

N. 28  
sett/ott '89

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

ATOMIC  
FIRE

# MSX

## COMPUTER MAGAZINE

# 10

### PROGRAMMI

MEMOREX ESCAPE FROM ZODIAC II

GIRO D'ITALIA C'EST LA VIE SPACE COMBAT

NETWORK RECOVER STATISTICA

AGENTE RV7 DIGA

SILK WORM, VIRGIN GAMES



# 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: Agente RV7, Diga, C'est la vie, Space combat, Statistica.

Sul lato B ci sono: Network, Giro d'Italia, Memorex, Escape from Zodiac II, Recover.



## AGENTE RV7

(CLOAD "RV7" - 32K)  
di R. Cangini

Lo scopo del gioco è quello, una volta superati tutti i livelli, di liberare la nostra amata.

Il gioco prevede 9 livelli. Ognuno di essi è costituito da un insieme di pianerottoli.

Il protagonista, l'agente RV7, può, saltando, salire o scendere dai pianerottoli facendo attenzione alle insidie che essi possono celare.

Il fine di RV7 è quello di trovare le chiavi di accesso che gli permetteranno di entrare nell'OVOX, che è appunto un ascensore a forma di uovo il quale consente di essere teletrasportato ad un successivo livello. Le chiavi di accesso sono però nascoste nei vari oggetti che caratterizzano ogni muro: scrivanie, lampade, piani elettrici, droidi...

Inoltre RV7 deve impossessarsi delle chiavi in modo sequenziale, prima la 1, poi la 2, quindi la 3, fino alla 5, la quale farà comparire in qualche punto del quadro l'OVOX.

A complicarci la missione vi sono poi piccoli robottini che fanno la guardia sui vari pianerottoli.

Per scavalcare i robottini saltate anticipatamente e controllate RV7 anche in volo.

Per muovere RV7 bisogna usare i tasti cursore e la barra spaziatrice. Con il tasto direzione su, l'agente si gira di schiena e guarda se trova una chiave (o entra nell'ascensore). Con il tasto direzione sinistra si muove a sinistra e con quello direzione destra di muove a destra. Infine, tramite la barra spaziatrice, RV7 salta in alto.

È importante sapere che:

- quando l'energia od il tempo arrivano a zero, RV7 muore;
  - quando RV7 cade da un pianerottolo troppo alto, muore;
  - quando RV7 entra in collisione con un robottino muore;
  - alcuni tipi di pianerottolo nascondono delle trappole, altri invece tolgono energia;
  - quando RV7 si impossessa di una chiave, si accende il cursore relativo ad essa;
  - alla fine di ogni muro (livello) si ottiene un punteggio relativo al numero del livello superato, al tempo richiesto ed all'energia rimasta;
  - in alto a destra vi è il microscanner che segnala quali chiavi sono già state prese.
- Attenzione: per caricare il programma bisogna digitare CLOAD "RV7", poi dare il RUN ed attendere il caricamento delle altre parti. Quando appare sullo schermo nuovamente la scritta "OK", digitate RUN.

## DIGA

(CLOAD "DIGA" - 16K)  
di M. Verrone

Siete l'estremo difensore di una gigantesca diga che costituisce il bersaglio prediletto del vostro più temibile nemico. Il vostro scopo è quello di difendere la diga dai missili al neutrone di chi vi è ostile. Ma non basta; infatti, superato il primo quadro, dovrete proteggere un'altra diga meno robusta, e così via per altri



cinque schermi.

Se il nemico riuscirà a bucare la diga, il vostro villaggio verrà spazzato via dalla violenza dell'acqua.

I punti vengono calcolati in base ai colpi sprecati ed ai missili colpiti.

Una volta caricato il programma e dato il RUN, prima di iniziare il gioco il computer vi chiederà se volete avere una sintesi delle istruzioni di gioco, se volete usare la tastiera o il joystick, e quale livello di difficoltà scegliete.

Se optate per la tastiera, per sparare bisogna utilizzare la barra spaziatrice; altrimenti, se scegliete il joystick, usate il tasto fire.

