MENSILE - ANNO 2 - N. 6

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI GIOCHI CHE GIRANO SUL VIC 20

E SU OGNI SPECTRUM



32 PAGINE TUTTE A COLORI

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

I numeri arretrati di PLAYGAMES 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

ASSUMIAMO COLLABORATORI

SCRIVETECI !!

Dir. Resp. Elio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

ARRIVANO I NOSTRI!

Un rumore sinistro alla porta della redazione l'altro giorno ci ha fatti sussultare. Che fosse la concorrenza con qualche nuovo tipo di bomba? Che fosse Zio Clive Sinclair arrivato trafelato a vedere cosa stavamo combinando? Niente di tutto questo, era semplicemente il postino che aveva poggiato a terra il sacco quotidiano della corrispondenza che arriva in redazione. In mezzo alle centinaia di annunci per la rubica della Bottega del chip c'erano le prime, tante, risposte dei lettori all'offerta di fondare, da veri manager elettronici, un Program Club. Siamo rimasti quasi sconcertati all'arrivo di così tante risposte. Subito ci siamo messi al lavoro per preparare già al prossimo numero qualche gradita sorpresa a questi primi supersoci. Al mese prossimo, ciao!

PER CHI HA UN COMMODORE

Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.

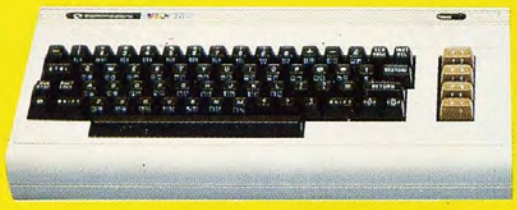
PER CHI HA UNO SPECTRUM

Su questo computer i problemi di caricamento sono inferiori se non nulli. Lo Spectrum presenta il vantaggio di mostrare sul video le famose righe colorate che avvertono del caricamento o meno del programma. In caso di mancato caricamento bisogna riprovare un paio di volte e poi agire sull'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione. Tutti i giochi presentati sono comunque adatti a qualsiasi tipo di Spectrum.

IN QUESTO NUMERO

3	Arrivano i nostri!
5	Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta
6	Chase
7	I rapitori
8	Paint
9	Galaga
10	Viet
11	Serpentoids
12	Bomb
13	Cosmiadz
14	Phoenix
15	Wolf
16	I Top Software 30 di questo mese
19	Deadly Dynamite: una bomba sotto i piedi
24	Program Club per voi
26	La bottega del chip

SULLA CASSETTA



VIC 20 LATO A



SPECTRUM LATO B

1
CHASE
Un caccia verso Andromeda



1
I RAPITORI
Aquile spaziali



2
PAINT
Griglie e cornici



2
GALAGA
Un'invasione terribile



3
VIET
Superelicotteri in azione



3
SERPENTOIDS
Un giardino insidioso



4
BOMB
Bombe a orologeria



4
COSMIADZ
Un'astronave assediata



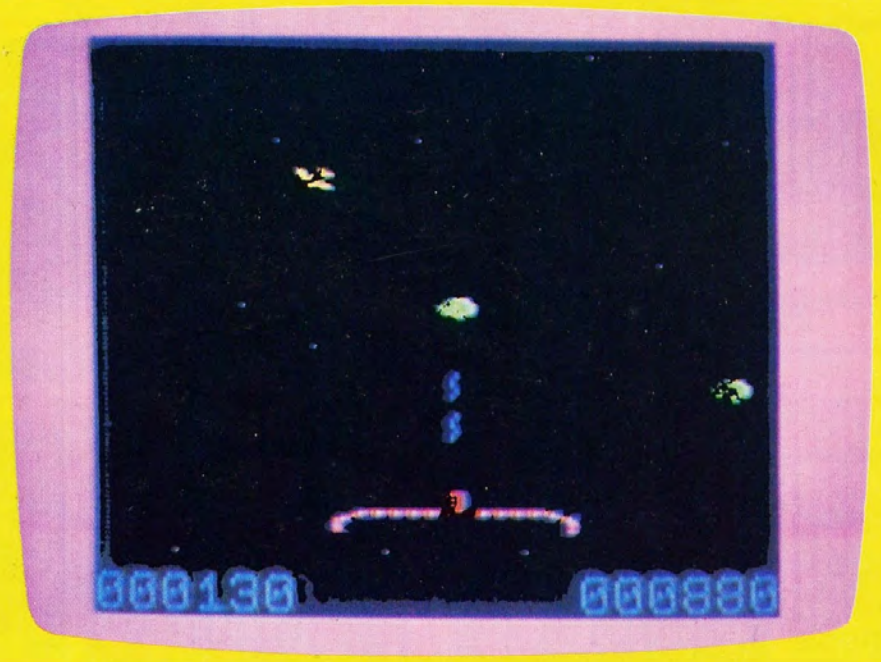
5
PHOENIX
Gli alieni distruttori
(ESPANSO a 8K)



5
WOLF
Cani pastore e lupi famelici



CHASE



VIC 20

CHE GIOCO E'

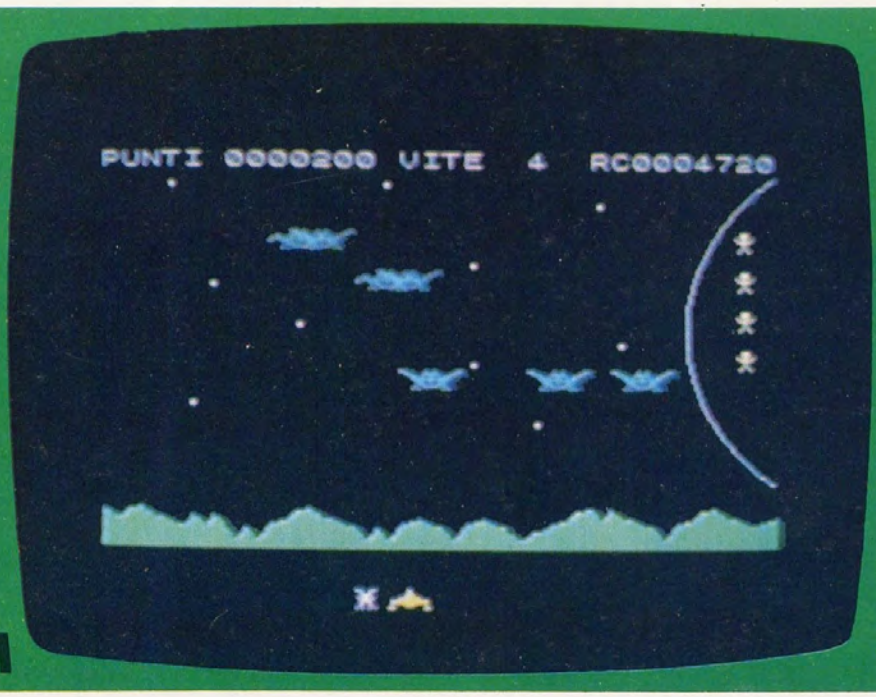
Nell'iperspazio in nostro caccia sta correndo verso Andromeda. Per arrivarvi deve riuscire ad abbattere con l'ultralaser le meteore impazzite che gli si parano davanti fidando anche nel potente scudo termico. Ogni tanto il caccia può fare rifornimento evitando anche gli Ufo.

TASTI



.	sinistra
/	destra
C=	laser

I RAPITORI

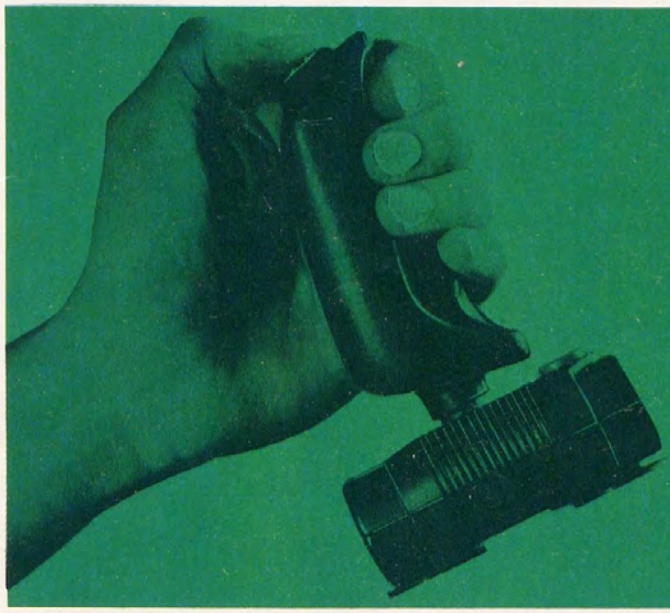


SPECTRUM

CHE GIOCO E'

