

RELLA

LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM

8 SUPER GAMES

DOCTOR! DOCTOR!

COSMIC RUN

GRAVITY GAME

RUN FIGHTER

LIGHT FANTASY

TOP PROGRAM

ROBOT 6

GENESI

6 UTILITIES

PAGER

MINICALC

CALLIGRAFO

DISASSEMBLER

STANDARD WRITER

SUPERCALC M/DI

MERCATO: LE TASTIERE



SQUILLANTE



LA PRIMA RIVISTA SU CASSETTA PER ZX SPECTRUM

Direttore

Simone Majocchi

Master Supervisor

Eugenio Ciceri

M/C Support

Bruno Molteni

Cover

Carlo Squillante - Laser Images

Collaborano a RUN:

Antonio Cancellara, Carlo Squillante, Dario Mella, Delia Lo Calzo, Ezio Boscani,
Enzo Ciancio, Giancarlo Belloni, Beppe Caruso, Paolo Rui, Candido Cancellara, Paolo Tondi,
Roberto Cislighi, Steed Kulka, Paolo Goglio, Enrico Levantino, Massimo Pasini
Franco Salerno, Roberto Montarulli

Stampa

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

Distribuzione

SO.DI.P. Angelo Patuzzi s.r.l. - Via Zuretti, 25 - Milano

COPYRIGHT 1985 BY AQUARIUS EDIZIONI

DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, 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 7/10/1983 con il numero 469/83.

Pubblicità inferiore a 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.

Come leggere RUN:

Questa rivista si compone di due parti: la prima la state vedendo in questo istante ed è stampata su supporto cartaceo, la seconda invece è contenuta nella cassetta che avete trovato alloggiata nel polistirolo. Sulla cassetta non sono registrate parole o musica, ma segnali digitali che il vostro ZX Spectrum convertirà in programmi. La rivista su cassetta è studiata in modo da fluire con continuità seguendo le indicazioni di "FERMA IL REGISTRATORE" e "FAI PARTIRE IL REGISTRATORE". Solo dopo aver caricato un gioco è necessario fermare il registratore senza il messaggio "Ferma il registratore". Allo stesso modo per ripartire è necessario riscrivere LOAD"" dopo aver resettato il computer.

Per facilitarvi la lettura: R per rileggere la pagina precedente e Z per avere una copia su stampante della pagina visualizzata.

Il materiale pubblicato, comprese le routines in L/M sono a vostra disposizione ed i programmi, ad accensione dei giochi, sono lasciati intenzionalmente aperti per permettervi di andare a curiosare nei nostri listati. Potete quindi tranquillamente riutilizzare le nostre routine per la creazione di vostri programmi purché questi restino di vostro esclusivo uso personale.

Con queste poche note vi auguriamo buona lettura...

SOMMARIO

NOME BLOCCO

START	START
TAMBURINO	TAMBURINO
SOMMARIO	SOMMARIO
EDITORIALE	EDITORIALE
COSMIC RUN	COSMIC RUN
NEWS	NEWS
DEMO RUN BASIC 2	RUN BASIC
RUN GRAVITY GAME	GRAVITY
MERCATO: KEYBOARDS	KEYBOARDS
STANDARD WRITER	WRITER
DOCTOR! DOCTOR!	DOCTOR!
CORSO DI L/M 10 ^a puntata	L/M 10
LIGHT FANTASY	FANTASY
MODEM CRIME: HELP FILE	HELP
CORSO DI PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA	BASIC
SUPERCALC MICRODRIVE	SUPERCALC
MINICALC 16K	MINICALC
RUN FIGHTER	FIGHTER
DISASSEMBLER	DISASSM
ROBOT 6	ROBOT 6
CALLIGRAFO	CALLIGRAFO
TOP PROGRAM	TOP
ROM DISASSEMBLY	ROM
PAGER	PAGER
GENESI	GENESI
READER'S BEST	READER'S

Caro lettore,

come avrai notato abbiamo deciso di dare una nuova veste grafica alla rivista, cercando ovviamente di migliorare. Non è però cambiato solo l'esterno, ma grazie ai possenti sforzi del nostro team di programmatori abbiamo elaborato una filosofia completamente nuova per la presentazione degli articoli. Molto nuovo materiale originale popola le centinaia di metri di nastro di questa cassetta.

