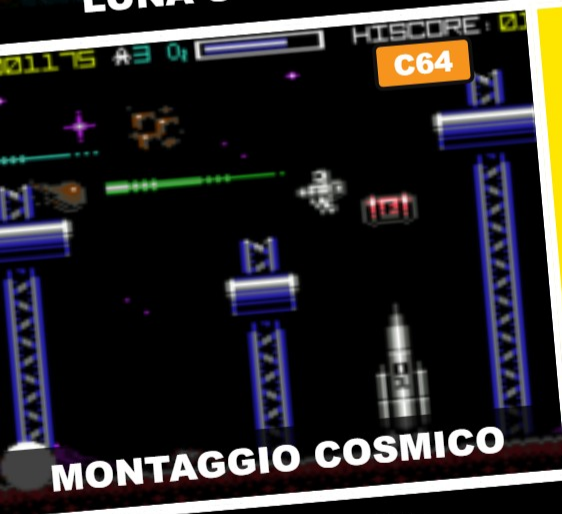
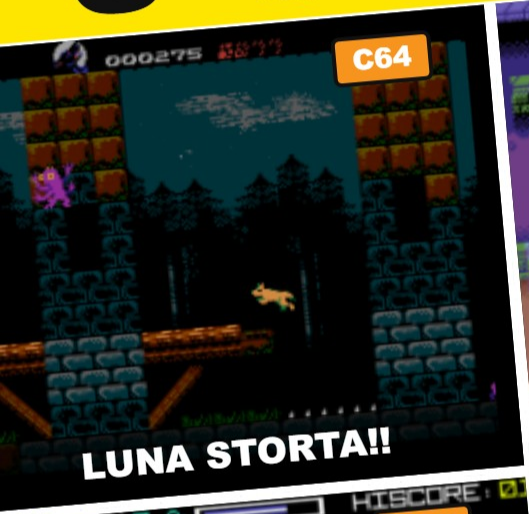


SPECIAL PROGRAM+

C64
ZX SPECTRUM

8 GIOCHI

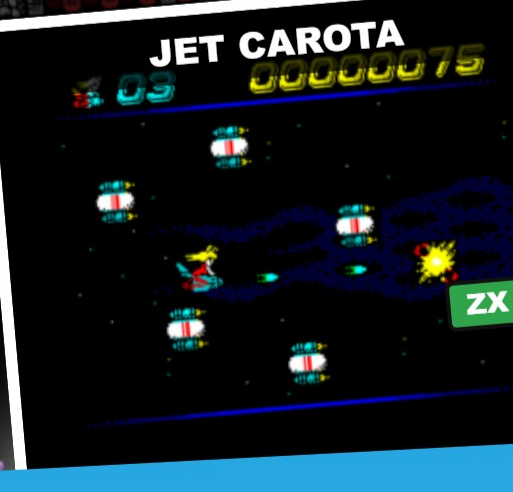
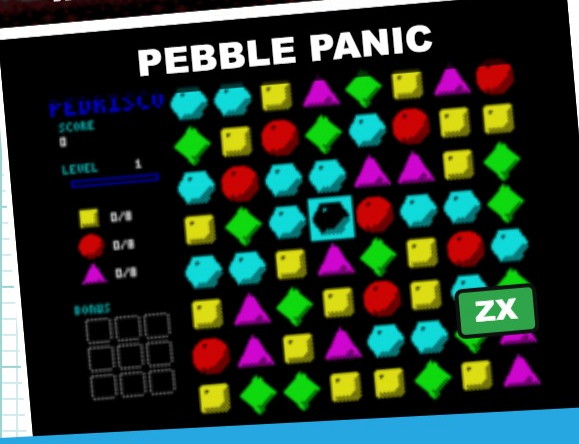


IN QUESTO NUMERO

C64

ZX SPECTRUM

- LUNA STORTA!!
- ROBO TURBO
- MONEY BAG MANIA
- MONTAGGIO COSMICO
- MAGO PER SBAGLIO
- PEBBLE PANIC
- LA CROCIATA DI WILLOW
- JET CAROTA



IL RITORNO «TURBO»

LA LEGGENDA È TORNATA: TUTTO TURBO

Narrano le cronache che a ottobre le giornate si accorciano, le castagne esplodono in padella come bombarde d'assedio e, nella notte tra il 24 e il 25, una mano ignota sposta indietro le lancette e ci regala un'ora. Lo smartphone se n'è accorto da solo; il forno, come ogni anno, no. Noi quell'ora l'abbiamo reclamata come bottino di guerra: niente tema, niente scuse, solo caricamento veloce. Numero «turbo», come le cassette che giuravano di partire in un lampo e intanto vi lasciavano il tempo di fare merenda.

Sul versante **C64** vi attende **LUNA STORTA!!**, dove una prigioniera fissa la luna piena e muta natura, come il nostro grafico quando gli chiedete una modifica il venerdì alle 18:59. **ROBO TURBO** è un eroe col jetpack alto come un barattolo di pelati e testardo come un paladino. Sul fronte Spectrum, **MAGO PER SBAGLIO** narra di un guerriero che impara la magia a forza di tentativi, e **PEBBLE PANIC** schiera gemme a drappelli di tre con la pazienza di un orafo insonne.

Il tempo, gran divoratore di imperi e di capelli, non ha cancellato una cosa: il pomeriggio d'autunno, la pioggia sui vetri e un gioco nuovo che caricava piano piano. Allora non sapevamo di essere felici; ce ne accorgiamo adesso, tra un vocale di sette minuti e l'altro. Ritrovarci ogni mese serve a questo. Accomodatevi: il nastro gira.

IMPORTANTE!!!

NON CERCATE I GIOCHI SULLA CASSETTA: È UN MIRAGGIO DISEGNATO DA NOI, TIPO I FILTRI BELLEZZA. SI SCARICANO GRATIS O IN DEMO, LEGALMENTE, DALLE PAGINE UFFICIALI DEGLI AUTORI. SCHEDE COMPLETE SUL SITO GRW.

Giuramento solenne della redazione, mano sul registratore.

CONCORSO

LA SACRA CASTAGNA PIXELLATA

Armatevi di foglio a quadretti, matita e pazienza da amanuense: disegnate la castagna più bella del reame in un quadrato sedici per sedici, come uno sprite d'altri tempi. Niente IA, niente filtri: solo mano, gomma e cervicale. Mandatecela dalla pagina Contatti del sito GRW. In palio? Gloria eterna, una menzione nel prossimo numero e +1000 di aura. La castagna resta a voi.

Special Program+ · rivista fittizia, amatoriale e gratuita di Gameplay Retrogames World · numero 1

Tributo non ufficiale a Special Program (**SIPE**, 1984-1992), fatto da appassionati non professionisti · non affiliato a **SIPE** né ai titolari dei diritti dell'originale · titoli e trame inventati per gioco

Giochi, schermate e marchi appartengono ai rispettivi autori e proprietari · i giochi si scaricano gratis e legalmente dai siti degli autori o si acquistano nei rispettivi store



Nella pergamena di questo numero: un castello sotto la luna storta, un guerriero che studia magia da autodidatta, un robot col jetpack tra cinque pianeti, gemme in rivolta, sacchi d'oro da portare in salvo, una gatta contro una banda di ratti e, in anteprima, un tavolo da carrom gremito di robot.

