

HYPER MSX

**GIOCHI
UTILITY**

PICK NEW PAC
CIRCO MASSIMO
LASERMAN

**GESTIONALI
RECENSIONI**

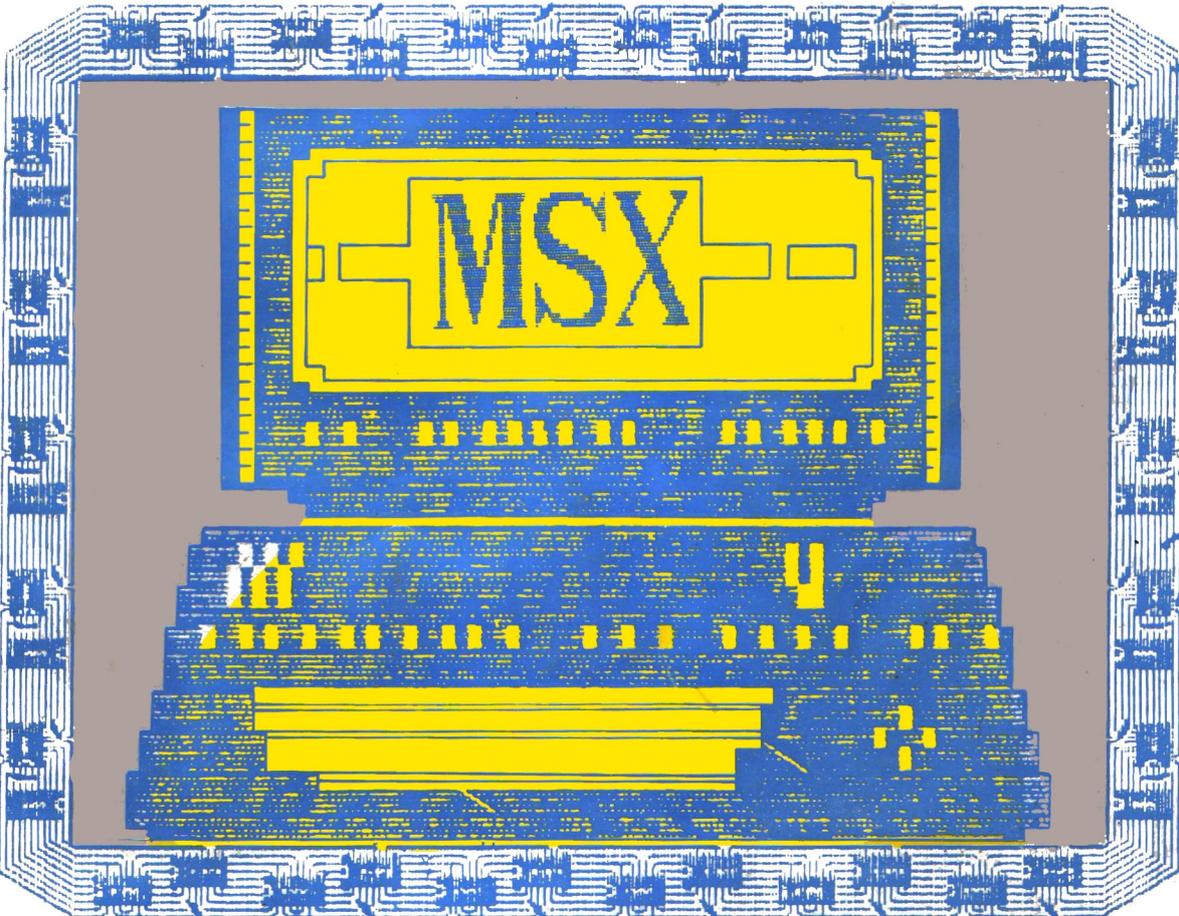
HEADER NASTRO
IL MURO
BIG BOY

**DIDATTICA
NOTIZIE**

SCHEDARIO IMMOBILIARE
LEZIONI DI INGLESE
N. 2 - 3 - 4

**ANNUNCI
POSTA**

I PROGRAMMI CONTENUTI GIRANO SU SISTEMI MSX1-2



1a) I FLAG (Reg. F): Un FLAG è un bit di controllo e viene interpretato secondo il suo valore: 0 oppure 1, ovvero vero-falso, o acceso-speinto, etc.

