

# software

## CASIO

### Cucumber

di Giuliano Gatti - Novara

Cucumber rappresenta un gioco di azione adattabile alle calcolatrici Casio della serie PB.

La lunghezza del programma è di circa 1000 byte e quindi i possessori della calcolatrice PB-100 devono disporre del modulo di memoria aggiuntiva OR-1. Non sorgono difficoltà invece per le calcolatrici PB 200, 300, 410, 110, sia per la disponibilità di memoria che per la compatibilità di linguaggio usato.

Occorre invece effettuare piccole modifiche per adattare il programma alle calcolatrici FX 770P e FX 750P, che riguardano soprattutto il display, che può essere ampliato, rendendo il gioco ancor più avvincente. Tuttavia anche nella versione presentata il programma gira ugualmente, con qualche riserva per la FX 770P, che risulta essere troppo lenta, rendendo il gioco prevedibile e semplice. Il gioco consiste nel pilotare un veicolo, denominato «Cucumber», lungo un percorso accidentato e reso difficile dalla presenza di muri e mine.

Dato il RUN viene stampato il titolo del gioco, seguito dalla richiesta del livello di difficoltà a cui si desidera giocare. La scelta del livello 3, il massimo, implica la maggior velocità del veicolo che dobbiamo pilotare.

Stabilito il grado di difficoltà del gioco viene stampato, se è memorizzato, il record e il nome del recordman seguito dalla richiesta di start, che introduce il gioco vero e proprio.

Si inizia pilotando il veicolo nella prima fase che consiste nel saltare due muri che vengono casualmente sistemati all'interno del display. Per imprimere il salto occorre premere il tasto «\*», che rappresenta l'unica parte della tastiera attiva.

Nel momento in cui si sono totalizzati 100 punti inizia la seconda fase di gioco, in cui oltre a evitare i muri occorre anche attraversare indenni una

strada minata. Anche in questo caso bisogna saltare le mine, utilizzando sempre il medesimo tasto.

Nel caso in cui non si riesca a evitare un muro o una mina, si incorre nella distruzione del veicolo. All'inizio del gioco vengono forniti tre veicoli,

