

PROGRAM

ADVENTURE 64

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



NEL MONDO DELLA
FANTASIA E DEL MISTERO

La voglia di sole è grande ma anche qualche serata da trascorrere ancora in casa non è poi male. Magari accanto al computer. Ecco quindi che Program Adventure vi dà la possibilità di scervellarvi su alcuni misteri a prima vista inespugnabili. A parte i giochi che troverete sulla cassetta vi vogliamo invitare a dare un occhio a Vera Cruz, un'avventura ambientata in posti "caldi" e a ZZZZ (sì, si chiama proprio così!) o a Twice Shy. Se invece volete imparare a crearvi delle avventure facendo concorrenza alla nostra stessa rivista allora The Graphic Adventure Creator è il gioco che fa per voi. Noi ve lo abbiamo già proposto qualche numero fa ma le vostre richieste di chiarimenti sono state talmente tante che abbiamo dovuto metter mano al portafoglio e chiedere a uno dei nostri migliori programmatori di esaminarlo per voi. A proposito: se riuscirete con questo gioco a fare delle belle avventure, che ne direste di farcelo sapere inviandocene? Niente di più facile che se la qualità sarà di primissima scelta non ve la si possa pubblicare su uno dei prossimi numeri della rivista. Ovviamente pagandovela. E bene!

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.

LINDA FRAU



CRONACHE

£650

DRAMMA IN CASA FERRARA

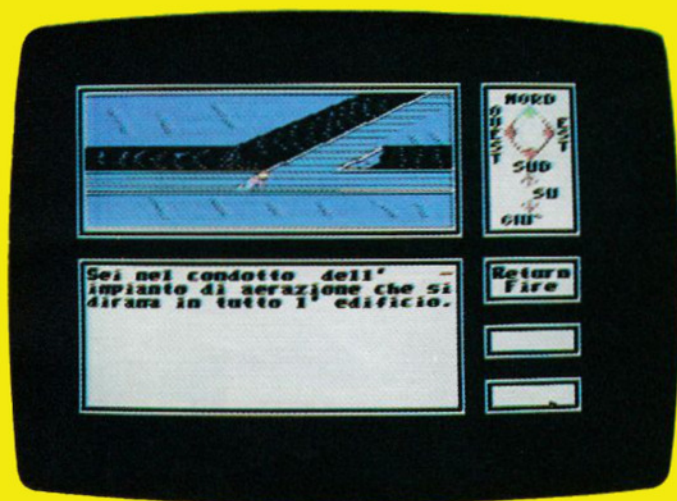
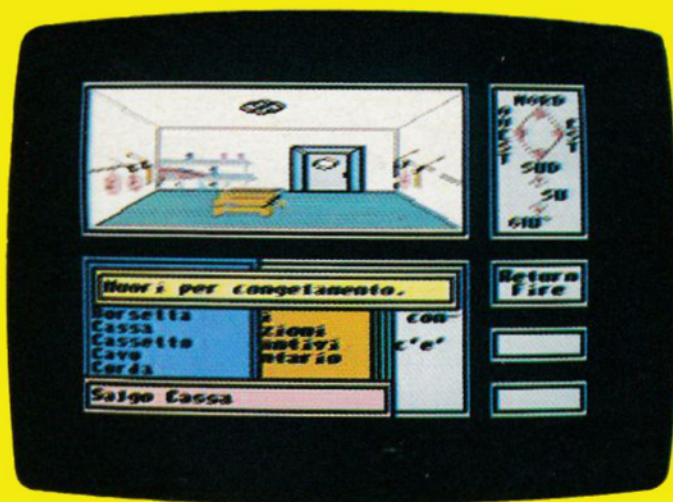
Ieri Mattina alle 12e30, all'uscita dalla scuola sono stati assaliti da una banda di 4 persone i due figli dell'industriale Carlo Ferrara. Roberta di 13 anni e' stata gravemente ferita mentre di Davide non si sanno ancora notizie. Anche la nota giornalista Linda

Frau e' scomparsa.

Recensioni:

< Il caso Ferrara >

Un'avventura per CG4-128 ideata e programmata da Carlo Landolfo e con la collaborazione di Annapia e Raffaella. La produzione e' della SIPE di Milano.



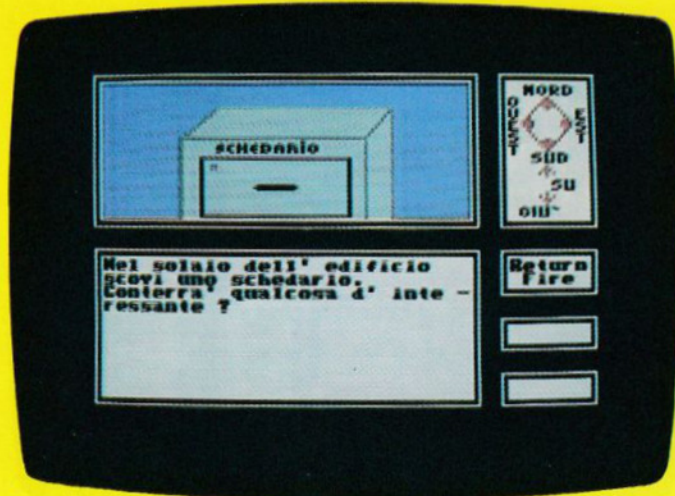
Il personaggio principale di questa nuova avventura è un'eroina dei nostri giorni: la giornalista Linda Frau.

Rientrando alla redazione del suo giornale ella assiste nei Pressi di una scuola al sequestro del piccolo Davide, figlio del noto industriale Carlo Ferrara.

Quando i rapitori si accorgono della pre-

senza della ragazza la trascinano nella loro auto e si allontanano a grande velocità verso la periferia della città.

La giornalista viene rinchiusa in una cella frigorifera e da qui si snoderà tutta la storia. Da questo momento impersoni Linda Frau; superando ogni difficoltà riuscirai a portare in salvo il bambino e...



