

VIDEOGIOCHI

SETTIMANALE

C64

8

LIFE FORCE

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO II/70
TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO FERR. CORR. L. 4.500

CON FLOPPY



RECENSIONI:

CHAPLIN
ROGER RABBIT

GAMES:

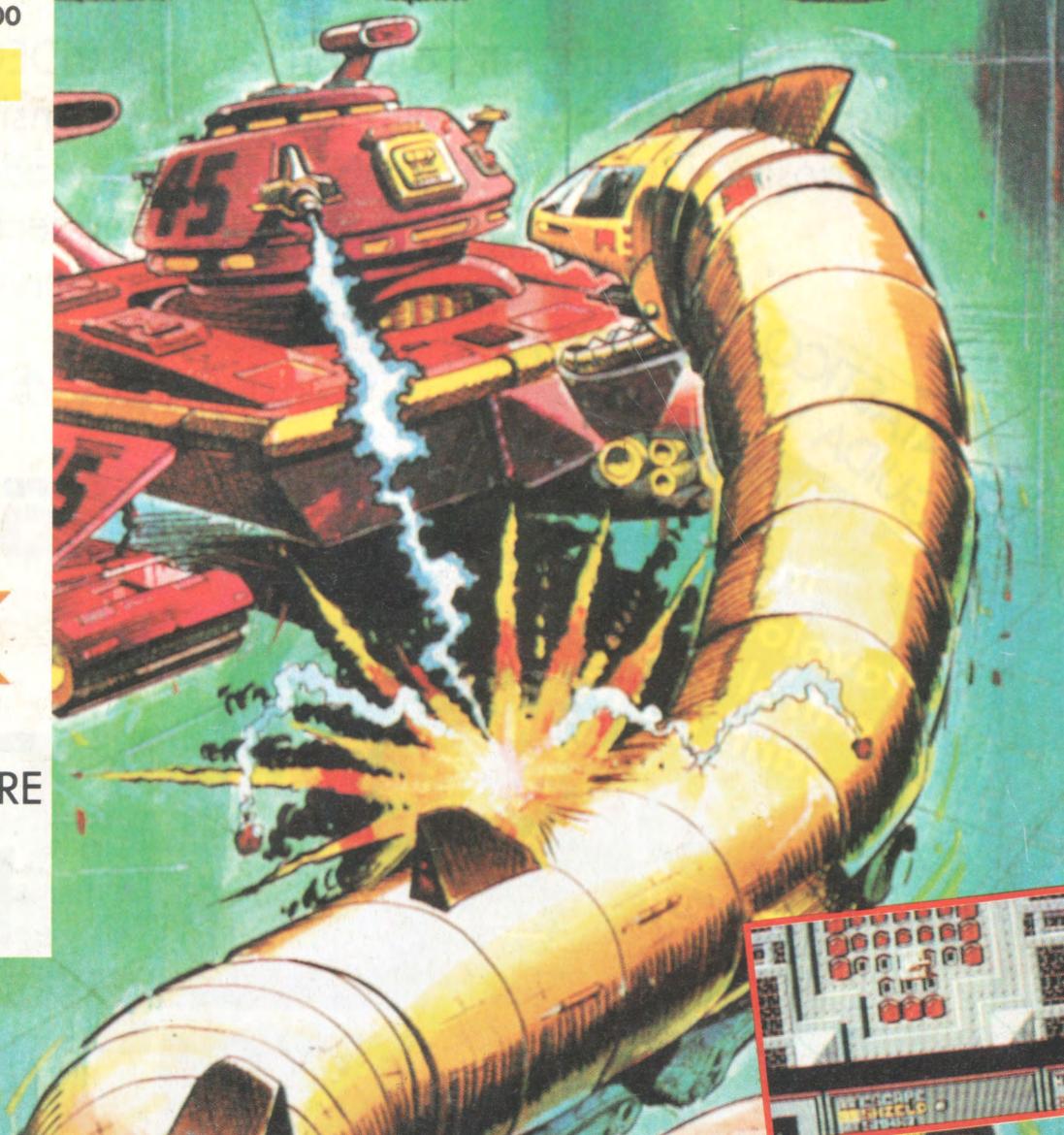
LIFE FORCE
CENTROID



FAVOLOSO
POSTER DA STACCARE

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

AREA CONSUMER



NOVITA' ASSOLUTA IN EDICOLA



1
GIUGNO
L. 3.500

GUIDA VIDEOGIOCHI

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

Nuovissima, ricca e tutta a colori. GUIDA VIDEOGIOCHI ti aspetta in edicola con oltre 60 giochi recensiti, i commenti, le curiosità, i trucchi e le novità da tutto il mondo.

E, in più, partecipi al grande concorso riservato ai fedeli lettori di GUIDA VIDEOGIOCHI.



GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

FANTASTICO CONCORSO
GUIDA VIDEOGIOCHI

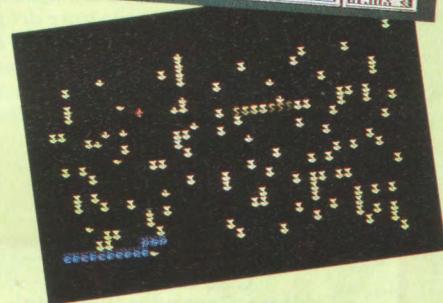
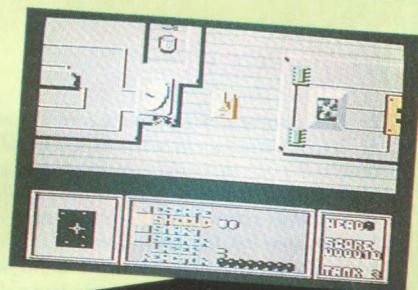
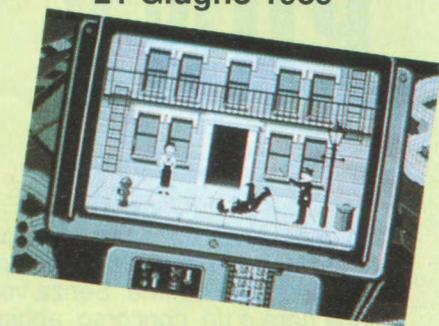
I premi
in palio sono
favolosi: due esclusive
Control Deck NINTENDO
e tanti game originali.