ma si ha la possibilità di vincerne due, rispettivamente a 100 e 200 punti. Tale possibilità consiste nell'intercettare il maggior numero di mine che compariranno sul visore. Innanzitutto il display viene suddiviso in quattro caselle e casualmente compariranno le mi-

```

10 A = 3:P = 0
20 PRINT "**CUCUMBER**": GOSUB
  1500
30 INPUT "DIFF. (1-3):",V: IF V <
  1 THEN 30
40 IF V > 3 THEN 30
50 IF V = 1:U = 10
60 IF V = 2:U = 5
70 IF V = 3:U = 0
71 IF Y = 0 THEN 90
80 PRINT "RECORD:"Y:" DI ":$: GOSUB
  1500
90 GOSUB 1010
99 L = 0
100 PRINT CSR0:"DAI LO START": L+L+
110 IF KEY ≠ "" THEN 129
120 IF L > 30 THEN 129
121 GOTO 100
129 PRINT
130 IF P > 100: IF P < 110 THEN
  410
131 IF P > 200: IF P < 210 THEN
  410
132 IF P > 100 THEN 260
140 B = INT (RAN# * 10) + 2:C =
  INT (RAN# * 10) + 2
150 IF B < 2 THEN 140
170 D = - 1
180 PRINT CSR0:"": PRINT CSR0:
  "":
190 D = D + 1: PRINT CSR0:"": GOSUB
  1600
195 IF KEY = "*":D = D + 2
200 IF D = B THEN 240
210 IF D = C THEN 240
220 IF D > 10:P = P + 5: GOTO 13
  0
230 GOTO 180
240 PRINT CSR0:"DISASTR...!": GOSUB
  1500:A = A - 1: GOSUB 1000
250 GOTO 100
260 E = INT (RAN# * 3):D = - 1
270 IF E = 0:F = 1:G = 3:H = 6:J
  = 10
280 IF E = 1:F = 2:G = 5:H = 8:J
  = 10
290 IF E = 2:F = 3:G = 3:H = 7:J
  = 10
300 PRINT CSR0:"": CSR0:"": CSR0:
  "": CSR0:"":
310 U = 25:D = D + 1: PRINT CSR0:
  "": GOSUB 1600
320 IF KEY = "*":D = D + 2
330 IF D = F THEN 390
340 IF D = G THEN 390
350 IF D = H THEN 390
360 IF D = J THEN 390
370 IF D > 10:P = P + 8:U = 0: GOTO
  140
390 U = 0: PRINT CSR0:"SVRANGLL!":
  "": GOSUB 1500:A = A - 1: GOSUB
  1000
400 GOTO 100
410 PRINT CSR0:"RED BONUS!": GOSUB
  1500:K = 0
415 FOR M = 1 TO 20
420 E = INT (RAN# * 8): IF E < 4
  THEN 420
430 PRINT CSR3:"(":CSR0:")":
440 PRINT CSR0:"": GOSUB 800
450 IF KEY = "7": IF E = 4:K = K
  + 1: GOTO 485
460 IF KEY = "8": IF E = 5:K = K
  + 1: GOTO 485
470 IF KEY = "9": IF E = 6:K = K
  + 1: GOTO 485
480 IF KEY = "*": IF E = 7:K = K
  + 1: GOTO 485
481 GOTO 490
485 PRINT CSR3:"(":CSR0:"":CSR0:
  "": GOSUB 800
490 NEXT M
500 IF K > 10: PRINT CSR0:"***BO
  NUS***": GOSUB 1500
510 IF K > 10:A = A + 1: GOSUB 1
  000: GOTO 100
520 PRINT CSR0:"PUNTI":K: GOSUB
  1500: GOTO 140
800 FOR I = 1 TO 25: NEXT I
810 PRINT
820 RETURN
1000 IF A < 1 THEN 1040
1010 PRINT A:" VEICOL":
1020 IF A = 1: PRINT "0": GOSUB
  1500: RETURN
1030 PRINT "I": GOSUB 1500: RETURN

1040 PRINT "FINE PARTITA": GOSUB
  1500
1050 PRINT P:" PUNTI": GOSUB 15
  00
1060 IF P > Y:Y = P: INPUT "NOMI
  NATION:":$
1070 PRINT CSR0:"RIGIOCHI (SN)":
  0$: KEY: IF 0$ ≠ "" THEN 10
  72
1071 GOTO 1070
1072 PRINT : IF 0$ = "S" THEN 10
  80
1080 PRINT "***FIFONE***": END

1500 FOR I = 1 TO 200: NEXT I
1510 PRINT
1520 RETURN
1600 FOR Z = 1 TO U: NEXT Z
1610 PRINT
1620 RETURN

```

Figura 1 - Listato del programma «Cucumber».

ne in uno di questi settori. Per intercettare occorrerà premere, nel momento in cui compaiono, i tasti 7, 8, 9, \*, che comandano rispettivamente la prima, seconda, terza e quarta colonna. La prova avviene con la caduta di venti mine, della quale dobbiamo catturarne almeno dieci. Nel caso ci riuscissimo vedremo i veicoli incrementati di uno, in caso contrario il gioco continua come prima.

Alla conclusione del gioco viene presentato il punteggio totalizzato, verifica se rappresenta il record, e, in caso affermativo, ne viene chiesto il nome; quindi il programma pone la domanda se si vuole rigiocare.

