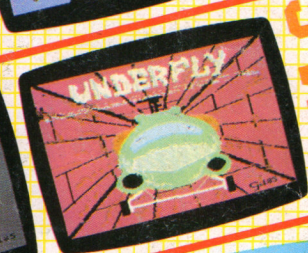
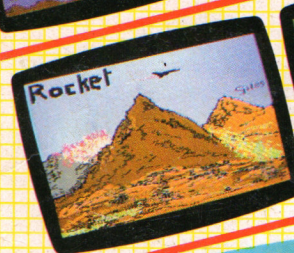
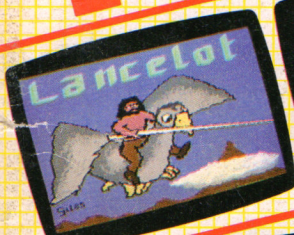


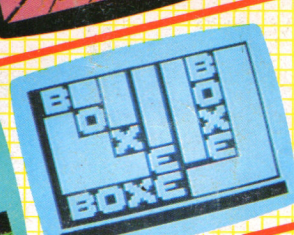
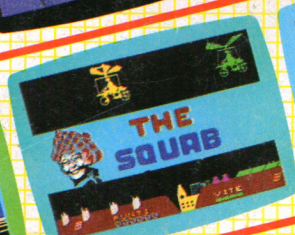
32 PAGINE
A COLORI

16 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K



CBM 64



SPECTRUM
48 K



...E LA TUA MAGLIETTA "GALATTICA"

**MANDATECI
I VOSTRI PROGRAMMI
!!!**

POTRETE VINCERE
da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

**"smanettoni"
del 64 e dello Spectrum
è il vostro momento
COLLABORATE!**

Per maggiori chiarimenti telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE. - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SUPERSPECIAL

Che grande affare, amici, che avete fatto non lasciandovi sfuggire questo specialissimo numero di Special Program!

Innanzitutto avete avuto praticamente in regalo una maglietta come se ne vedono poche in giro. Poi siete riusciti ad accaparrarvi, prima che andasse come al solito esaurito, un numero contenente otto giochi per il 64 e altrettanti per lo Spectrum 48K. Infine, particolare da non buttare certo via, potrete sfogliare una super rivista da 32 pagine, il massimo che possiate trovare in edicola.

Come potete vedere qualcosa nell'impostazione grafica della rivista è già cambiato. Vi promettiamo che dai prossimi numeri troverete in edicola una rivista ancora più bella, con le spiegazioni complete dei giochi.

ARRIVEDERCI A LUGLIO!

PER CHI HA IL COMMODORE CBM64

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM 48K

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.

IN QUESTO NUMERO

- 3** Superspecial: una maglietta, 16 giochi, 32 pagine
- 6** Lancelot: una tenzone senza tregua nè feriti
- 7** Videopalace: quanti giochi in uno solo!
- 8** Foxer: un gioco a sorpresa per i più curiosi
- 9** Senza tregua: all'inseguimento della gloria
- 10** La strega: un magico incantesimo o una triste morte?
- 11** The squab: una stranissima bicicletta volante
- 12** Corsa in moto: su e giù per il campo da trial
- 13** Boxe: la nobile arte tra chip e Z80
- 14** Rocket: un'astronave in mezzo alle caverne
- 15** The China clash: il Grande Demone vi attende!
- 16** Formula 1: tutti insieme in pole position
- 17** Magico: come si esce dal labirinto?
- 18** Mario e i mostri: sottoterra si lavora e si muore
- 19** Baseball match: battere e correre per vincere
- 20** Underfly: le pale dell'elicottero stanno già girando...
- 21** Halfpenny family: la "settimana" per tutti!
- 24** Il QL non è più uno sconosciuto
- 29** Un contagiri per il registratore a cassette

SULLA CASSETTA



CBM 64

LATO A



SPECTRUM

LATO B

8 GIOCHI

PER IL VOSTRO CBM 64

PRESENTAZIONE 00-31

- LANCELOT *31-80*
- FOXER *80-115*
- LA STREGA *115-145,5*
- CORSA IN MOTO *145-221*
- ROCKET *221-269*
- FORMULA I *269-314*
- MARIO E I MOSTRI *314*
- UNDERFLY

8 GIOCHI

PER IL VOSTRO SPECTRUM 48 K

- VIDEO PALACE
- SENZA TREGUA
- THE SQUAB
- BOXE
- THE CHINA CLASH
- MAGICO
- BASEBALL MATCH
- HALFPENNY FAMILY

...E NON DIMENTICATEVI LA MAGLIETTA!!!

LANCELOT

Un duello mortale in un paesaggio irreale. Si tratta di una tenzone che di cavalleresco ha veramente poco: dovete buttare giù dallo struzzo i vostri avversari, mangiare le loro uova e cercare di evitare l'impatto mortale con quell'orrendo animale preistorico.



