



XENIA
EDIZIONI

GIUGNO 1993 - Nr. 79 - Anno VIII - Allegato a The Games Machine e non vendibile separatamente

Spariamoci un paninazzo giù nel gozzo!

McDONALD LAND

Chi ha detto che gli Hamburger fanno male?

INTERNATIONAL TABLE TENNIS

Il ritorno di Pong!

SCOUT

*Continua la rassegna
delle vostre opere d'arte*

PAROLA DI ZZAP!

Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

A

nche se Zzap! è diventato un inserto, il suo sistema di valutazione è rimasto immutato, e per tutti coloro che hanno poca memoria, glielo ricordiamo. Di solito, nella sezione di testo che state

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine di Geims, ormai proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane fetecchia. Se non riuscite ad individuare un redattore dal nome che porta sulla sua caricatura, date un'occhiata al colophon di pag. 2: lì c'è scritto tutto.



leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

MEDAGLIE E PATACCHE



Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca la "Medaglia d'oro". Al con-

trario, se un gioco provoca allucinazioni, brividi, crisi di rigetto e il suo voto si assesta intorno al 15%... C'è il nuovo, fantastico bollino qualità di Zzap!: la Patacca di Latta.



PRESENTAZIONE

Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come la confezione e la manualistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e la comodità del sistema di controllo.

GRAFICA

Voce che si commenta da sé, valuta i fondali, gli sprites, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

SONORO

Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colei che li giudicherà.

APPETIBILITA'

Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

LONGEVITA'

Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci sta a fare questa voce?

GLOBALE

E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media matematica delle altre voci della pagella.

S
O
M
M
A
R
I
O

E CHE TITOLO METTO ADESSO?

ZZAP!SCOUT

4

Continuano ad arrivare le opere dei lettori, persino per Commodore 128.

MCDONALDLAND

5

Mi dia un doppio King Cheese e sei Little Chicken. Ah, non siamo da Burghy?

TRE AL PREZZO DI UNO

6

La CTO compie dieci anni e mette tre titoli in offerta speciale: e noi vi rinfreschiamo la memoria.

TABLE TENNIS

8

Il ping pong della Zeppelin è alfin giunto in redazione

LAST NINJA 2

9

Il ritorno di un grande classico a fil di spada.

BOVABYTE

10

I virus più pericolosi, il diario di un pazzo, e il secondo tempo di "Mignot è partita"...

TOP SECRET

12

Luca vi aspetta al varco a pagina leggeteloquisopra

POSTA

14

Bravi, questa volta vi siete proprio dati da fare, per la gioia di Dave e di tutti...

Nonostante le nostre richieste, il software per spectrum continua a non arrivarci. Si può sapere il SinClub che fine ha fatto?

Sono veramente contento, a dir la verità nuttivo seri dubbi sul fatto che questa rubrica decollasse, ora ne ho la certezza; lo Zzap! scout ha preso piede. Ci è pure giunto parecchio materiale per C128, ad

opera di un tale Massoft, ma su questo ci soffermeremo sul prossimo numero. Continuate intanto a spedire le vostre opere, se troveremo lo spazio necessario, è sicuro che le pubblicheremo!

BATTAGLIA NAVALE

Quest'allegro software videoludico ci è stato inviato da quei protossidoizzati di due mattacchioni di Carlo e Gianfranco Monelli. Il gioco non è che si possa definire molto innovativo, anzi, è la cosa meno innovativa del creato. A parte questo, chi di noi non ha mai giocato a battaglia navale sui banchi di scuola? chi di voi non camuffava sapientemente il fogliettino con la mappa onde evitare di essere cattati dal/la prof? Che poi, per un motivo o per l'altro si veniva e si viene sempre smascherati e costretti a pubbliche umiliazioni. Ora tutto questo è possibile, sì signori, i prodi Carlo & Gianfranco avevano le necessarie conoscenze tecnologiche, sono stati in grado di ricostruirlo... questo è un gioco nuovo (non ci metterei la mano sul fuoco), più forte (bha!), più veloce (e chi può dirlo)... Il programma è stato fatto sfruttando le infinite (si fa per dire) possibilità del basic C64, e devo dire il risultato non è male. All'inizio si viene posti d'innanzi a una schermata recante il regolamento del gioco (come se non lo conosciamo già! Nd-Nuke) e alcuni comandi da tastiera. Dopo di che si passerà in una schermata dove sarà possibile, anzi è obbligatorio, inserire le propri navi. Una delle cose che non

sopporto di questo (diciamo) editor, è che, per inserire le navi bisogna usare i tasti cursore e poi scrivere il numero della nave; quando nella sezione di gioco si può comodamente usare il joystick. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica devo dire che è buona, è dimostra una discreta conoscenza della macchina. Detto questo non mi sembra ci sia altro da aggiungere, di conseguenza passo al commento.



Non lo so, non ci capisco più niente... sarà forse perché starò invecchiando, ma a me, questo gioco piace! Anche se la grafica è scarna, disegnata interamente con caratteri (per fortuna ridefiniti), e il sonoro non è per niente sonoro, io non mi sento in grado di definire brutto questo gioco. Sarà forse per il fatto che mi ricorda le interminabili ore passate a giocare a scuola, Bha! O sarà forse che questo gioco è talmente brutto da risultare bello? Sapete alle volte capita, non avete mai sentito parlare di psycotronicità...
Alle volte capita che i giochi migliori siano quelli che sfruttino un concetto elementare, potrei citarvi infiniti programmi del genere, ma mi fermerò solo a uno: Teris. In questo caso i due programmatori hanno sfruttato un'idea vecchia come Godzilla per tirare fuori un gioco spartano ma interessante...

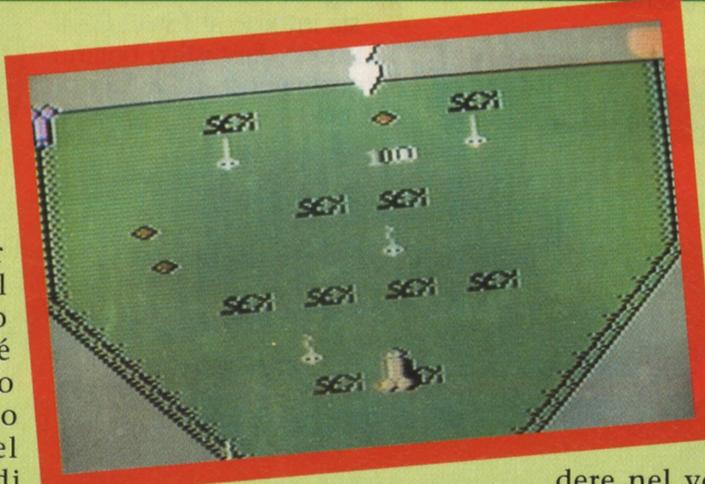


GLOBALONE 74%

GOLDON'AZZ

Mamma mia, ma dove siamo andati a finire, questo non è un gioco, è un massiccio insulto alla pubblica decenza. Perché vi starete chiedendo voi, sarà forse per il fatto che il gioco è intriso fino all'ultimo byte di sprites a dir poco censurabili. Purtroppo mi vedo costretto a terminare qui questa spiegazione, perché altrimenti correrei il serio rischio di cadere nel volgare. Questo gioco lo potrei definire la brutta copia di Toilet Kids, uscito un annetto orsono per console (Il PC Engine) se non sapete che gioco sia, mettevvi cuore in pace che tanto non ve lo dico... (comunque dalla/e fotografie è possibile riuscire a capire di quale argomento il gioco tratti).
L'autore di questo "candido" giochino è un tale Roveri

Diego, e il programma che ha usato per realizzare il suddetto giochillo è l'arcinoto SEUCK. Lo scopo del gioco è di seminare danno e distruzione per un raggio di 360 gradi, dopo tutto con il SEUCK non è che si possa fare a l -



tro... Pilotando valorosamente la propria "astronave" (chiamiamola così), avrete la fiera occasione di sparare alle cose più oscene dell'universo, detto questo non mi sembra ci sia altro da aggiungere, anche perché come ho detto qualche riga più sopra, rischierei di cadere nel volgare e dopo Paolone mi fa tanto male.

Che cosa ho fatto di male per meritarmi questo, proprio non capisco. Questo gioco, se lo dovessi definire con una sola parola, direi che è "interessante" ma siccome il mio lavoro è commentare con l'ausilio di più vocaboli, mi sento in vena di aggiungere "grezzo" e "di cattivo gusto", anche se goliardicamente parlando qui in redazione ci siamo fatti un bel paio di nutrite risate a giocarlo. La grafica è abbastanza buona, il sonoro è poco adeguato ai soggetti rappresentati, risultando troppo metallico quando dovrebbe essere molto più soft. Per concludere, la giocabilità è giocabilissima; ovvero il gioco si lascia giocare senza troppi problemi.



GLOBALONE 85%

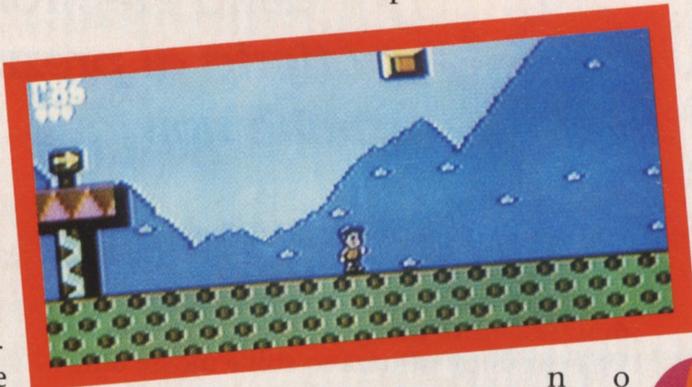


McDONALDLAND

Alla Ricerca della Ricetta della Salsa Perduta.

Era una notte buia e tem... No, non così. C'era una volta tanto tempo f... Neanche così. Insomma, ci sono 'sti due gaurri... No, troppo brutale. Aiuto! Datemi una mano! Datemi... Datemi... Ah, ecco: datemi un cuoco-pagliaccio e vi farò una recensione!!! Proprio così: vi sto per narrare la storia del famosissimo (?!) clown Roland, che, prima di diventare la mascotte della catena di fast-food, faceva il "cucina-hamburger". Tutto ebbe inizio quando Ronald decise di partecipare al torneo "Salsa che ti passa: inventa un intruglio o pastugna un miscuglio", riservato ai dipendenti di McDonald, utilizzando la sua ultima realizzazione: la salsa "sventra-stomacitexani-e-messicani" (questi stomaci, è risaputo, digeriscono anche i sassi e i panini che ogni tanto BDM divora; che il suo stomaco sia messicano? ndGK)(no, è della Pozzi Ginori, NdBDM). Per paura che qualche mascalzone gli rubasse la ricetta di questa poltiglia culinaria, Roland aveva scritto ogni ingrediente su un foglio diverso, aveva chiuso questi fo-

gli in altrettante scatolette e aveva quindi nascosto le suddette scatolette in posti alquanto strani. Ma per sua sventura il nostro Roland il giorno prima del torneo, recandosi sul posto di lavoro, fu investito da un vecchietto in monopatti-



no (l'ho sempre detto: lavorare fa male! ndGK), che andava senza mani e senza guardare, e cadde in un tombino aperto per lavori, picchiando la testa su di un martello lasciato da uno sbadato operaio. Risultato finale: trauma cranico con amnesia parziale. Rolandino si era infatti dimenticato i posti nei quali aveva imboscato le scatoline "magiche" e si ritrovava in ospedale senza potersi muovere dalla sua stanzetta. Quando ormai aveva perso ogni speranza di partecipare all'ambitissimo torneo, ecco che dalla porticina che dava sul corridoio spuntarono le teste di due suoi amici, che facevano i garzoni per McDonald: erano Mick(elino) e Mack(aluso). Subito i due si offrirono di andare alla ricerca dei nascondigli degli ingredienti. E la storia finisce qui. Infatti ora tocca a voi, impersonando Elinio o Aluso (oppure entrambi nell'opzione a due giocatori), aiutare il pagliaccio a ritrovare le ormai ipercitate carte. Partirete dal giardino di Casa Roland ed attraverserete un sacco di altri luoghi ameni. Se riuscirete nella vostra impresa, potrete as-

Vedo che i miei colleghi vi hanno illustrato bene il gioco, addirittura sotto due punti di vista diversi e in linea di massima devo dire che sono d'accordo con Paolo, anche se, come Jack, preferisco la versione per NES. Questa mia preferenza è motivata anche dal fatto (ignorato dai due capoccia) che nella versione recensita su questa pagina non esistano schermate di presentazione né al gioco né ai livelli. Fine della mia apparizione-lampo.



