 4
2050 READ Y,B
2060 X=12
2070 A=12
2080 IF G=1 THEN 2110
2090 GOSUB 990
2100 GOTO 2120
2110 GOSUB 1370
2120 GOSUB 1260
2130 NEXT F
2140 CALL SOUND(200,1000,0,3250,
0,6750,0)
2150 CALL SOUND(200,1000,15,3250
,15,6750,15)
2160 GOTO 2500
2170 M=4
2180 N=4
2190 X=12
2200 A=12
2210 GOSUB 210
2220 RANDOMIZE
2230 C=INT(RND*3)+1
2240 ON C GOTO 2250,2270,2290
2250 W$="LANCIA "
2260 GOTO 2300
2270 W$="MAZZA"
2280 GOTO 2300
2290 W$="SPADA "
2300 DATA 83,67,69,71,76,73,32,3
2,32,76,32,77,32,83
2310 RESTORE 2300
2320 FOR A=3 TO 16
2330 READ B
2340 CALL HCHAR(24,A,B)
2350 NEXT A
2360 GOSUB 4560
2370 CALL KEY(0,A,B)
2380 IF B=0 THEN 2370
2390 AS=CHR$(A)
2400 CALL HCHAR(24,1,32,32)
2410 CALL HCHAR(15,1,32,32)
2420 P=POS("LMS",AS,1)
2430 IF P>0 THEN 2450
2440 GOTO 2310
2450 FOR A=18 TO 23
2460 CALL HCHAR(A,4,32,6)
2470 CALL HCHAR(A,23,32,8)
2480 NEXT A
2490 ON G GOTO 2020,3980
2500 IF C=P THEN 2920
2510 IF C+P=4 THEN 2870
2520 IF P<C THEN 2540
2530 ON G GOTO 2700,4110
2540 IF G=2 THEN 4190
2550 RESTORE 4780

```





```

DUELLO; ":"E' UN PIACERE GIOCARE
CON TE"
3660 GOSUB 4490
3670 END
3680 CALL CLEAR
3690 PRINT "DISPONI DI 4 CAVALLI
NELLA ":"GIOSTRA CHE DETERMINE
RA' SE":"PUOI D
IFENDERE ":"
3700 PRINT "CAMELOT DA 4 TREMEND
I DRAGHI":"PUOI SCEGLIERE FRA 3
ARMI: ":"LANCI
A, MAZZA E SPADA":::
3710 PRINT "LANCIA BATTE SPADA":
:"MAZZA BATTE LANCI"::"SPADA BA
TTE MAZZA":::
3720 GOSUB 4490
3730 INPUT "PREMI ENTER PER PART
IRE":A$
3740 GOSUB 4560
3750 GOTO 1460
3760 CALL COLOR(12,10,1)
3770 CALL COLOR(12,3,1)
3780 RANDOMIZE
3790 F=INT(RND*2)+1
3800 ON F GOTO 3810,3960
3810 CALL SOUND(-99,-5,1)
3820 CALL COLOR(13,16,10)
3830 CALL COLOR(14,16,10)
3840 CALL COLOR(13,16,1)
3850 CALL COLOR(14,16,1)
3860 CALL COLOR(13,12,1)
3870 CALL COLOR(14,12,1)
3880 CALL COLOR(13,2,1)
3890 CALL COLOR(14,2,1)
3900 CALL SOUND(150,-6,0)
3910 FOR I=0 TO 30 STEP 5
3920 CALL SOUND(150,-7,I)
3930 NEXT I
3940 M$=" SEI UN PO'BRUCIACCHIA
TO "
3950 GOTO 4320
3960 M$="HAI FERITO IL DRAGONE !
!"
3970 GOTO 4320
3980 DATA 10,23,12,21,14,19,15,1
8
3990 RESTORE 3980
4000 FOR F=1 TO 4
4010 READ Y,B
4020 X=12
4030 A=12
4040 GOSUB 990
4050 GOSUB 1260
4060 NEXT F
4070 FOR I=0 TO 30 STEP 15
4080 CALL SOUND(200,1000,I,3250,
I,6750,I)
4090 NEXT I
4100 GOTO 2500
4110 CALL COLOR(12,10,1)

```

