

C16 / MSX

periodico mensile per Commodore 16 e MSX
con listati di giochi e routines

Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A.
aderente A.D.N., viale Famagosta 75, Milano,
tel. 84.67.545 - Categoria postale gruppo 3

L. 11.000

Giugno 1990 - n. 35 anno VI

Registraz. n. 557 del 18/10/86 presso il Trib. di Milano
Gruppo Editoriale International Education srl: direz., redaz., amm.ne:
viale Famagosta 75 - Milano
Direttore responsabile: Graham Johnson

GAMES GAMES GAMES

12
giochi
12

MSX

C-16
compatibile col
PLUS 4



n° 35

C16/MSX

Cosa contiene la Cassetta?



C = 16:

1. Zolyx
2. Bubbles
3. TV Bowl
4. Labyrinth
5. Jet Man
6. Destructor

MSX:

1. Grog
2. Tanapu
3. Tabcom
4. Rhot
5. Abyss
6. Digger

* sommario *

pagina	2	Cosa contiene la cassetta? Sommario Abbonamenti Avvertenze Caricamento
	3	Recensione libri
	4	Sfida al Commodore - Videogames
	7	Listate con noi per C= 16 e Plus 4
	8	MSX Challenge - Videogames
	10	Listate con noi per MSX

**C16/MSX E' IN EDICOLA
OGNI VENERDI' DELL'ULTIMA
SETTIMANA DEL MESE**

Desidero abbonarmi alla rivista 16/MSX allo speciale prezzo di £ 100.000 per 10 copie.

COGNOME _____ NOME _____

VIA _____

CAP _____ CITTÀ _____ PROV. _____

Allego assegno ric. versamento sul c/c postale n. 11319209
intestato a Gruppo Editoriale International Education.

Le richieste di abbonamento andranno inoltrate a:

Gruppo Editoriale International Education

Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - tel. 89502256

Da oggi potrai abbonarti a 16/MSX e ricevere la tua rivista comodamente a casa semplicemente sottoscrivendo uno speciale abbonamento per 10 numeri allo specialissimo prezzo di £ 100.000 anziché £ 110.000.

Potrai così assicurarti la tua copia, risparmiare subito 10.000 lire e avere la sicurezza del prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento.

AVVERTENZE

Questa cassetta è stata registrata con cura e con i più alti standard di qualità.

Leggete con attenzione le istruzioni per il caricamento. Nel caso in cui, per una ragione qualsiasi, trovaste difficoltà nel caricare i programmi, spedite la cassetta al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale International Education srl
Viale Famagosta, 75
20142 Milano

Testeremo il prodotto e, nel caso, lo sostituiremo con uno nuovo senza costi supplementari.

attenzione! attention! look out! achtung!

Occhio all'azimut

Per la buona lettura della cassetta occorre che la testina del registratore sia pulita ed allineata col nastro. Se così non fosse potrebbe accadere che sul video appaia "error". Pulite allora la testina del registratore con un cottonfioc imbevuto di alcool. Se nonostante questa operazione il computer continua a non caricare bene prendete un cacciavite ed agite direttamente (in senso orario o antiorario) sulla vite apposita di regolazione dell'azimut.

Se avete un Commodore 16 digitate LOAD e RETURN, quindi avviate il registratore.

Per un buon caricamento dei programmi è opportuno tenere il registratore lontano dal monitor e dall'alimentatore.

Se siete i possessori di un MSX per caricare ogni singolo programma digitate RUN "CAS:" e RETURN.

Ogni eventuale variazione apparirà in calce alle recensioni dei giochi alla rubrica MSX Challenge.

LISTATE CON NOI

EMULATORE 80 COLONNE

Come tutti voi ben saprete, il formato di visualizzazione sullo schermo di un qualunque TV o monitor collegato al nostro computer è di 25 linee di 40 caratteri ciascuna, mentre tutti i computer più avanzati, IBM e compatibili in testa, utilizzano il formato a 80 caratteri per linea, che permette di visualizzare un numero doppio di informazioni, e di rappresentare una pagina A4 (composta normalmente di 60 o 70 battute), a tutta larghezza, caratteristica utilissima per i programmi di word processing.

Il listato di questo mese vi permette appunto di aggirare la limitazione del numero di caratteri per ogni riga, portandolo a 80 come sui computer di classe superiore.

