

PROGRAM ADVENTURE 64

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



NEL MONDO DELLA
FANTASIA E DEL MISTERO



In questo sesto numero di Program Adventure abbiamo voluto fare un piccolo ma, crediamo, sensibile cambiamento. Non abbiamo voluto parlare solo di misteri e di avventure ma anche di giochi quasi Arcade che richiedono però molta attenzione. Ecco perché accanto alle recensioni di avventure vere e proprie come Rats Adventure o alle nuove realizzazioni della Level 9 abbiamo messo le spiegazioni, i trucchi se volete, per vincere a Redhawk o a Rasputin. Sono due giochi che non richiedono riflessi da sparaspara ma forza di ragionamento oltre che una buona memoria. Chi si diletta di sport può trovare in Hardball pane per i suoi denti. Pensate che negli Stati Uniti sono moltissimi i programmi che propongono nient'altro che le statistiche aggiornate dei risultati dei migliori giocatori di baseball in modo da adattare tali punteggi a giochi come Hardball. Infine abbiamo voluto inserire Dan Dare perché nel gioco c'è un pizzico di avventura: non per nulla risolvere gli indovinelli di Dan Dare è compito da "adventure men"...

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.

Federico D'Ambrosi "AVVENTURA IN GRECIA"



Federico D'Ambrosi, reporter speciale della rivista Express, è salpato da Genova alla volta di Santorino, isola greca dell'Egeo meridionale, lo scopo del suo viaggio consiste nello svolgere un reportage fotografico sulla migrazione delle cicogne. Infatti è proprio qui che si verifica questo fenomeno naturale, da pochi conosciuto e che ancora nessuna rivista specializzata ha pensato di osservare da vicino.

La nave sulla quale il nostro fotoreporter sta passando delle giornate da sogno è la "Rexena", piccola nave da crociera della

flotta Rauro. Lui è un giovane di media statura, occhi azzurri, capelli scuri, fascino latino.

Diverse volte gli è capitato di viaggiare in paesi esotici, e non per vanità ma con molta modestia bisogna dire che quasi sempre ha unito l'utile al dilettevole, forse grazie al suo fascino o forse per il suo naturale talento nel accattivarsi le simpatie femminili. Sulla stessa nave, in esclusivo viaggio di piacere invece, si trova pure una sensuossima ragazza nordica, Margaux Himm, questo il suo nome. Gambe lunghissime, fisico







da top model, capelli dorati, occhi verdi, labbra sensuali. In realtà non è che una ricca studentessa di Copenaghen che sta raggiungendo i suoi amici a Santorino. Essi sono partiti già da qualche settimana, e la bella Margaux invece, a causa del suo scarso impegno nello studio, ha dovuto faticare un po' per convincere i genitori a lasciarla andare.

Per chiunque sarebbe impossibile non notare quel corpo stupendo coperto soltanto da una camicetta di seta annodata in vita e da un paio di shorts. Bisogna dire che Margaux sta proprio mietendo vittime fra gli uomini a bordo.

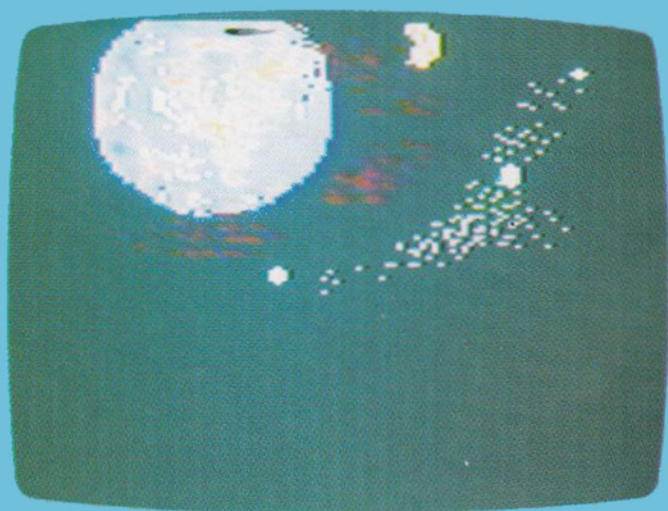
Federico D'Ambrosi di certo non viene risparmiato, con la sola differenza che a lui

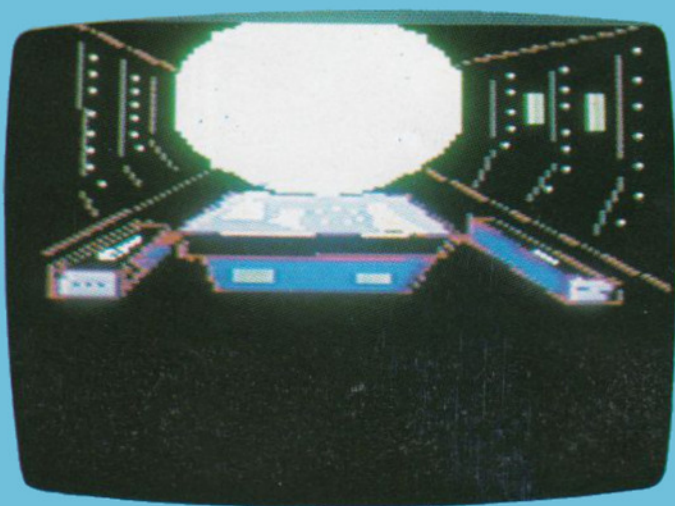
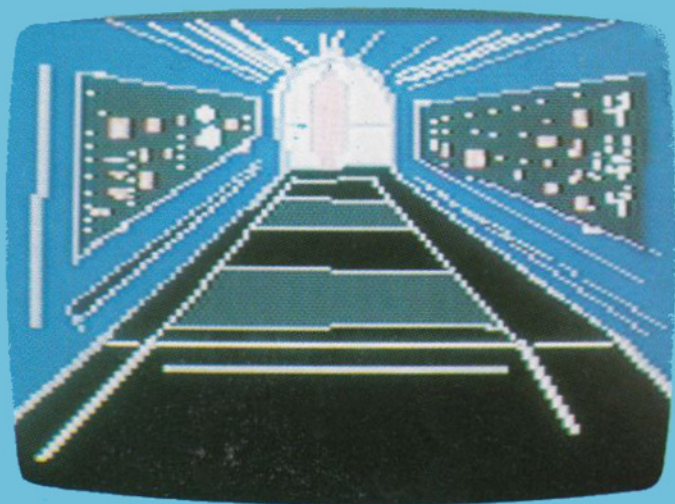
la bella nordica riserva qualcosa di molto diverso dal gelido trattamento usato con tutti gli altri. Lui non riesce ancora a capacitarsi di essere l'oggetto degli sguardi della splendida danese e nel contempo sta aspettando l'occasione favorevole per potersi presentare senza sembrare uno stupido pappagallo, ma la bellezza della ragazza lo confonde e per la prima volta in vita sua lo rende timido ed insicuro.

Da solo nella propria cabina Federico D'Ambrosi scommette con se stesso e si intestardisce nel voler avere a tutti i costi un'avventura con quella Venere del nord e forse qualcosa di più.

Dimostra di essere un Casanova e goditi questo viaggio. ●

XIRIA "MISSIONE ATLANTES"





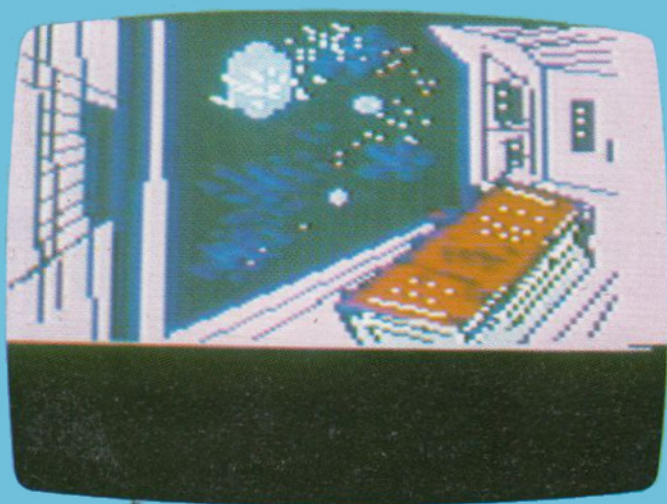
Siamo nel 2784 e sulla terra arriva una richiesta d'aiuto da un pianeta lontano numerose galassie, ovvero da Atlantes. Su questo pianeta, del tutto particolare in quanto completamente sommerso dall'acqua, la vita si svolge in città sottomarine situate nelle vicinanze delle numerose miniere di Xetudex.

