

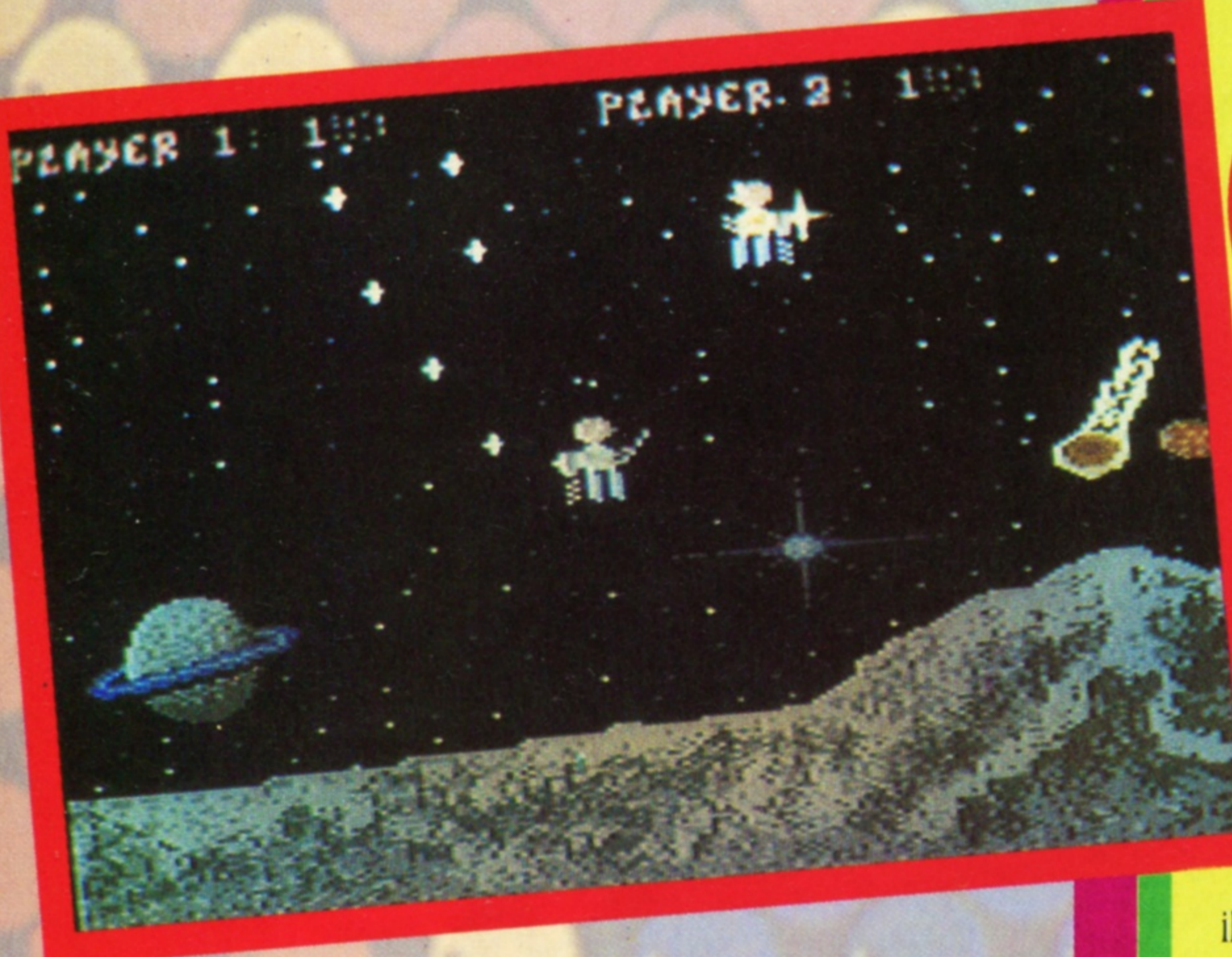
ZAP!



SIAMO AL DIGESTIVO...

Innanzitutto scusateci per l'editoriale del mese scorso: vi assicuro che con una lente di ingrandimento si legge meglio (o, meglio, si legge. E basta), ma tanto potete fare più semplicemente riferimento a questo, dato che non si discosta molto dal precedente: software per il C64, zero. E non dal mese scorso, ma dalla fine di maggio. Tuttavia noi di Zzap! cerchiamo sempre di rimediare qualcosa, e siamo riusciti a scovare Ughs!, altro titolo uscito da un po' di tempo, ma che per un motivo o per l'altro, non ci è mai arrivato. E con "siamo riusciti a scovare", intendiamo proprio che abbiamo girato TUTTI i negozi di Milano fisicamente, finché non siamo capitati alle Messaggerie Musicali, dove l'abbiamo recuperato. Se le cose vanno avanti così, temo proprio che a dicembre chiuderemo bottega, in fondo mica possiamo fare un inserto senza recensioni, vi pare? Ho sentito qualche software house, da qui a Natale uscirà certamente qualcosa, che verrà famelicamente recensito. Nel frattempo voi sapete già cosa chiedere a Babbo Natale: un sistema superiore da affiancare al vostro C64...

Paolo Besser



PIK & POK

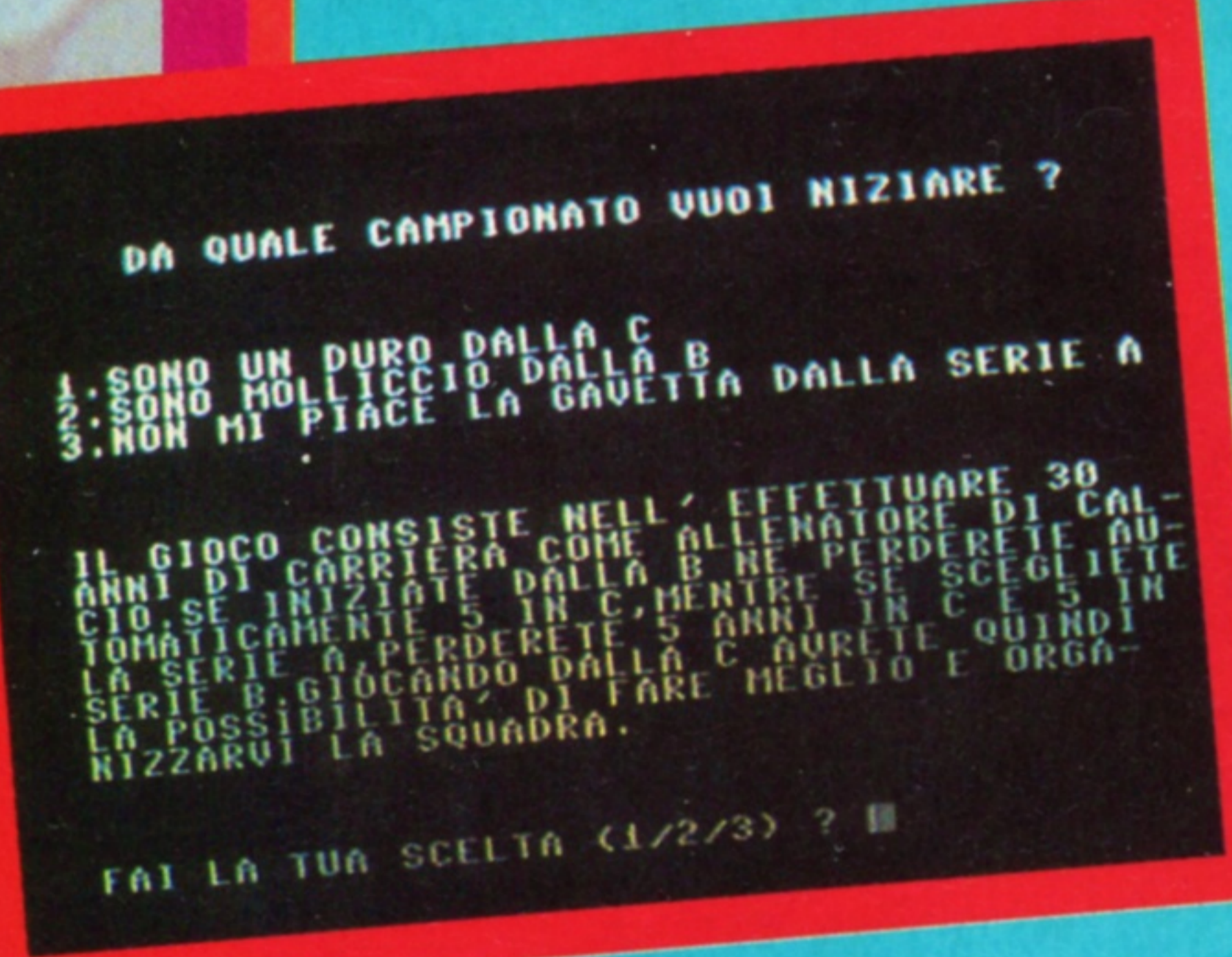
Questo secondo giochetto ci viene proposto da Francesco Stranieri di Catanzaro. La sua ideuzza é quella di mettere nello spazio due fratelli (Pik e Pok, guardacaso), uno dei quali é arrabbiatissimo con l'altro e che non vede l'ora di spaccargli il crapotto con un bastone per tre volte, dopodiche la sua ira si sarà placata. E che deve fare l'altro fratellaccio se non scappare? Anche in questo caso, dopo tre fughe, il fratello incavolato si sbollirà e lascerà perdere. Naturalmente il tutto deve svolgersi entro un determinato periodo di tempo (volete per caso che lo scontro fratricida duri in eterno?). A rompere le scatole ci si mette anche una cometa che passa ogni tanto e che ha una gran voglia di investire un po' di gente. Importante: gli sprite possono rincorrersi liberamente per tutto lo schermo e se vanno troppo in alto risbucano dal basso e viceversa; lo stesso accade da destra a sinistra e da manca a dritta. Il tutto é accompagnato da un bel sonorino "fregato" e non originale, come lo stesso Francesco ammette (se vuoi fare della musica e poi riparla per poterla utilizzare in qualche tuo giochetto, prova ad usare il Music Shop, uno dei pochi programmi decenti per il nostro Commodoro, ndP). Cosa posso dire al nostro Francesco? Il tuo gioco é ben fatto e degno di nota é il fatto che é stato realizzato interamente in assembler; una cosa però volevo aggiungere: P&P dopo qualche partita stuficchia un pochetto, anche se io e Paolone ci siamo rifilati un sacco di randellate in testa... Per il resto direi che va tutto bene. Complimenti!