Per aggiungere questa funzione ai vostri programmi, aggiungete le linee 350-430 (modificando eventualmente i numeri di linea) al vostro programma, caricate nella variabile B\$ la stringa da visualizzare, e nelle variabili X e Y la posizione del pixel di partenza.

Una volta digitato il listato e dato il RUN, comparirà una scritta introduttiva, quindi vedrete il nuovo cursore e potrete digitare una qualunque sequenza di caratteri alfanumerici, che verranno visualizzati con metà larghezza.

Su alcuni televisori la visualizzazione può non essere perfetta: cercate in tal caso la migliore posizione dei comandi di luminosità e contrasto.



```
100 REM EMULATORE 80 COLONNE
110 GOTO 270
120 GSHAPE C$,X,Y+7,4:GETKEY A$
130 GSHAPE C$,X,Y+7,4
140 IF A$=CHR$(13) AND Y<152 THEN X=0:Y=Y+8:GOTO 120
150 IF (A$=CHR$(20) OR A$="II") AND X>0 THEN X=X-4:GOTO 120
160 IF A$="II" AND X<320 THEN X=X+4:GOTO 120
170 IF A$="C" AND Y>0 THEN Y=Y-8:GOTO 120
180 IF A$="II" AND Y<152 THEN Y=Y+8:GOTO 120
190 IF A$="S" THEN X=0:Y=0:GOTO 120
200 IF A$="C" THEN SCNCLR:GOTO 120
210 REM ROUTINE DI GENERAZIONE TESTO A 80 COLONNE
220 CHAR 1,0,24,A$
230 FOR L=1 TO 8 STEP 2
240 SSHAPE A$(L),L,192,L,199:NEXT
250 FOR L=1 TO 8 STEP 2
260 GSHAPE A$(L),X,Y:X=X+1:NEXT:GOTO 120
270 COLOR 0,2,7:COLOR 1,1,0:COLOR 4,1,0
280 GRAPHIC 2,1:POKE 740,212:TRAP 440
290 DRAW 1,0,199 TO 3,199
300 SSHAPE C$,0,199,3,199
310 B$="EMULATORE 80 COLONNE PER COMMODORE PLUS/4 & C-16":GOSUB 350
320 B$="(C) 1990 GRUPPO EDITORIALE INTERNATIONAL EDUCATION":GOSUB 350
330 B$="REGOLATE IL TV O IL MONITOR PER LA MASSIMA LEGGIBILITA'":GOSUB 350
340 X=4:Y=Y+16:GOTO 120
350 X=(80-LEN(B$))*2:Y=Y+16
360 FOR N=1 TO LEN(B$)
370 GSHAPE C$,X,Y+7,4
380 CHAR 1,0,24,MID$(B$,N,1)
390 FOR L=1 TO 8 STEP 2
400 SSHAPE A$(L),L,192,L,199:NEXT
410 FOR L=1 TO 8 STEP 2
420 GSHAPE A$(L),X,Y:X=X+1:NEXT:NEXT
430 RETURN
440 GRAPHIC 0,1:TRAP:END
```

sfida al co

1. ZOLYX

Iniziamo la serie dei giochi di questo numero presentandovi un programma che conoscerete sicuramente per averlo visto nelle migliori sale giochi arcades, ed ora è finalmente disponibile anche in versione per C-16 e Plus/4.

Dobbiamo confessarvi che anche noi siamo rimasti ammaliati da Zolyx e abbiamo trascorso ore e ore incollati davanti al monitor durante le molteplici prove a cui viene sottoposto ogni programma prima di essere pubblicato... infatti Zolyx richiede una grande concentrazione, nonché una certa dimestichezza con la geometria.

Scopo del gioco è far combinare le forme dei pezzi che, uno per volta, cadono lentamente dall'alto, senza lasciare spazi vuoti, e formando così delle file orizzontali di vari pezzi incastrati uno sull'altro. Quando una fila viene completata, scomparirà dallo

schermo, lasciando spazio per le file successive.

Ma attenzione! Se lascerete anche un solo spazio vuoto, la fila non verrà eliminata, diminuendo lo spazio di caduta e quindi il tempo per posizionare ogni pezzo.

