

PROGRAM

ADVENTURE 64

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



**NEL MONDO DELLA
FANTASIA E DEL MISTERO**



Siamo arrivati al quinto numero di PROGRAM ADVENTURE e ci siamo accorti che finalmente anche il pubblico italiano ha sempre più voglia di avventure, di far galoppare la propria mente alla ricerca di qualcosa che la realtà di tutti i giorni non gli può dare. Questo in estrema sintesi il probabile meccanismo mentale che ha decretato il successo della nostra rivista che anche questo mese non vi deluderà. I due giochi su cassetta sono bellissimi e ci mandano in Paesi lontanissimi. Sulla rivista poi troverete con Gremlins uno dei più classici esempi di come vada avanti un'avventura. Vi suggeriamo di leggere con attenzione l'articolo perché in esso sono indicati tantissimi trucchi e suggerimenti per riuscire a risolvere le avventure di lingua inglese. Non per altri motivi abbiamo anche inserito un piccolo vocabolario in inglese con indicate alcune tra le parole più usate nelle "adventure". Poi abbiamo pubblicato una raffica di giochi avventurosi. Crediamo che tutti abbiate sentito parlare di Price of the Magick o di Tir Na Nog, due giochi che fanno pensare al Medioevo, agli incantesimi e ai cavalieri senza macchia né paura. Infine nella penultima pagina della rivista abbiamo, come al solito, inserito le soluzioni dei due giochi messi su cassetta. È una "trovata" dedicata ai più pigri ma vi chiediamo per piacere nostro e soprattutto vostro di non abusare con le sbirciatine a quell'ultima pagina. Non è sportivo...

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:

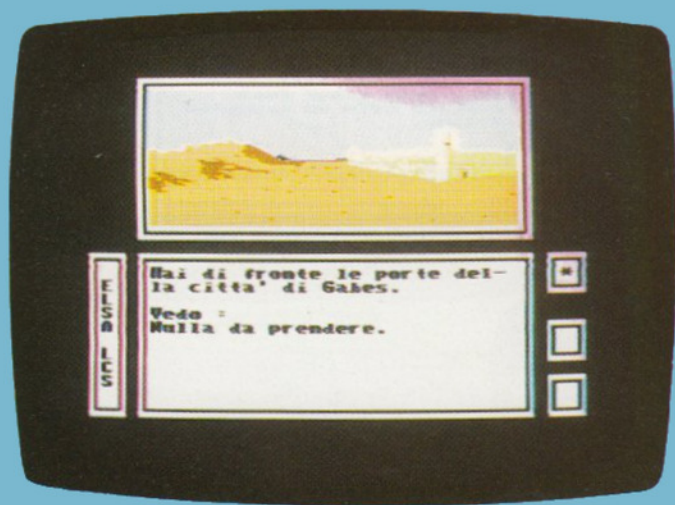
- a Come "aiuto". Questo comando vi sarà utile (?) nei momenti di maggiore difficoltà.
- i Come "inventario". Questo comando serve a visualizzare gli oggetti in vostro possesso.
- g Come "guarda". Questo comando, ripristina la descrizione della locazione.
- r Come "ripeti". Questo comando invece vi permette 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'emissione 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.

ELSA





Per Nippo Kid, il nostro intrepido eroe, l'avventura continua. Liberato il leggendario veliero dalla vela d'oro, prigioniero da secoli nelle viscere della misteriosa isola di Djerba, Nippo Kid indirizza la prua del veliero verso le coste siciliane.

Purtroppo le avversità non sono finite e dopo poco, il fondo dello scafo, logorato dai secoli, cede. Il veliero affonda in pochi attimi e il nostro coraggioso marinaio, dopo una lunga notte a nuoto, naufraga sulle coste tunisine nelle vicinanze della città di Gabes.

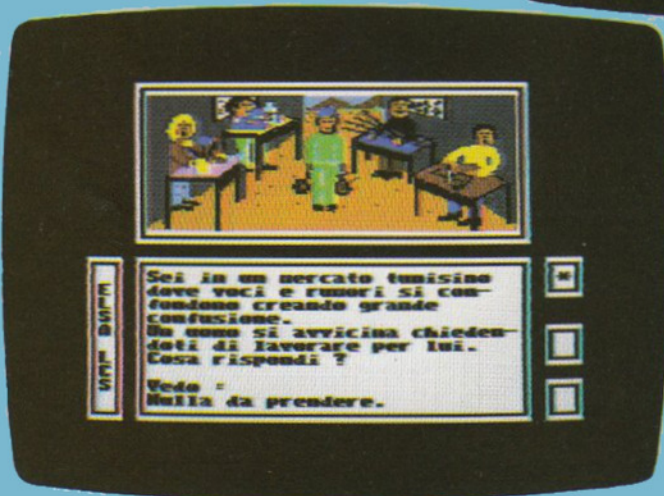
Da questo momento ogni mossa di Nippo Kid è decisa da te. Una fanciulla, la figlia

del Bey, è in pericolo e tu saprai tutti i particolari o quasi, dal Mago di Lokrum.

Ti inoltrerai nel Grande Erg Orientale fino a raggiungere la piramide capovolta nell'Oasi del Diavolo. Ascolta la voce del Mago attraverso la conchiglia, ti sarà più facile sopravvivere.

Buona fortuna avventuriero!

"Elsa" è un'evoluzione delle avventure con vocabolario. Questo metodo di giocare le avventure, introdotto da me in "Borzoi" (N. 1 di Program Adventure 64), consiste nello scegliere verbi, sostantivi o qualsiasi altro comando come inventario, load etc. con il



joystick. In effetti tutti i comandi che vi condurranno alla soluzione finale sono visualizzabili sul video.

In "Elsa" la scelta dei comandi avviene su finestre in gruppi di otto. Con il joystick a destra o a sinistra (tasti f5 e f7) potete cambiare finestra e quindi gruppo di comandi oppure ritornare nel menù delle opzioni o

visualizzare la descrizione dell'ambiente. Spostando la leva in avanti o indietro (tasti f1 o f3) selezionate i comandi all'interno della finestra. Con il pulsante fuoco (tasto return) accettate un comando. Infine, con la pressione del tasto run/stop potete ricominciare in qualsiasi momento.



Baratro
Un enorme baratro ostacola il tuo cammino.
ATTENTO A NON INCIAMPARE...

Vedo : Nulla d' interessante.
Comandi : Prendo



La Pietra
Sei in prossimità di una caverna.
Scorgi una pietra tombale il cui epitaffio narra la storia di Atlantide e del suo ultimo Re...
Al termine dell' epitaffio vi è una scritta piccolissima.
Vedo : Fune, Chiuvello.

Vado a



Porta di Atlantide
Giunto davanti ad una parete noti una massiccia porta invecchiata dal tempo. ATLANTIDE!!!??

