



The MSX

magazine

&

BBC
ELECTRON
SEGA

• 5 DIVERTENTI
PROGRAMMI
per il vostro
MSX



MSX TEST — SONY

Da TUTTO il MONDO:
i GRANDI SALONI '85 e '86

GRAFICA: il Monitor

15 PROGRAMMI
MSX — BBC ELECTRON — SEGA

MSX MAGAZINE

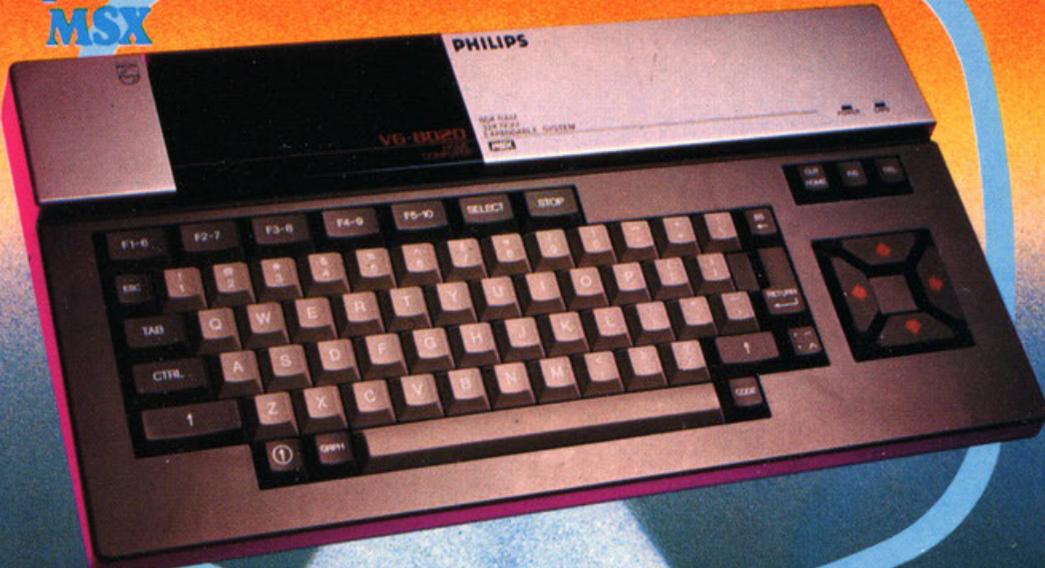
La rivista del «SISTEMA MSX» che Vi informa anche su i sistemi «maggiori».

L'Unica rivista che pubblica su cassetta i programmi per BBC - Electron & SEGA.



The **MSX**
magazine & **BBC
ELECTRON
SEGA**

• **5 DIVERTENTI PROGRAMMI**
per il vostro **MSX**



• **LAS VEGAS-PARIGI**
Le più importanti Fiere MSX

• Un grande Concorso • **MSX TEST PHILIPS VG8020**

• **INTERVISTA KAY NISHI** L'uomo alle spalle di MSX

• **TUTTI I PREZZI DEGLI MSX** • **LE NOSTRE SCHEDE MSX**

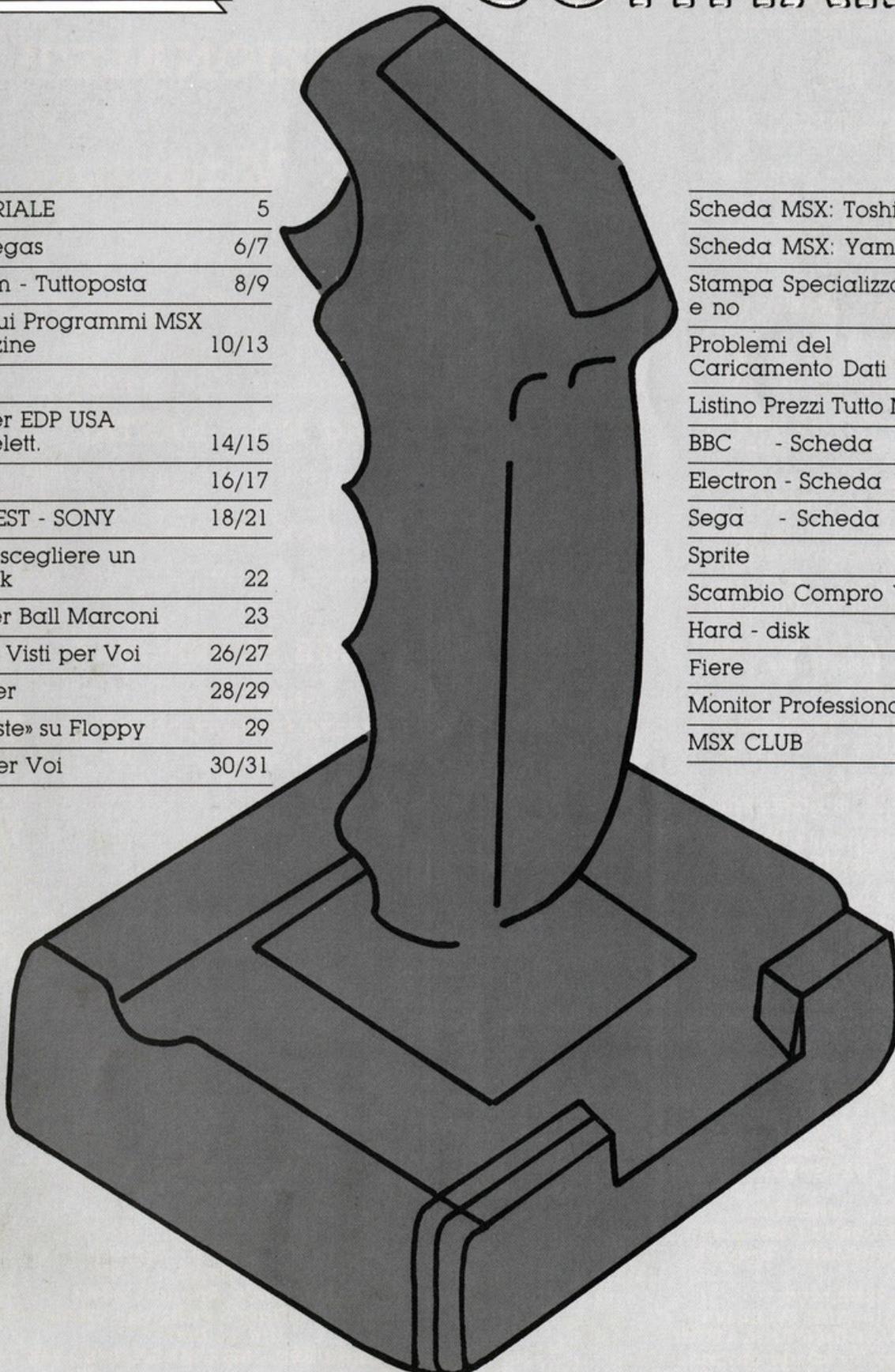
La rivista a Vostra disposizione per aiutarVi a conoscere meglio i Vostri Computer MSX.

A pagina 4 una Eccezionale Offerta per chi ha perso il Primo Numero.

Un MSX CLUB tutto per VOI!

EDITORIALE	5
Las Vegas	6/7
Modem - Tuttoposta	8/9
Tutto sui Programmi MSX Magazine	10/13
Fiere:	
Exposer EDP USA Microelett.	14/15
Smau	16/17
MSX TEST - SONY	18/21
Come scegliere un Joystick	22
Tracker Ball Marconi	23
Giochi Visti per Voi	26/27
Digitizer	28/29
2 «Riviste» su Floppy	29
Letti per Voi	30/31

Scheda MSX: Toshiba	32
Scheda MSX: Yamaha	33
Stampa Specializzata e no	34/35
Problemi del Caricamento Dati	36/37
Listino Prezzi Tutto MSX	38/39
BBC - Scheda	40
Electron - Scheda	41
Sega - Scheda	42
Sprite	43
Scambio Compro Vendo	44
Hard - disk	45
Fiere	46/47
Monitor Professionali	48/49
MSX CLUB	50



**MSX MAGAZINE
BBC-ELECTRON-SEGA**

**Editore
BBC**

**Direttore Responsabile
ROBERTO VILLA**

**Direttore Prove Laboratorio
UMBERTO VILLA**

**Coordinamento Redazionale
KENKA LEKOVICH**

**Grafica
BOB COTTAGE**

**Fotografia
GIANNI PICCOLINI
FRANCESCO VOLPE**

**Consulente Tecnico Hardware
PATRIZIO MAFARA**

**Consulenza Tecnica Software
SERGIO CURADI**

**Responsabile Collaboratori
FABIO MANTOVANI**

**Consulenza Tecnica BBC - Electron
RICORDI Divisione Informatica**

**Consulenza Tecnica Sega
MELCHIONI Divisione Home
Computer**

**Pubbliche Relazioni
ROSALBA TREBIAN**

**Pubblicità
MARCELLO BORZELLECA**

**Documentazioni & Archivi
MASSIMILIANO MAZZA**

**Hanno collaborato a questo
numero
Massimo Geranio - Bob Cottage
Kenka - Ernst Saint Cyr
Mauro Scatoni - Rosalba Trebian
Umberto Villa - Roberto Villa**

**Da Londra: Douglas Braun
Da Parigi: Paul Massence
Da New York: Rosy Labelle**

**Direzione & Redazione
Via Altino 3 - 20144 Milano
Tel. 02.496233**

**Amministrazione
Via Martiri della Libertà 259
25030 Roncadelle (Brescia)**

**Pubblicità
Concessionaria Esclusiva
AUDIOVISUALCOMMUNICATION
Via Altino 3 - 20144 Milano
Tel. 02.496233**

ECCEZIONALE!!!

Se avete perso il primo numero di

MSX Magazine

ed i 5 programmi MSX + i 2 Sega e
+ i 2 Electron

Potete averlo IMMEDIATAMENTE
inviando solo lire 10.000
(8.000 + 2.000 di spedizione)
direttamente alla Redazione

Ma NON BASTA!

Tutti coloro che richiederanno
il numero **UNO** di
MSX Magazine

Riceveranno SUBITO la Tessera
di iscrizione al

CLUB SUPER MSX

SBRIGATEVI!

**il prezzo tornerà presto alla
normalità, cioè a 16.000 lire!**

**Programmi & Giochi BBC-ELECTRON-SEGA by
ARTWORKSOFTEAM**

Via Donizzetti 12b - Pieve Emanuele (MI)

Iscrizione Tribunale di Brescia

N. ... del ... (IN VIA DI OMOLOGAZIONE)

Spedizione Abb. Postale Gruppo III

Pubblicità inferiore al 70%

Distribuzione per l'Italia SODIP

via Zuretti 25 - 20125 Milano

Fotocomposizione: PROGET

via Natale Battaglia 12 - 20127 MI

Fotolito: EUROCOLOR - Brescia

Stampa REWEBA - Brescia

Un numero Mensile 8.000

Abbonamento Annuo 80.000

**Copia Arretrata Spedizione c/ass
lire 16.000**

Copyright BBC - MSX MAGAZINE 1985

**Manoscritti e Foto, anche se non pubblicate, non si
restituiscono. È vietata la riproduzione anche parziale di
testi, documenti, fotografie senza esplicito permesso
scritto rilasciato dalla Editrice**

LA TIRATURA DI QUESTO NUMERO È DI 25.000 COPIE

Il mercato dei computer va male!

È il momento di comperare il computer! È vero, le vendite dei computer vanno proprio molto diversamente dalle aspettative delle grandi aziende americane e delle holding internazionali, che poi sono la stessa cosa.

Ma, come si è detto, vanno male negli Stati Uniti, ed in Inghilterra, dove mentre aumentano a dismisura gli invenduti nei magazzini e crollano in borsa le azioni delle «grandi», le fabbriche demoliscono linee di montaggio licenziando dipendenti a getto continuo.

Come effetto collaterale crollano anche i prezzi di mercato, IBM non fa a tempo a proporre uno sconto che già ne ha pronto un altro, Commodore e Apple, fanno il compatibile IBM e, obbligatoriamente, debbono tenere testa alla politica degli sconti della Big Blue, con prezzi che tendono al ribasso prima di essere ancora annunciati.

Frattanto il mercato orientale, Taiwan & Company, tanto per intenderci, sforna un nuovo «clone» IBM ogni giorno.

Il made in Japan stesso, forte di grandi firme dell'elettronica di consumo, accede «alla grande» alla produzione di serie e sceglie, guarda caso, la famosa «compatibilità».

Una cascata di computer, a prezzi in continuo ribasso, si rovescia sui consumatori ignari e frastornati.

Acorn riduce il prezzo del suo Electron a circa un terzo nell'arco di un anno.

Sinclair rende obsoleti i suoi apparecchi con il nuovissimo «QL», così non vende né l'uno né gli altri, ed in poco tempo la situazione precipita, azioni e capitali compresi.

È di qualche settimana addietro la riduzione del 50% del prezzo del «QL»!

Gli home made in USA, con il fiato corto per la spasmodica concorrenza, hanno visto dap-

prima crollare la Texas, ritirati dal mercato, e poi, uno ad uno il crollo dei prezzi di tutti gli altri.

Ma il colpo di grazia, per l'anarchia del mercato del Consumer Computer made in USA ed in England, è venuto dalla coalizione delle industrie Giapponesi nella realizzazione del PRIMO Vero «SISTEMA» di HOME COMPUTER denominato MSX.

Industrie europee, e persino statunitensi, hanno aderito a questo STANDARD rapidamente diventato UNIVERSALE.

Si fanno sempre più attendibili le voci che danno tutti gli altri famosi marchi, «ex-grandileader» in attesa di essere ammessi al «Club» dell'MSX SYSTEM.

Probabilmente potrebbe accadere di vedere, caso raro, progettazione creativa e grande produzione industriale, an-

dare finalmente «a braccetto» nella stessa direzione.

Meraviglia!

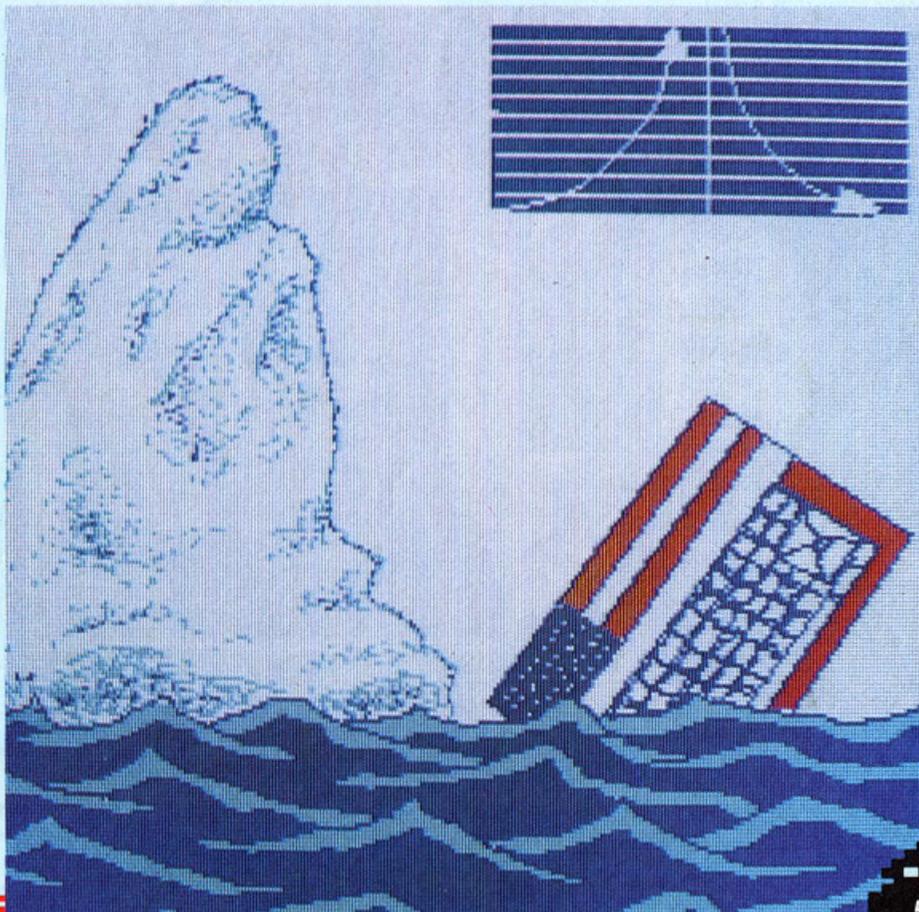
Di tutti questi fatti e problemi l'utilizzatore finale sa poco o niente, come sempre d'altra parte!

Per la prima volta, tuttavia, ne è anche inconsapevole beneficiario in termini economici (immediatamente) ed in termini progettuali di qualità (in prospettiva).

Niente male se pensiamo che la «confusione» della produzione mondiale dei computer, pilotata dal made in USA, che ha solo sfiorato il nostro mercato, era la punta dell'iceberg!

La parte del Titanic l'ha fatta la stessa industria che ha fabbricato l'incredibile nave e generato la montagna di ghiaccio contro la quale questa è andata ad infrangersi.

Non si piangono le vittime!



SOFT NEWS

LAS VEGAS

In collaborazione con INTERCONGR



LAS VEGAS

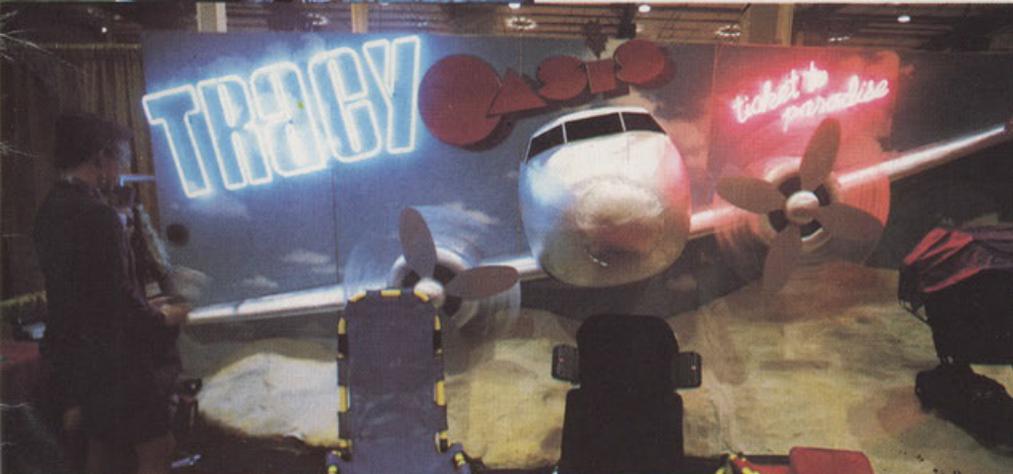
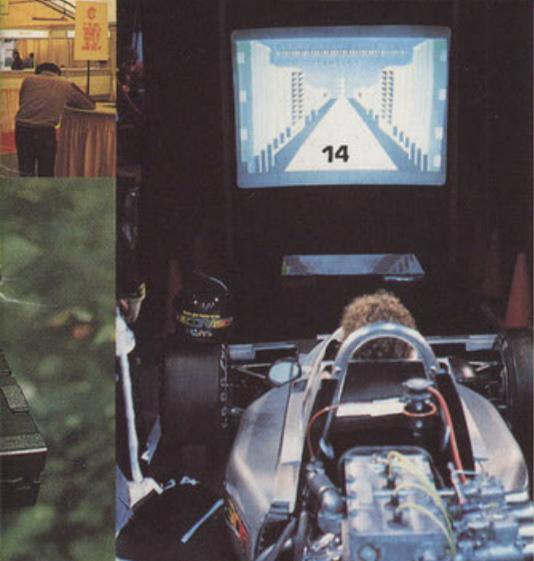
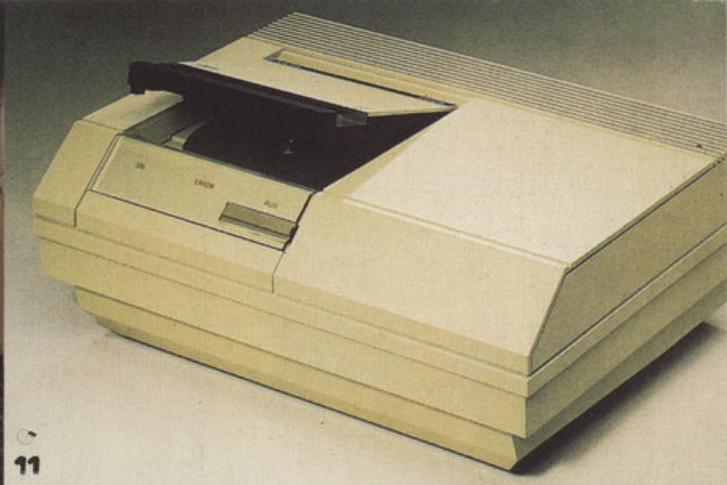
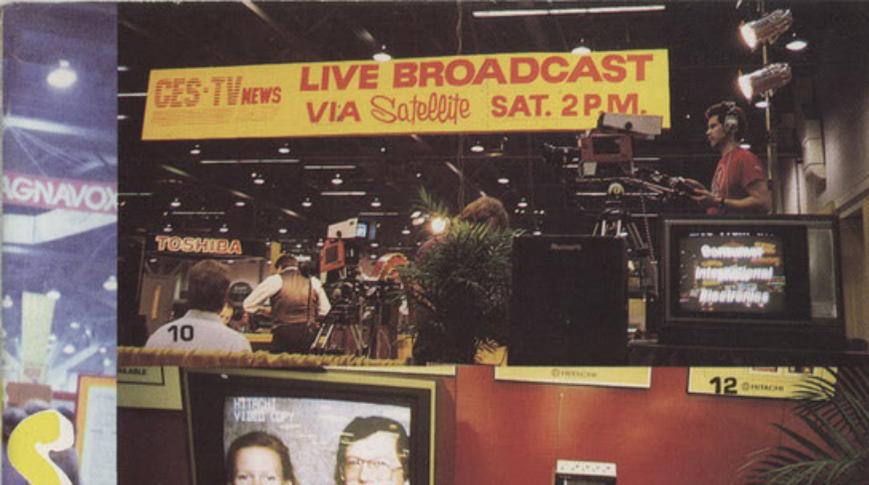
1 - Il W CES - Winter Consumer Show - di Las Vegas è il più incredibile Salone Mostra Esposizione di Tutto quello che si può vendere e che abbia un minimo di «elettronica», spesso sui generis, appiccicato.

Tuttavia è un importante punto di riferimento a cui non si deve mancare.

- 2 -** Il celebre arco d'ingresso.
- 3 -** La perfetta organizzazione per gli addetti ai lavori.
- 4 -** Fuori a giornata finita un robot danza sui ritmi dixieland.
- 5 - PANASONIC** ed il suo Monitor per tutte le necessità.

6 - CASIO mostra lo standard dei nuovi TV LCD a colori, in attesa dei monitor x MSX.

- 7 - PIONEER** con il favoloso P-X7 che purtroppo non è ancora disponibile da noi.
- 8 - MITSUBISHI** presenta per MSX la «BEE CARD» e la sua interfaccia. Ne parleremo diffusamente in seguito. Da noi l'MSX non lo vogliono importare. Peccato!
- 9 -** La robotica sta raggiungendo le possibili



tà del meccano con costruzioni modulari.
10 - La TV Satellitare è ormai un «business boom» qui vediamo riprese in diretta per tutti gli stati USA.

11 - **PHILIPS** con il marchio, **MAGNAVOX**, presenta la CD ROM, 600 MEGA BYTES! Non Male!

12 - **HITACHI** si è specializzata in immagini

TV a colori digitalizzate, con successo.

13 - Chiunque, via satellite, può ricevere software con cifre irrisorie. Volendo può anche trasmettere, cambiano le cifre.

14 - Il massimo del realismo è dato da una vettura di F 1.

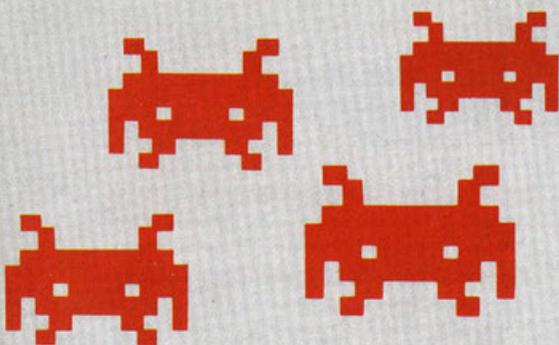
15 - **POLAROID** arriva con i suoi floppy. Noi restiamo in attesa.

16 - **FUJI**, forte di una antica esperienza allarga alle novità.

17 - I pacchetti «Verticali» sono così verticali da prendere il volo.

18 - Fuori, in pieno sole i famosi, televisivi, **CHIPS** sorvegliano il traffico a piedi.





