

Questa puntata del super software ospita un lavoro di un lettore che ha già collaborato con la nostra rivista per il Software Apple.

Il programma presentato è un gioco: un adventure, anche se in effetti oltre al classico adventure comprende una sorta di arcade. Infatti mentre ve ne andate tranquillamente in giro per le varie stanze del gioco c'è la possibilità di incontrare un nemico: un robot. Il robot è posto a difesa dell'area di gioco e per neutralizzarlo è necessario possedere una pistola e i relativi proiettili in modo da poterlo distruggere. Trattandosi di un gioco non possiamo pubblicare il listato, altrimenti conoscereste subito la soluzione e non ci sarebbe alcun piacere a giocare. Inoltre sul disco ci sono le schermate di presentazione che sono molto belle (e difficili da copiare in binario). Perciò chi lo desidera può acquistare il programma in redazione con le solite modalità. I dischetti sono tre: un disco di start con le schermate di inizio, le informazioni preliminari e la prima parte del gioco; il secondo disco contiene le schermate del gioco, e le parti di programma relative a particolari zone del gioco; infine il terzo disco contiene i sorgenti di tutto l'adventure, indispensabili per chi voglia modificarsi alcune parti del gioco o semplicemente scoprire alcuni trucchi di programmazione. Un piccolo aiuto per iniziare: tutte le informazioni necessarie sono sempre presenti sullo schermo, inoltre considerate che l'autore è un programmatore (abituato a pensare in binario)

Operazione Apokalypsis

di Riccardo e Stefano Giacomazzi - Lido di Venezia (VE)

Siete comodamente seduti davanti alla TV a casa vostra quando sentite suonare il campanello; alla porta trovate due loschi individui che vi consegnano una lettera e vi invitano molto bruscamente a seguirli.

Leggendo la lettera capite che siete stati scelti, grazie alle vostre notevoli capacità, per svolgere un'importantissima nonché pericolosissima missione. I due individui sono degli agenti segreti della CIA che vi hanno assoldato per conto dell'ESA (Ente Spaziale Europeo) e vi stanno conducendo alla base di lancio per un volo speciale a bordo dello «Space Shuttle». Lo scopo di questa missione è quello di raggiungere una nave spaziale (aliena?), che si sta dirigendo verso la Terra e precisamente in prossimità del Giappone, tentando di raggiungere la sala di comando o la sala macchine per impedire l'imminente catastrofe; infatti il nome del gioco significa in greco «apocalisse».

Dopo la partenza dello Shuttle e l'entrata nell'astronave, la vostra avventura avrà inizio...

Istruzioni

Per giocare bisogna inserire il disco Apokalypsis #1, comunque anche se si inserisce il disco #2 si viene avvertiti

dello sbaglio. All'inizio viene mostrato il prologo dell'avventura, cioè la lettera che avete ricevuto e, dopo averla letta, viene mostrata la partenza dello Shuttle con tanto di count-down ed infine l'avvicinamento dell'astronauta all'astronave. A questo punto viene caricato il gioco vero e proprio che avvisa di inserire il disco Apokalypsis #2 nel drive 1 non appena termina il caricamento del gioco; comunque, anche in questo caso, si verrà avvisati in caso di sbaglio non appena verrà effettuato il primo accesso al disco.

Per iniziare a giocare basta premere un tasto qualsiasi e ci si troverà all'interno della nave.

Per prima cosa vediamo com'è strutturata la pagina di gioco.

Nella parte sinistra dello schermo c'è la finestra di gioco dove possiamo notare anche il nostro astronauta.

Sotto la finestra di gioco si trova il titolo del gioco e più a destra la piantina della stanza in cui ci troviamo. Il nostro astronauta viene segnato nella piantina con un quadrato bianco; la piantina è molto importante durante il gioco, perché nella finestra di gioco non vengono visualizzate le porte o i mobili presenti nella parete rivolta verso di noi, quindi si potranno vedere solo nella piantina. Le porte vengono rappresentate nella piantina come dei buchi nella parete, i mobili invece sono dei quadrati colorati ed infine le scale vengono rappresentate con degli anelli.

Nella parte in alto a destra dello schermo si può notare un piccolo monitor, sotto al quale si vede un tastierino composto da 12 tasti. La disposizione dei tasti, per quanto riguarda i numeri, è simile a quella delle tastiere dei telefoni, mentre i due tasti laterali allo 0 corrispondono al tasto <:> a sinistra e al tasto <—> a destra. Comunque questo tastierino diventa attivo solamente quando siamo davanti ad una porta e proviamo a muoverci contro di essa. Non vi spiego il significato e la funzione dei tasti perché vi rovinerei l'atmosfera avventurosa del gioco.