Oh mamma mia implorata sul monte Fuji mentre infuria la tempesta e le ranocchie allietano i timpani con il loro gracida-



re rotto solo dai fulmini che squarciano il cielo nero, ma di un nero che più nero non si può neanche col candeggio consigliato dalla vecchia nonnina vestita di bianco con gli occhiali più stupidi che si possono trovare neanche in redazione, nel marasma più completo del Megarmadio!!! McDL non mi è piaciuto per niente (non si era capito, vero?)! Se la versione per NES mi era abbastanza piaciuta, questa mi ha fatto invece piangere: pensavo che il nostro caro e beneamato C64 potesse fare meglio dell'8-bit Nintendo...E invece mi sono dovuto ricredere: la grafica è resa penosa soprattutto dall'aggiornamento del video: lo sprite si muove più velocemente del fondale e capita spesso che esca dalla vostra visuale!!! Non vorrei andare oltre, ma lo faccio per l'amicizia che nutro nei vostri confronti (mica vero...). Dunque, dunque... Il sonoro non fa proprio venire i crampi alle orecchie (?!), ma non sfrutta il SID come si deve; la giocabilità è compromessa dalla grafica (se sparisce lo sprite per qualche secondo, come farete a sapere cosa sta facendo?) ed è anche troppo facile. Comprarlo? lo vi invito vivamente a provarlo prima...

assicurare al clown una sicura vittoria al torneo (per eliminazione dei giudici) e potrete finalmente assaggiare un'essenza che mai nessun altro ha mai assaporato prima....



Non sono molto d'accordo, questo perché al di là di tutte le sue pecche (che per quanto mi sforzi di smorzare, sono innegabili), McDL resta un prodotto a mio avviso abbastanza giocabile. E' infatti vero che lo scroll dei fondali è troppo lento rispetto la velocità degli sprites, ed è anche vero che lo scarso numero di nemici rende questa "sfida" una vera e propria passeggiata. Tuttavia l'incallito fan dei platform-games può benissimo trovarlo un titolo interessante, con dei bei fondali e qualche effettuccio sonoro simpatico. Per pochi ma non per tutti: gli altri vadano pure avanti a giocare a Robocod ed Hudson Hawk.



PRESENTAZIONE 60%

Non esiste la schermata iniziale (grazie Cri, ndGK) e la sufficienza è giustificata dal manuale in italiano.

GRAFICA 62%

Se non era per Paolone gli avrei dato un voto più basso...

SONORO 75%

Carino, ma non spaziale, né galattico, né cosmico, né.....

APPETIBILITA' 70%

Direttamente proporzionale al vostro appetito (spero che nessuno di voi sia anoressico, ndP).

LONGEVITA' 68%

Una qualche voglia di finirlo c'è, ma non so quanta...

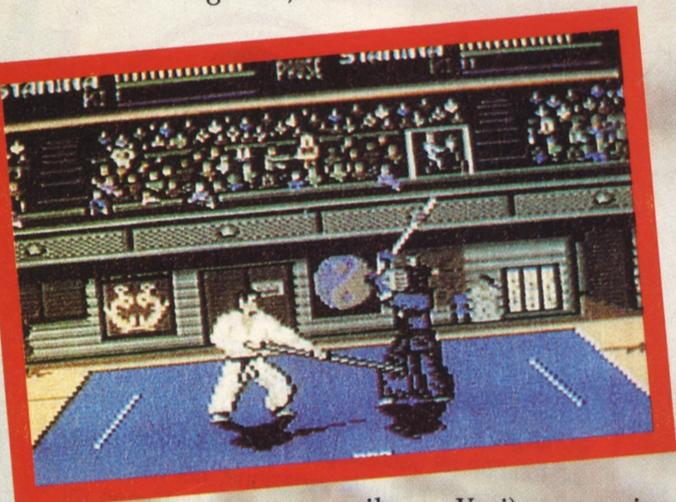
GLOBALE 70%

La giusta (?!) media tra il 60% mio, il 70% di Cri e del Paolone.

64 ELECTRONIC
ARTS
disco

BUDOKAN

Non so voi, però a me il mondo delle arti marziali mi ha sempre un po' incuriosito ed affascinato, merito forse anche dell'alone di mistero e impenetrabilità di cui l'Oriente è circondato. Questo grande gioco dell'Electronic Arts permette di accostarsi alla realtà delle lotte giapponesi in modo divertente e, perchè no, istruttivo: il manuale, completamente in italiano, riporta anche la storia delle arti marziali (quali Karate, Kendo, Nunchaku, Bo, Naginata, Tonfa, Kusari-gama, Shu-



riken e Yari), e una sintesi della filosofia e dello spirito interiore che guida i giapponesi nella pratica di queste antiche discipline. Potrei dilungarmi nel descrivervi quali benefici possa apportare allo spirito l'addestramento alle arti marziali, ma sono sicura che voi tutti preferiate che vi parli del gioco in sé, quindi passo subito alla sua descrizione. Anzi, no, dimenticavo di dirvi una cosa importantissima: questo non è un gioco come siete stati abituati a vedere finora, questo "Budokan" è un videogame ad interattività assoluta. Cioè, non appena impugnerete il joystick entrerete -magia dei programmatori- all'interno del gioco stesso. Vestiti di un semplice kimono vi ritroverete nel Tobiko-Ryu-Dojo, il centro di addestramento dove avrete la possibilità di esercitarvi da soli o contro un vostro istruttore. Quando vi sentirete sufficientemente preparati, potrete partecipare al campionato mondiale di arti marziali nel Budokan, scegliendo tra Karate, Kendo, Nunchaku e Bo. Il centro di addestramento è sotto la direzione di Tobiko-Sensei, il vostro istruttore-guida che segue i vostri combattimenti e li commenta alla fine; fate tesoro dei suggerimenti che vi darà perchè vi torneranno sicuramente utili. I tornei si svolgono nel Budokan, edificio realmente esistente e costruito nel 1964 in occasione delle olimpiadi di Tokyo; una volta entratovi riceverete tutte le informazioni su ciascun avversario, compreso il grado e l'arte marziale praticata. Scelta la vostra disciplina, non potrete usarla per più di quattro

MEGA OFF



Per festeggiare i suoi 10 anni di attività, la CTO ha deciso di rispolverare tre interessanti titoli della Electronic Arts e rivenderli in offerta al prezzo di uno. Rivediamoli anche noi!

volte, perchè per vincere il Budokan dovrete affinarvi in più arti. Da rimarcare il fatto che spesso gli avversari praticano arti marziali non insegnate nel Tobiko-Ryu Dojo e quindi utilizzano stili e mosse differenti. Avete tre possibilità per sconfiggere un contendente e passare al successivo, altrimenti vi ritroverete a ri-affrontare l'avversario precedente. Lo spazio è tiranno, non mi resta che augurarvi buon divertimento e un felice ritorno dal Budokan (dimenticavo di dirvi che questo gioco è talmente interattivo che farsi uccidere significa morire DAVVERO... Vabbé, pazienza, un lettore di Zzap! in meno...(il Paolone però non mi sembra tanto d'accordo...Nd-Mary)).



64 EOA
disco

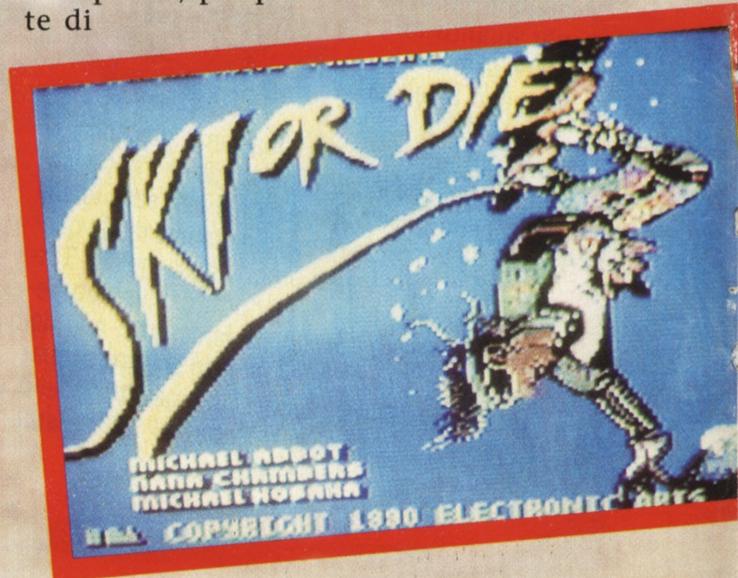
SKI OR DIE

"Scia o muori" è il titolo di questo spiritoso giochetto, seguito, come i più attenti sapranno certamente, dell'ormai antidiluviano "Skate or Die". Se il primo era incentrato sulle varie discipline che si praticano sullo skate, tanto ovvio che questo seguito fosse dedicato alle attività invernali. In effetti è da un po' di tempo che non si sente più parlare dell'Electronic Arts, almeno per quanto riguarda il Commodore 64, quindi avere sottomano SOR, pur trattandosi di una rerelease, non può non fare piacere. Il gioco in questione si attiene abbastanza rigorosamente allo schema di gioco sportivo che abbiamo visto tante volte in passato (penso che tutti i sessantaquattristi conoscano i vecchi giochi della Epyx, come Summer Games, Winter Games o California Games, NdD), quindi sarà presente un'opzione di pratica, una per partecipare ad una disciplina del torneo ed una per iscriversi automaticamente a tutte le cinque discipline presenti. Ma ora descriviamole con calma: Snowball Blast: il gioco (almeno per me) più divertente, siete barricati in una costruzione di neve tipo trincea e dovete beccare tutti quegli odiosi bambinetti che si divertono a scagliarvi addosso le loro palle di neve. Più ne mandate all'ospedale, più probabilità avete di

Se dovessi definire con un aggettivo banale questo gioco utilizzerei senz'altro la parola "bello", perchè a parte la lentezza generale è realizzato veramente bene e presenta -udite udite- le autentiche mosse utilizzate nei tornei di tutto il mondo. La grafica e il sonoro sono fatti davvero bene, e vi assicuro che ne passerà di tempo prima che vi stanchiate di questo gioco. Budokan ha "rischiato" di essere fregiato della medaglia d'oro ma una certa lentezza nei combattimenti ne ha penalizzato l'insieme. Permettetemi comunque di fare i miei complimenti personali a quelli dell'Electronic Arts...



GLOBALE 89%



ERTTA CTO

primeggiare in questa specialità. Downhill Blitz: Siete dei kamikaze? Se si potreste diventare dei ferri gallacci in questa disciplina. Puppatevi i vostri sci e buttatevi a capofitto giù da un pendio che fa paura anche a Tomba. Se arrivate



al traguardo siete dei magici. Innertube Trash: versione invernale della "discesa sul gommone" tanto diffusa negli acquafan di tutto il mondo. Ocio però alle puntine e alle varie cretinate sparse per la pista, come trappole per orsi, tagliole ed affini. Se riuscite a rimbalzare fino alla fine siete pronti per la prossima specialità! Acro Aerials: svolazzate giù da un ripidissimo trampolione e fate un po' di capriole. I giudici vi esprimeranno il loro affetto valutandovi con un punteggio da uno a dieci... Snowboard Halfpipe: Per "cavalcare" su un halfpipe (traduzione letteraria= mezzo punto), dovete essere dei veri tostacci. Infatti non basta seguire la discesa, dovete evitare i vari oggetti sparsi e compiere il maggior numero di tricks (figure). Ecco, queste sono le discipline che troverete in questo Ski or Die. Leggetevi il commento per saperne di più!

Sono rimasto per lo più soddisfatto di SOD, quasi tutte le discipline sono ben realizzate (a parte il Downhill Blitz, che secondo me è una vera ciofeca), portare lo snowboard nell'Halfpipe è una vera soddisfazione, così come vedere quegli odiosi bambinetti cadere tramortiti nella neve, colpiti da una palle di neve un po' troppo forte (e pesante, ci ho messo dentro dei sassi...). Il sonoro è un po' banalotto, ma il tutto è compensato da chiare istruzioni in italiano. La giocabilità resta in genere a livelli discreti. Consigliato a chi ama questo genere di giochi...



GLOBALE 83%

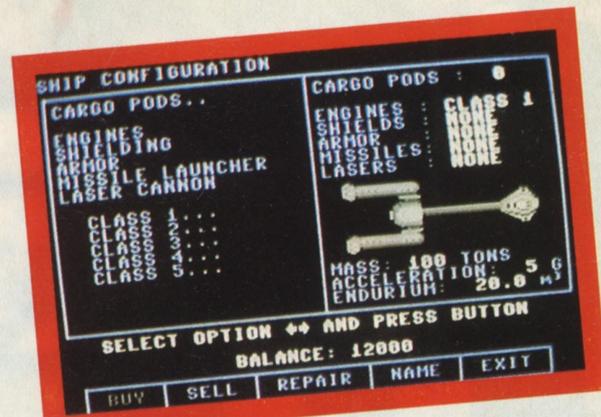
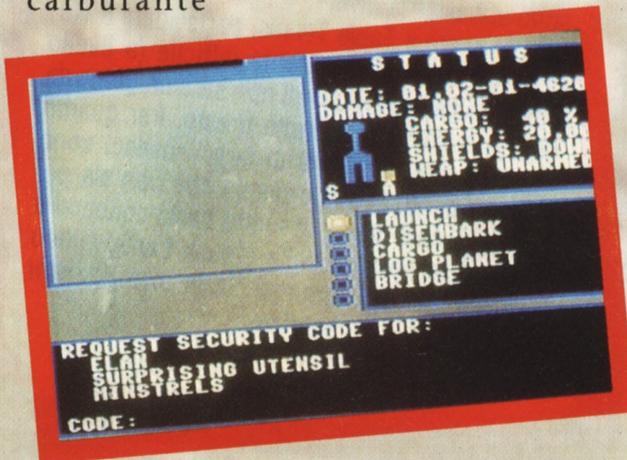
64 ELECTRONIC ARTS disco

STAR FLIGHT

Estratto dagli Scritti Religiosi di Arth. Il Libro dell'Endurio. Capitolo Due: La Profetia. Verso 1.

