ZAP!

GAME OVER

DICEMBRE 1993 - Nr. 84 - Anno VIII - Allegato a The Games Machine e non vendibile separatamente

THE SHOW MUST GO ON

Avrò riscritto questo editoriale come minimo cinque volte: è triste dover dire qualcosa che non si avrebbe mai voluto dire, e chiudere un discorso che ci ha tenuti occupati per una fetta della nostra vita. Ma purtroppo non posso fare altrimenti.
Questo che leggete, amici lettori, è veramente l'ultimo numero di Zzap!, rivista o inserto che fosse. E con esso, si chiude per sempre un'epoca, quella del Commodore 64, dello Spectrum e di tutti quei computer che hanno insegnato alla gente cosa fosse l'informatica di massa. Se milioni di famiglie in tutto il mondo, sanno cosa vuol dire avere un computer, non lo devono certo all'Amiga o al PC, queste macchine sono espressione di una generazione successiva, che non ha dovuto fare altro che raccogliere i frutti seminati da quella precedente: il C64, appunto. E' su questa geniale macchina della Commodore, infatti, che abbiamo potuto ammirare i primi sprite multicolor, che siamo stati dei pionieri del videogioco e della programmazione. Non potrò mai dimenticare le prime riviste dedicate a questo coloratissimo mondo: Videogiochi, Supercommodore, Commodore Computer Club, Paper Soft... Molte di esse sono ormai parte della storia, altre sono ancora vive ma profondamente diverse da allora. Ma tutto ciò appartiene inesorabilmente al passato. Pure Zzap!, è passato. E con il Commodore di cui si è sempre occupato, va ad occupare il posto che si merita nel paradiso dell'informatica, quel posto che ancora non è stato riconosciuto da nessuna religione, ma che certamente alberga in tutti i nostri cuori. Zzap!, con le sue pagelle, i suoi commenti con le faccine, il suo tono demenziale ma sempre altamente professionale e competente, è ora destinato ad entrare nel mito, nella leggenda. Tra qualche anno saremo tutti più cresciuti, avremo fatto molte più esperienze in ogni campo, informatico e non. Ma sono sicuro che, anche dopo aver giocato all'ultima trovata virtuale, ci torneranno in mente l'"appetibilità", la "longevità" e la medaglia d'oro assegnata a quel vecchio gioco che ci ha fatto tanto divertire, ai tempi degli 8-bit.

E' con grande malinconia che mi appresto a compiere questo passo triste ma dovuto, consegnare allo stampatore le pellicole di questo ultimo numero, ben consapevole che il mese prossimo non ci sarà più nulla da coordinare per me, e (quasi) nulla di zzappiano da leggere per voi. Tuttavia, non è il caso di essere tristi, la vita va avanti e il progresso pure: il mercato offre oggi macchine più potenti, più belle, più semplici da usare. Chi entra oggi a far parte della grande famiglia dei videogiocatori, probabilmente, non sa neppure che cos'è un C64, e di una macchina già obsoleta non saprebbe che farsene. Perché accontentarsi di sedici colori, quando se ne possono avere sedici milioni? Perché limitarsi al SID, quando oggi un computer può erogare un poderoso sonoro stereofonico e in modulazione di frequenza? A chi bastano, oggi, 64 k-RAM? Eppure noi a quelle peculiarità tecniche, che oggi sono persin ridicole, ci eravamo veramente affezionati, molti di noi sono rimasti figli di quell'epoca e si sentono sperduti tra i megabyte dell'utimo PC o tra i colori del Chipset AGA. Molti di noi si sono persi per strada: i vidoegiochi non possono piacere in eterno. Ma parecchi hanno seguito costantemente l'evoluzione dei computer e ci spronano sempre ad informarli, con la massima tempestività, riguardo agli ultimi ritrovati della tecnica e dell'informatica. Anch'io continuerò ad evolvermi, ma so che non sarà mai come una volta.
Non avrò mai la padronanza della macchina e la confidenza con cui mi aggiravo tra la RAM e i registri del C16 prima e del C128 dopo, e probabilmente non passerò più le notti a giocare, come ai tempi di Bubble Bobble, Great Giana Sisters, Slimey's Mine, Gyruss, R-Type, Katakis, Turrican, Buggy Boy, Salamander, e tutti quei giochi che hanno fatto la gloria dell'ormai leggendario Commodore 64.
Non vendetelo, probabilmente non ve lo comprerebbe nessuno, non buttate via il vostro C64, perché un giorno potreste pentirvene amaramente: è un simbolo della nostra epoca, una fettina della nostra vita. E non potremmo mai dimenticarcene. Game Over, rewind tape and press fire to continue.
Paolo Besser

Seguono le considerazioni dell'intera redazione, e chissà che qualche vecchio amico non voglia aggiungere anche il suo parere...

STEFANO GALLARINI: Si chiude un capitolo importante per tutti noi. Forse per quei "noi" che adesso hanno più di quattordici anni, ma comunque sia Zzap! rappresenta qualcosa per tutti. E' la prima rivista che acquistai regolarmente, sempre un po' incacchiato perchè ci trovavo mille recensioni per il Commodore 64 e pochissime (se non nessuna) per il mio fedelissimo MSX! Ma la passione per i videogiochi mi faceva fare questo e, come si conviene a chi idee continua ad averne perchè non sta mai fermo col cervello, decisi di chiamare in Redazione e propormi come recensore per i giochi MSX. Ecco, da lì nacque tutto... Anche la televisione. Grazie, Zzap!

GIANCARLO "JACK" ALBERTINAZZI: Purtroppo é arrivato il momento dell'addio a Zzap!. E' solo da un anno che faccio parte della redazione, ma devo dire che ero già molto affezionato alla rivista: la leggevo già da parecchio tempo, prima a scrocco da un mio amico (ciao Chicco!) che aveva già il C64 (io avevo ancora il VIC 20!) poi, con l'acquisto personale dell'ottobittissimo nel lontano 1988, ancora a scrocco dallo stesso amico di prima (ariciao Chicco!). Poi l'anno scorso ho conosciuto Paolone all'università, mi ha fatto fare una recensione di prova ed ecco che sono entrato in questa redazione alquanto casinosa e strampalata. Mi ricordo ancora il mio primo numero (nr. 72), quando ancora non avevo la mia caricatura e mi hanno "appiccicato" quella di JH! Devo ammettere che quello è tuttora il numero a cui sono più affezionato. A proposito di affetto, non so se molti di voi lo conoscono, ma il mio gioco preferito é stato, è, e sarà sempre Frankie Goes To Hollywood, quello con le musiche del gruppo omonimo (Relax, Welcome to the pleasure dome, ecc.). Quanto tempo ci ho giocato, e non mi sono ancora stufato...