Lo Xetudex è un minerale usato su tutti gli astri dello spazio, infatti questa pietra emana delle radiazioni molto potenti e completamente innocue per qualsiasi forma di vita. L'importanza, per le varie galassie, di assicurarsi rifornimenti regolari di questo

minerale è vitale, poiché esso è la principale fonte di energia per buona parte dei corpi celesti abitati.

Nella galassia di Atlantes, oramai da molti anni luce, regna il famoso Ertozon re dei Cixiani; nel suo impero intergalattico non si sono mai verificati disordini o rivolte sociali, in quanto egli ha sempre saputo ripartire equamente tra i suoi sudditi le enormi ricchezze derivanti dalla vendita dello Xetudex.

Questa volta però, egli è costretto a chiedere aiuto, in quanto la sua galassia è minacciata da un pericolo cosmico; nel suo



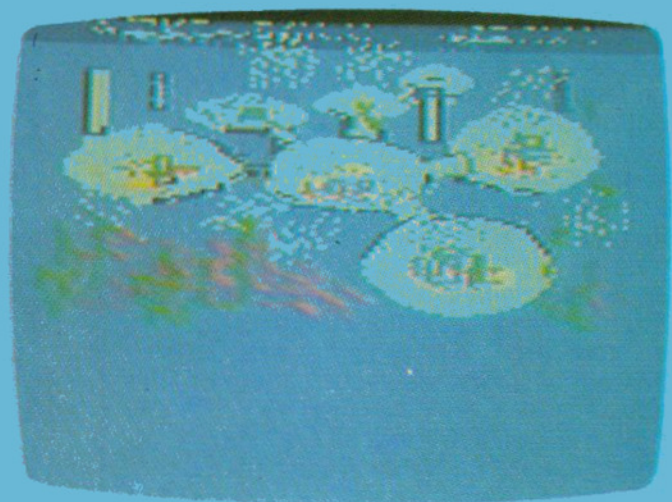
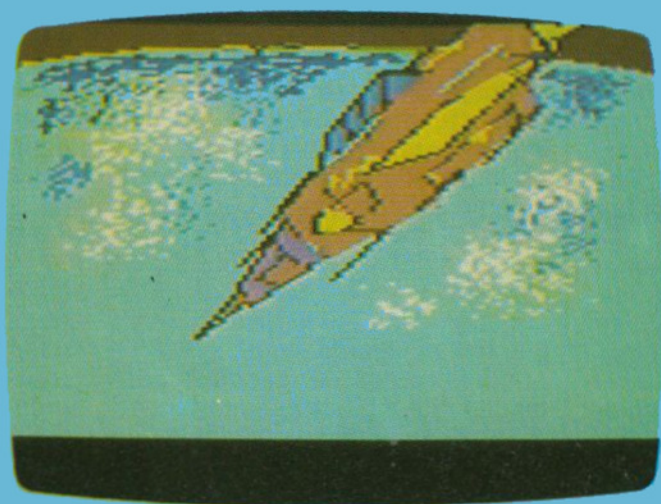
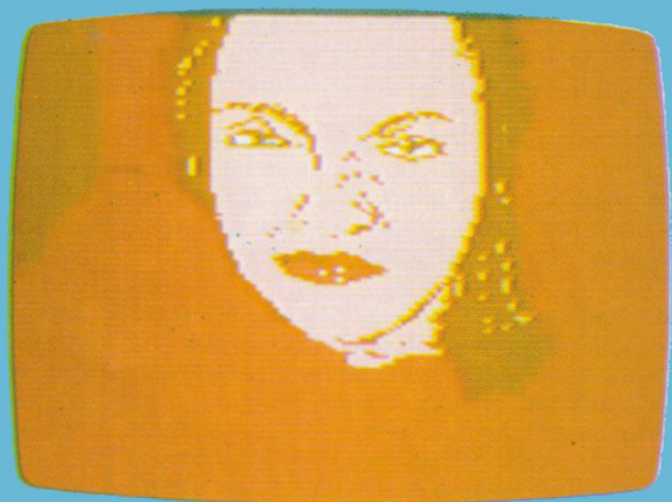
messaggio alla Terra infatti, egli spiega la catastrofe a cui Atlantes sta andando incontro dicendo: "I Tixiani hanno infiltrato dei replicanti nelle varie città e stanno diffondendo una malattia virale tra le nostre popolazioni, la malattia è da noi conosciuta come WGX32 e non siamo in grado di debellarla, solo voi terrestri possedete il vaccino adatto, e siete gli unici in grado di potercelo inviare in tempo utile. Nonostante la considerevole distanza tra le nostre galassie siete il pianeta più vicino in grado di aiutarci, inoltre chiedo che l'invio dell'antidoto sia affidato alla mia cara amica, comandante Xiria."

Lo scopo di Frayron, dittatore dei Tixiani è quello di colpire la gente di Atlantes e quin-

di poter sferrare un attacco decisivo quando ogni tentativo di difesa sarebbe vano da parte di un popolo decimato.

Il possesso delle miniere di Xetudex ha sempre suggerito spirito di conquista ai vari dittatori dello spazio, anche nei tempi passati, ma un po' per fortuna e soprattutto per la grande saggezza dei Cixiani, Atlantes è riuscita sempre a mantenere una propria autonomia e sconfiggere qualsiasi nemico.

Questa volta però, l'impresa si presenta più ardua e difficile del previsto in quanto il popolo dei Tixiani oltre ad essere di natura molto bellicosa, è conosciuto nell'universo per la sua perfidia.



HARDBALL

IL BASEBALL "FACILE"

Il baseball negli Stati Uniti è uno degli sport più duri e pieni di incognite. Per giocarlo al meglio servono uomini robusti, azioni sicure, bravate sia dentro che fuori campo, sponsor, hot dogs: questa è l'immagine americana dello sport.

Ed ora tutto ciò è stato fatto vivere in Hardball, una simulazione sportiva fatta da una nuova ditta, l'Advance.

A giudicare da un primo sguardo, Advance spera di trovare un varco tra le simulazioni sportive della Ocean-style ed i menu come quelli della Ccs.

Hardball sembra essere una simulazione chiara di prospettive di grafiche animate che sostengono le azioni principali e controllano i menù col joystick soddisfacendo la strategia.

Le due formazioni, Champs e All Stars, sono già posizionate quando il gioco comincia. A meno che voi vogliate un gioco a due, il computer tiene gli All Stars. Sono favoriti in quanto rappresentano la formazione locale ma se confidate in una vittoria, potete cambiare il campo a vostro favore. L'unica altra sistemazione di cui avete bisogno prima che inizi la partita è qualcosa di curioso che prende il nome di "International Walk". Ciò significa che dovete decidere se i vostri colpiteori che si trovano in prima, seconda o terza base corrono soltanto se il vostro battitore corre o se possono stare fermi nella loro propria meta persino se il battitore sceglie di battere oppure no.

La grande forza di Hardball è quella che voi potete variare tra tutte e tre le parti del gio-

co, selezione del team, battitura e corsa — usando la Break Key quando decidete.

Non importa se state per battere e dovete premere Break per avere la situazione del vostro team e provvedere ad una sostituzione.

La lista della squadra inizialmente mostra il nome del giocatore — Cram, Tramiel e Liniker. Il quadro mostra la posizione del giocatore in squadra, tipo del battitore o del giocatore che rincorre e rilancia la palla sia che sia mancino o destro ed il dettaglio del suo gioco. Il dato della prestazione non è immesso per decorazione. Vi dice il meglio che il giocatore sta facendo durante la stagione; la sua posizione ed il modo in cui batte o prende la palla determinerà come dovrete farlo giocare.

Se selezionate di lanciare, il vostro lancia-



tore avrà quattro velocità di battuta, selezionate dal menu in alto allo schermo. Nel menu vi è anche il lancio d'angolo. Qui ancora quattro tipi di lancio che includono l'out side e lancio alto.

Una volta scelto il vostro lancio d'attacco, la palla verrà scagliata in direzione del battitore. Se perde palla, chi la prende potrebbe trattenerla nel proprio guanto. L'arbitro griderà "strike". Se il tiro era regolare il battitore avrà ancora uno strike contro di lui. Tre strikes consecutivi e sarà eliminato. Quando state per battere, il battitore avrà solo un menù da controllare, se usare la battuta per fare tiri alti, bassi. La scelta è in parte calcolo ed in parte abilità, osservando bene il giocatore che lancia la palla di fronte a voi.

In realtà il battitore non può vedere dietro di lui ma voi potete dire dove si trova il lanciatore dal modo in cui il prenditore muove il suo guanto.

Schiacciate la palla più forte che potete e precipitatevi alla prima base.

Quando voi correte lo schermo mostra una immagine dall'alto con piccoli punti che

rappresentano i giocatori e quelli che rilanciano la palla. Se ottenete la prima base, battete nuovamente con il prossimo giocatore.

