

N. 29
nov/dic '89

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

**NEXT STOP
1990**

MSX

COMPUTER MAGAZINE



CURSE OF THE AZURE BONDS, US GOLD

10
PROGRAMMI

CRAZY RACE MEMO

ROULETTE IL TOMBOLOTTO

ARCHIVIO LIBRI MERRY CHRISTMAS

PENTA GAMES LOCALIZZA FILES

WORM WHOMPER OHELLO

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: Crazy race, Memo, Roulette, Il tombolotto, Archivio libri. Sul lato B ci sono: Merry

Christmas, Worm whomper, Othello, Penta games, Localizza files.



CRAZY RACE

(RUN "CRRA" - 32K)
di S. Guarnaschelli

Prima di dare le istruzioni del programma, vediamo il procedimento per caricare il gioco:

- se si possiede un MSX2, digitare POKE 65535,170
- caricare il primo blocco del programma con RUN "CRRA"
- una volta terminato il caricamento, dare CLOAD
- a blocco caricato, dare RUN ed attendere il caricamento dell'ultima parte.

Vediamo ora le istruzioni del gioco.

Nel XXIII secolo la ricerca di sempre nuove emozioni e l'avanzatissima tecnologia portano alla creazione di nuovi e pericolosissimi passatempi; uno dei più popolari (e letali) tra di essi è un'evoluzione delle antiche gare ad inseguimento che fino alla fine del 1900 costituivano uno degli sport maggiormente seguiti.

Al fine di rendere più stimolante la competizione un noto imprenditore-strozzino di Vogon IV introdusse una lieve modifica nel vecchio schema della gara: non si trattava di limitarsi a SUPERARE gli avversari, quanto di ELIMINARE gli stessi.

A seguito delle proteste degli ultimi abitanti di un paio di pianeti periferici, resi praticamente sterili dall'uso indiscriminato di armi nucleari da parte dei concorrenti di

alcune gare regionali, il Comitato di Sorveglianza sull'Uso dei Pesticidi, Deodoranti ed Armi Nucleari, decise di vietare l'impiego di qualsiasi arma.

Così l'unico mezzo lasciato agli entusiasti piloti di masock-nave (i veicoli impiegati) per uccidersi a vicenda fu l'S.C.B. (spintone contro barriera) vale a dire l'urto finalizzato al rimbalzo del nemico contro i bordi della pista.

Il grande successo di tale sport, i rapidi guadagni ad esso legati e le foto dei corridori sempre avvinghiati dalle tenere braccia (o tentacoli o estroflessioni citoplasmatiche a seconda dei gusti) di belle ragazze (o altro) ti hanno indotto ad ipotecare la casa, lo sprinter e la cyberdentiera della nonna per acquistare una masock-nave e gli equipaggiamenti relativi.

Possa la dea fortuna sorriderci, il tuo sponsor ringraziarti ed il tuo assicuratore vivere felice!

IL GIOCO

- 1) Fase acquisto scafo: sposta il cursore e premi la barra quando avrai scelto la tua nave.
- 2) Fase acquisto oggetti: potrai (a) riparare lo scafo (b) riparare od aumentare la potenza dei motori (c) corazzare il veicolo (d) riparare il droide navigatore (e) installare una capsula di salvataggio (f) stipulare una polizza sulla vita e sulla nave (g) comprare una piccola bomba H.
- 3) Scelta circuito: premi il numero corrispondente.

LA GARA

La pista scorrerà sotto la nave mentre il fido navigatore ti fornirà la descrizione dei tre segmenti più prossimi e l'indicazione della presenza di una nave nemica.

Agendo sui tasti o sul joy potrai imprimere l'accelerazione voluta alla nave (tenendo conto della forza centrifuga in curva) dirigendola contro il nemico e cercando di farlo spiattellare contro i bordi.

La velocità è regolata dai tasti F1 ed F2 (+ e -) mentre premendo la barra farai

detonare l'eventuale bomba H (sleale, ma efficace). Terminato il giro, verrà visualizzato il tuo guadagno in relazione alla velocità mantenuta e, soprattutto, al numero di concorrenti eliminati. Box: quanto ti troverai nella sezione dei box decelerata (F2) fino al minimo per accedervi. Attenzione: l'assicurazione non serve senza la capsula di salvataggio (e viceversa). Per giocare, inserire le mauscole.



