

N. 26
mag/ giu '89

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

SUMMER
THE BEST

MSX

COMPUTER MAGAZINE

10

PROGRAMMI
SU CASSETTA

PAC LAND

MENU MIX L.P.

RACING TEAM II

ELETTROTECNICA CULTURA

CONVER RICETTE SARDE

ROULETTE

FREE TRADER





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: Cultura, Conver, Ricette sarde,

Roulette, Free Trader.

Sul lato B ci sono:

Pac land, Menu mix, L.P., Racing team II. Elettrotecnica.

CULTURA

(CLOAD "CULTUR" - 32K)
di F. Piludu

Volete sapere quali sono le regolamentazioni del mondo del lavoro? Caricate questo programma ed ogni dubbio vi verrà chiarito. Dopo aver dato il RUN al programma, sul video comparirà il menu principale comprendente le seguenti voci:

- 1) Assunzione
- 2) Periodo di prova
- 3) Vita di fabbrica
- 4) La legge italiana
- 5) Categorie protette
- 6) Previdenza
- 7) Sospensione dell'attività lavorativa
- 8) Provvedimenti disciplinari
- 9) Sciopero
- 0) Fine rapporto di lavoro
- T) Test
- ESC) Fine

Se si premerà il numero 1, ad esempio, apparirà un ulteriore



menu con l'elenco dei tipi di assunzione. Premendo il tasto corrispondente, si otterrà la spiegazione del tipo voluto. L'opzione Test consente di verificare il livello di apprendimento, mentre con il tasto ESC si abbandona il programma.

CONVER

(BLOAD "CAS:CONVER",
R - 16K)
di M. Lattaruli

Questo programma è in grado di effettuare conversioni sia tra sistemi numerici differenti che tra le

unità di misura più diffuse; appena lanciato, presenta un menu di otto opzioni:

1. con input in decimale, minore di 65536, fornisce l'equivalente in esadecimale, binario ed ottale; sono consentiti anche gli input in esadecimale, facendo seguire il numero dalla lettera H; in binario, facendolo seguire dalla lettera B ed in ottale, dalla lettera O;
2. con input in metri, minore di 100000, fornisce l'equivalente in piedi, yarde e miglia terrestri;
3. con input in metri, minore di



- 100000, fornisce l'equivalente in braccia, leghe e miglia nautiche;
4. con input in chilometri orari, minore di 100000, fornisce l'equivalente in metri al secondo, miglia terrestri orarie e miglia nautiche orarie (nodi);
5. con input in litri, minore di 100000, fornisce l'equivalente in metri cubi, pinte e galloni;
6. con input in grammi, minore di 100000, fornisce l'equivalente in carati, onces e libbre;
7. con input in gradi centigradi, maggiore di -273.15 che è lo zero assoluto e minore di 5538, fornisce l'equivalente in gradi Fahrenheit, Réaumur e Kelvin;
8. consente di lasciare il programma, in quanto la pressione contemporanea dei tasti <CTRL>+<STOP> è stata utilizzata per abortire ogni opzione e tornare al menu principale.

Attenzione: per caricare il programma digitare BLOAD "CAS:CONVER",R.



RICETTE SARDE

(CLOAD "RICETT" - 32K)
di A. Fenu

Se siete dei buongustai e amate la cucina italiana, ecco il programma che fa per voi. Si tratta di un piccolo ricettario di piatti esclusivi ed originali dell'entroterra sardo. Il programma è di facile consultazione: dopo la schermata grafica iniziale rappresentante l'ambiente di una cucina, l'utente può scegliere la ricetta voluta semplicemente premendo il carattere rappresentante l'opzione. Ad ogni pagina-video letta, per passare alla seguente basta premere la barra spaziatrice. Il programma non occupa l'intera memoria dell'MSX, consentendo l'aggiunta di altre ricette. Buona lettura e... buon appetito!

