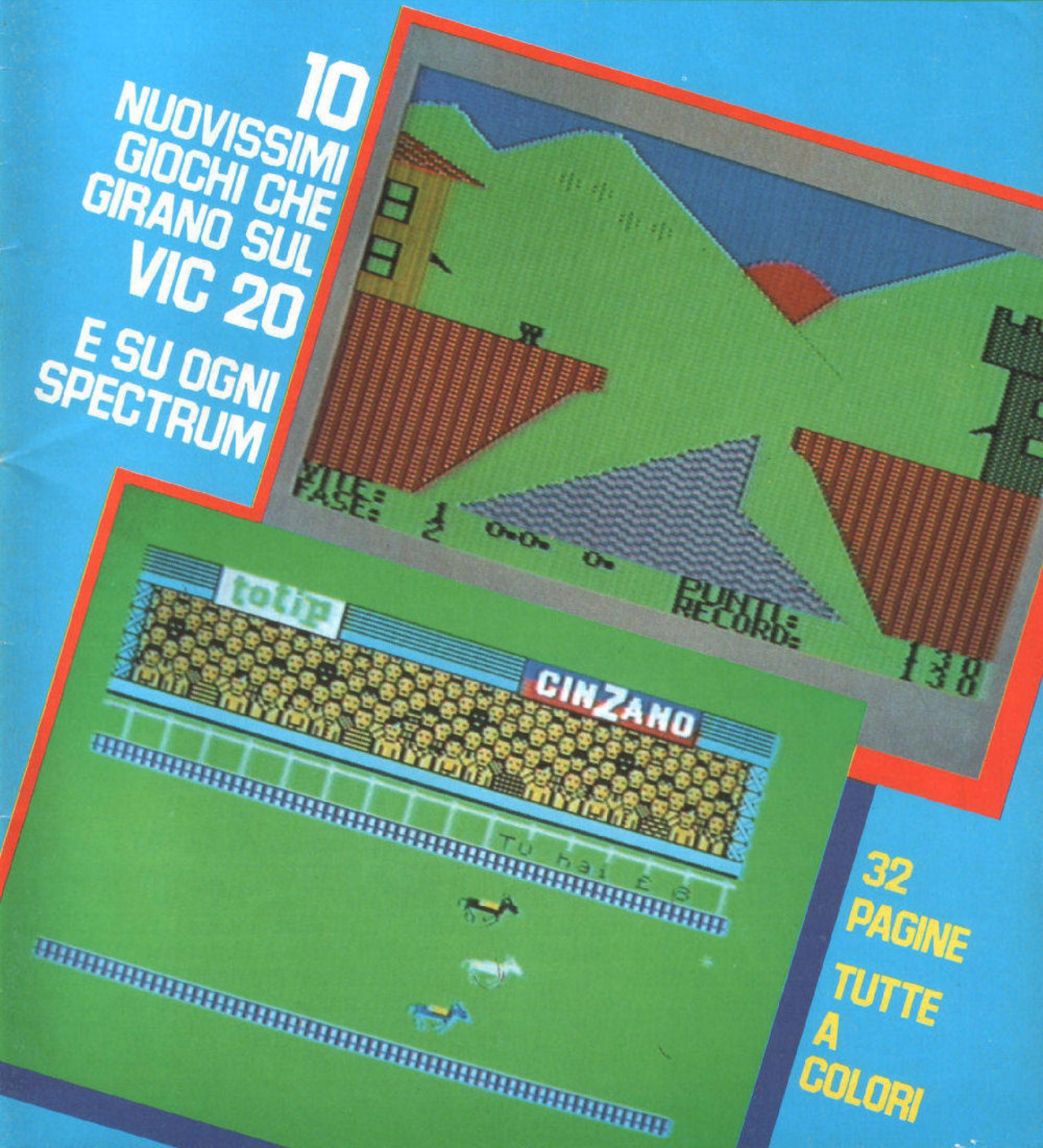
MENSILE - ANNO II - N. 13

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 s.r.l. - 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

SALTO NEL FUTURO

Questa rivista ci porta avanti di qualche anno, quando i computer permetteranno di gestire al meglio ogni momento della nostra vita. Non spaventatevi, non intendiamo cambiare pelle e presentarci come una rivista di fantascienza, vogliamo semplicemente mostrarvi alcuni prodotti che come concezione tecnologica precorrono i tempi. Il più interessante è senz'altro quell'orologio-mostro della Seiko che funziona praticamente come un terminale multifunzioni e che dà modo all'utilizzatore di scoprire il fascino del dato reperibile in ogni momento della giornata. Non abbiamo dimenticato i giochi, però, e oltre a darvi qualche idea sui Mouse e sui package per comunicare abbiamo riscoperto piacevolmente il ritorno di Kong, un vecchio amico dei tempi eroici dei primi bit.

PER CHI HA UN COMMODORE

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA UNO SPECTRUM

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.

IN QUESTO NUMERO

5	Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta
6	Sub - Tartaruga
7	Nidi - Notre Dame
8	Space Dock - La serpe
9	Stay Alive - Derby
10	Chobin - Alieni
11	La classifica dei migliori software del mese
12	Alla scoperta dei nuovi mondi con Victalker e 64 Talker
14	Il Mouse, questo strano mobile topolino
16	Bit rossi da Oltrecortina: l'Ungheria del computer
20	Mitey Mo, un superpackage per comunicare
24	Tremate, tremate, Kong è ritornato più cattivo di prima
27	L'asso nella manica, il terminale Seiko Rc-1000
28	La bottega del chip

SULLA CASSETTA



VIC 20 LATO A



SPECTRUM LATO B

1
SUB
I predoni degli abissi



1
TARTARUGA
Fuggendo gli scarafaggi



2
NIDI
Una donnola e i serpenti



2
NOTRE DAME
Il gobbetto coraggioso



3
SPACE DOCK
Aggancio nello spazio



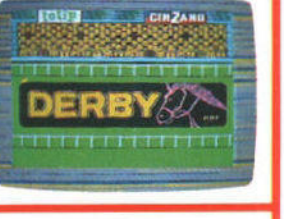
3
LA SERPE
Un giardino pericoloso



4
STAY ALIVE
Piattaforme mobili



4
DERBY
Scommettere sui cavalli



5
CHOBIN
Le stanze della morte



5
ALIENI
Unica speranza l'energia

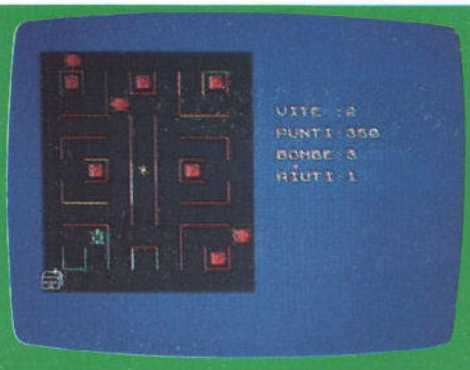


SUB



VIC 20

TARTARUGA



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Nel fondale delle infide acque del triangolo delle Bermude si celano le più grosse e preziose perle del mondo e tu hai deciso di arricchirti. Ma attento, perché in queste pericolose acque incrociano i più pericolosi e voraci barracuda capaci di ingoiarti in un solo boccone e tu potrai trasportare una sola perla alla volta.

Sei una lentissima tartaruga alle prese con un branco di vili e veloci scarafaggi. Devi cercare di andare nelle varie caselle segnate con un ? e recuperare gli oggetti riportandoli nella casella che appare in quel momento. Non sempre trovi un oggetto. A volte c'è una bomba, attenzione! Gli scarafaggi toccandoti ti uccidono ma puoi depositare tre bombe.

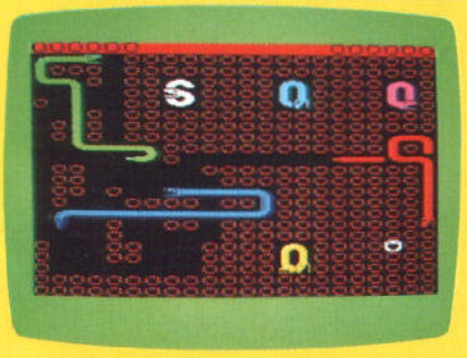
TASTI

JOYSTICK

JOYSTICK KEMPSTON - AGF

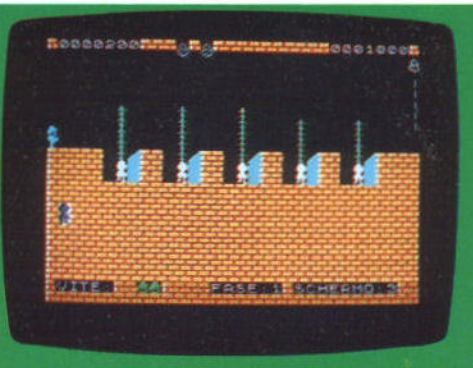
O	sinistra
W	destra
E	alto
R	basso
T	bomba

NIDI



VIC 20

NOTRE DAME



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

La tua amica donnola si è infilata nella tana di alcuni serpenti per mangiarne le uova di cui è ghiotta. Tu dovrai guidarla, nella sua abbuffata evitando di cadere preda dei padroni di casa. Ricordati però che, esaurite le uova, e solo allora, potrai divorare anche i serpenti, ma stando ben attento ad iniziare dalla coda.

Povero gobbetto. È finito in un castello allietato dalla presenza della sua bellissima Esmeralda ma anche infestato di pericoli mortali. Lui ha coraggio e ci prova ad affrontare tutte le insidie che gli si parano dinnanzi. I livelli di gioco sono 5 e vi suggeriamo di partire dal primo per evitare troppe morti! Baratri e fantasmi sono dietro ogni angolo ad aspettare solo il gobbetto.

