

IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

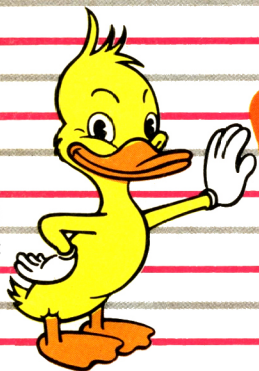
L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice

# PAPER soft

5



Anno I - N° 5 13 luglio 1984

Silicon  
Spectrum

TI 99/4A



VIC 20

Il minatore - Levrieri  
Sistema solare - Tarantole  
Il bruco di Bemer - Bowling  
Goblin - Lancio  
Clock - Bowling  
Elicottero - Lancio

C64

APPLE

EDITRICE

J.soft

TI99UC.it

Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

spec. in. abb. post. Gruppo 11/70

Guida all'input dei programmi sulla ZX Spectrum



*Thanks to :*

**Retroedicola.com**

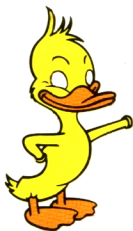
*for this Scan.*

*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)*



# PAPER soft

TI-99/4A

**10**

### Il bruco di Bemer

di S. D. Fultz trad. e adatt. di R. Monti

TI-99/4A

**14**

### Goblin

di D. Groff trad. ed adatt. di R. Monti

15	16	18	20	23	25	27	29
----	----	----	----	----	----	----	----

J.soft 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 Cristuib. Grizzi

#### GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Margherita La Noce  
Raffaella Toffolatti

#### FOTOCOMPOSIZIONE:

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

# Il Bruco di Bemer

Nerm, il bruco, si è perso nel castello di Bemer ed ha bisogno del tuo aiuto per ritrovare la via di casa.

Devi guidarlo attraverso 11 stanze, dirigendolo verso i funghi magici che gli ridonano forza. Dopo aver mangiato cinque funghi in una stanza, in questa si aprirà un passaggio verso la successiva.

Si inizia con quattro vite; una vita viene persa se Nerm tocca le pareti o la sua stessa coda. Nella parte superiore dello schermo com-

pare il punteggio attuale, la stanza in cui si trova Nerm, quanti funghi deve mangiare per uscirne, e quante vite possiede ancora, compresa quella attuale.

Guadagni 100 punti, più punti premio, per ogni fungo mangiato, e una vita premio al superamento di ogni due stanze.

Questo programma gira sia sull'Extendend che sul TI Basic. Si usano i tasti E,S,D, e X (freccette) per guidare Nerm.

```

90 REM TI BRUCO DI BEMER
100 DIM NN(29),RANK$(12)
110 GOSUB 3610
120 GOTO 1770
130 FOR I=1 TO LEN(H$)
140 CALL HCHAR(ROW,COL+I,ASC(SEG
$(H$,I,1)))
150 NEXT I
160 RETURN
170 CALL KEY(0,K,ST)
180 IF (K<>68)+(OD=2) THEN 220
190 DX=1
200 DY=0
210 DI=1
220 IF (K<>83)+(OD=1) THEN 260
230 DX=-1
240 DY=0
250 DI=2
260 IF (K<>69)+(OD=3) THEN 300
270 DY=-1
280 DX=0
290 DI=4
300 IF (K<>88)+(OD=4) THEN 340
310 DY=1

```

```

320 DX=0
330 DI=3
340 CALL HCHAR(YA,XA,136)
350 OD=DI
360 XA=XA+DX
370 YA=YA+DY
380 L=LEN(XA$)
390 XA$=XA$&CHR$(XA)
400 YA$=YA$&CHR$(YA)
410 CALL GCHAR(YA,XA,Z)
420 IF Z<>32 THEN 510
430 CALL HCHAR(YA,XA,128)
440 CALL SOUND(1,622,2)
450 IF L<WO THEN 170
460 CALL HCHAR(ASC(YA$),ASC(XA$
),32)
470 LL=LEN(XA$)-1
480 XA$=SEG$(XA$,2,LL)
490 YA$=SEG$(YA$,2,LL)
500 GOTO 170
510 CALL SOUND(100,311,2)
520 CALL HCHAR(YA,XA,128)
530 GOSUB 2350
540 IF Z<>MUSH THEN 770
550 WO=WO+15+2*LO
560 IF WO<185 THEN 580
570 WO=185
580 RANDOMIZE
590 XX=RND*28+3
600 X=RND*19+4
610 CALL GCHAR(X,XX,H1)
620 IF H1<>32 THEN 590
630 SC=SC+100+LO*7
640 HI=HI-1

