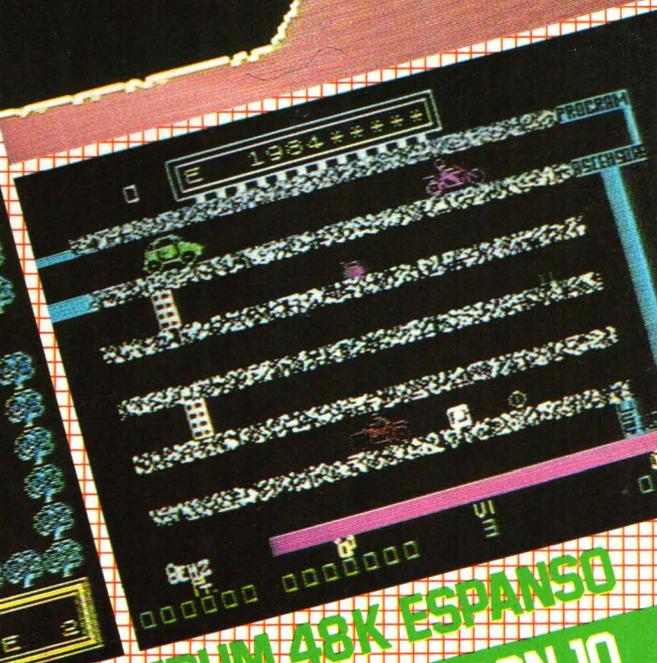
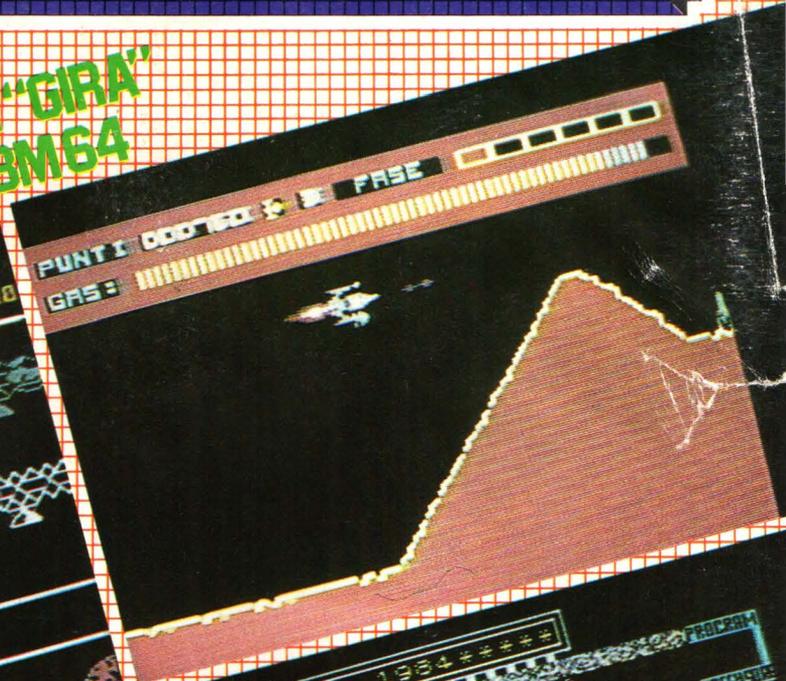


VIDEO PROGRAM

32 PAGINE
A COLORI

L'UNICA RIVISTA CHE "GIRA"
SUL COMMODORE CBM64



E SULLO SPECTRUM 48K ESPANSO
UNA CASSETTA CON 10
VIDEOGIOCHI

**SE NON HAI
TUTTI I NUMERI
SCRIVICI
TE LI MANDEREMO!!!**

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano

Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70

Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza

Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

I numeri arretrati di PROGRAM o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

DUE GRANDI NOVITÀ

Due grandi novità

Ancora una volta Special Program non finisce di stupirvi. Siamo sicuri che i nostri affezionati lettori hanno atteso questo breve periodo di lontananza con molta trepidazione. Ce lo hanno confermato le tante lettere che abbiamo ricevuto e cui cerchiamo di dare una risposta in fondo alla rivista. Una preghiera al riguardo: inserite sempre il vostro indirizzo completo sulla busta in modo che non vada mai perso anche quando la lettera viene separata dalla busta. Dobbiamo poi tirarvi le orecchie: anche stavolta gli amici della banda di Zio Clive sono stati più solleciti a mandarci programmi e listati per concorrere ai premi. Chi si trastulla con il «64» ha invece dormito un po' sugli allori. La proporzione tra chi manda programmi per lo Spectrum e chi lo fa per il Commodore è di 4 a 1. Possibile, amici programmatori del 64? Per il momento agli amanti di questa Casa proponiamo le due novità stravolgenti che allo Smau la Commodore presenta con grande battage pubblicitario. Come avrete modo di leggere sono due top di grandissimo livello che finiranno per creare un notevole mercato di software. Chissà che a breve anche noi di Special Program non ci si debba occupare anche di loro...

PER CHI HA IL COMMODORE CBM64

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM 48K ESPANSO

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.

- 3** Due grandi novità
- 5** Il sommario di ciò che «gira» sulla cassetta
- 6** Spazio 2000 - Garage
- 7** Unga! - Fuggi, fuggi!
- 8** Trappola - Selvaggio West
- 9** Togo - Blocchi
- 10** Attack! - Togo
- 11** Nessie: un mostro tutta simpatia

IN QUESTO NUMERO

- 14** Le nostre classifiche dei migliori giochi
- 15** La classifica di Your Computer
- 16** Il Commodore Plus/4
- 19** Il Commodore 16
- 22** Il concorso di Special Program: «boccia»
- 24** Vetrina di Program N. 4
- 26** Vendo, compro, cerco, trovo
- 29** La posta dei lettori

SULLA CASSETTA



CBM 64

LATO A



SPECTRUM

LATO B

1
SPAZIO 2000
Un «cargò»
maledetto



1
GARAGE
Il maggiolino
tutto matto



2
UNGA!
Il rischio di
finire nel pozzo



2
**FUGGI,
FUGGI!**
Un eroe
al recupero



3
TRAPPOLA
Disinnescare
le bombe



3
**SELVAGGIO
WEST**
Un western
spaziale



4
TOGO
Quadratini
colorati



4
BLOCCHI
Quante api
fastidiose!



5
ATTACK!
Missione
suicida



5
TOGO
Quadratini
colorati

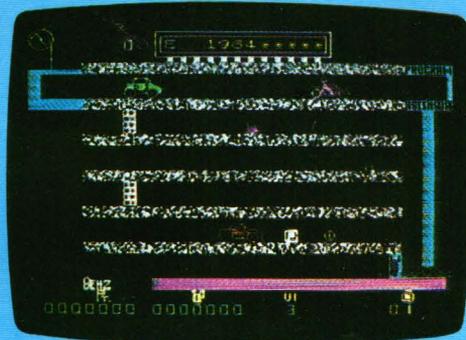


SPAZIO 2000



CBM 64

GARAGE



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

La nostra astronave sta difendendo un lungo convoglio che transita tra le galassie. Il cargo assomiglia alle Aquile di «Spazio 1999». Gli alieni attaccano. Noi rispondiamo.

Il «maggiolino» tutto matto è all'opera: in un garage può succedere di tutto. Ascensori che vanno su e giù, moto impazzite e strisce di chiodi. Come si fa ad uscire?

TASTI

JOYSTICK
KEMPSTON porta 1

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	livello gioco
F7	istruzioni
CTRL	sinistra
2	destra
1	alto
←	basso
SPAZIO	fuoco o continuare

KEMPSTON



UNGA!

FUGGI, FUGGI!



CBM 64



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

I mitici tempi delle caverne rivivono sul CBM: Unga, un cavernicolo tutto fare, ha qualche problema a schivare i massi e gli intoppi che si frappongono nel suo cammino.

Venti schemi di gioco in cui si può scegliere il punto di partenza. Il nostro compito è quello di portare l'eroe a recuperare al più presto gli oggetti.