## C'EST LA VIE

(CLOAD "C'EST" - 32K)  
di A. Zanetti

Questo programma riproduce un gioco televisivo a quiz andato in onda qualche anno fa. Una volta fattolo partire con il comando RUN, il computer chiederà i nomi dei 2 concorrenti e di attivare il tasto di Caps Lock.

Successivamente, dopo una schermata di presentazione, sullo schermo verrà riportata la domanda alla quale rispondere, le persone alle quali questa domanda è stata posta e le tre

risposte date dalle persone. Ognuna di queste risposte ha ottenuto voti diversi: quella più votata avrà il numero 1, quella meno votata il numero 3, e quella di mezzo il numero 2. Toccherà al primo giocatore indovinare la risposta numero 1 ed al secondo la numero 2; se ciò non avverrà il giocatore che avrà sbagliato perderà una possibilità. All'inizio del gioco ogni sfidante ha tre possibilità, contraddistinte da tre pallini in alto sullo schermo.

Per scegliere la risposta, il partecipante al quiz dovrà premere i tasti A, B o C a seconda della risposta che si vuole dare.

Se il primo giocatore indovina la risposta numero 1, guadagna un punto; se il secondo giocatore trova la numero 3, allora quest'ultimo perde una possibilità.

Se il primo sfidante trova la risposta numero 2 ed il secondo imbrocca la numero 1, quest'ultimo guadagna un punto e fa perdere una possibilità al primo giocatore. Altrimenti, se il secondo sfidante trova la



risposta numero 3, perde una possibilità.

Infine, l'ultima condizione: se il primo giocatore trova la risposta numero 3, perde una possibilità e se il secondo giocatore trova la numero 1, guadagna un punto. In altre parole, ogni volta che si indovina la risposta numero 1 si guadagna un punto. Dopo ogni quiz, i partecipanti si scambiano l'ordine di gioco.

Il programma ha memorizzati ben 145 quiz; se dopo il 145esimo il gioco non sarà terminato, verrà proclamato vincitore il giocatore che avrà sprecato meno possibilità; se queste saranno pari, vincerà chi avrà totalizzato più punti.



N. 28 - SETT/OTT 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.

SISTEMI FUTURE



## SPACE COMBAT

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

**A**l comando di un mitico Blériot della grande guerra, dovrete distruggere l'aereo avversario facendo diminuire il numero delle sue vite da 5 a 0. Vincitore sarà colui che rimarrà con almeno una vita.

Dopo aver caricato SPACE COMBAT, digitate RUN ed attendete qualche istante. Successivamente apparirà la presentazione. Se lascerete trascorrere un po' di tempo, verrà visualizzata una seconda schermata contenente le istruzioni del gioco; altrimenti, se premerete la barra spaziatrice o il tasto fire del joystick, avrà inizio il gioco.

Per spostare l'aereo bianco potete utilizzare sia i tasti cursore che la leva del joystick inserito nella porta 1. Per manovrare, invece, l'aereo di colore rosso utilizzate il joystick

in porta 2. Se si vuole uscire dal combattimento, bisogna premere il tasto ESC.

Infine, se durante il gioco compare sullo schermo un paracadutista, potrete salvarlo passandogli sopra con l'aereo e guadagnando, in cambio, una vita.

## STATISTICA

(CLOAD "STAT." - 16K)  
di V. Cannavò

**P**uò capitare la necessità di eseguire dei calcoli statistici senza disporre di una calcolatrice scientifica adatta allo scopo. Ecco un programma che esegue diversi calcoli e grafici statistici.

I risultati forniti sono: la media, lo scarto quadratico medio (S.Q.M.), lo S.Q.M. della media ed il modulo di precisione. Una volta caricato il programma e dato il RUN, bisognerà inserire il numero delle misure che compongono il campione da analizzare.

Poi, ad una ad una, verranno

digitate le campionature, e si avrà, ogni volta, il riscontro sul video della somma aggiornata delle misure. Successivamente, verrà chiesto il valore dell'esponenziale, al quale seguirà la visualizzazione della media delle misure, nonché una tabella contenente, per ogni campionatura, il relativo scarto. Seguiranno il valore dello scarto quadratico medio ed il grafico della curva di distribuzione degli errori.