La leggenda è tornata, e stavolta non carica:
vi aspetta.

La redazione di Special Program+

SULLA CASSETTA



- | | |
|---|-----------------------|
| 5 LUNA STORTA!! | MAGO PER SBAGLIO |
| 6 ROBO TURBO | PEBBLE PANIC |
| 7 MONEY BAG MANIA | LA CROCIATA DI WILLOW |
| 8 MONTAGGIO COSMICO | JET CAROTA |
| 3 L'editoriale: Special Program è tornato | |
| 9 Profezia nel salotto: la réclame impossibile | |
| 10 Scuse per i genitori: Il turbo loader è un corso di recupero | |
| 11 L'oroscopo a 8 bit: le profezie del nastro | |
| 12 Listato: Il generatore di scuse + il listato dalla storia | |
| 13 Dizionario del retrogiocatore | |
| 14 Fuori dal nastro: il regno MSX | |
| 15 Pensieri a 8 bit: Il canto del nastro | |
| 16 Recensioni in anteprima: oracoli dal futuro | |
| 17 Il podcast del mese | |
| 18 Fuori di testa: Burger Quest | |
| 19 Mandateci i vostri programmi | |
| 20 Il prossimo numero | |

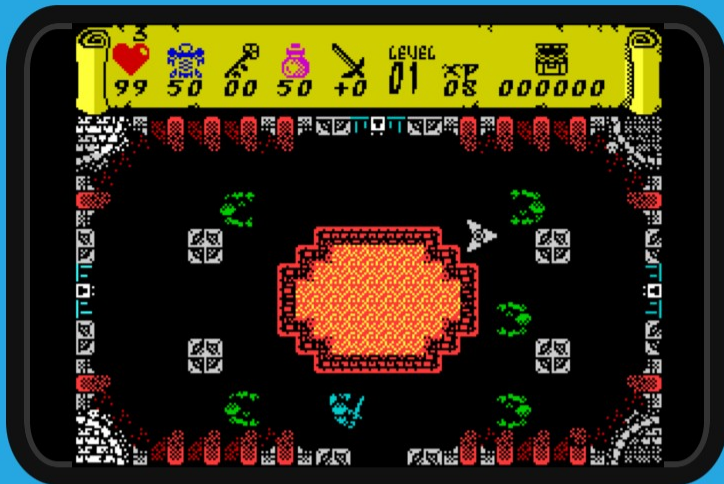
LUNA STORTA!!



C64

Cronaca della Notte del Lupo, segrete del Barone Baranov, ora terza. La prigioniera Ling, rinchiusa per un'oscura eredità di famiglia, fissa le crepe del soffitto. Presagio: da lassù filtra la luna. Ore tre e un quarto: la detenuta corre, si accovaccia, salta più in alto di tutti, tira pugni e calci, scaglia pugnali. Ore tre e venti: un raggio di luna la colpisce. Non è più una detenuta. È un lupo. Corre più veloce, salta più lontano, sfonda i muri rotolando e morde. Soprattutto morde. Il Barone giura che il muro era portante. Ora è un open space. Missione: evadere e spezzare la maledizione. La guardia, intanto, aggiorna il curriculum. Main character energy? No: main lupo energy.

MAGO PER SBAGLIO



ZX SPECTRUM

Sacrilegio! Una congrega di stregoni ha trafugato i libri di magia, e l'eroe chiamato a recuperarli ha un piccolo difetto: è un guerriero da spada e conosce un solo incantesimo, un dardo magico imparato a un corso serale degli Anziani. Così, inseguendo i ladri, la magia la impara strada facendo: ogni libro ritrovato, un potere in più, e qualche sopracciglio in meno. I tomi giacciono in quattro dungeon, e ognuno è un gioco completo, con corridoi bui e l'umidità della cantina della nonna. A fine dungeon arriva un codice d'accesso che porta le doti dell'eroe nel dungeon successivo. Perderlo? Skill issue: si ricomincia da guerriero ignorante. Il bibliotecario, intanto, affila la multa. Con interessi e mora.

TASTI

JOYPAD O TASTIERA

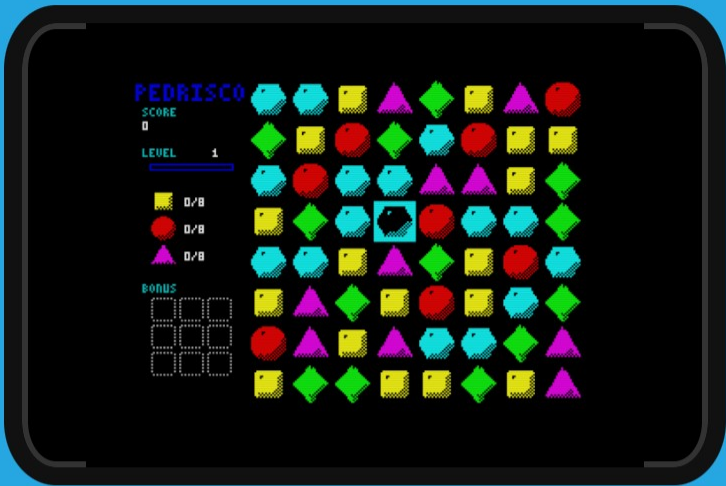
FRECCE MUOVI
CTRL SALTO
ALT ATTACCO

TASTI O KEMPSTON/SINCLAIR

Q/A/O/P MUOVI
SPAZIO SPADA
SPAZIO TENUTO INCANTESIMO
H PAUSA
M MUSICA (128K)

ROBO TURBO

PEBBLE PANIC



C64

ZX SPECTRUM

Proclama dei robot malvagi giunti da mondi lontani: «Vogliamo le gemme dei vecchi videogiochi. Tutte: diamanti, monete, stelle. Le rivenderemo in abbonamento mensile, rinnovo automatico». Risposta della resistenza: un robottino col jetpack, alto come un barattolo e testardo come un mulo. Deve arrivare alle gemme prima di loro, lungo 35 livelli sparsi su cinque pianeti, ognuno ispirato ai giochi d'una volta e chiuso da un boss che si crede il più cattivo dell'universo. In mezzo, ostacoli piazzati con perfidia da ufficio tributi. La vera nemesi, però, è il jetpack: se lo si sprema troppo si surriscalda come il telefono sotto l'ombrellone. Colpi brevi, nervi saldi. I cattivi lucidano già le vetrinette. Resteranno vuote.

Grandine di gemme sul Tesoro del Regno! Le pietre preziose hanno deciso di schierarsi da sole, ma solo a drappelli di tre o più. Scambiate due vicine e, zac, esplodono e ne piovono altre. In fila per quattro, per cinque, o a forma di L e di T, evocano bombe, croci e gemme arcobaleno che lui non sapeva di avere in magazzino. Venti livelli di caos luccicante, rocce e una rara gemma bianca. Quando la barra è piena arriva l'Ultima Ondata: niente più grandine, moltiplicatore alle stelle, e si incassa prima che il padrone se ne accorga. Assicurazione? Scaduta. Le gemme si allineano felici come scolaretti in gita.