TASTI

F1 parte

F3 lento/veloce

F5 1/2 giocatori

CRSR destra

CRSR sinistra

SPAZIO salta

JOYSTICK KEMPSTON

5 sinistra

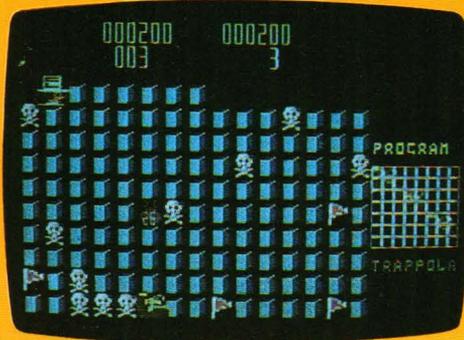
6 sotto

7 sopra

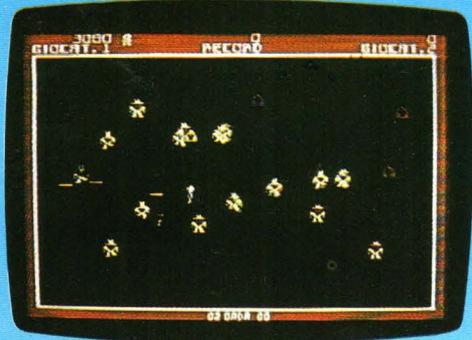
8 destra

LA TRAPPOLA

SELVAGGIO WEST



CBM 64



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Ci si muove su una griglia di quadratini. Il nostro compito è quello di disinnescare le bombe a tempo prima che queste esplodano. Ci aiutano le bandierine.

Un Far West spaziale è stato riproposto in soli 48K di memoria. Ci sono tutti gli ingredienti del western: cactus, «cattivi» e fuoco a volontà. Mano alle pistole.

TASTI

JOYSTICK porta 2

F1 definizione tasti e gioco

F3 numero giocatori

F5 livello

F7 inizio

V dimostrazione

P pausa

SYMBOL SHIFT sinistra

SPACE destra

Q alto

A basso

TOGO

BLOCCHI



CBM 64



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

È un derivato da Q-Bert: occorre scendere e colorare i quadratini per passare agli schemi successivi. C'è il Jolly paralizzante e... occhio allo Strano.

Dobbiamo spostare i blocchi con il nostro pupazzo e spingerli per schiacciare le api fastidiose. È un po' il gioco da bar chiamato «Pengo». Ma casa nostra!

TASTI

JOYSTICK porta 2

un tasto per iniziare

5

sinistra

6

sotto

7

sopra

8

destra

ATTACK!



CBM 64

TOGO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il migliore Scramble per il 64!
L'astronave passa prima su un territorio montuoso per abbattere le basi. Occhio ai missili. Poi arrivano caverne, alieni e meteore.

Anche qui Q-Bert ha fatto da maestro. È però la più bella versione per lo Spectrum esistente sul mercato. Colori, velocità e tanta difficoltà tutti insieme.

TASTI

PORTA 2



1



8



CAPS SHIFT



SPACE



ATTACK!

NESSIE



Questo gioco è una semplice variazione del più conosciuto Duckshoft (tiro al papero) che molto successo ha avuto in Gran Bretagna. I bersagli scorrono nella parte alta dello schermo e il vostro punteggio varia a seconda...

della mira. Chiaro, no? C'è un bonus se riuscite a «pulire» tutto lo schermo. Usate il tasto 5 per andare a sinistra, l'8 per andare a destra e lo 0 per sparare. Per tutti gli Spectrum.

```
10 REM NESSIE
20 LET hi=0: GO SUB 9000
30 GO SUB 8000
40 LET s=0: LET mis=20: GO SUB
7000
50 PRINT AT 5,0;a$'b$
60 LET h=h+(INKEY$="8" AND h<3
0)-(INKEY$="5" AND h>0)
70 IF INKEY$="0" THEN LET mis=
mis-1: GO SUB 1000
75 IF mis<1 THEN GO TO 500
.. 80 PRINT AT 20,h; INK 6;"
90 LET b$=b$(2 TO )+b$(1)
```

```

100 LET a$=a$(LEN a$)+a$( TO (L
EN a$)-1)
101 PRINT AT 0,0; PAPER 5; INK
0;" PUNTI ";s;" MISSILI ";m;s;" "
110 IF b$=" " THEN GO SUB 2000
120 IF a$=" " THEN GO SUB 3000
140 GO TO 50
500 PRINT AT 10,12; FLASH 1;"GA
ME OVER"
501 PRINT AT 0,0; PAPER 5; INK
0;" PUNTI ";s;" MISSILI ";m;s;" "
510 PRINT AT 12,10;"Il tuo punteg
gio ";s
520 IF s>hi THEN LET hi=s
525 PRINT "TAB 4;"Punteggiorecord
oggi";hi
530 INPUT "Schiaaccia un tasto per
giocare ancora"; LINE a$: GO TO 30
1000 LET b=h+2
1010 FOR f=19 TO 4 STEP -1
1012 PRINT AT f,b;"*"
1019 BEEP .001,-(f-30)
1020 PRINT AT 5,0;a$" b$
1030 LET h=h+(INKEY$="8" AND h<3
0)-(INKEY$="5" AND h>0)
1040 PRINT AT 20,h; INK 6;"
1050 LET b$=b$(2 TO )+b$(1)
1060 LET a$=a$(LEN a$)+a$( TO (L
EN a$)-1)
1070 IF f=5 THEN IF a$(b)<>" " T
HEN GO TO 4000
1080 IF f=7 THEN IF b$(b)<>" " T
HEN GO TO 5000
1090 PRINT AT f,b;" "
1100 NEXT f: RETURN
2000 PRINT AT 10,7; FLASH 1;"BON
US 1000 PUNTI "
2010 LET b$="
2011 LET s=s+1000
2015 BEEP .1,20: BEEP .2,15
2020 FOR p=1 TO 150: NEXT p
2040 PRINT AT 10,7;"
": RETURN
3000 PRINT AT 10,7; FLASH 1;"BON
US 2000 PUNTI "
3010 LET a$="
3011 LET s=s+2000
3015 BEEP .1,20: BEEP .2,15
3020 FOR p=1 TO 150: NEXT p

```

```

3030 PRINT AT 10,7;"
": RETURN
4000 LET a$(b-4 TO b+4)="
4010 LET s=s+20
4011 BEEP .05,-5
4020 RETURN
5000 LET b$(b-4 TO b+4)="
5010 LET s=s+10
5011 BEEP .05,-5
5020 RETURN
7000 BORDER 0: PAPER 1: INK 4: C
LS
7010 FOR a=0 TO 3: PRINT PAPER 5
;
";: NEXT a
7020 RETURN
8000 LET a$="
8010 LET b$="
8020 LET h=15
8022 LET s=0
8030 RETURN
8900 REM *****
8910 REM
8920 REM Graphics
8930 REM
8940 REM - abc
8950 REM - defg
8960 REM
8970 REM - h
8980 REM
8990 REM
8999 REM *****
9000 FOR a=USR "a" TO USR "h"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0,0,0,127,255,255,255,
255
9040 DATA 0,24,60,255,255,255,25
5,255
9050 DATA 0,0,0,254,255,255,255,
255
9060 DATA 0,96,248,252,127,63,15
,7
9070 DATA 1,15,31,63,255,255,240
,192
9080 DATA 128,240,248,255,255,63
,31,7
9090 DATA 2,15,15,255,255,252,24
0,192
9100 DATA 24,60,60,24,60,36,0,0

```

LE NOSTRE CLASSIFICHE

1 ALCHEMIST

Il nostro eroe è di quelli bravi. Lo aiuta una grafica superba a destreggiarsi tra mille pericoli e insidie. Ma se il mago ha la forza di volontà e il dito veloce può farcela a recuperare le varie pergamene nelle diverse stanze.

2 ANDROID TWO

L'umanoide di Android One si è sviluppato ulteriormente. Qui deve affrontare non più una centrale nucleare ma un labirinto enorme che cerca di tenerlo dentro a vita. Bellissima la grafica e avvincente il gioco.

3 MANIC MINER

Il nostro Willy cerca le prove di una civiltà perduta in una miniera abbandonata da troppo tempo. I robot continuano a lavorare mentre il nostro piccolo e simpatico eroe si dà da fare per accumulare ricchezza.

4 DRAGONS BANE

È un'avventura mitica in tre dimensioni: siamo nel profondo delle segrete del castello di Earthstone dove draghi, vampiri, sfingi, zombi, scheletri e terribili grifoni ci vogliono impedire di salvare l'amata principessa.

5 FRED

È il nome di un simpaticissimo archeologo che è capitato in un labirinto-cripta. La tomba del Faraone può essere anche la sua: il tesoro è protetto dalle mummie. I caratteri sono giganti come i problemi di Fred che si arrampica e spara per sopravvivere.

6 PI BALLED

Un mite omino è su una specie di piramide. Deve saltare per colorare i vari schemi: ci sono due tipi di mostriciattoli. Quelli cattivi da schiacciare e quelli buoni che lo aiutano. Occhio a saltare sull'ascensore.

7 CHEQUERED FLAG

Il più avvincente dei giochi di formula Uno. Si è alla guida di un bolide che gira più o meno velocemente sui principali circuiti mondiali. Attenzione ad usare i freni e il volante. L'uscita di pista è l'evento più probabile.

