

N. 27  
lug/ago '89

**MOONLIGHT  
SERENADE**

# MSX

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

# COMPUTER MAGAZINE

**10**  
**PROGRAMMI**



BRIDE OF FRANKSTEIN, ARIOSOFT

<b>THE RABBIT</b>	<b>STRIP</b>		
<b>LEOPOLDO</b>	<b>RALLY</b>	<b>PEEKER</b>	<b>BATTAGLIA NAVALE</b>
<b>SUPPLY</b>	<b>FILETTO</b>	<b>LOQUOR</b>	<b>PEOPLE</b>



# 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:

The rabbit, Strip, Leopoldo, Rally, Peeker.

Sul lato B ci sono:

Battaglia navale, Supply, Filetto, Loquor, People.

## THE RABBIT

(BLOAD "CAS:RABBIT", R - 32K)

di S. Jannelli

In questo gioco muovete un coniglio, che si trova allo interno di un campo di carote. Per completare un quadro e passare quindi a quello successivo, dovrete mangiare tutte le carote ed entrare poi nella vostra tana, evitando il contatto con le tagliole che il contadino ha sparso per il campo.

È possibile guidare il coniglio con la tastiera o con il joystick inserito nella porta 1.

Caricare il programma digitando BLOAD "CAS:RABBIT",R.

## STRIP

(CLOAD "STRIP" - 32K)

di A. Stringhi

Lo scopo del gioco è di riuscire a spogliare completamente Betty.

Per farlo devi superare 9 prove, 6 di abilità e 3 di fortuna.

Ad ogni prova valida, Betty si toglierà un indumento, ma se sbagli, si rivestirà di tutto punto e dovrai ricominciare da capo.

La combinazione tra abilità e fortuna rende il gioco un po' difficile, ma, comunque, dopo 10 errori, ti verrà data la possibilità di ricominciare, ma questa volta in modo molto facilitato.

Le prove, eseguibili sia con la tastiera che con il joystick, sono: (1) TIRO A SEGNO:

A mezzo di un cannoncino dovrai colpire il segnalino ROSSO -S- (SPOGLIARE), evitando di colpire il segnalino VERDE -R- (RIVESTIRE)

I comandi da usare sono:

SPACE o FIRE per sparare.

LEVE o CURSORI (destra e sinistra) per spostare cannone e pallottola. LEVA o CURSORE (basso) per frenare la pallottola. Questa prova va eseguita 2 volte.

(2) PACCO A SORPRESA:

Devi aprire un pacco e far uscire il segnalino rosso -S-.

Il pacco si apre con SPACE o FIRE.

(3) SLALOM SPAZIALE:

Nello spazio transitano 3

segnalini verdi -R-.

Li devi evitare portando il

segnalino rosso -S- a destinazione nella sua casella in alto.

Lo spostamento si ottiene con la LEVA o CURSORE (4 direzioni).

Questa prova va eseguita 2 volte.

(4) LE CLESSIDRE:

Premendo SPACE o FIRE in modo casuale le clessidre si riempiono alternativamente.

Deve riempirsi per prima quella



con il solito segnalino rosso -S-.

#### (5) IL PUZZLE:

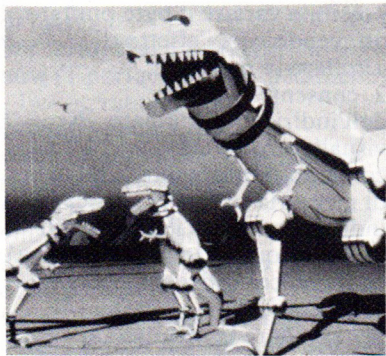
Bisogna ricomporre l'insegna MSX, nello stesso modo che appare, prima di esaurire l'energia disponibile ad ogni pezzo.

I pezzi si spostano con LEVA o CURSORE (4 direzioni).

La prova va eseguita 2 volte.

#### (6) LA RUOTA:

Premendo SPACE o FIRE la sorte gira e se toccherà il segnalino rosso -S-, anche l'ultimo indumento sarà tolto e avrà fine il gioco.



## LEOPOLDO

(RUN "CAS:LOADER" - 32K)  
di D. Marini

Questo programma è un gioco di tipo arcade della serie "corri, prendi e scappa". Il protagonista è Leopoldo Jones, un intrepido ricercatore di antichi tesori che ottenuto un finanziamento di 4000 \$ dal museo di storia medievale, parte alla ricerca del prezioso scudo di Gerusalemme, custodito nel castello del cavaliere crociato Teodulfo da Zenzalino.