TASTI

JOYSTICK

FUOCO (TENUTO) SALI COL JETPACK

TASTI O KEMPSTON/SINCLAIR

5 6 7 8 MUOVI
SPAZIO SCAMBIA
H SUGGERIMENTO
C INCASSA
P PAUSA

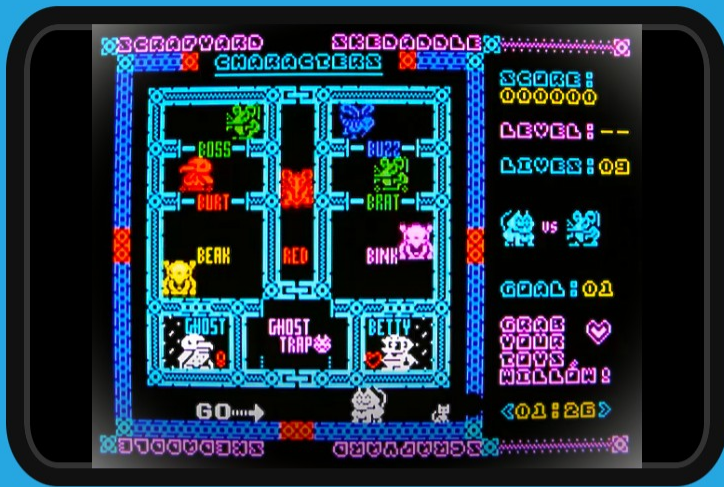
MONEY BAG MANIA



C64

Sacchi d'oro. Gonfi, pesanti, veri: roba che oggi pare antiquariato, visto che paghiamo tutto avvicinando il telefono a un lettore. Qualche banchiere distratto li ha dimenticati nelle viscere di una miniera, forse lo stesso che ci addebita il canone del conto online. In superficie attende una carriola paziente. L'eroe ha un solo pensiero: riempirla, un sacco alla volta, con la schiena del 1982. Purtroppo la miniera brulica di guardie che non hanno colto lo spirito dell'impresa, di carrelli lanciati come treni merci e di ascensori puntuali come un cantiere autostradale. Per fortuna c'è il piccone, che stordisce le guardie e apre i muri. Oppure un sacco sulla testa: costoso, ma efficace. Ventiquattro livelli nuovi, omaggio a un cabinato del 1982. La carriola cigola di gioia.

LA CROCIATA DI WILLOW



ZX SPECTRUM

Cronaca del Grande Furto della Cesta, rione dello sfasciacarrozze. Alla gatta Willow la Banda dei Ratti ha rubato i giocattoli all'erba gatta: dieci per livello, di inestimabile valore affettivo, come la tessera della videoteca che teniamo ancora nel portafoglio. Le autorità archiviano la denuncia, lei giura vendetta. Ha novanta secondi a livello e la pazienza di un gatto, cioè nessuna. I ratti pattugliano su vecchie carcasse truccate, a percorsi fissi come impiegati verso la macchinetta del caffè; i fantasmi dei ratti caduti invece la braccano senza tregua, peggio delle notifiche del gruppo di famiglia. Per fortuna sbocciano macchie di erba gatta, santuari dove nessuno la tocca, e trappole acchiappaspettri. Sedici livelli, nove vite, come da statuto felino. E quando serve, una rotolata e via: skedaddle.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	AZIONE
F7	PAUSA
F1	TORNA AL TITOLO

TASTI O KEMPSTON/SINCLAIR

Q/A/O/P	MUOVI
M	ROTOCOLATA
K/S	SCEGLI JOYSTICK
U	RIDEFINISCI
H	PAUSA

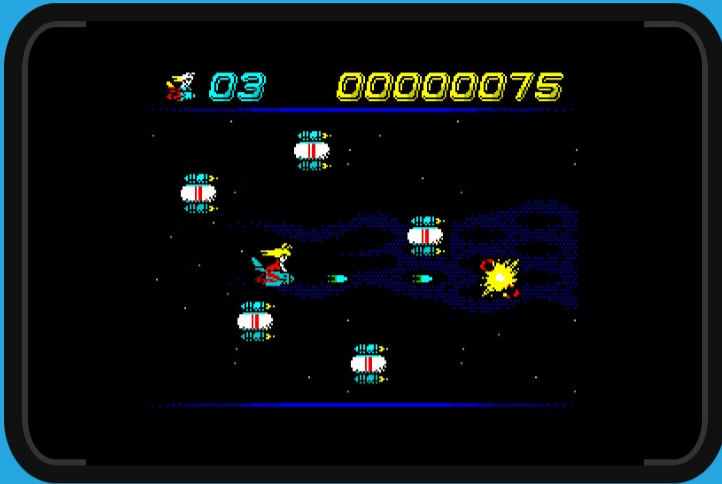
MONTAGGIO COSMICO



C64

Cartellino timbrato, turno finito, il divano chiama come le sirene di Ulisse. Il nostro operaio delle stelle sale sul razzo per tornare a casa e, al primo tornante cosmico, si schianta. Pezzi ovunque, come un mobile in kit dopo una domenica di imprecazioni e un tutorial in lingua sconosciuta. Ora su ogni pianeta, grande quanto una sola schermata, deve rimontare il razzo e fare il pieno prima che finisca l'ossigeno. Facile, se non pioveressero meteoriti come grandine d'agosto e non calassero orde aliene convinte che quel razzo sia una red flag da abbattere. Unica consolazione: le gemme raccolte arrotondano la busta paga. Il capo ha promesso lo straordinario. Forse. Entro il prossimo secolo.

JET CAROTA



ZX SPECTRUM

Squadriglia Conigli, a rapporto! La Terra è assediata da orde sterminate e l'Alto Comando schiera tre piloti dalle orecchie lunghe, ognuno con un fuoco principale, uno alternativo e una fede incrollabile nelle carote. Se ne sceglie uno, si accende il motore e via, a scorrimento orizzontale. Sei livelli, sfondi che scorrono su più piani e, in fondo, un boss colossale e permaloso. I nemici imparano e cambiano tattica, come un chatbot offeso: niente trucchetti ripetuti, la partita non è mai uguale. Bonus e segreti premiano chi ficca il naso ovunque, e c'è anche una modalità difficile per chi vuole flexare. Il generale conta le carote in dispensa. Sono poche. La guerra deve finire presto.

TASTI

JOYSTICK

TASTI O JOYSTICK

PROFEZIA NEL SALOTTO!

TURBO-SOFFIO 3000

**Il soffiatore leggendario per cartucce,
speranze e polvere**

Il gioco non parte? Soffia, prode! Il Turbo-Soffio 3000
sostituisce il tuo fiato con un getto calibrato da un'**IA** che una
cartuccia non l'ha mai vista, solo letta. Tre velocità: Speranza,
Disperazione e Lunedì.

- **SILENZIOSO COME UN DRAGO
CHE RUSSA**
- **BATTERIA A MANOVELLA,
ZERO ABBONAMENTI**
- **COMPATIBILE CON TUTTO, PURTROPPO
ANCHE COL RIPORTO.**



Solo L. 29.990

PICCOLI ANNUNCI

VENDO JOYSTICK

Usato pochissimo: 4.000 ore di gare d'atletica a colpi di smanettata. Il pulsante di fuoco è leggermente concavo, il polso pure. No cap.

