

SUMMER  
BYTE

# MSX

# COMPUTER MAGAZINE

N.20

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

# 10

## PROGRAMMI SU CASSETTA

ENERGY DEFENSOR

ALIENI

STAR TREK

PINK

OPEN & CLOSE

CLOCK

CONAN

DRUID'S REVENGE

DRAW

SOUND CONTROL

N. 1 - MAGGIO 1988

L. 14.000

# AMIGA

68.000

BYTE

by Elettronica 2000  
Sped. in abb. post. Gr. III/70

SUL DISCO  
**OTTO PROGRAMMI**

**BASIC APPUNTI**

**"C", PRIMI PASSI**

**DESKTOP VIDEO**

**WORKBENCH 1.3**

**WORLD NEWS**

**AUDIO DIGIT**

**DOS: I TRUCCHI**

**TIPS & TRICKS**

**I GIOCHI NOVITÀ**

**AVVENTURE**

**CORSO DI ASSEMBLER**

con  
**DISCO**  
OGNI MESE  
IN  
EDICOLA!





MSX Computer Magazine è edita da Arcadia srl,  
C.so Vitt. Emanuele 15, Milano.  
Tel. 02/706329 (solo giovedì h. 15-18).  
Una copia L. 9.000.  
Fotocomposizione: Composit.  
Stampa: Garzanti,  
Milano. Distribuzione: SO.D.I.P. Angelo  
Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano.  
Registrato Trib. Milano N. 52 del 2/2/85.  
Resp. Sira Rocchi.  
Sped. in abb. post. Gr. III/70.  
MSX is a trademark of MicroSoft Co.  
Manoscritti, disegni, fotografie  
e programmi inviati non si  
restituiscono anche se non pubblicati.

**IN QUESTO NUMERO**

**10**

**PROGRAMMI**

- STAR TREK
- ALIENI
- ENERGY DEFENSOR
- DRUID'S REVENGE
- SOUND CONTROL
- PINK
- OPEN & CLOSE
- CLOCK
- CONAN
- DRAW

# MSX TAPE SOFT

# 1

## STAR TREK

(CLOAD "S. TREK" - 32K)

di F. Postiglione

*CLOAD "S. TREK" RUN*

**P**roiettato nella galassia al comando di una velocissima ed armatissima navicella, dovrai difendere i territori del tuo regno spaziale. Scopo del gioco è quindi la distruzione dei klingon, pirati della galassia.

Dato il RUN, seguirà una presentazione e poi, premuta la barra spaziatrice, compariranno il monitor di controllo ed il pannello dei comandi con le sette opzioni di gioco; vediamo di commentarle:

- 1) l'opzione "motori" serve a spostarsi nello spazio. Apparirà uno schema delle possibili direzioni, ciascuna contrassegnata da un numero, in totale otto. Alla domanda "direzione?" dovrai rispondere con il numero indicante la direzione dello spostamento da effettuare. Al quesito successivo, "velocità", bisognerà inserire il numero di settori che si vogliono percorrere. Se vuoi spostarti all'interno di un settore dovrai inserire un numero decimale.
- 2) la seconda opzione è il "radar a corto raggio". Premendo più volte la barra spaziatrice si avrà la visione, nelle diverse angolature, dell'astronave.
- 3) l'opzione "radar a lungo raggio", invece, consente di avere una visione



**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: Star trek, Alieni, Energy defensor, Druid's revenge, Sound control.

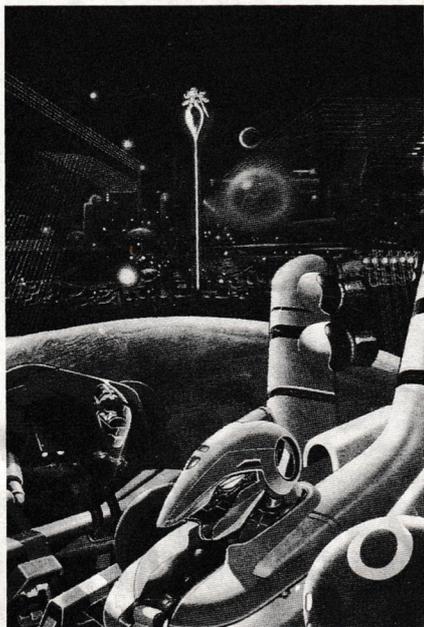
Sul lato B ci sono:

Pink, Open & close, Clock, Conan, Draw.

di tutta la galassia e la posizione dei klingon. Per continuare, premere, dopo la visione la barra spaziatrice.

