

HYPER MSX

PUBBLICAZIONE MENSILE N. 2/89

L. 9.000

GIOCHI

GESTIONALI

POSTA

ANNUNCI

UTILITY

RECENSIONI

NOTIZIE

DIDATTICA

I PROGRAMMI CONTENUTI GIRANO SU SISTEMA MSX 1-2

**INVASION
MISSIONE SUICIDA
THE WALL
INGEL
EQUAZIONI**

**SKY 3D
SPACE
MONSTER
INGLE 1
KEYNEW**

MSX2+



SOMMARIO

New	Pag. 3
Decrizione programmi	Pag. 4-5
Listati	Pag. 6-7

HYPER MSX è edito da **ALIGAR s.n.c.**

Sede e Redazione: Via Rosina Anselmi, 7 - 95123 CATANIA

Direttore Responsabile

ENZA GARIPOLI

Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Catania

N. 735 del 13-10-1988

Per registrare la cassetta sono stati utilizzati strumenti di altissima precisione, comunque nel caso in cui dovessero esserci difficoltà nel caricamento, spedite a: ALIGAR s.n.c. - Via Rosina Anselmi, 7 - 95123 CATANIA, verrà provata e, se sarà il caso, vi verrà sostituita gratuitamente.

Tagliando per le inserzioni da ritagliare, compilare e spedire in busta chiusa a:

ALIGAR s.n.c. - Via Rosina Anselmi, 7 - 95123 CATANIA

Mettere una croce sul settore che interessa

COMPRO

VENDO

CERCO

SCAMBIO

.....

.....

.....

Nome e Cognome

Indirizzo Tel.

CAP Città Prov.

NEW

La macchina è Sony, ma sono tante ormai le aziende che la producono. Il suo nome: MSX2+ che monta il tanto vecchio quanto mai attuale Z80. Ha 19268 colori con una risoluzione grafica di 514 x 424, in grado di dare immagini reali. Il PSG è sempre Yamaha, ma in FM Stereo. La macchina in Giappone costa circa 870.000 lire.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Nome	HB-F1XDJ	HB-F1XDmK2	HB-F1 II
Tipo	MSX2+	MSX2	MSX2
CPU	Z80	Z80	Z80
ROM	96KB (MSX2+ + Basic + Disk Basic + MSX Music)	64KB (MSX2 Basic + Disk Basic)	128KB (MSX2 Basic)
RAM	128KB	128KB	128KB
Suono	FM Stereo PSG Yamaha 2	PSG Yamaha	PSG Yamaha
Risoluzione	512 x 424 Col. 19268	512 x 424	512 x 212
Drive	720-2DD	720-2DD	—
Slot	2 Cartrige - Monitor RS232C - 2 Joy - TV Printer - Plotter	—	—
	9 Peed Controller	—	—
	REN-SHA Turbo Controller	—	—
Consumo	31W	31W	20W
Dimensioni	416,5 x 81,5 x 300 (mm)	416,5 x 81,5 x 300 (mm)	390 x 66 x 28,5 (mm)

NOTA DI REDAZIONE

Abbiamo ricevuto in extremis la lettera di un lettore di Genova, Carlo Del Bene, il quale chiede ulteriori istruzioni per il programma "Rillocatore" pubblicato nel N. 1 della rivista. Purtroppo non siamo in grado di farlo in questo numero per ovvie ragioni di tempo e spazio. E' chiaro comunque che col numero 3 il lettore sarà accontentato.

Teniamo altresì a precisare che tra i possessori di sistemi MSX può esserci qualcuno alle prime armi, immaginate, ad esempio, chi ha comprato il computer appena un mese fa. Quindi è necessario che noi rivolgiamo la nostra attenzione anche a costoro i quali hanno tutto il diritto di trovare nella nostra rivista programmi semplici che li aiutino a capire. Tutto ciò magari, a qualcuno più smaliziato, sembrerà inutile, ma noi siamo convinti che è la strada migliore da seguire per dare un futuro migliore al nostro sistema.