CBM 64

TASTI

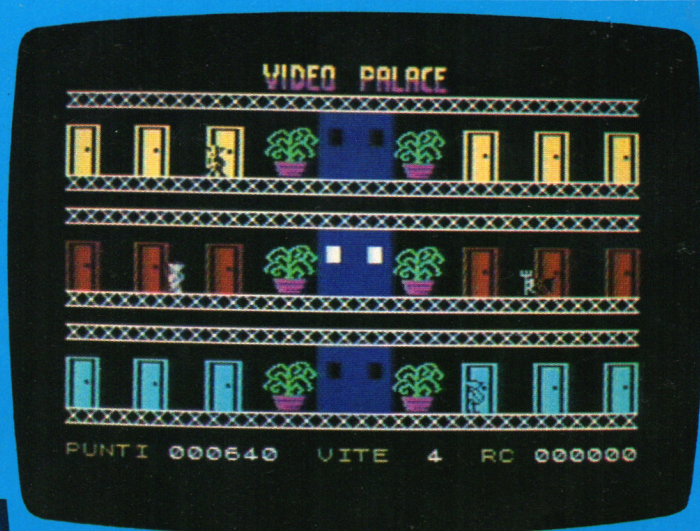


PORTA 2
FUOCO

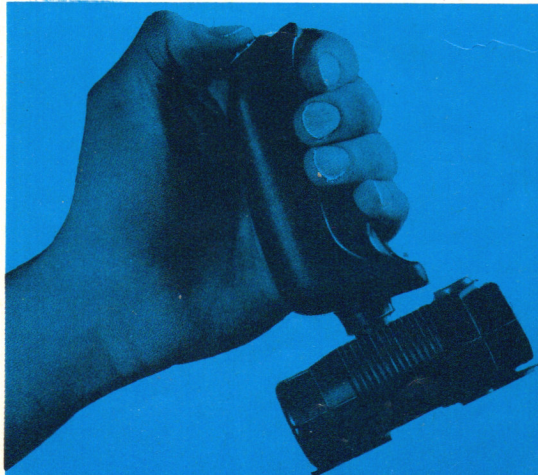
vola

VIDEO PALACE

Un gioco che ne vale 18. Non è una pubblicità per questo bellissimo videogame ma è la semplice verità. In questa specie di palazzo delle meraviglie si può giocare a 18 giochi diversi, basta entrare nelle diverse porte servendosi dell'ascensore per cambiare piano. Ma...



TASTI

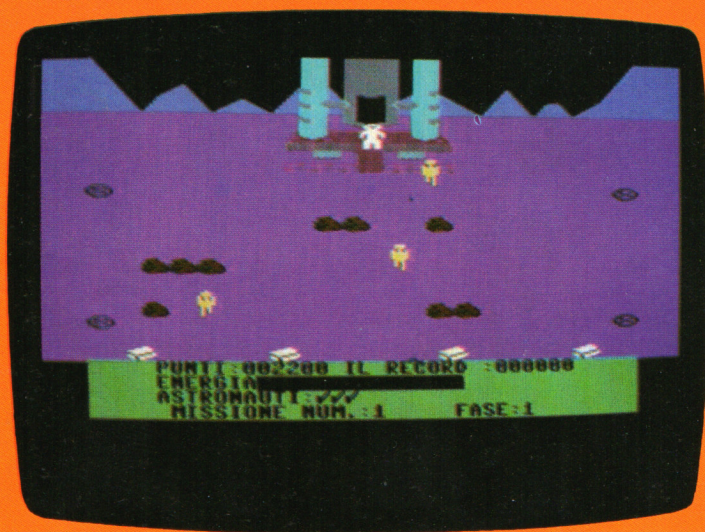


KEMPSTON

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

FOXER

Un'astronave che viaggia veloce nell'iperspazio. Stavolta gli iperspaziali sono quattro e in ognuno di essi il razzo si infila intrepido alla ricerca dell'oro. Il pericolo arriva da animali solo all'apparenza domestici. Il loro inseguimento non ci lascia tregua nè scampo!



CBM 64

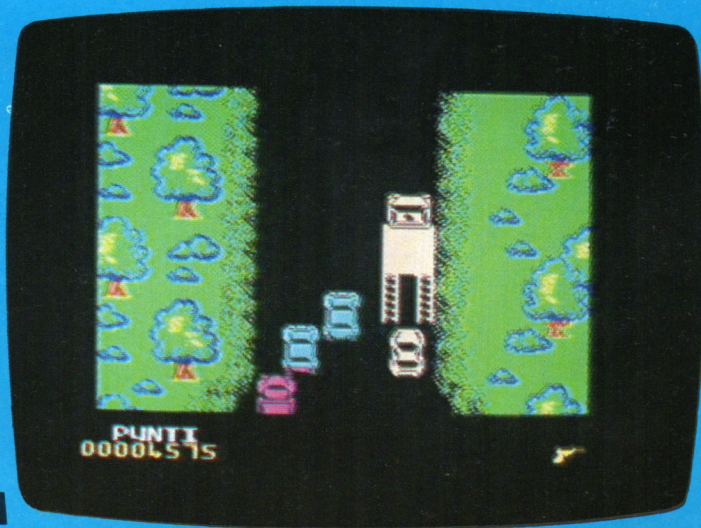
TASTI



PORTA 2

SENZA TREGUA

Una pazzesca corsa contro la morte a bordo di un'auto alla James Bond, cercando di prendere a sportellate o a mitragliate le vetture dei nemici. Il segreto sta nell'evitare l'attacco della macchina rossa e dell'elicottero. Quando poi arriva l'acqua, eliche pronte!



SPECTRUM

TASTI



KEMPSTON - SINCLAIR - AGF
tasti ridefinibili

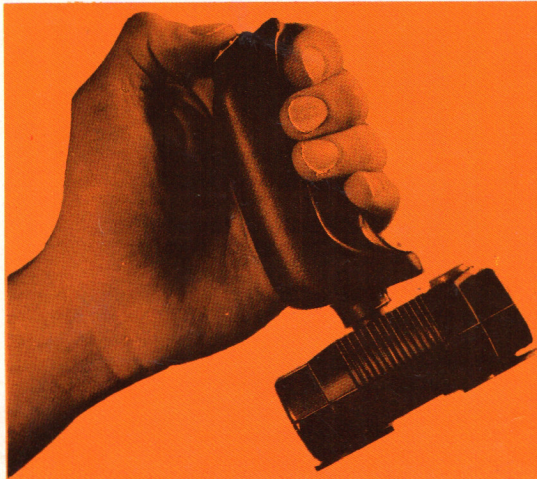
LA STREGA

Il tuo villaggio sta per essere sommerso dalla lava del vulcano. Prima che sia troppo tardi devi intervenire facendoti aiutare dalla fata tramutata in strega ma che tu puoi far ritornare bella grazie a una pozione da versare nel pentolone. Provacì e sbrigati.