MEMO

(CLOAD "MEMO" - 16K)
di C. Rocco

Il programma prevede il gioco per una o due persone. Il gioco consiste nel memorizzare i numeri o simboli che appaiono sullo schermo per alcuni secondi: se si gioca da soli, il punteggio viene sempre incrementato di un'unità. Più la memoria sarà allenata e meno saranno i tentativi utilizzati per terminare il gioco; quindi, minore sarà il punteggio.

Se si gioca in due, ogni volta che un giocatore scoprirà due numeri o simboli uguali (anche nel colore), avrà a disposizione un altro tentativo. Con i numeri si prendono tanti punti quanto è il valore del numero; con i simboli si prende invece un solo punto.

Il gioco termina quando tutti i numeri o simboli sono stati scoperti.

Per scoprire le caselle desiderate

si possono usare i tasti cursore o il joystick spostando la lineetta del colore del giocatore sotto le caselle desiderate; quindi, si preme il pulsante di fuoco o la barra di spazio.

Se le due caselle sono identiche per simbolo e per colore, esse verranno annullate e rimarranno visibili.

In ogni caso, premendo F5 si può ricominciare il gioco dall'inizio, in qualsiasi momento.

ROULETTE

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

Dopo aver caricato il programma si presenterà la copertina; se premete spazio comincerà il gioco, altrimenti si passerà alla seconda pagina dove ci sono le istruzioni per giocare. Se si premerà spazio inizierà il gioco altrimenti, dopo qualche secondo, si passerà alla terza ed ultima pagina dove ci sono tutte le puntate possibili ed i punteggi di ogni puntata. Anche qui, premendo spazio comincerà il gioco, altrimenti si tornerà alla copertina iniziale.

Una volta premuto SPAZIO apparirà il TABLEAUX dove sono riportate, contrassegnate da un quadrato, le varie puntate. Da questo momento potete fare le vostre scelte spostando la freccia sulla casella da voi prescelta e premendo spazio. Se si sente un segnale acustico acuto vuol dire che la puntata è andata a buon fine; se, viceversa, sentirete un segnale grave, vuol dire che non avete ben centrato la casella e che dovete ripuntare posizionandovi sopra il numero o la scritta.

Fatte le vostre scelte, dovete spostarvi tutto a destra con la freccia finché non si fermerà; a questo punto, premete SPAZIO e ad una ad una vi sarà chiesto il valore delle puntate da voi precedentemente effettuate. La puntata non può essere 0 e non può superare le 10000 £. Per confermare la puntata



N. 29 - NOV/DIC 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.

premere "S" oppure "s", altrimenti "n" o "N".

A questo punto apparirà la ruota dove ci sono i numeri dallo 0 al 36, e si vedrà la pallina che, dopo qualche giro, andrà a fermarsi su di un numero; a destra in alto appariranno i risultati di quel giro.

Dopo qualche secondo si tornerà al tavolo delle puntate dove è segnato anche il punteggio.

Lo scopo del gioco è indovinare il numero, il colore, l'intervallo in cui si trova il numero, e se esso è pari o dispari.

Vincendo aumenta il capitale e diminuisce quello del banco, che viene battuto se non può più pagare il vincitore.



IL TOM-BOLOTTO

(CLOAD "TOMBOL" - 16K)
di E. Medvet

Il gioco è un incrocio tra Tombola e Lotto. Dalla Tombola eredita il principio che i numeri estratti non escono più, mentre dal Lotto eredita il resto, e cioè la possibilità di scommettere su determinati numeri ed, eventualmente, di incassare somme adeguate. Il tutto è condito con musica e grafica.

Il gioco può accattivare grandi e piccini ed è particolarmente adatto ad interi nuclei familiari dato che sono previsti due giocatori (G1 e G2), (più, naturalmente, il Lotto) ciascuno con i suoi calcoletti e prospettini. È consigliabile prendere nota dei numeri estratti dalla Ruota della

fortuna (a meno che non si voglia esercitare la propria memoria) per non puntare numeri già usciti e per approfittare meglio della sempre maggiore probabilità di vincere man mano che aumenta il numero di puntata.

Naturalmente, quando sono usciti quasi tutti i numeri (per la precisione, 85 su 90), si cambia livello e si comincia da capo con tutti i numeri nel sacco (da 1 a 90).

I due giocatori possono giocare ciascuno per conto proprio, oppure possono allearsi contro il nemico comune, il Lotto.