ROULETTE

(CLOAD "ROULET" - 16K)
di R. Viizzo

Una volta fatto partire il programma, inserite il numero dei giocatori (al massimo 4; tale valore può essere aumentato variando le righe 20 e 30). Inserite poi il nome ed il capitale in lire di ogni giocatore (il capitale massimo è di 100 mila lire).

In caso di giocata vincente, ecco l'elenco delle combinazioni e delle relative vincite.

Pieno = 36 volte la posta

Cavallo = 18 volte la posta

Terzina = 12 volte la posta

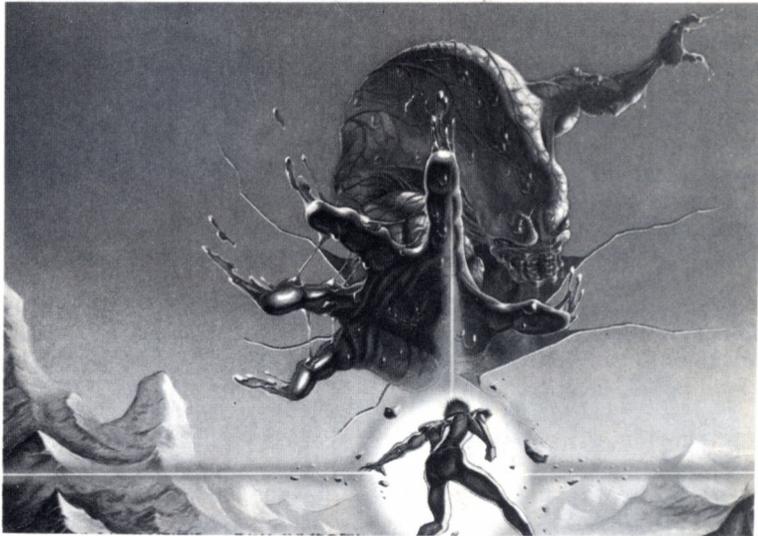
Carrè = 9 volte la posta

Sestina = 6 volte la posta

Dozzina, Colonna = 3 volte la posta

Pari, Dispari, Rosso, Nero, Passe e Mangué = 2 volte la posta

Quando un giocatore perde



tutto, viene eliminato automaticamente. Non è possibile giocarsi più del proprio capitale. Se tutti i giocatori perdono il capitale, il computer segnala la vincita del banco.

Le operazioni da eseguire di volta in volta durante il gioco sono inserite nel programma ed appaiono sempre sullo schermo. Per ogni giocatore sono ammesse, al massimo, quattro puntate per ciclo (per aumentarle, variate il contenuto della linea 220: FOR C=1 TO ...). Se invece un giocatore vuole fare meno puntate, basta che al suo turno, finite le puntate volute, prema il tasto 0: il turno passa automaticamente al giocatore successivo.

Nota per i programmatori: le linee 970-1390 permettono l'input in screen grafico, non previsto dal linguaggio Basic MSX.



FREE TRADER

(CLOAD "F.T." - 32K)
di S. Guarnaschelli

Sta volta ti sei veramente smesso nei guai: causa la tua innata tendenza a frequentare i luoghi più costosi e meno raccomandabili, ti sei indebitato fino al collo con la Gilda degli Usurai, una delle più potenti e spietate organizzazioni che infestano i pianeti del tuo sistema.

Ti sono rimaste due sole alternative: la prima, un onorevole e poco doloroso suicidio; la seconda, impiegare i tuoi ultimi risparmi acquistando una nave e commerciando tra i vari pianeti nel tentativo di accumulare, entro i dieci periodi astrali che ti sono stati concessi, la somma sufficiente a salvarti la vita. Con eroico sprezzo del pericolo decidi di adottare la seconda alternativa, lanciandoti in un'impresa che richiederà da parte tua non solo abilità nel combattimento, ma anche capacità di organizzare razionalmente le tue scarse finanze iniziali.

