

software

VIC 20

Ci sembra che a moltissimi utenti di Vic 20 piaccia giocare con questo computer. Lo testimonia l'enorme mole di programmi ludici che giungono in redazione. Questo mese, quindi, vi presentiamo tre giochi che metteranno alla prova le vostre capacità.

Nim e Memoro

di Roberto Bonato

I giochi che vi propongo girano entrambi su Vic 20 in configurazione base.

Il primo è un passatempo conosciuto sotto il nome di Nim e si gioca tra due persone. Visto che però disponendo di un compagno è molto più semplice utilizzare carta e penna, ho preferito limitare la possibilità di sfida tra un giocatore e il computer.

Come potrete notare, il programma è privo di fronzoli sonori e grafici vista la scarsa quantità di memoria di cui è dotato il computer e per tale motivo non ho inserito nel programma le istruzioni di gioco che, comunque, sono molto semplici. Il Vic visualizza un certo numero di righe contenenti delle palline e noi, quando è il nostro turno, dovremo togliere un certo numero di palline (non meno di una), fornendo le coordinate, da una sola riga. La fine delle selezioni si comunica alla macchina introducendo una Z. Vince chi prende l'ultima pallina.

Si prega il signor Roberto Bonato, autore dei giochi «Nim» e «Memoro», di mettersi in contatto con la redazione.

```

50 PU=0:PT=0
100 A$="QUANTI CERCHI PIENI"
110 B$="QUANTI CERCHI VUOTI"
120 C$="QUANTE PICCHE"
130 D$="QUANTI FIORI"
140 E$="QUANTE M"
150 F$="QUANTE W"
200 TE=80:PD=30:S1=81:S2=87:PU=1
210 FORA=46T00STEP-2
220 POKE36867,A:FOR=1TOTE:NEXTT
230 NEXTA:PRINT"J"
235 IFPD=20THENA$=C$:B$=D$:S1=65:S2=88:TE=80:PU=2
236 IFPD=10THENA$=E$:B$=F$:S1=13:S2=23:TE=80:PU=3
240 B=INT(RND(1)*6)+1
250 C=INT(RND(1)*6)+1
260 FORN1=1TOB
270 D=INT(RND(1)*450)
280 IFPEEK(7680+D)=S1ORPEEK(7680+D)=S2THEN270
290 POKE38400+D,0:POKE7680+D,S1:NEXTN1
300 FORN2=1TOC
310 Z=INT(RND(1)*450)
320 IFPEEK(7680+Z)=S1ORPEEK(7680+Z)=S2THEN310
330 POKE38400+Z,0:POKE7680+Z,S2:NEXTN2
340 FORA=0T046STEP2
350 POKE36867,A:FOR=1TOTE:NEXTT
360 NEXTA
370 FORA=46T00STEP-2
380 POKE36867,A:FOR=1TOTE:NEXTT
390 NEXTA
400 PRINT"J":FORA=0T046STEP2
410 POKE36867,A:FOR=1T010:NEXTT
420 NEXTA
430 PRINTA$?"?"
440 PRINTB$?"?"
445 INPUTCV,CV
450 IFCP=BRANDCV=CTHENPRINT"OK":TE=TE-8:PD=PD-1:PT=PT+(B+C)*PU:PRINT"X00PUNTI"PT
451 IFCP=BRANDCV=CTHENPRINT"ERRORI"E:PRINT"XPROVE DA EFFETT."PD
455 IFTE<10THEENTE=10
460 IFCP<BORCV<CTHENPRINT"ERRATO":B"E"C:PD=PD-1:E=E+1:PRINT"X00PUNTI"PT
461 IFCP<BORCV<CTHENPRINT"ERRORI"E:PRINT"XPROVE DA EFFETT."PD
465 IFE=3THENFORT=1T02000:NEXTT:PRINT"X000000000000GAME OVER"
466 IFE=3THENPRINT"X000000HAI TOTALIZZATO"
467 IFE=3THENPRINT"X0000PT"PUNTI":GOTO1000
468 IFPD=0THENFORT=1T02000:NEXTT:PRINT"X0000HAI COMPLETATO IL GIOCO"
469 IFPD=0ANDE=0THENBO=500:PRINT"X0000GUADAGNANDO UN BONUS DI"BO"PUNTI"
470 IFPD=0ANDE=1THENBO=300:PRINT"X0000GUADAGNANDO UN BONUS DI"BO"PUNTI"
471 IFPD=0ANDE=2THENBO=100:PRINT"X0000GUADAGNANDO UN BONUS DI"BO"PUNTI"
472 IFPD=0THENPRINT"X0000TOTALE PUNTI"BO+PT:GOTO1000
476 FORT=1T03000:NEXTT
480 FORA=46T00STEP-2
490 POKE36867,A:FOR=1T010:NEXTT
500 NEXTA:PRINT"J":FOR=1T02000:NEXTT:GOTO235
1000 FORT=1T01000:NEXTT
1010 PRINT"X0000MUOI RIPROVARE? <S/N>"
1020 GETA$:IFA$=""THEN1020
1030 IFA$="S"THENRUN
1040 PRINT"J"
    
```