```

4120 CALL COLOR(12,3,1)
4130 RESTORE 4810
4140 R=8
4150 GOSUB 4610
4160 M$=" HAI SCONFITTO QUESTO D
RAGO"
4170 M=M-1
4180 GOTO 4320
4190 CALL SOUND(-99,-5,1)
4200 RESTORE 4850
4210 FOR I=1 TO 4
4220 READ A,B
4230 CALL COLOR(13,A,B)
4240 CALL COLOR(14,A,B)
4250 NEXT I
4260 CALL SOUND(150,-6,0)
4270 FOR I=0 TO 30 STEP 5
4280 CALL SOUND(150,-7,I)
4290 NEXT I
4300 M$=" IL TUO CAVALLO E'BRUCI
ATO "
4310 N=N-1
4320 X=15
4330 Y=2
4340 GOSUB 4660
4350 CALL HCHAR(12,1,32,128)
4360 CALL COLOR(13,2,1)
4370 CALL COLOR(14,2,1)
4380 RESTORE 4830
4390 R=8
4400 GOSUB 4610
4410 GOTO 3140
4420 DATA 262,262,523,523,523,52
3,466,466,440
4430 DATA 262,330,392,523,330,39
2,523,659,392,523,659,784,523,65
9,784,1046,1046
4440 RESTORE 4430
4450 FOR I=1 TO 17
4460 READ F
4470 CALL SOUND(100,F,12)
4480 NEXT I
4490 RESTORE 4420
4500 FOR I=1 TO 9
4510 READ A
4520 CALL SOUND(200,A,19)
4530 NEXT I
4540 CALL SOUND(1600,440,20,175,
20)
4550 RETURN
4560 FOR I=1 TO 3
4570 CALL SOUND(100,262,15,1047,
15)
4580 CALL SOUND(300,392,15,1568,
15)
4590 NEXT I
4600 RETURN
4610 FOR U=1 TO R
4620 READ A,A$
4630 CALL CHAR(A,A$)
4640 NEXT U
4650 RETURN

```



4660 FOR I=1 TO LEN(M\$)  
4670 CALL HCHAR(X,Y+I,ASC(SEGS(M  
\$,I,1)))  
4680 NEXT I  
4690 RETURN  
4700 DATA 131,000000000100314F,1  
32,40E0E1F9AFFBAFAF,133,000000E0  
FFE08000,58,0000  
0007FF070100  
4710 DATA 59,0207879FF5BFF5F5,60  
,000000008000ECEF,140,DEFE2F3301  
0A0400,141,8F1F1  
E1834428100,142,0  
4720 DATA 143,00000080402010,101  
,01030B0F1F3FBFFF,102,80C0C0E0F8  
F8FDFD,103,FFFF  
FFFFFFFF,104,10A262CC981135FD  
4730 DATA 105,089A92B998D9B1F5,1  
06,301596DBD98CD69F,107,FEFCF5FF  
AE6DD3F7F,112,01  
030B0F1F3FBFFF  
4740 DATA 113,80C0C0E0F8F8FDFD,1  
14,FFFFFFFFFFFFFFFF  
4750 DATA 97,0000000C0E1E3FFF,98  
,FFFFFFFFFFFFFFFFE6,99,030F2777FFF  
FFF7F,100,60F0C8  
D0A040789F  
4760 DATA 142,0,101,80E0F0FACD84

8080,102,00010103070F3FFF,103,80  
808040A0508CFF  
4770 DATA 104,44EE776666666666,1  
05,6666666666666666,106,FFCC3333  
CCCC33FF  
4780 DATA 131,393B94DA3D06334F,1  
32,030CB1C1416BA7F7,133,000000E0  
E08,140,E6FE2F31  
010A04  
4790 DATA 131,000000000001314F,1  
32,00000101010B0777,140,06FE1F03  
010A04  
4800 DATA 58,0000000707070100,59  
,0000808080D0F0FF,60,00000000800  
0ECF3  
4810 DATA 120,0,121,0,122,0,123,  