SOMMARIO

Anno I - Numero 8
21 Giugno 1989

- 4** **PONY EXPRESS**
LA POSTA COLORATA
-
- 5** **GALLERY**
LE VOSTRE OPERE !
-
- 7** **LA CLASSIFICA**
I TOP SETTIMANALI
-
- 10** **C.CHAPLIN - ROGER RABBIT**
LE MEGARECENSIONI
-
- 12** **LIFE FORCE**
IL SUPERGAME
-
- 14** **CENTROPOID**
UN RITORNO AL PASSATO !
-
- 15** **COMPRO, VENDO, SCAMBIO**
IL MERCATO



Associato al

CST
Consorzio
Stampa
Specializzata
Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T.
non soggetta a certificazione
obbligatoria in quanto la presenza
pubblicitaria è inferiore al 10%

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli

HANNO COLLABORATO
Alfonso Romano, Cesare Palmieri

GRAFICA E COPERTINA
Cristina Turra

VIDEOIMPAGINAZIONE
Piera Loddo

STAMPA
Litosole - Albairate (MI)

**AREA CONSUMER
PUBLISHER**
Filippo Canavese

**DIREZIONE, REDAZIONE,
PUBBLICITA' E AMMINISTRAZIONE**
via Rosellini, 12
20124 MILANO
tel.: 02/6948467 - 69481

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Gasparotto, 15
20092 Cinisello B. (MI)
tel.: 02/6122527 - 6187376

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20122 MILANO

Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Milano n. 867 del 20-12-1988

Concessionario esclusivo
per la diffusione in Italia
SODIP - via Zuretti, 25 - 20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale
Gruppo II/70

Prezzo della rivista: L. 4500
Numeri arretrati: L. 9000

© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI E DEI PROGRAMMI PUBBLICATI
SONO RISERVATI

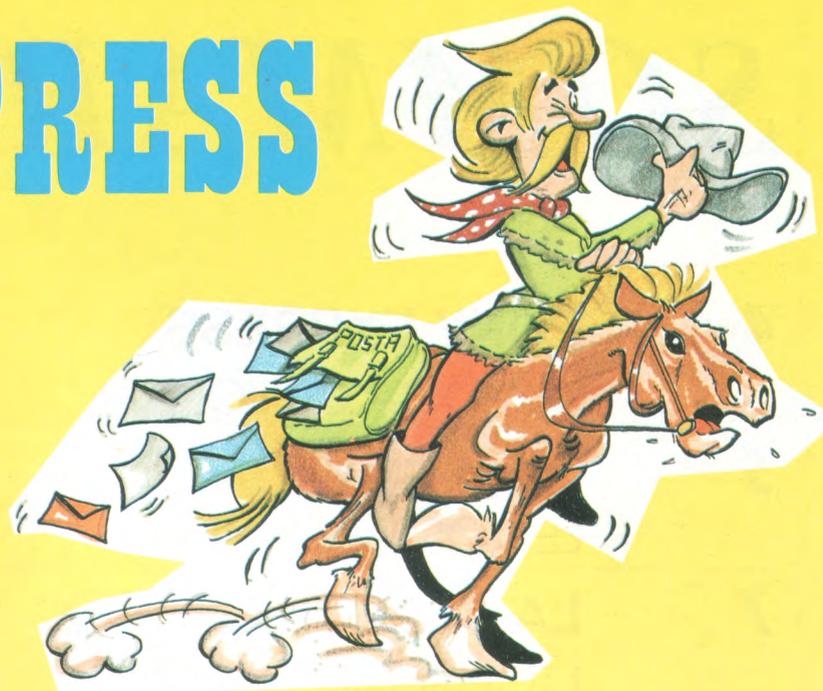
 **GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**
AREA CONSUMER

PONY EXPRESS

... la posta

In questa rubrica diamo spazio alle vostre lettere selezionando quelle che trattano argomenti di interesse comune. Senza voler organizzare una gara o un concorso, abbiamo deciso di premiare la busta o la lettera più colorata, più spiritosa, più originale, più..., con il simpatico "Computer Bug", l'originale spilla realizzata con un vero chip. Le buste devono essere inviate a:

Videogiochi 64
Gruppo Editoriale Jackson
Via Rosellini, 12
20124 Milano



TOP SECRET

Ecco da parte del giovane Cianci Mauro di Milano un aiuto a chi si trova in difficoltà. La lettera è coloratissima e piena di simpaticissimi disegni (come potrete vedere dalla foto non stiamo esagerando), sia la busta che la lettera sono infatti una sinfonia di colori. Ma Mauro non si è fermato qui, ci ha inoltre mandato alcuni trucchi per superare dei games. Li pubblichiamo volentieri, anzi ne aggiungiamo anche dei nostri, in quanto sono tutti giochi molto apprezzati da voi ragazzi e quindi, pensiamo di fare una cosa gradita a tutti i possessori di questi games. Iniziamo da:

Pac-Land: per superare le piscine di Pac-Land è sufficiente premere P, non prima, però, di avere saltato sul trampolino e aver atteso di essere giunto sull'altra sponda; (che ne dite non è semplice?).

Thing Bounces Back: scrivendo "YJOMH" nel quadro di presentazione di "Thing Bounces Back", scoprirete con sorpresa di avere a vostra disposizione un numero infinito di vite, il che come i nostri smanettoni sanno bene, non guasta mai! Sempre riguardo a questo game abbiamo un'altra piccola prelibatezza: Se premerete il tasto RUN-STOP in apertura del gioco, scoprirete di avere una chance in più, infatti i nemici si paralizzano rendendovi la vita molto più facile.

E ALTRI ANCORA

In **Aliens**, per riuscire a passare Alien Queen nella corsa alla salvezza, spostatevi sulla destra e fate fuoco. Quando la regina si porta a destra per proteggere le proprie uova, spostati verso l'alto sparando a brevi intervalli, questo ti donerà almeno 22 round. Esistono alcuni interessanti codici, eccovi la lista:

| | |
|------------------------------------|-------|
| per far atterrare la navicella | 2727H |
| per evitare il lanciatore di fuoco | 1505E |
| per ottenere aria | 2761G |
| per salvare Newt | 7128E |
| per uccidere l'alieno | 7103F |

Premendo simultaneamente P, @, * e RE-STORE, avvanzerete allo schermo successivo.

