

Numerologia

di Daniele Noris - Bergamo

Il programma che stiamo osservando (di cui non pubblichiamo il listato data l'eccessiva lunghezza) è basato sulla numerologia, la scienza per l'interpretazione dei numeri. Infatti, ad ogni lettera corrisponde un numero che, sommato ad altri in maniera particolare dà un volto alla personalità ed al carattere di ognuno di noi.

È disponibile, presso la redazione, il disco con il programma pubblicato in questa rubrica. Le istruzioni per l'acquisto e l'elenco degli altri programmi disponibili sono a pag. 249.

Questo programma calcola, dopo aver introdotto i propri dati, quattro tipi di numeri:

numero personale (che è dato dal proprio nome); numero familiare (che è dato dal proprio cognome); numero evolutivo (che è dato dal nome + il cogno-

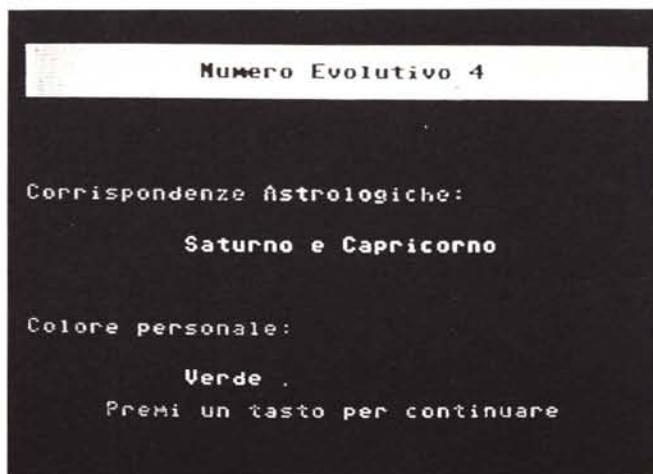
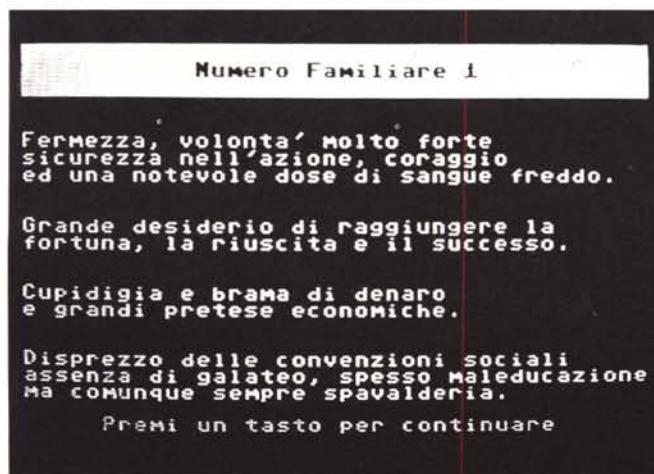
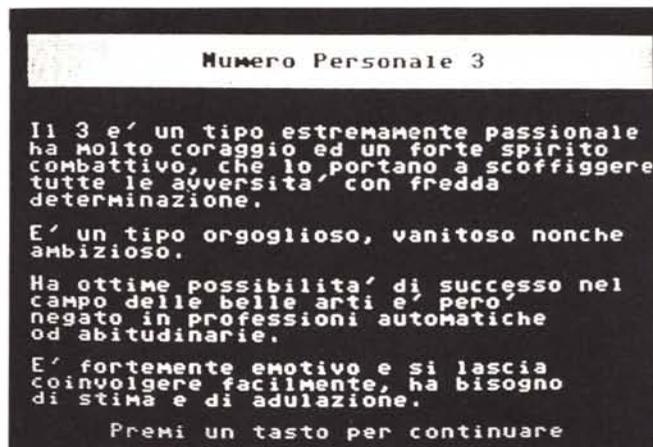
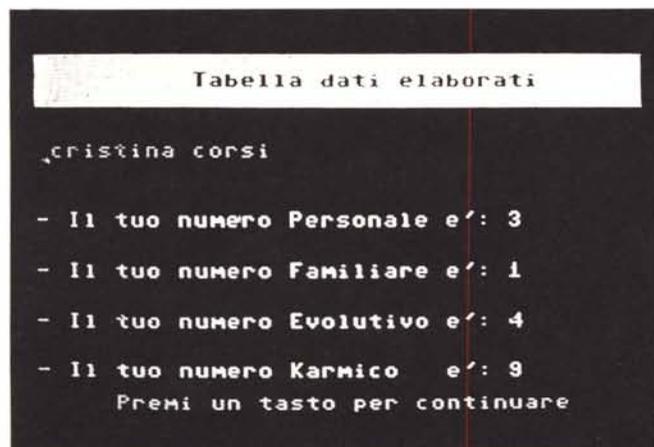
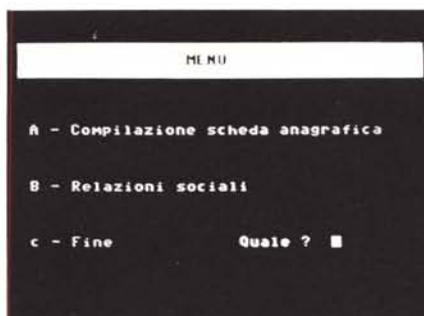
me); numero karmico (che è dato dalla data di nascita).