PICCOLI ANNUNCI

CERCO COMPAGNO DI VEGLIA PER CARICAMENTI

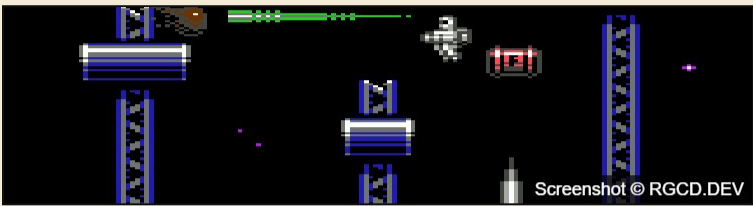
Paziente, puntuale, disposto ad aspettare 9 minuti senza telefono né ghostare. Offro merenda.

Pubblicità immaginaria: prodotti, marchi e prezzi sono inventati dalla redazione per ridere. Non cercateli, non esistono (purtroppo).

IL TURBO LOADER È UN CORSO DI RECUPERO

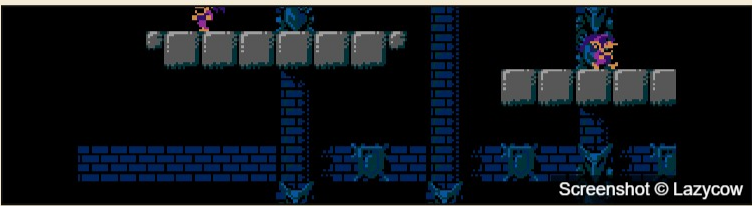
Cronache di un'eroica arringa davanti al Supremo Tribunale dei Genitori

Ottobre, la scuola è appena ripartita e voi siete già davanti al **C64** col nastro che gira. Mamma indaga, papà pure. Stay chill, bro (lo dice anche la Crusca): ecco sei arringhe no cap per dimostrare che il fast loading è un'impresa didattica certificata.



MATEMATICA DEL CARICAMENTO

POV: il turbo carica in tre minuti invece di quindici. Mamma, questa è una proporzione, roba da verifica di matematica. Calcolo il tempo risparmiato, lo moltiplico per i giorni della settimana e scopro che studio di più proprio perché carico veloce. Aritmetica applicata, degna di un mago di corte. Ho chiesto conferma pure all'**IA**: dice che ho ragione. Lo dice a tutti, ma intanto.



STORIA DEL BARONE

In **LUNA STORTA!!** c'è un barone con le segrete, un'eredità maledetta e una prigioniera che diventa lupo alla luce della luna. Papà, questo è Medioevo puro: castelli, feudi e superstizioni. Ripasso i signori feudali senza crollare sul libro come un vassallo stanco. Il lore è più dettagliato del sussidiario, e la verifica di storia è martedì. Aura del prof: in calo.



INGLESE DA MAGO PER SBAGLIO

MAGO PER SBAGLIO narra di un guerriero che impara la magia libro dopo libro, bruciandosi le sopracciglia. Mood: io con i verbi irregolari d'inglese. Ogni schermata parla inglese, e se non capisco «press fire» resto pietrificato nel dungeon. Skill issue risolto: ora padroneggio «load», «run» e «game over». Vocabolario certificato. Prossima impresa leggendaria: il congiuntivo. Senza chiedere al chatbot.



CHIMICA DELLE GEMME

PEBBLE PANIC è alchimia, mamma. Le gemme si schierano a tre, esplodono e scatenano reazioni a catena: è la lezione sulle reazioni chimiche, ma con più colori. Quando compaiono bombe e gemme arcobaleno sto studiando i catalizzatori. E il moltiplicatore? Le potenze. Il prof dice di osservare i fenomeni, e io osservo. Per ore. Con abnegazione da monaco scienziato.



ASTRONOMIA CON JETPACK

ROBO TURBO attraversa cinque pianeti e trentacinque livelli col jetpack. Papà, è astronomia applicata: ogni pianeta ha il suo stile, il suo boss e le sue gemme. E il jetpack che si surriscalda? Termodinamica. Poi c'è **JET CAROTA**, che difende la Terra in squadriglia. Fisica dei razzi, azione e reazione: Newton piangerebbe di gioia. Main character energy, ma per la scienza.



EDUCAZIONE CIVICA FELINA

Nella **CROCIATA DI WILLOW** una micia recupera dieci giocattoli in novanta secondi, prima che il cronometro la morda, e la banda dei ratti impara che rubare non conviene. Educazione civica, mamma: legalità, rispetto dei tempi, niente capricci. E in **MONTAGGIO COSMICO** un lavoratore timbra il cartellino e rimonta un razzo. Etica del lavoro, bro. Cittadino modello, mica un NPC qualunque.

L'OROSCOPO A 8 BIT

Le profezie del nastro: castagne, nebbia e destino

Ottobre porta castagne, pioggia e lunghi pomeriggi davanti allo schermo. Il nostro oracolo ha regolato l'azimut della testina e ha letto il futuro tra un fruscio e l'altro. Più affidabile di un algoritmo. Ecco cosa vi riservano le stelle.



ARIETE

21/3 – 19/4



GIOCO DEL SEGNO: LUNA STORTA!!

Ottobre vi trova carichi come un registratore appena uscito dalla scatola. Ma la foga non accelera i caricamenti, e soffiare sulla cassetta non serve: non serviva nel 1986, figuriamoci ora. Sfogate l'energia in una sfida a chi fa il record, a turno, sul tappeto del salotto. La mamma chiederà di abbassare il volume. Voi alzate il joystick, come una spada al cielo.



TORO

20/4 – 20/5



GIOCO DEL SEGNO: MAGO PER SBAGLIO

Le castagne arrosto vi chiamano, ma vi chiama anche lo Spectrum acceso in cameretta. Dilemma epico. La soluzione esiste: castagne a sinistra, joystick a destra, tovagliolo nel mezzo come un trattato di pace. Unico rischio: le dita unte sul pulsante di fuoco, che scivola proprio davanti al boss. Pulite tutto prima di passare il joystick al cugino.



GEMELLI

21/5 – 20/6



GIOCO DEL SEGNO: ROBO TURBO

Doppia personalità, un solo joystick: mese perfetto per giocare a turno e litigare in compagnia. Metà di voi vuole allearsi, l'altra metà vuole il record a ogni costo. Firmate il patto prima di caricare, perché dopo il terzo minuto nessuno ricorda chi stava con chi. Come nelle chat di famiglia.



CANCRO

21/6 – 22/7



GIOCO DEL SEGNO: PEBBLE PANIC

Piove, e voi lo sapevate già: il diario trabocca di compiti e il cielo è grigio come uno schermo senza segnale. Rintanatevi sotto la coperta con lo Spectrum e una cioccolata fumante, come in una fortezza. Gli astri lo chiamano cozy gaming. Nessuno vi disturberà, tranne la nonna col maglione nuovo. Quello con la renna. Resistete.



LEONE

23/7 – 22/8



GIOCO DEL SEGNO: MONEY BAG MANIA

Voletе il centro della scena, e ottobre ve lo concede. Indite un torneo sotto casa, scrivete i punteggi su un quaderno a quadretti e firmate ogni record con uno svolazzo regale. Ma ogni re, prima o poi, cade. Di solito contro il fratello più piccolo. Oggi vi batte anche online, e vi chiama boomer.



VERGINE

23/8 – 22/9



GIOCO DEL SEGNO: LA CROCIATA DI WILLOW

Ordinate le cassette per genere, poi per colore, poi per altezza dell'etichetta. Bene. Ora giocateci. Il vostro perfezionismo da archivista imperiale rischia di farvi catalogare più che premere fuoco. Concedetevi un caricamento ribelle, dal lato B, senza riavvolgere. Il mondo non crollerà. Probabilmente.



BILANCIA

23/9 – 22/10



GIOCO DEL SEGNO: MONTAGGIO COSMICO

Indecisi tra Commodore e Spectrum? La guerra santa dura da quarant'anni: ottobre propone un armistizio. Un pomeriggio ciascuno, calendario appeso al frigorifero. Gli amici loderanno la vostra equità, il fratello meno: voleva la televisione per i cartoni. Trattate con calma: la pace domestica vale più di un record. E di qualunque flame nei commenti.



SCORPIONE

23/10 – 21/11



GIOCO DEL SEGNO: JET CAROTA

La notte delle zucche si avvicina e voi siete nel vostro elemento. Spegnete la luce, alzate il volume ed evocate qualcosa che metta i brividi. Trucco oscuro: fate partire il primo boss mentre gli amici sono distratti, così il sobbalzo sarà tutto loro. Poi negate ogni responsabilità, con aria innocente e mantello da vampiro.



SAGITTARIO

22/11 – 21/12



GIOCO DEL SEGNO: LUNA STORTA!!

La gita scolastica d'autunno vi mette la conquista nel sangue. Peccato che il pullman non abbia la presa per il computer. Portatevi un giochino elettronico tascabile e una scorta di pile. Al ritorno narrate le vostre imprese come gesta da poema epico. Nessuno controllerà, a parte il compagno di banco pignolo.



CAPRICORNO

22/12 – 19/1



GIOCO DEL SEGNO: MAGO PER SBAGLIO

Disciplina e metodo: segnate i codici su un foglietto e custoditelo nel diario come una pergamena sacra. Allora bastava; oggi ne servono trecento, col simbolo e la verifica in due passaggi. Il mese premia chi pianifica, livello dopo livello. Gli altri ricominceranno da capo, voi sorriderete da saggi. Non lavate i jeans col foglietto in tasca.



ACQUARIO

20/1 – 18/2



GIOCO DEL SEGNO: MAGO PER SBAGLIO

Visioni strane in arrivo: collegare il registratore allo stereo, provare il gioco sul televisore in bianco e nero, inventare una nuova arte marziale dell'impugnatura. Sperimentate pure, ottobre lo concede. Ma prima di aprire il computer col cacciavite chiedete il permesso a casa. E seppellite bene le viti avanzate, come prove di un delitto.



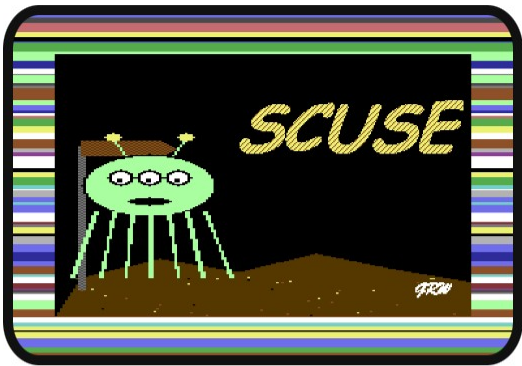
PESCI

19/2 – 20/3



GIOCO DEL SEGNO: MAGO PER SBAGLIO

È tornata l'ora solare e avete guadagnato un'ora di sonno. Oppure un'ora di gioco: il destino vi lascia scegliere. Il cielo propende per la seconda, purché domani non ci sia l'interrogazione di storia. Nuotate tra un livello e l'altro con calma, come il pesce rosso nella boccia del salotto, che vi osserva perplesso.



Sconfitti di nuovo? Nessun disonore: questo listato for-
gia una scusa diversa ogni volta che premete un tasto.
Antenato dell'**IA** generativa, senza abbonamento.
Copiatelo con calma, date **RUN** e premete un tasto
qualsiasi. Per uscire: **RUN/STOP**.

```
10 REM IL GENERATORE D
I SCUSE
20 DIM A$(5),B$(5)
30 FOR I=1 TO 5:READ A
$(I):NEXT
40 FOR I=1 TO 5:READ B
$(I):NEXT
50 PRINT CHR$(147) "HO
PERSO PERCHE'..."
```

```
60 PRINT:PRINT A$(INT
(RND(1)*5)+1)
70 PRINT B$(INT(RND(1)
*5)+1)
80 GET K$:IF K$="" THE
N 80
90 GOTO 50
100 DATA "IL JOYSTIC
K","IL GATTO","IL SOL
```

```
E","MIA SORELLA","IL R
EGISTRATORE"
110 DATA "SI E' INCANT
ATO","MI HA DISTRATT
O","FACEVA I CAPRICC
I","HA STARNUTITO","ER
A STORTO"
```

IL LISTATO DALLA STORIA

LOVE

Microsoft BASIC (TRS-80, Apple II, PET e altri 8 bit) · David H. Ahl, BASIC Computer Games – Microcomputer Edition (Creative Computing, 1978), gioco 58

DEMENZIALE UTILE

Chiede all'utente una frase di massimo sessanta caratteri e la ripete con devozione monastica fino a riempire schermo o stampante, lasciando vuoti i punti giusti perché dall'insieme emerga la celebre scritta **LOVE** impilata di Robert Indiana. Nessuna interazione, nessun punteggio, nessuno scopo: pura pop art in **ASCII**, un meme prima dei meme.

Firmato dallo stesso Ahl, è l'omaggio più sfacciato del libro all'arte pop: una scultura del 1970 tramutata in una montagna di testo per la telescrivente.

Dove leggerlo: <https://archive.org/details/ahl-1978-basic-computer-games>

DIZIONARIO DEL RETROGIOCATORE

La lingua degli antichi, spiegata come al bar

Sigle, numeri e parole inglesi pronunciate con fierezza: il retrogiocatore parla un idioma tutto suo, come gli elfi. I figli hanno «aura» e «cringe»; noi abbiamo «azimut» e «checksum». Primo numero, prime rune: dodici voci spiegate con precisione e un sorriso.



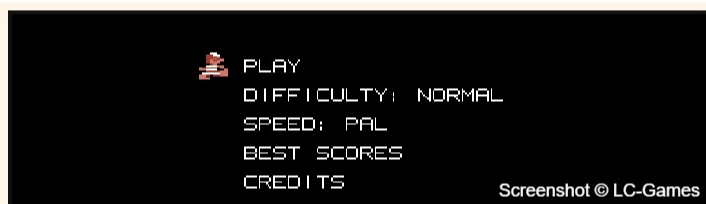
BYTE E KILOBYTE

BYTE: drappello di otto bit, cioè otto interruttori acceso-spento. Con un byte si conta da 0 a 255, abbastanza per un punteggio modesto o un colore. **KILOBYTE**: nei nostri computer valeva 1024 byte. Il Commodore 64 ne aveva 64, lo Spectrum 16 o 48. Oggi una foto del gatto ne divora migliaia. E la **RAM** costa come l'oro.



RAM E ROM

RAM: la memoria di lavoro, che si riempie quando carichiamo un gioco e si svuota appena spegniamo. Come la nostra dopo i cinquanta, entrando in cucina senza sapere perché. **ROM**: memoria di sola lettura, dove abita il **BASIC** col messaggio di benvenuto. Incancellabile, nemmeno insultandola. Ci abbiamo provato. Per anni.