Vedo : Nulla d' interessante.
Vado a

Dopo mesi di duro lavoro anche per te arrivano le tanto sospirate vacanze. Rovistando tra riviste e depliant di viaggi turistici ecco che ti si presenta una allettante e rilassante crociera alla scoperta delle isole Antille: è quello che fa per te! Fai le valigie in un baleno e come in un sogno ti ritrovi a bordo della favolosa "Naiade".

Ma il destino ti è avverso... immagini di terrore si presentano ai tuoi occhi: le grida dei passeggeri e le sirene spiegate precedono di pochi attimi una violenta esplosione che ti proietta in mare. Ti risvegli e a malapena riesci ad aggrapparti ad una scialuppa di salvataggio, sconcertato, ma purtroppo sicuro, di essere l'unico superstite.



bianza del drago
Davanti a te vedi un luogo buio e
spettrale. Un urlo agghiacciante
attira la tua attenzione.
E' un drago a tre teste che ti attacca.

Vedo : Nulla d' interessante.

Vado a



grande grotta
Si delinea davanti ai tuoi occhi
l'imponente grotta ricca di stalattiti
e stalagmiti ed in alto scorgi
qualcosa di metallico

Vedo : Nulla d' interessante.

Vado a



parete rocciosa
Una parete rocciosa sembra segnare
la fine del tuo cammino. Nella roccia
noti una strana FORMA

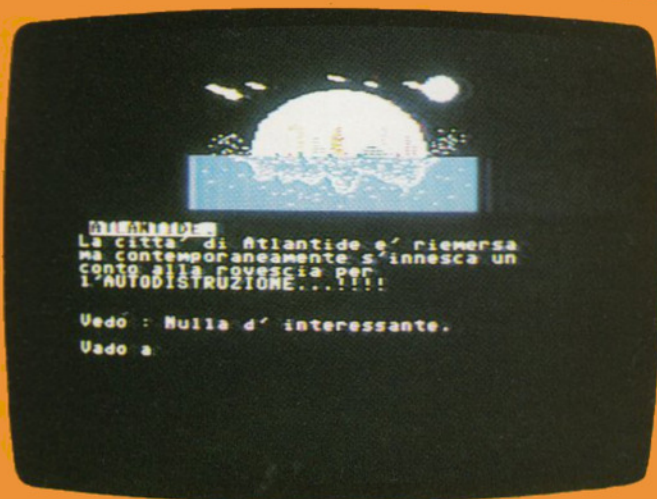
Vedo : Nulla d' interessante.

Vado a

Lo spirito di conservazione ti dà la forza di resistere ancora tre lunghi giorni quando con le tue ultime forze risci a gridare: "Terra, Terra!!".

È un'isola deserta e tu, che hai sempre vis-

suto tra caos, cemento e comodità, ti ritrovi dinanzi ad una delle più selvagge terre: l'istinto sarà la tua unica speranza di sopravvivenza. Diversi indizi ti indicheranno che l'isola era già stata abitata nei tempi



remoti ed una immagine ti svelerà che sei nel regno della mitica Atlantide. A questo punto il tuo spirito di avventura si accende e con l'istinto di Robinson Crusoe, il coraggio di Indiana Jones ti avvia alla

ricerca della misteriosa città. Ma draghi, burroni ed altre insidie ostacoleranno il tuo cammino. L'impresa è più ardua di quanto tu possa immaginare... Buone vacanze!

CONOSCIAMO INSIEME LE AVVENTURE GREMLINS

La città di Kingston Falls è in serio pericolo per l'invasione dei Gremlins; Dilly è stato ingannato dalla prole di Gizmo, un cucciolo regalatogli dal padre per Natale, dando loro da mangiare dopo la mezzanotte. I Mogwai sono già diventati crisalidi e si sono trasformati nei crudeli Gremlins che, condotti da Stripe (il più cattivo tra loro), stanno portando il terrore per tutta Kingston Falls. Impersonando Billy ora tu stai per imbarcarti in una delle più pericolose avventure. Aiutato da Gizmo, è tuo compito salvare la città dalla minaccia dei Gremlins.

COME FUNZIONA UNA ADVENTURE

Se tu non hai mai giocato con un'avventura prima d'ora, aspettati una bella "festa". Le adventure permettono al giocatore di muoversi a piacimento da luogo a luogo all'interno dell'—ambiente— del gioco, e di esaminare gli oggetti per scoprire indizi o tracce che aiuteranno per il raggiungimento dell'obiettivo del gioco. Per esempio una adventure potrebbe iniziare con qualcosa tipo questo: I'M IN A ROOM. VISIBLE OBJECTS ARE A RUBY-ENCRUSTED BOX AND A CLOSED DOOR. TELL ME WHAT TO DO. (= sono in una stanza. Gli oggetti visibili sono una scatola tempestata di rubini e una porta chiusa. Dimmi cosa devo fare).

Tu potresti iniziare inserendo una direzione (North, South, East, West, Up (su), Down (Giù)) per vedere se puoi uscire dalla stanza. Le possibilità sono, però, che tu debba trovare un modo di passare per la porta chiusa. Prova qualcosa di semplice. Digita:

OPEN DOOR (= apri la porta)

... ma il computer ti risponderà indubbiamente in questi termini:

SORRY, IT'S LOCKED. WHAT SHALL I DO? (= spiacente, è chiusa a chiave. Che posso fare?)

Prosegui con:

GET BOX (= prendi la scatola)

... e il computer risponderà con:

OK

Rispondendo "OK" il 64 ti ha fatto sapere che il comando è stato accettato e la scatola raccolta. Ora possiedi la scatola, guarda se puoi prendere il contenuto. Digita:

OPEN BOX (= apri la scatola)

Questa volta il 64 capisce e sarai ricompensato con la seguente risposta:

OK. INSIDE, THERE IS A KEY AND A RARE POSTAGE STAMP. (=OK. Dentro c'è una chiave e un francobollo raro)

Dal momento che vorremmo ancora uscire dalla stanza, troviamo che la chiave potrebbe andar bene per aprire la porta. Il francobollo potrebbe essere utile in seguito. Digita:

GET KEY AND STAMP (= prendi la chiave ed il francobollo)

Ma il 64 risponde:

SORRY, I CAN'T DO THAT... YET! (= spiacente, non posso farlo!)

Ah, sì — la richiesta di prendere la chiave AND (= e) di prendere il francobollo è definita un comando COMPOSTO, che qualche volta il 64 non potrà interpretare. Prova di nuovo. Questa volta chiedendo gli oggetti separatamente. Digita:

GET KEY (= prendi la chiave)

... e ancora:

GET STAMP (= prendi il francobollo)

Il 64 risponderà "OK" ogni volta, e tu possiederai ciò che hai chiesto. Prendendo la chiave e il francobollo, essi saranno conservati per un uso futuro. Queste potrebbero essere le tue mosse seguenti: andare fino alla porta (**GO DOOR**), provare la chiave (**UNLOCK DOOR**), e scendere il corridoio (**GO HALLWAY**). Inizia il tuo viaggio.