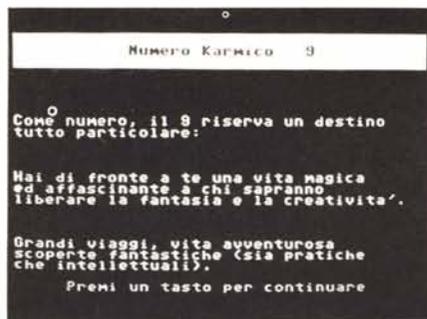
Al menu principale ci troviamo di fronte a due possibilità, una la compilazione della scheda anagrafica personale e l'altra riguarda i rapporti sociali con gli altri. Analizziamoli uno ad uno:

Scheda anagrafica

Dopo aver selezionato dal menu principale quest'opzione, passiamo all'introduzione dei dati relativi alla nostra persona (o ad altre persone).

Il primo input riguarda il proprio nome, e qui dobbiamo inserire solo il nome (es. giusepp. francesk antonio marco) dopo aver confermato con il tasto <Return>, passiamo al secondo input, che riguarda il cognome, anche qui inseriamo solamente il nostro co-





gnome abituale e confermate sempre con <Return>

Per ultimo troviamo la data di nascita, e qui la cosa si complica un attimino: supponiamo che il signor Piergiorgio sia nato il 13 settembre 1944, non dovremo inserire la stringa in formato alfanumerico, bensì nel formato «1391944»; il 13 sta per 13, il 9 sta per settembre, il 1944 sta per l'anno di nascita.

Altri esempi:

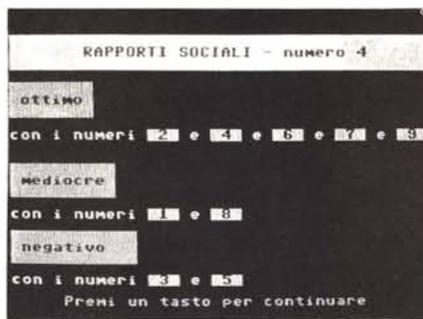
8 Dicembre 1967 → 8121967

1 Gennaio 1954 → 111954

22 Ottobre 1988 → 22101988

Spero di essere stato sufficientemente chiaro con questi ultimi esempi. Dopo aver confermato anche questa entrata, il nostro Cervellone 64 elaborerà i dati precedentemente inseriti.

Verrà visualizzata una tabella in cui troveremo tutti i vostri numeri personali: premendo la barra passeremo direttamente all'interpretazione dei numeri ottenuti.



Potremo osservare sul video una specie di responso... medico; premendo la barra spaziatrice proseguiremo nell'analisi, da cui potremo sapere anche le varie corrispondenze "numerologiche" ed il colore personale.

- Rapporti sociali -

Questa è la seconda opzione del menu principale e permette di verificare in che condizioni è il rapporto fra due persone. Verrà chiesto il proprio numero evolutivo dopodiché sapremo che tipo di rapporti potremo avere con persone di altri numeri.

Routine

Questo programma dispone di 4 routine: la prima che parte alla linea 10000 riguarda la conversione di una parola in numeri e la successiva riduzione; la seconda alla linea 50000 riguarda invece la conversione e riduzione della data di nascita, tutte le altre riguardano

invece piccoli aiuti per la compilazione dei responsi.