8 3D TANK

Una mitica battaglia di intelligenza oltre che di riflessi tra la vostra mente e il computer. L'artiglieria pesante di cui disponete può fare a pezzi i carri armati nemici che tentano di attraversare il ponte.

LA CLASSIFICA DI **YOUR** COMPUTER

1	ATIC ATAC	ULTIMATE	SPECTRUM
2	CHEQUERED FLAG	PSION	SPECTRUM
3	COLONY 7	SYSTEM 3	ATARI
4	CRAZY KONG	INTERCEPTOR	VIC 20

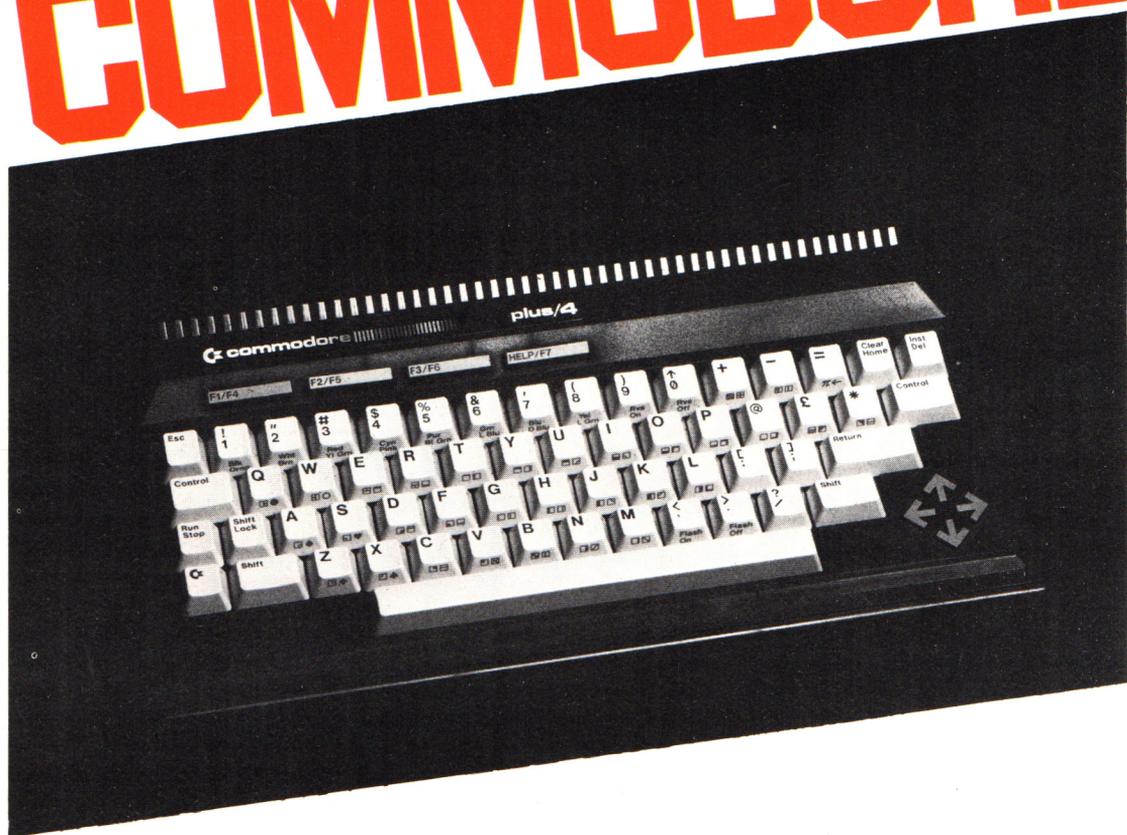
LE MIGLIORI "UTILITY"

1	VU CALC	Un foglio elettronico suddiviso in numerose righe e colonne. Il video è una finestra su cui si può memorizzare ciò che si vuole. Molto utile per qualsiasi tipi di applicazione che può essere ricondotto a tabella.
2	VU FILE	Con questo programma si può creare una struttura di files, cioè il record con la denominazione dei campi e dimensioni di ciascun campo. Si può aggiungere, modificare e cancellare tutto ciò che si vuole.
3	MELBOURNE DRAW	Grafici colorati e figure sullo schermo. I grafici computerizzati creano ogni illusione o figura che la nostra fantasia ci mette in condizione di pensare. Centinaia di applicazioni tecniche e planimetrie.
4	ZEUS ASSEMBLER	Si tratta di un fantastico assembler monitor che ha caratteristiche eccezionali. È una proposta per i veri intenditori di programmi che vogliono e sanno lavorare sull'assembler Z80. Possibilità enormi per i più bravi.

NOVITA'

 **commodore**

COMMODORE



Commodore Plus/4 è il computer che amplia l'orizzonte dell'home e del personal computing. Il suo nome deriva dai quattro programmi applicativi incorporati nel computer e immediatamente disponibili al momento dell'accensione. Il software è contenuto nella memoria Rom del Commodore Plus/4, e si richiamano con la semplice pressione di un tasto. Il software integrato del

Commodore Plus/4 comprende le applicazioni più diffuse e più utilizzate nell'attività quotidiana: un programma di word processing per scrivere lettere e relazioni, un foglio elettronico per la pianificazione finanziaria, un database per la creazione e la gestione di un archivio, e un pacchetto di business graphics per visualizzare sotto forma di diagrammi e istogrammi i complessi dati memorizzati.

File Manager permette di raccogliere, memorizzare, riordinare e richiamare informazioni di qualsiasi genere: dagli indirizzi per una mailing list agli articoli di un inventario, agli elementi di un elenco personalizzato, alle ricette di cucina. Il programma offre la possibilità di riordinare e riorganizzare le informazioni raccolte per creare lettere personalizzate, etichette per spedizioni, rapporti e tabelle. Inoltre il File Manager è uno

PLUS/4: IL COMPUTER IDEALE

strumento flessibile adatto per qualsiasi applicazione personale, e non costringe chi lo usa a imparare complicate tecniche di programmazione per ottenere operazioni complesse.

Spreadsheet è un foglio elettronico incorporato che esegue automaticamente calcoli e ricalcoli su dati numerici soggetti a continue variazioni. È l'ideale per preparare proiezioni finanziarie, bilanci familiari o aziendali, analisi di budget e per la pianificazione in generale. Ogni volta che un dato varia, il computer ricalcola istantaneamente tutti i dati correlati, fornendo i nuovi valori per l'intero foglio di lavoro.

Wordprocessor permette di creare lettere, relazioni, rapporti e documenti scritti di qualsiasi tipo con grande facilità. I testi possono essere memorizzati su disco e corretti più volte prima di procedere alla stampa su carta. Il programma è collegato con lo Spreadsheet e può richiamare tabelle di dati da inclu-

dere in un documento scritto. Questa perfetta integrazione fra programmi incorporati è un concetto rivoluzionario nel settore degli home computer.

Graphics è anch'esso incorporato nel Commodore Plus/4 ed è integrato con il foglio elettronico. Permette di visualizzare sotto forma di grafico i dati inseriti nello spreadsheet, per realizzare un sistema completo di business graphics. 12 comandi Basic aggiuntivi rendono semplicissima la creazione di programmi grafici personalizzati, che possono essere memorizzati su nastro o su disco. Con Graphics il Plus/4 è in grado di disegnare cerchi, rettangoli e complesse figure geometriche, colorarle a piacere e includerle nei testi scritti con il word processor.

I programmi incorporati possono condividere e scambiare le informazioni memorizzate dal computer. Inoltre, l'opzione di screen window permette di utilizzare due

programmi contemporaneamente visualizzandoli entrambi sullo schermo.

Queste caratteristiche uniche fanno del Commodore Plus/4 la macchina ideale per l'attività professionale. Ma non solo. I computer si stanno diffondendo nel mondo della scuola, e possono essere utilizzati con profitto anche a casa. Il Plus/4 ha tutte le caratteristiche per costituire lo strumento ideale per lo studente. Il Basic esteso incorporato nello Rom offre oltre 75 comandi di programmazione, compresi quelli per gestire grafica e suono. Commodore Plus/4 è il computer ideale per imparare e sviluppare la tecnica di programmazione in linguaggio Basic.

In ambiente domestico, le possibilità di utilizzo del Plus/4 sono praticamente infinite. Grazie al software integrato, computerizzare il bilancio familiare, la corrispondenza personale e l'archiviazione di dati diventa semplicissimo. Infine, le enormi potenzialità grafiche e sonore del Plus/4 trasformano il computer nel compagno di gioco ideale.