4) il "laser" serve a distruggere i klingon. Selezionando questa opzione potrai combattere contro tutti i klingon presenti nel quadrante corrente. Prima d'iniziare il combattimento il computer ti chiederà il valore della potenza del raggio-laser, il quale può anche non distruggere un klingon. La potenza massima del raggio-laser è 200.

5) con l'opzione "rapporto danni" otterrai tutte le informazioni sui danni subiti dalla tua astronave per ogni singolo strumento. Quando uno di questi è danneggiato vedrai visualizzata una linea nera più o meno lunga in proporzione al guasto. Se invece lo



strumento risulta a posto sarà contrassegnato dalla sigla OK. Alla fine della visione del rapporto premere la barra spaziatrice.

6) l'opzione "energia" serve a spostare dell'energia (massimo 500 unità) da una parte all'altra dell'astronave. Questa opzione risulta utile per poter distribuire, dove necessaria, l'energia da utilizzare. Per trasferire l'energia basta rispondere alle varie domande con i numeri corrispondenti ai diversi settori in ordine di valore (1,2,3,4).

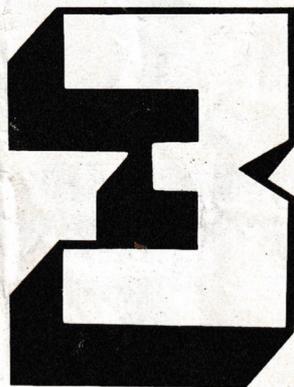
7) l'ultima opzione, "raggi vettori", serve ad attraccare la star-base quando quest'ultima viene a trovarsi nel tuo quadrante. La star-base ti rifornisce d'energia e ripara i danni dell'astronave. Il gioco può terminare d'imperio sia per i troppi danni subiti che per la scarsa energia a disposizione.



**C**orre l'anno 2001 ed il tuo lavoro consiste nel guidare una navicella spaziale di grandi dimensioni. Il carico che devi trasportare dipende dal gioco che devi fare per poter sopravvivere. Prontezza di riflessi ed astuzia sono gli elementi fondamentali per una buona riuscita della missione.

Il gioco si suddivide in tre livelli. Nel primo dovrai catturare degli alieni che si muovono nella parte bassa del video lanciando delle bolle anestetiche.

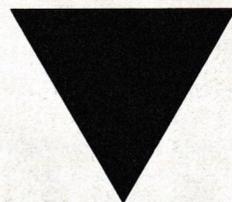
Nel secondo livello il tuo compito sarà impedire che gli alieni vengano trasportati fino al disintegratore; pertanto guiderai una rete con la quale



**U**tilizzando il cannone laser mobile, devi difendere le quattro centrali energetiche dagli attacchi delle navicelle "zanzara" per evitare di restare senza energia.

Per superare ogni livello di difficoltà, bisogna abbattere gli elicotteri controllando sempre il livello di energia e la presenza sul radar di navicelle zanzara in zone differenti da quella visibile.

Per eliminare le navicelle e gli elicotteri bisogna spostare il mirino sul



## ALIENI

(RUN "CAS:ALIENI" - 32K)

di A. Florio

RUN "CAS: ALIENI"

sbarrerai ai piccoli sfortunati la strada, tenendo premuta la barra spaziatrice quando essi sono vicini ai giunti di connessione.

Nel terzo ed ultimo livello dovrai sganciare gli alieni sul suolo, stando attento che non vengano colpiti da un oggetto che si muove casualmente sullo schermo.