040201000033059FF,124,000001875F  
3FEFDF,125,0070F  
CFFFEFEFDF  
4820 DATA 126,00000000C0F0FEFF,1  
27,0000000007030DF0  
4830 DATA 120,00000030D8FC0F07,1  
21,0000000008090B2F6,122,0038182  
840402010,123,03  
03030A14,124,FEFFFFFFFF77073F  
4840 DATA 125,C0D0F8F8FCFFFC7,1  
26,0C020101021CF0C,127,00  
4850 DATA 16,10,16,1,12,1,1,1



**Thanks to :**

**Retroedicola.com**

*for this Scan.*

*Editing and Rework by:*  
TI99 Italian User Club in the year 2018  
([info@ti99iuc.it](mailto:info@ti99iuc.it))

*Downloaded from [www.ti99iuc.it](http://www.ti99iuc.it)*

# Fuga dal labirinto incantato



Extendend Basic

Il mago Torlik ti ha racchiuso in una buia prigione che non mostra alcuna apparente via d'uscita. Tenti disperatamente di dirigerli a nord e ti ritrovi apparentemente al punto di partenza. Tutte le stanze sembrano uguali... Ma ecco che appoggiandoti ad una pietra ti accorgi che dietro sono nascoste alcune strane cose...

Ed è qui che comincia la vostra avventura con questo misterioso gioco in Extended Basic per il vostro TI 99/4a.

Dopo la battitura del listato vi troverete immersi in un'avventura in cui solo la vostra immaginazione saprà salvarvi.

Sin dall'inizio sarete in possesso di cinque oggetti misteriosi: una lampada, un'amuleto, una gemma, una pietra ed una bottiglia; lasciando uno di questi oggetti nelle varie stanze in cui avrete messo piede, riuscirete ad orientarvi verso la via d'uscita. Per fare qual-

siasi azione servitevi delle parole che il computer capisce ed... attenzione! Una delle stanze possiede un fascino magico e così anche uno dei cinque oggetti; se vi troverete nella stanza incantata con l'oggetto incantato e pronuncerete la parola magica... vi troverete finalmente liberi... Ma se mancherete di uno di questi ingredienti vi troverete trasportati in una stanza normale, magari in compagnia di una delle creature che popolano il labirinto... (a proposito, non sempre dovete dare ascolto a quanto vi dicono... potrebbe costarvi caro e trovarvi murati vivi in una cella!). Per impartire gli ordini sollevate il tasto ALPHA LOCK e battete il comando: ad es. "Posa Pietra" (Non mettete gli articolii). Se un ordine non viene compreso, viene rimosso di riprovare...

Non c'è altro da aggiungere se non... Buona Fortuna!

S-O-S-O-N-N-E-S-S-E-E-N-E-E-S-D-I-DI.PIETRA