CBM 64

TASTI



PORTA 2

F7	parte
F5	livelli
SPAZIO	pausa

THE SQUAB

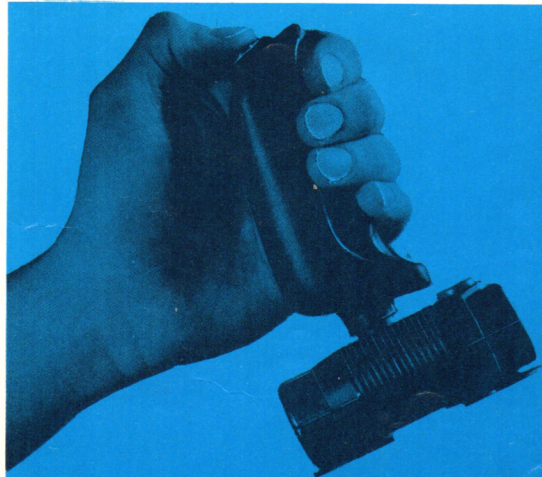
Una bicicletta volante che prima si batte contro un oggetto simile che la vuole distruggere, poi salva i gatti dalle automobili evitando aerei e mongolfiere.

Poi rifà la scorta di energia e infine porta a termine una gara rallystica diventando quindi invisibile.



SPECTRUM

TASTI



KEMPSTON - SINCLAIR

O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso
SPACE	fuoco
CAPS+S	musica si/no
CAPS+H	pausa

CORSA IN MOTO

Correre su una moto da trial pare semplice. Ma quando si tratta di affrontare una dopo l'altra difficoltà di grande livello come camion, salite erte e sdruciolevoli e pendenze da capogiro allora diventa quanto mai importante saper dosare il filo dell'acceleratore.



CBM 64

TASTI

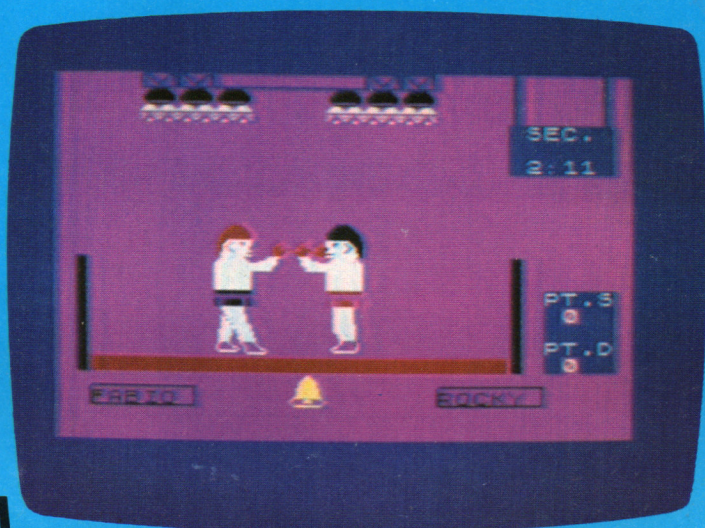


PORTA 2

F1	scelta opzioni
F3	percorsi
F7	musica si/no

BOXE

Chi non ha mai desiderato battersi ad armi pari con i più grandi pugili della storia della "Noble Art"? Con il vostro 48K ora è possibile. Basta avere un po' di fantasia e tanta velocità di esecuzione dei colpi più classici del pugilato. Occhio e copritevi!



SPECTRUM

TASTI



K.O.	a 22 punti
ROUND	da 2 a 9
MINUTI	da 1 a 3 per round
N/X	sinistra pugile 1/2
M/C	destra pugile 1/2
P/O	pugno alto pugile 1/2
L/S	pugno basso pugile 1/2

ROCKET

Alla guida di un'astronave devi pilotarla attraverso alcune caverne (che puoi costruirti se vuoi e se sai).

Il tuo obiettivo è distruggere le basi nemiche e per ultimo il reattore nucleare. Ma forse è molto più bello entrare in Editor (tasto E) e farsi da soli il gioco.



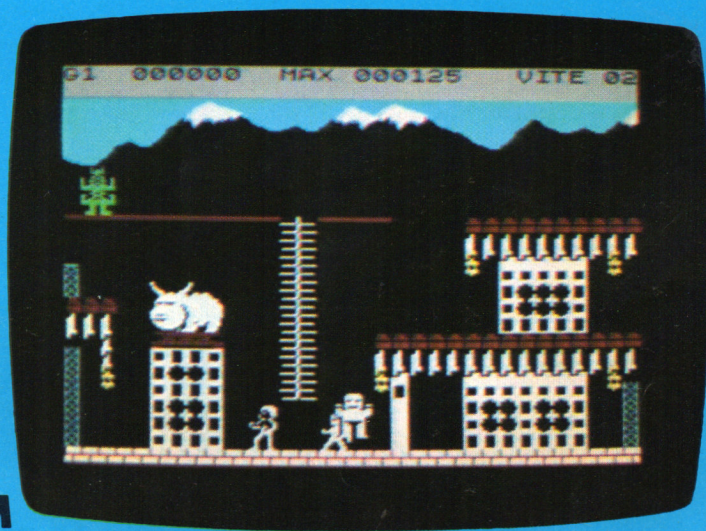
CBM 64

TASTI

T	allenamento
Q	cursore in alto
Z	cursore in basso
I	cursore sinistra
P	cursore destra
SPAZIO	assieme ai cursori costruisce caverne
M	missili
R	radar
S	salva caverne costruite
L	altre caverne

THE CHINA CLASH

Gli schermi si succedono sempre più difficili sino all'ultimo quando bisogna uccidere il Grande Demone. Per completare uno schermo, occorre raccogliere tutti gli oggetti gialli. A volte basta prenderne uno solo, ma attenzione, deve essere quello giusto se no...



