

MSX

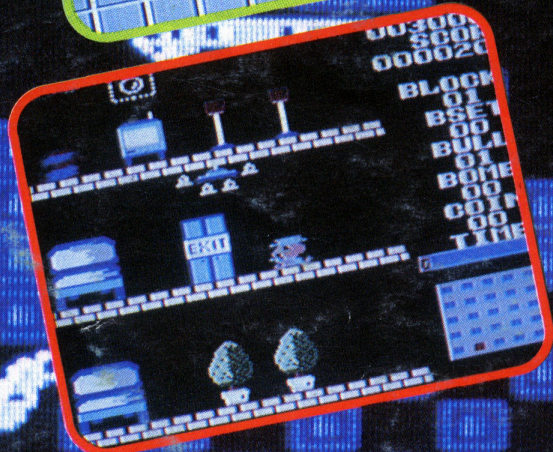
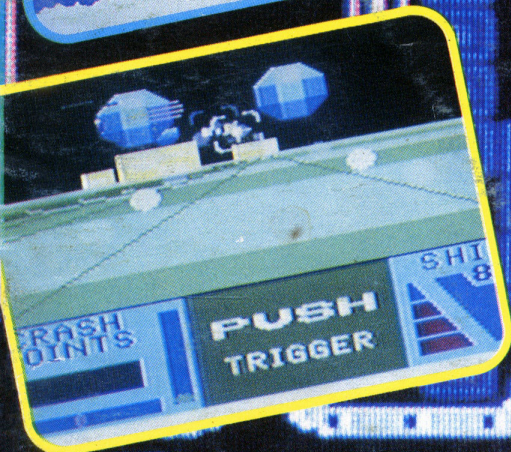
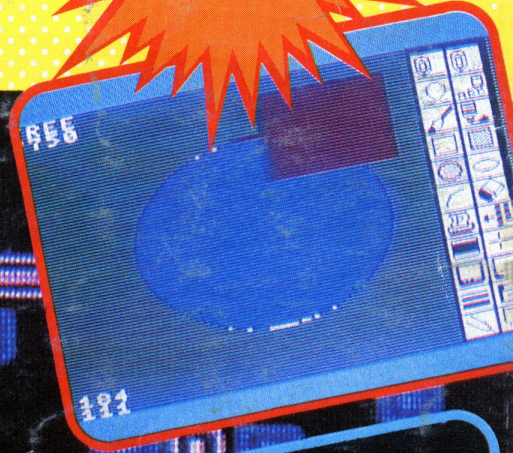
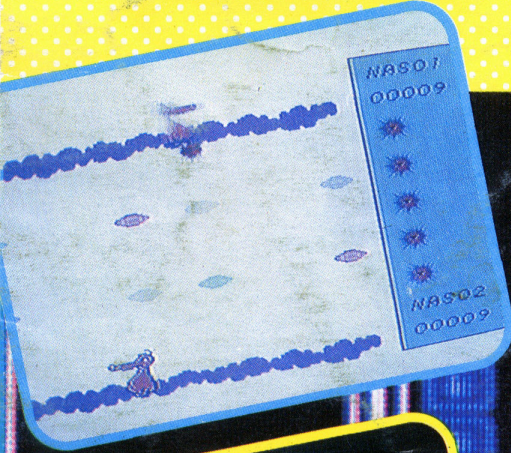
n. 5

DISK

€ 12.000

Settembre 1988 n. 5 anno II

7 giochi



MSX

DISK

SOMMARIO

2	Sommario Sul disco Caricamento Avvertenze
3	Shuffle Motorbike
4	Starbase Hungry!
5	Quadromeda Sniffou
6	Mailbox
8	M. Draw
11	Disk Market

SUL DISCO

1	Starbase
2	Shuffle
3	Quadromeda
4	Motorbike
5	Sniffou
6	Hungry!
7	M. Draw

CARICAMENTO

A computer spento inserisci il disco nel driver. Tenendo premuto il tasto CTRL accendi il computer e tienilo inserito fino alla comparsa sul video del sommario.
Per caricare un programma premi il numero corrispondente (dall'1 al 7). Il caricamento avverrà automaticamente.
Per far ritorno al linguaggio Basic premi il tasto numero 8.

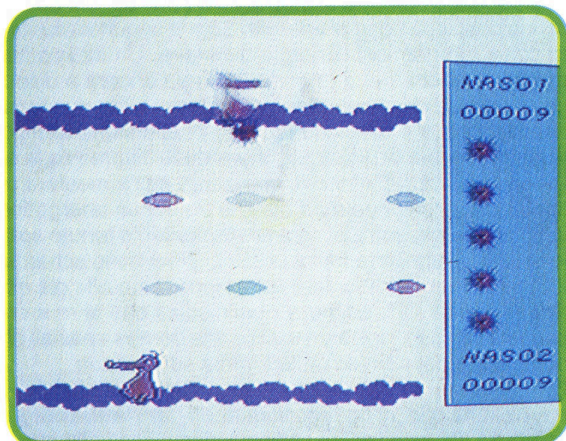
AVVERTENZE

Questo disco è stato registrato 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 il disco al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale International Education srl - viale Famagosta, 75 - 20142 Milano.

Testeremo il prodotto e, nel caso, lo sostituiamo con uno nuovo senza aggiunta di costi supplementari.

SHUFFLE



Molti e molti anni fa, quando ancora era in corso il processo di evoluzione che dalla scimmia si sarebbe poi evoluto nell'uomo, venne registrato il passaggio intermedio dello "shuffle". Lo shuffle era un individuo in fase di trasformazione a metà tra la scimmia (velocità di spostamento), l'uomo (capacità di sintesi) e l'elefante (proboscide). Anche gli shuffle, nelle loro attività ricreative, giocavano a palla o, meglio, a quella che solo più avanti nei secoli sarebbe diventata una palla, ma che allora altro non era che un rudimentale attrezzo tondo e puntuto. Il gioco che allora era tanto in auge, veniva disputato tra due giocatori in un campo sul quale erano disposti svariati cerchi colorati. Va da sé che questa introduzione è stata fatta per permetterti di entrare a "fondo" nella storia e capire così al meglio il ruolo dello shuffle che dovrai interpretare in questo game. Dunque, avvalendoti della tua lunga proboscide, dovrai colpire la palla e, facendola passare attraverso i cerchi, rinviarla contro il tuo avversario. Semplice, vero? Bene. Il tuo avversario, non appena avrà ricevuto la palla, dovrà subito "rispedirtela" indietro. Ma, c'è un ma! (e, del resto, come dubitarne?). Dovrai tenere presente che la palla, spinta in uno dei cerchi colorati, uscirà dalla parte opposta secondo una precisa traiettoria dettata dalla corrispondenza dei colori. Ad esempio, mandando la palla nel cerchio rosso questa, per uscire dalla parte opposta dal campo di gioco, cercherà il suo corrispondente. Potrebbe perciò verificarsi il fatto che una palla, inviata nel disco rosso di destra, esca nel suo corrispondente situato all'estrema sinistra dello schermo. Per questo motivo dovrai muoverti velocemente per anticipare le uscite della palla e, con la proboscide, essere rapidissimo nel colpire la palla e rispedirla verso il tuo avversario. Varie le opzioni di gioco che prevedono un confronto fra due giocatori o contro il computer. Per visionare la demo scegli l'opzione "computer contro computer" poi, per interromperla e fare ritorno al menu di gioco, premi Space. Occhio attento e riflessi pronti, segno evidente di una evoluzione magnificamente completata, saranno i partners ideali di questo gioco.

COMANDI

Quadro menu:

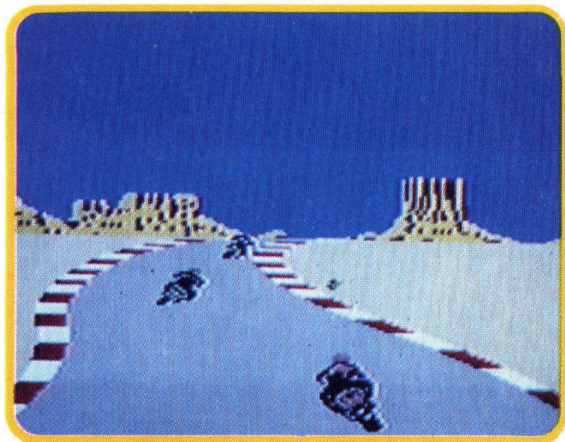
CRSR  per scegliere l'opzione di gioco

Space per confermarla

Quadro di gioco:

CRSR  per muoversi e per colpire la palla

MOTORBIKE



Ruota contro ruota, gomme incollate all'asfalto e pistoni "bollenti": ecco finalmente una travolgente corsa motociclistica su pista.

Indossa la tua scintillante tuta sponsorizzata, inforca la tua potente moto giapponese e raggiungi la postazione di partenza.

A motore acceso tieni d'occhio il semaforo, pronto a balzare subito al comando non appena scatterà il verde.

Svariati i percorsi di gara ma ricorda che, per poter continuare nell'impresa, dovrai compiere ogni giro del tracciato entro un determinato limite di tempo.

Attento agli incidenti e agli ostacoli perché ti faranno perdere attimi preziosi.

Misto il percorso da affrontare: città, montagna, collina, e varie anche le condizioni climatiche.

Scenario variato con "colori" diurni e... notturni!

Demo iniziale.

COMANDI

Quadro menu:

CRSR  per scegliere uno dei 3 livelli di gioco

Space per giocare

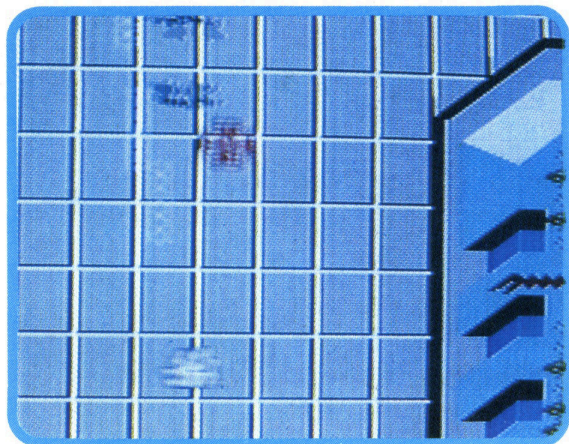
Quadro di gioco:

Space per accelerare

CRSR  per sterzare

CRSR  per cambiare marcia

STARBASE



I Garb hanno ignorato l'accordo interstellare e si stanno armando per attaccarci. Dovrai pilotare una nave spaziale multiuso con lo scopo di attivare tutti i mezzi di emergenza e di difesa della Terra. Si tratta di una navetta formidabile equipaggiata con cannoni a fuoco rapido oltre che con un moderno sistema di controlli su schermo a lettura digitale.

Questo tipo di nave spaziale è equipaggiata con generatori di scudi e con serbatoi ad alta densità ed è in grado di coordinare autonomamente i rifornimenti e di controllare i generatori.

Tutto ciò è reso possibile grazie a un sofisticato sistema di trasferimento di energia e di materia posto sulla tua astronave. E' per questo che, per lo svolgimento della tua missione, non verrai equipaggiato con una scorta di navi spaziali, ma potrai avvalerti di una cospicua dose di energia. Solo in seguito a numerosi scontri con il tuo nemico, l'energia diminuirà. Un motivo ossessivo ti preavviserà che hai terminato l'energia ancora a disposizione e che necessiti di un subitaneo rifornimento. Ma non temere: dopo aver eliminato il cospicuo numero di alieni che formano la "bat wave" (l'ondata di pipistrelli, che prende il nome dalla particolare forma delle navi d'attacco), comparirà nell'atmosfera un oggetto luminoso. Acchiappalo ed otterrai un bonus energetico. Il tuo livello di energia potrà essere costantemente tenuto sotto controllo grazie all'apposita barra posta ai piedi dello schermo.


Dovrai prestare particolare attenzione, oltre alle già citate squadre di "pipistrelli", anche a quelli isolati che si muovono senza schema preciso, agli astri rossi e alle bombe spaziali che vengono lanciate dal nemico dalle feritoie sotterranee.

Per aumentare la potenza del tuo sparo tieni d'occhio la grossa nave aliena che, di quando in quando, farà la sua comparsa sullo schermo. Colpendo i tre radar rossi collocati alle sue estremità, riuscirai a isolare il corpo: passaci sopra e recupererai così una nuova arma che andrà a potenziare il tuo raggio.

Ricordati però che per completare la missione avrai bisogno di un costante rifornimento di energia e che ogni "contatto" con le forze aliene svuoterà la tua riserva.

COMANDI

Space per giocare e per sparare

CRSR  per muoversi.

HUNGRY!



...O la storia della fame atavica di un serpente, potrebbe infatti essere il degno sottotitolo di questo divertentissimo quanto impegnativo videogame.

Intrappolato all'interno di un giardino fiorito, il nostro serpentello, a digiuno da tempo immemorabile, si sta abbandonando a sonore scorpiate di gemme e di tenere foglioline.

La fame però fa brutti scherzi, al punto di impedire al diretto interessato di accorgersi che le sue misure si stanno sviluppando a vista d'occhio con conseguenti problemi di... circolazione.

Infatti ogni boccone prelibato "ingurgitato" farà allungare il corpo del nostro amico a dismisura.

La crescita repentina renderà però i suoi movimenti più impacciati con il rischio di finire aggroviato nel suo stesso corpo o di... mordersi la coda!

Vari e movimentati i livelli che compongono il gioco. Per passare però ad affrontare i livelli successivi dovrai "ripulire" ogni quadro. Come? Mangiando dapprima le tenere foglioline e, poi, i frutti candidi ma evitando accuratamente i velenosissimi funghi rossi.

Nei quadri più complicati potrai trovare anche dei mattoni blu: spostali con la massima attenzione perché, una volta entrato nel vivo del gioco, potresti trovarti bloccato tra inamovibili blocchi di cemento.

Di quando in quando appariranno sullo schermo dei cuoricini e dei numeri: non lasciateli sfuggire, danno punti extra.

Nella foga dell'inseguimento, però, fai attenzione a non restare fulminato da un fungo velenoso...

Tre serpenti a disposizione.

PUNTEGGIO

Foglia = 20 punti

Fiori = 30 punti

= bonus

② = moltiplicatore bonus

COMANDI

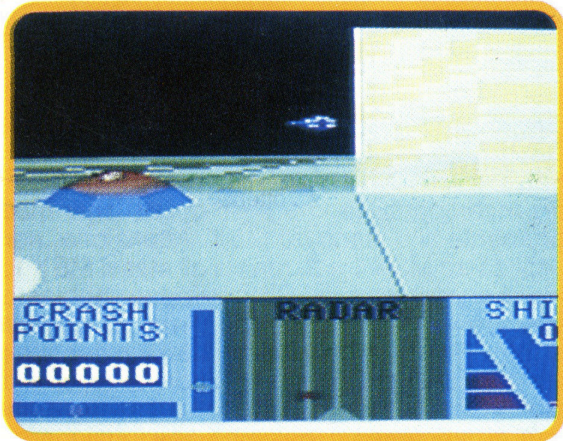
Joystick in porta 1

Space/Fire per giocare

CRSR  per muoversi

ESC = per terminare il gioco e riprenderlo da capo.

QUADROMEDA



LA STORIA.

Siamo nell'anno 2800 e la Terra è caduta sotto la minaccia di una imminente distruzione.

Le ricerche nelle profondità dello spazio non hanno mai cessato di svilupparsi ma, al tempo stesso, numerose forme di vita straniere si sono rese conto del potenziale offerto dalla Terra.

Forse i più aggressivi sono gli Watsoo che hanno bisogno di un particolare tipo di ossigeno, il diossido di carbonio, per poter continuare a produrre la clorofilla indispensabile alla loro vita. E l'atmosfera terrestre è l'ideale. Le flotte di Watsoo stanno invadendo sempre più il nostro pianeta e i sistemi difensivi terrestri cominciano a vacillare sotto i colpi di questo potente attacco. La distruzione appare ormai inevitabile.

Ci rimane però un'ultima possibilità di difesa: schierare Quadromeda.

Quadromeda, l'ultimo prototipo della categoria Hypojet, è tutto ciò che si frappone fra la vittoria e la distruzione finale.

IL GIOCO.

In qualità di comandante delle forze di difesa terrestri, dovrai liberare il pianeta dagli Watsoo prima che questi arrivino a distruggere i centri del potere terrestre.

Per riuscire in questa impresa dovrai guidare Quadromeda in sostegno delle ormai vacillanti difese terrestri.

Il tuo scintillante prototipo Hypojet, dispone di ben sedici schermi difensivi.

Una volta "persi in battaglia" tutti gli scudi non potrai però più continuare il tuo compito.

Avvalendoti del radar di bordo potrai avvistare con grande anticipo le astronavi Watsoo e, presa la mira col tuo mirino potenziato, aprire il fuoco fino a provocarne l'esplosione.


Sullo schermo, oltre naturalmente all'area di gioco, potrai tenere sotto costante controllo il numero degli schermi protettivi ancora disponibili, gli alieni disintegrati, i nemici in avvicinamento e il settore all'interno del quale è in corso la battaglia, oltre ovviamente al punteggio e allo schermo radar.

Una volta eliminati i nemici presenti nel primo settore di gioco, non cantare però subito vittoria.

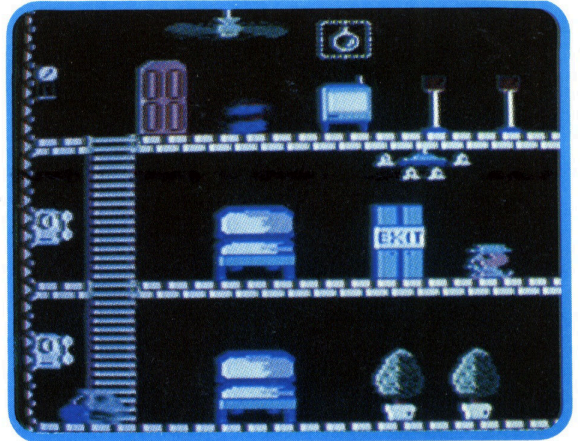
La seconda ondata d'assalto sta per sferrare un nuovo attacco...

COMANDI

Space per giocare e per sparare

CRSR  per muovere il mirino

SNIFFOU



Sniffou Cat, intraprendente ispettore del Cat Intelligence Service, è finalmente giunto sulle tracce di Jolly Mouse, noto terrorista internazionale.

Sniffou Cat dovrà far uso di tutto il suo smisurato ingegno per riuscire a bloccare l'odiato avversario che, in questa nuova operazione in puro stile "dinamitaro", ha collocato un sacco di ordigni esplosivi in un palazzo del centro, proprio nel cuore dell'alta finanza.

Approfittando dell'oscurità e dell'assenza delle guardie, Jolly Mouse è penetrato all'interno dell'edificio per collocare bombe a tempo.

Sei stato avvisato da una telefonata anonima ed ora, accorso sul posto, ti stai dando da fare per ritrovare le bombe e per disinnescarle prima che queste esplodano distruggendo l'intero palazzo e provocando una carneficina.

Entra nell'edificio e raccogli tutte le bombe presenti nei locali e poi, per disinnescarle, inseriscile nei riquadri vuoti che troverai sospesi sui muri.

Nel corso della tua impresa dovrai prestare attenzione ai numerosi pericoli nei quali potresti imbatterti, non ultimi gli scagnozzi di Jolly Mouse che pattugliano l'edificio armati sino ai denti.

Attenzione anche ai pavimenti che crollano sotto il tuo peso: procedi con cautela!

Nello spiccare un salto per evitare un ostacolo collocato sul pavimento, dovrai cercare di evitare i grossi ventilatori che arieggiano i locali e che, in movimento, potrebbero rivelarsi simili a pericolose affettatrici.

Attento alle scale: se ti dovessi imbattere in un nemico proprio sulle scale potresti considerarti un gatto (pardon... un uomo) morto!

Una volta recuperate tutte le bombe presenti in un locale potrai accedere ad un'altra stanza tramite l'uscita Exit.

Sulla destra dello schermo vedrai evidenziato l'edificio da ispezionare, la luce rossa indicherà la tua presenza all'interno di una determinata stanza.

Tre vite a disposizione.


Demo iniziale.

COMANDI

Space per giocare e per sparare

CRSR  per muoversi

CRSR  per salire e accedere alle altre stanze

CRSR  per chinarsi

Graph per saltare.

MAILBOX

Caro Direttore,

Ho accolto con favore l'uscita della rivista "MSX DISK", tant'è che ne avevo già auspicato l'uscita alla rivista "Linguaggio macchina MSX" della quale lei stesso ne è il direttore.

Tuttavia il mio entusiasmo si è rapidamente spento, per i motivi che vado a spiegarle.

Innanzitutto nel primo numero, mancava, nei programmi di lancio in BASIC, la necessaria routine di ritardo che permette al drive di spegnersi prima del lancio del gioco, onde evitare che esso resti in continua rotazione per tutta la durata del gioco.

Pensavo tuttavia che questo fosse il tipico incidente del primo numero, sono però rimasto sconcertato con il secondo numero. Oltre al persistere dell'assenza di suddette routine di ritardo, due programmi partono dalla locazione 8000H, i quali, ricoprendo interamente l'area BASIC, possono solo essere lanciati con il BLOAD "...", ricadendo nel difetto della continua rotazione del drive. Il programma "Donald" poi mi manda in crash il computer lasciando come unico segno vitale, la ciclica accensione del drive a brevi intervalli. Cosa che a volte mi accade quando riverso da cassetta su disco programmi pensati per essere lanciati in un sistema senza drive.

*Distinti saluti
Maurizio Bagnasco
Torino*

Come potrà notare utilizzando il dischetto, da questo numero abbiamo sistemato tutti gli inconvenienti presenti nei numeri precedenti.

Abbiamo inserito alla fine dei programmi, anche in quelli che coprono la locazione &h8000, una pausa che permette al drive di fermare la rotazione del disco.

Nei numeri precedenti non è sempre stato possibile ovviare a questo inconveniente, soprattutto nei numeri 3 e 4 nei quali abbiamo pubblicato programmi che utilizzano il sistema operativo MSX DOS e che non offrono la possibilità di apportare modifiche.

Da questo numero abbiamo abbandonato l'uso dell'MSX DOS.

Comunque, il fatto che il drive continui a far girare il disco non è così deleterio come si può credere.

Ogni dischetto è infatti prodotto per resistere a decine di milioni di rotazioni e si può deteriorare solo dopo un lunghissimo e intenso uso. Per quanto riguarda il drive, il motorino si surriscalda leggermente ma non tanto da produrre danni a meno che non si tratti di un motorino di scarsissima qualità.

Il fatto che programmi come "Donald" non funzionino e blocchino irrimediabilmente il sistema, è dovuto alle pic-

cole incompatibilità che distinguono ogni modello appartenente allo standard MSX. Attenzione, non incompatibilità tra MSX 1 e 2, ma tra gli stessi MSX 1. Ci sono diversi programmi di cui, purtroppo, abbiamo dovuto verificare il mancato funzionamento su macchine diffuse come Philips e Toshiba, mentre funzionano perfettamente su Sanyo e Sony ed ancora si bloccano su Goldstar e Canon. Molti programmi presentano anche problemi di caricamento, possono cioè funzionare perfettamente se caricati da disco ma si bloccano se caricati da cassetta.

Sono il felice possessore di un'Amiga 500 e, dopo aver acquistato una copia di MSX DISK presso un'edicola della mia città, ho subito avuto grossi problemi con il dischetto che è tuttora inservibile. Vi rispedisco il suddetto dischetto con la speranza di poterlo riavere funzionante e in piena forma.

*Distinti saluti
Pietro Trapassi, Roma*

Questo è un problema che, ultimamente, stiamo riscontrando sempre più spesso. Altri utenti come lei, possessori di computer quali Amiga, Prodest e Atari acquistano MSX DISK ignorando che si tratta di una raccolta di programmi dedicata allo standard MSX.

Questo equivoco nasce, probabilmente, da un inadeguato supporto informativo offerto con il sistema. Nel suo caso il dischetto non viene completamente accettato dalla macchina, ma per chi possiede un compatibile IBM con il Prodest PC1 è ancora più frustrante trovarsi davanti un dischetto non funzionante ma che permette di leggere la directory. Infatti l'MS DOS e l'MSX DOS hanno un tipo di formattazione simile, ciò permette quindi di leggere file MSX con un MS DOS compatibile, ma quando si esegue un programma questo bloccherà irrimediabilmente il sistema. Non ci resta altro che sperare che chiunque acquisti un personal computer venga adeguatamente informato e guidato all'acquisto del software adatto al proprio calcolatore.

Carissima redazione di MSX DISK sono un felicissimo possessore di un computer MSX2 SONY HB-F700P, non sto qui ad enunciarvi le caratteristiche peculiari del mio computer, ma posso ben dire di essere soddisfatto

di questa macchina, anche se sento molto la mancanza di un secondo drive (dato che uno è già incorporato). Vidi per la prima volta questo computer al SIM-HIFI dell'86 e me ne innamorai subito (ancora non erano stati presentati i nuovi MSX2 della PHILIPS), decisi allora che quel computer sarebbe stato il mio e così fu. Come forse sapete in Italia di questo modello non ne sono stati venduti molti, la grande battaglia dei prezzi ha fatto sì che i Philips avessero la meglio e di questo non me ne dolgo, l'importante è che lo standard non si fermi. Per queste ragioni, ed altre, ho deciso di scrivervi, forse non l'avrete ancora capito che in Italia anche se esistono poche di queste macchine (SONY), esse ci sono e sono affamate di software. La prevalenza di macchine Philips vi ha fatto dimenticare la cosa più importante dello standard ovvero la compatibilità. Vorrei darvi un consiglio: all'interno del programma AUTOEXEC.BAS sostituite l'istruzione...

```
POKE&HFFFF,&HAA
(che va bene solo per i Philips) con questa...
POKE&HFFFF, ((PEEK&HFFFF)XOR&HFF)
AND&HF0)*1.0625
```

che pur essendo più lunga, è la giusta procedura per selezionare la RAM negli MSX2. Concludo questa mia sperando di non avervi disturbato oltre e mi auguro di essere stato utile, non chiedo di meglio se non di trovarvi ogni mese con un bel dischetto sempre migliore del precedente e chissà che un giorno possiate inserire dei bei games MSX2 dedicati. Saluto cordialmente, e se avrete l'occasione di rispondermi sulla rivista ne sarò felicissimo.

Colombo Marcello
Riese Pio X (TV)

Avendo accolto con soddisfazione l'avvento di una pubblicazione di programmi su disco per i computer MSX, ho acquistato tutti i numeri a tutt'oggi usciti della Vs rivista, ma ritengo doveroso farVi un appunto riguardo al terzo numero della rivista stessa.

Come certamente sapete, gli MSX2, per caricare numerosi giochi creati per MSX1 necessitano d'una particolare "poke" alla locazione 65535. Ciò che sembrate invece ignorare è che tale "poke" varia, a seconda della dislocazione della memoria RAM del computer, e non tutti i computer MSX2 seguono l'architettura interna dei Philips. Il mio Sony F700, ad esempio, avendo la RAM posta nello slot 3.3 (e non nello slot 3.2 come i Philips), viene resettato dalla poke 65535,170 (o poke &HFFFF,&HAA) e necessita invece della poke 65535,255 (o poke &HFFFF,&HFF) che, viceversa, re-

setta tutti i Philips. A tale inconveniente è normalmente facile ovviare modificando la poke nel caricatore basic, ma ritengo opportuno segnalarVi che si può eliminare definitivamente il problema sostituendo la poke incriminata con la sottoriportata linea di programma, da inserire all'inizio del caricatore basic, già pubblicata dalla rivista "MC microcomputer", la quale permette al computer di calcolare da solo il giusto valore da pokare, funzionando quindi sugli MSX2 di tutte le marche:

```
POKE &HFFFF,((PEEK&HFFFF) XOR &HFF) AND
&HF0)*1.0625.
```

Il problema si è complicato notevolmente con il N. 3 della rivista, a seguito della Vs. decisione di utilizzare il DOS. Ovviamente, i programmi sotto MSX DOS devono funzionare con tutti gli MSX, a patto, naturalmente, che vengano rispettate le giuste chiamate e le altre caratteristiche standard del sistema operativo.

Peverà Giuliano, Trieste

Numerose sono le lettere giunte in redazione da parte di possessori di Sony MSX2 abbastanza incattiviti. Ci dobbiamo scusare con questi fortunati possessori di macchine di grandi qualità per averli trascurati negli scorsi numeri. Per la mitica poke che permette di utilizzare i giochi dell'MSX 1 sul 2, abbiamo cambiato il caricatore che ora adatta automaticamente la memoria al computer utilizzato. Per porre rimedio a questo inconveniente nel numero 1 e 2 di MSX DISK è sufficiente effettuare la copia del programma AUTOEXEC.BAS dal disco MSX DISK 5 agli altri due. Per i numeri 3 e 4 di MSX DISK che utilizzano l'MSX DOS e che raccolgono programmi che, per girare sul Philips, non necessitano della poke, si deve entrare in basic e digitare:
POKE &HFFFF,255 se si tratta di un Sony,

oppure

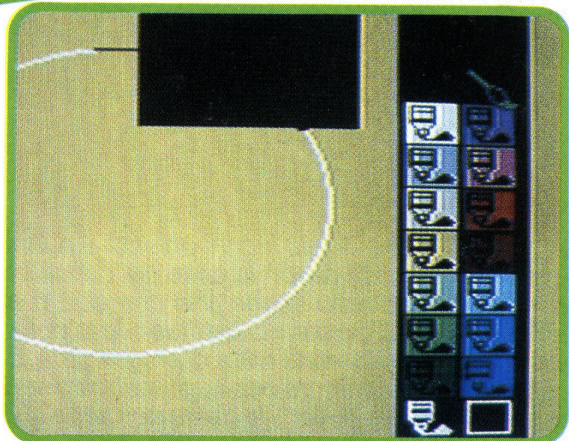
```
POKE &HFFFF,((PEEK&HFFFF) XOR &HFF) AND
&HF0)*1.0625
```

per tutte le macchine MSX 2; dopodiché si torna all'MSX DOS con il comando:

SYSTEM oppure CALL SYSTEM

e si manda in esecuzione il programma desiderato. Per i problemi incontrati nell'esecuzione di alcuni programmi ripeto la stessa risposta data al Sigor Bagnasco, e cioè che esistono leggere incompatibilità tra le diverse macchine dello standard.

M. DRAW

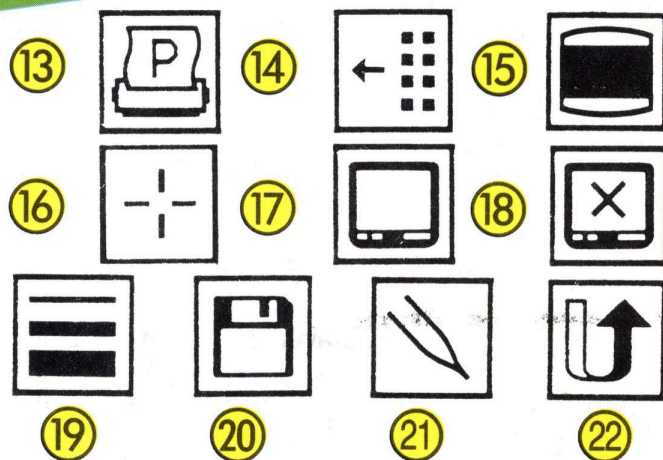
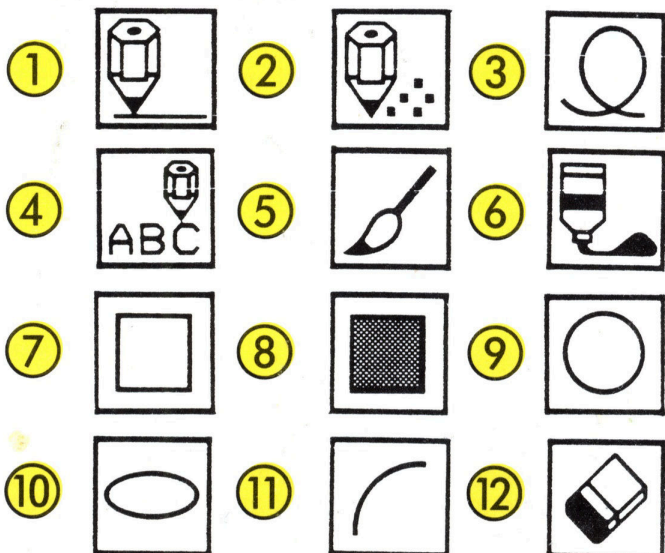


La prima utility che ti offriamo con il numero 5 della rivista MSX DISK si chiama M. Draw ed è, proprio per dirla con parole chiare e concise, un programma di grafica che ti permetterà di usare il tuo computer come una vera e propria tela sulla quale disegnare e creare quello che più vorrai e con i colori che più ti piacciono. Quello che noi ti offriamo è un programma che, anche senza l'ausilio del materiale necessario alla realizzazione di un disegno o, "meglio", di un'opera d'arte (colori, pennelli, tele, etc.) ti permetterà di ottenere dei meravigliosi quadretti che potrai stampare e/o registrare su disco o nastro dopo averli trasformati e ridotti in listato Basic.

CARICAMENTO

Dopo aver caricato il programma dal menu principale il computer ti chiederà di estrarre il dischetto e di premere spazio. Fatto questo vedrai comparire la schermata iniziale e, subito, dovrai nuovamente premere il tasto CTRL fino a che non avrai ottenuto lo schermo Basic. Potrai avere la tela con le relative icone digitando START o F1 seguito da RETURN. Dopo qualche secondo vedrai comparire sul video la tela gialla e, alla destra dello schermo, una serie di icone che ti permetteranno di selezionare le molteplici possibilità del nostro M. Draw.

LE ICONE PRINCIPALI



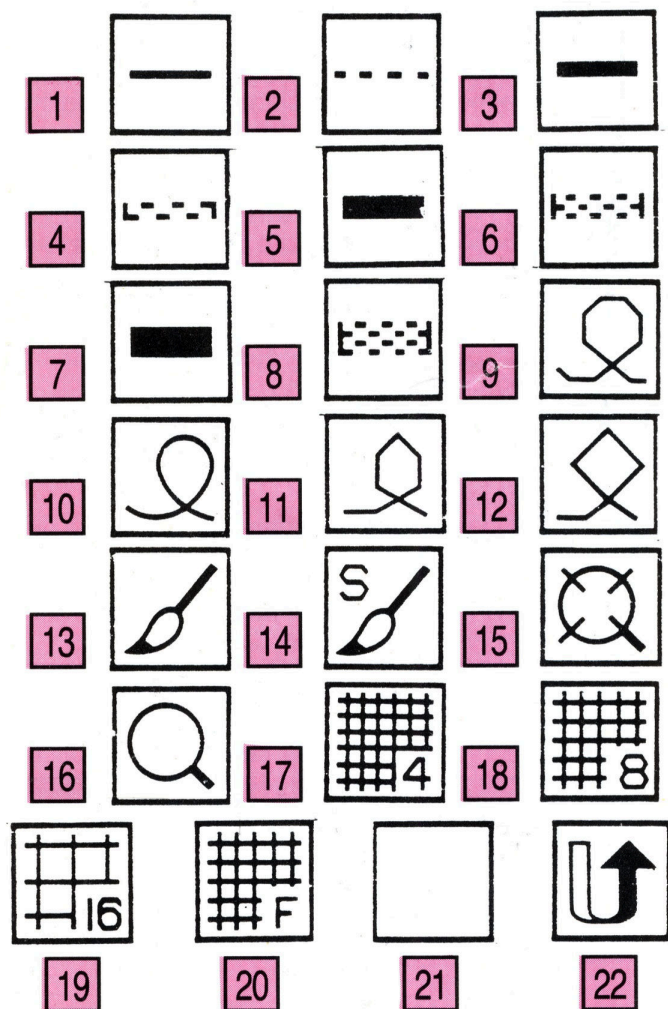
- ① E' una matita per tracciare linee dritte.
- ② La stessa matita di cui sopra, stavolta traccia dei puntini.
- ③ Disegna linee curve.
- ④ Attiva la tastiera per scrivere i caratteri dell'alfabeto. Dopo aver sistemato la matita nel punto voluto della tela, digita i caratteri che ti interessano. I caratteri risulteranno colorati secondo la tinta e l'intensità selezionate attivando il numero ⑥.
- ⑤ Colora una sezione del disegno. Questa icona ti offre una scelta tra circa 120 colori diversi. I colori potranno anche essere miscelati tra di loro a meno che i colori scelti siano già presenti sulla sezione a cui è destinata la colorazione. Questa icona ti offre la possibilità di "entrare" in una nuova tavola sulla quale potrai scegliere il colore desiderato. In fondo a questa tavola colorata vedrai evidenziato un quadrante con un pennellino. Una volta selezionato il quadrante, sulla "tela" apparirà il pennellino che, sistemato dove vorrai, comincerà a dipingere utilizzando il colore precedentemente selezionato. Durante la colorazione potrai interrompere l'operazione semplicemente premendo contemporaneamente i tasti CONTROL e STOP. Potrai far questo solo se starai colorando con le linee altrimenti, una volta iniziata la colorazione, non potrai più interromperla.
- ⑥ Seleziona i colori da una tavolozza di 16 colori.
- ⑦⑧ Entrambe le icone servono per disegnare una figura rettangolare in rapporto a due punti tracciati dalla matita: quello iniziale e quello finale. Nel caso del disegno ⑧ la figura risultante assumerà il colore scelto col ⑥, altrimenti resterà vuoto.
- ⑨⑩ Le icone disegnano cerchi o figure ovali. Per colorare la figura andrà nuovamente selezionato il punto ⑥. Potrai disegnare anche ovali o cerchi che si estendano al di fuori dello schermo.
- ⑪ Disegna un arco: partendo dal centro di un cerchio immaginario potrai disegnare una porzione di un cerchio. Il colore è selezionabile grazie alla solita immagine ⑥. Anche qui gli archi che disegnerai potranno estendersi oltre la "tela". Potrai tracciare l'arco muovendo la matita in senso orario.
- ⑫ Questo simbolo, una volta selezionato, ti darà la possibilità di cancellare solo l'ultima figura disegnata.
- ⑬ L'icona in questione ti permette di stampare il disegno. Se la stampante non è a colori, la stampa avverrà in bianco e nero. Per interrompere la stampa basterà premere contemporaneamente i tasti CON-

segue

M. DRAW

TROL e STOP.

- 14 L'icona 14 ti permetterà di spostare la tavola delle icone da sinistra verso destra in qualsiasi posto della tela. Attento però perché le figure poste sotto la tabella delle icone non saranno visibili.
- 15 Serve a cambiare il colore di fondo della tela. Può essere scelto uno qualsiasi dei 16 colori al punto 6.
- 16 Per cambiare colore attraverso le tavole dei colori.
- 17 L'icona 17, una volta attivata, cancella completamente lo schermo per poi ridisegnare tutto quello che era presente dall'inizio fino alla fine.
- 18 Una volta attivata l'icona 18, il nostro M. Draw cancellerà completamente lo schermo dal disegno e le varie procedure dalla memoria del computer.
- 19 L'icona 19 ti offre la possibilità di fare un disegno usando "matite" con mine di diverso spessore. Ti introdurrà, inoltre, una tabella molto particolare.



- A Le icone dall' 1 all' 8 ti permettono di scegliere tra i vari spessori di linee dritte o decorate.
- B La seconda zona della tavola (icone 9 - 12) ti offre la possibilità di creare delle linee curve con spazi chiusi di vario tipo.
- C In questa sezione ci sono due icone simili. La differenza tra loro è una minuscola S nella icona 14. L'icona 13 ti permette di scegliere tra 16 colori di-

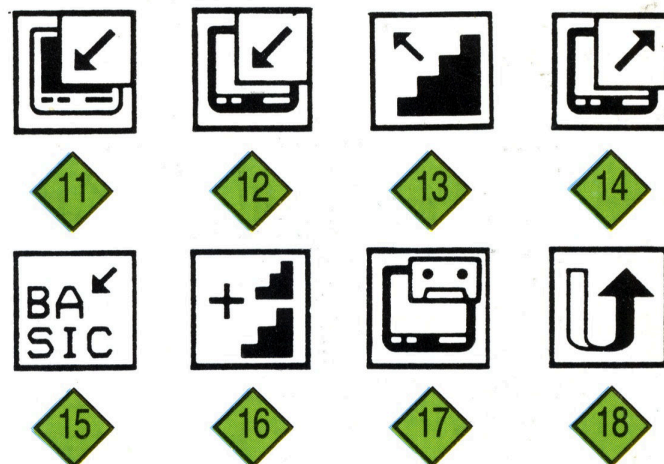
versi: la 14, invece, tra 120 colori diversi.

- D La zona delle icone 15 e 16 offre una opzione interessantissima. Infatti, una volta attivata attraverso l'immagine 16, verrà prodotta sullo schermo una lente attraverso la quale potrai osservare il disegno creato, pixel per pixel. Questa lente potrà essere visibile sulla sinistra della tela.
- E Questa serie di icone (dalla 17 alla 20) ti permetterà di osservare i punti bianchi sulla tela ed eventualmente cancellarne alcuni usando 21. L'icona 22 ti darà modo di tornare alla tavola delle icone principali.
- 20 Questa icona ti darà modo di salvare i dati relativi alla tela realizzata attraverso una serie di immagini valedoli sia per disco che per cassetta:

DISCO

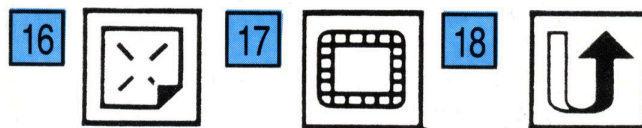


CASSETTA



- 1 Serve per scambiare il disk-drive in uso.
- 2 Per cancellare un file
- 3 Per visionare l'elenco dei files su disco
- 4 Mostra i restanti files presenti su disco.
- 5 Serve a leggere i dati dopo aver cancellato le procedure e la tela presenti sul monitor.
- 6 Legge i dati senza cancellare le procedure e la tela presenti sul monitor.

- 7 Salva i dati della procedura.
 - 8 Salva i dati sul monitor.
 - 9 Salva i dati Basic ottenuti dal disegno sullo schermo.
 - 10 Legge una nuova procedura senza per questo cancellare quella presente sul monitor. Le icone per salvare i dati su cassetta vanno dalla 11 alla 17, la 18 ti servirà per fare ritorno alla tela e alla tavolozza con le icone principali.
 - 11 L'icona 11 serve per leggere i dati dopo aver cancellato le procedure e la tela presenti sul monitor.
 - 12 Legge i dati senza aver cancellato le procedure e la tela sul monitor.
 - 13 Salva i dati.
 - 14 Salva i dati del video.
 - 15 Salva i dati in Basic, ottenuti dal disegno sul monitor.
 - 16 Legge una nuova procedura senza cancellare quelle già presenti.
 - 17 Controlla se i dati sono stati adeguatamente salvati.
- 21 L'icona in questione ti condurrà in una tavola composta da un particolare tipo di icone. Sono quelle che ti permetteranno di intervenire sulla tela a lavoro ultimato.



Le prime quattro icone saranno utilissime per una "revisione" dei vari punti del disegno. La quinta ti darà la possibilità di muoverti liberamente sulla tela spostando una piccola mano lampeggiante.

L'icona 6 ti darà modo di cambiare forza e posizione delle varie figure.

La 7, una volta attivata, cancellerà la figura lampeggiante.

La 8 annullerà tutte le figure sulla tela e in memoria.

L'icona 9 servirà per copiare una parte del lavoro creato in un altro punto dello schermo. Potrai farlo scegliendo l'area che vuoi spostare chiudendola nel rettangolo indicato dalla piccola mano.

L'icona 10 serve per spostare la tavola delle icone in una diversa zona dello schermo.

La 11 ti introdurrà nella tavola per selezionare i colori, ed eventualmente, per cambiare il colore di qualche figura.

L'icona 12 cambierà i colori della matita, del pennello e della manina sulla tela.

La 13 ti permetterà di cambiare il colore di fondo della tela. Mentre la 14 muterà il colore del bordo della tela.

L'icona successiva, la 15, ti offrirà la possibilità di spostare l'intera figura sulla tela verso destra o sinistra.

La 16 cancellerà tutte le procedure memorizzate ma non il disegno della tela.

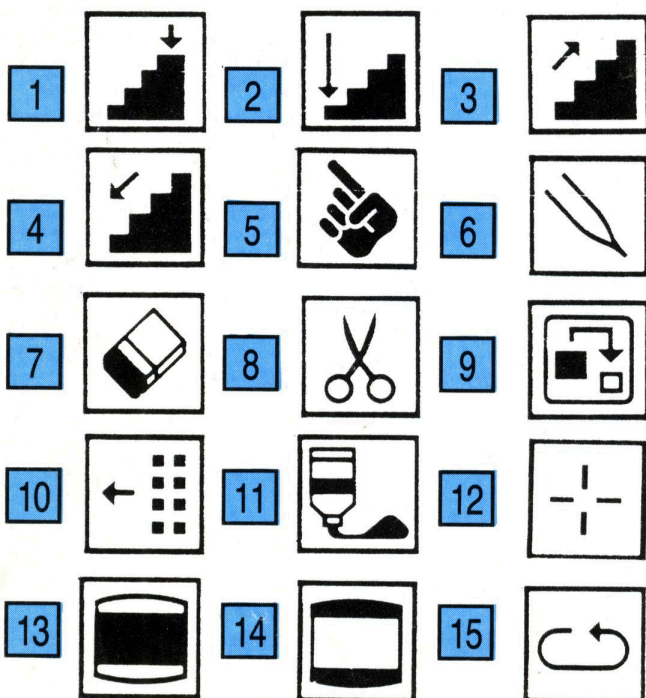
La 17 cancellerà la tavolozza delle icone dalla tela. Ricorda, però, che non potrai usare nessuno strumento fino a che la tavolozza con le icone principali non sarà stata richiamata.

Infine la 18 ti permetterà di tornare alla tavolozza delle icone principali.

22 Questa icona interrompe il programma di grafica per rimandarti allo schermo Basic.

Prima di procedere a questa operazione ti consigliamo di salvare su disco o su cassetta la tua... creatura!

Un'ultima informazione: per far accettare qualsiasi comando al computer digita il tasto F1. Il tasto F2 ti potrà invece servire per richiamare una determinata tavola. Con questo, crediamo di averti fornito tutte le informazioni necessarie per introdurti all'uso di questa prima "utility" che ti offriamo. Ci auguriamo tu possa divertirti scoprendo le infinite possibilità di utilizzo del nostro M. Draw.



DISK

market

***Vendo/Scambio** Music Star Philips + cassetta effetti sonori imballo e istruzioni in italiano, scambio con monitor.

Doriano Boem - Via Tintoretto, 2 - 30030 MARTELLAGO (VE) - Tel. 640681

***Vendo/Scambio** oltre 300 titoli MSX 1 e 2. Tutte le principali utilities: Wordstar, Dbase 2, home Office 1 e 2, Hibrid. Richiedere lista.

Fabio Lenzi - V.le De Amicis, 195 - 50137 FIRENZE - Tel. 055/611225

***Cerco** disperatamente il gioco di pallavolo. Posso pagare fino a Lit. 10.000.

Enrico Infante - Via Porta Pinciana, 34 - 00187 ROMA - Tel. 486255

***Cerco/Acquisto** giochi Ghost'n Goblins - Grand Prix - Guerra Mondiale - The Way Of The Tiger. Acquisto a Lit. 3000 cad. Telefonare nel pomeriggio.

Alessio D'Arcangelis - Via G. Bruno, 47 - 00195 ROMA - 06/3566046

***Cerco** Ghost'n Goblins, Hiper-sports, giochi invernali, Rambo e Rocky, purché occasioni.

Gianluca Dal Ceggio - Via Villaggio Nuovo - 38050 - SCURELLE (TN) - Tel. 0461/762539

***Cerco** disperatamente Western Games sono disposto a pagarlo Lit. 8000. Contattare:

Andrea Palombi - Via Maria del Belgio - 00010 S. ANGELO ROMANO (ROMA) - Tel. - 0771/470358

***Acquisto** Wonderboy, Ghost'n Goblins, Barbarian, Predator, Sial Break.

Zorzan Sergio - Via Regina Margherita - 37055 LEGNAGO (VR) - Tel. 0442/22193

***Vendo/Scambio** programmi MSX 1-2. 800 titoli tra cui 100 MSX 2 + 200 linguaggio Basic.

Rolando Riboni - Via Bollini, 13 - 20025 LEGNANO (MI) Tel. 0331/453103

***Vendo** computer MSX VG 8010 48K RAM + cartuccia d'espansione 64 K RAM a Lit. 300.000.

Boerio Riccardo - Via Roma 153 - 12020 SAMPEYRE (CUNEO) - Tel. 0175/96164

***Acquisto/Vendo/Scambio** programmi MSX 1-2 prezzi modici. Musicstar + tastiera + programmi appositi Lit. 200.000.

Gianfranco Pigliacelli - Via S. Stefano, 26 - 03011 ALATRI (FR) - Tel. 0775/488661

***Vendo** computer MSX Toshiba 64K + registratore e numerosi giochi a Lit. 300.000 trattabili. Telefonare:

Emiliano Pieri - Via Santa Giovanna D'Arco, 3 - 00186 ROMA - Tel. 06/6566380

***Cerco/Acquisto/Vendo/Scambio** games e utilities per MSX 1-2. Dispongo di 300 programmi su dischetti tra cui: Wordstat, Halos, L'affaire, Database II ecc.

Stefano Villa - Via Pordenone, 1 - 20132 MILANO - Tel. 02/2152248

***Scambio** MSX Club VRSUD - Scambio software MSX 1-2 dischi 3,5. No vendita. Eventuale semplice rimborso spese supporti e spedizione.

MSX Club VR SUD - Via Fresca, 70 - 37053 CEREA (VR) - Tel. 0442/82033

***Acquisto/Vendo/Scambio** numerosi programmi MSX 1-2. Scrivere inviando francobollo per ricevere la lista completa a:

Ronchetti Riccardo - Via Zezio, 4 - 22100 COMO - Tel. 031/262708

***Vendo** magnifici giochi per MSX a prezzo trattabile. Per avere lista telefonare a:

Massimo Forzani - Via Teatro - 13066 STRONA (VC) - Tel. 015/742219

***Cerco** giochi per MSX 2 su disk da 3,5 come: il pennello magico, Zax laser II e giochi di avventura.

Paternò Valerio - Via Milano, 21 - 96012 AVOLA (SR) - Tel. 0931/823183

***Acquisto/Vendo/Scambio** MSX Club Soft vasta softteca per tutti oltre 1200 programmi per MSX 1 e 2. Il club non ha assolutamente scopi lucrosi. Inviare lista con francobollo per risposta a:

MSX Club DNA Soft c/o Filippo Baccani - Via 25 Aprile, 36 - 60020 CASTELFERRETTI (AN) - Tel. 071/9188560

***Cerco/Scambio** programmi utility per MSX in cambio di giochi tutti in l.m. Mi interessano soprattutto programmi di grafica.

Davide Di Rocco - Via Dei Martiri, 11 45010 PAPOZZE (RO) - Tel. 0426/91608

***Acquisto** ogni 15 giorni 10 giochi in l.m. per MSX 1-2, il tutto a Lit. 10.000. Contattare Saverio Rinaldi - P.za G. Marconi, 3 - 71037 MONTE S. ANGELO (FG) - Tel. 0884/61665

***Vendo/Scambio** oltre 300 titoli MSX 1-2. Su richiesta invio lista gratuitamente. Prezzi bassissimi.

Fabio Lenzi - Viale De Amicis, 195 - 50137 FIRENZE - Tel. 055/611225

***Scambio** utilities (esclusi giochi) per MSX 2 su floppy. Inviare lista, si garantisce massima serietà.

Fabio Maccapanè - C.so Matteotti, 45 - 21100 VARESE - Tel. 0332/287150

***Acquisto/Vendo.** Vendo megagiocchi per MSX 1-2. Sono in

possesso di quasi 2000 giochi con delle novità per MSX 2 assolute. Come esempio: Ringun Adventure, Breaker, Vampire Killer, Rodix-8, Wonder Boy ecc.

Carusotto Angelo - Via Palma Tr. G, 141 - 92027 LICATA (AG) - Tel. 0922/892814

***Vendo/Scambio** numerosi programmi per MSX 1-2. Solo giochi originali. Molti titoli disponibili. Richiedere lista rispondo a tutti. Annuncio sempre valido.

Piccablotto Luca - Via Galliera, 16 - 10025 PINO TORINESE (TO) - Tel. 011/842005

***Vendo** MSX Club Software Tridentum vende programmi tra i quali: California Games. Per informazioni e lista scrivere o telefonare a:

Fabrizio Dallona - Via Moggoli, 16 - 38100 TRENTO - Tel. 0461/825890

***Vendo** programmi in dischetti per MSX 1-2 Lit. 10.000 con un gioco, altri Lit. 2.000. Esempio: Ninja, Soccer, Kung Fu 1 e 2, Winter Games 1-2 ecc.

Mirko Oliveri - Via P.N. Cambiaso, 26/20 - 16159 (GENOVA) RIVAROLO - Tel. 010/448657

***Vendo/Scambio.** Scambio giochi e utility per MSX 1-2. Posseggo giochi come: Gaultlet, Arkanoid, Basket, Laydock, Green Beret, Rambo 2. Solo su disco.

Berardi Angelo - Largo Dietro Castello, 34 - 10060 CASTAGNOLE PIEMONTE (TO) - Tel. 011/9862769

***Cerco** F.D. dischi con accompagnamenti ritmici e suoni camionati di strumenti musicali per arricchire mio music creator NMS 1160 Philips.

Daniele Perolazi - Via Cannaregio, 1076/B - 30121 VENEZIA - Tel. 041/714440

La direzione declina ogni responsabilità circa il contenuto delle inserzioni.

Compilate il tagliando allegato e speditelo in busta chiusa a

Gruppo Editoriale
International Education
Viale Famagosta, 75
20142 Milano

(crociare la casella che interessa) Cerco Acquisto Vendo Scambio

Nome e cognome

Indirizzo

C.a.p. Città Prov.

Telefono

Prov.

IMPARARE L'INGLESE E IL TEDESCO DA OGGI NON E' PIU' UN PROBLEMA

IL NOSTRO METODO, SEMPLICE ED EFFICACE,
TI AIUTERA' A PARLARE CON DISINVOLTURA
L'INGLESE E IL TEDESCO
QUALUNQUE SIA LA TUA ATTUALE PREPARAZIONE



NOME
VIA
CAP
CITTA'
COGNOME
PROV. N.
desidero ricevere gratuitamente, e senza
alcun impegno da parte mia, informazioni
sui vostri corsi di lingue:
BIG BEN e
DEUTSCHE BITTE

PER SAPERNE DI PIU' COMPILA IL COUPON ALLEGATO E SPEDISCILO A

GRUPPO EDITORIALE
INTERNATIONAL EDUCATION
SETTORE CORSI DI LINGUE
VIALE FAMAGOSTA 75
20142 MILANO