```

100 REM *****
110 REM *      FUGA DAL      *
120 REM *      LABIRINTO   *
125 REM *      INCANTATO   *
130 REM *****
140 REM
150 REM          TI 99/4A
160 REM      EXTENDED BASIC
170 RANDOMIZE
180 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(5)
190 FOR I=1 TO 14 :: CALL COLOR(I,16,1) :: NEXT I
200 DISPLAY AT(9,9):"FUGA  DAL
" :: DISPLAY AT(11,5):"LABIRINTO
INCANTATO"
210 CALL CHAR(136,"70777707E0EE
E0E"):: CALL HCHAR(2,3,136,28)::
CALL HCHAR(23,3,136,28)
220 CALL VCHAR(2,3,136,22):: CAL
L VCHAR(2,30,136,22)
230 FOR DELAY=1 TO 500 :: NEXT D
ELAY :: CALL CLEAR
240 DIM N(21),S(21),E(21),OV(21)
250 FOR A=1 TO 21 :: READ N(A),S
(A),E(A),OV(A):: NEXT A
260 I=0 :: FOR A=1 TO 21 :: I=I+
N(A)+S(A)+E(A)+OV(A):: NEXT A::

```

```

soluzione:
READ CC :: IF I<>CC THEN PRINT "
ISTRUZIONI/DATA-" : "ERRATE " :: S
TOP
270 R=1
275 GOSUB 2010 :: CALL CLEAR
280 CALL MAGNIFY(3)
290 A$="70777707E0EEEE0E"
300 CALL CHAR(116,A$):: CALL CHA
R(124,A$):: CALL CHAR(132,A$)::
CALL CHAR(140,A$)
310 CALL COLOR(12,16,1)
320 A$="000038E838C80D0F07030101
000000000000000040E0F1F9FDF6808
00000000" :: CALL CHAR(136,A$)
330 FOR A=1 TO 5 :: READ NOUN$(A
):: READ NC(A):: NEXT A :: FOR I
=1 TO 6 :: READ RH(I):: NEXT I
340 A$="00000107CF7F3F1F07030F00
000000000000ECAEEFC8F0E0C0F000
00000000" :: CALL CHAR(108,A$)
350 A$="1C3663410F1F787E5F591D1C
161330001C3663C0F8FC8FBFFD4D5C1C
34E40700" :: CALL CHAR(112,A$)
360 A$="000002070702031F03030F08
180000000000000007D0C080808080
80E02000" :: CALL CHAR(44,A$)
370 A$="000000000000E0B0301010101

```



```

01070400000040E0E040C0F8C0C0F010
18000000" :: CALL CHAR(40,A$)
380 A$="0001173F0F0FEF7FFFFFFF7B
33270F030000B0E0F080D4FCF8FCFFFE
FCF480C0" :: CALL CHAR(100,A$)
390 A$="00000000001F3F70E070381C
0E0603010000000000F8FC1E070E1C38
7060C080" :: CALL CHAR(96,A$)
400 A$="0007010F1C0E070202070E1C
0F01070000E080F03870E04040E07038
F080E000" :: CALL CHAR(92,A$)
410 A$="030101010103020604040404
04040407E04040404060203010101010
101010F0" :: CALL CHAR(104,A$)
420 A$="001C764207FF919D9F8CB0F
1B11300000386E42E0FF89B9F911D3F0
D8880C00" :: CALL CHAR(120,A$)
430 A$="0D121120211B050F0E040A69
1060106080038C13A0C0A0F070205088
04040A0A" :: CALL CHAR(128,A$)
440 CALL COLOR(14,7,12)
450 FOR A=1 TO 5 :: O(A)=22 :: N
EXT A
460 CALL CLEAR
470 FOR I=9 TO 14 :: CALL COLOR(
I,1,1):: NEXT I
480 FOR I=2 TO 8 :: CALL COLOR(I
,16,1):: NEXT I
490 CALL COLOR(11,16,1)
500 CALL SCREEN(5)
510 GOSUB 1040
520 GOSUB 820
530 GOTO 1350
540 REM USCITA NORD
550 CALL MOTION(#1,-20,0)
560 CALL COINC(#1,#17,16,V):: IF
V=0 THEN 560 ELSE CALL COLOR(#7
,1,#8,1,#9,1,#10,1,#11,1,#12,1,#
13,1,#14,1,#15,1)
570 CALL LOCATE(#1,128,121):: CA
LL COLOR(11,16,1,12,16,1,13,1,1,
14,16,1)
580 CALL COINC(#1,#17,16,V):: IF
V=0 THEN 580 ELSE CALL LOCATE(#
1,128,121):: CALL COLOR(11,16,1,
12,1,1,13,1,1,14,1,1)
590 CALL COINC(#1,#20,8,V):: IF
V=0 THEN 590 ELSE CALL MOTION(#1
,0,0):: CALL LOCATE(#1,65,121)
600 RETURN
610 REM USCITA SUD
620 CALL MOTION(#1,20,0)
630 CALL COINC(#1,#18,16,V):: IF
V=0 THEN 630 ELSE CALL COLOR(#7
,1,#8,1,#9,1,#10,1,#11,1,#12,1,#
13,1,#14,1,#15,1)
640 CALL LOCATE(#1,1,121):: CALL
COLOR(11,16,1,12,16,1,13,1,1,14
,16,1)
650 CALL COINC(#1,#18,16,V):: IF
V=0 THEN 650 ELSE CALL LOCATE(#

```