Ho usato anche la locazione 56325, che permette il rallentamento della scritta: se inseriamo il valore '0' avremo il massimo rallentamento, se inseriamo il valore '51' torneremo al modo normale. Ho inserito anche una linea, che inibisce i tasti RUN/STOP-RESTORE per evitare di fermare il programma durante l'esecuzione.

Fine

Per uscire dal programma basta selezionare l'opzione 'c' dal menu principale, 'the boss' ci chiederà conferma, ed in base alle nostre intenzioni risponderemo 's/n'.

In caso negativo ho previsto un po' di colore ed alcune dediche e ringraziamenti personali (è una mia prerogativa).

Per avere un corretto esame dei propri nomi e rispettivi cognomi, l'ideale sarebbe quello di inserire il nome o cognome, con cui si viene chiamati più spesso, ad esempio se io mi chiamo Piergiorgio, ma mia moglie ed i miei amici al contrario mi chiamassero Giorgio, dovrò inserire Giorgio in quanto, questo abbreviativo è quello che mi appartiene nel vero senso della parola.

Lo stesso discorso vale per il cognome (ad esempio una donna sposata), oppure per chi possiede più nomi.

Mi raccomando non suicidatevi se scoprite di essere un po' ipocriti oppure un po' tirchi.

Parlando di Geos 1.2

Modifica delle icone ed... altro

di Enrico Martelli - Milano

Prima di entrare nel merito dell'argomento credo sia necessario analizzare come è organizzata la memorizzazione dei file in formato Geos.

In tabella 1 si può osservare come è organizzata la directory. I primi due byte, 00 00, servono per concatenare i successivi file della stessa mentre, in tabella 2, viene riportato l'entry relativo ai file GeoPaint. Tutti i numeri sono espressi in formato esadecimale.

Osservando le figure, si deduce che il formato Geos si differenzia da quello del DOS 1541 relativamente ai byte 4,

5, 22, 23, 24, 25, 26, 28 e 29: quelli che ci interessano maggiormente sono i byte 22 e 23, link byte con memo sector.

Memo sector

Questo blocco di informazioni è pun-

tato dai byte 22 e 23 della directory (in questo caso rispettivamente 08 e 0b). I primi 5 byte (00 ff 03 15 bf) sono fissi e servono ad indicare al Geos che si è in ambiente memo sector. I successivi 63 byte hanno il compito di raffigurare l'icona così come apparirà nella directory.

```
10 REM DRIVE 8/9 E GEOS V. 1.2 E.M.
20 PRINT "CAMBIO DEVICE E CARICAMENTO GEOS V. 1.2"
30 PRINT "STO CAMBIANDO IL NUMERO DEL DRIVE"
40 PRINT "CORRENTE DA 8 IN 9 E NELLO STESSO"
50 PRINT "TEMPO DALL'ALTRO DRIVE (8) CARICO"
60 PRINT "IL GEOS V. 1.2"
70 PRINT "ATTENDERE QUALCHE SECONDO PREGO"
80 FOR I=1 TO 1000:NEXT
90 CLOSE15:OPEN15,8,15,"&9"
100 CLOSE15:OPEN15,8,15,"1"
110 LOAD"GEOS",8,1
```

Programma 1

```

5 REM CAMBIO 8/9&
10 F=0:N$="&9"
20 FOR L=8192 TO 8204
30 READ B:POKE L,B
40 NEXT
50 DATA 0,3,9,169,41,133,119,169,73,133,120,96,45
60 IF F=1 THEN N$="&8":POKE 8196,40:POKE 8200,72:POKE 8204,43
70 OPEN 2,8,2,"0:"+N$+"",U,W
80 FOR L=8192 TO 8204
90 PRINT#2,CHR$(PEEK(L));
100 NEXT
110 CLOSE 2
120 IF F=1 THEN END
130 F=1:GOTO 60

```

Programma 2

Essa è memorizzata secondo il formato standard degli Sprite (3×21). Va da sé che un qualunque sprite editor può modificare questa figura creandone una nuova.

Da queste considerazioni mi è venuta l'idea di creare delle icone personalizzate; avrei potuto ideare un programma che sfruttasse i comandi del DOS (tipo B-R, B-W ecc.), ma ho preferito operare sul disco andando a scrivere in maniera diretta. Per far ciò può essere utilizzato un qualunque Disk editor (come quello di Luigi Tavolato già pubblicato da MC).