SPECTRUM

TASTI



KEMPSTON - PROTEK - SINCLAIR

O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso
da Z a M	pugno/calcio
SYMBOL SHIFT	musica si/no
ENTER	pausa
BREAK	lascia gioco

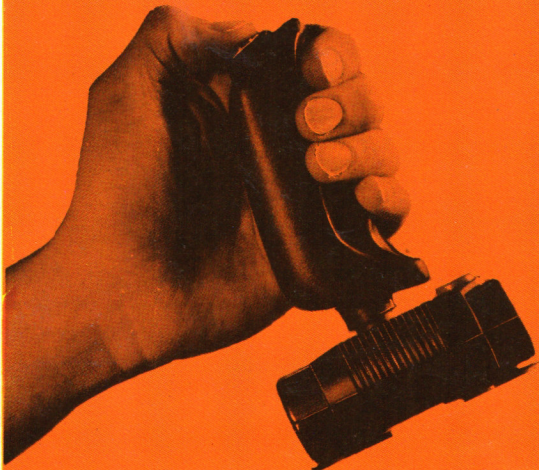
FORMULA 1

Una potente monoposto da condurre in giro per i più importanti circuiti del mondo. Il turbo del motore ruggisce e aspetta che il pilota imposti gara e soprattutto curve evitando i cartelli e le facilissime uscite di pista. Sul cruscotto c'è una strumentazione completa.



CBM 64

TASTI



PORTA 2

JOY AVANTI

accelera

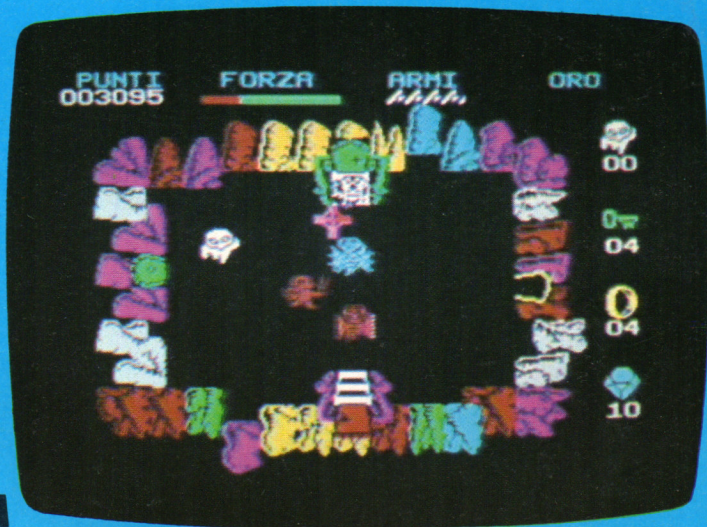
JOY INDIETRO

frena

MAGICO

Come uscire dal labirinto prima possibile? Bisogna trovare tutti e 4 i pezzi del leone d'oro sparsi nei sette livelli. Potete usare gli ascensori o i tombini.

Se trovate un ascensore magico potete andare al livello che volete ma dovete conoscere il codice segreto.



SPECTRUM

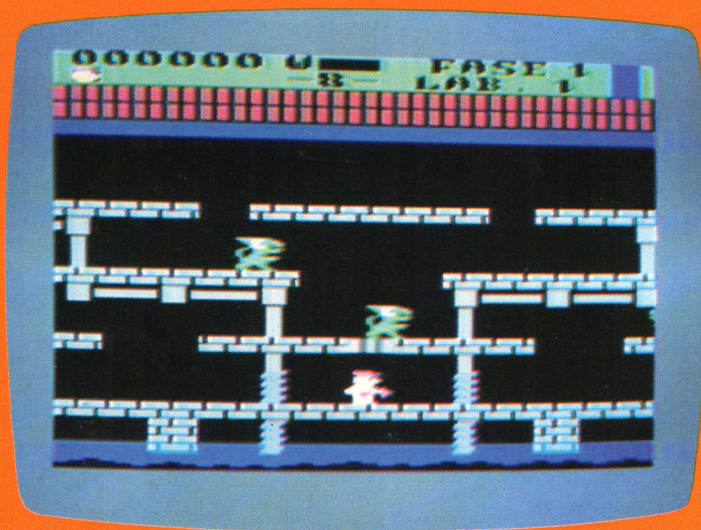
TASTI



O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso
M	fuoco

MARIO E I MOSTRI

Nelle viscere della terra accade di tutto. Anche se Mario rischia quotidianamente la vita cercando di evitare i mostri che gli si parano davanti nel suo lavoro. Lui va nel sotterraneo della città fantasma e teschi terrificanti cercano di toccarlo mortalmente.



CBM 64

TASTI



PORTA 2

F1	gioca
F5	musica sì/no

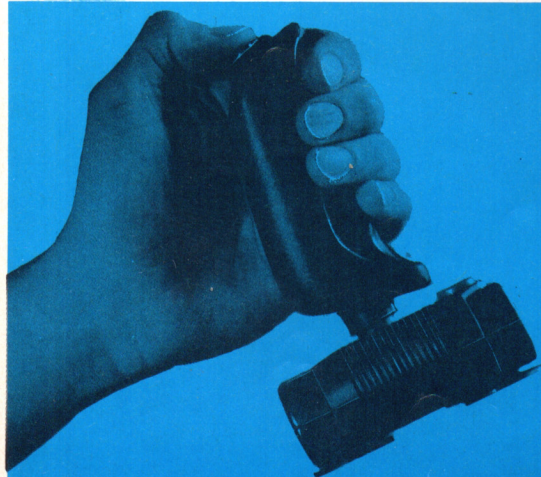
BASEBALL MATCH

In 3/6/9 innings due squadre si affrontano alla morte. Un punto per ogni giocatore che dopo la battuta riesce a fare il giro del campo. L'inning termina quando le due squadre hanno perso entrambe 3 uomini. Si perde un uomo con 3 sbagli in battuta o se si è "toccati".