Il castello è costituito da 20 differenti stanze, delle quali solo le 4 che precedono la sala dello scudo presentano la porta sbarrata; solo recuperando le 4 chiavi che si trovano in 4 differenti stanze, sarà possibile accedere al tesoro.

Come ogni impresa, anche questa presenta i suoi costi e così il capitale iniziale andrà piano piano decrementandosi col passare del tempo ed

ovviamente, quando i fondi saranno finiti avrà termine l'avventura.

Fortunatamente lungo il percorso è possibile raggranellare qualche soldino, recuperando delle coppe del valore di 200 \$ l'una ed un elmo da 2000 \$.

Per recuperare questi reperti bisogna effettuare un saltino in corrispondenza dell'oggetto, premendo il pulsante del joystick; se il pulsante viene premuto in corrispondenza di una porta vi si entra e si accede alla stanza attigua.

Fantasmì, frecce, piogge di macigni, avvoltoi, braceri fiammeggianti e passerelle mobili sono i pericoli da affrontare per raggiungere la meta, bisogna quindi tenere gli occhi ben aperti anche perché ogni eventuale incidente costa 1000 \$ di spese mediche per curare il povero Leopoldo.

#### COME CARICARE IL PROGRAMMA

Se al computer è collegato un disk drive effettuare l'accensione tenendo premuto il tasto CTRL per avere una maggiore quantità di memoria disponibile (almeno 25502 bytes free). Digitare RUN "CAS:" premere RETURN ed avviare il registratore. Il caricamento è un po' lungo dato che il programma è costituito da 4 files che vengono, però, tutti caricati automaticamente, quindi una volta eseguita la prassi precedentemente esposta, basta avere un po' di pazienza ed attendere il messaggio CARICAMENTO ULTIMATO / PREMI UN TASTO.

I files presenti sulla cassetta: "LOADER" file BASIC salvato in ASCII che si occupa del caricamento dei files successivi; "LP1" file binario (&H9000,&HD00D) che contiene gli sprites ed i caratteri che servono per il gioco; "LP2" file binario (&HA900,&HE28F) che contiene le 20 schermate del castello; "LEO" programma BASIC che gestisce il gioco.



N. 27 - LUG/AGO 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.



Istruzioni per il trasferimento su disco:

Scrivere il seguente programma che sostituisce "LOADER":

