



SUPER

VIDEO

BASIC

GAMES

EGG
COMPUTER

11

NOVEMBRE 1984

SPECIALE
SIM & SMAU

CONCORSO
SCUOLA
COMPUTER
TEST



GRATIS 8 GIOCHI
CON LO ZX SPECTRUM

INTERVISTA A MOSER
TUTTO SUL COLECO ADAM



"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della me-

moria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo

scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei videogiochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello elettronico per uso famiglia concepito.

adulti,

ne re mai
Signori voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision.

è sicuramente allora dica CBS

Ma qualcuno dei genitori non così ben informato: moglielo subito. Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes - nessun altro video gioco ne pos-

OGGI DONKEY KONG INTERFACCIA

siede altrettanti - per fantastiche video avventure, anche tri-

dimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi affascinanti come



Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram-estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-



**COLECO
VISION**

tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora automaticamente interi paragrafi impostato. Inoltre Adam è stato studiato per pensare e parlare in un

e sposta
mente interi pa-
di qualsiasi testo da voi
Inoltre Adam è
per per-



memoria).
Tastiera: una
apparecchiatura,

sofisticata
con 75 tasti
a corsa
precisa,
che con-

CIA CON LEONARDO DA VINCI.

raffinato linguaggio basic e guidarvi passo per passo nel mondo dell'informatica. Poiché, nel sistema di registrazione incorporato; uno o anche due lettori digitali per cassette speciali, bidirezionali, che consentono una velocità di caricamento superiore a quella dei "floppy disk" (ogni cassetta può memorizzare fino a 250 pagine fitte di testo, per un totale di più di 500 Kbytes di

nell'or-
sistema
di registrazio-
ne incorporato;
uno o anche
due lettori di-
gitali per cas-
sette speciali,
bidi-
rezionali,
che consento-
no una velocità
di caricamento
superiore a
quella dei "flo-
ppy
disk" (ogni cas-
setta può me-
morizzare fino
a 250 pagine
fitte di testo,
per un totale
di più di 500
Kbytes di

sente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

ADAM™

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata - videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento - vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

DA CBS ELECTRONICS





24

INTERVISTA
FRANCESCO MOSER
UN COMPUTER
A PEDALI

28

SIM-HI-FI-IVES - SMAU
NEL PAESE
DELLE MERAVIGLIE



POSTA 6

HOTLINE 13

RECORDS
MADE IN ITALY 22

INTERVISTA
FRANCESCO MOSER
UN COMPUTER
A PEDALI 24

SIM-HI-FI-IVES - SMAU
NEL PAESE
DELLE MERAVIGLIE 28

AMICO ADAM 36

OLIMPO 42

CONCORSO
SCUOLA
COMPUTER
TEST 46

Jce

Direttore responsabile
SALVATORE LIONETTI
 Direttore
CESARE ROTONDO

Comitato di redazione
GIANCARLO BUTTI
MARCO FREGONARA
ENZA GRILLO

Segretaria di redazione
DIANA TURRICIANO
 Corrispondente U.S.A.
DANIELA GRANCINI

Collaboratori
ALESSANDRO BARATTINI
MAURO BARESI
STEFANO BARESI
ALEX BARTOLUZZI
GIUSEPPE CASTELNUOVO
LORENZO CENTI
CLAUDIO CERRONE
ROCCO COTRONEO
EDGARDO DI NICOLA-CARENA

LUCA FERRIERI
FRANCO FRANCA
MARCO GAZZETTA
MARCO GUERRATO
MASSIMO MESSAGGI

Illustratori
LUIGI DE NOBILI
MASSIMILIANO MANCUSO

EX + 8
QUASI UNA
FORMULA MAGICA **80**

A SCUOLA
DI COMPUTER **72**

IL GIOCO DEL MESE **76**

LISTANDO
SI IMPARA **83**

PAC-MAN
CONTRO TUTTI **88**

LE AVVENTURE
DI EG **90**

IL PARERE
DI EG **94**

AFFAREFATTO
COMPROVENDO **102**

READERS POLL **106**

36

AMICO ADAM



76

IL GIOCO DEL MESE
SUPER EG

Contabilità
 M. GRAZIA SEBASTIANI
 CLAUDIA MONTU
 GIOVANNA QUARTI

Abbonamenti
 ROSELLA CIRIMBELLI
 ORIETTA DURONI

Spedizioni
 PINUCCIA BONINI
 LUCIANO GALEAZZI

Direzione, Redazione,
 Amministrazione
 Via dei Lavoratori, 124
 20092 Cinisello Balsamo - Milano
 Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
 Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
 Autorizzazione alla pubblicazione
 Trib. di Monza n. 458 del 24/12/83
 Elenco Registro dei Periodici

Pubblicità
 Concessionario in esclusiva
 per l'Italia e l'Estero
 SAVOX S.r.l.
 Tel. (02) 61.23.987

Fotocomposizione
 F.G.M.
 Via Rancali, 22 - 20122 Milano

Stampa
 GEMM GRAFICA S.r.l.
 Paderno Dugnano (MI)

Diffusione
 Concessionario esclusivo per l'Italia
 SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano
 Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.500
 Numero arretrato L. 5.500

Abbonamento annuo L. 35.000
 Per l'estero L. 52.500

I versamenti vanno indirizzati a:
 JCE - Via dei Lavoratori, 124
 20092 Cinisello Balsamo - Milano
 mediante l'emissione di assegno
 circolare, cartolina vaglia o utilizzando
 il c/c postale numero 315275.

Per i cambi d'indirizzo allegare alla
 comunicazione l'importo di L. 1.000
 anche in francoboli, e indicare
 insieme al nuovo anche
 il vecchio indirizzo.

© Tutti i diritti di riproduzione
 e traduzione degli articoli
 pubblicati sono riservati.



Mensile associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana



CI VERGOGNAMO UN PO'... COMUNQUE...

Siamo modesti e i complimenti ci fanno arrossire. Può sembrare retorico eppure è la verità. Le vostre lettere sono fantastiche e sprizzano entusiasmo; leggiamo a caso alcuni stralci: "... superba e grandiosa redazione di EG..." "... megalalattica et spaventosamente ineguagliabile..." "... SUPER-EXTRA-IPER Rivista..." e poi ancora "... Superlativi! Semplicemente unici...". C'è da non crederci, ma a chi ne dubitasse potremmo mostrare gli originali manoscritti. Siamo lusingati e a volte emozionati per alcune frasi particolarmente toccanti come quella di un amico di Roma che ci scrive: "... continuerò a comprare EG finché vivrò..." Eccezionale!

Fantastico! Le lettere che leggerete oggi sono tutte su questo tono: ne abbiamo anche cercata qualcuna con complimenti "normali", ma abbiamo avuto qualche problema a trovarne. Che dire? Siamo veramente... felici... e ricambiamo gli aggettivi: eh sì, voi siete dei lettori SUPER EXTRA IPER MEGAGALATTICI SUPERLATIVI FANTASTICI SEMPLICEMENTE UNICI! Con lettori come voi non si può che essere completamente soddisfatti! Eppure abbiamo un grande piacere da chiedervi: "EG Computer" ha bisogno ancora di nuovi sostenitori!

Dateci una mano a trovarli! Come? Portate la rivista a scuola, fatela conoscere ai vostri compagni, ai vostri amici, ai vostri insegnanti, ai vostri genitori, a tutti quelli che hanno gli stessi vostri interessi e passioni. EG deve diventare ancora più SUPER e ancora più EXTRA e solo voi potete aiutarci in questa impresa.

Ancora una volta: FORZA RAGAZZI, DATECI DENTRO!

COPIE DI SOFTWARE

Rispettabile Sig. Direttore, siamo un gruppo di ragazzi dai 14 ai 16 anni molto arrabbiati con lei e con tutti i direttori di giornali che hanno osato stampare questo annuncio se così si può chiamare: "Gli annunci riguardanti il software saranno attentamente filtrati. Questo per arginare il commercio illegale di software copiato che involontariamente la nostra rubrica ha finora contribuito a promuovere". Vorremmo che lei ci desse delle ottime giustificazioni, che però non siano queste:

1) I programmi non si duplicheranno più e in questo modo il possessore di un home computer o al-



tro, deve recarsi da un negoziante a comprarli. Sotto un punto di vista questa risposta potrebbe essere giusta, ma i prezzi dei negozianti sono impossibili e ve ne faccio qualche esempio: SUMMER GAMES L. 100.000, HES GAMES L. 100.000, DECATHLON L. 50.000. Questi sono i prezzi assurdi che in America o in Inghilterra neanche se lo sognano di fare così alti. Io possiedo tutte le ultime novità per il Commodore 64 e se non era per voi e per tutti gli altri giornali di settore non sarei riuscito mai ad avere tutti questi programmi. Comunque so che siete la miglior rivista e superate di molto i vostri concorrenti "Videogiochi".

Ah, prima che mi dimentico: copiare il software non è illegale qui in Italia e quindi non dategli per degli spacciatori di programmi!

Purtroppo so benissimo che la mia lettera sarà destinata, comunque sappiate che non state facendo una cosa né giusta né buona, perché ripeto i prezzi dei negoziati sono da ladri e poi non hanno neanche tutte le ultime novità, infatti DRACULA o ARABIAN NIGHT neanche se la sognano che esiste. Comunque grazie di averci seguito e ci scusiamo se le nostre affermazioni sono sbagliate. Arrivederci dal Club Commodoriani 64 i meyo!! Ciao.

P.S. Perché non vi fate spedire le lettere anche dall'estero? Siete molto strani, comunque continuerò a comprare EG finché vivrò.

Uno degli uomini del Club

Il prezzo del Software oggi è alto proprio perché la diffusione di copie illecite ha causato una crisi nell'attività dei rivenditori e distributori di software che di conseguenza puntano a coprire gli investimenti fatti. Se il mercato fosse molto più ampio i costi di gestione potrebbero essere ampiamente diluiti e il prezzo dei prodotti si diminuirebbe. Anche se può sembrare strano quindi, arginando la diffusione delle copie si punta a far diminuire il prezzo del software! Inoltre se gli interessi dei rivenditori non saranno salvaguardati, a loro non converrà più importare e vendere software; di conseguenza non sarà possibile copiare visto che non ci sarà più niente da copiare! Giusto? Comunque comprendiamo il vostro malumore e istintivamente nonché sentimentalmente siamo dalla vostra parte, però dobbiamo guardare avanti e puntare, se così si può dire, alla continuazione della specie e quindi alla salvaguardia del mercato del software. Ci dici che copiare software non è vietato dalla legge: lo sarà presto. È infatti nata una associazione per la tutela dei diritti degli autori e distributori di software che punta all'ottenimento di una legge tutelante. Comunque tutto questo caos sta dando già dei risultati: i prezzi calano, segui il mercato e lo potrai constatare personalmente. Grazie per la fedeltà e scusa se non possiamo sostenere completamente la tua causa. Scrivi ancora per dirci cosa ne pensi. Ciao.

BICIO È SPECIALE!

Approfitando di questa domanda di abbonamento postale vi porgo una domanda alla quale vorrei risposta pubblicata nel più prossimo EG Computer, vi prego. Ecco la domanda, l'inizio non è nuovo Super! Fantastical Esplosiva! Magnetica! Nuova! Giovane! Dinamica! EG Computer, vi porgo una domanda che mi assilla da tempo. Io posseggo un VIC 20 con, come noto, 5Kb di memoria, cioè veramente poca.

So che è espandibile a 16Kb, ma vorrei sapere il nome e il costo di questa cartuccia. Non so se questa domanda vi è già stata precedentemente fatta, poiché vi seguo dal recentissimo n° 9, perdonatemi non sono perfetto come EG Computer.

Ti saluto EG Computer.

Fabrizio Naldoni detto Bicio (Marradi FI)

Caspita che complimenti! Ma la vera Super, Fantastica, Esplosiva, Magnetica, Nuova, Giovane e Dinamica è la schiera dei nostri lettori alla quale tu FAI PARTE IN MODO SPECIALE!!! dato che, co-

PUNTUALMENTE

Superba e grandiosa redazione di EG, vi scrivo solo per farvi i miei complimenti sulla rivista, impostata molto bene. Non scrivo una lettera, vi voglio dire soltanto che sono un vostro affezionato lettore, sempre presente in edicola ai primi di ogni mese per acquistarvi. Infatti, tra i vostri numerosi pregi, c'è anche quello della puntualità, che di sicuro fa rabbia ai vostri concorrenti.

Termino augurandovi cento e più di questi numeri, che non mancheranno in casa mia.

Ciao.

IL PRIMO LISTATO

Cara Redazione di EG, avevamo già spedito presso di voi il listato del nostro programma "Slot Machine" ma avendo letto sull'ultimo numero che richiedevate i programmi su cassetto, abbiamo deciso di rinviarvi il nostro programma con allegato (sempre per Atari 800XL) il nostro "Master Mind", sperando in una loro pubblicazione.



me dici ti sei abbonato. EG non mancherà mai in casa tua. Ma veniamo alle domande. L'espansione si chiama "16K cartridge DOWNSWAY" e costa 139.000 lire. Ciao Bicio, scrivici ancora e a te che sei un lettore speciale ti chiediamo un favore: fai conoscere EG Computer ai tuoi amici perché noi abbiamo sempre bisogno di nuovi, fedeli, speciali sostenitori.

Salutiamo ringraziandovi per la vostra rivista favolosa.

**Alex Bartolozzi (Vaiano FI)
e Lorenzo Lenti (Tonfano LU)**

È il primo listato che riceviamo dai nostri lettori! È il primo che pubblichiamo: andate infatti a guardare nella rubrica "Listando si impara"... Questo vi dimostra che manteniamo le promesse fatte.

Nel numero di settembre avevamo



chiesto i vostri listati che avremmo volentieri pubblicato: ecco il primo. Tra i due di Alex per ATARI XL abbiamo scelto "Slot Machine" riservandoci "Master Mind" per una delle prossime occasioni. Questa lettera ci dà l'occasione per rinnovare l'invito di inviarc i vostri listati fatti su qualsiasi home computer. Se li riterremo validi e interessanti li pubblicheremo sicuramente. Buon lavoro quindi.

so che tutto quello che c'era da dire sia stato già detto. Ciao!!

**Giulio Verbano
(Gorizia)**

Grazie per i complimenti. Via con le risposte: il prezzo del 264, che in Italia si chiamerà PLUS/04, è 975.000 lire. Il 116 non sarà venduto in Italia mentre il C16 si è avrà 16Kb. Per la grafica di ATARI 800XL e C64, votiamo per il secondo anche per via di una più vasta biblioteca di programmi disponibili.

Ti scusiamo per i mancati complimenti... scherzi a parte già il fatto che tu ci scriva è gratificante. Fatti sentire ancora. Ciao (parla di noi ai tuoi amici).

non aumentate le pagine della posta? (così saranno poche le lettere cestinata). Quando sarà presentato sul mercato l'Armstrad CPC 464? Ho sentito parlare di un monitor per lo Spectrum (di cui io sono fiero possessore): esiste davvero? Ho un altro problema, sono un bravo programmatore, solo che non so sfruttare (anche se le conosco) le istruzioni PEEK e POKE, nonché USR.

Il software per il Commodore 64 è più vasto del software per Spectrum? Mi consigliate il libro "Create giochi arcade col vostro Spectrum"? Quando uscirà il QL Sinclair? Tanti computerosi saluti da parte mia.
PAC-CIAOOO!!! W EG computer.

Auguri per il tuo Club, speriamo troverai tanti amici per farcela e ci auguriamo che tutti quanti comprenderete ogni mese EG Computer. Grazie per i consigli: presto le avventure di EG saranno di tre pagine, mentre lo spazio della posta per il momento non pensiamo di dilatarlo. Siamo pensando nuove iniziative e già in questo numero troverete delle novità. Abbi fede e vieni dietro.

L'AMSTRAD CPC 464, di cui parleremo prestissimo, forse già nel prossimo numero, dovrebbe essere già in commercio dalla fine del mese scorso. Riguardo al monitor, ecco tutti i dati: è della REBIT, a colori, 10 pollici e costa 499.000 + IVA. Se sei un bravo programmatore mandaci qualche buon listato. I comandi PEEK e POKE servono per leggere e scrivere nella memoria del calcolatore, sia video, RAM o ROM (in quest'ultimo non si può ricevere). Es. PEEK (25.000) = legge il contenuto della cella suddetta. POKE 25.000,255 = mette il valore specifico nella sopra-descritta locuzione di memoria. Il comando USR preceduto da RAN-DOMIZE o PRINT è seguito da un numero, serve per far partire delle routine in linguaggio macchina sia presenti nella ROM sia che siano state preparate dall'utente.

La libreria software per Commodore 64 e quella per Sinclair, titolo più o titolo meno, si equivalgono e anche la qualità è pressappoco la stessa. Il libro che citi te lo consigliamo, altrettanto è della nostra casa editrice. Infine: il QL è atteso per gennaio ma non ci stupirebbe un lieve ulteriore ritardo. Scrivici ancora. Ciao.



NUOVI COMMODORE E ALTRO

Carissima EG Computer, complimenti per la vostra fantastica rivista, che sta diventando sempre più ricca e interessante.

Ma ora bando alle ciancie, avrei delle domande da farvi: i nuovi Commodore saranno compatibili con i registratori a cassetta ed il software dei loro predecessori? Quale sarà il prezzo del Commodore 264?

Che memoria ha il 116? E il C16? Ritenete che sia migliore la grafica del C64 o dell'Atari 800XL?

Scusate se non ho fatto molti complimenti ma ho pensato che voi preferite le lettere brevi e poi pen-

DELLA SERIE: UN SACCO DI COMPLIMENTI E UN MUCCHIO DI DOMANDE

Cara redazione, la vostra rivista è Strasprextrafantautravideogiocosa. Vi ho scritto perché vi pregherei di pubblicare questo annuncio, se non la lettera.

Cerco persone per formare un Club di programmatori per home computer ci scambieremo programmi per posta. Telefonare quindi a Gianluca al 0862/27505 ore pasti, per scrivermi invece: Gigliozzi Gianluca - via Costa delle due Stelle, 15 - 67100 L'Aquila.

Ora qualche consiglio per la vostra supervista, perché non allungate le avventure di EG? e perché



TI 99? NON C'È PIÙ

Spett. Redazione di EG, sono un ragazzo di 13 anni, e possiedo un TI/99/4A, i miei amici mi dicono di venderlo ma io fino a poco fa ero contrario, però quando ho acquistato il numero 9 di EG ed ho letto il servizio sull'Atari 800XL, l'idea di vendere il mio TI per comprare l'Atari mi ha stuzzicato, ma sono molto indeciso poiché fino ad ora mi sono trovato bene con il mio computer. Qual'è la cosa migliore da fare?

Vorrei che mi confrontaste i due computer e mi deste qualche consiglio. Inoltre, sempre se non chiedo troppo, vorrei delle notizie più accurate su Atari Touch Tablet, e vorrei sapere se una volta fatti i disegni si possono usare nei programmi e salvarli su nastro. In quanto alla rivista se scrivessi tutti i complimenti che ho in testa vi manderei un libro invece di una lettera, li riassumo tutti in un "Fantasmagorica". Spero mi rispondiate. Ciao.

Carmine Di Costanzo
(Casavatore NA)

Il TI/99/4A non è niente male e se non fosse che ha una definizione grafica quattro volte inferiore a quella dell'800XL, diremmo che regge assolutamente il confronto. Il guaio vero è che la TEXAS ha chiuso la produzione di home computer e di conseguenza il software in circolazione è sempre meno e di nuovo non c'è e non ci sarà niente. Forse è proprio arrivato il momento di cambiare computer.

È un peccato, e dillo ai tuoi amici, perché il TI/99 è un'ottima macchi-

na, con molte periferiche a disposizione, con buoni programmi e sapere che non si produce più dispiace un po' a tutti. ATARI 800XL avrà probabilmente una grossa diffusione e il software non mancherà.

Inoltre le periferiche sono eccellenti: ci parli della Touch Tablet, che presto recensiremo, e citi proprio un gioiello di periferica, versatile, semplicissima da usare, utilissima e divertente. Ci chiedi se è possibile salvare su nastro i disegni fatti con la tavoletta: si può, facilmente. Questo è tutto.

Ah, grazie per i fantastici complimenti. Ciao.

I FANTASTICI QUATTRO: SPECTRUM, C64, ATARI E ADAM

Spettabile Redazione di EG Computer, pochi giorni fa acquistai la vostra rivista ed in poco più di un giorno la lessi tutta! Ho stabilito il mio Record!

Vi devo fare i miei COMPLIMENTI, vi ho scoperti solo al n° 9 il che non toglie la possibilità di dire che siete in gamba. Al sodò dunque! Ho sott'occhio i prezzi di alcuni fra i più noti home computer, ho notato per esempio che l'ADAM della Coleco costa quasi il doppio del CBM64, perché? Potreste descrivermi i pro ed i contro dello ZX Spectrum del CMB64 e dell'Atari 600XL nonché dell'Adam.

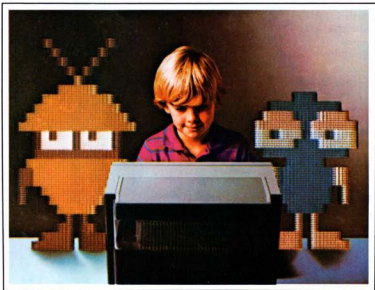
E voi quale mi consigliereste prendendo in considerazione che io userei l'home computer come valido amico nello studio, nel futuro lavoro, e perché no, per divertirmi?

Scusate per il foglio ma è il primo che mi è capitato fra le mani.

Un affezionato lettore.

Valteni Alessandro
(Arona)

Che l'Adam costi il doppio non è del tutto esatto, visto che per 1.600.000 lire ti danno la tastiera, 2 joystick, l'unità centrale con drive per cassette e la stampante. La medesima configurazione con C64 costa... facciamo un po' di conti...





ecco: circa 1.400.000 lire per 64K non espandibile quando l'Adam ne ha 80 espandibili a 144. Quindi vedi che più o meno il prezzo è lo stesso.

Certo con il Commodore si ha la possibilità di dilazionare la spesa e con l'Adam no. Ci chiedi di esprimere un parere sui magnifici quattro: è difficile prendere una posizione perché sono tutti veramente magnifici e il rapporto qualità-prezzo è pressapoco identico... quindi, vedi tu. Su questo numero troverai la recensione dell'Adam; come sai sul numero di settembre c'era quella dell'Atari; di Commodore e Sinclair ormai si sa tutto o quasi per cui gli elementi per una buona scelta non ti mancano. Se vuoi altre informazioni specifiche scrivici ancora. Ciao.

ADESIVI

Salve! Mi chiamo Daniele e ho appena comprato il "nuovo" EG. Eccezionale! Superlativo! Semplicemente unico! Ma secondo me e penso secondo altri collezionisti di adesivi, ci manca proprio questo: gli adesivi!

Potreste ad esempio inserire un adesivo con Spectrum o Commodore in ogni numero. Ciao!

Daniele
(In vacanza)

Adesivi? Per te e per tutti gli appassionati di questo tipo di raccolta c'è una sorpresa: gli adesivi di EG Computer!

Li abbiamo fatti, sono molto belli! Per averli bisogna leggere le istruzioni che troverai nella rivista. Come vedi i tuoi consigli sono serviti. Ciao e grazie.

UN DISEGNO

Carissima redazione di EG, vi faccio i miei complimenti per il successo che state ricevendo in Italia e vi invio questo simpatico disegno con la speranza che sia pubblicato. Salutissimi.

Alessandro Quercia



TROPPO BUONO

Volevo solo dirvi che il numero di settembre, come tutti gli altri del resto, è stato splendido.

Complimenti vivissimi e auguroni di un' successione ancor più grande poiché ve lo meritate veramente. P.S. Particolari complimenti al Sig.

Giancarlo Butti per il suo articolo sul numero di settembre intitolato "Maestro Computer".

Luciano Pagnin (Venezia)

Luciano, sei troppo buono. Grazie e scrivi ancora. Ciao.



SONY.



I favolosi nastri Sony

anche nei formati



VHS e

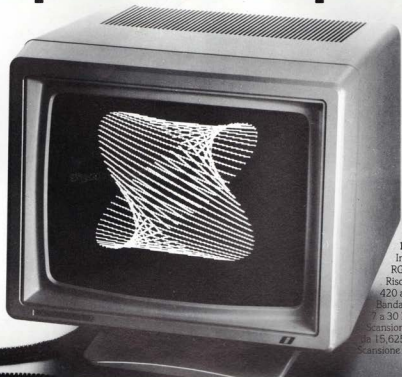


VIDEO 2000.

Monitor Cabel.

Il prezzo piú conveniente della perfezione.

Fiera di Milano
 BIAS 29 nov. / 4 dic.
 Pad. 17 - Post. P 50



MC 3700
 Ingressi: PAL/C-64,
 RGB, PAL/RGB.
 Risoluzione da
 420 a 800 PIXEL.
 Banda passante da:
 7 a 30 MHz.
 Scansione orizz.
 da 15,625 a 32 KHz.
 Scansione vertic. 50/60 Hz.

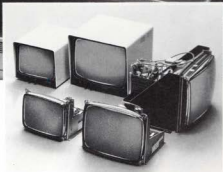


Se per il vostro
 home-office computer
 utilizzate lo schermo
 del televisore, riflettete.

Con meno di quello che pensate
 potete avere un monitor Cabel.

La nuova serie MC 3700 unisce al

raffinato design caratteristiche di assoluta avanguardia:
 basso consumo, alta risoluzione, affidabilità, video
 orientabile, comandi frontali e non sul retro.



Aggiungiamo che la serie
 MC 3700 può collegarsi con tutti
 i personal e home computers
 e funzionare con segnali
 provenienti da
 telecamere, videoregistratori
 e sintonizzatori TV.

Scegliere un Cabel, anche per applicazioni speciali,
 significa scegliere monitors monocromatici e a colori
 apprezzati dal mercato professionale di tutt'Europa.

CONCESSIONARI
 ED ASSISTENZA TECNICA

MILANO E PROVINCIA
 • BRESCIANI AMEDEO
 Via A. Stoppani, 34 - 20128 Milano
 Tel. 02/2043459

• TECHNEX s.r.l.
 Via Tesorato, 46 - 20128 Milano
 Tel. 02/2575315

EMILIA ROMAGNA - MARCHE
 • ONDAELLE s.n.c.
 Via Facconi, 4 - 40128 Bologna
 Tel. 051/373513 - 359649

LIGURIA
 • R.F.R. ELECTRONICS s.r.l.
 Via F. B. Canepa, 94
 16010 Serra Ricce - GE
 Tel. 010/750729 - 750866
 Telex 216530 CGE I

TOSCANA - UMBRIA
 • FOM ELETTRONICA s.r.l.
 Via Silvio Pellico, 9/11
 50121 Firenze
 Tel. 055/245371
 Telex 573332 FOM I

LAZIO
 • H-REL s.r.l.
 Via Amatrice, 15
 00199 Roma
 Tel. 06/8395671 - 8395681
 Telex 614676

• GIU PA. R.
 di G. Pastorelli e figli
 Via dei Conciatori, 36
 00154 Roma
 Tel. 06/5758734

**CAMPANIA - PUGLIA -
 BASILICATA - CALABRIA**
 • C.F. ELETTRONICA PROFESSIONALE
 Corso V. Emanuele, 54
 80122 Napoli
 Tel. 081/683728

SICILIA
 • RICCOBONO EMANUELE
 Via Onorato, 46
 90139 Palermo
 Tel. 091/331464 - 325813

CABEL
 electronic

24035 CURNO (Bergamo) - Tel. 035/612103
 Telex 316370 CABEL I

HOTLINE

SONY ENTRA NEL MERCATO DELL'HOME COMPUTER

La Sony ha annunciato l'ingresso nel mercato degli home computer con una linea di elaboratori basata sul nuovo standard internazionale MSX, le cui specifiche hardware e software sono state definite dall'americana Microsoft e dalla giapponese ASCII. La Sony è tra i maggiori produttori ad aver così aderito a questo nuovo autentico punto di riferimento destinato a rendere compatibili tra di loro i programmi e le periferiche.

La serie Hit Bit della Sony comprende l'HB 55-P e l'HB 75-P, rispettivamente dotati di 16 e 64 Kbyte di memoria Ram a disposizione dell'utente, a cui vanno aggiunti altri 16 Kbyte per la gestione del video. Il sistema operativo, che contiene le istruzioni di base per il funzionamento dell'elaboratore, nonché le istruzioni del linguaggio Basic adattato (l'Interpreter Basic Microsoft), sono contenute nella Rom da 32 Kbyte, così da non impegnare lo spazio della memoria Ram a disposizione dell'utente per l'esecuzione dei programmi.

L'unità logica è costituita, secondo lo standard MSX, dal popolare e potente micropro-



L'home computer SONY HB 75-P



cessore Z80A adattato in larga parte dai personal computer professionali a 8 bit. Due specifici microprocessori sovrintendono inoltre alla gestione del video a 16 colori, cui sono dedicati altri 16 Kbyte di memoria Ram, e del generatore di suoni (tre generatori con una gamma da 8 ottave).

L'home computer So-

mila caratteri e alimentata da una batteria incorporata.

L'archiviazione di massa viene fornita da un registratore a cassette o un'unità a minidischetti da 3 $\frac{1}{2}$ da 500 mila caratteri secondo il noto standard Sony. Un plotter a colori è in grado di tracciare caratteri e grafici alla velocità di 6 cm/sec; sono disponibili due diversi tipi di Joy-

ny viene fornito già nella configurazione di base con un programma, il "data bank personale", che consente di organizzare un piccolo archivio. Le informazioni possono essere archiviate in una cassetta direttamente inserita nell'elaboratore della capacità di 4

stick, uno dei quali funziona senza filo a 7 metri di distanza.

I due modelli saranno in distribuzione dal prossimo Gennaio: il prezzo dell'HB55-P sarà di Lire 600.000, mentre l'HB75-P costerà Lire 770.000.

HOTLINE

I ADORE COMMODORE

Che il computer Commodore 64 fosse in grado di produrre suoni, lo si sapeva già: i suoi tre generatori musicali permettono di ottenere effetti sonori strabilianti con poche istruzioni impartite in linguaggio Basic.

Con questi suoni, prodotti da quattro Commodore 64 sincronizzati, hanno realizzato un disco a trentatré giri, accompagnato da un divertente videoclip a tempo di computer music: è una novità



assoluta, presentata dalla Commodore in collaborazione con la FIR, casa produttrice del disco.

I dieci brani del disco, ispirati alla discoteca, sono suonati

dal gruppo K. Bytes, dietro al quale si nascondono due nomi di prestigio della musica italiana: il maestro Dino Siani, che ha collaborato alla stesura della linea melodica, e il maestro Marcello Giombini, mago della musica elettronica computerizzata e autore di numerose colonne sonore cinematografiche e della famosa "Messa Beat".

I titoli dei brani (Le Mans, Blue Print, Sea Wolf, Omega Race, Jupiter lander, Solar Fox, Space Invaders, Space Defenders, Sargon Chess, Depth Charge) si richiamano ad altrettanti videogame commercializzati dalla Commodore per il 64, il computer dell'ultima generazione dalle strabilianti potenzialità grafiche e sonore.

L'ADESIVO per gli amici di

EG

Ecco l'adesivo di EG!

Per averlo devi far leggere questo nuovo numero di "EG COMPUTER" a un tuo amico che ancora non ci conosce.

Spiegagli chi è MISTER EG; come è nato, raccontagli delle iniziative prese fino ad ora (Pac Man contro tutti, Olimpo, Intervistar, ecc. ecc.): mandaci una lettera in cui oltre alla richiesta dell'adesivo ci sia un breve commento del tuo amico sulla rivista.

Riceverai un adesivo per te e uno per il tuo amico.

Non perdere questa occasione.



VIRGIN GAMES: IL NUOVO MODO DI ESSERE SOFTWARE

Date un'occhiata ai disegni di copertina delle cassette Virgin Games: vi accorgete subito che c'è fantasia, e allegria. Quelle figure le disegna personalmente Nick Alexander, alla guida della Virgin fin dalla sua fondazione.

Virgin Games è nata nel marzo 1983 a Londra come divisione della Virgin Records, la casa discografica che dal 1973 si è imposta sul mercato mondiale grazie alla sua dinamicità.

I programmi della Virgin Games hanno molto in comune con i successi musicali dell'omonima casa discografica: l'interesse di chi li sceglie per la creatività, cioè il rispetto dell'artista; la Virgin Games non ha dei programmatori impiegati, e la nascita di un gioco non è quindi un fatto di

routine aziendale.

I programmatori li cerca Steve Web, direttore tecnico, al di fuori dell'azienda: programmatore egli stesso, vi-

so discografico, in cui autori ed esecutori non fanno certo parte dello staff della casa discografica.

Virgin Games offre



sione le proposte che giungono da liberi professionisti, o anche da hobbysti, le discute, propone modifiche, fino alla nascita di un videogioco soddisfacente. Né più né meno come nasce un succes-

so ampio catalogo di computer games per i più diffusi "home computer": oltre trenta titoli su cassetta per Spectrum, VIC 20, CBM 64, Texas Instruments TI 99/4A, BBC, Dragon, Oric (gli ultimi tre non

ancora distribuiti in Italia, ma "best seller" sul mercato inglese).

Il successo della Virgin Games - che in Inghilterra ha conquistato ottime posizioni di mercato e in Italia ha suscitato l'incondizionato favore degli esperti del settore - è proprio dovuto alla consapevolezza del fatto che il software non è l'accessorio di un elettrodomestico, ma un'opera dell'ingegno e della creatività: come tale deve essere considerato, anche nella sua commercializzazione.

Per la distribuzione Virgin Games si è affidata a due organizzatori leader nei rispettivi settori:

La MIWA TRADING nei negozi, le cartolerie e le librerie. La RICORDI per i negozi di dischi e musica. Product Manager in Italia è Mauro Cauchi.

QUANDO SUPER VUOL DIRE SUPERCHARGER

Vediamo più da vicino le caratteristiche del Supercharger System per il VCS ATARI che offre la possibilità di ampliare notevolmente la capacità della console. Per i più tecnici diremo che si tratta di un amplificatore della capacità RAM: si passa da 128 a 6272 bytes, un aumento di ben 49 volte. In pratica il Supercharger consente di utilizzare videogiochi sempre più complessi, più veloci e soprattutto offre una capacità di risoluzione grafica impensabile in condizioni normali. Inserendo

questa supercartuccia nella base ATARI e collegando il cavo in uscita nella presa cuffia di qualsiasi registratore a cassette, sarà possibile caricare in pochi secondi il gioco fornito su una normale cassetta a nastro. Attualmente i giochi in vendita sono più di una decina.

Dopo aver inserito il Supercharger compare sul video la scritta rewind tape, se il nastro deve essere riavvolto dall'inizio, oppure press tape. In tal caso dopo aver azionato il registratore in pochi secondi apparirà l'or-

dine stop tape. Il gioco è caricato e si può partire. Una innovazione dei videogiochi Starpath consiste nel presentare nella parte di nastro non utilizzata, una sorta di anticipazione di altre cassette della serie. Dopo aver giocato potrete quindi godervi anche il "prossimamente su questi schermi".

Alcune cassette con giochi particolarmente complessi utilizzano tutto il nastro per offrire varie versioni con livelli di difficoltà crescente. Queste cassette "multiload" non con-

tengono anticipazioni di altri giochi.

In generale tutti i videogames della serie Supercharger offrono svariate possibilità di modificare il gioco originale con opzioni rendendo più facile o più complesso lo svolgimento.

Il sistema è compatibile anche con Colecovision. Le cassette hanno un costo inferiore rispetto alle normali cartucce.

L'adattatore Supercharger si aggira sulle 130.000 lire ed è distribuito dalla Ruggeri Telegames di Roma.

Dal leader mondiale
nei videogiochi.

Nuovo Atari 2600. Nuovo design
anatomico a doppiopannello.



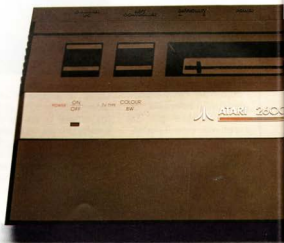
**BIG BIRD'S
EGG CATCH**



**OSCAR'S
TRASH RACE**



**COOKIE
MONSTER MUNCH**



Nuovo Kid's Controller
per i più piccoli.

**design e super Controller
più pulsante.**



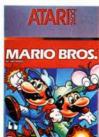
Una nuova sfida Atari!
Nuovo Atari 2600 compatibile
con tutti i giochi di Atari, tra cui
i famosissimi Pole Position,
Ms. Pac-Man e Mario Bros. Inoltre da oggi,
Snoopy che sfida il Barone Rosso.