Memoro

Nim

```

10 PRINT "E3" : POKE 56879, 110 : OR=7790 : VI=0
20 PRINT "A B C D E F G H I"
30 PRINT "M1" : PRINT "M2" : PRINT "M3" : PRINT "M4" : PRINT "M5"
40 FOR V=1 TO 5
50 B=INT(RND(1)*9)+1
60 FOR N=1 TO B
70 POKE OR+2*N, 81 : NEXT N
80 OR=OR+44 : NEXT V
100 IN=INT(RND(1)*2)+1
110 IF IN=1 THEN 130
120 IF IN=2 THEN 500
130 PRINT "XXXXXXXXXXXXXXXXX TU"
140 FOR I=1 TO 1000 : NEXT I
150 IF VI=1 THEN 4000 : PRINT "T"
160 INPUT "TRIGRA 1-2-3-4-5 " : RI
165 IF RI=1 OR RI=2 OR RI=3 OR RI=4 OR RI=5 THEN 180
166 PRINT "T" : GOT0160
170 PRINT "T" : INPUT "COLONNA " : CO$
180 IF CO$="R" OR CO$="B" OR CO$="C" OR CO$="D" OR CO$="E" OR CO$="F" THEN 220
190 IF CO$="G" OR CO$="H" OR CO$="I" OR CO$="L" THEN 220
200 IF CO$="Z" THEN 340
210 PRINT "T"
220 IF CO$="R" THEN CO=0
230 IF CO$="B" THEN CO=1
240 IF CO$="C" THEN CO=2
250 IF CO$="D" THEN CO=3
260 IF CO$="E" THEN CO=4
270 IF CO$="F" THEN CO=5
280 IF CO$="G" THEN CO=6
290 IF CO$="H" THEN CO=7
300 IF CO$="I" THEN CO=8
310 IF CO$="L" THEN CO=9
320 POKE 7748+44*RI+2*CO, 32
330 PRINT "T" : GOT0180
340 Y=0 : FOR S=7790 TO 7987
350 IF PEEK(S)=81 THEN Y=Y+1
360 NEXT S
370 IF Y=0 THEN PRINT "HAI VINTO!!!! " : GOT05000
400 FOR T=1 TO 1000 : NEXT T
410 PRINT "DRESSO TOCCA A ME "
420 FOR I=1 TO 10000 : NEXT I
430 PRINT "T"
500 PRINT "XXXXXXXXX IO": FOR T=1 TO 1000 : NEXT T : PRINT "T"
510 S1=0 : S2=0 : S3=0 : S4=0 : S5=0
520 FOR VO=7790 TO 7811 : IF PEEK(VO)=81 THEN S1=S1+1
530 NEXT VO
540 FOR VO=7834 TO 7855 : IF PEEK(VO)=81 THEN S2=S2+1
550 NEXT VO
560 FOR VO=7878 TO 7899 : IF PEEK(VO)=81 THEN S3=S3+1
570 NEXT VO
580 FOR VO=7922 TO 7943 : IF PEEK(VO)=81 THEN S4=S4+1
590 NEXT VO
600 FOR VO=7966 TO 7987 : IF PEEK(VO)=81 THEN S5=S5+1
610 NEXT VO
690 A=7674 : B=7675 : C=7676 : D=7677 : E=7678 : F=7679
700 POKE A, S1 : POKE B, S2 : POKE C, S3 : POKE D, S4 : POKE E, S5 : POKE F, 0
740 IF PEEK(A)<PEEK(B) THEN POKE F, PEEK(B) : POKE B, POKE B, PEEK(A)
750 IF PEEK(B)<PEEK(A) THEN POKE F, POKE F, POKE B, PEEK(A)
760 IF PEEK(B)<PEEK(C) THEN POKE F, PEEK(C) : POKE C, POKE C, PEEK(B)
770 IF PEEK(C)<PEEK(B) THEN POKE F, POKE F, POKE C, PEEK(B)
780 IF PEEK(C)<PEEK(D) THEN POKE F, PEEK(D) : POKE D, POKE D, PEEK(C)
790 IF PEEK(D)<PEEK(C) THEN POKE F, PEEK(C) : POKE C, POKE C, PEEK(D)
800 IF PEEK(D)<PEEK(E) THEN POKE F, PEEK(E) : POKE E, PEEK(D)
810 IF PEEK(E)<PEEK(D) THEN POKE F, PEEK(D) : POKE D, POKE D, PEEK(E)
815 IF PEEK(A)>PEEK(B) AND PEEK(B)>PEEK(C) AND PEEK(C)>PEEK(D) AND PEEK(D)>PEEK(E) THEN 0