In aggiunta al software sviluppato espressamente per questo computer, Commodore Plus/4 può utilizzare anche i programmi scritti per il Commodore 16.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Memoria

64K Ram standard di cui 60K utilizzabili in Basic dall'utente

ROM

32K Rom standard (compresi sistema operativo e interprete Basic)

Microprocessore

7501 con clock da 0.89 a 1.76 MHz

Video

40 colonne per 25 righe di testo

Colori

121 colori (15 colori di base con 8 gradazioni più il nero)

Set di caratteri

Lettere maiuscole e minuscole, numeri e simboli.

Caratteri in negativo e lampeggianti.

Set di caratteri grafici Pet Commodore.

Display mode

Caratteri di testo.

Grafici in alta risoluzione e in multicolor.

Testo in schermo diviso/grafici in alta risoluzione o in multicolor.

Risoluzione grafica

320 x 200 pixel.

Suono

2 generatori di suono oppure 1 generatore di suono e un generatore di rumore bianco. 9 livelli di volume per le due voci.

Tastiera

Standard qwerty con 67 tasti.

4 tasti di controllo del cursore.

4 tasti di funzione programmati, che possono essere ridefiniti dall'utente per supportare fino a 8 funzioni prescelte. Tasti di controllo del colore.

Tasto di HELP.

Set di caratteri maiuscolo e minuscolo.

Set di caratteri grafici.

Pulsante di Reset del sistema.

Tasto di Escape.

Input/Output

User port.

Porta seriale Commodore.

Porta per cartuccia Rom e per unità disco parallela.

2 porte per joystick.

Porta di collegamento per unità registratore C1531

Uscita monitor con segnale composito/croma/luma.

Input/Output audio.

Ingresso alimentazione di rete.

Caratteristiche principali

Basic esteso versione 3.5 incorporato, con oltre 75 comandi in grado di pilotare grafica e suono.

Monitor in linguaggio macchina incorporato, con 12 comandi disponibili.

Possibilità di creazione finestre su video.

4 programmi applicativi incorporati: File Manager, Spreadsheet, Word Processing, Graphics.

Periferiche opzionali

SFS 481 unità a disco veloce

C 1542 unità a disco

C 1531 registratore a cassette

MCS 801 stampante a matrice a 7 colori

MPS 802 stampante a matrice

DPS 1101 stampante a margherita «letter quality»

C 1520 stampante/plotter a 4 colori

C 1703 monitor a colori

Altre periferiche

Commodore Plus/4 funziona anche in collegamento con l'unità a disco C 1541, con la stampante a matrice C 1526 e con il monitor a colori C 1701.

Dimensioni

Altezza: 66.7 mm

Larghezza: 422.3 mm

Profondità: 238.1 mm

Alimentazione di rete

220-240 volts AC, 50-60 Hz con alimentatore esterno.

Consumo

8.5 watt massimo.

Colore

Grigio antracite.

NOVITA'

 **commodore**

E' ARRIVATO FINALMENTE COMMODORE 16

Il nuovo Commodore 16 è un home computer dalle caratteristiche eccezionali che solitamente si ritrovano soltanto in macchine appartenenti a una fascia di prezzo molto più elevata. È stato progettato appositamente per chi si avvicina per la prima volta al mondo dell'informatica, ed è perciò semplice da usare e da programmare.

La tastiera professionale di dimensioni standard è la stessa del Vic 20 e del Commodore 64, i due home computer più diffusi in Italia. Oltre ai normali tasti di funzio-

ne, il Commodore 16 dispone di quattro tasti per il controllo del cursore, e di un tasto di Help.

Il Commodore 16 è il computer ideale per apprendere e sviluppare la propria tecnica di programmazione. Il linguaggio Basic versione 3.5, incorporato nella memoria Rom, è stato arricchito e comprende oltre 75 comandi per la gestione completa delle capacità grafiche e sonore, e per la programmazione avanzata nel linguaggio per computer più famoso del mondo. Il tasto di Help si dimostra utilissimo in



fase di sviluppo dei programmi Basic, perché permette di evidenziare le linee contenenti gli errori di sintassi, individuando le singole istruzioni inesatte. La Commodore ha preparato una serie di corsi di programmazione basati su manuali e software di facile impiego.

La didattica è un settore in cui la Commodore opera da

sempre con prodotti di alta qualità e di facile impiego, in grado di accompagnare i bambini in età scolare per tutta la durata dei loro studi. Il nuovo Commodore 16 è lo strumento ideale per questo percorso educativo, e fornisce un'occasione unica per avvicinarsi al mondo del futuro e crescere di pari passo con la tecnologia.

Il Commodore 16 è anche un superbo videogioco. Con i due ingressi per i joystick, la grafica in alta risoluzione a 121 colori e i due generatori di suono incorporati, diventa un eccezionale videogame dalle caratteristiche professionali.

Commodore 16: potente da programmare, facile da usare, divertente da giocare.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Memoria

RAM 16K standard di cui 12K utilizzabili in Basic dall'utente.
ROM 32K con sistema operativo e interprete Basic incorporati.

Microprocessore

7501 con clock da 0.89 a 1.76 MHz.

Video

40 colonne per 25 righe di testo.

Colori

121 colori (15 colori di base con 8 gradazioni più il nero).

Set di caratteri

Lettere maiuscole e minuscole, numeri e simboli.

Caratteri in negativo e lampeggianti.
Set di caratteri grafici Pet Commodore.

Display mode

Caratteri di testo.
Grafici in alta risoluzione e in multicolor.
Testo in schermo diviso/grafici in alta risoluzione o in multicolor.

Risoluzione grafica

320 x 200 pixel.

Suono

2 generatori di suono oppure 1 generatore di suono e un generatore di rumore bianco. 9 livelli di volume per le due voci.

Tastiera

Standard qwerty con 66 tasti.
4 tasti di controllo del cursore.
4 tasti di funzione programmati, che possono essere ridefiniti dall'utente per supportare fino a 8 funzioni prescelte. Tasti di controllo del colore.
Tasto di HELP.
Set di caratteri maiuscolo e minuscolo.
Set di caratteri grafici.

Input/Output

User port C16.
Porta seriale Commodore.

Porta per cartuccia Rom e per unità disco parallela.

2 porte per joystick.

Porta di collegamento per unità registratore C1531

Uscita monitor con segnale composito/croma/luma.

Input/output audio.

Ingresso alimentazione di rete.

Caratteristiche principali

Basic esteso versione 3.5 incorporato, con oltre 75 comandi in grado di pilotare grafica e suono.

Monitor in linguaggio macchina incorporato, con 12 comandi disponibili.

Possibilità di creazione finestre su video.

Periferiche opzionali

SFS 481 unità a disco veloce

C 1542 unità a disco

C 1531 registratore a cassette

MCS 801 stampante a matrice a 7 colori

MPS 802 stampante a matrice

DPS 1101 stampante a margherita «letter quality»

C 1520 stampante/plotter a 4 colori

C 1703 monitor a colori

Altre periferiche

Commodore 16 funziona anche in collegamento con l'unità a disco C 1541, con la stampante a matrice C 1526 e con il monitor a colori C 1701.

Dimensioni

Altezza: 76.2 mm

Larghezza: 406.4 mm

Profondità: 203.2 mm

Alimentazione di rete

240 volts AC, 50 Hz con alimentatore esterno.

Consumo

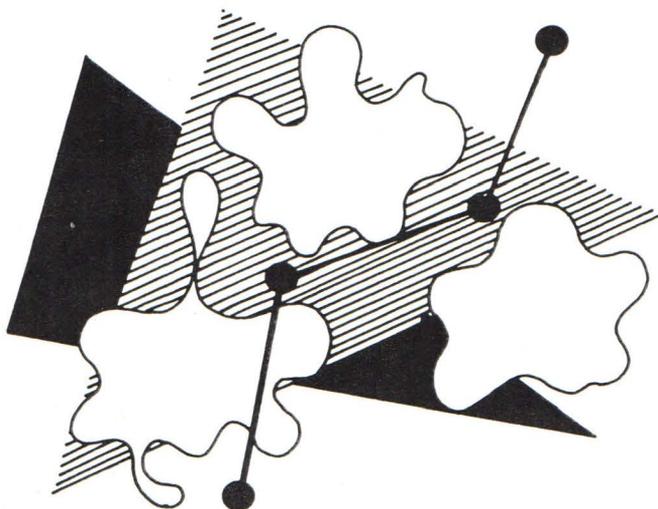
8.5 watt massimo.

Colore

Grigio antracite.