SPECTRUM

TASTI

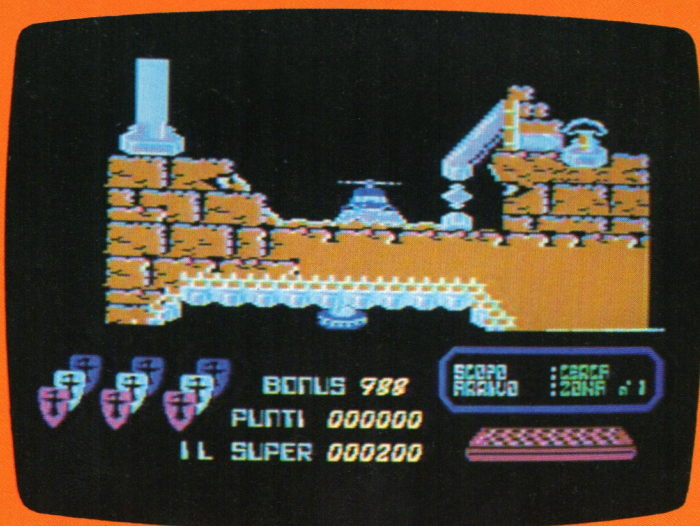


KEMPSTON - SINCLAIR

istruzioni nel programma
tasti ridefinibili

UNDERFLY

Un elicottero armato sino ai denti è rimasto intrappolato nelle rovine di una città semidistrutta. Il pilota conosce la strada del ritorno ma questa è lunga e difficile. Una volta in volo occorre trovare le "chiavi" in giro per il percorso a suon di bombe.



CBM 64

TASTI



PORTA 2

SPAZIO + F1

vola

HALFPENNY FAMILY

Bisogna aprire la cassaforte della banca per pagare le "paghette" settimanali alla famiglia che sa sdebitarsi in maniera visibile e mangiabile. Prima occorre trovare le parti della combinazione, in ordine. Servitevi dei vari membri della famiglia che ci sanno tutti fare.



SPECTRUM

TASTI



Q/E	sinistra
W/P	destra
da A a ENTER	entra e esce
da CAPS a BREAK	salta
1	sceglie Billy
2	sceglie Betty
3	sceglie Tom
4	sceglie Paul
5	sceglie Jimmy

GAMES

TOP 20

SPECTRUM TOP 10		COMMODORE 64 TOP 10	
1	GHOSTBUSTERS (ACTIVISION)	1	GHOSTBUSTERS (ACTIVISION)
2	BOOTY (FIREBIRD)	2	DALEY THOMPSON'S DECATHLON (OCEAN)
3	KNIGHT LORE (ULTIMATE)	3	BOOTY (FIREBIRD)
4	UNDERWURLDE (ULTIMATE)	4	HUNCHBACK II (OCEAN)
5	SKOOLDAZE (MICROSPHERE)	5	SELECT 1 (COMPUTER RECORDS)
6	MATCH DAY (OCEAN)	6	RAID OVER MOSCOW (US GOLD)
7	DALEY THOMPSON'S DECATHLON (OCEAN)	7	MATCH POINT (PSION)
8	AIRWOLF (ELITE)	8	SPY HUNTER (US GOLD)
9	SELECT 1 (COMPUTER RECORDS)	9	TORNADO LOW LEVEL (VORTEX)
10	HUNCHBACK II (OCEAN)	10	JET SET WILLY (SOFTWARE PROJECTS)

	Titolo	Software house	Computer
1	GHOSTBUSTERS (ACTIVISION)	SPECTRUM / COMMODORE 64	
2	BOOTY (FIREBIRD)	SPECTRUM / COMMODORE 64	
3	DALEY THOMPSON'S DECATHLON (OCEAN)	SPECTRUM / COMM. 64	
4	KNIGHT LORE (ULTIMATE)	SPECTRUM	
5	UNDERWURLDE (ULTIMATE)	SPECTRUM	
6	SELECT 1 (COMPUTER RECORDS)	SPECTRUM / COMM. 64	
7	SKOOLDAZE (MICROSPHERE)	SPECTRUM	
8	HUNCHBACK II (OCEAN)	SPECTRUM / COMMODORE 64	
9	MATCH DAY (OCEAN)	SPECTRUM	
10	RAID OVER MOSCOW (US GOLD)	COMMODORE 64	
11	AIRWOLF (ELITE)	SPECTRUM	
12	DOOMDARK'S REVENGE (BEYOND)	SPECTRUM	
13	BEACH HEAD (US GOLD)	SPECTRUM / COMMODORE 64	
14	MATCH POINT (PSION)	SPECTRUM / COMMODORE 64	
15	POLE POSITION (ATARI)	SPECTRUM	
16	BLUE MAX (US GOLD)	SPECTRUM / COMMODORE 64	
17	BLOCKBUSTERS (MACSEN)	SPECTRUM / COMMODORE	
18	SPY HUNTER (US GOLD)	COMMODORE 64	
19	TORNADO LOW LEVEL (VORTEX)	SPECTRUM / COMMODORE 64	
20	JET SET WILLY (SOFTWARE PROJECTS)	SPECTRUM / COMMODORE 64	

IL SOFTWARE DEL QL: DISPONIBILITÀ E SVILUPPO

Il QL è un computer totalmente nuovo, che si posiziona in una fascia di mercato completamente diversa dagli altri: tra gli home computer più sofisticati ed i personal per uso professionale.

