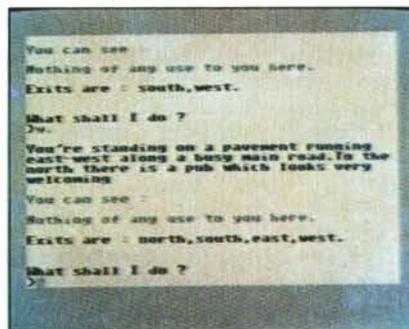


Dream Software
PUB QUEST
Commodore 64

“Ho un secolo di vita, e ancora non ho bisogno degli occhiali!” esordisce un arzilla ma decrepito vecchietto, chiacchierando con i suoi amici al Chequered Flag Inn. “Fantastico!”, commentano in coro i vari giornalisti invitati al pub nella felice occasione. “Mica tanto! Gli è che bevo direttamente dalla bottiglia!”. È così che comincia la storiella illustrata che spiega al giocatore la situazione di partenza e i possibili risvolti di Pub Quest. Nonostante la bella schermata grafica in alta risoluzione che vi mostriamo nell'articolo, questo gioco è un'avventura. Pub Quest vuol dire letteralmente 'ricerca del pub', come avrete intuito dall'espressione alticcia dell'avvinazzato; di fatto non si tratta di cercare altre bevande piuttosto alcoliche, bensì di trovare il denaro per pagare il conto!

Stamane, infatti, tutto il denaro che avevate vi è caduto nella grata di una fogna: adesso non vi rimane che tornare indietro per la strada che avete fatto, cercando la grata giusta e provando a ritrovare il vostro denaro in tempo per pagare l'oste. Il periodo a vostra disposizione



può essere di 1, 2 o 3 ore (vi viene chiesto all'inizio del gioco), cosa questa che consente alla Dream Software di definire il suo prodotto "un'avventura in tempo reale"; potete fermare la ricerca sia momentaneamente, usando il comando Freeze, che a lunga scadenza, salvando il gioco con il semplice comando Save. Inizialmente sembra che nessuna delle possibilità offerte dal computer sia utile per passare le prime difficoltà, ma pensandoci

un po' (e anche qualcosina in più...) ogni problema vien risolto.

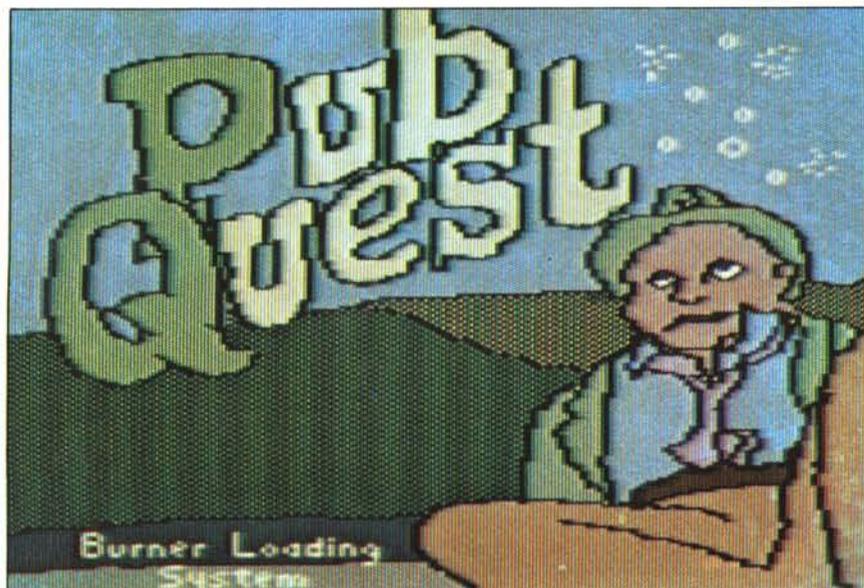
A parte le solite parole accettate da tutti gli adventure game (che Pub Quest duplica nei tasti funzione: nord, sud, est, ovest, guarda, prendi, inventario e lascia), in questo gioco ci sono diverse funzioni utili: oltre alla possibilità di conoscere sia il punteggio (comando Score) che il tempo passato (comando Time), il giocatore può ridefinire i comandi associati ai tasti funzione, impostando il comando Function. Screen (schermo) e Border (bordo) cambiano gli opportuni colori, permettendo di giocare anche davanti al televisore senza affaticare troppo la vista.

Il tempo di caricamento, che nella prima versione del gioco era di circa 18 minuti, è attualmente ridotto a circa un terzo con l'uso del solito caricamento veloce, stavolta chiamato Burner, nonostante il manualetto accluso alla lussuosa confezione riporti ancora il periodo più lungo.

A parte la schermata grafica, Christian Shigley, autore di Pub Quest, ha realizzato un'avventura i cui maggiori pregi non risiedono nella logica del gioco, a nostro parere abbondantemente nella media, ma comunque al di sotto dei vertici dell'Hobbit, ma piuttosto nella comodità ad usarlo (comandi sui tasti funzione; stop e salvataggio del gioco; aiuti con la parola Help — peraltro piuttosto frequenti —; cambiamento del colore, etc).

Il punteggio, che come al solito viene calcolato in proporzione ad un valore finale, può raggiungere al massimo le quindicimila unità: tutto sommato non ci vergognamo ad ammettere di non essere andati oltre i tremila punti, tanto che il salace commento del gioco è stato "Se fossi in te, mi darei all'uncinetto..."

L.S.



Produttore:
 Dream Software
 PO Box 64, Basingstoke, RG21 2LB
 Gran Bretagna