## NETWORK

(CLOAD "NETWOR" - 32K)  
di N. Paggini

**E**cce una versione del famoso gioco del Monopoli trasportata nel mondo della televisione. Possono giocare da due ad otto giocatori, ognuno dei quali rappresenta un canale televisivo. Scopo del gioco è fare in modo da guadagnare il più possibile, facendo capitare i giocatori avversari sulle proprie caselle (trasmissioni).

Il percorso è di 40 caselle, al termine delle quali ogni giocatore riceverà un bonus di 200 milioni. Quando un giocatore acquista tutte le trasmissioni di una determinata fascia (ad esempio: fascia serale, film, trasmissioni sportive, rappresentate da colori diversi) può allora inserire degli spot (fino ad un massimo di 5) in ogni trasmissione, spot che faranno naturalmente aumentare il pedaggio che gli avversari dovranno pagare. Esistono poi gli accordi con reti estere (le





## GIRO D'ITALIA

(CLOAD "GIRO" - 32K)  
di L. Giglioli

Se amate andare in bicicletta e smagari vi cimentate in qualche gara, allora questo gioco fa al caso vostro. Consiste nel completare nel minor tempo possibile le varie tappe, da un minimo di tre ad un massimo di dodici. Per muovere il ciclista si deve agire sul cursore destro, oppure spingendo a destra la leva del joystick ripetutamente. I giocatori che possono concorrere sono massimo quattro.

Dopo aver caricato la prima parte del programma con CLOAD ed aver dato il RUN, attendete il caricamento della seconda parte in linguaggio macchina. Successivamente verranno chiesti il numero dei giocatori, i nomi di ogni giocatore, il numero delle tappe che compongono la gara ed il tipo di controllo adottato (tastiera o joystick). Inseriti questi dati, il computer mostrerà



la mappa della tappa indicando i tracciati in pianura, in discesa ed in salita; quindi avrà inizio la competizione.

Dopo ogni tappa sarà mostrata la classifica e, al termine, verrà decretato il vincitore che avrà l'onore di vedere pubblicato il proprio nome sulla prima pagina, riportata sul video, del fac-simile della "Gazzetta dello Sport".

Attenzione: il programma non funziona se è presente il disk drive, quindi si deve accendere il computer tenendo premuto il tasto SHIFT.



## MEMOREX

(CLOAD "MEMORX" - 32K)  
di F. Colpo

Un gioco, questo, che metterà alla prova la vostra memoria. Si può giocare sia contro il computer che con un amico.

Lo scopo del gioco consiste nell'accoppiare più carte possibili aventi lo stesso simbolo. Inizialmente sul video compaiono le carte rovesciate. A turno potrete scoprirle, indicando le coordinate delle carte scelte. Tali coordinate sono composte da un numero seguito da una lettera, ad esempio 2A. Quest'ultima indica che bisogna scoprire la carta posizionata alla riga 2 ed alla colonna A. Attenzione: tra le carte si trova un jolly che vi aiuterà ad incrementare il vostro punteggio di due punti, ma c'è anche un Memorex che si sposta di posizione continuamente e che, se scoperto, purtroppo vi abbasserà il punteggio di due punti!

## ESCAPE FROM ZODIAC II

(CLOAD "ESCAPE" - 16K)  
di N. Paggini

Vi trovate sul pianeta ZODIAC II, tra mille insidie e pericoli. La vostra missione consiste nell'arrivare al ventesimo schermo nel minor tempo possibile e salvare quindi

Stazioni nel Monopoli) ed il noleggio di satelliti e stazioni riceventi (Energia Elettrica e Acqua Potabile nel Monopoli). Ogni giocatore, all'inizio del suo turno, lancia i dadi azionando la barra spaziatrice (tale tasto consente anche di proseguire con il programma dopo che si è finito di guardare una schermata). Se il giocatore capita in una casella vuota, può acquistarla pagando l'importo corrispettivo. Se non ritiene di acquistarla, allora si batte un'asta tra gli altri giocatori e la casella viene venduta al miglior offerente.

Se un giocatore capita su una casella di un altro, paga una somma proporzionale al numero degli spot presenti sulla casella. Se un giocatore capita su una propria casella può: 1) comprare degli spot (solo se possiede tutto il gruppo di trasmissioni); 2) vendere ad un altro giocatore; 3) sospendere la trasmissione ricevendo dal banco del denaro, ma perdendo la proprietà della trasmissione.

Al termine del giro viene fornita la situazione di gioco. In seguito è possibile svolgere operazioni di compravendita di trasmissioni (S+return), consultare l'appendice con i numeri dei giocatori ed i valori delle trasmissioni (A+return), finire il gioco se il tempo determinato scade (F+return), oppure passare al giro successivo (N+return).

Caselle speciali: sparse sul percorso vi sono alcune caselle innocue, altre positive o negative.

Non è possibile fare acquisti se ci si trova sotto lo zero.

# MSX

## SE QUESTO FASCICOLO TI È PIACIUTO SCRIVICELO

...ma anche se non ti è piaciuto, naturalmente. Ci interessa molto il tuo parere perché può aiutarci a darti proprio quello che vuoi. Rispondi per cortesia a queste domande. Grazie.

Quanti anni hai? .....

Se studi, che studi fai? .....

Se lavori, che lavoro fai? .....

Se hai un computer, qual è? .....

Ti è piaciuto questo fascicolo?  sì  no

Cosa ti è piaciuto di più?  
.....  
.....  
.....

Hai dei suggerimenti? Quali? .....

NOME E COGNOME .....

INDIRIZZO .....

TEL. ....

CITTA' .....

CAP .....

PROV. ....

Completa con il tuo indirizzo solo se vuoi  
e spedisce questo tagliando o una fotocopia a MSX,  
Arcadia c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

l'astronave dai pericoli del pianeta.

Ogni schermo si completa quando viene raggiunto il lato destro del video.

Per muovere l'eroe, usate i tasti cursore destra e sinistra e la barra spaziatrice per saltare. Buon divertimento e... attenti a non cadere nei fossi!

## RECOVER

(BLOAD "CAS:RECOVER",R - 16K)

di M. Lattaruli

Questa routine in linguaggio macchina è in grado di recuperare un programma Basic cancellato con un NEW o con il reset del computer.

Durante queste operazioni, infatti, il sistema operativo non si preoccupa di ripulire la memoria ma soltanto di reinizializzare i puntatori del basic, rendendo in tal modo possibile il procedimento inverso con un opportuno ripuntamento.

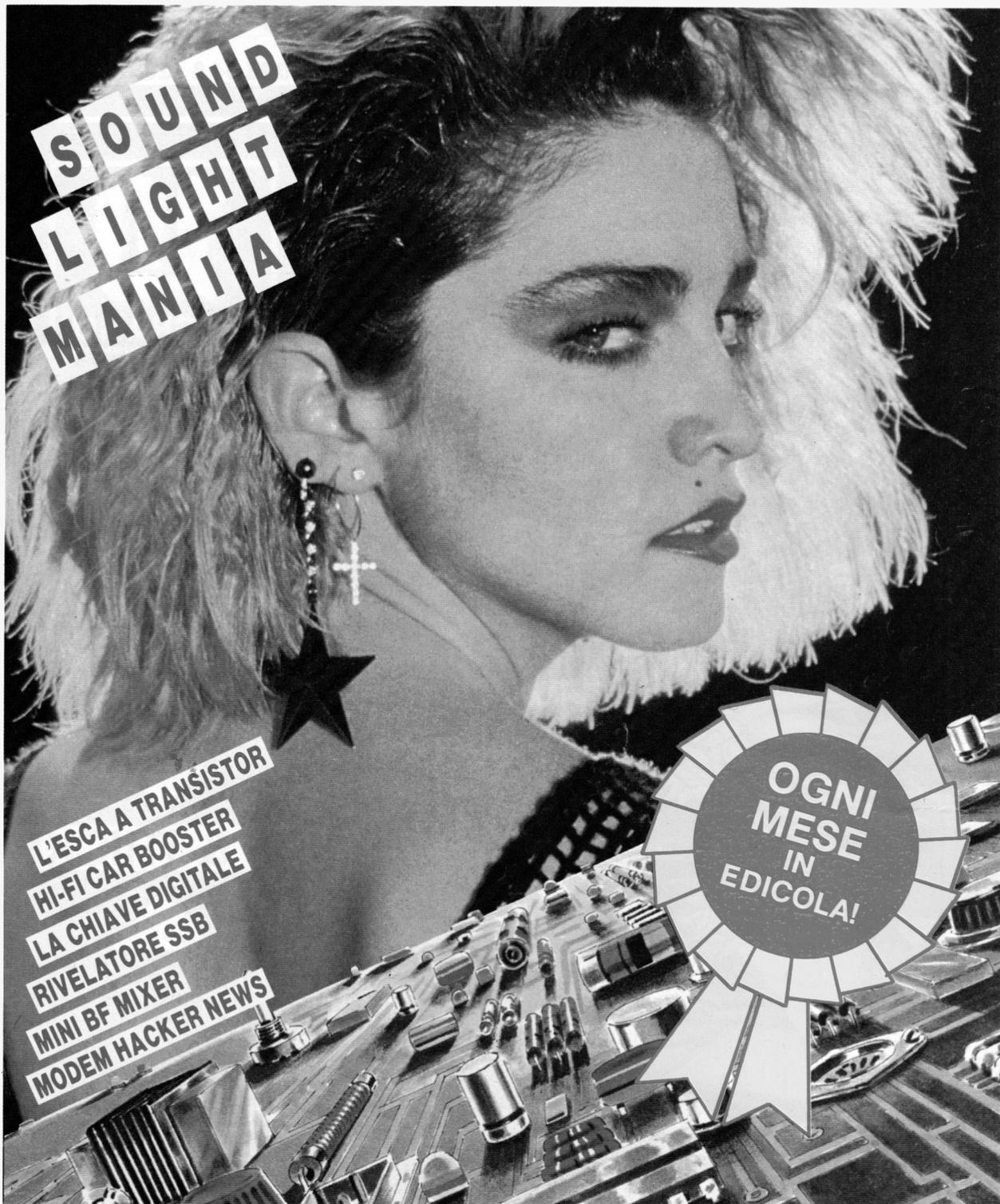
Trattandosi di un'operazione di ricerca locazione per locazione, il recupero non può essere effettuato quando vengono riscontrate alterazioni del contenuto della memoria, come ad esempio dopo un reset prolungato, dopo una POKE errata, dopo l'assegnazione di una variabile o dopo l'esecuzione di una USR. Ad evitare interferenze con il programma Basic da recuperare, allora, RECOVER è stato assemblato nell'area di lavoro MSX agli indirizzi &HF975, &HF9E4, &HF975 e all'occorrenza, senza compiere operazioni intermedie, deve essere caricato ed eseguito con BLOAD "CAS:RECOVER",R. Il risultato, se positivo, verrà indicato dalla scritta "Text Recovered".

Un LIST successivo consentirà di rivedere il programma inizialmente "sparito".

# Elettronica 2000

MISTER KIT

ELETRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA



**SOUND  
LIGHT  
MANIA**

**L'ESCA A TRANSISTOR**

**HI-FI CAR BOOSTER**

**LA CHIAVE DIGITALE**

**RIVELATORE SSB**

**MINI BF MIXER**

**MODEM HACKER NEWS**

**OGNI  
MESE  
IN  
EDICOLA!**

## RIVISTA PROGRAMMI PER MSX

MSX Computer Magazine

28



Per caricare digitare CLOAD

SOMMARIO

LATO A:

- AGENTE RV7
- DIGA
- C'EST LA VIE
- SPACE COMBER
- STATISTICHE

LATO B:

- NETWORK
- GIRO D'ITALIA
- MEMOREX
- ESCAPE FROM ZODIAC II
- RECOVER

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