Istruzioni

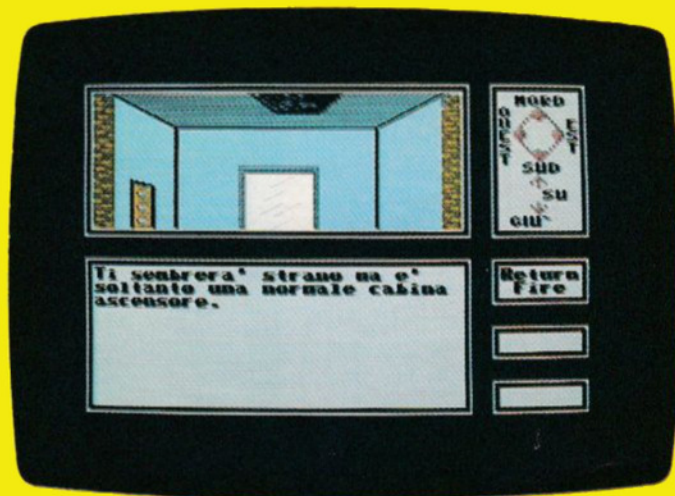
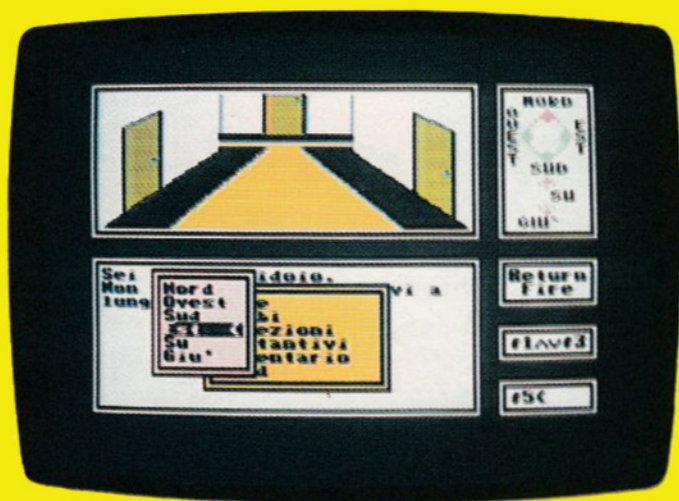
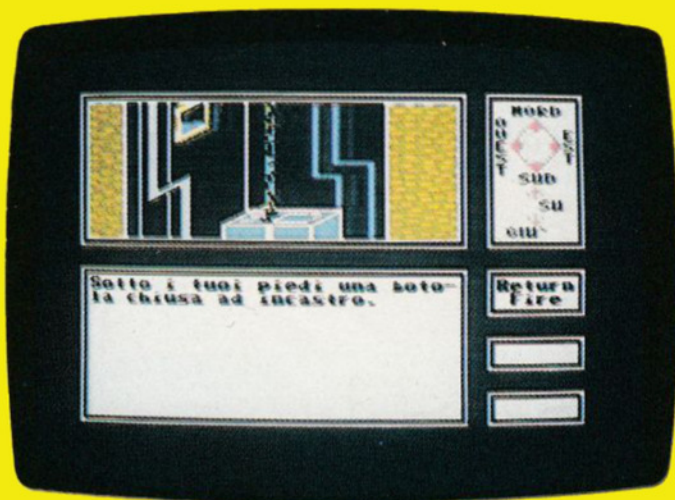
Si gioca con i tasti funzione, return e con il joystick in porta 1 o 2.

Tutti i verbi o sostantivi da utilizzare come le descrizioni degli ambienti sono visualizzati sullo schermo tramite finestre.

Con il joystick a destra o a sinistra (f5 o f7) si cambia finestra mentre spostando la le-

va in avanti o indietro (f1 o f3) ci si sposta all'interno della finestra.

Con il pulsante fuoco (tasto return) il computer accetta un comando. Con le opzioni SAVE e LOAD si possono selezionare i vari modi di salvataggio o lettura della posizione di gioco spostando la leva a destra (f7).



THE KNIGHT





VALLE DELLA TORTURA

SCORGI UN VECCHIO LEGATO AD UN
ALBERO. SERVE IL TUO GIUTO. MA I
TUOI PIEDI SANGUINANO!

VEDO: VECCHIO.

COSA FACCTO? _



FIUME SAHART
LE SCROSCIANTI ACQUE DEL FIUME SAHART
TI DIVIDONO DALLA SPONDA EST. NON
PERDETTI D'ANIMO.

VEDO: BARCA.

COSA FACCTO? _

Molto tempo fa, quando streghe e dragoni terrorizzavano i popoli e l'unica legge esistente era quella dell'acciaio, esistevano uomini che si guadagnavano da vivere armati di sola spada e coraggio. Uno di questi, the Knight, il cavaliere solitario della foresta bianca, vagava per il mondo in cerca

di avventure. Era ormai dotato di grande fama e temuto da tutti, quando un giorno, seduto in una taverna della città di Marrakesh, udì per caso da alcuni carovanieri di una disgrazia accaduta al re Gorin. Sua figlia Crimilide era stata rapita dal potente e malvagio Crudel ed imprigionata nel suo



IL TERRAZZO

SEI SUL TERRAZZO DEL CASTELLO E TUTTO
SEMBRA CALMO. MA ODI DEI RUMORI VENIRE
DALL'INTERNO.

VEDO: NIENTE.

COSA FACCI? _



STANZA DI CRUDEL

SEI NELLA STANZA DI CRUDEL. TUTTO QUI
E' DI MISTERO. MA CERCA DI NON
DISTRARTI.

VEDO: SCRIGNO.

COSA FACCI? _

castello in attesa di essere sacrificata al dio Aar.

Il re, disperato, pur di riavere sua figlia viva aveva promesso di darla in sposa a chi l'avrebbe riportata in salvo, nessuno fino ad allora aveva accettato tale impresa, terrorizzati al sol pronunciare quel nome:

CRUDEL...

Il cavaliere, bevendo l'ultimo sorso di vino e con gli occhi fissi nel vuoto, pensò che questa sarebbe stata la grande occasione per porre fine alla sua squallida vita di mercenario: o con il lusso e la felicità, o con la Morte!...



CRUDELI!

APERTI GLI OCCHI UN ASSHIACCIANTE SPETTACOLO
SI PRESENTA AI TUOI OCCHI INCREPIDI. UN
FUOCO INFERNALE NASCONDE UN UOMO CRUDELE!

VEDO: NIENTE

COSA FACCO?



SEI MORTO.

LA TUA ESPERIENZA E FORTUNA
NON TI HANNO AIUTATO. SEN. PUOI
SEMPRE RITENTARE...

Istruzioni

I comandi si scrivono sotto forma VERBO SOSTANTIVO omettendo l'articolo. Esempio = PRENDO SPADA. Gli unici verbi che possono essere usati senza sostantivo sono: ESAMINO, SCENDO, SALGO, AIUTO. LOAD e SAVE per caricare o registrare una particolare posizione durante il gioco. Ricorda inoltre:

N = Nord
S = Sud
O = Ovest
E = Est
I = Inventario

sono queste le uniche possibili abbreviazioni

VERA CRUZ



Ecco un gioco per tutti gli appassionati del giallo! In **L'affaire Vera Cruz**, assumerete il ruolo di un sergente di fresca nomina nella squadra anticrimine regionale di Saint Etienne. Il vostro primo caso è la misteriosa morte di Vera Cruz, il cui corpo è stato trovato dal portinaio del condominio Forez. Si tratta di assassinio o di suicidio?