Come avrai notato dalla copertina abbiamo deciso di fare un numero doppio, senza aumentare il prezzo, per risolvere il problema del numero estivo che, come al solito, sarebbe caduto a cavallo fra luglio ed agosto con una notevole difficoltà di distribuzione per riuscire a raggiungere gli abituali lettori.

Già dal primo blocco potrai vedere come abbiamo lavorato sodo in questi due mesi alla ricerca di nuove ed eccitanti routines in linguaggio macchina per migliorare la veste grafica ed il funzionamento della rivista.

In regalo avrai poi sicuramente trovato una fascetta per vestire con un po' di humor le tue cassette "pirata", anche se forse avresti preferito una fascetta da inserire nella nostra rivista...

Chiediamo infine un favore a tutti coloro che sono interessati all'iniziativa "MODEM": se volete ricevere informazioni specifiche sull'iniziativa, che sta finalmente per partire, dovete compilare il questionario che ancora una volta riproponiamo così da essere inseriti nelle nostre file di indirizzi. In questo modo potrete avere le notizie in anteprima, altrimenti dovrete aspettare il numero di settembre in cui daremo l'annuncio ufficiale con le modalità per associarsi all'iniziativa.

Come contropartita vi diamo una prima serie d'indicazioni per la parziale soluzione del gioco "MODEM CRIME" che per molti è stato causa di notti insonni alla ricerca di password e ID.

Attendiamo quindi con ansia un vostro giudizio sulle trasformazioni estetiche e di contenuto tramite la solita pagella e ricordiamo a chi non l'ha ancora fatto di inviare il questionario.

L'ultima anteprima è un mezzo segreto e riguarda una notizia bomba: guardate la quarta di copertina, si parla di un nuovo gioco di tipo arcade basato sull'avventura del Camel Trophy: volete forse lasciarvi scappare quest'occasione? La risposta sarà nelle edicole di tutta Italia a partire dal 15 settembre...

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

R U N PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA

seconda parte

Prima di intraprendere una sistematica analisi dei vari concetti, considerando singolarmente le varie regole, si ritiene opportuno continuare l'esposizione generale della metodologia della programmazione strutturata.

Riguardo comunque l'identificazione ed i concetti circa una chiara stesura delle istruzioni del programma, si propone una prima analisi di questo blocco.

Listate dunque il programma prestando particolare attenzione ai livelli di allineamento delle varie istruzioni. Il programma verrà nuovamente lanciato con "RUN 3".

Ci sembra anche opportuno sottolineare ulteriormente il seguente concetto: per "moduli" si intendono le varie funzioni del programma. Essi devono avere un solo e ben specifico compito. Sono richiamabili tramite istruzioni tipo "GOSUB" oppure "CALL" o solo con il nome a loro assegnato, a seconda del linguaggio usato (rispettivamente BASIC, ASSEMBLER, PASCAL).

1

R U N

Fin dai primi anni sessanta i diagrammi di flusso ed i conseguenti programmi incominciavano a diventare dei veri e propri grovigli di istruzioni.

I computers infatti offrivano, grazie anche alle superiori possibilità d'indirizzamento dei nuovi microprocessori, aree di memoria molto estese, permettendo quindi la stesura di programmi sempre più complessi.

Le rotture di sequenza, causate in particolar modo dai "GOTO", specie se fra pagine diverse e quindi non contemporaneamente visualizzabili, rendevano penosa la lettura. Con l'uso di questa istruzione non è facile infatti stabilire, quando si esamina un programma, da dove si proviene e quindi in quale stato si trovano le variabili.

È innegabile che "GOTO" possa ottimizzare il programma, facendo dunque risparmiare qualche cella di memoria o guadagnare alcuni micro-secondi durante l'elaborazione; ma certamente farà perdere 15 giorni per la messa a punto e forse due mesi per la futura manutenzione (aggiornamento), specie se eseguita non dall'"ideatore" della release (versione) precedente.