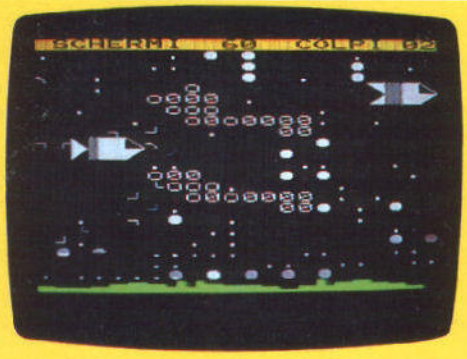
TASTI

JOYSTICK

S	inizio gioco
F5	su
F7	giù
>	destra
<	sinistra

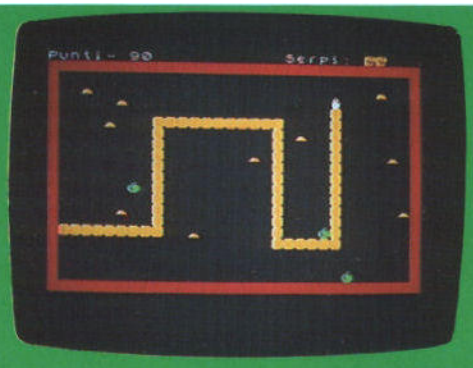
1	sinistra
2	destra
0	salta

SPACE DOCK



VIC 20

LA SERPE



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Stai tornando a casa dopo il tuo primo atterraggio su Marte e devi incontrarti con la nave madre. Muovendoti da sinistra a destra sullo schermo dovrai cercare di agganciarti alla nave madre il più velocemente possibile. Ricordati che la tua nave ha degli schermi sul davanti per proteggerti dal bombardamento delle meteore. Il livello di protezione dipende dal livello che tu hai scelto, ma ricorda che quando saranno tutti distrutti tu morirai. Nel 1° livello dovrai raggiungere la nave madre che sta ferma nello spazio, nel livello successivo la nave a causa di un cattivo funzionamento delle alette stabilizzatrici ondeggia. Nel 3° livello il sistema stabilizzante si è guastato del tutto e la nave sta precipitando sulla Terra. Tu dovrai raggiungerla prima che entri nell'atmosfera terrestre.

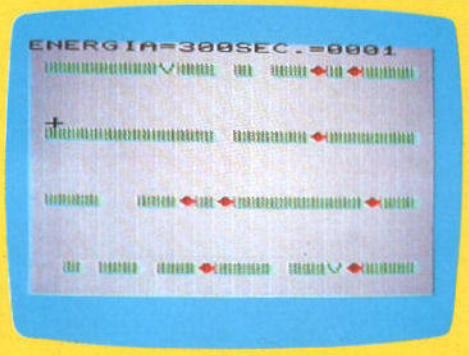
Proviamo stavolta a metterci nei panni di una simpatica serpe che è capitata proprio in mezzo ai guai. In un giardino pieno di insidie la sua velocità non è sufficiente a non farle sbattere il naso contro i vari oggetti. Dobbiamo quindi mangiare tutte le mele energetiche evitando massi ed oggetti nelle diverse fasi del gioco. Venti le velocità possibili.

TASTI

Z	indietro
X	avanti
;	alto
/	basso

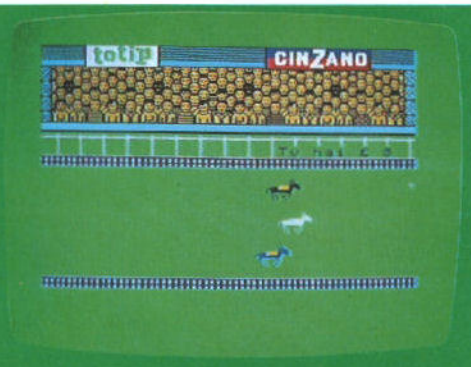
Q	alto
A	basso
N	sinistra
M	destra

STAY ALIVE



VIC 20

DERBY



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Sei un piccolo granello che deve sopravvivere nel proprio universo che cambia in continuazione. Le piattaforme appaiono dal fondo dello schermo e tu e altre cose venite spostati verso l'alto. Per evitare di morire raggiungendo la parte alta dello schermo, dovrai cadere nei buchi della piattaforma verso il basso. I buchi sono un'esistenza naturale nel tuo universo, ma potrai farne altri usando il tuo cannone. Ogni colpo sparato però ti fa perdere 300 unità di energia, che potrai rifondere assorbendo le perle rosse (100 unità cadauna). Ma c'è un altro pericolo in agguato. Le creature aliene (V) ti uccideranno all'istante se cadrai su di loro.

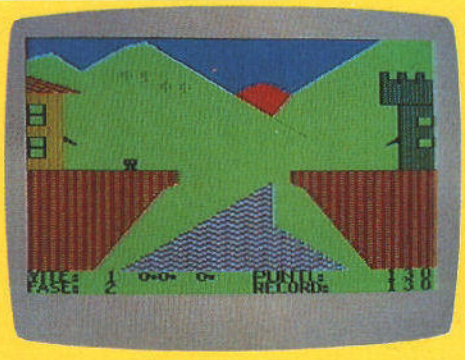
Un gioco originalissimo che una volta tanto non vi obbliga a smanettare come pazzi con il joystick. Stavolta dovete dar fondo a tutto il vostro acume e alla vostra fortuna per indovinare i vincenti di un radioso pomeriggio di corse all'ippodromo. Lo Spectrum è il vostro bookmaker che vi dà quote e quattrini. A voi scegliere il cavallo giusto.

TASTI

Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	cannone

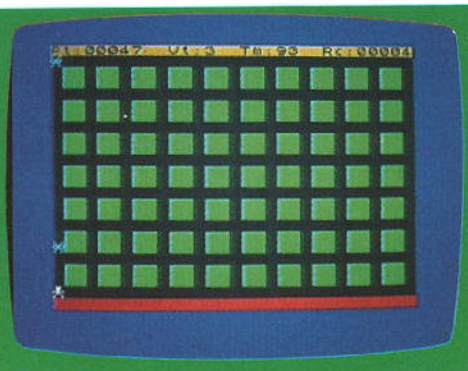
indicazioni a video

CHOBIN



VIC 20

ALIENI



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Aiuta il tuo amico Chobin ad arrivare al castello per liberare la sua amata. Come prima cosa Chobin dovrà entrare nella casa, dopo aver superato il laghetto camminando sulle tartarughe, aprendo la porta con la chiave. Nella casa Chobin troverà 3 stanze, nella prima sono nascoste le chiavi per aprire la 2° camera che contiene i mattoni per ricostruire il ponte sul fiume, e nella 3° si trovano le chiavi del maniero. Per complicarti la vita dei dispettosi fantasmi si aggireranno nelle stanze per farti la pelle. Una volta entrato nel castello dovrai aggirarti nelle segrete e recuperare la chiave che ti permetterà di arrivare al carcere. Per muoverti nelle segrete dovrai premere fuoco e spostare la joystick a destra e a sinistra. Ricordati inoltre che prima di arrivare al carcere dovrai evitare anche le 20 guardie che cercheranno di ributtarti fuori.

Un essere umano, indifeso, è inseguito da una torma di alieni. La sua unica salvezza è recuperare un blocco d'energia giallo che permette l'uccisione degli alieni. Sul fondo dello schermo c'è una linea energetica rossa. Premendo il tasto 9 il corpo dell'alieno morto li si materializza dando punteggi favolosi. Dopo ogni schermo il numero degli alieni cresce sino a un massimo di 10.

