

VIDEOGIOCHI

SETTIMANALE

10

C64

SPACE DOUBT

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

CON FLOPPY



RECENSIONI:

GAME OVER II°
BOWLS

GAMES:

SPACE DOUBT
CENTO M.



FAVOLOSO
POSTER DA STACCARE

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

AREA CONSUMER



NOVITA' ASSOLUTA IN EDICOLA

Guida VIDEOGIOCHI

L. 3.500

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.

FANTASTICO CONCORSO
GUIDA VIDEOGIOCHI

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

Nintendo



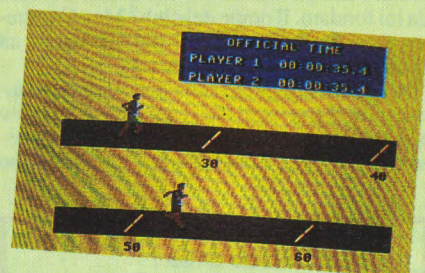
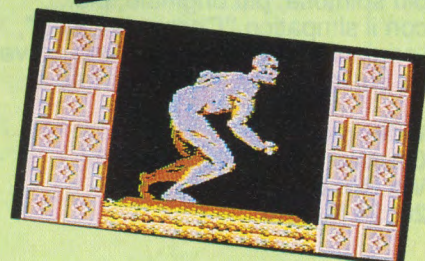
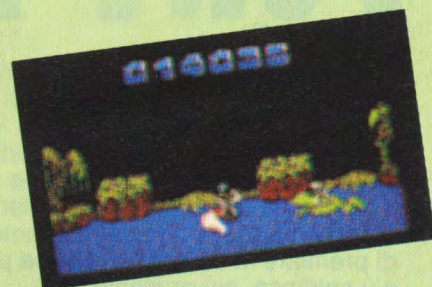
GRUPPO EDITORIALE
JACKSON



SOMMARIO

Anno I - Numero 10
12 Luglio 1989

- 4** **PONY EXPRESS**
I LETTORI DIVENTANO ARTISTI
-
- 5** **GALLERY**
LE VOSTRE OPERE IN MOSTRA!
-
- 7** **LA CLASSIFICA**
LA HIT PARADE!
-
- 10** **GAME OVER II - BOWLS**
I MEGLIO!
-
- 12** **SPACE DOUBT**
IL SUPERGAME DI TURNO
-
- 14** **100 m.**
IL 2° GAME E' SPORTIVO !
-
- 15** **COMPRO, VENDO, SCAMBIO**
IL MERCATO



Associato al



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



NASCONO ANCHE I CLUB...

In attesa dell'arrivo delle vostre foto con i record, le lettere continuano a giungere in redazione a ritmo incessante. Il **BUG** di questa settimana va a Marco Agate di Marsala (TP) che però preferisce dividere (si fa per dire) il premio con gli altri 15 (!!) componenti il club da lui fondato. Il nome del club? Max Computer e co. La lettera, di cui pubblichiamo un estratto, è assai spiritosa: eccola.
"Da quanto disegnato sulla busta avrete potuto capire che i giochi che piacciono di più a me e ai 15 ragazzi che appartengono alla miniasociazione Max Computer & Company, sono

Road Warrior e Time Fighter; ma ce ne sono altri che piacciono parecchio, ad esempio: *Ghosts n' Goblins* e *Bubble Bobble* i quali, anche se non sono più molto recenti, sono sicuramente tra i migliori in assoluto. Avremmo alcune proposte per la vostra bella rivista:

- 1 - I videofumetti di Black George & Company sono belli, ma si dovrebbe aggiungere un breve riassunto delle puntate o almeno della puntata precedente.
- 2 - Si dovrebbero pubblicare nella pagina dell'Hit Parade, le immagini di tutti e dieci i giochi presenti in classifica.
- 3 - Si dovrebbe dare più spazio alle lettere. Tutto il resto è OK."

LA LETTERA...