Wow Atari! Per i più piccini, Atari lancia tre
nuovi giochi con lo speciale Kid's Controller.

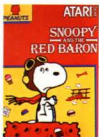
**POLE
POSITION**



MARIO BROS



**SNOOPY AND
THE RED BARON**



MS. PAC-MAN



ATARI®

Niente diverte di più.

MSX PHILIPS HOME COMPUTER



MSX

MSX apre una nuova era per i computer. Rigorose specifiche per l'hardware e il software assicurano la perfetta compatibilità tra tutte le periferiche e i programmi MSX di qualunque marca. Il potente linguaggio Extended Basic MSX supera tutte le barriere tra i diversi linguaggi di programmazione e diviene finalmente universale.

Microtek Corporation

SUCCESSI EPICI

Nel panorama della Silicon Valley, fatto di improvvisi e clamorosi successi ma anche di altrettanti clamorosi fallimenti, la EPYX rappresenta un caso a parte: nel 1983 il suo fatturato è stato sette volte maggiore rispetto all'anno precedente, toccando e superando quota nove milioni di dollari, mentre i suoi giochi (con "Temple of Apshei", "Silicon Warrior" e "Jumpman" in testa) sono ormai ospiti fissi delle classifiche dei best seller redatte dalle riviste specializzate. "L'elemento che ci differenzia in modo netto dalla maggior parte delle aziende concorrenti è il fatto

**SILICON WARRIOR.
PROGRAMMED TO BLOW YOU AWAY.**



che noi abbiamo il bilancio in attivo", dice Michael V. Katz, presidente della società, "grazie alla qualità dei

prodotti ma anche alle strategie di marketing adottate".

I responsabili della EPYX ritengono che il

tallone d'Achille di molti produttori di software sia un errato approccio con in pubblico o, addirittura, il fatto di ignorare quale sia il pubblico cui rivolgersi e quali i mezzi più adeguati per raggiungerlo. È proprio dalla volontà di superare questi errori è nata l'attuale linea di prodotti, caratterizzata dalla originalità delle confezioni e dalla presenza di molti giochi strategici, che superano il tradizionale concetto di computer games stimolando non solo la velocità d'azione e i riflessi del giocatore, ma anche le sue capacità di ragionamento e la sua abilità tattica.

I diritti esclusivi per la distribuzione dei prodotti EPYX sono della CBS Electronics.

HOTLINE

STAI BENE? SÌ? COMPLIMENTI!

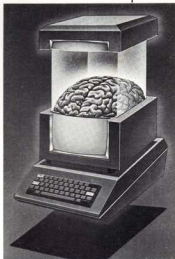
Fumate? Bevete? Usate le cinture di sicurezza? È un computer che pone queste domande, per conto del Rhode Island Department of Health.

Un microcomputer, un computer operator ed un educatore sanitario, in un camioncino soprannominato The Wellness Wagon, fanno il punto sulle abitudini sanitarie degli americani. Quando tutto è finito, il computer

si congratula con chi ha dimostrato di avere un'ottima educazione sanitaria. Il Rhode Island's Office of Health Promotion ha distribuito il programma - Wellness Check - a circa 80 agenzie sanitarie, ospedali e dottori. Il programma è anche venduto per 250 \$ e funziona su IBM e Apple. È anche disponibile una versione in spagnolo destinata alle minoranze.

I COMPUTER PENSANTI

Grosso passo avanti in Giappone sulla strada che porta ai computer «pensanti», detti anche della «quinta generazione»; i ricercatori dell'Istituto per la tecnologia dei computer «Icot» son riusciti a mettere a punto un congegno chiave denominato «macchina per collegamento dati base» che consentirà la creazione del secondo dei due principali componenti hardware per il nuovo computer. Se l'obiettivo computer della quinta generazione sarà centrato, secondo un portavoce dell'Icot, i nuovi cervelli



elettronici saranno in grado di formulare ipotesi intelligenti, «apprendere» e capire le lingue.

...IL GRANDE SISTEMA

Il computer VG8000 Philips, realizzato secondo il concetto MSX, offre ampie possibilità di collegamento con periferiche ed espansioni di memoria Ram, grazie all'architettura di tipo aperto del sistema. Da una configurazione base con 32 K Ram e 32 K Rom, il sistema si può estendere fino a 1000 K Ram.



PHILIPS



Ormai gli amici lo chiamano Einstein. Da quando ha l'Hit-Bit Sony, Andrea non ha più paura di nessun problema, né di algebra né di geometria!

HOME COMPUTER HIT BIT

Il nuovo computer Hit-Bit Sony è veramente facile. Quasi come scrivere a macchina. Hit-Bit Sony è un vero computer "familiare", adatto per tutta la famiglia. La mamma lo usa per la dieta e per la

dispensa di casa; papà per i conti del bilancio, per la denuncia dei redditi e per la sua "collezione" di vini. Barbara per gli oroscopi, per i bioritmi e per tenere in ordine i dischi. Andrea per studiare (ci sono programmi di italiano, mate-

matica, geometria, storia, geografia, ecc.), per suonare le sue canzoni e per un sacco di videogiochi. Insomma, con Hit-Bit Sony in poche settimane una normalissima famiglia si è trasformata in un'autentica "famiglia al computer".

MSX MSX* è la sigla del nuovo standard internazionale unificato, adottato dalle più importanti marche del mondo di Home Computer (Sony in testa). La caratteristica rivoluzionaria dell'MSX è la compatibilità: per la prima volta nella storia degli home computer, tante marche diverse parlano la stessa lingua, rendendo così possibile l'interscambio dei programmi e delle unità periferiche (più o meno quello che già succede coi componenti Hi-Fi).

(*) MSX è un marchio registrato della Microsoft Co.



Sony è lieta di presentare il primo studente che ha risolto i suoi problemi col computer.



DATA BANK PERSONALE. Una caratteristica che colloca Hit-Bit Sony al di sopra degli altri computer è il "Data Bank Personale", un programma incorporato che consente di organizzare con estrema facilità appuntamenti, pro-

memoria, indirizzi e numeri telefonici, con la possibilità di immagazzinare 4 Kbytes di informazioni su cassetta o sull'esclusiva DATA CARTRIDGE HB-65, con batteria incorporata contro le cancellazioni accidentali.

Sony HB-75 P

Scheda Tecnica

CPU	Compartite Z80A
Memoria	ROM 32 Kbytes (BASIC) + 16 Kbytes (FIRMWARE) 64 Kbytes + video 16 Kbytes
Tasti	37 corone da 24 linee (Ste o 40 cas.). Grafica 256 x 192 segni - 16 colori
Suono	Gonime ad 8 ottave, 3 generatori di tono
CMT	1200/2400 baud (FSK format)
Interfacce incorporate	CRT: RGB video e audio - RF (LHF 36 ch) - Stampante: CENTRONICS-6 bit - interfacci parallele
Ingressi	Cartucce MSX x 2 - joystick x 2
Dimensioni e peso	mm 405 x 67 x 245 - Kg. 2,84
Unità periferiche	Plother stampante a colori - joystick - Joystick senza filo - Micro Floppy Disk Drive - Micro Floppy Disk - Data Cartridge

Hit-Bit Sony, il primo computer familiare.

SONY®



RECORDS

Made in

ITALY



3D Attack

Gig - Leonardo
Cristian Porciani
8/5/1984
Record: 10.390.

Asteroids

Atari - VCS 2600
Andrea Magris
3/5/1984
Record: 126.910

Asrtromash

Intellivision
Alessandro Margutti
12/5/1984
Record: 550.325

Atic-Atac

Ultimate-Spectrum
Leonardo Leoni
2/5/1984
Record: 70.000

Atlantis

Imagic-Intellivision
Giovanni Bianco
22/2/1984
Record: 59.200

Atlantis

Imagic-VCS 2600
Giorgio Berri
7/7/84
Record: 999.500

Auto Racing

Intellivision
Sergio Castaldo
20/3/1984
Record: 3:17

Barnstorming

Activision-VCS 2600
Fabio Rossi
30/8/1984
Record: (tempo) 32,95

Bedlam

Vectrex-Vectrex
Mario Fresi
15/6/1984
Record: 13.800

Burgertime

Intellivision
Federico Ciampi
20/5/1984
Record: 319.250

Buzz Bombers

Intellivision
Alessandro Maienza
27/4/1984
Record: 315.000

Centipede

Atari-VCS 2600
Giuseppe Artusio
15/5/1984
Record: 999.999

Decathlon

Activision-VCS 2600
Giovanni Gagliardi
26/6/1984
Record: 10.740

Defender

Atari VCS 2600
Florian Christian
20/6/1984
Record: 44.600

Demon Attack

Imagic-Intellivision
Giuseppe Rizza
18/3/1984
Record: 217.218

Dig-Dug

Atari-VCS 2600
Marco Paganelli
25/3/1984
Record: 117.680

Donkey Kong

Colecovision
Bruno Ballarini
25/3/1984
Record: 760.000

Donkey Kong Jr.

Colecovision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 346.400

Dracula

Imagic-Intellivision
Fabrizio Ferrari
13/4/1984
Record: 230.000

Dragonfire

Imagic-VCS 2600
Giorgio Berri
18/7/1984
Record: 329.020

Enduro

Activision-VCS 2600
Gianluigi Milanese
19/6/1984
Record: 15 Day 3023,9 km

Escape from the M.M.

Starphat-VCS 2600
Carlo Santagostino
25/4/1984
Record: 439 (impress.)

Fathom

Imagic-VCS 2600
Alberto Santi
10/3/1984
Record: 15.418

Fathom

Imagic-Intellivision
Mario Fresi
15/3/1984
Record: 12.989

Fortress of Nazrod

Vectrex-Vectrex
Mario Fresi
15/6/1984
Record: 8.920

Frantic Freddy

Spectravideo-Coleco
Mario Pastore
15/3/1984
Record: 99.990

Frogger

Intellivision
Riccardo Rickards
29/4/1984
Record: 535

Frogger

Parker-VCS 2600
Bruno Ballarini
25/3/1984
Record: 9.999

Front Line

Colecovision
Stefano Giorgi
29/8/1984
Record: 500

Gangster Alley

Spectravideo-VCS 2600
Marco Fabbri
20/4/1984
Record: 99.990

Ghost Manor

Xonox-VCS 2600
Giuseppe Artusio
15/5/1984
Record: 242.083

Keystone Kapers

Activision-VCS 2600
Enrico Tacci
6/9/1984
Record: 999.999

Happy Trails

Activision-Intelliv.
Rizza Giuseppe
28/6/1984
Record: 521.206

H.E.R.O.

Activision-VCS 2600
GianLuigi Milanese
28/6/1984
Record: 1.000.000

Ice Trek

Imagic-Intellivision
Rizza Giuseppe
18/3/1984
Record: 34.680

Jet Pac

Ultimate-Spectrum
Gian Polo Gentili
20/6/1984
Record: 130.000

Lady Bug

Colecovision
Giuseppe Artusio
15/5/1984
Record: 999.990

Lock'n'chase

Intellivision
Gianvincenzo Negri
1/8/1984
Record: 303.500

Manic Miner

Bug Byte-Spectrum
Francesco Tusciano
18/5/1984
Record: 156.000

Mario Bros

Atari-VCS 2600
Francesco Calciano
11/7/1984
Record: 999.700

Master of the Universe

Intellivision
Marco Mosillo
29/8/1984
Record: 2.616.300

Megamania

Activision-VCS 2600
Eugenio Battaglia
16/5/1984
Record: 999.999

Miner 2049er

Microfun-Colecov.
Giuseppe Artusio
23/8/1984
Record: 480.455

Missile Command

Atari-VCS 2600
Giovanni Gagliardi
21/4/1984
Record: 996.285

Moonsweeper

Imagic-Colecovision
Giovanni Gagliardi
19/6/1984
Record: 57.800

Mouse Trap

Colecovision-VCS 2600
Andrea Baranga
18/3/1984
Record: 999.920

Mr. Do!

Colecovision
Stefano Giorgi
29/8/1984
Record: 101.350

Ms. Pac-Man

Atari-VCS 2600
Bruno Ballarini
25/3/1984
Record: 999.990

Night Stalker

Intellivision
Alberto Pizzi
30/8/84
Record: 61.500

Nova Blast

Imagic-Intellivision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 3.255.650

Phoenix

Atari-VCS 2600
Roberto Alessio
16/5/1984
Record: 999.999

Pitfall

Activision-Intelliv.
Giangiuseppe
Petronè
13/4/1984
Record: 114.000

Pitfall II

Activision-VCS 2600
Marco Fabbri
10/5/1984
Record: 199.000

Pitfall II

Activision-VCS 2600
Bruno Ballarini
18/5/1984
Record: 199.000

Pole-Position

Atari-VCS 2600
Giuseppe Artusio
20/5/1984
Record: 60.810

Popeye

Parker-VCS 2600
Stefano Frei
19/7/1984
Record: 134.670

Q-Bert

Parker-VCS 2600
Luigi Bergelloni
23/4/1984
Record: 999.995

Return of the Jedi

Parker-VCS 2600
Gianluca Baiocco
22/4/1984
Record: 25.350

River Raid

Activision-Intelliv.
Alessandro Margutti
15/5/1984
Record: 41.670

Safecracker

Imagic-Intellivision
Mario Fresi
16/6/1984
Record: 82.100

Shark-Shark

Activision-Intelliv.
Alessandro Questi
29/8/1984
Record: 190.800

Shlitter

Colecovision
Fabio Rossi
30/8/1984
Record: 97.075

Ski

Intellivision
Antonio Bibalini
10/3/1984
Record: 36.4

Skiing

Activision-VCS 2600
Giovanni Gagliardi
20/5/1984
Record: 28.82

Smurf

Colecovision
Fabrizio Ascoli
15/3/1984
Record: 1.304.200

Space Hawk

Intellivision
Federico Ciampi
19/5/1984
Record: 1.064.920

Space Invaders

Atari-VCS 2600
Sebastiano Restifo
14/5/1984
Record: 9.995

Space Fury

Colecovision
Mario Fresi
4/6/1984
Record: 430.880

Stampede

Imagic-Intellivision
Mario Fresi
15/3/1984
Record: 11.075

Subroc

Colecovision
Stefano Giorgi
29/8/1984
Record: 701.600

Time Pilot

Colecovision
Fabio Rossi
30/8/1984
Record: 32.200

Triple Action

Intellivision
Paolo D'Angelo
20/4/1984
Record: 2.58"

Tron Solar Sailor

Intelliv.+Intelliv.
Stefano Giorgi
29/8/1984
Record: 90.250

Tropical Trouble

Imagic-Intellivision
Giuseppe Rizza
21/6/1984
Record: 100.050 (1 vita)

Truckin'

Imagic-Intellivision
Mario Fresi
16/6/1984
Record: June 4 4,23 55"

Turbo

Colecovision
Marco Fabbri
10/8/1984
Record: 407.450

Turtles

Philips-Videopac
Arvino Ramadorà
22/6/1984
Record: 3.840

Vanguard

Atari-VCS 2600
Fabio Rossi
30/8/1984
Record: 929.330

Venture

Exidy-Colecovision
Marco Fassero
27/4/1984
Record: 999.000

White Water

Imagic-Intellivision
Mario Fresi
15/6/1984
Record: 34.120

Z-Tack

Bomb-VCS 2600
Massimiliano Rodegher
8/3/1984
Record: 232.137

Zaxxon

Colecovision
Massimo Cesari
10/3/1984
Record: 99.900

Zaxxon

Colecovision
Mario Fresi
15/3/1984
Record: 99.900

Zaxxon

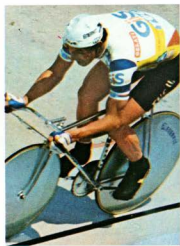
Colecovision
Mario Baranga
18/3/1984
Record: 99.900

INTERVI

STAR

FRANCESCO MOSER

UN COMPUTER A PEDALI



Gli ultimi successi di Francesco Moser sono caratterizzati dalla sua collaborazione con uno staff di studiosi che attraverso l'uso di un computer hanno esaltato le caratteristiche del nostro campione di ciclismo. In questa breve intervista Moser ci racconta quale sia stato il contributo del computer in occasione delle ultime esaltanti vittorie.

Palù di Giovo (Trento) - Un trittico d'imprese agonistiche eclatanti (record dell'ora, Milano-Sanremo e Giro d'Italia) hanno caratterizzato la prima parte della stagione ciclistica professionistica '84, suggellando l'escalation e l'apoteosi agonistica di un grande campione: Francesco Moser. Un campione che, per gli addetti ai lavori e per gli appassionati del pedale, non ha certo bisogno di presentazione, ma che, grazie a questo significativo tris di affermazioni e successi, è riuscito ad imporsi all'attenzione di tutti, anche dei profani di ciclismo, entrando nella storia e, forse, nella leggenda di questo sport veramente popolare e particolarmente umano.

Inoltre, Francesco Moser ha avuto il grande merito di aprire una nuova era in

campo ciclistico: quella della cooperazione tecnico-scientifica ad alto livello, grazie all'apporto della Enervit e dell'équipe del Prof. Conconi, noto docente ferrarese, ideatore dei famosi test di valutazioni. Fra l'altro, il campione trentino ed il team medico e tecnico-scientifico che lo ha assistito e affiancato nell'esaltante impresa messicana del record dell'ora, sono stati i primi a servirsi dell'informatica in campo ciclistico e a utilizzare un computer.

EG Computer: A cosa è servito esattamente il computer?

Francesco Moser: Nella valutazione dei programmi di allenamento e preparazione costruendo una curva che legava la mia frequenza cardiaca alla potenza da me

espressa a quella frequenza, facendo riferimento ad un valore standard di potenza, ottenuto in condizioni ambientali standard. Sempre grazie al computer si è avuta la possibilità di confrontare i miei allenamenti e le prove svolte sia sulla pista del Palasport di S. Siro a Milano che al velodromo di Mexico City, ricostruendo una curva che indicava le capacità da me raggiunte nei vari momenti, indipendentemente dalle condizioni ambientali in cui mi trovavo a lavorare e permettendo, così, al mio preparatore atletico, Prof. Aldo Sassi, di variare gli allenamenti e, soprattutto, il tipo di lavoro. Inoltre, grazie all'inserimento di una serie di dati, nonché ai programmi elaborati dal Prof. Ing. Ferruccio Virginio Ferrario dell'Istituto di Anatomia dell'Università di

Milano, che ha sotto la propria giurisdizione il Centro di Tecniche Ritmometriche, l'Équipe medica e tecnico-scientifica che mi ha seguito nel tentativo di record dell'ora ha potuto ricostruire la curva dei miei ritmi e valutarne conseguentemente le variazioni in base al cambiamento di fuso orario e all'adattamento all'altitudine. Infine il computer è stato utilizzato per preparare le tabelle di marcia che mi hanno permesso di conquistare, dapprima il primato dell'ora e, successivamente, di migliorarlo, fornendo, fra l'altro le relative proiezioni sulle medie.

EG: A questo punto e dopo la vittoriosa avventura messicana puoi fornirci un tuo giudizio sul computer?

F.M.: Pur essendo profano d'informatica sono rimasto veramente affascinato dal lavoro svolto dal computer, trascendo una valutazione altamente positiva, soprattutto in merito alle sue infinite e molteplici possibilità d'impiego.

EG: Come giudichi i video-games?

F.M.: Simpatici, divertenti, soprattutto per i giovani.

EG: Vorresti dire che sei un "vecchio"?

F.M.: Assolutamente no, anche, perché a 33 anni ho raggiunto l'apice della mia performance agonistica, comunque, non mi reputo certo un giovane. Inoltre, anche qualora lo volessi non riuscirei a trovare il tempo per diletarmi coi giochi elettronici. Infatti, quando non devo correre o sono libero da impegni, preferisco dedicarmi alla mia famiglia, giocando con mia figlia Francesca e coccolandomi il mio piccolo Carlo.

EG: Dopo la conquista del record dell'ora e della tua prima maglia rosa al Giro, quali sono i tuoi prossimi obiettivi agonistici?

F.M.: Sinceramente, non lo so. O meglio, preferisco concedermi un attimo di tregua psicologica, anche perché mi sembra di aver appagato ogni mio desiderio agonistico.

EG: A proposito di agonismo; pensi che il video game abbia una componente agonistica?

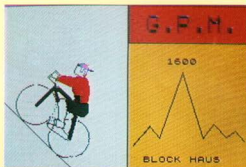
F.M.: Beh, sicuramente. È una sfida anche se non del tutto umana: la macchina è l'avversario della competizione e per superarla l'impegno e gli stimoli sono massimi.

EG: Consideri positiva l'educazione elettronica che l'attuale generazione sta assimilando?

F.M.: Sì, sebbene è apparentemente più sedentaria rispetto a quella di altri tempi. I miei divertimenti di adolescente erano molto dinamici forse a discapito della riflessione che invece oggi è sublimata.

EG: Vuoi dire che gli adolescenti di oggi non sono degli sportivi?

F.M.: Beh, dico che le occasioni per fare sport sono minori rispetto ad altri tem-



SPECTRUM A TUTTO GAS

L'ultima edizione del Giro d'Italia vinto da Francesco Moser, si presentava con una formula nuova: molte immagini spettacolari riprese da elicotteri, si intervallano alle riprese dei ciclisti, miscelate da un'abile regia che si avvaleva degli strumenti tecnici più recenti montata in pochi metri quadrati sul furgone della regia mobile della RAI. E poi c'era lo Spectrum, in varie forme e apparizioni: dalla sigla del Giro, con una strada che scorre, come in molti videogames di corse automobilistiche, alla determinazione dei tempi in arrivo e alle classifiche.

Nelle immagini qui a sinistra, due schermi del programma grafico di commento alle varie fasi del giro.



Nell'immagine qui sopra i computer Sinclair in piena azione guidati dall'esperta équipe di programmatori ed operatori che in perfetta sintonia con il regista Tomassetti, foto sottostante, hanno dato senza dubbio un'impronta più completa alle trasmissioni RAI del Giro.



INTERVI STAR

pi, soprattutto per i ragazzi che vivono in città dove gli spazi in cui è possibile praticare dello sport, non sono molti.

EG: Preferiresti che tuo figlio fosse un cultore del fisico o della logica?

F.M.: Vorrei che si dedicasse ad entrambe le cose: essere forti è importante ma saper usare il cervello lo è forse anche di più.

EG: Quindi oltre a una bicicletta gli regalerai anche un computer?

F.M.: Sì, il computer è lo strumento logico per eccellenza ed è l'insegnante più idoneo a trasmettere le sollecitazioni più moderne: è la bicicletta del cervello.

Marzio Gazzetta

I successi di Moser nel 1984:

19 gennaio - primo record dell'ora a Città del Messico percorrendo Km. 50,808 e detronizzando Eddy Merckx del primato realizzato dal campione belga il 25 ottobre 1972 sempre a Città del Messico con Km. 49,432.

23 gennaio - nuovo primato dell'ora sempre sulla pista messicana con Km. 51,151.

11-17 febbraio - vittoria alla Sei Giorni di Milano in coppia con l'olandese René Pijnen.

17 marzo - per la prima volta si aggiudica la "Milano-Sanremo", la "classicissima" di primavera.

18 marzo - primeggia nel circuito di San Vendemiano.

28 marzo - vince il Giro dell'Etna.

29 marzo - primeggia nel circuito degli Assi di Noto.

17 aprile - vince il prologo della Vuelta di Spagna.

28 aprile - si aggiudica una tappa della Vuelta di Spagna.

13 maggio - vince il Trofeo delle Mele della Val di Non.

17 maggio - si aggiudica il prologo del Giro d'Italia.

23 maggio - vince la sesta tappa del Giro d'Italia.

1 giugno - vince la sedicesima tappa del Giro d'Italia a cronometro individuale "Certosa di Pavia-Milano".

10 giugno - conquista il successo nella frazione conclusiva del Giro d'Italia a cronometro individuale "Soave-Verona", nonché la prima

"maglia rosa" della sua lunga e trionfale carriera.

14 giugno - si aggiudica il circuito di Firenze.

15 giugno - vince il circuito di Bologna.



La Gazzetta dello Sport



La Gazzetta dello Sport
67° Giro d'Italia

TEAC

NASTRI A CASSETTA

STUDIO/COBALT/SOUND ■ mdx/hdx



SIM-HI-FI
IVES SIM HI-FI IVES

sm
mau

SIM-HI-FI
IVES SIM HI-FI IVES



Nel disegno qui accanto
la tavoletta grafica
Animation Station
distribuita in Italia
dalla Miwa Trading.

**NEL PA
DELLE
MERAV**

di Mauro e Stefano Bares

SIM HI-FI, IVES, SMAU: LE NOVITÀ



Il settembre milanese è stato denso di appuntamenti per chi si interessa di elettronica e informatica. Si sono svolte in questo periodo infatti le due fiere più importanti dell'anno in questi settori. Avrete capito che si parla del 18° SIM HI-FI con il 4° IVES e del 21° SMAU. Parliamo per ora della prima mostra svoltasi dal 6 al 10 settembre. Il nome completo di questa manifestazione è: Salone Internazionale della Musica e dell'alta fedeltà, Internazionale Video and consumer Electronic Show. Il salone ricco di novità e di concerti, ha avuto un successo enorme, almeno a giudicare dal tempo necessario per parcheggiare la propria autovettura all'uscita della fiera. Scherzi a parte, questo 18° SIM ha riscosso notevoli consensi di pubblico, favoriti anche dal fatto che le scuole non erano ancora incominciate. Il SIM comprendeva: strumenti musicali, apparecchiature hi-fi, attrezzature per discoteche, per trasmissioni radio-televisive, videoregistratori, componenti audio per autovetture, elettronica di consumo e, dulcis in fundo, videogiochi e computers. Al SIM hanno preso parte, oltre all'Italia, altri 27 paesi. Quest'anno, finalmente, i videogiochi e i computers hanno fatto la parte del leone, a giudicare dall'interesse del pubblico. A questi prodotti, per la prima volta, è stato destinato un intero padiglione.

Ed è sui computers e i video-games che focalizziamo la nostra attenzione in questo articolo. Da che parte cominciare? Direi senz'altro dal nuovissimo sistema MSX. Si tratta di uno standard hardware/software sviluppato dalla Microsoft (U.S.A.) e dalla ASCII/Microsoft (Giappone), per conto di un pool di costruttori giapponesi. Il concetto è molto semplice: ogni casa produce un computer che utilizza l'MSX e ogni computer è compatibile con il software e le periferiche di tutti gli altri computers che adottano questo sistema, con evidenti vantaggi per i possessori che in breve tempo avranno a disposizione una biblioteca di programmi molto ampia. Ecco ora le caratteristiche di base dei computers nati per l'MSX. Il microprocessore è il famoso Z80A a 8 bit. La ROM ha 32K (tanti ne comprende l'MSX basic della Microsoft). La RAM parte da 8K, ma generalmente ne ha

sempre almeno 16, espandibili oltre i 100K. La definizione grafica è di 256 x 192 pixels, con 16 colori per punto. Il testo video è formato da 32 caratteri per 24 linee, il generatore di suono comprende 8 ottave con 3 generatori di tono. Per la stampante è prevista una interfaccia parallela a 8 bit. Infine c'è la presa per uno o due joystick. Come vedete le caratteristiche di questo computer sono piuttosto buone, soprattutto per quel che riguarda le capacità grafiche, il che rimanda istintivamente all'idea dei videogiochi. Questi offriranno le maggiori soddisfazioni agli acquirenti di uno di questi computers, in grado comunque di interpretare un buon Basic e molti programmi, di giochi ma anche applicativi. Ogni marca, oltre a questo standard di base, aggiunge qualcosa/altro rispetto alla concorrenza. La Yamaha ha aggiunto tastiere e sintetizzatori musicali, la Sanyo una penna ottica, la Toshiba ha aggiunto un Word Processor giapponese, la Pioneer, infine, ha fatto qualcosa di più. Il suo computer PX-7 può essere interfacciato con un lettore di video-dischi al laser, creando così la possibilità di giocare in casa propria i famosi videogiochi al laser, come quelli dei bar. Allo stand della Pioneer il PX-7 era interfacciato con il lettore al laser LD-700 e il gioco che si poteva provare era Astronbel. Oltre a questi produttori, fanno parte del pool dell'MSX anche: Sony, Hitachi, Aster, Canon, Fujitsu, General (Teleton), Kyocera, Matsushita (Panasonic), Mitsubishi, Nec. Fanno parte del pool anche quattro produttori non giapponesi: Philips, per l'Europa, Spectravideo, per gli U.S.A., Goldstar e Daewoo, per la Corea. Visto il numero dei produttori, è facile comprendere i vantaggi connessi all'acquisto di uno di questi computers. Per quanto riguarda il software, infatti, esistono attualmente già più di 300 titoli, ma questo numero aumenterà di certo. Gli apparecchi tra di loro si differenziano per il design e per la quantità di RAM: questa varia, per le configurazioni di base, tra i 16 e i 64 Kbytes. Benché il sistema MSX sia agli albori, verrà commercializzato in Italia molto presto: i computers Spectravideo dovrebbero essere in vendita a partire da ottobre, Pioneer, Sony e Goldstar, poco

ESE
GLIE

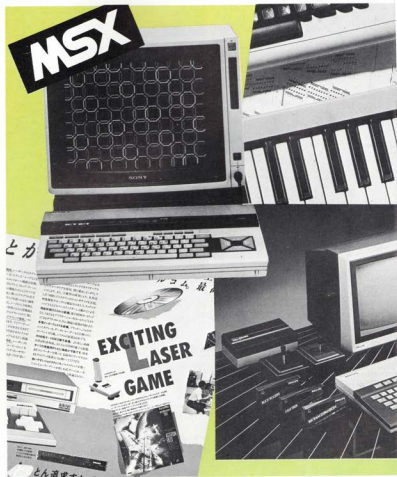
più tardi, Philips prima di Natale, gli altri nei primi mesi del 1985. Oltre ai vantaggi dovuti alle numerose marche che aderiscono allo standard, va detto che questi computers non sono affatto cari. Il prezzo oscilla, (32 Kbytes di RAM), fra le 550 e le 650 mila lire, I.V.A. compresa; fra le 700 e le 800 mila lire per quelli con più di 60 Kbytes di RAM.

Parlando sempre di hardware, al SIM si sono visti due nuovi computers Apple-compatibili, che naturalmente costano molto meno dell'Apple II. Il primo, importato dalla Melchioni Elettronica, è il Laser 3000, un personal dal design molto piacevole e ricco di aggiunte che lo rendono molto appetibile, come le 40/80 colonne video già incorporate, gli 8 tasti funzione, le ottime capacità grafiche dovute alla definizione video di 580 x 192 pixels. Il prezzo della configurazione base, comprendente computer a 64 KB di RAM, un disk drive, monitor a fosfori verdi, si aggira intorno a 1.700.000, 1.800.000 lire, I.V.A. esclusa. L'altro Apple compatibile visto al SIM è l'M.P.M., identico, nel design, all'originario Apple II plus. La configurazione base di questo computer, come quella del Laser, costa soltanto 1.355.000 lire, I.V.A. esclusa. Oltre a costare sensibilmente meno, il computer M.P.M. ci è sembrato più affidabile, o perlomeno totalmente compatibile con i programmi per Apple II, mentre lo stesso non si può dire per il Laser, che rifiuta alcuni programmi. La M.P.M. produce anche un computer compatibile con il P.C. della I.B.M.

Di rilievo lo stand della Melchioni, che oltre al Laser esprimeva computers Commodore, Coleco, Sega SC 3000, e Gemini. Quest'ultimo è un computer dedicato esclusivamente ai videogiochi, che "prende" tutte le cartucce per l'Atari VCS, ma costa soltanto 149.000 lire I.V.A. inclusa. A proposito di Atari. La grande casa americana, appena venduta dalla Warner Communications, non era presente con un proprio stand. La cosa ha un po' sconcertato centinaia di giovani che speravano di vedere le ultime novità Atari, come L.A. 1984 GAMES, PEN-GO, PACMAN Jr. Alla Atari tira aria di ristrutturazione. Al SIM mancava anche la Apple, che ha snobbato l'appuntamento, forse riservandosi per il successivo SMAU. Allo stand CBS si è potute vedere il computer ADAM, o modulo 3, che collegato alla base ColecoVision diventa un personal computer a tutti gli effetti. Molti i programmi per ADAM visti allo stand CBS. Notevole anche la stampante a margherita, che ga-

rantisce una stampa davvero ottima. Sempre parlando di hardware, molto interesse ha suscitato nel pubblico il personal robot RB5X, della Sirius Elettronica. Dotato di un braccio metallico, questo piccolo robot a rotelle, è in grado di parlare, grazie ad un sintetizzatore vocale, di "camminare" ad una velocità di circa 10 centimetri al secondo, e di memorizzare una serie di comandi, per poi eseguirli una volta dato il via. Infatti può essere interfacciato con il

ce per il VCS Atari 2600. In questo "armadio" prendono posto 24 cartucce, infilte in altrettante prese. Il tutto è coperto da un coperchio di plastica che protegge le cartucce e viene appoggiato sopra il VCS, infilando una presa, nel VCS, al posto di una cartuccia. Grazie a tre pulsanti situati nella parte bassa del juke-box, è possibile scegliere una cartuccia tra quelle presenti, e cominciare una partita, scegliendo naturalmente qualunque variante o livello di gioco



Commodore 64, attraverso il quale si impartiscono comandi che il robot memorizza. Questo robot, una volta sviluppato completamente, verrà utilizzato per il lavoro in ambienti nocivi o pericolosi per l'uomo, per l'aiuto degli handicappati, e per altre attività di questo tipo. Tra gli accessori per home-computers ha destato impressione una specie di juke-box per cartucce, della Parker Bros, di cui al momento in cui scriviamo si ignora il nome. Giunto in aereo a SIM già cominciato, questo accessorio per pigri è veramente un juke-box per cartuc-

come avviene normalmente. Allo stand della Parker, essendo appena arrivato, ignoravano sia il prezzo che il nome di questo nuovo accessorio, non certo indispensabile ma senz'altro molto comodo. Continuando a parlare di accessori, o meglio periferiche, allo stand della Melchioni c'erano i più disparati tipi di joystick, prodotti dalla Wilco, e comprendenti anche alcune trackballs, i joystick a sfera, apparsi per le prime volte per giochi come Missile Command o Centipede. Al padiglione 20 c'era una interessante tastiera che, collegata al Com-

modore 64 e con un apposito programma, consente di far suonare un'intera orchestra! Si può riprodurre il suono di 16 strumenti diversi, la tastiera ha 37 tasti e comprende 3 ottave. I programmi disponibili sono tre: il Melodian Concert Master mette a disposizione le capacità di un piccolo studio di registrazione, con possibilità di registrazione, playback, sottofondo ritmato di uno dei 16 strumenti, immagazzinamento dati su dischetto. Durante tutto questo, le

note, ma il giusto tempo e ritmo. La tastiera viene prodotta dalla Bontempi, i programmi dalla Melodian Inc. di New York. Facciamo ora un salto nel soft. Le novità erano molte. In particolare si sono visti programmi di atletica leggera, ispirati al gioco da bar Hiper Olympic, per tutti i computers più famosi. La Activision, creatrice del primo Decathlon per il VCS Atari, ne ha prodotte versioni anche per il più recente Atari 800 e per il Commodore 64.

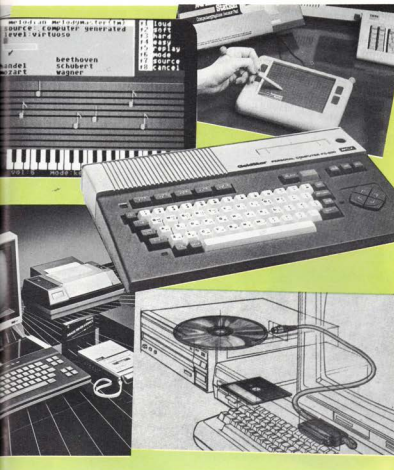
100 stile libero (nuoto) e per finire il tiro al piattello. Un programma certamente più originale del solito, che unisce ad una ricchezza di opzioni (si può giocare anche in sei, ognuno in rappresentanza di una nazione; di fianco al nome appare la bandierina della nazione prescelta), una grafica accuratissima. Un ottimo videogioco che avrà certamente successo. Tra i giochi visti girare sull'Adam, il più giocato di tutti è stato senz'altro Cabbage Patch Kid, un delizioso videogioco in cui si comanda una graziosa bambina attraverso la campagna, pronti a farla saltare per evitare vari ostacoli. Il tutto accompagnato da una divertente musicchetta di sottofondo. Ottima la grafica. Alla Activision e alla Parker non abbiamo visto grandi novità.