Giungete alla scena del delitto (che vi viene presentata con un'immagine ad alta definizione). Non potete toccare il corpo né ciò che gli sta intorno, però potete fotografare il tutto e poi osservare la foto con una finestra d'ingrandimento che potrebbe rivelarvi dei dettagli interessanti. Resistete alla tentazione di trascurare questa parte del gioco per l'ansia di risolvere il mistero: raccoglierete in seguito i frutti della vostra meticolosità. Vi accorgete che alcuni indizi meritano un esame approfondito...

Completate le indagini preliminari, fatevi una lista di tutti gli indizi scoperti. È giunto il momento di affrontare il vero "cattivo" di questo gioco, il sistema informatico della polizia francese: sepolto nella sua massa sterminata di file c'è l'informazione che vi occorre per risolvere il caso... se riuscirete a trovarla!

Il centro nevralgico del sistema è il centro di coordinazione informativa di Lione, che fornisce i precedenti penali dei sospetti, alcuni indirizzi e fotografie, informazioni sulle targhe e sulla proprietà dei veicoli e altri dati interessanti.

La squadra di polizia di Saint Etienne è collegata direttamente a Lione, e così pure altre squadre di polizia di tutta la Francia —

però non tutte le informazioni rilevanti vengono passate a Lione, e quindi potreste dover contattare altre squadre di polizia.

Anche l'amministrazione penitenziaria è collegata al sistema, e può fornire dati importanti sui carcerati ed ex carcerati. Purtroppo tali dati sono per la maggior parte custoditi nelle singole prigioni, che vanno quindi contattate una ad una — sempre che sappiate dove rivolgervi!

Scavate quindi nel sistema e il mosaico comincia a prender forma. Dovrete ascoltare le deposizioni dei sospetti, confrontare le versioni e condurre le indagini (come ad esempio le autopsie), e se credete che sia facile... vi sbagliate!

La chiave del gioco sta nel sapere quali domande fare e a chi rivolgerle. Per ottenere una deposizione, però, dovete essere in grado di fornire un nome unito a un indirizzo e a una località. Se volete rintracciare un'auto, vi occorrerà l'intero numero di targa... e son tutte cose che dovrete procurarvi da soli.

È in questo che **Vera Cruz** si distingue nettamente da giochi come **Cluedo**, in quanto non vi fornisce né una lista di sospetti né una lista di possibili armi del delitto. Dovete formarvi da voi una lista di sospetti, esaminare i moventi, decidere se mentono o meno e giungere a delle conclusioni. Non rivolgere la domanda giusta alla persona giusta potrebbe pregiudicare tutto il vostro lavoro.

L'elemento di incertezza è altrettanto importante. Potete anche aver scoperto tutti i dati pertinenti e tutti i potenziali sospetti,

ma non avete modo di sapere se vi siete lasciati sfuggire qualcosa di vitale o no. Come nelle investigazioni vere, vi troverete ad operare in una condizione di incertezza. Se siete in dubbio, imitate la polizia: ricominciate dall'inizio e ripassate in esame tutti i fatti. Cercate le correlazioni che forse vi siete lasciati sfuggire e le domande rimaste senza risposta. L'opzione stampante, che permette di riversare in stampa i fatti della vicenda, è estremamente utile per tener dietro a tutti gli sviluppi. Non scordatevi però che tornare alla fonte originaria potrebbe essere utile.

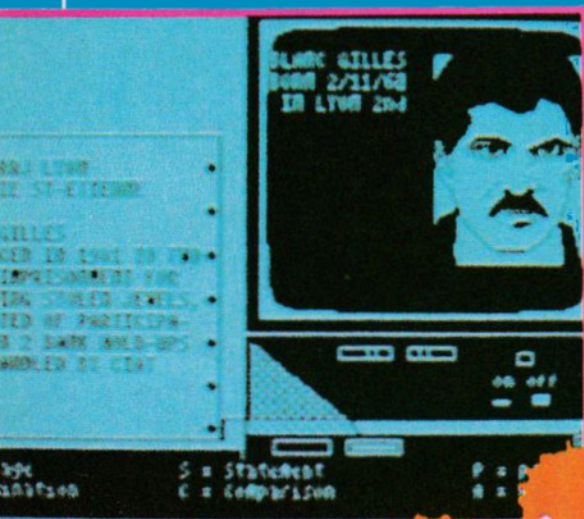
Non disperate se non sapete più cosa fare: persino Sherlock Holmes non risolveva tutti i casi! Prendete esempio da Holmes e fatevi un dottor Watson! Convincete un ami-

co a giocare: spesso un'altra testa senza pregiudizi può ottenere risultati eccezionali!

Scritto da Gilles Blancon e convertito per i computer da casa da Malcolm Herd, **Vera Cruz** (pubblicato dalla Infogrames) è un enigma intricato che richiede parecchie ore di gioco per essere risolto. Il suo solo difetto serio, a parte l'assurdità del sistema informatico della polizia francese, che probabilmente rispecchia la realtà, sono le istruzioni, che non servono praticamente a niente... o anche questo fa parte del gioco? In ogni caso, esse sono state scritte in modo di permettere di giocare, questo sì... ma nient'altro! E dire che si tratta di un gioco in cui di aiuto ne servirebbe molto!

La grafica è semplice e diretta, e per que-





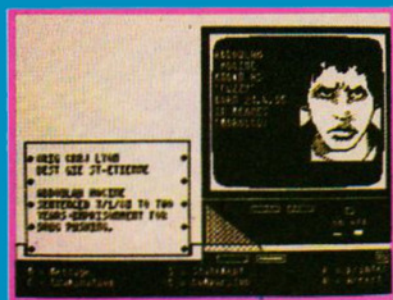
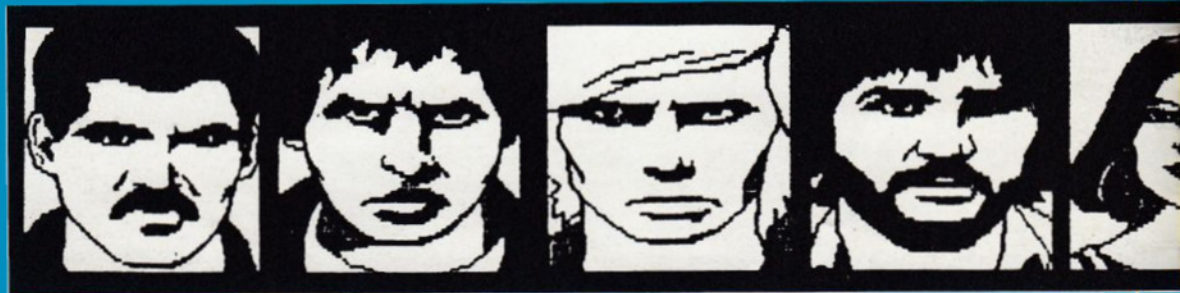
sto è riposante per chi ha già la mente affaticata dal dover meditare su chi ha fatto cosa a chi. Particolarmente azzeccate sono le fotografie che accompagnano le fedine penali di certi sospetti: se proprio non ce la fate, potete sempre incolpare quello con l'aria più cattiva!

