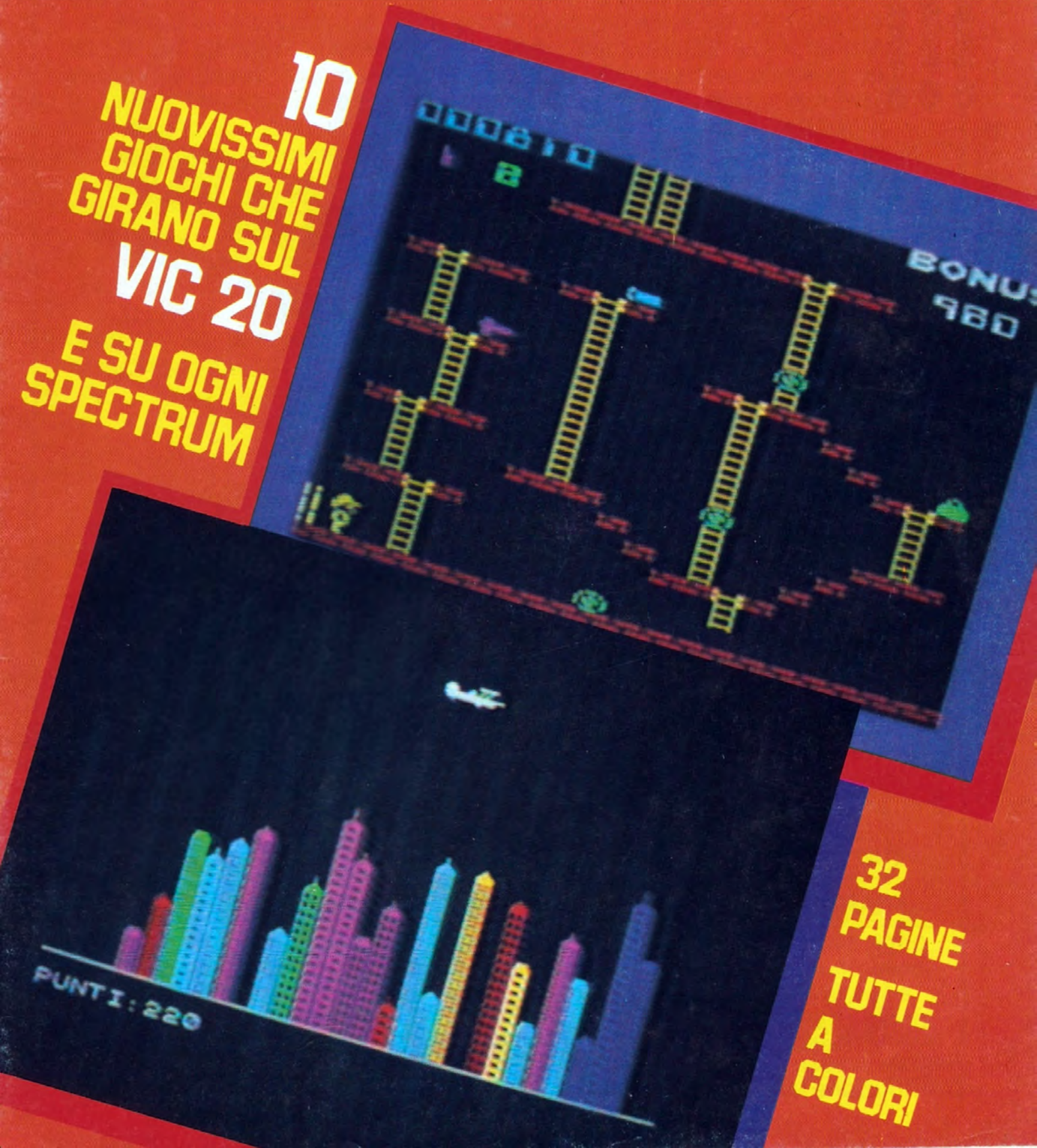
MENSILE - ANNO II - N. 11

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 300.000 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

GUERRA E PACE

il titolo del nostro editoriale tiene conto dell'impostazione ad un tempo pacifista e militaresca che abbiamo dato a questo numero di Playgames. Dopo avervi servito dieci giochi di alto livello è stata nostra cura allargare il campo di interesse dei lettori provando a mostrare un altro universo, quello dei giochi di alta tecnologia. Stiamo parlando dei giochi di guerra, quelli che danno l'impressione al giocatore di muovere le proprie pedine sullo scacchiere delle più importanti battaglie del passato. Agli alieni vengono sostituiti marines e tedeschi. Credo che se i lettori cominceranno a conoscere questi giochi non sarà lontano il momento in cui ce li chiederanno anche sulla rivista. Invece la parola pace si riferisce alla... tranquillità tecnologica offerta dagli ultimi Apple. La casa della mela anche senza la guida di Steve Jobs, il fondatore che se ne è andato recentemente sbattendo la porta, ha saputo presentare modelli di altissima qualità, soprattutto nel campo delle periferiche. Dopo avervi mostrato quanto di meglio c'è nel campo dei joystick abbiamo considerato le difficoltà dei nostri manager per portare avanti i Program club. Ecco così la prima parte del manuale del perfetto Manager.
Buona lettura!

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	Pogo ha fame - Pittore
7	La trappola - Bomber
8	Il mangia cactus - Centipede
9	Insetti - Worms
10	Pasquale il manovale - Fuoco incrociato
12	A tutto Apple! mille novità a tutto chip
14	Destinazione Arnheim: cannoni e mitraglie!
16	Parata di joystick
20	Come essere più veloci nelle corse di formula 1
24	Come gestire un Program club (parte 1)
27	La bottega del chip

SULLA CASSETTA



VIC 20 LATO A

1
POGO HA FAME
Un insaziabile appetito



2
LA TRAPPOLA
Il pazzo labirinto



3
IL MANGIA CACTUS
A spasso nel deserto



4
INSETTI
Il veleno della morte



5
PASQUALE IL MANOVALE
Scale ripide





SPECTRUM LATO B

1
PITTORE
Vernici blu mattoni rossi



2
BOMBER
Distruggete Washington!



3
CENTIPEDE
Un giardino pericoloso



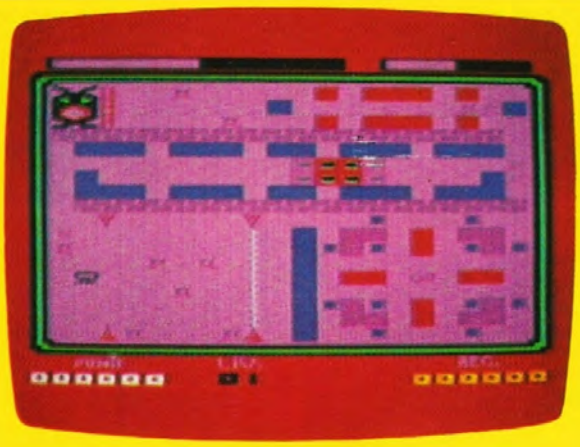
4
WORMS
I vermi cannibali



5
FUOCO INCROCIATO
Attacco!!!

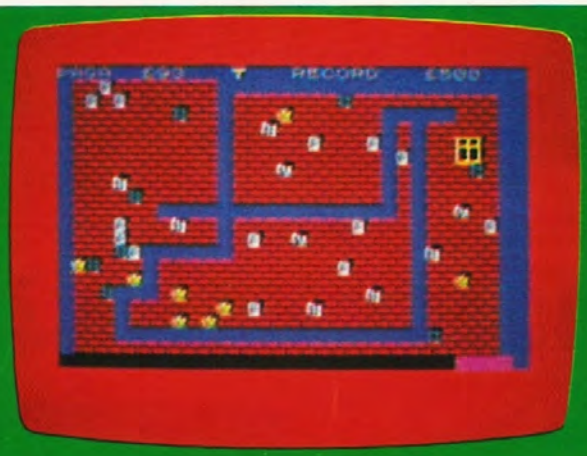


POGO HA FAME



VIC 20

PITTORE



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Nella prigione di Vega il tuo amico Pogo rischia di morire di fame. Ad ogni schema prendi tutto il cibo che trovi in giro e recupera le chiavi da riportare al tuo insaziabile amico per permettergli di fuggire. Buon divertimento!

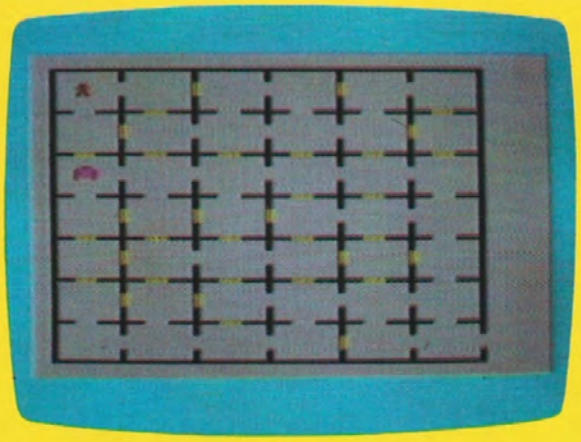
L'obiettivo di questo gioco è dipingere con la vernice blu la casa da mattoni rossi di miss Wood. Per farlo con calma occorre evitare le api, le finestre ecc. Bisogna anche raccogliere i barattoli di vernice per riempire il pennello. La loro scorta è però limitata.

TASTI

JOYSTICK	
J	destra
A	sinistra
Q	su
Z	giù

3	sinistra
4	destra
8	alto
U	basso

LA TRAPPOLA



VIC 20

BOMBER



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Nel labirinto dalle pazze porte vieni inseguito da un famelico mostro che cerca disperatamente di catturarti per farti la pelle. La tua unica via di salvezza sarà quella di raggiungere l'uscita in basso a destra e lasciare così il labirinto vivo.

il nostro aereo sta sorvolando Washington. Ha avuto l'ordine dal comando di Mosca di radere al suolo la città e di atterrarvi subito dopo. Per poter riuscire a mettere il carrello sul suolo statunitense bisogna prima distruggere tutti i grattacieli bombardandoli.

TASTI

Z	sinistra
;	su
X	destra
/	giù

SPACE	fuoco

IL MANGIACACTUS



VIC 20

CENTIPEDE



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Muovendoti abilmente nel deserto dovrai cercare di mangiare il maggior numero possibile di cactus. Stai però attento a non urtare contro le pietre seminate lungo il percorso il tuo flessibile corpo o per te sarà la fine. Buona fortuna!!!