MODEM

posta elettronica...e no

1
Massimiliano Privato 53/f - Sistina - 34019 (TS)
Desidero iscrivermi al club MSX USER

2
Minopoli Ciro nato il 14-9-1969
Pizza Leone n. 25
80054 Gragnano (Napoli)
Tel. 8795088

Sono in possesso di MSX PHILIPS e vorrei aderire al vostro club.
Spero di ottenere presto vostra risposta.

3
Renato Nicoletti - Via B. Gaetani n. 22 - Caltanissetta

Computer: VG 8000 PHILIPS MSX
Vorrei iscrivermi al club. Vorrei sapere:

- 1) Dove si terranno le riunioni
- 2) Cosa si farà durante il loro corso
- 3) Quando inizieranno

4
Luigi Pigoli nato il 28-7-47
Via Carlo Gamba n. 15
Casalbottano CR cap 26011
Professione impiegato statale
Desidero iscrivermi al Vs club
Prima di concludere questa breve lettera, ringrazio anticipatamente per la mia possibile iscrizione al sopracitato club, e porgo cordiali saluti.

5
Emanuele Derossi nato il 30-9-49
Via Lucrezia della Valle n. 88 CZ - cap 88100

Finalmente sono riuscito a leggere una rivista che parli in particolare modo del MSX. GRAZIE. Inoltre aderisco al CLUB MSX. Spero che primo o poi riuscirò grazie a voi di poter avere il programma del «Simulatore di volo» per il mio MSX.

6
Marco Bucci - Via de Restucci n. 38 - Fano PS - cap 61032

Mi chiamo Marco e per la prima volta sento parlare di voi nella rivista «THE MSX MAGAZINE».

Io ho comperato il mio MSX SVI 728 della SPECTRA VIDEO il Settembre dell'anno scorso, mi sembrava un buon computer. Difatti il computer è buono ma non ho pensato una cosa prima di comprarlo; la gamma dei programmi MSX.

Quest'ultimi difatti sono notevolmente scarsi e me ne sono accorto immediatamente in edicola e capendo che l'edicola non sapeva neanche cosa era mentre se chiedo una rivista per il famigerato C64 mi schiacciava la una ventina di libri, riviste, programmi su cassetta e su carta.

Ecco perché io vorrei iscrivermi al club MSX, almeno potrà dire che c'è qualcuno che lavora, scrive e fa programmi come «THE MSX MAGAZINE».

Desidero programmi di simulazione

7
Savatore Magliuolo - Via Doglie n. 29
Ercolano (NA) - cap 80056
Nato il 17-7-70

Spettabile redazione MSX MAGAZINE
Innanzitutto vi voglio fare i migliori complimenti per la rivista che io trovo semplicemente fantastica ed eccezionale.

Vi scrivo perché vorrei iscrivermi al club MSX.

8
Sindico Aldo - Via Vanoni - n. 3
- 73042 Casarano (Lecce)

Nato a Bari il 20-11-47
Computer MSX PHILIPS 810, stampante, registratore, interfaccia 48 ram.

Sicuro che quanto sopra sia sufficiente a far parte del CLUB, porgo distinti saluti.
N.B. Il computer in mio possesso è rivolto ad una introduzione per i miei figli ed al mio tempo libero e professione.

9
Petrucci Luigi nato a Taliano (TA)
Via Sardegna n. 10 - Tel. 099.331687

Ho letto le vostre offerte di inserimento al club per MSX e vorrei saperne di più.
Nel frattempo vi invio i miei dati anagrafici. Vi ringrazio fin d'ora per una vostra sollecita risposta.

10
Paola Chiavegato nata il 29-6-64
Via Cecchii n. 14/10 - 30170 Mestre (VE)
Sono studentessa in Economia e Commercio e vorrei aderire al vostro CLUB.
Possiedo un computer PHILIPS 8010 VG

11
Alfredo Lantari - Via S.S. Rosario n. 56 - Ragusa

Egregio MSX MAGAZINE, mi chiamo Alfredo, e sono un possessore di MSX.
Purtroppo a Ragusa il linguaggio MSX non è molto diffuso, e di conseguenza è molto difficile trovare riviste con cassetta per computer MSX.

Quando in edicola ho visto la rivista non ho esitato a comprarla.

Leggendo la rivista ho visto la possibilità di poter entrare a far parte di un CLUB MSX e allora non voglio perdermi questa occasione e vi prego di farmi entrare nel club.

12
Fabio Martella nato il 18-2-72
Via Montello n. 1 18/B Aprilia - Tel. 06.9200809

Fabrizio Sospirato nato il 7-8-72
Via Monte Grappa n. 11 - Tel. 06.923465 Aprilia

Siamo due ragazzi di anni 13, frequentiamo la 3a media ed avremmo piacere di entrare a far parte del vostro CLUB.
In attesa di vostro consenso inviamo i nostri distinti saluti.

13
Franco Coppola - Via Arnobbio n. 14 - 00136 Roma

Chiedo l'iscrizione al CLUB MSX.

14
Giacalone Massimo nato il 17-6-68
Via E. Medi 9 - Mazzara del Vallo cap 91026

Spettabile CLUB MSX sono lieto di poter aderire all'iniziativa di formare un club per utenti MSX. Io sono un ragazzo di 17 anni non molto esperto all'uso del computer.

Sono lieto di collaborare con esperienze, informazioni, iniziative.
Il mio interesse è rivolto soprattutto a programmi scolastici (benché non ce ne siano, o almeno introvabili) come matematica ed altri programmi scolastici già da molto esistenti (vedi Commodore, Spectrum). Comunque scusatemi se mi sono dilungato un po' troppo, ma mi sono sentito il dovere di dire qualche cosa sui programmi standard MSX.

Spero di essere preso in considerazione dal vostro club e di farne ben presto parte in attesa porgo i più sinceri saluti ai soci.

15
Fabio Mantella - Via Montello 18-B Aprilia Latina - Tel. 06.9200809

Ho 14 anni frequento la III classe media sono nato a Ceccano FR il 18-2-72

16
Pesani Diego - Via Mazzini n. 18 - Leini Torino - cap 10040

Con la presente desidero iscrivermi al vostro club.
In attesa di un vostro sollecito riscontro, distintamente saluto.

17
Marcello Santucci - Via Bassano del Grappa n. 7 - cap 39100 BZ

Carissima redazione di MSX MAGAZINE sono un ragazzo di 17 anni prossimo ragioniere programmatore e come primo computer ho scelto (già da un anno ormai) un MSX PHILIPS per la precisione, perché già allora avevo l'impressione di aver fattout buon affare.

Poi non mi ha soddisfatto completamente il software e la mancanza di riviste specializzate in software applicativo ed informazioni varie devo dire che osservavo con invidia i miei amici possidenti C64 e decine di giochi e utilities.

Finalmente a gennaio trovo una rivista sul sistema; l'acquisto e la trovo decisamente buona (forse andrebbe leggermente ampliato il N. 1 di ottobre, ma qui a Bolzano siamo un po' fuori dal mondo). L'oggetto di questa lettera è di complimentarmi finalmente con gli ideatori di una rivista «super» e ovviamente di iscrivermi al CLUB MSX, che spero vorrete soddisfarmi.

18
Cristiano Bennati - Via delle Fonti n. 391 Prato - cap 50047 FI

Salve mi chiamo Cristiano e vi ho scritto per chiedervi di poter entrare a far parte del vostro club MSX.

Possiedo un VG 8010 della PHILIPS dal gennaio 1985.

Vi prego di accettare questa lettera e la mia iscrizione.

Ho già diversi programmi, alcuni che ho fatto anch'io.
Grazie e auguri per il vostro/nostro club, e che diventi il migliore in Italia.

19
Barbara Donati
Via Benici Gatti n. 13

Civitavecchia - cap 00053 Roma
Sono una ragazza di 14 anni, ho un computer MSX (veramente è di mia sorella di 11 anni, ma posso usarlo anche io). Vorrei iscrivermi al vostro CLUB.

20
Piermarco Macario
Via Nazionale n. 114 - Seriate (BG) - cap 24068

Sono impiegato presso un industria chimica, il mio computer è un PHILIPS VG 8020 con floppy da 3.5 pollici e stampante. Vorrei diventare vostro socio e vorrei inoltre sapere se come «BBC» potete fornirmi SOFTWARE per MSX, per corrispondenza ringraziandovi fin d'ora per una vostra cortese risposta vi porgo i miei distinti saluti.

21
Pier Mario Zirotti
Via Marconi n. 14 - Veruno (NO)

Professione: IMPIEGATO
Sono un lettore della vs rivista, e aderendo al vostro invito vorrei iscrivermi al vostro club.



Spett.le MSX MAGAZINE

Con la presente sono a richiedere l'adesione al CLUB MSX.

Inoltre vorrei sapere le modalità per abbonarmi alla rivista che non riesco a trovare in edicola al mio paese.

Se fosse possibile gradirei ricevere una copia di saggio.

Il mio nome è Bruno Querzoli impiegato Via Indipendenza n. 44 - S. Pietro in Casale BO - cap 40018 In attesa porgo cordiali saluti Bruno Querzoli

P.S. Dimenticavo di dirvi, possiedo un VG 8020 PHILIPS e sono interessato a tutto quanto sia MSX.

23

Marzio Gagliazzo - Via G. Giusti n. 41 - Desio (MI) 20033

Titolo di studio: GEOMETRA nato il 03-08-1951

Con la presente esprimo parere favorevole, alla Vs. iniziativa di formare un club MSX, chiedendovene l'iscrizione.

Colgo l'occasione per inviarvi la cassetta n. 1 contenuta nella rivista da me acquistata in quanto difettosa.

Il registratore da me usato è un PHILIPS come il mio computer, il loro funzionamento è sempre perfetto e lo è tuttora. Vi invio la suddetta cassetta per una eventuale sostituzione.

Certo nel Vs. cortese interessamento Vi ringrazio anticipatamente.

All. n. 1 cassetta

Ho recentemente acquistato il primo numero di MSX Magazine.

Di buona fattura il giornale, ho invece riscontrato delle imperfezioni nella cassetta omaggio allegata.

1) Nella parte Labirinto, battendo run mi appariva sullo schermo così: «Undefined line number in 70»

Battendo il listato + Return «170 On interv=200 sub 1320».

Ho provato a cambiare un po' di numeri, ma essendo alle prime armi col computer non so molto bene la sua composizione di algoritmi del listato 3-D-LAB.

2) Nella parte «Città Misteriosa» non ho capito il gioco come funziona perché mi blocco subito e «aiuto» non mi aiuta molto nel gioco.

3) Nell'inventario «A-Soft» battendo run mi appariva così sullo schermo «Undefined line number in 110» e battendo poi list 110 «110 OPEN «GRP»:AS I:DIMDS(200), K\$ (200),X(200)GOSUB 3840.

Spiegamenti cos'è sbagliato, mandandomi, per esempio un pezzo di listato corretto del gioco. A parte questo tutto Okay.

24

Io possiedo un Toshiba HX 10 I

Mi chiamo Casarotto Fabiano nato a Schio il 20-01-1967 - Via Lanerossi n. 8 - cap 36030 Pieve Belvicino (VI) Studente al III anno di ragioneria sezione Programmatori dell'ITC Pasini (Schio). Ho appena cominciato a studiare Basic.

Per ciò avrei piacere di conoscere di più sulle cassette o cartucce di giochi o educative esistenti per il mio MSX.

Vorrei conoscere un po' di più il vostro Club «appena nato».

Di tutto la ringrazio vivamente.

25

Fabrizio Boccacci - Via Aristofane n. 11 - 00125 Casalpalocco Roma

Essendo interessato all'acquisto si un computer MSX, precisamente il Philips VG 8020, colgo l'occasione dell'iscrizione al Vs. Club per porvi delle domande riguardo lo standard:

Vorrei sapere se è vero che gli MSX possono ricevere il Televideo Rai e se c'è qualche altro computer che può ricevere il Videotel della Sip oltre al Toshiba HX-22. Confidando in una risposta in tempo utile, vorrei regalarvi l'MSX per il mio compleanno.

Vi saluto dandovi di seguito i miei dati, Nato a Roma il 7-1-62 Attività impiegato presso ferramenta ingrosso.

26

Russo Antonio - Via A. Costa n. 36 - 73052 Parabita (LE) nato il 18-10-1956

Professione Perito Elettronico

Parabita 18/11/85

Finalmente una rivista quasi esclusivamente MSX.

Sono in possesso di un Home computer MSX Philips VG-8000 usato pochissimo per la rarità di listati presenti su altre riviste, ma da quando ho comperato MSX Magazine, sto cercando di modificare il programma Archivio per adattarlo al mio scopo. Pubblicherete anche qualche listato? Auguro per la bella rivista.

27

Stefano Peli - Via A. De Gasperi n. 3 25023 Gattolengo (BS)

Pregevolissima redazione di MSX Magazine Vi ho recentemente mandato l'adesione al club mediante lettera ma non mi è stato recapitato niente.

Non nascondo l'impazienza di ricevere il materiale da voi promesso e per questo rinnovo l'adesione e quindi (sono sempre io). Stefano Peli nato a (BS) 4-12-1968 (Si oggi è il mio compleanno)

Studente 4 anno di ITIS a Cremona specializzazione informatica industriale.

Posseggo Sony HIT BIT 75P

Chiedo inoltre di pubblicare questo annuncio su «Scambio Compro Vendo»

Ho notato che la vostra rivista esce con molto ritardo come mai?

28

Del Giudice Fabrizio 6 - Via Strada Vecchia Romana n. 2 - Montignoso (MS) - Tel. 0585.340325

Sono un ragazzo di 20 anni.

Posseggo un computer MSX Toshiba.

Mi preoccupa perché non trovo programmi per MSX.

E in base a questo che vi scrivo.

Ho iniziato a conoscere MSX Club dalla rivista n. 1 di ottobre.

Voglio far parte del vostro Club.

Sperando di essere preso in considerazione. In questo istante sono disoccupato, ma non venderei per nessuna cosa che ho, il computer. Aspetto vostre notizie e sorpresa come è scritto sulla rivista.

Non riesco a capire come mai la parte B della cassetta non mi dà il «Found» non mi registra niente fino a fine lato. Vorrei sapere perché. E scritta in un altro linguaggio?

La parte A va benissimo anzi mi congratulo con voi per i bei programmi. Inoltre vorrei sapere se la rivista è mensile o settimanale, se la riceverò a casa o all'edicola.

Vi porgo le mie scuse per il lungo scritto. Aspetto con ansia vostre notizie.

29

Fantastico MSX MAGAZINE mi chiamo Massimiliano ed ho 14 anni, sono di Ancona, mi vorrei iscrivere di vostro CLUB, e se fosse possibile vorrei ricevere delle espansioni MSX.

Ma tenete conto che ho un VG 8000 espanso già 48K

Vi faccio soffrire e continuo la mia lettera dandovi un consiglio da amico, mettete nella rivista anche un piccolo spazio per le lettere che riceverete a migliaia pubblicate le migliori, così da creare delle vere e proprie corrispondenze tra «noi e noi», perché solo conoscendoci a fondo potremmo affrontare uno i problemi dell'altro.

Spero sinceramente che accettiate questo consiglio.

Vi vorrei pregare anche di inviare qualche consiglio sull'ancora inscoperto linguaggio macchina MSX, anche perché per trovare notizie su quest'ultimo sono davvero disperato. Adesso torniamo a noi, rispondete a questa lettera, il più presto possibile, anche se so che avrete molto da fare con tutti quei congressi di MSX con tutte quelle interviste ma risponderemmi!

ASPETTO RISPOSTA NON DELUDETEMI a presto Massimiliano Paolinelli

Via Pesaro 7 - Ancona 60100

30

Claudio Vitellozzi

Via Borgo Vecchio n. 8 - Monterdinaldo (AP) - cap 63020

Nato 30-10-69

Ho letto l'annuncio pubblicato nella rivista MSX MAGAZINE e vorrei aderire al vostro club. Posseggo il VG 8820 H.C. della PHILIPS ho una sessantina di programmi e vorrei ampliarne il numero.

Nell'annuncio c'è scritto che mi manderete una sorpresa, spero che me la mandiate al più presto possibile perché sono molto curioso e impaziente.

31

Stefano Peli

Via A. de Gasperi n. 3 - Gattolengo (BS) Nato 4-12-68

Sono un giovane che recentemente è entrato nel mondo del computers MSX acquistato il SONY HIT 75P. Cosa ne pensate di queste macchine?

Alcune volte quando lo accendo sullo schermo non appare la solita pagina ma lo schermo mi rimane tutto nero e resta così fino a quando non premo (più volte) il tasto RESET (credete sia una cosa grave?).

Farei bene a rivolgermi al negozio dove l'ho acquistato?

FELICEMENTE voglio iscrivermi al club MSX

32

Antonio Onidi Studente universitario - Via Marconi - n. 97 - Guspini (CA) - cap 09036 - Tel. 070/97.23.92

Quando in edicola ho visto la vostra rivista quasi non ci potevo credere, quando poi l'ho letta la sorpresa è stata ancora più grande: finalmente un MSX CLUB!!!

Ho il computer (per intenderci, un PHILIPS VG 8010) da circa sei mesi e quello che so l'ho dovuto imparare senza nessun aiuto data la scarsità del materiale sugli MSX.

Almeno ora qualche cosa si muove e gli MSX stanno cominciando ad avere i riconoscimenti che si meritano. Avrete capito, da queste poche righe che io sono un accanito sostenitore dello standard MSX. Scuserete se mi sono divulgato troppo, ma capirete pure la mia gioia nel apprendere la notizia di questo CLUB.

Ho comprato da circa un ora la vostra rivista e già batto a macchina la mia adesione al CLUB sopracitato.

33

Salvatore Magliulo - Studente

Via Doglie n. 29 - Ercolano (NA) - cap 80056 Nato il 17-7-1970

Vi voglio fare i miei migliori complimenti per la rivista che io trovo semplicemente fantastica ed eccezionale. Vi scrivo perché vorrei iscrivermi al vostro CLUB MSX. Ho acquistato alcuni giorni fa il primo numero della Vs rivista e, mentre Vi do atto dell'interesse col quale ho letto i vari articoli, devo purtroppo segnalarvi un inconveniente che mi ha lasciato alquanto perplesso.

La cassetta allegata alla rivista si è rivelata piuttosto difettosa, al punto che alcuni dei programmi sono assolutamente inutilizzabili e gli altri a volte sono caricabili, altre no.

Uso normalmente programmi registrati di varie provenienze ma è forse la prima volta che mi trovo così deluso: devo precisare anche che il mio registratore Philips ha sempre funzionato e funziona tuttora in modo perfetto.

Pur rendendomi conto che la produzione in serie di cassette può dare qualche inconveniente, Vi segnalo la cosa, augurandomi di essere più fortunato in futuro.

Nella rivista ho rilevato la mancanza dei listati relativi ai programmi della cassetta: è una scelta?

Cordialmente

DALLA REDAZIONE

Per prima cosa ci scusiamo per «tutti» i nostri ritardi.

Abbiamo voluto pubblicare solo una parte delle lettere ricevute, e l'abbiamo fatto così, prendendole a caso, con i loro consensi e dissensi.

Non abbiamo risposto a nessuno, e ci riscusiamo, ma risponderemo a tutti sul prossimo numero.

Grazie per la collaborazione, l'entusiasmo e la comprensione.

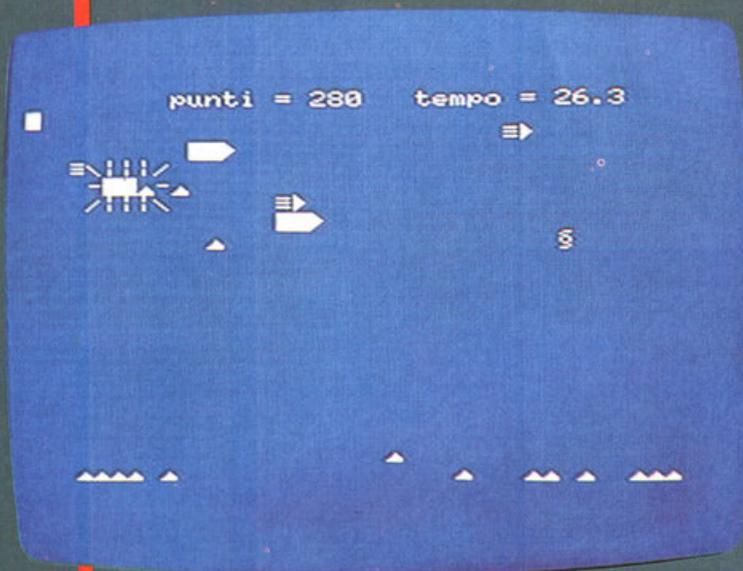


MSX

PIE CHAR MSX

Questo è un utility di tipo grafico, il fine è di trasformare dati numerici, con i relativi nomi in «spicchi di torta» con differenti colori ed in esatto rapporto fra di loro.

Dopo averlo caricato potrai disegnare seguendo le semplici istruzioni date a video dal computer.



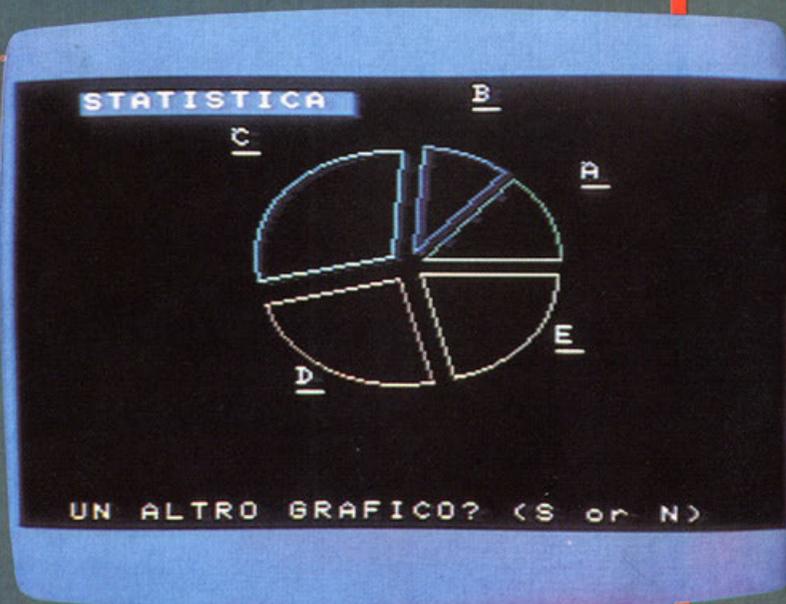
VISITORS MSX

Vedrai apparire, sul fondo dello schermo, un'astronave di cui sei il pilota.

Dovrai, con i tuoi missili distruggere quanti più caccia alieni ti è possibile. La terra è nelle tue mani HURRAH per i TERRESTRI.

RAGNO MSX

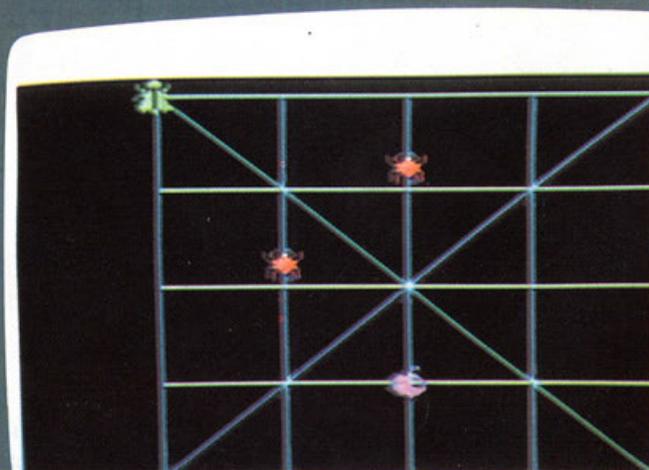
Sullo schermo appare una gigantesca ragnatela, tu, in una seconda vita, sei una mosca affama-



ta che cerca di mangiare delle bacche imprigionate dai filamenti dei ragni giganti.

ATTENZIONE!!!

Nel tuo pranzo sei insidiato da due ragni mo-



struosi che a loro volta cercheranno di mangiarti.
Per MUOVERTI è facilissimo; basta SEGUIRE le ISTRUZIONI del computer.

Dati sul caricamento

Ecco cosa si deve fare per il Caricamento dei giochi, seguite queste semplici istruzioni e sarà un gioco da ragazzi.

Occorre digitare sul computer CLOAD segui da RETURN, dopo di che bisogna premere il tasto PLAY sul registratore.

