



ALAN

N.5 VOL.2
 LUGLIO-AGOSTO
 L.9.000
 SPED. ABB. POST. GR. IV
 TASSA PAGATA PER ALL.

LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM

COMPUTER PSYCHOLIGHTS

EXPRESSO LOAD

RUNNER

Z-80 SUPERGAME

CORSI: L/M -- BASIC

TUTTO LOAD

TESTI GP-58

JOYSTICK PROGRAMMABILE

TUONO BLU

OCTOPOUSS

la prima rivista su cassetta.
ALAN





AQUARIUS EDIZIONI snc

RUN

LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM

Direttore
Simone Majocchi

Direzione Diffusione
Pietro Rocchi

Copertina
Laser Images

Collaborano a RUN:

Antonio Ciampitti, Carlo Squillante, Cristina Panceri, Dario Mella, Delia Lo Calzo,
Candido Cancellara, Enzo Ciancio, Eugenio Ciceri, Franco Tagliabue, Giancarlo Belloni,
Giuseppe Caruso, Maurizio Cancellara, Massimo Cellini, Mauro Sabbione,
Mauro Scaioni, Roberto Cislaghi, Tina Cerri.

Corrispondente da Londra: Alessandro Gatti

Corrispondente da Boston: Ezio Rotamartir

Stampa: Arti Grafiche Medesi s.r.l. - Via Milano 50 - Meda (MI)

Distribuzione:
SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl - Via Zuretti, 25 - Milano

Copyright 1984 by Aquarius Edizioni. Direzione, Amministrazione, Abbonamenti, Pubblicità, Redazione: Via Leopardi, 9 - 20123 Milano.

Una copia costa L. 9.000; ogni arretrato costa L. 15.000; l'abbonamento annuo a 6 numeri L. 50.000, estero L. 70.000. RUN è un periodico bimestrale registrato presso il Tribunale di Milano il giorno 07/10/1983 con il N. 469/83. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi.

Manoscritti, disegni, articoli, cassette e programmi inviati non sono restituiti se non su specifica richiesta scritta anche se non pubblicati. Direttore responsabile: Simone Majocchi.

Rights Reserved Everywhere. La rivista su cassetta per computer è modello depositato e brevettato per l'Italia.

NUMERO 5 - VOLUME 2

LUGLIO-AGOSTO 1984

Una copia L. 9.000

Come leggere RUN:

Collegate al vostro ZX Spectrum il vostro abituale registratore, date alimentazione ed inserite la cassetta nel registratore. Scrivete LOAD "" e premete ENTER. Per scrivere LOAD dovete premere il tasto "J"; per scrivere "" dovete tenere premuto SYMBOL SHIFT e premere due volte "P". Automaticamente la rivista si carica fino alla conclusione del primo "blocco" di articoli; quando appare la scritta "FERMA IL REGISTRATORE" dovete o premere PAUSE o arrestare con STOP il registratore. Per voltare pagina basta premere "c". Al termine della lettura di un blocco vi verrà richiesto di far ripartire il registratore per caricare il blocco successivo e così via fino al termine della rivista.

Non ci sono programmi bloccati o non salvabili all'interno di RUN, se volete duplicare (esclusivamente per uso personale come stabilito dalle leggi internazionali del Copyright Act) un articolo o un programma non dovete far altro che dare BREAK quando vi viene chiesto di far partire il registratore e salvare il programma. Per programmi che comprendono più blocchi utilizzate il salvataggio a blocchi separati (salvate cioè i vari blocchi via via che vengono caricati).

SOMMARIO

NOME BLOCCO

Start RUN N.5	START
TAMBURINO	TAMBURINO
SOMMARIO	SOMMARIO
EDITORIALE	EDITORIALE
← RUNNER	RUNNER
NEWS	NEWS
* EXPRESSO LOAD	EXPRESSO
TEST GP-50	GP-50
TUTTO LOAD	TUTTO LOAD
← OCTOPUSS	OCTOPUSS
CORSO DI BASIC 5 ^a parte	BASIC 5
← Z-80 SUPERGAME	Z-80
TRUCCHI DEL MESTIERE	TRUCCHI
* COMPUTER PSYCHOLIGHTS	PSYCHO
CORSO L/M 5 ^a Parte	L/M 5
RUN GAME	RUN GAME
TEST JOYSTICK PROGRAMMABILE	JOYSTICK
MSX HARDWARE	MSX HARD
POSTA	POSTA
MERCATO	
NEXT	NEXT
← TUONO BLU	TUONO BLU
RACCOLTA SCREEN LETTORI	SCREEN

«PERCHÈ IN REALTÀ LA VERA AQUARIUS... SONO IO!»