Personalmente, mi è parso semplice, oltre che interessante, modificare uno dei programmi che accompagna ogni drive 1541 (vecchia versione), Display T&S. Esso permette di leggere il contenuto del disco, ma non di modificarlo; intervenendo sul listato ho aggiunto una piccola routine che permette di fare anche questo.

Vengo ora a suggerire il modo migliore per creare delle nuove icone. I passaggi da seguire sono i seguenti:

- 1) Caricare Geos V 1.2 e, seguendo la normale prassi, creare un disco di lavoro.
- 2) Duplicare sul disco creato il GeoWrite e, magari, il Top Desk per facilitare l'accesso ai vari file. Se si vogliono creare icone da utilizzare con l'applicazione GeoPaint, caricare quest'ultimo programma.
- 3) Aprire GeoWrite e creare un documento che chiameremo ICONA.
- 4) Andare in Quit. Questa operazione serve per posizionare un file di nome ICONA nella directory.
- 5) Copiare con il comando Copy del Geos questo file chiamandolo ICONA1, ICONA2,... ICONA10.
- 6) Uscire dal Geos.

Con queste semplici operazioni avremo la possibilità di accedere con un Disk editor alle informazioni presenti nella traccia 18,1 del dischetto e se-

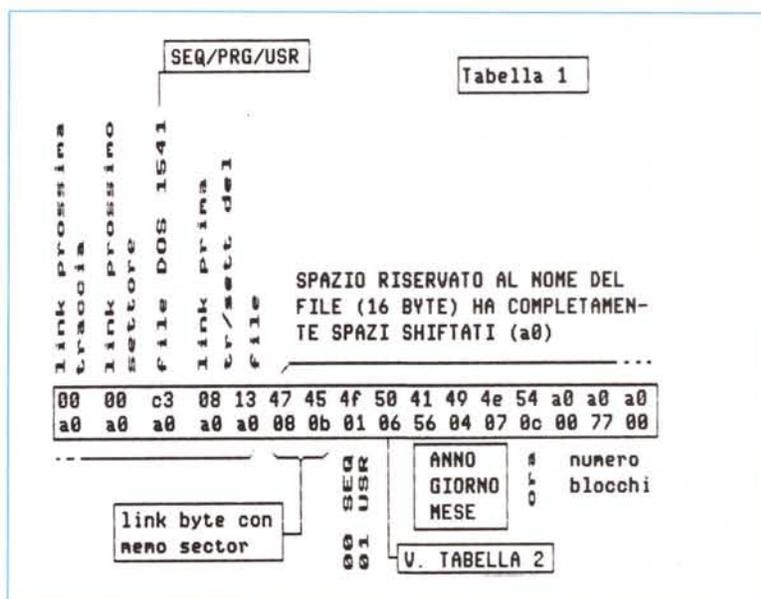
E. M.

contenuto del dischetto, troveremo altre cosette che fanno parte dell'Info file: descrizione del file, autore commenti, ecc...; utilizzando il Disk editor, sarà possibile modificare anche queste informazioni.

Le icone create potranno essere salvate su un disco a parte ed essere utilizzate successivamente.

Altre cose: Geos utility

I due miniprogrammi che seguono sono dedicati ai fortunati possessori di due disk driver. Il loro scopo è quello di modificare via software il numero di device senza ricorrere a traumatiche



guenti. Una volta individuata nei byte 22 e 23 la concatenazione con il memo sector è un gioco da ragazzi, saltando i primi 5 byte intoccabili, copiare i 63 nuovi byte sovrapponendoli ai vecchi. Naturalmente, analizzando più a fondo il

permanenti modifiche hardware. Per far ciò mi sono servito degli "& file" (Amperand file). Essi sono pressoché sconosciuti e mai trattati nei manuali. Servono per inserire routine in LM in qualsiasi zona della ram del disk driver sulla

Tabella 2

| Byte | Nome | Routine | Esempio |
|------|------------------|---------|----------------|
| 00 | Non Geos file | c98e | G E O S |
| 01 | Basic program | c98e | Back boot |
| 02 | Data file | c96e | |
| 04 | System accessory | ca80 | Geos kernal |
| 05 | Desk accessory | 911b | Alarm clock |
| 06 | Application | 91c6 | GeoPaint |
| 07 | Application data | ca80 | GeoPaint files |
| 08 | Font file | c98e | |
| 09 | Printer driver | ca80 | |
| 0a | Input driver | ca80 | |

quale vengono memorizzati con il suffisso '&' in file USR.

