MENSILE - ANNO II - N. 10

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI GIOCHI CHE GIRANO SUL VIC 20

E SU OGNI SPECTRUM



32 PAGINE TUTTE A COLORI

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

"smanettoni"
del Vic 20 e dello Spectrum
è il vostro momento
COLLABORATE!

Per maggiori chiarimenti telefonate al 02/8361077

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 425 del 22/9/84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

BUON RITORNO

Con l'arrivo dell'afa estiva anche il computer aveva fatto le bizze. Non stiamo ovviamente parlando dei nostri adorati figli di Zio Clive e Mr. Commodore. No, stiamo riferendoci al computer nostro, quello fisico che è da qualche parte dentro di noi. Con il caldo era svanita quella poca voglia che era rimasta di lavorare. Crediamo che la stessa cosa sia capitata a voi che siete appena tornati dalle ferie o, quelli più grandicelli (ma con i computer si è sempre ragazzi!), che state già pensando... al Natale. A tutti voi, comunque la redazione della rivista invia un caloroso (pardon, un freschissimo) buon ritorno al lavoro ricordando che dal mese prossimo la nostra rivista sarà in edicola, più bella nella cassetta ma anche nelle pagine che avete dimostrare di apprezzare sempre di più. AL LAVORO!

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.

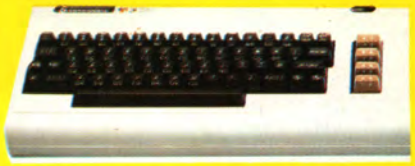
PER CHI HA UNO SPECTRUM

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

5	Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta
6	Herr Kong: una damigella imprigionata
7	Mangusta: un serpente un po' fifone
8	Blob: come combattere i robot
9	Aerostati: una navicella impazzita
10	Ohm: tanti gettoni e troppi colori
11	Kill star: alieni sul piede di guerra
12	Paint: un pittore decisamente originale
13	Serpentone: quando mangiare diventa rischioso
14	Spark: la base degli odiati alieni
15	Buster: una famiglia di rane in libertà
16	Lazer 62: la supertastiera
18	In guerra con il computer
22	Lo Spectrum Plus è + forte!
24	Perché è nato il QL

SULLA CASSETTA



VIC 20 LATO A

1
HERR KONG
Salire per vivere



2
BLOB
Nella trappola di Groxer



3
OHM
Gettoni e colonne

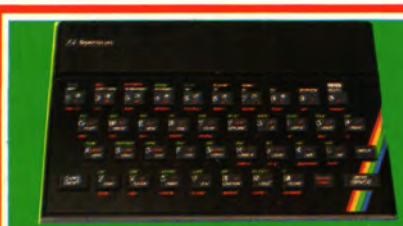


4
PAINT
Un pittore e tanti vermi



5
SPARK
Distruggere gli alieni





SPECTRUM LATO B

1
MANGUSTA
Il serpente ha paura



2
AEROSTATI
Volare sul pallone



3
KILL STAR
A caccia di alieni



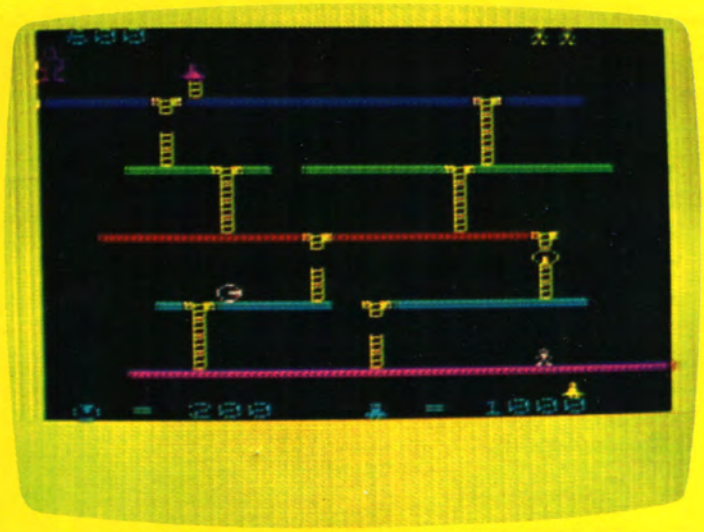
4
SERPENTONE
A spasso in giardino



5
BUSTER
Una famiglia di ranocchi



HERR KONG



VIC 20

CHE GIOCO E'

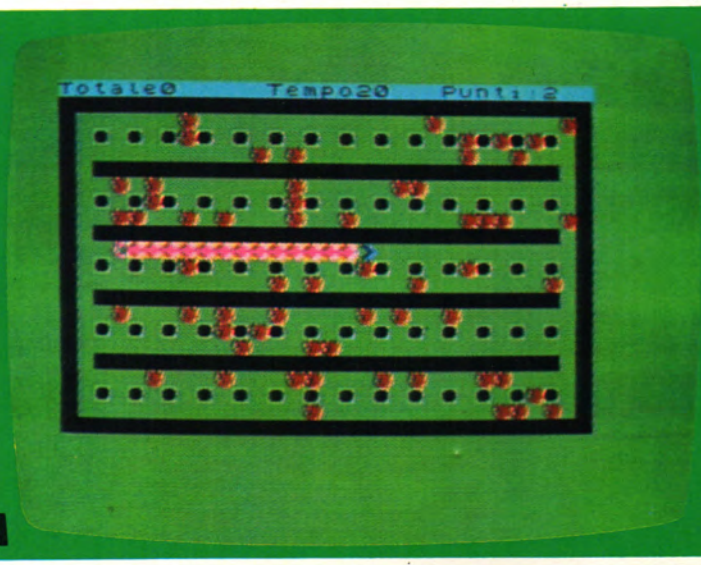
Cerca di liberare la damigella dalle sgrinfie del gorilla che la tiene prigioniera. Arrampicati per le ripide scale ma fai attenzione ai barili che Kong ti lancia addosso. Se raggiungerai la tua innamorata, Kong la lascerà infine libera.

TASTI



P	pausa
F1	reset

MANGUSTA



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il più acerrimo nemico dei serpenti è un animaletto piccolo piccolo ma terribile, la mangusta. Insegue il serpente sino a che non lo vede morto o di paura o per le sue azzannate. Qui il serpente cerca di mangiare le mele per allungare il corpo mutilato dalla mangusta.

TASTI

5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra

BLOB



VIC 20

CHE GIOCO E'

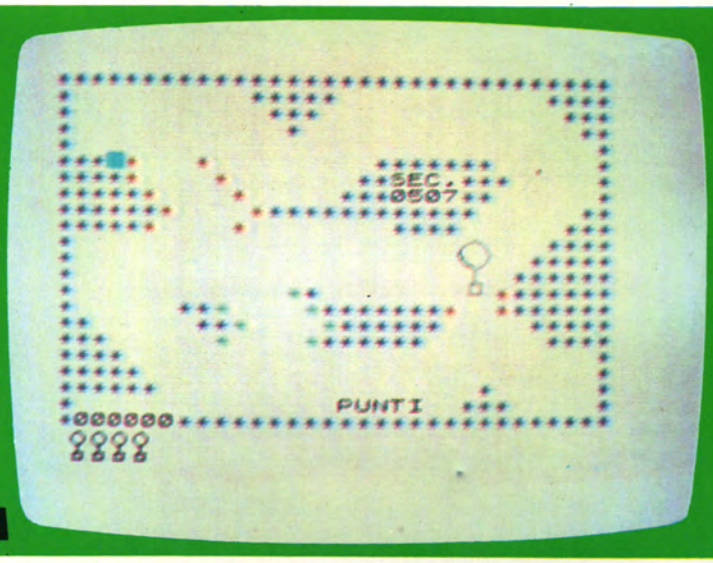
Sei caduto nella trappola di Groxer e ti troverai a combattere con i robot che stanno a guardia delle uova. Pensi di avere finalmente tutto sotto controllo, quando le uova iniziano a schiudersi. Non arrenderti mai e buon divertimento!

