

RUN

N° 7 Vol. 2
Novembre - Dicembre
L. 9.000
Sped. Abb. Post. Gr. IV
Tassa pagata per All.

LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM

NUMERO
ECCEZIONALE

12
PROGRAMMI
12

MOTOTEST
THE CREATOR
RUN-BASIC

in esclusiva...
L'ORDOSCOMPUTER 1585



run

7



AQUARIUS EDIZIONI snc

RUN

LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM

Direttore
Simone Majocchi

Direzione Diffusione
Pietro Rocchi

Cover
ROBERTO CISLAGHI & LASER IMAGES

Collaborano a RUN:
Antonio Ciampitti, Carlo Squillante, Ezio Boscani, Dario Mella, Delia Lo Calzo,
Candido Cancellara, Enzo Ciancio, Eugenio Ciceri, Franco Tagliabue, Giancarlo Belloni,
Giuseppe Caruso, Maurizio Cancellara, Massimo Cellini, Paolo Goglio,
Steed Kulka, Roberto Cislighi, 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;

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 brevettata per l'Italia.

NUMERO 7 - VOLUME 2
NOVEMBRE - DICEMBRE 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. 7	START
SORPRESA	?????
TAMBURINO	TAMBURINO
SOMMARIO	SOMMARIO
BUON NATALE!	XMAS
OROSCOPO 1985	1985
EDITORIALE	EDITORIALE
ROB 8	ROB 8
NEWS	NEWS
AMIDO	AMIDO
CORSO DI BASIC 7 ^a puntata	BASIC 7
QUACK	QUACK
LE VARIABILI DI SISTEMA	VARS
CARGO	CARGO
THE CREATOR	CREATOR
MOTOTEST	MOTOTEST
CORSO DI L/M 7 ^a puntata	L/M 7
GRIGLIA	GRIGLIA
SQUILLANTE	!!!!
NEGOZI: LOGICAL STATION 3001	3001
MOTOTALPA	TALPA
RUN GAME	GAME
BOLLE	BOLLE
LA GESTIONE DEI DATI	DATI
DIETA	DIETA
BATRAX	BATRAX
RUN BASIC	RUN BASIC
CORSO DI SALDATURA	SALDATURA
UN ANNO CON VOI!	U.A.C.V.
LUMACHE	LUMACHE
COMPUVIDEO	DJ TV
COMPUTER È BELLO	OTTALE
SCHERMI DEI LETTORI	SCREEN

25 / 10 / 0001 D.u.R.

La sigla D.u.R. sta per "Dopo l'uscita di RUN" ed indica che ormai è passato un glorioso anno di pubblicazione. Abbiamo fatto il possibile per darvi il meglio sia come programmi che come articoli, spendendo tutte le nostre energie riversi sulle tastiere grigie e consumate degli Spectrum della redazione. Siamo abbastanza certi che il prodotto non vi ha quasi mai delusi, lo testimoniano le preziosissime pagelle che ci spedite numerosi.

Abbiamo deciso di festeggiare con voi il nostro compleanno con questo numero di proporzioni del tutto eccezionali: moltissimi programmi, articoli particolarmente sostanziosi e soprattutto tantissimi kilobytes di materiale.

Svideando questo numero noterete che in pentola bollono cose grosse, quindi buona videolettura e soprattutto buon 1985...

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 BASIC BASIC

CORSO DI BASIC

a cura di
Antonio M. e Candido
Cancellara

settima parte

Fiduciosi che i programmi generatori di grafici a barre, pubblicati nella scorsa puntata, vi abbiano facilitata la comprensione della logica nella stesura dei programmi stessi, esamineremo in questo numero, come promesso, altre funzioni grafiche. Riteniamo opportuno inoltre includere la funzione "IN" per la sua caratteristica a velocizzare l'elaborazione.