L'azione è veloce e siccome ogni giocatore arriva alla meta la vostra tavola dei punteggi segnala le corse della squadra, tiene lo score dei vostri innings, le palle battute ed il numero dei battitori che hanno lanciato fuori.

Advance ha fatto "strike" con Hardball. La sua conversione può non essere così colorata come l'originale gioco del Commodore 64 pubblicato dalla Accolade ma l'animazione è veloce e merita il successo che questo gioco ha ben presto avuto. Attualmente ha dimostrato di essere la più bella ed avvincente simulazione sportiva che io abbia mai giocato.

Sono soprattutto la varietà degli schermi, la conclusione, la vista dall'alto ed i menù combinati con la facilità di azionare il joystick, le opzioni selezionate, che fanno dei programmi come Football manager giochi antiquati e molto primitivi.

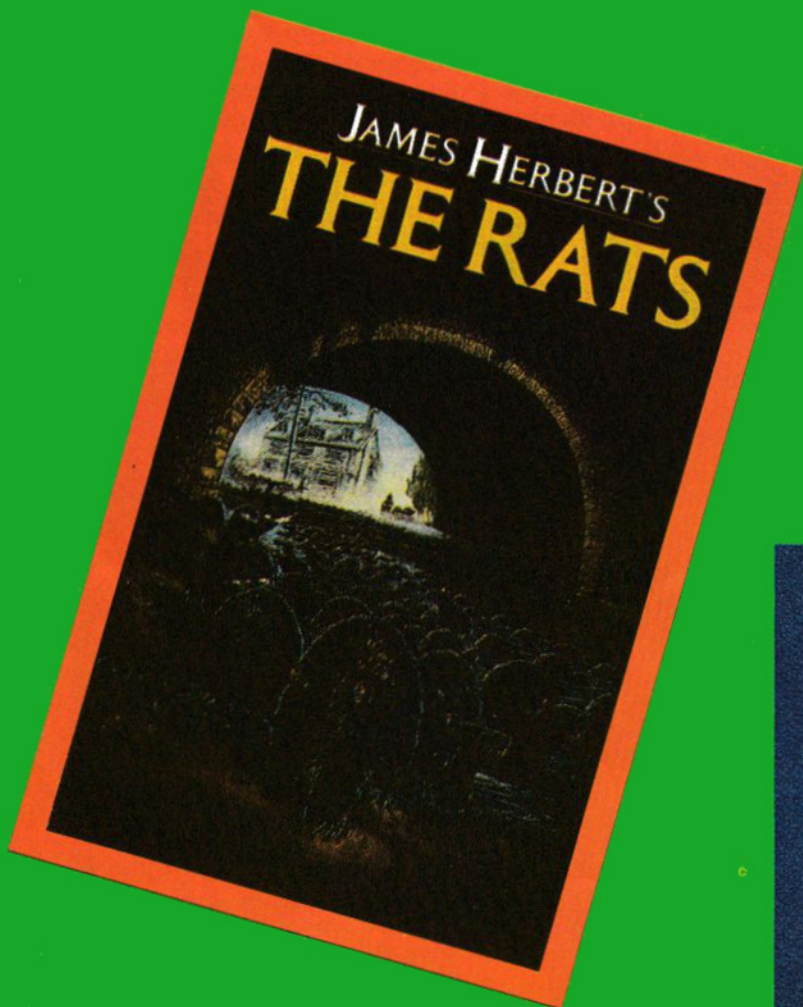
Tino Stroppa



L'arbitro si prepara a chiamare uno "strike" solo se il prenditore agguanta la palla. Una visione del campo. Il giocatore della prima base decide di correre per la seconda.

RATS ADVENTURE

Il mondo è stato invaso da famelici topi, i quali comandati da oscure forze mirano alla conquista del mondo. Tu, alla guida di una pattuglia di alcuni arditi, hai l'arduo compito di respingere questa minaccia. Inoltre devi salvare alcune persone che in-



volontariamente sono state coinvolte in questa allucinante avventura.

In questo bel gioco, caricato il programma, il computer propone diverse opzioni:

REPORT movimento sulla mappa

RESEARCH personalità e armamento singoli personaggi.

Dopo aver premuto il pulsante di sparo del joystick situato in porta due, sull'opzione desiderata (leva a destra o sinistra) apparirà un nuovo schermo con alcune nuove possibilità:

DEPLOY impiego di sistemi per fermare l'avanzata dei topi

EQUIPE equipaggiamento disponibile anti-ratto

ABORT per tornare indietro al menù precedente

Sul video quando si è iniziata l'avventura vera e propria appaiono alcuni comandi, tipici di avventura, quali prendere andare è così di seguito.

Per utilizzarli non bisogna scriverli sulla tastiera ma muovere avanti o indietro il joystick per posizionarli in rilievo indi premere fuoco per farli. Da queste opzioni per tornare al menù bisogna premere quando è evidenziata la parola **ABORT**.

Esiste pure un comando **REDESCRIBE** il quale dà la possibilità di riavere la descrizione del luogo in cui vi trovate.

Ricordate che l'avventura è svolta in tempo reale per cui, se mai ci giocherete, dovrete esitare il meno possibile altrimenti non avrete il tempo di pensarci una seconda volta.



**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

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

**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 30 - in edicola il 12 febbraio**

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 26 - in edicola il 2 febbraio



IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64 N. 21 - in edicola il 2 febbraio

PLAYGAMES

INTERNATIONAL

TOP

PER IL CBM 64
N. 18 - in edicola
il 12 febbraio

NEWS ADVENTURE NEWS

Il nostro direttore si indigna un po' quando gli parliamo di certi giochi pieni di difetti: certo, non esistono programmi che non abbiano almeno un difettuccio, e anzi parecchi giocatori si vantano del numero di difetti che riescono a trovare. La Level 9, invece, dopo anni di lavoro in cui ha creato dodici best seller, si è fatta una solida fama grazie alla qualità dei propri programmi, qualità che non teme confronti.

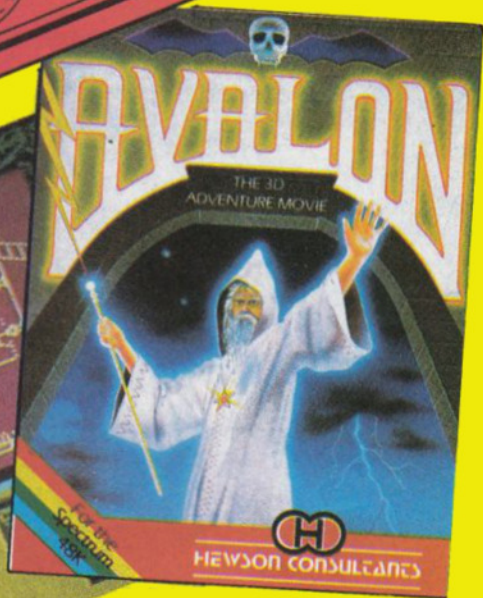
L'indignazione del direttore è giustificata, poiché al nostro arrivo in ufficio abbiamo trovato un collega indaffarato al proprio sistema di sviluppo circondato da tastiere, montagne di annotazioni e Dio solo sa cos'altro. "Sto finendo la mia parte del prossimo gioco", ci ha detto. "Eravamo proprio sul punto di duplicarla quando abbiamo trovato un difetto." Ciò ha ritardato di alcuni giorni la data di pubblicazione — e tutto ciò, sembra, a causa di un punto mancante!

"Il difficile non è scrivere i giochi, quello lo potrebbe fare chiunque!" dice il collega con l'hobby delle programmazioni "Il difficile è scrivere le soluzioni!" Ma non sarà mica vero che ogni tanto i programmatori omettono deliberatamente delle istruzioni fondamentali dai dépliant, allo scopo di "tenere in campana" i giocatori? "Non è vero!" protesta il collega. "Quando la progettazione del gioco è terminata, ciascuno ne sviluppa una parte, ma il guaio è che non so mai bene quali diavolerie possono avere aggiunto! Compilare il dépliant delle soluzioni è un incubo, anche perché la gen-

te comincia a reclamarlo a gran voce subito dopo che il gioco è uscito".

Ironia del destino, quello che è stato fino ad oggi il più grande successo della Level 9 (**The Secret Diary of Adrian Mole** che, pubblicato dalla Mosaic, ha venduto più di 150.000 copie (non è neanche un vero gioco avventuroso! Tuttavia, alla software house ci hanno spiegato che grazie ai proventi di questo gioco la casa si è potuta dare una solida base finanziaria su cui costruire la propria espansione. Anche se la famiglia è abituata a vivere frugalmente nei tempi di magra, i programmatori vanno pur sempre pagati, e la Level 9 vuole anzi assumerne di nuovi. Resta però un mistero come abbiamo fatto finora a cavarsela da soli, se si considera la quantità di ricerca, programmazione e progettazione che mettono in ogni gioco.