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2:
SCREEN1,2:
KEYOFF:WIDTH32:VDP(0)=
2:VDP(3)=255:VDP(4)=3
20 BLOAD"A:LP1.BIN",R
30 BLOAD"A:LP2.BIN"
40 CLEAR100,&HA8FF:
DEFUSR=&HA900
50 RUN"A:LEO"
```

e salvarlo:

SAVE"A:LEOPOLDO"

quindi caricare in memoria il file "LP1"

BLOAD"CAS:LP1"

salvare

BSAVE"A:LP1.BIN",&H9000, &HD00D

fare lo stesso per "LP2"

BLOAD"CAS:LP2"

salvare

BSAVE"A:LP2.BIN",&HA900, &HE28F

caricare il programma basic

"LEO" e salvarlo su disco.

Per caricare dal disco basterà digitare RUN"LEOPOLDO".

indicatori: il tempo inesorabile e il livello di benzina.

Se finisci fuori pista (per un uso errato delle marce) perdi la vita.

Se resti senza benzina non puoi continuare la corsa. Vinci se batti il record dei chilometri percorsi.

Il gioco si carica con il comando CLOAD "RALLY". Il joystick (o il cursore) controlla soltanto la velocità della macchina, non la sua direzione. Il joystick in posizione 1 corrisponde alla prima marcia, in posizione 7 alla seconda, in posizione 3 alla terza, in posizione 5 alla quarta. Il tasto fire o la barra spaziatrice serve per fare il pieno passando davanti ai distributori. Facendo benzina può accadere di perdere del tempo prezioso per noie varie: meccanico, gomme, olio. Per partire (sia all'inizio che dopo ogni pieno) occorre inserire la prima. Buon divertimento!

## PEEKER

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

di M. Lattaruli

Il programma, che anche durante il suo funzionamento non supera l'indirizzo &H8FFF, è in grado di analizzare ed eventualmente modificare qualunque file binario che inizi dopo tale indirizzo; è altresì possibile far analizzare al

programma la ROM, la RAM di sistema con i suoi bytes in movimento, nonché se stesso. Al termine del caricamento viene visualizzato un menù con sei opzioni:

1. consente, a partire dall'indirizzo specificato, di visualizzare contemporaneamente 880 bytes di memoria sotto forma di caratteri ASCII, indicando inoltre il primo byte puntato (quello in alto a sinistra) ed il codice esadecimale in esso contenuto; utilizzando i tasti cursore è poi possibile variare il byte puntato, ottenendo così l'effetto di scrollare la memoria;
2. consente, a partire dall'indirizzo specificato, di visualizzare contemporaneamente 5280 bytes di memoria in forma grafica, indicando inoltre il primo byte puntato (quello in alto a sinistra) ed il codice esadecimale in esso contenuto; per scrollare la memoria si usano i tasti cursore in unione stavolta alla barra spazio per ottenere spostamenti di un solo byte;
3. consente la ricerca in memoria, tra due indirizzi specificati, di una sequenza di codici esadecimale (al massimo nove);
4. consente di inserire nuovi codici in memoria a partire dall'indirizzo specificato;
5. consente il trasferimento di blocchi di byte da una zona all'altra della memoria;
6. consente di uscire da "PEEKER" per poter caricare in memoria i file binari da analizzare, purché naturalmente essi non abbiano indirizzi di inizio inferiori a &H9000; se così fosse, infatti, essi si sovrascriverebbero a "PEEKER" cancellandolo parzialmente o totalmente; per far ripartire il programma al termine delle operazioni di caricamento è sufficiente il normale RUN da basic. Per abortire ogni opzione e tornare al menù principale basta premere contemporaneamente i tasti <CTRL>+<STOP>.

## RALLY

(CLOAD "RALLY" - 16K)

di E. Medvet

Stai partecipando al Rally del Mediterraneo in una gara contro il tempo. A tua disposizione il comando marce (numero 4), 3 distributori di carburante lungo il percorso e 2

# BATTAGLIA NAVALE

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

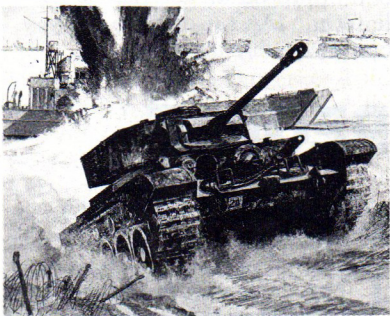
**E**ccoti a sfidare il tuo MSX a — Battaglia navale —!. Per giocare si può usare indifferentemente tastiera e joystick (sia in porta 1 che in porta 2).

Per prima cosa occorre predisporre le navi sul quadrato di mare.

Per farlo. Hai a disposizione 6 navi (1 portaerei - 2 torpediniere - 1 corazzata - 1 cacciatorpediniere - 1 sommergibile) che disporrai da sinistra verso destra o dall'alto verso il basso.

Questa operazione va eseguita usando la leva del joy o i cursori di tastiera (4 direzioni), spostando il segnalino fino alla casella da cui si vuole iniziare il posizionamento della nave. Quindi confermare (con space o fire).

A questo punto. Sempre con la leva del joy o con i cursori. Si sceglie tra posizione orizzontale (destra) o verticale (basso). Al termine toccherà al computer posizionare le sue. Finalmente, dopo il sorteggio di



chi dovrà sparare il primo colpo, avrà inizio la battaglia.

A turno si deve scegliere una casella (usando leva o cursori nelle 4 direzioni). Quindi sparare (con SPACE o FIRE).

Quando una nave sarà colpita interamente verrà dichiarata affondata.

Il primo che affonderà tutte le

navi nemiche sarà dichiarato vincitore e guadagnerà una medaglia d'oro.

