FANZINE AMATORIALE · N. 2 · NOVEMBRE 2026

SPECIAL PROGRAM+

C64
ZX SPECTRUM

8 GIOCHI



BURNOUT S.P.A.



PINGU PADEL



FOMO DEL FARAONE



ROBOT A 10.000 PASSI

IN QUESTO NUMERO

C64

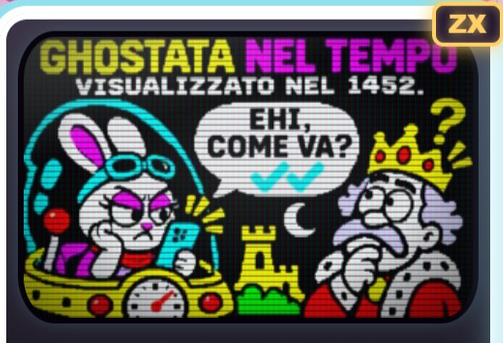
- BURNOUT S.P.A.
- PINGU PADEL
- FOMO DEL FARAONE
- ROBOT A 10.000 PASSI

ZX SPECTRUM

- UNBOXING A MEZZOGIORNO DI FUOCO
- GHOSTATA NEL TEMPO
- OSSA IN AFFITTO BREVE
- DOOMSCROLLING DI MEZZANOTTE



UNBOXING A MEZZOGIORNO DI FUOCO



GHOSTATA NEL TEMPO



OSSA IN AFFITTO BREVE



DOOMSCROLLING DI MEZZANOTTE

GLI OTTO MALI MODERNI

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

GLI OTTO MALI MODERNI

Una volta i mali erano sette e si chiamavano vizi capitali: li imparavamo a catechismo, con le figure. Oggi hanno un nome inglese, le notifiche push e il rinnovo automatico. Il **BURNOUT** è l'accidia che ha fatto carriera, la **FOMO** è l'invidia con il Wi-Fi, il **GHOSTING** è un silenzio che non ha nemmeno il coraggio di dire addio. Il **DOOMSCROLLING** ci tiene svegli a mezzanotte a sfogliare disgrazie con il pollice, il **QUANTIFIED SELF** trasforma ogni passo in una pagella, l'**UNBOXING** ci fa applaudire una scatola che si apre. E poi l'**OVERBOOKING**, per cui anche il divertimento va prenotato tre settimane prima, e l'**OVERTOURISM**, che ha trasformato il centro storico in una valigia con le rotelle.

Il conto, attenzione, è cresciuto: i vizi erano sette, i mali sono già otto, e altri stanno facendo i provini per il prossimo numero. Li abbiamo chiusi in cassetta, uno per gioco, e abbiamo buttato via la chiave. Anzi no: la chiave l'abbiamo persa tra i cuscini del divano.

Novembre è il mese giusto per curarsi: fuori c'è la nebbia, dentro c'è il fruscio del nastro. Forse la cura è la stessa di allora: annoiarsi un po', aspettare un caricamento, guardare un amico giocare. Spegnete il telefono e premete **PLAY**: almeno per qualche ora, i mali moderni si curano con un joystick.

IMPORTANTE!!!

ATTENZIONE, VIANDANTI: SULLA CASSETTA NON C'È NIENTE, NEMMENO LA POLVERE. I GIOCHI SI SCARICANO GRATIS O IN DEMO, LEGALMENTE, DALLE PAGINE UFFICIALI DEGLI AUTORI. SCHEDE COMPLETE SUL SITO GRW.

Giuramento della redazione, a telefono spento e plaid acceso.

CONCORSO

LA SACRA LETTERINA IN BASIC

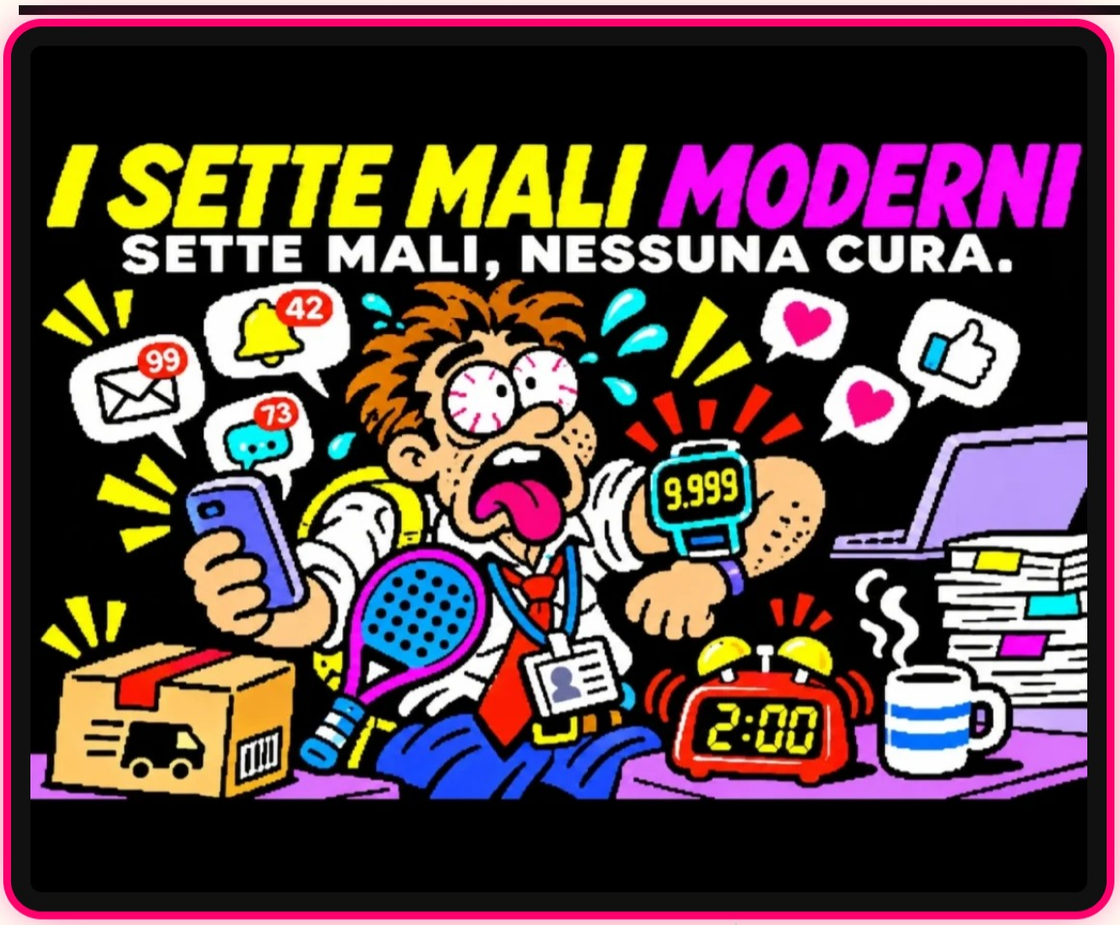
Quest'anno la letterina a Babbo Natale si scrive come un listato BASIC: righe numerate, PRINT a volontà e magari un GOTO verso il camino. Non serve che funzioni, basta che faccia ridere. Niente IA: solo voi e la tastiera. Mandatela dalla pagina Contatti del sito GRW: le più buffe finiranno nel numero di dicembre. In palio? Gloria eterna. Babbo Natale, pare, tifa Spectrum.

Special Program+ · rivista fittizia, amatoriale e gratuita di Gameplay Retrogames World · numero 2
Tributo non ufficiale a Special Program (**SIPE**, 1984-1992), fatto da appassionati non professionisti · non affiliato a **SIPE** né ai titolari dei diritti dell'originale · titoli e trame inventati per gioco
Giochi, schermate e marchi appartengono ai rispettivi autori e proprietari · i giochi si scaricano gratis e legalmente dai siti degli autori o si acquistano nei rispettivi store

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

L'EDITORIALE

VIZI CAPITALI, VERSIONE PREMIUM



NOVEMBRE 2026

L'ILLUSTRAZIONE DEL MESE

L'illustrazione di novembre: un omino a 8 bit con tutti i mali moderni addosso. Smartwatch che lampeggia, telefono in mano, racchetta da padel sotto il braccio e occhiaie da riunione. Otto mali, nessuna cura.

Una volta i vizi capitali erano sette: superbia, avarizia, lussuria, invidia, gola, ira e accidia. Ce li insegnavano a catechismo, con le figure. Poi qualcuno li ha aggiornati all'ultima versione del sistema operativo, e oggi si presentano così.

L'accidia è diventata **BURNOUT**: non è che non hai voglia, è che hai finito la batteria. L'invidia si chiama **FOMO**, la paura di perdersi la festa a cui nessuno ti ha invitato. La superbia vive di follower, l'ira di commenti scritti a mezzanotte, la gola di video di ricette che non cucinerai mai. E poi ci sono i mali nuovi di zecca, che a catechismo non c'erano: il **GHOSTING**, cioè sparire senza dire una parola, e l'ansia da diecimila passi, quando lo smartwatch ti guarda storto dal polso. E la lussuria della casa in centro oggi è un affitto breve: tre notti minimo, check-out alle dieci.

Noi non abbiamo cure, solo una cassetta. Però vi lasciamo un consiglio della nonna, in versione 8 bit: una partita al giorno, a stomaco pieno di patatine, con il telefono in un'altra stanza. Non guarisce niente, ma per un'ora i mali moderni restano fuori dalla porta, in fila come al campo da padel. Guardate l'illustrazione: il nostro amico ce li ha tutti addosso. Voi, speriamo, qualcuno di meno.

La redazione di Special Program+

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

SULLA CASSETTA



5 BURNOUT S.P.A.	UNBOXING A MEZZOGIORNO DI FUOCO
6 PINGU PADEL	GHOSTATA NEL TEMPO
7 FOMO DEL FARAONE	OSSA IN AFFITTO BREVE
8 ROBOT A 10.000 PASSI	DOOMSCROLLING DI MEZZANOTTE

3 L'editoriale: Vizi capitali, versione premium

9 La proposta della redazione: Calcio con tutti i meteo, scelto da Roberto

11 Scuse per il capo: Verbale della riunione sul caricamento veloce

12 L'oroscopo a 8 bit: ogni segno il suo male moderno

13 Listato: Misuratore di FOMO + il listato dalla storia

14 Dizionario del retrogiocatore

15 L'officina: SEUCK e SEUCK Redux

16 Il remake del mese: Klass of 99

17 La leggenda di Abobo's Big Adventure

18 La posta dei mali moderni

19 Il test: quale male moderno ti affligge?

20 Recensioni in anteprima: oracoli dal futuro

21 Il podcast del mese

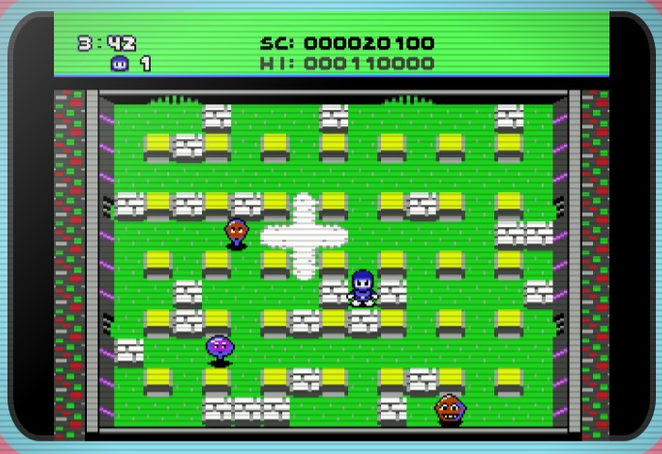
22 Fuori di testa: Dead Fish

23 La sfida dei lettori: Marmittoni di nico8bit

24 La sfida dei lettori: come partecipare

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

BURNOUT S.P.A.



C64

Esauriti & Associati S.p.A., ore 8:59. Il capo convoca un briefing di cinque minuti, che dura tre ore. Ordine del giorno: «Black Friday, obiettivi raddoppiati, pause caffè dimezzate, entusiasmo obbligatorio». Trentasei arene da attraversare, un open space dopo l'altro, fino al boss di reparto, armato di slide e call fuori orario. Lungo i corridoi, ventuno tipi di colleghi molesti: quello che risponde a una tua domanda mettendo in copia tutta l'azienda, capo compreso, solo per dire che lui l'aveva già detto, e quello che sa vita, morte e stipendio di tutti pur non avendo un profilo social. Per il team building c'è il deathmatch da due a cinque giocatori. Le password salvano i progressi. La salute mentale, purtroppo, no: quella si chiama **BURNOUT**, e in azienda lo considerano un segno di impegno.

UNBOXING A MEZZOGIORNO DI FUOCO



ZX SPECTRUM

Paleto Jones torna a casa dopo l'ennesima avventura, pronto a girare l'**UNBOXING** del suo nuovo cappello, perché un acquisto che nessuno guarda è come non averlo mai fatto. Ma il paese è deserto: saloon vuoto, strade vuote, zero follower, e la sua amata Maribel sparita. Al posto della gente passeggiano ragni giganti e morti viventi, che non lasciano nemmeno un like. Prima tappa, la città fantasma: raccogliere oro per comprare la dinamite e far saltare l'ingresso della miniera. Poi la miniera di Billy Joe, che consegna la chiave solo in cambio di tutte le pietre preziose. Infine il deserto di Hill Valley, per liberare i compaesani e Maribel e fuggire a cavallo. Munizioni scarse e vite ancora di più: il pacco più atteso resta la ricarica.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2 O TASTIERA

TASTI, KEMPSTON O JOYSTICK

O/P	SINISTRA/DESTRA
Q/A	SU/GIÙ
SPAZIO	SPARA

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

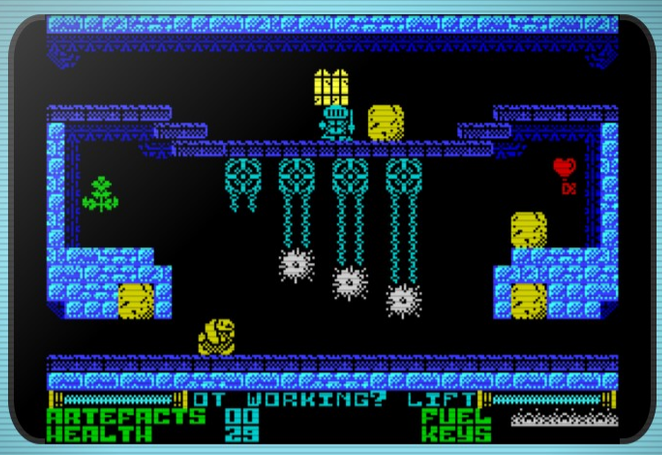
PINGU PADEL



C64

Sabato, ore 7: Pixel Pete ha prenotato il campo da padel con tre settimane di anticipo, battendo sul tempo mezza colonia: benvenuti nell'**OVERBOOKING**, dove anche lo svago ha la lista d'attesa. Arriva e lo trova ghiacciato, pieno di blocchi di ghiaccio con dentro monete d'oro surgelate, e occupato da mostri di fuoco che giurano di averlo prenotato su un'altra app. Pete non discute: spinge un blocco contro il primo che si avvicina e lo spegne sul colpo, come una volée a rete. Raccolte tutte le monete si passa a un campo più difficile, con avversari sempre più caldi. Il circolo intanto ha alzato la quota, e ora il padel si paga a rate. Pete ha già comprato la terza racchetta in carbonio. Giocare, non sa ancora.

GHOSTATA NEL TEMPO



ZX SPECTRUM

Cocoa ha scritto «ehi, come va?» e dall'altra parte nessuna risposta: **GHOSTING**, l'arte moderna di sparire senza nemmeno chiudere la porta. Così la coniglietta, viaggiatrice del tempo e calamita per gli incidenti, salta sulla macchina del tempo per andare a chiedere spiegazioni, e resta a piedi nel 1452 con il serbatoio a secco. Per ripartire deve recuperare reperti preziosi e fare il pieno. Intanto, nella nuova linea temporale, l'accaparramento ha svuotato il regno dei beni essenziali e il re ha un grosso problema. Anche il prezzemolo, il cibo preferito di Cocoa, scarseggia. Il re le offre il titolo di cavaliere. Lei visualizza e non risponde: anche nel Quattrocento la vendetta si serve con le spunte blu.

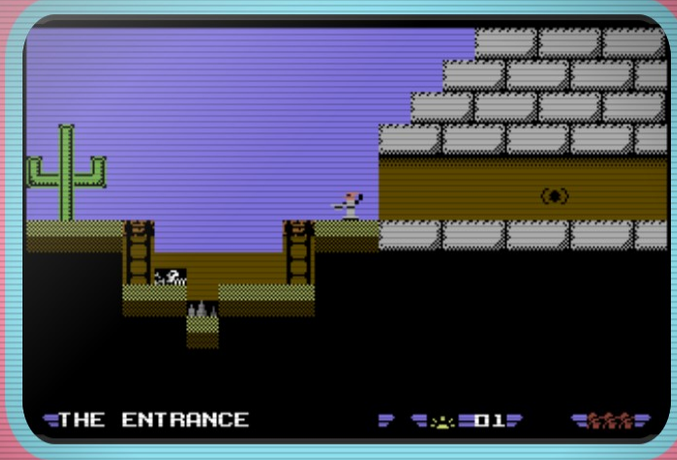
TASTI

JOYSTICK

TASTI O JOYSTICK

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

FOMO DEL FARAONE



C64

Il Re Coccodrillo si è fatto seppellire con tutto: tesoro, trappole, guardie e il terrore di perdersi qualcosa nell'aldilà: la **FOMO**, in versione imbalsamata. Da tremila anni controlla chi entra nella sua piramide senza invito. Joseph J. Gunn, archeologo per passione, la trova nel deserto egiziano e non resiste: e se dentro ci fosse la scoperta del secolo e se la perdesse proprio lui? Lo aspettano più di 70 stanze piene di enigmi, trappole e nemici antichi, più due boss che non vogliono essere esclusi da nessuna foto. Joe entra, il faraone si agita. Due **FOMO** nella stessa tomba: non finirà bene per nessuno, ma almeno nessuno se lo sarà perso.

OSSA IN AFFITTO BREVE



ZX SPECTRUM

Testamento letto dal notaio: «Al mio caro nipote lascio la casa di Durnwinch. E la mia anima, sparsa in giro». Il nipote è Waldo, un cagnolino di indole dolce, che apre la porta e scopre che lo zio aveva messo la casa in affitto breve ai fantasmi, recensioni a cinque stelle comprese: **OVERTOURISM** dell'oltretomba, dove ormai nessuno ci abita più, ci soggiorna soltanto. Le ossa dello zio sono sparse per tutte le stanze e vanno ritrovate una per una per salvarne l'anima. Waldo prende e piazza blocchi per farsi strada e sposta quelli di ghiaccio per tenere lontani gli inquilini abusivi. È il prequel dell'avventura di Agatha. Check-out entro le 10: le ossa vanno riconsegnate complete.

TASTI

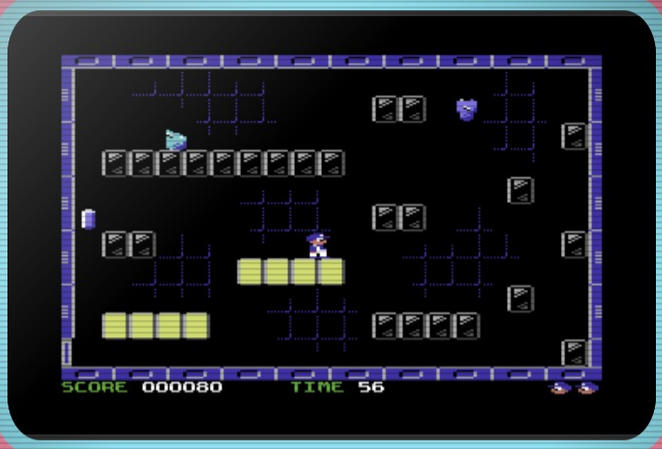
JOYSTICK

TASTI O KEMPSTON/SINCLAIR

Q	PIAZZA BLOCCHI
Z	SALTA
O/P	SINISTRA/DESTRA
N	MUSICA
H	PAUSA

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

ROBOT A 10.000 PASSI



C64

Sull'astronave ormai tutti portano lo smartwatch, e Mike, il meccanico di bordo, così preciso che lo chiamano robot, ha un solo obiettivo: diecimila passi al giorno. Si chiama **QUANTIFIED SELF**: se non l'hai misurato, non l'hai vissuto. Peccato che stanotte gli alieni abbiano spento le batterie dei razzi. Mike non può combattere, non è nel contratto: deve correre a toccare le batterie una per una per riattivarle, saltando, salendo sugli ascensori e infilandosi nei teletrasporti. Gli alieni vanno solo evitati, le ventole di raffreddamento pure, e il tempo stringe. I livelli sono 70. I teletrasporti, purtroppo, non contano come passi. A fine turno lo smartwatch vibra soddisfatto: anelli chiusi. L'astronave un po' meno.

DOOMSCROLLING DI MEZZANOTTE



ZX SPECTRUM

Mezzanotte e mezza, pollice in modalità automatica, **DOOMSCROLLING** a pieno regime: un video di gatti, una ricetta con la friggitrice ad aria, una notizia catastrofica, un altro gatto. E poi, senza sapere come, un vaso: il vaso di Mijadore, «edizione limitata», comprato con un tocco solo. La mattina dopo arriva il pacco, e per scoprire cosa ci sia dentro bisogna attraversare un platform in pixel art a 8 bit pieno di salti nel vuoto. Chi ha paura può scegliere la variante con 8 vite: otto, un lusso quasi felino. Le istruzioni sono in un **PDF** in spagnolo e in inglese, da leggere rigorosamente sul telefono, alle due di notte.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SINISTRA/DESTRA	MUOVI
FUOCO	SALTA
GIÙ	TELETRASPORTO
F7	PAUSA

TASTI O JOYSTICK

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

CALCIO CON TUTTI I METEO



La proposta della redazione, scelta dal caporedattore Roberto. Novembre: piove, nevica, tira vento, ma si gioca lo stesso, perché nessuno ha prenotato il campo al chiuso. Con la pioggia arrivano tuoni, lampi e scivolate infinite; con la neve il pallone rallenta come il Wi-Fi del bar; con il vento i tiri curvano da soli e la colpa è sempre del portiere. Nove tornei, ventiquattro campi, pallone che rotola. L'arbitro? Assente, causa maltempo.

TASTI

JOYSTICK (SECONDO PULSANTE OPZIONALE)

M	musica in partita sì/no
R S W C	pioggia, neve, vento, caos
1-8	intensità del meteo
Y U I	vento a sinistra, in su, a destra
F	direzione del vento a caso
X	ferma il meteo

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

FINALMENTE ANCHE IN EDICOLA

La Cassetta Detox Digitale

Trenta giorni senza notifiche, garantiti o rimborsati in caramelle

Il telefono vibra, lo smartwatch lampeggia, la chat di gruppo esplode? La nostra cassetta **C90** contiene novanta minuti di silenzio assoluto, registrato in una cantina di Borgo Byte. Basta premere **PLAY** e lasciarsi accarezzare dal fruscio. Effetto immediato: nessuna notifica può raggiungervi, perché la cassetta non ha il Wi-Fi.

- **LATO A: 45 MINUTI DI FRUSCIO RILASSANTE**
- **LATO B: 45 MINUTI DI FRUSCIO ANCORA PIÙ RILASSANTE**
- **FUNZIONA ANCHE SENZA AGGIORNAMENTI**



L. 9.990, niente abbonamento

SÌ! Voglio disintossicarmi. Speditemi la Cassetta Detox Digitale e la matita per riavvolgerla.
Ritagliare e spedire a: Casella Postale 64, Borgo Byte.

PICCOLI ANNUNCI

VENDO

Joystick Antistress, approvato da nessun medico ma da tutti i pollici. Si stringe forte durante le call e torna come nuovo. Astenersi capi reparto.

PICCOLI ANNUNCI

CERCO

Campo da padel libero il sabato mattina, anche nel 2031. Offro in cambio due cassette originali e una racchetta mai usata, perché il campo non l'ho mai trovato.

Pubblicità immaginaria: prodotti, marchi e prezzi sono inventati dalla redazione per ridere. Non cercateli, non esistono (purtroppo).

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

VERBALE DELLA RIUNIONE SUL CARICAMENTO VELOCE

Cronache di un'eroica arringa davanti al Gran Consiglio dell'Ufficio

Novembre, nebbia fuori e scadenze dentro. Il capo passa dietro la vostra scrivania proprio mentre la cassetta turbo finisce di caricare. Respirate: niente panico, ci vuole aura. Ecco sei giustificazioni di livello manageriale per trasformare una partita in un progetto strategico ad altissima priorità.



OTTIMIZZAZIONE DEI TEMPI

Capo, il fast loading è un caso di studio sull'efficienza. Quindici minuti di caricamento diventano tre: un taglio dei tempi morti che nessun consulente ci ha mai proposto, nemmeno quello da mille euro al giorno. Sto facendo benchmark sul workflow per applicare la stessa logica alle pratiche. **KPI** migliorati, sinergia tra reparti, e la cassetta fa pure un rumore rassicurante.



GESTIONE DELLA CRISI

In **ROBOT A** 10.000 **PASSI** l'astronave è invasa dagli alieni e l'annuncio di bordo chiede di mantenere la calma. Questa, colleghi, è una simulazione di crisis management. Il meccanico ripara, coordina, risolve, senza mandare una mail in copia a tutti. Sto studiando la best practice per il prossimo imprevisto in ufficio. Problem solving puro, con la chiave inglese in mano.



PIANIFICAZIONE DELLE RISORSE

GHOSTATA NEL TEMPO resta senza carburante in pieno Quattrocento. Lezione chiara: la pianificazione delle risorse non perdona. Con un piano trimestrale e obiettivi misurabili, la coniglietta non sarebbe bloccata nel 1452. Analizzo i suoi errori per evitare che il nostro reparto resti a secco prima della scadenza di fine mese. Come ogni novembre, del resto.



ANALISI DEGLI STAKEHOLDER

OSSA IN AFFITTO BREVE comincia con il testamento dello zio letto dal notaio. Eredità, parenti, aspettative: è la mappa degli stakeholder più complessa che abbia mai visto. Chi vuole cosa, chi influenza chi, chi si presenta solo alla lettura finale. Prendo appunti per la riunione con la direzione. Il mindset giusto si forgia anche in una casa infestata.



ESPLORAZIONE DI NUOVI MERCATI

FOMO DEL FARAONE scopre una piramide che nessuna mappa riporta. Capo, è esplorazione di mercato allo stato puro: territori inesplorati, rischi elevati, tesori potenziali. Il protagonista non aspetta il brainstorming: entra e valuta. Porto questo approccio nel prossimo piano di espansione. **E BURNOUT S**.P.A. insegna il lancio di prodotto. Esplosivo. Scalabile, giuro.



TEAM BUILDING SUL GHIACCIO

In **PINGU PADEL** un pinguino si riprende un campo occupato da mostri di fuoco, in **UNBOXING A MEZZOGIORNO DI FUOCO** un cowboy attraversa un paese svuotato da ragni giganti e morti viventi. Pinguini e zombi nello stesso pomeriggio: team building interspecie, colleghi. Imparo a gestire personalità diverse, assemblee di zombi e temperature polari. Poi **DOOMSCROLLING DI MEZZANOTTE** insegna a maneggiare i progetti fragili. Upskilling completato.

L'Alto Ufficio Risorse Umane (Ludiche) della redazione

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

L'OROSCOPO A 8 BIT

Dodici segni, otto mali moderni, una sola cura: il joystick

Una volta l'oroscopo parlava di amore, lavoro e salute. Oggi parla di notifiche, smartwatch e campi da padel. Il nostro oracolo ha spento il telefono, ha consultato il joystick e ha assegnato a ogni segno il suo male moderno, con la cura consigliata: il joystick. Nessun effetto collaterale, salvo la nostalgia.

ARIETE
21/3 – 19/4

Vi iscrivete a padel, crossfit e corso di sushi nella stessa settimana, per paura di perdervi qualcosa. La **FOMO** ringrazia, il conto corrente no. Questo mese scegliete una sola passione e portatela fino in fondo: un gioco, un livello, un record. Le altre due vi aspetteranno. Il sushi, forse, no.

TORO
20/4 – 20/5

La vostra friggitrice ad aria lavora più di voi e ha più follower del vostro profilo. Ricordatevi almeno di farle gli auguri. Novembre vi chiede una dieta digitale: meno video di ricette alle due di notte, più partite all'ora di merenda. Patatine ammesse, purché lontane dalla tastiera.

GEMELLI
21/5 – 20/6

Ghosterete qualcuno, poi vi sentirete in colpa e gli scriverete «ehi». Pessima idea: meglio un messaggio vero, o un invito a giocare in due. Le stelle consigliano di rispondere alle chat entro la settimana e alla nonna entro il giorno. Il joystick, invece, risponde sempre al primo tocco.

CANCRO
21/6 – 22/7

Vorreste restare in casa tutto il mese, ma il vostro salotto sembra finito in affitto breve: c'è una valigia in corridoio e qualcuno che chiede la password del Wi-Fi. Riprendetevi il divano con gentilezza e un plaid. Le stelle sono chiare: casa è dove carica il nastro.

LEONE
23/7 – 22/8

Un unboxing vi cambierà la vita, o almeno il pomeriggio. Avete già pronti la lampada ad anello, il cartone e la faccia stupita. Attenzione però: i follower vanno e vengono, i record restano. Questo mese puntate su un punteggio da incorniciare invece che sui like. Il pubblico vero è chi vi passa il joystick.

VERGINE
23/8 – 22/9

Chiuderete gli anelli dello smartwatch girando intorno al divano alle 23:58. Nessuno vi giudica, tranne lo smartwatch. Per novembre le stelle propongono un compromesso: diecimila passi a settimana e diecimila punti al giorno. La salute ringrazia, il pollice pure. Il divano, intanto, ha cominciato a seguirvi.

BILANCIA
23/9 – 22/10

Equilibrio cercasi tra lavoro, scuola, palestra, chat di gruppo e riunioni da cinque minuti che durano tre ore. Il burnout vi aspetta dietro l'angolo, con la sua tazza di caffè freddo. Ritagliatevi un'ora al giorno senza notifiche: una partita, una pausa, un bicchiere di latte. L'agenda può aspettare, il record no.

SCORPIONE
23/10 – 21/11

Di notte scorrete notizie catastrofiche come se fosse il vostro lavoro. Fuori c'è la nebbia, dentro il telefono pure. Le stelle vi prescrivono una cura: telefono in cucina, cassetta nel registratore, luce bassa. Se proprio dovete avere paura, che sia di un mostro a 8 bit: almeno lui si sconfigge.

SAGITTARIO
22/11 – 21/12

Il campo da padel vi chiama alle 7 del mattino, il gruppo vi aspetta, la racchetta nuova pure. Peccato che a novembre il campo sia gelato. Approfittatene per allenare i riflessi sul divano: una partita a tennis sul computer al giorno toglie il fisioterapista di torno. In primavera tornerete in campo imbattibili, o almeno più svegli.

CAPRICORNO
22/12 – 19/1

Lavorate anche quando dormite, e sognate fogli di calcolo con le colonne colorate. Le stelle vi sequestrano la password per una settimana: niente email dopo le sei, niente call nel weekend. Al loro posto, un gioco da finire con calma, senza scadenze. Se qualcuno vi cerca, siete in riunione con il joystick.

ACQUARIO
20/1 – 18/2

Avete trentadue app per organizzare la vita e nessuna che vi ricordi di viverla. Questo mese fate pulizia: tenete quelle che servono e cancellate quelle che suonano alle tre di notte. Lo spazio liberato usatelo per una vecchia passione: un computer che si accende in un secondo e non chiede aggiornamenti.

PESCI
19/2 – 20/3

Sognatori come sempre, aspettate da tre settimane una risposta che non arriva. Le stelle sono chiare: se vi hanno ghostato, non era il vostro livello. Passate al successivo. Intanto lasciatevi cullare dalla musichetta di un caricamento lungo. Giovedì c'è la verifica di matematica: le formule, purtroppo, non si ghostano.

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

MISURATORE DI FOMO

C64



Avete paura di perdervi qualcosa? Ve lo dice il vostro Commodore, senza notifiche. Copiate il listato, date **RUN** e rispondete alle cinque domande premendo S per sì o N per no: ogni sì vale venti punti di **FOMO**. Alla fine il **C64** emette il verdetto, da zen come un nastro in pausa a «spegni il telefono e premi **PLAY**». Volete cambiare le domande? Riscrivete le righe **DATA** dalla 120 alla 160, restando sotto i 40 caratteri. Il listato è stato provato su un emulatore **C64**.

```
10 REM MISURATORE DI F
OMO - SPECIAL PROGRAM+
20 PRINT CHR$(147)"***
MISURATORE DI FOMO **
*":PRINT
30 PRINT "RISPONDI S
(SI) O N (NO)":PRINT:S
=0
40 FOR I=1 TO 5:READ Q
$:PRINT Q$;"?"
50 GET K$:IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN 50
60 PRINT " ";K$:IF K
$="S" THEN S=S+20
70 NEXT I
80 PRINT "LA TUA FOM
O:";S;"%":PRINT
90 IF S<40 THEN PRINT
"ZEN COME UN NASTRO IN
PAUSA.":END
100 IF S<80 THEN PRINT
"TI MANCA SOLO UNA NOT
IFICA.":END
110 PRINT "SPEGNI IL T
ELEFONO E PREMI PLA
Y!":END
120 DATA "GUARDI IL TE
LEFONO APPENA SVEGLIO"
130 DATA "TI ISCRIVI A
TUTTO PER NON PERDERTE
LO"
140 DATA "TI AGITI SE
NON TI RISPONDONO SUBI
TO"
150 DATA "CONTROLLI CH
I HA VISTO LE TUE STOR
IE"
160 DATA "VAI ALLE FES
TE SOLO PER LE FOTO"
```

IL LISTATO DALLA STORIA

SINE WAVE

Microsoft BASIC (TRS-80, Apple II, PET e altri 8 bit) · David H. Ahl, BASIC Computer Games – Microcomputer Edition (Creative Computing, 1978), gioco 78

DEMENZIALE — **UTILE**

Disegna all'infinito un'onda sinusoidale verticale che scorre sullo schermo, usando come pennello due parole alternate invece dei soliti asterischi. Non chiede nulla, non calcola nulla di utile e non finisce mai: va fermato a mano con **BREAK** o **RUN/STOP**. È un salvaschermo ante litteram, scritto in pochissime righe: il nonno dei reel ipnotici.

L'autore racconta di averlo scritto per dare un po' di movimento ai terminali inattivi negli stand delle fiere informatiche; da allora ne sono circolate decine di varianti.

Dove leggerlo: https://archive.org/details/ahl-1978-basic-computer-games

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

DIZIONARIO DEL RETROGIOCATORE

Le parole degli antichi, spiegate con la sciarpa al collo

Avete sentito una parola strana in sala giochi o dal cugino grande e avete annuito fingendo di capire? Tranquilli, capita a tutti, persino ai saggi. Ecco dodici termini veri, spiegati come si deve ma col sorriso, da ripassare sotto la coperta di novembre.


Illustrazione: redazione GRW

BUFFER E BAUD

Il buffer è una zona di memoria che fa da sala d'attesa: i dati entrano, si accomodano e aspettano di essere usati, come i clienti dal barbiere. Il baud misura quanti simboli al secondo viaggiano su una linea. La **ROM** dello Spectrum carica intorno ai 1500 baud, il registratore del Commodore va ancora più piano. Il tempo per una merenda c'è sempre.

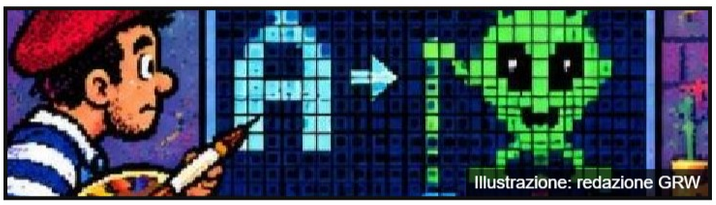


Illustrazione: redazione GRW

CHARSET E CHR$

Il charset è l'insieme dei caratteri che il computer sa disegnare: lettere, numeri, simboli e cuoricini, ognuno in una griglia di otto per otto punti. Si può ridefinire, e così una lettera A diventa un alieno. **CHR**$ è la funzione del **BASIC** che, dato un codice, restituisce il carattere. Sul Commodore, **PRINT CHR**$(147) cancella lo schermo. Magia da tastiera.

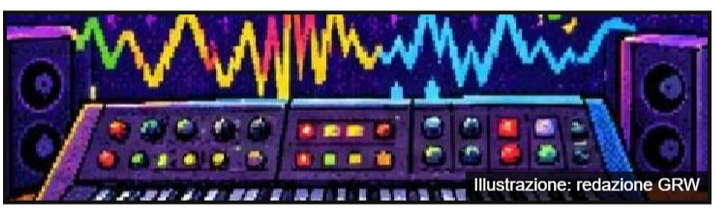


Illustrazione: redazione GRW

ADSR E ARPEGGIO

ADSR sta per Attack, Decay, Sustain, Release: le quattro fasi che danno forma a una nota, dall'attacco alla coda. Il chip sonoro del Commodore la imposta per ogni voce, e così un suono diventa pianoforte, campana o pernacchia. L'arpeggio è un trucco dei musicisti a 8 bit: le note di un accordo suonate velocissime una dopo l'altra. Chi ha voci poche, corre.


Illustrazione: redazione GRW

BOX ART E BUDGET

Il box art è l'illustrazione sulla confezione del gioco: draghi muscolosi, astronavi lucenti e tramonti spettacolari. Poi caricavi e trovavi tre quadratini che si muovevano. Era parte del fascino. I giochi budget erano quelli economici, da paghetta, spesso in edicola o nelle collane a basso costo. Alcuni erano gemme vere, altri fermacarte. Il bello era scoprirlo solo dopo il caricamento.


Illustrazione: redazione GRW

BREAK E CAPS SHIFT

BREAK sullo Spectrum si ottiene premendo **CAPS SHIFT** insieme a **SPACE**: ferma il programma in **BASIC** e vi riporta al prompt. Sul Commodore l'equivalente è il tasto **RUN/STOP**. **CAPS SHIFT** è il tasto delle maiuscole dello Spectrum: con il 2 attiva il blocco maiuscole, con **SYMBOL SHIFT** entra nel modo esteso. Un tasto solo, mille personalità, come un attore di teatro.


Illustrazione: redazione GRW

AVVENTURA TESTUALE E ANALOGICO

L'avventura testuale è un gioco fatto di parole: il computer descrive la stanza, voi scrivete **NORD** o **PRENDI LAMPADA**, e lui risponde che non capisce. Pura poesia. Analogico è un controllo che misura quanto spingete, non solo se spingete. I joystick classici di Commodore e Spectrum sono digitali, quattro interruttori e un pulsante. Le paddle del Commodore, invece, erano analogiche davvero.

La redazione

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

L'OFFICINA

SEUCK E SEUCK REDUX

Il kit che trasformava chiunque in un produttore di sparatutto, ancora oggi

C'è stato un momento, verso la fine degli anni Ottanta, in cui sul Commodore 64 bastava avere un'idea e un joystick per diventare autori di uno sparatutto. Quel momento ha un nome lungo e glorioso: Shoot-'Em-Up Construction Kit, per gli amici **SEUCK**. Lo firmò Sensible Software e arrivò nei negozi nel 1987, con versioni anche per Amiga e Atari **ST**. Il bello è che, quasi quarant'anni dopo, la scena **C64** non l'ha mai mollato.

Il principio è semplice e quasi commovente: niente codice. Si disegnano gli sprite e i fondali, si decidono le ondate nemiche e i loro percorsi, si scelgono armi e livelli, e alla fine si salva tutto come un programma autonomo, un gioco vero da caricare come qualsiasi altro. Per chi da ragazzino sognava di vedere il proprio nome nei titoli di testa, era praticamente una macchina dei desideri a otto bit.

Oggi al vecchio kit si affianca spesso **SEUCK** Redux, il motore di Martin Piper, gratuito, che prende i giochi creati con **SEUCK** e li rimasterizza con effetti e prestazioni migliori. Un po' come rimettere a nuovo la bicicletta del cugino: telaio originale, ma finalmente i freni funzionano. In origine il kit era un prodotto commerciale, mentre Redux si scarica liberamente.

Volete la prova che non è solo archeologia? Hyper Hive, firmato da Richard dei **TND**, è nato con **SEUCK** ed è stato rimasterizzato proprio con **SEUCK** Redux. Segno che un'idea ben fatta, con lo strumento giusto, può ancora far correre un po' di sudore sul joystick di chi gioca.

Il nostro suggerimento è di procedere con calma: lavorate dentro un emulatore, così potete salvare e riprovare tutte le volte che volete, e non pensate subito al capolavoro. Il primo sparatutto può essere anche un solo livello, purché funzioni, e il secondo verrà meglio. Salvate spesso: le astronavi non perdonano, e nemmeno i blackout.

IL CONSIGLIO DA PRINCIPIANTE

Partite da uno dei giochi dimostrativi inclusi nel kit e cambiatelo un pezzetto alla volta: prima uno sprite, poi un'ondata, poi un fondale. Così capite le regole del gioco prima di inventarne uno vostro. E salvate ogni modifica con un nome diverso, che tornare indietro non costa nulla. Per saperne di più: la voce «Shoot-'Em-Up Construction Kit» su en.wikipedia.org.

Il capofficina della redazione

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

IL REMAKE DEL MESE

KLASS OF 99

WINDOWS di BitGlint Games · remake di Skool Daze (ZX Spectrum, 1984)





VOTO ALLA FOLLIA
8 E LODE

© BitGlint Games (remake) · © Microsphere (originale, a destra) · immagini da itch.io e Spectrum Computing

Nel 1984 Microsphere mandò a scuola mezza Inghilterra con Skool Daze per **ZX** Spectrum: David e Helen Reidy al codice, Keith Warrington alla grafica e un ragazzino, Eric, che deve rubare la pagella dalla cassaforte della sala professori. I prof distribuiscono righe di punizione, a 10.000 si viene espulsi, e Einstein, Angelface e Boy Wander fanno di tutto per metterti nei guai.

Klass of 99 è il remake per Windows nato nel 1999 e ripubblicato gratis su itch.io da BitGlint Games, in «glorioso wide-screen-o-vision». Le differenze saltano all'occhio: l'originale disegna la scuola con pochi colori pieni e il giallo che invade tutto, il remake la ridipinge in pixel art fitta di dettagli, con lavagne, armadietti, il laboratorio di chimica e perfino il cortile innevato. In basso, una barra mostra le righe accumulate, la lezione in corso e il professore di turno.

Cambia anche il bottino, aggiornato al 1999: la pagella non sta più in cassaforte ma sulla rete della scuola, e per cancellarla servono le lettere della password e il computer della segreteria. Nuove mosse: salto, oggetti, cristalli e bombe, oltre a fionda e pugni. Nato per Windows 98, oggi si gioca in finestra: seduti al banco, come si deve.

SCARICALO GRATIS ▶ bitglint.itch.io/klassof99

GRAFICA	**86**
SONORO	**68**
GIOCABILITÀ	**84**
GLOBALE	**82**

IL VERDETTO

Stessa scuola, stesse marachelle: cambia solo il grembiule.

bitglint.itch.io/klassof99 · gratuito

Il bidello della redazione

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

ABOBO'S BIG ADVENTURE

Il bestione di Double Dragon contro tutto il NES · gratis su browser, Windows e Mac



C'era una volta Abobo, il colosso in canottiera che in Double Dragon prendeva botte da Billy e Jimmy Lee. Nessuno gli ha mai chiesto come stava, finché un fan non gli ha regalato un gioco tutto suo.

COME NASCE: nel 2002 Roger Barr, fondatore del sito umoristico I-Mockery, decide di fare il suo primo gioco Flash lungo, con protagonista il suo personaggio **NES** preferito. Parte con un programmatore chiamato «Bane», ma il progetto si arena tra lavori che pagano le bollette, come Domo-Kun's Angry Smashfest. Nel 2006 Barr butta via tutto perché non sembra abbastanza **NES** e riparte con Nick Pasto (PestoForce) al codice e PoxPower a grafica e animazioni: obiettivo, il tributo definitivo al Nintendo a 8 bit. Nel 2009 i primi tre livelli arrivano al Comic-Con di San Diego, nel 2010 diventa perfino un cabinato da sala, nel 2011 il trailer fa il giro del web.

LA STORIA: tutto comincia come in Double Dragon, a parti invertite. I teppisti rapiscono Aboboy, il figlio di Abobo, e il papà parte a riprenderselo attraverso i giochi del **NES**: picchia in Double Drabobo, nuota in Super Mabobo, fa a pugni in Urban Chabobo, esplora in Zeld Abobo, vola in Balloon Abobo, lotta in Pro Wrabobo, spara in Mega Mabobo e in Contrabobo, l'unico livello per due. Doc Louis svela il colpevole: Little Mac, impazzito per il potere. In Punch Abobo si regolano i conti, Aboboy torna a casa e... era tutto un sogno, come in Super Mario Bros. 2.

L'USCITA: l'11 gennaio 2012 su Newgrounds, dove vince il gioco dell'anno; Yoshihisa Kishimoto, il papà di Double Dragon, dice di adorarlo. Morto Flash, oggi gira nel browser con Ruffle e in versione gratuita per Windows e Mac, joypad compreso. Frecce per muoversi, A e S per le azioni, **A+S** con la barra della rabbia piena per la mossa speciale.

GIOCA GRATIS ▶ **abobosbigadventure.com/fullgame.php**





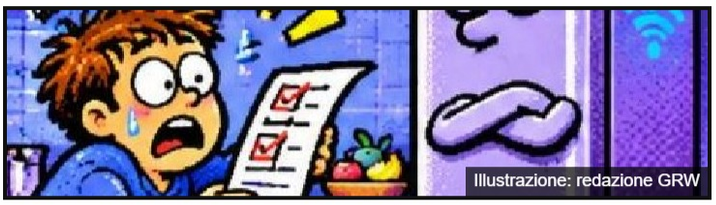
© Team Bobo (Roger Barr, Nick Pasto, PoxPower) · in alto Double Drabobo e il «Private Party», sotto Zeld Abobo e il finale

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

LA POSTA DEI MALI MODERNI

Lettere vere* di lettori veri* (*non è vero niente)

Ogni mese il postino ci consegna un sacco di lettere, tre cartoline e un attacco d'ansia. Abbiamo risposto a tutte con la serietà che ci contraddistingue, cioè nessuna. Le lettere sono inventate; i mali, purtroppo, no.



IL MIO FRIGO MI HA GHOSTATO

«Il mio frigorifero smart non mi risponde da martedì. Ha visualizzato la lista della spesa e basta.» Affamato, Bergamo. **RISPOSTA**: Caro Affamato, è ghosting domestico. Prendete un frigo degli anni Ottanta: non parla, non legge, non ha l'app, ma quando aprite la porta la luce si accende sempre. È l'unica relazione stabile che conosciamo.



NONNA INFLUENCER

«Mia nonna ha 84 anni, duecentomila follower e fa l'unboxing delle dentiere. A Natale vuole solo una ring light.» Nipote oscurato, Bari. **RISPOSTA**: Caro Nipote, regalatele un Commodore 64: dieci minuti per caricare un gioco e la nonna scoprirà la pazienza. Voi intanto aprite un profilo: «il nipote della nonna famosa» tira moltissimo.



LO SMARTWATCH MI SVEGLIA

«Il mio smartwatch mi sveglia alle tre di notte per dirmi che ho dormito male. Poi mi rimprovera perché sono sveglio.» Insonne, Trento. **RISPOSTA**: Caro Insonne, mettetelo a dormire nel cassetto dei calzini. Se protesta, fategli contare i passi del gatto. Alle tre, al massimo, si gioca a Jet Set Willy: anche lui doveva andare a letto e non ci riusciva mai.



PADEL NEL 2031

«Ho prenotato il campo da padel per il 2031. Nel frattempo posso allenarmi?» Racchetta in attesa, Torino. **RISPOSTA**: Cara Racchetta, certo: sul divano, con uno sgabello come rete e Pong sul televisore. Nel 2031 arriverete prontissimi. Ricordatevi di disdire con 48 ore d'anticipo, altrimenti pagate lo stesso, anche se il campo è nel futuro.



MIO MARITO SCROLLA NEL SONNO

«Mio marito scrolla anche dormendo: il pollice si muove da solo sul cuscino. Devo preoccuparmi?» Moglie sveglia, Cagliari. **RISPOSTA**: Cara Moglie, mettetegli in mano un joystick: almeno il pollice farà qualcosa di utile, tipo saltare un burrone. Se al mattino ha battuto un record, iscrivetelo a un torneo e incassate il premio voi.



IL TURBO CROCCANTE

«Ho messo una cassetta nella friggitrice ad aria per farla caricare più veloce. Ora profuma di patatine e carica solo il livello 3.» Turbo Fritto, Napoli. **RISPOSTA**: Caro Turbo, avete inventato il caricamento croccante. Ma non rifatelo: la plastica fusa non è un formato supportato, e il registratore non digerisce l'olio. La matita per riavvolgere, invece, funziona sempre.

Risponde la Zia Cassetta, dal 1984 senza Wi-Fi

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

QUALE MALE MODERNO TI AFFLIGGE?

Il test più scientifico della galassia, approvato da zero esperti

*Prendete una matita, spegnete il telefono (sì, anche quello di riserva) e segnate la risposta che vi somiglia di più. Ogni A vale un punto burnout, ogni B un punto **FOMO**, ogni C un punto doomscrolling. Barare è permesso: tanto il test lo sa.*



1. TI SVEGLI. COSA FAI?

A) Rispondo a tre email ancora a occhi chiusi, firmandole «Cordiali sbadigli». B) Controllo cosa è successo nel mondo mentre dormivo, poi ricontrollo, non si sa mai. C) Leggo notizie catastrofiche finché il caffè diventa freddo, e io pure. D) Mi alzo e basta. (Risposta non prevista: se l'avete scelta, siete sospetti.)



2. «CI SEI STASERA?»

Un amico vi scrive. A) «Solo se finisco la presentazione», e intanto è già sabato prossimo. B) Rispondo sì, poi chiedo a tutti se c'è una festa migliore, poi vado a entrambe, poi a nessuna. C) Visualizzo. Rispondo martedì. Del 2028. Con un vocale di undici minuti che inizia con «allora».



3. SONO LE DUE DI NOTTE

A) Correggo la slide 47 di una presentazione da quattro slide. B) Guardo le storie del cugino di un collega di un tizio che è andato in Islanda. C) Ho appena comprato un vaso, un corso di yoga per gatti e un terreno edificabile in un gioco che non ho mai installato.



4. IL WEEKEND IDEALE?

A) Il weekend non esiste: è una leggenda, come il joystick che non si rompe mai. B) Tre eventi, due aperitivi, un campo da padel e una foto per dimostrare di esserci stato. C) Un unboxing in diretta di una scatola vuota, con la faccia stupitissima e duecento spettatori, tutti bot.



5. IL TELEFONO, PER TE, È...

A) Un ufficio tascabile che vibra anche in spiaggia, anche sott'acqua. B) Una finestra sul mondo da cui è vietato allontanarsi, nemmeno per andare in bagno. Soprattutto in bagno. C) Una stanza da cui non riesco più a uscire. Mandate aiuto, ma non per messaggio: non lo leggerei.



IL VERDETTO

Più A: burnout certificato. Cura: Little Computer People, per vedere qualcuno che lavora meno di voi. Più B: **FOMO** galoppante. Cura: una cassetta lunga da caricare senza sapere cosa succede altrove. Più C: doomscrolling cronico. Cura: telefono in un cassetto e sfida a due giocatori. Pari: li avete tutti.

Il test non ha alcun valore scientifico. Come tutti i test, del resto.

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

RECENSIONI

Il futuro è già in redazione: quattro giochi delle prossime cassette, provati da tre recensori in lite sui voti. Qui portano il loro vero nome; sulla cassetta vestiranno il solito nome buffo, da cavalieri in incognito. Indovinate quale!



SANTRON

84% GLOBALE

DI SARAHJANEAVORY · SPARATUTTO A SCORRIMENTO VERTICALE

SarahJaneAvory firma uno sparatutto verticale natalizio da far brillare gli occhi. Pupazzi di neve assassini, ghiaccioli kamikaze, cosce di tacchino alla carica: nove livelli di difficoltà crescente, con mini-boss a metà strada e boss di fine livello belli grossi. Colpendo i regali che fluttuano si ottengono potenziamenti, e si sentono eccome. Joystick in porta 2 o tastiera, pausa configurabile. Su **NTSC** gira più veloce: scaldate i riflessi.

GRAFICA	**83%**
SONORO	**79%**
GIOCABILITÀ	**86%**

LO TROVATE NEL N. 3 · DICEMBRE 2026

sarahjaneavory.itch.io/santron ↗



CRAZY CHRISTMAS

75% GLOBALE

DI FRANSOULS · PIATTAFORME

Fransouls ci mette nei panni di Babbo Natale alle prese con un albero spoglio: dieci palline da ritrovare, sparse un po' ovunque. Sulla strada renne, pupazzi di neve e regali dispettosi, mentre qualche cuore restituisce salute. C'è pure un pizzico di esplorazione: senza la pala, la neve non si sposta. Realizzato con **ZX** Game Maker, gira su **48K** e **128K**, e la versione 1.1 sistema il Kempston. Struttura semplice, forse troppo per i veterani.

GRAFICA	**74%**
SONORO	**70%**
GIOCABILITÀ	**77%**

LO TROVATE NEL N. 3 · DICEMBRE 2026

fransouls.itch.io/crazy-christmas ↗



PETSCII PANIC!

74% GLOBALE

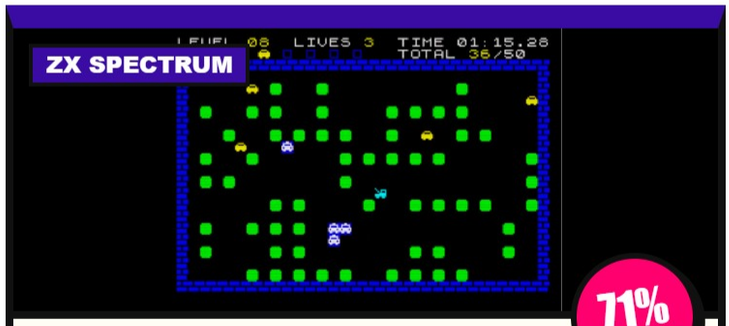
DI M0NDE · DIFESA DEL GIARDINO

m0nde ha avuto un coraggio da leone: un gioco di difesa del prato scritto interamente in **BASIC**. Sei ondate di zombi avanzano e voi piantate: piante che sparano, piante che producono sole, piante muro e piante esplosive, con un tosaerba d'emergenza per ogni corsia. Tre livelli di difficoltà per tutti i gusti. La grafica in **PETSCII** è spartana, inutile negarlo, ma la tensione c'è tutta. Basta uno zombi in fondo e addio.

GRAFICA	**66%**
SONORO	**63%**
GIOCABILITÀ	**81%**

LO TROVATE NEL N. 4 · DICEMBRE 2026

m0nde.itch.io/petscii-panic ↗



GARAGE RUSH

71% GLOBALE

DI HERMSKI · AZIONE ARCADE

Hermski vi mette al volante di un carro attrezzi dalle intenzioni discutibili: in ogni livello bisogna agganciare cinque auto di lusso e portarle via, mentre la polizia manda sempre più pattuglie. Dieci livelli, nessun limite di tempo, ma la fretta resta d'obbligo. Idea simpatica e immediata, perfetta per una partitella veloce prima di cena. Avvertenza: dieci livelli finiscono presto, e i più bravi chiederanno subito il bis.

GRAFICA	**70%**
SONORO	**65%**
GIOCABILITÀ	**77%**

LO TROVATE NEL N. 4 · DICEMBRE 2026

hermski.itch.io/garage-rush ↗

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

ON AIR

IL PODCAST DEL MESE

JOYPAD

CON **Matteo Bordone, Alessandro Zampini, Francesco Fossetti (Il Post)**

Italiano · Italia

Podcast italiano di videogiochi e cultura videoludica

DI COSA PARLA

È il podcast di videogiochi del Post, condotto da Matteo Bordone, Alessandro Zampini e Francesco Fossetti. Nelle puntate si discute dei giochi usciti e di quelli effettivamente giocati, delle notizie che muovono il settore e, più in generale, della cultura videoludica: quella che sta intorno al joypad, prima e dopo aver premuto Start.