Anche l'anno prossimo, la Level 9 continuerà ad affidare i propri giochi alla Mosaic. In estate è uscito **The Growing Pains of Adrian Mole**, seguito un paio di mesi dopo da **The Archers**. Sia **Mole 2** che **The Archers** avranno più scelte e più intreccio del primo **Mole**, ma creare un gioco di questo tipo non è facile. Nei libri interattivi, come ad esempio **Fighting Fantasy** ci sono una o due scelte in ogni pagina, ma il guaio dello schermo del computer è che non può contenere tanto testo quanto la pagina stampata. Insomma, le occasioni di interazioni da parte del giocatore sono meno frequenti, e quindi occorrono alcune schermate di testo tra un input e l'altro.



Colossal, Adventure Quest e Dungeon Adventure, le prime tre avventure esclusivamente testuali con cui la Level 9 si è affermata come la prima casa britannica del ramo, vengono ora arricchite di grafica e testo e verranno pubblicate dalla Rainbird Software col titolo di **The Colossal Trilogy**: questa trilogia segnerà il debutto della Level 9 sul mercato americano.

In autunno è uscita una nuova avventura, **Knight Orc** e sembra proprio un'avventura non banale: all'inizio il giocatore crederà d'essere un cavaliere, poi scoprirà che il suo era solo un sogno, e che egli altro non è che un orribile orco! Insomma, per una volta tanto, il giocatore potrà fare il cattivo e potrà farlo in 200 e più ambientazioni. Le interazioni con gli altri personaggi che si incontrano sollevano il gioco ben oltre il livello Infocom.

Come se tutto ciò non bastasse, la Level 9 ha anche in cantiere due avventure da pubblicare in proprio, ma i programmatori sono stati così presi che non hanno neanche potuto trovare i titoli adatti! Sue Gazzard (la donna che ci ha dato **Lords of Time!**) ha realizzato una vicenda dal tema wagneriano, e sarà questo il prossimo gioco della casa. Nel frattempo, Fergus Mac Neil (autore di **Bored of the Rings**) si è unito agli Austin, ed è una collaborazione che promette faville! "Fino ad oggi, Fergus ha usato solo 'The Quill' e ora diventa interessante molto vedere cosa combinerà col sistema 'Adventure'".



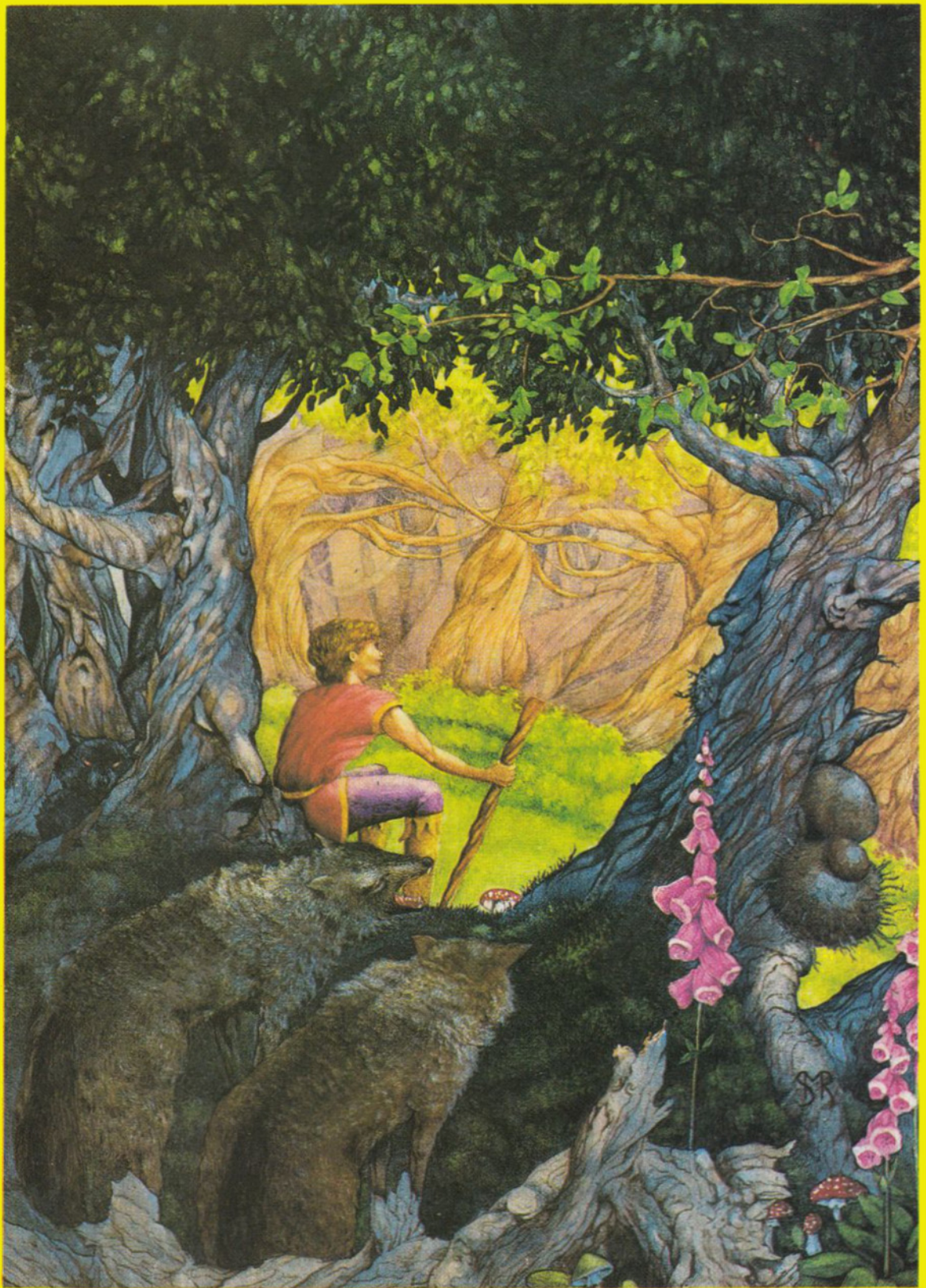
Ma la cosa più ambiziosa è un progetto a lungo termine, un'avventura multiutente da far impallidire 'Mud'. Intitolata **Avalon** sarà ambientata nel mondo di Re Artù e di Camelot... e non a caso su una parete della software house abbiamo visto una mappa dettagliata dell'Inghilterra sudoccidentale. In **Avalon** ci saranno più problemi da risolvere che in 'Mud', e la cavalleria ne sarà l'aspetto principale. Il gioco disporrà di più di 1000 personaggi, e saranno numerose le interazioni sia con essi che con altri giocatori. Per esempio, sarà possibile reclutare nei campi i contadini per formare un esercito con cui conquistare un castello. Con un po' d'esperienza, il giocatore non sarà più incentivato a risolvere i problemi, e quindi il gioco assumerà un carattere soprattutto strategico: i punti verranno assegnati a chi riuscirà a restare in possesso dei castelli per un dato periodo di tempo. A tempo debito, un giocatore molto abile riuscirà a comportarsi con le modalità di altri avventurieri.

A differenza di 'Mud' il cervello elettronico alle spalle di **Avalon** consisterà di tre o quattro piastre di processori 68020 tutti collegati e accessibili in Gran Bretagna tramite circa 100 modem. Pete afferma che questo sistema sarà dieci volte più potente del sistema 'Mud'. Quando sarà in funzione, chiunque potrà telefonare e giocare fornendo il numero della propria carta di credito.

A questo punto gli verrà intestato un file Save che più o meno ogni minuto aggiornerà la sua posizione, permettendogli di riprendere il gioco nel punto in cui lo ha interrotto. Questo servirà inoltre a ristabilire il suo status nel caso che il sistema vada a massa, e questo al 'Mud' manca: quando il 'Mud' fa crash, tutto deve ricominciare da capo.

In Gran Bretagna non si sbilanciano sulla data dell'inaugurazione: "Un'idea ce l'abbiamo — ci hanno detto — ma non vogliamo fare come il 'Mud', che ha fatto subito una figuraccia quando non è riuscito ad entrare in funzione il giorno promesso." In ogni caso, quando **Avalon** arriverà si potrà giocare gratis per il primo mese. "Non ci sembra giusto far pagare per qualcosa che agli inizi sarà probabilmente piena di difetti. Con un po' d'esperienza, riusciremo ad eliminare tutti i nei."

Cristina Barigazzi



Come vincere a

Ecco alcune indicazioni per aiutare Redhawk, il supereroe che difende i giusti...

Orari degli scippi e delle rapine.