Il set di tre dischi del programma Operazione Apokalypsis è disponibile presso la redazione. Le istruzioni per l'acquisto e l'elenco degli altri programmi disponibili sono a pag. 208

Sotto al tastierino ci sono due indicatori, quello a sinistra indica il numero del piano in cui ci troviamo, mentre quello a destra è la barra che indica il tempo rimasto prima che l'astronave colpisca la terra.

Infine, nella parte superiore dello schermo, ci sono quindici puntini sopra ai quali verranno stampati i vari pezzi del codice man mano che li troveremo; naturalmente non vi dirò a cosa serve il codice, perché, chiunque vada ad esplorare un'astronave sconosciuta, deve perlomeno avere una buona dose di fantasia per riuscire ad usare al meglio quello che trova.

Diamo ora un'occhiata ai tasti di comando e alle loro funzioni:

<I>, <J>, <K>, <M>

Tasti per il movimento dell'astronauta nelle quattro direzioni facendo riferimento alla piantina e non alla finestra di gioco, in quanto ad esempio il tasto <I> fa muovere l'astronauta verso l'alto nella piantina e quindi nella finestra di gioco si muoverà verso la parete che sta di fronte a noi.

<A>, <Z>

Questi tasti fanno rispettivamente salire e scendere le scale all'astronauta, quando si usano è importante guardare nella piantina se siamo effettivamente posti sopra alla scala altrimenti il comando non funzionerà.

<←>, <→>

I due tasti con le frecce a sinistra e a destra fanno ruotare l'astronauta rispettivamente in senso antiorario e in senso orario.

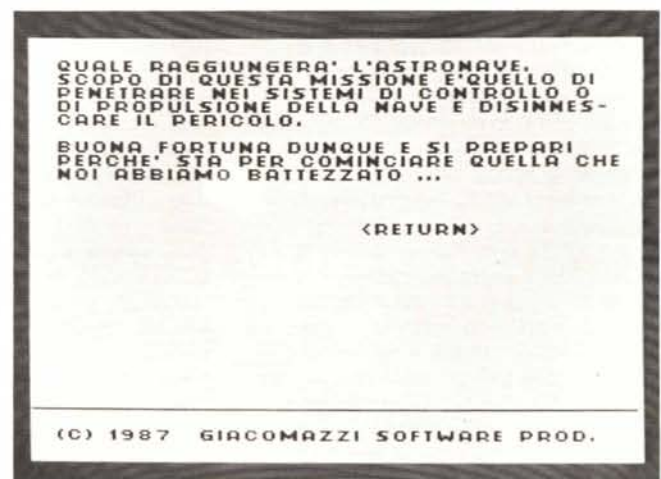
<X>

Mostra l'inventario degli oggetti raccolti, la finestra di inventario si sostituisce momentaneamente al titolo del gioco. Durante l'inventario non ci si può muovere.

<F>



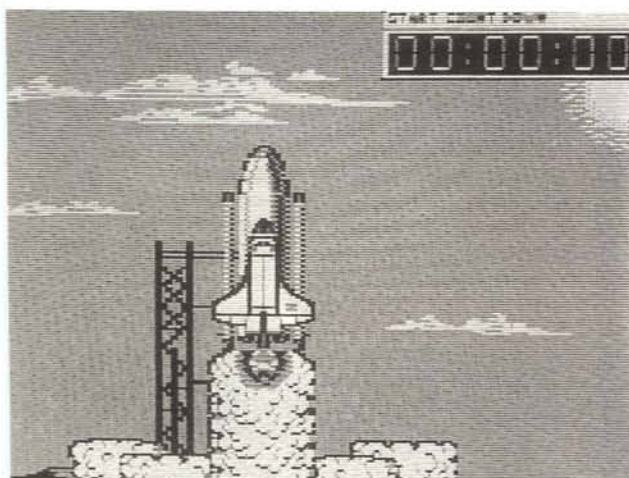
Il telex con il quale venite informati della missione.



