

SEPTEMBER
SONG

MSX

COMPUTER MAGAZINE

N.22

Sped. in abb. post. Gr. III L. 9.000

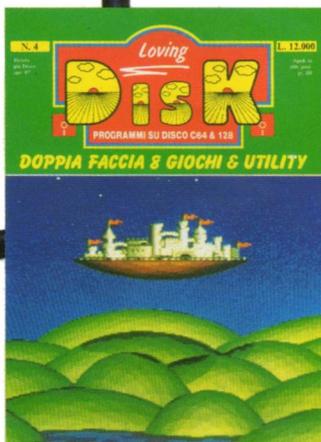
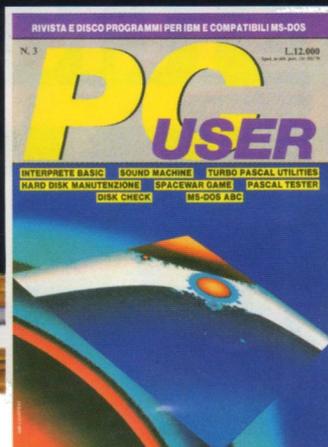


10
**PROGRAMMI
SU CASSETTA**

È PROPRIO VERO
I MIGLIORI
PROGRAMMI, PER TE
 UTILITY, GIOCHI, AVVENTURE, DIDATTICA

in
 edicola,
 scegli...

rivista
 e disco
 programmi
 per PC Ibm
 e com-
 patibili



un disco zeppo di super
 programmi e un giornale
PER COMMODORE 64 e 128

rivista e cassetta:
 dodici giochi e utility.



IL TOP PER IL TUO MSX

Dieci super programmi
 e una rivista sempre
 aggiornata e completa.



PER IL TUO SPECTRUM

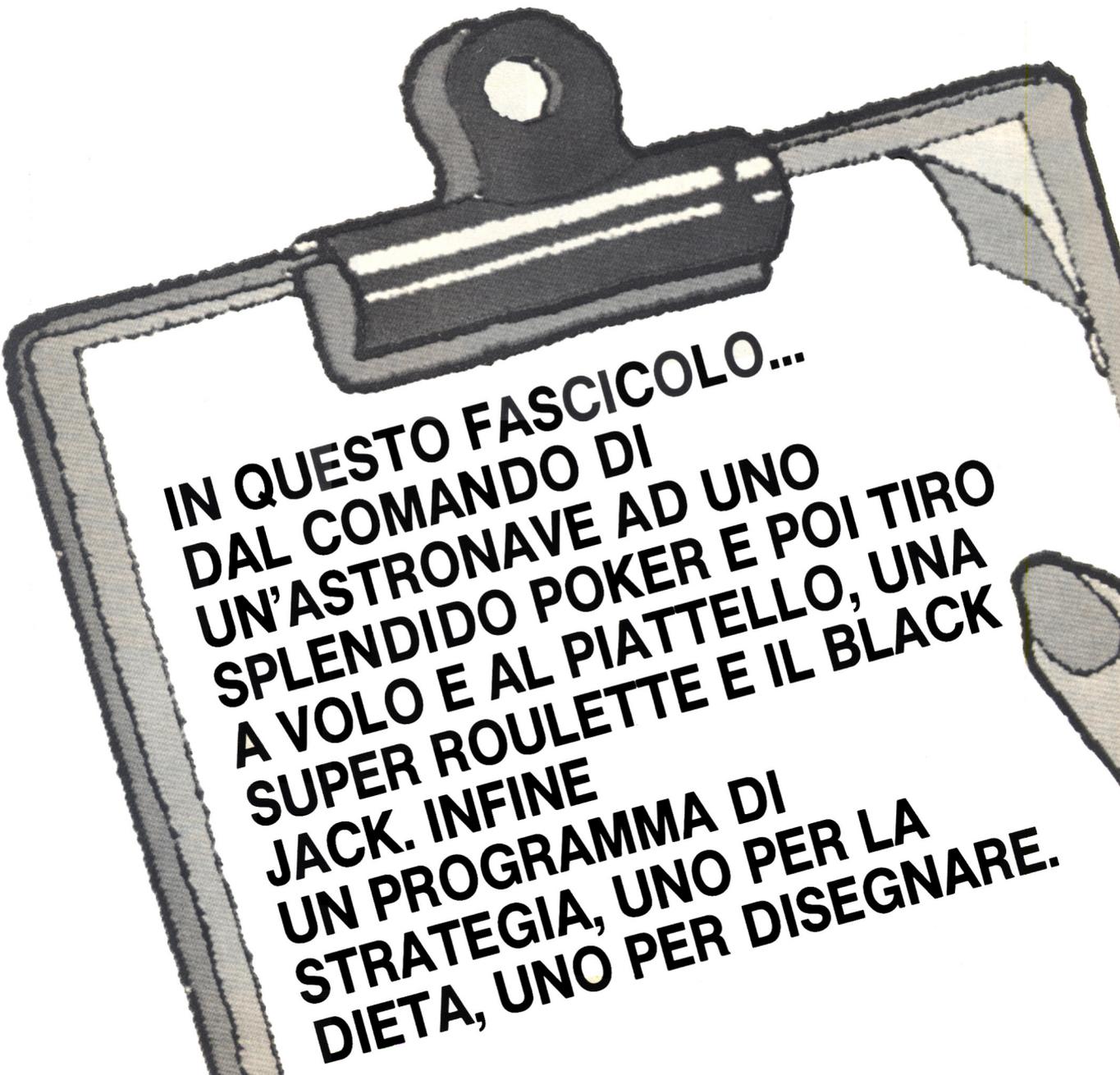
una rivista con mappe
 e poke e una cassetta
 con sedici programmi.