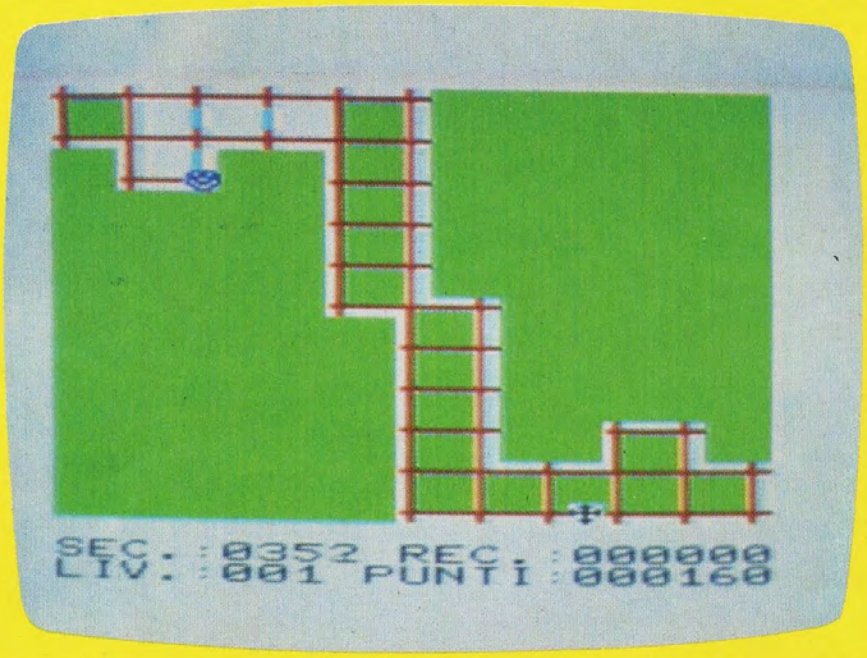
A prima vista il classico spaziale. Poi, a guardar bene o ancor meglio giocandoci, ci si accorge di avere tra le mani un bellissimo gioco di difesa. Infatti il compito del gioco è quello di difendersi dall'attacco delle aquile spaziali che cercano di rapire gli umanoidi. Proviamoci!

TASTI



KEMPSTON	
Z	sinistra
X	destra
V	fuoco
Z + V	fuoco a sinistra
X + V	fuoco a destra

PAINT



VIC 20

CHE GIOCO E'

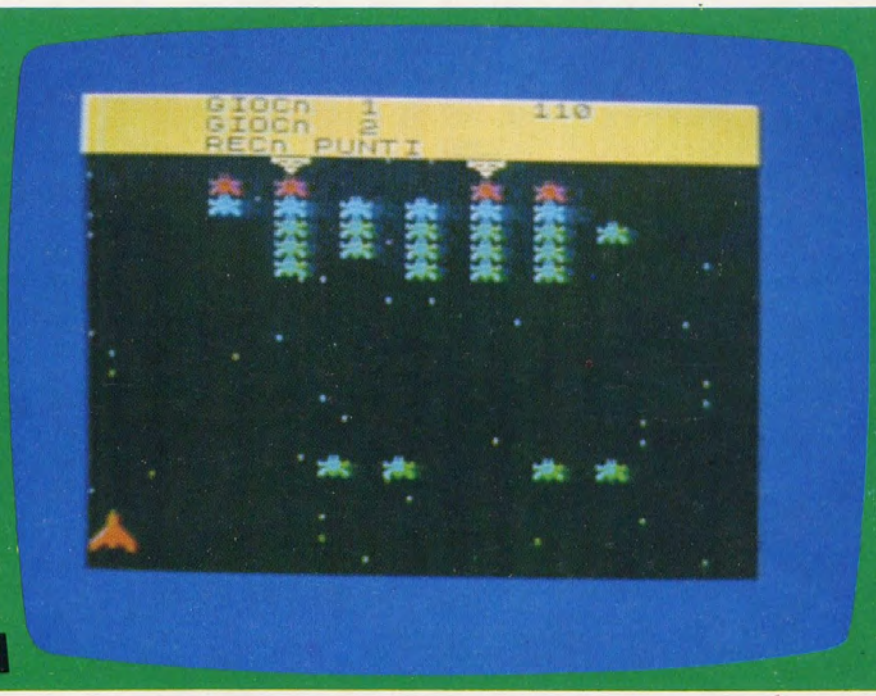
Griglie e cornici per la nostra Abilità di pittori. Il nostro compito è quello di colorare le cornici mentre alcuni inseguitori cercano di metterci fuori combattimento. Se proprio non sappiamo come fuggire, premendo il fuoco riusciamo, una volta sola per cornice, a fermare gli inseguitori.

TASTI



/	basso
C=	alto
:	sinistra
=	destra
SHIFT	buchi

GALAGA



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

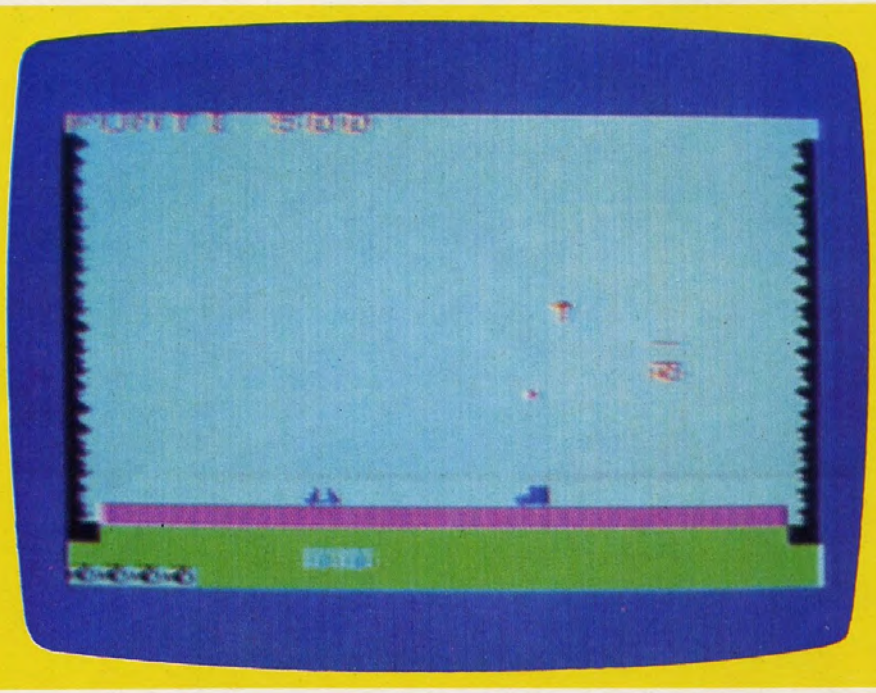
Gli alieni sono riusciti ad infestare anche la nostra Galassia, sinora lontana dalla loro sete di conquista. Nostro compito è principalmente quello di ritardare più possibile la loro invasione riuscendo ad abbatterne più possibili. Siamo avvantaggiati dalla velocità dei nostri colpi.

TASTI



2	sinistra
4	destra
0	fuoco

VIET



VIC 20

CHE GIOCO E'

In piena guerra il superelicottero deve cercare di mettere lo scompiglio nelle linee avversarie scaricando sopra le teste dei nemici un nugolo di bombe evitando nel contempo il preciso fuoco della contraerea. Quando arrivano i missili terre-aria l'unica speranza è picchiare verso terra.

TASTI



A	sinistra
D	destra
I	alto
N	basso
SPAZIO	bombe

SERPENTOIDS

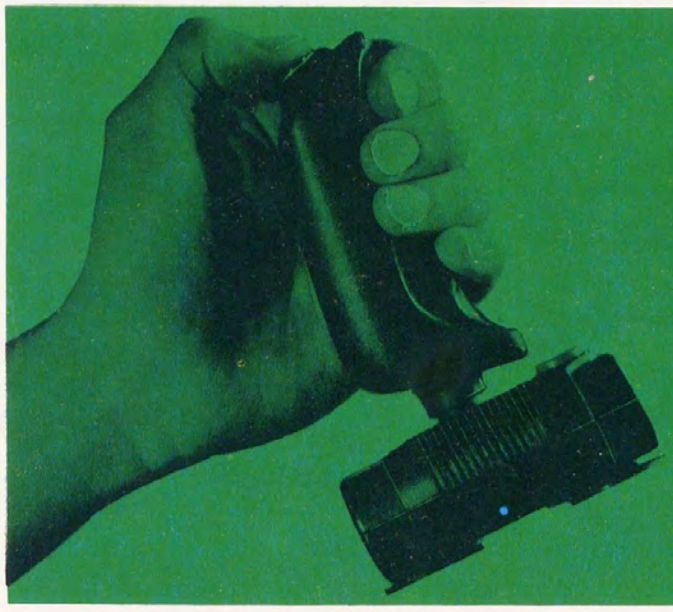


SPECTRUM

CHE GIOCO E'