820 GOT0740
1010 IF PEEK(A)>PEEK(B) THEN 1050
1020 IF PEEK(C)>PEEK(D) THEN 1320
1030 IF PEEK(E)=0 THEN 1410
1040 LV=PEEK(E) : CA=PEEK(E) : GOT03000
1050 IF PEEK(B)=0 THEN 1100
1060 IF PEEK(C)>PEEK(D) THEN 1110
1070 IF PEEK(D)>PEEK(E) THEN 1280
1080 IF PEEK(C)=0 THEN 1310
1090 LV=PEEK(C) : CA=1 : GOT03000
1100 LV=PEEK(A) : CA=PEEK(A) : VI=1 : GOT03000
1110 IF PEEK(D)=PEEK(E) AND PEEK(B)=PEEK(C) THEN 1141
1111 IF PEEK(D)=PEEK(E) THEN 1150
1120 IF PEEK(E)=0 THEN 1220
1130 IF PEEK(B)=PEEK(C) THEN 1270
1140 LV=PEEK(A) : CA=PEEK(A) : GOT03000
1141 LV=PEEK(A) : CA=PEEK(A) : GOT03000
1150 IF PEEK(D)=0 THEN 1170
1160 LV=PEEK(A) : CA=PEEK(A) : PEEK(B)+1 : GOT03000
1170 IF PEEK(C)=1 THEN 1190
1180 LV=PEEK(A) : CA=PEEK(A)-1 : GOT03000
1190 IF PEEK(B)=2 THEN 1210
1200 LV=PEEK(A) : CA=PEEK(A)-2 : GOT03000
1210 LV=PEEK(A) : CA=1 : GOT03000
1220 IF PEEK(D)=0 THEN 1250
1230 IF PEEK(B)=PEEK(C) THEN 1260
1240 LV=PEEK(D) : CA=PEEK(D) : GOT03000
1250 LV=PEEK(C) : CA=PEEK(C)-1 : GOT03000
1260 LV=PEEK(A) : CA=PEEK(A) : PEEK(D) : GOT03000
1270 LV=PEEK(A) : CA=1 : GOT03000
1280 IF PEEK(E)=0 THEN 1300
1290 LV=PEEK(A) : CA=PEEK(A) : PEEK(B)+1 : GOT03000
1300 LV=PEEK(A) : CA=PEEK(A) : PEEK(B) : GOT03000
1310 LV=PEEK(A) : CA=PEEK(A) : PEEK(B) : GOT03000
1320 IF PEEK(D)=PEEK(E) THEN 1360
1330 IF PEEK(E)=0 THEN 1370
1340 IF PEEK(C)=PEEK(D)+1 THEN 1380
1350 LV=PEEK(C) : CA=1 : GOT03000
1360 LV=PEEK(C) : CA=PEEK(C) : GOT03000
1370 LV=PEEK(C) : CA=PEEK(C) : PEEK(D) : GOT03000
1282 IF PEEK(D)=PEEK(E)+1 THEN 1400
1390 LV=PEEK(C) : CA=PEEK(C) : PEEK(D)+1 : GOT03000
1400 LV=PEEK(A) : CA=1 : GOT03000
1410 LV=PEEK(A) : CA=1 : GOT03000
3000 CO=0
3005 IFS1=LV THEN FOR V=7790 TO 7811 : IF PEEK(V)=81 THEN POKE V, 32 : CC=CC+1 : IF CC=CATHEN 150
3010 IFS1=LV THEN NEXT V
3015 IFS2=LV THEN FOR V=7834 TO 7855 : IF PEEK(V)=81 THEN POKE V, 32 : CC=CC+1 : IF CC=CATHEN 150
3020 IFS2=LV THEN NEXT V
3025 IFS3=LV THEN FOR V=7878 TO 7899 : IF PEEK(V)=81 THEN POKE V, 32 : CC=CC+1 : IF CC=CATHEN 150
3030 IFS3=LV THEN NEXT V
3035 IFS4=LV THEN FOR V=7922 TO 7943 : IF PEEK(V)=81 THEN POKE V, 32 : CC=CC+1 : IF CC=CATHEN 150
3040 IFS4=LV THEN NEXT V
3045 IFS5=LV THEN FOR V=7966 TO 7987 : IF PEEK(V)=81 THEN POKE V, 32 : CC=CC+1 : IF CC=CATHEN 150
3050 IFS5=LV THEN NEXT V
3060 GOT0150
4000 PRINT "HO VINTO!!!! "
5000 PRINT "VUOI GIOCARE ANCORA? (S/N)"
5010 GETA : IFA$=" " THEN 5010
5020 IFA$="S" THEN RUN
5030 PRINT "T"

```

È un gioco apparentemente banale che però esercita il giocatore a strategie tutt'altro che banali.

A proposito, volendo si può barare. Ad esempio, quando toccherà a noi prendere la penultima pallina (abbiamo cioè perso!), possiamo dire al computer, mediante il consueto modo di selezione, di levare le palline laddove non ci sono più: il computer si comporterà come se le avesse tolte e proseguirà passando alla sua mano, prendendo cioè la penultima pallina. Siete avvertiti, perciò non ci provate!

Il secondo gioco, Memoro, tende ad esercitare il colpo d'occhio e la memoria visiva. Si compone di tre serie di prove che sono sostanzialmente simili tranne che per gli oggetti da individuare e contare. Il quadro centrale dello schermo si comporta come una tendina che si abbassa solo per il tempo,

sempre decrescente, di far intravedere i caratteri. Se le risposte introdotte sono entrambe esatte si accumula un punteggio che viene ottenuto sommando il numero di caratteri di volta in volta comparsi e moltiplicando il risultato per il coefficiente 1 per la prima serie, 2 per la seconda e 3 per la terza. Dopo tre errori il gioco termina. Se si riesce a terminare le 30 prove senza errori viene aggiunto al punteggio un bonus di 500 punti. Il bonus si riduce a 300 punti se si è commesso un errore e a 100 punti se si sono commessi due errori.

Interceptor

di M. de Robertis - Corato (BA)

Interceptor è un gioco che gira sul Vic 20 in configurazione base.

La grafica è molto semplice, ma il giocatore deve essere dotato di buoni riflessi e capacità di posizionamento e ciò rende il gioco abbastanza appas-

sionante. Dopo il Run appare una schermata di introduzione accompagnata da una musicchetta che dura circa 4 secondi; appare poi un'altra schermata con la spiegazione del gioco e dei tasti che abilitano il movimento sulla tastiera. Premendo un tasto qualsiasi si può iniziare a giocare.

Lo schermo di gioco appare in nero con margine bianco; in una riga, in alto, viene riportato il punteggio e lo scorrere del tempo. Lo svolgimento è semplice: si tratta di una specie di tiro al piattello quindi bisognerà colpire il maggior numero di dischetti, tra quelli che compaiono sullo schermo, ciascuno dei quali verrà visualizzato per circa un secondo dopodiché ne comparirà un altro e così via. La nostra arma di tiro è un cannone, visualizzato in basso sullo schermo, che muoveremo avanti e indietro servendoci dei tasti Z e C. Si fa fuoco con B.

Attenzione, il dischetto può apparire anche agli estremi dello schermo dove il cannone non può colpirlo facendoci perdere tempo e punti preziosi. In quest'ultimo caso non lasciatevi ingannare ed ignoratelo.

Dopo 30 secondi dall'inizio della partita, il gioco terminerà e verrà visualizzato il punteggio raggiunto insieme all'high score.

Interceptor

```

10 PRINTCHR$(5);CHR$(147);POKE36879,8
20 PRINT"  INTERCEPTOR!";PRINT:PRINT"      VIDEO GAME";FORI=1TO5:PRINT:NEXT
30 PRINT"      BY";PRINT:PRINT:PRINT"      MASSIMO";PRINT:PRINT"      DE ROB
ERTIS"
40 GOSUB1000:FORW=1TO500:NEXT:PRINTCHR$(14);CHR$(8);"  "
50 TI="000000";PRINTCHR$(142);CHR$(8)
60 POKE36879,9:PRINT"  ";B=INT(RND(1)*330):B=B+7702:POKEB,81:I=8099:SI=TI
80 IFTI>=3000THENGOTO2000
90 PRINT"  PUNTI:";PRINT:PRINT:PRINT:TI
100 PRINT"  "
110 IFTI>=SI+100THENGOTO70
120 PRINTSPC(A)"  "
130 PRINTSPC(A)"  "
140 IFPEEK(I+R-22)=33THENGOSUB260:A=A-1:GOTO90
150 IFPEEK(I+R-22)=34THENGOSUB260:A=A+1:GOTO90
160 IFPEEK(I+R-22)=35THENGOTO180
170 GOTO90
180 IFTI>=SI+100THENGOTO70
190 POKE36879,8:FORL=220TO250:POKEI+A-22,66:I=I-22
200 IFI+A<=7724THEN250
210 IFPEEK(I+A-22)=81THENPOKE36876,L:FORM=1TO10:NEXTM:NEXTL
220 IFPEEK(I+A-22)=81THENPOKE36876,0:POKEI+A-22+30720,4:P=P+1
230 POKE36877,201:FORW=1TO300:NEXT
240 POKE36877,0:POKE36878,0:GOTO70
250 POKE36878,0:POKE36876,0:GOTO70
260 PRINT"  ";IFTI>=SI+100THENGOTO70
270 PRINTSPC(A)"  "
280 PRINTSPC(A)"  "
290 IFA=0THENA=1
300 IFA=10THENA=17
310 RETURN
320 END
1000 FORW=1TO300:NEXT:POKE36879,8:FORL=1TO150:POKE36876,INT(RND(1)*128)+128
1010 FORM=1TO10:NEXTM:L=POKE36876,0:POKE36878,0
1020 RETURN
1500 PRINT:PRINT:PRINT"  IRI A DISPOSIZIONE 30 SECONDI PER CENTRARE IL MAGGIOR "
1510 PRINT"NUMERO DI DISCHETTI, CHE APPARI RANNO SULLO SCHERMO PER IL TEMPO M
ASSIMO";
1520 PRINT"  DI UN SECONDO.";PRINT:PRINT"  TASTI DA USARE SONO:";PRINT"  .....SI
NISTRA"
1530 PRINT:PRINT"  .....DESTRA";PRINT:PRINT"  I.....RAGGIO"
1540 PRINT:PRINT:PRINT"  PREMERE UN TASTO";FORW=1TO500:NEXTW
1550 WAIT197,64,64
1560 FORW=1TO500:NEXTW:RETURN
2000 PRINTCHR$(147)SPC(154)"TUO PUNTEGGIO";P:PRINT
2010 IFF>NTHEN2050
2040 IFF>NTHEN=P
2050 PRINT"PUNTEGGIO RECORD";N:P=0
2060 PRINTSPC(224)"PREMI UN TASTO";FORW=1TO1000:NEXT
2070 WAIT197,64,64:FORW=1TO500:NEXT
2080 GOTO60
    
```

maxell
supporti magnetici
l'affidabilità

A chi
potete rivolgervi:

A.F.L.
via Bardelli 7
20131 Milano
Tel. 02/23.66.616

ASIA COMPUTERS s.r.l.
via S. Euplio 13
95124 Catania
Tel. 095/32.89.44

C.S.M. s.p.a.s.
via Frià D. Buonvicini 46/48
50132 Firenze
Tel. 055/57.65.89-57.36.76

E.D.L. s.p.a.
via Coriolano 3/D
80125 Napoli
Tel. 081/63.23.35

ISFO s.r.l.
viale Leonardo Da Vinci 89
00145 Roma
Tel. 06/51.33.791-51.41.371

MICRO LINE SYSTEM
via Eridania 8/51
16151 Genova Sampierdarena
Tel. 010/45.79.66

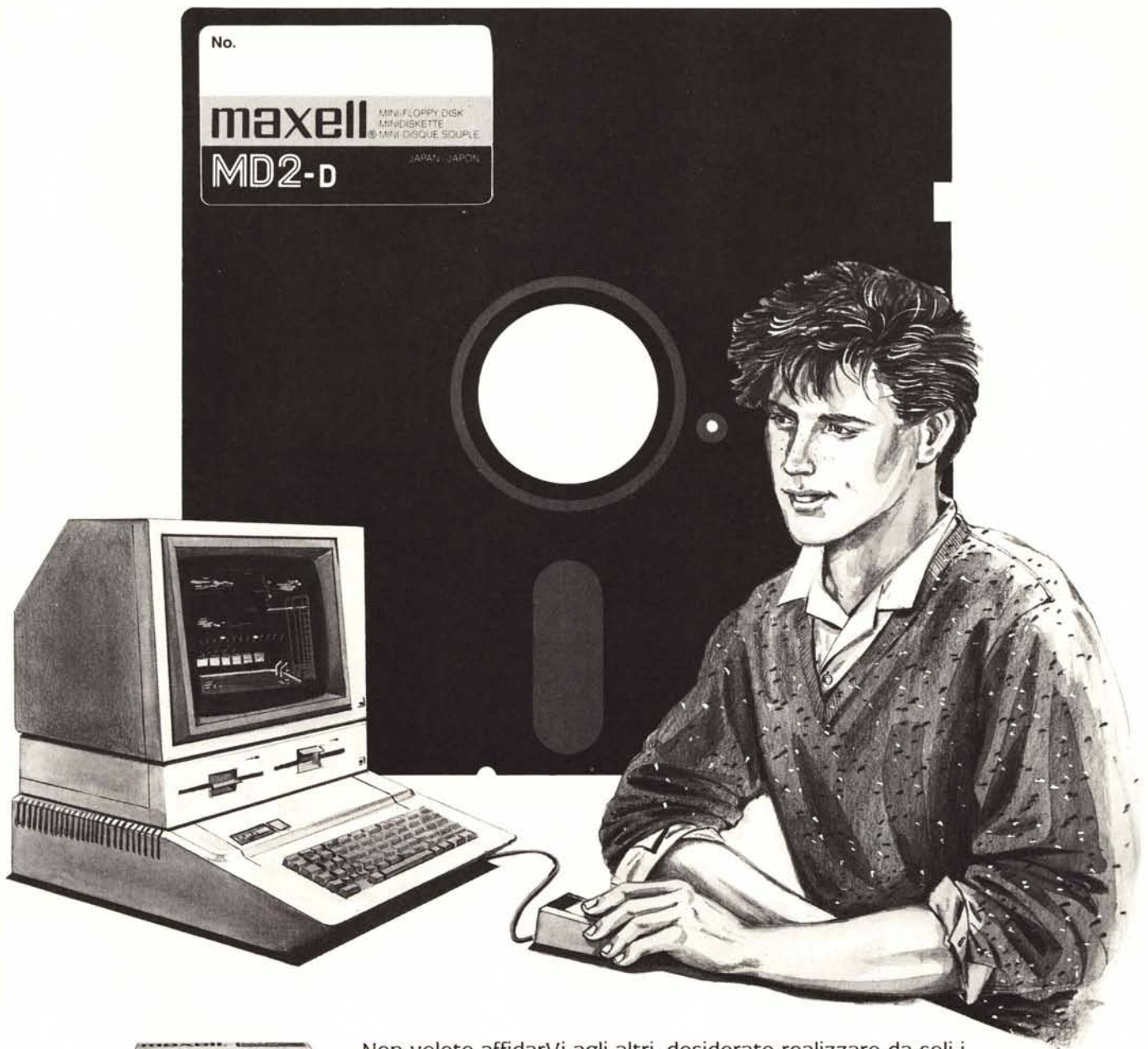
PROGRAMMA NORD EDP SERVICE s.r.l.
via Calatratini 4
43100 Parma
Tel. 0521/90.960

TECNOTRE INFORMATICA s.r.l.
via Bernardino Galiari 31
10125 Torino
Tel. 011/68.23.28

TELCON s.r.l.
via M. Civitelli 75
20148 Milano
Tel. 02/75.31.664

T.P.A. s.r.l.
via Terraglio 269
31022 Preganziol TV
Tel. 0422/38.11.89

Agire con soddisfazione



Non volete affidarVi agli altri; desiderate realizzare da soli i Vostri programmi, vedere cosa contengono, ottenere il massimo possibile: divertimento, gioco, sensazioni.

Tutto deve funzionare perfettamente, secondo le Vostre idee. Supporti di informazione Maxell, gli affidabili. Per ottenere ciò che Voi volete.

telcom

Via M. Civitali 75 · 20148 Milano
Tel.: 02/4047648 · Tx.: 335654

maxell®
supporti magnetici
l'affidabilità



Elenco del software disponibile su cassetta o minifloppy

Per ovviare alle difficoltà incontrate da molti lettori nella digitazione dei listati pubblicati nelle varie rubriche di software sulla rivista, MCMicrocomputer mette a disposizione i programmi più significativi direttamente su supporto magnetico. Riepiloghiamo qui sotto i programmi disponibili per le varie macchine, ricordando che i titoli non sono previsti per computer diversi da quelli indicati. Il numero della rivista su cui viene descritto ciascun programma è riportato nell'apposita colonna; consigliamo gli interessati di procurarsi i relativi numeri arretrati, eventualmente rivolgendosi al nostro Servizio Arretrati utilizzando il tagliando pubblicato in fondo alla rivista.

Per l'ordinazione inviare l'importo (a mezzo assegno, c/c o vaglia postale) alla Technimedia srl, Via Carlo Perrier 9, 00157 Roma.

Codice	Titolo programma	NC n.	Prezzo	Note
APPLE II				
DA2/00	Shape Tablet	22	15000	
DA2/01	Motomuro	26	15000	
DA2/02	&DEBUG	28	15000	
DA2/03	EDIT + INPUT	29	15000	
DA2/04	Basic modulare	34	15000	
DA2/05	ANNA Animation Lang.	35/37	15000	
DA2/06	Miniset + Leva-DOS	37	15000	
DA2/07	27 programmi grafici	38	30000	
DA2/08	Adventure Editor	38	15000	
DA2/09	Animazione funzioni	42	15000	
DA2/10	IL mondo di VA-TOR	43	15000	
DA2/11	Contest LOG	43	15000	
DA2/12	Rout.grafiche estese	44	15000	
DA2/13	Scroll 300 righe	46	15000	

Codice	Titolo programma	NC n.	Prezzo	Note
COMMODORE 64				
C64/01	Briscola	25	17000	
C64/02	Serpentone	29	17000	
C64/03	Othello	29	17000	
C64/04	Chase	33	17000	
C64/05	Spreadsheet	34	30000	
C64/06	Bilancio familiare	35	17000	
C64/07	The dark wood	36	17000	
C64/08	Totocalcio: sis.rid.	37	17000	
C64/09	Orchetes	37	17000	
C64/10	Wordprocessor	38	17000	
C64/11	Helicopt	38	17000	
C64/12	Finestra grafica	39	17000	
C64/13	Paroliamo	39	17000	
C64/14	Scarabeo	40	17000	
C64/15	Magazzino	41	17000	
C64/16	Rubrica	44	17000	
C64/17	World	45	17000	
C64/18	P.J.T. Basic	46	17000	
C64/19	Sistema Enalotto	47	17000	
C64/20	Simulat.reti logiche	48	17000	
C64/21	RITTY	48	17000	
D64/01	Spreadsheet	34	15000	
D64/02	ADP Basic da 35 a	39	15000	
D64/03	Wordprocessor	38	15000	
D64/04	Paroliamo	39	15000	
D64/05	Data base Galileo	40/41	15000	
D64/06	Magazzino	41	15000	
D64/07	Gestione biblioteca	46	15000	
D64/08	P.J.T. Basic	46	15000	
D64/09	Simulat.reti logiche	48	15000	

Codice	Titolo programma	NC n.	Prezzo	Note
COMMODORE VIC-20				
CVC/01	VIC-Maze	19	17000	Config. base
CVC/02	Pic-Man	23	17000	Config. base
CVC/03	Briscola	25	17000	Config. base
CVC/04	Grand Prix	28	17000	Config. base
CVC/05	Frogger	26	17000	RAM: almeno + 3 K
CVC/06	Invaders	29	23000	RAM: + 16 K
CVC/07	Othello	29	17000	RAM: + 16 K
CVC/08	SKI	31	17000	Config. base
CVC/09	VIC-quiz	32	17000	RAM: almeno + 8 K
CVC/10	Zigurat	33	17000	Config. base
CVC/11	Extended Basic	36	17000	RAM: + 16 K

Codice	Titolo programma	NC n.	Prezzo	Note
CVC/12	Fireman	36	17000	Config. base
CVC/13	Accordi per chitarra	39	17000	RAM: almeno + 8 K
CVC/14	Piramide di Iunnuh	39	17000	RAM: almeno + 8 K
CVC/15	Il castello	40	17000	RAM: + 16 K
CVC/16	Tool grafico	43	17000	RAM: + 16 K
CVC/17	Adventure detective	46	17000	RAM: + 16 K
CVC/18	Graphic-Sheet	47	17000	RAM: + 16 K
CVC/19	Cascade	47	17000	Config. base
DVC/01	EXNA	27/28	15000	RAM: + 16 K

Codice	Titolo programma	NC n.	Prezzo	Note
MSX				
CXX/01	Sound editor	42	17000	
CXX/02	VP Reporter	43	30000	
CXX/03	Foresta maledetta	44	17000	
CXX/04	Monitor disassembler	45	17000	
CXX/05	Video Art	46	17000	
CXX/06	Othello	47	17000	
CXX/07	Joe's Chicken	48	17000	

Codice	Titolo programma	NC n.	Prezzo	Note
SINCLAIR SPECTRUM				
CSS/01	TRILAB	28	17000	
CSS/02	SET di caratteri	27/29	17000	
CSS/03	Grafica TREDIM	29	17000	
CSS/04	Ippica	30	17000	
CSS/05	Graphic-Comp	32	17000	48 K RAM
CSS/06	Macchina del tempo	34	17000	48 K RAM
CSS/07	Piramide di Iunnuh	35	17000	48 K RAM
CSS/08	Over Basic	37	17000	48 K RAM
CSS/09	Prospettiva	38	17000	48 K RAM
CSS/10	Motomuro	39	17000	48 K RAM
CSS/11	Othello	40	17000	
CSS/12	The dark wood	40	17000	48 K RAM
CSS/13	Musica	41	17000	48 K RAM
CSS/14	Calcolo matriciale	42	17000	48 K RAM
CSS/15	Database	42	17000	
CSS/16	Snake	43	17000	
CSS/17	Life	44	17000	
CSS/18	Horses	45	17000	48 K RAM
CSS/19	42 colonne	46	17000	
CSS/20	3D Pacman	46	17000	48 K RAM
CSS/21	Forza 4	47	17000	48 K RAM
CSS/22	ZX Editor	47	17000	48 K RAM
CSS/23	Va-Tor	48	17000	48 K RAM

Codice	Titolo programma	NC n.	Prezzo	Note
TEXAS TI-99/4A				
CT9/01	Macchina del tempo	27	17000	
CT9/02	Simon	29	17000	
CT9/03	Babilonia	30	17000	
CT9/04	Labirinto 3D	31	17000	
CT9/05	Piramide di Iunnuh	33	17000	Extended Basic
CT9/06	Scrabble	34	17000	
CT9/07	Morphy	35	17000	
CT9/08	Equo canone	37	17000	
CT9/09	Scopa	39	17000	
CT9/10	Montecarlo	39	17000	Extended Basic
CT9/11	Totocalcio	41	30000	

Nota:
L'iniziale del codice e' C per le cassette, D per i minifloppy