La Redazione

Lato A

INVASION

(solo per MSX2)

00 - 194

Ancora astronavi a più non posso. Vi accorgete sin dall'inizio delle difficoltà insormontabili che incontrerete, ma voi siete i migliori, dunque....

Barra: Inizio gioco, sparo.

Cursore: Movimento.

Joystick: in porta 1.

CARICAMENTO: Run "Cas:"

MISSIONE SUICIDA

102 - 215

Siete un grande maestro di tutte le arti marziali conosciute e anche di quelle sconosciute. Dovrete conquistare tutti i tesori presenti nelle varie scene e nel contempo uccidere i vostri avversari.

Barra: Inizio gioco, sparo.

Cursore: Movimento.

Joystick: in porta 1.

CARICAMENTO: Run "Cas:"

215 - 348

THE WALL

Una racchetta "Trasformer", un muro di mattoni colorati e una palla, per darvi un gioco che vi terrà incollati al vostro monitor.

Barra: Inizio gioco.

Cursore: Movimento, scelta fasi di gioco.

Joystick: In porta 2.

CARICAMENTO: Run "Cas:"

348 - 379

INGEL

Questo programma vi consentirà di effettuare rapidamente dei calcoli di ingegneria elettronica. Alla fine del caricamento date Run e vi apparirà una videata con 6 opzioni. Da questo momento seguite le istruzioni da video.

CARICAMENTO: Cload, quindi Return

A fine caricamento dare Run

380 -

EQUAZIONI

Sarete in grado di risolvere equazioni di 2° grado con molta semplicità. La schermata iniziale vi presenterà 2 opzioni:

1) Sol. equazioni 2° grado.

2) Ricerca frazione generatrice.

Seguite le istruzioni da video.

CARICAMENTO: Cload, quindi Return

A fine caricamento dare Run

Lato B

00 - 19

SKY 3D

Sempre più difficile, direbbe qualcuno, ma non è così perché come vi abbiamo detto per "Invasion", voi siete grandi, quindi armi alla mano e giù con la vostra astronave, nei meandri di un pianeta morto che, a giudicare dai nemici che incontrerete, tanto morto non pare.

SPACE

50 - 193 ?

Con la vostra moto armata, nello spazio profondo. Vi sembrerà forse strano, ma vi accorgete quasi subito di cosa avete davanti a voi, quindi sangue freddo e.... via.

CARICAMENTO: Run "Cas:"

Seguire le istruzioni da video.

NOTA: Per caricare questo programma è consigliabile alzare al massimo il volume.

193 - 301

MONSTER

?

Vi trovate in un'epoca eroica, alle prese con mostriciattoli di tutte le specie. Unica vostra arma: un pugnale. Riuscirete a superare la prima scena? Visiterete caverne e paesaggi da fiaba.

TASTI:

Cursore: Movimento.

ESC: Fine.

1: Inizio.

2: Continua (Password = VPQIMNOHMR).

Select: Cambio Password.

F5: Ricerca.

Joystick: in porta 1.

CARICAMENTO: Run "Cas:"

302 - 342

INGLE 1

?

Da questo numero iniziamo la pubblicazione di un programma di Gianni Bellomusto che vi consentirà di ripassare l'inglese con un discreto profitto. Le puntate saranno 24 e cominciano per gradi. Seguite le istruzioni da video.

CARICAMENTO: Cload, quindi Return

A fine caricamento dare Run

342

KEYNEW

Con questo programmino potrete variare a vostro piacimento il significato dei tasti funzione. Quando spegnerete il computer tutto tornerà normale. Seguite le istruzioni da video.