2

R U N

Sempre più sentita divenne la necessità di studiare un metodo affinché fosse più semplice fare un corretto "DEBUG" (verifica) dei programmi.

Ecco quindi nascere in questi anni linguaggi più potenti come l'ALGOL 68, linguaggio madre della strutturazione.

"Però" l'ALGOL si presentava troppo sofisticato e, insieme, poco aderente ai problemi della software engineering" dice il prof. Niklaus Wirth creatore nel 68/69 del linguaggio PASCAL (K.Jensen, N.Wirth "Pascal - User manual and report" - Springer 1975, edito in italiano dal Gruppo Editoriale Jackson).

Il PASCAL è da considerare fra le massime espressioni della limpida di impiego.

Tutti gli elementi che costituiscono l'essenza di un linguaggio strutturato sono infatti in esso presenti nella forma di pura cultura, proponendo una stretta relazione fra una struttura di dati ben studiata e un buon algoritmo.

Per questo dunque frequenti saranno le allusioni alla metodologia propria del PASCAL, compresa la rigidità espositiva dei vari elementi.

3

R U N

Purtroppo, data la limitatezza del Basic Sinclair, non sempre è possibile evitare l'uso di "GOTO".

Contrariamente ad altri Basic, come il Microsoft Basic od il BBC Basic, lo Spectrum infatti non dispone, soprattutto, delle funzioni DO/WHILE, REPEAT/UNTIL, IF/THEN/ELSE, ON/GOSUB (ON/GOTO).

Le prime due costruzioni permettono di richiamare un certo numero di subroutine dall'interno di un ciclo senza fine, dal quale è possibile uscire solo al soddisfacimento di una determinata condizione.

La terza permette di eseguire altre istruzioni qualora l'istruzione susseguente "IF" non si sia verificata.

La quarta assolve la funzione di inviare a determinate linee, specificate dopo il verbo, in base al valore della variabile posta dopo "ON", simulando "CASE" del Pascal.

Verranno comunque analizzate tutte queste istruzioni, proponendo dunque l'utilizzo del "SUPER BASIC" (già pubblicato sul numero 6 di "RUN"), tool da 4K che potenzia enormemente il linguaggio, considerando comunque anche come simularle dallo standard Basic Sinclair.

4

R U N

REGOLA 3

Ogni modulo è costruito servendosi esclusivamente delle tre strutture fondamentali:

SEQUENZA — processi condotti sequenzialmente

DIRAMAZIONE — processi condotti in modo condizionato

ITERAZIONE — processi svolti un certo numero di volte dipendente dal soddisfacimento di una condizione

Bohn e Jacopini sono stati i primi (nel 1965) a dimostrare che tutti i programmi possono essere costruiti da sequenze o nidificazioni composte solo da tre processi logici considerati elementi base.

5

R U N

In virtù, dunque, di queste constatazioni, la programmazione strutturata arriva a privarsi volontariamente di alcune risorse dei linguaggi.

A questo proposito, è da sottolineare il fatto che anche il linguaggio PASCAL, pur comprendendo nella versione UCSD l'istruzione "EXIT", l'equivalente di "GOTO" utilizzabile solo per uscire dai loop, ne abbera l'uso.

6

R U N

Prima di terminare questa seconda parte introduttiva, si ritiene opportuno evidenziare gli aspetti più significativi per acquisire la forma mentis necessaria nella stesura dei programmi.

Conoscere bene:

- le funzioni di ogni modulo
- le iterazioni di tutti gli elementi
- l'utilizzazione di ogni variabile, dove essa viene inizializzata, dove essa viene modificata, tutti i suoi riferimenti;

in caso contrario, una modifica operata in un punto avrà conseguenze incontrollabili in altre parti del programma.

Esamineremo nella prossima parte i concetti generali riguardanti gli algoritmi ed i diagrammi flusso. Grazie ad essi infatti è possibile esprimere concretamente l'idea di base per redigere un modulo.