### Commenti al listato

10-20: azzeramento variabili e stampa del titolo;

30-70: scelta della difficoltà di gioco;

71-80: verifica se è memorizzato un record e eventualmente lo stampa;

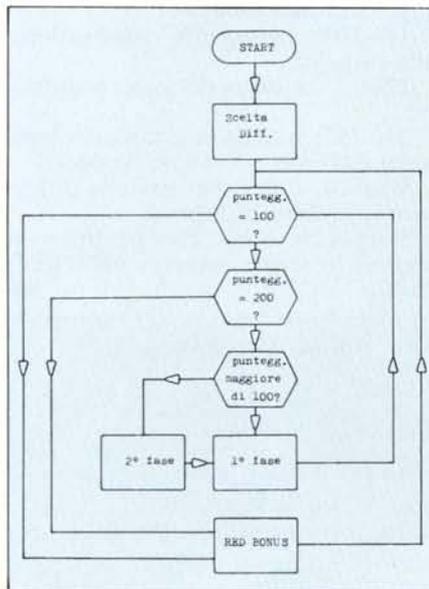


Figura 2 - Diagramma di flusso principale del programma Cucumber.

90-129: visualizza il numero di veicoli disponibili e attende lo start esterno. La variabile L dopo un certo tempo provoca l'avviamento del gioco automatico;

130-132: decisione in base al punteggio sulla routine da eseguire;

140-230: 1° fase del gioco, con la

Linea	Ottenibile con:
180	SHIFT Z (Mode EXT)
190	SHIFT P (Mode EXT)
310	SHIFT P (Mode EXT)
440	SHIFT K (Mode EXT)

Figura 3 - Caratteri grafici utilizzati nel programma Cucumber.

### Elenco variabili

- A: numero veicoli disponibili;
- B: posizione del primo ostacolo nella prima fase;
- C: posizione del secondo ostacolo nella prima fase;
- D: contatore del movimento del veicolo;
- E: numero casuale per generare il percorso minato;
- F: posizione mina 1;
- G: posizione mina 2;
- H: posizione mina 3;
- J: posizione mina 4;
- I: contatore del loop;
- L: start automatico;
- M: contatore del loop;
- O: variabile della funzione KEY;
- P: punteggio totalizzato nella partita;
- U: grado di difficoltà;
- Y: record memorizzato;
- \$: nome del recordman;
- K: contatore della fase RED BONUS.

Figura 4 - Elenco variabili impiegate.

scelta dei muri, l'animazione e la verifica di assenza di incidenti;

240-250: avvisa della distruzione di un veicolo durante la 1° fase;

260-370: 2° fase del gioco con il posizionamento delle mine, l'animazione e la verifica dell'assenza di incidenti;

390-400: avvisa della distruzione di un veicolo durante la 2° fase;

410-520: fase RED BONUS e verifica del punteggio finale realizzato. Stampa della vincita di un veicolo o del punteggio ottenuto;

800-820: subroutine di rallentamento della permanenza delle bombe nella fase RED BONUS;

1000-1030: subroutine della stampa dei veicoli disponibili;

1040-1080: routine di conclusione della partita con richiesta di ricontinuare e saluto finale. In caso di record esegue la memorizzazione del nome del recordman

1500-1520: subroutine che permette la visualizzazione delle scritte sul display;

1600-1620: subroutine di rallentamento per le animazioni durante le varie fasi di gioco.

### Il ritorno di Kurgo

di Giuliano Gatti - Novara

«Il ritorno di Kurgo» rappresenta una vera e propria battaglia navale, giocata però su un campo tridimensionale. Lo scopo di questo gioco è di catturare un sommergibile nemico, chiamato appunto «Kurgo» nel minor numero di tiri possibili, prima che lui riesca a catturare voi.

Per facilitarvi nel compito vengono

fornite due indicazioni fondamentali per ogni battaglia marina: i rilevamenti sonar e radar. Il primo rilevamento fornisce l'indicazione sull'errore delle coordinate da voi immesse, mentre il secondo specifica in che direzione si è mosso Kurgo. La partita termina nel momento in cui avete catturato il sommergibile, oppure quando avete esaurito i tiri disponibili.