```

**PAPER**  
5 **soft**

ritaglia  
e  
conserva  
ti  
attendono  
grosse  
sorprese!

```

650 GOSUB 2350
660 IF HI>0 THEN 750
670 CALL HCHAR(3,17,104)
680 CALL HCHAR(13,2,104)
690 CALL HCHAR(13,31,104)
700 CALL HCHAR(23,17,104)
710 FOR I=3 TO 30 STEP 3
720 CALL SOUND(100,1900,I)
730 NEXT I
740 GOTO 170
750 CALL HCHAR(X,XX,MUSH)
760 GOTO 170
770 IF Z=104 THEN 810
780 IF LI=1 THEN 2640
790 GOSUB 2640
800 GOTO 960
810 CALL HCHAR(YA,XA,136)
820 GOSUB 2510
830 FOR DE=110 TO 880 STEP 32
840 PRINT
850 CALL SOUND(1,DE,2)
860 CALL SOUND(-1,DE,2)
870 NEXT DE
880 LO=LO+1
890 IF LO=12 THEN 1410
900 WO=5
910 L1=L1+1
920 IF LO>EX THEN 3200
930 CALL COLOR(14,L1,1)
940 CALL CLEAR
950 GOSUB 1650
960 GOSUB 2350
970 ON LO GOTO 1940,990,1070,1110,1150,1190,1250,1030,1110,1300,1350,1410
980 GOTO 1940
990 REM SECONDO SCHERMO
1000 CALL HCHAR(13,5,120,24)
1010 GOTO 1940
1020 REM TERZO SCHERMO
1030 CALL VCHAR(7,15,120,16)
1040 CALL HCHAR(9,6,120,22)
1050 GOTO 1940
1060 REM QUARTO SCHERMO
1070 CALL HCHAR(6,5,120,24)
1080 CALL HCHAR(20,5,120,24)
1090 GOTO 1940
1100 REM QUINTO SCHERMO
1110 CALL HCHAR(7,6,120,22)
1120 CALL VCHAR(8,15,120,16)
1130 GOTO 1940
1140 REM QUADRO 6
1150 CALL HCHAR(12,3,120,13)
1160 CALL HCHAR(12,19,120,12)
1170 GOTO 1940
1180 REM QUADRO 7
1190 FOR I=8 TO 18
1200 CALL HCHAR(I,7,120,7)
1210 CALL HCHAR(I,18,120,8)
1220 NEXT I
1230 GOTO 1940
1240 REM QUADRO 8
1250 CALL HCHAR(8,3,120,13)
1260 CALL HCHAR(14,12,120,19)
1270 CALL HCHAR(18,3,120,13)
1280 GOTO 1940
1290 REM QUADRO 9
1300 GOSUB 1720
1310 FOR T=5 TO 21
1320 CALL HCHAR(T,4,32,16)
1330 NEXT T
1340 GOTO 1940
1350 GOSUB 1720
1360 FOR T=5 TO 21
1370 CALL HCHAR(T,4,32,20)
1380 NEXT T
1390 GOTO 990
1400 REM HAI VINTO !!!
1410 CALL CLEAR
1420 CALL SCREEN(3)
1430 FOR I=4 TO 8
1440 CALL COLOR(I,2,1)
1450 NEXT I
1460 PRINT TAB(9);"CASA DI NERM!"
"
1470 PRINT
1480 PRINT
1490 PRINT TAB(12);"GRAZIE!"
1500 FOR T=1 TO 9
1510 PRINT
1520 NEXT T
1530 FOR T=1 TO 3
1540 FOR I=110 TO 880 STEP 30
1550 CALL SOUND(1,I,2)
1560 CALL SOUND(-1,I,2)
1570 NEXT I
1580 FOR I=880 TO 110 STEP -30
1590 CALL SOUND(1,I,2)
1600 CALL SOUND(-1,I,2)
1610 NEXT I
1620 NEXT T
1630 CALL SCREEN(2)
1640 GOTO 2790
1650 CALL CLEAR
1660 PRINT "PUNTI :";TAB(19);"ST ANZA:"
1670 PRINT "FUNGHI:";TAB(19);"VITE : "
1680 FOR T=1 TO 21
1690 PRINT
1700 NEXT T
1710 RETURN
1720 FOR T=5 TO 21
1730 CALL HCHAR(T,4,120,26)
1740 NEXT T
1750 RETURN

