

Mad Doctor

Lo scopo di questo straordinario supergame è di creare delle creature viventi immedesimandoti così in un nuovo e moderno dottor Frankenstein. Per poter fare ciò dovrai guidare nel corso del gioco il prof. Brokenspiel.



Ma cerchiamo di sapere qualcosa in più su questo curioso personaggio. Egli, conosciuto in tutta la regione come il "dottore pazzo", ha cercato da anni con numerosi esperimenti e mietendo numerose vittime di creare un essere vivente composto da parti anatomiche di altri uomini, ma ha sempre fallito, fortunatamente adesso ha sufficienti conoscenze scientifiche e tu puoi far sentire pronto per la grande impresa il nostro bizzarro amico. Egli dovrà prima collegare le parti di vari corpi costruendo così una nuova creatura, poi dovrà darle la vita e dovrà mostrarla agli altri scienziati.



Il gioco

Queste elencate sono le sei parti essenziali da ricordare per ricostruire un corpo vivente. Le sei parti sono: la testa, il cervello, il tronco, le braccia, le gambe e l'importante sbarra d'acciaio (che puoi trovare nella stanza dietro il laboratorio).

Ma abbi un occhio di riguardo per la sbarra d'acciaio poiché è l'unica in tutto il gioco e il processo si basa anche sulle sue qualità. Inoltre tutti i materiali provenienti da corpi umani devono essere di alta qualità, altrimenti il controllo della creatura potrebbe andar perduto. Costruita accuratamente la creatura nel laboratorio, portala su cerchio di pietra, fai volare l'aquilone di metallo che ti sarai procurato e fallo colpire dal fulmine.

Questo momento è molto critico, quindi non fare niente o la creatura potrebbe irritarsi, a meno che tu non abbia dei tranquillanti da porgergli.

Questo è un processo veramente difficile da dominare, ma poi, quando ti sentirai sicuro che quella creatura è perfetta, sarà tempo di dimostrare ciò nel locale della "**hall**", provando al mondo scientifico che il prof. Brokenspiel può far rivivere i tessuti morti.



Ma non è ancora finita perché ci sono altre cose che devi sapere:

1. usando più di due parti dello stesso corpo ci si mette di sicuro nei guai;
2. l'attrezzatura deve essere nuova e pulita, e l'operazione va eseguita con quantità di acido fenico per prevenire le infezioni. L'ospedale avrà tutto ciò di cui avrai bisogno.
3. i paesani hanno una grande paura della creatura, e inoltre cercheranno di ucciderti quando tu avrai fatto altrettanto con uno di loro. Così usa i passaggi sotterranei quando è possibile.
4. il collegio ha un aquilone, ed alcuni altri oggetti utili che il prof. ha visto l'ultima volta che ha visitato le aule.

Il villaggio

Strudelbourg ha sei aree di interesse, collegate tra loro da una rete di sentieri. Ad ovest si estende il castello del professore e di giorno gli abitanti lo evitano con un'aria di sospetto e paura.

A nord-ovest c'è il "**poor sector**", con la sua vecchia e strana locanda e le abitazioni dei lavoratori del piccolo villaggio.

A sud-ovest si erge la "**lightning hill**", cioè la collina del fulmine, e sulla sua sommità si erge lo "**stone circle**", il cerchio di pietra, un tetro luogo immerso nei miti dei druidi. Il centro, luogo vitale per te, è la parte commerciale del villaggio, dove si trovano il collegio, l'ospedale, la "**hall**" del villaggio e (purtroppo!!) la stazione di polizia.

A nord-est c'è la foresta, a forma di affascinante labirinto. Alla fine, a sud-est c'è il "**church and grave yard**", cioè la chiesa e il cimitero; naturalmente in quest'ultimo ti sentirai particolarmente a tuo agio. Un consiglio: nel villaggio agisci di preferenza durante la notte.

I comandi

Per muovere il professore usa il joystick in porta 2. Ma attento: ogni stanza e situazione del gioco prevede una serie di opzioni. Sposta la leva del joystick con il fuoco premuto per vedere tutte le opzioni, ma solo in verticale o in orizzontale: infatti spostando la leva lateralmente (sempre con il fuoco premuto) confermerai l'azione scelta ed ora... buon divertimento!!!