A quanto pare l'Aquarius Edizioni ha dei problemi di identità, infatti negli ultimi due mesi sono usciti ben tre articoli ognuno dei quali dichiarava una paternità diversa della nostra povera testata. Il primo [e l'unico] articolo veritiero è apparso su Zero Uno della Mondadori e fa parte di un servizio sui Software Publishers. Il secondo è apparso su Prima Comunicazione ed attribuisce RUN alla stessa editrice di Load'n'Run, l'MK Periodici. Il terzo è apparso su Panorama e dichiara che RUN è una EX iniziativa di Massimo Soncini [quindi noi non c'entreremo in alcun modo...].

Questa situazione ci ricorda molto la trasmissione «Drive In» in cui Gianfranco D'Angelo aveva a che fare con dei loschi figuri che rivendicavano un'identità sospetta, ma alla fine «in realtà» il vero... era Gianfranco D'Angelo.

A questo punto, stufi di sprecare carta per mandare diffide e rettifiche preferiamo chiarire una volta per tutte che l'Aquarius Edizioni è composta solo ed unicamente da Simone Majocchi e Pietro Rocchi, non esistono legami [se non d'amicizia] con altre persone. Quindi in realtà la vera Aquarius SIAMO NOI!!!

Torniamo a noi con un po' di novità: in collaborazione con CGD Messaggerie Musicali abbiamo realizzato il Computer Vision Disc. Si tratta di un normalissimo disco Mix con due brani musicali incisi [uno per lato], in fondo al lato B c'è però una piccola sorpresa: un programma per ZX Spectrum da caricare ed attivare alla prima battuta del brano [lato A] ROME BY NIGHT. Dalla Prima battuta lo Spectrum produrrà sul televisore il video perfettamente a tempo del brano. In pratica assieme alla musica potete usufruire del Video computerizzato senza usare un videoregistratore o simili, basta il vostro computer.

Presto produrremo altri video per altrettanti dischi. Se volete vedere di cosa si tratta andate dal vostro negoziante di dischi e chiedete il MIX dei Dhuo «Rome by Night», distribuito dalla CGD.

Se lo Spectrum per te non ha segreti, se il Basic e l'Assembler sono come una seconda lingua, allora abbiamo bisogno di te! Se il «vile denaro» ti interessa possiamo dare sfogo al tuo interesse. Scrivici indicando le tue possibilità, se hai già qualcosa di pronto mandaci una copia, siamo interessati sia a programmi che articoli.

CERCHIAMO COLLABORATORI IN TUTTA ITALIA

Mandaci il materiale con indirizzo e recapito telefonico a

AQUARIUS EDIZIONI, VIA LEOPARDI 9, 20123 MILANO

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

CORSO DI BASIC 5a parte

a cura di
Antonio M. e Candido
Cancellara

Continuiamo la nostra "avven-
tura" esaminando, fra l'altro,
alcune funzioni che vi permette-
ranno di programmare situazioni
aleatorie ed ottenere tabulati.
Ricordiamo ai "video lettori",
che i disegni ottenibili con il
programma di carica proposto
nel numero precedente possono
esser salvati con SAVE SCREENS
"nome" oppure caricati con LOAD
SCREENS "nome".

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 1 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

```
PRINT AT
Determinando la posizione di
stampa, e' utile per creare gra-
fici e tabulati. Deve sempre es-
sere seguita da due numeri, che
rappresentano le coordinate.
Infatti il primo, da 0 (per
la prima linea in alto) a 21 (per
l'ultima in basso), specifica la
posizione verticale; il secondo,
da 0 (per la prima colonna a de-
stra) a 31 (per l'ultima a sin-
istra), determina la posizione o-
rizzontale.
10 INPUT "linea=?",x: IF x>21
THEN GO TO 10
20 INPUT "colonna=?",y: IF y>31
THEN GO TO 20
30 PRINT AT x,y;"*": GO TO 10
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 2 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