Collegate il joystick in porta 2 e premete Fire per iniziare. Premendo Fire farete ruotare di 45 o 90 gradi ogni pezzo, in modo da ottenere l'orientamento più opportuno; muovete la leva lateralmente per spostarlo a destra o a sinistra durante la caduta. Una volta in dirittura d'arrivo, muovendo la leva verso il basso potrete accelerare il movimento.

Per variare la velocità di caduta dei pezzi, indicata in basso con un numero da 0 a 7, premete S; allo 0 corrisponde la velocità maggiore. Per modificare invece l'altezza dello spazio di gioco premete il tasto R, il relativo valore varia da 0 (altezza minima) a 7 (massima).

ZOLYX

COMANDI

Joystick in porta 2

Fire = per iniziare

S = per variare la velocità

R = per modificare l'altezza

2. BUBBLES

Proviamo, per una volta, a cambiare dimensioni e osservare la vita di tutti i giorni da un punto di vista un po' strano... un lavandino!

Che cosa potrà mai riservarci un incontro ravvicinato da un'inconsueta prospettiva con questo oggetto quanto mai consueto nella vita di tutti i giorni? Caricate questo gioco e non tarderete a scoprire gioie e dolori di un'immaginaria nuova vita.

Collegate il joystick in porta 1 e premete Fire o Help per riempire il lavandino e iniziare così questa strana partita: vedrete chiudersi il tappo sul fondo, e aprirsi il rubinetto da cui scenderà l'acqua.

Il vostro personaggio è rappresentato dalla simpatica faccia sorridente, tutt'altro che preoccupata dalla strana situazione in

cui viene a trovarsi.

Ma attenzione agli oggetti che cadono dall'alto: alcuni, se raccolti al volo, vi daranno preziosi punti, ma altri, come non tarderete a scoprire a vostre spese, vi faranno perdere una delle vite a disposizione per continuare il gioco. Nei momenti di tranquillità cercate di raccogliere le bollicine d'aria per aumentare la vostra riserva di punti.

COMANDI

Joystick in porta 1

Fire o Help = per iniziare

Tasti:

J = sinistra

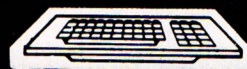
K = destra

C = per abbassarvi

F1 = per pausa gioco

F2 = per ripartire

BUBBLES



3. TV BOWL

TV Bowl, ovvero ben 6 differenti giochi in uno: infatti il menù vi presenta la difficile scelta tra Tennis, Calcio, Squash, Solo Squash, 4 racchette e Spaziotennis.

Per selezionare una delle specialità premete una o più volte il tasto 1, facendo lampeggiare la scritta che indica il gioco desiderato. Si può giocare contro il computer oppure contro un avversario in carne e ossa, premendo CTRL nel primo caso o 2 nel secondo; quando avete effettuato la vostra scelta premete la barra di spazio per iniziare.

Il giocatore 1 collega il proprio joystick in porta 1, mentre il secondo giocatore, se partecipa, usa la seconda porta per connettere il proprio joystick al computer.

Durante il gioco, premete Q per attivare la pausa, o Run/Stop per ritornare al menù iniziale.

Vediamo velocemente le varie specialità: il Tennis è il classico gioco a due racchette,

ma con la possibilità di muoversi anche lateralmente fino a metà campo, aumentando così le possibilità offensive e velocizzando il gioco d'attacco.

Il Calcio è simile al Tennis, ma utilizza due racchette per parte, comandate insieme in verticale dal joystick, una fissa lungo la porta e l'altra che può avanzare o indietro in funzione delle esigenze tattiche come nel gioco precedente.

Nello Squash si gioca facendo rimbalzare la pallina contro il muro e rimandandola indietro con la racchetta, nella specialità 3 giocano contemporaneamente i due contendenti, mentre nella 4 scendono in campo uno per volta.

Nel 4 racchette, novità assoluta di TV Bowl, il campo di gioco è completamente privo di sponde e si utilizzano due racchette di dimensioni diverse, una in verticale sul lato più corto e l'altra, in orizzontale e di dimensioni maggiori, sul lato lungo del campo. Infine lo Spaziotennis è ambientato in un caratteristico scenario spaziale.