Il gioco rispecchia effettivamente i reali metodi di investigazione della polizia: niente eroismi alla **Miami Vic**, niente sparatorie né inseguimenti in auto... solo un lavoro metodico e scrupoloso per giungere a capire cosa davvero sia successo.

Il bello del gioco è che più vi addentrate nel caso, più ne siete affascinati: vedrete che nella tela che avrete pazientemente tessuto cadranno alcuni personaggi sorprendenti! Chi è il contatto marocchino? L'esercito francese è davvero coinvolto? A chi ha scritto Vera la sua ultima lettera? Ma l'ha scritta poi lei, o è un falso? Quando comincerete a giocare, troverete la risposta a tutte queste domande... forse!

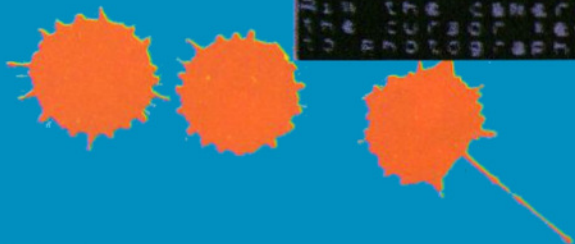
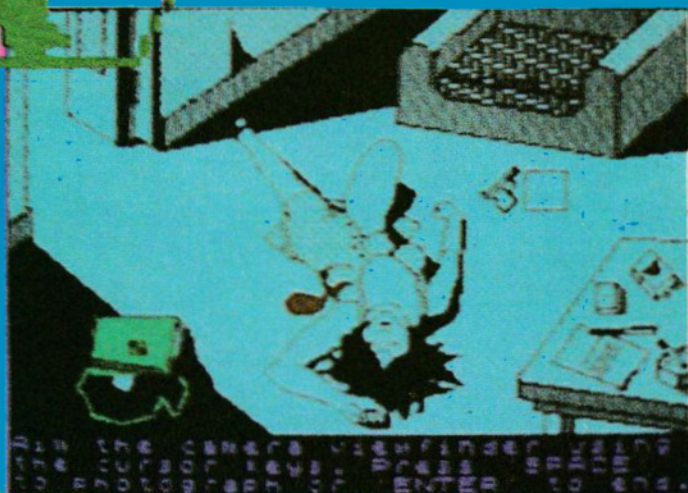
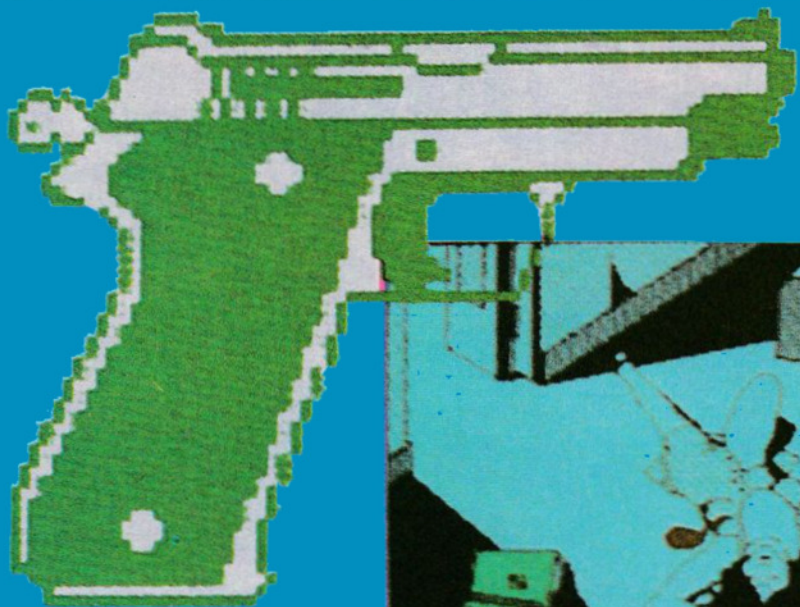
E quindi, se mai avete sognato di fare i detective, **Vera Cruz** vi darà pane per i vostri denti. Non saremo noi a dirvi chi è il colpevole... ma tocca a voi scoprire se non ve lo diciamo perché non siamo riusciti a scoprirlo o perché siamo molto discreti!

Cristina Barigazzi



Consigli di gioco

- Fotografate tutto: in questo modo non vi lascerete sfuggire nulla.
- Fate una lista di tutti gli indizi.
- Cercate di stabilire dei collegamenti tra tutti i dati in vostro possesso.
- Arrestate i sospetti solo se siete certi delle vostre carte.
- Non scordatevi di raccogliere le deposizioni.
- Non scoraggiatevi... è un gioco che richiede tempo!



**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. 33 - in edicola il 12 maggio**

ECCEZIONALE!!!

20 stupendi giochi

SPECIAL PLAYGAMES

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 29 - in edicola il 12 maggio**

PLAYGAMES TOP

**PER IL CBM 64
N. 21 - in edicola
il 12 maggio**

GRAPHIC ADVENTURE GENERATOR

Finalmente! Sembra proprio che **The Quill** abbia trovato un concorrente degno di questo nome. La Incentive Software ha pubblicato la versione Commodore di **Graphic Adventure Creator**, il suo programma originariamente destinato all'Amstrad. Anche se non è esattamente a buon mercato (costa intorno alle 23 sterline), occorre tenere a mente che per questa somma si ottiene l'equivalente di **Quill**, **Patch** e **Illustrator** della Gilsoft messi insieme!

Come per il terzetto della Gilsoft, anche **Graphic Adventure Creator** vuole essere un programma d'utilità in codice macchina in grado di fornire le strutture di base per la creazione di un'avventura. Alleggerendovi della parte più meccanica, il programma vi lascia liberi di concentrarvi sull'intreccio, le ambientazioni, gli oggetti e le descrizioni.

Ci vorrebbero settimane intere per rendere giustizia a un programma così complesso, ma non occorre un esame molto approfondito per capire che la Incentive ha fatto centro.

