

NUOVO CATALOGO

ATARI XE



LINDASOFT

HIT★
GAMES

LINDASOFT
15 VIA Pindemonte
20052 MONZA
ITALIE

Cassette Hit Games 2 Giochi

£.15.000

Istruzioni in Italiano

LANDSCAPE
BLASTCOM

CODICE
Hi 100

STAR RIDER
ROCKS

CODICE
Hi 101

GREEN BERRET
MOON BEAM ARCADE

CODICE
Hi 102

ZORRO
HEAVY METAL

CODICE
Hi 103

PIT STOP 1
SNOWFLOW

CODICE
Hi 104

MONTEZUMA'S REVENGE
CREEP

CODICE
Hi 105

DUNGEON LORDS
ARAX

CODICE
Hi 106

CALCIO
OLIMPIADI

CODICE
Hi 108

GHOSTBUSTERS
FROGGER II

CODICE
Hi 110

CRAZY CLOWN JUMPER
MOUSE PARTY

CODICE
Hi 112

BC QUEST FOR TIRES
RIVER RAID

CODICE
Hi 107

POLE POSITION
TENNIS

CODICE
Hi 109

UNICUM
REFLEX

CODICE
Hi 111

OIL'S WELL
SEAFOX

CODICE
Hi 113

NINJA VS BLACK DRAGON
ZAXXON

CODICE
Hi 114

SHARP SHOOTER
SKEET SHOOT
(gioco con pistola)