MSX Computer Magazine è edita da Arcadia srl,
C.so Vitt. Emanuele 15, Milano.
Tel. 02/706329 (solo giovedì h. 15-18).
Una copia L. 9.000.
Fotocomposizione: Composit.
Stampa: Garzanti,
Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo
Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano.
Registrato Trib. Milano N. 52 del 2/2/85.
Resp. Sira Rocchi.
Sped. in abb. post. Gr. III/70.
MSX is a trademark of MicroSoft Co.
Manoscritti, disegni, fotografie
e programmi inviati non si
restituiscono anche se non pubblicati.

IN QUESTO NUMERO



**IN QUESTO FASCICOLO...
DAL COMANDO DI
UN'ASTRONAVE AD UNO
SPLENDIDO POKER E POI TIRO
A VOLO E AL PIATTELLO, UNA
SUPER ROULETTE E IL BLACK
JACK. INFINE
UN PROGRAMMA DI
STRATEGIA, UNO PER LA
DIETA, UNO PER DISEGNARE.**

MSX TAPE SOFT



I programmi contenuti in questo fascicolo di MSX COMPUTER MAGAZINE sono tutti compatibili con qualsiasi sistema MSX. Ecco per voi ancora 10 bei programmi! Ricordate di collegare la spina del controllo motore alla presa REM del vostro registratore se quest'ultimo la possiede. Assicuratevi che la spina nera sia collegata alla presa EAR del registratore e che la spina rossa sia inserita nella presa MIC. Se il vostro mangiacassette non possiede la presa REM, fate particolare attenzione a quando un programma è stato caricato o deve esserlo, affinché il nastro scorra per il giusto tempo. Appena vedete apparire sul video, dopo un comando di caricamento, la scritta OK, spegnete il registratore.

Nelle istruzioni che seguono troverete, accanto al titolo ed al codice di caricamento di ogni programma, la notazione della memoria minima necessaria per vedere il programma.

Nella cassetta allegata a questo fascicolo troverete, sul lato A:

The diamond mine, Ducks hunter, Roulette, Forza 4, Controllo dietetico.

Sul lato B ci sono:

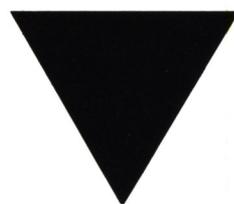
Passage way, Tiro al piattello, Draw, Black jack, Poker.

1

THE DIAMOND MINE

(RUN "CAS:MINE" - 32K)

di S. Jannelli



In questo gioco vi trovate all'interno di una miniera di diamanti.

Voi, con il vostro martellatore laser, avete il compito di bucare il terreno, facendo cadere i diamanti. Ogni volta che un diamante toccherà terra, guadagnerete 400 dollari.