TASTI

JOYSTICK

FUOCO	per prendere le chiavi e per costruire il ponte

JOYSTICK KEMPSTON

6	sinistra
7	destra
8	alto
9	basso
0	pausa

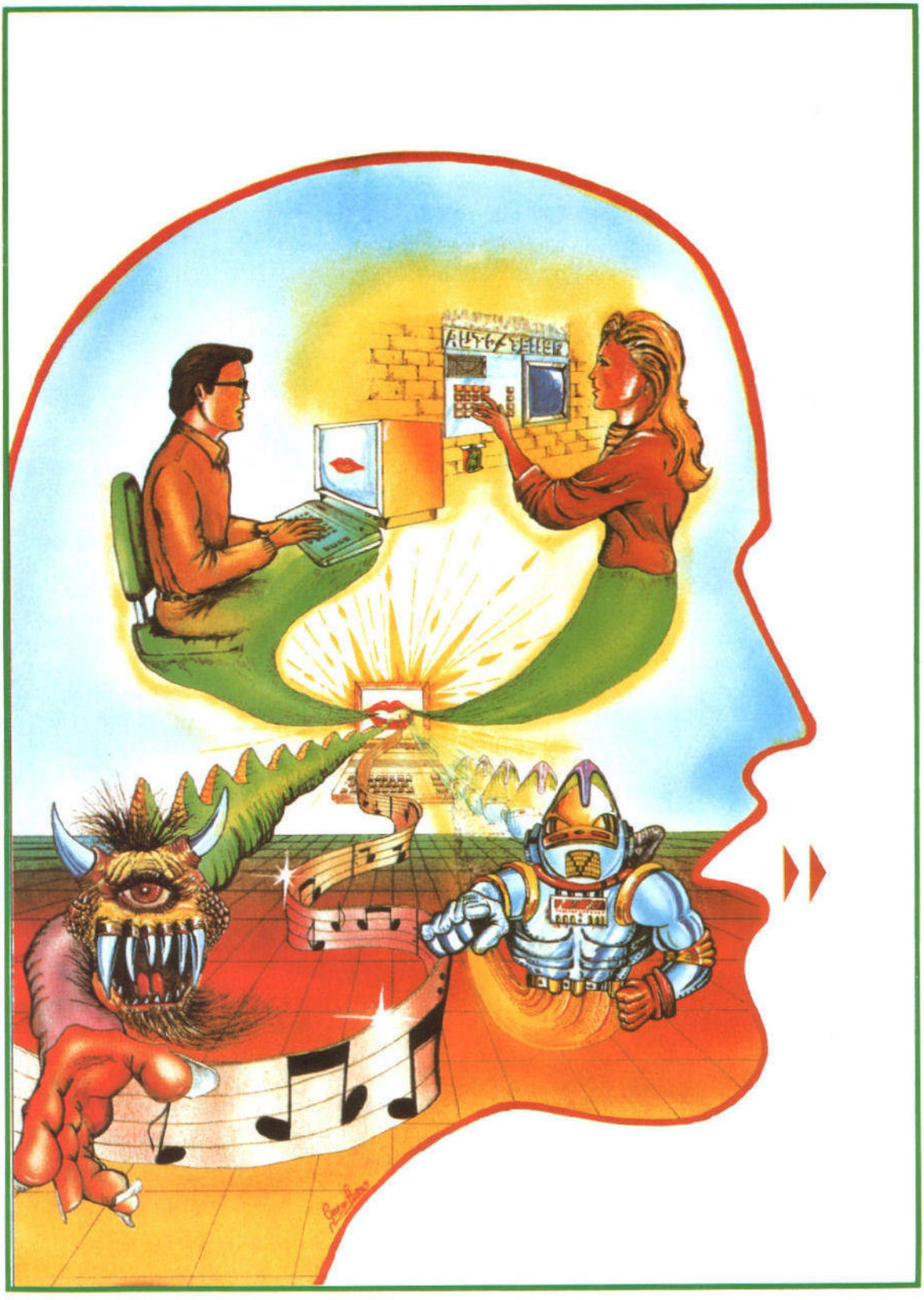


È IN EDICOLA!

L'OCCASIONE D'ORO

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

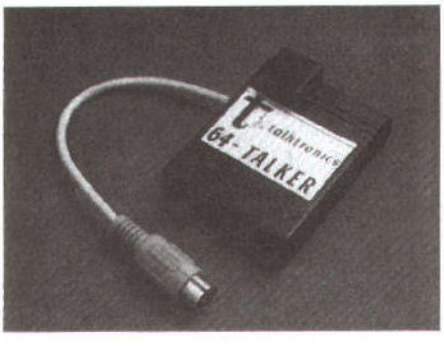
Golden Program può essere richiesto direttamente alla SEI, via Ausonio 26, 20123 Milano, allegando assegno non trasferibile di L. 25.000, oppure ricevuta di versamento postale per lo stesso importo.



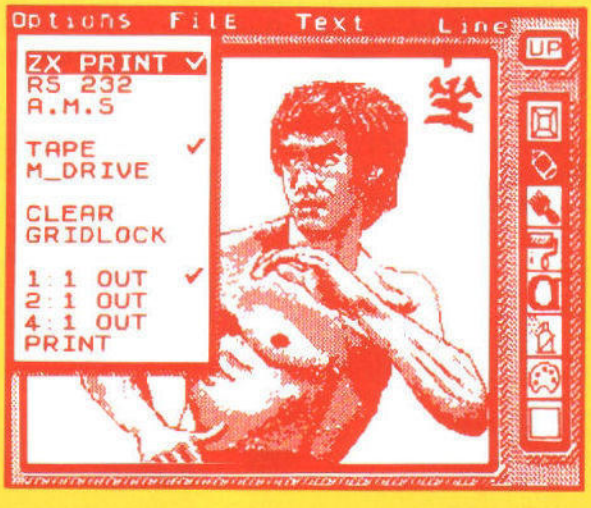
ALLA SCOPERTA DI NUOVI MONDI CON IL "TALKER"

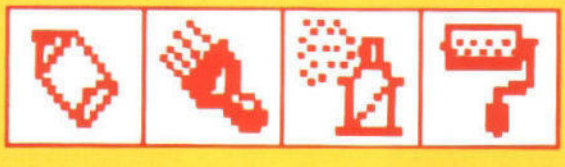
I proprietari dei computer VIC 20 e C 64 possono oggi sperimentare le affascinanti possibilità della sintesi di voce.
La Talktronics ha infatti messo in vendita due sintetizzatori di voce estremamente potenti: basta inserirli nel computer per ottenere prestazioni fino ad oggi inimaggiabili. Il VIC-Talker e il 64-Talker arricchiscono i programmi didattici e i giochi, vengono in aiuto degli handicappati e in ogni caso rendono più "amichevole" il computer.
Del resto, per convincersi di ciò basta dare una scorsa alle prestazioni. Il firmware è incluso, e la sintesi non necessita di nastri o dischetti. Sia il VIC-Talker che il 64-Talker contengono un mixer audio per miscelare la voce sintetizzata con i suoni generati dal computer. Le voci programmabili dall'utente sono due, e si possono programmare a seconda delle esigenze e dell'immaginazione – dai Puffi a Mazinga. Il testo normale viene direttamente tradotto in voce sintetizzata impiegando le normali regole della pronuncia inglese. Una memoria per le eccezioni, non volatile e programmabile dall'utente, consente di tenere in memoria (anche quando si spegne) pronunce o traduzioni particolari di determinate parole.
Le due unità contengono le regole per la pronuncia del testo, per i numeri e la punteggiatura, e le parole per i comandi in Basic. Le stringhe numeriche vengono tradotte con precisione in decimali, dollari e centesimi, nonché in frazioni, equazioni in Basic, ore e numeri di telefono. Come stampanti o disk drive qualsiasi, le unità si controllano facilmente con comandi in Basic o in linguaggio macchina. Col modo Proofread la punteggiatura viene annunciata con una voce diversa, e il computer può "annunciare" le liste dei programmi in Basic. La voce (che si può modificare man mano che si legge il testo) viene visualizzata sul televisore o sul monitor.
Il VIC-Talker e il 64-Talker costano 89 dollari l'uno e sono prodotti dalla Talktronics, Inc., 27341 Eastridge Drive, El Toro, CA 92630, USA. Il numero di telefono è (714) 768-4220.

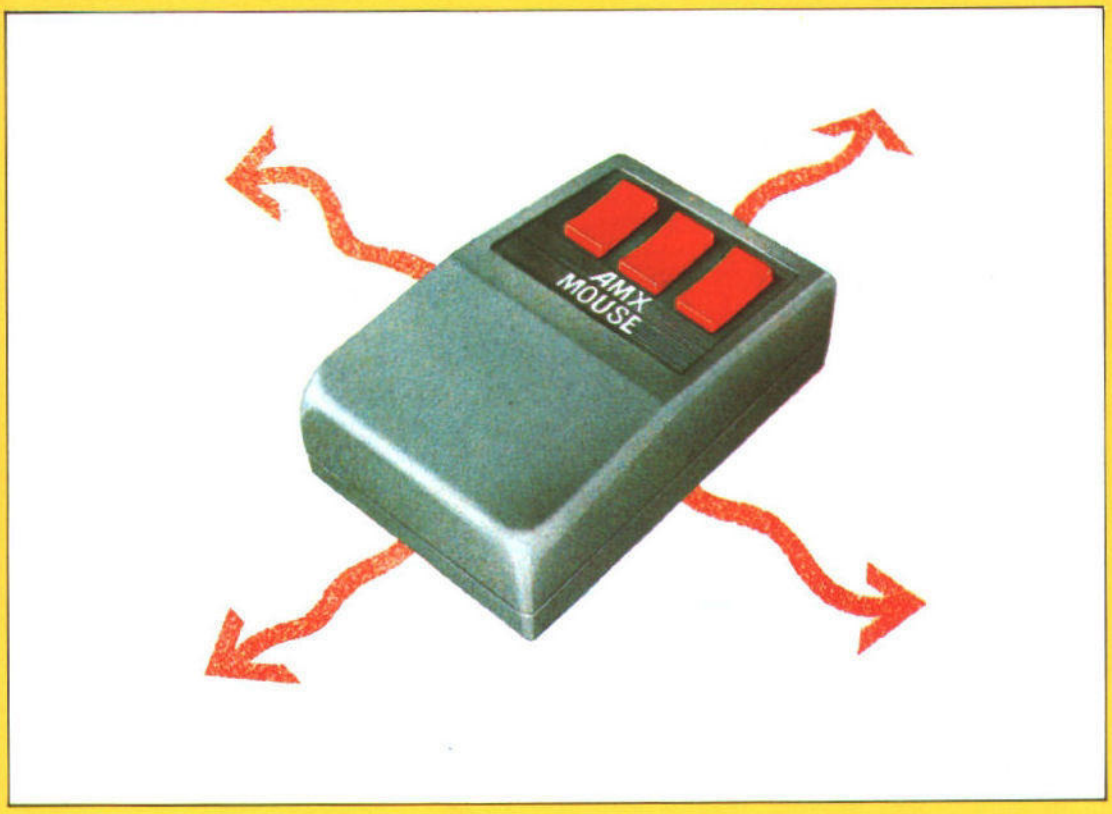




IL MOUSE AMX


Options File Text Line
ZX PRINT
RS 232
A.M.S
TAPE
M_DRIVE
CLEAR
GRIDLOCK
1:1 OUT
2:1 OUT
4:1 OUT
PRINT
UP





Il successo del mouse AMX (in vendita a sterline 79,95) è stato tale che esso rischia ora di imporsi come periferica dell'anno! In poche parole, si tratta di un dispositivo che rende la tastiera praticamente obsolenta e che apre orizzonti completamente nuovi all'impiego del computer. Oggi, questo sofisticato apparecchio ottico-meccanico si può anche usare con lo Spectrum 48K.

