

VILLA MARTINI



```

10 POKE53280,1:POKE53281,0:S=54272:FORJ=
OTO24:POKES+J,0:NEXT:POKES+24,15
15 PRINT"[CLR]{6 CUR.GIU}"TAB(7)"[GRAY3]
[RVS ON]{CBM *} {4 CUR.DES}{SH \}"
20 PRINTTAB(7)"[RVS ON] {CBM *} {2 CUR.DE
S}{SH \} ":PRINTTAB(7)"[RVS ON]{2 SPC
}{CBM *}{SH \}{2 SPC}{RVS OFF} ISTERO
"
25 PRINTTAB(7)"[RVS ON] {SH B}{2 SPC}{SH
B} ":PRINTTAB(7)"[RVS ON] {SH B}{2 S
PC}{SH B} ":PRINT" {3 CUR.SU}"TAB(21)C
HR$(142);
30 GOSUB1000:PRINT"A"
35 PRINT"[CUR.GIU]"TAB(13)"[GRAY2]{RVS O
N}{CBM *} {4 CUR.DES}{SH \}":PRINTTAB(
13)"[RVS ON] {CBM *} {2 CUR.DES}{SH \}
"
40 PRINTTAB(13)"[CBM *]{RVS ON} {CBM *}{
SH \} {RVS OFF}{SH \} ILLA"
45 PRINTTAB(14)"[CBM *]{RVS ON}{2 SPC}{R
VS OFF}{SH \}":PRINTTAB(15)"[CBM *]{S
H \}"
50 PRINTTAB(17)"[CUR.SU]{GRAY3}{RVS ON}{
CBM *} {4 CUR.DES}{SH \}":PRINTTAB(17)
"[RVS ON] {CBM *} {2 CUR.DES}{SH \} ":
PRINTTAB(17)"[RVS ON]{2 SPC}{CBM *}{S
H \}{2 SPC}{RVS OFF} ARTINI"

```

Sei un famoso detective e ti hanno convocato a Villa Martini dove, durante una cena a cui partecipavano numerosi personaggi dell'Alta Società, è stato commesso un misterioso delitto, talmente misterioso che non si sa nemmeno chi sia la vittima.

Appena giunto nella lussuosa Villa inizi le indagini: ispezionando lo studio, trovi una pistola da duello sotto un cuscino. Più tardi scopri il cuoco nascosto in uno sgabuzzino.

Aprendo la porta della sera, poi, trovi il cadavere della Duchessa tra le felci. Il tuo compito è quello di scoprire il colpevole e l'arma del delitto, ma non è detto che tu sia il solo ad indaga-

re: in questo gioco possono esserci da uno a sei giocatori, ed ognuno di essi è un detective che deve battere sul tempo gli avversari nella risoluzione del caso. In questa lotta tutto è permesso: nascondere indizi importanti, rubare agli altri investigatori gli oggetti che portano con sé, e tutto per ostacolare le loro indagini. Ci sono oltre 15000 soluzioni possibili, ma solo una è quella giusta, scelta ogni volta casualmente dal computer all'inizio del gioco. È una gara tra te e i tuoi amici per trovare quest'unica risposta esatta.

"Mistero a Villa Martini" probabilmente è un po' diverso dai giochi, che sei abituato a fare col tuo computer. Un buon detective deve possedere, più che i riflessi pronti, una paziente strategia. Sotto molti aspetti, questo gioco assomiglia agli enigmi da risolvere che spesso vengono pubblicati sulle riviste.