Il ladro bazzica soprattutto il parco o Town Square, ed ecco gli orari in cui è più facile trovarlo:

10.59 parco, 11.26 parco, 11.53 parco o Town Square, 12.20 parco o Town Square, 12.47 Town Square

Ovviamente, potete imbattervi nel ladro anche in altre ore della giornata, ma dovrete scoprire da soli quali!

Rapine

12.00 Fusor rapina la gioielleria
13.11 Techno rapina la banca
13.55 Rat rapina il magazzino
16.17 Merlini rapina la galleria d'arte

Stazioni

Ci sono quattro stazioni diverse: City, Central, Heath e District. Quando trovate una stazione, basta che digitate la stazione dove volete andare, e il biglietto vi costerà una sterlina. Non è necessario passare per tutte le stazioni: il viaggio è diretto.

Taxi

Per cinque sterline i taxi vi porteranno ovunque.

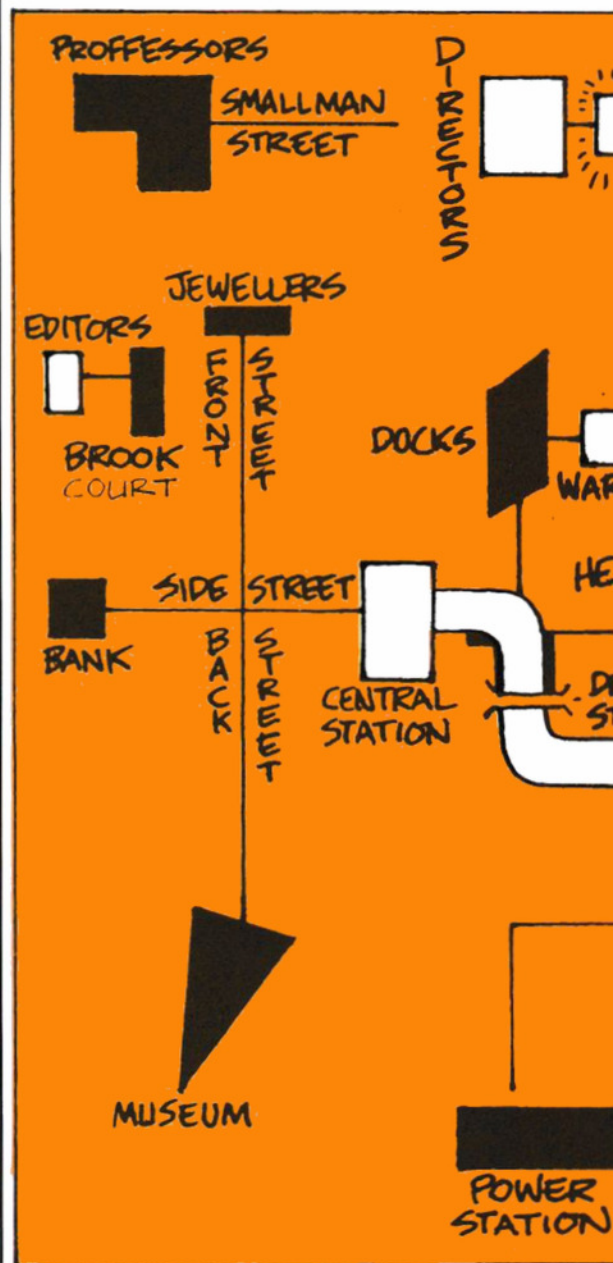
Destinazioni

Ci sono tre destinazioni che non si possono raggiungere a piedi o in treno, e che quindi dovrete raggiungere in taxi oppure volando:

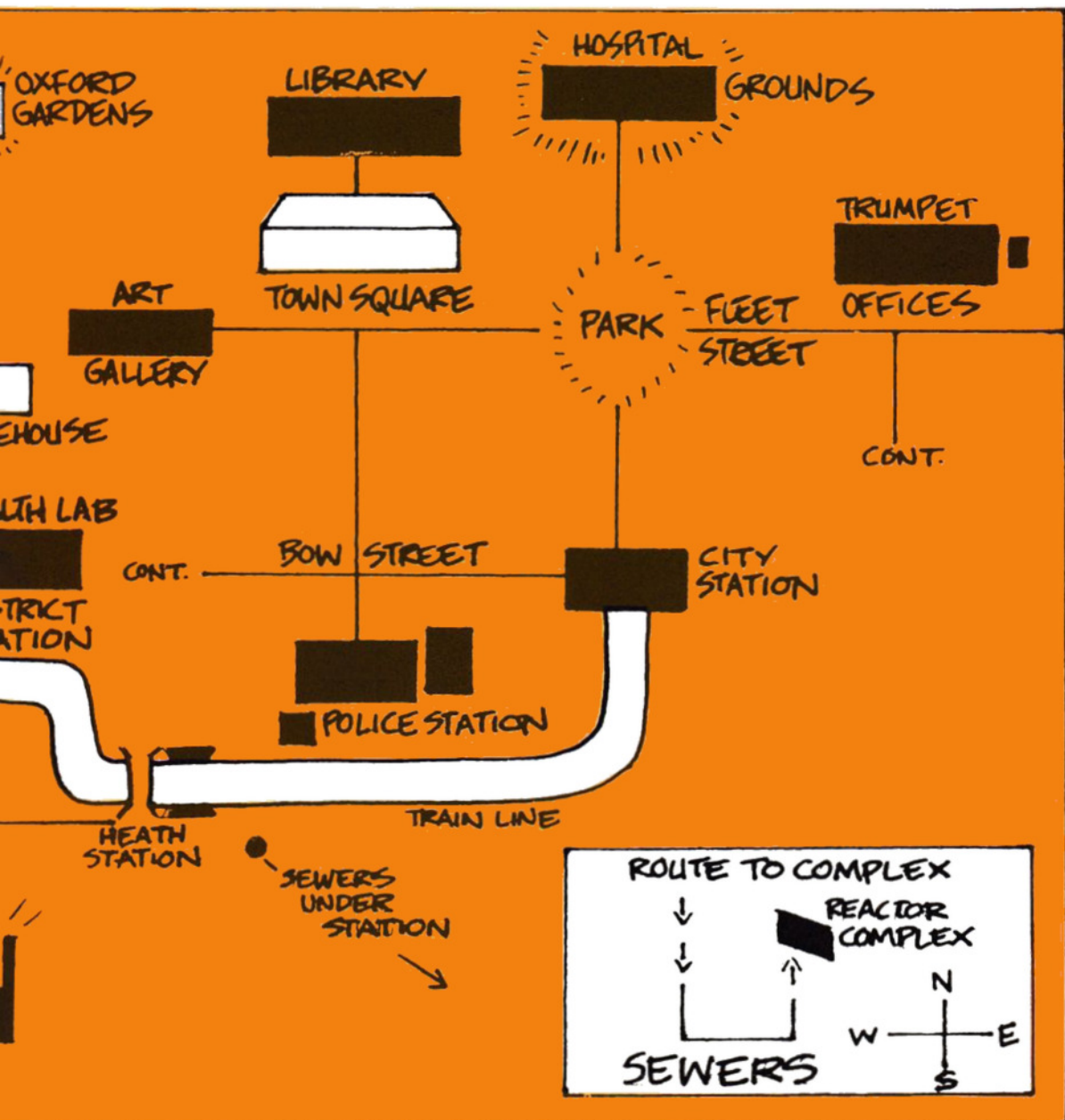
Brook Court, per andare dal direttore;
Smallman Street, per andare dal professore;
Oxford Gardens, per andare dai Direttori.

Altri consigli utili.

Non affidate mai a Lesley il film, ma datelo direttamente al direttore.
C'è una bomba alla centrale elettrica.



REDHAWK



RASPUTIN

IL MONACO MALEDETTO

La vostra missione consiste nel distruggere il gioiello dei Sette Pianeti, che tiene in vita l'anima del monaco pazzo Rasputin, uno degli ecclesiastici più discutibili di tutti i tempi! Il gioiello è celato nelle dimensioni dell'aldilà, una specie di quartiere soprannaturale riservato a un assortimento di mostri. Il tutto si articola attorno ad un cortile principale ed è collegato dagli incantesimi dei Signori del Caos.

Una missione non da poco, anche per il nostro supereroe: non solo egli dovrà schivare una scelta schiera di mattacchioni, ma scoprirà anche che ci sono degli obiettivi secondari, come scoprire l'incantesimo Occhi del Cielo, che neutralizza la magia di Rasputin, ed aprire varie scatole contenenti dei controincantesimi.

Non temete, di duelli ce ne sono comunque: in parecchi casi, prima di darsi ad una esplorazione meticolosa è meglio sterminare tutti i mostriciattoli che ci sono sullo schermo! Attenzione, però: non solo i mostriciattoli ritornano quando rientrate in uno schermo, ma se li toccate oppure cadete si moltiplicheranno! E, a proposito di cadute, prima o poi scoprirete che l' "aldilà" viaggia a 20000 metri d'altezza... e che non avete il paracadute. Per fortuna le nuvole fanno da rete e vi riportano su — ma tutto questo vi costerà una vita.