I flag, ovvero i bit del registro F, sono:

CY (CARRY) = Viene resettato (posto a 1) quando, durante un'operazione aritmetica, c'è un riporto del bit più significativo, altrimenti viene resettato. Viene usato anche per segnalare un errore.

Z (ZERO) = Viene posto ad 1 se il risultato di un'operazione è zero altrimenti vale 0.

S (SEGNO) = E' semplicemente la copia del bit più significativo del risultato di un'operazione. S indica se il risultato in complemento a 2 è positivo (S = 0) o negativo (S = 1).

P/V (PARITA'/OVERFLOW) = Assume significati diversi a seconda delle operazioni eseguite:

1) Istruzioni aritmetiche: indica l'overflow dei numeri in complemento a due. E' a 1 se la somma di due numeri positivi genera un numero negativo, oppure se la somma di due numeri negativi ne genera uno positivo.

2) Manipolazione dei bit: se è uguale ad 1 indica che la parità (numero di bit ad 1 in un byte) è pari altrimenti, se è uguale a 0, indica che la parità è dispari.

N (SOTTRAZIONE) = Ha valore 1 se l'operazione precedente è stata una addizione, ha valore 0 negli altri casi.

H (HALF-CARRY) = Usato in aritmetica decimale.

2) MEMORIA ESTERNA: Come abbiamo visto, il modo più semplice di conservare dei dati è tramite i registri che sono una parte di memoria interna dello Z80. Questa non è l'unica maniera di salvare i dati, infatti lo Z80 può gestire fino ad un massimo di 65536 byte contemporaneamente. Solitamente questa memoria contiene i dati su cui opera il programma e, molte volte, il programma stesso.

Ogni istruzione in LM occupa da 1 a 4 byte e corrisponde ad una in Assembler.

Nella programmazione Assembler possiamo porre davanti alle istruzioni delle LABEL (etichette) che assumono il valore dell'indirizzo del primo byte della stessa istruzione.

Ammettiamo, ad esempio, di mettere davanti all'istruzione ADD A, '0' a label UNIT, avremo che:

UNIT: ADD A, '0' (i due punti fanno capire all'assemblatore che UNIT è una label).

Ammettendo che il primo byte corrisponda all'indirizzo 40000, allora un'istruzione del tipo JP UNIT corrisponderà a JP 40000. Il vantaggio della programmazione in assembler è proprio questo, infatti se modifichiamo il programma e aggiungiamo o togliamo delle istruzioni sarà lo stesso assembler a correggere i valori da assegnare alle label.

La memoria esterna ha anche la funzione di STACK.

3) LO STACK: Possiamo definire lo stack come una pila di piatti in cui ogni piatto è una coppia di byte e quindi l'ultima coppia immessa nello stack sarà la prima ad uscirne. Il registro SP ha la funzione di puntatore, cioè contiene l'indirizzo dello Stack.

La parte di memoria riservata a contenere questi dati a 16 bit, serve non solo al programmatore per depositarvi il contenuto dei registri, ma serve anche allo Z80 che vi salverà l'indirizzo di ritorno delle istruzioni CALL per cui è bene che in una subroutine in LM vi siano tante istruzioni di salvataggio nello stack quante quelle di prelievo.

Ogni assemblatore riconosce, oltre label ed istruzioni assembler, anche gli PSEUDO OPERATORI.

4) PSEUDO OPERATORI: Sono particolari istruzioni che vengono riconosciute dall'assemblatore e vengono da lui interpretate. Le più comuni sono:

DEFB n	la locazione di memoria corrente assume il valore di n
DEFW nn	il valore a 16 bit nn viene scritto nella corrente locazione di memoria e in quella successiva
DEFM 'CIAO'	a partire dalla corrente locazione di memoria vengono immessi i codici ascii dei caratteri tra apici
DEFS nn	vengono riservati nn byte di memoria
L1: EQU nn	alla label L1 viene assegnato il valore nn
ORG nn	il codice generato dall'assemblatore viene posto in memoria dall'indirizzo nn in poi
END	ignora il testo seguente

5) DISPLACEMENT (d): E' un numero intero compreso tra -128 e +127 e serve ad incrementare il puntatore dei registri indice di un certo valore (ad esempio LD C, (IX+7) significa aggiungi 7 al registro indice IX dopodiché metti il valore contenuto nella cella di memoria dell'indirizzo IX nel registro C).

