



coordinamento di **Andrea de Prisco**

Verso quota cinquanta!

di **Raffaello De Masi**

Già, siamo prossimi al cinquantesimo numero di MC! Un bel traguardo, se si pensa a come siamo andati avanti. La rivista, partita con meno di cento pagine, oggi ne conta più di duecento. Certo, c'è da combattere con altre concorrenti, ed è questo il periodo in cui la fioritura delle testate è massima; tra poco ci sarà il riflusso e la selezione naturale farà scomparire tante firme comparse e scomparse nel periodo di uno due anni e, ahimè, portando quasi all'oblio una o due testate che finora godevano di un prestigio davvero indiscutibile. Onore ai caduti!

HP, nelle news, presenta un AT compatibile basato già sul 286 a 8 Mhz, e gli assegna un nome che ancora oggi tuona potente nel mondo dei PC, il Vectra. Sinclair tenta l'ultima carta con il 128, uno Spectrum sottoposto a cura ricostituente. La situazione della società di sir Clive è ormai allo stremo, e quest'ultima carta, giocata assegnando l'esclusiva della distribuzione a una società spagnola, doveva servire a far risuonare il cassetto di qualche moneta sonante per continuare la realizzazione dell'Enigma, il nuovissimo computer che, manco a dirlo, ha caratteristiche (purtroppo solo sulla carta) sensazionali: 1 MB di memoria centrale, due floppy da 3,5", un monitor dedicato. In altri termini una vera macchina "seria", che doveva ancora una volta dare lustro all'inventiva e all'originalità del baronetto, ma che non arriverà mai a vedere la luce.

Citizen entra nel campo delle stampanti alla grande, con ben sei modelli, e Apple sostituisce la sua Imagewriter con il modello II, che stampa a colori e in tre modalità di qualità, il tutto al prezzo di circa un milione. Può essere utilizzata in rete, ha 2 k di buffer, un distributore di fogli singoli e sferraglia peggio di una mitragliatrice Breda (è pressoché indistruttibile, e ancora ne possiedo una su un tavolo del mio studio). Sempre più interessanti si fanno le notizie di un computer rivoluzionario di Commodore, l'Amiga. Apple compie dieci anni e comincia ad avere gli interminabili problemi finanziari.

Francesco Carlà inaugura una rubrica che non abbandonerà fino ad oggi, Playworld (ma dove li va a prendere tutti questi giochi?). A proposito di giochi, Corrado ne inventa un'altra delle sue; un Buzz Phrase Generator, che costruisce piani sanitari, abbinato a una trattazione agile e divertente dei principi fondamentali della crittografia. La prima prova è invece dedicata al 128, versione aggiornata e ampliata dello storico Commodore 64. Costa seicentocinquanta lire, e, per consentire la compatibilità con la precedente macchine e l'oceano di programmi per essa di-

sponibile, limita le sue prestazioni continuandone ad adottare sistema operativo e Basic (che si chiama 7.0, ma non è altro che un 6 modestamente ampliato).

Ancora Corrado, alle prese con quattro modem della Microlab. Si tratta di periferiche che vanno dai 300 ai 1200 baud, e sono dedicate a una serie di macchine diverse, dal PC al Mac al C64. Corrado e Dario, il nostro fotografo, giocano a sfidare la gravità realizzando una ardua immagine di apertura in cui i quattro modem sono paurosamente in bilico, ma il trucco viene svelato facendo vedere come il retro sia ben impacchettato col nastro adesivo. La cosa curiosa è che questi modem costano dalle due alle trecentomila lire; più o meno quello che costano oggi (fatte le debite proporzioni relativamente alle prestazioni). Proprio per festeggiare l'entrata in campo della Citizen, ecco una prova comparata tra tre stampanti a impatto di medio livello, la Star SR15, la Citizen, appunto, MSP-25 e la BitWriter CPB-136. Ma si tratta di un confronto impari, visto che la prima costa due milioni e mezzo e l'ultima solo (!?) novecentomila lire. Il costo si riflette immediatamente sulle prestazioni, ma occorre precisare che la BitWriter si difende benissimo, visto che è praticamente priva del solo corsivo e del NLQ. Adirittura il fatto di possedere aghi più grossi porta ad avere caratteri di qualità più elevati, e la sua versatilità e robustezza è paragonabile a quella delle altre due.