Dapprima riservato agli utenti di computer costosi come il Macintosh, il mouse fu poi adattato dalla AMS al micro BBC, ottenendo un successo tale che l'AMS decise di aprire anche agli utenti dello Spectrum i nuovi orizzonti del mouse.

Il package AMX mouse messo insieme dalla AMS (Advanced Memory Systems Ltd., Green Lane, Appleton, Warrington WA4 5NG) comprende anche quattro programmi su cassetta accompagnati da un esauriente manuale, ma c'è anche una funzione per il trasferimento nastro-disco.

Il primo programma si chiama AMX Art, ed è un programma di CAD che usa senza risparmio finestre, icone, menu a tapparella ed indicatori. Da solo, basta a divertire una famiglia per ore ed ore, ma chi ha serie ambizioni artistiche resterà sorpreso dalla qualità del lavoro che si può produrre, memorizzare e stampare. Per i principianti, è un modo ideale per acquistare progressivamente fiducia in sé stessi, ma è ideale anche nelle applicazioni più serie, come ad esempio la preparazione di progetti o di disegni architettonici.

Il secondo programma è l'AMX Colour Palette, che permette di colorare le immagini realizzate coll'AMX Art. I disegni hanno più vita se sono arricchiti dal colore, e con la bellezza di otto colori per i primi piani e altri otto colori per gli sfondi, si ha a disposizione una tavolozza con cui creare schermi a colori veramente professionali.

Il programma AMX Control invece amplia i comandi in Basic del software, permettendo di adattare all'impiego del mouse i propri programmi personali.

L'Icon Designer, il quarto programma accluso, è ottimo per creare e memorizzare le icone da usare nei propri programmi.

BIT ROSSI DA OLTRECORTINA

Arriviamo a Budapest la domenica pomeriggio. Sulla strada dall'aeroporto alla città, la piccola automobile sovietica con a bordo gli alti papaveri di una grossa software house è costretta a fermarsi, come tutte le altre auto civili. All'improvviso, tra luci lampeggianti e sirene urlanti, veniamo superati da una lunga fila d'auto, la scorta di un diplomatico di un paese socialista fratello. "Presto!" abbaia il grande capo della software house (nonché mio "compagno di strada") al passaggio dell'ultima auto della scorta. "Segui quell'auto!" Terrorizzato, il nostro autista riparte a tutto gas, ed è così che arriviamo in città: in fretta e con stile. Gli ungheresi sono fatti così: sanno sfruttare le occasioni.

Da tempo ci domandavamo cosa stesse succedendo all'Est. Di sicuro sapevamo solo che parecchie grandi corporation erano pronte a gettarsi sui nuovi potenziali mercati al primo segno di disgelo da parte del COCOM (l'organismo della NATO che decide periodicamente di quali tecnologie strategiche va proibita l'esportazione verso i paesi dell'Est).

Dal canto suo, il COCOM aveva decurtato a destra e a manca le esportazioni per rallentare l'acquisizione delle nuove tecnologie da parte dei paesi del blocco socialista.

Economicamente, l'Occidente ha ora espresso un grande OK, ma politicamente un grande "no" (il che sarà certamente sgradevole per gente come Alexander Haig, dirigente della Commodore ed ex segretario della difesa statunitense).

Anche se comunemente si ritiene che all'Est la tecnologia dei computer sia indietro di cinque anni rispetto a noi, quel che è certo è che l'Ungheria sta rapidamente emergendo come leader sul mercato del software. Possibile che una società che ha esposto tredici nuovi titoli all'ultima fiera del PCW e che ha creato tra gli altri *Eureka*, *Chinese Juggler*, *Falcon Patrol*, *Interview*, *Bird Mother* e *Traffic* sia davvero rimasta al medio evo? Ma chi sono i programmatori? Cosa pensa dei micro domestici uno stato che non è certo entusiasta della proprietà privata? E se lo stato è contrario, dove trovano quei programmatori di talento senza i quali l'industria del software non esiste?

Se quando leggete la parola "Ungheria" vi vengono alla mente soltanto code interminabili di fronte a negozi che vendono solo patate, cieli fuligginosi, carri armati sovietici ad ogni angolo di strada e gente che parla sotto voce per non farsi sentire dal KGB, vi sbagliate di grosso. Budapest è una splendida città gotica ed è la capitale più frizzante dell'Est, gli ungheresi sono ben nutriti e parlano senza peli sulla lingua.

La Andromeda è una società di software a cui sono delegati il marketing e la direzione della Magyarware, mentre l'unità produttiva si chiama Novatrade. Queste due società sono state il trampolino di lancio dell'Ungheria verso le sue attuali posizioni nel mondo del software.



MAGIARI, MUSICA E MICRO

Andrai Szalay è un tecnocrate geniale che con un codice binario può fare praticamente di tutto. Tre anni fa, dopo gli studi di musica, di fisica e di ingegneria elettrica, è passato alle tastiere. "Mi dispiace soltanto di non essere nato tre anni dopo: non avrei perso tempo con l'elettronica e sarei cresciuto con i computer."

Per essere un perditempo, Andrais ha fatto grandi cose: non solo si è unito alla band più famosa in Ungheria, ma ha anche passato un anno mettendo a punto un processore audio basato sull'espansione a 64K dello ZX81. Il "Simulator" fa tutto ciò che può fare un sistema stereofonico Fairlight da bar — solo che costa un centesimo del Fairlight. E chi si lamenta?

Attraverso la tastiera del sintetizzatore si può riprodurre qualsiasi suono in qualsiasi tonalità a patto che sia stato registrato tramite il microfono nella memoria dell'81. La gamma di software oggi a disposizione di Andrais comprende una batteria sintetica, un composer e un doppio transposer, grazie ai quali si possono arrangiare e orchestrare una canzone o una sinfonia e poi stamparla sotto forma di un perfetto spartito. Qualsiasi invenzione musicale può essere memorizzata su nastro.

Caricare un disk drive è problematico, ma c'è un caricatore rapido che ci mette meno di due minuti. L'intero apparato è di qualità professionale e si è già guadagnato l'attenzione degli studi di registrazione. Per essere opera del solo Andrais, il MUSIX 81 non è cosa da poco — anche perché costa meno di qualsiasi altro prodotto analogo sul mercato!

"L'unico problema che ho incontrato è stato quello di dover importare i componenti principali, come ad esempio i circuiti integrati: ci vogliono secoli per avere la licenza dalla Germania Federale!"

Nel frattempo, la creatura di Andrais si sta facendo le ossa in studio con il gruppo rock Omega. Andrais sale anche in palcoscenico con la band, dato che il MUSIX 81 contiene in memoria il 50% di ogni concerto. Ci sono mai stati dei problemi? "Una volta sola, proprio l'unica volta che non ho portato con me delle batterie in caso di black out. È mancata la corrente nel bel mezzo del concerto, e migliaia di persone hanno dovuto attendere che ricaricassi." Be', questa è la vita di una star del rock...

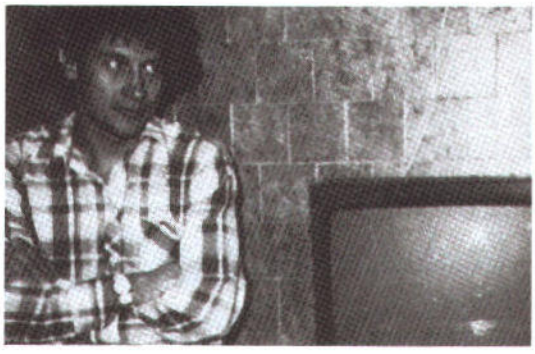
c. bar.

Fu nel 1956 che il vulcanico Robert Stein arrivò a Londra dall'Ungheria e fondò la Vulcan Electronics. La sua prima sortita nel mondo dei giochi elettronici fu un gioco tascabile, lo XL25. "Più mi impegnavo nel mercato dei giochi, più mi convincevo che valesse la pena di far lavorare i programmatori ungheresi." Robert ottenne un "fondo Innovazione", ossia un finanziamento da stato, banche e privati in compartecipazione, e se ne servì per aiutare e incoraggiare i più bei talenti creativi magiari. Tra successi clamorosi (il cubo di Rubik) e iniziative discutibili (certe bucce di pomodoro candite che abbiamo dovuto assaggiare...) furono questi gli esordi della Novatrade, un'industrietta elettronica che oggi può vantare persino un ufficio a Palo Alto, in piena Silicon Valley.



Nel centro di Buda c'è un enorme labirinto bianco ancora fresco di vernice: è lo Studio, ossia il punto focale delle attività della Novatrade. La Novatrade aveva cominciato lanciando un concorso nazionale per i soggetti più belli – e infatti ancor oggi ne riceve dieci o dodici alla settimana. Le società estere arrivano in Ungheria con i propri soggetti (come la Domark) oppure scelgono tra i vari giochi che la casa sta realizzando (come la Mirrorsoft). In ogni caso, il lavoro grosso tocca poi allo Studio.

Kiss Donat è il programmatore capo della Novatrade nonché il presentatore di una serie televisiva, "BASIC". Come hanno fatto i programmatori ungheresi a capire i gusti del mercato occidentale? "Abbiamo cominciato con dei soggetti molto vaghi accompagnati da musica folk. Siamo diventati più professionali mettendo al lavoro degli esperti su ciascun aspetto del



gioco. I nostri giochi sono diversi. In Occidente sono troppi i giochi perfettamente uguali. Qui non ce ne stiamo seduti davanti al televisore a guardare della fantascienza 24 ore su 24, e ai nostri programmatori raccomandiamo di non lasciarsi andare alla sindrome da *Space Invaders*".

Ciò significa che in futuro ci saranno più giochi avventurosi? "Sì, ma ci sono delle diversità culturali che ci rendono difficile scrivere dei soggetti per il mercato occidentale."