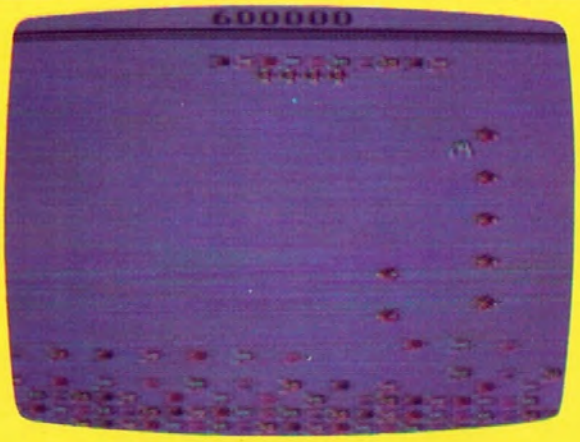
Ancora una volta il nostro giardino è infestato da un antipaticissimo centipede che divora tutti quanti i nostri frutti. Proviamo a colpirlo prima che giunga alla fine del suo lavoro, sulla parte bassa dello schermo. Serve una buona mira e anche un po' di fortuna per inchiodare il centipede in modo definitivo.

TASTI

JOYSTICK

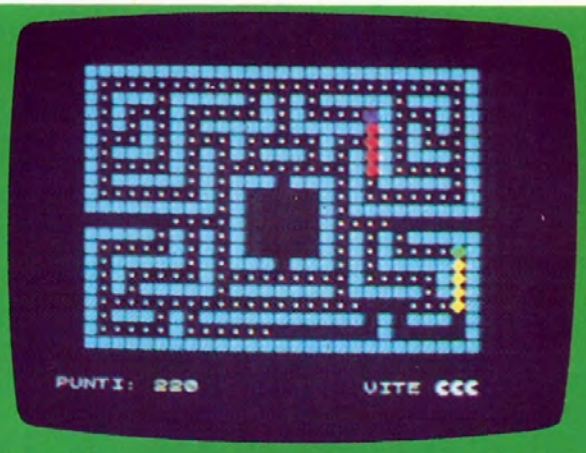
O	sinistra
P	destra
W	alto
S	basso
SPACE	fuoco

INSETTI



VIC 20

WORMS



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Alla guida della tua nave respingi l'attacco violento degli insetti giganti che cercano di attaccare la tua base. Evita anche con cura di farti pungere dal loro veleno mortale tenendo d'occhio le uova che faranno cadere sul terreno.

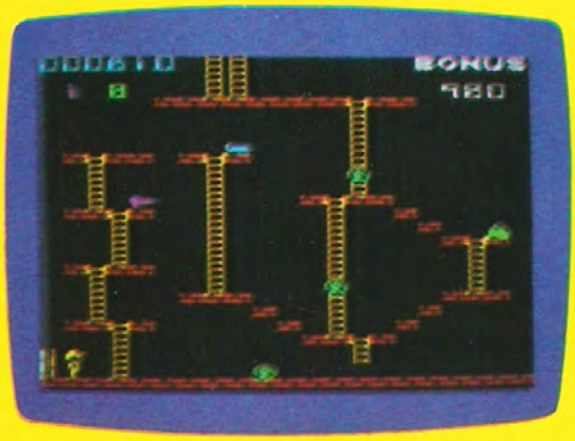
In questo bellissimo gioco il segreto è uno solo: riuscire a mangiare tutti i puntini facendo attenzione alla presenza degli altri vermi e al corpo stesso del verme. Una volta completato uno schermo vi accorgerete che tutto diventerà più complicato in quanto il verme si allungherà.

TASTI

JOYSTICK	
K	destra
P	sinistra
T	su
B	giù
SPAZIO	fuoco

Q	alto
A	basso
I	sinistra
P	destra

PASQUALE



VIC 20

FUOCO INCROCIATO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Quel distratto di Pasquale ha dimenticato tutti i suoi attrezzi sulle impalcature della casa in costruzione. Tu devi aiutarlo nella sua opera di recupero, andando su e giù per le ripide scale, ma evitando di farlo finire sotto i barili.

Nello schermo radar appaiono improvvisamente i segnali di pericolo. Sono gli alieni che senza alcuna pietà si avvicinano al nostro mondo per distruggerlo. Il nostro radar è però collegato a un sistema di puntamento a fuoco rapido e se saremo abbastanza veloci e precisi riusciremo a fare... marmellata di alieni.

TASTI

JOYSTICK

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPACE	fuoco
H	pausa
S	partenza
Ø	new



È IN EDICOLA!

L'OCCASIONE D'ORO

PROVARE PER CREDERE
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE
PER 30 GIORNI 30...

A TUTTO

Hard disk per Macintosh

Una memoria di massa di 20 mb per Macintosh con tecnologia Winchester. L'unità esterna a disco rigido si connette all'uscita per l'unità disco aggiuntiva ed è stata disegnata per una perfetta integrazione con la macchina. Stesso design, stessa colorazione e una collocazione ideale, ...sotto Macintosh. L'unità da 20 mb permette di archiviare dati, in volumi 50 volte superiori ad un singolo disco, con una velocità di ricerca e di lettura tre volte più alta, grazie ad un nuovo sistema di organizzazione gerarchica dei files in directories e subdirectories. Mediante una porta situata sul retro del disco si può collegare una seconda unità da 20 mb oppure l'unità esterna da 3.5".



Image II per Mac e Apple II

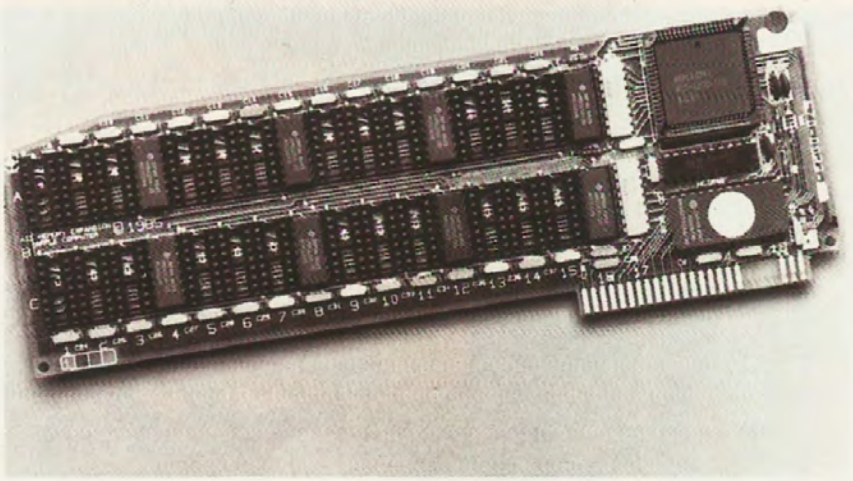
IMAGEWRITER II è una stampante versatile, ad alte prestazioni, compatibile con tutte le CPU di Apple e condivisibile, con una scheda opzionale, tra più macchine in rete Appletalk. Tre le modalità di stampa, 250/180/45 cps, (in letter quality alla velocità più bassa) non solo in nero ma anche in sette diversi colori, caricatore automatico di fogli singoli opzionale, nuovo design, e un eccellente rapporto prezzo/prestazioni: queste le caratteristiche più importanti della nuova stampante di Apple. Imagewriter II è dotata di una interfaccia seriale a 8 bit, RS232 compatibile e può essere aggiunta una scheda opzionale con buffer di stampa da 32Kbytes.



APPLE

Un Megabyte per Apple II E

APPLE IIe diventa uno dei più potenti personal oggi sul mercato con una scheda RAM da 256kb ulteriormente espandibile, con tre schede supplementari fino a 1 Megabyte. Queste espansioni di memoria centrale unite alle nuove unità disco da 800 kb (Unidisk) rendono Apple IIe un calcolatore di elevate capacità e potenza, con un rapporto prezzo/prestazioni particolarmente interessante.



2 monitor a colori per Apple II

Video a 13", risoluzione 560x196, testi visualizzati a 40 e 80 colonne. Uscita PAL direttamente collegabile all'Uscita video di APPLE IIe o NTSC per APPLE IIc. I nuovi monitor a colori, il cui design è stato studiato per una perfetta integrazione con le CPU, renderanno ancora più interessanti le applicazioni educative e grafiche disponibili per Apple II e potranno essere abbinati alla nuova stampante, Imagewriter II, capace di sette diversi colori di stampa.

Unidisk 3,5 per Apple II

La nuova unità per dischi a doppia faccia e doppia intensità da 3.5 pollici permette di estendere la capacità di archiviazione dati fino a 800 kbyte per singolo dischetto aumentando in modo considerevole anche la velocità di accesso e reperimento dei dati. Più unità da 3.5 pollici sono collegabili ad un Apple II in serie, e la gestione dei files può avvenire con Mouse Desk, il nuovo prodotto di Version Soft, con la stessa rivoluzionaria interfaccia utente di Macintosh.