Periodicamente, dalla sinistra dello schermo, entrerà una moneta; colpendola, guadagnerete 1000 dollari.

Fate attenzione, però, a non urtare contro una parete o contro un diamante, altrimenti avrete una penalità di 2000 dollari.

Quando tutti i diamanti saranno caduti o il tempo a vostra disposizione sarà finito vi verranno tolti 11.000



dollari, che serviranno per la concessione dello sfruttamento di un'altra miniera; se avrete abbastanza soldi passerete ad un'altra miniera, altrimenti la partita finirà.

Per guidare il martellatore, usare i tasti cursore o il joystick inserito nella porta uno. Per caricare il programma digitare RUN "CAS:MINE" ed attendere il caricamento delle parti in linguaggio macchina.



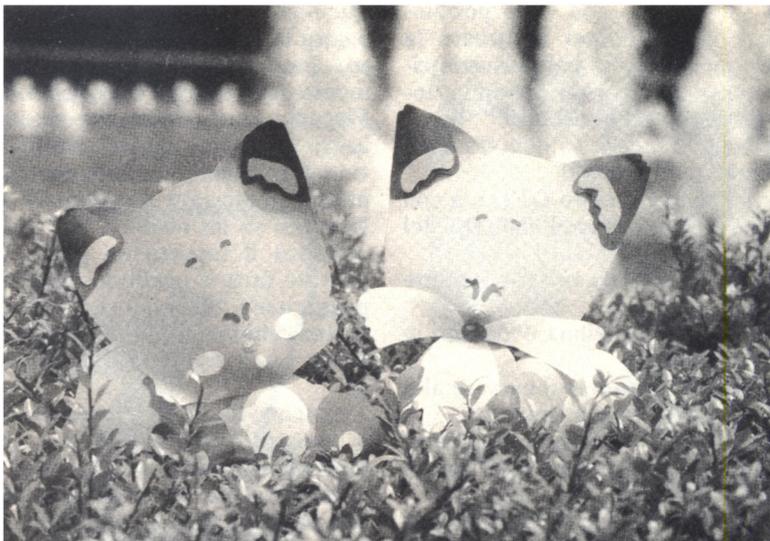
DUCKS HUNTER (RUN "CAS:HUNTER" - 32K)

di S. Jannelli

Armatevi di balestra, frecce e fortuna e cercate di colpire le anatre ed altri volatili ancora che scorrono sul video.

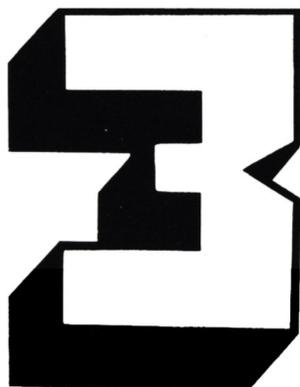
Nella parte superiore destra dello schermo vedrete un contatore che parte sempre dalla cifra "40"; se colpirete un volatile o una delle anatre che sono più in alto verrà decrementato di due unità. Ogni quadro termina quando il contatore raggiunge la cifra "00", ma per far questo avete un tempo massimo pari a 100 unità.

Sotto i volatili, sullo schermo, vedrete passare dei palloncini che vi ostacoleranno il tiro; infatti, se ne colpirete uno, avrete una penalità di 5 unità temporali. Dal secondo quadro in poi, quando mancherete un bersaglio, il vostro proiettile finirà sulla parte superiore dello schermo dove colliderà con uno dei tanti oggetti li posizionati causandone la caduta sul-



la base dello schermo. Se la vostra balestra, durante gli spostamenti, tocca questo oggetto, avrete una penalità di tempo che proseguirà fino a che non terminerà la collisione. Per caricare il

gioco bisogna usare il comando RUN "CAS:HUNTER" ed attendere il caricamento delle altre parti in linguaggio macchina.



ROULETTE (CLOAD "ROULET" - 32K)

di P. Sellan

Ecce un programma molto utile a chi è pienamente convinto di poter fare la sua fortuna recandosi ad un casinò, perché fa chiaramente render conto che le volte che la fortuna ci bacia è mediamente inferiore a quelle



in cui ci abbandona; inoltre può certamente essere usato per provare metodi più o meno validi da applicare alla vera Roulette in modo da non andare a giocare i propri soldi in maniera totalmente sprovveduta.