...In verità ti dico. In verità! Questi anni saranno bui e caotici come gli altri bui anni di caos...

Questo, che avete appena letto, non è nient'altro che un passo del manuale di istruzioni di Star Flight, uno dei più belli che mi sia capitato di leggere e al quale darei un bel 99%. Nonostante le sue trentadue pagine, è ben fatto, esauriente e riesce a farvi venire una voglia di giocare incredibile (scusate questo excursus sul manuale, ma lo merita proprio: complimenti a Nicholas Lavroff e ai Binary Systems, autori del suddetto libercolo, perchè, oltre ad essere molto bravi, hanno anche una fantasia incredibile, ndGK) (senza dimenticarci dell'ignoto traduttore... NdP). Spero di avervi incuriosito abbastanza con questo inizio e passo subito a raccontarvi qualcosa (cercherò di non perdermi nelle mie solite ed astruse storielle) su questo gioco. Innanzitutto voi dovete..., farete..., come dire... ah si, ho trovato: voi sarete la mente di una spedizione spaziale alla ricerca di un pianeta abitabile per la vostra gente. In quanto "entità pensante" i vostri compiti saranno così tanti che vi immergerete nel gioco completamente, senza più riuscire a pensare ad altro; infatti solo prima di intraprendere il vostro viaggio, dovete scegliere l'equipaggio a seconda delle razze a vostra disposizione, addestrarlo, sistemare il vostro vascello e dare un'occhiata agli avvisi (tutte queste operazioni sono poi suddivise in altre; fate un po' voi! ndGK). A questo punto potete decollare: una volta usciti dalla baia d'attracco, inizia il vostro viaggio interstellare. Prima cosa da fare appena usciti dal sistema solare di partenza: scegliere la meta adeguata guardando la mappa stellare in dotazione, usando il navigatore per controllare quanto consumate e tenendo quindi presente quanto carburante



avete a disposizione. Adesso viene il bello: d'ora in avanti potrete incontrare forme di vita aliene sconosciute, con le quali intrattenere interessantissime conversazioni, potrete imbattervi in mondi mai esplorati, dai quali dovrete estrarre minerali che rivenderete per finanziare le vostre future spedizioni (per fare ciò dovrete scendere sulla superficie del pianeta e qui, la maggior parte delle volte, dovrete combattere a suon di laser contro alcuni alieni: okkio!!! ndGK) e andare là, dove nessun uomo è mai giunto prima, proprio alla Star Trek. Finisco col dirvi che il gioco è ambientato in un futuro ben preciso, descritto in maniera eccezionalmente semplice, dettagliata e origi-



nale dal pluricitato manuale di istruzioni (pensate che il vostro "mondo" è descritto così bene che si potrebbe anche farne un RPG! ndGK). Unico rammarico: non potervene parlare di più a causa dello spazio ridotto. Quindi vi lascio al commento.

Avendo ormai dilapidato con la recensione i miei tremila caratteri a disposizione, inaugurerò un nuovo tipo di commento: il commento lapidario. Grafica buona, anche se mi aspettavo di più; sonoro purtroppo quasi inesistente (a parte quello che accompagna la schermata iniziale); giocabilità elevata; longevità da 99%. Consiglio per l'acquisto: arrampicatevi sugli specchi pur di averlo!

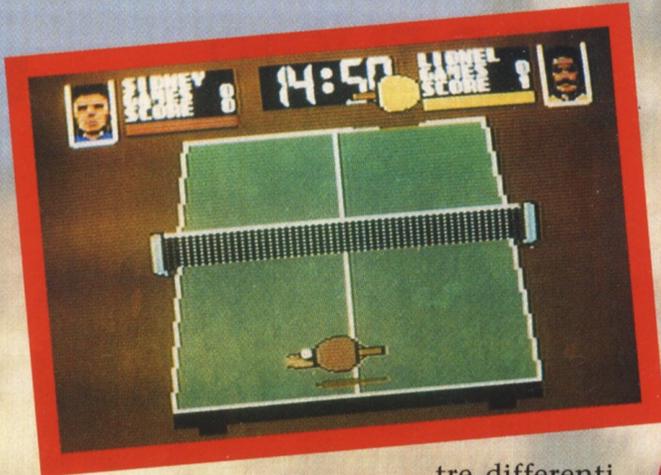


GLOBALE 90%

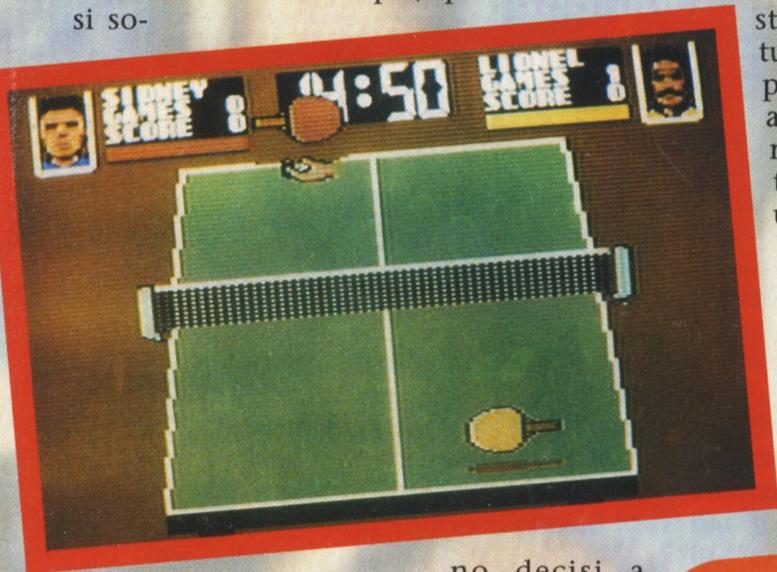
TABLE TENNIS

Vi ricordate quel bellissimo gioco di ping pong, uscito decenni fa, in cui la prospettiva a prima vista vi mostrava una piccola manina ed una racchetta?

Sì, credo che, prima o poi, ci abbiano giocato tutti. A quanto pare alla Zeppelin non erano soddisfatti che l'unico gioco di ping pong (o tennis tavolo, dir si voglia, NdD) per Commodore 64 fosse quel vetusto titolo di cui sopra, quindi si so-



tre differenti livelli di difficoltà (easy, medium e hard), la possibilità di disputare una partita singola, di impraticarsi con l'apposita opzione o di partecipare ad un vero e proprio torneo, con giocatori diversi e con caratteristiche individuali. In effetti con la possibilità di partecipare al torneo si incrementa di non pochi punti la longevità, il che non è male. Purtroppo però, sussiste un piccolo difetto che ci rovina tutto: vi sembra possibile che non si possa colpire la palla di rovescio? Sì, avete capito bene, la racchetta rimane orientata nella stessa direzione per tutta la partita, lasciando scoperta un'ampia zona di campo! Il controllo della palla risulta perciò notevolmente compromesso. In più la grafica è persino peggiore di "ping pong", la racchetta è disegnata malissimo e si muove in modo scattoso. Sono stufo di dire "peccato, sarebbe potuto essere un ottimo gioco"!



no decisi a produrne una versione riveduta e corretta. Sulle regole del ping pong non c'è niente da dire, tutti ci abbiamo giocato almeno una volta, quindi passiamo ad analizzare accuratamente il prodotto. Primo ha accennato alla versione "riveduta e corretta" per il semplice fatto che questo Table Tennis è, almeno per la grafica, molto somigliante al primo gioco di ping pong. La visuale è quella che vedreste se steste giocando veramente, in poi, davanti a voi, come ho già accennato prima, vedrete la racchetta e la vostra mano che la impugna saldamente. Queste sono le somiglianze ora analizziamo le differenze: in "ping pong" (lo chiamo così perché non mi ricordo più il suo vero nome, NdD) non era possibile giocare in due e si affrontava lo stesso avversario (il computer) in ben cinque differenti livelli di difficoltà. Questo alla lunga, poteva però diventare noioso. Table Tennis invece vanta

A differenza di Davide, io non ho mai giocato a ping pong e quindi non posso fare dei paragoni. Devo però dire che mi sono abbastanza divertita a giocare a Table Tennis, partecipare e vincere al torneo è veramente difficile (a livello Hard, ovviamente), quindi non sarà un gioco da riporre sullo scaffale tanto presto. Per quanto riguarda l'impossibilità di fare i rovesci sono d'accordo, giudico comunque che non sia poi una cosa così grave, in fondo basta abituarsi a rispondere sempre dalla stessa parte. Gioco consigliato agli amanti delle simulazioni sportive...



Sarà, ma a me questo gioco più che ricordare il primo Ping Pong della Konami, mi ricorda più da vicino il primo Pong degli anni '70, quello, per intenderci, che ha dato origine a tutta l'evoluzione dei coin op e del videogioco in generale. Infatti non bisogna nemmeno premere fuoco per colpire la pallina: basta muovere la racchetta a destra e sinistra! E poi non si possono fare nemmeno i rovesci... Bhà, discretamente giocabile, ma ben lungi dall'essere qualcosa di eccezionale.



Purtroppo, per le ragioni sopra elencate, Table Tennis non riesce a guadagnarsi la mia approvazione: considero ottima l'idea di inserire la pratica ed un vero e proprio torneo, però non perdono il fatto di aver limitato così il movimento della racchetta. In più avrebbero potuto inserire il modo a due giocatori, cosa che non mi sembra proprio di aver visto. Quindi Table Tennis resta un gioco discreto, che non fa niente per uscire dalla media. Io continuo a preferire giocare con il mio vecchio "ping pong", che tra l'altro, vanta più mosse, tra cui schiacciata ed alzata, ottimamente controllabili.



PRESENTAZIONE 70%

La solita presentazione da giochi sportivi. Neanche le istruzioni sono poi così dettagliate.

GRAFICA 70%

Mediocre. Molto meglio quella del Ping Pong Konami...

SONORO 75%

Sentire una palla che rimbalza non è il massimo della vita...

APPETIBILITÀ 84%

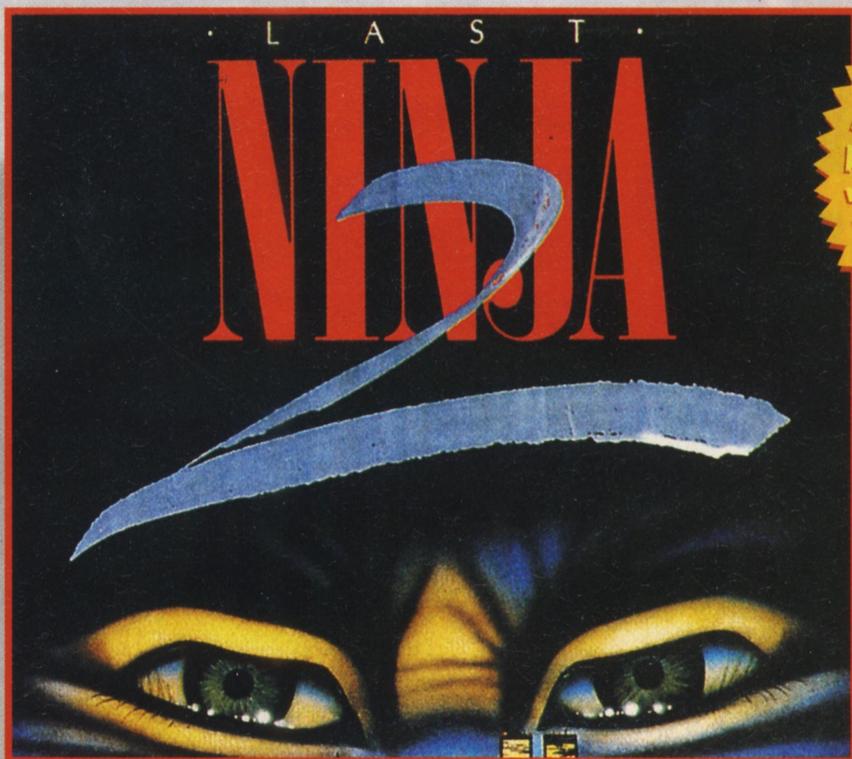
L'opzione del torneo è stata ben studiata, in più tre livelli per giocare...