Siamo lieti di premiare questa lettera di cui presentiamo l'aggressiva busta. Per quanto riguarda le proposte, prendiamo atto delle richieste di Marco (o Max?), ma purtroppo non ci è più possibile pubblicare alcun riassunto di Black George in quanto il videoracconto è già terminato. In merito alle immagini dedicate ai giochi presenti nella Top-Ten, non ci è possibile pubblicarle tutte e dieci per ragioni di spazio, perciò ci limitiamo a fornire le schermate dei due games che in quel momento sono in ascesa. Per il terzo punto, pensiamo finalmente di aver accontentato Max e, con lui, un nutrito numero di lettori, creando "Gallery" con i suoi disegni e relativi mittenti. Ringraziamo Max per la sua lettera e ci risentiamo la settimana prossima.

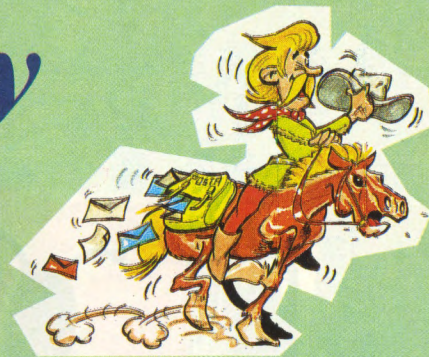
Ciao amici !
mi chiamo *Computer Bug* e sto aspettando le vostre coloratissime letterine. Scatenate la fantasia! Chi invierà la lettera più bella o la busta più colorata mi riceverà per posta e, in più, avrà il piacere di vederla pubblicata sulla rivista!



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



PONY EXPRESS Gallery



Prosegue in questo spazio la presentazione delle lettere più significative che giungono incessantemente in redazione.

Tali lettere, anche se non premiate con il Computer Bug, si meritano sicuramente la pubblicazione.

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



Patruno Paola
via della Costituzione, 12
10136 Settimo T. (TO)



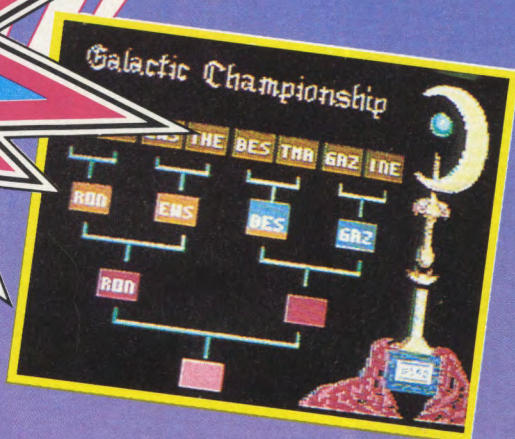
Spagnuolo Benedetto
Parco Sicilia, 4
71043 Manfredonia (FO)



Langhi Andrea
via Carlottina, 14
28060 Cureggio (NO)

LA CLASSIFICA

HIT 64



1

TOTAL ECLIPSE

INCENTIVE

6

SUPERMAN

TYNESOFT

2

DRAGON NINJA

OCEAN

7

AFTERBURNER

ACTIVISION

3

DOUBLE DRAGON

MELBOURNE HOUSE

8

WHO F. R. RABBIT

BUENA VISTA SOFTWARE

4

ROBOCOP

OCEAN

9

SPACEBALL

RAINBOW ARTS

5

THUNDERBLADE

U.S. GOLD

10

OPERATION WOLF

OCEAN

TM

POPULIUS





VIDEOGIOCHI

SETTIMANALE

C64

The Adventure Goes On
GAME OVER III
 The Video-Game



un'armatura, che, ti permetterà, di affrontare le feroci creature che popolano i vari tunnel, se vuoi avere qualche speranza di distruggerli e proseguire nella tua missione.

A questo punto hai superato tutto?! Non sia mai detto, niente sonni tranquilli! Sei ancora molto lontano dal tuo amico Arkos e ti separano da lui avversari di tutte le specie, agguerritissimi e pronti a tutto pur di impedirti di arrivare alle prigioni dove Arkos è rinchiuso.