“L’obbiettivo della Sinclair” — ha dichiarato il Dr. Monteleone, Overseas Software Manager della casa inglese responsabile della produzione di software per Italia, Francia e Spagna — “è quello di sviluppare e commercializzare soltanto applicazioni professionali, che rispondono a canoni ben precisi e standard di interfaccia con l’utente, di gestione dei dati e persino di organizzazione dei manuali. In tutti i paesi europei il software Sinclair segue queste regole. Chiaramente, se da una parte ciò garantisce la presenza di software estremamente professionale, dall’altra

i tempi di sviluppo e soprattutto di test sono più lunghi.”

La volontà della Sinclair è comunque quella di investire nello sviluppo di software — anche localmente — e soprattutto di garantire un completo sviluppo di assistenza a tutto il software distribuito e targato Sinclair. (Hot-Line). Vediamo in dettaglio cosa la Sinclair ha in progetto, incominciando dal software Psion.

Psion

È stata recentemente rilasciata una seconda versione, 2.0 del software Psion (Abacus, Quill, Easel, Archive), in grado di soddisfare esigenze professionali molto sofisticate.

Di seguito sono riportati alcuni parametri di confronto tra le due versioni:

TEMPO DI CARICAMENTO	VERSIONE 1.0	VERSIONE 2.0
Abacus	30 sec.	16 sec.
Archive	37 sec.	17 sec.
Easel	41 sec.	24 sec.
Quill	37 sec.	17 sec.
MEMORIA DISPONIBILE		
Abacus	15k 1110 celle	23k 1600 celle
Archive	12k	20k
Easel	8k	12k
Quill	12k	20k

La versione 2.0, inoltre, dispone di un programma Install-Bas che consente di installare la propria stampante scegliendo l'opportuno Printer Driver in una lista di 8 disponibili. È comunque molto facile creare anche altri Printer Drive se sfortunatamente la propria stampante non è compresa tra quelle elencate.

Sempre nella versione 2.0 esiste poi un altro programma, Config-Bas, che permette di configurare il proprio sistema: sia in termini hardware (per esempio se si usano floppy o hard disk) che di software (modifica dell'ordine di sort dei caratteri).

Oltre la Psion

La Sinclair ha pianificato la traduzione di applicazioni rivolte ad una utenza professionale. In particolare: QL Cash-Trader, QL Decision Maker, QL Project Planner, QL Entrepreneur.

La traduzione non riguarda solo i manuali, ma anche gli stessi programmi saranno adattati ad una realtà leggermente differente.

QL Cash-Trader

Il QL Cash-Trader è un sistema di contabilità che permette a chiunque voglia gestire flussi di cassa, di mantenere il bilancio delle entrate e delle uscite, e di ottenere ogni giorno in modo estre-

mamente semplice un Report sulla situazione IVA.

Il QL Cash-Trader non è una gestione della contabilità, ma uno strumento per avere in ogni istante aggiornata la propria situazione di cassa.

Sfrutta completamente le caratteristiche del QL: multitasking, grafica e un ambiente di lavoro in finestre, ognuna delle quali contiene differenti informazioni.

Il manuale è completo in ogni dettaglio e contiene anche una parte Tutorial.

QL Project Planner

Il QL Project Planner consente di costituire graficamente sul monitor il diagramma di un progetto secondo la tecnica Pert.

Sia il manuale che il programma sono comprensivi di un corso di autoistruzione.

Per chi ha già esperienze di Pert, diciamo che l'utente inserendo pochi dati di input può:

- disegnare sul monitor il reticolo della attività
- vedere immediatamente quali sono le attività critiche
- calcolare il tempo totale richiesto per completare il progetto
- riorganizzare la priorità e l'ordine di esecuzione delle attività nel modo più logico
- determinare il costo totale del progetto.

QL Decision Maker

Il QL Decision Maker è un programma che aiuta l'utente a decidere quale è la scelta ottimale in un insieme di possibili azioni in cui sono coinvolte probabilità e somme di denaro.

Il programma simula l'effetto di ogni decisione ed associa ad ognuna di esse un certo valore di rischio.

L'utente può così valutare tutte le possibili alternative e prendere una decisione nel modo più scientifico possibile, partendo dalla propria esperienza (valutata come probabilità che è possibile assegnare ad ogni evento).

QL Entrepreneur

QL Entrepreneur è un'applicazione molto divertente e utile per chi vuole intraprendere una nuova attività commerciale.

Il programma aiuta l'utente a decidere di quali informazioni ha bisogno per cominciare la nuova attività. Determina il break-event point e simula il flusso di cassa per 18 mesi successivi, producendo un bilancio di entrate, uscite, IVA.

Consente inoltre di simulare diverse alternative, suggerendo eventuali soluzioni che possono sfuggire all'utente.

Le quattro applicazioni brevemente analizzate dimostrano le capacità del QL in termini di multitasking, grafica e finestre.

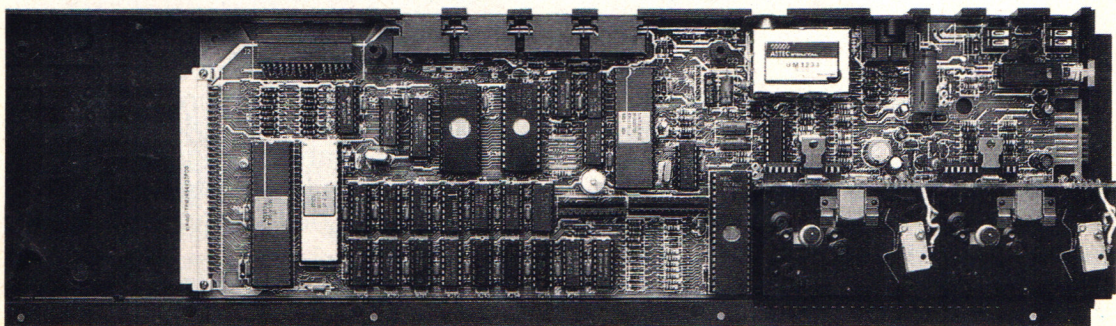
Tutti e 4 i programmi presentano evidenti similitudini nella gestione dello schermo, dei colori, dei menù, dei dati e contengono un corso di autoistruzione.