I VINCITORI DEL CONCORSO

LA GOCCIA



Premiamo finalmente un gioco per il CBM 64. A inviarci questa «Goccia» è stato un ragazzo di Loano, Giuseppe Ferro. A lui vanno i complimenti per aver saputo tirar fuori dal suo CBM un discreto gioco e le 150.000 lire di premio, non poca cosa ...per un ligure. Vediamo insieme cosa è «Goccia» e come si

gioca. In questo gioco occorre cercare di inseguire più velocemente possibile le gocce che si spiaccicano sul fondo del nostro schermo. All'inizio del gioco si può scegliere il livello voluto. Più è piccolo il numero più è difficile il gioco.

```
1 POKE54296,15:POKE54277,0:POKE54278,240
10 GOSUB1000
15 POKE53281,1
16 INPUT"INPUT LIVELLO (1-5)
1=DIFFICILE";L
17 IFL<1ORL>5THEN16
20 PRINT"s";:FORA=1TO24:PRINT"s
";:NEXT
30 PRINT"s";
```

```

31 POKE56295,2
35 P=1522:D=1:TI$="000000"
40 FORA=0T03:READDI(A):NEXT:C=0:M=0
43 J=PEEK(56320)
45 IFJ=127THEN100
46 IFJ=126THEND=0:GOTO100
47 IFJ=125THEND=2:GOTO100
48 IFJ=123THEND=3:GOTO100
49 IFJ=119THEND=1:GOTO100
100 M=M+1
101 P=P+DI(D):IFP>20230RP<1024THENP=P-DI
(D)
103 IFPEEK(P)=42THENPOKEP,32:GOTO250
104 POKEP-DI(D),32:POKEP,81
105 IFM=(L*9)THEN200
106 GOTO43
200 M=0:Z=INT(999*RND(1))
202 IFPEEK(1024+Z)<>32THEN200
205 FORS=255T00STEP-40:POKE54273,S:POKE5
4276,33:NEXT:POKE54273,0:POKE54276,0
210 POKE1024+Z,42:C=C+1:IFC>15THENL=L+1
220 GOTO43
250 C=C-1:IFC<1THEN350
255 FORS=0T0255STEP30:POKE54273,S:POKE54
276,17:NEXT:POKE54276,0:POKE54273,0
256 GOTO103
260 GOTO103
350 PRINT"HAI PULITO TUTTE LE GOCCE"

351 PRINT"TI HA PRESO";TI/60;
"SECONDI"
355 PRINT"VUOI GIOCARE ANCORA (Y/N)"
356 GETA$:IFA$=""THEN356
357 IFA$="Y"THENRESTORE:GOTO16
358 IFA$="N"THEN END
359 GOTO356
999 END
1000 PRINT"ISTRUZIONI"
1001 PRINT"USANDO IL JOYSTICK MIGLIORI
IL TUO TEMPO"
1002 PRINT"QUESTE GOCCE POSSONO
COMPARIRE SUL TUO SCHERMO,E TU DEVI
CORRERE LI"
1003 PRINT"BISOGNA LIBERARE IL MONDO
DA QUESTE GOCCE"
1008 PRINT"IL JOYSTICK DEVE ESSERE IN
PORTA 2"
1009 PRINT"SCHIACCIA UN TASTO PER
PARTIRE"
1010 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0:RETUR
N
1020 DATA-40,1,40,-1

```

**COMPUTERMANIACI
CHE AVETE ACQUISTATO
QUESTO BELLISSIMO SPECIALE**

PROGRAM

RICORDATEVI
CHE OGNI MESE
È IN EDICOLA

L'UNICA RIVISTA ITALIANA A TRENTADUE PAGINE
CHE GIRA SUI VOSTRI COMPUTER

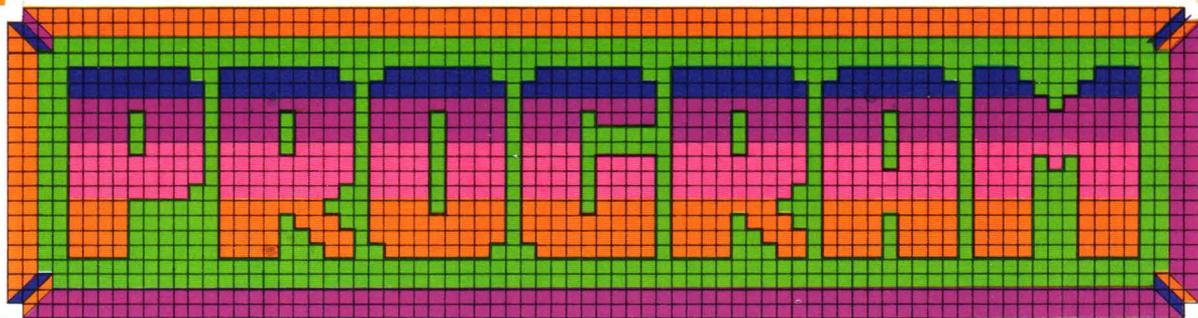
SONO 32 PAGINE DI GIOCHI, UTILITY, CONSIGLI,
PIÙ I LISTATI DI ALCUNI DEI GIOCHI
PIÙ BELLI PER LO **SPECTRUM** E IL **VIC 20**

NON POTETE ASSOLUTAMENTE
DIMENTICARVI DELL'APPUNTAMENTO
MENSILE CON

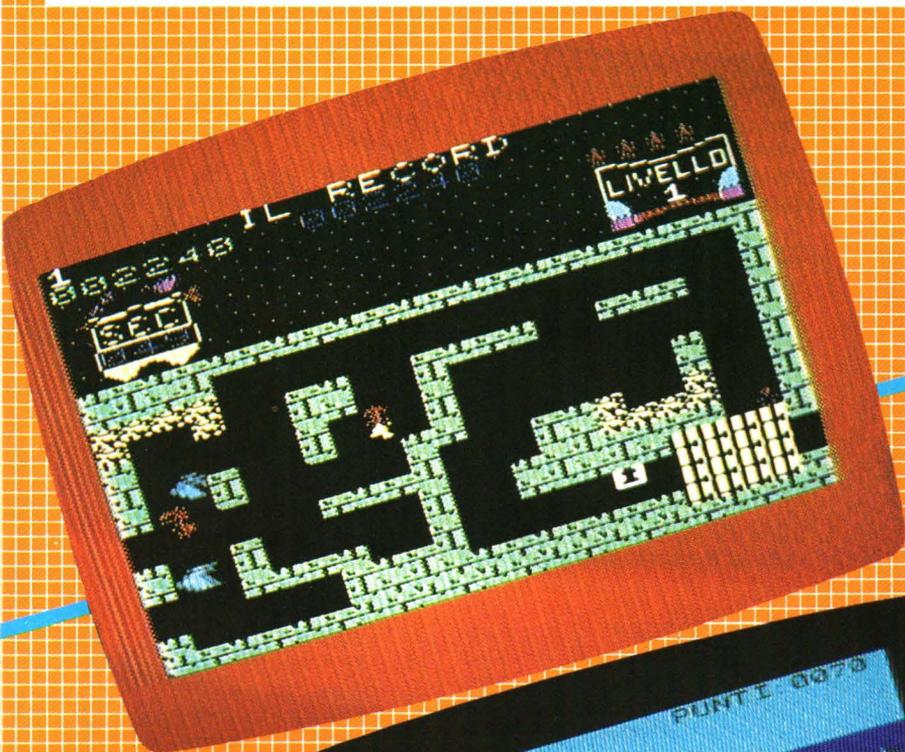
PROGRAM

E' IN EDICOLA IL N.5





32 PAGINE
A COLORI



LA PRIMA
RIVISTA
CHE "GIRA"
SUL VIC 20
E SULLO
SPECTRUM



UNA CASSETTA
CON 10
VIDEOGIOCHI

VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Vendo per VIC-20 programmi di giochi, software applicativo, di utilità. Sono tutti su cassette e girano in conf. base o con espansione di memoria. Per informazioni scrivere a:

Caramagno Sebastiano - Contrada Cipollazzo - 96011 Augusta (SR) - Tel. 0931/993369

● Vendo Commodore VIC 20 + registratore + 1 manuale istruzione + 1 cassetta gioco a L. 295.000.

Telefonare ad Adriano dalle ore 18 alle ore 20 al 031/420940 - Como

● Vendo VIC 20 + registratore a cassetta C2N + espansione 8K ram + cartuccia «AVANGER» (space invaders) + circa 50 videogiochi su cassetta a sole L. 400.000. Il tutto nuovissimo ed ancora imballato. Scrivere o telefonare a:

Ciano Massimo - C.so Vittorio Emanuele 3°, 16 - 80058 Torre Annunziata (Napoli) - tel. 081/8616869

● Cartuccia per VIC 20 pirate Cove permuto con the count o vendo. L. 30.000.