REGOLE DEL GIOCO

- 1) Si puntano 5 numeri alla volta, perché 5 sono i numeri estratti volta per volta.
- 2) Dopo i 5 numeri puntati, si devono sempre scommettere anche dei soldi: \$ 100 minimo per il primo livello, 200 per il secondo, etc.
- 3) I numeri da puntare e le scommesse si inseriscono regolarmente premendo (alla fine d'ognuno) il tasto return. Solo allora (e se soddisfano le condizioni di gioco) compaiono sullo schermo. Altrimenti c'è il Bip.
- 4) Dopo le giocate di G1 e di G2, comincia (con un fischio di preavviso) a girare la ruota della fortuna, che si può bloccare con la barra spaziatrice. Premerla 5 volte, una volta per ogni numero.
- 5) Le formule di Vincita o Perdita sono queste:
(V1= vincita G1; D1= scommessa G1)
per nessun numero indovinato: $V1 = -D1$
per 1 numero indovinato: $V1 = D1 (+D1)$
per 2 numeri indovinati: $V1 = D1 \times 6 (+D1)$
per 3 numeri indovinati: $V1 = D1 \times 16 (+D1)$
per 4 numeri indovinati: $V1 = D1 \times 36 (+D1)$
per 5 numeri indovinati: $V1 = D1 \times 100 (+D1)$
- 6) Il gioco finisce quando



entrambe le casse di G1 e G2 vanno sotto il minimo di scommessa; quando la cassa del Lotto va sotto 0 o raggiunge 9.000.000; quando la cassa di uno o di entrambi i giocatori raggiunge quota 400.000.

7) Per riprendere il gioco, premere CONTROL+STOP e RUN.

Ogni operazione successiva è preannunciata da elementi visivi (scritte opportune) e, soprattutto, acustici (rumori, fischi, campanellini, musicchette), per cui il tutto risulta di facilissimo uso. L'intervallo dopo la fine di ogni estrazione (commentato da un brano musicale) permette di prendere nota dei numeri estratti.

ARCHIVIO LIBRI

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

Questo programma di archivio libri permette di gestire fino a 50 libri. Dopo aver avviato il programma, si presenta il menu principale contenente le seguenti opzioni:
1- INSERIMENTO
2- RICERCA
3- MODIFICA
4- STAMPA
5- REGISTRAZIONE
6- CARICAMENTO
Opzione 1: in questa opzione viene visualizzato il numero dei record disponibili e il numero del record che si sta inserendo. Per ogni record si devono inserire titolo, autore, editore,

genere, numero delle pagine, numero libro, codice.

Dopo ogni record memorizzato, si può scegliere di premere il tasto RETURN (per inserire un altro record); INS (per correggere il record memorizzato); HOME (per tornare al menu principale); ESC (per cancellare l'ultimo record e tornare al menu principale).

Opzione 2: in questa opzione, si presenta un menu contenente le seguenti opzioni:

- 1- RICERCA TITOLO
- 2- RICERCA AUTORE
- 3- RICERCA EDITORE
- 4- RICERCA GENERE
- 5- RICERCA N° PAGINE
- 6- RICERCA N° LIBRO
- 7- RICERCA CODICE
- 8- MENU PRINCIPALE

Per la ricerca è sufficiente scrivere i primi caratteri di ciò che si vuole ricercare.

Premendo solamente il tasto RETURN, vengono visualizzati tutti i record.

Dopo la visualizzazione di ogni record, si può scegliere di premere il tasto RETURN (per vedere il record successivo); HOME (per tornare al menu ricerca), SELECT (per la stampa della scheda in visione).

Opzione 3: in questa opzione si può ricercare e modificare un record.

Opzione 4: in questa opzione, vengono stampati tutti i record. Opzione 5: in questa opzione, si possono registrare tutti i dati su cassetta premendo il tasto INS, si può avviare o arrestare il registratore.

Opzione 6: in questa opzione, si possono caricare i dati su cassetta.

Attenzione: non inserire le virgole!



MERRY CHRISTMAS

(CLOAD "MEXMAS" - 32K)
di M. Lattaruli

Ecco un programma da fare "girare" durante le feste natalizie.

È in grado di eseguire, a tre voci, sei brani natalizi tra i più noti e belli:

- 1- ASTRO DEL CIELO
- 2- TU SCENDI DALLE STELLE
- 3- JINGLE BELLS
- 4- ADESTE FIDELES
- 5- THE FIRST NOEL

6- GLORIA IN EXCELSIS DEO

il tutto accompagnato da un pizzico di grafica per creare l'atmosfera più adatta.