Vediamo come operare sui listati.

- Formattare un disco.
- Copiare e salvare il primo programma
- Copiare e salvare il secondo programma
- Dare il RUN.

A questo punto sul dischetto precedentemente formattato troveremo memorizzati i file DRIVE/GEOS - CAMBIO 8/9& - &9 - &8.

A questo punto basta inserire nel drive a cui si vuol assegnare il numero 9 il dischetto appena creato e nell'altro quello contenente il Boot per il Geos. Richiamate il programma DRIVE/GEOS ed avviate. Automaticamente sarà cambiato il numero e mandato in esecuzione il Geos.

I file &8 ed &9 possono essere adoperati da soli: inserite il disco che li contiene e digitate in modo diretto OPEN 15,8,15, "&9" se volete assegnare il numero 9 all'unità.

Naturalmente userete &8 per assegnare il numero 8 al device.

Una routine per utilizzo della memoria RAM normalmente non disponibile del C64

di Giovanni Visco - Roma

Il Commodore 64, come già molti sapranno, dispone effettivamente di 64 kbyte di memoria RAM e di circa 20 kbyte di memoria ROM. La possibilità del microprocessore (Rockwell 6510) di indirizzare solamente 64 kbyte ha imposto la sovrapposizione delle ROM contenenti il Basic, il Kernal, le routine di I/O a della RAM sugli stessi indirizzi. Vi è così memoria RAM, per circa 20 kbyte, inutilizzabile dal Basic in dotazione all'elaboratore dato che una istruzione di POKE a, b, scrive effettivamente il valore di b nella locazione di memoria a, ma una istruzione di PEEK(a) ci riporta il valore della ROM.

Memoria nascosta

```

10 CL$=CHR$(147) : REM CLEAR SCREEN
20 AD=65000 : REM MEMORIZZEREMO NELLA LOCAZIONE 65000 (RAM NASCOSTA)
30 MS=49152 : REM LA ROUTINE IN LINGUAGGIO MACCHINA A PARTIRE DA 49152
40 : REM LA LOCAZIONE 1 'CONTERRA' IL VALORE DI BL
50 D=128 : REM METTE NELLA VARIABILE "D" IL BYTE DI DATI DESIDERATO
60 POKE AD,D : REM SCRIVE IL CONTENUTO DI "D" NELLA LOCAZIONE AD
70 :
80 IF AD>40959 AND AD<49152 THEN BL=54 : GOTO 160
90 : REM SE BL=54 LA ROM BASIC E' DISATTIVATA
100 IF AD>53247 AND AD<57344 THEN BL=51 : GOTO 160
110 : REM SE BL=51 LE ROUTINES DI I/O SONO DISATTIVATE
120 IF AD>57343 AND AD<65536 THEN BL=53 : GOTO 160
130 : REM SE BL=53 LA ROM KERNAL E' DISATTIVATA
140 PRINT CL$:"ERRORE, SCRITTURA IN AREA NON NASCOSTA" : END
145 :
150 : REM QUESTI SONO I DATA PER LA ROUTINE IN CODICE MACCHINA
160 DATA 162,00,134,1,174,00,00,134,251,162,55,134,1,96
170 FOR I=0 TO 13 : REM INIZIO CICLO DEL CARICATORE BASIC
180 READ ML : REM LEGGE BYTE DAI DATA
190 POKE MS+I,ML : REM CARICA IL BYTE IN MEMORIA A PARTIRE DA 49152
200 NEXT I : REM FINE CICLO
210 :
220 POKE MS+1,BL : REM PONE IL VALORE DI BL NELLA LOCAZIONE 1 DELLA ROUTINE
225 : REM IN L.M. (SERVIRA' AD ABILITARE LA RAM NASCOSTA)
227 :
230 HI=INT(AD/256) : REM BYTE ALTO DELL'INDIRIZZO DELLA RAM NASCOSTA
240 LO=AD-256*HI : REM BYTE BASSO DELL'INDIRIZZO DELLA RAM NASCOSTA
250 POKE MS+5,LO : REM CARICA L'INDIRIZZO, BYTE BASSO NELLA ROUTINE IN L.M.
260 POKE MS+6,HI : REM CARICA L'INDIRIZZO, BYTE ALTO NELLA ROUTINE
270 POKE 56333,127 : REM DISABILITA LE INTERRUZIONI
280 SYS(MS) : REM ESEGUE LA ROUTINE IN CODICE MACCHINA (CHE LEGGE UN
285 : REM BYTE DA HI-LO E LO SCRIVE NELLA LOCAZIONE 251)
290 POKE 56333,129 : REM RIABILITA LE INTERRUZIONI
300 A=PEEK(251) : REM LEGGE IL BYTE DI DATI (DISPONIBILI ANCHE 252/253/254)
310 PRINT CL$ : REM CANCELLA LO SCHERMO
315 : REM SCRIVE I DUE BYTE ROM E RAM PER NOTARE LE DIFFERENZE
320 PRINT "VALORE IN ROM":PEEK(AD)
325 PRINT "VALORE IN RAM":A
330 END
340 :
350 REM DI SEGUITO E' MOSTRATA LA ROUTINE IN L.M. PER I DATI DEL PROGRAMMA
355 REM CAMBIANDO I VALORI DI AD E DI D CHIARAMENTE ALCUNI BYTE CAMBIANO
360 :
370 C000 LDX #S35 : CARICA X CON 53
380 C002 STX $01 : TRASFERISCE DA X A 1 DISABILITANDO LA ROM
390 C004 LDX $FDE8 : CARICA X CON IL CONTENUTO DI 65000
400 C007 STX $FB : TRASFERISCE DA X A 251
410 C009 LDX #S37 : CARICA X CON 55
420 C00B STX $01 : TRASFERISCE DA X A 1 E RIATTIVA LE ROM BASIC-I/O-KERNAL
430 C00D RTS : RITORNO AL BASIC