Entra in modo fuoco, l'astronauta si ferma ed estrae la pistola. Per sparare basta premere la barra spaziatrice. Mentre si ha la pistola impugnata ci si può girare con i tasti con le frecce, ma non si può camminare, infatti se si preme uno dei tasti per il movimento, l'astronauta mette via la pistola. Il comando

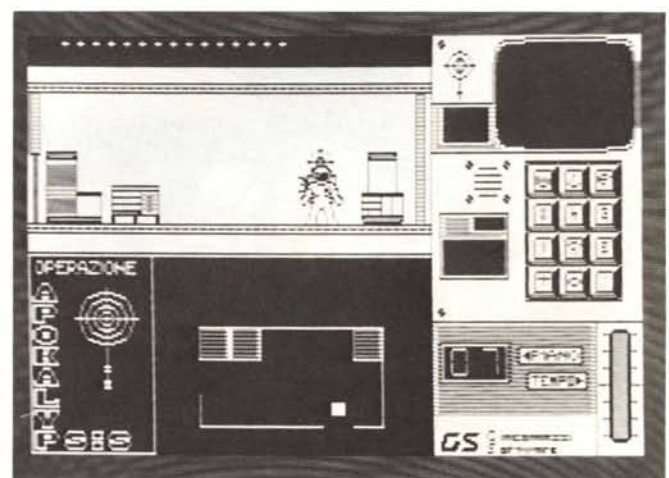
<F> non funziona se non si possiede la pistola e ovviamente non spara se non si possiedono i caricatori di energia.

Questi sono tutti i comandi che si hanno a disposizione durante il gioco. Come già detto, durante la nostra avventura all'interno dell'astronave, si possono trovare degli oggetti utili; que-



Si parte per l'avventura...

Dentro l'astronave: attenzione allo scorrere del tempo e guardate in ogni 'buco'...



Implementazione del gioco

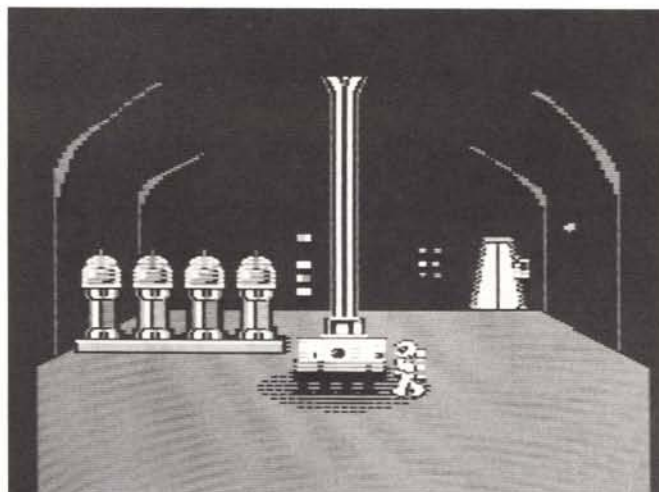
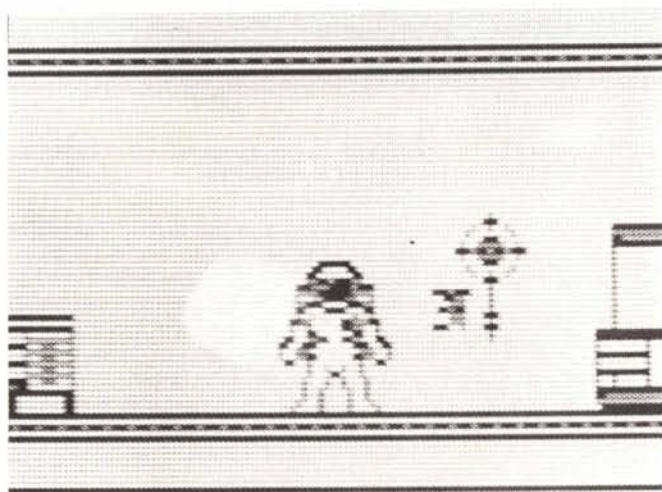
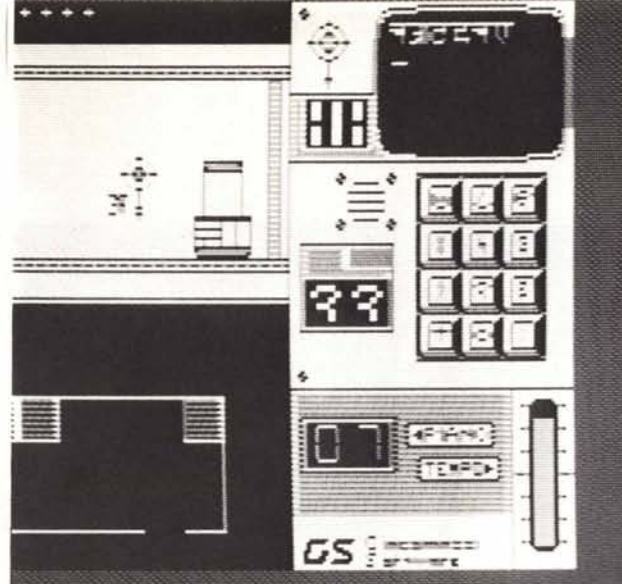
Il gioco Operazione Apokalypsis risiede su due dischi e funziona sui sistemi Apple II con un unico disco, infatti anche se sono collegate due unità floppy, il programma farà sempre riferimento solo all'unità numero 1 se lo si fa partire al boot del sistema, altrimenti si riferirà sempre all'unità dalla quale è stato fatto partire con il comando "RUN PRO-LOGO".