GLOBALE 75%



TOP MANAGER

Questo bel lavoro é opera del nostro caro (?) Giuseppe Fasano di Lecce che, come potete vedere, si é dato un gran da fare per realizzare un gioco manageriale riguardante il calcio. Tutti sapete come é fatto un gioco del genere, vero? Dato quindi per scontata la risposta (si!) vi dirò alcune cosette particolari. TM é ispirato al campionato di calcio italiano con tanto di serie A, B, C1 e C2; potrete persino partecipare alle varie coppe europee e alla Coppa Italia. Devo dire che é stato ben realizzato e che Giuseppe le ha pensate proprio tutte: pensate che ha tenuto in considerazione persino del morale della squadra! A parte il caricamento lentissimo (ma non potevi usare un bel dischettino al posto di questa dannata cassetta? E se non hai il floppy, perché non te lo sei fatto prestare?), sono veramente pochi gli appunti che si possono



fare a Pippo (posso chiamarti così, vero?) e il principale riguarda l'aspetto grafico: vedere il video cosparso di parole e di lettere a lungo andare annoia a morte! A Giuse'... Devi fare qualcosa se vuoi rendere il tuo Top Manager veramente un bel gioco. Tutto sommato TM é ben "pensato" e il lavoro fatto da Giovanni é davvero enorme; con una grafica migliore sarebbe stato da medaglia...

GLOBALE 85%

NU	NOME	R	F	E	N	P	A	E	PG	ET
1	PIRELLI	P	19	0	0	0	0	0	0	24
2	PIZZUTI	P	15	0	0	0	0	0	0	21
3	NAPOLI	P	18	0	0	0	0	0	0	21
4	TEUCANO	D	15	0	0	0	0	0	0	20
5	TARANTO	D	13	0	0	0	0	0	0	18
6	MAGRINI	D	8	0	0	0	0	0	0	15
7	VIZZONI	D	18	0	0	0	0	0	0	15
8	MUTONI	C	15	0	0	0	0	0	0	14
9	OLIVE	C	20	0	0	0	0	0	0	14
10	CECCHI	C	4	0	0	0	0	0	0	11
11	FAZZI	C	17	0	4	4	4	4	4	11
12	NOTARISTI	C	17	0	4	4	4	4	4	11
13	TENTINI	C	18	0	4	4	4	4	4	11
14	CITRONE	C	16	0	4	4	4	4	4	11
15	MAZZA	A	16	0	4	4	4	4	4	11

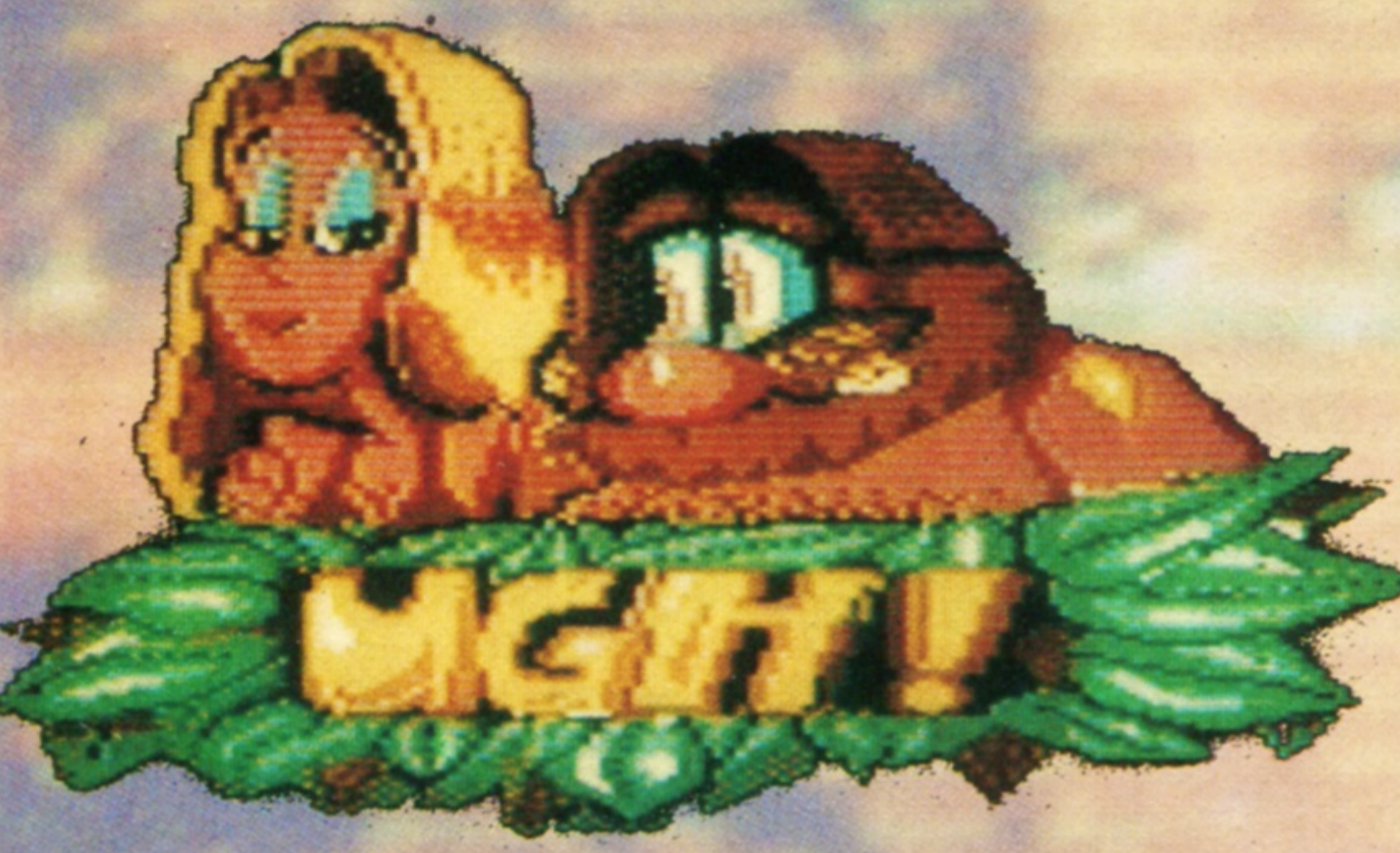
DIGITA 20 PER USCIRE
QUALE GIOCATTORE VUOI VENDERE ?

RINGRAZIANDO...

Ecco tutto un box dedicato a quelle persone che per un motivo (dischetti non funzionanti) o per l'altro (ci hanno inviato cose diverse) non hanno avuto uno spazio tutto per loro. E così cominciamo da Michele Portolan di Rivoli (TO) che ci ha inviato un bel racconto di stile fantasy intitolato "Nonhoancoradecisoilititolo"; é scritto veramente bene, é intrigante e misterioso al punto giusto. Complimenti e grazie per averci mandato il tuo materiale e per averci mandato il racconto scritto col GEOS (scrivi veramente come un... una... uno... scrivi proprio male!!!). Nota di merito, se non altro per averci mandato del materiale, alla Virtual Design, cioè a Carmelo Nici di Messina. Peccato che il dischetto non funzionasse e che le tue demo rimangano tutt'ora incognite a tutti noi di ZZAP!. Ti esorto quindi a spedircele di nuovo, magari in doppia coppia (non si sa mai). Ed ora una megatiratura di orecchie e di altre parti equivoche del corpo da parte di tutta la Xenia a Stefano Cau, il cui indirizzo completo é: viale Sardegna 97 09098 Terralba (OR). Eccolo in diretta già pronto e già caldo (come Madonna). "Carissimo Stefano, volevi fregarci, eh? Altro che materiale autografo! Quello che ci hai spedito, altro non è che un esercizio di programmazione di Manfred Trenz (l'autore di Denaris e Great Giana Sisters) che tu ti sei procurato chissà dove -originariamente si chiamava Enforcer, vero?- hai preso una cartuccia, hai caricato il primo livello, e poi hai fatto un bel freeze&save... Facile PROGRAMMARE così, vero?"

Bene, per questo numero è tutto, arrivederci a non si sa se e quando, per una prossima puntata dello Zzap!Scout!





Ovvero "Le avventure di un pedalocotterista": intervista a Gianvincenzo Iopedaloenonpenzo

C

ome recensione di questo bel giochetto, noi redattori di ZZAP! siamo lieti di proporvi questo eccezionale scoop giornalistico che vi svelerà alcuni segreti dell'ingrato mestiere di conduttore di pedalo-

cotteri.

ZZAP!- Buongiorno signor Gianvincenzo Iopedaloenonpenzo.

Gianvincenzo- Buongiorno a voi.

Z!- In che cosa consiste il suo lavoro e che cos'è un pedalocottero?

Gv- Bene, partirò dalla seconda domanda. Un pedalocottero non è nient'altro che un ascensore di legno (non per niente vivo nel Neolitico, ndGv) dotato di un'elica che vie-



sempre a contatto con la gente, però, se potessi tornare indietro, continuerei il lavoro che faceva mio padre...

Z!- E cosa faceva suo padre?

Gv- Mio padre faceva il costruttore di reperti archeologici, quelli che voi oggi vedete nei musei, ed era un lavoro molto redditizio e senza



troppi pericoli.

Z!- Cosa intende con pericoli? Vuole forse farci capire che nella sua professione attuale lei corre molti pericoli?

Gv- Pericoli li chiama lei. Ma lo sa cosa si rischia a volare radenti a certe piattaforme sporgenti dalle grandi pareti rocciose? Per non parlare dell'acqua che molto spesso sta sotto a queste piattaforme dalle quali io prelevo la gente per portarla sulle altre: certe volte si formano dei veri e propri laghi e certe volte mi è perfino capitato di perdere i passeggeri in acqua! Dovete sapere che i pedalocotteri perdono quota molto facilmente e basta

un attimo di distrazione che si può perdere il passeggero o addirittura finire in acqua assieme a lui! Molte volte mi capitano anche disgrazie... Ad esempio, tre giorni fa non sono riuscito a raggiungere in tempo il mio passeggero caduto in acqua e questo è annegato! Poverino... e pensare che aveva solo 121 anni... era così giovane, nel pieno della sua settima età... Inoltre non tutte le piattaforme sulle quali mi capita di passare sono sicure: alcune sono infestate da animali selvaggi e non sono molto raccomandabili...

PRESENTAZIONE 89%

Molto bella la scatola del gioco e anche le istruzioni non sono niente male.

GRAFICA 90%

Carina sotto tutti i punti di vista. Molto originale l'utilizzo della nuvola fumettistica per le indicazioni.

SONORO 88%

Fa sempre il suo dovere senza mai strafare...

APPETIBILITA' 99%

Datemi un bel titolo a prezzo pienooooo!!!!

LONGEVITA' 87%

Porterete su e giù un sacco di gente prima di rompervi le scatole!

GLOBALE 89%

Il gioco è bello, originale e ben fatto ma non sono molto convinto che meriti la medaglia... Fate un po' voi...