```

1,1,121):: CALL COLOR(11,16,1,12
,1,1,13,1,1,14,1,1)
660 CALL COINC(#1,#20,8,V):: IF
V=0 THEN 660 ELSE CALL MOTION(#1
,0,0):: CALL LOCATE(#1,65,121)
670 RETURN
680 REM USCITA EST
690 CALL MOTION(#1,0,20)
700 CALL COINC(#1,#19,16,V):: IF
V=0 THEN 700 ELSE CALL COLOR(#7
,1,#8,1,#9,1,#10,1,#11,1,#12,1,#
13,1,#14,1,#15,1)
710 CALL LOCATE(#1,65,1):: CALL
COLOR(11,16,1,12,1,1,13,16,1,14,
16,1)
720 CALL COINC(#1,#19,16,V):: IF
V=0 THEN 720 ELSE CALL LOCATE(#
1,65,1):: CALL COLOR(11,16,1,12,
1,1,13,1,1,14,1,1)
730 CALL COINC(#1,#20,8,V):: IF
V=0 THEN 730 ELSE CALL MOTION(#1
,0,0):: CALL LOCATE(#1,65,121)
740 RETURN
750 REM USCITA OVEST
760 CALL MOTION(#1,0,-20)
770 CALL COINC(#1,#16,16,V):: IF
V=0 THEN 770 ELSE CALL COLOR(#7
,1,#8,1,#9,1,#10,1,#11,1,#12,1,#
13,1,#14,1,#15,1)
780 CALL LOCATE(#1,65,241):: CAL
L COLOR(11,16,1,12,1,1,13,16,1,1
4,16,1)
790 CALL COINC(#1,#16,16,V):: IF
V=0 THEN 790 ELSE CALL LOCATE(#
1,65,241):: CALL COLOR(11,16,1,1
2,1,1,13,1,1,14,1,1)
800 CALL COINC(#1,#20,8,V):: IF
V=0 THEN 800 ELSE CALL MOTION(#1
,0,0):: CALL LOCATE(#1,65,121)
810 RETURN
820 REM STANZA
830 CALL COLOR(11,16,1)
840 CALL COLOR(12,1,1)
850 CALL COLOR(13,1,1)
860 CALL COLOR(14,1,1)
870 GOSUB 1960
880 RETURN
890 REM TRAPPOLE
900 IF R<>RH(6) THEN 950
910 CALL SCREEN(7)
920 CALL COLOR(#1,2)
930 DISPLAY AT(21,7):" F O R N A
C E " :: DISPLAY AT(22,6):"PART
ITA CONCLUSA" :: DISPLAY AT(23,3
):"SEI STATO CARBONIZZATO"
940 CALL SOUND(4250,-6,1):: GOTO
1020
950 CALL COLOR(11,16,1)
960 CALL COLOR(12,1,1)
980 CALL COLOR(14,1,1)
990 FOR I=7 TO 12 :: CALL HCHAR(

```