EMANUELE "SHIN" SCICHILONE: Sapevo che prima o poi questo momento sarebbe giunto. Già da parecchi mesi avevo smesso di lavorare per Zzap! dedicandomi completamente alla collaborazione con TGM. Il C64 ha segnato sicuramente la storia degli home computer, onori al merito, ma per quanto mi riguarda è passato e con questo passato ho chiuso già dall'inizio del '92. Rivangando nei ricordi, beh, i più belli legati alla mia storia con Zzap! sono sicuramente due: quando da lettore ero emotivamente coinvolto nell'evoluzione del software per C64 (e a tale proposito non mi dimenticherò mai di giochi del calibro di Zak McKracken, The Great Giana Sister, EHIS, Bombuzal e Neuromancer) e quando tre anni dopo entrai a far parte della redazione stessa. Non conoscevo nessuno, non avevo mai parlato con nessuno (nemmeno per telefono), i ragazzi della reda erano dei miti. Conobbi JH allo SMAU del '91 quasi per caso, era appena diventato caporedattore e stava cercando gente, feci un paio di articoli di prova ed eccomi qua. Un sogno. Un sogno che continua.

GIOVANNI "NUKE" PAPANDREA: Sniff! Riesco a malapena trattenere le lacrime, non riesco ancora a capacitarmi del fatto che Zzap! stia chiudendo definitivamente. Ricordo ancora con gioia quando nell'intorno del numero 32 entrai in redazione disegnando il mitico pescione d'aprile che era Zak McKracken II (ecco, ora sapete chi è il responsabile! NdP). La vita continua... E ci sono ancora tanti pesci da inventare!

FABIO ROSSI: Beh, almeno ha finito di soffrire. No, scherzi a parte, veder chiudere Zzap! è una di quelle cose tristi che ti fanno sentire il peso degli anni. Figuratevi che mi davano del nostalgico già sei anni fa...
Comunque sia, datemi un attimo per asciugare le lacrime e fatemi sfruttare quest'occasione per raccontare qualche retroscena riguardante la buonanima. Cominciamo dall'inizio - o meglio, dal mio inizio, nel lontano giugno 1988. A Zzap! io ci sono entrato per caso, come del resto la maggior parte dei collaboratori. Non appena Riccardo aveva annunciato nell'editoriale il cambio di redazione, avevo telefonato alla casa editrice (che allora si chiamava ancora Edizioni Hobby) per vedere se per caso avevano bisogno di un recensore di adventure. All'altra parte del telefono c'era BDB, e la risposta - placida placida, come fosse niente - fu: "Veramente delle avventure me ne occupo io, ma se ti va di fare il caporedattore puoi venire anche subito". Da lì in poi il resto è storia, ma quel che non potete immaginare è che per più di un anno Zzap! e The Games Machine li scrivevamo solo in due, con la collaborazione estemporanea di Stefano Giorgi e Paolo Cardillo. Avevamo un Mac, un 64 e un ST su cui girava un'emulazione Macintosh: con questo finivano le nostre fantasmagoriche attrezzature. Fate conto che BDB doveva pure impaginarsi il tutto, e rendetevi conto di che tempi mitici fossero quelli... In realtà, erano anche i tempi in cui ci pigliavamo le querele dalle software house che massacravamo (meritatamente) nelle recensioni, in cui le fiere all'estero ce le sognavamo e mi dovevo tradurre i fetentissimi diari di Jeff Minter (provateci voi, provateci!) e Andy Braybrook. Del resto, ci si poteva ancora divertire a trasformarsi nel Caporedattore Mascherato, a giocare con "mostri" come Super Mario Bros. e a recensire joystick spiaccicacervelli... Dagli sguardi furenti di chi deve scrivere dopo di me suppongo sia meglio smettere qui: un brindisi agli amici scomparsi...

BONAVENTURA DI BELLO: Chi l'avrebbe mai detto? Dopo così tanto tempo, tornare a scrivere su queste pagine - anche solo per suggellare la fine di un'epoca. Sì, perché Zzap! rappresenta il "medioevo" (soprattutto nel senso di gesta eroiche e di magia) dell'informatica ludica, quell'universo a otto bit così caro ai più "vecchi" di noi. Chi, come me, l'ha vissuto, non potrà mai più dimenticare uno solo di quei piccoli mondi virtuali, anche se l'elettronica digitale a sedici e trentadue bit ci ha fornito nuove dimensioni grafiche e sonore (nessuna comunque paragonabile ai sedici trilioni di sfumature di questi tramonti, al fantastico scrolling frattale di queste nuvole e al parallasse delle colline e delle montagne del piccolo eden in cui vivo, da quando ho lasciato la metropoli milanese). E' forse per questo che non saprei davvero quale numero di Zzap!, o quale videogioco in particolare ricordare: per me è "storia" - e la storia la fanno tutti, dal generale all'infermiera da campo. Per cui, solo un enorme GRAZIE agli editori, ai redattori, ai programmatori e, soprattutto, a voi lettori. Che la forza sia con voi.

Giancarlo "JH" Calzetta: Ma come... lo torno e Zzap! se ne va?!? Eppure stava così bene... Era così allegro l'ultima volta che l'ho visto... Certo che era proprio una gran rivista... Sono sempre i migliori quelli che se ne vanno per primi... No, nessuna delle frasi fatte si adatta granché alla situazione. E comunque non mi sembra il caso di lanciarsi in musoni lunghi e faccioni tristi. Nel nostro caro universo tutto nasce, si sviluppa e poi muore, ma quanti possono dire di aver segnato un'era? Zzap è apparso nelle edicole per la pri-

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, Giancarlo "Jack" Albertinazzi, Giancarlo "JH" Calzetta, Luca "Luke" Reynaud, Silvia Patanè * **Hanno collaborato a Zzap!, nel corso degli anni:** Adelaide Mansi, Alberto Rossetti, Andrea Cavallotti, Antonello Jannone, Benedetta Torrani, Bill Marco Vecchi, Bonaventura Di Bello, Carlo e Alessandra Gandolfi, Carlo Santagostino, Danilo Lamera, Donatella Elia, Eloisa ed Emanuele Scichilone, Enzo Cuoco, Fabio D'Italia, Fabio Rossi, Gabriele Pasquali, Gary Liddon, Gary Penn, Giorgio Baldaccini, Giorgio Baratto, Giovanni Papandrea, Gordon Houghton, Julian Ri-

ma volta nel più sommesso dei modi. Niente scritte cubitali sui manifesti, nessuna super campagna pubblicitaria e neanche un misero programmino televisivo a tesserne un po' di lodi. Zzap! confidava solo nella passione per i videogiochi che, a quei tempi, cominciava a diffondersi nel pubblico italiano. Da allora di strada ne ha fatta tanta. E' cresciuto, ha visto il proprio parco lettori crescere oltre ogni ottimistica previsione, è stato declamato a memoria da migliaia di ragazzi in migliaia di occasioni, ha avuto il suo angolo di gloria in TV, ha fatto veramente tanto per tutti. Adesso muore, ma era ovvio e inevitabile. Morire dopo una simile esistenza, non è morire: è entrare nella leggenda.