Ciao amici !
 mi chiamo **Computer Bug** e sto aspettando le vostre coloratissime letterine. Scatenate la fantasia! Chi invierà la lettera più bella o la busta più colorata mi riceverà per posta e, in più, avrà il piacere di vederla pubblicata sulla rivista!

"Computer Bug" è offerto da Lago - Soft Mail - Como



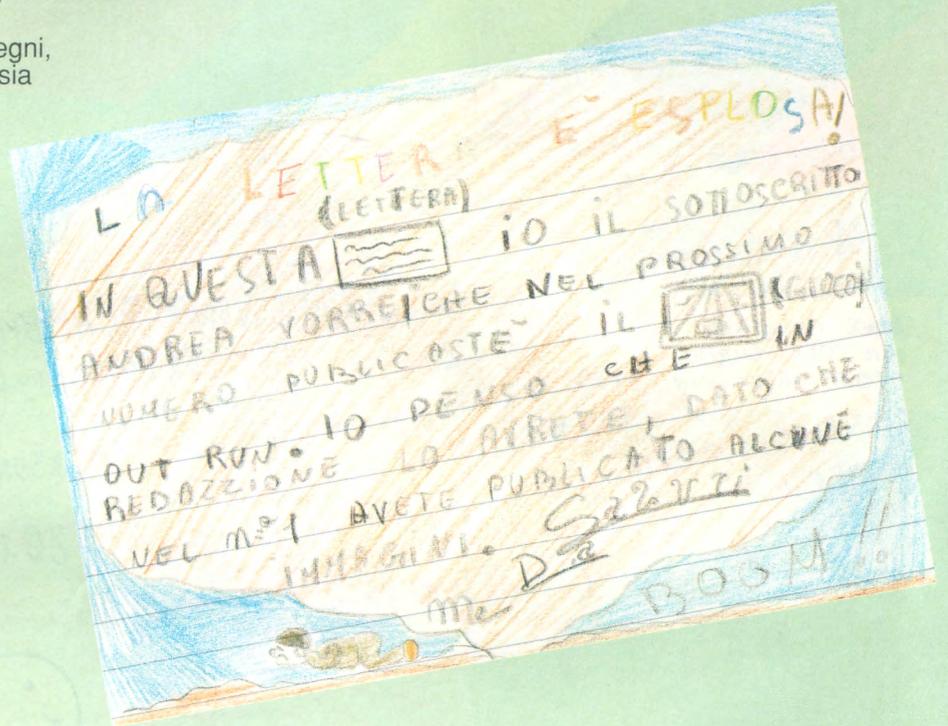
PONY EXPRESS Gallery



Da questo numero abbiamo pensato di dedicare più spazio alle centinaia di fantasiose lettere che giungono regolarmente ed incessantemente in redazione.

Riteniamo che tali lettere, anche se non premiate con il Computer Bug, siano meritevoli di essere pubblicate.

Continuate a scriverci, ad inviarci disegni, progetti e tutto ciò che la vostra fantasia saprà suggerirvi.



Ciccbella Andrea
via Lombardia, 109
86100 Campobasso



Porcu Davide
 via Adige, 1
 35030 Sarmeola (PD)

MAX Computer e CO
 via XIX Luglio, 89
 91025 Marsala (TP)



Muccioli Alessandro
 via Val Trompia, 136
 00144 Roma

LA CLASSIFICA

HIT
64



1

THE REAL GHOSTBUSTER

ACTIVISION

6

SPEEDBALL

IMAGE WORKS

2

BLASTEROIDS

IMAGE WORKS

7

GAME OVER II

DINAMIC

3

RENEGADE III

OCEAN

8

WANDERER 3D

ELITE

4

HILLSFAR

S.S.I.

9

MICROPROSE

SOCCER

MICROPROSE

5

DRAGON NINJA

IMAGE/OCEAN

10

RUN THE GAUNTLET

OCEAN



THE REVENGE



HEWSON

VIDEOGIOCHI

SETTIMANALE

C64

CHARLIE CHAPLIN™

Come divenire registi di un film muto con Charlie Chaplin come protagonista e finire sulle pagine di Variety, la "Bibbia" dello spettacolo, che ognuno di noi sogna!

Un'occasione che non capita tutti i giorni e che viene offerta da Starring Charlie Chaplin, l'originale gioco prodotto dalla U.S.Gold che non mancherà di affascinarvi. L'obiettivo è tanto semplice quanto impegnativo: investire il proprio budget nella realizzazione di un film e conquistare pubblico e critica, nonché lauti guadagni (il che non guasta). Inizialmente, quello che il giocatore/regista deve fare è scegliere tra tutte quelle a disposizione una sceneggiatura.

I soggetti sono ispirati ai film più famosi del grande attore: Tempi moderni, L'emigrante, Il monello, nomi che tutti noi conosciamo bene.

I costi di ogni sceneggiatura variano a seconda delle scenografie, numero di attori e di scene che lo compongono.

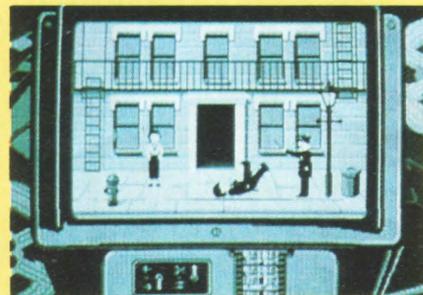
Dopo questa prima scelta si passa direttamente sul set con gli attori pronti a iniziare le riprese. Il giocatore deve dirigere con il joystick l'inconfondibile prota-