Si moltiplicano anche le periferiche per macchine MSX; il colosso Philips offre due periferiche di memoria di massa; il QuickDrive e il QuickDisk, il primo di concezione tradizionale, il secondo dotato di aspetto e meccanica simile a quella di un CD-ROM. Esso utilizza dischi non standard e li registra in maniera sequenziale; tra i suoi più grandi difetti una intrinseca lentezza e l'impossibilità di utilizzare spazio, dopo la cancellazione di un file, che non sia l'ultimo fisicamente presente sul mezzo. In fondo, non è più di una evoluzione di un registratore a cassette.

Ad onta della anzianità della macchina (ma occorre ricordare che, allora, i computer godevano di vita ben più lunga di quanto avviene oggi) ecco una prova di 4 tool su ROM per il C64; si tratta di scatoline, contenenti una EPROM, che incorpora mezzi e utility diverse; comandi aggiuntivi, caricamenti da disco e cassetta superveloci, debugger, DOS alternativo, routine per eseguire diverse operazioni, come copia in blocco di parti di disco, lettura e salvataggio di mappe di memoria, monitor di varie periferiche e così via. Il tutto a prezzi che vanno dalle 40 alle 80 mila lire.

Se avete respirato vedendo la fine del mattone della programmazione in Forth, beh, devo deludervi. Francesco Petroni affronta, con piglio severo, un corso di dBase III, e potete stare sicuri che vi basterebbe, oggi, la prima puntata, per farvi venire uno di quei



Il Commodore 128 fu uno dei tanti (e poco fortunati) successori del "mitico" 64.

mal di testa da manuale. E non basta; subito dopo Francesco ci dà dentro con un lungo pezzo sul "Software integrato e Computer Graphics", e AdP rincara la dose tentando di insegnare, a noi mortali, i segreti del Sistema operativo Batch. Non continuo certo a torturavi (pensate che di duecento pagine, la metà sono dedicate a queste cineserie), ma sappiate che non manca l'assembler 8086, il VIC da zero, il "Tutto Spectrum" (vi interessa una routine per "caricare in headerless uno Screen\$"?), un "Log di stazione con il dBase II", scritto da Fabio Marzocca che, in un periodo in cui non esistevano ovviamente le caselle di e-mail, lascia il suo codice radioamatoriale, e un tentativo di implementare 16 bit su un recalcitrante Apple II. Beh, salviamoci con i giochetti; ecco un Othello con tanto di grafica per un MSX, un sistemino per l'Enalotto per C64, un Tris modificato per lo Spectrum.

A gennaio spunta solo un bucaneeve

Per la verità non si tratta di un fiore, ma di un frutto. La prova clou di questo



numero è l'Apricot F10, non ultimo nato di questa dinamicissima casa inglese che promise grandi cose in quel periodo e che batté, con questa macchina, la difficile e improbabile strada della "parziale" compatibilità con l'MS-DOS, difficile e spinosa, che non ha salvato nessuno. Ma prima di arrivare a questo, la rivista offre alcune interessantissime novità, come i dischetti colorati della Fujii, la Microsoft che si impianta a Cologno Monzese, il campionato mondiale di scacchi per computer. Qualche notizia in proposito; essa si svolgerà a Colonia, in Germania, nel mese di giugno, e sarà articolata sulla sfida di dodici (computer) partecipanti che incontreranno avversari analogamente programmati, guidati via satellite dagli implementatori dei programmi che poi, per regolamento, muoveranno, fisicamente, i pezzi sulla tastiera. Ricorderemo che la prima edizione si svolse nel 1974 a Stoccolma, e risultò vincitore il

computer, che faceva girare KAIS-SA, un programma di scacchi russo molto ben articolato. L'edizione dell'anno precedente è stata, invece, svolta a New York, e protagonista fu addirittura un CRAY-XMP, formato da due

A metà degli anni '80 disporre di un "velocissimo" modem a 1200 baud era quanto di meglio potesse desiderare l'utente telematico più sfegatato. E costavano pure diversi biglietti da 100.000 lire!