Max Reynaud: Seguire una rivista fin dalla sua nascita, divenime un vero cultore, vederla crescere di numero in numero, avere la fortuna di esserne parte proprio nel periodo di massimo splendore e poi doverle dire addio è una di quelle sensazioni - senza voler ricorrere a inutili malinconie esasperate - comunque destinate a rimanere indelebilmente segnate nella storia della mia vita. Il numero che mi sta più a cuore? Quello del Dicembre '89, con il primo gioco di copertina e la recensione alla quale sono probabilmente più affezionato: Turbo Out-Run. Adesso che ci ripenso, che fine avrà mai fatto quella matta di Crissy?
Grazie ZZAP!

DAVIDE CORRADO: Come ho già detto nel prologo della posta ho avuto la fortuna di conoscere Zzap! fin dall'inizio, e ancora di più di vivere nella sua integrità il periodo migliore del piccolo Commodore, il cui apice fu tra il 1985 ed il 1990. In questi anni molte cose sono cambiate, sono nati i sedici bit, sono iniziate le conversioni per Amiga ed Atari ST, è nata TGM, ma in un certo senso il C64 ha sempre avuto la meglio (lo sappiamo tutti che le prime conversioni per Amiga, fatta eccezione per qualche titolo, erano persino peggiori di quelle del Commodore, benché offrissero una grafica e un sonoro migliori). Ora le cose sono cambiate, mega di memoria, milioni di colori, velocità incredibili dei microprocessori hanno avuto la meglio e il Sessantaquattro ormai è superato. Ci restano comunque titoli incredibili, che hanno saputo (ancora adesso) far vedere che macchina stupefacente sia il nostro gioiellino: ovvero Salamander, Ghosts'n'Goblins, Microprose Soccer, International Karate, Last Ninja I, II e III, Defender of The Crown, Sinbad, Bubble Bobble, Impossible Mission, R-Type, Denaris, The Great Giana Sister solo per citare quelli che mi vengono in mente adesso. Anche se l'attività zzappiana finisce qui nessuno ci potrà mai cancellare l'esperienza meravigliosa che abbiamo vissuto tutti insieme...

STEFANO "BDM" PETRULLO: Inevitabile, era inevitabile la chiusura di Zzap! Un po' mi dispiace, ma non troppo. Ricordo ancora il primo numero del cambio di redazione, che schifo di copertina! Poi, dopo anni passati da comune lettore, finalmente riesco a visitare la redazione di Via Cialdini (quella vecchia), incrociai Baratto che scaricava le riviste, conobbi MA che, con la cordialità e la diplomazia accumulata negli anni precedenti, mi sbattè letteralmente la porta sul grugno... che tempi. Poi dopo qualche visita conobbi JH e Zio Stefano, fu proprio quest'ultimo che mi permise di entrare a far parte dello staff, il resto non è importante.
Ora che Zzap! chiude, chiude un pezzo di storia... ma forse è meglio così, una morte gloriosa invece che un lento spegnimento. La vita continua, il 64 è sempre lì e così anche gli arretrati di una delle riviste di videogiochi più importanti degli anni 80. E' tempo di andare a giocare ad Elite II su PC ora... arrivederci sulle pagine delle nostre altre riviste

LUCA "LUKE" REYNAUD: Ve lo ricordate il numero due? Un'astronave passa in copertina blastando un paio di cecchini. Fu mio fratello a comprarlo; era la prima vera rivista di videogiochi, la prima che ne parlasse in modo serio con delle belle recensioni, la prima che non avesse allegata la solita cassetta con i soliti giochi piratati. Mi ricordo che per recuperare il primo numero io e Max organizzammo una battuta sistematica di tutte le edicole della zona; ora tutti i numeri di Zzap! sono ordinatamente disposti in uno scafale in casa mia, tutti in buono stato, tutti letti e riletti decine di volte. Certo, allora avevo dodici anni, ora ne ho quasi venti e non passo più le serate a giocare al Tennis o a Bruce Lee. Mi ricordo quando io e mio fratello finimmo per la prima volta Wizball, uno dei nostri giochi preferiti; eravamo felici. Ora Zzap! chiude: beh, si sa, le riviste vanno e vengono, però la mia infanzia è ormai passata e con essa quel gusto per la semplicità che mi ha reso felice con il piccolo 64. Zzap! è morto e io sono cresciuto: uno pari, palla al centro...

MARCO AULETTA: Fuori uno.
(fuori due, vorrai dire: TGM Amiga Action... NdP)

PAOLO BESSER: "Pronto, è la Redazione di Zzap!? Senta, noi vorremmo sapere come si possono scrivere articoli per la vostra rivista... Ci vuole un Word Processor o un computer particolare?" "Sì, ci vuole il word processor, ma, scusate, che tipo di articoli intendete?" "Bhè, noi, veramente... Saremmo la redazione di BovaByte e..." "Ah, Bova-Byte... Ma allora cambia tutto!" Incredibile ma vero, io e Dave abbiamo iniziato proprio così, probabilmente non dimenticherò mai quella conversazione al telefono con Marco Auletta, così come non scorderò mai il successivo colloquio con Giorgio Baratto (allora caporedattore) e il numero 45, quello in cui ho fatto la mia prima apparizione ufficiale (quella ufficiosa risale a due mesi prima, nella posta curata da MBF). Tuttavia, fra i numeri che ho egualmente letto ed apprezzato, spiccano nei miei ricordi il nr 72, quando sono diventato caporedattore e, paradossalmente, il nr 74: quell'inserto di sole 16 pagine, in un modo o nell'altro, mi sembrava una mia creazione... Un po' come fosse mio figlio.

MEGACLASSIFICA

I venti titoli più giocati dai lettori

Per tutti i libri dell'orrore che si possono leggere mentre uno aspetta il treno alle sei della mattina per andare a scuola che poi sono sempre in ritardo e che ti alzi presto per niente perchè arrivi a scuola che è già iniziata la prima ora e ti becchi tanti insulti dal professore di turno come se lui non fosse mai venuto in ritardo e tu dici: "Prima o poi capiterà anche a te di aspettare un'ora un treno!" e in tanto devi scusarti perchè una cavolo di motrice si è fusa nella stazione prima della tua e mentre tu l'aspetti ti leggi 'sto libro dell'orrore che diventa sempre più interessante e proprio sul punto più bello arriva il treno e ti frega la suspence che si era creata nella tua testolina! L'ultima megaclassifica ve la leggete voi!!! Ringrazio un caro lettore, di cui però non mi ò pervenuto il nome, per il ventesimo posto azzeccatissimo per l'occasione. Infine mi raccomando, almeno nella vostra testa, stilate classifiche, stilate...
JACK

1- MICROPROSE SOCCER
2- CREATURES II
3- ELVIRA II
4- TURRICAN II
5- LAST NINJA II
6- BUBBLE BOBBLE
7- ARMALYTE
8- R-TYPE
9- MITH
10- BARBARIAN
11- OUT RUN
12- ROBOCOD
13- RAINBOW ISLAND
14- BATTLE CHESS
15- CALIFORNIA GAMES
16- SPACE CRUSADE
17- GHOULS'N'GHOST
18- LASER SQUAD
19- FRANKIE GOES TO HOLLIWOOD
20- NEVER ENDING ZZAP!