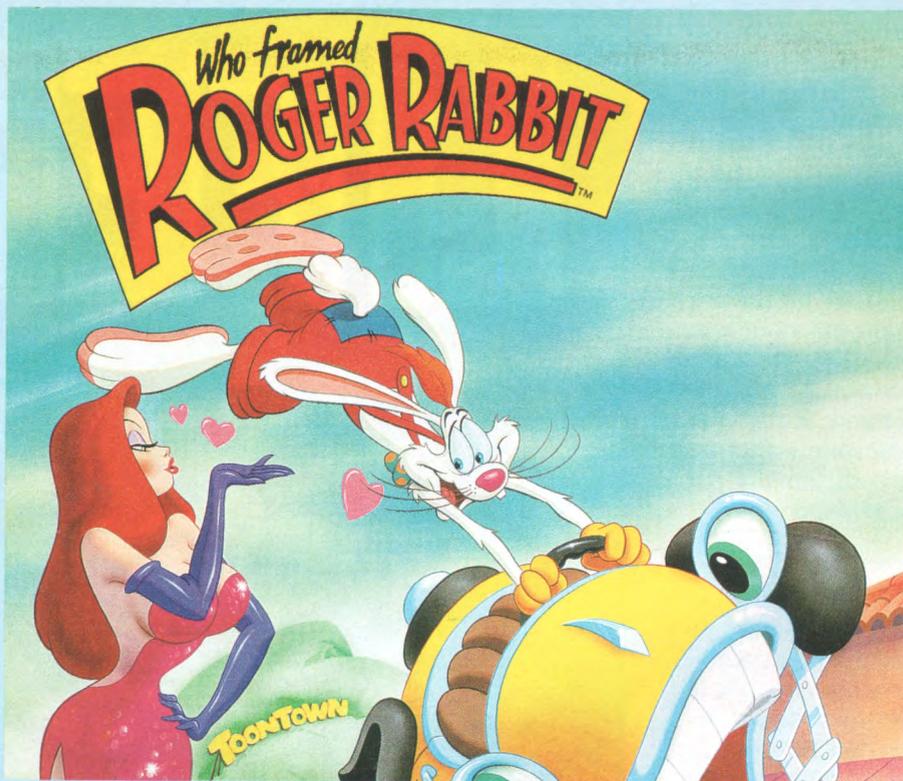


del pubblico sono pubblicati sulla copertina del Variety. Nel caso di un successo dell'opera si può proseguire la propria carriera mentre in caso di giudizio negativo il gioco termina per fallimento della casa di produzione.

Charlie Chaplin è stato realizzato con molti particolari grazie all'inserimento dei pannelli di commento tipici del film muto. La grafica, rigorosamente in bianco e nero, completa la magica atmosfera degli albori del cinema.

gonista con bastone e bombetta. Pugni, baci cadute e altre evoluzioni determinano la buona uscita della sequenza. Al termine delle riprese si può anche rimontare il film utilizzando la moviola. Concluse tutte le riprese e montato definitivamente il materiale si passa alla fase più carica di tensione della produzione di un film: la serata della prima. Dopo la proiezione umori e commenti





Chi di noi non ha visto, o perlomeno sentito parlare, del film più sensazionale dell'anno?

Stiamo parlando di "Chi a incastrato Roger Rabbit?" nel quale si ipotizza la convivenza quotidiana tra personaggi umani e animati.

Il videogame rispecchia la trama del famosissimo film.

Gli effetti sonori e le musiche sono di qualità eccellente, per quanto riguarda le rappresenta-

zioni grafiche del game possiamo affermare che sono stupende.

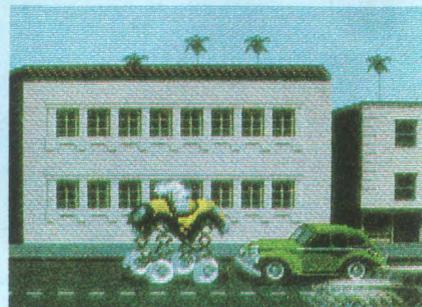
Il gioco inizia con una serie di schermate raffiguranti Baby Herman che invita Roger Rabbit a ricercare il testamento del signor Marvin; il gioco prosegue con Roger che lascia la Maroon Cartoons alla guida di Benny, il taxi animato, diretto alla volta dell'Ink & Paint club in cui canta la bellissima moglie Jessica che



pur essendo ben presente a tutti la sua impalpabilità, ha infranto non pochi cuori.

Le difficoltà, che vi assicuriamo non sono poche, sono rappresentate dalle faine dirette allo stesso club, dagli automezzi che circolano in entrambi i sensi e dalle macchie di Salamoia sulla strada che non dovete assolutamente calpestare con le ruote del taxi.

Una volta arrivati al club, fra le mille difficoltà incontrate, si passa al secondo livello che vede impegnati un certo numero di camerieri-pinguini che passano in mezzo ai tavoli distribuendovi fogli di carta, tra i quali c'è il ricercatissimo testamento, e bicchieri di whisky. In questo livello bisogna raccogliere più fogli di carta possibili senza però mai prendere un bicchierino se volete evitare il tremendo effetto che hanno gli alcoolici su di voi. Questa è una delle fasi più difficili del gioco ma, se riuscirete a superarla, passerete alla scher-



mata successiva dove vi troverete nuovamente in macchina diretti alla volta di... non vogliamo rovinarvi ulteriormente la sorpresa di scoprire di volta in volta le tappe attraverso le quali dimostrare la vostra abilità di videogames-man.

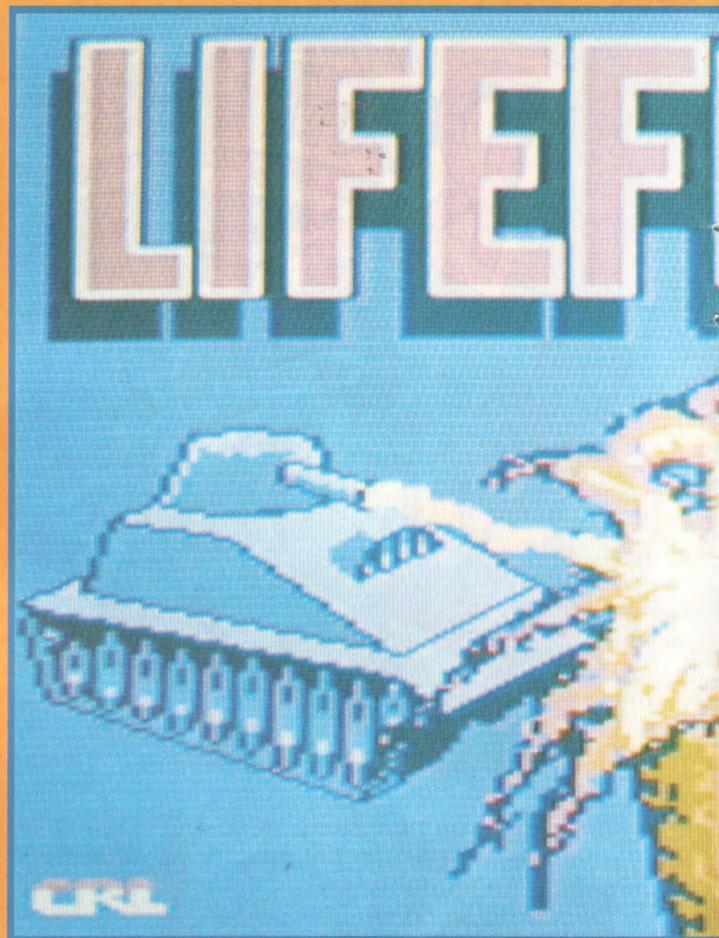


Immagina una centrale elettrica in orbita, una installazione massiccia, molto moderna e che si controlla da se. Immagina un bug nel sistema di controllo, immagina che esso riesca a mantenersi all'interno, che si modernizzi, si adatti, cresca e che riesca a prendere il controllo di tutto il sistema della centrale.