PIXEL E BORDER

PIXEL: il più piccolo puntino dell'immagine. Nel retrogaming li vedete uno a uno, occhiali da lettura permettendo, fieri come vecchi compagni d'arme. **BORDER**: la cornice colorata attorno all'area di gioco, tipica di Commodore e Spectrum. Cambia colore con un comando e, durante il caricamento, si riempie di righe. Più che una cornice, una discoteca del 1984.



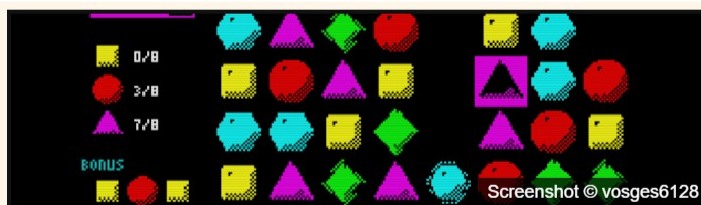
CURSORE E LISTATO

CURSORE: il quadratino lampeggiante che indica dove apparirà la prossima lettera. Lampeggia per l'eternità, attendendo un vostro comando, come il cane davanti al frigo. **LISTATO**: un programma in righe numerate, che le riviste stampavano e i lettori ricopiavano a mano. Un solo errore di battitura e addio. Pazienza da amanuensi, altro che copia e incolla o «scrivimelo tu».



LOADER E CHECKSUM

LOADER: il piccolo programma che parte per primo e carica il resto del gioco, spesso con musica, righe colorate e scritte scorrevoli. L'araldo che annuncia il re. **CHECKSUM**: numero di controllo calcolato sui dati per verificare che siano arrivati interi. Se non torna, qualcosa si è rotto. È il ragioniere pignolo del computer, l'unico che non ghosta mai.



COLOR CLASH E BASIC

COLOR CLASH: sullo Spectrum ogni quadretto di otto per otto pixel ha due soli colori. Quando uno sprite colorato passa su uno sfondo diverso, i colori si mescolano e cambiano. Effetto pittore distratto, oggi diremmo glitch estetico. **BASIC**: il linguaggio semplice, già pronto all'accensione. Con un **PRINT** e un **GOTO** abbiamo tutti scritto il nostro primo poema immortale.

FUORI DAL NASTRO

Fuori dal nastro spalanca le porte del regno **MSX**, con un ospite in abito da gran ballo: l'**MSX2**. Giochi nuovi di zecca per tastiere che credevamo in pensione. Invece no: erano in modalità chill, aspettando un cavaliere che tornasse a bussare.



MSX

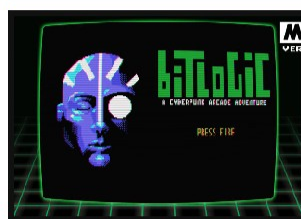
STEVEDORE

di theNestruo · **Paga quanto vuoi**

Programma: theNestruo · Grafica: theNestruo · Musica: Wonder · Anno: 2020

Uno scaricatore di porto, eroe senza cantore e senza sindacato, deve raccogliere le chiavi e aprire le porte d'uscita di un magazzino abbandonato, schivando pipistrelli, ragni, serpenti, meduse e acqua. Password, bonus facoltativi e tre palette selezionabili su MSX2.

Dove: itch.io, pagina dell'autore (cartuccia fisica tramite MSX Cartridge Shop) · thenestruo.itch.io/stevedore



MSX

BITLOGIC MSX, A CYBERPUNK ARCADE ADVENTURE

di JamQue (Rafel Pérez) / OXiAB Game Studio · **Gratuito**

Programma: JamQue (Rafel Pérez) · Grafica: Joan Redondo (grafica principale); JamQue (grafica in-game) · Musica: Juan Antonio Maldonado · Anno: 2016

Si guida Bit attraverso cinque aree cyberpunk, raccogliendo chip per aprire le porte e sparando ai nemici. Bit non sa saltare, come noi dopo l'ernia: bisogna trovare i percorsi giusti e lasciarsi cadere dall'alto. Gira su qualunque MSX con 16K. Cyberpunk vero, prima dei neon.

Dove: itch.io, pagina dell'autore · jamque.itch.io/bitlogic-msx-a-cyberpunk-arcade-adventure



MSX

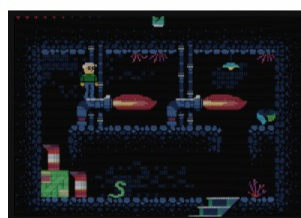
CITYSCAPE

di Maragato · **Commerciale**

Anno: 2026

Arcade per un giocatore: attraversare la strada sani e salvi lungo 50 livelli di difficoltà crescente, impresa più ardua di un incrocio all'ora di punta tra monopattini e fattorini. Le pannocchie allungano la partita; salvataggio automatico e progressione non lineare.

Dove: itch.io, pagina dell'autore · maragato.itch.io/cityscape



MSX

SUITE MACABRE

di Maltanto · **Commerciale**

Editore: Micromancers · Anno: 2020

Avventura 2D di ispirazione lovecraftiana: nei panni dell'assistente del dottor Kowalski si esplora l'abbandonato Dunwich Hotel per ritrovarlo, tra orrori antichi e moquette sospetta. Recensione su una stella: «Wi-Fi assente». Gira su ogni generazione di MSX; ROM, manuale PDF e artwork, in inglese e spagnolo.

Dove: itch.io, pagina dell'autore · maltanto.itch.io/suite-macabre



MSX2

PHENIX CORRUPTA

di Casper Croes · **Gratuito**

Anno: 2024

Breve metroidvania infernale: Caroline Phenix tenta la fuga dagli inferi mentre si trasforma lentamente in demone, come noi il lunedì prima del caffè. Circa 100 schermate, password, tre finali e classifica; MegaROM da 512KB realizzata con la libreria MSXgl, giocabile anche nel browser.

Dove: itch.io, pagina dell'autore · caspercroes.itch.io/phenix-corrupta



MSX

YAZZIE

di RetroSouls · **Paga quanto vuoi**

Programma: Denis Grachev · Anno: 2019

Un cercatore d'oro deve raccogliere tutte le pepite in una villa stregata, evitando i nemici. Il piccone scava i pavimenti di mattoni e apre nuove strade: ristrutturazione senza permessi e senza bonus edilizi. Distribuito come ROM MSX da 32KB.

Dove: itch.io, pagina di RetroSouls · retrosouls.itch.io/yazzie

Giochi nuovi per macchine del passato, verificati sulle pagine ufficiali degli autori. Nomi e marchi appartengono ai rispettivi titolari.

IL CANTO DEL NASTRO

Il fischio che nessuno vorrebbe risentire, e che tutti rimpiangono in segreto

Chi ha avuto un computer a cassette lo sa: il caricamento non si guardava soltanto, si ascoltava, come i bardi ascoltavano il vento. Prima un fischio lungo e piatto, come una teiera indecisa. Poi un gracchiare fitto, un brontolio di dati che per noi era musica d'attesa e per il resto della famiglia il lamento di un elettrodomestico in agonia. Sullo Spectrum il bordo si riempiva di righe colorate che danzavano a tempo; sul **C64** lo schermo si spegneva, lasciandoci soli con quel rumore, come dentro una galleria.

