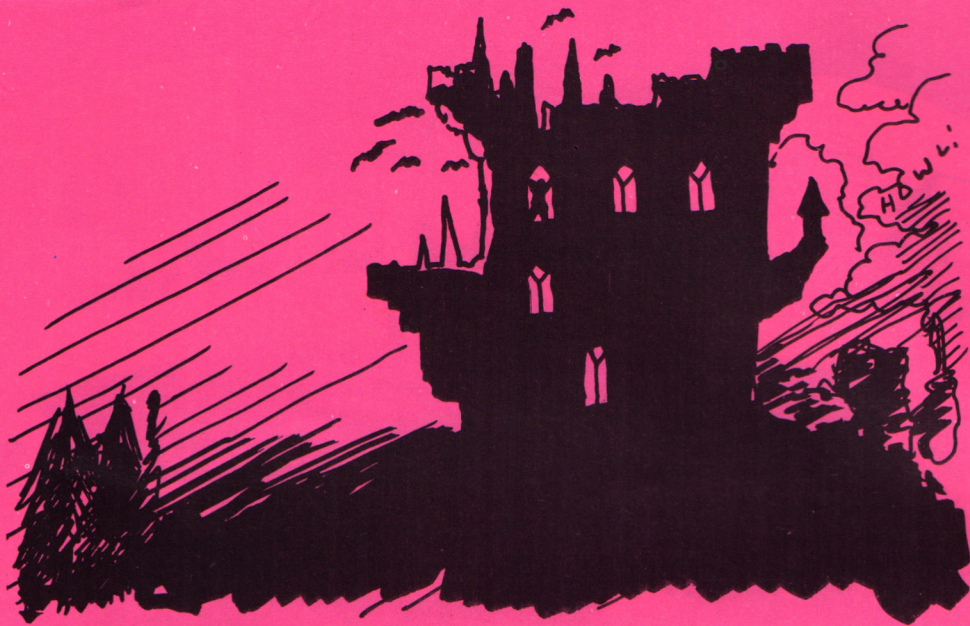


**PROGRAM**  
**ADVENTURE**  
**64**

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64



**NEL MONDO DELLA  
FANTASIA E DEL MISTERO**



**S**e state leggendo questo editoriale vuol dire che siete lettori attenti di questa rivista e allora vi meritate un premio. Vi consigliamo pertanto di non perdervi assolutamente le spiegazioni dettagliatissime di Dracula. Solitamente nella presentazione dei vari giochi d'avventura non stiamo troppo a dare informazioni in quanto le soluzioni uccidono i giochi ma stavolta abbiamo fatto un'eccezione anche perché l'avventura è talmente complessa, divisa in tre parti, che un po' d'aiuto non fa mai male. A dire il vero qualche consiglio l'abbiamo anche dato negli altri articoli della rivista. Infatti se leggerete Panic in Las Vegas o Colour of Magic vi accorgete che stando ben attenti a quanto i nostri recensori scrivono c'è da capire qualcosa in più sul gioco che state preparandovi a fare. Più sintetici siamo stati con Dome Trooper e Avventura preistorica. Sono due giochi non eccezionali ma pur sempre degni di essere recensiti. Più carino Dun Darach anche se sarebbe meglio conoscere la lingua gaelica. Cosa???

# 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.

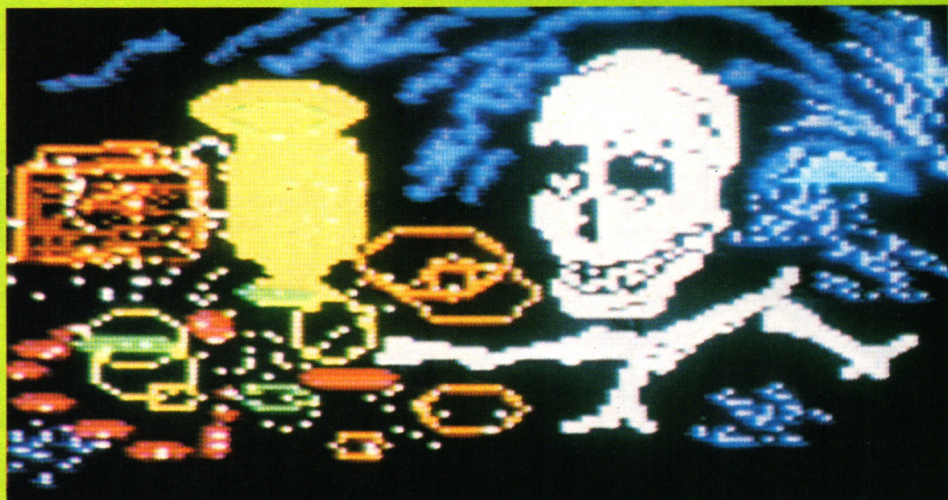
# SAM CROWFORD

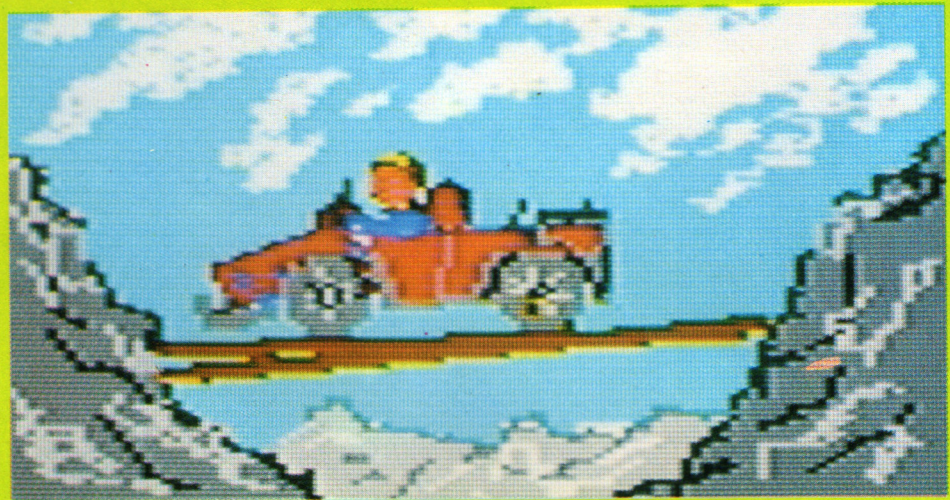
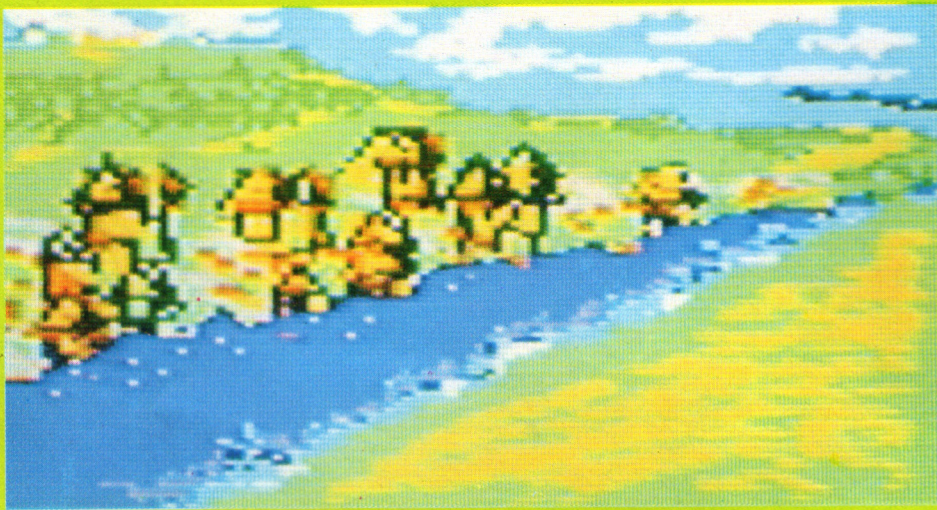


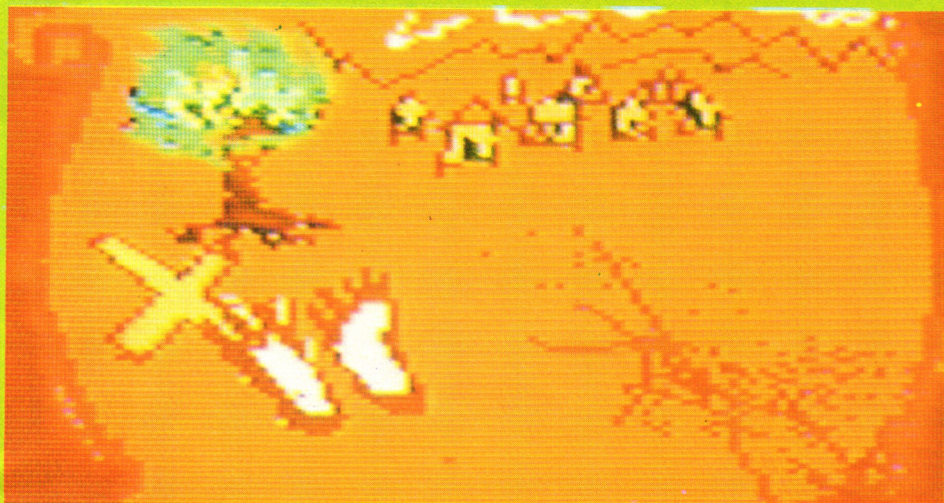
Nei primi anni cinquanta a Port Moresby nell'isola di Papua si fece conoscere per fama e coraggio un avventuriero di nome Sam Crowford, alcuni dicevano fosse di origine belga, altri sostenevano fosse stato una spia tedesca durante l'ultima guerra mondiale, altri ancora pensavano fosse un inglese sfuggito ad una pesante pena e qui rifugiatosi, in realtà, nessuno conosceva il suo passato e alla gente bastava trovarlo simpatico e sempre disposto a dare una mano...

