

Aldus Invasion

In memoria di Giovanni Montesanti (1968–2018)

Visionario, testimone di nozze, e l'amico che lanciò la sfida

Un viaggio nel tempo dal 1994 a oggi: quando una sfida tra amici diventa, più di 30 anni dopo, un test per l'Intelligenza Artificiale

Gioca Subito

**[📺 GIOCA ORA]: scarica il repository [https://raw.githubusercontent.com/prinzimaker/Space-Invaders/refs/heads/main/src/claude\(opus4.5\)/aldus-invasion.html](https://raw.githubusercontent.com/prinzimaker/Space-Invaders/refs/heads/main/src/claude(opus4.5)/aldus-invasion.html), salvalo in un file html sul tuo PC e aprilo nel tuo browser.

La Storia

Era il **1994**, e dovevo sottopormi a sette esami di certificazione Novell. La sede degli esami era a Milano, disponibile solo al sabato, e non era possibile sostenerne più d'uno al giorno — erano esami davvero tosti! Mi organizzai quindi per tre sabati consecutivi.

Il mio amico **Giovanni Montesanti** — che anni dopo sarebbe diventato il mio **testimone di nozze** — mi ospitò a casa sua insieme a **Vincenzo Criscuoli**, permettendomi di affrontare questo tour de force senza spendere un patrimonio in alberghi. Nel 1994 i B&B non esistevano ancora, e Giovanni stava completando il suo MBA alla **SDA Bocconi**: già allora si intuiva che avrebbe fatto strada.

Al superamento delle certificazioni da sistemista, prima di partire per tornare a Palermo, mi proposero una **sfida da programmatore**: creare un videogame in mezza giornata.

No, nel 1994 non era facile spiegare la differenza tra sistemista e programmatore...

Io avevo in tasca un diploma del Liceo Artistico, ero appena diventato sistemista certificato, ma ero anche un discreto programmatore. **Accettai la sfida.**

Accesi il mio fido **Toshiba T3100**, avviai il cronometro e iniziai a programmare.

Quattro ore dopo giocavamo ad "Aldus Invasion".

Il sorgente lo avevo perso, ma è stato conservato da **David Papini** che me ne ha mandato copia recentemente.

 **GRAZIE DAVID!!!**

In Memoria di Giovanni Montesanti (1968–2018)

Questo progetto è dedicato alla memoria di **Giovanni Montesanti**, l'amico che quella sera del 1994 lanciò la sfida che diede vita a questo gioco.

Giovanni non era solo un amico: era il mio **testimone di nozze**. Era una di quelle persone rare che scegli per starti accanto nei momenti più importanti della vita.

Dopo la laurea *summa cum laude* all'**Università di Palermo** e l'MBA alla **SDA Bocconi**, Giovanni ha costruito una carriera internazionale straordinaria che lo ha portato ai vertici delle più grandi aziende del mondo:

- **Nokia** – Senior Director of Marketing, Asia Pacific (Singapore)
- **Philips** – VP Global Marketing & Strategy (Hong Kong)
- **Fox/News Corp** – Global CMO, Fox Mobile Group (Los Angeles)
- **Sky Italia** – VP Marketing & Product (Milano)
- **Ogilvy** – Lead Consultant, Asia Pacific (Bangkok)

Era un **visionario**. Chi lo conosceva sapeva che aveva la capacità di "vedere dietro l'angolo" — di anticipare trend che altri ignoravano, di connettere punti che sembravano distanti.

Ma soprattutto, Giovanni era un **amico generoso**. Nel 1994 aprì la sua casa a un amico che inseguiva certificazioni impossibili, e quella sera di luglio ebbe l'idea di una sfida che, trent'anni dopo, ha generato questo progetto.

Il suo nome è immortalato nel gioco: "**Giovanni**" è il secondo tipo di alieno, quello arancione con i tentacoli. Ogni volta che ne abbatti uno, ricordalo.

"He was able to spot trends and connect the dots. He could see around the corner."