Un programma ben fatto è stato Animation Station, della Suncom, un programma di grafica che si serve anche di una tavoletta grafica. Importato dalla Miwa, la stessa dell'Activision, questo programma consente anche di stampare le immagini create e offre qualche opzione in più di altre tavolette grafiche, come la Koala Pad. Il programma e la tavoletta, già disponibili per Apple II e per Commodore 64, costano circa 230.000 lire.

Abbiamo accennato ai concorsi. Ce n'erano moltissimi, a cominciare a quello connesso all'acquisto del biglietto d'ingresso. Si potevano vincere centinaia di premi messi in palio da alcune ditte espositrici, tra cui televisori, hi-fi e altro.

Premio di consolazione per tutti: una cassetta audio C-60 della Agfa. Molti altri concorsi minori, come quello organizzato dalla JCE, per cui i partecipanti che riuscivano a totalizzare più di 5000 punti a Super E.G., gioco creato per lo Sinclair Sinclair dalla J.C.E., potevano fare un giro sulla ruota della fortuna e vincere sicuramente un premio. Tra le iniziative più apprezzate, c'è stata la scuola di Basis organizzata dalla rivista Microcomputer. I mini-corsi, di due ore ciascuno, si svolgevano in un'aula allestita all'interno del padiglione, con numerosi banchi e 29 computer Apple IIe. I corsi, due al mattino e due al pomeriggio, hanno fatto sempre registrare il "pieno", confermando la validità di una iniziativa che dura ormai da qualche anno. Durante il corso veniva fornito un primo approccio al computer, e spiegati alcuni semplici comandi del linguaggio Basis come PRINT, NEW, LIST, RUN.

Riassumendo, diremo che questo 18° SIM, 4° IVES oltre ad avere avuto un grande successo (più di 150.000 visitatori), ha sancito definitivamente l'importanza del computer e la dimensione che il fenomeno ha ormai preso nell'interesse della gente. Milano è la capitale dell'editoria, della finanza, delle televisioni private dell'informatica e in generale del mondo dell'informa-



note attraversano lo schermo, su un pentagramma, mostrando il tempo e il tono. Il secondo programma, The Melodian Melody Master, insegna a suonare a chi ancora non sa. L'apprendista musicista prima sceglie una musica tra quelle del programma, poi deve cercare di riprodurla, nota per nota. A seconda del colore delle note, l'"artista" capirà se ha premuto i tasti giusti oppure no. Il terzo programma, The Melodian Rhythm Master, rappresenta un ulteriore passo nell'apprendimento, poiché aiuta a sviluppare non più la giusta sequenza

Questo popolarissimo gioco è stato immediatamente prodotto anche per il nuovo sistema MSX con il nome di Hiper Olympic I. È quasi identico al gioco a gettoni. Un po' più originale di questi il nuovissimo SUMMER GAMES, della Epyx, solo su disco, per il Commodore 64. Questo gioco, anziché le solite gare di atletica leggera e basta, comprende diverse discipline olimpiche. E cioè: salto con l'asta, tuffi dalla piattaforma, volteggio al cavallo (ginnastica), 100 metri piani, staffetta 4 x 400 metri, 100 metri stile libero e staffetta 4 x



mazione. Milano conta oggi più impiegati che opera.

Non poteva non svolgersi a Milano lo SMAU, Salone internazionale per l'ufficio, l'esposizione nel suo genere tra le più importanti in Europa. Attrezzature per l'ufficio quindi, sistemi di scrittura e di calcolo, di copiatura, di duplicazione, stampa, dattatura e riproduzione di microfilm. Sistemi per il trattamento dei documenti, per il disegno tecnico e didattico, ma soprattutto sistemi di elaborazione dati di tutti i generi, software per la soluzione dei problemi più astrusi e particolari. E anche, negli stand più sobri e più severi che le sono propri, la telematica non tanto preoccupata di vendere quanto di aprire una finestra sul futuro. La superficie espositiva, di 90.000 mq ha ospitato circa 90.000 visitatori, cioè uno per mq. Venti paesi oltre all'Italia hanno partecipato. Delle 1.059 aziende espositrici, oltre 110 sono esordienti, prova della dinamicità che caratterizza il settore. Ora basta con le cifre e veniamo al sodo, cioè alle novità e ai computers che ci sono più vicini. Di novità ce ne erano molte. Già dalla scorsa edizione il protagonista indiscusso che attrae montagne di neofiti al mondo dell'informatica, è il personal computer. Allora era l'esordio del LISA il grande avvenimento mentre il personal computer dell'I.B.M. era un po' sguarnito. Quest'anno invece il PC è sceso in campo a vele spiegate, con un software capace di spremere a fondo tutte le potenzialità latenti. Infatti un fragore continuo e meritato proveniva dallo stand di Charlie Chaplin e tra gli altri spiccava il software con tavolette grafiche per il CAD. Uno di questi sistemi utilizzando speciali monitor e la scheda VTR-COLOR PC 640 inserita nel PC arrivava ad una risoluzione di 640×480 pixel con 16 colori contemporaneamente sullo schermo scelti da una tavolozza di 4096 colori! In più una telecamera puntata verticalmente su un piano orizzontale era in grado di digitalizzare l'immagine ripresa e trasferirla in memoria e sul monitor del PC. Le immagini digitalizzate si succedevano con la tecnica del video lento però alla notevole velocità di una ogni 10 secondi. Certo il PC non è dei più economici e l'unica possibilità per averlo è convincere i genitori che non possono più farne a meno. Negli stand della Apple cominciavano ad apparire timidamente i programmi della nuova editoria di software italiana, sto parlando della Balwars e della Mondadori, i cui programmi

di gioco, se pure tecnicamente di facile realizzazione, sono ben pensati e stimolanti. Non si tratta di giochi d'azione ma di enigmistica elettronica, che potendo contare sull'interattività moltiplica le possibilità dell'enigmistica tradizionale. Voi stessi potete facilmente inventare e programmare giochi di questo tipo con cui sfidare gli amici. Prima di arrivare agli espositori a noi più familiari una rapida rassegna sulle curiosità sparse un po' dappertutto alla

trasportabili.

Anche la Polaroid ha fiutato l'importanza del personal computer e ha creato un dispositivo, chiamato PALETTE, per fotografare lo schermo di tre computer differenti. Si tratta del PC I.B.M., dell'M20 OLIVETTI e dell'APPLE II.

Il principio è esattamente opposto a quello di digitalizzare: infatti è una immagine di natura digitale ad essere riprodotta in forma analogica, cioè fotografata, su carta



fiera. Innanzitutto è già l'ottavo anno in cui il visitatore disorientato può avere gratuitamente una guida personalizzata della fiera. È sufficiente comunicare ad un elaboratore Olivetti i propri interessi per farlo stampare i nomi di tutti gli espositori che riguardano il tema scelto, ordinati secondo un itinerario da seguire. I problemi arrivano quando qualcuno, come io ho fatto, chiede l'argomento "personal" e il computer inizia a sparare una serie interminabile di nomi pari a tre chili di carta mecanografica assolutamente inutili e in-

stampata. L'apparecchio costa 3.300.000 lire completo di macchina fotografica 35 mm con cui si possono fare le diapositive e di un'altra macchina fotografica POLAROID a stampa positiva immediata. Ma non è lo stesso che fotografare lo schermo con una macchina normale? Attenzione! La sorpresa è proprio qui infatti anche disponendo soltanto di un semplice monitor monocromatico, la foto scattata risulterà a colori grazie ad un apposito programma che permette di scegliere i colori desiderati da una scala cromatica di 72 colori. Io stesso ho

visto la stessa immagine fotografata più volte con diverse combinazioni di colori e i risultati sono sorprendenti. In un mondo che procede inesorabile verso la digitalizzazione, questo procedimento contemporaneamente permette di conservare la densità del colore analogico e la precisione dei pixel binari. Per intenderci l'immagine di un monitor APPLE II (280 x 192) appariva trasformata a tal punto da non dover invidiare nulla ai fratelli delle nuove generazioni.

computers realizzati dalla ACORN da 16 o 32 k a scelta, collegati in rete in modo che l'insegnante possa accedere costantemente al video degli alunni o mandare loro messaggi e viceversa. Nuove possibilità si schiudono per chi è abituato a copiare nei compiti in classe. Basterà trovare la chiave di accesso al monitor del seccione, farsi una copia su disco e cambiare il nome. Basterà essere bravi programmatori per venire promossi in tutte le materie. E

Anche allo SMAU era presente il ROBOT già visto al SIM e tutti si domandavano a cosa in realtà servisse. Era guidato via software da un ragazzo della LAGOSISTE-MI. Lui lo adoperava per abbordare le ragazze dello stand della Commodore e mandando loro ambasciate (perché come abbiamo già detto il robot parla), le invitava a cena. Sfortunatamente per lui le belle Commodore erano troppo prese a servire clienti e non potevano sentirlo. Le quattro frecce sulla tastiera erano le direzioni per il robot e le frasi da pronunciare bastava scriverle con la tastiera.

Lo stand della COMMODORE pareva trasformato rispetto alle edizioni precedenti. L'anno passato infatti la Commodore era scesa in campo in giacca e cravatta. I Commodore vestivano software serio, gestionale, da ufficio, mentre i VIC 20 restavano in disparte. Quest'anno invece non si è formalizzata troppo ed ha lasciato un settore completamente dedicato ai giochi e i personal più seri e tristi erano pochi sottovalutando, secondo me, le capacità e il livello culturale dell'utenza. Venivano messe in risalto le nuove leve come il plus/4 dedicato a studenti ricchi e piccoli professionisti. Ho avuto modo di vedere i 4 programmi implementati in questo nuovo computer e, mentre dove dare un giudizio positivo sul word processor e sul foglio elettronico, non mi convince il programma per archivio e mi delude molto invece il programma per fare i grafici. Infatti può solo fare grafici a barre senza adoperare i pixels. Le barre sono fatte di colonne di X. Altre curiosità alla Commodore erano un C64 capace di gestire 16 sintonizzatori (praticamente era inutile usare la tastiera), e un C64 con programma per fare sistemi al totocalcio connesso ad una periferica che stampa le schedine di conseguenza. Il tutto costa 3.450.000 più IVA. Bisogna fare almeno un 13 per ammortizzare la spesa. Il programma e la stampante sono della TOTOCOMMODORE.

L'ATARI? Magari! Non c'era neanche qui. Jack Tremiel, che anni fa portò la Commodore dalle stalle alle stelle, ha comprato l'Atari che fino ad oggi ha navigato in cattive acque. L'Atari è quindi in una fase di profonda trasformazione verso gli home computers. Riuscirà il nostro eroe a rinnovare l'immagine della Atari?

È stato finalmente presentato in questa occasione, e ce lo aspettavamo, il mltico QL della SINCLAIR. La Sinclair, sempre prodiga di particolari tecnici sui suoi prodotti, è invece piuttosto ermetica per ciò che riguarda le date di uscita sul mercato. A quanto pare, per ciò che riguarda l'Italia, dicembre dovrebbe essere il mese X. Attenzione però! In novembre usciranno esemplari del QL inglese, con i 4 programmi in dotazione e il manuale non tradotti. Questo



Un altro campo di applicazione dell'informatica in rapida espansione è quello della didattica. In Italia è un settore poco sviluppato perché la pubblica istruzione si occupa più di insegnare l'informatica che di utilizzare l'informatica per insegnare altre scienze. Gli Inglesi invece ci sanno fare. E così allo SMAU veniva presentato il Progetto Aula Informatizzata, frutto di una collaborazione tra BBC e RICORDI. I programmi educativi sono tradotti dalla Paravia, nota editrice scolastica.

Il progetto è costituito da un insieme di

quanti altri scherzi alle compagnie si possono fare via cavo! Nel padiglione dedicato alla telematica in cui già si respira l'aria rarefatta del XXI secolo, tra le molte novità di rilievo c'era una guida elettronica ACI TOUR in grado di individuare in tempo reale la disponibilità alberghiera in qualunque momento per tutte le esigenze. Un'altra promettente iniziativa è quella delle pagine gialle elettroniche. Attraverso il modem fornito dalla SIP si può accedere a questo servizio di informazione con accesso diretto per argomento.

LIGHT PEN FLEXIDRAW PER COMMODORE 64

- La GBC Italiana distribuisce una nuova penna ottica per il Commodore 64.
- La penna Flexidraw è un sistema differente e con concetti nuovi rispetto alle light-pen già presenti sul mercato.
- Flexidraw system è uno strumento sviluppato per applicazioni professionali.
- Può essere usato da programmatori, disegnatori, artisti e per tutte le altre necessità dove è richiesta una periferica d'ingresso con eccellente qualità in alta risoluzione grafica.
- Flexidraw è un package completo con un ricco corredo di software versatile.
- Sul dischetto master di base sono contenuti numerosi programmi: la stesura di schemi elettrici, disegni di architettura, una espressione matematica, l'alfabeto greco, tutti i simboli musicali, un programma dimostrativo del sintetizzatore musicale ed un programma che simula la tastiera di un pianoforte.
- Sono contenuti inoltre quattro spettacolari esempi di grafica.
- Ampia descrizione sul n. 10 di "Sperimentare con l'elettronica ed il computer" a pag. 120 - 121.
- Prezzo L. 415.000 ivato.



Cod. SM/3100-12

DISTRIBUITA DALLA GBC



tipo costerà circa 1.200.000 lire. Verso gennaio, (probabilmente più tardi) dovrebbero uscire i QL italiani. Comunque sia, la Sinclair aspetterà di studiare l'impatto sotto Natale degli esemplari inglesi prima di decidere il prezzo. Poi rientrano nella decisione altri fattori come l'uscita dei nuovi Commodore, tra i quali il plus/4 è uno dei concorrenti più agguerriti. I particolari di potenza e prestazioni eccezionali del QL li conoscete tutti, ed è inutile che vi ripeta che i 4 programmi chiavi in mano sono molto ben fatti. Il caricamento dei programmi forniti dalla casa richiede parecchi secondi d'attesa.

Per contare fino a 10.000 con il ciclo for/next impiega la bellezza di 20 secondi circa. Comunque la possibilità di dividere lo schermo e far girare contemporaneamente più programmi, se ben sfruttata può fare guadagnare una valanga di tempo durante le fasi di gestione. Dicono che i QL scaldino molto ma in realtà, allo SMAU, pur essendo rimasti accesi tutto il tempo erano caldi come lo SPECTRUM dopo un'ora. Parliamo ora delle periferiche. Sono un elemento decisivo nella valutazione di qualsiasi computer. Per i giochi nessun problema: dispone di due prese per i joystick, il che promette bene. Le stampanti seriali potranno collegarsi allo standard RS-232-c, ma sono in preparazione 3 modelli dedicati al QL in grado di sfruttarne pienamente le capacità grafiche. Una di queste stampanti verrà realizzata dall'autorevole SEIKOSHA a tutto vantaggio di prezzo e qualità. Un monitor apposito capace di utilizzare le 80 colonne al meglio della forma, è in progetto. A chi per esigenze professionali i microdrive stanno proprio stretti verrà offerta la possibilità di adoperare un disco rigido Winchester. Uno degli aspetti più sbalorditivi è costituito dalle possibilità di espansione della RAM. Ai 128k di base possono essere aggiunti altri 128k (totale 256k) oppure a scelta un'espansione di altri 512k raggiungendo la memoria massima di 640k RAM. Restano due problemi per ciò che riguarda le periferiche. Il QL non dispone della presa per il registratore e poi per un computer così adatto a lavori statistici e di business graphic la mancanza di una tastiera numerica più ergonomica si fa sentire. Giochi in programma? A giudicare dai joystick e dalla "tradizione" inglese pare proprio di sì. Per ora si sa che è in programma una scacchiera tridimensionale per giocare contro il computer. Questo è tutto dallo SMAU. Passo e chiudo.

Mauro e Stefano Baresi

L'INCREDIBILE TASTIERA MUSICALE PER IL COMMODORE 64



TASTIERA MUSICALE

Da oggi non avete più semplicemente un personal computer ma un vero e proprio sintetizzatore polifonico. Questa fantastica tastiera professionale è stata progettata proprio per soddisfare tutti coloro che aspettavano da tempo di poter suonare decentemente senza però ricorrere all'ausilio di strumenti convenzionali. Progettata esclusivamente per il Commodore 64 e ad esso si unisce con una lieve pressione. E' composta da 31 tasti che compongono due ottave facilmente usabili. Se volete trovare una molteplicità di 99 suoni diversi, dovete provare questa incredibile tastiera musicale. Il kit tastiera contiene anche due libretti di partiture musicali adatti sia ai principianti sia ai più esperti.

Cod. S/0400-00

L. 123.000

MUSIC SOFTWARE PER COMMODORE 64 CON FLOPPY DISK

KAWASAKI RHYTHM ROCKER

Trasformare il Commodore 64 in un generatore di ritmi è oggi possibile grazie a questa Kawasaki Rhythm Machine. Potrete creare un elevatissimo numero di ritmi generati da delle percussioni elettroniche. Inoltre trasformerete il vostro computer in un autentico sintetizzatore polifonico.

Cod. S/0410-00 L. 95.800

KAWASAKI SYNTHESIZER

Un fantastico set composto da due disk drive che trasforma il Commodore 64 in un sintetizzatore sonoro programmabile. o The Performer: programma adatto ai principianti. o The Composer: è stato progettato esclusivamente per tutti coloro che vogliono avere tutte le prestazioni che il computer può offrire.

Cod. S/0410-01 L. 109.500

MUSIC PROCESSOR

Trasformatevi in perfetti musicisti con Music Processor. Chiunque di voi si stia avvicinando per la prima volta al mondo della musica, può usare questo programma per trasformare il Commodore 64 in un semplice sintetizzatore polifonico. Avrete la possibilità di ascoltare dei pezzi preregistrati a tre voci, oppure potrete creare voi stessi dei pezzi utilizzando 99 strumenti e moltissimi effetti sonori. Per questa operazione potrete servirvi comodamente di un joystick.

Cod. S/0410-02 L. 89.000

3001 SOUND ODYSSEY

Una vera e propria odissea che esplora la musica elettronica sintetizzata e la proiezione di innumerevoli effetti sonori. Questo programma può essere considerato un viaggio alla scoperta e all'assimilazione della musica. Forma d'onda, effetti sonori, filtri, rumori, suoni e accompagnamenti ritmici sono solo alcune delle possibilità offerte.

Cod. S/0410-03 L. 95.800

MUSIC VIDEO HITS

Fantastico album musicale. Potrete scegliere di ascoltare tutto l'album oppure potrete ascoltare solamente i pezzi che voi desiderate. La possibilità di variare il tempo, la scelta fra 99 strumenti diversi e gli ottimi effetti sonori sono le caratteristiche principali di Music Video Hits.

Cod. S/0410-04 L. 68.500

ON STAGE

La rivoluzione nel mondo della musica è arrivata! Ora sono disponibili anche dei programmi, completamente musicali. Tutti i pezzi sono realmente composti sul video con le note di tre differenti strumenti. Con l'aiuto di qualche tasto speciale potrete variare sia il tempo di esecuzione del brano che state ascoltando, sia ogni singolo strumento, ricercando così la versione che meglio gradite. Una vasta gamma di effetti sonori sono sempre a vostra disposizione.

Cod. S/0410-05 L. 68.500

Ceduto di commissione SIGHT e SOUND da inviare a: JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello b. - MI

Descrizione	Cod.	Q.tà	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
TASTIERA MUSICALE	S/0400-00		L.123.000	
KAWASAKI RHYTHM ROCKER	S/0410-00		L. 95.800	
KAWASAKI SYNTHESIZER	S/0410-01		L.109.500	
MUSIC PROCESSOR	S/0410-02		L. 89.000	
3001 SOUND ODYSSEY	S/0410-03		L. 95.800	
MUSIC VIDEO HITS	S/0410-04		L. 68.500	
ON STAGE	S/0410-05		L. 68.500	

Desidero ricevere i libri indicati nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA Partita IVA.

PAGAMENTO:

- Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
- Contro assegno, al postino l'importo totale
- AGGIUNGERE L. 2.500 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Jce

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

SI ACCETTANO FOTOCOPIE DI QUESTO MODULO D'ORDINE

Amico Adam

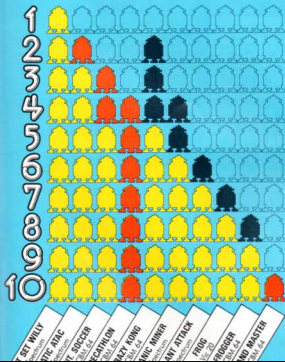
Tutti i segreti dell'home-computer tra i più chiacchierati del momento. Dopo il grande successo americano ADAM è approdato in Italia per riscuotere altrettanti consensi.



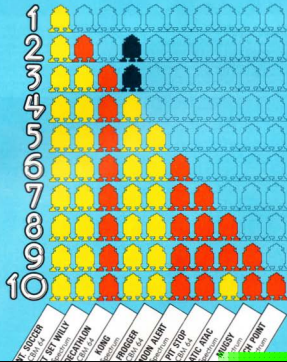
MARCO

COMPUTER GAMES

PIÙ VOTATI



PIÙ VENDUTI

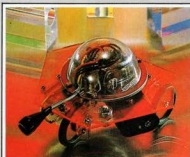




PIPER MOUSE

Robot sensibile agli ultrasuoni. Si muove in tutte le direzioni tramite il comando del fischietto in dotazione il cui suono non è udibile. Due motori separati comandano le sue tre rotelle.

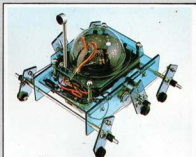
Alimentazione: 2 batterie a stilo 1,5 Vcc.
Alimentaz. comando sensore: 1 batteria 9 Vcc.
Cod. SM/5000-00 L. 53.900



PEPPY

Il piccolo Androide è comandato da un doppio sensore che reagisce ai rumori e agli urti. Intercedendo ostacoli o sentendo rumori, indietreggia e nel contempo ruota di un angolo compreso tra 90° e 180° riprendendo la sua corsa finché non "sente" un nuovo comando.

Alimentazione: 2 batterie a stilo 1,5 Vcc.
Cod. SM/5001-00 L. 27.500



TURN BACKER

Al ragnetto spaziale a sei zampe è sufficiente gridare "ATTENTO" all'approssimarsi di un ostacolo. A tale comando inverte la direzione di marcia girando sulla sinistra.

Alimentazione: 4 batterie a stilo 1,5 Vcc.
SM/5002-00 L. 53.900



SOUND SKIPPER

Al comando "CAMMINA" oppure ad un battito di mani, compie una breve passeggiata per arrestarsi poi da solo. Le due paia di zampe che si muovono alternativamente gli conferiscono un aspetto da vero Robot.

Alimentazione: 2 batterie a stilo 1,5 Vcc.
Cod. SM/5003-00 L. 27.500



MEMOCO CRAWLER

Un microcomputer aziona il Robot programmato da una pulsantiera a 5 tasti. Avanti, indietro, a sinistra, a destra, fermo, cicalino e luci sono le funzioni che permettono di ottenere 256 movimenti diversi.

Alimentazione: 2 batterie a stilo 1,5 Vcc.
Alimentaz. microcomputer: 1 batteria 9 Vcc.
Cod. SM/5004-00 L. 104.000



MONKEY

Al grido di "VAI" oppure con un battito di mani la SCIMMIETTA comincia a muoversi, spostando alternativamente le sue braccia lungo una fune tesa, per arrestarsi da sola dopo un breve percorso.

Alimentazione: 2 batterie a stilo 1,5 Vcc.
Cod. SM/5005-00 L. 27.500

...I ROBOTTONI

Si muovono in tutti i modi, riconoscono ed evitano gli ostacoli, obbediscono agli ordini e fanno perfino gli equilibristi sulle funi tese: docili creature per portare fin sul tuo banco di lavoro tutte le meraviglie della cibernetica d'avanguardia. I "robottoni", infatti, puoi costruirli con le tue mani ... per dare vita al tuo miniandroide personale.



CIRCULAR

Due grosse ruote spostano in modo silenzioso il Robot facendolo avanzare, girare a sinistra, a destra o in tondo.

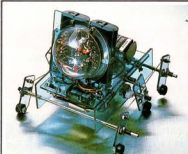
I movimenti sono telecomandati.

Alimentazione: 3 batterie a stilo 1,5 Vc.c.

Alimentaz. telecomando: 1 batteria 9 Vc.c.

Cod. SM/5006-00

L. 95.000



AVOIDER

Robottino in grado di evitare qualsiasi ostacolo gli si pari innanzi. Il sensore di cui è dotato è a raggi infrarossi.

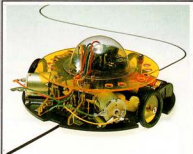
Lo spostamento a zig-zag avviene per mezzo di tre ruote laterali.

Alimentazione: 4 batterie a stilo 1,5 Vc.c.

Alimentazione circuito: 1 batteria 9 Vc.c.

Cod. SM/5007-00

Annunciato



LINE TRACER II

Guidato da un sensore a luce infrarossa, segue automaticamente qualsiasi linea nera tracciata su superficie bianca muovendosi su tre ruote azionate da due motorini.

Larghezza minima linea 10 mm, curve 15 cm.

Alimentaz. motorini: 2 batterie a stilo 1,5 Vc.c.

Alimentazione circuito: 1 batteria 9 Vc.c.

Cod. SM/5008-00

Annunciato



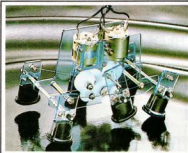
SKIPPER MECHA

L'Androide si muove grazie a due leve azionate alternativamente. Il suo portamento è causato da un sistema meccanico comandato da un singolo motore attivato per mezzo di un interruttore.

Alimentazione: 2 batterie a stilo 1,5 Vc.c.

Cod. SM/5009-00

Annunciato



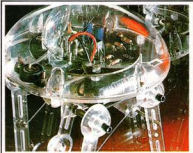
MR. BOOTSMAN

Due velocità e vari movimenti li come: camminare, correre avanti e indietro, spostarsi a sinistra e a destra si possono ottenere tramite un box di comando collegato con cavetto al Robot. Usando più unità si possono organizzare partite di calcio o altre competizioni.

Alimentazione: 2 batterie a stilo 1,5 Vc.c.

Cod. SM/5010-00

Annunciato



MEDUSA

E' questo un Robot che cammina, provvisto di cervello elettronico. Ricevuto il comando, inizia a zoppiare sulle sue 4 leve fermandosi automaticamente dopo un tempo prestabilito. Il sensore è un microfono a condensatore.

Alimentazione: 2 batterie a stilo 1,5 Vc.c.

Cod. SM/5011-00

Annunciato

**MOVIT
MOVIT
...I ROBOTTONI**

**IMPORTANTE !! I CIRCUITI ELETTRONICI SONO
GIÀ MONTATI E COLLAUDATI. NON OCCORRE
NESSUN UTENSILE PARTICOLARE PER
L'ASSEMBLAGGIO MECCANICO.**

**A CASA VOSTRA
SUBITO !!!**

Descrizione	Cod.	Q.tà	Prezzo	Totale
PIPER MOUSE	SM/5000-00		L. 53.900	
PEPPY	SM/5001-00		L. 27.500	
TURN BACKER	SM/5002-00		L. 53.900	
SOUND SKIPPER	SM/5003-00		L. 27.500	
MEMOCOON CRAWLER	SM/5004-00		L. 104.000	
MONKEY	SM/5005-00		L. 27.500	
CIRCULAR *	SM/5006-00		L. 95.000	
AVOIDER	SM/5007-00		Annunciato	
LINE TRACER II	SM/5008-00		Annunciato	
SKIPPER MECHA	SM/5009-00		Annunciato	
MR. BOOTSMAN	SM/5010-00		Annunciato	
MEDUSA	SM/5011-00		Annunciato	

Desidero ricevere, a mezzo pacco postale, il materiale indicato nella tabella al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

PAGAMENTO:

A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.

B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare l'acconto di Lire 20.000 mediante assegno circolare o vaglia postale. Il saldo sarà regolato contro assegno.

AGGIUNGERE: L. 5.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Via G. Verdi, 23/25
DIVIS. **EXELCO** 20095 - CUSANO MILANINO - Milano

SCUOLA • COMPUTER • TEST

RAGAZZI, ECCO IL NOSTRO CONCORSO: FACCIAMO VINCERE ALLA NOSTRA CLASSE UN SINCLAIR SPECTRUM, COME? PORTIAMO LA RIVISTA A SCUOLA CHIEDIAMO ALL' INSEGNANTE DI FARE UN REFERENDUM NELLA CLASSE FACENDO RISPONDERE TUTTI I COMPAGNI ALLE DOMANDE DEL TEST QUI ACCANTO, E POI INVIAMO LA SCHEDA COMPILATA ALLA

EG COMPUTER

Via dei Lavoratori, 124

20092-Cinisello Balsamo-MI



OGNI MESE

IN PALIO



Tra tutte le schede pervenute, da oggi alla fine dell'anno scolastico, sarà estratto uno ZX Spectrum 48 K al mese! Non perdetevi l'occasione per fare un regalo a voi, alla vostra classe e al vostro insegnante! Ancora una volta: forza ragazzi, dateci dentro.

Caro Professore,
 grazie all'iniziativa dello studente che ha portato in classe "EG COMPUTER" Lei oggi ha l'occasione di parlare, per la prima volta o nuovamente, di informatica con i suoi allievi. Inoltre rispondendo al test contribuisce al buon esito della nostra iniziativa che prevede, come ultimo atto, l'invio dei risultati dell'inchiesta al ministro dell'istruzione pubblica nella speranza sappia cogliere un piccolo orientamento riguardo ciò che gli studenti sanno e pensano dell'informatica.

La ringraziamo quindi per il contributo e auguriamo a Lei e alla sua classe di vincere il Sinclair ZX Spectrum 48 K che ogni mese estrarremo nell'ambito delle schede ricevute. Grazie ancora e buon lavoro.



DOMANDE ALLA CLASSE	SI	NO
o Sapete cos'è l'informatica?	n.	n.
o Sapete il significato del termine Basic?	n.	n.
o Sapete cosa si intende per Software?	n.	n.
o Sapete cosa si intende per Hardware?	n.	n.
o Sapete cos'è un home computer?	n.	n.
o Il computer Vi provoca:	n.	n.
timore	n.	n.
indifferenza	n.	n.
simpatia	n.	n.
o Avete un home computer?	n.	n.
o Per quale dei seguenti usi preferite utilizzare un home computer?	n.	n.
per giocare	n.	n.
per studiare	n.	n.
per entrambe le cose	n.	n.

Super EG

UN FANTASTICO GIOCO per Spectrum 48k



SUPER EG

Tu EG sei atterrato su Marte e sotto il deserto hai scoperto un misterioso labirinto. Ci entri e scopri una mappa elettronica che ti conduce ad un tesoro nascosto.

I Marziani estinti hanno lasciato alcune orribili creature il cui compito è di impedire che qualcuno rubi il tesoro. Tu ti addenti nel labirinto con una pistola laser. Per aprire il cofano devi raccogliere le sette chiavi che si trovano nel labirinto. Il contatto con uno dei nemici provoca la morte, poiché ogni alieno possiede una carica elettrica letale.

Gli oggetti presenti nel labirinto sono protetti da un sistema di sicurezza che li fa sparire se nel quadro ci sono meno di tre alieni.

Ogni stanza del labirinto ha una o più porte, che si aprono solo quando tutti i difensori sono morti. Per passare da una stanza all'altra devi attraversare la porta corrispondente orientandoti mediante la mappa. La missione è difficile, ma forse tu sei uno dei pochi in grado di portarla a termine!

Cod. J/0101-04

L. 20.000

Cedola di commissione SOFTWARE da inviare a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. - MI

Descrizione	Cod.	Q.tà	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
SUPER EG	J/0101-04		L. 20.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA
Partita I.V.A.

PAGAMENTO:

- Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
- Contro assegno, al postino l'importo totale
- AGGIUNGERE L. 2.500 per contributo fisso spedizione.
- I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

 Jce

Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

ZX + 8

QUASI UNA FORMULA MAGICA



La Sinclair in questi giorni propone fino a Natale una interessante offerta per il mercato italiano.

Ben 8 giochi gratis a chi acquista lo ZX SPECTRUM 48K. In questo articolo presentiamo le recensioni dei programmi in questione.

BACKGAMMON

Il backgammon, che risale a 3.000 anni fa, è un gioco di fortuna e di abilità per due persone - o in questo caso per una persona e un computer. Si gioca su una speciale tavola da backgammon con pedine simili a quelle della dama e con un paio di dadi. Un'aggiunta relativamente moderna al gioco è il dado del raddoppio che dà una nuova dimensione al gioco aumentando la possibilità di battere il proprio avversario con l'abilità piuttosto che con la sola fortuna.

Le regole del Backgammon Il gioco

Le vostre pedine giocano nel senso dell'alfabeto (da destra a sinistra in alto e da sinistra a destra in basso) mentre le pedine rosse dello ZX SPECTRUM muovono in direzione opposta.

L'obiettivo

Il vostro obiettivo è quello di muovere tutte le vostre pedine nel vostro "table" interno (punte da S a X) e di farle uscire dal "table" prima che lo ZX SPECTRUM faccia la stessa cosa con le sue pedine e il suo "table" interno (punte da A a F).

La mossa

Voi e lo ZX SPECTRUM lanciate a turno i dadi e muovete una o più pedine del numero esatto di spazi indicati dai dadi. Ogni dado va giocato distintamente ed ogni mossa deve essere consentita. Se i due dadi indicano lo stesso numero, il punteggio viene raddoppiato e si devono muovere separatamente quattro pedine. Se potete giocare il punteggio di un solo dado, allora dovete giocare il più alto, ma se è possibile dovete giocarli entrambi.

Il "bar"

Se un giocatore ha una o più pedine nel "bar", deve muoverle di lì prima di fare ogni altra mossa. Se siete sul "bar" potete rientrare (a meno che non siate bloccati) come se le vostre pedine fossero su una punta immediatamente alla destra della punta A. Analogamente lo ZX SPECTRUM uscirà dal "bar" come se avesse pedine su una punta immediatamente a destra della punta X. Un giocatore che non può uscire dal "bar" può perdere in parte o del tutto il suo turno.

Fare uscire le pedine

Quando un giocatore ha tutte le sue pedine nel suo "table" interno, allora può cominciare a farle uscire. Se un lancio esce esattamente, cioè se la pedina si fermasse esattamente sulla punta successiva all'ultima punta, allora quella pedina può essere tolta. Una pedina può essere tolta con un lancio più alto a patto che tale pedina sia la più lontana.

Il dado del raddoppio

All'inizio del gioco, il dado del raddoppio è al centro del "bar" e mostra o il 64 (che in realtà indica 1) o il 2. Quando il dado del raddoppio è in questa posizione, entrambi i giocatori hanno il diritto di offrire all'avversario un raddoppio.

Il giocatore che desidera offrire un raddoppio (perché ritiene probabile vincere la partita) deve fare l'offerta all'inizio del suo turno, prima di lanciare il dado. Se il suo avversario declina l'offerta perde la partita e l'offerente vince il numero di punti indicato sul dado del raddoppio prima che l'offerta fosse fatta. Se l'offerta viene accettata allora il dado del raddoppio viene girato al numero superiore successivo e collocata vicino al giocatore che ha accettato il raddoppio. Al giocatore viene affidato il dado e lui solo potrà ora offrire un altro raddoppio (cosa che egli può voler fare se il gioco si evolve in suo favore) nel qual caso il dado e il diritto di offrire il raddoppio cambiano di nuovo mano.

Punteggio

Il primo giocatore che fa uscire tutte le sue pedine vince almeno il numero di punti indicato sul dado del raddoppio. Se il perdente non ha fatto uscire nessuna pedina ma non ha pedine sul "bar" o sul "table" del suo avversario allora la vincita è un gammon e il vincitore riscuote il doppio dei punti indicati sul dado del raddoppio. Se il perdente ha ancora una pedina sul "bar" o sul "table" interno dell'avversario la vincita è un backgammon e il vincitore ottiene tre volte il punteggio indicato sul dado del raddoppio.

fare il pieno alla vostra astronave - con 6 dosi di carburante - ogni volta che atterrate su un pianeta. Qualsiasi altra cosa raccogliete, potete tenervela. Tornando a terra, vi troverete equipaggiati con l'ultimissima Hydrovac Jet Pac, che può automaticamente trasportare quasi tutti gli stadi del missile, le dosi di carburante e i valori che volete portare via e li scarica alla base della nave spaziale. Non dimenticate i vostri megapotentissimi Quad Photon Laser Phasers che possono distruggere ogni pericoloso e cattivo alieno che eventualmente si opponesse alla vostra visita.