TV BOWL

COMANDI

Joystick in porta 1 e 2

Tasto 1 = scelta specialità

CTRL = giocare contro il computer

Tasto 2 = giocare contro avversario

Q = pausa

Run/Stop = ritornare al menù iniziale

modore

4. LABYRINTH

Come risvegliandovi dopo un brutto sogno, vi trovate improvvisamente spersi in un intricato labirinto di caverne, popolato di sciami di buffe creature dall'aria emblematica che continuano a muoversi intorno a voi, sottraendovi energia ad ogni incontro e rendendovi difficile la vita.

Come fare per uscirne vivi? Dopo aver girato qualche caverna in cerca di una facile via d'uscita, vi ritroverete immancabilmente al punto di partenza, stanchi e delusi. Ma non perdetevi d'animo per così poco: ricominciate a percorrere le varie caverne, cercando di seguire un filo logico nella vostra esplorazione, anche disegnando una mappa e annotando caratteristiche e ostacoli particolari che incontrate sul cammino.

Sullo schermo vedrete indicati, oltre al

punteggio e al record, la vostra energia ancora a disposizione, dati di primaria importanza in quanto il gioco avrà termine quando l'indicatore arriverà a zero.

Per fortuna siete dotati di una pistola a raggi laser, che vi permetterà di difendervi e di aprirvi la strada quando incontrerete dei campi di energia o altri ostacoli.

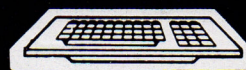
COMANDI

Joystick in porta 2

Fire = iniziare

P = pausa e ripartire

LABYRINTH



5. JET MAN

Fin dall'avvento dei primi motori a razzo, il sogno di ogni progettista è stato quello di costruire un jet in miniatura, con potenza sufficiente a sostenere un uomo permettendogli di muoversi nelle tre dimensioni e vincendo la forza di gravità, ma abbastanza piccolo per poter essere montato agevolmente in uno zaino e con un consumo ridotto per consentire una certa autonomia. Negli ultimi anni sono stati costruiti molti prototipi, sofisticati e versatili ma ancora allo stadio sperimentale. Volete provare ad usarne uno?

Armiamoci dunque di uno zaino di sopravvivenza, con incorporato un motore a razzo in grado di sostentarci e di permetterci di spostarci autonomamente, nonché di un cannone portatile a raggi fotonici, e trasfe-

riamoci in un immaginario teatro di battaglia del futuro. La prima cosa da tenere presente è di non inabissarvi, finendo vittima della forza di gravità: per sostenervi premete il tasto Fire, che attiva anche il cartoncino che utilizzerete per difendervi dalle nubi tossiche.

Cercate di economizzare il propellente, il cui livello è indicato in basso a sinistra sul teleschermo; per rifornirvi cercate di prendere al volo le capsule di energia che ogni tanto vedrete cadere dall'alto.

COMANDI

Joystick in porta 1

Fire = per iniziare e, nel prosieguo del gioco, per sparare

JET MAN



6. DESTRUCTOR

Siamo nel 2990, e la Terra, in seguito alla sovrappopolazione, all'inquinamento e allo sfruttamento indiscriminato di tutte le risorse e delle fonti di energia, è ormai diventata un pianeta arido e desolato, completamente privo di vegetazione e dei paesaggi a cui siamo abituati.

Ogni giorno avvengono infatti cruenti battaglie per spartirsi centimetri di territorio o le poche materie prime ancora rimaste, tra esseri che ormai non hanno più niente di umano, dediti esclusivamente alle guerre e alle razzie, abituati a dover combattere ogni giorno senza sapere cosa gli riserverà il domani, e dotati di terrificanti poteri distruttivi che rendono ogni scontro di una ferocia e durezza inimmaginabili.

In questo scenario infernale vi trovate a do-

ver lottare per la sopravvivenza, accerchiati da preponderanti forze ostili, potendo contare solo sulla forza della disperazione per vendere cara la pelle.

Non perdetevi tempo a cercare di distinguere gli amici dai nemici; scoprirete presto che ognuno combatte per sé, solo contro tutti.

Un solo consiglio: cercate di muovervi rapidamente per non offrire un bersaglio fisso, e sparate senza posa a tutto quanto si muove attorno a voi.

COMANDI

Joystick in porta 2

Fire = per iniziare

DESTRUCTOR



MSX.ch

1. GROG

Ve lo ricordate questo stupendo arcade, quando nelle sale giochi si facevano interminabili code per una partita che durava per i più bravi qualche minuto?

Noi ce lo ricordiamo molto bene, ed è per questo motivo che ve lo riproponiamo in versione MSX.