CARICAMENTO: Cload, quindi Return

A fine caricamento dare Run

Da questa puntata iniziamo la pubblicazione di listati che ci sono stati inviati da alcuni lettori. Per ragioni di spazio ne abbiamo pubblicati solo due, gli altri lo saranno nelle prossime puntate. Intanto Voi scrivete, mandateci i vostri programmi (ma che siano proprio vostri) e li vedrete sicuramente tra le pagine di Hyper Msx.

Il programma che segue è una demo che potrete utilizzare nei vostri programmi anche un pezzo alla volta, dando lo screen iniziale e poi run (numero riga); esempio screen 2: run "500" (return) chi possiede un MSx1 dovrà portare a 2 i vari screen.

```
10 ' =====
20 '      Programma di dimostrazione grafica
30 '
40 ' Version 1.0 - by Francesco Scaringi -- < 02/89 >
50 ' =====
60 ' =====
70 ' Presentazione
80 ' =====
90 COLOR 15,1,1:C=7:KEY OFF:OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1
100 SCREEN 5:FOR I=1 TO 40 STEP 2:COLOR 15,C
110 PRESET(5+I,100-I):PRINT #1," GRAFICA
120 PRESET(155-I,100-I):PRINT #1,"DIMOSTRATIVA "
130 GOSUB 860:FOR R=1 TO 30:NEXT R,I
140 FOR I=1 TO 41:LINE(5,110-I)-(260,110-I),1:NEXT
150 PRESET(75,150):PRINT #1," by F. Scaringi"
160 GOSUB 820
170 ' =====
180 ' Primo disegno
190 ' =====
200 COLOR 15,1,1:SCREEN 2:C=1:FOR I=1 TO 35 STEP 3:GOSUB 860
210 CIRCLE(40,15+I),I,C,,,1:CIRCLE(218,15+I),I,C,,,1
220 CIRCLE(40,175-I),I,C,,,1:CIRCLE(218,175-I),I,C,,,1:NEXT
230 FOR I=1 TO 35 STEP 3:CIRCLE(40,15+I),I,1,,,1
240 CIRCLE(218,15+I),I,1,,,1:CIRCLE(40,175-I),I,1,,,1
250 CIRCLE(218,175-I),I,1,,,1:NEXT
260 ' =====
270 ' Secondo disegno
280 ' =====
290 SCREEN 7:FOR I=1 TO 70 STEP 4:GOSUB 860
300 CIRCLE(110-I,180),20,C,,,1:CIRCLE(110-I,34),20,C,,,1
310 CIRCLE(405+I,180),20,C,,,1:CIRCLE(405+I,34),20,C,,,1
320 CIRCLE(140-I,180),15,C,,,1:CIRCLE(140-I,34),15,C,,,1
330 CIRCLE(375+I,180),15,C,,,1:CIRCLE(375+I,34),15,C,,,1
340 CIRCLE(160-I,180),10,C,,,1:CIRCLE(160-I,34),10,C,,,1
350 CIRCLE(355+I,180),10,C,,,1:CIRCLE(355+I,34),10,C,,,1
360 CIRCLE(247,110),40+I-15,C,,,1:LINE(409+I,68+I)-(407-I,148-I),C
370 LINE(90-I,68+I)-(88+I,148-I),C:NEXT:GOSUB 820
380 ' =====
390 ' Terzo disegno
400 ' =====
410 CLS:C=1:FOR I=1 TO 35 STEP 2:GOSUB 860
420 CIRCLE(65+I*2,25+I),25,C,,,3:CIRCLE(225+I*2,25+I),25,C,,,3
430 CIRCLE(385+I*2,25+I),25,C,,,3:CIRCLE(125-I*2,85+I),25,C,,,3
440 CIRCLE(285-I*2,85+I),25,C,,,3:CIRCLE(445-I*2,85+I),25,C,,,3