```

```

1760 REM PRESENTAZIONE GIOCO
1770 GOSUB 3310
1780 MUSH=112
1790 LI=4
1800 SC=0
1810 LO=1
1820 HI=5
1830 WO=5
1840 EX=2
1850 LI=3
1860 GOSUB 2250
1870 CALL CLEAR
1880 CALL SCREEN(2)
1890 FOR I=3 TO 8
1900 CALL COLOR(I,16,1)
1910 NEXT I
1920 GOSUB 1650
1930 GOSUB 2350
1940 XA$=""
1950 YA$=""
1960 XA=17
1970 YA=18
1980 DX=0
1990 DY=-1
2000 IF HI<6 THEN 2020
2010 HI=5
2020 IF HI>-1 THEN 2040
2030 HI=0
2040 DI=4
2050 FOR I=2 TO 31 STEP 29
2060 CALL VCHAR(3,I,120,21)
2070 NEXT I
2080 FOR I=3 TO 23 STEP 20
2090 CALL HCHAR(I,3,120,28)
2100 NEXT I
2110 CALL HCHAR(24,3,137,28)
2120 IF HI>0 THEN 2180
2130 CALL HCHAR(3,17,104)
2140 CALL HCHAR(12,2,104)
2150 CALL HCHAR(12,31,104)
2160 CALL HCHAR(23,17,104)
2170 GOTO 360
2180 RANDOMIZE
2190 XX=RND*28+3
2200 X=RND*19+4
2210 CALL GCHAR(X,XX,H1)
2220 IF H1<>32 THEN 2180
2230 CALL HCHAR(X,XX,MUSH)
2240 GOTO 360
2250 CALL CLEAR
2260 PRINT TAB(8);"STAI PRONTO!"
2270 FOR T=1 TO 12
2280 PRINT
2290 NEXT T
2300 FOR I=1 TO 14
2310 CALL SOUND(100,NN(I),2)
2320 NEXT I

```

```

2330 RETURN
2340 REM STAMPA IL PUNTEGGIO
Downloaded from www.ti99iuc.it
2350 H$=STR$(SC)
2360 ROW=1
2370 COL=10
2380 GOSUB 130
2390 H$=STR$(LO)
2400 COL=28
2410 GOSUB 130
2420 H$=STR$(HI)
2430 ROW=2
2440 COL=10
2450 GOSUB 130
2460 H$=STR$(LI)
2470 COL=28
2480 GOSUB 130
2490 RETURN
2500 REM NERM SE NE VA
2510 SP=SP-5
2520 GOSUB 2350
2530 HI=5
2540 L=LEN(XA$)
2550 FOR I=1 TO L
2560 CALL SOUND(2,110+I*2,2)
2570 CALL HCHAR(ASC(YA$),ASC(XA$),32)
2580 LL=LEN(XA$)-1
2590 XA$=SEG$(XA$,2,LL)
2600 YA$=SEG$(YA$,2,LL)
2610 NEXT I
2620 RETURN
2630 REM OHI!!
2640 CALL CLEAR
2650 PRINT TAB(10);"OHI,OHI!!"
2660 FOR I=1 TO 12
2670 PRINT
2680 NEXT I
2690 LI=LI-1
2700 FOR I=14 TO 24
2710 CALL SOUND(10,I*40,2)
2720 NEXT I
2730 FOR I=1 TO 30
2740 NEXT I
2750 IF LI<1 THEN 2790
2760 GOSUB 1650
2770 RETURN
2780 REM IL GIOCO FINISCE
2790 CALL CLEAR
2800 FOR I=3 TO 8
2810 CALL COLOR(I,16,1)
2820 NEXT I
2830 IF HS>SC THEN 2950
2840 HS=SC
2850 FOR I=1 TO 5
2860 PRINT
2870 NEXT I
2880 PRINT TAB(10);"NUOVO RECORD"
"