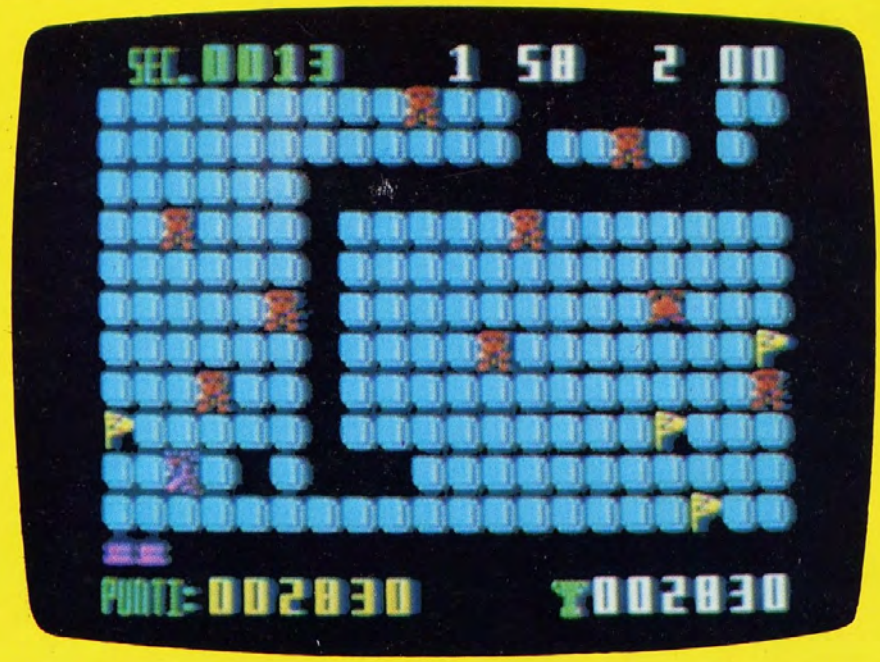
Un giardino pieno di mele ma anche di insidie. Tra i frutti striscia un serpente sempre più lungo e pericoloso. Proviamo a colpirlo con i nostri raggi laser stando però attenti a centrarlo con rapidità di tiro e precisione. Se no, arrivato in fondo allo schermo, sarà la fine.

TASTI



O	sinistra
P	destra
O + P	alto
A	fuoco

BOMB



VIC 20

CHE GIOCO E'

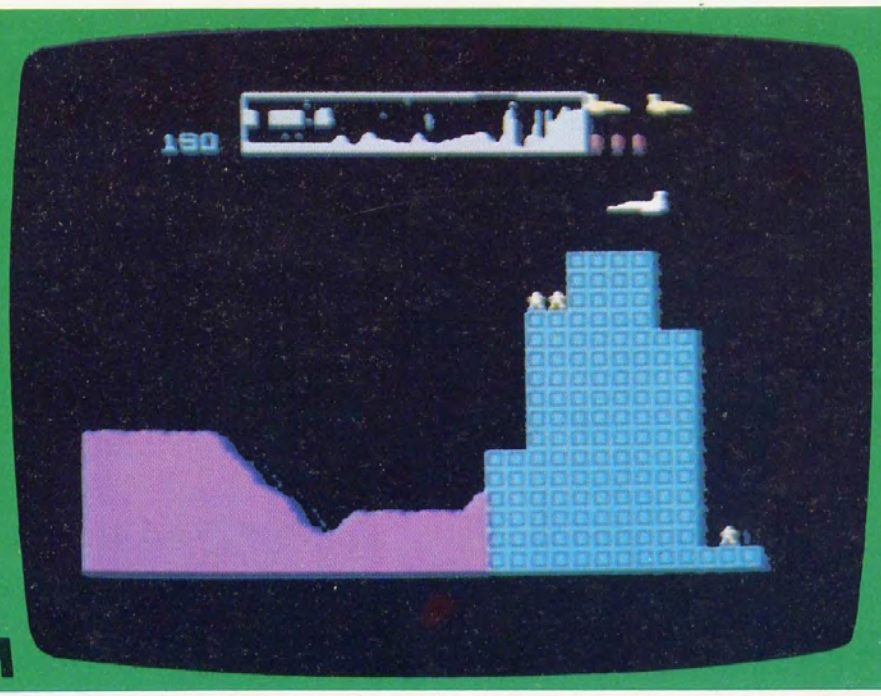
Effetti sonori da Alto gradimento per un gioco il cui scopo è quello di correre lungo una griglia disinnescando delle bombe a orologeria che esplodono ogni 60 secondi. Mine antiuomo e strani stivali complicano la vita. Ma il vero problema è non ripercorrere i propri passi già fatti.

TASTI



X	scroll a destra
.	scroll a sinistra
/	basso
,	alto
Z	sinistra
C	destra

COSMIADZ

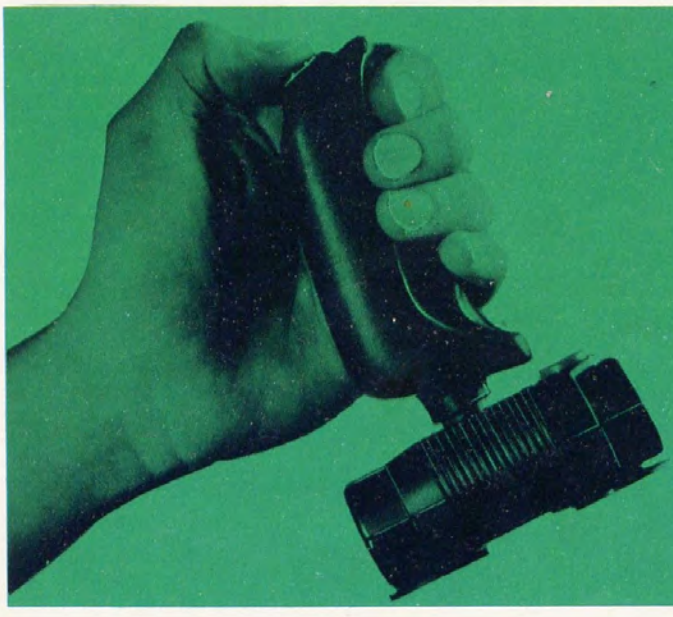


SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Un'astronave è rimasta isolata nell'iperspazio. Subito, come squali assetati di sangue, gli alieni si buttano alla caccia dei pochi sopravvissuti alla guerra intergalattica. L'astronave deve abbattere gli alieni cercando però di recuperare "al volo" gli umanoidi rapiti.

TASTI



S	gioco
0	fuoco
8	motori
2	basso
4	alto
da **CAPS** a **V**	inverte la rotta
da **B** a **BREAK**	bomba

PHOENIX



VIC 20

CHE GIOCO E'

Orde di alieni cercano di impedirti il viaggio segreto verso Terra. Hai 5 navi a disposizione per viaggiare attraverso 99 livelli di gioco, abbattendo i dischi alieni bianchi e cercando anche di evitare che le loro schegge ti investano. Sarebbe un vero peccato non vedere tutti gli schermi.

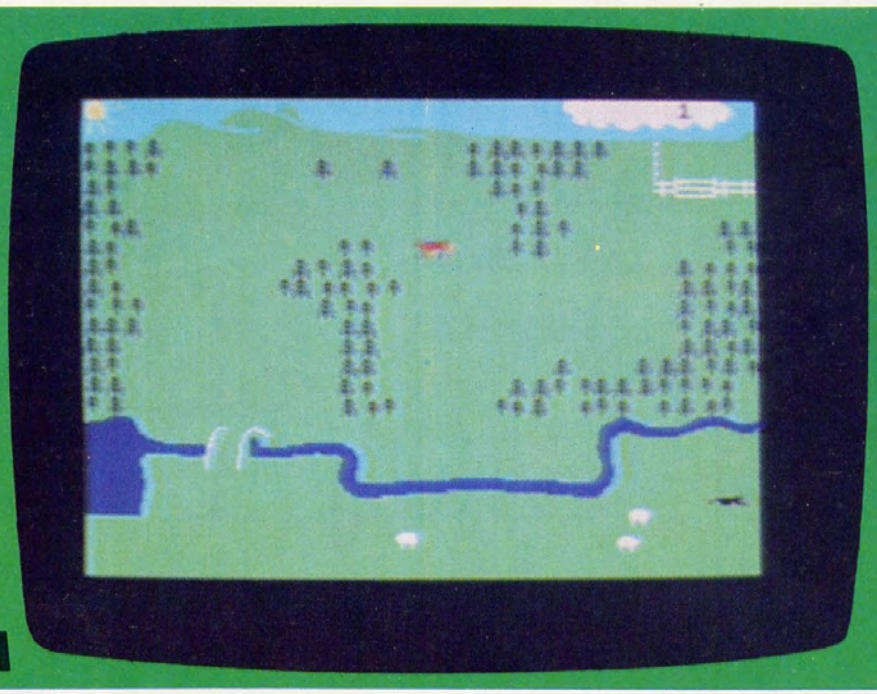
TASTI



Q	sinistra
W	destra
P	fuoco
F5	reset gioco

ESPANSO A 8K

WOLF



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

I cani da pastore hanno sempre compiti improbi. Stavolta si tratta di difendere le pecore dagli attacchi del lupo. Non è facile anche perchè per guidarli nel recinto occorre guadare un fiumiciattolo dove le stupide pecore hanno la brutta abitudine di annegare. Si sente solo splash...

