

PROGRAMM ADVENTURE 64

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



**FANTASTICHE AVVENTURE
NEL REGNO DELLA FANTASIA**

Questo terzo numero di PROGRAM ADVENTURE si differisce un po' da quelli che l'hanno preceduto in quanto abbiamo cercato di darvi anche un'idea di quello che è il mondo dell'avventura in diverse parti del mondo. Per cominciare in Gran Bretagna, la patria dell'avventura elettronica. Per questo vi proponiamo il più famoso gioco d'avventura mai fatto per il 64, quell'Hobbit che volevamo mettervi già sul numero 2 (e lo avevamo infatti annunciato nell'editoriale) ma che poi all'ultimo momento abbiamo tolto per dare più spazio ai listati e alle foto delle altre avventure. Accanto a Hobbit vi vogliamo far conoscere il mondo degli scacchi su chip e The Graphic Adventures Creator, uno speciale software per costruirvi le avventure su misura. Infine, nelle ultime pagine della rivista una panoramica su alcuni tra i giochi più "à la page" tra gli amanti dell'avventura.



CHE COS'È UN ADVENTURE GAME?

Quando giocate un adventure game, diventate l'eroe o l'eroina dell'avventura. Dovete fare un pericoloso viaggio di ricerca e per aver successo occorre tutta la vostra ingegnosità e abilità. Potete incontrare mostri o nemici che dovrete battere in astuzia. Potete trovarvi davanti ostacoli come un torrente scrosciante o una frana che vi bloccano la strada. Vi imbatte-
rete in oggetti (per esempio una lampada o una fune) che, se usati nel modo adatto, vi aiuteranno a superare i pericoli.

A seconda del tipo di adventure game, avete una diversa missione. Potete essere un detective che risolve un caso di omicidio, una spia alla ricerca di un'informazione segreta, un pirata a caccia di un tesoro.

Nel mondo immaginario di questo gioco vi

spostate dicendo al computer in che direzione desiderate andare (nord, sud, est ed ovest). Il computer vi descriverà dove siete e che personaggi ed oggetti ci sono lì. Battete le istruzioni che dicono al computer che cosa volete fare.

Di solito si danno al computer istruzioni fatte di due parole, tipo, ARRAMPICO ALBERO. Perdete il gioco se vi bloccate: per esempio, se arrivate a una porta chiusa e non riuscite a trovare la chiave in tempo, o se un nemico vi cattura. Però potete giocare tutte le volte che ci pare: ogni volta sarà diversa, perché dipenderà dalla strada che farete, dagli oggetti che raccoglierete, dall'uso che ne farete e da come ve la caverete con i personaggi del gioco che incontrerete. ■

NIPPO KID: LA VELA D'ORO

Nippo
Kid '86

LA VELA D'ORO

Un'avventura ideata e programmata da:

Carlo Landolfo

Disegni di: Gianni Manzo

Landolfo Carlo Software: 081-880 57 38

* 1986 Copyright Sipe s.r.l. Milano *



Isola del mistero.
Mai di fronte l'Isola Verde,
i tuoi uomini sono terrorizzati dalla
leggenda e quindi non ti seguiranno.

Uedo : Nulla d'interessante.
Uai a



DESCRIZIONE
La costa e' regolare e la spiaggia
e' dorata. Attento ai cannibali.
Appena approdi, l' equipaggio prende il
largo con la nave!

Vedo : Medaglione.

Vai a



DESCRIZIONE
Tra le palme intravedi ad est una
capanna. Sembra disabitata.

Vedo : Nulla d' interessante.

Vai a

Ve lo ricordate l'intrepido personaggio protagonista della nostra prima avventura per il Commodore? Siamo ovviamente parlando di Nippo Kid quell'indomito marinaio che ha dimostrato a tutti che la paura non fa parte del suo carattere. Ora Nippo Kid torna con noi in questa seconda avventura conosciuta con il nome di "La vela d'oro".

Il nostro giovane e coraggioso marinaio, dopo aver liberato dai pirati la figlia di un ricco Principe, riceve in premio 100 monete d'oro e 10 preziosi diamanti. Il principe assie-

me ai diamanti gli racconta una leggenda, quella della mitica "Vela d'oro".

Alcuni secoli fa un ricchissimo mercante costruì un battello in cui la vela era stata ricavata da un vello d'oro. Questa nave veleggiava fortissima con qualsiasi mare in quanto la sua propulsione era data dalla speciale conformazione della vela intessuta d'oro.

Un giorno, però, un uragano scoppiato nelle vicinanze dell'Isola Verde coinvolse anche il veliero che rimase imprigionato in una



Giapanna
L'interno e' molto rozzo. Forse un naufrago ha abitato queste mura.

Vedo : Candela, Accetta.

Vai a



Indigeni
Il pericolo ti circonda. Questi indigeni non scherzano e dall'aspetto sembrano anche cannibali.

Vedo : Nulla d'interessante.

Vai a



Grotta degli scheletri
Sei scivolato in una fossa tra centinaia di ossa. Potrebbe essere un antico cimitero degli isolani.

Vedo : Nulla d'interessante.

Vai a Nord

grotta nelle viscere dell'isola.

Nippo Kid sentita la storia fantastica narratagli dal Principe decide subito di mettersi alla ricerca di questo veliero e del suo carico così ricco e pertanto compra, con i soldi datigli dal principe, un vecchio barcone che gli servirà per cercare di raggiungere l'Isola Verde.

Ora il computer servirà per trovare insieme con Nippo sia il barcone sia il Vello d'Oro. Provate a muovere Nippo Kid partendo dal

Mare del Mistero che si trova davanti all'Isola Verde.

Gli uomini di Nippo Kid sono terrorizzati dalla leggenda e quindi non sono disposti a seguirlo.

Dopo una manovra che ovviamente non vi raccontiamo Nippo giunge sulla spiaggia dorata, infestata però dai ferocissimi cannibali. Il tempo di sbarcare e l'equipaggio scappa con la nave. A questo punto Nippo decide di proseguire da solo finché vede...

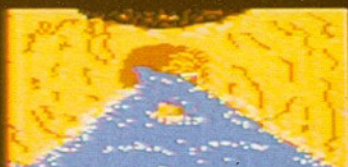


Caverna preistorica.

Uscendo dalla grotta sono decorate
Le pareti della grotta sono decorate
con dipinti preistorici. Vedo una
La tavola di marmo copre una fossa.

Vedo : Nulla d' interessante.

Vai a

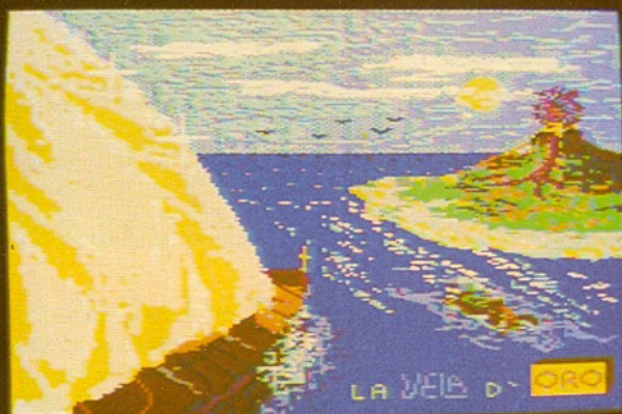


Fiume sotterraneo.

La corrente del fiume ti trascina
verso il mare. Aggrappato alla corda
raggiungi l' entrata di una nuova
caverna.

Vedo : Nulla d' interessante.

Vai a



LA FEBBRE DELL'ORO



Un' avventura ideata, programmata e
disegnata dagli

AUVENTURIERI ITALIANI.

Gino Damiano
081-880 24 38

Carlo Landolfo
880 57 38

Enrico D' Ambrosio
831 79 97

* 1986 Copyright Sipe s.r.l. Milano *

Ai tempi della conquista del West non tutti i cowboy si dilettevano con le Colt o i Winchester. C'era anche chi, come il nostro eroe, preferiva la solitudine delle miniere in cui cercare l'oro. Era il mitico tempo chiamato della "febbre dell'oro", anni in cui per trovare una pepita dorata gli uomini rischiavano la morte

ogni giorno, attenzione a non lasciarci le pene nel crollo improvviso di una miniera o per gli attacchi delle bande di predoni che preferivano assaltare i cercatori e razziarli del loro bottino strappato alla terra piuttosto che lavorare sudando le proverbiali sette camicie. Ecco quindi che scopriamo assieme un nuo-



West Point.
E' una delle solite giornate di caldo torrido e per Tom Gold Seeker inizia una nuova AVVENTURA.
Alla ricerca della mappa perduta.

Vedo : Coltello, Fiammiferi.

Vado a



Bivio del serpente.
Un sentiero ti conduce ad un bivio. Ad ovest c'è una fitta vegetazione. A nord un grosso tronco ti impedisce il passaggio.

Vedo : Corda.

Vado a



Grande vallata.
Un' ampia vallata ti circonda, odi da lontano il sordo rumore di una cascata.

Vedo : Piccone, P.di.Mappa(1).

Vado a

vo eroe, si chiama Tom Gold Seeker e vive nella parte più polverosa e deserta del West. Da tempo nella sua zona una banda di assassini rende amara la vita dei cercatori. Sono Mackfet e i suoi accoliti che stavolta sono attirati da Tom e dai suoi fratelli. Prima il cattivo Mackfet prende prigionieri i fratelli di Tom

e poi quando lui accorre per cercare di liberarli non riesce a far prigioniero anche lui. All'inizio dell'avventura Tom si trova legato a un polso con una pistola puntata alla tempia. È "una situazione disperata" che però non spaventa più che tanto Tom. Mentre Tom sta parlando con il capo dei banditi e cerca di



Monte al Tesoro
Sei giunto dopo arduo cammino al ponte.
ATTENTO potrebbe essere pericoloso.

Vedo : Dinamite, Chiave.
Vado a



Canyon del Teschio
Dopo un lungo cammino sei giunto in un
Canyon senza uscita. Un gruppo di
indiani ribelli ti attacca.
Intravedi l' ingresso di una miniera.

Vedo : Nulla d' interessante.
Vado a



Monte Serpente
Si delinea davanti ai tuoi occhi
l' imponente cima. Ai piedi del picco
c'è un branco di cavalli. Sei stanco ?

Vedo : Borraccia, Biada.
Vado a

sbirciare dietro le sue spalle per vedere la mappa del luogo, improvvisamente arriva una tempesta di sabbia che straccia in più pezzi la mappa e fa fuggire i desperados. Tom pertanto si mette di buona lena e incomincia a dirigersi al Bivio del serpente dove un grosso tronco gli impedisce il passaggio.

Allora Tom compie alcuni gesti e riesce ad arrivare in una grande vallata dove, in fondo, si sente il caratteristico rumore di una cascata. Tom sa fare praticamente tutto ma stavolta anche la sua abilità viene messa alla prova.

Difatti...



Deserto del nord.

Sconfinata ed inospitale terra, meglio
conosciuta come: TERRA DELLA MORTE.
Ai tuoi piedi una pozza d' acqua.
Hai sete ?

Vedo : Nulla d' interessante.

Vado a



La grande terra rossa.

Sotto il sole cocente e con il volto
coperto di polvere rossa ti riposi su
di una roccia e noti una buca ai
tuo piedi.

Vedo : Polvere.

Comandi : Specchio



THE HOBBIT

Si tratta di una simulazione di avventura nella quale dovete istruire BILBO e dirgli che cosa deve fare nelle varie situazioni. La mappa di WILDERLAND (terre selvagge), dove l'azione si svolge, si può trovare nel libro dell'HOBBIT, oltre 50 delle località descritte nel libro sono rappresentate nell'avventura.

Alla prima entrata in una nuova località, il calcolatore vi darà una descrizione completa di dove vi trovate e a che cosa somiglia o sembra il posto.

Vi sarà elencato anche tutto ciò che potete vedere da quel punto: persone, animali e cose. È di buon aiuto disegnare una mappa che illustri come le varie località sono connesse tra loro, sarà utile se dovrete tornare indietro o nel caso vi siate persi.

La seconda volta che arrivate in qualsiasi posto, il computer vi darà solo una breve descrizione del luogo in cui vi trovate. Se volete una descrizione completa, potete ottenerla chiedendo di dare uno sguardo in giro, basta scrivere:

"TO HAVE A LOOK AROUND"

Durante lo svolgimento dell'avventura troverete molti oggetti strani e altri bellissimi. Alcuni possono avere proprietà magiche, mentre altri possono essere tutt'altra cosa di quello che sembrano, certi potranno essere usati come armi, altri ancora potranno essere mangiati e così via.

Ci sono, nonostante tutto, certe regole generali della fisica di cui nelle WILDERLAND (terre selvagge) bisogna tenere conto.

1 - Non potete sollevare un oggetto che sia troppo pesante, o se state trasportando troppe cose, alzarne un altro vi appesantirebbe

ulteriormente il carico. Le stesse leggi valgono anche per tutte le creature dell'avventura, ma siccome esse sono, probabilmente più forti di voi, saranno in grado di trasportare carichi che per voi sarebbero troppo pesanti.

2 - Non potete trasportare un oggetto con lo scopo di usarlo. Per esempio se c'è una spada in terra, voi potete dire:

"KILL THE GOBLIN WITH THE SWORD".

Il caso più frequente è quando la spada (o qualsiasi oggetto con cui volete fare qualcosa) è trasportata da un'altra persona. Siccome tutti gli altri sono più forti di voi, non vogliono che prendiate niente di quello che stanno trasportando.

3 - Alcuni oggetti possono essere usati come contenitori per esempio: sacchi, berretti e così via. Se un oggetto è più grande del contenitore, non potrete riporvelo; non potete mettere o prendere oggetti da un contenitore quando è chiuso.

4 - Alcuni contenitori sono trasparenti, altri opachi. Di conseguenza, potrete vedere tutto ciò che c'è in un contenitore trasparente, ma se non lo è, non potete vedere cosa c'è dentro a meno che non l'apriate.

5 - I liquidi si comportano come tali. Questo significa che voi non potete portarli in giro senza metterli in un contenitore. Se il contenitore si rompe il liquido si sparge per terra e così via.

6 - Certe cose possono essere chiuse. Le porte sono un esempio ovvio, ma anche le finestre, sigilli segreti ecc.

Per aprirli ci vuole la chiave giusta.

7 - Altre cose sono fragili e voi dovete essere cauto nel maneggiarle per fare in modo

che non si rompano. Nel caso che vogliate rompere un oggetto deliberatamente potete farlo.

Siate prudenti quando tentate di rompere un oggetto, perché se cercate di rompere una porta con una bottiglia, si romperà la bottiglia.

8 - Tenete conto che quando lottate vi indebolite e siccome farlo richiede molta energia, dovrete cercare di fare pasti regolari per eliminare la debolezza, altrimenti sarete così deboli da non essere in grado di trasportare nemmeno l'oggetto più piccolo. Dovete fare anche attenzione a non essere troppo ghiotti.

LE REGOLE DELL'INGLESE

Con l'aiuto di queste regole, il programma sarà in grado di dialogare con voi in "INGLESE". In più sarete in grado di comunicare con il computer ed egli sarà capace d'inter-

pretare quello che gli comunicherete. L'INGLESE è il più sofisticato linguaggio riconosciuto dal programma, sino ad ora, in qualsiasi microcomputer. Le regole dell'INGLESE sono semplici. Voi probabilmente le conoscete già senza rendervene conto:

- ogni frase deve avere un verbo;
- la frase più corta può essere costituita da un solo verbo.

Per esempio:

RUN (correre)

CLIMB (arrampicare)

WAIT (aspettare)

Queste frasi sono tutte giuste.

Il significato dei verbi può essere alterato dall'uso degli avverbi, tali come:

RUN QUICKLY (corri velocemente);

VICIOUSLY BREAK THE DOOR (sfondò la porta con malvagità)

Basta applicare le regole della grammatica, l'ordine delle differenti parti della frase non



è critico. Per esempio, le seguenti due frasi sono entrambe valide e tutte e due hanno lo stesso significato.

WITH THE SWORD CAREFULLY ATTACK THE TROLL

ATTACK THE TROLL CAREFULLY WITH THE SWORD.

Entrambe vogliono dire: con la spada, attacca accuratamente il troll.

Gli aggettivi che descrivono oggetti devono trovarsi prima dei nomi, se la frase suona giusta è giusta, probabilmente.

OPEN THE GREEN DOOR è giusta.

ma OPEN THE DOOR GREEN è errata.

Questo è abbastanza ovvio, se la frase vi suona strana lo sarà molto probabilmente anche per il computer. Preposizioni come: WITH; UNDER; ON; OFF ecc., in INGLESE di solito vengono prima del nome:

ATTACK WITH THE SWORD (attacca con la spada);

PICK UP THE GOLD (raccogli l'oro).

Alcuni verbi possono avere la preposizione prima o dopo, oppure dove il suono naturale della frase lo richiede e la preposizione per ultima, ad es.:

TURN THE LIGHT ON (accendi la luce);

PICK THE GOLD Up (tira l'oro su).

Anche queste sono accettabili.

L'USO DI AND

Potete usare la parola AND in tutti i suoi normali significati. Ciò vuol dire tra le altre cose, che potete entrare con più di una frase alla volta. Le seguenti frasi illustrano differenti significati della parola AND.

TAKE THE LAMP AND THE ROPE OUT OF THE BARREL (tira fuori dalla botte la lampada e la fune).

DROP THE SHORT AND THE LONG SWORDS (lascia cadere la corta e la lunga spada).

TAKE THE MONEY AND RUN (prendi i soldi e corri).

Con l'uso dell'INGLESE il computer sarà in grado di capire correttamente tutte queste frasi.

PUNTEGGIATURA

Frase differenti devono essere separate da alcuni segni di interpunzione: usate AND, virgola, punto e virgola e punto come fate regolarmente. La sola limitazione imposta dal computer è nel numero delle frasi, voi potete entrare con un massimo di 128 caratteri.

Dovete ricordarvi che ogni volta che fate

qualcosa anche le altre creature possono decidere di agire di conseguenza e potrete avere dei risultati che non vi aspettavate, succede spesso se si entra con molti comandi alla volta.

L'USO DI ALL, EVERYTHING E EXCEPT

Può non essere conveniente dare la descrizione esatta di ogni oggetto che si trova nella stanza, se desiderate portare via tutto dalla stanza.

Con l'uso di ALL, EVERYTHING e EXCEPT potete generalizzare come volete. Potete specificare che cosa volete manipolare in quel momento, in altre parole potete dire ALL DWARVES, oppure potete dire EVERYTHING EXCEPT GREEN BOTTLES.

I seguenti esempi sono frasi valide:

EAT EVERYTHING.

OPEN ALL EXCEPT THE GREEN BOTTLE.

BREAK ALL BOTTLES EXCEPT THE GREEN ONE.

LIMITAZIONI DELL'INGLESE

Per descrivere un oggetto voi potete usare solamente il nome dell'oggetto e l'aggettivo (se ce ne vuole uno). Per esempio se voi vedete che nella bottiglia c'è della birra deliziosa e spumeggiante, potete dire:

DRINK BEER

o DRINK FOAMING BEER

o DRINK DELICIOUS FOAMING BEER

o DRINK FOAMING DELICIOUS BEER

Tutto ciò spegnerà la vostra sete. Non potete usare la preposizione di un oggetto come sua descrizione. Come nella seguente frase:

DRINK BEER IN BOTTLE, non è accettabile. Inoltre non ci può essere più di un oggetto indiretto di una frase. Principalmente, questo significa che non potete far fare un'azione in più di un modo diverso alla volta.

Per esempio potete dire:

PUT THE ROPE ON THE TABLE

Successivamente, potete decidere di metterla su una sedia, e direte:

PUT THE ROPE ON THE CHAIR,

ma non potete mettere la fune sul tavolo e sulla sedia nello stesso tempo.

Non potete dire nemmeno:

PUT THE ROPE ON THE TABLE AND CHAIR

Queste sono le regole generali e significa che non potete dire cose come:

ATTACK THE WOLVES WITH EVERYTHING

Noi pensiamo che queste limitazioni siano

di poco conto e nonostante ciò voi siate capaci di esprimervi nel modo più agevole. **COME TROVARE LA VOSTRA STRADA NELLE TERRE SELVAGGE (WILDERLANDS).**

Ci sono molti modi per dire al computer che vi volete muovere da un posto all'altro. Supponiamo che vi troviate a casa di Bilbo (BILBO HOME) e il computer vi dice: Siete in un confortevole tunnel che sembra un salone:

"all'EST c'è una porta verde".

"GANDALF va a EST".

Potete dare una di queste due risposte, tutte e due sono valide.

USO DEI TASTI FUNZIONE

I quattro tasti di funzione possono essere usati per spostamenti rapidi, nelle principali direzioni:

NORD, EST, SUD e OVEST.

Dovete tenere presente che questi quattro comandi di KEYS possono essere usati solo come primo comando computer.

Non potete per esempio: partire iniziando con una parola, dare uno spazio per cominciare una riga e quindi abbassare un tasto con freccia.

Nota che i tasti con freccia non possono specificare altre direzioni che:

SOUTH, EAST, UP e DOWN.

COME SPECIFICARE LA DIREZIONE

Le otto direzioni della Rosa dei Venti (North, - North/East, - East, - South/East ecc). inoltre su e giù, possono essere specificate sia con lo spelling pieno, o con un'abbreviazione oppure inserendole in una frase.

Per esempio:

E; EAST; GO EAST; RUN EAST; QUICKLY GO EAST sono tutti comandi validi. Se volete entrare con più di un comando alla volta, potete usare la direzione come parte di un comando più lungo. Tale come: **TAKE EVERYTHING AND GO EAST.**

Se siete molto bravo potete provare con: **E.E.SE.W.**

PASSARE ATTRAVERSO ENTRATE.

Se volete passare attraverso un'entrata o percorrere un corridoio è valido anche dire, come nel caso che segue:

GO TROUGH THE GREEN DOOR.

Potete anche andare attraverso una finestra o qualsiasi altro passaggio. È interessante sapere che con la frase, **LOOK TROUGH**, potete vedere attraverso porte e finestre, ciò può essere utile, se volete vedere dove

andreste a finire andando in quella direzione, o vedere chi o che cosa vi aspetta! **PER ANDARE IN UNA LOCALITÀ.**

Se sapete dove state andando, potete specificare la località nel miglior modo possibile per andare a EST rispetto alla vostra casa, (che fa da riferimento) verso le terre desolate (LONELAND) potete dire:

ENTER LONELAND,

oppure,

GO INTO LONELANDS.

SEGUIRE GLI ALTRI.

Nel caso che qualcuno a cui volete parlare sia andato via, potete seguirlo con il verbo **FOLLOW**, per esempio:

FOLLOW GANDALF.

ATTRAVERSAMENTI (o passaggi) SPECIALI.

Attraversare fiumi, burroni, ecc. In entrambi i casi può essere pericoloso e difficile. Non potete cercare di saltare attraverso un burrone o attraversare a nuoto un fiume. In alcuni casi dovete essere capaci di usare del materiale per costruire un ponte provvisorio, o usare una fune per passarvi sopra.

Le istruzioni generali per tale attraversamento e per essere sicuri del significato (tipo di attraversamento) si danno con la seguente frase: **CROSS RAVINE.**

LUCE E BUIO.

Per fare in modo di raggiungere il drago e il suo tesoro, sarà necessario andare attraverso caverne pericolose e altri posti sotterranei. Alcuni posti hanno una luce naturale, mentre altri sono bui e lugubri; se andate, senza dire che state andando in un posto dove non c'è luce, non potete vedere niente. Quando avete perso l'orientamento è molto pericoloso muoversi nel buio.

PER VEDERE DOVE SIETE

In aggiunta alle molte interruzioni che potete fare nei vari posti, voi avete la possibilità di vedere il panorama, come **BIBLO** lo vedrebbe, nella maggior parte dei posti in cui lo condurrete.

Tutte le volte che andate in una nuova località ne avrete una rappresentazione sullo schermo e il gioco si arresterà, per permettere di osservare la scena, per continuare basta pigiare un tasto qualsiasi.

La rappresentazione visiva corrisponde all'attimo in cui entrate in quella scena, se volete rinfrescarvi la memoria per sapere con esattezza dove vi trovate, potete farlo dando il comando **LOOK.**

Il tasto **C** = può essere usato per stare nella

normale finestra dell'avventura o per avere la rappresentazione grafica del posto.

Una volta che l'immagine è disegnata sullo schermo la prima volta, è istantaneamente accessibile per tutto il periodo in cui il giocatore rimane in quella località.

Questa visuale è una impressione artistica della scena e non cambia con il progredire del gioco.

COMANDI SPECIALI

C'è un numero di comandi speciali che sono unici nell'avventura dell'**HOBBIT**. Si tratta di: - **LOOK** - (abbrev. L). Usandolo avrete una completa descrizione del luogo in cui vi trovate, di tutto quello che esiste intorno a voi e di tutti gli oggetti visibili, eccetto quelli che state trasportando.

INVENTORY - (abbrev. I). Questo comando vi darà una descrizione completa di ciò che state trasportando.

EXAMINE - (oggetti). Con questo comando avrete la possibilità di dare uno sguardo a qualsiasi oggetto che incontrate o trovate.

WAIT - (attendi). Questo comando vi permette di far passare il tempo.

C - (non richiede il **RETURN** basta premere il tasto) è un tasto utile che esegue la funzione di "DO LAST COMMAND AGAIN" e cioè ripeti l'ultimo comando. Questo comando può essere usato solo quando si entra per la prima volta in una riga.

PRINT - Con questo comando abilitate la stampante se ne avete una connessa, e stampa il contenuto della finestra dell'avventura. Si ottiene un'eccellente lettura paragonabile con un romanzo nel quale siete voi che avete deciso le azioni da intraprendere (ciò può essere molto utile, anche come promemoria per cercare di risolvere i problemi che si presentano durante lo svolgimento dell'avventura).

NOPRINT - Vi permette di disabilitare la stampante.

SAVE - Vi dà la possibilità di salvare su nastro i dati, avrete così la possibilità di esaminarli successivamente. Vi sarà chiesto il nome di un **FILE**, se non volete darlo, battete semplicemente il **RETURN**. Quando avete finito di salvare il programma, il gioco continua normalmente.

Il procedimento di **SAVE** è molto utile specialmente se siete molto inoltrati nelle **WILDERLAND** e non volete ricominciare dall'inizio se venite accidentalmente ucciso.

LOAD - Con questo comando potete caricare dal nastro quello che avevate salvato

precedentemente, se non avevate dato un nome al **FILE** verrà caricato il primo **FILE** che trova.

QUIT - Fa ripartire il gioco dall'inizio.

SCORE - Vi dice come state procedendo.

PAUSE - Sospende il gioco sino a quando non si abbassa un qualsiasi tasto.

USO ABBREVIAZIONI

È possibile dare dei comandi estremamente brevi al computer ed essere capiti. Ovviamente con l'uso delle frasi brevi o abbreviazioni, c'è la possibilità che tralasciate argomenti. È anche possibile battere meno di una frase completa, e se non ci sono errori, il computer eseguirà quello che voi volete.

Esempio:

— Siete in un confortevole tunnel che sembra un salone.

— All'Est c'è una porta verde.

— Sul pavimento c'è un cofano di legno. Supponiamo che vogliate aprire la porta è ovvio che dobbiate dire:

OPEN THE GREEN DOOR

potete abbreviare dicendo:

OPEN

In questo caso il significato vi sembrerà ovvio, ma il fatto che il computer conosca che è anche possibile aprire il cofano, risponderà: **OPEN WHAT?**

Avete una completa scelta di risposte, in questo caso, anche battere una nuova frase che dica "tutto insieme" o solo l'oggetto che volete aprire. Supponiamo che voi rispondiate al quesito con:

OPEN WHAT? ALL.

Il computer eseguirà le vostre istruzioni e se ne vedrà il risultato sulla finestra dell'avventura;

— you open the green door-

— you open the wodden chest-

Se siete entrato nel comando **OPEN** il computer vi dirà molto ragionevolmente:

— I see nothing to open-

Potrete notare che se battete la frase piena "**OPEN THE DOOR**", il computer vi risponderà:

— the green door is open-

Bisogna quindi essere molto precisi quando si usano le abbreviazioni per non incorrere in equivoci.

ANIMAZIONE DEL GIOCO

È sbalorditivo il suo procedere, tutti i personaggi, che incontrerete nell'**HOBBIT**, hanno un loro carattere. Ogni creatura è capace

di eseguire un ampio repertorio di azioni, o prendere decisioni basandosi su quello che è successo. Come nella vita reale, nella maggior parte del tempo, stanno facendo qualche cosa. Sono animati. Ogni personaggio seguirà un corso di azioni che sono proprie del suo carattere, ovviamente le azioni specifiche che prenderanno saranno differenti a seconda delle situazioni createsi con lo svolgersi del gioco e cambieranno ogni volta che giocherete.

Loro reagiranno in qualche modo, non solamente a seconda di quello che voi fate, ma anche in rapporto a quello che le altre creature stanno facendo, quando vengono a contatto con loro. Anche quando non siete loro vicini, esse vanno per gli affari propri. È a causa di questa caratteristica che, ogni volta il gioco potrà procedere in modi diversi, e quindi quando entrate in un'ulteriore avventura, ci possono essere differenze di svolgimento, questo significa anche che non c'è un unico modo di risolvere i problemi dell'HOBBIT.

Avete quindi la possibilità di risolvere i problemi che si presentano ogni volta in modo diverso.

Questa non è un'avventura da giocare una sola volta, ogni volta che la giocate è una nuova avventura.

TRASCORRERE DEL TEMPO

L'HOBBIT è un gioco in tempo reale, ciò significa che le cose procedono col passare del tempo. Il solo tempo in cui il computer non può fare niente, e cioè l'avventura si ferma, è quando state dando una nuova istruzione. Se vi fermate e guardate lo schermo, dopo circa 30 secondi apparirà il messaggio:

— you wait-

— time passas...-

E mentre voi aspettate le creature continueranno a fare le loro cose.

PARLARE CON GLI ANIMALI

La caratteristica dell'HOBBIT nell'ANIMAL TALK (parlare con gli animali) è la straordinaria possibilità che vi permette di parlare con le creature che incontrate.

Potrete quindi chiedere e rispondere alle creature, ciò vi può dare dei vantaggi. Potete dire alle altre creature quello che voi volete facciano.

Naturalmente essendo ogni creatura animata, possono fare delle deduzioni e decidere se fare quello che gli avete suggerito.

La forma con cui si ottiene ciò, è molto

semplice. Entrate con:

— SAY TO whomever "frase".

Per esempio:

SAY TO GANDALF "READ MAP".

Se egli vuole farlo, potrete leggere la risposta, oppure apparirà: Gandalf says "NO!". Dovrete scrivere il messaggio tra virgolette e applicare le normali regole dell'inglese per dire quello che volete dalle altre creature. Non cercate di dire troppe cose in una volta a una persona, se voi date un lungo svolgimento, loro penseranno che siete un seccatore e non gli sarà gradito aiutarvi, è una buona idea, per la stessa ragione, limitare l'uso di ALL nei comandi alle creature.

Dovete essere cauti nel comunicare con le creature, loro a differenza del computer non vi diranno se hanno capito, se non lo hanno penseranno che siete un po' strano e gli farete senso, di conseguenza saranno poco propense ad aiutarvi.

COOPERARE CON LE ALTRE CREATURE

Dovete sapere che per alcuni problemi, che incontrate nell'HOBBIT esiste una sola soluzione e potete ottenerla con la collaborazione delle altre creature.

Siccome siete solo un HOBBIT e non avete poteri magici ci saranno molte cose che altri potranno farle meglio di voi, come alzare qualcosa troppo pesante, uccidere mostri e così via.

Quindi dovete essere sicuri di essere in buoni rapporti con i vostri amici.

Naturalmente qualche volta sarete per voi stessi e dovrete combattere le vostre battaglie.

COMBATTERE LE CREATURE

Non c'è avventura senza pericolo e molte delle creature che incontrerete nelle terre selvagge saranno tutt'altro che amichevoli. Molte vi attaccheranno a vista, alcune cercheranno di uccidervi, altre di catturarvi. È anche vero che alcune di loro smetteranno di lottare se le attaccate. Siccome siete un HOBBIT avete bisogno di un'arma che vi aiuti, ma dovrete essere in grado di lottare anche senza armi. Tenete presente che se non dite di voler usare armi (anche se ne avete una) il computer dedurrà che volete dare battaglia a mani nude. A causa dell'animazione e della subdolezza o malvagità di alcune creature, non ti dovrai sorprendere se troverai dei corpi morti durante il viaggio, sono il risultato dei combattimenti che avvengono nelle terre selvagge.

**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 26 - in edicola il 12 ottobre**

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 22 - in edicola il 2 ottobre



IMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64
N. 17 - in edicola il 2 ottobre

PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 14 - in edicola
il 12 ottobre

SCACCO

Programmi di scacchi

Trovare un avversario decente per giocare a scacchi non è cosa da poco: in fin dei conti, non basta che si tratti di una persona simpatica capace di perdere con grazia e di vincere con magnanimità, ma bisogna che sia anche brava più o meno come noi, in modo che la partita non risulti sbilanciata.

Gli scacchi computerizzati sono la risposta a tutte queste esigenze: ovviamente nulla potrà sostituire la simpatia di un avversario in carne ed ossa, ma in compenso avremo una straordinaria varietà di opzioni e spesso anche dei livelli di difficoltà calibrabili con estrema precisione.

Gli utenti che hanno a cuore l'economia apprezzeranno particolarmente la serie economica (otto dollari a dischetto) "Load 'N' Go" della Green Valley Publishing, tra i cui titoli c'è anche *Chess Champion*, un dischetto che contiene già le istruzioni operative (ma non le regole degli scacchi).

Lo scacchista immette le mosse usando un sistema a griglia in cui le caselle sono individuate con una lettera da A ad H e un numero da 1 a 8. I codici di movimento sono semplici: per esempio, D2-D4 significa lo spostamento di una pedina dalla casella D2 alla casella D4.

I tasti di funzione permettono al giocatore di listare sullo schermo tutte le mosse precedenti, di cambiare la disposizione della scacchiera e di cominciare una nuova partita. I livelli di gioco previsti sono sette. L'utente può scegliere i bianchi o i neri e anche annullare le mosse - ma le istruzioni non illustrano molto bene quest'ultima procedura. Se il computer ci mette troppo a reagire non si può forzarlo, e non c'è una funzione 'Help'.

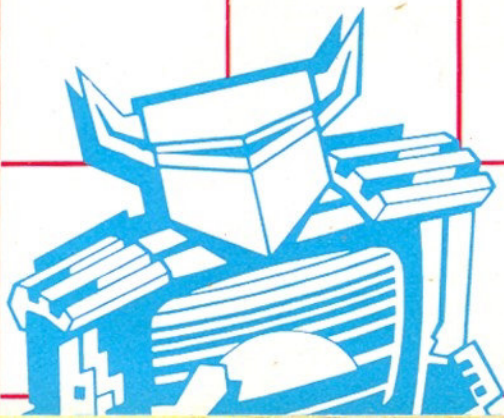
Di buono, c'è che il programma invalida automaticamente le mosse irregolari. *Chess Champion* prevede anche un avvertimento d'errore che identifica qualsiasi problema im-

pedisca al dischetto di funzionare regolarmente.

La grafica rappresenta le pedine in un nitido bianco e nero su uno sfondo di caselle blu e azzurre - e la concezione del display lascia presumere che questo programma sia derivato almeno in parte da quelli della serie *Sargon*. *Chess Champion* non può essere usato come scacchiera elettronica da due avversari umani, ma è possibile solo il gioco solitario. Malgrado questi problemi, *Chess Champion* è un programma scacchistico spartano ma sorprendentemente valido, e il suo prezzo lo rende ideale per chi comincia ad impraticarsi del gioco.

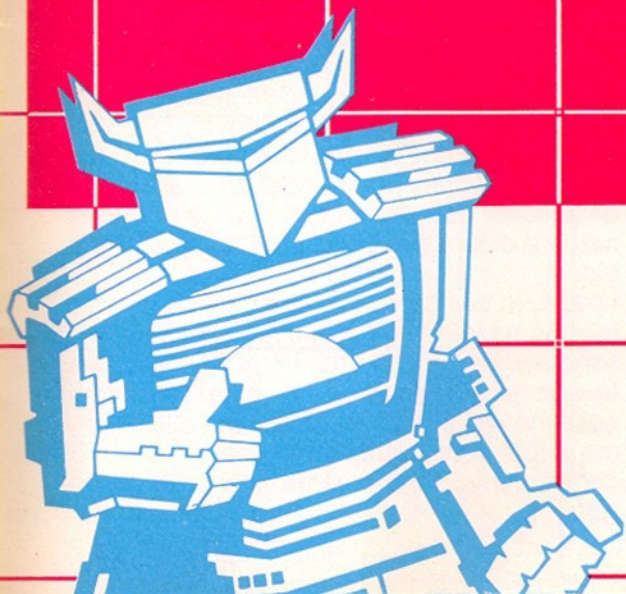
Sargon II (edito dalla Hayden) contiene nella confezione una documentazione scritta - che però si riduce a poco più che come far funzionare il dischetto. È un peccato, dato che questo viene generalmente considerato un programma esemplare.

In ogni caso, *Sargon II* è ideale per lo scacchista principiante: esso comprende un prezioso modo "hint", offre sette livelli di gioco, permette al giocatore di annullare le mosse e di rimaneggiare le posizioni sulla scacchiera e permette di rivedere le mosse già fatte e di scegliere tra pezzi bianchi e pezzi neri. La Artworx Software mette invece in vendita un package intitolato *Grandmaster Chess*: an-



MATTO!

per il Commodore 64



che se a livello competitivo è stato sorpassato da programmi più recenti, esso vanta ancora delle caratteristiche inimitabili.

L'utente può modificare sia il colore delle caselle della scacchiera che il colore dello sfondo, e con la tavolozza di sedici colori del C-64 è possibile creare delle combinazioni molto interessanti. Bellezza estetica a parte, delle scacchiere di colori diversi contribuiscono a ridurre l'affaticamento degli occhi durante le partite più lunghe. *Grandmaster Chess* permette al giocatore di forzare le mosse del computer, di ricominciare la partita in qualsiasi momento, di cambiare campo e di rivedere le mosse. Purtroppo la funzione "take back" permette di annullare soltanto l'ultima mossa compiuta da ambo le parti.

I livelli di difficoltà sono dieci, uno dei quali appositamente progettato per il gioco postale degli scacchi. Nitida ma scarna, la grafica si riduce ad una rappresentazione bidimensionale dei pezzi tradizionali. Succinto ed esauriente, il manuale per l'utente è bilingue (inglese e francese) e illustra le varie funzioni del programma e la storia degli scacchi. Sullo schermo, un orologio digitale segna il tempo che ciascun avversario impiega per fare la sua mossa, e questa è una funzione molto utile che in molti altri package è assente. Tra le opzioni c'è anche un modo didattico in cui il computer - su richiesta - suggerisce le mosse. Nel complesso, *Grandmaster Chess* è un programma economico che vanta però delle funzioni molto utili.

Sembra che il mondo non sia mai sazio di programmi scacchistici! Questo *Colossus Chess 2.0* arriva dal Canada, dove sembra abbia sbaragliato tutti i programmi concorrenti. Naturalmente, il problema di quale sia il programma scacchistico con le migliori prestazioni al più alto livello di difficoltà è soprattutto accademica - dato che di umani campioni di scacchi non ce ne sono in giro molti! Insomma, conviene di più badare al menù di opzioni offerto dal programma.

In *Colossus Chess 2.0* un volantino bilingue spiega le basi degli scacchi, e poi c'è un manuale ben organizzato e ricco di informazioni. L'azione è suddivisa tra lo schermo della scacchiera e lo schermo delle mosse. Sul primo, le armate sono raffigurate da nitide figurine bidimensionali. Sul secondo si trovano le ultime sette mosse eseguite e l'orologio di gioco. Come i programmi più costosi, *Colossus Chess 2.0* prevede le "underpromotions", i pareggi e la "regola delle 50 mosse".

Al giocatore basta premere un solo tasto per

cambiare campo, forzare le mosse o annullare (fino a un massimo di 120) o iniziare una nuova partita. Un appassionato può anche predisporre lo schermo come meglio preferisce per studiarli dei problemi particolari o delle partite in corso. I colori della scacchiera e dello sfondo sono modificabili per evitare di affaticarsi gli occhi. Col modo "Invisible" si può anche giocare "alla cieca"!

Per immettere una mossa, il giocatore pone il cursore sulla casella di partenza e poi su quella d'arrivo, ed è possibile portarsi direttamente anche su caselle distanti. Il funzionamento di questo comando somiglia molto a quello di "Go To" di parecchi spreadsheet. Ovviamente il programma non consente mosse irregolari o disposizioni non consentite sulla scacchiera, ma tutto viene spiegato da semplici messaggi. Il giocatore può sfidare un altro umano, giocare col computer oppure stare a guardare il C-64 che sfida se stesso. La scacchiera si rovescia per far posto a due giocatori umani, e col modo "replay" rivedere una vecchia partita è semplicissimo... e c'è persino il rallentatore! Peccato che le partite si possano memorizzare solo su nastro.

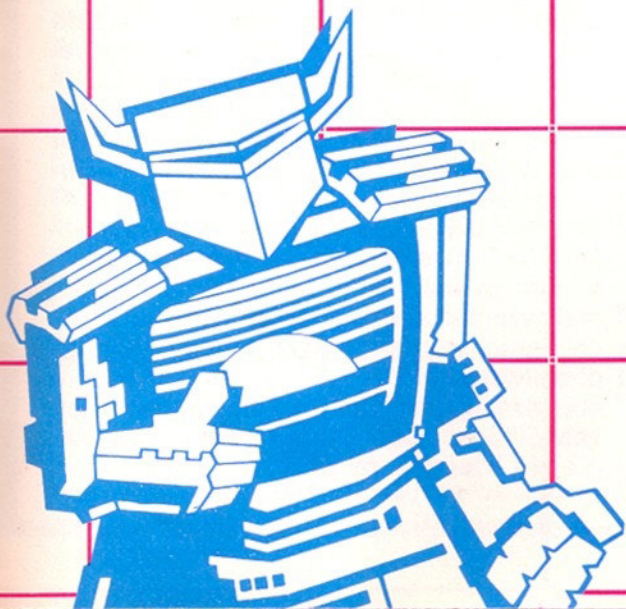
I modi di gioco sono sei e comprendono di tutto, dallo handicap alla risoluzione di problemi, e c'è anche un modo per giocare per posta. Questi modi non vanno però confusi con i livelli. La velocità di reazione del programma ha infinite variazioni, il che crea una varietà praticamente illimitata di livelli di gioco. Una caratteristica insolita di *Colossus Chess 2.0* sta nella sua capacità di suggerire delle mosse a proprio sfavore! È una funzione molto utile anche quando si vuole analizzare la partita che si ha in corso contro un avversario particolarmente difficile.

Colossus Chess 2.0 è un programma professionale e curatissimo, dalle reazioni fulminee e praticamente privo di difetti, con una buona scelta di funzioni che lo rende particolarmente adatto a chi vuol giocare in compagnia.

Anche il primo dei "pezzi da novanta" è edito dalla Hayden. *Sargon III* è un degno successore dei primi due capolavori scacchistici della serie, rispetto ai quali offre un maggior numero di funzioni e una maggiore facilità di gioco.

I pezzi, in bianco e nero, sono nitidi, chiari e facilmente identificabili. I segnacaselle (A-H) sono sempre visibili, mentre in *Sargon II* potevano essere eliminati a volontà. I giocatori possono passare dalla scacchiera allo schermo in cui sono listate le mosse.

Quest'ultimo *Sargon* vanta anche un'ottima



documentazione: il manuale presenta le istruzioni operative, le regole di base degli scacchi e numerosi problemi. *Sargon III* viene presentato in due dischetti: uno carica il programma, e l'altro contiene 45 problemi scacchistici e 107 delle più grandi partite della storia. Il programma permette di annullare le mosse, di chiedere aiuto, di forzare le mosse del computer, di cambiare campo col C-64, di invertire la scacchiera e di listare tutte le mosse sulla stampante.

Altre simpatiche funzioni sono la possibilità di rivedere le partite memorizzate, di modificare la disposizione della scacchiera e persino di riversarla in stampa. I nove livelli di gioco possono diventare diciotto se impediti a *Sargon III* di pensare durante il vostro turno. Il giocatore può sfidare il computer, oppure lasciargli entrambi i ruoli e ancora fargli fare da giudice tra due avversari umani.

Sargon III è una brillante implementazione degli scacchi computerizzati, e piacerà sia ai novellini che ai campioni.

Tuttavia, il package forse più completo per il C-64 è *Mychess II* della Datamost, sorprendentemente potente e ricco di funzioni. Il giocatore usa un solo tasto per effettuare cancellazioni multiple, per ruotare la scacchiera di 90° o di 180°, per cambiare campo o per chiedere aiuto. È inoltre possibile cambiare livello di gioco in qualsiasi momento, riversare le mosse alla stampante, forzare le mosse del computer o rivedere le partite. Sul retro del dischetto ci sono 128 grandi partite, tutte pronte per essere giocate, analizzate e studiate.

Come in *Sargon III*, anche in *Mychess II* i nove livelli di gioco possono essere portati a diciotto a secondo o no che si permetta al computer di studiare le mosse durante il turno del giocatore umano. Inoltre si può scegliere tra pezzi colorati o in bianco e nero, scegliere una veduta bi- o tridimensionale della scacchiera e giocare con delle pedine di molti tipi diversi (moderno, tradizionale ecc.). Su richiesta, il programma può sottolineare tutte le mosse regolari di ciascuna parte o identificare le posizioni offensive o difensive sulle caselle.

Mychess II permette all'utente di giocare contro il computer o contro un'altra persona o di studiare una partita interamente per il computer. L'accesso alla funzione "help" è facile, e la variabilità della disposizione sulla scacchiera facilita l'analisi delle situazioni.

Mychess II ha una grafica eccezionale, è ottimamente studiato ed è ricco di funzioni:

con quest'ottimo software anche chi non ha mai giocato a scacchi imparerà a giocare senza grandi sforzi.

How about a nice game of chess! è accompagnato da un programma didattico su dischetto che prevede aperture, tattiche, manovre e situazioni varie. Oltre a queste routine dimostrative, il programma a menù prevede lo spostamento dei pezzi tramite tastiera, paddle o Apple Mouse. Non si sa perché, ma non è stato previsto il controllo tramite joystick.

Invece di immettere le coordinate tramite la tastiera, il movimento viene ottenuto piazzando il cursore lampeggiante sulla pedina e poi sulla casella desiderata. Premendo RETURN il pezzo va al posto indicato.

L'opzione "Inward" visualizza attacchi e difese in un riquadro a parte, e l'opzione "Outward" sottolinea le caselle attaccate e difese. Entrambe queste funzioni si spongono automaticamente dopo la scelta della mossa.

How about a nice game of chess! suggerisce le mosse, permette le cancellazioni e di rivedere gruppi di mosse o intere partite. Lo scacchista può anche cambiar campo, modificare la disposizione sulla scacchiera, sfidare la macchina o un avversario in carne ed ossa oppure lasciare far tutto alla macchina.

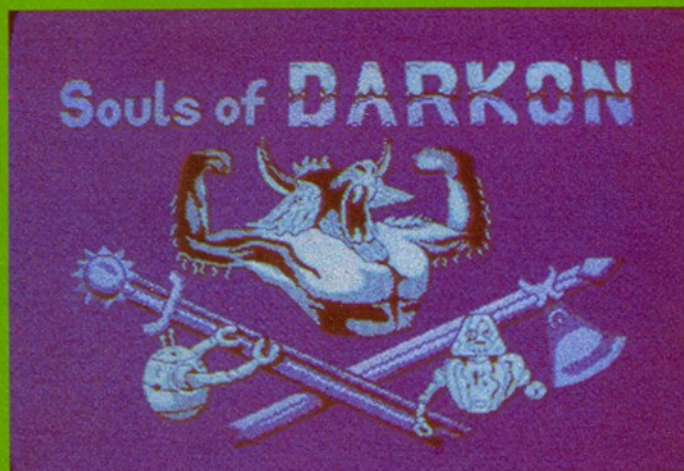
Oltre ai nove livelli di gioco, c'è un modo "allenamento" per impraticarsi, e in questo la documentazione è di grande aiuto, dato che approfondisce le manovre tecniche e strategiche. Come programma "introduttivo", è di gran lunga il più completo.

Pur essendo simile ad altri grossi calibri, *Chess 7.0* della Odesta vanta qualcosina in più, oltre ad una gamma senza pari di livelli di difficoltà.

Oltre alle funzioni tipiche di tutti i software analoghi *Chess 7.0* dispone di 30 partite da rigiocare e di una funzione "Look" che descrive le mosse che il computer si attende nella partita in corso. Nel modo "replay" il computer fornisce consigli ed analisi. Computer-umano, umano-umano e computer-computer sono le opzioni di gioco disponibili. Se avete sempre desiderato di giocare a scacchi ma non avete mai trovato nessuno che ve ne insegnasse i rudimenti, o se non trovate mai avversari al vostro stesso livello, gli scacchi computerizzati fanno per voi. I package di software qui descritti variano in prezzo e prestazioni, ma ognuno di essi può essere un valido "aperti sesamo" per il gioco di strategia più popolare del mondo.

Cristina Barigazzi

SOULS OF DARKON



La vicenda a cui si ispira questo gioco è di una semplicità quasi desolante: il giocatore è un guerriero bionico del pianeta Megron, devastato dal malvagio Darkon. Con la sola assistenza di un fedele robot, egli dovrà presumibilmente (la cosa non viene espressa molto chiaramente) snidare e sconfiggere Darkon.

Il pianeta su cui vi troverete somiglia in modo sconcertante alla vecchia madre Terra: ci sono alberi e funghi, i resti di una birreria, un maniscalco e fontane e monumenti un po' dappertutto - per non parlare di una capanna di tronchi con tanto di boscaiolo.

Per abituarsi al gioco ci vuole un po' di tempo, poiché il testo è così orribilmente gotico che sulle prime risulta quasi indecifrabile.

Il layout dello schermo è originale: nella parte superiore viene descritta l'ambientazione in modo narrativo, con un'illustrazione a sinistra sotto di essa. Le risposte del computer sono visualizzate a destra dell'illustrazione, mentre i comandi del giocatore vengono immessi in fondo allo schermo.

Poiché le descrizioni sono di tipo narrativo, è necessario digitare LOOK per ottenere una serie di uscite e di oggetti. HELP è disponibile in tre forme diverse. La prima sta semplicemente nel digitare la parola, mentre spesso

si è rimandati agli altri due metodi, LEGEND e VOCAB. Quest'ultimo non è altro che una lista delle parole operative, mentre LEGEND potrà invece dirvi di più sulle ambientazioni. La grafica (disegni blu su sfondo verde) è deludente ma veloce, e riesce ottimamente ad identificare le ambientazioni senza costringere il giocatore a ricorrere alle lungaggini del testo.

Nel gioco ci sono due personaggi di cui si fa subito la conoscenza, un indaffarato boscaiolo e una guida. Due tipetti un po' legnosi, dato che non sembra esserci modo non solo di conversare con loro, ma anche semplicemente di farsi ascoltare. La guida, per esempio, è pagata per i propri servizi - però accetta il denaro e continua ad ignorare il giocatore! Che il guaio stia nel vocabolario?

Ci sono poi un paio di difetti nelle risposte. Per esempio, digitando GO OUT. Per uscire dalla capanna, il testo informa che ci si trova al di sopra di una palude! L'immagine però conferma che si è ancora nella capanna, e un'ulteriore conferma di ciò si ottiene digitando LOOK. Inoltre, ogni tanto appaiono dei messaggi inspiegabili.

Tutto sommato, si tratta di un buon gioco, basta abituarci.

THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR

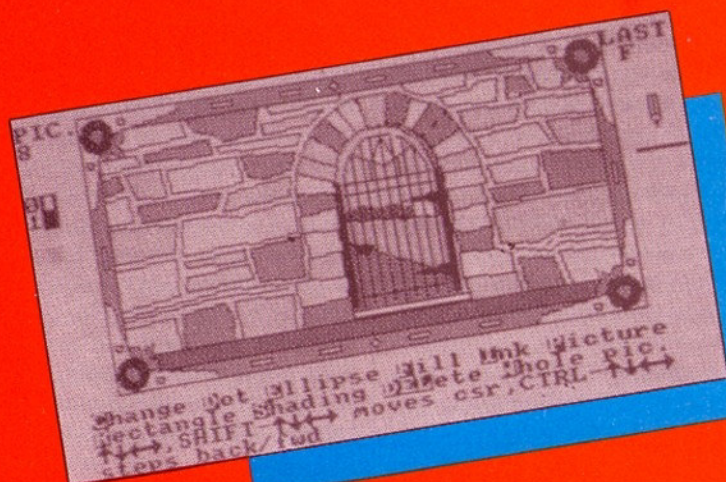
Scritto dal diciannovenne Sean Ellis, studente di cibernetica e informatica all'università di Reading, questo software è decisamente intelligente e "amichevole".

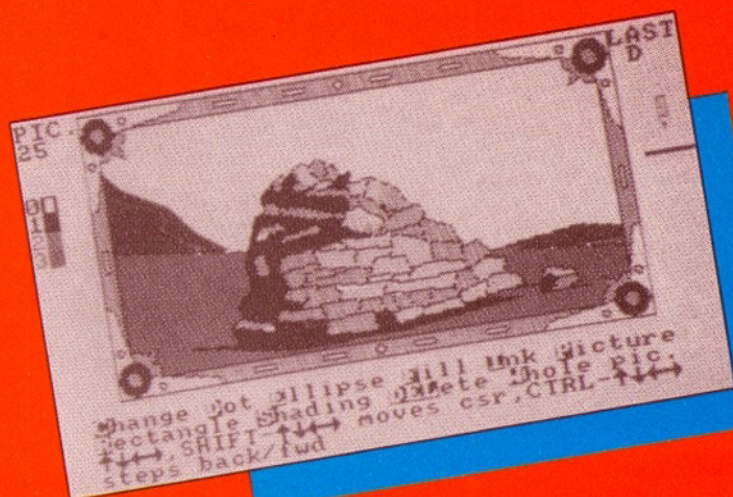
Il programma opera sulla base di un menù principale, con opzioni individuali per l'immissione di verbi, sostantivi, avverbi, oggetti, descrizioni di stanze e messaggi, e inoltre con tre livelli di condizioni e di grafica.

L'immissione del vocabolario non potrebbe essere più semplice: basta che l'utente digiti ogni parola (preceduta dal suo numero di riferimento) su una riga alla base dello schermo, e che prema poi ENTER. Il numero e la parola digitati sono poi inseriti in ordine alfabetico in

una lista che occupa la maggior parte dello schermo. Una freccia posizionata a metà della lista indica il vocabolo che verrà passato al trattamento se verrà premuto ENTER senza che ci sia del testo nel campo dell'input. La selezione si effettua con i tasti "su" e "giù" del cursore, che fanno scrollare la lista rispetto alla freccia.

Per stanze, oggetti, messaggi e condizioni, le modalità di immissione sono lievemente diverse. All'utente viene richiesto il numero del vocabolo e poi i vari parametri associati ad esso. Per gli oggetti, ad esempio, viene prima visualizzata la descrizione: essa (se esiste) può essere trattata, oppure venire aggiunta se è nuo-





va. Premendo ENTER, appare il numero della stanza in cui l'oggetto deve cominciare, seguito dal suo peso.

I dati vengono convalidati man mano che sono immessi. Per esempio, quando si aggiunge una nuova stanza bisogna indicarne le connessioni, ed immettere la direzione seguita dalla destinazione. Se la direzione non è già stata fornita, il controllo impedirà l'immissione - e un messaggio ve ne spiegherà il motivo. Prima o poi (su questa questione il manuale non è molto chiaro) l'utente giunge a capire che la direzione va immessa nella lista dei verbi! Se quindi si vuole andare ad est - e l'abbreviazione più comune è E - bisogna includere E tra i verbi. Si scoprirà inoltre che la lista dei verbi va immessa per prima.

Esiste tuttavia il modo di aggirare questo problema. Se all'utente è concesso di essere prolioso e digita GO EAST, queste due parole vanno immesse nella lista dei verbi e in quella dei nomi rispettivamente, e il movimento risultante verrà immesso sotto forma di condizione nella lista di condizioni "locali" relativa a una determinata stanza.

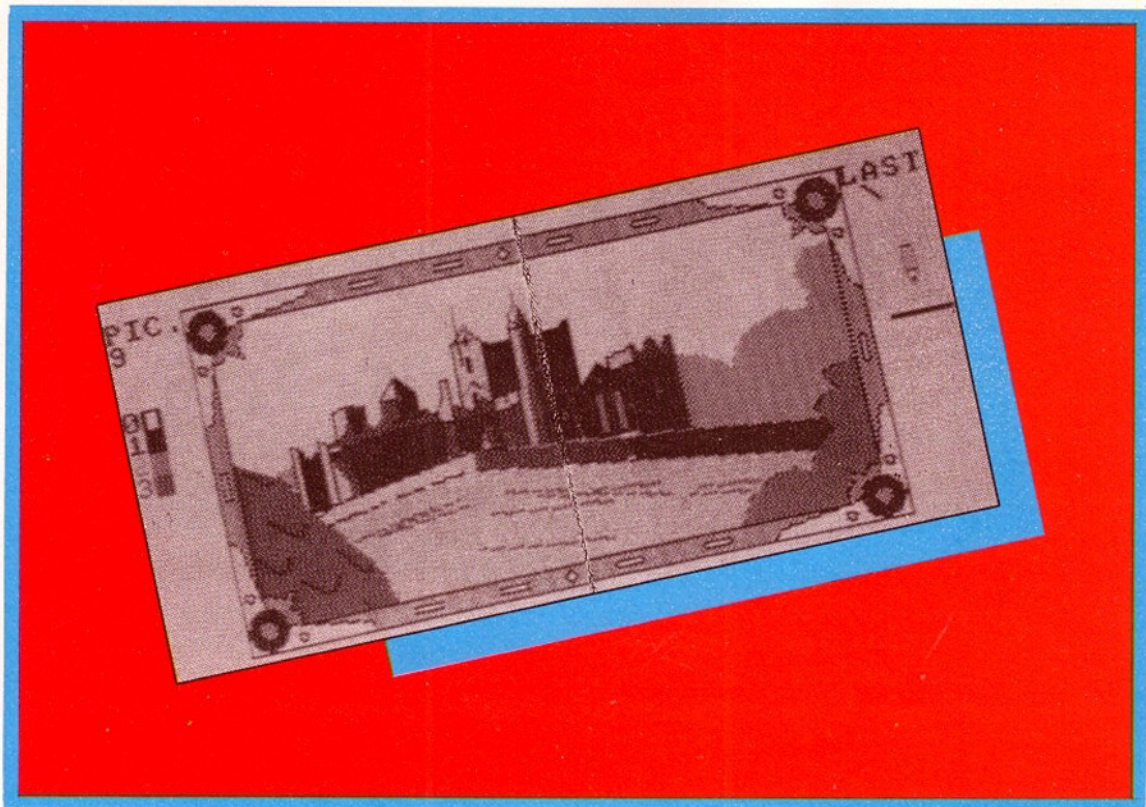
I livelli di condizione sono tre: Locale (relativo a una data località), Bassa Priorità e Alta Priorità. Essi vengono immessi in una forma che ricorda un linguaggio per computer d'alto livello: IF (VERB 6 AND NOUN I AND CARR 5) DROP 5 OKAY END e IF (VERB 14

AND NOUN I AND AVAI 5) I SWAP 5 CTR O + 20 CSET O MESS 15 SET 2 WAIT END. Non è difficile, ma ci sono delle parole chiave e una sintassi che vanno imparate, se si vuole mettere a frutto veramente l'utilità. Per costruire una storia, ci sono a disposizione 225 contrassegni e 127 contatori da usare nella lista delle condizioni.

Avendo immesso parecchi dati, sarà ora di vitale importanza seguirli tutti, in modo di poter confrontare il numero assegnato con le varie stanze, parole, oggetti, ecc. Anche se si possono esaminare tramite il trattamento, sarebbe impossibile farle stare tutte in una volta sullo schermo. A questo punto si rivela molto utile la opzione PRINT, che permette di riversare tutte le liste - compresa quella dei numeri di riferimento - su una stampante Amstrad. Ciò permette di esaminare a proprio agio tutto ciò che è stato immesso, e risparmia all'utente la fatica di ricopiarsi a mano tutto ciò che immette.

Forse la più notevole caratteristica di questa utilità è l'opzione grafica, che è veramente un piacere da usare. Le linee rette si possono disegnare semplicemente digitando una volta il tasto COPY e spostando il cursore usando i tasti della freccia.

La linea risultante sarà retta - dalla posizione di partenza a quella in cui è stato portato il cursore. Per cambiare direzione, basterà pre-



mere per due volte COPY: la linea si interromperà e ne inizierà un'altra.

Se DRAW è inserita o meno viene indicato dal fatto che la "penna" che si sposta in su e in giù a destra della finestra entri o meno a contatto col 'foglio' sotto di essa.

I colori a disposizione sono quattro, a piacere dell'utente, e due di questi si possono combinare ottenendone tutte le sfumature. Per riempire di colore una data area delimitata da linee bisogna prima scegliere il colore o la sfumatura desiderata, posizionare il cursore nell'area e poi premere F. Si tratta di un procedimento rapido, anche se può darsi che si debba ripeterlo per alcune volte mettendo il cursore in posizioni diverse. C'è anche una funzione che permette di sovrapporre una immagine all'altra, e in questo modo si può costruire molto rapidamente una serie di immagini diverse usando dei 'moduli' già pronti.

È dunque molto facile creare delle immagini, e usando l'opzione stanza ciascuna di esse viene abbinata al numero di una stanza. Fatto ciò, l'immagine verrà automaticamente visualizzata (e anche molto velocemente) quando il giocatore immetterà quella località. Per chi desidera invece creare un'avventura

esclusivamente testuale, il ricorso alla grafica è opzionale: se è proprio allergico ad essa, potrà disinserirla a volontà.

Il gioco potrà essere interamente giocato nel contesto dello *Adventure Creator*, e per contribuire all'eliminazione dei difetti ogni volta che si verifica un errore apparirà un apposito messaggio. Per la gioia dei perfezionisti, poi, il gioco può essere interrotto per dar agio di esaminare uno schermo diagnostico su cui appare lo stato di tutte le bandiere dell'utente - i contrassegni e i contatori. Visto ciò, il gioco può essere ripreso dal punto in cui era stato lasciato.

Una volta completato, il gioco creato può essere memorizzato su cassetta o dischetto, e la versione memorizzata potrà girare in modo indipendente rispetto all'utilità.

Certo, prima di creare sul serio un'avventura bisognerà leggersi molto bene il manuale e giocare per un bel po' col *Creator*... ma ne vale la pena, poiché è un software che ha la flessibilità necessaria ad incorporare praticamente ogni guizzo dell'immaginazione di un creativo. È inoltre facile da imparare e vanta un metodo molto intelligente di immettere e trattare i dati... tanto che lo si può definire decisamente superiore a *Quill*. ●

SEAS OF BLOOD

Scritto da Mike Woodroffe e Brian Howarth, questo gioco segna il debutto della Fighting Fantasy Software - e si basa infatti sui fortunati libri della serie *Fighting Fantasy*, di Steve Jackson e Ian Livingstone.

Seas of Blood è stato scritto in Adventure System, usando schermo frazionato e grafica in memoria: questo sistema è ormai noto agli appassionati, dato che è stato usato per creare *Gremlins* e *Robin of Sherwood*, nonché le versioni britanniche dei giochi di Scott Adams. Versatile e veloce, è il sistema ideale su cui costruire un'avventura, e dà buona prova di sé anche in questa nuova serie.

Il giocatore è il capitano della nave pirata *Banshee*, e per avere una buona navigazione dovrà riportare venti tesori in cima a una montagna all'estremità meridionale del Mare Interno. Il mare è un reticolo di sette per trenta, e la nave viene manovrata tramite il comando SAIL.

Potrete lasciare la nave per andare a saccheggiare la costa - sempre che la troviate! Attenzione, però: anche il saccheggio della costa non sarà tutto rose e fiori, dato che vi imbatterete in alcuni problemi tipici dei giochi avventurosi e dovrete affrontare la resistenza degli indigeni e di vari tipi di mostri. Sappiate che le reazioni saranno in ogni caso energiche, e c'è il rischio di trovarsi buttati fuori dal gioco senza neanche rendersene conto!

Durante uno scontro, lo schermo entra nel modo appropriato: nella parte inferiore appaiono due dadi, commenti sull'andamento della battaglia e aggiornamenti sui livelli di forza e di abilità dei contendenti. Mentre in terraferma l'avventuriero può sempre mollare tutto trovando scampo nel tasto X, in mare lo scontro deve giungere fino alle proprie mortali conseguenze.

Queste battaglie sono tuttavia basate su dei numeri randomizzati, e quindi sono poco credibili: vanno quindi considerate più che altro come un modo particolarmente laborioso di conquistare un tesoro o di raggiungere un'uscita.

Andare per mare è piuttosto interessante: ci sono terre da esplorare, relitti da saccheggiare e navi rispettabili da depredare e incendiare - per non parlare degli scontri con le altre navi.

Ma non tutto è puro divertimento - ci sono anche dei grossi problemi! Per esempio, cosa vogliono gli Sprite del mare? Qual è il modo migliore di sconfiggere uno zombie? E c'è anche una falsa pista, ci assicura Mike Woodroffe!

Tutto ciò, unito ad un'ottima grafica, dà vita ad un'eccellente avventura a cui è facile appassionarsi - ma arrivare in cima a quella montagna non è poi tanto semplice!



BUCKAROO BANZAI



Un gioco di Scott Adams, *Buckaroo Banzai*, è in circolazione negli Stati Uniti, ormai da parecchi mesi, ma da noi non s'è ancora visto. Perché dare questo dolore ai numerosi fans europei di Scott?

Il gioco deve il suo strano titolo all'omonimo protagonista di un film della Twentieth Century Fox uscito in America nel 1984, ma mai giunto oltre Atlantico.

Mezzo americano e mezzo giapponese, Buckaroo è un brillante ex neurochirurgo che scopre un passaggio dimensionale attraverso lo spazio grazie alla propria auto a reazione, un veicolo in grado di viaggiare attraverso la materia solida. Usando quest'auto strabiliante, Buckaroo viene a contatto dei Lectroids, una razza di alieni che minaccia il mondo intero. Dopo essersi disfatto di essa (nel film), Buckaroo si prepara a godersi una meritata vacanza, ma non tutto andrà per il verso giusto: prima di andarsene, i Lectroids hanno piazzato un ordigno nucleare nelle profondità del monte Kyn, in Arizona: qualsiasi tentativo di disinnescarlo non farà che farlo esplodere. L'area è stata evacuata, e il panico della popolazione ha causato l'interruzione delle linee telefoniche. Il Presidente incarica Buckaroo di salvare l'Arizona: "Buckaroo, voglio che tu..." Ed è a questo punto che tocca a voi. Il vostro punto di partenza sono gli uffici della Yoyodyne, a Trantham, proprio nei pressi del monte Kyn. La vostra auto a reazione è in un parcheggio, ma è priva di batteria e di carburante. In una stazione di servizio abban-

donata troverete una batteria - ma è scarica. Troverete invece alcuni oggetti utili in un supermarket, e così pure in una capanna su una strada deserta. A proposito, avete notato che Scott è ossessionato dalle capanne? Prima la capanna di paglia di *Pirate*, poi lo Radio Shack di *Ghost Town* (non sarà una presa in giro degli utenti del TRS-80) e ora la capanna di *Buckaroo* - ma non è finita: troverete un'altra capanna in *Questprobe Three*, proprio accanto alla pozza di catrame!

Ma torniamo a *Buckaroo*: il suo primo problema è di mettere in moto l'auto a reazione. Sembra che disponga di tutti gli oggetti necessari - ma come si fa a metterli insieme? Nel frattempo, sorge anche il problema di spallare - dato che *Buckaroo* ha trovato un badile. Scoprirete qui un problema decisamente originale, accompagnato da una grafica animata altrettanto fuori del comune.

Nel frattempo, i distributori europei affermano di aspettare solo l'uscita del film nelle sale per lanciare anche il gioco e quindi il primo problema è se vedremo o no il film. A proposito delle fortune del film negli Stati Uniti, Scott Adams spiega che esso uscì durante le Olimpiadi del 1984, in una stagione dunque in cui tutti o guardavano le gare alla TV o si godevano il bel tempo - ma in cui di certo non andavano al cinema! In ogni caso, il film riuscì a diventare un *cult movie*, un po' come *Rocky Horror*. In via confidenziale, Scott ammette di aver dovuto vedere per tre volte *Buckaroo Banzai* prima di riuscire a capirlo!

SOLUZIONI

LA VELA D'ORO

Getta Ancora, Ammaina Scialuppa.
Prendi Medaglione, Nord.
Entra Capanna.
Prendi Candela, Prendi Accetta, Esci Capanna.
Taglia Palma, Prendi Ramo, Sud.
Lascia Accetta, Sud.
Dona Medaglione, Est.
Prendi Corda, Metti Ramo, Abbassa Ramo, Entra Caverna.
Nord. Est.
Accendi Candela, Nord.
Esamina Mura (scritta), Sposta Lapide, Lega Sasso, Lega Te Stesso.
Scendi Caverna.

Sali Caverna.
Est.
Deponi Diamanti, Ovest.
Sali veliero.

Ad ogni output del computer tirare la leva del joystick (porta 2) a destra.
Per selezionare primo menù, comandi, direzioni e oggetti joystick su-giù.
Per accedere ad un comando premerete il pulsante (fuoco).
Per ritornare al menù precedente: joystick a sinistra.
Se si vuole ricominciare (restore).

LA FEBBRE DELL'ORO

Prendo coltello, prendo fiammifero, nord.
Prendo corda, ovest.
Prendo P. di mappa (1), ovest.
Prendo specchietto, prendo p. di mappa (2), Est.
Est.
Lego tronco, tiro corda, prendo ramo, nord.
Accendo fuoco, brucio coltello, brucio ferita, succhio sangue, nord.
Prendo dinamite, esamino, metto ramo, ovest.
Lancio dinamite, prendo p. di mappa (3), ovest.
Prendo borraccia, prendo biada, salgo, ovest.

Esamino, riempio borraccia, sud.
Bevo, sud.
Esamino, verso acqua, prendo p. di mappa (4), specchio mappa.

Ad ogni output del computer tirare la leva del joystick (porta 2) a destra.
Per selezionare: primo menù, comandi, direzioni e oggetti joystick su e giù.
Per accedere ad un comando: premere il pulsante (fuoco).
Per ritornare al menù precedente joystick a sinistra.
Se si vuole ricominciare: (restore)

MENSILE N. 4 - ANNO I

WAR GAMES

10
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



USA CONTRO URSS
NATO CONTRO PATTO DI VARSAVIA
UOMINI CONTRO LA PAURA
È SEMPRE... VENTO DI GUERRA!

**QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**