

N. 24
gen/feb '89

L. 9.000
Sped. in abb. post. Gr. III/70

**BUON
ANNO!**

MSX

COMPUTER MAGAZINE



10

**PROGRAMMI
SU CASSETTA**

PLANET BLUE MONOPOLI

SPIDER RACE TOMBOLA

MML COMPILER HERMIT MESS

SYSTEM BRAIN TEST

TAPE SPEED

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: Planet blue, Monopoli, Spider race, Tombola, MML compiler.

Sul lato B ci sono:

Hermit, Mess, System, Quoziente intelligenza, Velocità registrazione.



PLANET BLUE

(RUN "CAS:PLANET" - 32K)
di S. Jannelli

In questo gioco avete il compito di raccogliere tutte le sfere sparse nello schermo facendo attenzione a non far collidere la vostra astronave contro le pareti, i nemici ed un UFO che ogni tanto attraverserà lo schermo.

Raccolte tutte le sfere avrete un bonus di 2000 punti e cambierete quadro. Per ogni due quadri superati avrete una vita premio, mentre per ogni quadro superato il valore delle sfere aumenterà di 20 punti.

Per caricare il programma digitare RUN "CAS:PLANET". Buon divertimento!

MONOPOLI

(CLOAD "MONOP" - 32K)
di A. Stringhi

Questa edizione computerizzata del classico gioco del monopoli anche se, per motivi di memoria, è ridotta rispetto al gioco originale, tuttavia contiene ugualmente tutte le principali regole che caratterizzano il gioco.

Per giocare si usano o i comandi di tastiera o quelli di joystick nel modo in cui vengono richiesti. Possono giocare da 2 a 4 persone a cui all'inizio verrà assegnato

un capitale di partenza da decidere a inizio partita. A turno i giocatori dovranno tirare un dado che farà spostare la propria pedina di tante caselle pari al numero uscito.

Le caselle su cui si fermerà la pedina potranno avere i seguenti significati:

1)-ESECUZIONE
OBBLIGATA:

Ciò che verrà richiesto dovrà essere eseguito. Sono le caselle di: IMPREVISTI - PROBABILITÀ - PRIGIONE - TASSA - INDENNITÀ

2)-ACQUISTO
FACOLTATIVO:

Se l'immobile è ancora disponibile l'acquisto è a discrezione del giocatore di turno.

Le possibilità di acquisto sono: TERRENI, STAZIONI, CASE fino a 3 unità, ALBERGO.

3)-PAGAMENTO RENDITE
OBBLIGATORIO:

Se la casella occupata è di proprietà altrui verrà effettuato il versamento, del valore relativo, al proprietario. Quando durante il gioco uno dei giocatori rimane senza capitale viene eliminato dal gioco per fallimento.

Vince l'unico che riuscirà a rimanere in gioco.

PER TRASFERIRE IL GIOCO SU DISCO

Il programma può essere salvato su Micro FloppyDisk in questo modo:

1)-Correggere il programma al n. di riga 460 sostituendo la istruzione= CLOSE:GOTO 480 con= CLOSE:RUN "MONOP2".

2)-Creare su cassetta due programmi distinti:

Il primo che comprenda i numeri di riga da 10 a 460

Il secondo che comprenda i num. di riga da 470 alla FINE

3)-Salvare su disco il primo programma con il nome MONOP e il secondo con il nome MONOP2

4)-Lanciare da disco il programma MONOP



SPIDER RACE

(CLOAD "SPIDER" - 16K)
di G. Petrucci

Al comando di un potente carro armato vi trovate all'interno di un labirinto abitato da ragni giganteschi che non aspettano altro che farvi loro preda. Tutta la vostra attenzione dovrà concentrarsi nell'annientare i mostruosi animali.

Appena caricato il programma e dato il RUN apparirà la scritta "Attendi qualche istante" seguita dalla domanda "joystick o tastiera? (j/t)" alla quale dovrete rispondere con "j", se volete usare il joystick, o con "t" se volete, invece, utilizzare la tastiera.