```

```

2890 FOR T=110 TO 1760 STEP 50
2900 CALL SOUND(2,T,2)
2910 NEXT T
2920 FOR I=1 TO 5
2930 PRINT
2940 NEXT I
2950 PRINT TAB(7);"TUOI PUNTI:";
SC
2960 PRINT
2970 PRINT TAB(7);"RECORD      ":";
HS
2980 FOR I=1 TO 3
2990 PRINT
3000 NEXT I
3010 PRINT TAB(5);"IN CLASSIFICA
SEI:"
3020 PRINT
3030 PRINT TAB(9);RANK$(LO)
3040 FOR I=15 TO 29
3050 CALL SOUND(100,NN(I),2)
3060 NEXT I
3070 PRINT
3080 PRINT
3090 PRINT
3100 PRINT "PREMI:C PER CONTINUA
RE          F PER FINIRE)"
3110 FOR T=1 TO 4
3120 PRINT
3130 NEXT T
3140 CALL KEY(0,K,ST)
3150 IF ST=0 THEN 3140
3160 IF (K<>67)*(K<>70)THEN 3140
3170 IF K=67 THEN 1770
3180 STOP
3190 REM VITA EXTRA
3200 CALL CLEAR
3210 PRINT TAB(10);"VITA PREMIO"
3220 FOR I=1 TO 12
3230 PRINT
3240 NEXT I
3250 FOR I=1 TO 30 STEP 2
3260 CALL SOUND(100,1175,I)
3270 NEXT I
3280 EX=EX+3
3290 LI=LI+1
3300 GOTO 930
3310 CALL CLEAR
3320 FOR T=3 TO 8
3330 CALL COLOR(T,2,1)
3340 NEXT T
3350 CALL COLOR(14,3,1)
3360 CALL SCREEN(15)
3370 PRINT TAB(9);"BENVENUTO A"
3380 FOR T=1 TO 4
3390 PRINT
3400 NEXT T
3410 PRINT TAB(8);"NERM DI BEMER
"
3420 FOR T=1 TO 9
3430 PRINT
3440 NEXT T
3450 PRINT " USA E,S,D & X PER M
UOVERE"
3460 PRINT
3470 CALL HCHAR(21,3,136,4)
3480 CALL HCHAR(21,8,128)
3490 FOR I=1 TO 22
3500 CALL HCHAR(21,6+I,136)
3510 CALL HCHAR(21,7+I,128)
3520 CALL SOUND(10,622,2)
3530 CALL HCHAR(21,2+I,32)
3540 FOR T=1 TO 20
3550 NEXT T
3560 NEXT I
3570 FOR T=1 TO 100
3580 NEXT T
3590 RETURN
3600 REM RIDEFINIZIONE CARATTER
I
3610 FOR I=104 TO 136 STEP 8
3620 READ A$
3630 CALL CHAR(I,A$)
3640 NEXT I
3650 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFF,187EF
FFF18181818,FF81BDA5A5BD81FF
3660 DATA 8142243C7E5A3C18,387CF
EFEFEFE7C38
3670 CALL COLOR(10,2,2)
3680 CALL COLOR(11,14,1)
3690 CALL COLOR(12,2,10)
3700 CALL COLOR(13,7,1)
3710 CALL CHAR(137,"FFFFFFFFFFFF
FFFF")
3720 FOR I=1 TO 9
3730 READ RANK$(I)
3740 NEXT I
3750 FOR I=10 TO 12
3760 RANK$(I)="ARCA DELLA GLORIA
"
3770 NEXT I
3780 DATA BROCCO,PRINCIPIANTE,NO
VIZIO,MEDIO
3790 DATA MAESTRO,GRAN MAESTRO,C
AMPIONE,SUPERCAMPIONE
3800 DATA SUPER STAR
3810 FOR I=1 TO 29
3820 READ NN(I)
3830 NEXT I
3840 DATA 262,349,40000,349,392,
40000,392,440,523,440,523,440,34
9,40000
3850 DATA 349,40000,40000,262,24
7,262,294,294,262,40000,40000,40
000,330,330,349
3860 RETURN