(**RICORDA** di premere il tasto **RETURN** dopo ogni comando)

In avventure "nuove" come **GREMLINS** esistono diverse caratteristiche per aiutarti ad interagire più facilmente con il tuo computer.

1 - Collegamento di più comandi, usando un punto (.) o una virgola (,). Per es.: **GET**

THE BOX, OPEN THE BOX, TAKE THE KEY.

2 - L'uso di frasi complesse. Per es.: **STEP UP THE STAIRS** (sali le scale). **GET THE MOGWAI FROM THE BOX** (prendi Mogwai dalla scatola).

LOOK UP AT THE GREMLIN (alza gli occhi sul Gremlin).

3 - La possibilità di lasciare o prendere più oggetti in una volta. Per es.:

TAKE EVERYTHING (prendi ogni cosa).

DROP EVERYTHING (lascia ogni cosa).

DROP ALL (lascia tutto).

QUALCHE VOCABOLO UTILE

Sebbene il vocabolario del 64 sia esteso, potresti trovare le parole qui scritte, un grande aiuto per incominciare la tua avven-



ture. Ricorda: questi sono i più comuni termini usati nei giochi:

CLIMB (sali)	DROP (deposita)
ENTER (entra)	EXAMINE (esamina)
GO (vai)	HELP (aiuto)
HIT (colpisci)	INVENTORY (invent.)
LEAVE (lascia)	LIGHT (lice)
LOOK (guada)	MOVE (muovi)
PULL (cogli)	PUSH (spingi)
QUIT (abbandono del gioco)	READ (leggi)
SAVE (salva)	SAY (dire)
TAKE (prendi)	

COMANDI DI UNA LETTERA

Potrai usare singole lettere per compiere una varietà di operazioni e per velocizzare il corso del gioco. Batti la lettera per la funzione desiderata e premi RETURN.

N,S,E,W,U,D - vai a Nord, Sud, Est, Ovest,

Su, Giu.

I - visualizza gli oggetti in tuo possesso (Inventory).

Q - fine del gioco per abbandono (Quit).

SALVATAGGIO DEL GIOCO

È difficile che un'avventura sia portata a termine in una sola volta. Per questo potrai desiderare di salvare il gioco che stai facendo, per proseguirlo più tardi. Per salvare il gioco in corso, digita SAVE GAME in qualunque momento, il messaggio WHAT SHALL I DO? apparirà sullo schermo.

Per caricare un gioco già salvato, digita LOAD GAME, prima di iniziarne uno nuovo. Il 64 ti chiederà DO YOU WISH TO RESTORE A SAVED GAME? (= desideri caricare un gioco salvato?). Rispondi YES. L'avventura, terminato il caricamento, riprenderà dal punto in cui l'avevi salvata.





VOCABOLARIO

GO andare	CLIMB scalare	KICK calciare	SCORE punteggio
WAIT aspettare	GET prendere	WALK camminare	CHUCK cucinare
TAKE prendere	SAVE salvare	ATTACK attaccare	BREAK rompere
SEARCH cercare	DROP lasciare	DESTROY distruggere	
THROW lanciare	KILL uccidere	RUIN rovinare	UNLIGHT spegnere
QUIT finire	FIX fissare	OVER sopra	REPAIR riparare
INVENTORY inventario		UNLOOK sbloccare	CUT tagliare
LOOK guardare	ENTER entrare	PUSH spingere	
KISS baciare	REMOVE rimuovere	NORTH nord	SOUTH sud
EXAMINE esaminare	OPEN aprire	EAST est	WEST ovest
CLOSE chiudere	INSERT inserire	ENTER entrare	DOWN giù
DRIVE guidare	PRESS premere	UP su	EXIT uscita
GIVE donare	RUN correre	GET ALL prendere tutto	
FOLLOW seguire	DRINK bere	TURN girare	

**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. 29 - in edicola il 12 gennaio**

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 25 - in edicola il 2 gennaio



IMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64 N. 20 - in edicola il 2 gennaio

PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64
N. 17 - in edicola
il 12 gennaio

QUANDO ROMA CADDE: THE FALL OF ROME

Spesso si bolla la storia come un'inutile sequela di nozioni noiose e senza alcun significato, perché slegate rispetto alla difficile realtà che dobbiamo affrontare tutti i giorni. Ebbene, questo gioco può essere senz'altro un modo interessante per imparare un po' di storia, cercando addirittura di cambiarla: siamo agli inizi del declino dell'Impero Romano, che alla morte di Teodosio, nel 395 d.C., viene diviso in due parti, ognuna con vicende proprie.

Noi abbiamo invece la possibilità di mantenere unito tutto l'impero, combattendo i nemici che lo minacciano ormai da tutti i lati durante 12 campagne militari della durata di 5 anni ognuna.

Dopo quei momenti in cui il programma gira nel solito modo e dopo una breve attesa possiamo leggere il primo set di istruzioni che occupa 6 videate.

Nella prima ci viene detto in sostanza che il destino di tutta la civiltà Romana è nelle nostre mani, il che non è cosa da tutti i giorni.

Nella seconda ci viene spiegato che ogni campagna militare si articola in tre fasi: la fase "degli incassi e delle spese" la fase "del MOVIMENTO" e quella "del COMBATTENTE". A risolvere l'arcano di questi nomi ci dà una mano la quarta videata, ma è preferibile rimandare la spiegazione a quando si inizierà il gioco vero e proprio.

La terza videata ci avverte che quando dobbiamo specificare il nome di una provincia, o di un nemico è sufficiente digitare le prime tre lettere e quindi premere "RETURN".

L'ESERCITO

Le ultime due videate cominciano a spiegarci come funziona il gioco, presentandoci le forze belliche a nostra disposizione. La nostra forza principale è costituita dalle Legioni Mobili (ML's) che possono essere acquistate con 5 soldi e mantenute in ogni campagna con 3; hanno una forza d'attacco di 5 e una di difesa di 2.

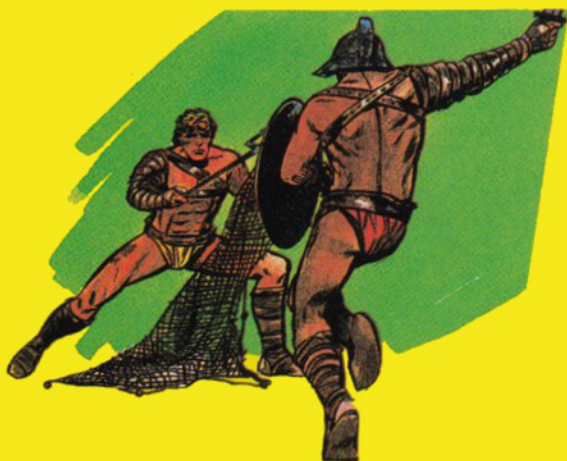
Vengono poi le LEGIONI STATICHE (SL's) che si ottengono trasformando le mobili: costano 2 soldi per la trasformazione e 1 per mantenerle; non hanno forza d'attacco e la forza di difesa è di 2.