Originale, finalmente vedo un gioco che secondo me è molto originale. Mi è piaciuta un sacco questa idea del cavernicolo che si danna sui pedali per cercare di far stare in aria un trabiccolo come il pedalocottero e che si fa pagare per portare delle persone da una piattaforma all'altra. A proposito, mi sono dimenticato di dirvi nella recensione (ma era implicito) che lo scopo del gioco è quello di fare un sacco di soldi e quindi di "traghettare" il maggior numero di persone. Ultime due cose poi vi lascio ad altro: il gioco è diviso in vari livelli e dopo un tot di persone trasportate cambieranno la disposizione delle piattaforme e aumenterà la velocità di "richiesta": infatti voi potrete portare una persona alla volta e potrà capitare che, se non farete in fretta, più ometti alla volta vi chiederanno un passaggio e, se non lo otterranno, se ne andranno insoddisfatti!



azionata da un ingegnoso motore a pedali. Il mio mestiere è quello di utilizzare questo ritrovato tecnico per accompagnare le persone da un luogo in alto ad un luogo più in basso e viceversa.

Z!- Signor Gianvincenzo, come trova il suo lavoro?

Gv- Beh, è un lavoro interessante,

Proprio carino questo Hugh! Vedere gli ometti che affogano è un vero sbalzo, quasi come vedere i Lemmings che esplodono (quello è il massimo!!!!) Per il resto, visto che Jack ha già detto tutto e che non c'è più spazio (povera Cri!), aggiungo solo che per giocare bene dovreste fare un po' di apprendistato con il pedalocottero perchè guidarlo non è molto semplice...



to che nessun uomo dell'era neolitica sia sopravvissuto: li ha ammazzati tutti il caro Gianvincenzo! (E Gianvincenzo chi l'ha ucciso? NdP)(Ma Paolo, la mia era solo una battuta! ndGK)(Ah si?!? NdP) Ma voi allora cosa centrate in questo gioco? Qual è il vostro compito? (E basta con le domande! Ci hai rotto! ndCRI) Voi non dovreste fare altro (dico niente...) che guidare un pedalocottero cercando di fare meno morti di Gianvincenzo. Ci riuscirete? Mi raccomando pensate mentre giocate altrimenti...



Ottobre: la scuola iniziagà a mieterne le sue vittime, quindi vedete di studiare!!! (Appello della mamma, regolarmente retribuito NdBovas)

IL QUADRATO LIQUIDO DI

BOVABYTE

UN IDEARIO INESAURIBILE

L'angolo etologico
I VIDEOGIOCHI ROVINANO ANCHE I CAVALLI!!!
Incredibile ma vero!



Paolone: Bhè, ma non credo che tutto ciò possa portare addirittura a crisi depressive...

Domenica: No, l'episodio non è stato certo determinante, il problema è sorto quando M.P. ha iniziato a giocare a Defender Of The Crown...

Paolone: Defender of the Crown? E che male può avergli fatto!??

Domenica: Dopo continuava a simulare la giostra medioevale, sempre con l'ignaro cavallino...

Paolone: D'accordo, ma ci sarà qualcos'altro!

Domenica: Eh, già, Giobbe si è insospettito ed ha cominciato a spiare il padroncino dalla finestra, mentre giocava col computer. La gelosia per quella macchinetta lo ha presto portato a complessi di inferiorità, davvero non riusciva a capacitarsi come mai M.P. passasse molto più tempo attaccato allo schermo che non in groppa a lui...

Paolone: Straziante, e come sono andate poi le cose, si sarà reso conto che non aveva molto senso rammaricarsi per così poco...

Domenica: infatti, Giobbe è un cavallino molto intelligente, e così ha capito che quella macchinetta di plastica non avrebbe MAI potuto prendere il suo posto nel cuore del piccolo padroncino. E così... Ha voluto giocare pure lui! E' entrato nella cameretta del padroncino sfasciando la finestra e rompendo tutti i mobili, ha cercato di impugnare un joystick ma gli zoccoli non gli hanno permesso di fare più di tanto. E ORA SI SENTE UN INCAPACE!

Paolone: Accidenti, che storia triste!

Domenica: Già, l'impossibilità di rendere compatibile la delicata tecnologia informatica con l'anatomia dei cavalli, ha per sempre tolto il sorriso ad un purosangue che fino a ieri guardava la vita con fiducia, annusava i fiorellini di bosco prima di mangiarli, correvava dietro al treno immaginando chissà quali lande inesplorate, si aggirava giulivo e fecondo per i pascoli e i leopardi...

E qui abbiamo dovuto tagliare perchè le considerazioni di Domenica iniziavano a scadere nel delirante, con ampi riferimenti al ciclo riproduttivo dei cavalli ed alle sue possibili implicazioni nel cinema erotico, minuziose descrizioni anatomiche di taluni apparati, ecc ecc. E sul prossimo numero di BovaByte, la grande inchiesta: chi ha rovinato Domenica Bernarda? (nella foto, accanto al suo paziente Giobbe)

Abbiamo intervistato

la nota psicologa per animali Domenica Bernarda, da anni studiosa di etologia e anatomia animale, con una particolare specializzazione in psicologia equina. Costei, dopo anni di studi, è giunta alla conclusione sintetizzata nel titolo di questo articolo. Dolente ammetterlo, ma i videogiochi non solo provocano l'epilessia e frustrano i ragazzi, ma deprimono anche i cavalli.

Ma lasciamo la parola alla dott.ssa Bernarda, che ci mostra il caso più eclatante capitato negli ultimi anni.

"Giobbe è un purosangue molto rinomato negli ambienti delle corse. Purtroppo ultimamente non riusciva più nemmeno ad arrivare ultimo, a causa di una forte depressione". La cui origine, pare, sia tutta da ricercarsi nella passione per i videogiochi del padroncino, M.P., che ci ha chiesto di mantenere l'anonimato.

Ma chiediamo alla dott.ssa Bernarda maggiori delucidazioni.

Paolone: Dottorressa, come diavolo è possibile che la passione per i videogiochi di un ragazzino possa aver provocato complessi nella delicata psiche di un cavallo di razza?

Domenica: E' molto semplice, a furia di giocare con quelle robe infernali, M.P. si è messo in testa che i cavalli potessero battere tutti i record dell'ora semplicemente smanettando. E così un bel giorno ha infilato lo spinotto del joystick in un orecchio del suo cavallo, il quale, tutto dolorante, non è riuscito neppure a muovere un passo.

Paolone: Bhè, ma poi qualcuno gli avrà spiegato che non si infilano i joystick nelle orecchie...

Domenica: Infatti, dopo glielo ha messo in una narice. Non gli ha provocato dolore ma un prurito tremendo. E se per un uomo infilarsi le dita nel naso è relativamente semplice, per un cavallo può diventare un problema... Per fortuna che poi gli hanno sequestrato il joystick...

BovaByte come L'Indipendente!
SALVIAMO BOVABYTE DALL'ESTINZIONE
Una sottoscrizione in nostro favore.

Carissimi

lettori, la progressiva agonia del Commodore 64 (e del relativo inserto Zzap!, purtroppo), ci spinge ad un sondaggio -stavolta serio- che vede proprio voi come protagonisti. Purtroppo le pagine di BovaByte non si integrerebbero molto bene con il tono serio che si è data -ultimamente- The Games Machine. Quindi ci rivolgiamo proprio a voi tutti, per sapere se è il caso di proseguire o meno con i nostri articoli. Scrivete in massa, compilando in ogni sua parte il tagliando che vedete pubblicato qua sotto, oppure una fotocopia del medesimo.

SENZA BOVABYTE NON POTREI PIU' VIVERE

Vorrei che gli articoli di BovaByte continuassero ad essere pubblicati, anche se l'inserto Zzap! fosse condannato all'oblio.

NOME _____ COGNOME _____

INDIRIZZO _____

CITTA' _____ TEL () _____

FIRMA _____

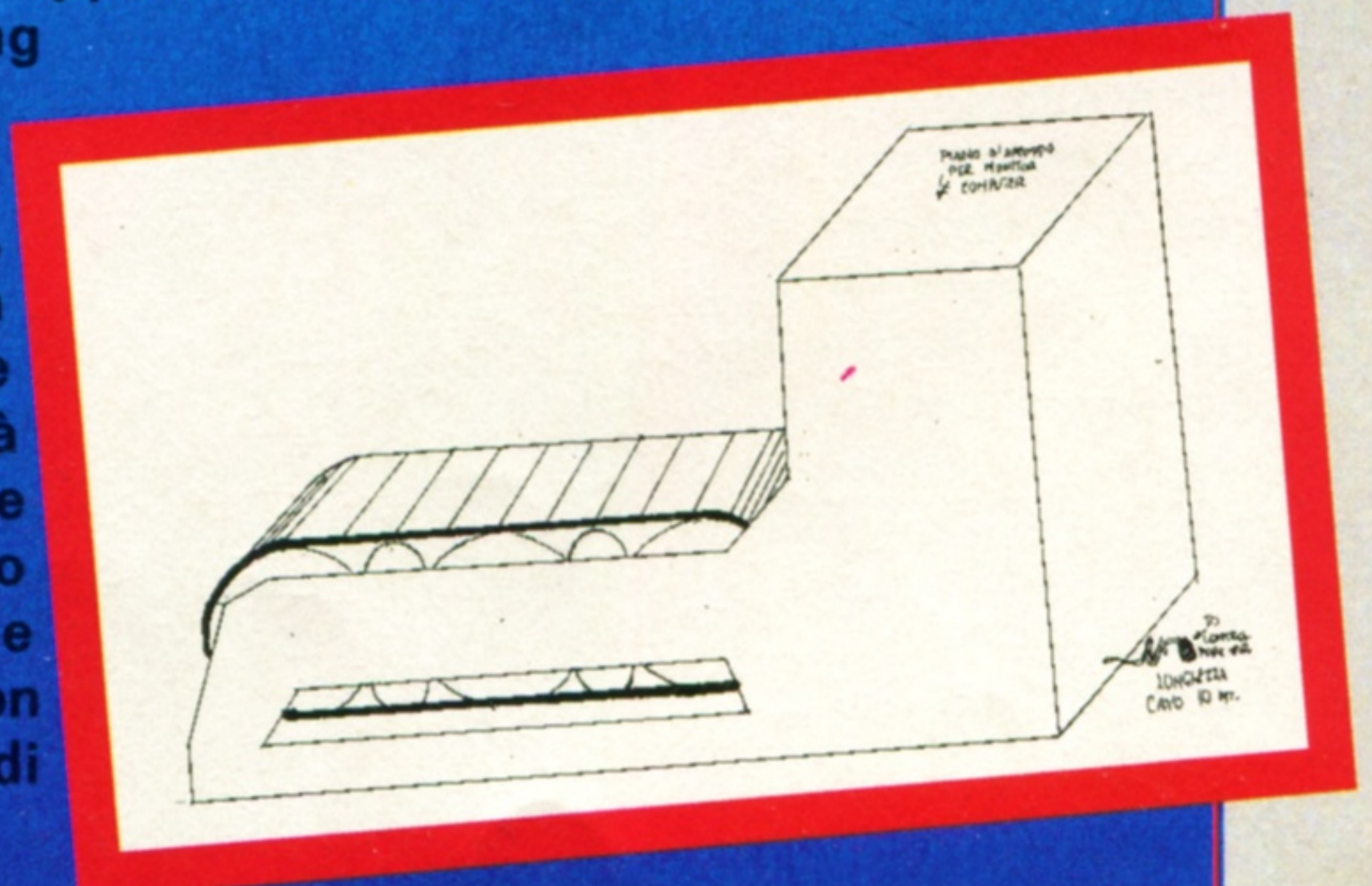
Il tagliando va compilato in ogni sua parte, e spedito a "Salviamo BovaByte dall'estinzione", c/o TGM - Xenia Edizioni - Casella postale 853 - 20121 Milano.