```
FOR NEXT
Questa funzione agevola mol-
to la programmazione. Per evi-
denza ne l'efficacia, iniziamo
considerando un listato che in
seguito verra' sviluppato con
l'aiuto di queste istruzioni.
Immaginiamo di aver bisogno
di disegnare una linea orizzon-
tale a meta' dello schermo, per
evitare l'uso di molti PRINT,
formiamo un loop, o ciclo ri-
petitivo (in questo caso, da 20
a 40):
10 LET x=15: LET y=0
20 PRINT AT x,y;"*": y=y+1
30 IF y=10 THEN GO TO 20
40 PRINT "HO FINITO!": STOP
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 3 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

da notare che: ad ogni loop,
incrementa il valore orizzontale
di una unita'.
La linea 20 controlla che
tale variabile non assuma il va-
lore 30, cosa che la porterebbe
fuori dallo schermo.
Ora, avvalendoci della funzio-
ne FOR NEXT, possiamo eliminare
la linea 30.
Infatti contiene il con-
tatore ed e' possibile che il ciclo
deve essere ripetuto, incremen-
tando il valore della variabile
specificatamente a lui dedicata.
NEXT invece controlla che il numero
ciclo volte indicato (30) riman-
gendo a FOR in caso contrario.

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 4 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

```
PRINT "HO FINITO!": STOP
Il loop 20/30 viene letto 32
volte (dal valore 0 fino a 31),
come specificato nella linea 10.
La variabile "y", detta "in-
dice di loop", viene incrementata
ad ogni lettura della linea 20.
NEXT controlla che "y" abbia
raggiunto il valore 31; in caso
rimanera' piu' al FOR, ma non
metterebbe a leggere la linea 20.
Nota: se si usasse il limite pre-
sente fra due numeri, il limite
N.B.!! "y" e' usata anche come
variabile orizzontale del PRINT.
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 5 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

```
STEP STEP
STEP serve a determinare di
quanto l'indice debba essere
incrementato (o decrementato).
Se per esempio volessimo una
linea tratteggiata, dovremmo in-
crementare ad ogni ciclo di due
unita' l'indice, che controllera'
poi la variabile orizzontale.
Sostituendo la prima linea:
10 FOR y=0 TO 31 STEP 2
E' possibile anche decremen-
tare l'indice ad ogni ciclo.
Usando infatti un numero ne-
gativo, verra' stampata una li-
nea da destra a sinistra.
10 FOR y=31 TO 0 STEP -1
Con FOR NEXT STEP si ha dun-
que una variabile duttilissima.
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 6 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

```
RND
Questa funzione, solitamente
non disponibile nei grossi com-
puter, ci permette di ottenere
dei numeri casuali.
Essi sono molto utili quando
occorre che una o piu' variabi-
li assumano un carattere aleato-
rio in determinate situazioni
matematiche, o comunque neces-
sario di una ragionevole non
prevedibile per il calcolo, proba-
bilita' in giochi, etc.
Con il seguente listato ot-
terrete una serie di numeri ca-
suali:
10 PRINT RND
20 GOTO 10
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 7 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

Se fosse necessario ottenere
numeri fra parentesi, basterebbe
precedere della funzione matema-
tica "PRINT" (rendi intero...).
E' anche possibile disporre
di numeri contenuti entro de-
terminati limiti:
10 PRINT INT (5+10*RND)
Avremo così numeri in questo
caso interi compresi fra il li-
mite inferiore (5) ed il limite
superiore, consistente nella
somma del primo numero piu' il
secondo (15).
da notare che i due valori
rappresentanti i limiti (che pos-
sono anche essere decimali), non
verranno mai considerati.

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 8 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC


```

4000 IF centri=7 THEN GO SUB 750
4100 GO TO 1020
4200 GO TO 1020
4300 PRINT tempomax B O N U S
4400 PRINT AT 9,7; tempomax+200 B O N U
4500 PRINT AT 10,7; 200 UNITA TEM
4600 PRINT PAPER 7; INK 2; AT 1
4700 TEMPO MAX; tempomax;
4800 PRINT ; FLASH 1; PAPER 7; AT
4900 AT 9,6; AT 9,6; AT 10,6; "
5000 AT 10,6; AT 11,6; AT 11,
5100 AT 12,6;
5200 LET h=40; LET v=40; GO SUB
5300
5400 PRINT AT 8,6;
5500 AT 10,6;
5600 AT 11,6;
5700 AT 12,6;
5800 LET centri=0; RETURN
5900 PRINT F I N A L E
6000 PRINT AT a,b; "AT v,x;"
6100 IF punteggi0<4 THEN PRINT A
6200 "S C O R A S O"
6300 IF punteggi0>4 THEN PRINT A
6400 "T I M E N T I"
6500 PRINT AT 1,10; RECORD
6600 PRINT 5; INK 2; AT 1; record;
6700 PRINT AT 1,1; "S C O R E";
6800 PRINT ; FLASH 1; AT 1,12; "
6900 PRINT ; INK 2; PAPER 6; AT 5
7000 ; 10; n
7100 GO TO 8700
7200 IF punteggi0>record THEN GO
7300 SUB 8700
7400 CLS : PRINT ; FLASH 1; AT 10
7500 "S C O R A S O"
7600 PRINT AT 10,10; PAUSE 0; B
7700 REEP 0,24
7800 GO TO 1050
7900 PRINT AT 5,10; LET record=punteg
8000 gio; PRINT AT 1,1; FLASH 0; R E C
8100 "R A N T A S T I C O"; AT 10,
8200 LET h=40; LET v=30; GO SUB
8300
8400 BEEP .05,36; INPUT "NOME?";
8500 n; PRINT INK 2; PAPER 6; AT 5,10
8600 n; punteggi0; "!!"; PAUSE 3
8700
8800 GO SUB 8700
8900 PRINT
9000 PRINT MUSICA RANDOM
9100 FOR n=1 TO 50: BEEP RAND/h,R
9200 NO/v;
9300 PRINT
9400 PRINT MUSICA INIZIALE
9500 FOR n=1 TO 24: BEEP .01,k+2
9600 .03,k+2; PAUSE 0.5; NEXT
9700
9800 BEEP .12,k+5; BEEP 1,-35; L
9900 ET k=k-5; BEEP .1,k; BEEP .13,k-
1000 12; BEEP .15,k-24; BEEP .13,k-10
1010 BEEP .0,k-13; PAUSE 24; BEEP .
1020 16,k-43; RETURN
1030 PRINT F I N E
1040 CLS : PRINT AT 10,0; "
1050 PARTIRE IL REGISTRATORE " : LOA
1060 D ""

```

```

4000 IF centri=7 THEN GO SUB 750
4100 GO TO 1020
4200 GO TO 1020
4300 PRINT tempomax B O N U S
4400 PRINT AT 9,7; tempomax+200 B O N U
4500 PRINT AT 10,7; 200 UNITA TEM
4600 PRINT PAPER 7; INK 2; AT 1
4700 TEMPO MAX; tempomax;
4800 PRINT ; FLASH 1; PAPER 7; AT
4900 AT 9,6; AT 9,6; AT 10,6; "
5000 AT 10,6; AT 11,6; AT 11,
5100 AT 12,6;
5200 LET h=40; LET v=40; GO SUB
5300
5400 PRINT AT 8,6;
5500 AT 10,6;
5600 AT 11,6;
5700 AT 12,6;
5800 LET centri=0; RETURN
5900 PRINT F I N A L E
6000 PRINT AT a,b; "AT v,x;"
6100 IF punteggi0<4 THEN PRINT A
6200 "S C O R A S O"
6300 IF punteggi0>4 THEN PRINT A
6400 "T I M E N T I"
6500 PRINT AT 1,10; RECORD
6600 PRINT 5; INK 2; AT 1; record;
6700 PRINT AT 1,1; "S C O R E";
6800 PRINT ; FLASH 1; AT 1,12; "
6900 PRINT ; INK 2; PAPER 6; AT 5
7000 ; 10; n
7100 GO TO 8700
7200 IF punteggi0>record THEN GO
7300 SUB 8700
7400 CLS : PRINT ; FLASH 1; AT 10
7500 "S C O R A S O"
7600 PRINT AT 10,10; PAUSE 0; B
7700 REEP 0,24
7800 GO TO 1050
7900 PRINT AT 5,10; LET record=punteg
8000 gio; PRINT AT 1,1; FLASH 0; R E C
8100 "R A N T A S T I C O"; AT 10,
8200 LET h=40; LET v=30; GO SUB
8300
8400 BEEP .05,36; INPUT "NOME?";
8500 n; PRINT INK 2; PAPER 6; AT 5,10
8600 n; punteggi0; "!!"; PAUSE 3
8700
8800 GO SUB 8700
8900 PRINT
9000 PRINT MUSICA RANDOM
9100 FOR n=1 TO 50: BEEP RAND/h,R
9200 NO/v;
9300 PRINT
9400 PRINT MUSICA INIZIALE
9500 FOR n=1 TO 24: BEEP .01,k+2
9600 .03,k+2; PAUSE 0.5; NEXT
9700
9800 BEEP .12,k+5; BEEP 1,-35; L
9900 ET k=k-5; BEEP .1,k; BEEP .13,k-
1000 12; BEEP .15,k-24; BEEP .13,k-10
1010 BEEP .0,k-13; PAUSE 24; BEEP .
1020 16,k-43; RETURN
1030 PRINT F I N E
1040 CLS : PRINT AT 10,0; "
1050 PARTIRE IL REGISTRATORE " : LOA
1060 D ""

```


ESEMPI PRATICI

Finalmente ecco arrivato il momento di mettere in pratica le nozioni apprese fin qui: vi verranno infatti presentati alcuni semplici esempi applicativi sulle istruzioni introdotte nelle puntate precedenti. I programmi che fra poco incontreremo saranno scritti nella consueta forma, accanto alle istruzioni ci saranno i codici in esadecimale che le implementano. In questo modo, utilizzando 'HXLD', presentato sul numero 1 di RUN, potrete caricarli in memoria.

51

Per rendervi la vita più facile, assieme al testo che state leggendo, è stato caricato automaticamente anche il codice macchina dei vari esempi, con il seguente ordine:

```
PROGRAMMA 1 INDIRIZZO 32000
PROGRAMMA 2 INDIRIZZO 32100
```

Quindi se ad esempio volete vedere i risultati del secondo programma date PRINT USR 32100 comunque per adesso continuate a leggere...

Il primo programma che vi presentiamo consente di fare la somma di 2 numeri minori di 256, presa in modulo 256

52

il che significa che se il risultato della somma dovesse essere maggiore di 256, al risultato verrà sottratto 256. Ad esempio $200+100=44$ cioè $300-256$; mentre $100+100$ farà 200 senza problemi.

Per eseguire il programma dovette dare:

```
POKE (I+1), primoaddendo
POKE (I+3), secondoaddendo
quindi PRINT USR I dove 'I' sta per l'indirizzo al quale avete caricato il programma. Nel nostro caso I vale 32000, come spiegato all'inizio.
```

Ecco dunque il listato:

53

```
9000>LET I=32100
9010 INPUT "secondo ? ";secondo,
"primo ? ";primo
9020 POKE I+4,INT (primo/256)
9030 POKE I+3,primo-256*INT (primo/256)
9040 POKE I+7,INT (secondo/256)
9050 POKE I+6,secondo-256*INT (secondo/256)
9060 PRINT secondo,"-";primo;"+"
9070 GO TO 9010
```

Ora vi mostro un piccolo trabocchetto nel quale è facile cadere. Confrontate questi due programmi:

```
ADD A,0
SUBB HL,DE
SUBB HL,DE

ADD A,0
SUBB HL,DE
SUBB HL,DE
```

Apparentemente essi sono uguali e il loro scopo è quello di sottrarre 2 da A e quindi sottrarre DE da HL. Il primo programma però non è corretto, provate un po' a capire perché, prima di continuare a leggere.

55

L'unica istruzione disponibile per sottrarre DE da HL è SBC HL,DE ma questa sottrae pure il CARRY che quindi deve essere messo a 0 prima di tale operazione: questo è ciò a cui serve ADD A,0. Nel primo esempio però, con l'istruzione SUB si corre il rischio di alterarlo se per caso il precedente valore di A era 1 o 0, cosicché il risultato di SBC HL,DE sarebbe stato HL-DE-1 e non HL-DE. Al contrario, nel secondo esempio, l'istruzione DEC non altera minimamente il CARRY.

Passiamo ora a un altro programma di esempio -->

56

DIFFERENZA DI DUE NUMERI, INCREMENTATA DI 1 IN ARITMETICA MODULO 65536