Mentre Sam, sdraiato sull'amaca, sta be-

vendosi un buon gin-tonic ghiacciato, gli si avvicina un tipo sui quaranta, alto e robusto, con una faccia dai lineamenti molto marcati, il classico tipo che vorresti fare a meno d'incontrare; l'uomo si presenta come Robert Laville dicendo a Sam di essere appena giunto da Singapore. L'uomo, dopo aver raccolto informazioni in città, ritiene Crowford il tipo adatto per aiutarlo nella ricerca di un villaggio sconosciuto nell'altipiano centrale. Laville ha deciso di concretizzare questa spedizione dopo aver letto su vari scritti di esploratori del passato che







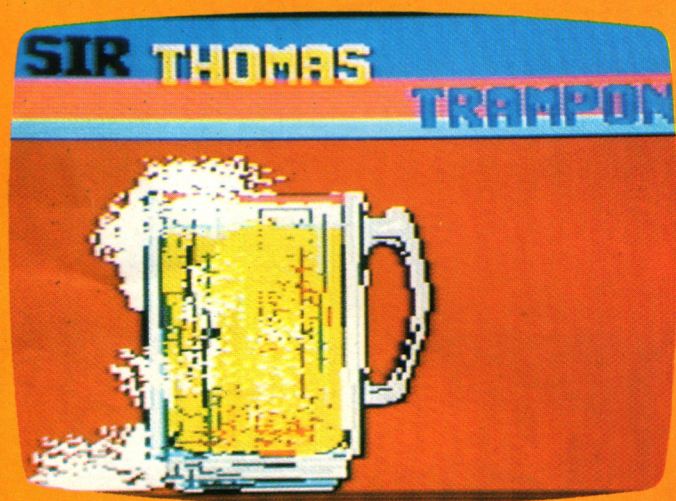
sull'altipiano a sud-est di Wamena vivono delle tribù di pigmei le quali svolgono la loro vita di tutti i giorni ancora con i ritmi e gli oggetti dell'uomo preistorico.

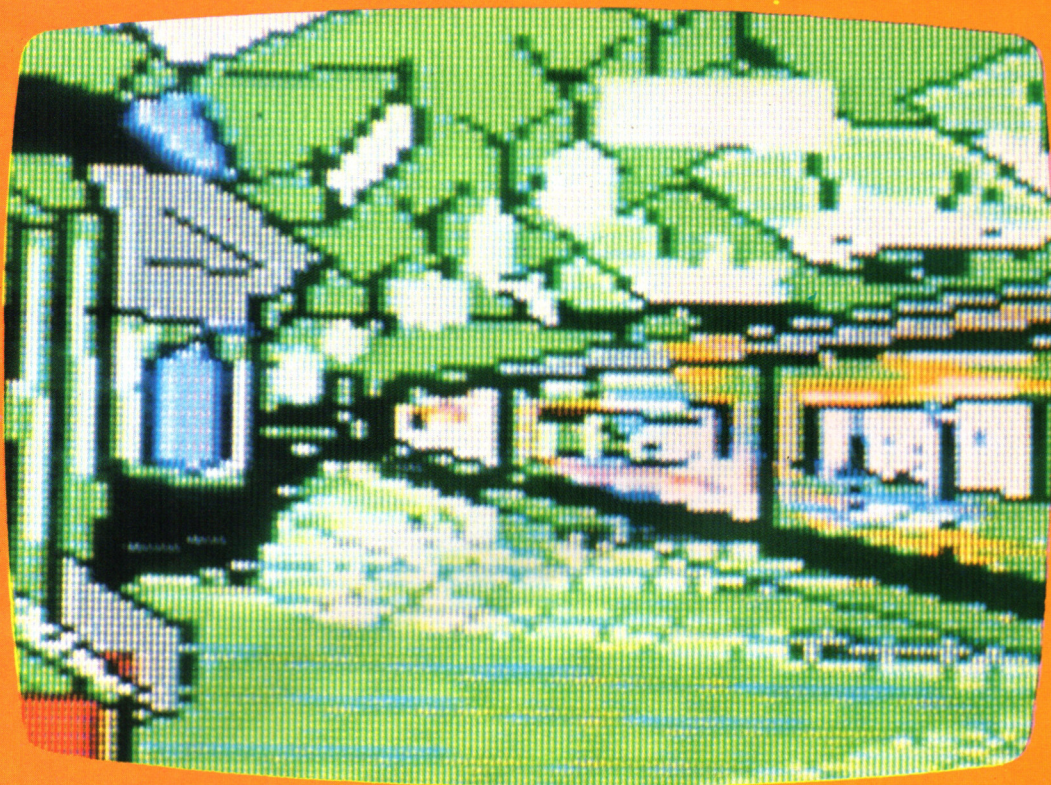
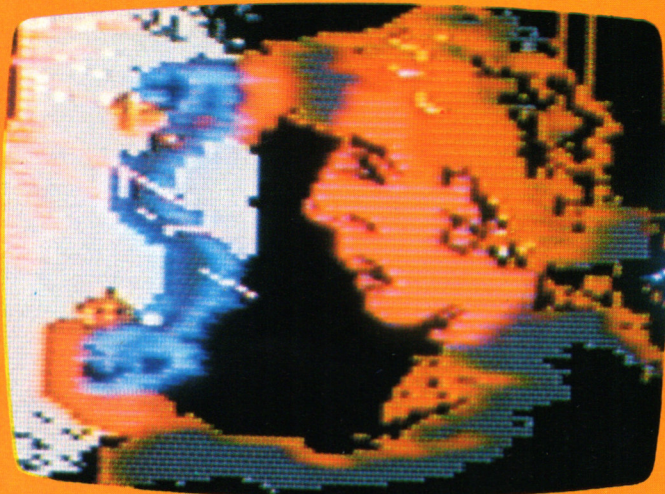
Spacciandosi per un antropologo di fama internazionale Bob offre a Crawford un compenso di 2000 dollari per organizzare la partenza e guidare la spedizione nell'interno dell'isola di Papua, Sam non batte ciglio e si rimbecca le maniche per i preparativi. Dopo due giorni trascorsi per le vie di Port

Moresby, in cerca di un mezzo e di provviste, Sam si reca all'albergo di Robert e gli presenta un conto spese leggermente eccessivo, ma Laville gli rimborsa tutto sino all'ultimo dollaro senza contestare.

In realtà Robert Laville è un avventuriero della peggior specie, in cerca di fortuna e disposto a tutto pur di far quattrini. Egli sta infatti seguendo un piano ben preciso, la sua meta è...

# THOMAS TRAMPON





Da pochi giorni Sir Thomas Trampon è giunto a Berlino, scopo del suo viaggio, il recupero di un microfilm rubato una settimana prima a Londra ad un agente del MI-5. Superfluo precisare che l'agente derubato, sia stato ritrovato morto nel Tamigi con due fori di proiettile nel torace, peccato, si trattava veramente di un buon elemento, il vecchio Sean Kolby. In base ad alcune soffiature arrivate all'Intelligence di Londra la pellicola dovrebbe trovarsi ora in mano ad

un gruppo spionistico indipendente il quale vorrebbe venderla al miglior offerente. Secondo un'elementare ipotesi è prevedibile che l'offerta più generosa venga da qualche potenza dell'est, dal momento che nel filmato sono ripresi i progetti di un nuovo sistema di difesa con l'uso, seppur limitato, del raggio laser.

Sir Thomas che in realtà non è che un agente dei MI-5, il famoso Brian Trevor, è stato munito di nuovi documenti d'identità ►



che lo fanno passare per un Lord inglese in giro per l'Europa in cerca di rari pezzi d'antiquariato. Dopo aver girato brevemente per alcune capitali europee finalmente egli può recarsi a Berlino, qui, deve entrare in contatto con un certo Franz Klopfer, proprietario di una piccola birreria nella zona di Spandau, il quale dovrà dargli delle indicazioni su come rintracciare un certo Helmut Roten che secondo le ultime informa-

zioni tira le fila della contrattazione del microfilm tra il gruppo che ne è in possesso e i vari agenti delle potenze mondiali. Il recupero della pellicola non sarà un gioco per Brian, egli dovrà scoprire il luogo e la data della consegna del microfilm alla potenza uscita vincitrice da quest'asta segreta, condotta magistralmente da quel uomo senza patria di nome Helmut Roten.



# "INDOSSA" LE TUE RIVISTE PREFERITE

Per un'estate "special"  
in edicola con i fantastici numeri di

## GIUGNO

26 GIOCHI  
PER IL CBM 64  
E SPECTRUM 48K

26 GIOCHI  
PER IL CBM 64  
E SPECTRUM 48K

### SPECIAL PLAYGAMES



**Non aspettare!**  
**Prenotate nella tua edicola**

# Dracula

Dracula è un testo di avventure abbastanza difficile da decifrare con dei grafici che devono la loro reputazione in gran parte al "Certificato 15" del British Board sulla censura dei film: era l'unico horror che i censori inglesi abbiano considerato veramente spaventoso e terribile. Comunque ho capito subito che la fama era giusta anche perché di tanto in tanto appaiono scene di morte e alcune situazioni la cui atmosfera sembra sia stata suggerita da Shaun, dall'ultima edizione del libro di Huston.