450 CIRCLE(65+I*2,145+I),25,C,,,3:CIRCLE(225+I*2,145+I),25,C,,,3
460 CIRCLE(385+I*2,145+I),25,C,,,3:NEXT:GOSUB 820
470 ' =====
480 ' Quarto disegno
490 ' =====
```

```

500 CLS:C=1:FOR I=1 TO 105 STEP 1.8:GOSUB 860
510 CIRCLE(175+I,50+I),15,C,,,1:CIRCLE(325-I,50+I),15,C,,,1
520 CIRCLE(175+I,150-I),15,C,,,1:CIRCLE(325-I,150-I),15,C,,,1
530 CIRCLE(170+I,100),15,C,,,8:CIRCLE(330-I,100),15,C,,,8
540 NEXT:GOSUB 810
550 ' =====
560 ' Quinto disegno
570 ' =====
580 SCREEN 5:COLOR 8,7,1:FOR I=1 TO 100 STEP 7.5:GOSUB 860
590 CIRCLE(25+I,30),15,C,,,2:CIRCLE(25+I,180),15,C,,,2
600 CIRCLE(230-I,30),15,C,,,2:CIRCLE(230-I,180),15,C,,,2
610 NEXT:C=1:FOR I=1 TO 23 STEP 1.8:GOSUB 860
620 PRESET(55,100):PRINT #1," R O Y A L S O F T"
630 CIRCLE(40,55+I),I,C,,,9:CIRCLE(210,55+I),I,C,,,9
640 CIRCLE(40,155-I),I,C,,,9:CIRCLE(210,155-I),I,C,,,9
650 NEXT:GOSUB 820
660 ' =====
670 ' Fine Demo
680 ' =====
690 COLOR 15,1,1:SCREEN 7:C=1:FOR I=1 TO 80:GOSUB 860
700 LINE(70,60+I)-(76,60+I),C:LINE(170,60+I)-(176,60+I),C
710 LINE(233,60+I)-(238,60+I),C:LINE(312,60+I)-(318,60+I),C
720 LINE(375,60+I)-(381,60+I),C:NEXT
730 FOR I=1 TO 80:GOSUB 860
740 LINE(233+I,60+I)-(239+I,60+I),C:NEXT
750 FOR I=1 TO 65:C=C+1:IF C>15 THEN C=2
760 LINE(72+I,61)-(72+I,64),C:LINE(377+I,61)-(377+I,64),C
770 LINE(377+I,137)-(377+I,140),C:NEXT
780 FOR I=1 TO 40:C=C+1:IF C>15 THEN C=2
790 LINE(72+I,100)-(72+I,103),C:LINE(377+I,100)-(377+I,103),C
800 NEXT:GOSUB 820:END
810 ' =====
820 ' Routine di ritardo per l'attesa tra un disegno e l'altro
830 ' =====
840 FOR R=1 TO 1200:NEXT:RETURN
850 ' =====
860 ' Routine per il controllo dei colori
870 ' =====
880 C=C+1:IF C>15 THEN C=2
890 RETURN

```

Quest'altro programmino, piccolo ma efficace, ci è stato inviato da Salvatore Costa di appena 13 anni al quale inviamo i nostri complimenti. Al run vedrete formarsi una palma tridimensionale e multicolore.

Se possedete un MSx2 modificate lo screen e portatelo a 5, l'effetto ottico sarà ancora più gradevole.

```

10 SCREEN 2:COLOR 12,1,1:CLS
20 X=127:Y=95:A=5:B=0:PI=2.14
30 FOR C=1 TO 150
40 D=INT(RND(-TIME)*14+2)
50 X1=A*COS(B)+X
60 Y1=A*SIN(B)+Y
70 LINE(X,Y)-(X1,Y1),D
80 X=X1:Y=Y1:A=A+1:B=B-60/PI
90 NEXT C
100 GOTO 100

```

HYPER

MSX

HYPER

MSX



RIVISTA SOFTWARE
PER SISTEMI MSX 1-2

Ritagliate lungo il bordo nero ed otterrete la copertina della cassetta.