Seguirà una schermata dove vi verrà indicato come operare: se si vuole si può giocare con labirinti casuali (in tal caso premere r) oppure con labirinti predefiniti (premere d).

Se si sceglie di giocare con labirinti casuali e la generazione di questi ultimi provoca un blocco del gioco, per continuare premere il tasto F1.

Invece per passare ad un labirinto nuovo di quelli predefiniti bisogna premere il tasto F2. Buon divertimento!

TOMBOLA

(CLOAD "TOMBOL" - 16K)
di R. Stellari

Dato il RUN il computer disegna il tabellone della tombola, una mano, il sacco dal quale raccoglie le pedine ed effettua un'estrazione ad ogni pressione della barra di spazio. Si possono controllare terno, cinquina e tombola spingendo rispettivamente i tasti funzione F1 - F2 - F3 ed immettendo i numeri da controllare ognuno seguito da return.

Sulla destra, in alto, sono di continuo aggiornati gli ultimi tre numeri estratti.

Il tasto F4 serve a produrre un rumore che, molto vagamente, ricorda il rimescolio delle pedine nel sacco.

Buon divertimento!



MML COMPILER

(CLOAD "MML" - 32K)
di A. Zanetti

Quante volte vi è capitato di voler inserire una musica in un vostro programma e di non poterlo fare perché l'istruzione PLAY ne blocca momentaneamente l'esecuzione? Ecco un programma che vi permette di inserire sequenze di



In copertina: Melisa Drawing

N. 24 - GEN/FEB 1989

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. MSX Computer Magazine è un periodico registrato presso il Tribunale di Milano al numero 52 in data 02/02/85. Resp. Sira Rocchi Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.



note in MML (come in una normalissima istruzione PLAY) e che vi crea un programma in L/M che suona senza rallentare ciò che il computer sta già facendo.

Sono disponibili quasi tutti i comandi di una istruzione

PLAY:

- le note (C C+ D D+ E E+ F G G+ A A+ B)

- O ottave da 1 a 8 (default=4)

- N numero della nota da 0 (=01C) a 95 (=08B)

- L lunghezza da 1 a 64 (default=4)

- R pausa

- V volume da 0 a 15 e disabilita S (default=8)

- M periodo involuppo da 0 a 65535 (default=255)

- S forma d'onda da 0 a 15 (default=1)

Il programma (che occupa 32K) presenta un menu principale con varie opzioni:

EDITOR: permette di scrivere la sequenza di note.

Avete a disposizione un'intera pagina video.

Sono disponibili i tasti INS, DEL, BS, HOME e RETURN.

Per uscire premete contemporaneamente i tasti CTRL ed ESC.

Nel testo potete anche inserire dei commenti (racchiusi tra parentesi graffe) ignorati dal compilatore.

Potete finire la sequenza di note in 2 modi:

“Q” suona la musica e ricomincia

“W” suona la musica e si ferma

Il testo è memorizzato dalla locazione E000H alla locazione E398H.

COMPILE: compila il testo appena scritto o caricato a partire dalla locazione E800H.

In caso di errore si avrà una segnalazione e un

posizionamento del cursore nel punto in cui si è verificato.

SAVE/LOAD: salvano e caricano un testo.

NEW FILE: cancella il testo attuale e chiede il nome di quello nuovo.

SAVE BINARY: compila in memoria il testo (a partire sempre da E800H) ma con riferimenti ad un indirizzo immesso dall'utente e lo salva.

In questo modo sarà possibile utilizzare il programma con un BLOAD“nome”,nn

RUN: esegue il programma appena compilato.

BASIC: ritorna al basic.

Il programma usa diverse routine in L/M situate dall'indirizzo 63860 in poi:

63860 manda su schermo i caratteri che compongono il testo

63899 cancella la memoria

63914 lampeggiamento cursore

63978 simulazione tasto BS

64013 simulazione tasto INS

64044 memorizza il testo

64057 lampeggiamento caratteri

59392 prova programma

Buon lavoro!

HERMIT

(CLOAD “HERMIT” - 32K)

di A. Stringhi

Il gioco si divide in quattro quadri: ognuno con due livelli di difficoltà a scelta (facile o difficile).



La conclusione di un quadro permette l'accesso al quadro successivo. Altrimenti si riparte dall'inizio.

Si gioca usando la barra space o il pulsante fire del joystick.

QUADRO 1: IL PESCATORE NOTTURNO

Nel fiume sottostante transitano 20 pesci di differenti colori e a profondità diverse. Ne devi catturare 8.

QUADRO 2: IL CACCIATORE SOLITARIO

Col tuo fucile caricato a pallettoni devi abbattere 8 variopinti fagiani sui 20 che attraversano il cielo

QUADRO 3: L'ARCIERE GUGLIELMO

Armato di arco e di frecce devi colpire 8 mele che casualmente si staccano dall'albero che ne contiene 20

QUADRO 4: LO SPAZZINO DELLO SPAZIO

Sei nello spazio e, a bordo del tuo razzo, sei incaricato di distruggere i meteoriti che infestano la stratosfera.

Ne dovrai distruggere 8 su 20 per finire il gioco.

MESS

(CLOAD “MESS” - 32K)

di A. Uboldi

Il gioco consiste nel riordinare i numeri messi in disordine dal computer in file orizzontali di quattro numeri di uguale colore prima che scada il tempo limite (3 minuti per il terzo livello, 7 per il secondo, 11 per il primo). I numeri possono essere spostati tramite i tasti cursore o il joystick in porta n. 1 indifferentemente. A riordinamento ultimato si deve premere la barra spazio o il pulsante FIRE del joystick.

Dopo la prima schermata copertina compare la storia del MESS. A lettura ultimata premere un qualsiasi tasto per giungere al menu principale.

Digitare quindi 1, 2 o 3 a seconda del livello desiderato e, dopo che è apparsa la tavola dei

record premere un tasto qualsiasi. Attendendo qualche istante si giunge in schermo grafico parte centrale del gioco: dopo aver disegnato lo schermo di gioco il computer legge i DATA relativi agli sprites e

quindi il gioco parte. E ora sta a voi a cercare di risolverlo... Attenzione: per caricare il programma digitare CLOAD "MESS" e poi RUN, quindi attendere il caricamento della seconda parte.



SYSTEM

(CLOAD "SYSTEM" - 16K)
di M. Lattaruli

Questo programma di matematica presenta diverse opzioni; vediamo una ad una:

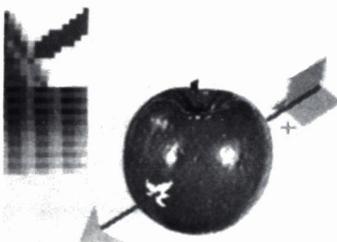
- 1) Sistemi Lineari: consente la risoluzione dei sistemi di equazioni lineari fino ad un massimo di 16 incognite.
- 2) Studio di Funzioni: consente la rappresentazione grafica di una funzione della sola variabile X con possibilità di adottare scale differenti sui due assi cartesiani.
- 3) Calcolo Zeri: consente la ricerca degli zeri di una funzione in un intervallo appartenente al suo campo di esistenza e non contenente punti di discontinuità; è altresì possibile la ricerca delle radici di una qualsivoglia equazione.
- 4) Calcolo Limiti: consente la ricerca dei limiti di una funzione; alla richiesta dell'ascissa del punto occorre digitare +I o -I a seconda dei casi se la tendenza è all'infinito, altrimenti il valore dell'ascissa seguito dal tasto S o D a seconda che il limite sia da sinistra o da destra.
- 5) Calcolo Derivate: consente il calcolo della derivata di una funzione in un punto del suo campo di esistenza.

6) Calcolo Integrali: consente il calcolo dell'integrale di una funzione in un intervallo appartenente al campo di definizione e non contenente punti di discontinuità.

7) Fine Elaborazione: consente di lasciare il programma, in quanto i tasti <CTRL>+<STOP> sono stati utilizzati per abortire ogni opzione.

L'uso del programma è molto semplice e non richiede ulteriori spiegazioni; è richiesta una particolare attenzione in fase di input della funzione, onde evitare errori tipo la funzione SIN(X) che diventa SEN(X), ovvero un vettore, ugualmente accettato dal S.O. ma di significato completamente differente.

Per ritornare al menu principale premere insieme i tasti CTRL e STOP.



QUOZIENTE DI INTEL-LIGENZA

(CLOAD "Q.I." - 16K)
di C. Bertone

I test, insieme di enigmi logici, matematici e alfabetici, sono gli strumenti più pratici che conosciamo per valutare rapidamente l'intelligenza. Essi infatti permettono di misurare la capacità della mente ad applicarsi in tempo limitato ad un certo numero di problemi diversi.

Il programma è composto da 25 quesiti differenti in ordine di difficoltà, che devono essere risolti in un totale di 25 minuti; a seconda del numero di risposte esatte verrà calcolato il quoziente di intelligenza. Ulteriori informazioni sono contenute all'interno del programma stesso, e vi si accede premendo I nella schermata iniziale.

Per un corretto funzionamento del programma, attivare, durante la sua esecuzione, il tasto CAPS LOCK.

VELOCITÀ REGISTRAZIONE

(CLOAD "VELREG" - 16K)
di D. Montesor

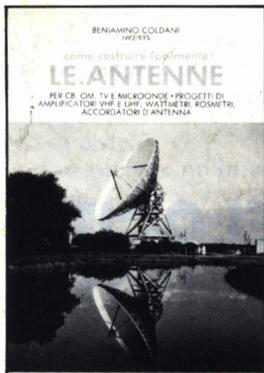
Questa utility scrive nelle locazioni da 62470 a 62474 i valori opportuni per ottenere le varie velocità di registrazione, in particolare la locazione 62474 è responsabile della lunghezza del prefisso di ogni salvataggio (nota iniziale).

Appena dato il RUN si scelgono i Baud e poi si può caricare il programma da registrare con la



Dizionario
Italiano-inglese ed
inglese-italiano, ecco il
tascabile utile in tutte
le occasioni per cercare
i termini più diffusi
delle due lingue.
Lire 6.000

PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



Le Antenne
Dedicato agli appassionati
dell'alta frequenza: come
costruire i vari tipi di
antenna, a casa propria.
Lire 9.000

Puoi richiedere i libri
esclusivamente inviando vaglia
postale ordinario sul quale
scriverai, nello spazio apposito,
quale libro desideri ed il tuo nome
ed indirizzo. Invia il vaglia ad
Arcadia, C.so Vitt. Emanuele 15,
20122 Milano



velocità voluta; durante il
recupero delle registrazioni la
selezione delle velocità è
automatica per ogni MSX,
quindi è inutile caricare questo
programma.
È possibile fare comunicare con
due amplificatori audio (o uno
stereo) due MSX, tramite le

porte dei registratori, aprendo
per ogni computer due file (uno
per uscita dati e l'altro per
l'ingresso), in questo caso nel
scegliere la velocità bisogna
tenere conto che deve essere al
massimo pari a un quarto del
limite superiore della banda
passante degli amplificatori.

OPUS

BBS 2000

telefono 02/70.68.57
GIORNO E NOTTE
IN ECHO MAIL

Programmi sempre nuovi da prendere
direttamente dalla banca dati sul vostro
computer, assolutamente gratis!
Scambi di notizie e pareri con un esperto che
risponde via modem a tutte le vostre domande.
Collegatevi a BBS 2000! Provare per credere!!!

**manca cover
cassetta**



SPLENDIDO

**UN LOOK
COLORATO
PER LA TUA
CASSETTA**



**RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E
PIEGA
SEGUENDO
IL
TRATTEGGIO
INDICATO**



**PERSONALIZZA
LA
CASSETTA
CON IL
TUO NOME**



**MSX COMPUTER
MAGAZINE
PER LA TUA
SOFT-TECA**