Ci sono poi le truppe Ausiliarie (AX's) che si ottengono con 2 legioni mobili, costano 3 soldi e vengono disperse alla fine di ogni campagna; hanno una forza d'attacco di 5 e una forza difensiva di 2.

In ultimo viene la CAVALLERIA (CV's) per la quale è necessario sacrificare ben 3 legioni mobili, costa 4 soldi e viene anch'essa dispersa alla fine di ogni campagna; ha una forza di attacco di 10 e una difesa di 2. Finito di istruirci possiamo scegliere se ripassare tutte le istruzioni o se andare avanti nel gioco: occorre allora un attimo di pazienza affinché il computer finisca di caricare il programma.

STRATEGIA

Quando tutto è pronto, prima di iniziare il gioco vero e proprio il computer ci regala degli accenni di strategia: i romani pensavano che era impossibile proteggere le province dell'ovest dalle incursioni barbari-



che, tuttavia si accorsero che le successive ondate di barbari erano assalite da quelli che erano venuti prima di loro.

Tutto questo significa che bisogna cercare di sfruttare le rivalità tra i nemici: quando in una provincia abbiamo la possibilità di attaccare diversi tipi di nemici, conviene sempre attaccare i più forti, lasciando che i rimanenti si eliminino poi tra di loro.

Visto che siamo in tema di strategia, vi ricordiamo poi che logicamente all'inizio del gioco è consigliabile difendere meglio le province di confine, in modo tale da rendere più difficoltose le penetrazioni in profondità: rammentate anche che gli AUSILIARI e la CAVALLERIA durano solo una campagna, quindi non sprecatele in province presumibilmente tranquille.

SPESE

Il gioco comincia con la fase degli INCASSI e delle SPESE: gli incassi sono i soldi che abbiamo a disposizione per ogni provincia, le spese sono i soldi necessari a comprare, mantenere e trasformare i vari ti-

pi di truppa.

Quindi il computer visualizza su di una piantina le diverse province e ci pone una serie di quesiti, primo tra tutti quante legioni mobili vogliamo trasformare in statiche. Prendendo come esempio l'Italia, se non si trasforma neanche una mobile ci rimarrà un soldo, per cui il computer ci chiederà solo quanto denaro vogliamo muovere e in quale provincia vogliamo destinarlo, possiamo fare questo solo fra province attigue.

Se invece trasformiamo 5 mobili in statiche rimarranno 6 soldi per cui il computer ci chiederà prima se vogliamo un'altra mobile (costa 5), se rifiutiamo conterà le mobili che ci sono rimaste e se sono almeno tre (come in questo caso) ci chiederà se vogliamo della Cavalleria (costa 4); se poi rimangono ancora minimo 2 mobili e 3 soldi ci proporrà di arruolare qualche ausiliaria. Se si sbaglia ad indicare il numero di truppe desiderato compare l'avvertimento: "non ci sono abbastanza soldi per ciò"; rimane quindi solo un punto di domanda che



vi chiede di indicare il numero esatto. Finiti gli acquisti rimane sempre da decidere se e dove spostare gli eventuali soldi rimasti.

Terminate le nostre province il computer fa in segreto le sue mosse spostando qua e là le tribù e gli eserciti nemici il che viene indicato solamente da quadretti lampeggianti in varie zone.

IN MARCIA

Inizia poi la fase del movimento durante la quale possiamo spostare le nostre truppe nelle province contigue.

Alla fine anche il computer fa i suoi spostamenti, sempre in segreto sino a che i giochi sono fatti: abbiamo quindi la fase del **COMBATTIMENTO**.

Qui ci viene presentata per ogni provincia la nostra forza bellica e quella dei nemici. A questo punto possiamo solo assistere agli eventi e pregare la dea bendata che ci aiuti, dato che possiamo intervenire solo per decidere quali nemici attaccare se ve ne sono più di uno.

LE CAMPAGNE

Finite tutte le province, la prima campagna è conclusa e si ricomincia tutto il ciclo; se si riesce a giungere sino al 12° ciclo, il gioco finisce e il computer calcola il valore di ciascuna provincia e in base alla somma totale dà i seguenti risultati:

MENO DI 100: DISASTRO l'impero è in pericolo.

DA 120 A 139: RISULTATO STORICO l'impero è salvo.

DA 140 A 159: VITTORIA l'impero è pronto ad espandersi.

PIÙ DI 160: TRIONFO i nemici sono stati annullati.

Una vera fatica questo gioco, ma alla fine ci può scappare qualche bella soddisfazione: ve lo immaginate essere protagonisti di un "trionfo imperiale, acclamati dal popolo di Roma?"

Cristina Barigazzi



THE PRICE OF MAGICK



Myglar (un tempo un nobile mago) si mantiene in vita succhiando il poter magico dal Cristallo di cui lui stesso è il guardiano. Presto non rimarrà più magia nel mondo: il vostro obiettivo è di sconfiggere Myglar e di prendere il suo posto prima che sia troppo tardi.

All'inizio del gioco non sapete nulla di magia, neppure come gettare un banale incantesimo. Man mano che progredite, però, imparerete a riconoscere gli incantesimi e a servirvene, così che alla conclusione sarete degli esperti e saprete tutto.

Il vostro itinerario nell'avventura vi porta nei più segreti recessi di una grande casa e dei suoi dintorni. Prima però dovrete probabilmente incontrare qualcosa di sgradevole nella legnaia, qualcosa di invisibile che striscia sotto una pila di legna marcia.

Se avete una natura sensibile, state dunque in guardia: la magia ha anche degli aspetti orribili, e vi imbatterete in oggetti molto macabri, come ad esempio un dito scheletrico con un anello. Avrete il coraggio di togliere l'anello e mettervelo? E come vi sentirete, portando con voi un vampiro succhiasangue?

A proposito di portare: sembra che non vi sia limite alla quantità di oggetti a disposizione, e a volte ci si trova a portarne una quantità davvero enorme. E parlando di enormità, chi vuole prepararsi una mappa del gioco sappia che ciò significa affrontare un'impresa di una complessità proi-

bitiva! Attenzione poi agli incantesimi: imparare a riconoscerli è facile, ma lanciarli presenta spesso dei problemi imprevisti...

Nick Austin ha inserito nel gioco un comando da lui stesso programmato, "OOPS". Se una vostra qualsiasi azione ha sortito un risultato disastroso, basta digitare OOPS e tornerete dove eravate prima, sani e salvi. Su certe macchine potete sfruttare "OOPS" più di una volta, ma questo dipende dalla memoria della macchina.