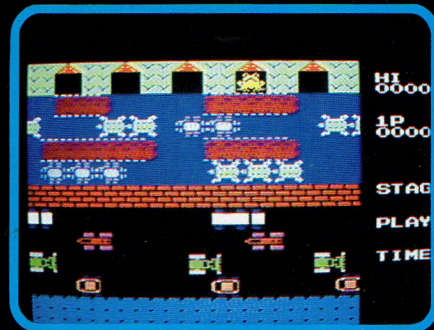
Aiutate Grog la rana ad attraversare la strada senza farlo spatasciare sotto le ruote di qualche pirata della strada o senza farlo finire fra gli incisivi di qualche cocodrillo. Più strade attraverserete, maggiori saranno le difficoltà che incontrerete e più veloci

saranno le macchine che vi passeranno davanti e dietro.

Naturalmente anche il punteggio è proporzionale, quindi forza e coraggio che se arriverete alla fine troverete la principessa che vi trasformerà in principi azzurri con il solo schiocco di un bacio.

COMANDI

Joystick in porta 1
Tasti cursore



2. TANAPU

Controlla l'astronave fonometrica che ti permetterà di raggiungere la città sotterranea Asiugacavei seguendo il rumore emesso dai Bertolottiani, giullari malefici riuniti per assoggettare le menti umane alla loro malefica allegria.

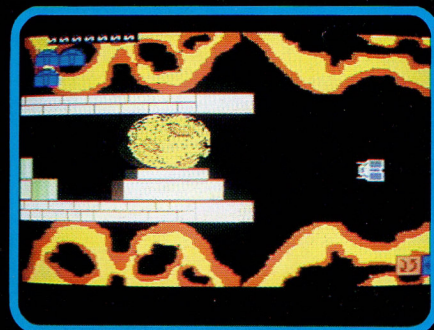
Con la tua astronave 6502 sarà uno scherzo raggiungere l'obbiettivo, se prima riuscirai a capire come si comanda!

Per iniziare il gioco premi il tasto 1 per un giocatore e il tasto 2 per due giocatori.

Usa i tasti cursore per muovere la navicella e la barra spaziatrice per sparare i nuovi raggi Farfarinici: raggi ultravioletti misti a raggi Cavallici.

COMANDI

Tasti cursore
Spazio = per sparare



3. TABCOM

Le forze nemiche stanno invadendo il tuo paese.

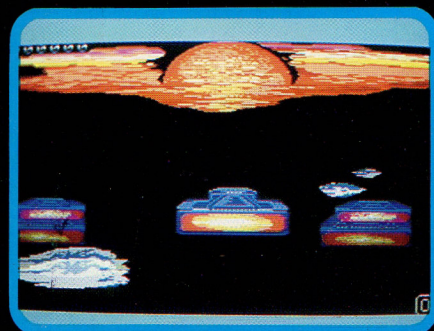
Sei stato scelto come miglior pilota di FX15 l'ultimo ritrovato dell'aeronautica militare.

Entra nella cabina di pilotaggio, accendi i propulsori atomici e parti per la battaglia. Controlla l'FX15 con i tasti cursore e spara con la barra spaziatrice.

Hai a disposizione tre caccia, quindi resisti se non vuoi che il tuo paese venga brutalmente invaso.

COMANDI

Tasti cursore
Spazio = per sparare



Challenge

4. RHOT

Dopo aver effettuato la scelta se giocare con la tastiera o con il joystick in porta 1 entra nel mondo dei Master dalla grotta Tapiroica a destra.

Miriadi di uova contenenti futuri mostri malefici sono state depositate all'interno delle grotte.

Il tuo compito è quello di distruggerle per far sì che i mostri non nascano.

Tutta l'umanità conta su di te.

Solo tu potresti essere il salvatore del mondo!

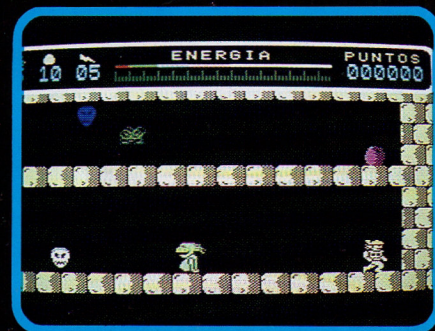
Impugna il martello e spacca tutto quello che ti sembra anomalo.