```
ADD A,0
LD B,C,primo
LD HL,secondo
SBC HL,BC
LD C,HL
LD B,C,primo
LD C,HL
LD B,C,primo
LD C,HL
```

Il programma è stato caricato automaticamente dall'indirizzo 32100 e anche l'attivazione del programma è automatica. Le routine BASIC che si occupano di questo sono

57

```
9000>LET I=32100
9010 INPUT "secondo ? ";secondo,
"primo ? ";primo
9020 POKE I+4,INT (primo/256)
9030 POKE I+3,primo-256*INT (primo/256)
9040 POKE I+7,INT (secondo/256)
9050 POKE I+6,secondo-256*INT (secondo/256)
9060 PRINT secondo,"-";primo;"+"
9070 GO TO 9010
```

per terminare l'esecuzione di questa routine inserite STOP quando vi viene chiesto "secondo" e per riprendere date RETURN

58



E' importante che capiate come fa il programma BASIC a scrivere i valori di 'primo' e 'secondo' dove viene richiesto dalle istruzioni LD BC e LD HL. Osservate anche che, come sempre i due numeri vengono scritti con le cifre invertite.

Volendo potete modificare il programma in linguaggio macchina sostituendo all'istruzione SBC l'istruzione ADD HL,BC, per avere la somma. Per far questo cambiate ed con 09 tramite POKE i+6,9. Bisogna però, anche cancellare il secondo byte dell'istruzione SBC, cioè 42h. Per far questo ecco che ci viene in aiuto quel-

50



La che avevamo ritenuto un'istruzione inutile: NOP. Se non lo cancellassimo, il 42h verrebbe riconosciuto come il codice di LD B,D. Date dunque il POKE i+9,0. Per far ripartire il programma in L/M date GOTO 9000. Quando siete stufi digitate STOP e per continuare nella lettura di RUN date LOAD ...

51

ESPANSIONE RAM 48K in kit L. 80.000

Espandi il tuo computer finalmente a 48K, potrai così sfruttare a pieno la nostra rivista. Approfitta di quest'offerta riservata ai lettori di RUN. Invia subito un Vaglia Postale da 80.000 lire intestato ad Aquarius Edizioni snc, Via Leopardi 9, MILANO, 20123. Riceverai la tua espansione a 48K a stretto giro posta.

SOFT SALES BY AQUARIUS EDIZIONI

□ DUPLICALL

Programma per il Backup dei nastri protetti e non, anche Headerless e fino a 47.5 Kbytes. L. 12.000

□ CASSETTA FEDELTA'

Dieci programmi indispensabili, 5 games e 5 utility. L. 12.000

□ SPECTRUM & MUSIC VOL. 1

Una raccolta di programmi classici che non possono mancare nella nostroteca del sinclairomane. L. 10.000

□ SPECTRUM & MUSIC VOL. 2

