

Bit



UNA PUBBLICAZIONE
DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

ANNO 6 N. 38

LA PRIMA
E PIU' DIFFUSA RIVISTA
DI PERSONAL COMPUTER

L.4.000

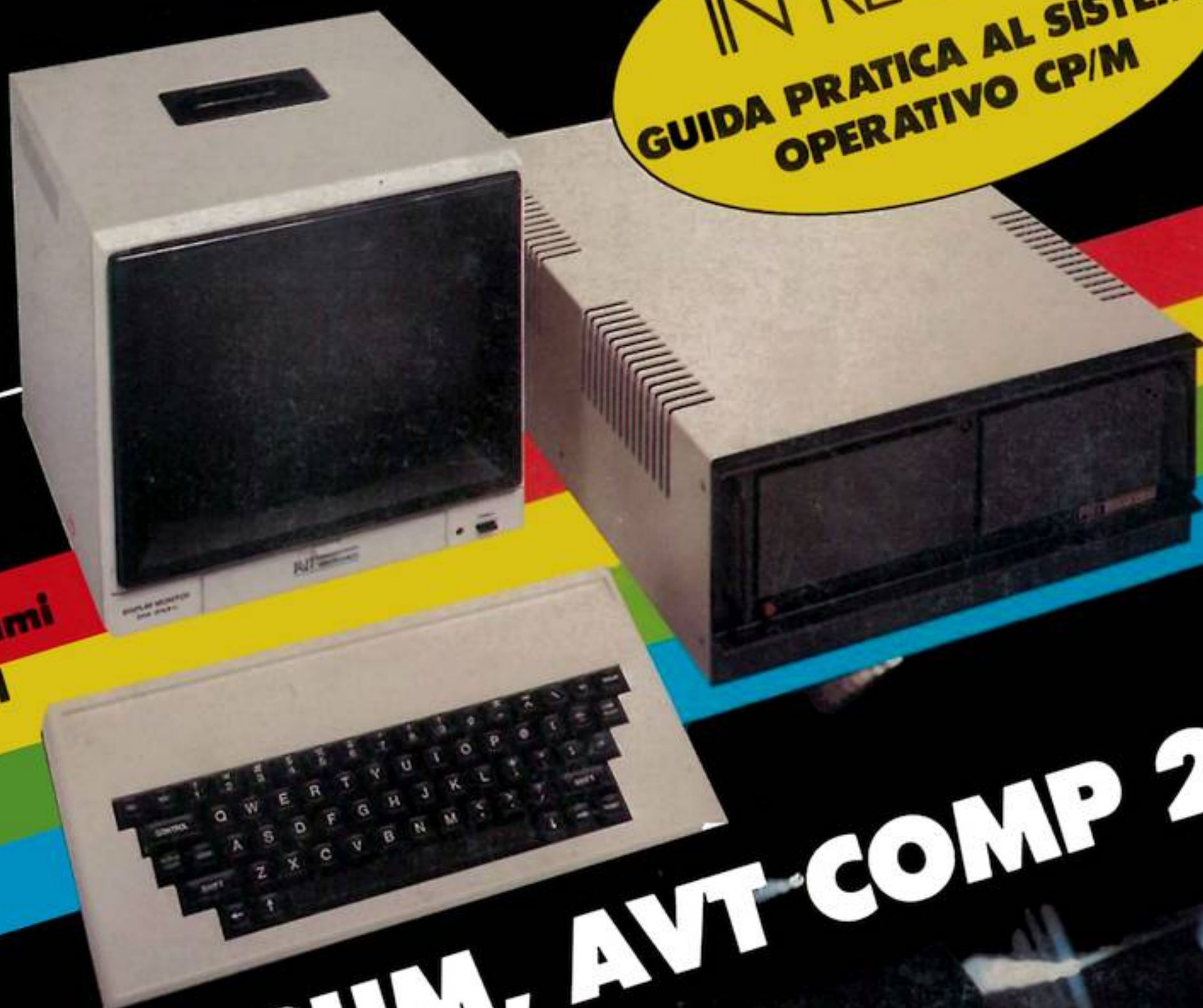
IN REGALO
GUIDA PRATICA AL SISTEMA
OPERATIVO CP/M

in questo numero
SPECIALE
RISERVATO
PERSONAL

64 pagine di programmi
per il tuo Personal
Computer

BITEST
ZX SPECTRUM, AVT-COMP 2

L'AIM
PROGRAMMA
LE EPROM
AVVENTURA
NEL CASTELLO
DATASTAR



CBM

Algol

BASIC CBM per simulare battaglie di astronavi complete dei suoni di raggi laser

di E. Bellone

Algol è un programma in BASIC CBM che simula un combattimento spaziale condito con diversi effetti grafici e sonori.

La complessità delle situazioni che si creano nel corso del gioco comporta l'impiego di strategie relativamente contorte, che mettono al-

la prova la capacità di sintesi e la memoria dell'utilizzatore.

Algol occupa 8195 byte di RAM, variabili a parte, ma omettendo le linee 400-900 2100-2120 (istruzioni) e tutte le REM, diventa compatibile con le versioni più economiche del PET.

Gli infelici privi di un'interfaccia audio possono tranquillamente fare a meno di impostare le linee 1020, 5000, 5010, 9040, 9510, 9520, 9530, 9540, 10530 e 11600.

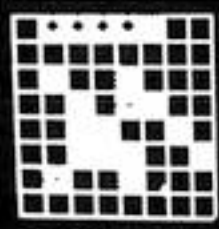
Descrizione del gioco

Il programma inizialmente colloca 2 navi ammiraglie da 4 caselle, 4 ricognitori da una casella e 10 zone meteoritiche in un settore di 8x8 caselle.

100-120	Subroutine di attesa, utilizzata dopo aver definito WL (Wait Loop).
200-250	Subroutine del generatore nemico: pone il contenuto di S\$ in una casella random ancora disponibile in C\$. In X e Y viene immesso un valore casuale compreso tra 1 e 8. C\$ è una matrice che corrisponde in dimensioni e contenuto al settore di gioco.
300-320	Subroutine del radar. Poiché le navi ammiraglie sono rappresentate in C\$ con 2 caratteri (+1 = nave n. 1, +2 = nave n. 2), il test della linea 310 ne impedisce la comparsa sul radar. Sono anche di conseguenza ignorati i simboli di posizione precedente ricognitori.
400-700	Subroutine istruzioni. Frasi DATA che ne costituiscono il testo.
800-900	Stampa delle istruzioni carattere per carattere. Se il carattere è diverso dallo spazio, compare sul video accompagnato da una nota la cui frequenza dipende da K. Sostituendo nella linea 810 K=104 con K=ASC(K\$), la nota emessa ha un valore che cambia a seconda del carattere stampato.
1010	Clear video e POKE per stampa veloce.
1020	POKE per predisposizione uscita audio.
1030	Definizione variabili caratteristiche: A1 e A2 = numero caselle occupate dalle 2 navi R = numero ricognitori M = numero zone meteoritiche ER = energia residua

1040	Z\$ posta uguale a spazio, carattere nullo in questo gioco. La matrice C\$, che è sfruttata normalmente entro le dimensioni 1-8/1-8, è riempita di blank con ridondanza per necessità inerenti allo spostamento ricognitori.
2000-2120	Presentazione: disegno di una cornice con la parola Algol al centro. La cornice è formata da un solo carattere, sostituibile intervenendo sulla linea 2010 K\$="+". Attesa ed eventuale stampa istruzioni.
3010	Clear video, ripristino set maiuscolo/grafico. S\$ è posta uguale al simbolo delle due navi ammiraglie (+1, +2) ed il programma salta alla subroutine generatore nemici.
3020	Scelta casuale di una direzione verso la quale sistemare le altre 3 caselle delle ammiraglie.
3030	Indirizzamento alle 4 zone di sviluppo tramite J.
3100	Sviluppo verticale positivo.
3110	Se la coordinata verticale è maggiore di 5, l'aggiunta di 3 caselle al di sopra di S\$ provocherebbe lo sconfinamento dell'ammiraglia.
3120	Test che assicura la disponibilità delle caselle superiori.
3130	Completamento dell'ammiraglia e, al termine del ciclo FORK=1 TO 2 della linea 3010, salto alla fase successiva.
3200-3430	Sviluppi realizzati in modo analogo al precedente.
4010	Genera R ricognitori.
4020	Genera M zone meteoritiche.
4510-4520	Richiesta prime coordinate di tiro (formato lettera-numero). POKE 158,0 elimina la possibilità di errori imputabili a caratteri già presenti nella keyboard queue.
4530-4540	Apertura di un ciclo FOR-NEXT per l'input di 2 caratteri della tastiera.
4550	Y è posta al valore ASCII di K\$. Se K\$ è il primo carattere impostato, deve essere alfabetico (campo A-H).
4560	In DE\$ il programma colloca le 2 coordinate di tiro per uso successivo. Stampa di K\$ e di un trattino a seguito del 1° carattere.
4570	Chiusura del ciclo. 0 è settata ad un valore variabile da 1 a 8, tradotto dal codice ASCII (A=1, B=2, C=3,...).
4600-4620	Richiesta livello di energia tramite un solo tasto.
5010	Suono emesso dall'armamento dell'Enterprise, variabile a seconda dell'energia impiegata.

◀ Figura 1 - Le parti principali in cui è diviso il programma.

COORDINATE	E-3	ENERGIA IMPIEGATA	1000
TENTATIVI	22	ENERGIA RESIDUA	45000
ESITO			
NEGATIVO			
SETTORE	SUPERSTITI		
	N. 1 NAVI AMMIRAGLIE		
	N. 2 RICOGNITORI		
	RADAR	TIME	
	4 3 2 1	87	
ABCDEF GH	DEF		

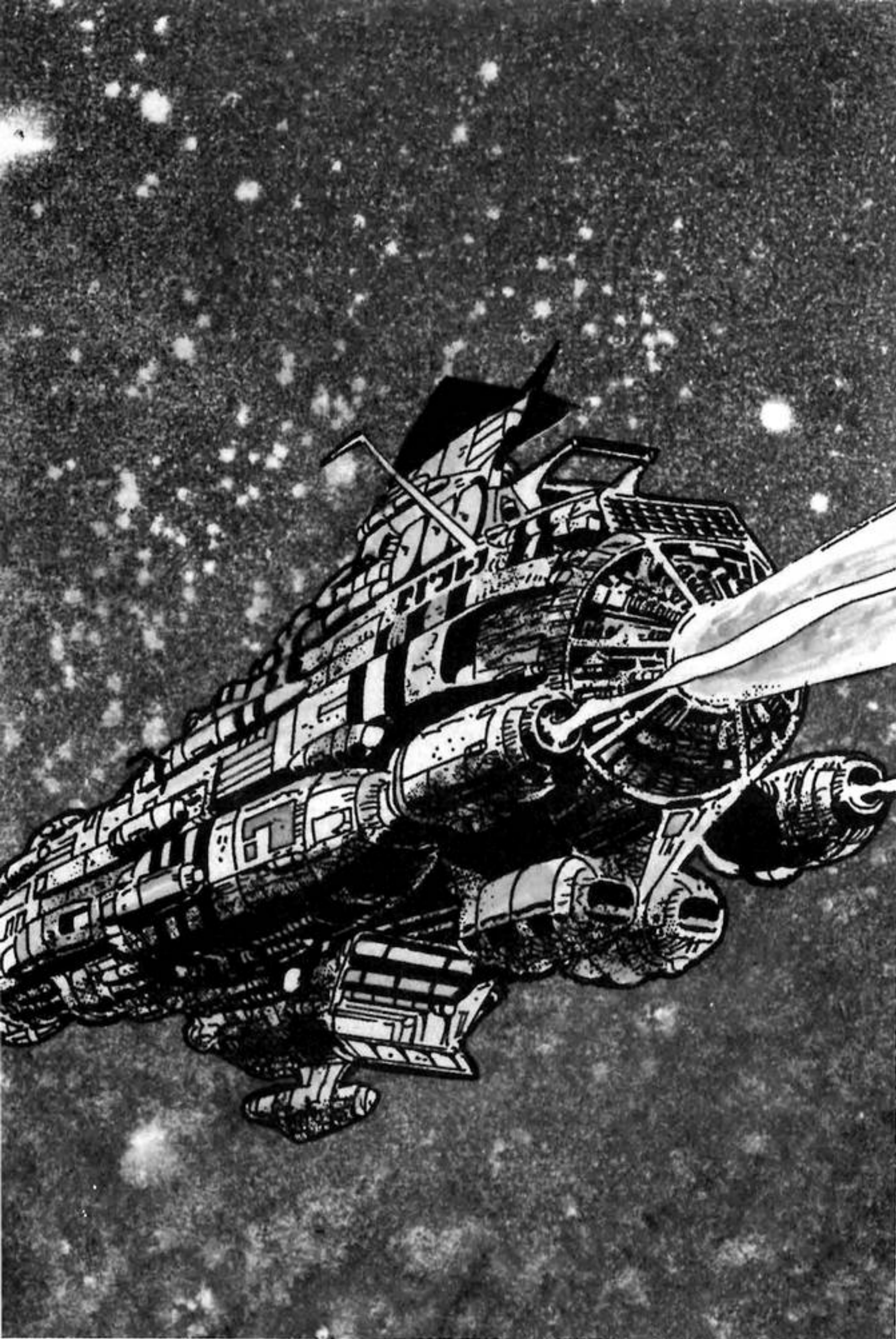


Foto 2 - Una comunicazione al termine di una fase intermedia. Il game è ulteriormente animato da "drammatici" effetti sonori.

ASTRONAVE AMMIRAGLIA NEL SETTORE DI TIRO
ENERGIA ASSORBITA DAL CAMPO PROTETTIVO
ENTERPRISE LOCALIZZATA E COLPITA
STABILIZZATORE QL/052 DANNEGGIATO
PERDITA DI UNITÀ DI ENERGIA

◀ Foto 1 - La videata cruciale: quella della "strumentazione" della vostra astronave Enterprise. Fornisce tra l'altro la situazione del settore

L'utente è a bordo dell'astronave Enterprise, che manovra all'esterno del settore. Si dispone di una scorta di 100.000 unità di energia.

Per aprire il fuoco occorre specificare le coordinate di tiro ed il livello di energia prescelto, considerando che con energia 1.000 si possono distruggere ricognitori, con energia 5.000 navi ammiraglie.

In figura 1 potete vedere un esempio della strumentazione.

L'energia residua è un dato molto importante, perché il

programma si interrompe se essa scende al di sotto del minimo valore indispensabile per distruggere la flotta nemica rimanente. Bisogna ricordare inoltre che il punteggio finale varia a seconda di questo parametro.

L'esito del tiro è riassunto come segue:

- Negativo
- Meteoriti polverizzate
- Ricognitore distrutto
- Energia insufficiente
- Nave ammiraglia n. 1/2 colpita
- Nave ammiraglia n. 1/2 distrutta
- Nave ammiraglia n. 1/2 distrutta (bonus E).

Il Settore è riprodotto con il sistema della battaglia navale, con tanto di lettere, numeri e simboli che sono il promemoria dei tentativi precedenti.

Il Radar mostra ricognitori e meteoriti nelle caselle vicine al punto di fuoco.

Time è un contasecondi che indica il tempo che separa il giocatore dall'aggiornamento della situazione. I ricognitori si spostano casualmente di una casella in direzione orizzontale o verticale, senza invertire comunque il volo, dopo ogni rilevamento radar.

Per rendere il combattimento più movimentato, allo scadere di 15 secondi di inattività a partire dalla stampa della strumentazione si ha un aggiornamento automatico della stessa, che implica una perdita di 500 unità di energia.

Le navi ammiraglie sono immobili, ma protette da un campo di forza che assorbe onde radar ed energie limitate, per cui, oltre a non essere rilevate dai sistemi di avvistamento, rappresentano un grave rischio per il giocatore imprudente.

Infatti impiegare energia 1.000 dove staziona una di queste navi significa segnalare la propria posizione al nemico provocandone l'immediata reazione.



Algo1

Ai primi 2 errori si ha una penalizzazione di 6.000 e 12.000 unità di energia rispettivamente. Al terzo errore il combattimento termina in un modo piuttosto dequalificante.

Tuttavia non tutti i byte vengono per nuocere: distruggendo una nave ammiraglia con 4 tiri consecutivi si ottiene un prezioso bonus di 20.000 unità di energia. Il gioco si conclude normalmente quando la flotta nemica è ridotta ad un mucchio di relitti vaganti nello spazio.

Il computer stampa alcuni commenti sullo stato dell'*Enterprise* ed assegna un punteggio dipendente dall'energia residua, dal numero dei tentativi fatti, nonché dagli errori commessi.

Come si gioca

Dopo aver trascorso un bel po' di tempo per impostare *Algol*, potrete finalmente assaporare i primi risultati del vostro lavoro.

battete *RUN* e richiedete le istruzioni. La visualizzazione avviene in un modo assai particolare, che ricorda una telescrivente all'opera.

In seguito il computer stabilisce casualmente l'ubicazione della flotta nemica e delle zone meteoritiche.

A questo punto dovrete indicare le prime coordinate di tiro e la quantità di energia da erogare al laser, premendo tre tasti in successione, poichè l'input è semplificato mediante l'istruzione *GET*. Udirete un suono diverso a seconda dei dati impostati. Per scegliere il valore delle prime coordinate affidatevi alla fortuna, evitando le caselle periferiche per ottimizzare la copertura radar.

È buona norma selezionare energia 1.000 sino alla distruzione dei ricognitori oppure sino ai primi scontri con navi ammiraglie; conviene in pratica rischiare 6.000 o 12.000 unità di energia (prima e seconda penalizzazione per energia insufficiente) piuttosto che dare

fondo alle proprie scorte.

Al secondo errore bisogna però essere meno parsimoniosi, per salvaguardare la *Enterprise* da un'ulteriore individuazione che provocherebbe la morte di tutto l'equipaggio.

Il punteggio finale è calcolato anche in base ai danni subiti.

Nel corso del gioco fotografate mentalmente il contenuto del monitor, ed in particolare la posizione delle zone meteoritiche nel radar, per evitare tentativi inutili nella ricerca di ricognitori e ammiraglie, che non possono coesistere nella stessa casella delle meteoriti.

Quando siete prossimi allo scadere dei 15 secondi faticosi, ed avete recepito i dati che vi interessano, premete 'spazio' per introdurre le nuove variabili di tiro.

Il programma può ora aspettare indefinitamente l'elaborazione (umana) dei dati della strumentazione. Condizionatevi a separare la fase lettura dalla fase cerebrale vera e propria.

Quando riuscite ad individuare un nuovo ricognitore sul radar, è opportuno determinare la traiettoria aspettando il successivo scanning. Siete così in grado di eliminare una possibile mossa del mezzo (quella precedente) e, considerando altre limitazioni al suo spostamento (margini del settore, meteoriti), potrete distruggerlo.

Ricognitori dal volo troppo rettilineo possono provocare ragionevoli interrogativi sulla presenza di ammiraglie.

Una piccola nota. Il programma produce lo stesso suono per qualsiasi tiro con esito positivo, quindi aspettate a cantar vittoria al momento dell'esplosione: potrebbe trattarsi di un'irrelevante zona meteoritica.

```

10 REM*****
15 REM*      A L C O L      *
20 REM*
25 REM*      BIT 1980    *
30 REM*****
50 GOTO1000
100 REM***** SUB PAUSA
110 FORN=OTOL NEXTN
120 RETURN
200 REM***** SUB GEN NEMICI
210 X=INT(8*RND(1)+1) IFX<STHEN210
220 Y=INT(8*RND(1)+1) IFY<STHEN220
230 IFC(X,Y)<Z$THEN210
240 C$(X,Y)=S$
250 RETURN
300 REM***** SUB RADAR
310 IFLEN(S$)=2THENS$=Z$
320 RETURN
400 REM***** SUB ISTRUZIONI
410 DATA "ISTRUZIONI : SIETE AL COMANDO DELL'INTERP"
420 DATA "RISE, IN UN SETTORE AMPIO 8x8 CASELLE, D"
430 DATA "OVE VI SONO 10 ZONE METEORITICHE (H), LA"
440 DATA "FLOTTA NEMICA E' FORMATA DA 2 NAVI AMIR"
450 DATA "AGLIE DI 4 CASELLE (M) IMMOBILI E 4 RICO"
460 DATA "GNITORI DI UNA CASELLA (R) CHE SI SPOSTANO IN"
470 DATA "SENSO ORIZZONTALE O VERTICALE, SENZA"
480 DATA "INVERTIRE COMUNQUE IL VERSO DEL VOLO."
490 DATA "METEORITI, RICONGITORI ED AMIRAGLIE NON"
500 DATA "POSSONO COESISTERE NELLA STESSA CASELLA."
510 DATA "D OGNI TIRO BISOGNA SPECIFICARE LE COOR"
520 DATA "DINATE (+,-,1-8) ED IL LIVELLO DI ENERGI"
530 DATA "IA (1000 PER DISTRUGERE M, 5000 PER DA"
540 DATA "NEGGIARE M, LE NAVI M SONO PROTETTE DA"
550 DATA "UN CAMPO ELETTRICO CHE ASSORBE ONDE RADAR"
560 DATA "ED ENERGIE LIMITATE, PERCIO' IMPIEGARE E"
570 DATA "NERGIA 1000 IN UNA CASELLA DOVE STAZIONA"
580 DATA "UNA M SIGNIFICA FAR RILEVARE E COLPIRE L"
590 DATA "INTERPRISE, L BOHUS ENERGY E' ASSEGNA"
600 DATA "TO QUANDO UNA M E' DISTRUTTA CON 4 TIRI"
610 DATA "CONSECUTIVI, ISPONETE DI UNA SERIE DI S"
620 DATA "TRUMENTI TRA I QUALI UN QUADRO RIASSUNT"
630 DATA "VO ED UN RADAR CHE RILEVA M E LA POSIZIO"
640 DATA "NE PRECEDENTE DEI M, LA STRUMENTAZIONE"
650 DATA "VIENE AGGIORNATA AD OGNI AZIONE, OPURE D"
660 DATA "PO 15 SECONDI DI STASI CON UN DECREMENTO D"
670 DATA "I 500 UNITA' DI ENERGIA, L PUNTEGGIO"
680 DATA "FINALE E' STABILITO IN BASE AL NUMERO DE"
690 DATA "I TENTATIVI ED ALL'ENERGIA RESIDUA."
700 DATA "BUONA FORTUNA!"
800 PRINT "DO: POKE59468,14:FORN=1T030:READI$:FORV=1T0LEN(I$)
810 K=HDS(I$,Y,1):PRINTK$:K=104:IFK#>2THENK=0
820 POKEP,K:KL=S:GOSUB100:POKEP,K:NEXTY,X
830 IFX<>20THENNEXT:GOTO870
840 PRINT "MERERE SPAZIO
850 GETK$:IFK#<>Z$THEN850
860 PRINT "DO: NEXT
870 PRINTCHR(13)"X" (S/H)?
880 GETK$:IFK#<>"S"ANDK#<>"H"THEN880
890 IFK#"H"THEN890
900 RETURN
1000 REM***** INIZIALIZZAZIONE
1010 PRINT "DO: POKE59458,62
1020 POKE59467,16:POKE59466,15:P=59464:POKEP,0
1030 AI=4:A2=4:R=4:H=10:E=100000
1040 Z$="" :FORN=OT09:FORV=OT09:C$(X,Y)=Z$:NEXTY,X
2000 REM***** PRESENTAZIONE
2010 K$="" :FORN=1T040:S$=S+K$:NEXT
2020 FORN=1T019:PRINT"T"TAB(20-X)LEFT$(S$,20):NEXT
2030 FORN=1T022:PRINTK$SPC(30):K$:NEXT:PRINT
2040 FORN=1T019:PRINT"T"SPC(X)K$SPC(30-X)K$:NEXT
2050 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** ALCOL ***
2060 HL=1399:GOSUB100
2100 PRINT "DOISTRUZIONI (S/H)?
2110 GETK$:IFK#"H"THEN2110
2120 IFK#"S"THENGOSUB400
3000 REM***** GEN NEMICI 4 CAS
3010 PRINT "DO: POKE59468,12:FORN=1T02:S$=""RIGHT$(STR$(K),1):GOSUB200
3020 J=INT(4*RND(1)+1):IFJ>4THEN3020
3030 OHJGOTO3100,3200,3300,3400
3100 REM VER+
3110 IFY<STHEN3020
3120 IFC(X,Y+1)<Z$ORC$(X,Y+2)<Z$ORC$(X,Y+3)<Z$THEN3020
3130 FORH=Y+1TOY+3:C$(X,H)=S$:NEXTH,K:GOTO4000
3200 REM VER-
3210 IFY<STHEN3020
3220 IFC(X,Y-1)<Z$ORC$(X,Y-2)<Z$ORC$(X,Y-3)<Z$THEN3020
3230 FORH=Y-STOY-1:C$(X,H)=S$:NEXTH,K:GOTO4000
3300 REM ORIZ+
3310 IFX<STHEN3020
3320 IFC(X+1,Y)<Z$ORC$(X+2,Y)<Z$ORC$(X+3,Y)<Z$THEN3020
3330 FORH=X+1TOX+3:C$(H,Y)=S$:NEXTH,K:GOTO4000
3400 REM ORIZ-
3410 IFX<STHEN3020
3420 IFC(X-1,Y)<Z$ORC$(X-2,Y)<Z$ORC$(X-3,Y)<Z$THEN3020
3430 FORH=X-3TOX-1:C$(H,Y)=S$:NEXTH,K
4000 REM***** GEN NEMICI 1 CAS
4010 FORK=1TOR:S$="" :GOSUB200:NEXTK
4020 FORK=1TOR:S$="" :GOSUB200:NEXTK
4500 REM***** ING DATI
4510 PRINT "DO STABILITO LA POSIZIONE DEI NEMICI.
4520 PRINT "COORDINATE DI TIRO (A-H 1-8)? ":POKE158,0
4530 FORN=1T02
4540 GETK$:IFK#"H"THEN4540
4550 Y=ASC(K$):IFX=1ANDY<65ORY>72THEN4540
4560 DES(X)=K$:PRINTK$:IFX=1THENTPRINT"-";
4570 NEXT:PRINT "O=ASC(DE$(1))-64:V=VAL(DE$(2))
4600 PRINT "ENERGIA (MIL) 0000 0 00000000"?
4610 GETK$:IFK#<>"1"ANDK#<>"5"THEN4610
4620 ET=VAL(K$)*1000:PRINTET
5000 REM***** SUONO ENERGIA
5010 FORN=1T010:FORV=1T08:POKEP,(150-Y*ET/1000):NEXTV,X:POKEP,0
6000 REM***** TEST TIRO
6010 TEN=TEN+1:ER=ER+ET:CDT=C$(O,V)
6020 IFLEFT$(CDT,1)=="R"ANDET=1000THENTE=1:GOTO6100
6030 C$(O,V)=Z$:PT$(O,V)=Z$:K$=LEFT$(CDT,1):IFK#<>"P"THENTPT$(O,V)=K$
6040 IFLEFT$(CDT,1)=="R"ANDET=5000THENTE=1:"NAVY AMIRAGLIA H," :GOTO6500
6050 IFCDT#"M"THENTE=1:"RICONGITORE DISTRUTTO":R=R+1:GOTO6100
6060 IFCDT#"H"THENTE=1:"METEORITI POLVERIZZATE":H=H+1:GOTO6100
6070 ESIS="NEGATIVO"
6100 HB=0
6110 IFAI+A2+R=0OR((AI+A2)*5000+R*1000)>ERTHEIFF=1
6120 GOTO7000
6500 REM***** AMIRAGLIA COLPITA
6510 IFHB=0THEH=1EH
6520 S$=RIGHT$(CDT,1):ESIS=ESIS+S$
6530 IFS$="1"THEH=AI-1:GOTO6550
6540 A2=A2-1
6550 FORN=1T08:FORV=1T08
6560 IFC(X,Y)=="R"+STHENTE=1ESIS+" COLPITA":GOTO6110
6570 NEXTY,X:ESIS=ESIS+" DISTRUTTA"
6580 IFTEH-HB=3THENTE=1ESIS+" (BOHUS E)":FB=1:ER=ER+20000
6590 GOTO6100
7000 REM***** RADAR

```

**Figura 2 -
Il listato
BASIC.**


```

7010 S=C*(0-1,V+1):GOSUB300:S1=S:S=C*(0,V+1):GOSUB300:S1=S1+S
7020 S=C*(0+1,V+1):GOSUB300:S1=S1+S
7030 S=C*(0-1,V):GOSUB300:S2=S:S2=S2+S
7040 S=C*(0+1,V):GOSUB300:S2=S2+S
7050 S=C*(0-1,V-1):GOSUB300:S3=S:S=C*(0,V-1):GOSUB300:S3=S3+S
7060 S=C*(0+1,V-1):GOSUB300:S3=S3+S
7500 REM"===== SPOSTAMENTO RICOGNITORI
7510 S="P2"
7520 IF TEN/2-INT(TEN/2) < 0 THEN S="P1"
7530 FOR X=1 TO 8:FOR Y=1 TO 8:IF C(X,Y)="" THEN GOTO 7540
7540 NEXT Y,X:GOTO 7550
7550 J=INT(4#RND(1)+1):IF J=4 THEN 7550
7560 ON J GOTO 7600,7700,7800,7900
7600 REM VER+
7610 IF Y+1 < 8 OR C(X,Y+1) < 0 THEN 7550
7620 C(X,Y+1)="R":GOTO 7540
7700 REM VER-
7710 IF Y-1 < 8 OR C(X,Y-1) < 0 THEN 7550
7720 C(X,Y-1)="R":GOTO 7540
7800 REM ORIZ+
7810 IF X+1 < 8 OR C(X+1,Y) < 0 THEN 7550
7820 C(X+1,Y)="R":GOTO 7540
7900 REM ORIZ-
7910 IF X-1 < 8 OR C(X-1,Y) < 0 THEN 7550
7920 C(X-1,Y)="R":GOTO 7540
8000 REM"===== TEST RICOGNITORE BLOCCATO
8010 K=0
8020 IF C(X,Y+1)=Z#AND Y<8 THEN K=K+1
8030 IF C(X,Y-1)=Z#AND Y>1 THEN K=K+1
8040 IF C(X+1,Y)=Z#AND X<8 THEN K=K+1
8050 IF C(X-1,Y)=Z#AND X>1 THEN K=K+1
8060 IF K=8 THEN C(X,Y)=S:GOTO 7550
8070 GOTO 7540
8500 REM"===== CLEAR P1/P2 E SOST R
8510 IF S="P1" THEN S="P2":GOTO 8530
8520 S="P1"
8530 FOR X=1 TO 8:FOR Y=1 TO 8
8540 IF C(X,Y)=S THEN C(X,Y)=Z#
8550 IF C(X,Y)="" THEN C(X,Y)="A"
8560 NEXT Y,X:IF FE=1 THEN FE=0:GOTO 9000
8570 IF FR=1 THEN RETURN
8580 GOTO 9500
9000 REM"===== ENERGIA INSUFFICIENTE
9010 PRINT"ENERGIA INSUFFICIENTE":C=C+1:V=C+6000:ER=ER-Y
9020 FOR X=0 TO 99
9030 POKE 450#RND(1)+33268-450#RND(1)+160
9040 POKEP,43-X/3-10#RND(1)
9050 NEXT X:POKEP,0:GOSUB100
9100 PRINT"===== ARMIRAGLIA NEL SETTORE DI TIRO
9110 PRINT"ENERGIA ASSORBITA DAL CAMPO PROTETTIVO
9120 PRINT"ENTERPRISE LOCALIZZATA E "
9130 IF C=3 THEN 9300
9140 PRINT"COLPIA
9150 IF C=2 THEN PRINT"GRUPPO PROPULSORI DSX/9 IN AVARIA
9160 IF C=1 THEN PRINT"STABILIZZATORE OL/052 DANNEGGIATO
9170 PRINT"PERDITA DI "Y"UNITA' DI ENERGIA
9180 S="":IF V=6000 THEN S="J
9190 FOR X=Y-700 TO Y:PRINT"XXXXXXXXXXXXX"
9200 IF X=Y THEN PRINT"XXXXXXXXXXXXX"
9210 PRINT MID$(STR$(X),2):NEXT X:IL=999:GOSUB100:GOTO 10000
9300 PRINT"===== DISTRUTTA "IL=5999:GOSUB100:FF=1:GOTO 10000
9500 REM"===== SUONO ESITO POSITIVO
9510 IF ES="NEGATIVO" THEN 10000
9520 FOR X=0 TO 99:POKEP,253:POKEP,227:IF RND(1)<.3 THEN POKEP,0
9530 NEXT X:POKEP,0:IL=269:GOSUB100
9540 IF FB=1 THEN FB=0:IL=49:FOR X=0 TO 37:POKEP,118+COS(X)*24:GOSUB100:NEXT X:POKEP,0
10000 REM"===== STRUMENTAZIONE
10010 PRINT"
10020 PRINT"COORDINATE"
10030 PRINT"DE(1)""DE(2)
10040 PRINTTAB(16)"ENERGIA IMPIEGATA"CHR$(13)TAB(16)"
10050 PRINT"ATTENTIVO"
10060 PRINTTAB(16)"ENERGIA RESIDUA"CHR$(13)TAB(16)"
10070 PRINT"===== ESITO
10080 FOR X=1 TO 39:PRINT"":NEXT X:PRINTCHR$(13)ES
10090 PRINT"===== SUPERSTITI
10100 PRINT"
10200 FOR X=1 TO 8:PRINT"TTTTTTTTT":NEXT X
10210 PRINT"
10220 FOR X=0 TO 15:PRINTTAB(9)MID$(STR$(X),2)CHR$(13)"T":FOR X=1 TO 8
10230 IF PT$(H,K)="" THEN PRINT"X":GOTO 10250
10240 PRINT"PT$(H,K)
10250 NEXT H:PRINT"NEXT
10260 PRINT"ARCADEFOH
10300 X=0:IF A1 < 0 THEN X=1
10310 IF A2 < 0 THEN X=1
10320 PRINT"TTTTTTTTT"TAB(16)"N."X"NAVI ARMIRAGLIE
10330 PRINTTAB(16)"N."R"RICOGNITORI
10400 PRINTTAB(16)"RADAR TIME"
10410 R1=STR$(V+1):IF V=0 THEN R1=""
10420 R2=STR$(V):R3=STR$(V-1):IF V=1 THEN R3=""
10430 PRINTTAB(16)"S1""R1""R2""R3"
10440 R1=CHR$(0+63):IF 0=1 THEN R1=""
10450 R2=DE$(1):R3=CHR$(0+65):IF 0=8 THEN R3=""
10460 PRINT"===== R1""R2""R3""SPAZIO
10500 TI="000000":POKE150,0
10510 GETK:IF K=Z#AND FF=0 THEN PRINT"GO":GOTO 4520
10520 PRINT"===== TAB(25)RIGHT$(TI,2):IF TI="000015" THEN 10510
10530 POKEP,100:IL=99:GOSUB100:POKEP,0
10540 FOR X=33593 TO 33601:POKEP,32:NEXT X:IF FB=1 THEN 11000
10550 PRINT"X":ER=ER-500:FR=1:GOSUB7000:FR=0:GOTO 10020
11000 REM"===== MISSIONE ULTIMATA
11010 PRINT"MISSIONE ULTIMATA":FOR X=1 TO 39:PRINT"":NEXT X:PRINT"
11020 PRINT"ENTERPRISE":K="NA SUBITO"
11030 ON C+1 GOTO 11040,11050,11060,11070
11040 PRINT"NON "K"DANNI":GOTO 11100
11050 PRINTK#SERI DANNI":GOTO 11100
11060 PRINTK#DANNI GRAVISSIMI":GOTO 11100
11070 PRINT"E" STATA DISTRUTTA A CAUSA
11080 PRINT"MI UNA IMPRUDENTE STRATEGIA DI GIOCO":GOTO 11500
11100 IF A1+A2=0 THEN 11400
11300 PRINT"ED E' IN RETIRATA POICHE' NON DISPONE
11310 PRINT"MI ENERGIA SUFFICIENTE A FRONTEGGIARE
11320 PRINT"MI NEMICO":GOTO 11500
11400 X=56000-C#10000+ER-TEN*1000:REM MAX 100000 BONUS ESCLUSI
11410 PRINT"MIIL TUO PUNTEGGIO E' "X
11500 PRINT"MIUOI GIOCARE ANCORA (S/N)? "
11510 GETK:IF K="S"AND K<0 THEN 11510
11520 IF K="S" THEN RUN
11530 PRINTK:IF K=0 THEN PRINT"MI ACCORDO, MA DEVI ANCORA ALLENARTI
11600 POKE59450,30:POKE59467,0:POKE59466,0
READY.

```



apple Lisa a genova



Lisa la nuova Workstation
Apple che si proietta
nel office automation future

INOLTRE NEI NOSTRI COMPUTER SHOP...



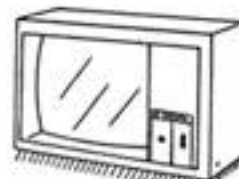
APPLE III potenziato
con nuove periferiche



APPLE II il nuovo
personal immobile



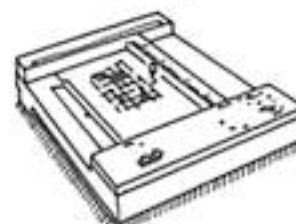
Orive 5" e 8" floppy
e Winchester fino a 20 MB



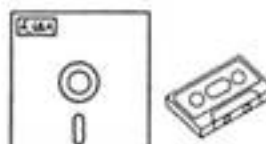
Monitor monocromatici
e colori ad alte risoluzioni



Stampanti a margherita
e righe veloci e silenziose



Plotter professionali
a più colori e formati



Supporti magnetici e
accessori di qualità



Modulistica stampati
libri e letterature

apple computer

IRET
INFORMATICA

DISTRIBUZIONE
PER L'ITALIA

..... Dove?!.....

apple computer COMPUTER CLUB

Via Ciro Menotti, 136/R - Tel. 670990

computer center

Corso Gastaldi, 77R - Tel. 300797

Via San Vincenzo, 129R - Tel. 581815