Avevamo imparato a decifrarlo. Un orecchio allenato capiva dal primo minuto se l'impresa procedeva o se il nastro si era stirato nel cassetto vicino al termosifone. Era un sapere antico, mai scritto da nessuna parte, tramandato tra compagni di banco come una ricetta di famiglia: alcol e cotton fioc sulla testina, il cacciavite sulla vite dell'azimut, le dita incrociate.

Poi giunsero i caricatori veloci, i leggendari «turbo», che accorciavano l'attesa e cambiavano la canzone: più acuta, più nervosa, quasi

impaziente. Ci sembrò di vivere nel futuro. Ma quell'attesa non era tempo perso. Era il tempo in cui si studiava la copertina, si immaginava il gioco prima di vederlo, si litigava col fratello su chi avrebbe impugnato il joystick per primo.

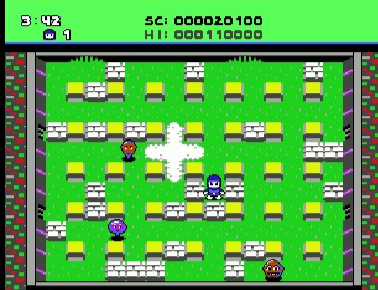
Oggi tutto parte in un istante e nessuno ascolta più niente. I telefoni non gracchiano e non chiedono pazienza: al massimo ci chiedono di dimostrare che non siamo robot, mentre i robot scrivono temi al posto dei nostri figli. Nessuno qui vuole tornare a riavvolgere nastri con la matita. Eppure, tra tutti i suoni dell'infanzia, quello che molti ricordano meglio non è una canzone, ma il verso stridulo di una macchina che cercava di capirci.

Forse ci manca per questo: era l'unico rumore che annunciava sempre qualcosa di bello. Chiudete gli occhi e lo sentite ancora. E in una scatola in soffitta c'è un nastro che aspetta soltanto che qualcuno, finalmente, prema **PLAY**.

RECENSIONI

Il futuro è in redazione: quattro giochi delle prossime cassette, provati da tre recensori in lite sui voti. Qui portano il vero nome; sulla cassetta vestiranno il solito nome buffo, da cavalieri in incognito. Indovinate quale!

C64



90%
GLOBALE

BOMBERLAND

DI RGCD.DEV · AZIONE ESPLOSIVA
MULTIGIOCATORE

Tenetevi forte: Bomberland di **RGCD.DEV** è la bomba della stagione, e non è una metafora. Dieci anni di sviluppo, trentasei arene da ripulire a colpi d'esplosivo, boss compresi, ventun tipi di nemici e password per non ripartire da zero. Il meglio arriva in compagnia: fino a cinque giocatori in locale, con l'adattatore giusto. Da soli si ride meno. Col salotto pieno di amici: addio vicini, e convocate l'assemblea condominiale.

GRAFICA		84%
SONORO		79%
GIOCABILITÀ		93%

LO TROVATE NEL N. 2 · NOVEMBRE 2026

rgcddev.itch.io/bomberland

ZX SPECTRUM



64%
GLOBALE

ZX CARROM

DI TUKLUSAN · CARROM TRA ROBOT

Quattro robot, una tavola di carrom e nessun bisogno di voi: **ZX Carrom** di tuklusan è una partita che si gioca da sola, in coppia, con la fisica simulata colpo su colpo in 24.738 byte. Regina da coprire, falli da evitare, musica a un bit sul beeper e un tasto per accelerare. Gratis, anche nel browser. Chi sogna lo striker resterà in tribuna. Il futuro è questo: le **IA** giocano, noi tifiamo.

GRAFICA		72%
SONORO		65%
GIOCABILITÀ		55%

LO TROVATE NEL N. 2 · NOVEMBRE 2026

tuklusan.itch.io/zx-carrom

C64



83%
GLOBALE

SNOWDOWN

DI BADGERPUNCH GAMES, HENNING
LUDVIGSEN · SPARATUTTO A DUELLO

Badgerpunch Games e Henning Ludvigsen ci regalano la versione natalizia di Showdown: il duello western diventa una disfida a palle di neve tra due Babbi Natale. Vince chi atterra l'altro cinque volte. Il cannone tiene cinque palle, poi si ricarica a mano col pulsante, o si raccolgono i pacchi di neve: un attimo di distrazione e siete fritti. Pupazzi di neve come bastioni, casse esplosive da evitare. In due è uno spasso; contro il computer cala in fretta. Natale arriva a ottobre, come i panettoni al supermercato.

GRAFICA		82%
SONORO		76%
GIOCABILITÀ		86%

LO TROVATE NEL N. 3 · DICEMBRE 2026

badgerpunch.itch.io/snowdown

ZX SPECTRUM



81%
GLOBALE

A VERY SHEEPY XMAS

DI QUANTUM SHEEP · PIATTAFORME

Babbo Natale si è scoperto disco dancer e, tra un ballo e l'altro, ha scordato i regali. Tocca alla pecora di Quantum Sheep, l'autore in persona, recuperarli: venticinque schermate di lucine, scale e addobbi, mentre i giocattoli, animati e permalosi, tramano per fermarvi. Una tazza di tè vale una vita extra: idea degna di un lord. Tasti **Q A O P** ridefinibili, joystick Kempston e Sinclair, musica **AY** sul **128K**. Nessuna rivoluzione. Ma forgiato con il cuore.

GRAFICA		79%
SONORO		84%
GIOCABILITÀ		80%

LO TROVATE NEL N. 3 · DICEMBRE 2026

quantumsheep.itch.io/a-very-sheepy-xmas



ON AIR



IL PODCAST DEL MESE

INTRAPPOLATI NEL RETROGAMING

CON Enrico e Francesco **Italiano · Italia**

Podcast italiano dedicato al retrogaming, una pietra miliare alla volta

DI COSA PARLA

Enrico e Francesco sono rimasti prigionieri del passato videoludico degli anni '80 e '90. L'unica via d'uscita è giocare titoli via via più recenti; ma uno dei due, a quanto pare, non ha alcuna fretta di evadere. A ogni puntata, un video-gioco che ha fatto la storia, analizzato a fondo, rivista d'epoca alla mano.