Anche sotto un innocuo fungo si potrebbe celare un mostro maligno dall'incredibile potere distruttivo.

COMANDI:

Joystick in porta 1

Tastiera



5. ABYSS

I Visitors non sono stati sconfitti definitivamente.

Così stanno inviando sulla terra dei bacelli contenenti virus infezioni e batteri di ogni genere per vendicare la loro disfatta.

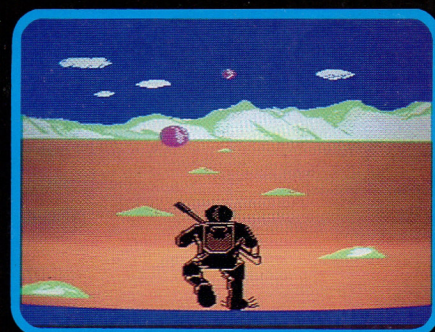
Dotato di una tuta al carbonio zifirico e di un lanciafiamme, devi cercare di bruciare i bacelli prima che atterrino e, scoppiando infestino la terra.

COMANDI

Tasti cursore destra e sinistra = per muoversi

Tasti cursore su e giù = per aumentare e diminuire la velocità

Spazio = per sparare



6. DIGGER

La miniera dove stavate lavorando è crollata a causa di un terremoto.

Voi siete l'unico sopravvissuto (per il momento).

Le continue scosse del sisma continuano a creare frane nei sotterranei provocando continue cadute di terra e di massi.

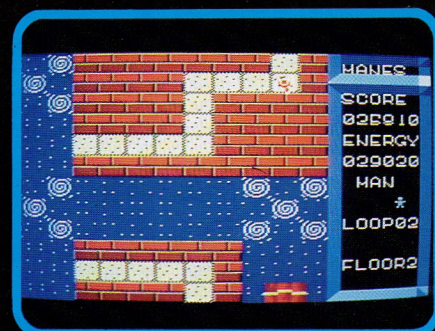
Scappate a tutta birra cercando di trovare l'uscita se non volete essere travolti in un

momento di distrazione o se non volete passare dentro una miniera abbandonata il resto della vostra vita.

COMANDI

Joystick in porta 1

Tasti cursore



LISTATE CON NOI

MSX

MISTER MIND

Questo listato è di facile comprensione e di facile battitura in quanto non richiede l'uso di caratteri speciali. Modificando le righe di istruzione del listato potrete cambiarne le caratteristiche e potrete addirittura potenziare il

programma.

Per quanto riguarda il gioco, non dovrete far altro che indovinare quattro colori che vi verranno nascostamente proposti come il famosissimo gioco in scatola Master Mind.

```
1000 'MISTER MIND
1010 'PUBBLICATO SU C16/MSX 35
1020 'SCRITTO DA PETAZZONI & ZANCHI
1030 WIDTH 39:SDUND7,56:KEYOFF
1040 CLEAR 2000
1050 ON STOP GOSUB2540:STOP ON
1060 STOP ON
1070 GOSUB 2140
1080 RESTORE 1140
1090 FOR A=4TO17
1100 READ A#
1110 LOCATE3,A
1120 PRINTA#
1130 NEXT
1140 DATA * MIND MIND *
1150 DATA by GEIE-
1160 DATA In questo gioco tu devi indovinare
1170 DATA in quale ordine sono i colori.
1180 DATA
1190 DATA Ogni volta che inserisci un codice
1200 DATA ti sar indicato con un cerchio
1210 DATA nero se hai indovinato sia il
1220 DATA colore che la posizione e con un
1230 DATA cerchio bianco se hai indovinato
1240 DATA il colore giusto nella posizione
1250 DATA sbagliata.
1260 DATA 'ESC' soluzione
1270 DATA 'DEL' per cancellare
1280 PLAY"T255S11M5000o6L4Cc5BAGo6Co5L8BBL4AGFLBFFL4GGAp6Co5L2M10000BL4M5000ELBE
E;L4AAGAL2M10000B-18m5000aaaa14ggao6cc5l2m5000b","t255e11m5000o5l4efedel18ffl4edc
18ccl4ccffl2m10000gl4m5000el8ee;14ffgf12m10000f18m5000ffff14e-e-ffl2m10000g"
1290 LOCATE3,19
1300 PRINT"PREMI UN TASTO ";
1310 A#=INPUT$(1)
1320 DEFINTA-Z.
1330 ON STOP GOSUB 2540
1340 STOP ON
1350 COLOR 1,1,1
1360 SCREEN 2:OPEN"grp:1"FOROUTPUTAS#1
1370 DRAW"s4a0
```



```

1380 A=RND(-TIME)
1390 RESTORE 1490
1400 FOR A=1T08
1410 READF(A)
1420 LINE((A-1)*32,0)-(A*32-1,B),F(A),BF
1430 PSET(A*32-26,1),F(A)
1440 PRINT#1,A
1450 NEXT
1460 PSET(4,20)
1470 COLOR5
1480 PRINT#1,"- PREMI IL NUMERO DEL COLORE -"
1490 DATA 12,4,6,7,13,11,14,15
1500 LINE(0,40)-(255,63),4,BF
1510 FOR A=1T04
1520 K(A)=RND(1)*7+1
1530 NEXT
1540 FOR C=14T0255STEP24
1550 E=0
1560 FOR A=88T0160STEP24
1570 E=E+1
1580 T(E)=K(E)
1590 A#=INPUT$(1)
1600 IFA#=CHR$(27) GOTO 1910
1610 B=VAL(A#)
1620 IF B>8THEN B=0
1630 IF B=0AND A>88THEN A=A-24:E=E-1
1640 LINE(C-11,A-7)-(C,A+B),1,BF
1650 DRAW"BM"+STR$(C)+", "+STR$(A)+"c"+STR$(F(B))+"u2huh21h1g1g2dgd5fdf2rfrere2ue
u3
1660 PAINT(C-10,A),F(B)
1670 IF B=0GOTO 1590
1680 PSET(C-13,A-2),1
1690 COLOR1
1700 PRINT#1,B
1710 G(E)=B
1720 NEXT
1730 D=0:R=D
1740 FOR A=1T04
1750 IF G(A)=T(A) THEN R=R+1
1760 NEXT
1770 FOR A=1T04
1780 FOR B=1T04
1790 IF G(A)=T(B) THEN D=D+1:T(B)=0:B=4
1800 NEXT:NEXT
1810 W=R/4
1820 T=D-R
1830 FOR A=C-12T0C-1STEP8
1840 FOR B=43T0 53 STEP10
1850 PSET(A,B),4
1860 IF R THEN R=R-1:COLOR1:PRINT#1,"I":GOTO 1880
1870 IF T THEN T=T-1:COLOR15:PRINT#1,"I"
1880 NEXT:NEXT
1890 IF W GOTO 2040
1900 NEXT
1910 LINE(4,20)-(255,27),1,BF
1920 PSET(6,20),1
1930 COLOR13
1940 PRINT#1,"IL CODICE E' :
1950 FOR A=128T0200STEP24
1960 S=S+1
1970 DRAW"bm"+STR$(A)+",22c"+STR$(F(K(S)))+u2huh21h1g1g2dgd5fdf2rfrere2ueu3
1980 PAINT(A-6,22),F(K(S))
1990 PSET(A-13,20)
2000 COLOR1
2010 PRINT#1,K(S)
2020 NEXT
2030 GOTO 2080
2040 LINE(2,20)-(250,27),1,BF
2050 PSET(102,20)
2060 COLOR7