Dopo esservi fatti largo a viva forza, dirigetevi sulle scatole contrassegnate dal sole: balzando sopra tutte le scatole otterrete un display psichedelico da cui balzerà fuori un mostro a quattro teste che sprizza raggi dagli occhi. Uccidendolo, otterrete un nuovo incantesimo da aggiungere al vostro arsenale. A questo punto, potete finalmente mettervi alla ricerca delle pietre su cui è inciso il nome di Rasputin — ma non crediate che sia facile!

Imparare a giocare a **Rasputin** non è facile: per le prime volte bisogna limitarsi a capire cosa si può e cosa non si può fare. Insomma, ricorda molto i giochi della Ultimate — nel senso che non regala niente a nessuno, ma anche per la sua prospettiva tridimensionale (anche se il punto di vista spostato più in basso potrebbe creare dei problemi). Attenzione al pavimento e a quanti passi ci vogliono per attraversare un'unità, se non volete fare troppi voli.

Il confronto con la Ultimate è certo inevitabile, ma la Firebird in compenso può vantare degli sprite più grandi e un'animazione davvero ottima: i mostriciattoli sono divertenti, ci sono delle insidie davvero insidiose e la presenza del cattivo è tangibilmente sinistra.

Il terreno di gioco è splendidamente realizzato ed è irto di pericolosi trabocchetti. E poi, quale altro gioco vi dà l'opportunità di misurarvi col famigerato monaco pazzo?

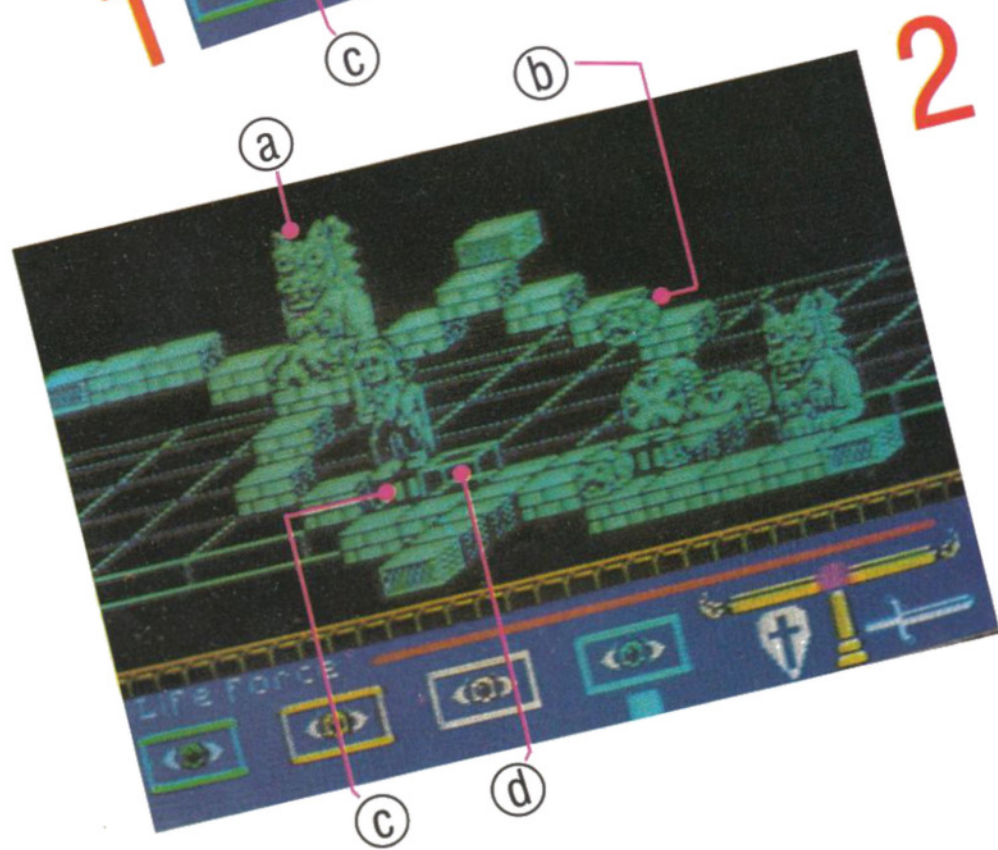
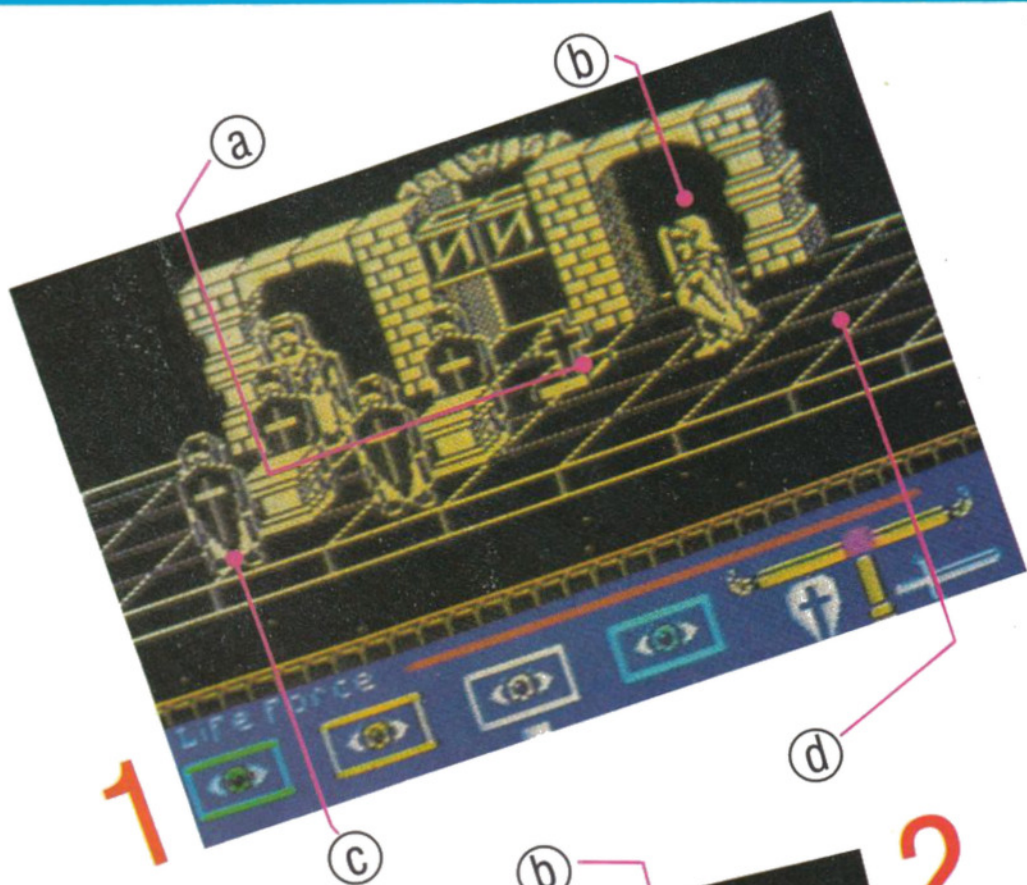
1.

a) Attenzione alla tomba: se la sfiorate, restate stecchiti. Meglio anche evitare di combattere!

b) Ecco il nostro guerriero. Per controllarlo dovete girare il joystick in senso orario o antiorario, e ci vuole un po' per abituarsi a questo sistema.

c) Non è solo una questione di buona pavimentazione, ma queste righe parallele sul selciato dell'aldilà vi aiutano anche ad orientarvi.

d) Approfittate dello stato iniziale di catalessi delle guardie, poiché tra poco cercheranno di farvi a fette!



2.

a) Queste gargolle dagli occhi sporgenti non resteranno di pietra in eterno, e come tutti i draghi che si rispettino hanno un alito un po' caldo... Non solo, ma sono anche ubicate in modo di costringervi ad aspettare che finiscano i fuochi artificiali!

b) Queste specie di grosse rane saltano con l'agilità delle pulci e sogghignano quando vi costringono a ricominciare lo schermo daccapo. Basse come sono, è difficile colpirle!

c) Attenti a questa scatola dall'aspetto innocente: vi riporterà al punto in cui siete entrati nello schermo e contemporaneamente diminuirà la vostra forza vitale. Carogna, no?

d) Il segreto per saltar giù da questi piedistalli girevoli è di attendere che manchi un quarto di giro alla vostra destinazione poi saltare!