Mi manchi, Giovanni. Questa è per te.

Come Giocare

Controlli

Tasto	Azione
← →	Muovi l'astronave
SPAZIO o ↑	Spara
P o ↓	Pausa
S	Attiva/Disattiva suoni
ESC	Esci dal gioco

Obiettivo


Difendi la Terra dall'invasione aliena! Distruggi tutti i 50 invasori prima che raggiungano il fondo dello schermo. Ogni livello completato aumenta la difficoltà.

Punteggio

Target	Punti
Alieno standard	10 pts
Bonus (dopo 25+ kill)	+5 × livello
UFO (tipo 1)	200 pts
UFO (tipo 2)	350 pts

Gli Invasori

Gli alieni del gioco portano i nomi delle persone presenti quella sera a Milano:

Riga	Nome	Descrizione
1	Giacomo	Alieni verdi con antenne
2	Giovanni	Creature arancioni tentacolari 
3	Vincenzo	Esseri grigi con ali
4	Aldo	Mostri gialli con occhi rossi
5	Vicky	Invasori bianchi in prima linea

Gli Intermezzi (Jokes)

Tra un livello e l'altro, il gioco presenta delle scenette animate chiamate "Jokes" nel codice originale:

- **Joke 1** (dopo Livello 1): Un alieno insegue un UFO attraverso lo schermo
- **Joke 2** (dopo Livello 2): Pac-Man fa la sua apparizione inseguendo un UFO
- **Joke 3** (dopo Livello 3): Una drammatica scena con l'astronave del giocatore
- **Joke 4** (dopo Livello 4): "QUESTO METTETECELO VOI!" — Il placeholder originale con testo italiano

Joke 4 è stato volutamente lasciato come nell'originale, con il commento in italiano dell'autore.

La Sfida Oggi

Quale AI (LLM) sarà capace di trasformare un programma grafico scritto in QBASIC del 1994 in una routine JavaScript usabile attraverso una singola pagina HTML su browser?

I sorgenti originali sono disponibili in questo repository. Puoi chiedere di partecipare o fare un fork per provare con il tuo LLM preferito!

P.S.: Claude (Opus 4.5) è stato fantastico! 🎉

Dettagli Tecnici della Conversione

Sfide Affrontate

La conversione da QBasic a JavaScript ha richiesto di replicare fedelmente:

1. **Grafica MCGA 256 colori** → Canvas HTML5 con palette VGA
2. **Risoluzione 320×200** → Scalata 2× (640×400) per display moderni
3. **Sprite definiti come DATA** → Oggetti JavaScript con pixel art
4. **Comando PUT con XOR** → `globalCompositeOperation` su Canvas
5. **PLAY per musica** → Web Audio API per effetti sonori retro
6. **TIMER per timing** → `requestAnimationFrame` con delta time
7. **File .BIN per sprite** → Sprite embedded nel codice JS
8. **High scores su file** → `localStorage` per persistenza

Caratteristiche Preservate

- ☒ Tutti e 5 i tipi di alieni con animazione a 2 frame
- ☒ Due tipi di UFO bonus con punteggi diversi
- ☒ Sistema di vite con visualizzazione grafica
- ☒ Progressione difficoltà su 6+ livelli
- ☒ Tutti e 4 gli intermezzi animati
- ☒ Effetto esplosione astronave (6 frame)
- ☒ Top Ten con persistenza
- ☒ Estetica CRT con scanlines e glow

Stack Tecnologico

```
HTML5 + CSS3 + JavaScript (Vanilla)
├─ Canvas API (rendering)
├─ Web Audio API (suoni)
├─ localStorage (high scores)
└─ RequestAnimationFrame (game loop)
```

Note sul Display

Il gioco è stato sviluppato usando il **monitor a gas plasma** del Toshiba T3100. Per ottenere le sfumature d'ambra caratteristiche di quel display, dovevo usare colorazioni contrastanti nel codice.

È questo il motivo per cui i colori sono così... particolari. Non ho voluto cambiare nulla per preservare l'autenticità del codice originale.