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 11 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC
ATTR

Il valore ritornato da "ATTR" rappresenta lo stato degli attributi nella posizione specificata dai valori dell'argomento. Esso e' composto dalla somma di 4 valori determinanti rispettivamente:

```
INK (da 0 a 7) + (da 0 a 7) * 8 +  
PAPER (disattivo 0) / (attivo 64) +  
BRIGHT (disattivo 0) / (attivo 128) =  
ATTR somma totale
```

Il seguente programmino restituisce valori in base agli "input" dati:

```
10 INPUT "INK ?"; I: "PAPER ?"; P:  
"BRIGHT ?"; B: "FLASH ?"; F  
20 PRINT INK I: PAPER P: BRIGHT B:  
FLASH F: AT 9,9 "E"  
30 PRINT ATTR (9,9): GOTO 10  
BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 12 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

Per ottenere una veloce decodifica del valore restituito da questa istruzione, proponiamo il seguente listato:

```
10 INPUT "ATTR=?"; X  
20 IF X-128<0 THEN PRINT "FLASH  
disattivo": GO TO 40  
30 LET X=X-128: PRINT "FLASH  
attivo"  
40 IF X-64<0 THEN PRINT "BRIGHT  
disattivo": GO TO 60  
50 LET X=X-64: PRINT "BRIGHT at  
tivo"  
60 IF X/8=INT (X/8) THEN PRINT  
"INK assente": "PAPER "; X/8: GO  
TO 80  
70 PRINT "PAPER "; INT (X/8) "I  
NK "; X-(8*INT (X/8))  
80 GO TO 10  
BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 13 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

SCREEN\$
Questa istruzione, che ha una funzione di controllo, come ATTR e POINT, restituisce il carattere di una data posizione.

```
10 INPUT A$: PRINT AT 10,10; A$  
20 PRINT SCREEN$ (10,10)
```

POINT
"POINT" permette di stabilire se il dot (pixel) di una determinata posizione e' inchiostrato, restituendo il valore "1" in caso positivo, altrimenti "0". Il formato e' simile a quello della istruzione PLOT; infatti necessita di due valori rappresentanti le coordinate del pixel, con la sola differenza, comune a tutte le istruzioni di controllo, che gli stessi devono essere racchiusi fra parentesi.

```
10 CLS: PLOT 9,9  
20 PRINT POINT (9,9) "POINT (1,1)  
BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 14 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

DRAW

Con questa funzione grafica si puo' ottenere una linea retta compresa fra l'ultimo punto plottato ed il punto designato dai due valori dell'argomento, specificando la distanza orizzontale e quella verticale, rispetto alla posizione di origine.

```
10 PLOT orizz,vert  
20 DRAW orizz+x,vert+y
```

Ovviamente i due valori possono essere positivi o negativi, a seconda che si desideri aumentare oppure diminuire la distanza della nuova posizione dalla originaria.

```
10 PLOT 50,50  
20 DRAW 100,0  
30 DRAW -50,100  
30 DRAW -50,-100  
BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 15 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

Ma il formato della funzione DRAW puo' contenere anche un terzo argomento, il quale consente di tracciare un arco di circonferenza, curvando di n radianti.

```
10 PLOT orizz,vert: DRAW X,Y,n  
Per ora vi proponiamo solo un semplice esempio, rimandando l'analisi sistematica di questa ed altre funzioni trigonometriche ad un prossimo futuro.
```

```
10 PLOT 100,100: DRAW 40,40,2+PI
```

CIRCLE
Pero' una circonferenza si ottiene piu' facilmente usando l'istruzione CIRCLE. Il suo formato richiede 3 argomenti: i primi due, per determinare il punto d'incontro delle coordinate orizzontale e verticale (centro del cerchio) ed il terzo per la misura del raggio.

```
10 INPUT "O="; O: "U="; U: "V="; V: "R="; R  
20 CIRCLE O,V,R  
BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 16 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

ABS

Con ABS si ottiene il valore ASSOLUTO dell'argomento, prescindendo cioè dal segno matematico.

Il formato e' il seguente:

```
10 PRINT ABS numero
```

SGN

Questa funzione matematica restituisce "1" se il valore dell'argomento che segue e' positivo, "-1" se il valore e' negativo oppure "0" se e' nullo.

Il formato e' il seguente:

```
10 PRINT SGN numero
```

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 17 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

IN

La funzione "IN", largamente usata specie nelle procedure grafiche, rileva la pressione dei tasti molto piu' velocemente della istruzione INKEY\$.

Essa infatti, seguita dal numero di codice corrispondente ad ogni tasto, evita al calcolatore di dover rallentare l'elaborazione per decodificare l'argomento.

Si rimanda il lettore al manuale per i codici relativi, ricordando che per le versioni ISSUE 3 occorre detrarre 64 ai valori attribuiti agli ISSUE 2.

BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC 18 BASIC BASIC BASIC BASIC BASIC

L/M

Se volete modificare i colori e fare un po' di esperimenti, premete il tasto PEEK (00) date il valore 32001, valore RANDOIMIZE (01) il valore 32000

53

L/M

SECONDA PARTE

Il secondo programma che vi presentiamo inverte lo schermo cioè l'immagine in negativo lasciando però inalterati i colori. Per far questo ogni singolo byte dello schermo (da 16384 a 32000) viene complementato, il complemento di un numero è 255 meno quel numero; il che, a livello binario ha l'effetto di trasformare ogni 0 in 1 e ogni 1 in 0.

51

L/M

Questo programma è stato memorizzato all'indirizzo 32000

```

LD HL,16384      010040
LDD R,024d      010041
LDD R,(HL)      010042 {LOOP1}
LD R,R,ff       010043 {LOOP2}
SUB R,255
LD R,(HL),A
ORZC HL
LD R,R
LD R,R,LOOP2    r7
LD R,R,LOOP1    r2
RET

```

Osservate ...

52

L/M

Sempre per restare in tema di salti, per simulare l'azione di un FOR - NEXT, se le ripetizioni del ciclo sono < 255, è molto comoda la seguente istruzione DJNZ,xx

che esegue le seguenti operazioni:
DEC B
JR NZ,xx
Così, se dobbiamo ripetere per 7 volte una particolare routine, il programma sarà:

```

      LD B,7
<LOOP> istruzioni da
      ripetere
      DJNZ, LOOP

```

53

L/M

E ora veniamo a una delle istruzioni più usate in L/M: LDIR. Questa istruzione è particolarmente indicata per spostare blocchi di memoria in quanto trasferisce il contenuto della cella il cui indirizzo è HL nella cella il cui indirizzo è DE

```

(00) Incrementa HL
(01) Incrementa DE
(04) Decrementa BC
(05) Decrementa BC
(06) Se BC <> 0 ripete dal punto 1)
(10) POKE DE,PEEK HL
(20) LET HL=HL+1;LET DE=DE+1;LET BC=BC-1
(30) IF BC<>0 THEN GO TO 10

```

54

L/M

Il codice di LDIR è edb0. Quindi se dovete trasferire n bytes dall'indirizzo x all'indirizzo y potete utilizzare la seguente routine:

```

LD BC,n
LD HL,x
LD DE,y
LDIR
(RET)

```

Se n=100,x=20000,y=30000 i codici corrispondenti sono:

```

016400
11204e
013075
edb0
(c9)

```

55

L/M

Esiste anche LDDR che è simile a LDIR solo che al posto di incrementare DE e HL li decrementa. Il codice di LDDR è edb8. Come esempio d'uso di LDIR vedrete una routine che opererà uno scroll laterale di un byte dello schermo e un'altra che invece farà lo scroll verso l'alto degli attributi.

La prima è molto semplice in quanto si tratta di spostare indietro di un byte tutta l'area dello schermo. L'operazione che sta alla base di questo è POKE x,PEEK (x+1) con x che va da 16384 a 32527; deve quindi essere ripetuta 6143

56

L/M

volte. Il listato è questo:

```

LD DE,16384      110040
LD HL,16384      020140
LD BC,19305      041310
LDIR
RET
      c9

```

Il programma è memorizzato all'indirizzo 32100 e, se premete un tasto lo vedrete in funzione.

57

L/M

```

olte. Il listato di questo:
DE,163804 111600
HL,163805 111601
BC,619335 111602
RET 111603
L programma memorizzato all'indirizzo 320100 e memorizzato all'indirizzo 320100 e premete un tasto lo vedrete in funzione.