Si consiglia di adoperare un monitor monocromatico per giocare, perché per ottenere una buona risoluzione grafica

E adesso cosa faccio?
Risolvete l'inghippo e
avrete in mano il
gioco, o quasi...

Finalmente!
Ecco la sala
macchine; ora
basta fermarle.

Un bel primo piano,
poi...



sti oggetti sono sempre posti nell'interno dei mobili e quindi dovremo controllare tutti i mobili che troveremo durante la nostra esplorazione per entrare in possesso di questi oggetti. Per controllare il contenuto dei mobili, basta che l'astronauta ci vada addosso da uno qualsiasi dei lati e nella parte bassa dello schermo apparirà, al posto del titolo, uno schema dell'interno dell'armadietto; se nell'armadietto controllato c'è qualche oggetto da prendere, questo scomparirà automaticamente e verrà visualizzato l'inventario per verificare l'avvenuta presa dell'oggetto.

Gli oggetti che si possono prendere sono di tre tipi:

— Il primo oggetto di cui avremo bisogno per sopravvivere dentro l'astronave è la pistola; infatti con la pistola si possono distruggere i robot, mentre senza di essa l'unica possibilità di salvarsi è quella di evitarli, anche se questo è a volte impossibile, perché, se ci si trova in una stanza con il robot, spesso accade che nel tentativo di aprire una porta, ci si lasci colpire molto facilmente dal robot.

— Il secondo oggetto molto utile è

ovviamente un caricatore di energia, senza di questo infatti, la pistola non è in grado di sparare. Ad ogni colpo la pistola consuma un caricatore di energia e l'astronauta è in grado di portarne con sé un massimo di 14, quindi è bene cercare di non sprecarli anche perché non è molto facile trovarne.

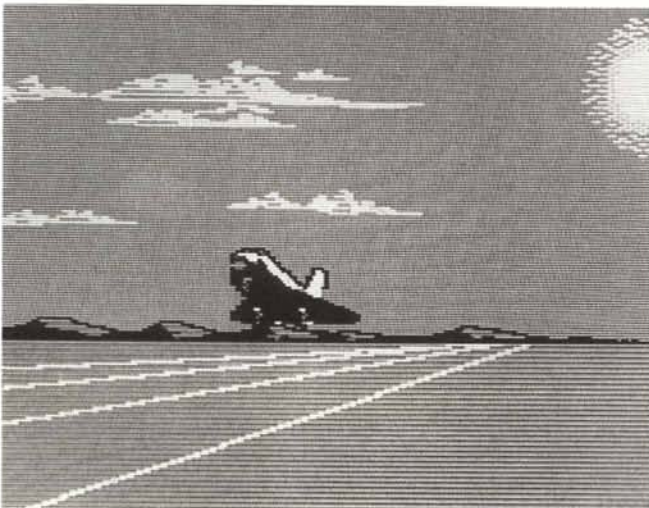
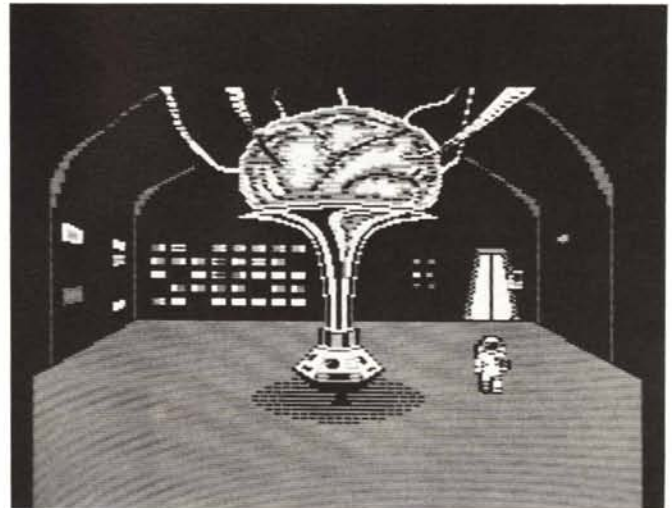
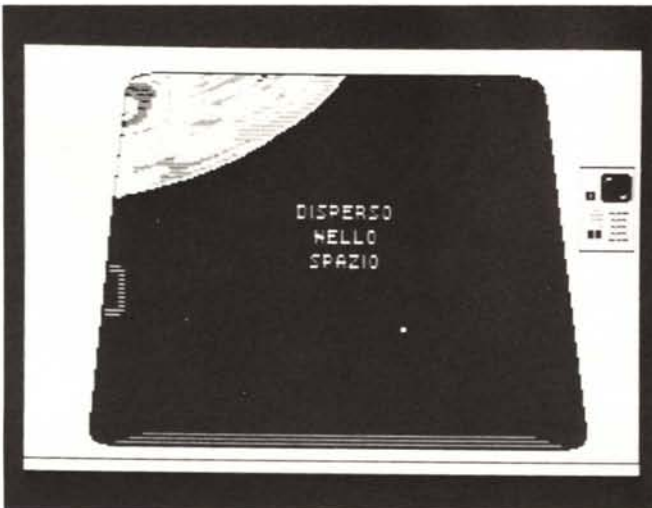
— Il terzo tipo di oggetto che si può raccogliere è un pezzo di codice; questo si andrà a situare nella sua giusta posizione a seconda del codice a cui appartiene, infatti quando troveremo un pezzo del codice più lungo, questo andrà a situarsi nella parte alta dello schermo senza mostrare l'inventario. I pezzi dell'altro codice invece risiedono nella finestra di inventario e quindi quando si trovano viene richiamato anche l'inventario. Riassumendo, lo scopo del gioco è quello di trovare la sala del computer o la sala macchine e tentare in questo modo di neutralizzare l'astronave ovviamente trovando da soli il sistema per farlo, in quanto, dal momento che troverete una delle due sale dovrete cercare di capire da soli cosa bisogna fare per raggiungere lo scopo della missione. Buona fortuna...

abbiamo dovuto lasciar perdere i colori. Il programma è composto da una breve parte in Basic e per il resto è scritto in L/M.

La parte in Basic ha il compito di presentare le pagine grafiche con disegnata la lettera e la presentazione, poi fa partire il programma PARTENZA che mostra il decollo dello Shuttle e l'avvicinamento dell'astronauta alla nave; infine vengono caricati parte dei dati con il comando "BLOAD OBJ.2" ed infine viene fatto partire il programma vero e proprio con un "BRUN OBJ.1". Si noti che prima di caricare OBJ.2 il programma esegue un MAXFILES 1, perché lo spazio occupato dal programma principale e soprattutto dai dati è notevole.

Da questo momento il controllo del programma è totalmente in L/M fino alla fine, infatti anche le operazioni su disco vengono effettuate da L/M tramite la routine del monitor COUT (SF DED).

Come abbiamo visto il programma principale è composto da due blocchi OBJ.1 e OBJ.2 che risiedono entrambi sul disco # 1; nel disco # 2 ci sono altri programmi in L/M che vengono richia-



Beh, capita a tutti di sbagliare!

Sicuramente il "Cervello" dell'astronave vorrà dire la sua, cercate di convincerlo: la parola magica è scritta in questa stessa pagina!

Si torna a casa, missione compiuta.

mati dal programma principale a seconda della situazione in cui ci si trova:

— Il programma A viene chiamato quando la missione non viene completata a causa della morte dell'astronauta o dello scadere del tempo.

— Il programma B viene chiamato quando si sbaglia ad aprire una porta e, invece che aprire una porta comune, se ne apre una che conduce nello spazio e quindi si viene risucchiati fuori dall'astronave e ci si perde irrimediabilmente nello spazio. Al termine il programma B richiama anch'esso il programma A.

— Il programma C e il programma C1 compongono il seguito del gioco dal momento in cui si entra nella sala del computer.

— Il programma D è il programma riguardante la sala macchine.

— Infine il programma CD è il programma finale del gioco nel caso che si

riesca a portare a termine la missione; questo programma viene richiamato dai programmi C1 e D.

Il programma HELLO sul disco #2 ha il semplice scopo di avvisare di inserire il disco #1 per poter giocare ed effettuare il reboot del sistema premendo un tasto.

Per quanto riguarda la struttura del programma non c'è molto da dire; per comodità, il programma principale è stato scritto in cinque parti separate in modo da ottenere dei file sorgenti abbastanza brevi e più semplici da capire. Comunque i codici oggetto di questi programmi sono assemblati in un unico file assieme ad alcuni dati (OBJ.1).