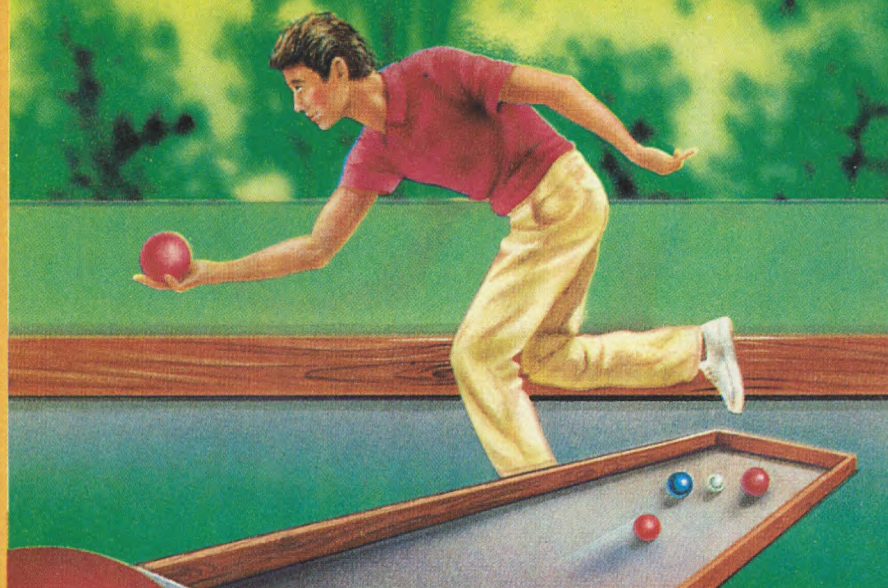
Arkos, l'eroe di Game Over, è stato catturato ed è tenuto prigioniero nel pianeta Plantis; la tua missione consiste appunto nel liberarlo. Per avere qualche chance di successo, hai a disposizione una navetta spaziale che ti permette di arrivare al pianeta-prigione e affrontare i caccia nemici.

Nel primo settore, devi affrontare la squadriglia nemica, che ti darà molto filo da torcere, prima di poter penetrare all'interno dei tunnel. Occhi aperti e riflessi pronti!! All'interno ci sono dei rivoltanti serpenti metallici che rendono molto difficoltoso l'accesso alle prigioni. Procurati



Questo gioco è un shoot'em-up, che ti impegnerà a fondo, prima di scrivere la parola fine. Come nel game Army Moves, realizzato dalla stessa equipe, questo gioco è composto da una successione di combattimenti e azioni mozzafiato, di natura varia. Gli avversari, infatti non sono sempre gli stessi e contribuiscono a migliorare gli effetti grafici che suppliscono egregiamente ai colori, non troppo brillanti. Arkos è un buon gioco d'azione che metterà a dura prova i tuoi riflessi. Che altro dire se non "in bocca al lupo"? Il game è distribuito da: Leader- 0332/212255