Al termine del caricamento, da effettuarsi con CLOAD "MEXMAS", dando il RUN viene presentato l'elenco con i titoli delle canzoni, ciascuna selezionabile premendo il numero corrispondente sulla tastiera.

Per variare il volume di ciascuna delle voci o la velocità di esecuzione è sufficiente modificare i valori dei parametri V e T contenuti nella prima PLAY di ogni brano.

Buon ascolto e buon Natale, anzi: "MERRY CHRISTMAS"!



WORM WHOMPER

(CLOAD "WORM" - 16K)
di G. Carabelli

Dopo tanti anni il contadino Felton Pinkerton è riuscito a comprarsi un orto suo. Proprio mentre le piantine cominciano a fiorire, alcuni vermi tentano di mangiarglielo.

Una volta caricato il gioco vedrete dapprima comparire il nome del programma e sentirete la celeberrima musica di MICHELLE (Beatles). Vedrete poi una serie di flash colorati. Al termine vi verrà chiesta la porta del joystick porta 0 = tastiera (tasti cursore + barra

spaziatrice)

porta 1 = joystick 1 e pulsante fire

porta 2 = joystick 2 e pulsante fire

A questo punto (dopo qualche secondo) vedrete l'orticello con le piante che spuntano e Pinkerton al centro del video.

Dopo qualche secondo spunteranno i vermi.

Appena compariranno i vermi premete subito in su o in giù e Pinkerton si metterà al suo posto di combattimento. Per uccidere i vermi dovrete colpirli in pieno ed essi retrocederanno o si divideranno.

Il primo verme in alto può essere stordito se lo colpite vicino sfiorandolo appena (ma ciò vale solo per il primo in alto).

Il gioco finisce quando uno dei vermi tocca l'orto.



OTHELLO

(CLOAD "OTHELL" - 16K)
di C. Rocco

Ecco, in versione computerizzata, il noto gioco della scacchiera. Si può giocare da soli contro il computer o in due. Viene poi richiesto il vostro nome (maiuscolo) e se volete muovere per primo. Le regole sono quelle classiche dell'Othello.

All'inizio del gioco vengono poste 2 pedine per parte al centro della scacchiera. Ogni giocatore, a turno, deve porre sulla scacchiera una pedina seguendo le seguenti regole tassative.

La pedina deve essere posta in una casella adiacente a quella di una pedina avversaria (anche in diagonale); inoltre, le caselle tra la pedina appena messa ed un'altra qualsiasi propria pedina devono essere tutte occupate da pedine avversarie (anche in diagonale). Se la mossa risponde a questi requisiti allora tutte le pedine avversarie comprese tra quella appena messa e qualsiasi altra propria pedina diventano vostre e cambiano di colore. Indicare le coordinate della casella scelta con la lettera (maiuscola) per l'orizzontale e con un numero per la verticale, tramite tastiera. Nel caso di errore nelle coordinate sarete avvertiti e potrete ripetere la mossa. Se non avete più mosse valide, indicate come seconda coordinata 9: in tal modo passerete la mano all'avversario. Se entrambi i giocatori non

hanno più mosse disponibili basta che uno dei due indichi come seconda coordinata 0 (zero) e il gioco terminerà. Anche quando tutte le 64 caselle saranno occupate il gioco finirà e verrà indicato il vincitore. Durante il gioco, sui due lati dello schermo apparirà il numero di caselle possedute in quel momento dai rispettivi giocatori.

Se giocate contro il computer, questi all'inizio è un po' lento (essendo molte le caselle da controllare) a decidere la sua mossa. Esso comunque tende a fare la mossa che gli consente di catturare il maggior numero di pedine avversarie. Man mano che il gioco prosegue, anche il computer acquista velocità. Come regola generale, per avere maggiori possibilità di vittoria è meglio riuscire ad occupare i quattro angoli e le caselle sui bordi.

Provare per credere!