LONGEVITÀ 80%

Come minimo lo giocherete fino a quando finirete il torneo, il che non sarà molto presto.

GLOBALE 76%

Un gioco discreto, lontano dall'essere perfetto ma divertente per chi ama questo genere di giochi...



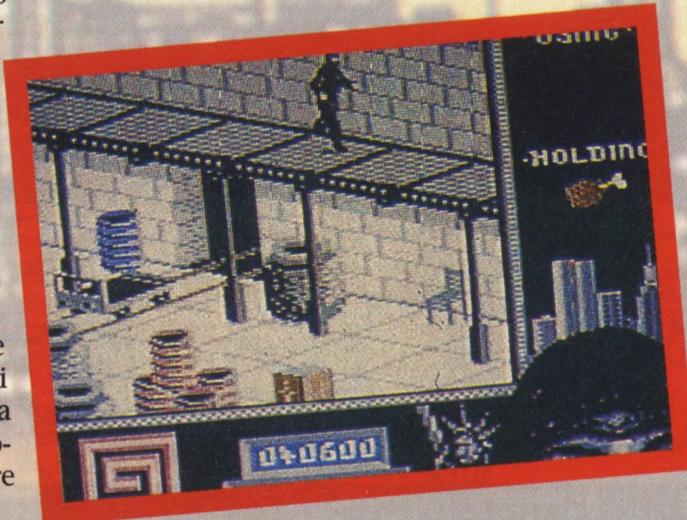
Dedicato ai novizi e ai nostalgici, una grande rerelease: Last Ninja II!

Quando qualche giorno fa Paolo mi ha affidato la recensione di questa riedizione di Last Ninja II ho pensato e ripensato a cosa avrei potuto scrivervi sopra: di questo gioco -come anche del suo antecedente e del suo seguito- si è detto tutto e anche di più. Non per niente la serie dei "Last Ninja" è una delle migliori mai pensate e realiz-



z a t e per il 64 e non stupisce il fatto che le software-houses ogni tanto rimettano sul mercato questi videogiochi per accontentare i nostalgici e per far conoscere queste pietre miliari dei videogames a coloro che da poco si sono avvicinati al mondo video-ludico. Ho pensato quindi di riproporvi la storia di questo videogame sia per quest'ultima "generazione" di giocatori sia perchè il gioco uscì nel "lontano" 1988 (5 anni di vita di un videogame grazie alla rapida e crescente e evoluzione dei metodi di programmazione equivalgono più o meno a 15 anni nostri...), sia perchè penso che a nessuno dispiaccia rinfrescarsi un po' la memoria e perdersi nei ricordi. Secoli fa, il malvagio shogun Kunitoki con l'aiuto delle forze del male aveva causato l'estinzione dell'atavica corporazione dei ninja, ma non si era accorto che ai suoi piani diabolici era sfuggito un ultimo ninja, the last ninja appunto, che aveva giurato di vendicare i suoi amici e di eliminare ogni traccia di malvagità dalla sua sacra isola, Lin Fen. Armakuni, questo il nome dell'intrepido, era riuscito a sconfiggere

l'esercito di Kunitoki e a far scomparire dalla circolazione il perfido shogun. Negli anni che seguirono, Armakuni fece erigere sull'isola una scuola di arti marziali riservata a coloro che un giorno avrebbero portato avanti la stirpe dei ninja, di modo che tutti gli insegnamenti degli avi non si estinguessero con la morte di Armakuni. Quest'ultimo però non sapeva che i malvagi alleati di Kunitoki, stazionati negli inferi, gli avevano donato una sfera di cristallo di dubbia provenienza con cui gli era stato possibile fuggire. Kunitoki scelse New York come base per i propri malefici, sottomettendo alla propria volontà, con l'aiuto della sfera magica, tutta la popolazione della Grande Mela. Ben presto si rese conto di quanto fosse facile arricchirsi attraverso il controllo totale del mercato della droga e attraverso il ricatto, le rapine, lo sfruttamento della prostituzione (un po' come un moderno boss appartenente alla yakuza... ndMary). Le antiche divinità ninja, allarmate dal fatto che una simile creatura potesse ancora causare morte e distruzione, decisero di mandare Armakuni a New York per sconfiggere definitivamente Kunitoki. Risucchiato nel vortice del tempo, il nostro eroe si ritrova nel più famoso parco di New York, il Central Park, sprovvisto però di ogni arma. Il suo primo compito è quello di crearsi un armamento adatto, capace di tener testa a tutti gli avversari lanciatigli contro dal cattivo shogun. Armakuni ha contro di sé tutta la popolazione di New York: teppisti, malviventi, semplici cittadini e anche le forze della polizia influenzate dai poteri della sfera di cristallo. Una volta usciti dal parco il ninja deve affrontare le strade e i vicoli di New York alla ricerca di Kunitoki, facendo però attenzione alle macchine e alle motociclette e ad evitare gli oggetti lanciatigli dai cittadini e i morsi di insidiosissimi ratti. Il successivo livello vede Armakuni nella fabbrica di droga di Kunitoki, alle prese con segretarie insolitamente esperte di arti marziali... Deve riuscire a giungere sul tetto dell'edificio e ad impadronirsi dell'elicottero



Last Ninja II è uno dei giochi più acclamati e famosi in Italia e non solo, un must dei videogames nonchè uno dei migliori programmi mai realizzati per il C64; questo grazie anche al notevole spessore di gioco: ogni livello -a caricamento indipendente- con i suoi enigmi, trabocchetti e tattiche differenti di gioco tiene vivo l'interesse fino al suo completamento (e credetemi ce ne vorrà di tempo prima che lo finiate...). La grafica ai suoi tempi stupi tutti per i dettagli, i colori, la ricerca dei particolari (specie nelle schermate di intermezzo), gli scenari in 3D e l'incredibile animazione degli sprites. In particolar modo lo sprite di Armakuni è caratterizzato da numerose mosse incredibilmente realistiche, nonostante all'inizio siano un po' difficili da gestire. Concludendo, Last Ninja II è un'eccezionale combinazione di combattimenti marziali e enigmi da arcade-adventure, e di conseguenza, nonostante il tempo passato, può ancora accontentare due categorie differenti di giocatori.



con il quale raggiungere l'isola dove è piazzato il rifugio segreto del suo nemico. Una volta scovato, Armakuni dovrà sconfiggere -si spera questa volta definitivamente- Kunitoki in uno scontro finale e recuperare la preziosa sfera di cristallo per poi riconsegnarla ai legittimi proprietari.

PRESENTAZIONE 90%

Tante opzioni ma caricamenti un po' troppo lunghi. Peccato che la confezione non sia corredata degli stessi budget di quando uscì per la prima volta...

GRAFICA 95%

Schermate statiche da oscar, scenari in 3D e sprites davvero ben realizzati!

SONORO 90%

12 differenti motivi vi accompagneranno durante tutto il gioco, ma quanto ad effetti sonori siamo un po' scarsi...

APPETIBILITA' 85%

Last Ninja II è un nome di grande richiamo nonostante il tempo passato, e la sua grande giocabilità vi spingerà a ricaricarlo nuovamente fino al suo completamento.

LONGEVITA' 92%

Vi assicuro che la calibrata difficoltà del gioco vi farà passare notti e notti insonni prima che riusciate a portarlo a compimento.

GLOBALE 92%

Last Ninja II non dovrebbe mancare nella ludoteca di ogni esperto videogiocatore, ma se per qualsiasi motivo ve lo foste lasciato scappare non posso che consigliarvene calorosamente l'acquisto!

QUESTO NUMERO DI

BOVABYTE

è malaticcio !!!

A un anno di distanza dal primo reportage sui virus, ci è sembrato opportuno riaprire la questione...

OGNI VIRUS HA IL SUO PERCHE'

Innanzitutto, cos'è un virus? E come funziona? Per chiunque si fosse lasciato sfuggire il numero 66 di Zzap!, ecco il consiglio del secolo: si procuri l'artrato. Ma siccome noi sappiamo che non tutti amano richiedere artrati, ecco il riassunto: il virus è semplicemente una sequenza di bytes molto compatta che ama nascondersi qua e là per la memoria del computer, nei dischetti, nella memoria del joystick (memoria del joystick? No, non siamo impazziti, c'è chi sostiene che un joystick abbia addirittura un K-Ram di memoria propria! NdBovas), sul retro della carta della stampante, nella pallina del mouse e nel cavetto del monitor. Il contagio tra un computer sano ed uno infetto può avvenire nei modi più disparati: via etere, usando l'uomo come veicolo transitorio, scambiandosi i dischetti o le siringhe... E quando avviene il contagio? Chips che fondono, hard-disk che si riformattano, scritte che spariscono, e via dicendo. Noi vi segnaliamo in questo articolo i virus peggiori esistenti, le macchine su cui funzionano, il modo per debellarli e, naturalmente, qualche nozione di profilassi per evitare a priori il contagio. Ma partiamo subito con la descrizione...

VIRUS KEYSMAP 2.1

Quando si installa nella memoria del computer e giunge al suo massimo grado di infezione, il virus Kaysmap 2.1 non solo cancella totalmente i caratteri dalla tastiera (e voglio proprio vedervi a individuare un tasto particolare in mezzo ad altri cento, tutti anonimi), ma si diverte pure a scombinarne l'ubicazione originaria. Se un giorno doveste trovarvi di fronte ad una tastiera diversa dal solito QZERTY, che ne so, magari HSEIKY, non fateci caso, è solo l'azione di questo virus. Per debellarlo, è sufficiente affiancare una macchina da scrivere al monitor del computer: così facendo il virus si innamorerà di lei e lascerà stare la vostra tastiera.

VIRUS SBATTGMON

Ve lo ricordate? NO? Beh, ariecovelo in tutta la sua evastante potenza: quando giunge al culmine della sua azione, fa crollare rovinosamente il monitor sulla tastiera, decimandone i tasti. Per individuarlo è sufficiente avvicinare l'orecchio al cavo del monitor. Se entite il tipico pigolio del virus affannare un "Oh, issa! Oh, Issa! Oh, Issa!" non dovete fare altro che spegnere il computer, appoggiare la

tastiera SOPRA il monitor, e poi vedere la faccia costernata del virus quando cerca di vincere la forza di gravità...

VIRUS ANTICLERASIL 1.21

E' certamente il più purulento dei virus: non appena si installa in memoria, il computer contrae l'acne, con l'effetto piuttosto stomachevole di ritrovarsi una tastiera piena bitorzoli e pustole varie, con estrema gioia dell'utente ogni volta che, premendo forte un tasto, ne schiaccia una impataccandosi le dita. Per debellarlo è sufficiente una cura regolare a base di lievito di birra, da inserire sotto forma di capsule nella fessura del drive.

VIRUS MANICURE (detto anche Capitan Uncino)

Colpisce esclusivamente i notebook ed i laptop, questa è la sua caratteristica principale. Il modo in cui si manifesta è purtroppo dei peggiori: mentre scrivete con il vostro PC portatile, mentre state candidamente giocando al vostro Donkey Kong formato scacciapensieri, ecco che... SBAAAAMMM!!! Tastiera e monitor si richiudono con una violenza inaudita, impoltigliando inesorabilmente le vostre piccole "palette". Unico rimedio: una mano bionica.

VIRUS AFFANNATION 3.0

Questo qua, invece, fa sudare il monitor. Di poca rilevanza quando lavorate in giardino (come si vede in certe pubblicità), visto che vi irriga pure il terreno, ma micidiale allorchè lavoriate in casa, e sul pavimento avete la moquette. Per debellarlo ci vuole un buon deodorante, ma fate attenzione a quanto ne piazzate sul monitor...

VIRUS VIC2OICE

Questo terrificante programmino, un volta che viene attivato su un



Amiga o su un PC, trasforma il vostro computer in un Vic-20, e senza possibilità di ritorno. Sarà un vero peccato non poter più utilizzare il Deluxe paint AGA o Windows, ma volete mettere l'emozione che proverete rigiocando a veri classici come Radar Rat Race o Jack's Attack? Per recuperare il vostro computer originale sarà sufficiente ipnotizzarlo, e poi convincerlo "Sono un Amiga 1200..." oppure "Sono un 486...", o anche "Sono un C64..." fino alla paranoia.

VIRUS PORTINVERTOMATIC

Tremendo, su qualsiasi computer esso funzioni, questo baccillo inverte le uscite hardware del computer, obbligandovi così a collegare il monitor alla porta seriale o il joystick in quella parallela. Comunque per ovviare all'inconveniente, esiste già una periferica che si collega contemporaneamente a tutte le porte, e con uno switch è possibile deviare tutti i segnali in modo opportuno.

VIRUS NETWORK DISASTER

Particolarmente insidioso, questo virus sviluppa la potenza dell'uscita del segnale video all'estrema potenza, trasformando il vostro computer in una potentissima trasmittente, che andrà a coprire tutte le frequenze tv vostre e dei vostri vicini di casa. Nulla di male quando trasmettono "Fantastico", ma non vorrei essere al vostro posto quando c'è una partita di calcio con la nazionale. Per ovviare alla sua antipatica azione, è sufficiente collegare al computer un VCR con le cassette di tutti i film di Alvaro Vitali. Sul virus avranno un effetto micidiale!

VIRUS ROBAPAZZA®

Fa strumpallizzare il computer a destra e a sinistra. Vale a dire che se cercate di toccare la tastiera, questa schizzerà ad un metro a destra, e una volta avvicinati all'ubicazione nuova del computer, questo si muoverà velocemente a sinistra. Per fare ciò basta infilare nel drive un comune antivirus, ma il problema sarà appunto centrare la fessura lanciando il dischetto.

E adesso una testimonianza sconvolgente:

VIRUS PASTORE

Il diario del programmatore!!!

Lunedì 68 Trinzonio 4236

Bhè, che cosa c'è che non va? Non avete capito bene che giorno sto scrivendo? Male, vuol dire che voi non avete ancora adottato il pantagruelico e calimeritico calendario pastoriano. Questo si divide in trentasette mesi di durata variabile: un giorno uno, undici quello successivo, venisette il seguente... In ogni caso oggi è proprio il 68 Trinzonio, e siccome volevo risparmiare sui calendari normali, non so proprio dirvi che giorno potrebbe essere per voi...

Martedì 69 Trinzonio

Oggi mi sono svegliato, e non ho fatto colazione pensando ad una ragazza (non la mia ragazza, intendevo dire una qualsiasi, purché respiri) e pensando a lei non ho fatto colazione. Poi a mezzogiorno non ho pranzato ed ho pensato a "lei". Idem per la merendina. A cena non ho mangiato ed ho pensato a lei... La notte non ho dormito un minuto: sapeste che fame!!!

Mercoledì 70 Trinzonio

Oggi ho messo giù le idee per la nuova versione del mio Virus Pastore, esattamente la V354.54574445365473, e a differenza delle precedenti ha solo il numero decimale più lungo.

Giovedì 71 Trinzonio

Oggi ho programmato la routine di trasmissione del mio virus: dapprincipio volevo simulare una sorta di AIDS del computer, ma ho trovato qualche piccola difficoltà a distinguerne i sessi. Così ho optato per una routine più semplice: basterà che un utente tocchi la tastiera di un computer infetto, per trasmettere il virus al prossimo computer che toccherà. Qualsiasi esso sia (dal Vic-20 al Cray).

Venerdì 1 Stalacchemio

Bhè, che c'è di strano: se per voi dopo il 31 Maggio viene il 1mo Giugno, per me dopo il 71 Trinzonio può benissimo venire il 1mo Stalacchemio! D'altronde questo calendario l'ho inventato io!!! Ma veniamo al sodo. Il mio virus farà apparire in alto a sinistra una piacevole ed interessante animazione. Ma siccome non sono bravo a disegnare, o pre-

ferito digitalizzare il tutto. Così sono sceso nel negozio giù da basso ed ho noleggiato veri e propri capolavori del cinema quali "Fantastica Moana", "I caldi vizi di una hostess insaziabile", "Peccati di una Liceale" e qualcun altro che ora non ricordo...

Zamedì 2 Stalacchemio

Ancora quella faccia? Ma chi ha mai detto che dopo il venerdì debba per forza venire il sabato!? No no e poi no, non se ne parla neanche: la mia settimana a 11 giorni e sette mezz'ore è perfetta così com'è e non intendo cambiarla. In ogni caso, ho passato tutto il giorno a digitalizzare i film di cui sopra, approfittando anche per guardarmeli. In ogni caso, ho già riadattato le routine di animazione e rimpicciolimento dell'immagine. Ora gli attori si "muovono" in alto a sinistra dello schermo, e voglio proprio vedervi a mantenere la concentrazione durante una partita a scacchi, con un filmetto porno là nell'angolo...

Platterodì 3 Stalacchemio

Ma perchè tutti gli altri non fanno niente, il settimo giorno? Bhè, valli a capire, 'sti scemi. In ogni caso, visto che nessuno fa un tubo, non vedo perchè dovrei lavorare solo io. E così ho provato a divertirmi un po' con le mie periferiche preferite: lo scaldabagno virtuale, il righello tridimensionale, la bambola gonfiabile... no, quella non c'entra molto... Bhè, dicevo, intanto ho collegato la caffettiera al computer tramite la porta joystick, il frullatore alla presa video, e il lettore CD alla porta seriale. Ora tutte le volte che cambio il colore allo schermo ottengo degli ottimi frappè, ma trovare la frutta ogni volta mi scoccia!

Sabato 4 Stalacchemio

Ok, ok, oggi mi sono trastullato di meno, ma mi sono divertito di più, infatti ho messo in circolo il mio Virus, ormi ultimato. Ormai è fatta, porterò la depravazione anche nel candido mondo dei bit e dei byte! Abbasso il Modula-2, viva Cicciolina!

"Allora, voi due, che cacchio scrivete!?"

"Noooi? Niente! Perchè, stavamo scrivendo qualcosa?" "Non cercate di nascondere quel Mac e slegatemi subito!" "E va bene, non strillare... Pastore, ci rovini sempre tutto!"...



L'ACQUA E' POCA, OSSIA SCARSEGGIA

Ahi, ahi, ahi: per quanto possa sembrare contraddittorio con un titolo così, questo mese mi trovo davvero con l'acqua alla gola! Anche questa volta sono riuscito a raccattare abbastanza materiale per riempire il nuovo numero, ma purtroppo i trucchi stanno iniziando veramente a scarseggiare (se continua così altre due pagine finiranno nelle grinfie di Paolo, e nessuno di noi potrebbe uscire psicologicamente indenne da una simile situazione); la scarsità di trucchi è una inevitabile conseguenza del sempre più carente quantitativo di giochi che ormai vengono pubblicati per gli otto bit, e purtroppo mese dopo mese ci avviciniamo inesorabilmente verso la fatal ora in cui questi cadranno definitivamente nel dimenticatoio (magari dentro una scatola

di scarpe da qualche parte in soffitta). Spero comunque che avremo ancora un bel po' di tempo prima che ciò effettivamente accada, e per poter riempire degnamente queste pagine avevo la mezza idea di riproporre magari una volta ogni due o tre mesi (giusto il tempo per accumulare materiale extra) la soluzione completa di alcune classiche avventure firmate LucasFilm (Maniac Mansion e Zak Mac Kracken per esempio); fatemi un po' sapere la vostra opinione a proposito e vedremo poi il da farsi. Ciao ciao. (Luke, ogni mese che passa sei sempre più catastrofico... Bhè, se non altro hai trovato un motivo veramente persuasivo per farti spedire dei trucchi, leggete quanto segue... NdP)

LUKE

UN TRUCCO AL GIORNO LEVA PAOLONE DI TORNO, QUINDI SPEDITENE UNO A:
ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO
... E FATELO IN FRETTA!

NINJA WARRIORS

(Soluzion

Ninja Warriors è a mio avviso uno dei migliori titoli di questo genere usciti per il nostro vecchio e grigiastro 64; l'azione è emozionante, la grafica veramente buona e l'interazione fenomenale. Così se questo gioco non vi fa dormire la notte poichè venite sempre riempiti di botte e ridotti in bulloni sotto l'acerrimo fuoco nemico, i consigli fornitici dall'Horror Group potrebbero tornarvi veramente utili: ecco perciò a voi schermo per schermo come affrontare gli avversari più tosti e gli agguerriti guardiani di fine livello.

PRIMO LIVELLO

Per uccidere i "gobboosi" scimmioni basta abbassarsi anticipatamente, farli avvicinare (ma non troppo) e colpirli; ripetete questa operazione per cinque o sei volte e otterrete così cinque stelline extra.

Per uccidere il mostrone di fine livello basterà abbassarsi, farlo avvicinare e colpirlo con decisione un paio di volte.

SECONDO LIVELLO

Questo livello è tanto semplice quanto lungo; l'unica vera difficoltà che incontrerete è rappresentata dai carroarmati di fine livello. Questi arriveranno preceduti da una raffica di bombe che possono essere facilmente evitate muovendosi in giro per lo schermo e saltando in continuazione; quando finalmente il primo entrerà nello schermo, saltategli sopra, aspettate che proceda nella direzione opposta alla vostra e, quando toccherà terra, saltate e sparate rapidamente un paio di stelline verso il militare col mitragliatore in mano che spunterà fuori dalla torretta. Ripetete l'operazione cambiando lato di volta in volta finchè non avrete eliminato entrambi i mezzi corazzati (che sono separati tra di loro da un fornito numero di nemici).

TERZO LIVELLO

Anche per questo livello l'unica difficoltà è rappresentata dal nemico finale (se di difficoltà si può parlare); per metterlo fuori uso una volta per tutte in modo semplice e indolore è necessario però essere in possesso di almeno dieci stelline: appena si fa vivo allontanatevi e sparategliele in rapida suc-

cessione: così il gioco è fatto, il nemico trapassato e lo schermo finito.

QUARTO LIVELLO

Per uccidere lo sputafuoco bisogna saltargli addosso, colpirlo e allontanarsi non appena scompare; ripetete l'operazione più volte fino alla sua morte. Questo è sia un normale nemico sia il mostro che protegge la fine di questo livello quindi lo dovrete affrontare due volte.

QUINTO LIVELLO

Il nemico finale è uguale a quello del terzo livello, quindi riutilizzate la stessa tecnica vincente di prima e non dovrete avere problemi.

SESTO (E ULTIMO) LIVELLO

Per blastare l'ultimo avversario, colpitelo appena vi si farà incontro; così morirà per incanto. A questo punto potrete riporre le armi, cambiarvi l'olio e godervi la grata sequenza finale.

Raffaello - Angelo - Alessio - Alessandro
ovvero "The Horror Group"

SCHIACCIAMENTOS

No, non preoccupatevi, non esiste nessun gioco con un titolo del genere (per fortuna non hanno ancora fatto le conversioni delle pubblicità; chissà, magari un giorno la Ocean prenderà i diritti della Dixan e programmerà un gioco in cui dovrete tentare di vendere due fustini al prezzo di uno); il titolo di questo articolo è motivato dalla sempre maggiore presenza di lettere in cui ci viene detto che schiacciando un certo numero di tasti, che variano dal semplice tasto Commodore (Dragon Ninja, Darkman) all'intera tastiera (Ryck Dangerous, S. W. I. V, Vendetta), si viene istantaneamente trasportati al livello seguente. Il perchè e il percome sfugge alla nostra comprensione, comunque sembra funzionare su una vasta gamma di programmi in commercio; perciò se mai vi trovate davanti un gioco che non vi fa dormire la notte, provate a schiacciare tutto quello che potete e magari il drive inizierà a caricare per i fatti suoi (o magari va tutto in palla). Comunque tentare non nuoce (a parte terribili crampi

alle dita...).

Christian di Torino - Marco Pelloni

PLATOON

(Commodore 64)

Se volete qualche utile consiglio per sopravvivere agli orrori della guerra in Vietnam, ecco a voi un utile modo consigliato dal simpatico Polo (o Palo? Bah, la tua scrittura è ancora un po' enigmatica), che vi farà ottenere vite infinite per poter così portare a termine vittoriosamente il gioco. Prima di tutto dovrete entrare nel villaggio vietnamita e uccidere tutti gli agricoltori innocenti che stanno fuori dalla quarta capanna (urgle, violenza nei videogiochi, chi è costui?), fino a quando il morale della squadra scende inevitabilmente a zero. A questo punto entrate nella capanna, uccidete il soldato e tenete tirata la leva del joystick verso il basso fino a quando non compare la scritta Game Over; se ora inizierete da capo una nuova partita, sarete graziati con vite infinite.

Sempre a proposito di Platoon, mi viene in mente un vecchissimo trucco che mi disse Marco Auletta qualche eone fa (io e Marco ci conosciamo da più di sei anni poichè abbiamo fatto il liceo insieme (un'esperienza traumatica!)); se non ricordo male, ogni volta che nel primo livello distruggete una trappola con una bomba a mano (dicesi trappola quel filo lungo il sentiero che se calpestato fa volare in giro gambe e interiora del malcapitato soldato), tutti i nemici che susseguentemente incontrerete lasceranno dopo la loro morte una scatoletta gialla (marcata Simmenthal? Bah non ci è dato sapere). Questa, se raccolta, aumenterà l'energia del vostro personaggio; quando sarete nuovamente al massimo non otterrete più scatolette, e dovrete ripetere il trucco da capo. Non posso confermarvi l'esattezza di quanto scritto al cento per cento (benchè una parte di verità c'è sicuramente visto che in queste cose ho buona memoria; magari provate a lanciare una granata in testa a un soldato nemico e vedete se così funziona), comunque sono

dell'opinione che tentare non nuoce mai, perciò provate a ricaricare questo classico e sbombate a tutto andare; non ne rimarrete delusi.

Paolo Rasi

WRESTLEMANIA

(Commodore 64)

Se vi siete rotti di farvi mettere sempre al tappeto, ecco a voi una mossa - trucco per stendere permanentemente al suolo l'avverso combattente nemico di turno senza che lui se ne possa sottrarre; per far ciò dovette controllare che i piedi del vostro lottatore e di quello avversario siano appena sotto la corda centrale in basso, dopo di che attaccatelo correndo. Così facendo riuscirete sicuramente a mettere a segno tutti i colpi poichè l'avversario si incastrerà tra le corde senza poter reagire, dandovi la possibilità di portare a termine vittoriosamente l'incontro. Se non riuscite a mettere a segno questa mossa, provate a utilizzare quest'altro trucco: uscite dal ring aspettando l'avversario, rientrate e date due scatti di joystick verso l'alto. Quando l'altro giocatore rientra si effettua la rincorsa per poi colpirlo ogni volta che si rialza fino all'esaurimento della sua energia e susseguente atterramento.

Luigi Fochesato - Denis Cavallaro - Emanuele Visentin

MANCHESTER UNITED EUROPE

(Commodore 64)

Ecco a voi uno special su questo bel gioco del calcio che racchiude in sè un trucco e parecchi utili consigli che potrebbero rivelarsi fondamentali per vincere il campionato.

Tanto per cominciare, se non riuscite mai ad essere in possesso del pallone, ecco qui un buon modo per fregare la palla agli avversari con una spazzata strepitosa che avrà un vero effetto bulldozer su tutto ciò che vi si parerà davanti; infatti se vi lanciate in scivolata e tenete premuto il pulsante del joystick, il vostro giocatore continuerà ad avanzare fino a quando non alzerete il dito dal tasto (che il terreno sia ghiacciato?), permettendovi di attraversare metà campo con un colpo solo, e, se prendete bene la mira, di impossessarvi tranquillamente del pallone. In questo modo, facendo un po' di pratica, non avrete problemi a fregare la sfera ogni volta che vorrete assicurandovi così una probabile vittoria. Per quanto riguarda le formazioni, la cosa migliore sembrerebbe disporre i giocatori secondo lo schema 1-3-2-3-2, mettere Giggs

al centro della difesa e Phelan e Sharpe in attacco; infatti in questo modo (costato ore ed ore di estenuanti prove spostando i giocatori in tutte le posizioni possibili), è praticamente sicuro che una partita su due segnerà Phelan e nell'altra Sharpe (su trenta partite di dieci minuti l'una, la media è 24 goal per il primo e 16 per il secondo!). Se proprio non riuscite a vincere poichè siete alle prime armi, andate nello schermo delle opzioni che appare nella prima fase di caricamento (più precisamente dove c'è la scelta delle formazioni avversarie), e mettete i vari "rettangoli gialli" sul "meno"; così facendo arriverete a vincere anche otto a zero. Inoltre se vi dovesse capitare di battere una punizione dal limite dell'area, posizionate il mirino sul loro portiere e, se non fate goal al primo colpo, la palla finirà sulla traversa e vi arriverà dritta dritta sui piedi giusto in tempo per segnare. Altrimenti durante un'azione di gioco andate verso il basso dell'area avversaria e procedete verticalmente verso l'alto; il portiere uscirà e voi, dopo esservi allungati la palla fino alla parte superiore dell'area, non dovrete far altro che tirare diagonalmente in basso per segnare quasi sicuramente un bel goal.

Gianluigi Capponi - Andrea Rota

OVER THE NET

(Commodore 64)

Avete mai desiderato diventare i prossimi campioni mondiali di Beach Volley? Sì? Nessun problema allora, tutto quello che dovete fare è caricare il suddetto gioco della Genias e seguire il seguente crudelissimo trucco. Innanzi tutto nel menu delle opzioni selezionate la "Sea Cup" con le partite lunghe un set; ora, se giocate alla destra del campo e quindi non siete voi che battete all'inizio della partita ma i vostri avversari, premete RUN-STOP non appena il giocatore dell'altra squadra si alza la palla per battere e... Sorpresa, la palla cadrà a terra e avrete vinto il set e la partita per 15-0!

Importante: logicamente non dovete utilizzare questo trucco se siete voi a battere poichè subireste la stessa sorte e perdreste vergognosamente la gara. Durante i tornei si disputano due partite; una la vincerete senza problemi grazie al trucco appena illustrato, mentre nell'altra dovrete arrangiarvi (vi consolerà sapere che comunque per arrivare al girone finale vi dovrebbe bastare una vittoria sola per ogni torneo, ma nel girone finale sarete costretti a vincerle entrambe per diventare i nuovi campioni!).

Dante Benassi

ATOMINO

(Commodore 64)

Se la chimica non è mai stata il vostro forte, sicuramente vi interesseranno le seguenti password forniteci gentilmente da Giovanni "JFK" Coli, utili per passare una decina di schermi ogni qualvolta la situazione sembra letteralmente impossibile da sbrogliare:

1 LIVELLO: ATOM
10 LIVELLO: MAIL
20 LIVELLO: MORE
30 LIVELLO: LEFT
50 LIVELLO: TIME
60 LIVELLO: KISS
70 LIVELLO: COOL
80 LIVELLO: FREE
90 LIVELLO: WAVE
100 LIVELLO: DOOR

Come avrete probabilmente notato, manca la password per il quarantesimo livello che non è stata riportata dal nostro lettore (vergogna Giovanni); comunque sicuramente nessuno si lamenterà per questa piccola perdita.

Giovanni "JFK" Coli

CHUCK ROCK

(Commodore 64 - Disco)

Ed ecco qui un barbatrucco per caricare i livelli successivi di questo gioco senza dover clavarlo a destra e a manca per delle ore: per far ciò dovete mettere il gioco in pausa, digitare CORE MC LOAD, e premere Return in contemporanea con il tasto per

disinserire la pausa; così facendo il computer come per incanto caricherà il livello successivo. State comunque attenti poichè questo trucco non deve essere utilizzato prima che il computer vi chieda di cambiare disco, ovvero nello schermo in cui siete dentro la grotta; infatti in questo caso il disco non verrà riconosciuto e il gioco si impianterà inevitabilmente. I ringraziamenti per il trucco vanno a Michele Bortolotto (gioioso di aver trovato finalmente un trucco tutto da solo), che speriamo di rileggere presto in questo angolo della nostra rivista.

Michele Bortolotto

GHOST'N'GHOULS

(Commodore 64)

Per questo bel gioco del virulento cavaliere in mutandoni, ecco a voi un utile trucco che vi permetterà di saltare di livello e di ricaricarvi l'armatura ogni qual volta lo desidererete (sapete che figuraccia fareste se piombate davanti alla vostra donzella con le braghe calate!); per riuscire nel vostro intento dovete totalizzare "almeno" un centinaio di punti (cosa piuttosto elementare), e scrivere nella necrologica tabella dei record il seguente messaggio "WIGAN - RLFC" (senza virgolette, "of course"). Alla seguente partita non dovrete far altro che pre-

mere la lettera A per recuperare l'armatura (solo logicamente se l'avete persa), e la lettera S per saltare i livelli (con un po' di riflessi si può finire il gioco in cinque secondi esatti, però non c'è gusto).

Christian Seminara

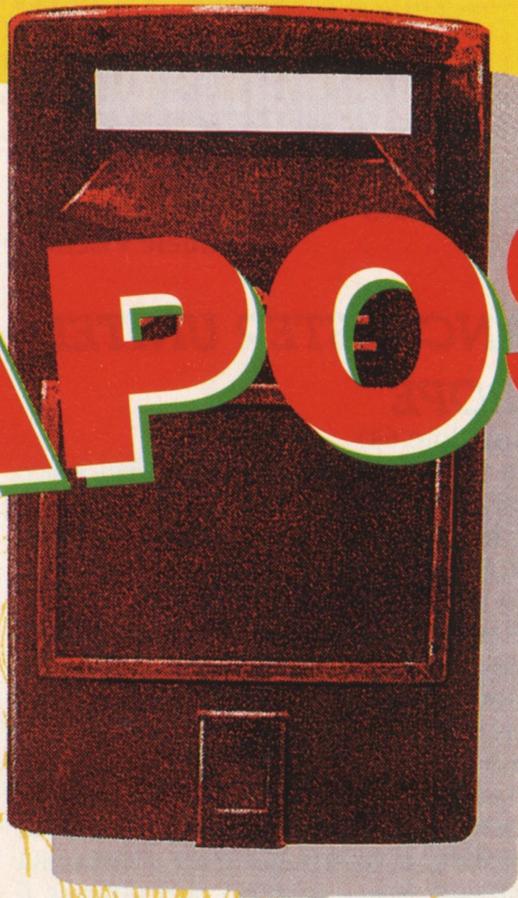
THE UNTOUCHABLES

(Commodore 64)

Per diventare veramente intoccabili in questo gioco, non dovrete far altro che premere contemporaneamente i tasti F3 e F5 mentre muovete il joystick verso l'alto; in questo modo dovrete riuscire a saltare tutti i livelli tranne il quinto e il sesto che, chissà poi perchè, non vuole farsi cheattare. Il consiglio ci arriva da Alessandro Di Matteo che ci aveva scritto un bel po' di tempo fa (novembre dell'anno scorso), e che per un motivo o per l'altro era finito nel dimenticatoio; colgo quindi l'occasione per scusarmi verso tutti quei lettori che ci spediscono regolarmente i trucchi e che devono aspettare mesi prima di poter finalmente leggere il proprio nome sulla rivista. Comunque nonperate, poichè nessuna delle vostre lettere viene cestinata e prima o poi capiterà di essere pubblicati anche a voi. Giurin giuretta.

Alessandro Di Matteo

ZZAPOSTA!



Per il mio e per il vostro piacere, questo mese, la posta della rivista più figa dell'universo si aggira intorno alle 30K, molto di più del solito. Che dire? Beh, nulla, la fatica è stata non indifferente (scrivere sul computer dell'università evitando che il docente ti becchi è molto rischioso...), quindi bando alle ciance e incominciamo pure a pupparci questa voluminosa rubrica postale!

Dave.

EVVIVA LE MIE PRIGIONI...

Carissima redazione di Zzap!, incrimino Dave per la violazione dell'articolo 897, legge 29, comma 45, che vara la pena di 100 anni di prigione. (Naturalmente, è la costituzione Flavieskka!) (E che vor di? NdD) Se vuoi sapere il perchè leggi il P.S. sottostante! Ah, i 100 anni di prigione non sono per te, tu hai infranto la legge, però la prigione è per chi citerò!

I vostri cari rompiballe: Flavio Ferri "FLA" e Fabrizio Ferri "FAB", di rispettivamente 10 e 11 anni!

P.S. Tu hai infranto la mia legge, perchè non hai letto bene la lettera che ti ho spedito. Tu mi hai accusato nella posta sintetica di aver detto che hai una faccia da maiale. se tu leggesti bene, avresti capito che hai una faccia da maiale nella caricatura dei giochi discreti, il che accuserebbe quel certo Rudy Maschretti a 100 anni nella cella di S.Zzap! (non San Vittore), quindi non ho dato a te nessuna colpa! Facciamo pace? Vorrei tanto che tu pubblicassi questa lettera! Volevo inoltre aggiungere che il nome Rudy mi ricorda un certo personaggio della serie animata Albertone, smilzo, magro (che poi è la stesa cosa, NdD) e che credeva di essere un esperto della nuove cucine!

P.P.S. (di mio fratello) Saluto il paciocco intellettuale Paolone (che secondo me possiede una ipersuperintelligenza) (non credo proprio... NdD) (modestamente... sono un genio. NdP) ed il mio caro matitone Geims Tonn!!! Ciao!!

Devo proprio dire che per avere 10 e 11 anni siete ben svegli! Complimenti!! Comunque, per quella storia del maiale non mi sono per niente arrabbiato, anzi, devi sapere che mi diverto molto a leggere gli insulti dei lettori, a volte li preferisco persino ai complimenti (ne sanno qualcosa "i quattro dell'oca masochista, vero? NdD) (che ci hanno anche riscritto, Dave, ma se ne riparla sul prossimo numero NdP). Quindi non c'è nessun problema...

LORD SNK E LORD MSX UNITI CONTRO IL RESTO DEL MONDO...

Cari redattori di Zzap!, vi ricordate di me? Sono quel tipo che ha un amico soggetto a crisi epilettiche a causa della lettera di quel pezzente di Lord SNK. Purtroppo gli spinaci non sono serviti e neanche la cura psichiatrica è stata utile, si è proprio convinto che il Neo Geo sia meglio del C64, povero pazzo! Massimo, dopo essersi proclamato Lord MSX ha deciso di allearsi a Lord SNK ed ha dichiarato guerra al mondo con la chiara intenzione di conquistare la terra. Tuttavia sono riuscito a convincerlo a fare testamento: ha deciso di premiare il vostro ultimo e disperato tentativo di salvarlo lasciandovi l'MSX. Comunque, leggendo il numero di aprile mi sembra che i giochi prodotti per C64, anche se pochi, abbiano fatto un piccolo salto di qualità, che sia un buon segno? Beh, io vado a prendere a randellate in testa Lord MSX, nella speranza che guarisca! A risentirci...

Alessandro Campana, con la partecipazione di Massimo Ghiglia (Lord MSX)...

Mi devo essere proprio sbagliato, consigliando al tuo amico di fare una bella cura psichiatrica, finalmente ho capito che il vero pazzo sei tu! Quindi, cara la mia mente bacata, ti consiglio di correre subito ai ripari mangiando tonnellate di spinaci o verrai rinchiuso in una bella stanza imbottita bianca con una bella camicia, anch'essa bianca (con le maniche un po' lunghette...). Stammi bene e riguardati...

ED ORA CRITICHIAMO UN PO' TGM!

Cara redazione di Zzap!, sono quel lettore che vi aveva spedito quella lettera ipernostalgica, pubblicata sul numero 75, e che, in un momento di incitamento totale (leggi esaltazione) si è firmato "il nostalgico". Beh, vi voglio ringraziare per quel che state facendo, e cioè il tentativo di portare avanti la più bella rivista di computer e non mai esistita. Sì, è molto stringata, ma è ancora lei... Ora vorrei passare alle critiche sulla "scatola" che contiene "Zzap!", perchè vorrei che anche questa testata diventasse bella: troppa poca sostan-

za! No, in fatto di quantità di giochi, ma in fatto di rubriche: infatti la rivista svolge la sua funzione primaria, recensire i videogiochi e dare preview, ma non va oltre questo. Zzap!, invece, nei suoi ultimi mesi di indipendenza, aveva subito profonde trasformazioni, atte a riempire lo spazio vuoto che l'hanno trasformata sempre di più in una rivista di giochi e divertimento anzichè di videogiochi. Non posso quindi non apprezzare le nuove rubriche inserite in The Games Machine e dirvi: continuate così che siete i migliori!

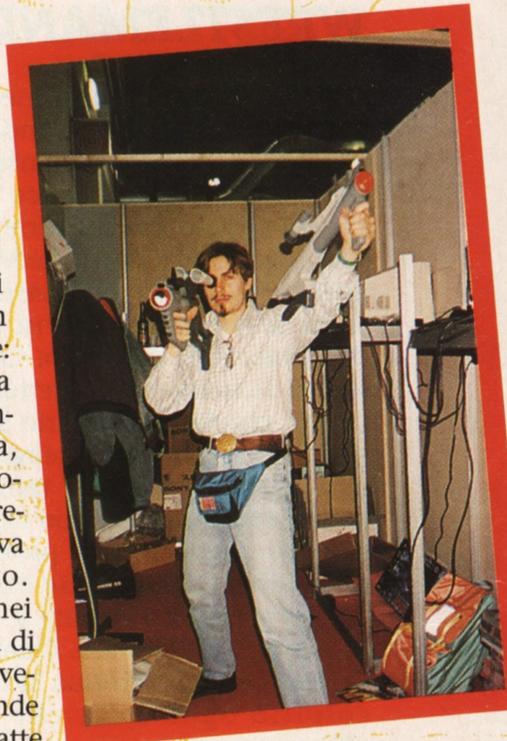
Michele XXX (altro cognome incomprensibile da aggiungere alla mia enorme collezione! NdD)

P.S. Basta con le squallide diatribe computer vs computer vs console!

Caro Michele, non ho molto da aggiungere, grazie per i complimenti per la rivista, permettimi comunque di invitarti a riflettere. Una rivista che tratta di videogiochi DEVE trattare di videogiochi, non di cose ad essi scollegate! Tieni quindi presente che, se negli "ultimi" numeri di Zzap! hai trovato rubriche riguardanti altri argomenti, come gli OAV e tutti gli altri argomenti tanto contestati da una grossa percentuale di lettori, è stato solo perchè non riuscivamo più a "riempire" la rivista (ciò non toglie, Dave, che le rubriche contenute in TGM siano comunque interessanti e competenti. Insomma, diamo ai lettori un po' di cultura generale... e poi a me piacciono! NdP)...

TEMPO DI POLEMICHE...

Caro Zzap!, non scrivo a te ma per rivolgermi a quel -bip- di Dave. Dave, ti ricordi di me? Sono io, Ricciardiello Francesco, o se preferisci "Cicciardiello Francesco". Ti ho scritto a tre mesi di distanza dalla mia prima lettera perchè prima ero troppo arrabbiato e ti avrei detto un sacco di parolacce, ed io non voglio abbasarmi al livello di Cipriano Flavietti (già sappiamo... NdD), cioè l'anonimo napoletano che io, per mia sfortuna conosco fin troppo bene, e vi posso assicurare che è l'esempio della scemenza umana per antonomasia. Non avevo intenzione di dirvi il suo nome, ma con le sue telefonate mi sta rompendo... Comunque io ti ho scritto per dirti che hai



un caratteraccio (se vuoi dirmi che sono stronzo ci hai preso in pieno, NdD): tu sfotti, ma che ne sai di cosa sento io? Io seguo Zzap! sin dal numero 14 (io dal numero 3, NdD) (e io dal numero uno. Ho vinto! NdP), ho visto il C64 nascere e, secondo voi, sarebbe facile vederlo morire? Tu dici "comprati un Amiga". Se proprio ci tieni a saperlo già lo possiedo e non mi da le stesse emozioni che mi ha dato il C64: vedere una bella grafica sull'Amiga è cosa di tutti i giorni, mentre vederla sul piccolo Commodore è una cosa che fa esaltare. L'Amiga più del C64 ha solo la grafica, ma se devo tenermi un'Amiga solo per la grafica preferisco comprarmi un videoregistratore. Va bene, forse sono stato un froloccone a credere a quella sottospecie di esperto, ma che bisogno c'è di offendere? Io speravo nel SAM perchè mi accontentavo di una grafica da "Amiga" e di una giocabilità da C64, ma (proprio come ti avevo predetto, NdD), a quanto ho potuto constatare, le software house non hanno proprio considerato la suddetta macchina. Penso che abbandonerò il mondo videoludico perchè non mi sta dando più emozioni. Tanti saluti.

Ricciardiello Francesco.

A quanto pare, caro Francesco, te la devi essere presa più del dovuto... A me non sembra proprio di averti offeso in modo serio, diciamo che ti ho solo un po' preso in giro. Mettiamola così: riprendi in mano la tua lettera precedente e rileggitela accuratamente. Ti sembra di aver scritto cose sensate ora che hai capito come sono veramente le cose? Io già lo sapevo, quindi ne ho approfittato per fare in modo che lettere come la tua (ne arrivano molte, e purtroppo non scherzo) non arrivassero più in redazione. Avresti forse preferito comprarti il SAM e poi accorgerti che non è altro che una bidonata? Comunque, se veramente pensi che io ti abbia offeso ti faccio le mie scuse. Ah, un'ultima cosa, non mi sembra proprio il caso di abbandonare il mondo dei videogiochi, ci sono ancora tante cose da scoprire e tante emozioni da provare!

INTRUSIONI AMIGHISTE NELLA POSTA?!

Caro Zzap!, sono un lettore di TGM dal numero 36 e possiedo un Amiga 500, ALT! Non cestinare la mia lettera! Non voglio criticare il C64 come quel %\$//&% di Lord SNK, anzi! Io rispetto il C64, è stato il computer più venduto nel mondo, il computer che ci ha saputo dare giochi stupendi! L'importante non era la grafica, ma la giocabilità, il divertimento che sapeva, e sa, dare. Adesso ci sono giochi pallosi con tonelate di grafica, sonoro, tutto, ma che in sostanza non sono pane né pesce. Dove è finito il divertimento, quello che il C64 ti sapeva dare? Prima non conoscevo i giochi, ora grazie al vostro inserto, posso conoscere finalmente il C64 (se tu vuoi veramente conoscere il C64 ti consiglio di farti prestare i vecchi numeri della rivista, NdD). Non temete, il C64 non tramonterà tanto presto, il compagno di tanti anni non può finire così. E quel lontano giorno in cui accadrà, io sarò molto triste. Ora basta con il malinconico: la vostra rivista è stupenda, soprattutto per quanto riguarda BovaByte. Beh, ora lo spazio a mia disposizione è finto, saluti tutti i sesantaquatristi.

Il ragazzo dal joystick d'oro.

P.S. Bello lo pseudonimo, vero? Il mio vero nome è Stefano Ciacchi...

Accidenti, non riesco proprio ad immaginare dove tu abbia preso questo fantasmagorico soprannome... Forse da una fetentissima serie televisiva di serie Z? Non ho altro da dire, come avrai già letto nella parentesi ti consiglio di visionare i giochi prodotti tra il 1985 fino a circa il 1991, sono il meglio della produzione per C64, giochi veramente sensazionali (non sto a ripeterli tutte le volte per non diventare paranoico...)... Stammi bene...

VIENI, VIENI, VIEENI CHE DIVENTI EPILETTICO

(questo lo dice il gestore della sala giochi vicino a casa mia, associato alla Croce Rossa...)

Vulcanica redazione di Zzap!, innanzitutto vi porgo i miei più distinti saluti. Vi ho già scritto una volta e spero che abbiate letto la mia lettera. Vi voglio riparlare di un argomento illustrato nella mia precedente missiva e non spero di venire pubblicato nella posta, visto che ultimamente essa ha subito una notevole riduzione, ma vorrei ugualmente una vostra risposta. Ritornando a quanto detto, vi illustro immediatamente il problema: videofanatismo ed epilessia videoludica. Anche voi avete trattato questo argomento, così come lo hanno fatto altri lettori. Oltre alla mia precedente testimonianza (il programma educativo su Rai 1, mi sembra), ve ne darò un'altra, ma iniziamo tutto dall'inizio. Posseggo un C64 da ormai cinque anni ed i miei genitori non vogliono che io ci giochi, perchè temono che io diventi epilettico. Molti ragazzi amano i videogames ed alcuni si immedesimano nei loro protagonisti (durante la lezione di tedesco ho sentito più volte qualcuno urlare in corridoio "oryuken", "yoga fire", "sonic boom", ecc.), mentre altri (forse meno soggetti ad eccitamento) si limitano a condurre un'esistenza normale. Oggi stesso, accendendo la TV, ho sentito qualcosa di interessante al tg1: quella vecchia babbiona di xxx (non posso mettere il nome per esteso, vi do però un piccolo suggerimento: il suo cognome suona un po' come "gruviera", NdD) ha dato una certa notizia: due bambini intorno alla decina d'anni sono rimasti in stato di shock dopo aver giocato ad un videogioco giapponese (forse era un Super Nintendo? Anche loro eccitati dopo una partita a Street Fighter 2?) ed i loro genitori hanno querelato la ditta produttrice. Dopo la notizia è stato trasmesso un breve documentario, che presentava il videogiocatore come un manichino totalmente posseduto dal videogame, un'invenzione inutile, secondo alcuni, perchè, sempre secondo questi, causa solamente stati di eccitazione, cambiamenti di umore, insonnia, shock ed infine epilessia. C'è da dire che mi sembra strano che la sala giochi del documentario fosse frequentata solo da bambini piuttosto piccoli, sicuramente pagati da quelli del tg1, mentre ad essi (minori di 16 anni) dovrebbe essere vietato l'ingresso. Dopo questo documentario, come ciliegina sulla torta, uno psichiatra (un certo Marco Alleori, per caso? NdD) esponeva le sue teorie sull'argomento, dando un ben implicito consiglio ai genitori: non fare videogiochi ai propri figli. Devo far riflettere i lettori su un'inusuale tendenza dei giornalisti: modificare la realtà dei

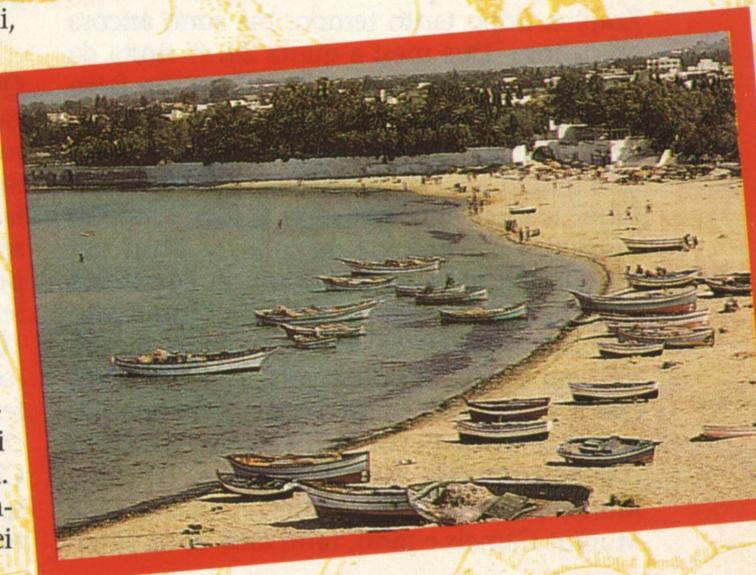
fatti (non tanto inusuale. Se guardi tutti i telegiornali disponibili, dovresti ottenere da una stessa notizia quattro o cinque versioni diverse... Pensateci tutti quanti. NdP). Sicuramente i bambini stavano male perchè erano rimasti appiccicati a quella console per ben 2 ore, magari ogni giorno, mentre una partita saltuaria (anche di 4 ore) non causa effetti collaterali (concordo, anche se penso che giocare SOLO un'oretta al giorno sia la cosa migliore da fare... NdD). Faccio un appello a tutti i figli oppressi dai genitori per questo motivo: ribellatevi, perchè questo non è giusto! Va bene giocare, ma non troppo, perchè un videogame ci può aiutare molto, esorcizzando istinti violenti e facendoci dimenticare ben più grandi orrori che ci circondano. Per finire vi invito a leggere il numero 69 di Dylan Dog (non voglio fare pubblicità), perchè anche se l'oggetto della persecuzione è diverso, i persecutori sono gli stessi e la questione è illustrata meglio. Vi porgo i miei più distinti saluti.

Alessandro Grando

P.S. Come vi avevo promesso, questa volta sono stato più esteso e loquace.

P.P.S. Scusatemi per il colore della busta (rosa, NdD), non ne ho trovate altre...

Allora, a quanto pare la questione videogiochi vs epilessia non è stata ancora abbastanza trattata, quindi perchè non discutene ancora? Bene, se devo essere sincero non sono completamente d'accordo con quanto tu hai scritto: in primo luogo non credo proprio che quelli del tg1 abbiano "bustarellato" quei bambini da te menzionati (con Di Pietro in giro non si scherza), ti faccio inoltre presente che in molte sale giochi da me visitate non era in vigore il "coprifuoco" da te menzionato (come sarebbe una sala giochi senza quegli odiosissimi bambinetti, con le manine paciocose, rompiscatole all'ennesima potenza?) e bambini non accompagnati dai genitori giocavano tranquillamente... In effetti, come ho già avuto modo di dire su Console Mania, non sono i videogiochi a rovinare i bambini, ma le poche cure dei genitori, che devono essere come un "filtro" per i figli (i bambini, non essendo ancora maturi, reagiscono in maniera smisurata alle reazioni esterne, come per esempio i videogiochi, stando magari delle ore intere attaccati ad uno schermo televisivo). Quindi, se i marmocchi erano là a giocare la colpa è soprattutto, a parte il gestore poco onesto, dei genitori. In più non mi sembra opportuno lanciare incitazioni del tipo "ragazzi di tutto il mondo ribelliamoci!", penso sia più costruttivo far capire ai genitori, magari discutendoci un po', che i videogiochi, presi con le dovute precauzioni (come un po' tutti gli hobby) non sono niente di male...



IL RITORNO DI SCHIZOMAN!

Salve a tutti (a te no), purtroppo sono sempre io, Schizoman. Con la presente missiva intendo semplicemente scusarmi con tutti voi per tutte quelle accuse che vi avevo rivolto nella mia precedente lettera. Anche se vi avevo detto che non avrei acquistato TGM per leggere Zzap!, ho comprato, ugualmente (da gennaio), TGM, sia per curiosità, sia per informarmi sugli 8 bit. Ora, a quattro mesi di distanza, non posso che esprimere un giudizio positivo riguardante il mini-Zzap!. Non avevo voglia di scrivervi, ma dopo aver letto il messaggio di Paolo a pag 15 nel numero di aprile, ho sentito che avrei dovuto avvertirvi che io non sono stato una di quelle persone che ha scioperato, insomma, volevo darvi un segno di vita. Ho appena letto la lettera di Andrea '76 sul numero di aprile di TGM e volevo esprimere un giudizio al riguardo: personalmente preferisco avere una rivista interamente dedicata al mio computer, anche se è solo di 16 pagine. Quindi vi invito a continuare così e spero che riusciate a mantenere in vita Zzap! ancora per molto tempo. Rinnovando le mie scuse citate all'inizio della lettera, colgo l'occasione per dire a Paolo che non è stato affatto drastico nella mia risposta: infatti meritavo peggio! Bene, volevo inoltre fare i complimenti a Dave per come cura la posta (grazie! NdD), e poi salutarvi dato che è tardi! Ciao, arrivederci, ci vediamo, ci sentiamo, ci guardiamo, ci leggiamo, addio, salve, alla prossima, buongiorno, buona sera, buona notte, buon 30 febbraio dell'anno 12 moltiplicato i granelli di sabbia presenti nelle spiagge di tutto il mondo, sottratto al numero di tutti i giochi usciti per C64 dal 22 agosto 1987 al 18 novembre 1991, ciao!

Schizoman.

Carissimo schizzato, noto con estremo piacere che hai cambiato idea! Io e Paolo ti ringraziamo per i complimenti. Nulla da aggiungere...

NOSTALGICAMENTE PARLANDO...

Caro Zzap!, io ci sono ancora, non riesco a lasciarti. Ora sulla pila dei vecchi numeri si aggiungono gli inserti di TGM. Numero su numero dal fatidico uno, comprato con un po' di sufficienza perché dopo tutto ero già un "veterano" dei videogames, sono rimasto legato a filo doppio alla tua storia. Andati e venuti lettori e lettrici, anche i recensori sono cambiati più volte, ma io sono ancora con voi. Ho avuto spazio anch'io nella storia di Zzap! e, dopo tanto tempo, me sono ancora orgoglioso. Due mesi a quota 24. E' finita da tempo un'adolescenza di cui Zzap! ha fatto parte, sono un uomo, incredibile, mi devo radere tutti i giorni, non sono più alto 170 cm, non peso più 60 kg, insomma sono un uomo (bhè? ti meravigli? pensa se ti fossi scoperto donna! NdP) Ero già da quattro anni nel mondo dei videogiochi prima di conoscere Zzap! (anzi, la prima specie di console l'ho acquistata nel 1978), avevo già visto morire VG, ma è stata la prima volta che ho capito che il videogioco era diventato fenomeno di massa. Partiva l'evoluzione seria. Cresciuto con Motorman, Fort Apocalypse, Pipeline, Maniac Miner, Poster Paster, Attack of The Mutant Camels e tanti, tanti altri, sono rima-

sto figlio del mio tempo. Certo, ora che in me c'è la parte tecnologica attuale (Amiga), ma mentre scrivo questa lettera nel monitor del mio C64 ci sono le immagini di un gioco chiamato Pitfall, forse testimonianza della mia età, dell'attaccamento feroce a ciò che era, di cui fa parte anche Zzap!. TGM di gennaio, pagina numero 13, intervista ad Antony Crowther. Il nome!!! Quel nome!!! Lo conosco, risveglia in me qualcosa. Il suo primo vero lavoro è stato Aztec Tomb su C64, non è quello ipotizzato da Max, Aztec Tomb è un'avventura in basic. L'ho risolta nel mese di aprile 1984, quindi l'ho tradotta in italiano per i miei amici. Si partiva dall'interno di una casa (precisamente nella soffitta) e si finiva nella tomba azteca, quindi c'era una seconda parte che io non ho mai avuto. Per i punti più difficili bastava sbirciare nel listato per adocchiare le linee data con le parole: ho ancora quel file, ma non ho la "forza" di ricaricarlo, non era nemmeno in turbo tape quando l'avevo su cassetta. Ora spero che il disco che lo contiene si sia smagnetizzato, io il coraggio di formattarlo non ce l'ho. E intanto qualche mia ex compagna delle elementari ha già un figlio (...è una donna... NdP): meglio andare a rilassarmi facendomi una partita subbuteo, contro me stesso, perché non mi è rimasto nessuno da sfidare. Non sfuggo alle mie responsabilità, come tutti lavoro e produco, però non so giocare a "fare l'adulto", non riesco a cogliere la differenza tra le varie fasi di età che ho vissuto. La mia sensazione è quella di essere un highlander dei videogiochi, ho visto e ricordo cose che forse non sa più nessuno, ci sono sempre stato, forse vorrei non saperne più nulla ma non riesco, o non voglio, uscirne. Mancano pochi minuti alle due di notte e nel silenzio della mia casa sento come certi fantasmi del passato riaffiorino nella mia mente... amici che si affollano vicini allo stesso stanco monitor del C64... segna quel punto, Aleee!!

Paolo '69.

P.S. Saluti a Marco Spadini, che mi è sempre stato simpatico...

Senza dubbio questa lettera mi ha lasciato molta tristezza nel cuore, questo perché anch'io mi sono riconosciuto nella descrizione che Paolo ha fatto di sé stesso. Anch'io con il C64 ho passato momenti indimenticabili, ma ciò nonostante guardo con molta speranza verso il futuro, cercando di ricadere nei ricordi il meno possibile. Forse per negare a me stesso che mi divertivo di più con un C64 che con tutte le console (Neo Geo compreso)?

PAOLONE FOR PRESIDENT

Questa lettera (che non ha pretese di pubblicazione) la sto scrivendo in un raro momento di Relax, e, pur se spazierà in vari argomenti, ha come scopo principale quello di farvi i miei complimenti per essere riusciti a salvare dall'oblio completo la rivista e, soprattutto, DI AVERLO VOLUTO FARE. Quelle sedici pagine, amorevolmente protette da TGM, sono la testimonianza per noi lettori (ed in particolare per noi lettori polemicisti) affezionati al C64, allo Spectrum, All'Amstrad, che i vostri sentimenti sono condivisi ANCHE da voi redattori. Per evitare equivoci, specifico che "anche" l'ho usato solo per sottolineare l'unità di intenti. Il modo ECCEL-

LENTE in cui viene realizzato l'inserto-rivista non lascia dubbi in proposito: è fatto con amore. A questo proposito, e senza nulla togliere agli altri, vorrei fare i miei complimenti al Paolone: come in TGM si vede la cura e l'impegno di Max (e con questo spero di chiudere una vecchia polemica), così in Zzap! si vedeva e si vede l'operato di Paolo Besser. Bravo, bravo, bravo! (Prima che mi si dia del ruffiano, sarà meglio aggiungere che, una volta, ha toppato anche lui: nella recensione di Italy 90 ha scritto "troppo difficile segnare" e "somiglia ad England, ma..." Dunque, io che sono uno dei videoplayer più scarsi del mondo, riesco a segnare anche sei goal in una gara di due minuti; England CS è stato "piratato" da Italy 90, e questo lo si vede nel disassemblato di England, dove il programmatore ha dimenticato di cancellare i nomi delle città italiane... Comunque non riscontro altro a carico dell'imputato Besser, e lo mando assolto alla corte) (bravo, hai appena vinto lo speciale premio "la parentesi più lunga dell'universo"... NdD).
Ciao e grazie per l'attenzione.

Luciano "36" Caracciolo.

P.S. Quando si vuole indicare una cosa molto piccola, si dice "minuscola" e non "minuziosa" (che sta invece ad indicare qualcosa di particolareggiato). "Fantasmagorico" è un termine di pubblico dominio.

P.P.S. (Il ritorino): there must be more to live than this (ma anche così è meglio che niente).

Scusami innanzitutto per aver fatto un piccolo "taglio" alla tua missiva, ma parlare di un certo incompetente che odia quelle "cose" volanti mi dà estremamente fastidio. Per il resto non posso non ringraziarti per i complimenti, ora, finalmente, Paolone se la può tirare come una bestia! (come una bestia forse no, ma certamente come certe tipe che si incontrano in discoteca NdP)

POSTA SINTETICA

Altra intrusione da parte di un amighista, un certo (ma che nome originale) Amiga DJ, che esorta i sessantaquatttristi a non separarsi mai dal loro amato Commodore, che un giorno diventerà una rarità e perciò di grande valore. Beh, ti dirò, non lo fare neanche tu con la tua Amiga, fra una ventina d'anni varrà lo stesso discorso... Proseguiamo con il simpatico Simone "Sira" Sirabella, che oltre alle idiozie varie, davvero molto spiritose, ci ha inviato anche un bel disegnetto di Ryu che lancia una fireball. Beh, se vuoi sapere il mio parere, almeno per quanto riguarda le arti figurative, ti consiglio caldamente di darti all'ippica. Nino, un po' incazzato a dir la verità, sbraita alla Lucas Arts per aver abbandonato il C64... E che ce possiamo fà? Un certo lupo solitario (si è firmato "Solitary Wolf" ci ha mandato due bei trucchetti per giocare in casa senza che i genitori se ne accorgano... Un certo Roger Waters Jr, di indubbia ispirazione pinkfloydesca, ci accusa di aver reso Zzap! inserto per spingere gli utenti 8bittiani ad orizzontarsi verso Amiga o PC. Non hai però ragionato sul fatto che, guarda caso, noi non vendiamo computer, bensì riviste, quindi, se cambi computer, non ci guadagniamo niente. Sparati... Ah, dimenticavo, oltre a dire questo ci ha anche definiti come traditori e vuole sapere il parere dei lettori...