```

I,1,116,2):: CALL HCHAR(I,31,116
,2):: NEXT I
1000 FOR I=14 TO 19 :: CALL VCHA
R(1,I,116,2):: CALL VCHAR(15,I,1
16,6):: NEXT I
1010 DISPLAY AT(22,5):"PARTITA C
ONCLUSA:SEI" :: DISPLAY AT(23,3)
:"MURATO VIVO NELLA CAMERA"
1020 CALL SOUND(1000,110,0):: CA
LL SOUND(200,123,0):: CALL SOUND
(600,131,0):: CALL SOUND(2000,11
0,0)
1030 GOTO 2030
1040 CC=1 :: REM ROUTINE CREAZI
ONE SPRITES
1050 CALL SPRITE(#1,40,16,65,121
,0,0)
1060 CALL SPRITE(#2,96,NC(1),145
,25,0,0,#7,96,CC,17,161,0,0)
1070 CALL SPRITE(#3,100,NC(2),14
5,49,0,0,#8,100,CC,17,185,0,0)
1080 CALL SPRITE(#4,92,NC(3),145
,73,0,0,#9,92,CC,17,217,0,0)
1090 CALL SPRITE(#6,104,NC(5),12
9,41,0,0,#11,104,CC,33,25,0,0)
1100 CALL SPRITE(#5,108,NC(4),12
9,65,0,0,#10,108,CC,33,49,0,0)
1110 CALL SPRITE(#12,112,CC,49,3
3,0,0)
1120 CALL SPRITE(#13,120,CC,49,1
93,0,0)
1130 CALL SPRITE(#14,128,CC,89,6
5,0,0)
1140 CALL SPRITE(#15,136,CC,89,1
77,0,0)
1150 CALL SPRITE(#16,88,CC,65,1,
0,0)
1160 CALL SPRITE(#17,88,CC,1,121
,0,0)
1170 CALL SPRITE(#18,88,CC,137,1
21,0,0)
1180 CALL SPRITE(#19,88,CC,65,24
1,0,0)
1190 CALL SPRITE(#20,88,CC,65,12
1,0,0)
1200 CALL HCHAR(1,1,116,640)
1210 FOR I=17 TO 20 :: CALL HCHA
R(1,4,32,8):: NEXT I
1220 FOR I=3 TO 14 :: CALL HCHAR
(I,3,140,28):: NEXT I
1230 FOR I=7 TO 12 :: CALL HCHAR
(I,1,124,32):: NEXT I
1240 FOR I=1 TO 20 :: CALL HCHAR
(I,14,132,6):: NEXT I
1250 FOR I=7 TO 12 :: CALL HCHAR
(I,14,32,6):: NEXT I
1260 RETURN
1270 REM STANZA MAGICA
1280 CALL SOUND(200,-5,0):: CALL
COLOR(11,11,1):: DISPLAY AT(21,

```

```

1):"SEI NELLA STANZA MAGICA"
1290 RETURN
1300 REM LIBERAZIONE
1310 CALL SOUND(200,-5,0):: CALL
COLOR(11,1,1):: CALL SCREEN(13)
:: DISPLAY AT(3,7):"CONGRATULAZI
ONI"
1320 DISPLAY AT(12,7):"SEI RIUSC
ITO AD" :: DISPLAY AT(14,8):"E V
A D E R E"
1330 CALL SOUND(100,196,1):: CAL
L SOUND(100,262,1):: CALL SOUND(
100,392,1):: CALL SOUND(300,523,
1):: CALL SOUND(500,440,1)
1340 CALL SOUND(500,523,1):: GOT
O 2040
1350 REM COMPRESIONE FRASI
1360 NN$,VB$="" :: DISPLAY AT(23
,1):"COMANDA ? " :: ACCEPT AT(23
,11):A$
1370 FOR I=21 TO 24 :: CALL HCHA
R(I,3,32,28):: NEXT I
1380 FOR A=1 TO LEN(A$)
1390 IF SEG$(A$,A,1)=" " THEN X=
A-1 :: A=0 :: GOTO 1420
1400 NEXT A
1410 VB$=A$ :: GOTO 1460
1420 VB$=SEG$(A$,1,X)
1430 NN$=SEG$(A$,X+2,LEN(A$)-X-1
)DOWNLOADED FROM WWW.TI99IUC.IT
1440 REM COMPRESIONE VERBI
1450 IF VB$="VAI" THEN VB$=NN$
1460 IF VB$="NORD" OR VB$="SUD"
OR VB$="EST" OR VB$="OVEST" OR V
B$="N" OR VB$="S" OR VB$="E" OR
VB$="O" THEN 1560
1470 IF VB$="PRENDI" OR VB$="MUO
VI" THEN 1770
1480 IF VB$="POSA" OR VB$="LASCIA"
THEN 1830
1490 IF VB$="Q" OR VB$="QUIT" TH
EN CALL CLEAR :: STOP
1500 IF VB$<>"DI" THEN 1550
1510 IF R<>21 THEN DISPLAY AT(21
,1):"NON C'E'NESSUN INCANTESIMO"
:: GOTO 1360
1520 IF O(3)<>22 THEN DISPLAY AT
(22,1):"MANCA L'OGGETTO INCANTAT
O"
1530 IF NN$<>"PIETRA" THEN DISPL
AY AT(21,1):"PAROLA MAGICA ERRAT
A"
1540 IF NN$="PIETRA" AND O(3)=22
THEN 1300 ELSE R=1 :: GOSUB 207
0 :: GOTO 1360
1550 DISPLAY AT(22,1):"NON CONOS
CO : ";VB$ :: GOTO 1360
1560 REM MOVIMENTI
1570 CALL SOUND(50,1245,3)
1580 VV$=SEG$(VB$,1,1):: IF VV$=
"N" OR VV$="O" THEN CALL PATTERN

```

