

N. 25
mar/apr '89

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

NEW
SPRING

MSX

COMPUTER MAGAZINE

10

PROGRAMMI
SU CASSETTA

STAR SOLDIER

SEM 15 NUCLEAR ATTACK

ANELLIDE

GRAN PREMIO F1 MADNESS

CICCIO BILL PAZZO PAZZO

SISTEMA SOLARE

NAVY



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: Star soldier, Sem 15, Nuclear attack, Anellide, Gran premio F1.

Sul lato B ci sono:

Madness, Ciccio bill, Pazzo pazzo, Navy, Sistema solare.



STAR SOLDIER

+ Poké
168

(CLOAD "STAR" - 32K)
di S. Guarnaschelli

Ecco un'avventura dove bisogna guidare i membri dell'equipaggio di una navetta esplorativa terrestre alla ricerca dei dischi di memoria che consentiranno di ricostruire l'astronave e di fuggire dal pianeta TOPUS

CARDINALICUS I popolato da perfidissimi alieni (come il temibile LELUS INFAMIS) Tramite i tasti cursore od il joystick potrai manovrare gli astronauti nelle grotte in cui gli xenomorfi hanno celato i dischi. Utilizzando la barra spazio o il tasto di fuoco puoi sparare proiettili al plasma, mentre usando il tasto F1 puoi sganciare cariche di demolizione presso le paratie che ostruiscono alcuni passaggi.

All'inizio del gioco dovrai scegliere il livello, l'uso della tastiera o del joy, la presenza del suono di fondo rispondendo alle domande da schermo.

Nella parte bassa dello schermo si trovano:

1) Le coordinate della sezione in

cui ci si trova

2) Il numero delle vite

3) Il numero delle cariche

4) Le coordinate della camera in cui si trova il disco successivo

Vagando nel labirinto potrai trovare oggetti utili quali bombe



supplementari, scudi e gemme energetiche (indispensabili per il funzionamento della navetta) GLI ALIENI

Alcuni sono immobili ed appaiono in colonie (tipici sono i BERTII AVIDI o i MONTII VISA MEMBRORUM) mentre altri si muovono alla ricerca di vittime (il LELUS di cui sopra oppure le SOCERA MOLESTA), altri ancora si celano nel fango e colpiscono a tradimento sorgendo dal basso. Per raccogliere gli oggetti devi avvicinarti con lentezza ed urtarli. Per caricare il programma dare CLOAD e poi RUN per il caricamento del linguaggio macchina.

SEM 15

(CLOAD "SEM15" - 32K)
di E. Marcon

Dopo la sigla iniziale, grafica e musicale, vengono caricati i dati (sprites), compare una videata per le istruzioni, possibilità di scelta tra tastiera e joystick, e un MENU con vari schemi (A-V) e due altre opzioni. La prima selezionabile con il tasto <—> per creare dei nuovi schemi e registrarli, la seconda, con il tasto <Z> con il quale si può terminare il gioco. Altro tasto importante <ESC> per tornare in qualsiasi momento al menù principale.

Il gioco non è altro che un rompicapo, nel quale l'unico scopo è il riordino di 15 numeri, disposti all'inizio di ogni schema in maniera disordinata. Per risolvere lo schema prescelto, si hanno a disposizione un numero limitato di mosse e di tempo.

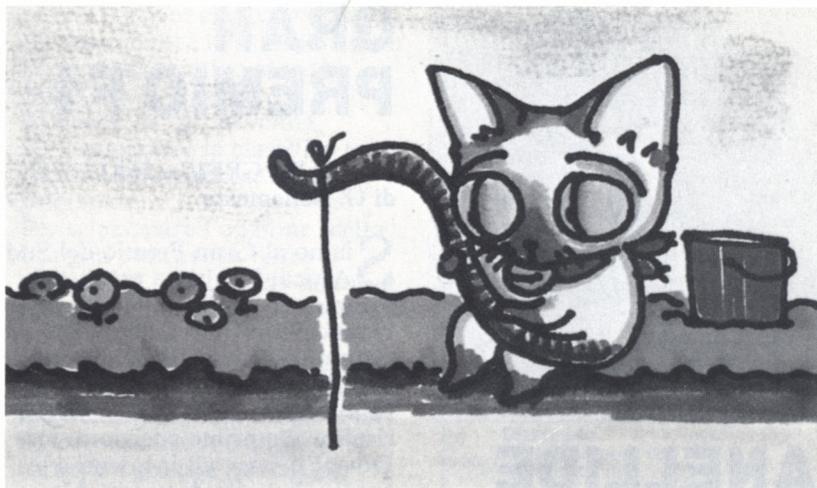
Dopo la risoluzione di uno schema verrà assegnato un punteggio parziale (dello schema) e totale (da quando si è iniziato il gioco), e se si è superato il record di 10000 punti, verrà ricordato prima di ogni schema.