Riservato ai detective

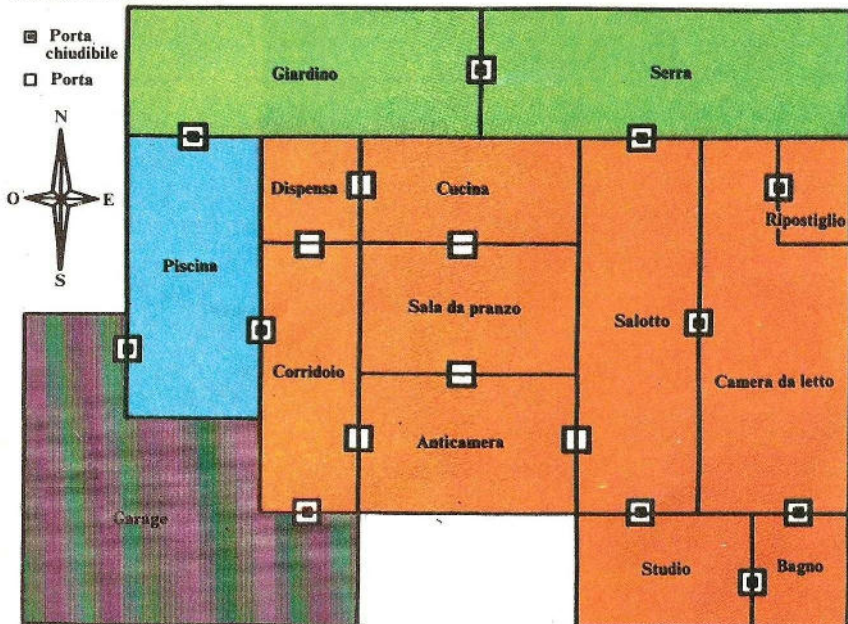
Per poter risolvere il caso devi identificare correttamente l'assassino, la vittima, l'arma usata e la stanza dove si è svolto il delitto. Prima del tuo arrivo nella Villa c'erano dieci persone e dodici possibili armi; tuttavia l'assassino è fuggito con l'arma da lui (o da lei) usa-

```

55 PRINTTAB(17)"[RVS ON] {SH B}{2 SPC}{S
H B} ":PRINTTAB(17)"[RVS ON] {SH B}{2
SPC}{SH B} "
60 GOSUB1000
65 FORJ=1TO1000:NEXT
70 POKES+5,15:POKES+6,0:POKES+4,129
75 J=1:FORI=1TO15:POKE53281,J:POKE53280,
1-J
80 POKES+1,INT(RND(1)*60)+5
85 J=1-J:FORP=1TO30:NEXT:NEXT
90 POKES+4,0
95 DEFFNR(X)=INT(RND(1)*X)+1:J=RND(-TI)
100 DIMP$(50),S$(22),R$(14),C$(6),V$(3),
V$(3),D$(10,2)
105 FORJ=1TO10:P$(J)=FNR(11)+3:NEXT
110 FORJ=11TO22:P$(J)=FNR(13)+1:NEXT
115 FORJ=24TO31:P$(J)=4:NEXT
120 P$(23)=FNR(8)+6
125 J=FNR(10):P$(35)=J:P$(34)=P$(J):P$(J
)=0
130 J=FNR(10):IFP$(J)=0THEN130
135 P$(32)=J:P$(J)=0:J=FNR(12):P$(33)=J:
P$(J+10)=0
140 FORJ=1TO22:IFRND(1)<=.75THENP$(J)=-P
$(J)
145 READS$(J):NEXT
150 FORJ=1TO14:READR$(J):NEXT
155 FORJ=0TO10:READD$(J,1),D$(J,2):IFRND
(1)<.9THEND$(J,0)=-1
160 NEXT
165 FORJ=0TO3:READV$(J):NEXT
170 P=2049:I=0:FORJ=4000TO7000STEP1000
175 IFJ=PEEK(P+2)+PEEK(P+3)*256THENDA(I)
=P:I=I+1:GOTO185
180 P=PEEK(P)+PEEK(P+1)*256:GOTO175
185 NEXT
190 ZZ$=S$(P$(35)):IFLEFT$(ZZ$,2)="IL"TH
ENZ$=MID$(ZZ$,3)
195 PRINT"[HOME]{21 CUR.GIU}{BLACK}{8 SP
C}QUANTI GIOCATORI (1-6) ?"
200 GETA$:IFA$<"1"ORA$>"6"THEN200
205 I=VAL(A$):P$(49)=I
210 FORJ=1TOI:P$(35+J)=1:NEXT
215 PRINT"[CLR]{2 CUR.GIU}{GRAY1}{SH T}U
TTI I GIOCATORI TRANNE IL N.1 DEVONO
"CHR$(14)
220 PRINT"ORA LASCIARE LA STANZA.":PRINT
"[CUR.GIU]{3 SPC}{SH G}ILOCATORE N.1:
{2 SPC}{SH P}REMI [RVS ON] {SH R}{SH
E}{SH T}{SH U}{SH R}{SH N} {RVS OFF
}"
225 PRINT"[7 SPC]PER INIZIARE IL GIOCO!"
230 GETA$:IFA$<CHR$(13)THEN230
235 POKE53280,12:POKE53281,15:Q=1
240 PRINT"[CLR]{2 CUR.GIU}{BLACK}{SH G}{
SH I}{SH O}{SH C}{SH A}{SH T}{SH O}{

```

Pianta di Villa Martini



```

SH R){SH E} {SH N}."Q"-----
-{GRAY1}{CUR.GIU}"
245 IFC$(Q)<>"THEN270
250 PRINT"{SH I}NTRODUCI IL TUO {SH C}OD
ICE {SH S}EGRETO"
255 PRINT"PREMENDO DUE TASTI A TUA SCLT
A. {SH C}ON"
260 PRINT"QUESTO CODICE, NESSUN ALTRO PO
TRA":PRINT"GIOCCARE AL TUO POSTO!"
265 GOSUB980:C$(Q)=A$:GOTO280
270 PRINT"{CUR.GIU}{SH I}NTRODUCI IL TUO
{SH C}ODICE {SH S}EGRETO!":GOSUB980
275 IFC$(Q)<>A$THENI=0:GOSUB995:GOTO240
280 PRINT"{CLR}{2 CUR.GIU}{BLACK}{SH G}{
SH I}{SH O}{SH C}{SH A}{SH T}{SH O}{
SH R}{SH E} {SH N}."Q"-----
-{GRAY1}{CUR.GIU}"
285 R=P$(35+Q):PRINT"{SH T}I TROVI "R$(R
)". "
290 PRINT"{SH V}UOI LASCIARE QUESTA STAN
ZA [{SH S}/{SH N}] ?"
295 GETA$:IFA$="N"THENPRINT"{SH N}O":GOT
O425
300 IFA$<>"S"THEN295
305 I=1:J=R:GOSUB1020:FORJ=OTO3:READV(J)

```

ta, lasciandosi dietro il corpo della vittima, otto persone sospette e solo undici armi.

