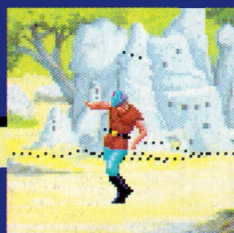


Tricks 'n' Tackles

GRATIS

SUPPLEMENTO A K 34 DICEMBRE 1991



King Quest V

1



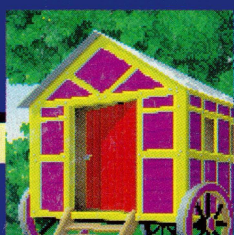
Maniac Mansion

4



Elvira

6



Ultima IV

9



Chuck Yeager's Air Combat

14

Editore Glénat Italia - via Ariberto, 24 - Milano
Direttore Responsabile Riccardo Albini
Redazione Studio Vit - via Aosta, 2 - Milano
Grafica Maria Montesano
Responsabile Supplemento TNT Paolo Paglianti
Fotocomposizione Typing - Milano
Stampa Valprint - Brugherio (Mi)

**NUOVE
OFFERTE !!!**
PADOVA
Computer Time
PADOVA
**NUOVI
PREZZI!!**

Prezzi Iva inclusa

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK	650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K	699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA	900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA	1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA	1.290.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	1.610.000
AMIGA 2000+GVP 52MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB SIMM	2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE	CHIEDERE
AMIGA 500 PLUS 1MB CHIP KICKSTART 2.0+JOYSTICK	770.000

 Offerta
Offerta !!!
Offerta !!!
New!!!

Monitor

COMMODORE 1084S-NEW	450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	639.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE	500.000
SAMTRON VGA 1024X768 COLORE	550.000
MORSE 1024X768 0,28 DOT PICH	650.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE	790.000
NEC 3FG 15"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE	1.200.000
NEC 4FG 16"MULTISYNC 1024X768	Chiedere
NEC 5FG 20"MULTISYNC 1280X768	Chiedere

 New!!!
New!!!
Chiedere
Chiedere

Expansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price 59.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB-CLOCK	New price 76.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA	400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB	360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP. GVP	380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!! 440.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN. GVP	New!!! 90.000
CHIP MEMORY 44256 1MB/ (8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!! 78.000

 New price
New price
New!!!
New!!!
New!!!

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU	250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS	470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS	765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM	890.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS	1.050.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS	1.290.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS	1.390.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTELLA 50MB	1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256	280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM	399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!	450.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2	CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB	
CON 52MB QUANTUM 11MS	Offerta 1.150.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	1.500.000

Offerta

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint	535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO	369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA	860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN	1.100.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST	1.899.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO	399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB. SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	1.460.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 500 12X8	685.000
TAVOLETTA GRAFICA SUMMA SKETCH 2000 12X12	899.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1	149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER	249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA	49.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 22MHZ+1MB DI MEMORIA	1.700.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	2.990.000
AD SPEED ICD ACCELERATORE 14,2MHZ	450.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500	169.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA	349.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000	130.000
DRIVE ESTERNO GVP/QTEC CON INTERRUPTORE	135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE CHINON NOSLIM	135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 500 EPSON	110.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUPTORE	270.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2	65.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK	29.000
BOOT DF1 (PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)	19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)	24.000
CANON ION RC260	1.450.000
PORTADISCHI POSSO 150 POSTI	40.000
PEN BRUSH OTTICA	198.000
COLORBUSTER PAL 16.000.000 DI COLORI 756X580	1.490.000
MOUSE HANDY COMPATIBILE AMIGA	45.000

New price

COMPUTER TIME S.N.C.
**VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414**
ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:

 IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO
VERRA' SOSTITUITO AL PIU' PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO
CARICO

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 24AGHI 80 COLONNE	600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE	625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360	1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	261.800
COMMODORE 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	470.000
STAR LC 200 24AGHI 80 COLONNE	600.000
STAR LC 200 COLORE 24AGHI	690.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE	635.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E	288.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	45.000
SUPER FANICOM JAPAN.2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP 286 16/21 HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP 386 SX 16 HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP 386 25 HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.990.000
DESKTOP 386 33 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP 386 40 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP 486 33 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000

DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50.000
" TOWER con led	+130.000
" 1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
" 2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
" DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC	+120.000
" VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
" VGA 1MB 1024X768 32000 COLORI	+260.000
" HARD DISK 52MB QUANTUM	+ 60.000
" HARD DISK 80MB QUANTUM	+260.000
" HARD DISK 105MB QUANTUM	+386.000
" HARD DISK 210MB QUANTUM	+850.000

 CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC
HARD DISK QUANTUM
SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO
LA GARANZIA PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI
18 MESI (HARD DISK E DRIVE) 12MESI PER I COMPONENTI

OFFERTE NATALIZIE

PC DESKTOP 286 16/21 SERIE"ECONOMY" CON HARD DISK 44MB DRIVE 3,5 1.44MB.VGA 800X600,1MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME L. 1.080.000	
PC TOWER 386 33MHZ SERIE"ECONOMY"CON HARD DISK 44MB DRIVE 3,5 1.44MB.VGA 1024X768,1MB,4 MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME L.2.300.000	
DIGITALIZZATORE VIDEON III PC	L.620.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III AMIGA+PHOTON PAINT	L.530.000
CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A2000	L.890.000
CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A500	L.990.000
MODEM 2400 V21-V22-V23 VIDEOTEL	L.290.000
JOYSTICK CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO	39.000
GENLOCK ROCTEK A500	L.220.000
AMIGA 500 PLUS KICKSTART 2.0 +SCHEDA KICKSTART 1.2 O 1.3 PER RENDERE L'AMIGA COMPATIBILE CON TUTTI I PROGRAMMI E GIOCHI	L.830.000
AMIGA 500 PLUS COME SOPRA+ESPANSIONE 1MB PORTA LA MEMORIA TOTALE A 2MB CHIP RAM	L.960.000
SCHEDA IMPACT VISION 24 GVP,16.000.000 DI COLORI VISUALIZZABILI FRAME GRABBER,GENLOCK,ANTIFLICKER ETC. LA PERIFERICA FINALE PER IL DESKTOP VIDEO TUTTO SU UNA SCHEDA PER A2000/3000	L.4.854.000
HARD CARD GVP52MB+2MB SIMM PER A2000	L.990.000
ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500PLUS	L.150.000
KICKSTART 2.0 PER AMIGA 500/2000	L.150.000
PORTA DISCHI 40POSTI CON CHIAVE 40P L.13.000 80P 18.000	

BUON NATALIE


**CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI D'IVA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA C.C. 12516357 O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK:10PZ L.850 50PZ L.800 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 2000PZ L.570**

KING

TNT

Tricks in Tactics

QUEST V

Dura la vita del re, vero? Non fate neanche in tempo ad allontanarvi per raccogliere qualche fiore per la dolce sposa, che un mago vendicativo di nome Mordack non trova niente di meglio da fare che cancellare il castello e far sparire la vostra famiglia. Ringraziate MAURITIUS alias Maurizio Masini di Barga (Lucca) se riuscirete a completare l'avventura più "Verde" della Sierra.



State passeggiando tranquillamente per un allegro boschetto, ignari del vostro destino...



...quando incontrate un gufetto che si rivelerà un ottimo amico.

Per fortuna che Crispino, avvisato dal gufo Cedric, vi da una mano, insegnandovi a parlare con gli animali utilizzando il suo magico dono, la bacchetta magica.

Dopo aver ricevuto la bacchetta e le istruzioni per l'uso, recatevi nel vicino villaggio. Prendete il pesce nel barile e raccogliete la monetina da terra. Raggiungete il formicaio e aiutate le formiche a liberarsi del cane, lanciandogli dietro il bastone che si trova lì per terra. Scoprirete come si sanno sdebitare quegli insetti quando cercherete nel pagliaio il proverbiale ago. Dato che impersonate un Re particolarmente ecologo, date una mano anche alle api, che sono minacciate dall'orso. Utilizzate il pesce di prima e l'Ape Regina vi regalerà del miele.

Ritornate nel paese, dove il sarto, felice perché gli avete ritrovato l'ago dorato, vi ricompenserà con un caldo mantello. A questo punto, attraversate il deserto, dove troverete il cadavere di un avventuriero più sfortunato di voi; seppellitelo e prendete lo scarpone. Dopo qualche oasi arriverete alla Città dei Ladroni. Nascondetevi dietro le rocce e seguite la comitiva dei predoni fino al bivacco, dove potrete prendere la magica bacchetta di Aladino.

Aprite il portale e prendete la lampada e la monetina vicina all'entrata, ma NON toccate nient'altro. Andate dall'indovina e interrogatela, in cambio della moneta, sul vostro destino. La sua sfera non mostrerà niente di buono, quindi, commossa per le vostre peripezie presenti e future, vi donerà un amuleto dai magici poteri. Andate quindi verso la foresta incantata. Lungo il cammino troverete un topolino che sta per diventare cibo per gatti; per salvarlo, allontanate il felino lanciando lo scarpone raccolto nel deserto.

Attraversate la tetra foresta, protetti dall'amuleto dell'indovina, e scacciate la strega con la lampada. Prendete quindi gli smeraldi, la chiave e la ruota per filare, e proseguite verso il villaggio. Cosa? Vi siete persi? Nessun problema! Usando come esca gli smeraldi, e spargendo la strada di miele, riuscirete a catturare un elfo. Il vostro prigioniero, in cambio della libertà, vi rivelerà la strada giusta - inoltre riceverete in dono un paio di bellissimi stivali elfici.

Arrivati al villaggio, regalate gli stivali degli elfi ai due calzolai e, armati del martello, entrate nel malfamato ostello. Lì dentro non circola della bella gente, infatti verrete catturati e imprigionati in una cella. Non perdetevi d'animo! Il topolino che avete aiutato in precedenza vi libererà dalle corde che vi bloccano e, presa la fune, potrete uscire rompendo il ca-

tenaccio con il martello. Già che ci siete, prendete il cosciotto a titolo di risarcimento personale.

Una volta liberi, rendete la ruota per filare allo gnomo, che per ringraziarvi vi regalerà una marionetta e, sempre in vena di imprese disperate, liberate la principessa trasformata in salice piangente utilizzando il cuore dorato. Ricordatevi di prendere la lira abbandonata lì vicino.

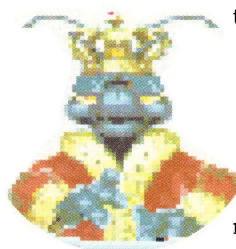
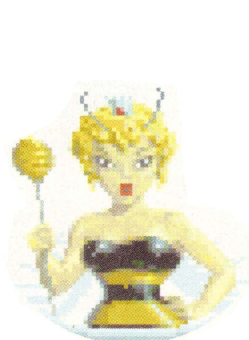
Raggiungete quindi il posto in cui prima avevate incontrato l'indovina, e raccogliete il tamburino. Ritornate infine al villaggio, e scambiate la marionetta con una slitta dal giocattolaio. Incamminatevi verso i monti, sempre più vicini alla dimora del malvagio mago colpevole delle vostre disavventure. Salendo la montagna dovrete confrontarvi con diversi ostacoli: quando incontrate la vipera, allontanatela con il suono del tamburo. Arrivati al primo ostacolo sul percorso, lanciate la corda verso il maso (non al ramo, perché si spezzerebbe...). Quindi rifocillatevi con il cosciotto e, al secondo ostacolo, salite sulle rocce vicine per evitare di sfracellarvi.

Ma le vostre disavventure non sono finite qui (mai pensato di fare un giretto a Lourdes?)! Il vostro amico Cedric verrà rapito da un lupo grigio, e a voi non rimarrà che lanciarsi al suo inseguimento in slitta. Tuttavia arriverete davanti a un cumulo di neve, che vi costringerà a proseguire a piedi. Dopo un po' che scarpinate, incontrerete una maestosa aquila, che diventerà vostra alleata se la sfamerete con la poca carne rimasta.

Quindi due lupi vi scorteranno fino al maniero della Regina, dove è imprigionato il fedele Cedric, e sarete portati al cospetto di sua crudeltà. Suonando qualche nota con la lira, riuscirete a addolcire il cuore della Regina, che vi libererà, in cambio di un piccolo favore: eliminare lo Yeti. Armati di torta e coraggio, raggiungete la bestia e lanciatele il dolce in faccia per farla cadere nel burrone. Quindi entrate nella grotta, rompete il cristallo con il martello e prendetene un frammento. La Regina, riconosciuta la vostra audacia, manterrà la promessa e vi lascerà andare.

Pensavate di cavarvela così facilmente? Sicuramente no! Infatti ora tocca al Re essere cat-

Siete nel negozio del sarto. In questo luogo potrete ottenere un cappotto al prezzo di un ago.

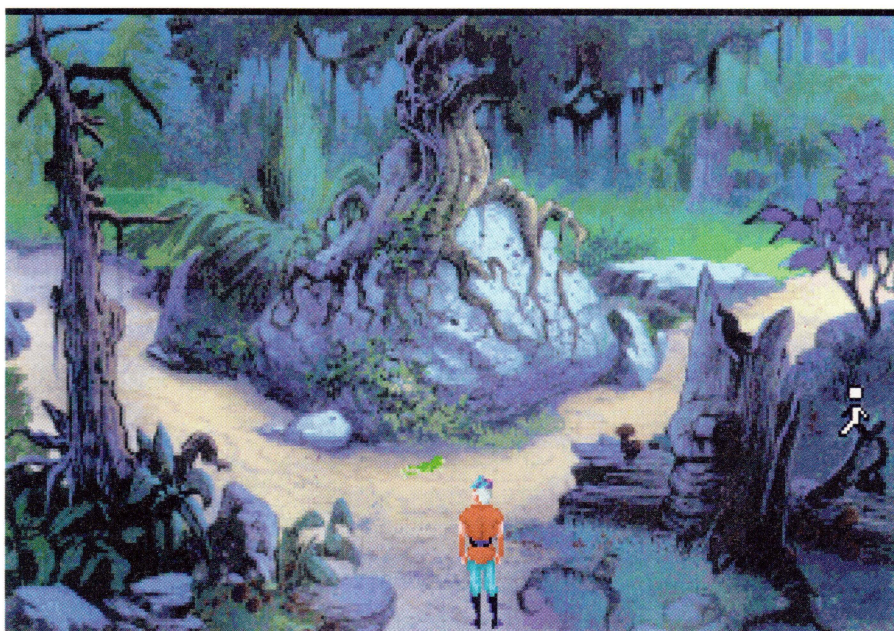


Ecco alcuni dei personaggi che incontrerete in KQ5: l'ape regina, il capo formica e il protagonista, cioè voi.

turato da un animale, più precisamente un volatile che vuol sfamare la sua prole con un cibo molto... reale. Arrivati al nido, preoccupatevi degli affari, e prendete l'oggetto luminoso che sembra proprio che vi aspetti. L'aquila, ricordandosi che l'avete salvata, vi soccorrerà e vi darà uno strappo fino alla spiaggia. Sulla distesa di sabbia troverete un ferro e una barca. Riparate il foro sulla chiglia con la cera d'ape, prendete il ferro e quindi iniziate il viaggio verso l'ignoto. Navigare verso sud-est, finché non trovate un'isola. Verrete catturati dalle Arpie, e vi accorgerete che, tanto per cambiare, state per fare la fine della Simmenthal. Suonate la lira e vedrete quelle immonde fiere scappare litigando fra loro (valle a capire, le donne, ndr). Prendete l'amo del pescatore e la conchiglia, quindi riprendete a navigare verso ovest fino a quando non appro-

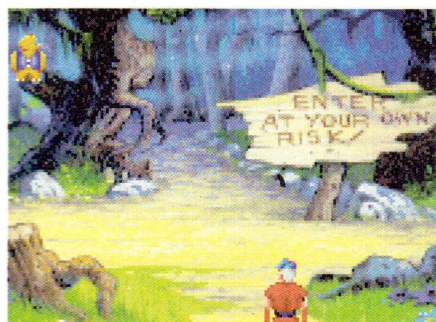


Questa foresta stregata è un posto peggiore della metropolitana a mezzanotte. Meno male che avete l'amuleto.



Chissà se potrete liberare quella povera principessa tramutata in salice.

(Sotto) "Quel cartello mi ricorda un famoso 'serial!'".



date di nuovo su una costa. Una volta sbarcati, incontrerete un vecchio eremita; visto che, tra l'altro, è pure un po' sordo, per poter comunicare con l'eremita in modo da poter curare le ferite del vostro amico Cedric, dovrete usare la conchiglia come cornetta. Dopo che il vostro gufetto (ma non sarà lui a portare rognà?) si è ristabilito, riprendete il viaggio verso il castello del malvagio stregone, seguendo le indicazioni dell'eremita e della sirenetta. Arrivati al maniero, prendete il pesce (che deve avere almeno tre mesi, a giudicare dal puzzo), e riflettete, con una mossa degna di Archimede, con il frammento di cristallo il micidiale raggio che vi lanciano i due guardiani. Scendete più a valle e aprite la grata con il ferro trovato sulla spiaggia.

Entrate quindi nel labirinto - non spaventatevi, almeno fino a quando non incontrate una

bestia davvero bizzarra. Utilizzate il solito tamburo per allontanare anche questo ospite indesiderato, e raccogliete la spilla che lascia cadere in preda al panico. Entrate nell'abitazione dello stregone, e mentre passate per la cucina, prendete in prestito i pochi piselli che potete trovare. Quindi proseguite fin quando non fate la conoscenza dell'ennesima principessa, anche lei prigioniera di Mordack, e regalatele qualcosa degno di tale grazia! Continuate la vostra esplorazione, fin quando non venite catturati da un guardiano che sembra uscito da un romanzo di Lewis Carroll, e gettato nelle buie segrete.

Nella cella prendete il formaggio con l'amore da pescatore, e scappate, da vero gentiluomo, con la principessa, seguendola fin dentro al labirinto per tornare infine nel castello. Arrivati nella sala, evitate la creatura azzurra lanciandole sotto i piedi i piselli e salite per le scale. Quindi esaminate l'ingresso e entrate nella stanza a sinistra, dove potrete imprigionare il gatto nero (visto che siete così fortunati, non bastava un gufo per amico...) mettendolo nel sacchetto dei piselli. Fate una visitina in biblioteca, dove troverete un libro di alchimia; leggendo le pagine di questo libro potrete imparare le formule magiche necessarie per sconfiggere lo stregone. Imparate le formule, aspettate che Mordack si addormenti nel suo letto e, molto silenziosamente, rubategli la bacchetta. Recatevi nel laboratorio magico e metteteci le due bacchette (la vostra e quella del vostro antagonista) su due piatti, quindi gettate il formaggio nella brodaglia che sta ribollendo. In questo modo lo strano macchinario ricarica la bacchetta di Crispino, giusto in tempo per lo scontro finale. Infatti siete pronti per combattere direttamente contro Mordack, che dovrebbe essere già entrato nel laboratorio. Il vostro nemico non può più colpirci con la sua bacchetta magica, ormai scarica, quindi si trasforma in una abominevole bestia. Ricordandovi delle formule lette prima, trasformatevi in una tigre. Quando Mordack assume le forme di un drago, con una metamorfosi da provetto alchimista, prendete le forme di una agile lepre, in modo da poter evitare le fiammate del drago. Per affrontare la seguente trasformazione dello stregone in serpente, prendete l'aspetto di una martora, evitando così il morso velenoso. Infine Mordack giocherà la sua ultima carta, e, con l'intento di bruciacchiarvi, si trasformerà in fuoco. Ma voi, abili come Merlino, invocate una tranquilla pioggerella per eliminare definitivamente lo stregone.

Eliminato il malvagio Mordack, potrete liberare sposa e figli, e, come nelle favole, potrete vivere felici e contenti (almeno fino a King Quest 6!).

MANIAC MANSION

Abbiamo deciso di lasciare molti nomi di oggetti in inglese, in corsivo, visto che non esiste una versione italiana. Si tratta di vocaboli molto semplici, e con il comando "what?" unito a un buon dizionario non dovrete trovare dei problemi. Invece abbiamo indicato in **grassetto** i nomi dei personaggi da attivare.

Per completare la vostra maniacale avventura, scegliete come partner Syd e Bernard. Se decidete di scegliere personaggi diversi da questi due, la trama dell'avventura potrà essere un po' diversa...

Davanti all'entrata, spostate i *bushes*, sollevate lo zerbino e prendete la chiave. Quindi aprite la porta con questa chiave e entrate. Andate nella stanza 6, accendete la lampada, andate a destra e spostate il *loose panel*, dietro cui troverete una cassetta. Quindi tornate nella stanza 1. Attivate **Bernard**, conducetelo fino alla stanza 1, e fategli premere la *gargoyle*; fate superare a **Dave** la porta che si apre, e vi ritroverete nei sotterranei nucleari del Professore Svitato. Premete lo *switch*, prendete la *silver key* e risalite. Raggiungete la stanza 11, prendete il *paint remover* e il cesto di frutta; spostatevi dunque nella stanza 2, prendete il *flashlight*, aprite il frigorifero, prendete le *old batteries* e la lattina di pepsi. Andate nella stanza 4 e prendete la *glass jar* e i *fruit drink*, aprite la porta con la *silver key* e uscite all'aperto. Usate la *glass jar* con la piscina.

Attivate **Bernard**, uscite e azionate la *flag* della casella postale. A questo punto potete azionare un altro personaggio, ma quando suona il campanello, ritornate su Bernard e fategli aprire il *packa*. Con **Dave** andate fino alla stanza 15, e date il cesto di frutta e i *fruit drink* al tentacolo. Raggiungete la stanza 18, prendete il *dime* e andate nella mansarda, salendo la scala a pioli. Prendete l'*old record* e la *yellow key*. Andate nella stanza 23 e utilizzate il *paint remover* sul *painted blotch*, usate la *jar of water* nel vaso e fate lo stesso con la pepsi. Raggiungete la stanza 21 e

La redazione invasa da una valanga di suppliche di aiuto al tempo del C64, e ora che è uscita la versione Amiga e MS DOS, è arrivata una seconda slavina di richieste telefoniche. Per liberare un po' le scrivanie e linee della sip, eccovi finalmente la soluzione di Maniac Mansion.

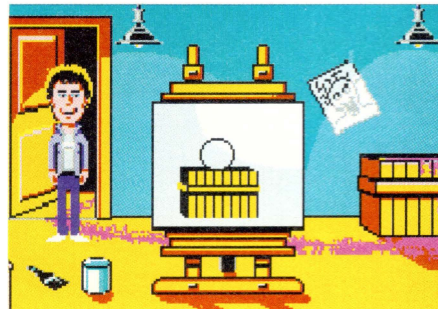
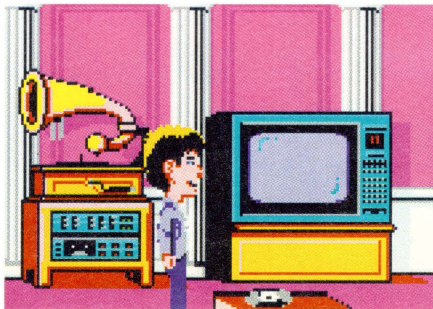
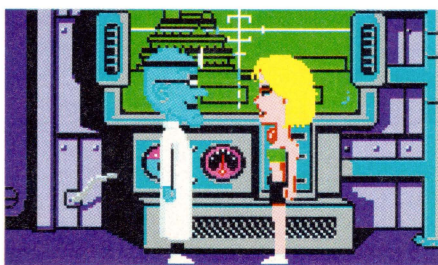
usate due volte la *hunk-o-matic machine*; filate nella stanza 10, usate la *cassette tape* nel *cassette player* e l'*old record* sul Victorola, e accendetelo. Dopo aver registrato, spegnete sia il Victorola che il *player*, accendete la tv, guardate la scenetta e poi spegnete il televisore. Ora andate nella stanza 5 e usate il *cassette tape* nel *cassette player*, quindi prendete la *rusty key*, caduta in terra dopo la distruzione del lampadario.

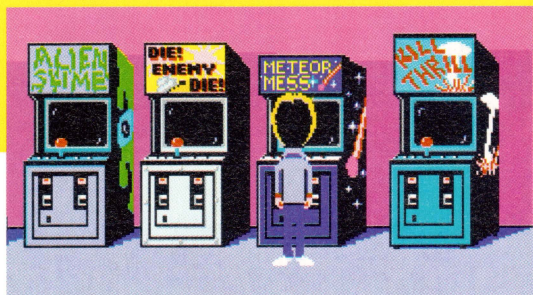
Uscite dalla abitazione maniacale passando per la stanza 4, e aprite la *grate* e la *garage door*. Dentro l'autorimessa prendete il *water faucet*, usate la *yellow key* nel *trunk* e prendete i *tools*. Andate nella stanza 22, aprite la doccia, e usate il *water faucet* sul *faucet*. Già che ci siete, segnatevi il numero che è scritto sulla parete. Passate a **Bernard** (solo se ha già ricevuto il *package*, altrimenti aspettate). Andate nella stanza 5, aprite la *old fashion radio* e prendete il *radio tube*. Raggiungete la stanza 18, usate il *radio tube* sul *tube socket*, leggetevi il poster della meteora e annotatevi il numero letto. Attivate **Syd**, che è ancora fuori dalla casa. Suonate il campanello, fuggite e passate velocemente a **Bernard**. Mentre Fred (il prof. pazzo, potrebbe essere altrimenti?) è fuori, entrate nella stanza 20, prendete l'*hamster* e la *card key*. Aprite la *piggy bank* e prendete un *dime*; se Fred riesce a catturarvi, usate la *rusty key* per evadere e ritenetate.

Andate quindi nella stanza 22, e date la *card key* e il *dime* a Dave, quindi attivatelo e date i *tools* e la *flashlight* a Bernard. Attivate quindi

Syd, raggiungete la stanza 22, riattivate **Dave** e date a Syd la *cassette tape*. Riattivate **Syd** e tornate nella stanza 10, usate la *cassette tape* nel *cassette player*, suonate il piano e riprendetevi la *cassette*. Andate quindi nella stanza 18, salite per la scala a pioli, date la *cassette tape* al Tentacolo Verde, che in cambio vi darà una *demo tape**. Andate nella stanza 4, uscite e cliccate sulla scaletta della piscina.

Attivate **Bernard** e andate nella stanza 6. Utilizzate i *tools* sul *phone*, quindi uscite dall'ingresso principale. Utilizzate i *tools* sul *grating* ed entrate, camminate fino alla *water valve* e apritela. Passate a **Syd**, scendete sul fondo della piscina e prendete la *glowing key* e la radio, ma NON toccate altro. Risalite in superficie, attivate **Bernard** e fategli chiudere la *water valve*. Passate a **Dave**, andate fino alla stanza 23 e arrampicatevi sulla Pianta Carnivora. Una volta arrivati all'osservatorio, usate il *dime* nel *coin slot* e premete il *right button*, ripetete una seconda volta queste due ultime operazioni, e poi utilizzate il *very powerful telescope*, ricordandovi di annotare il numero che potrete vedere. Attivate **Syd**. Mandatelo davanti alla porta della stanza 19, passate a **Bernard**, e andate nella stanza 6. Usate il telefono e componete il numero trovato sul muro del bagno. Attivate di nuovo **Syd** e superate la porta, prendete la *small key* e salite VELOCEMENTE la scala a pioli. Nella soffitta accendete la luce, tirate il *painting* e aprite la cassaforte usando la combinazione scoperta usando il telescopio. Prendete la lettera SEN-





Chi l'avrebbe mai detto che per terminare *Maniac Mansion* bisogna essere dei maghi dei videogames da bar...



ZA APRIRLA, e uscite dalla stanza usando lo stesso procedimento (telefonando con Bernard, ecc. ecc.). Se venite catturati, utilizzate il trucco machiavellico spiegato prima. Andate nell'osservatorio e date la *small key* a Dave. Attivate **Bernard** e mandatelo nella stanza 24. Quindi raggiungetelo con **Syd** e dategli la *glowing key*, aprite la radio e dategli le *batteries*, quindi ritornate su **Bernard**, e usate le *old batteries* sulla *flashlight*.

Riattivate **Syd**, mandatelo a premere la *gargoyle* nella stanza 1, scendete con **Dave** nel sotterraneo e aprite il fuse box. Spegnete i *brakes*, attivate **Bernard** accendete la *flashlight* e usate i *tools* con i *wires*.

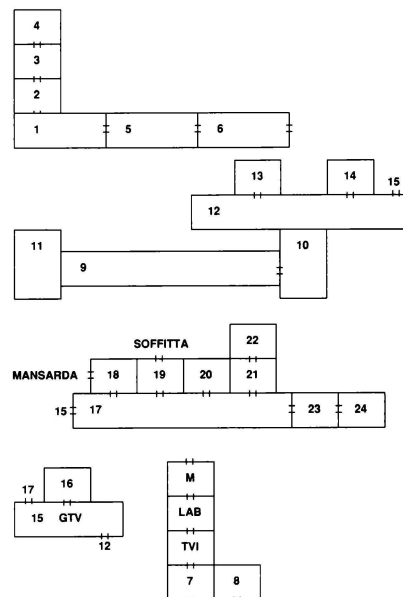
A questo punto ritornate a **Dave** e riaccendete i *brakes*. Tornate nella stanza 1 e, attivando **Syd**, date a **Dave** la lettera. Andate con **Dave** nella stanza 2, aprite il *faucet* e usate la *glass jar*. Aprite il *microwave oven* e metteteci dentro la *glass jar* insieme alla lettera. Chiudete il *microwave* e accendetelo, aspettate qualche secondo, quindi spegnetelo e riprendete la lettera e la *jar*. Aprite la busta, andate nella stanza 23 e usate la *typewriter* con la busta, e uscite dall'ingresso principale. Uscite anche con **Bernard** e date a **Dave** gli *stamps*.

Usate con **Dave** gli *stamps* sulla busta, in cui dovete mettere anche la *demo tape*. Mettete il tutto nella *mail box*, chiudetela e alzate la bandierina. Lasciate **Bernard** fuori e attivate **Dave**, ma non appena suona il campanello, ritornate a **Bernard**, aprite la *mail box* e prendete il con-

tract. Nel frattempo, Ed, il figlio di Fred, dovrebbe essere andato nella stanza 14 a giocare a "Meteor Mess"; dopo (e solo dopo) questa scenetta, andate con **Dave**, inserite il *quarter* nel *coin slot* e fatevi una bella partitina. Annotatevi quindi il punteggio massimo (se non ci riuscite aprite la *coin slot* con la *small key* e riprendetevi la monetina).

Attivate **Syd**, andate da **Dave** e consegnategli tutti gli oggetti. Aspettate l'arrivo del *contract*, prendetelo con **Bernard** e poi andate da **Dave**, e dategli tutti gli oggetti dell'inventario. A questo punto, esistono diversi finali: per cause "spaziali" (abbiamo solo due pagine...) possiamo segnalarvene solo due, ma siamo certi che vi darete da fare per scoprirne altri!

1) Andate con **Dave** nella stanza 18, salite la scala a pioli e date il *contract* al Tentacolo Verde. Andate poi nella stanza 19 e fatevi catturare (!). Vi ritroverete nelle segrete. Andate alla *outer door* e usate la *glowing key* prima nel lucchetto superiore, poi in quello più in basso. Aprite la *outer door* e usate la *inner door* e componete sulla tastiera il numero trovato giocando al videogame. Camminate verso destra finché non troverete il Tentacolo Viola che minaccia di rinchiudervi. Non preoccupatevi, perché i Tentacoli Verdi hanno la memoria di un Elefante Rosa, quindi quello che avete aiutato in precedenza accorrerà per aiutarvi! Andate nel laboratorio, aprite il *locker*, prendete la *radiation suit* e usatela. Da adesso in poi avrete solo due minuti per terminare l'avventura, in quanto il Fred



ha attivato il processo di autodistruzione della casa. Usate la *card key* nella *card slot*, entrate nella stanza M e spegnete l'interruttore. Prendete la meteora (verso destra) e aprite la porta. Vi ritroverete nel garage. Aprite il *trunk* con la *yellow key*, mettete la meteora nel *trunk*. Chiudetelo e usate la *yellow key* nel *weird diesel* (nello sportello, non nel bagagliaio).

2) Andate nella stanza 18, accendete la radio e usatela; quando appare la tastiera inserite il numero letto sul poster della meteora, mettendovi così in comunicazione con la *meteor police*. Fatevi catturare e aprite sia la *outer door* che la *inner door* come descritto nella soluzione precedente. Aspettate l'arrivo del poliziotto, ma NON ENTRATE. Il piedipiatti si porterà via la meteora e lascerà un *badge* nelle segrete. Raccolgetelo e quando il Tentacolo Viola vi ferma, consegnategli il *badge* e godetevi la scenetta...

Entrate nel laboratorio, aprite il *locker*, prendete e usate la *radiation suit* e utilizzate la *card key* nella *card slot*. Entrate e spegnete lo *switch* - in questo modo la meteora tornerà da dove era arrivata!

Beh, in un modo o nell'altro, avete finito! Ringraziate i lettori che hanno spedito le soluzioni, come Luce "ken" Benedetti, Alan "The Black Hammer" Giuliani, Andrea "Beast" Ciancaleoni, Roberto Cuccia e Maurizio Giulioti.



MISTRESS OF THE DARK



Elvira non vi ha assegnato certo una missione semplice: eliminare vampiri e vampire, Capitani della guardia, qualche cavaliere e, dulcis in fundo, Emelda... ma la ricompensa sarà adeguata!

La soluzione e le mappe sono state realizzate da Riccardo La Rocca "Richard Young" di Pianezza (TO), mentre il Graphic desing è opera di Giorgio "STRUZZO" Micheletti di Sangano (TO).

1) Negozio di souvenir

Prendete un po' di paglia dall'ingresso della scuderia, quindi andate al negozio di souvenir, prendete il grosso scudo e usatelo. Esso rimarrà in funzione fino a quando non lo poserete o lo sostituirete con uno più grande.

2) Armeria

Andate in armeria. Prendete un'arma (la spada è la migliore) e la balestra.

3) Cucina

Andate in cucina. Prendete il miele dalla dispensa e mixatelo insieme alla paglia per ottenere l'incantesimo *herbal honey*. Usate quest'ultimo per potere riconoscere le varie qualità di erbe.

4) Stanze del secondo piano

Salite le scale e cercate nelle varie stanze le

frecce per la balestra. Per adesso non entrate nella stanza del vampiro.

5) Magazzino del giardiniere

Andate nel magazzino del giardiniere e prendete la chiave, il martello e la croce d'argento. Inoltre prendete tutti i vari ingredienti (larve, etc).

6) Giardino

Tornate in giardino, prendete i vari ingredienti (funghi, etc) lungo la strada. Lanciate tre frecce nel bersaglio, recuperatele e aprite la porta con la chiave d'argento.

7) Salotto

Tornate all'edificio principale e andate in salotto, dove prenderete un paletto più i vari ingredienti (piante, etc).

8) Secondo piano (stanza della vampira)

Andate al secondo piano ed entrate nella camera della vampira. Usate il paletto. Prendete la polvere di vampiro e le frecce.

9) Secondo piano (stanza blu)



Ecco la cucina - attenzione alla cuoca, potrebbe trificarvi.



Una delle guardie più pericolose. Fate attenzione ai fendenti.



Giocando a *Elvira* correrete il rischio di non vederci più.



Una guardia in carne e ossa. Quando sono vestite di rosso, dovreste farcela in qualche mossa, ma se hanno la divisa grigia, fate testamento prima di affrontarli!

Andate nella stanza blu, prendete la bibbia. Nella bibbia troverete un foglio di preghiera.

10) Cucina

Tornate in cucina e fate tutti gli incantesimi di cui avete gli ingredienti. Se la cuoca è nei paraggi, deve essere eliminata. Per fare questo avete bisogno dell'acido che si trova nella stanza delle torture. Gettateglielo addosso ed ella si liqueferà schifosamente.

Elvira riprenderà il suo posto in cucina. A questo punto giratevi verso il montacarichi, date a Elvira il *glowing pride spell* (è un incantesimo) e aspettate che torni con la prima chiave.

11) Parco

Andate nel parco e uccidete il falco con la balestra. Prendete la seconda chiave, la piuma e la freccia.

12) Labirinto

Entrate nel labirinto e cercate l'uovo del vola-

tile. Arrivate fino al centro del labirinto dove troverete un giglio: prendetelo. Ora cercate di trovare il nido delle creature del labirinto con cui dovete evitare ogni scontro diretto (uccidetelo o con la balestra o con la magia) che deve essere nelle vicinanze. Se da dentro la tana vedete brillare degli occhi lanciate un incantesimo per eliminare ogni creatura rimasta. Guardate nella tana e troverete l'anello di Elvira.

13) Cappella

Andate nella cappella, prendete il libro delle preghiere e inserite l'anello di Elvira nella croce: si aprirà un passaggio segreto che conduce ad una stanza sotterranea.

14) Stanza sotterranea

Entrate nella camera sotterranea, voltatevi verso il muro del crociato ed usate il foglio delle preghiere. Mettete la corona in testa al crociato e prendete la Spada Santa.

15) Spalti

Andate sugli spalti e uccidete tutti i cavalieri che incontrate fino a che non incontrate il cavaliere grigio (è un arciero). Colpitelo con una freccia, e questi cadrà nel fosso sottostante. Ricordatevi questo punto, dovrete infatti cercare il suo cadavere nel fossato.

Se è necessario, tornate in cucina per preparare altre pozioni.

16) Segrete

Entrate nelle prigioni e cercate i vari ingredienti (forfecchie, bruchi, etc), entrate nella camera delle torture. Tirate l'anello sul pavimento. Non toccate nient'altro. Prendete le ossa e la terza chiave.

17) Catacombe

Entrate nelle catacombe ed esplorate le varie tombe. Cercate la cripta che contiene la chiave d'argento.

In un'altra tomba vi è una cripta vuota: metteteci le ossa, ma per ora, non aprite l'altra cripta; infatti contiene il passaggio verso il fossato.

18) Camera delle torture

Tornate alla camera delle torture, prendete le pinze e uscite.

19) Camera del pozzo

Andate nella camera del pozzo. Controllate che la corda sia nella posizione abbassata.

20) Catacombe

Tornate alle catacombe, ed esploratele fino a quando non incontrate il mostro con il sasso. Uccidetelo e prendete il sasso. Tornate alla cripta dove avete lasciato le ossa e aprite l'altra cripta. La stanza si riempirà d'acqua. Scendete verso il basso e quindi andate avanti fino al punto in cui potete salire per prendere aria. Scendete di nuovo, andate ancora avanti fino a raggiungere la grata, apritela e passate oltre. Arrivati al fossato, dovrete cercare il cavaliere grigio, attaccato al quale troverete la quarta

chiave.

Tornate al fondo del pozzo e salite, prendendo il muschio.

21) Fonderia

Andate alla fonderia, prendete il crogiuolo dallo scatolone in legno, metteteci dentro la croce d'argento, mettetela nel fuoco, e immergete quindi una freccia nell'argento fuso.

22) Cucina

Ritornate in cucina e usate le pinze per prendere il tizzone ardente. Andate immediatamente alla terza torre dove accenderete il cannone con il tizzone riducendo in polvere la quarta torre.

23) Scuderia

Andate nella scuderia, uccidete l'uomo lupo con la freccia argentata e prendete la quinta chiave da dietro al mattone con l'anello.

Ora manca solo una chiave: quella custodita dal Capitano delle guardie (ah!).

24) Armeria

Andate in armeria e prendete l'armatura. Consumate tutte le pozioni della forza, altrimenti con l'armatura indosso non riuscireste nemmeno a muovervi. Indossate l'armatura ed entrate nell'ufficio del Capitano delle guardie.

25) Ufficio del Capitano

Attaccate subito il Capitano con una magia che ne diminuisca l'efficienza. Usate anche una magia che incrementi la potenza dei vostri colpi. Quando lo avete ucciso, rimuovete i fogli dalla bacheca e troverete l'ultima chiave.

26) Torre diroccata



"Si può notare la giugulare, la trachea e parte del midollo spinale". (non è una lezione d'anatomia ndr.)

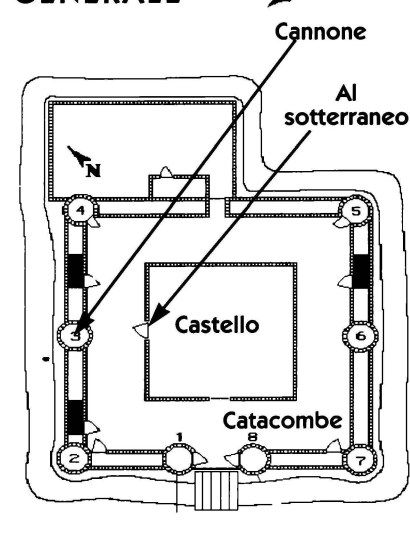
Andate alla torre distrutta, dove troverete uno scrigno: apritelo con le chiavi nel giusto ordine (per fare questo sarà necessario esaminare le chiavi una per una). Dentro allo scrigno troverete una pergamena e un pugnale, che dovrete prendere ma NON usare.

27) Catacombe

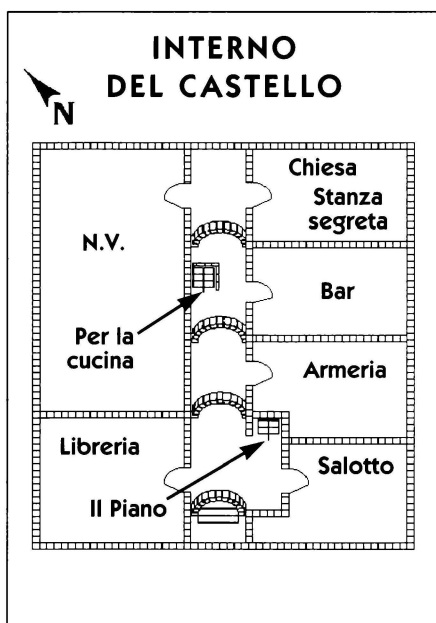
Andate nelle catacombe, nel punto dove si trova il buco lasciato dal sasso del mostro (si trova all'incrocio tra due passaggi) e inserite nel buco la chiave di pietra ottenuta dal mostro. Si aprirà un passaggio segreto; seguendo questo passaggio arriverete al cospetto nientedimeno di con Emelda. Consumate una pozione vitalizzante (la più adatta sarebbe la *wooden heart*). Ricordatevi che se incontrate la serva di Emelda, potrete distruggerla solo con la magia.

Al termine del corridoio, Emelda vi attende. Se state con le mani in mano, vi toglierà tutta l'energia vitale. Per ucciderla bisogna mettere la Spada Santa nel pentagono, quindi usare la pergamena trovata nello scrigno. Infine dovrete dare il colpo di grazia ad Emelda, colpendola con il pugnale.

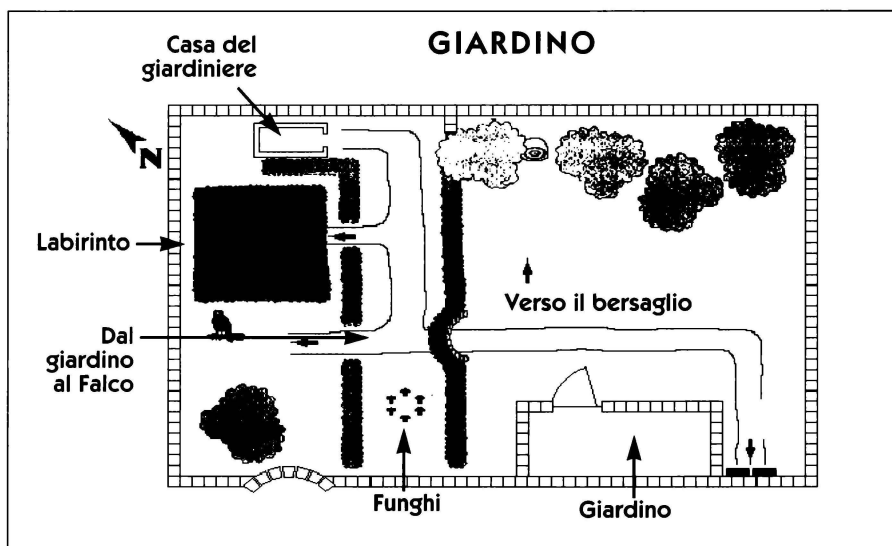
MAPPA GENERALE



Ecco il Castello - Lasciate ogni speranza, o voi che entrate.... A proposito, occhio alle guardie!



(Sopra) Il sotterraneo... roba da Dungeon Master!
(A destra) Il Giardino - fate attenzione, perché potreste perdervi facilmente nel Labirinto.



"Erano passate solo cinque stagioni dalla mia ultima visita. Ero contento di tornare nel castello di Lord British; non pensavo di trovare un problema peggiore dei maledetti ShadowLord, ma dovetti presto ricredermi..."

I Gargoyle erano apparsi dal nulla, e stavano distruggendo villaggi e abitazioni. Non si fermavano neppure davanti ai mitici Templi delle Virtù. Nemmeno lo sconfinato potere di Lord British non poteva risalire alle loro origini, e spettava al mio gruppo di fedelissimi scoprire cosa stavano cercando... non mi sarei mai immaginato che cercassero l'Avatar, cioè me!"

NEL CASTELLO DI LORD BRITISH

Dopo la tremenda battaglia con i Gargoyle parlai con Lord British (e superai la protezione). Quindi scambiai quattro chiacchiere con il mago Nystul che mi disse di portare il libro che l'olo aveva con se da Mariah (altra vecchia conoscenza) al Lycaeum, dicendomi che era l'unica in grado di capirci qualcosa. Nystul accennò anche al Globo Lunare: scoprii dopo qualche esperimento che il suo funzionamento dipende da come viene posizionato (date un'occhiata al relativo box per lo schema).

Prima di lasciare il beneamato Castello, passai per le cucine reali, dove presi un pezzo di formaggio. Mi recai quindi nella camera della sfera di cristallo, dove incontrai Sherry, una topolina che durante l'avventura ci tolse spesso dai guai. La reclutai prontamente con il comando JOIN in cambio del formaggio.

APPUNTI DI VIAGGIO

Prima di partire per il Lycaeum, pensai di equipaggiare il party con alcuni oggetti utili - ecco una lista che mi è costata notti di esplorazioni:

- A Yew conobbi un certo Utomo, che vendeva gli Swamp Boots (stivali da palude), necessari per attraversare le zone paludose e potere poi andare in giro a raccontarlo.

- A Minoc trovai tutto quello che serviva per prendere il mare: avevamo bisogno di una nave e della corrispondente licenza. Inoltre "prendemmo in prestito" (non c'è proprio più religione...) una barca (ma anche una zattera andava bene) e chiesi a Dupre di portarla.

- Investii i miei averi in incantesimi e ingredienti magici. Scoprii presto che tutto il resto si poteva tranquillamente rubarlo (vedi sopra) anche in presenza del proprietario, bastava che non fosse in vista. Sapete, è molto divertente vendere a un armaiolo le armature che gli avete appena rubato.

- Il Sestante ci consentì di capire dove eravamo finiti quando ci perdevamo: ne trovai uno dal mio amico Art il Muto a Britannia.

- Parlando con le Lucciolone (i Will-o-Wisp) scoprii l'incantesimo più potente del gioco.

- Comprai infine una pala nel negozio di Britannia. Chissà, magari un giorno avrei dovuto dissotterrare un tesoro...

RUNE, PIETRE LUNARI E LIVELLI

Per completare la mia avventura dovetti recuperare le Pietre Lunari poste sopra l'altare di ogni Tempio delle otto virtù. Non era necessario seguire un ordine particolare per recuperarle, né attendere un momento preciso: mi ricordai solo del detto "meglio prima che dopo" (se non lo avete mai sentito, non abitate in Britannia!).

Per poter recuperare una Pietra Lunare, è necessario avere i corrispondenti Mantra e Runa. Cantando il Mantra viene eliminato il campo di forza che protegge ogni Tempio. Riuscendo a prendere una Pietra Lunare, vengono innalzate le caratteristiche dell'Avatar (cioè me!) e, se se ci sono sufficienti pun-

ti esperienza, il livello dei componenti del Party (i P.E. per ogni livello sono: 0 - I lvl; 100 - II; 200 - III e così via fino a 6400 - VIII).

1) Pietra Lunare della Compassione - Questa runa era affidata a Arianna, una bambina che studiava al Conservatorio di Britannia. Chiesi la runa prima a Arianna, poi ai genitori per ottenere il permesso di prenderla. La mantra è "MU", e meditando sulla Compassione aumentai la mia Destrezza.

2) Giustizia - Era in possesso di Boskin, un ladro chiuso in cella a Yew. Per poter parlare con questo stinco di santo, ho dovuto chiedere addirittura una lettera a Lady Lenora. Mostrando la lettera al guardiano della cella, questi mi diede le chiavi della prigione. Boskin mi disse che aveva rubato per mantenere i figli (dicono tutti così...) ma era evidentemente una frottole, perché Lady Lenora mi aveva rivelato che non ha figli! Dicendogli che stava mentendo, mi consegnò la runa. Il Mantra è "BEH", e meditando sulla Giustizia migliorai le caratteristiche di Intelligenza e Destrezza.

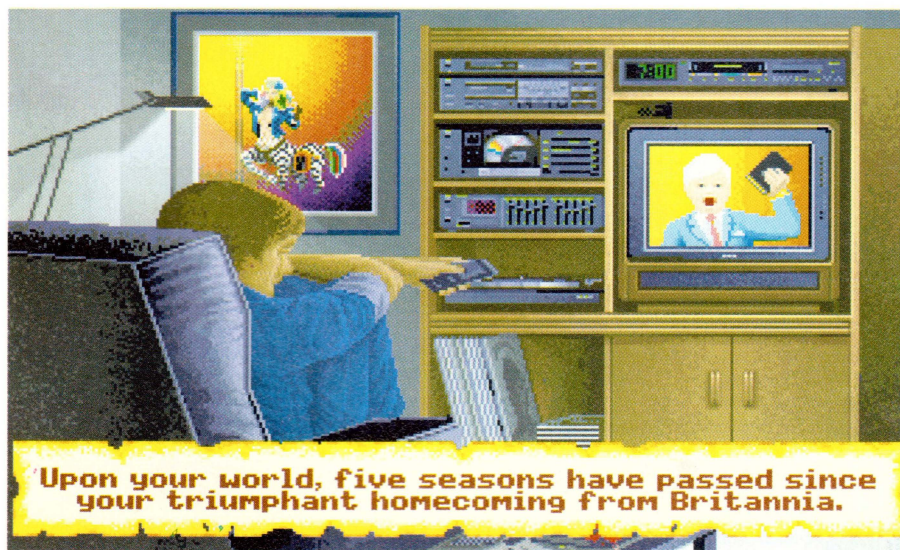
3) Spiritualità - La runa della Spiritualità era stata affidata a Marney di Skara Brae. Tuttavia questi era stato ucciso, e la gentilissima, quanto carina, figlia non sapeva di preciso dove si trovasse quel che cercavo. Per fortuna in edicola trovai una pergamena chiamata Kappa che mi indirizzò sulla giusta strada: seppi che era in un baule nella casa di Marney, e che il Mantra da recitare era "OM". La Spiritualità aumentò in un botto solo la mia Intelligenza, Forza e Destrezza.

4) Umiltà - Lord Antonio di New Magincia mi consegnò la runa dell'Umiltà quando gli dissi che l'uomo più umile della sua città era un ex-cavaliere dell'Ordine del Serpente d'Argento, Connor. Con il Mantra "LUM" potei meditare su questa virtù, che non aumentò nessuna caratteristica.

5) Onestà - La runa era sepolta nella Cripta del suo custode, Beyvin, vissuto a Moonglow. La chiave della Cripta me la diede suo cugino, Manrel. Per entrare nella cripta dovetti andare nella Taverna della Bottiglia Blu e passare per una porta segreta. Al secondo livello del piccolo Dungeon, trovai il corpo di Beyvin nella tomba contraddistinta da una pergamena. Il Mantra è "AHM" e aumentò l'Intelligenza.

6) Sacrificio - Entrare in possesso di questa runa è stato davvero un lavoraccio: la possedeva Selganor di Minoc, e per averla dovevo entrar a far parte della corporazione degli artigiani. Per diventare un membro, dovevo imparare a suonare la canzone "Stones" sulla siringa (io che non distinguo un violino da una chitarra elettrica!). Andai dal boscaiolo Ben, che viveva a Nord Ovest di Yew (per fortuna c'era Lady Lenora a indicarmi la strada) e comprai un pezzo di legno. Tornato a Minoc, vidi trasformarsi il pezzo di legno in tavole nella segheria di Aaroon; quindi Julia (toh, chi si vede...) riuscì finalmente a costruire lo strumento. A questo punto Gwenno perse le notti a insegnarmi la melodia. Il mantra necessario era "CAH", e aumentò Forza e Destrezza.

7) Valore - Questa runa si trovava dietro un buco nel muro della taverna Sword & Keg a Jhelom. Solo Sherry è riuscita a raggiungerla, arrivando dove i muscoli di Dupre o le mie magie avevano fallito. Il Mantra era "RA", e meditando sul Valore, mi sen-



Se avessi saputo cosa mi aspettava, me ne sarei stato a casa...

tti molto più forte.

8) Onore - Questa invece è stata la runa più semplice da trovare: si trovava su un altare all'interno del cortile del castello di Trinsic, bastava andar lì a prenderla. Per fortuna, con la gente che c'è in giro di questi tempi, non l'avevano ancora "grattata"... Il Mantra è "SUMM", e migliorò la mia Intelligenza e Forza.

A LYCAEUM, DA MARIAH

Uscito dal castello, utilizzai il Globo Lunare per raggiungere Moonglow, andando verso nord per arrivare fino al Lycaeum. Trovai l'indimenticabile Mariah nella biblioteca: gli anni per lei non sembrano passare, per fortuna. Le mostrai il libro della Profezia. Purtroppo neanche Mariah conosceva la lingua con cui era scritto il libro, in quanto possedeva solo un frammento della tavoletta d'argento necessaria per decifrare l'arcano linguaggio. Dovevo quindi ritrovare il resto della tavoletta, se volevo capire il significato del misterioso libro e il motivo per cui i Gargoyle attaccavano così crudelmente i Templi. Pensai "Tutto qui? L'ultima volta ho dovuto esplorare Dungeon e Underworld, eliminare tre Shadowlord e tornare in tempo per cena, adesso devo solo cercare un tavoletta". Forse era meglio se stavo zitto...

Mariah mi consigliò di chiedere agli zingari. C'erano due gruppi di zingari: uno risiedeva a nord di Trinsic, mentre l'altro girava senza sosta per le varie città, ed era formato da due uomini (Blaine e Madrake), una donna e una bambina. Parlando con il secondo gruppo, scoprii che dovevo cercare le tracce della tavoletta nell'isola del Bucaneer's Den. A proposito, nei sotterranei della biblioteca trovai due interessanti libri, "Il mago di Oz" (molto appropriato, mi sembra...) e il libro dei giochi. Lord British e Dr. Cat nella sua taverna a Paws mi ricompensarono adeguatamente...

L'ISOLA DEI BUCANIERI

Arrivati all'isola dei Bucanieri (la raggiunsi facilmente in barca da New Magincia) parlai con Homer. Questo pirata era a conoscenza della tavoletta (dovetti rivelargli che mi mandava Mariah), ma non poteva farne parola con chi non apparteneva all'Ordine dei ladri. Mi mandò quindi da Budo per saperne qualcosa di più su questa corporazione, la cui casa si trova dietro una porta segreta nella cucina della taverna The Fallen Virgin. Budo era il capo della corporazione, e bastò accennargli alla "guild" per scoprire cosa dovevo fare: visto che la corporazione è formata solo da tre membri, dovevo prendere la cintura dell'ordine al terzo membro (Homer e Budo erano ovviamente da escludere), cioè Phoenix, una donna che abitava nei sotterranei del castello di Lord British.

LA CINTURA E IL TESORO DEL CAPITANO HAWKINS

Tornai nel castello di Lord British e scesi nei sotterranei. Al terzo livello trovai la casa di Phoenix. Tutti i tentativi di farmi consegnare la cintura con le buone fallirono, quindi dovetti ricorrere alla forza. Purtroppo era molto più potente di quello che sembrava, e qualche membro del gruppo ci lasciò (momentaneamente) la pelle nello scontro. La tattica vittoriosa fu di armare il guerriero più potente con le Oil Flask e mandarlo, dopo aver bevuto una po-

zione nera, dietro all'avversaria. La incastrò lanciandole attorno le fiasche di olio e poi la colpimmo con la spada e con l'alabarda. Raccolti i suoi averi, tornai sull'isola dei pirati. Indossai la cintura dell'Ordine, e parlai di nuovo con Budo, che mi nominò membro dell'Ordine. Andai quindi da Homer che poteva ora parlare liberamente: "La tavoletta è solo una parte di un immenso tesoro" - mi disse - "raccolto dal Capitano Hawkins". Infatti il Capitano quando si è ritirato dagli "affari" ha diviso i nove pezzi della mappa del tesoro tra i suoi pirati di fiducia (per modo di dire)". Homer mi fornì un nomenclatore della mappa e le indicazioni per trovare gli altri otto pezzi.

LA MAPPA DEL TESORO

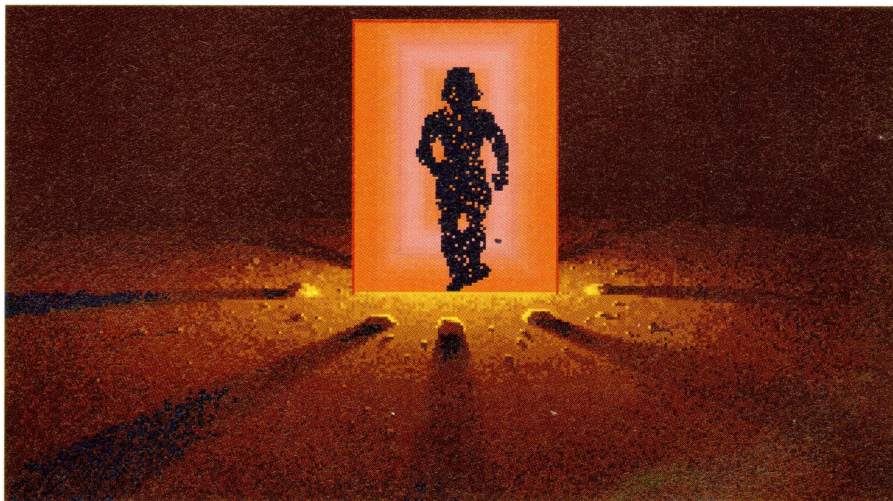
- Il pirata Hawknose, catturato dalle formiche giganti, aveva il secondo pezzo della mappa. Il formicaio si trova a sud del Tempio del Sacrificio, come può testimoniare Sin'Vraal. Trovai la parte di mappa perquisendo il cadavere del pirata, che giaceva a sud nella camera della regina delle Formiche Giganti (quarto livello).

- Ybarra, altro pirata, possedeva il terzo pezzo della

IL GLOBO LUNARE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	A	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

- 1 - Moonglow
- 2 - Tempio dell'Onestà
- 3 - Britain
- 4 - T. Compassione
- 5 - Jhelom
- 6 - T. Umiltà
- 7 - T. Controllo
- 8 - Castello di Lord British
- 9 - T. Passione
- 10 - T. Valore
- 11 - New Magincia
- 12 - Nullo
- A - Avatar
- 13 - Nullo
- 14 - Yew
- 15 - T. Spiritualità
- 16 - Reame dei Gargoyle
- 17 - T. Diligenza
- 18 - Isola dell'Avatar
- 19 - T. Giustizia
- 20 - Skara Brae
- 21 - T. Onore
- 22 - Trinsic
- 23 - T. Sacrificio
- 24 - Minoc



ULTIMA GABOLA...

Chi l'avrebbe mai detto! Si può gabolare anche in Britannia. Basta parlare con Iolo e dirgli:

SPAM

SPAM

SPAM

HAMBUG

e entrerete in un menu molto segreto, grazie a cui potete:

- Avere qualunque oggetto.
- Editare i vostri personaggi (curarli, aumentare gli HP, ecc.).
- Vedere i ritratti di tutti i PNG e i loro oggetti.
- Editare ogni PNG.
- Editare le misteriose FLAG.

Inoltre potete teleportarvi: premendo ALT e 2 1 4 del tastierino numerico appare un prompt in Gargoliano che vi chiede di inserire tre input, rispettivamente le coordinate EST, SUD e il "piano". Per esempio 130, 160, 0 vi porta nel Castello di Lord British.

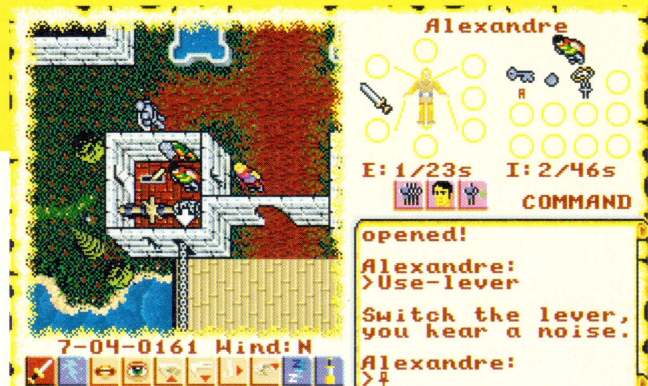
Esistono 6 piani:

0 Mondo normale

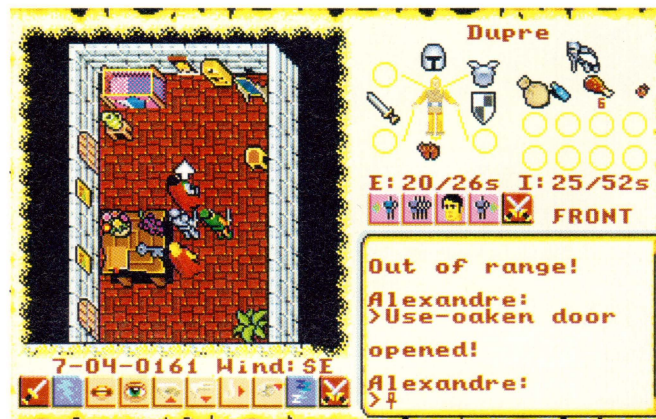
1-4 Piani Sotterranei

5 L'Underworld, Terra dei Gargoyle!

Visto che poi il tempo è denaro, premendo ALT e 2 1 5 il tempo avanza di un'ora.



"Azionando quella leva, aprì il ponte del castello..."



"Qui ero in una di quelle stanze accoglienti del castello. Come l'avrei rimpianta in seguito..."

mappa. Lo scambiò volentieri per un po' di cibo, mi è bastato raggiungerlo al quarto livello del Dungeon Shame.

- Il cuoco di Trinsic era molto ben disposto a rivelarmi un segreto su Lord Whitsaber in cambio di un uovo di Drago, che potevo trovare nel Dungeon Destard (semplice, bastava farmi largo in un nido di Draghi!). Tuttavia, giudicando molto pericoloso entrare nella tana dei Draghi, decisi che il segreto di quel tipo era meglio scoprirselo da soli. D'altronde bastò scambiare quattro chiacchiere proprio con Whitsaber, accennando al cuoco, al segreto e al Capitano Hawkins, e quindi chiederli la mappa. Infatti Whitsaber era proprio il Capitano!

- Utilizzando il sestante, arrivai sino alle coordinate 71 Sud e 15 Est: dopo aver eliminato qualche fantasma, trovai un relitto, dall'aspetto molto scoraggiante, in cui mi aspettava la quinta parte della mappa.

- A Jhelom un mendicante (ecco come si riduce chi fa il pirata!) di nome Heftimus mi rivelò che la mappa che stavo cercando era nel Dungeon Wrong, al terzo livello, dopo una camera che aveva come guardiano un'idra e dopo aver trovato una porta segreta (bella prospettiva...).

- Scoprii poi che a nord dell'Empath Abbey, abitava la vedova di un pirata della combriccola del Capitano. Aveva la mappa, ma le era stata sottratta da alcuni zingari. La comprai da Arturo, uno degli zingari del primo gruppo che risiedeva a nord di Trinsic.

- Il settimo pezzo di mappa era in possesso di Morchella, una lei aspirante cavaliere. Per averlo le diedi in cambio lo scudo simbolo dei Cavalieri dell'Ordine del Serpente d'Argento. Dovetti costruire lo scudo (infatti appartenevo all'Ordine dei Ladri e a quello degli Artigiani, ma non a quello dei Cavalieri): Koronada, un vecchio amico di studi, mi indirizzò da Gherik, che mi forgiò lo scudo in cambio degli oggetti necessari. Questi erano uno scudo con l'effigie del serpente (lo sottrassi dalla case

dello stesso Gherik - è proprio vero che chi trova un amico, trova un tesoro), una pepita d'oro e una gemma.

- Il pirata Bonn aveva l'ultimo, dannato pezzo della mappa. Andai a casa sua, spostai il piano e li trovai - pensate un po' - un sotterraneo. La mappa era in una borsa là sotto.

L'ISOLA DEL TESORO

Riuniti le otto parti della mappa, Homer mi consegnò l'ultimo pezzo, in cambio della promessa di riportargli un oggetto particolare del tesoro di Hawkins (stai fresco!). Una volta che avevo tutte le nove parti della mappa, cercai in uno spiazzo libero e la ricostruii, aiutandomi con le linee. L'isola dove mi trovavo era quella in alto a sinistra: raggiunsi via mare l'isola del tesoro, approdando dove c'erano le tre pietre. Mi posizionai al centro delle tre pietre e feci tre passi a sud, nove a ovest, e altri dodici a sud. Arrivai alla sinistra di un albero marcio. Utilizzai una pala per fare un buco e ci entrai, ma solo dopo aver fatto testamento. Immaginatevi una grotta piena di ogni sorta di trappole: avrete un'idea molto approssimativa di dove mi trovavo; la Cava dei Pirati. Nel primo livello scesi per la scala in direzione Sud Ovest. Nel Terzo livello invece passai attraverso il buco a Nord Ovest e nel quarto livello, verso Est, troverai la Stanza del Tesoro. Feci saltare la porta (noi Avatar siamo sempre così delicati) e il tesoro apparve davanti ai miei occhi.

Tra i vari oggetti, mi colpirono in modo particolare il ventaglio e il mantello, oltre alla tavoletta, naturalmente!

IL LIBRO DELLA PROFEZIA

Certo, avrei potuto rispettare il patto fatto con Homer, dandogli il mantello: però era molto utile, in quanto, se indossato, ha gli stessi effetti di un "Negate Magic". E ciò è molto comodo, specie se combattete contro Draghi e incubi simili. D'altra parte l'ho preso solo in prestito, glielo riporterò in Ultima VII...

In ogni caso mi recai come un fulmine al Lycaeum e parlai di nuovo con Mariah. Ora la mia ex-compagna di avventure era in grado di capire il segreto celato nel misterioso libro. In quelle strane pagine si parlava della venuta di un Falso Profeta che avrebbe distrutto la civiltà dei Gargoyle. Mariah non potè dirmi nient'altro, e mi indicò l'unica persona che ne sapeva di più: Sin'Vraal, un Gargoyle che viveva nel deserto a sud del tempio del Sacrificio. Lo raggiunsi, e mi parlò molto volentieri della sua società, di una terra sotterranea e di un Tempio in cui avrei trovato molte risposte, ma dove potevo entrare solamente volando. Sulle prime pensai che il sole del deserto faceva brutti scherzi anche alle Gargoyle, ma poi mi ricordai di una leggenda che risaliva alla mia prima venuta come Avatar (Ultima IV), che narra di un pioniere del volo in grado di costruire un mezzo più leggero dell'aria. Selganor d'altra parte mi disse tutto quello che dovevo sapere...

LA MONGOLFIERA

La mia avventura mi portò quindi nel castello di Sutek il Matto. Combattei con gli strani animali che gironzolavano all'esterno del castello, e, una volta fatta saltare la porta, abbassai il ponte elevatoio con l'incantesimo della Telecinesi. Passai per la porta in fondo a est, e, per fortuna, feci molta attenzione, perché c'erano un sacco di porte segrete. Una di queste, in direzione nord, mi portò al cospetto di Sutek, il peggior vivisezionista che la storia di Britannia ricordi. Gli chiesi notizie del "balloonist", e Sutek mi disse che il cadavere dell'emulo di Icaro giaceva nei sotterranei del suo laboratorio. Per poter entrare nei sotterranei, dovetti passare per la scala a sud. Per fortuna trovai la porta segreta del secondo livello! Nel quarto livello incappai il cadavere che stavo cercando; perquisendolo, trovai il progetto della mongolfiera. Appena lo presi mi teleportai in qualche posto un po' più al sicuro.

A questo punto dovevo costruire la mongolfiera seguendo il progetto - ma dove sono finite quelle belle avventure in cui uno deve salvare un principessa e affettare un drago o, al massimo, un mago cattivo?

Il calderone lo trovai a nord-est nei sotterranei del castello di Britannia, mentre acquistai la corda nel negozio di Art il Muto (ma era in vendita anche in quello di Mortude a Paws). C'era una sola costruttrice di canestri in Britannia, Michelle, che poteva confezionare quello che desideravo; bastava mostrarle il progetto. Infine avevo bisogno di molta seta: potevo o andare nella Cava dei Ragni e lì prendere le ragnatele, o comprare un bel po' di Spider Silk da Nicodemus. Dato che i ragni mi fanno un po' ribrezzo, specie quelli alti due metri e lunghi quattro, decisi di optare per il mago. L'unico modo di raggiungere la casa di Nicodemus era quello di seguire la strada che va verso est da Yew e seguire poi il fiume quando si arriva alla riva. Andai quindi da Arbeth di Paws per farmi filare la seta e da Charlotte di New Magincia per preparare il tessuto. Infine ritornai a Paws per farmi preparare una borsa da Marissa. Per tutti questi lavori dissi "Silk" ai vari sarti e maghi.

Una volta preparati tutti i componenti della mongolfiera, assemblai le varie parti utilizzando il progetto. Poi chiesi a Dupre di portare la mongolfiera,

si ringrazia Mario Panda di Radio Milano International per l'aiuto all'aiuto

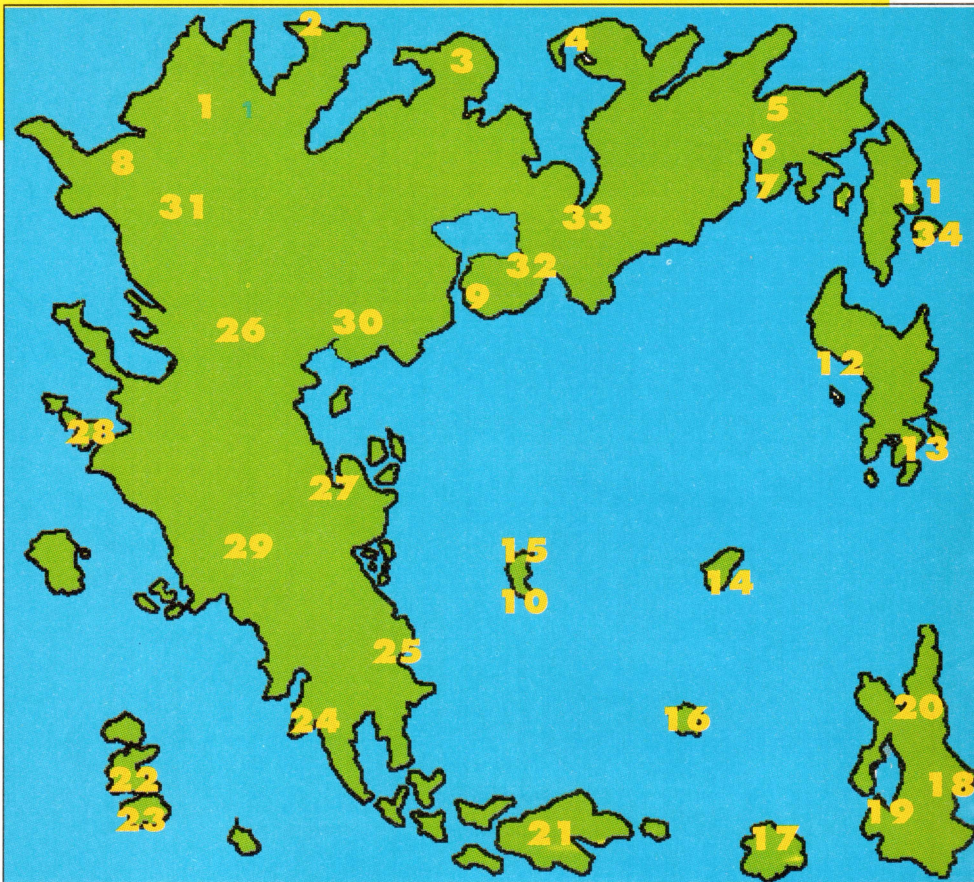
in modo da non dovermi caricare anche dell'ancora (che, casomai vi servisse, si può comodamente rubare in un qualsiasi porto).

NELLA CIVILTÀ GARGOYLE

Seguendo le istruzioni di Sin'Vraal, iniziai il viaggio nel mondo sotterraneo delle Gargoyle. Entrai quindi nel dungeon Hythloth. Nel primo livello è stato difficile trovare la scala; si trovava a nord-ovest. Arrivai abbastanza tranquillamente fino al quarto, dove incontrai il Capitano John, studioso della civiltà Gargoyle. Il Capitano mi spiegò che i Gargoyle sono esseri intelligenti come gli umani, con i loro sentimenti, il loro credo, e le loro leggi. Per permettermi di capire il Gargoyliano, il mio ospite mi diede una preziosissima pergamena. Usciti dalla casa del Capitano passando per la scala a Nord-Ovest dal Dungeon, incontrammo Beh Lem, uno studente che si voleva unire al vostro Party - un ottimo elemento. Beh Lem mi indicò anche la strada per arrivare da suo padre, Valkadesh. La casa del nostro nuovo compagno si trovava esattamente a 40 Gradi Sud e 65 Gradi Est. Parlando con Valkadesh, scoprii che forse c'era un'altra via oltre alla mia distruzione per salvare la civiltà Gargoyle, e che forse la profezia del libro era inesatta. Mi indicò il nome dell'autore di tale profezia, Naxatilor, ma mi avvertì anche che prima di poter parlare con un Gargoyle, dovevo arrendermi spontaneamente a Lord Draxinusom. Andai quindi a casa del Lord, gli feci il nome di Valkadesh quando si mostrò dubbioso sulla mia decisione di arrendermi, e indossai l'Amuleto della Sottomissione che mi consegnò, incurante degli avvertimenti dei miei compagni.

A questo punto potevo girare liberamente per il territorio dei Gargoyle. Andai da Naxatilor (confesso che non mi stava molto simpatico - a voi starebbe simpatico uno che va in giro dicendo che vi devono sacrificare per salvare il mondo?) e lo interrogai sul significato del sacrificio. Il Gargoyle in risposta mi parlò del Vortice, e mi disse di leggere il Libro del Rituale nella Casa del Sapere, per conoscere il rituale del Vortice. Feci come mi aveva consigliato, e, già che c'ero, presi la lente convessa nella camera centrale della casa. Quindi tornai nell'abitazione di Naxatilor, che a questo punto mi consigliò di far riparare la lente dal riparatore che si trovava nel reame; inoltre mi rivelò che per il Rituale avrei avuto bisogno di una lente concava costruita da mani umane. Il codice della Saggiezza mi avrebbe spiegato, al momento opportuno, il Rituale del Vortice. Ritornai nel mondo umano, e più precisamente, nel Lycaeum. Il mago dell'osservatorio mi costruì una lente concava sul modello di quella convessa solo dopo che gli consegnai una spada di vetro. Dopo questa ennesima fatica, tornai nella città Gargoyle. Esplorandola per bene, trovai, tra l'altro, un guaritore che, essendo solo agli inizi, mi aiutò poco per volta con le sue deboli pozioni. Nella casa del guaritore conobbi il Capitano Bolesh, che mi consigliò di visitare il Tempio della Singolarità.

Attarversare un fiume può essere pericoloso in Ultima VI...



LEGENDA MAPPA

- | | |
|--------------------------------------|----------------------------|
| 1 - Yew | 18 - Dungeon Hythloth |
| 2 - Tempio Giustizia | 19 - Tempio dell'Umiltà |
| 3 - Dungeon Wrong | 20 - Tempio del Codice |
| 4 - Minoc | 21 - Serpent's Hold |
| 5 - Tempio del Sacrificio | 22 - Jhelom |
| 6 - Formicaio delle Formiche Giganti | 23 - Tempio del Valore |
| 7 - Casa di Sin'Vraal | 24 - Tempio dell'Onore |
| 8 - Empath Abbey | 25 - Trinsic |
| 9 - Tempio del Compassione | 26 - Dungeon Destard |
| 10 - Casa di Bonn | 27 - Paws |
| 11 - Tempio dell'Onestà | 28 - Skara Brae |
| 12 - Lycaeum | 29 - Dungeon Shame |
| 13 - Moonglow | 30 - Britain |
| 14 - New Magincia | 31 - Cava dei Ragni |
| 15 - Isola dei Bucanieri | 32 - Cove |
| 16 - Isola del tesoro | 33 - Castello di Stonegate |
| 17 - Castello di Sutek il Matto | 34 - Dungeon |

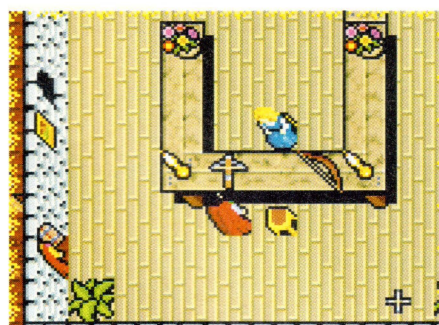




(Sopra) Quell'immagine mi ritrae mentre sto combattendo contro una di quelle perfide Hydra..

(Destra) Una dei bei incontri che ho fatto durante le mie peregrinazioni - pensate che una voleva sposarmi!

(In basso) La dolce commessa dell'ex-negozio di Iolo - era pure disposta a farci uno sconto!



IL TEMPIO DELLA SINGOLARITA'

Il Tempio si trovava a Nord dell'altare sacrificale dei Gargoyle, dietro le montagne. Potevo raggiungerlo solo con la mongolfiera, dirigendo il vento a mio piacere grazie al ventaglio. Arrivato al Tempio, parlai con l'Altare della Singolarità (che mi rispose solo se solo perché avevo già visitato tutti i Templi umani delle otto virtù). Dissi all'altare che desideravo conoscere il Codice per il bene di entrambe le civiltà e per portare la pace in Britannia. L'Altare mi iniziò alla conoscenza delle virtù dei Gargoyle, per poter imparare il Mantra della Singolarità. Visitai per prima cosa le Catacombe del Controllo, dove dovetti spostare una serie di leve nella giusta combinazione per poter arrivare al Santuario. Quando entrai, quasi svenni: "IL" nemico, Mondain, il primo avversario della mia carriera, era lì, di fronte a me. Poi mi accorsi che era solo una statua, ma

era scolpita dannatamente bene, e parlava! Mi insegnò il Mantra del Controllo: "UN". Ma devo confessarvi che uscii con la spada sguainata e le spalle rivolte verso la porta...

Con il Globo Lunare andai nelle Catacombe della Passione, dove, per poter camminare indenne, dovetti lanciare un "Mass Protect". Li incontrai la statua di Minax, seconda grande nemica di Britannia, che mi rivelò la Mantra della Passione - "ON". Sapevo già cosa avrei trovato nelle Catacombe della Diligenza, ma persi un po' di tempo a scoprire la porta segreta che mi permise di arrivare al secondo livello. Infatti la statua di Exodus mi aspettava per rivelarmi il terzo Mantra, "US".

Tornai al Tempio della Singolarità e recitai il Mantra corrispondente "Unorus". L'Altare allora mi affidò la Sacra Missione di riportare il Codice nella sua posizione originale: Dall'isola dell'Avatar al Tempio della Singolarità, attraverso il rito del Vortice.

IL CODICE DELLA SAGGEZZA

Cosa da niente per me, che avevo già recuperato il Codice una volta. Avevo bisogno solo di un elemento prima di poter iniziare il Rituale: il Cubo del Vortice. Domandai al Guardiano della Casa del Sapere dove potevo trovarlo, e mi rispose di cercarlo presso una famiglia di Ciclopi che risiedeva a Stonegate. D'altra parte, chi volete che custodisca un Cubo del Vortice se non famigliola di Ciclopi? Per arrivare a Stonegate presi il mare a sud di Minoc, e risalii il fiume fino alla prima costruzione che vidi (beh, in effetti la vide Shamino, comunque ero io il leader del Party...). La famiglia di Ciclopi stranamente non ci attaccò, anzi, in cambio di un pesciolino pescato lì vicino, papà Ciclope mi diede la chiave della stanza in cui si trovava il Cubo. Entrai nei sotterranei e superai molti campi di forza e elettrici, azionando le opportune leve, prima di arrivare al quarto livello. Beh, avrei potuto usare la dinamite per far saltare la porta d'acciaio, ma visto che avevo la chiave, conservai il tritolo per un'altra occasione, come la festa di compleanno di Iolo.

Presi il Cubo e, tornato alla nave, veleggiai il più velocemente possibile verso l'Isola dell'Avatar. Superai facilmente i guardiani ai lati della strada e entrai nella costruzione. Lì lessi il Codice, che mi rivelò gli ultimi dettagli per il Rituale. Inserii le otto pietre Lunari dentro il Cubo del Vortice, che poi appoggiai davanti al codice. Il Codice parlò delle due fiamme, quella dell'Infinità e quella della Singolarità, che indicavano i due bracieri a lato del Codice. Misi la lente di Britannia a metà strada tra il braciere di sinistra e il Codice, e feci la stessa cosa con la seconda lente e l'altro braciere. I fasci di luce collegarono i due bracieri con il Codice. Usai il Cubo del Vortice e finalmente la pace tornò in Britannia...

THE END!

Un'avventura degna di Indy, vero? Beh, per me sarebbe stata molto più dura senza le soluzioni e i consigli inviati dai nostri lettori: in ordine di "grandezza della busta" dobbiamo ringraziare Andrea "Spinno" Spinaci, Thomas Imolesi, Roberto Pappalettera, Isildur, Gioel "Gioele Dix" Molinari, Federico "Kikkus Ficcus" Lavezzi e un enigmatico False Prophete...

Dopo l'ottimo LHX Attack Chopper, l'ultimo lavoro del mirabolante Brent Iverson si è guadagnato il titolo di migliore simulatore di volo della serie "Jump in and fly" proprio per essere una sorta di sparattutto aeronautico che richiede però un po' di sale in zucca in più rispetto agli usuali spara e fuggi, in quanto prima di sparare a qualcosa bisogna essere capaci di mettersi in condizione di poterlo fare. Alex "Chuck" Diano ha scritto per voi il manuale del piccolo aviatore...



YAEGER'S AIR COMBAT

Per tutti i video-piloti simulati, quindi, ecco una serie di suggerimenti che hanno consentito a chi scrive di abbattere dieci MiG-21 pilotando un Phantom F4 (oppure cinque Phantom F4 pilotando un MiG-21), ma, soddisfazione ben più grande, hanno permesso al pilota "cavia" Rolando "F5" Lonny di passare dal video-imbranamento aeronautico più totale all'abbattimento di ben 6 MiG-21 (con un Phantom) dopo pochissime ore (minuti?) di video-volo, ovviamente (come sempre...) al massimo livello di difficoltà!

REGOLE D'ORO DEL PILOTA LONGEVO

1. - CONOSCERE LE CARATTERISTICHE DEL PROPRIO VELIVOLO IN RELAZIONE AL NEMICO

Usate spesso l'opzione "Tactics" delle missioni storiche per confrontare le prestazioni dei vari aerei e USATE i consigli di Chuck:

ARM

Tanto migliore è l'arma montata, tanto più pericoloso è il velivolo in questione; per esempio il missile Sparrow AIM-7 del Phantom è molto più efficace dell'Atoll K-13 montato sul MiG-21, e i cannoni da 13 mm. e da 20 mm. montati sul FW-190A-8 sono ben superiori alle mitragliatrici da 12.7 mm. del P-51D Mustang.

Se il nemico è armato meglio tenete presente che per abbattervi necessitate di meno centri rispetto a voi e, quindi, sarà salutare evitare gli "Head on pass" ovvero i passaggi frontali in cui i piloti si "scambiano" qualche raffica di piombo prima di incrociarsi, si spera, a quote diverse.

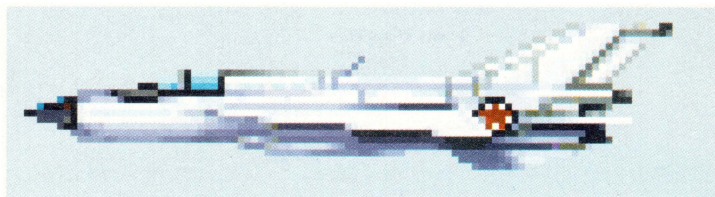
MAX SPEED

Se la vostra velocità è decisamente superiore a quella del nemico è abbastanza deleterio impelagarsi in virate strettissime che rallentano il velivolo, privandovi così di un vantaggio che potreste sfruttare meglio: colpire e fuggire dovrebbe essere il motto di chi possiede un mezzo più veloce. È chiaro, viceversa, che se il più lento siete voi DOVETE portare il nemico a seguirvi in un combattimento manovrato dove si vira molto, magari anche a bassa quota dove chi va veloce non può manovrare se non verso l'alto perdendo, quindi, preziosa velocità.

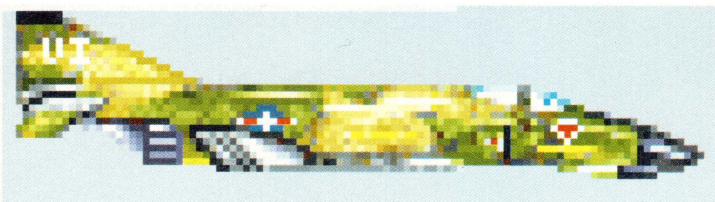
MAX ALTITUDE

La tangenza del vostro aereo deve essere sfruttata solo se discretamente superiore a quella del nemico: il buon pilota di Mustang (tangenza 41900 piedi = 12771 metri) per sconfiggere i paurosi Focke Wulf (tangenza 37400 piedi = 11399 metri) sa sicuramente che appena li

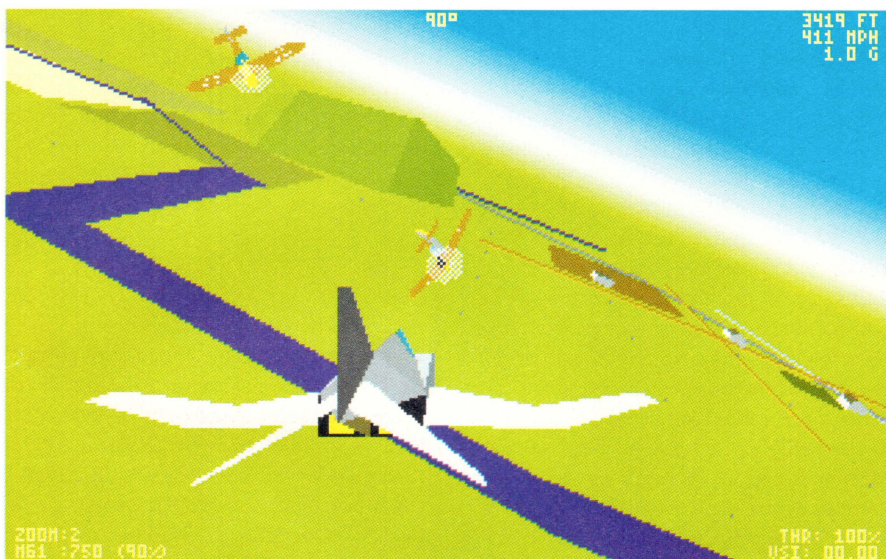




Mig 21: veloce ma poco affidabile.



F 41: È bene armato e abbastanza veloce ma non a sufficienza per intercettare un Mig21



Beh, pilotando un F41 non si dovrebbe avere problemi contro due aeri a elica.

vede deve cominciare a salire, salire...

THRUST/WEIGHT RATIO

È il rapporto tra la spinta propulsiva e il peso del velivolo cioè, in pratica, quanto "va su" il mezzo: un T/W uguale a 1 significa che i motori generano una spinta uguale al peso del velivolo il quale può quindi salire "in candela" (in verticale; NdR) almeno fino alla sua tangenza, mentre rapporti inferiori (tipo lo 0.32 del Focke Wulf) significano che l'aereo sale più lentamente o, nel caso del Phantom F4 (T/W = 0.94) che riesce a mantenere la posizione in candela solo perdendo leggermente velocità e non in accelerazione come, ad esempio, riesce a fare il Komet ME-163B (T/W = 1.31).

È questo uno dei dati fondamentali della macchina che un pilota deve conoscere se vuole vivere a lungo; per capire il senso provate le missioni storiche "Outclassed" in Korea e "Colonel Tomb" in Vietnam: se riuscite a vincere in entrambe (livello Expert, please!) non

avete bisogno di leggere quanto segue. Se avete una macchina con almeno il 20% di T/W in più rispetto al nemico, la soluzione più igienica per il combattimento è quella di impostare lo stesso su un piano verticale piuttosto che su un piano orizzontale di virate a destra e/o a sinistra con le quali non fate altro che rinunciare a un vostro potenziale vantaggio!

WING LOADING

Il carico alare (o Wing Loading) rappresenta la distribuzione della portanza totale (forza che "tiene su" l'aereo, uguale e contraria al peso) sulle ali: per esempio il P-51D Mustang pesa 7125 libbre (3232 Kg.), ha una superficie alare di 235 piedi quadrati (21.83 metri quadrati) ed ha quindi un carico alare di 7125/235 cioè di poco più di 30 libbre per ogni piede quadrato. Tanto minore è tale importantissimo valore, tanto più strette saranno le virate dell'aereo in questione e, quindi, tanto migliore la sua manovrabilità in combattimento. La morale è che se l'avversario ha un carico alare molto infe-

riore al vostro virerà sempre più stretto di voi e, pertanto, è perfettamente inutile "correrli" dietro perché ve lo ritroverete sempre appiccicato alla coda. Tornando alle già citate missioni storiche "Outclassed" in Korea e "Colonel Tomb" in Vietnam, vi renderete conto perché è da suicida impostare il combattimento in orizzontale (cioè sempre alla stessa quota) in quanto in dogfight "puro" (virate & basta) il P-51D a elica sarà sempre superiore al MiG-15 a reazione così come il Colonnello Tomb nel suo "misero" MiG-17 farà vedere i sorci viola a pois verdi al vostro tecnologicamente superiore "Fantasma" F4.

2. - NON VOLATE MAI NELLA STESSA DIREZIONE PER PIÙ DI TRE SECONDI

Chi vola diritto è morto; non vi imbambolate nel seguire un nemico lontano mentre alle vostre spalle si stanno allineando altri avversari per spararvi addosso: lo scopo è di impedire al nemico di vedervi attraverso il suo mirino poiché quando ci riesce, come minimo, parte una raffica se non qualche missile.

3. - GUARDATEVI ALLE SPALLE ALMENO OGNI CINQUE SECONDI

Agite sempre secondo la raccomandazione/saluto dei piloti americani (Watch your six! - Occhio alle spalle!) guardando spesso a ore sei (supponendo, secondo le lancette dell'orologio, di volare verso le ore dodici) con il tasto F2, per poi ritornare alla vista anteriore con F1. In generale non dovrete mai permettere a un nemico di posizionarsi alle vostre spalle ma se proprio non riuscite a evitarlo (ad esempio contro 10 MiG...) evitate di trovarvelo alla vostra stessa quota (cioè salite se siete molto veloci o scendete in picchiata se vi serve velocità) o, se avete un carico alare più basso, virate di brutto per porvi in posizione di tiro prima possibile.

4. - IMPARATE A TRASFORMARE LA QUOTA IN VELOCITÀ O VICEVERSA, SECONDO NECESSITÀ

È importantissimo capire come la valutazione della condizione nella quale si inizia (e si affronta) un dogfight è una combinazione di velocità e quota: il massimo della vita è trovarsi molto più in alto del nemico a velocità doppia: potete piombargli addosso e scappare senza che egli possa neanche pensare di reagire. Viceversa, un modo decisamente fantozziano di combattere è quello di presentarsi bassi e lenti rispetto all'avversario: alla minima manovra si rischia lo stallo senza, peraltro, avere la quota sufficiente per rimettersi in linea di volo. La morale è che per vivere dovete essere veloci oppure alti o, meglio ancora, in entrambe le con-

dizioni, in modo da convertire l'energia che avete in ciò che più vi serve. Volete velocità? Un bel picchiatone e ci siamo! Vi serve quota? Con la vostra velocità a mille basta alzare il muso del velivolo per trasformarla in preziosa altitudine. In definitiva, quindi, in attesa di agganciare un nemico (tasto Enter appena lo vedete sul video!), NON fate manovre inutili che vi fanno perdere sia quota che velocità ma guadagnate un po' di quota (senza volare dritti come polli!) che potrà poi essere riconvertita come meglio si crede.

5. - ATTACCA SEMPRESSE ALLE SPALLE IL NEMICO

Sebbene gli aviatori si sono guadagnati il soprannome di Cavalieri del Cielo non è certo con regole cavalleresche che Manfred Von Richtofen e il suo "Dreidecker" scarlatto hanno costretto ad atterraggi violenti ben 80 aerei nemici: anche al punto 5 del primo manuale di combattimento aereo della storia ("Boelcke's Dicta" scritto intorno al 1915 da Oswald Boelcke, scopritore e istruttore del Barone Rosso) è scritto chiaro e tondo che quando si attacca qualcuno, bisogna sempre farlo da dietro: se non per altri motivi fatelo perché il nemico non può reagire e, a parte gli Sparrow, è l'unica posizione nella quale i missili andranno in Lock-On (agganciamento). Se vi trovate in un passaggio frontale, invece, usate il cannone di bordo o, se avete un po' di coraggio (e molta fortuna), "puntate" direttamente sul muso del vostro nemico e proprio all'ultimissimo istante, scansatelo lanciandogli un missile anche se non in Lock-On: se avrete aspettato l'ultimo istante utile, 9 volte su 10 farete centro...

6. - SE UN MISSILE O UN NEMICO VI STA RAGGIUNGENDO, NON SCAPPATE MA VIRATE VERSO LA MINACCIA

Il presente è uno dei punti più difficili da digerire e, ovviamente, anche tra i più importanti: se state volando verso ore 12 (davanti...) e avete un nemico (o un missile) in arrivo da ore 3 (dalla vostra destra...) è da suicida virare a sinistra per scappare in quanto si offre il proprio posteriore alla minaccia in arrivo il che (spero sia chiaro...) è da evitare. Bisogna invece virare a destra (verso il pericolo) poiché passando davanti alla linea di mira del nemico si rimarrà esposti per una frazione di secondo dopo la quale l'inseguitore sarà costretto, come minimo, a virare anche lui a destra (ma molto più stretto) per tentare di rimanere allineato, dandoci il tempo di salire o, comunque, di scappare in relativa sicurezza. Nel caso del missile il discorso è ancora più semplice: esso non spara quando gli passiamo davanti e, cercando di virare più stretto del vostro velivo-



Siete in Corea, a bordo del vostro jet e avete appena inquadrato un mig e fate fuoco!

lo, col mostruoso carico alare che si ritrova (avete presente cosa pesa un missile in rapporto alle sue piccolissime alette di manovra?) non potrà fare altro che mancarvi grazie anche al fatto che (si spera!) avrete rilasciato nel frattempo, come minimo, un chaff (per i missili radar) e un flare (per i missili all'infrarosso).

7. - MANTENETE SEMPRESSE L'INIZIATIVA E USCITE AL PIÙ PRESTO DA SITUAZIONI DIFENSIVE

Attaccate sempre cercando di condurre il combattimento; siate cioè causa e non effetto. Se il nemico continua a virare per rovinarvi la linea di mira non mollatelo mai (a meno di presenze indesiderate alle spalle) ma, anzi, cercate di stroncarlo il più presto possibile perché ripetere troppe volte di seguito la stessa manovra può essere pericoloso! Se vi trovate alle strette non subite ma reagite in tempo; una manovra particolarmente utile (ma non l'unica) per trarsi velocemente d'impaccio è la cosiddetta "Split S" che consiste nel portarsi rapidamente in volo rovescio e, quindi, richiamare violentemente (cursore verso il basso o joystick verso di voi) in modo da accelerare in direzione opposta a quella del nemico (presunto alle Vs. spalle) a scapito di un po' di quota.

8. - USATE PROPRIAMENTE LE ARMI A DISPOSIZIONE

L'errore tipico è quello di mollare i missili appena vanno in Lock-On o peggio, quando ancora non lo sono; usate le armi come e dove vanno impiegate guardando attentamente la percentuale di tiro prima di far fuoco: col cannone sparate solo se tale valore è almeno al 25% per evitare di sprecare munizioni. Nelle virate strette non usate i missili ma solo il cannone poiché è più preciso e a distanza ravvicinata fa molti più danni. Solo se vi trovate in coda al nemico usate i missili all'infrarosso (AIM-9 oppure K-13) aspettando almeno il 45% di probabilità dopo il Lock-On (cioè dopo la comparsa sul bersaglio del rombo che indica l'agganciamento del missile al bersaglio!). Se

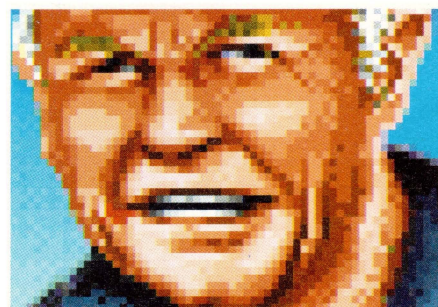
vi trovate sul Phantom centellinate l'uso del preziosissimo AIM-7 Sparrow per i nemici un po' più distanti, aspettando comunque il 45% e tenendo presente che, essendo un missile a guida radar, può essere lanciato da qualsiasi posizione rispetto al nemico, avendo solo cura che il radar di bordo sia acceso e compaia, ovviamente, il solito rombo del Lock-On prima del lancio.

9. - MANOVRE "SPORCO" PER GUADAGNARE PIÙ VELOCEMENTE LA POSIZIONE VOLUTA

Se il carico alare non vi aiuta molto potete virare leggermente più stretto rallentando di brutto con l'estrazione in sequenza di aerofreni (Brakes), ipersostentatori (Flaps) e carrello (Gear) e (solo se avete molta velocità) anche riducendo la spinta a zero. Una volta che l'avversario entra nel campo visivo (per rintracciarlo usate il marker "X" che indica la direzione più vicina per allinearvi col nemico oppure - importante - provate la combinazione di tasti Control-Z ridate subito motore retraendo carrello, flaps e freni per riguadagnare subito velocità facendo attenzione a non perderne troppa poiché uno stallo significa, come minimo, perdere il contatto con il nemico.

È tutto (o quasi): fateci sapere i vostri (in?) successi con *Chuck Yeager's Air Combat* e, soprattutto, "guardatevi il sei": lassù è pericoloso dimenticarselo...

Alex Diano



6
E' USCITO

Harryo

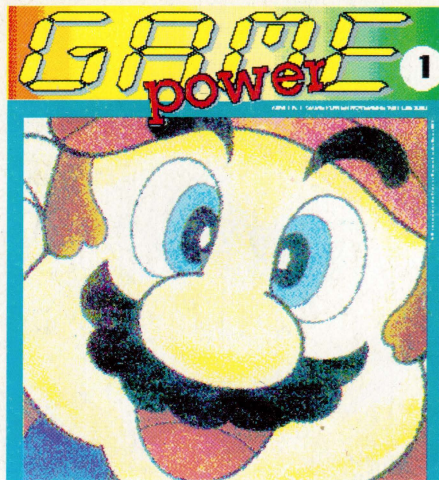


- ➔ **Mensile di fumetti e varie animalità**



Eccola! È **Game Power**, la nuova rivista di console realizzata da **quelli di K**: **96** pagine a colori piene zeppe di giochi per le vostre console. Questa volta abbiamo voluto strafare: **515** recensioni, **926** anteprime e **2473** trucchi, mappe e aiuti per tutti i gusti (ma sei fuso?). 16-bit, 8-bit, 4-bit, 2-bit, 1/2-bit e portatili. **Game Power** vi aspetta da novembre in edicola, tutti i giorni dalle 9 alle 18, orario continuato. Chi non la compra è un sacripante!

LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE



- Nintendo
- Sega
- Mega Drive
- PC Engine
- Game Boy
- Game Gear
- Lynx
- Super Famicom

OGNI MESE IN EDICOLA