PERCHÉ ASCOLTARLO

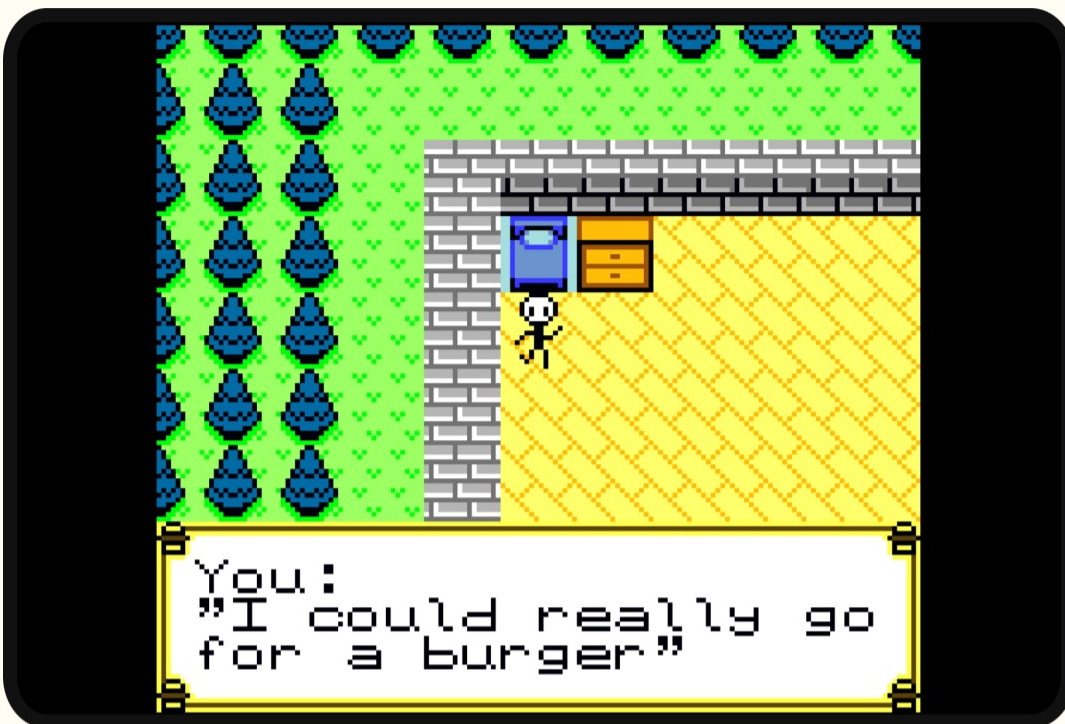
Inauguriamo la rubrica in casa nostra, con due compagni di cella che ci somigliano parecchio. Il loro metodo ci piace: un gioco alla volta, con calma, come chi sfoglia una pila di vecchie riviste ritrovate in soffitta. Niente clip da quindici secondi: puntate da quasi un'ora, da ascoltare come una volta la radio. Mettetelo in cuffia mentre il registratore carica: il caricamento sembra quasi breve. Quasi.

Lo trovate su Spotify: cercate “Intrappolati nel Retrogaming”

LA RECENSIONE FUORI DI TESTA

BURGER QUEST

GAME BOY di MoistAmerica · gioco di ruolo



© MoistAmerica · immagini dalla pagina itch.io del gioco

Esistono giochi di ruolo in cui si salva il mondo, si abbatte un dio oscuro o si libera una principessa. Poi esiste Burger Quest, la cui cerca è una sola, nobile e chiarissima: trovare i soldi per comprarsi un hamburger. La redazione, con la tredicesima già impegnata in bollette e abbonamenti mai disdetti, si è riconosciuta all'istante.

È un piccolo **RPG** per Game Boy con sette finali e salvataggio automatico dopo ognuno. Gira sul Game Boy originale, sul Color e sul Super Game Boy; si mette su flashcart, si usa con un emulatore o si gioca nel browser, anche dal telefono. L'autore lo ha forgiato in pochi giorni per tornare a fare giochi, e ammette candidamente di non sa-

pere come si usi il file per una certa console portatile moderna. Onore alla sincerità, merce rara nell'epoca degli influencer.

Lo Start mostra i soldi e i pesci. Sì, i pesci. Il Select spegne la musica, che l'autore scrive tra virgolette, con modestia commovente. La caccia alle monete porta in luoghi assurdi, e ogni finale è una piccola sorpresa.

Dopo mezz'ora la redazione aveva visto tutti e sette i finali, più un'ottava conclusione non prevista: corteo solenne verso il paninaro. Immersione totale. Il conto l'ha pagato lo stagista, con le banconote colorate del gioco da tavolo dei palazzi.

GRAFICA		74
SONORO		68
GIOCABILITÀ		79
GLOBALE		76

moistamerica.itch.io/burger-quest · gratuito

IL VERDETTO

La saga più epica mai cantata per un doppio cheese.

Il recensore fuori di testa

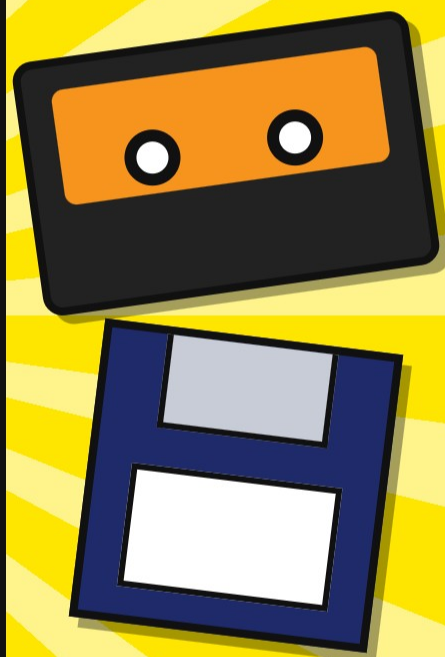
ADUNATA DEI PROGRAMMATORI

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI!

**RECENSITI
SU SPECIAL
PROGRAM+**

Avete forgiato un gioco, una demo o un programma per Commodore 64 o **ZX Spectrum**? Portatelo al nostro cospetto! I migliori finiscono recensiti su Special Program+, titolo originale e nome dell'autore scolpiti bene in vista. Nel 1985 si vincevano lire; oggi, gloria eterna.

- Giochi completi, demo e giochi in sviluppo
- Utility, programmi e listati BASIC
- File .prg, .d64, .tap, .crt, .tzx, .z80, .sna o .zip, più qualche schermata
- Solo programmi vostri o che avete il permesso di diffondere



COMPILATE IL MODULO SU
gameplayretrogamesworld.com/mandateci-i-vostri-programmi

Invio con il modulo sul sito, protetto da antispam. La redazione sceglie liberamente cosa provare e recensire. I dati sono trattati secondo l'informativa privacy del sito.

IL PROSSIMO NUMERO!

IN EDICOLA: NOVEMBRE 2026

SCHELETRO CERCA INQUILINO

Il mese prossimo le memorie scarseggiano: le **IA** si mangiano la **RAM** del pianeta, i prezzi fanno i botti e in redazione qualcuno ha giurato di non cedere un solo kilobyte. Un pinguino trama per i suoi risparmi, un re ha perso la pazienza e un meccanico giura che basta un cacciavite. E quattro robot hanno già prenotato il tavolo da carrom. Non diciamo altro. Anzi, abbiamo già detto troppo.

TOP SECRET

INDIZI RACCOLTI DALLA REDAZIONE

- ▶ UN CARTELLO DICE «AFFITTASI», MA NESSUN MORTALE HA LETTO IL CONTRATTO (NEMMENO L'IA)
- ▶ IL GHIACCIO CUSTODISCE QUALCOSA CHE LUCCICA
- ▶ QUALCUNO HA ACCESO UNA MICCIA. DI NUOVO.

CONTINUA AL PROSSIMO CARICAMENTO ►►

Special Program+ è una rivista fittizia: un tributo amatoriale e gratuito a Special Program (SIPE, 1984-1992), fatto da appassionati non professionisti e non affiliato ai titolari dei diritti dell'originale. Titoli e trame sono inventati per gioco; giochi e schermate appartengono ai rispettivi autori: si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store.

IL PROSSIMO NUMERO!