Il gioco è suddiviso in tre parti, ciascuna delle quali può essere giocata separatamente dalle altre e la si può leggere come un libro; inoltre, ci sono tre completi giochi arcade ed è anche per questo che Dracula è grande.

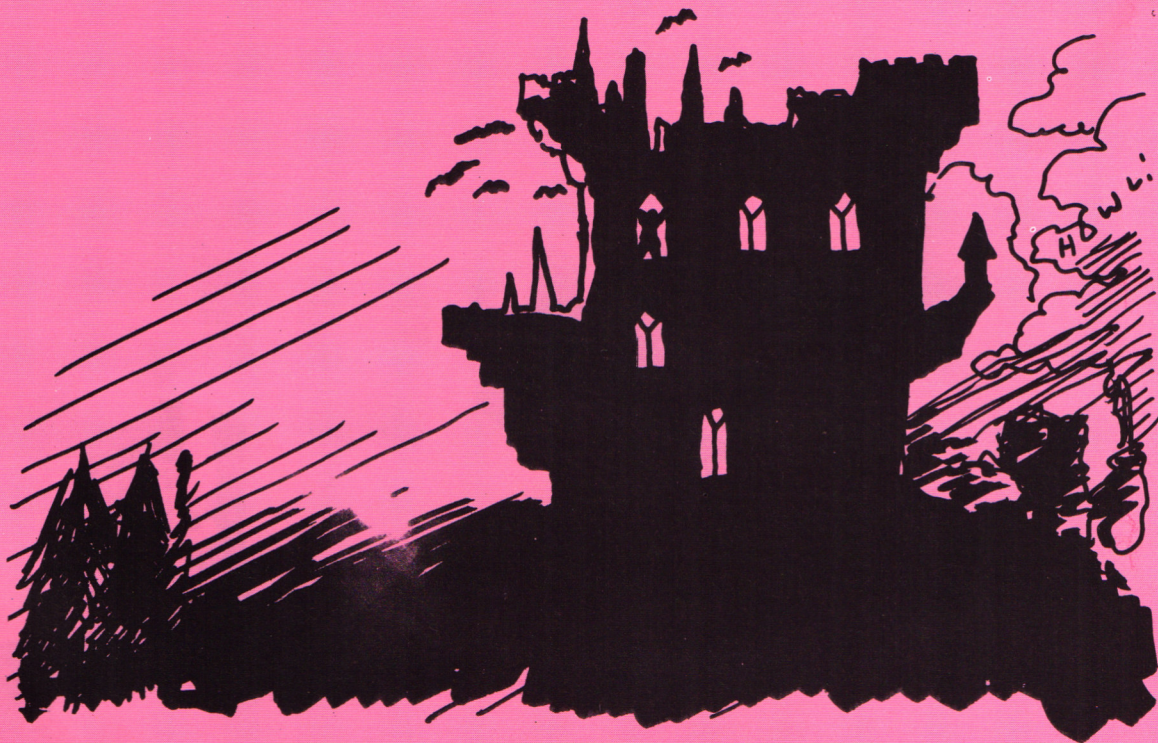
La prima parte, intitolata the First Night — La Prima Notte — è ambientata nella locanda Transylvanian dove Jonathan Harker ha trascorso la sua ultima notte prima

di intraprendere il suo viaggio verso il castello del Conte Dracula. Il disegno utilizzato offre una delicata introduzione alle nuove avventure ed una scena ben pensata anche per i giocatori più abili. A questo punto tutto ciò di cui hai bisogno è pagare il cocchiere, firmare il registro della locanda, prendere le tue chiavi e cenare per recuperare le tue forze. Dopodiché potrai salire nella tua stanza e prendere sonno.

Vai a dormire: c'è una sequenza di sogni intrisi di sangue che ti aspetta, per la gioia di tutti i fans dell'horror. Assicurati di aver chiuso la finestra o le visitazioni da incubo che tu vedi in sogno ti inseguiranno nella realtà e ti uccideranno.

Ma fai attenzione: se muori nella prima parte, verrai offerto a una delle figure di morte disegnata, in questo caso un teschio incappucciato, chiaramente illustrato in rosso e blu.

La seconda parte, The Arrival (l'arrivo), è in ►



vece tutta un'altra storia. Troverai difficoltà diaboliche a scappare dalla carrozza che ti conduce al castello di Dracula. Una signora molto strana e misteriosa occupa la carrozza insieme a te e, se la fisserai abbastanza a lungo ti darà alcune indicazioni su ciò che avverrà, in particolare riguardo a tre signore dai denti molto lunghi.

Se sarai fortunato riuscirai a fuggire dal castello senza più pensare a nulla, tornare a casa in Inghilterra ed essere in grado di prepararti per la terza parte: *The Hunt* (La Caccia). Io sono riuscita a superare la Prima Notte in 20 minuti, ma questo non è stato di buon auspicio per il resto del gioco.

È interessante notare come l'analista del linguaggio tiene conto solo delle prime poche parole di ogni comando, cosicché non ti è possibile inserire parecchi comandi contemporaneamente, poiché il programma obbedirà solo al primo di essi. In alcuni casi, tuttavia, il linguaggio è necessariamente fitto. Per esempio, quando scrivi *look* avrai la risposta "Non vedo niente di importante". Devi allora specificare l'oggetto che desideri, questo in particolare nelle parti 2 e 3.

Ti renderai subito conto di dover ricoprire principalmente il ruolo di Jonathan Harker, il cui diabolico incarico è quello di conse-

gnare gli atti di Carfax Hall nelle mani del Conte.

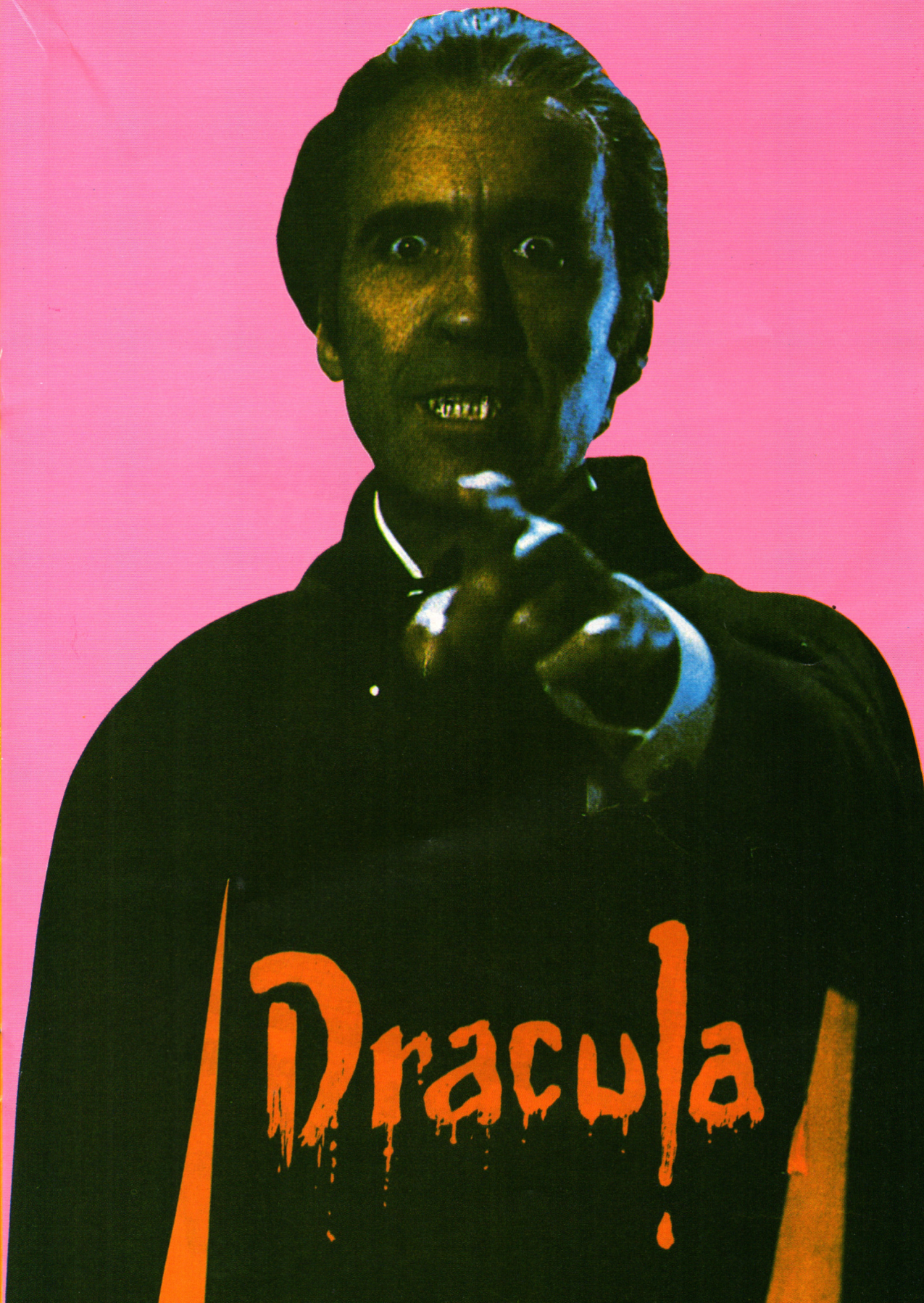
Inoltre, quando il conte agisce nella Hall vicino Whitby nello Yorkshire, tu assumi l'aspetto di John Seward, medico che ha anche il compito di tenere un diario. Questi risiede nel villaggio in cui Dracula si aggira di notte.

Alcuni luoghi non sono compresi in questa parte del gioco finché non superi un certo punto. Ad esempio quando abbandoni casa tua, le direzioni per Carfax Hall ti sono indicate, ma quando cerchi di arrivarci, il programma dice "Non voglio farlo in questo momento".

Dovrai anche rivisitare alcuni luoghi più di una volta per raccogliere oggetti che tu non sapevi fossero lì a meno che tu non avessi utilizzato l'inutile comando *look* per scrutare tutti gli angoli e le fenditure. Per esempio puoi visitare l'emporio del villaggio senza però poter comperare un importantissimo giornale se ad un punto precedente non hai raccolto la moneta.

Nonostante queste piccole critiche e riserve, Dracula è un vero divertimento. Alcune sequenze potranno disturbare i più delicati di stomaco ma non vedo nessun altro problema poiché non c'è nulla nel gioco completamente grottesco e non ci sono scene effettivamente rivoltanti.

C. B.



Dracula

**QUESTO  
MESE IN  
EDICOLA**

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

**32 PAGINE  
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 34 - in edicola il 12 giugno**

# SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 30 - in edicola il 2 giugno



# IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64 N. 25 - in edicola il 2 giugno

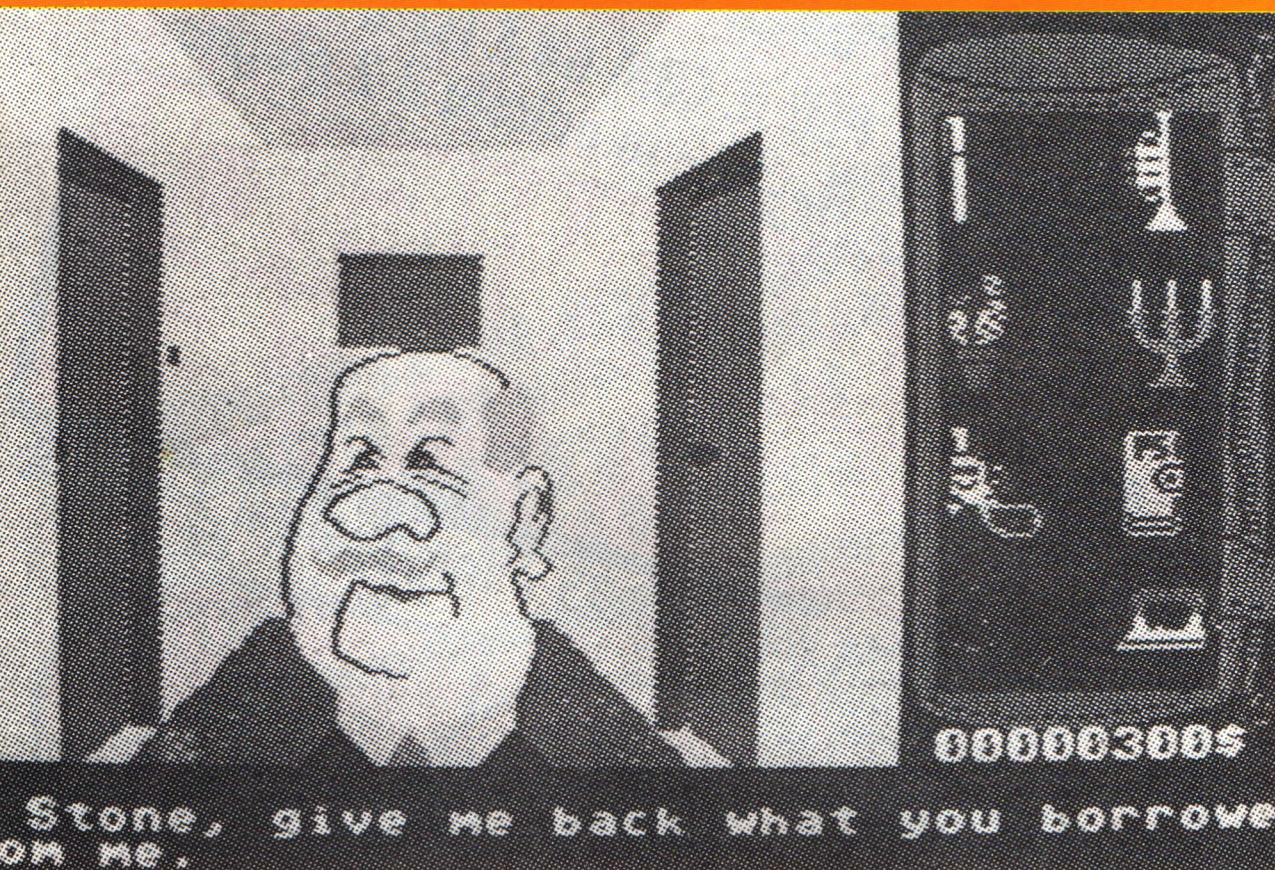
# PLAYGAMES

# TOP

INTERNATIONAL

PER IL CBM 64  
N. 22 - in edicola  
il 12 giugno

# PANIC IN LAS VEGAS



Infogrames è la casa software francese che probabilmente è responsabile della presentazione stilistica di questo gioco. La scatola non è speciale ma all'interno il disco è bianco. Soluzione questa molto ingegnosa. La scena di carico ha un piccolo armadillo bianco con un arcobaleno a metà sulla schiena che è particolarmente grazioso.

Ma non facciamo confusione. La storia è questa: tua zia (Aunt) ti ha lasciato tutti i

soldi che possedeva e questa notizia la apprendi da un telegramma che appare dal nulla sul tuo schermo all'inizio del gioco. Povera zia, chissà quanti soldi erano.

Ereditare non è così facile come sembra. Infatti è suo volere che tu ripeta l'impresa da lei compiuta: vincere un milione di dollari a Las Vegas in una notte. Furba la nostra Auntie (zietta).

È un'impresa da pazzi. Se ti fosse possibile vincere a Las Vegas un milione in una notte

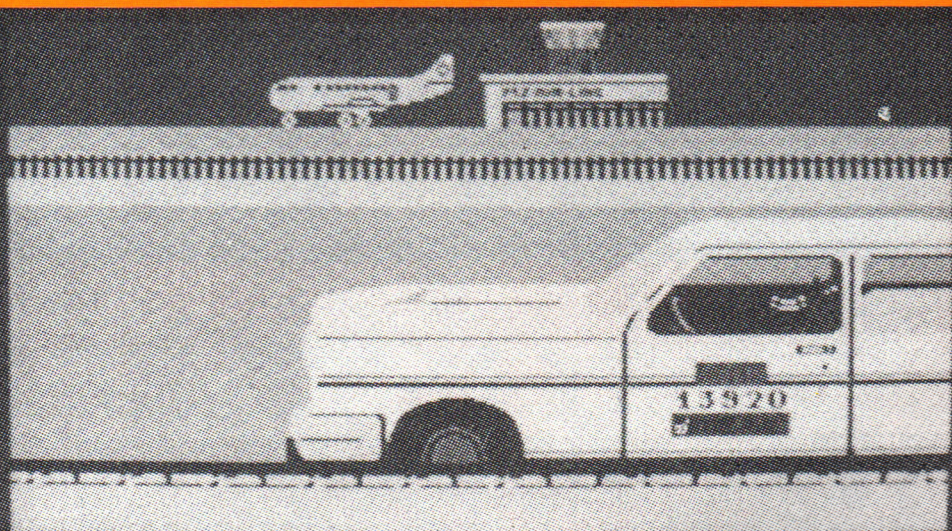
te, o anche in una settimana, in ogni caso non vorresti certo il denaro della vecchia. Al contrario, ti piacerebbe trascorrere tutto il giorno pensando ad avventure fantastiche senza mai dover prendervi parte direttamente.

Il gioco è composto da tre parti. La prima comprende i vari tentativi da compiere per uscire dall'edificio cercando anche di evitare i tuoi creditori (sei abbastanza al verde, non possiedi molto).

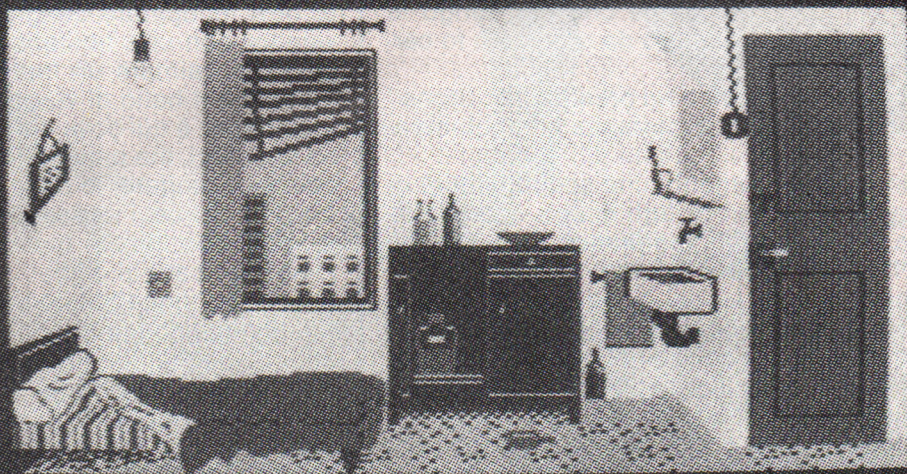
L'azione comincia nella tua squallida e pic-

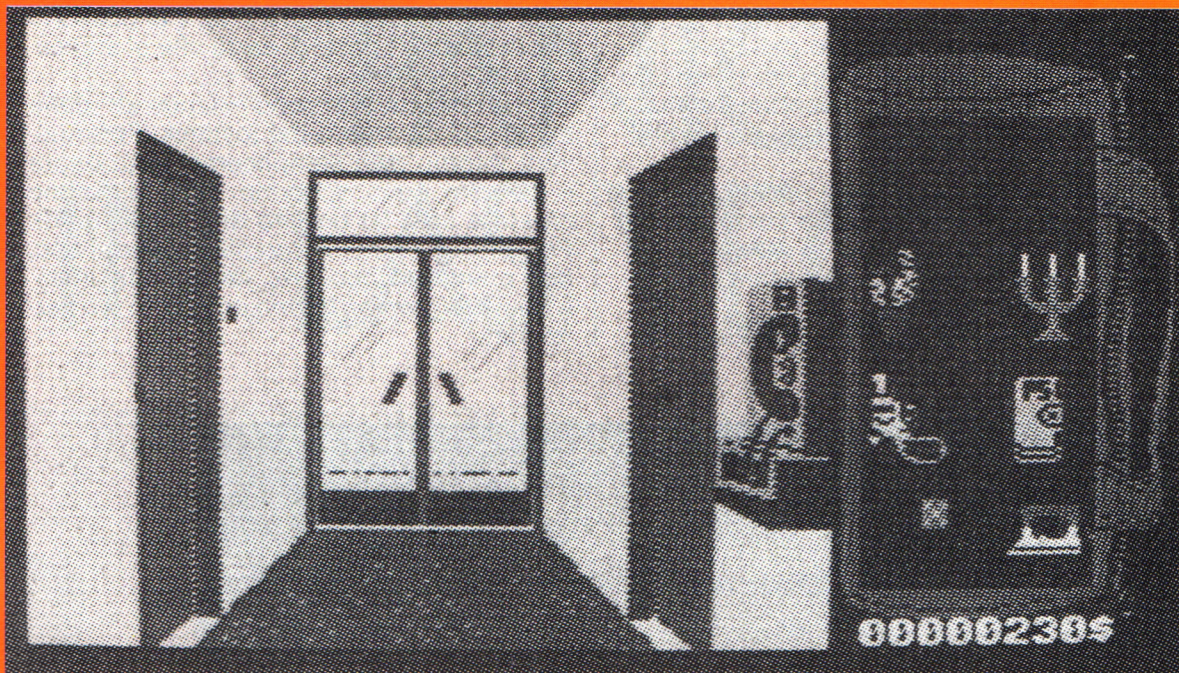
cola stanza. La grafica è viva, e si possono anche vedere i pezzi di carta che si staccano dalle pareti.

Tutti i movimenti sono manovrati dalle chiavi del cursore o dal joystick. Per muoverti intorno devi semplicemente azionare il cursore sullo schermo nella direzione giusta e così fai un giro di novanta gradi. Per andare avanti, raccogliere oggetti ecc. devi premere fuoco (fire). Assomiglia un po' a quei programmi 3D, ma con molti più particolari.



Type 18





A questo punto la prima cosa da fare è afferrare tutti gli oggetti che potrebbero servirti in seguito e dirigerti verso la porta. Ti trovi al diciassettesimo piano ed è proprio una bella fortuna. Puoi scendere per le scale o prendere l'ascensore, ma il mio consiglio è di usare le scale, l'ascensore è lento e non funziona molto bene.

Prima o poi, più prima che poi, lungo le scale verrai ostacolato da qualcuno in cerca di qualcosa.

"Ridammi ciò che ti ho prestato Mr. Stone" (sei tu) ti diranno abbastanza sgarbatamente.

È in questo momento che scopri l'utilità di aver portato con te tutti quegli oggetti prima di uscire dalla tua stanza. Devi abbinare l'oggetto giusto (pianta, candelabro, catenina, penna, fucile...) con la persona giusta (ragazzo sporco, cinese, uomo calvo e ben vestito, investigatore privato). Casualmente le persone non sono sempre quelle giuste, ma lo sono solo alcune di esse. Sarebbe un grave errore nascondere la merce visto che il tuo passaggio verso il basso è bloccato.

Ma se sei abbastanza veloce puoi sfrecciare vicino a loro e precipitarti dalle scale prima che riescano a prenderti. In alternativa, se non hai quello che vogliono, puoi sempre puntare il revolver sul loro naso. Essi

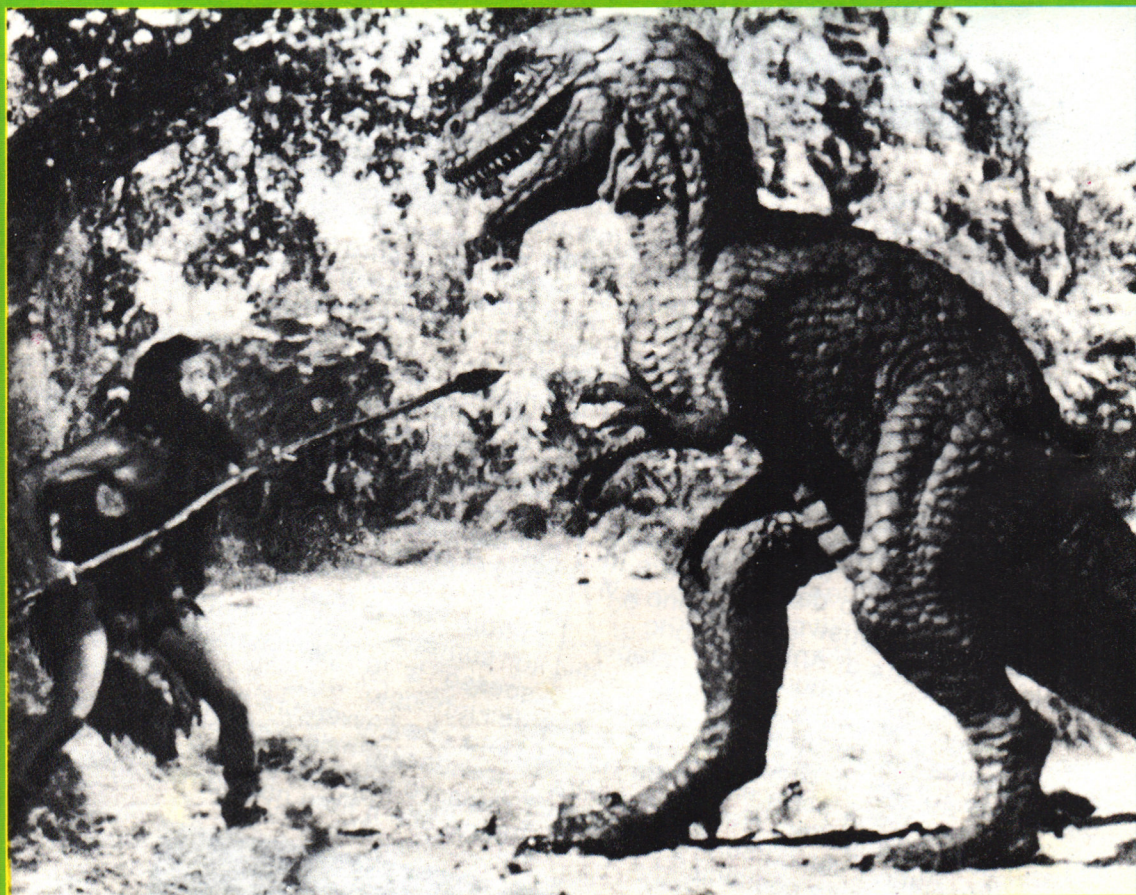
tremando ti diranno: "Mr. Stone, siete diventato matto?", ma tu non li ascolterai e anzi ti metterai a correre in fretta. Ti affretti verso l'uscita, chiami un taxi (dimentica la bicicletta) e in un attimo sei sulla strada per l'aeroporto.

Le due scene seguenti presentano problemi simili anche se più difficili. All'aeroporto devi recuperare dei giornali rubati, conversare con una hostess, salire sull'aereo giusto e calmare un rapinatore di alcolici (questo è il bello di viaggiare).

Las Vegas: è qui dove devi vincere un milione di dollari, ma non intendo svelarti come, poiché ti renderei le cose troppo facili. Basta dire che devi vincere un mucchio di soldi giocando con le macchinette, Boule e Craps (giocare ai dadi).

È un'avventura abbastanza divertente e andrà benissimo per quelle persone che non amano avere a che fare con pagine di testo o raggiungere punteggi elevati. Mi ricorda molto *Terrormolinos*. La grafica è bella e la varietà dei caratteri ne aumenta l'interesse. La mia unica riserva è che avrebbe potuto essere un gioco più divertente se le reazioni fossero state più vaste della mezza dozzina circa di frasi che sembravano essere continuamente rigirate. Anche il suono è praticamente inesistente, ma a parte tutto resta sempre un buon gioco. **Tino Comi**

# AVENTURA PREISTORICA



Aventura preistorica è un'avventura ben costruita che comprende un elemento di introduzione all'orrore! Impari a muoverti fra i dinosauri mentre cerchi di risolvere i tuoi problemi, che sono veramente grossi. In effetti anche se si hanno a disposizione delle buone tracce, tutto quello che io ho potuto vedere per un buon tratto è stato un osso di dinosauro ma sono sicuro che presto supererò tutte le prove.

Lo scopo del gioco è quello di raggiungere l'isola dei dinosauri e trovare l'ingrediente principale per la pozione della vita eterna che ha mantenuto giovane il vecchio uomo nel centro di Stonehenge per anni e anni... Trovare la mappa è faticoso. Prima percorri le pianure interminabili poi raggiungi il boschetto. Utilizza il bastone per trovare il ruscello sotterraneo e con un po' di lavoro manuale otterrai la tua mappa. ●

# THE COLOUR OF MAGIC

Rincewind non è gran ché come mago, anzi, a pensarci bene, non è gran ché in niente! Squattrinato e male in arnese, avvolto in vesti scolorite, egli medita sulle ingiustizie del mondo centellinando una pessima birra in una taverna lurida, il "Tamburo sfondato".

Rincewind è decisamente un mago fallito. Già all'inizio degli studi è riuscito ad imparare a memoria uno solo degli otto incantesimi fondamentali, e il peggio è che non riesce neanche ad usare quest'unico incantesimo! Il suo solo vero talento è per le lingue straniere, e ogni tanto si guadagna qualche soldo facendo da traduttore e interprete per i pochi turisti che vengono a visitare la brutta città di Ankh-Morpork. Ankh-Morpork, guazzabuglio di catapecchie, sede di associazioni discutibili e di templi dedicati a dei bizzarri, è una delle città più importanti di Discworld, un pianeta piatto come una pizza e sorretto nello spazio da quattro enormi elefanti, i quali a loro volta stanno sul dorso della Grande A'Tuin, una tartaruga cosmica.

Ci sono parecchie teorie su questa strana cosmogonia. Alcuni ritengono che A'Tuin continuerà a camminare per l'eternità, mentre altri ritengono che sia diretta ad un luogo d'accoppiamento spaziale, dove incontrerà tutte le altre tartarughe che portano le stelle e i pianeti a spasso per l'universo: quest'ultima è nota come teoria del Big Bang.

Il singolare mondo di Rincewind è stato creato dalla Delta 4 per **The colour of magic**, l'ultimo gioco della Piranha. La Delta 4 è specializzata in giochi a sfondo umoristico e satirico, ma questa volta ha voluto ricattare fedelmente il romanzo fantasy di Terry Pratchett **Colour of magic** che peraltro non manca di aspetti ironici. Il programmatore Fergus Mac Neil ha lavorato a stretto contatto con lo scrittore, ricorrendo spesso a lui per risolvere gli inghippi dell'intreccio. Dato che l'avventura segue fedelmente la vicenda originale, è consigliabile leggersi il romanzo prima di giocare, anche perché è certo che il libro non verrà accluso al pac-





The inn was quiet. Thick, oak  
beams arched low overhead and  
the thin layer of what might  
once have been straw underfoot  
suggested that it might have  
more than just the floor beneath  
it. In open doorway was set in the  
kitchen's wall, beside a  
flight of worn steps which led

kage. L'ambientazione, piena di eroi tonti e di maghi sardonici, ricorda molto il mondo di Lankmar creato da Fritz Leiber. Il gioco si divide in quattro parti: per chi lo compra è un affare, e la Delta 4 ha a disposizione un sacco di memoria per creare delle atmosfere con delle descrizioni che fanno di questo programma praticamente un libro computerizzato.

Come al solito, l'avventura è scritta con **Quill e Illustrator**, ma non troverete grandi sfondi, soltanto quanto basta a definire una scena. La Delta 4 infatti deciso di lasciare quanta più memoria possibile alle descrizioni e ai dialoghi, e quindi si ha davvero la sensazione di seguire il romanzo, e non una versione abbreviata che sacrifica l'atmosfera alle immagini. Ma torniamo alla storia. Mentre il nostro eroe, Rincewind, sta bevendo la sua birra, entra un forestiero, un tipo chiaramente ricco sfondato, dato che può permettersi di possedere un forziere sapiente da viaggio... un forziere che si muove autonomamente su centinaia di zampette. Rincewind sa bene che il forziere di per sé vale più di qualsiasi cosa (oro o gioielli) possa contenere, ed è ben felice di fare da traduttore per il turista. Dopo che Rincewind gli ha rimediato una

camera per la notte, Twoflower — il turista — decide di assumerlo come guida e gli dà una manciata di rhinus d'oro a mo' d'anticipato. Se, nei panni del povero Rincewind, decidete di darvela a gambe con i soldi, scoprirete a vostre spese che Twoflower sta molto a cuore agli apprensivi governanti di Morpork, i quali vogliono che abbiate buona cura di lui: dopotutto, egli rappresenta il potente impero agateano, la cui flotta può annientare Morpork come un moscerino. E così Rincewind — un po' per avidità, un po' per paura delle torture che gli sono state promesse se perderà di vista il turista — torna alla locanda per far fare a Twoflower un giro di Morpork by night. Mentre Rincewind cerca di capire come funzioni l'iconografo di Twoflower (una specie di macchina fotografica in cui si annida un demone), lo sciocco turista si fa rapire. E qui comincia il bello. La prima parte del gioco è praticamente un prologo in cui si allaccia un rapporto tra il mago e il turista e Rincewind tenta disperatamente di liberare il proprio cliente col valido aiuto del forziere ambulante, che ha la simpatica capacità di azzannare il prossimo col suo formidabile coperchio! Dato che Rincewind non può battersi (non essendo membro della Corporazione degli

# THE COLOUR OF MAGIC

Assassini), questa dote del forziere è molto utile.

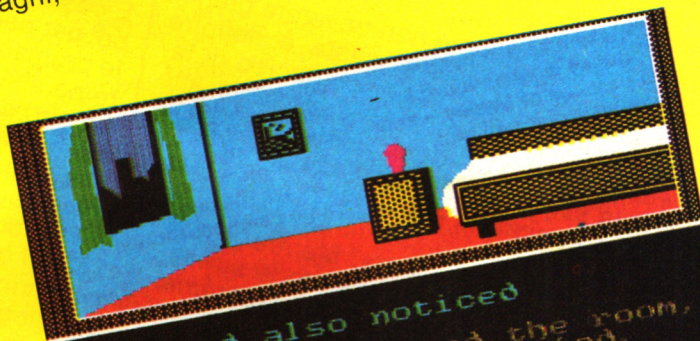
Per il resto, Twoflower continua ad essere rapito e minacciato o semplicemente a sparire nel corso di tutta l'avventura. Quando poi il duo lascia la città (nella seconda parte), i pericoli si fanno più insidiosi e la magia sempre più potente. Nella terza parte, poi, la trama stessa dell'universo sarà così intrisa di magia che basterà credere in qualcosa per crearlo!

I due viaggiatori capiranno d'essere le pedine di una strana partita a scacchi degli dei, incontreranno un nuovo amico — Hrun il barbaro — e affronteranno draghi, templi

mortali e una montagna "enorme, grigia e capovolta, come una tromba di pietra infilata in un secchiello di muschio".

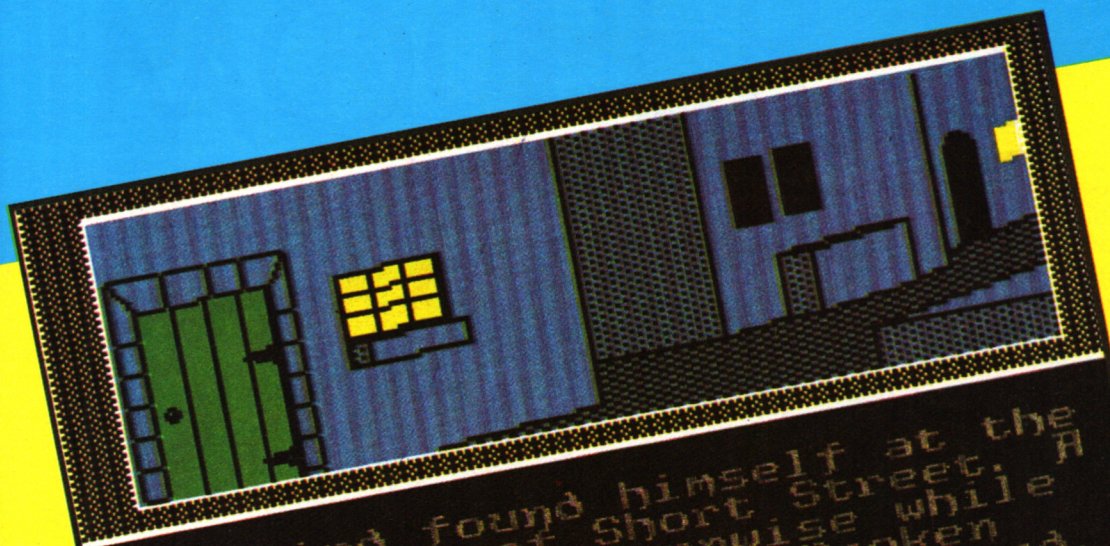
In questo gioco, anche i movimenti non sono proprio ortodossi. Essendo Discworld piatto, la bussola è inutile: le sole direzioni sono verso il suo centro o verso i bordi. Naturalmente si può anche percorrere il bordo del disco, nel senso della sua rotazione oppure in senso contrario. Ci vuole un po' per abituarci, ma presto diventa un'abitudine.

La storia ha un'importanza pari a quella della meccanica di gioco, e ci sono delle esaurienti descrizioni grazie alle quali vi



Rincewind also noticed

The Luggage  
As Rincewind entered the room,  
Twoflower sat up in the bed.  
"Aah," he yawned, sleepily,  
"Time to rise already."  
He climbed out of the bed.  
"So, today we see the sights of  
Hnkh-Norpork. Lead on,  
none



Rincewind found himself at the  
Hubward end of Short Street. A  
small road led Turnwise while  
the courtyard of The Broken  
Drum lay a little way Hubward.

sentirete a vostro agio a Discworld come a casa vostra: per esempio, alla taverna: "Rincewind levò distrattamente il boccale e trangugiò la birra rimasta. Aveva passato tutta la vita ad Ankh-Morpork, e quindi il suo sapore non lo sorprese. Non c'era però dubbio che non valesse quanto costava. Hugh il Cieco scese dentro dal cortile di fuori e guardando fisso davanti a sé con decisione raggiunse il bancone, dove Broadman il taverniere lo salutò..." Questo vi dà un'idea della qualità complessiva del testo. È la narrazione a far sì che la vicenda abbia un gradevole sapore realistico. Sorgono anche dei problemi, che dovrebbero risolvere man mano che si manifestano: se non ce la fate, finirete probabilmente l'incontrare una Morte pasticciona la cui agenda è stata sconvolta da qualche calamità divina. "Dovresti essere a Psephopolis!" dice a un certo punto la Morte a Rincewind. "Come mai sei qui?" "Ma Psephopolis è a 500 miglia di distan-

za!" protesta Rincewind. "Lo so, lo so!" ribatte la Morte, irritata. "È solo che tutto il sistema è andato a rotoli!" Questo humor asciutto e ironico pervade tutto il gioco e — anche se non è ribaldo come nei precedenti programmi di MacNeil e soci — serve ad alleggerirlo non poco.

Man mano che esplorate Discworld, scoprirete che ogni vostro passo dovrà essere estremamente cauto se non volete finire tra le braccia ossute della Morte... che continua ad esortare il povero mago a farla finita! "Lasciatevi andare", dice a Rincewind mentre questi è aggrappato per le unghie al di sopra di un branco di lupi affamati "non sentirai male!" Insomma, si finisce per diventare dei fanatici di **The colour of magic!** Il fatto è che vi sarà ben difficile trovare un altro gioco così.

Cr. Ba.

# DOME

Dome Trooper è eccellente. È fatta con Quil, come tante avventure, ma l'intreccio è davvero originale, ben pensato e ben eseguito. The Illustrator è stato usato per fornire una grafica che ben esprime l'avventura e l'autore ha usato in modo intelligente le speciali caratteristiche quali il comando Flash — ad un certo punto una gigantesca insegna Coca-Cola lampeggia in modo futuristico come a Picadilly Circus.

È un futuro lontano: l'umanità sembra essersi suddivisa in due fazioni, la gente che vive nelle città-cupola e le cattive orde barbariche che infestano il deserto all'esterno della cupola.

Tu sai che gli agenti nemici all'interno della tua amata città sono stati incaricati di avvelenarne l'aria e l'acqua aggiungendovi una terribile droga che in pochi giorni ucciderà tutti quanti.

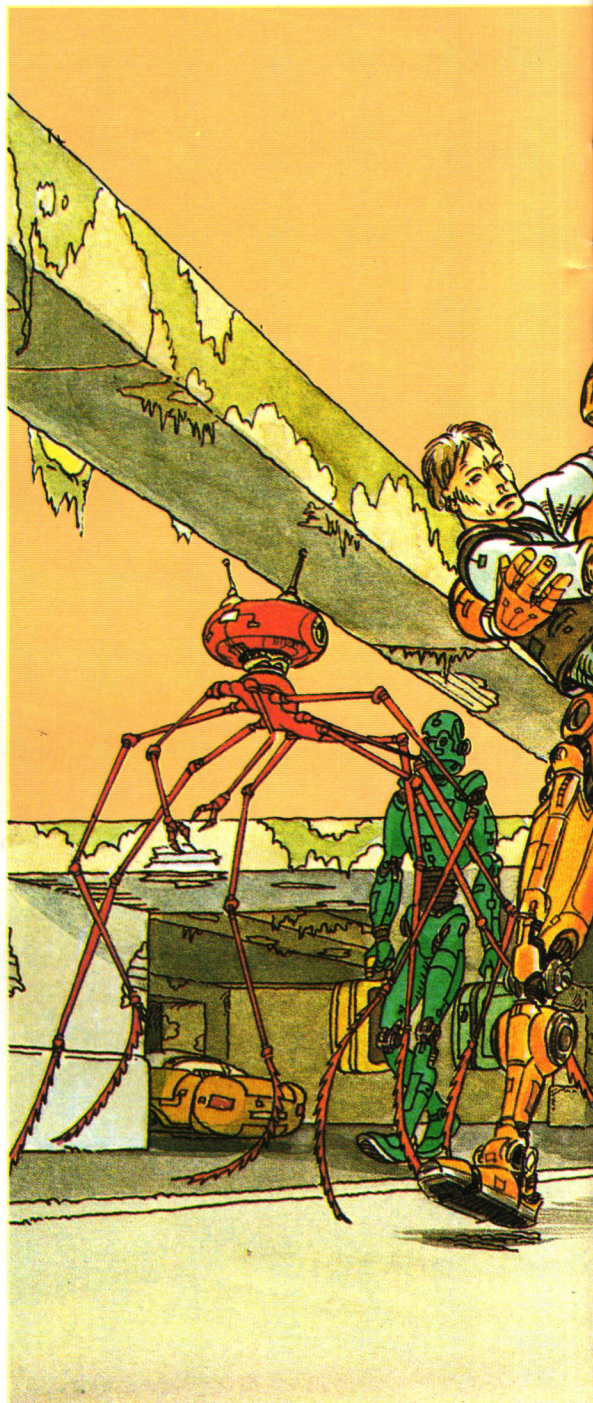
Così eccoti qui, armato dei tuoi potenti esplosivi, al limite del deserto, fuori dalla città cupola Alpha. Ed ora? Beh, potresti avanzare a gran passi nel deserto e affrontare i nemici nel loro territorio... oppure fai quello che ho fatto io, cioè innescare il dietro front e sfrecciare verso la città sicura. Comunque, c'è abbastanza da esplorare all'interno delle mura della città da far a lungo felice qualsiasi avventuriero!

All'interno della città troverai proprio quello che ti aspettavi, gente e case. Puoi viaggiare tramite il sistema di trasporto che funziona come un ascensore e ti porta a differenti livelli della città.

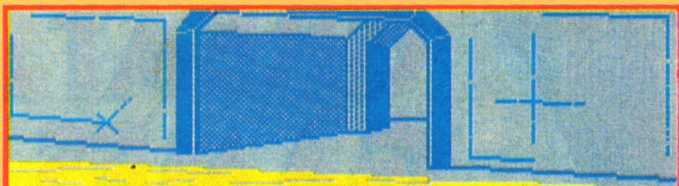
All'ultimo piano ci sono giardini idroponici, dove vengono coltivati gli alimenti per la città, curati dai robots. Poi c'è l'area principalmente abitata che è piena di bar e taverne e negozi e ristoranti...

Le persone che incontri sembrano aver paura di te. O hanno paura o sembra che vogliano ucciderti.

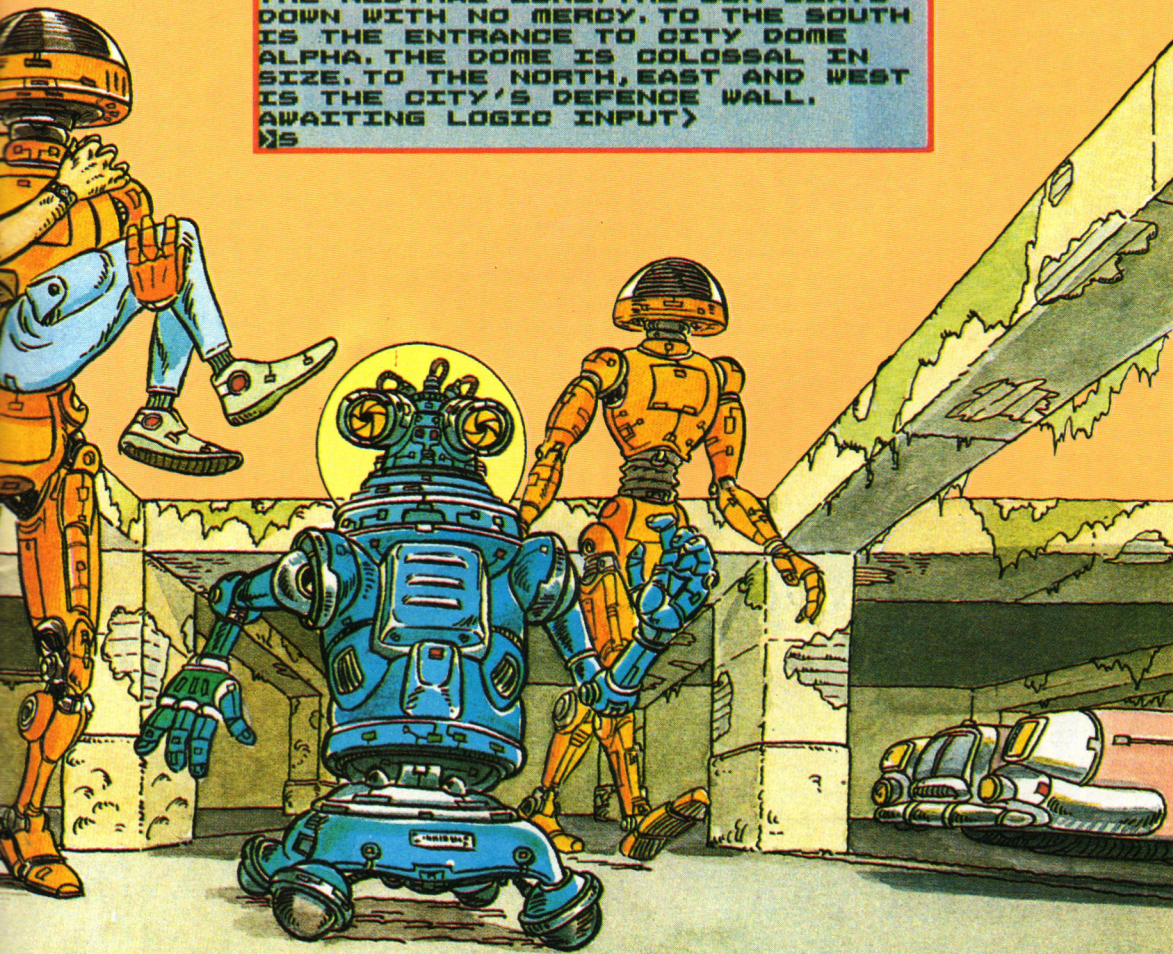
Dome Trooper conferma che con l'aiuto di The Quill e The Illustrator e con un generoso aiuto dell'immaginazione e un duro lavoro, è possibile creare buone avventure ad un prezzo ragionevole, senza plagiare idee altrui.



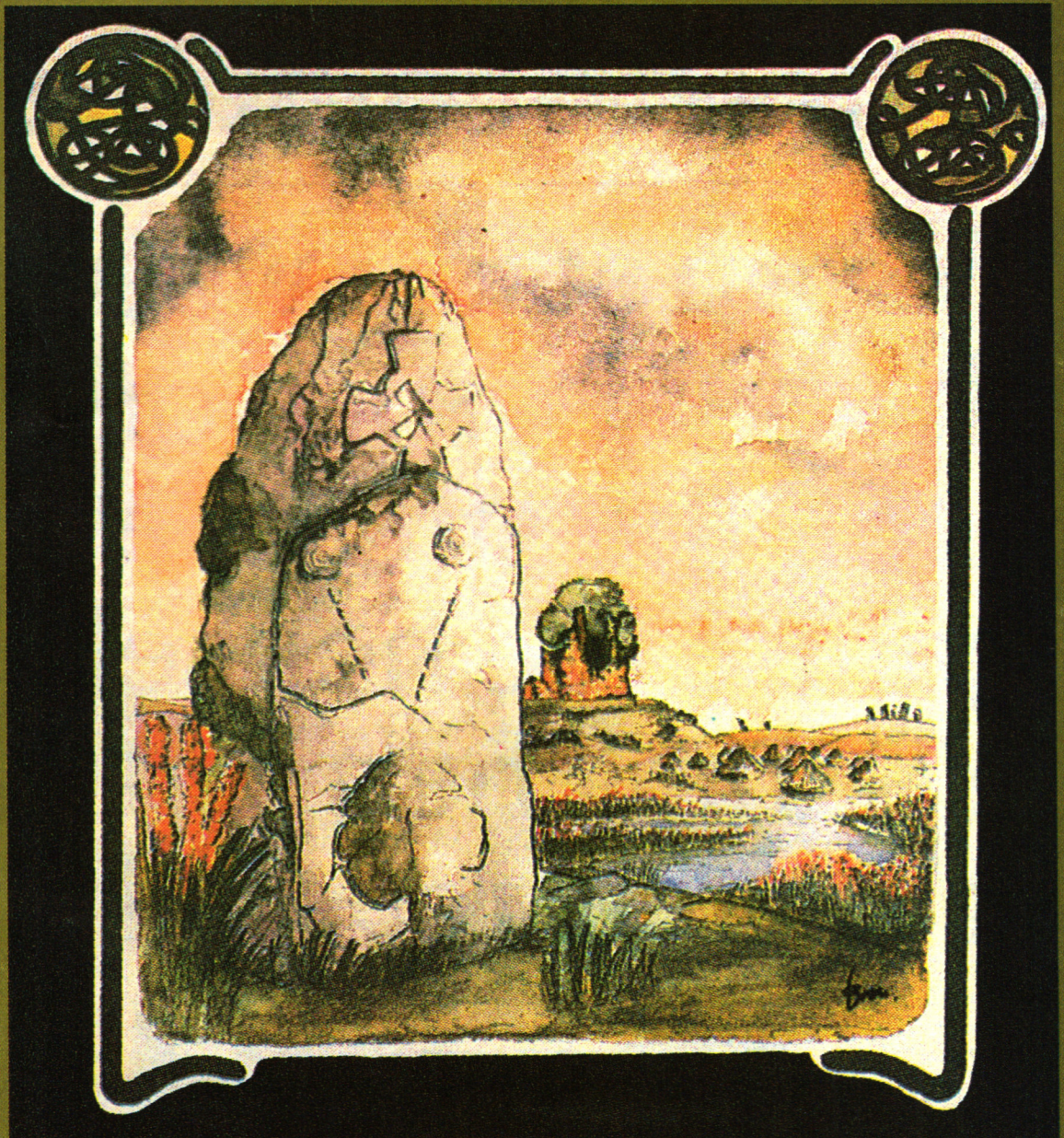
# TROOPER



YOU STAND ON THE SOFT SANDS OF THE NEUTRAL ZONE, THE SUN BEATS DOWN WITH NO MERCY. TO THE SOUTH IS THE ENTRANCE TO CITY DOME ALPHA. THE DOME IS COLOSSAL IN SIZE. TO THE NORTH, EAST AND WEST IS THE CITY'S DEFENCE WALL. AWAITING LOGIC INPUT  
>S



# DUN DARACH





**Dun Darach** impiega la stessa eccellente animazione di **Tir na Nog**, perfezionandola però ulteriormente. Ogni strada ha un nome, ogni porta ha un numero e ogni bottega ha un'insegna. Cuchulainn, l'eroe, incontra svariati personaggi animati: uomini, donne... e roditori.

Ciascuno dei personaggi ha delle caratteristiche proprie. Kara e Keli, i gemelli borsaioi, vi alleggeriranno le tasche mormorando "Scusi" mentre vi passano accanto sfiorandovi. Bren vi offre il suo aiuto... sempre che lo paghiate! Ryder vi sorprende quando siete in possesso di merci rubate, e non solo vi confisca le merci, ma vi schiaccia anche una grossa multa!

**Dun Darach** spinge il realismo ai massimi livelli: per spostarvi per la città dovete camminare, a meno che non possiate permettervi il sistema dei portali; per non farvi rubare il denaro, dovete metterlo in banca; un modo veloce ma rischioso di guadagnare è nelle bische.

Si possono però anche far soldi con un po' più di fatica comprando e vendendo: in gran parte delle botteghe troverete delle merci che potrete poi rivendere guadagnandoci sopra, se trovate qualcuno che le vuole, oppure potrete offrirle a degli altri personaggi in cambio di qualcosa che vi

serve. Il modo più veloce di fare soldi è il furto, ma nei negozi di articoli di lusso ci sono dei dispositivi di sicurezza.

Obiettivo del gioco è di salvare il vostro amico Loeg, che è stato imprigionato a Dun Darach dalla fattucchiera Skar. Non buttatevi però a capofitto nell'impresa: per prima cosa vi servono una mappa, dei soldi e delle informazioni. Passeranno parecchie settimane prima che della città e dei suoi abitanti sappiate quanto basta per poter tentare di liberare il vostro amico.

In **Dun Darach** i dettagli sono molto curati: di sera le torce si accendono per strada e vengono spente al mattino; Cuchulainn è animato in modo realistico fin nei particolari ed ha l'aria di un perfetto tipaccio... non c'è da stupirsi che nessuno dei bottegai cerchi di fermarlo quando se ne va con le loro merci!

Il gioco però presenta due problemi. Il primo è che le distanze sono così realistiche che girare per la città diventa un po' noioso, specie se non si hanno soldi né merci. Secondo, la grafia dei messaggi è un gaelico convincente ma difficile da decifrare. È spesso difficile capire come si chiama l'oggetto che si porta e infine capire che cos'è.

Nino Strozzi



**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!**

# SOLUZIONI

## SAM CROWFORD

- 10) o
- 9) n
- 5) guarda il fiume
- 6) esamina il ponte; sostituisci la trave; attraversa il ponte; e
- 7) e
- 8) uccidi Robert; esamina la borsa;
- prendi la mappa; n
- 4) o
- 3) esamina la mappa; fai due passi a sud dell'albero; a; prendi la pala; scava; scendi
- 2) o
- 1) FINE

## THOMAS TRAMPON

- 6) entra nella metropolitana
- 7) a; vai a Spandau
- 3) esci dalla metropolitana
- 4) entra in birreria
- 8) a; filo rosso; esci dalla birreria
- 4) entra nella metropolitana
- 3) vai in centro
- 7) esci dalla metropolitana
- 6) s
- 10) entra nella baracca
- 9) esamina il cadavere; esamina il tacco; prendi il foglietto; esci dalla baracca; leggi il foglietto
- 10) n
- 6) n-o
- 1) segui l'uomo
- 2) uccidi l'uomo; prendi il microfilm; esamina il microfilm; FINE

MENSILE - N. 11 - ANNO II

32 PAGINE  
A COLORI  
PER IL 64

# WAF GAMES

8  
VIDEOGAMES  
FAST LOADING  
"BITURBO"



- GUERRIGLIA ● SCANDINAVIA
- CARGO ● EVOLUZIONI
- RAID 3000 ● CACCIA AL TERRORISTA
- SALVATAGGIO SU GIOVE
- ELEZIONI PRESIDENZIALI



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