TASTI



P	pausa
F1	reset

AEROSTATI



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

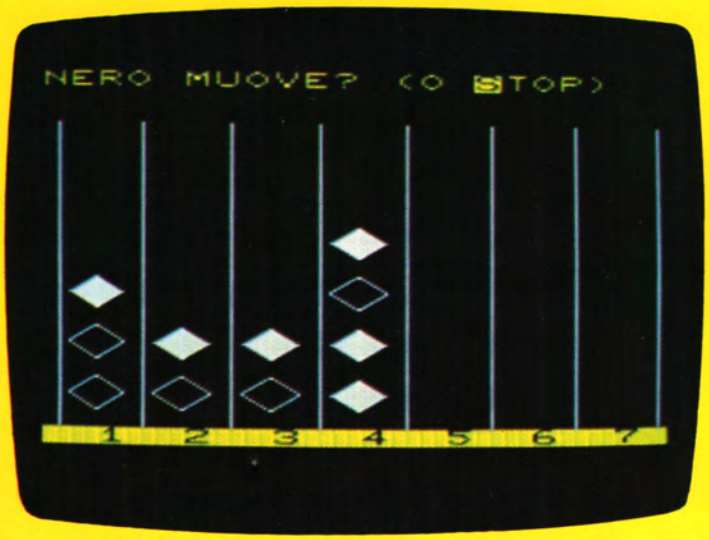
Alla guida del tuo pallone aerostatico provi ad infilarti nei meandri della montagna fatata dove puoi trovare la gloria ma molto più probabilmente la morte. Prova a guidare la mongolfiera stando attento a non schiantarti contro le pareti spigolose della montagna.

TASTI



da **Q** a **P**	alto
da **A** a **G**	sinistra
da **H** a **L**	destra
da **Z** a **M**	basso
1	pausa
2	riparte

OHM



VIC 20

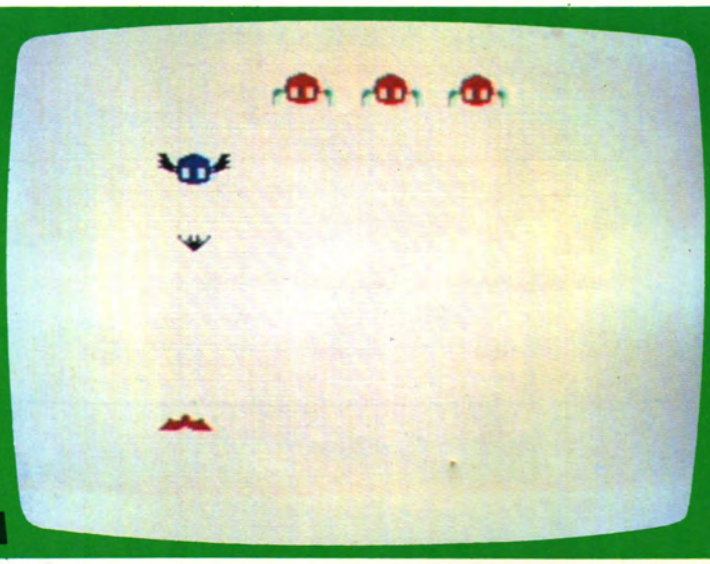
CHE GIOCO E'

Un entusiasmante gioco che ti permetterà di giocare con un amico o il computer. Dovrete a turno inserire dei gettoni di diverso colore in una serie di colonne e cercare di averne quattro in fila in orizzontale diagonale e verticale.

TASTI

Istruzioni complete nel programma

KILL STAR



SPECTRUM

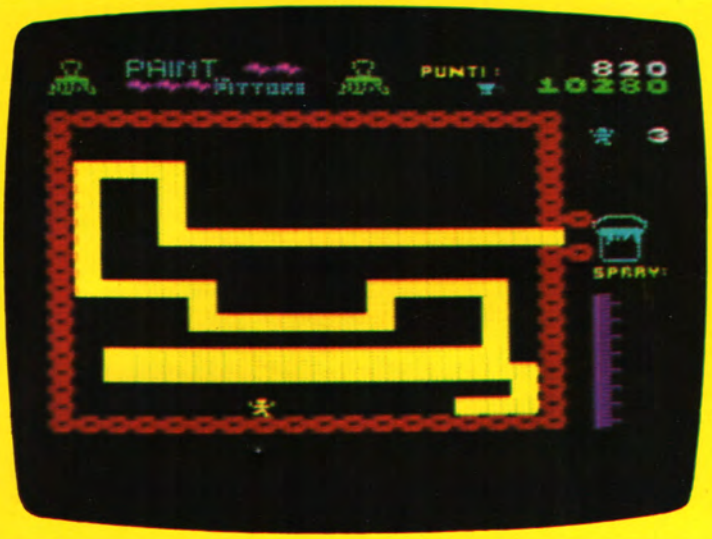
CHE GIOCO E'

Sei rimasto solo a difendere la fortezza lunare dall'attacco degli alieni raggruppati in convoglio spaziale. Come insegnavano i Romani il segreto è attaccare i nemici uno alla volta sperando di resistere il più possibile. Si può sempre provare a morire da eroi.

TASTI

X	laser sinistra
C	laser destra
M	fuoco missile

PAINT



VIC 20

CHE GIOCO E'

Un pittore deve dipingere un'ampia zona ma nel fare ciò disturba alcuni vermi che lo inseguono ma solo sulla vernice fresca. Cerca di isolarli e ricordati che terminato di pitturare una zona il gioco ricomincia, ma i vermi saranno più scaltri.

TASTI



SHIFT	inizio
L	sinistra
;	destra
P	su
.	giù

SERPENTONE



SPECTRUM

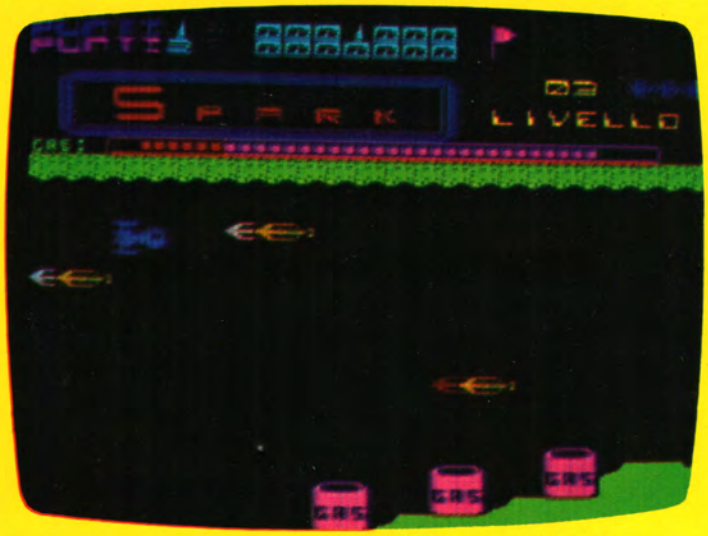
CHE GIOCO E'

I serpenti amano i funghi. Non è certo un segreto ma il serpente del nostro gioco è decisamente un ghiottone. Continua a divorare i funghi incurante delle frecce che gli arrivano addosso. All'inizio del gioco c'è la possibilità di provare l'emozione di un bellissimo demo.

TASTI

B	sinistra
N	destra
A	alto
Z	basso
S	parte

SPARK



VIC 20

CHE GIOCO E'

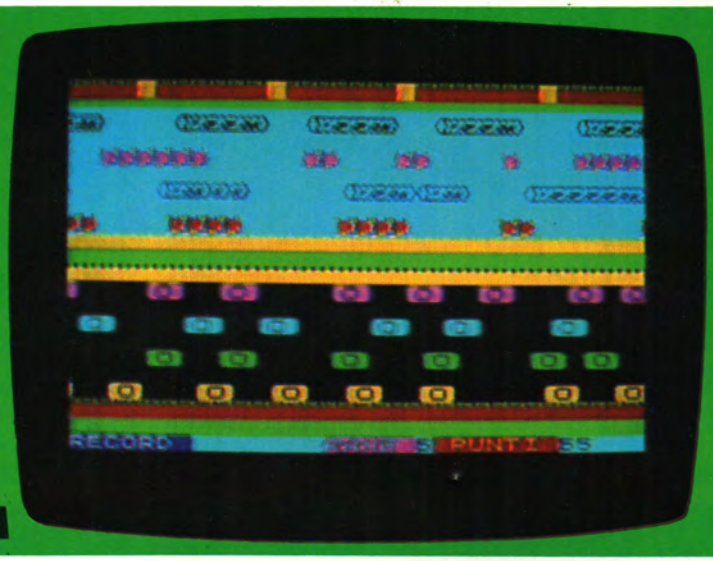
La tua missione è distruggere la base di comando terrestre degli alieni che è composta da 8 settori separati. Stai attento al fuoco dei difensori nemici che ti ostacoleranno e ricordati di fare rifornimento utilizzando i serbatoi degli alieni.

TASTI



SOLO JOYSTICK

BUSTER



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Una famiglia di simpatici ranocchi nel suo giorno di vacanza. Per riuscire a godersi la giornata i quattro ranocchi devono cercare di attraversare la strada senza farsi travolgere. Se hanno caldo possono sempre farsi un bagno cercando di attraversare il guado-trabocchetto davanti a loro.

TASTI

1	alto
2	basso
9	sinistra
0	destra

LAZER 62
LA SUPERTASTIERA

Sono ancora circa un milione e mezzo gli Spectrum con la tastiera di gomma, che ancora vengono prodotti per il mercato estero: non c'è quindi da stupirsi se le tastiere sostitutive continuano a vendersi bene. L'ultima ad apparire sul mercato è la Lazer 62, della Micro Board.

Il 62 indica il numero dei tasti, cioè i 40 originari a cui si sono aggiunte altre 22 funzioni monotasto. Si tratta di veri tasti mobili e non di membrane, come sullo Spectrum Plus. Oltre ad essi, c'è una barra di spaziatura di formato normale e un interruttore on/off.

Bisogna subito dire che tutti questi extra non sono gratuiti (la tastiera costa infatti circa 60 sterline) e che sul prodotto sono state fatte una o due economie di troppo. Malgrado ciò, basterà fare attenzione al momento dell'assemblaggio per avere a disposizione una tastiera dalle prestazioni di spicco in un mercato già saturo.

Per l'assemblaggio, occorre staccare la piastra dei circuiti dallo Spectrum e poi inserirla nella base. La parte superiore della tastiera è di plastica e offre un ampio margine sul quale posare le mani mentre si digita, ma la base è di metallo – ed è questo il primo problema. Essendo la tastiera molto sottile (poco più di 4 cm. d'altezza), tra la piastra dei circuiti e la base c'è ben poco spazio, e il solo isolamento è costituito da un pezzo di nastro di plastica che copre soltanto una piccola zona e non sembra all'altezza della situazione. Per amor di tranquillità, alla tastiera che ho provato ho aggiunto parecchi metri di nastro isolante.

La tastiera vera e propria viene inserita sopra la piastra (anche qui c'è ben poca intercapedine) e sul tutto si infila lo chassis. Nel modello provato, lo chassis stringeva talmente i tasti che alcuni di essi non tornavano indietro dopo essere stati premuti. Alcuni minuti di lavoro con un coltellino affilato sono bastati a correggere questo difetto.

Una volta assemblata la tastiera con le viti, bisogna incollare le leggende sui tasti – e se i tasti sono 62, questo diventa un lavoraccio! Si spera che i futuri modelli abbiano uno chassis meglio dimensionato e delle leggende più intelligenti, dato che le attuali sono interamente stampate in bianco.

È invece nella quantità di tasti supplementari che la tastiera brilla. Ci sono anche quattro tasti per lo spostamento del cursore nonché tasti di E mode, annullamento, Edit e Caps Lock.

A differenza di parecchie tastiera con funzioni monotasto, la Lazer 62 è in grado di funzionare anche con i programmi che impiegano l'Interrupt Mode 2, come ad esempio il Beta Basic.

Ora che c'è il kit di miglioria Spectrum Plus a 20 sterline, l'acquisto di una Lazer 62 è un investimento non da poco: se però desiderate dei veri tasti, troverete che essa ha molto da offrirvi. I tasti si prestano bene al diteggio, e con un po' di lubrificazione faranno faville.

Per informazioni rivolgersi a Micro Board International, The School House, Station Approach, Wolking, Surrey GU22 7UY. Tel. 04862/24567.



PER LA REDAZIONE DI PLAYGAMES

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

Io sottoscritto .....

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

vi suggeriscono 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)

.....

IN GUERRA CON IL COMPUTER

Può darsi che anche voi abbiate desiderato di avere il tempo e la pazienza — per non parlare dello spazio — per dedicarvi a uno dei giochi di guerra da tavolo tradizionali, ma che la gravosità dell'impresa vi abbia scoraggiati. In effetti, anche i più appassionati cultori di strategia possono sentirsi sgomenti di fronte alle regole contorte e interminabili, ai calcoli complicatissimi e alle stesse dimensioni fisiche di gran parte dei giochi di guerra tradizionali. Alcuni di questi giochi hanno più di mille pezzi, che ad ogni giro vanno ridistribuiti su mappe grandi come una mezza stanza. A casa mia ho un gioco che ha una mappa di un metro per tre!

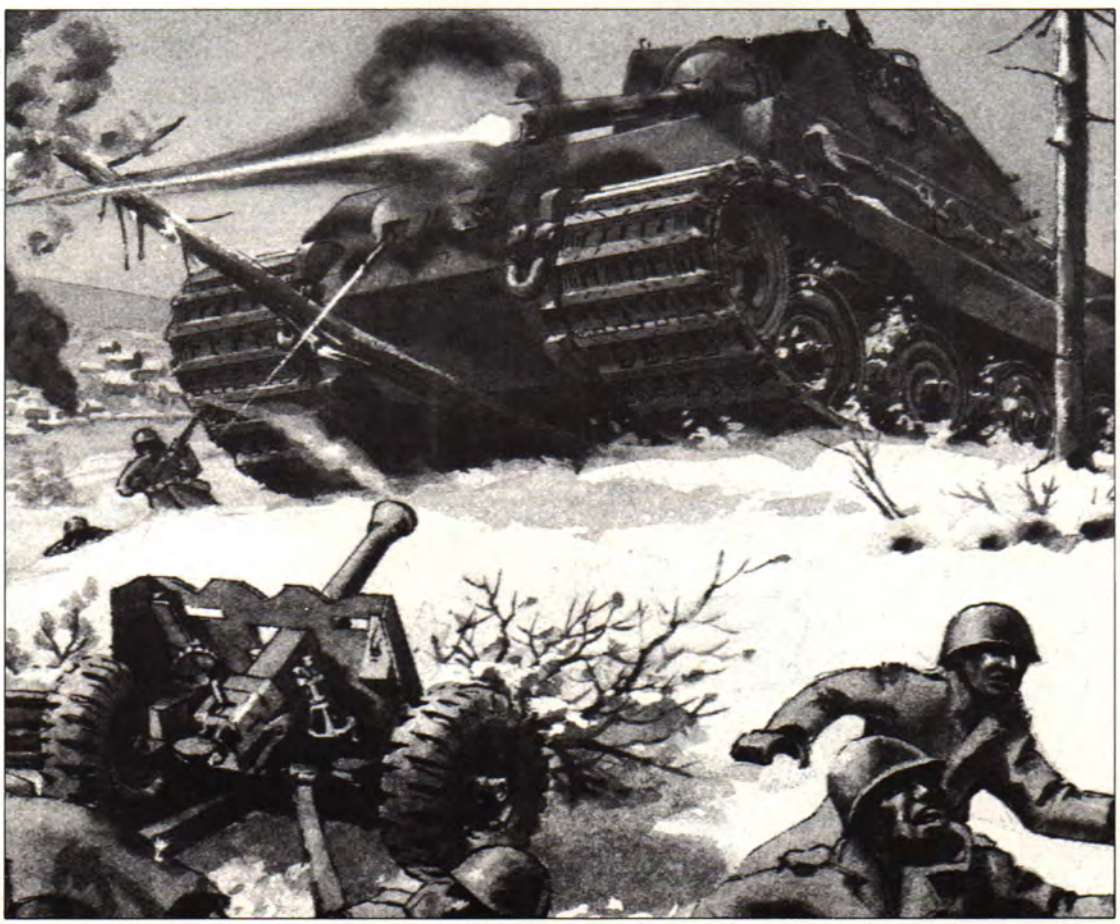
La situazione è cambiata con l'avvento dei giochi di guerra destinati allo home computer. Dopotutto, chi meglio di un computer può tenere a mente un numero sterminato di regole complicate, fare dei calcoli minuziosissimi e far sì che in uno spazio ristretto possa aver luogo un'azione molto densa? In altre parole, quando si gioca alla guerra con il computer, è il computer ad incaricarsi della parte noiosa del gioco, mentre voi siete liberi di divertirvi elaborando brillanti mosse strategiche per sconfiggere l'avversario.

I nuovi giochi di guerra per il computer — tra i quali anche quelli dedicati al Commodore 64 — hanno dovuto sacrificare quei dettagli storici tipici dei migliori giochi di guerra da tavolo, ma non tutto il male vien per nuocere: i giochi risultano più facili da imparare e sono molto divertenti. I giochi di guerra per computer che ho sperimentato richiedono una tattica brillante e mosse e contromosse astute. Di conseguenza, ho perso sempre... ma anche perdendo mi sono divertito un sacco!

Sia che giochiate con un altro giocatore o che giochiate col computer (e parecchi di questi giochi concedono questa alternativa), dovete prima di tutto studiare la situazione ed elaborare la strategia che secondo voi è più rispondente agli obiettivi del gioco. Ciò significa saper valutare le capacità delle forze a vostra disposizione, lo stato del terreno e del tempo atmosferico nonché l'intelligenza della persona con cui state giocando. (È ovvio che i computer non sono molto intelligenti, ma chi scrive i loro programmi invece lo è. È proprio per questo che giocare con un computer rappresenta sempre una sfida.)

Elaborare le strategie necessarie è un compito affascinante, ed è l'aspetto dei giochi di guerra che molti appassionati preferiscono. Vi sono d'altro canto anche quelli che della strategia si fanno un baffo e che si lanciano alla carica alla disperata, convinti che chi non risica non rosica! I giocatori più prudenti, tuttavia, faranno

meglio ad elaborare un piano globale e delle tattiche adatte all'occasione prima dell'inizio del gioco.
Credetemi, nulla dà più soddisfazione di vedere le vostre forze che si schierano nella formazione da voi ideata, percorrono una strada, raggiungono un punto-chiave, si dividono e con un movimento a tenaglia circondano e sconfiggono il nemico. Nel mio caso, ovviamente, dopo aver studiato una splendida strategia vedo le mie forze che percorrono una strada, raggiungono un punto-chiave, si dividono... e vengono massacrate dalle forze del computer, che non attendeva altro che qualcuno fosse così stupido da cacciarsi in trappola da solo!
I giochi di guerra tendono ad essere più lunghi dei normali giochi per computer, ma proprio per ovviare a questo inconveniente in parecchi di essi è inserito un semplice dispositivo per la memorizzazione del gioco. Io stessa sto giocando da due mesi col computer, al ritmo di un'ora e mezza di gioco una o due sere per settimana. Il solitario (voi contro il computer) presenta il grosso vantaggio che potete metterci tutto il tempo che volete per studiare ogni mossa senza che nessuno si innervosisca e vi domandi quando vi deciderete a muovere.
Il computer può aspettare quanto volete senza dire una parola... e poi vi sconfigge!
Insomma, i giochi di guerra per il Commodore 64 richiedono concentrazione, immaginazione creativa, pazienza, aggressività e quant'altro c'è di necessario ad elaborare le strategie e le tattiche necessarie a vincere la battaglia. Se c'è invece una cosa che non richiedono, è proprio ciò che ha scoraggiato tanti appassionati di giochi di guerra da tavolo: non ci vogliono





due settimane soltanto per imparare le regole e non occorre una laurea in matematica per calcolare il risultato degli scontri. È proprio da questo punto di vista che i giochi di guerra da computer sono superiori ai giochi da tavolo. In primo luogo, il computer limita automaticamente i vostri errori. Se ad esempio vi scordate qualè la distanza massima che un battaglione di carri armati può coprire in un solo giro, sarà il computer a impedirvi di superarla.
Non vi permetterà di spostarvi su un terreno precluso alle vostre forze, non vi permetterà di sparare oltre il vostro limite di fuoco e così via.
Ancor più importante è il fatto che giocherete su un computer, il miglior sistema mai inventato per favorire l'informazione e l'apprendimento. Il computer ha una pazienza infinita: vi ripeterà una cosa finché sarà certo che l'abbiate imparata, e vi lascerà fare delle sciocchezze senza ridervi in faccia.

Questa potrà sembrarvi una cosa marginale, ma non lo è. Quando si tratta di imparare delle regole complicate (o anche qualsiasi altra cosa), il bello del computer non è la sua capacità di fare calcoli, di creare delle graziose immagini o di giocare: no, il bello del computer è che non ride! E vi sembra poco?
Dopo un po', ci farete la mano: le regole non vi peseranno più, e comincerete a capire le potenzialità delle forze a vostra disposizione. Comincerete a ragionare come soldati. Solo allora potrete affrontare il nemico — o il computer — con un certo senso di fiducia in voi stessi, con una certa fiducia nella vittoria.
Certo, probabilmente verrete sconfitti di nuovo, ma vedrete la volta dopo! Oh, se lo vedrete!

Cristina Barigazzi

E' IN EDICOLA IL N.16 DI

PROGRAM

CON ALTRI 10 NUOVISSIMI VIDEOGIOCHI CHE GIRANO SUL "VIC 20" E SULLO "SPECTRUM"

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE!!

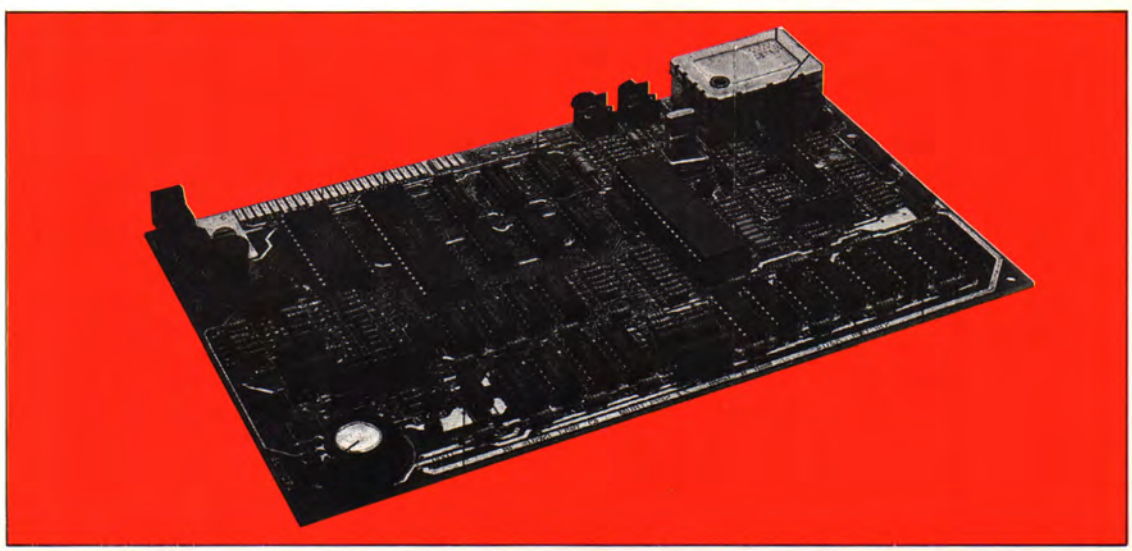
LO SPECTRUM PLUS È + FORTE

Il nuovo personal computer Sinclair ZX Spectrum+, 48K, con tastiera altamente professionale, è ormai più di una promessa. Le sue vendite in Italia sono andate benino. Ricordiamo che lo ZX Spectrum+ viene fornito unitamente ad un manuale di istruzioni a colori di facile lettura, elaborato dalla casa editrice Dorling Kinderley per la Sinclair, e ad una cassetta introduttiva. ZX Spectrum+ è perfettamente compatibile con tutto il software e le periferiche dello ZX Spectrum versione 16 o 48K, di cui ha tutti i vantaggi, vale a dire otto colori, qualità grafica, suono su 10 ottave e la più alta capacità di memoria per un computer dal costo così contenuto.
La funzionale tastiera, tipo macchina da scrivere, comprende una barra spaziatrice e 17 tasti in più rispetto alla tastiera dello ZX Spectrum. Ciò consente di eseguire molte operazioni con una sola battuta. L'inclinazione della tastiera può essere modificata usando i piedini retraibili inseriti sotto di essa.
È inoltre previsto un tasto che consente di azzerare il computer senza staccare la corrente.
Il nuovo ZX Spectrum+ consente un'infinità di applicazioni per un personal computer e, abbinato al sistema di espansione ZX, può essere vantaggiosamente utilizzato per applicazioni domestiche e professionali oltre che per studio o divertimento.
Il sistema di espansione consiste nello ZX Microdrive (l'alternativa economica della Sinclair al Floppy disk), e nella ZX Interfaccia 1 che controlla il Microdrive e le altre periferiche.



UN MANUALE... DA MANUALE

ZX SPectrum+, 48K, viene venduto unitamente ad un manuale di istruzioni e ad una cassetta introduttiva di nuova concezione. Sia il manuale che la cassetta sono stati elaborati e stampati dalla casa editrice Dorling Kinderley.
Lo spirito del manuale — 80 pagine a colori — è quello di fornire un'introduzione il più semplice e chiara possibile all'uso del computer e di insegnare il Sinclair BASIC. Il metodo innovativo seguito dal manuale è un elemento di cruciale importanza nel mercato dei personal computer, i cui produttori ne hanno troppo spesso trascurato l'importanza
La scelta della Dorling Kinderley è motivata dal notevole successo ottenuto dalla casa editrice in seguito alla pubblicazione dei libri "Screen Shot", una serie di volumi illustrati di programmazione in cui, passo dopo passo, testo e grafica vengono rappresentati su ogni pagina esattamente come appaiono sullo schermo. Manuale e cassetta sono stati tradotti in diciotto lingue tra cui turco, greco e cinese.



PERCHE' E' NATO IL QL

Uno dei fenomeni più interessanti e rimarchevoli osservabili nel mondo della microinformatica è rappresentato dai criteri di classificazione dei computer nelle categorie home personal. I fattori che fino ad ora hanno indotto questa differenziazione sono due. In primo luogo la stragrande maggioranza della gente pensa che un computer, il cui involucro esterno sia solamente una tastiera, appartenga al mondo degli "home", e che per assurgere al rango di personal debba essere costituito da un blocco di più unità ben distinte: tastiera, unità centrale, monitor, floppy.
Esiste poi anche una convinzione di ordine economico per cui un personal/business computer ed il relativo software debbano costare al di sopra di una certa cifra per essere considerati professionali.
Ci sono, invece, una serie di motivi ben definibili, ma più difficilmente citati, grazie ai quali la classificazione home, attribuita alle "tastiere" oggi presenti sul mercato, è la più corretta. In primo luogo il software, esistente nella fascia di computer generalmente identificata come home, costituisce il primo serio ostacolo ad una promozione degli home (o meglio dei computer classificati come home) a personal. Infatti, le applicazioni professionali sviluppate in Italia per la fascia degli home computer tentano di imitare la logica e la filosofia riscontrabili in programmi disponibili su computer di classe superiore, generando una infinità di pacchetti gestionali del tipo magazzino, contabilità, ecc.
Gli home cercano in questo modo una evoluzione in personal, competendo con i veri personal su di un terreno, quello classicamente gestionale, per essi improponibile.
Mancano, invece, totalmente applicazioni originali, realizzate per soddisfare al meglio il tipo di mercato "business" a cui potrebbe rivolgersi un home computer molto più proficuamente di quanto possa fare un personal grazie al favorevole rapporto costo/prestazioni. Mi riferisco alle diverse categorie di professionisti per cui il più efficace aiuto che un computer può fornire riguarda attività connesse con la propria professione e non certo con contabilità o gestione di magazzino. Nel campo dell'office automation, i computer classificati come home (le tastiere), non sono, nonostante il basso costo, mai stati presi in seria considerazione per due motivi: limitate possibilità di espansione dell'hardware e estrema difficoltà di comunicazione con mainframe. In più non esiste software di livello professionale, che riunisca un word processor, un data base, uno spread-



heet, un pacchetto di grafica gestionale. A queste considerazioni si aggiunga, poi, che l'utente vuole e deve aspettarsi un servizio di assistenza hardware e software estremamente professionale, soprattutto se usa il computer come strumento insostituibile di lavoro.
E le "tastiere", oggi, non offrono eccessiva affidabilità in questo senso.
Dopo questa non breve, ma necessaria premessa, vorrei ora cercare di spiegare perché il Sinclair QL può essere la prima "tastiera" identificata e riconosciuta come personal computer, nonostante il basso costo. La potenza innovativa dell'hardware (un processore 68008, capace di lavorare in multitasking) consente di realizzare e seguire una nuova filosofia di sviluppo di software da parte della Sinclair, le cui linee generali sono le seguenti:

1. Assegnare alta priorità alla realizzazione di applicazioni nuove ed originali, sfruttando la grafica, la capacità di lavorare in multitasking, la possibilità di disporre di più finestre generando un interazione computer-utente delle più sofisticate ed avanzate, indirizzate espressamente alle diverse categorie di professionisti come aiuto in attività concernenti la loro professione.
2. Realizzare applicazioni che abbiano, qualsiasi sia il loro campo di interesse, caratteristiche comuni:
   — stessi comandi
   — stessa impostazione grafica del video
   — stesso livello di documentazione
   — stessi tracciati di file in programmi rivolti alla medesima fascia di utenza.
   Tutto questo non solo nell'ambito italiano, ma a livello europeo, per permettere all'utente di sfruttare anche il software realizzato da altre nazioni.
3. Sfruttare al meglio la incredibile capacità di comunicazione del QL in ogni settore ed in particolare nell'office automation.
4. Dimostrare come i 4 programmi, forniti con il computer, (word processor, data base, spreadsheet, grafica gestionale) abbiano un contenuto estremamente professionale, siano completamente integrati, usino lo stesso insieme di comandi, ed uno — quello di grafica — sia di livello impressionante.
5. Garantire espansioni hardware, realizzabili grazie alla potenza del processore, in modo che l'utenza professionale più esigente e quella di office automation siano certe di non essere limitate da alcun vincolo.

E' IN EDICOLA IL N. 9 DI

SPECIAL PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI AFFASCINANTI GIOCHI PER IL VOSTRO

CBM 64 E SU OGNI SPECTRUM 48K

DA NON PERDERE!

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 come nuovo, usato poche volte + 1 cartuccia gioco + 28 giochi su cassetta e molte riviste, il tutto per L. 200.000.
Per informazioni telefonare a:
Triente Vincenzo - Via Petrarca Isol. F/7 - Casoria (NA) - Tel. 081/7588436

• Vendo software Book per Vic 20.
Inviare L. 450 in francobolli per spese di spedizione.
Per ulteriori informazioni scrivere a:
Boccolato Robert Antonio - Via M. Foschioni, 3 - 33100 Udine

• Vendo Vic 20 + 5 Cartridge: "Omega race, Road race, Mole Attak, Jupiter lander, Vic awenger" a L. 120.000
Telefonare ore 14-15; 20-21 a:
Luca Bellocchio - Strada Del Drosso, 184/B - Torino - Tel. 3471527

• Vendo programmi per Vic 20 tra cui: Gangster, Sette e mezzo, Dieta, calorie alimenti (due giochi, 3 utility) a L. 10.000 (allegato giornale con istruzioni)
Luca Cairoli - Via Dante, 25 - Fino Mornasco (Como)

• Vendo ottimi programmi per Commodore 16 e Plus 4 a prezzi eccezionali: 10 programmi a L. 40.000; 20 programmi a L. 75.000; 30 programmi a L. 100.000
Cristina Verdelli - Via Paolo Uccello, 22 - 52100 Arezzo - Tel. 0575/33608

• Vendo Vic 20 + manuale italiano + registratore + Joystick + Cartridge + 5 cassette nastro a L. 190.000; vendo anche ZX 81 Spectrum con cavetti a L. 50.000. Solo telefonate.
Ivano Tognin - Fono Santi, 2D - Murano Venezia - Tel. 041/736365

• Vendo Commodore Vic 20 + espansione (o no) di 16K selezionabile + 140 giochi + registratore a L. 250.000.
Barraco Christian - Via P. Sonbolino, 5/A - Savona - Tel. 019/801874

• Vendo Vic 20 + Joystick + introduzione al Basic 1 e 2 + espansione 3-8K + 2 cartridge + circa un centinaio di giochi.
Tutto a L. 400.000 trattabili.
Cesare Marini - Via Fratelli Folonari, 17 - Brescia - Tel. 030/55015

• Vendo programmi per Vic 20 su listato (fotocopie) e su cassetta, ne ho di bellissimi, gli interessati mandino L. 500 per invio lista, prezzi da definire; scrivere a:
Gianni Lorici - Via Pretorio, 104 - Sassuolo (MO) - Tel. 0536/881341

• Vendo favolosi giochi per Vic 20 inespanso ed espanso a 16K. Vendo inoltre l'utile turbo-tape e una cartuccia gioco di Garden-Wars a prezzo stracciato. Compro qualsiasi gioco espanso a 16K per Vic 20, basta che sia un buon programma.
Filippo Biagianti - P.zza Michelozzo, 4 - Montepulciano (SI) - Tel. 0578/757931

• Vendo 6 programmi per Vic 20 a L. 1000 l'uno (Api, labirinto, pulcino, guitar e Barrier Bottle), e una cartuccia al prezzo ultra promozionale di L. 7000 (flipper). Vendo anche altri programmi per il Sinclair a L. 700 l'uno.
Telefonatemi alle ore 20.00 circa.
Simone Scavo - Via F.lli Rosselli, 7 - Cesano Boscone (MI) - Tel. 02/4400662

• Cerco il gioco del calcio per Vic 20 inespanso a prezzi bassi. Inoltre cerco giochi per Vic 20 inespanso ad alta grafica. Telefonare o scrivere, chiedendo di Vincenzo.
Raia Vincenzo - Via San Giov. de Mathe, 57 - Somma Vesuviana (NA) - Tel. 081/8931281

• Vendo Vic 20 + registratore + Joystick + 70 giochi tra cassette e Cartridge + programmi per istruzioni Basic a L. 280.000 trattabili. Telefonare ore pasti a:
Simone Lazzarini - Via F. Cavallotti, 2/bis - Marina di Carrara (Ms) - Tel. 0585/630602

• Vendo per Vic 20 programmi su casette riguardanti: "Verifica e progetto per travi in cemento armato sollecitate a sforzo normale centrato, eccentrico, flessione semplice, ecc." Non occorre espansione.
Gaetano Maurizio Macaluso - Via A. Pecoraro, 4 - 90144 Palermo - Tel. 091/269893

• Cerco giochi possibilmente sportivi al prezzo di L. 4500 l'uno. Cerco inoltre programmi per Vic 20 di giochi al prezzo di L. 3000 l'uno. Massima serietà.
Vendo programmi per Vic 20 bellissimi, giochi, e anche carte.
Cerco giochi belli, con più schemi al prezzo di L. 2000 cadauno
Compro gioco in cassetta del Calcio o di Pole Position al costo di L. 10.000 cadauno.
Francesco Cappelletti - Via A. Franchetti, 5 - Firenze - Tel. 055/413127

• Attenzione! Per i possessori di Vic 20, vendo cassetta con 30 giochi a L. 25.000; 40 giochi a L. 32.000; 50 giochi a L. 40.000.
Sono tutti ottimi con una grafica eccezionale, vendo anche arretrati di Program, Playgames, Arcade, Load'n Rum, ecc. Sono disposto a scambi.
Soddu Alessandro - Via Labriola, 3 - 54031 Carrara - Tel. 0585/51764

• Vendo Vic 20 + registratore + cavi vari + espansione 8K + 13 cassette (56 giochi vari) + 2 manuali: "Introduzione al Basic".
Scrivere a:
Danero Massimiliano - Via Del Marzocco, 30 - 57122 Livorno - Tel. 0586/35012

• Vendo Vic 20 + cavi + molte cassette con giochi + 4 bellissime cartridge + parecchie riviste + Joystick + portacassette + una sorpresa.
Il tutto a sole L. 180.000 trattabili.
Scambio anche giochi per il CBM

LA BOTTEGA DEL CHIP

64 e vendo cassette piene di bellissimi giochi con turbo.
Emanuele Santa Cruz - Via Dexart, 10 - Cagliari - Tel. 070/301600

• Vendo Vic 20 + registratore + joystick + 2 cartucce di giochi spaziali + 8 giochi a cassetta. Tutto questo a L. 300.000. Pensateci bene, è un'occasione da non perdere.
Cornacchia Roberto - Via Selvafosca Verucchio, 254 - Verucchio (FO) - Tel. 470401/668465

• Vendo Vic 20 (6 mesi di vita, condizioni ottimali) + oltre 85 videogames, tra cui: Calcio, Q bert, Rally notturno ed altri giochi anche espansi + molte riviste del Vic 20 in Italiano + un libro "i grandi manuali di Basic" (30 programmi) in omaggio; il tutto a sole L. 385.000.
Fichetti Massimo - Via Canarie, 18 - Ostia Lido (Roma) - Tel. 5693400

• Vendo interfaccia programmabile corredata di istruzioni e schede, il tutto con programma dimostrativo a L. 70.000 trattabili. Compro o scambio interfaccia Kempston. Telefonare ore pasti a:
Andrea Rossi - Via Fabrizi, 45 - Modena - Tel. 059/217053

• Vendo Spectrum 16K + manuale in Italiano + programmi vari al prezzo di L. 200.00 trattabili. Telefonare ore pasti.
Roberto Lotti - Via R.S. Secondo, 36 - Lido di Camaiore (LU) - Tel. 0584/67807

• Vendo per ZX Spectrum 48K, numerosi giochi tra cui: "Chequered Flag, Chess, Poker Strip", (da L. 1000 cad. + spese di spedizione) ed anche il programma per duplicare i giochi (L. 10.000). Telefonare ore pasti.
Dugone Davide - Via Aosta, 43 - 10152 Torino - Tel. 011/271057

• Compro per ZX Spectrum 16K RAM i seguenti giochi: Trial, Race Fun.
Offro max. L. 8000 a gioco (compresa la cassetta)
Cannavacciuolo M. - Via S.M. Della Libera, 13 - Napoli - Tel. 641774

• Cerco interessato, disposto a scambiare il suo Sinclair Spectrum 16K con il mio CBM 16 + registratore + 20 giochi su cassetta + Joystick.
Telefonare ore pasti a:
William Zanini - Via Trieste, 19 - Piovene R. (VI) - Tel. 0445/651043

• Vendo e scambio moltissimi programmi per ZX Spectrum 48/16K. Assicuro massima serietà, telefonare o scrivere a:
Giudes Ivano - Via Giussani, 5 - Tirano (SO) - Tel. 0342/703021

• Vendo per Vic 20 listati di giochi anche espansi (su fotocopia); per qualsiasi informazione telefonare o scrivere a:
Fabrizio Lo Presti - Via Napoli, 78/15 - Genova - Tel. 220639

• Vendo 10 cartucce per Vic 20 (Jupiter Lander, Super Alien, Cosmic Jail, Avengere, Road Race, Slot, Gorf, Raid Fort Knox, Tooth Invaders, Visible Solar System), il tutto a L. 85.000. Vendo anche 71 giochi su cassetta a L. 50.000. Vendo espansione 8K a L. 50.000 e introduzione al Basic parte 1 e 2 a L. 30.000.
Andrea Mosconi - Via E. Vanoni, 20 - Perugia - Tel. 075/45501

• Vendo Vic 20 (6 mesi di vita) + registratore + 60 giochi, con diverse riviste + manuale al prezzo di L. 160.000.
Luca Bellon - Via Canaceo, 80 - Campocroce Mirano - Tel. 041/434771

• Vendo, causa passaggio a sistema superiore, Vic 20 + registratore + espansione 3/8/16K + 9 cartridge + l'introduzione al basic parte 1 e 2 + 13 giochi su nastro a sole L. 350.000. Vendo inoltre 130 giochi su 24 cassette + Joystick omaggio a L. 95.000. Telefonare dalle 9.30 alle 13 a:
Cianfrocca Gianluca - Via Marittima, 522 - Frosinone - Tel.0775/84163

• Vendo Vic 20 + C2N + Joystick (Boss) + espansione 3/8/16K + 2 cartridge (Gorf, Road Race) + 1 cartridge con linguaggio Assembler (L.M.) + 20 cassette con giochi (L.M.) + riviste + 1 regalo a L. 450.000 trattabili.
Alessandro Scarnà - Via Martinengo, 27 - 20139 Milano - Tel. 5690422

• Vendo Vic 20 + registratore + espansione 3/8/16K RAM + 6 cartridge + 6 libri e moltissimi programmi a L. 350.000. Telefonare ore pasti a:
Edy Pellizzari - Via Roma, 118 - 32010 Fortogna - Tel. 0437/771022

• Occasionissima: Vendo espansione 8K + 2 cartridge originali + vari listati giochi + 5 mega giochi su nastro (tutto ultra nuovo 3 mesi), il tutto a sole L. 100.000 trattabili, o cambio con exp. 16K.
Mauro Gallinari - Via Stradivari, 13 - Montodine (CR) - Tel. 0373/66368

• Cerco espansione 3-8-16K RAM per Vic 20, prezzo disponibile L. 50.000
Chiappetti Mario - Via O. Coclite, 41 - 80126 Napoli - Tel. 7283623

• Cerco cassetta calcio e espansione 16K RAM per Vic 20. Telefonare ore 17.30-20-30 a:
Mangherini Danilo - Via. A. Boito, 37 - Torino - Tel. 011/858323

• Cerco espansione da 0 16K RAM, in cambio regalo 150 giochi per Vic 20, 150 per Spectrum, C.64, C.16 e listati per tutti i computer.
Gianotto Giorgio - Via Cavour, 40 - S. Vendemiano (TV) - Tel. 0438/41277

• Vendo Vic 20 con 5 mesi di vita, più 2 cassette di Program a L. 120.000. Per informazioni telefonare ore pasti a:
Bruno Ravasi - Via per Vimodrone, 5 - Cologno Monzese (MI) - Tel. 02/2542416

• Vendo Vic 20 come nuovo + registratore + joystick + espansione 3/8/16K + manuale istruzione + 20 programmi + cartuccia gioco Pac Man, costo attuale L. 72.000.
Il tutto a L. 450.000 (vero affare)
Dario Carriero - Milano - Tel. 4071604 (ore pasti)

• Eccezionale! Vendo Commodore Vic 20 + 3 numeri di Program + Registratore + Joystick + introduzione al Basic 1 e 2. Telefonare ore pasti a:
Matteo Acquafredda - Via D. Berti, 63 - Roma - Tel. 3384135

• Compro per Vic 20 i seguenti giochi: Escape M.C.P., Tomb of Drewan; offro max. L. 8.000 a gioco (compresa la cassetta)
Del Gaudio Fabiano - S.M. della Libera, 13 - Napoli - Tel. 641231

• Vendo Commodore Vic 20 ad un prezzo fantastico, inoltre nel prezzo sono comprese 9 bellissime cassette; il tutto a L. 150.000
Giuliano Buratti - Via Passero Solitario, 6 - Roma - Tel. 2673557

LA BOTTEGA DEL CHIP

• Vendo per Vic 20 i seguenti listati: Stampa, Schermo, Statistica, Raccogli lampadine, Caccia al tesoro a L. 500 l'uno.
Eccezionale, vendo per C16 gioco Otello a L. 200.
Not Luigi - V.le Palmanova - Udine - Tel. 600536

• Vendo Vic 20 (5 mesi di vita) + imballo originale + registratore dedicato + 9 cassette Program + 2 Playgames + 5 conoscere il computer + altre cassette + 5 cartucce: Gorf, Voodoo, Rat Race, Count, Atlantis + 20 riviste videogiochi; regalo Joystick, tutto a L. 300.000
Gustavo Birio - Via Arturo Rocco, 4 - Napoli - Tel. 081/367735

• Vendo più di 150 programmi espansi e inespansi per Commodore Vic 20 a prezzo occasionale da L. 400 a L. 700. Richiedere listato scrivendo o telefonando alle ore 13 (ore pasti) a:
Magni Massimiliano - Via Abinoni, 17 - Casalecchio di Reno - Tel. 051/575926

• Vendo Vic 20 + registratore Datasette + Joystick con autosparo + manuale d'uso + 16 nastri con giochi e utility, il tutto a L. 250.000
Andrea Onofri - Via Voltaire, 91 - Roma - Tel. 8286018

• Vendo Vic 20 + registratore + 105 giochi originali + joystick + espansione commutabile 3-8-16K + 4 cartridge + libri e cassette a L. 250.000 trattabili.
Al primo che telefona regalo: "Alla scoperta del Vic 20"
Caruso Alessandro - Via Cairo Montenotte, 61 - Roma - Tel. 336183

• Vendo Vic 20 + 3 cartridge + 12 cassette con giochi + registratore + joystick + riviste con listati Paddles, in tutto circa 80 giochi; vendo a L. 199.900, valore L. 400.000
Gambino - V.le Fregene, 55 P.B1 - Cerenova (RM)

• Cerco espansione 3-8-16K a bassissimo prezzo (circa L. 50.000 possibilmente anche meno), e cambio/vendo giochi Vic 20 versione base. Telefonare ore pasti a:
Vannini Moreno - Via F.lli Bandiera, 16 - Viterbo (VT) Tel. 0761/38788

• Vendo per Vic 20, 2 fantastici giochi in cartridge: "Voodoo, Pirate Cove", non usate, causa regalo inaspettato.
Alessandro Canzachi - Via V. D'Ovidio, 97 - Roma - Tel. 8273931

• Vendo Vic 20 + registratore + 14 cassette piene di giochi + circa 20 riviste piene di programmi + 1 manuale di guida al Basic + 1 joystick, il tutto a L. 270.000
Luca Furesi - Via Cimarosa, 27 - Cagliari - Tel. 070/494052

• Vendo più di 250 programmi espansi e inespansi per Vic 20 al prezzo occasionale da L. 400 a L. 700. Richiedere listato scrivendo o telefonando ore pasti a:
Fabbri Marco - Via Albinoni, 17 - Casalecchio di Reno (BO) - Tel. 051/574873

• Eccezionale! Vendo 40 giochi per Vic 20 all'incredibile prezzo di L. 10.000; 20 giochi per C64 in turbotape a L. 10.000; 10 giochi

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) **PLAYGAMES N. 10**

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

.....

.....

.....

.....

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

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

per C16 e PLUS 4 a L. 12.000.
Telefonare o scrivere a:
Sorrentino Vincenzo - Via S. Sammartino, 10 - 84080 Fimiani (SA) - Tel. 081/951901

• Vendo favolosi giochi espansi o no, circa 60.
Prezzo: espanso L. 400, non espansi L. 1000.
Renato Figoli - Via Milano, 67 - Cagliari - Tel. 070/301892

• Cerco calcio fino a 32K RAM, in cambio offro 10 videogame. Telefonare ore pasti a:
Juri Ravasi - Via per Vimodrone, 5 - Cologno Monzese (MI) - Tel. 02/2542416

• Vendo Coleco-Vision + 3 cassette in buone condizioni a L. 245.000.
Francesco Ferrari - Via Umbria, 4 - Grosseto - Tel. 0564/25914

• Vendo Vic 20 seminuovo + registratore Datasette + joystick con autosparo + manuale d'uso + 16 nastri con giochi e utility; il tutto a L. 250.000
Andrea Onofrio - Via Volteaire, 91 - Roma - Tel. 8286018

• Vendo per Vic 20 su cassetta a sole L. 9000, i seguenti giochi: Frogger, Donkey Kong, Abductor, Gran Prix, Spacca mattoni, Caccia al petrolio; non occorre espansione.
Compro giochi su cassetta a prezzo modico.
Francesco Buratti - Via Piersanti-Mattarella, 16 - Tel. 091/941907

• Cerco programmi per il mio Vic 20 per divertirmi tanto.
Giuseppe Puglisi - Via Lucio Scirò - Laichi - Tel. 931350

• Vendo espansione 8K + 1 cartridge (Omega Race) rispettivamente a L. 80.000 a L. 25.000, a chi le acquista tutte e due, regalo 1 cartridge: Raid on fort Knox, mi occupo io delle spese di spedizione.
Armando - Via Abizzone, 62 - Bernareggio - Tel. 039/6902656

• Cerco giochi Vic 20 espanso (3/8/16K) di buon valore tipo: Calcio, Pac man, e altri tra i più famosi. Il prezzo è ragionevole inoltre vendo giochi a prezzo regalato di discreto valore.
Massimo Ferrara - Via Teano, 14 - Civitanova Marche MC

• Vendo listati di giochi per Vic 20, CBM 64, Apple, Spectrum TI99 a L. 500 cadauno, e per chi ne acquisterà 6, in regalo un listato davvero da non perdere.
Mario Liscio - Via Vito di Jasi - Aversa (CE) - Tel. 8113652

• Cerco disperatamente espansioni per il Vic 20, da 8-16K, oppure l'espansione che contiene (3-8-16K). Telefonare ore 20 a:
Antonio Stancati - V.le Gorizia, 23 - Roma - Tel. 06/850778

• Vendo per Vic 20, espansione da 8K a L. 80.000 comprese spese di spedizione; vendo anche cartuccia: Omega Race a L. 25.000 comprese spese di spedizione, inoltre offro un Sinclair ZX 81 di 16K ottimo per i principianti a L. 150.000 trattabili.
Armando Longo - Abizzone, 62 - Bernareggio - Tel. 039/6902656

• Vendo Vic 20, registratore C2N, Joystick e giochi, il tutto in ottimo stato a L. 300.000 trattabili. Per ulteriori informazioni, telefonare dopo le ore 14.
Ricco Riccardo - Via M. Gorki, 79 - Cinisello B. (MI) - Tel. 02/6173558

• Cerco trasformatore per Vic 20, ad eventuali possessori pago L. 40.000 trattabili. Telefonare dalle ore 15.30 alle ore 19.30 a:
Andrea Angeli - Via XXIV Maggio - Treviso - Tel. 0422/540443

• Compro/cerco super expander cartridge per Vic 20, perfettamente funzionante.
Prezzo trattabile. Telefonare ore pasti, chiedere di Mirko.
Mirko Meoni - Via Marruotta, 99 - Montecatini T (PT) - Tel. 0572/72560

• Vendo Vic 20 nuovissimo (2 mesi di vita) completo di cavi alimentatore manuale + 4 cartucce (Omega Race, Pac Man, ecc.) + 35 videogames in cassetta + 30 programmi utilissimi + 5 progammi al prezzo di L. 380.000.
Telefonare dalle ore 13.00-14.00 e 20.00-21.00.
Fabio Musumeci - Via A.M. Jaciis 455, 27 - Messina (ME) - Tel. 090/41393

• Compro cassetta espansione di memoria 16K per Vic 20. Telefonare dalle ore 15 alle 17 a:
Cassarà Gioacchino - Via Catanzaro, 31 - Partinico (PA) - Tel. 091/783702

• Cerco espansione 3K RAM per Commodore Vic 20. In cambio offro giochi per Vic 20 inespansi, con stupenda grafica (Scalatore, S.O.S., Space Travel, Inferno 3 D, U-Boot, Mundial Sci, Memory Trainer).
Per informazioni scrivere o telefonare a:
Enrico Spannocchi - P.zza Matteotti, 13 - Poggibonsi (LI) - Tel. 938533

• Vendo molti giochi e listati per Vic 20, cerco inoltre il Calcio per il Vic 20. Sbrigatevi ragazzi! I giochi che vendo costano solo L. 700 cadauno. Telefonate!
Vallati Giulio - Via F. Schupfer, 9 - 00167 Roma - Tel. 6230505

• Cerco cartucce da 8K RAM. Telefonare ore pasti.
Ivan Luca - C.so Palermo, 41 - Torino - Tel. 857289

• Compro cartuccia a espansione da 3-8-16K RAM per Vic 20, possibilmente in buono stato, indicare prezzo richiesto, massima serietà. Corrispondo con ragazze/i per scambio idee e software. Scrivetemi - Fedozzi Andrea - Strada Antica per Andorno, 48 - 13051 Pavignano Biella (VC)

• Vendo Vic 20 con 7 cassette, ognuna contenente 10 giochi + una cartridge a sole L. 100.000 e compro solo tastiera CBM 64 a L. 100.000.
Riccardo Costa - Via Delle Siepi, 6 - Livorno - Tel. 812618

• Vendo/scambio cartridge "Super Expander" 3K RAM per Vic 20 + cartridge "Avenger" + giochi su nastro (alcuni in L.M.): Alien Attak, Race, Vic Slot Machine, Tank, Star War, Aereo, Othello, ecc.
Anche programmi di grafica eccezionale a prezzi modici, assicuro riviste Commodore o listati in omaggio. Telefonare o scrivere a:
Ginevri Marco - Via S. Santarosa, 7 - Alessandria - Tel. 0131/56989

• Vendo Commodore Vic 20 quasi nuovo + registratore + joystick + molti video giochi a L. 250.000
Scrivere o telefonare a:
Citterio Gianluigi - Viale Monza, 69 - Giussano (MI) - Tel. 0362/850327

• Vendo Vic 20 (1 anno) + registratore + joystick + manuale in italiano + 7 numeri Program (3, 4, 5, 6, 7, 9, 10) + 1 cassetta e mezzo di giochi a L. 300.000
Solo interessati, trattabile.
Segoni Sandro - Via Pian D'Ovile, 39 - Siena - Tel. 0577/288072

COMPUTER SCHOOL SERIES

Matematica Fisica · Inglese Ragioneria

e via via tutte le altre materie con il **Computer**

Uno studio più razionale e meno faticoso!

Per ogni materia un volume pratico e specifico per il vostro computer ideato e realizzato secondo gli attuali programmi scolastici.

Cambiate la vostra scuola, mettete il computer al vostro servizio!

IN EDICOLA E IN LIBRERIA

OGNI VOLUME di 128 pagine LIRE 8000



IN LIBRERIA A SETTEMBRE

GREMESE EDITORE

GREMESE EDITORE

88, Via Virginia Agnelli - 00151 ROMA

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 11 DI

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI
AFFASCINANTI
GIOCHI PER
IL VOSTRO

VIC 20 E SPECTRUM 48K.

DA NON PERDERE!