```

# Goblin

In questo programma (in TI Basic) vengono definiti caratteri speciali per creare un gioco veramente divertente ed impegnativo. Lo scopo è di catturare le facce arcigne che compaiono sullo schermo, col vostro goblin (genietto) cercando nel contempo di evitare gli ostacoli che si trovano sul vostro cammino. Avete a vostra disposizione i tasti "O" e "P" per spostarvi a sinistra o a destra, ma ricordatevi che nel contempo il goblin si sposta automaticamente di una riga verso l'alto e nelle frenesia di catturare le facce, potrete

far fracassare il goblin contro gli ostacoli, che sono veramente tanti e ravvicinati.

Ad ogni faccia catturata viene aggiornato il punteggio che appare in alto a sinistra. Una singola fase del gioco termina quando il genietto urta contro un ostacolo. A questo le restanti facce tristi cambiano espressione e ridono; vi si chiederà se volete continuare o no. Se risponderete "S" comparirà in centro, in alto, il vostro punteggio massimo precedente (PM) ed il gioco ricomincerà.

```

90 REM TI GOBLIN
100 RANDOMIZE
110 GOTO 170
120 FOR I=1 TO LEN(H$)
130 R=ASC(SEG$(H$,I,1))
140 CALL HCHAR(ROW,XCOL+I,R)
150 NEXT I
160 RETURN
170 A=96
180 B=97
190 C=104
200 D=105
210 Z=24
220 COL=16
230 W=0
240 G=0
250 S=J
260 CALL CLEAR
270 IF S>HS THEN 290
280 GOTO 300
290 HS=S
300 GOSUB 1270
310 CALL SCREEN(16)
320 PRINT "          G O B L I N"
330 PRINT
340 PRINT "          PM : "
350 FOR I=1 TO 19
360 PRINT
370 NEXT I
380 PRINT "O=SINISTRA          P="
DESTRA";
390 ROW=4

```

```

400 XCOL=17
410 H$=STR$(HS)
420 GOSUB 120
430 FOR I=1 TO 80
440 X=INT(RND*30)+2
450 Y=INT(RND*16)+6
460 CALL GCHAR(Y,X,L)
470 IF L=B THEN 440
480 CALL HCHAR(Y,X,B)
490 NEXT I
500 FOR I=1 TO 27
510 X=INT(RND*30)+2
520 Y=INT(RND*16)+6
530 CALL GCHAR(Y,X,L)
540 IF (L=B)+(L=C)+(L=D) THEN 510
550 CALL GCHAR(Y+1,X-1,L)
560 CALL GCHAR(Y+1,X,M)
570 CALL GCHAR(Y+1,X+1,N)
580 IF (L<>B)+(M<>B) THEN 620
590 CALL HCHAR(Y,X,D)
600 G=G+1
610 GOTO 630
620 CALL HCHAR(Y,X,C)
630 NEXT I
640 CALL SOUND(100,500,6)
650 CALL HCHAR(Z,COL,32)
660 IF L<>C THEN 680
670 CALL SOUND(10,880,4)
680 Z=Z-1
690 IF Z>4 THEN 710
700 Z=23
710 CALL KEY(0,L,ST)