Piani per il futuro? "Vogliamo fare di più per l'MSX e vogliamo creare dei megagiochi, ma questo è un problema perché richiedono un investimento enorme, e per ora la Novatrade riesce appena appena ad avere i bilanci in pari."

Agli inizi, la Novatrade era solo un "secondo lavoro" per i propri programmatori, ma oggi può contare su circa dieci programmatori a tempo pieno, appoggiati da un gruppo di free lance. Sono tutti giovani laureati (un quarto sono ragazze) ricchi di talento e d'entusiasmo. Abbiamo parlato con Zoltan Horvat e Katalin Matsa, i creatori di *Eureka*. "Ci piacciono le avventure, ma non i giochi di guerra come *Fighter Pilot* perché ce ne sono già troppi. Il nostro desiderio è di diventare sempre più bravi,



fino a creare i giochi più belli."
Oltre allo stipendio base, i programmatori ricevono una percentuale sui diritti. Ogni gruppetto di programmatori si concentra su una macchina diversa, ed è stato creato un linguaggio "via di mezzo" per sincronizzarsi tra Commodore e Spectrum. "Ma non è facile, perché il nostro sistema televisivo è diverso, poiché comprende sia il PAL (come la Gran Bretagna) che il Secam (come la Russia e la Francia)."
Lavorate molto? "Abbiamo degli orari flessibili... il che significa che lavoriamo sempre! Per finire *Eureka* abbiamo lavorato letteralmente giorno e notte, dormendo a turno nell'unica poltrona. Erano gli amici e i parenti a portarci da mangiare."
La Domark aveva informato la Novatrade che per ogni giorno di ritardo sulla data di consegna stabilita del gioco (*Eureka* è un megagioco di 100 schermi) gli ungheresi avrebbero pagato una penale, stranamente stabilita in 666 sterline al giorno. Il gioco venne consegnato con puntualità perfetta. Abbiamo domandato a Zoltan e a Katalin se si siano premiati inserendo subdolamente i propri nomi nei programmi, ma ci hanno guardati come se la domanda fosse senza senso. Tanta abnegazione significa forse che la Novatrade sfrutta i propri programmatori? "In un certo senso sì, ma i fanatici sono loro. Lo fanno per passione, e per avere un contatto col mondo esterno."
In una discoteca di Budapest abbiamo scoperto un crocchio di giovani stretti attorno a un Commodore 64 su cui si giocava *Fighter Pilot*, della Digital Integration. "Imparerei di tutto se solo potessi avere un computer" dice il diciottenne Stefan, "ma anche se potessi permettermelo non potrei trovare il software." E invece, il giorno dopo abbiamo scoperto che si sbagliava: il solo negozio di software di Budapest aveva deciso di mettere in vendita i giochi fino ad allora solo esportati oltre ai soliti programmi d'utilità. Certo, è solo un inizio, ma può anche darsi che l'Ungheria si accinga a diventare il primo mercato dell'Est europeo aperto ai computer domestici.
Nel Paese ci sono al massimo 30.000 microcomputer (3.000 dei quali importati legalmente, gli altri procurati da "amici").
L'educazione via computer è riservata ai corsi postuniversitari, e comunque tra i giovani non c'è un particolare entusiasmo, dicono le fonti governative. Si sbagliano.
Si possono valutare in 50.000 i micro esistenti nel Paese e pagati a caro prezzo, se si considera che il costo di un computer è sulle 400 sterline e che il salario medio unghere è di 100 sterline al mese. Nel frattempo però i prezzi sono precipitati grazie a una riduzione del 25% delle imposte. Il giorno prima del nostro arrivo, l'aeroporto era gremito di ungheresi carichi di computer. L'Ungheria è il regno del Commodore (importato in esclusiva dalla Andromeda) con qualche Spectrum qua e là.
Nel 1982 è cominciata la campagna per l'introduzione del computer nelle scuole secondarie, introduzione che a partire dal 1985 si estenderà anche alle primarie.
Nelle scuole si lavora soprattutto su delle macchine prodotte in Ungheria con componenti russi e svedesi – e che costano il doppio dello Spectrum. Le prime arrivavano in kit di montaggio e venivano assemblate durante i campeggi estivi (se non è entusiasmo questo...). Esistono anche delle macchine Videogenic e ABC basate sul TRS80.
Le primissime macchine erano famigerate per la loro instabilità. Raccontava un insegnante che era "impossibile eseguire un nastro da una macchina all'altra". Le macchine successive sono migliorate, ma ci sono ancora poche periferiche e i disk drive sono rarissimi. In alcune scuole ci sono anche degli Spectrum, e abbiamo avuto l'impressione che ci fosse anche un bel po' di sana pirateria: un programmatore professionista lamentava che suo figlio avesse portato a casa una copia di un nuovo gioco occidentale prima ancora che la sua ditta gli avesse fornito una copia ufficiale! L'uso dei computer è così diffuso che i corsi di Basic sono usati a mo' di premio!
"La necessità è la madre dell'invenzione": questo dovrebbe essere il motto ufficiale ungherese. "Siamo una nazione di inventori pazzi", sostiene Robert Stein. Il popolo che ha dato al mondo – tra l'altro – la TV a colori, il long playing e l'olografia si sta tuffando a capofitto nell'era del computer. La Novatrade non si limita a produrre software per l'Occidente, ma incoraggia anche le teste d'uovo della tecnologia a dar corpo alle proprie idee.

Cristina Barigazzi

PERCHE' ACCONTENTARSI DI POCO SE SI PUO' AVERE IL

MITEY MO

Sotto il profilo del rapporto prezzo/prestazioni, il Mitey Mo è stato definito "il miglior package per comunicazioni sul mercato", e il suo software è stato approvato dall'Associazione americana utenti Commodore. Si noti che questa associazione si impegna a risarcire i soci insoddisfatti! Insomma, il Mitey Mo si è imposto come lo standard dell'intera industria, e non c'è da meravigliarsene: è il modem più user-friendly che si possa trovare, e vi metterà in linea con una facilità e una velocità senza pari. Possedere un Mitey Mo significa aprire al C 64 un mondo nuovo, un mondo di utili e interessanti applicazioni: potrete inviare e ricevere la corrispondenza elettronica, inserirvi nelle bacheche sociali, giocare con persone residenti in località remote, attingere dalle biblioteche e... e molto di più. Fino ad ora, chi cercava un modem per il proprio computer finiva con lo scegliere quasi inevitabilmente l'Automodem 1650 della Commodore. Come il Mitey Mo, anche l'Automodem ha una funzione "autorisposta" che gli consente di ricevere dati anche senza l'intervento dell'utente, e inoltre entrambi i modem sono "autochiamanti", nel senso che si può formare il numero direttamente sulla tastiera del computer. Ma le somiglianze finiscono qui.
Il Mitey Mo può comporre sequenzialmente fino a un massimo di nove numeri. Se però si compone un numero e lo si trova



occupato, il Mitey Mo (che è dotato di "autoripetizione del numero") riappende e ricompone immediatamente il numero finché non lo trova libero. Con gli altri modem occorre invece rifare il numero ogni volta e c'è il rischio di essere preceduti da qualcuno che dispone invece dell'autoripetizione.
Il Mitey Mo è controllato tramite un menu che elenca le cose che si possono fare direttamente sullo schermo: basta scegliere un numero, e si parte! L'Automodem invece non è controllato da un menu, e quindi bisogna rassegnarsi a fare ricorso spesso e volentieri al manuale.
Col Mitey Mo, i tasti di funzione del computer sono programmabili il che evita un sacco di lavoro alle dita, cosa che l'altro modem non può fare. Il Mitey Mo permette inoltre di memorizzare i dati per esaminarli o stamparli in seguito.

Il Mitey Mo ha un unico interruttore e il software Smart 64 pensa al resto. Con l'altro modem occorre invece controllare tre interruttori, se non si vuole correre il rischio di rispondere quando si crede invece di trasmettere.
Il Mitey Mo è grande la metà dell'Automodem: le tecnologie più recenti consentono non solo la miniaturizzazione ma anche una maggiore affidabilità. Anzi, il Mitey Mo è talmente affidabile da poter offrire una garanzia di tre anni, mentre l'Automodem ha una garanzia di soli novanta giorni.
Messo in vendita con manuale e cavetto acclusi, il Mitey Mo vanta anche una memoria di transito di 28K, l'emulazione VT-52/VT-100, velocità di baud multiple, upload/download testo e X-modem. È prodotto dalla CDI (Computer Devices Int'l), 1345-A2 Doolittle Drive, San Leandro, CA 94577, USA - tel. (415) 633-1899.



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. 17 - in edicola il 12 dicembre



PER IL CBM 64
N. 8 - in edicola il 2 dicembre



PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 19 - in edicola il 2 dicembre

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 13 - in edicola il 2 dicembre

INTERNATIONAL PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 5 - in edicola
il 12 dicembre

KONG E' TORNATO!

Avevo fatto un provino per interpretare il remake di King Kong, ma hanno preferito prendere un giocattolo elettronico, così mi sono trasferito nei bar e ho usato la mia forza bruta per sloggiare *Space Invaders* e *Pacman* dalle macchine migliori. Sono passati ormai due anni, ma questo *Kong Strikes Back* mi sembra un seguito un po' misero.

Nel primo gioco, portavo la mia vittima in cima ad un'impalcatura e bersagliavo dall'alto l'eroe con barili, olio bollente e ogni altra cosa che mi trovavo sottomano. Questa volta, invece, ho portato la ragazza in cima al posto più alto di un luna park — le montagne russe! Secondo me sarebbe stato meglio andare in cima al buon vecchio Empire State Building, sul quale ho passato serate di sogno con le mie ragazze, ma quelli della Ocean mi hanno detto che è solo un dettaglio.