La roulette di questo programma funziona con alcune limitazioni: ha 13 numeri, dà un capitale di partenza assegnato per tutti e permette la scommessa tramite puntate non di somme qualsiasi, ma di somme prefissate (tramite gettoni) con un massimo di 4 per ogni numero.

Dopo aver dato il RUN al programma apparirà sul video il tappeto da gioco della roulette e a destra in alto il capitale a disposizione e più in basso una tabella con gli ultimi 10 numeri usciti. A questo punto il programma attende direttive che potrete dare usando i seguenti tasti:

Tasti cursore: servono per posizionarsi sulla roulette ed effettuare le puntate; il cursore cercherà di posizionarsi sempre sui cerchi in quanto solo lì si potrà puntare.

Barra spaziatrice: una volta posizionati sui cerchietti, per effettuare la puntata premiamo la barra spaziatrice, in questo modo vedremo un gettone posizionarsi sul cerchietto.

Tasto DEL: cancella la puntata dove è posizionato il cursore.

Tasto BS: come il tasto DEL ma con aggiunta del movimento indietro del cursore.

Tasto ESC: cancella tutte le puntate effettuate.

Tasto HOME: posiziona il cursore in alto a sinistra.

Tasto TAB: fa scendere il cursore alla riga sottostante e sulla sinistra.

Tasto Return: fa accettare le puntate effettuate e disegna la roulette sul video.

Tasto Enter: svolge la stessa funzione del tasto Return.

Effettuate le puntate e fatte accettare, il video si cancellerà ed il computer inizierà a disegnare la roulette.



FORZA 4 (CLOAD "FORZA" - 16K) di M. Santi

Procuratevi subito un amico e mettetelo alla prova giocando insieme a questo programma di strategia! Il gioco è la conversione su computer del famoso divertimento Forza 4 dove bisogna cercare di creare una fila di quattro pedine in senso verticale, orizzontale od obliquo prima che ci riesca l'avversario.

Si può giocare solo in due. Al ter-

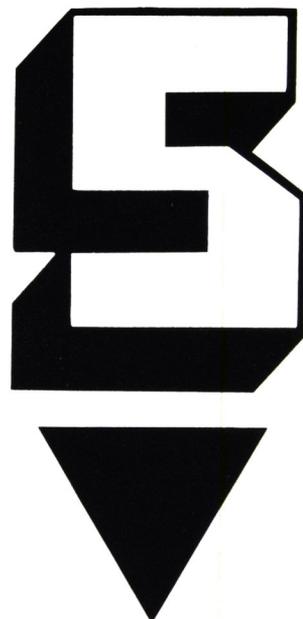
Quando questa sarà completata, apparirà la pallina, posizionata sullo zero, che noi potremo mettere in movimento premendo la barra spaziatrice. Fintanto che noi terremo premuta la barra la pallina girerà con la stessa velocità, quindi, lasciata la barra la pallina comincerà a rallentare sino a fermarsi su un numero. Sul video riapparirà il tappeto da gioco con le puntate fatte e quelle azzeccate lampeggeranno, in basso vedremo quanti gettoni abbiamo vinto o perso e il capitale verrà modificato di conseguenza.

Quando il cursore riapparirà in alto a sinistra, allora potremo giocare nuovamente ad un'altra prova. Avete a disposizione 10 prove a meno che non perdiate tutti i soldi prima. Dopo le dieci prove se avrete almeno i 50 gettoni di partenza entrerete in classifica. Buona fortuna!



mine dell'incontro, premendo la barra spaziatrice, verrà proposta una nuova partita.

Per giocare si utilizza la tastiera, digitando, alternativamente, il numero della colonna dove si desidera lasciar cadere la pedina. Buon divertimento!



CONTROLLO DIETETICO (CLOAD "DIETA" - 32K) di M. Marconi

Volete avere un fisico perfetto? Una linea da fare invidia? Ebbene, per prima cosa controllate la vostra alimentazione facendovi aiutare da questo programma.

Una volta caricata l'utility dare il RUN e dopo pochi istanti apparirà il menu principale formato da tre opzioni: 1) confronto fra due alimenti, 2) controllo della dieta, 3) visione della lista degli alimenti. Conviene iniziare con l'opzione 3.

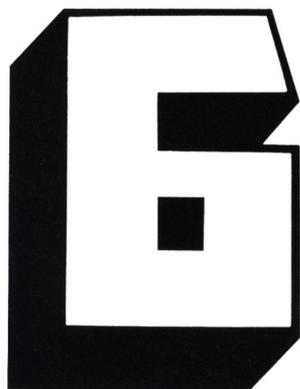
I vari alimenti registrati nel programma sono contenuti in istruzioni DATA le quali contengono il nome, il peso ed il numero di calorie. I valori delle proteine, carboidrati, grassi, sodio, ecc. sono registrati anch'essi in linee di DATA. Tutti i valori gestiti dal programma sono tratti dal libro "Dietologia pratica" di P. Montenegro, Ferro Edizioni.

Durante la visione della lista degli alimenti bisogna ricordarsi i numeri indicativi di ogni cibo, utili, quest'ultimi, per le elaborazioni successive. Difatti sia nel confronto tra due alimenti per il controllo della composizione alimentare che quello dell'intero pasto, il computer chiede d'inserire il numero d'ordine degli alimenti.

Una volta inseriti i vari cibi consumati, il computer li visualizza e chiede

se si desidera modificare il quantitativo, in peso, consumato per ognuno di essi. Se si varia il peso dell'alimento proporzionalmente variano anche i valori di tutti gli elementi che lo compongono.

Per avere una corretta dieta è necessario inserire il numero preciso delle calorie che vengono consumate in un giorno. Se non si conosce tale valore vi è la possibilità di visualizzare una tabella con dei dati indicativi a seconda dell'attività svolta. Una volta inseriti tutti i dati corretti e terminata l'elaborazione, vengono visualizzate le due liste dei cibi: quella standard della dieta e quella reale. Inoltre vengono forniti alcuni consigli su eventuali alimenti da integrare nel pasto a seconda dei risultati dell'elaborazione. Buon appetito!



PASSAGE WAY (RUN "CAS:WAY" - 32K)

di S. Jannelli

Siete al comando di un'astronave, all'interno di un lungo tunnel, molto misterioso, certamente da percorrere con attenzione. Per passare al successivo dovete distruggere tutte le astronavi che incontrerete. Fate attenzione, però, a non sparare contro le mine: se per sbaglio ne colpirete una, essa aumenterà la sua velocità e dovrete cercare di evitarla.

Ogni 20.000 punti avrete in premio una vita. Per guidare l'astronave pote-

te usare sia la tastiera (tasti cursore) che il joystick inserito, quest'ultimo, nella porta uno. Per caricare il programma digitare RUN "CAS:WAY" ed attendere il caricamento delle altre parti in linguaggio macchina. Buon divertimento ed attenti alle mine!



TIRO AL PIATTELLO (CLOAD "TIRO" - 16K)

di F. Postiglione

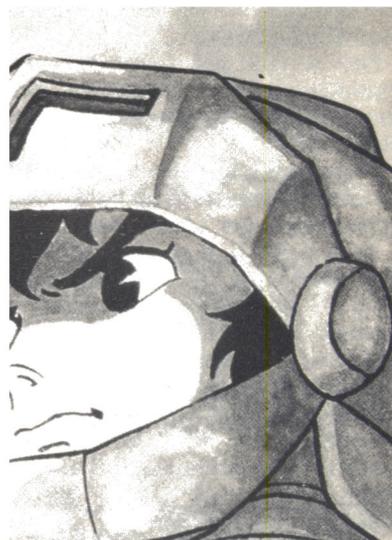
Avete una buona mira? Provate a verificarlo con questo gioco! Dovete colpire più piattelli possibili in più manches. Ogni manche è attribuita ad un giocatore diverso se si gioca in più persone (fino a quattro giocatori) oppure allo stesso giocatore se si gareggia da soli. Tutti i giocatori hanno a disposizione 25 piattelli da colpire per ogni manche.

I piattelli vengono lanciati casualmente dal posto di lancio di destra o di sinistra. Si hanno a disposizione due colpi per ogni piattello in volo.