Come vedete tutta la parte pre-
stata a sinistra. Vediamo ora lo
scroll verso destra dei colori.
Lo schermo è attribuito e
lungo 320100 bytes e parte
dall'indirizzo 320100. Ogni riga
è lunga 32 bytes, quindi se

```

L/M

```

r,La routine di scroll degli at-
di 1010 bytes di memoria stata memorizzata.
di questo listato:
000000 >FOR f=1 TO 87
000000 PRINT "RUN ** ";
000000 NEXT f
000000 >FOR g=1 TO 40
000000 PRINT AT 20,g; OVER 1; PAPE
000000 " "; INK 9; "
000000
000000 RANDOMIZE USR 32200
000000 NEXT f: NEXT g
000000 RETURN

```

L/M

```

vogliamo scrivere un carattere
una riga più in alto, dobbiamo
copiarlo in un indirizzo di 2 bytes
più basso. In pratica il pro-
gramma deve svolgere questo
compito:
10 LET B=BASE
20 FOR D=BASE+(768-30)
3000 POKE D,B
4000 NEXT D
40 LET B=BASE+1
50 NEXT B

```

L/M

```

LLD DE,2000
LLD HL,2000
LLD BC,7000
RET

```

Attenzione ...

L/M

```

Cercate di capire bene come
funzionano gli esempi appena
visti perché la prossima volta
introdurremo delle istruzioni
nuove e vi mostriamo programmi
più complessi per la compren-
sione dei quali è necessario
eseguire i padroni di quanto fat-
to finora.

```

La cosa migliore che potete fa-
re è cercare voi stessi di
scrivere dei programmi simili a
quelli di questo numero, sfrut-
tando tutte le istruzioni che
conoscete. Ad esempio provate a
realizzare uno scroll a destra
dello schermo e uno verso il
basso degli attributes utiliz-
zando LDDR. --> BUON LAVORO!

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 na- stroteca del sinclairomane. L. 10.000
 - 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; Spec- trum & 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.

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.

SORPRESA!

OGNI SETTIMANA SU
ITALIA 1

A DJ TELEVISION

COMPUVIDEO

12 MINUTI DI COMPUTER
GRAPHICS A TUTTO SPETTACOLO.

LE TOP SOFT PARADE