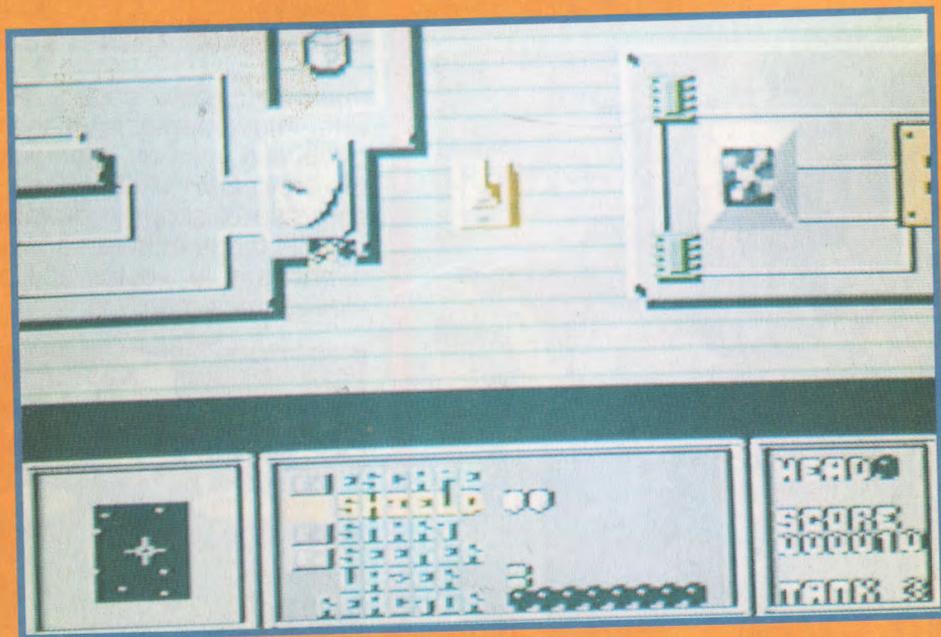
Adesso, immagina in che stato si può sentire la gente, che ha bisogno dell'energia generata dalla centrale, quando va via la luce. Una missione di ricerca ha messo in luce un problema un pò strano: all'interno della centrale elettrica vi sono, non una, ma molte vite umane!! Le sue funzioni sono cambiate, mutate! Parti metalliche si trasformano in corpo viventi, le macchine diventano microcosmi. I tuoi compiti: Riparare... Eliminare... Stabilizzare. Le tue armi sono composte da un mega serbatoio con esplosivo sufficiente per spianare le ANDE!!

Anno: 2010

Nel 1998 il mondo si presentava come un lungo deserto, disabitato; tutto ciò a causa degli esperimenti sui robot, che avevano peggiorato sempre di più le cose. Il progetto iniziale era quello di costruire un robot flessibile capace di trasportare carichi pesanti e grandi quantità di persone. In base al progetto iniziale, avrebbe dovuto essere alimentato dal reattore della centrale nucleare ed avrebbe costituito il mezzo di trasporto definitivo che per tanti anni era stato oggetto di serratissime ricerche. Nei primi mesi del 1998, l'agitazione del popolo rovesciò il governo e furono anche dimenticate tutte le norme militari. Come conseguenza immediata, il progetto di costruzione del robot flessibile venne modificato per generare una perfezionata macchina da combattimento. Verso la metà del 1998 i primi esperimenti sull'utilizzo del robot flessibile andavano male a tal punto che fu devastato l'intero reattore degli ormai incontrollabili robot i quali, dal canto loro, forzavano il popolo alla immediata sotto-



missione. Era inevitabile che nel 2010 si pianificasse il progetto LIFEFORCE per distruggere una volta per tutte i mutanti robot flessibili. Il tuo compito è di recuperare gli otto serbatoi di carburante (siti nelle teste dei robot) colpendo, per prima cosa, il loro corpo per poi volare sopra le loro teste e raccogliere i serbatoi. Tu sei il progetto LIFEFORCE!!!

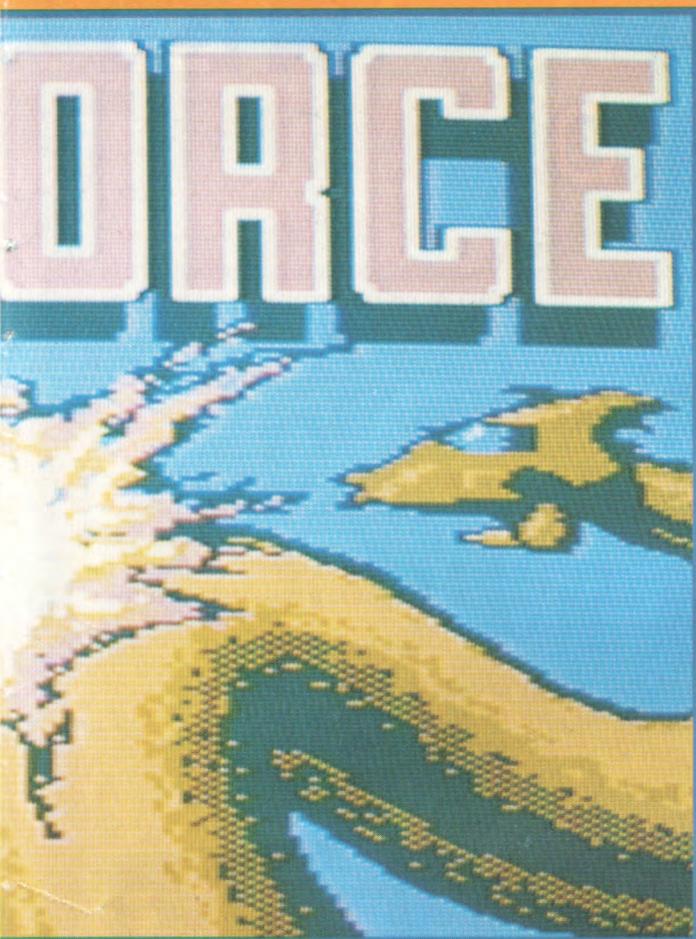


TIPI DI ARMI

Ogni serbatoio comprende una piccola quantità di potenza laser, alcuni scudi e una capsula per "fughe". Ti verranno assegnate armi in più, se distruggerai i muri che circondano il reattore:

LASER

I laser distruggeranno tutti gli alieni e i robot flessibili; ma fai attenzione perché ritorneranno indietro per stordirti nel caso in cui uscirà del carburante. Con i proiettili potrai immobilizzare gli alieni per un breve periodo ed infine distruggere sia i muri che i robot flessibili.



SMART BOMS

Possono essere sganciate una alla volta e riescono ad uccidere tutti gli alieni che si trovano in quella determinata area. Ciò ti permetterà di godere un attimo di pace prima che qualche alieno ricominci ad "agitarsi". Le smart bomb non uccidono i robot flessibili.

HEAT SEEKING MISSILES

Uccidono l'alieno più vicino al tuo serbatoio d'armi, ma non sono in grado di uccidere i robot flessibili.

ESCAPE CAPSULES

Ogni capsula di "fuga" è provvista di un serbatoio e deve essere usata per sopravvivere quando non avrai più a tua disposizione nessuna via di salvezza. E' l'ultimo tentativo per distruggere i malefici robot, ma è anche l'ultima carta da giocare.

TANK

In partenza ti vengono assegnati tre serbatoi. Ma per ogni livello che completerai, guadagnerai un ulteriore serbatoio, quindi è importante superarli.

SHIELDS

Ogni serbatoio d'armi contiene un rifornimento limitato di scudi. Ad ogni livello che completerai guadagnerai un ulteriore scudo. E' nostro dovere avvisarti di non utilizzare gli scudi se non ne hai veramente bisogno. Gli scudi ti proteggeranno dagli alieni ma non dai robot flessibili.

CONTROLLI

| | |
|-------|---------------------------------|
| S | in alto |
| X | in basso, a sinistra e a destra |
| SPACE | fuoco |

Altrimenti usa il joystick in porta 2.

| | |
|----|----------------------|
| F1 | lancio capsula |
| F3 | scudo sù o giù |
| F5 | smart bomb |
| F6 | heat seeking missile |

Il gioco comprende tre livelli, alla fine di ogni livello viene sganciata una capsula di fuga e una reazione a catena farà esplodere il reattore.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

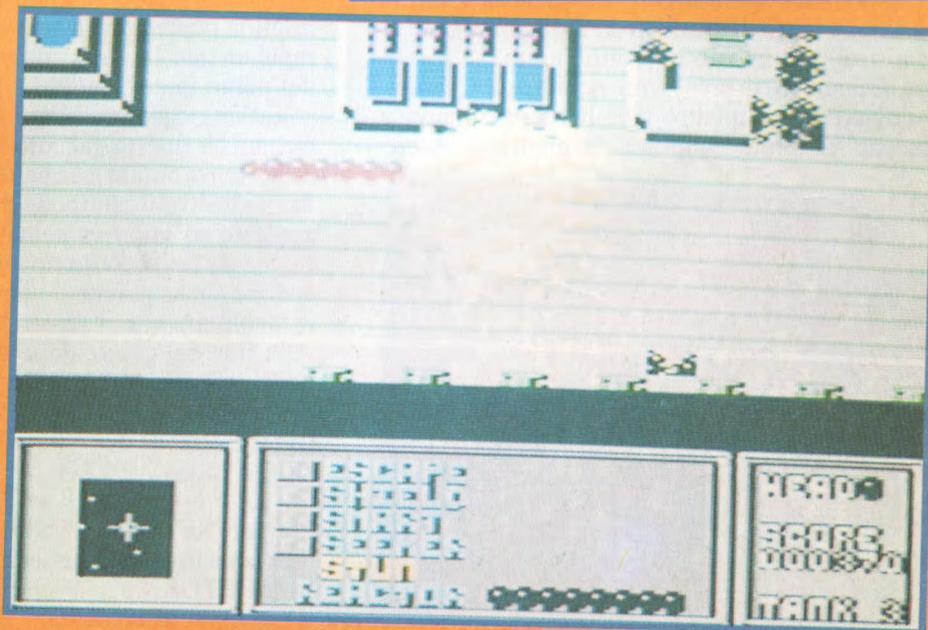
Chi fosse in possesso della cassetta preme contemporaneamente i tasti SHIF-RUN/STOP e quindi PLAY sul registratore. Chi usa il disco lo inserisca nel drive col lato A rivolto verso l'alto e digiti: LOAD***,8,1 seguito da RETURN.

In entrambi i casi il caricamento è automatico.

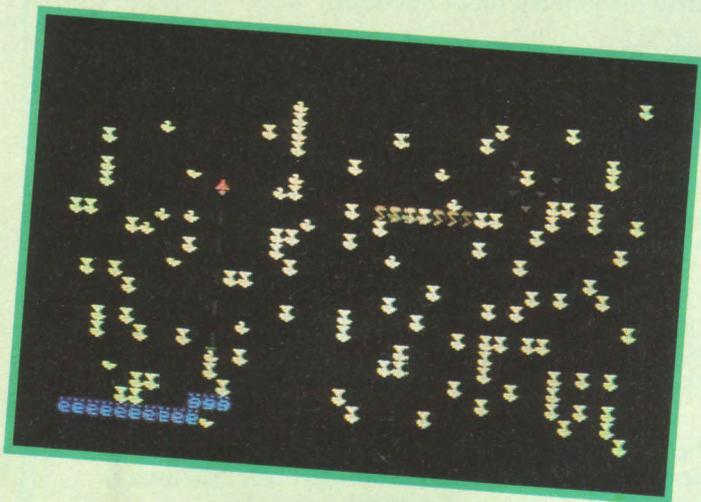
LA PROSSIMA SETTIMANA...