1986: anno zero

Guardandosi in giro, si direbbe che dopo 8, 9 o 10 anni (a seconda dei Paesi e di come si fanno i conti) di informatica personale, si sia tornati agli albori. Intendiamoci: dieci anni orsono a parlare di computer in tutte le case (o di un computer ogni dieci famiglie, che è quasi la stessa cosa), di informatica nella scuola elementare, o di telematica familiare, si rischiava di passare per matti. Oggi, la rivoluzione informatica è talmente avanzata che a parlare di informatica nella scuola si rischia di essere scambiati per il Ministro Falucci. Il motivo per cui mi sembra di essere tornato agli albori non è una sorta di restaurazione, ma, piuttosto, la rinnovata abbondanza sul mercato di fasce e di modelli. Nel 1978 c'erano macchine come il Pet, l'Apple, il TRS-80, la famiglia S-100, ed una miriade di altre (oggi scomparse) ognuna con le sue caratteristiche peculiari ed i suoi sostenitori. Morale della favola: non si sapeva bene quale scegliere. Per un attimo, il TRS-80 sembrò brillare particolarmente, ma fu un fuoco di paglia. In breve l'Apple si dimostrò talmente superiore ed in grado di coprire le più vaste fasce di utenza, da creare un fenomeno unico nella storia del computer. I concorrenti dovettero inventare qualcosaltro. Commodore, in particolare, inventò prima il VIC e poi il 64: fece piazza pulita. Poi comparvero il PC IBM, altro standard di mercato a furor di popolo ed il Macintosh, fenomeno non a livelli IBM e compatibili per numero di pezzi, ma certamente superiore dal punto di vista culturale: il computer del futuro con 5 anni di anticipo. In definitiva, un paio di anni orsono, era tutto chiaro: per casa bisognava comprare il 64; per lo scientifico e l'applicativo con possibilità di espansione, l'Apple II, per l'ufficio la macchina CP/M o, se si vedeva un po' più lontano il PC IBM; infine per chi voleva anticipare i tempi c'era il Mac. Oggi le cose si sono di nuovo complicate: l'unico punto di riferimento sembrano restare PC e compatibili (ma per quanto tempo saremo disposti a sopportare delle macchine che, pur con 600 K di memoria diventano lente come lumache quando si tenta di installare più di una applicazione?). Tutto il resto è in movimento: sembrava che il monopolio Commodore stesse per essere infranto dall'MSX, ma nel frattempo è arrivato il 128 a rimettere tutto in discussione. In una nuova fascia di prezzo arriva l'Atari 520, un Macintosh formato home computer; e, se per caso l'idea vi affascina, dovete stare attenti, perché tra poco ci sarà il Commodore Amiga, una sorta di Macintosh a colori, con una serie di processori dedicati audio e video che ricalcano un ordine di grandezza più in alto, quelli fortunatissimi del 64 e in più la possibilità di emulare il PC IBM. Insomma, se uno o due anni orsono era tutto chiaro e tutti i giochi sembravano fatti, ora siamo palla al centro e si ricomincia. Vinca il migliore.

Paolo Nuti

Cray-1 montati in parallelo (ricorderemo che questo mostro spaventoso combatté contro BELLE, un computer progettato ad hoc ai Laboratori Bell, manco a dirlo vincendo).

PEIS (ne parliamo nelle righe finali) ha destato grande interesse e Corrado apre con un articolo dedicato alla telematica e ai primi tentativi italiani di implementare una BB. Vengono illustrate le caratteristiche e i pregi di due bulletin board presenti in ambito nazionale, vale a dire quelli di Elettronica 2000 (300 baud, server rappresentato da un Apple II) e Infodata Service (anch'esso basato sullo stesso host).

Francesco Carlà mantiene le promesse e sforna il secondo pezzo dedicato ai giochi, monografico sui prodotti della Lucas (certo è che due rubriche dedicate ai

ALTRI TEMPI

giochi, su una rivista, sono un po' troppe). Corrado, sempre lui, ci mantiene svegli con i suoi giochi di anagrammi (lo sapevate che Girolamo Savonarola si può anagrammare in Saliva al Rogo Romano) e, ben accompagnato da un lettore di nome Michele Giordano, ci mostra cosa è possibile ottenere, di senso compiuto, mescolando le lettere della parola CALCOLA.

Ma torniamo ad Apricot. Nelle news, giusto per gradire, troviamo un annuncio di una macchina super, lo XEN, che per prima impiegherà il sistema operativo Windows. L'F10, la macchina della prova, invece, è un computer di tono medio (costa "solo" sei milioni e mezzo) dotato di un solo microfloppy ma anche di un winchester da 10mb, soliti tastiera e mouse a infrarossi, e ben 512K di RAM. Adotta l'MS-DOS, ma come supporto al GEM, sistema operativo grafico della Digital (peraltro supportato senza grossa convinzione) per creare nella macchina un ambiente, un po' rudimentale, Macintosh-like. La macchina ha una caratteristica che ne limiterà immediatamente l'interesse; la parziale compatibilità IBM. Vale a dire che sebbene gli Apricot siano compatibili per quei programmi che gestiscono i dispositivi in modo pulito tramite le opportune chiamate alle routine di servizio del DOS, essi non sono in grado di montare schede né di leggere direttamente dischetti IBM. Questa scelta, dettata dal desiderio di rimanere in un certo qual modo indipendente, si rivelerà disastrosa, anche se, alla fine, Apricot tenterà un riavvicinamento agli standard IBM, ahimè molto tardi. Corrado, nelle note di fine articolo, la definisce "una macchina seria, affidabile per