```

La routine qui presentata può essere utilizzata per leggere il contenuto di una locazione di memoria RAM nascosta, i più preparati la riconosceranno subito in quanto è presente in molti programmi divoratori di memoria che la utilizzano per salvare dati nella RAM nascosta e poi richiamarli quando servono. È qui fornita comunque una trattazione la più estesa e comprensibile per permettere a tutti di utilizzarla.

Il funzionamento è molto semplice in quanto una routine in linguaggio macchina (LM) si incarica di trasferire il contenuto della RAM nascosta in una locazione accessibile all'istruzione PEEK.

Per utilizzare la routine in LM bisogna prima caricarla in memoria con una istruzione di ciclo che legge i dati da un file interno e li scrive in memoria (linee 160-200), a partire dalla locazione puntata dalla variabile ms (linea 30). Gli zeri presenti nella routine (evidenziati nella linea 160 con 00) vanno poi sostituiti, il

primo con il valore di bl (linee 80-120 e linea 220) che indica quale ROM è disattivata, il secondo ed il terzo con il byte basso ed il byte alto della locazione nascosta che ci interessa di leggere (linee 230-260).

Sono stati inseriti molti remark di commento al listato, forse troppi, che ne spiegano passo dopo passo, il funzionamento, al termine è fornito anche il disassemblato della routine in LM.

Chi utilizza cartucce di espansione collegate alla porta memory expansion del tipo turbodos, turbo 150, ecc., la deve escludere prima di lanciare questa routine in quanto la maggior parte di esse usa una zona di 4 Kbyte di memoria RAM libera a partire da C000, ma come si può notare dal listato anche la routine in questione è caricata proprio a partire da C000. La routine in LM è comunque rilocabile cambiando il valore di ms alla riga 30, magari riservandole memoria alla fine della RAM del Basic.



Elenco del software disponibile su cassetta o minifloppy

Per ovviare alle difficoltà incontrate da molti lettori nella digitazione dei listati pubblicati nelle varie rubriche di software sulla rivista, MCmicrocomputer mette a disposizione i programmi più significativi direttamente su supporto magnetico. Riepiloghiamo qui sotto i programmi disponibili per le varie macchine, ricordando che i titoli non sono previsti per computer diversi da quelli indicati. Il numero della rivista su cui viene descritto ciascun programma è riportato nell'apposita colonna; consigliamo gli interessati di procurarsi i relativi numeri arretrati, eventualmente rivolgendosi al nostro Servizio Arretrati utilizzando il tagliando pubblicato in fondo alla rivista.