Si tratta effettivamente di una conversione pari pari del programma Amstrad. Al primo caricamento, un menu vi offrirà una quantità di opzioni: potrete scegliere se definire la descrizione di una sala, creare uno schermo grafico, specificare che tipo di collegamento c'è tra le sale della vostra avventura, stabilire quali sono gli oggetti e dove si trovano e decidere quali messaggi il giocatore riceverà dopo essere entrato in una sala o aver compiuto un'azione. Insom-

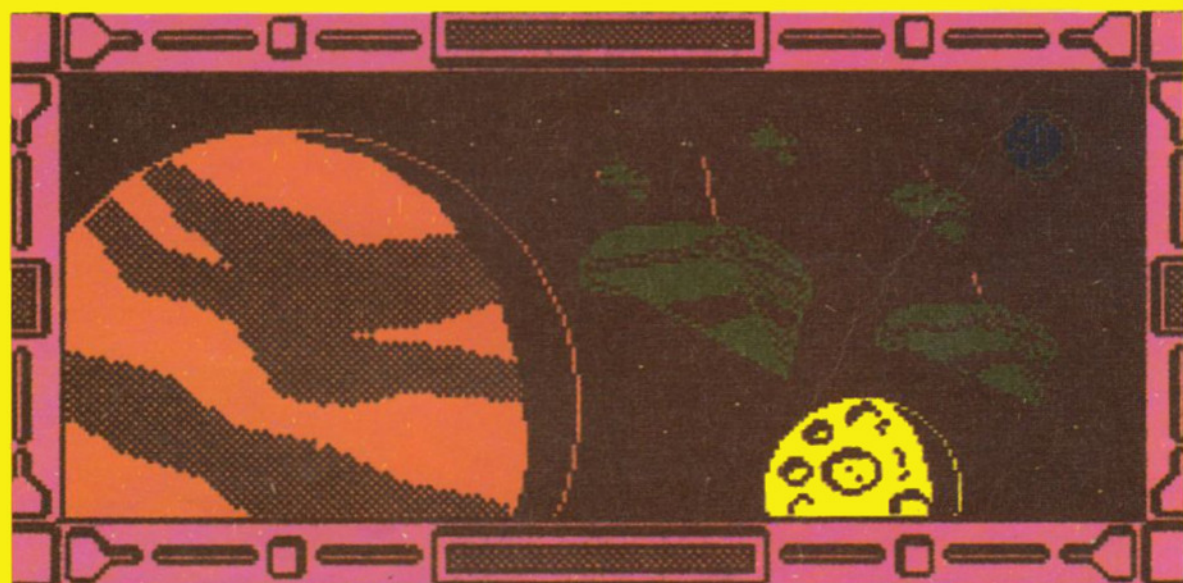
ma, tutto ciò che vi occorre per scrivere da voi un'avventura.

Le due parti principali del programma sono il programma grafico (che funziona come un package grafico semplificato) e il programma che gestisce le ambientazioni e i testi della avventura.

Lavorare col creatore di grafica è davvero molto divertente: esso fornisce una finestra che occupa quasi metà dello schermo e un'ampia gamma di comandi. Si possono disegnare linee, rettangoli ed ellissi, nonché fare dei punti sullo schermo, e inoltre si può scegliere tra questi colori: nero, bianco, rosso, verde, blu, viola, giallo e turchese. Ci sono anche altri due comandi speciali: il primo è quello della trasparenza, che permette di ottenere il colore "carta" (ma non si capisce bene che cos'è), il secondo serve ad invertire i colori attraverso i quali state tracciando una linea. Se per esempio state tracciando una riga tra uno spazio bianco e uno nero, il bianco diventerà nero e viceversa.

L'altra metà del programma è il codice che permette di gettare le basi dell'avventura stessa. Il **Graphic Adventure Creator** vi permette di definire praticamente qualsiasi cosa vi passi per la testa — ed è in ogni caso più che sufficiente a creare avventure molto complesse.

Stabilire quali sale sono collegate (e come) è solo l'inizio, poiché in seguito aggiungerete delle condizioni: per esempio, una sala è buia e i giocatori potranno entrarvi solo con una lampada illuminata. **Graphic Ad-**



The Vid-scanner crackles into life revealing the debris of a recent space battle. A squadron of lethal Xarquon Vipers zooms towards you from a small blue moon.
What now commander...?

Come usare il Graphic Adventure Creator

1) Prima ancora di toccare il computer, pianificare meticolosamente la mappa del mondo in cui si svolgerà l'avventura, se no potreste dimenticare dei particolari importanti.

2) Per prima cosa, digitate i messaggi che vengono automaticamente associati ad ogni ambientazione (per esempio: "Siete in una caverna buia", "Vi trovate in un palazzo"). Essi sono i testi che appariranno sullo schermo ogni volta che entrerete in quelle sale.

3) È poi il turno degli oggetti che è possibile trovare: pergamene magiche, chiavi, monete d'oro, lampade accese e spente.

Per cominciare, decidete dov'è ubicato ciascun oggetto e poi (se volete introdurre un ulteriore parametro) attribuitegli un peso, nel caso che per esempio vogliate imporre un limite massimo di peso a ciò che si può portare.

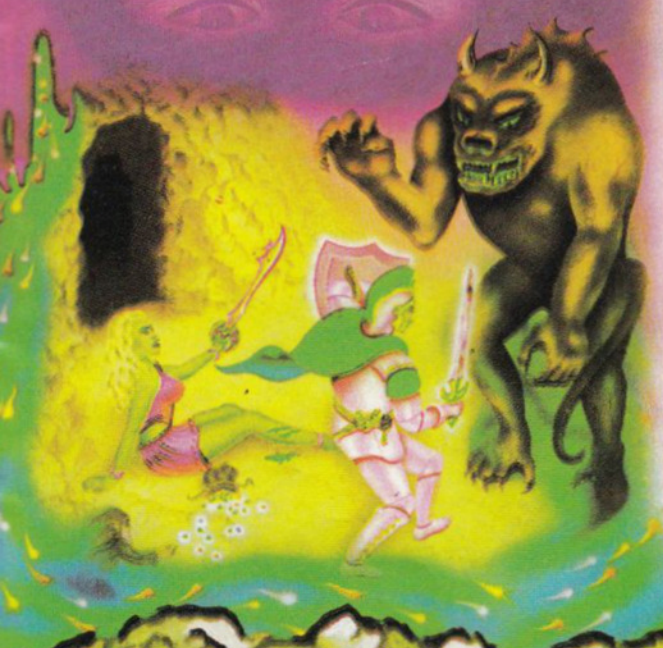
4) Stabilite poi i passaggi tra le sale, cominciando da quelle che sono interconnesse (cioè quelle dalle quali si può andare avanti e indietro senza condizioni varie, come per esempio aprire una porta o accendere una lampada).

5) Si passa poi alla logica del gioco — ed è qui che si vede se un'avventura sarà geniale o soltanto noiosa. La logica comporta una serie di condizioni del tipo sì/no. Per esempio: se siete nella sala 1 e digitate Est e se c'è una lampada e se la lampada è spenta e se la porta non è chiusa a chiave allora immettete "passa strisciando per il buco fetido e umido" e cambiate ambientazione passando alla Sala 4. E questo è già un esempio semplice! Il **Graphic Adventure Designer** vi permette di ridurre tutto ciò a dei numeri associati a dei messaggi e agli indicatori di condizione "se" e "allora" e permette di usare verbi diversi assegnando ad essi lo stesso numero. Per esempio, se "prendi", "afferra" e "raccogli" sono tutti numeri 3, potete costruire la vostra logica in modo che in presenza di uno qualsiasi dei verbi numero 3 l'azione prosegua.