FERMI TUTTI!
ABBIAMO GIÀ
LA SOLUZIONE!!!

Abbiamo

chiesto al noto ingegnere tedesco Kriss Herr Generalen di progettarci un simpatico joystick per cavalli. Il risultato lo vedete pubblicato qui sotto, e consiste in un potenziometro attivato dal movimento delle gambe del cavallo. Una maggiore potenza potrà permettergli di superare tutti i record, almeno nelle simulazioni delle corse ippiche. Con l'Horsetick®, questo il nome dell'equino artificio, sarà infatti in vendita anche l'italianissimo video-game "Ippodromo Simulator", della Cerla Software Ingeneering (TO).

La sezione software sarà qualcosa di eccezionale, pensate, sarà addirittura disponibile una sezione manageriale in cui si dovrà gestire il giro mafioso delle scommesse illecite, con tanto di possibilità di spezzare le gambe e le braccia a chi non salda i debiti. Più realista di così...



La rubrica musicale con intervista:
anche BovaByte ce l'ha!
I BELLI FULMINATI NEL BOSCO
Dalla Liguria col dottore...

Chi segue con una certa regolarità il genere demenziale, si sarà certo imbattuto almeno una volta in una delle loro torrenziali canzoni. Reduci dalle ultime edizioni del Festival di Sanscemo, ormai famosi in tutta la Liguria, sono Belli, Fulminati, e per giunta nel bosco: infatti si chiamano proprio "I belli fulminati nel bosco", e fanno un genere di musica a sé, "da vedere", come ci dice Stefano, prima voce del gruppo nonché vero leader della band. Li abbiamo incontrati ad Alassio, ad un loro concerto. "Quello della sera prima si è tenuto a Imperia, ma ad un certo punto è arrivata la Polizia e ci hanno obbligati a suonare acusticamente. Bhè, è stata un'esperienza: il pubblico cantava talmente forte che non sarebbero stati sufficienti dieci amplificatori...". Un po' forzato

come unplugged, ma sicuramente d'effetto: i Belli fulminati come Eric Clapton e Paul McCartney (anche se con le dovute proporzioni... NdP). Il loro concerto si è aperto con una cover, "Vortice" degli Skiantos, ed è proseguito con una lunga serie di brani autografi e di gag da cabaret. C'era la canzone contro i politici "dedicata a tutti coloro che stanno ancora fuori, ma non lo meritano"; "Ho bucato una gomma" con la quale si sono presentati a Sanscemo 92; una strampalata versione di Cappuccetto Rosso, che è poi il "manifesto" della band (mica sono fulminati nel bosco per niente!), una cover di un brano dei Litfiba ("Ci sei solo tu"), in cui si sono presentati

vestiti da personale medico di un ospedale psichiatrico con tanto di finto malato di megalomania; "Lei voleva la moto", straziante storia adolescenziale di amore e motori, e la nuovissima ed elettrizzante "Guido solo quando bevo (e pure male)", con il quale hanno fatto furore nell'ultimo Sanscemo. Un "tango" ultrademenziale e "Vengo an-

ch'io, no tu no" di Jannacci hanno dunque

**MA CHI SONO
STI FULMINATI?**

sull'elevato quoziente demenzial-intellettuale della band in questione? E allora beccatevi la formazione! Noi vi avevamo avvertiti...

Stefano Morro (il lupo) - voce
Ezio Arzani (l'orco) - tastiere
Massimo Zanelli (il temporale) - batteria
Vito Marzocchi (il mago) - basso
Marco Ghini (la strega) - il poeta
Gianni Zallio (i 4 nani) - sax
Roberto Rollino (i 3 nani) - sax



E MISS SCAPPA DA RIDERE?

Si è rivelata uno spassoso successo la serata di cui vi avevamo parlato nello Zzap!Scout di luglio: un nugolo di artisti si è avvicinato sul palco dell'Auditorium Simonetti di Alassio ed ha divertito il folto pubblico intervenuto quella sera. Da menzionare i Powerillusi, i The Muro, Marco Dottore (un imitatore molto, ma molto bravo, apparso anche in Rai), e l'amletico nonché demenziale Mago di Az. Hanno dovuto purtroppo dare forfait all'ultimo minuto i nostri Droopy & the Animals, ma il pubblico era troppo impegnato a seguire l'elezione di "Miss maglietta bagnata" (nella foto, le prime quattro classificate) per accorgersene...



chiuso lo spettacolo, spesso interframmezzato da mille apprezzabili gag nelle quali il pubblico è stato spesso complice o vera e propria vittima

(come il tipo che, in teoria, avrebbe dovuto reggere una cassetta di ortaggi come coreografia per il brano seguente, e poi è stato invece legato ad un muro e usato come bersaglio per un lancio di ortaggi -appunto- dal resto del pubblico). Davvero niente



male per una band che si è data al demenziale solo dal '90 (anche se sono assieme da dieci anni), e che ha già in cantiere numerose iniziative, di cui ci parla proprio Stefano in prima persona. "Presto uscirà un disco nuovo, ma non abbiamo ancora deciso un nome definitivo. Anzi, mi sa che non ce l'avrà neanche, un nome... Poi ci sono dei brani interessanti, come ad esempio Puerco Rico, che sarà dedicata alla Svizzera, dove ci sono -come dice Ezio- tutti i puerchi ricchi dell'universo: loro se la tirano tanto, ma possono vantare solo la cioccolata e gli orologi. Faremo poi un video-antologia che narrerà tutta la nostra storia. Si intollererà Viaggio a Lourdes e mostrerà quella che è la nostra filosofia: siamo tutti dei Dr Jeckill (di giorno) e Mr Hide (di notte), abbiamo tutti due personalità, e quelli che non lo vogliono ammettere, è perché non lo sanno". Interessante, non c'è che dire. Intanto Stefano svela qualche altarino: "Non abbiamo fonti di ispirazione precise, perché ci teniamo ad essere originali. Ma nei nostri concerti trovano spazio tre cover. Gli Skiantos perché sono stati i primi, i Litfiba perché sono un gruppo davvero mitico, e Jannacci perché... E' Jannacci, un artista unico nel suo genere!". Preparatevi, dunque, perché presto i Fulminati elettrizzeranno anche voi, con la loro musica tutta da vedere...



Ecco qua la seconda parte di Zak McKracken: lo avete capito? Ehm, sì, effettivamente l'avvenire delle vacanze e il conseguente caldo tropicale della redazione (tutte balle, abbiamo l'aria condizionata, ma qualche scusa la dobbiamo pur trovare) ci hanno portati a tagliare, ritagliare e aggiustare il testo in malo modo e... Zak, il titolo era scomparso! Beh, poco male, sicuramente tutti avete riconosciuto il classico della Lucas semplicemente leggendo la prima colonna (così spero), ed ora ecco a voi il colpo finale... (vorrei farvi notare, cari lettori, che il titolo manca anche stavolta. - vero, Luke? - vabbè, vorrà dire che lo aggiungerò io... NdP)

MARTE

Utilizzando la scala e la combinazione africana potrete finalmente aprire la porta della Huge Face; entrate ora con entrambi i personaggi, e perlustrando la grandissima costruzione troverete tre porte (MASSIVE DOOR) e due statue (HUGE STATUE); esaminando da vicino la seconda troverete delle strane iscrizioni (STRANGE MARKINGS) che chiameremo per semplicità "Iscrizione Della Statua Grande Numero 1" (IDSGN1): queste vanno annotate su un foglio di carta poichè serviranno più avanti. Dirigetevi ora verso la porta sinistra con Leslie, e vedrete una sfera di cristallo poggiata su un piedistallo; raggiungetela con la scala e usate la sfera (USE CRYSTAL SPHERE), la quale emetterà una serie di suoni che, attraverso un complicato meccanismo, faranno aprire la porta. Prima di entrare (sempre con Leslie) accertatevi di avere la torcia con voi.

Vi ritroverete nel bel mezzo di un labirinto un po' complicato (niente di impossibile per vecchi avventurieri come voi), all'interno del quale ci sono due stanze di una certa importanza; la prima è una complicatissima stanza di strumentazioni con due interruttori (SWITCH): azionateli entrambi e scoprirete così che la macchina in cui vi siete imbattuti altro non è che un mega-condizionatore d'aria, che vi permetterà di togliervi il casco e risparmiare così ossigeno non appena la temperatura e la pressione saranno arrivati a valori accettabili (date un'occhiata agli indicatori dello strumento). La seconda e più importante contiene una mappa incisa sulla nuda roccia, raffigurante probabilmente la terra diverse migliaia di anni addietro, molto simile a quella vista in sogno da Zak; a fianco noterete il disegno di una sfinge (che combinazione), e sotto un'altra iscrizione che chiameremo "Iscrizione Della Grande Sfinge Su Marte Numero 2" (IDGSSMN2): leggete, annotate e uscite.

La Massive Door centrale è priva del meccanismo di risonanza (il piedistallo è infatti rotto): cosa fare? Chiamate Melissa e dirigetevi verso una porta funzionante. Utilizzate il nastro adesivo trovato nell'ostello con la cassetta trovata nello stereo del pulmino, e in questo modo potrete utilizzarla per registrare. Mettetela nel ghetto-blast (BOOM BOX) e accendetelo, vi sarà richiesto se volete riprodurre il suono o volete registrare: scegliete RECORD, azionate con l'altro personaggio il meccanismo di risonanza e il tutto verrà perfettamente registrato. Dirigetevi ora verso la porta centrale, azionate lo stereo e la porta si aprirà in un istante. In questo secondo passaggio non ci sono labirinti ma una sola stanza in fondo a cui troverete un ANKH, la croce egizia; dopo averla raccolta dirigetevi verso la terza ed ultima porta, apritela nel solito modo, dirigetevi nella stanza in fondo e usatela nell'apposita cavità, la barriera scomparirà e potrete accedere al meccanismo nella stanza, premete il bottone e fate attenzione poichè molte cose stanno per svelarsi. Appare infatti la proiezione registrata di uno Skolariano il quale vi spiega come, per proteggervi dopo la loro partenza, abbiano costruito un dispositivo di cui l'ultima parte sta proprio nella piramide di Marte, e per accedervi avrete bisogno delle due chiavi dorate appese sulla parete, una piccola e una grande. Purtroppo quest'ultima finisce in frantumi non appena la toccate, ma non preoccupatevi, poichè niente è impossibile per i nostri eroi.