E TANTE IMMAGINI MOZZAFIATO.

UNA PRODUZIONE FIRMATA

AQUARIUS EDIZIONI E DJ TELEVISION.

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. _____

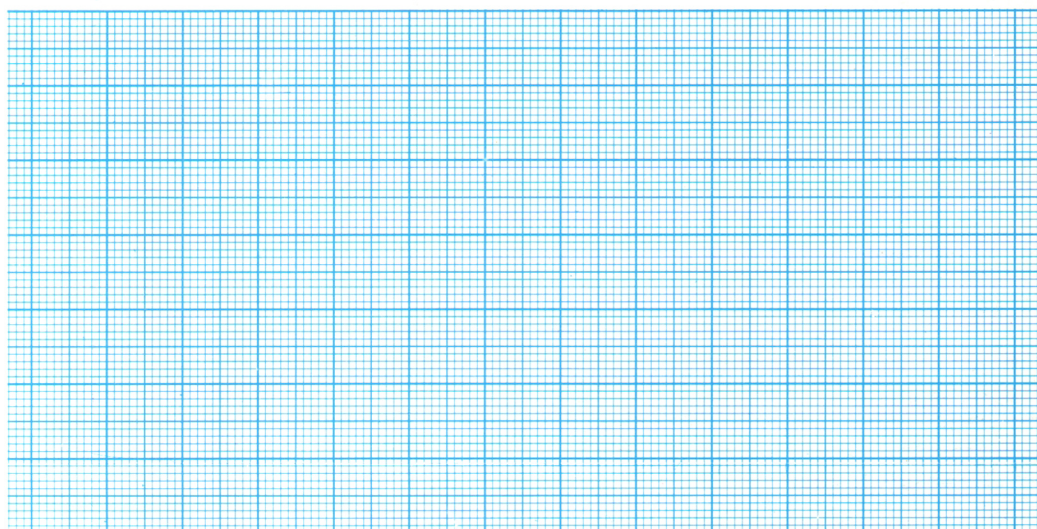
inviatemi 1 EDX10 + Interfaccia Centronics - accludo L. 272.250 come acconto, salderò alla consegna per un totale di L. 544.500.

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.

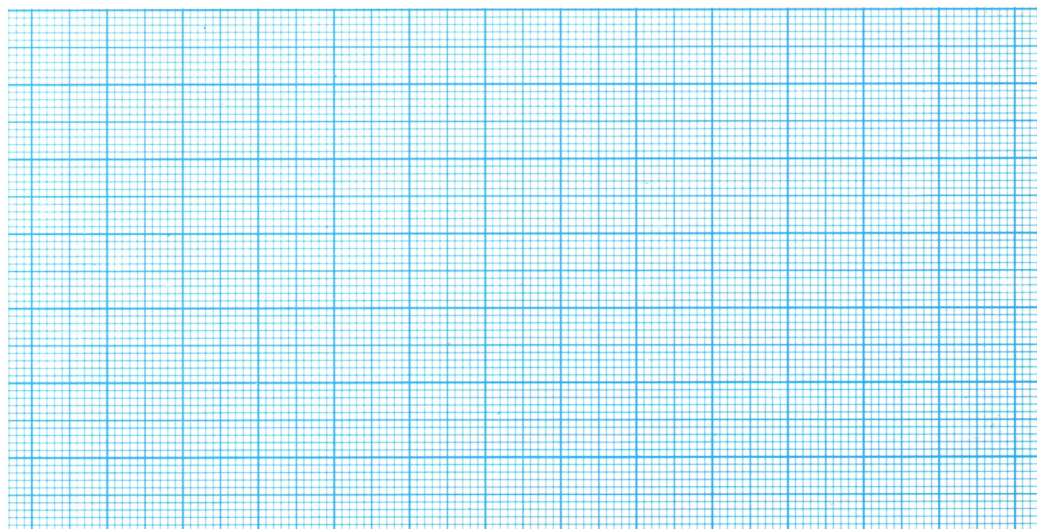
VENDO - SCAMBIO

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



CERCO - ACQUISTO

NOME.....COGNOME.....
IND.....CITTA.....Cap.....



LA PAGELLA DI RUN 7

STILATA DA

NOME COGNOME
 VIA CITTA'
 PROVINCIA CAP ETA'
 QUANTI COMPUTER HAI POSSEDUTO

ARTICOLO	insuff.	suff.	buono	10 +
START RUN N. 7	0	0	0	0
SORPRESA	0	0	0	0
TAMBURINO	0	0	0	0
SOMMARIO	0	0	0	0
BUON NATALE!	0	0	0	0
OROSCOPO 1985	0	0	0	0
EDITORIALE	0	0	0	0
ROB 8	0	0	0	0
NEWS	0	0	0	0
AMIDO	0	0	0	0
CORSO DI BASIC 7ª puntata	0	0	0	0
QUACK	0	0	0	0
LE VARIABILI DI SISTEMA	0	0	0	0
CARGO	0	0	0	0
THE CREATOR	0	0	0	0
MOTOTEST	0	0	0	0
CORSO DI L/M 7ª puntata	0	0	0	0
GRIGLIA	0	0	0	0
SQUILLANTE	0	0	0	0
NEGOZI: LOGICAL STATION 3001	0	0	0	0
MOTOTALPA	0	0	0	0
RUN GAME	0	0	0	0
BOLLE	0	0	0	0
LA GESTIONE DEI DATI	0	0	0	0
DIETA	0	0	0	0
BATRAX	0	0	0	0
RUN BASIC	0	0	0	0
CORSO DI SALDATURA	0	0	0	0
UN ANNO CON VOI!	0	0	0	0
LUMACHE	0	0	0	0
COMPUVIDEO	0	0	0	0
COMPUTER È BELLO	0	0	0	0
SCHERMI DEI LETTORI	0	0	0	0

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.**

RUN

UN NUMERO DA NON
PERDERE ASSOLUTAMENTE

BOLLE

in esclusiva...
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
L'OROSCOMPUTER 1985

DIETRA

BASIC STRUTTURATO
CON RUN-BASIC

MOTOTALPA

FESTEGGIA ANCHE TU IL
COMPLEANNO DI RUN

LUMACHE

→ THE CREATOR ←
~~~~~  
L'INVENTAGIOCHI

**GRIGLIA**

SPECIALE GUIDA

 ~~~~~  
mototest 

**ENTRAX**

**ROB-3**

**AMIDO**

**DACK**

**CARGO**

UN MEGABYTE DI PROGRAMMI:  
SU UN'UNICA CASSETTA