CHESS

Chess è un programma in codice macchina che inizia automaticamente l'esecuzione una volta caricato.

Dopo il caricamento, la scacchiera con i pezzi pronti per l'inizio di una partita apparirà automaticamente.

Il programma chiederà all'utente se vuole giocare o disporre diversamente la scacchiera. Premete P per giocare. All'utente viene poi chiesto con quale colore vuole giocare. Premete W per il bianco e B per il nero. Infine viene richiesto il livello di difficoltà. Premete un numero da 0 a 9. In genere è sufficiente



JET PAC

La compagnia trasporti "Acme Interstellar" sta consegnando attrezzature per astronauti a diversi pianeti del sistema solare sparsi per tutta la Galassia; come collaudatore capo, tutto ciò che dovete fare è montare i razzi e lanciarvi verso la vostra destinazione successiva. Poiché non vi capita spesso l'occasione di viaggiare liberamente attraverso la Galassia, questa è per voi una importante opportunità di diventare ricco! Durante il vostro viaggio, fermatevi su diversi pianeti, raccogliete gli eventuali sacchi di gemme preziose, minerali o oro e portateli via con voi. Sembra semplice, vero?

Ma prima di diventare la persona più ricca di tutto l'universo, ricordatevi di

giocare ad uno dei livelli inferiori (da 0 a 3, ad esempio) per avere una rapida risposta alle mosse.

Le posizioni dei pezzi sulla scacchiera sono definite usando la moderna notazione algebrica. Le colonne sulla scacchiera sono definite con lettere da A ad H, le righe con numeri da 1 a 8. La torre della Regina Bianca occupa sempre la casella A1 nella disposizione iniziale. I numeri e le lettere che contraddistinguono righe e colonne appaiono sullo schermo.

Per introdurre la vostra mossa, battete le coordinate (lettera della colonna seguita dal numero della riga) della casella del pezzo che volete muovere seguita dalle coordinate della casella in cui volete muoverlo. Nessun delimitatore tipo "from" e "to" è necessario, perché verrà inserito automaticamente.

ZX+8

Dopo che avete battuto la vostra mossa, il pezzo corrispondente verrà spostato e il computer deciderà e metterà in atto la sua risposta. Tutti i movimenti corretti sono consentiti, compreso l'arresto e la presa "en passant". Il programma non permette mosse scorrette da parte dell'utente. L'arresto si effettua introducendo la mossa del re. Se introducendo la vostra mossa fate un errore, potete sempre correggerla usando il tasto "delete" maiuscolo o minuscolo. In ogni fase del gioco, è possibile usare un certo numero di comandi. Battendo il tasto R si chiede al computer di consigliare una mossa; la mossa suggerita sarà allo stesso livello di difficoltà su cui ci si trova. Il tasto L permette di modificare il livello in cui il computer sta giocando. Il tasto Z copierà lo schermo completo su una stampante collegata. Il tasto T salverà il gioco in corso su cassetta in modo che possa essere ripreso più tardi. Il tasto X consente di uscire dal gioco per iniziare daccapo o per modificare la disposizione della scacchiera.

FLIGHT SIMULATION

Da una decina di anni, grazie alle crescenti possibilità offerte dai computer, i piloti vengono addestrati a "volare" su nuovi apparecchi mediante grandi simulatori a terra controllati da computer. Anche su un piccolo microcomputer come il Sinclair ZX Spectrum è possibile riprodurre in tempo reale i parametri essenziali del volo, la dinamica e la navigazione dell'apparecchio, i principali strumenti e la rappresentazione del mondo esterno. "FLIGHT SIMULATION" comprende tutti questi effetti e riproduce un piccolo bimotore ad elica dalle elevate prestazioni.

Aspetti del volo

I comandi essenziali di un aereo comprendono la leva di comando, gli alettoni, il timone e la potenza del motore. Muovendo la leva lateralmente si agisce sugli alettoni posti sulle ali facendo inclinare l'aereo a sinistra o a destra. Muovendo la leva in avanti e indietro si agisce sui timoni di quota posti sull'ala di coda cosicché il muso dell'aereo si muove rispettivamente verso il basso e verso l'alto.

L'aerodinamica di un aereo è estremamente complicata. Lo spostamento di un comando ha generalmente più di un effetto. Ad esempio gli alettoni non solo provocano l'inclinazione dell'aereo, ma producono un flusso d'aria laterale che

fa anche girare l'aereo. Potete imparare e sperimentare questi effetti nella simulazione. La posizione e il movimento di un aereo sono indicati da molti strumenti e ausili alla navigazione posti nell'abitacolo del pilota, come vedremo in seguito. Il pilota deve usare questi strumenti per condurre il suo aereo sulla giusta rotta o vettore per l'avvicinamento ad una pista, per tenerlo sulla giusta rotta lungo quel vettore e per avvicinarsi alla pista con la corretta velocità, altezza e inclinazione per l'atterraggio. Generalmente, l'inclinazione corretta per l'avvicinamento dovrebbe essere di circa 3°, il che implica un'altezza di circa 6.000 piedi a 20 miglia di distanza, di 3.000 piedi a 10 miglia di distanza e di 1.000 piedi a sole 3 miglia dalla pista.

I comandi del timone possono contribuire a fare virare l'aereo. Quando esso è a terra che sta rullando, i comandi del timone guidano infatti anche la direzione dell'aereo.

Volare sullo ZX Spectrum

FLIGHT SIMULATION per lo Spectrum è un programma completo che riproduce la guida di un piccolo aereo in tempo reale e in modo assai preciso. Viene presa in considerazione la dinamica di un aereo in tutti i dettagli ed è perfino possibile eseguire il giro della morte o rollare. È possibile atterrare su una delle due piste, decollare, pilotare con l'aiuto dei radiofari, osservare durante il volo le caratteristiche del mondo esterno attraverso i finestrini dell'abitacolo.

L'immagine principale riproduce la cabina del pilota con un dettagliato pannello di comandi nella metà inferiore dello schermo e un panorama del mondo esterno attraverso i finestrini dell'abitacolo nella metà superiore dello schermo. Attraverso i vetri potete vedere l'orizzonte formato dal cielo chiaro e dalla terra scura, le luci della pista in prospettiva tridimensionale se siete nelle vicinanze e gli elementi del paesaggio quali laghi, ecc.

Quando vi inclinate, scendete o salite, l'orizzonte e il paesaggio si sposteranno di conseguenza attraverso i finestrini della cabina.

È tuttavia possibile cambiare l'immagine per ottenere una carta o mappa che mostri radiofari, piste e altri segnali che vi aiutano a volare e ad atterrare.

Dopo che il programma è stato caricato dalla cassetta, apparirà un menù di comandi che vi domanderà se volete decollare, iniziare già in volo o improntarvi nell'avvicinamento finale per l'atterraggio. Premete rispettivamente i tasti 1, 2, o 3. Vi verrà poi chiesto se volete introdurre l'effetto del vento. Rispondete "YES" se siete esperto e in grado di far fronte agli effetti del vento sia nell'atterraggio che nella navigazione. Altrimenti premete "N" per rifiutare. Il programma mostrerà allora subito l'immagine dell'abitacolo del pilota.

Il pannello dei comandi

Nella metà inferiore dello schermo nell'immagine della cabina del pilota si trova il pannello dei comandi. Vi sono cinque quadranti tipo orologio, indicatori di livello, spie luminose e diverse scritte in caratteri digitali. I cinque "orologi", da sinistra verso destra, sono il sistema di atterraggio strumentale (ILS), l'indicatore della velocità del volo, il radiogoniometro (RDF), l'altimetro e l'indicatore della velocità ascensionale (ROC).

La navigazione

La fase più difficile del volo è l'avvicinamento e l'atterraggio su un campo di aviazione. Potete verificarlo variando, per mezzo dei comandi, la velocità, l'altezza e la direzione dell'aereo ad un'altezza sufficiente senza preoccuparvi per la navigazione. Se però volete atterrare, dovete pilotare l'aereo sul giusto vettore e sulla giusta direzione e dovete inoltre avvicinarvi alla pista con un angolo di planata più o meno corretto. Si tratta quindi di un compito difficile che richiede molta pratica ed esperienza prima di poter effettuare un atterraggio con successo. La mappa e la strumentazione vi aiuteranno a determinare esattamente la vostra posizione. Dovrete prevedere approssimativamente le manovre e la direzione per avvicinarvi



al campo sulla giusta rotta. La pista dell'aeroporto MAIN si snoda nel gioco da est a ovest su un vettore che va da 90 a 270 o viceversa. Potete avvicinarvi alla pista da entrambe le parti. Ad esempio, se volete accostarvi da est a ovest, dovete prima allontanarvi verso il lato est della pista. Se usate il faro ME dovete spostare l'aereo finché il faro si trova su una direttrice (o vettore) di 270°. Se vi inclinate in questo senso fino ad una direzione di 270°, vi troverete a volare esattamente sulla giusta rotta per avvicinarvi alla pista. Mentre volate verso il faro ME, per mantenere la giusta rotta dovete assicurarvi che sia la direzione che il faro coincidano a 270°. Mentre volate sopra il faro negli ultimi stadi dell'avvicinamento, la sua posizione cambierà ovviamente fino a 90°. Allo stesso modo, potete usare una qualsiasi

degli altri fari per fissare una direzione per un particolare obiettivo di volo. Quando puntate direttamente verso un fano, ricordate che la vostra direzione e la posizione del fano devono sempre coincidere esattamente.

Volare è difficile per i principianti e se avete problemi per pilotare da soli verso la pista per l'atterraggio finale, potete sempre, all'inizio del programma, scegliere la possibilità dell'avvicinamento automatico, riservandovi la possibilità di allenarvi nel toccare terra.

Dopo aver toccato terra, dovete ridurre a zero la potenza per fare arrestare l'aereo. Potete rullare e stertzare usando il comando del timone e potete decollare di nuovo.

CHEQUERED FLAG

Chequered Flag è la simulazione di una corsa automobilistica in cui dovete superare alcuni dei più famosi circuiti di gara del mondo. Da dietro il volante della vostra esclusiva auto di Formula 1 potete avere una visione dinamica del mondo esterno che schizza via davanti a voi e degli strumenti in continuo movimento sul vostro cruscotto. Guardate i diversi elementi del paesaggio che ap-

po' più facili potete scegliere un'auto con il cambio automatico, al prezzo di una potenza un po' inferiore.

Il vostro cruscotto riproduce esattamente il tachimetro, il contatore di giri, gli indicatori del carburante e della temperatura, l'indicatore della posizione del cambio, il cronometro e il contagiri. Anche il volante è visibile e gira in risposta ai vostri comandi.

Guidare un'auto da corsa richiede molta abilità e, oltre a non andare fuori strada e a cercare di stabilire nuovi record di giro o di corsa, dovete evitare vari ostacoli e avere cura della vostra auto.

OLIO/ACQUA – guidare con olio e acqua sulla strada ridurrà drasticamente il controllo e provocherà uno slittamento se cercate di stertzare.

FUORI STRADA – se mettete una ruota fuori strada la guida diverrà irregolare e il rendimento dell'auto diminuirà. Non andate troppo fuori strada o vi schianterete.

VETRI – passare sopra i vetri provocherà lo scoppio di un pneumatico, causando un grave ondeggiamento e una seria perdita di rendimento. Dovete arrancare fino ai box per avere un nuovo pneumatico.

SURRISCALDAMENTO – tenere costantemente un alto numero di giri farà aumentare la temperatura, provocando

diali di Gran Premio. Potete scegliere tra:

Brands Hatch
Psion Park
Silverstone
Micro Drive
Osterreichring (Austria)
Monaco
Cambridge Ring
Paul Ricard (Francia)
Saturn Sands
Manza

Le auto Feretti Turbo

Potentissima, questa auto turbo sviluppa 640 bhp fra 8.000 e 10.000 giri, fornendo un'accelerazione eccezionale. Un'auto molto difficile da guidare, consigliata solo ai piloti più esperti.

Psion Pegasus

Una nuova auto caratterizzata dall'uso della più recente tecnologia e dai più alti livelli di ingegneria. Sviluppa 560 bhp tra 5.000 e 10.000 giri e presenta un coefficiente di resistenza eccezionalmente basso. Un'auto velocissima ragionevolmente facile da guidare.

McFaster Special

Questa auto è dotata di cambio automatico che la rende consigliabile ai guidatori meno esperti. È tuttavia molto veloce ed affidabile poiché sviluppa 500 bhp.



paiono all'orizzante e scorrono verso di voi – alberi, pietre miliari, sassi, frecce segnalitiche, un lago, ecc. Vi sono perfino colline da salire e discendere. Tenete d'occhio i vostri strumenti per ottenere il massimo rendimento ed evitare sbandamenti o surriscaldamenti.

La vostra auto è stata attentamente programmata in modo da imitare con cura la dinamica di una vera auto da corsa, e potete perfino scegliere tra diversi modelli. La potenza massima si otterrà ad un appropriato numero di giri, e anche la resistenza e l'attrito della strada vengono presi in considerazione. Per ottenere le migliori prestazioni dovete cambiare marcia per tenere il numero dei giri ad un livello ottimale e se prenderete le curve troppo in fretta inizierete a scivolare lateralmente. Ma non preoccupatevi, per rendere le cose un

lo scoppio del motore se non rallentate. Una visita ai box abbasserà rapidamente la temperatura. Attenzione a non scalare quando il motore è su di giri perché anche questa è una probabile causa di forte surriscaldamento.

CARBURANTE – se intraprendete una gara molto lunga dovete controllare il livello del carburante. Fermandovi ai box potrete rifornire la vostra auto.

FERMATA AI BOX – portatevi semplicemente ai bordi della strada accanto ai box e fermatevi. Vi sarà effettuato un servizio completo, compresi nuovi pneumatici, carburante e raffreddamento del motore.

I circuiti

In Chequered Flag sono stati programmati dieci circuiti, la maggior parte dei quali riproducono famosi circuiti mon-

COOKIE

Charlie il Cuoco tiene tutti gli ingredienti chiusi nella dispensa, tirandoli fuori solo quando vuole cucinarli! Senza dubbio, questo li rende assai irritati!

Così, non appena passano, gli ingredienti saltano fuori dalla dispensa e trascinano ogni sorta di schifezze fuori dal fondo dei cassetti e delle credenze.

Povero vecchio Charlie! Egli deve stordire gli ingredienti con bombole alla farina e gettarli nella scodella per l'impatto perché se vanno nella pattumiera saranno divorati dal mostro del bidone. Se l'immondizia o qualche schifezza dovessero raggiungere l'impatto per la torta, l'elenco degli ingredienti necessari cambierebbe, e Charlie dovrebbe quindi lavorare più in fretta, se vuole cuocere la sua torta.

ZX+8 REVERSI

PSST

Il robot Robbie è seduto nel suo giardino, intento a riempire di concime un vecchio sacco per facilitare la crescita del suo sogno, il Thyrogodan Megga Chrisanthodil.

Poi improvvisamente tutto il giardino viene invaso dai più diabolici e dannosi insetti che si possa immaginare. Ma Robbie è preparato!

Attrezzato con tre spruzzatori dell'ultimo insetticida, con fumo e scacciamosche, Robbie lotta per tenere a bada i micidiali flagelli del giardino.

Tutto ciò che deve fare è calcolare quale spray uccide ogni tipo di insetto al primo colpo, perché lo spray sbagliato li stordisce soltanto momentaneamente. Se Robbie lascia inestetizzata la sua pianta gli insetti vi si arrampicheranno, mangeranno le foglie e la pianta avvizzirà e morirà.

Istruzioni per la coltivazione

Piantate i semi in un buon terreno. La crescita può essere accelerata racco-

Introduzione al gioco del Reversi

Il Reversi è un gioco da tavolo, nato alla fine del diciannovesimo secolo, conosciuto anche come Othello. Il nome riflette la severa moralità del periodo e denota il gusto vittoriano per le conquiste territoriali.

Il Reversi è un gioco strategico di abilità che si svolge tra due avversari (Nero e Bianco) su un campo di battaglia simile ad una scacchiera. La caratteristica più singolare del gioco per il neofita è l'improvviso capovolgere della situazione dei due giocatori durante la partita: prima sembra che il Nero abbia una indiscutibile supremazia, poi il Bianco lo sovrasta finché il Nero strappa il territorio e così via.

A causa della natura del Reversi, non è prudente cantare vittoria fino alla fine del gioco. Con un gioco abile è possibile convincere un grosso esercito a cambiare bandiera, per cui i punteggi dei due giocatori possono oscillare in modo emozionante e ciò può avvenire più volte nel corso di una partita. Vi sono diversi milioni di possibili giochi per cui le opportunità di sviluppare una strategia originale sono abbondanti. E inoltre, diversamente dagli scacchi, ogni partita deve necessariamente finire en-

re la posizione iniziale a vostro favore. Man mano che migliorate potete aumentare il livello di abilità e ridurre lo svantaggio fino a giocare ad armi pari.

Regole del Reversi

Il Reversi è un gioco di strategia tra due giocatori, Black (Nero) e White (Bianco), che a turno muovono su un campo da gioco di 8 x 8. Il Nero muove per primo.

Potete scegliere di iniziare voi o lasciar iniziare il computer. Potete anche scegliere di giocare in due usando il computer come arbitro e come segnapunti. Ogni mossa avviene mettendo una nuova pedina sul campo da gioco, in uno spazio vuoto accanto ad una pedina dell'avversario.

Ogni mossa deve dar luogo alla presa di una o più pedine dell'avversario.

La presa avviene intrappolando la pedina (o la linea continua di pedine) tra quella appena messa e una dello stesso colore già in campo. Le prese possono avvenire in linea retta orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente o in qualsiasi combinazione di queste. Tutte le pedine dell'avversario intrappolate dalla pedina appena giocata vengono a questo punto rovesciate nel colore di quest'ultima.

Se non riuscite a capire bene come avviene la presa, non preoccupatevi. Il computer si assicurerà che tutte le prese avvengano correttamente e voi potete osservare l'effetto sullo schermo. È possibile rivedere la partita in corso in avanti o all'indietro e intervenire per giocare in qualsiasi momento, in modo che possiate essere liberi di provare mentre imparate.

Le pedine non si muovono una volta collocate ma cambiano colore se vengono catturate. Così una strategia di semplice vantaggio numerico non è sempre l'approccio migliore perché può accadere di perdere il controllo delle proprie pedine.

Se non è possibile nessuna presa allora il giocatore deve "passare" e il turno passa all'avversario.

Il gioco finisce quando nessuno dei due giocatori può muovere. Questo avviene sia quando la scacchiera è piena sia quando le pedine sono messe in modo che nessuna presa è più possibile, cioè entrambi i giocatori possono solo "passare". Un caso estremo si verifica quando un giocatore non ha più nessuna pedina in gioco.

Il vincitore è il giocatore che possiede l'esercito più numeroso alla fine della partita. Il computer tiene il punteggio man mano che il gioco procede.

Chi acquista lo ZX Spectrum avrà in dotazione, oltre gli 8 giochi: 1 libro in italiano sullo ZX Spectrum, 1 libro in italiano sul Microdrive e la Supergaranzia.



gliendo tutti i sacchi di concime, tenendo i giovani germogli liberi dagli insetti dannosi e curando le foglie, che raccolgono la luce solare. Ricordate, più foglie ha la pianta, più velocemente crescerà.

Poiché i germogli emanano un aroma esotico, la pianta attrae in modo particolare mucchi di Lumache spaziali Interstellari, Sanguisughe Iperveloci e Moscerini Minacciosi. L'uso dell'insetticida adatto servirà a prevenire tutti questi attacchi.

Attenzione: solo il 20% circa di tutte le piante fiorirà realizzando il sogno finale di Robbie. La crescita richiede approssimativamente da 2 a 5 minuti.

Come comandare il vostro Robot

Il vostro Robot è completamente controllabile per mezzo della tastiera.

tro 60 mosse per ogni giocatore. La maggior parte delle partite in realtà richiede circa 30 mosse per giocatore.

Il programma del Reversi è scritto quasi interamente in codice macchina e incorpora concetti provenienti dal campo dell'Intelligenza Artificiale.

In una recente mostra di computer una precedente versione di questo programma ha vinto 28 gare su 30 lavorando a metà della sua potenza. Il numero dei giocatori al mondo capaci di battere il programma al livello "Esperto" (Esperto) deve essere veramente molto ristretto.

Il programma è stato creato per offrirvi un buon gioco a qualsiasi livello di abilità. Mentre imparate le regole e fate un po' di pratica il livello di gioco può essere regolato su "Novice" (Principiante) ed è anche possibile predispor-

leader nell' elettronica

Ogni rivista JCE
è leader indiscusso nel settore specifico,
grazie alla ultra venticinquennale tradizione
di serietà editoriale

SELEZIONE

DI ELETTRONICA E MICROCOMPUTER

È l'unica rivista italiana a carattere esclusivamente applicativo. Si rivolge ai progettisti di apparecchiature professionali, industriali e consumer. Col materiale che riceve dalle grandi Case, redige rubriche di alto interesse tecnologico dai titoli "Microprocessori" - "Microcomputer" - "Dentro al componente" - "Tecnologie avanzate". La rivista offre al lettore la possibilità di richiedere la documentazione.

SPERIMENTARE

CON L'ELETTRONICA E IL COMPUTER

La rivista, nata per gli hobbisti e affermata come periodico dei giovani, non ha mai abbandonato questa categoria di lettori. Sensibile all'evoluzione, si è arricchita della materia computer, divenendo una delle pubblicazioni leader nell'ambito dell'informatica di consumo. Contiene, fra l'altro, le rubriche "Sinclub" e "A tutto Commodore" che hanno avuto un ruolo determinante nel primato della rivista.

CINESCOPIO

Unica rivista italiana di Service Radiotelevisivo, per riparatori e operatori tecnici. Sempre aggiornata sulle nuove tecniche, offre un sostegno tangibile al Service-man nell'acquisizione di una più completa e moderna professionalità.

MILLECANALI

È lo strumento critico che analizza e valuta obiettivamente l'emittenza radio e televisiva indipendente, quale elemento di rilievo nel cammino storico dei mezzi di informazione. Offre un valido supporto tecnico agli operatori, mantenendo il proprio ruolo nei confronti delle trasmissioni private e delle loro implicazioni nel contesto sociale.

EG COMPUTER

È il mensile di home e personal computer, la cui immagine si identifica con "Mister EG", un teenager simbolo dell'adolescente moderno. Pubblicazione unica nel suo genere, ricca di spunti entusiasmanti. È la rivista per il pubblico eterogeneo attratto dall'informatica, che intende varcarne le soglie in modo stimolante e vivace.



IMPORTANTE ACCORDO JCE-EXELCO PER FAVORIRE GLI ABBONATI

In occasione della campagna abbonamenti 1985, siamo lieti di informare i nostri lettori di aver raggiunto un accordo con la Exelco, la più grande organizzazione di vendita per corrispondenza di elettronica e informatica.

Basta l'abbonamento ad una sola delle nostre riviste per avere diritto agli sconti nell'acquisto di prodotti elettronici proposti dalla Exelco sul catalogo Electronic Market.

Gli abbonati troveranno nella pagina di destra un buono sconto da utilizzare.

STRAORDINARIO PROFITTO DI ABBONATI ALLE

Abbonamento a una rivista

Gli abbonati a una rivista hanno diritto a:

- Buono sconto del valore di L. 5.000 da utilizzare per gli acquisti effettuati su Electronic Market-Exelco autorizzata alla vendita per corrispondenza
- Abbonamento gratuito a Electronic Market
- Sconto del 20% sul prezzo di copertina dei libri e del software JCE, utilizzando il modulo in ultima pagina.

Abbonamento a due riviste

Gli abbonati a due riviste hanno diritto a:

- Buono sconto del valore di L. 15.000 da utilizzare per gli acquisti effettuati su Electronic Market-Exelco autorizzata alla vendita per corrispondenza
- Abbonamento gratuito a Electronic Market
- Sconto del 20% sul prezzo di copertina dei libri e del software JCE, utilizzando il modulo in ultima pagina.

Abbonamento a tre riviste

Gli abbonati a tre riviste hanno diritto a:

- Buono sconto del valore di L. 25.000 da utilizzare per gli acquisti effettuati su Electronic Market-Exelco autorizzata alla vendita per corrispondenza
- Abbonamento gratuito a Electronic Market
- Sconto del 20% sul prezzo di copertina dei libri e del software JCE, utilizzando il modulo in ultima pagina.

Abbonamento a quattro riviste

Gli abbonati a quattro riviste hanno diritto a:

- Buono sconto del valore di L. 40.000 da utilizzare per gli acquisti effettuati su Electronic Market-Exelco autorizzata alla vendita per corrispondenza
- Abbonamento gratuito a Electronic Market
- Sconto del 20% sul prezzo di copertina dei libri e del software JCE, utilizzando il modulo in ultima pagina.

Abbonamento a cinque riviste

Gli abbonati a cinque riviste hanno diritto a:

- Buono sconto del valore di L. 50.000 da utilizzare per gli acquisti effettuati su Electronic Market-Exelco autorizzata alla vendita per corrispondenza
- Abbonamento gratuito a Electronic Market
- Sconto del 20% sul prezzo di copertina dei libri e del software JCE, utilizzando il modulo in ultima pagina.

DINARIE POSTE NAMENTO RIVISTE JCE

TARIFE PER ABBONAMENTO ANNUO ALLE RIVISTE

SELEZIONE

DI ELETTRONICA E MICROCOMPUTER

dodici numeri **L. 41.000** anziché L. 48.000

SPERIMENTARE

CON L'ELETTRONICA E IL COMPUTER

dodici numeri **L. 39.500** anziché L. 48.000

CINESCOPIO

dodici numeri **L. 39.000** anziché L. 42.000

MILLECANALI

dodici numeri **L. 44.000** anziché L. 48.000

EG COMPUTER

dodici numeri **L. 35.000** anziché L. 42.000

vale Lire **Cinquemila**

5.000

utilizzabili entro il 15/2/85 dagli abbonati a 1 rivista JCE, quale sconto nell'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

vale Lire **Quindicimila**

15.000

utilizzabili entro il 15/2/85 dagli abbonati a 2 riviste JCE, quale sconto nell'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

vale Lire **Venticinquemila**

25.000

utilizzabili entro il 15/2/85 dagli abbonati a 3 riviste JCE, quale sconto nell'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

vale Lire **Quarantamila**

40.000

utilizzabili entro il 15/2/85 dagli abbonati a 4 riviste JCE, quale sconto nell'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

vale Lire **Cinquantamila**

50.000

utilizzabili entro il 15/2/85 dagli abbonati a 5 riviste JCE, quale sconto nell'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

vale Lire **Cinquemila**

5.000

utilizzabili entro il 15/2/85 per l'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market
Il valore del buono sconto non può superare il 10% dell'importo dell'acquisto

vale Lire **Quindicimila**

15.000

utilizzabili entro il 15/2/85 per l'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

Il valore del buono sconto non può superare il 10% dell'importo dell'acquisto

vale Lire **Venticinquemila**

25.000

utilizzabili entro il 15/2/85 per l'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

Il valore del buono sconto non può superare il 10% dell'importo dell'acquisto

vale Lire **Quarantamila**

40.000

utilizzabili entro il 15/2/85 per l'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

Il valore del buono sconto non può superare il 10% dell'importo dell'acquisto

vale Lire **Cinquantamila**

50.000

utilizzabili entro il 15/2/85 per l'acquisto dei prodotti elencati nel catalogo Electronic Market

Il valore del buono sconto non può superare il 10% dell'importo dell'acquisto

I BUONI SONO D ECCO

Questi sono



ZX Microdrive Sinclair



Microregistratore Sony M-7

Electronic Market è il catalogo che vi offre la comodità degli acquisti per posta. Se non è già in vostro possesso, lo potete trovare in tutte le edicole o richiedere direttamente a:

UONI SCONTO ENARO CONTANTE COME SPENDERLI

alcuni dei prodotti elencati in Electronic Market



Minicoordinato HI-FI Sony FH-3



Telefono senza fili Goldatex



Stampante Seikosha



Radioregistratore Sony CFS 3000L

JCE via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo, vi verrà spedito gratuitamente. Quali abbonati alle pubblicazioni JCE oltre all'abbonamento gratuito ad Electronic Market e ai

prezzi favorevoli, avete diritto al godimento di uno sconto ulteriore. Il buono da ritagliare e unire al modulo d'ordine, vale come denaro contante e come tale è accettato.

ABBONARSI È UN GUADAGNO SICURO

vediamo insieme quanto vale

1

ABBONAMENTO ANNUO A UNA RIVISTA

Esempio: Sperimentare con l'elettronica e il computer

Differenza sul prezzo di copertina	L. 8.500
Buono sconto Electronic Market	L. 5.000
Abbonamento gratuito a Electronic Market	L. 6.000

GUADAGNO SICURO
L. 19.500

2

ABBONAMENTO ANNUO A DUE RIVISTE

Esempio: Sperimentare e Selezione di elettronica e microcomputer

Differenza sul prezzo di copertina	L. 15.500
Buono sconto Electronic Market	L. 15.000
Abbonamento gratuito a Electronic Market	L. 6.000

GUADAGNO SICURO
L. 36.500

3

ABBONAMENTO ANNUO A TRE RIVISTE

Esempio: Sperimentare, Selezione, EG Computer

Differenza sul prezzo di copertina	L. 22.500
Buono sconto Electronic Market	L. 25.000
Abbonamento gratuito a Electronic Market	L. 6.000

GUADAGNO SICURO
L. 53.500

4

ABBONAMENTO ANNUO A QUATTRO RIVISTE

Esempio: Sperimentare, Selezione, EG Computer, Millecanali

Differenza sul prezzo di copertina	L. 26.500
Buono sconto Electronic Market	L. 40.000
Abbonamento gratuito a Electronic Market	L. 6.000

GUADAGNO SICURO
L. 72.500

5

ABBONAMENTO ANNUO A CINQUE RIVISTE

Esempio: Sperimentare, Selezione, EG, Millecanali, Cinescopio

Differenza sul prezzo di copertina	L. 29.500
Buono sconto Electronic Market	L. 50.000
Abbonamento gratuito a Electronic Market	L. 6.000

GUADAGNO SICURO
L. 85.500

...INOLTRE VINCI 10 SINCLAIR QL

Dieci favolosi Sinclair QL,
il più potente Personal Computer
mai prodotto,
saranno sorteggiati fra tutti coloro
che si abboneranno
a una o più riviste JCE
tra il 1/10/'84 e il 15/2/'85



agli abbonati sconto 20%



Offertissima Natale JCE

LA PRATICA DELLE MISURE ELETTRONICHE
Il libro illustra le moderne tecniche delle misure elettroniche mettendo in condizione il lettore di potersi costruire validi strumenti di misura, con un notevole risparmio. Pag. 174

L. 11.500

TABELLE EQUIVALENZE SEMICONDUKTORI E TUBI ELETTRONICI PROFESSIONALI
Completo manuale di equivalenze per transistori e diodi europei, americani e giapponesi, diodi controllati, diodi LED, circuiti integrati logici, circuiti integrati analogici e lineari per RTV, circuiti integrati MOS, TUBI elettronici professionali e vidicon. Pag. 126

L. 5.000

DIGIT 1

Le informazioni contenute in questo libro permettono di comprendere più facilmente i circuiti digitali. Vengono proposti molti esercizi e problemi con soluzione. Pag. 62

L. 7.000

DIGIT 2

È una raccolta di oltre 500 circuiti. L'arco delle applicazioni si estende dalla strumentazione, ai giochi ai circuiti di home utility e a nuovissimi gadgets. Pag. 104

L. 6.000

JUNIOR COMPUTER Vol. 1 & Vol. 2

Semplice introduzione all'affascinante tecnica del computer e in particolare del JUNIOR COMPUTER un microelaboratore da autocostruire.

Vol. 1 pag. 184
Vol. 2 pag. 254

L. 11.000
L. 14.500

ALLA RICERCA DEI TESORI

di G. BRAZOLI
Un completo manuale che vi illustrerà ampiamente tutti i misteri di un nuovo ed affascinante hobby all'aria aperta: la prospezione elettronica o ricerca di materiali preziosi con i detectors. Pag. 108

L. 6.000

APPUNTI DI ELETTRONICA

È una validissima opera che permette di comprendere in forma chiara ed esauriente i concetti fondamentali dell'elettronica. Questa colonna si compone di 10 volumi di cui 5 già pubblicati. Tutti i volumi sono corredati da formule, diagrammi ed espressioni algebriche.