6) La grafica viene generata con l'impiego di un programma grafico di tipo abbastanza consueto: quando una immagine vi soddisfa, basta che comunichiate semplicemente al programma la sala a cui la volete associare.



THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR



ZZZZ

ZZZZ è un gioco sobrio e sommesso, e non è niente male! Si tratta in sostanza di un tentativo di rinnovare un po' gli schemi del gioco avventuroso. Lo si potrebbe anche definire una avventura grafica, ma alcuni degli aspetti più noiosi della meccanica di gioco sono stati sostituiti da una opzione che permette di usare comandi iconici monotasto. Le normali opzioni (come "enter", "save", "prendi", le direzioni della bussola ecc.) sono rappresentate da una quantità di icone che si possono scegliere tramite il joystick, invece di digitare il comando per esteso.

Lo schermo centrale mostra l'ambientazione, e la grafica è molto semplice ma non priva di fascino, ed è simile a quella del vecchio **Knight's Quest** (se qualcuno ancora se lo ricorda).

Come avventura, **ZZZZ** può vantare alcune idee originali. La prima è la premessa di tutto il gioco: tutto ciò che accade ha luogo nei vostri sogni, e la sola logica in vigore è quella dei sogni. Il vostro obiettivo è di attraversare metaforicamente la frontiera del sogno e di svegliarvi; l'alternativa è di restare per sempre sperduti nella terra dei sogni. Bè, a James Joyce sarebbe certamente piaciuto! Un altro simpatico elemento è Sandman, un bizzarro personaggio che appare nei posti più improbabili e che fa delle curiose osservazioni che potrebbero essere oppure no degli utili indizi. L'inizio del gioco è pieno zeppo di situazioni ricche di promettenti indicazioni: le onde portano il vostro letto fino alla costa di una terra lontana, ed è qui che (sotto un sechiello trovato nella sabbia della spiaggia) incontrate Sandman. Entrambi avete a disposizione una bicicletta e un autobus per raggiungere altre terre, ma lo schermo d'apertura diceva che avete sete, e c'è un palazzo del ghiaccio apparentemente chiuso. Tutto è apparentemente senza senso,



Z Z

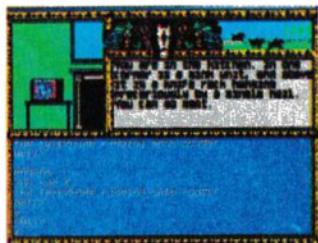
però ragionandoci sopra riuscirete a trovare una soluzione.

Per chi è stufo di avventure piene di draghi, folletti e altre creature mitiche, la bizzarria dei mondi e dei problemi di **ZZZZ** potrà essere una novità molto impegnativa. Ora vediamo un po' se riuscite a capire cos'hanno in comune la caccia all'anatra, i direttori d'orchestra, gli autobus di Londra e il Far West — senza andar fuori di zucca, naturalmente!

Guido Pepe



TWICE SHY

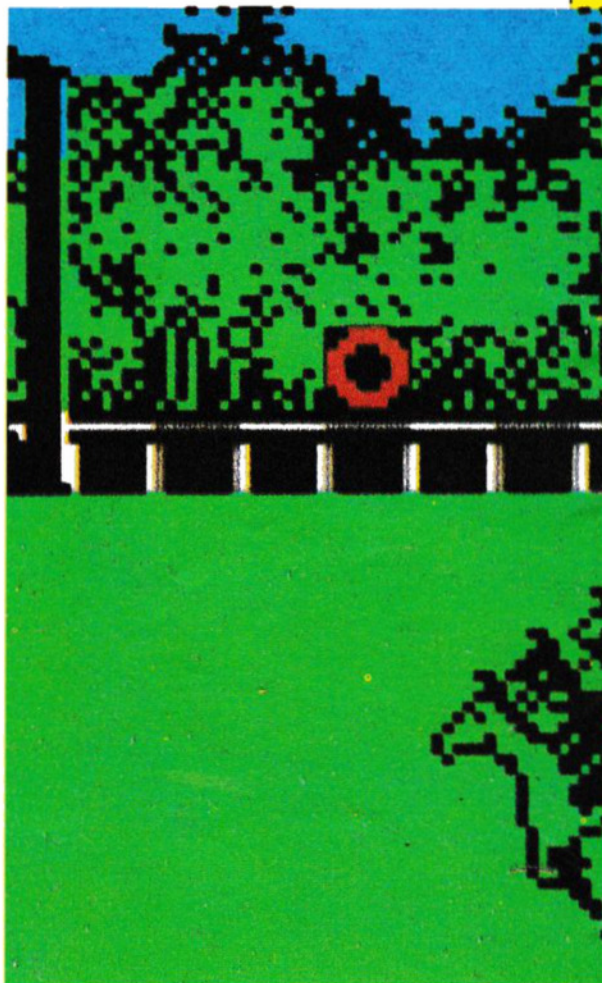


Dick Francis è un prolifico giallista inglese che ha già al proprio attivo ben venti thriller ambientati nel mondo degli ippodromi, e oggi la Mosaic pubblica un gioco tratto da uno dei suoi romanzi, **Twice Shy**.

In questa avventura, il giocatore si trova nei panni di Johnatan Derry, un oscuro insegnante di fisica al politecnico dell'East Middlesex. A un certo punto del gioco, egli trova delle cassette incise che certi personaggi piuttosto maneschi cercheranno poi di portargli via. Chi sono, e qual è il significato di tutto ciò? Chi cerca d'impedirvi di capirlo? Cosa c'entrano in tutto questo le corse di cavalli e l'automobile club? E com'è che si può andare in giro per ore con un fucile carico senza essere arrestati? Prima o poi tutti i quesiti troveranno risposta — se sarete abbastanza abili!

Come molte avventure, anche questa comincia nel vostro salotto. Con voi c'è Sarah. Non avendo letto il romanzo, non sappiamo chi diavolo sia Sarah, ma sappiamo solo che vi è molto utile, dato che mentre voi non potete rispondere al telefono, lei invece può.

Sarah esce quasi subito di scena per andare a prestare soccorso a un vostro amico che è apparentemente implicato in un traffico di bambini (sì, è un gioco piuttosto originale!), e mentre corre fuori della porta suggerisce che vi incontriate a Norwich. Non si capisce però perché non vi aspetti! Una perquisizione dell'appartamento rive-



lerà la presenza di alcuni oggetti interessanti, tra cui una pistola, un assegno, delle pillole, dei quaderni e un asciugamano rosa. Se non ispezionerete anche la mensola del caminetto, non riuscirete nemmeno ad uscire di casa.