L'Apricot F10 fu una macchina molto innovativa e forse per questo destinata ad avere poco successo. Costava quasi sette milioni di lire e si fregiava di essere "parzialmente compatibile" con il capostipite di tutti i PC, l'IBM.

lavori di un certo impegno, che dovrebbe garantire, in termini di disponibilità di applicazioni software - si vede che sta pensando al GEM e ad una sua evoluzione che non verrà mai - adeguate prestazioni anche a lungo dopo l'acquisto.

Immediatamente dopo, ecco una prova di una unità di backup a nastro, sempre per PC. Costa, per 10 MB, la bellezza di circa 2 milioni, e avrà senso solo fino alla comparsa degli HD a medio e basso costo, che tra non molto invaderanno il mercato. Sempre nell'area prove, ecco il buon De Masi che analizza, da par suo, Filevision, un curioso database per Macintosh che pare fatto apposta per evidenziare le doti grafiche di questa

macchina. Tommaso Pantuso ci delizia con un sintetizzatore musicale per C64, firmato nientemeno che Siel, e Maurizio Bergami, definitivamente approdato all'area MSX ci presenta un buon text editor e un discreto database, ambedue firmati Aackosoft, che si portano a casa per poco più di centomila lire ciascuno.

Continua, nell'area rubriche, il corso di dBase III, mentre vede la luce una nuova serie, dedicata all'Intelligenza Artificiale, anch'essa in firma del grande Raffaello. AdP ci insegna a capire come funzionano le memorie di massa (piacevole, l'articolo, e ancora attuale), e poi, l'abisso! Assembler 8086 e 8088, grafica in linguaggio macchina per VIC e C64, illustrazione delle attribuzioni di caratteri, sempre in LM, per lo Spectrum, e giochi a non finire (con altrettanti listati interminabili). Ve li risparmio tutti, tanto non interessano più a nessuno.

Febbraio, corto e amaro...

e anche la rivista dimagrisce di una trentina di pagine (colpa della pubblicità, un po' scarsa con gran gioia dei lettori?). Nelle news vediamo una bellissima macchina Texas, dotata di un processore Lisp e finalizzata a tecniche di AI, che costa



Filevision era un programma di DataBase grafico per Macintosh. A quei tempo il piccolo grande Mac aveva da poco compiuto un anno e mezzo di vita.

ben centocinquanta milioncini. Toshiba presenta le sue belle macchine della serie 2100 e 3100, e, in anteprima, vediamo più da vicino le caratteristiche dello Spectrum 128, di cui abbiamo già detto. Marco se ne va a San Francisco a vedersi la presentazione (motto della manifestazione, "Last stop, the future") del Macintosh Plus (con una politica molto corretta, che non proseguirà nel tempo, Apple offrirà la possibilità, agli acquirenti del 512 - tra cui ci sarò anche io - di aggiornare la macchina a prezzo ridottissimo).

Potenza dei tempi, ecco un ampio articolo su un nuovo tipo di informazione, il Videotel. E, poteva mancare, eccone una applicazione con gli MSX. Corrado, inesaurevole, ci porta a caccia di salmoni e ad amministrare una antica cittadina sumera. Ecco la prova di una bella macchina, lo Sharp PC-7000, dall'aspetto che sarebbe moderno anche oggi, costruita in modo mirabile, organizzata in maniera ergonomicamente perfetta per essere trasportata come una valigetta, e dotata di una stampante perfettamente integrata, che, dopo l'uso, diviene un corpo unico con la macchina. Usa un 8086 a 7 Mhz, ha due floppy da 5", 320 K di RAM, uno schermo LCD retroilluminato, da 80x25 caratteri, e può essere integrato da un HD da 10 MB, E' un po' pesante (quasi dieci chili), e costa cinque milioni nella configurazione descritta. Un macchina davvero bella, efficiente e di giusto rapporto costo qualità.