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 1

Elettricità. Fenomeni sinusoidali, oscillazioni, tensioni, corrente continua e alternata, resistenza statica e differenziale. Pag. 156

Cod. 2390 L. 8000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 2

Elettromagnetismo, forze magnetiche, flusso magnetico, reattanza, induzione elettromagnetica, magnetostatica, elettrostatica. Pag. 88

Cod. 2391 L. 8000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 3

Resistenza e conduttanza, capacità, induttanza, caratteristiche a regime alternato. Pag. 142

Cod. 2392 L. 8000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 4

Concetto di energia, eroga elettrica e magnetica, potenza, trasformazione e trasmissione dell'energia, amplificazione e attenuazione. Pag. 80

Cod. 2393 L. 8000

APPUNTI DI ELETTRONICA - Vol. 5

Principi di KIRCHHOFF teoremi di THEVENIN e NORTON, circuiti passivi e reattivi. Pag. 112

Cod. 2394 L. 8000

n° 7 libri
a sole
L. 27.900
anziché
L. 61.000

sul modulo d'ordine indicare "offertissima Natale"

ettronica



273 CIRCUITI
Questo libro è una raccolta di progetti con esaurienti spiegazioni sul funzionamento circuitale, indispensabile per gli hobbisti di elettronica e per tecnici di laboratorio.
Pag. 224
Cod. 8014 L. 12.500

300 CIRCUITI
Una grandiosa raccolta di circuiti elettronici e di idee per il laboratorio e per l'hobby.
Pag. 262
Cod. 8009 L. 12.500

CORSO DI PROGETTAZIONE DEI CIRCUITI A SEMICONDUZIONE
di P. LAMBERTS
Ultimissima guida per una moderna tecnica di progettazione dei circuiti a semiconduttore.
Pag. 100
Cod. 2002 L. 8.400

NUOVISSIMO MANUALE FRA TRANSISTORI
Manuale che vi permette di trovare il transistor equivalente tra i costruttori europei, americani e giapponesi.
Pag. 80
Cod. 8015 L. 10.000

SELEZIONE DI PROGETTI ELETTRONICI
È un libro che comprende una selezione dei più interessanti progetti trattati dalle riviste ELEKTOR.
Pag. 112
Cod. 8008 L. 9.900

CONSTRUIAMO UN VERO MICROELABORATORE ELETTRONICO E IMPARIAMO A PROGRAMMARE
di G. CHIRINGHELLI e G. FUSAROLI
Questo libro sul microelaboratore è indirizzato a chi vuole apprendere i concetti fondamentali dell'informatica sfruttando il mito del "troppo difficile".
Gli argomenti sono trattati in forma completa, giustamente approfondita e facile da capire.
Pag. 112
Cod. 3000 L. 4.000

TRANSISTOR CROSS-REFERENCE GUIDE
Questo volume raccoglie circa 5000 diversi tipi di transistor e fornisce l'indicazione di un eventuale equivalente.
Pag. 200
Cod. 6007 L. 8.000

GUIDA ALL'ACQUISTO DEI SEMICONDUZIONE
Ogni semiconduttore è presentato con tutte le sue denominazioni: codice commerciale-internazionale, casa costruttrice, dove e come ordinarlo. Vengono inoltre suggerite le sostituzioni dei prodotti all'insuffragamento e date informazioni sui tipi dei contenitori.
Pag. 160
Cod. 4000 L. 8.000

LE LUCI PSICHEDELICHE
di G. BRAZOLI e M. CALVI
Questo libro propone numerosi progetti per l'autocostruzione di apparati psichedelici di ogni tipo. I progetti sono stati provati e collaudati e garantiscono una sicura riuscita anche per gli hobbisti alle prime armi.
Pag. 94
Cod. 8002 L. 4.500

ACCESSORI ELETTRONICI PER AUTOVEICOLI
di G. BRAZOLI e M. CALVI
In questo libro sono trattati progetti di accessori elettronici per autoveicoli che potrete facilmente costruirvi. I circuiti sono stati collaudati e garantiscono un sicuro funzionamento.
Pag. 156
Cod. 8003 L. 8.000

SISTEMI HI-FI MODULATORI da 30 a 1000 W
di G. BRAZOLI
Questo libro si rivolge a coloro che desiderano costruirsi sistemi audio HI-FI dalle eccellenti prestazioni, utilizzando famosi moduli ibridi della ILP.
Pag. 126
Cod. 6016 L. 8.000

IL MODERNO LABORATORIO ELETTRONICO
di G. BRAZOLI e M. CALVI
Autocostruzione degli strumenti di misura fondamentali per il vostro laboratorio. I progetti presentati sono stati collaudati e garantiscono un sicuro funzionamento.
Pag. 108
Cod. 8004 L. 8.000

LE RADIO COMUNICAZIONI
di P. SOATI
Validissimo libro che tratta della propagazione e ricezione delle onde elettromagnetiche, delle interferenze, dei radiostrutture e delle comunicazioni extraterrestri, indispensabile per tecnici, insegnanti, radioamatori e studenti.
Pag. 174
Cod. 7001 L. 7.500

PRATICA TV
di A. GOZZI
Questo libro consiste in una raccolta di 58 casi risolti inerenti a guasti avvenuti a TV B/N e colori. Il libro interessa in modo particolare i tecnici e i riparatori TV.
Pag. 160
Cod. 7002 L. 10.500

99 RIPARAZIONI TV ILLUSTRATE E COMMENTATE
di A. GOZZI
Si tratta di 99 schede di riparazioni effettuate su televisori in bianco e nero e a colori. Sono casi reali verificati in laboratorio, scelti fra i più interessanti da punto di vista tecnico e didattico.
Pag. 172
Cod. 7003 L. 16.000

100 RIPARAZIONI TV ILLUSTRATE E COMMENTATE
di A. GOZZI
Questo libro riporta 100 riparazioni effettuate su televisori in bianco e nero e a colori di tutte le marche in commercio. Si tratta quindi di una classifica completa, che potrà interessare chi svolge per hobby o per lavoro il SERVIZIO DI ASSISTENZA TV.
Pag. 210
Cod. 7000 L. 10.000

THE WORLD TTL. LA DATA CROSS-REFERENCE GUIDE
Questo libro fornisce le equivalenze, le caratteristiche elettriche e meccaniche di moltissimi integrati TTL dei più importanti costruttori mondiali di semiconduttori.
Pag. 400
Cod. 6010 L. 20.000

Libri di informatica scontati a tutti gli abbonati



SINCLAIR ZX SPECTRUM. Assembler e linguaggio macchina per principianti di WILLIAM TANG. Anche se non avete alcuna esperienza nell'uso di linguaggio di tipo Assembler, questo libro vi metterà in grado di apprezzare al meglio le potenzialità del linguaggio macchina del vostro ZX SPECTRUM. Pag. 260. Libro più cassetta. Cod. 9000 L. 25.000



IL LIBRO DEL MICRODRIVE SPECTRUM di JAN LOGAN. L'autore, un'autorità nel campo dei computer Sinclair, offre una spiegazione accurata di questo sistema di memorizzazione ad alta velocità, come funziona il suo potenziale per il BASIC e Linguaggio Macchina, le possibili applicazioni nel campo educativo e nel lavoro. Il libro comprende anche due programmi dimostrativi. Pag. 146. Cod. 9001 L. 16.000



PROGRAMMARE IMMEDIATAMENTE LO SPECTRUM di TIM HARTNELL. Questo libro con cassetta rappresenta l'unico modo per imparare a programmare lo ZX SPECTRUM in soli 60 minuti: il metodo di apprendimento si basa sull'ascolto della cassetta. Il libro inoltre riporta i listati di 50 programmi di Giochi, Unita Grafica, alcuni dei quali sono memorizzati sulla cassetta. Pag. 150. Libro più cassetta. Cod. 9002 L. 25.000



CREATE GIOCHI ARCADE COL VOSTRO SPECTRUM di DANIEL HARWOOD. Gli argomenti esaminati in dettaglio sono l'animazione degli oggetti, lo scrolling dello schermo e l'impiego dei comandi PEEK e POKE per il loro uso più corretto. Il tutto è accompagnato da 18 programmi le maggior parte dei quali sono stati registrati sulla cassetta allegata al volume. Pag. 118. Libro più cassetta. Cod. 9003 L. 25.000



APPROFONDIRE LA CONOSCENZA DELLO SPECTRUM di DILWYN JONES. Dopo avere familiarizzato con la programmazione dello SPECTRUM, avrete bisogno di questa inimitabile guida per valorizzare le tecniche ed i concetti di programmazione. Tra i programmi troverete: INTRUDERS e LABIRINTO 3D, quest'ultimo memorizzato su CASSETTA insieme alle migliori routines. Libro più cassetta. Cod. 9004 L. 30.000



GRAFICA E SUONO PER IL LAVORO E IL GIOCO CON LO SPECTRUM di ROSSELLA e MASSIMO BION. Sulla base della trattazione semplice ed esauriente e dei moltissimi esempi pratici, la maggior parte dei quali sono riprodotti sulla cassetta software allegata al libro, anche chi si avvicina per la prima volta a questo campo può imparare facilmente le regole e i trucchi per creare complessi disegni. Libro più cassetta. Cod. 9011 L. 25.000



49 GIOCHI ESPLOSIVI PER LO SPECTRUM di TIM HARTNELL. Questo libro contiene una raccolta di 49 programmi relativi a giochi di alta qualità. Oltre che per una grande varietà di argomenti, i games proposti si distinguono per l'eccellente grafica. Al libro è allegata una cassetta software con 25 giochi tra i più accattivanti. Libro più cassetta. Cod. 9009 L. 30.000



PROGRAMMIAMO INSIEME LO SPECTRUM di TIM HARTNELL e DILWYN JONES. Oltre 100 programmi e routines di sicuro funzionamento. La maggior parte dei programmi sono memorizzati sulla cassetta allegata al libro. Il suo pregio particolare sta nell'idea di aver collegato i listati con un testo di spiegazioni che lo rendono un poderoso manuale di consultazione. Libro più cassetta. Cod. 9006 L. 30.000



POTENZIALE IL VOSTRO SPECTRUM di DAVID WEBB. Oltre 50 routines in linguaggio macchina già pronte per l'uso! Senza nessuno sforzo supplementare potete superare le limitazioni del BASIC e dare al vostro Spectrum maggiori potenzialità. Al libro viene allegata una cassetta contenente i programmi BASIC necessari per il caricamento delle routines in linguaggio macchina. Libro più cassetta. Cod. 9008 L. 30.000

matematica 100% completati

Disponibili in ES

SPRITES & SUONO DEL COMMODORE 64

A. PETER COLEMAN

GRAFICA AVANZATA DELLO SPECTRUM

A. PETER COLEMAN

SPRITES & SUONO PER C-64

Questo libro è una raccolta utilissima di sub-routines in Basic ed in assembly che compongono molti videogames, molti interessanti assembler che vi permetteranno di avvicinarvi in modo semplice al linguaggio macchina, una serie di accorgimenti per facilitarvi l'uso degli sprites, ed infine un pratico insegnamento di come gestire il suono. Libro più cassetta. Cod. 9153 L. 30.000

GRAFICA AVANZATA DELLO SPECTRUM

di ANGEL JONES
Questo libro è una raccolta di programmi di grafica per coloro che vogliono disegnare figure complesse con il proprio Spectrum e comprendere gli argomenti in modo schematico e matematico. Libro più cassetta. Cod. 9010 L. 35.000

METTETE AL LAVORO IL VOSTRO VIC 20!

Un pratico manuale per il VIC 20 con un programma di 15 giochi.



JCE

METTETE AL LAVORO IL VOSTRO VIC 20!

di TOM LAU
Questo libro contiene i listati di 15 programmi di uso generale sia per le applicazioni domestiche che gestionali. Nella cassetta allegata al libro, abbiamo inserito a titolo esemplificativo alcuni di questi programmi lasciando gli altri a voi, convertiti dell'ultima didattica. Libro più cassetta. Cod. 9100 L. 25.000

FORTH PER SPECTRUM

di DON THOMASSON



JCE

Questo libro è un aiuto essenziale per chiunque desideri scoprire il vero potenziale del FORTH sul proprio SPECTRUM ed è ideale sia per il principiante che per il programmatore avanzato in quanto propone esempi e spiegazioni molto esaurienti. Cod. 9005 L. 15.000

COME PROGRAMMARE IL TUO COMMODORE 64

di TIM HARTNELL



JCE

Tim Hartnell, uno dei più proficui ed esperti autori di computer, ha raccolto, in questo volume, oltre 50 esempi applicativi di routines e programmi di giochi, matematica, utilità e musica i più interessanti di quelli riportati su cassetta. Libro più cassetta. Cod. 9151 L. 25.000

IMPARIAMO IL PASCAL SUL NOSTRO COMPUTER

di JEREMY RUSTON



JCE

Impariamo il Pascal sul nostro computer di JEREMY RUSTON. Nel libro sono riportati i listati di due programmi per tradurre le istruzioni PASCAL in BASIC. Il primo compilatore è scritto in Basic MICROSOFT quindi è adatto ai personal computer IBM PC, IBM compatibili, OLIVETTI M 10 - M 20 - M 21 - M 24, HP 150. Il secondo è scritto in Basic SINCLAIR per lo ZX Spectrum ed è fornito su cassetta software allegata al libro. Libro più cassetta. Cod. 9800 L. 25.000

BASIC & FORTRAN PER SPECTRUM

di WAINWRIGHT & CRANT



JCE

Questo libro può essere utilizzato per imparare sia il FORTRAN che il BASIC, od anche per apprendere entrambi i linguaggi contemporaneamente sul vostro Spectrum. Nella cassetta allegata al libro è stato inserito un interprete FORTRAN per lo Spectrum che vi aiuterà subito a comprendere i fondamenti della programmazione in FORTRAN. Libro più cassetta. Cod. 9007 L. 25.000

COMMODORE 64: I SEGRETI DEL LINGUAGGIO MACCHINA

di MARK GREENSHIELDS



JCE

Con questo libro, dominerete facilmente e velocemente il linguaggio macchina del vostro Commodore 64. Nella cassetta software allegata al libro troverete una splendida sorpresa: l'assembler SUPERMON scritto da JIM BUTTERFIELD, programmatore ben noto agli addetti ai lavori. Cod. 9152 L. 30.000

ALLA SCOPERTA DEL QL IL COMPUTER SINCLAIR

di ANDREW NELSON



JCE

Alla scoperta del QL il computer SINCLAIR di ANDREW NELSON. Progettato per una migliore e più lineare realizzazione dei programmi, il Super BASIC SINCLAIR è linguaggio di cui è corredato il QL e quanto di più avanzato si possa immaginare nel campo della programmazione. In questo libro troverete: la creazione di procedure, la programmazione strutturata, la grafica ad altissima risoluzione del SUPER BASIC. Cod. 9050 L. 20.000

COME PROGRAMMARE IL TUO IBM PC

di TIM HARTNELL



JCE

Questo libro è dedicato a quelle persone che possiedono un IBM PC, e vogliono realizzare programmi di grafica, musica, matematica. Cod. 9200 L. 20.000

IL MIO COMMODORE 64

di ROGER VALENTINE



JCE

Lo scopo principale di questo libro è di mostrare come lavorare i programmi insegnandovi molti segreti sulla programmazione al COMMODORE 64. Nella cassetta in dotazione troverete oltre a molti programmi il "CAR BOX" un completo ed esauriente DATA BASE. Libro più cassetta. Cod. 9150 L. 25.000

Software JCE... sconto 20% agli abbonati



ECONOMIA FAMILIARE
Collezione di cinque
utilissimi programmi per la
gestione di casa:
1 - Agenda indirizzi
2 - Diario di casa
3 - Bilancio di casa
4 - Conto in banca
5 - Calcolo mutui
Supporto: dischetto
Configurazione richiesta:
Commodore 64, floppy disk
VC 1541
J 0112-02 L. 40.000



GRAFICA PER TUTTI
Un programma italiano,
pensato soprattutto per la
didattica. Facile da usare e
adatto anche per i più
piccoli, ma che può
sfruttare istruzioni potenti
che permettono, ad
esempio, di colorare una
figura solo definendo un
punto all'interno della
stessa
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta:
Spectrum 48K
J 0100-01 L. 25.000



**MANUALE DI GEOMETRIA
PIANA**
Il programma consente la
consultazione e
l'applicazione pratica di
numeroso regole di
geometria piana, tra cui:
calcolo di aree, perimetri,
settori, ecc. Valido aiuto
agli studenti e
professionisti per fare
rapidamente i calcoli.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta:
Spectrum 48K
J 0100-02 L. 25.000



**MANUALE DI GEOMETRIA
SOLIDA**
Il programma consente la
consultazione e
l'applicazione pratica di
numeroso regole di
geometria solida, tra cui:
calcolo di volumi, superfici,
sezioni, ecc.
Aiuto incontestabile per
studenti, professionisti e
chiunque abbia da
affrontare questi problemi
e i relativi calcoli.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta:
Spectrum 48K
J 0100-03 L. 25.000



TRIGONOMETRIA
Il programma offre il
vantaggio non solo di
risolvere i triangoli ma
anche di visualizzarli ridotti
in scala. La TRILOGIA viene
fornita con un utile
volumetto, che riproduce
tutte le principali vedute,
al fine di migliorare la
consultazione del
programma.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta:
Spectrum 48K
J 0100-04 L. 25.000



MOSAICO
Il programma mosaico è un
gioco che vi permette di
scorrere pezzo per pezzo,
un disegno
precedentemente
realizzato con lo Spectrum.
I disegni possono essere
già presenti sulla cassetta,
oppure realizzati
dall'utente, con un
apposito programma
contenuto nella cassetta
stessa.
Supporto: cassetta
Configurazione richiesta:
Spectrum 48K
J 0100-01 L. 20.000

COME ABBONARSI

Per abbonarsi potete utilizzare il modulo di c/c postale inserito in questo stampato. È possibile effettuare versamenti anche sul c/c postale n° 315275 intestato a JCE - via dei Lavoratori, 124 20092 Cinisello Balsamo oppure inviare un vaglia o assegno bancario circolare allo stesso indirizzo.

COME UTILIZZARE I BUONI SCONTO

- Compilare l'allegato bollettino di abbonamento e presentarlo a qualunque ufficio postale, che rilascerà le due parti a sinistra.
- Separare le due parti, tagliando lungo la linea che le divide. La parte denominata "Attestazione" andrà allegata al modulo d'ordine.
- Compilare il modulo d'ordine, scegliendo i prodotti desiderati da Electronic Market. Seguire le istruzioni.
- Ritagliare il buono sconto corrispondente al tipo di abbonamento.
- Inserire nella busta qui allegata, indirizzata all'Exelco.

- il buono sconto
 - l'attestazione del conto corrente postale
 - il modulo d'ordine
- e spedire tutto senza affrancatura.

COME ORDINARE I PRODOTTI DI ELECTRONIC MARKET

Utilizzare i moduli d'ordine stampati sul catalogo o fotocopia. Compilare con esattezza il modulo d'ordine con i DATI PERSONALI. Compilare con chiarezza le 5 colonne del modulo d'ordine come segue:

- DESCRIZIONE:** Scrivere in questa colonna il nome del prodotto o il modello prescelto.
- CODICE ARTICOLO:** Riportare esattamente il codice che identifica ciascun articolo. Questo codice è formato da: due numeri o lettere, una barra, quattro numeri, un trattino, due numeri.
- QUANTITÀ:** In questa terza colonna indicare quanti pezzi volete dell'articolo da voi scelto. Se l'articolo è costituito da una coppia, indicate "1" nella colonna.
- PREZZO UNITARIO:** È il prezzo IVA inclusa, riportato nella descrizione del catalogo a fianco dell'articolo. Va riportato in questa colonna.
- PREZZO TOTALE:** Scrivere il risultato della moltiplicazione tra la colonna 3 "quantità" e la colonna 4 "prezzo unitario".
- CONTRIBUTO SPESE DI SPEDIZIONE:** Comprende le spese di imballo e le spese di spedizione postale. È sempre dell'importo di L. 5.000 indipendentemente dal numero e dal valore degli articoli ordinati.
- Desiderando il pacco "Urgente" aggiungere L. 3.000
- Sommare** gli importi incollanti (5+6+7+8)
- Deurre** l'importo del buono sconto
- Scrivere** l'importo netto
- PAGAMENTO:** Può essere effettuato, a scelta del cliente:
 - Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
 - Contro assegno.

COME ORDINARE LIBRI E SOFTWARE JCE

Come premio supplementare, la JCE offre agli abbonati l'85 lo sconto del 20% sui libri e sul software. Per ottenere questa agevolazione bisogna effettuare l'ordine utilizzando il modulo seguente compilato in ogni sua parte o fotocopia.

Spedire in busta chiusa a:
JCE via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

La campagna abbonamenti alle riviste JCE è valida dal 1°/10/84 al 15/2/85. Essa annula e sostituisce tutte le precedenti norme ed agevolazioni.

Esempio:

DESCRIZIONE DEGLI ARTICOLI	CODICE ARTICOLO	QUANTITÀ	PREZZO UNITARIO	PREZZO TOTALE
PENNA OTTICA	5N/3010-02	2	48 000	96 000
TASTIERA A MEMORIA	5N/3010-05	1	48 000	48 000
/	/	/	/	/
/	/	/	/	/
/	/	/	/	/
/	/	/	/	/
/	/	/	/	/
/	/	/	/	/
/	/	/	/	/
L'IMPORTO ANNUO DELL'ORDINE DEVE ESSERE DI L. 95.000			CONTRIBUTO SPESE DI SPEDIZIONE + 5.000	
AGGIUNGERE L. 5.000 PER PACCO URGENTE			+ /	
DATI RIGUARDANTI L'ABBONAMENTO			IMPORTO TOTALE = 144.000	
Mi sono abbonato alle seguenti riviste: <input checked="" type="checkbox"/> Selezione di elettronica e microinformatica <input checked="" type="checkbox"/> Letteratura via telematica e i computer <input checked="" type="checkbox"/> X-News <input checked="" type="checkbox"/> X-News <input checked="" type="checkbox"/> X-News Computer			ESPOSIZIONE ASSONOMA A N° 4 BUSTE HO DIRITTO A UNO SCONTO PAR A LIRE = 90.000	
			IMPORTO NETTO DA PAGARE NEL MODULO PRESELETO = 96.000	

FORMA DI PAGAMENTO E SPEDIZIONE PRESCELTA

- PAGAMENTO CONTRO ASSEGNO**
 Il pacco verrà spedito nel momento in cui riceverò il pagamento di L. 500.000. Il contributo sarà ad opera di spedizione.
- PAGAMENTO ANTICIPATO**
 Per conto di spedizione il mio pacco verrà spedito nel momento in cui riceverò il pagamento di L. 500.000 in contanti o tramite assegno circolare intestato a EXELCO.
- LA RECEVUTA ORIGINALE DEL VERSAMENTO DA ME EFFETTUATO CON VAGLIA POSTALE INTESTATO A EXELCO - VIA DEI LAVORATORI, 124 - 20092 CINISELLO BALSAMO (MI)**
- SPEDIZIONE URGENTE**
 Per spedizione pacco postale urgente aggiungere L. 5.000 in contributo fissa.

AVVERTENZA

Si prega di compilare questo modulo in ogni sua parte accuratamente in modo chiaro e leggibile. Per la spedizione utilizzare la busta preimballata e indirizzata a:

EXELCO _____
 Desidero ricevere la fattura Baritare la voce che interessa
 Codice Pagine n° 104

Esempio:

DESCRIZIONE DEGLI ARTICOLI	CODICE ARTICOLO	QUANTITÀ	PREZZO UNITARIO	PREZZO TOTALE
STUDIO DI FUNZIONI	J 0109 06	1	30.000	30.000
OPERTISSIMA NATALE		1	27.900	27.900
GRAPHIC AVANZATA	9010	1	35.000	35.000
/	/	/	/	/
/	/	/	/	/
/	/	/	/	/
/	/	/	/	/
L'IMPORTO ANNUO DELL'ORDINE DEVE ESSERE DI L. 95.000			CONTRIBUTO SPESE DI SPEDIZIONE + 5.000	
AGGIUNGERE L. 5.000 PER PACCO URGENTE			+ /	
DATI RIGUARDANTI L'ABBONAMENTO			IMPORTO TOTALE = 98.900	
Mi sono abbonato alle seguenti riviste: <input type="checkbox"/> Selezione di elettronica e microinformatica <input type="checkbox"/> Letteratura via telematica e i computer <input type="checkbox"/> X-News <input type="checkbox"/> X-News <input type="checkbox"/> X-News Computer			SCONTO DEL 20% IN QUANTO VOSTRO ABBONAMENTO È ANTICIPATO = 19.580	
			AGGIUNGERE L. 5.000 PER SPEDIZIONE CONTRO ASSEGNO = /	
			IMPORTO NETTO DA PAGARE NEL MODULO PRESELETO = 74.320	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- PAGAMENTO CONTRO ASSEGNO**
 Il pacco verrà spedito nel momento in cui riceverò il pagamento di L. 500.000. Il contributo sarà ad opera di spedizione.
- PAGAMENTO ANTICIPATO**
 Per conto di spedizione il mio pacco verrà spedito nel momento in cui riceverò il pagamento di L. 500.000 in contanti o tramite assegno circolare intestato a EXELCO.
- LA RECEVUTA ORIGINALE DEL VERSAMENTO DA ME EFFETTUATO CON VAGLIA POSTALE INTESTATO A EXELCO - VIA DEI LAVORATORI, 124 - 20092 CINISELLO BALSAMO (MI)**

AVVERTENZA

Si prega di compilare questo modulo in ogni sua parte accuratamente in modo chiaro e leggibile. Per la spedizione utilizzare la busta preimballata e indirizzata a:

JCE via dei Lavoratori, 124 20092 Cinisello Balsamo (MI)
 Desidero ricevere la fattura Baritare la voce che interessa
 Codice Pagine n° 104 875030287878

Lo sconto 20% sui libri e sul software per gli abbonati è valido dal 1°/10/84 al 15/2/85.

MODULO D'ORDINE ELECTRONIC MARKET

DESCRIZIONE DEGLI ARTICOLI	CODICE ARTICOLI	QUANT.	PREZZO UNITARIO	PREZZO TOTALE
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			

L'IMPORTO MINIMO DELL'ORDINE DEVE ESSERE DI L. 30.000

DATI RIGUARDANTI L'ABBONAMENTO

- Mi sono abbonato alle seguenti riviste:
- Selezione di elettronica e microcomputer
 - Sperimentare con l'elettronica e il computer
 - Cinescopio
 - Millecanali
 - EG Computer

CONTRIBUTO SPESE DI SPEDIZIONE

+ 5.000

AGGIUNGERE L. 3.000 PER PACCO URGENTE

+

IMPORTO TOTALE

=

ESSENDOMI ABBONATO A N° _____ RIVISTE, HO DIRITTO A UNO SCONTO PARI A LIRE

-

IMPORTO NETTO, DA PAGARE NEL MODO PRESCELTO

=



MODULO D'ORDINE PER SOFTWARE E LIBRI JCE

DESCRIZIONE DEGLI ARTICOLI	CODICE ARTICOLI	QUANT.	PREZZO UNITARIO	PREZZO TOTALE
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			
	/ / -			

TOTALE

SCONTO 20% IN QUANTO VOSTRO ABBONATO

IMPORTO SCONTATO

AGGIUNGERE L. 2500 PER SPEDIZIONE CONTRO ASSEGNO

DATI RIGUARDANTI L'ABBONAMENTO

- Mi sono abbonato alle seguenti riviste:
- Selezione di elettronica e microcomputer
 - Sperimentare con l'elettronica e il computer
 - Cinescopio
 - Millecanali
 - EG Computer

IMPORTO NETTO, DA PAGARE NEL MODO PRESCELTO



FORMA DI PAGAMENTO E SPEDIZIONE PRESCELTA

PAGAMENTO CONTRO ASSEGNO

Pagherò in contanti alla consegna del pacco l'importo del materiale ordinato comprensivo di L. 5.000 quale contributo fisso alle spese di spedizione

PAGAMENTO ANTICIPATO

Pago subito anticipatamente l'importo del materiale ordinato comprensivo di L. 5.000 per il CONTRIBUTO FISSO alle spese di spedizione e allego al presente modulo d'ordine:

UN ASSEGNO BANCARIO CIRCOLARE INTESTATO A EXELCO

LA RICEVUTA ORIGINALE DEL VERSAMENTO DA ME EFFETTUATO CON VAGLIA POSTALE INTESTATO A EXELCO - Via G. Verdi, 23/25 - 20095 CUSANO MILANINO (MI)

SPEDIZIONE URGENTE

Per spedizione pacco postale urgente aggiungere L. 3.000 di contributo fisso.

AVVERTENZA

Si prega di compilare questo modulo in ogni sua parte scrivendo in modo chiaro e leggibile.

Per la spedizione utilizzare la busta prestampata o indirizzare a:

EXELCO Via G. Verdi, 23/25
20095 CUSANO MILANINO (MI)

Nome	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []											
Cognome	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []											
Via	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []											
Città	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []											
Data	[] [] []	[] [] []	[] [] [] []	C.A.P.	[] [] [] [] [] []							
Desidero ricevere la fattura	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	Barrare la voce che interessa									
Codice Fiscale/P. IVA	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []											

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

PAGAMENTO CONTRO ASSEGNO

Pagherò in contanti alla consegna del pacco l'importo del materiale ordinato comprensivo di L. 2.500 quale contributo fisso alle spese di spedizione

PAGAMENTO ANTICIPATO

Pago subito anticipatamente l'importo del materiale ordinato e allego al presente modulo d'ordine:

UN ASSEGNO BANCARIO CIRCOLARE INTESTATO A JCE

LA RICEVUTA ORIGINALE DEL VERSAMENTO DA ME EFFETTUATO CON VAGLIA POSTALE INTESTATO A: JCE - Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

AVVERTENZA

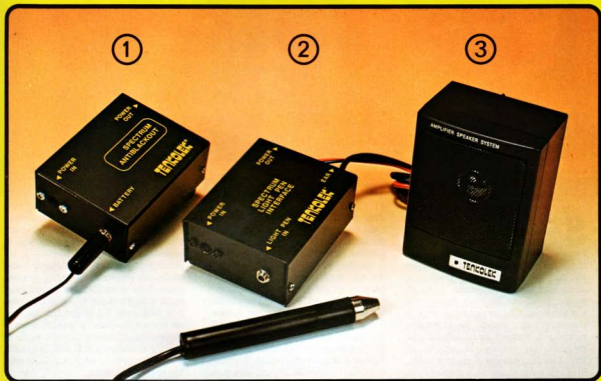
Si prega di compilare questo modulo in ogni sua parte scrivendo in modo chiaro e leggibile.

Per la spedizione indirizzare a:

JCE Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Nome	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []											
Cognome	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []											
Via	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []											
Città	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []											
Data	[] [] []	[] [] []	[] [] [] []	C.A.P.	[] [] [] [] [] []							
Desidero ricevere la fattura	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	Barrare la voce che interessa									
Codice Fiscale/P. IVA	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []											

PRODOTTI TENKOLEK®



1

ANTI BLACK-OUT PER SPECTRUM

Progettato appositamente per Sinclair, è però adattabile a diversi altri personal computers. Mantiene in memoria i vostri programmi anche al verificarsi di interruzioni di rete, segnalandone acusticamente la mancanza.

Cod. SM/3010-08

L. 31.000

2

PENNA OTTICA PER SPECTRUM

La Ligh-pen è un dispositivo che rileva i segnali dal video e li trasforma in dati elaborabili dallo ZX Spectrum.

Con un software appropriato, vi permetterà quindi di tracciare disegni, curve o altre funzioni sullo schermo video. In dotazione viene fornita una cassetta contenente un programma di utilità che con l'aggiunta di 16 opzioni ne facilita l'uso. E' inoltre possibile regolare la sensibilità del lettore ottico intervenendo su un trimmer posto all'interno dell'unità stessa.

Cod. SM/3010-02

L. 44.900

3

BOX SONORO PER SPECTRUM

Amplificatore da collegare allo ZX Spectrum per amplificare i suoni generati dal computer e quelli provenienti dal generatore in fase di "LOAD".

Alimentazione: 3 batterie a stilo 1,5 Vc.c.

Cod. SM/3010-03

L. 24.900

Descrizione	Cod.	Q.tà	Prezzo Unitario	Prezzo Totale
PENNA OTTICA PER SPECTRUM	SM/3010-02		L. 44.900	
BOX SONORO PER SPECTRUM	SM/3010-03		L. 24.900	
ANTI BLACK-OUT PER SPECTRUM	SM/3010-08		L. 31.000	

Desidero ricevere, a mezzo pacco postale, il materiale indicato nella tabella al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA
Partita IVA

PAGAMENTO:

- A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare l'acconto di Lire 20.000 mediante assegno circolare o vaglia postale. Il saldo sarà regolato contro assegno.
AGGIUNGERE L. 5.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

DIVIS **EXELCO**

Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO - Milano



A scuola di computer



a cura di EDGARDO DI NICOLA-CARENA

prima parte

Salve ragazzi! Mi rivolgo a tutti coloro che hanno deciso da poco tempo di imparare a programmare il proprio Personal Computer. Se avete letto il manuale, ma vi trovate disorientati di fronte alla difficoltà di realizzare un programma anche banale, avete certamente bisogno di essere guidati da qualcuno che ha più esperienza di voi. Per questo proverò a insegnarvi tutti i trucchi che vi possono servire e vi mostrerò alcuni semplici programmi, per rendere più semplice ed immediata l'acquisizione di alcuni concetti. Vi assicuro che si impara a programmare molto più con la pratica che con la teoria, quindi cercate di scrivere voi stessi molti programmi e, successivamente, di perfezionarli il più possibile. Inoltre dovete cercare di applicarvi un po' di tempo, come dovreste fare a scuola, anche se qui non avrete interrogazioni o compiti in classe, ma sarete mossi unicamente dal vostro interesse.

Mi presento: sono un ragazzo di 17 anni, che ha imparato a programmare da solo già parecchi anni fa. Inizialmente ho lavorato sull'Apple di un mio amico più grande, che voleva utilizzare il computer per migliorare il servizio nella sua ditta; poi ho comprato uno Spectrum e con questo ho progredito sempre più. La mia speranza è che possiate anche voi arrivare ad un alto grado di soddisfazione.

Penso che programmare il computer sia un'attività utile per diventare migliori, anche scolasticamente, ma so quante siano le difficoltà che si trovano inizialmente nell'impostare programmi anche relativamente semplici.

Analizziamo così una prima semplice applicazione sul nostro personal: è assolutamente indispensabile, per non perdere la testa, tenere un po' di ordine nelle proprie cassette e per far ciò avete bisogno di un programma che memorizzi i nomi dei files presenti sulla facciata di una cassetta, as-

sieme ai relativi numeri dei contagiri del registratore per permettervi di ricercarli più facilmente. Un programma del genere potrebbe essere sempre presente all'inizio di ogni facciata.

Ma come realizzarlo? La prima idea che potrebbe venirci è quella di far scrivere l'intera tabella sul video utilizzando delle istruzioni PRINT e di aggiornare successivamente questa stessa operando le modifiche necessarie direttamente sul listato. Questo sistema può funzionare, ma è certamente limitato e non pratico. È limitato in quanto è impossibile, in ogni altra parte del programma, utilizzare i dati presenti nelle istruzioni PRINT per effettuare, ad esempio, il caricamento automatico del programma prescelto (dopo che l'utilizzatore ha indicato la sua posizione nella lista). Inoltre un buon programmatore ha il compito di creare programmi il più semplice possibile da utilizzare, in quanto anche una persona completamente ignorante sul sistema operativo del vostro computer deve poterlo usare.

Per queste ragioni, i nomi dei files ed il numero di giri sul registratore al punto in cui essi iniziano dovranno essere memorizzati in apposite variabili con indice. Immagino che tutti voi sappiate cosa siano le variabili, ma per sicurezza lo ripeto brevemente: le variabili, analogamente all'algebra, sono dei nomi che il BASIC interpreta come numeri o come serie di caratteri, a seconda che finiscano o meno con il segno del dollaro (\$). È sempre possibile assegnare un valore ad una determinata variabile tramite l'istruzione LET (omessa in quasi tutti i computer) o utilizzare nelle espressioni matematiche il valore precedentemente assegnato.

Le variabili con indice sono un tipo più raffinato di variabile e vengono utilizzate ogni qualvolta dobbiamo memorizzare una serie di dati che hanno la stessa natura,

nel nostro caso la lista dei files memorizzati su di una cassetta. Il cosiddetto "indice" è un numero di riferimento posto dopo il nome della variabile, che permette di richiamare il contenuto memorizzato nella tabella alla posizione indicata dal numero stesso. Tutte le variabili con indice (dette anche arrays) vanno di regola dimensionate nella parte del programma eseguita per prima e chiamata "di inizializzazione". L'operazione di dimensionamento serve a stabilire la lunghezza della lista, in quanto il computer deve forzatamente assegnarle uno spazio ben preciso.

L'inizializzazione dev'essere eseguita una volta sola dal programma e serve, oltre che a dimensionare tutti gli arrays, ad assegnare, una volta per tutte, il valore opportuno alle cosiddette costanti. Queste ultime sono variabili i cui valori non vengono mai cambiati per tutto il corso del programma. Nel BASIC il ruolo di costante viene dato a normali variabili, a differenza di molti altri linguaggi, in cui ne esiste un tipo apposito.

Per facilitarvi, ho scritto un programma che realizza tutte le funzioni descritte precedentemente. Naturalmente esso può essere realizzato in molti altri modi e questo è forse il più semplice. Raccomanderei di studiare molto bene il programma per capirlo interamente. Analisi ora le strutture fondamentali. Alla prima linea vediamo, tradotta in pratica, la già citata inizializzazione con i dimensionamenti delle due variabili con indice N\$(), che contiene i nomi dei files, e C(), che invece contiene i rispettivi numeri riferiti ai contagiri del registratore.

È indispensabile, per poter gestire una lista di dati, che una variabile tenga memorizzato il numero dei nomi finora introdotti. Questa variabile, nel programma pubblicato, si chiama n (abbreviazione di "numero files") e ha, inizialmente, il valo-

que, a meditare bene su questo problema per capire meglio il listato che vi propongo in seguito.

Ultima nota per il programma è che non dovete usare RUN per far ricominciare l'esecuzione del programma, bensì GO TO 10, al fine di non perdere i nomi precedentemente memorizzati.

Affrontiamo ora, un po' più accuratamente, il problema fondamentale di come far porre domande al computer e come analizzare successivamente le risposte. Come regole fondamentali possiamo dire che:

1) l'utilizzatore deve essere completamente guidato dal programma nelle proprie scelte: gli deve dunque essere mostrato un elenco di risposte oppure il formato in cui eventuali dati vanno introdotti;

2) quando è possibile, si deve permettere all'utilizzatore di rispondere in modo abbreviato ed inoltre la scelta che si presume più usuale dovrebbe poter essere indicata con la semplice pressione del tasto ENTER (negli input); fondamentale è poi la creazione di liste (chiamate *menu*) di opzioni,

ottenibili introducendo la lettera od il numero che viene scritto vicino al loro nome di riferimento.

3) infine, gli errori devono essere il più possibile controllati e la loro natura spiegata a chi li ha fatti.

Realizzare un programma che rispetti tutti questi punti, in particolare l'ultimo, è una splendida utopia. Si deve però sempre tentare di ottenere una sufficiente facilità d'uso senza complicare troppo il programma. Una soluzione molto funzionale è la creazione di subroutine, semplici da richiamare, che realizzano tutti i controlli necessari.

Vediamo due esempi di subroutine, che servono quando bisogna porre una domanda a cui si risponde con sì o con no. La prima permette di introdurre la risposta in input e controlla che la risposta sia una di quelle che abbiano senso, permettendo anche l'abbreviazione della stessa. La seconda attende semplicemente che venga premuto il tasto "s" od il tasto "n". In entrambi i casi, la domanda deve essere introdotta nella variabile d\$ e la risposta è sintetizzata nel contenuto della variabile f (abbr. di flag, 1 = sì e 0 = no). Vedremo nella prossima puntata altri esempi di subroutine di questo genere, oltre ad esempi sul loro utilizzo.

Nel frattempo sperimentate ciò che avete finora acquisito ed avvertitemi delle vostre

DIZIONARIO INFORMATICO

- **variabile**: è un nome che viene interpretato dal BASIC, all'interno delle espressioni, come un numero od una serie di caratteri (*stringa*) o seconda della sua natura: se il nome finisce con "S" è una variabile *alfanumerica* e può contenere solo serie di caratteri, altrimenti è *numerica* e può contenere solo numeri.