Per spostare la navicella bisogna utilizzare i tasti cursore, per fare fuoco basta premere la barra spaziatrice. **ATTENZIONE:** per caricare il programma digitare RUN "CAS:ALIENI" ed attendere il caricamento dell'intero programma.



## ENERGY DEFENSOR

(CLOAD "DEFENS" - 32K)

di F. Di Giovanni

bersaglio, quindi fare fuoco.

Per visitare le quattro zone basta spostare il mirino ad un estremo laterale dello schermo.

Per vincere è bene osservare i seguenti avvertimenti:

1) il radar indica la presenza di navicelle zanzara nelle quattro zone, quindi va tenuto costantemente sotto controllo.

2) Solo l'abbattimento degli elicotteri fa diminuire il numero di nemici e conseguentemente favorisce la vincita

del gioco.

3) Quando si fa fuoco viene consumata una parte dell'energia disponibile; è quindi consigliabile sparare solo se necessario.

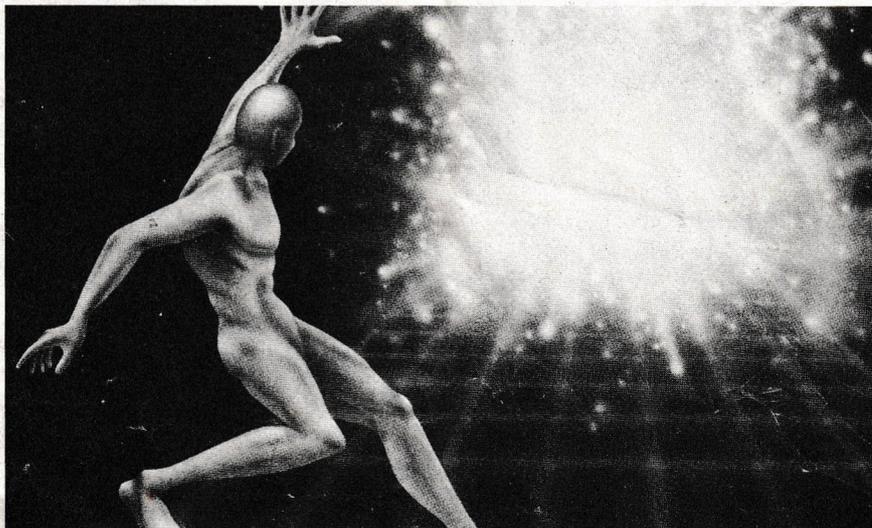
4) Le navicelle zanzare vanno eliminate appena localizzate perché fanno decrescere rapidamente il livello dell'energia.

Ecco i tasti da usare:

tasti cursore = per spostare il mirino

barra spaziatrice = per far fuoco  
CTRL/STOP = per l'inizializzazione joystick 1/2 = per muovere il mirino e far fuoco

ATTENZIONE: per caricare il programma digitare CLOAD "DEFENS" seguito da return. All'apparire della scritta OK digitare RUN seguito da return, quindi attendere che si completi il caricamento del gioco. ■



## DRUID'S REVENGE

(RUN "DRUID" - 32K)

di S. Guarnaschelli

**D**a millenni la Barriera si ergeva a difesa della debole razza umana, opponendo alla sinistra magia dei demoni il potere degli Elementali e preservando così il mondo dalla distruzione. Purtroppo il fulcro del sistema di energie sul quale si fonda la Barriera è entrato in crisi ed alcuni dei demoni sono riusciti a penetrare nel nostro universo.

Spetta a te, ultimo tra i Druidi Protettori, garantire il ripristino dell'equilibrio degli Elementi recuperando le relative gemme di comando nel labirinto di Kasher, antica fortezza

druidica ormai infestata dai demoni.

Il druido è controllabile sia con il joystick che con la tastiera usando i seguenti tasti:

cursore su = il druido salta

cursore su + cursore sinistra o destra = salto laterale

cursore destra o sinistra = spostamento laterale

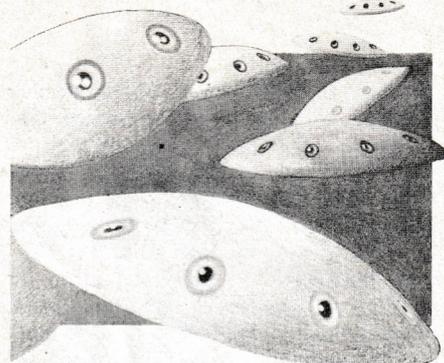
cursore giù = scelta degli incantesimi

tasti F1 = uso dei trasportatori

tasto F2 = pozione risanante

barra spaziatrice = legnata

Ti dovrai muovere all'interno delle duecento sezioni del labirinto alla ri-



cerca delle gemme che vengono posizionate a caso in ogni nuova partita; oltre che in orizzontale potrai passare da un livello all'altro per mezzo dei pentacoli bianchi presenti in alcune stanze (dovrai posizionarti sulla loro verticale e premere F1) o tramite incantesimi adeguati.

Gli incantesimi sono selezionabili dal libro tramite la "mano" (che potrà essere portata in corrispondenza dell'incantesimo scelto) e premendo la barra spaziatrice. Li elenchiamo.

**GOLEM:** ti tramuterai in una creatura in grado di uccidere al tocco i nemici (non potrai però usare gli incantesimi)

**POLIMORPH:** tramuta i mostri in rane (commestibili)

**TRANSFERT:** potrai spostarti nella sezione superiore od inferiore (scelta col joy alto o basso); funziona solo se la sezione di arrivo è un corridoio.

**FLY:** prolunga il salto del druido

**INVISIBILITY:** ovvio

**TIME STOP:** blocca i nemici

Alcune magie sono istantanee, altre durano per un certo lasso di tempo (clessidra in basso a sinistra).

Per **GOLEM** e **TRANSFERT** serve un componente materiale (statuetta in basso a destra e chiave in basso a sin.).

Tutte le magie consumano potere ("occhio" a sin.).

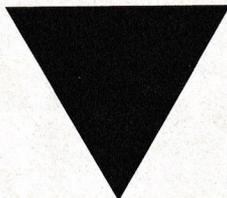
La vitalità del mago è indicata dai cuori in alto a destra ed il numero di vite e di pozioni sono in basso a destra (bottiglia e cappello).

In alto a sinistra è indicato lo status degli elementi.

Nei corridoi potrai trovare scrigni contenenti vari oggetti utili (o trappole).

**OPZIONI VARIE:** data la lunghezza del gioco è possibile salvare la situazione premendo i tasti CTRL + STOP.

ATTENZIONE: per caricare il programma digitare POKE 65535,170 + return (se si ha un MS-X2), RUN "DRUID" (return); attendere e dare il RUN a caricamento avvenuto (appare il cursore sulla schermata di caricamento).



## SOUND CONTROL

(CLOAD "SOUND" - 32K)

di A. Zanetti

**Q**uesto programma consente di usare il computer come se fosse una tastiera musicale. Dopo aver caricato le parti in L/M, il computer mostrerà un menu.

Utilizzando i tasti delle frecce cursore si potrà scegliere una delle seguenti opzioni:

1) Tastiera: premendo spazio si accederà ad un sottomenu così composto:  
- tastiera: permette di suonare utilizzando le prime due file di tasti del computer; per uscire premere ESC; per cambiare ottava usare i tasti cursore.

- batteria on/off: permette di avere un accompagnamento di batteria (la sequenza di suoni deve essere stata definita precedentemente).

2) Volume: permette di modificare il volume dei 3 canali con i tasti cursore. I valori verranno scritti sullo schermo in esadecimale. Questa funzione è disattivata quanto l'inviluppo è attivato.



3) Inviluppo on/off: premendo spazio si otterrà l'attivazione o la disattivazione dell'inviluppo.

4) Forma d'onda: premendo spazio si accederà ad un sottomenu con le varie forme d'onda previste dall'MSX.

5) Periodo: permette di modificare il valore del periodo (0-FFFFH). I valori sono scritti in esadecimale. Con i tasti cursore il valore cambierà di una unità. Con i tasti F1 ed F2 cambierà di 256 unità.

6) Uscita: ritorna al basic.

7) Reset: inizializza tutti i valori.

8) Batteria: premendo spazio si accederà ad un sottomenu così composto:

- prova batteria: consente di provare tutti i suoni mediante l'uso della tastiera; per uscire premere ESC.

- inserimento sequenza: permette d'inserire la sequenza di suoni con gli stessi tasti con cui si sono provati ed il ritardo con cui verranno suonati (se si vuole soltanto cambiare il ritardo, premere ESC quando chiede la sequenza).

Quando si attiva la batteria il computer compirà un'operazione di reset perché non è possibile avere la batteria e l'inviluppo attivati nello stesso momento. Per ottenere un suono simile a quello di una vera tastiera è consigliabile attivare l'inviluppo, mettere il periodo a 2000H e scegliere la prima forma d'onda. Per esempio eseguire queste operazioni:

scegliere batteria  
scegliere inserimento sequenza  
scrivere W T WWT (return)

10 (return)

ritornare al menu

scegliere tastiera

inserire batteria

ritornare al menu

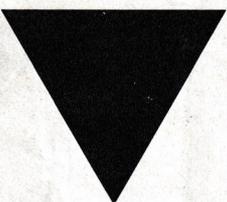
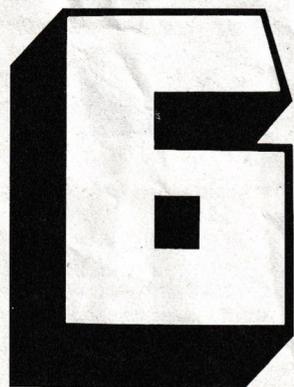
incrementare volume 1 fino a EH

scegliere tastiera

scegliere tastiera

suonare

ATTENZIONE: per caricare il programma digitare CLOAD "SOUND". Quando appare la scritta "OK" digitare RUN ed attendere il caricamento dell'intero programma.



## PINK

(CLOAD "PINK" - 32K)

di A. Stringhi

**S**i gioca in 2 persone con la tastiera o con il joystick. Scopo del gioco è riuscire a liberare la Pantera Rosa, prigioniera in una delle 4 celle chiuse.

All'inizio del gioco occorre inserire il nome dei giocatori e la scelta (individuale) tra tastiera e Joystick.

Ogni giocatore, al proprio turno, scopre una carta dal mazzo premendo la barra spaziatrice o il fuoco del joystick. La carta scoperta si depositerà sul banco nella casella relativa.

Quando un giocatore riesce a completare una fila orizzontale con le



proprie carte, vince una chiave che consente di aprire la cella corrispondente alla fila coperta (con SPACE o FIRE).

Il giocatore che per primo riesce ad aprire la cella nella quale si trova la Pantera Rosa vince il gioco. Altrimenti

# PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA

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 5.000



## Le Antenne

Dedicato agli appassionati  
dell'alta frequenza: come  
costruire i vari tipi di  
antenna, a casa propria.  
Lire 6.000

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 srl, C.so Vitt.  
Emanuele 15, 20122 Milano.

ti si continua. Se dopo aver scoperto tutte le carte nessuno ha liberato la Pantera, si riparte da capo.

Durante il gioco, casualmente, può capitare la carta JOLLY che permette il cambio di proprietà di una carta, già giocata, a scelta di chi ha pescato il Jolly.

Per scegliere la carta desiderata occorre usare i cursori di tastiera o la leva joystick nelle 4 direzioni e quindi confermare con SPACE o FIRE.

## COME DUPLICARLO SU DISCO

Il programma è strutturato in maniera tale da permettere ai possessori

di DRIVE di salvarlo su disco ma, essendo la memoria insufficiente perché in parte occupata dall'interfaccia del Drive, occorre dividerlo in due programmi distinti. E cioè:

1) Correggere il programma PINK al n. di riga 370 sostituendo le istruzioni CLOSE:GOTO 450 con CLOSE:RUN"PINK2"

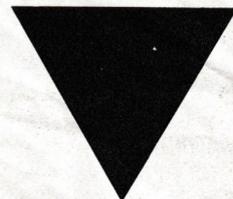
2) Creare su cassetta due programmi distinti:

Il primo che comprenda i numeri di riga da 10 a 440

Il secondo che comprenda i numeri di riga da 450 a 3530

3) Salvare su disco il primo programma col nome PINK e il secondo col nome PINK2

4) Lanciare da disco il programma.



## OPEN & CLOSE (CLOAD "OPEN" - 32K)

di M. De Iulius

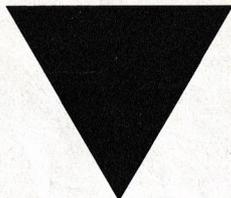
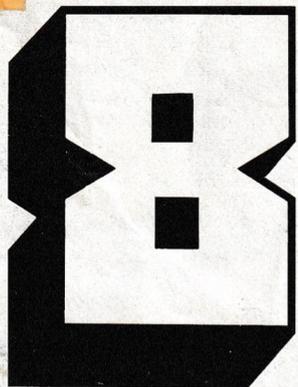
**I**l nome di questo gioco (Apri e Chiudi) sintetizza ciò che in definitiva è la tecnica del gioco stesso.

Lo scenario è costituito da un labirinto che ha, lungo i propri muri, delle porte girevoli. Queste ultime si aprono al passaggio di un verme, il protagonista del gioco, il quale deve mangiare le mele che incontra nel labirinto: le mele sono accompagnate nella loro corsa da alcune frecce, dalle quali il verme deve ben guardarsi pena la

morte. Per difendersi il verme deve loro "sbatter le porte in faccia". Dopo aver mangiato tutte le mele ne apparirà un'altra lampeggiante: si avranno circa venti secondi per mangiarla, altrimenti scomparirà per apparire dopo altri venti secondi. Mangiata anche questa mela si passa al livello successivo, fino ad arrivare al terzo e da questo nuovamente al primo, ma del secondo stadio. In tutto ci sono tre stadi. La velocità di movimento, che è uguale per tutti gli sprites, aumenta di livello in livello e di stadio in stadio; mentre il numero delle mele e delle frecce aumenta solo di livello in livello. Il tempo di gioco è scandito dai bonus che diminuiscono di dieci in dieci ogni due secondi.

Va ricordato che l'ultima mela appare e scompare in coincidenza delle centinaia dei bonus stessi. Il gioco termina se si rimane senza bonus o senza vite (se ne hanno però due di scorta e se ne guadagna una ogni 3000 punti). Il punteggio è costituito sostanzialmente dai bonus rimasti, ma ogni mela mangiata dà 50 punti.





**CLOCK**  
(CLOAD "CLOCK" - 16K)  
di A. Stringhi

**E**cco un gioco solitario di abilità che si ispira a quelle macchinette molto diffuse nelle fiere o nei Luna Park che, manovrate opportunamente, fanno vincere, ai più abili, orologi ed altre cose.

Il gioco consiste, quindi, nel riuscire ad agganciare, tramite una piccola GRU sempre in movimento, tutti gli oggetti disposti sul banco prima di esaurire l'energia a disposizione.

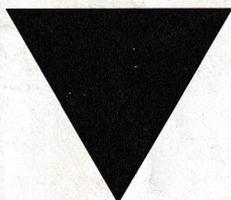
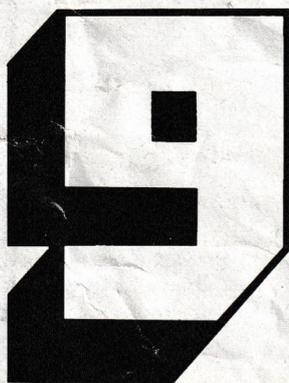
All'inizio del gioco i 9 oggetti (3 orologi, 3 sveglie e 3 cipolle da tascino) si disporranno casualmente

sul banco e la GRU si metterà in movimento orizzontale.

Usando la Barra spaziatrice o il Fuoco del Joystick occorre farla scendere in senso verticale fino a sovrapporsi nel modo più preciso possibile all'oggetto desiderato, quindi agganciarlo (sempre con lo SPACE o con il FIRE).

Il gioco termina quando tutti gli oggetti sono stati vinti, oppure quando è finita l'energia.

Può sembrare difficile, ma con un po' di occhio...



**CONAN**  
(CLOAD "CONAN" - 32K)  
di R. La Rocca

**S**ei nei panni del mitico guerriero Conan, figlio del re di Log. Da molti secoli i nobili cavalieri del regno di Somerlund usano mandare i loro figli presso il monastero di Ramas, affinché imparino le tecniche e le arti che fanno di un giovane un vero cavaliere. I monaci custodiscono gelosamente la gemma chiamata, "occhio del drago", fonte del potere e della sapienza dei monaci di Ramas.

Il malvagio re Ulnar, capo dei guerrieri neri, ha rubato la preziosa gemma e i monaci hanno incaricato Conan, il migliore dei guerrieri, di riprendere la gemma.

Guida Conan usando questi comandi:

**PRENDI** o **RACCOGLI**: serve per raccogliere un oggetto presente in una stanza.

**SCAVA** o **BUCA**: serve per aprire un buco nel terreno. In alcune situazioni è molto utile.

**NUOTA** o **TUFFATI**: questi due verbi funzionano solo in presenza di corsi d'acqua; servono per scoprire passaggi segreti o tesori.

**ARRAMPICATI** o **SALI**: funzionano solo in presenza di monti o colline; servono per scoprire passaggi segreti.

**POSA** o **GETTA**: servono per posare

gli oggetti che si possiedono per aver la lista dei quali basta scrivere la lettera "I" che sta per Inventario.

**UCCIDI** o **AMMAZZA**: servono per uccidere un guerriero mandato dal malvagio Ulnar. Il computer vi terrà costantemente aggiornato sull'andamento del combattimento.

**MANGIA** o **ASSAGGIA**: per mangiare qualche cosa. Conan, muovendosi, spreca energie e per recuperarle deve mangiare: se ciò non avviene, Conan muore.

**BEVI** o **DISSETATI**: durante il tragitto Conan perde dei liquidi e per reintegrarli deve assolutamente bere,

pena la morte.

**APRI o SCOPRI:** durante il vostro viaggio potrete incontrare scrigni, bisacce, porte. Grazie a questo comando potrete aprirli, a patto di possedere la chiave.

**CHIUDI o COPRI:** hanno il significato inverso dei verbi apri e scopri.

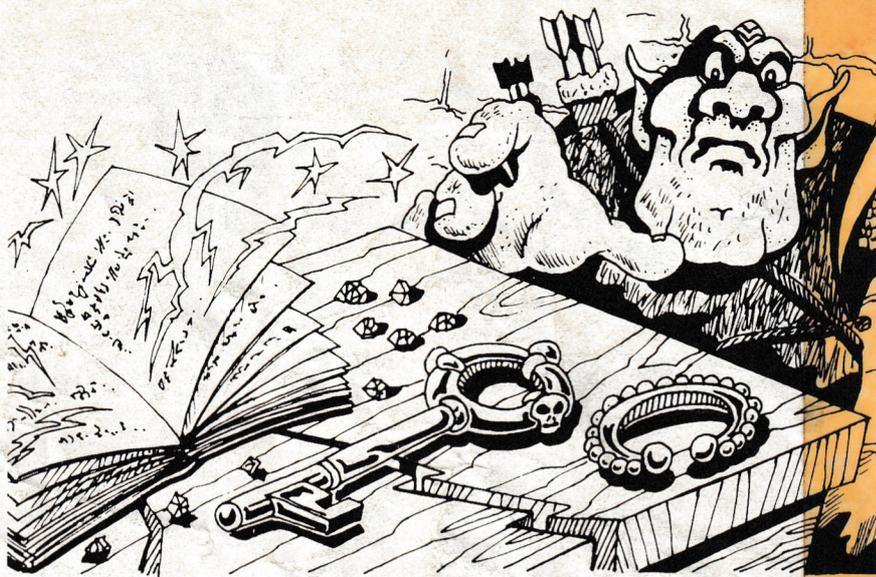
**ROMPI o SPACCA:** questi due verbi servono per spaccare dei particolari oggetti.

**SCENDI o SCIVOLA:** hanno il significato contrario a quello di arrampicati o sali.

**COMPRA o PAGA:** durante il gioco potrete trovare dei mercati presso i quali potrete comperare qualsiasi oggetto.

**USA o ADOPERA:** due verbi molto importanti, perché vi permettono di usare determinati oggetti utili durante il gioco. Alcuni oggetti sono libri magici capaci di uccidere mostri, sanare le ferite, aumentare l'energia; pozioni che aumentano l'energia e la resistenza, parti di armatura che aumentano la resistenza; barche che vi permettono di attraversare fiumi e laghi, chiavi magiche, ecc.

**PARLA o DI:** serve per parlare con le



persone; ricordate di specificare la persona alla quale si parla.

**FUGGI o SCAPPA:** servono per fuggire dall'attacco di un guerriero. Si ha il 50% delle probabilità di riuscire e il 50% di fallire. Al 3° fallimento il guerriero uccide.

**VAI o MUOVI o RITIRATI o SCOSTATI o CORRI o CAMMINA o NASCONDITI o SALTA:** questi 8

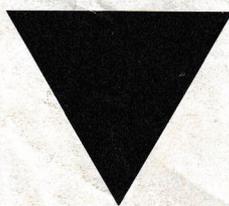
verbi servono per guidare Conan. Va specificata la direzione: Nord, Est, Sud, Ovest, Nordest, Sudest, Nordovest, Sudovest.

#### DIREZIONI E INPUT

Conan si può comandare semplicemente dando una delle otto direzioni (N, S, E, O, NO, NE, SE, SO).

L'input è semilibero; si possono infatti usare tutte le parole che il gioca-

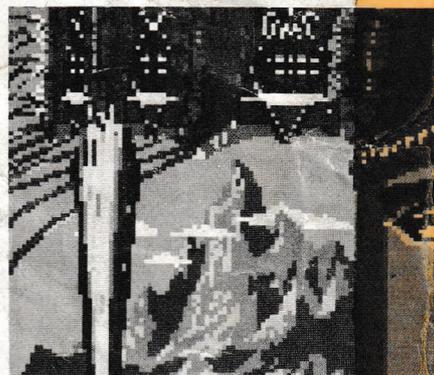
# 100



## DRAW

(CLOAD "DRAW" - 32K)

di M. Fontana



A volte, realizzando programmi, abbiamo bisogno di creare schermate.

Se una schermata salvata su nastro sotto forma di dati video deve essere ricaricata ogni volta per essere visualizzata, dobbiamo però riconoscere che per realizzarla, con i programmi di disegno, non abbiamo fatto alcuna fatica.

Questa utility salva il disegno come programma Basic. Il programma così salvato è pronto per essere caricato con LOAD o fuso con MERGE.

Dopo aver caricato il programma e dato il RUN vengono chiesti i paramet-

tri fondamentali (colore bordo, sfondo e inchiostro) e la velocità di risposta al pulsante. Quest'ultima serve affinché il computer non consideri una pressione prolungata del pulsante come due pressioni. Viene successivamente presentato il menu principale. Le opzioni si selezionano muovendo il simbolo nero con il joystick e premendo il pulsante di fuoco.

Il menu ha le seguenti opzioni: Draw, Load-Save e Clear. Quest'ultima cancella il disegno e ritorna a chiedere i parametri fondamentali.

Draw fa comparire un sottomenu: Point, Circle, Paint, Box, Line, Co-

lor, Delete, Menu.

Point: disegna punti del colore prescelto mentre si tiene premuto il pulsante di fuoco. Space torna al menu.

Circle: disegna cerchi ed ellissi: si fissano il centro, il raggio orizzontale e quello verticale.

Paint: colora l'interno di una figura chiusa. Si fissa il punto di inizio e si preme il tasto fire.

Box: traccia un rettangolo vuoto tra i due estremi fissati.

Line: traccia una linea tra i due estremi fissati.

Color: cambia il colore dell'inchiostro.