3.

a) Ed ecco finalmente l'oggetto della vostra impresa: una lettera del nome di Rasputin. Raggiungetela, e sarete a un ottavo del percorso.

b) Ci sono anche i ragni: attenti a dove mettete i piedi se non ve li volete trovare in testa!

c) Se vi avvicinate a questi occhi da essi sprizzeranno delle saette che vi ricacceranno alla partenza. Rivolgetevi a un buon oculista se volete un incantesimo per neutralizzarli.

d) Ecco il perfido mago che dovete neutralizzare: sapendo che vi tiene d'occhio, non vi sentite un po' nervosi?

4.

a) Questo è un ciclope: se lo toccate, diminuirà la vostra forza vitale.

b) Queste scatole lampeggianti sono delle uscite, ma anche se ne trovate cinque (come in questo schermo), gli abitanti del luogo vogliono trattenervi a tutti i costi.

c) Non buttatevi negli schermi a testa bassa, poiché spesso dopo l'ingresso c'è un buco. Questo è particolarmente difficile, e bisogna fare un bel salto per superarlo.

d) Passando su questa scatola magica si fa apparire un mostro. Uccidendolo, si guadagna un premio.

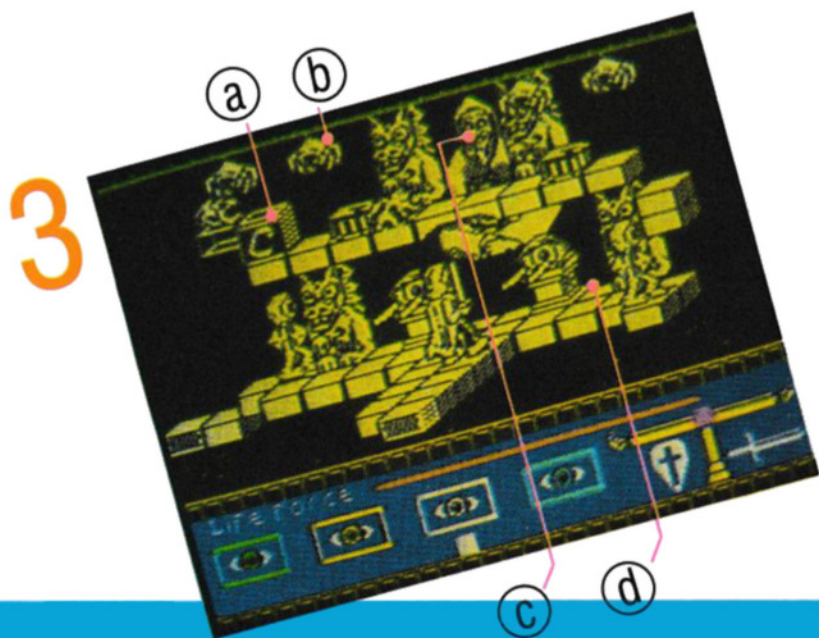
5.

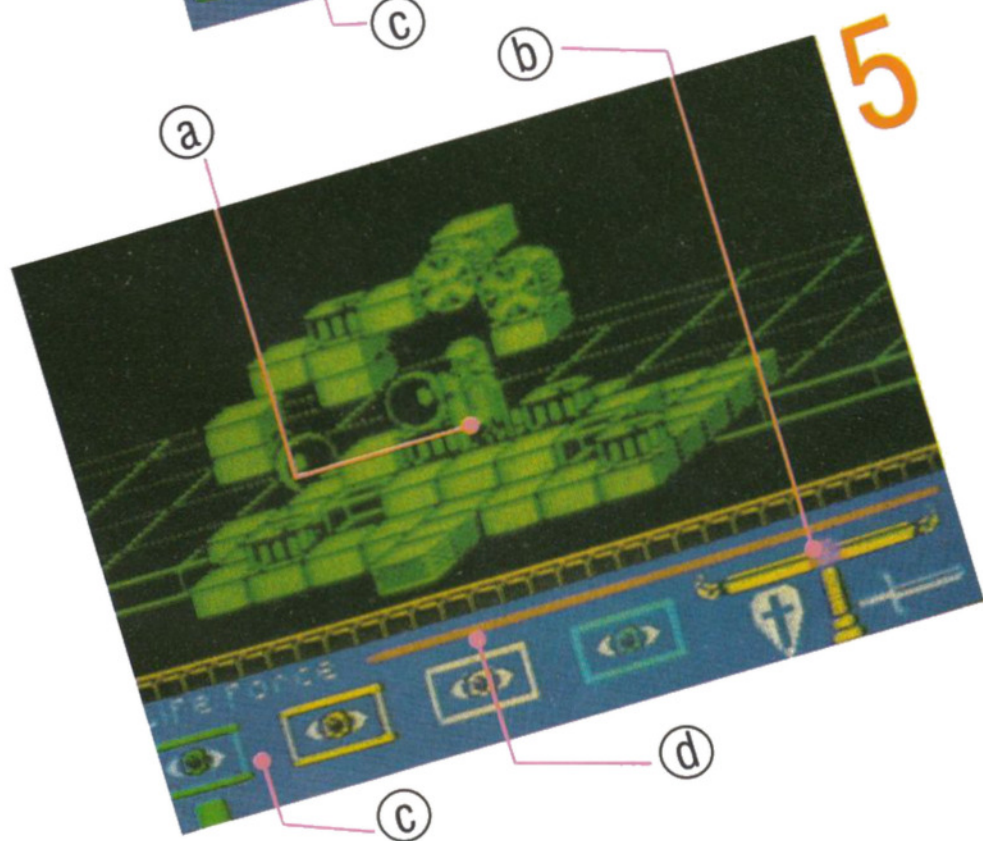
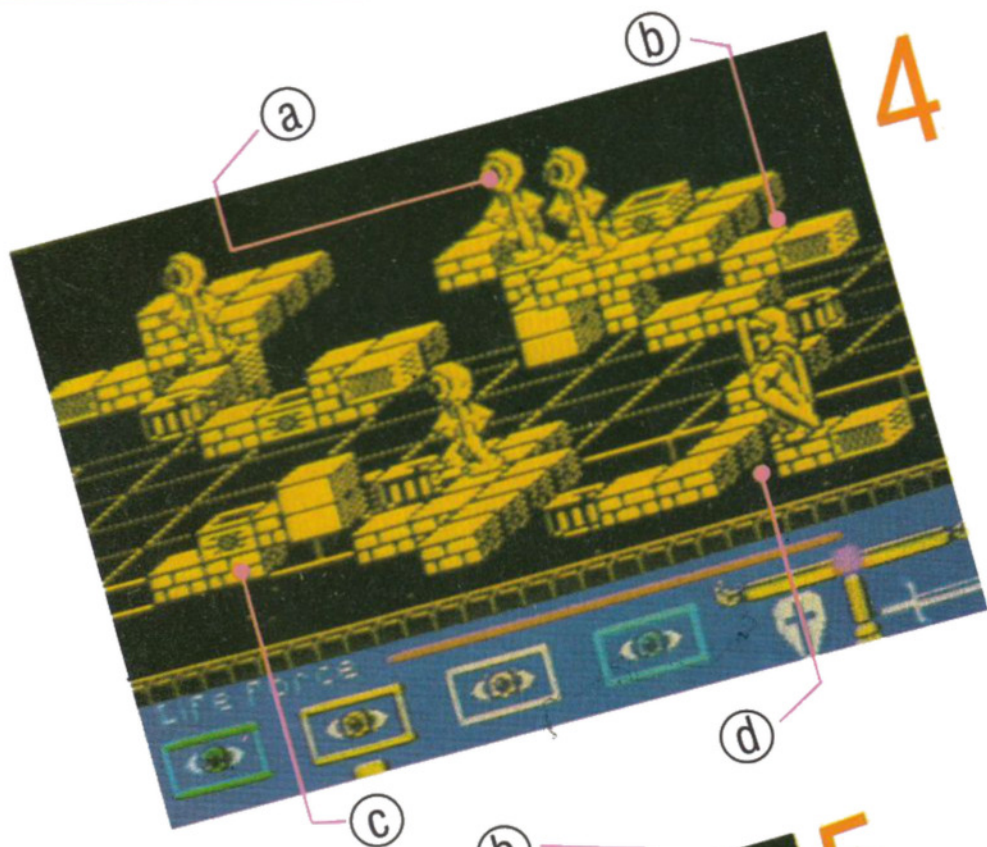
a) Tenete d'occhio il percorso seguito dai cattivi. Appostandovi qui potrete facilmente far fuori le palle.

b) Usando spada e scudo, il vostro eroe si sta esponendo troppo. Le soluzioni sono due: trovare le pietre col segno di Rasputin o perdere una vita!

c) Questa linea sembra lunga, ma si accorcia un po' con ogni contatto con un alieno, e ancora di più quando si cade tra le nuvole.

d) Giallo, verde, bianco e blu sono i colori dell'aldilà, e l'indicatore sotto i riquadri segnala il colore della dimensione in cui vi trovate.