7

LINGUAGGIO MACCHINA

L/M

Siamo ormai a buon punto: per questo nella prossima puntata potrete verificare il vostro grado di conoscenza del l/m grazie ad alcuni test che vi faranno apprezzare pienamente i vantaggi della computer aided instruction. Per ora comunque è necessario approfondire il discorso sulle CALL e sulle subroutines in l/m.

Una CALL esegue le seguenti operazioni: 1) Il corrente valore del program counter è PUSHato sullo stack; 2) L'indirizzo specificato nella CALL è copiato nel program counter e l'esecuzione del programma procede.

1

L/M

Quando scriviamo una subroutine in BASIC, al termine si mette una istruzione di RETURN. Anche in l/m si segue questa regola e si mette RET. Questa istruzione vi è familiare: infatti è la stessa che mettiamo sempre alla fine di ogni programma in l/m per tornare al BASIC. Infatti un programma in l/m è una subroutine che viene chiamata dal BASIC. Le azioni svolte da RET sono 1) prende l'elemento sullo stack con un POP e 2) carica il program counter con quel valore.

CALL e RET possono anche essere condizionali, seguendo le stesse regole dei JP.

2

L/M

Ecco i codici:

CALL Z	CC	RET Z	C8
CALL NZ	C4	RET NZ	C0

Esiste anche un altro tipo di CALL, più limitato perché non è condizionale e solo certi indirizzi della ROM possono essere chiamati. E' però più comoda perché è lunga un solo byte. Tale istruzione è RST.

Ecco i codici:

RST	00	=CALL	0000
RST	01	=CALL	0008
RST	02	=CALL	0010
RST	03	=CALL	0018
RST	04	=CALL	0020
RST	05	=CALL	0028
RST	06	=CALL	0030
RST	07	=CALL	0038

3

L/M

Sul n° 7 di RUN vi avevamo promesso di approfondire il discorso sui salti condizionali. Il momento è arrivato visto che quello che diremo vale anche per CALL e RET.

Dalle prime lezioni sapete dell'esistenza di un flag detto di CARRY. Esistono anche altri flag e, così come il carry ci dice se nella operazione precedente c'è stato un overflow, così questi altri memorizzano varie caratteristiche dell'operazione appena effettuata.

Il flag SIGN se uguale a 0 indica che il risultato è positivo; se uguale a 1 il risultato appena calcolato era negativo.

4

L/M

Questo flag viene controllato dalle istruzioni:

JP P	F2	JP M	FA
CALL P	F4	CALL M	FC
RET P	F0	RET M	FS

La 'P' significa che l'istruzione viene eseguita se l'ultimo risultato calcolato era Positivo. La 'M' si riferisce invece a risultati negativi (Meno).

Il flag ZERO ci segnala se l'ultimo risultato calcolato era Uguale a 0. E' il flag che viene controllato dalle istruzioni condizionali che conosciamo già che specificano la condizione aggiungendo Z o NZ (esempio: JP Z xxxx).

5

L/M

Il flag CARRY è quello che conoscete e il suo stato può essere controllato dalle istruzioni:

JR C	38	JR NC	30
JP C	DA	JP NC	D2
CALL C	DC	CALL NC	D4
RET C	D8	RET NC	D0

Esistono anche altri flag come l'HALF CARRY, il PARITY/OVERFLOW e il SUBTRACT ma questi sono raramente usati e non vale la pena di soffermarci.

Per avere in l/m la stessa facilità d'uso delle istruzioni Basic IF/THEN, è necessario introdurre un'ultima istruzione: CP che è l'abbreviazione di ComPara.

6

L/M

CP compara il contenuto del registro A con un altro registro o con una costante. Il vantaggio di questa istruzione è che altera i vari flag ma senza modificare il valore di alcun registro.

I codici sono:

CP B	BF	CP C	B9
CP D	BA	CP E	BB
CP H	BC	CP L	BD
CP (HL)	BE		
CP costante	FE	costante	

Eccovi ora alcuni esempi per chiarire quanto presentato.