Mentre giri per la Villa, usa carte e penna per prendere nota con cura di tutti i sospetti e le armi che vedi. Quando sarai riuscito a localizzare tutte le persone e le cose che restano nella casa usa il processo di eliminazione per identificare il colpevole e l'arma usata. Anche il cadavere si trova in una delle stanze; quando lo trovi puoi annotare l'identità della vittima e la scena del delitto.

Tutto ciò può sembrare semplice, ma ci sono delle complicazioni. All'inizio molte

persone sospette e molte armi si trovano nascoste in vari angoli della villa. I giocatori devono cercare in ogni stanza, magari più volte, prima che tutte le persone e le cose nascoste vengano scoperte. I detective possono poi raccogliere gli oggetti e spostarli da una stanza all'altra nel corso del gioco. I sospetti ed il corpo della vittima non possono essere trasportati, ma un investigatore può nascondersi nella stessa stanza.

Villa Martini è una casa di 14 stanze. Per orientarti meglio durante i tuoi spostamenti fai riferimento alla piantina pubblicata assieme a questo articolo. Come abbiamo già detto, possono giocare fino a sei persone, e tutti i concorrenti iniziano il gioco nell'anticamera che si trova nel lato sud della Villa. Essi giocano a turno finché uno di loro risolve correttamente il mistero, oppure fino a che tutti i giocatori abbiano fornito una soluzione errata e, di conseguenza, siano stati eliminati dal gioco.

```

: NEXT
310 PRINT "{SH S} I": PRINT "{CUR.GIU} {SH L}
E PORTE DI QUESTA STANZA SI TROVANO
A: "
315 FOR J=0 TO 3: IF V(J) <> 0 THEN PRINT TAB(4); V
$(J)
320 NEXT: PRINT "{CUR.GIU} {SH U} SA {RVS ON}
{BLACK} {SH N} {RVS OFF} , {RVS ON}
{SH S} {RVS OFF} , {RVS ON} {SH E}
{RVS OFF} , {RVS ON} {SH O} {RVS OFF}
{GRAY1} PER MUOVERTI!": I=3
325 GETA$: IFA$="" THEN 325
330 A=ASC(A$) OR 128: I=0: IFA<1970RA>215 THE
N 325
335 IFA=ASC(V$(I)) THEN 350
340 I=I+1: IF I<4 THEN 335
345 GOTO 325
350 PRINT "{SH V} AI A "V$(I)
355 IF V(I)<1 THEN PRINT "{SH N} ESSUNA PORTA
DA QUESTA PARTE. {SH N} ON TI {3 SPC}
MUOVI.": GOTO 1100
360 IF V(I)>=100 THEN 370
365 R=V(I): PRINT "{SH E} NTRI IN UNA NUOVA
STANZA.": FOR I=1 TO 2000: NEXT: GOTO 425
370 Z=V(I)-100: IF D$(Z,0)=0 THEN 395
375 PRINT "{SH L} A PORTA E' CHIUSA": GOSUB
1035
380 IFA=0 THEN PRINT "{SH N} ON HAI LA CHIAV
E ADATTA.": PRINT "{SH N} ON TI MUOVI.":
GOTO 1100
385 PRINT "{SH L} A TUA CHIAVE APRE LA POR
TA.": GOSUB 1055
390 PRINT "{SH E} NTRI IN UNA NUOVA STANZA
."
395 I=D$(Z,1): IF I=R THEN I=D$(Z,2)
400 R=I: GOSUB 1035: IFA<>1 THEN 425
405 PRINT "{SH V} UOI CHIUDERE LA PORTA DI
ETRO DI TE {5 SPC} [{SH S} / {SH N}] ?
"
410 GETA$: IFA$="" THEN PRINT "{SH N} O": GOT
O 425
415 IFA$<>"S" THEN 410
420 PRINT "{SH S} I": GOSUB 1055: PRINT "{SH P
} ORTA CHIUSA."
425 FOR I=1 TO 1000: NEXT: P$(Q+35)=R: PRINT "{
CUR.GIU} {CLR} {5 CUR.GIU} {SH T} I TROV
I "RS(R)".
430 PRINT "{SH H} AI "I": I=P$(Q+41): GOSUB 10
65: PRINT "."
435 J=0: PRINT "{SH V} EDI QUANTO SEGUE:"
440 FOR I=1 TO 31: IF P$(I)=R THEN J=J+1: PRINT
" {3 SPC} ";: GOSUB 1065: PRINT "."
445 NEXT: FOR I=1 TO 6: IF I<>Q AND P$(35+I)=R TH
EN PRINT " {3 SPC} {SH I} L GIOCATORE N. "
I "{CUR.SIN} ".: J=J+1
450 NEXT: IF P$(34)=R THEN PRINT " {3 SPC} IL C