ATTENZIONE!

Anche se in una forma un po' diversa, Zzap! va avanti!

I possessori di Commodore 64, o comunque tutti coloro che volessero tenersi informati riguardo il mercato del piccolo grande 8-bit, potranno continuare a leggere le recensioni degli ultimi titoli che usciranno, proprio su The Games Macine, accanto all'angolo di BovaByte, che verrà mantenuto. Arrivederci a tutti su TGM, dunque...

gnall, Katy Hamza, Linda Casati, Marco Auletta, Marco Galardi, Maria Vilardo, Matteo Bittanti, Matthew Evans, Maurizio Miccoli, Mauro Fornaroli, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Cozzi, Max Di Bello, Max Reynaud, Mirko Marangon, Oliver Frey, Paolo Cardillo, Paul Glancey, Paul Rand, Phil King, Raffaele Sogni, Riccardo Albini, Robin Hogg, Rudy Mascheretti, Simone Crosignani, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Stuart Wynne, William Baldaccini * **Segretaria di Redazione:** Roberta "Roby" Zampieri * **Impaginazione:** Design Angelo Bellafante * **Fotolito:** Litomilano * **Stampa:** Rotolito Lombarda * **Un ringraziamento particolare a tutti i lettori che, con le loro lettere, le loro critiche, e le loro proposte, hanno contribuito a rendere grandioso questo lungo sogno chiamato Zzap!.**

64 VIRGIN cassetta

ALIEN 3

"Gli alieni non sono poi così brutti come li si dipinge!". Parla il nostro agente segreto, speciale, lavacessi ed avventuriere dello spazio Geims Tonn.

Finalmente Paolone mi ha dato il permesso di potervi scrivere il resoconto di una gitarella su un asteroide sconosciuto, alla quale ho partecipato qualche tempo fa in compagnia di alcuni miei amici. Il viaggio è stato molto piacevole ed eccitante: simpatici asteroidi ci hanno accompagnato per tutto il viaggio facendo quasi sempre il pelo alle ali dell'astronave e uno addirittura, per mostrare che si era molto affezionato a noi, si è impiantato a metà della fusoliera. Che caro! Comunque siamo riusciti bene o male ad atterrare su questo bell'asteroide: una palla deserta, senza vita, praticamente senz'aria; insomma, come recita il depliant di questa gita, "un posto dove mai nessuno ha messo piede prima: un luogo rilassante dove vincere lo stress di tutti i giorni". Dopo qualche ora ci siamo però accorti che questa gita era un po' una fregatura; infatti il nostro radar ci aveva rilevato la presenza di un'altra nave spaziale sull'asteroide e quindi noi non eravamo certo i primi a mettere i piedi su questo pianetucolo, ma perlomeno i secondi. Delusi da questa scoperta, ci siamo avvicinati all'altro vascello per fare conoscenza con i nostri nuovi vicini; arrivati quindi nelle vicinanze di quella buffa nave (sembrava un ortottero senza peli, con la coda, senza branchie, con tre zampe, ndGeims)(Geims, cosa diavolo è un ortottero ecc,ecc, ndGK?)(Lascialo perdere, Jack: sai che 'sto pazzo vaneggia sempre! NdP). Eravamo tutti curiosi di vedere cosa c'era dentro la nave; così gli altri decisero di lasciarmi sulla nave (chissà perchè non mi portano mai con loro quando c'è da divertirsi, uffa!), mentre loro sarebbero andati là dentro. Io stavo seguendo la loro "trasferta", quand'ecco che dalle pareti incominciarono a venire fuori un sacco di bellissimi cosoni verdi bavosi, che a me ricordavano un sacco E.T.(ma E.T. non è nè verde nè bavoso, Geims! ndCRI)(Lo so, ma a me lo ricorda lo stesso per la tenerezza che mi ispiravano... ndGeims). Subito i miei amici incominciarono ad urlare dalla gioia di averli trovati, almeno penso. Quei cari alienucci presero subito l'iniziativa e (come sono geniali questi extraterrestri) organizzarono al volo una megapartitona a "Ce l'hai!": rincorrevano i miei amici con tanta allegria e, dalle grida umane che si sentivano, sembrava proprio che si stessero divertendo. Ad un certo punto tutto si calmò, sicuramente perchè erano tutti stanchi, e mi giunse via radio un messaggio: "Geims, aiutaci! Vienici a prendere! Ci hanno nascosto! Liberaci!". Era uno della mia combriccola che mi aveva chiamato; però... è proprio vero: i veri amici non si scordano mai di te! Pensate:

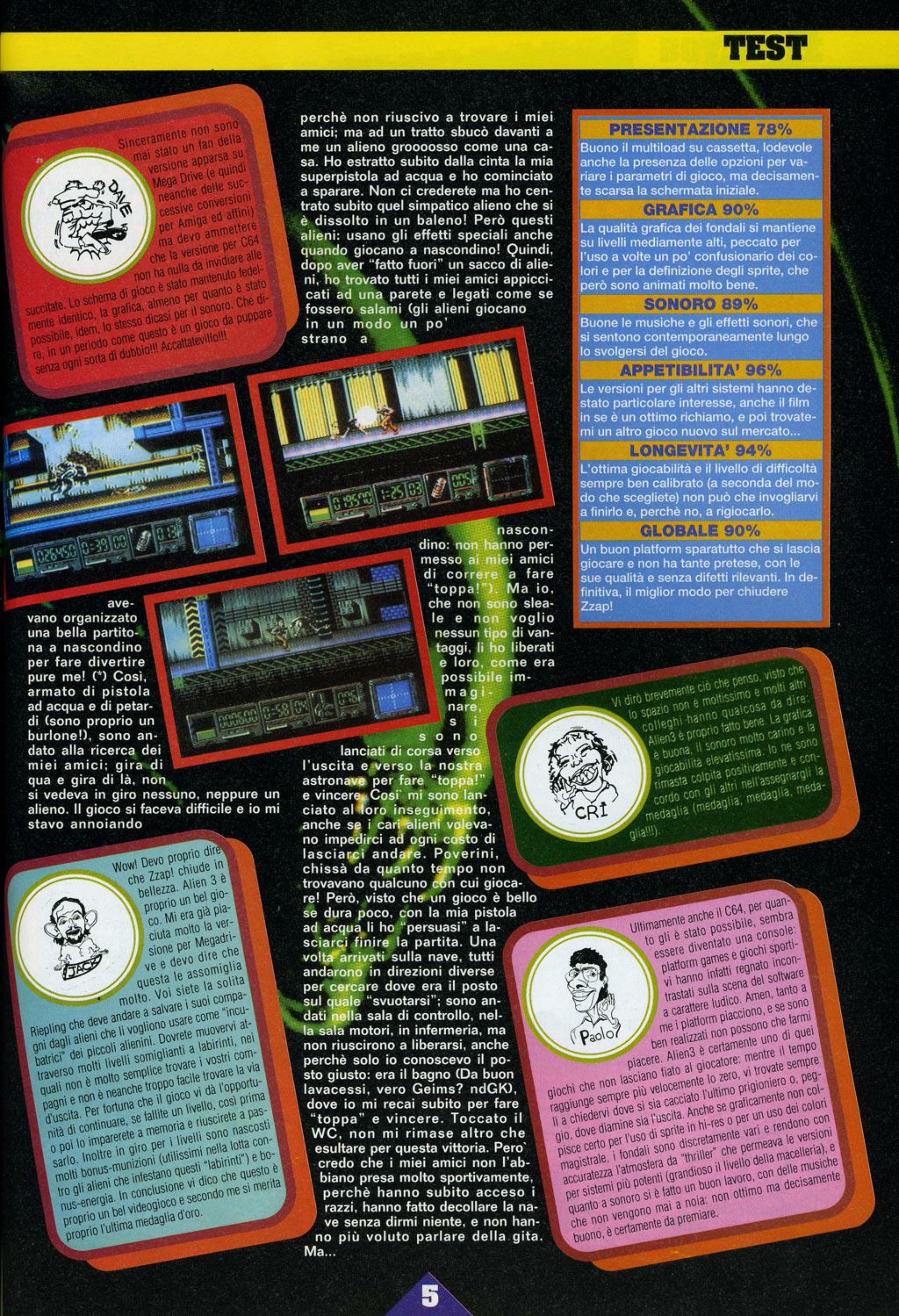
ARMERIA

Pulse Rifle Ammo: munizioni per fucile a impulsi; il fucile a impulsi somiglia molto ad un normale mitragliatore, se non fosse che i suoi proiettili sono di grosso calibro e possono trapassare alcuni centimetri di acciaio; per uccidere un alieno vi serviranno alcuni colpi: usatelo solo se l'alieno è distante.

Flame Thrower Fuel: combustibile per lanciafiamme: il lanciafiamme che avete in dotazione arrostisce alieni molto velocemente però a breve distanza; quando dovrete usarlo?

Hand Grenades: bombe a mano; usatele solo se l'alieno è sotto di voi, perchè se le lanciate in orizzontale compiono una traettoria parabolica, cioè saltano l'alieno se è abbastanza vicino, e passa sempre qualche secondo prima che esplodano.

Grenade Launcher: proiettili per il lanciagranate; questa è l'arma migliore in possesso di Riepling: spara lontano, con un colpo fa fuori un alieno (se siete bravi anche due!) ed è molto rapida; peccato che i proiettili siano veramente pochi e così pure i relativi bonus; quindi contate sempre i proiettili e cercate di non rimanerne mai senza.



Sinceramente non sono mai stato un fan della versione apparsa su Mega Drive (e quindi neanche delle successive conversioni per Amiga ed affini) ma devo ammettere che la versione per C64 non ha nulla da invidiare alle succitate. Lo schema di gioco è stato mantenuto fedelmente identico, la grafica, almeno per quanto è stato possibile, idem, lo stesso dicasi per il sonoro. Che dire, in un periodo come questo è un gioco da puppare senza ogni sorta di dubbio!!! Accattatevillo!!!

DAVE

perchè non riuscivo a trovare i miei amici; ma ad un tratto sbucò davanti a me un alieno groooosso come una casa. Ho estratto subito dalla cinta la mia superpistola ad acqua e ho cominciato a sparare. Non ci crederete ma ho centrato subito quel simpatico alieno che si è dissolto in un baleno! Però questi alieni: usano gli effetti speciali anche quando giocano a nascondino! Quindi, dopo aver "fatto fuori" un sacco di alieni, ho trovato tutti i miei amici appiccicati ad una parete e legati come se fossero salami (gli alieni giocano in un modo un po' strano a nascondino: non hanno permesso ai miei amici di correre a fare "toppa!"). Ma io, che non sono sleale e non voglio nessun tipo di vantaggi, li ho liberati e loro, come era possibile immaginare, si sono lanciati di corsa verso l'uscita e verso la nostra astronave per fare "toppa!" e vincere. Così mi sono lanciato al loro inseguimento, anche se i cari alieni volevano impedirci ad ogni costo di lasciarci andare. Poverini, chissà da quanto tempo non trovavano qualcuno con cui giocare! Però, visto che un gioco è bello se dura poco, con la mia pistola ad acqua li ho "persuasi" a lasciarci finire la partita. Una volta arrivati sulla nave, tutti andarono in direzioni diverse per cercare dove era il posto sul quale "svuotarsi"; sono andati nella sala di controllo, nella sala motori, in infermeria, ma non riuscirono a liberarsi, anche perchè solo io conoscevo il posto giusto: era il bagno (Da buon lavacessi, vero Geims? ndGK), dove io mi recai subito per fare "toppa" e vincere. Toccato il WC, non mi rimase altro che esultare per questa vittoria. Pero' credo che i miei amici non l'abbiano presa molto sportivamente, perchè hanno subito acceso i razzi, hanno fatto decollare la nave senza dirmi niente, e non hanno più voluto parlare della gita. Ma...

avevano organizzato una bella partitona a nascondino per fare divertire pure me! (*) Così, armato di pistola ad acqua e di petardi (sono proprio un burlone!), sono andato alla ricerca dei miei amici; gira di qua e gira di là, non si vedeva in giro nessuno, neppure un alieno. Il gioco si faceva difficile e io mi stavo annoiando

PRESENTAZIONE 78%

Buono il multiload su cassetta, lodevole anche la presenza delle opzioni per variare i parametri di gioco, ma decisamente scarsa la schermata iniziale.

GRAFICA 90%

La qualità grafica dei fondali si mantiene su livelli mediamente alti, peccato per l'uso a volte un po' confusionario dei colori e per la definizione degli sprite, che però sono animati molto bene.

SONORO 89%

Buone le musiche e gli effetti sonori, che si sentono contemporaneamente lungo lo svolgersi del gioco.

APPETIBILITA' 96%

Le versioni per gli altri sistemi hanno destato particolare interesse, anche il film in se è un ottimo richiamo, e poi trovatemi un altro gioco nuovo sul mercato...

LONGEVITA' 94%

L'ottima giocabilità e il livello di difficoltà sempre ben calibrato (a seconda del modo che scegliete) non può che invogliarvi a finirlo e, perchè no, a rigiocarlo.

GLOBALE 90%

Un buon platform sparatutto che si lascia giocare e non ha tante pretese, con le sue qualità e senza difetti rilevanti. In definitiva, il miglior modo per chiudere Zzap!

Vi dirò brevemente ciò che penso, visto che lo spazio non è moltissimo e molti altri colleghi hanno qualcosa da dire: Alien3 è proprio fatto bene. La grafica è buona, il sonoro molto carino e la giocabilità elevatissima. Io ne sono rimasta colpita positivamente e concordo con gli altri nell'assegnargli la medaglia (medaglia, medaglia, medaglia!!!).

CRI

Wow! Devo proprio dire che Zzap! chiude in bellezza. Alien 3 è proprio un bel gioco. Mi era già piaciuta molto la versione per Megadrive e devo dire che questa le assomiglia molto. Voi siete la solita Riepling che deve andare a salvare i suoi compagni dagli alieni che li vogliono usare come "incubatrici" dei piccoli alienini. Dovrete muovervi attraverso molti livelli somiglianti a labirinti, nei quali non è molto semplice trovare i vostri compagni e non è neanche troppo facile trovare la via d'uscita. Per fortuna che il gioco vi dà l'opportunità di continuare, se fallite un livello, così prima o poi lo imparerete a memoria e riuscirete a passarlo. Inoltre in giro per i livelli sono nascosti molti bonus-munizioni (utilissimi nella lotta contro gli alieni che infestano questi "labirinti") e bonus-energia. In conclusione vi dico che questo è proprio un bel videogioco e secondo me si merita proprio l'ultima medaglia d'oro.

JACK

Ultimamente anche il C64, per quanto gli è stato possibile, sembra essere diventato una console: platform games e giochi sportivi hanno infatti regnato incontrastati sulla scena del software a carattere ludico. Amen, tanto a me i platform piacciono, e se sono ben realizzati non possono che farmi piacere. Alien3 è certamente uno di quei giochi che non lasciano fiato al giocatore: mentre il tempo raggiunge sempre più velocemente lo zero, vi trovate sempre lì a chiedervi dove si sia cacciato l'ultimo prigioniero o, peggio, dove diamine sia l'uscita. Anche se graficamente non colpisce certo per l'uso di sprite in hi-res o per un uso dei colori magistrale, i fondali sono discretamente vari e rendono con accuratezza l'atmosfera da "thriller" che permeava le versioni per sistemi più potenti (grandioso il livello della macelleria), e quanto a sonoro si è fatto un buon lavoro, con delle musiche che non vengono mai a noia: non ottimo ma decisamente buono, è certamente da premiare.

Paolo

Uffa, che palle! Dappertutto non si parla d'altro che della morte di Zzap!, e come al solito ci dobbiamo pensare noi a "ravvivare" un po' la situazione...

Incredibile esclusiva musicale
IL PROSSIMO ALBUM DI MARCO MASINI
Solo BovaByte poteva!!!

Potrà anche sembrarvi incredibile, ma approfittando di un colloquio tra il noto cantante toscano e il suo discografico, possiamo fare ciò che nessun altro ha mai potuto fare, ma cosa dico "potuto fare"... Voluto fare! E cioè svelarvi tutti i segreti che circondano la prossima fatica musicale del Marco nazionale. Tagliamo dunque corto sul come e sul perché, sappiate solo che il CD attualmente in fase di incisione (prosegue poco alla volta, per dare al fonico il tempo di asciugarsi le lacrime e riprendersi un po', tra un brano e l'altro) sarà un crescendo di tristezza e malinconia e, non a caso, si intitolerà "Voglio Suicidarmi". Ogni canzone è stata scelta apposta per integrarsi con le altre, e quella che inizialmente doveva aprire l'album, e cioè "Mi si stortò il chiodo, e mi tirai il martello sul dito", è stata scartata perché dietro ad un titolo così lungo, si nascondeva una situazione sin troppo comune e decisamente di scarso indice dolorifico. Così è stata rimpiazzata dalla ben più mesta "Ho un'unghia incarnita che mi duole", e chiunque abbia avuto lo stesso problema, conosce alla precisione il disagio che questa situazione comporta. D'impatto comunque la morale: ci si deve tagliare spesso le unghie, e non ogni tre mesi e mezzo come fa il Paolone. Segue poi l'ancora più triste "Mi è morto il gatto", e chiunque abbia un felino in casa sa quanto possa essere dolorosa la prematura separazione dall'amata bestiola. Il brano, comunque, potrà essere gradito a tutti coloro che, invece, vorrebbero al più presto disfarsi di "quella massa di peli amorfa che miagola tutto il giorno e graffia il divano", ma non ha il coraggio di ammazzarla di persona. Ma cambiamo argomento. La canzone successiva, infatti, è un sequel, con il quale Masini vuole tornare alle sue origini di cantautore, magari non proprio i primi tempi sfigati, ma i secondi (tempi sfigati): "Cenerentola Sposata" tratta proprio il sacro vincolo del matrimonio, e narra le avventure della povera Cenerentola costretta a vivere tra i fornelli e i panni da lavare, con cinque figli a carico e senza neppure un detersivo che voglia approfittarne per farsi della pubblicità. Significativo, poi, il tentativo dell'autore di chiudere uno dei capitoli più dolorosi della sua carriera. Cosa sarà successo alla Lei che si drogava in "Perché lo fai?". Sarà morta di overdose? Sarà uscita dal tunnel? Si saranno lasciati? Niente di tutto questo! In "Ti sei impiccata" Marco se la prende con se stesso per essere stato un pelino noioso in passato, e per averla tanto esasperata fino a portarla al suicidio. Da qui si deduce che la tipa, evidentemente, non era neppure particolarmente furba: a ben pensarci, avrebbe fatto meglio a fare fuori il suo ragazzo. Insomma, perché fai questo, perché fai quello... E perché lo fai... Che Palle! Comunque queste disquisizioni facete lasciano il tempo che trovano, anche perché lo spazio è tiranno e ci tocca proseguire col prossimo brano, che è "Piango mentre seguo il di Lei feretro", una vera e propria requiem per chi avesse sconsideratamente comprato questo album e a questo punto non l'avesse ancora gettato nell'apposito cestino. In cotale canzone, il triste cantautore sogna di essere al funerale della ragazza che ama, e riflette sulla caducità di questa nostra vita terrena. Meglio lasciarlo alle sue elucubrazioni e concludere con l'ultima traccia del CD, omonima all'intero album. "Voglio Suicidarmi" riassume in sé tutto il pensiero masiniano di questo disco, vedrete che dopo averlo ascoltato proverete anche voi lo stesso desiderio di irrefrenabile autocancellazione. Ma sì, può darsi che i meno sensibili provino solamente un pesante mal di stomaco. A tutti costoro consigliamo vivamente l'Alka Seltzer: piangendo si soffre, si soffre e si soffre, e ad avere tutto il successo che ha avuto Masini, si soffre ancor di più!

Zzap! è morto... VOLEVANO SEPPELLIRLO NELL'ORTO! Ne danno il triste annuncio...

Carissimi lettori, come ben sapete la rivista che ci ha visti "nascere" e che ci ha accompagnati sulla strada del successo, è mancata all'affetto dei suoi cari. Così noi Bovas, e con noi gli altri redattori, avremmo voluto mettere in piedi la più grandiosa cerimonia possibile, con spreco di fasti, invito ufficiale delle più alte autorità dello Stato come il pvesidente della Vepubblica (ma sei sicuro che si scriva così? NdD) (e che ne so, io, l'ha detto lui stesso ieri sera in TV! NdP) e i vari ministri, nonché una serie di inviti a personaggi più o meno famosi come la zia di BDM e la nonna di Jack. Inizialmente avevamo predisposto l'acquisto di una cassa in mogano massiccio da tumulare nel Cimitero Monumentale di Milano (foto 1), ma poi, venuti a conoscenza del prezzo di una simile iniziativa (si aggirava intorno ai trenta milioni), abbiamo optato per una soluzione più economica, a partire dalla bara (foto 2). Nella sala riunioni (provvisoriamente allestita a camera ardente) hanno sostato davanti al cadavere tutti i redattori (foto 3). Non sono mancati i commenti tipo "Guarda, sembra che dorma!", "Ma come, l'avevo visto tanto bene proprio ieri...", "Anche se non l'ho mai letto l'ho sempre apprezzato" e via di questo passo. Ma il tempo era scaduto e dovevamo chiudere la cassa, anzi, la cassetta della frutta. Purtroppo però avevamo terminato la carta marrone da pacchi, e così un nugolo di redattori ha caricato il mesto fardello in spalla (foto 4) e l'ha portato con un Apecar fino all'orto del Sandrino, un noto agricoltore di Settimo Milanese che sperava di guadagnare qualcosa sulle visite dei lettori. Fu qui che io, Jack, e Dave, ci rifiutammo di fare fare a Zzap! una fine così ingloriosa, anche perché mancava pure il badile per scavare la fossa e noi non volevamo certo metterci lì a farlo con le mani. Fu così che al buon GK venne l'idea del secolo: "Seppelliamolo alla marinara". Già noi immaginavamo un funerale condito da vongole, cozze e calamari, quando alla fine ci spiegò che intendeva affidare il feretro della fu-rivista alle acque del naviglio grande (foto 5). In fondo, come ci insegna l'evoluzione darwiniana, tutti gli esseri viventi vengono dal mare, e al mare Zzap! ritornerà. Buon viaggio, e grazie di tutto, caro Zzap!, non ti dimenticheremo mai.

1

2

3

4

5

Un sentito GRAZIE a tutti i lettori SALVIAMO BOVABYTE DALL'ESTINZIONE Un clamoroso successo!!!

Incredibile ma vero, quando avevamo lanciato l'idea dei tagliandi, non avremmo mai potuto immaginare che avrebbe avuto un effettivo successo. Infatti, ce ne sono arrivati una marea, accompagnati dalle più solerti esortazioni a continuare nella nostra opera dissacrante. Ed è con immenso piacere che possiamo confermare la nostra futura presenza anche sui prossimi numeri di TGM. Anzi, diremo di più: alle nostre pagine è stato anche affidato l'onore di recensire gli ultimi titoli che usciranno su Commodore 64, in modo da proseguire idealmente quella tradizione che ci ha legato a Zzap!, per tutti questi anni. Ne approfittiamo inoltre per chiedere a tutti i lettori di partecipare più attivamente alla rubrica spedendo -d'ora in avanti- le vostre creazioni "demenziali" a BovaByte - C/O TGM XENIA Edizioni - CP 853 - 20101 Milano. Chissà che non possiate subire la stessa sorte di Davide Manzi, di cui vedete un frammento di un suo fumetto pubblicato qua sotto? In ogni caso, assieme alle vostre creazioni (possibilmente sintetiche, e accompagnate possibilmente da foto e/o disegni BEN REALIZZATI), specificate sempre indirizzo e numero di telefono completo. Anche tu, Davide... Grazie!

GAME OVER?

Ebbene sì, stavolta abbiamo proprio finito i gettoni, siamo al capolinea. Zzap!, la rivista che ormai da quasi un decennio seguiva i computer ad otto bit cesserà di esistere, proprio come i sopracitati computer. Non si cancellerà comunque nel ricordo di chi, come me e Paolo, l'ha amata ed apprezzata. Ricordo ancora quando un mio compagno di classe (allora facevo solo la seconda media (almeno mi sembra)), mi prestò il terzo numero di una certa rivista, Zzap! appunto, su cui erano trascritti dei trucchi per ottenere le vite infinite a Ghosts n' Goblins. Da allora, prima un po' saltuariamente e poi mensilmente, non l'ho più lasciato. Mi ha anche accompagnato per tutto il liceo, forse il periodo più triste di tutta la mia vita (la prima liceo non me la dimenticherò mai, grazie a qualcuno... NdD) (nemmeno io. NdP). Non si cancellerà neanche il suo "stampo", così ironico ed insolito (almeno allora) per una rivista di videogiochi, che ha così tanto influenzato tutte le successive riviste del settore, sia le nostre che quelle della concorrenza (anche perché una buona parte dei redattori di Kappa, Game Power o CVG è stata a lavorare da noi). Ci sarebbero altre cose da dire, ma in questo momento non mi vengono le parole giuste. Non si disperino comunque i lettori, il nostro non vuole essere di certo un addio (dove l'ho già sentita questa frase?), ma bensì un' arrivederci tra le pagine di qualche altra rivista, sia essa Console Mania o The Game Machine stessa. Quello che dovevo dire lo ho detto. Arrivederci...

Dave.

SPECIALE LETTERE SENZA SENSO...

Antipiratesca redazione di Zzap!, in questa sabatale (del sabato) giornata, dopo aver manato (rubato) TGM dalla mia edicola di fiducia, sono tornato a casa e, munitomi di un coltello appena arrotinato, ho estratto con attenzione da The games Machine l'ormai mitico fascicoletto di otto pagine. Dopo questa faticosa operazione il mio senso visivo ha rilevato un particolare che ha provocato in me il rovesciamento dell'intestino (solo quello tenue) sullo stomaco che, quindi ha chiamato in soccorso il fegato che però è stato prontamente fermato dalla milza con l'ausilio del polmone destro mentre quello sinistro se ne staya tranquillo ad utilizzare gli alveoli per respirare. Dopo due ore, durante le quali mi sono rimesso in sesto riguardando Zzap! il mio senso visivo non ha più notato il particolare sopra menzionato, quindi mi scuso con tutti i redattori. In compenso approfitto di questo pezzo di cellulosa trattata per ringraziarvi dello sgargiante orologio da voi regalatomi. Mi congratulo con mister Paolone & C e con i Bovas (praticamente quasi la stessa cosa... NdD) per tutte le c*****e che scrivono. Visto che sto finendo l'inchiostro del calamaio e che ho già spennato tre oche vi saluto ed alla prossima...

Marco "lo smilzo" Salvatori.

N.B. La data la scrivo adesso con la città annessa (lodi,18 settembre 1993)
N.N.B. Sono del 1977 (e chi se ne frega di Marco Salvatori?)
N.N.N.B. Scrivo N.B. perché P.S. mi sta sul pezzolo del buco dello sgnaps.
N.N.N.N.B. Riciao...

Caro Marco, si può sapere quale sia la causa che ha provocato il malore? Sei sicuro di non aver preso troppa Euchessina(®)? La milza a casa tua se ne va a spasso a suo piacimento con il fegato ed il polmone destro a braccetto? Secondo me dovresti mangiare più spinaci...

TIRIAMO TANTE BELLE SCATARRATE IN FACCIA A DAVE...

Carissima redazione di Zzap!, se volete conoscere la verità ve la dico io: tra di voi si nasconde un essere viscido che risponde al nome (per chi non lo avesse capito) di Dave. Questo abietto essere, tra le altre sue malefatte, trova il tempo per scrivere pseudo-lettere di sua invenzione che poi inserisce all'interno della posta firmandole con nomignoli e amenità varie. L'ultima di queste sue invenzioni è stata una lettera che ha fatto vomitare rabbia a tutti i possessori del mitico C64 e provocato una marea di giustissime quanto velenose risposte da parte dei lettori. Non avete ancora capito a quale lettera mi riferisco? Su che ci state arrivando, quell'infame tempo addietro, essendo forse la nostra posta (quella vera) insulsa o insufficiente a riempire lo spazio previsto sulla rivista o solo per divertirsi alle nostre spalle, decise di insozzare il nostro 64 di luridi attributi come per esempio "macinino da caffè malcagato" ecc. inneggiando al Neo Geo e per finire in gran bellezza firmò questa simil lettera con il losco nomignolo di Lord SNK (che mi chiedo poi cosa vorrà mai dire, mah...) (Te lo spiego subito: la casa produttrice del Neo Geo non è nint'altro che la SNK, da qui Lord SNK. Facile vero? NdD).
Mi sono deciso a scrivere questa lettera di denuncia perché sul numero di settembre, nella risposta allo scemo di turno penso di aver scorto una mezza ammissione da parte di Dave che ci invita tra l'altro (il furbastro) a leggerci Console Mania per ulteriori chiarimenti, così aumentano le vendite e magari anche il suo compenso.
No, Dave, questo è troppo! E' arrivato il momento di confessare davanti a tutti i lettori di Zzap! la tua bravata, la verità deve venire a galla. In attesa, carissimo dave, ti invio una bella dose di scatarrate in faccia che meriti senza dubbio alcuno.
A risentirci.

In fede Gaspare "il porno" Cazzadore.

P.S. Se non mi vedrò pubblicato trarrò lo stesso le mie conclusioni, ma i lettori devono sapere la verità, ne hanno il diritto. Confessa marrano, Lord SNK sei tu, vergognati!!!

Ebbene sì, mi hai scoperto! Ma ormai è troppo tardi e tutti quanti hanno ormai comprato una copia di CM ciascuno per conoscere gli ulteriori chiarimenti. Per questo io mi sono beccato una bella tangente con tanti zeri dagli editori e passo il mio tempo nella mia villazza con tre piscine e 200 campi da tennis (il tennis non lo so giocare ma mi piace l'idea di avere 200 campi da tennis). Quindi ormai la tua denuncia è arrivata troppo tardi... Se invece vuoi una risposta seria ti dirò che non mi ha spinto né la carenza di lettere né la necessità di divertirmi alle spalle dei lettori, ogni tanto mi piace "ravvivare" un poco l'atmosfera a volte monotona di una rubrica epistolare. In più ho fatto apposta a scrivere in modo poco chiaro per lasciare un certo alone di mistero. Il fatto poi che inviti a consultare CM non sta certo a significare che vi chiedo di comprarlo: era sufficiente sfogliare la posta in edicola e leggersi due righe o farselo prestare due secondi da uno che già lo possedeva. In più non ho riscritto la mia confessione su Zzap! perché lo avevo già fatto su CM e non volevo ripetermi... Stammi bene...

BYE BYE ZZAP!

Drudica redazione di Zzap!, è la terza volta che vi scrive Simo'73. Sono commosso (non esageriamo, NdD) per l'accenno alla mia seconda lettera nella posta sintetica del numero 81, grazie alla quale ho capito che il vero Zzap!, come più volte avete asserito voi redattori, siamo noi, anche perché ormai Zzap! vive di BovaByte e di posta. Non morirà mai se noi lettori continueremo a scrivere, a farci domande, a sparare cavolate, ad insultarci via lettera e a complimentare o criticare voi cari redattori.
Come più volte ribadito prima o poi il C64 dovrà lasciare posto ai nuovi stupendi prodotti: non si può parlare nemmeno di tradimento nel caso in cui un sessantaquattrista acquisti un'altra macchina, è classico comprare il nuovo per abbandonare il vecchio...
Cari sessantaquattristi, non cominciamo a portare il lutto al braccio e non piangiamo nemmeno dopo (quale dopo? Per noi non morirà mai!) se Zzap! Scomparirà completamente non scomparirà il C64, con le sue milionate di giochi che, nel periodo, l'ultimo, di buona produzione, sono stati davvero stupendi ed hanno sfruttato appieno la capacità dei suoi 64kbyte. Quindi non c'è alcun rimpianto! Siamo stati testa di serie, è giunto il momento di lasciare lo scettro e l'attività (strasight!) da campioni, a testa alta, consci di avere dato il massimo e di avere scritto pagine importanti nella storia degli elaboratori elettronici.
Facciamo sì che Zzap! Posta continui a sopravvivere, o se ciò non dovesse succedere, aggrediamo pure la posta di TGM, facendola nostra!
Forza C64 e forza Cagliari!!!
Un caloroso abbraccio...

Simo'73

Caro Simo'73, come avrai già letto da qualche altra parte, questo è l'ultimo numero dell'inserto Zzap! su TGM, quindi questa sarà anche l'ultima puntata della mitica posta di Zzap! Però, come tu stesso hai asserito, nessuno vieta ai lettori di Zzap! di scrivergli ancora (siamo sempre noi che ne curiamo la posta), quindi è un po' la stessa cosa, cambia l'indirizzo ma il contenuto è lo stesso. Se perciò avete qualcosa da dire fatevi pure sentire. La posta è aperta a tutti. In più, nel caso dovesse uscire qualche nuovo gioco per C64, chissà che non lo possiate vedere recensito tra le pagine di TGM... Ci vediamo su TGM...

MICROPOSTA

Questo mese ho deciso utilizzare questo spazio in un modo un po' inconsueto. Quello che vorrei fare è ringraziare tutti i lettori che ci hanno seguito per così tanto tempo, facendo sì, con le loro lettere, che la posta di Zzap! diventasse quello che è poi rimasta fino alla fine, ovvero un mito. Curare la Posta di Zzap!, anche se non per tutto il corso della sua vita come avrei voluto, è stata un'esperienza fantastica che rifarei ad occhi chiusi. Grazie a tutti quanti per la vostra fiducia e per averci seguito così a lungo...

Dave.