7

L/M

IF A=B THEN GO TO 100 può essere scritto in l/m con:

CP B	38
JP Z, 100	CA0010

IF A<50 THEN GO SUB 100 si può risolvere con

CP 33h	FE33
CALL M, 100	FC0010

Infatti CP opera in questo modo: esegue una sottrazione fittizia A-L'operando. Quindi se A<50, A-50 dà un risultato negativo che viene comunicato al sign flag.

Avrete notato che non esiste un JR P o un JR M, tuttavia il salto relativo condizionato da un < o un > può essere realizzato

8

L/M

nel seguente modo:
 IF A>C THEN GO TO (-10) si rea-
 lizza con
 CP C B9
 JR NC, -10 30F6
 Infatti il risultato della sot-
 trazione A-C (ricordate comunque
 che nessun registro viene pero
 alterato) non produce un CARRY
 se A>C. Viceversa se C>A si a-
 vrebbe un overflow che sarebbe
 messo nel CARRY. Il JR NC viene
 eseguito solo se Non c'è Carry,
 quindi se C<=A.

Speriamo di non avervi annoiato
 troppo con una lezione così
 piena di teoria: potete comunque
 star tranquilli perche' era l'

9

L/M

ultima. Avete ormai in mano tut-
 te le piu' importanti istruzioni
 del L/M e quindi i prossimi nu-
 meri di RUN vi presenteranno
 principalmente degli esempi e
 dei programmi commentati. Le is-
 truzioni che non vi sono state
 ancora introdotte (come quelle
 che agiscono sui singoli bit di
 un byte) saranno discusse man-
 mano che gli esempi ce le pro-
 porranno.

10

**PROGRAMMI DALL'INGHILTERRA
 PER CHI NON SI ACCONTENTA MAI.
 OLTRE 1200 PROGRAMMI
 SIA SU CASSETTA CHE MICRODRIVE.
 PREZZI A PROVA DI CONCORRENZA!**

**RICHIEDETE IL CATALOGO CONTATTANDO
 ADOLFO SALOMONE - Via Guerrini, 4 - 20133 MILANO - 02/292147**

FINALMENTE AD UN PREZZO CONVENIENTE!

DATE VOCE AL VOSTRO ZX SPECTRUM CON IL FAVOLOSO

CURRAH MICROSPEECH

DI USO SEMPLICISSIMO A SOLE 48.400 LIRE

Invia un vaglia postale di L. 50.000 (1.600 Lire di spese postali) specificando
 "Currah Microspeech" intestato ad Aquarius Edizioni - Via Leopardi, 9 - 20123 Milano.
 Riceverai direttamente a casa tua questa innovativa interfaccia parlante.

Attenzione: con questa interfaccia, sia il parlato che il suono verrà prodotto da tuo
 televisore non non più dall'altoparlante interno!