```

```

ORPO DEL"ZZ$".":J=J+1
455 IFJ=OTHENPRINT" {SH N}IENTE DI INTERE
SSANTE."
460 PRINT" {CUR.GIU} {SH P}REMI {RVS ON} {B
LACK} {SH R} {SH E} {SH T} {SH U} {SH R}
{SH N} {SH SPC} {RVS OFF} {GRAY1} PER L
E OPZIONI...."
465 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN465
470 PRINT" {CLR}"
475 PRINT" {4 CUR.GIU} {BLACK} {3 SPC}>>>>
{SH P} {SH O} {2 SH S} {SH I} {SH B} {SH
I} {SH L} {SH I} {SH T} {SH A}' <<<< {2
CUR.GIU}":PRINT" {GRAY1} {RVS ON} {SH
A} {RVS OFF} {SH A}CCUSA L'ASSASSINO
!"
480 PRINT" {SH SPC} {RVS ON} {SH L} {RVS OFF
} {SH L}ASCIA UN OGGETTO."
485 PRINT" {RVS ON} {SH N} {RVS OFF} {SH N
}ASCONDI UN OGGETTO O UNA PERSONA."
490 PRINT" {RVS ON} {SH S} {RVS OFF} {SH S
}TAI FERMO.":PRINT" {RVS ON} {SH D} {R
VS OFF} {SH D}ERUBA UN ALTRO GIOCATO
RE."
495 PRINT" {RVS ON} {SH C} {RVS OFF} {SH C
}ERCA COSE O PERSONE NASCOSTE.":PRIN
T" {RVS ON} {SH P} {RVS OFF} {SH P}REN
DI UN OGGETTO."
500 PRINT" {2 CUR.GIU} {SH P}REMI IL TASTO
CORRISPONDENTE A CIO' {4 SPC}CHE VUO
I FARE! {3 CUR.GIU}"
505 GETA$:IFA$<"A"ORA$>"S"THEN505
510 PRINT" {CLR}":A=ASC(A$):ONA=64GOTO555
,505,860,790
515 IFA$<"L"THEN505
520 ONA=75GOTO720,505,900,505,735,505,50
5,525
525 PRINT" {2 CUR.GIU} {SH P}REMI {RVS ON}
{BLACK} {SH R} {SH E} {SH T} {SH U} {SH
R} {SH N} {RVS OFF} {GRAY1} PER CONCLU
DERE IL TURNO!"
530 GETA$:IFA$<>CHR$(13)THEN530
535 I=0:PRINT" {BLACK} {CLR} {4 CUR.GIU} {SH
G} {SH I} {SH O} {SH C} {SH A} {SH T} {SH
O} {SH R} {SH E} {SH N}."Q"=====
= {SH F}INE {SH T}URNO":GOSUB995
540 Q=Q+1:IFQ>P$(49)THENQ=1
545 IFP$(Q+35)=0THEN540
550 GOTO240
555 PRINT" {CLR} {CUR.GIU} {BLACK} {3 SPC}**
*** {SH F} {SH O} {SH R} {SH M} {SH U} {S
H L} {SH A} {SH U} {SH N}' {SH A} {2 SH
C} {SH U} {SH S} {SH A} ***** {CUR.GIU} {
GRAY1}":I=1
560 FORJ=1TO10:PRINTJ" {CUR.SIN}:"TAB(5)S
$(J)".":NEXT
565 PRINT" {3 CUR.GIU} {SH Q}UALE'E' IL N.

```

Codici segreti e porte chiuse

Prima di iniziare la partita i concorrenti devono stabilire l'ordine in cui giocheranno, eventualmente dividersi in squadre (se lo desiderano) e munirsi di carta e penna. Si seleziona innanzitutto il numero dei partecipanti, dopo di che il gioco comincia.

A questo punto tutti i giocatori, tranne quello che è di turno, devono piazzarsi in modo da non poter vedere lo schermo.

Nel corso del gioco ognuno acquisirà delle informazioni, che vanno tenute nascoste agli avversari il più a lungo possibile.

Per aiutarti a mantenere il segreto il computer ti chiede di introdurre una "parola d'ordine" al tuo primo turno. Questa è un codice segreto composto da due caratteri della tastiera (numeri, lettere, simboli grafici o anche tasti-funzione). Sii certo di scegliere un codice che tu possa ricordare facilmente, tenendo conto che il compu-

ter distingue i tasti shiftati da quelli non shiftati, interpretandoli come caratteri differenti. Nei turni successivi dovrai introdurre il tuo codice segreto prima di giocare; ciò impedisce che altri giocatori usino illegalmente il tuo turno al fine di ottenere informazioni.

Dopo che hai inserito il tuo codice il computer ti ricorda la tua attuale posizione all'interno della Villa e ti chiede se desideri muoverti. Se rispondi sì, ti viene mostrata una lista delle uscite possibili. Premi allora il tasto corrispondente alla direzione in cui ti vuoi muovere: N, S, E oppure O. Se introduci una direzione nella quale non vi sono porte (per esempio se cerchi di andare verso sud dall'anticamera) il tuo movimento verrà bloccato.