```



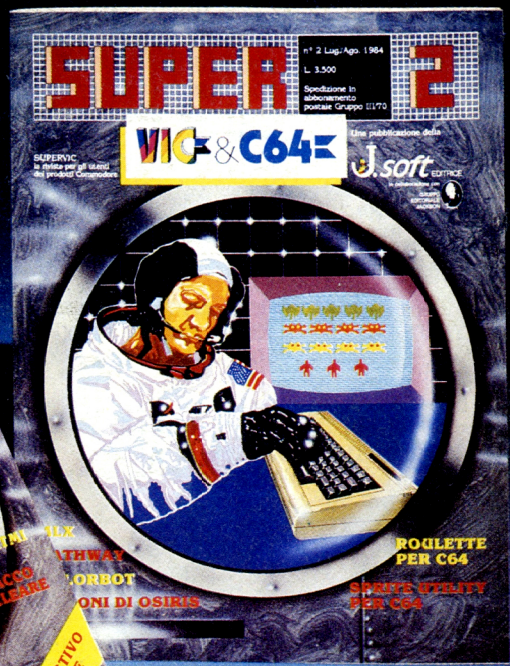
```

720 IF (L<>79)*(L<>80) THEN 770
730 IF L<>79 THEN 760
740 COL=COL-SGN(COL-2)
750 GOTO 770
760 COL=COL+SGN(30-COL)
770 CALL GCHAR(Z,COL,L)
780 IF L=B THEN 1060
790 IF L=C THEN 850
800 CALL HCHAR(Z,COL,A)
810 FOR I=1 TO 25
820 NEXT I
830 IF W=27-G THEN 920
840 GOTO 650
850 W=W+1
860 S=S+25
870 H$=STR$(S)
880 ROW=4
890 XCOL=3
900 GOSUB 120
910 GOTO 800
920 J=S
930 CALL HCHAR(10,1,32,31)
940 GOSUB 120
950 H$="**** BENISSIMO! ****"
960 XCOL=6
970 ROW=10
980 GOSUB 120
990 FOR I=1 TO 15
1000 X=INT(RND*100)+300
1010 CALL SOUND(75,X,8)
1020 NEXT I
1030 FOR I=1 TO 100
1040 NEXT I
1050 GOTO 210
1060 REM HEILA!...TI SEI FRAC
ASSATO...
1070 CALL HCHAR(Z,COL,98)
1080 FOR I=1 TO 30 STEP 3
1090 CALL SOUND(50,-7,I)
1100 NEXT I
1110 CALL CHAR(104,"3C42A581A599
423C")
1120 J=0
1130 HS=S
1140 H$="GIOCHI ANCORA ? (S/N)"
1150 ROW=22
1160 XCOL=2
1170 GOSUB 120
1180 CALL KEY(0,L,ST)
1190 IF ST=0 THEN 1180
1200 H$=CHR$(L)
1210 IF H$="S" THEN 1250
1220 CALL CLEAR
1230 PRINT "ARRIVEDERCI"
1240 END
1250 CALL CHAR(104,"3C3CA58199A5
423C")
1260 GOTO 210
1270 REM DEFINIZIONE CARATTERI
SPECIALI
1280 REM CARATTERE 96 - GOBLIN

1290 CALL CHAR(96,"7EDBDBFFFA55A5
AA5")
1300 REM CARATTERE - OSTACOLO

1310 CALL CHAR(97,"CCCC3333CCCC3
333")
1320 REM CARATTERE 98 - GOBLI
N FRACASSATO
1330 CALL CHAR(98,"CCCC33337EDBF
FBD")
1340 REM CARATTERE 104 - VISO
ACCIGLIATO
1350 CALL CHAR(104,"3C3CA58199A5
423C")
1360 REM CARATTERE - 105 - VIS
O SORRIDENTE
1370 CALL CHAR(105,"3C42A581A599
423C")
1380 CALL COLOR(10,7,1)
1390 FOR I=5 TO 8
1400 CALL COLOR(I,16,14)
1410 NEXT I
1420 RETURN

```



Due Super Riviste  
da non perdere!

# IN EDICOLA IL SECONDO NUMERO

SuperSinc e SuperVic & C64 sono idee

**J.soft** EDITRICE