La Level 9 ha inoltre adottato la funzione "RAM SAVE" (sempre scritta da Nick): si tratta di una funzione sempre più richiesta, ed è certamente utile per quelli che come me non riescono a tenere in ordine le proprie cassette vergini.

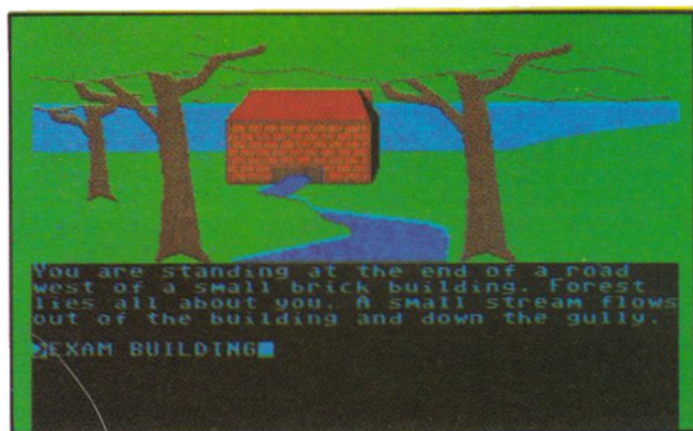
Price of Magick fa uso di un nuovo sistema conforme allo standard Infocom, e grazie ad esso si possono immettere comandi complessi e anche istruzioni ad altri personaggi. Detto ciò, si incontra però qualche difficoltà nello scegliere l'espressione esatta per rispondere ad "EXAMINE" prima di compiere una data azione.

La Level 9, inorridita per le piraterie di cui sono oggetto i suoi giochi, ha adottato il sistema di protezione Lenslok ma usando però in maniera creativa: il Lenslok non è più un prerequisito per il caricamento, ma la sua applicazione viene richiesta a varie riprese durante il gioco!

T. Al.



THE VARY BIG CAVE ADVENTURE



Onestamente, è veramente difficile trovare un gioco più divertente di questo! *Terrormolinos* è pieno di humor e *Bored of the Rings* è una grande satira, ma mai s'era visto un gioco con delle trovate così numerose e variate come questo.

La St. Brides School ha prodotto un'eccellente presa in giro dei più classici giochi d'avventura: affidatevi dunque alla guida della preside, Trixie Trinian, e comportatevi bene.

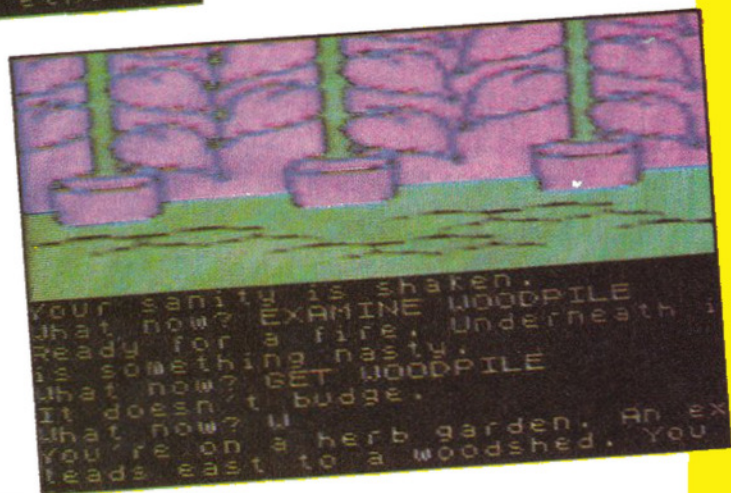
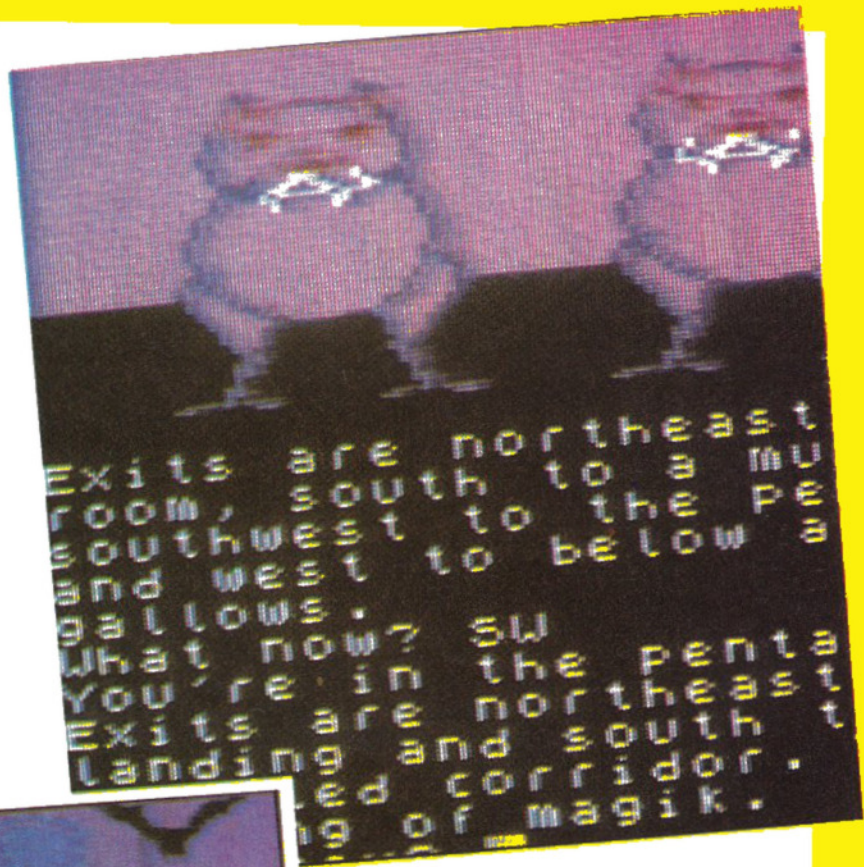
La grafica è ottima e veloce, senza nulla di stereotipato. Il gioco si divide in due parti, e pur essendoci una opzione RAM SAVE, vi servirà una cassetta per passare dalla Parte 1 alla Parte 2.

Incredibile a dirsi, il gioco ha inizio in una foresta, all'esterno di un edificio di mattoni che è... un gabinetto pubblico! Per entrarvi, dovrete mettere un penny nell'apposita fessura, sopra la scritta "Libero".

Una volta all'interno, troverete una molla e i prevedibili oggetti, anche se un po' modificati: sono queste le chiavi per aprire l'inevitabile porta. E poi ci sono del cibo, una bottiglia... e una bomba! Esaminate bene la bottiglia, e vi farete un'idea di ciò che vi aspetta.

Il primo problema è: come procurarsi il penny per entrare nel gabinetto e trovare le chiavi per aprire la porta? Mica semplice, eh? Dovrete semplicemente aspettare qualcuno così boccalone da aiutarvi...

Una volta nella caverna, se giocherete secondo le regole imparate in tanti giochi "classici", il computer vi accuserà di essere degli imbroglioni! Ad ogni pie' sospinto succedono cose incredibili. Ad esempio, avete mai giocato una partita di *Space Invaders* puramente testuale? Be', qui vi capiterà!



TUTTI I SEGRETI DI TIR NA NOG

Tir Na Nog è una frase Gaelica che significa Terra della Gioventù, il mondo dell'aldilà Celtico.

Questo gioco ricalca le imprese del grande eroe Cuchulainn, dalla sua partenza dal mondo dei viventi e la sua entrata in Tir Na Nog. I suoi successivi tentativi per localizzare e riunire i frammenti del Seal of Calum (sigillo del calum) dalle basi di una vasta e grande avventura, ambientata nello sfondo della mitologia Celtica.

Il gioco Tir Na Nog è stato disegnato ed eseguito come un film da computer. Il personaggio principale è controllato attraverso la tastiera, per l'animazione completa della figura.

Inoltre il gioco è arricchito con una moltitudine di avversari animati in modo simile, che si muovono e agiscono indipendentemente.

L'azione è presentata come se la telecamera fosse puntata sulla figura centrale, che è locata in uno scenario complesso. Lo scenario in dettaglio della superficie di fronte è in mezzo, e le scene continuamente animate all'orizzonte scorrono dietro di lui al suo muoversi a sinistra e a destra. La scena globale del mondo può essere vista da 4 direzioni.

Questo è ottenuto permettendo al giocatore di muovere le posizioni da visuale facendo in modo che la scena sia ridisegnata da una nuova prospettiva.

L'eroe può anche portare 4 oggetti che può raccogliere o lasciare cadere a volontà o usare in combattimento.

Nella STATUS AREA, nella parte inferiore dello schermo ci sono le informazioni sulla locazione generale attuale nel mondo del gioco, in cui mostra la direzione della visuale, ogni altra informazione voluta dalle

altre creature del gioco. Ora Tir Na Nog funziona.

Lo schermo scelto si è presentato all'inizio del gioco su richiesta attraverso la tastiera; lo schermo offre le seguenti possibilità:

F1 inizio del gioco

F3 Salvataggio della gara in atto

F5 Ferma gioco

notate che riportare a F1 mentre F3 è in atto, lascerà lo scenario di fondo intatto. Questo permette di salvare il gioco proprio in un punto critico, senza distruggerlo.

L'unico modo per completare il processo di riinizio del gioco è di reinserirlo.

Al momento del F3 o F5 sarà richiesto un numero per assicurarsi che il gioco giusto sia reinserito, quindi è necessario tenere nota dei numeri di versione.

LA TASTIERA

Lo spazio farà sì che il personaggio faccia cadere uno degli oggetti che sta trasportando.

Tasti alternati faranno andare a destra e a sinistra:

SINISTRA = Z C B M

DESTRA = X V N

I successivi tasti alternati, (dal basso verso l'alto) faranno spostare la prospettiva di 90 gradi verso sinistra o destra:

SINISTRA = A D G L J

DESTRA = S F H K

Altri tasti alternati (andando sempre dal basso verso l'alto) faranno raccogliere al passaggio un oggetto specifico, o gettare un oggetto specifico:

RACCOGLIERE = Q E T U O

LASCIARE = W R Y I P

I tasti del quarto livello da 1 a 0 permettono al giocatore di nominare uno degli oggetti che sta portando per gettarlo o farlo cadere, trafiggere, lanciare, ecc. L'oggetto no-

minato è indicato con un asterisco. Inoltre ci sono tasti con funzioni speciali da usare mentre il gioco è in scorrimento:

Schiacciando F1 si innescherà il "Run" automatico che funzionerà finché F1 sarà premuto di nuovo.

F3 bloccherà il gioco finché non sarà ri-schiacciato.

F5 tornerà agli schermi opzionali per permettere di salvare la gara.

COME GIOCARE

Il gioco può essere giocato a molti livelli e in modi diversi. Ogni giocatore adotterà la strategia e le attitudini alla gara che meglio gli si addicono. Infatti, sebbene ci sia un unico punto da prendere in Tir Na Nog, i modi per farlo sono infiniti.

ESPLORAZIONE

La terra di Tir Na Nog è vasta e complicata. Lo scenario, le situazioni e le caratteristiche del paesaggio sono continuamente tracciate dal programma. L'obiettivo della gara è di riuscire a trovare la propria strada. Ci sono diverse indicazioni nel programma per aiutarvi, ma l'indiscutibile aiuto lo avrete con una matita e carta per scrivere.

Durante la gara, scoprirete una varietà di creature e alcune di esse scopriranno voi! La maggior parte non sarà amica, ma alcune possono essere persuase in un modo o nell'altro ad aiutarvi.

Comunque succede che a volte sia impossibile evitare il combattimento e la vostra efficienza in questa zona è governata da una serie di regole di combattimento che prendono in considerazione le qualità di



tutti gli oggetti che sono trasportati e di quelli selezionati come armi, dovrete scoprire le regole da soli.

L'obiettivo principale di Tir Na Nog è di localizzare e riunire (e poi di attivare) i frammenti della Seal of Calum. La difficoltà, comunque non è semplicemente nel localizzare, ma nel persuadere.

Inoltre ci sono altri trabocchetti che vanno superati per risolvere il problema fondamentale, più molti altri scopi che gli abitanti hanno contro di voi.

Come apprezzerete la soluzione completa potrebbe richiedere mesi e forse anni. Come nella vita di ogni giorno molti problemi devono essere risolti.

Così in Tir Na Nog, scoprirete che molte soluzioni dipenderanno da quello che state trasportando al momento o da ciò che avrete già fatto prima durante il gioco.

Alcune soluzioni richiederanno dei ragionamenti "lateralmente": e in alcune occasioni, una piccola ricerca nella vostra libreria.

PENALITÀ

Dal momento in cui l'eroe Cuchulainn parte dalla terra dei viventi, è ovvio che sarà possibile ucciderlo (e comunque non ha bisogno di cibarsi). Però se durante la gara un'altra creatura dovesse attaccarvi, o se commettete azioni pericolose per voi, la figura dell'eroe sarà dissipata e si riformerà nell'entrata in Tir Na Nog.

Naturalmente tutte le cose trasportate saranno lasciate cadere. Per la stessa ragione nessuna creature potrà effettivamente

essere uccisa da voi, solamente atterrata e messa fuori combattimento per un po'. Tir Na Nog è una terra gelosa e non ama intrusioni, neppure da parte dei suoi abitanti. Quindi tutte le creature mobili, voi compresi, sono confinate ai numerosi marciapiedi e strade che attraversano Tir Na Nog.