- **variabile con indice o array**: contiene un'insieme di più numeri o stringhe, richiamabili tramite un appropriato indice, posto dopo il nome della variabile tra parentesi. L'array può essere ad uno o più indici, riferito rispettivamente a liste o tabelle.

- **dimensionamento**: operazione, eseguita nella pratica da un'istruzione DIM, in cui si indica al sistema operativo le dimensioni di un array.

- **costante**: variabile che rimane sempre con lo stesso valore. È utilizzata per abbreviare o rendere più comprensibile (chiarendola con il nome) la presenza di un numero od una stringa nel programma. È sempre utile fare ricorso ad una costante quando uno stesso numero od una stessa stringa ricorre numerose volte nel programma. Costanti possono essere anche interi *arrays*.

- **inizializzazione**: fase iniziale dell'esecuzione di un programma, in cui vengono dimensionati gli *arrays* e definite le costanti od eventuali variabili a cui si voglia attribuire un valore iniziale. L'inizializzazione può provvedere anche a "costruire" i simboli grafici od a fare ogni altra operazione che prepari il computer prima dell'esecuzione vera e propria del programma.

- **menu**: lista delle opzioni disponibili in un certo istante, richiamabili indicandone il numero o la lettera di riferimento. Facilitano notevolmente l'utente in programmi che richiedano un gran numero di scelte da parte sua.

```

8000 REM ROUTINE INPUT N.1
8010 REM d$ --> contiene la domanda;
8020 REM f=0 --> risp. negativa
8030 REM f=1 --> " affermativa
8100 REM INIZIO
8110 INPUT (d$;" "); LINE r$;
8120 IF r$="" THEN PRINT #1;"Rispondi, prego": BEEP 1,50: GO TO 8110
8130 IF r$="s" OR r$="S" OR r$="si" OR r$="SI" OR r$="Si" THEN L
ET f=1: RETURN
8140 IF r$="n" OR r$="N" OR r$="no" OR r$="No" OR r$="NO" THEN L
ET f=0: RETURN
8150 PRINT #1;"Prego, rispondi s(i) o n(o)": BEEP 1,50: GO TO 8110
8200 REM ROUTINE INPUT N.2
8210 REM opera come la n.1
8300 REM INIZIO
8310 INPUT ;: PRINT #1;d$,"(s/n)
8320 PAUSE 0: LET r$=INKEY$
8330 IF r$="S" OR r$="s" THEN LET f=1: RETURN
8340 IF r$="N" OR r$="n" THEN LET f=0: RETURN
8350 GO TO 8320
    
```

difficoltà scrivendo alla redazione di "EG Computer". Un'ultima cosa vorrei dirvi: siete interessati ad una materia, l'informatica, veramente magnifica ed utile per il vostro futuro. Dovete perciò solo vanitarvene, parlando di tale argomento e mostrando la rivista che leggete anche a scuola, con i compagni e con gli insegnanti, i quali vi stimeranno certamente di più.

Dopo avervi assicurato che potete credermi perché parlo per esperienza, non mi restate che salutarvi con simpatia. Ci rivediamo il prossimo mese!

(continua)

E.D.C.

Esposizioni Internazionali dell'Automazione
...1982 Parigi "MESUCORA"... 1983 Düsseldorf "INTERKAMA"

1984 MILANO - B.I.A.S.

Solo il BIAS nel 1984 in Europa presenta l'Automazione e la Microelettronica



studio marfinetti

Fiera di Milano
29 novembre - 4 dicembre 1984

E.I.O.M. Ente Italiano Organizzazione Mostre
Segreteria della Mostra
Viale Premuda 2
20129 Milano
tel. (02) 796096/421/635 - telex 334022 CONSEL

19° Convegno Mostra Internazionale
dell'Automazione Strumentazione
e Microelettronica

- Sistemi e Strumentazione per l'Automazione
la regolazione ed il controllo dei processi
Robotica, sensori e rilevatori
- Apparecchiature e Strumentazione per
laboratorio, collaudo e produzione
- Componentistica, sottoassiemi periferiche ed unità
di elaborazione
- Micro, Personal Computer, Software e accessori

in concomitanza con la 8° RICH e MAC '84

IL GIOCO



SUPER EG

Titolo originale
SUPER EG

Casa produttrice
JCE

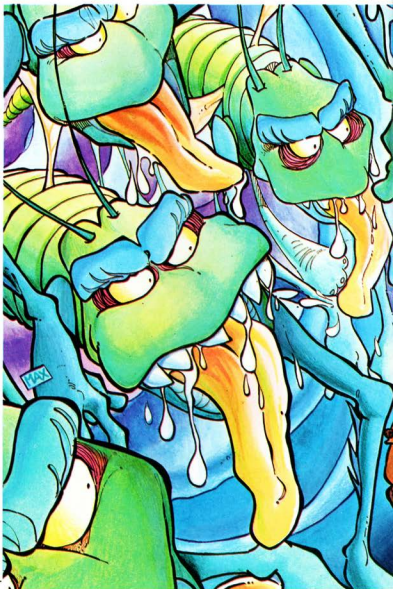
Supporto
Cassetta

Configurazione
ZX Spectrum 48K

Casa distributrice
EDIZIONI J.C.E.
Prezzo L. 20.000

Dalla galassia interplanetaria, avente coordinate stellari 39S e 24Z a nord est di Andromeda, è stato partorito un videogame spaziale veramente unico nel suo genere.

Suo padre, il grande Dio Naphta, visto il successo ottenuto presso i suoi domini decise che tutto il sistema interstellare dovesse conoscere questa eclatante novità. Dopo un periodo relativamente lungo durante il quale vennero studiate con attenzione le modalità per un lancio intergalattico del gioco, gli scienziati di quel pianeta scoprirono che la Terra offriva le condizioni ottimali per un successo senza precedenti; ed ecco che il grande SUPER EG si sta per stabilire in mezzo a noi. Comunque per poterlo trovare fu indetto un concorso, tutti credettero di averlo trovato ma la sua immagine (tra l'altro studiata da molti esperti in materia) era ancora un mistero, perché SUPER EG è veramente SUPER. Finalmente si scopri la sua vera identità ma ora sorgeva il problema di informare la popolazione terrestre, che era ansiosa di conoscere il misterioso personaggio. Dall'alto della galassia il padre, Naphta, sarà certamente gaudente nel vedere il suo primo-





DEL MESE



genito caduto in mani così esperte. Se per caso qualcuno di voi ha intenzione di passare le sue prossime vacanze estive su Andromeda, mi faccia la cortesia di ringraziare il grande Dio Naphta per la Sua gentile attenzione che ha rivolto verso noi tutti.

Io un tête a tête con il grande SUPER EG l'ho già avuto e ne sono stato stordito, ivi è veramente eccezionale, identico al favoloso fumetto che tutti voi certamente conoscerete. Per chi non lo conoscesse ancora personalmente veda di restare sintonizzato con le numerose emittenti spaziali che trasmettono via ZX Spectrum le sue avventure intergalattiche.

In questa straordinaria avventura SUPER EG è atterrato sul pianeta Marte per condurre una missione nel deserto situato nella parte sud est della stella.

Esplorando l'immensa superficie per prelevare vari campioni di sabbia per compiere su di essi degli esperimenti top secret, lo spericolato EG è inciampato in una lastra metallica che immediatamente raccoglie e con immenso stupore scopre che si tratta di una mappa elettronica.

Dopo averla esaminata attentamente il "furbastro" scopre che la mappa porta inciso un enorme labirinto sotterraneo che si trova proprio sotto i suoi piedi. Come tutte le mappe serie anche questa porta ad un favoloso tesoro che gli abitanti di Marte hanno gelosamente nascosto nell'intricato labirinto composto da ben duecentocinquantesime camere.

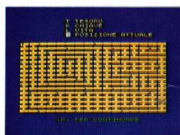
Chiedo scusa se non vi ho ancora descritto il protagonista della vicenda, perciò vado immediatamente a colmare questa mia mancanza.

IL GIOCO DEL MESE

Certamente SUPER EG lo ricorderete come quel ragazzo che in compagnia del suo amato Floppy gironzola per i quartieri più malfamati della città, riuscendo a compiere buone azioni come quella volta dei "PUNK", ricordate? Beh! Questa volta si è ritrovato nei panni di un astronauta con una sofisticata tuta antiradiazioni, sul

le possibilità di arrivare al favoloso tesoro che è rappresentato sulla mappa con la lettera "T". Quando con il vostro inseparabile ZX Spectrum 48K deciderete di addentrarvi nel labirinto, sappiate che non è così facile a farsi come a dirsi e con questo gioco di parole non voglio assolutamente allarmarvi, giocate con molta calma

poter accedere alla camera di gioco successiva non dovrete far altro che distruggere la totalità delle anime presenti a quel livello. Gli oggetti presenti nel labirinto dispongono di un sistema di sicurezza che li fa sparire nel momento in cui nel quadro restano meno di tre demoni. Una volta superato un livello di



capo ha un bellissimo casco spaziale in policarbonato speciale con un campo visivo di ben duecentosettanta gradi. Inoltre sulle spalle ha un piccolo ma potente reattore nucleare che al momento opportuno potrà essere l'ancora di salvezza per spostarsi nell'intricato labirinto. Sotto braccio ha un fucile spaziale a raggio laser intermittente, è veramente un astronauta completo.

Ritorniamo a noi. Sulla mappa elettronica vi è una casella che lampeggia, questa rappresenta la posizione di SUPER EG in quell'istante. Lungo le duecentocinquantesime stanze del labirinto troverete dei simboli che non dovrete dimenticare perché vi serviranno durante il gioco; per esempio il simbolo "k" significa chiave, questo è forse il parametro più importante perché dovrete impossessarvi di almeno sette chiavi per poter accedere alla cassa del favoloso tesoro e aprire i sette lucchetti che chiudono il forziere, "L" significa vita, anche qui più ne avrete a disposizione e maggiori saranno

perché non vi ho ancora detto cosa vi aspetta dentro al labirinto. In ognuna delle stanze che via via incontrerete lungo l'intricato percorso vi saranno degli strani esseri che non sono altro che le reincarnazioni dei marziani estinti nel labirinto nell'impresa di rubare anch'essi il tesoro, fate molta attenzione a non andare ad aumentare la già nutrita schiera di "zombi" il cui compito è di impedire che qualcuno rubi il tesoro. Essi girano continuamente nelle stanze che voi occuperete e se uno solo vi sfiora vedrete le vostre vite diminuire di una, perciò non esitate a far fuoco sui vostri nemici col vostro efficiente fucile spaziale. Noterete che il vostro computer durante l'avventura aumenterà notevolmente la sua temperatura, non preoccupatevi è solo il gioco che occupa quasi tutta la memoria dello Spectrum, poi la vicinanza del tesoro aumenterà anche la vostra temperatura corporea specialmente quando le ore di gioco si accumuleranno e voi sempre li impazienti, agguerriti e sudati. Per

gioco lo schermo vi offrirà la visione della mappa elettronica, SUPER EG è rappresentato da quel rettangolo lampeggiante e voi con astuzia sceglierete la via migliore per raggiungere la meta. Ogni stanza ha da una a quattro porte, ora sta a ognuno di voi scegliere quella più affidabile. Ricordando quanto è successo al "SIM" a Milano dove un'ondata ininterrotta di esperti in videogiochi si è riversata nello stand J.C.E. per poter guidare il grande SUPER EG alla ricerca del tesoro, purtroppo nessuno di voi è riuscito a recuperarlo nonostante l'impegno massimo.

Il gioco di EG vi appassionerà e sarete sicuramente felici di averlo avuto a disposizione, così come l'ho tenuto a battesimo io. Ricordate che EG vi sta aspettando per la sua avventura nel deserto più pericoloso dell'universo, dategli man forte e vedrete che assieme farete la coppia più forte della galassia.

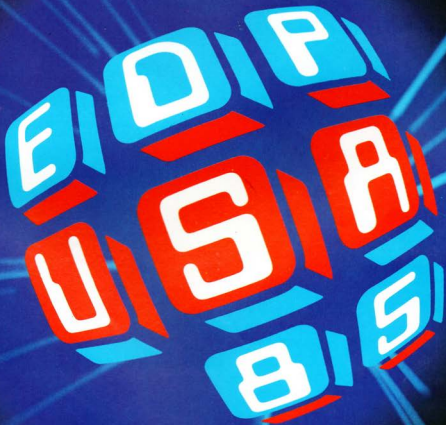
Byte, byte.



MILANO

5-8 FEBBRAIO

1985 MOSTRA E SEMINARIO



**CENTRO COMMERCIALE
AMERICANO**

Via Gallarate 5 - 20149 Milano
Tel. 02/4696451 Telex 330208 USIMC I

Tutte le più sofisticate proposte della tecnologia americana nel settore dell'informatica "concentrate" in un'unica mostra, una mostra che specializzandosi ulteriormente di anno in anno, è giunta alla XIV edizione. Riproponendo un'iniziativa che già lo scorso anno è stata accolta con grande interesse dagli operatori del settore, un intero padiglione verrà dedicato esclusivamente al COMPUTER GRAPHICS ed alle sue applicazioni. In concomitanza con la mostra e quale momento di aggiornamento e approfondimento delle più attuali tematiche dell'informatica, si terranno due seminari di studio: 6-7 FEBBRAIO - in collaborazione

con la CITIBANK N.A.: "Cinque tecnologie innovative per l'informatica e loro applicazioni: integrazione circuitale, optical disc, I/O voice, business graphics e linguaggi della quarta generazione". Coordinatore: Dr. Gianfranco Minati. Quota di partecipazione: Lire 200.000. 8 FEBBRAIO: "La grafica nella realtà aziendale e industriale". Coordinatore: Ing. Roberto Favero. Quota di partecipazione: Lire 100.000. Per ulteriori informazioni sulla mostra e sulle modalità di partecipazione al seminario, contattare: CENTRO COMMERCIALE AMERICANO - TEL. 02/4696451 - TELEX 330208 USIMC I.

ECCEZIONALE OFFERTA NON RIPETIBILE !!!

ZX MICRODRIVE

Amplia le possibilità dello ZX Spectrum in quei settori come la didattica e le piccole applicazioni gestionali, dove è necessaria una ricerca veloce delle informazioni. N. 1 cartuccia in dotazione.



ZX INTERFACE 1

Indispensabile per il collegamento dello ZX Microdrive. Inoltre permette il collegamento fra lo ZX Spectrum e una ampia gamma di periferiche e di altri Sinclair in rete locale.

SPECTRUM WRITER

Programma professionale di elaborazione e stampa delle parole e dei testi WORD PROCESSOR creato specificamente per il computer ZX Spectrum 48 K.

OFFERTISSIMA N.1

n. 1 ZX INTERFACE 1	L. 169.000
n. 1 ZX MICRODRIVE	L. 169.000
n. 1 SPECTRUM WRITER	L. 40.000
n. 1 MASTERFILE	L. 40.000
Totale	L. 408.000

A SOLE L.339.000

IVA INCLUSA

*Non perdere
queste favolose occasioni
che ti permetteranno
di scoprire tutte
le eccezionali prestazioni
del tuo ZX Spectrum!*



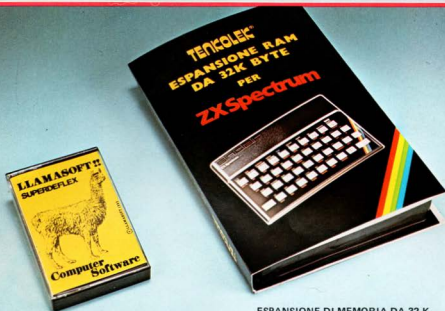
MASTERFILE

Senza dubbio il più potente data base e sistema di archiviazione di files oggi disponibili per ZX Spectrum.

EXELCO

Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO - Milano

ECCEZIONALE OFFERTA NON RIPETIBILE !!!



Favoloso programma di gestione di dati per poter sfruttare pienamente tutti i nuovi K byte di memoria.

ESPANSIONE DI MEMORIA DA 32 K
Per far crescere il tuo ZX Spectrum. Scoprirai nuove ed entusiasmanti possibilità, sfruttando tutta la potenza dei 48 K byte di memoria.

OFFERTISSIMA N. 2

N. 1 ESPANSIONE DA 32 K
CON CASSETTA

~~L. 110.000~~

A SOLE L. 69.000

IVA INCLUSA

*Non perdere
queste favolose occasioni
che ti permetteranno
di scoprire tutte
le eccezionali prestazioni
del tuo ZX Spectrum!*

Descrizione	Q.tà	Prezzo unitario	Prezzo Totale
OFFERTISSIMA N. 1		L. 339.000	
OFFERTISSIMA N. 2		L. 69.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA
Partita IVA

PAGAMENTO:

- A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare l'acconto di Lire 50.000 mediante assegno circolare o vaglia postale. Il saldo sarà regolato contro assegno.
AGGIUNGERE: L. 5.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

DIVIS **EXELCO** Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO - Milano

SI ACCETTANO FOTOCOPIE DI QUESTO MODULO D'ORDINE

OLTRE LE BARRIERE DELL'HARD E DEL SOFT.



MSX

SVI

SPECTRAVIDEO

il computer del grande standard MS

MSX

SVI 728 PERSONAL
COMPUTER

LISTANNO

si impara

E' un gioco d'abilità; lo scopo è di riuscire a compiere con la vostra auto più giri del circuito senza andare fuori strada.

Evitate le macchie d'olio lungo il percorso che vi faranno sbandare. Hai a disposizione 3 automobili e ne perderai una ogni volta che ti sfaccellerai andando fuori strada.

Analizziamo ora attentamente il programma:

- 3-11 Il computer assegna alle variabili un certo valore per il corretto funzionamento del gioco.
- 100-111 Preparazione dello schermo di gioco: circuito, segnalazione del numero dei giri e delle vite rimanenti.

RACE CAR di Marco Guerrato per Spectrum 16 K

- 112 Controllo fine partita.
- 113-114 Rumore del motore dell'automobile.
- 131-135 Controllo della direzione dell'automobile.
- 137 Incremento di un giro ogni volta che se ne compie uno.
- 148-149 e 400 Assegnazione bonus automobile.
- 180 Controllo fuori strada.
- 161-162 e 1000-1010 Slittamento dell'auto-

mobile se incontra la macchia d'olio.

- 7000-7020 Richiesta di fare un'altra partita.
 - 7500-7570 Presentazione e istruzioni.
 - 8000-8010 Distruzione dell'automobile.
 - 9000-9010 Formazioni dei caratteri programabili.
 - 9019-9230 Stringhe che formano il circuito.
- Volendo si può cambiare a proprio piacimento il circuito andando a modificare le stringhe che partono dalla riga 9020 alla riga 9221 senza compromettere il normale funzionamento del gioco tranne il diverso posizionamento delle macchie d'olio che dovranno essere spostate opportunamente.

RACE

By Guerrato Marco

Lo scopo di questo gioco è di guidare la tua auto rossa nel circuito

Stai attento alle macchie d'olio che ti faranno sbandare

Il bonus di una macchina è dopo 20 giri

I tasti : Destra sinistra
 Alto Basso

```

0>REM ***RACE***
10 GO TO 7500
20 SUB 9000
30 LET d=0
40 LET i=INT (RND*4)
50 LET sd=0
60 LET x=2: LET y=14: LET vite=3: LET giri=0
70 LET c$="R": LET b$="0"
80 POKE 25522,255
90 PRINT AT 21,0: FOR n=1 TO 2
100 INK i: PRINT a$(n): NEXT n
101 INK 9: PRINT AT 9,22: "":A
T 10,22: "":AT 16,4: "":AT 17,
4,

```

```

108 PRINT AT 20,7: INVERSE 1;"O
ITE="GIRI=": INVERSE 0
109 INK i
110 IF INKEY$<>" THEN LET b$=I
NKEY$
111 INVERSE 1: INK 9: PRINT AT
20,14:vite: PRINT AT 20,22:giri:
INVERSE 0: INK 0
112 IF vite=0 THEN GO TO 7000
113 BEEP ".01,-.25
114 BEEP ".01,-.25
115 IF b$="a" THEN LET c$="B":
LET x=x+1: PRINT AT x-1,y:""
116 IF b$="q" THEN LET c$="B":
LET x=x-1: PRINT AT x+1,y:""
117 IF b$="p" THEN LET c$="B":
LET y=y-1: PRINT AT x,y-1:""
118 IF b$="o" THEN LET c$="B":
LET y=y+1: PRINT AT x,y+1:""
119 IF y=17 AND x=16 AND d=0 TH
EN LET d=1
120 IF y=18 AND x=3 AND d=1 THE
N LET giri=giri+1: LET d=0
121 PRINT AT x,y: INK 2:c$
122 IF giri=20 AND sd=0 THEN LE
T sd=1
123 IF sd=1 THEN GO TO 400
124 IF a$(x+1,y+1)="." THEN GO
TO 8000
125 IF (x=9 OR x=10) AND (y=22
OR y=23) THEN GO TO 1000
126 IF (x=16 OR x=17) AND (y=4
OR y=5) THEN GO TO 1000
127 GO TO 110
400 LET vite=vite+1: FOR f=1 TO
20: FOR g=1 TO 30 STEP f: BEEP
.01,g: NEXT g: NEXT f: LET sd=2
401 GO TO 150

```

```

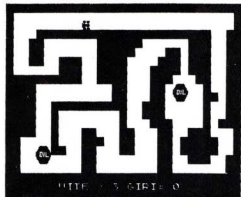
1000 FOR #=1 TO 3
1001 PRINT AT X,Y," "
1002 LET X=X+INT (RND#2)
1003 LET Y=Y+INT (RND#2)
1004 PRINT AT X,Y," INK 1;C$
1005 IF AS(X+1,Y+1)=# THEN GO
TO 800
1006 FOR G=1 TO 10: NEXT G: NEXT
#
1007 PRINT AT 9,22;"▲";AT 10,22
"▲";AT 16,4;"▲";AT 17,4;"▲"
1010 GO TO 110
7000 PRINT AT 11,5;"Un'altra gar
z (s/n)?"
7009 IF INKEY#="n" THEN STOP
7010 IF INKEY#="s" THEN GO TO 3
7020 GO TO 7000
7500 INK 1:CLS:PLOT 100,160:
DRAW 16,0: DRAW 0,-12: DRAW -4,-
4: DRAW 4,0: DRAW 0,-8: DRAW -8,
8: DRAW 0,-8: DRAW -8,0: DRAW 0,
8:
7501 PLOT 107,152: DRAW 4,0: DR
AW 0,-4: DRAW -4,0: DRAW 0,4
7502 PLOT 122,152: DRAW 16,0: DR
AW 0,-16: DRAW -6,0: DRAW 0,4: DR
AW -4,0: DRAW 0,-4: DRAW -6,0:
DRAW 0,16: PLOT 128,148: DRAW 4,
0: DRAW 0,-4: DRAW -4,0: DRAW 0,
4
7503 PLOT 144,152: DRAW 16,0: DR
AW 0,-14: DRAW -12,0: DRAW 0,-8:
DRAW 12,0: DRAW 0,-4: DRAW -16,0
DRAW 0,16
7504 PLOT 166,152: DRAW 16,0: DR
AW 0,-4: DRAW -12,0: DRAW 0,-2:
DRAW 8,0: DRAW 0,-4: DRAW -8,0:
DRAW 0,-2: DRAW 12,0: DRAW 0,-4:
DRAW -16,0: DRAW 0,16
7505 PLOT 188,140: DRAW 4,0: DR
AW 0,-4: DRAW -4,0: DRAW 0,4
7506 PLOT 100,134: DRAW 90,0: PL
OT 100,132: DRAW 90,0
7510 PRINT AT 6,7;"By Guerrato M
arco"
7520 PRINT "Lo scopo di questo
gioco e' di guidare la tua
auto, rossa, nel circ
uito"
7530 PRINT "Stai attento alle m
acchie d'olioche ti faranno sban
dare"
7540 PRINT "Il bonus di una m
acchina e' dopo 20 giri"
7541 PRINT "I tasti : (D) Destra
(S) Sinistra (A) Alto
(B) Basso"
7561 PRINT #1; FLASH 1;" "
Preni un tasto
7570 PAUSE 0
7578 CLS
7579 RUN 2
8000 FOR Z=1 TO 6: BEEP .1-.10:
PRINT AT X,Y, INVERSE 1; INK 2;"
+"; FOR N=1 TO 21: NEXT N: PRINT
AT X,Y,C$; NEXT Z: BEEP 1,-20:
INK 1: PRINT AT X,Y,C$: LET VIT
E=VIT-1: LET X=X-2: LET Y=Y-15: LET
C$="A": INK 9: LET D=0: LET B$="
0"
8005 PRINT AT 9,22;"▲";AT 10,22
"▲";AT 16,4;"▲";AT 17,4;"▲"
8010 GO TO 110
9000 FOR T=1 TO 10: READ BS: FOR
D=0 TO 7: READ A: POKE USA BS+D
A: NEXT D: NEXT T
9001 DATA "a",15,31,31,63,127,24
1,245,245,245
9002 DATA "b",0,0,0,0,0,0,0,0,0
9003 DATA "c",240,240,240,240,252,25
4,254,254
9004 DATA "d",3,4,2,2,255,2,4,8,0
9005 DATA "e",60,219,255,219,24,
19,255,219

```

```

9006 DATA "f",219,255,219,24,219
,255,219,60
9007 DATA "g",119,119,162,255,25
5,162,119,119
9008 DATA "h",238,238,69,255,255
,69,238,238
9009 DATA "i",95,67,254,254,252,
248,248,240
9010 DATA "j",245,241,127,127,63
,31,31,15
9019 DIM AS(22,3)
9020 LET AS(1)=#
9030 LET AS(2)=#
9040 LET AS(3)=#
9050 LET AS(4)=#
9060 LET AS(5)=#
9070 LET AS(6)=#
9080 LET AS(7)=#
9090 LET AS(8)=#
9100 LET AS(9)=#
9110 LET AS(10)=#
9120 LET AS(11)=#
9130 LET AS(12)=#
9140 LET AS(13)=#
9150 LET AS(14)=#
9160 LET AS(15)=#
9170 LET AS(16)=#
9180 LET AS(17)=#
9190 LET AS(18)=#
9200 LET AS(19)=#
9210 LET AS(20)=#
9220 LET AS(21)=#
9230 LET AS(22)=#
9230 RETURN

```



MIALE 3 GIRI 0

SLOT MACHINEdi L. Conti e Alex Bertolozzi
per Atari 800 XL

Cara Redazione di Electronic Games siamo
2 lettori della vostra rivista.
Sapendo che voi attendete programmi per
il computer ATARI 800XL abbiamo deciso

di inviarvi il nostro programma.
Saremmo molto soddisfatti di vederlo pub-
blicato, facendo felici i tanti possessori di
questo meraviglioso computer.

```

10 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,12,0:SETCOLOR 4
,3,0
20 ? "*****SLOT MACHINE*****"
**
25 ?
30 ? "PUOI PUNTARE DA LIRE 100 A LIRE 10
000"
35 ?
40 PRINT "SE FAI TRE 0 VINCI 1/2 DELLA P
OSTA"
50 ? "SE FAI TRE 1 VINCI 2 VOLTE LA POS
TA
60 ? "SE FAI TRE 2 VINCI 3 VOLTE LA POST
A"
70 ? "SE FAI TRE 3 VINCI 4 VOLTE LA POST
A"
80 ? "SE FAI TRE 4 VINCI 5 VOLTE LA POST
A"
95 ?
100 ? "QUANTO VUOI PUNTARE"
110 INPUT S
115 IF S<100 OR S>10000 THEN 110
120 A=INT(RND(2)*5)
130 B=INT(RND(2)*5)
140 C=INT(RND(2)*5)
150 REM ** SUONO DELLA SLOT MACHINE **
160 FOR T=1 TO 132
170 SOUND 3,INT(RND(63)*127),10,15
180 NEXT T
185 SOUND 3,0,0,0
190 ?
200 ? "SONO USCITI I NUMERI:"
205 ? ""
210 ? "!" ;A,B,C;"!"
220 ? ""
230 IF A=1 AND B=1 AND C=1 THEN PRINT "H
AI VINTO LIRE ";S*2
240 IF A=2 AND B=2 AND C=2 THEN ? "HAI V
INTO LIRE ";S*3
250 IF A=3 AND B=3 AND C=3 THEN ? "HAI V
INTO LIRE ";S*4
260 IF A=4 AND B=4 AND C=4 THEN ? "HAI V
INTO LIRE ";S*5
270 IF A=5 AND B=5 AND C=5 THEN ? "HAI V
INTO LIRE ";S*10
280 IF A=0 AND B=0 AND C=0 THEN ? "HAI V
INTO LIRE ";S*1/2
300 IF A<>B AND A<>C AND B<>C THEN 700
310 IF A=B AND A<>C AND C<>B THEN 700
315 ?
320 IF A<>B AND B=C AND C<>A THEN 700
330 IF A<>B AND B<>C AND A=C THEN 700

```

```

340 IF A=B AND A=C AND C=B THEN ? "VUOI
RADDOPPIARE?(1=SI,2=NO)":INPUT R:IF R=1
THEN GOTO 4000:IF R=2 THEN 10
350 IF R<1 OR R>2 THEN 340
360 IF A=B AND A=C AND C=B THEN GOSUB 20
690 REM ** EFFETTO SONORO **
700 FOR T=1 TO 176
710 SOUND 3,126,12,15
715 NEXT T
720 SOUND 3,0,0,0
730 ? "HAI PERSO,VUOI RIPROVARE(1=SI,2=N
O)"
740 INPUT X
750 IF X<1 OR X>2 THEN 740
760 IF X=1 THEN GOTO 10
770 IF X=2 THEN GRAPHICS 0:POSITION 6,12
:? "ARRIVEDERCI ALLA PROSSIMA VOLTA":EN
D
1190 REM ** MUSICA DELLA VITTORIA **
2000 FOR X=251 TO 32 STEP -20
2010 SOUND 3,X,10,15
2020 FOR Y=1 TO 100:NEXT Y
2030 NEXT X
2040 FOR X=32 TO 251 STEP 50
2050 SOUND 0,X,10,15
2060 FOR Y=1 TO 50: NEXT Y
2070 NEXT X
2080 SOUND 3,0,0,0
2085 SOUND 0,0,0,0
4000 ? "PER RADDOPPIARE PREMI UN NUMEROD
DA 0 A 5; SE IL TUO NUMERO CORRISPONDE A
QUELLO DEL COMPUTER RADDOPPIERAI"
4010 INPUT M
4020 F=INT(RND(2)*6)
4030 IF M=F THEN GOTO 5000
4040 IF M<>F THEN GOTO 6000
5000 FOR X=251 TO 32 STEP -20
5010 SOUND 3,X,10,15
5020 FOR Y=1 TO 100:NEXT Y
5030 NEXT X
5040 FOR X=32 TO 251 STEP 50
5050 SOUND 0,X,10,15
5060 FOR Y=1 TO 200:NEXT Y
5070 NEXT X
5080 ? "HAI RADDOPPIATO!!":END
6000 SOUND 3,126,12,15
6010 FOR T=1 TO 176:NEXT T
6020 SOUND 3,0,0,0 *
6030 GRAPHICS 0:? "Peccato,hai perso tut
to!!!"
6040 ? "DIGITA 'RUN' PER RICOMINCIARE"

```

Questo programma definisce i tasti funzione, abilita l'hardcopy dello schermo e fa sì che il listato si fermi quando viene premuto il tasto , e riparta con il tasto RETURN.

Se mettete un joystick nella porta 2, potete usarlo per controllare il cursore all'interno e all'esterno di un programma.

Il programma dimostrativo fa vedere come si usa il controllo del joystick con un programma molto semplice.

I tasti funzione sono definiti come in

COMMODORE 64 TOOLKIT

di Alessandro Barattini
per C64

più lunga di 8 caratteri. Dopo il RUN del programma per attivare il toolkit basta fare:

SYS 39936

tabella 1, ma è possibile cambiarle modificando le istruzioni DATA alle linee 190-210; se mettete una - alla fine di ogni istruzione, viene dato un ritorno carrello automatico quando è premuto il tasto.

Ogni parola assegnata non può essere

Ma prima di compiere qualsiasi operazione memorizzate il programma perché qualsiasi errore vi farà bloccare il calcolatore con la conseguente perdita del programma; il toolkit rimane in memoria finché il calcolatore non viene spento.

Tabella 1

F1	:	LIST
F2	:	GOSUB
F3	:	SAVE
F4	:	RUN + return
F5	:	READ
F6	:	DATA
F7	:	VERIFY + return
F8	:	RETURN
c+F1	:	RESTORE
c+F3	:	INPUT
c+F5	:	POKE
c+F7	:	PEEK
SHIFT+CTRL+F1	:	CHR\$(
SHIFT+CTRL+F3	:	MID\$(
SHIFT+CTRL+F5	:	RIGHT\$(
SHIFT+CTRL+F7	:	LEFT\$(
c+CTRL+F1	:	STR\$(
c+CTRL+F3	:	ASC(
c+CTRL+F5	:	TAB(
c+CTRL+F7	:	VAL(
CTRL+F1	:	Cambia il colore del bordo
CTRL+F3	:	Cambia il colore di sfondo
CTRL+F5	:	Fa l'hardcopy del video con caratteri grandi
CTRL+F7	:	Fa l'hardcopy del video con caratteri normali.

La lettera c minuscola corrisponde al tasto Commodore.

```

1 REM *****
2 REM *
3 REM *          TOOLKIT
4 REM *
5 REM *****
100 FOR I=0T019:READA$:A=LEN(A$)
110 FOR J=0T0A-1:K=ASC(MID$(A$,J+1,1))
120 IFK=95THENK=13
130 POKE157#256+I#8+J,K
140 NEXTJ
150 FORA=AT07:POKE157#256+I#8+A,0:NEXTRA
160 NEXTI
170 FORI=0T0252:READK:POKE156#256+I,K:NEXT
180 FORI=160T0496:READK:POKE157#256+I,K:NEXT

```

```

190 DATA LIST,GOSUB,RESTORE,CHR$(,SAVE,RU
N_,INPUT,MID$(
200 DATA READ,DATA,POKE,RIGHT$(,VERIFY,RETU
RN,PEEK(,LEFT$(
210 DATA STR$(,ASC(,TAB(,VAL(
300 DATA 72,138,72,152,72,169,156,133,52,
133,56,169,0,133,51,133,55
310 DATA 120,169,85,141,20,3,169,156,141,
21,3,58
320 DATA 162,0,189,50,156,240,8,32,210,25
5,232,224,255,208,243
330 DATA 76,231,156,170,104,96
340 DATA 147,32,32,32,32,32,32,42,42,4
2,42,32,67,66,77,32
350 DATA 54,52,32,84,79,79,76,75,73,84,32
,42,42,42,42,13,13,0
360 DATA 72,138,72,152,72,165,197,197,2,2
08,5,133,2,76,220,157,133,2
370 DATA 201,57,208,3,76,220,157,201,7,14
4,3,76,220,157,201,3
380 DATA 176,3,76,220,157,174,141,2,224,4
,208,3,76,207,156,201,3
390 DATA 240,6,168,136,136,136,136,152,10
,10,10,10,224,1,208,3,24,105,8
400 DATA 224,2,208,3,24,105,16,224,5,208,
3,24,105,24,224,6,208,5,74,74,24,105,128
410 DATA 133,252,169,157,133,253,160,0,17
7,252,153,119,2
420 DATA 200,192,8,208,246,132,198,104,16
8,104,170,104,76,49,234
430 DATA 201,4,208,3,76,160,157,201,5,208
,3,76,176,157
440 DATA 201,6,208,3,76,211,158,76,227,15
8
450 DATA 120,169,192,141,40,3,169,157,141
,41,3
460 DATA 169,4,133,255,88,104,168,104,170
,104,96
470 DATA 173,32,208,41,15,170,232,138,41,
15,141,32,208,76,220,157
480 DATA 173,33,208,41,15,170,232,138,41,
15,141,33,208,76,220,157
490 DATA 165,197,201,57,240,3,76,237,246,
165,197,201,1,240,6
500 DATA 201,63,240,243,208,244,169,0,133
,198,76,237,246
510 DATA 173,0,220,201,127,208,3,76,199,1
56,201,126,208,5,162,145

```

```

520 DATA76,22,158,201,125,208,5,162,17,7
6,22,158,201,123,208,5,162,157
530 DATA76,22,158,201,119,208,5,162,29,7
6,22,158,201,111,208,5,162,19
540 DATA76,22,158,76,199,156,138,166,255
,202,134,255,240,3,76,199,156,162,4
550 DATA134,255,160,1,132,198,141,119,2,
76,199,156
560 DATA72,152,72,138,72,120,169,0
570 DATA32,189,255,173,24,208,160,255
580 DATA162,4,41,2,240,2,160,7
590 DATA169,4,32,186,255,32,192,255
600 DATA162,4,32,201,255,176,113,169
610 DATA0,133,251,169,4,133,252,32
620 DATA237,255,134,254,134,253,132,255
630 DATA160,0,169,14,32,210,255,177
640 DATA251,201,128,144,9,41,127,72
650 DATA169,18,32,210,255,104,201,34
660 DATA208,2,169,39,201,32,144,8
670 DATA201,64,144,7,9,128,208,3
680 DATA24,105,64,32,210,255,169,146
690 DATA32,210,255,200,208,2,230,252
700 DATA198,254,208,203,198,255,240,27
710 DATA169,8,32,210,255,169,13,32
720 DATA210,255,169,15,32,210,255,169
730 DATA14,32,210,255,166,253,134,254
740 DATA24,144,172,169,13,32,210,255
750 DATA32,231,255,104,170,104,168,104
760 DATA88,76,220,157
770 DATA169,14,141,106,150,141,183,158
780 DATA169,8,141,168,158,76,47,158
790 DATA169,15,141,106,158,141,183,158
800 DATA141,168,158,76,47,158

```

PROGRAMMA DIMOSTRATIVO

```

100 SYS39996:PRINT""
110 VM=1024:CM=55296:Y=0:Y=0
120 GETA$:IFA$=""THEN120
130 IFA$=""ANDX>0THENX=X-1
140 IFA$=""ANDX<39THENX=X+1
150 IFA$=""ANDY>0THENY=Y-1
160 IFA$=""ANDY<24THENY=Y+1
170 POKEVM+X+(Y*40),42:POKECM+X+(Y*40),1
180 GOTO120

```

ATTENZIONE RAGAZZI

Mandateci i vostri listati,
pubblicheremo i migliori!