TASTI

N	alto
M	basso
Z	sinistra
X	destra
SPACE	gioca

SOFTWARE TOP 30

	Titolo	Software house	Computer	(Altri computer)							
				SPECTRUM	VIC 20	CMMDRE 64	ELECTRON	ATARI	DRAGON	ORIC	BBC
1	**DALEY THOMPSON'S DECATHLON**	OCEAN	SPECTRUM	●		●					
2	**ELITE**	ACORNSOFT	BBC								●
3	**DALEY THOMPSON'S DECATHLON**	OCEAN	COMMODORE 64	●		●					
4	**BEACH-HEAD**	ACCESS/U.S. GOLD	SPECTRUM	●		●					
5	**MONTY MOLE**	GREMLIN GRAPHICS	SPECTRUM	●		●					
6	**JET SET WILLY**	SOFTWARE PROJECTS	SPECTRUM	●		●					
7	**SHERLOCK HOLMES**	MELBOURNE HOUSE	SPECTRUM	●							
8	**JET SET WILLY**	SOFTWARE PROJECTS	COMMODORE 64	●		●					
9	**FULL THROTTLE**	MICROMEGA	SPECTRUM	●							
10	**FRANK.N. STEIN**	P.S.S.	SPECTRUM	●							
11	**CHILLER**	MASTERTRONIC	COMMODORE 64			●					
12	**KOKOTONI WILF**	ELITE	SPECTRUM	●							
13	**BEACH-HEAD**	ACCESS/U.S. GOLD	COMMODORE 64	●		●					
14	**DARK STAR**	DESIGN DESIGN	SPECTRUM	●							
15	**LORDS OF MIDNIGHT**	BEYOND	SPECTRUM	●							

DALEY THOMPSON'S DECATHLON
OCEAN

ELITE
ACORNSOFT

1

DALEY THOMPSON'S DECATHLON
OCEAN

2

3

	Titolo Software house	Computer	(Altri computer)							
			SPECTRUM	VIC 20	CMMDRE 64	ELECTRON	ATARI	DRAGON	ORIC	BBC
16	**SABRE WULF** ULTIMATE	SPECTRUM	●							
17	**HUNTERKILLER** PROTEK	SPECTRUM	●							
18	**TORNADO LOW LEVEL** VORTEX	SPECTRUM	●							
19	**ZAXXON** ACCESS/U.S. GOLD	COMMODORE 64			●					
20	**DEATH STAR INTERCEPTOR** SYSTEM 3	COMMODORE 64			●					
21	**QUO VADIS** THE EDGE	COMMODORE 64			●					
22	**CHESS** PSION	SPECTRUM	●							
23	**DANGER MOUSE** CREATIVE SPARKS	SPECTRUM	●							
24	**CHEQUERED FLAG** PSION	SPECTRUM	●							
25	**ALCATRAZ HARRY** MASTERTRONIC	SPECTRUM	●							
26	**FALCON PATROL II** VIRGIN	COMMODORE 64			●					
27	**HECTIC** MASTERTRONIC	VIC 20		●						
28	**MONTY MOLE** GREMLIN GRAPHICS	COMMODORE 64	●		●					
29	**INTERNATIONAL SOCCER** COMMODORE	COMMODORE 64			●					
30	**ARABIAN NIGHTS** INTERCEPTOR MICROS	COMMODORE 64			●					

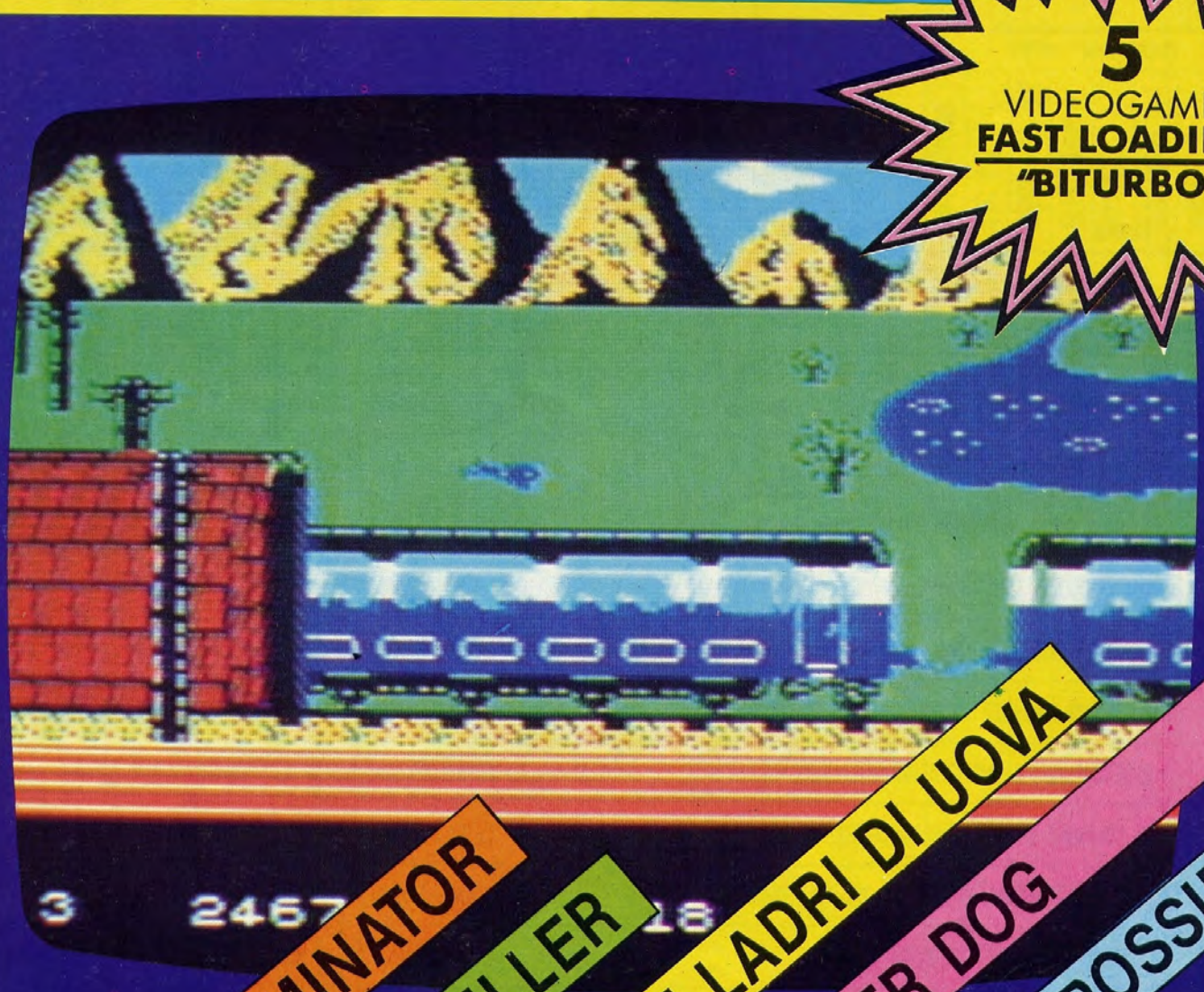
È IN EDICOLA!!!

MENSILE
ANNO I - N. 1

EXTRA PROGRAM

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SU **SPECTRUM 48 K**

5
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



TERMINATOR

THRILLER

PICCHIO E I LADRI DI UOVA

SUPER DOG

MISSION IMPOSSIBLE

DEADLY DYNAMITE

Una bomba al plastico è pronta a scoppiare se non sapremo essere dei buoni artificieri. Ma ancor più importante è riuscire a non camminare sulle mine cariche di dinamite che, in una specie di scacchiera, sono trappole mortali. Il tempo a nostra disposizione è di una manciata di secondi. Cerchiamo di spendere bene questi possibili ultimi attimi di vita. Coraggio!