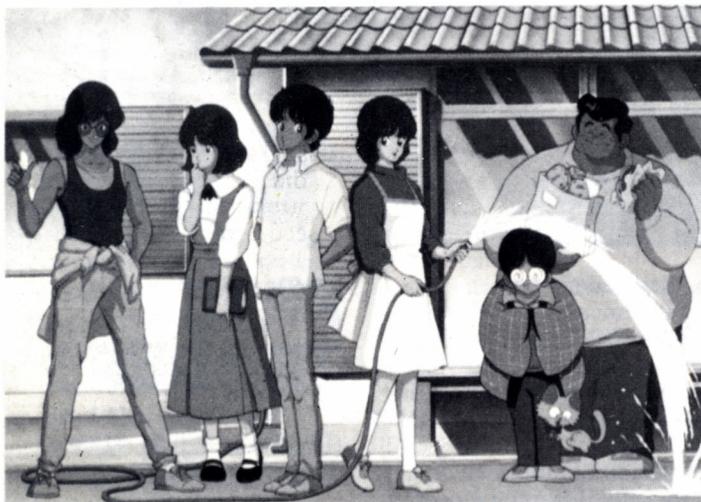
Dato il RUN al programma, per prima cosa sarà visualizzato il pianeta d'origine dello sfortunato mercante cui verrà in

seguito offerta la possibilità di acquisire informazioni sui nove pianeti del sistema. In particolare saranno indicati: A) i prezzi delle 5 categorie fondamentali di merci; B) il costo del viaggio per giungere dal luogo in cui ci si trova al pianeta indicato; C) il grado di pericolosità del pianeta (vale a

vendita delle merci contenute.

COMBATTIMENTO

Giunti in prossimità di un pianeta, ci sarà la possibilità di incontrare qualche nave; in tal caso ne verrà indicato il tipo, la velocità, l'armamento, la



dire la facilità con la quale si possono incontrare navi in zona).

FASE D'ACQUISTO

Si tratta di comperare: lo scafo (se non si è ancora provveduto in tal senso), le armi di bordo, le attrezzature speciali e le merci, che saranno rivendute su quei pianeti sui quali il loro valore è maggiore.

La scelta delle varie opzioni verrà attuata premendo il numero corrispondente e rispondendo, tramite la pressione del tasto "S" (acquisto), o del pulsante "R" (ritorno al menu).

Qualora il denaro non dovesse essere sufficiente, si tornerà al menu.

Le merci vengono stivate in gruppi di un massimo di nove unità di carico ed in scomparti separati, a seconda del tipo di merce; prima di poter effettuare un nuovo carico in uno scompartimento, quest'ultimo dovrà essere svuotato tramite la

potenza di fuoco, quella degli scudi e l'atteggiamento più o meno ostile dello sconosciuto. In relazione a tali dati, spetterà al mercante decidere se attaccare, fuggire o trattare con l'avversario: 1) combattimento: la nave nemica, inizialmente molto lontana, si ingrandirà progressivamente aprendo contemporaneamente il fuoco sulla nostra nave. Compito del pilota sarà quello di portare il bersaglio (tramite i tasti cursore o il joystick) in prossimità del mirino, e di aprire il fuoco, sottraendo così dagli schermi del nemico un numero di punti-energia pari al fattore delle nostre armi. Ovviamente, la cosa è simmetrica ed i colpi ben piazzati del nemico ridurranno le nostre difese (barre in basso a destra).

Premendo il tasto F1 si lanceranno invece (sempre ammesso che le si siano acquistate) le torpedini, lente ma molto potenti. Se l'energia dei cannoni (in basso a sinistra) dovesse esaurirsi, si dovrà attendere il ricarimento prima di

poter nuovamente far fuoco. Qualora il nemico dovesse uscire dai lati dello schermo, la scena si sposterebbe sulla torre di coda (sempre ammesso che sullo scafo esista), dalla quale si potrebbe continuare la difesa.