Non potrai muoverti nemmeno se cerchi di attraversare una porta chiusa. A Villa Martini ci sono undici porte che possono essere chiuse a chiave e, all'inizio del gioco, solo alcune di esse sono aperte (vedi piantina).

```

      DELLA {SH V}ITTIMA ";;INPUTJ
570 IFJ<>P%(35)THENI=0
575 GOSUB1095
580 FORJ=1TO10:PRINTJ"{CUR.SIN}:"TAB(5)S
    $(J)".":NEXT
585 PRINT"{3 CUR.GIU}{SH I}L N. DELL'{SH
    A}SSASSINO ";;INPUTJ
590 IFJ<>P%(32)THENI=0
595 GOSUB1095
600 FORJ=1TO12:PRINTJ"{CUR.SIN}:"TAB(5)S
    $(J+10)".":NEXT
605 PRINT"{3 CUR.GIU}{SH I}L N. DELL'{SH
    A}RMA DEL {SH D}ELITTO ";;INPUTJ
610 IFJ<>P%(33)THENI=0
615 GOSUB1095
620 FORJ=1TO14:PRINTJ"{CUR.SIN}:"TAB(5)R
    $(J)".":NEXT
625 PRINT"{3 CUR.GIU}{SH I}N CHE {SH S}T
    ANZA SI E' SVOLTO IL {SH D}ELITTO":I
    NPUT"(IMPOSTA IL N.):J
630 IFJ<>ABS(P%(34))THENI=0
635 PRINT"{CLR}{5 CUR.GIU}{SH A}RRIVA LA
    {SH P}OLIZIA PER OPERARE UN":PRINT"
    ARRESTO....."
640 POKES+14,5:POKES+18,16:POKES+3,1:POK
    ES+24,143:POKES+6,240:POKES+4,65:A=5
    389
645 FORJ=1TO200:R=A+PEEK(S+27)*3.5:POKES
    ,RAND255:POKES+1,INT(R/256):NEXT
650 FORJ=0TO24:POKES+J,0:NEXT:POKES+24,1
    5
655 FORJ=1TO2500:NEXT
665 I=3:PRINT"{SH L}A TUA SOLUZIONE E' C
    ORRETTA!":GOSUB995
670 PRINT"{2 CUR.GIU}{SH I}L GIOCATORE N
    . "Q"HA RISOLTO IL CASO!":GOTO705
675 I=2:PRINT"{SH N}O!...{SH E}' STATO U
    N FALSO ARRESTO!":GOSUB995
680 GOSUB1085:P%(35+Q)=0:P%(50)=P%(50)+1
    :PRINT"{SH S}EI ELIMINATO DAL GIOCO!
    "
685 IFP%(50)<P%(49)THEN525
690 RESTORE:GOSUB1000:FORJ=1TO500:NEXT:G
    OSUB1000
695 PRINT"{CUR.GIU}{SH T}UTTI I GIOCATOR
    I HANNO DATO SOLUZIONI(2 SPC)ERRATE
    ALL'ENIGMA!!"
700 PRINT"{CUR.GIU}{SH N}ON VINCE NESSUN
    O!"
705 PRINT"{SH E}CCO LA SOLUZIONE ESATTA:
    ":PRINT$(P%(32))
710 PRINT"HA UCCISO "$$(P%(35)):PRINTR$(
    ABS(P%(34)))",
715 PRINT"USANDO "$$(P%(33)+10)".{2 CUR.
    GIU}":END

```

```

720 PRINT"{2 CUR.GIU}{BLACK}{3 SPC}*** {
    SH L}{SH A}{SH S}{SH C}{SH I}{SH A}
    {SH U}{SH N} {SH O}{2 SH G}{SH E}{2
    SH T}{SH O} ***{GRAY1}":GOSUB1085
725 IFI=OTHENPRINT"{CUR.GIU}{SH N}ON HAI
    'CON TE NESSUN OGGETTO!":GOTO525
730 PRINT"{CUR.GIU}{SH L}ASCI ";:GOSUB10
    65:PRINT".":GOTO525
735 PRINT"{2 CUR.GIU}{BLACK}{3 SPC}*** {
    SH P}{SH R}{SH E}{SH N}{SH D}{SH I}
    {SH U}{SH N} {SH O}{2 SH G}{SH E}{2
    SH T}{SH O} ***{GRAY1}":J=1
740 PRINT"{CUR.GIU}{SH C}I SONO I SEGUEN
    TI OGGETTI:"
745 FORI=1TO31:IFP%(I)<>RTHEN755
750 PRINTJ": ";:GOSUB1065:PRINT".":POKE9
    00+J,I:J=J+1
755 NEXT:IFJ=1THENPRINT"{SH N}ESSUN OGGE
    TTO.":GOTO525
760 PRINT"{CUR.GIU}{SH I}NTRODUCI IL N.
    DI CIO' CHE VUOI":PRINT"(O PER NON P
    RENDERE NULLA)"
765 INPUT"{SH C}HE COSA VUOI";A:IFA<OORA
    >=JTHEN765
770 IFA=OTHENPRINT"{CUR.GIU}{SH N}ON PRE
    NDI NULLA.":GOTO525
775 GOSUB1085:IFI<>OTHENPRINT"{SH L}ASCI
    ";:GOSUB1065:PRINT"."
780 I=PEEK(900+A):P%(I)=100+Q:P%(Q+41)=I
785 PRINT"{SH P}RENDI ";:GOSUB1065:PRINT
    ".":GOTO525
790 PRINT"{2 CUR.GIU}{BLACK}{3 SPC}*** {
    SH D}{SH E}{SH R}{SH U}{SH B}{SH A}
    {SH U}{SH N} {SH A}{2 SH V}{SH E}{SH
    R}{SH S}{SH A}{SH R}{SH I}{SH O} **
    *{GRAY1}":J=0
795 PRINT"{CUR.GIU}{SH Q}UESTI GIOCATORI
    SONO NELLA STANZA:"
800 FORI=1TO6:IFP%(35+I)=RANDI<>QTHENPRI
    NT"{3 SPC}{SH I}L GIOCATORE N."I"{CU
    R.SIN}.".":J=J+1
805 NEXT:IFJ=OTHENPRINT"{SH N}ON CI SONO
    ALTRI GIOCATORI!":GOTO525
810 PRINT"{CUR.GIU}{SH Q}UALE VUOI DERUB
    ARE?"
815 PRINT"{SH I}MPOSTA IL N. O PREMI ZER
    O."
820 INPUT"{SH D}ERUBI IL GIOCATORE N.":A
    :IFA<OORA>P%(49)THEN810
825 IFA=OTHENPRINT"{SH N}IENTE FURTO.":G
    OTO525
830 IFA=QTHENPRINT"{SH N}ON PUOI DERUBAR
    E TE STESSO!":GOTO820
835 IFP%(35+A)<>RTHENPRINT"{SH I}L GIOCA
    TORE N."A"NON E' QUI!":GOTO810

```

In tal caso per passare devi avere con te la chiave della stanza in cui vuoi entrare: ad esempio, la chiave dello studio apre tutte le porte che conducono in tale stanza. Tutte le chiavi si trovano inizialmente nella dispensa. Esiste poi una Chiave Magica, che apre tutte le porte, ma non può richiuderle; la sua posizione iniziale varia ad ogni nuova partita.

Che tu ti muova o no, il computer descrive ciò che hai attorno. Ti dice in che stanza sei, cosa porti con te, elenca tutte le persone e gli oggetti visibili ed infine ti comunica quali sono gli altri giocatori presenti nella stanza.

A caccia di indizi

Dopo la descrizione vedrai una lista di scelte possibili. Selezionane una, premendo il tasto appropriato. Una delle opzioni è quella di non far nulla: essa ti consente di finire il tuo turno e passare la mano al giocatore successivo. L'opzione "cerca" è quella più usata. All'inizio

del gioco molte persone e cose sono nascoste nelle varie stanze. Oltretutto i concorrenti possono usare l'opzione "nascondi" per occultare anche più di un indizio. La ricerca è l'unico modo di trovare questi oggetti nascosti. Ogni volta che un giocatore cerca all'interno di una stanza ha il 50% di probabilità di scoprire una certa cosa nascosta. Per questa ragione è necessario cercare più di una volta prima di poter trovare tutti gli oggetti occultati in una stanza. Se un giocatore scopre un oggetto, non è obbligato a prenderlo.