L'eroe cerca naturalmente di arrampicarsi sulle montagne russe. Mi sembra un po' ingrassato dall'ultima volta che l'ho incontrato, ma meglio così: gli sarà più difficile schivare i quattro carrelli che gli spingerò addosso. Anche questa volta ha delle bombe — però sono solo quattro, e al prossimo livello farà meglio a stare attento.

A proposito di linea: anch'io sono un po' più grosso rispetto al vecchio *Kong*. Si vede che si sono sprecati in ciccia, ma non certo in immaginazione: sì, nei quattro livelli del gioco ci sono torte in faccia, molle e montagne russe... ma dopo un po' diventa monotono!

Se è questo il meglio che Ocean riesce a fare, tanto meglio tornare nella giungla: forse riuscirò a farmi dare una parte nel prossimo remake di Tarzan!

Livello I - Difficoltà: 1/5

1) È qui che appare Kong, quando spinge i carrelli delle montagne russe. Tenete gli occhi bene aperti, perché vedrete Kong solo per pochi secondi.
2) I carrelli sono veloci, però non è troppo difficile prevederne il tragitto. In discesa tuttavia sono molto veloci: che abbiano il vento alle spalle?
3) Fine della corsa! Dopo aver fatto tutto il circuito, i carrelli entrano qui... e ne escono pochi secondi dopo.
4) Sarà lo schermo a dirvi quante vite e quante bombe vi rimangono. Per ogni schermo vi sono concesse quattro bombe, ma solo cinque vite: se le consumate tutte, per voi è finita.

5) Ecco una sagoma familiare, quella del buon vecchio Empire State Building sul quale Kong ha combinato tanti pasticci al cinema.
Peccato che qui ci stia come i cavoli a merenda!

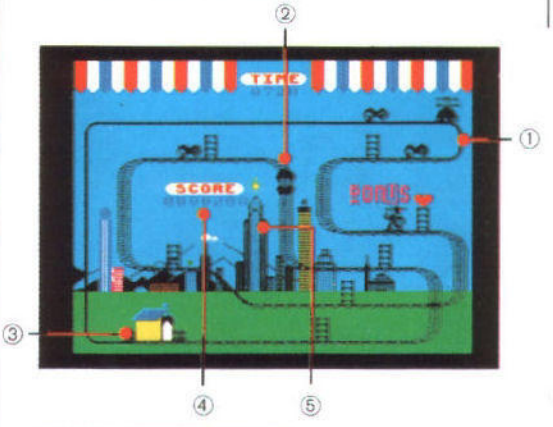
Livello 2 — Difficoltà: 3/5

1) Le scalette sono una via di scampo dai carrelli delle montagne russe: in caso di pericolo, arrampicatevi in cima alla scaletta e lasciate che i carrelli vi passino sotto. Attenti a non toccare con la testa il binario che sta sopra di voi: perdere la testa non serve a niente, no?
2) Al di sopra di alcune scalette vedrete dei cuoricini rossi, pegno del vostro amore per la fanciulla prigioniera di Kong. Per aggiudicarvi dei punti extra, arrampicatevi sulle scalette e toccateli.
3) I punti d'incontro delle rotaie sono un bel problema! Quando due binari s'incontrano, non importa su quale vi trovate voi: i carrelli possono beccarvi comunque. È una carognata, ma così è la vita — o la morte!

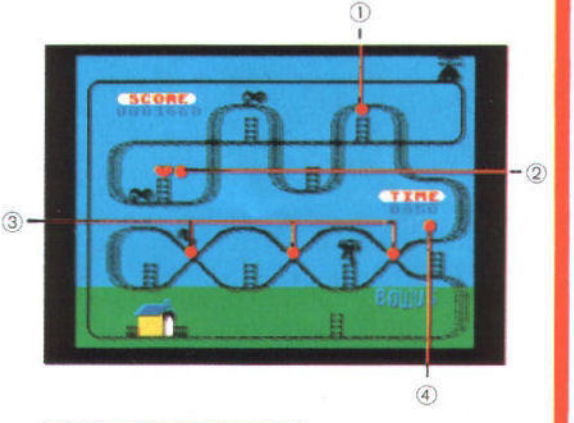
Livello 3 – Difficoltà: 5/5

1) La ragazza dell'eroe è prigioniera in questo punto. Anche se appare in tutti gli schermi, è solo al quarto schermo

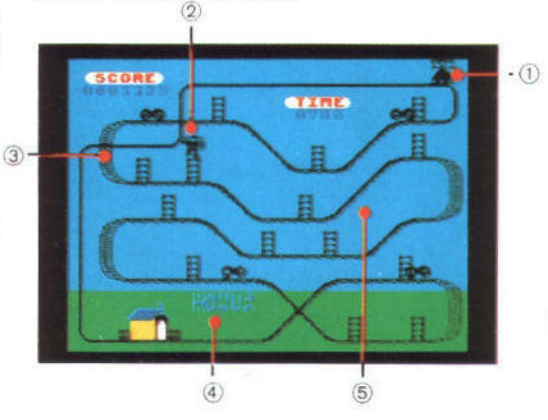
LIVELLO 1
DIFFICOLTÀ: 1/5



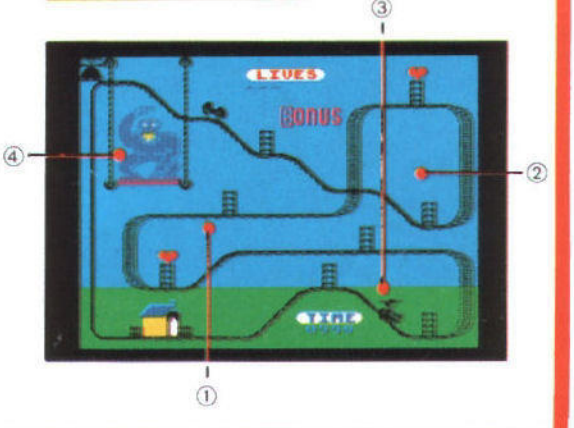
LIVELLO 2
DIFFICOLTÀ: 3/5



LIVELLO 3
DIFFICOLTÀ: 5/5



LIVELLO 4
DIFFICOLTÀ: 4/5



che si riesce materialmente a toccarla. Di solito, basta avvicinarsi a lei per essere catapultati al livello successivo!
2) L'eroe dispone di quattro bombe in ciascun schermo – e con queste deve distruggere i carrelli delle montagne russe. Per distruggerli, bisogna lanciare le bombe sui rettilinei. Vicino agli angoli, le bombe si autodistruggono.
3) Noterete che per spostarsi in basso lungo i binari l'eroe scivola sul sedere! È un metodo spiccio, ma ormai il poveretto deve avere le emorroidi!
4) Qui il BONUS è come una slot machine, poiché tutte le sue lettere girano. L'obiettivo è di fermare i cuori e di lasciar girare le lettere, e quando girano tutte vincete i punti extra. Se non avete capito, non vi possiamo biasimare!
5) Vi sarete ormai accorti che tutti gli schermi sono molto simili. Questo, tuttavia, è di gran lunga il più difficile da completare.

Livello 4 – Difficoltà: 4/5

1) Quando arrivate a questo livello, il gioco ricomincia al livello 1, solo che questa volta invece dei cuoricini raccogliete degli Spectrum! Poiché nessuno è riuscito ad arrivare al terzo livello, non sappiamo se a quel punto dovete raccogliere degli Spectrum+s!
2) Nel passaggio di livello in livello, i binari vi potranno sembrare uguali... ma in realtà questi spazi vuoti sono pieni di ostacoli d'ogni tipo. Per esempio, cercate di evitare le torte in faccia nere, se ci riuscite!
3) Quando viene ucciso, l'eroe cade sulla schiena con le gambe all'aria. Che spettacolo macabro!
4) Ed ecco apparire Kong a figura piena! Non fa altro che starsene appollaiato lì come un pappagallo sul trespolo, senza recare alcun contributo al gioco. L'unica cosa che fa è chiudere gli occhi se riuscite a raggiungere la ragazza. Che brivido!



L'ASSO NELLA MANICA



Nel mondo dei computer, non capita spesso di imbattersi in un prodotto capace da solo di dar vita ad una nuova categoria, un prodotto che interessa tanto allo studente e all'entusiasta che allo scienziato e all'uomo d'affari. A tutto questo si aggiunga poi la sicurezza di una marca nota nel mondo intero per la sua affidabilità.

Solo la tecnologia microelettronica avanzata della Seiko poteva creare lo RC-1000, un vero e proprio terminale di computer miniaturizzato ed inserito in un piccolo ed elegante modulo da portare al polso come un orologio, pronto in qualsiasi posto e in qualsiasi momento a richiamare i dati desiderati dal computer dell'utente.

Lo RC-1000 ha uno schermo da 24 caratteri e una potente memoria capace di immagazzinare fino a un massimo di 80 pagine/schermo di informazioni, suddivisibili in 12 file di dati singoli. Un cavetto staccabile permette l'interfacciamento con l'ingresso RS232 di un computer, e un sofisticato database controllato da un menu consente un rapido accesso ai file.

Solo l'immaginazione è un limite per le prestazioni dello RC-1000: ad esempio, è una "agenda elettronica" che al solo tocco di un pulsante mette a disposizione indirizzi, prezzi, statistiche e ogni tipo di file. La memoria tiene persino conto dei fusi orari mondiali (molto conveniente per chi si occupa di affari internazionali), e visualizza degli "appunti" che possono essere impostati fino ad un anno prima con la funzione sveglia (come ad esempio i compleanni) oppure programmati per ripetersi ad un dato momento di ogni settimana. L'elenco dei possibili usi è infinito.