Se non si risolve lo schema, comparirà un commento, che inviterà il giocatore a migliorare o il tempo o le mosse e la possibilità di continuare, senza perdere i punti.

Per motivi tecnici, i numeri dal 10 al 15, sono selezionabili con le lettere dall'A all'F (che verranno ricordate in ogni schema).

Gli schemi sono ordinati dal più facile al più difficile, difatti, a schema più alto corrispondono un numero più basso di mosse e di tempo.

Con l'opzione <—> c'è la possibilità di creare un nuovo schema, difatti compaiono i tasselli già ordinati e si ha la possibilità di mischiarli a proprio piacimento. Dopo



questa operazione si preme il tasto <SPACE> e verrà chiesto se si vuole registrarlo, se la risposta è affermativa, il computer prima chiederà quale schema si vuole cambiare (A-V), poi scriverà la riga di programma cambiata; all'utente non resta che premere il tasto <RETURN> e poi dare il <RUN>.

NUCLEAR ATTACK

(CLOAD "NU.AT." - 16K)
di M. Verrone

Al comando di un potente caccia dovrai compiere una impresa bellica di primaria

importanza. Il tuo aereo è fornito di bombe nucleari che devono essere sganciate su alcune città americane. Se la missione fallirà, il tuo caccia si



schianterà contro i grattacieli. Lo scopo del gioco, quindi, è di distruggere il maggior numero di città (sono sette in tutto) arrivando alla grande e difficile città di New York, cercando di non sprecare molte bombe e di distruggere le città nel minor tempo possibile.

Il punteggio si basa sul numero di bombe sprecate e sul tempo di distruzione di ogni città. Per sganciare le bombe si può usare la barra spaziatrice o il tasto del joystick.





ANELLIDE

(CLOAD "ANELL" - 16K)
di M. Belardi

Ecco un gioco molto semplice ma divertente perché veloce. Consiste nel sopravvivere a un millepiedi che corre per lo schermo in su e in giù.

Quando anche un solo segmento arriva in fondo, ne compare un altro e il loro movimento si inverte.

Si comincia con un anellide; quando viene eliminato, si ricomincia con due e via di seguito fino ad otto (è molto difficile già a quattro anellidi).

Prima di iniziare potete spostare la vostra "faccetta" per scegliere la posizione ottimale per cominciare, poi, premendo il pulsante, il gioco inizia.

Vi potete spostare in tutte e otto le direzioni e sparare due colpi contemporaneamente: uno verso l'alto e uno verso il basso. Ogni 500 punti si vince una vita. Il record viene aggiornato in tempo reale.

Per sveltire il gioco ci sono tre routine in linguaggio macchina: la prima sposta gli anellidi sia verso il basso che verso l'alto e provvede ad aggiungerne un altro; la seconda controlla la "faccetta", provvede allo sparo dei due proiettili, controlla se è stato colpito un anellide o se viene colpita la "faccetta"; la terza controlla che per tutto lo schermo non ci siano segmenti di anellide.

Buon divertimento!

GRAN PREMIO F1

(CLOAD "GPF1" - 16K)
di G. Bellomusto

Siamo al Gran Premio del Sud Africa, è l'ultima prova del campionato di formula uno.

Un incidente meccanico vi ha fatto retrocedere all'ultima posizione e siete intenti a rimontare tutti i concorrenti per risalire alle prime posizioni. Dovete evitare gli incidenti e le eventuali uscite di strada. Ma per ripagarvi della vostra sfortuna i giudici saranno magnanimi con voi infatti potrete subire fino a due incidenti (al terzo sarete eliminati) e quattro uscite di strada (alla quinta sarete eliminati). Per evitare gli altri concorrenti dovrete servirvi del joystick o dei tasti cursore. Potrete aumentare o diminuire la velocità premendo i tasti 2, 3, 4 e 5.