PAC-MAN

CONTROTUTTI

a cura di Rocco Cotroneo

Fiumi di inchiostro sono già stati versati per descrivere e completare quello che oggi senza dubbio è il più famoso videogioco del mondo. Ideato per il VCS 2600 dell'Atari, Pac-Man ha fatto impazzire milioni di americani prima di approdare in Italia per riscuotere il clamoroso anche se prevedibile successo. Semplice, divertente e alla portata di tutti, Pac-Man è un gioco di abilità, pazienza ma soprattutto fantasia. Lo scenario è un classico labirinto, bisogna guardarsi da quattro piccoli fantasmi che cercano di ucciderti e che solo quando cambiano colore risultano vulnerabili. Si impara ben presto a manovrare il joystick ma per raggiungere cifre a cinque o sei zeri occorre molta pratica oltre alle doti già citate.

EG Computer ha scelto Pac-Man per una eccezionale sfida: ogni mese un personaggio famoso si misurerà nel gioco e il punteggio raggiunto verrà inserito in una speciale graduatoria in cui ben presto si leggeranno nomi illustri. Sportivi, artisti, uomini di cultura, tutti impegnati in questa incredibile gara a distanza!

Tra poco sarà eletto il vincitore: chi sarà il Re del Pac-Man?

Seguiteci, lo scopriremo.

LO SFIDANTE

NOME: **MASSIMILIANO**
COGNOME: **MANCUSA**
NATO A: **MILANO**
IL: **4 GIUGNO 1966**
ABITANTE A: **MILANO**
PROFESSIONE: **DISEGNATORE**

EG: Max, anche tu partecipi alla sfida, quindi. Una volta ci avevi detto di cavartela meglio con i pennarelli che con il joystick.

MAX: Di tempo ne è passato. Adesso che sono diventato uno dello Staff di "EG Computer" ho assimilato anche la tecnica del videogaming.

EG: Allora la classifica tremala!

MAX: Ehi, non prendetemi in giro!

EG: A parte gli scherzi: pensi di poter fare una buona gara?

MAX: Sì!



EG: Che grinta.

MAX: Noi di EG siamo fatti così.

EG: Beh, allora partiamo subito.

MAX: OK, partiamo.

PRONTI...VIA!

Non è proprio l'ultimo arrivato il nostro Max e lo si vede dalle primissime battute del gioco. Seguiamo con trepidazione questo quadro iniziale: lo vediamo impegnato a percorrere il labirinto, prima nella zona centrale sfuggendo ai pericolosi fantasmi e poi lanciato verso la conquista della pillola di energia. Ben presto agguanta le quattro prede e vola verso il secondo bersaglio. Perfetta anche questa esecuzione, sembra proprio che nessun fantasma possa sfuggire al suo famelico Pac-Man. Il percorso è studiato in modo tale da poter completare il quadro subito dopo la quarta ed ultima mangiata di fantasmi. È quasi un en plein. Seguiamo questa seconda fase: Max dimostra proprio una buona familiarità con il nostro giochino. È bellissima questa fuga sulla sinistra, poi un improvviso cambio di direzione verso la pillola di energia, una breve pausa di



siede rispetto agli altri sembra proprio essere la concentrazione, la capacità di dominare l'avversario con un solo sguardo e con leggeri movimenti sulla leva.

Max perde il primo fantasma dopo aver largamente superato gli 8000 punti: il che gli consente di guardare al resto della gara con tranquillità. Al quarto labirinto sfugge ad un pauroso accerchiamento con una provvidenziale marcia indietro. Ci sembra questa la fase migliore della sua prova, mentre continua ad



attesa e poi l'ottima cattura dei quattro malcapitati in successione irresistibile. Max sembra soddisfatto per l'andamento della prova; a un certo punto pensiamo addirittura che farà polpette di tutti i suoi rivali e cerchiamo di distrarlo in qualche modo. Ma il nostro Max non si smuove e continua la sua ottima gara: la marcia in più che pos-

inghiottire pillole e avversarsi con visibile soddisfazione. Solo a qualche minuto dalla fine rompe il silenzio con

una lieve imprecazione, a suo parere il joystick non risponde sempre come dovrebbe nelle svolte a sinistra. Ciò non gli impedisce comunque di superare



quota 12.000 superando di slancio la prova di Muller e ad un passo dall'incredibile exploit di Beruschi.

Manca l'ultimo colpo, ancora tre minuti di battaglia incredibile e una grande conclusione a 14.450 punti in vetta alla nostra classifica. Complimenti Max!

A FINE GARA

EG: Complimenti MAX!

MAX: Ve l'avevo detto.

EG: Ti avevamo sottovalutato. Del resto ce l'avevi detto tu di essere meglio con le matite.

MAX: Con le matite sono meglio ma con i games non sono male.

EG: Non sarai facile superarti.

MAX: Beh, la gara è ancora aperta e sarà dura resistere per molto al primo posto.

EG: Oh, adesso fai addirittura il modesto. Ma se sei bravissimo!

MAX: Ma dico sul serio. Non siamo neanche a metà torneo. Sarà dura resistere in testa.

EG: Va beh, va beh, vedremo.

Per il momento goditi il successo.

MAX: Certo e per il futuro speriamo vada tutto OK.

CLASSIFICA

Nome	Professione	Punteggio
MAX MANCUSA	DISEGNATORE	14.450
ENRICO BERUSCHI	ATTORE	12.400
HANSI MULLER	CALCIATORE	11.415
MASSIMO BOLDI	ATTORE	9.800
RENZO ARBORE	ATTORE	4.200
BONCOMPAGNI	REGISTA	3.550

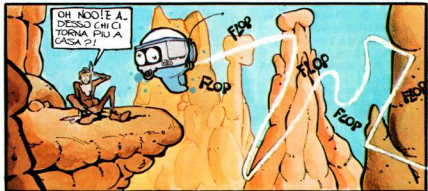
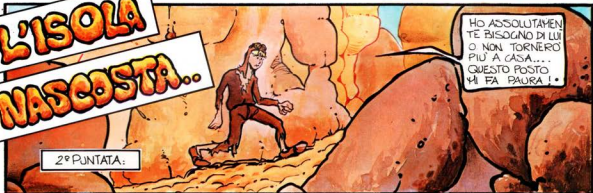
Seguite l'avvincente sfida
a Dicembre: PAC-MAN contro

FULVIO COLLOVATI
calciatore



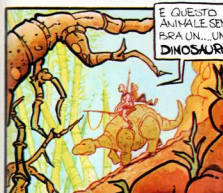
L'ISOLA NASCOSTA..

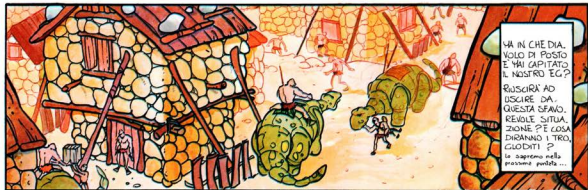
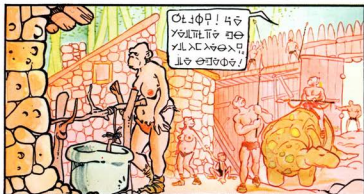
2° PUNTATA:





MA CHI ME
LO HA FAT
TO FARE DI
VOLARE!





espande all'infinito la tua esperienza

HES



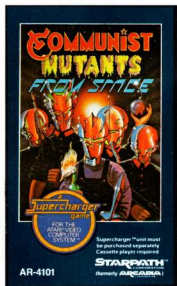
software a misura d'uomo

SUPERCOMMUNIST MUTANTS FROM SPACE

STARPATH

cassetta

Atari VCS



Ruggeri Telegames

L. 38.000

L'America di Reagan ha colpito ancora. Figlio del clima di tensione internazionale di questi anni è venuto alla luce il primo videogioco 'politico'. I nostri eroi dovranno combattere questa volta contro una schiera di comunisti mutanti e distruggerli prima che possano invadere il pianeta. In cima allo schermo c'è una grande Creatura Madre gran bevitrice di vodka che trasforma gli sfortunati schiavi, che hanno forma di pacifiche uova, in terribili comunisti mutanti che continuano ad attaccare le vostre postazioni. Più ne distruggerete e più ne salteranno fuori, inferociti come mai.

A parte i propositi alisonanti 'Communist Mutants from Space' è un normale gioco della categoria

Invaders, abbastanza divertente e riciclato da un classicissimo arcade degli anni scorsi.

Interessanti le numerose opzioni di gioco.

Prima di cominciare, grazie al joystick, si può selezionare il numero dei giocatori (da uno a quattro) e il livello di difficoltà (da 1 a 9, il più terribile).

Inoltre ci sono altre quattro possibilità per rendere più movimentato il gioco: l'attivazione di uno speciale schermo protettivo utilizzabile in caso di grattacapi, una sola volta nel corso di un attacco, la possibilità di effettuare la cosiddetta torsione del tempo che diluisce il numero degli attaccanti rallentandone la caduta (anch'essa una volta sola per attacco).

Inoltre il fuoco penetrante che permette di colpire un mutante nascosto dietro un altro e il fuoco guidato che consente di pilotare la traiettoria del colpo con la leva del joystick.

Come si può intuire si tratta di accorgimenti che semplificano l'azione.

Bisogna ricordare però che oltre il 5/6° livello la pioggia di mutanti diventa fittissima: sopravvivere ai bolscevichi spaziali senza usare almeno una di queste possibilità è



davvero un'impresa disperata.

Diamo un'occhiata ai punteggi: ogni uovo mutante vale 10 punti, ogni attaccante corazzato 60 punti e la grande Creatura Madre ben 500 punti.

La riserva si compone di 5 cannoni, ma si può usufruire di un ulte-

riore arma dopo ciascuna ondata di attacchi dei mutanti. Non disperate se le furie rosse dovessero sempre distruggervi e attendete fiduciosi il primo videogame atomico!

LIVELLO GIOCO	**
ORIGINALITÀ	**
GRAFICA	**
VOTO	**

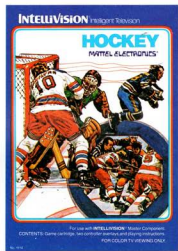
Valori da uno a cinque

HOCKEY

MATTEL

cartuccia

Intellivision



Mattel

L. 49.000

Per chi non conosca "dal vero" questo sport, il videogioco rappresenterà un'importante occasione per avvicinare regole e comportamenti dell'hockey e soprattutto per farsi un'idea del tipo di emozioni che esso può suscitare.

E G

Questa cartuccia dell'Intellivision si segnala infatti per l'attenzione con cui tenta di riprodurre, prima ancora dei meccanismi di gioco, il clima e il "pathos" caratteristici dello sport.

Bene, selezionate la velocità di gioco (meglio, come sempre, cominciare con doverosa prudenza dalla più bassa) e impratichitevi un poco con i comandi.



Cercate in particolare di coordinare la pressione sul disco di direzione e quella sul pulsante di tiro perché è qui il segreto del gioco. Avete a disposizione tre giocatori più il portiere; ma di questo potete anche non occuparvi perché ci penso il computer.

Gli altri giocatori vengono governati, uno alla volta, tramite il disco di direzione.

I pulsanti laterali servono per effettuare tiri forti (quelli superiori) e passaggi (quelli inferiori).

La partita inizia con l' "ingaggio": improvvisamente, nella zona centrale del campo, appare il disco. Cercate subito di ottenerne il controllo, tramite opportuni pattinamenti dei vostri giocatori. Non preoccupatevi, scivolerete moltissimo (specie all'inizio!). Per ottenere il disco il giocatore deve fare contatto con il bastone. Se vi siete assicurati il controllo del disco, potete lanciaarvi all'attacco. Altrimenti vi converrà ripiegare a difesa della vostra porta. Il giocatore in possesso del disco è quello comandato dal joystick e cambia

colore, per essere più facilmente identificato sullo schermo.

Volendo effettuare passaggi, non avrete che da premere il pulsante apposito, tenendo presente che la direzione del passaggio è determinata tramite il disco direzionale. Questione di sincronismo e coordinazione, insomma. Un leggero ritardo, che dovrete sempre mettere in conto, si noterà tra l'istante della pressione sul pulsante e quello in cui il giocatore lancia il disco: ma anche questo fatto ha la sua spiegazione ed è dovuto al tempo necessario per alzare il bastone!

Ancora una volta balza all'occhio l'iper-realismo della simulazione. Chi si rivelerà bravissimo, a dispetto dei vostri sforzi, sarà il portiere avversario (ma anche il vostro, non disperate: il computer è neutrale...). Per batterlo dovrete affaticarlo, tirando e ritirando a distanza ravvicinata: potrete così approfittare dei momenti in cui si tocca sul disco per mettere a segno il goal.

Il gioco è arricchito da altre simpatiche (o meno) possibilità. Innanzitutto potrete far inciampare i giocatori avversari rubando loro il disco.

È perfettamente lecito, non preoccupatevi. È invece vietato far inciampare il giocatore avversario senza disco.

Chi commette quest'infrazione rischia di vedere il proprio giocatore spedito per due minuti nel penalty box e di rimanere quindi privo di un uomo per un certo tempo. Tuttavia... abbiamo detto "rischia": perché non è certo che l'arbitro elettronico rilevi il fallo. C'è esattamente una probabilità su tre.

Non c'è che dire: la filosofia dei videogiochi sembra essere poco legalitaria e moralista. E se il vostro hockey televisivo risulterà un po' falloso, ricordatevi che nessuno rischia rotture di gambe o altre contusioni spiacevoli.

Il gioco è accompagnato da effetti sonori molto fedeli (applausi degli

spettatori, fischi dell'arbitro, rumore del bastone quando colpisce il disco, rumore di urti e sgambetti ecc.).

La grafica è ben fatta anche se non sempre nitidissima e qualche volta correrete il rischio di confondere i giocatori. Da segnalare anche la presenza sul video di quadranti di controllo per tutte le fun-



zioni: tempo rimasto, goals, punizioni, cronometro per le punizioni, ecc.

È ricordatevi, infine, che ciò che conta, nell'hockey è la velocità: perciò non perdetevi troppo tempo a pensarci su, ma passate all'azione!

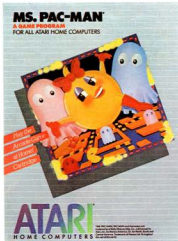
LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	***
GRAFICA	**
VOTO	***

Valori da uno a cinque

MS. PAC-MAN

ATARI
cartuccia

Atari 800XL



Atari

L. 89.000

Ms. PAC-MAN non è altro che la compagna del famoso mangiapillolare PAC-MAN, la cui celebrità viene, così, accresciuta ulteriormente. In un labirinto pieno di puntini, inseguita da fantasmi, la vostra Miss deve cercare di mangiarne il più possibile, sia di fantasmi che di puntini.

Ai quattro angoli del labirinto, come sempre, ci sono le pillole d'energia, che rendono la Miss momentaneamente invulnerabile agli attacchi dei fantasmi, che ora possono essere mangiati. Quali sono le differenze con il celebre predecessore? Be', a parte le ciglia lunghe e il fiocco rosso della lady, le differenze sono consistenti. La prima riguarda i labirinti, che non sono sempre uguali ma sono di quattro tipi diversi. E poi la grande differenza, che rende questo gioco molto più difficile di Pac-Man, consiste nel movimento dei fantasmi, che non "rispondono" più a vostre mosse fisse sempre nello stesso modo, ma di volta in volta si muovono in maniera diversa, rendendo impossibile stu-

diare un "pattern" completo per lo sviluppo "garantito" di un labirinto. Cioè non si riesce a studiare uno schema che funzioni sempre, per mangiare tutti i puntini.

Il primo labirinto, quello rosa, contiene due tunnel laterali, che portano da una parte all'altra dello schermo. Cioè sono delle scappatoie che, situate ai lati del labirinto, permettono di accedere alla parte opposta, rallentando i fantasmi che eventualmente vi entrassero.

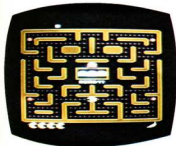
Il labirinto rosa va "ripulito" due volte, dopodiché si passa al labirinto azzurro (terzo schermo). Tra i due labirinti, però, si assiste ad un divertente intermezzo, come nel gioco da bar, che vede protagonisti Pac-Man e Ms. Pac-Man. Prima compare la scritta "ACT 1: THEY MEET" (si incontrano). Poi si assiste ad una graziosa scenetta: i due mangiapillolare attraversano lo schermo, inseguiti da un fantasma ciascuno, e si incontrano.

Quindi riappaiono al centro, quando si incontrano si uniscono e procedono insieme verso la parte alta dello schermo, mentre i due fantasmi che li inseguivano si scontrano tra loro. In ogni schermo, appaiono dei frutti che saltellano per il labirinto. Entrano dai passaggi laterali, e da questi stessi alla fine del loro giro escono. Se i frutti, che compaiono, uno alla volta, due volte per labirinto, vengono mangiati da Ms. Pac-Man, regalano un sacco di punti. Nei primi due schermi i frutti sono le ciliege e la fragola, che danno rispettivamente 100 e 200 punti ciascuno. Dopo l'intermezzo, o atto 1, si accede al terzo schermo,



con un nuovo tipo di labirinto. Di colore blu, questo nuovo percorso è più insidioso del primo, perché i passaggi sono messi in posizioni meno favorevoli, e ci sono delle posizioni di labirinto ben chuse, che sono più rischiose da ripulire. Questo labirinto blu va percorso interamente tre volte (i frutti sono: arancia, pretzel, che è una ciambellina tipica americana, e melo). Si assiste quindi ad una nuova scenetta, denominata: "ACT 2: THE CHASE" (la caccia), in cui Ms. Pac-Man insegue tenacemente Pac-Man. Siamo ora nel sesto schermo, terzo tipo di labirinto. Questo nuovo percorso presenta un solo tunnel, situato nella parte alta dello schermo. Inoltre c'è un insidioso recinto, con una sola entrata, che è molto pericoloso da percorrere, perché è molto facile che mentre Ms. Pac-Man lo fa, viene intrappolata da due fantasmi che la circondano. Il momento migliore per ripulirlo è subito all'inizio del labirinto, poiché la lady appare proprio sopra di esso. Questo labirinto è di colore marroncino e, la prima volta che compare, il suo frutto è una pera, del valore di 2.000 punti. Dopo la pera, nello schermo successivo, compare una banana che vale la bellezza di 5.000 punti! Lo schermo con la banana si ripete tre volte, dopodiché si assiste alla terza e ultima scenetta, "ACT 3: JUNIOR" (il bambino). Papà e mamma assistono all'arrivo di una ciccogna, che sgancia un fardello da cui esce un piccolissimo Pac-Man, frutto dell'inseguimento dell'ACT 2. Del resto esiste anche il gioco Pac-Man Jr. che presto uscirà

anche nella versione per questo computer. Si accede così al quarto ed ultimo tipo di labirinto, un altro labirinto blu, ma diverso dal precedente. Presenta quattro scappatoie e non sembra particolarmente insidioso, tranne che in alto ha un lunghissimo rettilineo, difficile da percorrere perché, dal secondo schermo in poi, i fantasmi sono molto più veloci di Ms. Pac-Man e in rettilineo la raggiungono inesorabilmente. I frutti d'ora in poi appaiono in ordine casuale. Il gioco naturalmente diventa sempre più difficile e i fantasmi più veloci (ma anche la Miss corre più veloce). Questa cartuccia per l'Atari 800 dispone della possibilità di fare la partita a 1 o 2 giocatori, e di cominciarla dallo schermo che si vuole, a partire da uno schermo prima delle ciliege (rappresentato



da un orsacchiotto: versione per i più piccoli), fino al primo delle banane. Una divertente musicheia accompagna l'inizio di ogni partita. Per chi conosce il gioco da bar, diremo che questo Ms. Pac-Man è identico, i labirinti sono gli stessi, anche se un po' più "schiacciati", visto che lo schermo TV è più largo che lungo, al contrario di quello del gioco a gettoni. In conclusione, si tratta di un ottimo videogio, uno dei migliori della categoria "labirinti".

LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	**
GRAFICA	****
VOTO	****

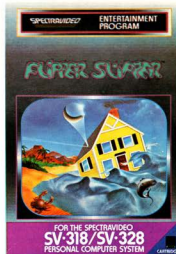
Valori da uno a cinque

FLIPPER SLIPPER

SPECTRAVIDEO

contridge

SV 318 - SV 328



Contrad

L. 43.500

Sinceramente non pensavamo di divertirvi più di tanto giocando con questa creazione della SPECTRAVIDEO; vedendo comparire sullo schermo gli elementi che compongono il videogame FLIPPER SLIPPER, in effetti, abbiamo pensato: ma sì, è uno dei soliti giochi tipo flipper in cui si deve prestare attenzione a dove corre la pallina, respingerla con le palette e portare a casa più punti possibile. Mai giudizio fu tanto affrettato. Certamente a grandi linee la situazione può anche essere vista in questo modo, ma che ricchezza di nuove situazioni, di imprevisti, difficoltà e possibilità di far punti vi potete conquistare nel corso della partita. Ma andiamo con ordine.

Vi trovate in alto mare e avete a disposizione due "pinne" per respingere l'assalto di una pallina che tenterà in tutti i modi di oltrepassare la vostra barriera difensiva. Muovendovi su di esse, a destra e a sinistra dello schermo, do-

vete cercare di rimandare la palla nella parte superiore del video dove un povero cane è rimasto intrappolato, lungo la costa, in una fitta boscaglia. Ai lati di questa "gabbia", altre immense foreste sono state disposte dai creatori di FLIPPER SLIPPER; due spiaggette laterali e una casa galleggiante completano il quadro. Per liberare il cane dovete abbattere la muraglia di alberi che gli sta dinanzi: due colpi per albero per sei alberi e il vostro amico vi dimostrerà la sua gratitudine correndo all'impazzata lungo la spiaggia, distribuendo una enorme quantità di punti e regalandovi un'altra coppia di pinne se, per caso, ne avete persa qualcuna delle 5 iniziali. Dopodiché il quadrupede ritornerà nella trappola e continuerete il gioco. Le pinne sono leggermente incurvate, per cui, respingendo la pallina, bisogna tener conto di come essa verrà colpita: non risulterà pertanto molto agevole dirigere verso la trappola centrale.

In compenso potete aggiungere punti al vostro bottino distruggendo le foreste laterali, passando sulle spiagge al bordo del video o ancora passando attraverso la casa sull'acqua. Insomma, non resterete mai completamente all'asciutto di punti, una volta respinta la



palla. Questo è alquanto improbabile, tenuto conto anche del fatto che gli animali marini vi passeggiano davanti in continuazione per regalarvi ulteriori punticini. Predisposto il sistema per funzionare, vi troverete di fronte a otto possibilità di scelta: le prime quattro per un singolo giocatore, le re-

stanti, identiche, per due concorrenti. Le scelte uno e tre sono simili, differiscono solo nella velocità della palla, maggiore nella 3; le scelte 2 e 4, anch'esse differenziate nella velocità, aggiungono difficoltà al gioco. Qui, infatti, le pinne sono di due colori diversi e voi avete effettivamente soltanto quella con il colore corrispondente a quello della pallina, che cambia continuamente. Premendo il bottone del "fuoco" sul joystick, invertite, a seconda della necessità, il colore delle due pinne in modo da arrivare sempre a ribattere il colpo: in caso contrario vedrete la palla oltrepassare la pinna e inabissarsi nel mare. A questo punto la scritta GAME--OVER, inizialmente assente, comincerà a comparire sul fondo dello schermo, visualizzando due caratteri per volta partendo dal centro. Se, in un dato momento, ad esempio, vedete scritto ME--OV, saprete di avere a disposizione ancora due copie di pinne. Sul bordo superiore dello schermo c'è il vostro punteggio, al centro, e l'H.S., sul lato.

Abbiamo già accennato a quale sia il principale scopo del gioco: liberare il cane, sia per guadagnare punti, sia per rifornirsi di una coppia di pinne. Se vi accorgete di essere in difficoltà nel raggiungere questo intento, potete tenere presente questo "diversivo".



Colpendo con la pallina la tartaruga che vi passa davanti di tanto in tanto, potete recimolare 100 punti per volta. Se vi sembrano un po' pochi, agite in questo modo: tentate innanzitutto di abbattere completamente una delle foreste

laterali e la tartaruga lascerà il posto a un pesce. Questo ogni volta che passa, aumenta il suo punteggio potenziale; cioè, anche se voi non lo colpite, esso vale la prima volta 100 punti, 200 la seconda, poi 400, 600, 800, dopodiché varrà sempre 100. Sta a voi colpirlo quando vale di più: se lo



centrate ad ogni passata, il bottone totale sarà abbondante, se qualche volta vi sfuggirà, perderete il punteggio corrispondente a quella passata. Se poi riuscirete ad abbattere completamente anche l'altra foresta, il pesce diventerà granchio e seguirà lo stesso schema appena descritto. (Dopo la passata da 800 punti, le foreste che avevate poco prima distrutte si ripresenteranno al loro posto). Di questo passo arriverete presto a 10.000 punti e vi troverete di fronte ad un altro problema: ogni volta che la pallina colpisce la casa galleggiante, il suo movimento cambierà verso e direzione. Vi accorgete di come la cosa non abbia molta importanza se la pallina era in fase ascendente e di quanta ne abbia, invece, se questa si stava dirigendo verso di voi: trovarsi spiazziati, soprattutto a una certa velocità (a 20.000 punti questa aumenta automaticamente), è la cosa più probabile che vi possa capitare.

L'unica strategia possibile in questo gioco è la prontezza di riflessi. Sarebbe facile spiegare come va colpita la palla per farla finire nel punto desiderato, ma poi, in pratica, vi troverete sempre nella condizione in cui, comunque la prendiate, è sempre meglio che

lasciarla sfuggire. Tenuto conto che ciascuna pinna non oltrepassa mai completamente la metà dello schermo (ovviamente in senso orizzontale), può risultare talvolta imprudente fare dei conti su una pinna quando alla fine vi accorgete che era meglio servirsi dell'altra. E poiché ci sono dei punti (gli estremi laterali dello schermo) in cui non arriverete mai, e poiché esiste una inclinazione della pallina a cui in nessun modo potete avviare (nel senso che vi sfuggirà senz'altro), vi consigliamo di "rispondere" alla meno peggio, anche perché, come abbiamo già accennato, in qualsiasi caso qualche punticino dovreste racimolarlo. Se vi può servire, potete anche far variare l'inclinazione delle pinne sull'acqua, verso destra o verso sinistra; per ottenere ciò, mentre vi muovete in senso orizzontale, spingete la leva del joystick verso l'alto e tiratela verso il basso quando vorrete riportare le pinne nella posizione originale. Ci sembra inutile dire che liberare il cane è l'azione di gran lunga più conveniente, non solo perché è l'unico modo per tenere sempre alto il numero di pinne, ma anche per il fatto che è difficile raggiungere un eguale bottino catturando pesci o granchi (anche ammesso che li prendiate tutti sennò il discorso cade in partenza); oltretutto è altrettanto difficile abbattere completamente una delle foreste, azione indispensabile per far sì che compaiano pesci e granchi.

Ogni albero della gabbia vale 100 punti, gli altri 20; passando sulle spiagge o attraverso la casa, rispettivamente 20 e 50. Degli animali abbiamo già detto, mentre la liberazione del cane vale 1.800 + 1.800 punti.

Questo videogioco ci ha veramente divertiti. Forse in questa analisi avremmo dovuto anche cercare qualche piccolo difetto (ad esempio non ci ha soddisfatto molto il disegno) ma, giocando e provando per voi questo FLIPPER SLIPPER eravamo davvero tanto presi da considerare questi difetti banalità, visto anche che non alterano per

niente la qualità complessiva del gioco, veramente piacevole.

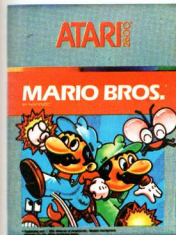
LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	***
GRAFICA	**
VOTO	***

Valori da uno a cinque

MARIO BROS

ATARI
cartuccia

Atari 2600



Atari

L. 89.000

Ragazzi, un nuovo colpo Nintendo! Un nuovo, entusiasmante esilarante, videogame che si colloca fra gli arcades. Ormai non è più molto semplice sfornare nuove idee, con il gran numero di games che circola, ma questo "MARIO BROS" è stato ideato e realizzato sfruttando una trovata veramente molto originale e simpatica. Siamo in casa di Mario e Luigi, due piccoli falegnami che ultimamente non possono più dedicarsi alla loro professione. Sono distolti da una preoccupante invasione di bestie, bestiole scarafaggi, "scarafani" e chi più ne ha più ne metta,

che non fanno loro non solo dormire sonni tranquilli ma bensì ... non li fanno proprio dormire. Pensate, essere tranquilli in casa dopo una dura giornata di lavoro, essersi infilati già le pantofole e, tac! Arrivano le bestie! Un piccolo primo indizio della simpatia di questo videogame (a noi piace sottolineare anche i particolari) è il suono che accompagna i movimenti di Mario e Luigi: un frenetico pantofolio con scivolato sul pavimento incerto quando ci si ferma. Noi dobbiamo aiutarli a sbarazzarsi di questi ospiti indesiderati. Vi diciamo subito che il quadro è suddiviso in diversi piani a piattaforma sui quali camminano le bestiole. Per neutralizzare queste ultime è necessario guidare Mario (o suo fratello se si gioca in due) sul piano sottostante e dare una testata al piano superiore proprio in corrispondenza della bestia. In questo modo lo scarafaggio va a gambe all'aria e per guadagnare il punteggio bisogna salire sul piano dove si trova e dargli un bel calcione. Guadagneremo 800 punti per ogni bestia sterminata. Ci sono tre tipi di bestiole: gli Shellcreepers, gli Sidersteppers, che si eliminano pestando non una ma due testate e le Fighterflies che, siccome svolazzano, possono essere mandate a gambe all'aria solo quando posano le zampe a terra. È intuibile che i più ostici da eliminare sono gli Sidersteppers, non solo perché vanno colpiti due volte ma soprattutto perché risulta molto duro rifilare il secondo colpo, quello decisivo dato che si mettono a correre all'impazzata dopo il primo colpo. Quando ci si trova in difficoltà si può ricorrere all'interruttore "POW", situato fra i due piani inferiori, servirà a mandare a gambe all'aria tutte le bestiole che si trovano sullo schermo. Attenzione però a non sprecare inutilmente questa risorsa poiché l'interruttore sparisce se colpito tre volte. Altre sono le possibilità per guadagnare punti e bonus. Prima di tutto le monete ed i gettoni premio che ci procurano punti e la possibilità di



far ricomparire l'interruttore "POW" una volta sparito. Gettoni e monete ci fanno accumulare 800 punti ognuno. Ad ostacolare Mario e Luigi entra in campo, nei livelli più avanzati, l'uomo di ghiaccio Slipice che rappresenta una ulteriore insidia quando riesce a congelare uno dei pavimenti. I piani saranno molto scivolosi, compromettendo così la possibilità di manovra e ci si renderà conto dell'avvenuto congelamento perché il piano cambierà colore. 800 punti anche per l'eliminazione di Slipice. Ci sono otto diverse varianti di gioco: si può scegliere di giocare da soli o in due, con tre Mario o con cinque, con sfere infuocate o senza. Le sfere infuocate non possono essere neutralizzate: attraversano i piani di gioco rotolando più vorticosamente e sono più veloci di noi, bisogna stare all'occhio. Durante i primi livelli di gioco comparirà solo un tipo di animaletto alla volta, ma ai livelli superiori compariranno tutti insieme, Slipice e sfere infuocate compresi e vi assicuriamo che c'è di che preoccuparsi. Il gioco è molto dinamico, soprattutto se giocato in coppia con un amico: si può stringere un patto per eliminare insieme le bestiole oppure mettersi uno contro l'altro. A voi scoprire il maggior divertimento. La realizzazione grafica è buona e il giudizio complessivo non può che essere molto positivo.

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	****
GRAFICA	***
VOTO	***

Valori da uno a cinque

STARFIRE

VIRGIN GAMES

cassetta

Spectrum 48K



Miwa

L. 20.000

Nato da pochissimo è con immenso piacere che tengo a battezzare questo videogame della già nutrita serie galattica. Il suo nome è STARFIRE, arriva dall'Inghilterra ed è già pronto per invadere il mercato italiano. Un giochino molto sofisticato, naturalmente senza nulla togliere agli altri del suo genere, nel quale vi sentirete istantaneamente partecipi. State viaggiando in una galassia immensa composta da ben cento quadranti. Il vostro scopo è quello di distruggere le astronavi aliene che entrano nella zona da voi controllata, vi è solo una piccola cosa che sarebbe ... questo lo lascio scoprire ad ognuno di voi. Le sorprese iniziano subito con la prima videata che STARFIRE vi offre dove vi si chiede in base ad una procedura federale il vostro nome che voi prontamente dovrete preoccuparvi di dare. Ora siete un capitano.

Con una seconda videata avete la possibilità di scegliere il grado di difficoltà che preferite; avete dieci livelli, da un livello dieci (impossibile) ad un livello da super eroe o ad un più modesto solatamente o altri che vedrete personalmente. Fatto tutto questo, il video gentilmente vi porge il benvenuto e vi indica la data spaziale che state vivendo oltre che ad alcuni utilissimi dati che vi serviranno durante il gioco. Per terminare in bellezza il video vi farà gli auguri di buona fortuna, ne avrete bisogno.

Cari amici dato che siete dei capitani ed avete un'importante missione da svolgere, mi sento in dovere di mettervi al corrente su alcuni particolari importantissimi.

Il vostro computer è diventato una console di un'astronave, premendo il tasto "R" avrete una immediata idea della vostra missione galattica, quanti alieni dovete distruggere, il numero delle basi stellari e persino l'aggiornamento stellare. Non poche cose, vi sembra?

Premendo il tasto "C" non solo avrete l'elenco completo di tutti i comandi valevoli per voi, ma avrete anche sott'occhio quanta energia avete ancora a disposizione e il resoconto delle vostre perdite.

L'energia sopracitata è un fattore



importantissimo, vi viene assegnata in tre funzioni ben distinte: prima, scudi magnetici; seconda, reattori e per ultimo, bombe incendiarie. Sta a voi decidere

quanta energia aggiungere per ciascuna di queste importantissime funzioni, che muterà a seconda del piano d'azione che avete deciso di seguire.

Sempre con lo stesso tasto vedrete apparire sullo schermo assieme a tutte le istruzioni sopracitate anche il resoconto delle vostre perdite ed una dettagliata stima dei danni subiti dalla vostra astronave durante le scorrerie nello spazio. Pensate,



questo giochino vi informa anche della percentuale del fattore di distruzione della vostra navicella spaziale, c'è qualcosa di incredibile in STARFIRE.

Questa sì che è una vera guerra interstellare dove nulla è lasciato al caso. Se state viaggiando alla ricerca degli alieni, avete la possibilità di dare un'occhiata anche agli schermi adiacenti al vostro, dato che non potete vederne più di uno contemporaneamente, semplicemente premendo il tasto "E" vedrete se qualche alieno o base stellare si trovi vicino alla vostra astronave così da poter organizzare un attacco.