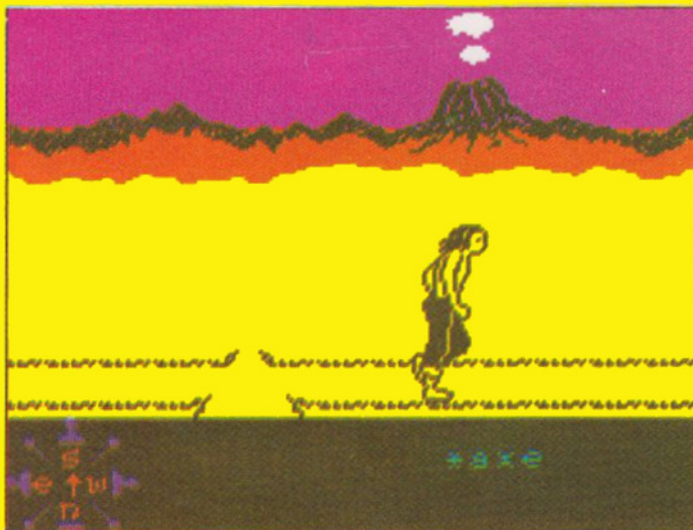
Ci sono così tante porte in Tir Na Nog! A tal punto che è stata anche soprannominata la terra delle opportunità, per il numero di possibili aperture che esistono. Le porte possono portare in cantine e gallerie, alcune vi porteranno immediatamente in un'altra zona della terra, alcune sono chiuse con chiavi che non sono facili da trovare, altre porte sono invisibili, ma le vedrete.

Notate che per entrare in una porta, questa deve essere sul vostro cammino, così se passate accanto a una porta, cambiate posizione della prospettiva e la porta sarà subito sulla vostra destra o sinistra.

La locazione e la selezione degli oggetti giocano il ruolo principale in Tir Na Nog. Ogni oggetto nella gara (e ce ne sono a centinaia) ha determinati attributi). Alcuni hanno più potere di altri, mentre alcuni appaiono più deboli, ma sono indispensabili. Possono essere trovati in molti posti. Tutti gli oggetti sono una parte del sistema di combattimento ma vale ben la pena di liberarsi di alcuni di essi.

La lingua del Sidme è il linguaggio da cui deriva il Gaelico. È misterioso, aggressivo, a volte melodico e seducente.

Val. Bon.



SCARABEUS

Hai iniziato la tua ricerca per trovare Scarabeus il favoloso smeraldo, gioiello dei Faraoni. Sei stato morso mortalmente da un ragno velenoso entrando nella tomba ed ora devi trovare le medicine ed i geroglifici prima che la tua vita abbia fine. L'idea di vedere nuovamente l'alba sembra così distante ora mentre inizi la discesa negli orrori dei Faraoni per cercare lo stupendo Scarabeus...

LIVELLO 1

Lo scopo del primo livello è di raccogliere 9 geroglifici per comporre la chiave. Puoi vederla premendo Fire. Per raccogliere i geroglifici devi ricercare i fantasmi nel labirinto e toccarli. Questi fantasmi sono innocui.

Nel livello 2, la chiave che hai composto ti permetterà di riconoscere le medicine dalle pozioni come pure le trappole zombi buone da quelle cattive. Hai bisogno delle medicine per sopravvivere al morso del ragno che hai ricevuto al portone d'ingresso della tomba. Dopo che hai composto la chiave entra nell'ascensore che si trova sul muro esterno del labirinto.

CONTROLLI LIVELLO 1

AVANTI = corri/entra nell'ascensore
 INDIETRO = mostra la mappa
 SINISTRA/DESTRA = gira agli incroci
 FIRE = mostra la chiave.

LIVELLO 2

Lo scopo del livello 2 è di identificare 8 medicine e 4 buone trappole zombie. Ciò è possibile entrando nei posti di informazione come mostrato nella sezione mappe dei labirinti, ed esaminando i geroglifici sul muro per determinare se la pozione o la trappola è buona o cattiva per te. Per esaminare la pozione o la trappola, sposta il joystick avanti quando sei di fronte al muro. Le pozioni hanno come simbolo una bottiglia, le trappole una maschera a gas. Se i 9 geroglifici nella tua chiave che hai già collezionato, coincidono con quelli sul muro in qualsiasi ordine nel geroglifico di 3x3, hai identificato un oggetto utile per il livello 3. Muovi il joystick a destra o a sinistra per selezionare la trappola o la bottiglia di pozione da portare con te al livello 3.

Puoi trovare 8 buone pozioni senza le quali è più difficile risolvere il puzzle all'ingresso della tomba del Faraone. La selezione di una trappola sbagliata andrà ad influire solo sul tuo stato di salute. Selezionando l'ottava medicina automaticamente moriranno i ragni. **ATTENZIONE!** Alcune pozioni sono velenose. Commettere un errore nel comporre i tuoi geroglifici significa che potresti selezionare una bottiglia di pozione! Questo può avere un effetto disastroso!

GLI ASCENSORI

Cammina dritto verso il muro dove si trova l'ascensore. Per scendere ruota il joystick in senso antiorario. Per salire ruotalo in senso orario. Ogni volta, parti con il joystick puntato verso l'alto e assicurati che tutte le posizioni siano toccate in successione. Se manchi una posizione o se lasci il joystick, l'ascensore precipiterà al livello inferiore. Ciò influenzerà il tuo stato di salute. I colori dell'impugnatura cambieranno da grigio/rosso a marrone/rosso quando l'ascensore raggiunge un livello. Per uscire dall'ascensore premi Fire.

INDICATORI DI STATO

LABIRINTO: Mostra il livello al quale ti trovi attualmente.

SALUTE: Il tuo attuale stato di salute è indicato dalla porta dietro l'omino che cammina. Più la porta si alza, più il tuo stato di salute peggiora. Il nastro perforato mostra invece il tuo stato di esaurimento. Attenzione!! Potresti morire per super affaticamento.

TEMPO: Lo scorrere del tempo è indicato dalla clessidra. Quando tutta la sabbia è caduta nella parte inferiore della clessidra morirai!

DIREZIONE: L'indicatore mostra la direzione verso la quale sei rivolto.

MAPPE DEI LABIRINTI

Nelle mappe dei labirinti:

- Un teschio indica la posizione di un fantasma.
- L'ascensore si trova su di un muro esterno.
- Quattro differenti caratteri grafici mo-

strano i posti di informazione o le nicchie dei medicinali come mostrato sotto.

Locazione con un mostro:

- già visitata
- non visitata

Locazione senza mostro:

- già visitata
- non visitata

MOVIMENTO DEI MOSTRI

Al Livello 1 i fantasmi tendono ad allontanarsi da te. Al Livello 2 inizialmente c'è un ragno ad ogni posto d'informazione. Se gli passi di fianco ti seguirà, ma essendo più lento di te potrai guidarlo lontano da lì per poi avere il tempo di studiare il geroglifico prima che ritorni. Sentirai un avvertimento sonoro se si sta avvicinando. Se ti morde da dietro mentre stai esaminando i geroglifici, la tua salute subirà un peggioramento ed il ragno morirà. Al livello 3, gli Zombie ti inseguiranno seguendo la via più corta possibile!