Per fare partire il gioco dovrete premere 1. Ed ora a tutti in bocca al lupo!

MADNESS

(CLOAD "MAD" - 16K)
di M. Santi

Il gioco è un'imitazione del celebre arcade della pallina che deve abbattere i mattoni tramite l'uso di una paletta. Il livello di difficoltà cresce continuando a proseguire, infatti la paletta viene rimpicciolita e può salire di diverse altezze visualizzate sul video a destra



con la nota "ALT".

Si hanno 4 possibilità a disposizione che si possono modificare: alla linea 300 la variabile B assegna il numero delle vite.

Quando si muore, la paletta riprende la sua grandezza naturale tornando alla prima altezza.

Inoltre all'inizio del game resterà per qualche istante una barriera in basso, che eviterà alla palla di cadere, tranne un piccolo spazio centrale che dovrà essere controllato.

Per muovere la paletta si può usare il joystick oppure i tasti cursore.

CICCIO BILL

(CLOAD "C.BILL" - 32K)
di R. Marini

Se vi piacciono i giochi con diverse difficoltà, questo programma fa per voi. Scopo del gioco è raggiungere il traguardo posto al termine di un tortuoso labirinto.

Lungo il tracciato si trovano degli sbarramenti costituiti da un simbolo tratteggiato in diagonale color Magenta rappresentante le barriere elettriche; se si cerca di attraversarle si resta inevitabilmente folgorati.

Per eliminare queste barriere bisogna andare a cogliere i cuoricini rossi; lungo il percorso sono presenti anche delle picche verdi che valgono 10 punti l'una. Quando il BONUS si azzerà senza aver ultimato il percorso, si perde un CICCIO.

Al termine del gioco viene visualizzata una tabella dei RECORDS dove vengono registrati i tre migliori punteggi. Per memorizzare il proprio nome ed il proprio punteggio bisogna posizionare, mediante il cursore od il joystick, a seconda della scelta fatta all'inizio del gioco, lo sprite sulla lettera prescelta e premere lo spazio o il pulsante del joystick. Per



cancellare l'ultima lettera usare RUB e per memorizzare usare END.

Le istruzioni per poter memorizzare i RECORDS sono state posizionate in un'apposita subroutine a fine programma (da riga 3500 in poi); per permettere l'utilizzo di questa parte di programma per altri giochi occorre tener presente che il punteggio finale è memorizzato nella variabile PF e che JC è la variabile che serve per la scelta tra il cursore ed il joystick. In bocca al lupo!

PAZZO PAZZO

(CLOAD "PAZZO" - 32K)
di R. Cangini

Appena dato il RUN comparirà sullo schermo un menù di opzioni. Nel riquadro a sinistra, quello con i simboli grafici, ci sono le seguenti opzioni che servono a:

A) selezionare tastiera per giocare,

B) togliere o mettere la musichetta di sottofondo (per toglierla basta premere la barra una volta e per rimetterla anche),

C) selezionare i joystick per giocare.

Nel riquadro centrale troviamo una scritta: "INIZIO", ovviamente premendo la barra si darà inizio al gioco.

Nel riquadro a destra troviamo

altre 3 opzioni che servono a:

A) visualizzare le istruzioni (con ritorno automatico al menù principale),

B) uscire dal programma,

C) visualizzare la classifica (con ritorno automatico al menù principale).

Per selezionare l'opzione scelta bisogna premere la barra spaziatrice, dopo pochi istanti il mini cursore lampeggerà e allora vorrà dire che l'opzione è stata accettata e questa verrà quindi eseguita. Se si preme in qualsiasi momento del programma CTRL STOP si sentirà un suono e si tornerà a giocare per cui per uscire dal programma bisogna per forza operare dal menù.

Lo scopo del gioco è di arrivare alla fine della stradina (contrassegnata, da un quadrilatero rosso scuro) nel minor tempo possibile. I quadri sono 15 e alla fine di questi viene disegnato un omino dentro ad una coppa in segno di vittoria. Per uscire basta premere la barra spaziatrice (se volete vedere il disegno modificate alla linea 360 la variabile MU = 16).

Per giocare si può usare il joystick o i tasti cursore e la barra spaziatrice.

La difficoltà di questo gioco sono le stradine stesse, che a seconda del colore, danno al giocatore delle difficoltà diverse. Ad esempio la strada nera fa rallentare l'ometto e scorrere più velocemente il tempo.