Su Marte le nostre due ragazze non possono fare proprio più nulla senza l'aiuto di Zak, quindi torniamo al nostro eroe che avevamo lasciato nel Nepal e abbandoniamo questo luogo desolato per dirigerci a...

MEXICO CITY

Dopo un breve tratto di foresta, vi troverete in riva al fiume e dalla parte opposta un gigantesco bassorilievo rappresentante la solita, stravista figura. Troverete anche un BIRD SEEDER (Accidenti, mi sfugge proprio il termine italiano): posateci sopra le briciole di pane (BREAD CRUMBS), e un affamato corvetto accorrerà. E' giunta finalmente l'ora di mettere a frutto gli insegnamenti del gugu trasferendo la vostra personalità e la vostra gigantesca mente... nel cervello di un corvo usando il cristallo blu. Non perdetevi tempo: infatti avete appena azionato una parte del dispositivo Skolariano, e gli alieni verranno presto a cercarvi. Volate quindi a destra verso il bassorilievo (HUGE CARVING), ed entrate nell'occhio di sinistra e prendete la pergamena (SCROLL) ivi contenuta. Nell'altro occhio c'è un altro pezzo del dispositivo, ma è troppo pesante per un corvetto. Uscite volando (cioè rapidamente) e consegnate la pergamena a Zak semisvenuto prima di rientrare nel vostro legittimo corpo (TO ZAK) e di filarla a gambe levate. Se siete stati abbastan-

za veloci, non sarete beccati dal fetente alieno (Zlorfik!). Già che siamo in Sud America, perchè non facciamo un giretto in Perù a...

LIMA

Dopo la solita foresta, vi si pareranno davanti delle autentiche rovine Azteche; ci sono quattro ingressi che portano al labirinto (questo è formato da tre corridoi concentrici), e voi dovete giungere alla stanza centrale. Anche se è abbastanza semplice quello su Marte, per voi sarà stato più che sufficiente, e vi diamo quindi il percorso di accesso. Entrate nel tempio dall'ingresso di sinistra, prendete poi il secondo tunnel che trovate andando verso sinistra, il passaggio (DOORWAY) a sinistra, il primo tunnel a sinistra il Doorway a destra e la prima porta a destra. Vi ritroverete di fronte alla solita statua Skolariana con un disegno incompleto sulla base: usate il pastello giallo (USE YELLO CRAYON ON STRANGE MARKINGS) e completate con l'iscrizione IDSGM1 trovata su Marte. Un congegno scatterà e potrete prendere il secondo frammento di cristallo (CRYSTALL SHARD), il coniugato del cristallo che vi aveva precedentemente consegnato Annie. Prima di essere utilizzati però questi due devono essere fusi insieme.

Torniamo quindi a...

SAN FRANCISCO

Qui avevamo abbandonato Annie nel suo studio: prendiamola e portiamola in aeroporto con noi (senza però dimenticare la sua carta di credito nascosta sotto l'angolo della scrivania). Annie dovrà infatti andare a Londra per una missione alla Mata Hari: diamogli i due frammenti di cristallo, la bottiglia di whisky, le tenaglie dalla cassetta degli attrezzi (WIRE CUTTERS), la pergamena (SCROLL) e la bandiera (FLAGPOLE) recuperata in Nepal.

LONDRA

Usciti dall'aeroporto vi troverete di fronte ad un recinto elettrificato con tanto di piantone di guardia, oltre al quale si possono vedere le pietre di Stonehenge; la povera guardia subisce immediatamente il fascino di Annie e non potrà resistere ad un gocciolo di whisky in bella compagnia (GIVE WHISKY TO GUARD), cadendo addormentata dopo qualche bicchiere. Spegnete l'interruttore elettrico ora incustodito e tagliate la rete di protezione con le tenaglie per aprirvi la via. A Stonehenge troverete un altare di pietra: posateci sopra i due frammenti di cristallo giallo e la bandiera. Ora leggete l'antica pergamena contenente un'antica parola magica, e come per incanto un fulmine verrà giù dal cielo colpendo il portabandiera che fonderà insieme i due frammenti ottenendo così un unico cristallo giallo (YELLOW CRYSTALL): bene, un'altra parte del congegno è stata recuperata.

CAIRO

Andate ora insieme a Zak in Egitto e dirigetevi verso le zampe della Sfinge. Su una di queste vi sono delle strane iscrizioni: completatele con il pastello giallo utilizzando i segni IDGSSMN2 trovate su Marte, e si aprirà l'ennesimo passaggio verso un labirinto. Non spaventatevi comunque, non ci sarà neanche bisogno di una mappa poichè per arrivare alla stanza segreta sarà sufficiente entrare nelle porte contraddistinte dal disegno di un omino col sole a fianco o in sua assenza nei passaggi (DOORWAY) a sinistra. Nella stanza troverete alcune iscrizioni che solo un'esperta archeologa come Annie può decifrare; leggendole si aprirà l'intera parete facendo luce su una gigantesca mappa. Oltre alla già citata Terra Antica, qui è rappresentato anche il paesaggio marziano (piramidi e tutto il resto), che dovrete riportare sulla vostra mappa personale (USE YELLO CRAYON ON TORN WALL PAPER).

E' venuto il momento di spiegare la funzione della mappa e del cristallo giallo: alcune locazioni come Seattle, Lima, Cairo e altre ancora su Marte sono segnate con dei puntini gialli (lo potete vedere leggendo la TORN WALL PAPER), in corrispondenza dei quali sorge una stanza segreta degli Skolariani e una piattaforma di teletrasporto. Focalizzando il cristallo giallo su uno di questi punti (USE YELLOW CRYSTALL ON TORN WALL PAPER), si viene trasportati istantaneamente in quel luogo, sempre che la piattaforma corrispondente non sia stata danneggiata dal tempo. Purtroppo per imparare ad utilizzare il cristallo dovrete prima dirigervi dallo sciamano africano nello Zaire il quale vi mostrerà le tecniche da utilizzare per muoversi nello spazio. Bene, prima di volare per l'Africa ricordatevi di segnare nel solito modo la terza iscrizione nella stanza segreta della Sfinge "Iscrizione Della Stanza Segreta Della Sfinge Numero 3" (IDSSDSN3), senza la quale Zak più avanti rimarrebbe bloccato.

ZAIRE

Non appena avrete capito come si utilizza il cristallo giallo, non vi resta che iniziare a gironzolare gratis per il mondo utilizzando l'artefatto Skolariano: il primo luogo che visiteremo è Lima, dove sotto forma di uccello avevamo visto un pezzo del congegno. Proprio a fianco c'era una piattaforma e così, puntando il cristallo vi ritroverete nelle vicinanze del terzo componente del Skolarian Device sotto le spoglie di un candelabro.

Usiamo nuovamente il cristallo giallo e spostiamoci a Seattle, da qui poi a San Francisco da dove prenderemo un volo Charter per il famigerato...

TOP SECRET

TRIANGOLO DELLE BERMUDE

Incredibile! Zak Mc Kracken è sempre di più nell'assurdo e vi svela il mistero del triangolo in diretta; durante il volo venite catturati da un raggio trattore e portati niente poco di meno che a bordo dell'astronave ammiraglia degli alieni. Esiste un codice che l'esperto pilota vi farà vedere per fare ritorno nei cieli delle Bermude: come sempre segnatevelo da qualche parte e allontanatevi dall'aereo lasciandolo andare.

Se mai doveste trovarvi a corto di soldi c'è un bel trucco per farcene a bizzaffe: andando a sinistra verrete catturati dagli alieni e portati dall'immenso mega capo; come potrete probabilmente notare, questo è un fenomenale fan di Elvis Presley, e per guadagnarsi la sua totale amicizia dovrete soltanto regalargli la chitarra da voi comprata all'inizio dal rigattiere. Così facendo avrete libero accesso al LOTTO-O-MATIC, che vi fornirà i numeri vincenti da giocare sempre nel negozio a San Francisco vicino a casa vostra, assicurandovi così una quantità di dollari abbondantemente sufficiente per poter portare a termine il gioco. Comunque se siete arrivati fino a qua non ne avrete probabilmente bisogno, perciò inserite a vostra volta il codice mostrato dal pilota e spostatevi sulla piattaforma di teletrasporto: verrete rimaterializzati a centinaia di metri di altezza sull'Oceano Atlantico. Niente paura, il volo Charter ci ha prudentemente fornito un paracadute (PARACHUTE), fate perciò in fretta ad aprirlo poichè avete solo pochi secondi per evitare di schiantarvi in acqua. Vi trovate ora soli in mezzo all'Oceano; utilizzate il KAZOO e vi ritroverete in piacevole compagnia di un delfino. Operate un trasferimento mentale con il delfino utilizzando il cristallo blu. Ora potete nuotare sottacqua (SWIM UNDER WATER) verso le antiche rovine di Atlantide; cercate tra le alghe sul fondo e troverete il quarto pezzo del dispositivo, tornate in superficie, datelo a Zak e ritornate nel suo corpo. Ora vi manca solamente il cristallo bianco per completare il dispositivo, e questo come già sappiamo si trova però su Marte. Indossate quindi la tuta (WET SUIT), le bombole di ossigeno (OXYGEN TANK), il globo di vetro (FISH BOWL) e utilizzate il nastro adesivo (DUCT TAPE) per sigillare il tutto: avete creato una stupenda tuta spaziale stile "Fallo da te". Ora focalizzate il cristallo giallo sulla faccia di Marte e... Via verso altre incredibili avventure.

ZAK SU MARTE!

Appena arrivati su Marte vi ritroverete in una stanza con tre porte chiuse: per aprirle dovrete utilizzare il pastello giallo sui soliti segni strani con il codice IDSSDSN3 trovato nella Sfinge. Uscite ora dalla stanza e riunitevi dopo un breve labirinto alle vostre due amiche Leslie e Melissa. Dirigetevi in gruppo verso il Monolito Obliteratore, e, con le carte di credito, prendete tre biglietti (TOKEN) ed entrate rapidamente nel tram. Eccovi così arrivati ai piedi delle grandi piramidi marziane; dirigetevi verso l'ingresso, che è coperto di sabbia, e usate quindi l'alieno-scopa (BROOM ALIEN) per aprirvi un passaggio e... un momento, questo si anima e prende vita, stava solo dormendo! Beccatevi tutte le sue rimostranze, in effetti è stato un atto puramente vandalistico prendere un pacifico alieno e usarlo come scopa. Possibile che vi fate sempre riconoscere anche su Marte?

Passiamo oltre; la porta è chiusa e la chiave dorata grande è distrutta: cosa fare? Semplice, per aprire una serratura grande ci vuole una forcina grande! Usate il BOBBY PIN SIGN e, con la vostra abilità di scassinatore, questa si aprirà magicamente. All'interno si trova un sarcofago: premetene le estremità e si aprirà un passaggio. Entrate ora con i restanti due personaggi, aprite lo sportello con la chiave piccola, premete l'interruttore e così si aprirà per alcuni secondi il meccanismo che imprigiona il cristallo bianco. Muovendovi con la massima celerità, riuscirete a recuperarlo senza grossi problemi. Evviva! Avete finalmente raccolto anche l'ultimo componente del meccanismo Skolariano: la soluzione è ora a portata di mano e potrete far rimangiare agli alieni la loro maledetta macchina. Tornate sulla terra con il cristallo giallo, più precisamente nel punto corrispondente al Cairo.

GRAN FINALE AL CAIRO

Vi troverete in una stanza segreta all'interno della piramide, azionate la leva sulla parete sinistra e aprite un'altro passaggio segreto. Passate il controllo ad Annie e fatevi raggiungere nella piramide; nella stanza del sarcofago troverete il passaggio per accedere alla stanza segreta. Montate ora i cinque pezzi (i tre cristalli, il candelabro e la base), sul piedistallo al centro della stanza, azionate i due interruttori a lato, il tutto prenderà vita e... Beh, raccontarvi il finale sarebbe veramente troppo: giocate e vedrete!

LUKE

Cari amiconi ed amicone, bentornati dalle vacanze e benvenuti a questo numero di Zzap! Questa volta ce l'ho messa proprio tutta per finire in tempo record senza fare cavolate, quindi spero proprio che troviate la posta di vostro gradimento. Ora una considerazione mia personale ed intima e confidenziale: credo proprio di aver sbagliato a sollevare l'argomento della techno, questo mese sono arrivate caterbe di lettere, chi mi dava ragione, chi mi dava del deficiente. Beh, a questo punto ormai la polemica è cominciata, quindi vi invito a scrivere (in maniera civile, ovviamente) per farmi conoscere il vostro parere. Chissà se qualcuno di voi riuscirà a smuovermi dalla mia opinione? (non credo proprio, duro come sei... NdP) Buona lettura.

Dave.

AL ROGO LA TECNO!!!

A voi della redazione, sono un vecchio sessantaquattrista, e sembra che il mio amico stia morendo. Ormai lo uso solo come W.P., in attesa di passare ad un sistema superiore (Amiga, PC, chissà...) e, visto l'imminente funerale, vorrei sapere che fine farà la vostra redazione, dato che siete bravi (non montatevi la testa). Ora ho un altro quesito da porvi: dovete sapere che qualche tempo fa ho avuto l'occasione di testare la capacità di un PC 486. Dopo aver ammirato le sue grandi possibilità attraverso giochi strabilianti come Ultima Underworld, Ultima 7 ed altri, mi è saltato all'orecchio l'obbrobrioso sonoro del "cicalino interno". Non che fosse una cosa nuova per le mie orecchie, poiché avevo già vom...ehm, lo avevo ascoltato altre volte. Però non sono riuscito a trattenere un commento derisorio, e la frase uscita dalle mie labbra è stata qualcosa del genere: "aiutatemi a dire che il C64 è un computer superato, ma ha un sonoro milioni di volte meglio di questo ce...ehm, cosa". Visto quest'ultimo punto, non potevano fare di meglio per i picci, senza dover spendere tanti soldoni per schede sonore? In un momento di illuminazione divina, un mio amico mi ha così risposto: "Così ci fanno i soldi". Ed ecco il quesito: è vero? Per finire voglio unirmi a Fabrizio Chiodo nella crociata contro il famigerato Karaoke e contro la techno. Dovete sapere che mi fa venire una rabbia bestiale quando a scuola ascolto in stato di beatitudine il mio walkman, qualcuno/a si avvicina incuriosito/a e chiede "cosa ascolti?". Io allora, con orgoglio, rispondo che sto ascoltando gli Iron Maiden, o i Kiss, o gli Aerosmith, i Manowar e così via e sento la solita replica (si saranno messi tutti d'accordo?): "che schifo! Ma come fai ad ascoltare quella roba?". A questo punto, giustamente, gli/le domando che razza di musica ascolta. La risposta possiede ben tre varianti: techno, 883, Guns'n'Roses. Ora esaminiamo le tutte: la techno è musica che va bene per ballare e basta, non capisco proprio cosa ci possa trovare di bello la gente; gli 883 si possono trovare anche in profumeria o nei migliori negozi di giocattoli; i Guns'n'Roses, oltre ad essere commerciali, fanno anche particolarmente schifo. Di fatti qualunque persona che si intenda minimamente di musica sa che Axl canta malissimo e Slash suona in altrettanto maniera. E mi sembra abbastanza penalizzare il gruppo. So che dopo aver letto questa lettera, il 90% dei lettori mi vorrebbe fare a pezzettini e rivendermi nelle scatole del Pal, ma sono abituato a questi tipi di litigi (Dave, se ci sei, batti un colpo!). Saluti.

Lawrence "Metal" Dattilo.

Caro Lawrence (è il tuo vero nome?), cercherò di risponderti con ordine: bene, il tuo amico (quello che ha detto che i PC non hanno la scheda sonora già incorporata per farti spendere più soldi) non ha centrato il punto: i PC, per loro fortuna, sono nati come macchine modulari, espandibili per coprire qualsiasi esigenza. Questo è stato il punto forte che ha reso gli MS Dos i computer più diffusi. Un utente PC, soldi permettendo, può sempre rimanere aggiornato con i tempi, sostituendo di volta in volta le schede superate. Se questo da una parte è abbastanza dispendioso, resta pur sempre più economico di cambiare l'intero computer (cosa che comunque la maggior parte della gente deve prima o poi fare: se è vero quanto affermi per schede grafiche e sonore, l'idea che si possa cambiare anche la scheda madre, è parecchio più recente, NdP). Ecco perché non è stato incorporato niente all'interno di un PC. Se l'Amiga fosse stato pensato in questo modo, avrebbe sicuramente dato più filo da torcere agli MS Dos. Ora passiamo all'argomento musica. Anche a me, molto spesso, capita di vedere gente schifata appena si rende conto di cosa lo ascolti (Fear Factory, Sepultura, Death, Testament, Slayer eccetera...) ma la cosa non mi stupisce affatto. Se ci pensi bene, solo chi non se ne intende minimamente di musica si mette ad ascoltare la techno, lo infatti non la considero neppure come genere musicale, anche perché di musica non mi sembra di vedercene poi molta. Tutti sono capaci ad usare una batteria (campionata, ovviamente) che fa tum, tum, tum, tum... (di solito il ritmo batte i quarti o gli ottavi, proprio come fa un metronomo), ad aggiungere un ritornello musicale stupido che si ripete all'infinito e un cantato idiota. Chi la ascolta o si diverte a ballarla (essendo il tempo così semplice, si può improvvisare ogni

tipo di ballo) e basta probabilmente è idiota (forse è meglio dire ignorante in campo musicale) (nel qual caso mi sento onorato di fare parte della schiera degli idioti o degli ignoranti: solo un idiota come me, infatti, potrebbe apprezzare gli acuti dei Matia Bazar, l'esotismo di un Battiato oppure anche le rime che compongono le estenuanti performance di Frankie Hi-Nrg. E poi, ammetto pubblicamente di essere un cretino, visto che mi piace anche "ballare". Amen... NdP). Per quanto riguarda gli 883 non ho molto da dire, io detesto quel genere di musica, in più non ho mai visto nessuno di loro (un gruppo formato da due persone non si è mai visto) suonare qualcosa. Questo perché sicuramente, come tutti i "gruppi" commerciali di successo, si servono di musicisti esterni al gruppo per farsi comporre la musica (sbagliato, Dave: ricorrono più semplicemente ad un buon sintetizzatore NdP). Inutile dire che la cosa non mi piace. Devo però ammettere che, tutto sommato, i testi, pur rimanendo su un livello frivolo e superficiale, sono ben composti e carati in maniera più che accettabile. Per finire parliamo dei Guns'n'Roses. Nessuno mette in dubbio che i musicisti che compongono il gruppo se la cavino abbastanza bene, almeno nel loro genere musicale, ma di lì a dire che Axl canti benissimo o che Slash sia il miglior chitarrista del mondo ce ne corre. Prendiamo per esempio Slash: è inequivocabile che il tipino abbia una buona predisposizione per la musica, e questo lo si vede dalla sua fantasia nel comporre i solo, e però pur sempre evidente, almeno per un chitarrista, vedere che la sua preparazione tecnica non è poi così eccelsa. C'è molto di meglio in giro... Sul fatto poi che "facciano" un genere sul commerciale andante non posso dire nulla. Vedi, nella musica non sempre finisci per suonare quello che più ti piace. Se tu sforni un disco di successo e vedi che va a ruba, quando iniziano ad entrarti i soldi nelle tasche hai due possibilità: o vai avanti per la tua strada come se niente fosse, maturi in campo musicale e te ne freggi dei soldi, ma questo è assai difficile, o continui a produrre musica commerciale per guadagnare ancora di più... Questo è, almeno secondo la mia opinione, quello che hanno fatto i Guns'n'Roses. Personalmente penso che non spenderei mai una lira per ascoltarli, ma ognuno è libero di fare ciò che vuole. Io ascolto musica estremista, in genere di gruppi poco noti (i cosiddetti gruppi Underground), perché è proprio qui che regna l'originalità e la libertà di esprimersi come meglio si crede. Spero di essere stato esauriente...

ANCORA TECNO...

Carissimi organismi umani Zzappati da qualche meandro redazionale, sono sempre io, il vostro caro Amiga DJ, vi prego, non devastate la mia lettera, perché non vi scrivo da amighista (ma anche da sessantaquattrista) ma per dire la mia opinione su quello che ha detto Dave sul nu...

che il più delle volte si tratta di un insieme di suoni e di motivetti ritmati e mixati, però dipende da che musica techno. Di bei moduli Protracker ne esistono molti (io ne ho diversi) e penso che sia abbastanza piacevole ed eccitante ascoltarli, certo è una questione di gusti, ma definire la technomusic in quel modo (merda) mi sembra un tantino esagerato. Cos'è che non ti piace e perché? Ti prego, non ti arrabbiare e rispondi con calma. Travolgenti saluti e complimenti (oggi mi sento proprio in rima!)

Lorenzo Di Gaetano, in arte the Amiga DJ.

Allora, prima di tutto tengo a precisare che non ho nessun motivo di arrabbiarmi, non sarebbe giusto che io potessi esprimere le mie considerazioni e tu no: ho sempre rispettato l'altrui opinione (e lo dovrebbero fare tutti). Allora, secondo me c'è una bella differenza tra ascoltare un bel modulo Protracker di techno (perché quasi sempre si tratta di techno, molti altri generi musicali sono complicati da realizzare con un programma del genere) (infatti: la new age, poi, è proprio impossibile, per non parlare della space music: Vangelis, Kitaro, Kingsley... NdP) e spararsi techno a tutto andare nel walkman o sentirsela per ore continue in discoteca. Ma ognuno è libero di fare quello che vuole. Di sicuro non mi incontrerai mai in discoteca e non mi sorprenderai mai ad ascoltare techno, ma questa è una mia scelta e non obbligo nessuno a seguirla. Ora però ti voglio spiegare da cosa nasce il mio odio per la techno (premetto sempre che queste sono le mie considerazioni ed ognuno è libero di fare quello che vuole): dunque, devi sapere che io credo fermamente nella musica impegnata, sudata e che ha qualcosa da esprimere. La "musica" techno secondo me qual cosa da esprimere, non è per niente impegnata (basta sapere qualche nozione basilare per creare un pezzo), è sempre uguale come ritmo e si può benissimo suonare con suoni campionati, senza bisogno di saper suonare uno strumento. Queste sono le mie considerazioni. In più non è vero che musica e politica sono slegati, ogni genere musicale è il "portavoce" di un certo ceto sociale e di certe ideologie. Evidentemente io non ho nulla in comune con cui ascolta la techno. Ti potrà sembrare esagerato, ma una delle prime cose che chiedo quando conosco una nuova persona è che genere ascolta... (per capire se uno è intelligente o è deficiente, vero, Dave? Com'è che si chiamava, una volta, quando certe distinzioni si facevano sul colore della pelle? NdP) Ho finito la mia patemale...

CARO DAVE TI SCRIVO...

Caro Dave, dopo aver letto il tuo saggio consiglio nel numero 55 di TGM ho capito il mio errore e adesso sto cercando di rimediare, anche

se poco alla volta, adesso mi rendo conto che 3 o 4 ore sono troppe, che ne dici, 30 o 45 minuti bastano? Devo dire anche che il divertimento rimane inalterato anche se passo meno tempo davanti al monitor. Comunque Dave, mi stavo già rendendo conto del mio errore prima di scrivere la lettera da te pubblicata, però, sino ad ora non davo troppo peso alla cosa. Oh un'ultima precisazione: io non ho più dodici anni, bensì 14, e per tua informazione sono molto più grande di quello che traspare dalle lettere. Uffal! Voglio la mamma...



Cosa diavolo starà complottando il nostro caporedattore con Miss Muretto '93? Semplice: la stava pagando per questa foto! (ti meno NdP)



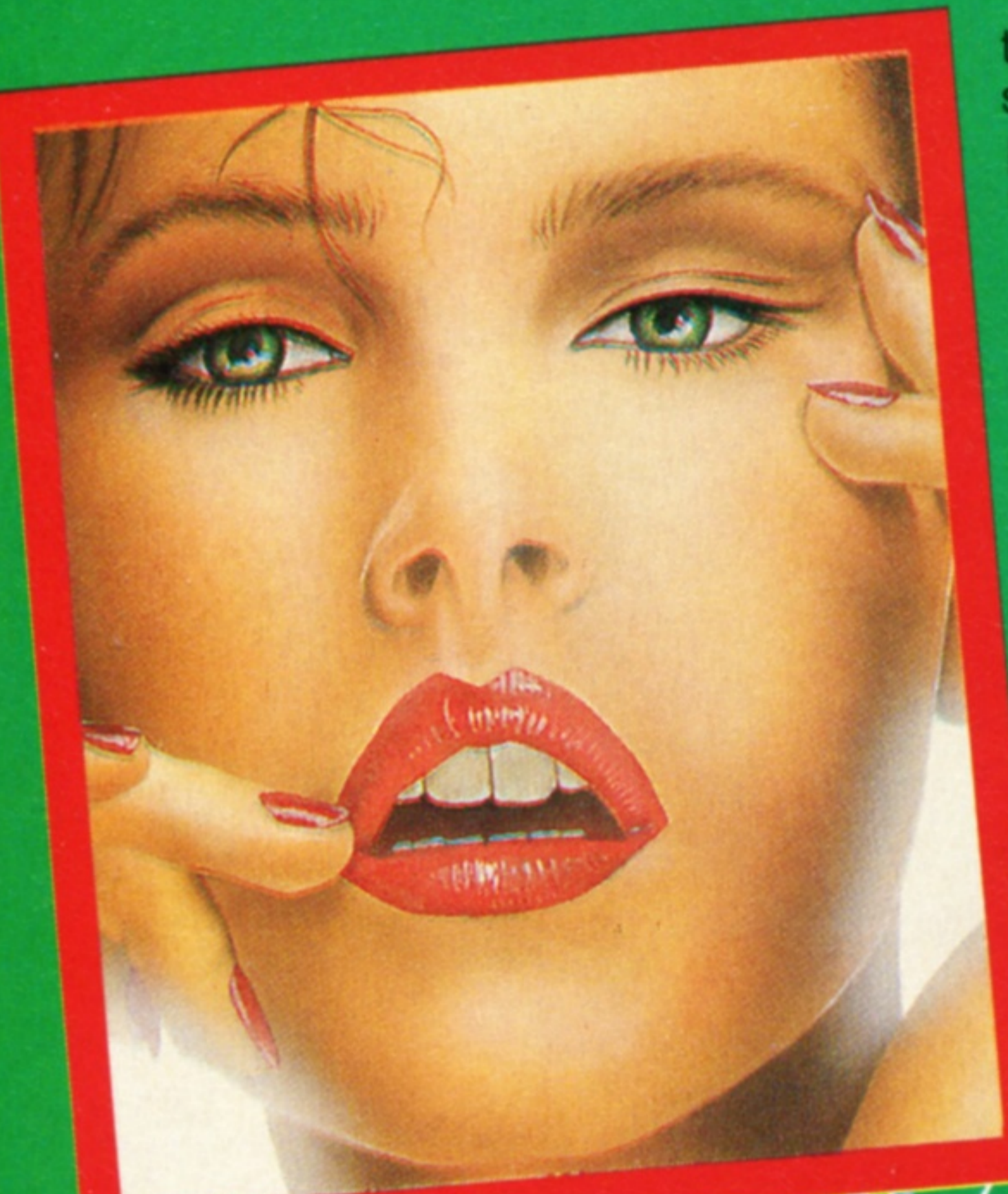
Cosa diavolo starà complottando il nostro caporedattore con Miss Muretto '93? Semplice: la stava pagando per questa foto! (ti meno NdP)

mero di luglio-agosto a proposito del karaoke e della musica techno (innanzitutto, come Dave e come il chiodino lo credono?) io ODIO, DETESTO, RIPUDIO il karaoke, è una presa in giro, un'offesa ad alcune belle canzoni, ma soprattutto un'istituzione che esiste per dimostrare dove la deficienza e l'idiocità umana possano arrivare, anche se devo ammettere che lo spettacolo di fionello è piuttosto esilarante (vedere dei deficiente esemplari che emettono suoni gutturali semplicemente disumani (una tripla rima) è uno spasso) (oddio, se prima ero semplicemente un idiota ed un cretino, adesso temo di essere addirittura un essere subumano, mi piace pure il karaoke... NdP). Con il karaoke di conseguenza odio (forse ancora di più) anche il canta Tu (del quale esistono innumerevoli imitazioni) che secondo me è un semplice giocattolino per allenarsi e rimbambirsi (sono un poeta!). Non sono però assolutamente d'accordo con te per quanto riguarda la musica techno, sì, è vero

Nicola "Vasco sei il migliore" Basile.
Caro Nicola, mi fa piacere sapere di esserti stato utile. Vorrei però fare un'ulteriore precisazione: non accantentarti di passare meno tempo lontano dal joystick, cerca di impiegare il tempo guadagnato con altre attività meno sedentarie (o lo stai già facendo?).

ANCHE GLI ZAPPETTARI SBAGLIANO...

incapiente redazione di Zzap!, chi vi scrive è un ragazzo di 14 anni, possessore di un C64 e, perciò, assiduo videogiocatore (nonché vostro assiduo lettore). Uno dei principali motivi per cui vi sto scrivendo è che sono qui in camera senza niente da fare (insomma, ho da studiare ancora due capitoli di geografia); mentre fuori impervia la



La bellissima ed artistica cartolina speditaci dal buon Garet Jax

tempesta. Inoltre vi sto scrivendo per porvi alcune domande e per farvi qualche critica (lo so, lo so, non piazzatemi qui una delle vostre tipiche note, come Aaarghh!, ci risiamo con le critiche!!). Ho tra le mani il "numero" di Zzap! di maggio (se di numero si può parlare, anche se capisco i vostri sforzi nel mettere insieme questo "opuscolo") e

a dovere, sà dare ottime figate di giochi (vedi Creatures 1 e 2, Elvira 2, Bubble Bobble, The Cool Croc Twins eccetera). Bene, un'ultimissima cosa: vi prego! Pubblicate questa lettera, ne sarei molto felice!!! A risentirci.

The Clyde Radcliffe.

Egregissimo Clyde, sono allo stremo delle mie possibilità, quindi chiedo venia se la mia risposta non dovesse essere il massimo della vita. D'altronde sto dormendo in piedi... Dunque, ti do ragione per quanto riguarda la medaglia d'oro non assegnata a Creatures 2, ma vorrei fare una precisazione: quando quel gioco è stato recensito, l'etichetta "medaglia d'oro" era sempre stata assegnata a giochi dal 95% in su. Quindi la suddetta non viene usata solo per un gioco da 99%. Per quanto riguarda le domande al Paolone lascio qui lo spazio affinché ti possa rispondere. Mi spiace anche di non essere in grado di aiutarti ad Elvira 2. Spera che qualche lettore ti venga in soccorso.

C'è ben poco da rispondere: le pagine proprio non si possono aggiungere. Certo, ne avessi almeno dodici a mia disposizione, sarei molto più contento. Ma davvero se ne avessi di più, non avrei nulla con cui riempirle. Purtroppo il C64 sta tirando le cuoia, e noi più che fargli un degno funerale, ormai, non possiamo fare. Spiacenti." - Paolo.

Scattolin Andrea.

Carissimo Andrea, inutile dire che la tua lettera è abbastanza lacrimevole. Anch'io a volte penso che una volta avevo quindici anni, frequentavo la prima liceo e mi interessavo quasi praticamente solo di videogiochi (ovviamente per il C64). Appena avevamo un momento di tempo, io e il Paolone, dopo aver fatto i nostri giri per cacciare e cavolate varie, ci ritrovavamo a casa sua o a casa mia per giocare qualche ora con il nostro amato Commodore (non abbiamo mai esagerato con i videogiochi, non come qualcuno che conosciamo entrambi...). Il C64 mi ha aiutato a superare la mia timidezza e a trovare veri amici, che frequento tuttora (vedi Paolone...) (massi, massi, adesso non guardate che litighiamo per i rispettivi gusti musicali, in fondo di amici come Dave ne ho proprio pochi... NdP). Purtroppo ormai le cose sono cambiate, ho perso sempre più interesse per i videogiochi (una volta giocavo con lo stesso gioco per dei mesi, ora bastano due o tre giorni (cioè un quattro o cinque ore di gioco) e mi sono già stufato. O sono diventato troppo bravo o qualcosa è cambiato... (sarà a causa di quel bastone che usi per camminare? o è la barba bianca? NdP)? Però, come dici tu, è meglio che sia così, non possiamo di certo fermare il progresso per la nostalgia...

MICROPOSTA

Questo mese la microposta è dedicata a tutti coloro i quali hanno avuto la bontà di inviarmi una bella cartolina. Tra questi vorrei iniziare con un anonimo lettore, che ha persino avuto il coraggio di spedirmi una cartolina usata in una sua missiva. Sei stato un po' spilorcio ma grazie lo stesso... Grazie anche a Nicola Basile (sì, proprio quello della lettera) per la cartolina gigante di Roma di notte. Anche Clyde Radcliffe decide di raddoppiare con una veduta multipla di S. Pellegrino Terme. Tommy Civieri, invece ci ha scritto da bibone... Peccato però, niente donne nude... Splendido tramonto per la redazione da Marco Flaminio... Ohh, finalmente qualcosa che mi piace! Un avvenente ragazza si rinfresca nel mare! Probabilmente la località è una spiaggia di nudisti... Grazie per questo a Salvatore HKM Carboni. Ma che bel culetto! Ce lo manda Basil... Altra cartolina un po' sadica (contiene delle vignette più o meno cattive sulla vita in montagna) da quello squinternato di Clyde Radcliffe. Grazie anche a Massimo Raviolo, che ci comunica di aver raggiunto la pace dei sensi... Ma in che senso? Bonicelli TNL Davide non è da meno, ci ha spedito insieme alla cartolina un pacchetto contenente tante manine pacioccose amputate ai bambinetti di turno. Grazie di cuore, sono veramente commosso... Quel gentilissimo amicone di Andrea Scarabelli si è ricordato di noi anche in Slovenia! Grazie, siamo tutti commossi! Un ultimo saluto anche a Lorenzo che ci ha scritto da Lyon e a Paracino Roberto, che ci suggerisce di usare la sua cartolina come una futura copertina... Non temere, la terrò da parte per il Paolone... E con questo ho concluso, linea allo studio...

CRONACA DI UNA MORTE ANNUNCIATA... (Indovinate un po' di cosa parla questa lettera? NdD)

Cara redazione di Zzap!, sono un vostro accanito lettore dal numero 65 e vi scrivo perché, come molti, ho sentito il bisogno di esprimere le mie impressioni. Era il 6-12-92 e come al solito comprai il mio numero di Zzap! (il numero 73) e lo sfogliai immediatamente, scoprendo, con grande gioia, la presenza del cavaliere di Andromeda nella rubrica Top Secret, vale a dire la mia presenza. Rientrato a casa orgoglioso mi immerse nella lettura di ciò che ancora era una rivista. Fu nell'editoriale che appresi l'orrenda verità: ebbene sì, Zzap! iniziava la sua lenta ed inesorabile agonia, interrotta ogni tanto da giochi del calibro di 3D World Tennis, Rampart eccetera. Un'agonia che oggi, nel numero 81, si è accentuata sempre di più. Chi tra di voi si ricorda i tempi in cui Zak McKracken era il massimo dell'avventura e Driller il non plus ultra del 3D? Ben pochi, immagino. Un giorno Zzap! scomparirà... Ma come potremo dimenticare coloro che ci hanno condotto per mano per mostrarci quali frutti dell'ormai semiappassito albero degli 8 bit ed in particolare del C64 fossero buoni e quali con il verme o la muffa? Ti rivolgo un appello Zzap!, ed uno anche a te, C64, anche se so che cadrà nel vuoto. Non Morire! Non morire tu che ci hai fatto ridere, piangere, sperare e, perché no, anche sognare. Ma in fondo tu devi morire. C64 è giusto che sia così, non c'è più posto per te nel progresso di oggi, come è successo per il C16, il Vic 20, lo ZX Spectrum e tanti altri, è venuto anche per te il momento di andare in pensione...

devo complimentarmi con Giorgio Guerra, sia per l'impegno dimostrato nella stesura degli annali, sia per aver scoperto il messaggio subliminale del numero 66, sia perché... si chiama Giorgio Guerra, nel senso che, da quando compro Zzap!, e perciò da quando leggo le sue missive, lo ho sempre ammirato! Ora, non per riaprire la discussione gioco caldo e medaglia d'oro, ma suavia, dopo gli ultimi chiarimenti in materia, come fate a non dare la medaglia d'oro a Creature 2? Dico, uno dei migliori giochi usciti per C64 deve pur avere un riconoscimento valido, no? Ma andiamo avanti... Preferisco non pronunciarmi sull'81% ad Alien Storm... Poi, guardando i miei numeri di Zzap!, ho notato nel numero 69 una cosa che mi ha lasciato alquanto perplessa: nella pagella di Myth avete dimenticato la voce "sonoro". Vi consiglierei un bell'80%! Sull'ultimo numero "vero e proprio" di Zzap!, quello con in copertina i lemmings, per intenderci, ho trovato una cosa un po' strana: "impediamo un genocidio con... Lemmings! oggi sul Nes, presto sul Commodore 64!...". A ciò segue una breve anteprima (o preview) su Lemmings per C64. Dunque, eravamo a dicembre, ma voi stavate impostando la rivista a novembre e, se la matematica non è un'opinione, a conti fatti, da novembre a luglio sono trascorsi ben otto mesi... Ed allora i casi sono due: o i programmatori hanno deciso di sospendere la programmazione (bel gioco di parole, vero Dave?) o voi avete spudoratamente mentito... A Chuck Rock poi, non so come abbiate fatto a dargli il 90%: a parte il fatto che è una vera ciospata di gioco (tanto che bastava dargli il 75%), gli avete conferito il 90% senza la medaglia d'oro: i giochi dal 90% in su non erano quelli che dovevano ricevere la suddetta medaglia? Comunque, critiche a parte, la vostra è una redazione troppo mitica! Siete i più fighi, i più simpatici e i più casinisti! L'impostazione grafica della rivista mi piace molto e devo dire che le mie 5000 lire sono spese bene (yeah, TGM e Zzap!, due in uno!).

Caro Paolone, devo chiederti due cose:
1) Ora che avete dato vita allo Zzap! Scout, perché non aumentate il numero delle pagine di Zzap!?
2) Idem come sopra: direi che trasformare il nuovo Zzap! da 16 a 20 pagine sarebbe una vera togata, aggiungendo quattro facciate alla posta od al Top Secret, tu che ne pensi? Del resto io (dove io è il lettore tipo) leggo con molto interesse le lettere nella posta per apprezzare o disdegnare i ragionamenti dei vari lettori, in più queste sono correlate anche con i simpatici commenti di voi della redazione! Rispondo all'appello del mitico Paolone, qualche numero fa: bene, con questa lettera spero di avervi dato prova che c'è ancora qualcuno che, in questo angolo dell'universo, ti scrive per incrementare la posta...
Sempre nella posta, ho in mano quella del doppio numero di Zzap! (Quello di luglio-agosto), e non ho ancora capito il senso dell'ultima frase della prima lettera: avete dimenticato qualche parola?
Ok, vi perdono! Ma non avete totalmente risposto alla quinta domanda di May '79 & Elf '76: si chiedeva, tra l'altro, perché mai non mettete il prezzo di listino dei giochi come a Mario Cansulo in TGM 55, perché qualche mese fa li pubblicavate (parlo di circa un anno e mezzo due anni addietro).
Altre cose molto importanti terrei a dire... Ma che "bi" sto facendo? Insomma, continuate a leggere! Lord SNK, un bel calcio nelle palle ti farebbe proprio bene, perché le palle, saltandoti fino in bocca, compierebbero quella bella testa di corno che sei grazie molte per il compimento... NdD! Vorrei poi sinceramente aiutare David "DMD" De Marco per la soluzione di Elvira 2, ma, purtroppo, mi sono bloccato appena dopo aver resuscitato il prete... Come tanti si fa a prendere la chiave nell'acquario? Un'altra cosa: vorrei dire ai lettori di TGM (a quelli che credono che il C64 sia una macchina schifosa che il piccolo Commodore è una macchina meravigliosa, che, se sfruttata

I venti titoli più giocati dai lettori

MEGACLASSIFICA

Buona scuola di nuovo a tutti!!! Com'è bello andare a scuola quando fuori c'è ancora il sole e si potrebbe invece trascorrere un sacco di tempo in compagnia di stupende/i fanciulle/i o della/del propria/o ragazza/o. Era proprio ora che arrivassero gli obblighi scolastici a terminare le nostre gioiose e giulive vacanze... Ueeeeeeeh! Sigh, sigh! Ma rincuoriamoci: tra poco verrà Natale... Ringrazio vivamente coloro che mi hanno spedito le loro preferenze e soprattutto un certo Gabriele Foddis di Iglesias, che indirizza la sua lettera alla Hit Parade e non inserisce nella busta la sua classifica... Vai così: sempre più persi! Ed ora mi congedo da voi col mio... Stilate classifiche, stilate...

JACK

- 1- TURRICAN II
- 2- CREATURES II
- 3- MICROPROSE SOCCER
- 4- ELVIRA II
- 5- BUBBLE BOBBLE
- 6- LAST NINJA III
- 7- R-TYPE
- 8- MITH
- 9- OUT RUN
- 10- BARBARIAN
- 11- ROBOCOD
- 12- INTERNATIONAL KARATE
- 13- GHOULS 'N' GHOST
- 14- SPACE CRUSADE
- 15- RAINBOW ISLAND
- 16- THE NEW ZEALAND STORY
- 17- FLIMBO'S QUEST
- 18- RODLAND
- 19- TURRICAN
- 20- GABRIELE FODDIS' LETTER