L'opzione "nascondi" è il logico complemento della "cerca": puoi scegliere di nascondere qualsiasi oggetto si trovi nella tua stessa stanza. Tale oggetto può essere un'arma, una persona sospetta, una chiave oppure il cadavere. Se porti con te qualcosa, puoi anche nascondere nella stanza. Le uniche cose che non puoi occultare sono te stesso o un altro giocatore. Tutto ciò serve a rendere più difficile

```

840 GOSUB1085:IFI<>OTHENPRINT"{SH L}ASCI
    ";:GOSUB1065:PRINT". "
845 I=P%(A+41):IFI=OTHENPRINT"{SH I}L GI
    OCATORE N."A"NON AVEVA NULLA!":GOTO5
    25
850 P%(Q+41)=I:P%(A+41)=0:P%(I)=100+Q
855 PRINT"{SH P}RENDI ";:GOSUB1065:PRINT
    ".":GOTO525
860 PRINT"{2 CUR.GIU}{BLACK}{3 SPC}*** {
    SH C}{SH E}{SH R}{SH C}{SH H}{SH I}{
    SH SPC}{SH N}{SH E}{2 SH L}{SH A} {S
    H S}{SH T}{SH A}{SH N}{SH Z}{SH A} *
    **{GRAY1}":J=0:PRINT"{CUR.GIU}{SH T}
    ROVI QUANTO SEGUE:"
865 FORI=1TO31:IFP%(I)<>RTHEN880
870 IFRND(1)>.5THEN880
875 J=J+1:PRINTTAB(4);:GOSUB1065:PRINT".
    ":P%(I)=R
880 NEXT:IFP%(34)<>-RORRND(1)>.5THEN890
885 J=1:PRINT"{4 SPC}{SH I}L CORPO DEL"Z
    Z$".":P%(34)=R
890 IFJ=OTHENPRINT"{2 SPC}-----{SH N}IE
    NTE!"
895 GOTO525
900 PRINT"{2 CUR.GIU}{BLACK}{3 SPC}*** {
    SH N}{SH A}{SH S}{SH C}{SH O}{SH N}{
    SH D}{SH I}{SH SPC}{SH O}{2 SH G}{SH
    E}{2 SH T}{SH O}{SH SPC}{SH O}{SH S
    PC}{SH P}{SH E}{SH R}{SH S}{SH O}{SH
    N}{SH A} ***{GRAY1}":J=1
905 PRINT"{CUR.GIU}{SH P}UOI NASCONDERE
    QUANTO SEGUE:"
910 FORI=1TO31:IFP%(I)<>RTHEN920
915 PRINTJ": ":GOSUB1065:PRINT".":POKE9
    00+J,I:J=J+1
920 NEXT:I=P%(Q+41):IFI=OTHEN930
925 PRINTJ": ":GOSUB1065:PRINT:PRINT"{5
    SPC}{CE L'HAI TU}":POKE900+J,Q+41:J
    =J+1
930 IFP%(34)=RTHENPRINTJ": IL CORPO DEL"
    ZZ$".":POKE900+J,34:J=J+1
935 IFJ=1THENPRINT"{SH Q}UI NON C'E' NUL
    LA DA NASCONDERE!":GOTO525
940 PRINT"{CUR.GIU}{SH I}NTRODUCI IL N.
    DI CIO' CHE VUOI":PRINT"NASCONDERE (
    O SE NON VUOI)"
945 INPUT"{SH C}HE COSA VUOI NASCONDERE"
    ;A:IFA<0ORA>=JTHEN945
950 IFA=OTHENPRINT"{SH N}ON NASCONDI NUL
    LA.":GOTO525
955 I=PEEK(900+A):IFI>34THEN970
960 P%(I)=-R:IFI=34THENPRINT"{SH N}ASCON
    DI IL CADAVERE.":GOTO525
965 PRINT"{SH N}ASCONDI ";:GOSUB1065:PRI
    NT:GOTO525
970 I=P%(Q+41):PRINT"{SH N}ASCONDI CIO'

```

```

CHE PORTAVI CON TE....":GOSUB1065:PR
INT".
975 P%(Q+41)=0:P%(I)=-R:GOTO525
980 GETA$:IFA$=""THEN980
985 GETB$:IFB$=""THEN985
990 A$=A$+B$:RETURN
995 J=1:GOSUB1020
1000 READW,I,J:POKES+2,I:POKES+3,J:READI
,J:POKES+5,I:POKES+6,J
1005 READZ:IFZ<0THENRETURN
1010 POKES+1,INT(Z/256):POKES,ZAND255:RE
ADZ:POKES+4,W
1015 FORJ=1TOZ*100:NEXT:POKES+4,0:GOTO10
05
1020 P=DA(I):IFJ=1THEN1030
1025 FORI=1TOJ-1:P=PEEK(P)+PEEK(P+1)*256
:NEXT
1030 P=P-1:POKE66,INT(P/256):POKE65,PAND
255:RETURN
1035 A=0:I=P%(41+Q):IFI<23ORI>31THENRETU
RN
1040 IFI=23THENA=-1:RETURN
1045 I=I-17:IFI=D%(Z,1)ORI=D%(Z,2)THENA=
1
1050 RETURN
1055 IFD%(Z,0)=0THENEND%(Z,0)=-1:RETURN
1060 D%(Z,0)=0:RETURN
1065 IFI=0THENPRINT"[4 CUR.SIN]{SH N}ON
HAI CON TE NESSUN OGGETTO";:RETURN
1070 IFI<23THENPRINTS$(I):RETURN
1075 IFI=23THENPRINT"LA {SH C}HIAVE {SH
M}AGICA";:RETURN
1080 PRINT"LA CHIAVE D" MID$(R$(I-17),2);
:RETURN
1085 I=P%(Q+41):IFI=0THENRETURN
1090 R=P%(Q+35):P%(I)=R:P%(Q+41)=0:RETUR
N
1095 PRINT"[CLR]{CUR.GIU}{BLACK}{3 SPC}*
**** {SH F}{SH O}{SH R}{SH M}{SH U}
{SH L}{SH A} {SH U}{SH N}'{SH A}{2
SH C}{SH U}{SH S}{SH A} *****{CUR.G
IU}{GRAY1}":RETURN
1100 FORI=1TO2200:NEXT:GOTO425
2000 DATA17,0,0,0,240,14435,1,12860,1,14
435,7,0,4
2005 DATA12860,1,11457,1,10814,1,9634,1,
9094,6,9634,8,0,8,-1
2010 DATA17,0,0,0,240,7217,1,6430,1,7217
,8,0,7
2015 DATA5407,6,5728,6,4547,6,4817,24,-1
3000 DATA"IL {SH C}UOCO","IL {SH M}AGGIO
RDOMO","IL {SH G}IARDINIERE","L'{SH
A}UTISTA","IL {SH D}UCA"
3005 DATA"LA {SH D}UCHESSA","LA {SH B}AM
BINAIA"
3010 DATA"LA {SH C}ANTANTE {SH F}AMOSA",