CODICE
Hi 116

KEYSTONE KAPERS
CAVERN OF MARS II

CODICE
Hi 118

STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK

CODICE
Hi 120

PITFALL II
POOYAN

CODICE
Hi 115

MR.DO
BASKET

CODICE
Hi 117

THE GREAT AMERICAN RACE
RALLY

CODICE
Hi 119

BUCK ROGERS
GREMLINS

CODICE
Hi 121

BEAM RIDER
TUONO BLU

CODICE
Hi 122

PIT STOP II
BAJA BUGGIES

CODICE
Hi 124

MARIO BROS
SUPER PACMAN

CODICE
Hi 126

PREPPIE
CHUKIE EGGS

CODICE
Hi 128

BMX
GOLF

CODICE
Hi 123

JAMES BOND 007
FORT APOCALYPSE

CODICE
Hi 125

HERO
ABRACADABRA

CODICE
Hi 127

CAVELORD
NECROMANCER

CODICE
Hi 129

OLTRETOMBA
WINTER OLYMPICS

CODICE
Hi 130

PEGASUS PINBALL
SHOOTING ARCADE

CODICE
Hi 131



Cassette Lindasoft Giochi

£.15.000

Istruzioni in Italiano

MAGIC ESCAPE
TEST DRIVE

CODICE
Ls 500

CLUEDO

CODICE
Ls 501

QUATTRO
THE MAGICIAN

CODICE
Ls 502

CIRCO BIANCO

CODICE
Ls 506

MOSCA SOUVENIR
JUMPMANIA

CODICE
Ls 508

DOMINO
SETTE E MEZZO

CODICE
Ls 509

Cassette Lindasoft 1 Gioco

£.12.000

Istruzioni in Italiano

BATTAGLIA NAVALE

CODICE
Ls 510

OTHELLO 3D

CODICE
Ls 507

BOMBA CONTRO
BOMBA

CODICE
Ls 503

PARSIFAL CONTRO I TRE
MAGHI

CODICE
Ls 511

SOLITARIO CON LE
CARTE

CODICE
Ls 512

OPERAZIONE TUONO

CODICE
Ls 513

Cassette *Gioco*

£.12.000

disponibili fino ad esaurimento scorte

HOCKEY

COD. K 2

KING OF THE RING

COD. K 10

KARATE

COD. K 15

TRIAL

COD. K 20

BIGLIARDO

COD. K 22

THE RETURN OF THE JEDI

COD. K 36

STAR TREK

COD. K 37

ASTRO CHASE

COD. K 40

XEVIOUS

COD. K 42

ROCKS

COD. K 43

GYRRUS

COD. K 47

MONSTER SMASH

COD. K 60

ROBOT KNIGHTS

COD. K 61

SPY HUNTER

COD. K 63

CHOPLIFTER

COD. K 64

F 15 STRIKE EAGLE

COD. K 66

WAR GAMES

COD. K 72

NIGHT RAIDERS

COD. K 76

ROSEN BRIGADE

COD. K 78

PITFALL 1

COD. K 100

WHIRLINURD

COD. K 101

POPEYE

COD. K 111

NUCLEAR NICK

COD. K 112

CRAZY LOCOMOTIVE

COD. K 119

ARKANOID

COD. K 121

STAR QUAKE

COD. K 122

CLOWNS

COD. K 126

TAPPER

COD. K 127

SPINDIZZY

COD. K 128

SEA BANDIT

COD. K 134

JUNGLE HUNT

COD. K 135

ROBIN HOOD

COD. K 137

CARNIVALMASSACRE

COD. K 141

MR. COOL

COD. K 142

CASTLES & KEYS

COD. K 144

PASTFINDER

COD. K 150

SCOOTER

COD. K 153

ZORP

COD. K 167

STELLAR SHUTTLE

COD. K 175

IXION

COD. K 277

ESCAPE FROM
DOOMWORLD

COD. K 280

AZTEC CHALLENGE

COD. K 283

JUMPMAN JR.

COD. K 286

O'RILIEY MINE

COD. K 293

NINJA COMMANDO

inglese
COD. K 294

CALIFORNIA RUN

inglese
COD. K 295

RIVER RESCUE

inglese
COD. K 296

DRACONUS

COD. K 297



£.15.000

Programmi Educativi ed Applicativi

SU CASSETTE

DIAGRAMMI:

Disegna tracciati a barre e a torta.

COD. Ls 514

PITTORE MAGICO:

Programma di disegno.

COD. Ls 515

CREA FIABE:

Realizza la tua fiaba.

COD. Ls 516

SHOOT MEMORY:

Gioco della memoria.

COD. Ls 517

CARTONI ANIMATI:

Realizzare delle piccole animazioni.

COD. Ls 518

ZETA VISION:

Visualizzare grafica delle funzioni (medie superiori).

COD. Ls 519

VIDEO EASEL:

Programma grafico con strepitosi colori.

COD. Ls 520

IL TRATTAPAROLE:

Word Processor per scrivere e stampare lettere.

COD. Ls 521

TOTOCALCIO:

Per la schedina e il controllo risultati.

COD. Ls 522

TOTOMAGO:

Fate la schedina con la magia.

COD. Ls 523

VIDEOMUSIC:

Permette l'ascolto di una normale cassetta musicale attraverso il registratore del computer + grafica colorata sul video!

COD. Ls 524

ARCHIVIO:

COD. Ls 525

ERNIES MAGIC SHAPES:

Impara a distinguere le forme.

COD. Ls 526

LO SCIENZIATO PAZZO:

Costruite un mostro in laboratorio come vi piace!

COD. Ls 527

MATCH BOXES:

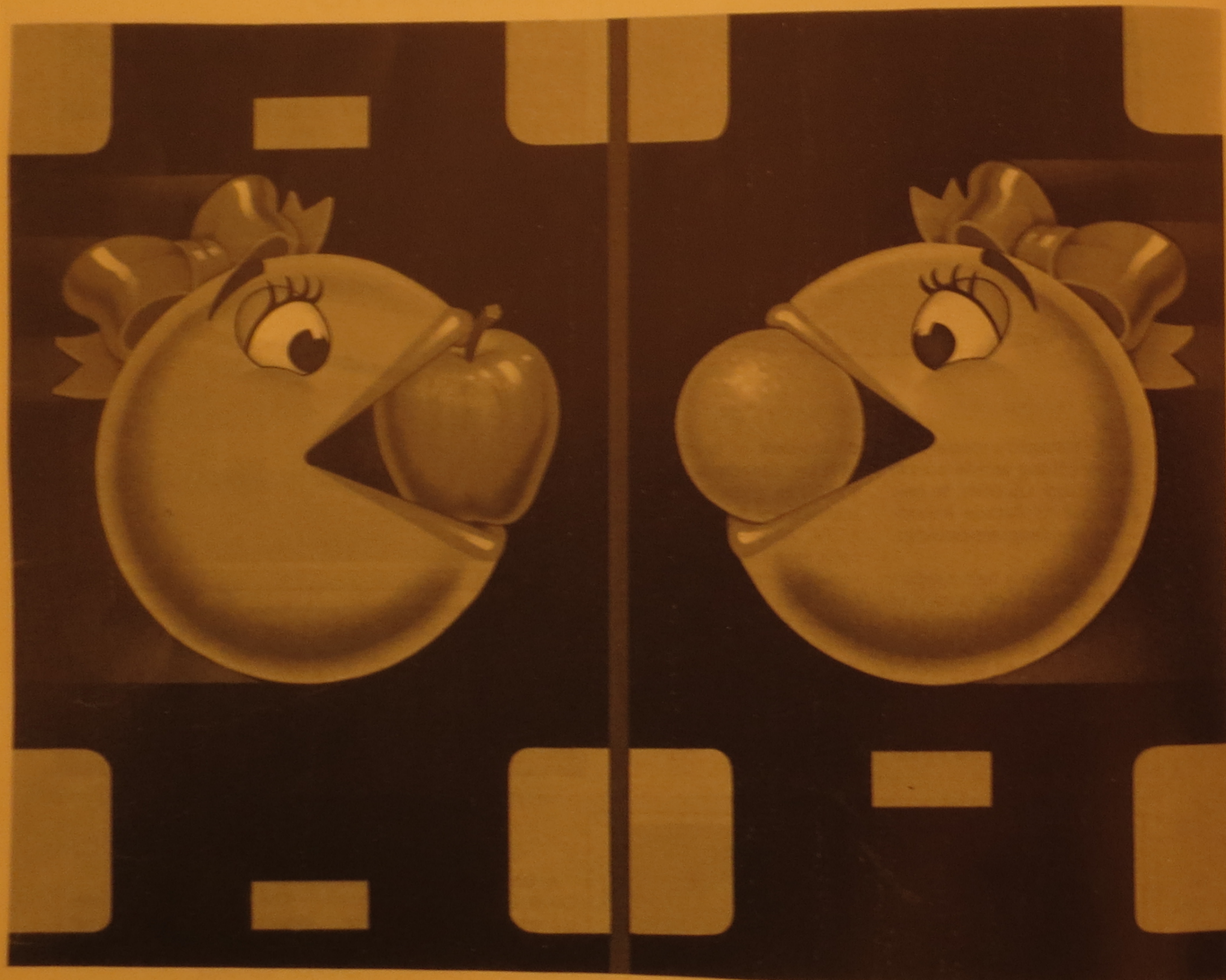
Gioco della memoria con animazioni.

COD. Ls 528

IL GIOCO DEL RAGNO:

Reazioni motorie.

COD. Ls 529



£.20.000

Programmi Applicativi

SU DISCO

GESTIONE CLIENTI

COD. Ds 264

IL TRATTAPAROLE

COD. Ds 265

TOTOCALCIO

COD. Ds 266

TOTOMAGO

COD. Ds 267

ASTROLOGIA

COD. Ds 268

PITTORE MAGICO

COD. Ds 269

DISEGNA AEREOPLANI DI CARTA

COD. Ds 270

COLLEZIONE GRAFICA

COD. Ds 271

£.20.000

Giocchi

SU DISCO

TRANS ROBOT SUL
PIANETA DEL TESCHIO

COD. Ds 280

I BEATLES E IL PAPIRO
DELLA PACE

COD. Ds 281

GANGSTERSVILLE

gioco con pistola

COD. Ds 282

SHARP SHOOTER

gioco con pistola

COD. Ds 283

LA STORIA INFINITA

COD. Ds 285

SHANGAI

COD. Ds 285

MOSCA SOUVENIR

COD. Ds 286

CLUEDO

COD. Ds 287

CIRCO BIANCO

COD. Ds 288

SCACCHI

COD. Ds 289

e altri titoli di cui potete
richiedere liste in continuo
aggiornamento

LIBRI

IL BASIC ATARI (Ed. Jackson)

COD. B 350

Un testo fondamentale in lingua italiana
per imparare l'uso di un ATARI.

£.18.000

CENTODUE PROGRAMMI PER
ATARI (Ed. Epsi)

COD. B 351

Anche questo testo e' in lingua italiana
con tanti programmi da digitare.

£.26.000

IMPARIAMO INSIEME A
SCRIVERE UN PROGRAMMA
IN BASIC

COD. B 352

Confezione che vi mostra praticamente in
tutti i dettagli come scrivere un
programma in Basic su ATARI.

£.15.000

PROGRAMMIAMO INSIEME

COD. B 353

£.20.000

DUE PAROLE ANCHE SUL REGISTRATORE A CASSETTE XC12

Sovente riceviamo lamentele, in parte giustificate, che le istruzioni del Registratore a Cassette XC12 sono in lingua inglese. Fate tesoro quindi di quanto viene detto qui di seguito.

Il Registratore XC12 ATARI è un comunissimo Riproduttore di Cassette a 6 tasti come tutti i Registratori musicali. Da essi però si differenzia, per le particolari caratteristiche tecniche che lo rendono "unico" nel trasmettere il segnale magnetico ai Computers Atari. Non tentate quindi di connettere altri Registratori al vostro ATARI XE Video Game Systems, in quanto non otterreste il caricamento corretto in memoria dei Programmi! Detto questo, passo ad illustrarvi le principali modalità di Registrazione possibili:

Se state scrivendo o semplicemente copiando da un manuale un Programma in Linguaggio Basic e volete salvaguardarlo, registrandolo su nastro, fate così. Prendete una normalissima cassetta vergine (vanno bene le comuni Stereo 7) e inseritela nel Registratore XC12. Premete i primi due tasti a sinistra: RECORD e PLAY. Digitate ora sulla tastiera in modo diretto il comando CSAVE. Confermate premendo il tasto RETURN. Avrete sentito un doppio cicalino. Bene, premete ancora RETURN e avvierete la Registrazione.

Se invece volete richiamare il Programma testè salvato, è sufficiente che, riavvolto naturalmente il nastro, inseriate la Cassette premendo solo il tasto PLAY. Accendendo il computer invece, digitate in modo diretto il comando CLOAD e confermate premendo il tasto RETURN. Questa volta sentirete un solo cicalino. Fate ancora RETURN e aspettate che avvenga il caricamento.

Una volta che il Programma è in memoria comparirà il READY e basterà digitare RUN per mandarlo in esecuzione.

I programmi commerciali però fanno uso molto spesso del Linguaggio Macchina e non del Linguaggio Basic. Ecco perchè non dovete tentare di caricarli con il comando CLOAD, pena il fatto di ottenere in risposta l'errore 21 (Bad Load File).

Un programma in L.M. si carica così: mettete la vostra Cassette nel Registratore ATARI XC12 e premete il tasto PLAY. Fino a qui nulla di diverso. Ora però premete i due tasti in alto colorati in Azzurro e Rosa (rispettivamente START e OPTION). Sì, prima ancora di accendere il computer e accendetelo tenendoli premuti. Così facendo avrete disinserito il Basic residente (tasto OPTION) e mandato il segnale al Registratore (tasto START). Udito il cicalino solito confermate con un RETURN. Ad onore del vero ci sono altre due modalità di caricamento previste, seppure più rare. Per il Basic commerciale o "protetto" si usa anche l'accensione con solo START oppure a computer acceso digitando RUN "C". Seguite naturalmente le istruzioni indicate a tale riguardo sul retro delle confezioni originali. Diffidate di quei prodotti che non portano inserite le istruzioni di caricamento, né d'altro canto tentate di caricare con il vostro Registratore Programmi di altri elaboratori che non siano ATARI. Essi non sono compatibili con il vostro sistema!

**Come si ordinano i Programmi ?
Semplicemente telefonando al :**

039 381 328

La spedizione avviene in contrassegno postale. Le spese di invio sono addebitate al cliente. L'ordine minimo per l'utenza privata e' di 3 pezzi.

**Come fare se non possedete il Registratore a Cassette
la Stampante o il Lettore Disco ?**

Telefonate al numero indicato, questi sono i prezzi:

REGISTRATORE ATARI XC12	£. 58.000
DISK DRIVE ATARI XFF551	£.390.000
STAMPANTE ATARI 1029	£.390.000
STAMPANTE ATARI 1027	£.300.000
INTERFACCIA Stampante Centronics	£.150.000
TAVOLETTA GRAFICA	£. 90.000

Per abbonarsi alle Riviste Straniere:

**PAGE 6 -PO BOX 54, Stafford, ST16 1DR England
ANALOG Computing - PO BOX 16927 -North Hollywood CA91615
USA**

ANTIC PO BOX 1919 - Marion, OH 43306 USA