```

```

2070 PRINT#1,"COMPLIMENTI!           HAI SCOPERTO IL CODICE GIUSTO.
2080 PSET(32,180)
2090 COLOR 11
2100 PRINT#1,"Un'altra sfida (S/N) ?
2110 A$=INPUT$(1)
2120 IF A$="S"OR A$="s"THEN RUN 1320
2130 IF A$="N" OR A$="n"THEN GOSUB 2550 ELSE 2110
2140 DEFINT A-D
2150 SCREEN 0,0
2160 COLOR 5,1
2170 RESTORE 2240
2180 LOCATE,,0
2190 FOR A=3584 TO 3799 STEP 2
2200 READ B
2210 VPOKEA,B
2220 VPOKEA+1,0
2230 NEXT

2230 NEXT
2240 DATA 20,84,84,84,84,84,84,84,84,84,20,0
2250 DATA 84,84,84,20,20,0,20,20,84,84,84,0
2260 DATA 0,64,64,64,64,0,64,64,64,64,0,0
2270 DATA 20,84,84,84,84,84,84,84,84,84,84,0
2280 DATA 84,84,84,20,20,20,84,84,84,20,20,0
2290 DATA 0,64,64,64,64,64,64,64,64,64,64,0
2300 DATA 84,84,84,84,84,84,84,84,84,84,84,0
2310 DATA 84,84,84,0,84,84,84,0,84,84,84,0
2320 DATA 64,64,64,0,64,64,64,0,64,64,64,0
2330 FOR A=3072 TO 3079
2340 READ B
2350 VPOKEA,B
2360 NEXT
2370 DATA 207,183,75,91,91,75,183,207
2380 CLS
2390 A$=" *****"
2400 FOR A=1 TO 20
2410 LOCATE 1,A
2420 PRINT "*"SPC(35)"*"
2430 NEXT
2440 PRINT A$
2450 PRINT CHR$(11)
2460 PRINT A$
2470 LOCATE 0,0:COLOR 13
2480 PRINT" MISTER  *"
2490 PRINT"      *"
2500 PRINT" MIND    *"
2510 LOCATE 8,21
2520 PRINT"(c) 1990 by GEIE"
2530 RETURN
2540 RETURN
2550 END

```

Recensione libri

MSX LA GRAFICA

Scritto da : Daria Gianni e Carlo Tognoni

Edito da : Gruppo Editoriale Jackson

Prezzo : 25.000 lire

Questo libro è la naturale evoluzione di MSX IL BASIC e ne continua il discorso che ha avuto grande favore presso il pubblico.

Conservando la stessa impostazione didattica, MSX LA GRAFICA si rivolge a quanti sono interessati all'uso dei potenti strumenti per la grafica che lo standard MSX, e ancor più l'MSX2, mette a disposizione.

In particolare il libro prende in esame il "primo motore" delle prestazioni grafiche dell'MSX cioè il processore video VDP.

Dopo un capitolo introduttivo sulle funzioni grafiche standard disponibili in BASIC e un capitolo che spiega in dettaglio come vengono create elettronicamente le immagini poi presentate sul video vi son ben due capitoli, il terzo e il quarto, dedicati interamente all'analisi della struttura del VDP, con la descrizione delle funzioni dei registri interni del microprocessore e delle locazioni di VRAM occupate durante il funzionamento dei diversi modi operativi.

Il capitolo 5 esemplifica questa ingente e speriamo soddisfacente mole di informazioni pre-

sentando delle routine che realizzano alcune funzioni impossibili da ottenersi con il solo uso delle istruzioni grafiche del BASIC.

Pur richiedendo l'uso di istruzioni "ostiche" come VPEEK, VPOKE e VDP(X)= queste routine possono essere utilizzate così come sono all'interno dei vostri programmi, e il capitolo 6 illustra alcuni esempi di programmi semplici ma completi che ne fanno uso.

MSX LA GRAFICA fornisce utili informazioni sia ai possessori dei computer MSX della prima generazione sia a coloro che hanno acquistato un computer MSX2 messo in commercio recentemente.

La compatibilità tra le due versioni è totale e i programmi sono stati accuratamente provati su entrambe le versioni.

Nel libro sono esposti tutti i dati disponibili sia per il VDP dell'MSX1 sia per il VDP dell'MSX2, come anche sono forniti numerosi esempi di impiego dei 5 nuovi modi operativi introdotti dall'MSX2 che migliorano notevolmente la risoluzione e le caratteristiche di colore dello standard.

GOLDEN MELODIES

CHITARRA ORGANO TROMBA

“voci” soliste
per le più belle musiche d'amore



3 COMPACT DISC

AL PREZZO DI L. 29.900



CDGN 003
CDGN 012
CDGN 002

Desidero ricevere l'offerta "GOLDEN MELODY" 4 codice CD5

Allego assegno ricevuta versamento

+ L. 2.500 quale contributo spese postali

NOME _____ COGNOME _____

VIA _____ N. _____

C.A.P. _____ CITTÀ _____

Firma _____

Compilare il coupon allegando ricevuta (o fotocopia) del versamento effettuato sul C/C n. 11319209 intestato a **Gruppo Editoriale International Education srl** oppure assegno non trasferibile e spedire a:

Gruppo Editoriale International Education srl
viale Famagosta 75
20142 Milano