```

( #1,44) ELSE CALL PATTERN( #1,40)
1590 IF VB$="N" OR VB$="NORD" TH
EN X,R=N(R):: GOSUB 540
1600 IF VB$="S" OR VB$="SUD" THE
N X,R=S(R):: GOSUB 610
1610 IF VB$="E" OR VB$="EST" THE
N X,R=E(R):: GOSUB 680
1620 IF VB$="O" OR VB$="OVEST" T
HEN X,R=OV(R):: GOSUB 750
1630 I=INT(RND*4)+1 :: IF I=1 TH
EN A$="EST" ELSE IF I=2 THEN A$=
"OVEST" ELSE IF I=3 THEN A$="SUD
" ELSE A$="NORD"
1640 IF R=RH(1) THEN CALL COLOR( #
12,10):: DISPLAY AT(21,1):"UNA B
ESTIA INFUOCATA DICE" :: DISPLAY
AT(22,1):"VA'A ";A$
1650 IF R=RH(2) THEN CALL COLOR( #
13,2):: DISPLAY AT(21,1):"UNO SC
IMMIONE DICE" :: DISPLAY AT(22,1
):"VA'A ";A$
1660 IF R=RH(3) THEN CALL COLOR( #
15,12):: DISPLAY AT(21,1):"UN DR
AGO DICE" :: DISPLAY AT(22,1):"L
A FORNACE E' A ";A$
1670 IF R=RH(4) THEN CALL COLOR( #
14,16):: DISPLAY AT(21,1):"UN RA
GNO GIGANTE DICE" :: DISPLAY AT(
22,1):"NON ANDARE A ";A$
1680 IF R=RH(5) THEN 890
1690 IF R=RH(6) THEN 890
1700 IF R=21 THEN GOSUB 1270 ::
GOTO 1720
1710 GOSUB 820
1720 X=R
1730 GOSUB 1960
1740 X=0
1750 CALL SOUND(50,988,3):: CALL
SOUND(50,988,3)
1760 GOTO 1360
1770 REM ROUTINE PRENDERE
1780 GOSUB 1900
1790 IF O(X)=R OR O(X)=22 THEN 1
810
1800 GOTO 1820
1810 O(X)=22 :: XA=X+1 :: XB=X+6
:: CALL COLOR( #XA,NC(X), #XB,1)
1820 X,XA,XB=0 :: GOTO 1360
1830 REM ROUTINE LASCIARE
1840 PX=0 :: GOSUB 1900 :: IF PX
=1 THEN PX=0 :: GOTO 1360

```