Il programma dà la possibilità di scegliere la dimensione del campo stabilita dalle variabili A,B,C che rappresentano le coordinate Y,X,Z dell'idea-

```

5 I = 0
10 PRINT "IL RITORNO DI KURGO":
  GOSUB 500: INPUT "CAMPO",A,
  B,C:Y = INT (RAN# * A)
20 X = INT (RAN# * B):Z = INT (
  RAN# * C):S = INT ((A + B +
  C) / 5)
30 FOR L = 1 TO 5: IF L = S - 1 THEN
  40
35 PRINT "INQUADRATO!": GOSUB 5
  00
40 INPUT "COORDINATE",D,E,F
45 PRINT "SPLASH!": GOSUB 500
50 FOR I = 1 TO 4
55 PRINT CSRI:"SPC..": GOSUB 10
  00
56 NEXT I
57 PRINT ". .THUMP!": GOSUB 500

60 IF D # Y THEN 80
61 IF E # X THEN 80
62 IF F # Z THEN 80
70 PRINT "***BUM***": GOSUB 500
  : PRINT "HAI VINTO!": GOTO 2
  40
80 PRINT "R.SONAR": GOSUB 500
90 IF D < Y: PRINT "SUD": GOSUB
  500
100 IF D > Y: PRINT "NORD": GOSUB
  500
110 IF E < X: PRINT "OVEST": GOSUB
  500
120 IF E > X: PRINT "EST": GOSUB
  500
130 IF F < Z: PRINT "ALTO": GOSUB
  500
140 IF F > Z: PRINT "BASSO": GOSUB
  500
145 GOSUB 500
150 PRINT "R.RADAR": GOSUB 500

155 I = INT (RAN# * 6)
160 IF I = 0: X = X + 1: PRINT ">
  "": GOSUB 500
170 IF I = 1: X = X - 1: PRINT "<
  "": GOSUB 500
180 IF I = 2: Y = Y + 1: PRINT "#
  "": GOSUB 500
190 IF I = 3: Y = Y - 1: PRINT "$
  "": GOSUB 500
200 IF I = 4: Z = Z + 1: PRINT "%
  "": GOSUB 500
210 IF I = 5: Z = Z - 1: PRINT "*
  "": GOSUB 500
220 NEXT L
230 PRINT "***BANG***": GOSUB 5
  00: PRINT "HAI PERSO!": GOSUB
  500
240 INPUT "RIGIDICHI",J#: IF J# =
  "SI" THEN 5
250 PRINT "FIFONE!!!!": END
500 FOR I = 1 TO 250: NEXT I
510 PRINT
520 RETURN
1000 FOR N = 1 TO 30: NEXT N
1010 PRINT
1020 RETURN
  
```

Figura 5 - Listato del programma «Il ritorno di Kurgo».

ATTENZIONE  
PER TUTTI I POSSESSORI  
DELLO SPECTRUM

finalmente è arrivata la  
**INTERFACCIA  
DUPLEX**

che permette di duplicare e di trasferire su:

- NASTRO - MICRODRIVE - FLOPPY DISK  
qualsiasi tipo di programma commerciale  
oggi esistente sul mercato:  
- TURBO - TURBO-PULSANTI - MAXI - CON  
L/M NEL LOADER, ECC.

Semplicissima da usare, si collega l'interfaccia al connettore di espansione, al termine premendo un tasto di break si ottiene una copia a velocità normale che si carica in maniera autonoma senza interfaccia collegata.

I possessori dell'interfaccia 1 potranno scegliere l'opzione microdrive al momento del trasferimento ed ottenere sul cartridge una copia del programma preferito.

Il prezzo dell'INTERFACCIA DUPLEX, con il manuale e le spese di spedizione contrassegno è di

**L. 95.000**

PER I POSSESSORI  
DEL QL

**QL 512 Kb  
ESPANSIONE DI MEMORIA**

Espande la memoria del Vostro QL da 112 K a 512 K, lasciando il connettore di espansione libero per inserire altre interfacce. Il servizio viene effettuato presso il nostro centro di assistenza. Il QL verrà rispedito entro 4 giorni dalla data di ricevimento. **L. 200.000.**

**QL CARTUCCIA PORTA EPROM**

Si inserisce nella porta ROM esterna. Progettata per poter utilizzare qualsiasi Eprom 27128 (16 Kb) che contenga dati, programmi o utilities. **L. 15.500.**

**QL PROGRAMMATORE  
DI EPROM**

Elaboratissimo e professionale programmatore di Eprom per il QL che si inserisce nel connettore di espansione. Sistema operativo residente su Eprom per una rapidissima programmazione. **L. 300.000**

**CANCELLATORE DI EPROM**

Compatto cancellatore di Eprom a UV. Cancella fino a quattro Eprom contemporaneamente. Timer automatico da 15". **L. 110.000**

**QL MOON**

Programma sull'astronomia lunare. Visione delle due facce. Gestito da menu con un data base di oltre 50 Kb. **L. 40.000**

**QL PLAGIO**

Professionale copiatore universale per QL. Scritto in L/M, funziona con qualsiasi tipo di programma e versione ROM. Venduto esclusivamente per uso personale. **L. 90.000**

Per le ordinazioni  
e/o richiesta di ulteriori informazioni  
rivolgersi a:

**COMPUTER CENTER**

VIA FORZE ARMATE, 260/3  
20152 MILANO TEL. 02/4890213

# software

## CASIO

### Rilevamenti Sonar

SUD:  
Il valore Y immesso è troppo basso  
NORD:  
Il valore Y immesso è troppo alto  
OVEST:  
Il valore X immesso è troppo basso  
EST:  
Il valore X immesso è troppo alto  
ALTO:  
Il valore Z immesso è troppo basso  
BASSO:  
Il valore Z immesso è troppo alto

### Rilevamenti Radar

«>»: Spostamento di Kurgo  $X=X+1$   
«<»: Spostamento di Kurgo  $X=X-1$   
«#»: Spostamento di Kurgo  $Y=Y+1$   
«\$»: Spostamento di Kurgo  $Y=Y-1$   
«%»: Spostamento di Kurgo  $Z=Z+1$   
«\*»: Spostamento di Kurgo  $Z=Z-1$

Figura 6 - Rilevamenti sonar e radar.

le solido entro cui giocheremo.

Alla linea 40 vengono richieste le coordinate di tiro la cui immissione sarà nell'ordine Y,X,Z, cioè la prima coordinata corrisponde alla Y, la seconda alla X ecc.

Il programma passa quindi a fornire le indicazioni sonar e radar, che possono essere interpretate osservando la figura 6. Tenendo presenti le indicazioni fornite verrà richiesta una nuova terna di coordinate e il gioco proseguirà nel medesimo modo. Nel momento in cui dovremo effettuare l'ultimo tiro verremo avvisati dalla mancanza della scritta «Inquadrato!» e dovremo,

### Elenco variabili

I: Contatore del Loop e numero casuale del Rilevamento Radar;  
A: Limite della coordinata Y del campo di gioco;  
B: Limite della coordinata X del campo di gioco;  
C: Limite della coordinata Z del campo di gioco;  
S: Numero di tentativi per la cattura di Kurgo;  
L: Contatore del Loop principale;  
D: Coordinata Y immessa dal giocatore;  
E: Coordinata X immessa dal giocatore;  
F: Coordinata Z immessa dal giocatore;  
X: Coordinata X della posizione di Kurgo;  
Y: Coordinata Y della posizione di Kurgo;  
Z: Coordinata Z della posizione di Kurgo;  
J: Variabile di INPUT della richiesta di rigiocare;  
N: Contatore del Loop per ritardare la stampa.

Figura 7 - Il ritorno di Kurgo.

per vincere, necessariamente catturare il sommergibile.

Il programma è scritto in un linguaggio molto semplice e può essere adattato a quasi tutte le calcolatrici programmabili in commercio. Per quanto riguarda le calcolatrici della Casio è valida la stessa compatibilità tenendo in considerazione che il programma occupa circa 700 byte.

### Descrizione del programma

5-10: stampa il titolo e richiede l'estensione del campo;

10-20: calcola la posizione di Kurgo e il numero di tentativi per catturarlo;

30-40: avvia il Loop principale e richiede le coordinate di tiro;

45-57: simulazione del lancio del siluro per la cattura;

60-62: verifica delle coordinate immesse;

70- : stampa la vittoria del concorrente per la cattura di Kurgo;

80-145: rilevamento sonar in base alle coordinate immesse;

150-210: rilevamento radar in base alla casualità;

220- : chiusura del Loop principale;

230-250: stampa la vittoria del computer e chiede se si vuole rigiocare;

500-520: Loop che permette di leggere le scritte del display;

1000-1020: Loop che permette di leggere le scritte presenti nelle linee 45-57.

### Inviare i vostri programmi

Alcuni lettori ci chiedono, nelle loro lettere, come sottoporre i loro programmi a MC.

Registrate i vostri lavori su cassetta o disco (se il programma è proprio molto corto può bastare il semplice listato; certo, la cassetta non guasta mai...), corredati dell'opportuna documentazione e spedite il tutto alla redazione, indicando magari sulla busta la rubrica interessata.

Tutti i programmi che arrivano sono esaminati ed i migliori pubblicati.

Purtroppo non possiamo restituire, per ragioni organizzative, il materiale che ci viene inviato, anche in caso di mancata pubblicazione.

Ricordatevi che migliore è la documentazione, maggiore è la possibilità che il vostro lavoro venga pubblicato: spiegate quindi chiaramente il funzionamento del programma ed accludete tutto quello che pensate possa essere utile (elenco variabili e via dicendo). Soprattutto non dimenticate di indicare il computer sul quale il programma gira, né il vostro nome e indirizzo e, se possibile, il numero di telefono. Indicate anche, per la retribuzione se il programma sarà pubblicato, luogo e data di nascita, domicilio fiscale e codice fiscale (partita IVA, se la possedete).

Il compenso per i programmi pubblicati varia normalmente fra le 40 e le 150.000 lire, a seconda della qualità del lavoro inviato; eventuali programmi di particolare complessità ed interesse potranno essere valutati al di fuori di questo standard, previ accordi con la redazione.



## 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	MC n.	Prezzo	Note
<b>APPLE II</b>				
DA2/00	Shape Tablet	22	15000	
DA2/01	Motomuro	26	15000	
DA2/02	ADEBUG	28	15000	
DA2/03	EDIT + INPUT	29	15000	
DA2/04	Basic modulare	34	15000	
DA2/05	ASNA Animation Lang.	39/37	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 WA-TOR	43	15000	
DA2/11	Contest LOG	43	15000	
DA2/12	Rout. grafiche estese	44	15000	
DA2/13	Scroll 300 righe	46	15000	
<b>COMMODORE 64</b>				
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	Parliamo	39	17000	
C64/14	Scarebee	40	17000	
C64/15	Magazzino	41	17000	
C64/16	Pubbrica	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	RTTY	48	17000	
C64/22	Mescola	49	17000	
D64/01	Spreadsheet	34	15000	
D64/02	ADP Basic	da 35 a 39	15000	
D64/03	Wordprocessor	38	15000	
D64/04	Parliamo	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	
<b>COMMODORE VIC-20</b>				
CVC/01	VIC-Kaze	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
CVC/12	Fireman	36	17000	Config. base

Codice	Titolo programma	MC n.	Prezzo	Note
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	EXXA	27/28	15000	RAM: + 16 K
DVC/02	Miniarchivio disco	49	15000	RAM: + 16 K
<b>MSX</b>				
CMX/01	Sound editor	42	17000	
CMX/02	VP Reporter	43	30000	
CMX/03	Foresta maledetta	44	17000	
CMX/04	Monitor disassembler	45	17000	
CMX/05	Video Art	46	17000	
CMX/06	Othello	47	17000	
CMX/07	Joe's Chicken	48	17000	
CMX/08	Planet Hunter	49	17000	
<b>SINCLAIR SPECTRUM</b>				
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	Wa-Tor	48	17000	48 K RAM
CSS/24	Meta	49	17000	48 K RAM
CSS/25	Graphic Macro Lang.	49	17000	48 K RAM
<b>TEXAS TI-99/4A</b>				
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	
<p><b>Note:</b>          l'iniziale del codice e' C per le cassette, D per i minifloppy</p>				