BOWLS

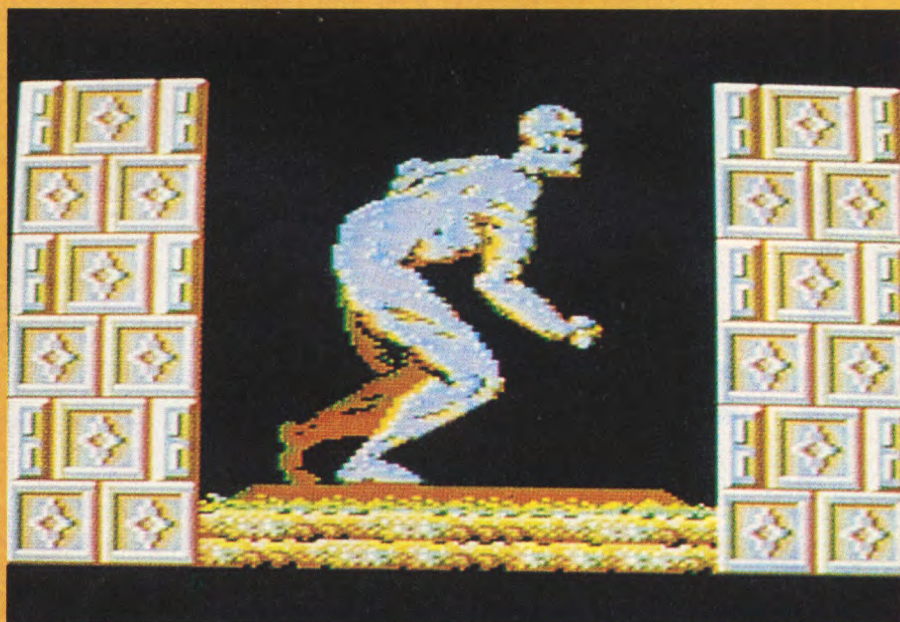


Il gioco delle bocce è una disciplina sportiva molto praticata in Italia e la Simulmondo ha pensato bene di portarla su computer. Le regole del gioco delle bocce sono poche e semplici, ma non tutte sono state implementate in questa simulazione. Ad esempio le bocce non vengono eliminate se escono dalla pista e non è possibile farle rotolare sul terreno, ma solo tirarle al volo per bocciare. Chiarito questo punto, esaminiamo meglio lo svolgimento della gara: in ogni partita vengono disputati diversi turni fino a quando uno dei due giocatori non abbia raggiunto il punteggio minimo stabilito. Il secondo giocatore può essere impersonato anche dal computer che può giocare a tre diversi livelli di difficoltà. La gara può svolgersi su tre terreni differenti: su pista, sull'erba o sulla sabbia. Il movimento delle bocce sull'erba e sulla sabbia è ostacolato dalla

presenza di alcuni sassi disposti casualmente (certo che potevamo scegliere un prato migliore per giocare!!). Inoltre possiamo fare pratica sulla pista senza la

necessità di giocare contro un avversario. Infatti con l'opzione PRACTICE possiamo disporre sul campo il pallino e tre bocce nel modo desiderato per tentare di risolvere situazioni particolari. Per effettuare il lancio possiamo impostare quattro parametri: la direzione, l'effetto, la posizione e la potenza. La modifica di tutti questi parametri avviene tramite joystick. In tutto vengono effettuati cinque lanci: uno per il pallino e due per ogni giocatore. I punteggi sono assegnati come nel gioco reale: al giocatore che ha lanciato la boccia più vicina al pallino verrà assegnato un punto oppure due, nel caso che anche la seconda boccia più vicina sia stata lanciata da lui. Simulare su computer il gioco delle bocce non è certo facile e la versione per C64 possiamo definirla molto buona, anche se a volte il programma può essere noioso per lo strapotere del computer!!

La grafica è molto ben curata anche se gli effetti sonori sono molto semplici. In definitiva possiamo definirlo un programma "sui generis", molto attraente e singolare se si tiene conto del fatto che tra le simulazioni di questo sport è il primo in assoluto. BOWLS è distribuito dalla SIMULMONDO - Viale Berti Pi-chat, 26 Bologna.





Questa è la missione degli OMNIBUS U.S.S.. Il loro compito è di trasportare un carico alimentare per i poveri lavoratori affamati del pianeta NIBLONDIS.

.....Non sanno cosa li aspetta!!.....

- Forza equipaggiamento, dai!!

Dopo qualche imprecazione...

- Attivazione cryofreezers.

- BRR! Oh, cosa non darei per una bottiglia di acqua calda!

- Sei fuori dal sistema solare! Accendi il tuo computer di bordo e attiva i tuoi cryofreezers.

- Ci vediamo, ragazzi!!

- E' vero che quei ragazzi congeleranno finché non atterreranno sul pianeta di destinazione, e a carico

come stiamo? - chiese il cronista.

- Ah, per quanto riguarda il carico.....Sà, a bordo c'è anche un computer che li tiene informati....insomma non posso rispondere alle sua domande!

Gli OMNIBUS sono distanti 200 anni luce... quando

- DA-DAA!.. Asteroidi!!!- esclamò il capitano Sock.

- Che cosa...? Okay Mamma, mi alzo....Io...Hey....