in edicola il numero 9
di Videogiochi 64
con il megagame:

I ALIEN



CENTROPOID



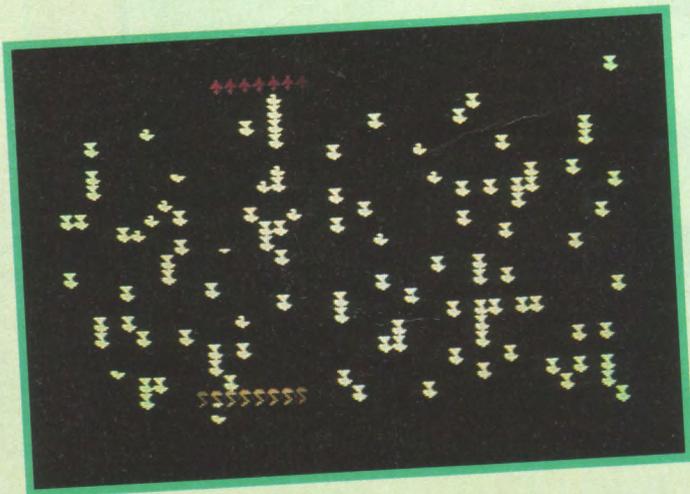
Centropoid è stato realizzato sulla falsariga di uno dei giochi che hanno dato il via alla generazione dei videogame. Sono state presentate diverse volte varie versioni di questo game, qui cogliamo l'occasione per proporre l'ennesima, nuova versione.

IL GIOCO

Centropoid ha come protagonista un gigantesco millepiedi che, partendo dall'angolo in alto a destra dello schermo, scende a zig-zag tentando di raggiungervi e di far di voi un sol boccone accompagnato da suggestivi effetti sonori che sottolineano le azioni.

Da parte vostra dovete cercare di uccidere il centipede sparando dal vostro tank e ciò non sarà troppo facile in quanto il campo non è sgombro ma costellato di ostacoli e la vostra azione verrà disturbata da topi e ragni che il perverso mostro ha chiamato in proprio aiuto.

Per riuscire ad ucciderlo e proseguire nella vostra missione, avete a disposizione quattro vite. Perderete una vita ogni volta che vi farete catturare da qualsiasi essere



centipede compreso. Viceversa, colpendo il bersaglio, la parte colpita si trasforma in un fungo che va ad aggiungersi alla flora già presente in campo.

INPUT DA TASTIERA

Per iniziare il gioco basta premere un tasto qualsiasi, mentre per tornare alla schermata iniziale dovrete premere il tasto L.

Il carro armato sul quale vi trovate, si sposta mediante il joystick collegato in porta 2, oppure è possibile controllarlo mediante i seguenti tasti:

- A per spostarsi verso sinistra
- D per spostarsi verso destra
- E per spostarsi verso l'alto
- X per spostarsi verso il basso
- SHIFT per fare fuoco



PUNTEGGIO E STRATEGIA

Il fine del gioco è quello di riuscire a raggiungere il miglior punteggio, a tale scopo è necessario spostarsi rapidamente in senso orizzontale portandosi al disotto del punto in cui dovrà transitare il bersaglio e sparando solo a colpo sicuro. Meno corsa si ha in senso verticale, ma anche questo piccolo spostamento ha la sua bella importanza infatti permette di evitare le insidie portate dagli alleati del centipede che hanno la brutta abitudine di apparire all'improvviso nella parte bassa dello schermo. In questa fase occorrono riflessi pronti e senso della posizione anche perché il biscione, non appena incontra un ostacolo, inverte il senso di marcia spazzandovi. Alla fine del gioco, dopo aver perso, come al solito, la partita vi verrà mostrato il punteggio totalizzato.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Premere SHIFT-RUN/STOP e quindi PLAY sul registratore per caricare da cassetta. Digitare LOAD''*''8 seguito da RETURN per la versione su disco dopo aver inserito il disco nel drive col lato B rivolto verso l'alto.



Con utenti C64/128 **Scambio** tutti i migliori programmi completi di manuale o istruzioni in italiano, richiedere lista a Cinci Giuliano, via Pian dei Mantellini, 44, 53100 Siena. Tel. 0577/47054.

Vendo **Commodore Printer Plotter 1520** come nuovo, imballo originale a L. 250.000. Marri Antonio, via Concordia, 26, 48022 Lugo (RA). Tel. 0545/23083.

Scambio **programmi** solo su cassetta C64. Cerco disperatamente Barbarian II. Pagliaro Stefano, via Archimede, 34, 00197 Roma. Tel. 877488 telefonare la sera.

Vendo C64 + registratore C2N+ Floppy disk comp.+final cartridge III+reset+cartridge duplicatore per tape+tre joystick+2000 giochi. Rossi Dario v. Togliatti, 118,Sesto Fior.(FI) Tel. 4211147

Vendo per **Commodore 64** + 50 cassette (solo giochi) unico blocco tutte originali (non duplicate) a L. 50.000. Lanna Gerardo, piazza Manara, 4, 03027 Ripi. Tel. 0775/284752.

Vendo **videogames** originali per C64 su disco o cassetta. Per informazioni rivolgersi a De Gaetano Matteo, via F. Arcuri, 41, 87012 Castrovillari (CS). Tel. 0981/22974.

Vendo/Scambio **software** per C64 o C128 esclusivamente su disco. Richiedere lista. Palladini Giulio, via Tavoliello, Eboli (SA). Tel. 0828/363105.

Vendo **Commodore 64** più registratore con Sound Buggy e tastiera professionale CMK 49 nuovi. Tel. 099/611241 Massimo Ruvio, via Monte Merlo 60, 74012 Crispiano.

Vendo **Programmi** per C 64 a richiesta. Tel. 0544/66507 Mazzezi Gianni, via Romea Sud 1, 48100 Ravenna.

Vendo **Videogiochi** per C 64 - Tel. 0881/32683 Gino Acquiva, 27; 71100 Foggia.

Vendi giochi per **Amiga e C64**. Tel. 0522/864874 Alessandro Gombetti, via Gramsci 2, 42027 Montecchio.