PERCHÉ ASCOLTARLO

Il nome ci ha conquistati subito: chi non ha mai consumato un joypad fino a lucidarne i tasti? Qui di retro c'è poco, ma l'attitudine è quella giusta: parlare di videogiochi come di libri e film, con passione e qualche opinione forte. Niente clip da quindici secondi. Ideale per aggiornarvi sul presente prima di tornare, rassicurati, ai vostri amati otto bit.

Lo trovate su Spotify: cercate “Joypad”

Consiglio della redazione, non sponsorizzato. Nomi e marchi appartengono ai rispettivi titolari.

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

LA RECENSIONE FUORI DI TESTA

DEAD FISH

GAME BOY COLOR di Glub Club · puzzle e avventura







© Glub Club · immagini dalla pagina itch.io del gioco

La presentazione di Dead Fish è un capolavoro di sintesi: sii un pesce, dimenati di qua e di là, e muori. La redazione l'ha appesa in bacheca accanto al calendario delle consegne, perché descrive alla perfezione il nostro mese.

È un'avventura con enigmi per Game Boy Color, giocabile anche nel browser di un computer moderno, ammesso che ne abbiate uno non ancora divorato dagli aggiornamenti. Gli autori scrivono di aver deciso di fare il gioco appena due settimane prima. Noi in due settimane non decidiamo nemmeno dove andare a pranzo: giù il cappello.

Le frecce servono a nuotare e a sbattersi, il tasto Z interagisce e fa avanzare i dialoghi, il tasto X torna indietro. Fuori dall'acqua il pesce si dimena con dignità commovente, e qui sta il succo: ogni enigma è una piccola commedia in cui il protagonista lotta contro un mondo progettato per chi ha le gambe.

La grafica a colori fa il suo dovere con allegria, i testi sono brevi e spiritosi, e si gioca in un attimo. È il genere di gioco che si consiglia con la frase «fidati, non te lo posso spiegare». E infatti non spieghiamo altro. Glub.

GRAFICA		**80**
SONORO		**74**
GIOCABILITÀ		**78**
GLOBALE		**79**

IL VERDETTO

Una lisca di umorismo epico in ogni schermata.

glubclub.itch.io/dead-fish · gratuito

Il recensore fuori di testa

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

LA SFIDA DEI LETTORI

CONCORRENTE N. 1 · MARMITTONI · di nico8bit · Commodore 64



Si apre la Sfida dei lettori! Il primo concorrente arriva dalla posta della redazione, su una cassetta ancora fumante: è Marmittoni di nico8bit. Ecco come ce lo presenta l'autore.

IL GIOCO: Allacciate le cinture e scaldate i motori: in Marmittoni vestite i panni di un intrepido pilota lanciato in una folle corsa ad alta velocità su una strada insidiosa e brulicante di avversari agguerriti. Dimenticate la guida disciplinata: qui la regola principale è sopravvivere. I vostri rivali non hanno alcuna intenzione di cedere il passo; guidati da una **IA** spietata, stringeranno le traiettorie e si piazzeranno implacabili a ridosso dei cordoli, bloccando ogni disperato tentativo di sorpasso e trasformando l'asfalto in un vero e proprio campo di battaglia a 8 bit. Ogni metro guadagnato richiede riflessi fulminei, precisione millimetrica al joystick e nervi d'acciaio. Riuscirete a superare i checkpoint e a incidere il vostro nome nella leggenda della Hall of Fame?

CARATTERISTICHE TECNICHE: grafica fiammeggiante con sprite custom fluidi e dettagliati; scorrimento verticale fluido e gestione millimetrica delle collisioni; intelligenza artificiale aggressiva dei veicoli avversari per una sfida senza tregua; compatibile con Commodore 64 e 128.

CARICAMENTO: da cassetta, digitate **LOAD** e premete **PLAY** sul Datassette. Dal file .prg, con l'emulatore **VICE** o una scheda hardware, digitate **LOAD**"*",8 e poi **RUN**. Quando appare la schermata del titolo, premete **FUOCO** per avviare la gara.

CONTROLLI: joystick in porta 2. Sinistra e destra sterzano l'auto lungo la carreggiata; **FUOCO** conferma e avvia la partita dalla schermata dei titoli.

DOVE SI SCARICA: gameplayretrogamesworld.com/wp-content/uploads/spp-programmi/marmittoni_v43.prg (versione 4.3). Il file è ospitato da **GRW** su richiesta dell'autore. Gioco e testo di presentazione sono di nico8bit.

IN GARA: Marmittoni è il primo concorrente. A votare saranno gli ascoltatori del podcast di **GRW**: modalità e date le annunciamo in puntata e sul sito. Il gioco più votato entra tra i giochi principali della cassettina di un prossimo Special Program+ e viene Special Programmizzato.

Avete scritto un gioco anche voi? Sfidate nico8bit: trovate come a pagina 24!





La redazione

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

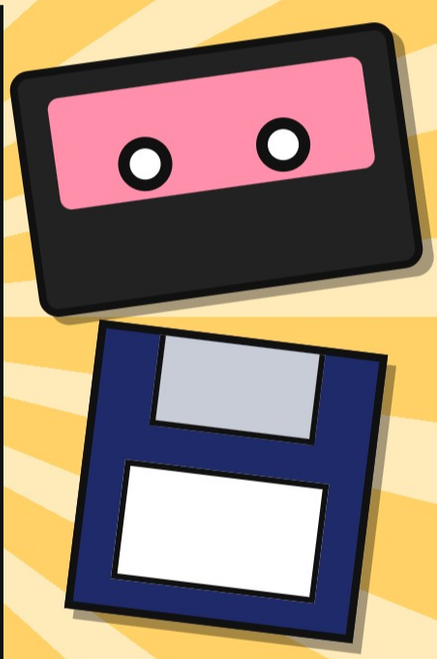
LA SFIDA DEI LETTORI

MANDATECI IL VOSTRO GIOCO!

IL VINCITORE VA IN CASSETTA

Avete creato un gioco per Commodore 64 o ZX Spectrum? Mandateci il gioco, la trama e le istruzioni: lo presentiamo qui e lo votano gli ascoltatori del podcast. Il vincitore entra nella cassettina di un prossimo Special Program+ e viene Special Programmizzato!

- ☐ **Inviate gioco, trama e istruzioni dal modulo**
- ☐ **Lo presentiamo su Special Program+ e nel podcast**
- ☐ **Gli ascoltatori votano il loro preferito**
- ☐ **Il vincitore va tra i giochi principali della cassettina, con titolo, trama e copertina in stile Special Program+**



PARTECIPATE DAL MODULO SU
gameplayretrogamesworld.com/mandateci-i-vostri-programmi

Partecipano solo giochi vostri, gratuiti e liberamente scaricabili, per Commodore 64 o ZX Spectrum. Invio con il modulo sul sito, protetto da antispam. La redazione sceglie i concorrenti, il voto degli ascoltatori decide il vincitore. I dati sono trattati secondo l'informativa privacy del sito.

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

ALLACCIATE LE RENNE

IN EDICOLA: DICEMBRE 2026

BABBO NATALE HA IL GELONE

Dicembre 2026: al Polo Nord qualcosa scricchiola. L'albero è spoglio, le renne non rispondono al telefono e una pecora ha appena consegnato il curriculum per il posto di Babbo Natale. Due Babbi si guardano storto... chi estrarrà per primo? Otto giochi sotto l'albero, e qualche sorpresa nel camino.

TOP SECRET

INDIZI RACCOLTI DALLA REDAZIONE

- POLO NORD USCITA RENNE
- VIETATO SCONGELARE
- «BEEE! CIOÈ, VOLEVO DIRE: OH OH OH!»

CONTINUA AL PROSSIMO CARICAMENTO ▶▶

Special Program+ è una rivista fittizia: un tributo amatoriale e gratuito a Special Program (**SIPE**, 1984-1992), fatto da appassionati non professionisti e non affiliato ai titolari dei diritti dell'originale. Titoli e trame sono inventati per gioco; giochi e schermate appartengono ai rispettivi autori: si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store.

Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com

IL PROSSIMO NUMERO!



Tributo amatoriale e gratuito: Special Program+ è una rivista fittizia, fatta per gioco da appassionati non professionisti, che richiama Special Program (SIPE, 1984-1992). Non è collegata né autorizzata dai titolari dei diritti dell'originale e non ne rivendica alcun diritto. I giochi appartengono ai loro autori e si scaricano gratis e legalmente dai loro siti o si acquistano nei rispettivi store. gameplayretrogamesworld.com