Manlio ore pomeridiane: tel. 0761/521174

● Il VIC 20 user club di Napoli dispone di una vasta gamma di software anche in I.m. a prezzi stracciati. Mandate i francobolli e la richiesta di liste, vi risponderemo!

D'Ottavio Antonello - Via D. Fontana 27 - 80128 Napoli

● Vendo 240 programmi per VIC 20 in blocco. Sono giochi bellissimi disponibili al prezzo di L. 50.000 occasione! Telefonare ore pasti.

Roberto Piccinini, Via Serenella 16, - 15067 Novi Ligure (AL) - Tel. 0143/78196

● Vendesi, causa doppio regalo, VIC Drive 1541 (floppy disk single) ancora imballato con manuale in Italiano e disco dimostrativo a L. 520.000 non trattabili (valore commerciale L. 630.000 + Iva)

Paolo Beltramini - Via d'Emricis 38 - 28100 Novara - Tel. 0321-457441

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche.

Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

● Vendo programmi per computer Commodore VIC 20 con o senza espansione. Vendo inoltre ottimi programmi per altri computer (Spectrum, TI 994A, Apple, ZX81 ecc.) Si può scegliere tra programmi di utilities e tra programmi di giochi tutti con una grafica bellissima. I prezzi sono strabilianti. Per richiedere il catalogo inviare L. 1000. Telefonare alle ore pasti e chiedere di Alessandro. Tel. 049/794538.

Alessandro Roetta - Via Petrarca 11 - Montegrotto (PD) C.A.P. 35036 oppure Ruggero Scabbello - Viale Stazione 8 - Montegrotto.

● Vendo per VIC 20 eccezionali giochi!!! Fra questi Crazy Kon6; Formula 1; Helle 3D; Frogger; New York; I boss del petrolio; Space Invaders; Pinball; Space Buccaneers; Othello; Dama; Briscola; Reductor; La rana; Il castello fantasma; Lamas; O la borsa o la vita; Guar-

dian...

+ VHL con grafica ad alta risoluzione. Telefonare o scrivere a: Tranquilli Nico - Via Ruffini, 13 - 62012 Civitanova M. (M.C.) tel. 0733/770332

● «Vendo cassetta con 60 programmi per VIC 20 senza espansione tra cui giochi e utility scelti tra una vasta gamma di circa 250 programmi. Anche in linguaggio macchina a L. 30.000 + spese post».

Luciano Baglioni - Via della Verana, 20 - Roma 00141 - Tel. 06/899286

● Cerco espansione di memoria per Commodore VIC 20, da 32 K ram, ma mi accontento anche di 16K o 8K - Tel. 0184/34015 dalle ore 20.30.

● Vendo VIC 20 + registratore a cassetta C2N + espansione 8K ram + cartuccia gioco «avanger» + circa 70 videogiochi su cassetta, a sole L. 400.000 (quattrocentomila). Il tutto nuovissimo, ancora imballato e perfettamente funzionante. Scrivere o telefonare a:

Ciano Massimo - Corso Vittorio Emanuele 3°, 16 80058 Torre Annunziata (NA) - Tel.: 081/8616869

● Vendo 80 programmi a lire 40.000 + spese postali per Vic 20 inespanso.

Massimiliano Marzoli - Via Andrea Pitti 28 - Roma - 00140 - Tel. 06/5120162 ore 21 in poi.

● Vendo VIC 20 con manuale istruzioni in inglese + cartridge «ROAD RACE» + cassetta con 6 giochi a L. 258.000.

Per informazione telefonare allo 0933/91744 dalle 15 alle 20.

Giovanni Lento - Via Giacomo Novarra Bola (Caltanissetta) - C.A.P. 93012

● Compro/cambio per VIC 20 programmi di giochi solo in I.m. su cassetta. Si assicura la massima serietà pertanto chi è interessato è pregato di inviare la sua lista con i relativi prezzi noi vi invieremo la nostra. Si ricercano inoltre l'espansione di 16KB e il cartridge «VicMon» da comprare o scambiare.

Scrivere a: Areste Francesco -

- Via Antonio Gramsci 4 - Barletta (Bari) - Cap. 70051
- «Vendo più di 100 programmi per vic 20 in linguaggio macchina e basic a lire 600 cadauno vedibili anche ad uno ad uno. Prezzo concordabile. Telefonare Luca Calamita 081/732 14 83 ore pasti».
 - Udite gente!!! Vendo VIC 20 + registratore + cartuccia gioco + libro con 30 giochi in basic (per VIC) + alimentatore + cavi TV a sole 300.000 lire. Telefonare o scrivere a: Rizzini Alessandro - Via Kennedy 8/B - Bussero (Milano) - Cap. 20060 - Tel. 02/95039220
 - ZX Spectrum programmi su cassetta 16/48K vendiamo max L. 10.000. Disponiamo di vari programmi, tra i quali Hungry Horace, VU 3D, Gulpman, Labirinto 3D, Biorhythms, Lights e gli inediti Bomb man, V.M. Man e il fantastico Contabilità. Telefonare a Carlo Giovannini, Tel. 059/535919 dalle 18 alle 20 o a Marolda Vito, Tel. 059 / 536497.
 - Contatterei possessori ZX Spectrum per scambio software alla pari. Scrivere accludendo propria lista e bollo per risposta a Luigi Ballestin, Via M. Libertà 367, 18038 Sanremo.
 - Eccezionale! Vendo programmi VIC 20, software dilettanti, commerciale, scientifico, tra cui legge di OHM, anagrammi, testi ed altri. Per richiedere gratis la lista programmi scrivere o telefonare. Vincenzo Musicò - Via Paolo Blandino, 12 - 98100 Messina - Tel. 090/2938626
 - Dispongo di una vasta lista e giochi per VIC-20. Vendo e scambio tutti i giochi possibilmente scambio - giochi - registrati su cassette possibilmente in zona l'Aquila. Mele Matteo - Via degli Albanesi n° 14 - L'Aquila - 67100 Tel. 0862-25423
 - «Vendo ottime traduz. it. migliori giochi x SPECTRUM: Hobbit L. 10.000 (20 pag), VIOCE CHESS, FLIGHT SIMULATION L. 5.000, piantina completa ATIC ATAC L. 5.000 e molti altri. Chiedere lista D'Orazi Mauro + C.P. n. 24 - 41012 Carpi MO»
 - Siamo un gruppo di ragazzi che hanno comprato dei VIC 20 e Commodore 64 e vorremmo cambiare programmi e cassette già provati. Scrivere. Massimiliano Molino - C.so Salvemini, 53 - 10095 Grogliasco (TO)
 - Vendo per ZX Spectrum: giochi di ogni genere; vari istogrammi; biblioteca; schedario; rubrica; vari grafici. Inviare L. 500, avrete il catalogo con l'elenco completo dei programmi e ampia documentazione. Pietro Cardetta - Via Rosmini, 2 - 74017 Mottola (TA)
 - Vendo 200 programmi per Spectrum a L. 8.000 cadauno (spese postali incluse) sconti per ordinazioni superiori a 5 programmi scrivere o telefonare per ricevere a casa l'elenco. Aldo Savoi - Via Boldrini, 6 - 40121 Bologna - Tel. 051/552633
 - Cerco espansioni di memoria per ZX81. Sergio Palazzi - Via Romolo Bitti, 23 - 20125 Milano - Tel. 02/6425614
 - Comprò programmi di ogni genere ma soprattutto cerco programmi di giochi per TI99/4A. Massimo Tabasso - Piazza Molineris - 12038 Savigliano (CN)
 - Dispongo di una vasta lista di giochi per VIC 20 e CBM 64 chi è realmente interessato per cambi o per comprare telefonare dopo le 21.00. Giulio Marcozzi - Via C. Baroni, 148 - 20142 Milano - Tel. 02/8260421
 - Vendo giochi per VIC 20 innespano a L. 2500 cad. (cassetta compresa) e regalo 1 gioco a chi ne acquista 4. Richiedere lista allegando L. 300. Marco Fata - Via Andrea Costa N. 4 - 60128 Ancona - 071-85729
 - Vendo/scambio oltre 800 programmi TI99/4A: anche ext. basic e assembler giochi, gestionali, ingegneria. Inviare bollo 1.400 per lista più 3 progr. omaggio. Prezzi irrisori. Perlini Settimio - Via 21 gennaio 152 - 61020 Montecchio (PS)
 - Vendo VIC 20 + C 2 N + 16 K RAM + 1 cassetta gioco + 2 manuali in italiano + materiale vario per VIC 20. Perfetto, 2 mesi di vita, in garanzia. Tutto a L. 400.000 disponibile anche espansione da 8 K RAM a L. 70.000. Giorgio Morandi - Via Dante, 17 - 25122 Brescia - Tel. 030/43146
 - Contatto possessori della Cartridge Machine Language Monitor per scambio idee, programmi, utility in L.M., e notizie sulle routine Kernal del sistema operativo del personal computer VIC 20. Comensoli Paolo - Via S. Zenone, 6/A - 25040 Demo (BS) - Tel. 0364/61389
 - Cambio/vendo software VIC 20, dispongo di ottimi giochi in BASIC e L.M., programmi utility, matematici, grafici, dimostrativi (anche su super EXP.). Oltre 300 programmi. Per lista inviare L. 1.000. Comensoli Paolo - Via S. Zenone, 6/A - 25040 Demo (BS) - Tel. 0364/61389
 - Commodore 64 cerco programmi da acquistare su disco o cassetta a prezzi stracciati inviare lista e modalità pagamento. Cerco statistici archiviazione World Processing gestionali e giochi. Vincenzo Freni - Via Pagnini, 48 - 50134 Firenze - Tel. 055/473095
 - Si è costituito il Pocket Group Club utenti Commodore Puglia. Numerose e interessanti iniziative previste per i soci. L'iscrizione è aperta a tutti i possessori di VIC 20, CBM 64, PET. Possono iscriversi anche coloro residenti fuori dalla Puglia. Per informazioni scrivere. Pocket Group - Via Amoruso, 34 - 70124 Bari
 - Vendo videogioco intellivision intelligent television, NUOVISSIMO (2 mesi di vita), completo di cavi, spina per l'attacco all'an-

tenna; 3 cassette favolose + una in regalo: 1) l'insuperabile calcio, 2) lock «N» chase (guardie e ladri), 3) frog bog (la palude delle rane), 4) in regalo il divertentissimo «Las Vegas Poker & Black Jack», e come secondo omaggio il catalogo completo con tutti i videogiochi intellivision, tutto a L. 320.000.

Benedetto Corrado - V. Zadei n° 36 - 25100 Brescia - Tel. 391024 (030) - Telefonare preferibilmente ore pasti.

● Tototris vendo per ZX81: 3 programmi originali da 16K basati su 3 diversi metodi (percentuale, statistico, correzione d'errore) per puntare scientificamente al 13 con medi e piccoli sistemi. Qualità strabiliante: annullato software analogo già in commercio! Libretto istruzioni allegato.

Richiedi senza impegno opuscolo illustrativo a: Mauro Pederzoli, Via Asiago 52, 41100, Modena. Tel. 059/305336.

● Espansione di memoria da 16K per ZX80-81 perfettamente funzionante, vendo a L. 90.000. Vendo anche modulo Slow per trasformare lo ZX80 nuova ROM in ZX81. Cedo anche ROM da 8K e relativa tastiera da sovrapporre su quella dello ZX80; questi ultimi rispettivamente a L. 30.000 e L. 40.000.

Telefonare allo 080/567115, ore serali, oppure scrivere ad Alberto Tricarico, Via Rimini 7, 70026 Modugno (Bari).

● Dispongo di una vasta lista e giochi per VIC-20. Vendo e scambio tutti i giochi possibilmente scambio - giochi - registrati su cassette possibilmente in zona L'Aquila.

Mele Matteo - Via degli Albanesi n° 14 - L'Aquila - 67100 Tel. 0862-25423

● «Vendo ottime traduz. it. migliori giochi x SPECTRUM: Hobbit L. 10.000 (20 pag), VIOCE CHESS, FLIGHT SIMULATION L. 5.000, piantina completa ATIC ATAC L. 5.000 e molti altri. Chiedere lista D'Orazi Mauro + C.P. n. 24 - 41012 Carpi MO»

● Spectrum 48K vi sfida a push over, gioco di strategia su scac-

chiera. È possibile rifare l'ultima mossa, chiedere consiglio a Spectrum, rivedere l'ultima partita ed eventualmente riprenderla, far giocare Spectrum contro se stesso. Spectrum può anche solo arbitrare. Programma su cassetta a Lit. 20.000 comprese le spese di spedizione. Spedire assegna o vaglia postale a: Anacleto Furlan - Viale Papa Giovanni, 35/10 - 31015 Conegliano (TV).

● Cambio/Compro/Vendo i migliori programmi per ZX 81/16K. Bollo da L. 300 per la mia lista di ben 300 programmi! Istruzioni complete (fotocopie) e garanzia di caricamento immediato.

Mauro Pederzoli, Via Asiago 52, 41100 Modena. Telefonare h. 14 ppure h. 20 (chiedendo di Mauro) allo 059/305336.

● Software totocalcio per ZX81 sistema matematico derivato. Impostate i 13 pronostici e il numero desiderato di segni 1-X-2 per colonna e lo ZX vi dà lo sviluppo colonnare completo.

Mirko Pizzolato, Via Montenero 7, Desio (MI). Tel. 0362/620368.

● 80 programmi per ZX Spectrum vendo a L. 8.000 ciascuno (spese postali incluse). I programmi verranno registrati su nastri personalizzati. Programmi omaggio per richieste superiori ad un programma.

Scrivetemi o telefonatemi (ore pasti) per ricevere a casa il catalogo in continuo aggiornamento. Aldo Savoi, Via Boldrini 6, 40121 Bologna. Tel. 051/552633, ore pasti.

● Sinclair ZX80 completo di modulo Slow montato e funzionante, espansione 16K, alimentatore originale, bus di espansione; vecchia e nuova ROM, mascherina ZX81, cavi di collegamento, manuali e molti giochi, vendo a L. 300.000 trattabili.

Dario Trezzi, Via Leopardi 1, 20010 Casate Bernate Ticino (MI). Tel. 02/9755313.

● Vendo Commodore 64 + giochi: scacchi, atomo, alto medioevo, Screen Graphic 64, Demo 1, Demo 2, Grafica, parole crociate tutto a L. 560.000 registratore L. 100.000.

Natali Giacomo - Via S. D'Acquisto, 19 - 62010 Petriolo (MC) - Tel. 55201

● Compro/cambio/vendo software per Commodore 64. I migliori giochi in linguaggio macchina sul mercato internazionale e numerosi programmi di utility per il floppy driver dall'America e dall'Inghilterra.

Leonardo Fei - Via A. Fava, 6-20125 Milano - Tel. 02/6894142

● Compro programmi di ogni genere ma soprattutto cerco programmi di giochi per T199/4A.

Massimo Tabasso - Piazza Molineris - 12038 Savigliano (CN)

● Cambio/vendo programmi di ogni tipo (su cassetta) per T199/4A, anche in Extended BASIC. Offro giochi, musica, ingegneria, grafici, ecc... L'annuncio è sempre valido. Richiedere o inviare elenco.

Sergio Ferraro - Via Napoli, 20 - 82016 Montesarchio (BN) - Tel. 0824/834310

● Vendo per VIC 20 cassette giochi tra i quali «Rally-rana-kingkong-air attack-totocalcio ecc.» per informazioni scrivere a:

Antonio Gargarella - Via Sant'Antonio 23 - 70051 Barletta (Bari)

● «Scambio, vendo (a prezzi trattabilissimi) numerosi programmi per ZX SPECTRUM 16/48K. Per informazioni scrivere o telefonare a:

Francesco Lato - Via Alessandria 5/9 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/912832»

● «Cerco, in occasione, Espansione per VIC 20 da 8 K o da 16 K Ram, inoltre cerco bibliografia per la programmazione in alta risoluzione grafica.

Per eventuali contatti telefonare ore pasti al 0434/24446 a Armellini Enrico».

● Vendo VIC 20 + espansioni 8 & 16K+lezioni di basic su cassetta+cartucce gioco «Jupiter

● Scambio programmi per lo Spectrum scrivere.

Marco Bartoli - Via Pinturicchio, 10 - 05100 Terni - Tel. 420282

LA POSTA DEI LETTORI

Come fare per i «vecchi»

Ho da poco tempo acquistato un «VIC 20» per i miei figli e nella continua ricerca di materiale che possa aiutarli a servirse-ne nel miglior modo possibile sono venuto a conoscenza di «Program» ho girato per tutte le edicole del mio quartiere ma non sono riuscito a trovarne neppure una copia, ho atteso in quanto alcuni rivenditori mi avevano promesso di procurarmelo, ma ormai ho perso ogni speranza e mi permetto di disturbarVi; desidererei che mi spediate i primi numeri della rivista.

Pagherei al postino all'atto della ricezione del materiale con l'aggiunta di tutte le spese che si rendessero necessarie, se questa forma a Voi sta bene, altrimenti fatemi sapere quale altro modo ci sia per pagare, purché mi facciate avere quanto sopra, anche perché ne sono continuamente assillato dai figli che hanno visto da alcuni compagni i giochi contenuti nella cassetta e ne sono entusiasti. Spero che questa mia richiesta possa essere soddisfatta al più presto (allego francobollo per la risposta).

Gianfranco Garattini

Signor Garattini il suo caso è abbastanza atipico in quanto la nostra distribuzione nelle edicole è più che capillare. Forse si è trattato di un disservizio relativo ai primi numeri. Comunque per avere le copie arretrate di Program e Special Program non deve fare altro che seguire le istru-

zioni che diamo a pagina di questa rivista: richiederli direttamente alla Sipe, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

Le risposte sono «pubbliche»

Mi chiamo Roberto ed ho 17 anni. Sono appassionato di video games, quindi mi voglio complimentare con la vostra rivista che a dir poco è eccellente. Ho uno Zx Spectrum espanso a 48K come molti altri amici che conosco, e tempo fa ci stavamo chiedendo se Special Program sarebbe uscito ogni mese regolarmente, perché sà altrimenti l'espansione sembra una spesa inutile. Inoltre vorrei sapere se rispondete anche alle lettere che non vengono pubblicate.

Mattioni Roberto (Roma)

Amico romano, grazie per i complimenti. Come vedi abbiamo risposto pubblicamente alla tua lettera. Devi sapere che noi della redazione siamo talmente indaffarati tra programmi e notizie da scovare che non possiamo permetterci di dare risposte ai nostri lettori che non siano sulla rivista. Abbiate quindi tutti pazienza e prima o poi avrete una risposta. Quanto alla scadenza di Special Program, leggere questa rivista, proprio questa che avete quasi finito di sfogliare, non è la migliore delle risposte ai tuoi dubbi?

Suggerimento intelligente

Vi scrivo innanzitutto per dirvi che sono molto contento della rivista Program e che se mantenete quanto avete promesso sarò un vostro fedele amico anche per il futuro.

Comunque lo scopo di questa lettera non era solo questo, ma è quello di voler suggerire una piccola cosa che a parer mio farebbe molto più elegante, bella, e prestigiosa la rivista.

Il suggerimento è questo, perché non inserire nella cassetta un cartoncino, con il programma, eventualmente sul davanti riprodurre la copertina della rivista.

Pietro Branchetti - (Bologna)

Quando i suggerimenti sono intelligenti come il tuo risultano sempre graditi. In effetti abbiamo pensato al sistema di dare un'immagine grafica diversa alla cassetta. Abbiamo fatto qualche conto e crediamo di aver trovato il sistema di accontentare tutti i nostri lettori. Prestissimo avrete sorprese...

Un programma corto?

Sono un vostro accanito ammiratore ciò lo dimostra il fatto che ho tutti i numeri di Program e continuerò ad averli, anche se Special Program mi fa sorgere un dubbio: continuare ad acquistare Program o iniziare ad acquistare Special Program? Visto che sono in possesso di uno Spectrum 48K penso proprio che comprerò entrambi.

Vi ho scritto perché ho un piccolo problema, nella scatola del computer ho trovato due cassette giochi fra le quali il favoloso Checquered Elag.

Sulla cassetta è ben specificato che il programma è per lo ZX Spectrum 48K ROM, ma appena il computer ha finito di memorizzare tutto il programma mi rifila uno spiacevole «out of memory». Mi sembra strano che una ditta come la PSION abbia sbagliato a registrare il programma, spero che voi mi possiate aiu-

tare.

**Maurizio Mandarano
(Campi Firenze)**

Non è assolutamente possibile che la Psion, una grande Csa di software, abbia «cannato» programma. Molto più probabilmente sei in possesso di una serie di Issue dello Spectrum un po' speciale. Ti consigliamo di rivolgerti al più vicino rivenditore Sinclair che senz'altro di aiuterà. Se no riscrivici che interpellaremo la Casa. Ciao.

I simboli grafici

Spettabile redazione di PROGRAM, vorrei porvi una domanda che interessa me, ma che può interessare anche gli altri possessori di Vic 20.

Ho notato, sia nei giochi che ho a casa, sia in quelli che ci sono nella vostra stupenda rivista, che ci sono dei caratteri grafici strani (i fantasmini del Pac-man, le astronavi, i massi di Dollaro, ecc.), e vorrei, se non chiedo troppo, sapere come fate ad ottenerli.

Degli amici mi hanno detto che ogni tasto del Vic può far venire alla luce ben 22 simboli grafici. Non ho trovato però conferma, ma quelli che vedo nei programmi che fate sono una prova esauriente della loro esistenza. Vi prego vivamente di rispondermi. Non chiedo che questa lettera sia pubblicata, ma spero tanto che non mi deludiate.

Lorenzo Bernardi - (Treviso)

Brutto diffidente di un Lorenzo. Come ti permetti di non avere fiducia in Program o Special Program? Vedi bene che appena possibile ti abbiamo dato risposta. Devi soltanto attendere che ci sia un po' di spazio nella rivista. A parte queste simpatiche battute per la tua domanda ti rimandiamo al volume d'addestramento del Vic 20 dove puoi imparare a maneggiare... con cura i caratteri grafici. Se non lo hai o non riesci a procurartene uno prova a scrivere alla Casa madre e fatti sapere come è andata a finire.



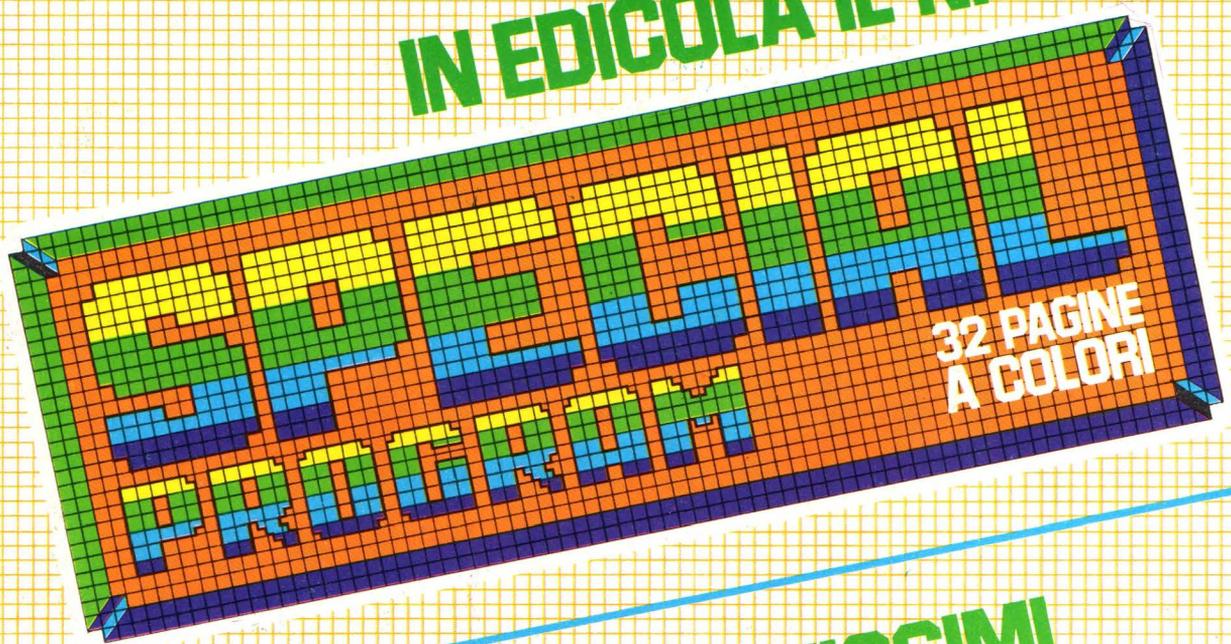
MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI

PROGRAM è una rivista che ama il "dialogo". Lo sapete.
Per questo motivo vi vogliamo presentare
anche giochi fatti da voi per Program.
Mandateci quindi i vostri programmi su cassetta.
Se poi vorrete aggiungere il listato meglio.

IN REGALO

A tutti coloro che ci avranno mandato un programma (cassetta più listato) Program risponderà sulle colonne della rivista. Al più bel gioco pubblicato 150.000 lire, al secondo 100.000, al terzo 70.000. Cassette e listati non pubblicati non saranno restituiti.

**TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 5 DI**



**32 PAGINE
A COLORI**

**CON ALTRI 10 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE GIRANO
SUL COMMODORE CBM 64
E SULLO SPECTRUM 48K**

**ASSOLUTAMENTE
DA NON PERDERE!!**