IL BALLO IPERSPAZIALE

Per spostarsi da un pianeta all'altro si dovrà selezionare la propria destinazione sulla mappa presentata alla fine della fase di acquisto; così facendo, ci si troverà dinanzi alla "porta delle stelle", che si presenterà sotto forma di un quadrato lampeggiante in movimento ed in avvicinamento; quadrato che dovrete tenere collimato (pena la distruzione) nel reticolo di riferimento visualizzato sullo schermo, sempre agendo sui tasti o sul joystick.

PAC LAND

(CLOAD "PACLAN" - 32K)
di M. Goretti

Dopo aver caricato il programma con CLOAD "PACLAN" ed aver digitato RUN, sul video apparirà la copertina del gioco e la richiesta di giocare; premendo SPAZIO o FUOCO inizierà il gioco; se invece attenderete qualche secondo si presenterà la seconda pagina, sulla quale sono elencati i personaggi del programma; anche qui, verrà richiesto di giocare, ma se attenderete alcuni istanti apparirà la terza ed ultima pagina, sulla quale sono elencati i tasti che serviranno durante il gioco.

Durante il gioco premete:
CURSORE SINISTRA = per andare indietro
CURSORE DESTRA = per aumentare la velocità
CURSORE SOPRA = per saltare in alto
CURSORE SOPRA + CURSORE SINISTRA = per saltare in alto
CURSORE SOPRA +

CURSORE DESTRA = per saltare in avanti
ESC = per PAUSA ON / OFF
SELECT = per tornare alla presentazione

Lo scopo del gioco è mangiare tutti i frutti che si incontrano ed arrivare a casa, (quella che riporta sul davanti la scritta PAC'S HOUSE - IN).

MENU MIX

(CLOAD "MIX" - 16K)
di A. Scheiber

Il menu principale di questo programma comprende le seguenti tre opzioni:

1) Sleep Soft

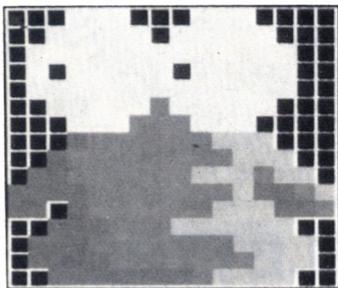
2) Nimtron

3) Inventaparoole

Si tratta di tre giochi differenti; attivabili premendo semplicemente il numero che li identifica. Diamo ora una breve descrizione dei singoli giochi.

SLEEP SOFT

È un flipper particolare: il giocatore deve cercare di battere con le dita dei due gatti reffigurati sul video la pallina, spingendola sempre in alto. Tale operazione è associata alla pressione della barra spaziatrice.



Una volta terminato il gioco, premendo S si comincia una nuova partita; premendo invece R, si torna al menu principale.

NIMTRON

Dal gioco prova-riflessi al passatempo per chi ama pensare.



Nimtron consiste nel prelevare l'ultimo rettangolo colorato sul video, giocando alternativamente contro il computer.

All'inizio del gioco, sul monitor appaiono tre file di rettangoli colorati: la colonna a sinistra (lettera A) è di colore verde, quella al centro (lettera B) di colore rosso e quella a destra (lettera C), è blu. Ad ogni mossa bisogna togliere un numero qualsiasi di rettangoli da una sola colonna. Volendo, ad esempio, togliere 3 rettangoli dalla colonna A, si dovrà scrivere A3. Scrivendo, invece, C1, si toglie un rettangolo dalla colonna C, quella a destra. Vince chi riesce a togliere l'ultimo rettangolo rimasto in gioco. Per tornare al menu principale, battete AR.

INVENTAPAROLE

In questo gioco bisogna cercare di indovinare una parola. Al posto dei trattini ("—") visualizzati bisognerà digitare una lettera dell'alfabeto. Per indovinare una nuova parola, premete il tasto SELECT; per tornare al menu principale, usate il tasto ESC.

L.P.

