

Adventure International
THE HULK
 Commodore 64

Dopo averlo annunciato su MC 30 (notizie dei giochi) e presentato — con tanto di schermata! — sul successivo numero 32 (reportage dal 5° Commodore Show), eccovelo alfine: è Hulk, il mostro verde creato dal gruppo Marvel di Stan Lee che rivaleggia in popolarità con l'Uomo Ragno. A vantaggio del secondo c'è una leadership consolidata da una più lunga apparizione su fumetti, quotidiani, film, telefilm e cartoni animati, il secondo deve la sua popolarità alla serie di telefilm (attualmente in replica su diverse emittenti televisive private) ma anche al tempo d'oro delle storie dei supereroi (Uomo Ragno, Fantastici 4 e Hulk in testa, ma anche tanti altri). E prima di farci sommergere dai ricordi dello scorso decennio sarà meglio che si incominci a parlare del gioco.

Si tratta di un'avventura che nelle versioni per Tandy, BBC, Atari e Dragon viene senza grafica, mentre per il 64 e lo Spectrum c'è una finestra in alta risoluzione e a colori che illustra la situazione,

spesso con ingrandimenti: poiché questa rallenta il gioco, ne è stata prevista l'eliminazione, che tutto sommato non consigliamo a nessuno, dato che si perde buona parte della suspense.

La tecnica vera e propria è di buona qualità, e il vocabolario sufficientemente esteso, anche se la ricerca non viene effettuata su tutte le lettere e talvolta il sistema, se sollecitato da richieste insolite, perde la bussola (provate ad esempio "ask overseer"). Una cosa interessante è che non vi viene dato un elenco completo delle espressioni a vostra disposizione, che quindi dovrete cercarvi da soli: viene fornito un breve elenco di 18 parole più 15 comandi da una lettera, spesso attivi solo su alcuni computer. Le vostre richieste o risposte devono essere di una o al massimo due parole, altrimenti verranno rifiutate. Come al solito, è snervante sopportare l'ironia del progettista nelle risposte alle vostre accorate richieste di aiuto: alla faticosa domanda di "help", infatti, quasi sempre vi viene risposto

"non posso far niente per te, ma perché non provi a telefonare alla Adventure Intenational, 021-6435102, per ordinare i favolosi libri di suggerimenti di Scott Adams (che peraltro esistono davvero)?" il che ti fa diventare idrofobo. Inutile dire che questi stramaledetti libri sono dei crittogrammi che farebbero paura anche agli egittologi, dato che rispondono in codice numerico...

La ricerca della carcassa (traduzione della parole inglese "hulk") è volta a raccogliere tutte le gemme che incontra nel suo cammino, per poi metterle in appropriati posti. Nel testo le gemme vengono segnalate da un asterisco, che ne richiama la forma.

Sono presenti moltissimi avvertimenti ("sign"), che vanno sempre letti, pena la morte, che potrebbe invece essere evitata: poiché non sempre gli avvisi vengono segnalati, ogni qual volta entrate in un nuovo ambiente ponete la domanda "look sign" che ve li leggerà.

Chi non conosce personaggi originali