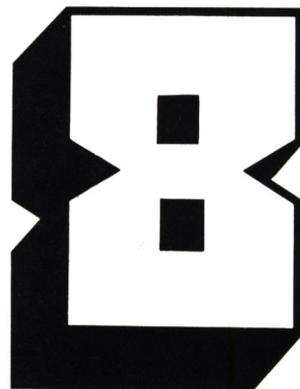
Con i tasti 1, 2 e 3 si può impostare la velocità del piattello, mentre per azzerare i contatori di lancio e di messa a segno bisogna premere la barra spaziatrice.

Per colpire un piattello basta puntarlo col fucile muovendo quest'ultimo con i tasti delle frecce di sinistra e di destra quindi fare fuoco premendo il tasto freccia giù. Per lanciare un piattello basta premere il tasto freccia su.

Alla fine delle quattro manches il



computer farà lampeggiare il punteggio record e la scritta della manche nella quale è stato realizzato. Infine, se si vuole far terminare il gioco basta premere contemporaneamente i tasti CTRL e STOP. Buon divertimento e vinca il miglior cecchino!



DRAW (CLOAD "DRAW" - 32K)

di F. Farisé

Il programma che qui presentiamo permette di realizzare un disegno sullo schermo e ritrovarlo in memoria sotto forma di stringhe contenenti i parametri (punto d'inizio, colori, ecc.)

che servono per disegnarlo utilizzando l'istruzione DRAW.

Può servire per la creazione di schermate in alta risoluzione, come presentazione di programmi quali giochi, utility, ecc.

Avendo all'inizio un CLEAR 20000, è assicurata una zona di memoria fin troppo ampia per i nostri usi.

Dato il RUN al programma, dopo una schermata di presentazione il computer offre la pagina comandi (richiamabile in seguito con la pressione del tasto H), dopodiché chiede di selezionare il colore di fondo (numero da digitare compreso tra 0 e 15 secondo lo standard dei colori MSX), quindi riempire lo schermo di punti di riferimento a distanza di 8 pixel l'uno dall'altro.

Sulla parte bassa dello schermo verrà chiesto di selezionare con K il colore. La parola "COLORE" viene scritta con il colore selezionato e con la pressione successiva del tasto K potremo modificarlo (N.B. quando selezioneremo, come colore, lo stesso colore di fondo, non potremo ovviamente vedere questa parola).

Una volta selezionato il colore, è sufficiente la pressione di un tasto qualunque per uscire dalla subroutine di selezione.

A questo punto apparirà la scritta "K per conferma posizione cursore".

Questa posizione è segnalata sullo schermo sotto forma di uno sprite a forma di freccia (facilmente individuabile) e può essere modificata con i tasti cursore (una volta arrivati alla posizione voluta si preme K per uscire).

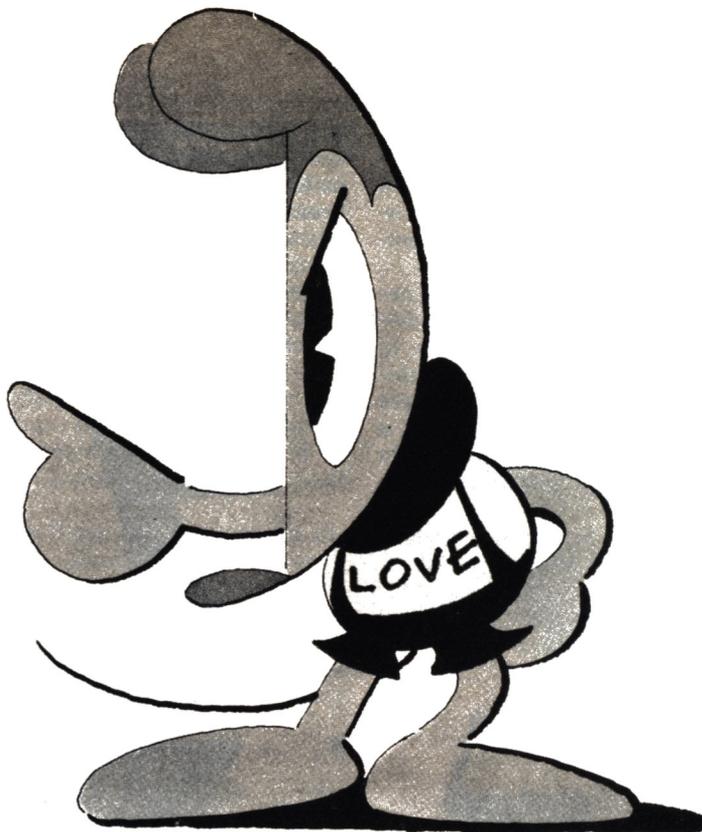
A questo punto siamo pronti a disegnare, avendo selezionato il colore ed il punto di partenza. Per procedere utilizzeremo i tasti E ed X per disegnare verticalmente. S e D per disegnare orizzontalmente, R, C, Z e W per disegnare diagonalmente. Queste funzioni sono spiegate anche nella pagina comandi.

Durante l'operazione di disegno avremo a disposizione alcune opzioni quali:

Tasto O: cancella l'ultima istruzione; abbiamo, per esempio, un disegno che corrisponde a DRAW "CI bm 40, 50DIO C2 bm 60, IO L 4" e premiamo O, l'istruzione cambierà in "CIbm40, 50DIO C2 bm 60,IO", se premiamo ancora O verrà tolto "C2" e ci ritroveremo con "CIbm 40,50 D IO" ecc.

Tasto Y: cancella o ridefinisce lo sprite indicativo.

Tasto K: si entra nella subroutine per



modificare il colore di scrittura (si preme qualsiasi altro tasto per uscire).

Tasto H: visualizza pagina comandi.

Tasto L: lista le stringhe finora riempite, contenenti le istruzioni per il disegno presente sullo schermo, con possibilità di stampa su carta.

Tasto [: salva su nastro il disegno.

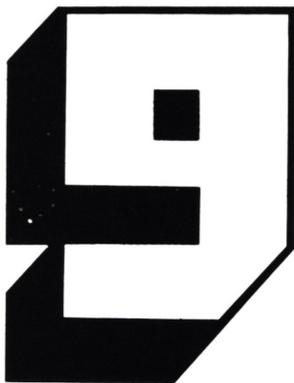
Tasto]: richiama da nastro.

Tasti cursore: servono per cambiare la posizione di disegno (visualizzata dal-

lo sprite); per conferma dell'esatta posizione bisogna premere K.

Terminato il disegno potremo salvarlo su nastro (se dobbiamo completarlo ulteriormente), oppure tramite il tasto L vedere come è possibile ottenerlo per riutilizzarlo a piacere.

Consigliamo come colore di sfondo il nero che si ottiene, alla richiesta di selezione del colore di fondo, digitando il numero 1 seguito da Enter. Buon lavoro!



BLACK JACK (CLOAD "BLACKJ" - 32K)

di P. Tamburelli

Lemozione di far saltare il banco senza rischiare di rimetterci la camicia! Questo avvincentissimo gioco, tipico dei migliori Casinò, ora anche in versione per MSX.

Le regole del gioco sono le stesse di quello originale; il calcolatore tiene il banco. Dopo la prima carta resta in

attesa di un vostro comando per girarne o no una successiva. Il massimo numero di carte che potete chiedere è quattro, dopodiché il computer controllerà la vostra vincita o perdita.

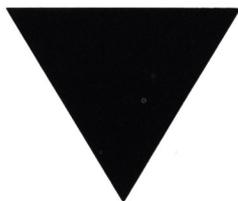
Il banco paga solo il 29, 30 e 31, mentre incassa le puntate per risultati più bassi. Da ricordare che le puntate

devono essere necessariamente di tre cifre, quindi in caso di numeri inferiori al 100 occorrerà anteporre il numero di zeri necessario (es. 3 sarà 003).

Per quanto riguarda il listato possiamo notare alcune cose fondamentali: la grafica è realizzata mediante vpoke autocalcolanti, colorate tramite sovrapposizioni di alcuni line, bf.

Durante le fasi di disegno lo schermo non è visibile grazie ad una vdp(1)=178 che svia la pagina grafica richiamata mediante una vdp(1)=224.