```

agli avversari la ricerca degli indizi utili per risolvere il caso. Non dimenticare, naturalmente, di prender nota degli oggetti che nascondi. Essi possono comunque venire in seguito scoperti da qualsiasi giocatore che cerchi nella stanza.

L'opzione "prendi" ti permette di raccogliere un'arma o una chiave nella stanza in cui ti trovi. Puoi tenere con te solo un oggetto alla volta. Se scegli questa opzione quando hai già un oggetto, lasci automaticamente quest'ultimo per prendere quello nuovo. In alternativa, con l'opzione "lascia" puoi liberarti di un oggetto senza prenderne un altro. L'utilità dell'opzione "prendi" è notevole: se hai con te una chiave, puoi aprire le porte corrispondenti, e un'arma in tuo possesso non può essere scoperta dagli altri giocatori.

Tuttavia esiste anche l'opzione "ruba", che consente di sottrarre ad un avversario che si trovi nella stessa stanza l'oggetto che questi porta con sé. Il giocatore

```

"LA" {SH A} MBASCIATORE", "IL {SH P} RIM
O {SH M} INISTRO"
3015 DATA "IL COLTELLO DA CUCINA", "LA COR
DA"
3020 DATA "IL VELENO PER TOPI", "IL BASTON
E DA PASSEGGIO", "LA PISTOLA DA DUEL
LO"
3025 DATA "IL FIORETTO DA SCHERMA"
3030 DATA "LA PICCOZZA DA MONTAGNA", "LA B
USTA DI PLASTICA", "LA SEGA ELETTRIC
A"
3035 DATA "LA FORBICE TAGLIASIEPI", "LA MA
ZZA DA POLO"
3040 DATA "IL BADILE", "NELL' {SH A} N TICAME
RA", "NEL {SH C} ORRIDOIO", "NEL {SH S}
ALOTTO"
3045 DATA "NELLA {SH D} ISPENSA", "NELLA {S
H S} ALA DA {SH P} RANZO"
3050 DATA "NELLA {SH C} UCINA", "NELLO {SH
S} TUDIO", "NELLA {SH C} AMERA DA {SH
L} ETTO", "NEL {SH B} AGNO"
3055 DATA "NEL {SH R} IPOSTIGLIO", "NELLA {
SH S} ERRA", "NEL {SH G} IARDINO"
3060 DATA "NELLA {SH P} ISCINA", "NEL {SH G}
ARAGE"
3065 DATA 2,13,2,14,3,7,3,8,3,11,7,9,8,9,
8,10,11,12,12,13,13,14
3070 DATA "{SH N} ORD", "{SH E} ST", "{SH S} U
D", "{SH O} VEST"
4000 DATA 33,0,0,88,89,1804,6,2025,3,2145
,6,2703,3
4005 DATA 2408,1,2551,1,2408,1,2551,1,240
8,1,2551,1,2408,1,2551,1,2703,8,-1
5000 DATA 5,3,0,2
5005 DATA 4,1,101,100
5010 DATA 104,103,102,1
5015 DATA 0,6,2,0
5020 DATA 6,0,1,0
5025 DATA 0,0,5,4
5030 DATA 102,105,0,0
5035 DATA 0,107,106,103
5040 DATA 106,0,0,105
5045 DATA 0,0,0,107
5050 DATA 0,0,104,108
5055 DATA 0,108,109,0
5060 DATA 109,100,0,110
5065 DATA 101,110,0,0
6000 DATA 65,255,0,9,0,1804,6,1804,4,4,18
04,1,5,1804,6,2145,4,5,2025,1,5
6005 DATA 2025,4,5,1804,1,5,1804,4,5,1804
,1,5,1804,12,-1
7000 DATA 33,0,0,88,89,2408,4,3215,12,360
8,1,33,2408,1,33,3608,1,33
7005 DATA 4050,4,4050,4,4050,4,4050,1,33,
4291,1,33,3215,1,33
7010 DATA 4050,6,3608,2,3215,8,-1

```

che ruba lascia ciò che ha e riceve l'oggetto posseduto dall'avversario.

Quando sarai certo di essere giunto alla soluzione del caso, seleziona l'opzione "accusa". Il computer ti chiederà allora di identificare l'assassino, la vittima, l'arma e la stanza del delitto, scegliendo tra tutte le possibilità. Se la tua risposta sarà sbagliata, verrai eliminato dal gioco, ma se invece fornirai la soluzione esatta, la vittoria sarà tua.