Il gioco gira sullo Spectrum 16 K.

```
  1 LET hi=1000: LET time=30: L
ET b1= INT ( RND *8+2)*2-1: LET
b2= INT ( RND *15)*2: POKE  USR
"a"+0, BIN 00011111
  2 POKE  USR "a"+1, BIN 111111
11
  3 POKE  USR "a"+2, BIN 000100
00
  4 POKE  USR "a"+3, BIN 001101
10
  5 POKE  USR "a"+4, BIN 001100
10
  6 POKE  USR "a"+5, BIN 000100
00
  7 POKE  USR "a"+6, BIN 000111
00
  8 POKE  USR "a"+7, BIN 000100
00
  9 POKE  USR "b"+0, BIN 111110
00
 10 POKE  USR "b"+1, BIN 111110
00
 11 POKE  USR "b"+2, BIN 000010
00
 12 POKE  USR "b"+3, BIN 000010
00
 13 POKE  USR "b"+4, BIN 000010
00
 14 POKE  USR "b"+5, BIN 000010
00
 15 POKE  USR "b"+6, BIN 000010
00
 16 POKE  USR "b"+7, BIN 000010
00
 17 POKE  USR "c"+0, BIN 110010
00
 18 POKE  USR "c"+1, BIN 000010
00
 19 POKE  USR "c"+2, BIN 111110
00
 20 POKE  USR "c"+3, BIN 000110
00
 21 POKE  USR "c"+4, BIN 011110
00
 22 POKE  USR "c"+5, BIN 011110
00
 23 POKE  USR "c"+6, BIN 000000
00
 24 POKE  USR "d"+0, BIN 000111
11
 25 POKE  USR "d"+1, BIN 000110
00
 26 POKE  USR "d"+2, BIN 000111
11
 27 POKE  USR "d"+3, BIN 000110
00
 28 POKE  USR "d"+4, BIN 011110
00
 29 POKE  USR "d"+5, BIN 011110
00
 30 POKE  USR "d"+6, BIN 000000
00
 31 POKE  USR "e"+0, BIN 000001
11
 32 POKE  USR "e"+1, BIN 001111
11
 33 POKE  USR "e"+2, BIN 011000
11
 34 POKE  USR "e"+3, BIN 011000
11
 35 POKE  USR "e"+4, BIN 011101
10
```

```
 36 POKE  USR "e"+5, BIN 001111
01
 37 POKE  USR "e"+6, BIN 001111
11
 38 POKE  USR "e"+7, BIN 001111
11
 39 POKE  USR "f"+0, BIN 111000
00
 40 POKE  USR "f"+1, BIN 111111
00
 41 POKE  USR "f"+2, BIN 110001
10
 42 POKE  USR "f"+3, BIN 110001
10
 43 POKE  USR "f"+4, BIN 011011
10
 44 POKE  USR "f"+5, BIN 101111
00
 45 POKE  USR "f"+6, BIN 111111
00
 46 POKE  USR "f"+7, BIN 111111
00
 47 POKE  USR "g"+0, BIN 000100
00
 48 POKE  USR "g"+1, BIN 000100
00
 49 POKE  USR "g"+2, BIN 000111
11
 50 POKE  USR "g"+3, BIN 010000
00
 51 POKE  USR "g"+4, BIN 001111
11
 52 POKE  USR "g"+5, BIN 010000
00
 53 POKE  USR "g"+6, BIN 000000
00
 54 POKE  USR "g"+7, BIN 000000
00
 55 POKE  USR "h"+0, BIN 000010
00
 56 POKE  USR "h"+1, BIN 000010
00
 57 POKE  USR "h"+2, BIN 111110
00
 58 POKE  USR "h"+3, BIN 000000
10
 59 POKE  USR "h"+4, BIN 111111
00
 60 POKE  USR "h"+5, BIN 000000
10
 61 POKE  USR "h"+6, BIN 000000
00
 62 POKE  USR "i"+0, BIN 000000
01
 63 POKE  USR "i"+1, BIN 000000
01
 67 POKE  USR "i"+2, BIN 000000
01
 68 POKE  USR "i"+3, BIN 000000
01
 69 POKE  USR "i"+4, BIN 000000
01
 70 POKE  USR "i"+5, BIN 000000
01
 71 POKE  USR "i"+6, BIN 000000
01
 72 POKE  USR "i"+7, BIN 111111
11
 73 POKE  USR "j"+0, BIN 000000
01
 74 POKE  USR "j"+1, BIN 000000
01
 75 POKE  USR "j"+2, BIN 000000
01
 76 POKE  USR "j"+3, BIN 000000
01
 77 POKE  USR "j"+4, BIN 000000
01
 78 POKE  USR "j"+5, BIN 000000
01
 79 POKE  USR "j"+6, BIN 000000
01
 80 POKE  USR "j"+7, BIN 000000
01
 90 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: CLS
 100 POKE  USR "k"+0, BIN 010101
01
 101 POKE  USR "k"+1, BIN 001000
10
 102 POKE  USR "k"+2, BIN 011101
11
 103 POKE  USR "k"+3, BIN 011101
11
 104 POKE  USR "k"+4, BIN 011101
11
 105 POKE  USR "k"+5, BIN 011101
11
 106 POKE  USR "k"+6, BIN 011101
11
 107 POKE  USR "k"+7, BIN 011101
11
 200 PRINT  AT 6,7; INK 2;"KKKKK
KKKKKKKKKKKKK"; AT 7,7; INK 2;"
KDANGER DYNAMITE !K"; AT 8,7;"KK
KKKKKKKKKKKKKKK"
 201 PRINT  AT 10,0;"A UP   Z DO
WN   N LEFT   M RIGHT"
 202 PRINT  AT 12,0; INK 7;"AB
 YOU "; AT 13,0; INK 5;"DC"
 203 PRINT  AT 15,0; INK 6;"EF
DEADLY DAVID"; AT 16,0;"GH"
 204 PRINT  AT 19,0;"Press any k
ey to play.": PRINT  AT 17,0;"HI
-SCORE=";hi;".BEAT THAT!"
 205 PAUSE 0: CLS
 206 LET level=1: LET score=0: L
ET lives=3
 207 LET bombs=3
 208 FOR a=1 TO 20 STEP 2: PRINT
  AT a,0; INK 1; PAPER 6; INVERS
E 1;" J J J J J J J J J J J J J
J J J"; AT a+1,0;"_I_I_I_I_I_I_I
_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I": NEXT a
 210 LET col=9: LET row=10
 220 FOR c=-6 TO level
 230 LET a= INT ( RND *9+1): LET
 b= INT ( RND *15): PRINT  AT a*
2+1,b*2; INK 6;"EF"; AT a*2+2,b*
2;"GH": NEXT c
 240 PRINT  AT col,row; INK 1; I
NVERSE 1; PAPER 6;" J"; AT col+1
,row;"_I"
 250 IF  INKEY$ ="a" AND  ATTR (
col-2,row) <> 71 AND col>1 THEN
 LET col=col-2: LET score=score+
5
 260 IF  INKEY$ ="z" AND  ATTR (
col+2,row) <> 71 AND col<20 THEN
  LET col=col+2: LET score=score
+5
 270 IF  INKEY$ ="m" AND  ATTR (
col,row+2) <> 71 AND row<31 THEN
  LET row=row+2: LET score=score
+5
 280 IF col=b1 AND row=b2 THEN
GO TO 6000
 285 IF  INKEY$ ="n" AND  ATTR (
```

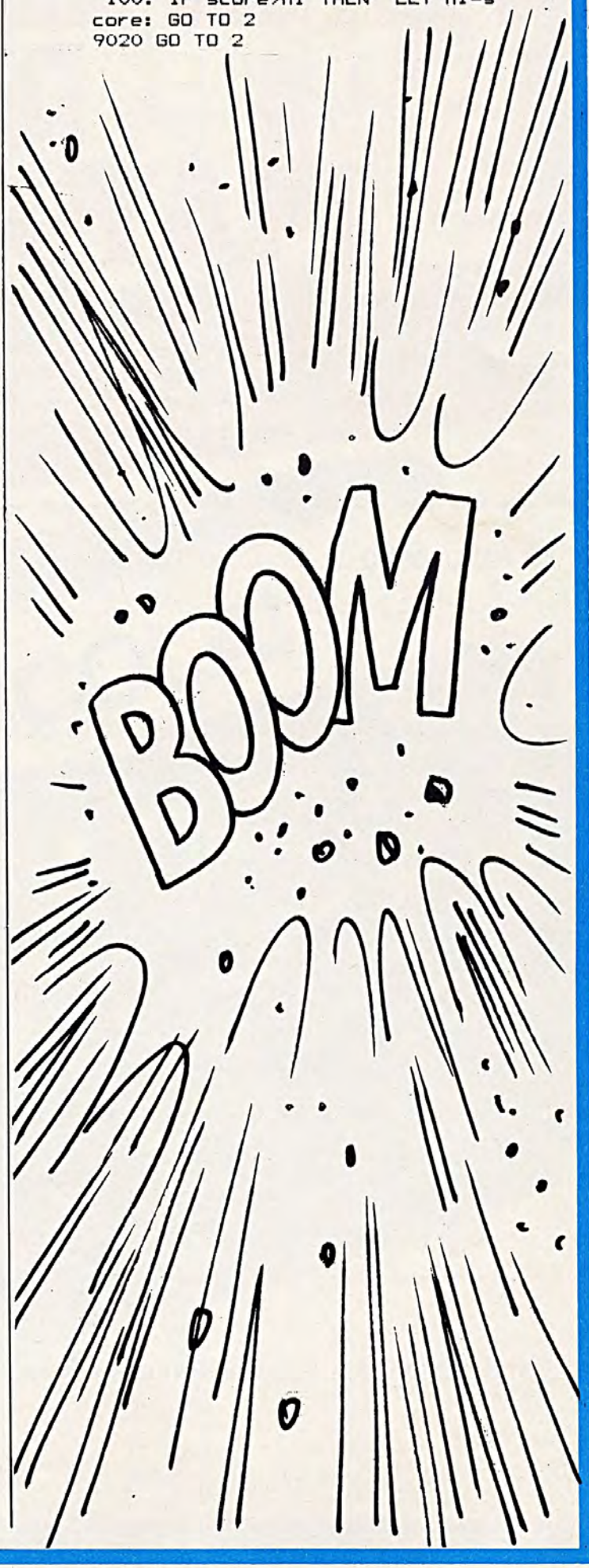
```
col,row-2) <> 71 AND row>1 THEN
 LET row=row-2: LET score=score+
5
 290 IF  ATTR (col,row)=70 THEN
 GO TO 5000
 300 PRINT  AT b1,b2; INK 3;time
; AT b1+1,b2; INK 2;"KK": IF tim
e<10 THEN  PRINT  AT b1,b2+1;" "

 301 PRINT  AT 0,0;"Score ";scor
e
 302 PRINT  AT 0,11;"Level ";lev
el; AT 0,22;"LIVES";: FOR u=1 TO
 lives: PRINT  INK 6;"A";: NEXT
u: PRINT " "
 303 PRINT  AT col,row; INK 6;"A
B"; AT col+1,row; INK 5;"DC"
 304 LET time=time-1
 305 IF time<1 THEN  GO TO 5000
 306 FOR a=20 TO 20-level: NEXT
a
 307 BEEP .001,3: BEEP .001,38

 308 BEEP .001,3
 309 PRINT  AT col,row;"  "; AT
col+1,row;"  "
 400 GO TO 250
5000 BEEP 1,-20: BEEP 1,1: BEEP
1,-10: BEEP 2,2: BEEP .001,2: BE
EP .001,38
5001 PRINT  AT col,row; INK 6;"E
F"; AT col+1,row;"GH": PAUSE 700

5002 LET lives=lives-1: IF lives
<1 THEN  GO TO 9000
5003 LET b1= INT ( RND *9)*2+1:
LET b2= INT ( RND *15)*2+2: LET
time=30: GO TO 207
6000 BEEP .1,-5: BEEP .1,0: BEEP
 .1,5: BEEP .1,10
6001 PRINT  AT col,row;"  "; AT
col+1,row;"  "
6002 LET score=score+time*10: LE
T bombs=bombs-1: IF bombs<1 THEN
  GO TO 6700
6003 LET b1= INT ( RND *9)*2+1:
LET b2= INT ( RND *15)*2+2: LET
time=30
6004 GO TO 250
6700 FOR a=0 TO 21 STEP 2: PRINT
  AT a,0; INK 6;"ABABABABABABABA
BABABABABABABABAB": NEXT a: FOR
a=1 TO 20 STEP 2: PRINT  AT a,0;
 INK 5;"DCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDC
DCDCDCDC": NEXT a: FOR g=0 TO 10
0: NEXT g: LET time=30: CLS : PR
INT  AT 15,5;"LEVEL ";level;" CO
MPLETE !": LET level=level+1: LE
T b1= INT ( RND *9)*2+1: LET b2=
 INT ( RND *15)*2+2: BEEP 1,1: B
EEP 1,2: BEEP 1,-1: BEEP 1,-2:

6810 LET score=score+600
6920 GO TO 207
9000 FOR a=0 TO 7: FOR b=0 TO 7:
 PRINT  AT col,row; INK b;"AB";
AT col+1,row; INK b;"DC": NEXT b
: NEXT a
9001 PRINT  AT col,row; INK 6;"E
F"; AT col+1,row;"GH": PAUSE 100
0: FOR a=0 TO 20 STEP 2: PRINT
AT a,0; INK 6;"EFEFEFEFEFEFEFEFE
FEFEFEFEFEFEFEFGHGHGHGHGHGHGHGHG
HGHGHGHGHGHGHGH": NEXT a: PAUSE
 100: IF score>hi THEN  LET hi=s
core: GO TO 2
9020 GO TO 2
```



PER LA REDAZIONE DI PLAYGAMES

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

Io sottoscritto ..... anni.....

abitante a..... in via..... Tel. .....

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualchealtrosuggerimento.....

.....

.....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Playgames il seguente gioco (o simile)

.....



MENSILE - ANNO I - N. 1

SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI CINQUE

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64**

5
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

È IN EDICOLA!!!



- **GENIO**
- **MORGANA**
- **SUPERSLOT**
- **BOING BOING**
- **THE GHOST**

■ I LISTATI ■ IL GIOCO DEL MESE: GHOSTBUSTER
■ I NOSTRI CAMPIONI ■ IL MERCATO DI HARDWARE E SOFTWARE

I PRIMI CLUB

ECCO I NOSTRI PRIMI MANAGER

VIC 20

Franco Braciola
Via C. Caccateno, 18 - Roma - Tel. 06/7312412
Andrea Marelli
Via Faà di Bruno - Alessandria - Tel. 0131/42658
David Colonnata
Via Monte Rosso, 2 Bis - Carrara (MS) - 0585/70790
Francesco De Michelis
Via Dante, 72 - Ghiffa (NO) - Tel. 0323/52219
Gavino Fiori
Via Vicenza, 27 - Olbia (SS) - Tel. 0789/69848
Salvatore Biosa
Via Aldo Moro, 11 - Nuoro (NU) - Tel. 0784/200151
Alfredo Esposito
Via E. Alvino, 114 - Vomero (NA) - Tel. 081/240449
Domenico Guaetta
Via Lecce, 111 - Gallipoli (LE) - Tel. 0833/22483
Antonio Cantoro
Via Prov.le Taranto, 1533 - Gioia del Colle (Bari) - Tel. 080/830615/ int. 2411
Giuseppe Dioguardi
Via Cav. Di Vittorio Veneto, 15/B - Bari - Tel. 080/338322
Francesco Annunziata
Via Roma, 39 - Matera - Tel. 0835/210788
Fabrizio Gamba
P. Brennero, 7 - Moncalieri (TO) - Tel. 011/6069023
Giovanni Ziletti
Via Burago, 25 - Vimercate (MI) - Tel. 039/660962
Marco De Gugliemo
Via B. Croce, 307 - Pescara - Tel. 085/690624
Thomas Freddi
Via A. Dosi, 13 - Fusignano (RA) - Tel. 0545/50539
Tommaso Stella
Via Torpediniere, 21 - Lama (TA) - Tel. 099/572545
Massimo Luppino
Piazza Guerrazzi, 3 - Livorno - Tel. 0586/250221
Gabriele Lurani
Via Posalunga 40/11 - Genova - Tel. 010/393105
Alessandro Golluzzo
Via SS. Annunziata (Cont. Citola) - Messina - Tel. 090/380391
Massimiliano Crimella
Via Parini, 45 - Alessandria - Tel. 0131/342119
Gianpiero Bolognini
Via Tunisi, 3 - Brindisi - Tel. 0831/28740
Raffaele Santini
Via Col. Gabriele Pepe, 21 - Napoli - Tel. 081/7804905
Cristiano Ratti
Via Puccini, 2 - Canzo (Como) - Tel. 031/682433
Rodolfo Rasseni
Via Tarso, 23 - Roma - Tel. 06/5410255
Simone Saveriano
Via Centro, 33 - Caprile (VC) - Tel. 015/767560
Cinzia Ceccarini
Via Di Vittorio, 10 - Follonica (GR)
Marcello Battistreri
Via L. Bissolati, 28 - Caltanissetta (CZ) - Tel. 0934/38671
Ivan Cavalloni
Via Franco Tosi, 2 - Milano - Tel. 02/4233275
Marco Scotti
Via Fra Cristoforo, 2 - Milano - Tel. 02/8433949
Gilberto Cometto
Via Carignano, 21 - Villastellone (TO) - Tel. 011/9610309
Alessandro Verghini
Via Rocco Pagliara, 108 - Roma - Tel 06/4490921
Ingmar Cali
Via C. Imbonati, 67 - Milano - Tel. 02/6070711
Paolo Zanellato
Via Silvio Pellico, 12 - Cameri (NO) - Tel. 0321/519248
Salvatore Di Donna
Via Umberto Nobile, 63 - Eboli (SA) - Tel. 0828/31080
Alessandro Soddu
Via Labriola, 3 - 54031 Nazzano (MS) - Tel. 0585/51764
Luca Chieruzzi
Via Giotto, 2 - Novara - Tel. 0321/38858
Fabio Sanfilippo
C.so Trapani, 78 - Torino - Tel. 0110382937