All'esterno troverete la vostra auto, una malconcia Peugeot grigia. Usatela per andare in giro, poiché vi consigliamo decisamente di tentare di allontanarvi a piedi da casa vostra.

Tra parentesi, questo è un aspetto un po' seccante del gioco: si viene messi al corrente delle varie uscite dalle ambientazioni, ma non si riesce mai a sapere se siano uscite pedonali o passi carrai.

Twice Shy non risparmia certo sulle ambientazioni: quando l'abbiamo provato, siamo stati in ben trenta località diverse, ed era solo l'inizio! Sulle prime si percorre in

auto il grazioso centro di Northolt, e poi si prende l'autostrada per raggiungere Welwyn Garden City. Noi purtroppo abbiamo continuato a prendere la strada sbagliata al bivio e a restare senza benzina. Sappiate che il meccanico dell'automobile club vi chiederà 15 sterline per rimorchiarvi al garage più vicino.

C'è una certa sovrabbondanza di labirinti — tra di essi, un camping per roulotte dal quale non si riesce proprio ad uscire! Abbiamo tentato di lasciare per terra un punto di riferimento qualsiasi, ma il nostro punto di riferimento (una pila di quaderni) continuava a seguirci! Un altro labirinto è l'ipermercato: noi siamo riusciti ad uscirne soltanto seguendo una direzione non prevista dallo schermo!

Lo schermo è suddiviso in due parti principali. Quella superiore presenta l'ambien-



zione in cui vi trovate, accompagnata da una finestra che descrive tale ambientazione. La parte inferiore invece è adibita alle comunicazioni col programma, e inoltre vi dice quali oggetti avete trovato. La grafica è eccellente, ed il programma ha un vocabolario straordinario.

Sull'altra facciata del nastro c'è un omaggio — una simulazione di una corsa ippica: potete usarla come un gioco a sé stante oppure integrarla al gioco principale. Il programma-omaggio prevede sei corse, in ciascuna delle quali gareggiano quattro cavalli. Vi verranno comunicate le condizioni metereologiche e le quotazioni degli allibratori, e potrete esaminare le prestazioni precedenti di ciascun cavallo. Se giocherete solo per divertirvi, non vi sarà diffi-

cile realizzare un bel po' di vincite: tutto ciò che occorre è un po' di buon senso e una lettura attenta dei precedenti dei cavalli. Se però integrerete le corse dei cavalli nell'avventura, vi sarà permesso di riportare fino a un massimo di 250 sterline nel gioco principale.

Twice Shy è un ottimo gioco in cui una programmazione eccellente si sposa ad una grafica adeguata. Qualsiasi appassionato dei giochi avventurosi troverà qui pane per i suoi denti, e anche il gioco ippico è molto divertente.

Le difficoltà non mancano certo, e l'unico appunto che si può fare è che il gioco ha un inizio lento, durante il quale non ci sono sparatorie né inseguimenti né delitti!



TUTTI
I SEGRETI
PER VINCERE
A...

THE BOGGIT

È un gioco difficile, e la parte più difficile è riuscire ad uscire dal buco in cui Bimbo vi ha incarcerati all'inizio del gioco. Il problema principale è quello di trovare una combinazione che apra la porta — combinazione che molto probabilmente sarà numerica. Gli unici numeri che troverete da quelle parti sono quelli riportati nel diario che è nascosto nel mobile: per aprirlo dovete 3,6,1,8. Se leggerete il diario con un po' di attenzione, vi accorgete che uno dei numeri è impossibile: immettetelo, e subito la porta si aprirà, permettendovi di sfuggire ai cioccolatini esplosivi del buon vecchio Grandalf. Quanto all'armadietto delle medicine, non sappiamo proprio come aprirlo: Probabilmente l'hanno messo lì soltanto per farvi impazzire mentre state cercando il modo di fuggire. C'è anche un water, ma non saremo certo noi a consigliarvi di guar-

darci dentro: non ci trovereste nulla di utile, e, alla peggio, potreste trovarci dentro qualcosa di decisamente sgradevole... no, non quello che pensate voi! Per convincere Thorny, Grandalf e i dodici malefici nani a seguirvi, dovete per prima cosa immettere 10,2,5 (che servono a innescare la routine "talk") e poi dire semplicemente 12,4. Se poi volete togliere la spada dal calderone dei troll o entrare nella loro caverna, per prima cosa dovrete farli fuori... se non volete che vi mangino! A darvi parecchie indicazioni sul come fare ciò sarà il chierico errante che incontrerete uscendo dal buco di Fag End. E veniamo all'ultimo problema: se in giro non c'è nulla di commestibile, come si fa a non morir di fame? Provate ad essere gentili col vecchio puzzone, che forse sarà generoso come Elrond in **The Hobbit** e vi offrirà da mangiare. ●



WORM IN PARADISE

Può darsi che molti di voi non riescano ad avvicinarsi alla nave aliena senza essere ussici. Per disattivare l'allarme, dovete tirare delle cose dalle radici: dopo qualche

tentativo, dovrebbe spegnersi. Se il gas vi sorprende mentre vi avvicinate, assicuratevi di indossare la tuta spaziale (che è composta del casco e del costume).

TERRORMOLINOS

Se durante la gita il signor Snargsby sparisce nelle catacombe, dovete seguirlo a 25,29, poi 33 e tornate sui vostri passi. Chi

si meraviglia dell'alto tasso di mortalità per colpi di sole, forse non sa che i turisti inglesi non si mettono il cappello, ma 26,31!



MICROMAN

In questo gioco della Fourmost Adventures c'è una situazione particolarmente sgradevole: siete rimpiccioliti fino a sei centimetri d'altezza e state morendo di freddo in un frigorifero (avete a disposizione soltanto un rampone).

Non c'è bisogno di trasformarsi in ghiaccioli, basta 16,7.

Il rampone vi serve solo per arrampicarvi

sul 18,9. Il guaio grosso è invece se cadete nella vasca da bagno: ahivoi, una volta dentro non c'è più nulla da fare! Se volete evitare questa calamità, per prima cosa dovette 11,20 per raccogliere lo specchio, che vi servirà per entrare nel laboratorio insieme al vostro tesserino d'identificazione. Dopo aver esaminato la porta, dovete 22,15 e poi semplicemente 19.

HEAVY ON THE MAGICK

Questo brillante gioco delle Gargoyle continua ad essere un bel rompicapo per chi si trova bloccato a Graumerphy. Vediamo un po' cosa si può fare! Per prima cosa, dovete trovare gli incantesimi supplementari "call" e "transfusion". Quest'ultimo si trova seguendo queste indicazioni (E,N,N,N,E,N,NE,SE,S,S,S,W,SE) e facendo fuori un po' di troll sul percorso. Prendete l'incantesimo e tornate sui vostri passi fino al punto in cui siete entrati nel terzo livello. Andate a ovest, stecchite il troll, prendete la spilla e poi andate a E,S,S,E,E,E? Prendete la pergamena, e avrete entrambi gli incantesimi supplementari. Tornate indietro a prendere il sacco d'oro e poi andate a S,W- prendendo una forma di pane strada facendo-SW,E,E. Lasciate il sacco sul tavolo e aprite la porta del casello.

Entrate nella stanza e prendete il girasole, che è un talismano che vi permetterà di invocare senza rischio Magot, che vi dirà dove sono gli oggetti. Tornate a Wolfdorf e passate dai cancelli, andate a N e NW e prendete la spada e il talismano per Astarot, che vi può trasportare dove volete. Ora dovete pensare ad aumentare il vostro rango magico, passando da Zelator a Practicus. Per fare ciò, partendo dalla Sala dell'Infelicità andate a W,S,E,SW,E.

Dopo aver domato la cascata, andate a E, e giungerete a una porta senza chiave. Ricordate che le chiavi si trovano sempre in una

stanza con un segno zodiacale. Una stanza dalla porta chiusa avrà sempre un nome collegato ad un certo segno: ad esempio, per la 'stanza dell'orgoglio' ci vorrà la chiave del leone. E quindi, aprite questa porta e proseguite a N,E,S,E, finché giungerete alla Tertia Porta: per aprirla, dovrete possedere la conoscenza della Fenice.

Per incontrare la Fenice, fatevi aiutare da Astarot a trovare e prendere l'uovo. Fatevi poi trasportare a Nidus, e dal luogo dell'atterraggio procedete ad E (aprite la porta di fronte a voi con un sacco) e poi N, SE,SW,E. Qui c'è un nido di fuoco. Protetti dalla spilla della Salamandra, mettete l'uovo nel nido e spostatevi a destra dicendo "Nido, Fenice": l'uccello si leverà dalle fiamme.

Quando gli domanderete della Tertia Porta vi risponderà "Laza". Se direte ciò di fronte alla Tertia Porta, passerete al rango di Practicus. In questo modulo, il rango più alto a cui si può giungere è quello di Philosophus.

Trasportatevi a Slymole e poi andate a SW,S,SW,S,E raggiungendo la sala della purezza, in cui potrete entrare con la chiave della Vergine. Superata la porta, andate a SE,E e poi seguite le istruzioni delle guardie, che vi spiegheranno come ottenere una parola di nove lettere con l'iniziale S. Ora siete al massimo grado, e potete cominciare a cercare la prima uscita dai sot-

terranei. Trasportatevi a Lichgate e andate a S,E: troverete una roccia su cui è iscritta la parola "wantootoo", che in termini numerici significa 122: è questo il talismano necessario per Amodeo il Distruttore.

Con questa conoscenza, potete distruggere la porta e uscire presso la tomba di Taro. Andate a W,N,N,NE,NE e incontrerete Rabak, un drago che vi lascerà passare solo se pronuncerete il suo cognome... che non è quello che credete voi, e che serve a spegnere le fiamme. Se indovinate, il drago si

nasconderà per la vergogna e voi potrete tornare nella stanza dell'infelicità passando per Wormring e l'Abisso. Trasportatevi in Paradiso, dove c'è un'altra uscita: la parola d'ordine è lunga, e potrete saperla da Ai, caposguattera della Cucina di Ai. Qui c'è una porta che conduce a un altro modulo. Ai si può reincarnare mettendone cranio, femore e ulna nel calderone e dicendo 'Achad'. Tutto questo vi aiuterà a risolvere una bella fetta del gioco... ma non crediate che sia finito qui!



MARSPORT

Chi è stato ripetutamente distrutto dalla bomba sonica, prenda queste precauzioni. Per prima cosa, 32,27, poi entrate nella

stanza e attendete che la bomba esploda. Sostituite il 27 nell'armadietto nel caso sia necessario usarlo nuovamente.

SOLUZIONI

LINDA FRAU

(tempo reale) Prendo prosciutto, Salgo casa, Incastro prosciutto (fine tempo reale), Tolgo ventola, Entro aeratore, Nord, Est, Est, Sud, Ovest, Ascolto voci, Apro borsetta, Prendo walk-man, Registro dialogo, Chiudo borsetta, Est, Nord, Aggiro trave, Su, Apro borsetta, Prendo stilo, Svito grata, Chiudo borsetta, Esco aeratore, Apro borsetta, Prendo forcina, Uso forcina, Apro schedario, Esamino documenti, Prendo libro nero, Chiudo borsetta, Entro aeratore, Giù, Aggrappo cavo, (velocemente) Scivolo

cavo, Apro borsetta, Prendo limetta, Uso limetta, Chiudo borsetta, Entro ascensore, Premo pulsante, Esco ascensore, Est, Apro cassetto, Prendo pistola, Ovest, Sud, Giù, Est, Colpisco uomo, Nord, Slego Davide, Prendo corda, Apro finestra, Lego finestra, Abbraccio Davide, Scendo corda, Nord, (tempo reale - tre volte) Sparo uomo, Nord, Apro borsetta, Prendo specchio, Rifletto raggio, Ovest, Consegno Davide, Consegno libro nero, Consegno nastro.

THE KNIGHT

Esamino, S, Offro corno, Prendo fluido, E, Esamino, Taglio corda, Prendo rete, O, S, Lancio rete, Uccido cinghiale, Esamino, Prendo bende, S, Tolgo armatura, E, Uso bende, Slego vecchio, Offro fluido, N, Salgo barca, Slego barca, Uso pala, E, Scendo barca, Lego barca, S, Prendo corda, Lego spada, Lancio spada, Salgo, S, Giro statua, S, Rompo scrigno, Prendo spillo, Prendo chiave, E, Lancio spillo, Esamino, Prendo

torcia, N, Lancio monete, Lancio monete, E, Sposto quadro, Prendo sacchetto, Sposto baule, Entro passaggio, Apro sacchetto, Lancio sacchetto, Accendo torcia, Uso pugnale, O, Salgo sgabello, Tiro corda, Prendo principessa, Uso chiave, O, Prendo spada, Prendo corda, Lego corda, Lancio corda, Scendo, Uso spada, Nuoto, Lancio torcia, E, Salgo barca, Slego barca, Uso pala.



**OGNI
MESE
IN
EDICOLA**

**DUE
FACCIE
CON LA
MIGLIORE
PRODUZIONE
MONDIALE**

**TOP
DISK**

**DUE FACCIE PIENE DI COMBATTIMENTI
E STRATEGIA BELLICA**

**64 FLOPPY
SIMULATOR**

DA NON PERDERE!