(CLOAD "L.P." - 32K)
di R. Mesiti

Trasformate il vostro MSX in un perfetto esecutore musicale con questo programma che vi permetterà di selezionare ben otto brani tra i più orecchiabili:

1) "Toccata in re minore", di J.S. Bach

2) "Parla più piano", di N. Rota
3) "Yesterday", di J. Lennon
4) "Sogno d'amore", di F. Liszt
5) "Improvviso", di G. Rinaldi
6) "The entertainer", di S.

Joplin

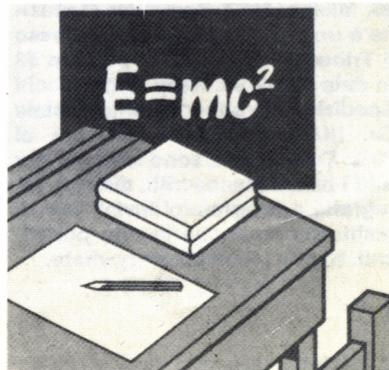
7) "Gagliarda", di G. Frescobaldi

8) "Alla turca", di W.A. Mozart
Dopo aver caricato il programma con CLOAD "L.P.", date il RUN e subito vi apparirà il menu con i titoli dei brani, ciascuno dei quali potrà essere scelto digitando il corrispondente numero sulla tastiera (un triangolino vi indicherà il brano in esecuzione). Potrete esaltare ciascuna esecuzione modificando i registri del PSG (il processore musicale). Un esempio vi è offerto dal quarto brano. Il programma inoltre è aperto, vi permette cioè di utilizzare ciascun brano, o parte di esso, per completare e personalizzare i vostri programmi.

RACING TEAM II

(CLOAD "RACEII" - 32K)
di N. Paggin

Benvenuti ad una entusiasmante corsa di formula uno, cui possono giocare fino a 6 piloti. Ogni giocatore controlla un team di due macchine. Inserite i nomi delle squadre e dei piloti (non ci devono essere nomi uguali). Inserite il numero di gare che volete disputare. Ogni giocatore deve scegliere il numero di motori e di telai che occorreranno per tutta la





N. 26 - MAG/GIU 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

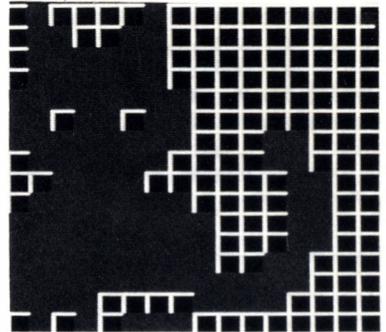
Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO. DI.P. Angelo Patuzzi spa, 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.

stagione di gare.
Prove del GP: Pressione del turbo (1-5). Incidenza alettone (1-5). Gomme (1-3). Più alto è il numero scelto per ogni componente, migliore sarà il tempo in prova ma superiori anche i rischi di rottura. (Tasto cursore alto=cambia numero Barra di spazio=conferma scelta)

Partenza: Quando il giocatore sarà pronto, spinga la leva del joystick in avanti. L'indicatore del numero di giri si muoverà e si accenderà il giallo sul semaforo. Spingendo la leva in avanti, il numero di giri crescerà (verso destra). Se si lascia la leva, calerà bruscamente. Se l'indicatore sorpasserà il limite destro o sinistro, il motore si spegnerà. L'ideale sarebbe mantenere l'indicatore più vicino possibile al limite massimo (a destra). Dopo un po' si accenderà il rosso e, da quell'istante, potrebbe scattare in ogni momento il verde. Quando apparirà il verde, premete il pulsante del joystick. In base alla velocità di reazione ed alla distanza dell'indicatore dal massimo, verrà dato un giudizio sulla partenza. Corsa: la gara si sviluppa su 10 giri. In gara vi sono anche un certo numero di concorrenti manovrati dal computer (auto di colore magenta). Ogni giocatore deve scegliere a turno la pressione del turbo da dare ad ogni sua macchina usando, come nelle prove, cursore alto e barra di spazio.

1: Si perde una posizione
2: Si diminuisce la velocità e quindi bisogna scegliere una traiettoria (LEFT=cursore sinistro, RIGHT=cursore destro). Il concorrente che vi segue in classifica sceglierà quindi la sua traiettoria (joystick sinistro, joystick destro). Ovviamente i due giocatori non devono conoscere le mosse dell'altro. Se le due traiettorie saranno uguali, allora le posizioni saranno mantenute; altrimenti ci sarà una perdita di posizione.

3: Si mantiene la posizione
4: Si tenta il sorpasso con le



stesse modalità di 2:

5: Si sorpassa la macchina che precede
Più pressione si dà al turbo, più rischi ci sono di rompere il motore, di fare un incidente, di fermarsi ai box, e di finire la benzina.

PIT-STOP: Il tempo inizia a scorrere quando si muove il joystick. Bisogna far coincidere perfettamente le due crocette e quindi premere il pulsante. Apparirà una seconda crocetta da far coincidere con quella mobile. Premete quindi il pulsante del joystick.

Al termine del numero di gare prefissato, sarà data una classifica finale fra i costruttori, in base ai punti conquistati dai due piloti e dal denaro risparmiato.

Evitate di finire senza soldi!



ELETTRO-TECNICA

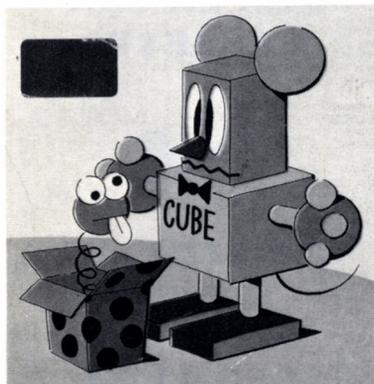
(CLOAD "ELET" - 32K)
di F. Capotondo

Questo programma permette di eseguire i vari calcoli di elettrotecnica generale con la visualizzazione della formula,

seguita dal risultato finale.

Dopo aver avviato il programma, viene visualizzato il menu principale con 6 opzioni:

- 1- CALCOLO DEI PRINCIPALI MATERIALI
- 2- CALCOLO RESISTENZE ELETTRICHE
- 3- LEGGE DI OHM
- 4- LEGGE DI JOULE
- 5- CALCOLO ENERGIA ELETTRICA
- 6- FINE PROGRAMMA.



Opzione 1: comprende un menu composto dalle seguenti opzioni:

1- RESISTIVITÀ MATERIALI CONDUTTORI (visualizza due tabelle, con la resistività dei principali conduttori sottoposti alla temperatura di 0°C).

2- CALCOLO MATERIALI (comprende un menu che permette di calcolare resistività, resistenza, sezione, lunghezza dei materiali; la sezione va espressa in mm², la lunghezza in metri).

3- MENU PRINCIPALE.

Opzione 2: permette di calcolare la resistenza totale di resistenze collegate in parallelo o in serie, con un massimo di 9 resistenze.

Opzione 3: permette di calcolare tensione, intensità e resistenza, eseguendo la legge di Ohm.

Opzione 4: permette di calcolare potenza elettrica, tensione, intensità e resistenza eseguendo la legge di Joule.

Opzione 5: permette di calcolare l'energia elettrica e la spesa totale considerando le ore e la spesa in Kilowatt inserite in precedenza.

Opzione 6: si esce dal programma.

RIVISTA PROGRAMMI PER MSX

MSX Computer Magazine

26



Per caricare digitare CLOAD

SOMMARIO

LATO A:

- CULTURA
- CONVERTE
- RICETTE SARDE
- ROULETTE
- FREE TRADER

LATO B:

- PAC LAND
- MENU MIX
- L.P.
- RACING TEAM II
- ELETTROTECNICA

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