Formula 1, Superscacchi, Superpacman 3D, Toto 13 e altri due giochi, in più Domus, Conto Corrente, Assembler (16-48) e Disassembler (16-48) con manuale completo. L. 15.000

□ ARRETRATI RUN N. 1-4

Completa la tua collezione richiedendo i numeri che ti mancano L. 15.000

SCONTO ABBONATI: Duplicall L. 10.000; Cassetta Fedeltà L. 6.000; Spectrum & Music Vol. 1 L. 8.000; Spectrum & Music Vol. 2 L. 12.000; Arretrati L. 10.000.

Invia Vaglia Postale ad Aquarius Edizioni, Via Leopardi 9, 20123 Milano, specificando nome, indirizzo e cassette richieste.

Personal Multi-Printer Silver-Reed **EXD 10**



Small but Powerful

The EXD 10 Personal Multi-Printer is the product of SILVER-REED's state-of-the-art electronic technology and a revolutionary new print system. This incredible little machine is light and compact enough to carry anywhere and runs on battery power for true portability, making it the perfect companion for business trips. With its fine quality dot matrix printing head, it will produce clear, clean text as you fly or ride to your destination. It will print on either normal or thermal paper, and produces an amazing range of characters and symbols with none of the bother of changing printing elements. And, thanks to its whisper-silent electronic action, you can type anywhere, anytime, without disturbing those around you.

**COSA NE DIRESTI DI UNA MACCHINA PER SCRIVERE PORTATILE
IN GRADO DI DIVENTARE UNA STAMPANTE CON INTERFACCIA
PARALLELA CENTRONICS A SOLE L. 544.500 IVA INCLUSA?**

**ATTENZIONE! QUESTO PREZZO È RISERVATO AI LETTORI DI RUN,
POICHÈ IL PREZZO DI LISTINO È DI L. 635.000**

Ciao, sono la nuova Personal Multi-Printer SILVER-REED.

Mi chiamo EXD 10 e funziono con 4 pile torcia od a corrente; posso stampare sia su carta comune che su carta termica; sono anche una calcolatrice (+ - x e :).

Peso solo due chili e mi puoi portare con te in tutte le occasioni! sono silenziosa e affidabile; prima di stampare ti faccio vedere sul mio display a cristalli liquidi quello che stai scrivendo.

Con l'interfaccia Centronics puoi collegarmi al tuo computer utilizzando una delle tante interfacce Centronics disponibili per il tuo ZX Spectrum ed ottenere il massimo da programmi come il Tasword Two od altri Word Processors.

Puoi anche usarmi per la stampa di testi e dati su fogli comuni fino a 75 caratteri (ASCII + caratteri speciali). Beneficio di una garanzia di sei mesi oltre a quella del nome SEIKO.

Se mi vuoi, completa dell'interfaccia Centronics > EXD 10, pronta per essere connessa tramite Printer Interface (Sandy, Kempston o B&U) al tuo Spectrum, ritaglia e spedisce il tagliando allegando assegno di lire 272.250,- corrispondente al 50% dell'importo totale.

TAGLIANDO SILVER REED EXD 10

Nome _____ Cognome _____

Via _____ CAP _____

Città _____ Prov. _____

inviatemi 1 EDX10 + Interfaccia Centronics - accludo L. 272.250 come acconto, salderò alla consegna per un totale di L. 544.500.

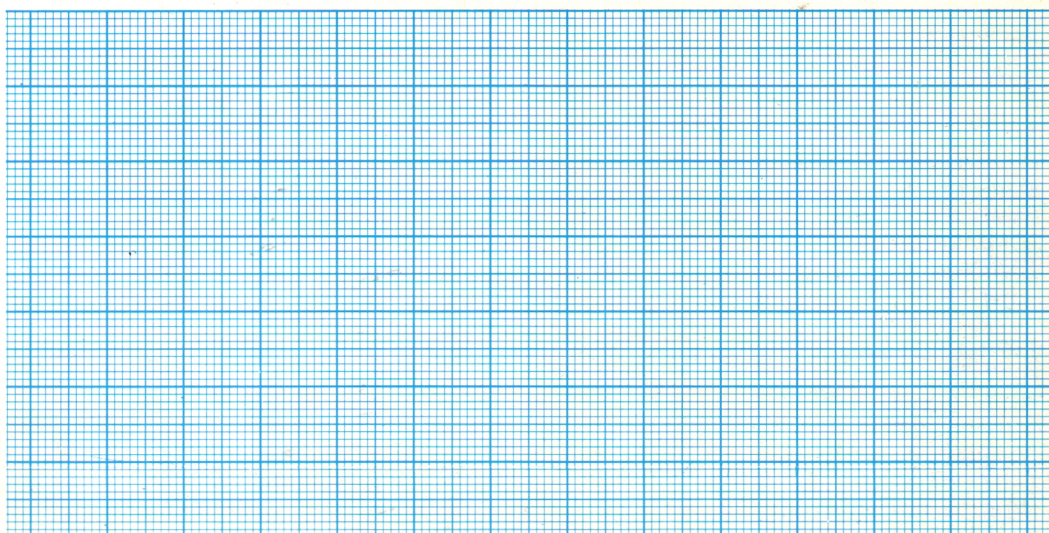
Ritaglia e spedisce a:

AQUARIUS EDIZIONI, VIA LEOPARDI 9, 20123 MILANO.

L'offerta è valida solo per i lettori di RUN. Gli abbonati riceveranno in omaggio una copia del DUPLICALL.

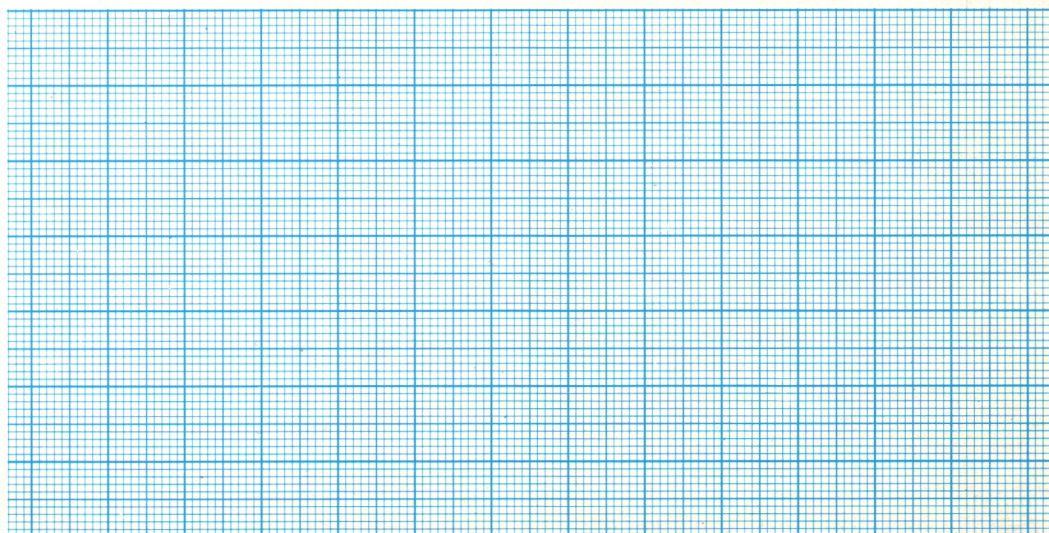
VENDO - SCAMBIO

NOME.....COGNOME.....
IND.....CITTA.....CAP.....



CERCO - ACQUISTO

NOME.....COGNOME.....
IND.....CITTA.....cap.....



LA PAGELLA DI RUN 5

STILATA DA

NOME Bocca COGNOME Giuseppe
 VIA CITTA'
 PROVINCIA CAP. ETA' 13
 QUANTI COMPUTER HAI POSSEDUTO 1

ARTICOLO	insuff.	suff.	buono	10 +
Start RUN N. 5	0	0	0	0
TAMBURINO	0	0	0	0
SOMMARIO	0	0	0	0
EDITORIALE	0	0	0	0
- RUNNER	0	0	0	0
NEWS	0	0	0	0
EXPRESSO LOAD	0	0	0	0
TEST GP-50	0	0	0	0
TUTTO LOAD	0	0	0	0
- OCTOPUSS	0	0	0	0
CORSO DI BASIC 5 ^a parte	0	0	0	0
- Z-80 SUPERGAME	0	0	0	0
TRUCCHI DEL MESTIERE	0	0	0	0
COMPUTER PSYCHOLIGHTS	0	0	0	0
CORSO L/M 5 ^a parte	0	0	0	0
RUN GAME	0	0	0	0
TEST JOYSTICK PROGRAMMABILE	0	0	0	0
MSX HARDWARE	0	0	0	0
POSTA	0	0	0	0
MERCATO	0	0	0	0
NEXT	0	0	0	0
- TUONO BLU	0	0	0	0
RACCOLTA SCREEN LETTORI	0	0	0	0
<hr/>				
GIUDIZIO COMPLESSIVO	0	0	0	0

ABBONATO

Suggerimenti:

.....

.....

**CONTRIBUISCI A MIGLIORARE LA TUA RIVISTA
 MANDACI I TUOI GIUDIZI COMPILANDO QUESTA PAGINA.
 GLI ANNUNCI NON VERRANNO ACCETTATI SE PRIVI DELLA
 PAGELLA COMPILATA.**

Stacca e spedisce la pagina: AQUARIUS Edizioni - Via Leopardi, 9 - 20123 Milano.

64035
" 6

LEAR 63011

LET L = USR 63012

L.75.000

PH: G.A. POSITANO



C'E' UNA SOLA COSA
PIU' BELLA DELL'INTERFACCIA JOYSTICK
PROGRAMMABILE "VICTORIA" DEL TUO AMICO...

LA TUA "VICTORIA".



20133 MILANO
VIA MONTE SUELLO, 3
TEL. (02) 747048

DISTRIBUTORE
PER I COMPUTERSHOP:
MICROSTAR
VIA CAGLIERO, 17 - 20125 MILANO
TEL. (02) 6887604