Il punteggio viene visualizzato alla fine di ogni quadro e se uno ha ottenuto un risultato maggiore di uno dei primi dieci entra in classifica (si possono scrivere al massimo 9 lettere).

NAVY

(CLOAD "NAVY" - 32K)
di R. Mesiti

Lo scopo del gioco consiste nel difendere, a bordo del vostro elicottero, la nave base da insidie di ogni genere: missili, motovedette kamikaze, bombe paracadutate. (Se colpiti vi

italiano inglese
inglese italiano

italian - english
english - italian

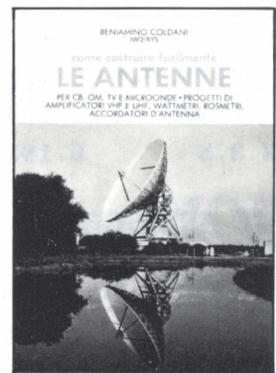
R. Musu-Boy

A. Vallardi

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

frutteranno rispettivamente 30, 20 e 10 punti). Ogni volta che la nave sarà colpita affonderà di circa mezzo metro e quando il nome sarà completamente ricoperto dall'acqua, sprofonderà negli abissi.

Dovete stare attenti a non: collidere con le strutture della nave; uscire dai margini dello schermo; posarsi troppo sull'acqua.

Se disponete di un joystick a due pulsanti dipendenti "STRIG 3" serve per lanciare il missile e "STRIG 1" a sganciarlo. Alla tastiera invece la barra spazio serve a sganciare, il tasto "Z" per lanciare.

In entrambi i casi è possibile un'azione combinata.

Disponete di 4 elicotteri per la vostra disperata missione. Per ricominciare premere la barra spazio o il pulsante di fuoco.

SISTEMA SOLARE

(CLOAD "SIST-S" - 16K)
di G. Barfi

Questa utility fornisce i dati relativi dei nove pianeti che vediamo da "vicino".

Per usare il programma è sufficiente caricarlo in memoria con il comando CLOAD, dare RUN e scegliere il pianeta che interessa. Successivamente verrà visualizzata la scheda dei dati. Utilizzando questo programma scoprirete alcune notizie curiose, per esempio su Plutone un anno dura 248 anni, oppure sempre su Plutone un giorno dura soltanto 6 ore, o ancora che Urano ruoti quasi orizzontalmente rispetto a noi.



N. 25 - MAR/APR 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. Se lezione 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 ir data 02/02/85. Resp. Sira Rocchi
Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore a 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

OPUS

BBS
2000

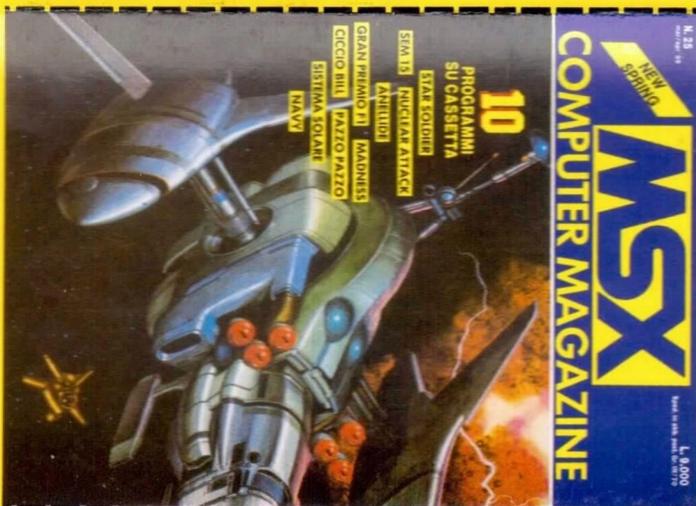
telefono 02/70.68.57
GIORNO E NOTTE
IN ECHO MAIL

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!!!

RIVISTA PROGRAMMI
PER MSX

MSX Computer Magazine

25



Per caricare digitare CLOAD

SOMMARIO

LATO A:

- STAR SOLDIER
- SEM 15
- NUCLEAR ATTACK
- ANELLIDE
- GRAN PREMIO F1

LATO B:

- MADNESS
- CICCIO BILL
- PAZZO PAZZO
- NAVY
- SISTEMA SOLARE

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTA _____

MSX COMPUTER MAGAZINE



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