PENTA GAMES

(CLOAD "5GAMES" - 32K)
di A. Zanetti

Si tratta non di uno, ma di ben cinque giochi. Scopo della missione è riuscire a tornare sulla Terra dopo un viaggio oltre il sistema solare. All'inizio vedrete la scena di partenza con l'astronave che decolla. Se volete evitare questa scena, premete F1 quando vedrete il titolo. Si può giocare sia con la tastiera che con il Joystick in porta 1 o 2. Il primo schermo consiste nell'abbattere una flotta di alieni prima che riescano a raggiungere l'astronave. Nel secondo schermo dovrete



agganciare all'astronave una navicella di carburante entro un dato tempo. L'agganciamento deve essere, però, perfetto. Nel terzo schermo dovrete eliminare una flotta di alieni prima che vi distruggano. Il quarto schermo consiste nel passare in una fascia di asteroidi senza urtarli con l'astronave. Nel quinto dovrete toccare una pallina che rimbalza per lo schermo in un certo tempo; ogni volta che toccherete la pallina, i punti in palio (scoreball) aumenteranno di 50. Ad ogni gruppo di schermi vi avvicinerete sempre più alla Terra.

Ogni volta che arriverete alla Terra, vincerete un'astronave. All'inizio del gioco ne avrete a disposizione 3. Arrivati sulla Terra dovrete tentare un aggancio verticale su di una piattaforma verde con velocità OK e carburante nel serbatoio.



LOCALIZZA FILES

(CLOAD "LOCALI" - 16K)
di D. Benini

Con questo programma si individua in quale parte della memoria è situato un file scritto in codice binario, potendolo inoltre salvare su nastro.

Appena dato il RUN, verrà richiesto un offset (che in genere va omesso, salvo in alcuni casi che verranno descritti più avanti), dopo di che il programma provvede a caricare

il file da localizzare, che deve essere caricabile tramite un'istruzione BLOAD. In seguito apparirà, in alto sullo schermo, il nome del file appena caricato, ed il programma inizierà l'elaborazione.

Se questo non dovesse avvenire, cioè se il programma si bloccasse o andasse in errore subito dopo il caricamento del file, bisognerà spegnere il computer (è importante non premere il pulsante di RESET ma spegnere il computer per almeno 5 secondi in modo da ripulirne completamente la memoria) e ricaricare il programma specificando un offset di almeno 2000 byte.

Terminata l'elaborazione, il programma darà i valori in decimale ed esadecimale della locazione d'inizio e di fine del file, seguiti da quella della partenza.

Se precedentemente si è specificato un offset, occorre sottrarlo dai valori dell'inizio e della fine, mentre quello della partenza rimane invariato. Questo file, inoltre, non può essere salvato: bisogna trascrivere su di un pezzo di carta i valori corretti, ricaricarlo e salvarlo con i suoi valori reali. Se, al posto dei suddetti valori, apparirà un messaggio che indica che il programma non ha trovato nessun file, sarà necessario indicare un offset negativo (consiglio: -10000 o -20000 per facilitare i calcoli), seguendo il procedimento spiegato precedentemente. Tutto questo perché il programma individua i file correttamente solo se questi sono allocati tra 34756 e 61428 e l'offset, in pratica, non fa altro che spostarli in memoria del valore dato.

Se tutto procede regolarmente, dopo avere visualizzato i valori delle locazioni il programma chiederà se si vuole salvare il file in questione. In caso affermativo verrà richiesto il nome con cui si vuole salvare il file (battendo semplicemente RETURN verrà mantenuto il nome precedente) ed in seguito la velocità [1200 (premi 1) oppure 2400 (premi 2)]. ■

IN EDICOLA PER TE

IN LINGUAGGIO
MACCHINA

MSX

L. 8.000
Suppl. n. 121
Elettronica 2000

POKE & GAMES

CON TANTI
PROGRAMMI
SU CASSETTA

GIOCHI E UTILITY SERVIZIO

GRIZZOR, KONAM COURTESY

GIOCHI & UTILITY

IL CANGURO - VIDEOCOPY
SCROLL WINDOW - FLASH CURSOR
I DISEGNI IN ALTA RISOLUZIONE



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

RIVISTA PROGRAMMI PER MSX

MSX Computer Magazine

29



Per caricare digitare CLOAD

SOMMARIO

LATO A:

- CRAZY RACE
- MEMO
- ROULETTE
- IL TOMBOLOTTO
- ARCHIVIO LIBRI

LATO B:

- MERRY CHRISTMAS
- WORM WHOMPER
- OTHELLO
- PENTA GAMES
- LOCALIZZA FILES

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

N. _____

CITTA _____

MSX COMPUTER MAGAZINE