Per esempio 9,3 (numeri digitali) appaiono sul vostro schermo, essendo il centro del quadrante sempre di vostro possesso, il primo dei numeri digitali vi indica il numero degli alieni presenti in quel quadrante, invece il secondo numero vi indica quante basi stellari sono presenti. Avete a disposizione delle bombe incendiarie che sono potentissime, però vi avverto che consumano una grande quan-

tà di energia, quindi usatele con cautela perché l'energia è il fattore più importante che potrebbe compromettere la battaglia. L'uso di queste bombe dovrà essere esclusivamente riservato per la distruzione di alieni solo se situati nel quadrante che state pattugliando oppure in ognuno dei quadranti adiacenti ad esso.

Periodicamente, sarebbe utile che vi prendiate la briga di rientrare in porta con la vostra astronave per riarmarla e per dare la possibilità ai tecnici presenti alla vostra base di riparare eventuali danni subiti durante le vostre peripezie nello spazio. Per rientrare nella base stellare di vostra proprietà non create che sia un'impresa facile, avete delle regole ben precise da seguire. Prima di tutte ed anche più importante è la vostra velocità di rientro che dovrà essere inferiore a 10 m/sec. perché se per caso la vostra velocità non è tale, potreste essere risucchiati troppo rapidamente dalla forza di gravità che circonda la vostra base, quindi correste il pericolo di schiantarvi addosso.

Se distrattamente vi capita di trovarvi in queste condizioni premete subito il tasto che vi permette di abortire il tentativo malriuscito da parte vostra di approdare alla base.

Veramente un gioco esaltante questo interessantissimo STARFIRE, che con un'alta risoluzione grafica e una gamma di suoni galattici riuscirà a stupirvi, specialmente per quel suo straordinario modo di gioco che è al di fuori dell'usuale.

Noterete che la galassia che dovrete esplorare sarà piena di imprevisti e di sorprese che misureranno la vostra abilità di comandante, vi troverete persino in una tempesta di asteroidi che voi astutamente affronterete in questo modo. Semplicissimo dovrete solo aspettare che gli asteroidi vi passino vicino, quindi mantenete la vostra posizione centrale ed appena vi si presenterà uno spiraglio non esitate a passarci attraverso, solo così eviterete

dei danni irreparabili alla vostra astronave. Vi porgo i miei più sentiti auguri.

LIVELLO GIOCO	****
ORIGINALITÀ	*****
GRAFICA	**
VOTO	****

Valori da uno a cinque

WALLIE GOES TO RHYMELAND

INTERCEPTOR MICRO'S

cassetta

Commodore 64



Rebit

da definirsi

In una rinnovata veste, l'Interceptor Micro's, una delle più famose case produttrici di software inglesi, ci presenta questo simpatico e divertente gioco, ispirato ad un famoso poema scritto da Peggy Challis.

Wallie, l'eroe di questa avventura, con la testa a forma di zucca, vuol

andare a trovare il suo amico Humpty, ma per far ciò deve attraversare lo schermo evitando che i due "cattivi" della situazione, Jeff il ranocchietto e Grahampipi, lo fermino per porre fine alla sua vita e di conseguenza al gioco.

Wallie, per difendersi, ha a sua disposizione del chewing gum, che "spunta" sui suoi nemici, che a poco a poco diventano sempre più numerosi: le frecce, le uova ed



i guardiani non hanno altro desiderio se non quello di vederlo morto (è un'idea talmente fissa nella mente del programmatore che all'inizio del gioco, al posto della consueta frase "Preparati al gioco!", si legge: "Preparati a morire!").

Per placare i morsi della fame, inoltre, il nostro eroe è costretto a cercare del cibo vagando tra mille pericoli e rischiando ad ogni istante la sua vita.

La grafica risulta essere molto piacevole e curata nei minimi particolari, ed il gioco avvinca a tal punto da far dimenticare tutto ciò che succede intorno a voi (un appello alle massaie: non fate bruciare il pranzo, anche se questo gioco magari può sembrarvi più allettante ed emozionante di un frullino in movimento).

LIVELLO GIOCO	***
ORIGINALITÀ	***
GRAFICA	****
VOTO	***

Valori da uno a cinque



COMPRO

VENDO

AFFAREFATTO?

**VOI CI SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI
E NOI VE LI PUBBLICHIAMO GRATUITAMENTE, OK?
SAPPIAMO DEI VOSTRI PROBLEMI ECONOMICI
E FACCIAMO IL TIPO PER VOI. LA NOSTRA RUBRICA
VI DARÀ UNA MANO A RISPARMIARE UN PO' E MAGARI
A FARE QUALCHE BUONA INATTESA AMICIZIA.
ALLORA ASPETTIAMO I VOSTRI MESSAGGI. AFFAREFATTO?**

VENDO ZX Microdrive e interfaccia 1 a sole L. 300.000. Regala all'acquirente i migliori giochi Spectrum 48K.
Gianni Arici - Via Massarini, 22 - Milano - Tel. 4076556 (19-20)

VENDO VCS Atari 2600 perfette condizioni + 10 cassette (Pole Position, Mario Bros, Decathlon, Frogger, Ms. Pac-Man, ecc.), in blocco o separatamente.
Fabrizio De Bartolomei - via Riggapiano, 41 - Pescara - Tel. 085/388127 (ore post)

CEDO video gioco Atari 2600 usato pochissimo e in scatola originale, con 5 cassette, acquistate da poco: (Ms Pac-Man, Tennis, Space Invaders, Tic-tac-toe, Jungle Hunt) + materiale Atari: (Atari Card, lettere, ecc.) a sole L. 345.000.
Baracchi Sabrina - Via F.lli Cervi, 12 - Reggiolo (RE) - tel. 0522/828184 (dopo i pasti)

VENDO VCS 2600 + trasformatore + 2 joystick + cassette: River Raid, Enduro, Vanguard, Megamania, Chopper command, Pitfall, 6 mesi di vita, a L. 550.000. Solo provincia di Novara.
Antonio D'Onofrio - Via Cavour, 34 - 28040 Dornelleto (NO) - Tel. 0322/497011 (ore serali)

CERCO giovani possessori del Colecovision per scambio di cassette in zona di Milano. Contattatemi! Nicola Gabriele - Via Cafiero, 1 - Fizzanoossio (MI) - Tel. 90723022 (ore post)

VENDO CBS Colecovision con cassette (Zaxxon, Donkey Kong, Mouse trap), tutto a L. 450.000. Preferibile zona di Como.
Berto Fabio - Via Giovia, 10 - 22070 Grandate (CO) - Tel. 031/450092 (dalle 12 alle 13/dalle 19 alle 20)

VENDO per CBM 64 N.B.A. Basketball Commodore L. 20.000, Baseball Commodore L. 20.000, Decathlon Activision L. 20.000, Di Benedetto Claudio - Via S. Tommaso - 81043 Capua (CE) - Tel. 0823/961468 (dalle 14 alle 17.30)

VENDO consolle Colecovision + 6 cartucce (Qy Bert, Donkey kong, Zaxxon, Lady Bug, Soccer, ecc) vendo anche separatamente.
Alberto Schiavino - Via Pusiano, 30 - Milano - Tel. 02/2591819 (ore post)

VENDO base Mattel + 6 cassette (Frog bag, Ice trek, Soccer, Poker, Iron II, Burger Time) in ottimo stato, con imballaggio, compreso di cataloghi a L. 300.000.
Sergio Castoldo - Via Parco S. Paolo, 32 - 80126 Napoli - Tel. 081/7674796 (ore post)

VENDO videogioco Atari con 5 cassette di: Ms. Pac-Man, Asteroid, Superman, Combat, Dodge'em, a sole L. 290.000. E tutto in ottimo stato.
Benedetti Stefano - Via Donizetti, 7 - 24040 Dolomine (BG)

CAMBIO 40 giochi e utilities tra cui Simon's Basic, Turbo tape, Sam, Falcon Patrol, per CBM 64, con penna luminosa (per detto computer).
Pagnin Luciano - Via Garibaldi, 2084 - Venezia - Tel. 041/700486 (dopo le 20.30)

CAMBIO cassetta sintetizzatore vocale in LM per far parlare tu CBM 64 con istruzioni con Magic Desk e vendo per L. 40.000. Annuncio sempre valido. Scrivete a: Pavone Carmela - Via Diego D'Amico, 5 - 90128 Palermo - Tel. 091/595804

VENDO cassetta per Spectrum 16K «Battaglia navale», gioco di strategia tale e quale a quello giocato da scuola, ma stavolta giochi col computer, L. 12.000.
Lorenzo Moro - Via Cavour, 146 - 96017 Noto (SR)

VENDO computer system Atari 2600, alimentatore AC, garanzia da timbre, 2 comandi a cloche, 3 cartucce, imballo originale, il tutto a sole L. 260.000 trattabili.
Gigi Ferrante - Via Fiume, 31/A - 95126 Catania - Tel. 492933.

VENDO Spectrum 16K nuova imballata garanzia 6 mesi, manuali, cassetti, alimentare, cassetta Horizons, 315000. Idem 48K 420.000. Stampante Alphacom + alimentare con carta 215.000, espansione 32K 95.000, microdrive con interfaccia 350.000, nuovi! Massimo Pagani - Via Nago, 3 - 20148 Milano - Tel. 02/271966 (cena)

VENDO per Spectrum interfaccia joystick a 30.000 e ZX-Printer a 90.000, contratto Milano e provincia.
Marco Pernigoni - Via Marocco, 17 - 20127 Milano - Tel. 02/2821880 (11-13).

VENDO in blocco software Spectrum a L. 60.000. 16K: Jet Pac, Spray, Cockey, Trans Am, Centipede, Space Invaders, Horace skiing, Horace & spiders, Hungry Horace, VU-File, Android, Arcadia, Firebirds, Night Flight, 48K: Manic Miner, Chequered Flag, Fight Simulation, Tunnel, ETX, Time gate, Golf, Editor Assembler. Luca Ghisleni - via Trento, 54 - 21012 Cassano Maggiore (VA) - Tel. 0331/200347 (9-12).

VENDO joystick nuovo a 20.000 trattabili. Programmi Spectrum: Defender 16K 10.000, Billardo 16K 15.000, Scacchi 48K 15.000. Daniele Giustini - Via Gramsci, 7 - 20075 Lodi (MI) - Tel. 0371/54989 (ore post)

VENDO Spectrum 48K a 420.000; è perfetto e completo di imballo. Regala programmi quali Taward, Il Masterfile, ingegneria I, VU-Calc, VU-File e altri.
Enrico Parente - V.le Giovanni XXIII, 11/40 - 57100 Livorno Montenero.

VENDO/SCAMBIO software ZX Spectrum. Vendo joystick a L. 20.000; cerco sincloristi più esperti di me per programmare meglio.
Daniele Giustini - Via Gramsci, 7 - 20075 Lodi (MI) - Tel. 0371/54989.

SCAMBIO Spectrum software. Se nella vostra città è attiva una emittente radio che trasmette dati per computer sarei lieto di effettuare lo scambio.
Maurizio Manca - Via Vit. Manfrotto, 7 - 00148 Roma - Tel. 06/6283901.

COMPRO stampante ZX Printer in buono stato a prezzo non superiore a L. 70.000.
Alessandro Denu - Via Mentana, 79 - 22053 Lecco (CO) - Tel. 0341/495135 (ore post).

VENDO Spectrum 16K completo di cavi e manuale inglese-italiano, con garanzia non ancora compilata a L. 350.000 con 3 cassette e un listato.
Rivetta Tiziano - Via Morandi, 26 - S. Donato Milanese - Tel. 5230637 (ore serali)

CERCASI possessori di ZX81 al fine di formare un club solo per gli utenti della ZX81.
Alberto Severini - Via Degli Oleandri, 10 - 60019 Senigallia

CERCO urgentemente valido assembler-disassembler per Spectrum, in cambio offro: HURG, Personal Finance, Printer Set, Conto Corrente, Bilancio Familiare, con documenti contabili. Cerco compilatore Pascal, offro in cambio Chess (Psion), Reversi (Psion), Stokers, The Hobbit (4 tra i più bei giochi di strategia per lo Spectrum), in blocco.

Alberto Catania - Via Vercelli, 21 - 10036 Settimo (TO) - Tel. 011/8009478 (h 14-21)

CERCO utenti Spectrum scopo fondazione club. Scrivere a Stefano Innesti - Via Mons. Romero, 1 - 57023 Cecina (LI).

VENDO consolle Intellivision + 9 giochi. Tutto a L. 500.000 trattabili.
Citterio Gianmarco - Via Cilea, 92 - Milano - Tel. 02/3533184 (ore post)

VENDO consolle CBS Colecovision (comprato tutto a Mouse trap) + modulo turbo con cartuccia + cartuccia Minar 2049r (Microfun) il tutto a L. 350.000. Pagamento in contantesse.
Moculuso Fabrizio - Via del Ghisleni, 2 - 55040 Piana di Montecchi (LU) - Tel. 0584/98032 (pomeriggio-sera-post)

VENDO programmi Pole Position, Game on one, Simons basic, BurgerTime, Commodore 64. Prezzi ottimi.
Fady Ismail - via Cassia, 929 - 00189 Roma - Tel. 06/3761273 (dalle 20.00-22.00).

VENDO VCS 2600 + 11 cartucce (Mouse trap, Superman, Defender, Vanguard, Mrs. Pacman, Tennis, Moon Patrol, Pole Position, Mario Bros, Crystal castles, Hyper olympics). Imballaggio originale + istruzioni meno di 1 anno di vita L. 650.000.
Giacomo Gentile - via Don Marasini, 1 - Cisterna (LT) - Tel. 06/9699532 (14-16/20-23)

VENDO VIC 20 in discrete condizioni + registratore + alcune cassette a L. 200.000 trattabili.
Diego Lunetta - Via P. Balestrazzi, 30 int. 16 - Genova - Tel. 010/214532 (20.30-23.00)

VENDO cartucce Colecovision: Donkey Kong (30.000), Smurf (30.000), Zaxxon (30.000), Lady Bug (35.000), Mouse trap (25.000) e Nova blast (50.000).
Paolo Tarnaldi - Via dei Canzi, 22 - Milano - Tel. 02/2155313 (orari serali)

VENDO convertitore Atari per Coleco e cartuccia Space shuttle a L. 170.000 solo Norditalia.
Marco Vannetti - Via Osoppo - Verona - Tel. 045/918380 (pasti)

VENDO Atari/Coleco converter a L. 130.000 tratt. per Coleco Pitfall (40.000), Subroc 3D (35.000), Tank wars (30.000), Per Atari Real tennis (30.000), Fabrizio - Roma - Tel. 06/5914756 (ore pasti).

VENDO cassette Atari/Coleco: Vanguard (30.000), Galaxian (25.000) (50.000 assieme), Smurf (25.000), D. Kong (25.000), Nava blast (45.000), Lady bug (30.000), Zaxxon (25.000), Paolo Tarnaldi - Tel. 02/2155313 (sera)

CAMBIO CON ZAXXON

CAMBIO cassette Intellivision: Buzz Bomber, TruKri'n Star strike in condizioni perfette. Manfredi Borgioni - Viale F. Redi, 45 - Firenze - Tel. 055/367269 (2,30/4)

VENDO Atari 2600 con un senso cartuccia tra cui Ms. Pac-Man, Mario Bros, Pitfall, Pole position, Rusconi Luca - Via Roma, 81 - Valmadrera (CO) - Tel. 0341/582119 (12/30/13/19/20)

SCAMBIO cassetta per Intellivision Microsurgeon (Imagic) con una di queste cassette: Dracula, Popeye, Pitfall, River raid, Ice track, Nova blast. Alfonso De Rosa - Via R. Rogone, 51 - Cava dei Tirreni (SA) - Tel. 089/842539 (orari pomeridiani)

VENDO Atari VCS 2600 in garanzia 14 cartucce (Dig dug, Kangaroo, Pac-Man, Bottle zone, Donkey kong, Fathom, Q Bert, Oink, ecc.) + 6 cartucce. Omaggio + paddie prezzo totale. L. 1.300.000. Tutto a L. 500.000.

Stefani Stefano - Via Savona, 79 - Modena - Tel. 059/362872 (20-21)

VENDO Atari 800XL, disk drive 1050, Touch tablet, joystick Spet-travideo, il tutto in garanzia negli originali con manuali. In più regalo programmi su disco: Atrawriter, The home filing manager, S.A.M., Micropaint, P.M. Animator, Atari music, Pole Position, Dimension X, Zaxxon, Miner 2049er, Galaxian, Jumbo jet pilot. Il tutto a solo L. 1.500.000 trattabili.

Minati Pietro Roberto - Via Tadini, 40 - Bergamo - Tel. 035/221524 (dalle 12 alle 14).

VENDO cassette per Atari VCS 2600, Phoenix a L. 40.000, Star wars The empire strikes back a L. 40.000 e Combat a L. 20.000. Quercia Alessandro - Viale Tito Labiano, 122 - Roma - Tel. 07463355 (ore serali)

COMPRO VIC 20, in buone condizioni, ad un buon prezzo con registratore. VENDO Videopac G-7400 tre mesi di vita a L. 200.000 + cartuccia o scambio con VIC 20. Gianluca Piazzola - Via De Pretis, 44 - Milano - Tel. 02/8137784 (ore pasti)

VENDO VCS con cassette: Space invaders, Fathom, Moonsweeper a L. 300.000 compreso sistema tv sport con 10 giochi senza tv sport L. 250.000. In buone condizioni. Filippo Giannuzzi - Corso Umberto I, 44 - Monopoli (BA) - Tel. 080/748679 (ore pasti e dalle 21,00 in poi)

VENDO ZX81 + 16K RAM + alimentatore + manuale in italiano + libro "66 programmi per ZX 81" tutto in ottime condizioni a L. 135.000. Orlenzi Francesco - Via Anagnina, 66 - Grattolieraia (Roma) - Tel. 0455206 (qualsiasi orario)

VENDO dispensa di 200 pagine per il TI 99/4A. Comprende: schemi elettrici del TI 99/4A, programmi assembl utility e consigli. L. 25.000. Tutti i programmi della rivista "99 Magazines" americana in due volumi a L. 20.000 cad. Mangone Filippo - Via Leonardo da Vinci - Villariccia - Napoli - Tel. 081/8943895 (dopo le 15.00).

COMPRO potenti programmi di database (e word-processing) per C-64 a prezzi ragionevoli e simulatore di volo. Maurizio Varga - Via Matteotti, 85 - 22072 Cernusco (CO) - Tel. 031/771600 (dopo le 18.30)

VENDO/CAMBIO base Intellivision al prezzo di L. 250.000 + 2 cassette casinò e il calcio o scambio con Atari VCS 2600 anche senza cassette. Decimo Michele - Via Cortemilia, 12 - Torino - Tel. 6960115 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO programmi e giochi per Spectrum 16/48K. Giuseppe Airolidi - Via Cardinale Mezzafanti, 3 - Milano - Tel. 737756 (15-17)

VENDO Videopac Philips con 3 cassette (calcecco, battaglia navale, piccone miraco) L. 250.000. Tommaso Miraval - Via V. Emanuele, 17A - 31015 Concarino (TV) - Tel. 0438/31575 (orario pasti)

CAMBIO 2 o più cartucce tra queste: Pole position (nuovissima), Space inv., Asteroids, Night driver, Sky driver, Bowling, con 2 o più cartucce tra: Pacman, Breakout, Phoenix, Galaxian, Demon Attack, Atlantis, Dragonfire, Zaxxon, Tutankham, Amidar, Combat. Chiedere solo di Via Bruno, Bruma Scialoja - Via Manzoni, 32 - 81040 Curti (CE) - Tel. 0823/845503 (9.00-12.00/15.30-17.30)

VENDO consolle Intellivision in buono stato con 17 giochi (Dracula, Auto racing, ecc.) più 2 giochi omaggio (Coca Cola, Pole) prezzo originale L. 1.256.000. Vendo a L. 839.000. Maurizio Usardi - Via Alceo, 29 - Roma - Tel. 6095859 (dalle 9 alle 19.30)

SCAMBIO giochi per Apple. Ruggero Scheraggio - Via C. Marx, 1 - Volterra - Tel. 0131/977573

COMPRO per CBM 64 listati o cassette giochi. Luca Meriglioli - Via V. Veneto, 83 - Anrezzo - Tel. 0575/25801 (ore pasti)

VENDO per cambio computer, 40 giochi in cassetta e più di 100 listati per TI 99/4A. Possibilmente un solo acquirente. Solo telefonare. Albanelli Franco - Via Canova, 1 - 36080 Castolombardo (VI) - Tel. 0445/940054 (ore pasti)

VENDO 20 listati originali, eccezionali inediti (di mia creazione) per il TI 99/4A (anche x basic) a L. 10.000 in blocco spedire vaglia o bollo. Perini Paolo - Via 21 Gennaio, 152 - 61020 Montecchio (PS) - Tel. 051/224310 (lunedì pomeriggio)

VENDO Intellivision 3 mesi di vita + 17 cassette + Quik stick Donkey kong, River raid, Beamridr, Pitfall, Dracula, Nova Blast, TruKri'n, Tropical Trouble, Poker, Mission, Tennis, Advanced dragons, Bowling, Soccer, Skiing, Star-Strike, Utopia, complete istruzioni e scatole. Valore L. 480.000 vendo L. 800.000 trattabili. Gardelli Enrico - Via M. Riberi, 21 - 12100 Cuneo - Tel. 0171/51232

SCAMBIO-VENDO prog. in L.M. per Commodore 64, vendo le cartucce Clown e Sea Wolf L. 35.000 cad. Per accordi scrivere o telefonare dopo le ore 18.30 a: Reo Salvatore - Via S. Chiara, 18 - 80048 S. Anastasia - Tel. 081/8982709

VENDO Interton V.C. 4000 con 4 cartucce L. 240.000 trattabili, o cambio con 12-13 cartucce Atari. Cerco cartucce Atari a L. 20.000-15.000 cad. Cainero Franco - Piazza Mercatale, 85 - 50047 Prato (FI) - Tel. 0574/41310 (qualsiasi orari)

SCAMBIO programmi per Commodore 64 e VIC 20. Se interessati telefonare o scrivere a: Casella postale 50 - 25060 Stocchetto (BS)

VENDO per ZX81 16K a 20.000 i seguenti programmi: Tirannosaurus, Mazogs, Munch, Galaxians, Invaders, Seawar, Bortini, Asteroids, Dad, Kang. Voglia o richiesta informazioni a: Stefano Rocco - Via Stazione, 139 - 67032 Xelino (AQ)

VENDO ZX81 da riparare, espansione 16K, cartuccia alimentatore, 2 manuali, 1 cassetta, registratore, il tutto asole L. 200.000. Mario Maccaronne - Via dell'Agriatore, 15 - 95100 Catania - Tel. 361447 (ufficio)

VENDO/SCAMBIO (con altri programmi) i seguenti programmi per Spectrum: Sky (16K), Muziaci, Aquarius, Games designer, Flight simulation (48K), per 27 o scambi telefonare. Alberto Grossi - via Gallarate, 27 - 28047 Oleggio (NO) - Tel. 0321/91190-91202 (h. 14-16)

VENDO interfaccia programmabile per joystick compatibile con qualsiasi software per Spectrum. Possibilità di collegare due joystick. L. 75.000 circa... Flavia Dumini - Via Pescetti, 69 - 50127 Firenze - Tel. 055/410823.

VENDO hardware offerto Spectrum 16K e 48K. Cosimo Beringieri - Via dei Genieri, 227 - 00143 Roma - Tel. 06/5017620 (ore pasti)

VENDO/CAMBIO cassette Zaxxon, Smurf, Donkey kong, per Colecovision C65.

Fassera Marco - Via Vincenza Troya, 12 - 10155 Torino - Tel. 011/263414 (ore serali)

COMPRO CBM 64 o Spectrum 48K. Prezzo da concordare. Vendo Colecovision L. 250.000 cartucce L. 50.000 caduno (Mouse trap, Zaxxon, Gorf, Pepper II, Smurf, Cosmic A, Donkey kong, Senior e S., Turbo + modulo L. 70.000) Tutto L. 700.000. VIC 20 L. 130.000 (nuovo). Rossi Armando - Via delle Poste, 11 - 82100 Benevento - Tel. 0824/29607 (ore serali oppure dalle 14.00 alle 16.00)

COMPRO/SCAMBIO temporaneamente, cartucce per Coleco, in ottime condizioni. Possiedo già Donkey kong, Pepper II, Venture, Zaxxon e Mouse trap. Salvatore Iannaccone - Via S. Giovanni, 23 - Montefiore Irpino (AV) - Tel. 0825/681790 (ore pasti)

CAMBIO cartuccia VIC 20 Mole attack, perfettamente funzionante e poco usato con Star Battle o Star Post, purché in buono stato. Colella Andrea - Via Raffaello, 30 - Lecce - Tel. 0832/45837 (ore pasti)

SCAMBIO programmi per Commodore 64 e VIC 20. Se interessati telefonare o scrivere a: Lottuda Maurizio - Via Ponizzi, 13 - Milano - Tel. 02/427890 (dopo le 20).

VENDO VIC 20 + registratore + cassette varie (tra i giochi: Pacman, Invaders, Galaxian) il tutto a L. 150.000 trattabili. Telefonatemi. Andrea Maggi - Via Filarete, 94 - Roma - Tel. 274622 (14.00-15.00)

VENDO tavole per convertire programmi fra Apple-C64. Spectrum-ZX81-Pet-VIC-TRS80. 100 pagine con esempi. L. 250.000, spedire vaglia postale. Renzo Baldoni - Via De Gasperi, 13 - 61016 Pennabilli (PS)



ANNUNCIO per tutti i collezionisti: scambio Intellivision + 15 cartucce e un VIC 20 + registratore e vari giochi con ADAM (lastieri, stampante, dotpuck drive), P.S. Intellivision; cartucce, VIC 20 sono in ottime condizioni.
Gian Luigi Ruggieri - Via Berna, 2 - Lugano (Svizzera) - Tel. 004191/236409 (ore pasti)

VENDO ZX80, nuova ROM, praticamente uguale a ZX81, alimentatore 1.2A adatto sampanse, 7 cassette con programmi 1-2-4-164, cavi, manuale italiano, listati vari, altro... tutto a sole L. 100.000.
Claudio Capaccio - Via Genova, 6 - 18012 Vallebona (IM) - Tel. 0184/265016 (sera)

VENDO ZX81 con nuova tastiera della Sandy (valore L. 50.000), cassetto registratore, espansione 16k, libro "Guida allo ZX80/81", L. 150.000.
Piergiacomo De Ascaniis - Via Orsini, 185 - 64022 Giulianova (TE) - Tel. 085/863023 (h. 14/18)

VENDO cassetta con Flight Simulation originale.
Claudio Nanni - Via Calle Pero - 04010 Cori (LT) - Tel. 9664166 (ore pasti)

VENDO bug per il programma Magic Miner per poter partire da una qualsiasi caverna! Vendo a L. 1.000, spedire in francobollo.
Paolo Beldi - Via Cettolini, 26 - 31015 Conegliano (TV) - Tel. 0438/62361.

VENDO Spectrum 48k, alimentatore, cassetto, manuali ingl-ital., cassetto Pison, 5 cassette giochi e 2 libri con 150 programmi, L. 400.000.
Marco Amico - Via Negrozi, 8 - 20133 Milano - Tel. 02/7389616 (h. 12,30-14)

VENDO Spectrum 16K, alimentatore, cassetto, manuali, cassetto Horizons + giochi a L. 320.000 trattabili. Vendo inoltre videogiochi

Telepartner con due cassette a L. 150.000. Cerco sconto di una super-garanzia per l'acquisto dell'interfaccia prog. Tenkelek, in cambio di cassette o la campra.
Gianluigi Tagliaterra - Via Verdi, 1 - 21030 Orino (VA) - Tel. 0332/630634 (h. 18-22)

VENDO per Spectrum seguenti programmi gestiti su video e stampante: buste paga 15.000, fatture 15.000, ricevute bancarie 15.000, fatture più ricevute 25.000. Tutti i programmi gestiscono autonomamente mediante codici sia dipendenti che clienti e articoli. Spese a carico del cliente.
Flaviano Testa - Via G. Berto, 139 - 86170 Isernia - Tel. 0865/3206 (pomeriggio)

VENDO 97 programmi. Tutte le migliori cassette di software "giocosa" in circolazione (prezzo da trattare, comunque da metà in giù).
Paolo Mosca - Via Siracusa, 18 - 90100 Palermo - Tel. 325520 (h. 14-16,30)

COMPRO solo se in buono stato la scatola di Mouse Trap per Colecovision.
Alessandro Zibetti - V.le V. Veneto, 9 - Gallarate - Tel. 0331/791028 (ore pasti)

VENDO per Spectrum 6 mesi di vita: joystick spectravideo con interfaccia + 300 programmi originali + microdrive con interfaccia 1 e 3 microcassette piene.
Negro Roberto - Via Lamellina, 1 - Milano - Tel. 7383781 (ufficio)

VENDO a L. 46.000 n. 2 joystick causa doppio regalo e manule originale inglese nuova a L. 20.000.
Brambillasca Maria Luisa - Via Gramsci, 23/2 - 20041 Agrate Brianza (MI) - Tel. 039/653.908 (ore 19,30-20,30)

VENDO cartucce compatibili con l'Atari VCS 2600. Vuoi comprare cartucce a prezzi strabilianti? Non perdere questo affare! Per maggiori informazioni scrivere a: Massimo Tabasso - Piazza Molineris, 1 - 12038 Savigliano (CN)

VENDO rari programmi di ingegneria e di topografia.
Club Input - Via S. Silvestro, 13 - 94018 Troina (EN)

VENDO programmi per Sharp MZ-700 a disposizione Pascal Assembler.
Gaetano Talotta - Via Leopoldo Traversi, 35 - Roma - Tel. 5781348 (15.00 in poi)

SCAMBIO software Spectrum possibilmente recente.
Roberto Perazzi - via Tagliati, 2 - 58022 Follonica - Tel. 0566/44760 (ore pasti)

SCAMBIO in Vicenza e provincia programmi per Commodore 64.
Maffeo Alberto - Via Lago di Garda, 79 - Vicenza - Tel. 0444/920474 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO x C 64 giochi e utility (solo su disco).
Parisi Ennio - Viale Mugghetti, 36 - Tel. 011/734354

SCAMBIO per CBM 64 programmi turbo su nastro. Rispondo a tutti. Massimo velocità e serietà.
Massimo Selieri - Via Don Minzino, 72 - 45100 Rovigo

SCAMBIO E VENDO software anche su cassetta per Sharp MZ-700. Scrivete tempestivamente.
Rispondo a tutti.
Powell Roberto - Via Signorelli, 53 - 58100 Grosseto

VENDO programmi di tutti i tipi per computer Atari.
Fabrizio Ferraro - Via Roberto Bracco - Napoli - Tel. 081/328418

SCAMBIO/VENDO programmi in L.M. per il CBM 64.
Domenico Dieci - Via Telefiadaro, 2/2 - 42100 Reggio Emilia - Tel. 0522/43928 (ore pasti)

VENDO molti programmi per TI-99/4A a prezzi bassissimi.
Marino Raffaele - C.so Arnaldo Lucci, 36 - 80142 Napoli

COMPRO giochi per CBM 64 su disco cassetta e cartuccia.
Orlandi Angelo - Via delle Albizze, 40 - 00172 Roma - Tel. 288369 (21,30 in poi)

VENDO programmi basic TI 99/4A, didattici, gestionali e videogames merovigolisi.
Massimo Zancanaro - Via Manzoni, 20 - Verona - Tel. 575641 (ore pasti)

VENDO/CAMBIO giochi per CBM 64: Pit stop, Jumpman junior, Soccer Manic Miner, Falco patrol, Pooyan, Pac-Man, Hunch back, 3D speed duel, Le Mans.
Vietto Enrico - Via Torino, 58 - 10090 Brunico (TO) - Tel. 011/9087197

SCAMBIO software per Commodore 64 e VIC 20. Scrivere o telefonare dalle 20 alle 22 a:
Lottuada Maurizio - Via Panizzi, 13 - Milano - Tel. 02/427890 (dopo le ore 20)

SCAMBIO le seguenti cassette Coleco: Mouse trap, Looping, Cosmic avenger, in cambio di: Zaxxon, Donkey kong, Carnival, e se necessario anche un eventuale conguaglio economico.
Marco - Tel. 0829/327900 (ore pasti: 13,30-14,30/20,00-22,00)

CERCO ragazzi/e appassionati di elettronica, abitanti esclusivamente in zona VITTORIO VENETO scopo lavori in coppia e amicizia.
Stefano Bazzan - Viale della Vittoria, 104 - Vittoria Veneto (TV) - Tel. 552509

COMPRO



AFFAREFATTO

VENDO

MI CHIAMO:

ABITO A:

IN

IL MIO TELEFONO È:

ORARI:

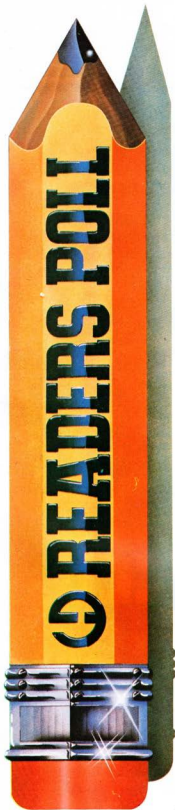


**GUARANTEED
TOUGH.**

**LEADING
EDGE.**

225 Turnpike Street, Canton, Massachusetts 02021
Toll-free: 1-800-343-6833; in Massachusetts (617) 828-8150. Telex 951-624.

CIRCLE NO. 26 ON FREE INFORMATION CARD



Qualcuno diceva che l'importante è partecipare; noi aggiungiamo che per partecipare è importante avere una console o un computer o per lo meno avere qualche amico che li ha e ve li faccia usare; poi è importante (anzi... è il minimo indispensabile) fare un punteggio dignitoso, fotografarlo e scriverlo sulla scheda "Gioco anch'io". È importante anche compilare la schedina "Il mio parere" e suggerire in tal modo, alla gentile redazione di EG COMPUTER i giochi preferiti. È determinante invece avere una forbice: cercatela in cucina in qualche cassetto, ma non arrabbiatevi se non la trovate subito, al massimo ve la fate prestare dal vicino.

Se siete arrivati a questo punto il più è fatto!

Ritagliate i tagliandi, metteteli in una busta (speriamo ce l'abbiate), leccate la striscia gommata, chiudete, affraccate e infine spedite il tutto a noi. L'indirizzo è:

EDIZIONI J.C.E. EG COMPUTER

Via dei Lavoratori 124 - 20092 CINISELLO BALSAMO MI

Tutto OK? Speriamo in bene.

GIOCO ANCH'IO	
Nome	
Cognome	
Indirizzo	
Città	
Gioco	
Marca	
Sistema o base	
Punteggio	
Data	Firma

GIOCO ANCH'IO ... per partecipare alla Supergara di E.G.

IL MIO PARERE		
	MARCA	TITOLO DEL GIOCO
CONSOLE		
COMPUTER		
Nome		Cognome
Indirizzo		

IL MIO PARERE ... per contribuire alla compilazione della graduatoria di gradimento.



14" monitor color

Monitor a colori di caratteristiche professionali, ingresso PAL video composto con audio e ingresso RGB lineare/TTL.

- Segnale di ingresso Video 1,0 Vp-p composto PAL 75 ohm, connettore RCA
- RGB ingresso TTL-5 Vp-p - Sincronismo NEGATIVO -5 Vp-p-POSITIVO -5 Vp-p- Connettore DIN 6 poli
- Audio 500 mVp-p 47 Kohm, connettore RCA
- 1,2 W distors. 10%
- Altoparlante
- Cinescopio
- Alta tensione
- Alimentazione
- Dimensioni
- Mobile in ABS
- Peso
- diam. 75, 8 ohm
- 14" diagonale 367 mm, 90 gradi
- 22 KV per intensità di fascio zero
- 220 V c.a. 50 Hz
- 374 x 340 x 366
- 10,5 Kg.
- Cod. 08/8550-14

GELOSO

ZX SPECTRUM. UN VERO COMPUTER.



.....chi acquista lo **SPECTRUM 48K** ha la gradita sorpresa di trovare la ricca dotazione,

COMPRESA NEL PREZZO, costituita da:

8 cassette software

1 libro in ITALIANO sullo **SPECTRUM**

1 libro in ITALIANO sul **MICRODRIVE**

e la preziosa **SUPERGARANZIA**



*Super
Garanzia*



**REBIT
COMPUTER**

A DIVISION OF G.B.C.