

L'UNICO INSERTO  
PER COMMODORE 64

# RAM

XENIA  
EDIZIONI

Marzo 1993 - Nr. 76 - Anno VIII - Allegato a The Games Machine e non vendibile separatamente

**LETHAL WEAPON**  
IL PLATFORM DEL MESE!!!

**INTERNATIONAL  
SPORT CHALLENGE**  
SUMMER GAMES, DOVE SEI?

**WWF2  
EUROPEAN RAMPAGE TOUR**  
LA CONVERSIONE DI GOMMA PIUMA!!!

**UTILISSIMO BOVABYTE!**  
COME GIOCARE A SCUOLA  
SENZA TEMERE LA PROF!

## ANCHE I VIDEOGIOCHI SI TINGONO DI ROSA

**I**nsomma, certo che questa vita di videogiocatori ci ha un po' stufati. No, non fraintendetemi, non sto dicendo che videogiocare non ci piaccia più, è che tutti noi redattori siamo costretti a lavorare... soli. Soli?, replicherete voi con aria davvero stralunata... "ma se siete in più di mille!".

Già, è vero, ma il mio "soli" è da intendersi in senso... accoppiamentoso, voglio dire che siamo tanti Adamo senza la propria Eva, e noi le costole certo non ce le togliamo.

Ma a quanto pare, in questi favolosi anni 90 anche le ragazzine hanno deciso di mollare le Barbie e si sono messe a giocare al Game Boy: tanto per farvi un esempio, la truccatrice e la parrucchiera di Gabriella Golia, sempre all'erta in studio per "mettere a posto" capelli e trucco della nostra partner televisiva, sono maniache di Game Boy e passano intere giornate a sfidarsi come delle forsennate... peggio che noi maschietti! Per non parlare poi di Federica Panicucci, che ormai si dedica solo ed esclusivamente al culto del videogioco portatile. Insomma, la videogiochite si è trasmessa anche alle femminucce, e anche qui in Redazione l'aria di Eva si fa sentire, grazie a Silvia, Cristiana ed Eloisa (quest'ultima dovrete conoscerla da un sacco di tempo, ma le prime due sono una vera e propria novità a cui do ufficialmente il benvenuto), che con la loro scia redazionale ci stanno regalando recensioni tutte... rosa! Compliment!

Stefano Gallarini

## ZZAP! SCOUT?

**P**ercorrendo le pagine di The games Machine, ci si può imbattere nelle rubriche più disparate. Una delle tante, che colpisce mediamente tutti i lettori, è certamente il Talent Scout.

Questo perché riuscire a programmare un intero gioco è un po' il sogno di tutti i giocatori, e chi ha provato a vede-



re qualcosa che 'gira' senza troppi problemi sul suo computer conosce la gioia che si prova. Accidenti, possibile che su tanti lettori di Zzap! nessuno è in grado di farci vedere qualcosa di bello - e



fatto da lui - che giri sul Commodore 64? Immagini, suoni, e perchè no, demo giocabili sono sempre ben accetti, soprattutto se ci arrivano su dischetto!! Che ne so, potreste sempre essere pubblicati, no? Non vale la pena tentare?

Paolone

## I venti titoli più giocati dai lettori

**C**ari lettori e care lettrici (soprattutto quest'ultime) eccomi in procinto di commentare l'ennesima Megaclassifica. Se avete dato una veloce occhiata alla suddetta, avrete notato sicuramente che la cara Elvira la fa ancora da padrona nei vostri cuori, mentre nelle posizioni di rincalzo sono sempre i soliti due o tre giochi che si rincorrono. Al quinto posto è salito Crazy Cars III (recensito a suo tempo da BDM) ed al nono è giunto Rampart (recensito da me stesso medesimo in persona). Nuove entrate sono Cool World e Flimbo's Quest rispettivamente in sedicesima e in diciannovesima posizione, mentre "sgommano" Rodland e Championship of Europe. Ed anche per questa volta è tutto. E come sempre stilate classifiche, stilate...

JACK

- 1- ELVIRA II
- 2- HUDSON HAWK
- 3- CREATURES II
- 4- TURRICAN II
- 5- CRAZY CARS III
- 6- THE COOL CROCK TWINS
- 7- MICROPROSE SOCCER
- 8- CREATURES
- 9- RAMPART
- 10- ROBOCOD
- 11- MITH
- 12- SPACE CRUSADE
- 13- SUPER MONACO G.P.
- 14- BUBBLE BOBBLE
- 15- BUDOKAN
- 16- COOL WORLD
- 17- LAST NINJA III
- 18- CATALYPSE
- 19- FLIMBO'S QUEST
- 20- FANTOZZI CONTRO TUTTI



Editore: Xenia Edizioni Srl - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano  
 Direttore Responsabile: Elisabetta Broli  
 Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini  
 Capo Redattore: Paolo Besser  
 Redattori: Cristiana "Cri" Marchini, Davide "Dave" Corrado, Emanuele "Shin" Scichilone, Giancarlo "Jack" Albertinazzi, Giancarlo "JH" Calzetta, Luca "Luke" Rey-

naud, Raffaele Sogni, Silvia Patanè, Stefano "BDM" Petruccio  
 Segretaria di Redazione: Roberta "Roby" Zampieri  
 Caricature: Eloisa Scichilone, Rudy Mascheretti  
 Psicologa di Redazione: Maria Vilardo  
 Lavacessi: Geims "000" Tonn  
 Progetto Grafico e Videoimpaginazione: Studio Gandolfi

Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78  
 Fotolito: European Color di Lavezzi, Milano  
 Arretrati: fino al nr.73 il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni Srl - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano.

# PAROLA DI ZZAP!

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

**E**ffettivamente, Zzap! rimane, a tanti anni dalla sua nascita, la rivista col sistema di valutazione più intuitivo sul mercato. Tutta via,

alcuni lettori (soprattutto quelli più recenti) si sono trovati in difficoltà con le voci della pagella o si sono persi tra i commenti. E così ecco a voi questa paginetta dove troverete tutte le indicazioni necessarie. Di solito, nella sezione di testo che state 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 veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

## MEDAGLIA D'ORO

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 il succitato bollino.



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 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.



### 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' DI NUOVO PRIMAVERA

### UTILITY 4

Questo mese Zzap! inizia con... Uno splendido programma per poppanti!

### WWF2 EUROPEAN RAMPAGE 5

Cosa vi avevamo detto a proposito del Wrestling, sul numero scorso?

### LETHAL WEAPON 6

Il gioco di copertina varrà ben la lettura della sua recensione, no?

### INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE 7

Il ritorno dei multievento mutanti

### BUDGET 8

Solo due titoli a poco prezzo, ma c'è pure una medaglia!

### BOVABYTE 10

Una guida completa per chi vuole imboscare la propria console portatile a scuola, senza temere la prof!

### TOP SECRET 12

Chi di voi non conosce questa rubrica? Tu là in fondo!? E allora vai a pag 12 che Luca ti aspetta al varco.

### POSTA 14

La più amata dagli Italiani!

### PER VOI FROLLOCONI 17

Se trovate questa pagina, o siete dei maghi, o siete scemi, perché Zzap!, di pagine, ne ha solo 16!!!

### DESAPARECIDOS

Vi avevamo promesso i video, lo so, ma di spazio proprio non ce n'era. Non ce ne vogliono poi i possessori di computer Spectrum ed Amstrad, ma questo mese proprio non avevamo nulla... C'est la vie.

FIRST CLASS

## the Shoe People

**Dopo il libro intitolato "mai più bocciati" ecco a voi un altro strumento affinché i vostri bambini riescano con successo a scuola!**

**Q**uesto a patto, ovviamente, che abbiate dei bambini (per la serie come sono intelligente...). Ma procediamo con ordine: in effetti sono rimasto assai stupito quando il caro Paolone mi ha schiaffato in mano il suddetto programma, vuoi perché rideva con aria urfida, vuoi perché stavo preparando un esame ed avevo già un sacco di cose da fare. Successivamente capii il perché del ghigno maligno: First



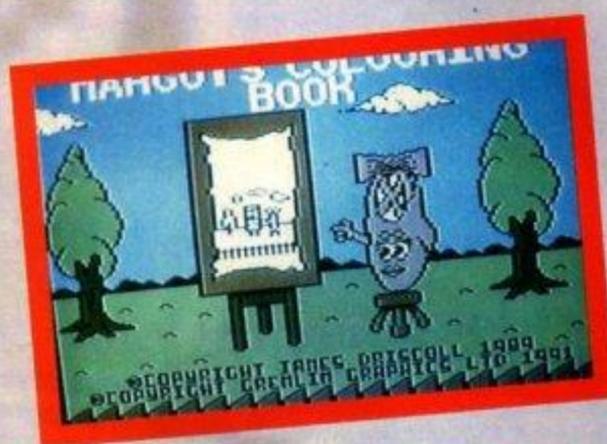
Class non era altro che un gioco educativo per bambini! (ero sicuro di averlo affidato in mani esperte... NdP) Compiaciuto della cosa infilai immediatamente il dischetto nel drive e osservai con curiosità tutto quello che appariva davanti ai miei occhi. Facciamo subito una premessa: FC è interamente in inglese, questo perché è destinato ai bambini inglesi, penso comunque che possa tornare molto utile anche a quelli Italiani che stanno iniziando a masticare un po' di inglese alle elementari. Nel dischetto sono contenuti due differenti giochi, uno un po' più "intellettuale", l'altro più "pratico" che "teorico".

Nel primo dovrete accompagnare il vostro amico Trampy a trovare i suoi amici. In questa fase il bambino osserverà Trampy che cammina per un sentiero, questo finché non incontra un oggetto. A questo punto sarà il bambino ad impugnare il joystick e spetterà a lui rispondere ai vari quesiti. A seconda del percorso e del livello di difficoltà selezionato potranno essere richiesti lo spelling (per intenderci la sillabazione, NdD), l'identificazione con la corrispondente parola associata (ce ne saranno altre tre che non c'entano niente, quindi il bambino dovrà attuare una scelta ragionata) e l'identificazione dell'oggetto uguale (potrà sembrarvi stupido, il bambino dovrà identificare l'oggetto trovato ed andarlo a cercare in una lista di oggetti differenti. Questo lo aiuterà ad identificare gli oggetti attraverso la loro forma). La difficoltà degli enigmi varia, come ho già detto prima, con il livello di difficoltà. Il secondo gioco è, invece, una sorta Deluxe Paint dei poveri, in cui il bambino potrà esprimere la propria fantasia disegnando svariate figure.

Questo programma è da mostrare a tutte quelle persone che dicono che i computer servono solo per giocare!!

E dai, Stefano, non essere così categorico! In fondo è un ottimo esempio di come si possa usare il proprio Commodore 64 anche a scopo educativo.

Secondo me il programma è di pregevole fattura, ben congegnato e, soprattutto, è una simpatica idea. Serve ad avvicinare il bambino al computer in maniera più intelligente rispetto ad uno shoot'em up, e poi potrebbe anche rivelarsi utile a passare qualche ora insieme. Non al mercato, ovviamente....



OTTANTA? uffa! Se un genitore lo porta al mercato alla bancarella delle scarpe, si diverte di più, il figlio!!!



Se devo essere sincero mi aspettavo First Class una bella tavolata galattica. Questo perché non mi era mai capitato sotto tiro un programma di questo genere. Ho cambiato idea quando lo ho caricato ed ho iniziato a "giocarci". Ho provato ad immaginare a cosa mi sarebbe servito se fossi stato un bambino. Innanzitutto sarei stato curioso ed avrei giocato, quindi mi sarei buttato sullo spelling delle parole e sull'identificazione degli oggetti. Morale della favola, avrei imparato nuovi vocaboli inglesi. La possibilità poi di poter vedere la risposta esatta in caso di errore mi avrebbe aiutato a non ricadere sempre negli stessi sbagli. Vi ricordo che il gioco è consigliato per bambini intorno ai sei anni in Inghilterra, cosa impossibile però in Italia, in quanto a sei anni un bambino a malapena riesce a leggere e scrivere in italiano, figuriamoci in inglese! Lo consiglio quindi a bambini di circa 8 anni, periodo in cui, se non mi sbaglio, il bambino ha il suo primo contatto con la lingua straniera.



**PRESENTAZIONE** 75%

Stile cartonistico ma niente di più. Un piccolo racconto di trampy ed i suoi amici è stato allegato alla confezione.

**GRAFICA** 80%

Stile cartoon, forse quella che può maggiormente piacere ad un bambino.

**SONORO** 60%

Sil imita a qualche jingle qua e là. Niente di più.

**APPETIBILITA'** 90%

Tutti i bambini sognano di studiare divertendosi...

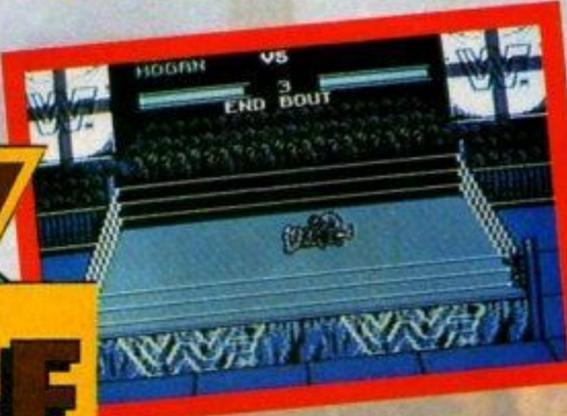
**LONGEVITA'** 70%

Una volta superati tutti gli "enigmi" l'interesse è destinato a precipitare...

**GLOBALE** 80%

Un esperimento che ogni genitore moderno dovrebbe tentare con il proprio figlio.

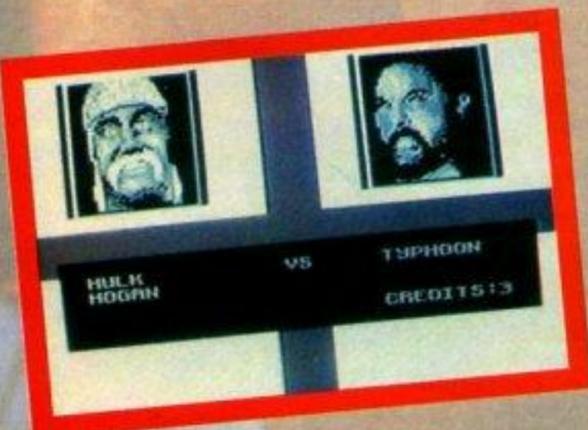
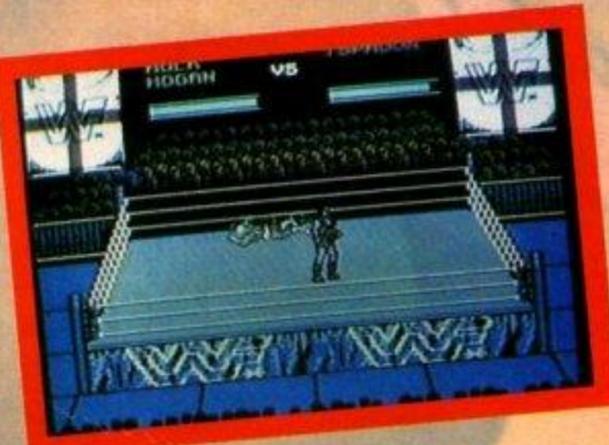
**WWF**  
**EUROPEAN RAMPAGE**



**I gichi di wrestling spuntano sul mercato come funghi, hai appena recensito l'ultimo arrivato ed ecco spuntarne fuori un altro, e per essere più precisi WWF2!**

**P**otrei a lungo dilungarmi sul fatto che il Wrestling mi sta sulle scatole (per non dire qualcosa di peggio, NdD), che non lo ritengo uno sport ma solo una pagliacciata in costume, degna dei clown e degli acrobati da circo più abili, che vorrei fare a pezzi con la motosega Hulk Hogan e i suoi amichetti eccetera, ma lo dico ogni volta che mi tocca recensire un gioco di questo genere, quindi vi risparmio la tritiera. Bene, cominciamo dall'inizio: è stato organizzato un campionato europeo dello sport dei panzoni in costume e tutti i nomi di spicco del Wrestling, a partire da Hulk Hogan fino ad arrivare a Macho Man o Ultimate Warrior sono stati invitati a parteciparvi. Il vostro compito sarà quello di guidare uno di questi nerboruti personaggi alla vittoria del campionato (due personaggi se giocate in doppio). Le regole di questo "sport" sono abbastanza semplici, le ricordo comunque per i più smemorati: innanzitutto si combatte in un ring (simile a quello che usano i boxer) quadrato di non so quali dimensioni, per lottare si possono utilizzare tutte le parti del corpo (testate, gomitate, culate, unghiate, pugni), in parole povere potete combattere colpendo come meglio credete. L'incontro termina quando uno dei due contendenti viene "messo a

tappeto" (modo molto grazioso per indicare che lo dovete picchiare pesantemente, fino a sbatterlo giù). A differenza del pugilato mettere a tappeto significa però immobilizzare l'avversario per tre secondi consecutivi. Basta, fine della lezione. Chi ha seguito il C64 da molti anni ha sicuramente visto altre simulazioni sportive di Wrestling. Ora non me le ricordo tutte, ma mi sembra che la migliore (almeno secondo me) sia stata quella realizzata dalla mitica Epyx. Tutte le altre sono risultate delle emerite schifezze. Purtroppo la cosa non cambia molto per questo WWF2. Il gioco ha mantenuto le stesse pecche del suo predecessore. Il difetto più grande è sicuramente la limitatezza di mosse, veramente poche e la scarsa giocabilità. Non credo che molti giocatori siano disposti a giocare "a minestrone" (espressione colorita di mia invenzione che indica il direzionamento del joystick in modo casuale, NdD), e questo non è tutto. La grafica è microscopica e mal disegnata (i giocatori sembrano tutti rachitici) ed il sonoro non è nulla di meglio.



Vabbè, forse Dave ha un tantino esagerato: è vero, la grafica ed il sonoro non sono niente di eccezionale, tuttavia non mi sembra vero che il gioco sia così ingiocabile. Forse non capirete subito come si fa a controllare il vostro personaggio, fateci un po' di partite e vedrete che le cose un po' cambieranno. In effetti giocare con un tastato solo è un po' limitativo, peccato che nessuno abbia mai progettato un joystick a due tasti o più tasti da utilizzare in queste situazioni. Vi consiglio comunque vivamente di osservarlo molto accuratamente prima di acquistarlo.



Vi stanno simpatici Ultimate Warrior, Macho Man e Hulk Hogan? Ad eccezione dei primi due la mia risposta è un categorico **NO!** Come spesso succede le licenze vengono sfruttate per vendere un gioco che tecnicamente fa schifo. Ci troviamo di fronte proprio a un caso simile, carina la presentazione, gioco pessimo con giocabilità zero, appetibilità minima (almeno secondo me, ma tanto non mi ascolta mai nessuno fin quando non si accorgono che ho ragione), cosa che comunque capita regolarmente) e grafica lillipuziana. Ok, giocate a 1K+ e nun ce scassate.



Non mi sembra che la Ocean si stia impegnando molto in questo periodo, e non mi riferisco solo al C64, ma anche ai giochi su Amiga eccetera. Ogni nuovo titolo mi sembra sempre più superficiale, a partire da WWF2. Che senso può avere fare uscire un prodotto che non presenta alcuna milgioria rispetto all'episodio precedente? Forse per la grafica si può anche chiudere un occhio, ma quello che mi ha fatto più incavolare è la giocabilità. Il controllo del personaggio mi sembra molto approssimativo, così come i movimenti del nostro avversario, per nulla convincenti o reali, sembrano quasi casuali. I caricamenti sono lunghi ed il multiloop non è stato ben gestito. Se a ciò aggiungiamo il fatto che si tratta di un titolo a prezzo pieno il giudizio non può essere che negativo. Non mi sono mai sentito incentivato a giocare a WWF, tantomeno giocherò mai a WWF2.



<b>PRESENTAZIONE</b>	<b>70%</b>
Istruzioni scarse e presentazione nella norma. Caricamenti lunghi e mal distribuiti.	
<b>GRAFICA</b>	<b>49%</b>
In effetti i giocatori sembrano un po' rachitici.	
<b>SONORO</b>	<b>70%</b>
Le solite musicchette nella norma.	
<b>APPETIBILITÀ</b>	<b>80%</b>
Di richiamo per la massa...	
<b>LONGEVITÀ</b>	<b>40%</b>
Chi non è sadico non ci gioca più di due o tre volte.	
<b>GLOBALE</b>	<b>60%</b>
Un altro prodotto di basso livello della Ocean.	

**Avete voglia di cimentarvi in un bel gioco NUOVO per il vostro caro, fido, quasi sempre verde Commodore 64?**  
**Si? Bene, allora cuccatevi stà recensione e caso mai dopo pure il gioco...**

**S**ono sempre stato un grande appassionato di Mel Gibson, e in particolare modo del personaggio che porta il glorioso nome di Mad Max (lo stesso nome che do al caporedattore di TGM quando vado con lui in macchina), le sue avventure ambientate in un'era post-nucleare mi mandano ancora oggi letteralmente in solluchero il cervello. La trama del gioco in questione non ha assolutamente niente a che fare con quello detto fin'ora, ma ha la peculiarità di avere lo stesso protagonista... non è abbastanza? Noo? E a me non interessa, il pezzo sopra non lo cancello, ecco! Comunque, non disperate, la tra-

tellanti per aver sventato una rapina (guai a chi mi dice che le rape piccole non si sventano) (alla mia ragazza ho regalato un gioiello comprato dall'idraulico sotto casa: era un rubino molto piccolo... Un rubinetto... Così impari, Raffaele, a scrivere certe vaccate... NdP) vi recate dal vostro amico Capo e gli dite: "Capo, Capo, ho sventato una rapina, e mentre venivo qui ho notato che nella rapa, anche se piccola, c'erano un fottio di armi" alché il capo con un sorrisino ironico vi dice: "Quale rapina? Quali armi?". Avete le mani legate, e in quel momento non ci potete fare niente; dovete soltanto aspettare l'occasione buona per mettervi in mostra. Il tempo però stringe perché il sempre più affabile capo vi dice che se non risolvete cinque difficilissimi casi(ni), vi manderà a spostare le m a c -



# LETHAL WEAPON



ma, quella vera, ve la descrivo subito; voi, vestite i panni di un poliziotto (senza macchina e senza paura, ma che va via senza pulire il water...) che è stato vittima di una congiura, infatti, per aver "inavvertitamente" fatto scoppiare un piccolo palazzo, viene ignobilmente degradato e costretto a lavorare per la strada come un poliziotto comune (come può essere ingiusta a volte la vita). Per riscattarvi, però, decidete di scoprire qualcosa di molto losco. Passano i giorni e finalmente arriva la grande occasione. Tutti contenti e sal-

chine in sosta vietata durante i giorni del lavaggio delle strade. Avete sempre odiato quel lavoro e quindi accettate di buon grado l'opportunità datavi dal sempre più megasimpatico superiore. Le cinque missioni sono in ordine di difficoltà e precisamente il ritrovamento di denaro sottratto ad una nave piena di poliziotti; trovare e fermare un gruppo di terroristi i quali si divertono a girovagare per le fogne della città; riuscire a liberare Leo Gets che è stato rapito da chissà chi; recuperare dei proiettili da arma da fuoco nascosti da chissà quale quale zuzzurellone e infine uscire dal commissariato di polizia (luogo in cui sono stati nascosti i proiettili) attraverso un condotto di ventilazione. Puf, bene, ora

Non mi dispiace, non mi dispiace proprio, questo nuovo gioco Ocean è discretamente divertente e di pregevole fattura senza eccellere in nessun particolare campo; c'è comunque da dire che col film ha ben poco a che fare, un semplice platform, inferiore a molti, ma discretamente divertente. Graficamente siamo messi bene e il sonoro è nella media. Per ciò che concerne la giocabilità ho qualche dubbio, a volte infatti il gioco risulta abbastanza difficile. In definitiva Lethal Weapon è consigliato ai fan del film e, solo in un secondo tempo, ai maniaci dei platform...



che vi ho descritto a brevissime linee la trama del gioco, passiamo ad analizzare la fattura tecnica di Arma Letale. Saltate al commento e nun ce rompete!

Se devo essere sincero da Lethal Weapon mi aspettavo esattamente quello che in questo momento mi trovo davanti: un platform realizzato discretamente che non si discosta dalla massa in nessuna sua caratteristica. E' un platform normalissimo, che consiglio solo a coloro cui "va a genio" il genere. Per gli altri potrebbe essere comunque un titolo valido in questo periodo (oramai cronico...) di magra (concordo pienamente... anche se non credere che con questa frase semi-emocidoplettica non ti spetta la tua randellata quotidiana... NdMary).



Graficamente è abbastanza gradevole, lo sprite principale è disegnato più che discretamente e anche la sua animazione è abbastanza buona; peccato per il cattivo uso dei colori, infatti sono decisamente smorti. La parte sonora non dispiace eccessivamente, anche se si sarebbe potuto fare di meglio, specialmente per quanto riguarda il rumore delle pistole degli antagonisti quando sparano. Per quanto riguarda la giocabilità mi sembra a livelli abbastanza alti, il personaggio che manovrate corre via veloce e risponde molto bene ai comandi, anche la difficoltà devo dire, è ben calibrata. La ciliegina sulla torta poi viene messa dall'opzione di poter scegliere se usare Mel o Danny per affrontare la vostra avventura; ognuno con le proprie specifiche qualità tecniche, ad esempio, Mel (o Riggs nella storia) è molto più bravo di Danny (o Murtaugh nella storia) ad usare le mani, mentre Danny ha un'arma con maggiore potenza di sparo. Cos'altro dire, se non che è un gioco che tutto sommato consiglio a tutti coloro che si vogliono divertire con un gioco che non sia un budget o che non sia marcato KIXX.



<b>PRESENTAZIONE</b>	<b>80%</b>
Non male, sì, in fondo più che accettabile.	
<b>GRAFICA</b>	<b>80%</b>
Nitida, anche se i colori potevano essere più vari.	
<b>SONORO</b>	<b>78%</b>
Avrebbe potuto essere più curato.	
<b>APPETTIBILITA'</b>	<b>88%</b>
Finalmente un bel gioco nuovo per l'intramontabile...	
<b>LONGEVITA'</b>	<b>85%</b>
Avrete senz'altro voglia di finirlo.	
<b>GLOBALE</b>	<b>84%</b>
Consigliato a chi non ce l'ha	

# INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

L'

ennesima simulazione multievento fa la sua comparsa sul monitor dell'ormai catoblepo Commodore 64,

e questa volta c'è veramente poco da dire.

Gli sport compresi sono quattro: nuoto, ciclismo, tiro a segno e maratona. Mi sembra inutile starvi a spiegare singolarmente le varie discipline perché lo ritengo basilamente inutile e perché voglio proprio vedere chi non le conosce...

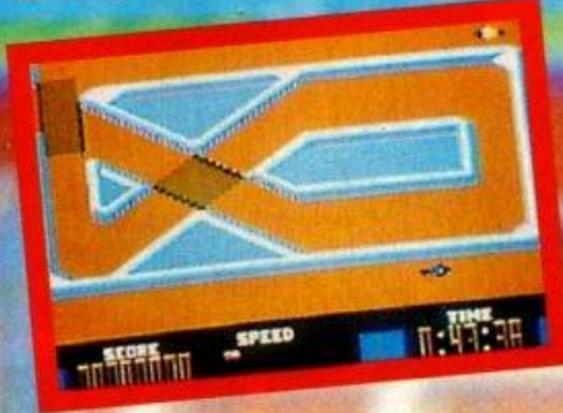
Non c'è quindi niente da dire se non che è presente la possibilità di giocare in due contemporaneamente e che l'ordi-



ne delle discipline a cui dovrete partecipare dipende esclusivamente da voi (a vostra discrezione...)

Ah! Un'ultima cosa, prima di lasciarvi ai commenti: la Maratona è divisa in tre tappe ed è quindi consigliabile alternare le varie discipline alle suddette.

Uao, favoloso! Quando ho visto la confezione, c'era uno che correva via come il vento, mentre dietro, in un riquadro, c'era uno con una pistola in mano. Allora ho connesso le cose: quello là scappava perché l'altro gli voleva sparare. Solo che poi c'erano pure uno in bicicletta e un altro che nuotava. Non capivo assolutamente il nesso tra cotali individui, quando, improvvisamente, ho escogitato un'altra delle mie mirabolanti soluzioni: quello in bici vuole tirare sotto quello che nuota. La direzione, infatti, è quella giusta! Mi piacciono un casino 'sti puzzle game. Compratelo solo per la confezione, che ne vale davvero più che la pena!!!



**BDM (BAD)**  
Che schifo che schifo e ancora che schifo, dov'è andata a finire la mia bella Epix, Summer Games, California Games e tutti gli altri? In questo International Sports Challenge l'unico pregio che c'è è la scatola, strutturata bene non ingombrante ma robusta. A parte gli scherzi questo International Sports Challenge racchiude tutti i difetti dei giochi Epix dimenticandosi dei pregi; compratelo solo se siete maniaci dei giochi sportivi multievento e non tenete molto né alla grafica (stile Legoland) né al sonoro, la giocabilità si salva appena. Alla prossima.



Un gioco che, a mio parere, non aggiunge niente alla caterva di software presente nell'ormai bimillennaria soffitta del C64. Graficamente realizzato in maniera appena sufficiente, il gioco sfoggia come sua arma d'attacco una discreta giocabilità che, tuttavia, non raggiunge livelli soddisfacenti per assicurare una buona dose di divertimento. Nella media, come ormai quasi tutti gli ultimi prodotti.



**PRESENTAZIONE** 71%

Confezione standard e schermata delle opzioni discreta.

**GRAFICA** 64%

L'aspetto più scialbo dell'intero gioco.

**SONORO** 76%

Effetti sonori e musiche piacevoli, anche se a volte l'insieme risulta un po' confuso.

**APPETIBILITA'** 82%

Un gioco sportivo è sempre di richiamo...

**LONGEVITA'** 73%

Qualche volta ci ritornerete sopra, ma con sempre più scarso entusiasmo...

**GLOBALE** 77%

Né così né pomì, provatelo prima di comprarlo, se potete....

# GLOBETROTTER

**Ma a pallacanestro non si giocava con la mani?**

**S**embra proprio che ogni regola di questo sport sia stata stravolta: del basket infatti in Globetrotter è rimasto solo lo scopo finale, cioè mettere la palla nel canestro. Per fare ciò, voi avrete a disposizione una palla che (magia!) rimbalza da sola e una specie di coperchio per pentole con cui imprimere alla palla la direzione desiderata. Inoltre in questo futuristico basketball il vostro avversario non è di carne e d'ossa, ma è uno spietato cronometro che vi concederà sempre troppo poco tempo per terminare il livello che vi si para davanti. Attraversere-

te un sacco di caverne per fare 'sto benedettissimo canestro e dovrete anche stare molto attenti a non bucare la vostra palla: sul soffitto e sul pavimento ci sono pericolosi spuntoni che vi faranno esplodere il vostro caro palloncino. Consiglio: non cercate di fare rimbalzare la palla per terra come si fa normalmente; fatela invece rimbalzare

Uffa! Io volevo giocare a pallacanestro e invece mi sono trovato di fronte a questa sottospecie di basket futuristico. Devo proprio ammettere che non mi è piaciuto questo gioco e che gli ho dato la sufficienza solo per la grafica squallida ma abbastanza funzionale. Uno dei lati peggiori di Globetrotter è senza dubbio la giocabilità: risulta così poco naturale far muovere una palla che palleggia da sola usando un "coperchio da pentolone" che vi passerà presto la voglia di provare a fare canestro. Tutto questo è "accompagnato" da un sonoro da dimenticare. Consiglio per l'acquisto: volete anche comprarlo?



<b>PRESENTAZIONE</b>	62%
Per me non va oltre la sufficienza...	
<b>GRAFICA</b>	65%
Discreti gli sprite (ma preferisco i chionotti) e lo scrolling non è proprio da suicidio.	
<b>SONORO</b>	50%
Cosa?!?	
<b>APPETIBILITA'</b>	60%
Il nome potrà trarvi in inganno, ma solo quello...	
<b>LONGEVITA'</b>	50%
Una volta incominciato avrete già finito.	
<b>GLOBALE</b>	62%
Non oltre il minimo accettabile...	

... sul vostro "coperchio" posizionato storto per darle la direzione che volete: recupererete tempo prezioso!!!



# DIZZY PRINCE OF THE YOLK FOLK

**Ed ecco a voi l'ultima, fantasmagorica, fantascientifica e psicoanalitica avventura di Dizzy!**

**S**o cosa molti di voi potrebbero domandarsi, e chi cavolo è costui? Male, non avete studiato!! Si dà infatti il caso che Dizzy sia un personaggio molto popolare in In-

ghilterra e, a causa delle catere di giochi prodotti, anche qui in Italia. Ora non ricordo bene quanti titoli siano già usciti, ma penso almeno sei o sette. Dizzy, per chi ancora non si è reso conto di chi stia parlando, è una specie di uovo bianco con le scarpe rosse, che si muove come un deficiente e saltella rotolando in aria. Ancora una volta il noiosissimo e fetido Rockwart il Troll ha rapito la vostra amichetta del cuore, una certa Pogie e l'ha portata nel suo sinistro maniero. Ah, mi sono dimenticato che la vicenda si svolge ai tempi di ré Artù e i cavalieri della tavola rotonda, cosa non del tutto marginale, visto che nella vostra avventura necessiterete anche dell'aiuto del re in persona. Beh, come vi dicevo prima il vostro compito fondamentale sarà quello di aiutare Dizzy a ritrovare la sua amata Pogie, muovendosi tra le differenti locazioni e risolvendo differenti enigmi. Lo schema di gioco è quello classico usato per tutte le altre avventure di Dizzy, i



livelli sono divisi in schermate diverse, un menù vi indica tutti gli oggetti raccolti, starà a voi poi usarli al momento opportuno. Forse l'unica pecca del gioco è la grafica, quasi monocromatica (sullo schermo compaiono al massimo tre o quattro colori per volta), molto simile perciò ai giochi made in Spectrum. Direi comunque che Dizzy merita almeno una vostra occhiata.

Non mi era mai capitato di giocare ad un'avventura di Dizzy e così l'ho trovato abbastanza divertente, anche se la grafica lasciava un po' a desiderare. Per quanto riguarda il sonoro non ho nessun punto da fare, la colonna sonora è divertente, anche se, alla lunga, può risultare decisamente noiosa (c'è sempre il volume regolabile dal monitor...). Il personaggio è molto buffo quando si muove, soprattutto quando rotola, peccato che lo sprit sia definito da un solo colore (il bianco!). Vi consiglio comunque di dargli un'occhiata.



<b>PRESENTAZIONE</b>	50%
Istruzioni scarse e nulla di stupefacente per quanto riguarda la presentazione vera e propria.	
<b>GRAFICA</b>	60%
Monocromatica, essenziale ma ben definita.	
<b>SONORO</b>	70%
Musichetta allegra ma alla lunga ripetitiva.	
<b>APPETIBILITA'</b>	70%
Se vi sono piaciuti gli altri episodi non potrà non interessarvi anche questo...	
<b>LONGEVITA'</b>	60%
Alla lunga inevitabilmente ci si annoia.	
<b>GLOBALE</b>	65%
Consigliato solo agli amanti della saga.	



# Pipe Mania!!



Allora c'è tutto: tubi di ricambio, chiave a pappagallo, silicone e..... un salvagente!!!

**A** cosa serve il salvagente? Beh, sapete com'è, non ho mica il diploma di idraulico e potrei sempre sbagliare a montare qualche tubo. Che cosa c'entra l'idraulico con questo gioco? Presto detto: voi dovrete impersonare un audace ometto (che si vede solo nella schermata iniziale) che, mandato in cantina dalla moglie per controllare la vecchissima tuba-

Questo giochino semplice ma ben fatto mi ha proprio impressionato: mentre molte software-house si dedicano con particolare attenzione alla grafica dei loro prodotti per fare presa sul mercato videoludico, ecco che rispunta questo Pipemania: grafica essenziale, giocabilità elevata, divertimento assicurato. Poteva non prendere la medaglia d'oro? E' un gioco veramente intelligente, che stuzzicherà sicuramente la vostra astuzia. Che dirvi di più? Io vi consiglio di comprarlo al volo, anche perchè il prezzo non è elevato.



Si chiama Zukketti®, la libertà, di fare con l'acqua, tutto ciò che ti va... Uffa, quando ho visto la copertina del gioco pensavo fosse la conversione di Mario o, al limite, dello spot che ho canticchiato poco prima. E invece niente! Non c'è Mario, non c'è Luigi, non ci sono le tartarugine e nemmeno la sgnacchera dello spot della Zukketti®. E io non ci gioco più, ecco!!!



Dai Paolo lasciami giocare... Insomma la pianta o di rompere? Non vedi che sto giocando a PIPEMANIA? Ah, devo farti un commento? Subito: è veramente bello, ci passerete delle ore senza stancarvi e vi piacerà un casino. Non credo che lo finirete in fretta perchè livello dopo livello le difficoltà aumentano in progressione geometrica. Cosa vuol dire? Cosa ne so: l'analisi matematica fa vaneggiare...



tura dell'acqua, si trova di fronte ad una perdita colossale e deve ricostruire tutta l'intricata rete idraulica casalinga. Però il nostro ometto (e come poteva essere altrimenti? ndGK) è un po' sfortunato e non sempre tira fuori dalla sua borsona il tubo dalla forma giusta; così, mentre sarà impegnato a trovare quello giusto, l'acqua scorrerà... e scorrerà... finchè, arrivata fino alla fine della tubatura non ultimata... SPLASH! Sgorgherà fuori e inonderà tutta la cantina. Chi lo dirà alla sua "cara" mogliettina? Io, se fossi in voi, gli darei una mano a mettere i tubi giusti..... Ora, per quanto riguarda il gioco, è la conversione di un coin-op quasi perfetta: lo schema di gioco è pressoché identico e così anche l'impostazione, ma per i particolari tecnici vi lascio ai commenti.

**PRESENTAZIONE** 82%  
Molto carina la schermata iniziale e le istruzioni, benchè in inglese, sono esaurienti.

**GRAFICA** 90%  
Pressochè identica a quella del coin-op, non è bellissima ma è funzionale e la schermata di gioco non è mai confusa.

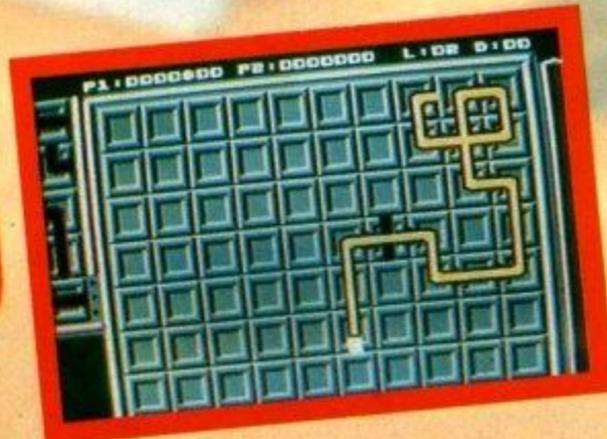
**SONORO** 70%  
Il lato debole di questo gioco: la musicchetta stanca un po'...

**APPETIBILITA'** 80%  
Vero che avete già voglia di giocarci?

**LONGEVITA'** 95%  
Un tubo di qui, uno di là, un'altro su e uno giù... Come sono già due ore che gioco? Ma se ho appena iniziato...

**GLOBALE** 90%  
Merita sicuramente la vostra attenzione, perchè i giochi divertenti per C64 in questo periodo sono veramente pochi...

No, Jack, non la pianto, anche perchè ho fretta di terminare questa recensione per tornare a giocare a Pipe Mania! Che volete farci, è decisamente uno di quei giochi rompicapo che ti piangono e non ti lasciano più andare via. Non vi dico che patemi ogni volta che devo proseguire la tubatura e non mi vengono i pezzi adatti! E cosa dire poi, quando l'acqua sta per traboccare e l'indicatore dei pezzi rimanenti è ancora ben lontano dall'"end of level"? Decisamente uno di quei giochi che non hanno bisogno di grafica VGA o di suono stereo, ma che ti acchiappano per la loro incredibile giocabilità. Fate che sia vostro, se già non l'avete.



DIVERTENDOSI A SCUOLA CON

# BOVABYTE

senza farsi beccare!!

Speciale Console Portatili  
**COME GIOCARE A SCUOLA  
 SENZA FARSI BECCARE**

Accusati di intrinseca inutilità all'interno della rivista, abbiamo deciso di scrivere questo articolo basandoci sull'esperienza di cinque anni di liceo scientifico...

PB= posizione del banco  
 Ad ognuna di esse va assegnato un valore compreso tra 1 e 10, lo zero non va usato MAI ed il dieci, possibilmente, nemmeno. I due estremi di cui sopra servono solo nei casi eccezionali. Purtroppo non

**D**al giorno che uscì il Game Boy, il 99% degli studenti videogioicatori, non pensò ad altro che di procurarsene uno, certamente non per giocarci in treno o sul tram, ma per rendere più interessante questa o quell'ora di scuola. Anche noi Bovas, nel bene e nel male, ci siamo divertiti a organizzare veri e propri tornei a California Games o Bat Man, il tutto sotto gli occhi incoscienti di questa o di quella professoressa e -questo- facendoci beccare solo due volte in due anni! Ma quale intrinseca maestria ci ha permesso di turlupinare in questo modo i nostri insegnanti, quali subdoli trucchi abbiamo fuggacemente utilizzato per giungere a tali invidiabili risultati? Il primo impulso sarebbe di non dirvi un emerito niente, così sareste andati avanti ad invidiarci, ma anche noi Bovas, ogni tanto, siamo magnanimi, e così... Direi che prima di cominciare la spiegazione vera e propria, sia meglio dare due dritte necessarie: 1) è meglio trovarsi negli ultimi banchi e 2) il "sottobanco" deve essere talmente pieno di roba, che dalla cattedra diventi impossibile vedere oltre. Diciamo questo perché, per comodità, la console portatile è meglio appoggiarla con una visuale di 45 gradi sul bordo del sottobanco, cosicché non vi affatichiate a tenerla sospesa in mano e possiate vedere lo schermo facendo finta di fissare tranquilli il quaderno, che si trova sul banco. Inutile dire che il volume della console va azzerato completamente, e che dobbiate comunque dare una parvenza di attenzione a quello che si sta facendo in classe. Bene, a questo punto, non ci resta che addentrarci nella spiegazione. A qualcuno potrà sembrare non meno noiosa della dimostrazione del primo teorema di Euclide, ma anche dietro le cose semplici c'è sempre un mucchio di teoria (e di leggi fisiche). In ogni caso, alla fine della lettura, saprete ben valutare se è il caso di rischiare il sequestro della propria console a scuola.

## TUTTO E' MATEMATICA

Non sembra vero, ma anche il rischio di cui sopra è calcolabile con il famoso Primo Teorema del Paolone, che andiamo adesso a dimostrare.

Per calcolare il rischio R di una partita a California Games su Lynx piuttosto che una a Qix su Game Boy, bisogna sempre considerare le seguenti variabili:

- CV= capacità visiva dell'insegnante di turno
- DP= dimensioni del portatile
- IU= imbecillità intrinseca dell'utente
- IP= imbecillità intrinseca del professore
- CC= comportamento dei compagni di classe



esistono mezzi scientifici o unità di misura universali per determinare questi valori. Per la variabile CV, tanto per cominciare, potete fare così: se l'insegnante di turno riesce ad individuare un foglietto a quadretti dalla cattedra all'ultimo banco, con sopra scritta una for-

# MALE MALE

(Carboni/Malavasi/Paolone/Jack/Carboni)

**P**er tutti gli amanti del Karaoke, ecco qui una canzoncina che potrete canticchiare ovunque vorrete, facendo però attenzione a non farvi sentire da Luca Carboni che potrebbe ammazzarvi. In ogni caso, cercate di usare un tono mesto che si addica alla situazione.

*Ho comprato anche la moto, usata ma tenuta bene  
l'ho pagata mille lire, era già da demolire  
Où, mi ci pagavo pure il caffè, con mille lire...  
lo so, questa notte m'incarcerò...  
Sono andato in autostrada, son finito fuori strada  
mi son schiantato contro il muro, ahia quanto era duro!!!  
Où, l'ambulanza mi porta via, da questa strada  
Alè l'autolettiga mi porta via... All'ospedale...Aaaaaahrhgh!  
Male male male mi son proprio fatto male*

*e adesso sono qua, chiuso dentro quest'ospedale  
No no Male male male sai che ognuno c'ha il suo male  
se sta dentro qui, e che ogni tanto gli fa tirare le cuoia  
Male male male sai che ognuno c'ha i dolori da curare qua  
per stare in camera e non uscire no no ye yeeee  
Son finito in chirurgia, m'han fatto anche l'anestesia  
m'hanno messo quattro chiodi e la placca d'argento  
Ma cosa son venuto fare, m'han fatto un male da morire!  
Vabbè, infermiera fammi un bidet per piacere...  
Alè con le stampelle ballo conte, ma mi fa male...  
Male male male ma perchè sono all'ospedale  
chiuso dentro qui, no non voglio restarci più no no no  
Male male male  
avevo voglia di abbracciare tutte quante voi  
infermiere belle dell'ospedale ale  
Male male male poi lo so che torno sempre  
a soffrire qui, in questo buco di ospedale...  
AD LIBITUM SFUMANDO*

PS: gli autori intendono dedicare questa canzone a tutti coloro che sono in traumatologia. Loro che sono alla neuro, ne sappiamo qualcosa....

mulina con carattere micoscopico, allora potete assegnargli un bel 9, se al contrario non si accorge dell'Urbis et Orbis Lingua aperto beatamente sul vostro banco mentre fate il compito di Latino, allora dategli un bell'1. La variabile DP ha invece dei valori ben definiti, asurgibili dalla seguente tabella:

GAME BOY CON LENTI E LAMPADE: 10  
ATARI LYNX MODELLO VECCHIO: 9  
ATARI LYNX NUOVO/GAME GEAR: 7  
GAME BOY/PC ENGINE GT: 5  
GIOCHI PORTATILI LCD NORMALI: 4  
MINI-SCHIACCIAPENSIERI: 2

Segue la variabile IU, che siccome vi pone in primo piano, è la più difficile da valutare. Se siete abili a nascondere le cose ed a fingere al momento giusto con scaltrezza, assegnatevi un 2. Se ogni tanto vi fate beccare a fare qualcosa che non va, datevi 5 o 6, altrimenti, se siete così frolloconci da farvi prendere sempre, un 9 ve lo meritate appieno. E c'è poco da rallegrarsi. Per fortuna,

se siete imbecilli voi, possono benissimo esserlo anche i vostri insegnanti. E la variabile IP serve proprio a valutare la loro incapacità di accorgersi delle "truffe". Se riuscite a convincere il professore che il Game Boy è in realtà una calcolatrice potete tranquillamente assegnare 10 a questa voce, se invece il prof (o la prof) è puntuale nell'accorgersi di ciò che "non va", allora date un 1 alla variabile IP. A questo punto si deve valutare, invece, l'intelligenza dei vostri compagni di classe o di banco: involontariamente, infatti, questi spesso portano al sequestro della console. Come? Continuando a guardare quello che fate, ad esempio, o curvandosi come dei beoti per vedere lo schermo... Se avete dei compagni "indifferenti" e che non continuano a chiedervi petulanti di farli giocare, date alla variabile CC il valore 1, al contrario fate voi. Manca infine la variabile PB, ovvero la posizione del banco. Come

al cinema, in classe i posti migliori sono sempre quelli in fondo. Se una classe ha un numero di file compreso tra 3 e 5, la variabile PB assume il valore di 2 moltiplicato per il numero della fila in cui vi trovate, cioè:

$$PB=2 \times N_{\text{fila}}$$

Altrimenti, se il numero delle file è maggiore di cinque, la formula diventa la seguente:

$$PB=\text{Int}(N_{\text{fila}} \times 10 / \text{Totfile})$$

Ovvero, la parte intera del numero della vostra fila (partendo dalla cattedra, of course) moltiplicato per 10 fratto il numero totale delle file. Ad esempio, la vostra classe ha 7 file di banchi, e voi vi trovate alla quarta fila.  $PB=\text{int}(4 \times 10 / 7) = \text{int}(5.71) = \text{circa } 6$  (meglio approssimare sempre per eccesso).

A questo punto, bisogna introdurre due medie:

$$FR=(CV+DP+IU)/3 \quad \text{dove FR è il "fattore rischio"}$$

$$FA=(PB+IP+CC)/3 \quad \text{dove FA è il "fattore aiuto"}$$

Bene, ponendo ora

$$r=FR-FA$$

otteniamo il Coefficiente di Rischio, ovvero un valore compreso tra -9 e 9 che mette a confronto ciò che aumenta il rischio e ciò che lo diminuisce. A questo punto basterà porre

$$R=(10+r)/2$$

e prendere la sua parte intera approssimando per eccesso. Otterrete così un più familiare valore compreso tra 1 e 10, che indica il rischio che correte: se è un valore minore o uguale a 4 giocate pure tranquilli, se invece è compreso tra 5 e 7, state in campana, se è 8 o più pensateci bene prima di giocare. Un'ultima nota: il valore  $10-DP$  si chiama "Coefficiente di Imboscabilità di una Console Portatile", ed è il valore a cui tutte le ditte costruttrici fanno sempre riferimento quando ne costruiscono una.

## TEOREMA DEL PAOLONE: VAI DI ESEMPIO!

**T**anto per illuminarvi, ecco a voi un esempio, calcolo per calcolo. La console è un Lynx nuovo, l'insegnante ha lo stesso quoziente intellettuale della nostra ultima professoressa di storia e filosofia, lo studente è di media furbizia ed alberga in quarta fila (su cinque). Ha dei compagni di classe mediamente furbi e per fortuna la sua prof ci vede poco. Le variabili sono dunque queste:

$$CV=4 \quad DP=7 \quad IU=4$$

$$IP=10 \quad CC=6 \quad PB=8$$

Bene, i risultati parziali sono i seguenti:

$$FR=5 \quad FA=8 \quad r=5-8=-3$$

Si giunge dunque ad un totale di

$$R=\text{int}((10-3)/2)=\text{int}(3.5)=3 \quad (\text{oppure } 4, \text{ approssimando per eccesso})$$

In quel caso, potete benissimo giocare tranquilli, ma fate comunque attenzione perché i prof hanno l'antipatica abitudine di girare per i banchi, chiamare la gente all'improvviso, ecc ecc...

# TOP SECRET

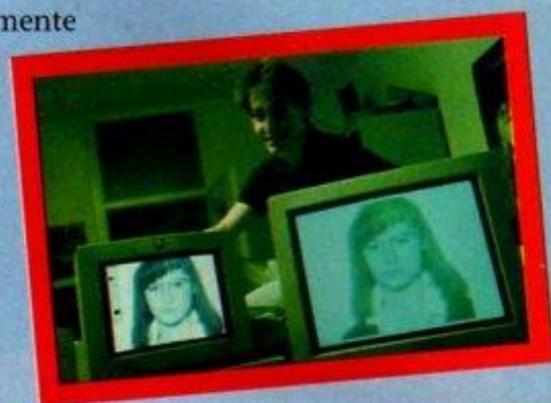
## UNA GIORNATA UGGIOSA

**D**opo aver passato tutto il mattino a letto in semi-coma (ronf per intenderci), il primo pomeriggio a studiare per il malefico esame di Chimica Generale e Inorganica (non ce la fa, non ce la fa...), la sera finalmente un po' con la mia ragazza (Ciao Chiara!) e dopo aver affrontato un duro corpo a corpo con il mio fratellone rompiballe (più sono caporedattori e più stressano) per il controllo del televisore, mi appresto alla stesura finale del Top Secret per la gioia di grandi, piccini e Paoloni. Accompagnato dalla melodia di Lucio Battisti, leggo, correggo, straleggo, controllo e batto il materiale da voi spedirci; che dire? Grazie. Anche se ormai Zzap! esce in forma iper-crunziata, voi cari lettori non ci avete abbandonato e continuate a starci vi-

cino come prima. Spero vivamente che continueremo a rimanere sintonizzati su queste pagine per molto altro tempo, e con voi al nostro fianco ne vedremo sicuramente delle belle.

LUKE

ZZAP! TOP SECRET  
CASELLA POSTALE 853  
20101 MILANO



### JAMES POND 2

(Commodore 64)

Volete arrivare là dove nessun Robocod era mai giunto prima? Bene (tanto la risposta è sicuramente sì), questo mese ho una collezione di consigli vari forniteci principalmente da Christian Seminara, che sicuramente vi aiuteranno parecchio nella vostra missione (accidenti però, la tua lettera è più confusa di camera mia nei momenti di massima entropia! (E ti assicuro che raramente faccio complimenti di questo genere)); comunque i ringraziamenti vanno anche a Paolo Chiantore per i suoi suggerimenti extra che ho integrato con il resto del testo. Orbene, passiamo al gioco.

- Per la prima parte non dovrebbero esserci grossi problemi. Attenzione solo ai teschi nascosti nei blocchi (quindi saltate solo una volta per farli uscire).

- Nella porta dove troverete i guanti da pugile e i pesi da culturista, andate sempre verso destra; quando la schermata si blocca, saltate e salite a sinistra. Qui troverete un blocco alto che non riuscirete a scavalcare; andateci comunque contro con un balzo e vi infilerete in un meandro dove troverete una vita. Ora andate a destra, scavalcate il vuoto da dove siete saliti e troverete un blocco premio; tirategli una zuccata e uscirà l'aereo, saltateci dentro e finirete lo schermo.

- Ora fino allo schema dei dolci non incontrerete nessuna difficoltà tranne forse nella parte dei cioccolatini nelle caverne: qui, dopo esser scesi per un tunnel, non appena vedrete il volatile, saltate scavalcando lui e l'uscita del barbiere che, se presa, vi rispedirà all'inizio dello schermo (provare per credere). A questo punto scenderà una piattaforma; saltateci sopra, salite ora fino in fondo, dopodiché saltate a sinistra, seguite la strada e troverete una vita. Ora tornate indietro e buttatevi di sotto tenendovi contro la parete a sinistra; troverete una strada che, se seguita, vi porterà ad un bivio in cui

una strada sale e una scende: per concludere il livello prendete quella che scende, per fare un bel po' di punti e guadagnare qualche vita, andate invece in alto (attenti però che è molto difficile ritornare indietro).

- Nel primo schema della paglia con gli orsacchiotti, appena iniziate, salite in cima all'ultima balla di fieno; appena scende la nuvola, prendetela, salite fino a vedere dei massi sopra di voi e saltate immediatamente a destra: nella prima buca che troverete buttatevi dentro e troverete lì l'uscita.

- Nello schema dei dolci, proprio all'inizio, saltate con un grande balzo sopra la piattaforma a destra e così via fino alla terza (e ultima); appena arrivati scendete di sotto stando sempre contro il muro a sinistra e troverete le ali. Dirigetevi ora verso l'alto (attenti al volatile) muovendo a scatti il joystick verso l'avanti. Non salite troppo e dirigetevi fino in fondo a sinistra, dopodiché salite dritti. Ora salite sempre e cercate l'uscita. Se per caso doveste morire, appena ricominciate saltate sulla prima piattaforma, mettetevi sull'estremità sinistra, allungatevi fino a sbattere contro un dolce, appendetevi, andate a sinistra e cadrete sopra un'altro dolce; a questo punto saltate sopra gli altri dolci verso destra fino in fondo e allungatevi. Andate un po' verso destra dopodiché buttatevi tenendo il joystick verso destra ed arriverete su una piattaforma. Buttatevi a destra e troverete ali e punti: da qui in poi dovrete finire lo schermo da soli.

- Nello schema delle bolle e della vasca da bagno, appena iniziate, tirate una zuccata al blocco sopra di voi e la vasca salterà fuori; prendetela e, se volete farvi un po' di punti ed energia, girate per tutto lo schermo (la vita è quasi all'inizio vicino ai chiodi di sotto; attenti però a non trafiggervi!). La vasca si controlla come l'aereo; l'uscita si trova alla fine della schermata, e per trovarla dovrete scendere verso il basso.

- Nello schema dei sottomarini nuotate (mandando a scatti il joystick) sempre verso destra e trovate la strada da soli, recuperando tutti i pinguini. Prima di uscire

dallo schermo, prendete la croce che si trova sopra l'uscita.

- Appena inizia lo schermo dopo, andate sempre a destra; alla fine prendete la terza uscita in basso passando per il lato orizzontale alto della freccia.

- Nello schermo dei domino, ogni volta che vedrete degli spazi sopra di voi, saltate su (facendo attenzione ai volatili) e scoprirete i pinguini. Quando davanti a voi si trova uno dei soliti spazi vuoti nel pavimento, invece di saltare appendetevi e proseguite fino a ritrovare il piano. State attenti alle carte girate, che rappresentano uno spazio vuoto (in pratica se ci passate sopra morirete), quindi scavalcatele; passate invece su quelle con le figure. Arrivati alle nuvole, saltateci sopra e continuate ad avanzare verso destra fino a quando nuvole non ne arrivano più, dopodiché quando siete certi di essere sul punto più estremo del loro cammino, balzate a destra e atterrerete sopra le carte. Proseguite con calma e finirete semplicemente lo schermo (ricordatevi però dei pinguini).

Passiamo agli ultimi schermi:

- Lo schema degli scacchi non è molto difficile, basta tenere presente che: se trovate la strada chiusa, non disperate, vi basterà allungarvi e appendersi; arrivati ad un certo punto un volatile vi bloccherà la strada e per passare sarete costretti a saltare rapidamente sopra i pezzi degli scacchi non appena l'uccello si sposta verso destra; prima di raggiungere l'uscita a destra andate a sinistra e troverete una vita.

- Nello schema dei giganti salite sulle scale sulle porte a sinistra e scavalcate le enormi teste dei serpenti mentre si stanno abbassando (ricordatevi che non potete uccidere i mostri di questo schermo). Mannaggia, questo è uno degli schermi più difficili ed è praticamente senza trucchi! Dovrete perciò solo fidare sulla vostra abilità di controllo del joystick e sui vostri riflessi per atterrare sui cubetti solitari circondati dai chiodi: siate veramente prudenti!

- Superato questo livello tutto diventa più

semplice, tutte le uscite si trovano in alto, dallo schermo della pianta di fagioli fino a quello dei castelli.

- Forza, siamo ormai alla fine; ancora qualche sforzo e il caro Dr. Maybe farà una bella gita all'Inferno. Ora incontrerete il primo "mostro" del gioco: vi troverete in una camera di gomma altamente rimbalzante (quindi se per caso cadete giù, comprimetevi così da diminuire la forza del rimbalzo); ad un tratto una testa di pupazzo di neve volteggerà nello schermo: saltateci sopra, comprimendovi così da giungere fino all'uscita di destra.

- Per finire vi ricordo che in giro per il castello stesso ci sono dei bonus nascosti sopra i tetti: è possibile anche guadagnare una vita scalando la torre centrale di destra. La cosa interessante è che questi bonus (compresa la vita) si rigenerano ogni volta che tornerete al castello dandovi così la possibilità di sfruttarli più di una volta. Questo è tutto quello che sapevamo; se avete qualcos'altro da dirci fatemelo sapere!

Christian Seminara - Paolo Chiantore

## FINAL FIGHT

(Commodore 64)

Ecco qui a voi un bel trucchetto da un nostro lettore fan dei Metallica per fare cose incredibili in questo gioco; bene, passiamogli la parola:

"E' proprio vero: alle volte bisogna essere davvero cattivi per riavere ciò che si vuole. Se si pretende di più invece, come punteggi a randa (!?!), provate a cercare un bastone e conservatelo fino a quando, sfasciando

bidoni e casse, non ne trovate un altro: a questo punto posizionatevi sopra di esso, allacciate l'autofire e godetevi i tanti numerini girevoli sotto alla scritta "POINTS". Infatti il vostro personaggio raccoglierà una mazza dopo l'altra (l'ho sempre detto che è un gioco stupido) con la felicità di quei giocatori che si esaltano davanti a un punteggio sempre crescente." Beh, non credo ci sia altro da dire: provare per credere.

Marco Pelloni

## PROJECT FIRESTART

(Commodore 64)

Ecco un utile listato per questo stupendo (e difficilotto) gioco che ritornerà sicuramente utile a tutti i poveri lettori che rimangono sempre a secco di colpi proprio nei momenti meno opportuni. Il trucco ci è stato fornito da Armando Urbani e, se utilizzato, vi ricaricherà ciascun fucile con 255 colpi; il procedimento per farlo funzionare è il seguente:

"Dopo aver battuto e salvato il listato (per i numerosi e futuri usi), runnatelo e inserite poi nel drive il vostro disco dati con le posizioni salvate di Project Firestart. Scegliete il numero corrispondente alla posizione che volete truccare ed attendete la scritta Ready (non spegnete il computer finché non compare!), dopo di che se volete potete continuare a truccare tutte le altre semplicemente facendo ripartire il programma. Questa operazione si può fare ogni volta che vi trovate a corto di colpi nel gioco, basta salvare la posizione e ripetere il procedimento."

Ed ecco a voi il listato:

```
5 IFB=1 THEN 70
10 POKE 53281,0: POKE 53280,0: POKE
646,12: PRINTCHR$(147)
20 PRINT "INSERISCI IL DISCO DATI E
SCEGLI NUMERO POSIZIONE :"

```

Armando Urbani

## SALUTONI

Un grazie a Nico Sumerano e a Piero Fattori per averci spedito la soluzione di Myth che, come già sapete, è stata pubblicata due mesi fa (la posta italiana ha colpito ancora); stesso discorso vale per Lynx of Mito-Design ("chi l'è ches chi?") che ci ha invece spedito la soluzione di Creatures 2. Inoltre desidero salutare Gianluca Marri "X", Loffredo Pasqualino, Endy Wirz (non preoccuparti, ti accettiamo tutti (alcuni di noi ti segano anche)), Domenico (in Last Ninja II prova a spingere la barca ferma nel parco col bastone), Luigi Ianigro, Mark "The Videogame Man" e Francesco De Michele che ci hanno scritto nei mesi passati ma i cui trucchi non hanno trovato posto sul poco spazio a disposizione della rivista. Beh, è il pensiero che conta, perciò grazie mille ragazzi.

## POKE: QUELLO CHE MANCAVA

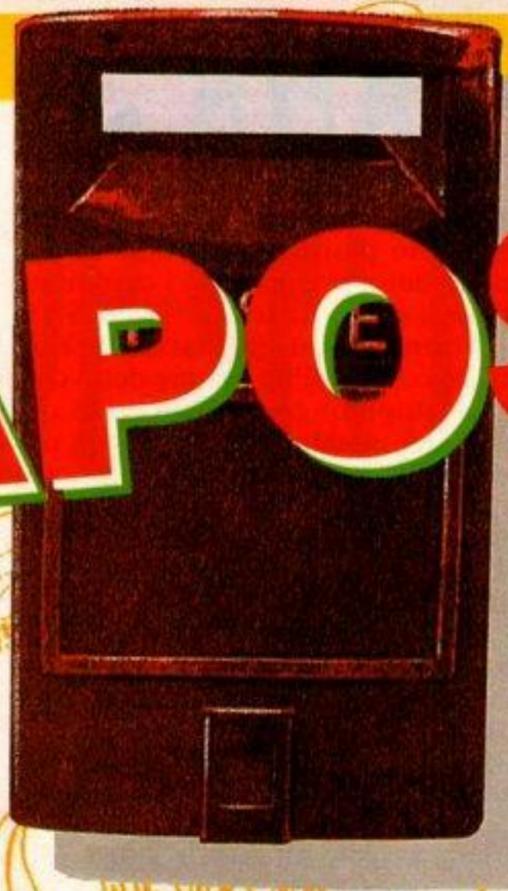
Nel numero scorso a causa di mancanza di spazio non sono state pubblicate le poke complete di sys: "Poke l'oca" vi sarete detti voi (Ooops, mi son detto io). Comunque ecco qua tutto quello che vi è stato tolto.

BOMB JACK	POKE 5112,0 VITE INFINITE SYS 3101
BOMB JACK II	POKE 7053,200 VITE INFINITE SYS 39712
PAC MAN	POKE 5373,254 VITE INFINITE SYS 2064
STAFF OF KARNATH	POKE 5634,45 VITE INFINITE POKE 5634,173 ENERGIA INFINITA POKE 5585,173 POKE 5595,173 SYS 2560
ROLLAROUND	POKE 43523,44 VITE INFINITE SYS 19000
RYGAR	POKE 9551,165 VITE INFINITE SYS 2325
SABOTEUR	POKE 56325,255 255 VITE SYS 30735
SABRE WOLF	POKE 45219,173 VITE INFINITE SYS 2061
SCOOBY DOO	POKE 7450,96 VITE INFINITE SYS 2560
THE SENTINEL	POKE 6664,96 L'ENERGIA NON SCENDE SYS 16128
SHADOW SKIMMER	POKE 25761,234 VITE INFINITE SYS 31232
SHADOWFIRE	POKE 25188,173 FERMA IL TEMPO SYS 16384
SKY JET	POKE 27792,250 VITE INFINITE SYS 29350

SLAMBALL	POKE 3245,250 VITE INFINITE SYS 2066
SORCERY	POKE 56325,255 TEMPO EXTRA SYS 31744
SPACE HARIER	POKE 6010,173 VITE INFINITE SYS 2128
SPOOKS	POKE 14919,32 VITE INFINITE SYS 5616
SPORE	POKE 35914,255 ENERGIA INFINITA SYS 32782
SPY HUNTER	POKE 35914,255 VITE INFINITE SYS 32782
STEALT	POKE 30590,173 VITE INFINITE SYS 53055
STUNT BIKE SIMULATOR	POKE 5526,173 VITE INFINITE SYS 3584
STARQUAKE	POKE 3661,169 VITE INFINITE POKE 1916,169 NUVOLE INFINITE POKE 9559,169 MUNIZIONI INFINITE POKE 4614,96 ELIMINA I NEMICI POKE 12540,1 AUMENTA VELOCITA' SYS 3075
TERMINATOR	POKE 8323,255 VITE INFINITE SYS 6704
TERRA COGNITA	POKE 26703,255 VITE INFINITE SYS 24576
TRAIN ROBBERS	POKE 15758,173 ENERGIA INFINITA SYS 6871
TRAP DOOR	POKE 14914,96 VITE INFINITE SYS 14336
UP'N'DOWN	POKE 36103,173 VITE INFINITE SYS 32768

Loffredo Pasqualino - Andrea Spinelli - The Serfla Team - Balrog - Massimo Rocco

# ZZAPOSTA!



**E**d eccomi nuovamente qui per rispondere a tutte le vostre missive! Duro lavoro, vi assicuro! Questo mese ho notato che una buona parte delle lettere è dedicata alla morte di Zzap! come rivista a sé stante, creando il malcontento di molti lettori. Beh, io direi che è sempre meglio scegliere il male minore, quindi cercate di accontentarvi di questo bell'inserto, che a parte la dimensione ridotta (che tuttavia non si nota poi così tanto, dato che negli ultimi numeri, tolti i vari spazi che la maggior parte dei lettori detestava, come l'angolo degli OAV o lo spazio per il Nintendo, Zzap! Poteva benissimo essere ridotto ad una rivista di 16 pagine.) è sempre il caro buon vecchio Zzap! che avete sempre amato. Considerate poi il fatto che l'inserto è gratuito e che in più potete leggersi TGM. Non vi sembra di aver ricevuto proprio un bel regalo? Smettetela di piagnucolare per una rivista che non è ancora morta (la sua soppressione è ancora molto ma molto lontana) e puppatevi questo bel numero di Zzap!

Dave.

Scusate la ripetitività, ma ecco a voi:

## SPECIALE ESALTATI 2 LA VENDETTA...

Ma che bella la posta di gennaio: Zzap! Speciale esaltati... La prima lettera poi è talmente idiota che... Ehi, un momento! Ma è la mia! Non mi ero reso conto di aver esagerato a tal punto, effettivamente devo ammettere che, mentre scrivevo, mi ero lasciato un po' prendere dalla foga, dicendo alla fine cose che si discostavano parecchio da ciò che realmente intendevo...

E' logico infatti che ogni rivista abbia bisogno dei propri lettori, ma questo non vuol dire che non possa andare avanti se non sente l'apporto di una persona particolare. Dal canto suo, il lettore, in quanto tale, si rende consapevole di questo e capisce che anche lui, nel suo piccolo, acquista la propria importanza, e perciò è proprio COME se la rivista avesse bisogno di lui. Lo ripeto, questo non vuol dire che la rivista abbia veramente bisogno esclusivamente di lui, in quanto i lettori acquistano importanza quando vengono presi nella loro globalità, ma è un po' come dire che il corpo umano è composto da molecole, le molecole sono costituite di atomi e gli atomi sono costituiti da neuroni, protoni ed elettroni. Preso singolarmente un elet-

trone può risultare insignificante, ma se non ci fossero elettroni non ci sarebbero atomi, non ci sarebbero molecole e, di conseguenza, non ci saremmo neanche noi...

Spero con questo di aver chiarito ciò che realmente intendevo dire, mi dispiace di essere stato frainteso, anche se riconosco che sia stata colpa mia. Vi prometto che d'ora in poi cercherò sempre di essere il più chiaro possibile, evitando inutili e ridicole esaltazioni (una volta basta ed avanza).

Prima di chiudere vorrei dire la mia su Lord SNK, no, non preoccupatevi, non intendo insultarlo, anche perché credo che il fantomatico Lord non esista realmente, che sia solo un personaggio creato dalle subdole menti dei Bovas per prendere in giro certe dispute di noi lettori (il mio computer è più bello del tuo). Che dite, ho indovinato...

Thorin Oakshield.

*Sembra che il nostro Thorin sia diventato un aficionado della posta, peccato che non tutte le lettere siano divertenti come quella del mese scorso. Innanzitutto scusami per il titolo, in effetti questa volta non ti sei esaltato, però ti stà bene, così impari a risolvere una questione ormai morta e sepolta come questa. No, se vuoi veramente tirare fuori il massimo da te stesso devi mangiare molti più spinaci... Per quanto riguarda la tua asserzione finale ti consiglio di pensarne una migliore la prossima volta!*

## ORA POSSIAMO TIRARCELA!

Non ho parole... Veramente! Siete grandi!! Mi aspettavo che l'inserto Zzap! fosse solo qualche recensione su pagine in bianco e nero senza neanche la scritta Zzap!, e invece... Sì! Per 5000 compriamo tre riviste (TGM, ZZAP! e BovaByte)!

Dave, ti saresti mai aspettato, mentre ne terminavi un numero, che sarebbe stata letta in tutta Italia? (a questo punto una precisazione: a Cesare quel che è di Cesare. Si dà infatti il caso che io fornissi idee

al Paolone, ma era il suddetto a metterle insieme alle sue "sulla carta". In teoria perciò io non ho mai terminato un numero della vecchia fanzine BB, anche se, ovviamente, molte delle cavolate in essa contenute erano mie. NdD)

Vabbè, passiamo oltre, parliamo di videogiochi: solo budget e re-release, peccato (e dove lo mettiamo Cool World, Street Fighter 2 eccetera? NdD)... C'era comunque chi predicava la fine degli 8-bit già da tre o quattro anni, quindi... Ragazzi, fate magari una cosa: se vi capitasse di non avere molto software a disposizione per C64 (cosa molto probabile) perché non aggiungete una facciata alla rubrica epistolare, questo perché molti lettori VIVONO per la posta (occhio o finirai nella rubrica speciale esaltati... NdD).

Infine due appunti: Dave, Paolo, vi secca se vi mando una recensione per il Kamikaze? Dave, hai asserito di seguire con molta attenzione la posta di Ricki, ma nella posta sintetica del N.74 hai menzionato Fiorillo il Bidello, pubblicato pochi numeri prima con i suoi "Annales of Editoriales". Vabbè, ti perdono solo perché mi sbellico dalle risate leggendo l'angolo della prof. nel BHC e BovaByte. Un caro saluto dal vostro sempre più affezionato:

Giorgio Guerra.

*Ecco a voi un alto aficionado della posta: Giorgio Guerra! Non mi sembra di dover aggiungere commenti alla tua lettera, in cui è evidente la tua soddisfazione per l'inserto Zzap!, sappi comunque che anche io ed il Paolone ne andiamo molto fieri. Ok per la pagina in più nella posta.*

*Buon Natale! Ah, un'ultima cosa: giorni fa ho trovato in un meandro redazionale una tua vecchia missiva: mi ha fatto molto piacere sapere che Valerio Leonardo è stato anche un tuo professore, ed ancora di più che ti sei ricordato di lui. Una persona così eccezionale è difficile da dimenticare (sottoscrivo NdP)...*

## PERCHE'?

Perché Zzap! se n'è andato? Perché questa soppressione? Cosa aveva fatto di male? Niente, credo, anzi, negli ultimi mesi c'erano stati dei nuovi buoni propositi per rendere la rivista ancora più interessante (vedi le varie rubriche dedicate agli OAV, al Karaoke, alle fiere, ai giochi da tavolo ecc...).

E' vero che i giochi per gli 8-bit stanno scarseggiando, ma non credevo che fossero a un punto tale da dover eliminare la ri-

vista che li tratta.

Io mi aspettavo la fine di Zzap!, ma non così presto: mi immaginavo una conclusione grandiosa, spettacolare, così come è stato Zzap! in tutti questi anni. Sarebbe stato bello che l'ultimo numero di Zzap! fosse stato il numero 100, del maggio del 1995: Zzap! compie nove anni e conclude la sua carriera, con un numero speciale, preannunciato, in modo da attuare il duro colpo e per far apparire l'ultimo numero come una festa (e non un funerale). Un numero con il quale si conclude tutto, non si lascia niente in sospeso. Magari un numero in cui appaiono tutti (e dico tutti) i recensori che hanno fatto la storia di Zzap!, anche soltanto una breve apparizione per salutare a proprio modo la rivista. Purtroppo, invece, non è stato così.

Ora comincerò ad acquistare TGM, questo per tenermi informato sui giochi che escono per C64, finché nessuno ne produrrà più, ponendo fine così anche all'inserito Zzap! su The Game Machine (lo Zzap! che visse due volte...).

Forse ci sarà ancora il Top Secret, ma temo che non potrò più leggere la mitica posta (di Zzap!, ovviamente) e soprattutto non avrò più la possibilità di spataccarmi (e che vor di? Ndd) dal ridere leggendo BoVaByte!

Comunque vi capisco, le esigenze di mercato sono quelle che sono, e se il megadirettore generale ha deciso che Zzap! deve morire penso che nessuno potrà fargli cambiare idea.

Vi chiedo solo di fare gli ultimi due regali ai lettori: il primo è quello di distribuire in edicola le ristampe di Zzap! dal numero 1 in poi (magari dopo quindici giorni anziché mensilmente), in modo da permettere a noi lettori di completare la collezione.

Il secondo (e credo anche il più difficile) è quello di mettere in vendita gli orologi personalizzati di Zzap!.

Non sono due pretese, sono solo due umili richieste che, se verranno accettate dal megadirettore generale, faranno la felicità dei lettori. Arrivederci cari redattori, ci vediamo su TGM.

Addio Zzap!, ricordati che quaggiù qualcuno ti ama.

**Daniele Margotti.**

*Da quando Zzap! è diventato inserto sembra che il pessimismo di tutti i lettori abbia abbandonato la fine del C64 per spostarsi a quella di Zzap!. In parole povere, questo mese, ben il 99% delle lettere giunte in redazione era stato scritto da lettori che volevano esprimere il proprio parere sulla decisione di rendere Zzap! un inserto.*

*Beh, che vi piaccia o no, tutti noi, che ormai da anni facciamo in modo che la rivista si trovi in edicola ogni mese, abbiamo deciso di fare così, anche perché tu sei uno dei poche che ha apprezzato le varie nuove rubriche apparse mesi fa. Ti dirò, io avrei voluto che Zzap! continuasse a vivere come rivista, lo avrei trasformato in una rivista di opinione, una specie di salotto culturale dove si parla di questo e di quello, transcendendo anche l'ambito videogiochi, tuttavia molti lettori non approvavano la nostra fatica, incoraggiandoci con frasi di questo genere: "Ma che vi salta in testa! Togliete subito lo spazio Omnintendo e quello sugli OAV, dedicate tutto lo spazio ai*

*giochi per C64" o "Non volgiamo i giochi per Spectrum e per Amstrad! Tornate ad occuparvi solo del C64!". Beh, dolente o nolente ora Zzap! è proprio come lo volevano loro, interamente dedicato al C64, con l'unica differenza che ora ha sedici pagine. In questo modo però potrà sopravvivere molto a lungo...*

*Per quanto riguarda le tue due proposte non posso darti una risposta definitiva, soprattutto perché certe decisioni non spettano a noi umili redattori. Ah, un momento! Mi dicono dalla regia un'informazione fondamentale per quel che riguarda le ristampe della rivista: purtroppo per voi ed anche per me (che sarei stato molto interessato a completare la mia raccolta personale di Zzap!, le ristampe non potranno mai vedere la luce. Questo perché le pellicole che servivano per stampare Zzap! vengono distrutte periodicamente, e senza pellicole niente stampe. Mi dispiace. Se comunque ti spaventano le 8.000 per gli arretrati ti posso consigliare di cercare qualcuno che aveva il C64, magari proprio il vostro vicino di casa, forse lui ha in cantina dei numeri vecchi della rivista. Questo è l'unico modo possibile.*

## SIAMO FORSE DEI RITARDATARI?

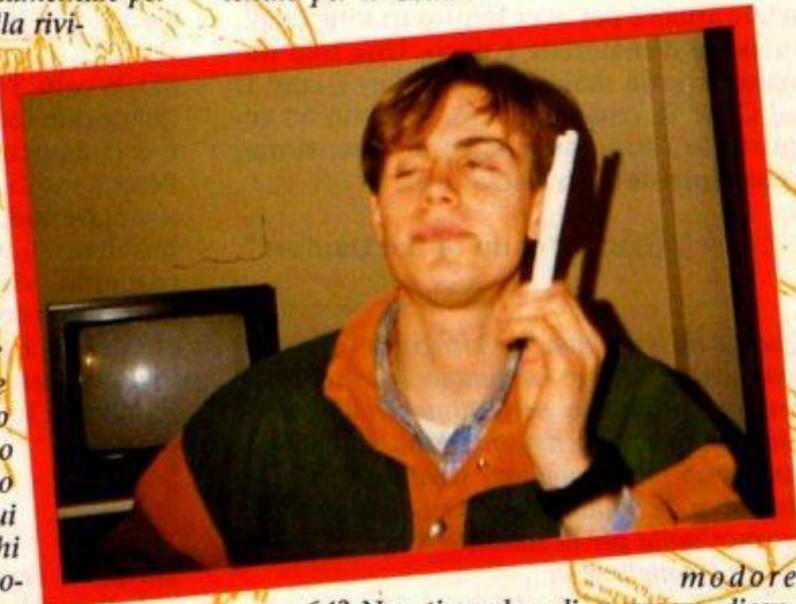
Mitica redazione di Zzap!, sono un ragazzo di diciassette anni, possiedo un C64 (e non prenderò mai un Amiga, manco se me lo regalassero) (piuttosto un PC), vi seguo da numero 40 dell'aprile 1990, col mitico Turrigan in copertina. Vi scrivo questa lettera per farvi i complimenti per l'ottima rivista (ormai ridotta a fascicolo), ma anche per denunciarvi alcune, almeno a mio avviso, pecche. Nel mese scorso, prima di Natale, tra il 15 ed il 23 dicembre sono usciti per C64 Rampart, Cool World (unici due giochi nuovi e non budget, recensiti nel fascicoletto di gennaio), WWF2 (recensito proprio questo mese, Ndd), Lethal Weapon, Street Fighter 2 (solo su cassetta), International Sport Challenge (anche questo recensito questo mese... Ndd), Hook (già recensito, Ndd) e Liverpool e dove sono? Mi sembra che, a dicembre, non ci sia stata una penuria di titoli per C64. Come mai non compaiono alcune recensioni (non tutte) dei suddetti giochi, come mai solo due? Le software house non ve li hanno mandati? A me sembra strano, visto che Crazy Cars III non è ancora uscito e voi lo avete già recensito. Quindi l'unica risposta possibile è che siete voi a recensirne pochi, ma a che scopo? Avete paura di non avere recensioni per il numero successivo? Mi avete deluso sotto questo aspetto anche perché non è la prima volta che succede che esca un gioco nei negozi e non sia recensito su Zzap!. Per rendersene conto è sufficiente vedere Cisco Heat, recensito solo per Amstrad e Mega Twins, buio totale su ogni computer. E Toki? Avete detto nella preview del numero 63 (dicembre 1991) che era arrivato in redazione. Allora perché non lo avete recensito? Forse perché poi non è più arrivato nei ne-

gozi? Per il resto, i commenti, i Bovas, Luke e i top secret, Dave e la posta tutto bene.

Vi prego di pubblicare questa mia missiva. A risentirci.

**Maurizio The Best.**

*Caro Maurizio, come ti posso descrivere la fatica che facciamo tutti i mesi a reperire il materiale per il Com-*



*modore*

*64? Non ti sembra di esagerare, dicendo che noi ci teniamo i titoli per il mese successivo? Ti faccio presente che su Zzap! possiamo mettere circa otto recensioni al mese, i budget non sono molto difficili da reperire, ma per quanto riguarda i giochi originali è un altro discorso. In effetti qualche nostra omissione del passato (come Toki) è da ritenersi esclusivamente un errore nostro, non dobbiamo comunque fare di tutta un'erba un fascio. Vorrei che vedeste il Paolone a fine mese, tutto tremebondo e gelatinoso, questo perché non ha ricevuto materiale e non sa cosa mettere sulla rivista! Vi assicuro che non è per niente uno spettacolo gratificante... Per ora ce l'abbiamo sempre fatta, ma sempre per il rotto della cuffia!*

## ESALTARSI CON UNO SPECTRUM

Miticissima redazione di Zzap!, un saluto da Brescia!

Benché io legga da ben tre anni il mitico Zzap! non vi ho mai scritto, ma come voi sapete c'è sempre una prima volta. Innanzitutto grazie per aver inserito Zzap! su TGM, così ora potremo leggere due riviste al prezzo di una (che non vi venga mai in mente di alzare il prezzo!), ma veniamo al dunque: il principale motivo che mi ha spinto a scrivervi è che devo lanciare un messaggio: a te Lord SNK o come biip ti chimi. Leggendo la tua lettera sulla posta del numero di gennaio mi sono incavolato a morte. Ma come, pensi davvero che uno si possa esaltare solo con un NEO GEO oppure spararsi? E che gli 8 bit facciano tutti schifo? Allora tu non hai mai giocato col C64 a giochi come Creatures, Myth, Microprose Soccer, Bubble Bubble... E potrei continuare l'elenco ancora per molto tempo...

Anche con lo Spectrum ci si può esaltare, perché no? Non importano i colori, se un gioco è bello è bello e basta. La tua è la

classica lettera del pallone gonfiato: lo si capisce già dall'apertura dove dici che la verità la devono sapere tutti come se solo tu capissi i computer. E poi anche la tua firma: "mitico ed unico..." ma fammi il piacere!!!

Sono d'accordo che gli 8 bit non possano piacere, ma da qui a definirli macchine da caffè malcagate ce ne corre. Pensa prima di scrivere.

Concludendo un grazie alla redazione per tutto quello che ancora fa per gli 8 bit, e grazie ancora per aver tenuto in vita Zzap!, anche se il materiale è poco. Una sola domanda: potrà mai uscire Monkey Island II sul C64? Se così fosse sarei il primo ad acquistarlo (dopo aver letto la recensione, naturalmente). Un ciao a tutti.

Gianlu "child of the Damnet".

*Questa missiva non ha bisogno di ulteriori commenti, ci tengo comunque a sottolineare che anche io sono perfettamente d'accordo con te. Per quanto riguarda Monkey Island 2 non posso che risponderti negativamente, visto che è da millenni che la Lucas Arts non produce nulla per la suddetta macchina. Grazie per i complimenti...*

## I QUATTRO TEOREMI FONDAMENTALI DELLO PSEUDO POSSESSORE DI UN NEO GEO.

Cara redazione di Zzap!, vorrei innanzitutto esprimere il mio profondo (issimo) rammarico per il "dimagrimento" della rivista ed il contemporaneo inglobamento da parte di una %\$%\$&&%£ rivista per 16 bit.

Vorrei innanzitutto rispondere a quel XXXXXXXXX di Lord SNK: so benissimo che il NEO GEO è una gran bella macchina, ce l'avrei anch'io se un videogame non costasse la bellezza di 300 o 400 sacchi! Quindi le possibilità sono quattro: 1) Sei un deficiente e ci stai prendendo tutti per il di dietro, non hai un Neo Geo, non ti firmi neanche, sei solo un esibizionista, un mitomane un %\$%£&\$@#.

2) Possiedi davvero un NEO GEO e vuoi solo farti invidiare da tutti gli altri, hai uno o due videogames, massimo tre, al contrario di noi che ce ne abbiamo 100-200 o anche e di più (chi è pirata). Beh, non sei riuscito nel tuo intento, ti commiseriamo soltanto. Oh, dimenticavo, evita di sprecare denaro per riviste di computer, risparmiati e pagati una bella cura in una clinica psichiatrica...

3) Sei un idiota, hai un Vic 20 (senza offesa) e dici in giro di possedere un NEO GEO, oggetto dei tuoi sogni.

4) Hai affittato il bar sotto casa, mobilio compreso e ti trastulli con il NG, alla faccia di chi spende milioni per comprarlo con qualche videogame, oh, dimenticavo, l'affitto è di 7-8 milioni al mese (mobiliario compreso).

In ogni caso sei un XXXXXXXXX che si di-

verte a scatenare putiferio, beh, ti ho accontentato, ma mi sono sfogato, sono pochi i beoti come te, per fortuna, e vanno fermati.

Sono stato in Inghilterra in estate, ho comprato i vari Commodore Power, Commodore Format, Zzap! 64 e ho visto grandi novità per il mio amato C64 (Lemmings, Nigel Mansell GP, Nick Faldo Golf, Bug Bomber, Bart VS The World, WWF2, Hook, Arma Letale, Die Hard 2, Football Manager 3, Il Tagliaerbe), alcune delle quali già disponibili anche in Italia (WWF2, Arma Letale, Bug Bomber, Hook e 3D World Tennis della Simulmondo), a quando le recensioni? Non è vero che esce o uscirà poca roba per il C64!!!

Perché molti di questi titoli non sono stati neanche menzionati (e non parlatemi di problemi di importazione!) (E invece te ne parliamo, visto che nessun importatore è molto favorevole all'importazione di giochi per il C64 qui in Italia, NdD).

Bene, vi saluto, spero che la fine del C64 sia ancora lontana, ciao!

Lord 64.

*Ma bene! Ecco spuntare dal nulla un nuovo paladino della giustizia, votato alla rettitudine e all'amore del C64! Ma voi eroi mascherati non ne avete mai abbastanza? Basta con queste diatribe intestine, avevo messo la lettera del Lord originale nello spazio "speciali esaltati" proprio perché nessuno prendesse sul serio il contenuto della missiva in questione... Ti comunico comunque che hai quattro casi da te menzionati se ne può aggiungere un altro, molto più psicoanalitico... Come ho già specificato nella parentesi è davvero difficile trovare materiale per C64, almeno qui in Italia. Noi comunque cercheremo sempre di fare del nostro meglio per potervi proporre in anteprima (che dico anteprima, ormai siamo gli unici a parlare di C64) tutte le novità. Stammi bene...*

## MA CHE BELLE DOMANDINE!

Cara redazione di Zzap!, vorrei complimentarmi con voi per l'originalità, la demenzialità, le super recensioni che pubblicate ogni mese sulla vostra bellissima rivista. Un saluto a Geims, Nuke, ai Bovas eccetera eccetera. A parte tutte queste ciance d'inizio lettera, avrei alcune domande da porvi, perché in questi ultimi numeri ho capito che il Commodore 64 sta tramontando. Vorrei chiedere se: 1) Il rinomato computer Commodore 64 sta fallendo per la mediocrità dei suoi giochi oppure perché in campo tecnologico è ormai superato?

2) Quando il C64 tramonterà definitivamente (speriamo di no) tutti i vari programmi potranno essere usati per un computer nuovo, magari un Commodore 500 (a cosa ti stai riferendo? All'Amiga 500? NdD).

Aspetto fiducioso le vostre risposte.

De Michele Francesco  
"the computer boy".

*Caro ragazzo del computer, rispondo volentieri alle tue domande: 1) direi per tutti e due i fattori, cioè ora i programmatori si dedicano maggiormente a macchine più potenti, trascurano il C64, producendo per lo più materiale scadente. 2) Non capisco che cosa tu voglia dire...*

## POSTA SINTETICA

Il Simpatico Frà meriterebbe una bella tiritina di orecchie, per non sapere scrivere ancora Zzap! come si deve (forse avrei dovuto stare zitto, visto che, una volta, ho fatto il suo stesso errore! NdD), ma una persona che critica il Karaoke's Corner non può che meritare il mio consenso (è da tutti risaputo che, a differenza di Paolo, IO DETESTO il Karaoke o come e diavolo si scrive o si pronuncia... NdD). Bravo, continua così. Drudi Matteo (definito da lui stesso "figlio di XXXXXXXX", NdD) ci ha inviato un bel questionario per scoprire il nostro livello intellettuale. Beh, ti dirò, il tuo test non è stato pubblicato prevalentemente per due motivi: 1) non c'era più spazio. 2) noi non possediamo (e mai abbiamo posseduto) qualcosa di intellettuale... Aaarghhh! Il malefico Paolo Chiantore ci ha scritto su carta millimetrata, dicendo che è per vendicarsi del top secret del numero 66! Brucerai all'inferno per questo! Vorrei ringraziare Salvatore Carboni e Mangiaterra Roberto per le loro cartoline stile natalizio. Peccato però che siano giunte in redazione solo adesso. Comunque non vi disperate, le terremo buone per l'anno prossimo. Paolo Corronca ci critica pesantemente per l'eccessivo spazio dedicato alle lettrici nella posta. Beh, ti dirò, è da un po' di tempo che di lettrici non si vede neanche l'ombra! Contento? Alessandro Mutolo ci propone di aprire una nuova rubrica inerente alla programmazione di giochi su C64. Beh, ti dirò, in effetti l'idea non sarebbe poi così malvagia, tuttavia esistono riviste e libri interamente dedicati alla programmazione, argomento impossibile da approfondire solo in una rubrica mensile. Magari non lo immagini, ma ci sono tante cose da sapere per fare un gioco... Sinacori Francesco dovrebbe smettere di mangiare, almeno quando gioca, almeno così impedirà a Pino il bit residuo di cibarsi delle briciole e degli avanzi che cadono tra i tasti e di rompere i bit. Un certo Cut ha osato asserire che nei miei commenti sia ben visibile una certa cattiveria. Beh, ti dirò, aspetta che ti pigli e poi vedrai che cos'è la vera cattiveria! Che cosa vuol dire Cowabunga? Questa è la domanda che si pone tutte le sere prima di andare a nanna un certo SNS? Beh, da quel che ne so è un grido di battaglia, una parola senza senso compiuto che quei poveri deficienti di turtles pronunciano prima di affrontare un combattimento. A quanto pare Ken il pirata non è un nostro lettore: asserisce infatti di comprare la copia pirata di Zzap!, a 30 L. per pagina per giunta, inoltre quello che gli rimane lo usa per pupparsi un gioco pirata! Brucerai all'inferno! E con questa mia fetente asserzione vi rimando al mese prossimo...

Dave.