Sempre di Sharp, ecco il PC 2500, evoluzione del piccolo 1350, macchina divertente, gradevole, dotata di una stampantina (per la verità è una specie di plotterino) e di un video a cristalli liquidi di quattro righe x 24 caratteri; costa un milione, ed effettivamente è un po' cara. Raffaello il Grande traccia magistralmente un ampio profilo delle applicazioni ludiche su Mac, recensendo un'ampia messe di giochi e

Lo Spectrum 128 fu l'ultimo tentativo di Clive Sinclair di far rivivere i grandi successi del capostipite, l'AntiCommodore per eccellenza.

giochini dedicati alla nuova creatura della Mela. Fa davvero una certa impressione vedere, a tanti anni di distanza, quale era il livello della grafica disponibile; e mi sono venuti in mente certi giochi che, a parte la grafica, appunto, nulla avevano da invidiare a quelli di oggi, circa la complessità che li caratterizzava.

Mirabile, ricordo, era Gato, un gioco basato sulla omonima classe dei sottomarini della seconda guerra mondiale, o Airborne! (di Silicon Beach, una software house ormai scomparsa, ma caratterizzata da realizzazioni di altissima qualità), o quella pietra miliare dei giochi per Mac che fu Dark Castle (sempre di Silicon Beach). E a tal proposito vi racconto un episodio che, a distanza di tanti anni, mi fa ancora allibire e sbellicare dalle risate.

Fece la sua comparsa sul mercato, in quel periodo, un gioco per Apple II di squisita fattura italiana, che guadagnò subito una buona popolarità nell'ambiente per essere stato costruito con immensa cura e grande genialità. "Avventura nel castello", questo il nome, era una adventure che si articolava in una serie di azioni e di descrizioni, solo alfanumeriche, che simulavano una esplorazione di un castello immenso da parte di un impavido esploratore. Il programma era praticamente incopiable e si opponeva a qualunque tentativo di violazione. Passai una notte insonne



provando e riprovando, finché, per uno di quei colpi di genio che non mi fanno certo difetto, trovai il sistema di superare la protezione (o almeno così pensavo!) Riconsegnai così l'originale al legittimo proprietario e, la sera successiva, mi accinsi a godermi la mia bella avventura; che, per la verità si dipanò abbastanza bene per una buona mezz'ora (oltre tutto gratificando sempre più il mio orgoglio di bravo pirata). Senonché, a un certo punto incappai in un corridoio in discesa, estremamente lubrico, su cui scivolai per un tempo interminabile, e alla fine mi ritrovai con un messaggio sullo schermo del tipo: "Sei caduto nelle segrete del castello, dove vanno a finire quelli che copiano i programmi!". Alla faccia della protezione!

Nelle rubriche, notevole l'articolo di Tommaso Pantuso sulla grafica di presentazione in ambiente IBM, un incredibile (per lunghezza) programma di "Cacciatori Planetari", una battaglia navale dall'esotico nome di Kurgo, un pacchetto, in Mbasic, sul calcolo delle espresioni. Basta così, ne abbiamo viste fin troppe!

Come al solito, alla fine, qualche chicca pescata qua e là; una per tutte, il numero 47, a pagina 19, offre la pubblicità di un servizio di posta elettronica; la PEIS offre un servizio di approssimativa e-mail al prezzo di un abbonamento annuale di £. 90.000 + IVA. Ma si tratta solo del canone; ad esso si aggiunge il costo di ogni singola trasmissione, che, per un blocco di 300 caratteri, costa settecento lire e per uno di 3.000 caratteri ben duemila lire. Questo vuol dire che io, per inviare questo articolo (circa 15.000 battute) avrei speso dodicimila lire; ma se passiamo a qualche altra rubrica, dove spedisco anche le immagini ("peso" dell'articolo, da uno a due megabyte) ci sarebbe voluto qualche biglietto da centomila. Figuriamoci se Marinacci me li rimborsava! A risentirci.



Lo Sharp PC-7000 era un simpatico compatibile IBM portatile formato... proiettore 8 mm. Anche la stampante si agganciava posteriormente, mentre la tastiera chiudeva il tutto sul lato anteriore. Costava quasi quattro milioni e li valeva tutti, nonostante il video assolutamente monocromatico formato sogliola e l'assenza totale di hard disk: la memoria di massa era rappresentata da due semplici meccaniche floppy disk da 360 KB. Che tempi!!!