Il computer mi ha scongelato! Ci deve essere qualche problema! Le previsioni non preannunciavano nessuna meteora. Devo prendere una unità di potenza e porre rimedio al guasto. Spero che il montacarichi funzioni ancora!! Moto ascendente, eh? Il dispenser dell'unità di potenza è di sotto e devo rimettere a posto il montacarichi manualmente. Il problema è saltare su e giù mentre si stà muovendo....

- Fammi un po' vedere: l'unità di potenza VENDOMAT... queste unità per chiudere ermeticamente i buchi e per uccidere gli alieni sono infallibili. Gli darò un colpo.

- Sarò il primo uomo ad avere una unità di potenza ragazzi, come mi sento potente!!! Mi sento pronto per qualsiasi cosa!!

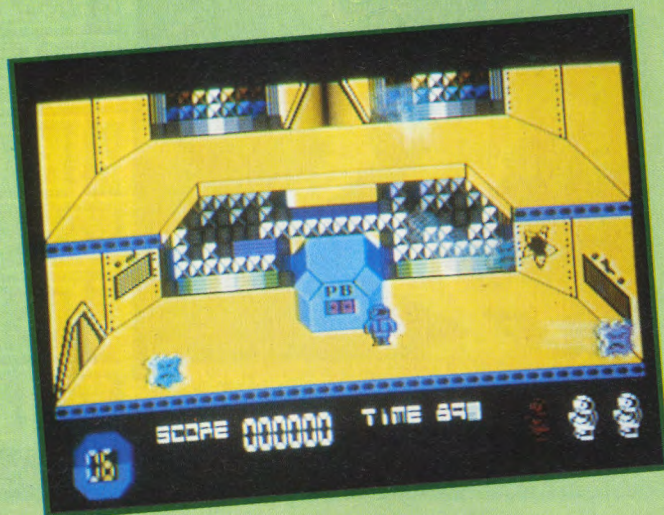
- GULP! uno alla volta i miei entusiasmi si stanno spegnendo....- disse all'apparire di quella orrenda "cosa".

- Una fiammata della mia unità di potenza lo farà stecchito!

- Chi che farai stecchito??? Sto incominciando ad arrabbiarmi...- minacciò la "cosa".

- L'ho spazzolato via come il vento! Ora mi tocca tappare il buco.

- Lasciamogli chiudere il buco - bisbigliò la "cosa" all'altra "cosa".



- Sì godiamoci la scena quando si volterà.
SLORKP!

- Ne vuoi un boccone??

- No! E' tutto tuo! Gli umanoidi mi danno la nausea...

E mentre i BOGLOIDS digeriscono il comandante Sock noi vi riportiamo indietro al cryofreezer dove il colonnello SKVIJIBOD si sta scongelando.

- Cosa è successo? Dove è Sock?

- Forse è solo una meteora . Ora bisogna trovare i buchi!!

Andrò nel tunnel spaziale così risparmierò tempo...

- Il computer deve essere diventato pazzo!!! Perché queste porte impiegano così tanto ad aprirsi??

Ora sono nel tunnel spaziale ed è un problema muoversi a gravità zero!!! Aho!! Ancora un piccolo sforzo in avanti e dovrei essere.... Bene, sicuramente Sock si troverà qui nella unità di potenza ... ma dove è Sock??

- GASP...questo è - era - Sock!! Ti vendicherò mio caro amico!!

- Stavamo solo giocando! - si scusarono i BOGGLE

- E' OK per per voi averloprosciugato.....Ma chi lo rimetterà in vita?? - seguì una sventagliata di raggi laser ed i BOGGLOID si dispersero rapidamente....