SINCLAIR ZX SPECTRUM, QL & ACCESSORI

- SISTEMA FDD/2 3,5"** per Spectrum e Spectrum +. Sistema composto da 1 floppy disk 3,5" da 1 Mbytes con interfaccia FDD2 (capacità del sistema 400 Kbytes formatati) L. 589.000
- SISTEMA FDD/2D** per Spectrum e Spectrum +. Floppy da 3,5", interfaccia FDD/2D (capacità del sistema 660 Kbytes formatati) L. 629.000
- SISTEMA QD** per Sinclair QL. Composto da 1 floppy disk da 3,5" da 1 Mbytes e interfaccia QD (capacità del sistema 740 Kbytes formatati). L. 675.000
- INTERFACCIA STAMPANTE** per Spectrum. Completa di firmware in ROM, con funzioni di Copy. Non occupa spazio in RAM. Adatta per Seikosha, Epson, Tally, ecc., completa di cavo. L. 115.000
- CAVO SERIALE** per QL. Cavo adatto al collegamento di stampanti e modem. L. 39.000
- CAVO ADATTATORE** Joystick per QL. Permette di collegare qualunque joystick con attacco commodore compatibile. L. 18.500
- CONVERTITORE SERIALE/PARALLELA** per QL. Serve per trasformare l'uscita SER1 in standard centronics con velocità di trasmissione di 9600 Baud. L. 95.000
- STAMPANTE MANNESMAN TALLY MT80**. 80 colonne, 80 caratteri al secondo, grafica, completa di interfaccia per Spectrum o QL. L. 660.000
- SUPERFACE**. Sintetizzatore vocale + generatore di suoni + amplificatore sonoro + interfaccia joystick e registratore L. 145.000
- TAVOLETTA GRAFICA**. Consente di costruire immagini grafiche in alta risoluzione. L. 165.000
- MODEM**. Rivoluzionario strumento di comunicazione tramite linea telefonica. L. 155.000
- EPROM PROGRAMMER**. Può programmare 2716/2732/2764/27128. Completo di software. L. 270.000
- INTERFACCIA RS232**. Adatta per collegare stampanti, modem e plotter. L. 55.000
- INTERFACCIA JOYSTICK**. Programmabile senza l'ausilio di software e hardware. L. 69.000
- ESPANSIONI 48K** per computer Spectrum. L. 75.000
- Sono disponibili sistemi floppy disk per la maggior parte di home computer, per quotazioni telefonare. Per tutto il materiale non elencato (monitor, stampanti, software) richiedere il catalogo.
- Prezzi IVA 18% esclusa

VENDITA DIRETTA PRESSO:
SANDY COMPUTER CENTER
VIA ORNATO 14 - TEL. 02-6473621
MILANO

RIVENDITORI AUTORIZZATI

- NAPOLI** - LAMPITELLI, vico Acitilio 71, tel. 081/657365
- NOVARA** - SYELCO, via S.F. d'Assisi 20, tel. 0321/27786
- SANREMO** - AES BOTTEGA DEL COMPUTER, via Martiri 180, tel. 0184/880289
- TRIESTE** - CGS GASPARINI, via Paolo Reti 6, tel. 040/61602
- VIGEVANO** - VISENTIN MASSIMO, c.so V. Emanuele 76, tel. 0321/92222



via Monterosa 22, Senago (MI), telefono 02/9989407

SERVIZIO ARRETRATI

RUN 1

Il mitico primo numero sta per esaurirsi definitivamente quindi beato chi ce l'ha!

L. 30.000

RUN 2

Anche di questo numero ne sono rimaste poche copie, si tratta di un pezzo da collezione...

L. 20.000

RUN 3

Da segnalare in questo numero l'utilissimo Toolkit 48K con tutte le più importanti routine di Editing.

L. 20.000

RUN 4

Primo numero a 42 colonne, fra i programmi lo stupendo flipper ed il programma per far parlare lo Spectrum

L. 15.000

RUN 5

Fra le utility il programma per la turbizzazione dei programmi con la possibilità di ricollocare la routine.

L. 15.000

RUN 6

Brilla in questo numero lo stupendo JUMP! ispirato al tradizionale Q*Bert, oltre ovviamente ad altri giochi ed utility.

L. 15.000

RUN 7

Indicato dagli esperti come numero irripetibile: richiede un mese per il visionamento completo! È d'obbligo.

L. 15.000

RUN 8

In questo numero si apre la serie di articoli sui modem, se vi interessano fareste meglio a richiederlo...

L. 15.000

RUN 9

Avete visto il gioco MODEM CRIME? Potete ancora salvare la faccia richiedendo questo numero.

L. 15.000

**Per richiedere questi arretrati mandate un vaglia postale intestato ad
Aquarius Edizioni - Via Leopardi, 9 - 20123 Milano
Specificare i numeri richiesti ed il vostro indirizzo:
invieremo il tutto a tempo di record.**

REFERENDUM TELEMATICO - I MODEMS

NOME COGNOME

VIA CITTÀ

CAP DATA DI NASCITA TEL.

Rispondi sinceramente ad ogni domanda compilando se possibile il questionario per intero, ritaglia e spedisce poi a:

RUN - AQUARIUS EDIZIONI - DEPT. MODEM - VIA LEOPARDI 9 - 20123 MILANO

Quali sono i tuoi hobbies? 1)

2)

3)

4)

Quante ore passi al computer ogni giorno?

Quanti programmi hai in totale per il tuo spectrum?

Quali riviste su carta leggi abitualmente nel campo dei computer?

1) 2)

3) 4)

5) 6)

7) 8)

9) 9)

Quali riviste su cassetta e quali raccolte di giochi conosci?

1) 2)

3) 4)

5) 6)

7) 8)

9) 9)

Sai cos'è un modem? SI NO

Ne hai mai visto uno funzionante? SI NO

Hai mai visto il Televideo Rai? SI NO

Hai mai sentito parlare del Videotel? SI NO

Ti piacerebbe ricevere programmi ed informazioni tramite la linea telefonica ed il tuo computer?
SI NO

Come funzionano le linee telefoniche nella tua zona?
MOLTO MALE MALE NORMALE BENE A MERAVIGLIA

Ti piacerebbe colloquiare con i tuoi amici via computer? SI NO

Saresti disposto ad acquistare un modem? SI NO

Quanto saresti disposto a spendere? 100K 200K 300K 400K

Saresti interessato ad un'iniziativa come RUN organizzata però a banca software accessibile via SIP-Videotel aggiornata ogni settimana con nuovo materiale? SI NO

Cosa vorresti trovare in una software bank accessibile dal tuo Spectrum via modem?

- | | |
|----------|----------|
| 1) | 2) |
| 3) | 4) |
| 5) | 6) |
| 7) | 8) |
| 9) | 9) |

Vuoi ricevere maggiori informazioni sui modem? SI NO

Vuoi ricevere maggiori informazioni su Aquarius-Videotel? SI NO

Sinceramente, stai rispondendo con sincerità? SI NO FORSE

Ora che hai compilato il questionario fai ancora uno sforzo e spediscilo!

VENDO - SCAMBIO

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

This image shows a full page of blank graph paper. The grid consists of small squares formed by thin red lines. There are also thicker red lines that divide the page into larger sections, creating a border around the edges and dividing the interior into four quadrants. The paper is otherwise completely empty, with no text or markings.

CERCO - ACQUISTO

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

[illegible]

LA PAGELLA DI RUN 10/11

STILATA DA

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

ARTICOLO	insuff.	suff.	buono	10 +
START	0	0	0	0
TAMBURINO	0	0	0	0
SOMMARIO	0	0	0	0
EDITORIALE	0	0	0	0
COSMIC RUN	0	0	0	0
NEWS	0	0	0	0
DEMO RUN BASIC 2	0	0	0	0
RUN GRAVITY GAME	0	0	0	0
MERCATO: KEYBOARDS	0	0	0	0
STANDARD WRITER	0	0	0	0
DOCTOR! DOCTOR!	0	0	0	0
CORSO DI L/M 10 ^a puntata	0	0	0	0
LIGHT FANTASY	0	0	0	0
MODEM CRIME: HELP FILE	0	0	0	0
CORSO DI PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA	0	0	0	0
SUPERCALC MICRODRIVE	0	0	0	0
MINICALC 16K	0	0	0	0
RUN FIGHTER	0	0	0	0
DISASSEMBLER	0	0	0	0
ROBOT 6	0	0	0	0
CALLIGRAFO	0	0	0	0
TOP PROGRAM	0	0	0	0
ROM DISASSEMBLY	0	0	0	0
PAGER	0	0	0	0
GENESI	0	0	0	0
READER'S BEST	0	0	0	0
GIUDIZIO COMPLESSIVO	0	0	0	0

SPECTRUM 16 K ☐ 48 K ☐

☐ 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.

Vivi anche tu l'avventura del



fantastico "ARCADE"

per ZX - SPECTRUM 48 K



SUPPLEMENTO
al N. 12
di **RUN**

IN EDICOLA DA SETTEMBRE

CAMEL
PRODUCTIONS



IN
COLLABORAZIONE
CON

AQUARIUS EDIZIONI