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 + varie cassette, il tutto ancora nuovo a L. 250.000. Cerco C.64 con registratore ad un prezzo modesto. Telefonare ore pasti a: Nandini Roberto - Via A. Volta, 25 - Malnate - Tel. 426117

• Vendo Vic 20 + espansione di 3+8+16 K + registratore + cassette n. 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12, 13,14,15,16,17 di Program, 1 di Playgames, 2 di Load Run + 6 cartucce. Il tutto a L. 300.000. In regalo la Manopola.
Marco Cirincione - Via Jacopo Dal Verme, 1 - Milano - Tel. 6089166

• Compro per Commodore Vic 20: espansione di memoria a 16K RAM o 32K RAM, ed eventualmente Floppy Disk + Stampante a pezzi singoli o in blocco se a condizioni interessanti (Spedizione a mio carico).
Federico G.M. - Casella postale 256 - 43100 Parma

• Vendo Vic 20 completo di registratore e due joystick, + circa 33 programmi, a L. 250.000 trattabili! Vic ancora in garanzia.
Salvatore Tumino - Via Legnano, 21 - Piacenza - Tel. 34992

• Vendo Vic 20 + registratore C2N + joystick + Paddles + 6 cartucce gioco + introduzione al Basic 1 e 2 + libro giochi + cassetta "Arcadia", "Playgames", "Peek" + altre cassette a L. 400.000 trattabili.
Enzo Tedeschi - Via Melfi, 155 - Radozza (PZ) - Tel. 0972/760029

• Vendo cartucce Vic 20 come: Alien, Apple Panic, Gold Fiver, Gorf ecc. da L. 25.000 a L. 60.000. Cedo anche giochi su cassette per Spectrum e Vic 20, 1 cassetta con 10 giochi (5 Spectrum, 5 Vic 20) a sole L. 2000. Forti sconti per chi acquista almeno 5 cassette. Inviare L. 500 per spese postali.
Corino Aurelio - Piazza Garibaldi, 4 - Alba (CN) - Tel. 0173/39455

• Cerco il gioco di Popeye. Inoltre cerco ragazzi con cui scambiare o da cui comprare, o a cui vendere cassette di giochi per il Vic 20. Vendo giochi per Spectrum.
Pirrone Sonia - Via S. Giuseppe, trav. 6, n. 10 - 89100 Reggio Cal. - Tel. 0965/55984 (ore pasti)

• Vendo registratore C2N per Commodore Vic 20 e CBM 64 a L. 50.000, vendo anche cassette con giochi a L. 1000 l'uno.
Emiliano Maiorella - Via Marchesi, 5 - S. Croce d'Arco - Tel. 33428

• Vendo Programmi per Vic inespanso (giochi, utility, ecc.) Prezzi modici. Cerco espansione di 16K per il mio Vic 20 a un prezzo ragionevole.
Vino Roberto - Via Messina, 51 - Trapani

• Vendo Commodore Vic 20 + Reg. C2N + Joystick + espansione reg. 3-8-16K (in garanzia) + Cartridge + n. 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14 di Program + n. 2-3-4-5-6-7-8 di Playgames + 12 altre cassette, con circa 500 giochi + 20 giornali + 5 libri a L. 450.000, non trattabili. In blocco (valore complessivo L. 800.000)
Cumini Stefano - Via Albisetti, 22 - Tradate (VA) - Tel. 0331/845754

• Vendo Vic 20 (1 anno di vita) + registratore + joystick + espansione 3-8-16K + 40 cassette + manuale "libro del Commodore Vic 20" + riviste, tutto a L. 400.000 trattabili. Telefonare dopo le ore 20.00 a:
Fontanella Galliano - P.le Sirtori, 2 - Marghera (VE) - Tel. 041/925535

• Fantastico!!! Vendo cassetta per Vic 20 "Super Sport", con 11 programmi, tra cui: Calcio, Tennis, Le Mans, Bioritmi... non espansi a sole L. 15.000 + spese di spedizione.
Luca Pasini - Via Don Bosco, 4 - Cinisello - Tel. 02/2470462-2404444 (ore 20.00-21.00)

• Vendo molti giochi del Vic 20, tra cui: "Lo scalatore, Il Filo di Arianna, Draghi nello spazio, Cubo magico, Big Grid, Quizmania, Bioritmi. Tutto questo a L. 5000.
Enrico Colli - V.le Resistenza, 3 - Rubiera (RE) - Tel. 0522/629471

• Vendo CBM 64 + Drive + registratore + 2 joystick + 150 programmi su disco + portadischi + 150 programmi su cassetta. Tutto a L. 800.000. Telefonare ore pasti o scrivere a:
Silvio Gatta - Via L. Calori, 1 - Bologna - Tel. 051/556218

• Vendo Vic 20 come nuovo + registratore Commodore C2N + una cassetta giochi. Tutto per L. 160.000 (solo Roma)
Telefonare ore pasti.
Claudio Di Bello - Via Quaglia, 11 - Roma - Tel. 8126241

• Vendo ottimi programmi su cassetta tipo: Don King Kong a L. 3000 l'uno, alcuni turbizzati.
Alan Franzoni - Viale Roma, 43/A - Novara - Tel. 0321/454483

• Vendo "Calcio" e "Tennis" per Vic 20 inespanso (o anche con espansione) a L. 10.000. Vendo inoltre giochi stupendi (inespansi) come: Briscola, Frog e simili. Gran Prix, Totocalcio, Sintetizzatore, Golf, Simon, Revers, Vic Horse, Motocicletta, Basket, Dama, Slot Machine, Boxe, Bowling, Simulatore di volo.
Simeone Pasquale - Via Botteghelle, 90 - S. Giorgio a Cremano (Napoli) - Tel. 081/473408 (ore pasti)

• Vendo Commodore Vic 20 + cavetti + joystick + 16 lezioni videobasic + 10 cassette giochi (3 playgames - 2 input - 1 super Vic, altre registrate da me) + listati vari + inedito gioco enalotto e lotto, a L. 300.000.
Luca Zordan - Via Val dell'Oro - Valdagno (VI) - Tel. 0445/404080

• Vendo Vic 20 più che nuovo + manuale in italiano + cavetti, trasformatore, modulatore TV + confezione originale + Joystick espansione 16K (trasformabile in 3K e 8K) + 6 cassette gioco (Play-

LA BOTTEGA DEL CHIP

games 6/7, Program 7/8, Play on Tape 8, Computing 1) + Cartridge Gorf + 6 cassette varie con fantastici giochi (Arcadia, Scramble, Briscola, Formula 1, Reflection) e un utility (Magic Desk) + 2 libri con programmi per risolvere matematica e fisica. Il tutto a sole L. 450.000 + spese di spedizione (prezzo listino ca. 800.000)
Longo Massimiliano - Via Europa, 21 - Parabiago (MI) - Tel. 0331/553803

• Occasionissima!!! Vendo Vic 20 come nuovo + espansione 3-8-16K + 6 cartridges (tra le migliori) + 13 cassette Program e Playgames + 2 manuali d'istruzione a L. 350.000 trattabili. Inoltre compro CBM 64 usato.
Cassarà Gioacchino - Via Catanzaro, 31 - 90047 Partinico (PA) - Tel. 091/783702

• Vendo 2 cassette (cartucce) Avenger, Atlantis a L. 20.000 cadauna.
Bottazzini Stefano - Via Belvedere, 6 - Casciago (VA) - Tel. 225769

• Vendo Computer Vic 20 + registratore compatibile 20-64, espansione 16 K RAM, con diverse cassette di giochi e utility manuali e libri scritti in italiano e joystick, il tutto a L. 400.000
Andrea - Via Borgoratti, 32/13 - Genova - Tel. 392044

• Attenzione, vendo favolosi giochi per Vic 20 espansi e inespansi, tra cui: Blitz Androide, Scramble, ecc. a L. 10.000 dieci giochi (trattabili). Ogni 30 giochi 5 in omaggio. Cercasi componenti per Commodore Club.
Stefanutto Emanuel - Viale Falconera, 45 - 30021 Caorle (VE) - Tel. 0421/82760

• Vendo Vic 20 nuovo + oltre 60 giochi e varie utility + registratore a sole L. 150.000.
Giuseppe - Via Vida, 4/A - Milano - Tel. 2821856

• Vendo numerosi giochi per MSX per Vic 20 e Spectrum 16/48K a prezzi stracciati (L. 8000 la decina). Gli interessati possono telefonare (ore pasti).
Luca Pelusi - Via P. Picasso, 4 - 64023 Mosciano S.A. (TE) - Tel. 085/866280

• Vendo per Vic 20 32K il programma Champ. Inoltre vendo anche una cartuccia (Draw Poker) per Vic 20 a L. 20.000
Qualsiasi ora. (Il programma Champ va bene anche per C.64, Sinclair, Spectrum 48K)
Loris - Via Berrino, 13 - Torino - Tel. 252112

• Compro espansione 3-8-16K RAM per Vic 20. Prezzo trattabile. Cerco anche la cassetta del calcio, anche inespansa.
Francesco Cilia - Via Vasco De Gama, 271 - Ostia Lido (Roma) - Tel. 06/5690686

• Vendo e scambio più di 400 programmi su nastro per Vic 20 (espanso e no), tra cui: Pac man, Crazy Kong, Calcio, Basket, Galaga, Frogger.
Baidi Gianni - Cascina Boschetto - 15073 Castellazzo B. (AL)

• Vendo Commodore Vic 20 in ottimo stato, corredato di: registratore Commodore (nuovo) + joystick + espansione 8K + 3 cartucce giochi e 18 cassette 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. 13**

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

.....

.....

.....

.....

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

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

LA BOTTEGA DEL CHIP

ciascuna da 5 giochi. Il tutto a L. 400.000.
Scrivere a:
Turci Igor - Via Cappellini, 9 - 19100 La Spezia.