Un po' d'attenzione forse la merita il modo in cui sono gestite le figure in movimento: infatti non si tratta di semplici shape a blocchi, bensì ogni shape è composta dalla figura che vediamo

stampata sullo schermo ed inoltre da una maschera che ha le stesse dimensioni della figura.

La maschera è fatta in modo che tutta la parte del blocco occupata effettivamente dalla figura sia nella maschera un insieme di bit spenti, mentre la parte di blocco che non contiene la figura e che quindi deve risultare trasparente in modo da permettere la visione dello sfondo, è un insieme di bit accesi o posti a 1. In questo modo si possono stampare delle shape che occupano nello schermo soltanto lo spazio della figura mentre nel resto del rettangolo che compone la shape si continua a vedere lo sfondo.

Per stampare queste shape viene prima salvato in un buffer il rettangolo di schermo dove deve venire stampata la shape, poi i vari byte che compongono questo buffer vengono messi in AND con i byte che compongono la maschera ed il risultato di questa operazione viene messo in OR con il byte che compongono la figura; infine il risultato finale di ogni byte viene stampato sullo schermo.

Perché questo sistema funzioni, bisogna che nella figura i bit che non vengono utilizzati per il disegno siano spenti e quindi se immaginiamo la figura stampata sullo schermo possiamo dire che perché tutto funzioni lo sfondo della figura dovrà essere nero; quando la figura verrà stampata in una pagina grafica, al posto dello sfondo nero vedremo il disegno della pagina.

Per chi volesse modificare il programma, i vari sorgenti sono registrati in un terzo disco denominato Apokalypsis Source e contengono anche un minimo di commento che spiega le funzioni principali delle varie routine.

Questo è tutto!! Buona fortuna... **MC**



Computer Discount Italia®

la più ampia selezione ai prezzi più competitivi

HARDWARE

hardware originale garantito 1 anno

PERSONAL COMPUTER	
Olivetti M15, 2FD, 512KB	1.950.000
Olivetti M24, 2FD 360KB, 640KB RAM, completo	1.990.000
Olivetti M24, 1FD, 1HD 20MB, 640KB RAM, completo	2.550.000
Olivetti M240, 2FD 360KB, 640KB RAM, completo	2.590.000
Olivetti M240, 1FD 360KB, 1HD 20MB, 640KB RAM, completo	3.290.000

PC COMPATIBILE TURBO XT

4.77/8 Mhz, 1FD 360KB, 256KB RAM, tastiera 84 tasti it, scheda grafica/parallela herc. comp., monitor 12" monocromatico - (Garanzia 1 anno)

L. 990.000 + I.V.A.

Per espansione a 640KB aggiungere L. 130.000 - Per HD 20MB inserito aggiungere L. 590.000

Olivetti M280, 1FD 1,2MB, 1HD 20MB, 1MB RAM, completo	4.990.000
Olivetti M380/C, 1FD 1,2MB, 1HD 40MB, 1MB RAM, completo con XENIX	8.500.000
Olivetti M10, 8KB	395.000
Olivetti Altri Modelli	Telefonare
Compatibile 80386	Telefonare
Portatili TOSHIBA	Telefonare
Personal Computer di Altre Importanti Marche	Telefonare

AT COMPATIBILE

6/10 Mhz, 1FD 1,2MB, 1HD 20MB, 512KB RAM, tastiera 101 tasti it, scheda grafica/parallela herc. comp., monitor 12" monocromatico - (Garanzia 1 anno)

L. 2.390.000 + I.V.A.

Per espansione a 640KB aggiungere L. 90.000

STAMPANTI - PLOTTER	
Stampante Panasonic KX-P1081 - 80 col., 120 c.p.s.	450.000
Stampante Panasonic KX-P1083 - 80 col., 240 c.p.s.	790.000
Stampante Panasonic KX-P1592 - 136 col., 270 c.p.s.	780.000
Stampante Panasonic KX-P1595 - 136 col., 360 c.p.s.	1.055.000
Stampante Panasonic KX-P1540 - 24 aghi	1.195.000
Stampante Laser Canon LBP-8	3.890.000
Stampante Laser OKI Laserline 6 Elite	4.190.000
Stampanti NEC	Telefonare
Stampanti Olivetti	Telefonare
Stampanti Epson	Telefonare
Stampanti OKI	Telefonare
Plotter Panasonic VP-6803P	1.590.000
Plotter Roland DXY 880/A	1.590.000
Plotter PL10 per Olivetti M10	395.000

VIDEOSCRITTURA E MACCHINE PER SCRIVERE

ELETTRONICHE OLIVETTI	
ETV 240, 24KB	1.950.000
ETV 250, 2FD	3.990.000
ETV 500, 2FD	2.950.000
ETV 260, 2FD	4.250.000
Drive da 3 1/2" per ETV 240	495.000
ET 109	690.000
ET 112/17	950.000
ET 112/21	1.150.000
ET 116/17	1.150.000
ET 116/21	1.350.000

DISK DRIVE - STREAMER	
Hard Disk Seagate ST225, 20MB completo di controller e cavi	550.000
Hard Disk Seagate ST251, 40MB	890.000
Hard Disk NEC DS146H "veloce", 40MB	990.000
Hard Disk NEC 20MB su scheda	950.000
Scheda Hardcard PLUS 20MB	1.190.000
Scheda Hardcard PLUS 40MB	1.790.000
Hard Disk Alta Capacità Voice Coil DRI	Telefonare
Floppy Drive NEC da 3 1/2" completo di kit per l'alloggiamento	290.000
Floppy Drive da 5 1/4", 360KB	190.000
Box Esterno per Hard Disk e Sistemi di Backup	390.000
Floppy Drive per Olivetti M10 da 100KB	449.000
Streamer Esterno 60MB TECMAR trasportabile, per DOS e XENIX V	2.090.000
Host Adapter per Streamer Esterno, versione XT-AT e comp.	350.000
Host Adapter per Streamer Esterno, versione Microchannel	450.000
Altri Sistemi di Backup	Telefonare

MONITOR	
Monitor NEC MultiSync Colore 14"	995.000
Monitor NEC MultiSync II Colore 15"	1.390.000
Monitor NEC MultiSync XL 1024x768 Colore 19"	4.490.000
Monitor NEC MultiSync GS 900x700 Monoc. 15"	490.000

MONITOR 14" A COLORI PER OLIVETTI M24-M28

EMULAZIONE E.G.C. - RISOLUZIONE 640x400

BASCULANTE - (Garanzia 1 anno)

L. 790.000 + I.V.A.

Monitor Hantarex Boxer 14" CGA/Herc.	280.000
Monitor Colore Hantarex EGA/CGA 14"	750.000
Monitor Vari	Telefonare

MODEM	
Smartmodem "HAYES" originale, interno PC, 1200/2400 baud, omologato SIP	1.190.000
Modemphone "WD 1600", Comp. Hayes, V21, V22, 300/1200 baud con cavo RS232	395.000
Worldport 1200 Comp. Hayes, V21, V22, 300/1200 baud, alim. a batteria	550.000

SCHEDA - CHIP - MOUSE	
Coprocessore Matematico Intel 8087 5Mhz	275.000
Coprocessore Matematico Intel 8087 8Mhz	350.000
Coprocessore Matematico Intel 80287 6Mhz	380.000
Coprocessore Matematico Intel 80287 8Mhz	630.000
Coprocessore Matematico Intel 80287 10Mhz	690.000
Coprocessore Matematico Intel 80387 16Mhz	1.090.000
Inboard Intel 386 - 16Mhz per processore 8088	1.350.000
Above Board Intel Mod. 5020	990.000
per Microchannel - 2MB/512KB inst.	295.000
Microsoft Mouse per PS/2	295.000

MICROSOFT MOUSE (bus o seriale)

Lo standard di mercato **L. 280.000**

Scheda Microsoft MACH 10	590.000
Scheda Microsoft MACH 20	Telefonare
Scheda Originale Hercules GB 112	450.000
Scheda Originale Hercules GB 222	750.000
Scheda VEGA VGA	750.000
Scheda VEGA DE LUXE	590.000
Scheda memoria RAM per M10 (128K) espandibili a 256K	590.000
Schede Vari	Telefonare

SPECIALE SCHEDE

Scheda Esp. RAM per AT e comp. 2MB/1MB inst.	550.000
Scheda Esp. RAM per AT e comp. 2MB/2MB inst.	880.000
Scheda Espansione RAM tipo EMS 1MB	780.000
Scheda Espansione RAM tipo EMS 2MB	1.090.000
Scheda per LAN compatibile con Software FOX	590.000
Scheda RAM per M380 - 4MB inst.	1.490.000

VARIE	
TurboScan AST 300 d.p.l.	2.490.000
Tavoletta Grafica Summagraphics 12"x12", stylo, curs. 4 puls., alim. e cavo	1.250.000
Tavoletta Grafica Summagraphics 18"x12", stylo, curs. 4 puls., alim. e cavo	1.990.000

SOFTWARE

software originale, sigillato, garantito con garanzia ufficiale del produttore/importatore

Prodotti I.B.M.	
Displaywrite 4 (It.)	Telefonare
Famiglia Assistant (It.)	Telefonare
Altro Software I.B.M.	Telefonare
Prodotti Microsoft Corp.	
Excel	690.000
Word 3.0 (It.)	690.000
Word 3.0 Network (5 users) (It.)	1.990.000
Word 3.0 (XENIX)	890.000
Word 4.0	Telefonare
Multiplan 3.0 (It.)	350.000

Multiplan 2.0 (XENIX)	429.000
Chart 2.0 (It.)	395.000
Chart 3.0	590.000
Combinazione Multiplan 3 (It.) Chart 2 (It.)	690.000
Works	295.000
Rbase (It.)	640.000
Rbase System (It.)	1.090.000
Project 3.0 (It.)	690.000
Project 4.0	Telefonare
Access	390.000
Windows (It.)	175.000
Windows 2	Telefonare
Windows 386	Telefonare

Excel (Apple Macintosh) (It.)	590.000
Word 1.15 (Apple Macintosh) (It.)	290.000
Word 3.0 (Apple Macintosh) (It.)	690.000
Works (Apple Macintosh) (It.)	449.000
File (Apple Macintosh)	295.000

QuickBASIC	165.000
BASIC Interpreter	590.000
BASIC Compiler	590.000
C Compiler	595.000
Windows Toolkit	590.000
COBOL Compiler	990.000
FORTAN Compiler	595.000
BASIC Interpreter (XENIX)	495.000
BASIC Compiler (XENIX)	990.000
COBOL Compiler (XENIX)	1.390.000
FORTAN Compiler (XENIX)	990.000
Pascal (XENIX)	990.000

Prodotti Lotus Development Corp.	
Manuscript	690.000
Freelance Plus	690.000

OFFERTE SOFTWARE

Lotus 1-2-3 Versione 2.01 (Italiano)	650.000
Ashton-Tate dBASE III PLUS (Italiano)	990.000
Lotus Symphony Versione 1.2 (Italiano)	850.000

Prodotti Ashton-Tate	
Framework II (It.) + controllo ortografico	1.090.000
Rapid File	590.000
Multimate Advantage II	790.000

Prodotti MicroPro International	
WordStar 4.0 (It.)	595.000
WordStar 2000 Plus Rel. 2.0 (It.)	790.000

Prodotti Borland International	Telefonare
---------------------------------------	------------

Prodotti Autodesk	
AUTOCAD Base (It.)	690.000
AUTOCAD ADE 2 (It.)	4.360.000
AUTOCAD ADE 3 (It.)	5.950.000

Altre Marche	
Aldus PageMaker (It.)	1.090.000
MS-DOS 3.1 originale Olivetti con GW-BASIC	100.000
MS-DOS 3.2 + GW-BASIC Italiano Originale Microsoft	195.000
Nantucket Clipper	1.190.000
RANK XEROX Ventura Publisher (It.)	1.390.000

DISCHETTI

FORMATO 3 1/2"	FORMATO 5 1/4"
Micro Mito SS/DD	Bulk DS/DD
Micro Mito DS/DD	Duratech DS/DD
SONY SS/DD	Mito DS/DD
SONY DS/DD	Mito-Quad 96TPI 780KB
SONY DS/HD 2MB	Mito-Mega 96TPI 1.2 MB
	Olivetti DS/DD
	2.450

Garantiti 20 milioni di passaggi, ordine minimo 100 dischetti

Termini e condizioni
Prezzi unitari al netto di I.V.A. ■ Spese di spedizione a carico della COMPUTER DISCOUNT ITALIA. Per importi superiori a L. 1.000.000 consegna via corriere, altrimenti per posta. ■ Pagamento contrassegno con assegno circolare intestato a COMPUTER DISCOUNT ITALIA S.R.L. ■ Ci riserviamo di accettare ordini di importo inferiore a L. 300.000. ■ La merce si intende salvo il venduto. ■ Altri prodotti disponibili su richiesta. ■ Possibilità di leasing. ■ Contratti di assistenza. ■ Ulteriori sconti per quantità. ■ La presente offerta è valida sino al 15 marzo 1988 e sostituisce ogni nostra precedente offerta.

per ordini ed informazioni telefonare allo

055 - 22.99.851

oppure scrivere a

Computer Discount Italia

S.R.L.

Via Accursio, 2 - 50125 FIRENZE
Telex 575523 - Fax 055-576507