Per l'ordinazione inviare l'importo (a mezzo assegno, c/c o vaglia postale) alla Technimedia srl, Via Carlo Perrier 9, 00157 Roma.

| Codice | Titolo programma | MC n | Prezzo |
|--|--|-------|--------|
| APPLE II | | | |
| DA2/06 | Miniset + Leva-DOS | 37 | 15000 |
| DA2/07 | 27 programmi grafici | 38 | 30000 |
| DA2/08 | Adventure Editor | 38 | 15000 |
| DA2/09 | Animazione Funzioni | 42 | 15000 |
| DA2/12 | Routine grafiche estese | 44 | 15000 |
| DA2/13 | Scroll 300 linee | 46 | 15000 |
| DA2/14 | Assembler in Basic | 50 | 15000 |
| DA2/15 | G-Basic II | 53 | 15000 |
| DA2/16 | Disk Editor | 54 | 15000 |
| DA2/17 | Latino | 57 | 15000 |
| DA2/18 | Battaglia | 61 | 15000 |
| DA2/19 | Catalogo | 64 | 15000 |
| DA2/20 | Apple Puzzle II | 65 | 15000 |
| DA2/21 | Precisione Multipla | 66 | 15000 |
| DA2/22 | Sistema 2 + Toto 5.3 IIGS | 68 | 15000 |
| DA2/23 | Operazione Apokalypsis | 71 | 30000 |
| DA2/24 | Classifiche di Formula 1 | 72 | 15000 |
| DA2/25 | Programmabile RPN | 73 | 15000 |
| DA2/26 | Supercircle - Polygonale | 74 | 15000 |
| COMMODORE AMIGA | | | |
| DAM/01 | F-15 | 63 | 15000 |
| DAM/02 | Gest. liste programmi | 64 | 15000 |
| DAM/03 | Studio di Funzioni | 66 | 15000 |
| DAM/04 | Math Pack | 68 | 15000 |
| DAM/05 | Redcode & Mars (Core Wars) | 68 | 15000 |
| DAM/06 | Life | 69 | 15000 |
| DAM/07 | Rubrica Telefonica | 70 | 15000 |
| DAM/08 | Piramidi | 70 | 15000 |
| DAM/09 | Regolazione dei colori | 71 | 15000 |
| DAM/10 | Analitica | 71 | 15000 |
| DAM/11 | Grafici | 72 | 15000 |
| DAM/12 | Traduttore | 73 | 15000 |
| DAM/13 | La Borsa | 74 | 15000 |
| DAM/14 | DMA Music Compiler | 74 | 15000 |
| MS-DOS | | | |
| DMS/01 | Plotter + Morse | 67 | 15000 |
| DMS/02 | Melote + Spawn | 68 | 15000 |
| DMS/03 | Pretty + Scritte scorrevoli + Compute | 69 | 15000 |
| DMS/04 | Emulatore CGA per Hercules | 70 | 15000 |
| DMS/05 | Turbo Directory | 71 | 15000 |
| DMS/06 | Math-Tool S | 72 | 15000 |
| DMS/07 | Bioritmi + Routine | 72 | 15000 |
| DMS/08 | Salvavideo + Scritte scorrevoli + PG151 | 73 | 15000 |
| DMS/09 | Optimizer dBase III - Indenter dBase III | 74 | 15000 |
| COMMODORE 128 | | | |
| C28/01 | MMCaic | 53 | 17000 |
| C28/02 | Mega Bank 128 | 56 | 17000 |
| D28/01 | MMCaic | 53 | 15000 |
| D28/02 | Hardcopy 128 | 55 | 15000 |
| D28/03 | Sheetit | 57 | 15000 |
| D28/04 | Star Quest | 58 | 15000 |
| D28/05 | Family Budget | 60 | 15000 |
| D28/06 | La casa stregata | 61 | 15000 |
| D28/07 | Strutture 80/33 | 63 | 15000 |
| D28/08 | Bas-80 V2.0a | 64 | 15000 |
| D28/09 | Paint 80 1.0 | 65 | 15000 |
| D28/10 | Bas-80 V2.11 | 66 | 15000 |
| D28/11 | Calendario Perpetuo + Montecarlo | 67 | 15000 |
| D28/12 | Disegna Circuiti | 68 | 15000 |
| D28/13 | Mark's Data Base | 70 | 15000 |
| D28/14 | Label Disk + Disk-Editor + Dem DOS | 71 | 15000 |
| D28/15 | Pulldown 128/HR + Menu + Drawer | 72 | 15000 |
| D28/16 | Prospettive | 73 | 15000 |
| D28/17 | Char-80 V.1.0 | 74 | 15000 |
| ATARI ST | | | |
| DST/01 | Virus Killer | 74 | 15000 |
| COMMODORE 64 | | | |
| C64/06 | Bilancio familiare | 35 | 17000 |
| C64/19 | Sistema Enalotto | 47 | 17000 |
| C64/21 | RTTY | 48 | 17000 |
| C64/22 | Mescola | 49 | 17000 |
| C64/23 | Othello | 51 | 17000 |
| C64/24 | Voters | 51 | 17000 |
| C64/25 | Flashtape | 50/51 | 17000 |
| C64/26 | Cross Reference | 53 | 17000 |
| C64/27 | Fib | 54 | 17000 |
| C64/28 | Boz's Adventure | 57 | 17000 |
| D64/11 | Anno Domini | 57 | 15000 |
| D64/12 | The Disk Editor | 54/67 | 15000 |
| D64/13 | Boz's Adventure | 57 | 15000 |
| D64/14 | Link-64 | 57 | 30000 |
| D64/15 | New Char 2.2 | 58 | 15000 |
| D64/16 | Music 64 | 59 | 15000 |
| D64/17 | TRX-MEM | 59 | 15000 |
| D64/18 | WOS + WBasic | 60 | 15000 |
| D64/19 | Strange Basic + Dracula | 63 | 15000 |
| D64/20 | File Rescue | 64 | 15000 |
| D64/21 | La Casa | 64 | 15000 |
| D64/22 | Digital Voice | 65 | 15000 |
| D64/23 | Vita 3D | 65 | 15000 |
| D64/24 | Corso di Linguistica | 66 | 15000 |
| D64/25 | Archiplus | 66 | 15000 |
| D64/26 | Math Pack Plus | 66 | 15000 |
| D64/27 | Scroll + Multitask + Classifica | 67 | 15000 |
| D64/28 | Calend. Perpetuo + Effetto Telecamera | 68 | 15000 |
| D64/29 | Listing Plus + Utility Data | 69 | 15000 |
| D64/30 | TWS Basic | 70 | 15000 |
| D64/31 | Trucchi e routine per programmatori | 71 | 15000 |
| D64/32 | Flow-Chart + Flower's Love | 73 | 15000 |
| MSX | | | |
| CMX/04 | Monitor Disassembler | 45 | 17000 |
| CMX/05 | Video Art | 46 | 17000 |
| CMX/13 | Shape Editor | 54 | 17000 |
| CMX/14 | Labirinto 3D | 55 | 17000 |
| CMX/15 | Fred | 56 | 17000 |
| CMX/16 | Il tesoro dei pirati | 57 | 17000 |
| CMX/17 | Omino | 58 | 17000 |
| CMX/18 | Toto 13 | 60 | 17000 |
| CMX/19 | Painter | 62 | 17000 |
| CMX/20 | MSX Bank | 63 | 17000 |
| CMX/21 | Grafica 3D + Hard Copy | 65 | 17000 |
| CMX/22 | Mini dBase MSX | 71 | 17000 |
| CMX/23 | Elenco Clienti | 74 | 17000 |
| DMX/01 | Toto 13 | 60 | 15000 |
| DMX/02 | Painter | 62 | 15000 |
| DMX/03 | MSX Bank | 63 | 15000 |
| DMX/04 | Grafica 3D + Hard Copy | 65 | 15000 |
| DMX/05 | Easy Disk | 66 | 15000 |
| DMX/06 | Classifiche | 67 | 15000 |
| DMX/07 | Magic Paint | 67 | 15000 |
| DMX/08 | Autogest | 68 | 15000 |
| DMX/09 | Compilatore v. 1.01 | 69 | 15000 |
| DMX/10 | Diskmap | 70 | 15000 |
| DMX/11 | Mini dBase MSX | 71 | 15000 |
| DMX/12 | Grafica in Turbo Pascal | 72 | 15000 |
| DMX/13 | Math Pack Plus 3.20 | 73 | 15000 |
| Nota: l'iniziale del codice e' C per le cassette, D per i floppy. | | | |