La Sinclair, quindi, si è preoccupata di dare la possibilità anche all'utente più inesperto di imparare non solo ad usare il computer ma, aspetto ben più difficile ed importante (e spesso trascurato) di apprendere nuove tecniche di lavoro indipendenti dal programma o dal computer.

Software Italiano

La Sinclair sta anche investendo nello sviluppo di software realizzato in Italia. A questo proposito il Dr. Monteleone coordina l'attività di parecchie Software Houses e alcuni dei progetti in corso in Italia saranno esportati all'estero. Una Software House di Roma ha realizzato una applicazione molto interessante per i medici; un'altra Software House di Milano sta sviluppando un programma di Forecast, che sarà distribuito dalla Sinclair anche nella versione inglese per altre nazioni europee. La stessa Software House sviluppa un programma di Contabilità e di Magazzino.

È chiara quindi la volontà di indirizzare il QL verso il mercato professionale, sfruttando il vantaggio del costo estremamente ridotto, soprattutto se si pensa che i 4 programmi della Psion sono inclusi nel prezzo del computer.



Per quanto riguarda i tempi di rilascio, l'applicazione rivolta ai medici sarà disponibile entro giugno, il Forecast entro settembre, il Magazzino entro ottobre, la Contabilità entro dicembre, le versioni italiane del QL Cash-Trader, QL Entrepreneur, QL Decision Maker e QL Project Planner entro settembre.

Linguaggi

Attualmente è disponibile il linguaggio Assembler, che comprende anche uno screen-editor. La Sinclair ha in programma di commercializzare nei prossimi mesi una versione "C" della Lattice e un Fortran 77.

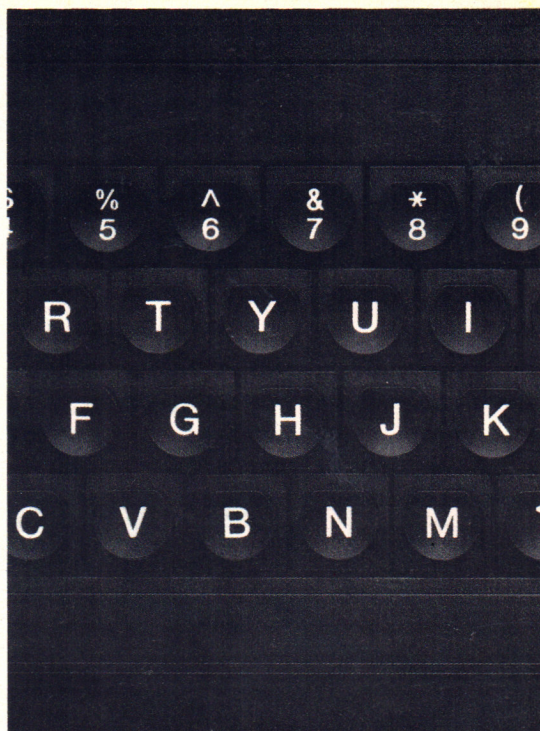
Tool

I Tool di programmazione targati Sinclair sono stati recentemente arricchiti dalla disponibilità del QL-Monitor e del QL-Toolkit. Il primo comprende anche un disassembler e permette di esaminare a fondo tutte le caratteristiche del QL e del SuperBasic. Il secondo è sia un insieme di programmi sia di estensioni al SuperBasic.

Fanno parte del QL Toolkit uno screen-editor, una utility di spooling, una utility di controllo e di assegnazione delle priorità di esecuzione dei lavori di multitasking, una utility per gestire l'accesso random ai files su Microdrive.

Progetti futuri

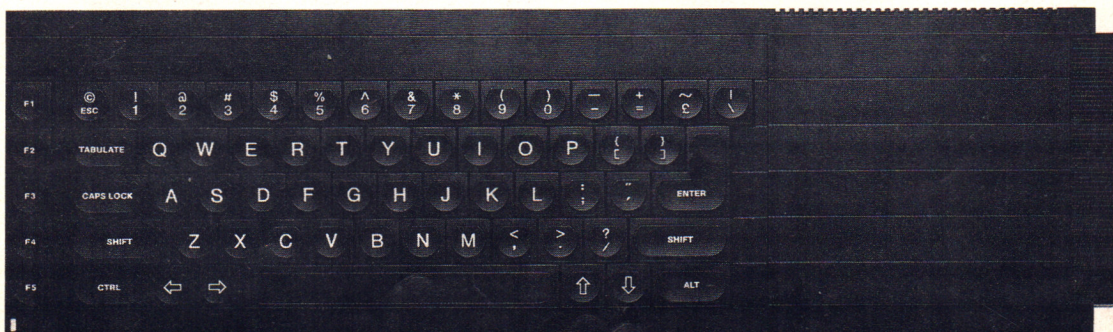
Sono attualmente in via di sviluppo altri programmi sul QL anche da parte di



Software Houses americane, che dovrebbero essere disponibile entro la fine dell'anno.

In linea di massima i progetti più interessanti riguardano le seguenti applicazioni:

- un sistema per disegnare
- un sistema CAD
- un Word Processor estremamente potente e sofisticato contenente anche un dizionario
- alcuni giochi di strategia
- programmi di comunicazione fra QL/IBM.



STREPITOSO!

E' IN EDICOLA IL N°9

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO

**VIC 20 E
SPECTRUM 48 K.**

DA NON PERDERE!

UN CONTAGIRI PER IL REGISTRATORE A CASSETTE

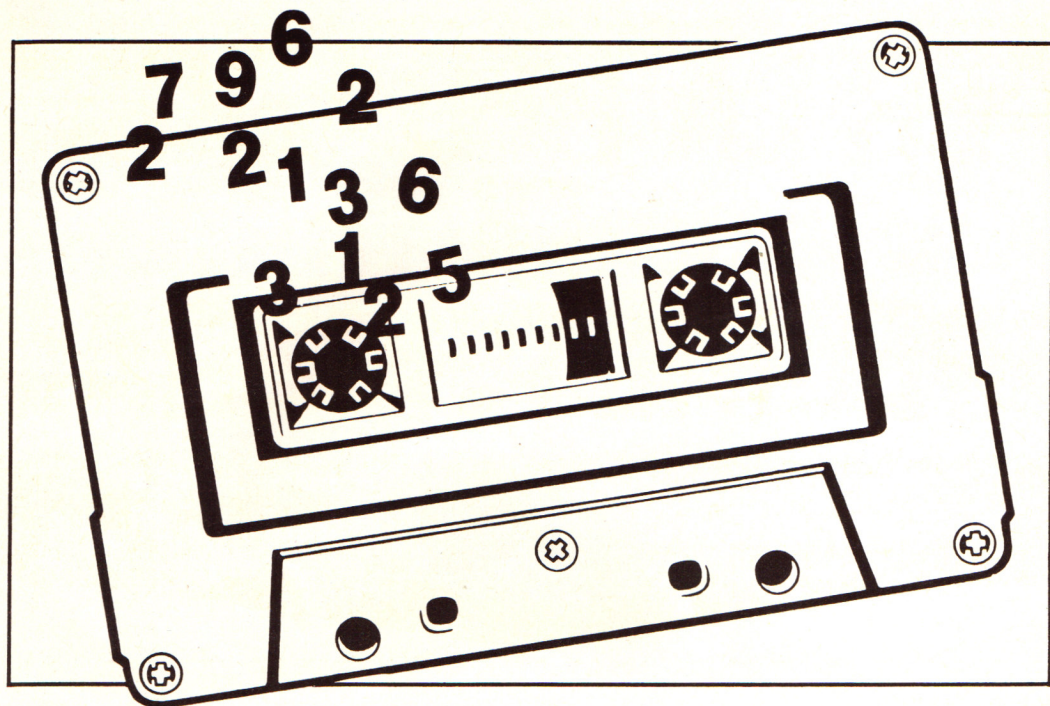


Agli appassionati di computer che — come me — devono mantenersi nei limiti di un budget molto ridotto, interesserà forse sapere come ho adattato un contagiri al mio vecchio registratore a cassette Philips. Come molti altri utenti dello Spectrum, trovo che solo delle cassette audio di buona qualità forniscono delle buone prestazioni sotto il profilo LOAD/SAVE. Dato che per motivi d'economia memorizzo più o meno dieci programmi su ciascuna facciata, un contagiri diventa un accessorio indispensabile. Alcune marche di registratori — come il mio Philips — non hanno questo accessorio di serie, ma credo che il mio semplice adattamento si presti

alla maggior parte dei registratori.

Si tratta fondamentalmente di acquistare un contagiri per registratori a nastro e adattarlo alla meccanica di un registratore a cassette. La sola modifica permanente che ho dovuto apportare al registratore a cassette è un foro del diametro di 1,30 mm. praticato nel coperchio.

Il contagiri viene montato su un blocchetto di legno e poggia sul coperchio del registratore. Attraverso il buco nel coperchio passa un pezzo di tubo di gomma che collega la ruota del contagiri alla trasmissione della cassetta sottostante. Il tubo è di gomma flessibile, con un diametro esterno di



8 mm. e un diametro interno di 5 mm.: deve essere cavo e non pieno, poiché deve poggiare sull'anello che fa girare la cassetta, e non sul perno stazionario centrale. Mi sono servito di un collante per unire il tubo alla puleggia del contagiri cercando di fissarlo in posizione centrale, ma si tenga conto che un tubo di gomma tende ad assumere delle piccole eccentricità.

La sola vera difficoltà dell'operazione sta nell'assicurarsi che la gomma aderisca con la giusta pressione alla trasmissione del registratore: troppa pressione produrrebbe un attrito che rallenterebbe la cassetta. Io ci sono riuscito tagliando il tubo con un eccesso

di circa 3 mm. di lunghezza e poi incollando dei sottili cuscinetti di gomma sotto il bloccetto di legno fino ad ottenere la pressione giusta.

Trovo che questo adattamento sia prezioso per trovare i programmi sulle cassette. Inoltre, non ostacola minimamente il funzionamento del registratore: i programmi che avevo memorizzato prima di realizzarlo, ora caricano perfettamente anche col contagiri in posizione.

Del resto, un contagiri da poche migliaia di lire e mezz'oretta di lavoro sono un bel risparmio rispetto all'acquisto di un nuovo registratore a cassette con contagiri incorporato!

Cr. Bar.

PER LA REDAZIONE DI SPECIAL PROGRAM

**Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Program e Special Program,
presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano**

Io sottoscritto anni.....

abitante a..... in via..... Tel.

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualchealtro suggerimento.....

.....

.....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Special Program il seguente gioco
(o simile)

.....



**TRA UN MESE
E' IN EDICOLA IL N. 14 DI**



**32 PAGINE
A COLORI**

**CON ALTRI 10 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE GIRANO
SUL COMMODORE CBM64
E SULLO SPECTRUM 48K**

**ASSOLUTAMENTE
DA NON PERDERE!!**