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + 48 giochi + joystick + 4 riviste + cartridge a prezzo minimo.
Scambio inoltre giochi per C.16
Andrea Romano - Via Caserme Lucane - Potenza - Tel. 28122

• Attenzione! Attenzione! Vendo per Vic 20 inespanso giochi ad altissima grafica (a L. 500 sono bellissimi, a L. 1000 eccezionali e a L. 1500 straordinari). La lista, la cassetta e le spese di spedizione sono gratuite: Inoltre regali e omaggi per tutti coloro che vogliono divertirsi spendendo davvero pochissimo.
D'Antonio Giuseppe - Via Annibolina, 10 - S. Clemente (Forlì) - Tel. 0541/987008

• Cerco videogames in cassetta per Laser 310 della Santo da L. 5000 a L. 10.000. Telefonare dalle ore 20.00 in poi a:
Andrea Pisano - Via S. Marras, 2 - Sassari - Tel. 079/292403

• Cerco/compro espansione per Vic 20 3/8/16K oppure solo da 16. Pago bene. Telefonare o scrivere a:
De Zorzi Enrico - Castello, 4433 - Venezia - Tel. 041/708679

• Cerco e compro giochi per il Vic 20 possibilmente: Adventure Land, Pac Man, Grand Prix, Donkey Kong, a buon prezzo e anche una cartuccia da 16K o da 8K. Inoltre vendo.
Michele - Via Lorenteggio, 24 - Milano - Tel. 02/4238270

• Vendo Commodore Vic 20 + joystick + registratore + 1 cartridge gioco + 7 cassette gioco + libretto istruzioni + 1 libro: "Il libro del Vic 20" a L. 300.000 trattabili.
Stefano Benvenuti - Via Ferrucci, 8 - Firenze - Tel. 055/610331

• Cerco vicchisti che aderiscano ad un Club con lo scopo di scambiare gratis i programmi per il Vic 20. Scrivetemi e riceverete 5 programmi in omaggio.
Fruttero Marcello - Via Valle Andra, 2 - 10020 Mombello - Tel. 9875127

• Vendo + di 100 giochi inespansi per Vic 20 tra cui: XXIII olimpiade, Pac Man, Tron, Sci, Castle, Herr Kong, Petroliere, Gran Prix e altri al prezzo di L. 1500 l'uno + L. 2000 per cassetta e spese postali. Per ricevere la lista speditemi una lettera allegando L. 450 in francobolli.
Inoltre vendo alcune cassette: n. 12 e 17 di Program, n. 3 di Playgames, n. 4 di Arcade, n. 4 di Input al prezzo di L. 6000.
Scrivere o telefonare dalle ore 13.00 alle ore 15.00 a:
Polli Franco - Via pr. Sibelli Bogliolo 6/33 - 17021 Alassio (SV) - Tel. 0182/40484

• Vendo e scambio entusiasmanti giochi per Vic 20 inespanso o con espansione fino a 8K. Inoltre vendo 4 cartridge a L. 5000 l'una. Telefonare ore pasti a:
Borrelli Marcello - Via Sardegna, 18 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2484818

• Vendo Vic 20 completo di: espansione di memoria 3-8-16K, circa 100 programmi turbizzati fra giochi e utilità ed infine il corso "Conoscere il Computer direttamente dal Computer" fino alla lezione 20, e naturalmente alimentatore e modulatore RF a L. 350.000.
Carmine Oliva - Via Piave, 2/A - 83100 Avellino - Tel. 0825/31366 (ore serali)

• Vendo Vic 20 espanso 3-8-16K, registratore, joystick, 7 cartridge, manuali Basic, listati vari, oltre 200 giochi, varie utility (Superbasic - Superturbo) a L. 380.000.
Craviolatti Bruno - Via Perpetola, 1/1 - S. Anastasia (NA) - Tel. 081/8932956

• Vendo/scambio cassette o giochi, tra cui: "Swarm, Briscola, Slalom". I prezzi sono discutibili. Vendo anche listati di utility, giochi, ecc. Sono disponibile a scambi. Tutto questo per Vic 20. Cerco giochi di avventura.
Giancarlo Aglieri - Via N 10, 3 - Piana degli Albanesi (PA)

• Vendo per Vic 20 programmi (scalatore, visitors, enduro, 7/2, sci, briscola,...) Ai primi 10 acquirenti, in regalo 5 giochi. Prezzo per gioco L. 500 cadauno. Per richiedere la lista dei programmi o per ordinarli, telefonare dalle ore 13,15 alle ore 14 e alla sera dalle ore 20,30 alle ore 21.
Ceroni Andrea - Via Martiri, 60 - Tredozio - Tel. 93949

• Vendo Vic 20 + registratore con 6 cartridge, 12 cassette tra Program e Playgames, altre 8 cassette con giochi vari e diversi listati e riviste. Otto mesi di vita, ottime condizioni a L. 350.000 non trattabili. Telefonare ore pasti a:
Pippo Maffei - Via Dante, 37 - Foggia - Tel. 0881/27995

• Vendo Vic 20 + 50 cassette con 5 giochi ciascuna + 1 cartridge + espansione 16K RAM + Paddle + Corso video Basic 20 cassette. Valore L. 950.000. Cedo tutto per L. 500.000.
Marco Barbi - Via dell'Olmo, 193 - Sesto Fiorentino (FI) - Tel. 055/4481393

• Cerco giochi per Spectrum 48K tra cui: Daley Thompson, Decathlon, Atic Atac, Knight Lore, ecc.
Telefonare a:
Eugenio Donaggio - Via Gnifetti, 19 - Novara (NO) - Tel. 0321/31054

• Vendo per Vic 20 o Spectrum 15 cassette Program e 8 Playgames, e inoltre giochi, utilities e copie di Cartridge per Vic base ed espanso. Anche su disco.
Lavarini Roberto - Via San Marco, 2/F - Verona - Tel. 045/577674

• Cerco espansione 38/16K per Vic 20. Cerco inoltre interfaccia per duplicare i programmi protetti. Per chi vuole divertirsi, spendendo veramente pochissimo, vendo giochi con splendida grafica inespansi. Lista gratuita + omaggi e sorprese per tutti.
Giuseppe D'Antonio - Via Annibolina, 10 - S. Clemente (FO) - Tel. 0541/987008

• Vendo Vic 20 nuovissimo + 50 giochi tra i più fantastici e divertenti esistenti + libro manuale (in italiano) + libro giochi per il Vic 20 + programma vocabolario all'incredibile cifra di L. 150.000 trattabili. Per informazioni rivolgersi a:
Parzani Alberto - Via V, 16 Vill. Sereno - Brescia - Tel. 030/347804

• Vendo per il Vic 20:
20 giochi a L. 15.000 - 30 giochi a L. 20.000; Sistema Totocalcio a L. 10.000; Corso "Introduzione al Basic parte I e II a L. 70.000.
Per richiesta lista giochi inviare L. 1000 in francobolli al seguente indirizzo:
Filice Adriano - Via Popilia, 141/A - Cosenza

• Vendo per Vic 20 Sistema Totocalcio a L. 10.000. Giochi su cassetta a L. 500 cadauno ed utility. Richiedere elenco allegando L. 1000 per spese.
Pallone Pietro - Via Varsavia, 35/1 - Rende (CS)

• Cambio-vendo 300 programmi per Vic 20 espansi 3/8K, copie di cartridge, giochi LM versione Base e 8K, utility di vario genere e altri.
Inviate le vostre liste, che io invio le mie, gratis.
Forghieri Roberto - Prov. per Correggio, 22/E - 41012 Carpi (Modena) - Tel. 059/664027

• Vendo e scambio cassette per Vic 20 espanso e non, cerco espansioni 3/8/16K e cassetta del calcio espansa e non + altre cassette di avventura (non spaziale). Pregasi massima serietà.
Danilo Reginaldi - Via F. Filelfo, 29 - Roma - Tel. 3370094

• Compro giochi per Vic 20 espanso fino a 16K. Inviare lista dettagliata e prezzi. Massima serietà.
Mastini Gariele - Via Sauro, 11 - 42042 Fabbrico (RE)

• Vendo 42 giochi favolosi per Vic 20 inespanso + 8 giochi per Vic 20 16K, tutto a L. 25.000 (L. 500 a gioco) + spese spedizione e imballo. Inviare L. 30.000 a:
Domenico Toto - Via Zappoli, 4 - 40126 Bologna - Tel. 051/276870

• Cerco amici della zona di Como possessori di Vic 20 per scambiare Software di qualità espanso (particolarmente) 3/8/16K e inespanso. Richiedesi massima serietà ed età superiore ai 14 anni.
Srivere o telefonare a:
Roberto De Filippo - Via Roma, 23/B - 22046 Merone (Como) - Tel. 031/650911

• Cerco espansione da 3K, 16K, 24K, 24K + Hi-Res, 32K. Prezzo ragionevole (circa 100.000 lire)
Calaminici Paolo - Via Catalani, 22 - Catanzaro - Tel. 0961/26346

• Cerco videogames: Calcio per Vic 20. Massima espansione K ram 16.
Massima serietà.
Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare a:
Naiolo Pasquale - Via Elena Vico VI, 11 - Macerata Campania (CE) - Tel. 0823/848728

PLAYGAMES
PLAYGAMES
PLAYGAMES
PLAYGAMES

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

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER VIC 20 e SPECTRUM

13

PLAYGAMES

PLAYGAMES

13

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / VIC 20

	COUNTER
1 SUB	□□□
2 NIDI	□□□
3 SPACE DOCK	□□□
4 STAY ALIVE	□□□
5 CHOBIN	□□□

LATO B / SPECTRUM

	COUNTER
1 TARTARUGA	□□□
2 NOTRE DAME	□□□
3 LA SERPE	□□□
4 DERBY	□□□
5 ALIENI	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI