

PROGRAM

ADVENTURE 64

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



NEL MONDO DELLA
FANTASIA E DEL MISTERO

Ancora un balzo nel mondo dell'avventura con questo quarto numero di Program Adventure. Siamo capitati in mezzo a un mondo di fiaba e Neverending Story ce lo fa subito capire.

Quando poi cerchiamo di addentrarci più a fondo nelle avventure ecco che salta fuori una specie di orco, è The Black Cauldron che trovate qualche pagina dopo. Tra spade e incantesimi si svolge invece l'avventura di Sword & Sorcery. Quindi troverete un servizio esaurientissimo sulla maniera di costruirsi da sé le proprie avventure grafiche grazie ad alcuni package che potete trovare in commercio anche in Italia. The Spirit of the stones conclude questa galoppata nel mondo della fantasia. Più avanti non c'è più fantasia o mistero ma solo curiosità malsana. Ci stiamo riferendo alle soluzioni capovolte dei giochi che abbiamo inserito su cassetta e di cui vedete alcune foto nella parte iniziale della rivista. Un suggerimento. Cercate di risolvere i giochi senza badare alle soluzioni «precotte» che vi diamo. È più sportivo e rende più gustosa la rivista.



ISTRUZIONI ADVENTURE GAMES

Per facilitare l'esecuzione dei giochi ci sono dei comandi fondamentali, normalmente comuni a tutti gli adventure, che ci permettono di comunicare con il computer tramite un'unica istruzione o quasi. Essi si dividono in due categorie: di Movimento e di Gestione.

MOVIMENTO:

n; n-e; e; s-e; s; s-o; o; n-o

GESTIONE:

a Come "aiuto". Questo comando vi sarà utile (?) nei momenti di maggiore difficoltà.

i Come "inventario". Questo comando serve a visualizzare gli oggetti in vostro possesso.

g Come "guarda". Questo comando ripristina la descrizione della locazione.

r Come "ripeti". Questo comando invece vi permette di ricominciare il gioco mantenendo il possesso di tutti gli oggetti raccolti. Ciò vi sarà particolarmente utile nei casi disperati.

esamina Questa istruzione è particolarmente utile per curiosare nelle varie locazioni.

save Vi sarà utile per salvare la posizione in cui vi trovate.

load Serve a richiamare la situazione che abbiamo salvato con il save.

Per quanto riguarda la sintassi delle frasi di input, bisogna ricordare che essa non comprende solo il verbo ed il sostantivo ma bensì richiede l'immissione della frase completa.

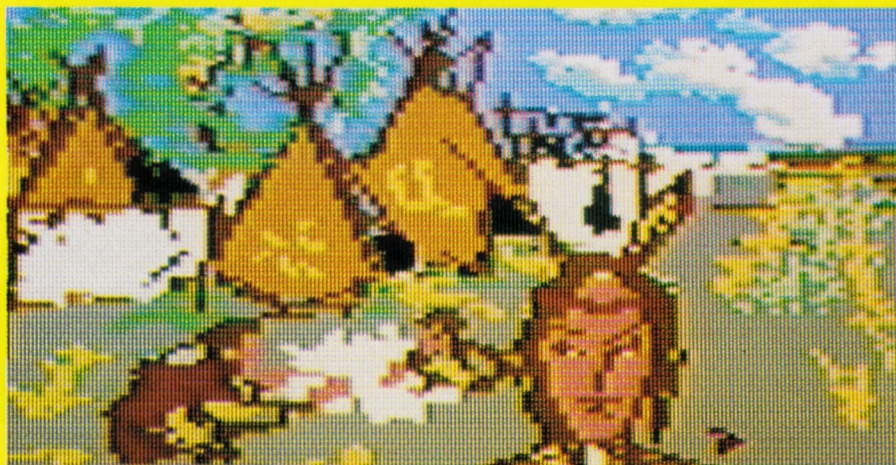
Es. "prendi il foglio dalla busta gialla" e non "prendi foglio".

Come potete notare il dialogo con il computer viene svolto in seconda persona.

PUMA SILENZIOSO «LA PIETRA DI LUNA»

Questa vicenda si svolge nel 1600 sul nuovo continente scoperto da Cristoforo Colombo qualche decennio prima degli avvenimenti qui narrati. All'epoca «l'uomo bianco» era pressoché sconosciuto, soprattutto nelle regioni occidentali del continente nord americano nelle quali si trovano i personaggi che andiamo a conoscere, perciò, anche se ciò potrà sembrare strano, in questa vicenda non ci hanno messo lo zampino.

Qualche anno addietro, in una notte d'ottobre, una luce accecante seguita da un rumore come di cascata, illuminò a giorno la zona delle Black Hills. Il fatto fu logicamente considerato dagli abitanti come un messaggio degli Dei, anche se si trattava solo della caduta di un meteorite. Gli abitanti della zona, in realtà erano due tribù una di Crown, con a capo Grido di Lupo e una di Cheyenne con a capo Aquila Bianca. Le due tribù, pur spartendosi

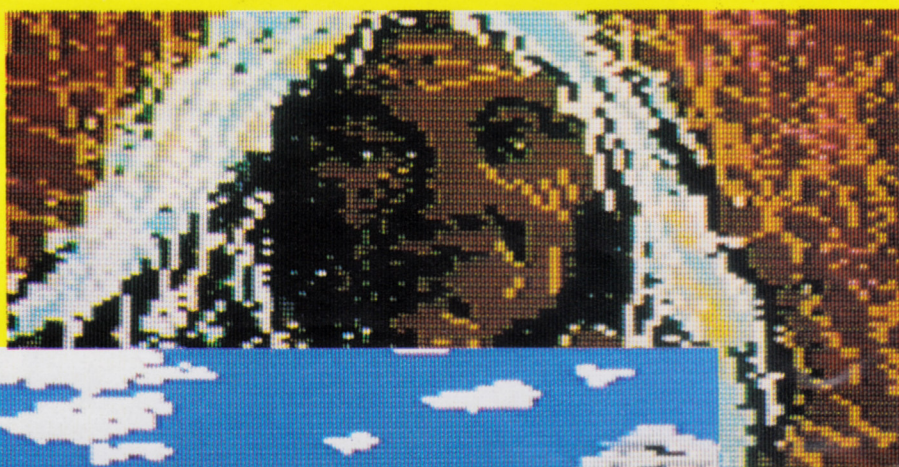




un territorio enorme, non perdevano occasione per dichiararsi guerra. Tutte queste guerre avevano però indebolito notevolmente le già scarse risorse dei Cheyenne i quali perciò, erano fermamente decisi ad evitare qualsiasi contrasto con la tribù rivale. Tutti i loro buoni propositi, sembravano dissolversi poco tempo dopo l'accadimento sopra descritto.

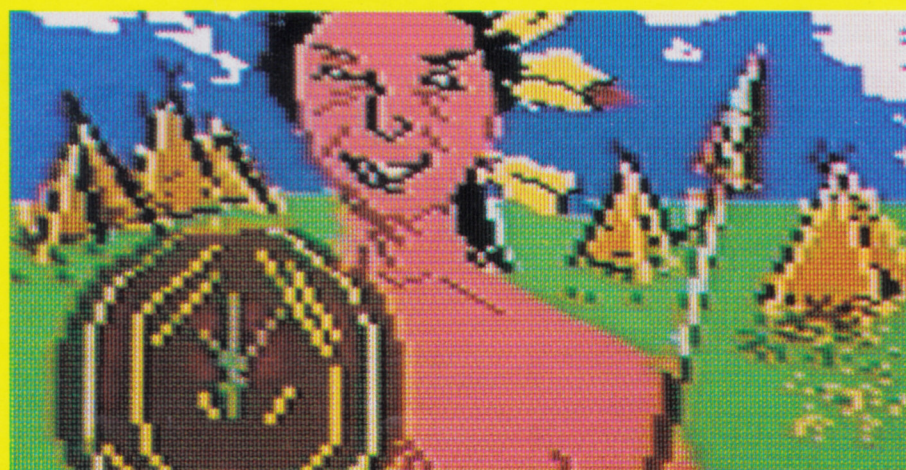
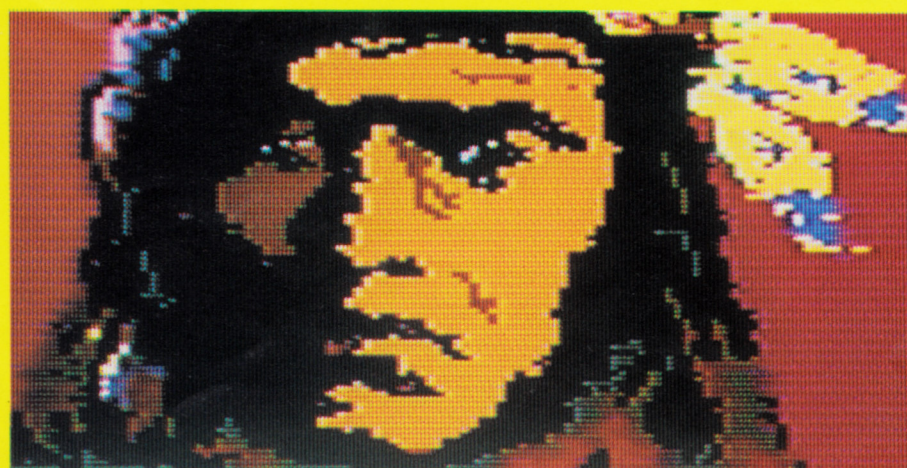
Bisogna sapere che quella notte l'Uomo della Medicina dei Crow, armatosi di molto coraggio, si recò sul luogo della caduta del meteorite, e qui, all'interno di un grande cratere di sabbia, trovò un blocco di minerale traslucido, silicio fuso dall'alta temperatura provo-

cata dalla caduta, a cui diede il nome di «Pietra di Luna». Il nome scelto dallo stregone rispecchiava sia il colore che la presunta provenienza della pietra. Già il fatto che il cristallo proveniva dal cielo era sufficiente affinché fosse considerato «sacro», ma quando il vecchio, tornato al campo, trovò il figlio del capo guarito da una brutta bronchite che lo aveva impegnato in ore e ore di snervanti danze propiziatriche senza per altro sortire effetto alcuno (non c'è niente da ridere all'epoca non esistevano le aspirine), si convinse che la Pietra di Luna era dotata di proprietà taumaturgiche.



Dopo non molto tempo, tutto ciò arrivò alle orecchie dello stregone dei Cheyenne, il quale era un patito della parapsicologia ed affini. Infatti, sentito delle enormi proprietà delle Pietra di Luna, pensò bene di impossessarsene e divenire così immortale. Atteso il tempo propizio, si recò nottetempo al campo Crow, prese il prezioso minerale e sparì sulle colline. Purtroppo per i poveri Cheyenne, il colpevole del misfatto fu subito individuato, cosicché il fiero capo Grido di Lupo mandò immedia-

tamente messaggeri di guerra al campo Cheyenne. Come detto prima, il saggio capo Acquila Bianca, era poco propenso ad una nuova guerra, decise pertanto di affidare il grave compito di ritrovare lo stregone a Puma Silenzioso, il campione della tribù. Queste sono dunque le premesse del gioco, ora tocca a te guidare a buon fine il nostro eroe, altrimenti ti ritroverai sulla coscienza qualche altra carneficina. Ciao e attenzione al pericolo strisciante...



INIGO SAXTON

«L'ULTIMO VOLO»



La famiglia dei Saxton è originaria di New York e da generazioni i suoi discendenti praticano l'antica arte del commercio, arte che spinge i più intraprendenti verso i confini del mondo, alla ricerca di cose sempre diverse. È proprio durante uno dei suoi frequenti viaggi in oriente che Paul Saxton, il padre di Inigo,

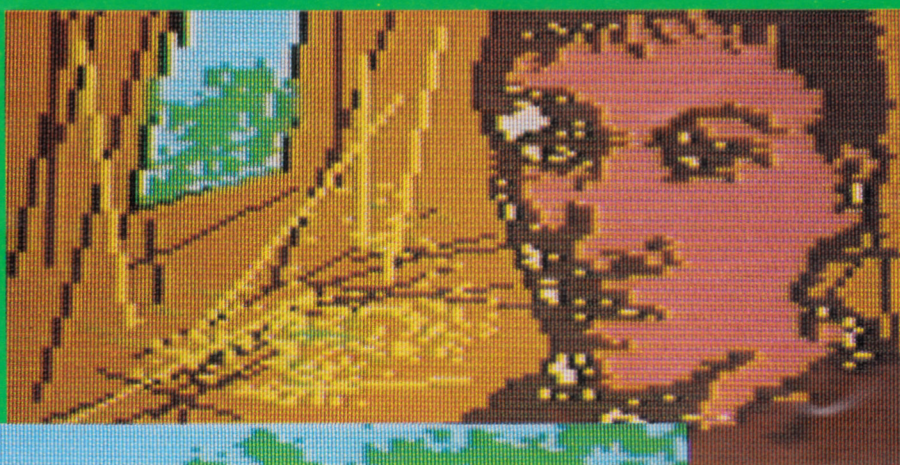
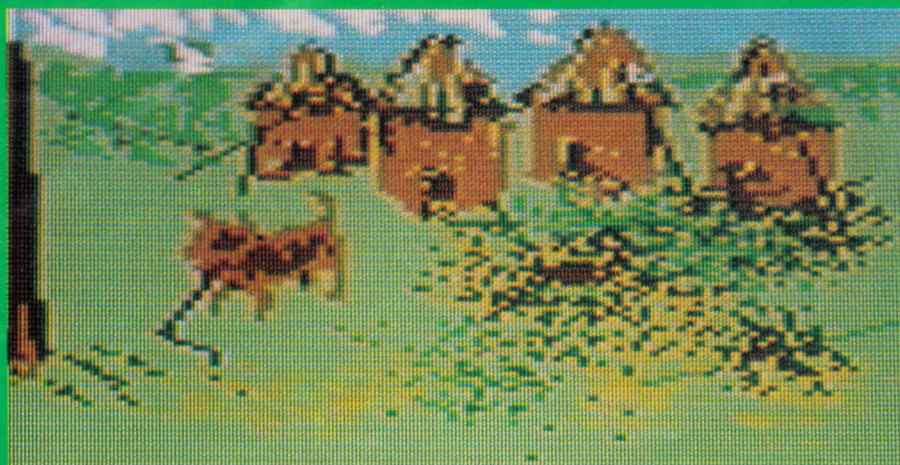
prende in moglie Kity Humara e dopo il loro matrimonio, decide di rimanere per un po' nella terra del Sol Levante. Dopo qualche anno dalla nascita di Inigo, il quale assomiglia molto alla madre, in Giappone iniziano a manifestarsi i primi sintomi di quella xenofobia che qualche anno più tardi riporteranno la famiglia



Saxton a New York.

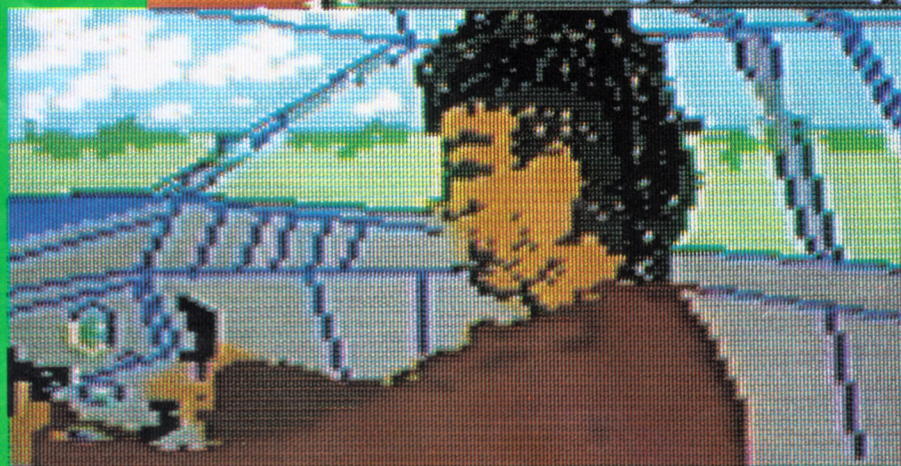
Qui, all'età di vent'anni, Inigo viene convocato dal Dipartimento Militare di Sicurezza, il quale gli dà l'incarico di recarsi in Giappone sotto falso nome, al fine d'informare le autorità americane stesse sull'evoluzione degli avvenimenti in quel paese. Dopo lo scoppio della

guerra Inigo, che è da qualche anno in un ufficio governativo giapponese, entra in possesso di informazioni fondamentali per l'andamento del conflitto in corso. Egli riesce infatti ad impossessarsi delle mappe navali indicanti i percorsi e i luoghi di rifornimento delle squadre navali giapponesi nel Pacifico. Una tale



informazione, troppo importante per rischiare di perderla spedendola nel modo usuale, per radio, obbliga il nostro a rischiare e a tentare la fuga verso la postazione alleata più vicina: Port Moresby nella Nuova Guinea. Così una mattina, riempita una borsa con le preziose carte, si dirige verso l'aeroporto di To-

kyo e grazie ai lasciapassare in suo possesso riesce a salire su un caccia zero. Per sua fortuna, durante i lunghi mesi di addestramento negli Stati Uniti, Inigo aveva imparato a pilotare diversi tipi di aerei giapponesi tra i quali gli zero, perciò con relativa facilità riesce ad avviarlo e a decollare. Logicamente, una tale



azione aveva preso di sorpresa i giapponesi, che mai si sarebbero aspettati una minaccia dall'interno e perciò, nonostante il tardivo inseguimento dei caccia nipponici, Inigo riesce a fuggire e a dirigere verso sud. Purtroppo per lui però, non era destino che la vicenda si concludesse così semplicemen

te. Non erano passate che poche ore quando, in vista dell'isola di Guam nell'arcipelago delle Marianne, un tremendo temporale si abbattè sul velivolo facendolo volare come una foglia secca. ●

PROGAMMARE È UN'AVVENTURA!

Ben pochi nascono col potenziale per diventare grandi programmatori: alcuni si accontentano di ciò che riescono a fare, altri si dispereranno e altri ancora (pochi) passeranno ore ed ore di infelicità alla tastiera domandandosi quale sia il modo migliore per animare una certa sequenza, indurre una data reazione o produrre l'effetto sonoro desiderato. Nel corso degli ultimi anni, però, l'industria del software si è fatta sempre più consapevole della grande domanda di utilità in grado di assistere nella programmazione in Basic e in codice macchina, e sono ormai parecchi i package di questo tipo in commercio.

Sulle prime, venivano prodotti dei package del tipo «scatola degli attrezzi», che fornivano all'utente la grafica addizionale o i comandi per il suono, permettendogli di disegnare cerchi, ellissi o altre forme con la semplice immissione di alcune coordinate. In seguito, package più specialisti hanno permesso agli utenti di disegnare degli sprite o degli sfondi completi di scrolling usando semplici procedure guidate da un menù.

Con la popolarità sempre maggiore dei giochi avventurosi, sono giunti sul mercato anche i programmi di utilità necessari alla loro creazione, e con l'avvento dell'avventura grafica e testuale parecchi di essi sono stati aggiornati per permettere l'aggiunta delle immagini al testo.

Tutti questi programmi permettono al programmatore medio di produrre giochi di livello professionale, dato che le sequenze animate e gli effetti sonori possono essere memorizzati e poi inseriti nei giochi dell'utente.

Anche se nessun diritto o percentuale è do-

vuto alla case produttrici dei software, esse tuttavia richiedono che in caso di sfruttamento commerciale del programma dell'utente in esso venga specificato con l'aiuto dell'utilità di una data casa. Parecchie case forniscono anzi un servizio di valutazione di tutti i programmi scritti con i loro software aventi potenzialità commerciali. E passiamo ora ad esaminare alcune utilità sonore e grafiche oggi sul mercato.

Speech è un software per la sintesi di voce destinato all'Amstrad, al Commodore e ai micro BBC. Convertendo le parole inglesi in fonemi, il programma permette al computer di dire di tutto, senza problemi di lunghezza o di complessità. Una volta caricato il programma principale, si usano due comandi: per far parlare il computer. Il computer pronuncerà qualsiasi parola o frase compresa tra le virgolette, dopo averla tradotta in forma fonetica. Per far ciò, il programma si serve di un file contenente un dizionario della pronuncia corretta di parecchie parole. La lingua inglese però ha più di 2000 eccezioni alle proprie regole di pronuncia, e ovviamente lo **Speech** non se le può ricordare tutte. Quindi può darsi che certe parole vengano pronunciate male e siano a volte di difficile comprensione.

Il comando consente tuttavia una certa misura di controllo sul linguaggio parlato. Il computer fa una pausa in presenza di una virgola, di una lineetta o di uno spazio, il punto fermo fa abbassare la tonalità dell'ultima parola e il punto interrogativo la fa alzare. I numeri tra 1 e 9 vengono identificati e pronunciati correttamente quando si usa il comando. Una funzione trattamento permette di aggiungere

parole nuove al dizionario oppure di togliere le parole che non servono all'utente sostituendole con altre più pronunciabili.

Molto più efficace e flessibile è un altro comando che fa pronunciare i singoli fonemi: con un po' di pratica, si ottengono risultati molto soddisfacenti. **Speech** comprende una lista dei 49 fonemi disponibili e permette la pronuncia corretta di quasi tutte le parole. La tonalità dei singoli fonemi nel contesto delle parole può essere regolata con l'aggiunta di accenti e intonazione, con l'aggiunta di un numero alla fine. Trovare la pronuncia ottimale di una parola può tuttavia essere un processo laborioso: ad esempio, la parola «let» viene pronunciata in modo ottimale se viene immessa sotto forma di «lai5ai4t». La tonalità di un'intera frase si può regolare usando un comando seguito da un numero tra 1 e 20 prima del comando. A 20, la voce sembra quella di Minnie, mentre a 1 ricorda quella di Frank

Bruno.

Oltre al programma **Speech** ci sono altri cinque file, dei quali uno è dimostrativo: il testo appare sullo schermo e contemporaneamente viene pronunciato. Il risultato è piuttosto deludente, dato che alcune parole risultano pronunciate molto male. Il più interessante dei programmi accessori è forse il **Sayfile**, che pronuncia il contenuto di qualsiasi file. Ci sono delle istruzioni molto dettagliate su come usare lo **Speech** e incorporarlo nei propri programmi, e tali istruzioni si possono visualizzare sullo schermo oppure riversare alla stampante. Nel complesso, **Speech** è un'eccezionale utilità che si può usare perfino per creare dei bizzarri effetti sonori per i propri programmi. Da non trascurare è il fatto che **Speech** offre le stesse prestazioni di programmi ben più costosi.

The Quill è invece un sistema per scrivere giochi avventurosi, e anche chi ha ben poca



esperienza di programmazione grazie ad esso potrà scrivere giochi di qualità professionale.

Il cuore del programma è un database contenente tutti gli elementi necessari a costruire un gioco. Una funzione trattamento permette di aggiungere o togliere dati al database; che viene «interrogato» da un **Interpreter** nel corso dell'avventura.

Il manuale è molto dettagliato e di facile lettura, e nel primo capitolo è compresa una miniaventura esemplificativa che è un'introduzione perfetta al funzionamento del sistema. In questo semplice esempio non dovete far altro che immettere le descrizioni delle ambientazioni e le possibili direzioni del movimento, e **The Quill** pensa al resto. Finito il lavoro, scoprirete che muovendovi nella direzione sbagliata o immettendo una parola non compresa nel vocabolario del database, il computer reagirà automaticamente con un «Non posso andare in quella direzione» o un «Non capisco».

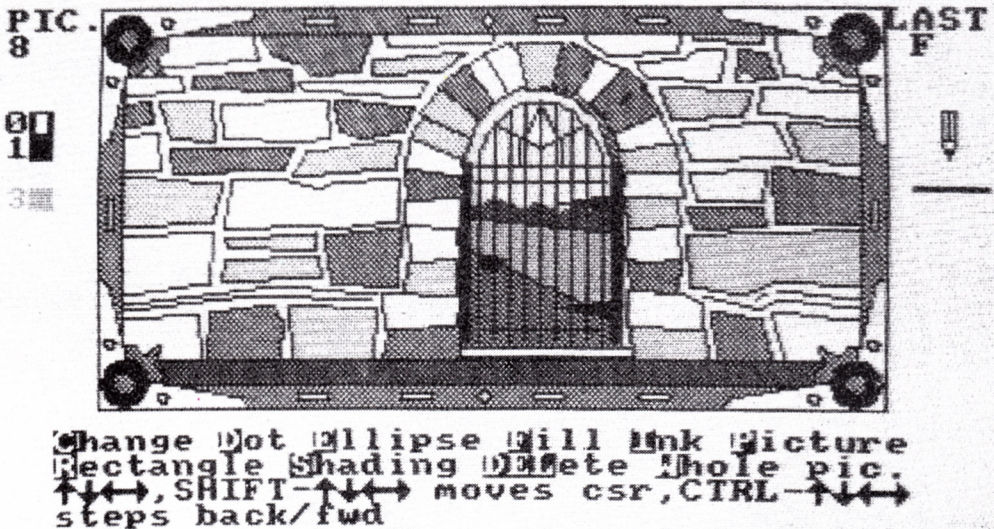
Una volta giunti a questa fase, sarete pronti a servirvi in modo più creativo di **The Quill**. Il manuale vi insegnerà a rendere più complesse le avventure aggiungendo nuove parole al vocabolario del database, facendo apparire dei messaggi nel corso dell'azione e

manipolando gli oggetti. Continuando ad arricchire l'avventura esemplificativa, imparerete a creare qualsiasi situazione vogliate inserire nel gioco.

Il manuale spiega poi come progettare un gioco e persino come venderlo! Anche un novelino ci metterà ben poco a dar vita a un prodotto davvero professionale. Ricordate però che un'avventura, per quanto ben strutturata, è sempre figlia dell'immaginazione dell'autore.

Progettato per essere usato in concomitanza di **The Quill, The Illustrator** permette allo scrittore in erba di aggiungere della grafica dettagliata al testo dell'avventura. Il programma si basa su un database contenente i comandi necessari a disegnare e un **Interpreter** che interfaccia con **The Quill** producendo le immagini nelle posizioni desiderate. Per prima cosa, occorre scrivere il testo con **The Quill**, e usando poi l'avventura esemplificativa di questo sistema imparerete come si fa ad aggiungere le immagini del testo.

Spostando il cursore sullo schermo si disegnano linee e riquadri che si possono riempire o ombreggiare con i colori e le densità desiderate, creando così la scena progettata. Una interessante caratteristica del programma è la capacità di creare un'immagine stan-





dard per poi riprodurla in un numero illimitato di altre immagini - il che è molto utile se ci sono oggetti che vanno mostrati a più riprese, come porte e finestre. Il limite massimo di 245 ripetizioni dovrebbe bastare anche al più ambizioso degli scrittori di avventure. Per chi scrive seriamente, **The Illustrator** è il complemento perfetto di **The Quill** - ma come sistema di disegno non è certo perfetto: non dispone dei comandi per creare i riquadri e i cerchi, e quindi anche la creazione di una semplice immagine richiede un lungo processo.

Accluso a **The Illustrator** c'è un altro programma, **The Splitter**, che serve a suddividere lo schermo in modo che testo e grafica si possano visualizzare insieme. Esso permette di stabilire il numero di righe occupato dall'immagine, se tenere in permanenza l'immagine sullo schermo o se toglierla del tutto quando appare il messaggio che c'è troppo testo. In questo caso, l'immagine si può richiamare in seguito usando il comando «look». Creare in un programma l'illusione di un movimento omogeneo e continuo non è facile, anche per un programmatore già esperto.

The Animator, ultimo nato della Discovery - l'etichetta di utilità della Gremlin Graphics - permette di creare delle sequenze animate partendo da appena due - o addirittura a volte da uno solo - disegni. Il programma è basato su un sistema simile a quello dei cartoni animati. In essi vengono impiegate molte centinaia di immagini lievemente differenti per dare l'impressione del movimento. Con **The Animator**, invece, basta disegnare solo la prima e l'ultima immagine della sequenza: le inquadrature mancanti vengono generate dal programma grazie a un processo detto di «in-betweening». La sequenza completa può essere poi vista a 25 fotogrammi al secondo. Per creare le inquadrature principali si possono usare più di 20 comandi, coi quali si possono disegnare tra l'altro cerchi e poligoni. Queste immagini possono poi essere ricopiate in un altro fotogramma, contraendole, espandendole, ruotandole e o ricomponendole in modi diversi. Volendo mostrare un personaggio che raggiunge una scala e poi vi sale, dovrete per prima cosa mostrarlo vicino a una parte della scala, e poi passare ad un altro fotogramma per mostrarlo dalla parte op-



posta.

Occorrerebbe poi un ultimo fotogramma principale per mostrare il personaggio in cima alla scala: disegnando soltanto l'immagine del personaggio da una parte della scala e poi in cima ad essa, la sequenza animata lo mostrerebbe che vola fino alla posizione datagli nell'ultimo fotogramma. È importante ricordare che ogni fotogramma principale deve avere lo stesso numero di righe del primo, se no il computer non potrà calcolare la posizione delle righe restanti quando dovrà calcolare i fotogrammi in-between. Questo problema si può felicemente superare con delle discrete sovrapposizioni di righe sullo schermo; ciò vi permetterà di usare altre righe nei fotogrammi successivi.

Posizionando il cursore sullo schermo e premendo alcuni tasti, è possibile cambiare i normali colori, riempire gli spazi e anche visionare i fotogrammi precedenti per controllarne il numero di righe. La sequenza finita può essere memorizzata su cassetta o dischetto. Verso la fine del manuale si spiega come incorporare queste sequenze nei propri programmi in Basic.

Pur essendo un'ottima utilità, **The Animator** è soggetto agli stessi limiti del computer con cui viene usato: sul 464 e il 664 ci sono solo 17K di memoria disponibili per immagazzinare i fotogrammi, rispetto agli 81K del 6128. Il numero dei fotogrammi che si possono memorizzare varia a secondo del numero di righe contenuto da ciascun fotogramma.

Un indicatore sullo schermo del menù princi-

pale fornisce una stima di massima di quanta memoria è stata usata, e dovrebbe evitarvi di restare a secco a metà sequenza. Anche in certi modelli della linea Amstrad CPC la memoria disponibile potrebbe essere limitata, ma non esiste modo migliore di creare un'animazione.

Un concorrente diretto del package **Quill/Illustrator** è **Graphic Adventure Creator**, un sistema «tutto compreso» per la creazione di giochi d'avventura. Esso è contraddistinto da un interprete comandi capace di gestire frasi complesse e comandi multipli. È anche in grado di comprendere il concetto di «esso/a», e quindi permette all'utente di usare ordini tipo «Prendi la scatola e aprila», come nelle avventure più professionali.

Scritto fittamente e in caratteri piccoli, il manuale ha un'aria proibitiva, ma il contenuto è valido. Come in **The Quill**, anche qui il primo capitolo comprende un'avventura esemplificativa, che però serve più a mostrare come dev'essere la corretta struttura di un'avventura che ad insegnare il funzionamento del sistema. Solo passando al capitolo successivo sulla grafica - si viene invitati ad accendere il computer e a sbirciare nel sistema di protezione Lenslok del programma.

La finestra dell'immagine è piccola, ma l'ampia gamma di comandi per il disegno permette di creare immagini molto complesse. Riquadri ed ellissi si disegnano facilmente usando pochi tasti, e gli spazi si possono riempire o ombreggiare scegliendo tra un massimo di 27 colori. Non solo le immagini risultano più realistiche, ma quest'ampia gamma di comandi rende decisamente veloce il procedimento. Usando per esempio **The Illustrator**, un cerchio andrebbe disegnato pixel dopo pixel - un procedimento quindi che spreca un sacco di memoria. Il manuale dedica solo un breve capitolo alla grafica, nell'intento di incoraggiare l'utente a sperimentare, poi spiega come sviluppare ulteriormente l'avventura aumentando il vocabolario identificando le parole e producendo messaggi. Il manuale non è certo dei più facili, ma con un po' di pratica anche un novellino della programmazione ottiene dei giochi ottimamente strutturati con una grafica piacevole. Il **Graphic Adventure Creator** è una valida utilità sia per i principianti che per gli esperti, dato che si accolla il grosso del lavoro e permette all'utente di dedicarsi a rendere quanto più possibile emozionante l'avventura.

Cristina Barigazzi



**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. 27 - in edicola il 12 novembre**

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 23 - in edicola il 2 novembre

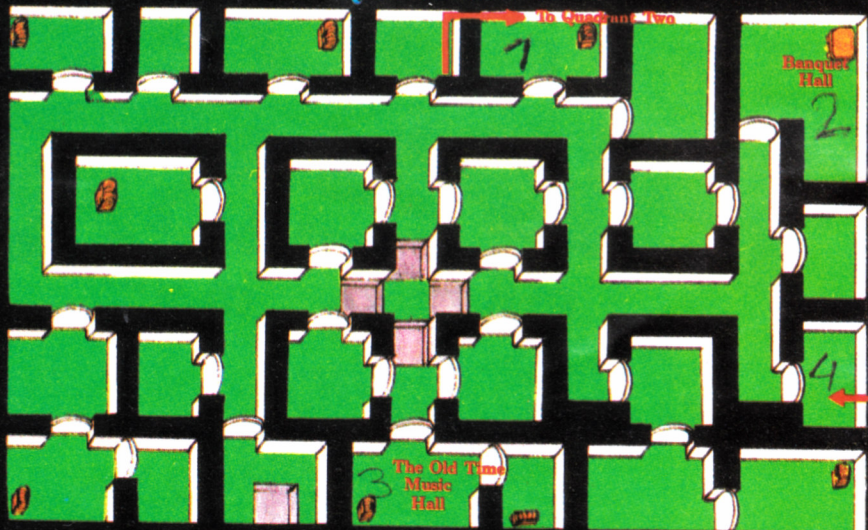
PER IL CBM 64
N. 18 - in edicola il 2 novembre

PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

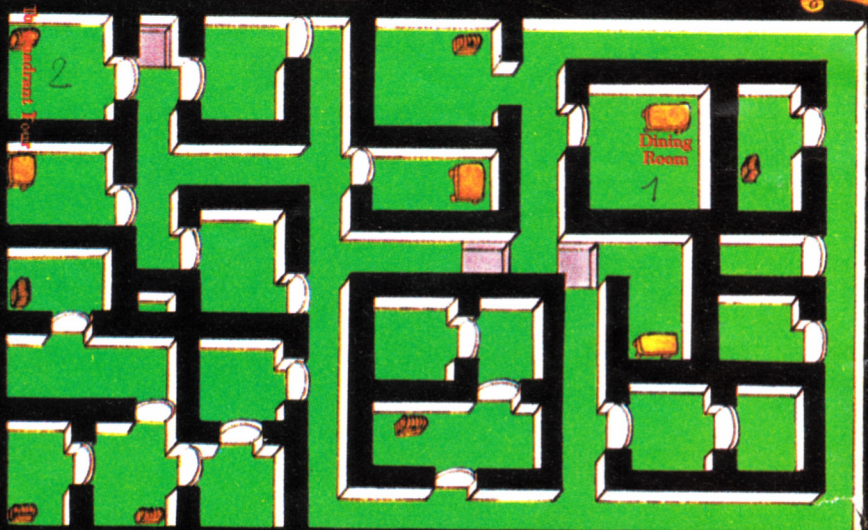
PER IL CBM 64
N. 15 - in edicola
il 12 novembre

STWORDS

QUADRANT 1



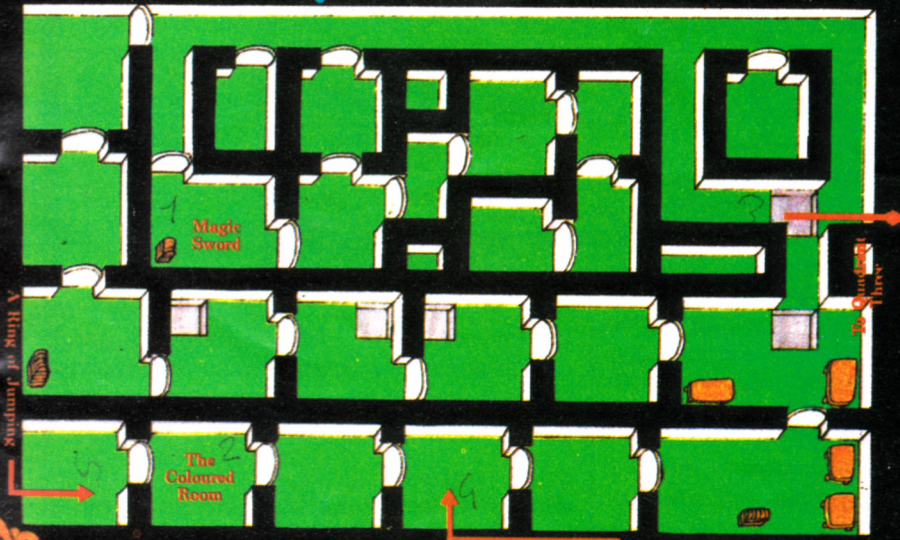
QUADRANT 3



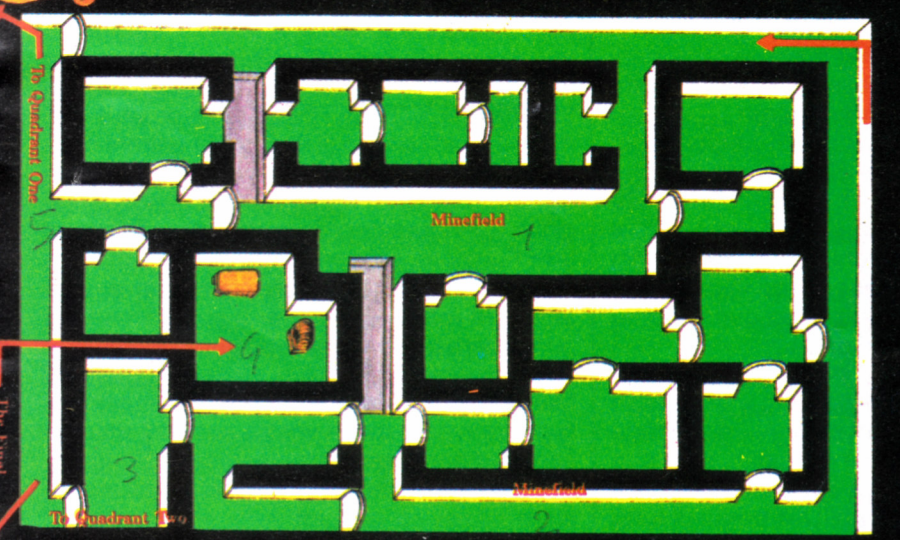
Level

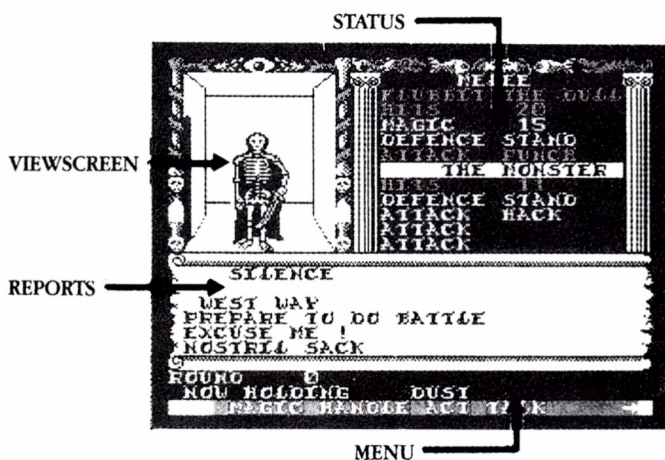
at SORCERY

QUADRANT 2



QUADRANT 4





Come in tutti i giochi di «role playing», anche se c'è una data missione da portare a termine, il vero obiettivo del giocatore è di creare un superpersonaggio.

Al primo livello del gioco, è più facile e più rapido esercitare la magia ed acquisire una notevole abilità, ma ciò rende il vostro personaggio molto vulnerabile nelle situazioni di combattimento a distanza ravvicinata.

Si è molto discusso sul tipo di personaggio che più si presta a **S & S**, e la conclusione generale è che si hanno maggiori probabilità di venirci a capo con un «Magic User», mentre con un guerriero diventa più difficile, e poi ancor più difficile con un esperto in combattimento a mani nude (anche se quest'ultimo personaggio è il più potente).

Per portare a termine il primo livello di **S & S**, una delle cose più importanti è di conservarsi la propria riserva di cibo. All'inizio comprate quanto più cibo vi è possibile, dato che gli altri articoli utili (come corazze e armi) sono relativamente disponibili nel corso di tutto il gioco, mentre il cibo scarseggia nei quadranti due, tre e quattro.

Mantenete alte le vostre capacità ladronesche ed eviterete le buche. A questo scopo, evitate di fare a pezzi i mobili e cercate invece di scassinare le serrature. Distruggerli però servirà in ogni caso ad aumentare la vostra forza.

Capirete di trovarvi su un campo minato quan-

do ci metterete sopra il piede e sentirete «Bang!» Questo ridurrà i vostri parametri di forza e di magia. Non potete saltare sopra campi minati, però potete minimizzare i danni che causano attraversandoli di corsa.

Prima di aprire una porta, stabilite sempre la vostra linea di condotta usando il menù. Se per esempio volete parlare ai mostri scegliete **FRIENDLY GREETING** e siate pronti a premere il tasto relativo (il 9) quando entrate dalla porta.

Il Bastone Magico aumenta i vostri poteri magici e vi fornisce degli incantesimi supplementari. Funziona solo se la vostra forza magica è superiore alla vostra forza combattiva, e se tenete in mano il bastone. Il solo toccarlo vi può essere fatale se siete un personaggio prevalentemente combattivo. Usando il Bastone Magico potrete uccidere qualsiasi mostro vi si pari davanti, ma la vostra potenza magica sarà permanentemente decurtata. Se in seguito proverete ad usarlo ancora, potrete restare uccisi - o peggio!

L'amuleto della Protezione: se lo indossate, vi proteggerà dagli incantesimi paralizzanti.

La Spada Magica vi guadagna un bonus generico in combattimento, ma soprattutto vi permette di uccidere il Magic User, che è immune dalle armi normali (per esempio, il mostro del vecchio Music Hall).

L'Anello del Salto: è fondamentale per riuscire

ad attraversare il terzo quadrante, e due anelli sono ancora meglio di uno solo. Quando metterete l'anello, saprete saltare meglio.

Dove andare e cosa fare

- 1) Al livello uno troverete quattro parti dell'armatura perduta di Zob, i Sabatons (corazze per piedi) e i due Greaves (per le gambe).
- 2) Per aprire l'uscita vi serviranno tre chiavi.
- 3) Portate le coppe alla sala dei banchetti e riceverete un magico premio.
- 4) Prendete nel Music Hall la prima parte dell'armatura di Zob, ma attenti, perché il mostro è un osso duro: è invulnerabile al fuoco e alle armi.
- 5) Se portate con voi dei pezzi dell'armatura, i mostri saranno più ostili.
- 6) Fate in modo che negli scontri siano i mostri a colpirci per primi, poiché ogni volta che siete voi a cominciare, il vostro indice di cattiveria aumenta, mentre invece diminuisce ogni volta che è un mostro a cominciare. Più siete cattivi, più il mostro sarà ostile. Se siete stati voi a iniziare l'ultimo scontro, i mostri saranno arrabbiatissimi.
- 7) Se vi mettete a conversare, i mostri si fanno più arditi.
- 8) Se siete accecati, il coraggio e l'ostilità dei mostri aumentano notevolmente, e lo stesso accade (ma in misura minore) anche se siete paralizzati.
- 9) Se siete feriti, i mostri si fanno più coraggiosi... ma forse meno ostili.
- 10) Provate ad usare il libro dell'ottava sala.

Lo scontro

Se dopo che avete colpito un mostro appare **EFFECT RESISTED**, ciò significa che il mostro è invulnerabile dall'arma che usate. Provatene un'altra.

Per ogni tre mostri che uccidete, verrà aggiunto un punto al vostro livello magico o combattivo, a secondo del menù che avete usato prima della morte del mostro.

Se volete diventare combattenti più abili, non prendete ogni attacco così come viene, ma ogni tanto cambiate tattica.

Bastano pochi punti di capacità nel combattimento a mani nude per rendervi capaci di schivare.

Ecco alcuni esempi di attacco e difesa:

DODGE: ferma **LUNGE**.

SHIELD: a volte ferma **HACH** e **LUNGE**.

STAND: non è una buona difesa.

ATTACK: non ferma un attacco, ma ogni danno inferto al difensore viene subito anche dall'attaccante.

HACK: uccide immediatamente un avversario in **RETREATING**.

PUNCH: efficace contro gran parte delle difese, ma otterrà i risultati migliori quando avrete acquisito un'ottima capacità nel combattimento a mani nude. In questo caso, il risultato sarà **MAIM**.

Gli altri attacchi e difese che è possibile applicare sono: bite, kick, thrust, parry, grapple e block. I mostri sanno scegliere bene sia le difese che gli attacchi: prendete esempio da loro. Dopo che hanno scelto, potete cambiare la vostra linea di condotta.

Conversazione

Salutate sempre i mostri, se volete parlare con loro.

I mostri che grugniscono possono essere comprati con del cibo. Prima di tentare di ottenere informazioni da un mostro, corrompetelo, oppure ordinategli di arrendersi.

Servitevi della facoltà **EVALUATE THIS** dei mostri per aiutarvi ad identificare gli oggetti magici.

Se non corrompete mai i mostri, essi non avranno mai niente da darvi.

Per convincere un mostro ad arrendersi, dovete decurtargli il coraggio, e a questo scopo saranno utili minacce e vanterie. Se però lo fate arrabbiare troppo vi attaccherà, quindi sarà meglio blandirlo di tanto in tanto.

Sequenza d'inizio

Ecco gli effetti che otterrete allenandovi con ognuno dei maestri:

YAMA: vi dà 99 vite. È fondamentale, e solo il primo giorno di allenamento ha questo effetto.

BOG: migliora la vostra abilità con la spada.
SCRAG: migliora la vostra abilità con la lancia.

GROL: migliora la vostra abilità col bastone.
IVA VESTOV: migliora la vostra forza e la vostra capacità di portare oggetti e di infliggere danno.

VILLA: migliora le vostre capacità ladronesche, come disarmare, scassinare ecc.

JACK: migliora la vostra capacità di saltare.

GRIEVES: fa diminuire il vostro indice iniziale di cattiveria, il che migliora i vostri rapporti con i mostri. Funziona una volta sola.

ISCATH: migliora la vostra capacità di combattere a mani nude.

VERNA: aggiunge un punto al vostro punteggio-vittime iniziale.

THE BLACK

L'improbabile matrimonio tra la Mirrorsoft e Walt Disney, officiato dalla Sierra Software, ci permette di entrare nel meraviglioso mondo di **The Black Cauldron**, «venuto alla luce» l'anno scorso come lungometraggio animato.

Destinato inizialmente agli Atari 520ST e 1040ST, **The Black Cauldron** si giova della velocità, dell'ottima grafica e della vasta capacità di memoria dell'ST. Il package stesso si presenta in modo degno di tanti mezzi: oltre ai due dischetti del programma troverete una mappa di Prydain (il paese immaginario in cui è ambientato il gioco), un libretto splendidamente illustrato con scene tratte dal film, illustrazioni, consigli sul gioco, un glossario e una massa di pubblicità sugli altri giochi della Sierra - tra cui il terrificante **Winnie the Pooh in the Hundred Acre Wood**.

The Black Cauldron comincia nel cottage di Dallben, il mago di Prydain, e da qui potete far partire l'eroe, Taran, usando il mouse, i tasti del cursore o il joytick. Le scene sono arricchite da animali ed acque in movimento e così via, e Taran passa da una scena all'altra con appena pochi secondi di caricamento necessari ad ogni scena. In tutto ci sono 70 scene, realizzate con una grafica a 16 colori, e in generale sono piuttosto dettagliate, con edifici complessi, foreste ed interni.

Premendo il pulsante di destra del mouse appare al di sopra della scena un breve menu che permette di scegliere DO, USE, LOOK e RETURN. Le possibilità di DO dipendono da dove vi trovate in quel dato momento: se siete davanti a una porta essa si aprirà, se siete in un porcile dovrete dare da mangiare all'altro personaggio principale, Hen Wen, il maiale.

In alcuni casi potrete raccogliere degli oggetti, e aggirandovi per la casa di Dallben potrete aggiudicarvi cinque punti prendendo lo zaino, la borraccia, la corda e altre cose vitali. Avrete inoltre l'opportunità di vedere all'opera un maiale veggente che prevede il futuro - ed è proprio per questa sua capacità che Hen Wen è nel mirino del malvagio re cornu-

to, che vuole il potente calderone nero. Tocca a voi far giungere il maiale al popolo biondo e sventare le trame del re cornuto.

Dopo che avrete persuaso il maiale a seguirvi, il gioco procederà ad un ritmo vivace. Il modo in cui Taran si adatta alle varie superfici è straordinario: a secondo dei casi egli cammina, arranca, nuota (o annega!) e passa dietro gli alberi, i massi e altri oggetti.

In qualsiasi momento si può premere TAB e visualizzare lo schermo di situazione, che vi dice quanti punti avete, quanti oggetti avete trovato (ce ne sono in tutto 30) e se volete proseguire oppure memorizzare la partita su dischetto per continuarla in un altro momento. Addentrando nel gioco troverete sei sequenze avventurose, dei labirinti in cui bisogna schivare degli ostacoli (ad esempio delle pietre che vi cadono addosso) nonché una scelta di sette motivi musicali tratti dalla colonna sonora del film.

Nel complesso, si tratta di un gioco appassionante e fuori del comune. A differenza di altri giochi, però, ci vuole un po' di tempo per abituarsi all'idea che ciò che si può fare è in gran parte predeterminato da dove ci si trova e da ciò che è accaduto in precedenza: questo è un gioco in cui non si possono immettere delle



CAULDRON



spiritosaggini quando ci si sente a un punto morto. Annoiarsi è comunque reso impossibile dalla grafica, e c'è un simpatico gruppo di personaggi - tra cui Gurgi, un nano peloso che passa gran parte del proprio tempo sbafando il vostro cibo, la bella principessa Eilonwy, il re cornuto e i suoi Gwynthiant, simili a draghi (attenti a non farvi mangiare il maiale!).

Come il film, **The Black Cauldron** ha richiesto un sacco di lavoro: è un'affascinante combinazione di testo, grafica ed avventura, che sfrutta al meglio le doti dell'Atari con effetti sonori come quello dell'acqua che scorre, simpatiche musicchette e così via.

Potete usare il programma per riprodurre la

vicenda del film oppure per costruirvi nuove avventure e in entrambi i casi non potrete che appassionarvi.

Guardate dappertutto (alcuni oggetti sono nascosti in posizioni non molto chiare) e prendete tutti gli oggetti che si possono prendere. Ricordate di interagire con i personaggi: accudite il maiale, date da mangiare a Gurgi e così via.

Parlate con tutti quelli che incontrate (ci sono però alcuni tipacci in circolazione) e segnatevi su un foglio una mappa dei vostri spostamenti, in caso dobbiate tornare sui vostri passi. Avvalendovi di questi pochi consigli, **The Black Cauldron** vi riserverà ore ed ore di divertimento. ●

NEVERENDING

Tratta dal film **La storia infinita**, questa avventura è ambientata nella terra di Fantasia-terra che è minacciata dalla voracità del Nul-la. Solo voi (nei panni di Atreyu) potrete salvarla.

Si comincia in una foresta attraversata da sentieri sinuosi e intricati, e il testo relativo all'ambientazione si sposa bene al resto del testo. Tuttavia, parecchie delle ambientazioni hanno testi analoghi, e vagando per la foresta si finisce col sentirsi un po' annoiati e confusi. Le parti del gioco sono tre, e ciascuna di esse va completata prima di caricare la successiva. Per procedere da una parte a quella seguente, il programma deve essere caricato con uno di tre set di dati. Se alla fine di una

parte siete in possesso di un dato oggetto, esso viene automaticamente trasferito con voi nella parte successiva.

La conformazione dello schermo è piuttosto insolita: sopra c'è un'immagine panoramica molto efficace, e sotto c'è un testo in caratteri gotici che scrolla. Durante il gioco, al display principale si sovrappone una mini immagine che mostra o un'azione o l'ambientazione del momento. A destra di tutto ciò, vengono raffigurati in miniatura degli oggetti - fino a un massimo di cinque - e i compagni che eventualmente sono con voi. Il vocabolario lascia molto a desiderare: il verbo EXAMINE non esiste, e il vocabolo HELP è sconosciuto. Ma ciò che è più irritante è che,



STORY

per esempio, quando si immette il comando TIRA UNA PIETRA A..., ci si sente rispondere IN QUESTA FRASE MANCA IL VERBO! Sappiamo tutti che ogni tanto anche le parole più ovvie possono risultare mancanti dal vocabolario di un gioco, ma una risposta così denuncia una mancanza di attenzione ai dettagli della programmazione, e con ciò l'intero gioco perde di credibilità. Il gioco si svolge in tempo reale, e anche se esiste il comando PAUSE è irritante doversi affrettare in un'avventura, poiché se ci si ferma quel tanto che basta a disegnare una mappa decente sullo schermo comincia ad apparire il messaggio YOU WAIT, e nel frattempo può succedere ogni sorta di cose sgra-

devoli, senza che ne sappiate niente. Abbiamo concluso la prima parte passando per una palude e giungendo alle pendici di una montagna, dove abbiamo trovato un cristallo in un forziere di vetro - ma per essere sinceri, dal quel punto in poi non abbiamo più capito cosa dovessimo fare! Dopo aver girato per un po' ed aver superato alcuni ostacoli di poca importanza, ci siamo trovati in possesso di un'arma potenziale ma non di qualcuno da uccidere! Insomma, non sapendo come finire la prima parte, non abbiamo neanche potuto passare alla parte successiva.



SPIRIT OF THE STONES

Nell'ottobre 1983, 40 diamanti-talismani furono nascosti sull'isola di Wight il 31 dello stesso mese. Un grande talismano, chiamato «Il Grande Occhio di Wight» (The Great Wight eye), con incastonato un meraviglioso diamante, venne nascosto. Gli indizi per trovare i loro nascondigli segreti sono dentro al programma e tra le pagine del libro SPIRIT OF THE STONES di Jhon Worsley. Con l'aiuto del tuo Commodore 64 e del tuo spirito di avventura potrai provare la sfida del mistero dell'Isola di Wight e della sua ricchezza nascosta.

All'inizio del gioco ti troverai in una mappa scorrevole dell'isola con una scelta di 21 edifici, nei quali dovrai cercare un totale di 40 diamanti.

Comunque, per recuperare questi diamanti, devi percorrere in lungo e in largo l'isola, in uno schermo di eccezionale qualità grafica, entrando in ogni edificio per affrontare la sfida degli spiriti lì rintanati.

Ogni diamante di cui entrerai in possesso, rivelerà una parte di un antico enigma, che costituisce la chiave per interpretare le Rune segrete dell'Occhio di Wight.

Comprendendo l'effetto runico, insieme agli indizi accumulati durante tutte le fasi del gioco, sarai facilitato nel trovare una risposta al mistero e una parte del tesoro.