DAN DARE

PILOT OF THE FUTURE

Obiettivo del gioco è di mettere in salvo Digby e il professor Peabody, e distruggere il Mekon. E altresì possibile portare a termine il gioco senza salvare i compagni, ma in questo caso Dan non potrà lasciare la superficie dell'asteroide. Dan può affrontare i Treens a suon di pugni, oppure lanciare contro di essi delle granate paralizzanti (e per sconfiggere il Mekon gli occorrerà una certa quantità di granate). Il modo migliore di affrontare i Treens è di combatterli: i vari Treens hanno livelli d'energia diversi, ed è buona politica evitarli, se possibile (ma di solito non è possibile!).

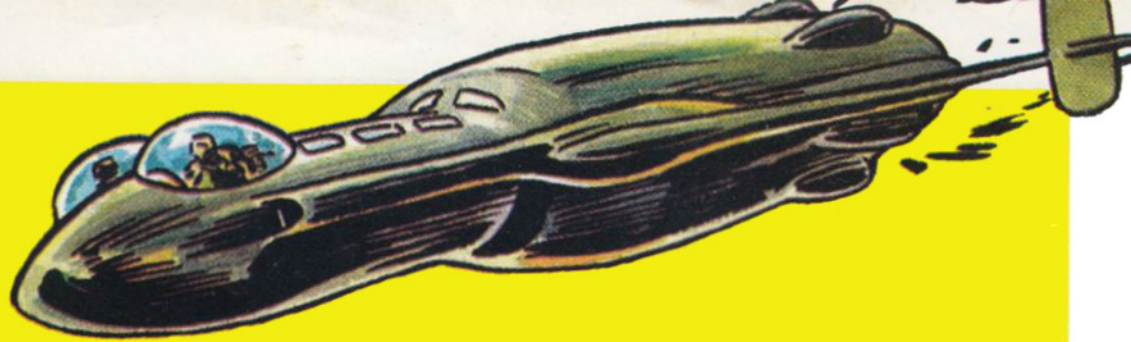
Per impraticarsi della mappa, è meglio prendere appunti su un foglio di carta. Gli schermi sono solo 64, anche se sembrano molti di più. Per ottenere una vittoria al 100%, dovrete passare per tutte le ambientazioni, eliminare tutti i Treens e risolvere correttamente tutti gli indovinelli. Ogni volta che affrontate i Treens o che non risolvete in modo esatto un indovinello subite una perdita di energia.

Ci sono tre posizioni di partenza randomizzate, tutte collegate tra loro. In questa parte del gioco, vi serviranno degli oggetti particolari. Fatevi una mappa del luogo ed esploratelo: ogni cosa che troverete potrà esservi utile. Se cercate di usare un oggetto nel posto sbagliato, non temete di perderlo (se non in due casi particolari): l'unica conseguenza sarà che commettere degli errori e che perderete energia.

Gli indovinelli sono logici, e quindi la natura degli oggetti presenti e dei loro materiali vi verrà in aiuto: per esempio, il legno non è

un conduttore elettrico. Il solo caso irreversibile è quello del ramo e del rampicante: assicuratevi di tagliare il rampicante di sinistra e di legarlo a quello di destra, e non il contrario. Per alcuni indovinelli, occorre un oggetto per poterne poi trovare un secon-





do, e c'è anche un indovinello in cui bisogna addirittura spogliare un Treen! Ad ogni modo, per penetrare nel complesso bisogna somigliare il più possibile a un Treen... afferrato?

Se volete i lasciapassare dei Treens, picchiateli! Vestiti da Treens non verrete attaccati, le guardie non si accorgeranno di niente. Dovrete attraversare il corpo di guardia: se cercherete di farlo senza un'uniforme Treens, verrete subito catturati. Questa parte è difficile, e senza una mappa vi troverete probabilmente a girare in cerchio. Digby e Peabody (che dovete mettere in salvo) si trovano proprio in fondo al complesso: per alcune stanze vi servirà la torcia.

Alcuni dei Treens dispongono di lasciapassare, che potrete strappar loro picchiandoli: la distribuzione dei lasciapassare però è casuale, e quindi è impossibile sapere quali sono i Treens che li hanno.

In questo settore, alcune delle porte sono chiuse: potrete aprirle inserendo in esse un lasciapassare (uno per porta); se non avete il lasciapassare ma avete il piede di porco, potrete usare quest'ultimo per aprire una delle porte. In questa fase del gioco, la tattica migliore è di andarsene in giro aprendo tutte le porte: chissà, potreste finire nella parte del laser! Non dimenticate però i vostri compagni!

All'inizio della parte seguente vi troverete proprio accanto al laser gigante, quindi non c'è proprio da sbagliarsi. Non fate subito fuoco col laser, poiché solo con una fortuna eccezionale riuscireste a colpire col raggio il primo computer di sorveglianza. Obiettivo di questa parte del gioco è di colpire col laser tre computer numerati situati ad alcuni schermi di distanza. Andate a cercare il computer numero uno, e quando lo avrete trovato tornate indietro girando i deflettori.

Per distruggere il computer, il raggio del laser va infatti indirizzato su questi deflettori, e se essi sono posizionati in modo erraneo il raggio colpirà la parete oppure distruggerà uno dei deflettori stessi, che hanno un'importanza vitale: un solo errore, e perdete ogni speranza di trovarvi al cospetto del Mekon.

In generale, sono almeno due le possibili direttrici che il laser può seguire, e quindi ogni tanto vi verrà concesso un errore... ma è anche possibile che ogni vostra ambizio-

ne finisca qui. I computer di sorveglianza vanno distrutti secondo l'ordine in cui sono numerati. La prima volta farete quasi sicuramente cilecca, ma una volta capito il sistema vi farete furbi e vi preparerete due percorsi contemporanei per il raggio del laser, uno sulla piattaforma in cima e uno in fondo. I computer sono molto vicini l'uno all'altro, e dopo aver distrutto il primo computer potete indirizzare il raggio sulla seconda traiettoria mediante il deflettore.

Una volta posizionati i deflettori nel modo giusto (o almeno così sperate), potete sparare col laser gigante: il raggio attraverserà gli schermi rimbalzando di deflettore in deflettore fino a distruggere (forse...) il computer in fondo alla sua traiettoria. Val la pena di vedere questa sequenza, che è tra le cose che fanno di **Dan Dare** un gioco speciale. Purtroppo il tempo stringe, e non c'è un premio per chi escogita la traiettoria più elaborata attraverso gli schermi, però è divertente "attorcigliare" il raggio attorno agli schermi per raggiungere l'obiettivo!

Una volta distrutto il terzo computer di sorveglianza, sotto di esso si aprirà una porta: questa porta conduce alla cupola del Mekon. Raggiungetela in fretta, poiché sarete a corto di energia e il tempo stringerà. Seduto nella sua cupola, il Mekon vi scaglia contro delle saette di elettricità: dovete avvicinarvi con delle rapide schivate, e vi occorreranno almeno otto granate. Facendo centro, si sentirà un Bum! e la cupola cadrà lentamente a pezzi. Attenzione, perché farsi colpire dalle saette del Mekon significa una perdita di energia. Se volete, potete risparmiare tempo evitando di mettere in salvo i vostri due compagni, però occorre un punteggio minimo per potersi avvicinare al Mekon.

Una volta fatto fuori il Mekon, il sistema di autodistruzione entra automaticamente in funzione, e gli allarmi cominciano a suonare: siete riusciti a salvare la Terra, ma ora dovete salvarvi voi stessi e raggiungere lo schermo d'inizio... e speriamo che abbiate già messo in salvo i vostri amici, perché se non è così vi restano solo due minuti per farlo e fuggire. Avrete forse già scoperto l'esistenza di una scorciatoia: seguendola, potrete concedervi il lusso di commettere degli errori, mentre se non la troverete dovete tornare sui vostri passi, e ciò significa non poter assolutamente commettere alcun errore.

Cr. Bar.

SOLUZIONI

AVVENTURE IN GRECIA

Porgi la giacca; s
e
n
compera i fiori; e
regala i fiori; e
compera i rollini; s
o
tuffati in mare; bacia Margaux; o
entra nell'albergo
sali le scale; entra in camera
invita Margaux a cena
invita Margaux in camera
fine

XIRIA

s
esamina i pulsanti; premi il pulsante rosso;
e
esamina il corridoio; prendi la chiave; esa-
mina la chiave; entra nell'astronave
e
e
esamina la sala comando; esamina le
schede; controlla la rotta
a; spara a 45 gradi nord; g;5
dai l'allarme
a; prosegui l'immersione
fine

**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!!!**