IL PUZZLE DEL FARAONE

Trovare la chiave della tomba del Faraone ti permette di passare attraverso i muri e raggiungere il livello 3. Per risolvere il puzzle quando lo incontri, muovi il joystick a destra o a sinistra per posizionare il cursore attorno sui bordi della carta geroglifica. Premendo Fire si gireranno i pezzi del puzzle della riga, colonna o diagonale scelta per mostrare l'altra faccia. Quando tutti i pezzi mostrano la chiave della tomba del Faraone avrai la chiave.

CONTROLLI LIVELLO 2

AVANTI: Corri/Entra nell'ascensore/Mostra i geroglifici

SINISTRA/DESTRA: Gira agli incroci

INDIETRO: Mostra la Mappa e la Chiave

LIVELLO 3

L'obiettivo nel livello 3 è di entrare nella tomba del Faraone e così completare la tua impresa. Per entrare nella tomba devi prima risolvere il puzzle che trovi all'entrata. Per aiutarti a fare ciò devi visitare le nicchie dei medicinali e raccogliere le medicine quando le trovi. Non prendere nessun veleno che ti ucciderebbe! Raccogliendo ciascuna medicina addizionale ti si aprirà una nuova sezione nel puzzle all'ingresso della tomba. Davanti a ciascuna nicchia di medicinali premi Fire per scoprire se sono

presenti le medicine e muovi il joystick verso l'alto o verso il basso e premi Fire per raccoglierte o per depositarle.

NELLA TOMBA DEL FARAONE

Per entrare nella Tomba devi muovere i geroglifici centrali così che le quattro colonne coincidano esattamente con le colonne laterali che saranno completamente visibili solo se hai preso con te tutte e 8 le medicine per il livello 3. Un colore che cambia nel geroglifico indica la posizione del cursore. Muovilo sul pezzo che vuoi muovere, premi Fire per afferrarlo e muovi il joystick per spostare il pezzo nella nuova posizione. Per abbandonare il puzzle e ritornare al labirinto, premi Fire quando sei con il cursore su una casella vuota. Se hai ucciso tutti e 12 gli zombie di questo livello potrai prenderti il tempo necessario a risolvere il puzzle. Ci sono 8 porte che conducono alla tomba del Faraone ognuna con un puzzle identico. Ti sono concesse 40 mosse per ogni porta. Le tue mosse sono registrate da una catena che appare su ogni porta. Dopo 40 mosse appare un lucchetto che sta ad indicare che questa particolare porta è chiusa. Ogni ulteriore mossa deve essere fatta su di un'altra porta. Ogni porta rispecchia la tua posizione attuale nel risolvere il gioco.

CONTROLLI LIVELLO 3

AVANTI: Corri/Entra nell'ascensore

INDIETRO: Mostra la Mappa

SINISTRA/DESTRA: Gira

FIRE: Metti una trappola per Zombie

PUNTEGGI

LIVELLO 1: Per ogni geroglifico raccolto - 500 punti.

LIVELLO 2: Per ogni scelta di medicina o trappole - 1000 punti.
Per aver trovato la chiave del Faraone - 5000 punti.

LIVELLO 3: Per ogni medicina raccolta - 10000 punti.

Bonus per medicinale - Dipende dallo stato di salute quando è stato raccolto l'ultimo medicinale.

Bonus Tempo - Dipende dal tempo rimanente quando è stato raccolto l'ultimo medicinale.

Scarabeus - 10000 punti.
Bonus del Faraone - Dipende dal tempo rimasto quando viene localizzato Scarabeo.

Per vedere la tabella dei punteggi durante il gioco premi "H". Sposta il joystick avanti per riprendere il gioco. La tabella appare automaticamente alla fine del gioco. Premi "S" per far ripartire il gioco.

SOLUZIONI

ELSA

Prendo Uncino, Prendo Vela d'oro, Est, Prendo Corda, Prendo Conchiglia, Entro Caverna, Esamino Sfera, Prendo Sfera, Prendo Torcia, Illumino Sfera, Ascolto Mago, Ascolto Mago, Lancio Sfera, Lascio Torcia, Entro Passaggio, Percorro Cunicolo (tre volte), Entro Città. Rispondo Sì, Lavoro Mercato (tre volte), Sud, Ascolto Vecchio, Est, Leggo Prezzi, Compro Vaso Ming, Est, Esamino Vaso Ming, Rispondo No, Rispondo Sì, Ovest, Sud, Compro Cammello, Salgo Cammello, Sud, Ovest, Scendo Cam-

mello, Attraverso Altopiano, Salgo Cammello, Nord, Ovest, Nord, Nord, Ovest, Nord, Ovest, Esamino Palma, Prendo Rubino, Ovest, Metto Rubino, Lego Uncino, Lancio Corda, Salgo Soffitto, Scendo Cunicolo, Ovest, Guarda Cielo, Aspetto Eclisse, Aspetto Eclisse, (velocemente), Entro Stanza, Avvolgo Anima, Sveglia Elsa, Nord, Immergo Acqua.

Aiuto: Ascolto Conchiglia.

Prendo: Raccolgo.

ATLANTIDE

Ambiente (1): prendo calcolatrice, prendo torcia, prendo lente, EST.

Ambiente (3): prendo mappa (1), prendo pappagallo, OVEST.

Ambiente (1): NORD.

Ambiente (4): prendo conchiglia, esamino, prendo mappa (2), SUD.

Ambiente (1): SUD.

Ambiente (2): prendo fune, prendo chiave (1), uso lente, leggo scritta, SUD.

Ambiente (5): accendo torcia, lancio fune, EST.

Ambiente (6): uso chiave (1), prendo chiave (1), entro, esamino, leggo scritta, prendo

spada, EST.

Ambiente (7): lancio spada, esamino, prendo chiave (2), NORD.

Ambiente (8): esamino, uso pappagallo, prendo chiave (3), NORD.

Ambiente (9): prendo statuetta, attendo, attendo, uso lente, NORD.

Ambiente (10): esamino, metto statuetta, uso chiave (2), OVEST.

Ambiente (11): esamino, uso chiave (1), uso chiave (3), uso calcolatrice, premo bottone (6), NORD.

Ambiente (12): SUD.

Ambiente (11): premo bottone (29).

**FINALMENTE
LE NOSTRE RIVISTE
ANCHE SU DISCHETTO**

**DA QUESTO MESE
DUE FLOPPY DUE**

- **UN FLOPPY
A TUTTOGIOCO**
- **UN FLOPPY-KIT
PER CHI
PROGRAMMA**

**NON PERDETEVELI
IN EDICOLA!!!**