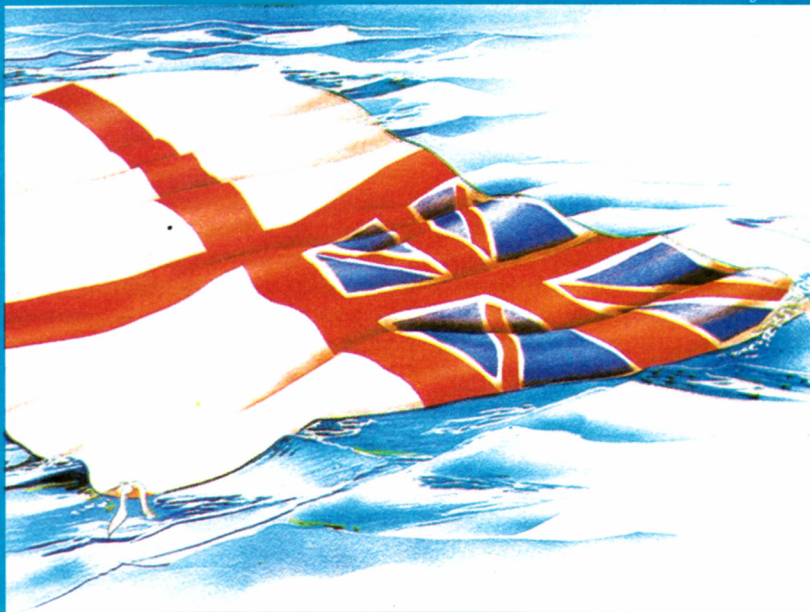
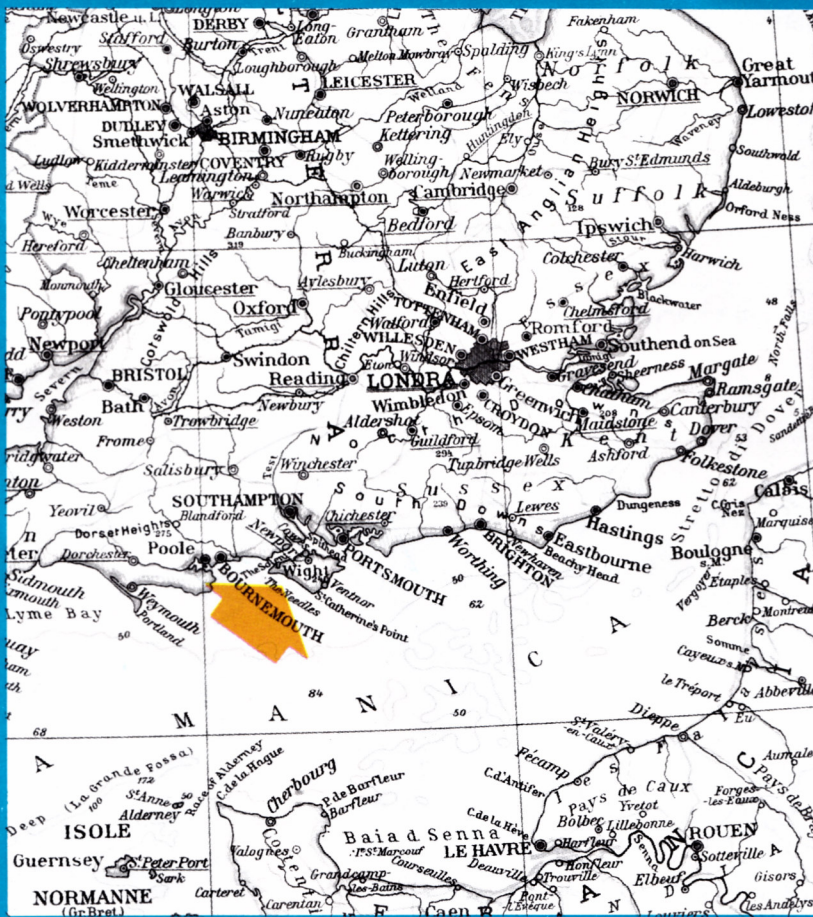
In una serena notte di luna piena, di quel caldo settembre del 1763, mentre i contadini del-

l'isola di Wight dormivano profondamente nei propri letti, una piccola nave giunse inosservata in una stretta insenatura per un incontro segreto.

Un incidente però costrinse l'equipaggio di contrabbandieri all'inattività; subito dopo lo sbarco gli fu teso un agguato dall'avidissimo Esattore Fiscale. Nell'oscurità e confusione, Mark, il mozzo, fuggì con l'oggetto dell'ingordigia dell'esattore: 40 diamanti custoditi in un sacchetto di tela. Malgrado il vantaggio egli venne assassinato. Però la storia non termina con la sua morte. Promettendo che nessun altro guaio si sarebbe presentato per le pietre preziose, lo spirito di Mark le sparpagliò per tutta la superficie dell'isola e partì per le regioni dei morti. Molti sono venuti sull'isola alla ricerca delle pietre nascoste, ma pochi sono stati in grado di chiarire i segreti che le circondano.

Con l'aiuto del 64 e dello spirito di avventura, puoi provare la sfida del mistero dell'isola e cercare il tesoro nascosto.

Inizia la tua ricerca con buona lena, senza pensare al terrore che si cela nei luoghi segreti di questa misteriosa isola. Dai racconti degli ultimi viaggiatori si è saputo che i diamanti sono nascosti in vecchi edifici frequentati da terrificanti spiriti e fantasmi. A demoni e spiriti preannuncianti morte è stato comandato di sorgere dalle profondità delle loro tombe, per dare la caccia agli sventurati viaggiatori.



tori con inevitabile malvagità. Il contatto con gli spiriti malvagi dei morti contaminerà il tuo spirito interiore e ridurrà il tuo potere mentale. La tua energia Psi può essere recuperata solo con il possesso di un diamante, che porta con sé la forza dello spirito di Mark. Quando trovi un qualsiasi diamante, questo ti svelerà una lettera che forma un antico enigma, che è la chiave del significato delle rune segrete dell'Occhio di Wight. Così ti sarà possibile comprendere l'alfabeto

runico e approfondire le conoscenze degli antichi scrittori. In un certo momento, la mente di Mark ti rivelerà degli indizi che ti potranno essere d'aiuto nella ricerca. Se avrai la forza di trovare tutti i 40 diamanti, sarà mostrato il messaggio completo. Sebbene il gioco stesso ti aiuterà a risolvere l'enigma delle rune, non ti sarà mostrata la reale posizione dei diamanti sparsi sull'isola.

C.B.



Come si gioca

Premere il pulsante del joystick. Ti troverai in una mappa scorrevole dell'isola di Wight. Puoi muoverti in tutte le 8 direzioni con il joystick, ma non puoi attraversare fiumi, eccetto sui ponti, e non puoi attraversare alberi o edifici. Premi il pulsante per vedere la tua posizione sulla mappa dell'intera isola. Ripremi il pulsante per riprendere il gioco.

Ci sono vari mulini, castelli, forti, torri, fari, palazzi e chiese; in tutto 21. Per entrare in uno di questi edifici, spostati davanti alla porta d'ingresso e spingi la leva del joystick in avanti. Ti sarà mostrato l'interno della costruzione.

Qui potrai muoverti a destra o sinistra e ar-

rampicarti o scendere scale e altre cose salibili. Salti in alto premendo il pulsante di sparo, e salti in lungo muovendo la leva in avanti mentre premi il pulsante del joystick.

La tua energia Psi diminuirà di molto se entri in contatto con una creatura maligna o con quello che ti lancia contro, o se cadi da molto in alto. Se la tua energia diminuisce troppo sparirai.

Per raccogliere i diamanti, passaci sopra. Puoi fermare il gioco premendo un tasto qualsiasi, mentre sei all'interno di un edificio; per ripartire premi di nuovo un tasto.

Per lasciare un edificio cammina sino all'estremo lato sinistro dello schermo, ti ritroverai nella mappa scorrevole dell'isola.

SOLUZIONI

LA PIETRA DI LUNA

Entra nel tuo Tipi; esamina il Tipi; esamina i tappeti; prendi l'arco; prendi la faretra; esci; entra nel Tipi dello stregone; sposta le pelli; prendi l'ampolla; esamina l'ampolla; spalmati con il liquido; esci; s-e; uccidi un bisonte; prendi il bisonte; vai alle Colline Rosse; vai

nella capanna; donale il bisonte; esci; n-e; e; n; aspetta la notte; vai nella grotta; esamina la grotta; prendi la Pietra di Luna; esamina i vasi; prendi il ciondolo; esci; uccidi il lupo; con la Pietra; raccogli la Pietra di Luna; s; o; s-e.

L'ULTIMO VOLO

Sali sull'aereo; esamina l'aereo; prendi la pistola; esamina l'aereo; prendi la borsa; scendi; o; s-e; esamina la foresta; apri la cassa; esamina la cassa; prendi il formaggio; prendi la pala; esamina la cassa; prendi il coltello; n; o; s-o; esamina il villaggio; dai da mangiare al cane; lascia il formaggio; prendi la fucella; entra in una capanna; sposta la pa-

glia; lascia la pistola; prendi la freccia; esci; n-e; s-e; n; lascia la pala; taglia una canna; fai un arco; prendi la pala; o; s-o; n; scava sotto la rete; entra nel campo; uccidi la guardia; con l'arco; entra nella casamatta; lascia l'arco; prendi l'esplosivo; esci; fai esplodere un aereo; sali sull'aereo; decolla.

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!

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