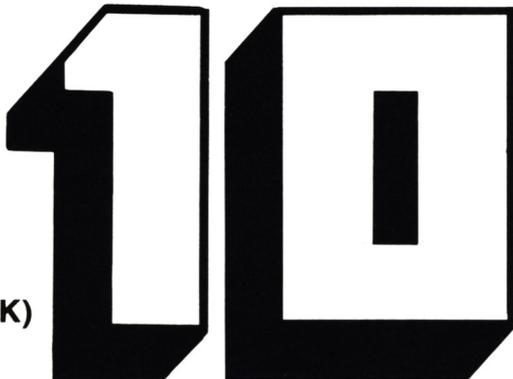
Il programma è strutturato in modo da rendere più lineare possibile il suo flusso per avere una maggiore velocità d'esecuzione. ■



POKER

(CLOAD "POKER" - 32K)

di R. Giovannetti



Volete giocare a poker? Non resta che accendere il vostro MSX e caricare questo programma. Esso simula una vera partita al famosissimo gioco del poker tra quattro persone (un giocatore più altri tre fantomatici giocatori gestiti dal computer). Sono rispettate tutte le regole del gioco classico, con le seguenti eccezioni:

- le carte non sono raffigurate dai 7,8,9,10,J,Q,K,A bensì, in ordine crescente, dai 4,5,6,7,J,A,K,A; l'asso può ovviamente trovare posto, a seconda dei casi, prima del 4 o dopo il re (K).

- Il primo a parlare e/o chiedere le carte sarà sempre il giocatore.

- La scala massima reale di cuori batte la minima di picche.

- Nel caso di due o più full, la combinazione maggiore sarà quella che avrà il totale delle cinque carte maggiore.

- Nel caso di due o più doppie coppie si applicherà lo stesso principio del full (il totale sarà però solo quello delle quattro carte valide).

- Nella scala o nella scala reale l'asso va posto prima del 4 o dopo il K.

Ed ora commentiamo il funzionamento del gioco. Il giocatore partirà con 10.000 dollari; il suo obiettivo sarà quello di guadagnare più soldi possibili. Può, ad ogni modo, interrompere in qualsiasi momento la partita. A questo punto è come se il giocatore si alzasse dal tavolo, lasciando, se si desidera, il suo posto ad un nuovo giocatore, che partirà anche lui con 10.000

dollari. Il computer chiederà il nome del primo giocatore e registrerà, se la sua vincita è stata tra le migliori nove, nome e vincita in classifica.

Per giocare si usano i seguenti tasti: F1 (apertura): comparirà la scritta "Aprò di"; battere i soldi (da 10 a 50) e poi return.

F2 (richiesta carte): comparirà la scritta "Carte. Quante?"; digitare numero di carte da cambiare (da 1 a 4) e poi return. Poi apparirà, per un numero pari alle carte da scartare, la scritta "Quale?"; digitare la carta non voluta e poi return. Per carta non voluta s'intende il posto che tale carta occupa partendo da destra e di numero compreso tra 1 e 5.

F3 (vedo): comparirà la scritta "Vedo"; al giocatore verranno sottratti i soldi necessari per vedere.

F4 (rilancio): comparirà la scritta "Rilancio di"; digitare i soldi (da 10 a 1000) e poi return.

F5 (servito): comparirà la scritta "servito"; il giocatore non cambia le carte.

F6 (parola): comparirà la scritta "Parola"; il giocatore non vuole rilanciare; tale comando non ha effetto dopo un rilancio avversario.

F7 (passo): comparirà la scritta "Passo"; il giocatore rinuncia a proseguire la mano, perdendola, pur di non rischiare di perdere altri soldi.

F10 (fine partita): il giocatore decide di terminare la partita.

RAGAZZI ATTENZIONE

Se hai un computer
e un modem
puoi chiamare
02/706857
ed entrare
in un fantastico club!!!



A VOSTRA DISPOSIZIONE UNA SPLENDIDA BANCA DATI

Per informazioni
più complete chiama
02/706329
solo il giovedì
ore 15-18

in collaborazione
con Elettronica 2000

Elettronica 2000

MISTER KIT

ELETTRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA



fantastico
LASER
LIGHTS
& MEDICAL

METAL DETECTOR

TESTER QUARZI

DIGITAL VOLTMETRI

TOUCH CONTROL

RIVELATORE INFRAROSSI

MODEM NEWS