

software

VIC 20

Visto che non è più molto facile trovare programmi di giochi per il Vic 20, questo mese abbiamo deciso di pubblicarne due, insieme ad un'utility, che speriamo facciano contenti i nostri lettori.

Con il primo programma che vi proponiamo, avremo a che fare con i fantasmi, naturalmente invisibili, contro i quali dovremo fare attenzione e non cozzare e con il secondo potremo giocare a poker, infine un'appropriata routine ci renderà più semplice il lavoro nella fase di debug dei programmi.

Ghosts

Isidoro Quaranta - Pagani (SA)

Ghosts è un gioco che gira su di un Vic in configurazione base.

Inviare i vostri programmi

Alcuni lettori ci chiedono, nelle loro lettere, come sottoporre i loro programmi a MC.

Registrate i vostri lavori su cassetta o disco (se il programma è proprio molto corto può bastare il semplice listato; certo, la cassetta non guasta mai...), corredateli dell'opportuna documentazione e spedite il tutto alla redazione, indicando magari sulla busta la rubrica interessata.

Tutti i programmi che arrivano sono esaminati ed i migliori pubblicati.

Purtroppo non possiamo restituire, per ragioni organizzative, il materiale che ci viene inviato, anche in caso di mancata pubblicazione.

Ricordatevi che migliore è la documentazione, maggiore è la possibilità che il vostro lavoro venga pubblicato: spiegate quindi chiaramente il funzionamento del programma ed accludete tutto quello che pensate possa essere utile (elenco variabili e via dicendo). Soprattutto non dimenticate di indicare il computer sul quale il programma gira, né il vostro nome e indirizzo e, se possibile, il numero di telefono. Indicate anche, per la retribuzione se il programma sarà pubblicato, luogo e data di nascita, domicilio fiscale e codice fiscale (partita IVA, se la possedete).

Il compenso per i programmi pubblicati varia normalmente fra le 40 e le 150.000 lire, a seconda della qualità del lavoro inviato; eventuali programmi di particolare complessità ed interesse potranno essere valutati al di fuori di questo standard, previ accordi con la redazione.

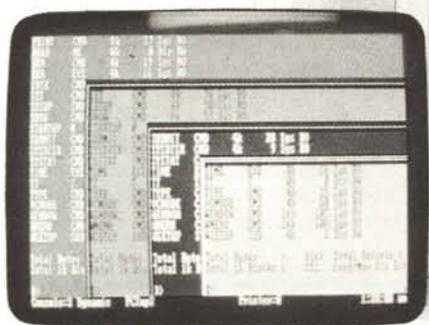
```

0 GOSUB4999
10 REM*****
11 REM* -GHOSTS- *
12 REM*COPYRIGHT1985*
13 REM*ISIDORO *
14 REM* QUARANTA*
15 REM*****
16 E=0:P=8164:Q=1:F=20:V=36878:S=36876
17 PRINTCHR$(147);:POKE650,128
18 POKE36879,28:FORJ=1TOF
19 X=INT(RND(1)*506-22)+1
20 POKE7702+X,B1:POKE38400+22+X,0
21 NEXTJ
22 FDRA=1TO2500:NEXTA
23 POKE36879,B
24 POKE7712,83:POKE38400+32,4
25 PRINT"MPUNTI="E" QUADRI="Q
26 POKEP,42:FORJ=1TO30:NEXTJ:POKEP,32:POKE30720+P,5
27 GETA$
28 IFA$="T"THENP=P-22:E=E+1:GOSUB1000
29 IFA$="V"THENP=P+22:E=E+1:GOSUB1000
30 IFA$="F"THENP=P-1:E=E+1:GOSUB1000
31 IFA$="G"THENP=P+1:E=E+1:GOSUB1000
32 IFPEEK(P)=81THEN1500
33 IFPEEK(P)=83THEN2000
34 IFE>650THEN3000
35 GOTO25
1000 POKEV,15:POKES,220:FORA=1TO35:NEXTA
1001 POKEV,0:POKES,0:RETURN
1500 POKEV,15
1501 FORL=1TO15
1502 FORM=200TO220+L*2
1503 POKES,M
1504 NEXTM
1505 NEXTL
1506 POKEV,0
1507 POKES,0
1508 PRINT"SEI STATO MANGIATO DAL FANTASMA,MI DISPIACE MA HAI PERSO!!!!!!!!!!!!"
1509 PRINT"MPUNTI="E
1510 PRINT"QUADRI="Q
1511 PRINT"RITENTI???"
1512 GETA$:IFA$=""THEN1512
1513 IFA$="S"THENRUN
1514 IFA$="N"THENPRINT"ALLORA CIAO!"END
1515 GOTO1512
2000 POKEV,15:FORL=1TO30:FORM=250TO240STEP-1
2001 POKES,M
2002 NEXTM:FORM=240TO250
2003 POKES,M:NEXTM
2004 POKES,0:NEXTL:POKEV,0:IFQ>8THEN3000
2005 PRINT"BRAVO!SEI RIUSCITO A SFUGGIRE AI FANTASMI!!"
2006 PRINT"PREPARATI PER IL PROSSIMO QUADRO!"
2007 FORJ=1TO3500:NEXTJ:P=8164:F=F+5:E=E+50:Q=Q+1:GOTO17
3000 POKEV,15:FORL=1TO10:POKE36875,200
3001 FORM=1TO500:NEXTM:POKE36875,0:POKES,200
3002 FORM=1TO500:NEXTM:POKE36876,0:NEXTL:POKEV,0
3003 PRINT"BRAVISSIMO!HAI VINTO! SEI UN VERO CAMPIONE!!"
3004 PRINT"MPUNTI="E
3005 PRINT"QUADRI="Q
3006 PRINT"MI DAI LA RIVINCITA???"
3007 GETA$:IFA$=""THEN3007
3008 IFA$="S"THENPRINT"GRAZIE!":FORJ=1TO1500:NEXTJ:RUN16
3009 IFA$="N"THENPRINT"RIFONE!!!"END
4999 POKE36879,28:PRINTCHR$(147);
5000 PRINT".....GHOSTS....."
5001 PRINT"
5002 PRINT"LO SCOPO DEL GIOCO E' DI EVITARE I FANTASMI E RAGGIUNGERE IL CUORE RO
SA!"
5003 PRINT"ATTENZIONE!I FANTASMI SONO INVISIBILI E NON SI VEDONO!!!!!!!!!!!!"
5004 PRINT" ANDATE CAUTII!!!!"
5005 PRINT"PREMI UN TASTO!"
5006 GETA$:IFA$=""THEN5006
5007 PRINTCHR$(147);
5008 PRINT"TASTI DA USARE:"
5009 PRINT" T V I F--G
5010 PRINT" I V
5020 PRINT"PREMI UN TASTO!!!!!!"
5030 GETA$:IFA$=""THEN5030
5031 RETURN

```


1,2,3,4,

Quattro computer in ogni MPF PC - PC/XT



Concurrent CP/M-86 con PC-MODE (Concurrent-DOS) = Multi-tasking (possibilità di lavoro su 4 consolle virtuali costantemente attive per elaborazione dati ed esecuzione programmi) + Windowing (possibilità di configurare su video fino a 4 finestre — di diverso colore — per visualizzare/gestire, in contemporanea, altrettanti programmi) + PC-MODE (possibilità di accedere a programmi e dati scritti in PC-DOS e/o MS-DOS).

COMPUTER MPF PC
CARATTERISTICHE TECNICHE
CPU: 16 Bit 8088 (più co-processore matematico opzionale 8087) • ROM: 8 Kbyte (espandibili su scheda da 48 K) • RAM: 128 Kbyte (espandibili su scheda 256 K e 640 Kb esternamente) • Video: — testo: 40 x 25 B pagine o 80 x 25 4 pagine 16 colori di fondo, — grafica: 320 x 200 in 4 colori e 16 di fondo o 640 x 200 in B/N

• Caratteri: set di 256 tra cui 16 speciali per giochi, 15 per editing, 96 ascii, 48 speciali, 16 greci, 15 scientifici • Tastiera: distaccata a 90 tasti comprende 16 tasti funzione e tastierino numerico da 10 tasti • Interfacce residenti: 5 slot di espansione, scheda colore/grafica, 1 porta RS 232 C, 1 porta parallela centronic • Disk-drive: 2 da 5"1/4 per un massimo capacitivo di 720 Kbyte formati • Video: uscita RGB e monitor

composito • Sistema operativo standard: concurrent CP/M • Sistemi operativi: MS-DOS 2.0 - 2.11, CP/M-86 • Linguaggi: GWBasic - Fortran - Cobol - Macro assembler - etc. **COMPUTER MPF PC/XT**
Disk drive: 1 da 5"1/4 da 360 Kbyte formati, 1 Winchester 10 Mbyte formati

DIGITEK COMPUTER
Ufficio Vendite:
Via Valli, 28
42011 BAGNOLO IN PIANO (RE)
Tel. (0522) 61623 r.a.
Telex 530156