## COME COPIARE SU DISCO

Chi ha una unità Micro floppy disk può eseguirne la copiatura in questo modo:

1) Correggere il programma al n. di riga 390 sostituendo la istruzione = CLOSE con CLOSE:RUN "BATN2"

2) Creare su cassetta due programmi distinti:

Il primo che comprenda i numeri di riga da 10 a 390.

Il secondo che comprenda i numeri di riga da 400 alla fine.

3) Salvare su disco il primo programma col nome "BATNAV" e il secondo con il nome "BATN2"

4) Lanciare da disco il programma "BATNAV".

## SUPPLY

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

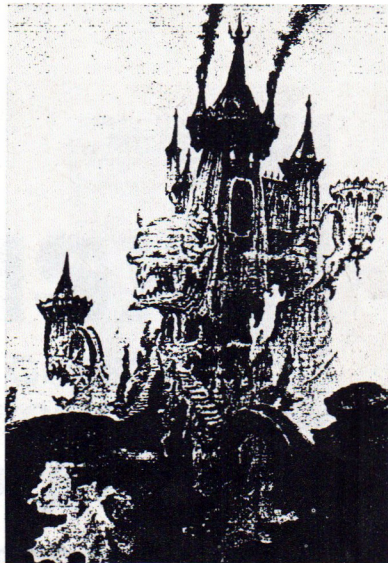
**S**ei responsabile dei rifornimenti della base lunare.

La tua missione consiste nel portare in deposito i 10 pacchi di viveri, arrivati con l'astronave madre, difendendoti dagli attacchi nemici.

Il movimento del gioco si ottiene usando la tastiera o il joystick e si svolge in tre livelli con quattro vite ognuno.

Livello 1:  
sei a bordo di una navetta e devi staccare. Sforandoli, i 10 pacchi-viveri dall'astronave madre, evitando gli oggetti che il nemico ti scaglia contro. Al termine devi portare la nave nel box. Usa la leva o i cursori (nelle 8 direzioni) per guidare la navetta.

Livello 2:  
sei armato di un cannone e devi difendere sia i viveri che la tua arma dal bombardamento nemico.



Ti è concesso di sacrificare solo un numero di viveri pari alle vite risparmiate nel livello precedente.

Usa la leva o i cursori per mirare. E \SPACE/ o \FIRE/ per sparare.

Livello 3:

devi agganciare un pacco viveri per volta e portarlo nel deposito.

Se però, nel livello precedente, hai perso dei viveri, ti saranno riportati ma in un raccoglitore secondario: dovrai prima andarli a prendere e depositarli nel raccoglitore centrale.

Fai attenzione a non urtare le gocce disintegranti spruzzate dal nemico.

Usa la leva o i cursori (nelle 4 direzioni) per spostarti.

Se si vuole salvare il programma su disco operare come segue:

Il programma è strutturato in modo che rende possibile il salvataggio su Micro floppy disk. Occorre procedere in questo modo:

1) Correggere il programma al n. di riga 300 sostituendo la istruzione = CLOSE con = CLOSE:RUN "SUPPL2".

2) Creare su cassetta due programmi distinti:

Il primo che comprenda i numeri di riga da 10 a 300

Il secondo che comprenda i num. di riga da 310 alla fine

3) Salvare su disco il primo programma col nome "SUPPLY" e il secondo col nome "SUPPL2"

4) Lanciare da disco il programma "SUPPLY".

italiano inglese  
inglese italiano

italian - english  
english - italian

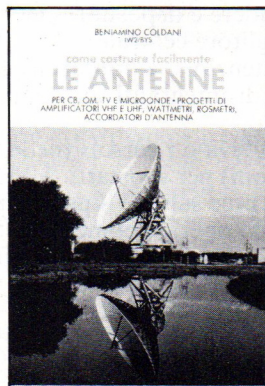
R. Musu-Boy

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

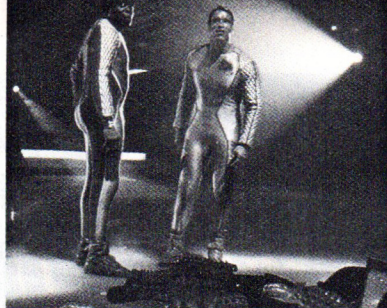
## PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



### 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



## FILETTO

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

Ecco un programma che riproduce un gioco conosciuto da molti: si tratta del simpatico intrattenimento per due conosciuto sotto il nome di Filetto.

Una volta dato il RUN apparirà la copertina del gioco e sarà chiesto di giocare. Premendo la barra spaziatrice inizierà il gioco altrimenti attendendo qualche secondo si presenterà la seconda pagina dove sono elencati i tasti da usare durante il gioco.

Se premete spazio vi apparirà la richiesta del numero di giocatori: premendo 1 si selezionerà il gioco contro il computer, premendo invece 2 si selezionerà il gioco per due giocatori. Una volta digitato 1 o 2 premere il tasto Enter, quindi inserire il nome del giocatore.

Durante il gioco premere i tasti dall'1 al 9 per selezionare la casella dove posizionare la croce o il cerchio, il tasto ESC per ricominciare la partita e SELECT per ritornare all'inizio del programma.

## LOQUOR

(CLOAD "LOQ" - 16K)  
di D. Fenza

Vuoi conversare con il tuo computer? Carica questo programma e divertiti a scambiare qualche battuta con il tuo fedele MSX.

Il programma confronta ogni parola della frase immessa con le voci presenti in memoria e prende a caso una risposta

adeguata tra quelle che ha a disposizione. Il programma riconosce:

- insulti (cretino, stupido, ecc.),
- parole troppo lunghe,
- parole troppo brevi,
- parentele (mamma, papà, zio, ecc.),
- domande,
- coinvolgimento computer (tu, msx, computer, ecc.),
- saluti (ciao, salve, ecc.),
- animali (cane, gatto, cavallo, ecc.),
- cibo, fame, ecc.,
- radio, tv, musica, ecc.,
- frasi con: chiami?, nome? (es.: come ti chiami?),
- bello, brutto, ecc.,
- grazie,
- frasi con: va?, stai? (es.: come va?),
- ridere, barzelletta, ecc. a cui risponde con una barzelletta,
- sì, no,
- uffa, smettere, finire, ecc.

Il programma ha memorizzato in DATA i termini che riconosce. È possibile aggiungere DATA limitati solo dalla disponibilità di memoria. Per far ciò basta inserire tra le righe 340-510 dove si preferisce una riga del tipo:

```
BL=33:RS=34:GOSUB 570:IF  
DN THEN 280
```

e aggiungere ai DATA il blocco 33 con le parole da confrontare e il 34 con le possibili risposte, ricordandosi che ogni blocco è delimitato da un asterisco e che le ultime DATA devono contenere due asterischi.

## PEOPLE

(CLOAD "PEOPLE" - 32K)  
di G. Baron

Uno degli utilizzi più frequenti del computer è la gestione di un archivio.

Una volta caricato People e dato il RUN, bisogna premere la barra spaziatrice per accedere alla schermata di presentazione. Poi inserire il numero del colore dei caratteri visualizzati sullo schermo (inserire 15, ad esempio, per avere le scritte in bianco), poi il nome di chi sta

utilizzando il programma. Il menu principale è così composto:

1. Inserisci archivio
2. Cancella archivio
3. Registra archivio
4. Carica archivio
5. Elabora/Visualizza archivio
6. Fine programma

Vediamo di commentare ogni opzione:

Opzione 1: serve ad inserire un nuovo nominativo nell'archivio. Visualizza sullo schermo la cartella con i campi per ogni persona. Dopo aver inserito tutti i dati se si preme ESC si ritorna al menu principale, altrimenti, premendo RETURN, si passa all'inserimento di una nuova scheda.

Opzione 2: azzera, dopo ulteriore conferma, i dati contenuti nell'archivio.

Opzione 3: serve a registrare l'archivio su nastro.

Opzione 4: carica da nastro l'archivio preregistrato.

Opzione 5: accede alle operazioni di gestione dell'archivio visualizzando il menu secondario così composto:

1. Vista archivio
2. Vista parziale archivio
3. Cancella scheda
4. Correzione scheda
5. Aggiungi scheda
6. Fine

Vediamo le opzioni del menu secondario:

Opzione 1: scorre l'archivio visualizzando i suoi dati. Dopo ogni scheda premendo RETURN si passa alla scheda successiva, con ESC si ritorna al menu secondario e con SELECT si accede al menu principale.

Opzione 2: accede da un altro menu di opzioni con le quali è possibile cercare, stampare e visualizzare anche parzialmente i dati dell'archivio.

Opzione 3: serve, una volta indicato il numero, a cancellare una scheda dall'archivio.

Opzione 4: consente di correggere i dati inseriti in una scheda dell'archivio.

Opzione 5: da utilizzare se si vuole inserire una nuova scheda.

Opzione 6: uguale a quella del menu principale, consente di terminare il programma.

# 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.

# RIVISTA PROGRAMMI PER MSX

MSX Computer Magazine

27



Per caricare digitare CLOAD

SOMMARIO

LATO A:

- THE RABBIT
- STRIP
- LEOPOLDO
- RALLY
- PEEKER

LATO B:

- BATTAGLIA NAVALE
- SUPPLY
- FILETTO
- LOQUOR
- PEOPLE

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