Contesto Storico

Il Toshiba T3100 (1986)

Il **Toshiba T3100** era un computer portatile "luggable" rilasciato nel 1986, uno dei primi a combinare un processore **Intel 80286** con un fattore di forma a valigetta.

Specifiche tecniche:

- **CPU:** Intel 80286 a 8 MHz (switchabile a 4.77 MHz per compatibilità)
- **RAM:** 640 KB espandibili fino a 2.6 MB
- **Display:** Schermo al **plasma a gas** da 9.5" con risoluzione 640×400 pixel
- **Colore display:** Arancione/ambra su sfondo nero
- **Storage:** Floppy 3.5" da 720 KB + Hard Disk da 10-20 MB
- **Peso:** 6.6 kg

BYTE Magazine lo definì "The King of Laptops".

Microsoft QBasic (1991)

QBasic è un dialetto del linguaggio BASIC sviluppato da Microsoft e incluso in MS-DOS 5.0 e versioni successive.

Caratteristiche principali:

- Basato su una versione semplificata di **QuickBASIC 4.5**
- IDE integrato con debugger avanzato per l'epoca
- Comandi grafici: **CIRCLE**, **LINE**, **PAINT**, **PSET**, **PUT**, **GET**

Il Codice del 1994

Il repository include due versioni del sorgente originale:

File	Versione	Note
ALDINV-1.BAS	1.0 (MS/QBasic)	Versione per interprete, include tutti i DATA degli sprite
INVAD_AP.BAS	2.0 (BASIC PDS)	Versione per compilatore BC7, con utility di compattamento

Entrambi datati **Luglio 1994**, scritti da **Aldo Prinzi** a Palermo.

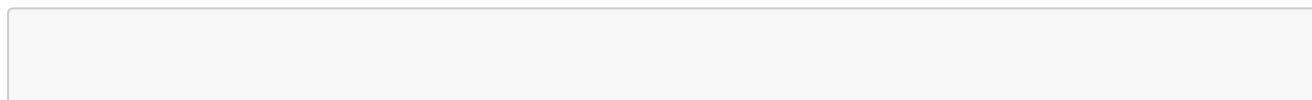


Come Partecipare

1. **Fork** questo repository
2. Usa il tuo **LLM preferito** per convertire il codice QBASIC in JavaScript
3. Crea una **singola pagina HTML** giocabile nel browser
4. Apri una **Pull Request** con la tua implementazione
5. Documenta quale AI hai usato e come si è comportata



Struttura del Repository



```
Aldus-Invasion/
├── src/
│   ├── ALDINV-1.BAS    # Sorgente QBasic v1.0 (1994)
│   └── INVAD_AP.BAS    # Sorgente BASIC PDS v2.0 (1994)
├── js/
│   └── index.html      # Conversione JavaScript (2025)
└── README.md
```

Link

- **Repository:** github.com/prinzimaker/Space-Invaders
- **Giovanni Montesanti:** [Crunchbase](#)

Crediti

Ruolo	Nome
Autore originale (1994)	Aldo Prinzi (Aldus)
Conservazione del codice	David Papini 🙏
La sfida che ha iniziato tutto	Giovanni Montesanti ☒
Conversione JS (2025)	Claude (Anthropic – Opus 4.5)

Licenza

Come indicato nel sorgente originale del 1994:

"È espressamente PERMESSA la libera distribuzione del sorgente o compilato come SHAREWARE o FREEWARE o la pubblicazione INTEGRALE su qualsiasi rivista di informatica o Bulletin Board System (BBS) per uso DIDATTICO o LUDICO."

"Dal liceo artistico alle certificazioni novell e poi Microsoft, passando per il QBASIC su un portatile al plasma: la programmazione è sempre stata una questione di sfide tra amici."

"E le sfide migliori sono quelle lanciate da amici come Giovanni — quelli che scegli come testimoni di nozze, quelli che non dimentichi mai."

— Aldus the Prinzimaker