- Ora devo controllare il carico. Scommetto che si sono spaventati a morte!! Speriamo che il carico sia tutto a posto altrimenti ci rimetteremo di tasca nostra. Andiamo...giù....,

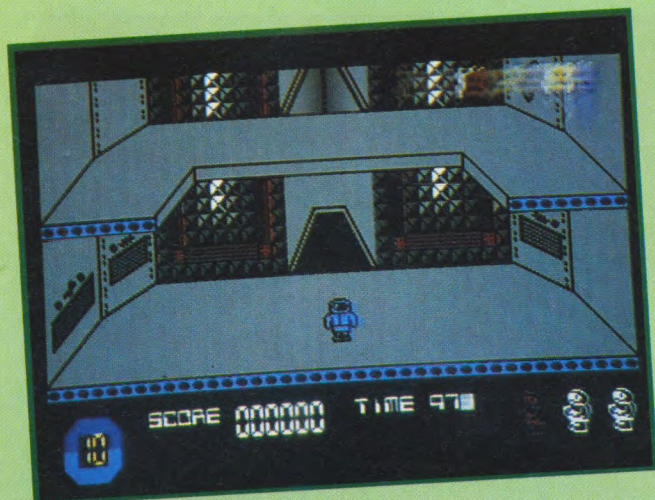
- BOGLOID!! Si stanno moltiplicando... e la mia unità di potenza si sta scaricando. Sono vicino al dispenser di energia ..se riuscissi a raggiungere i chips.

- E', morto stecchito! - commentarono i BOGLOID fissando i resti del colonnello sparsi sulla piattaforma.

Ed ecco che dal computer balza fuori un nuovo personaggio:

- Sono astuto! Sono freddo! L'ultimo elegantone non morirà mai - esclamò Underpant stringendo in mano l'unità di energia.

- Chiuderò un po' di buchi... ed ecco zappati un po' di BOGLOID ...e se la mia unità di potenza dovesse finire...morirò da eroe!!!



- Ce l'abbiamo fatta! Ecco si vede il pianeta NIBLONDIS!! Gli faccio dei segnali per il nostro atterraggio. Sul pianeta intanto...

- La nostra salvezza sta sopra quella navicella che deve atterrare velocemente.

Così finalmente potremo sfamare i nostri lavoratori!!

- Urrà per Underpant!! Il nostro eroe! Fai un autografo sulla mia testa! Anche a me!

All'improvviso, un urlo alle sue spalle:

- Underpant, su questa navicella non vi è traccia di cibo, ma solo tracce informi di materia aliena! Pagherai per i danni di tasca tua! Sei un traditore!! Strozzatelo!

- Non ho via di scampo. Non mi resta che augurarmi buona fortuna per la prossima missione!!!!



Videogiochi 64 va in ferie...

Con questo numero, Videogiochi vi augura buone vacanze e vi da appuntamento, fin da Luglio, con la nuova "Guida Videogiochi".

100 METRI



Uno degli sport più seguiti in Italia è l'atletica leggera (dopo il calcio e il basket).

Le gare di atletica si possono considerare sicuramente le "regine" delle Olimpiadi, chi non ha passato ore ed ore davanti alla televisione, magari di notte, per seguire la finale di una gara? La disciplina più seguita e per molti di noi più interessante dell'atletica leggera è quella dei 100 metri piani. I campioni di questa disciplina sono gli atleti più famosi, più pagati e più veloci del mondo, chi non ricorda i vari Carl Lewis, Ben Johnson e il nostro amato e mitico Mennea? La risposta è ovvia; tutti conosciamo questi "eroi" dei tempi moderni!!

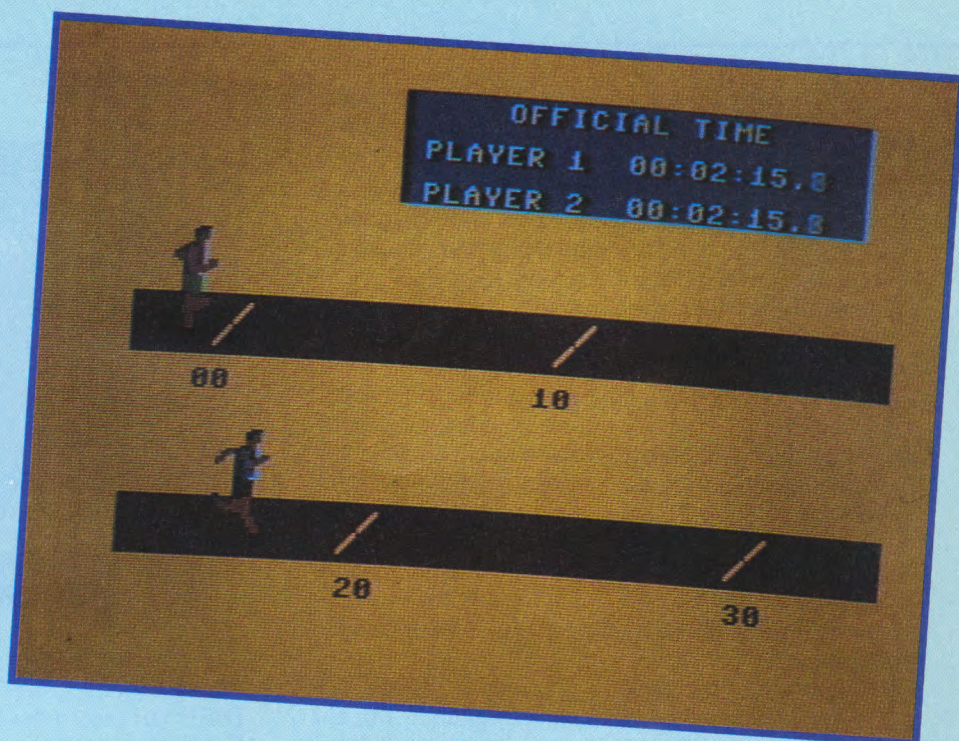
IL GIOCO

Il secondo supergames presentato questa settimana è una corsa, udite, udite!! Su Commodore 64 i 100 metri piani!! Vi trovate nei panni di Carl Lewis e dovete sconfiggere il vostro "odiato" avversario Ben Johnson.

Sullo schermo in alto a destra al momento del via viene visualizzato il cronometro di ogni giocatore, alla fine della gara una freccia, molto grande, indicherà il vincitore. La pista è eguale a quella reale solo che i sprinter non vengono messi sui blocchi ed ogni dieci metri viene indicato quanti metri sono stati percorsi. I due giocatori dovranno manovrare il proprio sprinter mediante la tastiera (attenzione a non distruggerle!!). Riuscire a percorrere i 100 metri computerizzati sotto i dieci secondi è un'impresa molto ardua, se riuscirete già a fare circa 15 secondi, noi durante la pausa siamo riusciti a farne circa 12, sarete dei buoni sprinter altrimenti... dovete fare molto allenamento!!

COMANDI

Entrambi i concorrenti "computerizzati" vengono manovrati dai giocatori "umani", per muovere il concorrente in alto bisogna premere i tasti contrassegnati con 1 e 2, per



spostare invece lo sprinter in basso bisogna utilizzare i tasti contrassegnati con minore e maggiore (<>). Ricordiamo che per spostare gli sprinter bisogna premere i due tasti alternativamente.

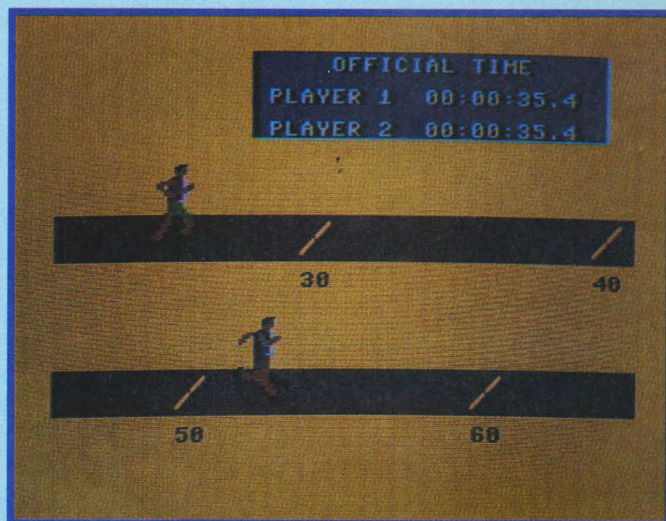
Per iniziare una gara bisogna premere il tasto RETURN e confermare la scelta.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Per chi è in possesso del disco basterà inserirlo dal lato B e digitare LOAD"*",8 seguito dal tasto RETURN, a questo punto bisognerà dare il classico RUN, e attendere qualche secondo per il caricamento del file e... via alla velocità della luce.

Chi è in possesso della cassetta dovrà premere contemporaneamente i tasti SHIFT-RUN/STOP oppure digitare LOAD e premere il tasto RETURN.

Anche in questa versione dopo aver dato il RUN bisognerà aspettare qualche secondo per il caricamento del file.





Scambio programmi solo su cassetta C64. Cerco **disperatamente Barbarian II**. Pagliaro Stefano via Archimede 34, 00197 Roma. Tel. 06/877488 sera.

Vendo **C64 più drive 1541** più Speed DOS più doppiatore più due registratori più monitor più Niki II più 1000 programmi a L. 1.100.000 (prezzo trattabile). Fuser Alessandro via E. Lussu n° 39, 31022 Preganziol (TV). Tel. 0422/938278.

Vendo computer game system **"VECTREX"** con due giochi in regalo tutto a L. 200.000 trattabili. Mori Roberto via Torricelli 21, 52100 Arezzo. Tel. 0575/26522.

Vendo **penna ottica** per C64 più cassetta con programma "Light Pen" (mai usata) a L. 60.000 trattabili. Rezzonico Dario via Lario 21, 20159 Milano. Tel. 02/6070516.

Cambio games e utility per C64 solo su nastro. Attendo la tua lista. Cerco inoltre drive per 64 in buone condizioni a L. 100.000. Valentina Baio Casella postale n° 52, 36013 Pivene Rocchette (VI).

Vendo **C64**, guida di riferimento, corso Videobasic Jackson su nastro (venti lezioni). Venturi Maurizio, via Verdi 38, 47035 Gambettola. Tel. 0547/58837.

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 disperata-

mente **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 Acquaviva, 27; 71100 Foggia.

Vendo 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 **Olivetti Prodest PC 128**, corredato di due joystick, 14 giochi, manuale d'istruzione a L. 400.000 trattabili. Davide Garavaglia, via Antonelli 41, 28043 Bellinzago (NO). Tel. 0321/985680 ore pasti.

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 mibileto, 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.

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 _____

VG10

grande concorso

VIDEOGIOCHI

SETTIMANALE

C64

vinci

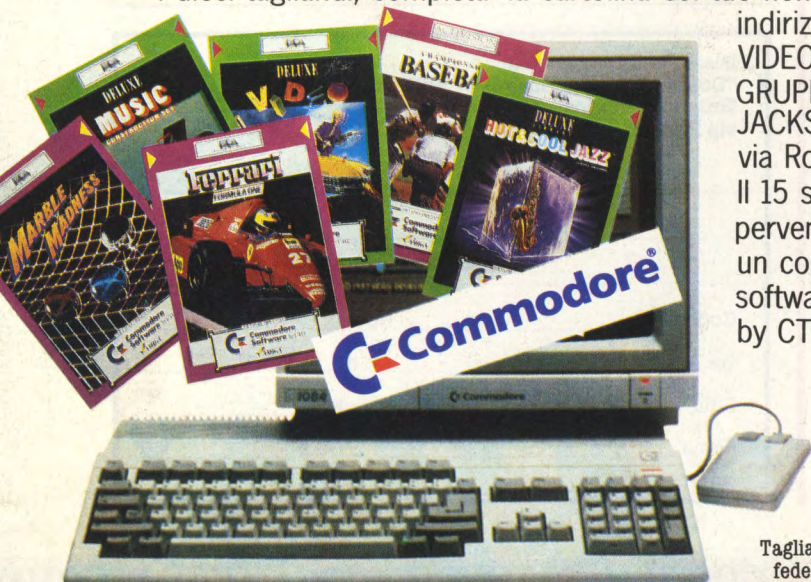
un computer Amiga 500

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 spedisca 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

10