Vendo **stampante** Commodore MPS 801 praticamente nuova a L. 200.000. Tel. 041/ 4568151 Pezzi Gianluca Via Vivaldi 19, 30020 Marcon (VE).

Vendo **Software e listati** ed una cartuccia per C16; 5 cartucce e 3 cassette per VIC 20. Tel. 099/ 8795048. Per che volesse scrivere: Brunetti Amedeo, via Niedo Fabrizi 24/d, 74024 Manduria (TA).

Compro e cambio **Programmi** (specialmente games) solo su cassetta, con utenti C64. Esigo massima serietà. Tel. 0321/ 985092, De Marchi Luca, via L. Miglio, 45, 28043 Bellinzago (NO).

Vendo **Stampante** Commodore MPS 801 praticamente nuova a L. 200.000. Tel. 041/4568151 Gianluca.

Vendo **Commodore 64** disk drive e adattatore telematico, una valanga di dischetti e cassette, tutto in blocco a L. 600.000, anche separatamente. Tel. 02/ 94968397.

Vendo **Commodore 64** munito di videogiochi, due joystick, registratore e con mobiletto, a L. 250.000 trattabili. Tel. 02/ 4476112, sera o dopo cena.

Commodore 64 nuovo, completo di tutto e con imballo, vendo a L. 550.000. Tel. 02/360516 ore pasti.

Amiga 500 più modulatore TV, 10 programmi, imballi e manualistica originale, garanzia Commodore Italia a L. 650.000 vendo. Tel. 02/479634, sera.

Apple II/C originale, tastiera con drive incorporato più PRODOS, monitor, supporto originale, stampante Apple grafica, mouse, modulatore, dischi introduttivi e manuali vendesi. Tel. 02/ 2893907.

Commodore 64 più registratore, drive, modem, moltissimi giochi vendo a L. 800.000, tutto perfettamente funzionante, anche separatamente vendo a causa passaggio sistema. Tel. 039/ 682109, h. 17, Marco.

Vendo **Commodore 64** con disk drive, doppio registratore, 2 joystick, 45 dischetti con giochi e utility, a L. 520.000. Tel. 02/ 3491178, pasti, Max.

Vendo **Commodore 64** più registratore, più drive 1541, floppy disk, un joystick a L. 700.000, T. 02/8370686, sera, Tiziano.

Vendo **Commodore 64** con star-dos velocizza qualsiasi drive più dello speedos drive 1570, registratore, 2 joystick, manuali e soft a volontà, tutto a L. 500.000. Tel. 02/680028 ore serali.

Vendo **Commodore 64**, tastiera, cavi, 2 registratori, duplicatore, 2 joystick, giochi più enciclopedia completa L. 450.000. Tel. 02/98491059, h. 19, Alberto.

Vendo **Commodore C16** con registratore, joystick e con cassette, nuovo a L. 100.000. Tel. 039/ 740435, Giorgio.

Vendo **Monitor colore** CGA con scheda compatibile IBM, come nuovo a L. 400.000 trattabili. Tel. 02/7382128.

Vendo **Monitor a colori** per Atari ST, alta ris., a cifra da concordare. Tel. 0332/576210, ore pasti.

Il Gruppo Editoriale Jackson non si assume responsabilità in caso di reclami da parte degli inserzionisti e/o dei lettori. Nessuna responsabilità è altresì accettata per errori e/o omissioni di qualsiasi tipo. La redazione si riserva di selezionare gli annunci pervenuti eliminando quelli palesemente a scopo di lucro o riferiti a vendita di programmi copiati.

Inviare questo coupon a:
"Compro, Vendo, Scambio" VIDEOGIOCHI 64
Gruppo Editoriale Jackson
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO

Cognome _____ Nome _____

via _____ n. _____ C.A.P. _____

Città _____ tel. _____

Firma _____ Data _____

vg8

grande concorso

VIDEOGIOCHI

SETTIMANALE

C64

vinci un computer Amiga 500

È un concorso strettamente riservato ai fedelissimi di VIDEOGIOCHI C 64. Partecipare è semplice. A partire dalla prima settimana, e per dieci settimane, in ogni numero della rivista VIDEOGIOCHI C 64 trovi un particolare tagliando "fedeltà". Stacca ciascun tagliando e incollalo sull'apposita cartolina allegata alla rivista. Quando avrai raccolto tutti i dieci tagliandi, completa la cartolina col tuo nome, cognome,

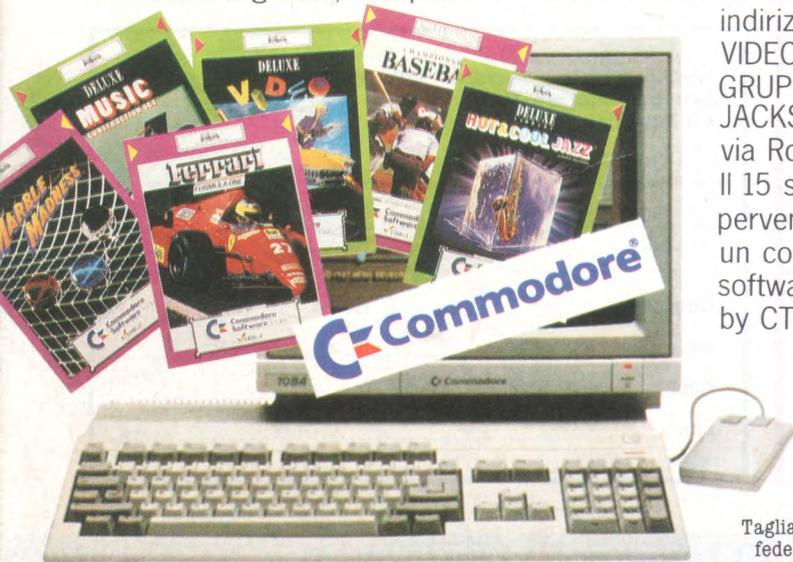
indirizzo e spedisci a:
VIDEOGIOCHI C 64
GRUPPO EDITORIALE
JACKSON AREA CONSUMER
via Rosellini, 12-20124 Milano.

Il 15 settembre 1989, fra tutte le cartoline pervenute, saranno estratti undici fantastici premi: un computer AMIGA 500 e 10 esclusivi pacchetti software della serie "Original Software Commodore by CTO".



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

AREA CONSUMER



Tagliando
fedeltà

8