Può essere usato solo con i registri indice e se non viene specificato assume il valore 0.

La prima parte del nostro corso di assembler è terminata; nel prossimo numero tratteremo delle varie istruzioni ASSEMBLER e dei vari assemblatori, vi forniremo anche un piccolo programma che vi sarà molto utile in seguito.

PICK NEW PAC

Mangiate a più non posso tutte le caramelle che trovate sulla vostra strada, ma attenti ai fantasmi cattivi. Il gioco è tridimensionale ed è molto ben curato graficamente.

Tasti cursore: Movimento; Joystick in porta 2

Caricamento: Run"cas:"

Nota: i possessori di MSX-2 dovranno accendere tenendo premuto il tasto CTRL.

CIRCO MASSIMO

Una corsa di bighe all'ultimo sangue in un'arena stile... Impero Romano. Dovrete frustare il vostro cavallo evitando gli ostacoli e cercando di abbattere a colpi d'ascia i vostri avversari.

Tasti cursore: vedi schermata; Joystick in porta 2

Caricamento: Run"cas:"

Nota: i possessori di MSX-2 accenderanno tenendo premuto il tasto CTRL.

LASERMAN

Siete nei panni di un robot transformer e dovrete arrivare alla vostra meta correndo a perdifiato o distruggendo, col vostro laser, tutto ciò che incontrate. Quando vi troverete in difficoltà, portate giù la leva del vostro joystick o il tasto cursore e vi vedrete trasformati in una navicella spaziale.

Tasti cursore: Movimento e trasformazione; Joystick in porta 1;

Caricamento: Run"cas:"

HEADER NASTRO

Questo programma vi consentirà di trovare gli indirizzi che vi occorrono per utilizzare il programma rilocatore pubblicato sul numero 1 89.

Inserire la cassetta nel registratore o premere il tasto PLAY.

— LOAD "CAS:" (Return)

- - LIST (Return) A questo punto apparirà:

BLOAD "CAS:", R allora sostituire CAS con il NOME del gioco: così:

BLOAD "NOME:", R Adesso salviamo questa parte in Basic: SAVE "A. NOME. BAS"

QUINDI AZZERARE IL CONTAGIRI

A questo punto resettiamo e inseriamo il programma HEADER NASTRO che avevamo opportunamente passato su disco chiamandolo: RUN"NASTRO"

La cassetta ricomincia a girare e si fermerà quando appariranno gli indirizzi; allora riportare indietro la cassetta fino al livello "ZERO"; portare il cursore su BLOAD"CAS" che vediamo sullo schermo; premiamo il tasto PLAY e diamo il Return. La cassetta ricomincerà a girare.

Quando apparirà OK, portare il cursore su:

BSAVE "A: NOME", INIZIO, FINE, PARTENZA

inserire disco giochi e premere Return. Quando dà OK, il gioco è caricato.

Per chiamare il gioco bisogna digitare:

POKE 65535, 170 (Return) (naturalmente se abbisogna) quindi digitare RUN "NOME.BAS"

Lato B

IL MURO

Splendido arcade del tipo Breack, però velocissimo, tanto da convincervi che non potrete superare la prima scena. Voi comunque non disperate e scegliete inizialmente la velocità minore; vedrete che prima o poi...

Tastì cursore: movimento

Joystick in porta 1

Caricamento: Run"cas:"

BIG BOY

Avanzate senza paura in territori ostili, cercando di superare le sette scene che vi separano dalla meta. Mangiate il cibo che troverete lungo il cammino.

Il tempo scorre e ne avete poco a disposizione. Toccando il gatto che vi appare ogni tanto, diventerete giganti e i nemici dovranno colpirvi due volte per uccidervi.

Tasti cursore: movimento Joystick in porta 1

Caricamento: digitare POKE 65535, 170 e premere il tasto Return (solo nei sistemi in cui è necessario). Quindi digitare Run"cas:" e, quando il computer ve lo chiederà, premete il tasto F5.

SCHEDARIO IMMOBILIARE

Solo per sistemi muniti di DRIVE

Gestisce una piccola società Immobiliare, con 148 appartamenti per ogni disco. Per il funzionamento basta seguire le istruzioni da video.

Caricamento: CLOAD quindi premere Return, a fine caricamento dare Run

LEZIONI DI INGLESE 2-3-4

In questa puntata le lezioni di Inglese sono tre, ma dal prossimo numero saranno due per volta.

Caricamento: CLOAD quindi premere il tasto Return, a fine caricamento dare Run.

LISTATO DEL MESE

(PER SISTEMI MSX2)

```

10 / -----
20 / *SCRITTE SCORREVOLI* by F. Scaringi < 02/89 >
30 / -----
40 /
50 CLEAR 1500:KEY OFF:Q$=SPACE$(12):COD$=""Immetti cod. colore mascherina "
60 X$=""-----":V$=SPACE$(8):I$=SPACE$(10)
70 COLOR 15,1,1:SCREEN 7:OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS #1:WIDTH 80
80 C1=15,C2=15,C3=15,C4=15:CL=15:DRAW"CABM10,10R150D14L150V14"
90 DRAW"BM190,24R130BM190,40R130F10D60G10L130H10U60E10C12BM181,60R148"
100 DRAW"CABM10,140R480":PSET(40,14):PRINT #1,"V E T R I N"
110 PSET(200,14):PRINT #1,"by F. Scaringi":PSET(189,47)
120 PRINT #1,"OPZIONI PROGRAMMA":PSET(189,47):PRINT #1,"OPZIONI PROGRAMMA"
130 PSET(187,70):PSET(129,47):PRINT #1,"OPZIONI PROGRAMMA":PSET(187,70)
140 PRINT #1,"1 - Scelta colore":PSET(187,85):PRINT #1,"2 - Ins. frase"
150 PSET(187,100):PRINT #1,"3 - Fine lavoro"
160 PSET(100,150):PRINT #1,"Quale opzione scegli? █"
170 OP$=INR:F$=OP:VAL(OP$):IF JP(1 OR OP)3 THEN 170
180 PSET(10,150):PRINT #1,"Opzione scelta n°:",OP,"Confermi? (S/N)? █":SPC(10)
190 R$=INPUT$:"
200 IF R$<"S" AND R$<"s" AND R$<"M" AND R$<"n" THEN 190
210 IF R$="N" OR R$="n" THEN PSET(10,150):PRINT #1," ";SPC(40):GOTO 160
220 SCREEN 0:DN OP GOTO 230,430,700
230 PRINT STRING$(56,195):"█":FOR U=1 TO 11:PRINT SPC(56):PRINT"█"
240 NEXT:LOCATE 0,11:PRINT STRING$(56,192):LOCATE 0,11:PRINT"Cod. ",V$;
250 PRINT" Colore",SPC(12)"Cod. ",V$; " Colore":PRINT I$;SPC(12);X$+ "-"
260 PRINT"1",Q$;"Nero",I$;" 9",Q$;"Rosso c.",PRINT"2",Q$;"Verde",I$;
270 PRINT" 10",Q$;"Giallo c.",PRINT"3",Q$;"Verde c.",I$;"11",Q$;"Giallo s."
280 PRINT"4",Q$;"Blu s.",I$;" 12",Q$;"Verde s.",PRINT"5",Q$;"Azzurro",I$;
290 PRINT" 13",Q$;"Rosso m.",PRINT"6",Q$;"Rosso s.",I$;"14",Q$;"Grigio"
300 PRINT"7",Q$;"Celeste",I$;" 15",Q$;"Bianco":PRINT"8",Q$;"Rosso"
310 LOCATE 0,13:PRINT"immetti cod. colore mascherine data e orologio."
320 PRINT COD$, "intestazione ":PRINT COD$;"display",V$,""
330 PRINT COD$;"indirizzo ":
340 PRINT"immetti cod. colore caratteri":SPC(17)"."PRINT STRING$(57,192):
350 Z=1:LOCATE 48,13:LINE INPUT C1$:C1=VAL(C1$):IF C1<1 OR C1>15 THEN 690
360 Z=2:LOCATE 48,14:LINE INPUT C2$:C2=VAL(C2$):IF C2<1 OR C2>15 THEN 690
370 Z=3:LOCATE 48,15:LINE INPUT C3$:C3=VAL(C3$):IF C3<1 OR C3>15 THEN 690
380 Z=4:LOCATE 48,16:LINE INPUT C4$:C4=VAL(C4$):IF C4<1 OR C4>15 THEN 690
390 Z=5:LOCATE 48,17:LINE INPUT CL$:CL=VAL(CL$):IF CL<1 OR CL>15 THEN 690
400 LOCATE 0,17:PRINT"Confermi? (S/N)? ";
410 R$=INPUT$:" IF R$<"S" AND R$<"s" AND R$<"M" AND R$<"n" THEN 410
420 IF R$="N" OR R$="n" THEN LOCATE 0,20:PRINT SPC(30):GOTO 350 ELSE CLS
430 LOCATE 0,17:INPUT"Inserisci la frase da visualizzare: ";F$
440 IF F$="" THEN 430
450 L=LEN(F$)+40:IF L>255 THEN 660
460 LOCATE 0,11
470 LINE INPUT"Inserisci la velocita' di scorrimento - (10/50): ";V$
480 VS=VAL(V$):FOR A=1 TO 5
490 IF VS<10 OR VS>50 THEN LOCATE 49,11:PRINT SPC(200):GOTO 460
500 SCREEN 5:COLOR CL,1,1
510 LINE(5,0)-(73,0),C1:LINE(182,0)-(250,0),C1:LINE(5,1)-(5,21),C1
520 LINE(73,1)-(73,21),C1:LINE(182,1)-(182,21),C1:LINE(250,1)-(250,21),C1
530 LINE(5,21)-(73,21),C1:LINE(182,21)-(250,21),C1:LINE(80,37)-(172,37),C2
540 LINE(80,37)-(80,70),C2:LINE(172,37)-(172,70),C2:LINE(80,70)-(172,70),C2
550 LINE(0,160)-(250,160),C4:LINE(0,160)-(0,190),C4:LINE(0,190)-(250,190),C4
560 LINE(250,190)-(250,160),C4:PSET(84,44)
570 PRINT #1,"-----":PSET(84,58):PRINT #1,"-----"
580 PSET(3,165):PRINT #1,"Via -----"
590 PSET(3,180):PRINT #1,"Tel -----"
600 FOR A=1 TO 3:LINE(0,100+A)-(255,100+A),C3
610 LINE(0,117+A)-(255,117+A),C3.NEXT:F$=SPACE$(39)+F$+" "
620 FOR I=1 TO L:S$=INKEY$:IF S$=CHR$(27) THEN CLOSE #1:GOTO 70
630 GET TIME H$:GET DATE DT$:PSET(8,8):PRINT #1,DT$
640 PSET(186,8):PRINT #1,H$:C$=MID$(F$,1,33):PSET(255,100)
650 PRINT #1,C$:FOR T=50 TO VS STEP-1:NEXT T,I:GOTO 620
660 LOCATE 36,1:PRINT SPC(200):PRINT"SPC(200):PRINT SPC(200)
670 LOCATE 0,1:PRINT"Frases troppo lunga. Non più di 255 caratteri"
680 FOR R=1 TO 1000:NEXT:LOCATE 36,1:PRINT SPC(30):GOTO 430
690 LOCATE 48,12+Z:PRINT SPC(30):DN Z GOTO 350,360,370,380,390
700 CLS:NEW:" Fine lavoro

```

ANNUNCI ECONOMICI GRATUITI

Vendo o scambio Computer Commodore 64 mai usato, con MSX Computer. Massimo Polizzi - Caltagirone - tel. 0933/25136.

Vendo giochi per MSX-1: Kubus-Front Line, Bubbler, Sorcery tutti in blocco per 25.000 lire. Gioco del calcio "Beardstey's International Football" compatibile per C64, AMS, Spectrum per 10.000 lire. Contattare Marco Cristina, via Donaggio n. 15 - Trieste - tel. 040/281133.

Compro, cerco Manuale-istruzione: Multisystem della Philips per Totocalcio. Scambio giochi in genere. Paolo Vastola, via Massimo D'Azeglio n. 31 Spinea (VE) - tel. 996367.

Vendo: Freesoft Club Roma svende modem Toshiba 300/1200 + Videotel; Drive Sony singola faccia; Sony 75 MSX 1 perfetto; Fenner SPC 800 MSX 1; scrivere o telefonare ore pasti al dr. Enzo Fina, via G. Tornielli n. 32 - 00151 Roma - tel. 06/6811197.

Vendo, scambio: Programmi MSX1 e MSX2; ho circa 300 programmi e dispongo di tutte le novità su disco. Stefano Villa, via Pordenone n. 1 20132 Milano tel. 02/2152248.

PICCOLI TRUCCHI E ROUTINE

Le seguenti POKE ci sono state inviate da "MSX CLUB TRIDENTUM"; esse devono essere inserite tutte nel primo blocco:

SPACE CHAMP	POKE & H96B2,Ø
HOUSER	POKE & HAB49,Ø
CRAZY TRAIN	POKE & H96F2,Ø
SUPER COBRA	POKE & H970E,Ø
COMIC BAKERY	POKE & H91B9,Ø

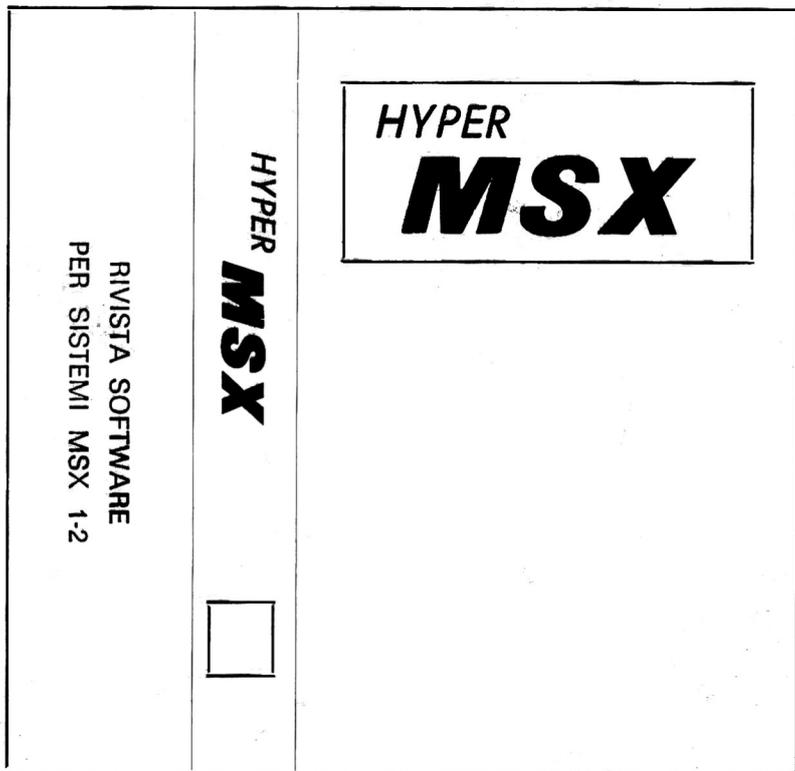
Per i possessori di MSX2, la POKE per "Vite infinite" di Breaker per MSX2 è la seguente: POKE & H9BE8,Ø da inserire nel quarto blocco.

Appuntamento al prossimo numero per un'altra "cascata" di poke.

NOTA DI REDAZIONE

Rispondiamo al lettore Carlo Del Bene, di Genova, in merito alle ulteriori istruzioni del programma "Rillocatore" pubblicato nel n. 1 della nostra rivista.

Cercare gli indirizzi della, o, delle parti in L.M. con l'header nastro contenuto in cassetta; caricare con BLOAD "NOME", —R (—R = differenza fra effettivo indirizzo rilocato al disotto di 57344); salvare con i nuovi indirizzi rilocati; caricare il programma "RILOCATORE" e fornire i dati richiesti per creare la routine rilocatrice; caricare, infine, il gioco con BLOAD "NOME": BLOAD "NOME.RIL", R;



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

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.