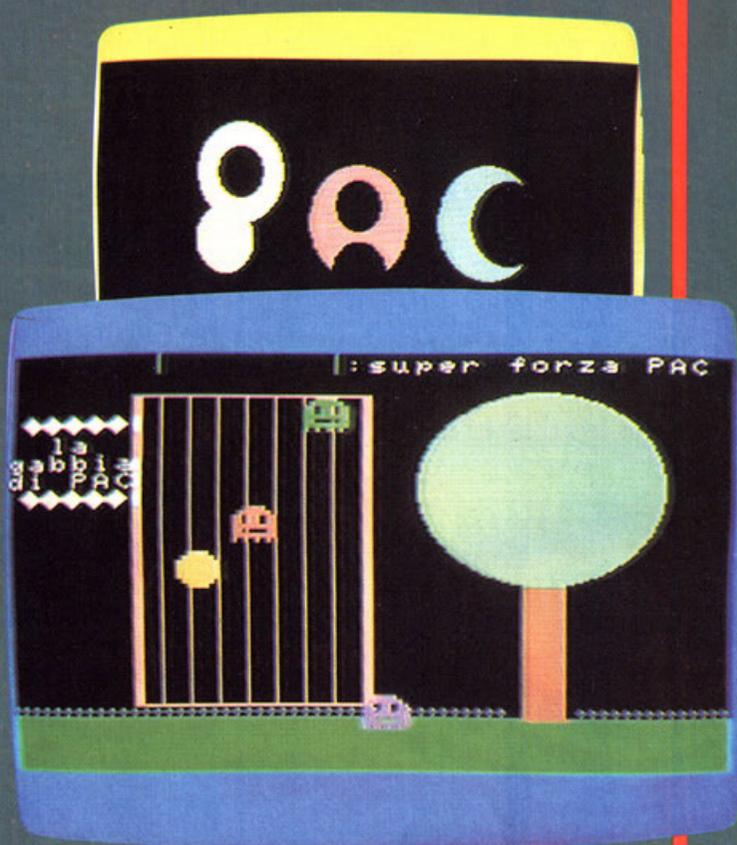
Quando sullo schermo apparirà FOUND, accompagnato dal nome del gioco, significa che il caricamento è in atto.

Dopo 3 o 4 minuti, dipende dalla lunghezza di ogni programma, apparirà la scritta OK a significare che il caricamento è avvenuto e che il gioco è pronto.

Basterà digitare RUN e battere RETURN ed il divertimento sarà vostro.

Quando non sono specificamente indicati gli spostamenti sono i seguenti.

DESTRA	cursore destro
SINISTRA	cursore sinistro
SPARARE-COLPIRE	barra spaz
ALTO	cursore alto
BASSO	cursore basso
Oppure	Joystick



Sul tuo schermo vedrai apparire il tamburo di un revolver puntato alla tua tempia far girare, punta la canna, incrocia le dita dietro la schiena, tira un profondo respiro e SPARA!

Se sei fortunato 100 punti.

Per far girare il tamburo:

il tasto A

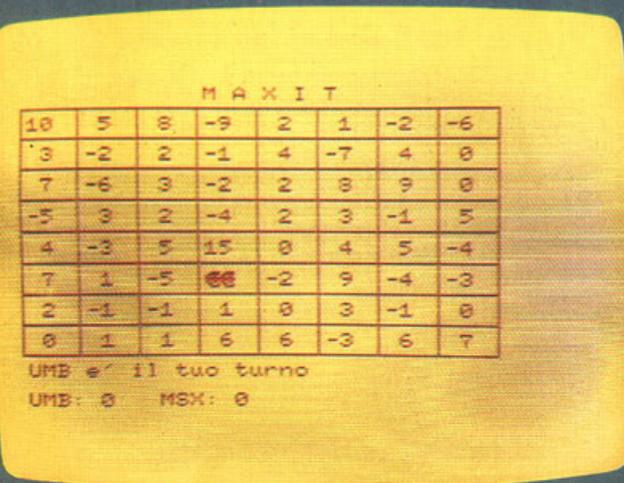
Per Sparare:

il tasto B

MAC MAN MSX

Sei rimasto imprigionato in una griglia che sbarrà l'uscita di un castello, prova quella che vedrai apparire sullo schermo. I fantasmi cercano di ghermirti, la tua salvezza e vittoria sta nell'evitare i questi mostri dell'al di là che cercano di ucciderti.

Le ISTRUZIONI per GIOCARE TE le dà il COMPUTER.



MAXIT MSX

Sullo schermo del tuo computer si presenta una tabella con dei numeri posizionati nel suo interno.

La Tua abilità è di prendere più punti possibile.

Si può giocare indue, oppure contro il computer.

Le ISTRUZIONI per il gioco appaiono sullo SCHERMO dopo avere caricato il programma.

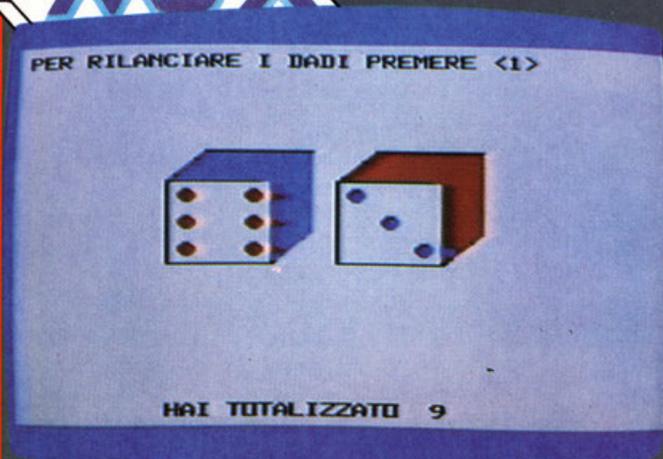
RUSSIAN Electron

Avete mai pensato di poter rischiare la vita con il computer.

Questo che vi proponiamo non è un semplice gioco, bensì la famosa roulette russa.



PAGINA
12
MANCANTE

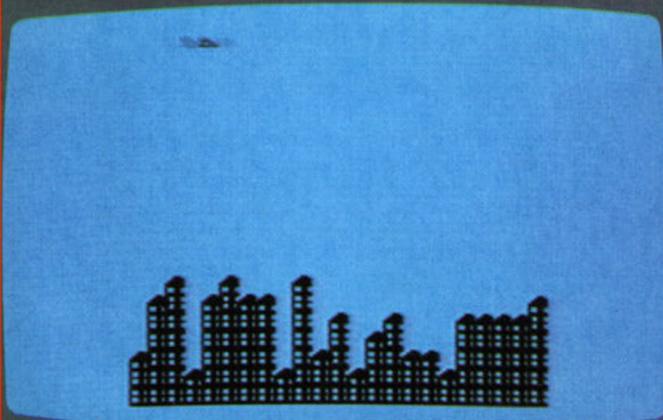


Nel gioco dei dadi il vincitore è chi totalizza 7 - 11 e, ogni volta che esce, lo stesso numero su tutti due i dadi.

Per lanciare: il tasto di Immissione

BOMBERS Sega

Questo gioco consiste nel eseguire l'atterraggio di un bombardiere in un campo ostruito da costruzioni.



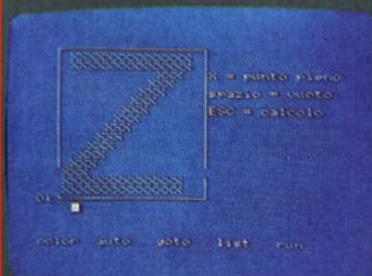
Per poter atterrare devi, per mezzo di bombe, distruggere le costruzioni.

Ed ora parte il gioco. Buon Divertimento.

Per Sganciare Bombe: il tasto immissione.

SPRITE Sega

Questo programma vi permette disegnare, sul vostro schermo degli «Sprite» personalizzati, per i Vostri Propri Giochi.



Dopo aver caricato il programma dovete solo seguire le istruzioni che appaiono sul vostro monitor.

Scelto il tipo di formato non dovete fare altro che disegnare, punto per punto, con estrema facilità.

A pag. 45 un interessante articolo tratta questo stesso argomento.

PALLONCINI Sega

Il gioco consiste nel prendere più palloncini possibili.

Vedrai apparire sullo schermo l'omino che muovendosi a destra e a sinistra in basso e in alto dovrà riuscire a prendere i palloncini e a farli scoppiare.

Per muovere l'omino:

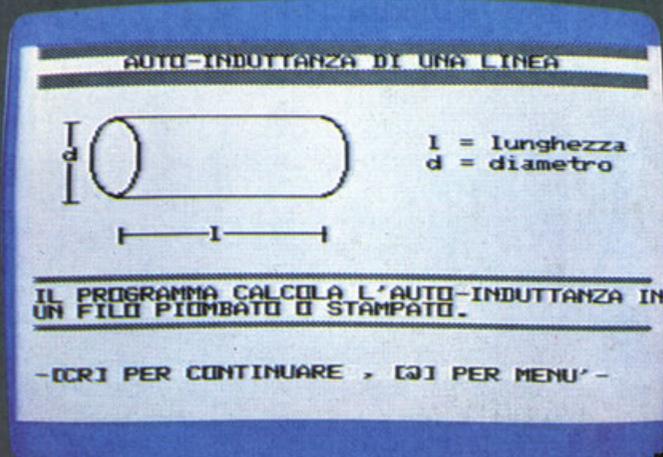
Destra: il tasto > (del maggiore)
Sinistra: il tasto < (del minore)
Alto: il tasto L
Basso: il tasto K
Per Scoppiare: la barra spaziatrice



ELETTRONICA Sega

Questo programma vi permette di svolgere il calcolo di equazione di elettronica dei seguenti circuiti:

- 1 Impedenza di un circuito
- 2 Autoinduttanza di una Linea
- 3 Trasformazione Triangolo-Stella
- 4 Trasformazione Stella-Triangolo
- 5 Capacità di 2 Elettroni paralleli





Un'esplosione di fiere informatiche ha pervaso il globo, penisola compresa, ecco quella del «Tasto Giusto»; **Firenze «Exposer».**



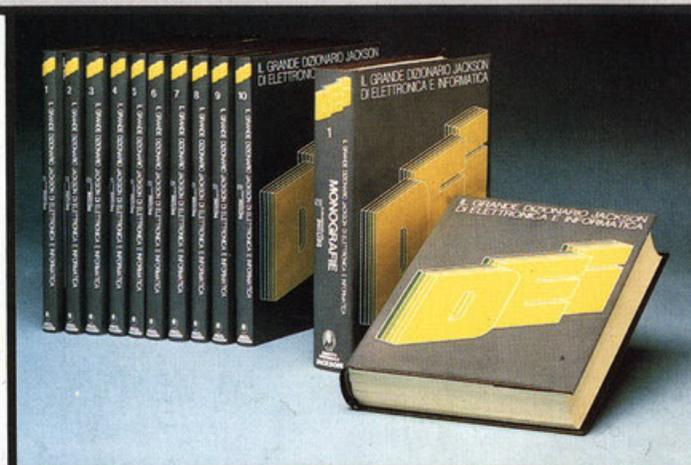
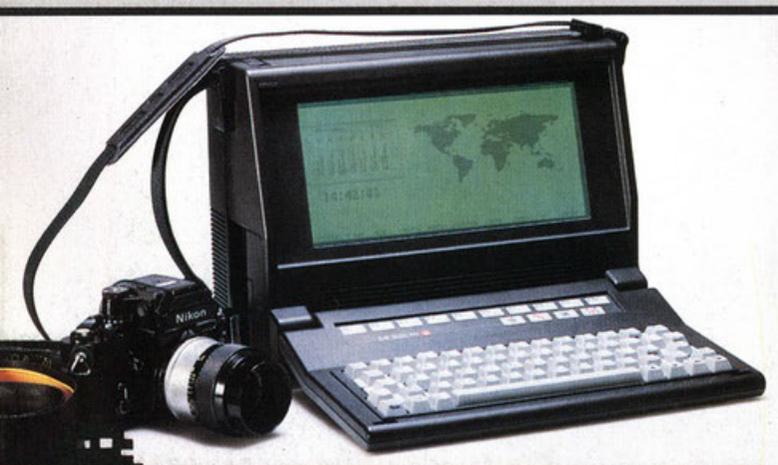
MASTERTRONICS ha mostrato a Las Vegas le ultime novità MSX. Le Vedremo per Voi.



PHILIPS con uno splendido MSX2 sempre più Professional & Personal Computer com'è l'attuale tendenza negli Home.



SEGA SC 3000 con la Stazione Floppy-Drive. Bella macchina, peccato!



JACKSON, la più nota editrice del settore informatico, presenta una nuova Enciclopedia realizzata con il consueto standard di grande professionalità.



NEW DENSITY un nuovo prodotto con un ottimo rapporto qualità-prezzo. Ci voleva!

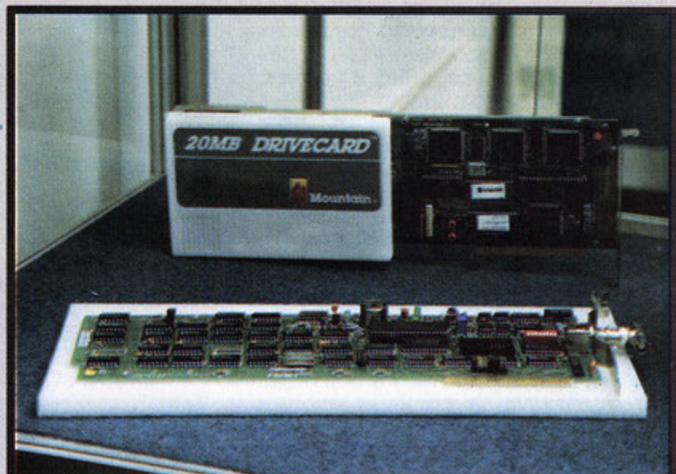
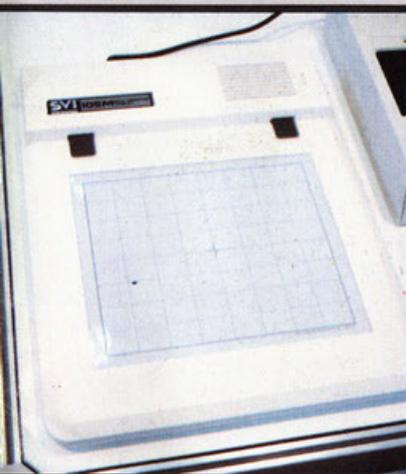
STORAGE MASTER, l'hardware per il software è in grande sviluppo. Meglio per la qualità ed i prezzi!

JUKI può consentire al Vostro MSX, con un buon Word Processor, di lavorare come con un sistema da molte decine di milioni. Vale la pena di provare.



FENNER è il marchio nuovo dell'MSX «made in Italy». Infatti il nome straniero nasconde un prodotto straniero a cui è stato dato il nome in Italia. Chiaro?

SHARP appare con una stupenda macchina PC IBM 100% compatibile e finalizzata alla grafica, ne vedremo di tutti i colori.



SPECTRAVIDEO, l'inventore di MSX, con una «rara» tavoletta per il Sistema.

Questo non è MSX ma può interessarvi, serve per le «multe informatiche». Help!

Questo è una hard disk da 20 Mega Byte su scheda, per lo standard IBM, naturalmente. Aspettiamo che la **MOUNTAIN** lo realizzi per MSX.



MICROELETTRONICA
RASSEGNA DELL'ELETTRONICA INDUSTRIALE E DELLE APPLICAZIONI INFORMATICHE
VICENZA 10/13 OTTOBRE 1985
ENTE FIERA DI VICENZA
CARLOTTA GARDINO
KARLOTTA

SPECTRAVIDEO SVI 728 un «classico» in vorticoso evoluzione.

VICENZA MSX. Non ci credevamo molto, ma neanche gli organizzatori, infatti non compare nemmeno in copertina del catalogo. Poi non ci hanno creduto gli operatori, poi...



Una delle manifestazioni con cui la serietà imprenditoriale non può non fare i conti è proprio lo SMAU.

Il fatto appare confermato da un dato importante, il termine di iscrizione alla manifestazione praticamente già chiuso da Febbraio '85 per esaurimento degli spazi disponibili!

Anche ai livelli Consumer, cioè non professionali, la partecipazione allo SMAU è andata fortemente in crescendo proprio nel settore del Computer a cui siamo particolarmente interessati.

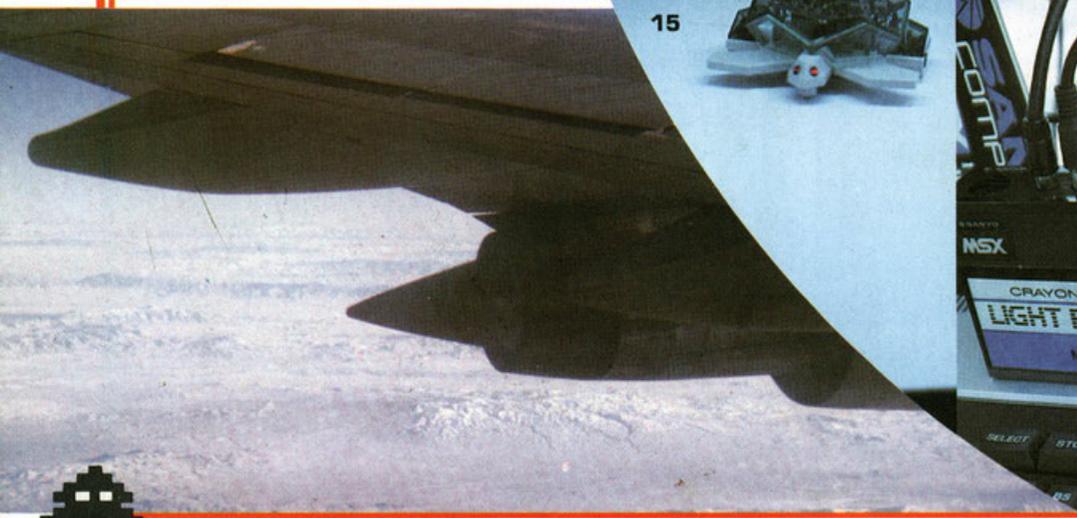
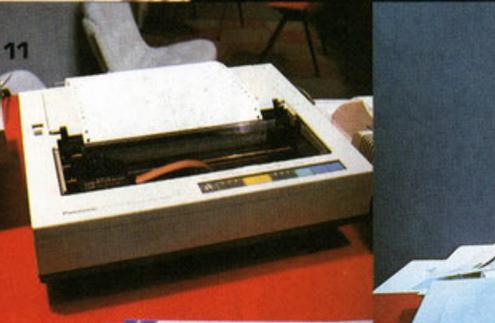
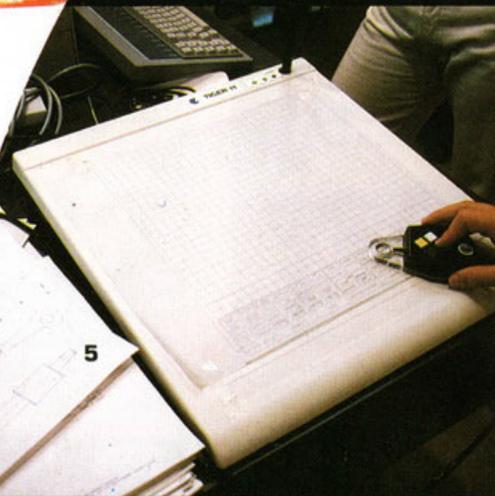
La motivazione è semplice, infatti la vera alternativa al Computer inteso come gioco è l'Education e l'Office Automation anche se ai livelli minori di investimento economico hard & soft.

Al tempo stesso però sono anche gli investimenti più realistici, e per la scuola e per il piccolo ufficio.

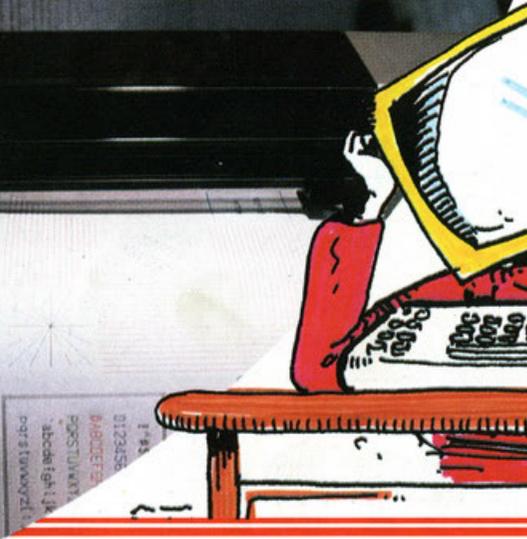
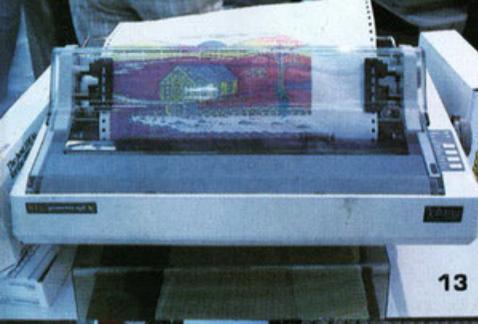
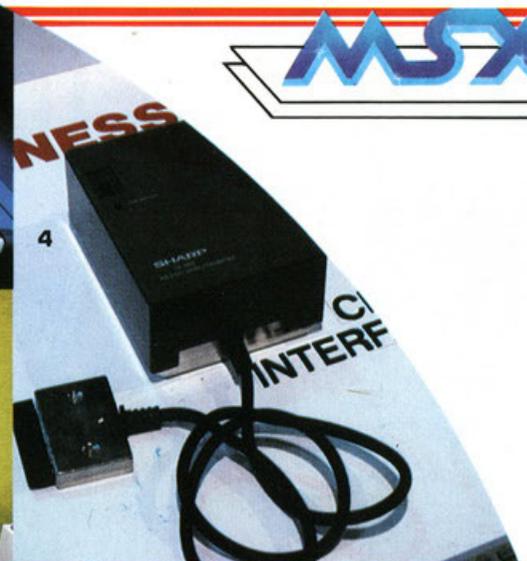
Le prestazioni dei nuovi «home» sono sempre maggiori al punto di aver superato quelle che offrivano i Personal di pochi anni addietro.

Per il diverso uso dei «nuovi home» sono stati realizzati speciali pacchetti applicativi e sono state sviluppate adeguate periferiche ed accessori.

A parte qualche fenomeno del passato, e palesemente commerciale del presente, appare chiaro che queste ipotesi di sviluppo Hard & Soft organico e qualitativo in continua evoluzione, con ampie premesse e promesse per il futuro, è ascrivibile, in particolare, proprio all'MSX!



MSX



2 - PHILIPS stampante MSX Letter Quality

3 - PHILIPS MSX 8020 in applicazione con un sistema Compact Disk come ROM di ben 600 MEGABYTE.

4 - SHARP CE 130 T interfaccia seriale multiuso pare utilizzabile anche su MSX

5 - TIGER 11 uno splendido «digitizer» per uso grafico

6 - PHILIPS MSX2 collegato alla Nuova Tavola Grafica Tablet.

7 - JUKI stampante margherita a prestazioni «globali». La presenza di stampanti, di grande qualità è stato un elemento ricorrente allo SMAU.

8 - Ancora un plotter a colori di ottimo rapporto qualità e prezzo.

9 - SHARP MZ 800 la macchina di riferimento per il nascente MSX.

10 - SHARP ha esposto allo SMAU bellissime apparecchiature di fatto nuove per il nostro mercato.

11 - PANASONIC, uno di marchi più conosciuti nel mercato consumer, ora anche nel settore Computer.

12 - Non è MSX ma è una applicazione SHARP di grandi prestazioni per la Grafica in ambiente MS DOS.

13 - NEC Colour Printer, finalmente la possibilità di stampare a colori con qualità ad un prezzo umano.

14 - SVI 328 della SPECTRAVIDEO dai «Padri» dell'MSX una splendida macchina con molto da dire.

15 - Allo stand Commodore non c'era ancora l'MSX in compenso era presente un bel robot tartaruga.

16 - SANYO Penlight MLP 001 finalmente anche sul nostro mercato.

17 - TOSHIBA portatile con una infinità di periferiche, tanto da sbizzarrirsi.

18 - A tutto colore e di grande qualità, il BIG 3 della PANASONIC.

19 - SPECTRAVIDEO 728 linea splendida e completa di periferiche.



TEST

HIT BIT

Il Look

Una rapida occhiata ci fa subito capire che l'MSX SONY HIT BIT 75 è certamente tra i più eleganti apparecchi della sua categoria ed anche di quelle superiori.

Peraltro il Design è sempre stato uno dei punti di forza della grande marca giapponese.

Il colore del «cabinet», cioè di quello che in italiano viene definito «mobile», ed in francese «console», e di un elegante nero-antracite che conferisce al computer il tocco finale delle apparecchiature «Professional».

La Tastiera

È del tipo «QWERTY» con in alto a sinistra i tasti di funzione che sono duplicabili con l'uso dello Shift.

Lo «standard» è sempre quello dell'alta qualità, per cui i tasti sono bene scolpiti, il loro tocco è sicuro, la corsa, invece è sufficientemente morbida.

Non perdono una «battuta».

Quindi oltre che ergonomica anche sicura. Il numero complessivo dei tasti è 74 che combinati ai tasti:

«Code», «Ctrl», «Graph», «Esc», «Shift», possono generare ben 252 simboli.

I tasti di funzione e quelli di movimento del cursore sono di un grigio più chiaro per facilitarne la riconoscibilità, mentre l'allineamento corrisponde a quello visibile a monitor.

Configurazione Base

La configurazione di base nei sistemi MSX è tra le più variabili, contrariamente a quanto si possa pensare a proposito di uno «standard», infatti la configurazione del SONY HB 75P comprende: 48 Kbyte di ROM, di cui con l'interprete Basic ed il sistema operativo, restano ancora 16 Kbyte per i programmi di utility.

Memoria

Espandibile ad 80 a 200 Kbyte, ed oltre, utilizzando una delle due porte di sistema collocate nella parte superiore e posteriore della console.



HIT BIT

MSX

TEST

1 - SONY HIT BIT 75P «Quello da Batterie»

Ovviamente il microprocessore è lo Z 80A made in Japan, funzionante in tandem a un processore video Toshiba, il TMP-8255, nonché ad un generatore di suono a tre voci.

Collegamenti

Lo Slot portacartucce è affiancato da un led che indica se l'HIT BIT è acceso od è spento, ciò, al fine di evitare danni alla cartuccia qualora questa fosse rimossa od inserita a macchina accesa.



Ma vediamo le due porte per il bus di espansione. Una delle due rimane libera, anche dopo l'incremento della memoria, per garantire la possibilità di collegare la macchina alle periferiche MSX di qualsiasi marca. È così possibile il collegamento di stampante, floppy disk (per dischetti da 3 pollici), quick disk (per dischetti da 2,8 pollici), modem, ecc. Sul retro del mobile sono presenti altri 5 connettori, due del tipo din per registratore a cassetta e monitor audio-video, uno per stam-

pan te, che incorpora un'interfaccia parallela standard MSX, uno del tipo coassiale a 75 ohm per il collegamento al televisore, ed infine, sulla destra un attacco a 21 pin per monitor video tipo RGB, dopo il quale fuoriesce il cordone di alimentazione rete, la parte di alimentazione è stata incorporata eliminando il solito «box» esterno. Il tasto di reset è stato posto sulla parte superiore della tastiera, mentre le due porte per Joystick sono state collocate sul lato destro.

Il Software

Tutto quello che concerne l'MSX Basic verrà trattato in altro momento ed in altra parte della rivista, tuttavia vale la pena di ricordare la possibilità di utilizzo degli Sprite sovrapponibili di cui, in questa stesse pagine, e sulla cassetta di questo mese, troverete un programma per la loro «fabbricazione». Altre capacità sono quelle di operare in aritmetica a singola o doppia precisione. La macchina contiene, in ROM, un interessante quanto utile «personal databank», di notevole duttilità, ampiamente spiegato e documentato dal manuale fornito.

HIT BIT

TEST



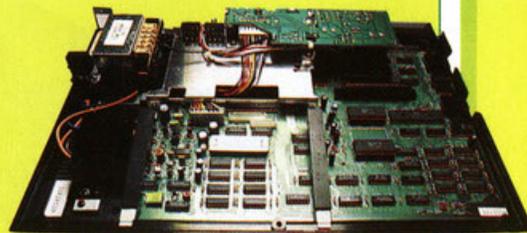
2 - Dettaglio dei quattro tasti cursori utilizzabili al posto del joystick

SONY appare fra i più diffusi Home Computer MSX a livello Mondiale.

Sul mercato nazionale si avvale della distribuzione consolidata dell'organizzazione della SONY Italia.

La cospicua campagna pubblicitaria non ha mancato di sortire effetti informatici, anche se, come tutte le altre case importate su nostro mercato, non ha ben chiarito il concetto di «standard MSX», che, nonostante tutto, non è ancora chiarito oggi.

La presenza di agenzie Sony su tutto il territorio nazionale, garantisce, anche a questo sistema, l'assistenza tecnica più completa.



Il prezzo, sensibilmente più alto della concorrenza, è tuttavia motivato dalla gamma completa di periferiche, interfacce, accessori messi a disposizione, databank «incorporato» a parte.



In Pratica

Il caricamento dati mediante registratore è sempre «la bestia nera» di tutti gli Home Computer, per cui abbiamo ritenuto di affrontare a parte, a pagg. 36 e 37 troverete una esauriente trattazione che consigliamo tutti di leggere accuratamente mettendone in pratica consigli ed indicazioni.

La notevole riduzione dei costi di altre memorie di massa quali il Quick Disk da 2,8" o il Floppy Disk Drive da 3,5" sta riducendo la distanza fra questi ed i buoni registratori, con gli innumerevoli vantaggi che ne conseguono.

Conclusioni

Non conosciamo l'esatta quantità di MSX SONY presenti presso gli amatori di informatica «home», appare comunque che la Leadership dell'MSX in Italia sia a carico di quattro marchi; PHILIPS, SONY, SPECTRAVIDEO e TOSHIBA.

6 - Lo slot, sopra la macchina, che è in grado di ricevere tutte le espansioni, interfacce e cartucce del sistema.



HIT BIT

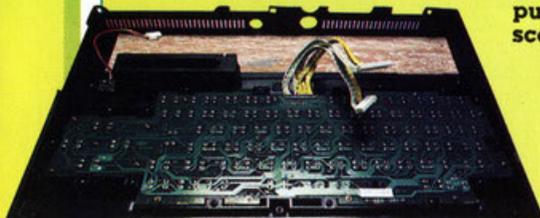
MSX

TEST

Scheda Tecnica

Tastiera: 73 tasti, tipo Professionale
 Caratteri: 252 grafici ed alfanumerici
 Memoria: RAM da 64K ROM da 48K
 Possibilità di espansione oltre 200K RAM
 Processore video: TMS 9929 ANL
 Processore suono: AY-3-8910
 Alimentazione: Interna

3 - L'home computer a «cranio» scoperto



L'esperienza conflittuale nei sistemi Video, Batamax e VHS, è stata certamente la «Ragione» che ha fatto decollare UN SOLO STANDARD.

Questo MSX oggi offre il vantaggio, tipico del mondo Hi-Fi, prima dei «rack», di scegliere il meglio di ogni marca per assemblare un proprio «sistema» realizzato con la massima libertà di scelta, per esempio per le massime prestazioni, il minimo costo, la massima eleganza, ecc. Per cui, superato il limite dei gusti e del budget questo SONY HIT BIT è una solida, sofisticata, elegante, buona base di partenza.



4 - Particolare con le porte di comunicazione tra computer e periferiche.

5 - Sempre le porte di comunicazione: da sinistra; l'attacco speciale «B» per espansioni, cartucce, ecc. - la presa TV per il canale 36 - l'attacco per la stampante - la presa video/audio «din» a 6 poli - altro din per il registratore - il connettore per monitor RGB.



I COSTI

MSX SONY HIT BIT Computer	Lire 680.000
Disk Driver da 3,5"	Lire 800.000
Quick Disk da 2,8"	Lire 380.000
Registratore Dedicato	Lire 120.000
TV/Monitor Colori SONY	Lire 480.000
Stampante	Lire 600.000

Valutazioni

TASTIERA	
ESPANDIBILITÀ	
CONFIGURAZIONE DI BASE	
ERGONOMIA GENERALE	
SOFTWARE A CORREDO	
DOCUMENTAZIONE	
PREZZO	



OTTIMO



BUONO



DISCRETO



SUFFICIENTE



INSUFFICIENTE

HIT BIT

ACCESSORI



JOYSTICKS

Uno dei fattori determinanti al momento dell'acquisto di un joystick è certamente la sua compatibilità od universalità. Virtualmente, tutti i joystick disponibili attualmente sono stati progettati per i sistemi video e computer Atari e Commodore.

Esistono in commercio interfacce speciali o controller di conversione allo standard che, innestato nella seconda uscita, li renderà compatibili con Coleovision CBS. L'adattatore commercializzato dalla Wico consente ai medesimi di essere collegati all'Apple, il Radio Shack ed il Texas Instruments TI 99/4As.

Una rara eccezione è rappresentata dallo Strike Commander della Suncom, realizzato appositamente per il BBC o Dragon.

La scelta del joystick giusto richiederebbe innanzitutto il consiglio di un esperto disinteressato, cosa non sempre possibile. La regola di base comunque, è quella di non acquistare joystick con innesti per macchine per le quali non sono stati previsti, nonché di evitare tutti quelli che per funzionare hanno bisogno del programma. Un'altro aspetto non meno importante, da considerare, sono le dimensioni della mano del giocatore.

La maggior parte degli importatori e dei rivenditori limita la scelta dei joystick a pochi modelli.

Questa è una delle ragioni per cui sono più consigliabili i

COME SCEGLIERE IL JOYSTICK GIUSTO

grossi distributori di articoli computer, ri di articoli computer, reperibili con facilità all'estero ma non da noi.

Nell'acquistare un joystick bisogna tener conto anche dell'uso che se ne farà, poiché le differenze di costo sono regolarmente proporzionali alla qualità ed alle prestazioni.

Le differenze più ovvie, che distinguono un joystick più costoso da uno meno, costoso, sono: l'impugnatura in metallo o meno, il tipo di plastica impiegata, nonché la solidità della costruzione, la ergonomia, il design, ecc...

Ciò che invece non è visibile, ma è decisivo, è la struttura interna.

Pochi modelli usano microinterruttori, mentre gli interruttori lamellari (leaf switches), trovati nella maggioranza dei joystick, variano notevolmente la loro qualità, e nei più economici hanno una durata limitatissima.

Un altro particolare nascosto, ma molto importante, è la stessa struttura della impugnatura.

Come già accennato, bisogna tener presente l'uso od il tipo di gioco preferito. I joystick si presentano in due configurazioni basilari: una con il pulsante di «fuoco» sull'impugnatura e l'altra sulla base.

La prima è, a nostro parere, il maggior contributo apportato al controllo di mira e fuoco.

Gran parte dei joystick con il «fuoco» sull'impugnatura, hanno un pulsante che ne replica le funzioni anche sulla base. Tutti i tipi di joystick citati, sono stati sottoposti a prova con «Star Jucker», il gioco in cartuccia della Sega.

Il gioco infatti, richiede tutte le manovre a cui un joystick viene sottoposto.

Un altro elemento da considerare al momento dell'acquisto è la garanzia offerta dal produttore che in Italia è, per obbligo di legge, della durata MINIMA DI UN ANNO. Solo la Sunlock offre una garanzia di due anni per il suo prodotto per cui ci si potrebbe aspettare un grado di qualità eccezionale.

Per quanto riguarda il Made in Taiwan, Hong Kong, South Korea ecc., la qualità di questi prodotti, effettivamente non è all'altezza degli originali americani od olandesi. Il problema sta nel trovarne uno che si adatti bene sia alla mano che al portafoglio.

Il joystick ideale, a nostro avviso, potrebbe essere un incrocio tra il Tiga per il design dell'impugnatura, l'Arcade per i microinterruttori ed il Wico Three Way per tutto il resto.

In realtà tre sono i migliori, al momento, sia per ciò che concerne la qualità, sia per il prezzo d'origine; il Suncom Slik Stik, l'Arcade ed infine il Wico Three Way.

Non tutti sono facilmente reperibili sul nostro mercato e quando lo sono il rapporto con i prezzi d'origine è sfavorevolmente cambiato.

MSX

UTILITY

Tracker Ball

Sul numero precedente abbiamo presentato un interessante accessorio per questo computer, il lettore di testi Omni Reader, che, e per il tipo di lavoro e perché in grado di lavorare con diversi computer, non ha messo particolarmente in luce le notevoli capacità della macchina.

Il «Track Ball» che presentiamo questa volta ha le caratteristiche adatte per evidenziare le qualità offerte dal BBC in fatto di risoluzione, colore, ecc.

Il modello RB2 si avvale di molti anni di esperienza della Marconi, nella produzione di Tracker Ball per esigenze militari e per il controllo del traffico aereo.

Questi «nativi» offrono certamente il massimo grado di professionalità e di attendibilità.

L'RB2 è un dispositivo che va oltre la piccola applicazione grafica da stand fieristico, infatti è previsto per usi che comprendono il settore educativo, quello dell'hobby, fino alle applicazioni economiche CAD/CAM.

Fisicamente l'RB2 è più compatto ed occupa meno spazio di qualsiasi altro dispositivo del genere.

È costituito da una pallina di resina, che ruota liberamente in tutte le direzioni, senza gli arresti limitanti od i movimenti a vuoto imposti da un joystick.

La creazione di un tracciato, e quindi di una immagine sullo schermo, è strettamente legata ai movimenti della pallina.

La versione per BBC Micro Computer, l'RB2 è completa di software disponibile nella versione su disk o cassette.



L'uso è tra i più semplici pensabili, basta innestarlo nella porta utente e caricare quindi il software desiderato. Il programma Vi metterà in condizione di utilizzare sia i comandi dei cursori sulla tastiera, sia il Tracker Ball.

Il Track Ball può sostituire anche il joystick, e, se i programmi sono previsti per questa possibilità, può sostituirlo nella maggioranza dei casi.

Il manuale illustra come compilare i propri programmi, senza dover ricorrere a quelli del pacchetto di software fornito. La Marconi informa che è in corso la preparazione di un nuovo software ad uso commerciale, destinato specificamente all'RB2. Cosiccome un programma software grafico e CAD, sarà disponibile prossimamente.

Per interfacciare l'RB2 con altri computer, è necessario usare il software appropriato, nonché un'apposita interfaccia. Quest'ultima rende possibile il collegamento con qualsiasi computer, tramite la porta seriale.

Il modulo d'interfacciamento viene montato nel corpo dell'RB2.

CARATTERISTICHE TECNICHE:

Diametro della pallina:	6 cm
Colore della pallina:	marrone
Colore del corpo:	beige
Peso:	600 gr
Forza di tracking:	30 gr
Drive Ratio:	200 impulsi
5% per piena direzione X o Y	
Pulsanti:	3
Alimentazione 4:	5V +- 5% 70 mA

Concorso Concorso Concorso

FANTASTICI PREMI PER UN TUO PROGRAMMA MSX-BBC-ELECTRON-SEGA

Il concorso è basato sulla SOLA ABILITÀ
del CONCORRENTE.
IL TERMINE ULTIMO di ACCETTAZIONE
dei LAVORI È STABILITO NEL 31 DI
DICEMBRE 1986

PROGRAMMA, spedisci e,
se sarai stato
ABILE e CREATIVO,
VINCI!!

Al termine del CICLO di ACCETTAZIONE
dei LAVORI dei concorrenti, una
COMMISSIONE CONGIUNTA di ESPERTI,
formata dalla redazione di MSX
MAGAZINE nonché dagli SPONSOR,
VALUTERÀ quale sarà il MIGLIORE fra i
PROGRAMMI arrivati in FINALE.

IL CONCORSO E L'ASSEGNAZIONE DEI PREMI

IL CONCORSO NON ASSEGNA PREMI PER
ESTRAZIONE.
Il concorso si basa sulla QUALITÀ dei
programmi di GIOCO e/od UTILITY
inviati dai partecipanti.
SELEZIONI MENSILI verranno fatte, dal
collegio dei nostri esperti, durante il
periodo di durata del concorso che
consentiranno di fare arrivare alla
SELEZIONE FINALE solamente i lavori
MIGLIORI
Ai MIGLIORI PROGRAMMI selezionati
OGNI MESE verranno assegnati i PREMI
messi a disposizione dagli SPONSOR e
da MSX MAGAZINE.



CONCORSO A PREMI PER IL MIGLIOR PROGRAMMA MSX NORME E REGOLE DI PARTECIPAZIONE

**MATERIALI AMMESSI AL
CONCORSO E GARANZIE**

I PROGRAMMI dovranno ESSERE
REALIZZATI per il SISTEMA MSX
oppure PER BBC - ELECTRON & SEGA-
AMSTRAD

I programmi sono suddivisi in DUE
CATEGORIE;
CATEGORIA GIOCHI - COMPUTER
GAME

CATEGORIA APPLICATIVI -
COMPUTER UTILITY

I lavori inviati possono essere NON
NUOVI NE ORIGINALI.

Possono essere inviati su CASSETTA,
su MICRO-FLOPPY da 2,8", su
DISKETTI da 3,5", su FLOPPY da 5" e
in CARTRIDGE autoconstruite.

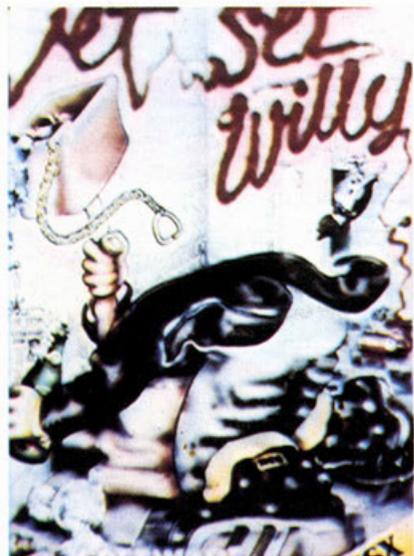
TUTTI i programmi DEBBONO ESSERE
APERTI, cioè LISTABILI.

Ogni lavoro DEVE essere CORREDATO
del proprio LISTATO su carta e
portante le GENERALITÀ del proprio
AUTORE compresa GARANZIA DI
PROPRIETÀ E DI AUTORIZZAZIONE
ALL'USO E DIFFUSIONE
opportunamente FIRMATA.

I lavori che pervengono NON LISTATI,
per non disponibilità da parte
dell'autore degli strumenti idonei,
DEBBONO, comunque, ESSERE
accompagnati DA DICHIARAZIONE DI
PROPRIETÀ NONCHÈ AUTORIZZAZIONE
ALL'USO E DIFFUSIONE sottoscritta
dall'AUTORE e, qualora si tratti di
MINORENNE, il TUTTO DOVRÀ ESSERE,
debitamente, FIRMATO DAI GENITORI.

Spedisci a: MSX MAGAZINE - CONCORSO SOFTWARE
Casella Postale 111 - Roncadelle - (Brescia)

visti per voi



gata una chiave in codice per produrre diversi tipi di varianti, di colore e difficoltà.

Molto interessante.

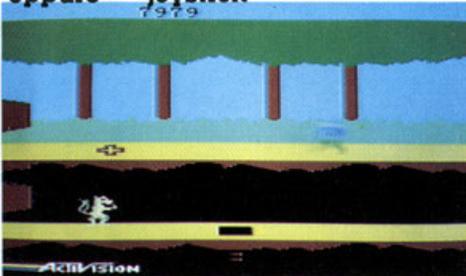
DESTRA curs destro oppure

D,G,J,L

SINISTRA curs sinistro opp.

S,F,H,K

SALTO barra
oppure joystick



THE SNOWMAN

Creatore: Steve & Ann Haigh

Editore: Quick Silva

Prezzo: 25.000

Formato: Cassetta

Config: 32 K

Derivato da un successo librario per bambini è stato trasformato in un divertente gioco per Home Computer.

Ha una struttura logica che, al di là del gioco ha significati didattici, egualmente validi indipendentemente dallo stato di conoscenza della problematica, di coloro che giocano.

Per prima cosa dovrete costruire un pupazzo di neve con un certo numero di cubi di ghiaccio, ciò fatto dovrete raccogliere tutti gli elementi per «vestirlo», ma le cose non vanno lisce.

Infatti ogni tipo di problema si abatterà su di Voi dovrete difenderVi dal sonno, da mostri che Vi aggrediranno, da fuochi e candeline che farebbero sciogliere il nostro Snowman.

Un gran lavoro che si svolge in quattro differenti fasi di gioco tutte divertenti. Allora sotto e con lena, non fate sciogliere la neve!

Movimenti

DESTRA curs destro

SINISTRA curs sinistro

SALTO barra

oppure joystick

PITFALL II

Creatore: Davide Crane

Editore: Activision

Prezzo: 25.000

Formato: Cassetta

Config: Standard

È la versione «aggiornata» del primo «Harry Pittfall», eroe ormai vaccinato. Ogni videata che compare è un segmento della matrice del gioco, cioè un «quadro» per dirla con linguaggio teatrale. La matrice, di notevole ampiezza e forse fra le maggiori in assoluto, è dovuta ad uno speciale «CHIP made in Activision».

Il Gioco

Harry dovrà recuperare un tesoro, ventotto lingotti d'oro, senza i soliti limiti di tempo ed è un grosso vantaggio, infatti la caverna in cui si dovrà calare è costituita da altri ventotto livelli nei quali il nostro eroe potrà salire e scendere, saltare, nuotare e volare con pallone aerostato.

Il vero tesoro è costituito dal diamante Raj alla cui guardia è un feroce topo.

Altri personaggi sono la nipotina di Pittfall, Rhonda, che dovrà naturalmente salvare, nonché il puma Quicklaw.

Gli animali da evitare sono innumerevoli, rane, anguille elettriche, condor, pipistrelli, scorpioni, ecc.

Per Vincere occorre in primo luogo disegnarsi la mappa della caverna poi con questa recuperare i 32 tesori e, senza mai sbagliare, fare 199.000 punti!

Molti esperti hanno dichiarato di non stancarsi mai di riprendere questo gioco senza mai cedere alla monotonia.

È certamente una dichiarazione molto positiva per cui: Auguri!

Movimenti



JET SET WILLY

Creatore: Romson & Wetherill

Editore: Software Projects

Prezzo: 25.000

Formato: Cassetta

Config: Standard

Il nostro Willy ha un bel da fare a correre ogni dove per raccogliere le mille cose, oggetti, frutta, ecc. da portare a Maria. I livelli di difficoltà sono otto come otto sono le «vite» a disposizione per ricominciare da capo in caso di una «vita sbagliata».

Naturalmente il lavoro di raccolta degli oggetti sarà reso pericoloso dalla presenza di aggressori, incidenti, accidenti di ogni tipo e genere.

Intanto il tempo passa e viene tardi e Maria Vi attende sola nella sua camera da letto e non Vi farà entrare se non le porterete tutto quanto raccolto e... sarà meglio che andiate a giocare sennò Maria...!

Grafica a cui è colle-

MSX



ANTARTIC ADVENTURE

Editore: Konami
Formato: Cartuccia
Config: standard

Il Pinguino Pin Guin corre lungo il Pack ed incontra ogni tipo di creatura polare dal pesce, che deve catturare per nutrirsi, all'orso che vuole catturarlo per nutrirsi.

Ma i pericoli sono anche le buche nel ghiaccio in cui può cadere, oppure pescare, ed il sopravvenire del freddo senza un riparo, quest'ultimo è rappresentato da un piccolo igloo con bandierina. A diversità di molti giochi, apparentemente per giovanissimi, cioè quelli definiti in età prescolare, che in realtà possono essere giocati solo da adulti, questa versione è molto intuitiva, per cui i papà non avranno più scuse, dovranno lasciar giocare anche i figliolotti più piccoli.

Gioco con bella grafica, molto «pulita», molto giapponese, simpatico e divertente.

Movimenti

DESTRA curs destro
SINISTRA curs sinistro
SALTO barra
oppure joystick

SUPER COBRA

Editore: Konami
Prezzo: 45.000
Formato: Cartuccia
Config: Standard

Certamente tutti coloro che hanno visto il ciclopico film «Apocalypse Now» sono certamente rimasti impressionati dalle capacità aggressive dello stormo di elicotteri d'attacco e chissà quanti hanno sognato di possederne almeno uno per combattere i «cattivi».

Questa cartuccia Vi offre proprio l'attesa possibilità, quella di muoverVi abilmente fra i nemici, e contro i nemici, facendo da giustizieri.

Perizia, tempismo e sicurezza le doti che si richiedono al pilota dal SuperCobra, verificate se sono anche le Vostre.

Buone Battaglie!!!

Movimenti

DESTRA curs destra
SINISTRA curs sinistra
SALTO barra
oppure joystick

DESTRA curs destro
SINISTRA curs sinistro
SALTO barra
oppure joystick

STEP UP

Creatore: Takara Marvel
Editore: HAL Laboratory Inc
Prezzo: 45.000
Formato: Cartuccia
Config: Standard

L'astronauta sta tentando di salire lungo la rampa di lancio della propria astronave per partire, ma è aggredito da ogni tipo di forma di vita che si è impadronita della base astrale stessa.

Durante la vertiginosa arrampicata il nostro pilota dovrà evitare tutto quello che gli precipita addosso, scagliato dai mostri invasori.

Se vorrà raggiungere il top della base di lancio non dovrà perdere l'equilibrio, ne farsi ghermire da rapaci volanti, ed evitato tutto questo potrà far partire il proprio incrociatore spaziale per iniziare l'avventura di ritorno nello interspazio...

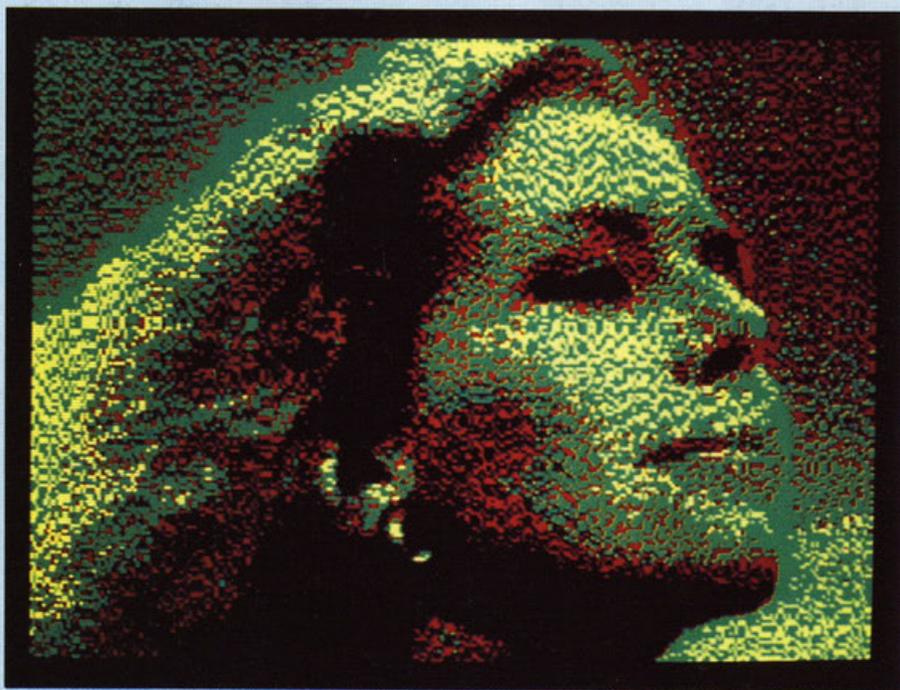
Buon rientro alla base!

Può essere giocato a due.

Movimenti

DESTRA curs destro
SINISTRA curs sinistro
SALTO barra
oppure joystick

PC NEWS



**Foto e Video-Frame, Bit per Bit
Cos'è un «digitalizzatore»**

Il passo più importante per spostare una immagine del reale, piatta o tridimensionale, sul monitor di un computer è attuato proprio da quel processore speciale chiamato «digitizer».

Questo apparecchio si collega fra una telecamera, o un video registratore od un videodisco, o comunque ad una sorgente di segnali analogici contenenti informazioni video.

Il compito che svolge è quello di trasformare l'informazione video di tipo analogico, attraverso un procedimento di conversione, in un segnale di tipo definito «digitale».

In altre parole deve commutare una variazione di tensioni continue, in cui si esprimono le infinite sfumature dei grigi, dei colori, della luminosità, in livelli precisi utilizzando solo due valori numerici: 0 e 1, e cioè esprimendosi in «bit», l'unica forma comprensibile per il computer.

Il trattamento del segnale da analogico a digitale è quindi d'obbligo ed è, per l'appunto, quello che ha fatto attribuire, al nostro

processore, diversi nomi a seconda dei campi di utilizzazione, e che vanno da quello di «convertitore A/D» a quello di «digitalizzatore».

Fisicamente si può presentare come un «box» esterno al computer oppure una «scheda» da inserire all'interno.

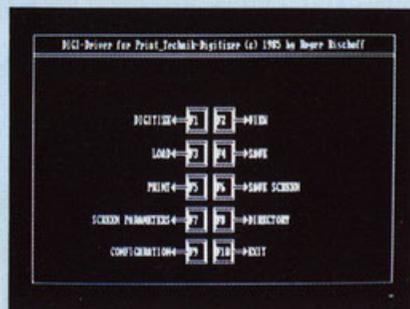
Il digitizer da noi preso in esame appartiene alla categoria dei «box», cioè del tipo collegato, esternamente, tra telecamera e computer.

Anche il più pigro degli utilizzatori di computer non avrà alcun problema per attivarlo, infatti le operazioni di collegamento a qualsiasi tipo di videoregistratore o di telecamera non implicano nessuna difficoltà.

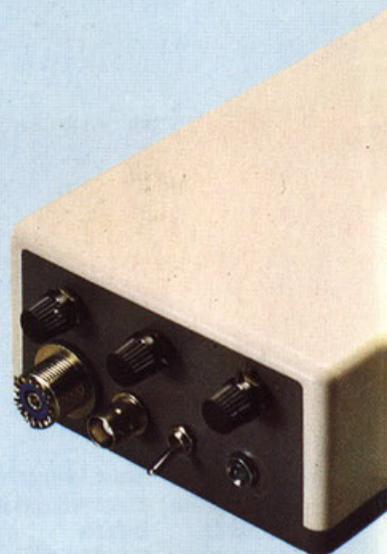
Infatti l'uscita, dell'uno o dell'altra, deve essere semplicemente collegata con il relativo cavo all'ingresso dell'apparecchio.

La PRINT TEKNICK, la casa Austriaca costruttrice del digitizer, ha previsto due ingressi standard; un BNC ed un PL in grado di ricevere le uscite di quasi tutte le apparecchiature in commercio.

Vicino agli ingressi è posto un interruttore per alta o bassa impedenza, nonché una spia di accensione dell'apparecchio. Nella parte superiore abbiamo tre manopole di



La videata con le indicazioni delle funzioni attribuite ai tasti. Una immagine dopo il «trattamento».



Il cavo di collegamento alla porta RS 232, il fusibile e la presa Din di alimentazione.



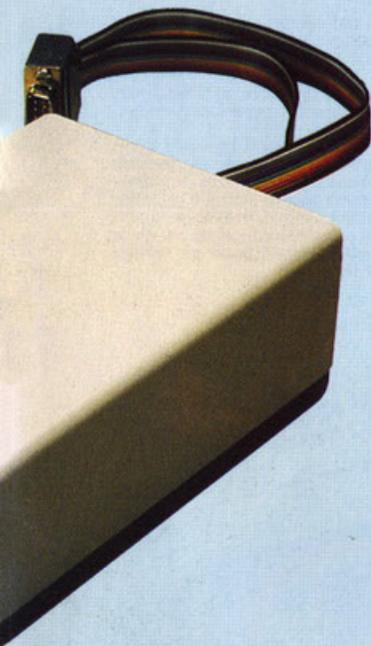
regolazione luminosità, contrasto e synchro.

Sul lato opposto è collocato il fusibile, la presa di alimentazione e, fuoriesce, il cavo che invia alla porta della stampante il segnale «trattato».

Con l'apparecchio la TELAV, il distributore italiano, fornisce un programma su dischetto con il quale è possibile far lavorare immediatamente il tutto.

Occorre fare attenzione ad un solo problema, alcune porte RS 232 non standard potrebbero non essere abilitate al trasferimento del segnale in «input» ma bensì in sola «output», in questo caso sul monitor apparirà la scritta «Digitizer Time Out» indicante che nessun segnale è pervenuto al computer.

Caricato il dischetto tutto si svolge in modo semplice ed intuitivo con l'uso dei tasti di funzione e con piena soddisfazione di tutti coloro che odiano la lettura di complicati manuali d'istruzione.



Il «box» digitalizzatore.



Gli ingressi sdoppiati, il commutatore di impedenza, la spia di accensione e le tre regolazioni di luminosità, contrasto e sincronismo.

ULTIMOBYTE

Ultimobyte Editrice
Floppyvista Trimestrale - N 1 - 1985
Lire 48.000 - Abbonamento annuo 4 numeri Lire 173.000

Fra i tanti problemi di software, che si qualificano: «la prima rivista» su cassetta, su minicassetta, su floppy, su minifloppy, ecc., ce n'è una «vera», ed anziché chiamarsi la «prima», come tendono a fare tutte si è data il nome di «ULTIMOBYTE».

La scelta del nome, in funzione di quanto detto, appare certamente un po' snob ed un po' civettuola in uno, a parte il significato di «ultima spiaggia», la cui suggestione rettorica può essere di tutto, fuorché di un «principio di mas-media» per computer, almeno al giorno d'oggi! Ultimobyte si rivolge a tutti gli utilizzatori di PC IBM & Compatibili ed è realizzata in modo tale da semplificare al massimo tutte le operazioni di «apertura e di sfoglio delle pagine».

La rivista contiene argomenti di notevole interesse per lo specialista cosiccome per il semplice amatore o curioso di computer.



Finite! Leggete l'articolo per avere alcune succose anticipazioni sul secondo numero.

CAPITO COME FARE L'ABBONAMENTO?
pag. succ. L. 11 indice IESCI

Non occorre essere dei super tecnici per «leggerla», infatti l'accesso alle informazioni avviene attraverso «pagine» da leggersi a monitor come le consuete «help». Tuttavia Ultimobyte si avvale ancora del supporto cartaceo che, in una elegante copertina contiene il dischetto nonché 8 pagine con una serie di informazioni su i linguaggi di cui tratta su dischetto, e cioè il Logo e l'interprete XLISP. Vale l'investimento.

ALL-IN-ONE

DiskMagazine - ArtworkSoftteam Editrice Mensile Lire 50.000 - Abbonamento Annuo 12 numeri PROMOZIONALE Lire 500.000



SOMMARIO	
Introduzione	101 Configurazione minima PC ed uso dei programmi
Education	111 Corso di Assembler - Lezione 0
Utility	121 Filtro per file di testo
	123 Altre di carattere grafici
Home / Business	141 Rendita del capitale e calcolo interessi
SW tool / Tech. info. ..	151 Corso Basic avanzato - Lezione 0
	153 Deviare il corso dei file batch
Game and relax	171 Yathzee
Concorso	181 Vinci un
Indice delle inserzioni	191



Ultimobyte
LA RIVISTA PER PC COMPATIBILI

Un disco in più?
Semplice ed economico,
basta emularlo in memoria!

Anteprima con la versione italiana
del logo la tartaruga
acquista velocità

Artificiale sì,
ma intelligente

Tre utilities utili, soprattutto ai
vostri IBM.

È la seconda rivista che vediamo su dischetto per IBM & Compatibili.

È la PRIMA in senso assoluto di cui ci è stato detto «SPERIAMO CHE LA COPINO IN MOLTI, I NOSTRI INSERZIONISTI SARANO MOLTO CONTENTI!».

È indirizzata agli specialisti, ai competenti, ai programmatori, agli amatori raffinati che usano il computer ad un buon livello e vogliono progredire.

La scelta del nome, ALL-in-ONE, è data dall'aver completamente eliminato la presenza del contributo della carta stampata per qualsiasi necessità di comunicazione.

La stessa pubblicità sulla rivista appare con videatte a monitor, ed è collocata tra un programma e l'altro, come faceva la RAI «una volta».

I programmi, quali un corso avanzato di basic oppure il corso di assembler, sono indirizzati a coloro che, come si è già detto, intendono migliorare le proprie capacità professionali, quindi non sono adatti ai principianti, ai quali la rivista non si rivolge.

Il target scelto da «A-in-O» è, per l'appunto, quello dei consulenti informatici, i programmatori, le scuole, ecc. È un prodotto interessante che si avvale della cospicua esperienza, del gruppo di ArtworkSoftTeam, nel settore della grafica per computer ed in quello della comunicazione globale, il tutto per dare un prodotto di qualità certamente internazionale.

Ci hanno riferito di avere iniziative veramente eccezionali.

Questa «ALL-in-ONE» è O.K.!

Per il resto staremo a vedere!



letti per voi



MSX BASIC un sistema mondiale per programmare con facilità

di F. Barba
Editore: Edizioni JCE
208 pagine + Cassetta - Lire 30.000

È uno dei primi libri che trattino il sistema MSX anche nell'ambito del Basic affrontando quindi in modo più completo la problematica.

Come viene esplicitamente detto non è un testo indirizzato ai professionisti ma bensì ai principianti, per cui non sono reperibili dati che vadano oltre la comprensione del neofita.

Tutti gli argomenti utili a chi desidera avvicinarsi al sistema MSX sono trattati nelle 17 Sezioni in cui è suddiviso il volume.

Peccato che la parte relativa ai drive ed al sistema DOS sia un poco compressa. D'altra parte per arrivare primi si paga sempre uno scotto, il fiatone, l'aspetto in disordine, ecc. è la regola.

La parte di testo è supportata da una cassetta integrativa.

IMPARIAMO IL PASCAL SUL NOSTRO COMPUTER

di Jeremy Ruston
Editore: Edizioni JCE
115 pagine + Cassetta - 25.000

Nell'attesa che le solite Software House indipendenti mettano in vendita linguaggi che «girino» su MSX, coloro che vogliono prepararsi per tempo possono cogliere la occasione di questo testo che con l'ausilio della cassetta appare di notevole interesse.

Le 10 Sezioni e le 3 Appendici mettono a disposizione dell'amatore tutto quanto necessario per diventare un buon conoscitore del Pascal.

Le appendici comprendono un traduttore di programmi da Pascal a Basic per consentire al lettore di eseguire personalmente degli esperimenti senza ricorrere, al momento, a costose soluzioni commerciali.

DIZIONARIO DI INFORMATICA

Inglese-Italiano
di Michel Ginguay
Editore: Masson Italia Editori
208 Pagine - Lire 19.500

Curato da F.A. Schreiber, docente di Elettronica Applicata al Politecnico di Milano, raccoglie 10.000 termini dei quali non si limita a dare il corrispondente in italiano, ma ne illustra in modo molto chiaro le accezioni possibili ed il loro significato. Qualcosa di più di una semplice «traduzione».

LA GESTIONE AZIENDALE CON IL BASIC

di X.T. Bui
Editore: Gruppo Editoriale Jackson
182 pagine - Lire 15.000

Al momento in cui il BASIC, grazie alla diffusione di una Release «standard», dovuta alla grande diffusione dei Sistemi Operativi Micro Soft, MS-DOS ed MSX, è diventato veramente un linguaggio di «base», questo libro si rivela di grande utilità. Infatti consente a studenti e, meglio ancora, a professionisti, la possibilità di lavorare su Personal ed Home Computer con risultati di grande professionalità. I programmi che vengono presentati, in listati debitamente collaudati, coprono gran parte delle esigenze di una azienda proiettata nel domani, e che usi le macchine per migliorare se stessa attraverso la qualità del Suo lavoro.

COME PROGRAMMARE IL TUO IBM PC

di Tim Hartnell
Editore: Edizioni JCE
129 pagine - Lire 20.000

In virtù della «Standardizzazione» del Basic, considerando che quello usato dal PC IBM, congiuntamente al relativo sistema operativo, sono un prodotto della Microsoft, cosiccome per MSX, è possibile trasferire la maggior parte dell'apprendimento che vi farete, nonché i programmi che vi troverete, sugli Home Computer aderenti a questo standard.

Il libro è un chiaro esempio di applicazione informatizzata, infatti il testo stesso è proveniente, non da normale fotocomposizione, ma dalla scrittura di u-

E. Spoletini - E. Toscani
Editore: Franco Angeli
Quaderni di Informatica
213 pagine - Lire 18.000

In 6 Capitoli e 3 Appendici Vi porta a conoscere i problemi della produzione di programmi applicativi. Veramente Pensati Professionalmente anche se programmate con un Home Computer ed in special modo se Vi accingete a lavorare sullo standard MSX.

Il testo vede l'apporto di 5 diversi autori che affrontano temi specifici riferiti all'ambiente dell'informatica con la «i» maiuscola.

Di questa viene tracciato un profilo storico che è utilizzato per rapportarlo alla realtà contingente.

Un ottimo lavoro, un piano, una traccia da seguire per evitare tutti gli errori del passato, cioè dei confusi primordi della «produzione» di software, nonché quelli dell'improvvisazione.

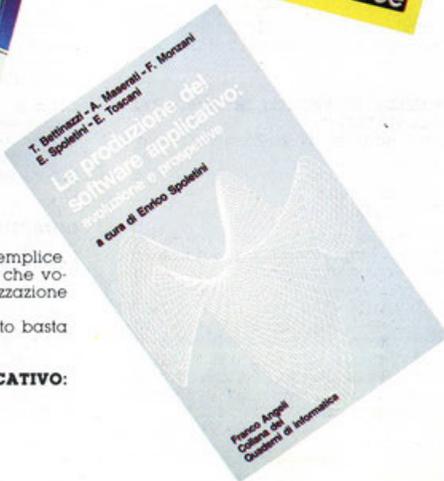
SISTEMI DI TRASMISSIONE DATI E TELELABORAZIONE

di Trevor Housley
Editore: Franco Angeli
Quaderni di Informatica
300 pagine - Lire 24.000

Un altro volume appartenente a questa collana nata, nel '74, per iniziativa della Honeywell Information System Italia, che centra problematiche attualissime.

L'Autore, insegnante, riesce a dare, al tema trattato, due elementi difficilmente reperibili insieme: Semplicità e Scientificità.

Da ciò deriva una facile lettura anche per il non esperto, senza però limiti alla qualità del discorso tecnico che mette in grado il competente di ottenere tutte quelle informazioni fondamentali e di dettaglio che si aspetta dal testo. Nei 6 Capitoli vengono condotti i lettori dalla conoscenza generale della trasmissione dei dati alla progettazione dei sistemi di telecomunicazione medesimi.



na stampante ad aghi. È un testo molto semplice quanto efficace, orientato a quell'End User che voglia utilizzare il computer anche per la realizzazione in proprio di programmi.

I 14 Capitoli e le 3 Appendici sono quanto basta per fornirgli i rudimenti necessari.

LA PRODUZIONE DEL SOFTWARE APPLICATIVO: EVOLUZIONE E PROSPETTIVE

di T. Bettinazzi - A. Maserati - F. Monzani

TRASMISSIONE DATI
dispositivi standard e protocolli
di Giuseppe Saccardi
Editore: Gruppo Editoriale Jackson
299 pagine - Lire 23.000

Dopo l'acquisto del Computer, Home o Personal.



Trevor Housley
Sistemi di trasmissione dati e di teleelaborazione

Franco Angeli
Collana dei Quaderni di Informatica



TRASMISSIONE DATI
dispositivi standard e protocolli

quello che a chiunque è balenato alla mente è certamente stata la possibilità di collegamento tra macchina e macchina.

I testi a disposizione sull'argomento sono spesso di vecchia pubblicazione e quindi non aggiornati, oppure eccessivamente teorici, quindi lontani dalle necessità immediate del lettore.

In 13 Capitoli, molto densi, chiunque è in grado di capire il problema e scegliere il da farsi per le proprie necessità e per il proprio Computer.

Un Glossario è in grado di chiarire i dubbi di comprensione e di memoria.

WORDSTAR

di Arthur Naiman
Editore: Gruppo Editoriale Jackson
210 pagine - Lire 21.000

Uno dei Word-Processor più nominati, ma non certamente altrettanto conosciuto, è senza dubbio il famoso WORDSTAR.

Il solito problema della incompletezza dei manuali originali, o della mancanza della loro traduzione in italiano, è in gran parte la causa del problema.

Questo volume si divide in 13 Capitoli e 7 Appendici attraverso cui affronta tutti i problemi concernenti le necessità dell'utilizzatore finale che batte sulla tastiera.

Spiegare come riesce a spiegarVi tutto significa riscrivere il libro, per cui a quello Vi rimandiamo senza incorrere nel plagio.

WORDSTAR

di Roger B. White
Editore: Tecniche Nuove
184 pagine - Lire 18.000

Un altro recentissimo testo-manuale su questo famoso wordprocessor, edito anche questo nella primavera '85.

4 Capitoli ed 1 Appendice sono in grado di portarVi a possedere la perfetta conoscenza del programma al fine di ottenerne il massimo.

Uno dei motivi che rendono molto interessanti questi Testi è, oltre la completezza della documentazione, anche la possibilità di avere dei «multiplici» dei manuali originali.

Il che significa che se avete più posti di lavoro in ufficio, studio, ecc., ogni posto può essere dotato della propria documentazione senza doverla strappare dalle mani dei collaboratori in caso di bisogno.

METODO GENERALE DI ANALISI DI UNA APPLICAZIONE INFORMATICA
1. fasi e punti fondamentali dell'analisi funzionale

di X. Castellani
Editore: Masson Italia Editori
259 pagine - Lire 25.000

Come è detto nel Preambolo questo libro è destinato ai Capi Progetto, agli Analisti, agli Analisti-Programmatore ed ai Programmatore.

La struttura di questo testo, che comprende 3 Sezioni, 2 Capitoli e 5 Appendici, è tale da consentirne lo studio step by step oppure quello di un singolo punto o la consultazione.

È tuttavia fondamentale per la comprensione dei meccanismi analitici che conducono alla realizzazione di una applicazione informatica, per quanto insignificante e modesta possa apparire.

IBM Personal Computer Sistema Operativo DOS
di J.N. Fernandez - R. Ashley
Editore: Tecniche Nuove
250 pagine - Lire 28.000

Mentre gli Home Computer a Standard MSX stanno entrando in possesso dei Driver per i floppy disk emerge il problema di una adeguata conoscenza del Sistema Operativo.

Come sempre la documentazione è l'ultima ad essere reperibile sul mercato. Sono invece facilmente presenti testi e manuali riguardanti macchine e standard largamente diffusi e fra questi il PC-DOS. Questo libro di 11 Capitoli più che in biblioteca troverà la sua giusta collocazione vicino al PC fra i programmi, infatti la sua peculiarità è quella di essere, oltre che testo per capire ed imparare, anche manuale operativo ricco di esempi concreti.

Essendo, tuttavia, il PC-DOS realizzato dalla Microsoft la stessa che ha realizzato il MSX, appare chiaro che, fatte le debite differenze, i due sistemi «figli della medesima madre» avranno delle chiare omologie concettuali, quando non vi siano delle identità complete.

In altri termini questo testo può essere traccia di riferimento per la comprensione del sistema operativo anche del Vostro MSX.

IL SISTEMA UNIX

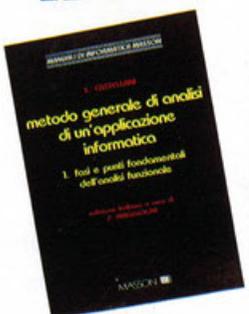
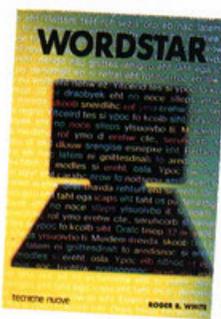
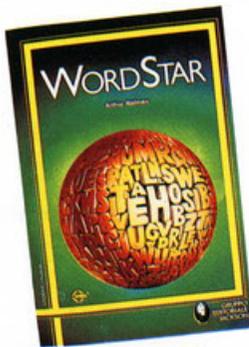
di S. R. Bourne
Editore: Masson Italia Editori
338 pagine - Lire 30.000

Mentre gli Home Computer danno la scialata ai Personal, adottando gli stessi linguaggi, sistemi operativi simili, capacità di grafica identiche, i Personal, a loro volta danno la scialata ai Terminali dei Mainframe, ai Mainframe stessi, e così via.

Con i suoi 8 Capitoli e le 11 Appendici questo testo documenta, passo passo, il tecnico esperto oppure il neofita fino a portarli a raggiungere la perfetta padronanza del sistema operativo e delle sue applicazioni nell'ambito dell'office automation.

DIGIT 1 & DIGIT 2 da ELEKTOR

di Enzo Tonti
Editore: Edizioni JCE
61 pagine - Lire 7.000 - 104 pagine - Lire 6.000
Digit 1



Una facile piana introduzione alla teoria ed alla tecnica digitale fatta in 6 Capitoli ampiamente corredati di schemi ed esercizi.

Indispensabile per chi voglia capirne di più e per chi voglia realizzare autocostruzioni.

Digit 2

Una sessantina di progetti in tecnologia digitale per gli amatori del «do-it-by-yourself».

Un passo importante per accedere alle manipolazioni su macchine più importanti quali il computer.

DIDATTICA CON IL PERSONAL COMPUTER

di Enzo Tonti
Editore: Gruppo Editoriale Jackson
151 pagine - Lire 24.000

È uno dei pochi casi di tentativo editoriale, di collana «Didattica» in cui si tenti di introdurre elementi di formazione Informatica laddove, invece, ci si aspetterebbe di andare per impararne.

La Scuola, di qualsiasi ordine e grado, è, almeno dovrebbe essere, interessata a seguire queste pubblicazioni ed a renderle disponibili, presso le proprie biblioteche, per sopperire a quelle disattenzioni all'«updating» del proprio «kno-how» di troppi insegnanti.

Per il momento l'unica cosa che si può contestare all'autore è l'aver reso il tutto molto facile, ma certamente lui conosce gli insegnanti meglio di noi.

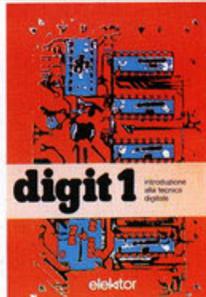
Nei 9 Capitoli e nelle 6 Appendici persino un insegnante può trovare la possibilità di imparare.

MANUALE D'USO LOTUS 1 - 2 - 3

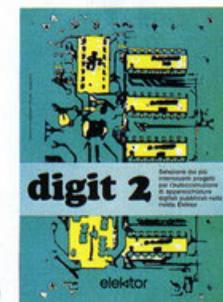
di Edward M. Baras
Editore: Tecniche Nuove
314 pagine - Lire 26.000



PRESENTAZIONE DI G. DEGLI ANTONI
MASCHE - ZEDDICHWISLEY A



digit 1
introduzione alla tecnica digitale
elektor



digit 2
Selezioni del più grande corso di automazione
elektor



ENZO TONTI
DIDATTICA CON IL PERSONAL COMPUTER
elektor

Appartiene alla categoria dei «Manuali che Spiegano Tutto Quello che il Manuale Originale Non è stato in grado di Spiegare».

È facile ascrivere a questa pubblicazione un buon successo, in primo luogo perché meritato, in secondo luogo perché gli utilizzatori di questo programma necessitavano di una pubblicazione che integrasse il supporto normalmente disponibile con il programma.

Tre Parti, 12 Capitoli, 1 Appendice costituiscono la struttura del volume che può mettere in grado chiunque, ed in breve tempo, di entrare in possesso delle capacità d'uso di questo raffinato programma.

Il libro è efficacemente «didattico» per cui molto bene utilizzabile per l'insegnamento scolastico.

IBM personal computer FOGLI ELETTRONICI

di A.T. Williams
Editore: Tecniche Nuove
306 pagine - Lire 28.000

L'uso delle tabelle elettroniche è venuto sviluppandosi velocemente in questi ultimi anni in funzione della sempre maggior disponibilità di questi programmi per ogni tipo di computer, dal PC ai piccoli Home.

Il prezzo di questi «spreadsheet» è crollato in maniera verticale rendendoli disponibili per tutte le tasche.

Tuttavia è sempre mancato l'elemento fondamentale, cioè la chiara conoscenza del loro uso e delle relative applicazioni.

Il libro che abbiamo preso in considerazione assolve di gran lunga a questa carenza attraverso 12 Capitoli ed un Epilogo.

Vengono affrontati problemi in via generale ed in via specifica quali quelli riguardanti: Visicalc, Supercalc, Lotus, Multiplan, ecc. dando giusto risalto ai lati positivi e negativi, in sostanza un ottimo lavoro per l'utilizzatore finale.



Scheda tecnica



TOSHIBA HX 22

Uno dei marchi «Electronics Consumer» più affermati per la varietà e la qualità dei suoi prodotti è per l'appunto TOSHIBA, per questa sua «tradizione» tecnologico-industriale non poteva non scendere in campo con una serie di home computer dello Standard Universale MSX.

Come abbiamo già scritto, ed avremo occasione di riscrivere ancora, queste «schede tecniche» hanno il compito di presentare al lettore quegli apparecchi MSX che non sono ancora apparsi, in via di apparizione o che forse non appariranno mai sul nostro mercato.

Il HX 22 offre alcune importanti caratteristiche che saranno certamente apprezzate da chi chiede alla macchina prestazioni di tipo professionale; come la porta di comunicazione RS 232, già incorporata, ed un programma TWriter, per svolgere tutte le operazioni di trattamento testi, naturalmente su ROM ed in fine l'uscita per monitor RGB, per televisore e dotato di presa Scart a 21 poli.

I COSTI

Computer	Lire 599.000
Disk Driver da 3,5"	Lire 850.000
Registrazione Dedicato	Lire 153.400
TV/Monitor Colori	Lire 767.000
Stampante Margherita	Lire 1.121.000

DATI TECNICI

CPU	Porte x cartucce
Z-80A	2
Memoria	Uscita Stampante
RAM 64k ROM 32k MSX Basic Video RAM 16k	1 Centronics
Tastiera	Porta Seriale
73 Tasti di cui 48 Alfanumerici 21 di controllo 4 Cursori a Pad	Si
Pad Numerico	Porta Registratore
No	Din 8
Risoluzione Video	Reset
Testo 40x24 linee Grafica 256x192 Colori 16 Sprite 32	Si
Uscita TV	Dimensioni
	420x220x75
Suono	Peso 2,8 kg
Generatore 3 Voci 8 Ottave	
Interfacce	Finiture
Joystick 2 Standard	Nero e Grigio Grigio Chiaro Tasti Bianchi
Espansioni	Accessori in Dotazione
	2 Cavi Video 1 Cavo Audio 1 Cavo x Recorder 1 Manuale Istruzioni 1 Manuale Basic

DATI TECNICI

CPU	Porte x cartucce
Z-80A	2
Memoria	Uscita Stampante
RAM 64k ROM 32k MSX Basic Video RAM 16k	1 Centronics
Tastiera	Porta Seriale
73 Tasti di cui 48 Alfanumerici 21 di controllo 4 Cursori a Pad	Porta Registratore Din 8
Pad Numerico	Reset
No	
Risoluzione Video	Dimensioni
Testo 40x24 linee Grafica 256x192 Colori 16 Sprite 32	420x220x75
Uscita TV	Peso
Suono	Finiture
Generatore 48 strumenti 8 Voci 8 Ottave	Nero e Grigio Grigio Chiaro Argento Tasti Grigio-Bianco
Interfacce	Accessori in Dotazione
Joystick 2 Standard	2 Cavi Video 1 Cavo Audio 1 Cavo MIDI
Espansioni	1 Modulo di memoria 1 Modulo di espansione 1 Modulo di espansione
Bus	1 Manuale musicale
Midi Musicale	

YAMAHA

È nota per la grande produzione di strumenti musicali, tradizionali ed elettronici, nonché per le favolose moto, nate per supporto pubblicitario alla produzione musicale.

È presente sul mercato con una serie di computer MSX che abbinano la grinta delle moto e la capacità musicale dei suoi strumenti.

Attorno al modello, di cui presentiamo la scheda, sono tutta una serie di accessori quali un esclusivo sintetizzatore musicale che è in grado di riprodurre 48 strumenti ad involuppo modulabile con base ritmica, e polifonica ad 8 voci.

Dispone anche di un lettore di «card» magnetiche e grafiche con oltre 100 titoli in catalogo.

I COSTI

Computer

Lire 1.500.000



STAMPA SPECIALIZZATA



TV SORRISI & CANZONI - 1985 n 21

«Dimmelo in Basic»

Persino riviste della tiratura mostruosa come TV & Sorrisi, 2 milioni di copie, si occupano di computer con servizi articolati ed a cui dedicano molte pagine.

PERSONAL COMPUTER CLUB - 1985 n 6 e 9

Sempre più ampia la rubrica su MSX e per giunta con un test su Yamaha.



MODEM - 1985 nn 1/2/3

MODEM, tratta tutto «computer» per chi vuol vendere o comprare qualsiasi cosa del «genere».

VIDEO NEWS - Tutti Fotografati - 1985 n 6

Computer Lilliput - Scheda molto colorata

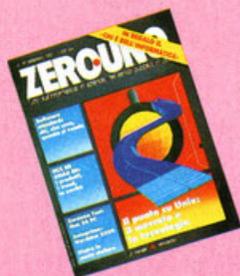


Compuscuola - 1985 n 8

Jackson continua a bussare alla porta della didattica, può darsi che qualcuno guarisca dalla sordità e, prima o poi, ci senta.

Medical Computer - Suppl Bit 1985 n 61

Molto su Medicina ed Informatica



PC - World Magazine - 1985 n 8/9

Su «La rivista dei sistemi MS DOS» sono sempre più presenti pacchetti interessanti applicativi per la grafica.

Personal O - 1985 n 9

Interessante presentazione del programma «generatore di programmi» AUTOMA

MicroComputer - 1985 nn 42 e 43

- Test MSX Toshiba e Yamaha
- Test Canon 20

Micro & Personal Computer - 1985 n 54

Test MSX Philips 8020 e Quick Disk

Software Man - 1985 n 2

Interessanti presentazioni di programmi con applicazioni ad elevata «verticalità»

MSX - Suppl Computer - 1985 nn 76/78

Questo supplemento «tascabile» offre prove, informazioni, tutto su MSX

AudioNews - 1985 n 12

Sempre più presente, nel mondo dell'Hi-Fi, il Computer, e la redazione ne riferisce



Futura - 1985 n 9

In linea con il significato della testata molti game, molte notizie, molto computer.

ZeroUno - n 44

Gualtiero Rudella è il nuovo direttore, la rivista riprende brio e smalto. Auguri!

Creative Computing Computers - 1985 n 4

Fra molte cose; Come scegliere il Monitor

Media Forum - 1985 nn 113 e 114

Il computer arriva anche fra i pubblicitari, può darsi che renda più scientifica la comunicazione!



EG Computer - nn 5 e 6

Prova del Canon V - 20

HC Home Computer - 1985 n 14

Un interessante Listato MSX per Assonometrie

Soft Dealer - 1985 n 5

Interessantissime News fra cui quella di un secondo attacco del Giappone agli USA, con MSX.

Supe MSX - 1985 n 1

Il gruppo Jackson ha dato alla luce la Sua rivista con cassetta per MSX, così siamo a 4!

Video Giochi & Computer - 1985 n 29

Come giocare con Telefax e Recensioni giochi MSX

Ciao 2001 - 1985 n 24

Come fare la 740 con il PC. Nella rubrica sempre presente «Computer Time»

Business - 1985 n 2

Come i robot si «lavorano» l'IBM

Capital - 1985 n 7

Tutto sulle più importanti scuole di computer

Chip - 1985 n 6

Prova Toshiba HX 10 - Tutto sui Monitor

Prima Comunicazione - 1985 Giugno

Riviste su Floppy - Archivi su Videodisco. Così l'informatica cambia volto alla stampa.

Fotografare - 1985 n 6

Anche i fotografi si aggiornano. Viene presentato un rudimentale programma per uso fotografico.

Stampa Specializzata e No

Tutte le Redazioni, i Redattori, le Concessionarie, i pubblicitari, in ogni modo TUTTI coloro che desiderano che la loro rivista venga recensita, indicata o quant'altro, in questa nostra rubrica, sono pregati di inviare la rivista stessa presso la redazione di: MSX Magazine, Casella Postale 147 - 25030 Roncadelle - BS

La redazione sarà lieta di mettere in evidenza quanto indicatori o comunque enucleare gli elementi più salienti, e di rilievo, che trattengono gli interessi dei nostri lettori.

Come indicato dalle «Modalità d'uso della Rubrica», appare evidente che sono evidenziate le attenzioni che le testate «recensite» hanno verso le problematiche dirette, indirette od affini, ai temi di interesse di MSX Magazine, al di là della loro cospicuità e continuità, ma con un occhio di privilegio a Qualità e Creatività.

Elementi di cui si gode raramente la benefica compagnia.

MODALITÀ D'USO DELLA RUBRICA

Il significato di questa rubrica non è quello di invitarVi a chiedere i numeri arretrati delle riviste che vengono recensite.

D'altra parte il normale iter tecnico non ci consentirebbe la pubblicazione di recensioni in «real time».

Lo scopo è quindi quello di fornirvi dei «segnali» che Vi aiutino a tenere d'occhio i numeri in uscita, vi potrebbero essere servizi particolarmente interessanti da non perdere.



DATI TECNICI

MSX 1 SCHEDA TECNICA

Caricamento DATI dal Registratore.

La memoria di massa economicamente più conveniente per un computer MSX è certamente il registratore a cassette, scotto da pagare è la sua fondamentale lentezza nei confronti di un'unità a floppy disk. Però anche utilizzando quest'ultimo sistema di memoria di massa è comunque necessario avere un deck adatto al caricamento dei programmi nel computer.

La maggior parte dei giochi, o delle utility in commercio sono su cassetta. Tuttavia non sempre, il caricamento ed il salvataggio dei dati, e dei programmi su cassetta, risulta facile.

Il problema è abbastanza semplice se si utilizza un registratore dedicato, cioè progettato appositamente per essere interfacciato al computer.

Questo genere di apparecchi, infatti, ha la prerogativa di consentire la regolazione automatica del livello di registrazione che scongiura qualsiasi rischio di sovrarmodulazione del nastro.

In fase di caricamento dei programmi sarà poi sufficiente mantenere il volume a poco meno di 2/3 del massimo per assicurare un trasferimento perfetto dei programmi o dei dati nella memoria del computer.

Quando si fa uso di un registratore non dedicato occorre molta attenzione: mai esagerare col livello di registrazione, meglio una registrazione effettuata con un livello un poco basso che una con livello eccessivo.

Perché?

Per rispondere bisogna capire come i dati del computer vengono trasferiti su na-

stro. In prima approssimazione possiamo considerare che i dati binari della memoria del calcolatore vengono trasformati, per la registrazione in cassette, in due frequenze, una alta e una bassa, che corrispondono, a loro volta, agli stati logici «1» e «0».

In fase di caricamento il processo avviene ovviamente in senso inverso.

Il problema più grosso è che l'alta frequenza viene registrata sul nastro in forma distorta, quando ciò avviene accade che in fase di caricamento i circuiti del computer non siano più in grado di riconoscerla.

Registrando a basso volume può solo accadere che il livello del rumore del nastro possa, in certi casi, superare l'intensità del segnale registrato rendendolo incomprensibile per il computer.

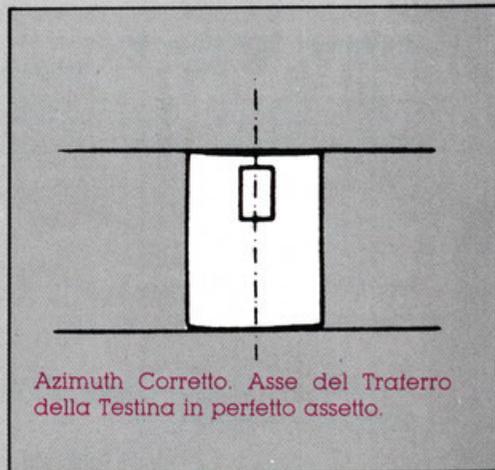
In realtà questa eventualità è molto remota specie se si ha cura di utilizzare nastri di buona qualità.

Un'altro problema che può affliggere un registratore a cassetta, impiegato come memoria di massa è quello dell'errato azimuth della testina di registrazione e riproduzione.

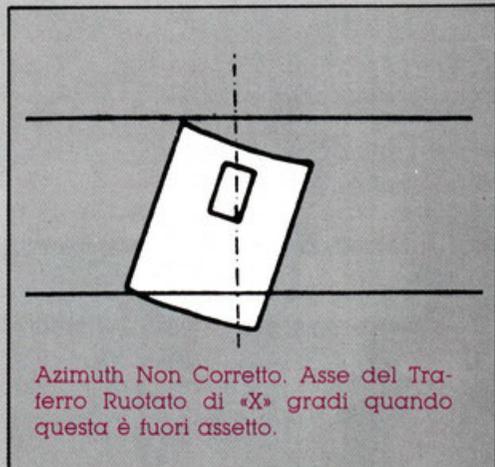
Facendo riferimento alla figura 1 si nota come la testina (con più precisione il traferro della stessa) deve essere assolutamente perpendicolare al senso di scorrimento del nastro.

Se infatti si cerca di riprodurre un nastro registrato con un azimuth corretto, con un recorder il cui azimuth sia non perfettamente tarato, si verificano tutta una serie di inconvenienti fra i quali, il più deleterio è senza dubbio la perdita delle alte frequenze.

Quando questa perdita è suffi-



Azimuth Corretto. Asse del Traferro della Testina in perfetto assetto.



Azimuth Non Corretto. Asse del Traferro Ruotato di «X» gradi quando questa è fuori assetto.

cientemente forte si determina la solita cancellazione del segnale a frequenza maggiore con la conseguente impossibilità di caricare il programma o i dati nella memoria del computer.

Come rimediare a questo problema: bisogna regolare l'azimuth.

Per far questo è necessario uti-

lizzare i due segnali incisi all'inizio della nostra cassetta.

Il primo è un tono puro a 400 Hz che sarà utile per regolare il livello di uscita mediante un programmino che pubblicheremo su un prossimo numero della rivista.

Dopo questo primo tono della durata di 1 minuto si trova il secondo tono, molto più acuto del primo (7.000 Hz) e della durata di 2 minuti.

È proprio questo tono che va utilizzato per la taratura dell'azimuth.

Per effettuarla operare come segue:

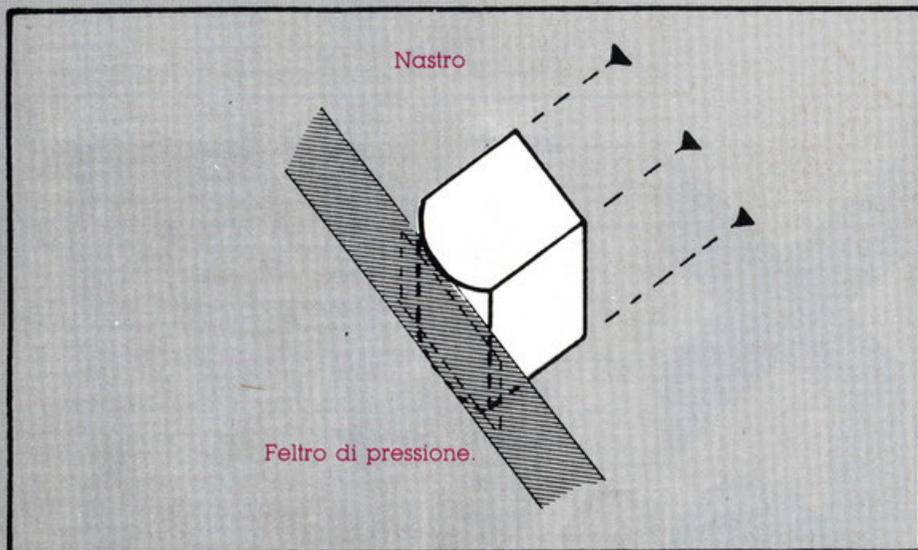
1 - Inserire la cassetta e riprodurre il tono acuto (a 7.000 Hz) tramite l'altoparlante.

2 - Con un cacciavite a lama sottile muovere delicatamente una delle due viti che si trovano sempre a fianco del gruppo testine del registratore (scegliere quella delle due sotto la quale si può scorgere una molla elicoidale, che serve per mantenere in posizione il gruppo testine, solitamente è quella di sinistra ma non è una regola fissa. (Vedi fig. 2)

3 - Continuando a girare la vite, in un senso o nell'altro trovare il punto in cui il volume di uscita appare, ad orecchio, il più alto possibile: questo è il punto di taratura corretta per l'azimuth.

Su un prossimo numero pubblicheremo una utility estremamente comoda per compiere l'operazione con maggior precisione e rapidità.

Per ora chiunque avesse problemi di caricamento dei programmi potrà utilizzare il metodo empirico sopra descritto, è un poco macchinoso ma efficace.



Il lato «B» della Cassetta del n 1 di MSX Magazine

Molti Lettori ci hanno telefonato e scritto a proposito del lato «B» della Cassetta con i programmi del primo numero di MSX Magazine.

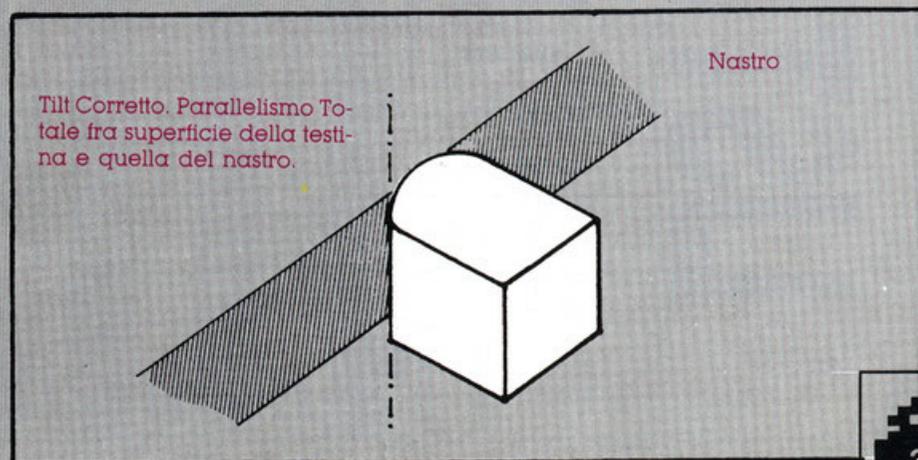
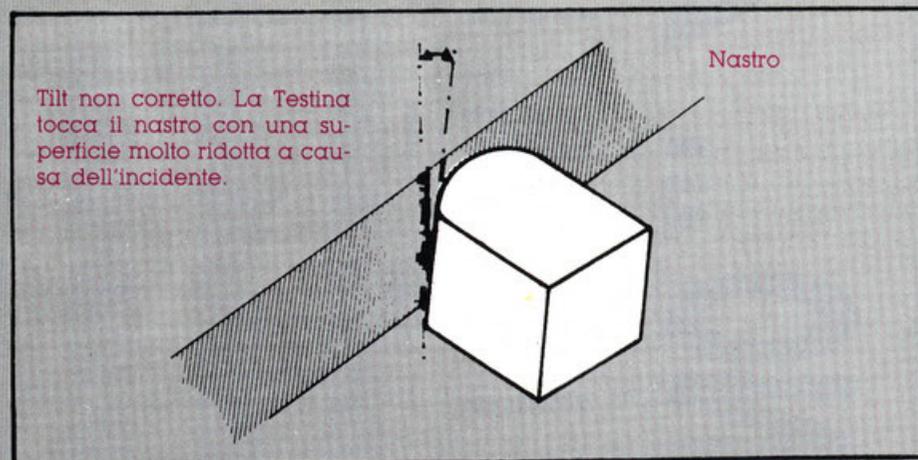
Questo lato, infatti, su i computer MSX NON FUNZIONA.

Il motivo è semplice; DEVE FUNZIONARE SOLO SU I COMPUTER SEGA e ACORN BBC & ELE-

CTRON!!! Ci scusiamo se questo non è risultato molto chiaro nelle indicazioni, e della fascetta della cassetta, e nelle indicazioni delle etichette della stessa.

Se tornate a leggere con attenzione le indicazioni stampate, su fascette ed etichette, non avrete difficoltà a constatare quanto affermato.

Bene, d'ora in poi Noi saremo più «incisivi» e Voi più «vigili». OK?



LISTINO MSX

COMPUTER	PREZZO		MEMORIA				CUP/VELOCITA'	DISCHI	CASSETTE	TIPO	TASTIERA			RIGHE COLONNE	VIDEO		INTERFACCIE						SUONO			VIDEO	JOYSTICK	SUONO	TENSIONE	CONSUMO	PESO	DIMENSIONI	DOTAZIONE	ALTRO
	RAM TOTALE	RAM UTILIZZATA	RAM VIDEO	ROM INTERNA	MEMORIA DI MASSA	RESET					CURSORI	PAD NUMERICO	NUMERICO		NUMERICO	NUMERICO	NUMERICO	NUMERICO	NUMERICO	NUMERICO	NUMERICO	NUMERICO	NUMERICO	NUMERICO	NUMERICO									
Co-Tec	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A 3,58 MHz	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	NO	24x 40	256x 192	16	SI	SI	OP	SI	8	3	NO	RF.CV	SI	230 V	26 W	3,5 Kg	402x 218x62	NO						
Canon V-20	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A 3,58 MHz	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	NO	24x 40	256x 192	16	SI	SI	OP	SI	8	3	NO	RF.CV	SI	230 V	26 W	3,5 Kg	402+ 218x62	NO						
Daeuro DPC-200	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A ---	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	NO	24x 32	256x 192	16	SI	SI	-	SI	8	3	NO	RF.CV	SI	?	?	?	400x 225x74	?						
Daeuro MS-2	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A 3,58 MHz	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	NO	24x 32	256x 192	16	SI	SI	-	SI	8	3	NO	RF.CV RGB	SI	220 V	19 W	2,8 Kg	420x 75x220	?						
Femmer SPC 800	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A 3,58 MHz	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	NO	24x 32	256x 192	16	SI	SI	-	SI	8	3	NO	RF.CV	SI	220 V	24 W									
GoldStar FC. 200	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80 3,8 MHz	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	NO	24x 32	256x 192	16	SI	SI	-	SI	8	3	NO	RF.CV	SI	220 V	23 W	2,6 Kg	400x 260x63	1 Gioco						
JVC HC. 76B	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A 3,58 MHz	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	NO	24x 32	256x 192	16	SI	SI	-	SI	8	3	NO	RF.CV RGB	SI	240 V	12 W	2,8 Kg	382x 87,5x286	1 Utility 1 Gioco						
HITACHI HB2	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A 3,58 MHz	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	SI	24x 32	256x 192	16	SI	SI	?	SI	8	3	NO	RF.CV	SI	220 V	?	?		?						
HITACHI H3	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A 3,58 MHz	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	SI	24x 32	256x 192	16	SI	SI	?	SI	8	3	NO	RF.CV	SI	220 V	?	?		?						
MITSUBISHI ML - F80	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A 3,6 MHz	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	NO	24x 32	256x 192	16	SI	SI	-	SI	8	3	NO	RF.CV	SI	230 V	?	?	424x 230x60	6 Giochi						
MITSUBISHI ML - F48	48KB	32KB	16KB	32KB	Z-80 ?	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	NO	24x 32	256x 192	16	SI	SI	-	SI	8	3	NO	RF.CV	SI	230 V	?	?	424x 230x60	6 Giochi						
Panasonic CF - 2700	80 KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A 3,58 MHz	SI	SI	73 Tasti	NO	PAD	NO	24x 40	256x 192	16	SI	SI	-	SI	8	3	NO	RF.CV	SI	220 V	?	3,6 Kg	436x 90x245	?						
Panasonic CF - 3300	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A ?	SI	SI	73 Tasti	SI	PAD	SI	24x 32	256x 192	16	SI	SI	?	SI	8	3	SI	RF.CV RGB	SI	230 V	31 W	5,1 Kg	426x 159x40	3 Utility 1 Gioco						
Panasonic HC-7	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A ?	SI	SI	73 Tasti	SI	PAD	SI	24x 32	256x 192	16	SI	SI	?	SI	8	3	SI	RF.CV RGB	SI	230 V	31 W	5,1 Kg	426x 159x40	3 Utility 1 Gioco						
Panasonic CF - 3000	80KB	64KB	16KB	32KB	Z-80A 3,58 MHz	SI	SI	73 Tasti	SI	PAD	SI	24x 32	256x 192	16	SI	SI	?	SI	8	3	SI	RF.CV RGB	SI	230 V	31 W	4,9 Kg	428x 285x96	?						

BBC NEWS



BBC NEWS

Come scriviamo nella pagina a fianco, a proposito di Electron, fratello minore del BBC, la ACORN Computer è stata il fenomeno Europeo dell'informatica.

Certamente a questo successo non è estraneo il supporto datole dalla famosa rete radio-televisiva BBC.

Questo, infatti, è risultato essere un eccellente promotore.

La BBC ha siglato, con il suo nome, il computer divenuto «leader» in Inghilterra, e di cui questa rubrica si occupa. Tuttavia molto è certamente da ascrivere alla formula della macchina e dalle possibilità che è in grado di offrire.

I COSTI

BBC	L. 1.700.000
Registratore Dedicato	L. 110.000

SCHEDA TECNICA DEL BBC

Tastiera:	73 tasti, tipo prof QWERTY
Microprocessore:	6502 2 Mhz di clock
Memoria:	ROM da 32K Basic RAM da 32K Utente RAM da 16K Video Possibilità di espansione memoria a 64K/128 RAM
Processore video:	74LS74
Processore suono:	12C021
Grafica X:	640
Grafica Y:	256
Caratteri Video:	32 righe
Colonne Video:	40 o 80 colonne
Colori:	8/16
Linguaggio:	Basic by BBC
Suono:	2 Voci con 8 ottave 1 Generatore di rumore Standard
Interfacce:	TV coassiale - 75 ohm Monitor - Stampante - Registratore Cassette - Din 7 1200 baud 2 Porte per joystick - 9 pin 1 Slot per ROM - RAM e Varie Periferiche
Alimentazione:	Esterna - 220 V +/- 10% 50/60 Herz
Accessori:	Cavo Collegamento TV Cavo per collegamento Registratore
Manuali:	1 di istruzioni in Italiano 1 Programma Demo

PAGINA
41
MANCANTE



SEGA NEWS



«Sega SC3000»

Scheda Tecnica

Uno dei nomi più conosciuti nel mondo dei Computer Game è certamente il SEGA.

Chiunque sia andato al bar per la solita «tazzulella e caffè» ed ha visto una di quelle brutte macchine per i giochi elettronici, ebbene, in novanta casi su cento ha visto un gioco elettronico della SEGA. Ma la potenza tecnologica dell'azienda, che oltre ai giochi produce anche le macchine, ha consentito l'allargamento del business portando la produzione anche su gli home computer con notevole successo. L'home computer, che Vi presentiamo nella versione aggiornata, è il famosissimo SEGA 3000 H per il quale la cassetta dei programmi e giochi di «MSX MAGAZINE» comprende una apposita versione.

I COSTI

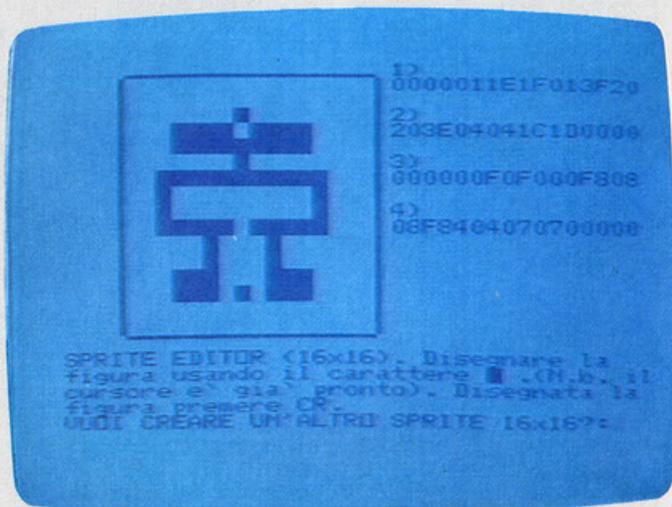
SEGA
TV/Monitor Colori
Stampanti

Lire 290.000
Lire 450.000
Lire 324.500

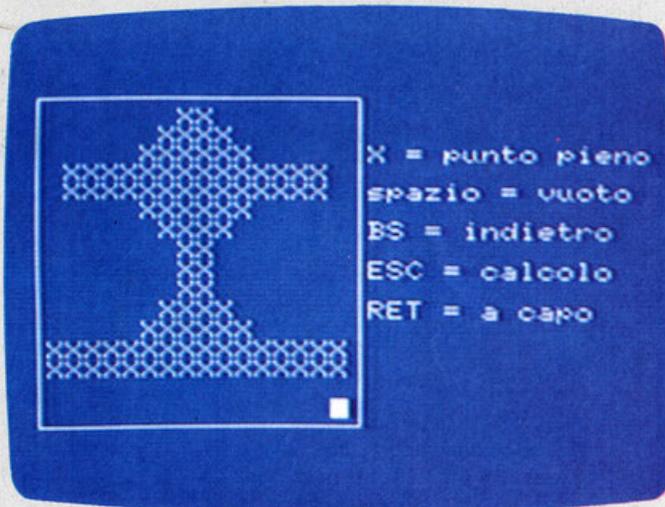
Tastiera	64 tasti, Nuovo tipo professionale QWERTY
Microprocessore	Z80 a 4 Mhz di clock
Memoria	ROM da 32K Basic RAM da 32K Utente RAM da 16K Video Possibilità di espansione memoria a 64K RAM
Grafica X:	256
Grafica Y:	132
Caratteri Video:	40 colonne/24 righe
Colori:	8/16
Linguaggio	Basic by SEGA
Suono:	2 Voci con 8 ottave 1 Generatore di rumore Standard
Interfacce:	1/0 - TV coassiale - 75 ohm Monitor - Stampante - Registratore Cassette - Din 7 1200 baud 2 Porte per joystick - 9 pin 1 Slot per ROM - RAM e Varie Periferiche
Alimentazione:	Esterna - 220 V +/- 10% 50/60 Herz
Accessori:	Cavo Collegamento TV Cartdrige Basic III Cartdrige Giochi 1 Registratore
Manuali:	1 di istruzioni in Italiano 1 Programma Demo 4 Programma Educativi



UTILITY



Come si presenta il video dopo aver caricato il programma «Crea Sprite»



Esempio di costruzione Sprite

Uno Sprite su Misura

Impariamo a fare i giochi insieme

La routine Sprite vuole risolvere uno dei più grossi problemi del programmatore di giochi su MSX; fabbricare degli sprite da 8x8 o 16x16 pixel.

Avrete senz'altro provato a stendere quell'infinita serie di dati per fabbricare uno sprite spendendo molto tempo e montagne di carta quadrettata.

Questo programma permette di fabbricare gli sprite direttamente dallo schermo del vostro MSX in modo molto semplice e, infine, prepara un file di dati con il nome dello sprite scelto.

Nel programma sono anche affrontati alcuni piccoli problemi, come la conversione di un numero binario in un valore decimale, cosa molto gradita a chi deve fabbricare sprite, la preparazione di un file di «dati» già pronto per il «merge» nel programma.

Fino a riga 70 troviamo la parte di inizializzazione e richiesta del nome dello sprite, oltre, fino a riga 180, costruiremo una semplice maschera video che in base alla dimensione dello sprite sarà di 8x8 o 16x16 caratteri.

Dalla riga 200 comincia il vero e proprio programma, infatti qui troviamo la gestione dei tasti di input.

Sono infatti ammessi solo alcuni tasti la «X» che corrisponde al pixel pieno, l'IMMIS (o chr\$(13)), che permette di cambiare riga dello sprite, il backS che permette di correggere la riga immessa e il tasto che devia il programma al calcolo dello sprite.

L'input da tastiera è ciclico e quindi permette di ritornare sulle righe già fatte per correggere eventuali errori di disegno.

Alla riga 400 troviamo la conversione di uno sprite di 16x16, nel formato accettato dal computer, questa routine legge direttamente dallo schermo tramite delle VPEEK () lo sprite appena disegnato. La routine conta i caratteri (le X)

disegnate e le converte nei valori binari appropriati seguendo il giusto ordine. Il programma legge prima le 16 linee di 8 caratteri (i primi 2 quadranti da 8 caratteri per 8 linee) e poi le successive 16, quelle di sinistra, (successivi due quadranti per intenderci).

Effettua poi la conversione delle linee lette in valori binari memorizzati nella variabile HH ().

Il valore binario viene ricavato alla riga 550, man mano che la VPEEK () cerca le «X», semplicemente elevando 2 alla potenza della posizione della «X» e memorizzandone il valore nel vettore VALORE ().

Altrettanto interessante è la routine di riga 600 che scrive su di un file i dati. Infatti dopo aver richiesto il numero di riga da cui iniziare a scrivere i dati la routine incomincia a incolonnare i valori raggruppandoli a gruppi di quattro, a riga 660, e scaricandoli in un file che avrà il nome dello sprite con l'estensione SPT per i fortunati possessori del drive.

All'interno del file essa mette anche una riga di commento con il nome assegnato allo sprite permettendo quindi di riconoscerlo facilmente oltre che naturalmente i dati dello sprite appena fatto.

Tutto finisce con la richiesta di continuare a disegnare sprite, i successivi che farete saranno accodati al primo e saranno sempre preceduti dal loro nome.

IMPORTANTE!!!

Durante il lavoro con il programma SPRITE è indispensabile tenere ACCESO il registratore in posizione RECORD, cioè con i tasti Play & Record abbassati.

Per cui, per NON CANCELLARE il contenuto del nastro in uso è INDISPENSABILE CAMBIARE il NASTRO con un altro VERGINE!!!

◆ SCAMBIO ◆ COMPRO ◆ VENDO ◆

COMPUTER SEGA SC 3000 + PLOTTER - nuovi, ancora imballati, VENDO o SCAMBIO con apparecchiature Video Consumer e/o Professional cioè; Mixer, Monitor, Videorecorder, ecc. Telefonare UMBERTO 02.524.3230 dopo 19.30

PLOTTER - DRIVE x FLOPPY x COMMODORE 64 nuovi, ancora imballati, VENDO o SCAMBIO, con apparecchiature Video Consumer e/o Professional, cioè Mixer, Monitor, VTR, ecc., telefonare UMBERTO 02.5243854 ore cena.

PC SANYO MBC 555/2 - 256 KRAM - 2 Drive 360 K - Video Graphic Color Board - RS 232 IBM COMPATIBILE - NUOVO - VENDO o SCAMBIO con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare a ROBERTO 02.496.233.

PC TRS-80 Mod I 16k + Espansione 32k + Porta Parallela x Stampante + Floppy Disk Drive Controller - 4 Stepper Motor x Floppy + 1 per Stampante - VENDO SCAMBIO con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare ore cena a Fabio Tel. 02.731.331.

2 DRIVE TANDOM - da 160/180 K - per IBM ed altri VENDO, SCAMBIO con apparecchiature PC ed MSX, o con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare 02.496.233.

PC IBM - Hardware, Stampante od altro Cerco, Offro Contropartita in denaro, Apparecchiature Elettroniche, Hi-Fi Car, ecc. Accetto offerte. Tel. 02.731331 ore cena.

PO TRS-80 Mod I/II 48k - Interfaccia Parallela - Floppy Disk Controller - Cavi ed Accessori - VENDO SCAMBIO con Hardware, periferiche ecc. x IBM o con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare ore cena 02.731331 - Fabio

PC SANYO MBC 4050 - 128 KRAM - 2 Drive 730 K - Video Graphic Board - RS 232 CPM 86 / MS DOS 2.11 ecc. Monitor Monocromatico e/o Colori

IBM COMPATIBILE - NUOVO - VENDO o SCAMBIO con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare a ROBERTO 02.496.233.

PC MPM - 524 kRAM - 2 Drive 360 K + Hard Disk 12 Megab, Graphic Color Board RS 232, Monitor Monocromatico e/o Colori IBM XT COMPATIBILE 100% - NUOVO - VENDO o SCAMBIO con materiale Video Professionale; Telecamere, VTR, Mi-

xer, Monitor, ecc. Telefonare 02.496.233

PC IBM - 394 kRAM - 2 Drive 360 K, Video Graphic Color Board, RS 232, Monitor Monocromatico e/o Colori, Stampante IBM, NUOVO VENDO o SCAMBIO con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare a ROBERTO 02.496.233.

x PC IMB & Compatibili 100% Programma IBM CONTABILITÀ SEMPLIFICATA - Sviluppata da Seltering per PC IBM - Kit NUOVO - VENDO o SCAMBIO con Programmi accessori od altro per PC IBM o compatibili oppure con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare ore ufficio 02.496.233.

x PC IBM & Compatibili - Programmi IBM PFS File & PFS Report - Kit NUOVI, Data Base & Stampa Resoconti, ecc. VENDO o SCAMBIO con Programmi accessori od altro per PC IBM o compatibili oppure con materiale Video Professional; Telefonare ore ufficio, 02.496.233.

HITACHI VT7 - Videoregistratore Portatile-Fisso - VENDO, SCAMBIO con materiale Video Professionale; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare 02-496.233.

MONITOR COLORI 14" per COMPUTER VENDO, SCAMBIO con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare 02.496.233.

MONITOR MONOCROMATICI 12" - Verdi, Ambra per COMPUTER VENDO, SCAMBIO con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare 02.496.233.

MICROFONI - PRE-PRE x MOVING COIL - MIXER - Accessori Nuovi x Hi Fi & Audio professionale - VENDO SCAMBIO con MSX e/o Personal Computer, ecc. oppure con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare UMBERTO 02.496233.

TELEFONO senza fili - portata 100/300 m. Nuovo - VENDO SCAMBIO con MSX, ecc. eventualmente conguagliando - Telefonare ore pranzo UMBERTO 02.496233.

LINEARE da 1000 Watt SSB - AM 450 Watt - Alimentazione 220 volt - Raffreddamento a ventola automatica MSX & PC - Telefonare ore cena a UMBERTO 02.5243230.

APMPLI Equalizzatore 50 + 50 Watt x Auto RADIOCOMANDO - VENDO o SCAMBIO con Hardware x MSX & PC o con materiale Video

Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare ore cena a FABIO 02.731331.

PALOMAR SSB 500 Rietrasmettore CB - Banda SSB AM (27 Mhz) - Sintetizzato - Potenza di Uscita - 5 e 10 Watt - 120 Canali (40 AM ed 80 SSB) VENDO o SCAMBIO con MSX & Personal Computer ed eventuali apparecchiature Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. Telefonare UMBERTO ore di cena 02.5243230.

BETA 125 SCRAMBLER - VENDO SCAMBIO con MSX Computer e/o periferiche, accessori, ecc. o con materiale Video Professional; Telecamere, VTR, Mixer, Monitor, ecc. telefonare ore cena a UMBERTO 02.524.3230.

Per computer MSX, scambio/vendo programmi: oltre 100 programmi in L/M disponibili. Scrivere o telefonare a CLAUDIO BIANCHINI Viale Argonne 12 PAVIA cap 27100 Tel. 0382.304287 dopo ore 19.30.

Vendo migliore offerente MSX VG 8010 48 k Ram PHILIPS. Cerco amici MSX per scambio, compro, vendo videogiochi tel. 02.901245

Scambio ed eventualmente vendo programmi per MSX. Mandatemi le vostre liste e/o richieste a: Stefano Peli - Via A. De Gasperi n. 3 cap 25023 (BS) tel. 030.951647 ore 19.00/21.00.

Stampante MSX PHILIPS 80 colonne + interfaccia, carta forata, espansione MSX SONY 64Kb, 2 joystick, cavetto a tre ingressi per registratore, cartdrige Hipper Olympic. Tutto nuovissimo, vendo anche separatamente. Telefonare ore pasti al 06.389597.



ACCESSORI

Per 12.500.000 byte in più

PC

sostituite un «full-size» Vi rimane spazio per un altro drive per floppy o per un secondo Hard-disk, o per un 5 Mbyte removibile, o per un nastro per back-up, o, ecc. Insomma una valanga di possibilità. Ma la cosa più piacevole è data dal costo decisamente contenuto dell'operazione.

Provate a prendere in considerazione qualsiasi PC e verificherete che il prezzo in configurazione con 2 floppy è inferiore di oltre 2/2 milioni e mezzo di lire rispetto alla versione con i Floppy ed Hard Disk da 10 Megabyte.

Ora provate a fare un poco i Vostri conti, e considerato che il costo dell'Hard Disk BASF è di circa 1.500.000 lire, avrete risparmiato mediamente da 500.000 lire a 1.500.000 nei confronti dei PC configurati con 10 Mbyte.

Ma non basta, infatti rimanete proprietari del floppy drive che avete tolto per far posto all'HD, e che potete lasciare nel PC se è un half-size oppure «barattarlo», con uno «slim» previa aggiunta di qualche lira di differenza.

Ciò fatto avrete speso poco più di un milione e mezzo, e Vi troverete ad avere un PC con due Floppy Drive, il che, per il back-up, è sempre una gran comodità, più un Hard Disk di ben 12,5 Megabyte formattati cioè 2,5 Megabytes in più di una configurazione «standard».

Se sarete stati bravi, e le inesistenti difficoltà consentiranno a chiunque di fare una bella figura, avrete anche risparmiato quasi un milione di lire e Vi troverete a disposizione molto, veramente molto in più.

La parte elettronica della scheda Xebec vicina all'Hard Disk ed ai collegamenti multi-polari piatti.

sperienza in cacciaviti ed in collegamenti di tipo Hi-Fi.

Smontato il drive da sostituire, il nostro Hard Disk va ad occuparne lo spazio, per metà, se si tratta di un «full-size», per intero, se invece il vecchio è un half-size.

La scheda controller va ad alloggiarsi con estrema facilità negli appositi slot liberi in qualsiasi PC IBM o compatibile. A questo punto la scelta delle soluzioni è data dalle Vostre necessità ed intenzioni, infatti nel caso

Il computer MPM, un «fully-compatible» con IBM con scheda e drive da 12,5 Megabyte della BASF in via di posizionamento. Per l'Hard Disk è stato utilizzato lo spazio già previsto.

Come si presenta il PC della MPM con Hard Disk - Scheda controller e collegamenti posizionati. Sono stati mantenuti i due floppy Drive originali ed è rimasto spazio per un secondo Hard Disk od altro.

Il kit come si presenta a confezione aperta - Appaiono evidenti le ridotte dimensioni del tutto.

Come aggiungere 12 Megabyte e mezzo al Vostro PC, guadagnare un floppy drive da 360k, risparmiare oltre un milione, tutto in 15 minuti, e salvare dati felici e contenti.

Fra le operazioni di normale routine, di chi lavora quotidianamente al PC, ormai c'è anche quella di discobolo, cioè di «lanciatore di dischi».

La gestione dello studio professionale, come quella del computer-amatore, e di mille altri atelier informatici è diventata, grazie alla grande quantità di programmi disponibili, sempre più caotica. È prevedibile che fra le malattie professionali da computer, ormai se ne contano diverse, ne emerga un'altra simile a quella già comunemente nota come sindrome del barista.

Questa solitamente si manifesta al polso destro del barista che lavora alla macchina del caffè.

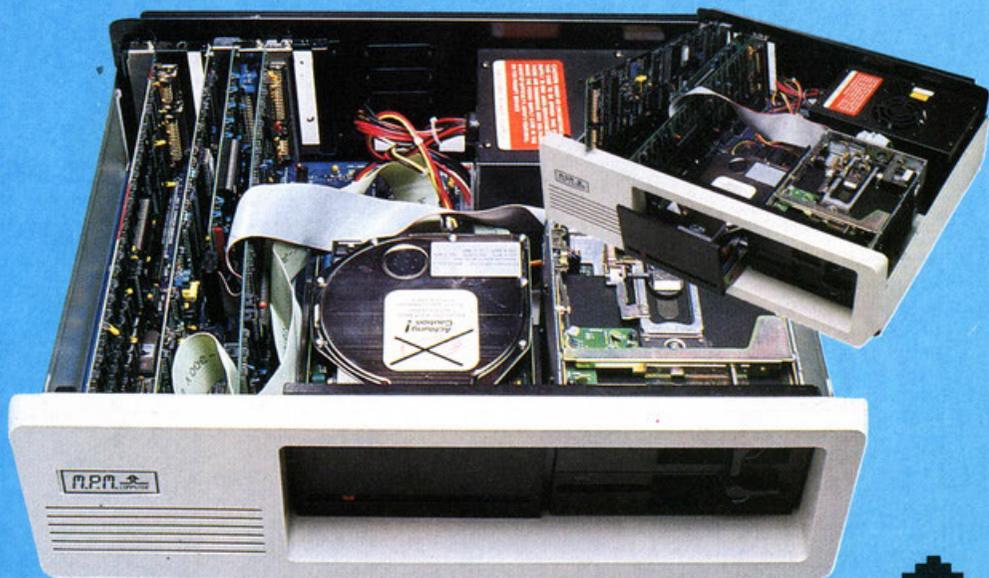
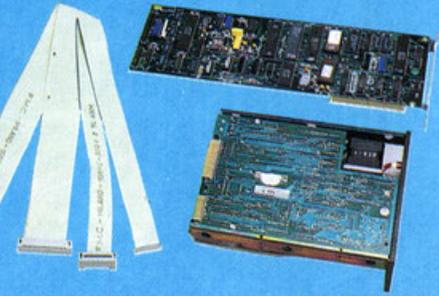
Similmente, chi lavora mettendo e togliendo dischetti dai drive del PC potrebbe essere vittima di una «malattia professionale» analogica, la «sindrome da floppy». Possibilità concretamente risolutoria, e per il discobolo e per la sindrome del barista è ravvisabile nell'utilizzo di un disco rigido, la cui capacità è mediamente di 30/40 volte superiori a quella di un normale floppy, anche se di fatto ne mantiene le dimensioni esterne.

La soluzione che abbiamo preso in esame è fornita dalla BSF, che, in fatto di «registrazione dati», non ha certo necessità di presentazioni.

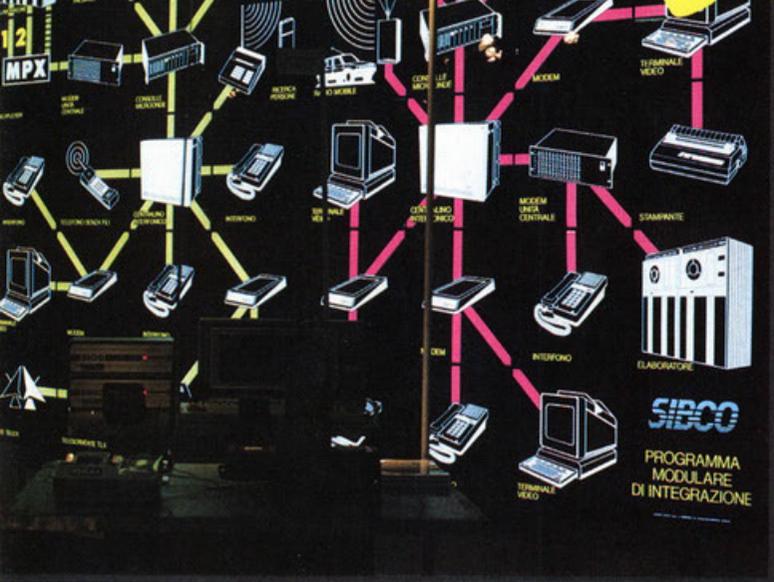
La DATA BASE, distributrice nei prodotti BASF per l'informatica, ci ha fornito il kit di montaggio.

Questo è costituito dal driver e disco in tutt'uno, da due gruppi di collegamenti a cavo multiplo piatto e dalla scheda controller appositamente realizzata e prodotta dalla Xebec.

Il montaggio non richiede alcun tipo di particolare abilità, se non un minimo di e-



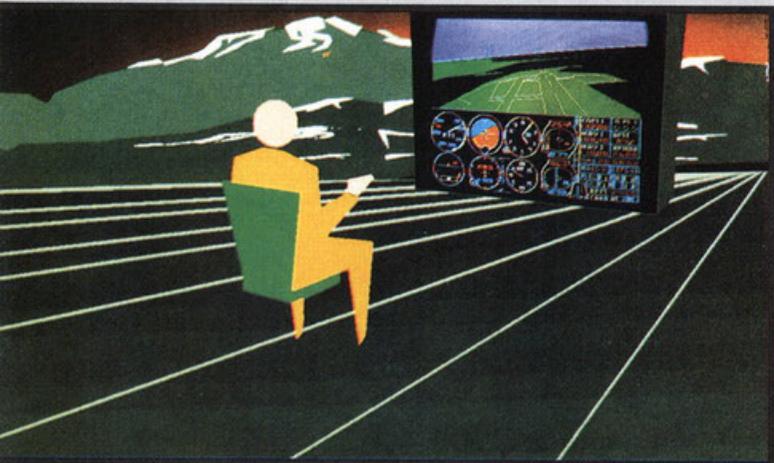
FIERE



SIO A Bologna - Un'ottima rappresentazione di Office Automation fatta a favore dei Manager che hanno «perdite di memoria».



LAS VEGAS - FUJI e GOODYEAR litigano. Infatti quest'ultima non vuole che **NESSUNO** usi i dirigibili per fare pubblicità!



LAS VEGAS - SIMULATORE DI VOLO anche per **MSX**. I molti amici che lo chiedevano saranno contenti!



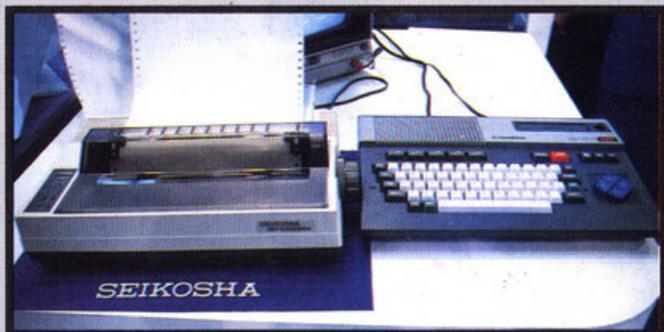
FRANCIA - Odissee nello Spazio. Seguiamo l'Odissea dell'Importazione.



CONSUMER ELECTRONICS SHOW - È veramente uno SHOW, tutto fa spettacolo e quando non basta s'inventa.



PHILIPS - Una stupenda MSX printer per il vostro Personal MSX Office Automation.



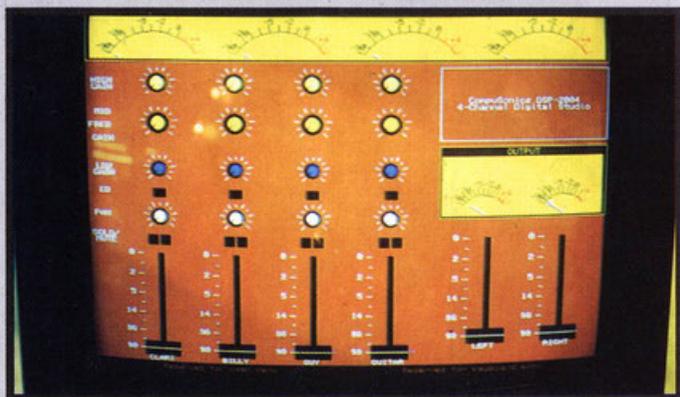
SEIKOSHA GOLDSTAR - Una «strana coppia» Giapponese la Stampante e Coreano l'MSX.



PIONEER - Scatenata verso gli impieghi Video-Creativi.



PANASONIC - Presente anche nei portatili PC IBM compatibili 100%.



COMPUSONIC - Non è solamente un bello esempio di computer-graphics, è un mixer VERO, che funziona veramente. L'abbiamo ascoltato, una cannonata!



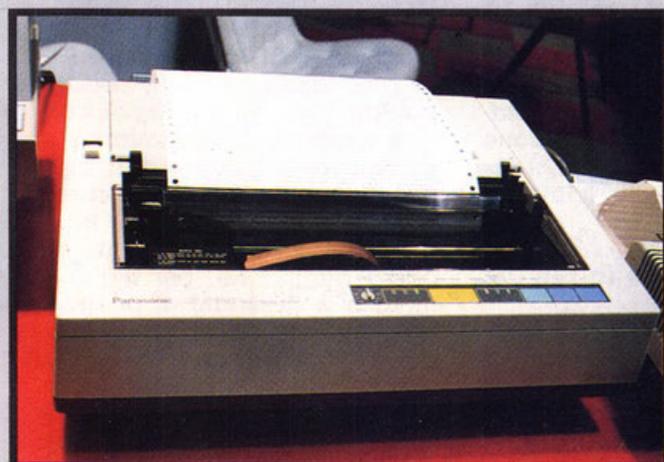
SANYO - La grafica è premiata nell'MSX. Questa penna ottica e programma promettono cose gustose.



EDP USA - FIELD COMPUTER propone un PC che non si sa cosa non possa fare. Meraviglioso!



SONY - Sembra un MSX ma è un poco differente, è destinato alla grafica, questione di dettagli (o).



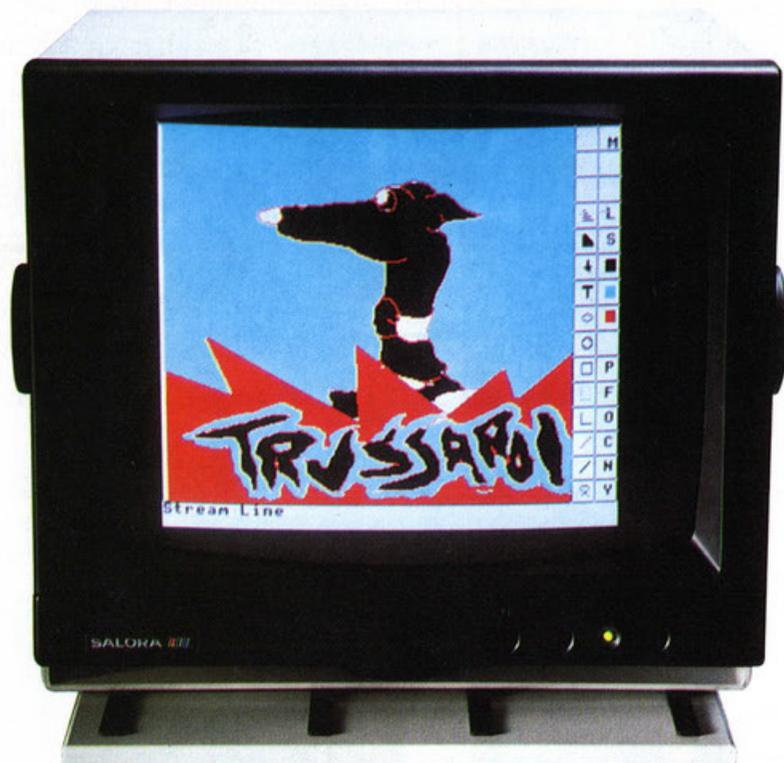
PANASONIC - Una stampante per office automation con un design molto pulito, «home».



POWERHOUSE - Lo dice la parola, potenza per la casa, questa azienda offre hard & soft per gestire; dal frigorifero al tornio, dal rubinetto al tv, tutto con il PC.



GRAFICA &



Un monitor venuto dal freddo

Overrossia «come comperare un monitor per farne di tutti i colori» e lavorare felici e contenti, per molti anni, con il Vostro computer.

Anche il modo, cioè la qualità, con cui si vedono le immagini del Vostro computer ha il suo prezzo.

Non è, come per l'abbigliamento, un fatto di «moda», ma una realtà di tipo molto più oggettivo, infatti resa cromatica, finezza di dettaglio, stabilità di immagine, ecc., oltre che dalle caratteristiche del computer, dipendono dalle caratteristiche del monitor.

Perché un Monitor costa di più di un TV

Uno dei motivi che porta un monitor a costare di più di un televisore è certamente di ordine industriale e cioè la minore quantità di pezzi venduti e quindi prodotti, con relativo aumento del prezzo.

Il tubo a raggi catodici,

cioè lo schermo, è di produzione e selezione molto speciale, infatti la distanza che separa le strisce di fosfori è ridotta a 3,8/3,1 decimi di millimetro, mentre nei tubi dei TV commerciali può anche superare il millimetro stesso.

Pertanto pur non avendo ne sintonizzatore per la ricezione, ne stadi di media frequenza, ne sezione audio, ne telecomando, ecc., il costo di acquisto è più alto di un televisore molto ben dotato.

Cosa un Monitor offre in più del TV

Il funzionamento di un apparecchio TV è previsto per le immagini in movimento, per cui la gran parte dei difetti che appaiono con immagini statiche, il mnoscopio per esempio, non si avvertono minimamente durante una sequenza

filmata. Il monitor è progettato per lavorare fondamentalmente con immagini statiche, e necessita quindi di stadi amplificatori di una grande «linearità» nella riproduzione per evitare fenomeni di distorsione, del tipo a Cuscinetto, Barilotto, ecc. Al di là della riproduzione lineare di figure geometriche esiste il problema della definizione, è indispensabile distinguere perfettamente dettagli e contorni di immagini piccolissime, come i segni di tipo grafico, per cui il Monitor viene classificato in funzione delle sue capacità di dettaglio, cioè di risoluzione. Esistono infatti tre categorie principali la bassa, la media e l'alta risoluzione.

20" di Alta Risoluzione chiamata «Media»

Uno dei più interessanti Monitor Professionali, dall'elevato rapporto Qualità - Prezzo, è il SALORA 445S.

La famosa casa Finlandese, conosciuta nel mercato «consumer» per i suoi televisori, ha presentato recentemente sul nostro mercato una serie di monitor monocromatici e a colori fra i quali abbiamo scelto il 20" a media risoluzione per parlarne in questa rubrica.

Perché abbiamo scelto un professionale da 20" a media risoluzione e specificatamente «questo» 20" lo spieghiamo subito:

- appare ovvio che chi si accinge a lavorare nel settore della Computer Graphics debba avere dei termini di riferimento sulle apparecchiature in commercio, sulle loro prestazioni ed i loro prezzi per poterne determinare il più favorevole rapporto prezzo/qualità
- lavorare e giocare al computer può diventare faticoso con schermi piccoli ed ancora più faticoso se questi sono anche a medio o bassa definizione, per cui questo monitor è destinato al professionista od all'amore «ricco», dato il costo rapportato a quello di acquisto

Come si presenta il SALORA 445S con lo stand che rende il monitor orientabile orizzontalmente e verticalmente.

di un home computer
- la «Media Definizione» del Salora, nel Test, realizzato nel nostro laboratorio, è risultata pari a quelle di monitor definiti ad Alta Risoluzione e di costo Due e persino Tre Volte superiore

- appare interessante, a questo punto, fare un investimento soprattutto se le prospettive dell'utilizzatore sono quelle di effettuare lavori di grafica professionale dove questa scelta emerge vincente

- l'affidabilità della macchina, progettata e costruita per un «lavoro pesante» è massima ed è garantita dai numerosi centri di assistenza tecnica che nel settore professionale vogliono dire serenità operativa.

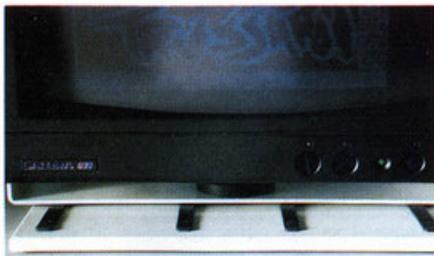
Il look

La prima cosa che si percepisce di questo monitor è il rigore stilistico del «cabinet» bianco che, nella versione dotata di stand (optional), è orientabile orizzontalmente e verticalmente.

Il frontale, a cornice scura per evitare ogni possibile riflesso, alloggia nella parte inferiore solo due regolazioni, luminosità e contrasto, nonché interruttore e spia di ac-



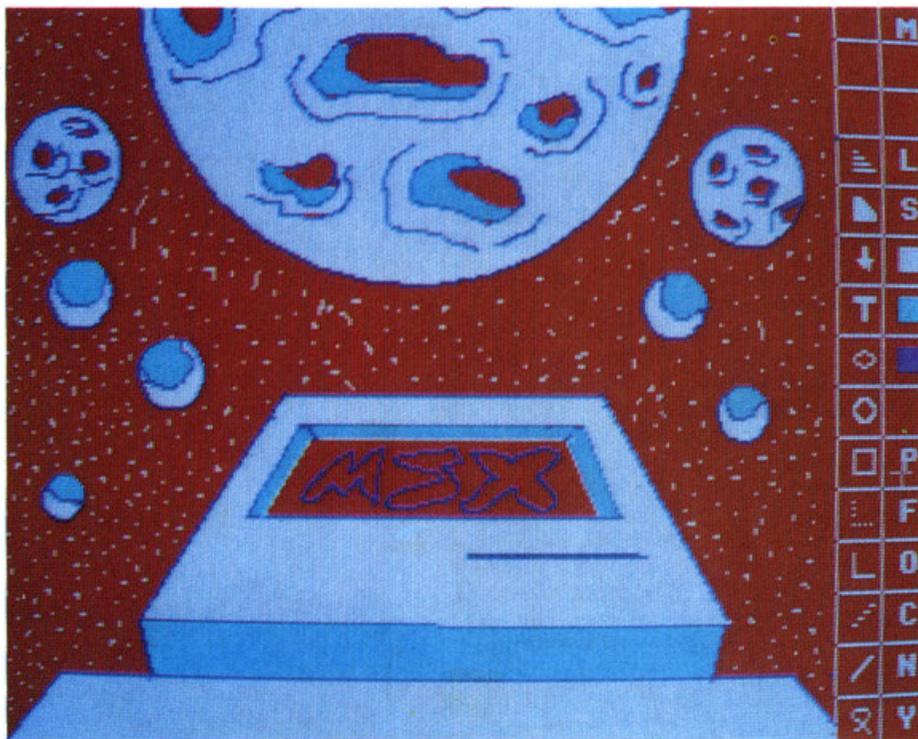
Il cavo autocostruito per collegare il monitor al BBC con cui sono state realizzate le immagini presentate.



Dettaglio dei tre comandi anteriori.



Il retro con la serie di attacchi RGB e di commutatori.



Immagini da computer realizzate con il PC BBC ed il Track Ball Marconi

censione.

La cura dei dettagli è meritevole di nota.

Il funzionamento

È superlativo, come si suol dire, «un altro modo di vedere», cioè significa dare l'addio alle immagini francobollo ed acquisire la dimensione del veramente professionale.

La geometria è assolutamente perfetta.

La purezza è elevatissima.

Le barre di colore appaiono ben definite. La stabilità dell'immagine è totale. Durante il funzionamento la dissipazione di calore è modestissima, il che garantisce ulteriormente la durata.

Interfacciabilità

Premesso che si tratta di un monitor rigorosamente professionale si rende necessario disporre di una uscita sul computer dei segnali indicati come RGB e synchro composto.

I più moderni apparecchi dispongono di questo tipo di uscita o comunque, per quelli che non hanno l'uscita richiesta, esistono delle interfacce speciali per colmare questa lacuna.

Non è previsto l'ingresso Video Composito.

Scheda tecnica

Tubo CRT

20" (48 cm) In-Line
90' - Med-Ris Pitch
0,42 - Hi-Res 0,31

Segnale

R-G-B 1,0 Vpp +/-6dB

Sincronismo

Composito sul Verde o esterno

Banda Passante

> 14 Mhz - 3dB

Risoluzione Orizzontale

> 1.000 dot Hi-Res

> 600 dot Med-Res

Frequenza di Scansione

15.625 Hz +/-500 Hz Or

50 Hz +/- 3 Hz Vr

Alimentazione

220 V +/- 10% 50 Hz 5

Consumo

45 - 65 W

Controlli Frontali

Luminosità - Contrasto - Interruttore - Spia

Connettori Posteriori

BNC x RGB in/out - Selettore di impedenza - Sincro In e Out

Accessori

Stand

Opzioni

Amplificatore TTL

Amplificatore 20 Mhz

COSTI

Monitor Colori - 20" Salora 445S

lire 4.100.000

Stand

lire 280.000

MSX

club

Eravamo certi che ci avreste scritto, telefonato, contattato!

Ma non avremmo immaginato MAI che lo avreste fatto in un numero COSÌ GRANDE. GRAZIE!

Veramente GRAZIE!

Grazie perché ci sentiamo premiati per le nostre, non poche, fatiche. Perché abbiamo avuto il coraggio di NON andare in edicola con una rivista che non fosse in grado di darVi proprio quello che Vi aspettavate e che qui ci vede RINGRAZIARE per un consenso che, i professionisti, NON ricevono MAI in un modo così palese ed entusiasta. GRAZIE!

TUTTI coloro che ci hanno scritto, ed hanno inviato anche il loro indirizzo, riceveranno, in **OMAGGIO**, la **TESSERA di MSX magazine SUPER CLUB!**

Tuttavia nessuno è rimasto fuori dal CLUB, anche se non ha ancora scritto!

Compilate con i dati richiesti, il Tagliando-Scheda che trovate a piè di pagina ed inviatelo IMMEDIATAMENTE a:

MSX magazine CLUB
Casella Postale 147 -
Roncadelle - BS

Non appena ci perverrà, completo di TUTTI i dati richiesti, la segreteria provvederà a farVi avere la **VOSTRA TESSERA PERSONALE** di iscrizione ai **MSX Magazine SUPER CLUB.**



MSX

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.



CLUB



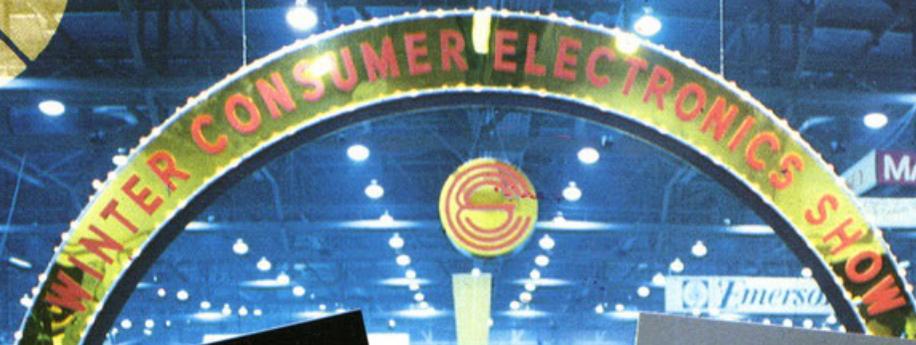
50

anch'io voglio essere un MSX-IANO!!!

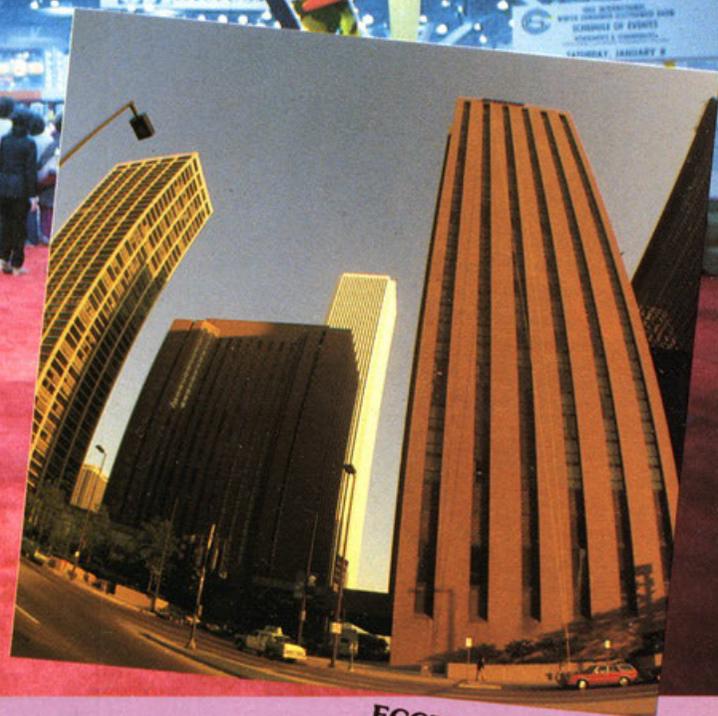


intercongress

20122 Milano - Via Larga, 7 - Tel. (02) 3452171 (4 linee) Telex n° 313064 INCONSI



ECCEZIONALE!!!



ECCEZIONALE!!!

Con Intercongress & MSX Magazine

**dal 31 Maggio al 6 Giugno a CHICAGO
al Summer CONSUMER ELECTRONICS
SHOW il «Summer» CES '86!**

La presentazione internazionale delle Novità dell'Elettronica di «Consumo» che vedremo in Europa nell'87

Dai TV da polso a colori ai Robot, dall'«MSX2 alle più incredibili periferiche, dai dischi Laser ai TV da 2000", dal Software più Creativo al Software più Sofisticato.

Tutto Quanto per il piacere della Elettronica, per la Tecnologia per il Business.

Potrete accompagnarVi a un nostro redattore o girare liberamente per 5 giorni di Show a CHICAGO

Inviateci subito la Vostra adesione!

Usate il modulo a piè di pagina.

Quota individuale di partecipazione:
Diritti di iscrizione Lit. 30.000
Mi/Chicago/Mi Lit. 2.180.000
Viaggio con regolari voli di linea.

Camera a due letti all'Hotel AMBASSADOR EAST - Chicago.

Supplemento camera Singola Lit. 630.000

Quota individuale di partecipazione con sistemazione in Suite;
per Una sola persona Lit. 3.730.000
per Due persone Lit. 2.540.000

RACCOMANDAZIONE - I tempi operativi invitano chiunque interessato al viaggio a dare conferma della propria adesione con Telegramma, Telefono, ecc. presso la Sede Intercongress, facendo comunque seguire la spedizione del tagliando di adesione qui riportato.

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

Partita I.V.A.

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Tel.

Spedire a: MSX Magazine - Casella Postale 147 Roncadelle - Brescia
Intercongress - Via Larga, 7 - 20122 Milano

Il presente ordine è accettato anche se fotocopiato

OFFERTA EXTRA!!

ECCEZIONALE!!



GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI PER SEGA SC 3000H

RISPARMIATE FINO AD OLTRE IL 50%



SUPERKIT

SUPERKIT Comprendente:

- 1 Computer SEGA SC 3000
- 1 Cartuccia Espansione 32K
- 1 Plotter a Colori SP400
- 1 Registratore SR 1000
- 2 Cartucce Game
- 1 Cassetta Programmi

Oltre Un MILIONE
e CINQUECENTOMILA lire
a sole

590.000!

SUPERKIT

SUPERKIT Comprendente:

- 1 Computer SEGA SC 3000
- 1 Cartuccia Espansione 32K
- 1 Registratore SR 1000
- 2 Cartucce Game
- 1 Cassetta Programmi

Oltre Un MILIONE
e CENTOMILA lire
a sole

390.000!

SUPERKIT

SUPERKIT Comprendente:

- 1 Computer SEGA SC 3000
- 1 Cartuccia Espansione 16K
- 1 Registratore SR 1000
- 1 Cartuccia Game
- 1 Cassette Programmi

Oltre Un MILIONE
e CENTOMILA lire
a sole

290.000!

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

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Il presente ordine è accettato anche se fotocopiato

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

Partita I.V.A.

PAGAMENTO:

- 1) Totale Anticipato, all'ordine mediante assegno circolare o vaglia postale.
- 2) Il pagamento contro assegno deve essere preceduto da un versamento di lire 50.000, da effettuarsi mediante vaglia od assegno circolare, che verranno defalcate al saldo effettuato contro assegno.
- 3) Le spese postali verranno addebitate, forfait, in sole lire 5.000

I PREZZI SONO TUTTI COMPRESI D'IVA

MSX MAGAZINE - Casella Postale 147 Roncadelle - Brescia