```

1850 IF O(X)=22 THEN 1870
1860 GOTO 1890
1870 O(X)=R :: XA=X+1 :: XB=X+6
1880 CALL COLOR( #XA,1, #XB,NC(X) )
1890 GOTO 1360
1900 REM PRESA OGGETTI
1910 FOR A=1 TO 5
1920 IF NN$=NOUN$(A) AND (O(A)=R)+
(O(A)=22) THEN X=A :: A=0 :: CALL
SOUND(-200,660,1):: CALL SOUND(
-200,440,1):: RETURN
1930 NEXT A
1940 DISPLAY AT(21,1):"NON VEDO
LA ":NN$
1950 PX=1 :: RETURN
1960 REM ROUTINE ELENCO
1970 FOR A=1 TO 5 :: Y=A+6
1980 IF X=O(A) THEN CALL COLOR( #Y
,NC(A) ) ELSE CALL COLOR( #Y,1)
1990 NEXT A
2000 A,Y=0 :: RETURN
2010 PRINT "Le parole che capisc
o sono:" " " : "POSA-PRENDI-LASCIA
-MUOVI-DI'-VAI-NORD-SUD-EST-OVES
T"
2020 PRINT "GEMMA-PIETRA-BOTTIGL
IA-" : "LAMPADA-AMULETO "
2025 FOR PAUSA=1 TO 3000 :: NEXT
PAUSA :: RETURN
2030 REM NUOVA PARTITA
2040 DISPLAY AT(24,5):"GIOCHI AN
CORA? (S/N)"
2050 CALL KEY(0,KY,ST):: IF KY<>
83 AND KY<>78 THEN 2050
2060 IF KY=78 THEN CALL CLEAR ::
STOP ELSE R=1 :: CALL SCREEN(5)
:: GOTO 450
2070 CALL SOUND(500,165,1):: CAL
L SOUND(999,110,1):: CALL SCREEN
(2)
2080 CALL COLOR(11,7,1,12,7,1,13
,7,1,14,7,1):: CALL SOUND(200,-5
,1)
2090 CALL SCREEN(5):: CALL COLOR
(11,16,1,12,1,1,13,1,1,14,1,1)::
X=R :: GOSUB 1960 :: RETURN
2100 REM DATA
2110 DATA 1,2,20,6,20,2,20,7,4,3
,1,2,4,4,4,15,21,15,20,6,20,6,
20,7,8,7,3
2120 DATA 3,7,8,9,14,14,4,14,10,
10,15,6,11,6,16,11,7,12,11,12,8,
13,18,13
2130 DATA 13,14,14,14,15,10,5,15
,10,11,16,16,17,12,17,17,19,17,1
9,19
2140 DATA 19,19,19,19,20,6,1,20,
20,20,20,997
2150 DATA GEMMA,10,PIETRA,2,AMUL
ETO,10,LAMPADA,12,BOTTIGLIA,8,3,
9,18,5,4,19

```

**PAPER**  
soft

ritaglia  
e  
conserva  
ti  
attendono  
grosse  
sorprese!



# SONO IN EDICOLA



Possiedi un Sinclair Spectrum o uno ZX81 e vuoi saperne di più? Vuoi disporre di nuovi programmi, giochi e idee per utilizzare al meglio il tuo piccolo gioiello? Corri in edicola e acquista SUPERSINC per dare una nuova carica al tuo home computer. SUPERSINC, in edicola tutti i mesi, è la rivista nuova e indispensabile per chi possiede un computer Sinclair.

SUPERVIC è il "carburante" per il tuo VIC 20 e il tuo C 64. SUPERVIC è la nuova rivista pensata e realizzata per utilizzare ancora meglio il tuo personal computer. SUPERVIC ti propone, ogni mese giochi, utility, software tools, notizie, prezzi. E tante idee nuove! Il pieno di software si fa in edicola con SUPERVIC.

**J.soft**

Un marchio di **TechnoClub** s.r.l.

Via Rosellini 12, 20124 Milano tel. 6880951 TLX 333436

## ...Idee nuove per il tuo personal.