SPECTRUM

Giulio Riccio
Via G. Toma, 2/D - Napoli - Tel. 081/248658
Giuseppe Ferrari
C.so Marconi, 132 - C. Montenotte (Savona) - Tel. 019/502209
Riccardo Rodriguez
Viale Giorgia di Leontini, 260 - Roma - Tel. 06/6092368
Alberto De Felice
Via Palermo, 52 - Padova - Tel. 049/20063
Fabio Fasanini
Via Orti Romani, 19 - Cremona - Tel. 0372/20193
Loris Zanaboni
Via Dante Dinani, 1 - Paullo (MI) - Tel. 02/9060144
Andrea Rossi
Via Fabrizi, 45 - Modena - Tel. 059/217053
Andrea Venturini
Via Mussi, 12 - Milano - Tel. 02/3494108
Giovanni Trisciuzzi
Via L. Ventrella, 15 - Fasano (BR) - Tel. 080/717643
Euro Castagnini
Via Piave, 3 - Forte Dei Marmi (Lucca) - Tel. 0584/82639
Cristiano Gamberoni
Via Labriola, 22 - Faenza (RA) - Tel. 0546/29610
Guglielmo Del Sette
Via Fonderia Orotea, 39 - Palermo - Tel. 091/322330
Dimitri Chinaglia
Via Roma, 3 - S. Giusto (TO) - Tel. 0124/35624
Davide Castagna
Via Brodolini, 25 - Casteggio (PV) - Tel. 0383/82131
Gerardo Chiaradonna
Via Cossimia, 31 - Roma

PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

• Vendo Vic 20 + alimentatore, cavi TV + 6 cassette di program + manuale con 50 giochi a L. 100.000
Telefonare ore 20.00 o scrivere a:
Marco Cavallari - Via Mazzini, 11 - Nova Milanese (MI) - Tel. 0362/42540

• Vendo per Vic 20, su cassetta, a sole L. 10.000 i seguenti giochi: Star Bowl, Safari, Valdo, Scopa, Bi- [illegible] cassetta a (MO) - Tel. 0535/23915

• Vendo Vic 20 con registratore + oltre 60 giochi e programmi vari + 4 bellissimi cartridge + joystick + tantissime riviste tutte diverse con listati di giochi e programmi a sole L. 450.000.
Approfittatene!!!
Emanuele - Via Dexart, 10 - Cagliari - Tel 070/301600

• Vendo Vic 20 + Cavi + Interfaccia cassette + joy- [illegible] deo di Savoia, 178 - Napoli - Tel. 346860

• Vendo o cambio cartucce per Vic 20 della Commodore originali "Star post" - "Star battle" - "Cosmic Jailbreak" a L. 20.000 cd. o con cartuccia: "The count" - "Adventure Land"
P.S. - Il telefono è quello dell'ufficio dove lavoro
Franco Sortino - Via Gela, 6 - Palermo - Tel. 091/251538

• Vendo giochi su casset- [illegible]

LA BOTTEGA DEL CHIP

• Cerco un Joystick modello nuovo a non più di L. 10.000 in buone condizioni per Vic 20.
Matteo Guiglia - C. Monte Grappa, 112 - Torino - Tel. 011/778869

• Vendo commodore Vic 20 + registratore + manuale di introduzione al Basic + manuale di istruzioni + 50 giochi in cassetta + riviste con oltre 100 programmi. Ancora con imballaggio al prezzo di L. 300.000.
Ferrari Gilberto - Via Bolleri, 3/4 - Martignano (TN) - Tel. 0461/820879

• Vendo Vic 20 + 3 cassette (L.M.) + joystick + 2 cartucce (40.000 cd.) + altre cassette di video giochi e video basic a L. 380.000 (prezzo reale L. 420.000). (A chi risponde in regalo due giochi in scatola).
Marcello Sapienza - Via Taranto, 14 - Catania - Tel. 095/336994

• Vendo cassetta con 10 videogiochi e 5 programmi di utility, grafica (Serpentone, Tris, Data base, Sintetizzatore sonoro, Wargame, Graphic) a L. 15.000
Zambelli Andrea - V. Alfieri, 11 - Castelfranco E. - Tel. 926690

• Vendo circa 20 giochi per Vic 20 senza espansioni di memoria tra cui "Calcio, formula 1, Briscola, Breahwall, ecc." per sole L. 15.000
Luca Maculan - Via Belvedere, 25 - Zugliano Centrale - Tel. 0445/368955

• Vendo Vic 20 + registratore + 5 giochi su cassetta a L. 200.000
Telefonare o scrivere a:
Alessandro Vitale - Via S. Luigi, 2 - Monselice (PD) - Tel. 0429/72981

• Vendo Commodore Vic 20 + 3 cartucce: Ms. Pacman, Radar ratrace, Pirate Cove + joystick + 4 cassette: Duck Shoot, Phanteon Attack, Space Scrambler, Romball a L. 315.000
Serafini Michele - Via Monte Nevoso, 7 - 21100 Varese - Tel. 263422

• Vendo coppia di tastiere (insieme o divise) Vic 20 complete di cavi e trasformatore in buono stato + libretti di spiegazione + libro "Alla scoperta del Vic 20" + 3 cassette cartridge + cassette Program (2-3-5-6-8-9) + Super Arcade + Playgame + Arcade 2.
Telefonare dopo ore pasti a:
Minafò Antonio - Via Boccea, 321 - Roma - Tel. 6226980

• Si è formato il Club per Vic 20 che ha lo scopo di vendere giochi in versione base e espansa a L. 1000 - 1500 - 2000 - 3000.
Abbonatevi per sole L. 7000, avrete 5 giochi in regalo, la tessera, la lista mensile, ecc.
Per ulteriori informazioni rivolgersi a:
Marco Fata - Via A. Costa, 4 - Ancona - Tel. 071/85729

• Vendo Commodore Vic 20 completo di registratore, di joystick, di espansione 16 K RAM + 20 giochi espansi a 16 K (anche di Playgames), 4 copie di carter drive e 1 carter drive (Gorf) a L. 400.000 o L. 450.000
Naso Gianluca - Via Mameli, 89 - Macerata - Tel. 0733/46063

• Vendo molti games per Vic 20, sono moltissimi e stupendi, tutti per l'inespanso. Telefonare dalle 19.00 alle 21.00 o scrivere a:
Paolo De Andreis - P.zza Selinunte, 4 - 20148 Milano - Tel. 02/4077028

• Vendo Vic 20 seminuovo + manuale in italiano + confezione + cavetti + trasformatore + modulatore TV + 4 cassette originali Sirius di L. 29.000 cadauna + cassette n. 5-6-7-8-9 di Program + cassette n. 1-2-3 di Playgames + cassetta Arcade n. 1 + cassetta computing n. 1 + 8 cassette contenenti oltre 200 programmi in basic ed in linguaggio macchina + riviste + fotocopie + extended basic con 50 comandi in grado di pilotare grafica, suono ed altro + alcune routine in linguaggio macchina + n. 10 di Program + n. 4 di Playgames.
Il tutto a sole L. 420.000 (possibile sconto).
Per il registratore che è opzionale aggiungere L. 80.000.
Spese di spedizione a carico del destinatario.
Vendesi in blocco con imballo.
Attenzione! È disponibile la garanzia.
Affrettatevi!!!
Telefonate per informazioni, ma solo se interessati al seguente indirizzo:
Oreste Sorace - Via Pizzicarì - 98050 Terme Vigliatore (ME) - Tel. 090/9781661

LA BOTTEGA DEL CHIP

• Vendo Vic 20 nuovo + registratore + vari libri e listati + 50 giochi (cavi e connettori compresi) e alcune utility al prezzo incredibile di L. 300.000 (regalo anche 1 cartuccia)
Salvatore Gagliarde - Via Vescovo Natale, 15 - Caserta (CE) - Tel. 0823/302596

• Vendo Vic 20 + joystick + espansione RAM 16 K + 2 cartridges giochi + circa 15 cassette gioco, tutto a L. 470.000.
Telefonare ore pasti.
Roberto Vitali - Via Croara, 15/A - S. Lazzaro (BO) - Tel. 478506

• Vendo Vic 20 + registratore + joystick + espansione multipla 8-16-24-32 K RAM, ed alcune cassette tra cui: King Kong, Frogger, Pac man; il tutto a L. 300.000
Piapi Giovanni - Via Camposanto, 8 - Paderno Dugnano (MI) - Tel. 02/9104163

• Vendo espansione da 8 K RAM, per Vic 20, autocostruite, perfettamente funzionanti, a prezzo di costo!!!
Per ulteriori informazioni rivolgersi al seguente indirizzo:
Cermentini Marco - Via Val di Chienti, 79 - Roma - Tel. 06/8102190

• Vendo commodore Vic 20 + joystick + registratore + 67 giochi + 2 cartridge "Money wars" e "Star post", tutto a sole L. 270.000!!
Danilo Tisba - V.le Fernando Santi - Roma - Tel. 06/4371129

• Vendo Vic 20 con registratore + joystick + manuale in italiano + 4 cartridge + 4 giochi compresi fili connessione TV e trasformatore. Tutto in ottime condizioni a L. 300.000.
Telefonare ore pasti.
Pieroni Danilo - Via Duccio di Buoninsegna - Roma - Tel. 06/5034662

• Vendo Commodore Vic 20 con registratore + cartridge + 60 giochi su cassetta. Tutto a sole L. 250.000 trattabili.
Telefonare ore pasti.
Tarchi Luca - Via Maffei, 28 - Firenze - Tel. 578860

• Vendo cassetta con 12 giochi (tra cui: Thriller, Popeye, Donkey Kong, Frogger) a L. 30.000 oppure in cambio di: Pole Position, International Soccer, Basket e un altro a vostra scelta.
Per indicazioni telefonare o scrivere.
Massimo Grossi - Via Campo Giordano, 37 - Cura di Vetralla (VT) Tel. 0761/471389

• Vendo Vic 20 in ottime condizioni + corso basic completo + 4 cartridge (Gorf, Radar Ratrace, Money-Wars, Raid on fort Knox) + totocalcio e altri giochi a L. 300.000
Sidney Spiga - Via Mozart, 2 - Quartu S.E. (CA) - Tel. 812619

• Vendo Vic 20 + 7 cassette su nastro + 12 cartucce ad alta risoluzione grafica + libri di giochi e programmazione a L. 410.000 (trattabili).
Oppure scambio (il tutto) con Spectrum 16/48 K. Massima serietà.
Telefonare di pomeriggio a:
Martone Michele - Via Cesinoli, 97/A - Atripalda (AV) - Tel. 625488

• Vendo Vic 20 + registratore + alimentatore + cavi completi + vari giochi; il tutto a L. 280.000.
Scrivere o telefonare a:
Massimiliano Cappelletti - Via Mussi, 5 - 20154 Milano - Tel. 02/3492634

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + joystick + 1 cartridge: Raid on fort Knox + programmi su nastro fra cui 5 numeri di Program a L. 180.000.
Toso Alessandro - Calle Volpi, 31 - Murano (VE) - Tel. 041/736086

• Vendo: Vic 20 + 3 cartucce (Scacchi, Alien, Battaglia navale) + Paddles + registratore + joystick + 3 cassette giochi + 2 semplici manuali sul Vic in italiano. (2 mesi di vita) L. 200.000.
Antonello Gambino - V.le Fregene, 55 (Palazz. B1) - 00050 Cerenova (Roma)

• Vendo Vic 20 + vari manuali per l'uso + modulatore per un qualsiasi registratore + 2 cartridge "Rally notturno" e "Cosmic gruncher" + 400 programmi, di cui 350 videogiochi e 50 utility in linguaggio macchina + moltissime riviste, il tutto a L. 400.000.
Salpietro Carmelino - Via Fiume 18/N - Monza (MI) - Tel. 039/747156

• Cerco espansioni per Vic 20 da 8-16-18-32 K a prezzi trattabili.
Zawi Piergiorgio - Via A. Passaglia, 340 - Lucca - Tel. 330203

LA BOTTEGA DEL CHIPO

• Vendo 200 programmi su cassetta per ZX Spectrum 48 K a L. 2000 l'uno, ultime novità INGLESI! Scrivetemi per ricevere la lista dei programmi.
Giuntini Lorenzo - Via Roma, 92 - Subbiano (AR) - Tel. 48067

• Vendo giochi per ZX Spectrum da 16/48 K a L. 2000 ciascuno. A L. 5000 vendo gioco inglese: "Piaymarama".
Cerco giochi sportivi.
Massimo Mangiapane - Via Mezzo, 39/C - Piano di Conca (Lu) - Tel. 0584/996735

• Vendo favolosi giochi per lo ZX Spectrum 16/48 K o stupendi listati a L. 1000 l'uno (listati L. 500) + spese postali (trattabili).
Assicuro massima serietà.
Fabrizio Testoni - Via Parma, 2 - Galliera - Tel. 051/812130

• Eccezionale! Vendo Sinclair Spectrum 16 K con alimentatore, connettore per TV, cavetti per registratore, manuale in italiano, alcuni giochi. Tutto per L. 300.000 trattabili.
Fatibene W. - Via A. Grandi, 2 - Buccinasco (MI) - Tel. 02/4404194

• Vendo cassette per ZX Spectrum (stupende), fra cui: "Horace goes skiing, Magic manies, Horace the spiders, Horizon", o per una scambio alla pari.
Per ulteriori informazioni telefonare a:
Antonio Mazzanti - Via Palazzo dei Diavoli, 113 - Firenze - Tel. 055/707700

• Vendo ZX Spectrum 48 K + 50 programmi tra cui: Alchemist, Atic atac, Chequered Fl 16, Chess, Filight simulation e molti altri + interfaccia + joystick + riviste e libri vari a L. 500.000. Oppure permuto con CBM 64
Stefano Ciapparelli - Via Barbara Melzi, 150 - 20025 Legnano (MI) - Tel. 0331/440498

• Vendo giochi per Spectrum 16/48 K. Prezzi da fallimento. Vasta scelta.
Scrivere o telefonare a:
Pino Lombardi - Via Torre P/co Cinzia - Pagani (SA) - Tel. 081/916927

• Vendo molti programmi per Spectrum 16/48 K, sono disposto anche a scam-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome..... **Indirizzo**.....

Città..... **Telefono**..... **Anni**.....

LA BOTTEGA DEL CHIP

biarli. Compro programmi 48 K. Inviare la propria lista e si riceverà la mia.
Giuliano Aluffi - Via A. Gramsci, 32 - Alessandria - Tel. 66776

• Eccezionale! Vendo un favoloso Sinclair Spectrum 16 K completo di alimentatore originale, connettore per TV, cavetti per registratore, manuale d'uso in italiano, cassetta dimostrativa, e alcuni giochi compresi nel prezzo. Vendo per passaggio ad altro sistema a sole L. 300.000.
Walter Fatibene - Via Achille Grandi, 2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 02/4404194

• Vendo interfaccia programmabile per Joystick Tencolek + Joystick Spectravideo + programma dimostrativo di grafica (per Spectrum) a L. 85.000. Vendo libro "Alla scoperta del computer Sinclair" a L. 15.000. Cambio oltre 350 programmi per Spectrum.
Urbini Stefano - Via dei Signori, 1 - 47038 Santarcangelo (FO) - Tel. 0541/624178

• Vendo ZX Spectrum 48 K, alimentatore, manuale in italiano + 100 giochi e utility al solo prezzo di L. 360.000
Giuseppe Annibali - Via Campania, 96 - San Benedetto del Tronto (AP) - Tel. 0735/82116

• Vendo ZX Spectrum 48 K + 140 programmi su cassetta + libro del basic (italiano e inglese).
N.B. Telefonare ore 14,30-15,30 a:
Galotti Francesco - Via B. Platina, 1/C - Roma - Tel. 06/78854821

• Vendo cassetta duplicata con 18 giochi per Spectrum ZX Sinclair 48 K a sole L. 30.000 tipi nuovi (10 in italiano).
Massimiliano - Via Ugo La Malfa, 18 - Castel Maggiore (BO) - Tel. 712895

• Vendo ZX Spectrum 48 K + stampante Seikosha GP-50 S completo di manuale, cavetti, alimentatori. Vendo anche separatamente, inoltre regalo tre rotoli di carta da 60 m., tanta carta colorata e 100 giochi e utility.
Scrivere o telefonare a:
Iorio Pierluigi - Via D. Libertà, 19 - Agropoli (SA) - Tel. 0974/822354

AI LETTORI

Questo di Playgames e Special Playgames è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco e dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

IL DECALOGO DEL PROGRAMMATORE DI PLAYGAMES

1

Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2

Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3

Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4

Specifica subito per quale computer ha lavorato

5

Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6

Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

7

Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8

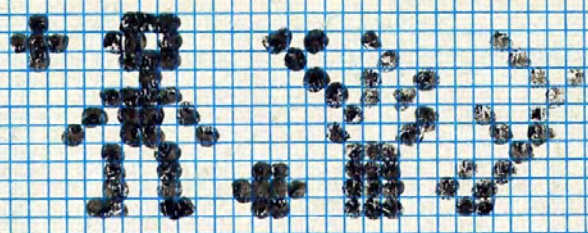
Evita programmi troppo lunghi da digitare

9

Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10

Invia soltanto materiale originale



E' IN EDICOLA IL N.10 DI

arcadia

32 PAGINE A COLORI

CON ALTRI 10 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI CHE GIRANO SUL COMMODORE CBM64 E SULLO SPECTRUM 48K

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE!!