DESTINAZIONE ARNHEM



Arnhem, l'ultimo gioco della CCS, è confezionato in una grossa scatola (ricorda quella di **Alien**, della Argus) con coperchio illustrato a colori, manuale di sedici pagine e mappa pieghevole dell'area di gioco. Il programma è piuttosto buono. Per essere un gioco di strategia, poi, il gioco è decisamente rapido: ad esempio, quando si finisce l'azione in una certa unità, si passa immediatamente all'unità successiva. Se in una data unità non si vuole far niente, c'è anche una comoda opzione 'pass'. In ogni caso, è molto bello non dover compiere le solite operazioni barbose tra una mossa e l'altra.
Gli scenari sono cinque, e diventano man mano più difficili e più lunghi (in termini di mosse possibili): dalle sette mosse del primo (ci vuole circa un'ora) alle ventisei mosse del quinto (devono volerci dalle otto alle dieci ore!). Gli scenari si snodano attraverso l'area di gioco fisica, che è una lunga striscia stretta di circa 30x100 unità: il primo (il più facile) è l'avvicinamento a Eindhoven, il quarto è l'assalto a Nijonegen e a Arnhem e il quinto sono tutti e quattro gli scenari precedenti messi insieme. Ciascuno scenario ha un obiettivo specifico: nel primo bisogna conquistare la strada principale che conduce a Eindhoven. Se non ci riuscite, perdete anche se nel corso del tentativo avete eliminato gran parte dei tedeschi. Gli altri obiettivi sono analoghi: si tratta di catturare ponti, e così via.
All'inizio del gioco, appare sullo schermo una finestra con una mappa piuttosto grande (20x20). Appaiono inoltre l'identificazione della unità a cui si deve andare e un menu di opzioni relative a tale unità. Sulla mappa, le unità compaiono sotto forma di quadratini contenenti dei simboli. Ciascuna unità copre inizialmente un'area

di 2x2: nel modo componente si potrà viaggiare più in fretta, ma l'unità risulterà più vulnerabile agli attacchi. Le unità 'compattate' coprono un solo riquadro di mappa. La grafica della mappa è eccezionalmente chiara e funzionale, e pur non essendoci un comando specifico per esplorare l'intera area della mappa, è possibile esplorarne buona parte usando il comando 'travel', una specie di ordine di movimento automatico; serve a spostare un pezzo in una data direzione, e lo spostamento continua fino a quando lo si interrompe.

Ci sono quindici tipi di unità, che vanno dai carri armati agli alianti. A seconda del tipo dell'unità, il menu delle opzioni disponibili potrà variare leggermente: ad esempio, le unità di artiglieria hanno una determinata gittata, mentre tutte le altre unità possono solo attaccare quando si trovano di fronte al nemico. Le unità possono anche trincerarsi, e in questo modo le loro posizioni diventano praticamente imprendibili: uno dei trucchi preferiti dai tedeschi sta nel trincerarsi da una parte di un ponte, in modo che voi non possiate attraversarlo.

È palese che l'intelligenza del computer è stata programmata molto meticolosamente, poiché è molto difficile arrivare a Eindhoven.

Il terreno si presenta in una quantità di tipi diversi, e la mappa è molto bella, specie nel modo 'bianco e nero'.

Il gioco ha una funzione di memoria, il che è ovviamente essenziale, se per giocare ci vogliono otto ore! Non ho ancora avuto modo di provare il gioco più lungo, ma un mio amico che lo ha fatto mi ha detto che non ne vale la pena: dopo aver tenuto il ponte di Arnhem per una settimana, si è fatto sconfiggere dopo sette ore e tre quarti!

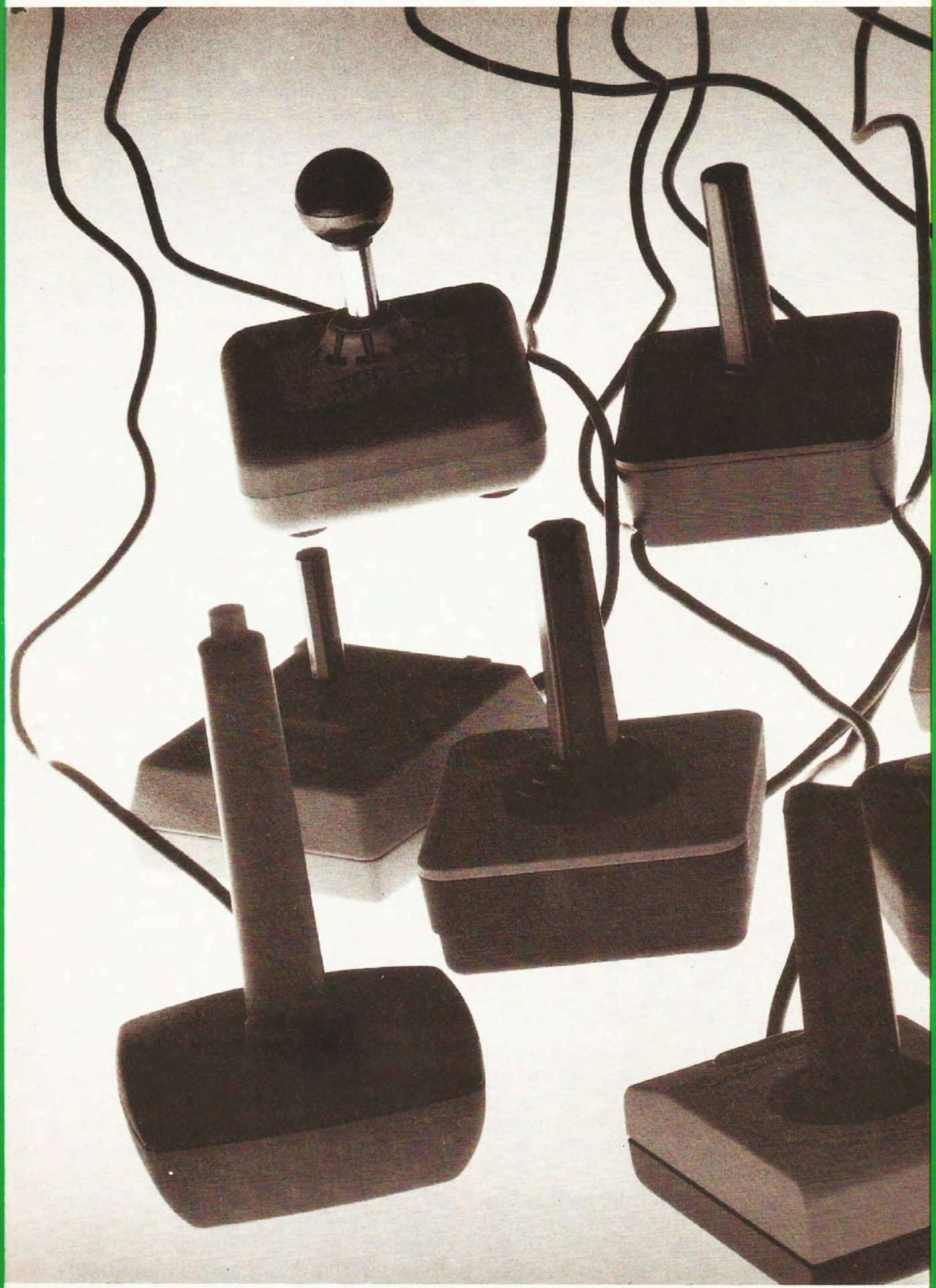
Realistico, preciso e sofisticato, questo è certamente il miglior gioco di simulazione storica sulla seconda guerra mondiale dell'anno. Complimenti, CCS: Montgomery sarebbe stato fiero di voi!

c. bar.



PARATA DI JOYSTICK

Quando funziona a puntino, il joystick è una periferica alla quale si dà scarso peso, eppure è di importanza fondamentale se si vogliono raggiungere punteggi ragguardevoli nei videogiochi.
Dal punto di vista ingegneristico, progettare un buon joystick non è cosa da poco: dev'essere leggero, comodo, duttile e soprattutto dev'essere in grado d'essere usato rudemente. Non è facile ottenere tutto ciò se nel contempo si cerca anche di contenerne il prezzo!
Dentro il joystick ci sono interruttori oppure contatti: manipolando l'impugnatura del joystick si aprono o si chiudono i circuiti governati dagli interruttori o dai contatti. Il pulsante di fuoco controlla l'apertura o la chiusura di un altro circuito.
Il sistema operativo del computer controlla parecchie volte al secondo l'ingresso joystick per leggere il voltaggio dei circuiti. A seconda della posizione della manopola, l'apertura o la chiusura dei circuiti determina l'attività che si osserva sullo schermo del monitor.
Tutti i joystick hanno almeno quattro interruttori o contatti, e le unità più costose ne hanno almeno otto. Immaginate che i contatti dentro il joystick siano i punti cardinali: sullo schermo, il nord sarà dunque sopra, il sud sotto, l'ovest a sinistra e l'est a destra.
Un movimento angolare dal centro all'angolo superiore sinistro dello schermo corrisponde alla direzione nordovest; andando dal centro all'angolo inferiore destro si va in direzione sudest, e così via. Questi spostamenti diagonali si ottengono premendo simultaneamente due contatti. Nei joystick più complessi, appositi interruttori sono addetti a queste direzioni intermedie.
Ma cosa è meglio, gli interruttori o i contatti? Gli interruttori sono certamente da preferirsi, poiché richiedono meno pressione e durano di più. Tutto ciò che contiene delle parti mobili prima o poi viene logorato dall'attrito che si genera con l'uso, e l'attrito è il nemico numero uno dei contatti. Gli interruttori tollerano meglio un uso prolungato, ma sono un po' più costosi dei contatti: di conseguenza, un joystick contenente dei contatti si può comprare per sei o sette dollari, mentre un joystick a interruttori costerà dai dodici dollari in su. Nello scegliere tra interruttori e contatti, tenete dunque conto della frequenza con cui usate il joystick.
Ci sono in commercio joystick di tutti i pesi, di tutte le dimensioni e di tutte le misu-



re. Prima di acquistarne uno, occorre coprattutto considerare il posizionamento del pulsante di fuoco, il modo in cui l'impugnatura si adatta o meno alla mano, il peso e la durezza o la facilità dell'azione. Un altro importante fattore da accertare è se il joystick sia destinato all'utente destrimane o a quello mancino. I lettori mancini conosceranno certo il pregiudizio destrofilo che permea la nostra società. Parecchie case produttrici dispongono di modelli per la sinistra, mentre sono invece poche le case che offrono modelli con pulsante a doppia azione per giocatori mancini o destrimani.

Durante il gioco, è spesso la velocità di reazione del joystick a determinare il vincitore: avere dei riflessi fulminei e un'ottima coordinazione oculo-manuale non serve a niente, se il joystick non risponde prontamente ai vostri movimenti. Ogni giocatore ha il proprio stile: ce ne sono di scalmanati e di imperturbabili. Sarà il vostro stile individuale a decidere se l'azione del vostro joystick debba essere morbida o dura.

Per assicurarvi di scegliere il joystick più adatto alle vostre esigenze, cercate di provarlo in negozio con un gioco che già conoscete bene: giocherellare con l'impugnatura e premere il pulsante di fuoco non serve a niente, se non si prova anche a giocare. Se provare il joystick in negozio fosse impossibile, trovate qualche vostro amico che già lo possieda e che vi permetta di provarlo.

Personalmente, nove volte su dieci uso dei joystick Kraft, di preferenza il modello a due pulsanti: è un joystick piccolo e leggero, che risponde prontamente anche ai movimenti più lievi. La mia famiglia ed io abbiamo usato per centinaia di ore i nostri joystick, ma quelli della Kraft non ci hanno mai dato delle noie.

Un altro dei miei joystick preferiti è il Fire Command: è grosso e pesante e ha un'azione un po' più sciolta di quella del Kraft, ma è perfetto per giochi come il **Blue Max**, in cui dà veramente la sensazione di controllare l'aeroplano.

Il Fire Command è tra l'altro il joystick più robusto sul mercato, e può essere strapazzato un bel po' senza risentirne. Conosco una persona che ha fatto accidentalmente cadere un Fire Command da una finestra del quinto piano: il cemento del marciapiede è rimasto scheggiato, ma il joystick è rimasto intatto e perfettamente funzionante! Il Fire Command è d'acciaio, e ha dei grossi comandi a pulsante tipo bar. È veramente robusto: basti dire che pesa quasi tre chili!

Per certi giochi, come ad esempio il **Centipede**, il giocatore che vuol essere competitivo al massimo preferirà al joystick il trackball. A mio parere, il trackball della Wico è il migliore nel suo genere: con la sua capacità di movimento sull'arco di tutti i 360 gradi, esso permette la stessa fluidità d'azione delle macchine da bar. La sola pecca è il posizionamento a sinistra del pulsante, che può essere un po' scomodo per i giocatori mancini.

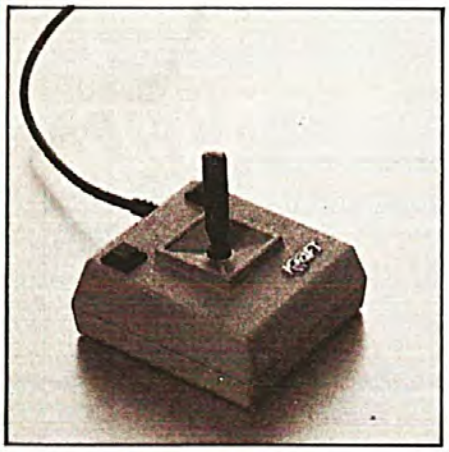
La Commodore viene indicata a furor di popolo come la produttrice del joystick peggiore. Chi lo ha usato ne conosce la rigidezza e la scarsa reattività. Non posso fare a meno di domandarmi perché la Commodore produca dell'ottimo software ricreativo per poi impegnarsi tanto poco nella produzione di un joystick decente.

Al di là della mie preferenze personali, passiamo ora a vedere quali sono i joystick che vanno per la maggiore.

Nella gamma della Wico emerge il Command Control modello Bat Handle, ma sono molto richiesti anche altri modelli, come ad esempio The Boss. La popolarità dei joystick Wico è dovuta alla immediatezza delle loro reazioni. Del Bat Handle piacciono in particolare il pulsante montato in cima all'impugnatura e il selettore, che permette di far fuoco dalla base oppure dall'impugnatura.

Anche i joystick della Suncom (TAC II e Slik Stick) hanno un buon numero di estimatori, in quanto piccoli e duttili. I giocatori più piccoli, in particolare, apprezzano la facilità con cui si impugnano le manopole rotonde dei joystick Suncom — tra i quali il Joy Sensor ha viceversa pochi estimatori. Il prezzo basso, la buona reattività e il pulsante di fuoco montato in cima all'impugnatura fanno sì che il Pointmaster e il Pointmaster Pro della Diskwasher abbiano un numero ragguardevole di estimatori.

Anche il Prostick III Tri-Fire della Newport Controls ha i suoi aficionados grazie a un dispositivo di bloccaggio inseribile a volontà che è molto utile nei giochi di labirin-








to, mentre il suo pulsante di fuoco, montato sul davanti, non desta certo alcun entusiasmo.
Vi sono invece ancora alcuni entusiasti di Le Stick, un singolare joystick che oggi non viene più prodotto: conteneva degli interruttori a mercurio, e bisognava inclinarlo nella direzione desiderata per ottenere i movimenti sullo schermo.
Quanto al joystick standard dell'Atari, mi hanno detto in molti che è un joystick onesto... finché dura. Come abbiamo già detto, il tasso di mortalità dei joystick che impiegano i contatti invece degli interruttori è molto alto. Il Fingertip Controller della KY Enterprises è invece un joystick solo per modo di dire: il controllo direzionale è delegato a quattro grossi pulsanti, con un pulsante di fuoco rosso nell'angolo superiore sinistro. Richiedendo unicamente l'uso delle dita, il Fingertip Controller è un'eccellente unità per chi soffre di handicap fisici che limitano l'uso delle mani.
Per chi vuole a tutti i costi aggiungere qualche punto ai propri punteggi, ecco alcune altre indicazioni. Il Blaster Rapid-Fire Module della Questar Controls fa aumentare la velocità di fuoco in alcuni giochi non vincolati in sede di programmazione ad un dato numero di missili che può essere presente sullo schermo in un dato momento.
Gli High-Score Ball-Tops della Video Peripherals sono impugnature sferiche che si possono applicare ai joystick Atari e Commodore, permettendo agli utenti una presa più salda.
Lo Stick Stand della K-Byte è una piccola piastra che serve a tenere sulle ginocchia il joystick Atari standard, ed è corredata di una manopola sferica per impugnare meglio il joystick.
Il Lap Board della Thompson Brothers Entreprises è un'unità completamente in plastica capace di accogliere i joystick Atari e Wico e anche i vecchi Commodore: durante il gioco dà più equilibrio e serve anche da appoggio alle braccia. Bene, ecco tutto. Possano i vostri punteggi essere altissimi!

Mino Stucchi

COME ESSERE PIÙ VELOCI NELLE CORSE DI F1

Se volete diventare "manici" come Michele Alboreto provate "Pole position". Ma ricordatevi di andare sempre a manetta. L'unica occasione in cui bisogna usare i freni è in quell'angolo che tutti i giocatori abituali ormai conoscono e detestano: si tratta di un tornante sinistro molto stretto con un cartello marrone dalla parte destra (i colori possono variare a seconda della versione del gioco). La cosa può essere un grattacapo se in quel momento si sta cercando di superare all'esterno un'auto avversaria (ma, come vedrete in seguito, è meglio non trovarsi in questa posizione). In questo caso bisogna soprattutto ricordarsi di tenere una velocità inferiore alle 154 miglia all'ora se si vuole svoltare nella corsia esterna della pista senza andare a sbattere contro il cartello.

L'unica occasione in cui ci si può concedere il lusso di usare i freni, di sbandare e di mettere la prima è quando si va a 195 miglia all'ora sulla corsia di destra circondati dalle auto avversarie: bisogna essere pronti a tutto pur di scalare fino alle 140 magiche miglia orarie che consentono di cavarsi da questo impiccio. Un po' più veloci, e andrete a sbattere in sbandata contro il cartello.

Come si è già detto, non bisogna rallentare usando i freni, in quanto essi rallentano troppo facendo poi sprecare del tempo prezioso per tornare ad accelerare. Per rallentare di quelle poche miglia orarie che vi occorrono, a volte è meglio sbandare. Lo sbandamento causa un lieve rallentamento, che di solito basta a salvare la situazione.

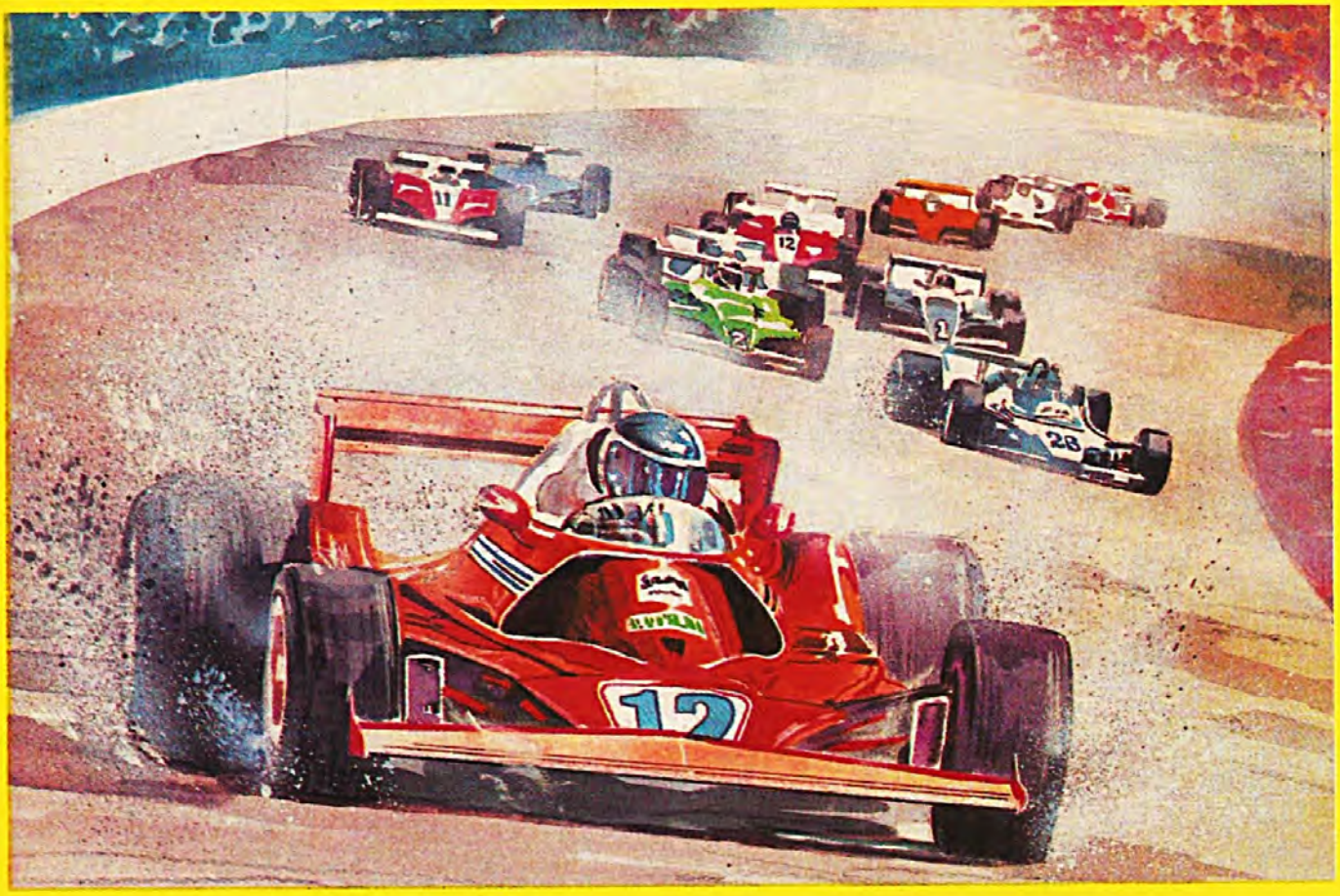
Superare un angolo in sbandata può essere utile, specie se c'è un gruppo di auto avversarie. Superare su un angolo è rischioso, anche se per il giocatore esperto diventa una pratica abbastanza semplice: in questo caso è proprio l'esperienza che ci consente di coordinare l'uso simultaneo di tutti i comandi.

Andare sparati è utile quando si desidera perdere repentinamente velocità e poi tornare ad accelerare con la medesima rapidità. Questa va impiegata (a patto che le condizioni siano ideali) sul famigerato tornante stretto.

Sul rettilineo che conduce alla curva mantenetevi sulla corsia sinistra restando intorno alle 195 miglia all'ora. Non appena in vista dell'angolo, sulla vostra sinistra apparirà un cartello. A questo punto entrate nella curva più stretti che potete: vi ci vorranno un paio di secondi per scendere a una velocità di 155-160 miglia all'ora. Subito dopo buttatevi sulla destra, e il letale cartello vi passerà davanti al naso senza causarvi problemi. Sulla corsia di destra, tornate ad allinearvi con la strada. A questo punto vi troverete sulla corsia interna, pronti ad affrontare l'angolo successivo e avrete una velocità prossima alle 180 miglia all'ora. Ovviamente questo metodo va modificato se ci sono di mezzo delle auto avversarie.

Gli angoli vanno sempre superati dalla parte della corsia interna: in questo modo c'è più spazio di manovra e si può andare più veloci, poiché se necessario si può perdere velocità sbandando verso la corsia esterna.

Anche evitare gli ostacoli non è difficile. Se ce n'è uno sulla vostra corsia, basterà superarlo. Se ce n'è uno nella corsia verso la quale vi state spostando, riducete la velocità tornando nella corsia da cui provenite: rimanderete così lo scontro con le auto avversarie al rettilineo successivo, dove vi sarà più facile affrontare la sfida.



Se la pista è sgombra e volete sfruttare al massimo la vostra potenza, provate a 'spingere' attorno agli angoli. Anche per questa tecnica è necessario porsi sulla corsia interna. Occorre anche che la pista sia sgombra, poiché con questo metodo non si ha la minima capacità di manovra. Giunti all'angolo a 195 miglia all'ora, comincerete a portarvi verso la corsia esterna. A questo punto, 'spingete' picchiettandolo il joystick verso l'interno dell'angolo. In questo modo sposterete il muso dell'auto e correggerete la tendenza centrifuga dell'auto, ma senza sbandare e senza perdere velocità. Anzi, con questo metodo si può addirittura accelerare sugli angoli, anche se bisogna dire che non si può usarlo per tutta la lunghezza di certi angoli troppo acuti. Il calo di velocità determinato da una rapida sbandata verso la corsia interna può essere ben presto recuperato sull'angolo stesso.

L'ultima curva lunga è ideale per mettere alla prova questo metodo: si può 'spingere' per tutta la sua lunghezza, guadagnando del tempo prezioso mentre ci si avvicina al traguardo.

È raro che le auto viaggino da sole: di solito si muovono a due a due o a quattro a quattro. In media, ogni due giri appare un gruppo di otto auto.

Superare un'auto sola è facilissimo: attenti però a non scontrarvi con la sua gemella, che si nasconde dietro un angolo.

Affrontare dei gruppi di due o quattro auto è un po' più difficile. Come è logico, un gruppo di quattro auto può essere considerato anche come due paia di auto gemelle da affrontarsi in rapida successione. Basterà quindi applicare la tecnica delle auto gemelle e stare con gli occhi bene aperti.

Delle auto gemelle è importante ricordare che le due auto viaggiano a velocità diverse. Una volta individuata l'auto più veloce, tallonatela (ma regolate la vostra velocità in modo di non tamponarla!) Quando l'auto più lenta rimarrà indietro, vi infilerete velocemente nel varco così aperto.

Nei gruppi di otto, le auto sono poste in posizioni alterne: occore quindi adeguarsi alla loro velocità e zigzagare tra di esse. Sugli angoli, questa tecnica è molto difficile.

Il mio record personale è di 108950 e resiste da tre mesi. Applicate queste tecniche e otterrete anche voi degli ottimi risultati.

Nino Storchi

QUESTO MESE IN EDICOLA

CHI CAPISCE DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...



PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 15 - in edicola il 12 ottobre



PER IL CBM 64
N. 6 - in edicola il 2 ottobre



PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 17 - in edicola il 2 ottobre

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48K
N. 11 - in edicola il 2 ottobre

PLAYGAMES

INTERNATIONAL

TOP

PER IL CBM 64
N. 3 - in edicola
il 12 ottobre

VITA DI CLUB

COME GESTIRE UN PROGRAM CLUB

(parte prima)

Cari amici e soprattutto cari manager in questa prima parte dei nostri consigli vogliamo insegnarvi la corretta gestione di un club di computermaniaci. Forse alcune parti di quanto vi diremo potranno sembrarvi un tantino noiose ma sappiate che quanto potrete imparare da un club vi potrà in futuro essere molto utile quando sarete più grandicelli. La vita, infatti, è solo una questione di metodo!

Diciamo innanzitutto che un gruppo di soci, un club, è un insieme di ragazzi o adulti che possiedono lo stesso computer e si incontrano per scambiarsi informazioni e software. I gruppi-utenti sono utili e vantaggiosi.

Un club può offrire tanti o pochi servizi, a seconda del grado di coinvolgimento dei membri. Occorre che parecchia gente si dia da fare, se non si vuole che il peso di mandare avanti il gruppo ricada sulle spalle di una persona sola. Un buon gruppo offrirà un pool tale di intelligenze e d'esperienze che si troverà la soluzione a praticamente ogni problema legato al computer.

Entrando a far parte di un club si potrà godere di parecchi vantaggi, tra i quali: la possibilità di scambi poco costosi di software; un aiuto concreto nella risoluzione di tutti i problemi di computer; uno scambio di idee su tutto lo hardware e il software; corsi di programmazione in Basic e in linguaggio macchina; laboratori sulla grafica o sulla musica; sconti e offerte speciali da parte dei rivenditori locali di software; un luogo per la compra-vendita di software e materiale usato; un luogo per reclamizzare i servizi offerti dai membri nel campo dei computer; sconti sugli acquisti collettivi di software e di accessori; consigli sui migliori rivenditori e servizi d'assistenza della zona.

Al di là di tutti questi vantaggi materiali, il più valido motivo di iscriversi a un club resta la possibilità di trovare altre persone desiderose di uno scambio di idee sui computer.

Un club deve passare attraverso due fasi, quella del lancio e quella del consolidamento. Per lanciare un gruppo occorre stabilire il luogo e l'ora della prima riunione, stabilire alcune finalità di base sulle quali il gruppo si possa

dare un'organizzazione permanente. Nella fase del consolidamento si assegnano le cariche sociali, si stabiliscono degli obiettivi e si elaborano iniziative per dare coesione ai membri e dare pubblicità al gruppo.
Il luogo in cui il club si riunirà per la prima volta non è importante, ciò che importa è che non costi una fortuna: riunitevi quindi in una biblioteca, una casa o una scuola. Attenzione al numero degli invitati, che saranno tra un minimo di 25 e un massimo di 50. Parecchi club si riuniscono nei negozi di computer, ma non è detto che ne troviate uno con la capienza necessaria. Stabilite il giorno e l'ora della riunione tenendo conto delle esigenze dei partecipanti, e quindi evitando soprattutto le ore lavorative e i weekend.
Stabiliti il giorno e l'ora, sarate pronti a farvi conoscere dal mondo. Preparate un manifesto contenente il chi (utenti di quale computer), cosa (riunione), perché (per fondare un club), quando (giorno e ora) e dove (il luogo). Se possibile, fornite anche i numeri di telefono di una o più persone in grado di illustrare l'iniziativa ai curiosi.
Per realizzare il manifesto potete servirvi di un pennarello su normale carta extra strong, di un ciclostile oppure degli alfabeti a ricalco in vendita nelle cartolerie. Fate poi fotocopiare il manifesto in parecchie copie, conservando lo scontrino fiscale con il quale chiederete in seguito al club il rimborso della spesa così sostenuta.
Affiggerete i manifesti dappertutto: le università, i negozi di computer, le scuole, i rivenditori di software e i reparti informatica dei grandi magazzini sono tutti ottimi posti. Prima però di affiggere i manifesti, chiedete il permesso dei proprietari o dei responsabili dei luoghi prescelti, che saranno solitamente felici di concedervelo. Non appena tenutasi la prima riunione, non dimenticate di andare a staccare i manifesti: darete così una dimostrazione di efficienza e cortesia che non potrà non giovare all'immagine del vostro club.
Date dei manifesti ai vostri amici perché li espongano nelle bacheche delle aziende, distribuiteli alle biblioteche e alle chiese. I soli limiti alla vostra opera di informazioni sono le vostre forze e il tempo libero che avete a disposizione. Sfruttate al massimo ogni occasione di pubblicità gratuita. Gran parte dei quotidiani e delle stazioni radio e televisive locali ha una rubrica in cui vengono annunciate gratuitamente le riunioni delle varie associazioni.
Cercate qualcuno che abbia accesso alle bacheche computerizzate e chiedetegli di dare annuncio delle vostra prima riunione. Nella vita di un gruppo, una delle attività fondamentali è proprio quella di dare notizia delle riunioni.
Per evitare che la prima riunione del club precipiti nel caos, stabilite alcuni punti fondamentali prima del gran giorno. Preparate un ordine del giorno e cercate d'esaurirlo nel più breve tempo possibile, in modo che i partecipanti abbiano modo di chiacchierare, di conoscersi e soprattutto di scambiarsi delle opinioni sui Commodore.
Le cose che dovrete assolutamente riuscire a fare sono le seguenti:
a) Stabilire il giorno, l'ora e il luogo della riunione successiva. Presentatevi alla prima riunione con una lista di luoghi e di date potenziali per le riunioni successive. Se possibile, cercate di dare alle riunioni una cadenza regolare: riunendovi sempre nello stesso posto e nella stessa giornata attirerete sempre nuovi curiosi e sarà anche più facile informare i soci.
b) Persuadete con le buone o le cattive alcuni mebri ad entrare nel comitato direttivo, responsabile di stendere lo statuto e il regolamento. Ricordatevi sempre però di ridurre al minimo le for-

malità: il bello dei gruppi-utenti sta nella socializzazione e nello scambio di idee.
c) Create una cassa comune. Quasi subito il club avrà bisogno di denaro per fotocopiare le liste degli aderenti, per creare una biblioteca di cassette e dischi e per le spese postali. Senza soldi, il vostro club potrà fare ben poco per i suoi membri. Fate una colletta, oppure imponete una tassa d'iscrizione provvisoria.
d) Stabilite una modalità di comunicazione tra i membri. Poiché farlo da soli vi costerebbe troppo, trovate dei volontari che si impegnino a telefonare ai soci per ricordare loro le riunioni o altre manifestazioni. Una volta creata una cassa comune, potrete invece spedire ai soci un bollettino informativo periodico.
e) Fate passare un registro sul quale i soci scriveranno nome, cognome, indirizzo e numero di telefono, di quali periferiche dispongono e in quali attività vorrebbero impegnarsi in seno al gruppo. Queste informazioni vi aiuteranno a decidere quale tipo di software comprare per la biblioteca del club.
Ricordatevi in ogni caso che un club animato soltanto dall'entusiasmo di una o due persone finirà inevitabilmente per affondare. Rendetevi conto fin dall'inizio che il successo di un club dipende dall'attività di tutti i suoi membri, e quindi dall'entusiasmo e dall'impegno di tutti.
Teoricamente, per mantenere in piedi un club dovrebbe poter bastare l'entusiasmo dei mebri, ma se però non c'è nessuno che incanali tale entusiasmo e si occupi dell'aspetto organizzativo, il gruppo finisce col dissolversi. I dirigenti eletti devono avere responsabilità limitate ma chiare. Di solito, proprio le riunioni più caotiche sono quelle che i soci trovano più divertenti.
I manager di un club devono essere cordiali e animati da spirito di servizio nei confronti dei membri — e devono anche saper prendere le cose con spirito. Come manager del mio gruppo, ricevo a volte telefonate all'alba o di notte da soci che hanno dei problemi. Un manager non deve certo poter risolvere ogni problema, ma è importante che sia dotato di pazienza e di entusiasmo.
A mio parere, per il funzionamento di un club sono indispensabili i seguenti personaggi:
Il presidente — presiede le riunioni, convoca il comitato direttivo, coordina e stimola l'attività degli altri dirigenti.
Il vicepresidente — coordina gli acquisti collettivi e dirige la programmazione.
Il segretario — è il trait d'union con il mondo esterno, provvede alla corrispondenza e alla convocazione delle riunioni; idealmente, il numero di telefono del segretario dovrebbe diventare il numero di telefono ufficiale del gruppo.
Il tesoriere — raccoglie le tasse d'iscrizione e gestisce i fondi, tiene una semplice contabilità ed è responsabile di ogni oggetto appartenente al gruppo.
Il bibliotecario — sovrintende all'acquisto e alla circolazione del software.
Troppi manager sono inutili, mentre invece può essere utilissimo istituire delle commissioni. La commissione iscritti può tenere aggiornata la lista dei soci, creare un database per inventariare il materiale disponibile e avvertire i membri di riunioni e altre manifestazioni. La commissione bollettino può vendere spazi pubblicitari, raccoglie articoli e recensioni nonché stampare, imbustare e spedire il bollettino stesso. La commissione biblioteca può fare copie del software e delle riviste e disciplinare l'uso del materiale in prestito. All'inizio, basterà una persona sola a gestire una commissione, ma altre persone potranno aggiungersi ad essa ove ve ne fosse il bisogno.

c. bar.

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 + registratore + 17 cassette giochi e 4 Cartridge (Draw poker, Adventure land, Managerie, Superslot) + Joystick + libro 20 programmi per Vic 20 a L. 180.000.
Alfieri Fabio - Via G. Brodolini, 2 - Terni - Tel. 0744/284885.

• Vendo Commodore Vic 20, ottimo stato completo di cavetti + 2 manuali di istruzione in italiano + imballaggio originale + Joystick Spectravideo + 12 cassette con oltre 50 giochi tra cui: Centipede, Trout, Puck man, Donkey kong, Zombi, Tron, Briscola e molti altri. Il tutto a sole L. 200.000. Valore reale L. 444.000.
Telefonare dopo le 20 a:
Colaisse Stefano - Via Prenestina, 62 - Roma - Tel. 06/7587976.

• Vendo Vic 20 + registratore + 10 riviste + 50 giochi circa su cassetta + 6 Cartridge, Cosmich Cruncher, Sargon II Chess, Star post, Pirate cove, The count, Vic avenger a L. 300.000.
Capuccini Andrea - Via Eroi del Lavoro 15 - Latina - Tel. 499963.

• Vendo Vic 20 + registratore (nuovo) + Joystick + 3 cartucce gioco (Radar ratrace - Omega race - Atlantis) + 35 giochi su cassetta a sole 200.000 lire (telefonare ore pasti).
D'Ambrosi Massimo - Via Sandro Gallo, 157 - 30126 Lido-Venezia - Tel. 041/763344.

• Vendo Vic 20 in buono stato + 3 cartucce a innesto (Scacchi, poker, Alien) + una in omaggio. Tutto 120.000 trattabile.
Scrivere o telefonare (ore 21) a Giuseppe Oliva - S. Croce 729/A - 30125 Venezia - 718188/int. 56.

• Vendo programmi per Vic 20. Per ricevere la lista dei giochi e maggiori informazioni scrivere a:
Antonio Roberto Boccolato - Via M. Foschiani, 3 - 33100 Udine - Tel. 284515.

• Vendo Vic 20 + libro istruzioni + "Alla scoperta del Vic 20" + 8 numeri 8-9-10-11-12-13-14 di Program e numeri 4-5-6-7-8-9 di Playgames + numerosi listati e altre cassette tutto in ottime condizioni a L. 120.000 trattabili.
Gianluca Armeni - Via Trento, 29 - Falconara M. (AN) - Tel. 071/9170375.

• Compro espansione per Vic 20 da 16 K Ram a L. 35.000 trattabili. Telefonatemi ore cena.
Marconcini S. - Colli Berici, 4 - Colognola (VR) - Tel. 045/7650588.

• Vendo Vic 20 funzionantissimo a sole 100.000 lire o cassette a sole 4.500 lire. Sbrigatevi, può essere già tardi.
Citon Roberto - Campo Michieli, 1-A - 30121 Murano (VE) - Tel. 041/736129.

• Vendo Vic 20 a 100.000 + cassette tra cui: Cloud Burst - Tornado - Multitron - Bewitched - Wachi Waiters + altre cassette «Arcade» + 1 da registrare e 1 di musica.
Enrico - Via Sisto Quarto - Albisola - Tel. 44343.

• Vendo Spectrum plus 48k + cavi + manuale e cassetta dim. in italiano + interfaccia 2 (con manuale) + Joystick Spectravideo shot 1-3 super libri + 400 giochi su cassetta (Knight lore, Sabre wulf, Alien 8, Match day, Alchemist, W. warrior, C. flag, Cookie, Jet pac, Tranz am, Booty, ecc.) + cassette (Special program, Special playgames, Program, Load'n'run, Supersinc, Lin. macchina, Run, 16/48k, Idea computer, ecc.) + cassette vergini + 5 numeri di Videobasic + raccoglitori + riviste del settore + una eccezionale sorpresa!!! Tutto compreso a L. 540.000, spese di spedizione escluse. Vendo solo in blocco. Se si vuole anche un registr. Philips il prezzo allora e di L. 600.000 (spese di spedizione incluse). Valore reale di oltre L. 800.000. Ottimo stato. Telefonare allo 071/42609. Daniele. Ancona.

• Cerco per Commodore Vic 20 il calcio espanso a 16k. Telefonare verso le ore 20.
Destro Simone - Cannaregio 29/49/C - Venezia - Tel. 716451.

• Vendo per Commodore Vic 20 questi giochi a 16k (Sunus, Trider, Sommergibile, Sonar, Tiro al piccione, Drinky, Faraoni, Condor, Vouler Togo, Phoenix, Pedone, Esp. cosmico, Insects Bongo, ecc.
Destro Simone - Cannaregio 29/49/C - Venezia - Tel. 716451.

• Vendo per Commodore Vic 20 i seguenti numeri di Playgames: 1-2-3-4-6-7-8-9 e i numeri di Program: 5-8-10-12-13 a L. 5.000 cadauno, anche separatamente.
Poloni Alessio - Via M. Polo, 8 - Castelfranco V. (TV) - Tel. 492897.

• Vendo Vic 20, registratore 5 cassette per il registratore e 2 per mettere dentro il Vic 20 e Joystick, costo L. 180.000. Telefonare ore pasti.
Mori Massimo - Via Cennini 5 - Colle Val d'Elsa (SI) - Tel. 920987.

• Vendo Cartridge per Vic 20 «The Count» in cambio di cartridge «Super mash». Telefonare o scrivere a:
Paolo Pizzato - Viale Montegrappa, 33 - Bassano del Grappa - Tel. 0424/36617.

• Compro cassetta per registratore calcio Vic 20, Pac man Vic 20, programmi scolastici, geometrici, matematici.
Francesco - Via Paolo Orsi, 12 - Gavina di Catania - Tel. 412085.

• Vendo 2 cartucce per Vic 20 (Startrec e Grid Runner) causa regalo sbagliato. L. 25.000 2 o 15.000 1.
Ferrari Marco - Via G. Ferraris, 15 - Bollate (MI) - Tel. 3504967.

• Compro registratore e Joystick Vic 20 (ottime condizioni d'uso a prezzo favorevole). Telefonare ore serali.
Andrea - Via Caravaggio, 15 - Roma - Tel. 5121446.

LA BOTTEGA DEL CHIP

• Vendo Vic 20 + 7 cartucce per computer + 100 giochi, varie riviste + 1 libro sul Vic 20 + gratis Joystick Commodore. Tutto al costo di L. 270.000.
Daniele Benedetti - Spoleto (PG) - Tel. 0743/28290.

• Cerco programma su cassetta per Vic 20 esp. da 3k a 32k che faccia parlare il Vic. Chi ne è in possesso scriva a:
Gaspare Ciro - Via Cupa Camaldoli, 12/A - 80131 Napoli.

• Vendo Commodore Vic 20 3 mesi di vita, come nuovo + registratore + manuale di istruzione in italiano + cavo antenna + cartridge (Omega race) + tante cassette nuove tra cui: Bighe, Ms Pac Man, Donkey, Kombi, ecc. Tutto a L. 190.000 non trattabili.
Laico Meschini - Via Catania, 7 - Villalba (Bagni di Tivoli) - Tel. 0774/532050.

• Cerco espansione per Vic 20 da 16k ram. Offro in cambio 3 cartucce Mole Attack, Raid on Fort knox e Sargon II Chess + una lista gioco + L. 20.000. Totale valore L. 100.000.
Terminio Silvio - Via Amendola, 2 - Gavirate (VA) - Tel. 0332/744379.

• Cerco espansione da 3k, compro solo se buon prezzo (Vic 20) se possibile anche da 8k.
Danilo - Largo Falvoterra - Roma - Tel. 06/7880139.

• Cerco zona Napoli e dintorni gioco del calcio per Vic 20 inespanso. Compro biturbo per Vic 20. Sono disposto a scambiare. Cerco Super expander a 6 posti. Compro giochi per il Vic 20 inespanso come Gei-Ar.
Vincenzo Raia - Via S. Giov. de Matha, 57 - Somma Vesuviana (NA) - Tel. 081/8931281.

• Vendo espansione 8k per Vic 20. Prezzo accordabile per telefono, oppure da scambiare con videogame. Telefonare orari cena.
Marco Arosio - Via Timavo, 18 - Lissone (MI) - Tel. 039/460137.

• Compro giochi per Commodore Vic 20 solo in cassetta e inespansi. Max L. 1.000. Mandare lista e specificare se in basic o LM.
Brusò Manuel - Via V. Pisani, 46/7 - Mestre (VE) - Tel. 982230.

• Vendo programmi per Vic 20 e CBM 64 per tutti coloro che richiederanno la lista inviando L. 1.000 in francobolli, praticherò prezzi favolosi.
Gandolfo Claudio - Via Corsica, 30 - Marsala (TP) - Tel. 0923/952511.

• Eccezionale!! vendo Commodore Vic 20 usato pochissimo + 30 giochi circa (anche di più) + libretto di istruzioni + libro con 20 listati, completo di cavetti. Valore commerciale L. 300.000, vendo tutto a L. 250.000 trattabili.
Agonigi Marco - Via del Vigna, 203 - Livorno - Tel. 421643.

• Vendo Intellivision ottime condizioni 1 anno di vita, compreso 6 giochi tra cui (Burgertime, Soccer, Skiing e altri). Tutto lire 400.000. Un vero affare!!!
Carlo Alberto Pinacoli - Via Omedi, 29 - 06023 Gualdo Tadino (PG) - Tel. 075/914174.

• Vendo Vic 20 ottimo stato + registratore giochi Joystick giornali manuale a L. 160.000 trattabili. Telefonare dalle 15,30 alle 19.
Orrù Simone - Via N. Bini, 2 - S. Nicola - Olbia (SS) - Tel. 0789/23546.

• Cerco per Vic 20 16k gioco Popeye, Calcio o Pitstop. Cerco inoltre cartuccia Raid on fort Knox o la scambio con Super Alien.
Roberto Brunetti - Via S. Vito, 22/5 - Firenze - Tel. 714147.

• Cerco ragazzi con cui scambiare giochi per Vic 20 inespanso, inoltre vendo libro della «Ice» con cassetta compresa per la programmazione del Vic 20 a L. 20.000.
Fabrizio Di Camillo - Via Appia, 111 - Scauri (LT) - Tel. 0771/632429.

• Vendo Commodore Vic 20 nuovo + manuali d'introduzione al Basic (2 volumi) + Joystik + una cartuccia gioco (Garden Wars) tutto a L. 255.000!!!
Simone Ricotta - Via Liscate, 3 - Milano - Tel. 02/2552079.

• Compro Cartridge del calcio o di qualunque altro sport che non superi le 25.000 (Vic 20).
Giuseppe Pugliesi - Via Tevere, 6 - Pescina (AQ) - Tel. 0863/83511.

• Cerco cassette giochi per registratore (Vic 20) o programmi sportivi, il cui valore non superi le 10.000.
Pollicelli Massimiliano - Via U. Foscolo - Pescina (AQ) - Tel. 0863/83511.

• Vendo cartuccia Pirate cove (nuovissima) al prezzo di L. 18.000. Compro Espansore da 16k ad un prezzo stracciato (telefonare ore pasti).
Attilio Mangiatordi - Corso Italia, 26 - Trani (BA) - Tel. 42657.

• Vendo Vic 20 + registratore C2N + Joystick + 120 giochi ed utility ad alta grafica (Shuttle, Enterprise, Attack, Fonzi) su cassetta + 88 listati (Poker, Flying Simulator...) + Cartridge Starbattle + manuale il tutto a L. 350.000 (valore L. 887.000). Prego massima serietà. Scrivere o telefonare a:
Massimo Scarantino - Via Sarnaro, 18 - 00156 Roma - Tel. 4101043.

• Vendo Vic 20 nuovissimo compreso di cavetti TV., alimentatore e manuale + espansione selezionabile 3-16-24+24 + K Hres 32k + Joystick nuovo + cartuccia radar Rat-Race + cassette Playgames (6-7-8-9) + cassette L-M (1-2-3-4) + Racer della Playvision + numerose riviste e libri valore commerciale 500.000 a sole L. 440.000 trattabili.
Gerbasi Marco - Via Collegno, 10 - 10088 Rivoli (TO) - Tel. 011/9596105. Orario 20.00.

• Vendo Vic 20 in ottimo stato, completo di registratore, espansione da 3-8-16k + 100 giochi e programmi ad un prezzo trattabile.
Roberto Urbani - Via Stelvio, 40 - Sondrio - Tel. 211332.

• Vendo 60 giochi. 1 gioco L. 500. Questi giochi sono: Forza 4, Reversi, Totocalcio, Air attak, ecc. Cerco espansione 16k compresa tra 40-6.
Gianfranco Meregalli - Via Volontari Sangue 202 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 2429940.

• Vendo per Vic 20 un totale di 55 programmi di vario genere a L. 40.000, oppure vendo Vic 20 + manuale + 2 libri con 49 programmi da digitare + 105 programmi su nastro a L. 150.000 trattabili. Telefonare nelle ore serali.
Marco Pozzi - Via Semenza, 6 - Santa Maria Hoé (CO) - Tel. 039/57497.

• Vendo Vic 20 + registratore della Commodore + Joystick praticamente nuovi + 5 cassette giochi di Program e Playgames al prezzo di L. 160.000.
Melchionda Mauro - Via A. Gramsci, 99 - Sannicandro G/co.

LA BOTTEGA DEL CHIP

• Vendo 28 giochi per Vic 20 (giocabili a tastiera) tra cui: Calcio, Break Wall, Formula 1, Forza 5, ecc. a L. 20.000 + spese postali.
Alberto Dalle Carbonare - Via Belvedere, 10 - 36030 Centrale (VI) - Tel. 0445/363006.

• Vendo programmi per Vic 20 inespanso, comprendenti giochi - utility ecc. I prezzi sono bassi. Inoltre effettuo scambio di programmi di Utility ecc.
Vino Roberto - Via Messina, 49 - Trapani.

• Cerco giochi non espansi per Vic 20 come: Popeye, Calcio, Formula 1. Scrivere a:
Ricci Riccardo - Via Trionfale, 8610 - 00135 Roma oppure telefonare dopo le ore 14 al 3385532.

• HELP!!! HELP!!! Vendo anzi svendo il seguente materiale: Computer Vic 20 (nuovissimo) + espansore Switchable 3/8/16 KRam un mese di vita + 3 cartucce gioco + 21 cassette giochi ed utility + 2 libri programmi + Joystick Originale Commodore in garanzia, prezzo commerciale 460.000 a L. 300.000 in più in regalo una cassetta Original Commodore per la contabilità giornaliera e mensile.
Richiedo massima serietà per gli interessati telefonare al numero: 0125/45207 o scrivere a Marco Carazzato - Via De Gasperi, 12 - 10015 Ivrea (TO).

• Cerco espansione per Vic 20 16k Ram in cambio di cartucce gioco (Radar Ratrace, Adventure Land, The count, Cosmic, Cruncher).
Leone Giuseppe - Via Cavallotti, 6 - Corato (BA).

• Vendo Computer Philips G-7000 come nuovo, tre mesi di vita + 2 Joystick + 3 cartridge fra cui Baseball, Poker, ecc. + cavetti T.V. e alimentatore al prezzo favoloso di L. 150.000.
Tripepi Nico - Via Vietta, 47 - Pisa - Tel. 050/575863.

• Fantastico. Vendo per Vic 20 a L. 7.000 cadauno i seguenti cartridge: Omega, Race, Outworld, Mine madness - Rat hotel - Raid on fort knox - Number crunch - Poker. Telefonare alla I.L.M.
Baldacci Ivan - Via Don Bosco, 2/a - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 2404444

• Attenzione! Viccaioli (non vaccaioli) vi interessa un Club per non limitare il Vic ai soliti giochi? Telefonate o scrivete al «Quartiere generale». Cerco anche espansione.
Castrini Sebastiano - Via G. Benvenuti, 28 - Brescia - Tel. 364493.

• Vendo per Vic 20 inespanso 35 programmi di cui 20 in L.M. in basic ma con il L.M. introdotto e 3 utility. Alcuni sono: Invaders, Cavern raider, Bacteria, Blitz, Kong, Battlem Visitors, ecc. Il prezzo è L. 16.000 compresa cassetta e spedizione. Ai primi 10 acquirenti, il turbo-tape in regalo. Scrivere a:
Piombini Alessandro - Loc. Barbarossa, 24 - Porto Azzurro - Tel. 0565/95429.

• Cerco cassette espansione 8k per Vic 20, poco prezzo. Telefonare ore 17-19.
Giuseppe Zingone - Via Nicolardi, 52 - Napoli - Tel. 7430727

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. 11

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

.....

.....

.....

.....

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

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

LA BOTTEGA DEL CHIP

• Vendo Vic 20 + registratore + 2 Cartridge + cassette + libri, tutto a L. 200.000.
Fulvio Bisca - St. Da Favero, 18 - Grange di Nole (TO) - Tel. 011/9236010

• Cerco cassette gioco a espansione 16k tra cui: Crazy gong, Tron, Calcio, Tutan Kamen, ecc. cambiando con cartucce: Road race, Omega race, Mole attac o con 11 di Program, 4 di Arcade, 2,4 di Peek.
Gianni Matteucci - Via Sambre, 15 - 50061 Compiobbi (FI) - Tel. 055/693504.

• Compro da Luigi Carotenuto espansione di memoria 16k Ram originale Commodore prezzo trattabile.
Francesco - Via A. Volta, 36 - Cosenza Quattromiglia - Tel. 0984/837078.

• Affare vendo Atari 2600 con 7 cartucce + Joystick professionale, il tutto in ottime condizioni (7 mesi di vita) a sole L. 250.000 trattabili. (Chiamare dalle 20 alle 20,30).
Ambrosiano Mario - Via A. De Gasperi, 108 - S. Giorgio a Cremano - Tel. 471570.

• Compro, cerco espansione da 16k Ram per Vic 20 funzionante, a prezzo ragionevole.
Enrico Emelli - Via Ruata Sangone, 159 - Giaveno (TO) - Tel. 9378723.

• Vendo Vic 20 (6 mesi di vita) completo di tutto (vari cavi, alimentatore, ecc.) più: libretto istruzioni, libro con 30 listati di giochi, vari listati, 3 cartridges (Radar Rat race, Supersnash, Solar sistem), n. 4-5-7-9 di Playgames, n. 1-5-10 di Program, n. 10 di Load'n'run (10 giochi), n. 1-2-3 di Commodore club, 2 cassette con 40 giochi l'una e cassette dei giochi Star force e Snake pit. Il tutto a L. 300.000.
Guadagno Emanuele - Largo Tel Aviv, 9 - 20132 Milano - Tel. 2859121.

• Abbiamo formato il club TiZX 99, chiunque volesse iscriversi riceverà un opuscolo con vari programmi e curiosità sul Ti99/4A e lo ZX Spectrum 16kbyte.
Luca Mainetti - Via Carribbio, 7 - Galbiate (CO).

• Vendo causa acquisto QL/Spectrum 48k (5 mesi) + 5 manuali + 30 giochi (Flight sim, Jet pac, Chequered flag, ecc.) + 15 riviste a L. 350.000 trattabili. Tutto nuovissimo.
Tidona Maurizio - Via Pio XI trav. Putorti, 25 - Reggio Calabria - Tel. 591225.

• Vendo Spectrum 16k più 20 cassette giochi + 3 libri + 2 numeri di Input a L. 300.000 trattabili.
Linetti Marco - Vic. Teatro, 18 - Intra (NO) - Tel. 42304.

• Vendo ZX Spectrum Natale '85 ottime condizioni + 10 cassette giochi e utilities a sole L. 380.000.
Gianluca - Via Porta Gioberti - Sezze (LT) - Tel. 888402.

• Vendo ZX Spectrum 48k con cavetti per registratore + 2 libri con 10 cassette basic + 4 cassette con 25 giochi. (L. 500.000 prezzo trattabile).
Cammarata Renzo - Via Etna, 1 - Carlentini - Tel. 095/993534.

• Vendo giochi per lo ZX Spectrum tra cui: Gods, Busters, Match day, Match point e altri 1.000 a prezzi non superiori alle lire 5.000.
Andrea De Capua - Viale Manzoni, 141 - Campobasso - Tel. 94131.

• Cambio video giochi (4 in totale) della Reel in bianco e nero per tv comprendenti il calcio, il tennis, pelota, Squash. Come già detto cambio con una televisione usata 16" per uso monitor in bianco e nero. I giochi, inoltre, funzionano senza pericolo e/o interferenza su qualsiasi tv a colori. Rivolgersi previa corrispondenza a:
Rindi Marco - Via R. Giusti, 27 - Navacchio (PI) - Tel. 56023.

• Vendo scambio i migliori programmi per ZX Spectrum. Ne posseggo oltre 2000 ed ho sempre le ultime novità, posseggo programmi quali: Skool daze, Match point, Sci 3-D, Match day, Ghostbusters, The Rocky, Horror show, Hunch back I-II, Manic miner I-II, Rocky, Punch out, Ant attack I-II, Chuckye egg I-II, Starion, Tir na nog, Shadowfire, 911TS, Greemlins, Athletica, ed il Summer game, con 8 discipline, Alcatraz Harry H.E.R.O Pitfall II, Turbo tape, Atic atac I-II, Magic desk. Inoltre cerco Pitfall 1, in cambio offro Zaxxon I o II.
Claudio Lozzi - Via Dameta, 40 (La rustica) - Roma - Telefono 06/2276461.

• Vendo i più bei programmi per Spectrum 48k a L. 500 caduno. Sono disposto anche a cambiarli.
Massimiliano - Via Osimo, 5 - Ancona - Tel. 071/893493.

• Cerco una cassetta del Vic 20: Il calcio.
Maurizio - Via del Commercio, 12 - Roma - Tel. 06/5754194.

• Cerco giochi sportivi tra cui: Mundial soccer, Pole position Box, Tennis, ecc. a prezzo non elevato per Spectrum 48k max L. 10.000.
Fabio Scaccabarozzi - Via Torbera, 12 - Dumenza (Va) - Tel. 573380.

• Scambio programmi 16/48k per ZX Spectrum. Mandare lista per avere la mia.
Mario Renza - Via G. Miranda, 32 - Napoli - Tel. 081/469356.

• Vendo ZX Spectrum 48kbytes con alimentatore a cavetti + manuale «Alla scoperta dello ZX Spectrum» + interfaccia semiprogrammabile Joystick «Dk tronics» + Joystick + registratore tutto in ottimo stato + 150 fantastici giochi al migliore offerente.
Marco Noldin - Via De Gasperi, 60 - 38023 Cles (TN) - Tel. 0463/21115.

• Vendo Vic 20 completo di alimentatore e cavetti seminuovo + 7 cassette contenenti 40 videogiochi come: Cinevra, Valdo, Bagdad, ecc. al modico prezzo di L. 150.000. Inoltre scambio videogioco da tavolo con 6 schemi, della Zanussi, con 30 giochi per il CBM 64.
Rosucci Giuseppe - Via Largo Fiera, 12 - 85024 Lavello (PZ).

• Compro cassette per il Vic 20, al prezzo massimo di L. 7.000, possibilmente abbastanza interessanti.
Per ulteriori informazioni scrivere a:
Capetta Fabrizio - Via Signorelli, 4 - Catania - Telefonare allo 095/437659.

• Vendo cassetta con gioco del calcio anche espanso, cambio anche con altri giochi. Vendo anche cassette con giochi tra i quali: Jet pac, Siege, Gli invasori, Amok, Raid on Isram. Telefonare solo preserali.
Provasi Valentino - Piazza Arese, 5 - Cesano Maderno (MI) - Tel. 0362/504869.

• Scambio o compro giochi in L.M. espansi, per Vic 20, fino a 16K. Ne possiedo più di 500 quasi tutti tratti dalle Cartridge tra cui anche novità americane molto rare (Coco 2, Bonzo, Sub-Chase, Poker, Shamus, Jelly Monster, Dragon Fire, Choplifter, Vic Stat, S. Exp.) ecc.
Zanelli Stefano - Via D. Chiesa, 13 - Latisana (UD) - Tel. 511106

• Vendo numerosi programmi per Vic 20 espanso o inespanso in L.M. a prezzi mostruosamente bassi. Per richiedere lista programmi inviare L. 450 in francobolli a:
Adriano Gatto - Via Cavour, 20 - 31031 Caerano S. Marco (TV)

• Vendo registratore compatibile per Commodore Vic 20 e 64 (età 3 mesi) a L. 35.000. Vendo anche Joystick originale del Commodore nuovo a L. 7000.
Massimo Marzullo - Via Allende, 20 - Motta Vigana (MI) - Tel. 0371/78272

• Vendo dei bellissimi videogiochi a L. 20.000, tra questi 30 giochi ho dei giochi bellissimi come: Solomone, Totocalcio, Calendario, Tesoro Test, Guerre Stellari, Ladro, Pim Ball, Scacchi, ecc.
Alessandro Bosco - Via Borgo San Giovanni 12/45A - Chioggia (VE)

• Cerco videogame Calcio, o Tennis per Vic 20 espanso a 16K Ram a prezzi modici.
Piergiorgio Gurrado - Vico XX Settembre, 23 - Matera - Tel. 0835/217514 (ore pasti).

• Cerco "Turbotape" per Vic 20, scrivere o telefonare ore pasti per accordi a:
Pierluigi Mistroni - Via Amendola, 13 - Quartu S.E. (CA) - Tel. 070/882648

• Compro-cerco espansione ad 8K RAM per Vic 20. Tel. ore pasti.
Marco Diotallevi - Via Guazzatore, 196 - Osimo (AN) - Tel. 71290

• Compro cartuccia per Vic 20 a 32KB (solo a 32KB), e Plontes in buono stato, sino a L. 500.000. Per codesti spendo... Scrivetemi.
Chitò Fabio - Via Vallunga, 23 - 24060 Foresto Sparso (Bergamo)

• Cerco espansione da 8K per Vic 20. Prezzo trattabile.
Erbea Giuseppe - Via Borghetto, 14 - Bolzano Novarese (NO) - Tel. 0322/955972

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO